

การพัฒนาสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยง ภายในวัดปุณณาวาส กรุงเทพมหานคร

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL MEDIA REFLECTS THE ISSUE OF PET RELEASE AT PURANAWAT TEMPLE, BANGKOK

ปวีณา ชัยวนารมย์¹, บวร เครือรัตน์^{2*}

Paweena Chaiwanarom¹, Bovan Krouat^{2*}

¹คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม ประเทศไทย

¹Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Rattanakosin,
Nakhon Pathom, Thailand

²คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม ประเทศไทย

²Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Rattanakosin,
Nakhon Pathom, Thailand

*Corresponding author E-mail: bovon.kro@rmutr.ac.th

Received 30 May 2023; Revised 27 July 2023; Accepted 31 July 2023

บทคัดย่อ

ความเป็นมาและวัตถุประสงค์: วัดปุณณาวาสเผชิญความเดือดร้อนเป็นเวลานานจากการที่มีผู้นำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยให้กลายเป็นสัตว์จรจัดภายในวัด งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดปุณณาวาส และประเมินความพึงพอใจของการใช้สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยคาดหวังว่าสื่อนี้จะสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือป้องกันปัญหาที่ต้นเหตุ นั่นคือ การปลุกจิตสำนึกสาธารณะไม่ให้เจ้าของสัตว์เลี้ยงนำสัตว์มาปล่อย กระทั่งส่งผลให้สัตว์ที่ถูกทอดทิ้งในวัดมีจำนวนน้อยลงเรื่อย ๆ จนหมดไปในที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัย: งานวิจัยนี้เป็นแบบผสมผสานวิธี การสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาสัตว์จรจัดภายในวัดที่ต้นเหตุ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในเชิงคุณภาพผ่านแบบสัมภาษณ์จำนวน 3 รูป/ท่าน คือ บุคลากรของวัดที่เลือกมาแบบเจาะจง จำนวน 2 ท่าน และบุคคลภายนอกที่เข้ามาทำกิจกรรมภายในวัดที่เลือกมาแบบบังเอิญ จำนวน 1 ท่าน ผู้ให้ข้อมูลในเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากได้รับชมสื่อดิจิทัล คือ ผู้ที่มีสัตว์เลี้ยงที่เลือกมาแบบเจาะจง จำนวน 360 คน โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ผลทางสถิติ

ผลการวิจัย: ผลลัพธ์ของงานเป็นสื่อดิจิทัลชื่อเรื่องว่า “ปัญหาสุนัข - แมว วัดปุณณาวาส” มีความยาวทั้งสิ้น 3.21 นาที เนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องราวและข้อคิดจากตัวละคร 3 ฝ่าย ที่ประสบความเดือดร้อนโดยตรงจากสัตว์จรจัดภายในวัด ได้แก่ พระภิกษุสงฆ์ เจ้าหน้าที่ของวัด และบุคคลภายนอกที่เข้ามาทำกิจกรรมภายในวัด ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุดต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นด้วยค่าเฉลี่ย 4.35 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 โดยประเด็นที่ได้รับผลประโยชน์มากที่สุด คือ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการนำสื่อดิจิทัลนี้มาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด

ความเกี่ยวข้องกับหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา: สื่อดิจิทัลที่ถูกพัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ เป็นผลลัพธ์จากการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เกิดนวัตกรรมที่ตอบโจทยความต้องการของวัด แสดงให้เห็นว่าพระพุทธศาสนามีการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกได้เป็นอย่างดี ทำได้ดีแล้วประชาชนที่มีจิตสำนึก

ในการดูแลรับผิดชอบต่อศาสนสถานและสถานที่สาธารณะ จะช่วยยกระดับการพัฒนาพุทธศาสนาและสังคมได้อย่างยั่งยืน

สรุป: ผลลัพธ์จากงานวิจัยนี้ คือ สื่อดิจิทัลที่มีชื่อเรื่องว่า “ปัญหาสุนัข - แมว วัดปทุมวาส” ที่ได้รับความร่วมมือในการพัฒนาเป็นอย่างดีจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมสื่อเห็นด้วยกับการนำสื่อดิจิทัลนี้มาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสะท้อนถึงปัญหาการนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด สื่อทำให้ผู้ชมมีความตระหนักมากขึ้นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม สื่อนี้สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์ป้องกันการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดปทุมวาสได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ วัดหรือสถานที่สาธารณะอื่นที่ประสบปัญหาในลักษณะเดียวกันสามารถนำ สื่อดิจิทัลนี้ไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมอื่นตามบริบทของแต่ละสถานที่ได้ในอนาคต

คำสำคัญ: วัด, สัตว์เลี้ยง, สัตว์จรจัด, นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

Abstract

Background and Objectives: Pets left at the temple to become stray animals have long been a source of distress for the Puranawat temple. The objectives of this research are to develop digital media innovations that would reflect the issues of bringing pets to release in the Puranawat temple and assess the satisfaction of using digital media. According to the study, this media is intended to be utilized as a tool for preventing problems at their root source, that is, raising public awareness for the public from allowing pet owners to release their animals. So those forsaken animals gradually can decrease until they vanish altogether.

Methodology: This research was a mixed method based on community participation building to address the underlying root causes of the stray animal problem at the temple. Three key informants who provided qualitative information through interviews were two persons chosen inside the temple based on purposive selection and an outsider was chosen by accidental selection. After seeing the designed digital media, purposive selected 360 pet owners responded to a satisfaction questionnaire for quantitative data. To assess the statistical findings, the mean ($\bar{x}$) and standard deviation (S.D.) were utilized.

Main Results: A digital media called "Dog - cat problems at Puranawat temple" with a duration of 3.21 minutes was produced as an innovation of this research. Three characters who directly suffered from stray animals in the temple: a monk, a temple staff, and an outsider who came to participate in temple activities provided the narrative of the media with their issues and thoughts. The sample group's evaluation results showed a high level of satisfaction with the generated digital media, with a mean of 4.35 and a standard deviation of 0.70. The topic that received the most in evaluation results was the samples' agreement with the usage of this digital media as a tool to portray the issue of bringing pets to release inside the temple.

Involvement to Buddhaddhamma: Information technology has been used to build digital media as an innovation in this research that corresponds to the specific requirements of the temple. It indicates that Buddhism responds so well to changing global circumstances. Finally, people who are aware of their responsibility for religious places and public areas will contribute to the sustainable advancement of Buddhism and society.

Conclusions: The innovation of this research was a digital media named "Dog - cat problems at Puranawat temple" that had garnered positive cooperation from all parties involved. The sample group that viewed the media concurred with the usage of this digital media as a tool to reflect the issue of pet abandonment in the temple. Media raised awareness among viewers of their social effects. The designed media could have been an effective tool in a campaign to stop releasing pets into Puranawat temple. Furthermore, temples or other public places that experienced similar issues could use this digital media as a model for developing new improvements in the future based on the environment of each venue.

Keywords: Temple, Pet, Stray Animal, Digital Media Innovation

บทนำ

สัตว์เลี้ยงยอดนิยมของคนไทยคงหนีไม่พ้นสุนัขและแมว หากเป็นสุนัขที่ถูกทอดทิ้งในที่สาธารณะหรือที่เรียกกันว่าสุนัขจรจัด เป็นสุนัขที่ไม่มีเจ้าของดูแล มักเห็นได้ทั่วไปในทุกพื้นที่ของประเทศไทย โดยเกือบทั้งหมดมาจากสัตว์เลี้ยงที่บ้าน หรือสัตว์ที่มีเจ้าของซึ่งไม่สามารถให้การดูแลเลี้ยงดูสัตว์เลี้ยงเหล่านั้นได้จึงได้นำมาปล่อยตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ปัญหาสุนัขและแมวจรจัดเป็นประเด็นที่มีผลต่อสังคมคุณภาพและความมั่นคงของประเทศ แม้ประเทศไทยได้ออกพระราชบัญญัติป้องกันการทารุณกรรมและการจัดสวัสดิภาพสัตว์ พ.ศ. 2557 (Chaikoch & Sopa, 2020) ที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า “ห้ามมิให้เจ้าของสัตว์ปล่อย ละทิ้ง หรือกระทำการใด ๆ ให้สัตว์พ้นจากการดูแลของตนโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร” โดยกฎหมายดังกล่าวได้ถูกบังคับใช้มาหลายปีแล้วก็ตาม ปัจจุบันก็ยังพบเห็นคนที่ทำทลายกฎหมายและไม่ปฏิบัติตามกันอยู่

สถานที่ที่เจ้าของสัตว์เลี้ยงมักนำสัตว์มาปล่อยทิ้งไว้คือ “วัด” แม้จะมีกฎหมายรวมถึงงานวิจัยต่าง ๆ ที่พยายามนำเสนอรูปแบบการบริหารจัดการสถานพักพิงสุนัขจรจัดภายในวัด ไม่ว่าจะเป็นการใช้หลักธรรมและการดำเนินงานตามหลักแนวทางสันติวิธีที่วัดโตนด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (Changbanchong et al., 2020) หรือการใช้รูปแบบการบริหารจัดการสวัสดิภาพแก่สุนัขจรจัดตามวิถีพุทธที่วัดเวฬุวนาราม อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง (Phra Supin Suphano & Boonim, 2022) รวมถึงเสนอแนวคิดเรื่องพุทธสันติวิธีในการอยู่ร่วมระหว่างมนุษย์กับสุนัขจรจัด (Bunchuailuea, 2021) ความพยายามเหล่านี้ล้วนเป็นเพียงการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุเท่านั้น หากแต่ต้นเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดการทอดทิ้งสัตว์เพิ่มมากขึ้น คือ มาจากการกระทำของมนุษย์ที่ไม่มีความรับผิดชอบต่อสัตว์นั่นเอง (Saenprasert, 2020)

วัดปทุมวาส เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร เป็นหนึ่งในหลาย ๆ วัดที่ประสบปัญหาจากสุนัขและแมวที่ถูกเจ้าของนำมาปล่อย จากการสอบถามพระสงฆ์ของวัดได้ความว่า มักมีประชาชนแอบนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยอยู่เรื่อย ๆ เป็นภาระให้ทางวัดรับเลี้ยงไว้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ต้องดูแลที่พัก อาหาร และยารักษาโรค โดยวัดจะมอบหมายให้ญาติโยมที่ช่วยงานทางวัดอยู่เป็นประจำคอยจัดหาอาหารให้ และขอความอนุเคราะห์ให้ทางภาครัฐส่งบุคลากรทางการแพทย์มาช่วยทำหมัน และฉีดยาป้องกันโรคพิษสุนัขบ้า ในขณะเดียวกัน สัตว์เหล่านี้ก็มักสร้างปัญหาที่ส่งผลกระทบให้กับทางวัดอยู่เป็นประจำ ทั้งผลกระทบภายในวัดและจากภายนอกวัด กล่าวคือผลกระทบที่เกิดกับบุคลากรภายในวัด คือ สัตว์ส่งเสียงรบกวนในช่วงเวลาปฏิบัติกิจของสงฆ์ รวมถึงมีพระสงฆ์ติดเชื้อจากสิ่งสกปรกที่ถูกหมักหมมจากสิ่งปฏิกูลที่มาจากสัตว์ โดยสิ่งเหล่านี้จะอยู่ตามพื้นกุฏิ ตามท่อระบายน้ำ และพื้นดิน (Pinyopanuwat et al., 2018) นอกจากการติดเชื้อแล้วยังมีโรคภูมิแพ้ขนสัตว์ มีไรหรือเห็บเข้าสู่ร่างกายได้ ส่งผลให้สุขภาพโดยรวมของพระสงฆ์แย่ลง นอกจากนี้ ยังมีผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอกวัดอีกด้วย โดยญาติโยมที่เข้ามาทำบุญมักบ่นถึงความสกปรกของลานวัดที่ไม่ได้ดูแลสะอาดสบายตาอย่างที่ควรจะเป็น และกลิ่นที่ไม่พึงประสงค์โดยเฉพาะอย่างยิ่งตอนท้องฟ้าฝนตก จนไม่อยากเข้ามาทำบุญท่องเที่ยวที่วัดนี้ นอกจากนี้

ยังพบว่า นักเรียนที่อยู่โรงเรียนข้างวัดและญาติโยมที่เข้ามาทำบุญก็ถูกสัตว์เหล่านี้ทำร้ายด้วย จนไม่อยากเข้ามาที่วัดหากไม่มีความจำเป็น

ด้วยเหตุที่สื่อดิจิทัลเป็นสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัย สามารถนำไปเผยแพร่ได้ทั่วโลกผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และผู้ชมเองก็สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านอุปกรณ์หลากหลายแพลตฟอร์ม ที่ผ่านมามีงานวิจัยอยู่หลายชิ้นที่ตั้งใจสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมในมิติต่าง ๆ โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัยของ Dechaburananond (2022) ที่สร้างความตระหนักถึงปัญหาอุบัติเหตุจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ผ่านภาพยนตร์โฆษณาที่ถูกพัฒนาขึ้น นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยของ Boonyanupong & Thongngao (2021) ที่ผลิตสื่อโดยใช้การสื่อความหมายด้วยความกลัว เพื่อรณรงค์ยุติการกลั่นแกล้งผู้อื่นด้วยคำพูด รวมไปถึงงานวิจัยของ Janekarn et al. (2019) ที่ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “แยกขยะ เพื่อเรา เพื่อโลก” เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนต่อการจัดการปัญหาเกี่ยวกับขยะให้แก่ผู้สนใจ

ดังนั้น ผู้วิจัยและวัดบูรณาวาสจึงเห็นพ้องต้องกันว่าควรมีการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัด ซึ่งสื่อนี้ควรมีเนื้อหาบอกเล่าสถานการณ์ และปัญหาที่วัดประสบอยู่ให้หลายภาคส่วนได้ทราบ รวมถึงสร้างความตระหนักรู้ และจิตสำนึกให้เจ้าของสัตว์เลี้ยงได้มีความรับผิดชอบต่อสัตว์ของตนและรับผิดชอบต่อสังคมด้วย โดยสื่อสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์ป้องกันการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดบูรณาวาส รวมถึงเป็นองค์ความรู้ที่นำไปเป็นต้นแบบให้แก่วัดอื่น หรือสถานที่สาธารณะอื่นที่ประสบปัญหาจากสุนัขและแมวจรจัดได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดบูรณาวาส และประเมินความพึงพอใจของการใช้สื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดบูรณาวาส

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามรายละเอียด ดังนี้

รูปแบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Research) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ กล่าวคือ ในช่วงต้นของงานเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาจากบุคคลที่เกี่ยวข้อง ผู้ซึ่งได้รับความเดือดร้อนโดยตรงจากการที่มีผู้นำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด ซึ่งข้อมูลนี้สรุปได้เหล่านี้จะถูกนำไปใช้เป็นข้อมูลหลักสำคัญในการพัฒนาสื่อดิจิทัล และในช่วงท้ายของงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของผู้ชมสื่อดิจิทัลที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพนั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวน 3 รูป/ท่าน คือ พระภิกษุของวัดบูรณาวาส จำนวน 1 รูป โดยการคัดเลือกแบบเจาะจงเฉพาะพระรูปที่ผู้วิจัยเคยทำงานบริการวิชาการด้วยกัน นอกจากนี้ ยังมีเจ้าหน้าที่ของวัดบูรณาวาส โดยคัดเลือกแบบเจาะจงเฉพาะผู้มีหน้าที่โดยตรงในการดูแลสัตว์ภายในวัด จำนวน 1 ท่าน และผู้ให้ข้อมูลสำคัญท่านสุดท้าย คือ บุคคลภายนอกถูกคัดเลือกแบบบังเอิญจากผู้เข้ามาทำบุญภายในวัด จำนวน 1 ท่าน ส่วนประชากรในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ ประชาชนทั่วไปที่อาศัยในเขตทวีวัฒนา จำนวน 1,000 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเฉพาะผู้มีสัตว์เลี้ยงหรือเคยมีสัตว์เลี้ยงอยู่ในบ้าน จำนวน 360 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. การวิจัยเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) จากหนังสือ ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสืบค้นข้อมูลงานวิจัยจากอินเทอร์เน็ต ก่อนจะ

ทำการแยกแยะ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อกำหนดขอบเขตประเด็นสำคัญที่พบบ่อยในแบบสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เรียงลำดับความสำคัญก่อนหลังของเนื้อหาที่จะสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำแบบสัมภาษณ์ที่ร่างขึ้นนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ปรับปรุงตามความเห็นและข้อเสนอแนะ แล้วแก้ไขข้อบกพร่องในร่างแบบสัมภาษณ์อีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง

2. สื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดปทุมวาส โดยข้อมูลที่สรุปได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพได้ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลหลักที่สำคัญในการสร้างสื่อดิจิทัล ซึ่งกระบวนการพัฒนาสื่อนี้เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมการผลิต โดยการวางแผนด้านเนื้อหา เขียนสตอรี่บอร์ด คัดเลือกตัวแสดง ออกแบบฉาก จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต โดยการลงพื้นที่ถ่ายทำวิดีโอและภาพนิ่ง ส่วนขั้นตอนสุดท้าย คือ ขั้นตอนหลังการผลิต จะเป็นการตัดต่อลำดับภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ใส่เสียงบรรยายและข้อความบรรยาย เมื่อครบถ้วนทั้งสามขั้นตอนแล้ว สื่อดิจิทัลจะถูกนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อทำการประเมินประสิทธิภาพ ทั้งในด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบ ซึ่งจากผลการประเมินทำให้ผู้วิจัยต้องลงพื้นที่ถ่ายทำใหม่ในบางฉากด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น มุมกล้องไม่เหมาะสม กล้องไม่นิ่ง แสงน้อยเกินไป เป็นต้น หลังจากถ่ายทำใหม่เสร็จสิ้นแล้วจึงนำวิดีโอและภาพนิ่งกลับมาตัดต่อ ใส่เสียง และใส่คำบรรยายใหม่อีกรอบ ก่อนจะนำสื่อดิจิทัลที่ปรับปรุงแล้วนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งจนสมบูรณ์

3. การวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ที่ได้ชมสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดปทุมวาส ซึ่งเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายปิดใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย โดยหาค่าความสอดคล้องหรือดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Item - Objective Congruence: IOC) จากนั้นจึงนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ พร้อมทั้งนำกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง หลังจากที่ได้แบบสอบถามการวิจัยที่มีความสมบูรณ์แล้ว ได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจริง จำนวน 30 ชุด เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ แล้วนำไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) พิจารณาความเหมาะสมและให้ความเห็นชอบก่อนนำแบบสอบถามนี้ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3 ท่าน ผู้วิจัยใช้การสังเกตสภาพแวดล้อมภายในวัด การจดบันทึก การบันทึกเสียง การสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) และการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) หลังจากลงพื้นที่เก็บข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงกลับมาถอดเทปการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปรวมกับข้อมูลจากการสังเกตและจดบันทึก ทำการตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วน และความเชื่อถือได้ของข้อมูล ก่อนจะนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในขั้นตอนการวิเคราะห์ต่อไป ส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนลงพื้นที่เพื่อนำสื่อดิจิทัลที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างรับชม พร้อมนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้รับชมได้ทำการประเมิน โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดโครงการวิจัย ชี้แจงวัตถุประสงค์ เปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย และให้เวลาแก่กลุ่มตัวอย่างในการทำแบบประเมิน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบเบื้องต้นถึงความครบถ้วนของคำตอบไปพร้อม ๆ กัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนาในเนื้อหาสาระ (Content Analysis) โดยนำข้อมูลดิบที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาจำแนกประเภทของข้อมูลตามความสัมพันธ์ วิเคราะห์เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แยกตามประเด็นตามเหตุผลเชิงตรรกะ จากนั้นจึงนำเสนอผลการศึกษารูปแบบพรรณนา ซึ่งผลลัพธ์นี้เป็นข้อมูลคุณภาพที่สะท้อนความจริงของปัญหาต่าง ๆ ที่มีจุดเริ่มต้นจากการนำ

สัตว์เลี้ยงมาปล่อยในวัด เพื่อนำไปใช้ในการสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณนั้น หลังจากรวบรวมข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความครบถ้วนของคำตอบในแบบประเมินอีกครั้งหนึ่ง ก่อนจะบันทึกและประมวลผลข้อมูลเหล่านั้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลลัพธ์จากการวิเคราะห์เป็นค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ถูกนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมคำอธิบาย

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. การพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดบูรณาวาส ได้ผลลัพธ์เป็นสื่อดิจิทัลชื่อเรื่องว่า “ปัญหาสุนัข - แมว วัดบูรณาวาส” มีความยาวทั้งสิ้น 3.21 นาที อนึ่ง ตัวอย่างภาพนิ่งที่ถ่ายโดยผู้วิจัยได้ถูกแสดงไว้ใน Figure 1 - Figure 4 โดยมีกระบวนการพัฒนาตามลำดับ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre - Production) เป็นการวางแผนคิดว่าสื่อที่พัฒนาเสร็จแล้วนั้นจะสามารถสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้ที่ได้รับชมสื่อ ถึงปัญหาที่วัดต้องเผชิญหากมีผู้นำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยในวัด รวมถึงจะต้องมีทัศนคติหรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัด เนื้อหาของสื่อมีตัวละคร 3 ตัว มาเป็นตัวแทนจากบุคลากร 3 ฝ่าย ที่ได้รับผลกระทบจากสัตว์ที่ถูกนำมาปล่อย ไม่ว่าจะเป็นบุคคลภายในวัด ได้แก่ พระภิกษุสงฆ์ และเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลความเรียบร้อยภายในวัด และบุคคลภายนอกที่เข้ามาทำบุญในวัด จากนั้นจึงทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ซึ่งเป็นการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของสื่อ โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูด และสิ่งเหล่านี้มีลำดับการปรากฏขึ้นก่อน - หลังอย่างไร เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างสื่อขึ้นมาจริง ๆ

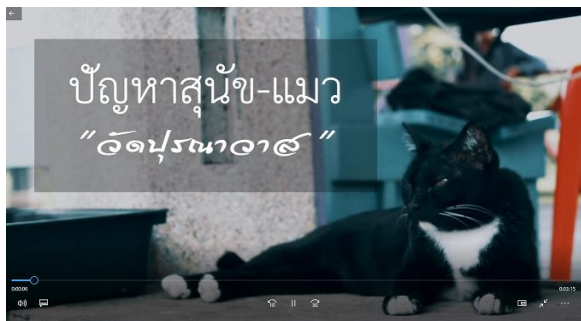


Figure 1 The opening scene in designed digital media.

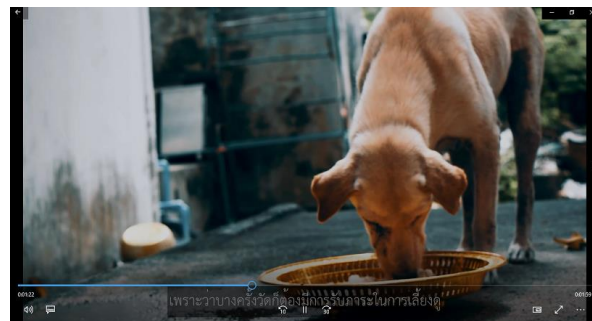


Figure 2 The temple is taking care of the stray animals.



Figure 3 The temple worker is preparing food for the stray animals.



Figure 4 The infected stray animals can spread diseases to humans.

ขั้นตอนการผลิต (Production) ผู้วิจัยลงพื้นที่ถ่ายทำวิดีโอตามสตอรี่บอร์ดที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนเตรียมการผลิต โดยบันทึกภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง หรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ โดยมีบทสัมภาษณ์จากบุคคลที่เกี่ยวข้อง 3 ฝ่าย โดยท่านแรก คือ พระสงฆ์วัดบูรณาวาสที่เล่าถึงปัญหา และผลกระทบจากสัตว์ที่ถูกนำมาปล่อยภายในวัดบูรณาวาส ลำดับต่อไป คือ ตัวแทนจากเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลความเรียบร้อยภายในวัด ซึ่งเป็นผู้ที่วัดมอบหมายให้จัดหาอาหาร เก็บภาชนะ/เศษอาหารของสัตว์ และสุดท้าย คือ ตัวแทนจากบุคคลภายนอกที่มาเล่าถึงประสบการณ์เกี่ยวกับสัตว์เหล่านี้เมื่อเข้ามาทำบุญในวัดบูรณาวาส รวมถึงให้ข้อคิดสำหรับเจ้าของสัตว์เลี้ยง

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - Production) เป็นการตัดต่อลำดับภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยทำการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามเนื้อหาของเรื่อง เริ่มจากการเลือกภาพและเสียงที่ต้องการ จากนั้นจึงทำการตกแต่งภาพ มีการเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ เช่น สี ข้อความ เพิ่มหรือลดความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว รวมถึงใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ ใส่เสียงพูดบรรยายภาพที่สอดคล้องกับภาพ และนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อ

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดบูรณาวาส ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ให้ข้อมูลในเชิงคุณภาพ กล่าวคือ สื่อดิจิทัลนี้เป็นการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับคนในชุมชน โดยมีเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดโดยตรงจากตัวแทนบุคคลแวดล้อมทั้ง 3 ฝ่าย ซึ่งเป็นผู้ได้รับความเดือดร้อนจากสัตว์ที่ถูกนำมาปล่อยภายในวัด ไม่ว่าจะเป็น พระภิกษุสงฆ์ เจ้าหน้าที่ของวัด และบุคคลที่เข้ามาทำบุญ ทุกท่านรู้สึกยินดีที่นักวิจัยเข้าไปพูดคุยเพื่อรับทราบปัญหาที่ตนเองต้องเผชิญมาเป็นเวลานาน เพราะเท่าที่ผ่านมามีความเดือดร้อนในมิติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเป็นเพียงการบอกเล่าปากต่อปากไปสู่ญาติและเพื่อนในระดับชุมชนเท่านั้น ซึ่งหากสามารถเปลี่ยนรูปแบบจากการบอกเล่าเป็นสื่อดิจิทัลที่ประกอบไปด้วย ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง และข้อความ ผู้ให้ข้อมูลเชื่อว่าสื่อจะสามารถเป็นเครื่องมือในการนำเสนอปัญหาแก่ผู้ชมในวงกว้างได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการแสดงข้อเท็จจริงอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม สร้างให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ตัวละคร และมีอารมณ์ร่วมไปกับสื่อได้ ดังนั้น ผู้ให้ข้อมูลทุกท่านจึงรู้สึกเต็มใจที่ได้มีส่วนร่วมในงานวิจัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tasrinut (2021) ที่พบว่า ภาพรวมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการสุนัขจรจัดของชุมชนวัดเพลง กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมาก

2. ผลประเมินความพึงพอใจของการใช้สื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดบูรณาวาส มีดังนี้

Table 1 The sample satisfaction assessment result.

Assessment items	($\bar{x}$)	S.D.	Level
Meaning aspect			
1. The content can clearly convey the meaning	4.31	0.71	Satisfied
2. Provide stories, origins, and entire details	4.27	0.72	Satisfied
3. The amount of content is suitable	4.46	0.69	Satisfied
Presentation aspect			
1. Suitable of media chronology	4.21	0.75	Satisfied
2. Suitable of illustration design	4.31	0.74	Satisfied
3. Suitable of font and subtitle	4.21	0.73	Satisfied
4. Suitable of narration and background music	4.26	0.74	Satisfied
5. Suitable of color composition	4.28	0.72	Satisfied
Cognitive aspect after watching the media			
1. Be more aware of the impacts and problems that arise from pets left abandoned in temples	4.53	0.63	Very satisfied
2. Agree with the usage of the designed media as a tool to portray the issue of bringing pets to release inside the temple.	4.61	0.61	Very satisfied
Total	4.35	0.70	Satisfied

จาก Table 1 พบว่า ภายหลังจากที่ได้รับชมสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดปฐมนาวาสแล้ว กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 360 คน มีความพึงพอใจโดยรวมทั้งด้านการสื่อความหมาย ด้านการนำเสนอ และด้านความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.35 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.70 เมื่อพิจารณาเป็นรายการ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยสูง 3 ลำดับแรก คือ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการนำสื่อดิจิทัลนี้มาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.61) รองลงมา คือ มีความตระหนักมากขึ้นถึงผลกระทบและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการนำสัตว์มาปล่อยในวัด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.63) และปริมาณเนื้อหามีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

การพัฒนาสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดปฐมนาวาส กรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดปฐมนาวาส เป็นการให้ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี จากกลุ่มตัวอย่างที่เลี้ยงสัตว์/เคยเลี้ยงสัตว์ จำนวน 360 คน ได้ผลประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ซึ่งอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายประเด็น ประเด็นที่ได้ผลประเมินมากที่สุด คือ เห็นด้วยกับการนำสื่อดิจิทัลนี้มาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสะท้อนถึงปัญหาการนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด จากที่กล่าวไปข้างต้นว่า แต่เดิมการเล่าถึงผลกระทบจากการปล่อยสัตว์ในวัดมักเป็นการเล่าปากต่อปาก กลุ่มตัวอย่างอาจยังไม่เคยได้รับการสะท้อนปัญหาเหล่านี้โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือมาก่อน จึงทำให้เกิดความรู้สึกละเลย และสนใจที่ได้ทราบถึงข้อเท็จจริงผ่านสื่อใหม่ไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Puntatong & Sookkaew (2022) ที่สร้างสื่อดิจิทัลแบบจำลองสามมิติพระพุทธรูปหินทรายสกุลช่างพะเยา ในหอวัฒนธรรมนิทัศน์ วัดศรีโคมคำ จังหวัดพะเยา ทำให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นบุคคลทั่วไปที่สนใจเกี่ยวกับพระพุทธรูปหินทรายสกุลช่างพะเยา มีความพึงพอใจมากที่สุดต่อสื่อดิจิทัลที่ถูกสร้างขึ้น นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thattham et al. (2021) ที่พัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อสืบสานประเพณีบุญบั้งไฟ ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้ รวมถึงงานวิจัยอื่นดังกล่าว นับได้ว่าเป็นตัวอย่างในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องมือใหม่ ๆ ในการเผยแพร่ข้อมูลให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก

ประเด็นที่ได้ผลประเมินความพึงพอใจรองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างมีความตระหนักมากขึ้นถึงผลกระทบและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการนำสัตว์มาปล่อยในวัด เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลภายนอกวัด ที่เข้ามาท่องเที่ยวหรือทำบุญภายในวัดเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ จึงไม่อาจตระหนักถึงความเดือดร้อนที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายในวัด ผู้ซึ่งอาศัยอยู่กับสัตว์ตลอดวันทั้งคืนได้ อนึ่ง กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่เลี้ยงสัตว์/เคยเลี้ยงสัตว์ ซึ่งนิสัยโดยทั่วไปย่อมมีความเมตตาต่อสัตว์เป็นพื้นฐานอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นความเมตตาต่อสัตว์ที่ตนเลี้ยงหรือสัตว์ที่พบเห็นทั่วไปก็ตาม บางครั้งจึงพบว่า มีญาติโยม (ซึ่งอาจเป็นกลุ่มตัวอย่าง) หลายคนนำเศษอาหารที่เหลือจากการรับประทานอาหารของตนเองมาให้สัตว์ที่วัดด้วยความสงสาร และเชื่อว่าจะได้บุญ ซึ่งพฤติกรรมนี้อาจเป็นดาบสองคมที่ทำให้ผู้พบเห็นเข้าใจว่าวัด คือ สถานที่พักพิงที่ปลอดภัย และหากตนนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยในวัด สัตว์นั้นก็จะมีคนคอยดูแลเช่นกัน ดังนั้น สื่อดิจิทัลนี้จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างตระหนักมากขึ้น ถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับบุคคลแวดล้อมภายหลังจากที่มีผู้นำสัตว์มาปล่อย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dechaburananond (2022) ที่ใช้ภาพยนตร์โฆษณาเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักถึงปัญหาอุบัติเหตุจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonyanupong & Thongngao (2021) ที่ผลิตสื่อวีดิทัศน์โดยใช้การสื่อความหมายด้วยความกลัว เพื่อรณรงค์การกลั่นแกล้งผู้อื่นด้วยคำพูด ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้รวมถึงงานวิจัยอื่นดังกล่าว จึงเป็นการพัฒนาสื่อที่ช่วยยกระดับจิตสำนึกของมนุษย์ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

องค์ความรู้ใหม่

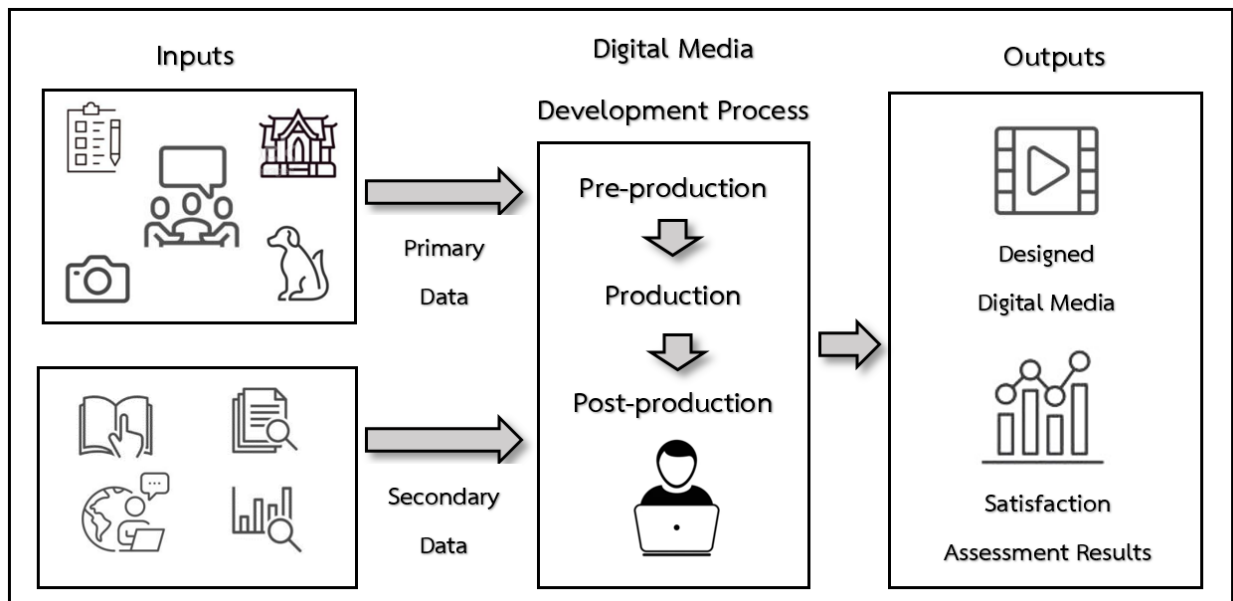


Figure 5 Digital media development model.

การพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลในงานวิจัยนี้ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ดัง Figure 5 กล่าวคือ ข้อมูลที่เป็นปัจจัยนำเข้า (Inputs) มีทั้งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ของข้อมูลปฐมภูมินั้นเป็นบุคลากรของวัดที่เต็มใจให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี เพราะผู้วิจัยเป็นผู้ที่เข้ามาสนใจ รับฟังปัญหา ทำความเข้าใจ และแสดงเจตจำนงในการให้ความช่วยเหลือ ทำให้บุคลากรของวัดรู้สึกถึงความเดือดร้อนของเขาได้รับการเหลียวแลจากบุคคลภายนอก เมื่อบุคคลเหล่านี้สัมผัสได้ถึงเจตนาที่ดี จึงสนองกลับมาด้วยความยินดีในการให้ข้อมูลด้วยความหวังว่าผลลัพธ์ของงานวิจัยในครั้งนี้จะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ

ผลลัพธ์ (Outputs) ของงานวิจัยนี้มีสองสิ่ง คือ สื่อดิจิทัลที่ออกแบบและพัฒนาเสร็จแล้ว (Designed Digital Media) และผลประเมินความพึงพอใจของการใช้สื่อดิจิทัล (Satisfaction Assessment Results) ซึ่งมีองค์ความรู้ที่ได้รับ คือ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอย่างมากกับการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการสะท้อนปัญหาจากสัตว์จรจัดภายในวัด อนึ่ง แม้สื่อดิจิทัลจะเป็นประโยชน์โดยตรงกับวัดปุณณवास แต่หากได้มีการนำสื่อเผยแพร่ออกไปมากขึ้น จะยิ่งเพิ่มโอกาสการรับรู้ของผู้ชม ส่งผลให้เกิดประโยชน์แก่วัดอื่นที่ประสบปัญหาในลักษณะเดียวกัน ดังนั้น สื่อดิจิทัลนี้จึงเป็นการตอบโจทยความต้องการของวัด และแสดงให้เห็นว่าพระพุทธศาสนามีการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกได้เป็นอย่างดี

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปสาระสำคัญแยกตามวัตถุประสงค์ คือ ประเด็นแรกการพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลสะท้อนปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัดปุณณवास ได้ผลลัพธ์เป็นสื่อดิจิทัลชื่อเรื่องว่า “ปัญหาสุนัข - แมว วัดปุณณवास” มีความยาวทั้งสิ้น 3.21 นาที เป็นการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมกับบุคคล 3 ฝ่าย ที่ได้รับความเดือดร้อนจากสัตว์จรจัดภายในวัด ได้แก่ พระภิกษุสงฆ์ เจ้าหน้าที่ของวัด และบุคคลภายนอกที่เข้ามาทำบุญ ประเด็นที่สองเมื่อผู้วิจัยนำสื่อดิจิทัลไปให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเจ้าของสัตว์เลี้ยง จำนวน 360 คน ได้รับชม พบว่ามีผลการประเมินความพึงพอใจโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยหัวข้อที่ได้รับผลประเมินมากที่สุด

คือ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการนำสื่อดิจิทัลนี้มาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการนำสัตว์เลี้ยงมาปล่อยภายในวัด สื่อนี้สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์ป้องกันการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดปทุมวาสนได้เป็นอย่างดี ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย คือ พุทธศาสนิกชนควรปรับทัศนคติว่า วัดไม่ใช่สถานที่รับบริจาคทุกอย่าง ทั้งสิ่งไม่มีชีวิตและสิ่งมีชีวิต ทางวัดลำบากใจที่ต้องรับภาระเลี้ยงดูสัตว์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เล่าปัญหาให้ใครฟังก็เหมือนเป็นคนใจดำกับสัตว์ที่น่าสงสาร ในขณะที่สัตว์ที่มีความรักความผูกพันกับเจ้าของมาตลอดชีวิตก็คงไม่เต็มใจที่ถูกทอดทิ้งด้วยเช่นเดียวกัน ดังนั้น ภาครัฐควรให้ความใส่ใจในการแก้ไขปัญหาการปล่อยสัตว์เลี้ยงภายในวัดอย่างจริงจังมากกว่าที่เป็นอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเยียวยาผู้ได้รับความเดือดร้อน หรือร่วมแก้ไขปัญหาย่างยั่งยืนก็ตาม สำหรับข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป คือ วัดหรือสถานที่สาธารณะอื่น ๆ ที่ประสบปัญหาจากสัตว์จรจัด สามารถนำสื่อดิจิทัลนี้ไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมอื่นตามบริบทของแต่ละสถานที่ได้ในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ สัญญาเลขที่ A2/2565 รหัสโครงการ 159314 โครงการวิจัย เรื่องประสิทธิภาพของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการรณรงค์ป้องกันการปล่อยสัตว์เลี้ยงในวัด: กรณีศึกษาวัดปทุมวาสน เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ปีงบประมาณ 2565

References

- Boonyanupong, K. & Thongngao, K. (2021). Video Production by using the Interpretation of Fear for Campaigning of Stop Bullying Others with Words. *UTM Poly Journal*, 18(1), 138-150.
- Bunchuailuea, P. (2021). The Buddhist Peace as the Tool of Cohabitation of the People and the Other: A Case Study of Stray-Dog. *Journal of MCU Buddhist Review*, 5(1), 97-111.
- Chaikoch, P. & Sopa, S. (2020). Legal Measures on the Control and Encouragement of Pets Keeping in Thailand. *Journal of MCU Social Science Review*, 6(3), 137-145.
- Changbanchong, T., Wattanapradith, K. & Dhammahaso, H. (2020). A Model of Managing Ideal Stray-Dog Shelter in Temple by Buddhist Peaceful Means: Case Study Tanode Temple, Bangpahun District Phranakhonsiayutthaya Province. *Journal of MCU Peace Studies*, 8(3), 855-869.
- Dechaburananond, B. (2022). Online Marketing Campaign to Reduce Alcohol Consumption Accidents. *Southeast Bangkok Journal (Humanities and Social Sciences)*, 8(1), 50-61.
- Janekarn, S., Otaram, W. & Prayonsak J. (2019). Multimedia Development of "Waste Separation for Us for the World". *Journal for Management Science*, 1(1), 97-106.
- Phra Supin Suphano & Boonim, D. (2022). Model Administration Management Welfare for Stray Dogs According to Buddhist Way, within the Weluwanaram Temple Maetha District, Lampang Province. *Academic Journal of Mahamakut Buddhist University Roi Et Campus*, 11(1), 135-147.
- Pinyopanuwat, N., Kengradomkij, C., Kamyinkird, K., Chimnoi, W., Suraruangchai, D. & Inpankaew, T. (2018). Stray Animals (Dogs and Cats) as Sources of Soil-transmitted Parasite Eggs/Cysts

- in Temple Grounds of Bangkok Metropolitan, Thailand. *Journal of Tropical Medicine and Parasitology*, 41(2), 15-20.
- Puntatong, A. & Sookkaew, J. (2022). Digital Media Creation Polygonal 3d Modeling for the Phayao Artisans' Sandstone Inside the Nithat Cultural Hall, Sri Khom Kham Temple, Phayao. *Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology*, 7(8), 504-520.
- Saenprasert, P. (2020). Animal Neglect and Utilitarianism in Thailand. *Phimoldhamma Research Institute Journal*, 7(2), 175-186.
- Tasrinut, T. (2021). Public Participation in Stray Dog Management of Wat Pleng Community, Bang Phlat, Bangkok. *The Journal of Research and Academics*, 4(1), 157-168.
- Thattham, W., Payoko, J. & Saensing, P. (2021). The Creating and Developing Innovative Media for the Tradition of Rocket Festival. *Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology*, 6(2), 68-184.