

■ ISSN 1906-3016 (Print)

■ ISSN 2697-5017 (Online)



วารสารการวิจัย

กาสะลองคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม- ธันวาคม 2563

Vol. 14 No. 2 July - December 2020

Kasalongkham Research Journal
Chiangrai Rajabhat University





วารสารการวิจัย

กาสะลองคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2563

ISSN 1906-3016 (Print) ISSN 2697-5017 (Online)



Kasalongkham
Research
Journal

Chiangrai Rajabhat University

<http://research.crru.ac.th>



วารสารการวิจัย

กาสะลองคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Kasalongkham Research Journal

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2563 ISSN 1906-3016 (Print) ISSN 2697-5017 (Online)

เจ้าของ :	สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 80 หมู่ 9 ตำบลบ้านตู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100 โทรศัพท์ 0 5377 6104 ต่อ 104, 1907	
วัตถุประสงค์ :	วารสารการวิจัยกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ บทความวิชาการ, บทความวิจัย, บทความและหนังสือ, บทความปริทัศน์, บทความรับเชิญ โดยเนื้อหาในบทความเกี่ยวข้องกับศิลปศาสตร์, มนุษยศาสตร์, ปรัชญาและสังคมวิทยา	
ที่ปรึกษา :	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชัย มุ่งไธสง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรัส กลิ่นหนู	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
บรรณาธิการ :	อาจารย์ ดร.อนันต์ แก้วตาดีบ	ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
กองบรรณาธิการ :	ศาสตราจารย์ ดร.มนัส สุวรรณ ศาสตราจารย์ ดร.อนุรักษ์ ปัญญาวัฒน์ รองศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ รองศาสตราจารย์ ดร.ต่าย เชิญฉิน ศาสตราจารย์ ดร.พินิจ แดงจวง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ลีตระกูล รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงวงศ์ รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติสุดา ศรีสุข ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญ์สินี ชมภูคำ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งหทัย ชัยอากร อาจารย์ ดร.ณัฐพล สันธิ อาจารย์ ดร.ชฎาพัศฐ์ สุขกาย อาจารย์ ดร.ฤทัยภัทร พิมลศรี ดร.ยุทธศิลป์ ชุมณี	เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เกษียณอายุราชการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ฝ่ายจัดการ :	นางอัจฉรา สันไชยกุล นายเจนณรงค์ ยศมูล	

ออกแบบและพิมพ์ที่ : วนิจการพิมพ์ 14/2 หมู่ 5 ตำบลสันผีเสื้อ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300

กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ : ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม

- บทความทุกเรื่องได้รับการตรวจทางวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินอิสระหรือพิชญพิจารณา (Peer Review)
- ข้อคิดเห็นใดๆ ที่ลงพิมพ์ในวารสารวิจัยฉบับนี้ เป็นของผู้เขียน คณะผู้จัดทำวารสารไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย
- กองบรรณาธิการวารสารไม่สงวนสิทธิ์การคัดลอก แต่ขอให้อ้างอิงแสดงที่มาด้วยเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ
- การกระทำใดๆ ของผู้เขียนที่ผิดต่อจริยธรรมการวิจัย ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว

สารบัญ

- 1 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษากำนันวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี
Community Participation on Community based Tourism Logistics Management: A Case Study of Ban Wang Khon, Moo 11, Pho Chon Kai Subdistrict, Bang Rachan District, Sing Buri Province
- 19 การประยุกต์ใช้บัตรคำเพื่อสอนภาษาไทยระดับสูงแก่ผู้เรียนชาวจีน
Implementation of Flash Cards to Teach Advanced Thai Language for Chinese Learners
- 31 ภาพลักษณ์จิ้งจอกตามทัศนะของคนจีนในแต่ละยุคสมัย
Fox image in the view of Chinese people in each era
- 43 หลุนอิ้วจากราชันย์แห่งภูต: การวิเคราะห์วาทกรรมความเชื่อทางศีลธรรม ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นชุดแปลอังกฤษ
Shaman King Analects: Analysing Discourse of Moral Believes in a Translated Japanese Comic Series
- 61 การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
The Development of English Supplement Materials on Causative Form by Using Augmented Reality for Matthayomsuksa 5 Students
- 77 การศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อการจัดการโดยชุมชน
The Biodiversity Study in Baan Sobpaomai Community Forest, Maepao Subdistrict, Phaya Mengrai District, Chiang Rai Province for Community management

การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน:
กรณีศึกษาบ้านวังฆรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

Community Participation on Community based Tourism Logistics
Management: A Case Study of Ban Wang Khon, Moo 11,
Pho Chon Kai Subdistrict, Bang Rachan District, Sing Buri Province

จิราวรรณ สมหวัง¹

Chirawan Somwang^{1*}

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทและศักยภาพของชุมชนที่มีต่อการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวที่บ้านวังฆรณ์ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี และ 2) จัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังฆรณ์กับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้นำชุมชน ราษฎรชาวบ้าน ชาวบ้าน นักท่องเที่ยว หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและจัดสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (content analysis)

ผลการวิจัยพบว่า ศักยภาพด้านการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านวังฆรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี มีอยู่ในระดับมาก ผู้นำชุมชนและชาวบ้านมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยวและตัดสินใจร่วมกัน ได้รับการอบรมพัฒนาเรียนรู้จากสำนักงานพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะในเรื่อง ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ซึ่งได้รับความร่วมมือจากชาวบ้านเป็นอย่างดี ชาวบ้านมีความต้องการที่จะผลิตและพัฒนาคุณภาพของสินค้าชุมชนจากภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวชุมชน รวมทั้งการอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต สำหรับเส้นทางท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของตลาดจ๊อกแจ๊กชุมชนบ้านวังฆรณ์ สามารถเชื่อมโยงได้กับแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ ในจังหวัดสิงห์บุรี ได้แก่ อุทยานแม่ลามหาราชาอนุสรณ์ แหล่งเตาเผาหม้อน้อย พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอินทร์บุรี วัดพระนอนจักรสีห์ อุทยานวีรชนค่ายบางระจัน วัดพิบูลทอง วัดโพธิ์เก้าต้น และวัดอัมพวัน

¹ การจัดการโลจิสติกส์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

¹ Logistics Management, Management Science Faculty, Thepsatri Rajabhat University

* Corresponding author. Tel. 080-0203325 E-Mail : chirawansomwang@gmail.com

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมของชุมชน, การจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน, ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

Abstract

The objectives of this research were to 1) examine the context and potential of community based tourism logistics management in Ban Wang Khon, Moo 11, Pho Chon Kai sub-district, Bang Rachan district, Sing Buri province, and 2) develop the tourism linkage routes from Ban Wang Khon community identity to other tourist attractions in Sing Buri province. Research samples consisted of community leaders, local philosophers, tourists, and stakeholder representatives from public and private sectors. This study was a qualitative research with Participatory Action Research (PAR). Research instruments were an in-depth interview and focus group. Qualitative data was analyzed in terms of content analysis.

Research findings demonstrated that the potential of community based tourism logistics management in Ban Wang Khon, Moo 11, Pho Chon Kai sub-district, Bang Rachan district was in high level. Community leaders and people participated tourism activities and decision-making. They were trained by Provincial Community Development Office of Sing Buri, especially in the topics of Community Tourism Otop Nawat Witee. They had a very good cooperation. Moreover, they intended to produce and develop community products from their wisdom. They wanted to make income from the community based tourism and preserve culture, traditions, and local lifestyles. In addition, the tourism linkage routes from Ban Wang Khon community identity to other tourist attractions in Sing Buri province could be seen in Mae La Maha Rachanuson Park, Noi River kilns, In Buri National Museum, Wat Phra Non Jaksi, Bang Rachan Heroes Monument, Wat Pikunthong, Wat Pho Kao Ton, and Wat Amphawan.

Keywords: Community Participation, Community based Tourism Logistics Management, Community Tourism Otop Nawat Witee

ความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยได้รับการยกย่องจากคนทั่วโลกว่าเป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางของแหล่งท่องเที่ยวที่อยากมาสัมผัส ส่งผลให้ภาพรวมสถานการณ์ท่องเที่ยวภายในประเทศไทยที่มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง

เห็นได้จากรายได้จากการท่องเที่ยวในประเทศไทย ณ เดือนเมษายน พ.ศ. 2561 ขยายตัวจากช่วงเดียวกันของปีที่ผ่านมาร้อยละ 16.07 โดยรายได้ของนักท่องเที่ยวต่างประเทศขยายตัวร้อยละ 17.55 และรายได้ของนักท่องเที่ยวไทยขยายตัวร้อยละ 12.21 รัฐบาลจึงให้ความสำคัญถึงการกระจายรายได้ของการท่องเที่ยวไปสู่ชาวบ้านโดยตรงจากการท่องเที่ยวชุมชน เพื่อให้นำรายได้จากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวลงไปสู่เศรษฐกิจฐานรากของประเทศซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐที่ต้องการให้เศรษฐกิจฐานรากขับเคลื่อนประเทศ (ศูนย์วิจัยธนาคารออมสิน, 2561, หน้า 1)

กรมการพัฒนาชุมชนจึงได้จัดทำโครงการ “ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี” ในการสร้างความมั่นคงให้กับเศรษฐกิจฐานราก และเพื่อลดความเหลื่อมล้ำของสังคม เกิดชุมชนเข้มแข็ง ยั่งยืน โดยการนำนวัตกรรมมาผสมผสานกับวิถีชีวิต ในการผลิตสินค้าท้องถิ่นหรือผลิตภัณฑ์โอท็อป ภายใต้แนวคิด ร่วมสุข ร่วมวิถี ร่วมสมัย (Happiness Oriented) พร้อมกับผนวกการท่องเที่ยวของชุมชนเข้าไป โดยใช้ชุมชนเป็นตัวตั้ง เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์ชุมชนท่องเที่ยวระดับหมู่บ้าน ที่มีอัตลักษณ์ และช่วยกันยกระดับสินค้าโดยนำนวัตกรรมมาผสมผสานกับวิถีของชุมชน ซึ่งจะทำให้ชุมชนมีรายได้และสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างแท้จริง (ข่าวสดออนไลน์, 2561, ย่อหน้า 1 - 2)

นายอภิชาติ โตดิลกเวชช์ อธิบดีกรมการพัฒนาชุมชน กล่าวถึงความเป็นมาแนวคิดวิธีการดำเนินการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีว่า ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ซึ่งเป็นแนวคิดพัฒนา OTOP รูปแบบใหม่ โดยให้ขายสินค้าอยู่ภายในชุมชน เป็นการสร้างรายได้เพิ่มให้ชุมชน นำเสนอ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์มาแปลงเป็นรายได้ ทำให้รายได้กระจายอยู่ภายในชุมชน สร้างชุมชนเข้มแข็ง ทุกคนพร้อมเป็นเจ้าของ ทำให้ลูกหลานไม่ต้องออกไปหารายได้จากภายนอกชุมชน ซึ่งแตกต่างจาก OTOP เดิม ที่ต้องนำสินค้าออกไปขายนอกชุมชน และทุกอย่างขึ้นกับหน่วยงานของรัฐ (ไทยรัฐออนไลน์, 2561, ย่อหน้า 2)

จังหวัดสิงห์บุรี (Sing Buri) ตั้งอยู่ในพื้นที่ราบลุ่มภาคกลาง เป็นเมืองอู่น้ำ มีคำขวัญประจำจังหวัดว่า “ถิ่นวีระชนคนกล้า คู่หล้าพระนอน นามกระฉ่อนปลาแม่ลา เทศกาลกินปลาประจำปี” ซึ่งจังหวัดสิงห์บุรีมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญสวยงามและน่าสนใจมากมาย เช่น แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ/ธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม/ประวัติศาสตร์/ศาสนา และแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2561, หน้า 40 - 44) ทั้งนี้ นายอรรถพล วรรณกิจ ผู้อำนวยการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานลพบุรี กล่าวว่า การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยมีนโยบายปลุกกระแสการเดินทางท่องเที่ยวเมืองรอง เพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวเข้าสู่เมืองรองและชุมชน รวมถึงเป็นการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวไปสู่เศรษฐกิจฐานราก ผ่านกิจกรรม EAT LOCAL : อาหารถิ่น โดยเฉพาะความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นทางด้านอาหารของจังหวัดสิงห์บุรี ททท. จึงได้สนับสนุนการท่องเที่ยวเมืองรองในจังหวัดสิงห์บุรี ในรูปแบบ “ไปเที่ยวให้ถึงที่ ไปกินให้ถึงถิ่น ลองกินแบบคนพื้นถิ่นเพื่อให้เข้าถึงวิถีชีวิตชุมชนอย่างแท้จริง” (สำนักข่าวไทย, 2561, ย่อหน้า 1 - 2)

บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี เป็นหนึ่งในหมู่บ้านที่เข้าร่วมในโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ซึ่งชาวบ้านในชุมชนต้องการที่จะผลิตพัฒนา และเพิ่มมูลค่า

สินค้าชุมชน เช่น อาหารไทยพื้นบ้านและของฝาก จำหน่ายในตลาดชุมชน หรือเรียกว่า “ตลาดจ้อกแจ้ก” เพื่อสร้างรายได้ที่ยั่งยืน นอกจากนี้ ชาวบ้านยังมีความต้องการอนุรักษ์อัตลักษณ์วิถีชีวิตชุมชน และพัฒนาตลาดชุมชนให้เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ โดยเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งอยู่ใกล้กับลำน้ำแม่ลา

จากการสัมภาษณ์นายอำเภอบางระจัน และผู้ใหญ่บ้านหมู่ 11 บ้านวังขรณ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน พบปัญหาดังนี้ 1) ชาวบ้านมีความต้องการที่จะพัฒนาชุมชน ให้เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี แต่ยังขาดความรู้ โดยเฉพาะความรู้ในเชิงวิชาการและงานวิจัย ซึ่งการผลิตสินค้าชุมชนนั้น ยังเป็นรูปแบบที่ไม่ทันสมัย ไม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์มาเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ และการบริหารจัดการการท่องเที่ยวชุมชนในปัจจุบัน ยังไม่เป็นระบบ ไม่มีความชัดเจน และไม่มีกิจกรรมการท่องเที่ยวภายในชุมชนที่น่าสนใจให้แก่นักท่องเที่ยว และ 2) ตลาดชุมชน หรือเรียกว่า “ตลาดจ้อกแจ้ก” มีสินค้า ของฝาก และอาหารพื้นบ้านที่น่าสนใจ มีเสน่ห์ อร่อยและมีความหลากหลาย ซึ่งผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้าน แต่ยังไม่เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว เพราะขาดการประชาสัมพันธ์ ทำให้ยังไม่เป็นที่รู้จัก และไม่มีการเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวที่นี้กับแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ (สุชาติ ภาเจริญ, และสมศักดิ์ พ่วงเอี่ยม, 2561)

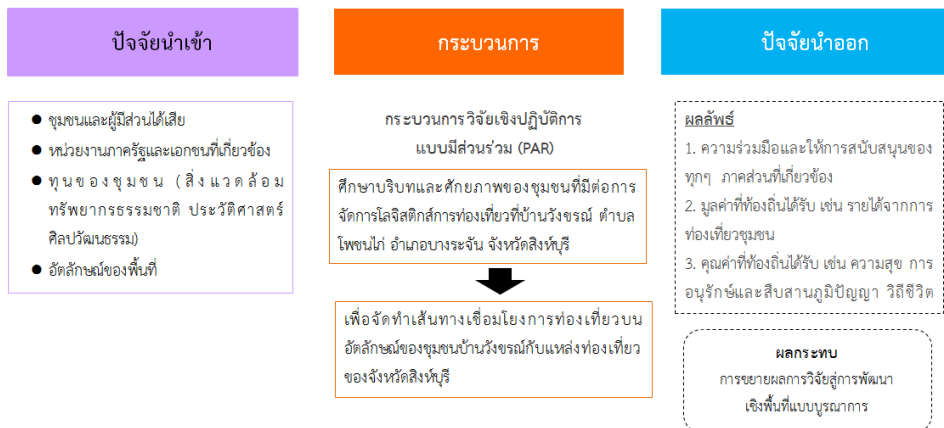
ในการศึกษารัชนีนี้ จึงเป็นการศึกษาวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังขรณ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งจะมีส่วนสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้ชุมชนพัฒนาศักยภาพบนอัตลักษณ์ของพื้นที่ตามแนวทางการท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีของจังหวัดสิงห์บุรีได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทและศักยภาพของชุมชนที่มีต่อการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวที่บ้านวังขรณ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี
2. เพื่อจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังขรณกับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังขรณ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี มีกรอบแนวความคิด ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การมีส่วนร่วมของผู้นำชุมชน ชาวบ้าน หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง ที่บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งมีโอกาสเข้าร่วมในกระบวนการหรือขั้นตอนต่างๆ ของการวิจัยในครั้งนี้ ตั้งแต่การมีส่วนร่วมในระดับให้ข้อมูลข่าวสาร การมีส่วนร่วมในระดับการปรึกษาหารือ การมีส่วนร่วมในระดับให้เข้ามามีบทบาท และการมีส่วนร่วมในระดับสร้างความร่วมมือ

2. การจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน หมายถึง การบูรณาการจัดการโลจิสติกส์กับแนวคิดด้านการท่องเที่ยวชุมชนเข้าด้วยกัน ซึ่งคำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม โดยชุมชนเป็นผู้กำหนดกระบวนการ ทิศทาง และรูปแบบการท่องเที่ยวของตนเอง และมีบทบาทเป็นเจ้าของสิทธิในการจัดการดูแลทรัพยากรท่องเที่ยววนั้น ๆ และมีการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) ศักยภาพด้านทรัพยากรการท่องเที่ยวชุมชน 2) ศักยภาพด้านการเข้าถึงชุมชน 3) ศักยภาพด้านสิ่งอำนวยความสะดวก 4) ศักยภาพด้านความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว และ 5) ศักยภาพด้านการจัดการการท่องเที่ยว

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาบริบทและศักยภาพของชุมชนที่มีต่อการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวที่บ้านวังขรณ์ ตำบล โพชนโก อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) เพื่อศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎี ตำรา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน เพื่อทบทวนวรรณกรรมสำหรับการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย และตัวแปรที่ต้องการศึกษา รวมทั้งสร้างแบบสำรวจและแบบสัมภาษณ์โดยกำหนดประเด็นให้ครอบคลุมกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบล โพชนโก อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

2. ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ได้แก่ การเก็บข้อมูลภาคสนาม ในพื้นที่จริงจากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยเฉพาะการสำรวจพื้นที่และการสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยศึกษาลักษณะทางภูมิศาสตร์ บริบท และศักยภาพของบ้านวังขรณ์ ตำบลโพชนโก อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

2.2 ผู้วิจัยสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth interview) และจัดสนทนากลุ่ม (Focus group) กับผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังขรณ์ กับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อศึกษาค้นคว้าการเส้นทางท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชน ให้สอดคล้องกับแนวคิด “OTOP นวัตกรรม ร่วมสุข ร่วมวิถี ร่วมสมัย”

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากสัมภาษณ์เชิงลึก และจัดสนทนา มาจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังขรณ์ ตำบลโพชนโก อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี กับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี



ภาพที่ 2 การสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดสนทนากลุ่มผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูล มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยใช้วิธีตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ในการตรวจสอบคุณภาพงานวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้ 1) การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data triangulation) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดสนทนากลุ่มในครั้งที่ 1 และ 2 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบตรวจสอบว่าช่วงเวลาเก็บข้อมูล สถานที่ที่เก็บข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลที่แตกต่างกัน ข้อมูลที่ได้มานั้นเหมือนกันหรือไม่ ซึ่งพบว่าได้ข้อมูลเหมือนกันแสดงว่าข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือ และ 2) การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีการเก็บข้อมูล (Methodological triangulation) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อรวบรวมข้อมูลให้เป็นเรื่องเดียวกัน เช่น การให้วิธีการสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การจัดสนทนากลุ่ม และการประชุมระดมสมอง (Brainstorming) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร
2. ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยการจัดกลุ่มเนื้อหาและทำการเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละส่วนเข้าด้วยกันเพื่อหาข้อสรุปในประเด็นที่สำคัญ 2 ส่วนได้แก่ 1) บริบทและศักยภาพของชุมชนที่มีต่อการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยว และ 2) เส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังขรณ์ กับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้เรียงลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาบริบทและศักยภาพของชุมชนที่มีต่อการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวที่บ้านวังขรณ์ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

จากสำรวจและเก็บข้อมูลภาคสนามในพื้นที่จริงแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน พบว่า

1. ศักยภาพด้านทรัพยากรการท่องเที่ยว

บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตั้งอยู่ในตำบลโพชนไก่ เป็นตำบลที่ตั้งอยู่ในเขตการปกครองของอำเภอบางระจัน และมี “ตลาดจ็อกแจ็ก” ซึ่งเป็นตลาดชุมชนที่สำคัญที่ได้รับการสนับสนุนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านวังขรณ์ และอยู่ในโครงการไทยนิยมยั่งยืน ตลาดประชารัฐคนไทยยิ้มได้ โดยตลาดจ็อกแจ็กนี้ ตั้งอยู่ ณ ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

นายสมศักดิ์ พ่วงเอี่ยม เป็นผู้ใหญ่บ้าน ได้ช่วยเหลือและส่งเสริมให้ชาวบ้านนำอาหารและสินค้ามาขาย ณ ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ครัวเรือน โดยจัดทำซุ้มขายอาหาร ที่นำวัตถุดิบจากแหล่งธรรมชาติในชุมชนมาผลิตเป็นอาหารที่อร่อย ปลอดภัย และมีเสน่ห์จากอัตลักษณ์ชุมชน เช่น เมนูปลาตุ๋น (ปลาดุกย่าง) ปูนาทอดกรอบ (เป็นปูนาที่เพาะเลี้ยงเองในชุมชน) ปลาทอด น้ำพริกกะปิ ผักปลอดสารพิษ ปลาร้าสับ แกงบอน ปลาเห็ด ต้มโคล้งปลาอย่าง และแกงปลาร้าหน่อไม้ นอกจากนี้ อาหารพื้นบ้านแล้ว ยังมีสินค้าชุมชน เช่น ไม้กวาดแสนขยัน ไม้กวาดทางมะพร้าว และข้าวสารบรรจุถุงราคา ย่อมเยาอีกด้วย โดยตลาดจ็อกแจ็ก มีช่วงเวลาเปิด-ปิด ตั้งแต่เวลา 07.00 - 18.00 น. และวันอังคารปิดทำการ

2. ศักยภาพด้านการเข้าถึงชุมชน

การเข้าถึงชุมชนสามารถเดินทางโดยใช้รถยนต์ส่วนบุคคล และรถโดยสารประจำทาง (เช่น รถสองแถว สามล้อ หรือรถจักรยานยนต์รับจ้าง) สภาพถนนตลอดเส้นทางที่มายังตลาดจ็อกแจ็กถึงแม้จะเป็นถนนเส้นเดียวรถวิ่งสวนกันแต่ถนนก็ลาดยางตลอดเส้นทาง ทำให้การเดินทางสะดวกสบาย และมีเส้นทางเชื่อมโยกับสถานที่ท่องเที่ยวอื่น ๆ มากมาย รวมทั้งนักท่องเที่ยวสามารถเดินทางท่องเที่ยวได้ทุกฤดูกาล

3. ศักยภาพด้านสิ่งแวดล้อมและความสะดวก

ตลาดจ็อกแจ็ก บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี เป็นพื้นที่ที่ประชาชนทุกครัวเรือนมีน้ำประปาและไฟฟ้าใช้ มีโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล มีความปลอดภัยตลอดเส้นทาง มีไฟถนน มีป้ายหรือแผนที่ในชุมชนที่แสดงข้อมูลเบื้องต้นให้แก่นักท่องเที่ยว

4. ศักยภาพด้านความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว

สำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องพักแรม จะมีที่พักรองรับได้แการีสอร์ทและโฮมสเตย์เล็กๆ และในบริเวณตลาดจ็อกแจ็กมีบริการโต๊ะสำหรับรับประทานอาหาร มีการแสดงจากเด็ก ๆ และคนในชุมชน แต่การแสดงจะจัดขึ้นในวันหยุดสำคัญเท่านั้น และบางครั้งถ้ามีงานสำคัญ เช่น งานบวช งานศพ หรืองานแต่งงาน แม่ค้าจะหยุดขายของ

5. ศักยภาพด้านการจัดการการท่องเที่ยว

ศักยภาพด้านการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนบ้านวังฆรณ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี มีอยู่ในระดับมาก คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและตัดสินใจร่วมกัน ได้รับการอบรมพัฒนาเรียนรู้จากสำนักงานพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะในเรื่อง ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ซึ่งได้รับความร่วมมือจากชาวบ้านเป็นอย่างดี ชาวบ้านมีความต้องการที่จะผลิตและพัฒนาคุณภาพของสินค้าชุมชนจากภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวชุมชน อนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต ซึ่งได้รับการสนับสนุน และปรึกษาแนะนำ รวมทั้งการเป็นพี่เลี้ยงจากหน่วยงานภาครัฐ เช่น องค์การบริหารส่วนตำบลแม่ลาและสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสิงห์บุรีเป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมสาธิตการปิ้งปลาตุ๋กและให้ผู้ร่วมกิจกรรมลงมือปฏิบัติ และสามารถนำกลับไปรับประทานโดยแถมแดงปลาตุ๋ก ซึ่งรองรับนักท่องเที่ยวได้ 20 คน/รอบ

การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT analysis) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาและการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาตลาดจ็อกแจ็ก บ้านวังฆรณ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี มีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์จุดแข็ง (Strength)

1.1 ผู้นำชุมชนมีความเข้มแข็ง และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ในการนำชาวบ้านเข้าร่วมอบรม รวมทั้งขับเคลื่อนและผลักดันให้ชุมชนเป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

1.2 ชาวบ้านมีความสนใจ มีความพร้อม และต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาตนเองและชุมชนให้เป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

1.3 ชุมชนมีอัตลักษณ์และเรื่องราวน่าสนใจมากมาย เช่น ที่มาของชื่อตำบลโพชนไก่ที่มีการบอกเล่าต่อกันมาว่าพื้นที่ตำบลนี้ มีลานโพธิ์ที่ใช้เป็นที่ขังไก่ของชาวบ้าน และเรียกกันต่อ ๆ กันมาว่า “โพชนไก่” จนถึงปัจจุบัน หรือเรื่องราวเกี่ยวกับลำน้ำแม่ลา เช่น ปลาช่อนแม่ลา เป็นต้น

1.4 เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวประเภทภูมิปัญญา วิถีชีวิต และการประกอบอาชีพของชาวบ้านที่อยู่คู่กับลำน้ำแม่ลา โดยมีภูมิปัญญาท้องถิ่นมีอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ เช่น ผลิตภัณฑ์ชุมชน (ไม้กวาดแสนขยัน) อาหารท้องถิ่นที่รสชาติอร่อย (เช่น เมนูปลาช่อนแม่ลา น้ำพริก และปลาตุ๋กย่าง)

1.5 มีเส้นทางที่สามารถเชื่อมแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดสิงห์บุรี

2. การวิเคราะห์จุดอ่อน (Weakness)

2.1 ตลาดจ็อกแจ็กตั้งอยู่บนถนนหลวงชนบท ซึ่งอยู่ห่างจากถนนเส้นหลักหมายเลข 311 ประมาณ 4 กิโลเมตร และเป็นชุมชนเล็ก ๆ ซึ่งยังไม่เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว

2.2 ชุมชนยังไม่มีการจัดทำแผนที่การท่องเที่ยวตลาดจ๊อกแจ็กที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวสำคัญๆ ของจังหวัดสิงห์บุรี รวมทั้ง ยังไม่มีจัดทำป้ายบอกทางและจุดท่องเที่ยวอื่น ๆ มายังตลาดจ๊อกแจ็ก

2.3 การค้าขายในตลาดขึ้นอยู่กับความสะดวกและธุระส่วนตัวของพ่อค้าแม่ค้า โดยมักจะหยุดขายในวันที่ชุมชนมีพิธีสำคัญ เช่น งานบุญ งานบวช งานศพ หรืองานแต่งงาน บางครั้งจะหยุดการขายของทั้งตลาด โดยไม่มีการแจ้งล่วงหน้า ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกผิดหวัง เมื่อมาถึงแล้วพบว่าตลาดปิด

2.4 การจัดทำบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าชุมชนยังไม่ดึงดูดและน่าสนใจ และตัวสินค้าชุมชนยังไม่ได้รับการรับรองจากมาตรฐานใด ๆ ทำให้ไม่สามารถกระจายสินค้าหรือจำหน่ายในร้านอาหารและขายของที่ระลึกได้

3. การวิเคราะห์โอกาส (Opportunity)

3.1 ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนสามารถนำไปพัฒนาการท่องเที่ยว และยกระดับรวมทั้งเพิ่มมูลค่าของสินค้าได้ เช่น การได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐในการจัดทำตราสินค้า “ตลาดจ๊อกแจ็ก” หรือการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าชุมชน ให้มีความน่าสนใจ สามารถเก็บผลิตภัณฑ์ได้นาน และไม่เสียหาย รวมทั้งดึงดูดความสนใจจากผู้ซื้อ

3.2 หน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะจากสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสิงห์บุรีที่สนับสนุนและดำเนินการให้ตลาดจ๊อกแจ็กเป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

4. การวิเคราะห์อุปสรรค (Threat)

มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญและน่าสนใจในสิงห์บุรีหลายแห่ง เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ อินทร์บุรี วัดพระนอนจักรสีห์วรวิหาร หรือตลาดย้อนยุคบ้านบางระจัน ซึ่งสถานที่ท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีตลาดขายสินค้าชุมชน และเป็นตลาดขนาดใหญ่ ทำให้นักท่องเที่ยวไม่สนใจที่จะมาเที่ยวตลาดชุมชนเล็ก ๆ

ตอนที่ 2 การจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังฆรณ กับแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสิงห์บุรี

ผลการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) จากการจัดสนทนากลุ่มเพื่อจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของตลาดจ๊อกแจ็กชุมชนบ้านวังฆรณ กับแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ ของจังหวัดสิงห์บุรี มีรายละเอียดดังนี้

1. อุทยานแม่ลามหาราชาานุสรณ์ มีระยะทางห่าง 3.8 กิโลเมตร
2. แหล่งเตาน้ำแม่น้อย มีระยะทางห่าง 7.2 กิโลเมตร
3. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอินทร์บุรี มีระยะทางห่าง 10.30 กิโลเมตร
4. วัดพระนอนจักรสีห์ มีระยะทางห่าง 19.20 กิโลเมตร
5. อุทยานวีรชนค่ายบางระจัน มีระยะทางห่าง 25.70 กิโลเมตร
6. วัดพิบูลทอง มีระยะทางห่าง 25.50 กิโลเมตร
7. วัดโพธิ์ไก่ตัน มีระยะทางห่าง 25.80 กิโลเมตร
8. วัดอัมพวัน มีระยะทางห่าง 26.20 กิโลเมตร



ภาพที่ 2 เส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของตลาดจ๊อกแจ็กชุมชนบ้านวังฆรณม์
กับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ของจังหวัดสิงห์บุรี

การจัดทำเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนอัตลักษณ์ของตลาดจ๊อกแจ็ก ชุมชนบ้านวังชมภู กับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ บริเวณใกล้เคียง มีรายละเอียดดังนี้



1. วัดแหลมคาง นมัสการหลวงพ่อดำ โดยวัดที่ตั้งอยู่ริมลำแม่น้ำลักษณะพื้นที่เป็นแหลมหักศอกยื่นออกไปในลำน้ำ เป็นอ่าวกว้าง บรรยายกาศดี มีศาลาริมน้ำให้นั่งพักผ่อนชมวิวทิวทัศน์ได้ ช่วงวันหยุดมักจะมีประชาชนแวะเวียนไปให้อาหารปลาอยู่เป็นประจำ

2. ลำน้ำแม่ลา ซึ่งมีชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านเชิงกลัด ตำบลแม่ลา อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมวิถีชีวิตชาวลำแม่ลา ทั้งการเดินชมบรรยากาศโดยรอบ หรือ

ด้วยการล่องเรือจากฝัพายของชาวบ้าน

3. อ่าวกะโบ อยู่ใกล้กับตลาดน้ำริมลำแม่ลา อ่าวกระโบเป็นบึงขนาดใหญ่ที่มีดอกบัว ใบบัวอยู่เป็นจำนวนมาก จึงทำให้บรรยากาศที่บึงแห่งนี้มีความร่มรื่น มีป่าไม้ล้อมรอบอ่าวกระโบ ทำให้ได้สัมผัสกับธรรมชาติอย่างแท้จริง

4. กลุ่มวิสาหกิจชุมชนตัดเย็บเสื้อผ้าแม่ลา มีการทำผ้าหมักโคลนจากลำน้ำแม่ลา ผสมสมุนไพรโดยหมักในไหสีหู เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ ให้มีชื่อเสียงอย่างกว้างขวาง และเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน นักท่องเที่ยวสามารถมาเรียนรู้การทำผ้าหมักโคลน ซ้อมเสื้อสำเร็จรูปและผ้าหมักโคลนจากลำน้ำแม่ลาเป็นของที่ระลึกและของฝาก

5. ฟาร์มก้านันเขียว ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงและการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ซึ่งมีกิจกรรมการท่องเที่ยวมากมายให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และสนุกสนาน เช่น การเรียนรู้และเยี่ยมชมการเลี้ยงปลาในนาข้าว

สรุป อภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

ผู้นำชุมชนและชาวบ้านบ้านวังขรณ์มีความพร้อมและต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาตนเองและชุมชนให้เป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ทั้งนี้ การจัดการกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการอบรมในหลักสูตรต่างๆ (เช่น การเป็นเจ้าบ้านที่ดี การพัฒนาภาพลักษณ์ชุมชนและผลิตภัณฑ์ชุมชน และการเป็นนักร้องเรื่องราวชุมชน) การศึกษาดูงาน และการจัดกิจกรรมงานแสดงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีซึ่งสนับสนุนโดยสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสิงห์บุรี จะได้รับความร่วมมือ ร่วมแรง และร่วมใจจากผู้นำชุมชนและชาวบ้านบ้านวังขรณ์เป็นอย่างดี ซึ่งสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสิงห์บุรีมีหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงคอยช่วยเหลือและให้การสนับสนุน สอดคล้องกับบุญสกลฤทธิ์ อเนกสุข (2557, หน้า 190 - 191) อธิบายว่าการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในการจัดการการท่องเที่ยวนั้น จะต้องร่วมมือกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายนอกและภาคีต่าง ๆ ได้แก่

1. ชุมชนเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ควรมีความร่วมมือดังนี้ เป็นเจ้าภาพในการต้อนรับนักท่องเที่ยว เป็นเจ้าของแหล่งการท่องเที่ยวชุมชน มีส่วนร่วมในการจัดแสดงกิจกรรมทางสังคม วัฒนธรรม และประเพณีให้นักท่องเที่ยวชม

2. องค์กรชุมชน หรือกลุ่มชาวบ้านที่จัดการการท่องเที่ยวในชุมชน ควรมีความร่วมมือดังนี้ ประสานงานกับภาคต่าง ๆ ประสานและทำความเข้าใจกับคนในชุมชน พัฒนาทักษะและขีดความสามารถในการจัดการการท่องเที่ยวของสมาชิกกลุ่มและคนในชุมชน จัดทำแผนกลยุทธ์และประเมินผลการท่องเที่ยวในชุมชน บริหารจัดการการท่องเที่ยวในชุมชนให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และฝึกอบรมเยาวชนให้สามารถสืบต่อการจัดการท่องเที่ยวต่อไปได้ในอนาคต

3. รัฐบาลท้องถิ่นหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควรมีความร่วมมือดังนี้ กำหนดกรอบนโยบาย ส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านการท่องเที่ยวในชุมชน สนับสนุนงบประมาณในการจัดการท่องเที่ยวแก่ชุมชน ปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกการท่องเที่ยวภายในชุมชน ประสานงานระหว่างรัฐบาลกลางกับชุมชน และสนับสนุนการส่งเสริมการตลาดทางการท่องเที่ยวในชุมชน

4. รัฐบาลกลาง ควรมีความร่วมมือดังนี้ สนับสนุนงบประมาณส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวในชุมชนเพิ่มเติมจากส่วนของรัฐบาลท้องถิ่น และประสานงานกับรัฐบาลท้องถิ่น เพื่อให้การท่องเที่ยวชุมชนสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ชุมชน

5. ภาคธุรกิจเอกชน ควรมีความร่วมมือดังนี้ ให้ความรู้แก่ชุมชนเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนในมิติเศรษฐกิจ ส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวให้แก่ชุมชน ส่งเสริมผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวของชุมชน และส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวกลับมาเที่ยวซ้ำในชุมชน

6. ภาควิชาหรือสถาบันการศึกษา ควรมีความร่วมมือดังนี้ สนับสนุนการประชุมเชิงปฏิบัติการด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชนให้แก่ภาคีต่าง ๆ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน สะท้อนปัญหาของชุมชนเนื่องมาจากการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน ดำเนินการศึกษาวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาอันเกิดจากการท่องเที่ยวในชุมชน และกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายและเปลี่ยนข้อดี-ข้อเสียเกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยวในชุมชน

7. องค์กรพัฒนาชุมชน ควรมีความร่วมมือดังนี้ ส่งเสริมความคิดริเริ่มในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว ส่งเสริมการอนุรักษ์แหล่งมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติในชุมชน และกระตุ้นกระบวนการประชาสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นในชุมชน

8. สื่อสารมวลชน ควรมีความร่วมมือดังนี้ นำเสนอข้อมูลข่าวสารของชุมชนและแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน จัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชน และส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวโดยชุมชนในช่องทางต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต หรือการเขียนสารคดีนำเสนอตามนิตยสารท่องเที่ยวต่าง ๆ เป็นต้น

9. นักท่องเที่ยว ควรมีความร่วมมือดังนี้ ให้ความสนใจร่วมกิจกรรมที่คนในชุมชนกำลังนำเสนอ มีความสนใจอยากรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม แลประเพณีในชุมชน ให้ความสนทนากับคนในชุมชน ทำให้ต้องกลับมาเยี่ยมคนในชุมชนซ้ำ และส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวในชุมชนด้วยกลยุทธ์บอกเล่าปากต่อปาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ข้อเสนอแนะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษาบ้านวังฆรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

1) แหล่งท่องเที่ยว ได้แก่

- ผู้บริหารตลาดจ็อกแจ็ก บ้านวังฆรณ ควรจัดทำขีดความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว และมีข้อตกลงกับพ่อค้าแม่ค้าในการปฏิบัติตามกฎการบริหารจัดการตลาดที่วางไว้ เพื่อแก้ปัญหาเรื่องการค้าขายในตลาดที่ขึ้นอยู่กับความสะดวกและธุระส่วนตัวของพ่อค้าแม่ค้า ที่มักจะหยุดขายในวันที่ชุมชนมีพิธีสำคัญ โดยไม่มีการแจ้งล่วงหน้า

- ควรมีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของเด็ด ของดี สินค้าชุมชนจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการประชาสัมพันธ์และให้ข้อมูลกระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยว

- มีความเชื่อมโยงกับเส้นทางการท่องเที่ยวอื่น ๆ เช่น การจัดทำป้ายแผนที่การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ดิถีบริเวณตลาด หรือสื่อแผ่นพับแสดงแผนที่การท่องเที่ยวเชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ แจกนักท่องเที่ยว หรือโฆษณาลงเว็บไซต์องค์การบริหารส่วนตำบลแม่ลา หรือเว็บไซต์ชุมชน OTOP นวัตกรรมจังหวัดสิงห์บุรี เพื่อเป็นข้อมูลให้แก่นักท่องเที่ยว

- ควรมีการจัดทำกฎ/กติกา เช่น กำหนดตารางเวลาและวันในการเปิด-ปิดทำการสำหรับการท่องเที่ยวตลาดจ็อกแจ็ก บ้านวังฆรณ เพื่อเป็นข้อมูลให้นักท่องเที่ยวได้ทราบล่วงหน้าในการวางแผนมาท่องเที่ยว รวมทั้งเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและการดูแลสุขภาพแวดล้อมในชุมชน ไม่ให้เกิดปัญหาความสกปรกจากการทิ้งขยะไม่ถูกที่

2) โปรแกรมการท่องเที่ยว ได้แก่

- มีโปรแกรมการท่องเที่ยวให้เลือกตามความสนใจและเหมาะสมกับความหลากหลายของนักท่องเที่ยว เช่น โปรแกรมการท่องเที่ยวครึ่งวันหรือหนึ่งวันเต็ม โดยจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว เช่น การนั่งรถอีแต่นชมเมือง การเรียนรู้การปลูกผักปลอดสารพิษ การเรียนรู้การทำไม้กวาด การเรียนรู้การทำเมนูปลาตุ๋นปิ้ง หรือการศึกษาดูฟาร์มปูนา เป็นต้น

3) ราคา ได้แก่

- ชุมชนเป็นผู้กำหนดราคามาตรฐานสำหรับการบริการต่าง ๆ
- ราคานี้เป็นธรรมทั้งกับชาวบ้านและนักท่องเที่ยว
- ราคานี้สามารถแสดงได้ว่ามีส่วนช่วยเหลือและสนับสนุนการอนุรักษ์หรือการพัฒนาชุมชน

4) นักท่องเที่ยว ได้แก่

- มีการกำหนดนักท่องเที่ยวเป้าหมายและขนาดของกลุ่มที่มาเที่ยวในแต่ละครั้ง
- ศึกษาอายุนักท่องเที่ยว ระยะเวลาในการเที่ยว พฤติกรรมการท่องเที่ยว/ความสนใจพิเศษ เพื่อการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวตลาดจ็อกแจ็กได้อย่างเหมาะสม

5) การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ได้แก่

- มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่แสดงอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของชุมชน สินค้าชุมชน และวิถีชีวิตชุมชนที่โดดเด่นและแตกต่างจากที่อื่น ๆ และควรมีการนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ที่เป็นปัจจุบันเสมอ ๆ

6) การเป็นพันธมิตร ได้แก่

- เป็นพันธมิตรกับชุมชน OTOP นวัตกรรมในบริเวณใกล้เคียง เช่น ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านเชิงกลัด ตำบลแม่ลา อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี เพื่อให้เกิดความร่วมมือและบูรณาการการท่องเที่ยวชุมชนด้วยกัน เช่น โครงการ “สองน้องท่องเมืองสิงห์” ณ วัดแหลมคาง ตำบลแม่ลา อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ที่มีการแนะนำจุดท่องเที่ยว ได้แก่ 1) อุทยานแม่ลามหาราชานุสรณ์ 2) สักการะหลวงพ่อทุ่ง วัดสะเดา 3) จุดพักผ่อน ชมวิว ลำแม่ลา 4) กลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้าวิสาหกิจชุมชนบ้านแม่ลา เรียนรู้การทำผ้าหมักโคลน 5) ชมฟาร์ม “ก้านันเขียว” 6) ปแดนเกษตรฟาร์ม เรียนรู้การเลี้ยงปลาช่อน 7) เยี่ยมชมโฮมสเตย์ภูบ้านแม่ลาและแวะซื้อสินค้าตลาดจอกแจ็ก 8) ชม ชิม การทำขนมเปียะสูตรชาววัง กลุ่มแม่บ้านแม่ลา

1.2 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

1) ควรจัดหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการหรือการถ่ายทอดความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการท่องเที่ยวโดยชุมชนให้แก่ชาวบ้านอย่างต่อเนื่อง เช่น หลักสูตรมัคคุเทศก์

2) ควรมีระบบพี่เลี้ยง หรือหน่วยงานที่มีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ สำหรับการให้ความรู้ สนับสนุนช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชน และต้องมีระบบการประเมินและติดตามผลอย่างต่อเนื่องด้วย

3) ควรสนับสนุนการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนี้ จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนของจังหวัดสิงห์บุรี

4) ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยวโดยชุมชน เพื่อสนับสนุน ช่วยเหลือ ส่งเสริมซึ่งกันและกัน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลกระทบของการท่องเที่ยวโดยชุมชนทั้งในเชิงบวก (เช่น แหล่งที่มาของรายได้และการกระจายรายได้ไปสู่ท้องถิ่น) และเชิงลบ (เช่น ปัญหามลภาวะ และปัญหาสังคม)

2.2 ควรศึกษาติดตามและประเมินผลการท่องเที่ยวโดยชุมชน

2.3 ควรศึกษาความต้องการและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการท่องเที่ยวโดยชุมชนตลาดจอกแจ็ก บ้านวังฆรณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาพัฒนาและปรับปรุงการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2561). *เที่ยววิถีไทย เก๋ไก๋สไตล์ลึกซึ้ง ภาคกลาง*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2561, จาก https://thai.tourismthailand.org/fileadmin/upload_img/Multimedia/Ebrochure/741/-1489980_347.pdf
- ข่าวสดออนไลน์. (2561). พช. เร่งขับเคลื่อน “ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี” ชูนวัตกรรมผสมผสานกับวิถีชีวิต. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2561, จาก https://www.khaosod.co.th/politics/news_1_036678

- ไทยรัฐออนไลน์. (2561). “OTOP นวัตกรรม” ดึงภูมิปัญญา-วิถีชีวิต เพิ่มรายได้ชุมชนยั่งยืน. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จาก <https://www.thairath.co.th/content/1193695>
- บุญยสกุลย์ อเนกสุข. (2557). ยล เยี่ยม เยือน หย้า: แนวคิดและทฤษฎีว่าด้วยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศูนย์วิจัยธนาคารออมสิน. (2561). การท่องเที่ยวชุมชน. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จาก https://www.gsb.or.th/getattachment/36295a2d-169a-4bc4-8ecc-38d3769b1211/GR_report_travel_internet_detail.aspx
- สมศักดิ์ พ่วงเอี่ยม. ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 11 บ้านวังขรณ์ ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี. สัมภาษณ์. 6 กรกฎาคม 2561.
- สำนักข่าว ไทยไทม์. (2561). ททท.ชวนชิม ซอป แชะ แชร์ อาหารถิ่นจังหวัดสิงห์บุรี ในกิจกรรม “ตะลุยกินอาหารถิ่นสิงห์บุรี : EAT LOCAL SINGBURI”. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2561, จาก <http://thaitimeonline.com/content0112076103/>
- สุชาติ ภาเจริญ. นายอำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี. สัมภาษณ์. 6 กรกฎาคม 2561.

การประยุกต์ใช้บัตรคำเพื่อสอนภาษาไทยระดับสูงแก่ผู้เรียนชาวจีน

Implementation of Flash Cards to Teach Advanced Thai Language for Chinese Learners

ทัตพิชา สกุลสืบ^{1*} ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ²

Tatpicha Sakulsueb^{1}, Panuwat Sakulsueb²*

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของบทความนี้เป็นไปเพื่ออธิบายวิธีการประยุกต์ใช้บัตรคำแก่ผู้เรียนชาวจีนในการสอนภาษาไทย ประชากร คือ นักศึกษา 15 รายที่เรียนในระดับ 4 ของหลักสูตรเร่งรัดภาษาไทยสำหรับชาวต่างประเทศ เครื่องมือในการวิจัย คือ บัตรคำ 6 ประเภท ประกอบด้วย อาหาร บุคคล วัน สิ่งของ คำสร้างคำถาม และสถานที่ ผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้บัตรคำมี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย การทบทวนคำศัพท์ การจัดกลุ่มผู้เรียนใหม่ตามความหมายของบัตร การพูดเร็ว การจัดประเภทของบัตรคำลงในกล่อง การสร้างย่อหน้าด้วยคำศัพท์จากบัตรคำ การรวมกลุ่มใหม่เพื่อช่วยกันเล่าเรื่องจากบัตรคำของสมาชิกในกลุ่ม ผลลัพธ์การเรียนรู้หลังการประยุกต์ใช้พบว่า ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมทุกคน และผู้เรียนมีวิธีการที่จะช่วยเพื่อนให้จดจำประโยคเพื่อให้เล่าเรื่องได้สำเร็จ สำหรับการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ทำขึ้นหลังกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว 2 วัน พบว่า ผู้เรียนยังสามารถจดจำคำ ความหมาย และเขียนเล่าเรื่องโดยใช้บัตรคำเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง

คำสำคัญ: บัตรคำ, การสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างประเทศ, ผู้เรียนชาวจีน, การเรียนอย่างมีส่วนร่วม

Abstract

The objective of this article was to explain the implementation of Thai language flash cards to Chinese learner to teach Thai language. Population was 15 Chinese students

¹ Department of Communicative Thai Language for Foreigners, Faculty of Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University.

* Corresponding Author. Tel. 08 6008 3633, E-mail: Thatpic@hotmail.com

² Department of Thai Language, Faculty of Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University.

who studied in level 4 of intensive course. Research tool was 6 categories of flash cards (food, people, day, things, question words and places). The process of learning management in effective way consisted of reviewing vocabulary, new-grouping by meaning of flash cards, rapid speaking, classifying flash cards into the box, making a paragraph with words from given flash cards, and joining into the group for creating a story by using all flash cards from everyone. Result of study after implementation found that all learners participated in activity and they used techniques to help their friends to remember the sentences in order to tell a story successfully. The verification was held after 2 days of learning ended, it found that the learners could remember words, meanings, and write the story from flashcard correctly.

Keywords: flash card, teaching Thai language for foreigner, advance learner, Chinese, participatory method

Introduction

Lampang Rajabhat University has launched the intensive course of Thai Language for foreigners since 2006. This course responded the need of Chinese who graduated from high school at Kunming, China and wanted to study further in a Bachelor's degree in Thailand and person who interested. The course was 840 hours of studying and 120 hours for field trip. The content consisted of listening, speaking, reading, writing, and cultural studied. The curriculum was approved by experts of teaching Thai as a foreign language in 2014. The evaluation of learning achievement was taken at every level from 1-4. Each level took 2 months for teaching (210 hours.) the certificate was sent to students in a graduation's day and it was used as an evident for applying into any other university as well. The lecturer of intensive course was 10. The students were 16. The schedule of teaching was Monday – Friday since 9.00 -12.00 A.M. and 13.00-16.00 P.M. Main style of teaching was doing the exercise by sheets from each lecturer. The student recruitment was on July.

On Monday morning class, the objective of class was speaking so the target was how to push the students to speak. The lecturer tried to ask and stimulate them for answering started from easy to difficult questions such as 'What kind of food did you have this morning?' or asking about weather, clothes, hair style and even the reason of

absent student. After that the students had learnt content of the day then writing as a script for speaking. The explanation for each topic of studying needed more than 1 language for communication. Therefore, in speaking class used Thai, Chinese and English for communicating and explaining the word. The students were practiced in listening and speaking skill. The attractive technique for learning sheet was color pictures printed out on the sheets. (Figure 1)

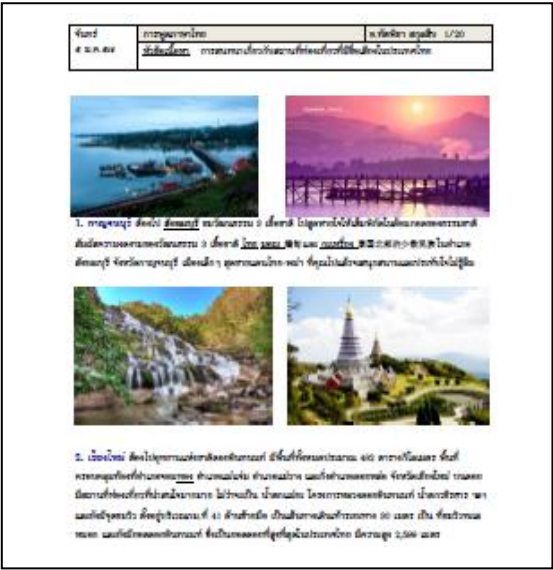


Figure 1 Example of teaching sheet printed out in color for attracting students

At level 4, the students had to learn for speaking longer and telling a story from what they had seen and expressing their opinions. The students could write down as a script firstly then speak in front of the class or with lecturer. However, there was some problem occurred in class. There were a few students waited until the time was over for avoiding speaking out even though they could use a script for reciting.

Even the speaking from scripts was good for academic and formal purposes; it was not appropriated to daily situation because the students would fail to communicate because they were lack of practice to respond immediately. The flash card technique was used for solving this problem because a few students were afraid of answering since they were lack of confidence and shyness. Moreover, the content of level 4 was the most difficult so some students were bored and sleepy that they did not to take part in the

learning activity. This study had tried to solve the problem of students by adding more attractive activity by using flash card as a tool because it was useful for helping people to memorize information. Research had demonstrated that flash cards represented the single most efficient way of increasing vocabulary range and it remained the mainstay of learning words and expressions in another language because of its flexibility and customizable to individual. (Eli Hinkel, 2015).

There were many researches applied flash card into classroom for example a study of impact of two instructional techniques on EFL learners by flash cards versus word lists. The finding was no significant difference in the efficacy of two techniques. (Baleghizadeh & Ashoori, 2011) Moreover, there was a comparison of two flash-card methods for improving sight-word reading by developing the A-B-A-B for comparing the effect of IR and SIR. The result showed that the students read more words correctly with SIR than IR. (Kupzyk, Daly and Andersen, 2011). It was noticeable that flash cards were used to develop instruction in many ways such as online self-learning (Lee and et al., 2014), sight word recognition (Phillips and Feng, 2012), teaching English tense (Inayah, 2010), teaching vocabulary (Aliponga & Johnston, 2013; Komachali, M.E. & Khodareza, 2012)

Flash card was a cardboard consisting of a word, a sentence, or a simple picture on it. It should be noted that the letters on it must be visible and large enough for everyone sitting in the front and the back of the classroom. (Baleghizadeh & Ashoori, 2011). Normally, flash card was used by both sides for vocabulary and translation but in this study it had only one side for vocabulary because the words on cards were easy and familiar to them before. The vocabulary derived from document of TFL (Sarikbutr [in Thai], 2008). The total number of vocabularies was 60 words from 6 categories. This study aimed to show the implementation of flash card for teaching and inspiring the student to speak in the class. It was approved that the flash card could be used freely for stimulating the students' interests at any age or knowledge level of students.

Objectives

To describe the implementation of flash card in speaking class.

Research Methodology

The participatory method was used as a research methodology for this research. The principles of participatory learning consisted of experiential learning and group process. The experiential learning aimed at inspiring students to create their former experience in an active learning style with interaction between teacher and students or team via communication skill for the better exchange, analysis and synthesis of students. (Department of Mental Health, 2001).

Another important process for the efficient learning based on Kolb's viewpoint (1984) consisted of 4 factors that were experience, reflection/ discussion, experimentation/application, and concept. Furthermore, the group process was used to cooperate with experiential learning since the group process helped the students to have a maximum participation and performance. The key of group process was the assignment which was clear about method and procedure including role of each person. (Department of Mental Health, 2001; Pusurinkam [in Thai], 2008).

From perspective above led to the implementation of flash card in speaking class having problem on some students who were shy to speak and read out in front of classroom. Population was 16 students of Level 4 intensive course of Thai language for foreigners. Tool was 60 flash cards and 6 boxes having the names of each category that were place, person, day of the week, food, material, question word. The data collecting was recording video and taking a photo then doing a follow-up step within 2 days. The process of learning management in effective way consisted of reviewing vocabulary, new – grouping by meaning of flash cards, rapid speaking, classifying flash card into the box, making a paragraph with words from given flash cards, and joining into the group for creating a story by using all flash cards from everyone. After studying the flash cards were stuck on whiteboard so the students could use them again on Monday for verification.

Result

The implementation of flash card in speaking class were followings.

1. Reviewing vocabulary

After greeting the students, it would be a checking for absence (1 person) then teacher showed flash cards and told the students to read out loud. The teacher tried to call everyone and call their names again and again for stimulation and asking them for telling the meaning of each word. The teacher asked the meaning many times to make sure that they remembered the meanings of words thoroughly. This step was important for creating experience

2. New – grouping by meaning of flash cards

The teacher gave a flash card to student with random then the students were told to rearrange the group by matching from meanings of words then sat down together as a buddy for answering when the teacher asked them to do something. In this step, more 9 flash cards about greeting derived from level 1 vocabulary consisting of hello, sorry, and thank you in Thai, English, and Chinese was used to help students in new-grouping. The benefit of new – grouping was changing the atmosphere. The students had opportunity to join in a new group and were enthusiastic to work with friends.

3. Rapid speaking

The teacher reviewed 9 vocabularies for the class by asking them to read out loud then speeded up for fun. This step was ice-breaking because some group of students had never worked together so it was necessary to relax and open mind for working with other classmate who was not their close friend before.

4. Classifying flash card into the box

After introduction was started, the 60 targeted vocabularies were inserted by teacher raised it in the air and told them to read before classifying into 6 boxes putting on the table in front of the classroom. This step was easy and it was not taken too much time but the teacher should stimulate them by showing pictures of each word in order to support their imagination, too. This was noticeable that even the students were not at a beginner level, they still loved to see the real pictures together with vocabulary.

5. Making a paragraph with words from given flash cards

The flash cards were mixed up then gave 2 flash cards to each student then told them to make a sentence. The teacher had to correct the sentence if it was wrong. The

second round, the students received one more flash card to make a longer sentence. The third round, the student had to prepare themselves for speaking immediately after seeing one more flash card from teacher. They had to think about the meaning of word at once then mix into their own flash card then speaking out. The presenting of flash cards in no time to prepare was an active learning that the student had to pay attention all the time for figuring out what and how to say. Fortunately, the relationship of students in class was well so the other students tried to help friends to make a longer sentence too. The teacher had to correct the sentences of each student at once for understanding. This step was an example of creating experience of language and reflection to students before going to the group process session.

6. Joining into the group for creating a story by using all flash cards from everyone

The students returned to their seats and started the next step by dividing into 2 group as they wanted then mixed up all flash cards from each person then created a story by those words. The first group had 7 and 8 for the second. The students had an hour to prepare for telling a story under the clue that everyone must speak and every flash card were used up. From observation, the first group mixed up all flash cards then looked up the meaning of vocabulary again in dictionary then assigned the cleverest student in a group to write down the story on paper then the cleverest student translated the story into Chinese for telling friends in group to comment or correct. The second group was not serious as much as the first group, but they started with the same technique that was mixed up and look into the relation of each word. The different thing was the second group had done together and helped the diffident student by making an easy and short sentence for him to read. However, the first group used translation for helping the diffident students. This was an application step for group process then the group came out to tell a story one by one. From the observation found that the team tried to help his members to speak and they were so happy with their group success.

For the concept, both groups presented the story about one man do the things in each day of week and the story had conversation between that man and people he had met. The interesting thing was every student succeeded to speak and tell a story with group. The group process enhanced their confidences to speak.



Figure 2 The implementation of process group into the students; group 1 and 2

7. Verification was held after 2 days of implementation

The verification was held without notice, as soon as they came back to the class on Monday morning, the flash cards were stuck on whiteboard so they had to speak again and write down the story from their own imagination. There were 12 students attended class and 3 students were absent. The results showed that there were 9 students from 12 or 75% were able to write down the story from given words and handed in on time. The rest of student, 3 students, could not speak alone or write down and this was still being a problem for further study.

The 9 pieces of writing found that the 5 students tried to show their writing skill by making a new plot, there was 1 student used the story had been told in the day before. For 3 different students, the first student used the old plot, the second used the new plot about herself and the last one used the new plot about experience on studying at intensive course. The problem of misspelling was most found.

In summary, the result of the study as followed

1. The implementation of flash card in speaking class had 7 steps that enhanced the students to speak successfully. (100%)

2. The ability to speak and tell a story of students after the use of flash card was successful because 100% of students were able to speak and tell the story and their behaviors were better than before because the participatory learning method; the experiential learning and group process.

3. The follow up of the learning achievement after 2 days of learning was 75%.

Discussion and Conclusion

The result showed that the flash card was useful to learn language. When flash card was used with the other methods of learning could enhance level of understanding well especially memorizing vocabulary. (Baleghizadeh & Ashoori, 2011). This study experimented on implementation flash card for telling a story that the result was satisfied. However, the follow up was not satisfied as expected (80%) because the diffident students denied to speak alone or write down the story even the teacher did not force them to make a new plot. This might from the lack of confident (Baleghizadeh & Ashoori, 2011) and knowledge to make a sentence so the students selected not to do the work instead so it still needed to find the way to help them. During the 9 of students who came to speak again and handed in their writing showed their confidences to use their sending message skills. It might conclude that the effective flash card could stimulate the students' interest but the mechanism for communication was more complicated. The others who interest to use this implementation should apply it into the introduction or review process together with the teaching of language grammar structure for facilitating the students to communicate efficiently.

Suggestion from Research

Further study should find out the method to correct the problem of misspelling of students by flash card or the use of flash card for teaching Thai language to adolescents with mild and moderate mental retardation.

References

- Aliponga, J. & Johnston C.C. (2013). Benefits of Using Vocabulary Flash Cards in an EFL Classroom. 关西国际大学研究纪要 第14号, 1-6.
- Baleghizadeh, S. & Ashoori, A. (2011). The Impact of Two Instructional Techniques on EFL Learners' Vocabulary Knowledge: Flash Cards versus Word Lists. *Mextesol*. 35(2), 1-9.
- Department of Mental Health. (2001). *Handbook of Participatory Training (4th ed.)*. Bangkok: Wongkamol Production, Ltd.
- Eli Hinkel. (2015). *Effective Curriculum for Teaching L2 Writing: Principles and Techniques ESL & Applied Linguistics Professional Series*. New York: Routledge.
- Inayah, S. (2010). *Using Flash Card to Improve Students' Understanding on Present Continuous Tense*. Bachelor degree, (B.Ed.), Walisongo State for Islamic Studies, Semarang.
- Komachali, M.E. & Khodareza, M. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *International Education Studies*. 5(3), 134-147.
- Kupzyk, S., Daly, E.J., and Andersen, M.N. (2011). A Comparison of Two-Flash Card Methods for Improving Sight – Word Reading. *Journal of Applied Behavior Analysis*. 44(4), 781-792.
- Lee, H. K. T., Lu, C. H., Hsu, W. L., Lu, C. C., & Tang, W. C. (2014). *Using Adaptive Learning Theory and a Schedule-based Flashcard to Enhance the Quality of Online Self Learning*. Retrieved March 1, 2015, from http://www.iis.sinica.edu.tw/IASL/webpdf/paper-2011Using_Adaptive_Learning_%20Theory_and_a_Schedulebased_Flashcard_to_Enhance_the_Quality%20_of_Online_Self_Learning.pdf
- Phillips, W.E., and Feng, J. (2012). *Methods for Sight Word Recognition in Kindergarten: Traditional Flashcard Method vs. Multisensory Approach*. Paper presented at the 2012 Annual Conference of Georgia Educational Research Association, October 18-20, 2012. Savannah, Georgia.
- Pusurinkam, S. (June 13, 2008). *Principle of Participatory Learning*. Retrieved March 1, 2015, from http://opalnida.blogspot.com/2008/06/blog-post_13.html [In Thai].

Sarikbutr (Lecturer), (December 12-14, 2008). *Techniques of Teaching Basic Communicative Thai Language as a Foreign Language*. Teaching Thai as a Foreign Language Workshop Generation 2. Faculty of Humanities, Kasetsart University.

ภาพลักษณ์จิ้งจอกตามทัศนะของคนจีนในแต่ละยุคสมัย

Fox image in the view of Chinese people in each era

ผ่องพิชญ์ สวงรัมย์^{1*} ภาณุเดช จริยธิตินันท์²

Phongpitch Sawongram^{1*}, Phanudet Jariyathitinant²

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในแต่ละยุคสมัยตามทัศนะของคนจีน รวมถึงศึกษาถึงปัจจัยที่ทำให้ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในทัศนะของคนจีนเปลี่ยนแปลงไป โดยบทความนี้เริ่มจากเนื้อความที่ว่าด้วย 1) “จิ้งจอก” สู่ “ปิศาจจิ้งจอก”; 2) “ปิศาจจิ้งจอก” สู่ “ปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง”; 3) “ปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง” สู่ “เซียนจิ้งจอกเก้าหาง โดยทั้ง 3 หัวข้อนอกจากเรียงตามวิวัฒนาการภาพลักษณ์ของจิ้งจอกและ ยังเรียงตามช่วงเวลาตามประวัติศาสตร์จีนอีกด้วย ทั้งนี้ผู้เขียนมีความหวังเป็นอย่างยิ่งที่จะให้บทความนี้ไม่เพียงแต่เป็นการศึกษาเรื่องภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในทัศนะของคนจีนเท่านั้น ยังมีความต้องการที่จะให้บทความนี้มีประโยชน์สำหรับผู้สนใจศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับประเทศไทยอีกด้วย

คำสำคัญ: ภาพลักษณ์, จิ้งจอก, คนจีน

Abstract

This article has a purpose to analyzing and compile the image of the fox in each era according to the view of the Chinese people, include studying factors that make the image of the fox in the view of the Chinese people changed. This article starts with the text that 1) from “Fox” to “Fox Spirit”; 2) from “Fox Spirit” to “Nine-tails Fox”; 3) from

¹ คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

¹ Faculty of Liberal Arts, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.

* Corresponding author. Tel. 061-2857551 E-Mail : phongpitch@gmail.com

² คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² Faculty of Humanities and Social Sciences, UdonThani Rajabhat University.

“Nine-tails Fox” to “Holy Nine-tails Fox”. In which all 3 topics, besides arranged according to the evolution of the image of the fox. Also arranged according to the period of Chinese history as well. The author is very hopeful that this article will not only study the image of the fox in the view of the Chinese people, also a need to provide this article useful for those who are interested in studying the effects that occur with Thailand.

Keywords: Image, Fox, Chinese

ความสำคัญของปัญหา

ตำนาน และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอกในประเทศจีนมีอยู่มาก ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในทัศนะของคนจีนปรากฏตามวรรณกรรม ภาพวาด และตามตำนานพื้นบ้านในแต่ท้องถิ่น โดยในทัศนะของคนจีนนั้นจิ้งจอกเป็นทั้งสัตว์ธรรมดา สัตว์วิเศษ สัตว์ร้าย ปีศาจ หรือแม้กระทั่งเซียน แต่หากนำเอาข้อมูลมาศึกษาอย่างลึกซึ้งก็กลับพบว่าภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในแต่ละช่วงสมัยกลับมีความโดดเด่นตามช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเปลี่ยนจากสัตว์ เป็นปีศาจ หรือเป็นเซียนล้วนมีทฤษฎีและเหตุผลที่รองรับทั้งสิ้น

ในประเทศจีนมีงานวิจัยหรือบทความที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอก ทั้งยังมีการเปรียบเทียบระหว่างแนวคิดหรือภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในประเทศจีนกับประเทศญี่ปุ่น ทว่าผู้ศึกษายังไม่พบบทความเชิงวิชาการใดในประเทศไทยที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ของจิ้งจอก แม้ว่าความเชื่อในเรื่องของจิ้งจอกโดยหลักแล้วจะเกิดที่ประเทศจีน ทว่าประเด็นของภาพลักษณ์จิ้งจอกนั้นกลับส่งผลกระทบต่อประเทศไทยในแง่ของความเชื่อทางโหราศาสตร์ โดยเครื่องราง หรือวัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอกโดยมากกลับผลิตหรือได้รับการปลุกเสกจากประเทศไทย ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่ศึกษาในประเด็นนี้ เพื่อที่จะมีการต่อยอดให้เป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในทัศนะของคนจีนในแต่ละช่วงยุคสมัยว่ามีความแตกต่างเหมือน หรือมีความเกี่ยวข้อง เชื่อมโยงกันอย่างไร
2. ปัจจัยที่ทำให้ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในทัศนะของคนจีนเปลี่ยนแปลง

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้เขียนเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร บทความ ข่าวสาร รวมถึงวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ และนำเสนอผลงานในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

เมื่อพูดถึงจิ้งจอก คนจีนจะนึกถึงสัตว์ชนิดหนึ่ง หรือบางคนอาจจะนึกไปถึงภาพของปีศาจจิ้งจอกเก่าทาง ทว่าแนวคิดเรื่องปีศาจจิ้งจอกเก่าทางนั้นมีที่มาจากที่ใด เหตุใดจิ้งจอกที่เป็นเพียงสัตว์ตัวหนึ่งถึงกลายเป็นปีศาจได้ และเหตุใดจึงต้องมองจิ้งจอกในแง่ของความเป็นปีศาจ หากเป็นปีศาจ เหตุใดจึงต้องมีเก่าทาง และปีศาจจิ้งจอกเก่าทางนั้นแตกต่างจากปีศาจประเภทอื่นอย่างไร จากการศึกษานี้พบว่า นักวิจัยชาวจีนได้สรุปวิวัฒนาการภาพลักษณ์ของจิ้งจอกตามทัศนะของคนจีนแต่ละยุคสมัยพอสังเขป ดังนี้ จาก 1) “จิ้งจอก” สู่ “ปีศาจจิ้งจอก”, 2) “ปีศาจจิ้งจอก” สู่ “ปีศาจจิ้งจอกเก่าทาง” และ 3) “ปีศาจจิ้งจอกเก่าทาง” สู่ “เซียนจิ้งจอกเก่าทาง” โดยการแบ่งเช่นนี้เป็นไปตามช่วงสมัยของชาวจีนจากอดีตมาจนถึงช่วงปัจจุบัน

จาก “จิ้งจอก” สู่ “ปีศาจจิ้งจอก”

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องพบว่า ฉือหยวน(ปทานุกรมว่าด้วยรากศัพท์ และนิรุกติศาสตร์) และฉือไห่(ปทานุกรมศัพท์ที่ตีพิมพ์ขึ้นครั้งแรกในปี 1938) ได้ให้ความหมายของจิ้งจอก ดังนี้ 1) เป็นสัตว์ที่มีกิริยาชุกชุน และน่าสงสัย 2) เป็นสัตว์ที่มักทำให้ผู้คนเกิดความสับสนและสร้างความแตกแยก 3) คำที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอกมักมีความหมายในทางไม่ดี เห็นได้จากความหมาย 3 ข้อนี้ไม่มีข้อความใดที่กล่าวถึงจิ้งจอกในภาพลักษณ์ของมนุษย์ ปีศาจ หรือเซียน (Li Xiaoxi, 2012, p. 78-79)

คัมภีร์ทะเลและขุนเขา ซานไห่จิง(คัมภีร์โบราณที่บันทึกตำนานปกรณัม และสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ รวมไปถึงภูติผีปีศาจ) ได้ระบุว่า “สัตว์ที่อาศัยอยู่บนเขาชิงชิว เช่น จิ้งจอกเก่าทางมีเสียงร้องดัง เต็กทาร์กแรกเกิด ทั้งยังสามารถกินคน ผู้ใดได้ลิ้มรสเนื้อจิ้งจอกจะทำให้ไม่ได้รับอันตรายจากปีศาจตนอื่น (Li Miao, 2011, p. 187-188) จากข้อความนี้เห็นได้ว่าแม้จะยังไม่มีการกำหนดความหมายที่แน่นอนของจิ้งจอก แต่ก็ทราบได้ว่าพวกมันมีจิตวิญญาณ และเริ่มถูกจัดอยู่ในประเภทสัตว์ที่มีอำนาจลึกลับ เนื้อจิ้งจอกสามารถป้องกันสิ่งที่ไม่ดีได้

อี่จิง (คัมภีร์ที่ถูกประพันธ์ขึ้นในช่วงปลายราชวงศ์ซาง บันทึกถึงวิชาที่ว่าด้วยการเปลี่ยนแปลง) ได้ระบุว่าจิ้งจอกเป็นสัตว์ที่น่าพาความโชคร้าย เป็นสัญลักษณ์ของความสงบสุข และเนื่องจากอี่จิงเป็นหนังสือที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ส่งผลให้คนจีนในยุคสมัยราชวงศ์ซาง³ นั้นมีความเชื่อว่าจิ้งจอกขาว หรือจิ้งจอกเก่าทางจะปรากฏกายหากกษัตริย์มีคุณธรรม บ้านเมืองสงบสุข แผ่นดินอุดมสมบูรณ์ ประชาชนอยู่เย็นเป็นสุข (Li Xiaoxi, 2012, p. 78-79) จากข้อความข้างต้น จะพบว่าคนจีนได้สร้างตัวตนของจิ้งจอกเก่าทางเพิ่มจากจิ้งจอก แต่จิ้งจอกเก่าทางในสมัยนั้นยังไม่มีภาพลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ ปีศาจ หรือเซียน เป็นสัตว์ที่มีความเป็นสิริมงคลเพียงเท่านั้น

ในเวลาต่อมาคนจีนนิยมในลัทธิเต๋ามากขึ้น ภาพลักษณ์ที่ดั้งเดิมของจิ้งจอกค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไป โดยจะเห็นจากวรรณกรรมในช่วงหลังจากที่ลัทธิเต๋ามีอิทธิพลกับคนจีนมักจะกำหนดให้จิ้งจอกมีบทบาทเป็นปีศาจ หรือสัตว์ที่ใช้อิทธิฤทธิ์ไปในทางที่ไม่ดี แนวคิดเรื่องปีศาจจิ้งจอกที่เก่าแก่ที่สุดพบในคัมภีร์ตัวอักษรจินโบราณ (คัมภีร์ตัวอักษรจินโบราณสมัยราชวงศ์ฮั่นตะวันออก) ซึ่งเขียนไว้ว่า จิ้งจอกเป็นทั้งได้สัตว์

³ ราชวงศ์หนึ่งในยุคจักรวรรดิของจีน ปกครองประเทศช่วงประมาณ 1600-1046 ปีก่อนคริสต์ศักราช

และปิศาจ ทำให้ในสมัยราชวงศ์ฮั่น⁴ มีความเชื่อว่าจิ้งจอกจะสามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ได้เมื่อมีอายุครบ 500 ปี จิ้งจอกแปลงมีรูปลักษณะที่ตรงตาม ดึงดูดเพศตรงข้าม และมีลักษณะนิสัยเจ้าเล่ห์ (Li Xiaoxi, 2012, p. 78-79) ซึ่งแนวความคิดนี้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในสมัยราชวงศ์ถังที่ให้ความสำคัญกับเพศชายมีมากยิ่งขึ้น ทำให้ความสำคัญของเพศหญิงถูกส่งคมกดต่ำลง ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของจิ้งจอกซึ่งมักจะถูกกำหนดให้มีเพศหญิงตามไปด้วย วรรณกรรมจีนในสมัยนั้นได้ให้คำจำกัดความของปิศาจจิ้งจอก ดังนี้

1) เม่ย (媚) หลัวปินหวัง (骆宾王) เป็นคนแรกที่ใช้คำจำกัดความคำนี้ให้แก่ปิศาจจิ้งจอกในงานประพันธ์ของเขาเอง เขาให้คำอธิบายว่าเป็นคุณสมบัติที่มักจะมีในหญิงสาวที่มีรูปลักษณ์สวยงาม ยั่ววน มีแรงดึงดูดต่อผู้คนโดยเฉพาะเพศตรงข้าม หลัวปินหวังได้สร้างคำว่า “หุเม่ย (狐媚)” ขึ้นมา(เหอ เจิงฟาง, 2557, p. 47-57) จากบริบทข้างต้นทำให้เราสามารถแปลความหมายของคำคำนี้ได้ว่า “จิ้งจอกทรงเสน่ห์” อนึ่งคำนี้ได้ถูกใช้อย่างแพร่หลาย และในเวลาต่อมา ได้แปรเปลี่ยนเป็นคำว่า “หูลี้จิงจือเม่ย (狐狸精之媚)” แปลได้ว่า “ปิศาจจิ้งจอกทรงเสน่ห์” ซึ่งเป็นหนึ่งในคำที่ใช้อธิบายรูปลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอก กวีหลายท่านมักกำหนดในงานประพันธ์ของตนเองว่าปิศาจจิ้งจอกเป็นปิศาจเพศหญิงที่ใช้มารยาต่อลวงมนุษย์เพศชาย พวกนางมักแปลงกายเป็นสาวงามและใช้เสน่ห์ที่มีอยู่ยั่วยุกละลอบของเหล่ามนุษย์เพศชาย พวกเขาจะหมดสิ้นจิตวิญญาณและจิตสำนึก ซึ่งหมายรวมถึงคุณธรรมและจริยธรรมพื้นฐานของมนุษย์

2) เยา (妖) แปลไทยคือ “ปิศาจ” เป็นลักษณะเด่นของปิศาจจิ้งจอก ลักษณะเด่นในที่นี้หมายถึงรวมถึงทั้งลักษณะเผ่าพันธุ์และลักษณะนิสัย ทั้งนี้ปิศาจจิ้งจอกถูกจัดอยู่ในเผ่าพันธุ์ปิศาจอยู่แล้ว คำจำกัดความนี้จึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจแต่อย่างใด ในส่วนความหมายของคำว่า “ปิศาจ” ในบริบทที่ว่าด้วยลักษณะนิสัยนั้น สืบเนื่องจากมีวรรณกรรมในสมัยราชวงศ์ถังจำนวนมากบรรยายถึงปิศาจจิ้งจอกว่าเป็นปิศาจที่มีพฤติกรรมใกล้เคียงกับคำว่า “ไร้ยางอาย (无耻)” และ “สำส่อน (浪荡)” เนื่องจากปิศาจจิ้งจอกต้องใช้ความไร้ยางอายในการผลักดันเสน่ห์ที่มีอยู่เพื่อปลุกเร้ากิเลสของมนุษย์เพศชาย เริ่มแรกเสน่ห์ของพวกนางเป็นตัวดึงดูดสายตาและความสนใจ หากในเวลาต่อมาพวกนางจะใช้ความเป็นปิศาจในการจับกุมจิตวิญญาณเพื่อให้เหยื่อหลงกลลวงอยู่ในหลุมพรางนั้นตลอดไป ซึ่งลักษณะนิสัยเช่นนี้ทำให้ทราบได้ว่าจิตใจของพวกนางนั้นมีความใกล้เคียงกับคำว่า “ปิศาจ” มากกว่า “มนุษย์”

3) เย (野) เป็นอีกคำหนึ่งที่กวีจีนใช้นิยามลักษณะนิสัยของปิศาจจิ้งจอก คำนี้มีความหมายหลายอย่างเช่นกัน เมื่อพิจารณาจากเนื้อความในวรรณกรรมจะพบว่าความหมายของ “เย (野)” ที่เกี่ยวข้องกับปิศาจจิ้งจอกนั้นใกล้เคียงกับคำว่า “อิสระ” มากที่สุด เนื่องจากปิศาจจิ้งจอกมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ผูกมัดกับสิ่งใดนานๆ มักทำตามสิ่งที่ต้องการโดยไม่สนใจหลักเกณฑ์ ต้อรัน ป่าเถื่อน ไม่มีเหตุผล และไม่มีคุณธรรม การขับเคลื่อนการกระทำของปิศาจจิ้งจอกมักจะมีกิเลสเลื้อยเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับลักษณะนิสัยที่ต้อรัน ไม่อยู่กับกฎระเบียบ รวมถึงภาพลักษณ์ที่ยั่ววน แม้จิตใจจะไม่ได้มีความมุ่งร้ายเสียทีเดียว แต่การกระทำของพวกนางก็มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องการเพศและกามอารมณ์อยู่เสมอ

4) โยว (忧) มีความหมายว่าโศกเศร้า ทุกข์ระทม เนื่องจากในวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงส่วนมากจะมีตัวละครหญิงอย่างน้อยหนึ่งคนที่มีชะตากรรมอันแสนรันทด เต็มไปด้วยความโศกเศร้าและน่าสงสาร กวีจีนหลายท่านต่างทราบกันดีว่าตัวละครหญิงเหล่านี้เป็นตัวดึงดูดผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก พวกนางทำให้

⁴ ราชวงศ์หนึ่งในยุคจักรวรรดิของจีน ปกครองประเทศช่วงประมาณ 206 ปีก่อนคริสต์ศักราช - ค.ศ. 220

บทประพันธ์ของพวกเขาเต็มไปด้วยเสน่ห์ที่ลึกซึ้ง ความอ่อนแอ น่าสงสาร และทุกซักระหม่อมทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวาและมีมิติ ทั้งนี้ น้ำตาของหญิงสาวไม่เพียงแต่มีผลกับผู้อ่านผู้ชายเท่านั้น ยังมีผลต่อจิตใจของผู้หญิงด้วยกันเองอีกด้วย เช่นเดียวกับเฉาเสวียฉิน (曹雪芹) กวีผู้มีชื่อเสียงสมัยราชวงศ์ชิง ผู้ประพันธ์วรรณกรรมอันโด่งดังเรื่องหงโหลวเหมิง 《红楼梦》 หรือในชื่อไทยว่าความฝันในหอแดง ตัวละครเด่นในวรรณกรรมเรื่องนี้นามหลินได้อวี่ (林黛玉) หญิงสาวโฉมงามซึ่งเปรียบได้ดังดอกไม้แรกแย้มที่มีกลีบดอกอันบอบบาง อ่อนแอ พร้อมจะหลุดร่วงได้เสมอเมื่อยามเจอสายลมที่เรียกว่าโชคชะตาที่โหดร้าย น้ำตาของหลินได้อวี่ทำให้ผู้อ่านหลายต่อหลายคนพ่ายแพ้และพร้อมที่จะหลั่งเหงาในตัวเองได้อย่างไม่ยาก แม้ว่าโดยกายภาพแล้วปิตาจึงจอกจะมีพลังกายที่แข็งแกร่งกว่ามนุษย์ แต่จิตใจได้ชูก่อนความเป็นอ่อนไหวของเพศหญิงเช่นกัน กวีชาวจีนในทุกยุคสมัยไม่เคยลืมที่จะประพันธ์ให้นางปิตาจึงจอกใช้คุณสมบัตินี้มาเป็นหนึ่งในเสน่ห์ของนาง ปิตาจึงจอกที่มีความงามเย้ายวน รักอิสระ ชุกชุน มีจิตใจที่เต็มไปด้วยความอ่อนไหวและบอบบางได้เป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญในวรรณกรรมจำนวนมากของจีน

จากคำจำกัดความทั้งสี่คือ เมย์(เสน่ห์) เยา(ปิตา) เย(อิสระ) และโยว(ความโศกเศร้า) อาจจะเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เราพบว่าจิ้งจอกแปลงในวรรณกรรมจีนมักเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

“ปิตาจึงจอก” สู่ “ปิตาจึงจอกเก๋าทง”

เนื้อหาข้างต้นทำให้ทราบได้ว่ากวีจีนได้สร้างตัวตนของจิ้งจอกเก๋าทงมาตั้งแต่สมัยปลายราชวงศ์ซาง ซึ่งในสมัยนั้นจิ้งจอกเก๋าทงมีฐานะเป็นสัตว์นำโชค สัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์แทนสภาพบ้านเมืองที่สงบสุขร่มเย็น แม้ว่าจะมีบันทึกเรื่องของปิตาจึงจอกมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฮั่น แต่ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกที่เป็นปิตาที่เจ้าเล่ห์ และโหดร้ายกลับแพร่หลายอย่างมากในสมัยราชวงศ์ถัง⁵ และด้วยเหตุนี้เองส่งผลกระทบให้จิ้งจอกเก๋าทงในภาพลักษณ์ปิตา กลายเป็นปิตาที่ทรงอิทธิพลมากยิ่งขึ้นเช่นกัน เนื่องจากชาวจีนเชื่อว่าทุกๆ หนึ่งร้อยปี จิ้งจอกจะมีหางงอกเพิ่มขึ้นมาหนึ่งหางพร้อมกับอำนาจที่เพิ่มขึ้น นั่นแสดงว่าจิ้งจอกเก๋าทงย่อมมีฤทธิ์และอายุมากกว่าจิ้งจอกตนอื่นๆ อาจกล่าวได้ว่าปิตาจึงจอกเก๋าทงเป็นหัวหน้า หรือเป็นผู้นำของปิตาจึงจอกก็คงจะไม่ผิดนัก

จากบันทึกเสวียนจง 《玄中记》 ได้บันทึกไว้ว่า “เมื่อครบห้าสิบปีจิ้งจอกจะกลายเป็นมนุษย์ ร้อยปีกลายเป็นมนุษย์รูปงาม จิ้งจอกจำแลงสามารถเป็นได้ทั้งปิตาและเทพเจ้า เป็นได้ทั้งสามีและภรรยา อีกทั้งยังมีสติปัญญาที่เป็นเลิศ รูปลักษณ์ที่ดึงดูด อาจจะทำให้ประโยชน์ในด้านการถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้คน หรือให้โทษทำให้มนุษย์หลั่งเหงาในกิเลสได้ เมื่ออายุครบพันปีจึงจะบรรลุกลายเป็นจิ้งจอกสวรรค์” และยังมีคำพูดที่คนจีนกล่าวต่อกันมาอย่างช้านานว่า “จิ้งจอกเมื่ออายุครบห้าร้อยปีจึงจะสามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ได้” (Gao Jianguo, 2013, p. 102-103) แม้ว่าช่วงเวลาในการแปลงกายเป็นมนุษย์ของจิ้งจอกในบันทึกทั้งสองจะไม่เหมือนกัน แต่สิ่งที่เหมือนกันก็คือข้อความที่กล่าวว่าจิ้งจอกสามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ได้ จากวรรณกรรม รวมถึงคัมภีร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับทางศาสนาและไสยศาสตร์แขนงต่างๆ ได้มีเนื้อความที่กล่าวไว้ว่า ไม่เพียงอายุขัยที่ถึงกำหนดเวลาเท่านั้น จิ้งจอกที่บำเพ็ญเพียรอย่างสม่ำเสมอก็สามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ได้เช่นกัน จิ้งจอกแปลงเมื่อบำเพ็ญตบะอย่างต่อเนื่องก็จะสำเร็จเป็นเซียน และสำเร็จเป็นเทพได้ในที่สุด จึงสามารถกล่าวได้ว่า จิ้งจอกมีชาติกำเนิดคือสัตว์ชนิดหนึ่ง จากสัตว์ก็จะกลายเป็นคน

⁵ ราชวงศ์ถัง (唐朝) คือ ราชวงศ์หนึ่งในยุคจักรวรรดิของจีน ปกครองประเทศช่วงประมาณค.ศ. 618-907

ในช่วงเวลานี้ชาวจีนเชื่อว่าจิ้งจอกแปลงในร่างมนุษย์จะพบและเกี่ยวข้องกับกิเลสตัณหาความชั่วร้ายและพ่ายแพ้ไปในที่สุดก็จะกลายเป็นปิศาจจิ้งจอก และเมื่อมีอายุมากพอ มีตะแบงกล้าอาจจะกลายเป็นปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง แต่ถ้าจิ้งจอกแปลงนั้นมีคุณธรรมและมีตะแบงกล้าอาจจะกลายเป็นเซียน และจากเซียนกลายเป็นเทพในที่สุด

แม้ว่าภาพของปิศาจจิ้งจอกกับปิศาจจิ้งจอกเก้าหางจะเกิดขึ้นในช่วงเดียวกัน แต่ภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเก้าหางกลับมีความนิยมอย่างแพร่หลายหลังภาพลักษณ์แบบปิศาจจิ้งจอกธรรมดา กล่าวได้ว่าภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกแพร่หลายอย่างมากช่วงสมัยราชวงศ์ถัง แต่ภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเก้าหางกลับเฟื่องแพร่หลายในช่วงราชวงศ์หมิง⁶ ตอนต้น

โดยจากวรรณกรรมท้องถิ่น (封神) หรือตามภาษาจีนกลางอ่านว่า เฟิงเสิน เป็นวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงของสวีจิ่งหลิน (许仲琳) กวีสมัยต้นราชวงศ์หมิง ได้เขียนถึงปิศาจจิ้งจอกเก้าหางไว้ ดังนี้ พระเจ้าโจ้ว (纣王) กษัตริย์องค์สุดท้ายแห่งราชวงศ์ซาง (商朝) ผู้ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นกษัตริย์ที่ไม่มีคุณธรรม ลุ่มหลงมัวเมาในสุรานารี ไม่สนใจการบ้านการเมือง หากแต่ยังคงมีบารมีของบรรพชนคุ้มครอง ได้เสด็จไปกราบไหว้ศาลเจ้าแม่หนี่วา⁷ (女娲) ตามธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อกันมา พระองค์ได้พบกับเทวรูปสลักของเจ้าแม่หนี่วา ก็ถึงกับตื่นตะลึงในความงามของพระนาง พระองค์ไม่เพียงแต่เพื่อขึ้นมาอย่างไม่สดีเท่านั้น ยังเขียนกลอนไว้ที่ข้างฝาวัดบรรยายถึงความงามของเจ้าแม่หนี่วาที่มีเหนือสตรีอื่นใดในพิภพนี้ อีกทั้งยังแสดงความปรารถนาว่าหากมีวาสนาก็อยากจะรับเจ้าแม่ไปเป็นมเหสีของตน เจ้าแม่หนี่วาได้รับรู้ก็เกิดความพิโรธเป็นอย่างมาก เจ้าแม่ได้สาปแช่งให้ราชวงศ์ซางถึงจุดสิ้นสุด พร้อมทั้งส่งจิ้งจอกเก้าหาง ภูติไก่อไฟเก้าหัวและภูติผีผา ลงมายังโลกมนุษย์เพื่อทำการล่มสลายราชวงศ์ซาง แต่พระนางก็ได้กำชับให้นางผู้รับใช้ทั้งสามว่าการกระทำครั้งนี้อย่าได้ให้ประชาชนต้องมีอันตรายเป็นอันขาด

ในเวลาต่อมาพระเจ้าโจ้วได้รับชัยชนะจากการกรีธาทัพโจมตีเมืองซู ทำให้จิซูหู่ (己苏护) ผู้เป็นเจ้าเมืองในขณะนั้นจำต้องถวายเครื่องบรรณาการเพื่อสวามิภักดิ์ตามโบราณธรรมเนียม โดยหนึ่งในเครื่องบรรณาการนั้นคือนางต่าจี (妲己) บุตรีของตนเอง ทว่านางจิ้งจอกเก้าหางและพรรคพวกได้สังหารต่าจีอย่างเหี้ยมโหดในคืนก่อนถวายตัว นางจิ้งจอกเก้าหางเข้าสิงและใช้ร่างของต่าจีล่อลวงพระเจ้าโจ้ว ด้วยมารยาของนางจิ้งจอกเก้าหางแปลงต่าจี ทำให้พระเจ้าโจ้วลุ่มหลงมัวเมาในกามารมณ์จนละเลยงานราชการแผ่นดิน นอกจากนั้นนางยังยุยงให้พระองค์ทรงลงโทษขุนนางที่ไม่เห็นด้วยทุกคนอย่างโหดร้าย ทั้งยังผลาญเงินในท้องพระคลังจนร่อยหรอ ประชาชนต่างอดอยากและเดือดร้อนกันถ้วนหน้า การกระทำของนางปิศาจนับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะการสร้างบ่ออสรพิษที่เป็นอ่างหินขนาดใหญ่ภายในบ่อเต็มไปด้วยสัตว์มีพิษหลายชนิด เช่น งู ตะขาบ และแมงป่อง

ในขณะนั้นมีขุนนางส่วนหนึ่งที่อดรนทนไม่ไหวต่อความโหดร้ายของนางปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง ทำให้รวมตัวกันทำสงครามกับพระเจ้าโจ้ว โดยสงครามดำเนินต่อไปท่ามกลางความทุกข์ยากของราษฎร ในที่สุดฝ่ายพระเจ้าโจ้วก็เป็นผู้พ่ายแพ้ ปิศาจไก่อไฟเก้าหัวและปิศาจผีผาถูกจับตัวส่งเจ้าแม่หนี่วาเพื่อสำเร็จโทษ

⁶ ราชวงศ์หมิงในยุคจักรวรรดิของจีน ปกครองประเทศช่วงประมาณ ค.ศ. 1368-1644

⁷ เจ้าแม่หนี่วา(女娲) หรือ เจ้าแม่เน้งอ้อ (สำเนียงฮกเกี้ยน) เป็นเทพมารดรที่ยิ่งใหญ่และเก่าแก่ของจีน โดยมีความเชื่อว่ามีมนุษย์เกิดจากก้อนดินเหนียวที่เจ้าแม่หนี่วาปั้นขึ้นมา

ทำให้นางจิ้งจอกแก้ทางรู้สึกขุ่นเคืองในใจเป็นอันมาก นางกล่าวว่าตนเองเพียงลงมาทำหน้าที่ที่เจ้าแม่ได้มอบหมายให้เพียงเท่านั้น เหตุใดจึงต้องกระทำกับนางรุนแรงถึงเพียงนี้ แต่เจ้าแม่เห็นว่ากลัวว่าการให้พวกนางทำให้ราชวงศ์ซางล่มสลายโดยไม่มีการนองเลือดของราษฎร ดังนั้นการกระทำของนางในครั้งนี้ นับว่าเกินกว่าเหตุไปมาก ทั้งนี้เจ้าแม่ได้ลงโทษประหารปิศาจไก่ฟ้าเก้าหัวและปิศาจผีผา แต่นางจิ้งจอกแก้ทางแปลงตัวกลับหลบหนีรอดไปได้ ตำนานในช่วงนี้ได้กล่าวถึงจิ้งจอกเก้าหางได้หนีไปยังอินเดีย ญี่ปุ่น และเกาหลี ซึ่งในแต่ละพื้นที่ล้วนปรากฏตำนานที่เกี่ยวข้องกับปิศาจจิ้งจอกเก้าหางทั้งสิ้น แต่มีเนื้อหาที่แตกต่างกันอยู่บ้าง อย่างไรก็ตามสิ่งที่เหมือนกันคือนางปิศาจจิ้งจอกเก้าหางได้ใช้เสน่ห์เล่ห์กลในการยั่ววนบุรุษเพศ และจบลงด้วยความหายนะของผู้ที่เป็นเหยื่อทั้งสิ้น

ห้องสินเป็นวรรณกรรมที่โด่งดังเป็นอย่างมากในจีน ส่งผลให้เมื่อเอ่ยถึงปิศาจจิ้งจอกเก้าหางเมื่อใด มักจะทำให้นึกถึงนางจิ้งจอกเก้าหางในร่างของตัวจิเป็นอันดับแรก นางจิ้งจอกเก้าหางแปลงตัวเป็นผู้มีโฉมสะคราญ ผู้ซึ่งนำพาให้ราชวงศ์ซางพบกับความวิบัติ และยังทำให้ภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเก้าหางในทัศนะของคนจีนช่วงสมัยนั้นตกต่ำลงอย่างมาก

“ปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง” สู่ “เซียนจิ้งจอกเก้าหาง”

จิ้งจอกอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ของความชั่วร้ายอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฮั่น แม้วก่อนหน้านั้นจิ้งจอกจะถูกนับถือว่าเป็นสัตว์ที่มีความเป็นสิริมงคล ทว่าภาพลักษณ์ที่ตึงตังนั้นได้ถูกกดทับไว้เป็นเวลานานร้อยปี จนกระทั่งช่วงราชวงศ์หมิงเริ่มมีวรรณกรรมและรูปวาดที่นำเสนอภาพลักษณ์ของจิ้งจอกเก้าหางในมุมมองที่ดีขึ้นอีกครั้ง บ้างก็ว่าจิ้งจอกเก้าหางแต่เดิมเป็นสัตว์เทพ แต่กระทำความผิดโดนเหล่าเทพตัดหางทั้งแปดและลงโทษโดยการขุดใช้กรรมบนโลกมนุษย์ บ้างก็ว่าเป็นจิ้งจอกที่ตบะยังไม่สูงถึงขั้นเป็นเซียนกลุ่มหลงในกิเลสเสียก่อนทำให้จิตปนเปื้อน แต่เนื่องจากการบำเพ็ญตบะมาอย่างยาวนาน ทำให้จิ้งจอกเก้าหางยังคงมีความดีหลงเหลืออยู่บ้าง (Ding Junjie, 2012, p. 6) วรรณกรรมในสมัยราชวงศ์หมิงบางเรื่องได้เขียนให้ปิศาจจิ้งจอกมีบทบาทที่ดีขึ้น ดังเช่น ผลงานการประพันธ์ของหลว่กวันจง (罗贯中) เรื่องสามชุกพิชิตมาร (三遂平妖传) ได้สร้างภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกในฐานะผู้สอนวิชาอาคมให้หญิงสาวคนหนึ่ง ซึ่งทำให้นางสร้างชื่อเสียงในการรบชนะกองทัพได้ในเวลาต่อมา ทว่าภาพลักษณ์อันตึงตังนี้ยังไม่เป็นที่ยอมรับมากนักในสมัยช่วงต้นราชวงศ์หมิง เนื่องจากในขณะนั้นห้องสินยังถือว่าเป็นวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลมากกว่าสามชุกพิชิตมาร

ต่อมาในสมัยราชวงศ์ชิง⁸ ภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเป็นไปในทางที่ดียิ่งขึ้นกว่าเดิมอย่างเห็นได้ชัด โดยวรรณกรรมที่นิยมในปี.ศ.2431 คือวรรณกรรมของตุนโฮ่วถาง (敦厚堂) เรื่องร้อยเรียงตำนานจิ้งจอก 《绣像狐狸缘全传》 ได้เล่าถึงเด็กสาวที่เป็นร่างแปลงของจิ้งจอกกับนักบวชแซ่หวางที่ร่วมมือกันกำจัดปิศาจที่ชั่วร้ายภายใต้การช่วยเหลือของเซียนหลู่ต่งปิ่น (吕洞宾)⁹ และเทพหลี่จิ้ง (李靖)¹⁰ ประกอบ

⁸ ราชวงศ์หนึ่งในยุคจักรวรรดิของจีน ปกครองประเทศช่วงประมาณค.ศ. 1644-1912

⁹ หลู่ต่งปิ่น (吕洞宾) ตามความเชื่อของเต๋าว่าคือหนึ่งในเซียนทั้ง 8 (八仙) หรือที่คนไทยคุ้นเคยว่า ปิ๊ยะเซียน ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับหลู่ต่งปิ่นมีมากมาย โดยเล่าว่าท่านเป็นเซียนที่มีบุคลิกอ่อนโยน เจ้าสำราญ โดยปกติจะสะพายกระบี่ไว้กลางหลังและออกผจญภัยทั่วประเทศจีน

¹⁰ หลี่จิ้ง (李靖) เป็นหนึ่งในจุฬโลกบาลของคณจีน รูปลักษณ์ของท่านจะถือเจดีย์ มีอีกชื่อชื่อ ท้าวโลกบาลสี่ผู้ถือเจดีย์ (托塔李天王) ตามตำนานกล่าวว่าเมื่อครั้งที่ยังเป็นมนุษย์มีตำแหน่งเป็นแม่ทัพสมัยราชวงศ์ฮั่น มีบุตรสามคน คือ จินจา มูจา และนาจา (哪咤)

กับรรณกรรมที่มีชื่อเสียงของผุซงหลิง (蒲松龄) คือเรื่องประหลาดจากห้องศิลป์ 《聊斋志异》 หรือที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในไทยว่าโปโยโปโลโย มีเนื้อเรื่องในบทที่กล่าวถึงความรักระหว่างมนุษย์กับจิ้งจอกสาว วรรณกรรมเรื่องนี้ได้สร้างภาพลักษณ์ที่ดีและน่าสงสารของนางปิศาจจิ้งจอก รวมถึงการที่มีคนจินส่วนหนึ่งเริ่มเอาวรรณกรรมห้องสินมาตีความใหม่และมีความเชื่อว่า แม่นางจิ้งจอกแก้หางแปลงตัวจิ้งจะนำพาซึ่งความพินาคล่มสลายให้แก่ราชวงศ์ซาง แต่ก็ไม่ปรากฏว่านางจงเกลียดจงชังผู้ใดเป็นพิเศษ แม้ในยามต้องโทษ นางเองก็ยังไม่เข้าใจว่าตนเองได้ทำผิดในเรื่องใด ทำให้เกิดการตีความไปว่านางจิ้งจอกแก้หางแปลงตัวจิ้งอาจจะไม่ได้เป็นผู้มีจิตใจชั่วร้ายโดยกำเนิด อีกทั้งนางเป็นสาวกของเจ้าแม่หนี่วา นั้นหมายความว่านางเองอาจจะไม่ได้มีโอกาที่จะเข้าถึงมนุษย์และคงไม่ได้มีความเข้าใจในเรื่องของมนุษย์มากนัก คำสั่งของเจ้าแม่หนี่วาเองก็เป็นคำสั่งที่ไม่ชัดเจน รวมถึงต้นกำเนิดนางเป็นจิ้งจอกทำให้นางมีนิสัยรักสนุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องที่ไม่แปลกที่การกระทำของนางจะเกินเลยไปบ้างโดยไม่รู้ตัว ถึงกับมีคนจินบางคนให้ความเห็นว่าความล่มสลายของราชวงศ์ซางอาจจะเกิดจากการเล่นที่มากเกินไปนางจิ้งจอกแปลงตัวจิ้งเท่านั้น และท้ายสุดก็มีบางคนเชื่อว่านางจิ้งจอกแก้หางแปลงตัวจิ้งหลงรักพระเจ้าโจ้วเสียด้วยซ้ำ ข้อคิดเห็นนี้ยังทำให้คนจินหลายคนให้ความสนใจแก่นางจิ้งจอกแก้หางแปลงตัวจิ้งมากขึ้น

ในส่วนนี้นักวิชาการชาวจีนได้วิเคราะห์ว่าอาจจะเกิดจากค่านิยมของสังคมในอดีตที่ให้ความสำคัญกับบุรุษและเมินเฉยต่อสตรี (重男轻女) ทำให้ฐานะของเพศหญิงถูกกดต่ำลง ศาสตราจารย์หลิว ซื่อหลิน (刘士林) ได้ให้ความเห็นว่า วรรณกรรมห้องสินได้ปรุงแต่งตัวจิ้งให้กลายเป็นบุคคลใหม่ที่มีแต่ความชั่วร้าย โดยส่วนตัวของเขามีความเห็นว่ แท้ที่จริงแล้ว ตัวจิ้งต้องเข้าถวายตัวเป็นนางสนมของพระเจ้าโจ้ว เพราะพระเจ้าอู่เป็นผู้ส่งนางเข้ามาเป็นไส้ศึก เมื่อราชวงศ์ซางถึงจุดจบ พระเจ้าอู่จำต้องสังหารตัวจิ้งเพื่อเหตุทางการเมือง อีกทั้งเพื่อให้ชัยชนะของตนเองชาวสะฮาด และเนื่องด้วยราชวงศ์โจวปกครองประเทศจีนเป็นเวลานานกว่า 800 ปี ทำให้ชื่อเสียงของตัวจิ้งและพระเจ้าโจ้วเลวร้ายลงเรื่อยๆ เพื่อยกย่องพระเกียรติของพระเจ้าอู่แห่งราชวงศ์โจว(Ding Junjie, 2012, p. 6) ประกอบกับมีนักวิเคราะห์วรรณคดีจีนได้กล่าวว่า “เนิ่นนานมาแล้วที่สตรีมักตกเป็นจำเลยของสังคมในความผิดของบุรุษ” โดยไม่เพียงแต่เฉพาะกรณีของพระเจ้าโจ้วกับนางจิ้งจอกแก้หางแปลงตัวจิ้ง (纣王与妲己) เท่านั้น ยังมีกรณีของพระเจ้าโจ้วโยวกับนางเปาซื่อ (周幽王与褒姒)¹¹ พระเจ้าอู่กับนางไซซีหรือซีซีอู (吴王与西施)¹² และจักรพรรดิถังเสวียนจงกับ

¹¹ เปาซื่อเป็นพระสนมคนโปรดของพระเจ้าโจ้วโยว (781-771 ปีก่อนคริสต์ศักราช) เดิมทีเปาซื่อเป็นนางทาสจากแคว้นเล็กๆ ที่ถูกส่งมาเป็นบรรณาการ แต่ด้วยความงดงามทำให้ได้รับแต่งตั้งเป็นสนมในเวลาต่อมา นางเปาซื่อเป็นคนสวย แต่มีใบหน้าที่ยิ่งใหญ่ ไม่ยิ้มแย้ม วันหนึ่งพระเจ้าโจ้วโยวรับสั่งให้จุดพลุดีบนกัขึ้นฟ้าเอาใจนางเปาซื่อ ทำให้บรรดาทหารและแม่ทัพเข้าใจผิดว่ามีข้าศึกมารุกราน จึงรีบเดินทางมายังพระราชวัง เมื่อไม่เห็นข้าศึกก็โกรธเป็นอันมาก ต่อมาเมื่อมีข้าศึกมารุกรานจริง ๆ พระเจ้าโจ้วโยวรับสั่งให้จุดพลุดีบนกัขึ้นฟ้าอีกทั้ง แต่คราวนี้บรรดาแม่ทัพล้วนไม่สนใจ เป็นสาเหตุให้บ้านเมืองกับครวกล่มสลายในที่สุด

¹² ไซซีหรือซีซีอู(สำเนียงจีนกลาง) เป็นหนึ่งในสี่หญิงงามลุ่มเมือง มีฉายาว่า “มัจฉาจวมารี” นางไซซีเป็นไส้ศึกที่พระเจ้าโกวเจี้ยนส่งไปบรรณาการให้แก่พระเจ้าอู่ พระเจ้าอู่หลงใหลในตัวนางไซซีจนไม่บริหารบ้านเมือง เป็นสาเหตุให้บ้านเมืองต้องพบกับความพินาคล่มสลายในที่สุด โดยหลังจากเหตุการณ์วุ่นวายได้จบสิ้น นางไซซีได้หายตัวไปอย่างลึกลับพร้อมกับชายคนรัก เชื่อกันว่านางออกเดินทางไปเรื่อยๆ บ้นปลายชีวิตอาศัยอยู่ที่ทะเลสาบซีหู (西湖 : West Lake)

หยางกุ้ยเฟย (唐玄宗与杨贵妃)¹³ ซึ่งล้วนบันทึกว่าสตรีในเรื่องเป็นผู้นำพาซึ่งความเสียหายให้แก่ประเทศและราชวงศ์ เหตุการณ์อัปยศที่เกิดขึ้นนั้นแท้ที่จริงแล้วเกิดจากความผิดของบุรุษ หรือเป็นเพียงการป้ายความผิดไปให้เหล่าสตรี เหล่านี้ยังคงเป็นคำถามที่ติดค้างในใจคนจีนหลายคน แต่เพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับบุรุษที่ลุ่มหลงในสตรีจนทำให้บ้านเมืองพวนพาบกับความล่มจม ตัวตนของปิศาจจึงจอกถึงได้ถูกผนวกเข้ากับสาวงามผู้ลุ่มหลงเหล่านั้น เพื่อเป็นการอธิบายให้เห็นว่าหญิงสาวมีอำนาจดุจปิศาจ และชายหนุ่มเหล่านั้นไม่มีความผิดแม้แต่อย่างใดที่จะตกหลุมพรางของปิศาจจิ้งจอก(Xiao Rongju, 2017, p. 37-42)

อย่างไรก็ตามภาพลักษณ์ของจิ้งจอกเก้าหางได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากช่วงราชวงศ์ชิง และดีขึ้นอย่างมากในปัจจุบัน โดยตัวตนของเทพหรือเซียนจิ้งจอกได้ปรากฏขึ้นในสังคมจีนอีกครั้ง จนกระทั่งได้กลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำตัวของคนจีนที่มีความเชื่อและอยากมีเสน่ห์เช่นนางจิ้งจอกเก้าหาง

สรุป อภิปรายผล

จากข้อมูลที่ได้รวบรวมสามารถสรุปได้ถึงภาพลักษณ์ของจิ้งจอกว่าจิ้งจอกเริ่มจากเป็นสัตว์ธรรมา ไปสู่ภาพลักษณ์ของสัตว์ที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นสิริมงคลในสมัยราชวงศ์ซาง ต่อมาภาพลักษณ์ของจิ้งจอกได้เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ดี เนื่องจากสาเหตุและปัจจัยที่หลากหลาย แต่ปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของจิ้งจอกคือความเพื่องฟูในลัทธิเต๋าขณะนั้น ทำให้ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกเกิดการเปลี่ยนแปลงกลายเป็นสัตว์ที่มีอิทธิฤทธิ์ และมักหลอกล่อให้มนุษย์ทำในสิ่งที่ไม่ดี หรือผิดใจกันเอง (Li Xiaoxi, 2012, p. 78-79) ทั้งนี้ทั้งนั้นช่วงนี้จิ้งจอกยังเป็นเพียงสัตว์ชนิดหนึ่ง

โดยภาพลักษณ์ของจิ้งจอกที่เป็นปิศาจ และเซียนเกิดขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกัน หากแต่ว่าภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกกลับได้รับการยอมรับมากกว่า กล่าวคือช่วงสมัยราชวงศ์ถังจิ้งจอกมีภาพลักษณ์ที่ชั่วร้ายอย่างมาก เหล่าวีรที่มีชื่อเสียงหลายท่านประพันธ์ให้จิ้งจอกได้รับบทที่เลวร้าย ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นก็เกิดภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในรูปแบบที่เป็นร่างแปลงเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะหญิงสาวที่ทรงเสน่ห์ ไร้เดียงสารักอิสระ อ่อนแอ แต่มีจิตใจชั่วร้ายดุจปิศาจ

ต่อมาในราชวงศ์หมิงตอนต้นมีการนำเอาภาพลักษณ์ที่เลวร้ายของปิศาจจิ้งจอก รวมเข้ากับสตรีที่ได้ชื่อว่าใช้ความงามในการลุ่มหลงคือนางต่าจี และด้วยอิทธิพลของวรรณกรรมเรื่องห้องสินที่มีการแต่งเติมภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกให้ชั่วร้ายมากยิ่งขึ้นกลายเป็นปิศาจจิ้งจอกเก้าหาง นั้นทำให้ภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเก้าหางได้รวมกับต่าจีอย่างแทบจะแยกกันไม่ขาด

ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกเริ่มดี และดีขึ้นเป็นอย่างมากในช่วงราชวงศ์ชิงซึ่งเป็นประวัติศาสตร์อันไกล ปิศาจจิ้งจอกได้ถูกคนจีนมองในมุมมองที่เป็นเทพปิศาจ ก่อนจะยกระดับขึ้นเป็นเซียน และเทพเซียนใน

¹³ หยางกุ้ยเฟยเป็นหนึ่งในสี่หญิงงามลุ่มหลง ผู้ได้รับฉายา “มวลงผลละอายนาง” นางมีชื่อจริงว่าหยางยวี่หวน (杨玉环) ที่เรียกว่า หยางกุ้ยเฟย เนื่องจาก หยาง(杨) เป็นแซ่ และคำว่า กุ้ยเฟย (贵妃) เป็นชื่อตำแหน่งของนางที่ได้รับจากจักรพรรดิถังเสวียนจง ทุกครั้งที่นางจะนั่งรถม้า ต่างก็มีบรรดาขุนนางใหญ่บังคับรถม้าให้ด้วยตัวเอง นางมีช่างฉีกทอและปักผ้าถึงเจ็ดร้อยคน จักรพรรดิถังเสวียนจงทรงโปรดปรานนางมาก ทั้งละเลยการปกครองวาระราชการเมือง เป็นเหตุให้ อันลู่ซาน (安禄山) ได้หยิบยกข้ออ้างนี้มาก่อการกบฏ

เวลาต่อมา ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากอิทธิพลของวรรณกรรมหลายๆ เรื่องในยุคสมัยที่กล่าวมาที่ได้มีการวางบทบาทของจิ้งจอกในทางที่ดีขึ้น ประกอบกับกระแสแนวคิดสตรีนิยมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทำให้เกิดการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของจิ้งจอกและนางต่าจี้ขึ้นมาใหม่ว่าการนำเอาภาพลักษณ์ของปิศาจจิ้งจอกเก๋าทหารวมเข้ากับต่าจี้ อาจจะเป็นการสร้างภาพลักษณ์แก่นุรักษ์ก็เป็นไปได้

ปัจจุบันคนจีนหลายคนให้เคารพจิ้งจอกเก๋าทหาร หรือเขียนจิ้งจอกเก๋าทหาร จากกระแสความนิยมได้ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรม หรือพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอกขึ้นมากมายในประเทศไทย ทั้งนี้ทั้งนั้นสิ่งเหล่านี้โดยมากมักถูกปลุกเสกด้วยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ อาศัยความเชื่อเป็นตัวผลักดันความนิยม โดยอ้างว่าการปลุกเสกเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาพุทธ อย่างไรก็ตามมีคนจีนหลายคนเริ่มจากการนับถือจิ้งจอกเก๋าทหาร ก่อนที่จะเกิดความศรัทธาในศาสนาอย่างจริงจัง ดังจะเห็นได้ว่า ตัวตนของจิ้งจอกจะเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับจิตใจของผู้ที่มอง และให้คำจำกัดความนั้นๆ ซึ่งการเคารพจิ้งจอกเก๋าทหารที่ดีที่สุดก็คือการให้ความเคารพแต่พอสมควร และต้องไม่ลืมที่จะประพฤติตัวให้อยู่ในหลักศีลธรรมอันดีงามที่พึงมี จำต้องระลึกไว้เสมอว่าจิ้งจอกผ่านการบำเพ็ญเพียรมาช้านานกว่าจะบรรลุเป็นเซียน ทว่าหากเกิดการหลงผิดเพียงชั่วขณะเดียว เขียนจิ้งจอก ก็อาจจะกลายเป็นปิศาจจิ้งจอกได้เช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาภาพลักษณ์ของจิ้งจอกในบทความมาต่อยอดว่าได้ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยหรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นในด้านวัฒนธรรม หรืออุตสาหกรรมท่องเที่ยว ตลาดพระเครื่อง

เอกสารอ้างอิง

- กิตติ วัฒนมหาคม. (2559). นางพญาจิ้งจอกเก๋าทหาร. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2563, จาก http://shreegurudevamantra.blogspot.com/2016/08/blog-post_15.html.
- ณัฐภูมิ มาทา. (2561). “ตะลึงกันทั้งวงการ!!! ต่างชาติแห่ลั่นถันต์ นางพญาจิ้งจอก 9 หาง” พ่อปู่มหาเมณี” บอกเลยไม่ธรรมดา ไม่เชื่ออย่าลบหลู่!! สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2563, จาก <https://www.tnews.co.th/contents/442458>.
- เหอ เจิงฟาง. (2557). การศึกษาปรากฏการณ์ความเชื่อเรื่องปิศาจจิ้งจอกตัดผมในสมัยอันถึงสมัยถึง. วารสารจีนศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 7(1), 44-57.
- Ding Junjie. (2012). *Study on the image of fox god in the ancient Chinese literature*. (Master's thesis). South-Central University for Nationalities. สืบค้นจาก www.cnki.net.
- Gao Jianguo. (2013). On the image of fox spirit in Chinese literature. *Journal of Kaili University*, 31(1), 102-103.

- Li Miao. (2011). From the holy animals to the spirit: Analysis of the reasons for the change of the status of the nine-tails fox. *Research Results of Nanjing Normal University*, 36(10), 187.
- Li Xiaoxi. (2012). *The relationship between fox spirit and women*. *Journal of Liaoning radio and TV University*, 30(2), 78-79.
- Xiao Rongju. (2017). *The study of nine-tailed fox*. (Master's thesis) Sichuan Normal University. สืบค้นจาก www.cnki.net.

หลุนอีวีจากราชนัยแห่งภูต: การวิเคราะห์วาทกรรม ความเชื่อทางศีลธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นชุดแปลอังกฤษ

Shaman King Analects: Analysing Discourse of Moral Beliefs in a Translated Japanese Comic Series

วาริ อ่อนชมจันทร์^{1*} ซิมมี อุปรา² สุดารัตน์ พญาพรหม²

Varie Onchomchant^{1*}, Simmee Oupra², Sudarat Payaprom²

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาคำศัพท์ที่แสดงความเชื่อทางศีลธรรมในการ์ตูนญี่ปุ่นชุดแปลอังกฤษชุด ราชนัยแห่งภูต (Shaman King) 2. จัดกลุ่มแนวคิดทางศีลธรรมต่างๆที่พบในการ์ตูน และ 3. อธิบายแนวคิดทางศีลธรรมแต่ละกลุ่มด้วยชุดความเชื่อทางตะวันออกที่ปรากฏในสังคมญี่ปุ่น โดยใช้วิธีแบบ “วาทกรรมวิเคราะห์” ศึกษาในระดับตัวบท ระดับผู้นำเสนอสาร และระดับสังคม-วัฒนธรรม ซึ่งนำชุดความเชื่อทางศีลธรรมตะวันออกที่ปรากฏในสังคมญี่ปุ่น ได้แก่ พุทธ ชินโต ขงจื้อ เต๋า เซน และบูชิโด มาเป็นตัวอธิบายแนวคิดที่ค้นพบจากการ์ตูนชุดนี้ จากการศึกษพบว่ามีความคิด 9 หมวดหมู่ คือ บุคลิก ตัวอย่าง สภาวะทางจิต การจัดการความทุกข์ สังคมสัมพันธ์ ความเป็นผู้นำ มนุษย์กับธรรมชาติ อนาคต การล้างแค้น และโทษประหาร การถอดความบทสนทนาจากการ์ตูนนั้นสังเกตได้ว่าจะทำให้เกิดตัวบทที่มีรูปแบบคล้าย “หลุนอีวี” ซึ่งแปลว่า “ข้อความคัดสรรเบ็ดเตล็ด” จึงมีข้อเสนอว่า วรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าที่มีบทสนทนาทุกชนิด สามารถถูกนำมาคัดสรรให้เป็น “หลุนอีวี” ตามความหมายข้างต้นเพื่อวิเคราะห์ได้ทั้งสิ้น

คำสำคัญ: การ์ตูนญี่ปุ่น, ความเชื่อทางศีลธรรม, วาทกรรมวิเคราะห์, หลุนอีวี

¹ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

¹ Master of Arts, English, Chiangrai Rajabhat University

* Corresponding author. Tel. 087-1919298 E-Mail : varie.the.rain@gmail.com

² คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

² Faculty of Humanities, Chiangrai Rajabhat University

Abstract

This research has the objectives to 1) To analyze English lexical features used in expressing the moral ideologies in the comic series Shaman King, 2) To extract the moral ideologies found in the comic series, and 3) To explain the moral ideologies embedded in the comic series by Eastern moral believes. The method of this research is Critical Discourse Analysis (CDA) which used Fairclough's Three-Dimensional Framework studying the text description, the producer interpretation, and the socio-cultural explanation. In text level, the researcher investigated the lexical features from conversations. In the producer level, the moral ideologies found from the comic series are categorized into nine categories (model personality, states of mind, suffer management, social relationship, leadership, human and nature, future, revenge, and death penalty). In the cultural level, the researcher used Eastern moral believes said to be manifested in Japanese society, including Buddhism, Shinto Values, Confucius teachings, Dao philosophy, Zen, and Bushido, to explain the moral ideologies in each categories. There is a notice that to extract the texts from a comic series would produce a text in a form similar to "The Analects", which generally means "selected miscellaneous written passages, fragment or extract from literature". The researcher would like to propose that any conversation literatures could be extracted to produce some analects for further studies.

Keywords: Japanese comics, Moral believes, Discourse Analysis, The Analects

Background of the Study

Eastern civilization nowadays is growing against the West, such as in China, Korea, or Japan. One factor to maintain their successful cultural and economic identity is their unique moral believes. One root of their moral believes stem from Confucius' teachings (Rainey, 2010) inherited into a book named "the Analects". The style of the Analects is mostly conversations between Confucius and his students (Legge, 1892; Satha-anan, 2019) similar to the Testaments (the Bible) of the Catholic Church. To consider in this aspect, some literatures in a similar form, like story conversations, could be investigated to find some moral believes manifested with a similar method of analyzations.

'Comics' are found as a kind of art integrated with literature, popularly distributed to youth and adult readers around the world. Fischbach (2014) found in her

experiment that this modern form of narrative is a more effective method for the ethic trainees with less job experience, her qualitative findings said that comics are more enjoyable, clarify the situations, and improve understanding of emotions.

Educative comics circles might be growing in the age of plentiful media, but they still cannot compete, in the quality of arts, with the mainstream comics and animations which are produced popularly on “action stories”. Most children reading or watching action stories perceive only the actions those are oftenly violences (Coyne et al, 2017), and the adults or parents are too busy to watch all the discursive processes and explain the reasons of violence expressions in those discourses.

However, Gerde & Foster (2008) still claimed that many action comics have developed in representing or discussing social issues alongside with their successful entertainments until they meet potentials to be used in classrooms to lead understandings or discusses in several topics such as ethics, leadership, teamwork, marketing, or technology. For example, Yamauchi & Iwamoto (2019) used Eiichiro Oda’s popular Japanese comic series “One Piece” to analyze a method to form a good business team.

Nevertheless, in the field of morality, there are still very few researches discovering this kind of contents in the mainstream comics, as a discovery of Buddhism in “Star Wars” by Bortolin (2005), and in “the Adventures of Tintin” by Thiengkrathok (2009). Some of the very few studies in this area, for example, Fronk (2016) had studied comics influenced by religions those are international, or in the other word, printed in English. Only some Asian comics about Hindu gods or Buddha’s biography are discovered.

In addition, even there are some studies scrutinizing morality contents in Japanese contemporary comics and animations (Thomas, 2012), the emphasis is still exposed on religious images and symbol in spite of the moral dialogues or actions in the stories. However, Thomas (2012, p.60) could address from his survey on Japanese comic audiences respondents that only 7% to 8% figured their interest in religions from comics, and “named works like Neon Genesis Evangelion, On Yasukuni, and Shaman King as examples”.

To this selection, “Shaman King” (Takei, 1998-2004) is a highly successful and long-running Japanese comics representing interactions and possessions between human and spirits (Dawson, 2011, p.142). In discovery of Shaman King, this series allegorized a competition of shamans to find the future Shaman King who will be able to possess the Great Spirit to save the world. The author characterized several groups of shamans and

spirits from several believes, from Pharoah to Vikings, Ganesha to Michael. The story supposed conflicts between these agents through several negotiations until it ended in harmony. Figures and symbols from several believes around the world are massively used, but the moral believes found in the main idea of each stage in the story tend to be rooted mostly from Buddhism and Daoism, alongside with the presentations of Japanese cultural items dominantly.

Thus, the researcher has studied Eastern moral believes, which are Buddhism, Shinto values, Confucius teachings, Dao philosophy, Zen, and Bushido, said to be manifested in Japanese society (Kanchanomai, 1997; Paramore, 2016) to analyse the comic discourse while collecting and transcribing the significant discourses from the comic series into a form similar to the Analects.

In the field of Discourse Analysis, a linguistic approach which helps to clarify some social agendas enacted in the discourses (Fairclough, 2009), not only the ‘macro’ level of social explanations would be studied, but also the ‘micro’ level of linguistic features has to be investigated, especially when studying about moral discourses, because the “language” is a part to assemble moralities in human minds, as Haidt (2006, p.15) reminded that:

“Controlled processing [morality] requires language. You can have bits and pieces of thought through images, but to plan something complex, to weigh the pros and cons of different paths, or to analyze the cause of past success and failures, you need words.”

So, the researcher has chosen to investigate the “words”, or “lexical features”, such as wordings, phrases, and idioms, to clarify how the morality or moral believes are expressed, manifested, and transferred within this title of comic series. Without the lexicon, it might not be able to explain or understand complex moral believes with other people. Reading a translated comic series about moral believes in English language could help the reader construct a steady framework with generalized vocabulary of comics, and communicate these moral believes to the society. “Without knowing the force of words, it is impossible to know men.” Confucius (Legge, 1892, p.354)

Objectives of the Study

1. To analyze English lexical features used in expressing moral ideologies in the comic series
2. To extract the moral ideologies found in the comic series
3. To explain the moral ideologies embedded in the comic series by Eastern moral believes

Methodology

This research used Fairclough's Three-Dimensional Framework (1995, p. 98) of Discourse Analysis as a basis of analysis. It consists of: (1) the Text, for the description; (2) Discursive Practice, for the interpretation; and (3) Socio-Cultural Practice, for the discourse explanation; in the aspect below:

1) English Lexical Features: This level will collect the significant words, phrases, and idioms from the extracted discourses and organize them by subcategorizations to find the significant contents of Shaman King's Eastern moral believes expressed to youth comic readers.

2) Shaman King Discourse Production: This level interprets the discourse producer's significant expressions in the comic series by categorizing similar discourses into groups to summarize the conveyed ideologies comparing with the producer's background data and context before proceeding in a bigger level.

3) Eastern Moral Believes: The Socio-Cultural Values in this research is limited in the scope of Eastern moral believes. The analysis in this level will compare and explain the extracted discourses of Eastern moral believes from the series with the Eastern ideologies of Buddhism, Shinto values, Confucius, Dao philosophy, Zen, and Bushido.

The analysis process could not be done by following the analysis levels respectively from Fairclough's framework, because the extracted discourses are collected in a big amount. Thus, they need to be firstly categorized, and categorization also gives benefits to the analysis in lexical level. This process needs interpretation, and when the interpreted discourses result in categories, then they could later be proceeded to the description and explanation levels.

Research Findings

By the big amount of data procession, the findings have to be preceded by categorizations. The extracted significant discourses are categorized into nine categories, those are:

1) Model Personality; 2) States of Mind; 3) Suffer Management; 4) Social Relationships; 5) Leadership; 6) Human and Nature; 7) Future; 8) Revenge; and 9) Death Penalty.

The first finding is Shaman King’s moral lexicon, that is produced from the significant moral lexical items extracted subcategorized. They will not be presented in this article as a massive data.

The second finding from this research is the contents interpreted from each discourse category as moral ideologies expressed in Shaman King. They will be presented in the nine categorizations.

The third finding, in order to follow Fairclough’s Three-Dimensional Framework (1995, p.98) of the Discourse Analysis discipline, is the socio-cultural explanations of Shaman King’s discourse of moral believes, using the Eastern ideologies of Buddhism, Shinto values, Confucius, Dao philosophy, Zen, and Bushido, those are said to be anifested in Japanese society, as the frames of explanations and further discussions.

After the significant discourses expressing moral believes were collected from the comic series, they are categorized into nine categories. From the research extraction, there are 115 discourses consisting 136 speeches. (While some discourses are conversations, one discourse might contain more than one speech). In these 115 discourses, they are:

Table 1: Discourse Categories and the Ratio of Each Category

Category	Percent	Discourses
Social Relationship	21.74%	25
Revenge	14.78%	17
Human and Nature	13.04%	15
States of Mind	12.17%	14
Suffer Management	12.17%	14

Category	Percent	Discourses
Model Personality	11.30%	13
Future	6.09%	7
Leadership	5.22%	6
Death Penalty	3.48%	4

From the table, the most discourses are categorized in ‘Social Relationship’ (21.74%) because most kinds of morality are concerned with social relationships, followed by ‘Revenge’ (14.78%) that busts most believes in action comics, and ‘Human and Nature’ (13.04%) which supports Shinto believes.

The categories are ordered in sequences, beginning with 1) Model Personality, as the story starts from the protagonist’s personal introduction, then moves on to look at 2) States of Mind, for the insights of the coming characters. It’s a common sense that the unwanted state for most characters is suffering. Thus, 3) Suffer Management follows. After managing one’s own mind, one could have 4) Social Relationships, and could also engage in the 5) Leadership. To lead people, one has to understand the concept of 6) Human and Nature. And if one gets this insight, there could be a view to the 7) Future. But to do something wrong might followed with 8) Revenge. And some revenges could develop to be called the 9) Death Penalty.

The following topics will be presented in this mentioned categories order. Each topic will include the category title description, subcategorizing approach, its interpreted moral ideologies, and the moral believes explanations.

1. Model Personality

This is a category where the story could begin, and also with the reader’s investigation on oneself about the expected personality, either to have a start milestone for the story or to reflect someone’s insight in real life. There are six subcategories categorized from this category:

1) The Model’s Goal, 2) The Model’s Avoidance, 3) Positive Views on the Model 4) Negative Views on the Model, 5) The Expected Goal, 6) The Unexpected Personality

From the lexical categorization, it could be said that the model personality in this comic series is all from Yoh Asakura’s characteristics, which could be investigated from Yoh’s (a protagonist’s) speech about himself or from Yoh’s surrounding people (even an opinion of a villain).

Yoh Asakura’s goal is an easy life, to enjoy life, live in comfort and convenience, relax and be happy. From others’ views, he is lazy and carefree. Sometimes he might be seen as a “slacker”, as an affront to all life. However, living in relax and carefree is a flagship personality of the Daoists. The Daoist principle named “Wu Wei”, meaning “do nothing”, or “make no cause of consequences”.

Yoh Asakura doesn't worry about winning or losing because he doesn't want to be disappointed. He doesn't like overreach or overworking. He won't do something that doesn't represent himself. He would not like to be on anybody's side. He is different from the ordinary fighters in action comics. He is not a slave to ambition, he would never choose glory over freedom. When he fights with the opponents, he could elude like he's made of wind. He proves a proverb that "Brute force cannot crush the wind".

Dao philosophy teaches not to be ambitious in politics or to control the subordinates. To find a best path to conquer people is to keep ambition away from one's habit. Dao philosophy also says that true strength is softness and flexibility, such as to elude the crushing power like the wind.

Yoh Asakura is expected from others to be the savior of the world. He is not expected to have Gung-Ho fanatics, not out to save the world for himself, not all talk, not all about glory, not to have such ego, desire, greed, or drive. He is not expected to change when he gets what he wants, not to be corrupted by hunger for power after he achieved the goal.

To dream for relaxing until it's a goal for someone's life is truly value-breaking to the old Japanese society. Japanese people aware of dangerous nature and fight for living until they have to be patient, thrifty, and hard-working. To demonstrate relax or to be lazy in this comic series might notify Japanese people to recognize the change of their convenient life they have built in their own country.

2. States of Mind

This category let the readers survey into their mind by narrating the examples combined with the images which help visualizing the manners of mental states and mental lexical items are discovered. There are four subcategories categorized from this category:

1) Positive State 2) Negative State 3) Functional State 4) Overview Statement

The comic series give a teaching of human mind's investigation in basic. To investigate one's own state of mind is the main practice in Buddhist method. For the positive states of mind, Shaman King suggest to focus, calm, be strong, smart, confident, flexible, happy, and "achieve a normal state of being".

For the negative side, this series says not to be angry to cause a desire of revenge, not sad, not allow fear to overcome, also to watch one's own state of mind to keep it strong, not weak and stiffened. Very few sets of moral believes directly teach not to fear.

A dominant belief to overcome the fear is from Bushido. Japanese samurais have to be prepared for death in battles (or even to suicide) and this could be said as a form of “courage”, the opposite state of mind against the fear.

In spirit possession. One has to space out, clear a channel in one’s mind, empty oneself, and open oneself to the ghost’s powers. This could be explained by Dao philosophy. Emptiness is a cause of bearing something. To empty one’s mind creates a channel for ghost’s spirit through the shaman’s body.

In addition, this series suggest to kill the ego, not to do anything on purpose to crash with the opponent, like the proverb “oak may fall when reeds stand the storm”. One has to see, feel, control, believe, remember, and grasp the essential nature of things. If one believes in his/her heart that something’s impossible, he/she might have already lost.

Killing ego, or to reduct its existence, is both Buddhist and Daoist. Buddhists try to avoid every existence (Atta) to unattach or free the soul to be empty (Anatta). Dao philosophy suggests “not to do anything, on purpose” that is in a principle called “Wu-Wei”. The proverb “Oak may fall when reeds stand the storm” praises flexibility or softness, like Yin that is preferred than the Yang or toughness.

There are emphasizes in soul and emotion. There are some overviews about the state of mind that the life is similar to a roller coaster, and when one make it through a crisis, he or she will get stronger. The passage “Life is similar to a roller coaster” is in a Buddhist view. A crisis is an opportunity in Shinto values. “Musubi” or creative power is stimulated from struggle between good side and bad side. Thus, the bad cannot be separated to produce creative results.

There is a passage similar to Zen’s koan in chapter 17 by a character of Kung-Fu master. He said “You say you’ve lost everything? Then why are you angry? You haven’t lost your desire for revenge.” This speech shows that anger or desire, or desire for revenge, all are entities in human’s mind that could be cast away, and to lose these states of mind makes life better.

3. Suffer Management

The lexicon in this category is subcategorized using Buddhism’s Ariyasacca 4 (the Four Noble Truths) in framing. The discourses discuss about how to manage one’s suffering in oneself, and Ariyasacca 4 fits this idea to operate. There are four subcategories categorized from this category:

1) Suffering (Dukkha) 2) Origin (Samudaya) 3) Cessation (Nirodha) 4) Path (Magga)

The comic series Shaman King concerns on the happiness of every characters, And when sufferings come, the characters suggest among themselves how to manage it. Ariyasacca 4 (the Four Noble Truths) includes: Dukkha (suffering), Samudaya (the origin of suffering), Nirodha (the cessation of suffering), and Magga (the path to the cessation of suffering).

Looking at first on the suffer phenomenon. The series say that it is unhappy and it is not easy. Sometimes it is about the sins, guilts, pain, hurt, loss, fear, anxiety, or indebtedness.

After experiencing suffer, one could investigate where the suffer comes from. The origins of sufferings are from human hearts or souls. The common suffer may be being under attack or in a battle. In another way, to hate someone cause suffers too. To think something is important creates earthly desires or selfishness, and suffering to lose the thing one feel connected.

To cease the suffers out, one has to see the goal in an optimistic way (or at least, neutral). This series emphasizes on “happiness”, to be better, in peace, pleasure, and dream. The cessation of suffering in Buddhist principle was not numerized. Cessation is just Nirvana, when one has eliminated all craving, desires, delusions, and be free from every consequences, every feelings, or even every happiness that still belong to the Five Aggregates. It could be defined as “peace”.

After one has a goal (to cease the suffer), one could find the paths (to the cessation of sufferings). It might be to escape, exorcise, block out, defeat, fixating, saving, or just to help someone. It could also be to accept, forgive, and let go, or someone might want to be punished for atonement.

4. Social Relationship

This category is based on Buddhism's Brahma Vihāra 4 (the Four Sublime States): Mettā (love), Karuṇā (compassion), Muditā (sympathetic joy), and Upekkhā (equanimity). However, the researcher has found that the frame could not cover all of the concepts presented in this category, and thus expanded the semantic frame to the other four titles, those are: giving, empathy, forgiveness, and growth. There are four subcategories categorized from this category:

1) Giving

2) Empathy

3) Forgiveness

4) Growth

Giving: The series proposes to share, and even the position of authority could be shared. There is no need to compete for a position if the one who takes that position could "share" or work for the rest competitors and other people to make a win-win solutions. Giving or sharing is a practical part of *Mettā* which means love or goodwill, a will for the other people to be happy.

Empathy: The series teaches not to judge other people into good or bad but to see that everyone has their own unique personality or reasons to think and choose their own way. The main protagonist in this series cannot even fight if he does not know the opponent's reason to fight with him. He does not want to hurt other people or make some people hate (or to be hated). Empathy is to understand the others' conditions before *Karuṇā* or compassion occurs as a will to help others to be released from suffering.

Forgiveness: To forgive is to eliminate hatred. Forgiveness also means "sympathetic joy", not to be jealous. A protagonist in the fight created a celebration custom after fights and cheers to the winner who was tough enough to beat someone even himself. He said the strength like that deserves respect. Forgiveness is more inclusive than *Muditā* or sympathetic joy. However, to forgive is also a part of *Upekkhā* or equanimity, which is to let go all the good or bad consequences happening to other people's action by not to intervene the flow of situations. The positive part of equanimity is forgiveness.

Growth: The series teaches the readers to see opponents (or enemies) as friends who help each other to develop everyone's skill through fighting or competitions. "So long as they do all their best, it matters not who wins in the end." Growth is a concept beyond Buddhism's problem solving. Growth is a creation whether the problems are solved or not. Creativity is a concept in Shinto value, saying when the good and the bad struggle against themselves, the results are always creative. In addition, to respect in the skills of the fighters or one's own opponents, and to let both sides do all their best in fighting, are prevalently expressed in many Japanese action comics as a Bushido principle found in *Hagakure* saying not to embarrass anyone in duty either they are doing good or bad.

To be prepared to face the consequences of one's own actions is obviously Buddhism, but Buddhism rarely talks about laws. Confucius teachings are sometimes against the laws. He concerned rather on the cause, which are usually from the corrupted governments, than the consequences.

5. Leadership

This category compares the ideology of leadership with the protagonist's role and the antagonist's role in the comic series, and also finds the roles of the subject to be treated as the subordinates of the leaders. There are four subcategories categorized from this category:

- 1) Ideal Leader 2) Protagonist 3) Antagonist 4) Subject's Role

Common leaders in action stories go off to fight the demon in order to save the princess. The ideal leader in Shaman King helps people. They don't fight for political interests or greed. They have to sacrifice their own wishes in order to look out for their people "to ensure that the world remains a place where dreams are possible". Confucius saw that the purpose of the government is for the benefit of the people, making decent living, and making good economics to allow people to live on.

The main protagonist in Shaman King is said to "never fight with hate in his heart". He even wants to save the demon's heart. Buddha always use Mettā (goodwill - love) to defeat the hearts of the opponents, either in symbolic or narrative situations.

The main antagonist in Shaman King is invincible. If he died, he just has reincarnated to continue his mission for a thousand years. He is "imprisoned by the demon of obsession". He is actually lonely and the hope is that someone might be able to defeat him by fulfilling his heart and his soul. To reincarnate, in Buddhism, the body is said to be obsessed by the soul to select what it desired to become.

The subject to be protected by leaders might be weak yet adorable like a princess. They could pursue their own dreams with little regard for others. They are able to be losers or destroyed. They could be afraid or betray to a corrupt leader. They think they can do something instead of waiting for the leaders. To make subordinates aware of their collective ability to operate some big issues is quite avant-garde to action-hero stories. This collectivist concept might be inherited in Japanese society through Shinto value.

6. Human and Nature

This category investigates how the comic series sees the nature and the relationships between human and nature in order to operate or justify any operations toward human and nature. There are four subcategories categorized from this category:

- 1) Culture 2) Abstract 3) Practice 4) Wild

Culture is made by civilization. It concerns about men, individuals, persons, people, and society. The civilization creates numbers such as grades, performance reviews,

salary, or dress size in human's life. It binds people into families, ethnicities, or nations, giving the kings, laws, games, battles, and wars that need powers or poachers to fight until there are victors and losers in the history.

From the series, there is a passage: "Truth is indifferent to good and evil. People assign meaning to thing because it makes them feel better."

Wilderness is about the cycle of life, about the world, the nature, creatures, human beings, and everything. Dao philosophy said nature is neutral and indifferent. One thing could be both good or bad in the same time or when the time passed, as the duality. Only the fittest to the nature survives.

The belief about nature which is to let human coexist and receive natural power could be the way of "Kami" or Shintoism, and something might concerns with the ancient Japanese ethnic group Ainu.

7. Future

This comic series shows some different (but not opposite) views about future between different character positions. Someone may be hopeful and expectful, hopeless and expectless, or just neutral. There are three subcategories categorized from this category:

- 1) Description 2) Expectation 3) Expectlessness

The future is unknown, not to know what is awaiting. People worry and fear to encounter the unknown future. Thus, they want to know or foresee their awaiting outcomes. However, ones can lessen their excessive worry by expecting that "everything will work out", "what will be, will be", or "we will find out soon enough". Not to expect anything coming in the future may seems to be apathetic, but to worry about future always seems like a waste of energy. The protagonist lives better in present, moment by moment. Don't fear or give too much thought to it. Buddhism lets the observers release the obsession on the passed past and unexisting future, and stay with the present, moment by moment. Zen spreads a slogan "Happiness is here and now".

8. Revenge

"Revenge" is another interesting theme in this comic series. The passage "If you hurt people, they will hurt you back." is used 7 times like a preach from chapter 187 to chapter 197. There are three subcategories categorized from this category:

- 1) Reason 2) Consequence 3) Escape

- The Reason: Sometimes ones fight to help or protect others. Sometimes they think they are justified to hurt people when someone is harmful. Sometimes they just hate or get mad. In Bushido belief, to revenge preserve social order in the time when there is no criminal court. Bushido claims justice to assign the children or the subordinates of the murdered to be the ones who are justified to revenge.

- The Consequences: When a vendetta is fulfilled, it will not fix anyone's mistakes. Even revenge could make someone feel better, they have to accept that their target might want to avenge their party. It also blinds the avengers to the people they really care about. To say "If you hurt people, they will hurt you back." is to be prepared to get revenged and not to start hurting anyone again.

- The Escape: One has to know when is it not too late to turn back, not to start senseless fights. To decide that "enough is enough" is the way to free from the chain of revenge for their own sake. Buddhists say "Averā" in Pali chants. "Verā in Pali means revenge or feeling of duty to revenge. Thus, Buddhists praise forgiveness, like a Spanish proverb: "No revenge is honorable than the one not taken."

Shaman King also proposes a strong concept against death penalty. There might not be so many discourses to say it directly, but the protagonist's effort shows throughout the story not to kill anyone even they are guilty or harmful. There are two subcategories categorized from this category:

1) Against Death Penalty 2) Support Death Penalty

- Against Death Penalty: A pure heart might not accept killing that is the most evil action to humankind. Either the justice is right or wrong, killing has to be stopped. In Buddhism, not to kill any living beings is the first precept in the basic five precepts for laypeople.

- Supporting Death Penalty: The evil criminals are too deadly and vicious than to negotiate in peace. Peace is safeguarded by laws. If the criminals are pardoned, law and order would break down. In Bushido, some samurais might accept their "suicide penalty" by performing Harakiri formally to recover their mistake to become honored back.

To conclude this section, he most believes used to explain the most moral discourses in this comic series are from Buddhism. Dao philosophy is enacted to the series' characteristic. Shinto values are in the comic's atmosphere. Bushido hits some highlights, Confucius nourishes in background, and a Zen koan in chapter 17 leaves

a significant puzzle for the reader to make a pause and think carefully. In the big picture, this comic series emphasize not to hate anyone until it ends up with fights or revenges.

Discussions

The objectives of this study follow Fairclough's Three-Dimensional Framework (1995, p.98) of Discourse Analysis, those are: descriptions in linguistic features, interpretations in discourse production, and cultural explanations. This section discusses the research findings in these three objectives.

1.1 Findings in the Moral Lexical Feature Used in Shaman King

The moral lexical features used in the English translated version of Shaman King are mostly simple. Thus, some readers might not notice the religious or philosophical intentions in the discourses. There are no technical terms or transliterated vocabularies. Every word in the selected moral discourses has its direct and simple meaning, yet also has potentials to convey the series' complicated intention to explain its moral ideologies to youth readers.

1.2 Findings in the Moral Ideologies Found in Shaman King

The most discourses expressing moral ideologies in this comic series are talking about social relationship (21.74%), revenge (14.78%), and human and nature (13.04%). The least are about death penalty (3.48%), leadership (5.22%), and future (6.09%). Between these are; model personality (11.20%), states of mind (12.17%), and suffer management (12.17%). However, the quantities of discourses are not as important as how much impact they have. For example, when the protagonist said "what's more evil than killing?" only once, this discourse has a potential to argue against the neutral killer claiming justice who preaches the death penalty like a teacher with a higher lexicon.

1.3 Findings in the Explanations from Eastern Moral Believes in Shaman King

The discourses expressing moral ideologies in this comic series are mostly explainable by Buddhism. Actually, Buddhism is a religion since 2500 years ago, so it might try to explain every phenomenon happens in everything. The more wonderful findings in this section is that the comic series tend to express Dao philosophy even Dao philosophy might not try to explain everything (it even tries to leave something with ambiguousness). Confucius, Shinto values, and Bushido helps to explain and understand Japanese moral believes emerging in this comic series. Something very Zen, such as a koan appeared, it was dominantly noticed.

Recommendations

The researcher has noticed many interesting issues missed or omitted while studying from Shaman King, firstly with the cultural items and symbols those are very diverse in a multicultural context, which concerns semiotics and sociology. This first issue has to give respect to the author artist who dedicated a lot of referential researches to produce this comic canon.

The second issue is about the female protagonist in Shaman King, a girl who was very young when being engaged. She is very tough and very pretty. She forces her fiancée to be Shaman King, but what makes her not to fight by herself? Why should she keep herself at home and wait for her fiancée who passed her hard training to fight outside with the other boys? Following questions come with the opportunities to elevate the woman's position through comics or other fictional media. Have there been any comics with female characters dominated? What are the underlying ideologies in sexuality?

Lastly, reading other comic series gives the senses of other contexts and thus, other field of lexicons. For example, Shojo manga or girls' comics could give more vocabulary about feelings, emotions, and romantic relationships. Otherwise, if there are some comic artists interested, they might learn from these suggestions and find or create more woman-leading comic series, represent woman's characteristic, and develop woman's role.

In sum, the comic series Shaman King express several aspects of moral believes. Being selected, extracted, analysed, and explained, proves that this comic series has a potential in moral cultivation for readers such as youths, even it is one of mainstream action comic for boys in the main purpose of entertainment. The researcher tried to convert this comic medium into the 'analects' form for philosophic readers and prove that this analects could be processed by Discourse Analysis and give some ideologies.

References

- Bortolin, M. (2005). *The dharma of star wars*. Somerville, MA: Wisdom Publications.
- Coyne, S., Stockdale, L., Linder, J. R., Nelson, D. A., Collier, K., Essig, L. W. (2017). Pow! boom! kablam! effects of viewing superhero programs on aggressive, prosocial, and defending behaviors in preschool children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 45(8), 1523–1535.
- Dawson, A. (Ed.). (2011). *Summoning the spirits: Possession and invocation in Contemporary Religion*. New York: I.B.Tauris.
- Fairclough, N. (1995). *Critical Discourse Analysis*. New York: Longman.
- Fairclough, N. (2009). A dialectical-relational approach to critical discourse analysis in social research. In R. Wodak & M. Meyer (Eds.). *Methods of critical discourse analysis (162-186)*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Fischbach, S. (2014). Ethical efficacy as a measure of training effectiveness: An application of the graphic novel method versus traditional written case study. *Journal of business ethics*, 128(3), 603-615.
- Fronk, J. (2016). *Sequential religion: The history of religion in comic books & graphic novels*. New York: Fashion Institute of Technology, State University of New York.
- Gerde, V. W., & Foster, R. S. (2008). X-Men ethics : Using comic books to teach business ethics. *Journal of business ethics*, 77(3), 245-258.
- Haidt, J. (2006). *The happiness hypothesis: Finding modern truth in ancient wisdom*. New York: Basic Books.
- Kanchanomai, P. (1997). *สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. Bangkok: Kasetsart University.
- Legge, J. (1892). *The four books: Confucian analects, the great learning, the doctrine of the mean, and the works on mencius*. China: The Chinese Book Company.
- Li, P. P. (2015). Global implications of the indigenous epistemological system from the east: How to apply Yin-Yang balancing to paradox management. *Cross Cultural & Strategic Management*, 23(1), 42-77.
- Luo, Y., & Zheng, Q. (2016). Competing in complex cross-cultural world: Philosophical insights from Yin-Yang. *Cross Cultural & Strategic Management*, 23(2), 386-392.
- Matsuura, D. (2010). *Superman vs Goku: Different cultural values represented in superhero characters in American and Japanese comics*. Laramie, Wyoming: the University of Wyoming.

- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperCollins.
- Paramore, K. (2016). *Japanese confucianism: A cultural history*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Phasukyued, P. (2015). คำนำผู้แปลและเรียบเรียง. In Osho, เต๋า: วิถีที่ไร้เส้นทาง [Tao: The Pathless Path] (6-8). Bangkok: FreeMind Publishing.
- Rainey, L. D. (2010). *Confucius and confucianism: The essentials*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Satha-anan, S. (2019). *หลุนอี่วี่: ขงจื้อสนทนา* [Lun Yu: The Confucius Conversations]. Bangkok: OpenBooks.
- Staemmler, B. (2011). Imagining spirit possession: Mixing traditions and current trends in the Japanese manga Shaman King. In A. Dawson (Ed.), *Summoning the spirits: Possession and invocation in contemporary religion (162-178)*. New York: I. B. Tauris.
- Takei, H. (1999-2005). *ราชันย์แห่งภูต* [Shaman King] (เอกสิทธิ์ หนูณรงค์ดี, Trans.) (Vols. 1-32). Bangkok: Siam Inter Comics. (1998-2004).
- Takei, H. (2003-2011). *Shaman King* (Lillian Olsen, Trans.) (Vols. 1-32). San Francisco: VIZ Media. (1998-2004).
- Thiengkrathok, P. (2009). *An analysis of moral values in the adventures of tintin*. Ubon Ratchathani: Ubon Ratchathani University.
- Thomas, J. B. (2012). *Drawing on tradition: Manga, anime, and religion in contemporary Japan*. Hawaii: University of Hawaii Press.

การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of English Supplement Materials on Causative Form by Using Augmented Reality for Matthayomsuksa 5 Students

สุดารัตน์ โยชนิเย่น^{1*} ไพฑูรย์ ศรีฟ้า² และสุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล³

Sudarat Yotyuen^{1*} Paitoon Srifa² and Sutitthep Siripipattanakul³

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีคุณภาพในระดับดีและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Causative Form ที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนจากการใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม 5) เพื่อศึกษาประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง โดยเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ต่ำกว่า 3

ผลการศึกษาพบว่า 1) เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/83.33 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า คะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.4789 4) นักเรียนมีความพึง

¹ นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹ Student of Master of Education, Educational Communications and Technology, Kasetsart University

* Corresponding author. E-mail : sudarat.yot@ku.th

² อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² Lecture of Educational Technology Program, Faculty of Education, Kasetsart University

³ รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

³ Associate Professor of Educational Technology Program, Faculty of Education, Kasetsart University.

พอใจต่อเอกสารประกอบการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.39) 5) ประโยชน์ของเอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม พบว่า เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมช่วยสร้างความสนใจในการเรียน สามารถทบทวนเนื้อหาที่ไม่เข้าใจควบคู่ไปพร้อมกับตัวเอกสาร ส่วนปัญหาอุปสรรคการใช้งานพบว่า ภาษาที่ใช้แอปพลิเคชันมีเพียงภาษาอังกฤษ ไม่สามารถเปลี่ยนภาษาได้

คำสำคัญ: เอกสารประกอบการเรียน, วิชาภาษาอังกฤษ, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop English supplement materials on Causative Form by using augmented reality technology for Students on Matthayomsuksa 5 at good quality and the efficiency 80/80 of criteria, 2) compare the pre - test score with the study's learning achievement score on Causative Form supplement materials by using augmented reality technology, 3) study effectiveness index from using augmented reality technology handout, 4) study student's satisfactions toward augmented reality technology supplement materials and 5) study the benefit and difficulty of augmented reality technology supplement materials. The sample group were 10 Matthayomsuka 5 students at Santiratwittayalai school selected from purposive sampling by choosing the students who had English grade point average below 3

The research results were as follows: 1) the English supplement materials with augmented reality technology showed quality at very good level and showed efficiency at 81.00/83.33, 2) the student's learning achievement scores were higher than those of the pre-test score at the significant level of .05, 3) the effectiveness index is 0.4789, 4) the student's satisfactions on English supplement materials were at the highest level ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.39) and 5) the benefits of English supplement materials with augmented reality technology were to stimulate for studying and can review the contents that not understanding with handout, and the difficulty was the English language in application couldn't be changed so the teacher have to instruct the students how to use the application.

Keywords: Supplement Materials, English Subject, Augmented Reality Technology

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ถือเป็นเรื่องสำคัญ เพราะโลกที่กว้าง การค้าที่เสรี และเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การติดต่อสื่อสารมีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิต ส่งผลให้ทางภาครัฐและเอกชนในความสัมพันธ์กับการเรียนภาษาเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนชั่วโมงการเรียนภาษาในโรงเรียนที่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ทางรัฐบาลยังส่งเสริมให้มีการใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางภาษาทั้งครูผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาับทความและความสำคัญมากในปัจจุบัน จะเห็นได้จากการนำ ICT มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างการเรียนรู้ผ่านโลกดิจิทัล ซึ่งสื่อที่ดีก็สามารถนำมาใช้ทดแทนครูได้ โดยเฉพาะในทักษะการฟัง และการพูด ทั้งยังสามารถใช้เพื่อการฝึกฝนได้ทุกที่ ทุกเวลาอย่างไม่มีข้อจำกัด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ทั้งนี้ ยังมีปัจจัยในการปฏิรูปการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องความล้มเหลวในระบบการเรียนภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นครูผู้สอนไม่มีวุฒิการศึกษาการสอนภาษาอังกฤษโดยตรง ขาดความชำนาญในการสอนภาษาอังกฤษ ไม่มีโอกาสได้ไปศึกษาดูงานหรืออบรมการใช้ภาษาอังกฤษเนื่องจากภาระงานนอกเหนือการสอนมากเกินไป และสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ (อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด, 2561) นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จและความล้มเหลวในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เช่น อุปสรรคการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน เป็นการขาดแคลนหนังสือและแบบฝึกหัดวิชาภาษาอังกฤษซึ่งมีราคาค่อนข้างสูง ส่งผลให้การเรียนไม่บรรลุผลตามที่รัฐบาลตั้งเป้าไว้

การแก้ปัญหาอีกทางหนึ่งของหนังสือและแบบฝึกหัดวิชาที่มีราคาแพง นั่นก็คือ การจัดทำเอกสารประกอบการเรียน ที่ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการสั่งซื้อหนังสือจากต่างประเทศ เพียงแต่ครูผู้สอนต้องเข้าใจถึงหลักการในการจัดทำ (ชุดิมา สัจจามันท์, 2541) โดยในปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทเกี่ยวกับการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนด้านวิทยาศาสตร์ของนักเรียน เพราะเป็นการเรียนที่จำลองของจริงเข้ามาไว้ในมือถือ ไม่ว่าจะเป็น ดาวเคราะห์ รวมไปถึงอวัยวะ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกาย (พนิดา ตันศิริ, 2553) แต่น้อยคนนักที่จะรู้ว่าแท้จริงแล้วเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมนั้นเป็นเทคโนโลยีที่มีมาตั้งแต่ปี 2004 จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจจะพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ด้วยตนเองเมื่อภายหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนในห้องเรียน และเพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด

จากการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนหลายคนทำคะแนนหลังเรียนเรื่อง Causative Form ไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะนักเรียนที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 2.5 ลงมา เมื่อได้สัมภาษณ์ถึงปัญหา พบว่า Causative Form มีเนื้อหาที่ค่อนข้างซับซ้อน เมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาแรก ก็ไม่สามารถเรียนเนื้อหาต่อไป และไม่มีสื่อที่สามารถกลับไปทบทวนให้เข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ ได้ ทั้งนี้ พิษขุดา น่วมนงบุญ (2561) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหนังสือ

คำศัพท์กริยา 3 ช่อง ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมารัตนวิทยาศาสตร์ รัชมิ่งคลาสิก โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือ The Magic AR Book “Irregular Verbs” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในระดับดีมาก ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจจะพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เพื่อใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ด้วยตนเองเมื่อภายหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนในห้องเรียน และเพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีคุณภาพในระดับดี และประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Causative Form ที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนจากการใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
5. เพื่อศึกษาประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย ถนนศรีอยุธยา แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี จังหวัดกรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 (กรุงเทพมหานคร) ปีการศึกษา 2562 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่า 3 จำนวน 168 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย จำนวน 10 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยี

ความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นเอกสารที่บรรยายเนื้อหา มีมัลติมีเดียผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม พร้อมทั้งมีแบบฝึกหัด ประกอบไปด้วย 2 เรื่อง ดังต่อไปนี้

เรื่องที่ 1 Active Causative Form

เรื่องที่ 2 Passive Causative Form

2.2 แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ประกอบไปด้วย แบบประเมินเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา แบบประเมินสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อการสอน และแบบประเมินเครื่องมือในด้านการวัดและประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

2.3 แบบทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ ในเรื่อง Causative Form ทั้ง 2 หัวข้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียน แบบทดสอบมีลักษณะเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน

2.4 แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนภาษาอังกฤษ โดยมีลักษณะเป็นมาตรแบบประเมินค่า หรือ 5 ระดับของ Likert (Rating scale)

2.5 แบบสัมภาษณ์ประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

3. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

3.1 เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเป้าหมายในการสร้างการทดลองใช้เครื่องมือ นั่นคือ เอกสารประกอบการเรียน รวมไปถึงการปรับปรุงแก้ไข ผู้วิจัยได้นำเอาหลักการ A-D-D-I-E มาเป็นหลักการในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ดังมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ (ณัฐกร สงคราม, 2553)

ขั้นที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

1) กำหนดเป้าหมายเนื้อหาที่ต้องการนำมาใช้ ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง Causative Form ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีเนื้อหาประกอบไปด้วย

เรื่องที่ 1 Active Causative Form

เรื่องที่ 2 Passive Causative Form

จากแหล่งข้อมูลที่เป็นหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และวารสารภาษาอังกฤษ รวมไปถึงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

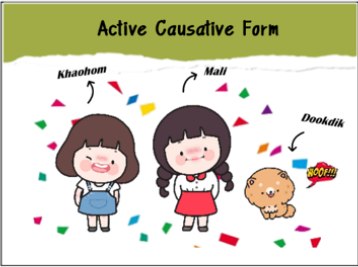
2) วิเคราะห์เนื้อหา รวบรวมเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ศึกษาเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างเอกสารประกอบการเรียนทั้ง 2 เรื่อง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รวมไปถึงกระบวนการ และการทำความเข้าใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อประกอบการวางแผนและออกแบบสื่อ จากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งของไทยและต่างประเทศ รวมไปถึงการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักและวิธีการในการผลิตสื่อที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

3) วิเคราะห์ผู้เรียน เช่น ระดับชั้นของผู้เรียน ความรู้เดิมก่อนเรียน ความสามารถทางภาษา และความสนใจของผู้เรียน

4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สำหรับการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design)

1) เขียนบทดำเนินเรื่องของสื่อมัลติมีเดีย หรือ Story Board เรื่อง Causative Form เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษางานศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาพประกอบ การใช้ภาษา รวมไปถึงการเชื่อมโยงข้อมูลและการออกแบบ

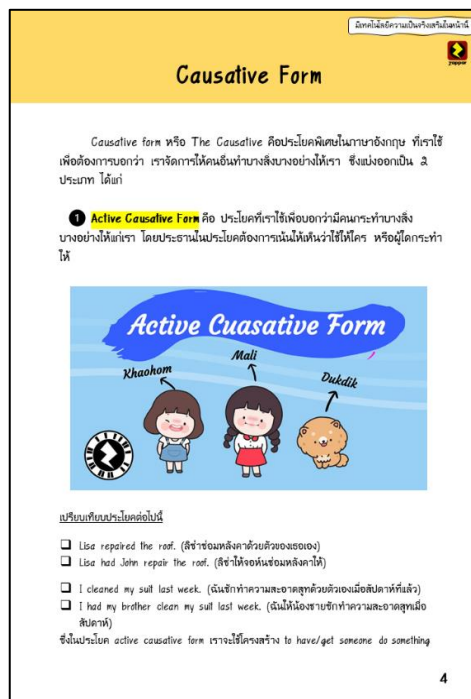
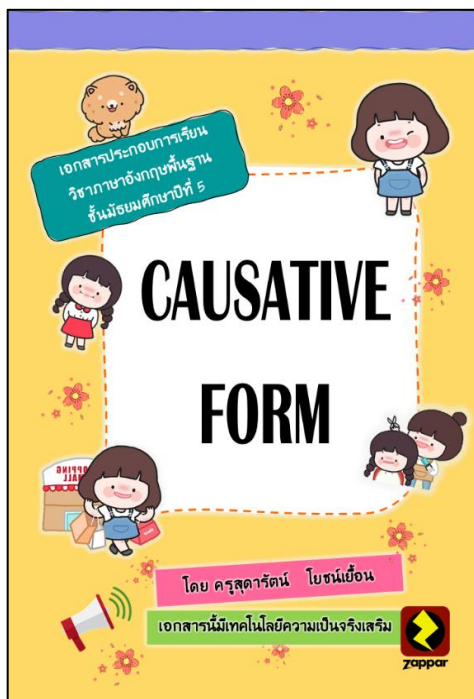
2) นำบทดำเนินเรื่องของสื่อมัลติมีเดีย หรือ Story Board ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม และนำบทดำเนินเรื่องที่ได้ผ่านการพิจารณา มาแก้ไขและปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ฉาก	ภาพ	เสียง/คำบรรยาย	เวลา
1		เปิดตัววิดีโอ Active Causative Form และแนะนำตัวละครหลักของเรื่อง 3 ตัว คือ น้องข้าวหอม, น้องมะลิ และเจ้าตุ๊กตัก สุนัขแสนซน	10 วินาที
2		ดำเนินเรื่องว่า ข้าวหอมให้มะลิเป็นคนล้างจานทุกวัน ภาษาอังกฤษจะพูดว่า "Khaohom has Mali do the washing up every day."	10 วินาที

ภาพที่ 1 ตัวอย่าง Story Board เพื่อพัฒนาสื่อในเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

4) ออกแบบเอกสารประกอบการสอน และการลำดับเนื้อหา รวมถึงการจัดวาง Zappar Code ซึ่งเป็นโค้ดของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม และนำเอกสารประกอบการเรียนที่ได้ออกแบบ เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษางานศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาพประกอบ การใช้ภาษา รวมไปถึงการเชื่อมโยงข้อมูลและการออกแบบเอกสาร

5) นำเอกสารประกอบการเรียน ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม และเอกสารประกอบการเรียนที่ได้ผ่านการพิจารณา มาแก้ไขและปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 2 เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development)

1) ดำเนินการสร้างมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 2 เรื่อง โดยใช้คาแรคเตอร์ที่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้ามาทำมัลติมีเดียผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป Powtoon

2) บันทึกเสียงด้วย โปรแกรม Sound Recorder แล้วนำไปใส่ในมัลติมีเดีย

3) เพิ่มเสียงดนตรีประกอบให้เหมาะสม และปรับระดับความดังให้เสียงดนตรีดังน้อยกว่าเสียงบรรยาย

4) นำมัลติมีเดียที่สร้างเสร็จสมบูรณ์แล้ว ไปทำเป็นเทคโนโลยี AR ผ่านโปรแกรม Zappar เพื่อให้ได้ Zappar Code

5) จัดทำเอกสารประกอบการเรียน โดยมีคำนำ สารบัญ คำแนะนำการใช้เอกสารประกอบการเรียน ตัวชี้วัด เนื้อหา แบบฝึกหัด แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน และอ้างอิง โดยใช้โปรแกรม Microsoft

Power Point

6) นำ Zappar Code ไปใส่ในเอกสารประกอบการเรียนตามเรื่องและหน้าที่ได้กำหนดและออกแบบไว้

7) ตกแต่งเอกสารประกอบการเรียนให้สวยงามน่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยผู้เรียน

8) ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการผลิตสื่อการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ประเมินผล และปรับปรุงมัลติมีเดียหรือเอกสารประกอบการเรียนตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation)

หลังจากที่ได้ปรับปรุงแก้ไขมัลติมีเดียและเอกสารประกอบการเรียนเพื่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จึงสามารถนำเอกสารประกอบการเรียนนี้ ไปทำการทดลองครั้งที่ 1 แบบกลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน ครั้งที่ 2 แบบกลุ่มใหญ่จำนวน 10 คน และครั้งที่ 3 แบบกลุ่มทดลองภาคสนามจำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของมัลติมีเดียก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มทดลองที่เป็นเป้าหมาย จำนวน 10 คน

ผลของการหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งที่ 3 นี้ ที่เป็นการดำเนินการทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน โดยคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน อยู่ที่ร้อยละ 81.00 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ร้อยละ 83.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

การวัดและประเมินผลเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ทำได้โดยการทำแบบทดสอบ การทำแบบประเมินผลพึงพอใจ และแบบสอบถามประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เพื่อทำการหาผลสรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เกิดขึ้นก่อนและหลังเรียนผ่านเอกสารประกอบการเรียน และความพึงพอใจที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รวมไปถึงประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

3.2 แบบทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษในเรื่อง Causative Form สำหรับการเรียนรู้ผ่านเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1) ศึกษาการสร้างแบบทดสอบปรนัย (Multiple Choice) เพื่อดำเนินการสร้างแบบทดสอบที่มีทั้งหมด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ สำหรับใช้ในการสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนจากงานวิจัยโดยใช้แหล่งสืบค้นออนไลน์

2) นำแบบทดสอบปรนัย เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษารวมทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาการวัดและประเมินผล เพื่อนำมาวิเคราะห์และหาข้อดีข้อเสียความสอดคล้อง ระหว่างแบบทดสอบและเนื้อหา

โดยทำการกำหนดความเห็นไว้ 3 ระดับ คือ เหมาะสม ไม่แน่ใจ และไม่เหมาะสม โดยพิจารณาว่า หากข้อคำถามนั้น มีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่า ข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2553)

3) นำแบบทดสอบความรู้ที่ได้รับการพิจารณาไปทำการปรับปรุงแก้ไข เมื่อดำเนินการเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน เพื่อเป็นการตรวจสอบความยาก - ง่าย การอธิบาย และการใช้ภาษา ค่าอำนาจจำแนก แล้วทำการเลือกข้อความที่มีค่าความยากง่าย อยู่ที่ 0.20 – 0.80 และอำนาจจำแนกที่ 0.20 – 1.00 (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2535)

4) นำแบบทดสอบที่ผ่านการจำแนกค่าความยาก - ง่าย (Hopkins and Antes, 1985) ไปทำการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) (ราตรี นันทสุนก, 2553)

5) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดความรู้ แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 นำหนังสือจากภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อไปดำเนินการติดต่อขออนุญาตในการดำเนินการวิจัย และขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ที่โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย

4.2 เมื่อถึงกำหนดที่ได้นัดหมายไว้ ผู้วิจัยดำเนินการชี้แจงวัตถุประสงค์และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการเรียนครั้งนี้ แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที หลังจากหมดเวลาการทำแบบทดสอบแล้ว ผู้วิจัยทำการนัดหมายเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

4.3 ผู้วิจัยทำการอธิบายการใช้งานของเอกสารประกอบการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ให้แก่กลุ่มทดลอง โดยมีเอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมใช้ประกอบการเรียน

4.4 เริ่มทำดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้สอนตามเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Causative Form แผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีความสอดคล้องกับการเรียนแบบใช้เทคโนโลยี ประกอบไปด้วย 2 แผนการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 Active Causative Form

เรื่องที่ 2 Passive Causative Form

ภายหลังการสอนให้นักเรียนใช้สมาร์ตโฟนสแกน Zappar Code ในแต่ละหัวข้อ และคู่มือมีเดียเพื่อเพิ่มความเข้าใจในทั้ง 2 เรื่อง ก่อนทำแบบฝึกหัด โดยกำหนดเวลาในการเรียน จำนวน 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

4.5 เมื่อนักเรียนได้เรียนผ่านเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง Causative Form แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ใช้เวลาทำแบบทดสอบ ภายในเวลา 30 นาที

4.6 เมื่อดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียบร้อยแล้วให้ผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างสรุปบทเรียนร่วมกัน

4.7 เมื่อดำเนินการสรุปบทเรียนร่วมกันแล้วให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมแบบสอบถามเกี่ยวกับประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

4.8 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้รับจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบสอบถามความพึงพอใจแบบสอบถามเกี่ยวกับประโยชน์และปัญหาอุปสรรคจากการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อทำการทดสอบสมมติฐาน และสรุปผล

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สามารถสรุปผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. การประเมินคุณภาพเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 อยู่ในเกณฑ์ระดับดี จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

2. การประเมินประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (เปรี๊ยะ กุมุท, 2519) มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/83.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ประสิทธิภาพของบทเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ประสิทธิภาพ
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	20	16.20	3.62	81.00
คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน	20	6.57	2.31	83.33

3. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มีคะแนนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

ตารางที่ 2 แสดงผลของการดำเนินการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียน และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig. (P-Value)
คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน	20	5.80	1.81	13.88	0.00*
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	20	12.60	3.27		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

4. ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เท่ากับ 0.4789 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.4789 หรือคิดเป็นร้อยละ 47.89

ตารางที่ 3 แสดงผลค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลคูณของจำนวน นักเรียนกับคะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน หลังเรียน	ผลรวมของคะแนนก่อน เรียน	E.I.
10 X 20	126	58	0.4789

5. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.78, S.D. = 0.39)

ตารางที่ 4 แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ	5.00	0.00	มากที่สุด
เอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน	4.90	0.32	มากที่สุด
การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสามารถทำ ให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น	4.80	0.42	มากที่สุด
ตัวอักษรในเอกสารและในเทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริมอ่านง่าย ชัดเจน	4.80	0.42	มากที่สุด
มัลติมีเดียในเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เหมาะสมกับเนื้อหา	4.80	0.42	มากที่สุด
นักเรียนได้รับประโยชน์จากเทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม เพื่อการพัฒนาตนเอง	4.80	0.42	มากที่สุด
เสียงบรรยายประกอบเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.40	0.79	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.78	0.39	มากที่สุด

6. ประโยชน์และปัญหาอุปสรรคการใช้งานจากการเรียนรู้ด้วยเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม จากการสัมภาษณ์ถึงประโยชน์จากนักเรียน พบว่า เอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมนั้น ช่วยสร้างความสนใจทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาในส่วนที่ไม่เข้าใจได้ตรงจุด เพราะมี Zappar Code อยู่ในแต่ละเนื้อหา ทั้งนี้ผู้เรียนยังสามารถทบทวนเนื้อหาเองได้ตลอดเวลาควบคู่ไปพร้อมกับตัวเอกสารที่จะช่วยเพิ่มความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ส่วนปัญหาพบว่า Zappar เป็นแอปพลิเคชันภาษาอังกฤษ ไม่สามารถเปลี่ยนเป็นภาษาไทยหรือ

ภาษาอื่น ๆ ได้ ดังนั้นถึงแม้จะมีวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันอยู่ในเอกสารประกอบการเรียน นักเรียนก็ยังไม่สามารถใช้แอปพลิเคชันให้บรรลุผลได้เองตามที่ตั้งใจไว้ ครูจึงยังต้องทำหน้าที่สอนการใช้งานแอปพลิเคชันควบคู่กันไปด้วย รวมถึงอธิบายรายละเอียดการใช้งานต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน

สรุปได้ว่า การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/83.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนโดยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

สรุป อภิปรายผล

1. จากการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ประสิทธิภาพโดยรวมของเอกสารมีค่าเท่ากับ 81.00/83.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ในเบื้องต้น คือ 80/80 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบตามหลักการ A-D-D-I-E โดยจากหลักการดังกล่าว มีวิธีการดำเนินการในการวิเคราะห์ตัวผู้เรียน เนื้อหา เรื่องที่จะใช้ทำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อการนำไปสู่การคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำมาใช้อย่างเหมาะสมกับนักเรียน นำเสนอเนื้อหาสาระในรูปแบบที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวัดความรู้พื้นฐานก่อนเรียน เพื่อการออกแบบเอกสารประกอบการเรียน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม รวมทั้งกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน เสริมความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียนได้ โดยพบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น มีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษเรื่อง Causative Form จากเอกสารประกอบการเรียนที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

2. จากการนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนผ่านเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มาดำเนินการเปรียบเทียบ พบว่า ผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ เพราะเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริง เป็นสื่อที่นักเรียนสามารถกลับไปเรียนรู้หรือทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองได้อย่างไม่จำกัด และมีแบบฝึกหัดให้ทำควบคู่กันไปด้วย จนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แม้นักเรียนบางคนจะยังไม่สามารถสอบผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ อันเนื่องมาจากปัจจัยอื่น เช่น สภาพแวดล้อมในขณะที่กำลังเรียนรู้ แต่ทั้งนี้นักเรียนก็ยังมีพัฒนาการ สามารถกล่าวได้ว่าเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form ที่มีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม นั้น มีความเหมาะสมในการนำไปจัดการเรียนรู้ ตรงกับงานวิจัยของ ปภาณิน สีนโน (2558) ที่พบว่า การใช้ชุด

การสอนความเป็นจริงเสริม เรื่อง ชนิดพรรณไม้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.47 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 25.97

3. จากผลค่าดัชนีประสิทธิผล เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.4789 คือ นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.4789 หรือคิดเป็นร้อยละ 47.89 กล่าวได้ว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

4. จากผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยค่าเฉลี่ยด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ การเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อยู่ในความพึงพอใจระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$)

ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบเอกสารประกอบการเรียน ที่เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม นักเรียนจึงสามารถทบทวนได้ตลอดเวลาแม้อยู่นอกห้องเรียน โดยเนื้อหาจะแบ่งออกเป็น 2 เรื่องย่อย โดยเรียงจากเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่มีความง่ายไปหายาก มีการลำดับมัลติมีเดียผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่มีความเชื่อมโยงกันทั้ง 2 เรื่อง พร้อมทั้งคำแนะนำในการใช้แอปพลิเคชัน และสัญลักษณ์แสดงในเอกสารเมื่อมีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในหน้านั้น ๆ ด้วย ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) โดยผลความคิดเห็นเพิ่มเติมถึงประโยชน์ คือ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมนั้น ช่วยเราและทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถทบทวนในส่วนที่ไม่เข้าใจได้ตรงจุด เพราะมีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละเนื้อหา ทั้งนี้ นักเรียนยังสามารถทบทวนเนื้อหาได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ (2560) ที่ได้ดำเนินการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 2 มิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ปรัชญาการณของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจพบว่า สื่อการสอนมีส่วนทำให้ตื่นเต้นเร้าใจอยากเรียน และความง่ายต่อการใช้อ้อยู่ในระดับดีมาก และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน ก็พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรศึกษาเรื่องข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เช่น การจำกัดจำนวนครั้งในการสแกน AR Code หรือ ระยะเวลาที่สามารถใช้ AR Code นั้นได้ เป็นต้น
2. ควรพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

ที่เพิ่มเติมออกไป เช่น ในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ หรือเกมส์ เพื่อเป็นการฝึกทักษะด้านอื่น ๆ และเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่ผู้เรียน และเผยแพร่ให้กับผู้ที่สนใจ เพื่อพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนรายวิชาอื่น ๆ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวง เรื่องนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- ชุดิมา สัจจนันท์. (2541). *การเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์และเทคนิคการเขียนผลงานทางวิชาการ*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). *การออกแบบและพัฒนาโมดูลมีเดียเพื่อการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2535). *การวัดผลและประเมินผลการเรียนการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : B&B.
- ปภาณิน สีนโน. (2558). *ชุดการสอนความเป็นจริงเสริม เรื่อง ชนิดพรรณไม้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (ศึกษาศาตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ปทุมธานี.
- เป็รื่อง กุมุท. (2519). *เทคนิคการเขียนบทเรียนโปรแกรม*. กรุงเทพมหานคร : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พนิดา ตันศิริ. (2553). *โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality)*. *วารสารนักบริหารมหาวิทยาลัยกรุงเทพ*. 30(2), 169-175.
- พิชชุตตา น่วมนงบุญ. (2561). *การพัฒนาหนังสือคำศัพท์กริยา 3 ช่อง ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality : AR) เรื่อง The Magic AR Book “Irregular Verbs” ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวลนรดิศวิทยาคม รัชมิ่งคลาภิเษก*. *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*. 8(1), 1273-1286.
- ราตรี นันทสุคนธ์. (2553). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : จุฑทอง.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2553). *การวัดผลการศึกษา*. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2561). *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*. 10(1), 31-45.

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. (2560). “การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 2 มิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”. การประชุมสวนสุนันทาวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ 1 การสร้างสรรค์และนวัตกรรมก้าวสู่ประเทศไทย 4.0. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

Hopkins, Charles D. and Antes, Richard L. (1985). *Classroom Management and Evaluation*. (2nd ed) U.S.A. : F.E. Pencock Publishing, Inc.

การศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อการจัดการโดยชุมชน

The Biodiversity Study in Baan Sobpaomai Community Forest, Maepao Subdistrict, Phaya Mengrai District, Chiang Rai Province for Community management

รณิดา ปิงเมือง^{1*} สุทธิ มลิตทอง² เพ็ญศรี มลิตทอง²

Ranida Pingmoung^{1*}, Sutti Malithong², Pensri Malithong²

Received : 16/10/2020

Revised : 1/1/2021

Accepted : 5/2/2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและจัดทำฐานข้อมูลความหลากหลายทางชีวภาพและศึกษาแนวทางการจัดการป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ โดยสำรวจชนิดพรรณพืช พันธุ์สัตว์ สัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้นำชุมชน และจัดเสวนากลุ่มเพื่อนำเสนอฐานข้อมูลและกำหนดแนวทางการจัดการ ผลการสำรวจพบสัตว์ 107 ชนิด 19 อันดับ 51 วงศ์ แบ่งตามสัตว์มีกระดูกสันหลัง 5 กลุ่ม ได้แก่ นก 75 ชนิดใน 11 อันดับ 33 วงศ์ จัดเป็นนกประจำถิ่น 55 ชนิด นกอพยพ 12 ชนิด และนกประจำถิ่นที่ประชากรบางส่วนมีการอพยพ 8 ชนิด สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม พบ 4 ชนิดใน 2 อันดับ 2 วงศ์ สัตว์เลื้อยคลาน พบ 5 ชนิด ใน 1 อันดับ 3 วงศ์ สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก พบ 11 ชนิด 2 อันดับ 5 วงศ์ และปลา พบ 12 ชนิด ใน 3 อันดับ 8 วงศ์ ผลจากการวางแผนสุ่มตัวอย่างขนาด 50x20 เมตร จำนวน 3 แปลง พบพันธุ์ไม้ อย่างน้อย 52 ชนิด 26 วงศ์ เป็นไม้ใหญ่ จำนวน 49 ชนิด 25 วงศ์ ไม้หนุม 7 ชนิด 6 วงศ์ กล้าไม้ 9 ชนิด 7 วงศ์ ได้มีการรวบรวมและจัดทำเป็นฐานข้อมูลแล้วนำเสนอข้อมูลให้กับชุมชน เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจวางแผนการจัดการ ซึ่งชุมชนได้จัดทำแนวทางการจัดการร่วมกันดังนี้ 1.การพัฒนาป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติ 2.การสืบสานแนวทางการอนุรักษ์ป่าชุมชน 3.การติดตามความเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศในป่าชุมชน และ 4.การอนุรักษ์และฟื้นฟูป่าชุมชน

¹ สำนักวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

¹ School of Social Sciences

* Corresponding Author. Tel. 097-9214484 E-mail : ranida_pingmoung@yahoo.com

² สถาบันความหลากหลายทางชีวภาพและสิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นและอาเซียน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

² The Institute of Biodiversity & Environment for Local and ASEAN Development Chiang Rai Rajabhat University

คำสำคัญ: ป่าชุมชน, ความหลากหลายทางชีวภาพ, การจัดการโดยชุมชน

Abstract

This research aimed to investigate biodiversity and the guideline of community forest management in Baan Sobpaomai, Maepoa Subdistrict, Phaya Mengrai District, Chiang Rai Province, by surveying of plant and animal species and systematizing for biodiversity data base. And then focus group discussion have been provided for the guideline of community forest management. The research results revealed that 107 species of animal divided between birds including 11 orders, 33 families, 75 species (resident birds were 55 species, migrant birds were 12 species and resident birds where some populations are migratory were 8 species) and mammals including 2 orders, 2 families, 4 species and reptiles including 1 orders, 3 families, 5 species and amphibians including 2 orders, 5 families, 11 species and fishes including 3 orders, 8 families, 12 species. Three plots of 50X20 meters were used for studying plant diversity. The study showed the diversity of plants was 26 families 52 species. Twenty-six families and 49 species are trees, 6 families and 7 species are saplings and 7 families and 9 species are seedling. Biodiversity data gathering and systematizing were presented to the community for setting the guideline of the community forest management as following, 1. Development for nature learning center, 2. Transferring of conservation, 3. Monitoring of ecological change in the forest and 4. Conservation and rehabilitation.

Keywords: Community Forest, Biodiversity, Community Management

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความหลากหลายทางชีวภาพเป็นองค์รวมของความหลากหลายของธรรมชาติในทุกระดับและยังเป็นต้นแบบของพฤติกรรมการเรียนรู้ที่กลายเป็นวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นที่หลากหลายรูปแบบ ทำให้เห็นถึงการปรับตัวอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างเหมาะสมและลงตัว ซึ่งแสดงให้เห็นกระบวนการของมนุษย์ที่เกิดขึ้นควบคู่กับวิวัฒนาการทางชีววิทยา ความสำคัญของความหลากหลายทางชีวภาพในทางชีวภาพ จึงมีความสำคัญต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ของสิ่งมีชีวิต และกลไกการเกิดสิ่งมีชีวิตใหม่ในแต่ละพื้นที่ที่แสดงให้เห็นคุณค่าของความหลากหลายทางชีวภาพที่มีต่อมนุษย์นั้นมีทั้งโดยตรงและทางอ้อม โดยทางตรงที่เห็นเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจนนั้น จะพบว่าสิ่งมีชีวิตนานาชนิดนั้นล้วนเป็นทรัพยากรชีวภาพ (Bio-resource) ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่จำเป็นสำหรับการเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ได้แก่อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค (วิสุทธิ์ ใบไม้. 2548 : 71)

ป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ได้เริ่มมีการอนุรักษ์ป่ามาตั้งแต่ปี 2536 ซึ่งเป็นปีที่บ้านสบเปาใหม่ได้แยกเขตการปกครองมาจากบ้านสบเปาหมู่ที่ 2 โดยมีการจัดพื้นที่ป่าของชุมชนขึ้น มีข้อตกลงร่วมกันห้ามตัดไม้หากฝ่าฝืนจะถูกปรับ และในปี 2548 ได้เข้าร่วมโครงการป่าชุมชนกับกรมป่าไม้ มีการจัดตั้งคณะกรรมการป่าชุมชน มีกฎระเบียบข้อบังคับที่ชัดเจนขึ้น เกิดเป็นรูปธรรมมากขึ้น ป่าชุมชนสบเปาเป็นป่าชุมชนที่มีเอกลักษณ์ในการดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกันจาก 6 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 บ้านสบเปา หมู่ที่ 2 บ้านสันติคีรี หมู่ที่ 6 บ้านนาเจริญ หมู่ที่ 11 บ้านนาเจริญใหม่ หมู่ที่ 19 และบ้านสบเปา หมู่ที่ 20 โดยมีชื่อเพื่อติดต่อกับหน่วยงานราชการว่า ป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 มีเนื้อที่ 990 ไร่ มีการกำหนดกฎระเบียบการใช้ประโยชน์จากป่าชุมชนร่วมกันให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชนจึงได้รับการยอมรับและปฏิบัติได้จริง ถือเป็นทรัพยากรธรรมชาติมีชุมชนมีการดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ชุมชนได้เก็บหาของป่าเช่น เห็ด หน่อไม้ เพื่อเป็นอาหารและเพื่อจำหน่าย กิ่งไม้แห้งเพื่อทำฟืน และไม้ไผ่เพื่อทำเครื่องมือเครื่องใช้ในครัวเรือน นอกจากนั้นป่าชุมชนยังมีบทบาทเป็นแหล่งซับน้ำ ทำให้ชุมชนมีน้ำเพื่ออุปโภค บริโภคและเพื่อการเกษตร

สภาพการณ์ป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ในปัจจุบันชุมชนยังคงดูแลและใช้ประโยชน์ตามกฎระเบียบที่ตั้งไว้ และมีกิจกรรมบางส่วนเป็นไปตามหน่วยงานภาครัฐ และระบบนิเวศของป่าชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงตามปัจจัยแวดล้อม ทั้งจากธรรมชาติและการกระทำของมนุษย์ การบริหารจัดการป่าชุมชนให้เกิดความยั่งยืนและก่อประโยชน์ให้กับชุมชนได้สูงสุด จึงต้องอาศัยข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ วางแผนอนุรักษ์ ป่าชุมชน ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนที่เป็นปัจจุบันซึ่งจะเป็นข้อมูลที่ส่งต่อไปให้กับคนในชุมชนรวมทั้งเยาวชนคนรุ่นหลังได้รู้จักทรัพยากรที่มีในป่าชุมชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการอนุรักษ์ป่าชุมชนและการจัดการเพื่อประโยชน์ของชุมชนร่วมกัน ตลอดจนเป็นผู้ที่จะสานต่อเจตนารมณ์ของรุ่นพ่อแม่ ปู่ย่าตายายที่ได้ช่วยกันดูแลรักษาความอุดมสมบูรณ์ของป่าจนถึงปัจจุบัน ซึ่งฐานข้อมูลความหลากหลายของพรรณพืชและสัตว์จะเป็นฐานทรัพยากรชีวภาพในการวางแผนการจัดการป่าชุมชนเพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อจัดทำฐานข้อมูลความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอกงหรา จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการป่าชุมชนโดยชุมชนมีส่วนร่วมของบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอกงหรา จังหวัดเชียงราย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1.1 ประชากรเป้าหมาย เป็นประชาชนที่อาศัยอยู่ในบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา

อำเภอพญาเม็งราย จังหวัดเชียงราย ได้แก่ ผู้นำ คณะกรรมการป่าชุมชน ผู้รู้ด้านพืช สัตว์ และชาวบ้าน หมู่บ้านใกล้เคียงที่ใช้ประโยชน์จากป่าชุมชน

1.2 ประชากรพืชและสัตว์ ในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอพญาเม็งราย จังหวัดเชียงราย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย เครื่องมือในการสำรวจความหลากหลายของพืช/สัตว์ และเครื่องมือเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

2.1 เครื่องมือในการสำรวจความหลากหลายของพรรณพืช ได้แก่ แบบบันทึกชื่อพันธุ์ไม้ และอุปกรณ์สำหรับเก็บข้อมูลและตัวอย่างพืชภาคสนาม เช่น กรรไกรตัดกิ่ง กล้องถ่ายรูป เชือกสำหรับวางแปลง สายวัดและเครื่องมือ

2.2 เครื่องมือในการศึกษาความหลากหลายของพันธุ์สัตว์ ได้แก่ แบบบันทึกชื่อพันธุ์สัตว์และอุปกรณ์สำหรับเก็บข้อมูลภาคสนาม เช่น กล้องส่องทางไกลชนิดสองตา กล้องถ่ายรูป ไฟฉาย และเครื่อง GPS

2.3 เครื่องมือเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่

2.3.1 แบบสำรวจ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลบริบทชุมชนและป่าชุมชน

2.3.2 แบบสัมภาษณ์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอบถาม พูดคุย กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งได้แก่ ผู้นำ ผู้รู้ ผู้เก็บหาของป่า เพื่อให้ได้ข้อมูลการจัดการป่าชุมชน การพึ่งพิงและใช้ประโยชน์จากป่าชุมชน

2.3.3 การเสวนากลุ่ม เป็นรูปแบบการเสวนากลุ่มที่เปิดโอกาสคนในชุมชนได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับชนิดพรรณพืชและสัตว์ เพื่อหาแนวทางการจัดการป่าชุมชนต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 การประสานงานกับผู้นำ และคณะกรรมการป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14

3.2 การชี้แจงโครงการ และวางแผนการดำเนินงานร่วมกันกับชุมชน

3.3 การสำรวจบริบทชุมชนโดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการลงสำรวจ และสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลประวัติความเป็นมาและสภาพการณ์ปัจจุบันของป่าชุมชน

3.4 การศึกษาความหลากหลายของพรรณพืชและพันธุ์สัตว์ โดยวางแผนร่วมกับชุมชนให้ผู้รู้เป็นผู้นำทางในการสำรวจ โดยสำรวจพร้อมกันนักวิจัย

3.4.1 สำรวจชนิดพรรณพืชโดยการวางแผนแปลงตัวอย่างวางแผนตัวอย่างขนาด 50x20 เมตร แบ่งเป็นแปลงย่อย 10 แปลง แต่ละแปลงย่อย วางแปลงขนาด 4x4 เมตร จำนวน 2 แปลง และ 1x1 เมตร จำนวน 2 แปลง เพื่อทำการเก็บข้อมูลด้านองค์ประกอบของชนิดพันธุ์พืช ขนาดความโตเส้นรอบวงที่ระดับความสูงเพียงอก (1.30 ม.)(Girth at Breast Height, G.B.H) ในแปลงตัวอย่างโดยแบ่งเป็น 3 ขนาด คือ (1) ไม้ใหญ่ (Tree) คือไม้ที่มี G.B.H $\geq$ 15 cm (2) ไม้หนุ่ม (Sapling) คือ ไม้ที่มี G.B.H < 15 cm สูง > 1.3 m (3) กล้าไม้ (Seedling) คือไม้ที่มีความสูงน้อยกว่า 1.30 ม. ทำการเก็บข้อมูลไม้ใหญ่ในแปลง

ขนาด 10x10 ม. เก็บข้อมูลไม้หนุมในแปลงขนาด 4x4 ม. ส่วนกล้าไม้เก็บข้อมูลในแปลงขนาด 1x1 ม. แล้วจำแนกชนิดพรรณไม้ทั้งหมดที่พบในแปลงตัวอย่าง ทำการบันทึกภาพ เก็บตัวอย่าง และการสอบทานทางวิทยาศาสตร์

3.4.2 สำรวจความหลากหลายของชนิดพันธุ์สัตว์ ดำเนินการสำรวจสัตว์ 5 ประเภท ได้แก่ สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์ปีก (นก) สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก และปลา โดยในการวางแผนสำรวจ (Line Transect) และการสำรวจแบบแนวเส้นทางตามธรรมชาติ (Roadside Count) เพื่อการสำรวจชนิดพันธุ์นกและสัตว์เลื้อยคลาน ส่วนการสำรวจสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกและสัตว์เลื้อยคลาน โดยการสำรวจแบบตามแนวลำธาร (Stream Survey) และสำรวจปลาตามแหล่งน้ำบริเวณในบริเวณป่าชุมชน นำมาตรวจสอบชื่อวิทยาศาสตร์โดยใช้เอกสารรูปฐาน

3.5 รวบรวมข้อมูลผลจากการสำรวจข้อมูลความหลากหลายของชนิดพันธุ์พืชและสัตว์

3.6 นำเสนอผลการศึกษา เพื่อตรวจสอบข้อมูลพร้อมกับการจัดทำแนวทางการจัดการป่าชุมชนร่วมกัน

4. การประมวลผลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ข้อมูลด้านความหลากหลายทางชีวภาพของพืช จะนำแบบบันทึกผลการสำรวจชนิดพันธุ์พืช(ไม้ใหญ่ ไม้หนุมและกล้าไม้)ที่พบในแปลงตัวอย่าง ขนาด 50x20 เมตร มาตรวจสอบชื่อวิทยาศาสตร์และจำนวนชนิดที่พบ ความหนาแน่นจำนวนต้น/ไร่ ตามระดับชั้นความโต

4.2 ข้อมูลความหลากหลายของสัตว์ จะนำแบบบันทึกการสำรวจสัตว์ 5 ประเภท คือ สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์ปีก (นก) สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกและปลา มาตรวจสอบชื่อวิทยาศาสตร์และจำนวนชนิดที่พบ

4.3 ข้อมูลการแนวทางการจัดการป่าชุมชน นำเสนอผลการศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนเพื่อคืนกลับข้อมูลสู่ชุมชนเพื่อจัดทำแนวทางการบริหารจัดการป่าชุมชนโดยชุมชนมีส่วนร่วม

ผลการวิจัย

บริบทชุมชนและป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14

บ้านสบเปา แต่เดิมนั้นมีชื่อว่าบ้านแม่ต๋าก มีราษฎรออาศัยอยู่ประมาณ 40 หลังคาเรือน ต่อมา มีราษฎรอพยพย้ายมาจากหลายแห่งทำให้มีประชากรเพิ่มขึ้น จึงขยายหมู่บ้านและตั้งชื่อหมู่บ้านใหม่ ว่า บ้านสบเปา ซึ่งที่มาของชื่อหมู่บ้านมาจากที่ตั้งของหมู่บ้านตั้งอยู่บริเวณปากแม่น้ำ 2 สายมาบรรจบกัน คือ แม่น้ำต๋ากและลำน้ำแม่เปา จึงเรียกว่า “บ้านสบเปา” โดยมีนายศ รักป่า เป็นผู้ใหญ่บ้านคนแรก และบ้านสบเปาหมู่ที่ 14 เป็นชุมชนที่แยกออกมาจากบ้านสบเปาหมู่ที่ 2 เมื่อปีพุทธศักราช 2536 โดยมีนายอุดม จันทร์ตะวงค์ เป็นผู้ใหญ่บ้านคนแรกและดำรงตำแหน่งกำนันตำบลแม่เปาในปัจจุบัน

ประชาชนส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ และมีอาชีพหลัก คือ เกษตรกรรม เช่น ทำนา ทำสวน ทำไร่ และบางส่วนมีอาชีพรับจ้างทั่วไป รับราชการ ค้าขายและเป็นเจ้าของกิจการต่าง ๆ ในหมู่บ้าน

บ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 มีทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญ คือ ป่าชุมชน มีเนื้อที่ 990 ไร่ สภาพป่าเป็นป่าเบญจพรรณผสมเต็งรัง และได้ขึ้นทะเบียนโครงการป่าชุมชนของกรมป่าไม้ ดังนั้นจึงทำให้มีเครือข่ายการทำงานร่วมกับภาครัฐและชุมชนอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง และเนื่องจากป่าชุมชนแห่งนี้เป็นป่าที่ชุมชนได้ร่วมกันอนุรักษ์มาตั้งแต่ยังไม่แยกหมู่บ้านส่งผลถึงในปัจจุบัน ทำให้ป่าชุมชนสบเปาเป็นป่าชุมชนที่มีเอกลักษณ์ในการดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกันจาก 6 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 บ้านสบเปา หมู่ที่ 2 บ้านสันติคีรี หมู่ที่ 6 บ้านนาเจริญ หมู่ที่ 11 บ้านนาเจริญใหม่ หมู่ที่ 19 และบ้านสบเปา หมู่ที่ 20 มีการกำหนดกฎระเบียบการใช้ประโยชน์จากป่าชุมชนร่วมกันให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชนจึงได้รับการยอมรับและปฏิบัติได้จริง ปัจจุบันมีความอุดมสมบูรณ์เป็นแหล่งที่อยู่ของสัตว์ป่าและเป็นแหล่งอาหารของชุมชนที่ชุมชนสามารถพึ่งพิงหาอยู่หากิน และเป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับทรัพยากรชีวภาพในท้องถิ่นของเด็กและเยาวชน

ความหลากหลายของชนิดพันธุ์สัตว์

จากการสำรวจความหลากหลายทางชีวภาพของชนิดพันธุ์สัตว์ในพื้นที่ป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอกงหรา จังหวัดศรีสะเกษ พบสัตว์ 107 ชนิด 19 อันดับ 51 วงศ์ แบ่งตามสัตว์มีกระดูกสันหลัง 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ความหลากหลายของนก พบทั้งหมด 75 ชนิดใน 11 อันดับ 33 วงศ์ จัดเป็นนกประจำถิ่น 55 ชนิด เช่น ไก่ป่า เหยี่ยวขาว นกตบยุงป่าโคก นกอพยพ 12 ชนิด เช่น นกจับแมลงคอแดง นกกระจัดเขียว ปีกสองแถบ นกกระเต็นน้อยธรรมดา และนกประจำถิ่นที่ประชากรบางส่วนมีการอพยพ 8 ชนิด เช่น นกอีเสือหลังแดง นกนางแอ่นบ้าน นกยอดหญ้าหัวดำ

2. ความหลากหลายของสัตว์เลื้อยลูกด้วยนม พบทั้งหมด 4 ชนิดใน 2 อันดับ 2 วงศ์

3. ความหลากหลายของสัตว์เลื้อยคลาน พบทั้งหมด 5 ชนิด ใน 1 อันดับ 3 วงศ์

4. ความหลากหลายของสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก พบทั้งหมด 11 ชนิด 2 อันดับ 5 วงศ์

5. ความหลากหลายของพันธุ์ปลา พบทั้งหมด 12 ชนิด ใน 3 อันดับ 8 วงศ์

ความหลากหลายของชนิดพันธุ์พืช

การศึกษาความหลากหลายของพรรณพืชในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่โดยการวางแผนสุ่มตัวอย่างขนาด 50x20 เมตร จำนวน 3 แปลง โดยในแต่ละแปลงจะเก็บข้อมูลไม้ใหญ่ ไม้หนุม และกล้าไม้ ผลการสำรวจพบ พันธุ์ไม้น้อย 52 ชนิด 26 วงศ์ เป็นไม้ใหญ่ จำนวน 49 ชนิด 25 วงศ์ ไม้หนุม 7 ชนิด 6 วงศ์ กล้าไม้ 9 ชนิด 7 วงศ์

จากการสำรวจไม้ใหญ่และวัดขนาดความโตเส้นรอบวงที่ระดับความสูงเพียงอก(1.30 ม.) ที่มีขนาดมากกว่าหรือเท่ากับ 15 ซม. (G.B.H $\geq$ 15 ซม.) ในแปลงตัวอย่าง พบ ไม้ใหญ่ จำนวน 254 ต้น เท่ากับความหนาแน่น 136 ต้น/ไร่ เป็นต้นไม้ที่มีขนาด G.B.H $\geq$ 15 ซม. 27 ต้น/ไร่ G.B.H $\geq$ 30 ซม. 25 ต้น/ไร่ G.B.H $\geq$ 45 ซม. 26 ต้น/ไร่ G.B.H $\geq$ 60 ซม. 24 ต้น/ไร่ G.B.H $\geq$ 75 ซม. 17 ต้น/ไร่ G.B.H $\geq$ 90 ซม. 7 ต้น/ไร่และ

G.B.H ≥ 105 ซม.9 ต้น/ไร่

พันธุ์ไม้ในวงศ์ที่มีต้นไม้สูงสุด คือ วงศ์ FAGACEAE มีจำนวน 51 ต้น เท่ากับ 20.08% ของต้นไม้อทั้งหมดที่สำรวจพบในแปลง รองลงมาคือ วงศ์ DIPTEROCARPACEAE (42 ต้น, 16.54%) FABACEAE (36 ต้น, 14.17%) HYPERICACEAE (20 ต้น, 7.87%) และ MALVACEAE (19 ต้น, 7.48%)

พันธุ์ไม้ที่มีจำนวนต้นสูงสุด 5 อันดับแรก คือ เหียง (*Dipterocarpus obtusifolius* Teijsm. ex Miq.) มีจำนวน 25 ต้น หรือเท่ากับ 9.84% ของต้นไม้อทั้งหมดที่สำรวจพบในแปลง รองลงมาคือ ก่อนก (*Lithocarpus polystachyus* (Wall. Ex S. DC.)) มีจำนวน 21 ต้น เท่ากับ 8.27% ตั้ว (*Cratoxylum formosum* (Jacq.) Benth.&Hook.f.ex Dyer subsp. *Pruniflorum* (Kurz) Goegele) มีจำนวน 19 ต้น เท่ากับ 7.84% และประดู่ (*Pterocarpus macrocarpus* Kurz) มีจำนวน 17 ต้น เท่ากับ 6.69% ตามลำดับ

จากการสำรวจไม้หนุ่ม และกล้าไม้ ในแปลงตัวอย่าง พบไม้หนุ่ม 12 ต้น เท่ากับความหนาแน่น 6 ต้น/ไร่ และกล้าไม้ 97 ต้น เท่ากับความหนาแน่น 52 ต้น/ไร่ จำนวนและชนิดของไม้หนุ่มที่สำรวจพบถือว่าน้อยมากและชนิดพันธุ์ที่พบมาก 3 อันดับแรก คือ แควหัวหมู (*Markhamia stipulata* (Wall.) Seem. var. *stipulata*) จำนวน 3 ต้น รองลงมาคือ กะเจียน (*Hubera cerasoides* (Roxb.) Chaowasku) และเปล้าใหญ่ (*Croton persimilis* Muell. Arg.) จำนวน 2 ต้น ส่วนชนิดพันธุ์ของกล้าไม้ที่พบมาก 3 อันดับแรก คือ เปล้าใหญ่ (*Croton persimilis* Muell. Arg.) จำนวน 39 ต้น รองลงมาคือ ลาย (*Microcos paniculata* L.) จำนวน 29 ต้น และ กะเจียน (*Hubera cerasoides* (Roxb.) Chaowasku) 9 ต้น

แนวทางการจัดการความหลากหลายทางชีวภาพและป่าชุมชนโดยชุมชนมีส่วนร่วม

จากการสำรวจข้อมูลความหลากหลายทางชีวภาพของชนิดพันธุ์สัตว์และพันธุ์พืช ในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ ได้มีการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลให้กับชุมชน เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจวางแผนการจัดการความหลากหลายทางชีวภาพและป่าชุมชนโดยชุมชนมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดการจัดการอย่างยั่งยืนซึ่งชุมชนได้จัดทำแนวทางการจัดการร่วมกันสรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติ
 - เส้นทางศึกษาธรรมชาติ
 - จุดเรียนรู้
 - ป้ายสื่อความหมายทางธรรมชาติ
 - สื่อ คู่มือการเรียนรู้ในป่าชุมชน
2. การสืบสานแนวทางการอนุรักษ์ป่าชุมชน
 - การให้คนรุ่นใหม่เข้ามาเป็นคณะกรรมการป่าชุมชนเพื่อเรียนรู้แนวทางการจัดการป่าชุมชน
 - จัดกิจกรรมให้เด็กและเยาวชนในชุมชนเข้ามาเรียนรู้ในป่าชุมชน
 - การเชื่อมโยงกิจกรรมภายในป่าชุมชนกับโรงเรียนในพื้นที่เพื่อให้เด็กนักเรียนได้เข้ามาเรียนรู้
3. การติดตามความเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศในป่าชุมชน
 - การเก็บบันทึกข้อมูล ชนิด ขนาดและปริมาณ ของไม้ใหญ่ ไม้หนุ่ม และกล้าไม้ในแปลง

ตัวอย่าง

- การกำหนดชนิดพันธุ์สัตว์สำคัญเพื่อการติดตาม
- 4. การอนุรักษ์และฟื้นฟูป่าชุมชน
 - การป้องกันไฟป่า การจัดหาอุปกรณ์ดับไฟป่าและทำแนวกันไฟ
 - การจัดหาพันธุ์ไม้ท้องถิ่นเพื่อปลูกเสริมในพื้นที่ป่าที่เริ่มเสื่อมโทรม

สรุป อภิปรายผล

ป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 เป็นป่าที่มีการอนุรักษ์ไว้เพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันของชาวบ้าน โดยเริ่มจากการกำหนดพื้นที่ให้เป็นของส่วนรวมและมีการดูแลรักษาต่อกันมา ปัจจุบันแม้ว่าจะมีการแยกหมู่บ้านแล้ว แต่หมู่บ้านต่าง ๆ ที่เคยร่วมดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกันมาทั้ง 6 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 บ้าน บ้านสบเปา หมู่ที่ 2 บ้านสันติคีรี หมู่ที่ 6 บ้านนาเจริญ หมู่ที่ 11 บ้านนาเจริญใหม่ หมู่ที่ 19 และบ้านสบเปา หมู่ที่ 20 ก็ยังคงมีการใช้ประโยชน์ร่วมกันและมีกฎกติกาที่ยึดปฏิบัติร่วมกันเหมือนที่ผ่านมา ปัจจุบันป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ได้เข้าร่วมโครงการป่าชุมชนของกรมป่าไม้ จึงมีแนวปฏิบัติบางส่วนที่ต้องเป็นไปตามกลไกของทางราชการ เช่น การแต่งตั้งคณะกรรมการป่าชุมชน เพื่อการติดต่อประสานงานกับทางราชการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะดำเนินการโดยคณะกรรมการป่าชุมชนบ้านสบเปา หมู่ที่ 14 แต่ในส่วนของการใช้ประโยชน์ยังคงเข้าใช้ประโยชน์ร่วมกันทั้ง 6 หมู่บ้านและยังคงกฎระเบียบการใช้ประโยชน์ร่วมกัน สอดคล้องกับ เสน่ห์ จามริกและคณะ (2536 :176) ที่ได้สรุปเงื่อนไขการอนุรักษ์ป่าไม้ของชุมชนว่าชุมชนที่อนุรักษ์ป่ามีความเป็นชุมชนสูง คือ มีรูปแบบและความเข้มข้นของความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างสมาชิกของชุมชน และชุมชนที่อนุรักษ์ป่าจะต้องมีจิตสำนึกในการรักษาป่า มีความเข้มแข็งและลึกซึ้งมากกว่าการมีผลประโยชน์ร่วมกันเท่านั้น ซึ่งอาจมีเงื่อนไขเกิดจากประเพณี ความเชื่อและการผลิตซ้ำของอุดมการณ์สืบทอดกันมาหรือเกิดจากความจำเป็นในการป้องกันและรักษาระบบนิเวศ

การศึกษาความหลากหลายของสัตว์ ทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ สัตว์ปีก (นก) เลี้ยงลูกด้วยนม สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก และปลา ดำเนินการสำรวจในพื้นที่ป่าชุมชน และพื้นที่โดยรอบ คือ บริเวณทุ่งนา แหล่งพื้นที่ชุ่มน้ำ หนองน้ำและอาคารบ้านเรือน ทำให้มีสภาพพื้นที่ที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน ทำให้พบสัตว์ถึง 107 ชนิด ซึ่งบางชนิดไม่พบในจุดสำรวจอื่น เช่น ในพื้นที่ทุ่งนา พบนกกระจิบหญ้า สี่ริ้ว นกกระต๊อ นกกระเต็นอกขาว ในพื้นที่ป่าพบนกปรอดเหลืองหัวจุก นกปรอดทอง นกจับแมลง จุกดำ ในพื้นที่ริมน้ำพบนกยางควาย นกกระเต็นน้อยธรรมดา ในพื้นที่ใกล้ชุมชนพบนกกระจอกบ้าน นกเอี้ยงสาธิตา เป็นต้น เพราะฉะนั้นยังมีความหลากหลายของลักษณะพื้นที่มาก ความหลากหลายของชนิดนกก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งความหลากหลายของที่อยู่อาศัยและแหล่งอาหารเป็นสิ่งสำคัญที่จะรักษาความหลากหลายของนกและสัตว์อื่นๆได้เป็นอย่างดี (เอก วัฒนา, 2543) โดยส่วนใหญ่แล้ว นกที่พบจะเป็นนกที่อยู่ในกลุ่มจับแมลงและกินแมลง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากพื้นที่ป่ามีแหล่งน้ำล้อมอยู่ 2 ด้าน และอีก

ด้านเป็นพื้นที่ทุ่งนา ทำให้ความชื้นในอากาศบริเวณป่าและพื้นที่รอบด้านมีค่าสูง ทำให้มีประชากรแมลงที่เป็นอาหารนกมีปริมาณมากเช่นเดียวกันและสามารถดึงดูดนกในกลุ่มนี้ได้มาก ในขณะที่พื้นที่ชุ่มน้ำรอบนอกมีพืชล้มลุกหรือไม้หนุมที่เป็นเรือนยอดระดับล่าง (Understory Vegetation) อยู่อย่างหนาแน่น ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยหลบภัย ทำรังวางไข่ และเป็นแหล่งอาหารโดยเฉพาะแมลงได้เป็นอย่างดี (Bowman et al., 2003) ดังนั้นหากในอนาคตมีการปรับเปลี่ยนสภาพพื้นที่ชุ่มน้ำรอบป่า หรือมีการบุกเบิกพื้นที่ป่า อาจส่งผลกระทบต่อนกเหล่านี้

การศึกษาความหลากหลายของพรรณพืช สำรวจพบ ไม้ใหญ่ ในแปลงตัวอย่าง 524 ต้นหรือคิดเป็น 136 ต้น/ไร่ ไม้หนุม 12 ต้น เท่ากับความหนาแน่น 6 ต้น/ไร่ และกล้าไม้ 97 ต้น เท่ากับความหนาแน่น 52 ต้น/ไร่ จะเห็นได้ว่าลักษณะรูปแบบการกระจายในแปลงจะมีต้นไม้ใหญ่จำนวนมาก แต่มีไม้หนุมน้อยมาก และไม้ใหญ่ที่พบมีการสืบต่อพันธุ์น้อยมาก ซึ่งอาจเนื่องมาจากต้นไม้ที่พบในแปลงมีขนาดสูงใหญ่ ทำให้แสงส่องไม่ถึงพื้นยอดการเจริญเติบโตของกล้าไม้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สรายุทธ บุนยะเวชชีวิน และคณะ (57 : 2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยนิเวศวิทยาป่าไม้ระยะยาวในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง พบว่า ในป่าเต็งรังเมื่อต้นไม้มีการเจริญเติบโตจนเรือนยอดใกล้ชิดกัน ทำให้แสงเริ่มไม่เพียงพอต่อการสืบต่อพันธุ์ หรืออาจเป็นไปได้ว่าการป้องกันไฟป่าอย่างต่อเนื่องในพื้นที่ทำให้อัตราการเกิดของกล้าไม้ใหม่ลดลง และอัตราการตายของกล้าไม้เดิมเพิ่มขึ้น และจากการสำรวจพบว่า ไม้ใหญ่ที่พบมากที่สุด คือ เหียง (*Dipterocarpus obtusifolius* Teijsm. ex Miq.) รองลงมาคือ ก่อнок (*Lithocarpus polystachyus* (Wall. Ex S. DC.)) ดีด (*Cratoxylum formosum* (Jacq.) Benth.&Hook.f.ex Dyer subsp. *Pruniflorum* (Kurz) Goegelein) และประดู่ (*Pterocarpus macrocarpus* Kurz) ตามลำดับ แต่ไม่พบไม้หนุมและกล้าไม้ของพันธุ์ไม้ชนิดเหล่านี้ในแปลงสำรวจ นอกจากนี้ไม้หนุมที่พบในแปลงสำรวจมีจำนวนน้อย ชนิดพันธุ์ที่พบมากที่สุด คือ แคหัวหมู (*Markhamia stipulata* (Wall.) Seem. var. *stipulata*) พบกล้าไม้ที่มีจำนวนมากที่สุด คือ เป้ลำใหญ่ (*Croton persimilis* Muell. Arg.) รองลงมาคือ ลาย (*Microcos paniculata* L.) และ กะเจียน (*Hubera cerasoides* (Roxb.) Chaowasku) ซึ่งนั่นอาจเป็นเพราะว่าพันธุ์ไม้หลายชนิดมีการปรับตัวต่อปัจจัยแวดล้อม พันธุ์ไม้ทนร่มหรือสามารถเจริญได้ดีในที่แสงน้อยก็จะสามารถสืบต่อพันธุ์ได้ แต่ในส่วนของพันธุ์ไม้วงศ์ยางผลัดใบ เช่น เหียง เต็ง รัง และพลวง เป็นพันธุ์ไม้ที่เจริญได้ดีในป่าโปร่ง จึงไม่สามารถสืบต่อพันธุ์ได้ในสภาพป่าที่มีแสงส่องถึงน้อย ซึ่งส่งผลถึงสภาพโครงสร้างป่าในอนาคตที่อาจเปลี่ยนไป สอดคล้องกับการศึกษาของ สรายุทธ บุนยะเวชชีวิน และคณะ (65 : 2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยนิเวศวิทยาป่าไม้ระยะยาวในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง พบว่า พื้นที่ที่มีการป้องกันไฟป่าอย่างต่อเนื่องก่อให้เกิดผลกระทบต่อป่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งป่าผลัดใบ โครงสร้างของป่าผลัดใบจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างเด่นชัด ป่าเต็งรังจะเห็นชัดเจนกว่าป่าเบญจพรรณแล้ง จากป่าโปร่งเป็นป่ารกทึบ (เฉพาะเรือนยอดชั้นล่างและพื้นล่าง) หนาแน่นไปด้วยพันธุ์ไม้บางชนิด เช่น พันธุ์ไม้สกุลดีด (*Cratoxylum* spp.) และกลุ่มก่อнокในป่าผลัดใบ (*Lithocarpus* spp.) เป็นต้น ส่งผลกระทบต่อการใช้พื้นที่ของพันธุ์ไม้หลักในป่าเต็งรัง กล้าไม้และลูกไม้ของพันธุ์ไม้วงศ์ยางผลัดใบในพื้นที่ ได้แก่ รัง เต็ง และพลวง สูญหาย หรือใกล้สูญหายไปจากป่าเต็งรัง

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพและการใช้ประโยชน์ในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14 ตำบลแม่เปา อำเภอกงหรา จังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อการจัดการอย่างยั่งยืน มีข้อเสนอแนะดังนี้

- เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศและสามารถนำข้อมูลที่ได้มาวางแผนการจัดการป่าชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีการติดตามความเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศในป่าชุมชน โดยใช้ฐานข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้เป็นชุดข้อมูลเพื่อการติดตามอย่างต่อเนื่องทุกปี

เอกสารอ้างอิง

วิสุทธิ ไบไม้. (2548). ความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรมและสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร:

ชวนพิมพ์.

สรายุทธ บุญยะเวชชีวิน และคณะ. (2559). ต้นไม้ ป่า ห้วยขาแข้ง. ราชบุรี: มูลนิธิกระต่ายในดวงจันทร์.

เสน่ห์ จามริกและคณะ. (2536). ป่าชุมชนในประเทศไทย : แนวทางการพัฒนา เล่ม 2 ป่าชุมชน

ภาคเหนือ: ศักยภาพขององค์กรชาวบ้านในการจัดการป่าชุมชน. กรุงเทพมหานคร:

สถาบันชุมชนท้องถิ่นพัฒนา.

เอก วัฒนา. (2543). นกในมหาวิทยาลัยขอนแก่น Avifauna in Khon Kaen University.

วารสารศูนย์บริการวิชาการ. 8(2): 47-53.

Bowman, M., Heckman, S. and Krauss, D. (2003). *An analysis of bird and tree diversity in Edmands Park, Newton, MA. Department of Biology*. Boston: Boston College

ติดต่อผู้เขียนบทความ

บทความ : การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษา
บ้านวังขรณ์ หมู่ 11 ตำบลโพชนไก่ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี
Community Participation on Community based Tourism Logistics
Management: A Case Study of Ban Wang Khon, Moo 11,
Pho Chon Kai Subdistrict, Bang Rachan District, Sing Buri Province

ผู้เขียน : จิรวรรณ สมหวัง

สถานที่ติดต่อ : การจัดการโลจิสติกส์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ตำบลทะเลชุบศร อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี 15000

E-mail : chirawansomwang@gmail.com

บทความ : การประยุกต์ใช้บัตรคำเพื่อสอนภาษาไทยระดับสูงแก่ผู้เรียนชาวจีน
Implementation of Flash Cards to Teach Advanced Thai Language for
Chinese Learners

ผู้เขียน : ทัดพิชา สกุลสืบ

สถานที่ติดต่อ : Department of Communicative Thai Language for Foreigners, Faculty of
Humanities and Social Sciences, Lampang Rajabhat University.
ตำบลชมพู อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง 52100

E-mail : Thatpic@hotmail.com

บทความ : ภาพลักษณ์จิ้งจอกตามทัศนะของคนจีนในแต่ละยุคสมัย
Fox image in the view of Chinese people in each era

ผู้เขียน : ผ่องพิชญ์ สวงรัมย์

สถานที่ติดต่อ : คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520

E-mail : phongpitch@gmail.com

บทความ : หลุนอีวจากราชั้นยแห่งภูต: การวิเคราะห์วาทกรรมความเชื่อทางศีลธรรม
ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นชุดแปลอังกฤษ
Shaman King Analects: Analysing Discourse of Moral Believes
in a Translated Japanese Comic Series

ผู้เขียน : วารี อ่อนชมจันทร์

สถานที่ติดต่อ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100

E-mail : varie.the.rain@gmail.com

บทความ : การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Causative Form
โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
The Development of English Supplement Materials on Causative Form
by Using Augmented Reality for Matthayomsuksa 5 Students

ผู้เขียน : สударัตน์ โยชน์เย็น

สถานที่ติดต่อ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

E-mail : sudarat.yot@ku.th

บทความ : การศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพในป่าชุมชนบ้านสบเปาใหม่ หมู่ที่ 14
ตำบลแม่เปา อำเภอพญาเม็งราย จังหวัดเชียงราย เพื่อการจัดการโดยชุมชน
The Biodiversity Study in Baan Sobpaomai Community Forest, Maepao
Subdistrict, Phaya Mengrai District, Chiang Rai Province
for Community management

ผู้เขียน : รณิดา ปิงเมือง

สถานที่ติดต่อ : สำนักวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100

E-mail : ranida_pingmoung@yahoo.com

คำแนะนำสำหรับผู้ส่งบทความ วารสารการวิจัยกาส่องคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ประเภทบทความ

1. บทความวิชาการ (Academic Article) หมายถึง บทความที่เขียนขึ้นที่ผู้เขียนตั้งใจหยิบยกประเด็นใดประเด็นหนึ่ง หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในแวดวงวิชาการ วิชาชีพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หรือวิพากษ์ ทศนะหรือแนวคิดเดิม และ/หรือนำเสนอหรือเผยแพร่แนวคิดใหม่ เพื่อมุ่งให้ผู้อ่านเปลี่ยนหรือปรับเปลี่ยน แนวคิด ความเชื่อมาสู่ความคิดของผู้เขียน บทความวิชาการเน้นการให้ความรู้เป็นสำคัญและต้องอาศัยข้อมูล ทางวิชาการ เอกสารอ้างอิง และเหตุผลที่พิสูจน์ได้ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ผู้อ่าน

2. บทความวิจัย (Research Article) หมายถึง บทความที่เขียนขึ้นจากงานศึกษาเชิงประจักษ์ (Empirical Study) หรือที่เรียกว่า งานวิจัย สารของบทความสะท้อนให้เห็นขั้นตอนการดำเนินการศึกษา ซึ่งได้แก่ การกล่าวถึงความเป็นมาของปัญหาหรือวัตถุประสงค์การวิจัย การดำเนินการศึกษา การแสดง ข้อค้นพบหรือผลวิจัย และการบอกความหมายและความสำคัญของผลที่ได้จากการศึกษาในทางทฤษฎี หรือปฏิบัติ เป็นการนำเสนอผลการวิจัยอย่างเป็นระบบ กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ระเบียบวิธีวิจัย ทฤษฎีกรอบแนวคิด ผลการวิจัย สรุปผล ข้อเสนอแนะ และการอ้างอิงข้อมูล อย่างเป็นระบบ

3. บทความปริทัศน์ (Review Article) หมายถึง งานวิชาการที่ประเมินสถานะล่าสุดทางวิชาการ (state of the art) เฉพาะทางที่มีการศึกษาค้นคว้า มีการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ทั้งทางกว้าง และทางลึกอย่างทันสมัย โดยให้ข้อวิพากษ์ที่ชี้ให้เห็นแนวโน้มที่ควรศึกษาและพัฒนาต่อไป

4. บทวิจารณ์หนังสือ (book review) หมายถึง บทความที่วิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาสาระ คุณค่าและ คุณูปการของหนังสือ บทความ โดยบทวิจารณ์หนังสือจะต้องบอกรายละเอียดของหนังสือ ได้แก่ ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ครั้งที่พิมพ์ จำนวนหน้าและเลข ISBN ให้ชัดเจนด้วย โดยใช้หลักวิชาการ และดุลพินิจอันเหมาะสม

การเตรียมต้นฉบับ

1. ผลงานวิชาการ/บทความที่ส่งมาต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ใดมาก่อน
2. การพิมพ์ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Word ระเบียบบรรทัดเดียว โดยจัดหน้ากระดาษ ขนาด A4 (8.5x11 นิ้ว) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ห่างจากขอบกระดาษทุกด้าน ด้านละ 1 นิ้ว (2.5 เซนติเมตร) ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้า ยกเว้นหน้าแรก
3. รูปแบบตัวอักษร ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษใช้แบบ Angsana New
4. จำนวนหน้าของบทความอยู่ระหว่าง 10-15 หน้า (รวมตาราง รูปภาพ และเอกสารอ้างอิง)

5. ต้นฉบับพิมพ์เป็นภาษาไทย องค์ประกอบต่างๆ ของบทความวิจัยหรือบทความวิชาการให้จัดทำตามคำแนะนำการเตรียมต้นฉบับนี้ ประกอบด้วยหัวข้อต่อไปนี้

1) ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

2) ชื่อผู้เขียน (ภาษาไทย) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา อยู่ถัดลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนหลายคนที่ตั้งกัต่างหน่วยงานกัน ให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนืออักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคน ใส่เครื่องหมายจุลภาค (Comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิกตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (Asterisk) สำหรับผู้เขียนสำหรับติดต่อ (Corresponding Author)

3) ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

4) ชื่อผู้เขียน (ภาษาอังกฤษ) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา อยู่ถัดลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนหลายคนที่ตั้งกัต่างหน่วยงานกัน ให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนืออักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคน ใส่เครื่องหมายจุลภาค (Comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิกตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (Asterisk) สำหรับผู้เขียนสำหรับติดต่อ (Corresponding Author)

5) บทคัดย่อ (ภาษาไทย) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา เป็นข้อความสรุปงานวิจัยที่สมบูรณ์ในรูปแบบที่สั้นและกระชับ ภาษาไทยไม่เกิน 10 บรรทัด และต้องให้มีคำสำคัญ (Keywords) ประมาณ 3-5 คำ ด้านล่างถัดจากบทคัดย่อ

6) Abstract (ภาษาอังกฤษ) พิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา เป็นข้อความสรุปงานวิจัยที่สมบูรณ์ในรูปแบบที่สั้นและกระชับ ภาษาอังกฤษไม่เกิน 300 คำ และต้องให้มีคำสำคัญ (Keywords) ประมาณ 3-5 คำ ด้านล่างถัดจากบทคัดย่อ

7) ความสำคัญของปัญหา พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

8) วัตถุประสงค์การวิจัย พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

9) วิธีดำเนินการวิจัย พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

10) ผลการวิจัย พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

11) สรุป อภิปรายผล พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

12) ข้อเสนอแนะ พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

13) เอกสารอ้างอิง พิมพ์ไว้ชิดขอบซ้ายหน้ากระดาษ ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวหนา

6. การใช้ภาษาไทยให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถานควรหลีกเลี่ยงการเขียนภาษาอังกฤษปนภาษาไทยโดยไม่จำเป็น กรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนอักษรและคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุกคำให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษเฉพาะครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

7. ตาราง รูปภาพ ภาพลายเส้น แผนภูมิ และกราฟ (Tables, Pictures, Figures, Diagrams and Graphs) ให้แทรกไว้ในเนื้อเรื่องอาจจัดทำเป็นขาวดำหรือสีก็ได้ โดยให้ผู้เขียนบทความคัดเลือกเฉพาะที่จำเป็นเท่านั้น เรียงลำดับให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ชื่อตารางให้อยู่ด้านบนของตาราง ส่วนชื่อรูปภาพ แผนภูมิ และกราฟให้อยู่ด้านล่างพร้อมทั้งคำอธิบายสั้นๆ ที่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วน

8. เอกสารอ้างอิง มีรูปแบบ ดังนี้

หนังสือทั่วไป

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. (ครั้งที่พิมพ์-ถ้ามี). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

หนังสือแปล

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์ของหนังสือแปล). *ชื่อหนังสือ*. (ชื่อผู้แปล, ผู้แปล).

เมืองที่พิมพ์หนังสือแปล : สำนักพิมพ์. (งานของผู้แต่งพิมพ์เมื่อ ระบุปีที่พิมพ์).

หนังสือชุด (มีหนังสือหลายเล่มในชุด)

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ* (เล่ม ระบุเลขของเล่มแรก-เล่มสุดท้าย). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

หนังสือรายปี

ชื่อองค์กรหรือผู้จัดทำหนังสือรายปี. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

หนังสือที่จัดพิมพ์ในโอกาสพิเศษ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์. (รายละเอียดว่าพิมพ์โอกาสใด)

หนังสือที่มีบรรณาธิการ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. ชื่อบรรณาธิการ, (บรรณาธิการ). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

บทหนึ่ง ๆ ในหนังสือที่มีบรรณาธิการ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบท. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ), *ชื่อหนังสือ*
(หน้าระบุเลขหน้าแรก-หน้าสุดท้ายของบท). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

หนังสือที่ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง แต่มีบรรณาธิการ

ชื่อบรรณาธิการ. (บรรณาธิการ). (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

หนังสือที่ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง/บรรณาธิการ/ผู้รวบรวม

ชื่อหนังสือ. (ปีที่พิมพ์). (ครั้งที่พิมพ์-ถ้ามี). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

บทความในวารสาร

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. *ชื่อวารสาร*, ระบุเลขของปีที่หรือเล่มที่ (ระบุเลขของฉบับที่),
ระบุเลขหน้าแรก-หน้าสุดท้ายของบทความ.

บทความของ “วารสารออนไลน์” ทางอินเทอร์เน็ต

ชื่อผู้แต่ง. (ปี, เดือน วันที่เผยแพร่). ชื่อบทความ. *ชื่อวารสาร*, ระบุเลขของปีที่ (ระบุเลขฉบับ),
สืบค้นจาก <http://xxxxxx>

บทความในหนังสือพิมพ์

ชื่อผู้แต่ง. (ปี, เดือน วันที่ตีพิมพ์). ชื่อบทความ/คอลัมน์/หัวข้อข่าว. ชื่อหนังสือพิมพ์, หน้า
 ระบุเลขหน้าที่นำมาอ้างอิง.

บทความในสารานุกรม

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อสารานุกรม, ระบุเลขเล่มที่ : ระบุเลขของหน้าแรก-
 หน้าสุดท้ายของบทความ.

บทวิจารณ์หนังสือที่ตีพิมพ์ในวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทวิจารณ์. (ปีที่พิมพ์). วิจารณ์หนังสือ ชื่อหนังสือ, โดย ชื่อผู้แต่งหนังสือ.
 ชื่อวารสาร, ระบุเลขของปีที่ (ระบุเลขของฉบับที่), ระบุเลขหน้าแรก-หน้าสุดท้าย.

วิทยานิพนธ์ที่เผยแพร่ในฐานข้อมูล

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. (ระดับปริญญาของวิทยานิพนธ์). ชื่อสถาบันการศึกษา.
 สืบค้นจาก ชื่อฐานข้อมูล. (ระบุเลขที่อ้างอิงในฐานข้อมูล-ถ้ามี)

วิทยานิพนธ์ทั่วไป (ไม่ได้ค้นจากฐานข้อมูล)

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. (ระดับปริญญาของวิทยานิพนธ์). ชื่อสถาบันการศึกษา.
 เมืองที่พิมพ์.

เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์ หรือเอกสารอัดสำเนา

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเอกสาร. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์. (อัดสำเนา).

รายงานการประชุมทางวิชาการ/สัมมนา

ชื่อผู้จัดประชุม. (ปีที่พิมพ์). ชื่อรายงาน. เมืองที่พิมพ์-ถ้ามี : สำนักพิมพ์-ถ้ามี.

เอกสาร/สิ่งพิมพ์รัฐบาล หรือเอกสารทางราชการ

ชื่อหน่วยงาน. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเอกสาร (ระบุเลขที่เอกสาร-ถ้ามี). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

ประกาศหรือคำสั่ง

ชื่อหน่วยงาน. (ปีที่พิมพ์). ชื่อประกาศหรือคำสั่ง. วัน เดือน ปีที่ประกาศหรือออกคำสั่ง.

กฎหมาย

ชื่อกฎหมาย. (ปี, เดือน วันที่ประกาศใช้). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม X ตอนที่ X. หน้า
 ระบุเลขหน้าแรก-หน้าสุดท้ายของกฎหมายที่อ้างอิง.

แผนที่

ชื่อผู้จัดทำ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อแผนที่. (มาตราส่วน X: XXXX)

การสัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. ตำแหน่งของผู้ให้สัมภาษณ์-ถ้ามี. สัมภาษณ์. วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.

โสตทัศนวัสดุ

ชื่อผู้จัดทำ. (ตำแหน่งของผู้ทำ-ถ้ามี). (ปี, เดือน วันที่เผยแพร่). ชื่อของงานโสตทัศนวัสดุ
[ประเภทโสตทัศนวัสดุ]. เมืองที่จัดทำ : หน่วยงานที่จัดทำ-ถ้ามี.

เว็บไซต์ที่สามารถระบุชื่อเจ้าของเว็บไซต์ได้

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่เผยแพร่). ชื่อเรื่อง. สืบค้นเมื่อ ระบุวันที่ เดือน ปี, จาก ชื่อเจ้าของเว็บไซต์ :
<http://xxxxxx>

เว็บไซต์ที่ไม่สามารถระบุชื่อเจ้าของเว็บไซต์ได้

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่เผยแพร่). ชื่อเรื่อง. สืบค้นเมื่อ ระบุวันที่ เดือน ปี, จาก <http://xxxxxx>

เว็บไซต์ที่ไม่สามารถระบุชื่อผู้แต่งและชื่อเจ้าของเว็บไซต์

ชื่อเรื่อง. สืบค้นเมื่อ ระบุวันที่ เดือน ปี, จาก <http://xxxxxx>

การส่งต้นฉบับ

ให้ผู้เขียนบทความส่งต้นฉบับได้ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/ksk> พร้อมกรอกข้อมูลเกี่ยวกับชื่อบทความและชื่อผู้เขียน ตำแหน่งทางวิชาการ สังกัด กรณีเป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษากรอกข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตร สาขา และที่อยู่ติดต่อได้สะดวก หมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และ E-mail address เพื่อสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่สามารถติดต่อกลับได้สะดวก

การพิจารณาต้นฉบับ

บรรณาธิการจะพิจารณาดำเนินฉบับและจะแจ้งผลการพิจารณาผ่านทางระบบที่ <http://research.crru.ac.th/journal/> และแจ้งให้ทราบเป็นลายลักษณ์อักษร โดยจะมีการตรวจสอบการเผยแพร่ซ้ำซ้อนหรือการกระทำอันผิดจริยธรรมการวิจัยกับบทความทุกบทความที่ได้รับการพิจารณาตอบรับการตีพิมพ์เผยแพร่ ทั้งนี้หากตรวจพบ วารสารการวิจัยฯ จะดำเนินการแจ้งให้ต้นสังกัดของผู้เขียนทราบเพื่อดำเนินการต่อไป

การชำระค่าลงทะเบียนเมื่อผ่านการตรวจสอบรูปแบบ

เมื่อผ่านการตรวจสอบรูปแบบของบทความแล้ว สถาบันวิจัยและพัฒนาจะแจ้งให้ชำระค่าลงทะเบียนตีพิมพ์บทความ ตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เรื่องอัตราค่าลงทะเบียนตีพิมพ์บทความและค่าสมาชิก

- | | |
|---|--------------------|
| 1. สำหรับนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย | บทความละ 2,500 บาท |
| 2. สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยต่างๆและบุคลากรภายนอก | บทความละ 3,500 บาท |

ชำระค่าลงทะเบียนตีพิมพ์บทความ โดยส่งจ่ายธนาคารในนาม “มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย” และส่งธนาคารมา

วารสารการวิจัยกาสะลองคำ

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

80 หมู่ 9 ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100

(วารสารการวิจัยกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ไม่มีนโยบายในการคืนเงินค่าลงทะเบียนในทุกกรณี)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

คุณอัจฉรา สินไชยกุล

คุณเจนณรงค์ ยศมูล

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

80 หมู่ 9 ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100

โทรศัพท์ 0 5377 6000 ต่อ 1907-1910

โทรสาร 0 5377 6227

E-mail: kasalongkham.crru@gmail.com

ตัวอย่างบทความ

การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการทำวิจัย
ของอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ในเขตภาคเหนือตอนบน
ทิพย์วัลย์ ศรีพรหม^{1*}

An Analysis of Causal Factors Influencing the Motivation toward Research
Work of the Lecturers in the Upper Northern Rajabhat Universities
Thippawan Sriprom^{1*}

¹ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

¹ Master of Education, Research and Education Evaluation, Chiangrai Rajabhat University.

* Corresponding author. Tel. XXX-XXXXXXX E-Mail : XXXXX@hotmail.com

บทคัดย่อ

.....
.....
.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract

.....
.....
.....

Keywords: 3-5 words

ความสำคัญของปัญหา

.....
.....
.....

วัตถุประสงค์การวิจัย

1.
2.

วิธีดำเนินการวิจัย

.....

.....

.....

ผลการวิจัย

.....

.....

.....

สรุป อภิปรายผล

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

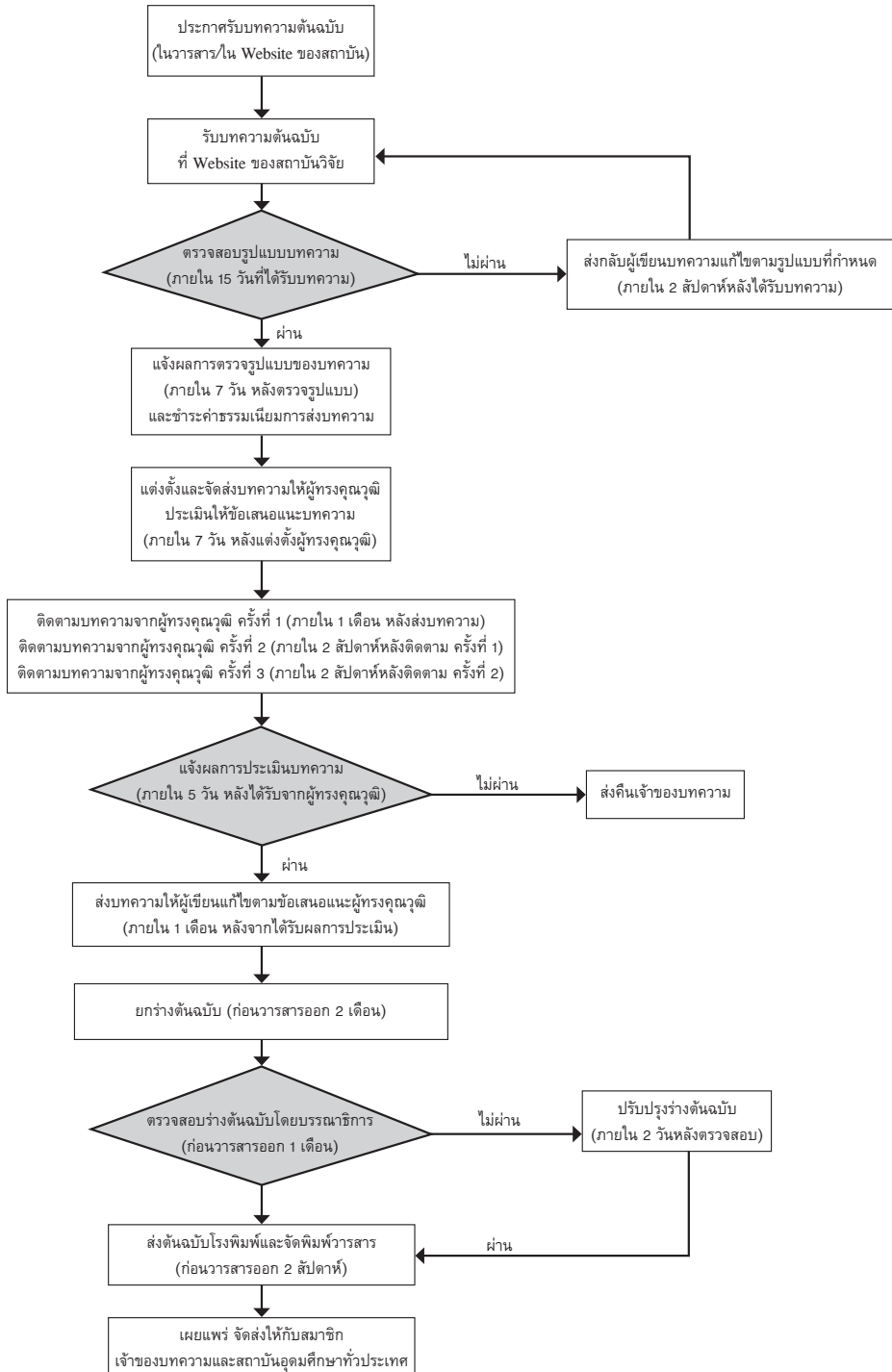
เอกสารอ้างอิง

.....

.....

.....

ขั้นตอนในการจัดทำวารสารการวิจัยกาสละงคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย





๔๑/๒๕๖๒

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เรื่อง กำหนดอัตราค่าลงทะเบียนตีพิมพ์บทความลงในวารสารการวิจัยกาสะลองคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้จัดทำวารสารการวิจัยกาสะลองคำ เพื่อนำเสนอบทความทางวิชาการและบทความวิจัยด้านต่างๆ เพื่อให้การดำเนินงานดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และข้อ ๖ (๕) แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ว่าด้วยเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย พ.ศ. ๒๕๖๑ จึงกำหนดอัตราค่าลงทะเบียนตีพิมพ์บทความลงในวารสารการวิจัยกาสะลองคำ ดังต่อไปนี้

๑. ค่าลงทะเบียนสำหรับนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
บทความละ ๒,๕๐๐ บาท
๒. ค่าลงทะเบียนสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยต่างๆ และบุคคลทั่วไป
บทความละ ๓,๕๐๐ บาท

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๒

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย มุ่งไธสง)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Kasalongkham

Research Journal



Chiangrai Rajabhat University

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

80 หมู่ 9 ตำบลบ้านต๋อย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100

โทรศัพท์ 0 5377 6000 ต่อ 1910