



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Journal of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2565 Vol. 5 No. 2 July - December 2022



ISSN 2630-0516



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภายใต้การดำเนินงานของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้จัดทำวารสารวิชาการขึ้นเพื่อเป็นการเผยแพร่ องค์ความรู้ ผลจากการค้นคว้า วิจัยแง่มุมต่าง ๆ เผยแพร่แก่สาธารณชน กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการผลงานโดยไม่ต้องแจ้งให้ผู้พิมพ์ทราบล่วงหน้า การพิจารณาของกองบรรณาธิการในการพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานลงวารสารฯ ถือเป็นขั้นสุดท้าย

วัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์วารสาร

1. เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการหรือผลงานวิจัยที่มีคุณภาพด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. เพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏบุญ ศรีวิบูลย์

อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัวปตรี รณฤทธิชัย

บรรณาธิการ

อาจารย์วันจักร น้อยจันทร์

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.อนันต์ รัศมี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงดี

มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ ดร.ยงยุทธ แฉล้มวงษ์

สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย

รองศาสตราจารย์ ดร.วัลลภ รัฐฉัตรานนท์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยวัฒน์ ตั่นทรงษ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (เกษียณอายุ)

ดร.ศยามล เจริญรัตน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดร.มณฑรัตน์ รุ่งเรืองธรรม

มหาวิทยาลัยบูรพา

กองการจัดการ

นางสาวศิริธรรม จิตต์งาม

นายไพรัช ศิริวัฒนพิศาล

นางสาวอนินธิตา เพ็ชรแสง

นายสิริธนธรรธ จิรทีปต์ธนาชาติ

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – มิถุนายน, ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำนักงาน

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอุทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทร. 0 2160 1280 โทรสาร. 0 2160 1283 Email: hs_ssrujournal@ssru.ac.th
เว็บไซต์ <http://www.journal.ssru.ac.th/index.php/hssru>

พิมพ์ที่

ห้างหุ้นส่วนจำกัด ดี-วิทย์ (สำนักงานใหญ่) 589/1091 ถ.เจริญสุขุมวิท แขวงบางอ้อ เขตบางพลัด
กรุงเทพมหานคร 10700 โทรศัพท์ 08 1132 1651

ออกแบบปก

นายณรงค์ฤทธิ์ คิดเห็น

“บทความที่ลงพิมพ์ เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น
บรรณาธิการผู้พิมพ์ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องและไม่ต้องรับผิดชอบใดๆ”

สารบัญ

บทความวิจัย	หน้า
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 Factors influencing the street food consumer experience in Bangkok after the COVID-19 Pandemic วรรณมล แสนทวีสุข*, กนกกานต์ แก้วนุช <i>Watsamon Santaweek*, Kanokkam Kaewnuch</i>	7-21
วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาของวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา ในมุมมองของนักท่องเที่ยว Analyzing the Confirmatory Factor Analysis of Religious Tourism Image of Wat Sala Loi in Nakhonratchasima in Tourists' Perspective ณัฐพงษ์ ฉายแสงประทีป <i>Nattapong Chaisaengpratheep</i>	22-35
ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 The Effects of Self-regulation Learning Activities to Promote Learning Discipline Mathayomsuksa One Students ณฤวรรณ สาระคำ, จิตตินันท์ บุญสถิรกุล, กรกฏา นกคิม <i>Naruwan Sarakam, Jittinun Boonsathirakul, Karakada Nugkim</i>	36-46
พฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ Violent Behavior in Media Use by Students in Chiang Mai Province วิชุลดา มาตันบุญ <i>Wichulada Matanboon</i>	47-58
บทบาทของพื้นที่ในซีรีส์วายเรื่อง แผลรักฉันทัวใจเธอ Roles of Spatial Settings in a Boys Love Series Titled “I Told Sunset about You” วีรธิดา อุดุลนวกิจ, ชื่นกมล ทวีขศรี, จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์* <i>Wirathida Adunnawakit, Chuenkamon Tawitchasri, Jiraporn Adchariyaprasit*</i>	59-74

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย	หน้า
การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเกษตรกรกลุ่มบ้านโนนด ชุมชนคลองโยง-ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน A study of problems and needs of agricultural groups Baan Deed Group, Khleng Yong-Lan Tak Fa Community, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province for sustainable development อารียา ภูระหงษ์*, วาสนา สุริย์เดชะกุล, ศศิธร เจตานนท์, ภัทรพงศ์ งานสกุล Ariya Poorahong*, Wasana Suridechakul, Sasitorn Chetanont, Pattarapong Ngansakul	75-83
Cloud-based learning to promote higher education learning skills: Study on Suan Sunandha Rajabhat University Wichuda Kunnu, Jarumon Nookhong*, Nutthapat Kaewrattanapat, Sathiya Phunaploy	84-94
ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ ภาษาญี่ปุ่นผ่านการเรียนการสอนออนไลน์ Tears in the Regency Era's Beauty; The Power of the Male Appears in The Duke and I Novel เมอิ ฮารุนะ, ไพลิน กลิ่นเกษร* Mei Haruna, Pailin Klinkesorn*	95-107
การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน The Development of Technology-based Training Program in English for Logistics อังควรา เหลืองนภา, ปัทิตตา อัคราธนกุล*, สุวรีย์ ยอดฉิม, จินต์จิรา บุญชูตระกูล Angvarrah Lieungnapar, Pathitta Akkarathanakul*, Suwaree Yordchim, Chinchira Bunchutrakun	108-123

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิชาการ

หน้า

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์

124-137

Gamification for Designing Learning Activity of Online Chinese Classroom

จิตาภา อมรางกูร, ณัฏฐ์ธนา โกยสมบูรณ์

Jidapa Amarangkul, Natthana Koeysomboon

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด ในกรุงเทพมหานครภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19

วรัชมล แสนทวิสุข, กนกกานต์ แก้วนุช

คณะกรรมการจัดการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

E-mail: watsamon.san@stu.nida.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคาดหวังในเชิงประสบการณ์จากการบริโภคอาหารสตรีทฟู้ดของนักท่องเที่ยวและเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคภายหลังการแพร่ระบาด โควิด-19 ในกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาจากแนวคิดเกี่ยวกับความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ ด้านกระบวนการปรุงอาหาร และด้านความสะดวกสบาย รวมถึงการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาดโควิด 19 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 401 ตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กลุ่ม Gen Y (อายุ 19-38 ปี) สถานภาพโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี อาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ รายได้ส่วนตัวต่อเดือน 15,001 - 22,500 บาท นับถือศาสนาพุทธ รูปแบบการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด พบว่า ส่วนใหญ่ไปรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดกับคู่รัก ชนิดอาหารสตรีทฟู้ดที่นิยมรับประทาน คือ จานหลัก เช่น ผัดไทกุ้งสด หอยทอด ก๋วยเตี๋ยว ส้มตำ แหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลก่อนตัดสินใจไปยังร้านอาหารเพื่อเลือกใช้บริการจากประสบการณ์เดิม เหตุผลในการรับประทานคือ ความสะดวกรวดเร็ว ในสถานการณ์ โควิด 19 นักท่องเที่ยวคำนึงถึงการเลือกอาหารช่วงที่นั่งรับประทานที่ร้านได้ เรื่องความสะดวก ช่วงที่ซื้อนำกลับไปรับประทานที่บ้าน คำนึงถึงความสะดวก นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครมีความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ ด้านประสาทสัมผัส ประสบการณ์โดยรวมอยู่ในระดับดี ขึ้นขอวิธีการเตรียมวัตถุดิบ การปรุง มีความคิดเห็นต่อปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านสถานการณ์การบริโภคในสถานการณ์ โควิด-19 อยู่ในระดับดี โดยเน้นอาหารร้อน อาหารปรุงจากร้าน ความปลอดภัยจากเชื้อโรคของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด ความคาดหวัง (ความสะดวกสบาย, อารมณ์, กระบวนการปรุงอาหาร) มีผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด โควิด-19 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหารและความสะดวกสบาย) จากประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด พบว่า ด้านความสะดวกสบาย (X_5) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.37 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านความสะดวกสบาย 1 หน่วย ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.37 หน่วย ด้านอารมณ์ (X_2) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.31 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านอารมณ์ 1 หน่วย ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.31 หน่วย ด้านกระบวนการปรุงอาหาร (X_4)

มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.24 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านกระบวนการ
ปรุงอาหาร 1 หน่วย ประสิทธิภาพผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.24 หน่วย

คำสำคัญ: ประสิทธิภาพผู้บริโภค, ความคาดหวัง, อาหารสตรีทฟู้ด

Factors influencing the street food consumer experience in Bangkok after the COVID-19 pandemic

Watsamon Santaweek, Kanokkarn Kaewnuch

School of Tourism Management, National Institute of Development Administration

E-mail: watsamon.san@stu.nida.ac.th

Abstract

The purpose of this research is to study experiential expectations from the street food consumption of tourists and the factors that affect creating consumer experience after COVID-19 epidemic in Bangkok. This research uses quantitative method by studying from the concepts relating experiential expectations in the aspects of sensory, emotion, health, cooking processes and convenience, as well as creating a consumer experience of street food in Bangkok after COVID-19 epidemic. The sample group used in this study derives from 401 tourists or consumers who used to eat street food in Bangkok area. The statistics applied in analyzing information by using computer software consist of percentage, mean, standard deviation, variance analysis, and Stepwise multiple regression analysis. Most of the respondents are female, Gen Y (19-38 years), single, bachelor degree graduate, civil servant/state enterprise officer, Buddhism, with personal monthly income of 15,001 - 22,500 Baht. Regarding their eating patterns of street food restaurants, most of them have street food with lovers. Type of street food is main dish such as Pad Thai with shrimp, fried mussel pancakes, noodles, papaya salad. The information that influences on them before deciding to have street food is choosing service from the previous experience. The reason for eating street food is convenience and speed. During COVID-19 tourists consider choosing food when they can eat at restaurants and cleanliness whereas in the case of take away, they consider cleanliness. Tourists or consumers who used to eat street food in Bangkok area have experiential expectations in the aspect of sensory in the good level. They like material preparation and cooking and have comments on the factor of consumer situation during COVID-19 in the good level by focusing on hot food, cooked food from the restaurant, and safety from germs of food cooked by street food restaurants. The expectations (convenience, emotion, cooking process) have influences on consumer experience in Bangkok after COVID-19 epidemic with significant statistical level of .01. According to stepwise multiple regression correlation coefficient of forecast variable is used to forecast expectations (sensory, emotion, health, cooking process, and convenience). From the experience of street food consumers, we found out that in the aspect of convenience (X_5) regression correlation coefficient equals to 0.37 that means if we provide the importance of convenience 1 unit, the experience of street food

consumers will increase 0.37 units. In the aspect of emotion (X_2) regression correlation coefficient equals to 0.31 that means if we provide the importance of emotion 1 unit, the experience of street food consumers will increase 0.31 units. In the aspect of cooking process (X_4) regression correlation coefficient equals to 0.24 that means if we provide the importance of cooking process 1 unit, the experience of street food consumers will increase 0.24 units.

Keywords: Consumer Experience, Expectations, Street Food

บทนำ

สตรีทฟู้ดเป็นอาหารริมทางที่หาซื้อได้ง่ายในย่านชุมชนและตามแหล่งท่องเที่ยว มีรสชาติอร่อยหลากหลายแสดงถึงวัฒนธรรมและสังคม ทั้งเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงอาหารส่งผลให้เศรษฐกิจเติบโตขึ้น ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ซึ่งกรุงเทพมหานครเป็นจุดหมายปลายทางและถูกจัดอันดับจากสำนักข่าว CNN ให้เป็นเมืองสตรีทฟู้ดที่ดีที่สุดในโลก จนกลายเป็นจุดท่องเที่ยวยอดนิยมอันดับหนึ่ง อีกทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยมีการใช้จ่ายมากที่สุด (สำนักปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 จากจำนวนผู้ติดเชื้อระลอกใหม่ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน – 22 กรกฎาคม 2564 ในกรุงเทพมหานครสูงที่สุด จำนวนผู้ติดเชื้อสะสม 123,506 ราย (กระทรวงสาธารณสุข, กรมควบคุมโรค 2564) ด้วยมาตรการควบคุมสูงสุดและเข้มงวดจากภาครัฐ กำหนดเวลาการเปิดปิดร้านอาหาร และห้ามผู้บริโภคนั่งทานที่ร้านแต่ให้ซื้อกลับบ้าน และการให้ทำงานที่บ้าน (Work for home) จึงทำให้พฤติกรรมผู้บริโภคหันมาใช้บริการสั่งซื้ออาหารผ่านช่องทางออนไลน์ (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) เพื่อหลีกเลี่ยงและลดความเสี่ยงในการพบเจอคนมากมาย ด้วยความคาดหวังของลูกค้าเป็นสิ่งที่ลูกค้าต้องการ และคาดการณ์ถึงผลในอนาคต โดยอิงจากประสบการณ์ในอดีต สถานการณ์ปัจจุบัน หรือแหล่งข้อมูลอื่นจนเกิดความคาดหวัง (Paul, 2014) ซึ่งผู้ประกอบการร้านอาหารสตรีทฟู้ดจึงต้องตระหนักถึงความต้องการของลูกค้าเพื่อที่จะเติมเต็มความคาดหวัง (Nuriye, Seda, & Sevil, 2014) อย่างไรก็ตามประสบการณ์ในอดีตเป็นที่มาของความคาดหวังที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา (Bhowal & Paul, 2014) จึงอาจกล่าวได้ว่าความคาดหวังเกิดจากประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมาโดยระดับความคาดหวังจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาและอาจส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้าคือการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมระหว่างลูกค้ากับร้านอาหารสตรีทฟู้ด ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวอาจจะดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของลูกค้าในด้านการบริการ คุณภาพบรรยากาศ อาหาร สิ่งอำนวยความสะดวก ราคา สุขภาพ ความสะอาด และมิติทางสังคม (Kleinhans & Van, 2016) และการสร้างประสบการณ์ลูกค้าด้านบวก เพื่อสร้างความกระตือรือร้นของลูกค้า (Doppler, Steffen & Wurzer, 2020) ดังนั้นปัจจัยที่สร้างประสบการณ์การรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดของลูกค้าเป็นสิ่งที่น่าจดจำ ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 ประสบการณ์ลูกค้า จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ประกอบการร้านอาหารสตรีทฟู้ดกับลูกค้าได้มีประสบการณ์ร่วมกัน เนื่องจากการปรุงอาหารหรือบริการต่าง ๆ สามารถทำขึ้นได้ง่าย ลูกค้าเกิดความรู้สึกชอบและอยากเข้ามาใช้บริการ กลายเป็นการแนะนำบอกต่อ (Lee, Park & Ahn, 2020) จึงเป็นการสื่อสารที่แสดงออกถึงความจริงใจของผู้ประกอบการต้องคำนึงถึง ทั้งนี้นักวิจัยที่ผ่านมาได้ศึกษาปัจจัยสำคัญในการสร้างประสบการณ์การรับประทานอาหารแบบองค์รวมที่น่าจดจำสำหรับลูกค้า ซึ่งการสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำและปรับปรุงความพึงพอใจของลูกค้า โดยมีมิติทางประสาทสัมผัสจะมีความสำคัญมากที่สุด (Doppler et al., 2020) นอกจากนี้ยังพบว่าประสบการณ์ของลูกค้ามีอิทธิพลในเชิงบวกต่อความพึงพอใจของลูกค้า (Eun Kyong, Amanda & Deborah, 2013) อย่างไรก็ตามประสบการณ์ของลูกค้าไม่มีผลกระทบโดยตรงต่อพฤติกรรมที่แท้จริง (Eun Kyong et al., 2013) ผลการวิจัยระบุอีกว่า ผู้ประกอบการด้านอาหารควรให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของลูกค้าและความพึงพอใจของลูกค้ามากขึ้น การปรับเปลี่ยนอาหารสตรีทฟู้ดทำให้การรับรู้ถึงความเป็นแก่นแท้ของนักท่องเที่ยวลดลง และการศึกษายังพบว่า ประสบการณ์การรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดมีผลต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรม และยังมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมี

นัยสำคัญระหว่างอาหารสตรีฟู้ดและความตั้งใจเชิงพฤติกรรม (Orhan & Ayten, 2021) ในขณะที่ Shumaila, Dumitru, Sidra & Hadi (2021) กล่าวว่า การแพร่ระบาด COVID-19 ในช่วงล็อกดาวน์นั้น ในการสั่งซื้ออาหารออนไลน์ หรือซื้อกลับบ้านในสถานการณ์เช่นนี้ ส่งผลกระทบต่อผู้ขายอาหารสตรีฟู้ด เนื่องจากผู้คนหวาดกลัวและไม่กล้าที่จะซื้ออะไรจากร้านขายอาหารสตรีฟู้ด

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจและเห็นว่าจำเป็นต้องมีการศึกษาวิจัยในเรื่องความคาดหวังที่ส่งผลต่อประสบการณ์ของลูกค้าว่าปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีฟู้ดภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ประกอบการและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการศึกษานี้ไปพัฒนาต่อยอดและยกระดับคุณภาพร้านอาหารสตรีฟู้ดต่อการสร้างประสบการณ์ใหม่ที่ดีให้แก่ผู้บริโภค

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคาดหวังในเชิงประสบการณ์จากการบริโภคอาหารสตรีฟู้ดของนักท่องเที่ยว
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 ในกรุงเทพมหานคร

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 25,625,341 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวและมาทานอาหารสตรีฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นใน 21 เขต ได้แก่ เขตพระนคร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย เขตสัมพันธวงศ์ เขตปทุมวัน เขตบางรัก เขตยานนาวา เขตสาทร เขตบางคอแหลม เขตดุสิต เขตบางซื่อ เขตพญาไท เขตราชเทวี เขตห้วยขวาง เขตคลองเตย เขตจตุจักร เขตธนบุรี เขตคลองสาน เขตบางกอกน้อย เขตบางกอกใหญ่ เขตดินแดง และเขตวัฒนา (ศูนย์สารสนเทศกรุงเทพมหานคร, 2544) ได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

โดย n = ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรทั้งหมด

e = สัดส่วนความคลาดเคลื่อนของการเลือกตัวอย่างที่ระดับ

นัยสำคัญทางสถิติ .05 ดังนั้น e = .05

$$n = \frac{25,625,341}{1 + (0.05)^2}$$

$$\begin{aligned}
 & 1+(25,625,341) (.05)^2 \\
 = & 399.15 \text{ คน} \\
 = & 399 \text{ คน}
 \end{aligned}$$

ดังนั้น ได้ขนาดตัวอย่าง 399 คน จึงได้เพิ่มขนาดตัวอย่างอีก 2 คน รวมเป็น 401 คน

3. วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้วางแผนการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบอาศัยความน่าจะเป็นและแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น โดยมีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง

ขั้นที่ 1 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยการเลือกเขตพื้นที่ชั้นในของกรุงเทพมหานคร

ขั้นที่ 2 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) เป็นการกำหนดตัวอย่างวัดที่สุ่มได้ในขั้นที่ 1 เขตละเท่า ๆ กัน เขตละ 40 คน ได้แก่ 1. เขตพระนคร 2. เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย 3. เขตสัมพันธวงศ์ 4. เขตปทุมวัน 5. เขตบางรัก 6. เขตดุสิต 7. เขตธนบุรี 8. เขตคลองสาน 9. เขตบางกอกน้อย และ 10. เขตบางกอกใหญ่

ขั้นที่ 3 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience sampling) โดยจะเก็บแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือและเต็มใจตอบแบบสอบถามในแต่ละร้านที่สุ่มตัวอย่างได้ในขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 จนครบ 401 ตัวอย่าง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาถึงลักษณะส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นในรูปแบบการรับประทานอาหาร ความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ ด้านกระบวนการปรุงอาหาร และด้านความสะดวกสบาย) การสร้างประสบการณ์ และปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ส่วนตัวต่อเดือน และศาสนา

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับรูปแบบการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ โดยแบ่งเป็นคำถามในด้านประสาทสัมผัส มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .925 ด้านอารมณ์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .885 ด้านสุขภาพ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .898 ด้านกระบวนการปรุงอาหาร มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .916 และด้านความสะดวกสบาย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .884

ตอนที่ 4 ด้านประสบการณ์ผู้บริโภค มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .912

ตอนที่ 5 ปัจจัยสถานการณ์ผู้บริโภค โดยแบ่งเป็นคำถามในด้านสถานการณ์การบริโภคในสถานการณ์ COVID-19 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .915 และด้านเทคโนโลยีและการบริการตนเอง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .869

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มีร้านอาหารสตรีทฟู้ดในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นใน ได้แก่ 1. เขตพระนคร 2. เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย 3. เขตสัมพันธวงศ์ 4.

เขตปทุมวัน 5. เขตบางรัก 6. เขตดุสิต 7. เขตธนบุรี 8. เขตคลองสาน 9. เขตบางกอกน้อย และ 10. เขตบางกอกใหญ่

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง คือ การหาร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Analysis) คือ การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงซ้อนหรือพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยของนักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นใน ทั้งหมด จำนวน 401 คน

ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นใน พบว่า เพศหญิง ร้อยละ 63.3 และเพศชาย ร้อยละ 36.7 กลุ่ม Gen Y (อายุ 19-38 ปี) ร้อยละ 61.8 รองลงมาคือ กลุ่ม Gen X (อายุ 39-54 ปี) ร้อยละ 29.7 กลุ่ม Baby Boomer (อายุ 55-73 ปี) ร้อยละ 6.7 สถานภาพโสด ร้อยละ 61.3 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 59.4 รองลงมาสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 31.4 อาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 38.7 รองลงมาอาชีพลูกจ้างเอกชน/พนักงานบริษัท ร้อยละ 22.9 รายได้ส่วนตัวต่อเดือน 15,001 - 22,500 บาท ร้อยละ 21.7 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 88.8 รองลงมาศาสนาคริสต์ ร้อยละ 7.0 และอิสลาม ร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

รูปแบบการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด พบว่า ส่วนใหญ่ไปรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดกับคู่รัก ร้อยละ 25.2 รองลงมาไปคนเดียว ร้อยละ 24.7 และไปกับเพื่อน 1-2 คน ร้อยละ 22.9 ชนิดอาหารสตรีทฟู้ดที่นิยมรับประทาน คือ จานหลัก เช่น ผัดไทกุ้งสด หอยทอด ก๋วยเตี๋ยว ส้มตำ ร้อยละ 49.1 แหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลก่อนตัดสินใจไปยังร้านอาหารเพื่อเลือกใช้บริการ พบว่า จากประสบการณ์เดิม ร้อยละ 55.6 รองลงมาจากสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Line ร้อยละ 29.7 และจากการแนะนำของผู้อื่น ร้อยละ 14.0 ไปรับประทานอาหารส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลาเย็น ร้อยละ 32.2 เหตุผลในการรับประทาน คือ ความสะดวกรวดเร็ว ร้อยละ 66.1 รองลงมา ราคา ร้อยละ 53.6 อร่อยและมีเอกลักษณ์มาก ร้อยละ 49.6 ตามลำดับ ในสถานการณ์ COVID-19 นักท่องเที่ยวคำนึงถึงการเลือกอาหารช่วงที่นั่งรับประทานที่ร้านได้ เรื่องความสะดวก ร้อยละ 82.3 รองลงมา รสชาติ ร้อยละ 63.3 และ ราคา ร้อยละ 53.9 ช่วงที่ชื่อนำกลับไปรับประทานที่บ้าน (Take Away) คำนึงถึงความสะดวก ร้อยละ 79.8 รองลงมา รสชาติ ร้อยละ 65.1 และราคา ร้อยละ 59.9 ตามลำดับ

นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นในมีความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ ด้านประสาทสัมผัส (Sensory) มากที่สุด รองลงมาคือ ความสะดวกสบาย (Convenience) ด้านอารมณ์ (Emotion) ด้านสุขภาพ (Health) และด้านกระบวนการปรุงอาหาร (Cooking Process)

นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นในมีประสบการณ์ โดยรวมอยู่ในระดับดี ขึ้นขอวิธีการเตรียมวัตถุดิบ การปรุง และการเสิร์ฟอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด คิดว่าการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ดเป็นเรื่องที่น่าทึ่ง ประสบการณ์โดยรวมในการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ดเป็นไปในทางบวกเสมอ ประสบการณ์การรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ดยกต่อการลิ้มลอง และการรับประทานอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ดเป็นเรื่องที่น่าสนใจ

นักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นในมีความคิดเห็นต่อปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านสถานการณ์การบริโภคในสถานการณ์ COVID-19 อยู่ในระดับดี โดยเน้นอาหารร้อน ปรุงจากร้านอาหาร ความปลอดภัยจากเชื้อโรคของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด บรรจุภัณฑ์อาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด อาหารเย็น อาหารดิบของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด และการบริการจัดส่งอาหาร ส่วนปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านเทคโนโลยีและการบริการตนเองอยู่ในระดับดี โดยร้านอาหารสตรีทฟู้ดมีส่วนร่วมของท่านในระบบออนไลน์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสั่งซื้อ ร้านอาหารสตรีทฟู้ดมีส่วนร่วมของท่านในระบบออนไลน์ในระดับที่เหมาะสม และคุณสมบัติในการให้บริการเอื้ออำนวยต่อการรับประทานอาหารในทางบวก

2. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) กับการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด

ตารางที่ 1 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังที่ส่งผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด

ตัวแปร	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	Y
X ₁	1.00					
X ₂	.51**	1.00				
X ₃	.62**	.65**	1.00			
X ₄	.56**	.37**	.41**	1.00		
X ₅	.58**	.33**	.34**	.77**	1.00	
Y	.70**	.54**	.58**	.55**	.60**	1.00
$\bar{X}$	3.35	3.55	3.39	3.09	3.04	3.42
SD	0.71	0.78	0.69	0.76	0.86	0.69

**p < 0.01

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าความคาดหวังที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ระหว่าง 3.09 – 3.55 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ (Emotion) (X₂) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.55 รองลงมาคือ ด้านสุขภาพ (Health) (X₃) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.39 ด้านประสาทสัมผัส (Sensory) (X₁) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.35 ด้านกระบวนการปรุงอาหาร (Cooking Process) (X₄) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.09 และด้านความสะดวกสบาย (Convenience) (X₅) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.04 ตามลำดับ ค่าความสัมพันธ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.70 ตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงที่สุดคือด้าน

ประสาทสัมผัส โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.70 รองลงมาคือ ด้านความสะดวกสบาย ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.60 ด้านสุขภาพ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.58 กระบวนการปรุงอาหาร ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.55 และด้านอารมณ์ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.54

3. ผลการวิเคราะห์และสร้างสมการพยากรณ์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) จากประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) ผู้วิเคราะห์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) เพื่อนำมาสร้างสมการพยากรณ์

ตารางที่ 2 แสดงค่า Tolerance และ VIF ของตัวแปร

ตัวแปรที่พยากรณ์	Tolerance	
VIF		
1. ด้านประสาทสัมผัส (Sensory) (X_1)	0.53	1.86
2. ด้านอารมณ์ (Emotion) (X_2)	0.48	2.04
3. ด้านสุขภาพ (Health) (X_3)	0.37	2.64
4. ด้านกระบวนการปรุงอาหาร (Cooking Process) (X_4)	0.35	2.81
5. ด้านความสะดวกสบาย (Convenience) (X_5)	0.45	2.22

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรพยากรณ์มีค่า Tolerance อยู่ระหว่าง 0.35 – 0.53 และ VIF มีค่าระหว่าง 1.86 – 2.81 ค่าทั้ง 2 อยู่ในเกณฑ์ที่ถือว่าตัวแปรต้น มีความสัมพันธ์กันน้อย จึงถือว่าตัวแปรพยากรณ์ที่นำมาวิเคราะห์ในครั้งนี้ไม่มีปัญหา ตัวแปรต้นมีความสัมพันธ์กัน (Multicollinearity) เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยที่กำหนดให้ค่า Tolerance ต้องมากกว่า 0.10 และค่า VIF ต้องน้อยกว่า 10 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2550)

ตารางที่ 3 แสดงสมการพยากรณ์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) จากประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis)

อันดับ	ตัวพยากรณ์	R	R ²	ร้อยละ
1	(X_5)	.709	.502	50.1
2	(X_5), (X_2)	.752	.566	56.4
3	(X_5), (X_2), (X_4)	.778	.605	60.2

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าความแปรปรวนในการพยากรณ์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) จากประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด พบว่า ตัวแปรด้านความสะดวกสบาย (Convenience) (X_5) ด้านอารมณ์

(Emotion) (X_2) และด้านกระบวนการปรุงอาหาร (Cooking Process) (X_4) สามารถอธิบายความผันแปรของประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน ของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.b	B	t	p
1. ด้านความสะดวกสบาย (Convenience) (X_5)	0.37	0.04	0.38	8.15**	0.00
2. ด้านอารมณ์ (Emotion) (X_2)	0.31	0.04	0.32	8.04**	0.00
3. ด้านกระบวนการปรุงอาหาร (Cooking Process) (X_4)	0.24	0.03	0.20	6.31**	0.00
ค่าคงที่ 0.86					

**p < 0.01

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความคาดหวัง (ด้านประสาทสัมผัส ด้านอารมณ์ ด้านสุขภาพ กระบวนการปรุงอาหาร และความสะดวกสบาย) จากประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ด พบว่า ด้านความสะดวกสบาย (X_5) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.37 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านความสะดวกสบาย 1 หน่วย ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.37 หน่วย

ด้านอารมณ์ (X_2) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.31 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านอารมณ์ 1 หน่วย ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.31 หน่วย

ด้านกระบวนการปรุงอาหาร (X_4) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.24 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องด้านกระบวนการปรุงอาหาร 1 หน่วย ประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดจะเพิ่มขึ้น 0.24 หน่วย

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = 0.86 + 0.37 (\text{ความสะดวกสบาย}) + 0.31 (\text{อารมณ์}) + 0.24 (\text{กระบวนการปรุงอาหาร}) \text{ หรือ}$$

$$Y' = 0.86 + 0.37 (X_5) + 0.31 (X_2) + 0.24 (X_4)$$

สมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน

$$Z = 0.38 (\text{ความสะดวกสบาย}) + 0.32 (\text{อารมณ์}) + 0.20 (\text{กระบวนการปรุงอาหาร}) \text{ หรือ}$$

$$Z = 0.38 (Z_5) + 0.32 (Z_2) + 0.20 (Z_4)$$

อภิปรายผล

สำหรับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ศึกษาความคาดหวังในเชิงประสบการณ์จากการบริโภคอาหารสตรีทฟู้ดของนักท่องเที่ยว อธิบายได้ว่านักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่เคยรับประทานอาหารสตรีทฟู้ดในพื้นที่กรุงเทพมหานครชั้นในมีความคาดหวังในเชิงประสบการณ์ ด้านประสาทสัมผัส (Sensory) ประสบการณ์ โดยรวมอยู่ในระดับดี ชื่นชอบวิธีการเตรียมวัตถุดิบ การปรุง มีความคิดเห็นต่อปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านสถานการณ์การบริโภคในสถานการณ์ COVID-19 อยู่ในระดับดี โดยเน้นอาหารร้อน อาหารปรุงจากร้าน ความปลอดภัยจากเชื้อโรคของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด เมื่อ

พิจารณาตามแนวคิดของ Tyron (1994) ที่ได้เสนอความคิดว่า ความคาดหวังเป็นการคาดคะเนถึงผลลัพธ์ในอนาคตโดยอิงจากประสบการณ์ก่อนหน้า สถานการณ์ปัจจุบัน โดยมีความเชื่อและทัศนคติที่เป็นมาตรฐานภายในซึ่งผู้ตัดสินใจที่จะเลือกใช้ผลิตภัณฑ์และบริการเป็นตัวกำหนด เช่นเดียวกับ Bhowal & Paul (2014) ซึ่งให้แนวความคิดว่าความคาดหวังเปลี่ยนไปตามกาลเวลากับประสบการณ์ ประสบการณ์ในอดีตเป็นที่มาของความคาดหวังที่สำคัญ ประสบการณ์จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความคาดหวังของลูกค้า

สำหรับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภค ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 ในกรุงเทพมหานคร อธิบายได้ว่า ความคาดหวัง ด้านความสะดวกสบาย มีผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานครขึ้นใน ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาตามแนวความคิดของ Gueguen & Petr (2006) เสนอแนวคิดว่าการวัดการสร้างประสบการณ์ผู้บริโภค เป็นการวัดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการออกแบบประสบการณ์ แนวคิดทางการตลาดลูกค้า คุณค่า คุณภาพการบริการ การรับรู้คุณภาพ ความพึงพอใจ โดยเน้นอารมณ์ด้านประสบการณ์จากบริการที่รับรู้ การทดลองรับประทานอาหาร กลิ่นที่ได้รับจากร้านอาหาร สำหรับความคาดหวัง ด้านอารมณ์มีผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 Carbone & Haeckel (1994) อธิบายได้ว่า ในมุมมองหลายมิติและผลรวมของการตอบสนองห้าประเภท: ประสาทสัมผัส (Sensory) อารมณ์ (Affective) เป็นประสบการณ์ทั้งหมดเหล่านี้ช่วยให้ลูกค้ามีส่วนร่วมทางอารมณ์ การรับรู้ (Cognitive) ทางกายภาพ (Physical) และอัตลักษณ์ทางสังคม (Social-identity) ในเชิงบวก ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจสำหรับผู้บริโภค เหตุการณ์ การมีส่วนร่วมนี้มีผลต่อการสร้างความทรงจำนั้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chavarria & Phakdeeauksorn (2017) ที่ทำการวิจัยเรื่องทัศนคติต่ออาหารริมทางในจังหวัดภูเก็ต พบว่า คุณค่าทางวัฒนธรรมเป็นการสร้างคุณค่าทางอารมณ์ สิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างแรงดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาสัมผัสประสบการณ์อันน่าจดจำ สำหรับความคาดหวัง ด้านกระบวนการปรุงอาหาร มีผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 Nuriye et al. (2014) ได้อธิบายไว้ว่า ผู้ให้บริการต้องตระหนักถึงความต้องการของลูกค้า เพื่อเติมเต็มความคาดหวังให้บรรลุความพึงพอใจของลูกค้าระหว่างประสบการณ์การบริการ กับความคาดหวังของลูกค้าเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้ลูกค้าพึงพอใจ ความคาดหวังเป็นตัวกำหนดหลักของการประเมินคุณภาพการบริการและความพึงพอใจของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับศิริลักษณ์ รอดย่นต์ (2558) พบว่า นอกจากการฝีมือและวัตถุดิบแล้ว สูตรของแต่ละร้านย่อมแตกต่างกันแม้ว่าจะเป็นเมนูเดียวกัน ขึ้นอยู่กับกระบวนการปรุง วัตถุดิบ และเครื่องปรุงของท้องถิ่นในแต่ละจังหวัดด้วย ซึ่งจะสร้างความคาดหวังที่แตกต่างกันอีกด้วย

นอกจากนั้นผลการวิจัยยังพบว่า ปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านสถานการณ์การบริโภคในสถานการณ์ COVID-19 อยู่ในระดับดี โดยเน้นอาหารร้อน อาหารปรุงจากร้าน ความปลอดภัยจากเชื้อโรคของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด บรรจุภัณฑ์อาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด อาหารเย็น อาหารดิบของอาหารจากร้านอาหารสตรีทฟู้ด และการบริการจัดส่งอาหาร ส่วนปัจจัยสถานการณ์การบริโภค ด้านเทคโนโลยีและการบริการตนเองอยู่ในระดับดี โดยร้านอาหารสตรีทฟู้ดมีส่วนร่วมกับท่านในระบบ

ออนไลน์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสั่งซื้อ ร้านอาหารสตรีทฟู้ดมีส่วนร่วมของท่านในระบบออนไลน์ในระดับที่เหมาะสม และคุณสมบัติในการให้บริการเอื้ออำนวยต่อการรับประทานอาหารในทางบวก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ความคาดหวัง ด้านความสะดวกสบาย ผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 โดยร้านอาหารสตรีทฟู้ดควรเพิ่มระบบการส่งอาหารให้ลูกค้าสามารถรับอาหารได้ทันเวลาที่เพิ่มช่องทางในการให้บริการส่งถึงบ้านหรือเดลิเวอรี่ผ่านแอปพลิเคชันผู้ให้บริการอย่าง Grab, LINE MAN, Food panda, GET อีกทั้งยังคงมาตรการเว้นระยะห่างทางกายภาพภายในร้านอาหารอีกด้วย

2. ความคาดหวัง ด้านอารมณ์ ผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 ควรเพิ่มรายการอาหารที่ดูมีสีสัน เน้นให้สัมผัสความเป็นไทย ชวนให้ผู้บริโภคเกิดประสบการณ์ในการรับประทานอาหาร

3. ความคาดหวัง ด้านกระบวนการปรุงอาหาร ผลต่อประสบการณ์ผู้บริโภคอาหารสตรีทฟู้ดในกรุงเทพมหานคร ภายหลังการแพร่ระบาด COVID-19 ควรเน้นความสะอาดในกระบวนการปรุงทุกขั้นตอน ลดการใส่สารปรุงแต่งที่เป็นอันตรายต่อร่างกาย เช่น ผงชูรส และควรเน้นความปลอดภัยตามมาตรการโรคติดต่อ Covid-19

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. หน่วยงานภาครัฐ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรสนับสนุนธุรกิจร้านอาหารสตรีทฟู้ดและให้มีการจัดมาตรการ มาตรฐานอาหารทั่วประเทศ

2. ควรมีการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการนำวัตถุดิบและอาหารท้องถิ่นมาจัดจำหน่ายเพื่อเป็นการหนุนเสริมเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น

3. ควรมีการปรับปรุงแบบของอาหาร ปรับปรุงบรรจุภัณฑ์ที่สะอาด ปลอดภัยสำหรับนำกลับไปรับประทานที่บ้าน คงสภาพอาหาร รสชาติ รักษาอุณหภูมิ เพื่อเป็นการเว้นระยะห่างทางสังคมตามมาตรการรักษาระยะห่างของกระทรวงสาธารณสุข

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยในอนาคตควรมีการทำวิจัยในเชิงคุณภาพเพื่อที่จะสามารถศึกษาข้อมูลในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริโภคซึ่งเป็นกลุ่มผู้ประกอบการขายส่ง หรือสัมภาษณ์กลุ่มเพื่อให้มิติและมุมมองของการสร้างยอดขายให้กับร้านอาหารสตรีทฟู้ด ซึ่งจะทำให้ได้รายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นที่คาดว่าจะส่งผลต่อร้านอาหารสตรีทฟู้ดไปสู่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในสถานการณ์ COVID-19 เช่น การวิจัยทดลองขยายอาหารสตรีทฟู้ดไปสู่ตลาดภูมิภาคอื่น ๆ และในต่างประเทศพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของผู้ประกอบการอาหารสตรีทฟู้ด การวิจัยออกแบบอาหารสตรีทฟู้ดแบบมีส่วนร่วม ชนิดอื่น ๆ การวิจัยออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราอาหารสตรีทฟู้ดให้สอดคล้องกับความต้องการของต่างประเทศ และการวิจัยออกแบบตราสินค้าอาหารสตรีทฟู้ดที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนหรือจังหวัดนั้น ๆ

3. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของผู้ประกอบการอาหารสตรีทฟู้ด

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงสาธารณสุข. กรมควบคุมโรค (2564). *จำนวนผู้ติดเชื้อโควิดในประเทศไทยรายใหม่และสะสมตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2564*. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2564, จาก <https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/index.php>
- กัลยา วาณิชย์บัญชา. (2550). *การวิเคราะห์ทางสถิติ: สถิติสำหรับการบริหารและการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564). *ราชกิจจาฯ ประกาศมาตรการยกระดับคุมโควิด ล็อก 10 จังหวัดแดงเข้ม 14 วัน*. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.thairath.co.th/news/politic/2143246>
- ศิริลักษณ์ รอดยั้ง. (2558). *อาหารตามสั่ง* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงแดด.
- สำนักปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). *COVID-19 กับผลกระทบต่อการท่องเที่ยวไทย*. สถานการณ์การท่องเที่ยวของประเทศไทย ไตรมาส 1/2563 (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร.
- Arnold, M. J., & Reynolds, K. E. (2003). Hedonic Shopping Motivations. *Journal of Retailing*, 79(2), 259-268.
- Batat, W. (2019). *Consumer Behavior, Customer Experience, and the 7Es (Chapter11)*. London: Routledge.
- Bhowal, A., & Paul, T. (2014). Mutual Fund Investors' Expectation and Experience Gap A study from the 'Customer Convience' Dimension of 4C marketing mix. *Asian Journal of Research in Marketing*, 3(1), 183 – 194.
- Bruhn, M., Eichen, F., Hadwich, K., & Tuzovic, S. (2012). 'Conceptualizing and measuring brand relationship quality', in S Fournier, M Breazeale & M Fetscherin (eds), *Consumer-brand relationships: Theory and practice*. 165-183. London: Taylor & Francis.
- Carbone & Haeckel. (1994). Engineering Customer Experiences. *Marketing Management*, 3(3),
- Doppler, S., Steffen, A., & Wurzer, M. L. (2020). *Event catering: enhancing customer satisfaction by creating memorable holistic food experiences*. Case Studies on Food Experiences in Marketing, Retail, and Events, 134-145. DOI: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-817792-1.00011-3>
- Eun K., Amanda & Deborah. (2013). Exploring Customer Experiential Components and the Conceptual Framework of Customer Experience, Customer Satisfaction, and Actual Behavior. *Journal of Foodservice Business Research*, 16(4), 347-358.
- Gueguen, N., & Petr, C. (2006). Odors and consumer behavior in a restaurant. *International Journal of Hospitality Management*, 25(2), 335–339.

- Higgs, M., & Dulewicz V. (2014). Antecedents of well-being: a study to examine the extent to which personality and emotional intelligence contribute to well-being. *The International Journal of Human Resource Management*, 25(5), 718-735.
- Kleinhans, E. H., Van Heerden, C. H., & Kleynhans, I. C. (2016). A review of dining experience dimensions over two decades African. *Journal of Hospitality Tourism and Leisure*, 35(4), 1–27.
- Lee, S., Park, H., & Ahn, Y. (2020). The Influence of Tourists' Experience of Quality of Street Foods on Destination's Image, Life Satisfaction, and Word of Mouth: The Moderating Impact of Food Neophobia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 163.
- McLellan, H. (2000). Experience design. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(1), 59–69.
- Nuriye, G., Seda A., & Sevil Y. T. (2014). Customer Expectation, Satisfaction and Loyalty Relationship in Turkish Airline Industry. *International Journal of Marketing Studies*, 16(1), 66-74.
- Orhan & Ayten. (2021). The impact of the source credibility of Instagram influencers on travel intention: The mediating role of parasocial interaction. *Journal of vacation marketing*, 27(3), 299-314.
- Paul, T. (2014). Customer Communication Dimension of Marketing Mix- A Review of Gap between Mutual Fund Investors' Expectation and Experience. *Scholars Journal of Economics, Business and Management*, 1(5), 197-202.
- Ray, A., (2008). *Experiential Art: Marketing Imitating Art Imitating Life*. Retrieved July 13, 2021, From <http://www.experiencetheblog.com/2008/05/01/archive.html>
- Shumaila, J., Dumitru B., Sidra N., & Hadi, R. (2021). Soliton solutions of nonlinear Boussinesq models using the exponential function technique. *Physica Scripta*, 96(10), 1-9.
- Titz, K., (2007). Experiential consumption: affect–emotions–hedonism. In: Pizam, A., Oh, H. (Eds.), *Handbook of Hospitality Marketing Management*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Tyron, W. W. (1994). Expectations. V.S Ramachandran (ed). *Encyclopedia of Human Behavior*. (Vol.2). CA Accademia: San Diego.
- Uriely, N., (2005). The Tourist Experience. *Annals of Tourism Research*, 32(1), 199–216.

วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาพลักษณ์การท่องเที่ยว เชิงศาสนาของวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา ในมุมมองของนักท่องเที่ยว

ณัฐพงษ์ ฉายแสงประทีป
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
E-mail: chiangsaeng@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาของวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา ในมุมมองของนักท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 460 คน ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลและเก็บตัวอย่างแบบบังเอิญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) ด้วยโปรแกรม SPSS ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาของวัดศาลาลอย ในมุมมองของนักท่องเที่ยวนั้นมี 13 ตัวแปร 5 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐาน ความคาดหวัง การสื่อสารการตลาด สิ่งดึงดูดใจและความปลอดภัย และมีดัชนีวัดความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังนี้ $\chi^2 = 68.48$, $df=38$, $\chi^2/df= 1.634$, CFI = .992, TLI = .988, NFI = .979, GFI= .973, AGFI= .951, RMR = .014, RMSEA = .037, Hoelter ที่ระดับนัยสำคัญ .05 = 379

คำสำคัญ: ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวจังหวัดนครราชสีมา, การท่องเที่ยวเชิงศาสนา, การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

Analyzing the Confirmatory Factor Analysis of Religious Tourism Image of Wat Sala Loi in Nakornratcha Sima in Tourists' Perspective

Nattapong Chaisaengpratheep

Faculty of Business Administration, Vongchavalitkul University

E-mail: chiangsaeng@gmail.com

Abstract

The study aims to identify confirmatory factor analysis the image of religious tourism at Wat Sala Loi in Nakornrat Sima in tourists' perspective. The sample group consisted of 460 Thai tourists who completed questionnaires and accidental sampling. The statistics utilized in the data analysis were descriptive statistics and confirmation element analysis: CFA by SPSS program. The traveler perspective comprises 13 variables and five elements: infrastructure, expectations, marketing communications, attractions, and safety, and an absolute fit Index: $\chi^2 = 68.48$, $df=38$, $\chi^2/df= 1.634$, CFI = .992, TLI = .988, NFI = .979, GFI= .973, AGFI= .951, RMR = .014, RMSEA = .037, Hoelter sig.05 = 379

Keywords: Tourism image of Nakhon Ratchasima Province, Religious Tourism, Confirmatory Factor Analysis

บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตเร็วที่สุดและเป็นหนึ่งในเสาหลักของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของโลก ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างสูงในทุกประเทศทั่วโลก (Shen et al., 2019) การแข่งขันด้านสถานที่ท่องเที่ยวส่งผลต่อการกระจายโอกาสทางการตลาด (Shi et al., 2016) และความท้าทายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การประเมินความสามารถในการแข่งขันของสถานที่ท่องเที่ยว และการกำหนดมาตรการเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยว (Nazmfar et al., 2019) อย่างไรก็ตามการระบาดใหญ่ของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (โควิด-19) ถือเป็นเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลและทำลายล้างมากที่สุดแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (WTTC, 2020) ทำให้หลายประเทศในหลายภูมิภาคได้จำกัดการเดินทาง ซึ่งส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Yang et al., 2020) จากข้อมูลขององค์การการท่องเที่ยวโลก หนึ่งในสามจุดหมายปลายทางทั่วโลกถูกปิด (UNWTO, 2021) และจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางท่องเที่ยวลดลงร้อยละ 72 ตลอดทั้งปี 2020 (UNWTO, 2021) ซึ่งประเทศไทยก็ได้รับผลกระทบเช่นเดียวกัน การท่องเที่ยวเป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญในการวัดความสุขและความพึงพอใจในชีวิตของผู้คน อีกทั้งสะท้อนถึงระดับมาตรฐานการครองชีพอีกด้วย ดังนั้น ภายใต้ภาวะโรคระบาดรัฐบาลได้เสนอแผนยุทธศาสตร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ หลายจังหวัดได้รับการสนับสนุนจากนโยบายการท่องเที่ยว ก่อนที่นักท่องเที่ยวจะเดินทางออกไปยังจุดหมายปลายทาง การให้คำปรึกษา การแนะนำและบริการแบ่งปันข้อมูลประเภทต่างๆ มีความสำคัญอย่างยิ่ง เมื่อสังคมออนไลน์ก้าวหน้า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจึงกลายเป็นกระแสทั่วไป ส่งผลให้ข้อมูลอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลายเป็นประเด็นสำคัญ (Alaei et al., 2019) ต่อนักท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวให้ความสำคัญในภาพลักษณ์การท่องเที่ยวก่อนเดินทาง ภาพลักษณ์เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการเลือกจุดหมายปลายทาง (Chen & Tsui, 2007) อีกทั้งจุดหมายปลายทางที่มีภาพลักษณ์ที่แข็งแกร่งและเชิงบวกมีโอกาสมากที่จะถูกเลือกโดยนักท่องเที่ยว (Lee, 2009)

นอกจากนี้ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวมีความสำคัญต่อภาคการท่องเที่ยวส่งผลต่อความภักดี และความตั้งใจในการกลับมาเยือน ซึ่งการที่นักท่องเที่ยวมาเยือนซ้ำๆ ช่วยให้ธุรกิจลดค่าใช้จ่ายด้านการตลาด (Kim et al., 2013) อีกทั้งช่วยในการทำกำไรของธุรกิจการท่องเที่ยว (Alves et al., 2019) และเป็นกุญแจสู่ความสำเร็จทางการตลาด (Loi et al., 2017) นอกจากนี้ต้นทุนที่เกี่ยวข้องในการดึงดูดและรักษาลูกค้าปัจจุบันน้อยกว่าการดึงดูดลูกค้าใหม่อย่างมีนัยสำคัญ (Chiu et al., 2012) ดังนั้น การลดต้นทุนทางการตลาดโดยการสร้างทัศนคติที่ดีของนักท่องเที่ยวนำไปสู่ความได้เปรียบด้านต้นทุนที่สามารถแข่งขันได้ซึ่งอาจเป็นกุญแจสู่ความสำเร็จทางการตลาดจุดหมายปลายทาง (Martín-Santana, Beerli-Palacio, & Nazzareno, 2017) เนื่องจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มุ่งเน้นการบริการได้รับอิทธิพลอย่างมากจากคุณภาพของประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว การประเมินบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกที่มอบให้ (Gani et al., 2019) การตัดสินใจเดินทางเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนมีปัจจัยหลายประการที่เกี่ยวข้อง (García-Fernández et al., 2018) เช่น ทัศนคติ บรรทัดฐานส่วนบุคคล การรับรู้ การควบคุมเชิงพฤติกรรม (Bianchi et al., 2017) ผู้วิจัยได้นำแนวคิดความพึงพอใจมาประเมินเพื่อให้ทราบองค์ประกอบที่สำคัญของภาพลักษณ์การท่องเที่ยววัดศาลาลอย วัดศาลาลอยเป็นวัดเก่าแก่ที่ท้าวสุรนารีสร้างขึ้นกับพระยาสุริยเดช (ปลัดทองคำ) ปลัดเมือง

นครราชสีมา ผู้เป็นสามี หลังจากที่รบชนะกองทัพของเจ้าอนุวงศ์ ปี พ.ศ. 2370 หลังจากเสร็จศึกสงครามที่ทุ่งสัมฤทธิ์ ขณะยกทัพกลับเมืองนครราชสีมา คุณหญิงไม่ได้แวะพักบริเวณท่าตะโก และได้สั่งให้ทหารทำแพเป็นรูปศาลาเสวยลอยไปตามลำตะคอง พร้อมตั้งจิตอธิฐาน หากแพรูปศาลานี้ลอยไปติดอยู่ ณ ที่แห่งใด จะสร้างวัดไว้เป็นอนุสรณ์ ซึ่งแพได้ลอยไปติดอยู่ริมฝั่งขวาของลำตะคอง ซึ่งเป็นวัดร้างจึงได้สร้างพระอุโบสถขึ้น เป็นวัดศาลาลอยในปัจจุบัน เมื่อท้าวสุรนารีถึงแก่กรรม เจ้าพระยามหิธรธิบดีได้จัดการฌาปนกิจศพที่วัดศาลาลอยและเจ้าพระยามหิธรธิบดี ได้ก่อเจดีย์ (สถูป) บรรจุอัฐิท้าวสุรนารีไว้ ณ ตรงข้ามหน้าโบสถ์หลังเก่าวัดศาลาลอย ลักษณะเด่นของวัดศาลาลอยแตกต่างจากวัดไทยทั่วไปโดยมีความโดดเด่นตรงรูปทรงของพระอุโบสถคล้ายสำเภาได้คลื่นซึ่งเป็นศิลปะประยุกต์ สร้างเมื่อ พ.ศ. 2510 ภายในมีพระพุทธรูปปางห้ามสมุทรสีขาว (จังหวัดนครราชสีมา, 2563)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาของวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา ในมุมมองของนักท่องเที่ยว เพื่อเข้าใจในพฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของวัดศาลาลอย และการรับรู้ถึงความสำคัญของคุณลักษณะของสถานที่ท่องเที่ยวสามารถนำไปกำหนดแผนในการพัฒนาวัด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการ อีกทั้งเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวใหม่ และรายได้ และยังประโยชน์ต่อชุมชนรอบวัด รวมทั้งการรักษาลูก้าเดิมให้กลับมาเที่ยวซ้ำในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา ในมุมมองของนักท่องเที่ยว

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาเยือนวัดศาลาลอย จังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากไม่ทราบจำนวนนักท่องเที่ยวที่แน่นอน แต่ทราบว่ามีความมาก และเป็นการศึกษาวิจัยค่าเฉลี่ยประชากร (Population Mean, μ) และไม่ทราบจำนวนประชากร (N) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ใช้สูตรกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อการศึกษาค่าเฉลี่ยประชากรของ (Khazanie, 1996) นั่นคือ เมื่อไม่ทราบจำนวนประชากร แต่กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และค่าความคลาดเคลื่อนไม่เกิน .05 จะได้จำนวนตัวอย่าง 384 คน เนื่องจากโมเดลการวิจัยนี้มีพารามิเตอร์ที่ต้องประมาณค่า 46 พารามิเตอร์ จึงต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 460 คน และเป็นการวิจัยเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบจึงต้องมีตัวแปรมากกว่า 10 เท่า แสดงว่าข้อมูลมีมากพอที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจได้ (ยุทธโกยวรรณ, 2557; Hooper, 2012) และเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) กับนักท่องเที่ยว เช่นงานวิจัยของ (Gu et al., 2021; Kolawole, 2019).

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากขอบเขตด้านเนื้อหา มาเป็นข้อคำถามในแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยว พฤติกรรมการท่องเที่ยว และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มาเยือนวัดศาลาลอย เป็นมาตราประเมินค่าแบบ Likert's 5 ระดับ (1-5)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ เครื่องมือแบบสอบถามดังกล่าวนำมาตรวจสอบ ดังนี้ 1. การทดสอบความตรง (Test of Validity) ด้วย IOC (Tirakanan, 2014) การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา

(Content Validity) เป็นการตรวจสอบโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา (Subject Matter Specialists) หรือผู้ทรงคุณวุฒิทำการตรวจสอบคำถามโดยการแสดงความเห็นเป็นรายข้อ การตรวจสอบและประเมินคุณภาพของแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างกับผู้ทรงคุณวุฒิแบบเจาะจงจำนวน 3 ท่าน เมื่อได้ความเห็นมาแล้ว ใช้สูตรในการคำนวณ มีเกณฑ์กำหนดค่าของข้อมูลค่า $IOC \geq 0.5$ หมายความว่า คำถามข้อนั้นจะวัดได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำไปใช้ดำเนินการวิจัยต่อไป 2. จะนำแบบสอบถามไป (Try out) กับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มประชากรในการศึกษา แต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อทดสอบความเข้าใจในข้อคำถามของกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงวิธีการเก็บข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม (Reliability of the best) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา Cronbachs' Alpha Coefficient ซึ่งได้ค่าความน่าเชื่อถือที่ 0.89 แสดงว่าเครื่องมือมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ยอมรับได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 460 ชุด ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวด้วยตนเอง โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในช่วงวันธรรมดาและในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ และเก็บตัวอย่างแบบบังเอิญ ข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม JASP และใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสอง (Second Order Confirmatory Factor Analysis) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของโมเดล โดยใช้การประมาณค่าพารามิเตอร์ด้วยวิธีความน่าจะเป็นสูงสุด (Maximum Likelihood Estimation: ML) เพื่อตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดล (model fit) โดยพิจารณาค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2 - test) ค่าสัดส่วน χ^2 / df ดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (GFI) ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) ค่า Tucker-Lewis index (TLI) มีค่า 0.963 ค่าดัชนีวัดระดับความเหมาะสมพอดีอิงเกณฑ์ (Normed Fit Index) NNFI ค่าดัชนีรากกำลังที่สองเฉลี่ยของเศษ (SRMR) ค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (RMSEA) และดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนเชิงสัมพันธ์ (Hoelter) ที่ ระดับนัยสำคัญ 0.05 เกณฑ์ในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดล (Schumacker & Lomax, 2010) เช่น งานวิจัยของ Awang et al., 2015; Fermani et al., 2020)

ผลการวิจัย

ปัจจัยส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยว ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 325 คน ร้อยละ 70.7 มีอายุ 20-39 ปี จำนวน 267 คน ร้อยละ 58.0 รองลงมาคือ อายุ 40-59 ปี จำนวน 105 คน ร้อยละ 22.8 การศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป จำนวน 182 คน ร้อยละ 39.6 รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช จำนวน 137 คน ร้อยละ 29.8 มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 127 คน ร้อยละ 27.6 รองลงมาคือ พนักงาน/ลูกจ้าง จำนวน 91 คน ร้อยละ 19.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 215 คน ร้อยละ 46.7 รองลงมาคือ รายได้ 15,000-30,000 บาท จำนวน 145 คน ร้อยละ 31.5 และสถานภาพโสด จำนวน 276 คน ร้อยละ 60.0 รองลงมา คือ สถานภาพสมรส 164 คน ร้อยละ 35.7 ส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาเป็นคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 373 คน ร้อยละ 81.1 รองลงมา คือ คนภาคกลาง จำนวน 39 คน ร้อยละ 8.5

พฤติกรรมนักท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์ทำบุญไหว้พระ จำนวน 227 คน ร้อยละ 49.3 รองลงมา คือ สักการะยาโม/อัฐิยาโมจำนวน 190 คน ร้อยละ 41.3 เดินทางด้วยรถยนต์ส่วนบุคคล

จำนวน 326 คน ร้อยละ 70.9 รองลงมาคือ รถจักรยานยนต์จำนวน 110 คนร้อยละ 23.9 เดินทางท่องเที่ยวช่วงวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ จำนวน 338 คน ร้อยละ 73.5 และเดินทางมาเยือนมากกว่า 3 ครั้ง จำนวน 260 คน ร้อยละ 56.5 รองลงมา คือ มาเยือนครั้งแรก 100 คนร้อยละ 21.7

ผลการวิเคราะห์ค่าความเบ้ (skewness) พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน คือ มีค่าน้อยกว่า 2 ผลจากการวิเคราะห์ค่าความเบ้ พบว่า มีค่าระหว่าง -1.75 ถึง -0.21 ซึ่งมีค่าติดลบเป็นส่วนใหญ่ แสดงว่าส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างตอบในระดับที่สูงกว่าค่าเฉลี่ย จัดเป็นค่าเบ้มาทางซ้าย ซึ่งโดยมิติที่มีค่าความเบ้น้อยที่สุด คือ สิ่งดึงดูดใจ มีค่าความเบ้เท่ากับ -1.75 แสดงว่ามิตินี้กลุ่มตัวอย่างค่อนข้าง มีความคิดเห็นที่เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันหรือสอดคล้องกัน การแจกแจงข้อมูลจึงไม่เป็นโค้งปกติ สำหรับด้านที่มี ค่าความเบ้มากที่สุด คือ ความปลอดภัยมีค่าความเบ้ เท่ากับ -0.21 ผลการวิเคราะห์ค่าความโด่ง (kurtosis) พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าระหว่าง -0.28 ถึง 5.42 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน คือ มีค่าน้อยกว่า 7 แสดงว่าความโด่งมีความสูงกว่าโค้งปกติ (Hair et al., 2010; Bryne, 2010) กำหนดเกณฑ์ข้อมูลปกติ ความเบ้อยู่ระหว่าง -2 ถึง +2 และความโด่งระหว่าง -7 ถึง +7)

1. ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างองค์ประกอบ

เมื่อพิจารณาค่าสถิติ Bartlett's Test of Sphericity ซึ่ง เป็นค่าสถิติทดสอบสมมติฐานว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นั้นเป็นเมทริกซ์ เอกลักษณะ (Identity matrix) หรือไม่ พบว่ามีค่าเท่ากับ 21939.213 ($p < .05$) แสดงว่า เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแตกต่างจากเมทริกซ์เอกลักษณะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนี (Kaiser-Meyer-Olkin measures of sampling adequacy: KMO) มีค่าเท่ากับ .944 ซึ่งเข้าใกล้ 1 ผลการทดสอบนี้แสดงให้เห็นว่าตัวแปรต่างๆ ในชุดข้อมูลนี้มีความสัมพันธ์กันมากและมีความเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบได้

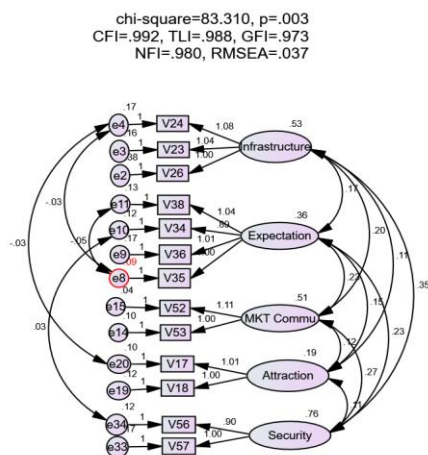
2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่หนึ่ง พบว่า ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor loading : b) ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error : SE) การทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ (z Values) ของค่าน้ำหนักองค์ประกอบ และค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ (Coefficient of Determination : R^2) ของตัวชี้วัด ของแต่ละองค์ประกอบ ทั้ง 8 องค์ประกอบ ได้แก่ สิ่งดึงดูดใจ โครงสร้างพื้นฐาน เอกลักษณะของสถานที่ ความคาดหวังจากการมาวัด ความคุ้มค่า การบอกต่อ การสื่อสารการตลาด และความปลอดภัย ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading: b) ของตัวชี้วัดของทั้ง 8 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.418- 0.874 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน มีค่าตั้งแต่ 0.024-0.037 ค่าการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของค่าน้ำหนักองค์ประกอบ มีค่าตั้งแต่ 16.045-25.557 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) ดังตารางที่ 1

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมพหุของโมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่หนึ่งของ ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนา ตามตารางที่ 1 พบว่า ค่าดัชนีความเหมาะสมพหุของโมเดล มีค่า χ^2 เท่ากับ 4204.453 ค่าสถิติไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-square) มีค่าน้อยกว่า 3.00 = 5.042 ค่านัยสำคัญทางสถิติ (p) เท่ากับ 0.000 ดังนั้น ค่า χ^2 ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า โมเดลไม่มีความเหมาะสมพหุกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเมื่อพิจารณาค่าดัชนีความเหมาะสมพหุอื่น ๆ ได้แก่ ค่าดัชนีวัดระดับความเหมาะสมพหุเปรียบเทียบ (CFI) = .832 ซึ่งมีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ แสดงว่า โมเดลไม่มีความเหมาะสมพหุกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และค่า Tucker-Lewis index (TLI) = .817 ค่าดัชนีวัดระดับความ

เหมาะสมพอดีเชิงเกณฑ์ (Normed Fit Index) $NFI = .799$ ค่าดัชนีระดับความเหมาะสมพอดี (GFI) = .695 ค่าดัชนีวัดระดับความเหมาะสมพอดีที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) = .654 นอกจากนี้ ค่าดัชนีรากกำลังที่สองเฉลี่ยของเศษ (RMR) = 0.039 รวมทั้งค่าดัชนีรากกำลังที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) = .094 และค่าดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนเชิงสัมพัทธ์ (Hoelter) ที่ ระดับนัยสำคัญ 0.05 = 99 แสดงว่า โมเดลไม่มีความเหมาะสมพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ได้องค์ประกอบภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัดศาลาลอย มี 8 องค์ประกอบ ได้แก่ สิ่งดึงดูดใจ โครงสร้างพื้นฐาน เอกลักษณ์ของสถานที่ ความคาดหวัง ความคุ้มค่า การบอกต่อ ความปลอดภัย และการสื่อสารการตลาด

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าดัชนีความเหมาะสมพอดีของโมเดล (Goodness of Fit Indices) ตามตารางที่ 1 พบว่า ค่าดัชนีความเหมาะสมพอดีของโมเดลมีค่า $\chi^2 = 83.310$ ค่าสถิติไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-square) มีค่าน้อยกว่า 3.00 = 1.634 ค่านัยสำคัญทางสถิติ (p) = 0.003 และเมื่อพิจารณาค่าดัชนีความเหมาะสมพอดีอื่น ๆ ได้แก่ ค่าดัชนีระดับความเหมาะสมพอดีเปรียบเทียบ (CFI) = .992 ซึ่งมีค่าสูงตามเกณฑ์ และค่า Tucker-Lewis index (TLI) = 0.988 ค่าดัชนีวัดระดับความเหมาะสมพอดีเชิงเกณฑ์ (Normed Fit Index) $NFI = .979$ ค่าดัชนีระดับความเหมาะสมพอดี (GFI) = .961 ค่าดัชนีวัดระดับความเหมาะสมพอดีที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) = .654 แสดงว่าโมเดลสมมติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ นอกจากนี้ ค่าดัชนีรากกำลังที่สองเฉลี่ยของเศษ (RMR) = 0.035 ค่าดัชนีรากกำลังที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) = .050 รวมทั้ง ดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนเชิงสัมพัทธ์ (Hoelter) ที่ ระดับนัยสำคัญ 0.05 เท่ากับ 379 แสดงว่า โมเดลมีความสัมพันธ์สอดคล้องกลมกลืน บ่งชี้ว่าโมเดลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 ของภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัดศาลาลอย ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐาน สิ่งดึงดูดใจ ความคาดหวัง การสื่อสารการตลาด และความปลอดภัย มีความสำคัญเหมาะสมพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังรูปภาพที่ 1



รูปภาพที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 ของโมเดล

ค่าน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐานของตัวแปรสังเกตได้ในโมเดลการวัด พบว่า น้ำหนักองค์ประกอบทั้งหมดมีค่าเป็นบวก ขนาด 0.045 ถึง 0.379 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปัจจัย โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ตัวแปรบ่งชี้ V23 V24 V26 มีนัยสำคัญทางสถิติในการบ่งชี้ปัจจัย โดยมีค่าน้ำหนักปัจจัยมาตรฐานอยู่ในช่วง .763-.885 และตัวแปรบ่งชี้อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ร้อยละ 58.3 – 78.4 ตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด คือ V26 มีที่จอตลอดเพียงพอ

ปัจจัยความคาดหวัง (Expectation) ตัวแปรบ่งชี้ V34 V35 V36 V38 มีนัยสำคัญทางสถิติในการบ่งชี้ปัจจัย โดยมีค่าน้ำหนักปัจจัยมาตรฐานอยู่ในช่วง .833-.894 และตัวแปรบ่งชี้อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ร้อยละ 69.5 – 79.9 ตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด คือ V35 ได้รับแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต

ปัจจัยการสื่อสารการตลาด (Marketing Communication) ตัวแปรบ่งชี้ V52 V53 มีนัยสำคัญทางสถิติในการบ่งชี้ปัจจัย โดยมีค่าน้ำหนักปัจจัยมาตรฐานอยู่ในช่วง .915-.966 และตัวแปรบ่งชี้อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ร้อยละ 82.8 – 93.4 ตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด คือ V52 มีการประชาสัมพันธ์ผ่านนิตยสาร แผ่นพับ

ปัจจัยสิ่งดึงดูดใจ (Attraction) ตัวแปรบ่งชี้ V17 V18 มีนัยสำคัญทางสถิติในการบ่งชี้ปัจจัย โดยมีค่าน้ำหนักปัจจัยมาตรฐานอยู่ในช่วง .786-.808 และตัวแปรบ่งชี้อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ร้อยละ 61.8 – 65.4 ตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด คือ V17 การแสดงเพลงโคราช

ปัจจัยความปลอดภัย (Safety) ตัวแปรบ่งชี้ V56 V57 มีนัยสำคัญทางสถิติในการบ่งชี้ปัจจัย โดยมีค่าน้ำหนักปัจจัยมาตรฐานอยู่ในช่วง .904-.915 และตัวแปรบ่งชี้อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยได้ร้อยละ 81.3 – 83.6 และตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด V56 คือ ที่จอดรถปลอดภัย

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีทดสอบโมเดลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันประกอบลำดับที่หนึ่งและลำดับที่สอง

ดัชนี ความกลมกลืน	เกณฑ์การพิจารณา	ก่อนปรับโมเดล		หลังปรับโมเดล	
		ค่า	การพิจารณา	ค่า	การพิจารณา
χ^2	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ	4204.453		83.310	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
p		.000	ไม่เหมาะสม	.003	เหมาะสมดี
χ^2/df	≤ 3.00	5.042	ไม่เหมาะสม	1.634	เหมาะสมดี
CFI	> 0.90	.832	ไม่เหมาะสม	0.992	เหมาะสมดี
TLI	> 0.90	.817	ไม่เหมาะสม	0.988	เหมาะสมดี
GFI	≥ 0.90	.695	ไม่เหมาะสม	0.973	เหมาะสมดี
AGFI	≥ 0.90	.654	ไม่เหมาะสม	0.951	เหมาะสมดี
NFI	≥ 0.90	.799	ไม่เหมาะสม	0.979	เหมาะสมดี
RMR	< 0.05	.039	ไม่เหมาะสม	0.014	เหมาะสมดี
RMSEA	< 0.05	.094	ไม่เหมาะสม	0.037	เหมาะสมดี
Hoelter's critical N ($\alpha = .05$)	≥ 200	99	ไม่เหมาะสม	379	เหมาะสมดี

อภิปรายผล

องค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐาน การคาดหวัง สิ่งดึงดูดใจ การสื่อสารการตลาด และความปลอดภัย โดยสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยว (Amenities) ส่งผลต่อความสนใจของนักท่องเที่ยว นอกจากความสวยงามซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดใจแล้ว ยังต้องมีโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ถนน สะพาน สนามบิน ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นที่พัก ร้านอาหาร (Wongwanit, 2003) เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวออกเดินทาง (Goossens, 2000)

ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการท่องเที่ยวและจุดหมายปลายทาง หากผู้มาเยี่ยมชมมีความปรารถนาต่ำ อาจมีโอกาสน้อยที่จะเดินทางไปยังจุดหมายปลายทางหรือมีส่วนร่วมในประสบการณ์เหล่านั้น (Morrison et al., 2019) อีกทั้งความคาดหวังมีผลโดยตรง/โดยอ้อม ต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (Swart et al., 2017) ความคาดหวังก่อตัวขึ้นจากประสบการณ์และระดับความพึงพอใจในการบริการที่ผ่านมา รวมทั้งค่านิยมสัญญาและภาพลักษณ์การบริการจากผู้ให้บริการ (Bosque et al., 2006; Mansouri & Ujang, 2016) ความคาดหวังและความพึงพอใจได้รับการพิสูจน์เชิงประจักษ์ในบริบทต่าง ๆ ว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างกัน (Xia et al., 2009)

สิ่งดึงดูดใจ (Attractions) คือ องค์ประกอบของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวหรือทรัพยากรการท่องเที่ยวที่เป็นปัจจัยหลักต่อการกระตุ้นการตัดสินใจเลือกซื้อของนักท่องเที่ยวและมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเกิดแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวให้เกิดการเดินทาง (Middleton, 1994) สิ่งดึงดูดใจของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ อาจมีความแตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมลดา ธนิสณห์. (2560) พบว่าแรงจูงใจด้านปัจจัยดึงดูดที่ทำให้นักท่องเที่ยวไปเที่ยวบ้านบางเขนมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ Cooper & Boniface (1998) กล่าวว่า แหล่งท่องเที่ยวควรมีสิ่งดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวหรือมีลักษณะชวนใจ มีเสน่ห์เฉพาะตัว และผลิตภัณฑ์ที่ดึงดูดใจต้องประกอบด้วยสิ่งที่จับต้องได้ และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (Swarbrooke, 2002)

การสื่อสารการตลาดทำหน้าที่หลายอย่างกับผู้บริโภคหรือตลาดเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อแจ้ง แสดงวิธีการและเหตุผลที่ใช้ผลิตภัณฑ์ เป็นตัวกำหนดและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคในการซื้อผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Icoz, Kutuk & Icoz 2018) การสื่อสารนี้อาจทำให้สินค้าหรือบริการการท่องเที่ยวเข้าถึงตลาดได้กว้างขึ้น ส่วนผสมการสื่อสารการตลาดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการสื่อสารการตลาด (Kotler, 2009)

ความปลอดภัย นักท่องเที่ยวมักจะเดินทางไปท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ทั่วประเทศ ทำให้ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในชีวิต และทรัพย์สินของตนเองและหมู่คณะ (ทัชชกร แสงทองดี, 2561) ขณะที่ Ryglóva et al., (2015) ระบุความรู้สึกลปลอดภัยเป็นปัจจัยด้านคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญที่สุด ไม่เพียงแต่สถานการณ์ความปลอดภัยในพื้นที่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการรักษาความปลอดภัยในรูปแบบของความเสี่ยงด้านสุขภาพ สภาพธรรมชาติที่ปลอดภัย อัตราการเกิดอาชญากรรม ความปลอดภัยและความมั่นคงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประเมินความสามารถในการแข่งขันของจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยว (Zhou et al., 2015)

ภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวคือองค์รวมความประทับใจของสถานที่หรือการรับรู้เกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ (Echtner & Ritchie, 2003) การสร้างภาพลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อและความคิดของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเฉพาะ หรือการกำหนดคุณค่าด้านสิ่งแวดล้อม

และสังคมในด้านคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวซึ่งเป็นสองปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการกำหนดคุณภาพที่รับรู้ (Jiang et al., 2016). ผลการวิจัย (เช่น Soliman, 2019; Carvalho, 2022; Dai et al., 2022) ระบุว่า ภาพลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว การเลือกจุดหมายปลายทาง และพฤติกรรมในอนาคต

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวทางธรรมชาติและเชิงวัฒนธรรมสามารถเพิ่มความผูกพันกับสถานที่ได้ (Ramkissoon, 2016) ดังนั้น หน่วยงานที่รับผิดชอบต้องให้ความสำคัญกับการจัดหาและรักษาลักษณะที่เหมาะสมแก่ผู้เดินทาง เพื่อเพิ่มคุณภาพของวันหยุดพักผ่อนและก่อให้เกิดความน่าจดจำ (Jing & Rashid, 2018) นอกจากนี้การดำเนินการที่สอดคล้องกันของลักษณะจุดหมายปลายทางอาจดึงดูดนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น อีกทั้งสร้างความพึงพอใจ (Sangpikul, 2018) ได้ด้วย

ความพึงพอใจกับภาพลักษณ์ แหล่งท่องเที่ยวสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ กล่าวว่ ภาพลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว คือ ภาพปลายทางที่เกิดขึ้นมาจากการประมาณการณ์หรือความเข้าใจของแต่ละบุคคล แต่ละภูมิภาค ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ภาพลักษณ์ที่เกิดจากการรับรู้ (Cognitive Image) เป็นการรับรู้ที่เกิดจากการเห็นด้วยตนเองหรือการได้ยินจากบุคคลอื่น ซึ่งภาพลักษณ์ที่เกิดจากการรับรู้เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเชื่อต่อแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ซึ่งความเชื่อเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับมาจากสื่อต่างๆ เป็นปัจจัยในการจูงใจหรือกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และเกิดความสนใจที่จะมาสัมผัสแหล่งท่องเที่ยวด้วยตนเอง 2) ภาพลักษณ์ที่เกิดจากความรู้สึกหรือทัศนคติ (Affective Image) เป็นภาพลักษณ์ที่เกิดจากการประเมินหลังจากที่ได้รับข้อมูลจากสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยว 3) ภาพลักษณ์ที่มีต่อสถานที่โดยรวม (Overall Image) เป็นภาพลักษณ์ที่รวมกันจาก ภาพลักษณ์ 2 ข้อแรกเป็นภาพรวมสะท้อนถึงความรู้สึก ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อคุณลักษณะต่าง ๆ ของแหล่งท่องเที่ยว เช่น ภูมิประเทศ อากาศ ทิวทัศน์ วัฒนธรรม และสิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น ซึ่งความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดีต่อคุณลักษณะต่างๆ นั้น จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์โดยรวมของแหล่งท่องเที่ยว หรือประเทศนั้นๆ

ข้อเสนอแนะ

การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. องค์ประกอบภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัดศาลาลอยนั้นได้ถูกจัดเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบไว้แล้ว วัดหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับองค์ประกอบทั้ง 5 ประการ โดยเฉพาะองค์ประกอบที่ 1 ที่นักท่องเที่ยวพึงพอใจมากด้านโครงสร้างพื้นฐาน ทั้งถนนหนทาง ที่จอดรถ สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อใช้ในการวางแผนเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะหน่วยงานราชการ หรือหน่วยงานท้องถิ่น ที่ทำหน้าที่รับผิดชอบ ดูแลวัดศาลาลอย
2. องค์ประกอบสุดท้ายด้านความปลอดภัย วัดหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญด้านนี้ในประเด็นที่จอดรถปลอดภัย และห้องสุขาปลอดภัยและสะดวก เพื่อสร้างมาตรฐานด้านความปลอดภัยและความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว
3. องค์ประกอบการสื่อสารการตลาด ซึ่งมีค่าตัวแปรน้อยที่สุดนั้น ควรให้ความสำคัญและกำหนดแผนการประชาสัมพันธ์เพื่อเพิ่มการรับรู้ข่าวสารงานกิจกรรมต่าง ๆ ของทางวัดอย่างต่อเนื่องและผ่านทางนิตยสารหรือแผ่นพับ

การวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้สนใจสามารถนำตัวชี้วัดขององค์ประกอบภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัดศาลาลอย ไปประยุกต์ใช้กับการศึกษานักท่องเที่ยวเชิงศาสนาในแหล่งท่องเที่ยวอื่น โดยสามารถใช้วิธีการวิจัยในลักษณะเดิม

2. ควรมีการศึกษาเชิงลึกด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกในมิติภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนา

เอกสารอ้างอิง

- ทัชชกร แสงทองดี. (2561). รูปแบบความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารอาชีวกรรมและความปลอดภัย*, 4(2), 22-38.
- เมตตา ธนินนท์. (2560). *การศึกษาแรงจูงใจและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาเที่ยวบ้านบางเขน*. (การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- ยุทธ ไถยวรรณ. (2557). *สถิติเพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- นครราชสีมา: *วัดศาลาลอย*. (2563). สืบค้นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://www2.nakhonratchasima.go.th/travel>
- Alaei, A. R., Becken, S., & Stantic, B. (2019). Sentiment analysis in tourism: capitalizing on big data. *Journal Travel Res*, 58, 175–191.
- Awang, Z., Afthanorhan, A., Mohamad, M. & Asri, M.A.M. (2015). An evaluation of measurement model for medical tourism research: the confirmatory factor analysis approach. *Journal Tourism Policy*, 6(1), 29–45.
- Bianchi, C., Milberg, S., & Cúneo, A. (2017). Understanding travelers' intentions to visit a short versus long-haul emerging vacation destination: the case of Chile. *Tourism Management*, 59, 312–324.
- Bosque, I. A. R., Martin, H. S. & Collado, J. (2006). The role of expectations in the consumer satisfaction formation process: Empirical evidence in the travel agency sector, *Tourism Management*, 27(4), 410–419.
- Byrne, B. M. (2010). *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications, and programming*. New York: Routledge.
- Chen, C.F., & Tsai, D. (2007). How destination image and evaluative factors affect behavioral intentions?. *Tourism Management*, 28(4), 1115-1122.
- Chiu, C.M., Hsu, M.H., Lai, H., & Chang, C.-M. (2012). Re-examining the influence of trust on online repeat purchase intention: the moderating role of habit and its antecedents. *Decis. Support Syst.* 53, 835–845.
- Chun-yang, W. & Maxwell, K. (2010). The Relationships of Destination Image, Satisfaction, and Behavioral Intentions: An Integrated Model, *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 27(8), 829-843.

- Cooper, C. & Boniface, B.G. (1998). *Geography of travel and tourism*. UK: Butterworth Heinemann.
- Dai, F., Wang, D., & Kirilliva, K. (2022). Travel inspiration in tourist decision making. *Tourism Manag*, 90, 104484.
- Echtner, C. M. & Ritchie, J. R. B. (2003). The meaning and measurement of destination image. *The Journal of Tourism Studies*, 14(1), 37-48.
- Fermani, A., Sergi, M.R., Carrieri, A., Crespi, L., Picconi, L., & Saggino, A. (2020). Sustainable Tourism and Facilities Preferences: The Sustainable Tourist Stay Scale (STSS) Validation. *Sustainability*, 12(22), 9767.
- García-Fernández, J., Gálvez-Ruiz, P., Fernández-Gavira, J., Vélez-Colón, L., Pitts, B., & Bernal-García, A. (2018). The effects of service convenience and perceived quality on perceived value, satisfaction and loyalty in low-cost fitness centers. *Sport Manag. Rev*, 21, 250–262.
- Goossens, C. (2000). Tourism information and pleasure motivation. *Annals of Tourism Research*. 27. 301-321.
- Gu, X.; Hunt, C.A.; Lengieza, M.L.; Niu, L.; Wu, H.; Wang, Y. & Jia, X. (2021). Evaluating Residents' Perceptions of Nature-Based Tourism with a Factor-Cluster Approach. *Sustainability*, 13(1), 199.
- Hair, J., Black, W. C., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2010) *Multivariate data analysis* (7th ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Educational International.
- Hooper, D. (2012), Exploratory Factor Analysis, in Chen, H. (Ed.), *Approaches to Quantitative Research – Theory and its Practical Application: A Guide to Dissertation Students*, Cork, Ireland: Oak Tree Press.
- Icoz, O., Kutuk, A., & Icoz, O. (2018). Social media and consumer buying decisions in tourism: The case of Turkey. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 16, 1051-1066.
- Jiang, Y., Ramkissoon, H., Mavondo, F. T., & Feng, S. (2016). Authenticity: the link between destination image and place attachment. *Journal Hospitality Market. Manag*, 26, 105–124.
- Jing, C. J. & Rashid, B. (2018). Assessing the influence of destination perceived attributes performance on Chinese tourist emotional responses. *Journal Tour. Hospitality Environ. Manag*, 3, 59–70.
- Khazanie, R. (1996). *Statistics in a World of Applications*. New York, USA: HarperCollins College Publishers.

- Kolawole, I.O. (2019). Validating Scales for Tourism Impacts, Quality of Life, and Support Tourism: An Exploratory Factor Approach. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 10(5), 62-71.
- Kotler, P., & Keller, K. (2009). *Marketing management* (13th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Lee, Y. K., Back, K. J. & Kim, J. Y. (2009). Family Restaurant Brand Personality and Its Impact on Customer's Emotion, Satisfaction, and Brand Loyalty. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 33(3), 305-28.
- Loi, L. T. I., So, A. S. I., Lo, I. S., & Fong, L. H. N. (2017). Does the quality of tourist shuttles influence revisit intention through destination image and satisfaction? The case of Macao. *Journal of Hospitality & Tourism Management*, 32, 115-123.
- Mansouri, M., & Ujang, N. (2016). Tourist's expectation and satisfaction towards pedestrian networks in the historical district of Kuala Lumpur, Malaysia. *Asian Geographer*, 33(1), 35-55.
- Martín-Santana, J.D., A. Beerli-Palacio, & P.A. Nazzareno. (2017). Antecedents and consequences of destination image gap. *Annals of Tourism Research* 62: 13–25.
- Middleton, V.T.C. (1994). *Marketing in Travel Tourism*. Oxford: ButterworthHeinemann.
- Morrison-Saunders, A., Hughes, M., Pope, J., Douglas, A. & Wessels, J-A. (2019). Understanding visitor expectations for responsible tourism in an iconic national park: differences between local and international visitors. *Journal of Ecotourism*, 18(13), 284-294.
- Nazmfar, H., Eshghei, A., Alavi, S., and Pourmoradian, S. (2019). Analysis of travel and tourism competitiveness index in middle-east countries. *Asia Pac. J. Tour. Res*, 24, 501–513.
- Ramkissoon, H. (2016). Place satisfaction, place attachment and quality of life: development of a conceptual framework for island destinations, in *Sustainable Island Tourism: Competitiveness and Quality of Life*, eds M. Patrizia and M. Uysal (Wallingford: CABI)
- Ryglova, K., Vajcnerova, I., Sacha, J. & Stojarova, S. (2015). The quality of competitive factor of the destination. *Journal of Economics and Finance*, 34(2015), 550-556.
- Sangpikul, A. (2018). The effects of travel experience dimensions on tourist satisfaction and destination loyalty: the case of an island destination. *Journal Culture Tour. Hospitality Res*, 12, 106–123.
- Schumacker, R. E. & Lomax, R. G. (2010). A beginner's guide to structural equation modeling. (3rd Edition). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shen, S., Wang, H., Quan, Q., & Xu, J. (2019). Rurality and rural tourism development in China. *Tour. Manag. Perspect*, 30, 98–106.

- Shi, Y., Zhong, L., Chen, T. & Yu, H. (2016). Tourism competitiveness evaluation and spatio-temporal characteristics of Chinese border counties. *Chinese Geogr. Sci.*, 26, 817–828.
- Sun, K.A. & Kim, D.Y. (2013) Does Customer Satisfaction Increase Firm Performance? An Application of American Customer Satisfaction Index (ACSI). *International Journal of Hospitality Management*, 35, 68-77.
- Swarbrooke, J. (2002). *The development and management of visitor attraction*. (2nd ed.). Oxford: Butterworth Heinemann.
- Swart, K., George, R., Cassar, J., & Sneyd, C. (2017). The 2014 FIFA World Cup™: Tourists' satisfaction levels and likelihood of repeat visitation to Rio de Janeiro. *Journal of Destination Marketing & Management*, 8, 102-113.
- UNWTO (2021). A compilation of data on country, regional and global level on the impact of COVID-19 on tourism, alongside an impact assessment on the economic impact of COVID-19 crisis on tourism. Available at: <https://www.unwto.org/international-tourism-and-covid-19>
- Wongwanit, V. (2003). *Tourism geography*. (2nd ed). Bangkok: Thammasat University.
- WTTC (2020). Latest research from WTTC shows a 50% increase in jobs at risk in Travel & Tourism. <https://wttc.org/News-Article/Latest-research-from-WTTC-shows-a-50-percentage-increase-in-jobs-at-risk-in-Travel-and-Tourism>
- Xia, W., Jie, Z., Chaolin, G. & Feng, Z. (2009). Examining antecedents and consequences of tourist satisfaction: A structural modelling approach”, *Tsinghua Science and Technology*, 14(3), 397 – 406.
- Zhou, Y., Maumbe, K., Deng, J. & Selin, W.S. (2015). Resource-based destination competitiveness evaluation using a hybrid analytical hierarchy process (AHP): The case study of West Virginia. *Tourism management*, 15, 72- 80

ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริม ความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นฤวรรณ สระคำ*, จิตตินันท์ บุญสิทธิกุล, กรกฏา นกคิม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

E-mail: naruwan.s@ku.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 3) เพื่อเปรียบเทียบระดับความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคปลาย ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนราชินี จำนวน 6 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 194 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคปลายปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียนได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม จากนั้นจับสลากแยกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองห้อง ม.1/2 จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมห้อง ม.1/3 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียน 2) แบบวัดความมีวินัยในการเรียน 3) แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าสถิติ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีวินัยในการเรียนสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีวินัยในการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) จากกิจกรรมที่ได้ทำส่งผลให้นักเรียนมีวินัยในการเรียนสามารถควบคุมตนเองทั้งด้านอารมณ์และพฤติกรรมมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความอดทน และมีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้, การกำกับตนเอง, วินัยในการเรียน

The Effects of Self-regulation Learning Activities to Promote Learning Discipline Mathayomsuksa One Students

Naruwan Sarakam*, Jittinun Boonsathirakul, Karakada Nugkim

Faculty of Education, Kasetsart University

E-mail: naruwan.s@ku.th

Abstract

This research aimed 1) to study the effects of self-regulation learning activities to promote learning discipline Mathayomsuksa One students 2) to compare the students' learning discipline levels before the experiment and after the experiment 3) to compare the level of learning discipline of the students in the experimental group and the control group after the experiment. The population was 194 students from 6 classrooms Mathayomsuksa One in the second semester of the academic year 2021, Rajini School. The sample group was 2 classrooms Mathayomsuksa One students in the secondary semester of the academic year 2021 which were obtained from cluster sampling and then simply randomly divided into 2 groups: the experimental group was 30 secondary students in classroom 1/2 and the control group was 32 secondary students in classroom 1/3. The instruments used in this research were: 1) the Self-regulation Learning Activities to Promote Learning Discipline 2) the Learning Discipline Test and 3) the Student's Self-report towards the Self-regulation Learning Activities. Data were analyzed by mean, standard deviation, Paired-Sample t-test, and Independent-Sample t-test. The research results indicated that: 1) the experimental group were higher learning discipline than before participating activities to promote learning discipline scores at a .05 level of significance. 2) the experimental group were higher learning discipline than the control group at a .05 level of significance. 3) From the activities that resulted in the students' discipline in learning Learners can control themselves both emotionally and behaviorally, have self-confidence, have more patience, and take responsibility for work.

Keywords: Learning Activities, Self-regulation, Learning Discipline

บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 -2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวินัย ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีตัวชี้วัดที่สำคัญ ได้แก่ ผู้เรียนทุกระดับการศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมีวินัย สถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือเทียบเท่าขึ้นไปจัดกิจกรรมสะท้อนการสร้างวินัย และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จากเอกสารดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความมีวินัย คุณธรรม จริยธรรม เป็นพื้นฐานในการส่งเสริมปลูกฝังให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยสามารถส่งเสริมด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับครอบครัว ชุมชน สอดแทรกการส่งเสริมความมีวินัยให้กับนักเรียน ซึ่งวินัยเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนา และยกระดับคุณภาพของคนไทย ผู้ที่มีวินัยดีจะนำไปสู่การมีวินัย ในด้านต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ (ประดิษฐ์ ป้องเขตร, 2559) พบว่า การมีวินัยในตนเองกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษามีความสัมพันธ์กันทางบวก และวินัยด้านความรับผิดชอบส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเป็นคุณลักษณะที่ดีต่อพฤติกรรมกรเรียน และการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ความมีวินัยในตนเองเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง วินัยในตนเองเป็นสิ่งที่ปลูกฝังสิ่งดีๆ ให้กับตนเองและสังคม วินัยในตนเองช่วยเป็นกรอบของการแสดงพฤติกรรมให้มีความเหมาะสม ถ้าเรามีวินัยในตนเองแล้วไม่ว่าจะอยู่ในสังคมใด การดำเนินชีวิตการปรับตัวให้เข้ากับสังคมสามารถทำได้ง่าย ซึ่งบุคคลที่มีคุณลักษณะของความมีวินัยในตนเองจะมีความรับผิดชอบ มีความกล้าแสดงออกในการพูด และการกระทำสามารถตัดสินใจในสิ่งที่ถูกต้อง มีความอดทน และปฏิบัติตามระเบียบของสังคมสามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ มีความมุ่งมั่นในการ ปฏิบัติงาน และกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย ย่อมส่งผลต่อความมีวินัยที่ดีต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม

ปัจจุบันปัญหานักเรียนขาดวินัยในการเรียนเป็นปัญหาที่จะทวีความรุนแรงมากขึ้นอาจมาจากสาเหตุต่าง ๆ เช่น ความไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ อันเนื่องมาจากพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจและสังคม ที่ไม่สอดคล้องกันส่งผลต่อความมั่นคงทางอารมณ์ การปรับตัว และการใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้นักเรียนเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ตามที่ (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2561) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาของเด็กและวัยรุ่น พบว่า สังคมไทยกำลังเข้าขั้นวิกฤติจากการที่เด็กไร้วินัย อีกทั้งเด็กไทยเติบโตมาอย่างไร้วินัย จะเห็นได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นช่วงวัยที่เข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งพัฒนาการตามช่วงวัยอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม รวมไปถึงความกดดันในด้านการศึกษา ความคาดหวังของครอบครัว และสังคม ทำให้เกิดความเครียด (จิตตินันท์ บุญสถิตกุล, 2564) ส่งผลให้นักเรียนบางคน ขาดการควบคุมตนเอง ขาดระเบียบวินัยในการเรียน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีผลกระทบต่อนักเรียนในระยะยาว ถ้าไม่ได้รับการแก้ไขเสียแต่เริ่มแรกโอกาสที่จะประสบปัญหาชีวิตเมื่อเติบโต เป็นผู้ใหญ่ในอนาคตสูง ซึ่งนักเรียนในช่วงอายุ 11-13 ปี เป็นวัยที่สำคัญหากได้รับการส่งเสริมการสร้างวินัยในการเรียนจะสามารถพัฒนาไปตามขั้นพัฒนาการอย่างสมบูรณ์ (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการด้านจริยธรรมของ (Kohlberg, 1976) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นตอนต้น ในช่วงอายุ 12 - 15 ปี การแสดงออกถึงพฤติกรรมขึ้นอยู่กับที่ผู้อื่นเห็นชอบว่าดี

ถูกต้อง และควรทำ พร้อมเป็นพลเมืองที่ดี และปฏิบัติตาม จึงเป็นช่วงวัยที่มีความเหมาะสมในการปลูกฝังการเรียนรู้ที่ถูกต้องตามความคาดหวังของสังคม ดังนั้น หากส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนให้เกิดกับนักเรียนในช่วงวัยดังกล่าวจะสามารถเสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดีให้กับนักเรียนได้ ดังนั้นจึงเป็นความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องหล่อหลอมให้นักเรียนมีระเบียบวินัยมากยิ่งขึ้น เพราะการที่นักเรียนมีวินัยมากขึ้นจะส่งผลไปถึงชีวิตความเป็นอยู่ และความสำเร็จในอนาคต อย่างไรก็ตามการจะพัฒนานักเรียนให้มีระเบียบวินัยสามารถทำได้หลากหลายวิธี จากการศึกษาของ (สาลิณี จงโงจธรรม, 2558) พบว่า การกำกับตนเองในการเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สามารถกำกับควบคุมให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ ได้พัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นต่างๆ รวมทั้งศักยภาพและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นกระบวนการของการกำกับตนเอง (Self-regulation) มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาความมีวินัยในการเรียน ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการส่งเสริมกระบวนการกำกับตนเองเพื่อพัฒนาความมีวินัย นักเรียนจะมีความเอาใจใส่ต่อการเรียน การตรงต่อเวลา มีความรอบคอบในการทำงาน และความเพียรพยายามสูงขึ้น

แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ (Bandura, 1986) ที่กล่าวว่า การกำกับตนเอง (Self-regulation) ไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ด้วยความตั้งใจเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาตนเอง เพราะความตั้งใจและความปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลเพียงอย่างเดียวไม่น่าเพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลง ถ้าขาดแนวทางที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการสังเกตตนเอง (Self-observation) การตัดสินตนเอง (Self-judgement) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) อีกทั้งการกำกับตนเอง เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการตั้งเป้าหมาย จัดการความคิดและอารมณ์เพื่อควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการทำเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ อีกทั้งในยุคสมัยปัจจุบันเป็นยุควิถีการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจาก การระบาดของเชื้อโควิด-19 และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีนักเรียนยังจะต้องเตรียมความพร้อมอย่างรัดกุมต่อการเปลี่ยนแปลง (จิตตินันท์ บุญสถิตกุล, 2564) ซึ่งความสามารถกำกับตนเองจะสามารถควบคุมตนเองให้มีวินัยมากขึ้นได้ และจะทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จ สามารถสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้เกิดขึ้นในชีวิตของตนเอง ครอบครัวและสังคมต่อไปได้อย่างภาคภูมิใจ ดังนั้นการกำกับตนเองจึงเหมาะสมในบริบทโรงเรียนอย่างยิ่ง

จากการศึกษาของผู้วิจัยเป็นครูฝ่ายปกครองและสอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 บางส่วนยังขาดความมีวินัยในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ครูฝ่ายปกครองและครูผู้สอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ที่กล่าวว่า นักเรียนบางส่วนไม่มีสมาธิในการเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ขาดความกระตือรือร้น เข้าเรียนไม่ตรงเวลา ไม่ส่งงานตามที่กำหนด เตรียมอุปกรณ์การเรียนไม่ครบ ไม่ร่วมแสดงความคิดเห็นในชั่วโมงเรียน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในการเรียนและการมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ทางโรงเรียนเห็นความสำคัญของการส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนให้กับนักเรียน อีกทั้งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต้องปรับตัวจากชั้นประถมศึกษาตอนปลายเข้าสู่การเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา รวมถึงยังมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เข้ามาใหม่จากโรงเรียนต่างๆ ซึ่งมีพื้นฐานความมีระเบียบวินัยที่แตกต่างกันออกไปจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสม และส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนให้กับนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองมาใช้ส่งเสริมความมีวินัย

ในการเรียนให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชินี เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้มีวินัยในการเรียนมีความรับผิดชอบ เชื้อมั่นในตนเอง มีความอดทนและปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม เป็นพื้นฐานให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบระดับความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองที่มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งมีการวัดตัวแปรตามก่อนและหลัง (Pretest – Posttest Control Group Design) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคปลาย ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนราชินี จำนวน 6 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 194 คน โดยจัดห้องเรียนแบบคละระดับความสามารถ

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชินี กรุงเทพมหานคร ภาคปลาย ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จากนั้นจับสลากแยกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 32 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังนี้

1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้แนวคิดการกำกับตนเองเป็นแนวคิดหนึ่งที่สำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ของ (Bandura, 1986) ซึ่งประกอบด้วย 3 กระบวนการ คือ การสังเกตตนเอง (Self- observation) การตัดสินตนเอง (Self-judgment) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) เป็นกระบวนการเรียนรู้เสริมสร้างให้นักเรียนมีวินัยในการเรียน อีกทั้งการกำกับตนเองเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการตั้งเป้าหมาย จัดการความคิดและอารมณ์เพื่อควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการทำตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ และช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ตระหนักถึงความสำคัญและทราบถึงประโยชน์ที่ได้รับทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความมีวินัยในการเรียนได้สำเร็จ โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คือ คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีคุณสมบัติ คือ จบการศึกษาระดับปริญญาโท และมีประสบการณ์ในการเป็นครูแนะแนวในระดับชั้นมัธยมศึกษา อย่างน้อย 5 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการ

ตรวจสอบด้านความสอดคล้อง ความเหมาะสมของวัตถุประสงค์ การดำเนินกิจกรรม การประเมินผล รวมทั้งสื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม แล้วรวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ ภายหลังจากการแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ แล้วได้ตรวจสอบคุณภาพความตรง (Validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว แบ่งการดำเนินการเป็น 8 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ดำเนินการสัปดาห์ละ 2

2) แบบวัดความมีวินัยในการเรียนเป็นแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากข้อคำถามเป็นคำถามเชิงบวก และเชิงลบ มีข้อคำถามทั้งสิ้นจำนวน 40 ข้อคำถาม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านความรับผิดชอบ 2) ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง 3) ด้านความอดทน 4) การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม โดยมีการตรวจสอบคุณภาพความตรง (Validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระพิจารณาตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา(Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความมีวินัยในการเรียนไปตรวจหาค่าความเที่ยงด้วยการหาค่าความสอดคล้องภายใน “สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค” (Cronbach's Alpha-Coefficient) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชินี หอ ม.1/5 จำนวน 30 คน โดยนักเรียนกลุ่มดังกล่าวไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.88

3) แบบบันทึกการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมการทดลอง แต่ละครั้งลักษณะแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนมีลักษณะข้อคำถามที่เกี่ยวกับกิจกรรมแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนเขียนคำตอบเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ สำหรับแบบบันทึกการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียน ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากคณะกรรมการที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ก่อนนำไปใช้ในการทดลองเพื่อประเมินสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ นำคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาที่ผ่านเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

2) ทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

2.1 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งไม่เป็นอิสระต่อกัน โดยใช้สถิติพารามेटริก (Parametric Statistics) Paired-Sample t-test

2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลัง การทดลอง ซึ่งไม่เป็นอิสระต่อกัน โดยใช้สถิติพารามेटริก (Parametric Statistics) Paired-Sample t-test

2.3 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นอิสระต่อกัน โดยใช้สถิติพารามेटริก (Parametric Statistics) Independent-Sample t-test

3) สรุปเนื้อหา (Summary Content)

สรุปเนื้อหาจากแบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนในแต่ละครั้ง โดยทำการสรุปและประเมินสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนแต่ละครั้งด้วยการบรรยาย

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลองโดยการทดสอบแบบจับคู่ด้วยสถิติทดสอบที (Paired-Sample t- test)

กลุ่มทดลอง (n=30)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ผลต่างของ ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานของ คะแนนผลต่าง	t	p
ก่อนการ ทดลอง	3.76	0.24	-0.83	0.14	-31.40	.000*
หลังการ ทดลอง	4.59	0.19				

* p<.05

จากตารางที่ 1 พบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบแบบจับคู่ด้วยสถิติทดสอบที (Paired-Sample t-test)

กลุ่ม ควบคุม (n=32)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ผลต่างของ ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานของ คะแนนผลต่าง	t	p
ก่อนการ ทดลอง	3.90	0.30	-0.24	0.18	-7.55	.000*
หลังการ ทดลอง	4.14	0.38				

* p<.05

จากตารางที่ 2 พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ นักเรียนกลุ่มควบคุม มีคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนแบบวัดความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุมหลังการทดลอง โดยการทดสอบด้วยสถิติทดสอบที (Independent Sample t-test)

กลุ่ม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	p
กลุ่มทดลอง	30	4.59	0.19	6.06	.000*
กลุ่มควบคุม	32	4.14	0.38		

* p<.05

จากตารางที่ 3 พบว่า ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนมีคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละครั้งของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ พบว่า นักเรียนได้เรียนรู้ เข้าใจความหมาย ตระหนักถึงความสำคัญของการมีวินัยในการเรียน ทราบถึงประโยชน์ที่ได้รับทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความมีวินัยในการเรียนได้สำเร็จและส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติตน เพื่อให้ประสบความสำเร็จด้านการมีวินัยในการเรียน ดังจะเห็นได้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ อาทิ “หากเราสามารถกำกับตนเองได้ให้เป็นคนที่มีวินัยในการเรียน รู้จักความผิดชอบ มีความอดทนเพียรพยายาม เชื้อมนั้นจะทำให้เราสามารถพัฒนาความมีวินัยในการเรียน” หรือ “นำความรู้ของการกำกับตนเองไปปรับใช้ให้เกิดวินัยในการเรียนและการทำงานนำไปสู่ความสำเร็จได้” หรือ “ได้เรียนรู้วินัยในการเรียนสำคัญมากเป็นแนวทางให้เราปฏิบัติให้เป็นนิสัยที่ดีในการทำงานและการเรียนของเราตลอดไป” โดยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองสามารถส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนที่เหมาะสม และก่อให้เกิดความสำเร็จทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิต

อภิปรายผล

1. ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยการให้ความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางในการปฏิบัติตน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้และให้กำลังใจด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยผ่านการพูดคุย แสดงความคิดเห็น อภิปราย วิเคราะห์สถานการณ์รอบตัวหรือจากสื่อต่าง ๆ การเล่นเกม การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน การรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนและสอดแทรกแนวคิดที่ถูกต้อง โดยไม่ให้นักเรียนรู้สึกถูกบังคับ หรือสั่งสอน ซึ่งหากนักเรียนได้ฝึกฝน

ตนเองอย่างต่อเนื่องจะทำให้ให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์และเห็นคุณค่า ตระหนักถึงความสำคัญ และมีทัศนคติที่ดีในการพัฒนาวินัยในการเรียน เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนและการดำเนินชีวิตในสังคม

2. นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากผลการทดลองเห็นได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ มีผลในการพัฒนาความมีวินัยในการเรียนที่สูงขึ้น นักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองไปสู่การตั้งเป้าหมายต่อความมีวินัยในการเรียน โดยมีกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนวิเคราะห์ความรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนของตนเอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการมีวินัยในการเรียนและนักเรียนสามารถพัฒนาพฤติกรรมของตนเองให้มีวินัยในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 4 เช่น “...รู้จักรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น เข้าเรียนได้ตรงเวลา...” “...สามารถนำไปพัฒนาตนเองให้มีความรับผิดชอบต่อการเรียน และรู้จักการตั้งเป้าหมายต่อการเรียน...” ซึ่งสอดคล้องกับประดิษฐ์ ป้องเพชร, (2559) ได้ศึกษาผลการมีวินัยในตนเองที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า วินัยด้านความรับผิดชอบส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษามีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความรับผิดชอบต่อยังเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่มีผลต่อการมีวินัยในการเรียน และความสามารถปฏิบัติงานตามที่มอบหมายได้สำเร็จและมีประสิทธิภาพ

3. นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ มีคะแนนจากแบบวัดความมีวินัยในการเรียน สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากผลการทดลองเห็นได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากในกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาความมีวินัยในการเรียน ด้านความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความอดทน และการปฏิบัติตามระเบียบของสังคม อีกทั้งช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ให้น้อยลงหรือหมดไป และในขณะเดียวกันจะมีการเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์เข้ามาและการได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนมีวินัยในการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ดังจะเห็นได้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน “ได้เรียนรู้การตั้งเป้าหมายในการเรียนและการทำงาน สามารถนำไปปรับใช้ได้ในการเรียน เช่น มีความอดทนเพียรพยายามในการทบทวนบทเรียน พยายามทำงานให้เสร็จตามที่กำหนด” ซึ่งสอดคล้องกับ รานี ลิ้มเจริญ, (2564) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้แนวคิดการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างวินัยด้านความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้แนวคิดการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างวินัยด้านความรับผิดชอบช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญและความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อให้มีวินัยความรับผิดชอบต่อตนเองต่อครอบครัว และต่อสังคม รวมถึงนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับจิตตินันท์ บุญสุธิกุล, (2564ค) ที่กล่าวว่า ความพยายามกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความเข้มแข็ง อดทน ไม่ท้อถอย และก้าวไปข้างหน้าจะทำให้เกิดผลสำเร็จ ความมีวินัยในการเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ต้องสร้างให้เกิดขึ้น และต้องฝึกฝนอย่างสม่ำเสมออย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียน

สามารถตัดสินใจแก้ปัญหา ตั้งเป้าหมาย และวางแผนเพื่อให้ไปสู่เป้าหมายในการเรียนได้อย่างเป็นระบบ และประสบความสำเร็จ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. จากการศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า สามารถพัฒนาความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ ซึ่งผู้ที่สนใจกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองไปศึกษาแก่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับช่วงวัยและประสบการณ์ของนักเรียน

2. จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเอง ฯ พบว่านักเรียนชอบกิจกรรมในลักษณะกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น กิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติ เล่นเกมมากกว่ากิจกรรมที่ให้นักเรียนเขียนข้อมูลลงในใบงานหรือกิจกรรมที่ทำการบ้าน เช่น กิจกรรม ต้นแบบสู่การตัดสินใจ กิจกรรม รางวัลแห่งความสำเร็จ เป็นต้น สำหรับผู้ที่สนใจนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเอง ฯ ไปใช้ ควรหากิจกรรมที่นักเรียนได้ทำลงมือปฏิบัติ โดยสามารถเปิดเพลงเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจก่อนเริ่มกิจกรรมอีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนไปศึกษากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนปลาย.

2. จากการวิจัยนี้พบว่าทฤษฎีการกำกับตนเองของ Bandura สามารถพัฒนาการมีวินัยในตนเองได้ดังนั้นจึงควรศึกษาว่ามีทฤษฎีทางจิตวิทยาอะไรอีกบ้างที่สามารถพัฒนาการมีวินัยในตนเองได้.

เอกสารอ้างอิง

- จิตตินันท์ บุญสถิตกุล. (2564). วิฤฤฤและการรับมือกับความเครียดของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 22(2), 204-219.
- จิตตินันท์ บุญสถิตกุล. (2564). การเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพของนักเรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 36(2), 1-11.
- จิตตินันท์ บุญสถิตกุล. (2564). การพัฒนาการของชีวิตด้านอาชีพ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประดิษฐ์ ป้องเพชร. (2559). การมีวินัยในตนเองที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 12(3), 83-91.
- รานี ลิ้มเจริญ. (2564). ผลของการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้แนวคิดการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างวินัยด้านความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเชิงกระบือ. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 38(104), 82-93.

สาลินี จงใจสุธรรม. (2558). กลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 7(1), 15-26.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 -2579*. กรุงเทพฯ: บริษัทพรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.

อุมพร ตรังสมบัติ. (2561). *สร้างวินัยให้ลูกคุณ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ชันดำการพิมพ์.

Bandura, A. (1986). *Social foundation of thought and action*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Kohlberg, L. (1976). Moral stages and moralization: The cognitive-development approach. *Moral development and behavior: Theory research and social issues*, n.p. 31-53.

พฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่

วิชุดา มาตันบุญ

ศูนย์วิจัยปัญหาสังคม สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

E-mail: Vichu.m@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) สำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน 2) เพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียน เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือการวิจัยคือแบบสอบถาม โดยเก็บข้อมูลในโรงเรียนเป้าหมาย 4 แห่งในจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนละ 200 คน รวมทั้งหมด 800 คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คนไทยวน/คนเมือง เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/บิดามารดาพร้อมญาติ ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างทั่วไป/ใช้แรงงาน เวลาว่างมักจะฟังเพลง/ดูหนัง/ดูโทรทัศน์ ชอบเล่นเกมสล็อต ชอบภาพยนตร์/ละครแนวแอ็กชั่น มักจะเล่น YouTube เป็นประจำ และใช้โซเชียลมีเดียสำหรับพูดคุยกับเพื่อนและการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยกระทำ/ถูกกระทำการกลั่นแกล้งและเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย มีพฤติกรรมรู้ทันการใช้โซเชียลมีเดีย คือ มีการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารก่อนเป็นประจำ และการทดสอบสมมติฐานพบว่าพฤติกรรมถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียและพฤติกรรมเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง และพฤติกรรมรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับกิจกรรมเวลาว่างของนักเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : พฤติกรรม, ความรุนแรง, การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย, การสร้างความเกลียดชัง, การรู้เท่าทันสื่อ

Violent Behavior in Media Use by Students in Chiang Mai Province

Wichulada Matanboon

Researcher Social Research Institute, Chiang Mai University

E-mail: Vichu.m@hotmail.com

Abstract

This research article was a quantitative research that aimed to 1) survey student social media usage behaviors; 2) to test the hypothesis of student violence behavior on social media and media information literacy behavior. The research was launched by collecting data using questionnaires from 4 target schools in Chiang Mai Province, 200 students per school, totaling 800 students. The results showed that most of the students are female [Thai-Yuan and Khon Muang] study in Grade 12, live with their parents or with relatives. Their parents were employee or labor. In their free time, they usually listened to music, watch movies or TV such as action movies, enjoy fighting games and often play on YouTube. Moreover, they also use social media to chat with friends and to study. Most of the students don't have experienced Cyberbullying on social media. In media information literacy behavior, they also had a regular analysis of information beforehand. The hypothesis tests founded that Cyberbullying and hate speech depend on the parent's occupation. And the social media awareness behaviors depend on the student's free time at the 0.05 level of statistical significance.

Keywords: Behavior, Violence, Cyberbullying, Hate Speech, Media Literacy

บทนำ

ปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียนนับเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กเยาวชน โดยเฉพาะพัฒนาด้านการเจริญเติบโต ด้านการเรียนรู้ ด้านอารมณ์ รวมทั้งด้านสังคม ซึ่งเหยื่อหรือผู้ถูกระทำความรุนแรงได้รับผลกระทบนี้ต่อไปในระยะยาว จากการศึกษาของ UNESCO (2017) ในประเทศอังกฤษพบว่าเด็กอายุ 16 ปีถูกกลั่นแกล้งที่โรงเรียนมีโอกาสมากขึ้นในการที่จะไม่ได้รับการศึกษาต่อ และส่งผลกระทบต่อการทำงานในอนาคต รวมทั้งได้รับค่าจ้างในระดับต่ำโดยได้รับรายได้น้อยกว่าผู้ที่ไม่ถูกกลั่นแกล้ง และจากการศึกษาในประเทศไทยพบว่านักเรียนร้อยละ 31 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศถูกกลั่นแกล้งทางการล้อเลียนและมีการขาดเรียนในเดือนถัดมา หรือการศึกษาในประเทศอาร์เจนตินา พบว่าร้อยละ 45 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศมีการออกจากโรงเรียนและผลการเรียนตกต่ำมากกว่านักเรียนคนอื่น การกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนของเด็กเยาวชนส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตต่อไปของเหยื่อหรือผู้ถูกระทำความรุนแรงอย่างมาก ปัจจุบันพบว่ามีกรกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการเพิ่มมิติของความเสี่ยงและความเจ็บปวดให้กับเหยื่อ การกลั่นแกล้งออนไลน์มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการโพสต์หรือส่งข้อความอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยเป็นการละเมิด ข่มขู่ ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลต่างๆ เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ (online social networks) ห้องสนทนา (chat rooms) บล็อก (blogs) การส่งข้อความตอบโต้ (instant messaging) เป็นต้น กลั่นแกล้งบนออนไลน์ผ่านการแพร่ข่าวลือ การโพสต์ข่าวเท็จ ข้อความที่ทำร้ายจิตใจ ความคิดเห็นหรือรูปภาพอับอายของผู้อื่น กีดกันผู้อื่นออกสังคมออนไลน์ หรือแม้แต่การสื่อสารใดๆ ที่ช่วยให้ผู้กระทำผิดยังคงอยู่ ซึ่งผู้กระทำผิดไม่ต้องระบุชื่อ ที่อยู่ก็สามารถกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ตลอดเวลา ทุกวัน และข้อความหรือรูปภาพที่สร้างความเสียหายแก่เหยื่อก็สามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้าง (UNESCO, 2017)

จากข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัวจังหวัดเชียงใหม่ (ศปก.) ได้รับแจ้งเหตุความรุนแรงทั้งหมด 43 รายเป็นเด็ก 6 ราย เป็นผู้ใหญ่ 37 ราย กรณีที่เป็นเด็กได้ส่งต่อให้ได้รับความช่วยเหลือและคุ้มครองสิทธิ โดยให้เข้าพักและบำบัดฟื้นฟูที่บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดเชียงใหม่เพื่อให้เด็กได้รับความปลอดภัย เนื่องจากผู้กระทำคือบุคคลใกล้ชิดภายในครอบครัว และสอดคล้องกับข้อมูลของมูลนิธิรักษ์เด็กมีจำนวนเด็กที่ได้รับการช่วยเหลือทั้งหมดที่อำเภอฝาง 84 ราย สำหรับความรุนแรงบนโลกออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่พบว่ามีมากขึ้น เป็นกรณีเด็กถูกล่อลวงให้ถ่ายคลิปวิดีโอหรือภาพนิ่งของอวัยวะเพศ ของลับ เพื่อนำมาจำหน่ายในกลุ่มไลน์ซึ่งเป็นกลุ่มปิด โดยจำหน่ายให้กับผู้ที่นิยมเสพยาประเภทนี้ผ่าน Google Drive (เป็นพื้นที่จัดเก็บออนไลน์แบบ Cloud Computing) ให้ทำการดาวน์โหลดเอง แต่ภาพคลิปถูกเผยแพร่อย่างต่อเนื่องคนขายคลิปได้เงินเรื่อย ๆ ส่งผลกระทบต่อเด็กที่ถูกกระทำ นับว่าปัญหาความรุนแรงในเด็กนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ของจังหวัดเชียงใหม่มีความน่ากังวลมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในช่วงที่มีการเรียนการสอนแบบออนไลน์เด็กนักเรียนไม่ได้ไปโรงเรียนและใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์นาน เด็กจึงแสดงออกถึงพฤติกรรมความรุนแรงผ่านโลกออนไลน์มากขึ้นด้วยและเด็กก็สามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย

บทความวิจัยนี้ เป็นการนำเสนอผลการศึกษาในโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อประเด็นความรุนแรงเพื่อลดปัญหาความรุนแรงของนักเรียนที่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปีพ.ศ. 2562 เป็นการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ (Baseline data) ของ

นักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อนำไปสู่การออกแบบหลักสูตรการอบรมให้ความรู้กับนักเรียนในประเด็น พฤติกรรมความรุนแรง การรู้เท่าทันสื่อและมีทักษะในการใช้สื่อ และสามารถพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เพื่อลดความรุนแรงในนักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียและพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีองค์ประกอบวิธีการศึกษาและวิเคราะห์ดังนี้

1) ประชากรของการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนรัฐบาลในจังหวัดเชียงใหม่ มีทั้งหมด 29 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 17,648 คน โดยจะใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (2 Stage Sampling) (1) สุ่มโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐบาลขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษในจังหวัดเชียงใหม่จากจำนวน 9 โรงเรียน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย โดยสุ่มโรงเรียนในเมืองจำนวน 1 โรงเรียน และสุ่มโรงเรียนนอกเมืองจำนวน 3 โรงเรียนรวมเป็น 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนฝางชนูปถัมภ์ โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม และโรงเรียนจอมทอง (2) สุ่มนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 200 คน รวมทั้งหมด 800 คน

2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม ในรูปแบบ Google form โดยประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) และคำถามปลายปิด (Close-Ended Question) ทั้งหมดแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสอบถามได้ดังนี้ ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียน ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน

3) การทดสอบเครื่องมือเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) มีค่าเชื่อมั่น 0.960 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นระดับสูง จึงถือว่าแบบสอบถามชุดนี้มีความน่าเชื่อถืออยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาทำการเก็บ รวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่นักเรียนทั้งในรูปแบบเอกสารและ QR Code สำหรับจัดเก็บแบบออนไลน์ และนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาหาค่าสถิติโดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งแบบสอบถามทั้งหมดที่ส่งไปโรงเรียนจำนวน 800 ชุดได้รับกลับมาจำนวน 800 คิดเป็น 100%

5) วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทำการวิเคราะห์และนำเสนอค่าสถิติเชิงบรรยาย (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ผู้วิจัยได้เลือกใช้การทดสอบแบบไคสแควร์ (Chi-Square Test)

ผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน

ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 67.1 ชาติพันธุ์ของนักเรียนมากที่สุด ได้แก่ ไทยวน (คนเมือง) ร้อยละ 55.9 รองลงมา ได้แก่ ไทยภาคกลาง ร้อยละ 25.0 ระดับชั้นของนักเรียนมากที่สุด ได้แก่ มัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 41.0 นักเรียนพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/บิดามารดาพร้อมปู่ย่า/บิดามารดาพร้อมตายายมากที่สุด ร้อยละ 62.0 รองลงมา ได้แก่ อาศัยอยู่กับมารดา ร้อยละ 15.0 ผู้ปกครองของนักเรียนมีอาชีพรับจ้างทั่วไป/ใช้แรงงาน มากที่สุด ร้อยละ 33.5 และเวลาว่างนักเรียนชอบฟังเพลง/ ดูหนัง/ดูโทรทัศน์มากที่สุด ร้อยละ 37.9 รองลงมา ได้แก่ เล่นอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 32.8

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่ชอบติดตามเนื้อหาสื่อประเภทหนังสือ/ละคร/การ์ตูน/เพลง/บันเทิงมากที่สุด ร้อยละ 74.9 รองลงมา ได้แก่ เทียว/กิน ร้อยละ 53.4 นักเรียนชอบเล่นเกมสแนช/ยิง มากที่สุด ร้อยละ 29.4 รองลงมา ได้แก่ ผจญภัย ร้อยละ 17.6 นักเรียนชอบดูภาพยนตร์หรือละครแนว บู๊ แอ็กชั่น ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ (Action) มากที่สุด ร้อยละ 27.1 รองลงมา ได้แก่ ผจญภัย (Adventure) ร้อยละ 26.9 นักเรียนมีและใช้โทรศัพท์ Smart Phone หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้งานได้อย่างอิสระมากที่สุด ร้อยละ 95.5 ใช้งานโซเชียลมีเดีย 4-6 ชั่วโมง/วัน มากที่สุด ร้อยละ 40.3 ปัจจุบันนักเรียนมีการใช้งาน YouTube มากที่สุด ร้อยละ 99.6 และนักเรียนมีการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อพูดคุยกับเพื่อน มากที่สุด ร้อยละ 99.2

ข้อมูลระดับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียน

• การถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนเคยถูกนินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น นินทาเพื่อนผ่านแชทที่สุด ร้อยละ 38.1 และเคยถูกผู้อื่นหลอกหลวงผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังลวงละเมิดทางเพศน้อยที่สุด ร้อยละ 5.4

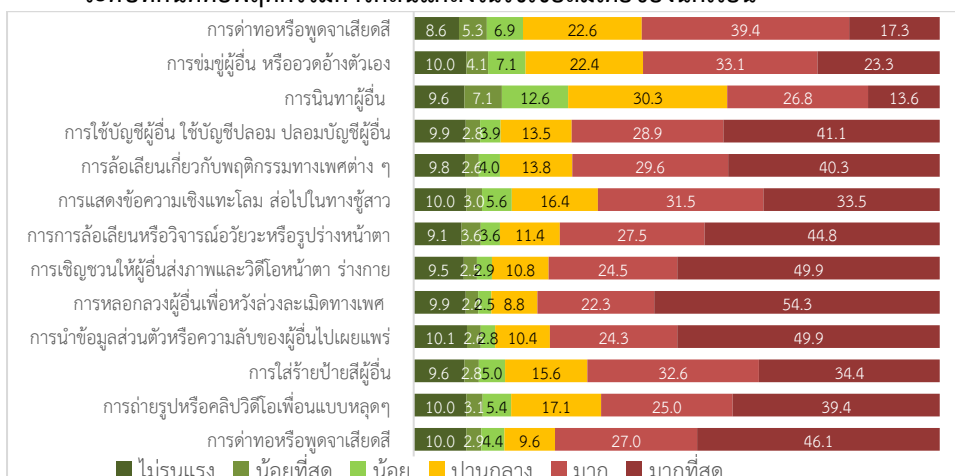
• การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนเคยแสดงพฤติกรรมนินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 29.0 และเคยแสดงพฤติกรรมล่อลวงหรือหลอกหลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดียน้อยที่สุด ร้อยละ 3.4

• สาเหตุของการมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

นักเรียนที่มีทัศนคติเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ เป็นเพราะ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะมากที่สุด ร้อยละ 35.7 รองลงมาคือ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด ร้อยละ 33.4 และน้อยที่สุดคือ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 2.9

• ระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียของนักเรียน



รูปที่ 1 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

จากรูปที่ 1 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติการคำทหาหรือพูดจาเสียดสีผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โฟส แชท หรือไลฟ์คำผู้อื่น ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 39.4 การข่มขู่ผู้อื่น หรืออวดอ้างตัวเอง ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 33.1 การนินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงปานกลาง ร้อยละ 30.3 การใช้บัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีปลอม ปลอมบัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีนิรนามไปคำผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อความสะใจ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 41.1 การล้อเลียนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ หรือเล่ามุกตลกที่ส่อเสียดทางเพศผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 40.3 การแสดงข้อความเชิงทะเลาะ โส่ไปในทางขู่สว หรือแสดงความเป็นเจ้าของต่อผู้อื่นผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 33.5 การล้อเลียนหรือวิจารณ์อวัยวะหรือรูปร่างหน้าตาผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น ขาเป็ด อ้วน หรือคำพูดต่าง ๆ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 44.8 การเชิญชวนให้ผู้อื่นส่งภาพและวิดีโอหน้าตา ร่างกาย หรืออวัยวะเพศผ่านมาทางโซเชียลมีเดียเพื่อเก็บไว้หรือเผยแพร่ต่อ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 49.9

การหลอกลวงผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังลวงละเมิดทางเพศ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 54.3 การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โฟสรูปบัตรประชาชนของเพื่อนผ่าน facebook ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 49.9 การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 34.4 การถ่ายรูปหรือคลิปวิดีโอเพื่อนแบบหลุดๆ แล้วเอาไปแสดงความคิดเห็นผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 39.4 และการหลอกลวงหรือหลอกลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 46.1

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า เคยถูกเข้าใจผิด โดยผู้อื่นโน้มน้าวชักจูงให้บุคคลอื่นเชื่อในข้อมูลผิดๆ มากที่สุด ร้อยละ 33.3 และเคยถูกไล่ล่า ช่มชู้ คกคาม รัมประณามเพราะเห็นต่างจากคนอื่น น้อยที่สุด ร้อยละ 8.9

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยแสดงถึงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การเปรียบเทียบร้อยละของทัศนคติเกี่ยวกับการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนเคยใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ดูถูก เหยียดหยามมากที่สุด ร้อยละ 41.5 และเคยไล่ล่า ช่มชู้ คบคาม รุมประณาม ผู้ที่เห็นต่างน้อยที่สุด ร้อยละ 6.5

นักเรียนที่มีทัศนคติเกี่ยวกับสาเหตุการแสดงพฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ
 ทำด้วยความโกรธ บั่นดาลโทสะมากที่สุด ร้อยละ 42.4 รองลงมา คือ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็น
 ความผิด ร้อยละ 33.7 และน้อยที่สุด ร้อยละ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 3.7

การสื่อสารที่...	ไม่รุนแรง	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
การใช้ภาษาที่รุนแรง ท้าทาย ดุด่า เหยียด...	11.6	7.3	8.4	24.4	30.3	18.1
การสร้างความเข้าใจผิด โดยการโน้มน้าวใจ...	12.4	4.4	7.1	19.8	30.4	26.0
การลดคุณค่าผู้อื่น	11.9	4.8	5.1	14.1	28.5	35.6
การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกรังเกียจเกลียด...	12.4	3.4	6.6	21.1	29.8	26.8
การกีดกันออกจากสังคม	12.3	3.6	4.6	14.1	27.4	38.0
การตีตราเหมารวมในทางลบ	12.4	4.1	5.5	14.1	30.3	33.6
การยุยงให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังกับผู้ที่เห็นต่าง	12.3	2.9	5.6	14.4	28.8	36.1
การเกลียดชังผู้ที่เห็นต่าง	11.9	3.6	6.3	15.8	29.4	33.1
การไล่ล่า รมประณาม ผู้ที่เห็นต่าง	12.8	4.2	6.9	9.3	19.6	51.8

■ ไม่รุนแรง ■ น้อยที่สุด ■ น้อย ■ ปานกลาง ■ มาก ■ มากที่สุด

รูปที่ 2 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

จากรูปที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ถูกเหยียดหยาม ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 30.3 การสร้างความเข้าใจผิด โดยการโน้มน้าวใจชักจูงให้เชื่อถือด้วยข้อมูลผิดๆ หรืออคติส่วนตัว อยู่ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 30.4 การลดคุณค่าผู้อื่น ทำให้กลายเป็นตัวตก อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 35.6 การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝัก แบ่งฝ่าย อยู่ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 29.8 การกีดกันออกจากสังคม อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 38.0 การตีตราเหมารวมในทางลบ อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 33.6 การยุยงให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังกับผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 36.1 การเกลียดชังผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 33.1 และการไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประณาม ผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 51.8

ข้อมูลเกี่ยวกับระดับพฤติกรรมความรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน (Media Literacy)

เมื่อนักเรียนเห็นข่าวสารจากโซเชียลมีเดีย นักเรียนมีพฤติกรรมอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียดเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 48.6 วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอยู่เสมอเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 47.5 เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากโซเชียลมีเดียจะไม่เชื่อเลยทันทีที่เป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 39.6 ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น ๆ เป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 40.4 ไม่แชร์หรือโพสต์ภาพ/ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องทุกครั้ง ร้อยละ 42.9 ไม่กดไลค์หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาการกระทำความรุนแรงในโซเชียลมีเดียทุกครั้ง ร้อยละ 41.1 และตักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดให้ระมัดระวังในการแชร์ภาพ/ ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 38.8

ข้อมูลเกี่ยวกับระดับอภิทธิพลของโซเชียลมีเดียต่อพฤติกรรมด้านความรุนแรงของนักเรียน

นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านความรุนแรงทางเพศมากที่สุด ($\bar{X} = 3.43$) ซึ่งอยู่ในระดับความรุนแรงมาก ในขณะที่พฤติกรรมด้านความรุนแรงทางกายและด้านความรุนแรงทางสังคมน้อยที่สุด ($\bar{X} = 3.33$ เท่าๆ กัน) ซึ่งอยู่ในระดับความรุนแรงมาก โดยการเปรียบเทียบร้อยละของทัศนคติเกี่ยวกับอภิทธิพลของโซเชียลมีเดียต่อพฤติกรรมด้านความรุนแรงของนักเรียนรายข้อ พบว่านักเรียนมีทัศนคติต่ออภิทธิพลของโซเชียลมีเดียที่มีต่อพฤติกรรมที่แสดงถึงความรู้สึกน้อยใจมากที่สุด ร้อยละ 93.0 และทัศนคติต่ออภิทธิพลของโซเชียลมีเดียที่มีต่อการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ยินยอม (ข่มขืน) น้อยที่สุด ร้อยละ 86.3

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนทั้ง 4 โรงเรียน

โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ระดับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียนทุกโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ไม่เคยถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และไม่เคยแสดงพฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ส่วนระดับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ส่วนใหญ่ไม่เคยถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ยกเว้นโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย และโรงเรียนฝางชนูปถัมภ์ที่นักเรียนถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเฉลี่ย 1-2 ครั้งต่อเดือน และส่วนใหญ่ไม่เคยแสดงพฤติกรรมเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ยกเว้นโรงเรียนฝางชนูปถัมภ์ที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเฉลี่ย 1-2 ครั้งต่อเดือน แสดงว่านักเรียนโรงเรียนฝางชนูปถัมภ์มีพฤติกรรมความรุนแรงมากกว่าโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย

2. ผลการทดสอบการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การถูกแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมความรู้เท่าทันการใช้งานโซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 1 ค่าไคสแควร์ (χ^2) การถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การถูกแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียน

พฤติกรรมในโซเชียลมีเดีย	ค่า χ^2 และ (p-value)			
	ลักษณะครอบครัว	อาชีพผู้ปกครอง	กิจกรรมเวลาว่าง	แนวเกมที่ชอบ
ถูกกลั่นแกล้ง	5.871 (0.209)	27.002 (<0.001*)	7.615 (0.368)	9.413 (0.224)
การกลั่นแกล้ง	3.051 (0.549)	11.644 (0.020*)	11.845 (0.106)	10.195 (0.178)
ถูกแสดงความเกลียดชัง	0.333 (0.988)	0.394 (0.983)	4.745 (0.691)	4.061 (0.773)
แสดงความเกลียดชัง	6.114 (0.191)	13.224 (0.010*)	9.841 (0.198)	7.005 (0.428)
การรู้ทันสื่อ	10.434 (0.578)	13.686 (0.321)	33.195 (0.044*)	31.071 (0.072)

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับกิจกรรมเวลาว่างของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การทดสอบการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และทดสอบการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 2 ค่าไคสแควร์ (χ^2) การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และทดสอบการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

สาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย	ค่า χ^2 และ (p-value)	
	การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย	การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย
ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด	0.243 (0.622)	3.094 (0.079)
เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้	0.893 (0.345)	0.422 (0.516)
ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ	18.311 (<0.001*)	18.655 (0.080)
เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้	0.155 (0.734)	0.441 (0.507)
การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะเคยทำมาก่อน	1.299 (0.254)	1.371 (0.242)
เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ	6.945 (0.008*)	6.271 (0.012*)
เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง	4.243 (0.039*)	4.509 (0.034*)
เห็นมาจากสื่อหรือในสังคมโซเชียล	0.511 (0.475)	2.929 (0.087)
ต้องการให้เพื่อนสนิทยอมรับ	0.345 (0.557)	5.804 (0.016*)
การได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิดบนโลกโซเชียล	0.223 (0.637)	0.615 (0.433)
มีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล	13.957 (<0.001*)	8.957 (0.003*)
ถูกข่มขู่รังแกบนโลกโซเชียล	1.882 (0.170)	3.035 (0.516)

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พฤติกรรมการความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง ต้องการให้เพื่อนสนิทยอมรับ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

พฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า อาชีพของผู้ปกครองส่งผลต่อพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย เนื่องจากอาชีพของผู้ปกครองบางอาชีพต้องทำงานไม่เป็นเวลาทำให้ไม่มีเวลาได้ดูแลเด็ก อาชีพผู้ปกครองส่งผลให้เกิดการถูกกลั่นแกล้งของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ โดยพบว่าอาชีพที่มีความเสี่ยงที่เด็กนักเรียนมีแนวโน้มการถูกกลั่นแกล้งคือ อาชีพค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว ผู้รับเหมาและอาชีพรับจ้างทั่วไป อาชีพใช้แรงงานจึงมีผลต่อเด็กบางคน ไม่ว่าจะการกลั่นแกล้งเพื่อนๆ หรือถูกเพื่อนๆ กลั่นแกล้ง ในบางอาชีพอาจจะเข้าไม่ถึงโซเชียลมีเดียจึงทำให้ตามไม่ทันเด็กและไม่สามารถสอนเด็กในการใช้โซเชียลมีเดียได้ ซึ่งการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นั้นส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อนักเรียนอย่างมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยรัตน์ รุ่งสาคร (2554) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลายเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ได้แก่ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครองจึงส่งผลให้นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง เนื่องจากอาชีพบางอาชีพทำให้ผู้ปกครองมีเวลาไม่ตรงกับเด็กและไม่มีเวลาที่จะสอนและละเลยในหน้าที่ของจึงทำให้เด็กคิดว่าสิ่งที่ทำไม่ใช่เรื่องที่มีผิด

พฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับกิจกรรมเวลาว่างของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า กิจกรรมเวลาว่างของนักเรียนส่งผลต่อพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดีย ซึ่ง UNESCO (2013) และ Hobbs (2011) ได้ระบุว่า การรับเนื้อหาสื่อควรวิเคราะห์อย่างสมเหตุสมผลและแสดงออกผ่านสื่ออย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากกิจกรรมยามว่างของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ที่แตกต่างกัน เช่น การฟังเพลง/ดูหนัง/ดูโทรทัศน์ การเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมสื่ การเล่นเกมดนตรี/ร้องเพลง การเล่นเกมกีฬา การอ่านหนังสือและอื่นๆ จึงทำให้รู้เท่าทันการใช้งานโซเชียลมีเดียมีความแตกต่างกัน โดย การฟังเพลง/ดูหนัง/ดูโทรทัศน์มีผลต่อการรู้เท่าทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของเด็กนักเรียนบางคน เนื่องจากนักเรียนอยู่ใน

พื้นที่ที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ไม่มากนัก จึงทำให้การรับข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มาจากการฟังเพลง/ดูหนัง/ดูโทรทัศน์

การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า สาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียลส่งผลต่อการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของนภาพรรณ อาษาเพชร (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการจัดการปัญหา โดยการกลั่นแกล้งกันบนโซเชียลมีเดียสาเหตุหลักเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ง่ายต่อการใช้งาน เป็นการสื่อสารที่สามารถใช้ได้ทันที ดังนั้นเมื่อเกิดความไม่เข้าใจในการสื่อสาร หรือได้รับข่าวสารผิดจากโซเชียลมีเดีย เด็กเยาวชนจึงใช้โซเชียลมีเดียในการกระทำการกลั่นแกล้งโดยแสดงความคิดเห็นผ่านโซเชียลมีเดีย การโพสต์ผ่านทางโซเชียลมีเดีย จึงทำให้เกิดการทะเลาะกันบนโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างความเสียหายให้กับคู่กรณี

การเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง ต้องการให้เพื่อนสนิทยอมรับ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า สาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เห็นตัวอย่างจากเพื่อนๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยากเป็นผู้กระทำบ้าง ต้องการให้เพื่อนสนิทยอมรับ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียลส่งผลต่อการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยาร ทุตแก้ว (2560) เรื่อง พฤติกรรมรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งมีสาเหตุของการรังแกกันของเยาวชนผ่านโลกโซเชียลส่วนใหญ่มาจากปัญหาด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน โดยพฤติกรรมของเพื่อนนั้นชอบใช้ความรุนแรงต่อกัน ซึ่งในบางครั้งถึงขั้นมีเรื่องชกต่อยกันภายหลัง ร้ายไปกว่านั้นคือ เยาวชนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเลือกคบเพื่อนที่มีกลุ่มเสี่ยง ทั้งเพื่อนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่สุ่มเสี่ยงในด้านยาเสพติด พฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งเยาวชนดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา ดังนั้นกลุ่มเพื่อนและคนใกล้ชิด รวมถึงประสบการณ์การพบเห็นการกระทำดังกล่าวจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับจังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาควรมีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมความชอบของนักเรียนเพื่อสร้างความสนใจในเนื้อหาการเรียนการสอน และมีการแทรกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และช่วยลดความรุนแรงในนักเรียนลงได้ เช่น พฤติกรรมความรุนแรง การรู้เท่าทันสื่อ การกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดีย และการสร้างความเกลียดชัง

หน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ อาทิ สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ สำนักงานศึกษาธิการ สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ฯลฯ สามารถนำเอาผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนจัดกิจกรรมกับเด็กเยาวชนในพื้นที่ได้ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กเยาวชน

2. ข้อเสนอต่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น และมีเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของนักเรียนในแต่ละระดับ

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ควรมีการผลิตสื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงข่าวสารทางโซเชียลมีเดียได้ โดยให้ความรู้ผ่านช่องทางสื่อบุคคล สื่อในชุมชน เช่น เสียงตามสาย หรือสื่อการสอนประเภทคลิปวิดีโอ แผ่นพับ และโปสเตอร์ ในระดับประเทศควรมีนโยบายเกี่ยวกับการควบคุมการกระทำความรุนแรงต่อเด็กนักเรียนในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างเข้มงวด ควรเพิ่มข้อกฎหมายในพรบ. คุ้มครองเด็กให้ครอบคลุมกับสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็กในปัจจุบัน โดยเฉพาะความรุนแรงจากสื่อออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- นภาพรธรรม อาษาเพชร. (2560). การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการจัดการปัญหา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 1(9), 100-106.
- บุษยรัตน์ รุ่งสาคร. (2554). การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียล ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล).
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดแก้ว. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28, 86-99.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- UNESCO. (2013). *Global Media and Information Literacy (MIL) Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Paris: UNESCO.
- UNESGO. (2017). *School Violence and Bullying: Global Status Report. the International Symposium on School Violence and Bullying: From Evidence to Action*. 17 – 19

บทบาทของพื้นที่ในซีรีส์วายเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ

วีรธิดา อุดุลนวกิจ, ชื่นกมล ทวีขศรี, จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์*

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

*ผู้ประสานงานหลัก

E-mail: Jiraporn@ssru.ac.th*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทของพื้นที่ที่มีผลกระทบต่อตัวละครชายรักชายในซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** จากการศึกษาพบว่า พื้นที่มีบทบาทสำคัญต่อ การแสวงหาอัตลักษณ์และควบคุมพฤติกรรมของตัวละครชายรักชายในหลายลักษณะ แบ่งได้เป็น ดังนี้ 1) พื้นที่ต้องห้าม เป็นพื้นที่ที่ตัวละครแสดงความรักกันและเป็นการท้าทายชนบของสังคมที่วางกฎเกณฑ์ไว้ว่าชายต้องคู่กับหญิง 2) พื้นที่ส่วนตัว ได้แก่ พื้นที่ห้องนอนที่ตัวละครใช้สำรวจเพศสภาพของตนเอง เพื่อคลี่คลายวิกฤตอัตลักษณ์ 3) พื้นที่สาธารณะกับนโยบายของการเปิดเผยและการควบคุม ได้แก่ บริเวณชายทะเลและทะเล ตัวละครใช้พื้นที่นี้ปลดปล่อยความรู้สึกผ่านการจูบ ใต้ทะเลซึ่งเป็นพื้นที่ลับตาคนสื่อให้เห็นว่าชายรักชายไม่สามารถแสดงออกผ่านพื้นที่สาธารณะได้อย่างเปิดเผย 4) พื้นที่แห่งการยอมรับตัวตน ได้แก่ แหลมพรหมเทพ เป็นพื้นที่สาธารณะที่ตัวละครแสดงความรักต่อกัน พื้นที่นี้เป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับตัวตนและการเปิดเผยสู่สาธารณะ 5) พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนา เป็นพื้นที่ที่ให้ภาพการกระทำที่ผิดศีลธรรมของตัวละคร การมัวเมากามารมณ์ ซีรีส์เรื่องนี้สื่อให้เห็นว่า พื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงฉากในการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทต่อเพศวิถีและอัตลักษณ์ของตัวละครอีกด้วย

คำสำคัญ: บทบาทของพื้นที่, ซีรีส์วาย, อัตลักษณ์

Roles of Spatial Settings in a Boys Love Series Titled “I Told Sunset about You”

Wirathida Adunnawakit, Chuenkamon Tawitchasri, Jiraporn Adcharyaprasit*

Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University

*Corresponding author

E-mail: Jiraporn@ssru.ac.th*

Abstract

This article aimed at analyzing roles of spatial settings which affect homoromantic characters in the Boys Love (BL) series titled “I Told Sunset about You”. According to the research, it is found that spatial settings play a key role in discovering the characters’ true identities and controlling their behaviors in various aspects as follows: 1) prohibited spaces where the characters expressed love and affection for one another which deviates from the social norms in terms of heterosexuality; 2) private spaces include bedrooms where the characters explored their gender identity in a bid to defuse their identity crisis; 3) public places and the sense of public disclosure and control, i.e. seas and seashores where the characters released their feelings through kissing underwater, hidden from sight. This implies that the homoromantic characters could not express themselves in public openly; 4) spaces for self-acceptance, namely Laem Phromthep or Brahma Cape is a public place where the characters showed their love for each other. The place symbolizes self-acceptance and public disclosure of sexual orientation; and 5) spaces for desire refer to places where the characters’ immorality and hypersexuality occurred. The BL series demonstrates that spatial settings not only serve as a backdrop for actions in the story, but also play a significant role in characters’ sexuality and identities.

Keywords: Roles of Spatial Settings, Boys Love Series, identity

บทนำ

ปัจจุบันซีรีส์วายไทยได้รับความนิยมอย่างมาก บางเรื่องถูกสร้างขึ้นจากนวนิยายยาโออิ (yaoi) หรือ นวนิยายวาย ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่นำเสนอความรักระหว่างเด็กหนุ่มหรือชายหนุ่มกลุ่มผู้สร้างสรรค์และผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง ดังที่ นัทธนัย ประสานนาม (2562, หน้า 17) กล่าวไว้ว่า “นวนิยายยาโออิ(yaoi) หรือที่นิยมเรียกอย่างย่อในภาษาไทยว่า “นิยายวาย” คือ ประเภทวรรณกรรมที่พัฒนามาจากงานเขียนในวัฒนธรรมประชานิยมของญี่ปุ่น ลักษณะพื้นฐานที่สุดของยาโออิคืองานเขียนหรืองานสร้างสรรค์ที่นำเสนอความรักระหว่างเด็กหนุ่มหรือชายหนุ่ม กลุ่มผู้สร้างสรรค์และผู้บริโภคงานประเภทยาโออิส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง” สำหรับซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** จัดเป็นซีรีส์วายเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจนำเสนอความรักระหว่างเด็กหนุ่ม ได้รับกระแสตอบรับอย่างดีและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคทุกกลุ่ม ซีรีส์เรื่องนี้ออกฉายในปี 2563 ทางแอปพลิเคชันไลน์ทีวีเป็นเรื่องราวของเต้และโอ้แอ๋วเด็กผู้ชายที่ไม่รู้หัวใจตัวเอง โคร่งเรื่องกล่าวถึงการสอบแอดมิชชันของเต้และโอ้แอ๋ว เพื่อนรักที่ขัดแย้งกัน ต่อมาเด็กหนุ่มทั้งสองได้พัฒนาความสัมพันธ์จนเกิดเป็นความรัก ตัวละครไม่กล้าเปิดเผยกับสังคมว่าตนรักเพศเดียวกัน

ซีรีส์เรื่องนี้มีจุดเด่นในการนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวกับการค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศของตัวละครชายรักชายผ่านพื้นที่ประเด็นของพื้นที่ที่มีผลต่อพฤติกรรมของตัวละครและการสร้างพื้นที่เชิงนามธรรมของชายรักชายมีความโดดเด่นมากในเรื่อง โดยตัวละครหลักทั้งเต้และโอ้แอ๋วมีความก้ำกึ่งในเพศวิถี เขา ค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งพื้นที่เหล่านั้นไม่ได้เป็นเพียงฉากของเรื่อง หากแต่มีบทบาทเข้ามาควบคุมความคิดและพฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนการแสดงออกเชิงอัตลักษณ์ของชายรักชาย โดยคำว่า “พื้นที่” สามารถนิยามได้ 2 มุมมอง ได้แก่ พื้นที่ในความหมายที่เป็นรูปธรรมนั่นคือ ลักษณะทางกายภาพในทางภูมิศาสตร์ อาณาบริเวณ สถานที่ตั้ง เป็นต้น และพื้นที่ในความหมายเชิงนามธรรมที่มีปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องสอดคล้องกัน นพพร ประชากุล (2552, หน้า 499-509) ได้กล่าวถึงประเด็นความหมายของพื้นที่ที่สื่อให้เห็นใน 2 มิติเช่นกัน ได้แก่ การจัดพื้นที่ภายในและการตกแต่งภายในที่เรามาคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย กับความหมายของพื้นที่โดยขยายความว่า องค์ประกอบที่เป็นรูปธรรมจะสื่อถึงแนวความคิดบางอย่างอันเป็นนามธรรม ประเด็นความหมายของพื้นที่นี้ ศุภณษา สุภานันท์ (2554, หน้า 189) ยังได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า “พื้นที่และเวลาจึงมีความเกี่ยวข้องกับหลากหลายส่วน สังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม เพศสภาวะ ชนชั้น เชื้อชาติเทคโนโลยี รวมทั้งยังมีบริบทอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย “พื้นที่จึงถือได้ว่าเป็นรหัสที่มีความหมาย” ซึ่งหมายความว่าพื้นที่ที่สามารถสื่อความหมายถึงคนที่ครอบครองหรืออยู่อาศัยในพื้นที่เหล่านั้นว่ามีตัวตนอย่างไร” (Ardermer, (1981), p.7 อ้างถึงใน Korzeniowska, 2004) p.130) จากที่กล่าวมา จะเห็นว่า ความหมายของพื้นที่เชิงนามธรรมมีประเด็นที่น่าสนใจศึกษา เพราะเป็นประเด็นที่เกี่ยวกับการให้ความหมายกับตัวตนโดยเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบริบทอื่น ๆ ของสังคมด้วย ในบทความนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาพื้นที่ในความหมายเชิงนามธรรมของตัวละครชายรักชายผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ในเรื่อง

เรื่องราวของซีรีส์เรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้ง 2 ภาค มินิยยะเชิงพื้นที่ที่น่าสนใจสอดแทรกไว้ให้ผู้ชมได้ตีความและทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยภาคที่ 1 เป็นตัวแทนของพื้นที่ชนบท ซึ่งใช้พื้นที่ของจังหวัดภูเก็ตในการดำเนินเรื่องเป็นหลัก “เต้” และ “โอ้แอ๋ว” ตัวละครหลักได้กลับมาสนิทกันอีกครั้ง จนนำไปสู่ความรู้สึกใหม่ที่มากกว่าเพื่อนสนิท ซึ่งความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นนำไปสู่วิกฤตของอัตลักษณ์ จากความสับสนในการนิยามความเป็นเพศของตน ตัวละครพัฒนาความสัมพันธ์

ของพวกเขาผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบ้าน ศาลเจ้า ร้านอาหาร โรงละคร โรงเรียน รีสอร์ท สถาบัน กวดวิชา การแสดงออกในเชิงนามธรรมของตัวละครเป็นการสร้างความหมายให้พื้นที่ต่าง ๆ ในเรื่อง ซึ่ง สอดรับกับความรักของชายรักชายที่ต้องสร้างพื้นที่ส่วนตัว พื้นที่ลับ พื้นที่ปลอดภัย เพื่อให้แสดงตัวตนได้อย่างเต็มที่และอยู่เหนือการควบคุมของคนในสังคมที่ส่วนใหญ่ยังอยู่ในกรอบมายาคติในความสัมพันธ์แบบเพศตรงข้ามเท่านั้น ในประเด็นนี้ สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2560, หน้า 219) กล่าวถึงมายาคติของความรักในแบบขนบที่ต้องเป็นแบบรักต่างเพศเท่านั้น กลุ่มคนที่มีความรักรูปแบบอื่นจะถูกเหยียดหยาม ไม่ได้รับการยอมรับ “ในขณะที่ความรักประเภทอื่น ๆ กลับถูกเหยียดหยามและไม่ได้รับการยอมรับทั้งในระดับพฤตินัยและนิตินัย” นอกจากนี้ ยังปรากฏพื้นที่ชายทะเลซึ่งเป็นตัวแทนของพื้นที่ชายขอบ เป็นพื้นที่สำคัญที่สุดของเรื่องเพราะตัวละครมีความทรงจำร่วมกันตั้งแต่วัยเด็กจวบจนปัจจุบัน สถานที่เหล่านี้ล้วนสอดแทรกนัยยะสำคัญให้ได้ศึกษาตีความ ดังที่ สหะโรจน์ กิตติมหาเจริญ (2561, หน้า 67) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างความหมายให้กับพื้นที่ในแนวการศึกษาครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาถึงวัฒนธรรม วิธีคิด ตลอดจนการแสดงความเป็นตัวตนที่สะท้อนผ่านพื้นที่ในบริบททางวัฒนธรรม ซึ่งตัวละครมีความผูกพันกับพื้นที่เหล่านั้น เพราะเป็นพื้นที่แห่งความรัก ความผูกพัน สะท้อนตัวตนและเพศสภาพ อีกทั้งความปรารถนาอันแนบแน่นก็เกิดขึ้นที่พื้นที่ความทรงจำแห่งนี้

เรื่องราวในภาคที่ 2 ถูกนำเสนอผ่านพื้นที่เมืองคือกรุงเทพมหานคร โดยเป็นบททดสอบครั้งใหม่ที่จะมาพิสูจน์ความสัมพันธ์ของพวกเขา พื้นที่เมืองเป็นตัวแทนของความศิวิไลซ์ เฉกเช่นเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตัวละครเตและไอเอ๋วต้องพบเจอและแปรผันไปตามระบบของความเป็นเมือง ตัวละครเล่นแร่แปรธาตุไปตามพื้นที่ เมื่อตอนต้องโยกย้ายถิ่นฐานใหม่อัตลักษณ์ของตนก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่นั้น ๆ ลักษณะความเป็นเมืองเหล่านี้ ยังขับเน้นความขัดแย้งให้ตัวละครทั้งกับตัวเอง คนรอบข้าง และคนรัก การหลุดพ้นจากการจ้องมองของคนรอบข้าง ทำให้ตัวละครสามารถก้าวผ่านอุปสรรคเรื่องเพศไปอย่างง่ายดาย สิ่งที่น่าสนใจนอกเหนือจากพื้นที่เมือง ที่หมายถึงกรุงเทพมหานครแล้ว ยังปรากฏพื้นที่แห่งกามารมณ์ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ทำให้ตัวละครหลงระเริงประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ถูกไม่ควร มีนัยยะถึงการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวละครหลักและตัวละครรองอย่างเตและไอเอ๋ว อีกทั้งยังทำให้ตัวละครเกิดความสับสนอลหม่านภายในจิตใจ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความวุ่นวายทั้งหมด แต่ท้ายที่สุดพื้นที่เหล่านี้ ทำให้ตัวตนของเตและไอเอ๋วผกผันกลายเป็นคนใหม่และค้นพบอัตลักษณ์ของตัวเองเป็นที่น่าสังเกตว่า เรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้ง 2 ภาค นำเสนอการก้าวข้ามผ่านวัยที่สัมพันธ์กับพื้นที่ด้วย โดยภาค 1 มีมิติของพื้นที่เป็นตัวควบคุมพฤติกรรมของตัวละครรวมถึงเรื่องเพศวิถีซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญของเรื่อง สะท้อนภาพความฝัน ความสับสน และการค้นหาตัวเองของเตและไอเอ๋ว ส่วน ภาค 2 ตัวละครก้าวผ่านบรรทัดฐานทางความรักของสังคมไปได้แล้ว แต่เมื่อไปเติบโตในพื้นที่ต่างถิ่นทำให้ตัวละครเตและไอเอ๋ว วัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ได้เรียนรู้ชีวิตและเผชิญหน้ากับปัญหามากมายทั้งการใช้ชีวิตและความรัก

ศิริวรรณ ปรีชานฤทัย (2561) ได้นิยามศัพท์ว่า พื้นที่ หมายถึง ฉากในท้องเรื่อง มิติเวลาและสถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับแก่นเรื่องและมีผลต่อลักษณะของความคิด ตลอดจนภาวะจิตใจและอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง นิยามนี้สอดคล้องกับบทบาทของพื้นที่ที่ปรากฏในซีรีส์วายเรื่องนี้ไม่เพียงเป็นฉากประกอบเรื่องเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อการควบคุมพฤติกรรมของตัวละคร อีกทั้งเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้มุมมองความคิดและการกระทำของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะทัศนคติเรื่องเพศสภาพ ขณะเดียวกันพื้นที่ในเรื่องยังทำให้ตัวละครได้สำรวจเพศสภาพของตัวเอง เพื่อออกจากภาวะก้ำกึ่ง

ด้านอัตลักษณ์ทางเพศที่ตนเป็นอยู่ และพื้นที่เหล่านั้นสอดคล้องกับการแสดงออกทางเพศของตัวละครชายรักชายอีกด้วย

ชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้ง 2 ภาค ทำให้ผู้เขียนเห็นถึงความแตกต่างในการประกอบสร้างตัวตนของตัวละครชายรักชาย โดยมีนัยยะเชิงพื้นที่เป็นตัวกำหนด ซึ่งทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบในมิติพื้นที่หรือถิ่นที่อยู่ของตัวละครทั้งพื้นที่ชนบทและพื้นที่เมือง โดยผู้เขียนมุ่งศึกษาบทบาทของพื้นที่ที่ปรากฏในชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ว่าแต่ละสถานที่นั้นมีนัยยะสำคัญอย่างไร ศึกษาบทบาทของพื้นที่กับการประกอบสร้างตัวตนและพื้นที่กับการแสดงออกทางเพศของชายรักชายในมิติต่าง ๆ รวมถึงตีความสัญลักษณ์ที่แทรกอยู่ในพื้นที่นั้น ๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาบทบาทของพื้นที่ในชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ที่มีผลกระทบต่อการสร้างตัวตนและบทบาทของตัวละครเอกชายรักชาย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาข้อมูลผ่านเอกสารเป็นหลัก มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** โดยชีรีสวายเรื่องนี้มีประเด็นที่แสดงให้เห็นว่าพื้นที่มีอิทธิพลต่อการสร้างตัวตนและบทบาทของตัวละครชายรักชาย
2. ศึกษาทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องพื้นที่ จากเอกสารหรืองานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาพื้นที่ในวรรณกรรมและในทางมนุษยศาสตร์ จากการศึกษาดังกล่าว ผู้เขียนจะใช้กรอบความคิดโดยเน้นศึกษาพื้นที่ในความหมายที่สัมพันธ์กับการประกอบสร้างตัวตนของบุคคล ผู้เขียนมองว่า พื้นที่ที่เราใช้ชีวิตหรืออาศัยอยู่นั้น ล้วนมีความหมาย และเป็นองค์ประกอบสำคัญของประสบการณ์ซึ่งแยกไม่ออกจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรม บทบาทของพื้นที่ ด้านหนึ่งสามารถบ่งบอกความเป็นตัวเรา ในอีกด้านหนึ่งก็ช่วยสร้างตัวตนให้กับเราได้เช่นกันและจากที่ ศุภณัฏฐา สุภานันท์ (2554, หน้า 189) กล่าวถึงแนวคิดของ Ardenner ไว้ว่า พื้นที่ถือได้ว่าเป็นรหัสที่มีความหมาย นั้น ผู้วิจัยจึงจะถอดรหัสของพื้นที่เพื่อทำความเข้าใจตัวตนหรือบทบาทของตัวละครชายรักชายในเรื่องด้วย
3. วิเคราะห์บทบาทของพื้นที่ในชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ภาค 1 และ ภาค 2 โดยศึกษาจากตัวละครเอกที่เป็นชายรักชายคือเต๋กับโอ้เอ๋ว
4. สรุปผล อภิปรายผลและเสนอแนะ
5. เสนอผลการวิจัยในรูปแบบรายงานวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษา พบว่า ชีรีสวายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้งสองภาค ปรากฏพื้นที่ที่แสดงออกทางเพศของตัวละครชายรักชายคือเต๋และโอ้เอ๋ว ผ่านสถานที่และฉากต่าง ๆ ในเรื่อง ทำให้เห็นบทบาทของพื้นที่ซึ่งทำหน้าที่สื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจความคิดของตัวละครได้พื้นที่ในเรื่องจะกล่าวได้ 2 บริบท คือพื้นที่ชนบทและพื้นที่เมือง ในมิติของพื้นที่ยังปรากฏสัญลักษณ์ ภาษา และสถานที่ ซึ่งเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้อัตลักษณ์ของตัวละครนั้นเด่นชัดขึ้น โดยจะพิจารณาจากฉากในชีรีสวายที่ทำให้

เห็นมิติพื้นที่เชิงนามธรรม ไม่ว่าจะเป็น ศาลเจ้า ทะเล แหลมพรหมเทพ และช่วงเวลาของการแสดงออกของกลุ่มชายรักชาย ซึ่งสถานที่เหล่านั้นแฝงนัยยะของอำนาจควบคุมและบ่งชี้พฤติกรรมของตัวละคร ในซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ปรากฏบทบาทของพื้นที่กับการแสดงออกของชายรักชายใน 5 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. พื้นที่ที่ต้องห้ามกับการแสดงความรักและการทำทนายชนบของสังคม

ศาลเจ้าในเรื่องถูกสร้างความหมายให้เป็นพื้นที่ที่ต้องห้าม เพราะเป็นพื้นที่เชิงวัฒนธรรมที่เข้ามาควบคุมพฤติกรรมของตัวละครให้เป็นไปตามครรลองของสังคม ศาลเจ้านี้เป็นพื้นที่ ความทรงจำของตัวละครเอกมาตั้งแต่วัยเด็ก และเป็นพื้นที่แห่งศีลธรรม เป็นสัญลักษณ์ของความดีงามทางศาสนา ตัวละครไปไหว้ขอพรที่ศาลเจ้าด้วยกัน ฉากนี้เปรียบเสมือนการแต่งงานที่รับรู้เพียงแค่สองคนและให้สถานที่แห่งขบจาริตเป็นสักขีพยานรัก อีกทั้งยังมองได้ว่าตัวละครกำลังทำทนายชนบจาริตอันดีงามของสังคม โดยเฉพาะอุดมคติเรื่องเพศเป็นเสมือนการแหวกผ่านประเพณีเพื่อเข้าไปแสดงตัวตนในที่แห่งนั้น สถานที่ศาลเจ้าปรากฏฉากหนึ่งที่ตัวละครเข้าไปกราบไหว้ขอพร การกระทำของตัวละครในเรื่องทำให้เห็นว่าศาลเจ้าเป็นมากกว่าสถานที่ทางศาสนาของคนไทยเชื้อสายจีน อาจตีความได้ว่าเป็นสถานที่ที่ตัวละครกำลังเข้าพิธีมงคลสมรสตามแบบฉบับของจีน โดยสังเกตว่า ตัวละครเข้าไปในสถานที่ด้วยสีหน้าชื่นมื่นยินดีเปรียบเสมือนว่าวันนี้เป็นวันสำคัญของพวกเขาสองคน ในวันนี้ทั้งคู่ได้กลบกลืนความเป็นตัวเองเข้ากับอัตลักษณ์ของไอเอ๋ว เพื่อให้เห็นว่าความรักของพวกเขากำลังก่อตัวขึ้น โดยเต้สวมเสื้อสีแดงเลือดหมูพร้อมกับกางเกงสีเขียวเข้มเปรียบเสมือนต้นขาที่กำลังเบ่งบาน ส่วนไอเอ๋วสวมเสื้อสีแดงลายดอกขาวคล้ายคลึงกับชุดพิธีวิวาห์ของจีน

นอกจากการแต่งกายที่มีนัยยะของการแต่งงานแล้ว ยังมีการแสดงออกของตัวละครที่คุกเข่ากราบไหว้สิ่งศักดิ์ จดรูปอธิษฐานให้คำมั่นสัญญากัน และสัญญาสุดท้ายที่ตอกย้ำความเป็นงานวิวาห์นั่นก็คือ บ่าวสาวร่วมกันดื่มน้ำมะพร้าว ซึ่งเป็นพิธีมงคลในงานวิวาห์ จะเห็นได้ว่าศาลเจ้าสถานที่ที่ต้องห้ามในแง่ของขบจาริตประเพณีไม่ได้ทำให้การแสดงออกทางเพศของตัวละครชายรักชายลดลง หากแต่ตัวละครพยายามก้าวข้ามขบจาริตเพื่อสร้างบรรทัดฐานใหม่ให้กลุ่มชายรักชายได้มีพื้นที่ทางสังคมมากขึ้น



ภาพที่ 1 เตและไอเอ๋วเดินทางไปขอพรที่ศาลเจ้า

ที่มา: Line TV. (2565). **แปลรักฉันด้วยใจเธอ**. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

ซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้งสองภาค นำเสนอนัยยะของพื้นที่ที่ต้องห้ามหรือ นัยยะของการฝ่าฝืนกฎของสถานที่ต่างกัน ในส่วนของบรรยากาศก็ต่างด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ภาค 1 พื้นที่ที่ต้องห้ามคือ ศาลเจ้า เป็นพื้นที่กำแพงที่ปิดกั้นไม่ให้คนเข้าไปยังสถานที่นั้น ๆ เพราะอยู่ในช่วงปิดปรับปรุง การที่ตัวละครได้เข้าไปในศาลเจ้าเปรียบเสมือนการแหวกผ่านประเพณีของชายรักชาย อย่างที่

บอกไว้ในข้างต้นว่าศาลเจ้าเป็นตัวแทนของชนบจาริตที่ติงาม ตัวละครชายรักชายเข้าไปแสดงตัวตนในที่แห่งนั้นก็เพราะต้องการแสดงจุดยืนในสังคม และอาจต้องการเปลี่ยนแปลงชนบของสังคมด้วยเช่นกัน

ส่วนในภาค 2 ตัวละครใจเชื้อเชิญให้เต้เข้าไปในพื้นที่ต้องห้าม คือ สถานที่ท่องเที่ยวกลางกรุงที่ปิดทำการ ซึ่งฉากนี้ล้อกับฉากที่เต้และไอ้เอ๋วลักลอบเข้าไปในศาลเจ้าที่ปิดปรับปรุง พื้นที่ต้องห้ามในบริบทความเป็นเมืองก็อาจแทนได้ว่าเป็นพื้นที่แห่งกามมรณ เพราะให้ภาพความมืดสลัว และการหลบซ่อนตัวจากพนักงานรักษาความปลอดภัย ผู้เขียนมองว่าการกระทำดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ตัวละครกำลังลักลอบทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรม และสิ่งที่ตอกย้ำความคิดนี้ให้ชัดเจนขึ้นคือ ศาลเจ้าในภาคที่ 1 เป็นตัวแทนของชนบจาริตประเพณีและเปรียบเสมือนผู้ควบคุม ตัวละครให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ติงาม ส่วนในภาคที่ 2 ผู้ควบคุมพฤติกรรมของตัวละครคือ พนักงานรักษาความปลอดภัยที่มาตรวจดูว่ามีผู้ลักลอบเข้ามาในพื้นที่ปิดทำการหรือไม่ ตัวละครต้องหลบหนีเพราะกลัวถูกจับได้ ในระหว่างซ่อนตัวเต้กลับมีแวตตาที่เปลี่ยนไปเมื่อมองใจ เขาไม่ได้มองด้วยสายตาแบบพี่น้องหรือคนรู้จัก แต่เขาแสดงสายตาของความพิศวาสและความหลงใหล พฤติกรรมของตัวละครบวกกับบริบทของพื้นที่ยังขับเน้นความเป็นซูรักได้ชัดเจนขึ้นผ่านพื้นที่ปิดหรือพื้นที่ต้องห้ามนั่นเอง



ภาพที่ 2 เต้และไอ้เอ๋วลักลอบเข้าไปในศาลเจ้า

ที่มา: Line TV. (2565). แพลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

สิ่งที่น่าสังเกตคือ ทำไมตัวละครในภาคที่ 1 เมื่อเข้าไปในพื้นที่ต้องห้ามเขาถึงไม่ได้แสดงพฤติกรรมลับ ๆ ล่อ ๆ แต่เมื่อเป็นพื้นที่ต้องห้ามในภาคที่ 2 เขากลับแสดงพฤติกรรมเหมือนลักลอบทำอะไรสักอย่าง ผู้เขียนมองว่าคำตอบของการกระทำดังกล่าวคือ ตัวละครเข้าไปในศาลเจ้าเพื่อแสดงตัวตนว่าเป็นชายรักชายและเขาคิดว่าสิ่งที่เขาเป็นนั้นไม่ใช่สิ่งที่ผิด ดังนั้นจึงไม่ต้องกลัวอะไร ส่วนในภาคที่ 2 ตัวละครรู้อยู่แก่ใจว่าตนกำลังทำผิดจึงพยายามหลบหนีเพราะกลัวโดนจับได้นั่นเอง

2. พื้นที่ส่วนตัวกับการค้นหาอัตลักษณ์สู่อิสระในการแสดงออกทางเพศ

พื้นที่ส่วนตัวมีผลต่อการแสวงหาอัตลักษณ์ของชายรักชายในด้านการรับรู้ตัวตน พื้นที่ส่วนตัวในที่นี้คือ ห้องนอนเป็นสถานที่เดียวที่ตัวละครสามารถกระทำได้ตามความต้องการเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้ถูกควบคุมเหมือนกับพื้นที่สาธารณะ ซึ่งห้องนอนเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่สื่อให้เห็นความสับสนของเต้ที่มีต่อไอ้เอ๋ว เช่น ฉากในห้องนอนที่เต้สุดดกกลืนกระดากบนโต๊ะ ซึ่งถูกเขียนด้วยปากกาลิ้นมะพร้าวของไอ้เอ๋วอย่างโหยหาและแสดงออกถึงความต้องการ ถึงขั้นลงไปม้วนเข้ากับกระดากเหล่านั่นบนพื้นห้องอย่างไร้สติและใบหน้าของเต้ยังเต็มไปด้วยสีและหมึกปากกา ซึ่งอาจสื่อให้เห็นว่า เต้มีความโหยหาและต้องการไอ้เอ๋ว แต่เขาไม่สามารถที่จะสลัดภาพความเป็นชายของไอ้เอ๋วและแสดงความรักกับไอ้เอ๋วได้อย่างสนิทใจ

ดังนั้น เติ้จึงสุดมกระดาชกลินมะพร้าวที่เปรียบเสมือนตัวแทนของไอ้เอ๋วเพื่อทดแทนความรู้สึกคิดถึงและโหยหา



ภาพที่ 3 เติ้มกระดาชที่เขียนด้วยปากกามะพร้าวของไอ้เอ๋วในห้องนอน
ที่มา: Line Tv. (2565). แปลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.
จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

ชีรส์วายเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ ไม่ได้นำเสนอการสำรวจเพศสภาพผ่านพื้นที่ห้องนอนของเต้เพียงเท่านั้น แต่ยังนำเสนอพื้นที่ห้องนอนของไอ้เอ๋วด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างฉากที่ ไอ้เอ๋วพบชุดชั้นในสีแดงในห้องนอนของแม่ และเลือกที่จะนำมาใส่ในห้องนอนส่วนตัวเพื่อค้นหา อัตลักษณ์ใหม่ของตนเอง เพราะอัตลักษณ์เดิมของเขาไม่ได้ถูกยอมรับจากเต้ ซึ่งทำให้ไอ้เอ๋วตั้งคำถามกับตัวเองว่า เขาควรมีเพศสรีระแบบผู้หญิงหรือไม่ เขาคิดแบบนี้เพียงเพราะคิดว่าเต้จะชอบตัวตนที่เป็นผู้หญิงมากกว่าเพศสรีระของผู้ชายแบบที่ตนเองเป็น ไอ้เอ๋วจึงเลือกเปลี่ยนตัวเองทั้งที่เป็นสิ่งที่เขาไม่ชอบ เลือกที่จะปฏิบัติกับความต้องการที่เป็นจริงของตนเอง แต่ท้ายที่สุดก็ไม่สามารถที่จะปรับเปลี่ยนไปอย่างที่เขาไม่ชอบได้ เขาพยายามฉีกชุดชั้นในเหล่านั้นออกจากร่างกาย ล้มเลิกความคิดว่าตนเองจะต้องเป็นผู้หญิงหรือกะเทย เลิกที่จะฝืนใจหรือพยายามทำในสิ่งที่ไม่เป็นตัวเอง เนื่องจากสิ่งเหล่านั้นไม่เคยทำให้ตัวเขามีความสุข เพราะเขานั้นชอบที่ตัวเองเป็นผู้ชายแบบนี้มากกว่าที่จะต้องพยายามไปเป็นอื่น



ภาพที่ 4 ไอ้เอ๋วใส่ชุดชั้นในสีแดงของแม่
ที่มา: Line Tv. (2565). แปลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.
จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

ในภาคที่ 2 พื้นที่ส่วนตัวในห้องนอนของไอ้เอ๋วเผยให้เห็นความวุ่นใจของเต้ หลังจากที่ได้กลับมาจากกินข้าวกับใจ เขามีอาการกระวนกระวายใจและรู้สึกไม่เป็นตัวเองจึงลงปาวายน้ำเพื่อสลัดความเครียดนั้น เหตุการณ์สืบเนื่องคือ ใจบอกให้เต้ลองมีเพศสัมพันธ์กับแพนเพื่อจะได้ใช้อารมณ์ความรู้สึกนั้นในการแสดงละคร แต่ปฏิบัติตาม ในฉากนี้สังเกตว่าตัวละครเต้มีพฤติกรรมแปลก ๆ เหมือน

เขาสูญเสียความเป็นตัวเอง และการที่เขาลงไปว่ายน้ำในเวลากลางคืนด้วยอารมณ์งุนงงนั้นลึกลับฉากที่เขาสุดคมกระดาศที่มีกลิ่นปากกามะพร้าวของไอ้เอ๋ว ซึ่งเปรียบเสมือน การสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง เมื่อตัวละครรู้สึกสูญเสียตัวตนเขาจึงต้องกลับไปยังพื้นที่เดิมเพื่อรื้อฟื้นความรู้สึกเก่า ๆ และทำให้ตัวตนเดิมนั้นกลับมา ผู้เขียนมีความเห็นว่า ใจเป็นตัวละครที่ทำให้แต่สูญเสียตัวตนพิจารณาจากฉากก่อนหน้านี้ที่พวกเขาไปกินข้าวด้วยกันและพากันไปนั่งริมแม่น้ำแล้วพูดคุยเรื่องความไฝฝืนในการเป็นนักแสดงให้อีกฝ่ายรับฟัง ฉากนั้นอาจทำให้ตัวละครหวนไหวกับใจก็อาจเป็นไปได้เพราะทั้งสองมีความหลงใหลในด้านการแสดงเหมือนกัน เมื่อတွေ့เจอกับใจอย่างที่มีคนมีแฟนอยู่แล้วไม่ควรหลงรักคนอื่น เขาจึงต้องกลับมาหาไอ้เอ๋วเพื่อรื้อฟื้นความรู้สึกที่มีต่อไอ้เอ๋วและทำให้ตัวตนเดิมของเขาแข็งแกร่งขึ้น

ซีรีส์สายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทั้งสองภาค ปรากฏพื้นที่ส่วนตัวคือห้องนอน ใน 2 บริบท บริบทแรกคือห้องนอนในบ้านของเตเป็นพื้นที่ที่ตัวละครถูกควบคุมด้วยขนบจารีตให้ไม่สามารถแสดงออกทางเพศได้ แต่จึงไม่สามารถตัดสินใจมีเพศสัมพันธ์กับไอ้เอ๋ว เพราะเขายังยึดติดกับเพศสรีระว่าชายต้องคู่กับหญิงเพียงเท่านั้น กรอบความคิดเรื่องเพศในสังคมจึงทำให้พวกเขาขาดอิสระภาพในการแสดงออกทางเพศ บริบทที่สอง พื้นที่ห้องนอนยังมีบทบาทในการช่วยให้ตัวละครค้นหาอัตลักษณ์และสำรวจความรู้สึกของตัวเอง แตกต่างจากห้องนอนในบริบทที่สอง คือ ห้องนอนของไอ้เอ๋วในพื้นที่เมืองซึ่งตัวละครมีอิสระในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น อาจเป็นเพราะพวกเขาได้ย้ายมาอยู่หอพักตามลำพัง และพื้นที่นั้นก็กลายเป็นโลกของเขาสองคน แม้จะเป็นพื้นที่ห้องนอนเหมือนกันแต่บริบทของพื้นที่ส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะแสดงออกทางเพศต่างกัน

3. พื้นที่สาธารณะกับนโยบายของการเปิดเผยและการควบคุม

พื้นที่สาธารณะเป็นประเด็นที่น่าสนใจ กล่าวคือ พื้นที่ทะเลและบริเวณชายทะเล สื่อให้เห็นว่าตัวละครใช้พื้นที่เหล่านี้ในการแสดงอารมณ์ปรารถนาและความรู้สึกต่าง ๆ ยกตัวอย่าง ฉากการจูบกันได้ น้ำของตัวละครเอก โดยทั้ง 2 ภาคมีฉากจูบได้น้ำเหมือนกันแต่มีนัยยะต่างกัน ภาค 2 ฉากจูบได้น้ำเกิดในอควาเรียม ส่วนภาคที่ 1 เกิดขึ้นใต้ทะเล กล่าวได้ว่า อควาเรียมหรือพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเป็นพื้นที่สาธารณะที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปเที่ยวชมได้ แต่ไอ้เอ๋วไปเที่ยวเล่นตามประสาวัยรุ่นและแสดงออกในฐานะคนรักท่ามกลางผู้คนมากมายอย่างไม่เคอะเขินไม่ต้องกลัวสายตาของคนในสังคมที่จับจ้องและพร้อมติตราถึงการแสดงออกของกลุ่มชายรักชายในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งสวนทางกับความเป็นจริงที่คนกลุ่มนี้อาจจะยังไม่กล้าแสดงความรักถึงขั้นจูบกันอย่างดูดดื่มในพื้นที่สาธารณะเช่นนี้ นั่นอาจตีความได้ว่าซีรีส์พยายามนำเสนอภาพที่เป็นอุดมคติเพื่อสื่อความหมายบางอย่างผ่านการกระทำของตัวละคร เช่น การนำเสนอภาพของกลุ่มชายรักชายกับการแสดงออกทางเพศได้อย่างอิสระในพื้นที่สาธารณะเพื่อขับเคลื่อนประเด็นสิทธิเสรีภาพและความเท่าเทียมทางเพศให้กับ LGBTQ ในสังคมไทย



ภาพที่ 5 ฉากจูบใต้ทะเล

ที่มา: Line TV. (2565). แพลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>



ภาพที่ 6 ฉากจูบในอควาเรียม

ที่มา : Line TV. (2565). แพลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

ฉากจูบใต้น้ำในอควาเรียมเป็นโลกใต้ท้องทะเลที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อจำลองใต้ท้องทะเลจริง ๆ หมู่มวลสัตว์น้ำและนักท่องเที่ยวลือเป็นพยานรักของเตและไอ้เอ๋ว ทุกคนในที่แห่งนี้ไม่ได้มีท่าทีประหลาดใจกับการจูบ การหอมแก้ม หรือการกอดของชายหนุ่มทั้งสองคน แต่กลับมองว่านี่คือสิ่งที่ปกติและควรเป็นเรื่องปกติมาตั้งนานแล้วเสียด้วยซ้ำ การแสดงความรักของชายรักชายที่ถูกสื่อสารผ่านเตและไอ้เอ๋ว ในรูปแบบของการจูบกันในพื้นที่สาธารณะในภาคที่ 2 นั้นต่างจากการจูบใต้น้ำในภาคที่ 1 เพราะทั้งสองไม่ได้หลบซ่อน และแสดงความรักท่ามกลางผู้คนมากมายเพื่อบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของพวกเขา การจูบใต้น้ำถือเป็นสิ่งที่ยากลำบากอึดอัดและยากที่จะควบคุม ตัวละครไปอยู่ในพื้นที่ใต้ทะเลเสมือนกำลังต่อสู้กับกระแสน้ำอยู่อาจเปรียบได้กับความรู้สึกของเตและไอ้เอ๋วที่อึดอัดเต็มอกกับความรักที่ผิดชนบและอารมณ์ที่อยู่เหนือการควบคุมเช่นนั้น พวกเขา กำลังต่อสู้อยู่กับกระแสวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับบรรณนิยทางเพศที่ผิดจารีตประเพณี แต่เหนือสิ่งอื่นใดความรักเป็นเรื่องธรรมชาติเราทุกคนสามารถมีความรักกับใครเพศใดก็ได้ ธรรมชาติของความรักก็เหมือนกับธรรมชาติของท้องทะเลที่ประกอบไปด้วยประชากรสัตว์น้ำหลากหลายสายพันธุ์คนในสังคมก็เช่นกัน หากมองอีกนัยยะหนึ่งคือจูบใต้น้ำในภาคที่ 1 พวกเขานำตัวเองไปอยู่ในห้วงรักดุจเหวลึกที่เหมือนจะหว่าเหวและเดี๋ยวตาย สิ่งนี้อาจทำให้เห็นถึงโลกความเป็นจริงที่กลุ่มชายรักชายมักพบเจอและถูกผลักให้เป็นคนชายขอบของสังคม

พื้นที่สาธารณะในโลกความเป็นจริงของชายรักชายนั้นเปรียบเสมือนพื้นที่ที่ต้องห้าม ห้ามแสดงความรักที่ผิดชนบจารีตประเพณี เกรงว่าจะถูกเพ่งเล็งจากคนในสังคมจึงทำให้ตัวละครในภาคแรกเลือกที่จะแสดงความรักกันในพื้นที่ลับที่สื่อถึงความเป็นชายขอบอย่างท้องทะเล เมื่อเข้าสู่ภาคที่สองตัวละคร

กลับตอบโต้ชนบนนั้นด้วยฉากจูบใต้น้ำในอควาเรียมที่เปรียบเสมือนโลกอุดมคติของความรักที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นฉากที่ลือลือฉากจูบใต้น้ำในภาคแรก

เมื่อพิจารณาภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่า ฉากจูบใต้น้ำในทะเลลึกนี้จะแว้งแว้งว่างเปล่าอาจสื่อถึงกลุ่มชายรักชายที่ถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยวไม่ได้รับการสนใจจากคนในสังคม ซึ่งขบขันความเป็นคนชายขอบให้เด่นชัดขึ้น แต่ฉากจูบใต้น้ำในอควาเรียมกลับให้ภาพการแสดงความรักของคู่รักทั่วไปในสังคมที่รายล้อมไปด้วยองค์ประกอบมากมาย ทั้งผู้คนและสัตว์น้ำ ไม่ได้หว้าเหวหรือโดดเดี่ยวเหมือนกับภาคที่ 1 อีกแล้ว **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ภาคที่ 2 พยายามนำเสนอฉากรักของชายรักชายในพื้นที่สาธารณะ อาจสื่อให้เห็นความพยายามของกลุ่มชายรักชายที่ต้องการทำลายมายาคติหรือบรรทัดฐานของสังคมผ่านภาพความรักที่สมบูรณ์แบบ เมื่อตัวละครผ่านการแสวงหาอัตลักษณ์ของตน ผ่านช่วงเวลาแห่งความสับสน มาสู่การยอมรับในเพศสภาพของตนเองและเปิดเผยตนเองในที่สุด การแสดงออกทางเพศของตัวละครชายรักชายในพื้นที่สาธารณะจึงเป็นสิ่งที่ปรารถนาให้เกิดขึ้น

4. พื้นที่แห่งการยอมรับตัวตน

แหลมพรหมเทพเป็นสถานที่สำคัญของเรื่องตัวละครเลือกแสดงความรักและให้คำมั่นสัญญาต่อกันผ่านพื้นที่นี้ ดังที่เห็นในตอนจบของภาคที่ 1 เต๋และโอ้เวิ้งไปแหลมพรหมเทพเพื่อเก็บของที่สอบติดมหาวิทยาลัย โดยกำหนดว่าต้องไปถึงสถานที่นั้นก่อนพระอาทิตย์ตกดิน ซึ่งพวกเขาไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจุดหมายปลายทางข้างหน้าจะเป็นอย่างไร ดวงอาทิตย์จะลับขอบฟ้าก่อนไหม สังคมจะยอมรับพวกเขาหรือไม่ ในเส้นทางรักของกลุ่มชายรักชายอาจจะมีอุปสรรคขวากหนามทำให้เกิดความย่อท้อต้องเสียน้ำตาเสียเหงื่อ เสียแรงใจ แต่ท้ายที่สุดสิ่งที่พยายามเหล่านั้นก็หวังเพียงจุดหมายปลายทางที่จะสดใสจากฉากนี้ อาจตีความได้ว่า ดวงอาทิตย์ในที่นี้เปรียบเสมือนคนในสังคมที่ตัวละครหวังให้คนเหล่านั้นเปิดใจยอมรับความหลากหลายทางเพศ สัญญาของพระอาทิตย์ตกดินอาจหมายถึง การที่สังคมยังไม่เปิดใจยอมรับความรักของเต๋และโอ้เวิ้ง แต่เชื่อว่าจะไม่วันนั้นแม้พระอาทิตย์จะลับขอบฟ้าไปแล้วก็ขึ้นมาใหม่ในวันพรุ่งนี้ นั่นหมายความว่า ชีวิตก็เริ่มขึ้นใหม่ได้ความรักของพวกเขาก็เช่นกัน ต้องใช้ระยะเวลาเป็นเครื่องพิสูจน์ พื้นที่แหลมพรหมเทพจึงสื่อมุมมองของชายรักชายต่อสังคมและการยอมรับตัวตนที่น่าสนใจ



ภาพที่ 7 เต๋และโอ้เวิ้งสารภาพรักกันที่แหลมพรหมเทพ

ที่มา : Line TV. (2565). **แปลรักฉันด้วยใจเธอ**. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

เมื่อพิจารณาตามชื่อเรื่องภาษาอังกฤษของ **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ที่บอกว่า “I told sunset about you” หมายถึงตัวละครอยากบอกบางอย่างกับพระอาทิตย์ที่กำลังตกดิน ซึ่งต้องเป็นพระอาทิตย์ที่แหลมพรหมเทพเท่านั้น โดยแหลมพรหมเทพเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมของจังหวัดภูเก็ตนับตั้งแต่

ด้วยนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่มารอดูพระอาทิตย์ตกดิน แต่ในซีรีส์ให้ภาพว่าสถานที่นั้นเงียบสงบว่างเปล่ามีเพียงพวกเขาสองคนเท่านั้น ซึ่งผู้เขียนมองว่า ซีรีส์พยายามจะนำเสนอให้เห็นว่ากลุ่มชายรักชายยังคงเป็นบุคคลชายขอบของสังคม แม้พวกเขาจะพยายามแสดงตัวตนให้คนในสังคมรับรู้ก็ตาม

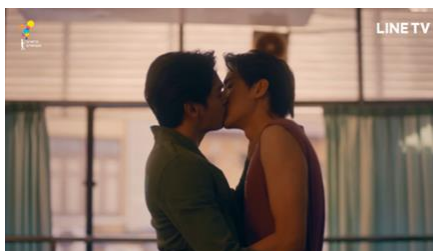
แม้เรื่องจะสื่อให้เห็นว่ากลุ่มชายรักชายต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม แต่สิ่งสำคัญที่สุดที่พวกเขาต้องการคือ การได้รับการยอมรับจากคนในครอบครัว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเริ่มต้นเปิดเผยความสัมพันธ์ไปสู่สังคมภายนอก โดยเฉพาะตัวละครหลักอย่างเต้เกิดความรู้สึกว่าแม่ของตนจะไม่ยอมรับความรักของชายรักชาย แต่ท้ายที่สุดแม่ก็แสดงออกให้เห็นว่าไม่ว่าลูกของตนจะมีรสนิยมทางเพศแบบใดจะรักผู้หญิงหรือผู้ชาย ผู้เป็นแม่ก็เข้าใจลูกและยอมรับตัวตนของลูกได้อย่างเต็มที่ จะเห็นได้จากฉากที่ตัวละครเกิดความแปรผันจากเด็กนักเรียนเมืองภูเก็ตเข้าสู่การเป็นนักศึกษาในเมืองหลวง แม่และพี่ชายจึงต้องมาส่งเต้หาหอพักภายในของมหาวิทยาลัย ก่อนจะจากลากันแม่ได้ให้ “ผ้ายันต์กันภัย” กับเต้และฝากไปให้อี๋เอ๋ด้วย พร้อมข้อความฝากฝังให้ทั้งสองดูแลกันให้ดี การกระทำดังกล่าวสร้างความประหลาดใจให้กับทั้งเต้และโก๋หุน ถึงแม้ว่าแม่จะไม่กล่าวโดยตรงแต่เป็นสัญลักษณ์ที่เข้าใจได้ว่า “ความสัมพันธ์” ของตัวละครได้ถูกยอมรับจากคนเป็นแม่แล้วนั่นเอง

นอกจากนี้ จะเห็นได้จากฉากที่เต้เปิดใจกับโก๋หุนพี่ชายของเขา โดยบอกว่าตนชอบผู้ชายและชอบอี๋เอ๋ และเขายังมีความไม่มั่นใจว่าตนเองสามารถมีความรักกับผู้ชายได้ไหม ถ้อยคำที่โก๋หุนบอกกับเต้ ความว่า “ถ้าน้องจะชอบผู้ชาย กูโอเค มึงจะชอบใครก็ได้ ไม่แปลกเลยเว้ย มึงชอบใครก็ได้มาตั้งนานแล้ว” ประโยคดังกล่าว สื่อให้เห็นการยอมรับตัวตนของเต้ ในฐานะบุคคลในครอบครัว และยังสื่อให้เห็นว่า พี่ชายยังมองว่าน้องชายเป็นบุคคลปกติทั่วไปอยู่เหมือนเดิม ความรักที่เกิดขึ้นไม่ได้ทำให้โก๋หุนมองน้องชายเปลี่ยนไป ข้อความดังกล่าวทำให้ตัวละคร ปลดปล่อยพันธนาการตัวเองเรื่องเพศสภาพ และเป็นอีกหนึ่งกระบวนการค้นหาตัวตนที่ช่วยให้ตัวละครได้รู้จักอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการช่วยเหลือของคนสมาชิกในครอบครัว

5. พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนา

ห้องซ้อมการแสดง เป็นพื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนา โดยมีผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร กล่าวคือ พื้นที่เหล่านี้ทำให้เต้ตกเป็นทาสของกามารมณ์ พิชัยของกามารมณ์ยอมทำลายตัวเขาให้หลงเวียนวนอยู่ในห้วงความรู้สึกที่ทำให้เกิดวิกฤตด้านตัวตนอีกครั้ง ผลของกามารมณ์ยอมทำลายตัวตนของเขาให้ผิดแผกไป

ตัวละครเต้ในภาคที่ 2 ลุ่มหลงในกามารมณ์จากกลวิธีหลอกล่อเยื่อให้จมนมของโจ้ กล่าวคือ โจ้เป็นรุ่นพี่ที่สอนการแสดงให้เต้ เขาสอนให้เต้แสดงได้อย่างที่เขาต้องการเพื่อจะให้เต้เล่นเป็นพระเอกในละครซีรีส์ของเขา แต่วิธีการสอนค่อนข้างลึกซึ้งซึ่งเป็นบทรัก โดยการที่นักแสดงจะเล่นได้สมบทบาทนั้นต้องฝึกปฏิบัติ โจ้ฝึกให้เต้เล่นฉากรักกับเขาถึงขั้นจับกันอย่างดุเดือดในห้องซ้อมการแสดงที่มีเพียงแค่เขาสองคน ฉากนี้อาจสื่อให้เห็นว่าเป็นการผิดศีลธรรม เพราะเต้กำลังคบหากับอี๋เอ๋ แต่กลับมาจูมพิตกับโจ้



ภาพที่ 8 เต๋จูกับใจในห้องซ้อมการแสดง

ที่มา : Line TV. (2565). **แปลรักฉันด้วยใจเธอ**. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565.

จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

ความสัมพันธ์ของเต๋และใจในภาคที่ 2 ถูกนำเสนออย่างแนบเนียนผ่านการกระทำของตัวละคร สังเกตได้ว่าตั้งแต่ที่เต๋พบเจอกับใจ เขาก็ถูกสอนให้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคด้านการแสดง และการเชื่อใจให้เด็กได้อย่างเต็มที่ สุธาของมินเมา ซึ่งใจเป็นบุคคลที่ทำให้ตัวตนเดิมของเต๋ค่อย ๆ หายไป จะเห็นได้ว่าใจพยายามสอนประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ให้เต๋ ทั้งการเรียนและการใช้ชีวิต ผ่านประสบการณ์ด้านมีด “ด้านมีด” ในที่นี้คือ การกระทำที่ผิดศีลธรรมอาจรวมไปถึงความรักใคร่ที่ไม่ถูกไม่ควร โดยอย่างแรกพิจารณาจากฉากที่ใจสอนการแสดงให้เต๋และนักแสดงคนอื่น ๆ ในเรื่องของเทคนิคการจัดฉากในที่มืดเมื่ออยู่บนเวที จะเห็นได้ว่าตัวละครเล่นกับความมืดและแสดง “พื้นที่มืด” เพื่อปูทางว่ากำลังจะเล่าถึงการกระทำที่เป็นความลับในตอนต่อ ๆ ไป ดังนั้น บุคคลรอบข้างจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ตัวตนของเต๋ผกผันไปจากเดิมและเริ่มเข้าสู่วิกฤตอัตลักษณ์อีกครั้ง

เหตุการณ์ที่เต๋และใจจูกันทำให้ตัวตนของเต๋ผกผันไปเป็นอื่น เพราะเขารู้สึกหวั่นไหวกับใจ ทั้งที่ตนมีแฟนอยู่แล้ว และเริ่มไม่แน่ใจว่าตนยังคงรักไอ้เอ๋วเหมือนที่ผ่านมาหรือไม่ จึงทำให้เกิดจุดแตกหักของความสัมพันธ์ระหว่างเต๋และไอ้เอ๋ว ดังนั้น ตัวละครเต๋จึงคลี่คลายวิกฤตอัตลักษณ์ของตนโดยการสวมเสื้อลายดอกขาโปงไอ้เอ๋ว ซึ่งเป็นเสื้อตัวเดียวกับที่เคยใส่ไปโปงไอ้เอ๋วในตอนที่อยู่ภูเก็ต นั่นแสดงให้เห็นว่า เต๋พยายามพิสูจน์ตัวเองต่อหน้าไอ้เอ๋วว่าตนยังคงเป็นเต๋คนเดิม ยังคงรักไอ้เอ๋วเหมือนเดิม เสื้อลายดอกขาโปงบอกถึงอัตลักษณ์เดิมของเต๋ อีกทั้งยังเป็นพยานรักและเป็นเครื่องยืนยันสถานะว่าภายในใจของเต๋ยังคงรักไอ้เอ๋วไม่เปลี่ยนแปลง อีกนัยยะหนึ่งคือ เต๋สวมเสื้อลายดอกขาโปงเพื่อกลบเกลื่อนตัวตนที่ผกผันและหวังให้ไอ้เอ๋วคืนดี แต่ความรักในครั้งนี้ก็จบลง เมื่อกาลเวลาผ่านไปทั้งสองต่างเติบโตไปตามเส้นทางของตนเอง และประสบการณ์ชีวิตที่ผิดพลาดได้สอนให้เต๋เติบโตขึ้น มั่นคงในอัตลักษณ์ของตนเอง มั่นคงในความรักของตน ในที่สุดทั้งสองจึงได้กลับมารักกันอีกครั้ง

อภิปรายผล

การศึกษามิติพื้นที่ในซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบลักษณะความหมายของพื้นที่เชิงนามธรรมที่มีผลกระทบต่อตัวละคร โดยพื้นที่คือรหัสที่มีความหมาย เพราะเป็นส่วนที่สามารถแสดงภาพหรือนัยยะสำคัญให้เข้าใจความคิดของตัวละครในรูปแบบนามธรรมได้ โดยพื้นที่ที่ปรากฏในซีรีส์มีบทบาทต่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์และควบคุมพฤติกรรมของตัวละคร

กล่าวคือ ตัวละครเกิดวิกฤตอัตลักษณ์เขารู้สึกสับสนจนไม่สามารถนิยามตนเองได้ว่ามีรสนิยมทางเพศอย่างไร จึงแสวงหาตัวตนผ่านพื้นที่ต่าง ๆ

มิติพื้นที่ที่ปรากฏในซีรีส์ **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ในภาค 1 และ ภาค 2 ได้แก่ 1) พื้นที่ต้องห้ามกับการแสดงความรักและการทำหายชนบของสังคม 2) พื้นที่ส่วนตัวกับการค้นหาอัตลักษณ์สู่อิสระในการแสดงออกทางเพศ 3) พื้นที่สาธารณะกับนโยบายของการเปิดเผยและการควบคุม 4) พื้นที่แห่งการยอมรับตัวตน 5) พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนา โดยมิติพื้นที่ที่ปรากฏร่วมกันทั้ง 2 ภาค สามารถจำแนกได้ 4 พื้นที่ ดังนี้

1) พื้นที่ต้องห้ามกับการแสดงความรักและการทำหายชนบของสังคม สรุปได้ว่า ภาค 1 ตัวละครชายรักชายที่ลักลอบเข้าไปในศาลเจ้าที่ปิดปรับปรุง เสมือนเป็นการเข้าไปในพื้นที่ต้องห้าม ซึ่งเชื่อมโยงได้กับความรักของชายรักชายที่เป็นรักต้องห้ามในสังคมไทย ศาลเจ้ามีบทบาทของการเป็นพยานรักให้กับตัวละครชายรักชาย ดังนั้น ศาลเจ้าในภาค 1 จึงเป็นสถานที่ต้องห้ามในแง่ของชนบจารีตประเพณี สถานที่ดังกล่าวไม่ได้ทำให้การแสดงออกทางเพศของตัวละครชายรักชายลดลง หากแต่ตัวละครพยายามก้าวข้ามชนบจารีตเพื่อสร้างบรรทัดฐานใหม่ให้กลุ่มชายรักชายได้มีพื้นที่ทางสังคมมากขึ้น ส่วนพื้นที่ต้องห้ามในภาค 2 ตัวละครลักลอบเข้าไปในสวนสาธารณะที่ปิดทำการ และต้องซ่อนตัวเพื่อไม่ให้โดนจับได้ พฤติกรรมเหล่านี้ได้สร้างความหมายให้สถานที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ต้องห้ามและสถานที่ของการเป็นซู้รัก ซึ่งเป็นพื้นที่ต้องห้ามในแง่ของความประพฤติกผิดศีลธรรม แตกต่างจากภาค 1 แม้ถูกตีความว่าเป็นพื้นที่ต้องห้ามเช่นเดียวกันก็ตาม

2) พื้นที่ส่วนตัวกับการค้นหาอัตลักษณ์สู่อิสระในการแสดงออกทางเพศ พื้นที่ส่วนตัวมีบทบาทในการรองรับวิกฤตอัตลักษณ์ของตัวละคร พื้นที่ส่วนตัวในภาค 1 ไม่เอื้อต่อการแสดงออกทางเพศของตัวละคร เนื่องจากห้องนอนยังคงเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน ซึ่งเป็นพื้นที่ครัวเรือนที่ยังมีสายตาของแม่คอยจับจ้องตัวละครให้ดำเนินชีวิตตามกรอบของสังคม ในความคิดของตัวละครแม่อาจเป็นตัวแทนของชนบจารีตที่คอยควบคุมพวกเขา และพื้นที่ในบ้านของตัวละครยังส่งผลกระทบให้เขาต้องแสดงความรักกันอย่างหลบซ่อน ปัจจัยเรื่องพื้นที่จึงส่งผลต่ออัตลักษณ์ของตัวละครเป็นต้นเหตุของความสับสนและไม่กล้าก้าวข้ามบรรทัดฐานของสังคม แตกต่างจากพื้นที่ส่วนตัวในภาค 2 ตัวละครได้มาใช้ชีวิตอยู่ที่หอพักตามลำพังจึงมีอิสระในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า ตัวละครอยู่เหนือการควบคุมและได้ครอบครองพื้นที่ของตนอย่างแท้จริง

3) พื้นที่สาธารณะกับนโยบายของการเปิดเผยและการควบคุม พื้นที่สาธารณะมีผลต่อชายรักชาย กล่าวคือ ในภาค 1 ตัวละครไม่กล้าต่อรองอำนาจความรักของชายรักชายกับสายตาของ คนนอก เนื่องด้วยความกังวลใจว่าสังคมจะเปิดรับความหลากหลายทางเพศหรือไม่ สังคมสร้างกรอบความคิดเรื่องเพศและอัตลักษณ์ชายหญิง ซึ่งไปควบคุมให้ตัวละครชายรักชายต้องแสดงอัตลักษณ์ตามที่สังคมคาดหวัง ดังนั้น เมื่อตัวละครไม่สามารถเปิดเผยตัวตนได้ในพื้นที่สาธารณะจึงต้องหลบซ่อนในพื้นที่ปลอดภัยของตนเอง แต่ในภาค 2 ตัวละครได้ก้าวข้ามกฎเกณฑ์ของสังคมและกล้าต่อรองอำนาจกับสายตาและพื้นที่ของคนนอก โดยการแสดงความรักผ่านพื้นที่สาธารณะ พร้อมเปิดเผยตัวตนและไม่กลัวการถูกเพ่งเล็งจากคนในสังคม

4) พื้นที่แห่งการยอมรับตัวตน ได้แก่ แหยมพรหมเทพ เป็นพื้นที่สาธารณะที่ตัวละครแสดงความรักต่อกัน พื้นที่นี้เป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับตัวตนและการเปิดเผยความสัมพันธ์ให้คนในสังคม

รับรู้ ตัวละครเลือกแสดงความรักต่อกันในพื้นที่ชายทะเล ทำให้ระยะของพื้นที่หรือภูมิทัศน์เกิดความเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่หลบซ่อนสู่พื้นที่ที่สามารถเปิดเผยตัวตนได้อย่างอิสระ กล่าวคือ ในภาคที่ 1 ชายทะเลถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่หลบซ่อนของตัวละครชายรักชาย เพราะเป็นพื้นที่ห่างไกลจากสายตาผู้คน ส่วนในภาค 2 ชายทะเลถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่ที่ตัวละครสามารถเปิดเผยตัวตนได้อย่างอิสระ ไม่ต้องหลบซ่อน ชายทะเลจึงไม่ใช่พื้นที่ของพวกเขาสองคนเพียงเท่านั้น แต่กลายเป็นพื้นที่ที่ผู้คนสามารถรับรู้ตัวตนของพวกเขาได้

นอกจากนี้ **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ในภาค 2 ยังปรากฏมิติพื้นที่อื่น ๆ ที่ไม่ปรากฏร่วมกับภาค 1 ได้แก่ 5) พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนา ตัวละครชายทั้งสองแสดงอารมณ์ปรารถนาต่อกันในห้องซ้อมการแสดงที่ปราศจากผู้คน การกระทำของตัวละครเป็นพฤติกรรมที่ผิด เปรียบเสมือน การเป็นคู่รัก ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจึงต้องเก็บเป็นความลับที่รู้แค่เขาสองคน พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนาจึงสะท้อนให้เห็นด้านมืดของตัวละคร สัญญาของการดื่มเหล้าคือการเชื่อใจให้กระทำสิ่งที่ผิดศีลธรรม พื้นที่แห่งอารมณ์ปรารถนาในบริบทนี้จึงมีความหมายในด้านลบ เป็นจุดแตกหักของทุกความสัมพันธ์ทั้งคนรักเพื่อน และพี่น้อง ส่งผลให้ตัวละครสูญเสียตัวตนและได้เริ่มเข้าสู่กระบวนการค้นหาอัตลักษณ์อีกครั้ง

จากการศึกษาผู้เขียนเห็นด้วยกับแนวคิดที่ว่า “พื้นที่คือรหัสที่มีความหมาย” พื้นที่เชิงนามธรรมที่ปรากฏในซีรีส์ล้วนมีความหมายและได้ซ่อนแก่นสารให้ผู้ชมตีความ เมื่อถอดรหัสนี้แล้วจะเข้าใจตัวตน ความคิด และจิตใจของบุคคล พื้นที่มีบทบาทในการบ่งบอกตัวตน ในขณะเดียวกันก็ประกอบสร้างตัวตนเช่นกัน อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับบริบทสังคมวัฒนธรรม ดังที่ได้เห็นในซีรีส์วายเรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** ตัวละครค้นหาตัวตนผ่านพื้นที่เชิงนามธรรมที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงสู่การสร้างพื้นที่ส่วนตัวเพื่อรองรับตัวตนของกลุ่มชายรักชายได้ กลุ่มคนเหล่านี้ถูกสังคมกดทับในเรื่องเพศวิถี พวกเขาไม่สามารถแสดงออกทางเพศได้ในพื้นที่สาธารณะ จึงต้องหลบซ่อนตัวตนให้ห่างไกลจากสายตาผู้คน ในอีกมุมมองหนึ่ง เมื่อตัวละครชายรักชายกล้าเปิดเผยตัวตนในพื้นที่สาธารณะนั้นแสดงให้เห็นว่าพวกเขาตอบโต้บรรทัดฐานเรื่องเพศที่สังคมกำหนดไว้ และพยายามต่อรองอำนาจกับสายตาของคนนอกเพื่อให้ตนได้มีพื้นที่ทางสังคมมากขึ้น ซึ่งพื้นที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีบทบาทในการเป็นรองรับและคลี่คลายวิกฤตอัตลักษณ์ สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร อีกทั้งยังช่วยให้ตัวละครเข้าใจตนเองมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ซีรีส์วายหรือวรรณกรรมวายที่น่าสนใจอีกหลายเรื่องที่สามารถศึกษามิติเชิงพื้นที่ได้ โดยอาจให้ภาพที่แตกต่างกับซีรีส์เรื่อง **แปลรักฉันด้วยใจเธอ** เป็นสิ่งที่น่าศึกษา เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจตัวตนของกลุ่มคนต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

นฤเบศ กูโน, อธิพร โภคินภากร, การเกษตร นรเศรษฐาภรณ์ และ ณรณ เชิดสูงเนิน. (2564). **แปลรักฉันด้วยใจเธอ**. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2565. จาก <https://today.line.me/th/v2/publisher/102929>

นพพร ประชากุล. (2552). **ยกอักษร ย้อนความคิด 2**. กรุงเทพฯ: อ่านและวิภาษา.

- นัทธนัย ประสานนาม. (2562). นวนิยายยาโออิของไทย: การศึกษาเชิงวิเคราะห์. *วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ*, 7(2), 16-34.
- ศิริวรรณ ปรีชานฤตย์. (2561). พื้นที่ในนวนิยายเรื่อง ทุ่งงูมิ ของ โยะมิโมะโตะ บะนะนะ. *วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา*, 8(3), 58-70.
- ศุภมณฑา สุภานันท์. (2554). พื้นที่ เวลา อัตลักษณ์ และการสร้างความหมายทางสังคม. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 29(3), 186-204.
- สละโรจน์ กิตติมหาเจริญ. (2561). *วรรณกรรมปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2560). *ทฤษฎีวรรณคดีวิจารณ์ตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเกษตรกรกลุ่มบ้านโนนต ชุมชนคลองโยง-ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

อาริยา ภู่งวงษ์¹, วาสนา สุรีย์เดชะกุล², ศศิธร เจตนาพันธ์³, ภัทรพงศ์ งานสกุล⁴

^{1,2,4}คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ³วิทยาลัยการจัดการอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

E-mail: ariya.po@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อการศึกษาสภาพปัญหาของกลุ่มเกษตรกร 2) เพื่อการศึกษาความต้องการของกลุ่มเกษตรกร และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืนของกลุ่มเกษตรกร กลุ่มบ้านโนนต ชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม ประชากร คือ เกษตรกรที่เป็นสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนต ชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม จำนวน 14 ครอบครัว ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2564 ถึง เมษายน 2565 โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 41-50 ปี และสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา มีสถานภาพสมรส มีสมาชิกในครอบครัวเฉลี่ยอยู่ที่ 5 คนและทำงานในภาคการเกษตรอยู่ที่ครอบครัวละ 2-3 คน เกษตรกรส่วนใหญ่ปลูกข้าวเป็นพืชหลักและปลูกผักเป็นพืชรอง มีการออมเงิน ปัญหาของกลุ่มเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ปัญหาการเข้าถึงตลาดออนไลน์ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและปัญหาหนี้สิน ส่วนความต้องการของเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความต้องการในการพัฒนาอาชีพ/ฝึกอาชีพในการปลูกผัก ความต้องการพัฒนาความรู้ในเรื่องการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร ความต้องการความรู้ด้านช่องทางการตลาดที่หลากหลาย ความต้องการด้านการประกันราคาสินค้า ความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริม สนับสนุน และเสนอแนะแนวทางในการ จัดหาแหล่งเงินทุนในการทำ การเกษตรรวมถึงการให้ความรู้กับเกษตรกรในการเข้าถึงตลาดออนไลน์การพัฒนาอาชีพและการแปรรูปผลผลิตที่ถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

คำสำคัญ: กลุ่มบ้านโนนต ชุมชนคลองโยง – ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม, การพัฒนาอย่างยั่งยืน, ปัญหาเกษตรกร

A study of problems and needs of agricultural groups Baan Deed Group, Khlong Yong-Lan Tak Fa Community, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province for sustainable development

Ariya Poorahong¹, Wasana Suridechakul², Sasitorn Chetanont³, Pattarapong Ngansakul⁴

^{1,2,4}Faculty of Humanities and Social Sciences, ³College of Hospitality Industry Management,

Suansunandha Rajabhat University

E-mail: ariya.po@ssru.ac.th

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the problems of the agricultural group 2) to study the needs of the agricultural group and 3) to study the sustainable development guidelines of the agricultural group. Baan Deed Group, Khlong Yong-Lan Tak Fa Community, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province. The population was 14 households who belonged to the Ban Deed Community Enterprise Group, Khlong Yong-Lan Tak Fa Community, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province with specific sampling. Collected data between November 2021 and April 2022 by using questionnaires to collect data then the collected data was analyzed. The results of the study found that most of the farmers are female. Age between 41-50 years old and graduated in primary school have marital status. The average member in family are 5 people and they work in agriculture with 2-3 people per family. Most of the farmers grow rice as the main crop and vegetables as the secondary crop, saving money. The problem of the agricultural group at the highest level is the problem of accessing the online market. Problems in various product formats, problems with distribution channels and debt problems. The demand of farmers at the highest level was the need for career development/professional training in vegetable growing. The need for knowledge development on agricultural product processing. The need for knowledge of various marketing channels, price insurance requirements, attractive packaging design. Therefore, relevant agencies should promote, support and suggest guidelines for providing investments in farming as well as educating farmers on access to online markets, career development, and the right and proper processing of produce.

Keywords: Baan Deed Group, Khlong Yong-Lan Tak Fa Community, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province, Sustainable Development, agricultural problems

บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยในอดีตที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญในด้านเศรษฐกิจ เน้นการผลิตในภาคอุตสาหกรรม ด้วยเห็นว่าจะทำให้ประเทศชาติมีความก้าวหน้าทัดเทียมกับนานาชาติ โดยหลงลืมไปว่าพื้นฐานของสังคมและชุมชนส่วนใหญ่ของประเทศคือสังคมแบบเกษตรกรรม ประชากรส่วนใหญ่ของประเทศอยู่ในการผลิตขั้นพื้นฐานในภาคเกษตรกรรม มากกว่าการผลิตทางภาคอุตสาหกรรม การขยายตัวทางเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศที่เป็นไปเช่นนี้ ส่งผลให้เมืองบางเมืองเจริญรวดเร็วกว่าชนบทเป็นอย่างมาก จนเกิดการอพยพเข้ามาสร้างปัญหาเมืองในรูปแบบต่าง ๆ เกิดปัญหาส่วนแบ่งทางรายได้ที่ไม่เท่าเทียมกัน สร้างปัญหาให้กับความเป็นอยู่ของมนุษย์ เกิดช่องว่างทางชนชั้นในสังคม ที่นำไปสู่ปัญหาสังคมในหลากหลายรูปแบบ ส่งผลต่อทรัพยากรธรรมชาติที่ค่อย ๆ ร่อยหรอลงจนยากที่จะฟื้นฟูทรัพยากรบางประเภทก็ไม่สามารถฟื้นฟูให้กลับมามีเหมือนเดิมได้อีกต่อไป ปัญหาสิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรมลงจนส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และเป็นผลเสียทั้งต่อสังคม สิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจ ดังที่นายแพทย์ประเวศ วะสี (2548) กล่าวถึง การพัฒนาโดยเน้นความเจริญทางเศรษฐกิจเป็นหลักว่า “การพัฒนาของประเทศต่างๆ จำนวนมากรวมทั้งประเทศไทยด้วย เป็นการพัฒนาแบบไม่ยั่งยืน (Unsustainable Development) เพราะเน้นที่การพัฒนาเศรษฐกิจระดับมหภาค เป็นสิ่งสำคัญทำให้มีการทำลายสิ่งแวดล้อมสูง ขาดการพัฒนามนุษย์ครอบครัวและสังคม เป็นเหตุให้สังคมชนบทล่มสลาย และเกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ ตามมา เช่น การอพยพเข้าเมือง อาชญากรรม โสเภณี การละเมิดสิทธิเด็ก และอุบัติเหตุต่าง ๆ” นอกจากปัญหาดังกล่าวข้างต้นที่มีสาเหตุมาจากพัฒนาประเทศ เป็นไปอย่างไม่ได้สัดส่วนแล้ว ยังส่งผลต่อปัญหาทางด้านทัศนคติและค่านิยมทางสังคมที่มองงานของเกษตรกรว่าเป็นงานหนัก ต้องใช้แรงงานตรากตรำ ไม่มีความก้าวหน้าหรือเจริญขึ้นในแง่อาชีพการงาน สถานะเศรษฐกิจสังคมของครอบครัวเกษตรกรตกต่ำ ต้องหารายได้เสริมโดยการรับจ้าง หรืออพยพไปทำงานต่างถิ่น ในขณะที่บางสวนหันเหออกจากอาชีพเกษตรกรรมโดยสิ้นเชิง ทำให้เกษตรกรมีมุมมอง ดานลบต่องานนี้และไม่ส่งเสริมให้ลูกหลานทำอาชีพเกษตรกรรม จนทำให้เกิดการห่างหายจากความงดงามในวิถีชีวิตความเป็นไทยที่ยึดขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแบบเดิม จนอาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาประเทศโดยเน้นความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเพียงด้านเดียวไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ที่ยั่งยืนจึงนำไปสู่คำถามที่ว่ามีแนวทางใดบ้างที่จะช่วยพัฒนาสังคมไทยให้เกิดความยั่งยืน ในส่วนของความยั่งยืนนั้นสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2546) ได้นำเสนอเกี่ยวกับที่มาและนิยามของแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทไทยในการจัดทำข้อเสนอของประเทศไทยในการประชุมสุดยอดของโลกว่าด้วยการพัฒนาที่ยั่งยืน ณ นครโจฮันเนสเบิร์ก ประเทศแอฟริกาใต้เมื่อเดือนกันยายน พ.ศ. 2545 โดยมีคณะกรรมการเตรียมการประชุมสุดยอดฯ ของประเทศใดรวมกับสถาบันสิ่งแวดล้อมไทย จัดระดมความคิดเห็นจากภาคีต่าง ๆ ได้ข้อยุติด้านค่านิยมของการพัฒนาที่ยั่งยืนว่า “การพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทไทยเป็นการพัฒนาที่ต้องคำนึงถึงความเป็นองครวมของทุก ๆ ด้านอย่างสมดุล บนพื้นฐานของทรัพยากรธรรมชาติภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย ด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกกลุ่ม ด้วยความเอื้ออาทรเคารพซึ่งกันและกันเพื่อความสามารถในการพึ่งตนเอง และคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างเท่าเทียม” แนวคิดเรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืนจึงเป็นแนวคิดที่คนเริ่มให้ความสำคัญนับแต่นั้นมา ต่อมาประเทศไทยได้รับแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนมาปรับใช้ ดังแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติระยะที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) รัฐได้เน้นการพัฒนาคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนานั้นการพัฒนา

อย่างองค์รวม โดยใช้เศรษฐกิจเป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนให้ดีขึ้น จนกระทั่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติระยะที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549) ซึ่งเป็นกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศที่ได้ อนุรักษ์และยึดแนวคิด “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นปรัชญานำทางในการบริหารประเทศ โดยยึดหลักทางสายกลางมุ่งการพัฒนาที่มีคุณภาพระหว่างมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูลกันสู่การพัฒนาอย่างมีคุณภาพ มั่นคง และยั่งยืน อย่างถาวร ดังที่พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต, 2549, น. 106) ท่านได้อธิบายไว้ว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนคือการพัฒนาที่มีคุณภาพครบทั้งสามด้าน ประกอบด้วย ชีวิตมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีหลักการสำคัญอยู่ที่เพื่อประโยชน์สุขของคนส่วนใหญ่ ลดการเบียดเบียนกัน และเกื้อกูลต่อกันให้มากขึ้น นับเป็นการพัฒนาประเทศอย่างองค์รวม โดยประชาชนที่ส่วนร่วม มุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน คือการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของประชาชน

จากแนวคิดเรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืนดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกพื้นที่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนด ชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า ด้วยเป็นพื้นที่โดนดชุมชนแห่งแรกของประเทศไทย ที่จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2554 โดยมีเจตนารมณ์ร่วมกันว่า หลังจากมีความมั่นคงในที่ดินทำกินด้วยบริหารจัดการในรูปแบบโดนดชุมชน และมีระเบียบข้อบังคับส่วนหนึ่งได้กำหนดไว้ว่า ห้ามจำหน่าย จ่าย โอนให้แก่ผู้ใด เว้นแต่จะตกทอดเป็นมรดกแก่ทายาท รวมถึงกำหนดให้ต้องใช้ที่ดินเพื่อทำประโยชน์ในการเกษตรกรรม และที่อยู่อาศัยเท่านั้น ห้ามนำที่ดินไปทำธุรกิจอุตสาหกรรม และกิจกรรมที่ทำลายสิ่งแวดล้อมระบบนิเวศ โดยเริ่มการจัดตั้งโรงสีชุมชนและจัดตั้งกลุ่มปลูกผักปลอดสารฯ สีข้าวเพื่อบริโภคในชุมชนและสีข้าวกลั่นปลอดสารฯ และข้าวอินทรีย์จำหน่ายจากพื้นที่โดนดชุมชนที่ได้รับมานั้น อีกทั้งชาวชุมชนลานตากฟ้า ส่วนหนึ่งมีเจตนารมณ์รวมกันว่าจะต้องมีแผนการใช้ที่ดินและมุ่งพัฒนาพื้นที่แห่งนี้ไปสู่พื้นที่เกษตรกรรมยั่งยืนในระยะยาว นฤมล อรุโณทัย (2562) ประกอบกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนจำนวนแรกในพื้นที่ตำบลลานตากฟ้าที่เริ่มต้นในการเปลี่ยนแปลงทำการเกษตรจากเกษตรเคมีเป็นเกษตรอินทรีย์และยังกลุ่มที่มีแนวคิดที่จะนำพันธุ์ข้าวพื้นเมืองกลับมาสู่ตลาดข้าวในประเทศไทย โดยภายหลังเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ปลายปี 2554 นับเป็นช่วงของการปรับเปลี่ยนจากการทำเกษตรแบบใช้สารเคมีมาเป็นแบบไร้สารเคมี และการที่ได้ผลผลิตเพิ่มขึ้นและมีความยั่งยืนกว่าก็เป็นพลังขับเคลื่อนให้เกิดวิสาหกิจชุมชนแห่งนี้จากการรวมกลุ่มเพียงสองสามครัวเรือนเมื่อครั้งเริ่มต้นปัจจุบันมีสมาชิกเข้าร่วมกว่า 14 ครัวเรือน และขยายพื้นที่ทำการเกษตรเพิ่มขึ้นอีกหลายเท่า การทำเกษตรของกลุ่มฯ มีลักษณะเป็นชุมชนเกษตรแบบพึ่งพาตนเอง สมาชิกในกลุ่มมีอิสระในการทำเกษตร จึงมีความหลากหลายในการเพาะปลูก เป็นเกษตรแบบผสมผสาน ทั้งการทำนาข้าว พันธุ์พื้นเมือง การทำนาทุ้ง นาบัว และการปลูกพืชผักมากมายหลายชนิด โดยมีสิ่งต้องห้ามคือยาฆ่าแมลงและเคมีภัณฑ์ต่างๆ ทางกลุ่มฯ มีเจตนารมณ์ร่วมกันในการบริหารจัดการการใช้ที่ดินและมุ่งพัฒนาไปในทิศทางของการทำเกษตรกรรมแบบยั่งยืน ทั้งเป็นต้นแบบสู่การทำเกษตรแบบธรรมชาติ ซึ่งส่งเสริมคุณภาพชีวิตของทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นตลาดข้าวอินทรีย์และผักปลอดสารเคมีสำหรับคนเมือง ผลิตภัณฑ์ขึ้นชื่อของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนนี้คือข้าวหอมนครชัยศรีและข้าวทองระย้า ข้าวพื้นถิ่นของดีประจำ จ.นครปฐม นอกจากนี้ยังมีข้าวหอมปทุมเทพและข้าวหอมนิลเป็นสินค้าเด่นด้วย

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่องการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเกษตรกรรม กลุ่มบ้านโนนด ชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า

อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของกลุ่มเกษตรกร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปเป็นแนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตเกษตรกรเพื่อหาแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาสภาพปัญหาของกลุ่มเกษตรกร
2. เพื่อการศึกษาความต้องการของกลุ่มเกษตรกร
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืนของกลุ่มเกษตรกร

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เกษตรกรที่เป็นสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนดชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เกษตรกรที่เป็นสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนดชุมชนคลองโยง - ลานตากฟ้า อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม จำนวน 14 คน ซึ่งเป็นจำนวน 50 % ของสมาชิกทั้งหมดภายในกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey research) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหา รวมทั้งความเหมาะสมของภาษาที่ใช้โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลสภาพปัญหาของกลุ่มเกษตรกร แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ 5 หมายถึง สภาพปัญหามากที่สุด 4 หมายถึง สภาพปัญหา 3 หมายถึง สภาพปัญหากลาง 2 หมายถึง สภาพปัญหาน้อย 1 หมายถึง สภาพปัญหาน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามข้อมูลความต้องการของกลุ่มเกษตรกร แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ 5 หมายถึง ความต้องการมากที่สุด 4 หมายถึง ความต้องการมาก 3 หมายถึง ความต้องการปานกลาง 2 หมายถึง ความต้องการน้อย 1 หมายถึง ความต้องการน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

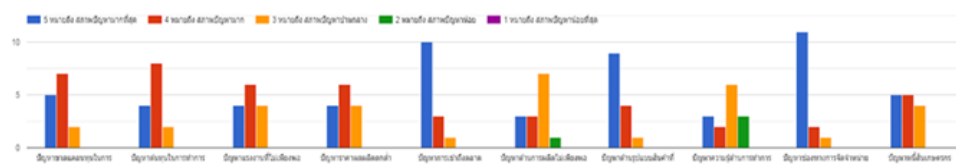
ด้วยระยะเวลาของการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยเป็นช่วงเวลาที่มิได้มีการระบาดของโรคโควิด-19 อย่างรุนแรง ส่งผลให้มีการประกาศพื้นที่ควบคุมและใช้มาตรการควบคุมการเดินทางออกนอกพื้นที่ ผู้วิจัยจึงได้ทำการติดต่อขอส่งแบบสอบถามผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ชื่อ “กลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนดชุมชนลานตากฟ้า” ได้สร้างขึ้นเพื่อเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมต่างๆ หลังจากได้รับแบบสอบถามกลับมาแล้วผู้วิจัยก็ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

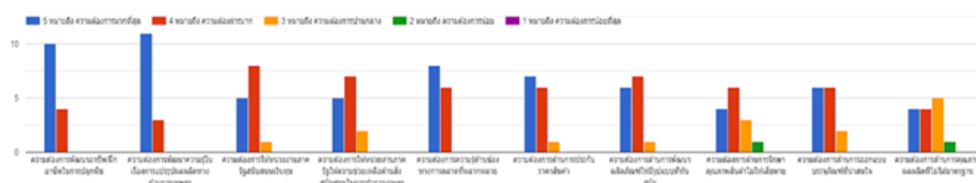
ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยสำหรับอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยตั้งแต่เดือน ตุลาคม 2564 ถึงเดือนตุลาคม 2565

ผลการวิจัย

จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเกษตรกรกรม ในส่วนของข้อมูลส่วนตัวพบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 41-50 ปี และสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา มีสถานภาพสมรส มีสมาชิกในครอบครัวเฉลี่ยอยู่ที่ 5 คนและทำงานในภาคการเกษตรอยู่ที่ครอบครัวละ 2-3 คน เกษตรกรส่วนใหญ่ปลูกข้าวเป็นพืชหลักและปลูกผักเป็นพืชรอง มีการออมเงิน ปัญหาของกลุ่มเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือปัญหาการเข้าถึงตลาดออนไลน์ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและปัญหานี้สิน ระดับมาก คือปัญหาขาดแคลนทุนในการทำการเกษตร ปัญหาต้นทุนในการทำการเกษตรสูง ปัญหาแรงงานที่ไม่เพียงพอ ปัญหาราคาผลผลิตตกต่ำ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า ปัญหานี้สินเกษตรกร ระดับปานกลาง คือ ปัญหาด้านการผลิตไม่เพียงพอต่อความต้องการของตลาด ปัญหาความรู้ด้านการทำการเกษตร



ส่วนความต้องการของเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความต้องการพัฒนาอาชีพ/ฝึกอาชีพในการปลูกพืช ความต้องการพัฒนาความรู้ในเรื่องการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร ความต้องการความรู้ด้านช่องทางการตลาดที่หลากหลาย ความต้องการด้านการประกันราคาสินค้า ความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมาก คือ ความต้องการให้หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนเงินทุน ความต้องการให้หน่วยงานภาครัฐให้ความช่วยเหลือด้านสิ่งสนับสนุนในการทำการเกษตร ความต้องการด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่ทันสมัย ความต้องการด้านการรักษาคุณภาพสินค้าไม่ให้เสียหาย อยู่ในระดับปานกลาง คือ ความต้องการด้านการคุณภาพผลผลิตที่ไม่ได้มาตรฐาน



ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้ ความ เข้าใจ ส่งเสริม สนับสนุน และเสนอแนะแนวทางใน การจัดหาแหล่งของเงินลงทุนในการทำการเกษตร ให้กับเกษตรกรที่ถูกต้องและเหมาะสม

และรู้จักการพึ่งตนเองด้วยหลักการสร้างการมีส่วนร่วมกับเกษตรกรหรือชุมชนให้มีส่วนร่วมมากขึ้น เพื่อเป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะเป็นการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้เกิดขึ้นกับเกษตรกรและชุมชนได้อย่างแท้จริง

อภิปรายผล

จากการศึกษา ในส่วนของข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เกษตรกรส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง มีอายุระหว่าง 41-50 ปี และสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา มีสถานภาพสมรส มีสมาชิกในครอบครัวเฉลี่ยอยู่ที่ 5 คนและทำงานในภาคการเกษตรอยู่ที่ครอบครัวละ 2-3 คน เกษตรกรส่วนใหญ่ปลูกข้าวเป็นพืชหลักและปลูกผักเป็นพืชรอง มีการออมเงิน ปัญหาของกลุ่มเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือปัญหาการเข้าถึงตลาดออนไลน์ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและปัญหานี้สิน ส่วนความต้องการของเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความต้องการในการพัฒนาอาชีพ/ฝึกอาชีพในการปลูกผัก ความต้องการพัฒนาความรู้ในเรื่องการแปรรูป ผลผลิตทางการเกษตร ความต้องการความรู้ด้านช่องทางการตลาดที่หลากหลาย ความต้องการด้านการประกันราคาสินค้า ความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจ ข้อมูลสภาพปัญหาของกลุ่มเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือปัญหาการเข้าถึงตลาดออนไลน์ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและปัญหานี้สิน ระดับมาก คือปัญหาขาดแคลนทุนในการทำการเกษตร ปัญหาต้นทุนในการทำการเกษตรสูง ปัญหาแรงงานที่ไม่เพียงพอ ปัญหาราคาผลผลิตตกต่ำ ปัญหาด้านรูปแบบสินค้าที่หลากหลาย ปัญหาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า ปัญหานี้สินเกษตรกร ระดับปานกลาง คือ ปัญหาด้านการผลิตไม่เพียงพอต่อความต้องการของตลาด ปัญหาความรู้ด้านการทำการเกษตร พลอยทิพย์ หัสติพันธุ์และคณะ (2560) ศึกษาเรื่อง “การประกอบอาชีพเสริมเพื่อเพิ่มรายได้ของแม่บ้านเกษตรกร อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน” พบว่า ความต้องการการช่วยเหลือในการประกอบอาชีพเสริมของแม่บ้านเกษตรกร พบว่าแม่บ้านเกษตรกรมีความต้องการการช่วยเหลืออยู่ในระดับต้องการมาก เนื่องจากแม่บ้านเกษตรกรต้องการขยายขอบเขตความสามารถของตนเอง เพื่อนำไปพัฒนาและส่งเสริมการประกอบอาชีพ เสริมให้มีศักยภาพมากขึ้น เพื่อรายได้จากอาชีพ เสริมที่เพิ่มมากขึ้นด้วย ประเด็นที่แม่บ้านเกษตรกร ให้ความสำคัญ คือ (1) เรื่องของแหล่งเงินทุน แม่บ้านเกษตรกรมีความต้องการแหล่งเงินทุนเพิ่มเติมมากที่สุดโดยมีค่าคะแนน เฉลี่ยถึง 3.6 คะแนน

ข้อมูลความต้องการของกลุ่มเกษตรกรที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความต้องการพัฒนาอาชีพ/ฝึกอาชีพในการปลูกพืช ความต้องการพัฒนาความรู้ในเรื่องการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร ความต้องการความรู้ด้านช่องทางการตลาดที่หลากหลาย ความต้องการด้านการประกันราคาสินค้า ความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมาก คือ ความต้องการให้หน่วยงานภาครัฐสนับสนุนเงินทุน ความต้องการให้หน่วยงานภาครัฐให้ความช่วยเหลือด้านสิ่งสนับสนุนในการทำการเกษตร ความต้องการด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่ทันสมัย ความต้องการด้านการรักษาคุณภาพสินค้าไม่ให้เสียหาย อยู่ในระดับปานกลาง คือ ความต้องการด้านการคุณภาพผลผลิตที่ได้มาตรฐานธวัช ชมมิ่ง (2553) ที่ศึกษาเรื่อง “ความต้องการอาชีพเสริมของ ราษฎรในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ

จังหวัดกาญจนบุรี” พบว่า ความต้องการอาชีพเสริมของราษฎรในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลท่าขนุน จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการความช่วยเหลือ เรื่องการ สนับสนุนการเงินในการพัฒนาผลผลิตผลิตภัณฑ์ มากที่สุด (2) การส่งเสริมความรู้และทักษะในการ ประกอบอาชีพเสริมจากหน่วยงานต่างๆ อย่างไรก็ตามการประกอบอาชีพเสริมยังคงมีปัญหา อุปสรรค ข้อจำกัดอยู่บ้าง ซึ่งปัญหาที่พบบ่อยละ 10.6 คือ ปัญหาด้านแรงงานในการประกอบอาชีพ เสริมไม่เพียงพอ รองลงมา ร้อยละ 6.9 คือ เรื่อง ความต้องการตลาด รองรับผลผลิตทางการเกษตร และยังพบปัญหาการพัฒนาความรู้ ทักษะในการ ประกอบธุรกิจ นอกจากนี้ เบื้องจรรยา จอมอด (2541) ที่ศึกษา เรื่อง การมีส่วนร่วมของ สมาชิกใจ กิจกรรมกลุ่มแม่บ้านเกษตรกร อำเภอสนป่าตอง จังหวัด เชียงใหม่. โดยทำการสอบถาม กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรในเรื่องปัญหา และอุปสรรค ในการดำเนินงานของกลุ่ม ที่สำคัญประกอบอาชีพของกลุ่มแม่บ้านเกษตรกร เช่นขาดเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ไม่มีตลาดรองรับผลผลิตที่กลุ่มผลิต สมาชิกยังขาดความรู้ในการผลิตและการตลาด หน่วยงานของรัฐยังไม่ได้ให้การสนับสนุนเท่าที่ควร ข้อเสนอแนะของสมาชิกกลุ่มเพื่อการพัฒนา กลุ่มที่สำคัญ เช่นควรมีการพัฒนาอาชีพให้มากขึ้นกว่าเดิม สมาชิกควรมีการร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ ให้มากขึ้นหน่วยงานรัฐควรให้การสนับสนุนในด้านเงินทุนในการดำเนินธุรกิจ จัดฝึกอบรมให้ความรู้ จัดหาตลาดรองรับผลผลิตที่กลุ่มผลิต เป็นต้น

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะช่วยให้ เกษตรกรได้รับรู้และเข้าใจถึงสภาพปัญหาและความต้องการที่เกิดขึ้นในชุมชนของตนเอง เกิดการตื่นตัว และตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องช่วยกันแก้ไขร่วมกันคิด วางแผน ดำเนินงาน และติดตามประเมินผล ตลอดจนเกิดการปรับเปลี่ยนระบบความคิดของเกษตรกรที่เคยหวงรับความช่วยเหลือจากรัฐหรือหน่วยงานภายนอกมาเป็นการพึ่งตนเอง เป็นการพิสูจน์ถึงการพัฒนา ศักยภาพของชุมชนโดยอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนว่าเป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะเป็นการพัฒนาที่ยั่งยืนให้เกิดขึ้นกับเกษตรกรและชุมชนได้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้พบ ข้อที่ควรปรับปรุงแก้ไข หรือนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้ ความ เข้าใจ ส่งเสริม สนับสนุน และเสนอแนะแนวทางในการปลูกพืชการทำการเกษตร ให้กับกลุ่มเกษตรกร เพื่อให้เกษตรกรมีความเชี่ยวชาญในอาชีพของตนให้มากยิ่งขึ้น

2. การจัดหาแหล่งของเงินลงทุนในการทำการเกษตร ให้กับเกษตรกรที่ถูกต้องและเหมาะสม
ข้อเสนอแนะในครั้งถัดไป

1. ด้วยการวิจัยในครั้งนี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มีการระบาดของโรคโควิด-19 มีการจำกัดการเดินทางในบางพื้นที่ที่มีความเสี่ยงอาจทำให้ข้อมูลที่ได้มายังไม่ใช่เป็นข้อมูลเชิงลึก ที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่จะทำให้ได้ทราบถึงข้อมูลในด้านอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น

2. กลุ่มวิสาหกิจชุมชนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และมีการปรับเปลี่ยนผลิตภัณฑ์เพื่อรองรับความต้องการของตลาดอย่างต่อเนื่องทำให้ยังมีเรื่องให้ศึกษาวิจัยเพื่อการเรียนรู้อีกมาก

เอกสารอ้างอิง

- ธวัช ชมมิ่ง. (2553). *ความต้องการอาชีพเสริมของ ราษฎรในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี*. (รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- นฤมล อรุโณทัย และ อุษา โคตรศรีเพชร. (2562). การพัฒนา “ผลิตภัณฑ์ชุมชน” เพื่อการเปลี่ยนผ่านไปสู่ความยั่งยืน: ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยการท่องเที่ยวเกษตร ลานตากฟ้า-คลองโยง จังหวัดนครปฐม. *วารสารวิจัยสังคม*, 42(1), 17-52.
- เบญจวรรณ จอมอุต. (2541). *การมีส่วนร่วมของ สมาชิกใจ กิจกรรมกลุ่มแม่บ้านเกษตรกร อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ประเวศ วะสี. (2548). องค์การ ชุมชนกับกระบวนการเรียนรู้ของประชาชนหัวใจของการพัฒนา. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2564. จาก www.codi.or.th.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). (2549). *พระพุทธศาสนาพัฒนาคนและสังคม*. กรุงเทพฯ: กรมการปกครอง.
- พลอยทิพย์ หัสดีพันธุ์ และ รุจ ศิริสัญลักษณ์. (2560). การประกอบอาชีพเสริมเพื่อเพิ่มรายได้ของแม่บ้านเกษตรกร อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน. *แก่นเกษตร*, 45(ฉบับพิเศษ 1), 1490-1496.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2546). *การพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทไทย*. [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมประจำปี 2546:การพัฒนาที่ยั่งยืน: ศูนย์การประชุมและแสดงสินค้าอิมแพ็ค, เมืองทองธานี, จังหวัดนนทบุรี.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2546). *กรอบแนวทางแผนกลยุทธ์ แก้ไขปัญหาความยากจน พ.ศ. 2545 - 2549*. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.

Cloud-based learning to promote higher education learning skills: Study on Suan Sunandha Rajabhat University

Wichuda Kunnu, Jarumon Nookhong*, Nutthapat Kaewrattanapat, Sathiya Phunaploy

Suan Sunandha Rajabhat University

*Corresponding author

E-mail: jarumon.no@ssru.ac.th*

Abstract

This research examined the effectiveness of cloud-based learning designs in promoting higher education learning skills by 1) reviewing the students' cloud learning academic achievements and 2) examining the online lesson evaluation results. Specifically, 30 sophomore Information Science students enrolled in a cloud technology course to promote user design learning skills were recruited as the sample group. The research tools were pre-test, post-test, online lesson evaluations, Google Classroom, and Google Forms. The data were statistically analyzed to determine the means, Standard Deviation: S.D., Median, Interquartile Range: IR, and Quartile Deviation: QD and t-tests were conducted. After cloud-based learning, the student academic skills were significantly higher than before the cloud learning at a .05 significance level, improving on average from 25.57 points to 55.93 points. The cloud-based online lesson evaluation analysis revealed that the lessons designed to promote learning skills in the user experience design course were the most appropriate ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = 0.45, IR<=1, and QD<=0.0)

Keywords: Learning Design, Cloud-Based Learning, Academic Achievement, Higher Education

Introduction

The policy of digital technology is applied in endorsing education, improving students to get a standard of 21st century skills. The 21st century skills also include Communications Information. The skills have been promoted a new digital technology innovation in classroom for lifelong learning. The content and supplementary material can be applied in instruction. (The national plan of digital economy and society 2561-2580 B.E.).

The information and communication technologies (ICT) industry has become increasingly important to Thailand's economy as it allows its people to gain higher income and have a better quality of life (Office of the National Digital Economy and Society; Ministry of Digital Economy and Society 2019). ICT is also playing an important role in developing an environmentally friendly economy and society. The government is well aware of the current state of digital development in Thailand (Office of the National Digital Economy and Society. Ministry of Digital Economy and Society 2019) and its economic and social challenges in adjusting the country's. Therefore, to enable its socio-economic development, Office of the National Digital Economy and Society has placed significant importance on developing and using ICT by developing its ICT infrastructure. In particular, Office of the National Digital Economy and Society has focused on building an extensive broadband internet network to ensure its citizens have access to information and develop the information intelligence abilities to use the information wisely, which in turn has led to a dramatic transformation of the learning and teaching landscape.

Learning methods and models are needed that align with the goals of the Thai national education plan to promote lifelong self-directed learning and develop strong, resilient, creative, versatile, analytical, and practical citizens that have strong problem-solving abilities (Chuangprakhon, Santaveesuk, & Nilsook, 2018). Therefore, Thailand's education sector has been actively developing innovative learning models to improve teaching efficiency, meet course objectives, and enhance students' cognitive, affective, and psychomotor capabilities. Courses and learning models have improved to meet the updated Thailand Qualifications Framework requirements for five identified desirable graduate characteristics. They consist of morality and ethics, knowledge, intellectual skills, interpersonal skills and responsibilities, numerical analysis skills as well as communication and use of IT. As a result, it has become important that instructors and academic staff receive sufficient knowledge to manage these different learning and teaching methods (Porncharoen, 2019). Student knowledge, skills, abilities, and overall academic achievements are generally assessed using test scores, instructor evaluations, or both. Academic achievement tests are used before and after the

learning activities to measure the knowledge gained and evaluate student progress (Thaiposri, 2016).

Cloud technology has become more valued in modern education systems (Nookhong & Wannapiroon, 2015; Wannapiroon, Kaewrattanapat, & Premsmith, 2019). As information can be retrieved quickly and conveniently from the internet, learners no longer need to sit in a classroom because they can now learn anywhere and at any time. However, learner-instructor communication is still an important factor. Learners can also use social media to easily exchange ideas, brainstorm with other learners, and communicate with their instructors on their assignments and due dates (Matchacheep, Chukaew, & Nilsook, 2019). Cloud learning uses cloud computing technology and the internet to integrate learning resources with web technology and migrate from private servers to cloud computing systems (Plisorn and Phiriyasurawong, 2019). Therefore, cloud technology has become essential knowledge management and learning tool for developing 21st-century skills (Montre, Chukaew, & Nilsook, 2019).

The instruction in a new era must switch the learners from passive learners to active learners. Moreover, there are no boundaries in learning. The learners can choose their own pace. They can study anywhere and anytime.

The researchers are interested in Cloud-based learning to promote higher education learning skills: Study on Suan Sunandha Rajabhat University. It corresponds with national strategy and national education plan. It is under the framework of urging the 21st century instruction for Thailand 4.0.

Objective

1. To study the academic achievement of cloud learning
2. To study the evaluation result of online lessons

Literature Review

The researcher conducted a synthesis of documented data and research related to cloud-based learning to promote higher education learning skills. The main themes can be summarized as follows.

1. Applications of cloud technology to education

Classroom, a Google Application, allows teachers to create, assign, and collect their students' assignments. The teacher develops a course (class) and can then assign individual and/or group work. The associated files are uploaded from a computer to Classroom or added from Google Drive or YouTube, with links to any website. The Classroom also integrates Google Docs, Google Drive, and Gmail. The teacher can view

the students' work, give advice and comments, and evaluate the students' work and progress. The students can join a classroom, do assignments, and communicate with the teacher and other students. Students can do their assignments directly on Google Docs, upload files from their computers to Google Drive, add links to the files on the website, and create documents, spreadsheets, and slides (Kiryakova, 2017).

Wang (2017) concluded that using cloud computing technology for online interactive services allowed users to easily in the form software as Software as a Service (SaaS) and provided efficient educational tools that allowed teachers to assign group activities to students. Therefore, this study focused on using Google Docs, the most widely-used cloud application for higher education.

2. Google applications for educational cloud computing

The Google App for Education, which is free, allows instructors, researchers, and students to access and use web applications, exchange ideas, and complete tasks using the communication and sharing tools. The Google App for Education also allows technical administrators to send messages to instructors, students, and staff for free using web-based services such as Google Mail, Google Talk, Google Sites, Google Video, and Google Calendar, and also provides productivity and collaboration tools such as the Google Docs package (Kumar, Kommareddy & Rani, 2013). The seven main aspects of the Google App for Education can be summarized as follows.

Online tools and services that enable secure communication and collaboration in schools and educational institutions and allow teachers, researchers, and students to select suitable solutions to meet their needs; Google Calendar, which is a publishable, sharable, and accessible calendar, to schedule, manage, and organize course events; Google Sites, which allows instructors, researchers, and students to create and publish content using Google tools; Google Video, which allows instructors, researchers, and students to share information using a secure and private video tool; Google Talk, which is an instant messaging service that allows colleagues to communicate over long distances; Google Mail, which has a label and filter features to help students, instructors, and researchers manage incoming and outgoing emails from other accounts; and Google Docs, which is the main course tool used to collaborate on the same document.

3. Cloud computing in e-learning

Cloud computing can be used to develop scalable platforms. Thus, schools and individuals must access the cloud to access affordable and convenient information and technology services. Therefore, the main benefits of moving to cloud services are easy access to applications, low cloud storage costs, and the scalability and flexibility of e-learning platforms (Almajalid, 2017). E-learning benefits students as it provides

online lessons, tests, and an ability to submit comments, projects, and homework, and benefits instructors as they can manage content, conduct tests, assign projects, give comments and have forum discussions with the students (Alghali, Najwa & Roesnita, 2014).

Scope of Research

The population is a second-year undergraduate student enrolled in the User Experience Design Course at Suan Sunandha Rajabhat University.

The sample group Was 30 students in second-year undergraduate students enrolled in the User Experience Design Course at Suan Sunandha Rajabhat University.

Research Methodology

The process of analyzing the teaching context consists of

1. **Learner analysis:** Learners at this level are undergraduate students who need to promote higher education learning skills such that students can apply their knowledge to their studies and work to suit the characteristics of digital learners.

2. **Content analysis and objectives:** The course content is a user experience design course for students in the field of information science The course content consists of the theory that students can learn online. It takes one semester to complete the course.

The research tools used in this study were:

- 2.1 **Data Analysis of student satisfaction with cloud learning online lesson assessments user experience design course.** An online lesson evaluation form for the user experience design course comprising questions on the objectives, content, lesson interactions, interface design, and learning designs, which were evaluated using a 5-point Likert scale.

- 2.2 **Google Classroom** was used to store the course code, course name, course objectives, course description, course materials, handouts, videos, pre-tests, post-tests, and exercise document files and course material, all of which were created and uploaded by the instructor for the students.

- 2.3 **Google Forms** was used to create and collect the students' pre-tests, post-tests, and exercises. the scores which were released instantly to the instructor after submission. The students' overall and question-by-question responses were displayed in charts, which allowed the instructor to analyze the answers, evaluate their difficulty, and recommend improvements for the subsequent semester. Google Forms was also used to develop the evaluation survey, with the results also displayed in charts.

2.4 To compare the differences between the students' learning achievements before and after the experiment. t-test and dependent t-test will be used. Pre-post-tests Consist of 80 questions; 20 questions per chapter from chapters 5–8 from a user experience design course.

3. Statistics used in data analysis

1. T-test for independent samples is commonly used for comparing the academic achievement of studying with Cloud learning

2. The online evaluation from 30 students with means, Standard Deviation: S.D., Median, Interquartile Range: IR, and Quartile Deviation: QD

Research Results

The results of the comparison of academic achievement of undergraduate students of second-year information science program, 30 people before and after studying with cloud learning shown in Table 1.

Table 1. Comparison of the cloud learning student academic achievements

Test score	n	Full score	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
Before cloud learning	30	0	25.57	8.16	12.81	.05
After cloud learning	30	0	55.93	11.89		

****p< .05**

Table 1 shows the students' cloud learning achievements were significant at a 0.05 level. The students' learning skills increased by 25.57 points on average out of a total score of 55.93 points. Therefore, the cloud learning user experience design class increases learners' learning rate, compared to traditional lectures. The results of the study show the importance of implementing cloud learning in higher education institutions to improve student achievement in higher education.

Table 2. Means and standard deviations for the cloud-based user experience design course evaluation

Evaluation Items	$\bar{X}$	S.D.	Quartiles			Interquartile Range	Quartiles Deviation
			Q1	Median	Q3		
1. Objective							
The objectives were clear and aligned with the course.	4.83	0.38	5	5	5	0	0.0
2. Content							
The content covered the specified	4.73	0.45	4	5	5	1	0.4

Evaluation Items	$\bar{X}$	S.D.	Quartiles			Interquartile Range	Quartiles Deviation
			Q1	Median	Q3		
objectives.							
The content was accurate.	4.70	0.47	4	5	5	1	0.5
The content was divided into units.	4.73	0.45	4	5	5	1	0.4
The content was arranged in order.	4.73	0.45	4	5	5	1	0.4
3. Lesson interaction							
The resources on the website were used efficiently.	4.70	0.47	4	5	5	1	0.5
The lesson was connected to up-to-date external links.	4.67	0.48	4	5	5	1	0.5
The connected links were related to the content.	4.63	0.49	4	5	5	1	0.5
4. Interface design							
The layout was proportional and user-friendly.	4.73	0.45	4	5	5	1	0.4
The fonts, sizes, and colors of the text were easy-to-read, clear, and appropriate.	4.67	0.48	4	5	5	1	0.5
The colors used were appropriate and harmonious.	4.77	0.43	5	5	5	0	0.0
The conveyed meaning was in line with the content.	4.67	0.48	4	5	5	1	0.5
The buttons, symbols, images, and texts communicated with users appropriately.	4.67	0.48	4	5	5	1	0.5
5. Class design							
There was an interaction between the students and the lessons, the students and the instructor, and the students and students.	4.80	0.41	5	5	5	0	0.0
There were practices or exercises that covered the course objectives.	4.63	0.49	4	5	5	1	0.5
Feedback was given to provide appropriate reinforcement to students.	4.67	0.48	4	5	5	1	0.5
Students were encouraged to think analytically.	4.73	0.45	4	5	5	1	0.4
An appropriate and clear user manual was provided.	4.70	0.47	4	5	5	1	0.5
Summary	4.71	0.45	4	5	5	1	0.0

Table 2 shows that the cloud-based online user experience design course lessons taken by Information Science undergraduate students were evaluated at the highest level ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.45, $IR \leq 1$, and $QD \leq 0.0$) The user experience design course cloud-based academic achievements by the Information Science students were as follows.

Conclusion and Discussion

This paper analyzed the Google Classroom online learning management system to offer a cloud learning course for a user experience design course for Information Science students. The system included the course code, course name, course objectives, course materials, handouts, videos, pre-test, post-test, and course exercises, which allowed students to study the content and complete assignments on their own at any time and from anywhere had internet access. The technology effectively supported the learning and increased the students' learning efficiencies. The pre-test and post-test score means were compared using t-tests to assess the student respondents' academic achievements. An online lesson evaluation form was developed to collect the student evaluations further and improve the Google Classroom course. Consistent with the research of Alghali, Najwa, & Roesnita (2014) and Okai et al. (2014). It was found that teaching activities using prevalent learning environments and cloud-based learning technologies enable learners to learn anytime and anywhere. Online collaborative learning is most suitable for all learners considering that convenient, flexible resources are available anytime and anywhere (Nookhong & Wannapiroon, 2015; Wannapiroon, Kaewrattanapat, & Premsmith, 2019; Awan, Afshan, & Memon, 2021). The results have concluded as follows:

1. The students had an average increase of 25.56 points out of a total score of 55.93 points which was significant at the .05 level. A result is to Boontham and Cookhampaeng (2020), the average achievement scores after studying the computer-assisted lessons were higher than before. Similarly, the academic achievement comparison before and after the learning (Bangpoophamorn and Wiriyanon 2019) revealed that the students' test scores in the four-way multiple-choice questions were significantly higher than before at a .05 significance level The students' average academic achievement scores after learning were higher than before the learning, similar to the findings in Palasonthi, Phiriyasurawong, & Chatwattana (2019).

2. The online evaluation rated the learning experience at the highest level ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.45, $IR \leq 1$ and $QD \leq 0.0$). As in Songsom, Nilsook, & Wannapiroon (2019) the student relationship management system Internet of Things evaluations was at the highest level possible because the online lessons were able to be accessed and

studied anytime and anywhere on portable devices (Samok, Wannapiroon, & Nilsook, 2019). The lesson content was evaluated as meeting the objectives of each unit, and the lessons were well-designed; therefore, the overall system appeared to work seamlessly (Pengsuk, Karanyathikul, & Gerdtham, 2016).

Moreover, it caters to everyone's needs and promotes learning skills for students in higher education, particularly in the rapidly changing digital age. Therefore, it is necessary to adapt e-learning that offers a method for producing quick and easy content. such as designing and developing micro-learning content in an e-learning system with more content that supports HTML5 and H5P (Redondo et al., 2021).

Recommendation

The researcher makes the following recommendations:

Usability Research

1. Cloud base instruction can be applied in a proper way of contents both in theory and practice.

2. The online study behavior should be followed in all dimensions.

Recommendation for next steps

1. The cloud based instruction should be merged with project based instruction. The integration of online learning sources should be studied.

2. The study of micro-learning content and HTML5 and H5P should be employed with Plugin in e-learning with Cloud base learning.

References

- Alghali, M., Najwa, H. M. A., & Roesnita, I. (2014). Challenges and Benefits of Implementing Cloud Based E-Learning in Developing Countries. *Proceedings of the Social Science Research ICSSR*, June 2014, 1–9.
- Almajalid, R. M. (2017). A Survey on the Adoption of Cloud Computing in Education Sector. ArXiv, An Evaluation of E-Learning Standards. *Journal of Brunel University*, n.d., 1–12.
- Bangpoophamorn, K., & Wiriyanon, T. (2019). The Development of Flipped Classroom Model with Self-Directed Learning to Enhance Critical Thinking in an Undergraduate Course. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 10(2), 41–50.

- Boontham, T., & Cookhampaeng, S. (2020). The Development of Learning Activity on The Title of Homeostasis by Using Computer Assisted Instruction with Concept Mapping Method for Mathayomsuksa Four Students. *Journal of Education Burapha University*, 31(1), 46–58.
- BV, P. kumar, kommareddy, S., & N, U. R. (2013). Effective Ways Cloud Computing Can Contribute to Education Success. *Advanced Computing: An International Journal (ACIJ)*, 4(4), 17–32.
- Chuangprakhon, S., Santaveesuk, P., & Nilsook, P. (2018). A Model of Distance Learning for Music Art of Higher Education in Thailand. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok.*, 19(3), 39–46.
- Díaz Redondo, R. P., Caeiro Rodríguez, M., López Escobar, J. J., & Fernández Vilas, A. (2021). Integrating micro-learning content in traditional e-learning platforms. *In Multimed Tools and Applications*, 80(2), 3121–3151.
- Khalil Awan, R., Afshan, G., & Bano Memon, A. (2021). Adoption of E-Learning at Higher Education Institutions: A Systematic Literature Review. *Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences*, 8(2), 74-91.
- Kiryakova, G. (2017). Application of cloud services in education. *Trakia Journal of Science*, 15(4), 277–284.
- Matchacheep, S., Chukaew, S., & Nilsook, P. (2019). Management of Gamification and Collaborative Digital Storytelling through Social Cloud To promote teamwork skills of elementary school students [Presentation]. National Academic Conference, Academic Information Science 2019.
- Montre, W., Chukaew, S., & Nilsook, P. (2019). Cloud Learning Engineering Mental Learning Design to Promote Innovation Skills and Technology Adoption. National Academic Conference, Academic Information Science 2019.
- Nookhong, J., & Wannapiroon, P. (2015). Development of Collaborative Learning Using Case-based Learning via Cloud Technology and Social Media for Enhancing Problem-solving Skills and ICT Literacy within Undergraduate Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174(2), 2096-2101.
- Okai, S., Uddin, M., Arshad, A., Alsaqour, R., & Shah, A. (2014). Cloud computing adoption model for universities to increase ICT proficiency. *SAGE Open*, 4(3), 1–10.
- Palasonthi, K., Phiriyasurawong, P., & Chatwattana, P. (2019). Cloud Learning in STEAM Education Model by Augmented Reality Technology to Develop Creativity and Innovation Skills for Undergraduate Students. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 10(2), 256–264.

- Pengsuk, V., Karanyathikul, N., & Gerdtham, C. (2016). The Study of the Online Computer Course Factors in Primary Students. *Journal of Technical Education Development*, 28(97), 33–43.
- Plisorn, W., & Phiriyasurawong, P. (2019). Model of Intelligent Cloud Learning System to Develop Digital Literacy and Collaborative Learning Skills. *The Journal of KMUTNB*, 29(3), 518–526.
- Pomcharoen, R. (2019). Using the Programmed Instruction Laboratory in the Teaching of telecommunication engineering of Qualification Framework for Higher Education. *Journal of Technical Studies Development*, 31(111), 38–47.
- Samok, K., Wannapiroon, P., & Nilsook, P. (2019). Digital Learning Ecosystem by Using Digital Storytelling for Teacher Profession Students. *International Journal of information and Education Technology*, 9(1), 21–26.
- Songsom, N., Nilsook, P., & Wannapiroon, P. (2019). The student relationship management system process via the internet of things. *TEM Journal*, 8(4), 1426–1432.
- Thaiposri, P. (2016). *Reasonable Inquiry-based Learning on Cloud Learning Model to Enhance Undergraduate Students' Critical Thinking*. Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok.
- Wang, J. (2017). *Cloud computing technologies in writing class: Factors influencing students' learning experience* [Turkish Online]. *Journal of Distance Education*, 18(3), 197–213.
- Wannapiroon, P., Kaewrattanapat, N., & Premsmith, J. (2019). *Development of Cloud Learning Management Systems for Higher Education Institutions* [Presentation]. 2019 Research, Invention, and Innovation Congress (RI2C), Bangkok, Thailand.

ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียน ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้การสอนออนไลน์

เมอี ฮารุนะ, ไพลิน กลิ่นเกษร*

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

*ผู้ประสานงานหลัก

E-mail: pailin.kl@ssru.ac.th*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ทั้ง 4 ชั้นปี จำนวน 111 คน

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักศึกษา คือ พังคำอธิบายไวยากรณ์ไม่ทัน, อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนไม่เอื้ออำนวย, เนื้อหาวิชายากต่อการทำความเข้าใจ, ไม่สามารถดาวน์โหลดเอกสารออกมาเขียนหรือจดโน้ต และไม่มีสมาธิ ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ตามความคิดเห็นของศึกษา คือ มีอิสระในระหว่างการเรียนรู้, สามารถเรียนในสภาพแวดล้อมที่สะดวก, สะดวกในการทำแบบทดสอบ, สามารถสอบถามผู้สอนได้ทันที, มีสมาธิในการเรียน และมีแรงจูงใจในการเรียน กิจกรรมที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดสามอันดับแรก ได้แก่ กิจกรรมการเล่นเกมนทางห้องเรียนออนไลน์, การบ้านทบทวนความรู้, คลิปวิดีโอเสริมความรู้ และแบบฝึกหัดออนไลน์ ส่วนหัวข้อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่เรียนรู้ได้ดีที่สุดสามอันดับแรก คือ คำช่วย, การผันคำกริยา คำคุณศัพท์, และสำนวนทางไวยากรณ์ต่าง ๆ

คำสำคัญ: ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนออนไลน์, การเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น, กิจกรรมการเรียนรู้

Students' Opinion on Factors Affecting Japanese Grammar Learning Ability through Online Teaching and Learning

Mei Haruna, Pailin Klinkesorn*

Faculty of Humanities and Social Science

*Corresponding author

E-mail: pailin.kl@ssru.ac.th*

Abstract

This research aimed to study the students' opinion regarding factors affecting on their Japanese grammar online course. Data were collected by questionnaire submitted from 111 Japanese program students, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University.

The results show that factors affecting on students' Japanese grammar online learning are; unable to follow grammar explanations, unfavorable learning tools, hard to comprehend lessons, unavailable of handout downloading, and lack of concentration while participating online class. In terms of Japanese grammar online learning, the supporting factors were; students are able to study in the convenient environment, able to ask teachers immediately, able to concentrated and be motivated to attend class. The top three activities which supported students' learning are; games via online class, homework assignments, knowledge enhancement video clips, and online exercises. The most comprehensive online grammar topics which students learn their best are; Japanese particles, form-changing of verb and adjectives, and grammatical expressions.

Keywords: Affected factors on Online Teaching and Learning, Japanese grammar learning, Learning activities

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนทั่วโลก สถาบันการศึกษาทุกระดับจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนจากการเรียนในชั้นเรียนเป็นการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ การเรียนออนไลน์โดยใช้ระบบการประชุมทางไกลด้วยวิดีโอ รวมทั้งแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทำให้ครูและนักเรียนต้องเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตปกติใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะการใช้อุปกรณ์สื่อสารส่วนตัว อาทิ โทรศัพท์อัจฉริยะ (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) เครื่องคอมพิวเตอร์ ในการเรียนการสอนแบบที่ต่างคนต่างอยู่ที่บ้าน ทำให้เกิดอุปสรรคข้อขัดข้องแก่ผู้เรียนทั้งทางด้านกายภาพ ได้แก่ การขาดแคลนอุปกรณ์สื่อสาร ความไม่คงที่ของสัญญาณอินเทอร์เน็ต การขาดทักษะการเข้าถึงและใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนการสอนและอุปสรรคทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ ผู้เรียนขาดสมาธิในการเรียน ไม่สามารถทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้อย่างราบรื่น ไม่สามารถสนทนา ถาม ตอบ กับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นได้ทันทีเหมือนการเรียนในห้องเรียนแบบเห็นหน้ากัน ในขณะที่สถาบันอุดมศึกษากำลังกระตือรือร้นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้อง “พัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น การจงใจตนเอง และเหนืออื่นใด คือ ความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์...” (สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ และคณะ, 2563) ซึ่งนักวิชาการด้านการศึกษาสอนแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่า “ควรเน้นการพัฒนาในเรื่องการคิดสร้างสรรค์ การปรับตัว การจัดการปัญหาที่ซับซ้อน การจัดการความเสี่ยง การคิดใช้เหตุผล การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม” (อดิพร เกิดเรือง, 2560) แต่ทว่าการเรียนออนไลน์ไม่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาทักษะบางอย่าง เช่น การจัดการปัญหาที่ซับซ้อน ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีม และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งเรียนรู้ได้จากการการมีปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมในชั้นเรียนกับเพื่อนร่วมชั้น

ในแง่ประสิทธิภาพการเรียนออนไลน์ มีผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่ายังมีปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนออนไลน์ ได้แก่ ความพร้อมด้านผู้เรียน, คุณภาพและประสบการณ์ของผู้สอน (นิชกานต์ แก้วจันทร์ และ ธนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ, 2564) และ แรงจูงใจในการเรียน (กนกวรรณ กุลสุทธิ และคณะ, 2564) ส่วนในแง่ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ผลการวิจัยของพิชญ์สินี เสถียรธราดล และคณะ (2564) พบว่า ผู้เรียนได้รับผลกระทบในบางส่วนเนื่องจาก ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม, ปัจจัยด้านการเงิน, สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร, ประสิทธิภาพในการรับข้อมูลหรือรับรู้บทเรียนทำให้ไม่สามารถเข้าใจบทเรียนได้เทียบเท่ากับการเรียนในห้องเรียน และในแง่ผลสัมฤทธิ์ของการเรียน กุลจิรา จินาภักดิ์ (2564) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเศรษฐศาสตร์มหภาค 2 พบว่า นักศึกษากลุ่มการเรียนในห้องเรียนปกติมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มเรียนออนไลน์

นอกจากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนออนไลน์แล้ว การประเมินผลการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในปีการศึกษา 2564 โดยการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้เนื้อหาเดิมของรายวิชาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานและ

ภาษาญี่ปุ่นระดับกลางปีที่ผ่านมา พบว่านักเรียนร้อยละ 35 มีคะแนนสอบต่ำกว่าเกณฑ์ ดังนั้นเพื่อเป็นการศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นผ่านการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อนำผลการวิจัยมาพัฒนารายวิชา กลวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) สำนวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์

2. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในรูปแบบออนไลน์ในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในปีการศึกษา 2563 และ 2564 จำนวนรวมทั้งสิ้น 111 คน ได้แก่

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เรียนในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน 1 ภาคเรียนที่ 1/2564

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่เรียนในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับกลาง ภาคเรียนที่ 1/2564

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เคยเรียนรายวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับกลาง ในปีการศึกษา 2563 และ 2564

นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่เคยเรียนรายวิชาการเขียนวิชาภาษาญี่ปุ่นที่ประกอบด้วยหัวข้อไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น ในปีการศึกษา 2563

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม Google Form ประกอบด้วยคำถาม 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ในภาพรวม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์

4. วิธีการสร้างเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบการเรียนการสอนออนไลน์ ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

4.2 การให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาของแบบสอบถาม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลในช่วงเดือนธันวาคม 2564 ถึง มกราคม 2565 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยจัดทำแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form

- ขอความร่วมมือในการทำแบบสอบถาม โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ ระบุรายวิชาหรือเนื้อหาที่เป็นเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น

- เก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดที่ได้รับกลับมา และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย, ค่าร้อยละ และอภิปรายผล

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นผ่านการเรียนรู้การสอนรูปแบบออนไลน์ จัดแบ่งเป็น 2 หัวข้อ คือ 1. ข้อมูลของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ในภาพรวม และ 2. ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

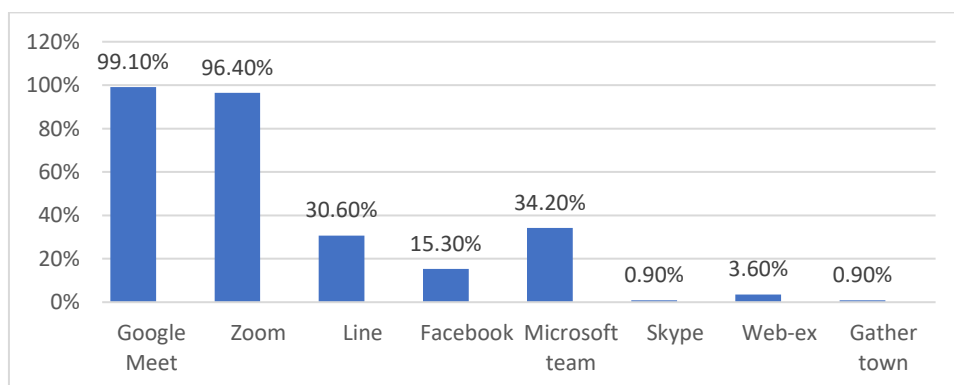
1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมายและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ในภาพรวม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 111 คน จำแนกตามชั้นปีการศึกษา เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8 รองลงมา เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8, นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 และ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.9

จากคำถามเรื่องระบบออนไลน์ที่นักศึกษาใช้ หรือเคยใช้ ในการเรียนวิชาต่าง ๆ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 99.1 ใช้ Google Meet, รองลงมาจำนวน 107 คน (ร้อยละ 96.4) ใช้ Zoom, จำนวน 38 คน (ร้อยละ 34.2) ใช้ Microsoft team, จำนวน 34 คน (ร้อยละ 30.6) ใช้ Line, จำนวน 17 คน (ร้อยละ 15.3) ใช้ Facebook, และใช้ระบบออนไลน์อื่น ๆ ได้แก่ Web-ex, Skype และ Gather Town ดังรายละเอียดในแผนภาพที่ 1

แผนภาพที่ 1 ระบบออนไลน์ที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายใช้หรือเคยใช้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ

(n=111)



1.2 ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับข้อดีและปัญหาในการเรียนออนไลน์วิชาต่าง ๆ ในภาพรวม

ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับประโยชน์หรือข้อดีของการเรียนออนไลน์ และปัญหาในการเรียนออนไลน์ โดยให้เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ พบว่า ข้อดีของการเรียนออนไลน์ที่นักศึกษาเลือกตอบจำนวนมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ลดความเสี่ยงในการติดเชื้อโรคโควิด-19, ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และ ไม่จำเป็นต้องแต่งกายชุดนักศึกษา ส่วนปัญหาของการเรียนออนไลน์ที่นักศึกษาเลือกตอบจำนวนมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ เสียสมาธิในการเรียนเนื่องจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง, สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร และ มีผลกระทบต่อสุขภาพจากการมองเห็นเป็นเวลานาน

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับข้อดีและปัญหาในการเรียนทางออนไลน์ในภาพรวม

(n=111)				
ลำดับ	ข้อดีในการเรียนออนไลน์	จำนวน (ร้อยละ)	ปัญหาในการเรียนออนไลน์	จำนวน (ร้อยละ)
1	ลดความเสี่ยงในการติดเชื้อโควิด-19	100 (90.1)	เสียสมาธิในการเรียนเนื่องจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง	87 (79.1)
2	ประหยัดค่าใช้จ่ายเรื่องการเดินทาง	87 (78.4)	สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร	80 (72.7)
3	ไม่จำเป็นต้องแต่งกายชุดนักศึกษา	82 (73.9)	มีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายจากการมองเห็นเป็นเวลานาน	76 (69.1)
4	สามารถเรียนได้โดยไม่ต้องจำกัตัวต้องเรียนในห้องเรียนเท่านั้น	68 (61.3)	ค่าใช้จ่ายของที่อยู่อาศัยเพิ่มขึ้น เช่น ค่าไฟ ค่าอินเทอร์เน็ต	69 (62.7)
5	สามารถทบทวนบทเรียนได้ทางการบันทึกการสอน	62 (55.9)	ผู้สอนมอบหมายงานเพิ่มขึ้น	45 (40.9)
6	มีความสะดวกสบายในการเรียน	60 (55)	ไม่มีความพร้อมทางอุปกรณ์ในการเรียนออนไลน์	42 (38.2)
7	ลดความกดดันในการเรียน	32 (28.8)		
8	มีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น	23 (20.7)		

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการเรียนทางออนไลน์มีข้อดีในเรื่องการลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อโควิด-19, ประหยัดค่าใช้จ่ายเรื่องการเดินทาง, มีความสะดวกสบายในการเรียนในเรื่อง การแต่งกาย, การทบทวนบทเรียน, ลดความกดดันในการเรียน และมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น ส่วนปัญหาในการเรียนออนไลน์ คือ เสียสมาธิในการเรียนเนื่องจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง, สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร, มีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายจากการมองเห็นเป็นเวลานาน, มีค่าใช้จ่ายของที่อยู่อาศัยเพิ่มขึ้น และมีข้อสังเกตว่านักศึกษาร้อยละ 38.2 ไม่มีความพร้อมทางอุปกรณ์การเรียน

2. ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นออนไลน์

ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการเรียนวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับ 1. ข้อดีในการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ 2. ปัญหาในการเรียนวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ และ 3. ให้จัดอันดับกิจกรรมและหัวข้อเนื้อหาวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นที่สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการเรียนทางออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตารางที่ 2 ถึง ตารางที่ 5

2.1 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับข้อดีในการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ มีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับข้อดีของการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์

(n=111)		
ลำดับที่	ข้อดีของการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์	ร้อยละ
1	สามารถเรียนด้วยสภาพแวดล้อมที่สะดวกได้อย่างอิสระ	62.2
2	สะดวกในการทำแบบทดสอบมากกว่าการเรียนในห้องเรียน	33.3
3	สามารถสอบถามผู้สอนได้ทันทีผ่านทางกล่องข้อความ	22.2
4	มีสมาธิในการเรียนมากกว่าในห้องเรียน	14.4
5	มีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าในห้องเรียน	10.8

จากตารางที่ 2 นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีในการเรียนวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นผ่านทางออนไลน์ คล้ายคลึงกับข้อดีในการเรียนวิชาต่าง ๆ ทางออนไลน์ในภาพรวม กล่าวคือสามารถเรียนด้วยสภาพแวดล้อมที่สะดวกได้อย่างอิสระ ส่วนนักศึกษาที่เห็นว่ามีความสามารถในการเรียนและมีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าในห้องเรียน มีเพียงร้อยละ 14.4 และ 10.8 ตามลำดับ

2.2 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับปัญหาในการเรียนวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับปัญหาในการเรียนวิชาวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์

(n=111)		
ลำดับ	ปัญหาในการเรียนวิทยาการณภาษาญี่ปุ่นออนไลน์	ร้อยละ
1	ฟังคำอธิบายเนื้อหาไม่ทัน	41.7
2	ติดขัดด้านอุปกรณ์ในการเรียนทางออนไลน์	41.7
3	ยากต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาเนื่องจากความติดขัดของการเรียนทางออนไลน์	24.1

ลำดับ	ปัญหาในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์	ร้อยละ
4	ไม่สามารถดาวน์โหลดเอกสารออกมาเขียนหรือจดโน้ตประกอบไปพร้อมกับการเรียนได้	13
5	ขาดสมาธิในการเรียนเนื่องจากสถานที่ที่ต่างกัน	10

จากตารางที่ 3 ปัญหาในการเรียนวิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ที่นักศึกษาเลือกตอบมากที่สุด ร้อยละ 41.7 มี 2 หัวข้อ ได้แก่ ฟังคำอธิบายไวยากรณ์ไม่ทัน และ ติดขัดด้านอุปกรณ์ในการเรียนทางออนไลน์ รองลงมา คือ ยากต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 24.4 ทั้งนี้ มีนักศึกษาที่ไม่สามารถดาวน์โหลดเอกสารออกมาเขียนหรือจดโน้ตประกอบไปพร้อมกับการเรียน ร้อยละ 13 และ ขาดสมาธิในการเรียน ร้อยละ 10 ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกับนักศึกษา ร้อยละ 14 ที่เห็นว่าการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ มีสมาธิมากกว่าเรียนในห้องเรียน

2.3 การจัดอันดับกิจกรรมการเรียนรู้ และหัวข้อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด แสดงในตารางที่ 4 และ ตารางที่ 5

2.3.1 ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มเป้าหมายจัดอันดับกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดสามอันดับจากตัวเลือก (1) กิจกรรมการเล่นเกมส์ทางห้องเรียนออนไลน์ (เช่น Kahoot, Quizlet ฯลฯ) (2) คลิปวิดีโอเสริมความรู้ (3) การสนทนาแบบกลุ่มย่อย แบบคู่ (4) การถามตอบกับผู้สอน (5) แบบฝึกหัดออนไลน์ (6) การบ้านทบทวนความรู้ ผลการจัดอันดับมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด

(n=111)		
ลำดับที่	กิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์	ร้อยละ
1	การใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ทางห้องเรียนออนไลน์ (เช่น Kahoot, Quizlet ฯลฯ)	36.2
2	การบ้านทบทวนความรู้	20.5
3	คลิปวิดีโอเสริมความรู้	15
4	แบบฝึกหัดออนไลน์	11
5	การสนทนาดังกล่าว หรือแบบจับคู่	9

จากตารางที่ 4 การจัดอันดับกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นผ่านทางออนไลน์ที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดสามอันดับ พบว่า อันดับแรก ร้อยละ 36.2 คือ การใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ทางห้องเรียนออนไลน์ (เช่น Kahoot, Quizlet ฯลฯ) รองลงมา คือ การบ้านทบทวนความรู้ ร้อยละ 20.5, คลิปวิดีโอเสริมความรู้ ร้อยละ 15, แบบฝึกหัดออนไลน์ ร้อยละ 11 ตามลำดับ ทั้งนี้ การสนทนาดังกล่าว หรือแบบจับคู่ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีความเห็นว่าเรียนรู้ได้ดีน้อยที่สุด

2.3.2 ผู้วิจัยให้นักศึกษาจัดอันดับหัวข้อการเรียนรู้วิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่เรียนรู้ได้ดีที่สุดสามอันดับ จากตัวเลือก (1) การผันคำกริยา คำคุณศัพท์ (2) คำช่วย (3) ส่วนนทางไวยากรณ์ต่าง ๆ เช่น การขออนุญาต คำสั่ง คำชักชวน ผลการจัดอันดับมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 หัวข้อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นทางออนไลน์ที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุด

(n=111)

การจัดอันดับ	อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3
หัวข้อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น	1	2	3
(1) การผันคำกริยา คำคุณศัพท์	23.8%	50.8%	21.4%
(2) คำช่วย	38.9%	37.3%	19.8%
(3) ส่วนนทางไวยากรณ์ต่าง ๆ เช่น การขออนุญาต คำสั่ง ชักชวน ฯลฯ	20.6%	31%	41.3%

จากตารางที่ 5 ผลการจัดอันดับหัวข้อการเรียนรู้วิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด อันดับที่ 1 คือ คำช่วย, อันดับที่ 2 การผันคำกริยา คำคุณศัพท์, อันดับที่ 3 ส่วนนทางไวยากรณ์ต่าง ๆ เช่น การขออนุญาต คำสั่ง ชักชวน ฯลฯ

2.4 ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาในกลุ่มเป้าหมายในด้านประสิทธิภาพของการเรียนรู้วิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นโดยเปรียบเทียบระหว่างการเรียนทางออนไลน์ กับ การเรียนในห้องเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นดังนี้

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการเรียนรู้วิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นระหว่างการเรียนทางออนไลน์ กับ การเรียนในห้องเรียน

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	แปลผล
การเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพมากกว่า	2.85	1.019	ปานกลาง
การเรียนในห้องเรียนมีประสิทธิภาพมากกว่า	4.11	0.860	มาก
การเรียนออนไลน์และในห้องเรียนมีประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกัน	2.99	1.158	ปานกลาง

จากตารางที่ 6 นักศึกษากลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นว่า การเรียนในห้องเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้วิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นมากกว่าการเรียนทางออนไลน์ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.11 (S.D.=0.86) ส่วนนักศึกษาที่มีความคิดเห็นว่าเรียนออนไลน์มาประสิทธิภาพมากกว่า และ การเรียนทั้งสองแบบมีประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกัน มีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลาง คือ 2.85 และ 2.99 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 80.2 เห็นว่าข้อดีของการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ คือ สามารถเรียนด้วยสภาพแวดล้อมที่สะดวกได้อย่างอิสระ และเห็นว่าปัญหาของการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ คือ ฟังคำอธิบายไวยากรณ์ไม่ทัน และ ติดขัดด้านอุปกรณ์ในการเรียนทางออนไลน์ ผลการจัดอันดับกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ที่นักศึกษาเรียนรู้ได้ดีที่สุดอันดับที่หนึ่ง คือ การเล่นเกมทางออนไลน์ ร้อยละ 36.2 อันดับที่สอง การบ้านทบทวนความรู้ ร้อยละ 20.5 อันดับที่สาม คลิปวิดีโอเสริมความรู้ ร้อยละ 15 ส่วนผลการจัดอันดับหัวข้อเนื้อหาการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นที่สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดทางออนไลน์ อันดับที่หนึ่ง คือ คำช่วย อันดับที่สอง การผันคำกริยา คำคุณศัพท์ อันดับที่สาม คือ ส่วนนทางไวยากรณ์ต่าง ๆ

ผลการศึกษาความคิดเห็นในภาพรวมเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์รายวิชาต่าง ๆ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ เห็นว่าการเรียนออนไลน์ลดความเสี่ยงในการติดโรค COVID-19, ประหยัดค่าใช้จ่ายในเรื่องการเดินทาง มีความสะดวกสบายทั้งทางด้านเวลาและสถานที่ในการเรียน และสามารถกลับไปทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนการสอนออนไลน์ ในแง่ที่เป็นรูปแบบการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นสูง สะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา (จักรกฤษณ์ โปตาพล, 2563 และ สุทธิพร แพนทอง, 2563) นักศึกษามีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าการเรียนในชั้นเรียน มีอิสระและความเป็นส่วนตัวโดยไม่ถูกบังคับให้เปิดกล้องวิดีโอขณะที่เรียน ส่วนในแง่ปัญหาของการเรียนออนไลน์ ที่พบคือไม่มีสมาธิในการเรียนเนื่องจากสภาพแวดล้อมรอบข้างที่รบกวน สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นิชกานต์ แก้วจันทร์ และ ธนินท์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ (2564) และ พิชญ์สินี เสถียรธราดล และคณะ (2564) ที่กล่าวว่าผู้เรียนได้รับผลกระทบทางด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ต และประสิทธิภาพในการรับข้อมูลหรือรับรู้บทเรียนที่เรียน ทำให้ไม่สามารถเข้าใจในบทเรียนได้เทียบเท่ากับการเรียนในห้องเรียนปกติ รวมทั้งได้รับผลกระทบเรื่องสุขภาพร่างกายจากการนั่งเรียนออนไลน์ ทำการบ้านและแบบฝึกหัดดูจอภาพเป็นระยะเวลานาน

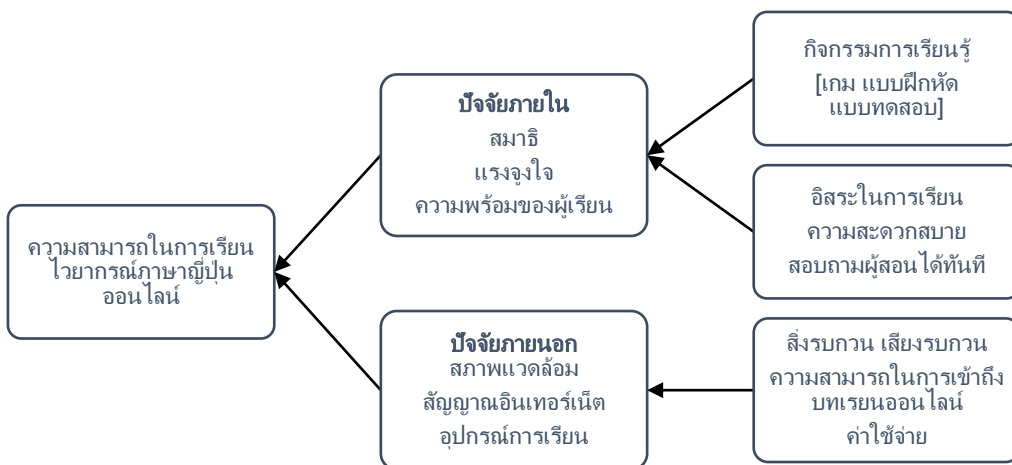
เมื่อพิจารณาคำตอบของนักศึกษากลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ คือ มีอิสระในระหว่างการเรียนรู้ สามารถทำสิ่งอื่นได้ในเวลาเดียวกันและสามารถเรียนด้วยสภาพแวดล้อมที่สะดวกต่อตนเอง สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การทำสิ่งอื่นในระหว่างเรียนออนไลน์ ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน เป็นสาเหตุที่ทำให้ฟังคำอธิบายของผู้สอนไม่ทัน และแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการดูคลิปบันทึกการสอนทบทวนย้อนหลังในเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ปัจจัยความพร้อมของผู้เรียนในด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนไม่เอื้ออำนวย ทำให้ติดขัดในการฟังและทำความเข้าใจบทเรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลถึงการเรียนรู้และเสริมทักษะด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์อื่น ๆ เช่น กิจกรรมการเล่นเกมนทางห้องเรียนออนไลน์ การสนทนากลุ่มย่อย การถามตอบกับผู้สอน สอดคล้องกับผลการศึกษาของนิชกานต์ แก้วจันทร์ และ ธนินท์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ (2564) และ พิชญ์สินี เสถียรธราดล และคณะ (2564) ซึ่งพบว่าผู้เรียนได้รับผลกระทบทางด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ต และประสิทธิภาพใน

การรับข้อมูลหรือรับรู้บทเรียนที่เรียน ทำให้ไม่สามารถเข้าใจในบทเรียนได้เทียบเท่ากับการเรียนในห้องเรียนปกติ

การวิเคราะห์คำตอบของการจัดอันดับกิจกรรม และหัวข้อเนื้อหาการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นผ่านทางออนไลน์ที่เรียนรู้ได้ดีที่สุด ซึ่งพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จัดให้การใช้กิจกรรมการเล่นเกมหางห้องเรียนออนไลน์ (เช่น Kahoot, Quizlet) ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ดีเป็นอันดับที่หนึ่ง และหัวข้อเนื้อหาวิชาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นที่เรียนรู้ได้ดีที่สุดเป็นอันดับที่หนึ่ง ได้แก่ คำช่วย การผันคำกริยา และ ส่วนวาทไวยากรณ์ต่าง ๆ มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของศรัญยาพร แก้วกล้า (2563) ซึ่งใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับ Quizlet Application ทำให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ เข้าใจเนื้อหามากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น เนื่องจาก Quizlet Application นั้น สามารถสร้างคำถามได้หลายรูปแบบ เหมาะสำหรับการเรียนในรายวิชาที่มีคำศัพท์เฉพาะเป็นจำนวนมาก ส่วนกิจกรรมการสนทนากลุ่มย่อยโดยจัดกลุ่มเป็นคู่ เป็นกิจกรรมที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายเห็นว่าเรียนรู้ได้น้อยที่สุด ซึ่งอาจเกิดจากข้อจำกัดของห้องเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนไม่สามารถติดตามเข้าไปกระตุ้นให้ผู้เรียนสื่อสารกันเองได้อย่างทั่วถึง และผู้เรียนไม่สามารถเปิดกล้องสนทนากัน ผลการศึกษานี้ ไม่สอดคล้องกับ ศรัญยาพร แก้วกล้า (2564) ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยมีความรู้ในเรื่องไวยากรณ์เพิ่มขึ้นจากการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT เป็นวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนในการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนรู้เนื้อหาที่ต้องใช้การอธิบายในเชิงภาษาศาสตร์และการนำไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยเชื่อมโยงความรู้ทางไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น อาทิ วิเคราะห์ประธาน กริยา ส่วนขยาย การผัน กรรณ ซึ่งการเรียนออนไลน์ในสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนขาดสมาธิ การวิเคราะห์และทำความเข้าใจย่อมทำได้ยากกว่าการเรียนในห้องเรียน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ นำมาสู่การวิเคราะห์สรุปว่า การเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ มีปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนที่สำคัญ ได้แก่ ปัจจัยภายในจากตัวของผู้เรียนเอง ในด้านความพร้อมในการเรียน การมีสมาธิในการคิดวิเคราะห์หลักและการใช้ไวยากรณ์ และแรงจูงใจซึ่งเกิดจากความสนใจ ความกระตือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยภายนอกทั้งด้านสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม และความพร้อมทางด้านเทคนิคอุปกรณ์การเรียน จึงจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนของผู้เรียนทั้งออนไลน์และในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพ ข้อค้นพบจากการวิจัยนี้ อธิบายในรูปแบบจำลองได้ตามแผนภาพที่ 2

แผนภาพที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น



ความสะดวกและมีอิสระในการเรียนทางออนไลน์ ตลอดจนการทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับการเรียน ส่งผลต่อความตั้งใจเรียน หรือ สมาธิในการเรียน ทำให้ฟังคำอธิบายของผู้สอนไม่ ไม่ชัดเจน และไม่เข้าใจ เกิดการเรียนรู้ได้น้อยและไม่สามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป ดังนั้น ผู้สอนจึงควรตระหนักถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา และช่วยส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนจัดการสภาพแวดล้อมของตนเองให้เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ รวมทั้งการทำกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้การเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กุลจิรา จินาภักดิ์. (2564). ประสิทธิภาพของการเรียนรูปแบบออนไลน์. *รายงานการประชุมวิชาการ เสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14 Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021*, 2(14), 10-20.
- จักรกฤษณ์ โปตาพล. (2563). *การจัดการเรียนรู้ ออนไลน์: วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2564. จาก <http://slc.mbu.ac.th/wp-content/uploads/2020/06/การจัดการเรียนรู้ออนไลน์-ดร.จักรกฤษณ์-โพด.pdf>
- นิชกานต์ แก้วจันทร์ และ ธนิษฐ์รัฐ รัตนพงศ์ปัญญา. (2564). *ความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน และ ความคาดหวังประสิทธิภาพการศึกษาในระบบ การเรียนการสอนออนไลน์ในทรรศนะของ นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. สืบค้นเมื่อ 13 มีนาคม 2564, จาก http://www.mis.ms.su.ac.th/MISMS01/main_page.php?page=default_page&page_id=5&research_year=2564

- พิชญ์สินี เสถียรธราดลและคณะ. (2564). ผลกระทบของการเรียนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019: กรณีศึกษา นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิตและศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยพะเยา. *วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ*, 6(3), 423-439.
- ไพลิน กลิ่นเกษร (2563). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นด้วยการใช้วิธีการสอนแบบ *Passive Learning* กับ *Active Learning* (การทดลองเป็นผู้สอน). กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ศรัณยาพร แก้วกล้า. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับ Quizlet Application สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์).
- สุทธิพร แท่นทอง. (2563). ทฤษฎีและการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล : ทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้และการเรียนรู้แบบผสมผสาน. *วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย*, 14(1), 1-14.
- สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ, ศิรินทิพย์ กุลจิตรตรีและ โกวิท จันทะपालะ. (2563). แนวทางการบริหารการศึกษาในยุคดิจิทัลดิระดับชั้น. *Journal of Modern Learning Development*, 5(3), 245-259.
- อติพร เกิดเรือง, (2560). การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 6(1), 173-184.

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

อังก์วรา เหลืองนภา, ปัทิตตา อัคราณกุล*, สุรวิทย์ ยอดฉิม, จินต์จิรา บุญชูตระกูล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

*ผู้ประสานงานหลัก

E-mail: pathitta.ak@ssru.ac.th*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ 2) ออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน 3) ทดสอบผลสัมฤทธิ์การอบรมระหว่างก่อนอบรมและหลังอบรม และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ต่อหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่พนักงานบริษัทโลจิสติกส์ข้ามชาติแห่งหนึ่งในประเทศไทย จากแผนกต่างๆ ที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการทำงาน จำนวน 60 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบทดสอบออนไลน์ ใช้สถิติการทดสอบค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างหนึ่งกลุ่ม (one sample t-test) และสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า พนักงานต้องใช้ทักษะการเขียนอีเมลเพื่อติดต่อลูกค้าเป็นประจำ ปัญหาที่พบบ่อยได้แก่การเขียนอีเมลให้ถูกต้องตามหลักภาษาและบริบท หลักสูตรฝึกอบรมที่จัดเป็นรูปแบบออนไลน์ มีระยะเวลา 2 เดือน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะการเขียนอีเมล โดยนำสื่อเทคโนโลยี 15 แบบมาใช้ในการจัดการอบรม การประเมินผล การสื่อสารและจัดการห้องเรียน สื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนคิดว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเองให้บรรลุตามเป้าหมายได้มากที่สุดได้แก่ Interactive PowerPoint และ Quizizz ผลสัมฤทธิ์ของการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ หลังอบรมมากกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อหลักสูตร งานวิจัยนี้ได้เสนอแนะแนวทางในการจัดหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์

คำสำคัญ: การฝึกอบรมโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน, ผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่, ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์

The Development of Technology-based Training Program in English for Logistics

Angvarrah Lieungnapar, Pathitta Akkarathanakul*, Suwaree Yordchim, Chinchira Bunchutrakun

Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University

*Corresponding author

E-mail: pathitta.ak@ssru.ac.th*

Abstract

The study aims to develop a technology-based training program in English for Logistics. The purposes of this study were 1) to survey the needs of English in logistics; 2) to design a technology-based training program in English for logistics; 3) to test the learning achievements of applying technology in the training program; and 4) to study the satisfaction of adult learners towards the technology-based training program. The sample of participants consisted of 60 employees of the international logistics company in Thailand, from various departments requiring English to work. The data were collected from online questionnaires and tests. One sample t-test and descriptive statistics (percentage, mean and standard deviation) were used for data analysis. The results indicated that the employees needed to regularly use email writing skills to contact with customers. A common problem found was writing emails correctly according to the context. Therefore, the two-month online training course aiming to educate and develop email writing skills were developed. 15 technology media were used for the learning management, assessment, communication and classroom management. The technology materials that the learners think would help promote their learning are Interactive PowerPoint and Quizizz. The learning achievements were significantly increased at the .001 level. The learners had a high level of satisfaction with the technology-based training course. This research suggests guidelines for developing a technology-based training program in English for logistics.

Keywords: Technology-based Training, Adult Learners, English for Logistics

บทนำ

การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-based learning หรือ TBL) มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันในหลายๆ ด้านโดยเฉพาะการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาและพัฒนาทักษะทางภาษาได้ทุกที่และทุกเวลา มีความทันสมัย สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในทุกเพศทุกวัยได้เป็นอย่างดี เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมความเข้าใจ ตลอดจนเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ (Pushpalatha, 2020; Ahmadi & Reza, 2018) การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ครอบคลุมหลายรูปแบบ อาทิเช่น การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ (computer-based learning) การเรียนรู้บนเว็บ (web-based learning) ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classrooms) และความร่วมมือดิจิทัล (digital collaboration)

ในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อหลายด้าน รวมถึงด้านการศึกษาและการพัฒนาภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลและสร้างแรงผลักดันให้มีงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมากมาย ได้แก่ งานวิจัยของ Avci & Adiguzel, 2017; Cheng, 2017; Ainoutdinova, & Ainoutdinova, 2017; Klimova, 2018; Kukulska-Hulme & Viberg, 2018; Vikulina & Obdalova, 2017; Nachoua, 2012) ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งต่อการทำงานในปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลในการติดต่อสื่อสารโดยเฉพาะการประกอบธุรกิจต่างๆ ทั่วโลก พนักงานในทุกสายอาชีพจำเป็นต้องมีความรู้และมีความเข้าใจหลักภาษาอังกฤษ ตลอดจนสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจกล่าวได้ว่าในยุคปัจจุบัน พนักงานจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาภาษาอังกฤษของตนเอง เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของตนเองและยกระดับคุณภาพของประชากรให้สามารถแข่งขันและทัดเทียมกับนานาชาติได้

การมุ่งเน้นพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถทางภาษาอังกฤษ นับเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ ซึ่งเห็นได้จากยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่มุ่งเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ สอดคล้องกับการพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต และมีทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ อาจกล่าวได้ว่าหน่วยงานและองค์กรต่างๆ จะประสบความสำเร็จได้มากขึ้นอยู่กับทักษะและความรู้ในด้านภาษาอังกฤษของพนักงานในหน่วยงานและองค์กร/บริษัทข้ามชาติ การฝึกอบรมภาษาอังกฤษให้กับพนักงานช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้เป็นอย่างดี ตลอดจนส่งเสริมความสามารถการแข่งขันขององค์กรกับนานาชาติได้ การอบรมภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นฐานในการจัดหลักสูตรการอบรมอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่อดีต แนวคิดที่สำคัญในการจัดหลักสูตรอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ทำงาน ได้แก่แนวคิดภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ หรือ English for Specific Purposes (ESP) ที่มีบทบาทสำคัญต่อการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สอง (TEFL/TESL) ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะเน้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

โดยกำหนดเนื้อหาและวิธีการสอนให้สอดคล้องและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม (Ananyeva, 2014)

การศึกษาความต้องการของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะมีเพิ่มมากขึ้น ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากแนวคิดในการวิเคราะห์ความต้องการการใช้ภาษาอังกฤษ (Needs Analysis) เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (Rahman, 2015; Serafini, Lake, & Long, 2015) เพื่อให้สามารถจัดหลักสูตรอบรมภาษาอังกฤษได้เหมาะสมกับผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่วัยทำงาน ซึ่งต้องการพัฒนาตนเองให้เป็นแรงงานฝีมือที่มีคุณภาพเพื่อสามารถเข้าสู่การแข่งขันในตลาดแรงงานสากลได้ การวิเคราะห์ความต้องการสามารถช่วยกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบการสอน วิธีการสอน ระยะเวลาในการสอน และการกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ (หรือ English for vocational purposes ซึ่งเป็นแขนงหนึ่งของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ) ให้สอดคล้องกับความต้องการของการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่วัยทำงาน (Widodo, 2016). นอกจากนั้นการวิเคราะห์ความต้องการยังช่วยให้เข้าใจถึงลักษณะความต้องการของผู้เรียน เหตุผลในการเรียน ความคาดหวังและทัศนคติต่อการเรียน ความสามารถและทักษะด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพได้ดีมากยิ่งขึ้น

แม้ว่าในหลายอาชีพมีการส่งเสริมให้พนักงานอบรมภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง แต่ด้วยปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะปัญหาในการเดินทาง และสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ทำให้การเรียนในรูปแบบออนไลน์มีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ทำให้การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดอบรมเพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะนอกจากสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากที่ต่างๆ ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถตอบสนองแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้เป็นอย่างดี ยังสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันระหว่างบุคคล โดยเพิ่มช่องทางในวิธีการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชนมีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของทุกประเทศ (Thai, Cahoon & Tran, 2011) พนักงานในบริษัทโลจิสติกส์มีความจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานที่เพิ่มมากขึ้น ศักยภาพทางภาษาอังกฤษของพนักงานมีบทบาทสำคัญต่อประสิทธิภาพในการทำงาน การจัดอบรมภาษาอังกฤษให้กับพนักงานในสายโลจิสติกส์จึงมีความจำเป็นเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันและต่อไปในอนาคต

การเข้าใจอุปสรรคในการเรียนรู้และสิ่งกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เป็นสิ่งต้องคำนึงถึงในการออกแบบหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ อุปสรรคในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ประกอบไปด้วยลักษณะนิสัย สิ่งแวดล้อมและอารมณ์ อย่างไรก็ตาม ในการจัดหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้ใหญ่วัยทำงานโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน ยังไม่มีข้อกำหนดหรือแนวทางชัดเจนว่าต้องใช้วิธีการ รูปแบบใด หรือทฤษฎีใด แต่ควรหาวิธีในการจัดอุปสรรคในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอบรม (Chugai, Terenko & Ogienko, 2017)

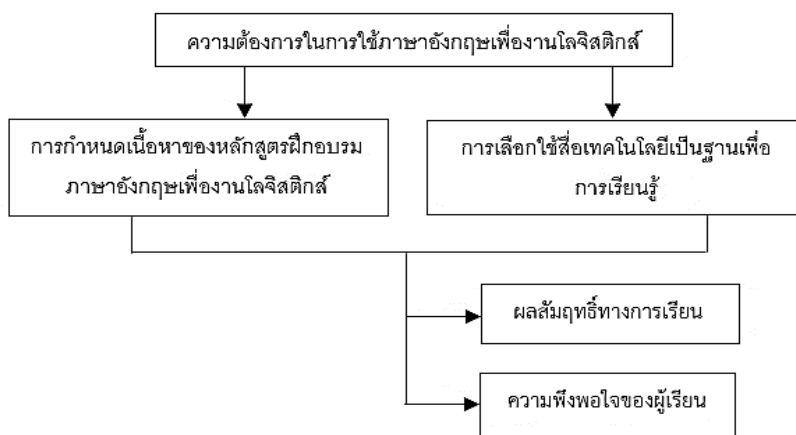
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สำรวจความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์
2. พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
3. ทดสอบผลสัมฤทธิ์การฝึกอบรมโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานระหว่างก่อนอบรมและหลังอบรม
4. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ต่อหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กรอบแนวคิดการวิจัย

ความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการกำหนดเนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ และการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นฐานเพื่อการเรียนรู้ (Technology-based learning หรือ TBL) ขณะเดียวกัน การกำหนดเนื้อหาและการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีที่ตรงตามความต้องการของผู้เข้าร่วมการอบรมเพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่จัดให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ทำงานจะส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ พนักงานบริษัทโลจิสติกส์ข้ามชาติแห่งหนึ่งที่ใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานเป็นประจำ กลุ่มตัวอย่างได้แก่พนักงานในบริษัทดังกล่าวที่มีความประสงค์เข้าร่วมการอบรมภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานด้านโลจิสติกส์ และยินยอมให้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยจำนวน 60 คน พนักงานมีอายุระหว่าง 20-51 ปี และมีการศึกษาตั้งแต่ระดับปวช./ปวส.ไปจนถึงปริญญาโท จากสาขาวิชาที่หลากหลาย เช่น สาขาวิชาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ สาขาบริหารธุรกิจการบิน สาขาบริหารธุรกิจ สาขาโลจิสติกส์ สาขาการท่องเที่ยวและโรงแรม ฯลฯ กลุ่มตัวอย่างจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศไทย เช่น มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และ

มหาวิทยาลัยราชภัฏต่างๆ มีประสบการณ์การทำงานตั้งแต่ 4 เดือนถึง 22 ปี ในตำแหน่งต่างๆ ได้แก่ Customer experience representative, Clearance Agent, Clearance Broker, Ramp Agent, Clearance Agent Lead, Clearance trainer lead, Clearance representative, Operation agent senior, Customer support, Operations support Agent, Operations team lead, Broker, Clearance broker lead, Content Delivery Network, Electronic data interchange, และ Administrator

3. การเก็บข้อมูล

1) สันทนากลุ่มกับเจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคลและผู้จัดการแผนกต่างๆ ที่ต้องการให้พนักงานในแผนกของตนเข้ารับการอบรม เพื่อเก็บข้อมูลความต้องการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงาน โลจิสติกส์ในมุมมองของผู้บริหาร และนำข้อมูลดังกล่าวเป็นแนวทางในการออกแบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ในมุมมองพนักงานที่จะเข้าร่วมการอบรม

แบบสอบถามอยู่ในรูปแบบออนไลน์ คำถามมีลักษณะปลายเปิดและปลายปิด ประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป, 2) ความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงาน และ 3) ปัญหาและอุปสรรคในการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงาน คำถามทุกข้อผ่านการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคล

2) นำข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการฝึกอบรมภาษาอังกฤษในการทำงาน และข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์มาออกแบบหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

3) เสนอเนื้อหาและรายละเอียดของการจัดหลักสูตรอบรมให้ผู้เชี่ยวชาญและเจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคลตรวจสอบและประเมิน

4) ปรับปรุงข้อบกพร่องและเนื้อหาของหลักสูตร

5) ออกแบบทดสอบเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 2 ชุด ได้แก่แบบทดสอบวัดความรู้จำนวน 1 ชุด เป็นแบบเลือกตอบ โดยวัดความรู้ด้านคำศัพท์ สำนวนและหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด แบบทดสอบเป็นแบบเขียน โดยแบบทดสอบก่อนอบรมและหลังอบรมใช้ชุดเดิม

6) ทดสอบความรู้ก่อนอบรม

7) จัดการฝึกอบรม

8) ทดสอบความรู้และทักษะหลังการอบรม โดยทำการทดสอบหลังจบการอบรมในแต่ละช่วง

9) ออกแบบประเมินความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ต่อการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ เครื่องมือได้แก่แบบสอบถามความพึงพอใจแบบออนไลน์ คำถามมีทั้งรูปแบบปลายเปิดและปลายปิด คำถามความพึงพอใจทุกข้อผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วแจกให้ผู้เรียนทำในสัปดาห์สุดท้ายของการอบรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละในการวิเคราะห์คำถามปลายปิด และใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ในการวิเคราะห์คำถามปลายเปิด สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลผลทดสอบสัมฤทธิ์การเรียนรู้ใช้สถิติค่า

One sample t-test เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนของผู้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน ใช้ระดับความเชื่อมั่น 99% และปฏิเสธสมมุติฐานหลัก (Ho) ก็ต่อเมื่อค่า p-value น้อยกว่าหรือเท่ากับ .001

สำหรับการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการฝึกอบรม ใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์ดังนี้ 4.51-5.00 หมายความว่าพอใจมากที่สุด, 3.51-4.50 หมายความว่าพอใจมาก, 2.51-3.50 หมายความว่าพอใจปานกลาง, 1.51-2.50 หมายความว่าพอใจน้อย, 1.00-1.50 หมายความว่าพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลสำรวจความต้องการของภาษาอังกฤษในงานโลจิสติกส์

จากการสนทนากลุ่มกับเจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคลและผู้จัดการแผนกต่างๆ จำนวน 8 คน เพื่อเก็บข้อมูลความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานจากมุมมองของผู้บริหาร ผู้สัมภาษณ์ได้รับข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันคือ ต้องการให้พนักงานในแผนกของตนเองได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ในการใช้คำศัพท์ สำนวน และหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้องเหมาะสม รวมถึงการพัฒนาทักษะในการเขียนอีเมลเป็นภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อกับลูกค้าได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- โครงสร้างการเขียนอีเมลธุรกิจ
- ไวยากรณ์ Tense, Active-Passive voice
- คำศัพท์และสำนวนการเขียนอีเมลทางธุรกิจที่เป็นทางการและแสดงคุณภาพ
- การอ่านและการเขียนอีเมลทางธุรกิจ
- การอ่านและการเขียนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่
- การออกเสียงและการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษกับลูกค้าและคนในองค์กร

จากการสำรวจความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานของพนักงานจำนวน 60 คน ได้ผลดังนี้

1. ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของท่านอยู่ในระดับใด

ระดับทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ	จำนวนคน (ร้อยละ)
ดี	7 (11.66)
ปานกลาง	23 (38.33)
พอใช้	22 (36.66)
ควรปรับปรุง	8 (13.33)
รวม	60 100)

2. ทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษใดที่ท่านใช้ในการทำงานเป็นประจำเกือบทุกวัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ	จำนวนคน (ร้อยละ)
ฟัง	31 (51.66)
พูด	27 (45.00)
อ่าน	49 (81.66)
เขียน	55 (91.66)

3. ทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านใดที่ท่านมักติดขัดในการใช้ในการทำงาน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ	จำนวนคน (ร้อยละ)
ฟัง	36 (60.00)
พูด	46 (76.66)
อ่าน	22 (36.66)
เขียน	38 63.33)

4. ท่านต้องใช้ภาษาอังกฤษเพื่ออะไรในการทำงาน (ตอบได้มากกว่า 1 อย่าง)

ความต้องการภาษาอังกฤษในการทำงาน	จำนวนคน (ร้อยละ)
อ่านและเขียนอีเมล	49 (81.67)
อ่านและเขียนเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน เช่น ใบแจ้งหนี้ ใบสั่งซื้อสินค้า, การติดตามสินค้า, การเรียกร้อง, การเปิดบัญชี, การขดเชยและร้องเรียน	5 (8.33)
การติดต่อสื่อสารภายในองค์กร	4 (6.67)
ติดต่อสื่อสารกับลูกค้า	55 93.33)

5. ท่านพบปัญหาหรืออุปสรรคใดในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ปัญหาหรืออุปสรรค	จำนวนคน (ร้อยละ)
ความรู้ด้านคำศัพท์สำนวนทั่วไปที่ใช้เพื่อการสื่อสาร	44 (73.33)
ความรู้ด้านคำศัพท์สำนวนเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงาน	43 (71.66)
ความรู้ด้านหลักภาษา หลักไวยากรณ์	50 (83.33)
ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารให้สัมฤทธิ์ผล	45 (75.00)
ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับบริบท	42 (70.00)
ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรม	36 60.00)

6. ท่านมีปัญหาในการเขียนอีเมลหรือไม่

ปัญหาในการเขียนอีเมล	จำนวนคน (ร้อยละ)
มี	57 (95.00)
ไม่มี	3 (5.00)
รวม	60 (100)

6.1 ถ้ามี โปรดระบุเนื้อหาที่ท่านมักประสบปัญหา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ปัญหา	จำนวนคน (ร้อยละ)
คำศัพท์สำนวน	44 (73.33)
หลักไวยากรณ์	46 (76.66)
การเรียบเรียงเนื้อหา	43 (71.66)
การใช้ภาษาทางการ	53 (88.33)
การเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับบริบท	46 (76.66)

6.2 เมื่อท่านประสบปัญหาในการเขียนอีเมล ท่านมีวิธีการแก้ไขปัญหายังไง

จากผลการสำรวจพบว่าเมื่อพนักงานประสบปัญหาในการเขียนอีเมล มีวิธีการแก้ปัญหโดยการตรวจสอบข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ใช้แอปพลิเคชันแปลภาษาช่วย และสอบถามเพื่อนร่วมงานหรือเจ้านาย

7. ท่านคิดว่าทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันของท่านสามารถทำให้งานของท่านมีประสิทธิภาพเพียงพอหรือไม่อย่างไร

ประสิทธิภาพในใช้ภาษาอังกฤษในการทำงาน	จำนวน (คน)
เพียงพอ	15 (25.00%)
ยังไม่เพียงพอ	45 (75.00%)
รวม	60 (100%)

8. ท่านมีความคิดเห็นหรือมุมมองในการพัฒนาภาษาอังกฤษอย่างไร

จากผลการสำรวจพบว่า พนักงานต้องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. หลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

จากการสำรวจความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานด้านโลจิสติกส์ ทั้งจากมุมมองผู้บริหารและมุมมองจากพนักงานที่เข้าร่วมการอบรม ตลอดจนการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ คณะผู้วิจัยได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 เป้าหมาย ได้แก่ การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ ผลสำรวจความต้องการการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานโลจิสติกส์ยังช่วยกำหนดเนื้อหาที่ต้องการในการจัดอบรม ดังตารางที่ 1 โดยเนื้อหาหลักประกอบไปด้วย การเขียนอีเมลประเภท อีเมลขอข้อมูล (Inquiry email) และอีเมลตอบกลับอีเมลขอข้อมูล (Respond to inquiry email) เนื่องจากเป็นประเภทอีเมลที่ใช้บ่อยมากที่สุดและกลุ่มตัวอย่างมักประสบปัญหาามากที่สุด 2 อันดับแรก นอกจากนี้ จากผลการสำรวจระยะเวลาและช่วงเวลาที่คุณเรียนสะดวกเข้ารับการอบรม สามารถกำหนดระยะเวลาในการฝึกอบรมได้ดังนี้ จำนวนชั่วโมงการอบรมรวมทั้งสิ้น 24 ชั่วโมง โดยแบ่งการอบรมออกเป็น 2 ช่วง (ช่วงที่ 1 มีเป้าหมายเพื่อสร้างองค์ความรู้ และช่วงที่ 2 มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะ) ในแต่ละช่วง จัดอบรมช่วงละ 12 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 4 สัปดาห์ โดยจัดอบรมต่อเนื่องทุกวันอาทิตย์ เป็นระยะเวลารวม 8 สัปดาห์ มีการนำสื่อเทคโนโลยีจำนวนทั้งสิ้น 15 แบบมาใช้ในการจัดอบรม โดยนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้แก่ เพื่อการประเมินผล เพื่อการจัดการเรียนรู้ และเพื่อการสื่อสารและการจัดการห้องเรียน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 เป้าหมายและเนื้อหาการอบรม

เป้าหมายการเรียนรู้	รายละเอียดเนื้อหา
1. เพื่อสร้างองค์ความรู้	• ส่วนงานการเขียนอีเมลขอข้อมูลและอีเมลตอบกลับการขอข้อมูล • หลักไวยากรณ์การเขียนอีเมลขอข้อมูลและอีเมลตอบกลับการขอข้อมูล

เป้าหมายการเรียนรู้	รายละเอียดเนื้อหา
2. เพื่อพัฒนาทักษะ	• โครงสร้างการเขียนอีเมลขอข้อมูลและอีเมลตอบกลับการขอข้อมูล • การอ่านอีเมลขอข้อมูลและอีเมลตอบกลับการขอข้อมูล • ส่วนภาษาสุภาพการขอข้อมูลและการตอบกลับการขอข้อมูล • การเขียนอีเมลที่เป็นทางการเพื่อขอข้อมูลและอีเมลตอบกลับการขอข้อมูล

ตารางที่ 2 สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการอบรม

สื่อเทคโนโลยี	วัตถุประสงค์: การประเมินผล
Google Form	ประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน
Interactive PowerPoint	นำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ในห้องเรียนสด (ทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์)
Padlet	ระดมความคิดของผู้เรียนและการอภิปรายกลุ่ม
Quizizz	ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการตรวจสอบความเข้าใจ
Paperrater	พิสูจน์อักษรและระบุข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์
Outwrite	พิสูจน์อักษรและระบุข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์
Business Letter Corpus	ระบุคำศัพท์และส่วนที่ใช้ในการเขียนอีเมลธุรกิจ
Text-to-Speech (TTSREADER)	แปลงข้อความที่เป็นเสียง
Speech-to-Text	แปลงเสียงเป็นข้อความ
Jamboard	ให้พื้นที่ในการแบ่งปันข้อมูลทั้งข้อความ ภาพ แผนภูมิ และความคิดเห็น
Bla.la	ให้ตัวอย่างประโยค
YouTube	นำเสนอเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ตามความต้องการ (on demand)

สื่อเทคโนโลยี	วัตถุประสงค์: การสื่อสารและการจัดการห้องเรียน
Zoom	โปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนและการประชุมแบบออนไลน์
Line	แอปพลิเคชันเพื่อสื่อสาร
Facebook	เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

เพื่อประเมินผลการจัดหลักสูตรฝึกอบรม คณะผู้วิจัยได้ประเมินผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ระหว่างก่อนอบรมและหลังอบรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้านได้แก่ด้านความรู้ภาษาอังกฤษและด้านทักษะภาษาอังกฤษ

คณะผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน-หลังเรียน ของผู้เรียน โดยสามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษหลังเรียนไม่แตกต่างกัน

H_1 : ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้หลังเรียนและผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ก่อนเรียนแตกต่างกัน

สถิติที่ผู้วิจัยใช้ทดสอบ คือ ค่า t สำหรับความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบด้านความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เข้าร่วมอบรม ใช้ระดับความเชื่อมั่น 99% และปฏิเสธสมมุติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า p -value น้อยกว่าหรือเท่ากับ .001

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

รูปแบบการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	60	4.833	1.210	-7.257*	.000
หลังเรียน	60	7.583	2.714		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ t พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ .000 ซึ่งมีความน้อยกว่าหรือเท่ากับ .001 หมายความว่า ผู้เรียนมีผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน กล่าวคือผลคะแนนการทดสอบด้านความรู้ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงให้เห็นว่าการจัดอบรมภาษาอังกฤษเพื่อโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานมีผลทำให้ผู้เรียนมีความรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

นอกจากนั้น คณะผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานเพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยสามารถเขียนเป็นสมมุติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนและผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษหลังเรียนแตกต่างกัน

H_1 : ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษหลังเรียนและผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

รูปแบบการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	60	8.500	5.248	-8.190*	.000
หลังเรียน	60	12.967	4.449		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ t พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ .000 ซึ่งมีความน้อยกว่าหรือเท่ากับ .001 นั่นคือปฏิเสธสมมุติฐานหลัก (H_0) หมายความว่า ผู้เรียนมีผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

4. ผลความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

ความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
ต่อโครงการอบรมในภาพรวม	4.450	.746	พอใจมาก
ต่อความรู้ที่ได้รับจากการเข้าอบรม	4.317	.833	พอใจมาก
ต่อทักษะที่ได้รับการพัฒนาจากการเข้าอบรม	4.367	.802	พอใจมาก

N = 60

5. ผลความพึงพอใจต่อการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในการอบรม

ตารางที่ 6 ความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีการศึกษา

สื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนคิดว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเองให้บรรลุตามเป้าหมาย	ความถี่	ร้อยละ	เหตุผล
1. Interactive PowerPoint	26	43.33	● ทำให้เห็นภาพ เข้าใจตามได้ง่าย ● ทบทวนได้เองตลอดเวลา ● เป็นสื่อที่คุ้นเคยเพราะใช้ในชีวิตประจำวัน
2. Quizizz	24	40.00	● สนุก ทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนมากขึ้น ● ทำให้จดจ่อกับการเรียนมากขึ้น ● รู้สึกท้าทายทำให้ตั้งใจเรียนมากขึ้น ● ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้เร็วขึ้นและง่ายขึ้น ● เรียนรู้ศัพท์ใหม่ๆ ได้ดีขึ้น
3. Padlet	20	33.33	● ได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน ● ทำให้คิดและเขียนได้เร็วขึ้น คล่องขึ้น
4. Business Letter Corpus	17	28.33	● ได้เรียนรู้การใช้คำศัพท์เฉพาะด้านธุรกิจ
5. Sentences examples (bab.la)	15	25.00	● ได้ตัวอย่างประโยคสำหรับคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย
6. PaperRater	13	21.66	● ทำให้กล้าเขียนมากขึ้น ● ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีมาก ● ช่วยตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนได้เบื้องต้น เพิ่มความมั่นใจในการเขียน
7. Outwrite	11	18.33	● ช่วยให้เขียนประโยคได้หลากหลาย
8. Text to speech (ttsreader)	11	18.33	● ช่วยให้ทราบว่าแต่ละคำควรออกเสียงอย่างไรและเมื่อเป็นประโยคจะออกเสียงและใช้น้ำเสียงอย่างไร
9. Speech to text (speech-to-text demo)	11	18.33	● ช่วยตรวจสอบว่าเราออกเสียงถูกหรือไม่
10. Youtube	9	15.00	● สามารถดูย้อนหลังได้
11. Jamboard	7	11.66	● ได้ฝึกเขียนมากขึ้น

N = 60

ตารางที่ 6 ชี้ให้เห็นว่าสื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนคิดว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเองให้บรรลุตามเป้าหมายได้แก่ Interactive PowerPoint และ Quizizz

จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมการอบรมภาษาอังกฤษเพื่องานโลจิสติกส์ ผู้เข้าร่วมอบรมส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการใช้สื่อเทคโนโลยีการเป็นฐาน เนื่องจากสื่อที่ใช้ในการอบรม นอกจากจะช่วยให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อแล้ว (จำนวน 40 คน, 66.67%) ยังช่วยให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น (จำนวน 48 คน, 80.00%) และยังช่วยพัฒนาทักษะได้มากขึ้น (จำนวน 35 คน, 58.33%) อย่างไรก็ตามยังมีผู้เข้าอบรมส่วนหนึ่ง (จำนวน 10 คน, 16.67%) ไม่เห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ ด้วยเหตุผลความยุ่งยากในการใช้ ถึงแม้จะเห็นด้วยที่นำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้การสอนดูแปลกใหม่ แต่ก็แอบแฝงไปด้วยความกดดันในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ แทนที่จะใส่ใจกับการเรียนแบบจริงจัง กลับต้องเปิดหน้าเว็บอื่นๆ ขึ้นมา ซึ่งบางทีอุปกรณ์ที่พนักงานมีก็ไม่เอื้ออำนวยต่อการใช้นัก

อภิปรายผล

จากผลสัมฤทธิ์การอบรมระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาการใช้โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันในการเรียนภาษาอังกฤษ (Kukulska-Hulme, & Viberg, 2018) ที่พบว่าโทรศัพท์มือถือและ/หรือสมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันสามารถช่วยในการพัฒนาคำศัพท์ของผู้เรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังอบรมที่เพิ่มขึ้นจากก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ว่าการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีให้เหมาะกับเนื้อหาจะสามารถช่วยพัฒนาทักษะและเพิ่มพูนความรู้ให้กับผู้เรียนได้ตามเป้าหมาย แต่การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่เหมาะสมกับการนำมาประยุกต์ใช้ในการอบรมที่เน้นให้ความรู้มากกว่าการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะ ถ้าต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ผู้จัดหลักสูตรต้องกำหนดขั้นตอนการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่

จากผลความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ในวัยทำงานที่มาจากแผนกที่หลากหลายที่มีต่อการใช้ Interactive PowerPoint มากที่สุด สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมในการใช้ Interactive PowerPoint ในการเรียนการสอนในสาขาต่างๆ ผลความพึงพอใจในระดับมากของการใช้ Interactive PowerPoint สอดคล้องกับการศึกษาการใช้ Interactive PowerPoint ในการจัดการสอนให้กับนักศึกษาแพทย์ (Henkel, 2010)

นอกจากนั้น ผลความพึงพอใจของการใช้ Interactive PowerPoint ยังสะท้อนให้เห็นความสำคัญต่อการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการอบรมให้ผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่วัยทำงาน จะเห็นได้ว่าพนักงานบริษัทในช่วงอายุ 20-51 ปี จะคุ้นเคยกับสื่อเทคโนโลยีประเภท Interactive PowerPoint มากที่สุด เพราะผู้เรียนเกือบทุกคนต้องใช้ในการนำเสนองานเป็นประจำ นอกจากนี้ Interactive PowerPoint ยังเป็นสื่อพื้นฐานที่สามารถใช้ได้อย่างสะดวกผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้เรียนทุกคนมีประกอบกับ Interactive PowerPoint เป็นสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มาจากหลายแผนกที่ไม่คุ้นเคยกัน

การประเมินผลการเรียนในทุกสัปดาห์ทำให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนเป็นแบบใดและต้องการอะไร และสามารถปรับปรุงการสอนในแต่ละสัปดาห์ได้ดีขึ้น แม้ว่าจะมีแนวทางในการสอนที่เตรียมไว้แล้ว แต่

การปรับปรุงการสอนในทุกๆ ครั้งที่สอนสามารถช่วยให้นำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับผู้เข้าอบรม และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ช่วยทำงานได้ดีขึ้น

ก่อนเริ่มจัดการอบรม คณะผู้วิจัยคาดการณ์ไว้ว่าผู้เข้าร่วมอบรมที่เป็นผู้ใหญ่อาจไม่ชอบการอบรมโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน แต่จากผลสำรวจความพึงพอใจต่อการนำเทคโนโลยีมาเป็นฐานในการฝึกอบรม มีเพียง 1 คนเท่านั้นที่ไม่เห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ เนื่องจากคิดว่ายุ่งยากต่อการใช้งาน ขณะที่ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่เห็นด้วยและพึงพอใจกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ สาเหตุอาจมาจากหลายประการดังนี้ การสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานเป็นการสอนในรูปแบบใหม่ที่ตั้งแม้ผู้เรียนจะไม่คุ้นเคย แต่เนื่องด้วยเป็นรูปแบบใหม่ที่ตื่นตาตื่นใจจึงสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการอบรมได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นอาจเป็นเพราะผู้จัดหลักสูตรฝึกอบรมได้นำสื่อเทคโนโลยีมาใช้อย่างค่อยเป็นค่อยไป กล่าวคือได้กำหนดให้ใช้สื่อเทคโนโลยีไม่เกิน 3 แบบต่อสัปดาห์ และกำหนดว่าใน 1 สัปดาห์ต้องใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่เพียง 1 แบบ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดที่ว่า การนำเทคโนโลยีมาใช้ควรคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนและผู้สอน และต้องนำมาใช้อย่างค่อยเป็นค่อยไป (Lam, 2000)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในครั้งนี้

แม้ว่าการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้เข้ารับการอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ในวัยทำงานจะช่วยทำให้ผู้เข้ารับการอบรมที่เป็นผู้ใหญ่มีอิสระในการเรียนเพิ่มมากขึ้น สามารถเรียนที่ได้ก็ได้อะไรก็ได้ ตลอดจนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง แต่การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้ใหญ่ช่วยทำงานโดยเฉพาะคนที่ไม่มั่นใจในความรู้และทักษะภาษาอังกฤษของตนเองนั้น ควรคำนึงถึงการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพื่อส่งเสริมความมั่นใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษามากยิ่งขึ้น

นอกจากนั้นการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการอบรมภาษาอังกฤษให้กับผู้ใหญ่ช่วยทำงาน ผู้สอนควรเพิ่มบทบาทในด้านอื่นๆ เช่น ผู้อำนวยความสะดวกในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการเรียนรู้ โดยให้การสนับสนุนและความช่วยเหลือผู้เรียนในการใช้สื่อเทคโนโลยี เนื่องจากผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่อาจไม่คุ้นเคยกับสื่อเทคโนโลยี ผู้สอนอาจต้องช่วยอธิบายการใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในต้นชั่วโมงก่อนเริ่มเรียน และอาจจัดทำเป็นคลิปวิดีโอสั้นๆ เพื่อแนะนำการใช้และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถดูก่อนเรียนหรือดูย้อนหลังได้นอกจากนั้น ผู้สอนควรเพิ่มบทบาทผู้ให้ความบันเทิงเมื่อนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการอบรมเพื่อเป้าหมายในสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เข้าอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ที่ไม่คุ้นเคยกับการใช้สื่อเทคโนโลยี และไม่มั่นใจในความสามารถทางภาษาอังกฤษของตนเอง

การจัดการอบรมอาจประสบปัญหาในเรื่องของช่วงเวลา แม้ว่าผู้เข้าอบรมจะสามารถเข้าอบรมได้ในช่วงหลังเลิกงานและช่วงวันหยุด แต่ผู้เข้าอบรมไม่สามารถเข้าอบรมได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากติดภาระงานและการกิจส่วนตัว เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าอบรมได้อย่างต่อเนื่อง ผู้จัดอบรมต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในบริษัทอย่างชัดเจน เช่น ช่วยตรวจสอบความสม่ำเสมอในการเข้าอบรม ช่วยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญและผลประโยชน์ที่จะได้รับในการเข้าอบรม ช่วยติดตามการทำแบบประเมินความพึงพอใจทุกครั้งที่ได้รับการอบรม เพื่อให้ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการสอนและการใช้สื่อเทคโนโลยีได้ดียิ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว ในส่วนของแบบประเมินผลความพึงพอใจควรจัดทำในรูปแบบของ

การสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่มเพิ่มเติมจากการใช้แบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นในเชิงลึกที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง โดยอาจขอให้ผู้เข้ารับการอบรมเวียนกันเข้ามาให้ข้อมูลในแต่ละสัปดาห์

สำหรับผู้เข้าอบรมที่มีความแตกต่างกันมากในเรื่องของอายุ เพศ การศึกษา ผู้จัดหลักสูตรฝึกอบรมควรเลือกใช้แนวทางการอบรมแบบผสมผสาน เช่นการผสมผสานระหว่างแนวการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสอนที่เน้นเนื้อหา การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้จากประสบการณ์ และแม้แต่การสอนในรูปแบบบรรยาย

ด้านการใช้เทคโนโลยี ผู้สอนจำเป็นต้องใช้ได้อย่างคล่องแคล่วก่อนนำมาใช้สอนจริง อย่างไรก็ตาม ในการสอนแต่ละครั้ง ถึงแม้ผู้สอนจะสามารถใช้เทคโนโลยีได้คล่องแต่ก็ยากสำหรับผู้สอนที่จะดำเนินการสอนเพียงผู้เดียว การสอนโดยมีทีมสนับสนุนจะสามารถช่วยให้การสอนคล่องตัวขึ้น ติดขัดน้อยลง การมีผู้สอนหลายคนหรือทีมงานสนับสนุนจะช่วยให้เห็นข้อบกพร่องในการสอนในขณะนั้น เช่นในกรณีที่ผู้สอนพูดเร็วไป ผู้เรียนไม่สามารถตามได้ทันแต่ก็ไม่กล้าถาม ถ้าทีมงานช่วยสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าอบรมผ่านหน้าจอและช่วยแจ้งปัญหาให้ผู้สอนรับทราบ จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหได้ทันทั่วทั้งและช่วยลดข้อบกพร่องให้น้อยลงได้

เอกสารอ้างอิง

- Ahmadi, D., & Reza, M. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125.
- Ainoutdinova, I. N., & Ainoutdinova, K. A. (2017). Web-based tools for efficient foreign language training at university. *Modern Journal of Language Teaching Methods*, 7(7), 130-145.
- Ananyeva, M. (2014). A Learning Curriculum: Toward Student-Driven Pedagogy in the Context of Adult English for Academic Purposes, English for Specific Purposes, and Workplace English Programs. *TESOL Journal*, 5(1), 8-31.
- Avci, H., & Adiguzel, T. (2017). A case study on mobile-blended collaborative learning in an English as a Foreign Language (EFL) context. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(7), 45-58.
- Cheng, X. J. (2017). Model Study of English Listening and Speaking Mobile Learning Based on Podcasting. *Agro Food Industry Hi-Tech*, 28, 3085-3087.
- Chugai, O., Terenko, O., & Ogienko, O. (2017). Methods that work: best practices of adult educators in the USA. *Advanced Education*, 8, 72-77.
- Henkel, C. K. (2010). Creating interactive learning objects with PowerPoint: Primer for lecture on the autonomic nervous system. *Medical Teacher*, 32(8), 355-359.
- Klimova, B. (2018). Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1091-1099.

- Kukulska-Hulme, A., & Viberg, O. (2018). Mobile collaborative language learning: State of the art. *British Journal of Educational Technology*, 49(2), 207-218.
- Lam, Y. (2000). Technophilia vs. technophobia: A preliminary look at why second-language teachers do or do not use technology in their classrooms. *The Canadian Modern Language Review*, 56(3), 299-420.
- Nachoua, H. (2012). Computer-assisted language learning for improving students' listening skill. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69(1), 1150-1159.
- Pushpalatha, U. (2020). Technology Integrated Language Learning for Business Shipping Students. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(1), 6046-6049.
- Rahman, M. (2015). English for Specific Purposes (ESP): A Holistic Review. *Universal Journal of Educational Research*, 3, 24-31.
- Serafini, E.J., Lake, J.B., & Long, M.H. (2015). Needs Analysis for Specialized Learner Populations: Essential Methodological Improvements. *English for Specific Purposes*, 40, 11-26.
- Thai, V., Cahoon, S. & Tran, H. (2011). Skill requirements for logistics professionals: Findings and implications. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 23(1). 553-574.
- Vikulina, M. A., & Obdalova, O. A. (2017). Technologies as powerful means for realizing foreign language educational objectives at the university level. *Language and Culture*, 38(1), 171-189.

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์

จิตาภา อมรากร*, ณัฏฐธนา โกสมบุญ

สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

E-mail: jidapaama@pim.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการนำแนวคิดและกลไกการออกแบบเกมบางส่วนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสนใจและความมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ เนื่องจากผู้เรียนบางส่วนหมดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนออนไลน์ ผู้สอนจึงต้องมีการปรับตัวปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้น่าดึงดูด ทันสมัย และเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น บทความนี้จึงนำเสนอแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมาแนะนำให้ผู้สอนภาษาจีนออนไลน์มีแนวทางใหม่เพื่อนำไปปรับใช้กับชั้นเรียนของตนเองตามความเหมาะสม โดยนำองค์ประกอบบางส่วนของเกม เช่น การสะสมแต้มประสบการณ์และตารางจัดอันดับ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีแรงจูงใจต่อการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ ทั้งนี้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังต้องมีการนำไปใช้งานเพื่อวิจัยผลสัมฤทธิ์ต่อไปในอนาคตและปรับแก้เพื่อความเหมาะสมตามกลุ่มผู้เรียน

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, เกมมิฟิเคชัน, ภาษาจีน, แรงจูงใจ

Gamification for Designing Learning Activity of Online Chinese Classroom

Jidapa Amarangkul*, Natthana Koeysomboon

General Education, Panyapiwat Institute of Management

E-mail: jidapaama@pim.ac.th

Abstract

The purpose of this article was to present guidelines of using gamification to manage online Chinese class. This study used the concept and some game design mechanisms for learning management to stimulate learner's attentiveness and participation in Chinese class. Due to the lack of interest and motivation in online Chinese class. Consequently, teachers are necessary to adapt and modify their teaching method to make their classroom more modern and appropriate to the current situation. This article suggests gamification for designing learning activity of online Chinese classroom to be a new guideline for teachers and taking some elements of the game, for instance: accumulate experience points and leaderboard to design class activities to help both teachers and learners to stay motivated to participate in online Chinese class. However, this study has only considered the context of designing teaching plan of online Chinese class and may be used for further research on future achievements and adjusted for appropriateness according to the group of learners.

Keywords: Learning Management, Gamification, Chinese, Motivation

บทนำ

วิชาภาษาจีนเป็นหนึ่งในรายวิชาเลือกในหมวดภาษาต่างประเทศในระดับอุดมศึกษาที่มีผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนเล็งเห็นถึงประโยชน์ของภาษาจีนที่มีต่อการเพิ่มโอกาสทางอาชีพในอนาคตและสามารถเป็นใบเบิกทางในการสร้างรายได้ ติดต่อดำขายได้ แต่ทว่าเมื่อได้เริ่มเรียนวิชาภาษาจีนแล้ว ผู้เรียนบางส่วนกลับหมดแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากพบกับอุปสรรคและปัญหาในการเรียน เช่น การท่องจำคำศัพท์ การออกเสียง การจดจำตัวอักษรจีน เป็นต้น ส่งผลให้กลายเป็นการเรียนเพื่อความจำเป็น ท้ายที่สุดจึงหมดแรงจูงใจและไม่ใส่ใจในการเรียนเท่าที่ควร เมื่อผู้เรียนพบกับภาวะหมดแรงจูงใจในการเรียน ความกระตือรือร้นและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจะลดลง ในบางครั้งอาจถึงขั้นไม่เข้าร่วมชั้นเรียน ส่งผลให้เรียนไม่ทันจนประสิทธิภาพในการเรียนลดลงในที่สุด นอกจากนี้ในปัจจุบันที่เราต้องเผชิญหน้ากับการแพร่ระบาดของโควิด 19 การจัดการเรียนการสอนมีการปรับเปลี่ยนจากการเรียนการสอนในห้องเรียน (On-site) เป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นมีทั้งข้อดีและข้อจำกัดหลากหลายประการ จากประสบการณ์โดยตรงของผู้เขียนพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีความสะดวกในเรื่องของเวลาและสถานที่ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์การเรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ต และแรงจูงใจของผู้เรียนที่ลดลงเมื่อไม่มีผู้สอนดูแลอย่างใกล้ชิดเหมือนในห้องเรียน

เมื่อผู้เรียนอยู่ในภาวะที่ขาดแรงจูงใจ จากทั้งปัจจัยทางเนื้อหาวิชาและปัจจัยในเรื่องรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผู้สอนจึงต้องพยายามปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนสูงสุด การเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนและการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ดีขึ้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้แก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ ด้วยหวังว่าการนำกลไกและแนวคิดของการออกแบบเกมที่มีผู้เรียนมีความคุ้นเคย ซึ่งมีทั้งความน่าสนใจ ความสนุกสนานและความท้าทาย จะสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น มีทัศนคติต่อการเรียนภาษาจีนออนไลน์ที่ดี มีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น และท้ายที่สุดแล้วก็จะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในที่สุด

พจนานุกรม Oxford ให้คำจำกัดความคำว่า Gamification หรือ เกมมิฟิเคชันไว้ว่าหมายถึงการนำองค์ประกอบต่างๆของเกมมาใช้กับกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่กิจกรรมนั้น ๆ ดังนั้นเมื่อนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน จึงหมายถึงการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในชั้นเรียนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ชั้นเรียน บทความนี้จึงให้คำจำกัดความการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทยว่า “การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เสมือนเกม” โดยจะไม่ใช้การนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน แต่เป็นการนำเพียงองค์ประกอบของเกมบางส่วนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ตารางจัดอันดับ การสะสมแต้มประสบการณ์ การให้สิ่งตอบแทน เป็นต้น โดยแต้มสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนไม่ได้ส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน เป็นเพียงสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อให้ได้รางวัลหรือสิ่งตอบแทนที่ต้องการเท่านั้น โดยมีงานวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดการใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนมากมาย ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งการที่ผู้วิจัยมีแนวคิดในการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในชั้นเรียนนั้นเนื่องจากพบปัญหาที่ผู้เรียนขาดสมาธิและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ผลวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีระดับสูงขึ้นและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชันก็สูงถึงระดับพึงพอใจมาก นอกจากนี้พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามาน อินสະอาด (2562) ได้นำแนวคิดการใช้เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนทางไกลของ โดยอธิบายถึงองค์ประกอบและขั้นตอนการออกแบบเกมมิฟิเคชัน ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และต้องคำนึงถึงความพร้อมของทั้งผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ ในการใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษา ยังสามารถช่วยส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนภาษา และพัฒนาทักษะด้านการจดจำคำศัพท์และการออกเสียงได้ด้วย (Joan-Tomas Pujola, 2021)

แรงจูงใจของผู้เรียนในบทความนี้ กล่าวรวมถึงทั้งแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกที่มีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความต้องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น และคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์แบบเสมือนเกมแล้ว ผู้เรียนก็จะมีแรงจูงใจที่จะรับความรู้ กล้าที่จะฝึกฝนทักษะภาษาจีนในชั้นเรียนและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เกมมิฟิเคชันเพื่อการศึกษา

เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มอบความบันเทิง ความสนุกสนานให้แก่มนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ และมักจะเป็นสิ่งที่เรานึกถึงเมื่อต้องการความผ่อนคลายและความสนุก ดังนั้นการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการสนุกสนาน แต่ด้วยรูปแบบของเกมมักถูกออกแบบให้เล่นเพื่อความสนุกเป็นหลัก ซึ่งต่างจาก เกมมิฟิเคชันที่ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่คือการเล่น “เพื่อเป้าหมายบางอย่าง” ที่ผู้ออกแบบต้องการ (เมธินี ปิตพิริวัฒน์, 2563) โดยนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็น แต้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม เป็นต้น (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561) มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่เกม MacMeekin (2017) ได้กล่าวไว้ว่าการออกแบบเกมมิฟิเคชัน คือการบูรณาการของศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันทางการศึกษา ดังนี้

อรรหาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอรำและสำราญ ผลดี (2560) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกม ไม่ว่าจะเป็น แต้ม ระดับการเล่น การผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัล เป็นต้น มาช่วยจูงใจทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักของเกม ให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งเกมมิฟิเคชันที่ประยุกต์ใช้ในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้แก่ คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ ระดับความสำเร็จ เป้าหมายสิ่งตอบแทนเสมือน กระดานผู้นำและการมอบเป็นการกุศล

พันทิพา อมรฤทธิ์ และศยามน อินสะอาด (2562) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิค กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมและนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบ ร่วม เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุกจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

วรรณิตา ยลวิลาศ (2562) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นอีกแนวทางหนึ่งสำหรับการศึกษาไทย ที่ช่วยสร้างความสนุก สร้างแรงจูงใจ ความตื่นเต้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ที่สำคัญช่วยให้ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์แบบร่วมมือ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นหนึ่งใน เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน สามารถเปลี่ยนการเรียนรู้ ในห้องเรียนปกติ ให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเล่นเกมและเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ นอกจากนี้ยังสามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ฝึกทักษะการร่วมมือ การแข่งขัน การมีส่วนร่วม ในกิจกรรมกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน

กล่าวโดยสรุปแล้ว เกมมิฟิเคชัน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสมือนเกม โดยเน้นการ สร้างแรงจูงใจ ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในห้องเรียน การพยายามเพื่อให้บรรลุ ตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุก น่าตื่นเต้น ทำให้ เนื้อหาบทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ที่สำคัญช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันภายในห้องเรียน ดังนั้น ผู้เขียน จึงเล็งเห็นว่าการนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ จะสามารถช่วย สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนออนไลน์มีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมมากขึ้น มีความ สนุกสนานและบรรลุเป้าหมายในการเรียนออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น

การเรียนการสอนออนไลน์กับเกมมิฟิเคชัน

การเรียนการสอนออนไลน์มีข้อดีหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความสะดวกในการเรียนที่สามารถ เรียนได้ทุกที่ที่สะดวกและมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ช่วยลดระยะเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ได้ฝึก การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ หรือสามารถบันทึกการเรียนการสอนให้ผู้เรียนทบทวนซ้ำได้ ที่สำคัญช่วยลด ความเสี่ยงในการติดโควิด-19หรือโรคติดต่ออื่น ๆ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนก็มี ข้อจำกัดหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดทางอุปกรณ์การเรียนการสอน สัญญาณอินเทอร์เน็ต รูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อม เป็นต้น ที่ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของ ผู้เรียนลดน้อยลง หรือไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ผู้สอนวางไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาจีน ที่ถือ เป็นการเรียนภาษาต่างประเทศ ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย และต้องเรียนรู้ ทั้ง 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การ อ่าน และการเขียน ซึ่งต้องอาศัยแรงจูงใจในการเรียนเป็นอย่างสูง แต่ด้วยข้อจำกัดในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นสัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ได้ยินเสียงผู้สอนไม่ชัดเจน อุปกรณ์เครื่องมือที่ไม่พร้อมฝึกทำ กิจกรรม หรือการฝึกฝนการพูดที่ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ การโต้ตอบสนทนา เป็นต้น ส่งผลให้ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ขาดแรงกระตุ้น ขาดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ ไม่อยากเรียน จนปิดกั้นการเรียนรู้ไปในที่สุด ดังนั้นผู้เขียนจึงเล็งเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเค ชันเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม มีแรงจูงใจ สนุกกับการเรียน ออนไลน์ และส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างสมัครง ในมุมมองจิตวิทยา เกมมิฟิเคชัน คือ กระบวนการออกแบบเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่างของผู้ใช้ หรือ ผู้เล่น โดยใส่องค์ประกอบของ

ความสนุก(elements of fun) ลงไปเพื่อสร้างความเป็นเกม ซึ่งศาสตร์ในเชิงจิตวิทยาที่ใช้หลักๆคือการสร้างแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจในการทำอะไรบางอย่าง(motivational design) (เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์, 2563) ดังเช่นทฤษฎี Octalysis ของ Yu-kai Chou ที่พูดถึงแรงจูงใจ 8 ด้านในการออกแบบเกม ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีความรู้สึกสนุก สนใจและอยากติดตาม

ด้านที่ 1 การเป็นคนสำคัญและมีความหมาย (Epic meaning and calling) แรงจูงใจในด้านนี้ของเกมส่วนใหญ่มักเป็นแรงจูงใจหลักที่ส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของภารกิจที่จะต้องทำ เช่น การเป็นผู้ถูกเลือกเพียงผู้เดียวให้ทำภารกิจสำคัญ หรือการได้รางวัลชิ้นใหญ่ที่หายากในเกม เป็นต้น

ด้านที่ 2 พัฒนาการและความสำเร็จ (Development and accomplishment) คือหลักการให้แต้มสะสม ลิตเดอร์บอร์ด และโล่รางวัลแก่ผู้เล่นเกม เพื่อเป็นรางวัลจากความพยายามในการทำภารกิจต่าง ๆ ผู้เล่นจะรู้สึกถึงพัฒนาการและความสำเร็จของตนเองจากการได้สิ่งเหล่านี้ ส่งผลให้พยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้มากขึ้น

ด้านที่ 3 พลังแห่งการสร้างสรรค์และการได้ผลตอบรับ (Empowerment of creativity and feedback) อีกสิ่งหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมนี้อีกหนึ่งคือการเล่นที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และความต้องการที่จะได้รับคำติชม

ด้านที่ 4 ความเป็นเจ้าของและการได้ครอบครอง (Ownership and possession) เมื่อเราอยู่ในเกมเราสามารถที่จะมีเหรียญจำนวนมาก มีความร่ำรวย หรือมีทรัพย์สินมหาศาลได้ในระยะเวลาไม่นาน สิ่งนี้ตอบสนองความต้องการหลายๆของมนุษย์ทุกคน

ด้านที่ 5 ความสัมพันธ์ทางสังคม (Social influence and relatedness) ในบางเกมจะมีการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มกับเพื่อนร่วมเกม เพื่อกระตุ้นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการความรัก ความสัมพันธ์ทางสังคมนั่นเอง

ด้านที่ 6 ความขาดแคลนและขาดความอดทน (Scarcity and impatience) เมื่อเราไม่มีอะไรหรือไม่สามารถที่จะได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ จะส่งผลให้เราที่มีความต้องการที่รุนแรงขึ้น เกมหลายเกมจึงใช้กำหนดเวลาหรือกำหนดชีวิตเป็นแรงจูงใจดึงดูดให้อยากติดตามเกมนั้นมากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 7 ความคาดการณ์ไม่ได้และความอยากรู้อยากเห็น (Unpredictability and curiosity) แรงจูงใจในด้านนี้คือความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในเกม ผู้เล่นจึงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้นั่นเอง

ด้านที่ 8 การหลีกเลี่ยงการสูญเสีย (Loss and avoidance) เกมบางเกมมีกติกาให้ผู้เล่นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง หากหยุดเล่นอาจสูญเสียแต้มหรือรางวัลที่สะสมไว้ ทำให้ผู้เล่นต้องติดตามเป็นระยะเวลานานเพราะกลัวการสูญเสียสิ่งเหล่านี้

ทฤษฎี Octalysis ทั้ง 8 ด้าน ของ Yu-kai Chou ช่วยให้เราเข้าใจหลักการการออกแบบเกม และผลกระทบของเกมที่มีผลต่อจิตใจมนุษย์ ซึ่งมีส่วนช่วยในการออกแบบแผนการเรียนการสอน ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยเรื่องการเพิ่มแรงจูงใจ (Intrinsic motivation) และความมั่นใจในตนเอง (Self efficacy) ผ่านการเรียนรู้รูปแบบเกมมิฟิเคชันของ James Banfield และ Brad Wilkerson (2014, p.295) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาหลักสูตรการบริหารระบบและความปลอดภัย มีการเปรียบเทียบ แรงจูงใจและความมั่นใจในตนเองของผู้เรียนระหว่างการเรียนแบบเกมมิฟิเคชันและการ

เรียนแบบเน้นการ สอนหรือการฟังบรรยายเป็นหลักพบว่าทั้งแรงจูงใจและความมั่นใจในตนเองของผู้เรียนมีเพิ่มมากขึ้นอย่าง เห็นได้ชัดในห้องเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มขึ้นไปในทิศทางเดียวกัน ในชั้นเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมีผู้เรียนมากถึง 90.3% ที่ให้คะแนนความมั่นใจตนเองหลังจบคอร์สในระดับ 50-100 แต่ในชั้นเรียน ที่เน้นการสอนเป็นหลักมีผู้เรียนเพียง 28.5% ที่เลือกความมั่นใจในระดับนี้

การออกแบบแผนการสอนเสมือนเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนในชั้นเรียนแบบออนไลน์มีความท้าทายหลากหลายด้าน เพราะถึงแม้ว่าการเรียนออนไลน์จะมีจุดเด่นในเรื่องของความสะดวกสบาย ประหยัดเวลา แต่ก็ยังคงมีอุปสรรคต่างๆ มากมายเช่นกัน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่ดีทำให้ได้ยินเสียงไม่ชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถฝึกทักษะการฟังและการพูดได้อย่างเต็มที่ รูปแบบกิจกรรมในชั้นเรียนออนไลน์มีจำกัด ผู้เรียนไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นได้เหมือนในห้องเรียน ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและหมดแรงจูงใจในการเรียน เป็นต้น ดังนั้นผู้สอนในยุคปัจจุบันจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์มากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้หนึ่งที่ถูกนำมาใช้สร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนทั้งในรูปแบบ on-site และออนไลน์คือ “เกม” ไม่ว่าจะเป็นเกมจากแอปพลิเคชัน เว็บไซต์หรือการแบ่งกลุ่มเล่นเกมในห้องเรียน ล้วนเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจำนวนมากนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน เนื่องจากการบรรยายอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ เกมจึงเข้ามามีบทบาทในชั้นเรียนมากขึ้น แต่ข้อจำกัดของเกมคือใช้ได้แค่กับเนื้อหาการเรียนบางส่วนเท่านั้น หากจะจัดกิจกรรมเล่นเกมตลอดคาบเรียนคงจะเป็นไปไม่ได้ยาก จึงมีการนำแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย “เกมมิฟิเคชัน” มาใช้ ซึ่งแนวคิดนี้หมายถึงการนำระบบหรือกลไกของเกมบางส่วนมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน

รองศาสตราจารย์ ดร.สุพล บุญลือ (2561) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชันขั้นตอนไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ที่สำคัญผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. ผู้สอนต้องมีเรื่องราวของเกม ที่สามารถดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกมและมีกิจกรรมการเรียนรู้
4. ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอนให้ผู้เรียน
5. ผู้สอนสามารถสร้างทีมให้กับผู้เรียน เพราะการสร้างทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าการเล่นเป็นรายบุคคล
6. ผู้สอนต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่า เกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

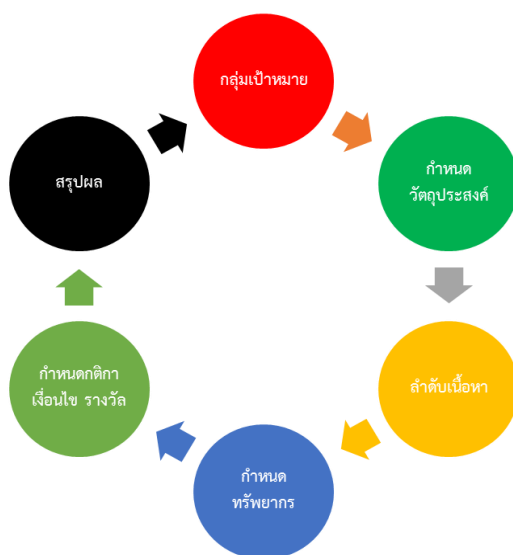
นอกจากนี้ Huang and Soman (2013) กล่าวว่าในการเตรียมพร้อมสำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1) ผู้สอนต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้เรียนว่าผู้เรียนเป็นใคร ขนาดกลุ่มเรียน ระยะเวลา รวมไปถึงเทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้

2) ผู้สอนต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนต้องการ วางโครงสร้างการเรียนรู้ตามลำดับความสำคัญของเนื้อหาจากง่ายไปยาก

3) วางแผนกลยุทธ์ และกติกาของกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องทำตามลำดับขั้น โดยนำหลักการของเกมมิฟิเคชัน เช่นแต้มสะสม กระดานผู้นำ ระดับขั้น หรือรางวัลมาใช้ในการจูงใจผู้เรียน

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชันผู้สอนมีความจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการของเกมมิฟิเคชันเป็นอันดับแรก หากผู้สอนไม่มีเข้าใจเกมมิฟิเคชันก็ไม่สามารถนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้หรือออกแบบการเรียนการสอนได้อย่างบรรลุเป้าหมาย ผู้เขียนจึงสรุปขั้นตอนการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนออนไลน์ ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียน

บทความนี้ได้ออกแบบแผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ โดยใช้กับรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 1 ซึ่งเป็นรายวิชาเลือกเสรี และนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทที่ 1 เรื่อง สัทอักษรพินอินมาใช้เป็นตัวอย่าง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

- 1) การสะสมแต้มประสบการณ์ (Experience Point)
- 2) รางวัล หรือ สิทธิพิเศษ (Reward)
- 3) ตารางจัดอันดับ (Leader board)

โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ในบทที่ 1 เรื่องสัทอักษรพินอิน ดังนี้

- 1) ผู้เรียนเข้าเรียนตรงเวลา ประพฤติตามกฎระเบียบของชั้นเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรม
- 2) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับภาษาจีนกลาง
- 3) ผู้เรียนสามารถฟัง พูด อ่านและแยกแยะเสียงพยัญชนะ สระเดี่ยว สระประสมและวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
- 4) ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง

ตารางที่ 1 แผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์

ขั้นตอนการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	การสะสมแต้มประสบการณ์ (Experience point)	หมายเหตุ
ขั้นนำสู่การเรียนรู้	1. ผู้เรียนเข้าเรียนตรงเวลา	5 แต้ม	
	2. ผู้เรียนเปิดกล้อง	10 แต้ม	
	3. เช็กชื่อผู้เข้าเรียน	-	
	4. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับนักท่องเที่ยวชาวจีน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของภาษาจีน	5 แต้ม	
	5. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับภาษาจีนที่เคยรู้มา	5 แต้ม	
	6. ผู้สอนเสริมความรู้เกี่ยวกับภาษาจีน	-	
ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	2. ผู้สอนออกเสียงและบอกเทคนิคการออกเสียงพยัญชนะในระบบพินอิน		
	3. ผู้เรียนอ่านเสียงพยัญชนะตามกำหนดได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	4. ผู้สอนออกเสียงและบอกเทคนิคการออกเสียงสระในสัทอักษรพินอิน	-	
	5. ผู้เรียนอ่านเสียงสระตามกำหนดได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	6. ผู้เรียนพูดแยกแยะพยัญชนะและสระในระบบพินอินได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	7. ผู้สอนบรรยาย ออกเสียง และหลักการจำสัญลักษณ์เสียงวรรณยุกต์ในระบบสัทอักษรพินอิน	-	

ขั้นตอนการ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	การสะสมแต้ม ประสบการณ์ (Experience point)	หมายเหตุ
	8. ผู้เรียนบอกเสียงและเขียนวรรณยุกต์ที่ได้ยินได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	9. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการประสมคำระหว่างพยัญชนะสระ และกฎในระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	10. ผู้เรียนประสมพยัญชนะ สระ และวางวรรณยุกต์ที่ได้ยินได้ถูกต้อง 10 คำ	10 แต้ม	
	11. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน นำพยัญชนะ สระ ในระบบพินอิน มาแต่งเป็นเพลง และนำเสนอหน้าชั้นเรียน	10 แต้ม	รับแต้มตามจำนวนคำที่เขียนถูก
	12. เพลงได้รับโหวตจากเพื่อนในห้องมากที่สุด	5 แต้ม	
	13. ผู้เรียนสรุปกฎในระบบพินอินส่งในเวลาที่กำหนด	10 แต้ม	
ขั้นสรุปการเรียนรู้	1. ผู้เรียนช่วยกันสรุปจำนวนพยัญชนะ สระ เสียงวรรณยุกต์ กฎเกณฑ์เบื้องต้นในระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	2. ผู้เรียนอ่านคำในระบบพินอินรายคน 10 คำ ก่อนออกจากห้อง	10 แต้ม	รับแต้มตามจำนวนคำที่อ่านถูก
	2. ผู้เรียนเปิดกล่องตลอดการเรียนรู้	5 แต้ม	

ตารางที่ 1 คือแผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ ในบทเรียนเรื่อง สัทอักษรพินอิน ซึ่งเป็นพื้นฐานในด้านการอ่านและการออกเสียงภาษาจีนกลาง โดยมีการแบ่งกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำสู่การเรียนรู้ ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้และขั้นสรุปการเรียนรู้ โดยในทุกขั้นตอนการเรียนรู้ได้มีการสอดแทรกแนวคิดเกมมิฟิเคชันลงไปเพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกอยากติดตาม อยากมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการเรียนรู้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเปิดกล่องตลอดการเรียนรู้ สิ่งสำคัญก่อนการเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คือผู้สอนจะต้องอธิบายกติกาการเก็บแต้มประสบการณ์และของรางวัลให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ มีความสนใจต่อรางวัลและเกิดแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

การออกแบบแผนการสอนเสมือนเกมนั้นออกแบบให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการทำแต้มสะสมประสบการณ์จากกิจกรรมที่หลากหลาย และไม่ยากจนเกินไป เนื่องจากหากการสะสมแต้มมีความยากจนเกินไปจะส่งผลให้ผู้เรียนหมดกำลังใจในการสะสมแต้ม ดังนั้นผู้เขียนจึงออกแบบให้มีทั้งกิจกรรม

ที่มีระดับความยากง่ายที่หลากหลาย และมีทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม เช่น ในขั้นนำสู่การเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนสามารถได้แต้มสูงถึง 5-10 แต้ม เพียงเปิดกล่องตลอดคาบเรียน เข้าเรียนให้ตรงเวลา และพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมวินัยและความกล้าแสดงออกให้แก่ผู้เรียนโดยไม่มีการบังคับ ในขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงพินอินและทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันด้วยการให้แต้มประสบการณ์ ผู้เรียนที่มีความเขินอายและไม่กล้าแสดงออกจะมีความกล้าและพยายามพูดมากขึ้น เพื่อที่จะได้มีแต้มสะสม ในขั้นสรุปการเรียนรู้หลังจากฟังผู้สอนสรุปเนื้อหาแล้ว ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกอ่านออกเสียงคำพินอินรายบุคคลอีกครั้ง นอกจากผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสมเพิ่มแล้ว ผู้สอนยังสามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นรายบุคคล เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากิจกรรมมีความหลากหลายและมีการสอดแทรกการเก็บแต้มประสบการณ์ไปในทุกขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งวิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลา อยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วยความสนใจ และมีความพยายามผลักดันตนเองให้ฝึกพูดภาษาจีนมากขึ้น เพราะมีความต้องการที่จะสะสมแต้มเพื่อรับรางวัล โดยรางวัลหรือสิ่งตอบแทนที่ผู้เรียนสามารถนำแต้มสะสมประสบการณ์ในชั้นเรียนมาแลกได้นั้น ควรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจและอยากได้ แน่นอนว่าสิ่งที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้นั้นคือ คะแนนและโอกาส ดังนั้นในการออกแบบแผนการสอนภาษาจีนออนไลน์เสมือนเกมจึงมีการให้รางวัลตามลำดับขั้นการสะสมแต้มประสบการณ์ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รายการแลกรางวัลหรือสิ่งตอบแทน

จำนวนแต้มสะสม	รางวัล
100 แต้ม	รับเพิ่ม 10 แต้ม และสามารถนำมาแลกเป็นการทำการบ้านเสริมเพื่อเพิ่มคะแนนช่วยได้ 5-10 คะแนน หรือรับรางวัลพิเศษจากผู้สอน
50 แต้ม	สอบแก้ตัวเมื่อได้คะแนนสอบย่อยน้อยได้ 1 ครั้ง
30 แต้ม	เปลี่ยนคำศัพท์เวลาสอบย่อยได้ 1 คำ
20 แต้ม	เพิ่มเวลาในการสอบย่อยได้ 1 นาที
หมายเหตุ	ผู้เรียนที่ได้แต้มสูงสุดประจำสัปดาห์ จะได้รับแต้มเพิ่ม สัปดาห์ละ 5 แต้ม

จากทฤษฎี Octalysis ของ Yu-kai Chou (2015) สิ่งที่ทำให้องค์ประกอบความเป็นเกมมีความน่าสนใจและดึงดูดคนได้จำนวนมากคือแรงจูงใจหลากหลายด้าน ตารางที่ 2 แสดงถึงรายการแลกรางวัลหรือสิ่งตอบแทน ซึ่งการที่ผู้เรียนสามารถนำแต้มมาใช้แลกรางวัลได้ ทำให้การสะสมแต้มมีความหมายและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสำคัญ เช่นเดียวกับการที่เราได้รับ item หรือสิ่งของมีค่าในเกมต่างๆ ซึ่งมีผลให้ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่างๆต่อไปด้วยความหวังที่จะได้รางวัลชิ้นต่อไป รางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการสะสมแต้มประสบการณ์มีทั้ง การสอบแก้ตัว การเปลี่ยนคำศัพท์ในการทดสอบย่อย การเพิ่มเวลาในการทดสอบย่อย ซึ่งรางวัลทั้งหมดเป็นการเพิ่มโอกาสในการทำคะแนนให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนไม่ใช่เรื่องที่เคร่งเครียดจนเกินไปและยังมีโอกาสในการทำคะแนนเพิ่ม ซึ่งส่วนนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนที่หมดกำลังใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี โดยผู้เรียนสามารถตรวจสอบแต้มสะสมประสบการณ์ของตนเองได้จากตารางสะสมคะแนน (Leaderboard) ผู้สอนจะมีการลงบันทึกแต้มคะแนนทุกครั้งหลังเลิกเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบดูความคืบหน้าและวางแผนการสะสมแต้มได้ตามต้องการ นอกจากนี้ผู้เขียนยังเพิ่ม

เต็มประสบการณ์ให้กับผู้ที่สะสมแต้มได้สูงสุดประจำสัปดาห์ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนที่มีแต้มสูงอยู่แล้วให้มีแต้มสูงขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนไม่หยุดนิ่งที่จะพยายามมีส่วนร่วมในห้องเรียนตลอดภาคเรียนการศึกษา

ตารางที่ 3 ตัวอย่างตารางจัดอันดับ (Leaderboard)

อันดับ	ชื่อเล่น	XP สะสม	การแลกแต้ม
1	ซ่า	250	
2	มะปราง	235	
3	เมย์	220	
4	ฟิว	190	
5	มาย	180	
6	มด	155	12052022 แลก 100 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
7	แนน	150	
8	เฟิร์น	140	
9	เอ๋	135	
10	ฟ้า	125	12052022 แลก 100 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
11	เจน	120	
12	หนูนิง	100	
13	อัน	95	21042022 แลก 50 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
14	ปึก	85	21042022 แลก 50 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
15	จ๊อบแจ๊บ	80	

ตารางที่ 3 แสดงตัวอย่างตารางจัดอันดับ (Leaderboard) ซึ่งเป็นการใช้แรงจูงใจด้านพัฒนาการและความสำเร็จในการดึงดูดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Yu-kai Chou, 2015) โดยมีการสรุปแต้มสะสมประสบการณ์และแสดงการจัดอันดับในทุกชั่วโมงการเรียนที่มีการจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้ในแบบเกมมิฟิเคชัน ผู้สอนจะต้องบันทึกแต้มสะสมประสบการณ์ที่ผู้เรียนสะสมตลอดคาบเรียนและนำมาสรุปลงในตารางจัดอันดับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดตามผลการสะสมแต้มของตนเองได้ ผู้เรียนที่อยู่ในอันดับสูงจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในความสำเร็จของตนเอง และมีกำลังใจที่จะมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อให้มีแต้มสะสมสูงขึ้น ผู้เรียนที่อยู่ในอันดับต่ำจะมีแรงผลักดันมากขึ้นหลังจากเห็นตารางจัดอันดับ ส่งผลให้มีความพยายามในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนครั้งต่อไปเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีบันทึกการแลกรางวัลและสิ่งตอบแทนให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประวัติการสะสมแต้มของตนเองอย่างโปร่งใส

บทสรุป

บทความนี้นำเสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน หรือการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ จากวิกฤตโควิด 19 การเรียนการสอนออนไลน์จึงกลายมาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนหลักในปัจจุบัน แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการเรียนออนไลน์ผ่านจอไม่อาจได้ผลลัพธ์ดีเท่ากับการเรียนในห้องเรียนที่ผู้สอนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนด้วยกันเองได้มีปฏิสัมพันธ์กันแบบเห็นหน้ากันจริงๆ ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดแรงจูงใจ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน บรรยายภาคในห้องเรียนตึงเครียด โดยเฉพาะวิชาภาษาที่เป็นเป็นวิชาเลือกอย่างภาษาจีนที่ต้องมีการท่องจำคำศัพท์ การออกเสียงหรือการจำตัวอักษรจีน เป็นต้น ซึ่งอุปสรรคเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนหมดใจ ขาดแรงจูงใจ ขาดความกระตือรือร้นและขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ปิดกั๊ง และ

ไม่เรียนในที่สุด ผู้เขียนจึงเล็งเห็นว่า การนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์ให้เกิดกิจกรรมที่นอกเหนือจากการบรรยาย ซึ่งเกมมิฟิเคชัน ไม่ใช่ เกม แต่เป็นการนำรูปแบบ เทคนิค หรือกลไกการออกแบบของเกมมาใช้ ไม่ว่าจะเป็น การสะสมแต้ม การสะสมเหรียญ ระดับชั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขัน ระหว่างผู้เข้าร่วม เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบเสมือนเกม จึงไม่ใช่การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นหลัก ในบทความนี้ผู้เขียนได้นำเสนอแผนการสอนเสมือนเกม หรือ แผนการสอน ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยใช้การสะสมแต้มแลกรางวัล ผ่านกิจกรรมยากง่ายตามลำดับ ซึ่งจากประสบการณ์ผู้เขียนเล็งเห็นว่ารางวัลที่กระตุ้นผู้เรียนได้ดีที่สุดคือ “โอกาส” ในการ “เพิ่มคะแนน” หากมีกิจกรรมใดที่สามารถเพิ่มคะแนนให้ผู้เรียนได้ ผู้เรียนจะมีความกระตือรือร้นมากกว่าปกติ ดังนั้น ผู้เขียนจึงออกแบบให้ผู้เรียนสะสมแต้มประสบการณ์และนำแต้มมาแลกโอกาสในการเพิ่มคะแนน เพื่อหวังว่า กิจกรรมนี้จะช่วยเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ให้ดีขึ้น ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีชีวิตชีวา สนุกสนาน บรรยากาศในห้องไม่ตึงเครียด ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเข้าเรียน มีความกระตือรือร้นในการเปิดกล้อง มีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เกิดความพยายาม ในการเรียนรู้และส่งผลต่อผลลัพธ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ซึ่งจะทราบประสิทธิภาพของการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนออนไลน์ได้นั้นต้องมีการทำการวิจัยในชั้นเรียนเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดการพัฒนา ปรับปรุง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2564, จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.
- พันทิพา อมรฤทธิ์ และศยามน อินสะอาด. (2562). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอน ทางไกล. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 15(18), 34-44.
- เมธวิน ปิตพิรวิวัฒน์. (2563). Gamification. เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้าง. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2564, จาก https://corporate.baseplayhouse.co/gamification_intro/
- วรรณิตา ยลวิลาศ. (2562). *การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์).
- สุรพล บุญลือ. (2561). *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง Gamification In Education*. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2564, จาก <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561>
- อรรษาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม และ สำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยการใชรูปแบบเกมมิฟิเคชันกรณีศึกษาเกมบูรณาการท่องเที่ยวกาฬสินธุ์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 1(1), 14-23.

- Huang, W. H.-Y., Soman, D. (2013). *Gamification of Education*. Report Series: Behavioural Economics in Action, 29.
- James, B. & Brad, W. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation and Self-Efficacy Through Gamification Pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*, 7(4), 291-298.
- Joan, T. P. (2021). Gamification Motivating Learning with Gameful Elements. Research-publishing.net. Retrieved 21 May 2021, From <https://researchpublishing.net/>
- MacMeekin, M. (2017). Gamification and Instructional Design. Retrieved 21 May 2021, From <https://anethaicalisland.wordpress.com/2013/03/08/gamification-and-instructional-design>
- Yu k. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points and Leaderboards*. USA: Octalysis Media.



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

จัดพิมพ์โดย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
เลขที่ 1 ถนนอุทกวงนอก แขวงวชิระ เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ : 0 2160 1280 เว็บไซต์ : <https://hs.ssu.ac.th>