

วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

Patanasilpa Journal ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2563)



วารสาร

พัฒนศิลป์วิชาการ

Patanasilpa Journal

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2563)

ISSN 2539 5807



วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

Patanasilpa Journal

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2563)

ISSN 2539-5807

สำนักงาน

ฝ่ายผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และตำราวิชาการ กองส่งเสริมวิชาการและงานวิจัย
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
เลขที่ 119/19 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170
โทร. 0 2482 2176-8 ต่อ 363 Fax. 0 2482 2173
E-mail: Journal@bpi.mail.go.th
<http://www.bpi.ac.th>

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ บรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ
ไม่จำเป็นต้องเห็นชอบและรับผิดชอบในเนื้อหา ทักษะ หรือบทความของผู้เขียน

พิสุจน์อักษร

กองบรรณาธิการ

ออกแบบปก

ภัทรพร เลี่ยนพานิช คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พิมพ์ที่

เอแคท เอ็ดดูมีเดีย
119/2 หมู่ 1 ตำบลบางศรีเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
โทรศัพท์ 0 2446 2807 และ 09 7954 6455

ปีที่พิมพ์

ปี พ.ศ. 2563 จำนวน 500 เล่ม

ที่ปรึกษา

| | |
|--|---------------------------------------|
| นางนิภา โสภาสัมฤทธิ์ | อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| นายจิรพจน์ จึงบรรเจิดศักดิ์ | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| นายอำนาจ นวลอนงค์ | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุข | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จุลชาติ อรัณยธนา | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์พหลยุทธ กนิษฐบุตร | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. สุรัตน์ จงดา | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาวี วงศ์วิเชียร | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. สารีศา ประทีปช่วง | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |

บรรณาธิการ

| | |
|------------------------------------|---|
| รองศาสตราจารย์ ดร. จินตนา สายทองคำ | คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
|------------------------------------|---|

กองบรรณาธิการ

| | |
|--|---|
| ศาสตรเมธี ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกรักษ์ | วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล |
| ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข | คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ | คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. มานพ วิสุทธิแพทย์ | คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| รองศาสตราจารย์ศุภชัย สุกชีโชติ | คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี | คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล | คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| รองศาสตราจารย์เสาวภา วิชาดี | สถาบันภาษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี มีป้อม | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุข | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาวี วงศ์วิเชียร | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา มิตรานันท์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เมตตา สุวรรณศรี | วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. นิวัฒน์ สุขประเสริฐ | บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. บำรุง พาทยกุล | บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. ปรียาพร พรหมพิทักษ์ | กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม กระทรวงทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม |
| ดร. สุรัตน์ จงดา | วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. มยุรี เสือคำราม | คณะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยไป่เซ่อ ประเทศจีน |
| ดร. ฟ้าสว่าง พัฒนะพิเชฐ | วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

| | |
|--|---|
| ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันตีสุข | คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ปานฉัตร อินทร์คง | คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล | คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| รองศาสตราจารย์อมรา กล้าเจริญ | คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา |
| รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี | คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา มิตรานันท์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุน | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูริ วงศ์วิเชียร | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. มยุรี เสือคำราม | คณะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยไปเซอ ประเทศจีน |

คณะกรรมการจัดทำวารสาร

| | |
|--|---------------------|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพา ประเสริฐยิ่ง | ที่ปรึกษา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุน | ประธานกรรมการ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง | กรรมการ |
| ดร. ไชโย นิธิอุบัติ | กรรมการ |
| นางสาวชญญาภัค แก้วไทรท้วม | กรรมการ |
| นางสาวสิริสกุล เกิดมี | กรรมการ |
| นายกฤตนิย ชุนหาญ | กรรมการ |
| นายณัฐวุฒิ ทองกร | กรรมการ |
| นางสาวกวีตาภัทร มงคลนำ | กรรมการและเลขานุการ |

❖ บทบรรณาธิการ ❖

ปัจจุบันสถานการณ์โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนธันวาคม 2562 ก่อให้เกิดการสูญเสียชีวิตประชากรทั่วโลกมากกว่าหนึ่งล้านคน ส่งผลกระทบต่อทั้งด้านเศรษฐกิจ สาธารณสุข การดำเนินชีวิตในสังคม รวมถึงด้านการศึกษาที่ต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ มีการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้นเป็นทวีคูณ ดังเห็นได้ชัดเจนจากบทความจำนวน 9 เรื่องในวารสารฉบับที่ 1 ของปี 2563 (มกราคม – มิถุนายน 2563) ปรากฏบทความที่น่าสนใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์สู่การเรียนการสอนในระบบการศึกษาหลายบทความ อย่างไรก็ตามยังคงมีบทความในลักษณะงานสร้างสรรค์บนพื้นฐานของการต่อยอดองค์ความรู้จากการอนุรักษ์ด้านนาฏศิลป์ดนตรี โดยทุกบทความล้วนมุ่งประโยชน์ต่อวงวิชาการท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลง

กองบรรณาธิการวารสารพัฒนศิลป์วิชาการตระหนักในความมุ่งมั่นพัฒนาผลงานทางวิชาการและขอเป็นกำลังใจให้แก่ครู อาจารย์ นักวิชาการ ผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกท่าน ในการทำหน้าที่พัฒนางานที่รับผิดชอบอย่างไม่หยุดยั้ง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคุณประโยชน์จากบทความต่าง ๆ ในวารสารฉบับนี้จะก่อให้เกิดความก้าวหน้าในวงการศึกษาที่ต้องปรับตัวหาแนวทางในการสร้างคุณค่าทางวิชาการและวิชาชีพแก่สังคมไทยและสังคมโลกให้ก้าวไกลอย่างยั่งยืนต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตนา สายทองคำ
บรรณาธิการ

สารบัญ : Contents

| | หน้า |
|---|------|
| 1 นาฏยประดิษฐ์ : ระบำวานรเดี่ยวเพชร TRADITIONAL DANCE INVENTION: WANON TIAWPETCH DANCE ❖ สมชาย ฟ้อนรำดี (SOMCHAI FONRAMDEE) | 1 |
| 2 การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบำพลอสุธาอุณาราช U-NA-RAJ TROOPS CREATIVE DANCE ❖ เซาวนาท เพ็งสุข (CHAWWANAT PENGSOOK) | 17 |
| 3 สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER IN THE DIGITAL AGE ❖ พัชรินทร์ อนวัชประยูร (PATCHARIN ANAWATPRAYOON) | 35 |
| 4 ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์สู่ยูทูบ SOCIAL MEDIA ENJOYMENT FROM YOUTUBE ❖ ศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร (SUNSANEE RUNGRUEANGSAKRON) | 53 |
| 5 การศึกษาสภาพการดำเนินการและแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและ งานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ THE STUDY OF CONDITIONS AND APPROACHES TO INTEGRATING RESEARCH AND CREATIVE WORKS IN ARTS AND CULTURE WITH TEACHING AND LEARNING PROCESS AT BUNDITPATANASILPA INSTITUTE ❖ กวิตาภัทร มงคลนำ (KAWITAPAHT MONGKOLNUM) | 73 |

สารบัญ : Contents

หน้า

- | | |
|--|-----|
| <p>6 การพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยใช้แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณแบบครบวงจร THE DEVELOPMENT OF THE INVESTMENT BUDGET EXPENDITURES REPORT OF BUNDITPATANASILPA INSTITUTE BY USING THE INTEGRATED INVESTMENT BUDGET EXPENDITURE REPORT FORM ❖ สุรียา เล้าประเสริฐ (SURIYA LAOPRASERT)</p> | 99 |
| <p>7 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY FOR GRADE 6 STUDENTS THROUGH CREATIVE DRAMATIC ARTS (PIIACR) TEACHING ❖ กุลรดา พุทธผล (KULRADA PUTTAPHOL)</p> | 117 |
| <p>8 การพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนเสริม THE DEVELOPMENT OF KLUI SKILLS OF SECONDARY 1 STUDENTS THROUGH SUPPLEMENTARY TEACHING ❖ พงศ์จักร ยามสุข (PONGJAK YAMSUK)</p> | 133 |
| <p>9 การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนซางตาครู้สคอนแวนท์ โดยใช้บทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING FOR VOCAL RANGE AND TYPES OF SINGING OF LEARNERS (STUDENTS) IN GRADE 9 OF SANTA CRUZ CONVENT SCHOOL BY APPLYING MULTIMEDIA COMPUTING LESSONS ❖ อติเทพ อินทร์สุวรรณ (ADITEP INSUWAN)</p> | 145 |

นาฏยประดิษฐ์ : ระเบ้าวานรเดี่ยวเพชร

TRADITIONAL DANCE INVENTION: WANON TIAWPETCH DANCE

สมชาย ฟ้อนรำดี *

SOMCHAI FONRAMDEE

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ : ระเบ้าวานรเดี่ยวเพชรมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา สี และลักษณะหัวข้อ บทบาทของวานรเดี่ยวเพชรตัวที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์และศิลปะการแสดงโขน เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ชุดระเบ้าวานรเดี่ยวเพชรให้สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยใช้วิธีศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ ลงภาคสนาม ดำเนินการวิพากษ์และนำข้อมูลจากศิลปินแห่งชาติ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยและดนตรีไทย มาปรับปรุงแก้ไขท่ารำและการแสดงให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากการศึกษาพบว่า วานรเดี่ยวเพชรมีทั้งหมด 9 ตัว ลักษณะหัวข้อเป็นลิงโล้น ปากหุบ และสวมผ้าทองตะบิตเกลียว ซึ่งเป็นตัวละครที่ปรากฏชื่อและมีบทบาทในบทละครเรื่องรามเกียรติ์อย่างมาก แต่ในปัจจุบันไม่ค่อยนำตัวละครเหล่านี้มาใช้แสดงโขนบนเวที หรือในที่ต่าง ๆ ระเบ้าวานรเดี่ยวเพชรได้นำกระบวนการท่ารำที่อยู่ในแม่ท่าโขนลิง โดยมีแม่ท่าในครึ่งท่าหลังนำมาเรียงร้อยท่ารำ ท่ากราววีระชัยสืบทอดมรดก ท่ารำตามธรรมชาติ ท่ารำตามบทร้อง ท่ารำหน้าพาทย์เพลงเสมอข้ามสมุทร รวมทั้งการแสดงตีลังกาโลดโผน แล้วนำมาออกแบบสร้างสรรค์การแสดงชุดระเบ้าวานรเดี่ยวเพชรแสดงในโอกาสต่าง ๆ เวลาการแสดงประมาณ 8.30 นาที การแสดงแบ่งออกเป็น 1) ออกตามจังหวะตะโพน 2) รำและตีบทตามคำร้องเพลงกระบี่ลีลามีกการตั้งซุ้ม 3) ออกรำ ตีบท และเต้นตามบทร้องเพลงสารถิ์ชั้นเดียวทีละตัว 4) รำและเต้นตามจังหวะเพลงเดี่ยวเพชรคลาไคล 5) เต้นรับในเพลงข่า แสดงออกถึงความสนุกสนาน น่ารัก แสดงให้เห็นถึงความสามารถและความเก่งกล้าของวานรเดี่ยวเพชร

คำสำคัญ : นาฏยประดิษฐ์ วานรเดี่ยวเพชร ระเบ้า

* วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The research of the creative work of traditional dance invention: Wanon Tiawpetch Dance, or the Tiawpetch Monkey Dance aimed to study the history, the colors and the characteristics of Khon Masked Play head-gears, the roles of the Wanon Tiawpetch characters, or the Tiawpetch monkey characters appeared in the Ramayana Epic, and the art of the Khon Masked Play in order to develop the creative dance, the Tiawpetch Monkey Dance set to be used in teaching, learning and performing Thai theatrical dances. The data were collected from literature review and the interviews with Thai theatrical national artists and experts including field trips. The creative dance was later created and the national artist highly qualified experts in Thai dance and Thai music were asked to give comments. The comments were deliberated and used to improve the dance.

According to the study, it was found out that Tiawpetch Monkeys consisted of 9 monkeys. The shape of the monkey head-gears are bald. Their mouths were closed and they wore a gold-thread twisted fabric twine. The characters existed and had a very important role in the Ramayana Epic Khon (masked dance-drama) performed in the past. However, at present these monkey characters are not seen performed in any Khon play or in any other kind of performance. This performance was choreographed from the dance routine of Khon Ling in the second half. Wanon Tiawpetch Dance, or the Dance can be used to perform on various occasions. The dance took approximately 8:30 minutes. The dance was divided into 5 parts: Part 1 was the Tiawpetch Monkeys moving out to the Tapone rhythm. Part 2 was the Tiawpetch Monkeys dance according to the content of the song, the Krabi Lila Song. Part 3 was the Tiawpetch Monkeys dance according to the 1st level tempo of the Sarathi Song. Part 4 was the Tiawpetch Monkey dance according to the rhythm of the song, the Tiawpetch Khla Klai Song. Part 5 was the

Tiawpetch Monkey dance according to the rhythm of the song called Kha Song. The dance performance showed the merriment, cuteness, talent and bravery of the Tiawpetch Monkeys.

Keywords: Traditional Dance Invention, Wanon Tiawpetch, Dance

บทนำ

สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงผูกภาษาบาลีขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2517 ว่า สาธุโฆ สิบปกัง นาม อปิ ยาทิสกึ ทิสฺ ขึ้นชื่อว่าศิลปะแม่เช่นใดเช่นหนึ่งก็ยังสามารถประโยชน์ให้สำเร็จได้ จากปรัชญาพระราชทานนี้ แสดงให้เห็นว่าศิลปะทุกแขนงสามารถสร้างประโยชน์และนำความสำเร็จมาสู่หน่วยงาน องค์กร หรือบุคคลได้ ศิลปะการแสดงที่หลากหลายของชาติไทยมีทั้งในระดับราชสำนักและระดับสังคมชาวบ้าน แสดงถึงวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและความเป็นอารยะชาติ นาฏศิลป์ไทย เป็นศิลปะการแสดงแขนงหนึ่งที่มีพื้นฐานมาจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ (กรมศิลปากร, 2556, น. 2) คือ

1) เกิดจากพื้นฐานอารมณ์สะท้อนใจของมนุษย์ เช่น ดีใจก็โลดเต้นส่งเสียงร้อง เสียใจก็ร้องไห้คร่ำครวญ ต่อมาจึงพัฒนาจากปฏิกิริยาท่าทางการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ ให้งดงามเป็นศิลปะการแสดงในที่สุด

2) เกิดจากความเชื่อทางศาสนาและความศรัทธา เช่น เชื่อว่าสรรพสิ่งรอบตัวในธรรมชาติมีอำนาจเร้นลับแฝงอยู่สามารถดลบันดาลให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ต่อมาพัฒนาเป็นระบบเทพเจ้า การอ้อนวอนธรรมชาติหรือเทพเจ้าให้เกิดความพึงพอใจเพื่อประทานผลสำเร็จ จนเกิดเป็นต้นแบบการสวดอ้อนวอน การขับร้องดนตรี และการฟ้อนรำ

ฉันทนา เอี่ยมสกุล (2554, น. 34-35) กล่าวว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง การประดิษฐ์ท่ารำหรือการออกแบบท่ารำอาจเป็นการรำเดี่ยวหรือรำหมู่ หรือเป็นการรำรำของตัวละครที่เกิดจากการประดิษฐ์หรือออกแบบท่ารำ การประพันธ์เพลง การแต่งกาย ขึ้นใหม่ โดยยังคงโครงสร้างแบบแผนเดิมหรือผสมผสานลีลาท่าทางต่าง ๆ ตามสำเนียงเพลงของภาษาอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของชุดนาฏศิลป์ไทย และสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547, น. 225) กล่าวว่า นาฏยประดิษฐ์ คือ การคิดออกแบบและการสร้างสรรค์แนวคิด รูปแบบ กลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่งทีแสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุง

ผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นงานที่ครอบคลุมปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ้ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญ ทำให้นาฏศิลป์ชุดหนึ่งสมบูรณ์ตามที่ ตั้งใจไว้

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ประเภทระบำที่เกี่ยวกับตัวววนรที่ปรากฏในศิลปะการแสดง โขนในยุคกรมศิลปากรนำไปประกอบการแสดงโขนมีอยู่เพียง 2 ชุด คือระบำวีระชัยสิบแปด มงกุฏและระบำววนรพงศ์ เป็นชุดการแสดงที่มีตัวละครคือววนรสิบแปดมงกุฏเป็นตัวแสดง ต่อมาวิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรีได้ประดิษฐ์ระบำปรีดีเปรมววนรขึ้นอีกเป็น 3 ชุดการแสดง และเป็นที่ยอมรับของวงการนาฏศิลป์ รวมทั้งเป็นที่ชื่นชอบของประชาชนทั่วไป ระบำที่ เกี่ยวกับววนรทั้ง 3 ชุดเป็นววนรตัวเอกสิบแปดมงกุฏและววนรทั่ว ๆ ไป แต่ววนรเดี่ยวเพชร ซึ่งมีชื่ออยู่จำนวน 9 ตัว เป็นตัวละครววนรที่มีบทบาทในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ในปัจจุบัน ไม่ค่อยมีการนำตัวละครเหล่านี้มาใช้แสดงโขนบนเวที จึงส่งผลให้ประชาชนและเยาวชนทั่วไป ไม่รู้จักชื่อและบทบาทตัวละครววนรเดี่ยวเพชร ดังนั้นการสร้างสรรค์ระบำววนรเดี่ยวเพชร จะเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ทำให้ประชาชนและเยาวชนทั่วไปที่ชื่นชอบการแสดงโขนได้รู้จัก ตัวละครววนรจำพวกหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์ คือ ววนรเดี่ยวเพชร

จากสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจศึกษาและสร้างสรรค์การแสดง ชุดนาฏยประดิษฐ์ : ระบำววนรเดี่ยวเพชรขึ้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตัวละครที่มีอยู่ในเรื่อง รามเกียรติ์ ทั้งยังเกิดประโยชน์ต่อสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม และต่อ วงการนาฏศิลป์ไทยโดยเฉพาะสาขาวิชานาฏศิลป์โขนลง ตลอดจนเป็นแนวทางสร้างสรรค์ งานศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ไทยของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน และการแสดงนาฏศิลป์ไทยต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา สี่ ลักษณะหัวโขน และบทบาทของววนรเดี่ยวเพชร ตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์และศิลปะการแสดงโขน
2. เพื่อสร้างสรรค์ระบำ ชุด ระบำววนรเดี่ยวเพชรให้สามารถนำไปใช้ในการเรียน การสอนและการแสดงนาฏศิลป์ไทย

กระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านเนื้อหาจากตำรา หนังสือ เอกสาร และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับความรู้ในการสร้างสรรค์และการประดิษฐ์ทำรายการสร้างสรรค์ของวาทศิลป์ที่ใช้ในการแสดงโขนวาทเดี่ยวเพชร แนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง) นาฏศิลป์ไทย ได้แก่

- 1) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย)
- 2) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
- 3) ดร. นวัตกรรม สุขประเสริฐ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
- 4) นายสรราชัย ทรัพย์แสนดี ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
- 5) นายสุรัตน์ เอี่ยมสะอาด ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
- 6) นายประเมษฐ์ บุณยะชัย ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย

3. นำข้อมูลการจากศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลภาคสนามและการสัมภาษณ์ มาดำเนินการสร้างสรรค์การแสดง ชุด นาฏยประดิษฐ์ : ระบำวาทเดี่ยวเพชร ตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้สร้างสรรค์นำบทร้องที่ประพันธ์ขึ้นเองไปปรึกษานายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว ศิลปินแห่งชาติและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์โขนลิง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ประพันธ์บทร้องและนำไปปรึกษานายวรเทพ บุญจำเริญ และนางมยุรี ฟ้าอนราตี เพื่อบรรจเพลงร้องและทำนองเพลง

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบท่ารำให้เหมาะสมกับบทร้องและทำนองเพลง แบ่งการแสดงออกเป็น 5 ช่วง

ขั้นตอนที่ 4 จัดการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอชุดสร้างสรรค์โดยมีศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย ครูวิทยากรชาวไทย ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ครูผู้สอน และนักศึกษาในระดับปริญญาตรีร่วมกันเสนอความคิดเห็น พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 5 บันทึกทำรายการแสดงนาฏยประดิษฐ์ : ระบำวาทเดี่ยวเพชร

ขั้นตอนที่ 6 นำข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์และจัดทำเป็นเอกสารงานวิจัยเชิงพรรณนา โดยมีนายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว และรองศาสตราจารย์อมรา กล้าเจริญ เป็นที่ปรึกษาด้านวิชาการ

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุดระบำวรนเดียวเพชรแก่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในรูปแบบของวีดิทัศน์และเอกสารเพื่อเผยแพร่ต่อไป

ผลการสร้างสรรค์

1. ประวัติความเป็นมา สี ลักษณะหัวโขน และบทบาทของวรนเดียวเพชรที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์และศิลปะการแสดงโขน

นาฏยประดิษฐ์ : ระบำวรนเดียวเพชร เป็นพัฒนาการของการแสดงสร้างสรรค์ชุดหนึ่งที่ทำให้ทราบประวัติ สี และลักษณะหัวโขน ตลอดจนบทบาทของวรนเดียวเพชรที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์และศิลปะการแสดงโขน โดยส่วนใหญ่ปรากฏอยู่ในการจัดกระบวนการและการทำสงครามกับฝ่ายอสูร เป็นเทพเทวดาแบ่งภาคลงมาช่วยพระรามปราบเหล่าอสูรและได้รับพรจากพระอิศวรว่า ถ้าสิ้นชีพคราวใดเมื่อกายต้องพระพายที่พัดมาก็ให้ฟื้นคืนชีพขึ้นได้ วรนเดียวเพชรมีทั้งหมด 9 ตัว อยู่ฝ่ายเมืองขีดขิน 7 ตัว ฝ่ายเมืองชมพู 1 ตัว และไม่ปรากฏว่าอยู่ฝ่ายใด 1 ตัว ดังนี้

ก. ฝ่ายเมืองขีดขิน

ตัวที่ 1 ญาณรศนธ์หรือรศนธ์ กายสีขาวกะบังหรือขาวใส ลักษณะหัวโขน ปากหุบ สวมมาลัยผ้าทองตะบิดเป็นเกลียว คือ ทำวจตุโลกบาลประจำทิศตะวันออก ในตำราวรรณพงศ์ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “พระปัญจสิงขร” ฝ่ายเมืองชมพู แบ่งภาคลงมาเกิด

ตัวที่ 2 ทวิพิท กายสีแดงดอกขบา ลักษณะหัวโขน ปากหุบ สวมมาลัยผ้าทองตะบิดเป็นเกลียว คือ พระโสมราช ในตำราวรรณพงศ์ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “จิตตุเสน” เทพอำมาตย์พระอิศวรแบ่งภาคลงมาเกิดเป็นวรนเดียวเพชร

ตัวที่ 3 ปิงคลา กายสีเหลืองแก่หรือเสดอ่อน ลักษณะหัวโขน ปากหุบ สวมมาลัยผ้าทองตะบิดเป็นเกลียว คือพระยมราช ในตำราวรรณพงศ์ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “จิตตุราช” เทพอำมาตย์พระอิศวรแบ่งภาคลงมาเกิด

ตัวที่ 4 มหัทวิกัน ภายสีหิงชาตหรือชมพู ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวมมาลัย ผ้าทองตะบิตเป็นเกลียว คือ พระประชาบดีเทวบุตร ในตำราวรรณพงศ์ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “จิตบุท” เทพอำมาตย์พระอิศวร แบ่งภาคลงมาเกิด

ตัวที่ 5 วาหุโรม ภายสีเหลืองเทา ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวมมาลัยผ้าทอง ตะบิตเป็นเกลียว คือ พระสันตสูติเทวบุตร ในตำราวรรณพงศ์ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “พระยม” เทพอำมาตย์พระอิศวรแบ่งภาคลงมาเกิดเป็นวานร เตียวเพชร

ตัวที่ 6 อุสุภครราม ภายสีขาบหรือน้ำเงิน ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวม มาลัยผ้าทองตะบิตเป็นเกลียว คือ ท้าวเวสสุวรรณโลกบาลประจำทิศเหนือ ในตำราวรรณพงศ์ ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “พระนนที” แบ่งภาคลงมาเกิด

ตัวที่ 7 มากัญจวิก ภายสีมอครามหรือฟ้าอ่อน ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวม มาลัยผ้าทองตะบิตเป็นเกลียว คือ จิตตบุท เทพอำมาตย์พระอิศวร ในตำราวรรณพงศ์ของ พระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็น “พระภูมิ” แบ่งภาคลงมาเกิด

ข. ฝ่ายเมืองชมพู

ตัวที่ 8 โชติมุข คือ ภายสีกำมปูหรือหงเสนแก่ ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวมมาลัยผ้าทองตะบิตเป็นเกลียว คือ จิตตบุท เทพอำมาตย์พระอิศวร ในตำราวรรณพงศ์ ของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ชัย) ว่าเป็นฝ่ายเมืองขีดขิน จิตตบุท แบ่งภาคลงมาเกิด

ค. ไม่ปรากฏว่าเป็นฝ่ายใด

ตัวที่ 9 นิลเกศี ภายสีแดงดังดอกกมุทบาน ลักษณะหัวโล้น ปากหุบ สวม มาลัยผ้าทองตะบิตเป็นเกลียว

2. เครื่องแต่งกาย

สำหรับเครื่องแต่งกายยืนเครื่องลึงที่นำมาใช้มีรายละเอียดเครื่องแต่งกายเพียง 19 รายการ ไม่ได้นำอาวุธมาประกอบการแสดง ดังนี้ 1) กำไลเท้า 2) สนับเพลา 3) ผ้านุ่ง 4) ห้อยข้าง 5) หางลึง 6) ผ้าห้อยกัน 7) เสื้อ 8) รัตสะเอา 9) ห้อยหน้า 10) เข็มขัด 11) กรองคอ 12) ทับทรวง 13) สังวาล 14) ตาบทิศ 15) พาหุรัต 16) แหวนรอบ 17) ปะวะหล่ำ 18) กำไลแผง และ 19) หัวโขน โดยหัวโขนวานรเตียวเพชรทั้ง 9 สวมมาลัย ผ้าตะบิตเป็นเกลียวและปากหุบทั้งหมด ตามที่ ประพันธ์ สุคนธชาติ (2534, น. 90-91)

กล่าวไว้ โดยไม่ใช้ปากอ้าตามที่บางตำรากล่าว สีเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์
นาฏยประดิษฐ์ : ระบำวรนเดี่ยวเพชร มีสีกายและลักษณะหัวโขนดังอธิบายไว้ข้างต้น

เนื่องจากวรนเดี่ยวเพชรไม่ใช่วรนตัวเอก ดังนั้นเครื่องแต่งกายบางรายการ
ใช้ต่างจากตัวเอก กล่าวคือ ผ้านุ่งหรือภูษาไม่ใช่ผ้ายกแต่ใช้ผ้าลาย ทับทรวงใช้ผ้าปักดินเลื่อม
สายสังวาลตัดเย็บด้วยผ้าเดินด้วยแถบดิน ตาบทิศ และประจายามใช้ผ้าปักดินเลื่อม ข้อเท้า
ไม่ใช่กำไลเท้าแบบตัวเอกแต่ใช้ข้อเท้าผ้าปักดินหนูนลายหรือดินเลื่อม

3. การคัดเลือกผู้แสดง

ผู้แสดงเป็นวรนเดี่ยวเพชร คือ ผู้ที่เรียนนาฏศิลป์โขนลิงเท่านั้น ประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว
(2561, 18 ตุลาคม) กล่าวว่า หลักการคัดเลือกผู้แสดงที่มีความเหมาะสมกับบทบาทของ
วรนเดี่ยวเพชรมีหลักเกณฑ์ตามที่โบราณจารย์ได้กล่าวไว้ คือ ผู้แสดงต้องมีช่วงคอที่พอควร
ไม่สั้นหรือยาวเกินไป หัวไหล่ต้องผึ่งผาย ไม่เป็นคนไหล่ยก หลังไม่โก่งงอ ออกไม่แอ่นจนเกินไป
ลำตัวกลมลำสันพอสมควร พิจารณาตรวจช่วงแขนต้องพอเหมาะไม่ยาวเกินต้นขา ไม่มี
รูปร่างผิดปกติ เช่น แขนคอกหรือสืบและงอไม่ได้ มีสัดส่วนที่รับกับลำตัวและขาทั้งสองข้าง
นิ้วต้องไม่หงิกงอหรือพิการแต่ประการใด มีครบทั้ง 5 นิ้ว แต่ละนิ้วยาวหรือสั้นพอประมาณ
กลมคล้ายลำเทียน เมื่อตั้งมือนิ้วมือตักห้องนาคยิ่งดี ลักษณะของขาทั้งสองข้างต้องไม่โก่ง
และเก นิ้วเท้าต้องไม่บิดเบี้ยวหรือหงิกงอ ขาทั้งสองต้องมีความยาวเท่ากัน ไม่สั้นข้างยาวข้าง
จึงจะใช้ได้ รูปร่างเป็นคนไม่สูงจนเกินไปหรือเตี้ยจนเกินไป สีผิวดำหรือขาวไม่จำกัด ควรมี
กล้ามเนื้อและรูปร่างลำสัน หรือที่เรียกว่ามะขามข้อเดียว และต้องได้รับการคัดเลือกและ
ฝึกหัดโขนเบื้องต้นเป็นตัวลิงมาเป็นพื้นฐาน และต้องมีความสามารถในด้านการแสดงตีลังกา
โลดโผน



ภาพที่ 1 การตั้งซุ้มในบทร้อง ทหารพระจักรี รามาวตาร

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

4. บทร้องและดนตรี

ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์บทขึ้นและนำไปปรึกษาครูผู้มีความสามารถทางด้านดนตรีไทยและการขับร้อง คือ นายวรเทพ บุญจำเริญ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ และนางมยุรี ฟ้อนรัตติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ข้าราชการครูวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง ในเรื่องทำนองเพลงและการบรรจเพลงร้อง โดยมีการนำด้วยการเล่นตะโพนหรือตีตะโพนให้ผู้แสดงได้ออกท่าทางโลดโผน แสดงความสามารถในท่วงท่าของววนรและการใช้ท่าหลักในแม่ท่า จากนั้นวางทำนองเพลงให้ผู้แสดงสามารถจัดระเบียบแถวให้สวยงาม แล้วร่ำตีบท ร้องเพลงที่ 1 คือ เพลงกระปี่ลิลลา 2 ชั้น ซึ่งเป็นเพลงเกร็ดเพลงหนึ่งใช้สำหรับร้องและบรรเลงประกอบการแสดงโขน มีความเหมาะสมกับตัวแสดงที่เป็นววนร เพลงที่ 2 คือเพลงสารถิขึ้นเดียว เนื่องจากต้องการให้ทำนองเพลงมีความกระชับ สนุกสนาน เหมาะแก่การรำและการออกท่าทางของตัวววนร เพลงที่ 3 คือเพลงเดี่ยวเพชรคลาโคล เพลงนี้นายวรเทพ บุญจำเริญได้ประพันธ์ขึ้นใหม่ เป็นเพลงแนวเดียวกับเพลงเสมอสิง และต่อท้ายด้วยเพลงซ่า เป็นท่วงทำนองที่สนุกสนาน เพื่อให้ผู้แสดงได้แสดงอากัปกิริยาต่าง ๆ ให้เร้าใจ และสร้างความบันเทิงก่อนจบการแสดง ความหมายของบทร้องกล่าวถึงววนรเดี่ยวเพชร 9 ตัว คือเทพที่จุติลงมาเป็นทหารของพระราม เพื่อช่วยทำสงครามววนรแต่ละตัวมีกายสีต่างกันตามพงศาวนร มีความเก่งกล้าสามารถพร้อมที่จะออกทำสงครามกับทศกัณฐ์ด้วยความจงรักภักดี และใช้วงปี่พาทย์ประกอบในการแสดง บทร้องมีดังนี้

ปีพาทย์ทำเพลงกระบี่ลีลา

ร้องเพลงกระบี่ลีลา

แก้วานร เตียวเพชร เดชลำพอง สวมผ้าทอง ตะบิดเกลียว บนเกศา
เทพจตุ เป็นกระบี่ มีเดชา ทหารพระ รามา อวตาร

ร้องเพลงสารถิ์ชั้นเดียว

| | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| หนึ่งคือญาณ รสคนธ์ กายขาวใส | ฤทธิไกร เกริกแกร่ง กำแหงหาญ |
| หนึ่งกระบี่ ทวิพิท ชัดชำนาญ | เชิงชัยชาญ กายสือออก ดอกขบา |
| หนึ่งยอดยี่ง ปิงคลา กล้าเก่งแท้ | มีสีกาย เหลืองแก่ กบิกกล้า |
| หนึ่งมัท - วิกัน ชาญเดชา | สีกายา หงชาติ กาจฉกรรจ์ |
| หนึ่งสวา วาหุโรม โหมฮีก้าว | กายเหลืองเทา พ่วงพี ทีแข็งขัน |
| หนึ่งอุสุภ - ศรราม ตามพงศ์พันธุ์ | กายนั้น สีขาว ขุนวานร |
| หนึ่งคือมา - กัญจวิก กายมอคราม | ไม่ครันคร้าม เคี้ยวรบ จบสมร |
| หนึ่งมีนาม โขติมุข รุกราญรอน | กายวานร สีกำมปู ดูว่องไว |
| หนึ่งกบินทร์ นิลเกศี มีผมดำ | สีแดงชาติ ฤทธิล้ำ สะท้านไหว |
| ครบเตียวเพชร พานเรศ เดชเกรียงไกร | เชี่ยวชาญชัย สวามีภักดี พระจักรี |

ปีพาทย์ทำเพลงเตียวเพชรคลาไคลออกเพลงข่า

5. การออกทำรำ

ทำรำสำหรับการแสดงระบำวานรเตียวเพชรแบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ผู้แสดงวานรเตียวเพชรทั้ง 9 ตัว หกคะเมนตีลังกาออกจากเวที ตาม
จังหวะตะโพน ตามความสามารถของผู้แสดง แล้วตั้งแถวเป็นรูปสามเหลี่ยม

ช่วงที่ 2 ผู้แสดงรำตามบทร้องเพลงกระบี่ลีลา กล่าวถึงวานรเตียวเพชร 9 ตัว
ออกมารำและเต้น รำตีบทตามคำร้อง กล่าวให้เห็นว่าเป็นเทพจตุมากำเนิดเป็นวานรทหาร
ของพระราม และมีการตั้งซุ่ม

ช่วงที่ 3 ผู้แสดงรำตีบทตามบทร้องเพลงสารถิ์ชั้นเดียว เมื่อบทร้องกล่าวนาม วานรตัวใด ผู้แสดงที่รับบทตัวนั้นแสดงท่าหคคะเมนตีลังกาตามความสามารถ ออกมารำตีบท ตรงกลางระหว่างแถวจนครบ 9 ตัว สำหรับผู้แสดงที่อยู่ในแถวรำตามกระบวนท่าที่พร้อมกัน

ช่วงที่ 4 ผู้แสดงรำเพลงเดี่ยวเพชรคลาโคลพร้อมกันและออกท่ารำตามกระบวน ท่ารำจนจบเพลง แสดงให้เห็นการเดินทางในระยะสั้น ๆ และมีความสุขสนุกสนานโดยใช้ท่ารำ ในเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรและกราวรำมาผสมผสานกัน

ช่วงที่ 5 เต็มในเพลงช้า แสดงความสุขสนุกสนาน น่ารัก ของวานรเดี่ยวเพชร และ แสดงให้เห็นถึงความสามารถ ความเก่งกล้าของวานรเดี่ยวเพชร มีท่าการแฝงอิทธิฤทธิ์ เหาะเหินเดินอากาศ มีท่าแฝงอิทธิฤทธิ์ดำน้ำ ผู้แสดงแต่ละคนหคคะเมนตีลังกาเข้าเวที



ภาพที่ 2 ผู้แสดงญานรสนคนธ์ ตีลังกา
ออกรำตีบทตามคำร้อง
“หนึ่งคือญานรสนคนธ์ ภายขาวใส”
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 3 ผู้แสดงปิงคลาและมหัทธิกัน
ออกรำตีบทตามคำร้อง
“หนึ่งมีนาม โขติมุข รุกราญรอน”
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 4 ทำรำในเพลงเดี่ยวเพชรคลาไคล
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 5 แสดงการแปลงฤทธิ์ ในเพลงข่า
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 6 แสดงการเหาะเหินเดินอากาศในเพลงข่า
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

สรุปและอภิปรายผล

สรุป

1. ประวัติความเป็นมา สี ลักษณะหัวโขน และบทบาทของวานรเดี่ยวเพชรที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์และศิลปะการแสดงโขน

วานรเดี่ยวเพชรในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ มีทั้งหมด 9 ตัว เป็นเทพเทวดาแบ่งภาคลงมาช่วยพระรามปราบเหล่าอสูร ตามบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชนั้น ไม่มีการกล่าวถึงตอนเทพอาสา มาเกิด โดยปรากฏชื่อเป็นฝ่ายเมืองซีตชิน 7 ตัว คือ 1) ญาณรสคนธ์หรือรสคนธ์ 2) ทวิพัท 3) ปิงคลา 4) มหัทวิกัน 5) วาหุโรม 6) อสุภศรราม และ 7) มากัญจวิก เป็นฝ่ายเมืองชมพู 1 ตัว คือ โชติมุข และไม่ปรากฏว่าเป็นฝ่ายใด 1 ตัว คือ นิลเกศิ

2. การสร้างสรรค์ชุดระบำวานรเดี่ยวเพชรให้สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและการแสดงนาฏศิลป์ไทย

ระบำวานรเดี่ยวเพชรสามารถนำไปใช้แสดงในโอกาสต่าง ๆ เป็นงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 8.30 นาที โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์เพื่อให้ระบำวานรเดี่ยวเพชรเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ทำให้ประชาชน เยาวชนทั่วไปที่ชื่นชอบและสนใจการแสดงโขนได้รู้จักตัวละครวานรเดี่ยวเพชร เนื้อหากล่าวถึงชื่อวานรเดี่ยวเพชรแต่ละตัว ลักษณะสีกาย แต่งกายยืนเครื่องถึง ใช้ผ้าลายนุ่งจีบโจงก้นแป้น ใช้ข้อเท้าปักดินหมุนลาย และเนื่องจากเป็นตัวละครที่อยู่ในลำดับขั้นต่ำกว่าพญาวานรและสิบแปดมงกุฏ กระบวนท่ารำจึงประกอบด้วยท่ารำในแม่ท่าโขนลิง และท่ารำแม่ท่าครั้งหลังซึ่งไม่ค่อยนำมาใช้ประกอบในการแสดงของตัวลิงบ่อยนัก เช่น ท่าออกมือ ท่าลงวง ท่า 5 (ท่าพาลา) เป็นต้น ท่ารำจากระบำวีระชัยสิบแปดมงกุฏ ท่ารำตามบท ท่ารำเลียนแบบลิงตามธรรมชาติ เพื่อให้การแสดงสามารถนำไปใช้ในเผยแพร่ นาฏศิลป์ไทยในการเรียนการสอนและเป็นแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ไทย การแสดงชุดนี้ นายวรเทพ บุญจำเริญ และนางมยุรี ฟ้อนรำดี เป็นผู้บรรจเพลงร้องและทำนองเพลง ขณะเดียวกัน นายวรเทพ บุญจำเริญ ได้ประพันธ์ทำนองเพลงเดี่ยวเพชรคลาไคลชิ้นใหม่ด้วย



ภาพที่ 7 ภาพถ่ายผู้สร้างสรรค์ ครูผู้ช่วยฝึกซ้อม และผู้แสดงนาฏยประดิษฐ์ : ระบำวานรเดี่ยวเพชร (แถวยืนจากซ้าย) 1. นายกิตติพงษ์ ยุติธรรม 2. นายภูเบศร์ คุ่มทรัพย์ 3. นายพิทักษ์ ร่มโพธิ์ทอง 4. นายสมชาย พ็อนรัตน์ 5. นายภพธร เจริญสุข 6. นายมนัสชัย พันธะมัง (แถวนั่งจากซ้าย) 1. นายภาณุวัฒน์ เรือนแพ 2. นายธีรชัย ชันกะทอก 3. นายภูษณ พ็อนรัตน์ 4. นายบุรพา คำเชื่อนแก้ว 5. นายณฐนนท์ โพธิ์อ่อน
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

อภิปรายผล

นาฏยประดิษฐ์ : ระบำวานรเดี่ยวเพชร เป็นชุดระบำที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่มีกระบวนการคิดการออกแบบในการสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน และการแสดง นาฏศิลป์ไทย เป็นชุดระบำที่สืบสานสร้างสรรค์ศิลปะอันเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ทั้งระดับท้องถิ่นและระดับชาติ สอดคล้องกับ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547, น. 225) กล่าวไว้ว่า นาฏยประดิษฐ์ หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์แนวคิดรูปแบบกลวิธีของ นาฏศิลป์ชุดหนึ่ง que แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงาน ในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุมปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ทำท่า ทำเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม เช่นเดียวกับ กิฟลี วรรณจียี (2535, น. 13) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดสิ่งใหม่แปลกใหม่ออกไปจากเดิม โดยอาศัย ประสบการณ์ทุกสิ่งที่มีอยู่มาดัดแปลงแก้ไขและนำไปใช้แก้ปัญหาได้ มีความสามารถนี้กคิด

สิ่งประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ตลอดจนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบและมีความถูกต้อง ในฐานะที่ผู้สร้างสรรค์เป็นครูผู้สอนนาฏศิลป์โขนลิงและนาฏศิลป์ด้วย จึงต้องมีการพัฒนาสร้างสรรค์อยู่เสมอ เพื่อให้งานนาฏศิลป์รุ่งเรืองและพัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง การริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ให้เพิ่มพูนอยู่เสมอ นอกจากแรงบันดาลใจและแนวคิด ยังต้องอาศัยหลักการและทฤษฎีต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือให้การสร้างสรรค์ เช่น ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ตามที่ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529, น. 128-129) ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับสุนทรียะว่า หมายถึง ความงาม ความไพเราะ หรือลักษณะอันสุนทรซึ่งมีอยู่ในธรรมชาติ หรือแม้ในศิลปะวรรณกรรมต่าง ๆ ความงามเป็นความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับจิตใจ โดยมีความเชื่อว่าความงามขึ้นอยู่กับคุณค่าในตัวของผลงานศิลปะนั้น ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์แหล่งกำเนิดความงามทางสุนทรียะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ความงามในธรรมชาติ และ 2) ความงามของศิลปะหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

ในขณะที่เดียวกันการสร้างสรรค์ผลงานของนาฏศิลป์มักมิได้เกิดขึ้นเอง แต่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบที่มีส่วนเกี่ยวข้องในสังคมที่ทำนุบำรุงนาฏศิลป์ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้มีความแปลกใหม่ดึงดูดความสนใจของคนดู จึงเป็นกระแสตามธรรมชาติที่ต้องมีการประดิษฐ์คิดค้นนาฏศิลป์ให้ใหม่และแปลกตาอยู่เสมอ การทำงานศิลปะเพื่อศิลปะเป็นสำคัญ การสร้างสรรค์มีสองแบบ คือ 1) การสร้างอยู่ในกรอบจารีตเดิม 2) การสร้างแบบนอกรอบ และคงจะมีเกิดขึ้นอีกตราบใดที่นาฏศิลป์ยังคงสร้างสรรคงานศิลปะเพื่อศิลปะในการจรโลงโลกต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพัฒนาสร้างสรรค์การแสดงนาฏยประดิษฐ์ : ระบุว่านรเดี่ยวเพชรผู้สร้างสรรค์มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การพัฒนาสร้างสรรค์และประดิษฐ์ชุดนาฏศิลป์ไทยชุดหนึ่งควรได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยและผู้เชี่ยวชาญด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และคีตศิลป์อันเป็นการธำรงรักษามิปัญญาไทย
2. ควรมีการสนับสนุนให้มีการคิดและประดิษฐ์เครื่องแต่งกายวานรเดี่ยวเพชรให้มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ดนตรี โดยเฉพาะภาครัฐ ควรให้การสนับสนุนส่งเสริมการพัฒนาสร้างสรรค์และประดิษฐ์ชุดนาฏศิลป์อย่างจริงจัง

รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2556). โขน : อัจฉรียนาฏกรรมสยาม. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง บจก. (มหาชน).
- กิติวี วรรณฉวี. (2535). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนบทร้อยกรองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสร้างสรรค์กับการใช้แบบฝึกแบบปกติ. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2554). ศิลปะการออกแบบท่ารำ (นาฏศิลป์สร้างสรรค์). กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- ประพันธ์ สุคนธชาติ. (2534). หัวโขนพงศ์ในเรื่องรามเกียรติ์. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งกรุ๊ป.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). ภาษาและการสอน. กรุงเทพฯ: สุกัญญา.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

- นิวัฒน์ สุขประเสริฐ. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง). สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562.
- ประเมษฐ์ บุณยะชัย. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนยักษ์). สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562.
- ประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย). สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2561 และ 18 ตุลาคม 2561.
- วิโรจน์ อยู่สวัสดิ์. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง). สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2561.
- สราชัย ทรัพย์แสนดี. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง). สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562.
- สุรัตน์ เอี่ยมสอาด. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง) กรมศิลปากร. สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562.

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบำพลอสุราอุณาราช

U-NA-RAJ TROOPS CREATIVE DANCE

เชาวนาท เพ็งสุข *

CHAWWANAT PENGSOOK

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบำพลอสุราอุณาราช มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของท้าวอุณาราช ตามบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ที่สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องท้าวทกขนาทและเขาวงพระจันทร์ในตำนานเมืองลพบุรี และเพื่อนำมาสร้างสรรค์การแสดง ระบำพลอสุราอุณาราช จากการศึกษาพบว่า พลักษ์ของอุณาราชมีลักษณะรูปร่างไม่เหมือนกันกับพลักษ์ทั่วไปในเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบด้วย 6 หมู่ ดังนี้ หมู่ที่ 1 หน้าเป็นเสือ กายเป็นยักษ์ หมู่ที่ 2 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นเสือ หมู่ที่ 3 หน้าเป็นม้า กายเป็นยักษ์ หมู่ที่ 4 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นม้า หมู่ที่ 5 หน้าเป็นสิงห์ กายเป็นยักษ์ หมู่ที่ 6 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นสิงห์ ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลทั้งหมดจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างสรรค์การแสดง มีลำดับขั้นตอนการแสดงแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 “การรำออก” ผู้แสดงรำออกด้านหน้าเวทีด้วยเพลงหน้าพาทย์รั้วสามลา ช่วงที่ 2 “การรำแนะนำตัวแสดง” ผู้แสดงรำตีบทตามคำร้องประกอบทำนองเพลงเขมรปากท้ออัตราจังหวะชั้นเดียว ช่วงที่ 3 “กระบวนการจัดทัพ” ผู้แสดงรำเพลงกราวใน ช่วงที่ 4 “การเดินทัพ” ผู้แสดงรำเพลงเชิดดนตรีที่ใช้เป็นวงปีพาทย์เครื่องคู่ เครื่องแต่งกายเป็นลักษณะแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ ถ้าผู้แสดงมีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์ จะสวมเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ สวมเสื้อสีแดง หรือสีเขียว ถ้าตัวแสดงมีกายเป็นสัตว์ มีหน้าเป็นยักษ์ จะสวมเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ สวมเสื้อตามลักษณะของสัตว์ประเภทนั้น ๆ ผู้แสดงสวมศีรษะเปิดหน้าแบบหน้าแหวะและเขียนหน้า ตัวแสดงทุกตัวสวมศีรษะที่มี

* วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ลักษณะเดียวกัน มีการเขียนหน้าเพื่อให้เห็นความสวยงามของศิลปะการแต่งหน้าโขน ทำรำที่ใช้ในการแสดงใช้ทำรำแม่ท่ายักษ์เป็นหลัก ผสมกับลักษณะและกิริยาของสัตว์ตามบทละคร ถ้าตัวแสดงมีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์ ใช้ทำรำหลักเป็นท่ายักษ์ มือและเท้าเป็นลักษณะของยักษ์ แต่มีกิริยาเหมือนสัตว์ประเภทนั้น ๆ ถ้าตัวแสดงมีกายเป็นสัตว์ มีหน้าเป็นยักษ์ จะใช้ทำรำตามกิริยาของสัตว์ ส่วนมือและเท้าเป็นลักษณะของสัตว์ แต่มีความเข้มแข็งเหมือนยักษ์ มีระเบียบเหมือนกองทัพเตรียมออกศึก

คำสำคัญ : การแสดงสร้างสรรค์ พอลสุรานุรักษ์ ระบาย

Abstract

U-na-raj troops creative dance aimed to study the background of U-na-raj according to a drama screenplay of the Ramayana epic which was written by His Majesty King Phra Buddha Yodfa Chulaloke the Great. The literary work is consistent with the beliefs of Thao-Khok-kha-nak and Khao Wong Phra Chan hill in the legend of Lopburi province and to create the dance performance. It was revealed that the appearance of the U-na-raj giants differed from general giants in the Ramayana epic. The U-na-raj giants consisted of 6 groups as follows: the giants in the first group had their body as a giant but their face look like a tiger. The giants in the 2nd group all had a giant face with a tiger body. The giants in the 3rd group had a face of a horse with a giant body. The giants in the 4th group had a giant face with a body as a horse. The giants in the 5th group had a lion face with a giant body while the giants in the 6th group had a giant face with a lion body. The creator created the performance from literature and research. The performance sequence was divided into 4 parts as follow: Part 1 was the series of performers dancing with Rau-Sam-La song. Part 2 was the introduction of the performers with the lyric and the 1st level tempo of the Khmer-Pak-Tor song. Part 3 was the army forces process dance with Ground-Nai song. Part 4 was the marching dance with Cherd song. The dance performance was accompanied by Piphat

Kreang Khu band performance. The costumes were in a style/ pattern of standing giant soldiers. If the actor had a giant body with an animal face, he would wear a standing giant soldier costume in red or green clothes. If the actor had an animal body with a giant face, he would wear a standing giant soldier costume according to his animal character. The actors wore opened-face headdress and painted their face to show the Khon Mask painting art. As for the Dance routine of the main giants, the dance showed the mixture of giant core dance moves and the character movement of each animal they were putting on the role. Those dancers with a giant body and an animal face show feet, hand gestures and their dance moves of the giants but would act as the animal that they were putting on a role. The dancers with an animal body and a giant face would show their feet, hand gestures and their dance moves of animals but behave and act tough and in a disciplined manner as those soldiers in a fighting army.

Keywords: Creative Dance, Troops U-NA-RAJ, Dance

บทนำ

นาฏศิลป์ หมายถึง ศิลปะการฟ้อนรำหรือความรู้แบบแผนของการฟ้อนรำ เป็นสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีตงดงาม ให้ความบันเทิงอันน่ายินดีและความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตาม ศิลปะประเภทนี้ต้องอาศัยการบรรเลงดนตรี และการขับร้องร่วมกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง การประดิษฐ์ท่ารำหรือออกแบบท่ารำ อาจเป็นการรำเดี่ยวหรือรำหมู่ หรือเป็นการรำรำของตัวละครที่เกิดจากการประดิษฐ์หรือการออกแบบท่ารำ การประพันธ์เพลง การแต่งกายขึ้นใหม่ โดยอาจยังคงโครงสร้างแบบแผนเดิม หรืออาจผสมผสานลีลาท่าทางต่าง ๆ ตามสำเนียงเพลงของภาษาอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของชุดนาฏศิลป์ไทย (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, น. 225) ระบุว่า ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554, น. 945) หมายถึง การแสดงที่ใช้ท่าฟ้อนรำไม่เป็นเรื่องราว มุ่งความสวยงามหรือบันเทิง แสดงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ระบุว่าจำแนกได้ 2 ประเภท คือ ระบุว่ามาตรฐาน เป็นการแสดงที่มีลักษณะการแต่งกายยืน

เครื่องพระ-นาง ทำรำเพลงร้องและดนตรีมีกำหนดไว้เป็นแบบแผนที่มีลักษณะเฉพาะตัว และระบำเบ็ดเตล็ดเป็นการแสดงที่แต่งกายตามรูปแบบลักษณะการแสดงนั้น ๆ หรือการแสดง ศิลปะเฉพาะท้องถิ่น ต่อมาเมื่อผู้คิดแต่งเพลงและประดิษฐ์ทำรำและระบำมากขึ้น โดยนำมา ประกอบการแสดงโขนหรือละครบ้าง ประดิษฐ์ทำรำเป็นชุดเบ็ดเตล็ดต่าง ๆ บ้าง (จินตนา สายทองคำ, 2558, น. 45-46) จากบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เล่ม 2 (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, 2558, น. 1236-1247) ได้มีบทประพันธ์ที่กล่าวถึงพระรามได้เดินป่าไปจนถึงบริเวณอาณาเขต เมืองสิงขรอันเป็นที่อยู่ของยักษ์ชื่ออุณาราช เป็นยักษ์ตนสุดท้ายที่รบกับพระรามก่อนถูก พระรามแผลงศรกกบ่อกตรึงอยู่กับหิน สอดคล้องกับตำนานเมืองลพบุรีเรื่องท้าวกกขนาก (วรวิทย์ วงษ์สุวรรณ, 2556, น. 34-35) ที่ว่า เมื่อพระรามใช้ศรแผลงไปยังท้าวกกขนาก ทำให้ท้าวกกขนากมาตกยังภูเขาเมืองลพบุรีตรงที่เป็นเขาวงพระจันทร์ตอนนี้ พระรามจึงส่ง ไก่แก้วมาคอยดูแลศรที่ปักอกท้าวกกขนาก หากวันใดศรเขี่ยออกให้ไก่แก้วขึ้นขึ้นสามครั้ง หนุมานจะรีบเหาะมาตอกศรให้แน่นดังเดิม จากบทละครได้กล่าวถึงการจัดเตรียมทัพของ อุณาราชเพื่อไปสู้รบกับพระรามตามบทประพันธ์ ดังนี้

| | |
|----------------------------|--------------------------|
| เกณฑ์หมู่พลมารชำนานาศึก | เลือกล้วนหัวฮักแข็งขัน |
| หมู่หนึ่งหน้าเสื่อขบฟัน | กายนั้นเป็นเพศอสุรี |
| หมู่หนึ่งกายเป็นพยัคฆ์ | ดวงพักตร์เป็นหน้ายักษ์ |
| หมู่หนึ่งเป็นหน้าพาลี | มีกายนั้นเป็นกายมาร |
| หมู่หนึ่งนั้นตัวเป็นอาชา | หน้าเป็นอสุราเทียมหาญ |
| หมู่หนึ่งหน้าสิงห์เผ่นทยาน | กายเป็นกายมารเกรียงไกร |
| หมู่หนึ่งหน้าเป็นกุมภภัณฑ์ | ตัวนั้นเป็นสิงห์เดิบใหญ่ |
| ล้วนถืออาวุธแก้วแก้ว | เตรียมไว้โดยราชบัญชา |

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, 2558, น. 1239-1240)

จากลักษณะของกองทัพักษ์ในเรื่องรามเกียรติ์ กองทัพของอุณาราชมีความแปลกประหลาด โดยมีลักษณะรูปร่างที่มีลักษณะผสมระหว่างยักษ์และสัตว์ชนิดต่าง ๆ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงสนใจนำแบบแม่ทัพักษ์มาผสมกับลีลาท่าทางของสัตว์ต่าง ๆ ตามบทละคร มาสร้างสรรค์การแสดงระบำพลอสุราอุณาราชขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม และต่อวงการนาฏศิลป์ไทย เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ไทยในด้านการเรียนการสอน และเกิดประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่นในจังหวัดลพบุรีได้มีชุดการแสดงไว้สำหรับเรียนรู้และเผยแพร่ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของท้าวอุณาราชจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชที่สอดคล้องกับความเชื่อและตำนานเมืองลพบุรี
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงระบำพลอสุราอุณาราช ให้สามารถนำไปใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้

กระบวนการสร้างสรรค์

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักและทฤษฎี การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ การสร้างสรรค์ หลักเกณฑ์ และกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย หลักการบรรจุเพลง ตำนานท้าวภกชนาก เขาวงพระจันทร์ จังหวัดลพบุรี ลักษณะของพลยักษ์ในกองทัพอุณาราชจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ลักษณะของสัตว์ที่ปรากฏในบทประพันธ์พลอสุราอุณาราช และแม่ทัพักษ์เบื้องต้น
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์มาสร้างสรรค์การแสดงระบำพลอสุราอุณาราช นำท่วงท่าและทำนองเพลงที่ผู้สร้างสรรค์บรรจุไว้ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย คือ ครูทัศนีย์ ชุนทอง ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย-คีตศิลป์) ตรวจสอบความถูกต้อง ความไพเราะ และเหมาะสม ผู้เชี่ยวชาญ ได้ปรับแก้ไขและแนะนำเพิ่มเติมจนได้เพลงที่ใช้ในการแสดงสร้างสรรค์ ได้แก่ ร่ำสามลา เขมรปากท่อชั้นเดียว กราวโน และเชิด

3. การประดิษฐ์ท่ารำ ได้นำบทร้องและทำนองเพลงมาคิดประดิษฐ์ท่ารำ ตามหลักนาฏศิลป์ไทยผสมลักษณะของสัตว์ตรงตามบทประพันธ์ กล่าวคือ มีลักษณะผสมระหว่างยักษ์กับเสือ ม้า และสิงห์ ดูความเหมาะสมกับลักษณะตัวแสดงก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขและนำมาใช้ในการแสดง ทดลองแสดงบนเวทีเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความสวยงามในการแสดง และนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข เช่น บุคลิก ลักษณะตัวผู้แสดง การแปรแถว การใส่อารมณ์ในการแสดง เช่น ความอึกเขิม ดุดัน เป็นต้น

4. การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงของผู้แสดงแต่ละตัว เนื่องจากกองทัพของอุณาราชนั้นมีลักษณะรูปร่างที่มีลักษณะผสมระหว่างยักษ์กับเสือ ม้า และสิงห์ ผู้สร้างสรรค์ทดลองนำเครื่องแต่งกายที่มีอยู่มาตัดแปลงและแต่งผสมผสานเพื่อให้เกิดชุดการแสดงที่เหมาะสมกับผู้แสดงแต่ละตัวตามงบประมาณที่จำกัด โดยผู้แสดงสวมศีรษะเปิดหน้าแบบหน้าแหวะและเขียนหน้า เนื่องจากช่วงลำคอของสัตว์แต่ละชนิดไม่เหมือนกัน ตัวแสดงทุกตัวจึงสวมศีรษะที่มีลักษณะเดียวกัน มีการเขียนหน้าเพื่อให้เห็นความสวยงามของศิลปะการแต่งหน้าโขน

5. จัดประชุมกลุ่มย่อยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ ดนตรีไทย ด้านกฎหมายท้องถิ่น และด้านประวัติศาสตร์ จำนวน 14 ท่าน เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะในผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1) นายจตุพร รัตนวราหะ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์โขน) | |
| 2) นายประเมษฐ์ บุญยะชัย | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 3) นายสมศักดิ์ ทัดดี | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 4) รองศาสตราจารย์อมรา กล้าเจริญ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์การละคร |
| 5) ดร. นิวัฒน์ สุขประเสริฐ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 6) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 7) ดร. ภูษิต รุ่งแก้ว | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 8) ดร. สมชาย ฟ้อนรำดี | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 9) นายสรราชัย ทรัพย์แสนดี | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 10) นายวราเทพ บุญจำเริญ | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดนตรีไทย |
| 11) นายณรงค์ฤทธิ์ คงปิ่น | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดนตรีไทย |

- 12) นายดิเรก ทรงกัลยามวัตร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านประวัติศาสตร์
 13) นางสาวกอแก้ว เพชรบุตร ผู้ทรงคุณวุฒิมิปัญญาท้องถิ่น
 14) นายวีระศักดิ์ บุญเสริม ผู้ทรงคุณวุฒิมิปัญญาท้องถิ่น

6. บันทึกทำรำผลงานสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลสุธาอุณาราชในรูปแบบวีดิทัศน์ และจัดทำเป็นเอกสารงานวิจัยสร้างสรรค์การแสดงแก่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อเผยแพร่ต่อไป



ภาพที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้สร้างสรรค์ และนักแสดงในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
 ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

ผลการสร้างสรรค์

1. ผลการศึกษาประวัติความเป็นมา

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของท้าวอุณาราช พบว่า ท้าวอุณาราชหรือท้าวกกขนาก เดิมเป็นเทพบุตรต้องโทษเพราะขาดการเข้าเฝ้าพระอิศวร จึงถูกสาปให้เป็นยักษ์เจ้ากรุงมหาสิงขร ไม่มีผู้ใดสามารถจะฆ่าให้ตายได้ เมื่อใดพระนารายณ์อวตารลงมาเป็นพระรามจะสามารถฆ่าอุณาราชได้ด้วยศรกก ครั้นเมื่อพระรามได้เดินป่าไปจนถึงบริเวณอาณาเขตเมืองมหาสิงขรอันเป็นที่อยู่ของยักษ์ชื่ออุณาราช ซึ่งเป็นยักษ์ตนสุดท้ายที่รบกับพระราม ก่อนจะถูกพระรามแผลงศรกกปักอกตรึงอยู่กับหิน ซึ่งในการสู้รบนั้นอุณาราชได้สั่งให้นนทกาลจัดเตรียมกองทัพเพื่อไปสู้รบกับพระราม พลยักษ์ในกองทัพของอุณาราชมีลักษณะรูปร่างที่มีลักษณะผสมระหว่างยักษ์และสัตว์ชนิดต่าง ๆ จากการศึกษาดังกล่าว

ผู้สร้างสรรค์จึงนำข้อมูลที่ได้มากำหนดรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ระบายพลสุรา
อุณาราช จัดอยู่ในรูปแบบที่อยู่ในจารีตประเพณี ผสมผสานระหว่างจารีตและการประยุกต์
จากจารีตเดิม โดยนำท่ารำแม่ท่ายักษ์ของนาฏศิลป์ไทยโขนมาเป็นหลักในการคิด ผสมผสาน
กับลีลาท่าทางของสัตว์แต่ละชนิดตามบทประพันธ์ที่กล่าวถึงพลยักษ์ของท้าวอุณาราชว่ามี
ลักษณะแตกต่างกันไป คือ

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| หมู่ที่ 1 หน้าเป็นเสือ กายเป็นยักษ์ | หมู่ที่ 2 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นเสือ |
| หมู่ที่ 3 หน้าเป็นม้า กายเป็นยักษ์ | หมู่ที่ 4 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นม้า |
| หมู่ที่ 5 หน้าเป็นสิงห์ กายเป็นยักษ์ | หมู่ที่ 6 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นสิงห์ |



ภาพที่ 2 พอลสุราอุณาราชทั้ง 6 หมู่
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

2. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลสุราอุณาราช

ผลการสร้างสรรค์การแสดงเกิดจากการนำทฤษฎีการสร้างสรรค์การแสดงของ
ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยซึ่งมีแนวทางที่คล้ายคลึงกัน ประกอบกับ
การศึกษาประวัติความเป็นมาของท้าวอุณาราช จากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ความเชื่อ
และตำนานเมืองลพบุรีมาเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบ และดำเนินการสร้างสรรค์
องค์ประกอบของการแสดง เพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์การแสดงระบายพลสุราอุณาราช
ที่มีลักษณะสำคัญดังนี้

2.1 รูปแบบการแสดง

การกำหนดรูปแบบสร้างสรรค์การแสดง ระบุว่าพลสุราอุณาราช จัดอยู่ในรูปแบบที่อยู่ในจารีตประเพณีผสมผสานระหว่างจารีตและการประยุกต์จากจารีตเดิม โดยนำท่ารำแม่ท่ายักษ์ของนาฏศิลป์ไทยโขนมาเป็นหลักในการคิด มีการผสมผสานกับลีลาท่าทางของสัตว์แต่ละชนิดตามบทประพันธ์



ภาพที่ 3 การผสมผสานระหว่างแม่ท่ายักษ์กับลีลาท่าทางของสัตว์
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

2.2 ผู้แสดง

การสร้างสรรค์ชุดนี้ประกอบด้วยผู้แสดง 6 หมู่ ๆ ละ 2 คน รวม 12 คน บทบาทของผู้แสดงตามบทประพันธ์คัดเลือกจากผู้มีความสามารถด้านการแสดงโขนเป็นอย่างดี ดังนั้น จึงคัดเลือกผู้แสดงที่มีความสามารถและประสบการณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยโขนยักษ์ และมีรูปร่างลักษณะร่างกายเหมาะสมตามบทบาทตัวแสดงตามบทประพันธ์ ดังนี้

1) หมู่ที่ 1 หน้าเป็นเสือ กายเป็นยักซ์ และหมู่ที่ 2 หน้าเป็นยักซ์ กายเป็นเสือ ผู้แสดงต้องมีรูปร่างลักษณะแข็งแรง ลำสัน ลำตัวสูงใหญ่

2) หมู่ที่ 3 หน้าเป็นม้า กายเป็นยักซ์ และหมู่ที่ 4 หน้าเป็นยักซ์ กายเป็นม้า ผู้แสดงต้องมีรูปร่างลักษณะแข็งแรง ลำตัวเพรียว สูง คอยาว

3) หมู่ที่ 5 หน้าเป็นสิงห์ กายเป็นยักซ์ และหมู่ที่ 6 หน้าเป็นยักซ์ กายเป็นสิงห์ ผู้แสดงต้องมีรูปร่างลักษณะแข็งแรง ลำตัวสูงใหญ่ ท้วมเล็กน้อย

2.3 การกำหนดโครงสร้างของการแสดง

ระบำพลอสสุราอุณาราช มีลำดับขั้นตอนในการแสดงแบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 “การรำออก” ผู้แสดงรำออกด้านหน้าเวที ครั้งละ 2 หมู่ จำนวน 4 คน ด้วยเพลงหน้าพาทย์ รั้วสามลา ครบ 12 คน แปรแถวเป็นรูปปากพั้งหงาย ช่วงที่ 2 “การรำแนะนำตัวแสดง” ผู้แสดงรำตีบทตามคำร้องประกอบทำนองเพลงเขมรปากท้ออตราจังหวะชั้นเดียว ผู้แสดงรำออกกลางเวทีแล้วกลับเข้าที่ครั้งละ 1 หมู่ (จำนวน 2 คน) จนครบ 6 หมู่ ช่วงที่ 3 “กระบวนการจัดทัพ” ผู้แสดงรำเพลงกราวใน มีการเดินสลับการแปรแถวเป็นรูปปากพั้งคว่ำ ช่วงที่ 4 “การเดินทัพ” ผู้แสดงรำเพลงเข็ด การแปรแถวเป็นรูปทแยง เดินหายเข้าเวที

2.4 เพลงที่ใช้สำหรับการแสดง

เพลงที่ใช้ได้พิจารณาให้ความเหมาะสมกับลักษณะตัวแสดง และการรำทั้ง 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 “การรำออก” ใช้เพลงหน้าพาทย์ รั้วสามลา แสดงถึงความมีอิทธิฤทธิ์ ความเข้มแข็ง ช่วงที่ 2 “การรำแนะนำตัวแสดง” ตามบทประพันธ์ใช้เพลงเขมรปากท้ออตราจังหวะชั้นเดียว เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของตัวแสดงที่ผสมระหว่างท่าทาง ลีลาของยักซ์และท่าทางของสัตว์ตามบทละคร แสดงถึงความเข้มแข็ง สง่างาม ความคล่องแคล่ว ช่วงที่ 3 “กระบวนการจัดทัพ” ใช้เพลงหน้าพาทย์ ทำนองเพลงกราวใน เป็นเพลงที่ใช้ในการตรวจพลของตัวยักซ์ เป็นการแสดงถึงความพร้อมเพรียง เข้มแข็ง คึกคัก ปลูกเร้าให้เกิดความฮึกเหิมในการออกไปรบศัตรู ช่วงที่ 4 “การเดินทัพ” ใช้เพลงหน้าพาทย์ เพลงเข็ด แสดงถึงความพร้อมเพรียงในการเดินทัพ

2.5 ดนตรีประกอบการแสดง

ดนตรีที่ใช้เป็นวงปี่พาทย์เครื่องคู่เพื่อให้เหมาะสมกับการบรรเลงที่ต้องมีการบรรเลงเพลงหน้าพาทย์และให้เกิดความรู้สึกมีความเข้มข้น กล้าหาญ พร้อมเพรียงของผู้แสดงตามบทบาทในบทประพันธ์ ตัดทอนปี่นอกออก คงเหลือปี่เพียงเลาเดียว คือ ปี่ใน ประกอบด้วยเครื่องดนตรี ดังนี้ ปี่ใน ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ฆ้องวงใหญ่ ฆ้องวงเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง และเครื่องประกอบจังหวะอื่น

2.6 การแต่งกายและศิระษะ

เครื่องแต่งกายเป็นลักษณะแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ ตัวแสดงที่มีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์ตามบทละคร สวมเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ สวมเสื้อสีแดงหรือสีเขียว ตัวแสดงที่มีกายเป็นสัตว์ตามบทละครมีหน้าเป็นยักษ์ สวมเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องเสนายักษ์ สวมเสื้อตามลักษณะของสัตว์ประเภทนั้น ๆ ได้แก่ เสื้อ สวมเสื้อลายเสือโคร่ง ม้าสวมเสื้อสีเทา และสิงห์สวมเสื้อสีน้ำตาลเข้มหรือลายสิงห์ ศิระษะ ผู้แสดงสวมศิระษะเปิดหน้าแบบหน้าแขวะ และเขียนหน้า ตัวแสดงทุกตัวสวมศิระษะที่มีลักษณะเดียวกัน มีการเขียนหน้าเพื่อให้เห็นความสวยงามของศิลปะการแต่งหน้าโขน



ภาพที่ 4 ผู้แสดงสวมศิระษะเปิดหน้า
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)



(ฉ)

ภาพที่ 5 ลักษณะเครื่องแต่งกาย

- (ก) หมูที่ 1 หน้าเป็นเสื่อกายเป็นยักษ์ (ข) หมูที่ 2 หน้าเป็นยักษ์กายเป็นเสื่อ
 (ค) หมูที่ 3 หน้าเป็นม้ากายเป็นยักษ์ (ง) หมูที่ 4 หน้าเป็นยักษ์กายเป็นม้า
 (จ) หมูที่ 5 หน้าเป็นสิงห์กายเป็นยักษ์ (ฉ) หมูที่ 6 หน้าเป็นยักษ์กายเป็นสิงห์

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

2.7 อุปกรณ์การแสดง

อุปกรณ์ที่ใช้เป็นอาวุธของเสนายักษ์ ตัวแสดงทุกตัวใช้อาวุธชนิดเดียวกัน คือ กระบอง เพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียง สวยงาม เป็นแบบแผนทางการแสดงของเสนายักษ์ ในกองทัพ

2.8 ท่ารำที่ใช้ในการแสดง

ท่ารำที่ใช้ในระบำพลสุรารามราช ได้นำท่ารำแม่ท่ายักษ์มาเป็นหลัก ผสมกับลักษณะและกิริยาของสัตว์ตามบทละคร

1) ตัวแสดงที่มีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์ ใช้ท่ารำหลักเป็นท่ายักษ์ มือและเท้าเป็นลักษณะของยักษ์แต่มีกิริยาเหมือนสัตว์

2) ตัวแสดงที่มีกายเป็นสัตว์ตามบทละคร มีหน้าเป็นยักษ์ ใช้ท่ารำตามกิริยาของสัตว์ มือและเท้าเป็นลักษณะของสัตว์ แต่มีความเข้มแข็งเหมือนเสนายักษ์ มีระเบียบเหมือนทหารฝึกวินัยในกองทัพ



ภาพที่ 6 การแสดง ชุด ระบำพลสุรารามราช

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

สรุปและอภิปรายผล

สรุป

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของท้าวอุณาราช ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลทั้งหมด จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลสุราอุณาราช มืองค์ประกอบของการแสดง ดังนี้

1. ผู้แสดง กำหนดตามลักษณะที่ปรากฏในบทประพันธ์ ซึ่งประกอบด้วยผู้แสดง 6 หมู่ หมู่ละ 2 คน รวม 12 คน คัดเลือกจากผู้แสดงที่มีความสามารถและประสบการณ์ ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยชนชั้น และมึรูปร่างลักษณะร่างกายเหมาะสมตามบทบาทของ ตัวแสดงตามบทประพันธ์ ดังนี้ 1) หมู่ที่ 1 หน้าเป็นเสื่อ กายเป็นยักษ์ และหมู่ที่ 2 หน้าเป็น ยักษ์กายเป็นเสื่อ ผู้แสดงต้องมีรูปร่างลักษณะแข็งแรง ลำสัน ลำตัวสูงใหญ่ 2) หมู่ที่ 3 หน้าเป็นม้า กายเป็นยักษ์ และหมู่ที่ 4 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นม้า ผู้แสดงต้องมีรูปร่าง ลักษณะแข็งแรง ลำตัวเพรียว สูง คอยาว และ 3) หมู่ที่ 5 หน้าเป็นสิงห์ กายเป็นยักษ์ และ หมู่ที่ 6 หน้าเป็นยักษ์ กายเป็นสิงห์ ผู้แสดงต้องมีรูปร่างลักษณะแข็งแรง ลำตัวสูงใหญ่ ท้วม เล็กน้อย ซึ่งการแสดงระบายใช้จำนวนผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ในการสร้างสรรค์การแสดง ชุดนี้ใช้ผู้แสดง 2 คน แทนกองทัพหนึ่งหมู่ตามบทประพันธ์ จำนวน 6 หมู่ รวม 12 คน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการแสดงโขนตอนศึกอุณาราชได้อย่างเหมาะสมต่อไป

2. การกำหนดโครงสร้างของการแสดง ชุด ระบายพลสุราอุณาราช ลำดับขั้นตอน ในการแสดงแบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 “การร้อออก” ผู้แสดงร้อออกด้านหน้าเวที ครั้งละ 2 หมู่ จำนวน 4 คน ด้วยเพลงหน้าพาทย์ ร้วสามลา ครบ 12 คน แปรแถวเป็นรูป ปากพั่งหงาย ช่วงที่ 2 “การร้อแนะนำตัวแสดง” ผู้แสดงร้อตีบทตามคำร้องประกอบ ทำนองเพลงเขมรปากท้ออัตราจังหวะชั้นเดียว ผู้แสดงร้อออกกลางเวทีแล้วกลับเข้าที่ครั้งละ 1 หมู่ (จำนวน 2 คน) จนครบ 6 หมู่ ช่วงที่ 3 “กระบวนการจัดทัพ” ผู้แสดงร้อเพลงกราวใน มีการเต้นสลักการแปรแถวเป็นรูปปากพั่งคว่ำ ช่วงที่ 4 “การเดินทัพ” ผู้แสดงร้อเพลงเชิด การแปรแถวเป็นรูปทแยง เต้นหายเข้าเวที

3. ดนตรีและเพลงที่ใช้สำหรับการแสดง มีดังนี้ ดนตรีที่ใช้เป็นวงปี่พาทย์เครื่องคู่ ประกอบด้วย ปี่ใน ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ซ้องวงใหญ่ ซ้องวงเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง และ เครื่องประกอบจังหวะอื่น สำหรับเพลงที่ใช้ได้พิจารณาให้ความเหมาะสมกับลักษณะของ ตัวแสดง และการร้อทั้ง 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 “การร้อออก” ใช้เพลงหน้าพาทย์ ร้วสามลา

แสดงถึงฝีมือทฤษฎีและความเข้มแข็ง ช่วงที่ 2 “การรำนะนำตัวแสดง” ใช้เพลงเขมรปากท่อ อัตร่าจังหวะชั้นเดียว เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของตัวแสดงที่ผสมระหว่างท่าทางลีลาของยักษ์และท่าทางของสัตว์ตามบทละครซึ่งแสดงถึงความเข้มแข็ง สง่างาม ความคล่องแคล่ว ช่วงที่ 3 “กระบวนการจัดทัพ” ใช้เพลงหน้าพาทย์ เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้ในการตรวจพลของตัวยักษ์ เป็นการแสดงถึงความพร้อมเพรียง เข้มแข็ง คึกคัก เป็นการปลุกเร้าให้เกิดความฮึกเหิมในการออกไปรบศัตรู ช่วงที่ 4 “การเดินทัพ” ใช้เพลงหน้าพาทย์ เพลงเชิด แสดงถึงความพร้อมเพรียงในการเดินทัพ สำหรับการบรรจุกเพลงได้รับความอนุเคราะห์จากครูทัศนีย์ ขุนทอง ศิลปินแห่งชาติ ให้คำแนะนำในการบรรจุกเพลงแต่ละช่วงให้เหมาะกับคำประพันธ์และบทบาทของตัวแสดงและเป็นไปตามรูปแบบของการแสดงโขน ทำให้การแสดงระบำพลสุรารามมีความพร้อมเพรียงและมีความเข้มแข็ง

4. การแต่งกายและศีรษะ เครื่องแต่งกายมีลักษณะแต่งกายแบบยี่นเครื่องเสนาะยักษ์ ผู้แสดงมีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์ตามบทละคร สวมเครื่องแต่งกายแบบยี่นเครื่องเสนาะยักษ์ สวมเสื้อสีแดงหรือสีเขียว ตัวแสดงมีกายเป็นสัตว์ตามบทละคร มีหน้าเป็นยักษ์ สวมเครื่องแต่งกายแบบยี่นเครื่องเสนาะยักษ์ สวมเสื้อตามลักษณะของสัตว์ประเภทนั้น ๆ ดังนี้ เสื้อสวมเสื้อลายเสือโคร่ง ม้าสวมเสื้อสีเทา และสิงห์สวมเสื้อสีน้ำตาลเข้มหรือลายสิงห์ ผู้แสดงสวมศีรษะเปิดหน้าแบบหน้าแหวะและเขียนหน้า ตัวแสดงทุกตัวสวมศีรษะที่มีลักษณะเดียวกัน มีการเขียนหน้าเพื่อให้เห็นความสวยงามของศิลปะการแต่งหน้าโขน

5. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงเป็นอาวุธของเสนาะยักษ์ ตัวแสดงทุกตัวใช้อาวุธชนิดเดียวกัน คือ กระบอง เพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียง สวยงาม เป็นแบบแผนของการแสดงของเสนาะยักษ์ในกองทัพ

6. ท่ารำที่ใช้ในการแสดงระบำพลสุรารามมีแนวคิดในการนำท่ารำแม่ท่ายักษ์มาเป็นหลัก ผสมกับลักษณะและกิริยาของสัตว์ตามบทละคร ถ้าตัวแสดงมีกายเป็นยักษ์ มีหน้าเป็นสัตว์จะใช้ท่ารำหลักเป็นท่ายักษ์ มือและเท้าเป็นลักษณะของยักษ์แต่มีกิริยาเหมือนสัตว์ ถ้าตัวแสดงมีกายเป็นสัตว์ตามบทละคร มีหน้าเป็นยักษ์จะใช้ท่ารำตามกิริยาของสัตว์ มือและเท้าเป็นลักษณะของสัตว์ แต่มีความเข้มแข็งเหมือนยักษ์ มีระเบียบเหมือนทหารฝึกวินัยในกองทัพ

อภิปรายผล

การสร้างสรรคการแสดง ชุด ระบายพลสุราอุณาราช จัดอยู่ในรูปแบบที่อยู่ในจารีตประเพณี ผสมผสานระหว่างจารีตและการประยุกต์จากจารีตเดิม โดยนำท่ารำแม่ท่ายักษ์ของนาฏศิลป์ไทยขึ้นมาเป็นหลักในการคิด ผสมผสานกับลีลาท่าทางของสัตว์แต่ละชนิดตามบทประพันธ์มาเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบการสร้างสรรค ผลการสร้างสรรคการแสดงเกิดจากการนำทฤษฎีการสร้างสรรคการแสดงของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยซึ่งมีแนวทางที่คล้ายคลึงกันเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบและดำเนินการสร้างสรรค การกำหนดโครงสร้างของการแสดงสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ตามที่โบราณจารย์ได้กล่าวไว้ว่า ระบายมีรูปแบบการแสดงเป็นการรำหมู่เพื่อแสดงความพร้อมเพรียงของกระบวนการแปรแถว แสดงให้เห็นท่าทางอากัปภิกิริยาที่เลียนแบบธรรมชาติการเคลื่อนไหว (กรมศิลปากร, 2551, น. 68) รวมถึงการแต่งกายและศีรษะ มีการเขียนหน้าเพื่อให้เห็นถึงความสวยงามของศิลปะการแต่งหน้า โขน สอดคล้องกับ ประเมษฐ์ บุนนยะชัย (2562, 20 กันยายน) กล่าวถึงการแต่งกายว่า ควรให้ผู้แสดงสวมศีรษะเปิดหน้าแบบหน้าแหวะ และเขียนหน้า เนื่องจากลำคอของสัตว์แต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน เช่น ม้าคอยาวกว่าคอสิงห์และคอเสือ เมื่อนำมาใส่ปิดหน้าทำให้ไม่สวยงามไม่ได้สัดส่วนตามธรรมชาติ ส่วนท่ารำที่ใช้ในการแสดงมีแนวคิดในการนำท่ารำแม่ท่ายักษ์มาเป็นหลักผสมกับลักษณะและกิริยาของสัตว์ตามบทละครนั้น ตัวแสดงมีกายเป็นยักษ์มีหน้าเป็นสัตว์ใช้ท่ารำหลักเป็นท่ายักษ์ มือและเท้า เป็นลักษณะของยักษ์แต่มีกิริยาเหมือนสัตว์ ส่วนตัวแสดงที่มีกายเป็นสัตว์มีหน้าเป็นยักษ์ใช้ท่ารำตามกิริยาของสัตว์ มือและเท้าเป็นลักษณะของสัตว์ แต่มีความเข้มแข็งเหมือนยักษ์ สอดคล้องกับประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว (2562, 15 กรกฎาคม) ที่กล่าวว่า ลักษณะการใช้กิริยาท่าทางของตัวละครที่เป็นสัตว์ชนิดต่าง ๆ ผู้แสดงจะใช้มือแทนลักษณะเท้าของสัตว์แต่ละชนิด เช่น เสือ สิงห์ ลิง ม้า พญาครุฑ เป็นต้น และสอดคล้องกับ จตุพร รัตนวราหะ (2562, 15 กรกฎาคม) ที่กล่าวว่า การผสมลีลาท่าทางระหว่างยักษ์กับสัตว์จะใช้ท่ายักษ์เป็นท่าหลักในการแสดงเพื่อให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ผลงานการสร้างสรรคการแสดง ระบายพลสุราอุณาราชจึงสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและการแสดงนาฏศิลป์ไทยเพื่อสืบสานการสร้างสรรคศิลปะอันเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมสืบไป

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลอสุราอุณาราช เป็นการสร้างสรรค์ในเชิงอนุรักษ์โดยยึดจารีตของการแสดงโขนเป็นหลักสามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงนาฏศิลป์โขนเกี่ยวกับตำนานเมืองลพบุรีได้
2. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลอสุราอุณาราช เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย สามารถนำบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชในตอนอื่นมาสร้างสรรค์การแสดงได้ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชในตอนอื่นมาสร้างสรรค์การแสดงได้
3. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ระบายพลอสุราอุณาราช สามารถนำไปใช้แสดงในโขนตอนศึกอุณาราชได้

รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2551). **ทะเบียนข้อมูล : วิพิธทัศนา ชุดระบำ รำ ฟ้อน เล่ม 3**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- จินตนา สายทองคำ. (2558). **นาฏศิลป์ไทย รำ ระบำ ละคร โขน**. นครปฐม : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก. (2558). **บทละครเรื่องรามเกียรติ์ เล่ม 2** (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- วรวิทย์ วงษ์สุวรรณ. (2556). **ตำนานเมืองลพบุรี** (พิมพ์ครั้งที่ 2). สระบุรี : ปากเพรียว การช่างจำกัด.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

จตุพร รัตนวราหะ. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย). สัมภาษณ์,

15 กรกฎาคม 2562.

ประเมษฐ์ บุณยะชัย. ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย. การประชุมกลุ่มย่อย, 20 กันยายน 2562.

ประสิทธิ์ ปั่นแก้ว. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย). สัมภาษณ์.

15 กรกฎาคม 2562.

สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล

RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER IN THE DIGITAL AGE

พัชรินทร์ อนวัชประยูร *

PATCHARIN ANAWATPRAYOON

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในโครงการ “สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยต้องการแสดงออกในเรื่องราวส่วนตัว ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยเอามุมมองจากการถ่ายภาพตัวเอง ภาพแม่กับลูกสาวกำลังอยู่กับโทรศัพท์มือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ การดำรงชีวิตของมนุษย์อยู่กับมือถือสมาร์ทโฟน สื่อออนไลน์ การสื่อสารผ่านจอ ใช้พิกเซล (Pixel Image) เป็นการสื่อสารในจอที่ใช้ความคมชัดแบบ HD (High Definition) ของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับสวนทางกัน พร่ามัวไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ผู้วิจัยกับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน ผู้วิจัยหยิบยกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีตเป็นความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก็หมั่นหันกลับมาที่สื่อมีเดียของตนเอง โดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าคนอยู่ข้าง ๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างเพื่อให้ตัวเองมีความสุข

คำสำคัญ : สัมพันธภาพ แม่ลูก ยุคดิจิทัล

* วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

The objectives of this study were to create an artwork project titled “Relationships between mother and daughter in the digital age”. The creator would like to demonstrate personal mother-daughter relationships in the digital age as seen from self-portraits using a mobile phone. The existence of a human being with smartphones, online media using Pixel Images is a way of communication with digital HD (High-Definition) clarity while the relationships between humans take the opposite direction as they become part of a virtual world. In family, mother-daughter relationships are also affected.

A series of works that illustrate the transformation of the mother-daughter relationships are different from family traditions in the past. By concentrating on social media, mobile phone, they live in a separate private world where not much space is left for intimate family interactions.

Keywords: Relationships, Mother and Daughter, Digital Age

บทนำ

สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล โลกแห่งอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ การติดพฤติกรรมออนไลน์ ครอบครัวและเด็ก ๆ กำลังเผชิญอยู่ในโลกดิจิทัล เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันมีทั้งประโยชน์และโทษ แม้ว่าการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้โซเชียลมีเดียจำพวกเฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ฯลฯ จะทำให้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้น แต่หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็อาจทำให้ชีวิตของตัวเองและคนรอบข้างมีปัญหาได้เหมือนกัน แม่ลูกยุคดิจิทัลนิยมคุยโทรศัพท์ผ่านทางไลน์มากกว่าการพบหน้ากัน แมตติโซเชียลมีเดียและลูกใช้เวลากับสื่อดิจิทัลและเกม เด็กเล่นทั้งวัน ไม่ให้กึ่งอแง ตื้อ ต่อต้าน และไม่ยอมทำอะไรอย่างอื่น เด็กห่างเหินกับแม่และครอบครัว กระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวเป็นพื้นฐานด้านจิตใจที่สำคัญและเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเจริญเติบโตของลูก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนแนวความคิดความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมโดยใช้สีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก มีการใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนลงบนผ้าลักษณะโปร่งใสและแผ่นอะคริลิกทับซ้อนผลงาน เป็นรูปแบบงานกึ่งเหมือนจริง โดยใช้สัญลักษณ์พิกเซล (Pixel) สะท้อนความเป็นจริงในสังคม ภาพความเป็นจริง และโลกเสมือนจริงทับซ้อนกัน
3. เพื่อศึกษากระบวนการทางรูปแบบทั้งแนวคิด การพัฒนาเทคนิควิธีการ และแนวทางการสร้างสรรค์

สมมติฐาน

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัลผลงานเป็นรูปแม่และลูกกำลังอยู่กับสื่อดิจิทัลสะท้อนเรื่องราวเนื้อหา ความคิด มุมมอง ในความสัมพันธ์แม่ลูก เขียนในลักษณะกึ่งเหมือนจริงโดยการคลี่คลายรูปเป็นการแตกตัวของพิกเซลและเป็นแนวสัญลักษณ์ (Symbolism) เป็นโลกจินตนาการผสมผสานกับภาพแม่และลูก การอยู่ในโลกส่วนตัวของทั้งคู่กับสื่อดิจิทัล

ขอบเขต

- ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ดังนี้
1. เนื้อหาที่สะท้อนปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัล
 2. รูปแบบเป็นงานจิตรกรรมแบบกึ่งเหมือนจริงและเกินจริงที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม เขียนในเรื่องความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวเป็นภาพความเป็นจริงและภาพความลวงเป็นมายา
 3. เทคนิคสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสมสีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก จากนั้นเขียนลงบนผ้าไหมแก้วโปร่งบางใส 1-2 ชั้น เขียนแบบจุดเม็ดสีพิกเซล (Pixel) และชั้นสุดท้ายคลุมด้วยแผ่นอะคริลิกเป็นเสมือนจอสกรีนของสมาร์ทโฟน

วิธีการศึกษา

1. เก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษาเรื่องราวของแม่ลูก ปัญหาจากสื่อดิจิทัล การถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวเกี่ยวกับความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยรวบรวมข้อมูลจากผลงานวิจัย แหล่งข่าวสารที่ปรากฏทางเทคโนโลยี โลกอินเทอร์เน็ต และบทความวิชาการทางการแพทย์

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ ระบบสังคมออนไลน์ มาวิเคราะห์ ตีความหมายภาวะอารมณ์ที่รู้สึก และสร้างเป็นภาพร่างของผลงานทางศิลปะ

3. พัฒนาแนวคิดจากประสบการณ์ตรง รวมถึงการศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสาร สร้างภาพร่าง สร้างสรรค์ผลงานจริง ดังนี้

3.1 การร่างภาพจากต้นแบบภาพถ่ายด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ

3.2 การระบายสีภาพรวม

3.3 การเก็บรายละเอียดผลงานด้วยวิธีการระบายแบบลักษณะจุดพิกเซล สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพ ใช้การผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Marker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใสผสมกับการใช้ปากกาโคปิกมาร์เกอร์ สร้างเรื่องราวสะท้อนความเป็นจริงในสังคมที่เห็นปัญหาความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออก และสื่อความคิดความหมาย นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

3.4 ภาพผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- (ก) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์พิมพ์ลงบนผ้าใบ
 (ข) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพโดยรวมด้วยสีอะคริลิกลงบนผ้าใบ
 (ค) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์การทำพิกเซล พิมพ์เทคนิค
 ซิลค์สกรีน (Silk Screen) ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส
 (ง) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพให้สมบูรณ์ด้วยเทคนิคจิตรกรรม ใช้การระบาย
 แบบจุดพิกเซลลงลงบนผ้าใบและบนแผ่นพลาสติก แผ่นพลาสติกปิดทับซ้อนบนผ้าใบ

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการศึกษา

1. ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ผู้วิจัยต้องการแสดงออกในเรื่องราวความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยนำมุมมองจากการถ่ายภาพตัวเองเป็นภาพแม่กับลูกสาวกำลังสื่อสารกันโดยใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่มีความคมชัดแบบ HD ของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของแม่ลูกกลับสวนทางกัน เพราะแม้ว่าจะไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล เพราะมนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง ผู้วิจัยกับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน จึงหยิบยกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ บอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีต เป็นความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก็หันหน้าก้มตากับสื่อมีเดียของตนเอง โดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าอยู่กับคนข้าง ๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างเพื่อให้ตัวเองมีความสุข

2. แรงแบบตาลใจจากอิทธิพลที่ได้รับ

2.1 บทบาท ผลกระทบความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล และอิทธิพลจากโลกออนไลน์

เทคโนโลยีในโลกปัจจุบันก้าวหน้าไปมาก เป็นโลกออนไลน์ สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องมี ระบบอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและใช้งานได้ทุกพื้นที่ สามารถเข้าถึงสื่อในมือถือได้ง่าย ไม่เว้นแม้แต่เด็กเล็ก ๆ ที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยียุคการสื่อสารไร้พรมแดนโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ โลกยุคดิจิทัล ผู้วิจัยเป็นแม่และมีความสัมพันธ์กับลูกสาวในยุคดิจิทัล มีความเสี่ยงและมีผลกระทบเกิดขึ้น แม่ไม่รู้ว่าลูกทำอะไรบนอินเทอร์เน็ต การขาดความรู้ความเข้าใจ โลกออนไลน์กลายเป็นโลกในชีวิตจริง กลายเป็นสิ่งที่น่ากังวล มีความเสี่ยงเกิดขึ้น ความสัมพันธ์แม่ลูกมีสมาร์ตโฟนอยู่เป็นส่วนหนึ่งช่วยในเรื่องการดูแลลูก แต่กลับมีผลกระทบกับความสัมพันธ์ด้วย ความสัมพันธ์ที่มีสมาร์ตโฟนเป็นตัวกั้นกลาง ความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์แบบก้มหน้า การไม่มีเวลาให้กัน การติดโซเซียลมีเดียไม่สนใจรอบข้างตัวเอง การคุยกันโดยตรงน้อยลง

2.2 อิทธิพลจากผลงานศิลปะกรรม

กอตต์ฟรีด เฮลน์ไวน์ (Gottfried Helnwein) ศิลปินกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรียเขียนภาพที่เหมือนจริงยิ่งกว่าภาพถ่าย เป็นแบบ Hyper Realism สูดยอดของการลอกเลียนแบบ คือ จำลองความเหมือนของภาพถ่ายความละเอียดสูงด้วยการใช้มีอวาดความหม่นงามในความโหดร้าย หดหู่และน่ากลัว เขาได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอเมริกันในยุค 50 จากหลากหลายของวัฒนธรรมหลังสงครามสงบ สันติ ดนตรี ภาพยนตร์ และการ์ตูนจากดิสนีย์แลนด์ ผู้วิจัยมีความสนใจแนวความคิดที่ใช้ภาพของเด็กที่ดูงดงามในความน่ากลัว ซึ่งเขากล่าวว่าเด็กเป็นผู้ถูกกระทำได้ง่ายจากการล่อลวง เขาเขียนความจริงกับความลวงอยู่ด้วยกันกับภาพตัวการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์



(ก)

(ข)

ภาพที่ 2 ภาพผลงานของ กอตต์ฟรีด เฮลน์ไวน์

(ก) Gottfried Helnwein, Untitled, 2005, Contemporary

(ข) Gottfried Helnwein, The Murmur of the Innocents 7, 2009,

Mixed on canvas, 165x226 cm

ที่มา : Artnet.com (2019a)

อเล็กซ์ กรอส (Alex Gross) ศิลปินหนุ่มชาวอเมริกันอาศัยอยู่ในเมืองลอสแอนเจลิส วาดภาพที่สะท้อนความเหนือจริง แสดงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมผู้บริโภค ผู้วิงวอนใจแนวคิดของเขาที่น่าเสนาภาพสังคมในยุคดิจิทัล การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ที่อยู่กับมือถือผ่านจอ สกรีนมือถือ มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง



(ก)

(ข)

ภาพที่ 3 ภาพผลงานของ อเล็กซ์ กรอส

(ก) Alex Gross, Zeitgeist, 2015, Oil On canvas, 37.5"x60.5"

(ข) Alex Gross, Laurel Canyon Social Network, 2017, Oil On canvas, 60"x60"

ที่มา : Gross (2019)

เท็ตซึยะ อิชิดะ (Tetsuya Ishida) ศิลปินชาวญี่ปุ่น ผู้นิยมการวาดภาพแนวสะท้อนเสียดสีสังคมที่เผยให้เห็นมุมมองของสังคมยุคใหม่ ในยุคอุตสาหกรรมเครื่องจักรระบบทุนนิยม ทำให้เราต้องเจ็บปวด ผู้คนในสังคมเมืองที่ต้องถูกกดดันจากการทำงาน ครอบครัว สังคมรอบข้าง ผู้วิสัยสนใจเนื้อหาความคิดรวมถึงการได้รับอิทธิพลแบบลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ในเชิงเสียดสีประชดประชันหรือมุ่งสะท้อนมุมมองของสังคมยุคใหม่ผ่านวัตถุเชิงสัญลักษณ์ ในบริบทรูปแบบต่าง ๆ การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ ผลกระทบจากโลกออนไลน์ โลกโลกาภิวัตน์



(ก)

(ข)

ภาพที่ 4 ภาพผลงานของ เท็ตซึยะ อิชิดะ

(ก) Tetsuya Ishida, Untitled, 1973-2005

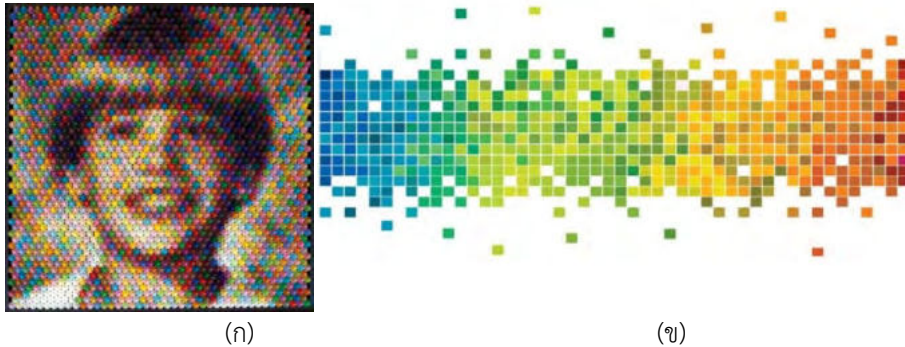
(ข) Tetsuya Ishida, Untitled, 1973-2005

ที่มา : Artnet.com (2019b)

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากการวาดภาพแบบพิกเซล (Pixel Art)

จุดภาพหรือพิกเซล (Pixel) เป็นหน่วยพื้นฐานที่เล็กที่สุดของภาพดิจิทัล เทียบได้กับจุดสีของภาพ 1 จุด หลากหลายสี หลาย ๆ จุดที่เรียงชิดติดกัน จุดภาพบนจอแสดงผลหรือจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งประกอบด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย แต่ละภาพที่สร้างขึ้นมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียด ความคมชัดที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของจอภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลภาพได้ จอภาพที่มีจำนวนพิกเซลมาก โดยมากจะระบุจำนวนแนวนอนคูณแนวตั้ง เช่น 1366x768 พิกเซล พิกเซลมาจากคำว่า Picture (รูปภาพ) กับคำว่า Element (พื้นฐาน)

การให้ความหมายพิกเซล (Pixel) ในงานศิลปะของผู้วิจัย มีการใช้พิกเซลเป็นตัวสื่อความหมายในงาน ใช้รูปแบบการสร้างสรรค์แบบพิกเซลเป็นจุดสีหลากหลายสีรวมกันให้เกิดภาพที่มีความรู้สึกพราวไม่ชัด



ภาพที่ 5 ภาพแบบพิกเซล (Pixel Art)

(ก) ตัวอย่างภาพเม็ดสีของพิกเซล (Pixel)

(ข) ภาพตัวอย่างศิลปะพิกเซลที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล

Christian Faur, Parrish, 2012, digitally disintegrates in 20 percent increments panel by panel, each 12 feet square
ที่มา : Aboveprint.com (2019)

3. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในระหว่างที่ทำการขยายผลงานมีการพิจารณาวิเคราะห์ผลงานอยู่ตลอดเวลา เป็นผลให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนบางส่วนในระหว่างการขยายผลงาน และเมื่อจบสิ้นกระบวนการขยายผลงานแล้วก็จึงวิเคราะห์ผลงานทั้งหมด หาจุดบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขและเพื่อผลในการสร้างสรรค์งานครั้งต่อไป

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้มี 9 ชิ้น สร้างสรรค์ศิลปกรรมในโครงการ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยเอามุมมองจากเรื่องราวของตนเอง ภาพแม่กับลูก ใช้รูปแบบเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบภาพวาดเป็นเหมือนจอสกรีนมือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่กับมือถือ สื่อออนไลน์ ผ่านจอสกรีนมือถือใช้พิกเซล (Pixel) เป็นการสื่อสารจอสกรีนที่มีความคมชัดของดิจิทัลแบบ HD จนถึงแบบ 4K และ 5K แต่สิ่งที่พราวไม่ชัดคือความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับไม่ชัดเจน แม้เข้าสู่ความสัมพันธ์แม่ลูก วิธีการดำรงชีวิตโลกดิจิทัล ทำให้มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ของครอบครัว

ผู้วิจัยหยิบยกการดำเนินชีวิตของตัวเองผ่านงานศิลปะบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิควิธีการของความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบ HD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับสวนทางกัน พร่ามัวลง ไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพผสมผสานกับการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Maker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกในความหมายของผู้วิจัยเปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล เสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน



ภาพที่ 6 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

นิทานก่อนนอนจากโลกเสมือนจริง, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม ในอดีตแม่เล่านิทานก่อนนอนให้ลูกฟังซึ่งเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว จากนิทานก่อนนอนสู่เกมมือถือปล่อยลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมบนมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ทำให้แม่ลูกขาดความสัมพันธ์การพูดคุย อยู่ในความเงียบกับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกล มีจอสกรีนมือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์โดยตรง



ภาพที่ 7 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

เพื่อนใหม่ของลูก, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำภาพถ่ายแม่แบบเซลฟี่ (Selfie) กับลูกที่ผ่านการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ ในมือถือให้ดูดีขึ้น โดยสนใจแต่ตนเองและหลงลืมลูก ลูกอยู่กับโทรศัพท์มือถือของตนเอง มีโลกส่วนตัว กลายเป็นเด็กติดเกม เป็นโลกจินตนาการที่ลูกสร้างในชีวิตจริง เล่นอยู่คนเดียว โดยสร้างตัวการ์ตูนเป็นเพื่อน ภัยอันตรายจากการปล่อยให้ลูกอยู่กับสมาร์ทโฟนคนเดียว ผู้วิจัยใช้ตัวการ์ตูนเป็นสัญลักษณ์การเสี่ยงภัยอันตรายการลวงหลอก เด็กติดสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตวันละหลายชั่วโมงติดต่อกัน ส่งผลให้กิจวัตรบางอย่างได้รับผลกระทบ เป็นต้นว่า เด็กปฏิเสธที่จะทำการบ้านถ้าไม่ได้เล่นเกม หรือดูคลิปในยูทูปเป็นการแลกเปลี่ยน หรือเล่นสมาร์ทโฟนอยู่บนเตียงจนเผลอหลับไป เป็นต้น ผู้ปกครองหลายครอบครัวยอมควักเงินซื้ออุปกรณ์ไฮเทคจำพวกสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของลูก แต่ผลลัพธ์ที่ได้กลายเป็นตรงกันข้าม เด็กหลายคนติดสมาร์ทโฟนกันงอมแงม จนกระทบกับการเรียน และพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจของเด็ก

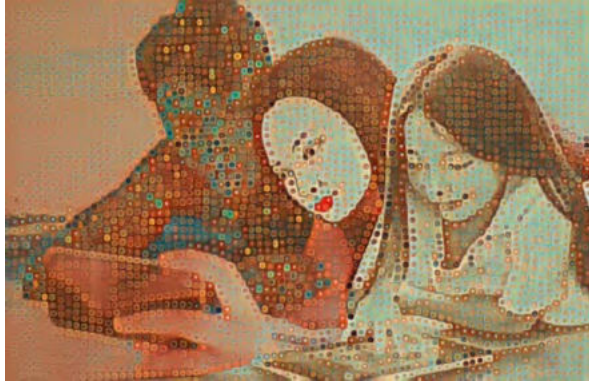


ภาพที่ 8 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เหล่าเพื่อนใหม่ในนิยายแห่งโลกเสมือนจริงของลูกสาว, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพถ่ายแม่กำลังเซลฟี่กับกระจกภายในห้อง ปล่อยให้ลูกเล่นกับโทรศัพท์มือถือและโลกจินตนาการเสมือนจริงของลูกที่มีตัวการ์ตูนหลุดออกมาจากมือถือ โลกความเป็นจริงทับซ้อนกับโลกเสมือนจริง ลูกอยู่ในโลกส่วนตัวมีเพื่อนใหม่มากมายจากโทรศัพท์มือถือ เพื่อนจากเกมออนไลน์ เซลฟี่เป็นเหมือนกระจกที่ใช้ส่องและหลงตัวเอง เซลฟี่เป็นกระจกสะท้อนตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจากจินตนาการที่ปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจินตนาการเพื่อปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวตนในโลกดิจิทัลที่เราสร้างขึ้นใหม่เป็นสมมติที่ซ้อนสมมติเข้าไปอีก เซลฟี่เหมือนกระจกวิเศษในยุครีจิสทาร์สร้างความสวยงามของภาพถ่ายผ่านแอปพลิเคชัน แต่เป็นความหลงหลอกความสัมพันธ์แม่ลูกที่แม่อยู่ในห้องส่วนตัวด้วยกัน แต่อยู่กับโทรศัพท์มือถืออยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้ตัวเองมีความสุข พวกเรามีความสัมพันธ์ในจอโทรศัพท์มากกว่าคนอยู่ข้าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 9 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

เพื่อนใหม่ของแม่, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพถ่ายแม่กับลูก ใบหน้าแม่ใส่หน้ากาก สร้างภาพสมมุติบุคคลผู้ชาย การแชทผ่านสังคมออนไลน์กับบุคคลในกล้อง ซึ่งไม่ได้อยู่ด้วยกันจริง เป็นโลกส่วนตัวที่มักโกหกซึ่งกันและกัน ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นใครไม่รู้ที่เราไม่สามารถรู้จักเขาจริง เราคุยกับคนที่ไม่รู้จักมากกว่าคนที่อยู่ใกล้ชิด สร้างความสัมพันธ์ปลอม ๆ ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นจุดหลากสีแบบพิกเซล (Pixel) เป็นโลกสมมุติที่สร้างขึ้นใหม่ โลกไซเบอร์ โลกแห่งจินตนาการในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 10 ภาพผลงานชิ้นที่ 5

นอนได้แล้วลูก, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x110 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพแม่กับลูกก่อนนอนที่ควรเล่านิทานให้ลูกฟัง แต่กลับปล่อยให้ลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมบนมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ควบคู่ไปกับการเลี้ยงลูก การเล่นเกมโทรศัพท์เป็นเวลานานก่อนนอน แม่ลูกขาดความสัมพันธ์การพูดคุย อยู่ใน

ความเจียบกับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ ตัวการ์ตูนโฟรเซน (Frozen) สีฟ้าที่เป็นโลกเสมือนจริงของลูก ต่างคนต่างอยู่กับโลกส่วนตัวขาดความใกล้ชิดทางความสัมพันธ์ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกลกันมีจอสกรีนมือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์ แสงจากจอสกรีนมือถือแสงสีน้ำเงิน (Blue Light) เป็นภัยอันตรายกระทบต่อดวงตาและความสัมพันธ์

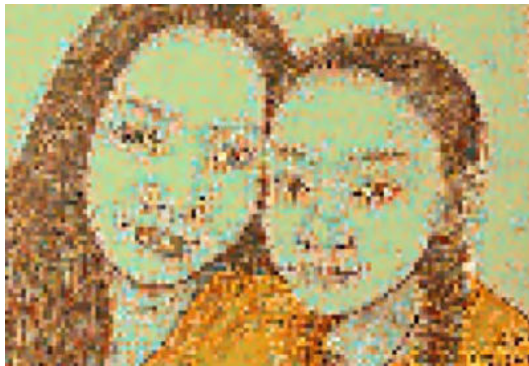


ภาพที่ 11 ภาพผลงานชิ้นที่ 6

เซลฟี 1, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x110 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟีแม่กับลูก การอยู่กับตัวเองและลูก อยู่กับการถ่ายภาพที่เหมือนเป็นกิจวัตรประจำวัน โดยขาดการเซลฟีไม่ได้ การถ่ายภาพซ้ำ ๆ กันทุกวันในมุมมองที่ซ้ำกันจนเกิดความเคยชิน ขาดการใส่ใจเรื่องอารมณ์ ความสัมพันธ์แม่ลูก ความรักในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกฟิกเซล



ภาพที่ 12 ภาพผลงานชิ้นที่ 7

เซลฟี 2, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟี่แม่กับลูกในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล ภาพแม่ลูกที่แตกตัวของเม็ดสีพิกเซล เกิดความพรั่มว สั่นคลอน



ภาพที่ 13 ภาพผลงานชิ้นที่ 8
เซลฟี่ 3, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟี่แม่กับลูกในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล



ภาพที่ 14 ภาพผลงานชิ้นที่ 9
เซลฟี่กับลูกสาว, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยถ่ายภาพแม่กับลูกแบบเซลฟี่ (Selfie) คำว่าเซลฟี่นั้นก็มาจากคำว่าเซลฟ์ (Self) ที่แปลว่าตนเอง คำว่าตนเองนี้อาจสื่อความหมายเกี่ยวกับตนเองในหลายระดับ ทั้งความภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) และตัวตนในอุดมคติ (Ideal-Self) ซึ่งผู้วิจัยได้ ถ่ายทอดให้เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตนเอง ภาพถ่ายเซลฟี่การอยู่กับ ตัวเองมากจนเกินไปโดยหลงลืมลูกสาว ลูกสาวก้มหน้าก้มตาอยู่กับโทรศัพท์มือถือของ ตนเองมีโลกส่วนตัวและสร้างภาพสมมุติขึ้นในโลกมายาแห่งจินตนาการ การที่เรานิยม ถ่ายภาพตนเองมากแค่ไหน ก็เป็นเหตุผลหนึ่งที่เราต้องการพื้นที่ส่วนตัวที่บอกว่าคุณเป็นใคร และมันสะท้อนความห่วงใยในจิตใจลึก ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูก แม้ทำ กิจกรรมอยู่ร่วมกัน แต่ต่างคนต่างมีพื้นที่ส่วนตัวของแต่ละคน มีช่องว่างของความห่างจาก ตัวกึ่งกลางความสัมพันธ์จอสกรีนมือถือที่ใช้ฟีกเซลเป็นตัวสื่อสาร จอสกรีนที่คมชัดตอน ถ่ายรูป หรือเมื่อลูกสาวเล่นเกมที่คมชัดมากเสมือนจริง แต่ความสัมพันธ์กลับพร่ามัวไม่ ชัดเจน พวกเราอยู่ในโลกเสมือนจริงมากเกินไปขาดความสัมพันธ์กันจริง เทคนิควิธีการ ความคมชัดของภาพมือถือที่มีความคมชัดมากแต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกัน ไม่ชัดเหมือนโลกดิจิทัล

สรุปและอภิปรายผล

เอกสารประกอบผลงานสร้างสรรค์นี้ได้รวบรวมเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงาน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ในโครงการ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดให้ เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตัวเองการเลี้ยงลูกของแม่ในยุคดิจิทัล ยุคสังคม ก้มหน้า การติดโทรศัพท์มือถือที่ควรตระหนักใส่ใจ อย่านองข้ามแม้เพียงเล็กน้อย ต้อง คำนึงถึงความพอดี และไม่ควรให้สื่อโซเชียลมีเดียมากระทบความสัมพันธ์ได้ ผู้วิจัยมีบทบาท ในความเป็นแม่และมีลูกสาว ซึ่งกำลังประสบปัญหานี้เช่นกัน ได้นำแนวความคิดนี้มาสร้าง เป็นผลงานจิตรกรรมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัลที่ใช้โซเชียลมีเดีย เมื่อมีเวลาว่าง แม่ใช้สมาร์ทโฟน ลูกเล่นไอแพด เล่นมือถือ อยู่ในบ้านใกล้ชิดกัน แต่เหมือนมี ความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัว ก้มหน้ากับโซเชียลมีเดียของตัวเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ ซึ่งกันและกัน ขาดกิจกรรมร่วมกัน ความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิคที่มีความคมชัด การพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบ HD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับ สวนทางกัน กลับพร่ามัวลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิค

ผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพจากภาพถ่ายและการผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Marker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกใน ความหมายของผู้วิจัยเปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุค ดิจิทัล ผู้วิจัยสร้างเรื่องราวส่วนตัวสะท้อนความเป็นจริงในสังคมที่เห็นปัญหาของตัวเองเป็น ภาพความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อ ความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชด ประชัณ

ผลงานชุดนี้ได้ดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ มาเป็นลำดับ ซึ่งบรรลุผลตามเป้าหมายและความคาดหวังที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่า ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้จะประโยชน์แก่ผู้สนใจโดยทั่วไป อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะพัฒนากระบวนการความคิดเพื่อไปสู่จุดหมายที่สมบูรณ์ต่อไปในอนาคตภายภาคหน้า

รายการอ้างอิง

- Aboveprint.com. (2019). **pixel**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <https://www.aboveprint.com/pixel>
- Artnet.com. (2019a). **Gottfried Helnwein**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.artnet.com/artists/gottfried-helnwein/>
- _____. (2019b). **Tetsuya Ishida**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.artnet.com/Artists/tetsuya-ishida/>
- Gross, A.** (2019). [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.alexgross.com/>

ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์สู่ยูทูป

SOCIAL MEDIA ENJOYMENT FROM YOUTUBE

ศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร *

SUNSANEE RUNGRUEANGSAKRON

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์นี้เป็นความพยายามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สามารถเคลื่อนไหวได้ จากจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์และจิตรกรรมในอดีตด้วยการวางภาพซ้ำ ๆ อันค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปเพื่อลวงตาให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหวเกิดขึ้น ในศิลปะแบบสองมิติไปสู่การสร้างสรรค์การ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้จริงในรูปแบบของ คลิปวิดีโอ และด้วยเหตุผลที่ต้องการให้การเผยแพร่ขยายวงกว้างมากกว่าการจัดแสดง นิทรรศการศิลปะในห้องแสดงผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเลือกโซเชียลมีเดียเผยแพร่ผลงาน ผ่านแอปพลิเคชัน ยูทูป (YouTube)

แรงบันดาลใจส่วนใหญ่มาจากกระแสความนิยมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น คนดังจากโซเชียลมีเดีย ของเล่นที่เด็ก ๆ ชอบ การ์ตูนดัง ฯลฯ นำมาใช้เป็นเนื้อหาสำคัญ ในการดำเนินเรื่องราวด้วยการสร้างภาพการ์ตูนเป็นรูปของผู้วิจัยเองค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไป จำนวนมากด้วยการเปลี่ยนภาพไปอย่างรวดเร็วเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวได้จริงแสดงออก ด้วยความสนุกสนานต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น ผลที่ได้รับเป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวใน รูปทรงง่าย ๆ เคลื่อนไหวด้วยการกระทำบางอย่างเป็นหลัก ไม่ได้เน้นเนื้อหา เพื่อแสดง ความสุขสนุกสนานต่อสังคมโซเชียลมีเดีย และเป็นการจุดประกายการสร้างสรรคเพื่อพัฒนา ผลงานชุดต่อไป

คำสำคัญ : ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ภาพเคลื่อนไหว ยูทูป

* วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

It was an effort to create the work of art as motion pictures to provide visual experience to achieve emotional impact. The project which started from previous printing and painting artwork were gradually placed on top of one another to create illusive impression of changes and movements as seen in two-dimensional artwork, then was developed into animated cartoons in a VDO clip format. Apart from having exhibition displays in art galleries, the creator chose to publish the artwork in a social media called YouTube to reach a wider audience.

The most inspiration came from viral trends in social media such as celebrities and popular toys and cartoon movies used to create the main contents. The story ran with several fun expressions of the motion pictures of the creator in various predetermined situations. The results achieved by the work represented artistic fulfillment and the first step toward other work in the future.

Keywords: Social Media Enjoyment, Animation, YouTube

บทนำ

มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึง สังคม ในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์ รสนิยม ความเห็น) หรือการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2553) ปัจจุบันถือเป็นการรวมกลุ่มที่ขยายใหญ่ของสังคมขึ้นมากกว่าช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ผู้คนที่อยู่ห่างไกลในมุมต่าง ๆ ของโลกสามารถสื่อสารกันได้ง่ายกว่าในอดีตมาก เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่มาพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยี การสื่อสารที่ก้าวหน้าไปมากของยุคปัจจุบัน ถือเป็นโอกาสอันดีในการแสดงตัวตน ความรู้ความสามารถอย่างหลากหลายไม่รู้จบของผู้คน ด้วยรูปแบบของการแลกเปลี่ยนที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ

การทำงานสร้างสรรค์ ชุด “ความสนุกสนานของสื่อสังคมออนไลน์” นี้มุ่งเน้นไปที่โซเชียลมีเดียเป็นประการหลักตั้งแต่ขั้นตอนของการสร้างแนวคิดในเบื้องต้นไปสู่การสร้างเนื้อหา การสร้างสรรค์ทุกองค์ประกอบ และการเผยแพร่เสมือนวงจรที่ย้อนกลับไปตามา ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ โดยมุ่งเน้นไปที่แอปพลิเคชันยูทูปเป็นหลัก ซึ่งสารานุกรม IT (2562) กล่าวถึงความหมายของยูทูป (YouTube) ไว้ดังนี้ “เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash Player มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถเข้าดูวิดีโอต่าง ๆ พร้อมทั้งเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอผ่านยูทูปได้ฟรี” นอกจากนี้แล้วยังมีข้อมูลจำนวนมากที่ผู้คนนำมาแบ่งปันกัน ด้วยเนื้อหาต่าง ๆ มากมายที่น่าสนใจ นอกเหนือจากสาระความรู้ต่าง ๆ ในแทบทุก ๆ สาขาวิชาชีพแล้วยังมีการแสดงออกถึงความสามารถต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การเต้นดนตรี การเต้นรำ ฯลฯ เหล่านี้ล้วนสร้างความประทับใจไปแล้วให้แก่ผู้คนทั่วโลก

ผู้วิจัยมีความประทับใจในการแสดงความสามารถต่าง ๆ ของผู้คนสังคมโซเชียลมีเดียจำนวนมากมาแบ่งปันทั้งความรู้ ความสามารถ และความบันเทิงต่าง ๆ ให้เราได้ศึกษาเรียนรู้ ได้มีความสุข สนุกสนานในรูปแบบที่เหมาะสมกับบรรณนิยมนของแต่ละบุคคลที่เลือกจะรับรู้ในสิ่งใด และพร้อมกันนั้นผู้วิจัยก็มีความคิดที่อยากแบ่งปันในส่วนของตัวเองด้วยเช่นกัน นั่นคือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาด้วยการบันทึกบางช่วงกระแสสังคมในรูปของภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว สร้างสรรค์ด้วยแท็บเล็ต (Tablet) โดยการนำหลาย ๆ แอปพลิเคชันมาใช้เพื่อการวาด การตกแต่งภาพ การตัดต่อ และการพากย์เสียง และไม่พลาดในการที่เผยแพร่ออกไปเพื่อสื่อสารกับผู้คนในสังคมอีกครั้งด้วยยูทูป

ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นเริ่มต้นจากความสุข ความนึกสนุกที่ก่อร่างความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานแล้วส่งต่อความรู้สึกเหล่านั้นออกไป มุ่งหวังให้เกิดความสุขสนุกสนานและรอยยิ้มของผู้คน ความสุขนี้เป็นห้วงอารมณ์แห่งสมานที่จดจ่อต่อการดูภาพที่เคลื่อนไหวตรงหน้าที่เดินเรื่องต่อเนื่องไป ประกอบกับการใช้ลายเส้นที่น้อยลงถูกตัดทอนเป็นแบบการ์ตูนเหลือเพียงไม่กี่เส้น ทำให้เนื้อหาของผลงานดูเบาสบายไม่จริงจัง แลดูสุดแสนน่ารักสามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย ประกอบกับเนื้อหาต่าง ๆ ที่ตัวละครแสดงออกด้วยท่าทางต่าง ๆ อย่างสัมพันธ์กันกับรูปทรง ด้วยเนื้อหาต่าง ๆ จากการกระทำของตัวการ์ตูนที่เริ่มต้นจากการกระทำบางอย่างแล้วจบลง และมีการกระทำใหม่เกิดขึ้นมารับกันไปอย่างนี้จนจบการกระทำที่เกิดขึ้นในภาพเคลื่อนไหว เป็นการกระทำง่าย ๆ ที่มีต่อวัตถุสิ่งของต่าง ๆ

เริ่มด้วยการตามหาของบางอย่างแล้วเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุนั้น ๆ เช่น การบีบสกุซซี่ การจับสิ่งของต่าง ๆ การขีดหน้า การสับตัดหน้า การหันหน้า ฯลฯ ภาพผลงานแสดง การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันไปตั้งแต่ต้นจนจบ

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นการผสมผสานการสร้างสรรค์ผลงานเข้ากับแนวคิดของ กระจกบางอย่างที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ ด้วยความรู้สึกในแง่ดีเป็นมุมมองแบบบวก ด้วยความประทับใจในโลกของโซเชียลมีเดียสร้างแรงบันดาลใจให้นำไปสร้างสรรค์ผลงาน ในแบบฉบับของตัวเองออกมาสู่สังคมด้วยความสุขและต่อยอดการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

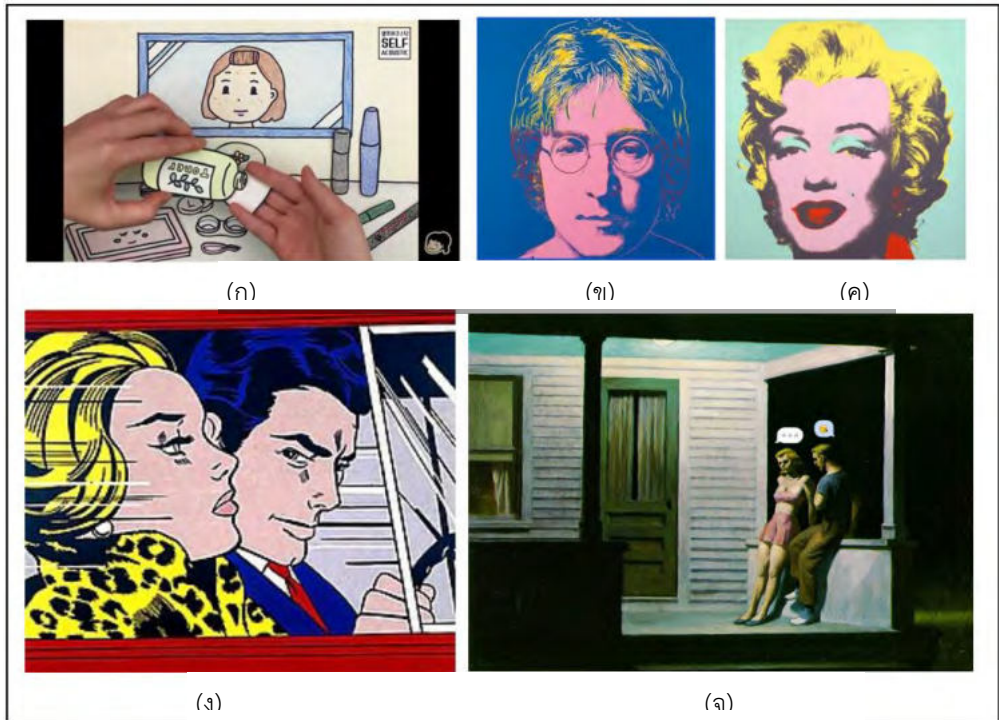
วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) ด้วยโปรแกรมวาดรูป ในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และไอแพด (iPad)
2. เพื่อสะท้อนความรู้สึกของความสุขและสนุกสนานที่มีต่อสื่อสังคมอินเทอร์เน็ต แสดงเรื่องราวที่เป็นความประทับใจของผู้วิจัยอันเคยเป็นกระแสในสังคมช่วงเวลาที่ผ่านไป แล้ว
3. เพื่อเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณชนด้วยการเผยแพร่ใน อินเทอร์เน็ต เช่น ยูทูป เฟซบุ๊ก ผู้ที่สนใจ นักเรียน และนักศึกษาศิลปะ

วิธีการศึกษา

ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” จุดประกายการสร้างสรรค์ จากผลงานของศิลปินหลายท่านซึ่งล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารในหลายรูปแบบ อย่างน่าสนใจโดยมีรายละเอียดดังนี้

เซล-อะคูสติก (Self-acoustic) (ภาพที่ 1 ก) เป็นชื่อช่องยูทูปของผู้สร้างสรรค์ ชาวเกาหลีที่สรรค์สร้างการ์ตูนแอนิเมชันจากการวาดลายเส้นแบบสองมิติลงบนกระดาษเปล่า แล้วระบายด้วยสีไม้แบบง่าย ๆ แล้วตัดแต่ละรูปแยกออกเป็นส่วน ๆ แล้วใช้วิธีการเลือกรูปทรงต่าง ๆ เหล่านั้นไปมาจากนั้นทำการบันทึกเป็นภาพถ่ายแบบภาพนิ่งต่อเนื่องกัน จากนั้นทำการตัดต่อเพิ่มเสียงต่าง ๆ ลงไป



ภาพที่ 1 (ก) ภาพผลงานของ Self-acoustic, Make-up stop motion/Mirror Ver. Animation, 2018

(ข) ภาพผลงานของ Andy Warhol, John Lennon Portrait, 1985

(ค) ภาพผลงานของ Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1967

(ง) ภาพผลงานของ Roy Lichtenstein, In the car, 1963, สีน้ำมันบนผ้าใบ

(จ) ภาพผลงานของ Natasya Nudnik, summer evening, 1947

ที่มา : (ก) Selfacoustic (2018) (ข) Warhol (1985)

(ค) Warhol (1967)

(ง) Lichtenstein (1963)

(จ) Nudnik (1947)

เนื้อหาที่ เซล-อะคูสติค (Self-acoustic) สร้างสรรค์เป็นหลาย ๆ เรื่องราวของสถานการณ์สั้น ๆ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต เช่น การแต่งหน้าของผู้หญิง การทำอาหาร การทำความสะอาดบ้าน

เซล-อะคูสติค เธอใช้ร่างกายจริงมาใช้ร่วมกันกับภาพวาดการ์ตูน โดยการนำมือเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ร่วมกับรูปทรงการ์ตูนมีปฏิริยาตอบสนองด้วยกัน เช่น การใช้มือหยิบสิ่งของต่าง ๆ ที่เป็นภาพวาดเหล่านั้นด้วยการกระทำที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงต่าง ๆ เช่น ไม้กวาดนำไปทำความสะอาด ถ้าเป็นรูปทรงของอาหารเธอก็ปรุงมัน เป็นต้น

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) (ภาพที่ 1 ข, ค) ศิลปิน Pop Art เมื่อนำภาพถ่ายของเหล่าบรรดาเซเลบที่มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนั้นอย่าง มาริลิน มอนโร เอลวิส เพรสลีย์ อลิซาเบธ เทย์เลอร์ มิก แจ็กเกอร์ เจมส์ ดีน แจ็กเกอลีน เคนเนดี ซึ่งเป็นบุคคลที่เขาหลงใหลมาถ่ายทอดด้วยสีสันฉูดฉาดบาดตาแบบเดียวกับงานโฆษณาและลีลาแบบคอลัมน์กอสซิปดาราในหนังสือพิมพ์ ผนวกกับเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ชื่อเสียงของ แอนดี้ วอร์ฮอล จึงเริ่มโด่งดังคนจำนวนมาก (Warhol, 1967)

รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) (ภาพที่ 1 ง) ศิลปิน Pop Art อีกคนที่มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืมรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริววี่สี (เม็ดสกรีนและแพนโทน) บางครั้ง รอย ลิกเทนสไตน์ นำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง (วรรณยุกต์ มีนะโยธิน, 2553)

แม้เขาถูกวิจารณ์ว่าลอกเลียนแบบจากภาพการ์ตูน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าผลงานของรอย ลิกเทนสไตน์ มีความแตกต่างไปจากเดิมมากเขานำภาพต้นแบบนำเสนอใหม่ด้วยการขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้นมาก รวมไปถึงการใช้เทคนิควิธีการที่แตกต่างไปจากเดิม และบางครั้งเขานำผลงานศิลปะของศิลปินท่านอื่น ๆ มาเปลี่ยนเทคนิควิธีการให้เป็นของเขาเอง ผลงานนั้นก็ถูกเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบใหม่ตลอดกาล

เนสทีอา นูตนิค (Natasya Nudnik) (ภาพที่ 1 จ) นำผลงานจิตรกรรมมาใช้สัญลักษณ์แห่งโซเชียลมีเดียด้วยการนำอิโมจิ (Emoji) มาใช้ในภาพผลงานของเขา อิโมจิเป็นรูปสัญลักษณ์เล็ก ๆ ที่นำมาใช้ในการเขียนข้อความต่าง ๆ ในโซเชียลมีเดีย “จุดประสงค์ของการสร้างอิโมจิขึ้นเพื่อให้การสื่อสารด้วยอีเมลทางโทรศัพท์มือถือง่ายขึ้น เพราะว่ารระบบอีเมลในโทรศัพท์มือถือเริ่มแรกนั้นอนุญาตให้เขียนข้อความได้เพียงแค่ 250 ตัวอักษรเท่านั้น และอิโมจิก็นำให้สื่อสารได้ใจความมากขึ้นในพื้นที่จำกัดนั้น” (ปีปีชีนิวส์, 2561)

เนสทีอา นูตนิค นำภาพของคนดังในอดีต เช่น มาริลิน มอนโร มาสร้างสรรค์ผสมผสานกับการนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของอิโมจิในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่ใช้ทั่วไปในอินเทอร์เน็ต เช่น รอยยิ้ม เศร้า หัวเราะ ร้องไห้ ฯลฯ ทำให้เกิดลักษณะของการสนทนาด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของตัวคนที่อยู่ในภาพผลงาน เช่น นำหญิงหน้าคล้ายมาริลิน มอนโร มาอยู่ในภาพกำลังคุยกับผู้ชายผมสีทอง (ภาพที่ 1 ง) โดยใช้สัญลักษณ์อิโมจิที่แสดงอารมณ์

ต่าง ๆ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เราพบเห็นในแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารด้วยการเขียนโต้ตอบ และเพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการพิมพ์ข้อความยาว ๆ รูปภาพเล็ก ๆ เหล่านี้ช่วยให้เราแสดงอารมณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การทำงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีขั้นตอนการสร้างสรรค์หลายขั้นตอนจึงขอแยกกระบวนการทำงานออกเป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้

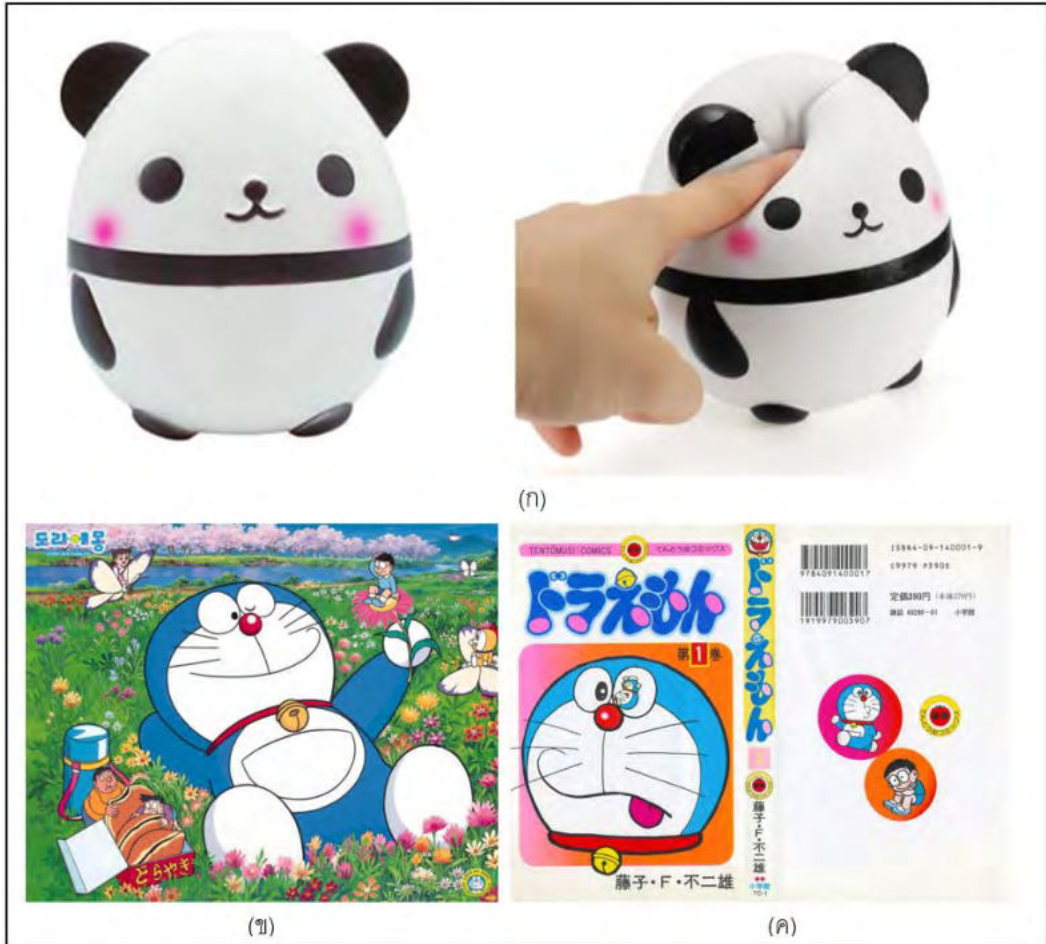
1. กำหนดแนวคิด เรื่องราว วางแผนกระบวนการทุกขั้นตอน นับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสิ่งแรก ๆ ของขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเลยทีเดียว เนื่องจากแนวคิดเป็นตัวกำหนดทิศทางของการทำงานอย่างชัดเจน ทำให้ไม่เสียเวลาในการทดลองถูกผิดที่นอกประเด็นออกไปจากการทำงาน ดังนั้นขั้นตอนนี้นับเป็นสิ่งจำเป็นของการทำงานที่สุดกว่าได้

2. รวบรวมข้อมูลสำหรับการนำไปใช้ในผลงานสร้างสรรค์ ในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เริ่มต้นจากความประทับใจในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเรื่องราวน่าสนใจ ความแตกต่างที่อยู่คนละมุมโลก จากนั้นนำความประทับใจมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลเพื่อร่างภาพก่อนการสร้างสรรค์จริงดังต่อไปนี้

การหาข้อมูล

การสืบค้นข้อมูลโดยส่วนใหญ่มีที่มาจากโซเชียลมีเดียในหลายลักษณะ เช่น ยูทูป เฟซบุ๊ก พันทิป ข่าว การ์ตูน ภูเกิ้ล ฯลฯ โดยคัดเลือกจากเนื้อหาสาระที่น่าสนใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ประเด็นดัง บุคคลที่น่าสนใจ การ์ตูนดัง ของเล่นยอดนิยม เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่ผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ในการ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน ตามหาสุขซึ่จนได้เรื่อง มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสนุกจากของเล่น มีตัวละครหลักคือตัวผู้วิจัยเองที่ออกแบบใหม่ให้กลายเป็นตัวการ์ตูนภายในผลงานนั้นมีรูปทรงสำคัญที่เป็นเนื้อหาหลักในการแสดงออกประกอบอยู่ 2 ส่วน ได้แก่ สุขซึ่ (Squishy) และตัวการ์ตูนโดราเอมอน (Doraemon)



ภาพที่ 2 (ก) ของเล่นสกุซซี่ เป็นที่นิยมมากในหมู่เด็กๆ ทั่วโลก

(ข) ภาพของโดราเอมอนการ์ตูนดังจากประเทศญี่ปุ่น

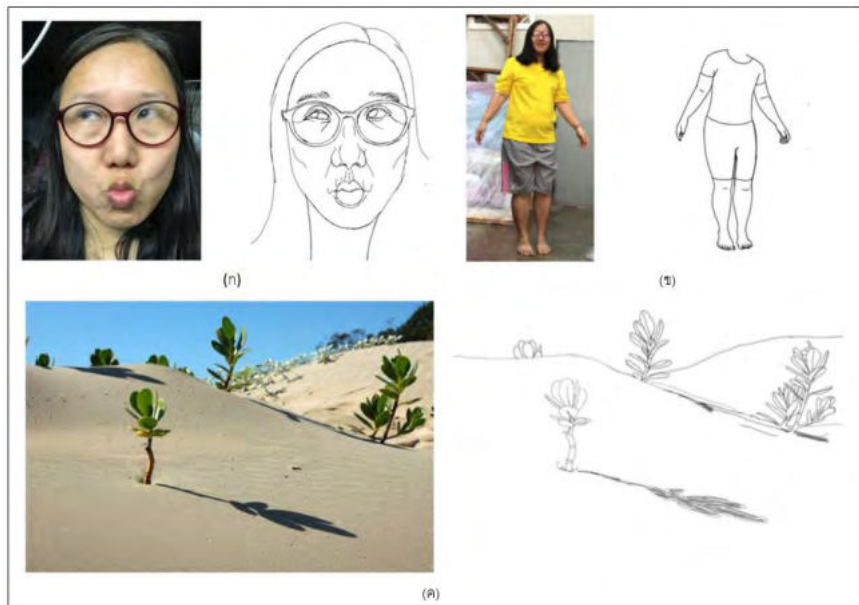
(ค) ภาพหน้าปกของการ์ตูนโดราเอมอน

ที่มา : (ก) บางกูด (2562)

(ข) และ (ค) จักรกฤษณ์ สิริริน (2561)

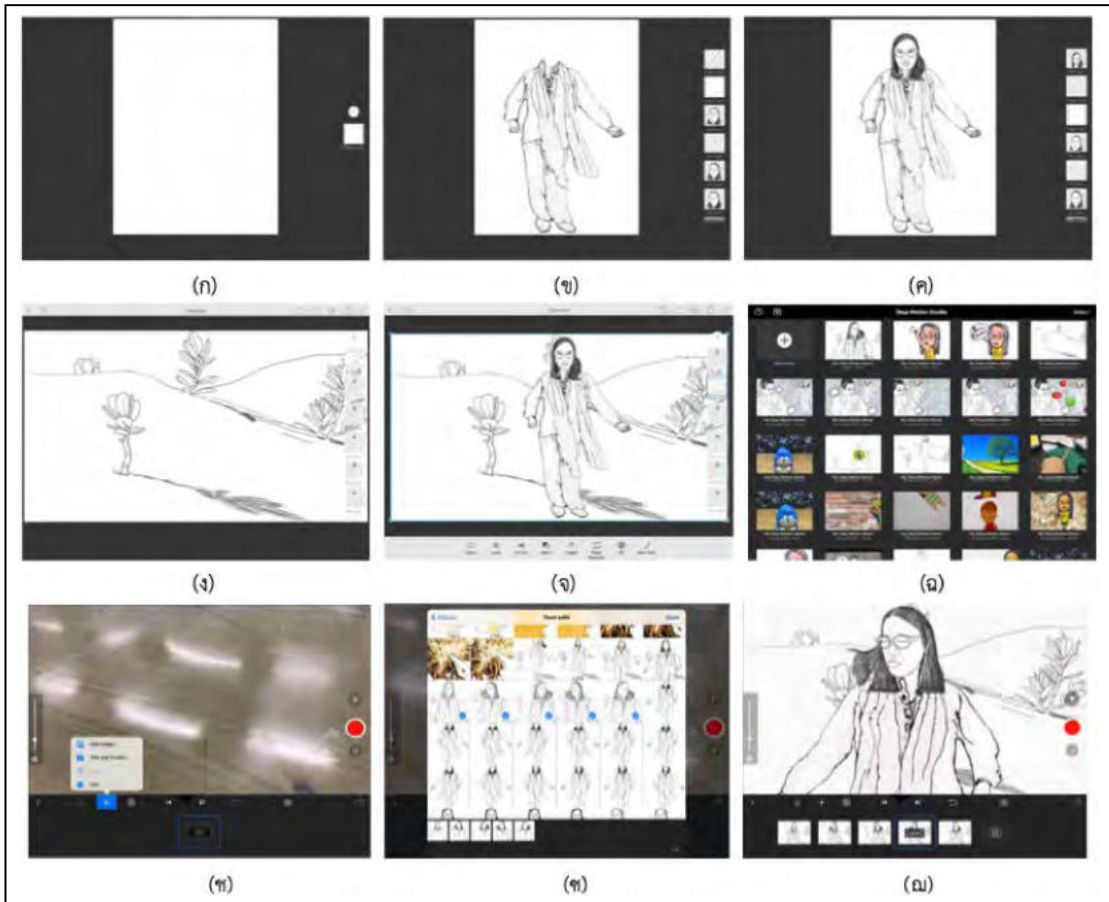
สกุซซี่ (ภาพที่ 1 ก) เป็นของเล่นที่นิยมมากในหมู่เด็ก ๆ ทั่วโลก “สกุซซี่มีต้นกำเนิดจากฝั่งอเมริกา เมื่อก่อนเป็นของใช้ทางการแพทย์สำหรับบีบเพื่อบริหารกล้ามเนื้อของคนป่วยที่เป็นอัมพาต เข้ามาในไทยเมื่อ 5 ปีที่แล้ว ตอนนั้นกระแสเงียบ แต่มาเริ่มฮิตไม่กี่ปีนี่เอง” (ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์, 2560) สกุซซี่เป็นเรื่องของเล่นที่ทำจากฟองน้ำที่นำมาตกแต่งอย่างดี และเมื่อบีบสกุซซี่จะค่อย ๆ คืนตัวกลับขึ้นมาใหม่อย่างช้า ๆ สกุซซี่ถูกสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงต่าง ๆ ที่สวยงามน่ารักเพื่อดึงดูดให้เด็ก ๆ ชอบ

การ์ตูนโดราเอมอน (ภาพที่ 2 ข) เริ่มต้นเป็นหนังสือการ์ตูนลายเส้นก่อน จากนั้นถูกทำให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ ตามลำดับ “โดราเอมอนเริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในญี่ปุ่นเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2513” (อันโนว, 2555) ต่อมาโดราเอมอนค่อย ๆ เป็นที่รู้จักซึ่งชอบเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และยังเป็นที่ยอดนิยมมากต่อเนื่องมาจนถึงในปัจจุบัน ตัวการ์ตูนโดราเอมอนมีความน่ารักด้วยเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน ให้บทเรียนสอนใจ และมีของวิเศษจากในโลกลอนาคตซึ่งแต่ละอันล้วนมีความน่าสนใจ เดินเรื่องด้วยความตื่นเต้นและสนุกสนานจนทำให้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในทั่วทุกมุมโลกต่างหลงรักในความคิดสร้างสรรค์ของการ์ตูนโดราเอมอน



ภาพที่ 3 (ก) ที่มาและภาพใบหน้า (ข) ที่มาและภาพร่างกาย (ค) ที่มาและภาพฉาก
ที่มา : ผู้วิจัย

3. การร่างภาพ ออกแบบตัวละคร ฉาก และทุกสิ่งที่อยู่ในผลงาน เมื่อกระบวนการของการค้นหาข้อมูลมีเพียงพอที่จะสร้างสรรค์แล้ว กระบวนการที่สำคัญอันดับต่อมา คือ การนำข้อมูลที่ได้นั้นมาประกอบกันเพื่อสร้างเป็นภาพร่างขึ้นมาก่อนที่จะเริ่มต้นทำงานจริงต่อไป การร่างภาพนั้นมีความสำคัญมากเนื่องจากเสมือนเป็นการวางแผนที่ชัดเจนในการทำงานต่อไป



- ภาพที่ 4 (ก) แอปพลิเคชัน Photoshop Mix (ข) เพิ่มส่วนของร่างกายที่เตรียมไว้เข้าไป
 (ค) ใส่ใบหน้า (ง) ฉากว่าง ๆ ที่เตรียมไว้
 (จ) เพิ่มตัวการ์ตูนเข้าไปในฉาก (ฉ) ตัดต่อในแอปพลิเคชัน Stop Motion
 (ช) เริ่มการตัดต่อ (ซ) เลือกภาพที่เตรียมไว้เข้าไปในแอป Stop Motion
 (ฌ) ทดลองเล่นดู (ญ) ภาพที่ใช้

ที่มา : ผู้วิจัย

4. วาดส่วนประกอบทั้งหมด (ภาพที่ 3 ก - ค) จากข้อมูลจริง ได้แก่ ใบหน้า ลำตัว ฉาก แขน สิ่งของต่าง ๆ การวาดภาพต่าง ๆ นี้จะใช้อยู่ 2 แอปพลิเคชัน ได้แก่ Procreate และ Line Brush

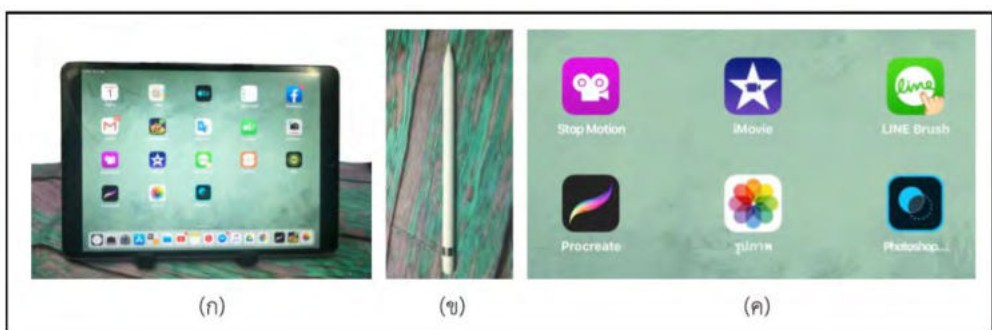
5. นำภาพที่ได้มาประกอบกัน (ภาพที่ 4 ก - จ) เมื่อวาดรูปที่จำเป็นจนครบหมดแล้ว นำส่วนประกอบต่าง ๆ มาประกอบกัน ได้แก่ ส่วนหัวกับลำตัว จากนั้นนำรูปทรงคนประกอบเข้ากับฉากหลัง (ภาพที่ ง - จ) โดยใช้แอปพลิเคชัน Photoshop Mix

6. จากนั้นนำภาพที่เตรียมไว้เรียบร้อยแล้วเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion ขั้นตอนการทำงานของแอปพลิเคชันเรียงลำดับต่อไปนี้ (ภาพที่ 4 ฉ) ที่หน้าแอปพลิเคชันกดรูปวงเพื่อเริ่มงาน (ภาพที่ 4 ช) ที่ห้องทำงานกดปุ่ม add Images (ภาพที่ 4 ซ) กดเลือกภาพที่จะใช้แล้วกดปุ่ม Done จากนั้นภาพที่เลือกก็จะเข้ามาสู่ในห้องทำงานของเรา ทดลองกดปุ่ม Play เพื่อสามารถตรวจสอบผลงานที่ได้

7. นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่ออีกครั้งที่แอปพลิเคชัน iMovie เนื่องจากภาพที่ตัดต่อจากแอปพลิเคชัน Stop Motion ยังไม่สมบูรณ์ จึงนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่อเพิ่มที่แอปพลิเคชัน iMovie ด้วยการจัดเรียงภาพเพิ่มเติม

8. พากย์เสียง เมื่อตัดต่อภาพทั้งหมดเสร็จสิ้นเป็นขั้นตอนสุดท้าย เราต้องทำการใส่เสียงลงไป โดยเสียงที่ใส่นั้น มี 3 ประเภท คือ เสียงพูด เสียงเอฟเฟคต่าง ๆ เช่น การหันหน้า การสะบัดหน้า เป็นต้น และเสียงดนตรีประกอบ

9. การเผยแพร่ นำผลงานที่ได้จัดทำเสร็จสมบูรณ์นั้นเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียอันดับแรกอัปโหลดวิดีโอขึ้นยูทูป จากนั้นนำไปแชร์ที่เฟซบุ๊ก เราสามารถเห็นปฏิกิริยาความคิดเห็นของผู้คนโต้ตอบในผลงานทันที



ภาพที่ 5 (ก) ไอแพดโปร (ข) แอปเปิลเพนซิล (ค) แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้าง
ที่มา : ผู้วิจัย

10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ สำหรับผลงานในชุดนี้มีหลายชิ้น ดังต่อไปนี้

10.1 ไอแพดโพร (iPad Pro รุ่น 10.5) เป็นอุปกรณ์หลักสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่เริ่มต้นไปสู่การทำงานในทุก ๆ กระบวนการ สร้างสรรค์การวาด การตัดต่อ การใส่เสียง ไปจนถึงท้ายสุดคือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนด้วยโซเชียลมีเดีย (ภาพที่ 5 ก)

10.2 ปากกา แอปเปิ้ลเพนซิล (Apple pencil) นอกจากไอแพดโพรที่เป็นสิ่งจำเป็นของการสร้างสรรค์แล้วปากกาแอปเปิ้ลเพนซิลก็ยังเป็นอีกสิ่งที่สำคัญไม่แพ้กัน เนื่องการวาดรูปทั้งหมดต้องใช้อุปกรณ์นี้เป็นหลักในทุกรูปทรง (ภาพที่ 5 ข)

10.3 อินเทอร์เน็ต (Internet) คือสัญญาณเพื่อรับข้อมูลและส่งข้อมูล นับเป็นอีกสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน

11. แอปพลิเคชัน ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

11.1 Stop Motion เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการนำภาพที่เปลี่ยนแปลงนั้นมาเรียงต่อกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบการ์ตูนแอนิเมชัน (ภาพที่ 5 ค)

11.2 Line Brush ใช้ในการวาดรูปการ์ตูน (ภาพที่ 5 ค)

11.3 Photoshop Mix ใช้ในการปะติดเคลื่อนไหวย้ายรูปทรง ตัดต่อรูปทรง (ภาพที่ 5 ค)

11.4 Picture ใช้ในการดูภาพ เช็คภาพ และตกแต่งภาพ (ภาพที่ 5 ค)

11.5 Imovie ใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวและใส่เสียงเพลง และพากย์เสียงลงบนภาพยนตร์การ์ตูน (ภาพที่ 5 ค)

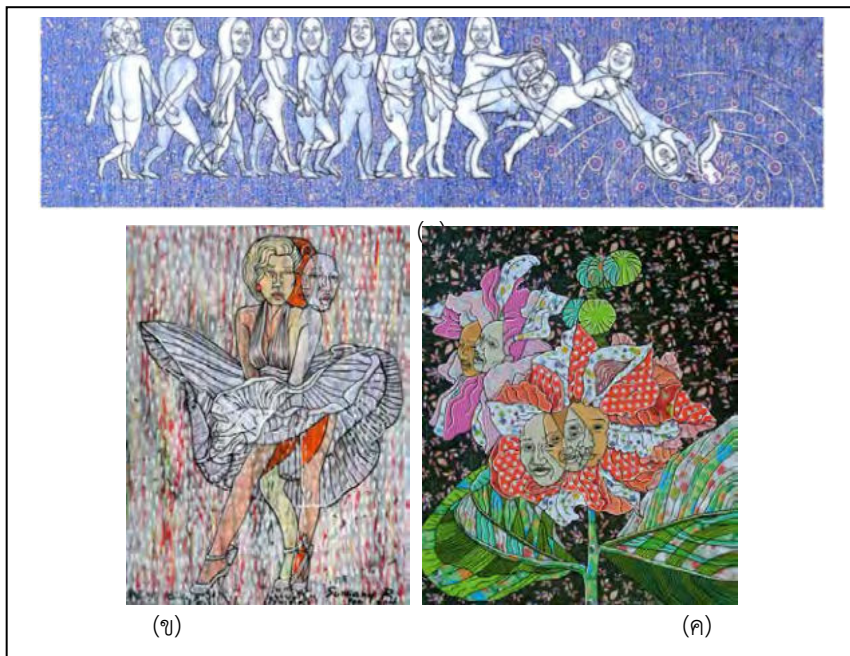
ผลการศึกษา

ก่อนที่จะมาถึงผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” ผู้วิจัยพยายามสร้างความเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะด้วยการใช้รูปทรงที่ซ้ำ ๆ กันในผลงานที่เป็นสองมิติ อันมีแนวคิดที่มาจากลักษณะของการทำงานของฟิล์มภาพยนตร์ รวมทั้งการ์ตูนเคลื่อนไหวที่สามารถสร้างความเคลื่อนไหวได้แบบสมจริง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นมานั้นเกิดจากการใช้ภาพจำนวนมากที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปนำมาแสดงออกทีละภาพแต่ค่อย ๆ เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วสามารถลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหวเสมือนจริงขึ้น

ผู้วิจัยเริ่มต้นแนวคิดโดยแสดงความเคลื่อนไหวในงานศิลปะแบบสองมิติ ด้วยการใช้รูปทรงที่เหมือนกันค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปที่ละน้อย มีการซ้อนทับกัน และเว้นระยะห่างของ

รูปทรงเพื่อให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นบนผลงานสองมิติ เป็นการลวงตาด้วยการใช้ภาพ ทั้งก่อนและหลังเหตุการณ์นั้น ๆ ตั้งแต่เริ่มไปจนจบเหตุการณ์ โดยที่แต่ละภาพนั้นไม่ได้ จางหายไปและยังคงอยู่ในภาพทั้งในช่วงเวลา ก่อนหรือหลังของการเคลื่อนไหว ทำให้เกิด ความรู้สึกเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ขึ้นในผลงานศิลปะ

ผู้วิจัยมีแนวคิดการนำความเคลื่อนไหวมาใช้ในผลงานศิลปะในสมัยศึกษาระดับ ปริญญาโทเมื่อปี พ.ศ. 2543 ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมในผลงานชื่อจริง ความไม่มี สาระ ชื่อเล่น ฉันทน์จะไปพัทยา (ภาพที่ 6 ก) แสดงความเคลื่อนไหวด้วยการซ้ำกันของรูปทรง เข้ามาใช้เพื่อลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหว ในภาพเป็นผู้หญิงเปลือยที่มีใบหน้าของผู้วิจัยใน อิริยาบถการเดินแกว่งแขนไปมา หากจินตนาตามไปจะเป็นการเดินไปข้างหน้าด้วยการขยับ ร่างกายทั้งแขน ขา ใบหน้า และร่างกายนั้น เมื่อเดินไปจนสุดกระโดดลงน้ำไป สังเกตใบหน้า เริ่มต้นเป็นใบหน้าข้างตั้งไปสู่วางที่ดูสุดใส่วาง



ภาพที่ 6 ก) ชื่อผลงาน ชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันทน์จะไปพัทยา

(ข) ชื่อผลงาน Never die

(ค) ชื่อผลงาน ฉันทน์คือดอกไม้

ที่มา : ผู้วิจัย

จากนั้นเมื่อสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทที่คณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรแล้ว จึงเปลี่ยนเทคนิคในการทำงานไปเป็นจิตรกรรมสีอะคริลิก ในปี พ.ศ. 2553 ด้วยสถานที่และอุปกรณ์ค่อนข้างจำกัด ผลงาน Never Die (ภาพที่ 6 ข) แม้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปแต่แนวคิดของการทำงานยังมีความต่อเนื่องมาจากผลงานเดิม มีลักษณะการซ้ำและเปลี่ยนแปลงเพื่อลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหว การทำงานที่เปลี่ยนเป็นจิตรกรรม มีผลทำให้ผลงานในช่วงนี้จะมีความเป็นสามมิติมากขึ้น

จากนั้น ในปี พ.ศ. 2557 ผู้วิจัยได้เพิ่มเทคนิคการปะติดกระดาษที่มีลวดลาย สีเส้น และน้ำหนักที่เหมาะสมกับรูปทรงและความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกมาใช้ในผลงานผสมผสานกันเข้ากับเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก เช่น ผลงาน ฉันคือดอกไม้ (ภาพที่ 6 ค) สีเส้นที่เลือกใช้ค่อนข้างสดใส แสดงความสุขและสดชื่นของตัวผู้วิจัยที่แทนตัวเองเป็นดอกไม้ มีการซ้ำรูปทรงในบางจังหวะเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวน้อย ๆ ประจุดังมีลมเบา ๆ พัดมาปะทะดอกไม้ให้ลู่ออนไปตามกระแสของแรงลม

ระยะเวลาทำงานศิลปะที่มีแนวคิดของความเคลื่อนไหวแบบสองมิติผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ในช่วงเวลา พ.ศ. 2543-2557 รวมเวลา 14 ปี และในระยะเวลาอันนี้มีความพยายามในการปรับเปลี่ยนพัฒนาผลงานอยู่ตลอดเวลา และผลงานในชุดนี้ก็เกิดจากแนวคิดที่ต้องการพัฒนาผลงานต่อไป บนแนวความคิดที่ว่าหากมีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริงในผลงานศิลปะคงจะน่าสนใจไม่น้อย ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” จึงได้เกิดขึ้นโดยมีความพยายามทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ด้วยอุปกรณ์และแอปพลิเคชันที่สามารถหาได้ และมีความเป็นไปได้สูงที่จะทำให้การเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จริงในงานศิลปะ

ผลงาน ชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีผลงานจำนวน 2 ชุด คือ การ์ตูนสาส์น Ep1: ตอนตามสุขขชีจนได้เรื่องและการ์ตูนสาส์น Ep2: ปิโก๊ะ ทาโร่ Pen Pineapple apple pen (PPAP) Piko taro in Cartoon แต่จะขอนำมาวิเคราะห์เพียงชุดเดียวในบทความนี้ ได้แก่ การ์ตูนสาส์น Ep1: ตอนตามสุขขชีจนได้เรื่อง (ภาพที่ 7) คือ ภาพหน้าปกคลิปที่ถูกเผยแพร่ใน YouTube ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2562 สามารถดูคลิปได้ที่ <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ>



ภาพที่ 7 หน้าปกคลิป การ์ตูนสาตี Ep1: ตอน ตามสกุซซึจนได้เรื่อง
ที่มา : สาตี แชลนอล (2562)

เนื้อหาในคลิปตัวละครเริ่มขยับและเคลื่อนไหว มีการเคาะมือที่ขบถล่าง จากนั้นเอื้อมมือขึ้นเพื่อหยิบก้อนคำพูดที่อยู่เหนือศีรษะด้านบนซ้ายของคนดูแล้วนำลงมาบิปลเล่น แล้วปล่อยให้คืนรูป แต่ก้อนคำพูดที่บิปลนั้นกลับใหญ่โตขึ้นมามาก ๆ จนแตกกระจายใส่หน้าตัวเอง จากนั้นหันซ้ายหันขวาไปมาเหมือนมองหาอะไรสักอย่าง ต่อจากนั้นเหมือนคิดอะไรออกมาได้ ทันใดนั้นก็เกิดมีดวงไฟเล็ก ๆ ขึ้นที่เหนือศีรษะข้างบนซ้ายของคนดู จึงเอื้อมมือหยิบดวงไฟนั้นลงมา แต่ทันใดนั้นไฟฟ้กลับดูดเสียก่อนทำให้ผมพองฟูขึ้น โบหน้าเต็มไปด้วยเขม่าควันสีดำ ๆ จึงเริ่มสละบัดหน้าไปมา จากนั้นผมเริ่มหายพองบางส่วน จึงได้โยนหลอดไฟทิ้งไป ทันใดนั้นมีมือใหญ่สงผ้าเช็ดหน้ามาให้ จึงเอื้อมมือไปหยิบมาเช็ดหน้า หน้าสะอาดสวยงาม จากนั้นก็นำผ้ามาบิปลจนกระทั่งผ้าเช็ดหน้ากลายเป็นโดเรม่อน

องค์ประกอบที่ใช้ในภาพมีแบบเดียวตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ คือ การจัดตำแหน่งรูปทรงหลัก คือ ภาพการ์ตูนรูปคนแบบครึ่งตัวให้อยู่ตรงใจกลางของภาพ (ภาพที่ 8) เพื่อเน้นสีหน้าอารมณ์ การขยับปากและแขนของตัวละคร และมีการเปลี่ยนแปลงโดยการแทรกรูปทรงอื่นเข้ามาบ้าง เช่น การพองของสกุซซึที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งปิดบังรูปทรงหลักจนหมดแล้วแตกสลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย



ภาพที่ 8 องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว

ที่มา : สาลี แชลนอล (2562)

รูปทรงที่ใช้ถูกออกแบบให้รูปเป็นการ์ตูนซึ่งมีที่มาจากความเป็นจริงเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย การใช้ลายเส้นง่าย ๆ เพื่อไม่ดูจริงจังจนเกินไป รูปทรงที่ใช้มี 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่

1. ตัวการ์ตูนเป็นหน้าตัวผู้วิจัยเองออกแบบด้วยลายเส้นง่าย ๆ เพียงไม่กี่เส้นด้วยบุคลิกที่จดจำได้ง่าย เป็นรูปผู้หญิงผมยาว สวมแว่นตา สวมเสื้อยืดสีเหลือง ใช้สีโทนสดใส
2. สิ่งของต่าง ๆ เข้ามาประกอบในเรื่องราวด้วย ได้แก่ สกูชชี ผ้าเช็ดหน้า หลอดไฟ และโถราเอมอน

ความยาวของภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว ภาพที่ใช้จำนวน 424 ภาพ (ภาพที่ 9) รวมทั้งไตเติ้ลและตอนปิดท้ายเข้าไว้ด้วยแล้ว เนื้อหาทั้งหมดใช้เวลา 3 นาที ในแต่ละภาพค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยและเมื่อนำมาเรียงต่อกันที่ละภาพทำให้เกิดการลวงตาว่ามีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริง และถึงแม้จำนวนภาพมีมากถึง 424 ภาพ แต่เวลาของภาพยนตร์เพียง 3 นาทีเท่านั้น เนื่องจากในแต่ละภาพที่เปลี่ยนไป ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวใช้เวลาเพียงเสี้ยววินาทีเท่านั้นทำให้ระยะเวลาของภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 9 ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน ตามมหาสุกซ์เงินได้เรื่อง
ที่มา : Salie Channel (2562)

เสียง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานจึงต้องมีการใส่เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาเข้าไปในภาพเคลื่อนไหว 3 วิธีการ ได้แก่

1. พากย์เสียงโดยใช้เสียงของผู้วิจัยเอง ส่วนใหญ่เป็นบทสนทนาที่เกี่ยวกับภาพที่เป็นอยู่ในแต่ละช่วงเวลา เช่น เมื่อลูกโป่งแตกโดนหน้าจะมีเสียงตกใจเกิดขึ้น

2. เสียงของการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยในภาพเคลื่อนไหว เช่น ลูกโป่งแตก การระเบิด ไฟฟ้าดูด เสียงที่ใช้ส่วนใหญ่สร้างขึ้นเอง ด้วยการอัดเสียงต่าง ๆ เช่น การระเบิดผ้า

3. เสียงเพลงคลอเบา ๆ เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวน่าสนใจขึ้น มีแหล่งที่มาจากไลบรารีเสียงของ YouTube Studio เนื่องจากการเผยแพร่ทำใน YouTube เพลงที่ใช้ในภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถนำมาใช้ได้ฟรี

สรุปและอภิปรายผล

การเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณชนด้วยการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต คือ ในยูทูป (YouTube) ก่อนเป็นอันดับแรก แล้วนำไปเผยแพร่ซ้ำในเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อแนะนำไปยังผู้ที่สนใจ นักเรียน และนักศึกษาศิลปะ

ผลของการเผยแพร่การ์ตูนเขียนเอง Ep1 ตอน ตามหาสุขุซึจินได้เรื่องในยูทูป ตามที่อยู่ดังนี้ <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ> เผยแพร่วันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2562 ยอดเข้าชม ณ วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2562 จำนวน 2,935 ครั้ง ผลงานในชุด “ความสนุกจากสื่อสังคมออนไลน์” คือ ความแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัย เป็นก้าวแรกสำหรับการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบของการ์ตูนเคลื่อนไหวอันเกิดจากการสร้างภาพนิ่งที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปจำนวนมากนำมาวางซ้อนต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดมีความเคลื่อนไหวขึ้นจริงในรูปแบบของคลิพวิดีโอเป็นการพัฒนาผลงานที่แตกต่างไปจากผลงานเดิมที่เป็นแบบจิตรกรรมสองมิติและภาพพิมพ์ตระแกรงใหม่เป็นอย่างมาก ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้นนอกจากภาพที่ถูกทำให้ดูเคลื่อนไหวได้จริงแล้วยังประกอบด้วยสื่ออื่น ๆ มาประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น ได้แก่ เสียงต่าง ๆ ดนตรี และเสียงพูด

อีกประการหนึ่งผู้วิจัยต้องการขยายขอบเขตการสื่อสารผลงานศิลปะของตัวเองไปสู่ผู้ดูผลงานศิลปะที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และรอคอยให้ผู้คนเดินทางมาชมในระยะเวลาที่จำกัด บางครั้งเป็นเดือน เป็นอาทิตย์ เป็นวัน สูดท้ายแล้วแต่ความพร้อมของสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะนั้น ผู้วิจัยเลือกที่เปลี่ยนการเข้าถึงโดยใช้การเผยแพร่ในโลกออนไลน์ซึ่งมีความสามารถในการแพร่กระจายไปสู่คนหมู่มากในทุกพื้นที่ไม่ว่าจะอยู่สถานที่ใด ห่างไกลกันแค่ไหนหากมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ในการรับสัญญาณก็สามารถที่จะรับชม

ผลงานได้ อีกทั้งยังไม่จำกัดเวลาในการชมผลงาน สามารถเข้าไปชมได้ตลอดหากยังไม่มี การลบข้อมูลออกไป ดังนั้น จึงเป็นการดีที่เราสามารถเข้าถึงผู้คนจำนวนมากขึ้นด้วยโซเชียล มีเดีย

การสร้างสรรค์การ์ตูนเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างสำเร็จเรียบร้อยลงไปแล้วด้วยดี เป็น ความฝันที่ถูกทำให้เป็นจริงขึ้นมาได้เป็นอย่างดี อย่างน้อยที่สุดสิ่งที่ได้รับจากการทำงาน ครั้งนี้ คือก้าวแรกของการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต ได้เรียนรู้และแก้ปัญหาต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และแม้ว่าผลงานที่สร้างในชุดนี้มีเพียง 2 ชุด แต่ในอนาคตอันใกล้ต้องมี ผลงานที่ถูกพัฒนาออกมาอีกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้คนได้รับชมต่อไปในอนาคต เพราะ การทำงานนั้นเริ่มต้นด้วยความสนุก เมื่อเริ่มทำงานก็มีความสุขและเมื่อได้รับความเห็นของ ผู้ชมในทางที่ชื่นชมย่อมสร้างแรงใจให้สร้างสรรค์ผลงานต่อไปด้วยความสนุก

รายการอ้างอิง

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2553). **Social Media (โซเชียลมีเดีย)**. [ออนไลน์].

ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

จักรกฤษณ์ สิริริน. (2561). **ของวิเศษโดราเอมอนที่กลายเป็นจริง**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ

31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://www.salika.co/2018/11/08doraemon-items-became-true/>

ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2560). **ไขปริศนาสกุลซีฟองน้ำตะมุตะมิของเล่นสุดฮิต**

ไฉนราคาแพงเด็กเสี่ยงพัฒนาการช้า. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562.

เข้าถึงจาก <https://www.thairath.co.th/scoop/933308>

บางกูด. (2562). **หมีแพนด้า Squishy**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก

https://sea.banggood.com/Squishy-Panda-Doll-Egg-Jumbo-14cm-Slow-Rising-With-Packaging-Collection-Gift-Decor-Soft-Squeeze-Toy-p-1169655.html?cur_warehouse=CN

ปีซีนิวส์. (2561). **วันอิโมจิโลก : 5 ข้อน่าทึ่งเกี่ยวกับอิโมจิ จากทั่วโลก**. [ออนไลน์].

ค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก https://www.bbc.com/thai/thailand-44858738?ocid=socialflow_facebook

- วรรณยุกต์ มินะโยธิน. (2553). ศิลปะป๊อป อาร์ต (pop art). [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก <https://guymnyt.wordpress.com/2013/11/16/ศิลปะป๊อป-อาร์ต-pop-art/>
- สารานุกรม IT. (2562). YouTube คืออะไร. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงจาก <https://mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2386-youtube-คืออะไร.html>
- สลี แชลนอล. (2562). ตามหาสกุขชี เจอสกุขชีโตเรมอน! การ์ตูนสลี Ep1/Salie Cartoon: Looking for Doraemon Squishy. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ>
- อันโนว. (2555). โดราเอมอน ตอน ความจริงของโดราเอมอน. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก http://lets-me-know.blogspot.com/2012/12/blog-post_2.html
- Lichtenstein, R. (1963). **In the Car**. [online]. Retrieved 31 September 2562. from https://en.wikipedia.org/wiki/In_the_Car
- Nudnik, N. (1947). **'Summer evening' by Edward Hopper is enhanced with emoji text bubbles**. [online]. Retrieved 31 September 2019. from <https://www.designboom.com/art/nastya-nudnik-social-media-icons-paintings-04-02-2014/>
- Warhol, A. (1967). **Marilyn Monroe**. [online]. Retrieved 9 September 2019. from <https://www.wurkon.com/blog/7-andy-warhol>
- _____, A. (1985). **John Lennon Portrait**. [online]. Retrieved 31 September 2019. from http://tarkus-magicmac.blogspot.com/2008/11/colours_15.html
- Selfacoustic. (2018). **Make-up stop motion/Mirror Ver. Animation**. [online]. Retrieved 31 September 2019. from <https://www.YouTube.com/watch?v=jY5Ei0x3BzU>

การศึกษาสภาพการดำเนินการและแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและ
งานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน
ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

THE STUDY OF CONDITIONS AND APPROACHES TO
INTEGRATING RESEARCH AND CREATIVE WORKS IN ARTS
AND CULTURE WITH TEACHING AND LEARNING PROCESS
AT BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

กวิตาภัทร มงคลนำ *

KAWITAPAHT MONGKOLNUM

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาการดำเนินการงานวิจัย งานสร้างสรรค์ และ
การจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2) ศึกษาแนวทางที่เหมาะสม
ในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน
กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้บริหาร หัวหน้าภาควิชา ครู และอาจารย์ผู้สอน จำนวน 164 คน
เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยการหาความเที่ยงตรงเชิง
เนื้อหา และการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหาร และหัวหน้าภาควิชา
ผลการศึกษา พบว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ดำเนินการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้าน
ศิลปวัฒนธรรมสอดคล้องกับปรัชญาของสถานศึกษาที่ระบุว่า “เป็นสถาบันการศึกษาด้าน
ศิลปะที่มุ่งสร้างสรรค์ศาสตร์แห่งศิลป์ ผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางศิลปะควบคู่
คุณธรรมเพื่อผดุงรักษาและสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ” จัดการเรียนการสอนในระดับ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก โดยยึดมั่นปรัชญาของแต่ละ
หลักสูตร ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม สนับสนุนการดำเนินงานวิจัยและ
งานสร้างสรรค์ จัดสรรทุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ครอบคลุมกลุ่มการศึกษาด้าน
ศิลปวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

* กองส่งเสริมวิชาการและงานวิจัย สำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

แนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 4 แนวทาง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ 1) กำหนดให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการ 2) นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ในการประกอบการสอน 3) นำนักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์และนักวิจัยรับเชิญหรือเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติ และ 4) นำนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ ส่วนแนวทางการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานในบริบทของสังคมปัจจุบันอย่างสอดคล้องกับปรัชญาของสถาบัน พบว่ามี 3 แนวทางหลัก ๆ ได้แก่ 1) การอนุรักษ์ยึดถือแนวปฏิบัติขนบธรรมเนียมตามประเพณีอันดีงาม 2) การผสมระหว่างความเก่ากับความใหม่ และ 3) การเปิดอาณาจักรจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ไร้ขีดจำกัด เพื่อสร้างความเป็นเลิศทางศิลปะ

คำสำคัญ : งานวิจัย งานสร้างสรรค์ การบูรณาการ ศิลปวัฒนธรรม การเรียนการสอน

Abstract

The purposes of this research were (1) to study research, creative works, and teaching and learning process at Bunditpatanasilpa Institute and (2) to investigate appropriate approaches to integrating art and cultural research and creative works with teaching and learning process. The sample consisted of 164 key informants including administrators, heads of department, and lecturers. Data were collected by using questionnaires which had been verified for quality by content validity and an in-depth interview which was conducted with key informants comprising experts, administrators and heads of department.

The research results were found as follows: Bunditpatanasilpa Institute integrated research and creative works in arts and culture with teaching and learning process in accordance with the institute's philosophy "Being an education institution specialized in arts which aims to create knowledge in arts and produces graduates with knowledge and moral excellence to preserve

national arts and culture.” The institute provided various curricula including basic professional level, Bachelor’s degree, Master’s degree and Doctoral degree. It also preserved good traditions, supported doing research and creative works, provided funds for research and creative works continually covering all kinds of art and cultural education.

Four approaches to integrating research and creative works in arts and culture with teaching and learning process were found to be appropriate at highest levels as follows: (1) Students learned research or creative works to understand their process, (2) Lecturers made use of research results or creative works in part of teaching, (3) Students listened to lecturers’ presentations of research or creative works as well as participated in the national or international research conferences, (4) Graduate students joined the lecturer team to do research or creative works. Based on the current context of society, three main approaches were found to be in accordance with the institute's philosophy. These are (1) Preserving Thai traditions and culture, (2) Combining old and new culture, and (3) Exposing to unlimited imagination and creativity to create artistic excellence.

Keywords: Arts Research, Creative work, Integration, Culture, Teaching Process

บทนำ

การบูรณาการเป็นการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่สอดคล้องกับสภาพบริบทการจัดการศึกษาของสังคมปัจจุบัน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (2542, น. 2) ซึ่งให้ความสำคัญกับผู้เรียนและให้ใช้การเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน ดังที่ได้นิยามความหมายของการศึกษา ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เช่นเดียวกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2559, น. 4) ที่มีหลักการสำคัญคือ “ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีสำหรับคนไทย พัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรมและจริยธรรม สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559, น. 51) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล โดยมีแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และจัดกิจกรรมเสริมทักษะพัฒนาผู้เรียนในรูปแบบที่หลากหลาย ให้สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 25-26) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลาย เน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และการเรียนรู้แบบบูรณาการ การใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ในลักษณะองค์รวมและใช้การบูรณาการเป็นเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้น สถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามแผนพัฒนาดังกล่าว

ตามเกณฑ์คุณภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษากำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่งอาจมีจุดเน้นในเรื่องการวิจัยที่แตกต่างกันตามแต่พันธกิจของสถาบัน และจำเป็นต้องมีระบบและกลไกควบคุมการดำเนินการตามพันธกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุณภาพตามจุดเน้นของสถาบัน สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้ดำเนินงานวิจัยเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) มีแผนการวิจัย มีระบบและกลไกตลอดจนมีการสนับสนุนทรัพยากรให้สามารถดำเนินการได้ตามแผน 2) คณาจารย์มีส่วนร่วมในการวิจัยอย่างเข้มแข็งโดยบูรณาการงานวิจัยกับการจัดการเรียนการสอน และพันธกิจด้านอื่น ๆ ของสถาบัน และ 3) ผลงานวิจัยมีคุณภาพ มีประโยชน์สนองยุทธศาสตร์ของชาติ และมีการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2561, น. 63-76) จากรายงานการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสาม พ.ศ. 2554-2558 สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) (2557, น. 50) พบว่า ผลงานวิจัยและนวัตกรรมที่สามารถนำไปตีพิมพ์เผยแพร่และนำไปใช้ประโยชน์ยังปรากฏน้อย ดังนั้น เพื่อให้

ภารกิจในการจัดการศึกษาและภารกิจในการทำวิจัยและงานสร้างสรรค์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ประสบความสำเร็จและเกิดประโยชน์มีคุณภาพตามที่กำหนดไว้ นั้น จึงต้องมีการศึกษาแนวทางในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อใช้เป็นแนวทางให้สถานศึกษาที่จัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมได้ใช้อ้างอิงปฏิบัติต่อไป

การศึกษาแนวทางในการบูรณาการงานวิจัยกับการเรียนการสอนมีนักวิชาการทำการศึกษาไว้หลายงานด้วยกัน อาทิ ศึกษาการเชื่อมโยงวิจัยและการสอนเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ของนักเรียน (Healey, 2005, p. 183) พบว่า การเชื่อมโยงการวิจัยและการสอนเป็นหัวข้อที่นานาชาติให้ความสนใจศึกษาแนวทางการบูรณาการหลากหลายรูปแบบและสามารถพบได้ในสถาบันอุดมศึกษาทุกประเภท อีกทั้งการพัฒนาหลักสูตรจากผลการวิจัยดังกล่าว ได้สร้างความท้าทายแก่ผู้วิจัยและคณาจารย์เพราะอาจนำไปสู่การค้นหาวิธีการใหม่ ๆ สำหรับทั้งผู้สอนและผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ เจนกินส์ (Jenkins, 2019) ที่กล่าวว่า การบูรณาการเชื่อมโยงงานวิจัยกับการสอนเป็นประเด็นที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอน สอดคล้องกับงานวิจัยของเบอร์กิสสมอลเลย์ รูว์ นิลลี และอีวาน (Burke-Smalley, Rau, Neely & Evans, 2017, p. 501) ที่พบว่า สำหรับสถาบันการศึกษา การสนับสนุนความสัมพันธ์ระหว่างการสอนและการวิจัยสามารถช่วยปรับสถานะของการวิจัยและการสอนให้เท่าเทียมกัน และแสดงให้เห็นความสอดคล้องในลำดับความสำคัญมากขึ้นต่อทั้งคณาจารย์ นักศึกษา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับ ธงชัย ยืนยงศิริมาศ (2557, น. 3-4) และมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2555, น. 6-8) ที่ศึกษารูปแบบการบูรณาการงานวิจัยกับการเรียนการสอนพบว่า สามารถทำได้หลายรูปแบบ ได้แก่ การกำหนดให้นักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยของอาจารย์ เป็นผู้ช่วยในโครงการวิจัยของอาจารย์ นักศึกษาศึกษางานวิจัยเพื่อเรียนรู้กระบวนการวิจัย อาจารย์นำผลการวิจัยไปประกอบการสอน เข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยของอาจารย์หรือนักวิจัยคนอื่น ๆ และนิสิตเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติหรือนานาชาติ ทั้งนี้เพื่อนเน้นการสร้างความรู้ของผู้เรียนที่มากกว่าการให้เนื้อหาโดยอาจารย์เป็นผู้กำหนด การบูรณาการงานวิจัยกับการเรียนการสอนดังกล่าวยังช่วยให้นักศึกษาเกิดทักษะจากการลงมือปฏิบัติจริง ดังที่เบญจวรรณ ทิมสุวรรณ และรัชณี สรรเสริญ (2555) ศึกษาพบว่า การบูรณาการการเรียนการสอนกับกระบวนการวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจะส่งผลดีต่อ

การพัฒนาให้นักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ทำให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการดำเนินงานตามสภาพจริง เกิดเครือข่ายของการเรียนรู้ พัฒนาและเพิ่มพูนทักษะการปฏิบัติงานสู่มาตรฐานของการทำงานได้ ดังนั้น จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น การบูรณาการงานวิจัยและการเรียนการสอนจึงเป็นเรื่องที่เกิดประโยชน์ช่วยในการพัฒนาคุณภาพของการเรียนการสอนของสถาบันได้อีกทางหนึ่ง

จากสภาพการณ์และแนวคิดดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อศึกษางานวิจัย งานสร้างสรรค์ และการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อจะนำไปสู่แนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบันต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการดำเนินการงานวิจัย งานสร้างสรรค์ และการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. เพื่อศึกษาแนวทางที่เหมาะสมในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

วิธีการศึกษา

วิธีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ศึกษาวิเคราะห์เอกสาร คู่มือ ทบทวนวรรณกรรม ศึกษางานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับทุนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระหว่างปีงบประมาณ 2558-2562 จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เนื้อหา และออกแบบแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

พัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ศึกษา โดยมี

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางที่เหมาะสมในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ผู้บริหารในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิชาการ ได้แก่ รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี คณบดี รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการของวิทยาลัยที่สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 40 คน
2. หัวหน้าภาควิชาในระดับอุดมศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 46 คน
3. ครูและอาจารย์ผู้สอนที่รับทุนวิจัยและงานสร้างสรรค์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระหว่างปีงบประมาณ 2558-2562 จำนวน 131 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยมีเนื้อหาครอบคลุมตาม วัตถุประสงค์ และกรอบแนวคิดของการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถาม เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ สังกัด สถานภาพ ระดับการศึกษา ความเชี่ยวชาญ หรือสาขาวิชา และประสบการณ์การทำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นข้อคำถาม แบบหลายตัวเลือก (Multiple choices question) โดยระดับการวัดข้อมูลเป็นประเภท เรียงลำดับ (Ordinal Scale) และแบบสอบถามรูปแบบการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน เป็นแบบสอบถามปลายปิด (Close-Ended Response Question) ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale method) โดยระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาค (Interval Scale) เป็นข้อคำถาม 5 หัวข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำแบบสอบถาม ปรีक्षाผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน พิจารณาเนื้อหาให้มีความตรงกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิด การวิจัย โดยใช้เกณฑ์ในการตัดสิน คือ ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิตรงกัน 2 ใน 3 คน
2. การหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วนำไป ทดสอบ (Tryout) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา คือ ครูและอาจารย์ผู้สอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ หาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของ

ครอนบาคซ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.94

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

3.1 แบบสอบถามส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ (Percentage)

3.2 แบบสอบถามส่วนที่ 2 คำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความถี่ และค่าร้อยละ (Percentage)

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาแนวทางที่เหมาะสมในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหาร และหัวหน้าภาควิชาในระดับอุดมศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อประกอบการศึกษารูปแบบการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 8 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ มีประสบการณ์ในการทำวิจัยและการตีพิมพ์เผยแพร่ในระดับชาติหรือนานาชาติ เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับการสอนในระดับปริญญาตรีอย่างน้อย 5 ปี และยินดีให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลประกอบการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์พัฒนามาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

2. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเนื้อหาให้มีความตรงกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้มาสรุปประเด็น วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 การศึกษาข้อมูลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์และการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

บริบททั่วไปของสถาบัน

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นชื่อที่ได้รับพระราชทานนามจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โปรดเกล้าฯ พระราชทานเมื่อวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2540 หมายถึง “สถาบันผลิตบัณฑิตทางศิลปะแห่งความเจริญ” เดิมเป็นสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ ปัจจุบันเป็นสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาระดับปริญญาตรีและส่งเสริมวิชาการตั้งแต่ระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพขั้นสูงด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทำการสอน การแสดง วิจัย และให้บริการทางวิชาการ ตลอดจนส่งเสริม สืบสาน สร้างสรรค์ ทะนุบำรุง และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติและศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายของชุมชนในท้องถิ่น (พระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2559, 2559) มีส่วนราชการที่จัดการศึกษาในสังกัดจำนวน 18 แห่ง สาขาวิชาที่เปิดสอนมีบริบทความหลากหลายและแตกต่างกันไปตามเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นแต่ละภูมิภาค ทั้งภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก และภาคใต้

ข้อมูลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการศึกษาข้อมูลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับทุนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระหว่างปีงบประมาณ 2558-2562 ดังสรุปในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่ได้รับทุนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2558-2562

| ด้าน | ปีงบประมาณ พ.ศ. | | | | | | | | | | รวม | |
|---------------------------------------|-----------------|--------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-----------|--------------|------------|------------|
| | 2558 | | 2559 | | 2560 | | 2561 | | 2562 | | | |
| | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| 1. งานวิจัย | 22 | 100 | 16 | 100 | 8 | 100 | 19 | 100 | 18 | 100 | 83 | 100 |
| นาฏศิลป์ | 2 | 9.09 | 2 | 12.50 | 1 | 12.50 | 1 | 5.26 | 2 | 11.11 | 8 | 9.64 |
| ดุริยางคศิลป์ | 6 | 27.27 | 1 | 6.25 | 1 | 12.50 | 4 | 21.05 | 3 | 16.67 | 15 | 18.07 |
| ทัศนศิลป์ | 1 | 4.55 | 6 | 37.50 | 6 | 75.00 | 4 | 21.05 | 9 | 50.00 | 26 | 31.33 |
| การศึกษาทั่วไป | 13 | 59.09 | 7 | 43.75 | 0 | 0.00 | 10 | 52.63 | 4 | 22.22 | 34 | 40.96 |
| 2. งานสร้างสรรค์ | 9 | 100 | 11 | 100 | 14 | 100 | 13 | 100 | 26 | 100 | 73 | 100 |
| นาฏศิลป์ | 3 | 33.33 | 4 | 36.36 | 3 | 21.43 | 9 | 69.23 | 10 | 38.46 | 29 | 39.73 |
| ดุริยางคศิลป์ | 0 | 0.00 | 3 | 27.27 | 1 | 7.14 | 4 | 30.77 | 2 | 7.69 | 10 | 13.70 |
| ทัศนศิลป์ | 6 | 66.67 | 4 | 36.36 | 10 | 71.43 | 0 | 0.00 | 14 | 53.85 | 34 | 46.58 |
| 3. งานวิจัยการ เรียนการสอน | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 100 | 24 | 100 | 13 | 100 | 67 | 100 |
| นาฏศิลป์ | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 6.67 | 3 | 12.50 | 3 | 23.08 | 8 | 11.94 |
| ดุริยางคศิลป์ | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 13.33 | 6 | 25.00 | 3 | 23.08 | 13 | 19.40 |
| ทัศนศิลป์ | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 6.67 | 2 | 8.33 | 2 | 15.38 | 6 | 8.96 |
| การศึกษาทั่วไป | 0 | 0 | 0 | 0 | 22 | 73.33 | 13 | 54.17 | 5 | 38.46 | 40 | 59.70 |
| รวม | 31 | 13.90 | 27 | 12.11 | 52 | 23.32 | 56 | 25.11 | 57 | 25.56 | 223 | 100 |

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลงานวิจัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ย้อนหลังห้าปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2558-2562) พบว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จัดสรรทุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ แบ่งกลุ่มทุนเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ทุนงานวิจัย จำนวน 83 เรื่อง ทุนงานสร้างสรรค์ จำนวน 73 เรื่อง และทุนงานวิจัยการเรียนการสอน จำนวน 67 เรื่อง รวมจำนวน 223 เรื่อง สามารถแบ่งกลุ่มในภาพรวมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ออกตามลักษณะของงานและการใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การสร้างสื่อและการพัฒนาการเรียนการสอน จำนวน 105 เรื่อง
2. สร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม จำนวน 89 เรื่อง ในจำนวนนี้เป็นงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ 47 เรื่อง การแสดงนาฏศิลป์ 30 เรื่อง ดุริยางคศิลป์ 7 เรื่อง และวรรณกรรม 5 เรื่อง
3. การศึกษาองค์ความรู้ภูมิปัญญาครูอาจารย์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 21 เรื่อง
4. การพัฒนาองค์กร สังคม และคุณภาพชีวิต จำนวน 8 เรื่อง

ส่วนที่ 2 การศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

2.1 การศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 164 คน จากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 217 คน คิดเป็นร้อยละ 75.58 ส่วนใหญ่เป็นผู้สอน จำนวน 106 คน (ร้อยละ 64.63) หัวหน้าภาควิชา จำนวน 33 คน (ร้อยละ 20.12) และผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 25 คน (ร้อยละ 15.24) ระดับการศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาระดับปริญญาโทมากที่สุด จำนวน 128 คน (ร้อยละ 78.05) ระดับปริญญาตรี จำนวน 28 คน (ร้อยละ 17.07) และระดับปริญญาเอก จำนวน 8 คน (ร้อยละ 4.88) ความเชี่ยวชาญหรือสาขาวิชาของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า แต่ละกลุ่มมีจำนวนใกล้เคียงกัน เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ กลุ่มด้านดุริยางคศิลป์ จำนวน 46 คน (ร้อยละ 28.05) กลุ่มด้านนาฏศิลป์ จำนวน 41 คน (ร้อยละ 25) กลุ่มด้านทัศนศิลป์ จำนวน 39 คน (ร้อยละ 23.78) กลุ่มด้านการศึกษา จำนวน 36 คน (ร้อยละ 21.95) และอื่น ๆ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 1.22) ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การทำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์อยู่ระหว่าง 11-15 ปี จำนวน 76 คน (ร้อยละ 46.34) ประสบการณ์ 5-10 ปี จำนวน 41 คน (ร้อยละ 25) ประสบการณ์ 16-20 ปี จำนวน 24 คน (ร้อยละ 14.63) ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 7 คน (ร้อยละ 4.27) และมากกว่า 20 ปี จำนวน 16 คน (ร้อยละ 9.76)

2.1.2 ผลการศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้าน ศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

ผลการศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้าน ศิลปวัฒนธรรม กับการจัดการเรียนการสอน 4 รูปแบบ ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.40$) ดังนี้ 1) กำหนดให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อ เรียนรู้กระบวนการในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.50$) 2) อาจารย์นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ ไปใช้ในการประกอบการสอนอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.43$) 3) นำนักศึกษาเข้าฟังการรายงาน ผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์และนักวิจัยรับเชิญหรือเข้าร่วมประชุมการเสนอ ผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.43$) และ 4) นำนักศึกษาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.33$)

2.2 แนวทางที่เหมาะสมในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้าน ศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหาร และหัวหน้าภาควิชาในระดับอุดมศึกษา ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 8 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ และแนวทางในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการ จัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยสรุปผลจากการสัมภาษณ์ ดังนี้

1) กำหนดให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการ การให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการ เป็นการบูรณาการโดยใช้การจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก โดยคณาจารย์ผู้สอนนำงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ หรือนำประสบการณ์มาใช้พัฒนาหรือประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ในชั้นเรียนปกติ ด้วยวิธีการเรียนการสอน อาจารย์สอนให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยเพื่อเรียนรู้ องค์ความรู้หลักการและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยเรื่องนั้น ๆ หรือชี้แนะแนวทางสร้างสรรค์ ผลงานเพื่อให้เห็นที่มาแนวทาง แนวคิดหรือแรงบันดาลใจ กระบวนการทำงาน การมอบหมาย งานศึกษาค้นคว้าตัวอย่างงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ เพื่อมาร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณนักวิจัย

2) อาจารย์นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ในการประกอบการสอน

อาจารย์นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปประกอบการสอน เช่น การบูรณาการโดยใช้การวิจัยเป็นหลัก โดยคุณาจารย์ผู้สอนทำวิจัยชั้นเรียนหรือสร้างนวัตกรรมแล้วนำผลที่ได้ไปอบรมหรือให้ความรู้ขยายผลในชั้นเรียน หรือนำผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน หรือนำผลการวิจัยของอาจารย์ไปประกอบการสอน นักเรียนจะได้รับรู้จากทฤษฎีข้อความรู้ใหม่ ๆ การถ่ายทอดกระบวนการคิด จินตนาการ แรงบันดาลใจ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน หรือนำผลงานวิจัยเป็นกรณีศึกษาและนำมาปรับปรุงเพื่อการสอน การใช้งานวิจัยเป็นแนวทางในการแก้ไขและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

3) นำนักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์หรือนักวิจัยรับเชิญ หรือเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติ

การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับฟังแนวคิดและประสบการณ์มากขึ้น โดยการให้นักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยของอาจารย์หรือนักวิจัย หรือสัมมนาเกี่ยวกับงานวิจัยของอาจารย์หรือนักวิจัยรับเชิญ แล้วมอบหมายให้นักศึกษาที่เข้าร่วมรับฟังนำความรู้ไปถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นได้เรียนรู้ร่วมกัน ยังได้เห็นผลงานและรับฟังประสบการณ์ของผู้อื่นมากก็ยิ่งเกิดการพัฒนาการของนักศึกษามากขึ้นไปด้วย และหากนักศึกษามีผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เข้าร่วมนำเสนอในการประชุมการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติหรือนานาชาติ ก็เป็นการเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะและเพิ่มพูนประสบการณ์ได้มากยิ่งขึ้น

4) นำนักศึกษาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์

การให้นักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ เพื่อได้ลงมือปฏิบัติงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ โดยกำหนดให้นักศึกษาทำโครงการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ หรือบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ หรือเป็นผู้ช่วยในโครงการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ ด้วยการมีส่วนร่วมในกระบวนการดำเนินการ โดยที่อาจารย์มีงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของตนเองรองรับ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกปฏิบัติเห็นรูปแบบแนวทางของอาจารย์ผู้สอน และมีส่วนร่วมในผลงานของอาจารย์

จากการสัมภาษณ์แนวทางในการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

1. เมื่อคณาจารย์ผู้สอนทำวิจัยขั้นเรียนหรือสร้างนวัตกรรมแล้วควรนำไปเผยแพร่ขยายผลต่อหน่วยงาน ชุมชน และสังคม
2. ควรเปิดให้มีเวทีการแสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา
3. เปิดรับแนวคิดการสร้างสรรค์ต่อยอดใหม่ ๆ ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมในบริบทของสังคมสมัยใหม่ และยังคงสอดคล้องกับปรัชญาของสถาบันใน 3 แนวทาง คือ การอนุรักษ์ยึดถือแนวปฏิบัติขนบธรรมเนียมตามประเพณีอันดีงาม สองคือการผสมระหว่างความเก่ากับความใหม่ และสามคือการเปิดอาณาจักรจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ไร้ขีดจำกัด

นอกจากนี้วิธีการดำเนินงานการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน ควรเริ่มจากการศึกษาหลักสูตร (มคอ. 2) กำหนดรายวิชาที่จะบูรณาการ วิเคราะห์เนื้อหาของรายวิชาที่สอนเพื่อนำกระบวนการวิจัยมาใช้ในการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาของรายวิชา ระบุกิจกรรมการบูรณาการ การวิจัยกับการเรียนการสอนไว้ในหมวดแผนการสอนและการประเมินผลของรายวิชา (มคอ. 3 หรือ มคอ. 4) ดำเนินงานตามแผนการที่วางไว้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน นักศึกษาประเมินผลงานของตนเอง และจัดทำรายงานสรุปผลการเรียนรู้ อาจารย์สังเกตพฤติกรรม วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากผลงานของนักศึกษา จากนั้นอาจารย์ผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้และข้อเสนอแนะไว้ใน มคอ. 5 หรือ มคอ. 6 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานและพัฒนาปรับปรุงแก้ไขในปีต่อไป ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน

ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ดำเนินการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมสอดคล้องกับปรัชญาของสถานศึกษาที่ระบุว่า “เป็นสถาบันการศึกษาด้านศิลปะที่มุ่งสร้างสรรค์ศาสตร์แห่งศิลป์ ผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางศิลปะควบคู่คุณธรรม เพื่อผดุงรักษาและสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ” โดยในการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับปริญญาตรี ระดับปริญญาโท และปริญญาเอก ได้ยึดปรัชญาของสถาบันและปรัชญาของแต่ละหลักสูตร ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม มีการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ของสถาบัน มีการจัดสรรทุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ครอบคลุมกลุ่มสาขาด้านศิลปวัฒนธรรมและการศึกษาทั่วไปอย่างต่อเนื่อง ในระหว่างปีงบประมาณ 2558-2562 มีจำนวนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่ได้รับทุนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมจำนวน 223 เรื่อง แบ่งกลุ่มตามลักษณะของงานและการใช้ประโยชน์ ดังนี้ 1) การสร้างสื่อและการพัฒนาการเรียนการสอน จำนวน 105 เรื่อง 2) สร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม จำนวน 89 เรื่อง 3) การศึกษาองค์ความรู้ภูมิปัญญาครูอาจารย์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 21 เรื่อง และ 4) การพัฒนาองค์กร สังคม และคุณภาพชีวิต จำนวน 8 เรื่อง

จากข้อค้นพบที่ว่า การส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมในบริบทของสังคมและสอดคล้องกับปรัชญาของสถาบัน มี 3 แนวทางหลัก ๆ ได้แก่ 1) การอนุรักษ์ยึดถือแนวปฏิบัติขนบธรรมเนียมตามประเพณีอันดีงาม 2) การผสมระหว่างความเก่ากับความใหม่ และ 3) การเปิดอาณาจักรจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ไร้ขีดจำกัด เพื่อสร้างความเป็นเลิศทางศิลปะควบคู่คุณธรรม เนื่องจากปัจจุบันมีความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมมากขึ้น มีการผสมกลมกลืนของวัฒนธรรมจากหลากหลายพื้นที่หลายประเทศ มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริม และพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ มากขึ้น การส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานนอกจากการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่แล้ว จึงควรส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และเปิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์โดยไม่มีขีดจำกัด สอดรับกับนโยบายการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (2542, น. 16) มาตรา 57 และ 58 ได้กำหนดให้หน่วยงานทางการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย บุคคลในชุมชนให้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา โดยนำประสบการณ์ ความรอบรู้ ความชำนาญ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของบุคคลในพื้นที่มาใช้เพื่อเกิดประโยชน์ทางการศึกษา

ให้มากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจวรรณ ทิมสุวรรณ และรัชณี สรรเสริญ (2555) ที่พบว่า การบูรณาการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถชี้แจงทำความเข้าใจให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการสืบสาน อารงรักษาศิลปวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของประเทศ เช่น ความภูมิใจในชาติหรือสถาบันพระมหากษัตริย์ ความศรัทธาในสถาบันศาสนา อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กร ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเข้าใจในวิถีชีวิตและภูมิปัญญาไทย อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีการถ่ายทอดจากผู้เชี่ยวชาญทำให้มีความโดดเด่นด้านการอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม

ผลการศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรูปแบบสรุปแนวทางที่เหมาะสมในการบูรณาการงานวิจัยและการสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) กำหนดให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการ 2) อาจารย์นำผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ในการประกอบการสอน 3) นำนักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์หรือนักวิจัยรับเชิญ หรือเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติ และ 4) นำนักศึกษาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ รายละเอียดแต่ละรูปแบบ ดังนี้

1) กำหนดให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการของการทำวิจัย

รูปแบบการให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการเป็นการบูรณาการโดยใช้การจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก โดยคณาจารย์ผู้สอนนำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ หรือนำประสบการณ์มาใช้พัฒนาหรือประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติด้วยวิธีการเรียนการสอน เนื่องจากการศึกษารณัตถ์ตัวอย่างจะให้นักศึกษาได้เห็นกระบวนการดำเนินงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบตลอดกระบวนการมากขึ้น สอดคล้องกับ ธงชัย ยืนยงศิริมาศ (2557) และมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2555) ที่ว่า อาจารย์สอนให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยเพื่อเรียนรู้องค์ความรู้หลักการและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยเรื่องนั้น ๆ เช่น งานวิจัยให้เห็นถึงวิธีการตั้งโจทย์ปัญหาวิธีการแก้ปัญหา ผลการวิจัย และการนำผลการวิจัยไปใช้ วิธีนี้จะทำให้นักศึกษาเข้าใจใน

กระบวนการทำวิจัย ส่วนงานสร้างสรรค์เพื่อให้เห็นที่มาแนวทาง แนวคิด หรือแรงบันดาลใจ กระบวนการทำงาน การศึกษาหาข้อมูลเชิงเอกสารและเชิงบุคคลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งสุดท้ายนักศึกษาต้องนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของตนเองเมื่อสำเร็จการศึกษา

นอกจากนี้ในการเรียนการสอน ผู้สอนใช้วิธีมอบหมายงานให้ผู้เรียนศึกษาวิเคราะห์ ผูกกระบวนการเก็บข้อมูลวิจัยงานภาคสนามของตนเองเป็นงานรายกลุ่มหรืองานส่วนบุคคล แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณ ผู้วิจัยด้วย เช่น ไม่นำคำพูดที่ทำให้ผู้ให้ข้อมูลเกิดความเสียหายไปใช้ เคารพวัฒนธรรม ขนบประเพณี ความอ่อนน้อม การพูดที่ไม่ละลาบละล้วง กลั่นกรองคำพูด คิดก่อนพูด รักษาเกียรติมารยาท ไม่ยกตนข่มท่าน ไม่ทำตัวเป็นน้ำท่วมแก้ว เนื่องจากในสภาพจริง เมื่อนักศึกษาออกเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจะต้องทำตัวกลมกลืน และอ่อนน้อมถ่อมตน เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจวรรณ ทิมสุวรรณ และรัชณี สรรเสริญ (2555) ที่มีข้อค้นพบว่า การบูรณาการการเรียนการสอนกับ กระบวนการวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจะส่งผลดีต่อการพัฒนา นักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการดำเนินงานตาม สภาพจริง เกิดเครือข่ายของการเรียนรู้ พัฒนาและเพิ่มพูนทักษะการปฏิบัติงานสู่มาตรฐาน ของการทำงานได้ ช่วยให้เป็นคนใจกว้าง ก่อให้เกิดการประสานประโยชน์และลดความขัดแย้ง ที่อาจเกิดขึ้นกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิชา และความสัมพันธ์ของเนื้อหาวิชาที่เรียนกับการปฏิบัติจริง

2) อาจารย์นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ในการประกอบการสอน

รูปแบบอาจารย์นำผลการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปประกอบการสอน เช่น การบูรณาการโดยใช้การวิจัยเป็นหลัก โดยคณาจารย์ผู้สอนทำวิจัยชั้นเรียนหรือสร้างนวัตกรรม แล้วนำไปอบรมหรือให้ความรู้ขยายผลในชั้นเรียน วิธีการนี้ช่วยให้เกิดการพัฒนาการเรียน การสอน เนื่องจากเป็นการดำเนินงานวิจัยเพื่อแก้ปัญหาหรือส่งเสริมการเรียนการสอนเดิม ให้ดีขึ้น และเป็นการนำเทคนิควิธีการใหม่ ๆ ที่ได้จากงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์มาพัฒนา การเรียนรู้ของนักศึกษา สอดคล้องกับ ธงชัย ยืนยงศิริมาศ (2557) และมหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2555) ที่ว่า การนำผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาใน การจัดการเรียนการสอน หรือนำผลการวิจัยของอาจารย์ไปประกอบการสอนเพื่อให้นักศึกษา ได้เรียนรู้กระบวนการวิจัย แนวคิดทฤษฎี และความรู้ที่ทันสมัย นักศึกษาจะได้รับรู้จาก

ทฤษฎีข้อความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ตัวอย่างที่พบจากงานวิจัยครั้งนี้ เช่น รายวิชาดนตรีกับการแสดงโขนของคณะศิลปนาฏดุริยางค์ การถ่ายทอดกระบวนการคิด จินตนาการ แรงบันดาลใจ และเทคนิคในการสร้างชิ้นงานด้านทัศนศิลป์ของคณะศิลปวิจิตร สอดคล้องกับการบูรณาการวิจัยกับการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (ชนม์ฉันทพร เจริญราช, วณิฎา ศิริวรสกุล, และชัชสรัญ รอดยิม, 2559) ที่พบว่า การนำงานวิจัยไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์กับการเรียนการสอน หรือนำผลงานวิจัยเป็นกรณีศึกษาและนำมาปรับปรุงเพื่อการสอน การใช้งานวิจัยเป็นแนวทางในการแก้ไขและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ซึ่งต้องระบुरายละเอียดการสอนใน มคอ. 3 ด้วย

3) นำนักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์หรือนักวิจัยรับเชิญ หรือเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ระดับชาติหรือนานาชาติ

รูปแบบนี้พบว่า เป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับฟังแนวคิดและประสบการณ์มากขึ้น โดยการให้นักศึกษาเข้าฟังการรายงานผลงานวิจัยของอาจารย์หรือนักวิจัย หรือสัมมนาเกี่ยวกับงานวิจัยของอาจารย์หรือนักวิจัยรับเชิญ แล้วมอบหมายให้นักศึกษาที่เข้าร่วมรับฟังนำความรู้ไปถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นได้เรียนรู้ร่วมกัน เนื่องจากการเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ให้นักศึกษาได้เห็นมุมมองแนวคิดที่กว้างขึ้น จะช่วยส่งผลในการพัฒนาการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น การมอบหมายให้นักศึกษาส่งผลงานเพื่อตีพิมพ์ในฐานข้อมูลวารสาร หรือส่งผลงานเข้าร่วมประชุมการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติหรือนานาชาติ ทำให้ได้ประสบการณ์ตรงจากตนเอง ได้เห็นและรับฟังประสบการณ์ของผู้อื่น ก็ยังเกิดการพัฒนาการการเรียนรู้ สร้างความแปลกใหม่ ทำให้มีความสนใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของธงชัย ยืนยงศิริมาศ (2557) และ Dteve Bell Harkness (อ้างถึงในนิภา กุ้พงษ์ศักดิ์, 2556) พบว่า การใช้วิธีการสร้างเรื่อง (Storyline Approach) และผสมผสานศาสตร์หลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกัน เป็นการสร้างประสบการณ์ตรงหรือการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน

4) นำนักศึกษาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์

การกำหนดให้นักศึกษาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ โดยกำหนดให้นักศึกษาทำโครงการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ หรือบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของอาจารย์ เพื่อได้ลงมือปฏิบัติงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ อาทิ อาจารย์มีเนื้องานที่เป็นลักษณะจัดแบ่งมอบหมายให้นักศึกษาดำเนินการวิจัยหรือสร้างสรรค์ ผลงานตามความถนัดและความสามารถ อาจารย์ผู้สอนมอบหมายการมีส่วนร่วมของนักศึกษา เป็นกลุ่มหรือรายบุคคล และคอยชี้แนะเพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ ในการดำเนินงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ เนื่องจากวิธีการนี้เป็นการฝึกปฏิบัติให้นักศึกษาได้ ปฏิบัติและสร้างผลงานของตนเอง โดยมีอาจารย์คอยสนับสนุนหรือเป็นที่ปรึกษา เป็นการสอน โดยให้ลงมือปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองออกมาได้เต็มที่ สอดคล้องกับ ธงชัย ยืนยงศิริมาศ (2557) และมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2555) ที่ว่า อาจารย์กำหนดให้นักศึกษาทำโครงการวิจัยหรือเกี่ยวข้องกับงานวิจัยของอาจารย์ดำเนินการ โดยที่อาจารย์มีงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของตนเองรองรับ และกำหนดให้นักศึกษาร่วมทำ โครงการวิจัยหรือสร้างสรรค์ผลงานกับอาจารย์ หรือเป็นผู้ช่วยในโครงการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกปฏิบัติ เห็นรูปแบบแนวทางของอาจารย์ ผู้สอนและมีส่วนร่วมในผลงานของอาจารย์ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ รอซีกิน สาเร๊ะ และคณะ (2560) ที่พบว่าการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับกระบวนการวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจะส่งผลดีต่อการพัฒนานักศึกษาให้เกิด การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ให้นักศึกษามีประสบการณ์ดำเนินงานตามสภาพจริง เกิดเป็น เครื่องมือของการเรียนรู้ พัฒนา เพิ่มพูนทักษะการปฏิบัติงานสู่มาตรฐานของการทำงานได้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของวิชากับการปฏิบัติจริง และสามารถเชื่อมโยงเป็น เนื้อเดียวกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนแบบบูรณาการ ของ วิฑูรย์ วีรศิลป์ (2555) ที่พบว่า กิจกรรมสะท้อนให้เห็นสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคลิกภาพ ประสบการณ์ ความรู้สึนึกคิด เจตคติ แนวความคิด จินตนาการ การใช้ภาษา ไหวพริบ ปฏิภาณ ซึ่งผลงานการมีส่วนร่วมนักศึกษาสามารถนำผลงานไปใช้ประโยชน์ต่อตัวนักศึกษาได้ นอกจากนี้อาจารย์ควรอธิบายเพิ่มเติมในกระบวนการวิจัยส่วนอื่น ๆ ที่นักศึกษาไม่ได้มีส่วนร่วมด้วย เพราะวิธีการนี้มีข้อเสียหรือช่องโหว่ ดังที่ เบญจวรรณ ทิมสุวรรณ และรัชนิ สรรเสริญ (2555) กล่าวว่า วิธีนี้มีข้อเสียที่ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้กระบวนการทำวิจัยครบถ้วนทุกขั้นตอน อาจารย์ควรเพิ่มเติมด้วยวิธีการอธิบายหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย

แนวทางทั้ง 4 รูปแบบที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับแนวทางและ รูปแบบการบูรณาการงานวิจัยเข้ากับการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

(2561) ที่มีแนวทาง ดังนี้ 1) ส่วนหนึ่งของงานวิจัยให้นักศึกษาทำเป็นปัญหาพิเศษ หรือ ทดลองปฏิบัติในช่วงโม่งปฏิบัติการ 2) นำผลการวิจัยที่ดำเนินการแล้วเสร็จไปใช้ในการสอน ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ 3) กำหนดให้นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยอาจารย์ 4) กำหนดให้นักศึกษาในระดับปริญญาตรีทำโครงการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยของอาจารย์ และ 5) กำหนดให้นักศึกษาเข้าฟังบรรยายหรือสัมมนา งานวิจัยของอาจารย์ และการบูรณาการ แบบนำความรู้และประสบการณ์จากงานวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงระบุ กิจกรรมการบูรณาการใน มคอ. 3 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจนกินส์ (Jenkins, 2019) ที่กล่าวว่า การเชื่อมโยงงานวิจัยกับการสอนเป็นประเด็นที่สำคัญในการพัฒนาด้านการเรียน การสอน แนวทางการปฏิบัติได้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมหรือกระบวนการงานวิจัยด้านการเรียนการสอนสามารถเชื่อมโยงได้กับกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งในด้านรายบุคคล ในรายละเอียดของรายวิชา หรือแม้แต่ในหลักสูตรระดับนานาชาติ

อย่างไรก็ดีการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์กับการเรียนการสอนควรเริ่ม พิจารณาจากรายวิชาที่สอนว่ามีแนวทางจะนำงานวิจัยและงานสร้างสรรค์มาบูรณาการใช้ได้ ในแนวทางใด ซึ่งควรกำหนดรายละเอียดระบุใน มคอ. 3 แผนการสอน โดยระบุกิจกรรม การจัดการเรียนการสอนให้ชัดเจน กำหนดใบงานที่จะให้นักศึกษาดำเนินการ มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน และมีการวัดและประเมินผลในรูปแบบการบูรณาการแบบต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. อาจารย์ผู้สอนควรเลือกใช้แนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะกับบริบทการเรียนการสอนใน หลักสูตรและรายวิชาที่มีความเกี่ยวข้อง ยกตัวอย่างเช่น

- หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ รายวิชาจิตรกรรม ผลงานวิจัยหรือ งานสร้างสรรค์เทคนิควิธีใหม่ ๆ สามารถนำไปใช้ในการประกอบการสอนได้

- หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย อาทิ รายวิชาการวิจัยนาฏศิลป์ และรายวิชาศิลปนิพนธ์ ผลงานวิจัยสร้างสรรค์นาฏดุริยางคศิลป์ที่หลากหลายของคณาจารย์ เป็นผลงานให้นักศึกษาศึกษางานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้กระบวนการ และต่อยอดงานสร้างสรรค์ได้

2. ผู้บริหารสถานศึกษาควรนำข้อสรุปที่ผู้วิจัยค้นพบไปเป็นแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอน รวมถึงกำหนดนโยบายในการบูรณาการการจัดการเรียนการสอน โดยกำหนดให้ผู้วิจัยถอดองค์ความรู้ในงานวิจัยนั้นมีความรู้อะไรบ้างที่จะนำไปสู่นักศึกษาได้ โดยทำเป็นแบบฟอร์มการนำผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ด้านการเรียนการสอน และวิธีการบูรณาการผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์นำไปสู่การเรียนการสอนอย่างไร

3. สถาบันควรส่งเสริมสนับสนุนทุนพัฒนางานวิจัยสร้างสรรค์ของคณาจารย์มากยิ่งขึ้น เพราะเป็นการส่งเสริมการสร้างสรรค์และพัฒนาศักยภาพคณาจารย์ ทำให้นักศึกษาได้เห็นผลงานหลากหลาย เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ และเมื่อนำแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่พบจากงานวิจัยนี้ไปใช้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาของสถาบันต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาคั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาแนวทางการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนที่ค้นพบไปทดลองใช้ในการเรียนการสอน และมีการจดบันทึกผลการใช้อย่างเป็นระบบ

2. ควรมีการศึกษาความแตกต่างของการบูรณาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการจัดการเรียนการสอนแยกเป็นแต่ละกลุ่มสาขาวิชา

รายการอ้างอิง

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

กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____. (2559). **แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.**

2560-2564). กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนม์ฉันทน์ เจริญราช, วณิฎา ศิริวิรสกุล, และชัชสรัญ รอดยิ้ม. (2559). “การบูรณาการวิจัยกับการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร”. **วารสารวไลย-อลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)**, 6, 1: 25-38.

ธงชัย ยืนยงศิริมาศ. (2557). **คู่มือการบูรณาการพันธกิจ ปีการศึกษา 2557**. เชียงใหม่ :

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

นิภา กุ้พงษ์ศักดิ์. (2556). “การบูรณาการความรู้ทักษะการใช้ภาษาไทย การเสริมสร้างคุณธรรมและความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ DVD”. **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 15, 1: 77-86.

เบญจวรรณ ทิมสุวรรณ และรัชนี้ สรรเสริญ. (2555). “การบูรณาการ : กระบวนทัศน์ในการประกันคุณภาพการศึกษา”. **วารสารการพยาบาลและการศึกษา**, 5, 2: 2-13.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 116 ตอนที่ 74ก ลงวันที่ 19 สิงหาคม 2542.

พระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2559. (2559). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 133 ตอนที่ 57ก ลงวันที่ 5 กรกฎาคม 2559.

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2555). **คู่มือปฏิบัติงานการบูรณาการพันธกิจ**. พระนครศรีอยุธยา : ผู้แต่ง.

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. (2561). **แนวปฏิบัติที่ดีด้านการบูรณาการงานวิจัยเข้ากับการเรียนการสอนหรือการบริการวิชาการ/วิชาชีพ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 28 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก <http://web.chandra.ac.th/blog/wp-content/uploads/2012/08/แนวปฏิบัติด้านการบูรณาการ.pdf>

รอซีกิน สาเร๊ะ และคณะ. (2560). “การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ของนักศึกษาหลักสูตรสาธารณสุขศาสตรบัณฑิต”. **วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้**, 4, 3: 151-159.

วิฑูรย์ วีรศิลป์. (2555). **การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนแบบบูรณาการรายวิชา ความจริงของชีวิต**. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2560). **แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2560-2564 (ประจำปีงบประมาณ 2562)**. นครปฐม : ผู้แต่ง.

_____. (2561). **รายงานการประเมินคุณภาพภายในสถานศึกษา**. นครปฐม : ผู้แต่ง.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี.

(2559). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2557).

รายงานการประเมินคุณภาพภายนอกกรอบสาม (พ.ศ. 2554-2558) ระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

Burke-Smalley L. A., Rau B. L., Neely A. R., & Evans W. R. (2017). "Factors perpetuating the research-teaching gap in management: A review and propositions". **The International Journal of Management Education**, 15(2017): 501-512.

Healey M. (2005). "Linking Research and Teaching to Benefit Student Learning". **Journal of Geography in Higher Education**, 29, 2: 183–201.

Jenkins A. (2019). **Curricula and Departmental Strategies to Link Teaching and Geoscience Research**. [online]. Retrieved 10 January 2019. From http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-6946-5_6#page-1

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

จุลชาติ อรรถนิษานาค, ผู้ช่วยศาสตราจารย์. รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2562.

ณรงค์ชัย ปิฎกักรัตน์, ศาสตราจารย์. ผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2563.

นิตยา รุ่งสมัย, ผู้ช่วยศาสตราจารย์. หัวหน้าภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2563.

ศุภชัย จันทร์สุวรรณ, รองศาสตราจารย์. ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 29 มกราคม 2563.

ศุภชัย สุกชีโชติ, รองศาสตราจารย์. ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2563.

ศักดิ์ชาย บุญอินทร์. หัวหน้าภาควิชาศิลปะสากล วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2563.

สุพรรณณี เหลือบุญชู, รองศาสตราจารย์. ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ปรึกษาโครงการบัณฑิตศึกษา.

สัมภาษณ์, 29 มกราคม 2563.

อุษามรณ บุญเรือง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์. อาจารย์ประจำคณะศิลปศึกษา อติตรองอธิการบดี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2562.

การพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของ
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์โดยใช้แบบรายงาน
การใช้จ่ายงบประมาณแบบครบวงจร

THE DEVELOPMENT OF THE INVESTMENT BUDGET
EXPENDITURES REPORT OF BUNDITPATANASILPA
INSTITUTE BY USING THE INTEGRATED INVESTMENT
BUDGET EXPENDITURE REPORT FORM

สุรียา เล้าประเสริฐ*

SURIYA LAOPRASERT

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์โดยใช้แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณแบบครบวงจร” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์กำหนด และเพื่อพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ดำเนินการวิจัยในช่วงเดือนสิงหาคม - กันยายน 2562 โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เจ้าหน้าที่งานแผนและพัสดุที่ทำหน้าที่รายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณจากหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันฯ จำนวน 19 คน ใช้รูปแบบการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis, McTaggart และ Nixon ได้แก่ การวางแผน (Plan) การปฏิบัติ (Act) การสังเกต (Observe) และการสะท้อนกลับ (Reflect) เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในที่ทำงาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการ เชิงปริมาณ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ และร้อยละ และใช้วิธีการเชิงคุณภาพ ได้แก่ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ซึ่งจากผลการวิจัยได้ข้อสรุปว่า เจ้าหน้าที่

* กองนโยบายและแผน สำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Policy and planning division, Office of President, Bunditpatanasilpa Institute

ผู้ปฏิบัติงานมีความพึงพอใจต่อแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณแบบครบวงจรอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.12) โดยแบบรายงานฯ ดังกล่าวช่วยทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ รายงานข้อมูลได้ถูกต้อง ละเอียด ครบถ้วน ชัดเจน และครอบคลุม และตอบสนองทุกความต้องการของหน่วยงานภายนอก แบบเบ็ดเสร็จ รวมถึงลดความซ้ำซ้อนในการส่งรายงาน ลดภาระงาน ลดเวลาในการทำงานของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถใช้ข้อมูลจากตารางให้เป็นประโยชน์ได้ ใช้ประชุมติดตามเร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณของสถาบันฯ ได้ ตลอดจนมีคู่มืออธิบายการกรอกข้อมูลลงแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรที่เข้าใจง่าย ทำให้สะดวกในการกรอกข้อมูล ลดความผิดพลาดในการกรอกข้อมูลได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : วิจัยปฏิบัติการ แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจร

Abstract

The Action Research “The development of the investment budget expenditure report of the Bunditpatanasilpa Institute by using the integrated investment budget expenditure report form” aimed to study the causes of the problems in reporting investment budget expenditures and to develop the tool used for reporting the results of the annual budgetary expenditures of departments or units in the Bunditpatanasilpa Institute. The study was carried out between August to September 2019. The target group was the total of 19 staff members of the department of planning and supplies, who are responsible for reporting the investment budget of the institutes. The tool that the researcher created was “the Integrated investment budget expenditure report form”. The action research model based on the concepts of Kemmis, McTaggart and Nixon, such as Plan, Act, Observe, and Reflect for solving real problems at work was employed to collect data. The quantitative data were analyzed using mean, frequency and percentage and the qualitative data were analyzed by using content analysis. The results of the action research revealed that the mean score of the satisfactory level of the

employees was equal to 4.12 which means that their satisfaction was above the average level. The tool can help them to make data reports accurate, complete and clear and meet all the need of employee in a comprehensive way which includes reducing duplication of reporting, workload, and working time. Moreover, it helps them to make good use of the data from the table. Aside from using it in the meeting to track and expedite the budget spending of the Bunditpatanasilpa Institute, they can use this form for other purposes such as following up or accelerating the approval of the budget. With the handbook explaining how to fill in the information in the tables, the users found it easy to understand, convenient to fill in information, and it minimizes errors in filling in the information as well.

Keywords: Action Research, Integrated Investment Budget Reporting Form

บทนำ

ตามพระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ พ.ศ. 2561 หมวด 7 การประเมินผลและการรายงาน ส่วนที่ 1 การประเมินผล มาตรา 47 กำหนดให้หน่วยรับการจัดสรรงบประมาณจัดให้มีระบบการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณภายในหน่วยรับงบประมาณตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่ผู้อำนวยการกำหนด และให้ถือว่าการประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการบริหารงบประมาณที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและเปิดเผยต่อสาธารณชน และส่วนที่ 2 การรายงาน มาตรา 50 ให้หน่วยรับงบประมาณรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณในปีงบประมาณในปีที่สิ้นสุดรวมทั้งผลการปฏิบัติงานให้ผู้อำนวยการทราบภายใน 45 วัน นับตั้งแต่วันสิ้นปีงบประมาณเพื่อให้ผู้อำนวยการจัดทำผลการใช้จ่ายงบประมาณรายจ่ายและผลการปฏิบัติงานของหน่วยรับงบประมาณเสนอคณะรัฐมนตรีภายในเก้าสิบวัน นับตั้งแต่วันสิ้นปีงบประมาณ (พระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ, 2561) ดังนั้น เพื่อให้หน่วยรับงบประมาณมีผลการเบิกจ่ายเป็นไปตามเป้าหมายที่รัฐบาลกำหนด คณะรัฐมนตรีจึงได้มีหนังสือด่วนที่สุดที่ นร 0505/ว 590 เรื่องมาตรการด้านการงบประมาณเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บท คณะรัฐมนตรีได้เห็นชอบตามที่สำนักงานงบประมาณเสนอใน

การกำหนดเป้าหมายการใช้จ่ายงบประมาณเป็นรายไตรมาสประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 โดยรัฐบาลกำหนดเป้าหมายการเบิกจ่ายงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 สำหรับหน่วยรับงบประมาณ ในส่วนงบลงทุน งบประจำ และงบประมาณในภาพรวมอยู่ที่ ร้อยละ 100

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นหน่วยรับงบประมาณหนึ่งในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม มีวิสัยทัศน์เป็นสถาบันจัดการศึกษาชั้นนำด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ศิลปะ และทัศนศิลป์ ในระดับชาติและเป็นศูนย์กลางความร่วมมือในระดับนานาชาติภายในปี พ.ศ. 2564 (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562) ได้จัดระบบติดตามและประเมินผลการใช้จ่ายงบประมาณ รวมถึงมีการกำกับติดตามการใช้จ่ายงบลงทุนผ่านที่ประชุมคณะกรรมการกำกับติดตาม เร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณประจำเดือนเพื่อให้มีเป้าหมายการเบิกจ่ายเป็นไปตามที่รัฐบาล กำหนด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดตามงบประมาณในหมวดงบลงทุนที่มักจะมีผลการเบิกจ่าย ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่รัฐบาลกำหนดที่ร้อยละ 100 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกตและ สัมภาษณ์เชิงลึกในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณในหมวดงบลงทุนที่ผ่านมากับ เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุ ผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 50 ของหน่วยงานและ สถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ ที่ต้องรายงานผ่านแบบฟอร์มการติดตามการใช้จ่ายงบลงทุน แบบเดิมไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด บางครั้งหน่วยงานและสถานศึกษาต้อง รายงานข้อมูลมาหลายครั้งตามวัตถุประสงค์ในการรายงานที่แตกต่างกันไป ซึ่งส่วนหนึ่ง เกิดจากเครื่องมือ คือ แบบติดตามการใช้จ่ายงบลงทุนในการรายงานผลที่ฝ่ายประสิทธิภาพ องค์กร กองนโยบายและแผนสร้างขึ้นยังไม่มีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ตารางสำหรับกรอก ข้อมูลยังมีข้อมูลไม่ครอบคลุมสำหรับใช้ในการรายงานผู้บริหารและหน่วยงานภายนอก ทำให้เวลาผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกต้องการข้อมูลเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากตาราง หน่วยงานจะต้องใช้เวลาในการให้ข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งเท่ากับว่าเป็นการเพิ่มภาระงานของ หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัด อีกทั้งตารางดังกล่าวยังไม่มีคำอธิบายเพื่อให้ผู้กรอก ข้อมูลเข้าใจ บางครั้งสร้างความสับสนในการกรอกข้อมูล สอดคล้องกับการวิเคราะห์ปัญหา ที่เกิดขึ้นภายในฝ่ายประสิทธิภาพองค์กร กองนโยบายและแผน โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการจัด เรียงลำดับความสำคัญด้วยการ์ด (card sort) ในการจัดลำดับความสำคัญของปัญหา พบว่า มีปัญหาที่สำคัญมากที่สุด คือ เครื่องมือติดตามการใช้จ่ายงบลงทุนไม่มีประสิทธิภาพ

จากการตรวจเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบในการรายงานผลงบประมาณผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณที่หน่วยงานราชการใช้มี 2 แบบ คือ การรายงานผลผ่านตารางติดตามการใช้จ่ายงบประมาณที่หน่วยงานกำหนดขึ้น และการรายงานผลผ่านระบบสารสนเทศออนไลน์ที่หน่วยงานพัฒนาขึ้นมา สำหรับในบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ด้วยข้อจำกัดด้านความต้องการสารสนเทศของผู้บริหาร เพื่อประโยชน์ในการตัดสินใจ และความรวดเร็วของการใช้สารสนเทศจากหน่วยงานภายนอก รูปแบบการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณที่เหมาะสม คือ การรายงานผลการติดตามการใช้จ่ายงบประมาณผ่านตาราง ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมขึ้น คือ “แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจร” โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแบบฟอร์มดังกล่าวมาจากแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561 ที่สามารถบูรณาการความต้องการจากหลายหน่วยงาน เช่น สำนักงบประมาณ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น ให้อยู่ในตารางเดียวในลักษณะครบวงจร เพื่อลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน ไม่เพิ่มภาระงานให้แก่เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุ และจากการวิเคราะห์ปัญหาที่สำคัญที่สุด คือ เครื่องมือติดตามการใช้จ่ายงบประมาณไม่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคนิคแผนภูมิก้างปลา (Fishbone diagram chart) พบว่า การที่หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รายงานข้อมูลไม่ครบถ้วน และไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนดเกิดจากสาเหตุหลักด้วยกัน 3 ประการ คือ ตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจนสร้างความสับสนให้เจ้าหน้าที่กรอกข้อมูล ขาดการบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหาร และหน่วยงานภายนอกต้องการ เช่น สำนักงบประมาณ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น รวมถึงไม่มีข้อมูลสำหรับอธิบายว่าหน่วยงานต้องกรอกข้อมูลอย่างไรให้ถูกต้อง ส่งผลทำให้หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันฯ ต้องกรอกข้อมูลหลายครั้งตามความต้องการของผู้บริหาร และหน่วยงานภายนอกที่ต้องการใช้ข้อมูล เท่ากับว่าเป็นการเพิ่มภาระงานให้แก่เจ้าหน้าที่งานแผนและพัสดุที่ต้องรายงานข้อมูลเข้ามาที่ส่วนกลางหลายครั้ง

ด้วยปัญหาดังกล่าวข้างต้นทางผู้วิจัยจึงได้ทำวิจัยปฏิบัติการ (Action research) เพื่อแก้ปัญหาจากการทำงานจริงที่เกิดขึ้น โดยผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณ ได้แก่ “แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจร” ซึ่งบูรณาการความต้องการจากหลายฝ่ายหลายหน่วยงานที่ต้องการข้อมูลงบประมาณ ได้แก่ ผู้บริหารของสถาบันฯ สำนักงบประมาณ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เข้าด้วยกัน

เพื่อประโยชน์ของสถาบันฯ ที่จะได้เครื่องมือในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณที่มีประสิทธิภาพ สามารถรายงานข้อมูลได้ถูกต้อง ชัดเจน และตอบสนองทุกความต้องการของหน่วยงานภายนอก รวมถึงลดภาระการรายงานข้อมูลสำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดจากที่ต้องกรอกข้อมูลหลายตารางตามความต้องการที่หลากหลายของหน่วยงาน มากรอกข้อมูลเพียงตารางเดียว และทำให้หน่วยงานและสถานศึกษาเข้าใจวิธีการรายงานได้ถูกต้อง ชัดเจน และสถาบันฯ ยังได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบในการติดตามงบประมาณในหมวดอื่น ๆ เช่น งบเงินอุดหนุนและงบรายจ่ายอื่นผ่านรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ เพื่อแก้ปัญหาในที่ทำงานต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาหาสาเหตุของปัญหาในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด
2. เพื่อพัฒนา “การรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณ” สำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

นิยามศัพท์เฉพาะ

แบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนครบวงจร หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับให้หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ใช้ในการรายงานข้อมูลการใช้จ่ายงบลงทุน โดยบูรณาการความต้องการจากหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกให้หน่วยงานสามารถกรอกข้อมูลลงในตารางที่กำหนดขึ้นแค่เพียงครั้งเดียว เพื่อลดปัญหาความซ้ำซ้อนในการปฏิบัติงาน ทำให้รายงานข้อมูลได้ตรงตามความต้องการของผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกได้ทันทีและอย่างถูกต้อง โดยลักษณะของตารางกรอกข้อมูลเป็นตาราง Excel มีทั้งหมด 2 แผ่นงาน (Sheet) คือ 1) ตารางกรอกข้อมูลการใช้จ่ายงบลงทุน และ 2) คู่มือการกรอกข้อมูลงบลงทุน โดยตารางกรอกข้อมูลการใช้จ่ายงบลงทุนประกอบด้วย 6 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คือ ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ชื่อของหน่วยงานและสถานศึกษา ประเภทของงบลงทุน รหัสงบประมาณในระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMS) ชื่อรายการงบลงทุน จำนวน หน่วยนับ และงบประมาณสุทธิที่ได้รับ

ส่วนที่ 2 คือ ข้อมูลตามสัญญา/ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง ได้แก่ วิธีการจัดซื้อจัดจ้าง ช่วงเวลาประกาศ (ถ้ามี) เลขที่สัญญา/เลขที่ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง วันเดือนปีที่เซ็นสัญญา/วันที่ลงนามในใบสั่งซื้อสั่งจ้าง ชื่อคู่สัญญา ประเภทของคู่สัญญา จังหวัดที่ทำการซื้อ ยี่ห้อและรุ่น (ถ้ามี) วัน เดือน ปี ที่เริ่มต้นและสิ้นสุดตามสัญญา/ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง จำนวนเงินตามสัญญา/ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง จำนวนงวดงานตามสัญญา วัน เดือน ปี ที่ส่งมอบงาน หรือส่งมอบครุภัณฑ์ ตามสัญญา/ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง จำนวนเงินตามงวดงานที่ระบุในสัญญา/ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง เลขที่ PO ในระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMS)

ส่วนที่ 3 คือ ข้อมูลตามการส่งมอบครุภัณฑ์/ส่งมอบงานจริง ได้แก่ วัน เดือน ปี ที่ส่งมอบงาน/ส่งมอบครุภัณฑ์ วัน เดือน ปี ที่ตรวจรับงาน/ตรวจรับครุภัณฑ์ จำนวนเงินที่เบิกจ่าย

ส่วนที่ 4 การรายงานความคืบหน้าในการจัดซื้อจัดจ้าง

ส่วนที่ 5 ตัวเลขการเบิกจ่ายงบประมาณจากระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMS) ได้แก่ ใบสั่งซื้อสั่งจ้าง ยอดเบิกจ่าย และยอดคงเหลือ

ส่วนที่ 6 แผนการแผนการจัดซื้อจัดจ้างและแผนการเบิกจ่าย ได้แก่ วัน เดือน ปี ที่คาดว่าจะลงนามในสัญญา วัน เดือน ปี ที่คาดว่าจะจองเงินในระบบบริหารการเงิน การคลัง ภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMS) วัน เดือน ปี ที่คาดว่าจะส่งมอบงาน/ส่งมอบครุภัณฑ์ วัน เดือน ปี ที่คาดว่าจะตรวจรับงาน/ตรวจรับครุภัณฑ์ วัน/เดือน/ปีที่คาดว่าจะเบิกจ่าย วงเงินที่คาดว่าจะเบิกจ่าย วงเงินที่คาดว่าจะเหลือ ค่าชี้แจงเพิ่มเติม

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) มีผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยปฏิบัติตามแนวคิดของ Kemmis, McTaggart และ Nixon (2013) ได้แก่ การวางแผน (Plan) การปฏิบัติ (Act) การสังเกต (Observe) และการสะท้อนกลับ (Reflect) เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในที่ทำงาน โดยจะทำการวนรอบจนกว่าจะสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้

2. ขอบเขตของประชากรในการวิจัย ประชากรในการวิจัยปฏิบัติการในครั้งนี้ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ทำหน้าที่รายงานผลการใช้จ่ายงบลงทุน จำนวน 19 คน

3. ขอบเขตของระยะเวลาวิจัย โดยระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการในครั้งนี้ คือ เดือนสิงหาคม – กันยายน 2562

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้เครื่องมือในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณที่มีประสิทธิภาพ สามารถรายงานข้อมูลได้ถูกต้อง ชัดเจน และตอบสนองทุกความต้องการของหน่วยงานภายนอก รวมถึงผู้บริหารของสถาบันฯ

2. ลดภาระการรายงานข้อมูลสำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดจากที่ต้องกรอกข้อมูลหลายตารางตามความต้องการที่หลากหลายของหน่วยงาน มากรอกข้อมูลเพียงตารางเดียว รวมถึงทำให้หน่วยงานและสถานศึกษาเข้าใจวิธีการรายงานได้ถูกต้อง ชัดเจน

3. สถาบันได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบในการติดตามงบประมาณในหมวดอื่น ๆ เช่น งบเงินอุดหนุนและงบรายจ่ายอื่น ผ่านรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาในที่ทำงานต่อไป

วิธีการศึกษา

1. การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นเจ้าหน้าที่งานแผนและพัสดุที่ทำหน้าที่รายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 19 คน ผู้วิจัยทำวิจัยกับประชากรทั้งหมด ดำเนินการวิจัยในช่วงเดือน สิงหาคม – กันยายน 2562

2. การดำเนินการวิจัยปฏิบัติการ

ผู้วิจัยใช้รูปแบบ The action research spiral ของ Kemmis and McTaggart (2013) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติ (Action) ขั้นการสังเกต (Observe) และขั้นสะท้อนกลับ (Reflect) โดยในขั้นตอนออกแบบการวิจัยปฏิบัติการผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยทั้งหมด 2 วนรอบ และใช้เวลาแต่ละวนรอบ 15 วัน

วนรอบที่ 1 การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาในที่ทำงาน

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการรายงานข้อมูลผ่านตารางติดตามการใช้จ่ายงบประมาณแบบเดิม กับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันจำนวน 19 คน โดยเก็บข้อมูลในช่วงเดือนสิงหาคม 2562

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการรายงานข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงและการสัมภาษณ์ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่และร้อยละ

ขั้นปฏิบัติ (Action) ผู้วิจัยให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและงานพัสดุรายงานข้อมูลการใช้จ่ายงบประมาณ ผ่านการประชุมคณะกรรมการกำกับ ติดตามเร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณประจำเดือนตามแผนที่กำหนดไว้

ขั้นสังเกต (Observe) ฝ่ายประสิทธิภาพองค์กร กองนโยบายและแผนบันทึกผลการรายงานการใช้จ่ายงบประมาณผ่านแบบสังเกตที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยวิเคราะห์การรายงานผลของเจ้าหน้าที่โดยใช้การสัมภาษณ์ว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้การรายงานข้อมูลไม่เป็นตามเกณฑ์ของสถาบันฯ กำหนด และฝ่ายประสิทธิภาพองค์กร กองนโยบายและแผนจะมีวิธีการอย่างไรที่จะช่วยให้การส่งรายงานถูกต้อง ไม่คลาดเคลื่อน ลดความซ้ำซ้อนในการทำงานให้กับเจ้าหน้าที่ในการรายงานข้อมูล จากนั้นให้เจ้าหน้าที่สะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อปัญหา/สาเหตุและแนวทางแก้ไขเพื่อนำไปวางแผนทดลองใช้นวัตกรรมในวงจรที่ 2 ต่อไป

วงรอบที่ 2 การทดลองใช้นวัตกรรม

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยวางแผนในการใช้นวัตกรรม คือ “แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจร” เพื่อให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุที่ทำหน้าที่รายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณผลได้อย่างถูกต้อง และลดภาระความซ้ำซ้อน ในการรายงานข้อมูล โดยมีที่มาจากแนวคิดการบูรณาการการทำงานในลักษณะครบวงจร คือ ผสานความต้องการสารสนเทศจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องอยู่ในตารางเดียว โดยมีขั้นตอนการทดลองใช้นวัตกรรม (แผนการใช้นวัตกรรม) ซึ่งผู้วิจัยให้หน่วยงานและสถานศึกษาทดลองรายงานข้อมูลผ่านแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น จากนั้นผู้วิจัยเก็บข้อมูลการรายงานการทดลองใช้แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรดังกล่าวกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ จำนวน 19 คน เก็บข้อมูลในช่วงเดือนกันยายน 2562 โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ และการสอบถามความพึงพอใจของประชากร ผ่านเครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง และแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหาในการแปลผล

ขั้นปฏิบัติ (Action) ผู้วิจัยให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุทดลองใช้ นวัตกรรม คือ แบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนครบวงจร ในช่วงเดือนกันยายน 2562 ตามแผนที่กำหนด

ขั้นสังเกต (Observe) ฝ่ายประสิทธิภาพองค์กร กองนโยบายและแผนบันทึกผล การรายงานการใช้จ่ายงบประมาณของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุผ่านแบบ การรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนแบบครบวงจร โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลงานของเจ้าหน้าที่จากแบบรายงาน การใช้จ่ายงบลงทุนแบบครบวงจร สามารถแก้ปัญหาตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจน ขาด การบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหาร หน่วยงานภายนอกต้องการ รวมถึงลดภาระ ความซ้ำซ้อนของงานให้แก่เจ้าหน้าที่ที่ทำงานด้านนโยบายและแผนได้หรือไม่อย่างไร การสังเกตพฤติกรรมของเจ้าหน้าที่ว่าแสดงออกอย่างไร และการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมในระดับใด

3. ผู้วิจัยและเจ้าหน้าที่สะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อการแก้ปัญหา ปัญหา/อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ จากนั้นสรุปผลที่ได้จากการวิจัย ตามคำถามและวัตถุประสงค์ ที่ผู้วิจัยตั้งไว้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติ เชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการศึกษา

จากที่ผู้วิจัยได้พัฒนา “แบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนครบวงจร” ของสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ขึ้นเพื่อแก้ปัญหาเครื่องมือติดตามการใช้จ่ายงบลงทุนไม่มีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ผลวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 เพื่อศึกษาหาสาเหตุของปัญหาในการ รายงานผลการใช้จ่ายงบลงทุนของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯกำหนด

วงรอบการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา

ผู้วิจัยได้วางแผนเก็บข้อมูลผ่านตารางติดตามการใช้จ่ายงบประมาณแบบเดิมกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ จำนวน 19 คน เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเก็บข้อมูลในช่วงเดือนสิงหาคม 2562 ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมกรรายงานข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงผ่านแบบสังเกตและการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ จากนั้นจึงนับปริมาณความถี่ของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยผลของการศึกษาพบว่า สาเหตุหลักที่สำคัญ คือ ตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจนสร้างความสับสนให้เจ้าหน้าที่ที่กรอกข้อมูล ขาดการบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกต้องการและไม่มีคำอธิบายข้อมูลสำหรับอธิบายว่าหน่วยงานต้องกรอกข้อมูลอย่างไรให้ถูกต้อง ชัดเจน รายละเอียด ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สาเหตุของปัญหาการรายงานข้อมูลงบประมาณไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด (n=19)

| ลำดับ | สาเหตุของปัญหาการรายงานข้อมูลไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด | ความถี่ | ร้อยละ |
|-------|--|---------|--------|
| 1 | ตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจนสร้างความสับสนให้เจ้าหน้าที่ที่กรอกข้อมูล | 12 | 63 |
| 2 | ขาดการบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกต้องการ | 11 | 58 |
| 3 | ไม่มีคำอธิบายข้อมูลสำหรับอธิบายว่าหน่วยงานต้องกรอกข้อมูลอย่างไรให้ถูกต้อง ชัดเจน | 8 | 42 |

จากตารางที่ 1 พบว่า สาเหตุที่สำคัญการในการรายงานข้อมูลงบประมาณไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด คือ ตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจนสร้างความสับสนให้เจ้าหน้าที่ในการกรอกข้อมูลมากที่สุดถึงร้อยละ 63 รองลงมาเป็นขาดขาดการบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกต้องการร้อยละ 58 และไม่มีคำอธิบายข้อมูลสำหรับอธิบายว่าหน่วยงานต้องกรอกข้อมูลอย่างไรให้ถูกต้องชัดเจน ร้อยละ 42 ตามลำดับ

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการสะท้อนคิด (Reflect) โดยศึกษาร่วมกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและงานพัสดุว่าสถาบันฯ ถึงวิธีการช่วยให้การส่งรายงานถูกต้อง ไม่เกิดความคลาดเคลื่อน และลดความซ้ำซ้อนในการทำงานให้แก่เจ้าหน้าที่ในการรายงานข้อมูล ซึ่งจากการสะท้อนคิดของเพื่อนร่วมงาน พบว่า วิธีการช่วยให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานรายงานถูกต้อง ไม่คลาดเคลื่อน และลดความซ้ำซ้อนในการทำงานให้แก่เจ้าหน้าที่ในการรายงานข้อมูล คือ พัฒนตารางกรอกข้อมูลที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ สามารถบูรณาการความต้องการจากหลายหน่วยงานเพื่อลดปัญหาภาระงานของผู้ปฏิบัติ โดยเครื่องมือนี้

มีความแตกต่างจากแบบเดิม คือ แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณแบบเดิม สามารถรายงานได้เฉพาะข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างตามที่ระบุในสัญญาและการส่งมอบตามจริง รวมถึงการรายงานปัญหาและอุปสรรคในการจัดซื้อจัดจ้าง ซึ่งไม่สามารถบูรณาการความต้องการจากหลายหน่วยงานที่ต้องการข้อมูลสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ ทำให้หน่วยงานและสถานศึกษาต้องรายงานข้อมูลมาหลายครั้งตามวัตถุประสงค์ในการใช้ข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนานั้นได้บูรณาการความต้องการจากทุกส่วนทั้งผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกเข้ามาอยู่ในตารางเดียว เพื่ออำนวยความสะดวกให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุ รายงานผลเพียงครั้งเดียว นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีคู่มืออธิบายการกรอกข้อมูลในแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณ เพื่อสร้างความเข้าใจในการกรอกข้อมูลให้กับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุสามารถรายงานผลมาได้ถูกต้อง

วงจรถดลองใช้นวัตกรรม

ผู้วิจัยวางแผนเก็บข้อมูลการรายงานการผ่านแบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ จำนวน 19 คน โดยเก็บข้อมูลในช่วงเดือนกันยายน 2562 ใช้วิธีการสัมภาษณ์ (Interview) ผ่านเครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง ผลการสัมภาษณ์พบว่า

1. แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรช่วยให้หน่วยงานกรอกข้อมูลละเอียดครบถ้วน ชัดเจน และครอบคลุม ดังคำกล่าวของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานพัสดุคนที่ 1

“ผมชอบตารางแบบนี้ ตารางกรอกข้อมูลมีรายละเอียดครบถ้วนดี กรอกทีเดียวแล้วจบ”

สอดคล้องกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนคนที่ 1 ที่กล่าวไว้ว่า

“ตารางเก่าไม่มีช่องยี่ห้อและรุ่น ซึ่งตอนแรกทราบตอนทำการจัดซื้อในช่วงต้น หลังจากนั้นพอไม่ได้รายงานข้อมูลก็ลืมส่วนนี้ไป แต่พอส่วนกลางต้องการข้อมูลรุ่นและยี่ห้อภายหลังในแบบฟอร์มที่ต้องรายงานสำนักรบ ซึ่งจำไม่ได้แล้ว ต้องไปค้นหาเอกสาร เสียเวลามาก ตารางใหม่มีช่องยี่ห้อ รุ่น และอื่น ๆ เพิ่มเติมเข้ามา ดีต่อการกรอกข้อมูลได้เบ็ดเสร็จ”

2. แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบวงจรช่วยลดความซ้ำซ้อนในการส่งรายงานลดภาระงาน ลดเวลาในการทำงานของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดได้ สอดคล้องกับคำพูดของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานพัสดุคนที่ 2 กล่าวไว้ว่า

“ตารางใหม่ครบถ้วน กรอกครั้งเดียว ช่วยลดภาระงานได้ เป็นการช่วยลดขั้นตอนในการทำงาน สามารถรายงานผลการดำเนินงาน มีรายละเอียดครบถ้วน และลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน”

และเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานพัสดุคนที่ 3 กล่าวว่า

“ตารางตรงตามความต้องการ ทำที่เดียวครบทุกอย่าง ลดเวลาและความซ้ำซ้อน”

3. แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบบวงจรถ่วยหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสามารถใช้ข้อมูลจากตารางให้เป็นประโยชน์ได้นอกจากใช้ประชุมติดตามเร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณได้ สอดคล้องกับคำพูดของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนทีกล่าวไว้ว่า

“ตารางช่วยลดภาระได้ มีหลายช่องก็จริงแต่ข้อมูลครบ นอกจากส่งรายงานให้สถาบันฯ แล้ว ยังใช้เป็นข้อมูลประชุมที่คลังจังหวัดได้อีกด้วย เพราะตารางกรอกข้อมูลมีข้อมูลรายละเอียดคล้ายกับรายงานข้อมูลให้จังหวัดทราบเช่นกัน ทำให้สามารถดึงข้อมูลไปใช้ด้วยกันได้” เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนคนที่ 2

“ช่วงแรกต้องกรอกข้อมูลเยอะก็จริง แต่เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จแล้ว เป็นประโยชน์ สามารถลดภาระงาน ลดความซ้ำซ้อนได้” เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานพัสดุคนที่ 4

4. แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบบวงจรมีคู่มืออธิบายเข้าใจง่าย ทำให้สะดวกในการกรอกข้อมูล ลดความผิดพลาดในการกรอกข้อมูล สอดคล้องกับคำพูดที่ว่า

“ตารางกรอกข้อมูลแบบแบบครบบวงจรถูกคู่กับคำอธิบายๆ ทำให้สามารถกรอกข้อมูลได้อย่างถูกต้องและลดความผิดพลาดของข้อมูล คำอธิบายเข้าใจง่าย สำหรับผู้กรอกข้อมูลที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้าง การบริหารพัสดุ สามารถกรอกข้อมูลในเบื้องต้นได้” เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนคนที่ 3

“ตารางใหม่ครอบคลุมดี ช่วยทำให้การรายงานสะดวกขึ้น เนื่องจากมีตัวเลือกให้คลิก คู่มือเขียนบรรยายได้ละเอียด อ่านแล้วเข้าใจง่าย ถ้าดูจากตารางและศึกษาคู่มือแล้วการรายงานไม่น่าจะมีอะไรผิดพลาด” เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานพัสดุคนที่ 5

รายละเอียดของผลการสัมภาษณ์แสดงตามตารางที่ 2 โดยจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุจำนวน 19 ท่าน พบว่า แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณครบบวงจรถูกผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นประโยชน์กับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัด โดยมีรายละเอียด ครบถ้วน ชัดเจน และครอบคลุม จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 57.59 ช่วยลดความซ้ำซ้อนในการส่งรายงานจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 47.37 ช่วยลดภาระงานของ

หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 36.84 นอกจากนั้นยังช่วยให้หน่วยงานสามารถใช้ข้อมูลในวัตถุประสงค์อื่นที่นอกเหนือจากการประชุมติดตามเร่งรัดงบประมาณ ตลอดจนมีคู่มืออธิบายช่วยให้เข้าใจง่าย ทำให้สะดวกในการกรอกข้อมูล ลดความผิดพลาดในการกรอกข้อมูล ลดเวลาในการทำงาน และทำให้ทราบถึงขั้นตอนในการจัดซื้อจัดจ้าง ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุเกี่ยวกับการทดลองใช้แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณ

| ลำดับ | วิเคราะห์เนื้อหา | ความถี่ | ร้อยละ |
|-------|---|---------|--------|
| 1 | ตารางกรอกข้อมูลละเอียด ครบถ้วน ชัดเจน และครอบคลุม (กรอกข้อมูลที่เดียวจบ) | 11 | 57.89 |
| 2 | ลดความซ้ำซ้อนในการส่งรายงาน | 9 | 47.37 |
| 3 | ลดภาระงาน/ไม่เพิ่มภาระงาน | 7 | 36.84 |
| 4 | หน่วยงานสามารถใช้ข้อมูลจากตารางให้เป็นประโยชน์ได้นอกจากใช้ประชุมติดตามเร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณ | 4 | 21.05 |
| 5 | มีคู่มืออธิบายเข้าใจง่าย ทำให้สะดวกในการกรอกข้อมูล ลดความผิดพลาดในการกรอกข้อมูล | 4 | 21.05 |
| 6 | กรอกข้อมูลในช่วงแรกค่อนข้างมาก แต่หลังจากกรอกข้อมูลครบแล้วจะเป็นประโยชน์มากในการใช้ข้อมูล | 4 | 21.05 |
| 7 | ลดเวลาในการทำงาน | 2 | 10.53 |
| 8 | ช่วยทำให้ทราบถึงสถานะ/ขั้นตอนในการจัดซื้อจัดจ้างว่าดำเนินการไปถึงไหนแล้ว | 2 | 10.53 |
| 9 | ถ้ามีใครมาสอบถามสามารถตอบข้อมูลได้ทันที | 1 | 5.26 |
| 10 | ไม่แสดงความคิดเห็น | 2 | 10.53 |

จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุเกี่ยวกับการทดลองใช้แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณ พบว่า แบบรายงานการใช้จ่ายงบประมาณที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเป็นตารางกรอกข้อมูลที่ละเอียด ครบถ้วน ชัดเจน และครอบคลุม (กรอกข้อมูลที่เดียวจบ) มากที่สุดถึงร้อยละ 57.89 รองลงมา ช่วยลดภาระความซ้ำซ้อนในการส่งรายงาน และลดภาระงาน/ไม่เพิ่มภาระงาน ร้อยละ 47.37 และ 36.84 ตามลำดับ

ผลวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 เพื่อพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณสำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

จากการทำวิจัยผู้วิจัยได้เครื่องมือในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณสำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ แบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนครบวงจร จากการสอบถามความพึงพอใจของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุมีความพึงพอใจต่อแบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนครบวงจร จำนวน 19 คน ผู้วิจัยใช้มาตรประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ซึ่งมีระดับคะแนน ดังนี้ 5 เท่ากับพึงพอใจมากที่สุด 4 เท่ากับพึงพอใจมาก 3 เท่ากับพึงพอใจปานกลาง 2 เท่ากับพึงพอใจน้อย และ 1 เท่ากับพึงพอใจน้อยที่สุด ผลการวิจัยพบว่า เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุมีความพึงพอใจต่อแบบการรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนแบบครบวงจรอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (mean) เท่ากับ 4.12

สรุปและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 เพื่อศึกษาหาสาเหตุของปัญหาในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด พบว่า สาเหตุของปัญหาในการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันฯ กำหนด ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเกิดจากสาเหตุหลักด้วยกัน 3 ประการ คือ ตารางกรอกข้อมูลไม่ชัดเจนสร้างความสับสนให้เจ้าหน้าที่ที่กรอกข้อมูล ขาดการบูรณาการข้อมูลบางส่วนที่ผู้บริหารและหน่วยงานภายนอกต้องการ เช่น สำนักงบประมาณ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น รวมถึงไม่มีข้อมูลสำหรับอธิบายว่าหน่วยงานต้องกรอกข้อมูลอย่างไรให้ถูกต้องชัดเจน

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 เพื่อพัฒนาการรายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณสำหรับหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า แบบรายงานการใช้จ่ายงบลงทุนแบบครบวงจรช่วยทำให้หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดสถาบันฯ รายงานข้อมูลได้ถูกต้อง ละเอียด ครบถ้วน ชัดเจน ครอบคลุม และตอบสนองทุกความต้องการของหน่วยงานภายนอกได้ รวมถึงลดความซ้ำซ้อนในการส่งรายงาน ลดภาระงาน ลดเวลาในการทำงานของหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดได้ ลดภาระจากที่ต้องกรอกข้อมูล

หลายตารางตามความต้องการที่หลากหลายของผู้บริหารและหน่วยงานภายนอก กรอกข้อมูลเพียงตารางเดียว ส่งเพียงครั้งเดียว และเครื่องมือดังกล่าวทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานแผนและพัสดุจะมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.12) โดยผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ บริษัท จัดหางาน จ๊อบส์ ดีบี (ประเทศไทย) จำกัด (2558) ที่ได้สำรวจดัชนีความสุขของพนักงาน พบว่าปัจจัยที่ทำให้พนักงานไม่มีความสุขในการทำงานมากที่สุด คือ การที่องค์กรมีขั้นตอนในการทำงานที่มากหรือระบบอนุมัติหลายขั้นตอนอาจมีส่วนบั่นทอนความสุขของคนทำงาน ซึ่งสามารถแปลความได้ว่า การที่สามารถลดขั้นตอนในการทำงานสามารถทำให้คนเกิดความพึงพอใจและมีความสุขในการทำงานและสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษวรา อินทรฉิม (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเพิ่มประสิทธิภาพของบริการเอกสารรายงานวิจัยด้วยแนวคิด Lean ผลการวิจัยพบว่า ขั้นตอนการปฏิบัติงานลดลง 2 ขั้นตอน ระยะเวลาในการปฏิบัติงานลดลง ร้อยละ 51.90 ประสิทธิภาพในการให้บริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 58.57 และความพึงพอใจต่อการเพิ่มประสิทธิภาพของบริการเอกสารรายงานวิจัยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลจากการนำแนวคิด Lean มาเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานทำให้ผู้ใช้บริการได้ใช้เอกสารรายงานการวิจัยอย่างรวดเร็วตรงความต้องการ และมีความพึงพอใจต่อการให้บริการของห้องสมุด รวมทั้งห้องสมุดสามารถลดขั้นตอนและระยะเวลาในการปฏิบัติงาน ทำให้การปฏิบัติงานของห้องสมุดมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้เพื่อแก้ปัญหาการทำงานที่เกิดขึ้นจริงกับผู้ปฏิบัติงานด้านแผนและพัสดุในระดับเจ้าหน้าที่เป็นหลัก ดังนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นจะมาจากผู้ปฏิบัติงานเป็นหลักซึ่งเป็นการแสดงปัญหาในมุมมองด้านเดียว โดยการวิจัยปฏิบัติการต่อไปในอนาคตอาจจะมีการสอบถาม การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของหัวหน้างาน ตลอดจนผู้บริหารด้านนโยบายและแผนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การวิเคราะห์และแก้ปัญหาในการทำงานได้ตรงจุดมากขึ้น
2. รูปแบบในการติดตามการใช้งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณโดยเฉพาะงบลงทุนมีหลากหลาย เช่น ผ่านตาราง Excel เป็นต้น เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้ารวดเร็วสถาบันฯ อาจพิจารณาประยุกต์ใช้รูปแบบการกรอกข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ที่หน่วยงาน

พัฒนาขึ้นในอนาคตจะเป็นประโยชน์ต่อการลดเวลาในการทำงานของผู้ปฏิบัติงานมากขึ้น แต่มีข้อแม้ว่า ระบบที่พัฒนานั้นควรเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งานและไม่สร้างภาระงานให้แก่ผู้ปฏิบัติงานเพิ่มเติม

3. การศึกษาสาเหตุของปัญหาควรใช้การสังเกตหรือการตรวจสอบผลงานจะมีความเหมาะสมกว่าใช้ PAOR (P=Plan, A=Act, O=Observe, R=Reflect)

4. การวิจัยปฏิบัติการโดยใช้ PAOR (P=Plan, A=Act, O=Observe, R=Reflect) ควรใช้ทดลองนวัตกรรม 2 รอบ (cycle)

รายการอ้างอิง

เกษรรา อินทรฉิม. (2558). “การเพิ่มประสิทธิภาพของบริการเอกสารรายงานวิจัย

ด้วยแนวคิด Lean”. PULINET Journal, 2, 3: 96-102.

บริษัท จัดหางาน จ๊อบส์ ดีบี (ประเทศไทย) จำกัด. (2558). 5 ปัจจัยที่ทำให้คนทำงาน

ไม่มีความสุขกับงานปัจจุบัน. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก

<https://bit.ly/3oPWl7L>

พระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ พ.ศ. 2561. (2561). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135

ตอนที่ 92 ก ลงวันที่ 11 พฤศจิกายน 2561.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562). แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2560-

2564 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562 (พิมพ์ครั้งที่ 1). นครปฐม : กองนโยบาย

และแผน สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner*

Doing Critical Participatory Action Research. Singapore : Springer.

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY FOR GRADE 6 STUDENTS THROUGH CREATIVE DRAMATIC ARTS (PIIACR) TEACHING

กุลรดา พุทธผล *

KULRADA PUTTAPHOL

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)” มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการวิจัยในช่วงกรกฎาคม - กันยายน 2562 เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาแนวทางการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยมีเครื่องมือในการวัดและประเมินผล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชุดและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ทำการประเมินโดยตนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน ซึ่งจากผลการวิจัยได้ข้อสรุปว่า ค่าพัฒนาสัมพัทธ์ของนักเรียนจากแบบประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงและแบบการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ในขณะที่การวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์ โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 90.32

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์ การสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

* กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง (อานาจคณุปถัมภ์)

Abstract

The Action Research entitled “The Development of Creativity for Grade 6 Students through Creative Dramatic Arts (PIIACR) Teaching” which aimed to develop creativity of Grade 6 students was conducted during July-September 2019. The content used to develop guidelines for the assessment of creative thinking skills through learning management of “PIIACR” creative dramatic performance for Grade 6 students consisted of an 8-hour learning plan. The tools used for measurement and evaluation comprised a test of creativity in dramatic arts, an assessment form for creativity in costume design and performance equipment, and an assessment form for creativity in dramatic performance evaluated by performers, roommates and the teacher. The results from relative gain scores of the performance creativity assessment and the test of creativity in dramatic performance showed that the students increased in their creativity. When the scores gained from the assessment of the costume design and performance equipment were compared to the criteria, it was found that 90.32 percent of the students had good and excellent levels of creativity.

Keywords: Creativity, Creative Dramatic Arts (PIIACR) Teaching

บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดของสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิมหรือรูปแบบความคิดใหม่ อีกทั้งยังสามารถมองความคิดสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ ซึ่งอาจมองในแง่ที่เป็นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาการคิด โดยที่สามารถใช้ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) นักจิตวิทยาได้ทำการวิจัยความคิดสร้างสรรค์ในเด็กพบว่า เหล่าเด็ก ๆ ที่โตขึ้นสร้างผลงานได้มากล้วนมีคะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าระดับสติปัญญาถึง 3 เท่า หมายความว่าในระยะยาวนั้นความคิดสร้างสรรค์มีโอกาสรสร้างความสำเร็จในด้านผลงานได้

มากกว่าระดับสติปัญญา โดยเชื่อว่าทุกคนสามารถได้รับการฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ในการฝึกต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและทำอยู่เสมอเป็นประจำ มุ่งไปในด้านการคิดแก้ปัญหา กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพ การประดิษฐ์ชิ้นงาน การเล่นเกมบทบาท กิจกรรมเข้าจังหวะ และการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นต้น (Torrance, 1950 อ้างถึงในธเนศ รัตนกุล, 2562)

จากการศึกษาปัญหาผู้เรียนส่วนหนึ่งพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการท่องเที่ยวมักตีกรอบความคิด ทำให้ผู้เรียนขาดอิสระทางความคิด ขาดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ และเกิดความรู้สึกลังเลหน້วยในการเรียน ส่งผลกระทบให้คุณภาพผู้เรียนต่ำกว่ามาตรฐาน (สยามรัฐออนไลน์, 2560) รวมถึงนโยบายพัฒนาการเรียนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นกระบวนการในการเรียนรู้ (Active learning) มากกว่าเนื้อหาวิชา เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรือทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง (สถาพร พฤษณีกุล, 2558)

ผู้วิจัยและคณะครูผู้สอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วยวิชาทัศนศิลป์ วิชาดนตรี และวิชานาฏศิลป์ ได้ทำการวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอน โดยการสำรวจปัญหาและจัดลำดับความสำคัญของปัญหาด้วยวิธี Priority Needs Index (PNI) แบบปรับปรุงพบว่า มีปัญหาที่สำคัญมากที่สุดคือ นักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นทำการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาโดยใช้เทคนิคการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) พบว่า การที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นเกิดจาก 2 สาเหตุหลักได้แก่ ด้านผู้เรียนมีอุปนิสัยที่สกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์กล่าวคือ ขาดความกล้าที่จะถามหรือแสดงความคิดเห็น ขาดการช่างสังเกต และกลัวความผิดพลาด มักจะยึดติดกับความรู้และประสบการณ์เดิม ๆ ส่วนสาเหตุด้านการสอน คือ ขาดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชานาฏศิลป์ เนื่องจากสภาพการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ยังคงเน้นการสอนที่ครูบอกกฎเกณฑ์หรือปฏิบัติตามแบบทำทางของครู

จากปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) เพื่อแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในวิชานาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชานาฏศิลป์มีหลากหลายวิธี เช่น รูปแบบตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) รูปแบบซินเนคติกส์ (Synectics) รูปแบบซิปปา (CIPPA) รูปแบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) และรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) วิธีที่ผู้วิจัยนำมาใช้แก้ปัญหานักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ คือ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) เนื่องจากมีความเหมาะสมกับการสอนวิชานาฏศิลป์ที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกระบวนการทำรำให้เกิดผลงานใหม่สมบูรณ์ งดงาม อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนช่างสังเกต กล้าคิด กล้าแสดงออก มีขั้นตอนการเรียนรู้ประกอบด้วย 1. เตรียมพร้อมและศึกษา (Preparation) 2. เสริมค่าแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3. ร่ายรำตามแบบเป็นอาจิม (Imitation) 4. ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสกา (Adaptation) 5. ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน (Creation) 6. สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน (Reflection) (ฉวีวรรณ ตาลสุก, 2556)

นอกจากนี้ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) พบว่าความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์และการปฏิบัติทำรำของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันมีพัฒนาการสูงขึ้น รวมทั้งผลสัมฤทธิ์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันอยู่ในระดับดี การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) จึงสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะปฏิบัติของผู้เรียนได้ เนื่องจากฝึกให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ และสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติและเพื่อเป็นการเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้นในด้านนาฏศิลป์ไทย

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่หลากหลายนำไปสู่การคิดค้นสิ่งใหม่ด้วยการประยุกต์และควบคู่ไปกับจินตนาการ เพื่อปรับเปลี่ยนให้เกิดสิ่งใหม่รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นผลงานและวิธีการในด้านต่าง ๆ และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะสร้างสรรค์ ผู้วิจัยนำทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) มาใช้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ท่าทาง ท่ารำ รูปแบบการแปรแถว เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดงที่แปลก แตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่เคยมีใครในชั้นเรียนออกแบบมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิดกล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน

2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถที่ออกแบบท่าทาง ท่ารำ จากกลุ่มคำที่กำหนดให้ ในเวลาที่จำกัด การกำหนดความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถอันดับแรกในการเลือกให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดก่อน จึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากมาย ๆ อย่าง ช่วยให้มีความหลากหลายในการเลือกสรรและยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือก จึงนับได้ว่าความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถพื้นฐานนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) สามารถในการออกแบบการเคลื่อนไหวท่าทาง หรือท่ารำจากการแปลงความรู้หรือประสบการณ์ สามารถคิดได้หลายรูปแบบหลายทิศทาง แม้ว่าในเนื้อเพลงมีคำที่มีความหมายคล้ายกัน แต่สามารถออกแบบท่ารำได้หลายรูปแบบและถูกหลักนาฏศิลป์ไทย ช่วยเสริมคุณภาพความคิดให้ดีขึ้นได้

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายถึงที่มาของแนวคิดในการออกแบบให้เห็นภาพชัดเจนอย่างเป็นเหตุเป็นผล ตั้งแต่การออกแบบท่ารำ รูปแบบการแปรแถว ตลอดจนเครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง ที่สอดคล้องกับความหมายของเพลง เป็นลักษณะของความพยายามในการใช้ความคิด และประสานความคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จสมบูรณ์ขึ้น

2. การจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์รูปแบบ PIIACR หมายถึง รูปแบบที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติหรือการแสดงออกต่าง ๆ ผู้วิจัยนำรูปแบบมาจากแนวคิดของ ฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) ที่ทำการสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ

วิธีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist Methods) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการสอนทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor) เพื่อให้ได้รูปแบบการสอนนาฏศิลป์สร้างสรรค์ มีขั้นตอนรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา (Preparation) เป็นการเตรียมพร้อมก่อนเริ่มเรียนในชั่วโมงโดยครูมอบหมายให้นักเรียนไปศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการแต่งกายท่าทาง และท่ารำของการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์มาเบื้องต้นด้วยตนเอง

ขั้นที่ 2 เสริมค่าแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นการนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าด้วยตนเองมาร่วมสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ โดยครูเป็นผู้บรรยาย สรุปและเชื่อมโยงในประเด็นที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 ร่ายรำตามแบบเป็นอาจิม (Imitation) การฝึกพื้นฐานนาฏศิลป์เบื้องต้น โดยครูเป็นผู้สาธิตและแก้ไขข้อบกพร่องให้นักเรียนและให้นักเรียนฝึกตามแบบที่ถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้ใสภา (Adaptation) นักเรียนฝึกเชื่อมโยง ประยุกต์ท่ารำให้มีความสวยงามมากขึ้น หรือคิดค้นท่าทาง ท่ารำให้สวยงามมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน (Creation) นักเรียนแบ่งกลุ่มร่วมกันคิดร่วมกันทำงาน ร่วมกันหาแนวคิดในการสร้างงาน โดยการสังเกตจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวมาสร้างงานให้สวยงามเหมาะสมตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ และครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน

ขั้นที่ 6 สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน (Reflection) จากการนำเสนอผลงานตามแนวคิดอย่างอิสระ โดยครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติงาน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

3. ค่าพัฒนาสัมพัทธ์ (Relative Gain Score) คือค่าที่เป็นตัวเลขจากการเปรียบเทียบผลการวัดคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ โดยการหาค่าพัฒนาสัมพัทธ์จากสัดส่วนของผลต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน กับผลต่างระหว่างคะแนนเต็มกับคะแนนก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คือ เนื้อหาของหลักสูตรสถานศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์ ศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

2. ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง (อำนาจคุณูปถัมภ์) จำนวน 31 คน

3. ขอบเขตด้านระยะเวลาวิจัย โดยระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการในครั้งนี้ คือ ระหว่างเดือนกรกฎาคม - กันยายน 2562

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ครูผู้สอนได้พัฒนารูปแบบแผนการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ สามารถนำไปใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. นักเรียนได้ทราบถึงระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

วิธีการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามหลักการและขั้นตอนของการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis, McTaggart และ McTaggart (2013) ซึ่งในแต่่วงจรมีจำนวน 4 ขั้นตอน ดังนี้

วงจรมีที่ 1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการประเมินผลการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน วิเคราะห์สภาพปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนรู้ในช่วงเดือนมิถุนายน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา

2562 ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบประเมินผลการสร้างสรรค์กิจกรรม การแสดง (ละครสร้างสรรค์) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่และร้อยละ

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแต่ละละครสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องกับหลักการแต่ละครที่เรียนในต้นชั่วโมงและนำละครมาทำการแสดง

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์)

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการประเมิน พบว่า ผลการประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์) อยู่ในระดับพอใช้ คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุพบว่า เกิดจาก 2 สาเหตุหลักคือ นักเรียนขาดความกล้าแสดงออก และกลัวความผิดพลาด ยึดติดกับความรู้และประสบการณ์เดิม ๆ สาเหตุด้านการสอน คือ ขาดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

วงจรที่ 2 การทดลองใช้นวัตกรรม

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยวางแผนในการใช้นวัตกรรม คือ การจัดการเรียนรู้ รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตามแนวคิดของฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) จากนั้น ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist Methods) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดและแนวคิดวิธีการสอนทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สอดคล้อง กับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ. 3.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ทั้งหมดจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา และขั้นที่ 2 เสริมค่าแรงบันดาลใจ จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 3 ร่ายรำตามแบบเป็นอาจิน และขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสภา จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 5 ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 6 สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน จำนวน 2 ชั่วโมง

จากนั้นผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน เก็บข้อมูลในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน 2562 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์) โดยตนเอง เพื่อน และครู และวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ และร้อยละในการแปลผล

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูผู้สอนการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) จำนวน 8 ชั่วโมง ในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน 2562

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เขียนสะท้อนบันทึกผลการปฏิบัติลงในบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 บรรลุตามวัตถุประสงค์ จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ นักเรียนมีผลประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงระดับดีมากร้อยละ 58.07 ระดับดีร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุงร้อยละ 22.58 เนื่องจากนักเรียนบางกลุ่มมีผลการพัฒนาที่ลดลง จึงนำข้อสะท้อนคิดจากคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมาใช้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

วงจรที่ 3 การทดลองใช้นวัตกรรม

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรค

กิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์) โดยตนเอง เพื่อน และครู และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ และร้อยละในการแปลผล

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูผู้สอนการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตามที่ได้วางแผนปรับแก้ไว้

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์)

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และเขียนบันทึกผลการปฏิบัติลงในบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 ที่ปรับแก้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 58.07 และระดับดีคิดเป็นร้อยละ 41.93

ผลการศึกษา

จากที่ผู้วิจัยได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอผลการวิจัยดังนี้

ผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนำคะแนนเทียบกับเกณฑ์และค่าพัฒนาสัมพัทธ์เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง

| ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง | ร้อยละของนักเรียน | | |
|----------------------------------|-------------------|------------|------------|
| | ครั้งที่ 1 | ครั้งที่ 2 | ครั้งที่ 3 |
| ดีมาก (16-20 คะแนน) | 0.00 | 58.07 | 58.07 |
| ดี (11-15 คะแนน) | 38.71 | 19.35 | 41.93 |
| พอใช้ (6-10 คะแนน) | 61.29 | 0.00 | 0.00 |
| ควรปรับปรุง (1-5 คะแนน) | 0.00 | 22.58 | 0.00 |

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ครั้งที่ 1 นักเรียนเรียนรู้การแสดงละครสร้างสรรค์ โดยมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม สมาชิกละ 6 คน จำนวน 4 กลุ่ม และสมาชิกละ 7 คน จำนวน 1 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 31 คน จากนั้นแต่งบทละครสร้างสรรค์โดยให้เหมาะสมกับหลักการแต่งบทละครที่ได้เรียนในต้นชั่วโมง และนำบทละครมาทำการแสดง ในชั่วโมงต่อมา พบว่า ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดี ร้อยละ 38.71 และระดับพอใช้ ร้อยละ 61.29 สอดคล้องกับผู้วิจัยที่มีความเห็นว่า นักเรียนยังขาดความคิดสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง

ในวงจรที่ 2 ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบในวงจรที่ 1 มาปรับแก้ไขโดยใช้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 4 แผน หลังจากสิ้นสุดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความหมายว่าครูจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตั้งแต่ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา จนถึงขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสภาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากนั้นได้ทำการประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงเป็นครั้งที่ 2 พบว่า ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 ระดับดี ร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 22.58 เห็นได้ว่าส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและบางส่วนมีพัฒนาการต่ำลง

ในวงจรที่ 3 ผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขการจัดการเรียนรู้หลังจากได้รับข้อเสนอคิดจาก คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ดังนี้ 1) ปรับแก้การจัดสมาชิกในกลุ่มจากเดิมนักเรียนจับกลุ่มกันเอง เปลี่ยนเป็นครูจัดกลุ่มโดยใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning) โดยคณะนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ทำรำตั้งแต่เก่ง กลาง อ่อน เพื่อให้ช่วยเหลือกันในกลุ่ม 2) ปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 จากเดิมครูเป็นผู้กำหนดเพลงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ทำรำให้นักเรียน ปรับเป็นให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดบทเพลงด้วยตนเอง รูปแบบเพลงตามความชื่นชอบของนักเรียน ซึ่งช่วยกระตุ้นให้สร้างสรรค์ทำรำออกมาได้ดียิ่งขึ้น และเมื่อประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงเป็นครั้งที่ 3 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติให้ชัดเจน พบว่า ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 และระดับดี ร้อยละ 41.93 ซึ่งเห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์

| คนที่ | คะแนนนักเรียน | | | คนที่ | คะแนนนักเรียน | | |
|-------|---------------|-----------|--------|-------|---------------|-----------|--------|
| | ก่อนเรียน | หลังเรียน | RG (%) | | ก่อนเรียน | หลังเรียน | RG (%) |
| 1. | 8 | 14 | 50.00 | 17. | 8 | 18 | 83.33 |
| 2. | 9 | 15 | 54.54 | 18. | 9 | 17 | 72.73 |
| 3. | 8 | 15 | 58.33 | 19. | 13 | 20 | 100 |
| 4. | 9 | 16 | 63.63 | 20. | 12 | 20 | 100 |
| 5. | 7 | 15 | 61.54 | 21. | 10 | 17 | 70.00 |
| 6. | 5 | 14 | 60.00 | 22. | 10 | 18 | 80.00 |
| 7. | 6 | 14 | 57.14 | 23. | 9 | 16 | 63.63 |
| 8. | 8 | 15 | 58.33 | 24. | 15 | 20 | 100 |
| 9. | 10 | 18 | 80.00 | 25. | 11 | 18 | 77.78 |
| 10. | 6 | 13 | 50.00 | 26. | 11 | 18 | 77.78 |
| 11. | 10 | 18 | 80.00 | 27. | 9 | 17 | 72.73 |
| 12. | 9 | 18 | 81.81 | 28. | 9 | 15 | 54.54 |
| 13. | 12 | 20 | 100 | 29. | 8 | 16 | 66.67 |
| 14. | 10 | 19 | 90.00 | 30. | 7 | 15 | 61.54 |
| 15. | 9 | 17 | 72.73 | 31. | 10 | 18 | 80.00 |
| 16. | 12 | 19 | 87.50 | | | | |

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ในวงจรที่ 2 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ก่อนเรียน ในต้นชั่วโมงของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และในวงจรที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์หลังเรียนในท้ายชั่วโมงของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) เห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 จำนวน 31 คน มีคะแนนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เท่ากับหรือมากกว่า 50% โดยคะแนนพัฒนาการของนักเรียนสูงสุดอยู่ที่ 100% รองลงมา 90.00%, 87.50%, 83.33%, 81.81%, 80.00%, 77.78%, 72.73%, 70.00%, 66.67%, 63.63%, 61.54%, 60.00%, 58.33%, 57.14%, 54.54% และ 50.00% ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง

| ระดับความคิดสร้างสรรค์ | ร้อยละของนักเรียน |
|-------------------------|-------------------|
| ดีขึ้นไป (11-20 คะแนน) | 90.32 |
| พอใช้ (6-10 คะแนน) | 3.22 |
| ควรปรับปรุง (1-5 คะแนน) | 6.46 |

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ในวงจรที่ 3 ในระหว่างจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง โดยการวาดภาพให้เหมาะสมกับบทเพลงที่นักเรียนเลือกใช้ และแนวคิดที่นักเรียนนำเสนอการแสดงพบว่าระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 90.32 ระดับพอใช้ ร้อยละ 3.22 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 6.46

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)” มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผลการวิจัยได้ข้อสรุป ดังนี้

1. ผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงโดยวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์จำนวน 3 ครั้ง พบว่าในครั้งที่ 1 ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดี ร้อยละ 38.71 และระดับพอใช้ ร้อยละ 61.29 ในครั้งที่ 2 พบว่า ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 ระดับดี ร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 22.58 และในครั้งที่ 3 พบว่า ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 และระดับดี ร้อยละ 41.93 เห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น สอดคล้องกับนัจกร ผู้ทรงธรรม (2560) ที่ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุดพลกษศาสตร์โรงเรียน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยประดิษฐ์ ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เท่ากับหรือมากกว่า 50% โดยคะแนนพัฒนาการของนักเรียนสูงสุดอยู่ที่ 100% รองลงมา 90.00%, 87.50%, 83.33%,

81.81%, 80.00%, 77.78%, 72.73%, 70.00%, 66.67%, 63.63%, 61.54%, 60.00%, 58.33%, 57.14%, 54.54% และ 50.00% ตามลำดับ สอดคล้องกับนักร ผู้ทรงธรรม (2560) พบว่านักเรียนที่ได้เรียนรู้การใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุด พุทธศาสตร์โรงเรียน ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้นาฏยประดิษฐ์ มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดงด้านนาฏศิลป์พบว่า นักเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 90.32 ระดับพอใช้ ร้อยละ 3.22 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 6.46 สอดคล้องกับผลการวิจัยจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIACR) ของฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) พบว่าความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ และการปฏิบัติทำรำของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันมีพัฒนาการสูงขึ้น

จากการสรุปผลการวิจัยของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งรูปแบบการวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์และวัดค่าพัฒนาสัมพัทธ์ สามารถตอบคำถามการวิจัยได้ว่า การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIACR) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทอแรนซ์ (Torrance, 1950 อ้างถึงใน ธนศ รัตนกุล, 2562) ที่กล่าวว่า กิจกรรมเข้าจังหวะและการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้ต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและควรทำอยู่เป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาในการคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างมาก ในระยะแรกผลลัพธ์อาจจะไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ในการให้คำแนะนำ สร้างความมั่นใจ สร้างแรงบันดาลใจ เสริมแรงทางบวกให้แก่ นักเรียน และกระตุ้นให้นักเรียนฝึกสร้างสรรค์งานได้อย่างประสบผลสำเร็จมากขึ้น

2. การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ควรปรับปรุงเรื่องสื่อที่ใช้ ควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อของจริง สื่อเสมือนจริง และการประยุกต์สื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ของนักเรียน

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก https://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=38880&Key=news_research.
- ฉวีวรรณ ตาลสุก. (2556). การพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธเนศ รัตนกุล. (2562). อยากให้เด็กคิดอย่างสร้างสรรค์? ผู้ใหญ่ต้องทำให้เห็นก่อน. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก <https://thematter.co/science-tech/create-creativity-for-kids/77730>
- นัจกร ผู้ทรงธรรม. (2560). “การใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุดพฤษศาสตร์โรงเรียน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน กรณีศึกษาโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)”. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 9, 3(กรกฎาคม 2560).
- สถาพร พงษ์พิภกุล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้”. สระแก้ว : คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.
- สยามรัฐออนไลน์. (2560). หยุดสาดสีใส่เด็ก สะท้อนปัญหาการศึกษาไทย. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก <https://siamrath.co.th/n/16989>.
- Guilford, J., P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.

การพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนเสริม

THE DEVELOPMENT OF KLUI SKILLS OF SECONDARY 1 STUDENTS THROUGH SUPPLEMENTARY TEACHING

พงศ์จักร ยามสุข*

PONGJAK YAMSUK

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติด้านทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียน และพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยโดยใช้การสอนเสริม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ที่ปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยไม่ได้ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1. แบบบันทึกพฤติกรรมในห้องเรียน 2. แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ การหาค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

1. สาเหตุที่ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยได้เกิดจากการที่ผู้เรียนขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้ทางด้านดนตรีหรือเครื่องดนตรี ทำให้ไม่สามารถจับเครื่องมือขลุ่ยให้ถูกต้อง ขาดพื้นฐานในการเล่นเครื่องดนตรีขลุ่ย ทั้งนี้เมื่อต้องการฝึกฝนด้วยตนเองพบว่า ขาดผู้ให้คำแนะนำ และขาดเวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติมนอกเวลาการเรียนรู้ปกติภายในชั้นเรียน

2. ภายหลังจากสอนเสริม พบว่า ผู้เรียนมีทักษะในการปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยดีขึ้นมากกว่าการสอนปกติ โดยผู้เรียนทั้งหมดสามารถจับขลุ่ยได้ จดจำโน้ตได้ อ่านโน้ตเพลงได้ และเปิด-ปิดรูในการเป่าขลุ่ยได้ถูกต้อง โดยมีผู้เรียนที่สามารถใช้ลมเป่าขลุ่ยในเพลงที่กำหนดได้ถูกต้อง จำนวน 3 คน และมีพัฒนาการที่ดีขึ้นทุกคน

คำสำคัญ : ทักษะการเป่าขลุ่ย การสอนเสริม

* โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์

Phutthaisong School, Buri Ram

Abstract

The objectives of this research were: to explore causes relating to the practice of Klui skills; and to develop the Klui skills by supplementary teaching. The samples of the research consisted of the five students, who could not play Klui and studied in grade 7 of Phutthisong School, Buri Ram province. Its results were as follows:

1. The students could not play Klui instrument because they lacked experiences in learning music or musical instruments, basic knowledge to play Klui, instructors, and time outside classes for their personal practices;
2. After supplementary teaching, it was found that the students had better skills in performing Klui instrument. They could hold Klui, memorized and read music notes. In addition, they could properly open and close the Klui holes. Only 3 students were able to play Klui correctly.

Keywords: Klui Skills, Supplementary Teaching

บทนำ

ดนตรีไทยเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของไทยได้รับอิทธิพลมาจากประเทศต่าง ๆ เช่น อินเดีย จีน อินโดนีเซีย และอื่น ๆ เครื่องดนตรีมี 4 ประเภท ได้แก่ ตีต สี ตี เป่า ดนตรีไทยถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติไทยมาตั้งแต่ครั้งโบราณซึ่งดนตรีไทยมีการพัฒนามาเรื่อย ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (เขาวพันธ์ พงษ์ชิติน, 2556) โดยดนตรีไทยเป็นศิลปะภูมิปัญญาที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นเป็นศิลปะที่มีสุนทรียะเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย เป็นสิ่งที่ประเทศอื่นเลียนแบบได้ยาก ดนตรีไทยเป็นสิ่งที่ช่วยในการกลมเกลียวจิตใจให้มนุษย์มีจิตใจที่อ่อนโยน ช่วยผ่อนคลาย สร้างสติ และอารมณ์ที่ดีเนื่องจากดนตรีนั้นมีการสังสรรค์ความรู้ พัฒนา และปรับปรุงมาอย่างยาวนาน มีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมวิถีชีวิตของคนในชาติเป็นอย่างดี นอกจากนี้ดนตรีไทยยังถือเป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านของชาวไทยที่ได้มีการดัดแปลงและประดิษฐ์เครื่องดนตรีจากไม้ไม่ว่าจะเป็นระนาดเอกที่พัฒนามาจากกรับ และเครื่องดนตรีต่าง ๆ เช่น ซออู้ ซอด้วง ซ้องวงใหญ่ หรือขลุ่ย เป็นต้น

ขลุ่ย เป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่าที่มีมาแต่โบราณ นิยมใช้เป่าเพื่อความบันเทิงใจ เป็นการส่วนตัวต่อมา จึงใช้ร่วมกับวงเครื่องสาย วงมโหรี และวงปี่พาทย์ จังหวัดที่นิยมบรรเลง คือ ทุกจังหวัดในภาคกลาง โอกาสที่บรรเลง ได้แก่ งานมงคล งานเทศกาลต่าง ๆ และความบันเทิงเฉพาะตัว (พูนศักดิ์ สักกทัตติยะกุล, 2551) ซึ่งจากความสำคัญดังกล่าว สถานศึกษาต่าง ๆ จึงนำเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานทางด้านดนตรีให้แก่ผู้เรียน รวมถึงเพื่อเป็นการเสริมสร้างการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ หรือช่วยในการผ่อนคลายจากเวลาเรียนทางด้านวิชาการให้แก่ผู้เรียน ตลอดจนเป็นแนวทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติต่อไป ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนเครื่องดนตรีขลุ่ย ผู้เรียนจำเป็นต้องมี 1. สมาธิ 2. ความพยายามในการเรียน และ 3. การฝึกฝน จึงจะทำให้การเรียนรู้นั้นเกิดประสิทธิผลได้ และหากผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการเป่าขลุ่ย อาจส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ในเครื่องดนตรีชิ้นอื่น และอาจส่งผลกระทบต่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติได้

จากประเด็นปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนรายวิชาดนตรีที่มีการเรียนรู้ด้านการปฏิบัติขลุ่ย พบว่า มีผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะการเป่าขลุ่ย ทำให้เกิดความไม่ไพเราะในการเป่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแก้ปัญหาการปฏิบัติขลุ่ยไม่ได้ของผู้เรียนโดยใช้การสอนเสริมนอกเวลาเรียนปกติ เพื่อสร้างประสบการณ์เพิ่มเติม และมีความสามารถในการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนปฏิบัติการ พัฒนาการเรียนการสอนให้มีมาตรฐานและประสิทธิภาพในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติด้านทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธโสธร
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธโสธร โดยใช้การสอนเสริม

ขอบเขตการวิจัย

วิจัยครั้งนี้เป็นการทำการศึกษาวิจัยเรื่องพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาศิลปะ (ดนตรีไทย)

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัด
บุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 5 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น

การสอนเสริม

2.2 ตัวแปรตาม

ทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนพุทไธสง
จังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

การใช้ลม หมายถึง การเป่าขลุ่ยด้วยลมหนัก เบา สั้น ยาว เพื่อบังคับให้เสียงนั้น
มีคุณภาพเสียงตามที่ต้องการ

การเปิด-ปิดรูกำหนดเสียง หมายถึง การใช้นิ้วทุกนิ้วที่ใช้ปิดรูระดับเสียงขลุ่ยเพื่อให้
เกิดเสียงของตัวโน้ต ต ร ม ฟ ฯลฯ ตามที่ต้องการจะให้เกิดเสียงนั้น ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะทางด้านปฏิบัติเครื่องดนตรีของผู้เรียน
2. สร้างเจตคติที่ดีต่อดนตรีไทย เสริมสร้างความรักและหวงแหนในศิลปวัฒนธรรม
อันเป็นมรดกของชาติไทย

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1
ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

การพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธโธสง จังหวัดบุรีรัมย์ มีขั้นตอนในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาประเด็นปัญหาการเป่าขลุ่ยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. กำหนดแนวทางเพื่อหาวิธีแก้ไข ทำความเข้าใจ และฝึกทักษะปฏิบัติการเป่าขลุ่ย โดยการสอนเสริม
3. ดำเนินการสอนเสริมนอกเวลาตามแผนการดำเนินการที่กำหนด โดยสอนเสริมทุกวันจันทร์ อังคาร และพุธ หลังเลิกเรียน วันละ 1 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
4. ดำเนินการรวบรวมข้อมูล ครั้งที่ 1 โดยการสังเกตทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยของผู้เรียน ภายหลังจากได้รับการสอนเสริม โดยใช้แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติ
5. ดำเนินการสอนเสริมนอกเวลาตามแผนการดำเนินการที่กำหนด โดยลดการสอนเสริมเป็นทุกวันจันทร์และพุธ หลังเลิกเรียน วันละ 1 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
6. รวบรวมข้อมูล ครั้งที่ 2 โดยใช้แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติ เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการของนักเรียนภายหลังจากการได้รับการสอนเสริม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่ แบบสังเกตทักษะปฏิบัติ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง
2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้
 - 2.1 ศึกษาประเด็นปัญหาการเป่าขลุ่ยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1
 - 2.2 นำข้อมูลและความรู้ที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนมาร่างแบบสังเกตทักษะปฏิบัติ
 - 2.3 นำแบบสังเกตสังเกตทักษะปฏิบัติที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความถูกต้อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
 - 2.4 นำแบบสังเกตทักษะปฏิบัติที่ตรวจแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ขณะดำเนินการสอนปกติภายในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

การวิเคราะห์ข้อมูล

- การบรรยายความ
- การใช้สถิติอย่างง่าย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการศึกษา

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาสาเหตุการที่ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยได้

| ผู้เรียน | มีปัญหาด้านการจับขลุ่ยให้ถูกต้อง | ไม่มีพื้นฐานมาก่อน | ไม่มีผู้ให้คำแนะนำ | ขาดเวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติม | ร้อยละ |
|-----------------|----------------------------------|--------------------|--------------------|----------------------------|--------|
| ผู้เรียนคนที่ 1 | - | ✓ | ✓ | ✓ | 75 |
| ผู้เรียนคนที่ 2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |
| ผู้เรียนคนที่ 3 | - | ✓ | ✓ | ✓ | 75 |
| ผู้เรียนคนที่ 4 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |
| ผู้เรียนคนที่ 5 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |

จากตารางที่ 1 พบว่า สาเหตุที่ผู้เรียนไม่ปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยให้ถูกต้องได้เกิดจากสาเหตุการที่ผู้เรียนยังไม่สามารถจับเครื่องมือขลุ่ยให้ถูกต้อง ไม่เคยมีพื้นฐานในการเล่นเครื่องดนตรีขลุ่ยมาก่อน ขาดผู้ให้คำแนะนำ และขาดเวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติมนอกเวลาการเรียนรู้ออกกำลังกายในชั้นเรียน ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลสังเกตทักษะการปฏิบัติการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนที่ไม่สามารถเป่าขลุ่ยได้รายบุคคล ครั้งที่ 1

| ผู้เรียน | การจับขลุ่ย | การจดจำโน้ตเพลง | การอ่านโน้ตเพลง | การเปิด-ปิดรูในการเป่าขลุ่ย | การใช้ลมเป่าขลุ่ยในเพลงที่กำหนด | ร้อยละ |
|-----------------|-------------|-----------------|-----------------|-----------------------------|---------------------------------|--------|
| ผู้เรียนคนที่ 1 | ✓ | ✓ | ✓ | X | X | 60 |
| ผู้เรียนคนที่ 2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | X | 80 |
| ผู้เรียนคนที่ 3 | ✓ | ✓ | ✓ | X | X | 60 |
| ผู้เรียนคนที่ 4 | ✓ | ✓ | ✓ | X | X | 60 |
| ผู้เรียนคนที่ 5 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | X | 80 |

จากตารางที่ 2 ผลสังเกตทักษะการปฏิบัติการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนที่ไม่สามารถเป่าขลุ่ยได้ พบว่า ผู้เรียนทั้งหมดสามารถจับขลุ่ยได้ จดจำโน้ตได้ และอ่านโน้ตเพลงได้ โดยมีผู้เรียนที่สามารถเปิด - ปิดรูในการเป่าขลุ่ยได้ถูกต้อง จำนวน 2 คน และทั้งหมดยังไม่สามารถใช้ลมในการเป่าขลุ่ยเพื่อเป่าเพลงที่กำหนดได้

ตารางที่ 3 ผลสังเกตทักษะการปฏิบัติการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนที่ไม่สามารถเป่าขลุ่ยได้รายบุคคล ครั้งที่ 2

| ผู้เรียน | การจับขลุ่ย | การจดจำโน้ตเพลง | การอ่านโน้ตเพลง | การเปิด-ปิดรูในการเป่าขลุ่ย | การใช้ลมเป่าขลุ่ยในเพลงที่กำหนด | ร้อยละ |
|-----------------|-------------|-----------------|-----------------|-----------------------------|---------------------------------|--------|
| ผู้เรียนคนที่ 1 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | X | 80 |
| ผู้เรียนคนที่ 2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |
| ผู้เรียนคนที่ 3 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |
| ผู้เรียนคนที่ 4 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | X | 80 |
| ผู้เรียนคนที่ 5 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 100 |

จากตารางที่ 3 ผลสังเกตทักษะการปฏิบัติการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนที่ไม่สามารถเป่าขลุ่ยได้ พบว่า ผู้เรียนทั้งหมดสามารถจับขลุ่ยได้ จดจำโน้ตได้ อ่านโน้ตเพลงได้ และเปิด - ปิดรูในการเป่าขลุ่ยได้ถูกต้อง โดยมีผู้เรียนที่สามารถใช้ลมเป่าขลุ่ยในเพลงที่กำหนดได้ถูกต้อง จำนวน 3 คน แต่ทั้งหมดมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

จากข้อสรุปที่ได้จากการดำเนินการพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยของผู้เรียน โดยใช้การสอนเสริมหลังเลิกเรียนเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. สาเหตุที่ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยได้เกิดจากการที่ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้ทางด้านดนตรีหรือเครื่องดนตรี ทำให้ไม่สามารถจับเครื่องมือขลุ่ยให้ถูกต้อง ขาดพื้นฐานในการเล่นเครื่องดนตรีขลุ่ย ทั้งนี้เมื่อต้องการฝึกฝนด้วยตนเอง พบว่า ขาดผู้ให้คำแนะนำ และขาดเวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติม นอกเวลาการเรียนรู้ออกนอกรั้วโรงเรียน เป็นเพราะว่า การที่ผู้เรียนขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้ทางด้านดนตรีหรือการปฏิบัติเครื่องดนตรีย่อมมีผลต่อประสบการณ์หรือความพร้อมในการปฏิบัติเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ อีกทั้งการที่ผู้เรียนไม่มีเวลาในฝึกซ้อมและผู้แนะนำอย่างใกล้ชิด ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและอาจส่งผลต่อการมีทัศนคติในการเรียนรู้และการปฏิบัติเครื่องดนตรีของผู้เรียนที่ไม่ดีได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ญรุธ สุธงจิตต์ (2541, น. 98-101) ที่พบว่า แรงจูงใจเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการซ้อมดนตรีที่สำคัญอย่างหนึ่ง เพราะสภาวะของความสนใจและตั้งใจเรียนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ วรัญญา ศรีวรบุตร (2556) ที่กล่าวถึงการเรียนดนตรีให้ประสบความสำเร็จผู้เรียนต้องฝึกซ้อม สนใจสิ่งที่ผู้สอนมอบความรู้ ค้นคว้าความรู้ใหม่ หมั่นถามหมั่นซ้อม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ฝึกฟัง ฝึกคิด สิ่งที่สำคัญที่สุดคือฝึกซ้อมอย่างถูกต้อง โดยผู้สอนต้องหาแนวทางให้ผู้เรียนและผู้ปกครองเกี่ยวกับการเรียนดนตรีของผู้เรียนให้เหมาะสมกับจุดประสงค์สุดท้ายที่ผู้เรียนหรือผู้ปกครองต้องการ หาวิธีการสอน ฝึกซ้อมบ่อย สนใจพัฒนาการของผู้เรียน หาที่แข่งขันหรือสอบเลื่อนระดับให้กับผู้เรียนสม่ำเสมอ หรือเวทีการแสดง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เต็มที่กับผู้เรียนในทุกชั่วโมงการเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุทัย ศาสตรา (2561) ที่ได้ศึกษาการสร้างสรรคดนตรีไทย แนวคิด และแนวทางการเรียนการสอน ที่กล่าวว่า แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ดนตรีไทย มีหลักการสำคัญ 5 ประการ คือ 1) การฝึกบรรเลงทำนองหลักของเพลงไทย 2) การสร้างความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ดนตรีไทย 3) การนำเสนอตัวอย่างการสร้างสรรคทำนองเพลงไทยที่หลากหลาย 4) การจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ดนตรีไทยด้วยตัวเอง และ 5) การจัดประสบการณ์การฟังเพลงไทยที่

หลากหลาย เป็นแนวทางหนึ่งสำหรับการประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการสร้างสรรคดนตรีไทย แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะในบริบทสถาบันการศึกษา

2. ผลการพัฒนาทักษะการเป่าขลุ่ยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนเสริม พบว่า ภายหลังจากได้รับการสอนเสริมผู้เรียนทักษะในการปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยดีขึ้น โดยใน สัปดาห์แรกเมื่อมีการเสริมเสริมในวันจันทร์ อังคาร และพุธ วันละ 1 ชั่วโมง พบว่าผู้เรียน ทั้งหมดสามารถจับขลุ่ยได้ จดจำโน้ตและอ่านโน้ตเพลงได้ โดยมีผู้เรียนที่สามารถเปิด - ปิดรู ในการเป่าขลุ่ยได้ถูกต้อง จำนวน 2 คน และทั้งหมดยังไม่สามารถใช้ลมในการเป่าขลุ่ย เพื่อเป่าเพลงที่กำหนดได้ และเมื่อได้รับการสอนเสริมเพิ่มเติมในสัปดาห์ที่สองในวันจันทร์ และพุธ พบว่า ผู้เรียนทั้งหมดสามารถจับขลุ่ยได้ จดจำโน้ตได้ อ่านโน้ตเพลงได้ และเปิด - ปิดรูในการเป่าขลุ่ยได้ถูกต้อง โดยมีผู้เรียนที่สามารถใช้ลมเป่าขลุ่ยในเพลงที่กำหนดได้ ถูกต้อง จำนวน 3 คน แต่ทั้งหมดมีพัฒนาการที่ดีขึ้น น่าจะเป็นเพราะว่า การสอนเสริมนั้น เป็นการเรียนรู้นอกเวลาการเรียนรู้อปกติ มีการเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ผู้เรียนสามารถสอบถาม และขอคำแนะนำจากผู้สอนได้โดยสะดวก สอดคล้องกับ วิรากร ธนะกิตติภูมิ และ พงษ์พิทยา สัพโส (2559, น. 191-192) ที่พบว่า การจัดการเรียนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติดนตรีอย่างต่อเนื่อง ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติมากกว่าเน้นไปในด้านทฤษฎี เพียงอย่างเดียว และจัดให้มีกิจกรรมทางดนตรีอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจดีขึ้น และผู้สอนยังสามารถสังเกตดูแลผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด นอกจากนี้การสอน เสริมยังเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนรู้อปกติ ภายในชั้นเรียน ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ในการปฏิบัติเครื่องดนตรีขลุ่ยให้แก่ผู้เรียนเพิ่ม มากขึ้น สอดคล้องกับ ณิชัชฌา อาโยวงษ์ (2557) ที่กล่าวว่า การสอนเสริมเป็นการสอน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องกรณีที่ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะกระบวนการ หรือเจตคติ / คุณลักษณะ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด สถานศึกษาต้องจัดสอนซ่อมเสริมเป็นกรณีพิเศษ นอกเหนือไปจากการสอนปกติ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ หรือตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ เป็นการให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนา โดยจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่หลากหลายและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และปฐมพงศ์ ศุภเลิศ (2555) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการสอนซ่อมเสริม ว่าการสอนซ่อมเสริมนั้นมีบทบาท สำคัญยิ่งในการจัดการเรียนการสอนทุกวิชาให้มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีความ แตกต่างระหว่างบุคคล จึงต้องการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า การสอนเสริมช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในทักษะการเป่าขลุ่ยดีขึ้นทุกคน และบางคนยังไม่สามารถใช้ลมเป่าขลุ่ยที่กำหนดได้ถูกต้อง ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนซ่อมเสริมผู้สอนควรมีการพิจารณาเวลาที่ใช้ในการสอนเสริมให้เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาการสอนเสริมร่วมกับการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนหรือวิธีการสอนแบบอื่นร่วมด้วย เพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดการเรียนรู้และการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

รายการอ้างอิง

- เชาวพันธ์ พลชะติน. (2556). **ดนตรีไทย**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงจาก [www.elfar.ssu.ac.th>content>ประวัติดนตรีไทย](http://www.elfar.ssu.ac.th/content/ประวัติดนตรีไทย)
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2541). **จิตวิทยาการสอนดนตรี**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัชชฌา อาโยวงษ์. (2557). **กิจกรรมเสริมความรู้**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://krnichatcha.wordpress.com/งานการสอน/กิจกรรม/กิจกรรมเสริมความรู้ทาง/>
- ปฐมพงศ์ ศุภเลิศ. (2555). **การสอนซ่อมเสริม**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://www.gotoknow.org/posts/57970>
- พูนศักดิ์ สักกทัตติยกุล. (2551). **ประวัติของขลุ่ย**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงจาก http://suriyothai.ac.th/library/teachershow/poonsak/thai_flute/sec01p01.html
- วรรษญา ศรีวรบุตร. (2556). **เรียนดนตรีให้ประสบความสำเร็จ**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://www.gotoknow.org/posts/557590>

วิรากร ณะกิตติภูมิ และพงษ์พิทยา สัพโส. (2559). “สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนา
การเรียนการสอนดนตรี ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิต สังกัดมหาวิทยาลัยใน
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ”. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 10, 3: 187-193.

อุทัย ศาสตรา. (2561). “การสร้างสรรค์ดนตรีไทย : แนวคิดและแนวทางการเรียนการสอน”.
วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 46: 554-569.

การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของ
การขับร้อง ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนซางตาครู้สคอนแวนท์ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING
FOR VOCAL RANGE AND TYPES OF SINGING OF LEARNERS
(STUDENTS) IN GRADE 9 OF SANTA CRUZ CONVENT
SCHOOL BY APPLYING MULTIMEDIA COMPUTING LESSONS

อดิเทพ อินทร์สุวรรณ *

ADITEP INSUWAN

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนซางตาครู้สคอนแวนท์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบสังเกต และแบบทดสอบ

ผลการวิจัย พบว่า หลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการเรียนการสอนผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มมากขึ้น สามารถตอบคำถาม และปฏิบัติตามเนื้อหาที่เรียนได้ และมีผลการทดสอบความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้องไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 16.4 คิดเป็นร้อยละ 82 ของคะแนนทั้งหมด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทักษะการร้อง

* โรงเรียนซางตาครู้สคอนแวนท์ กรุงเทพฯ

Santa Cruz Convent School, Bangkok

Abstract

The objective of the study was to develop knowledge and understanding of vocal range by applying multimedia computing lessons. Five students studying in Grade 9 of Santa Cruz Convent School, semester 2 of academic 2018, were chosen as its samples.

Its results showed that the students were more interested in the materials and its contents. They could understand the lessons and could correctly answer the questions. Moreover, the testing results of their knowledge and understanding of vocal range and the type of chorus were not less than 70% of the total score of 20, with mean of 16.4, representing 82% of the total score.

Keywords: Multimedia Computer Lessons, Vocal Skills

บทนำ

ดนตรีเป็นงานศิลปะที่สำคัญสิ่งหนึ่งที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ มีการใช้เสียงเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดท่วงทำนอง และอารมณ์ของเพลง ดำเนินการบรรเลงไปตามจินตนาการของนักประพันธ์เพลง เพื่อสื่อถึงอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกในขณะต่าง ๆ ดังนั้นดนตรีจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ในการปรุงแต่งชีวิตให้มีความสุข ผ่อนคลายความโศกเศร้า ตลอดจนช่วยสร้างความสมบูรณ์ในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ในสังคมและวัฒนธรรมไทยนั้น ดนตรีไทยถือเป็นผลงานศิลปวัฒนธรรมที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติไทย เนื่องจากมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองทั้งรูปแบบการบรรเลง ลักษณะการบรรเลง ตลอดจนท่วงทำนองต่าง ๆ และจากความสำคัญเหล่านี้ ในปัจจุบันสถานศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนจึงให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ทางด้านดนตรีเพิ่มมากขึ้น เห็นได้จากการกำหนดการเรียนรู้ไว้ในหลักสูตร รวมถึงการจัดเป็นกิจกรรมเสริมในรูปแบบของกิจกรรมเสริมทักษะหรือชมรม

การเรียนการสอนรายวิชาดนตรีทั้งในระดับประถมศึกษาหรือมัธยมศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมของชาติทางด้านดนตรีไทย ก่อให้เกิดความรัก ห่วงเห่น และต่อยอดไปสู่การเป็นผู้ช่วยในการอนุรักษ์ เผยแพร่ต่อไป

โดยการเรียนรู้ทางด้านดนตรีนั้นจะมีการเรียนทั้งทางด้านทฤษฎี และการปฏิบัติเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ การขับร้องเพลงไทยถือเป็นหนึ่งในสาระสำคัญในการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการร้องเพลง สร้างพื้นฐานในการร้องเพลงไทยเดิม ช่วยสร้างใจรักในความเป็นไทย ให้แก่เด็กและเยาวชน ช่วยในการอนุรักษ์ เผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมของชาติ และสามารถต่อยอดไปสู่การเรียนรู้อื่นด้านการร้องเพลงที่เกี่ยวข้องได้ต่อไปได้ในอนาคต

กระบวนการจัดการเรียนรู้ทางด้านเครื่องร้องเพลงไทยในปัจจุบันนั้นได้นำสื่อการเรียนการสอนประเภทต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น สามารถใช้ร่วมกับบทเรียนที่ผู้สอนต้องการได้อย่างมีคุณภาพ ทั้งสื่อรูปภาพ การบันทึกเสียงต่าง ๆ เกม หรือสื่อประเภทคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้เป็นการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยในการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาใดก็ได้ไม่ต้องรอกัน เรียนเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคน ดังนั้นระบบนี้จึงได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในยุโรปและอเมริกา มีการผลิตสื่อสำหรับใช้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมหาวิทยาลัย คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้ทุกวิชา และยังรวมถึงการวัดผล การทบทวนทำกิจกรรมท้ายบทและฝึกปฏิบัติ ทั้งนี้ในการใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในวิชาดนตรีจะเน้นการใช้เพื่อพัฒนาทางด้านทักษะปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำรูปแบบไปฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้การใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียยังมีข้อได้เปรียบในเรื่องของสี แสง ภาพ การให้ข้อมูลย้อนกลับ การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน อีกทั้งยังลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะเป็นสื่อที่เสนอบทเรียนในลักษณะโต้ตอบ ซึ่งมีผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ทั้งนี้จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนในโรงเรียนช่างตาครูสุคอนแวนท์ ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนของระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้เป็นอย่างดี และจากประสบการณ์การสอนรายวิชาดนตรีของผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน ยังขาดความรู้ความเข้าใจในด้านการขับร้องเพลงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาค้นคว้าและจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง มาใช้ในการเรียนการสอนและฝึกทักษะของนักเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่เทียบเท่ากับเพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน และเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนด้านอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนในประเด็นความรู้ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนช่างตาครู้สคอนแวนท์ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

วิธีการศึกษา

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนช่างตาครู้สคอนแวนท์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 5 คน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. แบบสังเกต

3. แบบทดสอบ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง

3. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการวิจัยไว้ดังนี้

ระยะที่ 1 การสังเกตสภาพปัญหาภายในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยสังเกตความรู้ของผู้เรียน พบว่ามีกลุ่มผู้เรียน จำนวน 3 คน ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยวางแผนการเรียนการสอนเพื่อแก้ไขผู้เรียนที่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง โดยการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง มาใช้ประกอบการเรียนรู้ เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

ระยะที่ 2 การดำเนินงานตามแผนการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 1 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบผลการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนที่ต้องการพัฒนา
ความรู้ความเข้าใจ

ขั้นตอนที่ 3 วางแผนส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นระยะเวลา
2 สัปดาห์

ระยะที่ 3 ดำเนินงานตามแผน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เพิ่มขึ้น

ขั้นตอนที่ 1 ดำเนินงานตามแผนที่ปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบผลจากการดำเนินการตามแผนที่ได้ปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบแบบสังเกต ในการสังเกตพฤติกรรม
ของผู้เรียนในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน การทำใบงาน การตอบคำถาม
ภายในชั้นเรียน และดำเนินการทดสอบผู้เรียนภายหลังเรียนตามเนื้อหาที่ได้กำหนด

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การใช้สถิติอย่างง่าย ได้แก่ จำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยเลขคณิต

6. เกณฑ์การประเมิน

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผู้เรียนที่อย่างน้อย ร้อยละ 70 ของคะแนน
ทดสอบ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) หมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับดี

ผลการศึกษา

ในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง
ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนช่างตาครูส์คอนแวนท์ โดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการติดตามความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ครั้งที่ 1

| ประเด็นที่สังเกต | ผู้เรียนคนที่ | | | | |
|--|---------------|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. ความสนใจในสื่อและเนื้อหาที่เรียน | / | / | / | / | / |
| 2. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน | X | / | / | X | / |
| 3. ความสามารถในการตอบคำถาม | X | / | / | X | X |
| 4. ความสามารถในการปฏิบัติตามเนื้อหาที่เรียนได้ | X | X | X | X | X |
| คิดเป็นร้อยละ | 25 | 75 | 75 | 25 | 50 |

หมายเหตุ /=สามารถปฏิบัติได้ X=ไม่สามารถปฏิบัติได้

จากตารางที่ 1 พบว่า ภายหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการเรียนการสอน ผู้เรียนทั้งหมดมีความสนใจในสื่อและเนื้อหาที่เรียนเพิ่มมากขึ้น โดยมีผู้เรียนที่มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน จำนวน 3 คน และมีความสามารถในการตอบคำถามจำนวน 2 คน ตามลำดับ ทั้งนี้ทุกคนยังไม่สามารถในการปฏิบัติตามเนื้อหาที่เรียนได้

ตารางที่ 2 ผลการติดตามความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ครั้งที่ 2

| ประเด็นที่สังเกต | ผู้เรียนคนที่ | | | | |
|--|---------------|-----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. ความสนใจในสื่อและเนื้อหาที่เรียน | / | / | / | / | / |
| 2. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน | / | / | / | / | / |
| 3. ความสามารถในการตอบคำถาม | / | / | / | / | / |
| 4. ความสามารถในการปฏิบัติตามเนื้อหาที่เรียนได้ | X | / | / | / | / |
| คิดเป็นร้อยละ | 75 | 100 | 100 | 100 | 100 |

หมายเหตุ /=สามารถปฏิบัติได้ X=ไม่สามารถปฏิบัติได้

จากตารางที่ 2 พบว่า ภายหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการเรียนการสอน ผู้เรียนทั้งหมดมีความสนใจในสื่อและเนื้อหาที่เรียน มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน และมีความสามารถในการตอบคำถาม ทั้งนี้มีผู้เรียนจำนวน 1 คนที่ยังไม่สามารถในการปฏิบัติตามเนื้อหาที่เรียนได้

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

| ผู้เรียนคนที่ | คะแนน | ร้อยละ | ค่าเฉลี่ยเลขคณิต \bar{X} | ร้อยละ |
|---------------|-------|--------|----------------------------|--------|
| 1 | 18 | 90 | 16.4 | 82 |
| 2 | 15 | 75 | | |
| 3 | 16 | 80 | | |
| 4 | 16 | 80 | | |
| 5 | 17 | 85 | | |

จากตารางที่ 3 ผลการทดสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย พบว่า ผู้เรียนทั้งหมดมีคะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 16.4 คิดเป็นร้อยละ 82 ของคะแนนทั้งหมด

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้อง ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนช่างตาครูสุคอนแวนท์ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย พบว่า ภายหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการเรียนการสอน ผู้เรียนทั้งหมดมีความสนใจในสื่อและเนื้อหาที่เรียน มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน มีความสามารถในการตอบคำถามและมีคะแนนความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ช่วงเสียงร้อง และประเภทของการขับร้องไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 16.4 คิดเป็นร้อยละ 82 ของคะแนนทั้งหมด ทั้งนี้เป็นเพราะว่าในการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนั้นจะช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น จากรูปแบบ สี สัน และความน่าสนใจของสื่อ ซึ่งมีความน่าสนใจเรียนรู้มากกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของสุรรัตน์ โปธิสาขา (2556) ที่ได้ดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงงานวิจัยของ สุนทรีย์ มีชำนาญ (2554) ที่ได้ดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย นักเรียนโครงการยุวอาสาสมัคร

ช่วยเหลือนักท่องเที่ยว โรงเรียนพิมายวิทยา ซึ่งจากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีผลการเรียนตั้งแต่ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม คิดเป็นร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด และงานวิจัยของ ธารพงษ์ ทองกระจ่าง (2559) ที่ได้ดำเนินการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สีสันเสียงเครื่องดนตรีสากลประเภทลิ้มนิ้ว สำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน เรื่อง สีสันเสียงเครื่องดนตรีสากลประเภทลิ้มนิ้ว หลังเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเกี่ยวกับการเพิ่มการเสริมแรงให้ผู้เรียนร่วมด้วย เพื่อช่วยเสริมสร้างกำลังใจในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรมีกิจกรรมที่น่าสนใจที่ตรงตามปัญหาของผู้เรียน มาเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ

รายการอ้างอิง

- ธารพงษ์ ทองกระจ่าง. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สีสันเสียงเครื่องดนตรีสากลประเภทลิ้มนิ้ว สำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. รายงานการวิจัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุนทรี่ มีชำนานู. (2554). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย สำหรับนักเรียนโครงการยุวอาสาสมัครช่วยเหลือนักท่องเที่ยว โรงเรียนพิมายวิทยา. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรรัตน์ โปธิสาขา. (2556). บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.



คำแนะนำสำหรับผู้เขียน

วารสารพัฒนศิลป์วิชาการเป็นสื่อกลางการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู อาจารย์ นักวิชาการ และนักสร้างสรรค์ผลงานของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และสถาบันหรือหน่วยงานอื่น ๆ ซึ่งผลงานดังกล่าวต้องไม่เคยลงตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และมิได้คัดลอก ทำซ้ำ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใด วารสารมีกำหนดตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ โดยกำหนดเผยแพร่ : ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน และฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม

ประเภทของผลงานตีพิมพ์ ได้แก่ บทความงานวิจัย งานสร้างสรรค์ หรือบทความวิชาการในสาขาวิชาปรัชญา กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การจัดเตรียมต้นฉบับ

ต้องพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Words 2003 ขึ้นไป

1. ตั้งค่านักกระดาษขนาด A4 ระยะขอบด้านละ 1” (2.54 ซม.) เฉพาะด้านซ้าย 1.5” (3.81 ซม.)
2. ตัวอักษรใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ตัวเลขอารบิก
3. ระยะห่างระหว่างบรรทัดปกติ 1 ช่วงบรรทัด ยกเว้นระยะห่างระหว่างหัวข้อ 1½ ช่วงบรรทัด
4. หมายเลขหน้า ขนาด 14 พิมพ์มุมขวาบน ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 0.50 นิ้ว
5. การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาให้ใช้ระบบนาม-ปี ตามรูปแบบ APA Style ของ American

Psychological Association

6. ความยาวบทความรวมรูปและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า

ในบทความประกอบไปด้วยหัวข้อและรูปแบบการพิมพ์ ดังนี้

1. ชื่อเรื่อง (Title)

- มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่) ขนาด 20 ตัวหนา กลางหน้ากระดาษ

2. ชื่อผู้เขียน (ทุกคน)

- พิมพ์เฉพาะชื่อและนามสกุลเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่) ขนาด 16 ตัวหนา กลางหน้ากระดาษ ใส่เครื่องหมายดอกจัน (*) หลังชื่อผู้เขียนเพื่ออ้างอิงหน่วยงาน ถ้ามีผู้เขียนมากกว่า 1 คน คั่นด้วยเครื่องหมายลูกน้ำ (,) และถ้าผู้เขียนอยู่ต่างหน่วยงานกันให้ใส่จำนวนดอกจันต่างกัน

3. บทคัดย่อ (Abstract)

- “บทคัดย่อ” และ “Abstract” ขนาด 18 ตัวหนา กลางกระดาษ
- เนื้อหาบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 16 point ตัวธรรมดาขีดขอบย่อหน้า โดยจัดทำเป็นความเรียงร้อยแก้วย่อหน้าเดียว มีความยาวไม่เกิน 250 คำ
- ต้องมีคำสำคัญ (Keywords) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ 2-5 คำ ระบุไว้ท้ายบทคัดย่อและท้าย Abstract

4. ที่อยู่ผู้เขียน

- พิมพ์เครื่องหมายดอกจัน (*) ตามด้วยที่อยู่ผู้เขียนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษขนาด 12 point ไขว้มุมซ้ายด้านล่างของหน้าแรกเพื่ออ้างอิงหน่วยงาน

5. ส่วนเนื้อหาบทความ

- หัวข้อ ขนาด 16 point ตัวหนา ชิดด้านซ้าย
- เนื้อความ ขนาด 16 point ชิดขอบย่อหน้า
- บทความวิจัยหรือวิจัยงานสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา สรุปและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และรายการอ้างอิง
- บทความวิชาการ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ เนื้อหา สรุป และรายการอ้างอิง
- บทความงานสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ กระบวนการสร้างสรรค์ ผลการสร้างสรรค์ สรุปและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และรายการอ้างอิง
- กรณีที่มีภาพหรือแผนภูมิ ได้ภาพให้ระบุคำว่า “ภาพที่ ...” หรือ “แผนภูมิที่ ...” ใส่เลขเรียงตามลำดับ ต่อด้วยข้อความบรรยายภาพหรือแผนภูมิ และบรรทัดถัดไปให้ระบุที่มา หากผู้วิจัยจัดทำขึ้นเองให้ระบุที่มาว่า “ที่มา : ผู้วิจัย” จัดวางให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ (ใช้ตัวอักษรขนาด 14 หนา)
- กรณีที่มีตาราง ด้านบนตารางให้ระบุคำว่า “ตารางที่ ...” ใส่เลขเรียงตามลำดับ ต่อด้วยข้อความบรรยายตาราง ชิดขอบด้านซ้ายของหน้ากระดาษ (ใช้ตัวอักษรขนาด 14 หนา) และขนาดของตารางต้องมีขนาดไม่เกินระยะขอบกระดาษที่กำหนดไว้

6. การเขียนรายการอ้างอิง

การเขียนรายการอ้างอิงเพื่อระบุแหล่งที่มาของเอกสารหรือข้อมูลของผู้อื่นหรือจากแหล่งงานของผู้อื่นมาใช้ในงานของตน เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าผู้เขียนได้ยกงานหรือแนวความคิดของผู้ใดมาเกี่ยวข้องบ้าง ทำให้สามารถค้นหาและติดตามอ่านเพิ่มเติมได้ ซึ่งวารสารพัฒนศิลป์วิชาการกำหนดให้เขียนอ้างอิงตามระบบนามปี (Name-Year System) ตามรูปแบบ APA Style ของ American Psychological Association ซึ่งเป็นรูปแบบสากลที่นิยมแพร่หลาย ด้วยการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อความแทรกในเนื้อหา สามารถเขียนได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. อ้างไว้ข้างหน้าข้อความ ใช้ในกรณีต้องการเน้นชื่อผู้แต่งที่เป็นเจ้าของข้อความหรือแนวคิด โดยอ้างชื่อผู้แต่ง ตามด้วยปีและระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างไว้ในวงเล็บ จากนั้นตามด้วยข้อความที่อ้าง

2. อ้างไว้ข้างท้ายข้อความ ใช้ในกรณีต้องการเน้นข้อความหรือแนวคิดที่นำมาอ้าง โดยระบุชื่อนามสกุลของผู้แต่ง ปีที่พิมพ์และเลขหน้าที่นำมาอ้างอิงต่อจากข้อความที่อ้างถึงหรือสรุปความใส่ไว้ในวงเล็บทั้งหมด

ตัวอย่าง การอ้างอิงในเนื้อหาหน้าและท้ายข้อความ

| หน้าข้อความ | ท้ายข้อความ |
|--|---|
| ชื่อผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์, น.) | (ชื่อผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์, น.) |
| Surname (Date, p.) | (Surname, Date, p.) |
| จินตนา สายทองคำ (2555, น. 50-51) | (จินตนา สายทองคำ, 2555, น. 50-51) |
| ประเมษฐ์ บุณยะชัย (2543) | (ประเมษฐ์ บุณยะชัย, 2543) |
| Kumar (1996, pp. 56-62) | (Kumar, 1996, pp. 56-62) |
| James, Slater, and Bucknam (2012, p. 25) | (James, Slater, & Bucknam, 2012, p. 25) |

ในกรณีที่เอกสารที่นำมาอ้างอิงไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ให้ระบุ **ม.ป.ป.** (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) ในบทความภาษาไทย และ **n.d.** (no date) ในข้อความอ้างอิงจากเอกสารภาษาต่างประเทศ แทนปีที่พิมพ์

การอ้างอิงท้ายเล่ม ให้ระบุหัวข้อรายการอ้างอิงว่า **“รายการอ้างอิง”** และจัดพิมพ์ตามแบบมาตรฐานที่กำหนด หากรายการอ้างอิงเป็นรายการสัมภาษณ์หรือเอกสารฉบับตัวเขียน ให้เขียนรวมกับรายการอ้างอิงรายการอื่น ๆ โดยไม่ต้องแยกหัวข้อเฉพาะ สำหรับรูปแบบการเขียนรายการอ้างอิงท้ายบทความให้เขียนดังนี้

- ชื่อวารสารหรือชื่อหนังสือใช้ตัวหนา
- เริ่มเรียงเอกสารภาษาไทยก่อนเอกสารภาษาอังกฤษโดยเรียงชื่อตามลำดับอักษรในพจนานุกรม
- บรรทัดที่สองและบรรทัดต่อ ๆ ไปของแต่ละรายการอ้างอิงให้ย่อหน้าเข้ามา 5-7 ตัวอักษรหรือประมาณครึ่งนิ้ว

| การอ้างอิงท้ายเล่ม | ตัวอย่าง |
|--|--|
| หนังสือทั่วไป | |
| ผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง (ครั้งที่พิมพ์). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์. | |
| ผู้แต่งคนเดียว | สุภาพรธณ ณ บางช้าง. (2535). ขนบธรรมเนียมประเพณี : ความเชื่อและแนวการปฏิบัติในสมัยสุโขทัยถึงสมัยอยุธยาตอนกลาง . กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. |
| ผู้แต่ง 2 คน | ธงชัย สันติวงษ์ และชัยยศ สันติวงษ์. (2533). พฤติกรรมบุคคลในองค์กร (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. |
| ผู้แต่ง 3 คน | James, E. A., Slater, T., & Bucknam, A. (2012). Action research for business, nonprofit, & public administration: A tool for complex times . Los Angeles, CA: SAGE. |
| ผู้แต่งมากกว่า 3 คน | สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ. (2535). ความคิดและภูมิปัญญาไทยด้านการศึกษา (Thai Wisdom in Education) (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. |
| ผู้เขียนที่มีอิสริยยศ | ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (2555). บันทึกเรื่องความรู้ต่าง ๆ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิเสถียรโกเศศ-นาคะประทีป. |
| ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน | กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2560). รุกขมรดกของแผ่นดินได้ร่มพระบารมี . กรุงเทพฯ: สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. |
| บทความหรือบทวิจารณ์ในหนังสือ | |
| บทความในวารสาร | เจตน์ เจริญโท. (2536). “การท่องเที่ยวกับสิ่งแวดล้อมไทย ทำอย่างไรจึงจะยั่งยืน”. นิตยสารโลกสีเขียว , 2, 4: 16-20. |
| บทความวิจารณ์หนังสือในวารสาร | สุริชัย หวันแก้ว. (2536). วิจารณ์เรื่อง บริษัทญี่ปุ่นกับการเป็น NIC ของประเทศไทย โดย สุวินัย ภรณวลัย. เอเชียปริทัศน์ , 11, 2: 79 - 83. |
| บทความหนังสือพิมพ์ | ประสงค์ วิสุทธี. (19 มีนาคม 1537). “สิทธิของเด็ก”. มติชน . หน้า 18. |
| บทความสารานุกรม | ศักดิ์ศรี แยมั่นดดา. (2532-2533). “มหากาพย์”. สารานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน 22. 14354-14369. |

| การอ้างอิงท้ายเล่ม | ตัวอย่าง |
|--------------------|---|
| วิทยานิพนธ์ | ชุตินา สัจจามันท์. (2520). การสำรวจสถานภาพการทำงานของบัณฑิต (ปีการศึกษา 2502-2516). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัย. |
| สัมภาษณ์ | แม่นมมาศ ชาลิต, คุณหญิง. นายกสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2537. |
| สื่ออิเล็กทรอนิกส์ | “ไอศกรีม”. (2557). [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2557. เข้าถึงจาก http://www.car.chula.ac.th/rmis/mkdata96/food-96/ice-cre.html กลุ่มพัฒนาและส่งเสริมวิทยบริการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน การศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). แนวทางการจัดซื้อหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อให้บริการในห้องสมุดโรงเรียน. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงจาก http://academic.obec.go.th/new2551/node/1/163/news_sec_detail/433 |

การส่งต้นฉบับ

ส่งต้นฉบับเป็นกระดาษขนาด เอ 4 (พิมพ์หน้าเดียว) จำนวน 3 ชุด พร้อมแผ่น CD จำนวน 1 แผ่น และแบบฟอร์มเสนอบทความที่กองบรรณาธิการกำหนด

การปรับแก้ต้นฉบับ

โดยทั่วไปผู้ทรงคุณวุฒิอ่านประเมิน (Reviewer) จะตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนด้านวิชาการ แล้วส่งให้ผู้เขียนปรับแก้ สิทธิในการปรับแก้ต้นฉบับเป็นของผู้เขียน แต่กองบรรณาธิการสงวนสิทธิ์ในการตีพิมพ์ เฉพาะที่ผ่านความเห็นชอบตามรูปแบบและสาระของกองบรรณาธิการเท่านั้น ทั้งนี้จะมีการประสานเพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านวิชาการและอื่น ๆ จนถูกต้องสมบูรณ์

การตรวจทานต้นฉบับก่อนตีพิมพ์ (Final proof)

ผู้เขียนต้องตรวจทานพิสูจน์อักษรในลำดับสุดท้ายเพื่อเห็นชอบในความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหา ก่อนลงตีพิมพ์

ลิขสิทธิ์ในบทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร

บทความที่ได้ลงตีพิมพ์ในวารสารเป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ติดต่อสอบถามกองบรรณาธิการ

กองบรรณาธิการวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

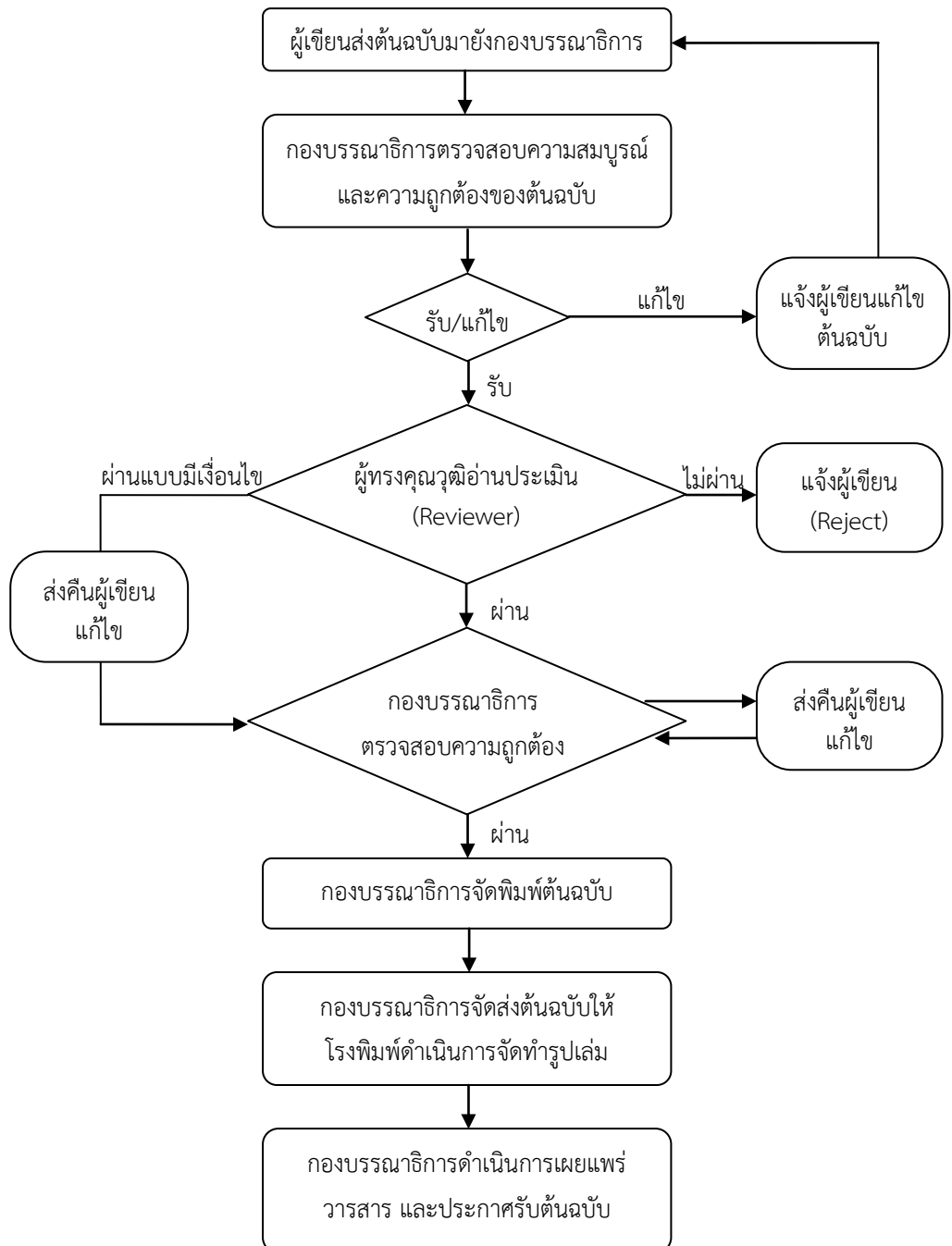
ฝ่ายผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และตำราวิชาการ กองส่งเสริมวิชาการและงานวิจัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เลขที่ 119/19 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทร. 0 2482 2176-8 ต่อ 363 Fax. 0 2482 2173

E-mail: Journal@bpi.mail.go.th

<http://www.bpi.ac.th>





↑
1”
↓

(เลขหน้าตัวธรรมดา 14 ซิตขวา)

(ตัวหนา 20 กึ่งกลาง) **ชื่อบทความภาษาไทย**
(1½)

(ตัวหนา 20 กึ่งกลาง) **ชื่อบทความภาษาอังกฤษ**
(1½)

(ตัวหนา 16 กึ่งกลาง) **ชื่อผู้เขียนภาษาไทย** (ถ้ามีมากกว่า 1 คน ใส่*,**,***ตามลำดับ)
(1½)

(ตัวหนา 16 กึ่งกลาง) **ชื่อผู้เขียนภาษาอังกฤษ**
(1½)

(ตัวหนา 18 กึ่งกลาง) **บทคัดย่อ**
(1½)

← 1½”

→ 1”

(บทนำ วิธีการศึกษาและผลการศึกษา ประมาณ 200 – 250 คำ) -----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)
คำสำคัญ : คำที่ 1 คำที่ 2 คำที่ 3 (จำนวน 2 – 5 คำ ตัวธรรมดา 14 ซิตซ้าย)
(1½)

(ตัวหนา 18 กึ่งกลาง) **Abstract**

(1½)
(Introduction Method and Result 200 – 250 words)-----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)
Keywords: คำที่ 1, คำที่ 2, คำที่ 3 (จำนวน 2 – 5 คำ ตัวธรรมดา 14 ซิตซ้าย)

- * ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 1 ภาษาไทย
 - ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 1 ภาษาอังกฤษ
 - ** ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 2 ภาษาไทย
 - ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 2 ภาษาอังกฤษ
 - *** ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 3 ภาษาไทย
 - ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 3 ภาษาอังกฤษ
- } (ตัวธรรมดา 12 ซิตซ้าย ใ้มุมขวาล่างสุดของหน้าแรก)

↑
1”
↓

บทนำ (ตัวหนา 16 ซิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

วัตถุประสงค์ (ตัวหนา 16 ซิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

วิธีการศึกษา (ตัวหนา 16 ซิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

ตารางที่ 1 ชื่อตาราง

ชื่อหัวข้อ

* คำอธิบายค่าในตาราง

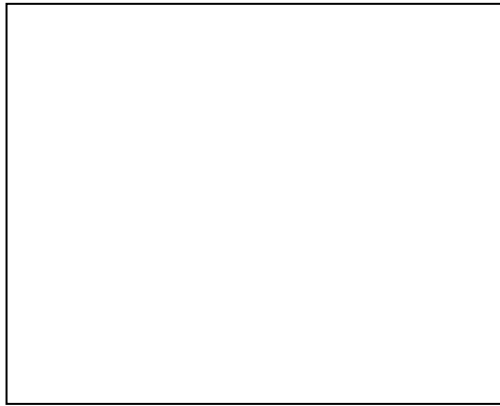
ที่มา : ระบุแหล่งที่มา (อ้างอิงตามระบบ)

(1½)

ตารางที่ 2 ชื่อตาราง

ชื่อหัวข้อ

ที่มา : ระบุแหล่งที่มา (อ้างอิงตามระบบ)



ภาพที่ 1 ----- (คำอธิบายรูป)

ที่มา : (ถ้านำรูปภาพจากแหล่งที่มาอื่น ไม่ได้สร้างขึ้นเองให้อ้างอิงแหล่งที่มาด้วย เพราะมีลิขสิทธิ์)

(1½)

ผลการศึกษา (ตัวหนา 16 ชิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

สรุปและอภิปรายผล (ตัวหนา 16 ชิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) (ตัวหนา 16 ชิดซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

รายการอ้างอิง (ตัวหนา 16 ชิดซ้าย)

(1½)

----- (การอ้างอิงใช้รูปแบบ APA) -----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

แบบเอกสารที่ วน. 3-1

รหัส.....

แบบเสนอบทความ
เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

เรียน กองบรรณาธิการวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

สังกัด/สถานศึกษา.....

สาขาวิชา/ภาควิชา/คณะ.....

ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก.....อำเภอ.....

จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....

โทรสาร.....โทรศัพท์มือถือ.....E-mail.....

มีความประสงค์ขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ชื่อบทความ

ภาษาไทย.....

ภาษาอังกฤษ.....

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน (กรณีมีผู้เขียนร่วมกรอกข้อมูลตามสัดส่วน)

| ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) | ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ) | หน่วยงาน | โทรศัพท์ |
|---------------------|------------------------|----------|----------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก (ถ้ามี).....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความดังกล่าวไม่เคยลงตีพิมพ์ที่ใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น โดยมีได้คัดลอก ทำซ้ำ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใด

ลงชื่อผู้เขียนบทความ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบเอกสารที่ วน. 3-2

รหัส.....

แบบตรวจคุณภาพเบื้องต้นของบทความ
เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ชื่อบทความ

ภาษาไทย.....

ภาษาอังกฤษ.....

| ที่ | รายละเอียด | การตรวจสอบ |
|-------------------------------------|--|--------------------------|
| การพิมพ์ต้นฉบับ | | |
| 1 | พิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Word 2003 ขึ้นไป | <input type="checkbox"/> |
| 2 | ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาดตัวอักษร 16 | <input type="checkbox"/> |
| 3 | พิมพ์หน้าเดียว | <input type="checkbox"/> |
| 4 | กระดาษขนาด A4 ระยะขอบกระดาษ ด้านละ 1 นิ้ว เฉพาะด้านซ้าย 1.5 นิ้ว | <input type="checkbox"/> |
| ลำดับเนื้อหาบทความ | | |
| 1 | ชื่อเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ | <input type="checkbox"/> |
| 2 | ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ | <input type="checkbox"/> |
| 3 | บทคัดย่อ | |
| | ความยาวไม่เกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด | <input type="checkbox"/> |
| | คำสำคัญ จำนวน 2-5 คำ | <input type="checkbox"/> |
| 4 | Abstract | |
| | ความยาวไม่เกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด | <input type="checkbox"/> |
| | Keywords จำนวน 2-5 คำ | <input type="checkbox"/> |
| 5 | บทนำ | <input type="checkbox"/> |
| 6 | เนื้อหา | <input type="checkbox"/> |
| 7 | บทสรุป | <input type="checkbox"/> |
| 8 | อ้างอิง (ใช้ระบบนาม-ปี ตามรูปแบบ APA Style) | <input type="checkbox"/> |
| เอกสารประกอบการประเมินบทความ | | |
| 1 | แบบเสนอบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ (วน. 3-1) | <input type="checkbox"/> |
| 2 | ต้นฉบับ จำนวน 3 ชุด พร้อมแผ่น CD จำนวน 1 แผ่น (เขียนชื่อบทความและชื่อผู้เขียนบนแผ่น CD โดยไฟล์รูปแยกต่างหากจากไฟล์บทความ) | <input type="checkbox"/> |

ลงชื่อผู้เขียน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงชื่อกองบรรณาธิการผู้ตรวจ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....