

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มนุษยสังคมศาสตร์

Journal of Humanities and Social Sciences ManuSangkhomSart

ISSN xxxx-xxxx (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2566)

Volume 1 Number 2 (May – August 2023)



วารสารมนุษยสังคมศาสตร์

ManuSangkhomSart:

Journal of Humanities and Social Sciences

เจ้าของโดย

บริษัท โนสเคป จำกัด

(Knowscape Co.,Ltd)

ISSN 0000-0000 (Online)

วารสารฉบับนี้อยู่ระหว่างการดำเนินงานตามกรอบและหลักเกณฑ์คุณภาพของ TCI กำหนด



วารสารมนุษยสังคมศาสตร์

ManuSangkhomSart: Journal of Humanities and Social Sciences

| | | |
|------------------------------|--|---|
| ISSN | 000-0000-0 | |
| เจ้าของโดย | บริษัท โนสเคป จำกัด (Knowscape Co.,Ltd) | |
| ที่ปรึกษา | รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกริษฐ์ รองศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา เชื้อทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร | มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| บรรณาธิการ | ดร.ณัฐฉัญ อินทร์คง | |
| กองบรรณาธิการ | ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง รองศาสตราจารย์ ดร.มนสิการ เหล่าวานิช รองศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว รองศาสตราจารย์ นพดล เนตรดี รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชาลัมภ์ เหล่าวานิช ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณูญ โต๊ะอาจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมรัมย์ วิจิตรกุลเกษม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุนทรภักดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน นาคี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐนิช นักปี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ เกื้อบุตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ อินทนิเวศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ ช่างसान | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเมธารัตน์ มหาวิทยาลัยเมธารัตน์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช |
| กองจัดทำวารสาร และเผยแพร่ | นางสาวจิตติมาพร เสรีมาศพันธุ์ นางสาวปิ่นรัก ร่มโพธิ์ชื่น | นางสาวพัชรินทร์ ร่มโพธิ์ชื่น |
| ผู้ช่วยบรรณาธิการ | นายชรินทร์ ลิ้มรังสี | |
| พิสูจน์อักษร | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจรรยา สมบัติธีระ | กฤตนันท์ วรรณสิญจน์ (ในจิต) |
| สำนักงาน | กองบรรณาธิการวารสารมนุษยสังคมศาสตร์ บริษัท โนสเคป จำกัด (Knowscape Co.,Ltd) เลขที่ 1291/1 ถนนประชาชื่น วงศ์สว่าง บางซื่อ กรุงเทพฯ 10800 โทร. 08-9795-5779 E-mail: knowscape2023@gmail.com | |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมรัสมิ์ วิจิตรกุลเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน นาคี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรง บรรจงธิดาทานต์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณยพัชร์ ศรีเพ็ญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภรัตน์ อินทนิเวศ
อาจารย์ ดร.เอกเทศ แสงลับ

มหาวิทยาลัยเมธาร์ถย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
นักวิชาการอิสระ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

กองบรรณาธิการทรงไว้ซึ่งสิทธิในการพิจารณาและตัดสินใจตอบรับตีพิมพ์ลงในวารสาร ทักษะและความเห็นดังปรากฏ
ในบทความต่าง ๆ ภายในวารสารฉบับนี้ เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน กองบรรณาธิการ ไม่มีส่วนรับผิดชอบใด ๆ ผู้ประสงค์จะนำ
บทความหรือสิ่งอื่นใดที่ปรากฏในวารสารฉบับนี้ จำต้องได้รับอนุญาตจากกองบรรณาธิการ และผู้เขียนบทความนั้น ๆ

บทบรรณาธิการ

วารสารมนุษยศาสตร์ (ManuSangkhomSart: Journal of Humanities and Social Sciences) จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมเผยแพร่ผลงานบทความวิจัย และบทความวิชาการ ทางด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์เปิดรับสมัครบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์โดยสาธารณะ กำหนดการเผยแพร่ราย 4 เดือน ปีละ 3 ฉบับดังนี้ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม-สิงหาคม ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม

วารสารมนุษยศาสตร์มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการที่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ที่นำเสนอองค์ความรู้ ข้อค้นพบ ข้อเสนอแนะที่เป็นความคิดริเริ่มและนวัตกรรม นอกจากนี้ ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การศึกษา การบริหารธุรกิจ ภาษา ศิลปะ ดนตรี การแสดง วัฒนธรรม และสหวิทยาการอื่น ๆ เป็นต้น

แม้ว่าวารสารมนุษยศาสตร์ จะเป็นวารสารหน้าใหม่แต่มีความพยายามและความตั้งใจอย่างสูงยิ่งที่จะร่วมพัฒนาและขับเคลื่อนงานด้านวิชาการให้มีมาตรฐานและสอดคล้องต่อจริยธรรมการตีพิมพ์และเผยแพร่อย่างเคร่งครัด จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าทุกท่านที่สนใจจะให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี

ดร.ณัฐธัญ อินทร์คง

บรรณาธิการ



สารบัญ

| เรื่อง | หน้า |
|---|-------|
| บทบรรณาธิการ | ก |
| สารบัญ | ข |
| 1. การประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวติงเพื่อการศึกษาสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน <i>อมรพงศ์ สุขเสนา แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์</i> | 1-10 |
| 2. แนวคิดการใช้ศิลปะพัฒนาชีวิตผู้สูงอายุในภาวะสังคมผู้สูงอายุ <i>พนิดา ภู่งามดี</i> | 11-20 |
| 3. สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม : พุทธสัญลักษณ์กับการสร้างงาน ในบริบทสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป <i>ปานฉัตต์ อินทร์คง</i> | 21-32 |
| 4. โอกาสในวิกฤติกับการฝึกซ้อมประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์ <i>ณัฐธัญ อินทร์คง พัทธรินทร์ รมโพธิ์ชื่น</i> | 33-44 |
| รายละเอียดวารสาร | |
| แบบฟอร์มการเขียนบทความ | |

การประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวติงเพื่อการศึกษาสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

APPLICATION OF CLOUD COMPUTING OF EDUCATION
FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENTอมรพงศ์ สุขเสน¹ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์²Amornphong Suksen¹, Jaemjan Sriarunrasmee²

*ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Department of Education Technology, Faculty Education, Srinakharinwirot University

E Mail : amornphong.suksen@g.swu.ac.th, jaemjan@g.swu.ac.th

Received : August 12, 2023

Revised : August 30, 2023

Accepted : August 31, 2023

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการนำเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติงมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา ทั้งด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ และด้านการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้สังคมโลก ตื่นตัวกับการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยคลาวด์คอมพิวติงเป็นรูปแบบการให้บริการดิจิทัล โดยใช้ ระบบการประมวลผลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งประโยชน์จากการนำ เทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติงมาใช้ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าใช้บริการผ่านการสร้างความ เชื่อมโยงด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวก และรวดเร็ว อีกทั้งเป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และความสามารถของผู้เรียนเพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมรับกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อย่างปลอดภัย และมีความสุข

คำสำคัญ: คลาวด์คอมพิวติง, การศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน, โปรแกรมประยุกต์, การจัดการเรียนรู้

ABSTRACT

Nowadays, cloud computing technology has been applied to education, specifically in terms of learning management systems, and the support for learning management continues to increase continuously. In line with the changes in the world in the 21st century, it is raising awareness in society about educational management for sustainable development. Cloud computing is a form of digital service that allows users to access a processing system through the internet network system, enabling access anywhere and anytime. The benefits of using this cloud computing technology include promoting students' ability to conveniently and quickly access services, as well as fostering a society of lifelong learning. It aims to develop the knowledge, skills, and abilities of learners, preparing them to adapt to changes with confidence and happiness.

Keyword: Cloud computing, Education for Sustainable Development, Application, Learning management

บทนำ

สังคมโลกแห่งศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติ ทั้งสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ส่งผลทำให้แนวคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต รวมถึงเทคโนโลยีมีพัฒนาการการเติบโตแบบก้าวกระโดด และเพิ่มขีดความสามารถอย่างทวีคูณ ทำให้สังคมโลกผันเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ มนุษย์จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการปรับตัว และบริหารจัดการรูปแบบการดำเนินชีวิตเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ หน่วยงานภาครัฐทั่วโลกจึงหันมาให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับวิถีการทำงานรูปแบบเดิม เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับประชาชน ด้วยรูปแบบการให้บริการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Government กล่าวคือ การจัดการบริการต่าง ๆ ของภาครัฐให้กับประชาชนผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เดนมาร์ก เอสโตเนีย เกาหลีใต้ และสิงคโปร์ เป็นต้น (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) ประเทศไทยก็ได้ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงนี้ด้วยเช่นกัน โดยรัฐบาลมีการตั้งเป้าหมายการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ทันสมัย และขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านนวัตกรรม โดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลางอยู่บนพื้นฐานที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน และใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างคุ้มค่า อีกทั้งมีการขับเคลื่อนบุคลากรภาครัฐเข้าสู่การเป็นรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงการปรับเปลี่ยนการทำงานในองค์กร เทคโนโลยี และกฎระเบียบ เพื่อยกระดับงานบริการของภาครัฐให้ตรงกับความต้องการของประชาชนที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในช่วงหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้สังคมโลกมีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดมากขึ้น เทคโนโลยีอุบัติใหม่ได้ถือกำเนิดขึ้นมากมาย มีการกล่าวถึงคำว่า Emerging technology เพื่อให้เรียกเทคโนโลยีที่ค้นพบใหม่หรือมีแนวโน้มที่ก่อเกิดความแตกต่างจากเทคโนโลยีเดิม (สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2551) นอกจากนี้สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2554) ได้ให้ความหมายคำว่า “เทคโนโลยี” แปลว่า วิทยาการที่นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติ “อุบัติ” แปลว่า การเกิดขึ้น และ “ใหม่” แปลว่า เพิ่งมี ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่า เทคโนโลยีอุบัติใหม่ หมายถึง วิทยาการที่เพิ่งเกิดขึ้น อิทธิพลของสารสนเทศเทคโนโลยีอุบัติใหม่ที่เกิดขึ้น เช่น การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ เทคโนโลยีเคลื่อนที่ สื่อสังคมออนไลน์ ปัญญาประดิษฐ์ การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ หรือ คลาวด์คอมพิวติ้ง (Cloud computing) ซึ่งถูกนำมาใช้ประโยชน์ในหลากหลายสาขาวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ วิศวกรรม การแพทย์ ธุรกิจการค้า การลงทุน ระบบโลจิสติก รวมไปถึงแวดวงการศึกษาที่มีการกล่าวถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอุบัติใหม่นี้ เพื่อการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 มาตรา 66 ระบุว่าผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้ และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563) สอดคล้องกับจุฑามาศ พิศพขระ และคณะ (2564) ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันทำให้เกิดการเชื่อมต่อการสื่อสารแบบไร้พรมแดน และไม่จำกัดรูปแบบ ทำให้มนุษย์สามารถเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ผ่านระบบออนไลน์ นำการศึกษาไทยเข้าสู่ยุค Education 4.0 โดยเป็นยุคที่จัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนแห่งมาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมาด้วยตนเอง รวมทั้งพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมไทย และสังคมโลก (มนต์ชัย เทียนทอง, 2561) จึงเป็นที่มาพัฒนาการของนวัตกรรมทางการศึกษาโดยให้ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นช่องทาง เช่น ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) และห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) เป็นต้น

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (2561) หรือ ยูเนสโก ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของทิศทางการขับเคลื่อนการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Education for Sustainable Development : ESD) จึงได้นำเสนอแนวคิดการจัดการศึกษาโดยกำหนดบทบาท และความรับผิดชอบ ซึ่งประเทศที่พัฒนาแล้ว และประเทศที่กำลังพัฒนามีส่วนร่วมในการขจัดความยากจน ลดความเหลื่อมล้ำ การปกป้องสิ่งแวดล้อม รวมถึงการสร้างสังคมเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยมุ่งส่งเสริมเศรษฐกิจ และสังคมที่มีความยั่งยืน เท่าเทียม และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโลก ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่มีความรุนแรงเพิ่มขึ้น จึงได้จัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

(สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) เพื่อเป็นทิศทางขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศท่ามกลางกระแสแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว รวมถึงการเสริมสร้างความเข้มแข็งจากภายในให้สามารถเติบโตต่อไปได้อย่างมั่นคงท่ามกลางความผันแปรที่เกิดขึ้นรอบด้าน และคำนึงถึงผลประโยชน์ของประเทศทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยหนึ่งในหลักการและแนวคิดที่สำคัญเพื่อนำสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน คือ การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว โดยให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการรักษาความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ และการใช้ประโยชน์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพ รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิต การให้บริการ และการบริโภคเพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ดังนั้น การจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และความสามารถของผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ทั้งใน และนอกห้องเรียนที่จะช่วยผลักดันให้เกิดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ส่งมอบไปทั้งช่วงชีวิตของมนุษย์สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป

จากสภาพการณ์ดังกล่าว ทำให้เห็นการแปรผกผันของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในปัจจุบันนับว่าเป็นความต้องการจำเป็นของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาข้อมูลจากบทความวิชาการ และงานวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน เพื่อนำเสนอแนวทางของการนำคลาวด์คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันจะนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนในโลกแห่งศตวรรษที่ 21

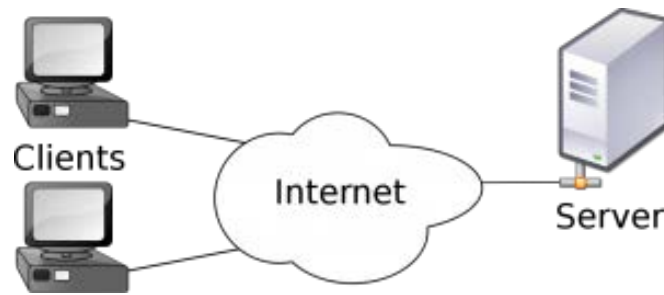
คลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud computing) คืออะไร

คลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud computing) หรือ การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ เป็นการให้บริการทั้งแบบแอปพลิเคชัน (Application) ซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) โดยมีการประมวลผลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ให้บริการจะมีศูนย์กลางในการจัดเก็บข้อมูล เพื่อให้ผู้รับบริการได้เข้ามาใช้บริการต่าง ๆ (มธุรส ผ่านเมือง, 2563) ซึ่งซอฟต์แวร์ และข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้บนเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการคลาวด์คอมพิวเตอร์ ช่วยให้การนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในเชิงธุรกิจทำได้ง่าย และประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าในอดีต (พลเดช พิษณุ ประเสริฐ, 2562) สอดคล้องกับ อนิรุทธ์ สติมัน (2561) ที่ได้ให้ความหมายของคลาวด์คอมพิวเตอร์ คือ การใช้ซอฟต์แวร์ระบบ และทรัพยากรของอุปกรณ์ดิจิทัลของผู้ให้บริการผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเลือกกำลังการประมวลผล เลือกจำนวนทรัพยากรได้ตามความต้องการใช้งาน และเราสามารถเข้าถึงข้อมูลบนคลาวด์จากที่ไหนก็ได้ สรุปได้ว่า คลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud computing) คือ รูปแบบการให้บริการดิจิทัล โดยใช้ระบบการประมวลผล ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

พัฒนาการของคลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud computing) โดยเทคโนโลยีนี้ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปี 1950 โดยองค์กรให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์เมนเฟรมขนาดใหญ่ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ใช้หลายคนเข้าถึงคอมพิวเตอร์กลางจากเครื่องอื่นได้หลายเครื่อง โดยมีระบบของหน่วยประมวลผลกลางที่ใช้ร่วมกัน (Neto M. D., 2014 & Koon S. K., 2021)

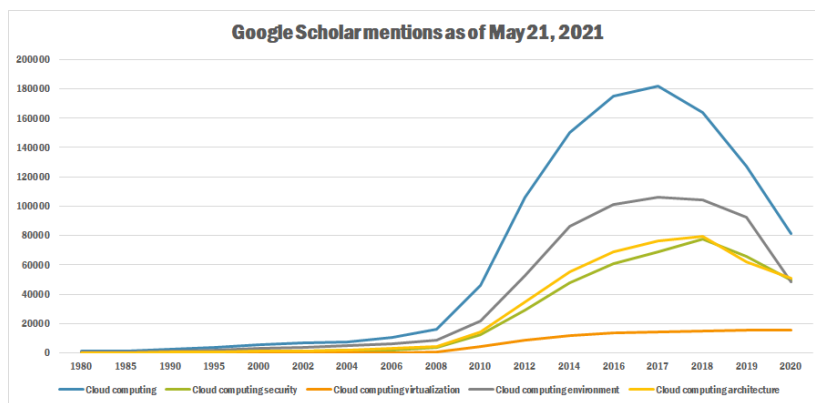
ต่อมาในปี 1980 ได้มีการคิดค้นส่วนประกอบฮาร์ดแวร์ใหม่ที่ราคาไม่แพง และมีขนาดกะทัดรัด ส่งผลให้องค์กรต่าง ๆ ลงทุนเพื่อซื้อฮาร์ดแวร์ บำรุงรักษา และซื้อระบบของตนเอง ซึ่งราคาไม่แพง มีความสามารถเทียบเคียงได้กับระบบเมนเฟรมแบบดั้งเดิม จึงทำให้ความนิยมของคลาวด์คอมพิวเตอร์ลดลง

ในปี 1990 อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น องค์กรต่าง ๆ จึงเริ่มบำรุงรักษาระบบที่สำนักงานระยะไกลแต่ละแห่ง ซึ่งจะเชื่อมโยงกับสำนักงานใหญ่โดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ต แต่ความเร็วอินเทอร์เน็ตในอดีตไม่รวดเร็วดังปัจจุบัน ทำให้การใช้งานระบบดังกล่าวมีค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไป จึงได้ยกเลิกการใช้ระบบคลาวด์คอมพิวเตอร์



ภาพที่ 1 การเชื่อมต่อระหว่างเครื่องลูกข่ายกับเครื่องแม่ข่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
ที่มา <https://www.c-sharpcorner.com/article/history-and-evaluation-of-cloud-computing/>

จนกระทั่งปี 2000 การพัฒนาของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้คลาวด์คอมพิวเตอร์กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง โดยเข้ามาแทนที่ระบบคอมพิวเตอร์ระยะไกลผ่านการบริการบนเว็บอีกครั้ง โดยสำนักงานระยะไกลสามารถโต้ตอบโดยตรงกับสำนักงานใหญ่ และรับข้อมูลที่เพียงพอและรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องรักษาข้อมูลใด ๆ เนื่องจากสามารถส่งข้อมูลไปยังเซิร์ฟเวอร์ของสำนักงานใหญ่ได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูลและความพร้อมใช้งานของข้อมูลในสำนักงานระยะไกลทุกแห่งอีกด้วย



ภาพที่ 2 สถิติข้อมูลเกี่ยวกับคลาวด์คอมพิวเตอร์บนฐานข้อมูล Google Scholar (2021)
ที่มา https://timelines.issarice.com/images/2/22/Cloud_computing_tb.png

จากภาพที่ 2 เห็นได้ว่า แนวโน้มการศึกษาวิจัย รวมถึงการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการบนฐานข้อมูลของ Google Scholar ในช่วงปี 2010-2020 มีการกล่าวถึงคลาวด์คอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัจจุบันคลาวด์คอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้ในลักษณะของการให้บริการรูปแบบหนึ่งแก่ผู้ใช้บริการผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้ให้บริการจะทำการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ให้ผู้ที่ต้องการใช้งานผ่านระบบการทำงานแบบเสมือน (Virtualization) โดยผู้ใช้บริการไม่จำเป็นต้องรับรู้หรือเข้าใจการทำงานเชิงเทคนิคของโครงสร้างพื้นฐาน และหลักการทำงานของระบบ

รูปแบบการให้บริการของคลาวด์คอมพิวเตอร์ มี 4 รูปแบบ ประกอบด้วย (Mathe S., 2012 และ อนิรุทธ์ สติมัน, 2561)

1. Infrastructure as a Service (IaaS) คือ การบริการโปรแกรมจำลองเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Server, Memory, CPU, Disk space หรือ Network equipment เป็นต้น
2. Platform as a Service (PaaS) คือ การบริการด้านแพลตฟอร์มเพื่อการทดสอบหรือติดตั้ง เช่น Windows Azure, Google App Engine และ AWS Elastic Beanstalk เป็นต้น
3. Software as a Service (SaaS) คือ การบริการด้านแอปพลิเคชัน เช่น Google apps, Facebook, Youtube และ Canva เป็นต้น

4. Computing as a Service (CaaS) คือ การบริการการประมวลผลบนเซิร์ฟเวอร์เสมือน เช่น Amazons และ EC2 service เป็นต้น

ทั้งนี้ การนำคลาวด์คอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีการใช้งานผ่านแอปพลิเคชันบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การค้นหาข้อมูลจากกูเกิล (Google) การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ของจีเมล (Gmail) การรับชมวิดีโอผ่านยูทูบ (Youtube) รวมไปถึงการเก็บข้อมูลรูปภาพโดยใช้ไอคลาวด์ (iCloud) ล้วนเป็นการใช้ประโยชน์จากคลาวด์คอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

การใช้ประโยชน์จากคลาวด์คอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และข้อจำกัด ดังนี้

ประโยชน์

1. ลดต้นทุนค่าดูแลบำรุงรักษาเนื่องจากค่าบริการได้รวมค่าใช้จ่ายตามที่ใช้งานจริง เช่น ค่าจ้างพนักงาน ค่าซ่อมแซม ค่าลิขสิทธิ์ ค่าไฟฟ้า ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ค่าฮาร์ดแวร์ และค่าเช่าตู้สาย เป็นต้น
2. ลดความเสี่ยงจากการเริ่มต้นหรือทดลองโครงการ
3. มีความยืดหยุ่นในการเพิ่มหรือลดระบบตามความต้องการ
4. มีเครื่องมือช่วยที่มีประสิทธิภาพ มีระบบสำรองข้อมูลที่ดี มีเครือข่ายความเร็วสูง
5. มีผู้เชี่ยวชาญดูแลระบบและพร้อมให้บริการช่วยเหลือ 24 ชั่วโมง

ข้อจำกัด

1. ความต่อเนื่อง และความเร็วในการเข้าใช้งาน เนื่องจากแหล่งที่มาของทรัพยากร
2. ความปลอดภัยของข้อมูล
3. ตัวเลือกในการพัฒนาหรือติดตั้งระบบ และความไม่มีมาตรฐานของแพลตฟอร์มให้บริการ

สรุปได้ว่า คลาวด์คอมพิวเตอร์ มีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับการนำมาประยุกต์ใช้กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมถึงสภาพวิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยลดต้นทุนค่าดูแลบำรุงรักษา เช่น ค่าจ้างพนักงาน ค่าซ่อมแซม ค่าลิขสิทธิ์ ค่าไฟฟ้า ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง เป็นต้น โดยประโยชน์นี้ หากนำคลาวด์คอมพิวเตอร์มาใช้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาจะช่วยให้ลดปริมาณต้นทุนการใช้ทรัพยากรทางการเรียนรู้ อันนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

การศึกษาไทยเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน : Education for Sustainable

ในปัจจุบัน การจัดการศึกษาได้มีการเปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม รวมถึงเทคโนโลยีแห่งโลกในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงทำให้มีการกล่าวถึง “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” หรือ “Lifelong Learning” เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และความสามารถ ผ่านการเรียนรู้ทั้งใน และนอกห้องเรียนที่จะช่วยผลักดันให้เกิดประสบการณ์ทางการเรียนรู้สั่งสมไปทั้งช่วงชีวิตของมนุษย์

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทำให้สังคมโลกตื่นตัวกับการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) มีทั้งหมด 17 เป้าหมาย (Goals) ดังภาพที่ 3

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



ภาพที่ 3 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)
ที่มา <https://www.sdgmovement.com/intro-to-sdgs/>

ทั้งนี้ องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (2561) ได้เสนอความสามารถที่ผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนา เพื่อรับมือสถานการณ์ที่ซับซ้อนในปัจจุบัน เพื่อใช้ทำความเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ได้ทุกเป้าหมาย และยังสามรถช่วยให้มองเห็นความเชื่อมโยงของแต่ละเป้าหมายด้วย โดยได้เสนอความสามารถหลักเพื่อความยั่งยืน ดังนี้

1. ความสามารถในการคิดเชิงระบบ (Systems thinking competency)
2. ความสามารถในการคาดการณ์ (Anticipatory competency)
3. ความสามารถเชิงบรรทัดฐาน (Normative competency)
4. ความสามารถเชิงกลยุทธ์ (Strategic competency)
5. ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration competency)
6. ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking competency)
7. ความสามารถในการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-awareness competency)
8. ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างบูรณาการ (Integrated problem-solving competency)

นอกจากนี้ องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (2563) หรือ ยูเนสโก ได้นำเสนอกรอบแนวทางการพัฒนาการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน หรือ Education for Sustainable Development (ESD) เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนทุกคนด้วยการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ตระหนักและรับรู้ปัญหา รวมถึงความต้องการท้องถิ่น และชุมชนของตนเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ทั้งการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมแก้ปัญหา ร่วมรับผิดชอบ ร่วมติดตามประเมินผล และร่วมชื่นชมผลสำเร็จร่วมกันตามบริบทของสังคมไทยสอดคล้องกับ เนตรธิดา บุนนาค (2565) ที่ได้กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้เพื่อเสริมพลังผู้เรียนให้สามารถตัดสินใจอย่างมีข้อมูล และมีการกระทำที่มีความรับผิดชอบต่อความมั่นคงด้านสิ่งแวดล้อม ความอยู่รอดทางเศรษฐกิจ และความเป็นธรรมทางสังคม เพื่อมนุษย์ในปัจจุบัน และอนาคต พร้อมทั้งเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม

เห็นได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในปัจจุบัน มีอิทธิพลอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อรูปแบบของสังคมทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสื่อสารมวลชน (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2562) ผ่านการสร้างเชื่อมโยงด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวก และรวดเร็วสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere and Anytime) ผู้เขียนจะนำเสนอการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคลาวด์ คอมพิวติ้งซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะช่วยอำนวยความสะดวกต่อการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ในหัวข้อต่อไป

การประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวติงเพื่อการศึกษาสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

ปัจจุบันการพัฒนาคloudคอมพิวติงเพื่อการศึกษาในประเทศไทย มักจะเป็นการใช้งานประเภทการบริการด้านแอปพลิเคชัน (SaaS) เช่น Google apps, Facebook, Youtube และ Canva เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาบทความวิชาการ และงานวิจัย โดยสังเคราะห์ตามลักษณะการใช้บริการ ได้แก่ การใช้บริการด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ และการใช้บริการด้านการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้

การประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวติงเพื่อการศึกษาสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนด้านการให้บริการด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์แบบผสมผสานโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านระบบ คลาวด์คอมพิวติง เรื่อง ตะไคร้และการต่อวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ทนงศักดิ์ ใจชื่นแสน, 2559) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์แบบผสมผสานโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านระบบคลาวด์คอมพิวติง พบว่าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเรียนรู้ผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ที่ไหน เมื่อไหร่ เรียนซ้ำกี่ครั้งก็ได้ อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของในห้องเรียน หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริง ทำให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ แต่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงการสนับสนุนเรื่องระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีความพร้อมสำหรับการเข้าใช้งานครั้งละจำนวนมากจากหน่วยงานที่รับผิดชอบ สอดคล้องกับกลยุทธ์ฯ พุช สารนอก (2562) ที่ได้ศึกษาการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ ธิง (IoT) ร่วมกับการเรียนรู้จากคลาวด์คอมพิวติงเพื่อเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมายสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ ธิง (IoT) ร่วมกับการเรียนรู้จากคลาวด์คอมพิวติง พบว่าคลาวด์คอมพิวติงกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยการจัดการเรียนการสอนได้ในทุกที่ ทุกเวลา การเรียนรู้ตลอดชีวิต และรับการเปลี่ยนแปลงในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในยุคปัจจุบันที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน สอดคล้องกับวิวัฒน์ มีสุวรรณ (2559) ที่ได้กล่าวถึงเหตุผลสนับสนุนประโยชน์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ออฟ ธิงไว้ว่าเทคโนโลยีนี้จะเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ผ่านการสื่อสารโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอย่างง่ายดาย และสามารถเชื่อมต่อข้อมูลจำนวนมากระหว่างผู้ใช้งานร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการเปิดโอกาสในการพัฒนาวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ด้านสาธารณสุข ด้านการเกษตร รวมถึงด้านการศึกษาอีกด้วย

จากที่กล่าวมา ยังมีการศึกษา และวิจัยเกี่ยวกับการนำคลาวด์คอมพิวติงที่มีการให้บริการด้านแอปพลิเคชัน (SaaS) โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาระบบการสอนแบบโครงการเป็นฐานบูรณาการกับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติงเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาของนิสิตครูมหาวิทยาลัยทักษิณ (รุ่งทิพย์ แซ่แต้, 2562) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้ระบบการสอนแบบโครงการเป็นฐานบูรณาการกับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง พบว่า นิสิตมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นิสิตได้ฝึกการใช้งานแอปพลิเคชันบนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง ได้แก่ Google Apps for Education ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น G Suite for Education ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่มีลักษณะใกล้เคียงกับซอฟต์แวร์ Microsoft office ที่นิสิตมีประสบการณ์การใช้งานซอฟต์แวร์ดังกล่าวอยู่แล้ว แต่แอปพลิเคชันที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นิสิตสามารถทำงาน และเรียนรู้ร่วมกันได้ และแบ่งปันทรัพยากรต่าง ๆ ให้กันได้อย่างดี นอกจากนี้ยังได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรทำการศึกษาเครื่องมือบนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับระบบการสอนแบบโครงการเป็นฐานบูรณาการกับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ และทักษะไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงในอนาคต สอดคล้องกับบุทธิศ บำรุงชีพ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกุเกิลคลาวด์คอมพิวติง และสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมทักษะวิถีแห่งการคิดในศตวรรษที่ 21 สำหรับนิสิตครู โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกุเกิลคลาวด์คอมพิวติง และสื่อสังคม พบว่ารูปแบบห้องเรียนกลับที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ทั้งนี้เนื่องจากห้องเรียนกลับทาง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีบูรณาการในการนำไอซีทีรวมทั้งเทคนิคการสอนที่มีการออกแบบโดยให้เรียนรู้ร่วมกันในลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก และศึกษาด้วยตนเอง รวมถึงการใช้สื่อสังคม และกุเกิลคลาวด์คอมพิวติงมาเป็นช่องทางในการเรียนรู้ของรูปแบบห้องเรียนกลับทางซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย และสะดวกใช้งาน

นอกจากนี้ ด้านการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ เริ่มมีการนำคลาวด์คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้เพื่อสนับสนุนการทำงาน ตัวอย่างเช่น มีการศึกษาการดำเนินการงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษายุคดิจิทัล (จักรพงษ์ ตระกูลไทย, 2564) โดยกล่าวว่าคลาวด์คอมพิวเตอร์เป็นบริการที่ใช้กำลังประมวลผล หน่วยจัดเก็บข้อมูล และระบบออนไลน์ต่าง ๆ จากผู้ให้บริการ เพื่อลดความยุ่งยาก และซับซ้อนในการติดตั้ง ดูแลระบบ ช่วยประหยัดเวลา และลดต้นทุนในการสร้างระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายเอง ซึ่งก็มีทั้งแบบบริการฟรี และแบบเสียค่าใช้จ่าย โดยสามารถเข้าใช้บริการผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จากที่ไหนก็ได้ “Anywhere Anytime” เช่น บริการ Google Apps for Education เป็นชุดโปรแกรมการประมวลผลแบบคลาวด์สำหรับเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และการทำงานร่วมกัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศผ่านระบบออนไลน์ โดยประสานงานการทำงานระหว่าง ผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง และเป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกลงให้บริการสำหรับสถานศึกษาใช้งานได้ฟรี โดยไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ฟัลเดซ พิชญ์ประเสริฐ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาระบบงานพัสดุผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ วิทยาลัยโพนธินันท์ ประชาสารศรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อพัฒนาระบบงานพัสดุผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ พบว่าระบบงานพัสดุผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรมภาษา PHP ซึ่งมีความสามารถในการจัดเก็บ และสืบค้นข้อมูลพัสดุเกี่ยวกับการ ยืม คืน โดยภาพรวมประสิทธิภาพของระบบอยู่ในระดับมากที่สุด

เห็นได้ว่า การประยุกต์ใช้คลาวด์คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาทั้งด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ และด้านการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ มีแนวโน้มการนำมาใช้งานในลักษณะของแพลตฟอร์มที่จะให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ โดยใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา อีกทั้งยังเข้าใช้งานได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ และทบทวนเนื้อหาบทเรียนในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ ก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยในการบริหารจัดการข้อมูลของหน่วยงานหรือองค์กร เพื่อลดความยุ่งยาก และปริมาณเอกสารสามารถทำให้เข้าถึงข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานภายในหน่วยงานหรือองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุป

ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กับเพื่อการศึกษาทั้งด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ และด้านการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของให้บริการด้านแอปพลิเคชัน (SaaS) ซึ่งมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ Google Apps for Education นับว่าเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่มีลักษณะการใช้งานคล้ายกับการทำงานของ Microsoft office ที่ผู้เรียนส่วนมากคุ้นชินกับการใช้งานอยู่แล้ว อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ที่สามารถสนับสนุนการใช้งานเพื่อการศึกษา โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ดังนั้น การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าใช้บริการผ่านการสร้างความเชื่อมโยงด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวก และรวดเร็ว สามารถเข้าใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดการพัฒนาความรู้ ทักษะ และความสามารถของผู้เรียน ให้พร้อมรับกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างปลอดภัย และมีความสุข

บรรณานุกรม

- Neto, M. D. (2014). *A brief history of cloud computing*. <https://www.ibm.com/blogs/cloud-computing/2014/03/18/a-brief-history-of-cloud-computing-3/>
- Koona S. K. (2021). *History and Evaluation of Cloud Computing*. <https://www.c-sharpcorner.com/article/history-and-evaluation-of-cloud-computing/>
- Mathew S. (2012). Implementation of Cloud Computing in Education – A Revolution. *International Journal of Computer Theory and Engineering*, 4(3), 473-475.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับอัปเดต)*. <https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/2020/10/1.-พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.2542-ฉ.อัปเดต.pdf>
- กฤตย์พัชร์ สารนอก. (2562). การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ ธิง (IoT) ร่วมกับการเรียนรู้จากคลาวด์คอมพิวเตอร์เพื่อเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีภาคใต้*, 12(1), 92-102.
- จุฬามาศ พิรพัชระ, สุวรรณ ประทีป ณ ถลาง, รุจิรา จันทบุญ, และชภัทร อาจศรี. (2564). การพัฒนาสื่อดิจิทัลอาหารจากกล้วยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 9(1), 42-53.
- จักรพงษ์ ตรีการไทย. (2564). การดำเนินการงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษายุคดิจิทัล. *วารสารบริหารการศึกษาระดับบัณฑิต*, 21(1), 41-49.
- ทงศักดิ์ ใจชื่นแสน. (2559). การพัฒนาการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านระบบคลาวด์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตะไปะและการต่อวงจรอิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 15(2), 26-32.
- เนตรธิดา บุนนาค. (2565). *SDG Vocab | 12 – Education for Sustainable Development – การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ESD)*. <https://www.sdgmovement.com/2021/05/29/sdg-vocab-12-education-for-sustainable-development/>
- พลเดช พิษณุประเสริฐ. (2562). การพัฒนาระบบงานพัสดุผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ตั้งโรงเรียนโพธิ์ธาตุประชาสรรค์ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 16(1), 102-109.
- มธุรส ผ่านเมือง. (2563). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุการยอมรับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ตั้งของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. *วารสารวิทยาการจัดการ*, 7(2), 350-368.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2561). การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนการสอนในยุค Education 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 28(3), 489-491.
- รุ่งทิพย์ แซ่แต้. (2562). การพัฒนาระบบการสอนแบบโครงการเป็นฐานบูรณาการกับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ตั้งเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาของนิสิตครุ มหาวิทยาลัยทักษิณ. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 7(2), 118-152.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2559). อินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง (Internet of Things) กับการศึกษา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 4(2), 83-92.
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. (2551). *Foresight research: โดยการศึกษาวิเคราะห์เชิงเศรษฐศาสตร์จากผลงานวิจัยสาขาเทคโนโลยีอุบัติใหม่*. กลุ่มกิจการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ วช.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). *ETDA พาส่อง 5 ประเทศต้นแบบรัฐบาลดิจิทัล พัฒนา e-Government สร้างบริการสู่กล้าเพื่อประชาชน*. <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/5e-Government.aspx>

- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. <https://dictionary.orst.go.th/>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570)*. https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13_Final.pdf
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2562). *การศึกษามกวันตภาพ : เรียนได้ทุกหนทุกแห่งและทุกเวลา*. ส. ปาเฮ.
- องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ. (2561). *Issues and trends in education for sustainable development; Education on the move*. <https://bic.moe.go.th/images/stories/ESD1.pdf>
- องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ. (2563). *Education for sustainable development: a roadmap*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- อนิรุทธ์ สติมัน. (2561). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร*. โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อุทิศ บำรุงชีพ. (2563). *การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกูเกิลคลาวด์คอมพิวติงและสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะวิถีแห่งการคิดในศตวรรษที่ 21 สำหรับนิสิตครู*. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร.*, 8(4), 1552-1556.

แนวคิดการใช้ศิลปะพัฒนาชีวิตผู้สูงอายุในภาวะสังคมผู้สูงอายุ
THE CONCEPT OF USING ART TO DEVELOP THE ELDERLY'S
LIFE IN AN AGING SOCIETY

พนิดา ภู่งามดี*

Panida Phungamdee

*สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

Office of the National Economic and Social Development Council

E Mail : pani28@yahoo.com

Received : August 28, 2023

Revised : August 30, 2023

Accepted : August 31, 2023

บทคัดย่อ

“ภาวะสังคมผู้สูงอายุ” กำลังเป็นประเด็นที่ในหลายประเทศต้องตระหนักถึงผลกระทบและกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาตามปัจจัยเอื้ออำนวยในแต่ละประเทศ สำหรับประเทศไทยนั้น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560-2564 โครงสร้างประชากรของไทยมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก การเพิ่มจำนวนและสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุจะส่งผลกระทบต่อสังคมและระบบเศรษฐกิจ ตลอดจนการจัดสรรทรัพยากรของประเทศในอนาคต แม้ปัจจุบันประเทศไทยจะเริ่มก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ แต่หน่วยงานภาครัฐ ได้ดำเนินการแก้ปัญหาจากสภาพการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยในระยะต่อไป ทั้งนี้ กิจกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาพัฒนาชีวิตผู้สูงอายุในภาวะสังคมผู้สูงอายุได้ คือ “ศิลปะบำบัด” เนื่องจาก “ศิลปะ” เป็นสื่อในการแสดงออกของอารมณ์และความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจที่ไม่สามารถแสดงออกเป็นคำพูดได้ โดยศิลปะบำบัดเป็นแนวคิดที่เน้นกระบวนการทางศิลปะ และการเลือกใช้เครื่องมือทางศิลปะ รวมทั้งเน้นที่กระบวนการสร้างผลงานมากกว่าตัวผลงานเพื่อนำมาบำบัดรักษาผู้ป่วยให้เหมาะสมกับสภาพปัญหาของแต่ละคนที่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาสาระสำคัญเกี่ยวกับประโยชน์ของศิลปะบำบัดรวมทั้งผลการวิจัยของบาแกน (Barbara Bagan, 2021 : abstract) ที่ระบุว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่จัดให้แก่ผู้สูงอายุนั้นมีประโยชน์หลายด้าน เช่น การกระตุ้นการทำงานของสมอง การปรับสภาพอารมณ์ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ในฐานะที่เป็นนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จึงมีแนวคิดว่าการกำหนดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุนั้น นอกจากจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมให้ความรู้เชิงวิชาการแล้ว ยังต้องเป็นกิจกรรมมีลักษณะเพลิดเพลินและสามารถฝึกทักษะทางกายภาพรวมทั้งส่งผลต่อสุขภาพจิตได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้น จึงควรนำกิจกรรมทางด้านศิลปะ มาใช้เป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในกระบวนการจัดกิจกรรมของหน่วยงานภาครัฐอย่างจริงจัง

คำสำคัญ : ภาวะสังคมผู้สูงอายุ คุณภาพชีวิต ศิลปะบำบัด

ABSTRACT

“Aging society” is an issue in which many countries need to be aware of the impact and to formulate solutions according to the favorable factors in each country. As for Thailand, from 2017 to 2021, the country's demographic structure tends to enter an aging society, just like other countries around the world. The increase in the number and proportion of the elderly population will affect society and the economy, as well as the allocation of the country's resources in the future. Even now, Thailand is beginning to step into an aging society, the government agencies have taken steps to solve the problem in order to prevent the economic and social impacts in the future. One type of activity that can be used to improve the elderly's life quality in the aging society is “Art therapy. This is because of the “art” is a medium for expressing emotions and feelings hidden in the mind depth which cannot be expressed in words. “Art therapy” is a concept emphasizing the artistic process. and tools selection, as well as focusing on the process of creating works rather than the work itself. This kind of therapy can be used for patient treatment to suit the diversity of person's problem condition. Considering the essence of the art therapy benefits, including the findings of Bagan (Barbara Bagan, 2021: abstract), it reflects that creative art activities offered a number of benefits to the elderly, such as stimulation of brain function and emotional condition. In this regard, as an opinion of an academic and artistic expert, the activities for the elderly, beside an academic knowledge activity, it must also be an enjoyable activity for stimulation of physical skills as well as mental health at the same time. In this regard, art activities should be used seriously to help promote the life quality of the elderly in the government activity process.

Keyword: Aging society, Life quality, Art therapy

บทนำ

“ภาวะสังคมผู้สูงอายุ” กำลังเป็นประเด็นที่ในหลายประเทศต้องตระหนักถึงผลกระทบและกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาตามปัจจัยเอื้ออำนวยในแต่ละประเทศ สำหรับประเทศไทยนั้น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560-2564 โครงสร้างประชากรของไทยมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ทั้งนี้ สาธารณชนสำคัญในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้ระบุไว้ว่า โครงสร้างประชากรไทยจะเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์เมื่อสิ้นสุดแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) หากเกิดภาวะสังคมผู้สูงอายุ โดยที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่ได้กำหนดมาตรการรองรับ ก็จะทำให้ประชากรกลุ่มผู้สูงอายุได้รับผลกระทบทางลบทั้งทางร่างกายและจิตใจ และจะส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมและเศรษฐกิจในลำดับต่อไป ด้วยเหตุนี้ ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน จึงต้องตระหนักถึงความสำคัญในการร่วมกันดำเนินการต่าง ๆ เพื่อดูแลประชากรกลุ่มผู้สูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัยซึ่งมีสภาพร่างกายที่เสื่อมถอยและสภาพจิตใจที่มีการเปลี่ยนแปลงและต้องปรับตัวนั้น จะพบว่า กิจกรรมทางด้านศิลปะ นับว่าเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้ดังที่บาแกน (Barbara Bagan, 2021 : abstract) ได้ระบุไว้ในงานวิจัย ที่ค้นพบว่ากิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (Creative art activity) ที่จัดให้แก่ผู้สูงอายุในสถานที่หนึ่ง ๆ นั้น มีประโยชน์หลายด้าน

เช่น การกระตุ้นการทำงานของสมอง การปรับสภาพอารมณ์เชิงบวก การปรับสมรรถนะร่างกายโดยเฉพาะการทำงานของกล้ามเนื้อ เป็นต้น ดังนั้น จึงเกิดประเด็นที่น่าสนใจ คือ นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะควรนำกิจกรรมทางด้านศิลปะมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุที่ดำเนินการร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน อย่างเหมาะสมต่อไป

สถานการณ์การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย

ประเทศไทย ได้นิยามคำว่า “ผู้สูงอายุ” ไว้ในพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 ว่าหมายถึง “ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป” ทั้งนี้ ปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางประชากรครั้งสำคัญ โดยในหลายประเทศกำลังเผชิญสถานการณ์การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) รวมทั้งประเทศไทย องค์การสหประชาชาติ (UN, 2016) ได้กำหนดคำนิยามของคำว่า สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) สรุปได้ว่าประเทศใดที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 10 หรืออายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ ถือว่าประเทศนั้นได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) และจะเป็นสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) เมื่อสัดส่วนประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 20 และอายุ 65 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14 ในขณะที่ประเทศไทย ได้นิยามคำว่า “ผู้สูงอายุ” ไว้ในพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 ซึ่งหมายความว่า “ประชากรผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป” และเมื่อพิจารณาเทียบเคียงกับสาระสำคัญในร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ฉบับที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 13 กันยายน 2559 ที่ระบุว่า โครงสร้างประชากรไทยจะเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์เมื่อสิ้นสุดแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) โดยนับตั้งแต่ปี 2559 มีประชากรไทยทั้งหมด 65.3 ล้านคน มีสัดส่วนวัยเด็กร้อยละ 17.82 วัยแรงงานร้อยละ 65.67 และวัยสูงอายุร้อยละ 16.90 นั้น เมื่อพิจารณาควบคู่กับสาระสำคัญที่องค์การสหประชาชาติ (UN, 2016) ระบุว่า ประเทศใดที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 10 ถือว่าประเทศนั้นได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) นั้น จึงสรุปได้ว่า ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุแล้วเช่นกัน

ผลกระทบจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย

การเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างของประชากรในการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจกันเป็นอย่างมากทั้งในระดับชาติและในระดับโลก เมื่อพิจารณาที่ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างของประชากรในการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ องค์การสหประชาชาติ (UN, 2016) และสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2560: 10-11) ได้สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ จะมีผลกระทบอย่างกว้างขวางในระดับมหภาค เช่น ผลต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) งบประมาณของรัฐบาล การจ้างงาน และในระดับจุลภาค เช่น รูปแบบความต้องการสินค้าและบริการที่ประชากรสูงวัยต้องการจากภาครัฐและเอกชน โดยโครงสร้างประชากรไทยจะเปลี่ยนแปลงเข้าสู่การเป็นสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์เมื่อสิ้นสุดแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 (ปี พ.ศ. 2564) ซึ่งส่งผลกระทบต่อการลดลงของจำนวนวัยแรงงานตั้งแต่ปี 2557 และจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศในอนาคตด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ การเพิ่มจำนวนและสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุจะส่งผลกระทบต่อสังคมและระบบเศรษฐกิจ ตลอดจนการจัดสรรทรัพยากรของประเทศในอนาคต ทั้งในระดับมหภาคและระดับจุลภาค ผลกระทบในระดับมหภาค เช่น ผลต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) รายได้ต่อหัวประชากร การออม การลงทุน งบประมาณของรัฐบาลและการคลัง ผลิตภาพแรงงาน และการจ้างงาน ส่วนผลกระทบในระดับจุลภาค เช่น ผลต่อตลาดผลิตภัณฑ์และบริการด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการเงินและด้านสุขภาพ ดังนั้น การเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงเป็นเรื่องเร่งด่วนสำคัญที่ต้องการการวางแผนอย่างเป็นระบบและดำเนินการล่วงหน้า เนื่องจากมาตรการต่าง ๆ ล้วนแต่ต้องใช้เวลาในการดำเนินการซึ่งต้องใช้เวลาานกว่าจะเห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม

สภาพปัญหาจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของไทยที่เป็นตัวอย่างของผลกระทบในระดับมหภาคนั้น เช่น ปัญหา 4 ด้าน ดังนี้ ปัญหาประการแรก คือ ภาระงบประมาณของประเทศ ที่รัฐจะต้องนำเงินภาษีของประชาชนวัยทำงานไปใช้จัดสรรเป็นสวัสดิการดูแลผู้สูงอายุ ยิ่งสัดส่วนผู้สูงอายุเพิ่มสูงขึ้น รัฐบาลก็จะยิ่งต้องใช้งบประมาณมากขึ้นในการดูแล จนอาจกระทบต่อเสถียรภาพทางการคลังในระยะยาวของประเทศ กล่าวคือ ประชากรวัยทำงานซึ่งจะทำงานและเสียภาษีให้รัฐจะมีสัดส่วนลดลง ในขณะที่รัฐมีภาระต้องดูแลประชากรสูงวัยเพิ่มขึ้น ยกตัวอย่างเช่น "เบี้ยยังชีพผู้สูงอายุ" ที่เพิ่มขึ้นอย่าง "ก้าวกระโดด" จากปี 2545 มีวงเงินอยู่ที่ 1,438 ล้านบาท โดยในปี 2555 เพิ่มภาระการคลังเป็น 53,608 ล้านบาท ดังนั้น ภาครัฐจึงควรต้องมีการบริหารจัดการเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่อเสถียรภาพทางการคลังในระยะต่อไป ปัญหาประการที่สอง คือ ปัญหาแรงงานนอกระบบที่มีการอมน้อยมาก จากข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติชี้ให้เห็นว่า จากวัยแรงงานทั้งหมด 49 ล้านคน มีผู้ที่มีงานทำ 38 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นแรงงานในระบบ 14 ล้านคน และแรงงานนอกระบบที่ไม่มีรายได้ประจำ 24 ล้านคน ซึ่งกรณีแรงงานในระบบจะมีการดูแลสวัสดิการของแต่ละกลุ่ม เช่น ข้าราชการมีกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ (กบข.) พนักงานเอกชนมีกองทุนประกันสังคมดูแล เป็นต้น ส่วนแรงงานนอกระบบในปัจจุบันมีช่องทางกองทุนประกันสังคมมาตรา 40 กล่าวคือ จากจำนวนแรงงานนอกระบบที่อยู่ในระบบการคุ้มครองของประกันสังคมตามมาตรา 40 จะมีจำนวนเพียง 1.3 ล้านคน หรือเพียงร้อยละ 5 แต่มีอีกถึง 22.7 ล้านคน หรือร้อยละ 95 ที่รัฐจะต้องส่งเสริมให้คนกลุ่มนี้เข้ามาอยู่ในระบบประกันสังคม และต้องส่งเสริมให้มีการออมอย่างต่อเนื่อง ปัญหาประการที่สาม คือ ปัญหารายได้หลังเกษียณไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพ จากผลศึกษาพบว่า มีเพียงกลุ่มข้าราชการที่มีรายได้เพียงพอจากเงินบำนาญอยู่ที่ร้อยละ 50 - 70 ส่วนแรงงานในระบบประกันสังคม จะมีรายได้หลังเกษียณอยู่ที่ร้อยละ 38 - 40 ของเงินเดือนสุดท้าย ขณะที่แรงงานนอกระบบที่อยู่ในระบบประกันสังคมจะได้รับเพียงเงินก้อนเป็นเงินบำเหน็จ ทำให้กลุ่มนี้มี "ความเสี่ยง" มากกว่ากลุ่มอื่นที่อาจมีคุณภาพชีวิตด้อยลงหลังเกษียณ (นวพร วิริยานุพงศ์ 2556: 14) และปัญหาประการที่สี่ คือ ปัญหาสัดส่วนแรงงานลดลงที่ทำให้ผลผลิตโดยรวมของประเทศลดลง โดยเมื่อประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ สัดส่วนคนทำงานลดลง จึงทำให้ผลผลิตในกิจกรรมทางเศรษฐกิจโดยรวมลดลง ส่งผลให้รายได้ของประเทศลดลง ซึ่งจะนำไปสู่ปัญหาทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศในลำดับต่อไป ตัวอย่างเช่น กรณีที่ผู้สูงอายุต้องเกษียณจากการทำงาน ไม่มีรายได้ ต้องอาศัยรายได้จากเงินที่เก็บออม และหากไม่มีเงินออมไว้มากพอ ก็จะส่งผลให้เกิดปัญหาในการดำรงชีวิต เป็นภาระแก่สังคมที่ต้องช่วยเหลือเกื้อกูลจัดสวัสดิการต่างๆ ให้เหมาะสมและเพียงพอ นอกจากนี้ เมื่อถึงวัยสูงอายุ สภาพร่างกายและจิตใจมีการเปลี่ยนแปลงต้องมีการปรับตัว และที่สำคัญเมื่ออายุมากขึ้นสภาพร่างกายเริ่มเสื่อมถอยลง ปัญหาด้านสุขภาพจะเกิดขึ้นตามมา ซึ่งทั้งหมดเป็นปัญหาที่ทุกภาคส่วนสมควรมีการเตรียมการเพื่อรองรับจำนวนผู้สูงอายุที่จะมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (ราชวิทยาลัยทันตแพทย์แห่งประเทศไทย, 2021 : ออนไลน์)

การดำเนินการของภาครัฐเพื่อแก้ปัญหาจากสภาพการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

แม้ปัจจุบันประเทศไทยจะเริ่มก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ แต่หน่วยงานภาครัฐ ได้ดำเนินการแก้ปัญหาจากสภาพการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยในระยะต่อไป โดยรัฐบาลในช่วงการบริหารราชการแผ่นดินยุคปัจจุบัน (ช่วงเวลาพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นหัวหน้ารัฐบาล ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2557) ได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของกลุ่มประชากรผู้สูงอายุ โดยในคำแถลงนโยบายของรัฐบาล พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2557 ได้ระบุถึงการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของกลุ่มประชากรผู้สูงอายุไว้ในนโยบายหลัก 2 นโยบาย ประกอบด้วย นโยบายที่ 3 การลดความเหลื่อมล้ำของสังคมและการสร้างโอกาสการเข้าถึงบริการของรัฐ ข้อย่อย 3.4 เตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตและการมีงานหรือกิจกรรมที่เหมาะสม เพื่อสร้างสรรค์และไม่ก่อภาระต่อสังคมในอนาคต และนโยบายที่ 4 การศึกษาและเรียนรู้ การทะนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม ข้อย่อย 4.4 พัฒนาคนทุกช่วงวัยโดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถมีความรู้และทักษะใหม่ที่สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายตามแนวโน้มการจ้างงานในอนาคต ปรับกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับภูมิสังคม โดยบูรณาการความรู้และคุณธรรมเข้าด้วยกันเพื่อให้เอื้อ

ต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การใฝ่เรียนรู้ การแก้ปัญหา การรับฟังความเห็นผู้อื่น การมีคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองดี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน (สำนักเลขาธิการ คณะรัฐมนตรี, 2557: 5-6)

นอกจากนี้ ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ พหุวิทยาการมนุษย์ ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมี คุณภาพ โดยในแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นด้านที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มี วัตถุประสงค์ในการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน และประเทศให้เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพ คนไทยตลอดช่วงชีวิต ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยรุ่น วัยเรียน วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุให้คนไทยเป็น พหุวิทยาการมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดีมีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสม เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองและเป็นกำลัง สำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมและประเทศ ซึ่งเป้าหมายของแผนแม่บทในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้สูงอายุ โดยตรง คือ เป้าหมายที่กำหนดให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนา ตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น โดยค่าเป้าหมายที่ต้องบรรลุในปี พ.ศ. 2565 คือ จำนวนผู้สูงอายุมีศักยภาพ มีงานทำ และมีรายได้เหมาะสม เพิ่มขึ้นร้อยละ 10

จากนโยบายของรัฐบาลดังกล่าวข้างต้น กระทรวงต่าง ๆ จึงต้องสนองนโยบายรัฐบาลและนำแนวทาง ของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพพหุวิทยาการมนุษย์ รวมทั้ง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ไปกำหนดเป็นรายละเอียดในลักษณะแผนงาน และยุทธศาสตร์ของแต่ละกระทรวงตามภารกิจที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงภารกิจด้านการส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ อาทิ แผนงานของกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการคลัง องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันการศึกษา สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ ความรู้ (องค์การมหาชน) เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภารกิจผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของ มนุษย์ เป็นหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบภารกิจด้านการส่งเสริม ดูแล และแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ รวมทั้ง คุณภาพชีวิตของกลุ่มประชากรผู้สูงอายุในประเทศไทย

ภารกิจการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

ภารกิจการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ นับเป็นภารกิจส่วนหนึ่งในขอบข่ายการจัดสวัสดิการสังคมที่ ดำเนินการโดยหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน จากการศึกษาหลักการสำคัญของการจัดสวัสดิการ สังคมของเฮลบริเนอร์ (Heilbroner, 1968) ทิตมูส (Titmuss, 1974) และแบรดชอว์ (Bradshaw, 1972) พบว่า หลัก สำคัญของการจัดสวัสดิการสังคม ควรประกอบด้วย (1) การจัดสวัสดิการต้องคำนึงถึงความต้องการจำเป็น (needs) (2) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะควรให้ครอบคลุมและตามหลักสากล (universal coverage) (3) ประชาชนทุกคนมี สิทธิที่จะได้รับการสังคมเพื่อความมั่นคงของสังคมในฐานะความเป็นพลเมือง (citizenship) (4) การจัดระบบบริการ ทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ งานสังคมสงเคราะห์ (social assistance) งานประกันสังคม (social insurance) และงานบริการ สังคม (social service) นั้น ต้องจัดการอย่างเป็นระบบและตรงตามความต้องการของผู้รับบริการ และ (5) ควร คำนึงถึงความรับผิดชอบ สิทธิ ความเสมอภาค และความยุติธรรมที่ควรเกิดขึ้นในกระบวนการจัดสวัสดิการสังคม (responsibility, rights, equity and fairness)

ในกรณีประเทศไทยนั้น การจัดสวัสดิการสังคม มีจุดเน้นที่การบริการสาธารณะจากภาครัฐที่ส่งมอบแก่ ประชาชนโดยเป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมถึงประเด็นการใช้ชีวิตตั้งแต่การเกิด การศึกษา การทำงาน การดำรงชีวิตอยู่ใน ช่วงวัยสูงอายุ การเจ็บป่วย จนถึงการเสียชีวิต โดยในบางครั้งเรียกว่า การจัดบริการทางสังคม ซึ่งภาครัฐต้อง ดำเนินการอย่างเป็นระบบ และต้องครอบคลุมกิจกรรมทั้งในลักษณะการป้องกันปัญหา การเยียวยา การคุ้มครองทาง สังคม การส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตในลักษณะการสร้างภูมิคุ้มกันก่อนเกิดปัญหา เป็นต้น

ส่วนประเด็นการจัดสวัสดิการสังคมสำหรับประชากรผู้สูงอายุ นั้น มีหน่วยงานภาครัฐของไทยที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการดำเนินการร่วมกันภายใต้บทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และแผนดำเนินงานระดับกระทรวง โดยจากการศึกษาภารกิจที่เกี่ยวข้องกับสวัสดิการสังคมสำหรับประชากรผู้สูงอายุของหน่วยงานภาครัฐภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) พบว่า ภารกิจการจัดสวัสดิการสำหรับผู้สูงอายุ มีการดำเนินการลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- 1) งานการศึกษาเรียนรู้ของผู้สูงอายุ
- 2) งานส่งเสริมผู้สูงอายุในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม
- 3) งานการจัดสภาพแวดล้อมที่ดีสำหรับผู้สูงอายุ
- 4) งานช่วยเหลือผู้สูงอายุจากการทารุณกรรมและการแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบ
- 5) งานให้คำปรึกษาทางคดีและปัญหาครอบครัว
- 6) งานให้ความช่วยเหลือด้านปัจจัยพื้นฐาน
- 7) งานช่วยเหลือเงินเบี้ยยังชีพ
- 8) งานสงเคราะห์ในการจัดการศพตามประเพณี
- 9) งานจัดกิจกรรมด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมสำหรับผู้สูงอายุ

ทั้งนี้ ในภารกิจทั้ง 9 ข้อข้างต้น มีหน่วยงานภาครัฐร่วมดำเนินการ ประกอบด้วย สำนักยุทธศาสตร์และการวางแผนพัฒนาสังคม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการคลัง กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงแรงงาน และกระทรวงสาธารณสุข โดยแต่ละหน่วยงานจะกำหนดเป็นแผนงานตามรูปแบบการทำงานของแต่ละกระทรวง แต่ต้องดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และแผนดำเนินงานระดับกระทรวง

การใช้กิจกรรมทางศิลปะในการพัฒนาชีวิตผู้สูงอายุ

คำว่า **กิจกรรมทางศิลปะ** หมายถึง ศิลปะในขอบเขตของศิลปะบำบัด ซึ่งครอบคลุมถึง (1) ทักษะศิลป์ (visual arts) ได้แก่ การวาดและระบายสี และงานประดิษฐ์ (2) ดนตรี (music) ได้แก่ การเล่นดนตรีร้องเพลง และกิจกรรมทางดนตรี และ (3) การแสดง (drama) ได้แก่ การแสดง การละคร และการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนคำว่า **คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ** หมายถึง การรับรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ ซึ่งสามารถอธิบายได้จากความพึงพอใจที่ผู้สูงอายุแต่ละบุคคลได้รับทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ โดย (1) คุณภาพชีวิตด้านร่างกาย หมายถึง การที่ผู้สูงอายุมีสุขภาพกายที่แข็งแรง ไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ดูแลตนเองในเรื่องอาหารและโภชนาการ ตลอดจนการรับข้อมูลข่าวสารเพื่อการดูแลสุขภาพของตนเอง และ (2) คุณภาพชีวิตด้านจิตใจ หมายถึง การที่ผู้สูงอายุมีความสุขและพึงพอใจในการดำเนินชีวิต มีสุขภาพจิตที่ดี ไม่มีความวิตกกังวล ปราศจากความเครียด รู้จักการยอมรับตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง รวมถึงการควบคุมอารมณ์ของตนเอง ทั้งนี้ **แนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมทางศิลปะในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ คือ แนวคิดศิลปะบำบัด**



ภาพที่ 1 กิจกรรมทางศิลปะแบบง่ายไม่ซับซ้อนสำหรับใช้เป็นกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ
ที่มา : ภาพถ่าย โดย ดร. พนิดา ภูงามดี วันที่ 28 มีนาคม 2564

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2550 : 8-45) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ได้กล่าวถึง ศิลปะบำบัด สรุปได้ดังนี้ ศิลปะบำบัด เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ เกิดจากการบูรณาการความรู้ในศาสตร์หลายแขนงเข้าด้วยกัน โดยใช้ศิลปะเป็นแกนหลักนำมาใช้ในมิติเพื่อการบำบัด โดยคำว่า “ศิลปะ” ตามพจนานุกรมศัพท์ศิลปะฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2530 คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. 2550 : 9) นอกจากนี้ ศิลปะไม่ใช่ข้อเท็จจริงทางกายภาพ ไม่ใช่ความรู้ที่เกิดจากการใช้เหตุผลหรือการทดลอง แต่เป็นอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดจากประสบการณ์และจินตนาการของแต่ละคน โดยศิลปะเป็นศาสตร์แขนงหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยแขนงวิชาย่อยมากมาย เช่น ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ และวรรณศิลป์ เป็นต้น มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาจิตใจและยกระดับจิตวิญญาณเป็นสำคัญ (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. 2550 : 11) นอกจากนี้ ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2550 : 12-15) ยังกล่าวถึงประเด็นที่น่าสนใจ คือ คุณค่าทางศิลปะจึงไม่ถูกจำกัดอยู่เฉพาะในมิติด้านศิลปะ ตามเนื้องานเท่านั้น แต่ยังมีมิติด้านการศึกษา มิติด้านสุขภาพ ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต มิติด้านสังคม วัฒนธรรม มิติด้านปรัชญา ภูมิปัญญา และจิตวิญญาณ ในปัจจุบันมีการนำศาสตร์ทางเลือกแขนงใหม่มาใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการด้านสาธารณสุข และเป็นที่รู้จักในวงการด้านศิลปะด้วย เป็นการบำบัดรักษาผู้ป่วย โดยใช้กิจกรรมทางศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า “art therapy” เมื่อแปลเป็นศัพท์ภาษาไทย มีการใช้ออยู่ 2 แบบ คือ คำว่า “ศิลปะบำบัด” และ “ศิลปกรรมบำบัด” ซึ่งในปัจจุบันก็ยังมีการใช้ที่แตกต่างกันอยู่ ถึงแม้ว่าพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานฉบับ พ.ศ. 2542 จะได้บัญญัติศัพท์ไว้แล้ว ก็ยังมีการใช้ที่แตกต่างกัน เช่นเดิม

คำว่า “ศิลปะ-” “ศิลป์” และ “ศิลปะ” เป็นคำนาม มาจากรากศัพท์คำว่า “ศิลปะ” หรือ “ศิลป์” แปลว่า “ฝีมืออย่างยอดเยี่ยม” ดังนั้นคำว่า “ศิลปะ” จึงมีนิยามว่า “ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การทำให้วิจิตรพิสดาร เช่น เขาทำดอกไม้ประดิษฐ์ประดอยอย่างมีศิลปะ ผู้หญิงสมัยนี้มีศิลปะในการแต่งตัว รูปสลักวินัสเป็นรูปศิลป์ การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะเทือนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเสียง เส้น สีผิว รูปทรง เป็นต้น เช่น ศิลปะการดนตรีศิลปะการวาดภาพ ศิลปะการละคร วิจิตรศิลป์”

อย่างไรก็ตาม คำว่า “ศิลปกรรมบำบัด” ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายเท่าที่ควรในกลุ่มนักศิลปะบำบัด (art therapist) เนื่องจากส่วนหนึ่งมีความเห็นว่า “art therapy” มีการเลือกใช้ กิจกรรมทางศิลปะที่ครอบคลุมกว้างกว่าศิลปกรรม รวมถึงศิลปะการดนตรี และศิลปะการละครด้วย จึงยังคงมีการใช้ศัพท์คำว่า “ศิลปะบำบัด” กันอย่างแพร่หลายอยู่ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา มีความเห็นว่า “ศิลปกรรมบำบัด” น่าจะตรงกับคำว่า “art as therapy” ตามแนวคิดของ Edith Kramer ที่ศิลปะเป็นการบำบัดในตัวเอง ส่วนคำว่า “ศิลปะบำบัด” น่าจะตรงกับคำว่า “art therapy” ตามแนวคิดของแพทย์หญิง Margaret Naumburg ที่ศิลปะเป็นเครื่องมือในการทำจิตบำบัด ซึ่งปัจจุบันทั้ง 2 แนวคิดนี้ก็ได้นำมาผสมผสานอย่างลงตัวพอสมควร

ที่สำคัญคือ ศิลปะบำบัด เน้นที่กระบวนการทางศิลปะ การเลือกใช้เครื่องมือทางศิลปะ เพื่อนำมาบำบัดรักษาผู้ป่วยให้เหมาะสมกับสภาพปัญหาของแต่ละคนที่แตกต่างกัน ใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึก ความขัดแย้ง ที่ซ่อนอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ ที่ไม่สามารถแสดงออกเป็นคำพูดได้ โดยสรุปคือ เน้นที่กระบวนการสร้างผลงานมากกว่าตัวผลงาน นอกจากนี้ ผลการวิจัยของบาแกน (Barbara Bagan, 2021 : abstract) ยังระบุว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่จัดให้แก่ผู้สูงอายุนั้นมีประโยชน์หลายด้าน เช่น การกระตุ้นการทำงานของสมอง การปรับสภาพอารมณ์ การปรับสมรรถนะร่างกายโดยเฉพาะการทำงานของกล้ามเนื้อ เป็นต้น

รูปแบบของศิลปะบำบัด ประกอบด้วยรูปแบบที่มีความหลากหลาย เช่น **ทัศนศิลป์** (visual arts) ได้แก่ การวาด ระบายสี การปั้น การแกะสลัก การถัก การทอ การประดิษฐ์ เป็นต้น **ดนตรี** (music) ได้แก่ การเล่นดนตรีร้องเพลง และกิจกรรมทางดนตรี **การแสดง** (drama) ได้แก่ การแสดง การละคร และการเคลื่อนไหวร่างกาย และ **วรรณกรรม** (literature) ได้แก่ บทกวีนิยาย เรื่องสั้น ฯลฯ ศิลปะบำบัดมีรูปแบบแตกต่างกันไป โดยผู้รับบำบัดแต่ละคนจะมีสภาพปัญหาและความต้องการในการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน

งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะบำบัด

นอกจากแนวคิดศิลปะบำบัดแล้ว ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2550 : 43) ยังได้กล่าวถึงผลงานวิจัยของสตาร์คอฟฟ์และทีมงาน ที่ทำการวิจัยในสถาบันวิจัยมะเร็งแห่งหนึ่งในสหราชอาณาจักร กับกลุ่มคนไข้มะเร็งที่ต้องรับเคมีบำบัดซึ่งจำนวนมากมีความวิตกกังวลในวิธีการรักษา ผลการรักษา และผลข้างเคียงที่ตามมา โดยการแบ่งคนไข้โรคมะเร็งออกเป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรกให้ฟังดนตรีเบาๆ ในระหว่างการทำเคมีบำบัด กลุ่มที่สองทำเคมีบำบัดในห้องที่ประดับด้วยภาพศิลปะแขวนผนังที่เปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ และกลุ่มที่สามให้การบำบัดในหอผู้ป่วยปกติที่ไม่มีดนตรีหรือศิลปะใดๆ พบว่าคนไข้ในสองกลุ่มแรกมีความเครียดและวิตกกังวลน้อยกว่าคนไข้ในกลุ่มที่สาม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้ดนตรีและศิลปะนั้นดีต่อการบำบัดความเครียดของคนไข้และยังพบว่าดนตรีได้ผลดีกว่าภาพศิลปะอีกด้วย นอกจากนี้ ยังพบว่า ลักษณะทางสถาปัตยกรรมส่งผลกระทบต่อระยะเวลาการฟื้นตัวของผู้ป่วย โดยวิจัยในผู้ป่วยผ่าตัดถุงน้ำดีแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ครึ่งหนึ่งพักฟื้นในห้องที่มองเห็นต้นไม้ อีกครึ่งพักฟื้นในห้องที่มองเห็นแต่กำแพงอิฐ พบว่าผู้ป่วยที่พักฟื้นในห้องที่มองเห็นต้นไม้ใช้ยาระงับอาการปวดน้อยกว่า และสามารถกลับบ้านได้ก่อน นอกจากนี้ โรงพยาบาลเชลซีและเวสต์มินสเตอร์แห่งลอนดอน ยังประดับประดับด้วยภาพศิลปะ และผลงานประติมากรรมของศิลปินผู้มีชื่อเสียงมากมาย มีเสียงดนตรีขับกล่อมตลอดทั้งวัน แสดงให้เห็นถึงการใช้ศิลปกรรมและดนตรีเป็นกลยุทธ์สำคัญในการเยียวยาผู้ป่วย

ทั้งนี้ ในปัจจุบัน ศิลปะบำบัด มีการนำมาใช้ในกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มบกพร่องทางพัฒนาการ สติปัญญา ออทิสติก และในกลุ่มเด็กที่มีปัญหาด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรม เพิ่มขึ้นรวดเร็วกว่าผู้ป่วยกลุ่มอื่น ๆ เนื่องจากสามารถช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ บรรเทาปัญหาทางด้านอารมณ์จิตใจ และพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ศิลปะเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

ชวิทย์ รัตนพลแสนย์ และคณะ (2552 : บทความ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลของการใช้ศิลปะบำบัด ที่มีต่อภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุของชมรมผู้สูงอายุโรงพยาบาลสมเด็จพระปิ่นเกล้า มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการใช้ศิลปะบำบัดที่มีต่อภาวะซึมเศร้า ในผู้สูงอายุของชมรมผู้สูงอายุโรงพยาบาลสมเด็จพระปิ่นเกล้า กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกของชมรมผู้สูงอายุโรงพยาบาลสมเด็จพระปิ่นเกล้า มีอายุ 60 ปี มารับบริการระหว่างเดือนสิงหาคม - ตุลาคม 2551 จำนวน 12 คน จากกลุ่มประชากรทั้งหมด 121 คน ซึ่งได้มาจากคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างมีภาวะซึมเศร้าอยู่ในระดับกลางถึงสูง (19-30 คะแนน) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความเศร้าในผู้สูงอายุของไทย (Thai Geriatric Depression Scale : TGDS) ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงรวมเท่ากับ 0.93 และการเข้าร่วมโปรแกรมศิลปกรรมบำบัด มีจำนวนทั้งหมด 10 ครั้ง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า (1) ผู้สูงอายุมีภาวะซึมเศร้ามลดลงหลังการเข้าร่วมโปรแกรมศิลปกรรมบำบัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) การเข้าร่วมโปรแกรมศิลปกรรมบำบัดส่งผลให้ภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุลดลง

บทสรุป

เมื่อพิจารณาเรื่องโครงสร้างประชากรของไทยมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ที่สะท้อนให้เห็นถึงการเพิ่มจำนวนและสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุที่จะส่งผลกระทบต่อสังคมและระบบเศรษฐกิจ ตลอดจนการจัดสรรทรัพยากรของประเทศในอนาคต รวมทั้งเมื่อพิจารณาสาระสำคัญเกี่ยวกับประโยชน์ของศิลปะบำบัดควบคู่กับผลการวิจัยของบาแกน (Barbara Bagan, 2021 : abstract) ที่ระบุว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่จัดให้แก่ผู้สูงอายุนั้นมีประโยชน์หลายด้าน เช่น การกระตุ้นการทำงานของสมอง การปรับสภาพอารมณ์ การปรับสมรรถนะร่างกายโดยเฉพาะการทำงานของกล้ามเนื้อ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ในฐานะที่เป็นนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จึงมีข้อเสนอแนะว่า การกำหนดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุนั้น นอกจากจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมให้ความรู้เชิงวิชาการแล้ว ยังต้องเป็นกิจกรรมมีลักษณะเพลินและสามารถฝึกทักษะทางกายภาพรวมทั้งส่งผลต่อสุขภาพจิตได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้น จึงควรนำกิจกรรมทางด้านศิลปะ มาใช้เป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในกระบวนการจัดกิจกรรมของหน่วยงานภาครัฐอย่างจริงจัง

บรรณานุกรม

- จิราภา เต็งไตรรัตน์. (2543). *จิตวิทยาทั่วไป*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). *ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ยุทธพงษ์ กัยวรรณ. (2543). *พื้นฐานการวิจัย*. ชมรมเด็ก.
- วนิดา ขำเขียว. (2543). *สุนทรียศาสตร์*. โรงพิมพ์พรานนกการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535ก). *ศิลปะและความงาม*. โอเดียนสโตร์.
- สกนธ์ ภูงามตี. (2545ก). *ศิลปะเพื่อการสื่อสาร*. วาดศิลป์.
- _____. (2545ข). *จิตวิทยากับการออกแบบ*. วาดศิลป์.
- _____. (2547). *ธุรกิจศิลปะ*. มายบูคส์ พับลิชิ่ง.

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2538). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 9).

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สุภางค์ จันทวานิช. (2547). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bauhaus-Archiv Museum fur Gestaltung.. (2002). *Bauhaus*. Berlin : Taschen GmbH.

Cobuild, Collins. (1992). *English language dictionary*. New York: Harper Collins.

สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม :
พุทธสัญลักษณ์กับการสร้างงานในบริบทสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป

CULTURAL SYMBOLS: BUDDHIST SYMBOLS AND JOB CREATION
IN A CHANGING SOCIAL AND CULTURAL CONTEXT

ปานฉัตต์ อินทร์คง*

Panchat Inkong

*คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

E Mail : panchat_ i@mutt.ac.th

Received : August 28, 2023

Revised : August 30, 2023

Accepted : August 31, 2023

บทคัดย่อ

สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะพุทธสัญลักษณ์เมื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ หรือประกอบร่วมกับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในบริบทที่ถูกต้องและเหมาะสมทั้งการสื่อความหมายและรูปแบบที่แสดงออกให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันของคนในสังคม โดยพิจารณาเรื่องราวทางวัฒนธรรมกับเรื่องราวมที่ประกอบรวมผลิตภัณฑ์ทั่วไป และมีความแตกต่างกันในการนำมาใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งหากสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้นำมาใช้ร่วมกับผลิตภัณฑ์ในบริบทที่เหมาะสมตามประเด็นที่กล่าวไว้ในเนื้อหาข้างต้นแล้วก็จะเกิดผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม ดังนั้นจึงควรมีการวางแผนแนวทางการออกแบบและสร้างสรรค์งานด้วยการวิเคราะห์ถึงรูปแบบและผลกระทบที่เกิดจากการผลิตชิ้นงานที่เป็นองค์รวมให้ลึกซึ้ง โดยผู้ออกแบบและสร้างงานต้องมีการศึกษาข้อมูลเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมแต่ละด้านเพื่อให้สามารถออกแบบผลงานให้เหมาะสมกับลักษณะแนวปฏิบัติของสังคมไทย โดยเฉพาะธุรกิจที่มีการนำความรู้ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานควรมีการควบคุมและใส่ใจในกระบวนการออกแบบและผลิตอย่างเคร่งครัด ส่วนปัญหาที่เกิดจากการผลิต คือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลิตภัณฑ์แนวที่ขัดต่อแนวปฏิบัติในสังคมไทยโดย ซึ่งนักออกแบบและผู้สร้างงานที่เป็นผู้ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องศึกษาเรื่องราวที่จะใช้ประกอบรวมในผลิตภัณฑ์ให้ชัดเจนก่อนเสมอเพื่อจะได้ปฏิบัติตามการออกแบบและสร้างสรรค์เรื่องราวให้เหมาะสมกับสังคมวัฒนธรรมไทยสู่ผู้บริโภคในสังคมต่อไป ซึ่งแนวทางการสร้างงานผลิตภัณฑ์หรืองานสร้างสรรค์อื่น ๆ

คำสำคัญ: สัญลักษณ์, วัฒนธรรม, พุทธศาสนา

ABSTRACT

cultural symbol especially Buddhist symbols when used in creation or accompanying the product should be created in the correct and appropriate context, both in terms of meaning and form that is expressed to society. to create a common understanding of people in society By considering cultural stories and stories that can be used together with general products. And there are differences in use in different situations as well. If cultural symbols are used in conjunction with products in an appropriate context according to the issues mentioned in the content above, there will be a positive impact on society. Therefore, design and creative approaches should be planned with analysis. to deepen the patterns and effects resulting from the production of holistic works the designer and creator of the work must study the information related to each culture in order to be able to design works that are suitable for the characteristics of Thai society. Especially businesses that apply cultural knowledge and wisdom to create work should strictly control and pay attention to the design and production process. problem arising from the production Is a problem related to the production of products that are against the practice of Thai society by Which designers and creators who are designing products need to always study the story that will be used in the product clearly first. In order to be able to practice designing and creating stories that are suitable for the Thai society and culture to the consumers in the society. which guidelines for creating products or other creative works

Keyword : symbol, culture, Buddhism

บทนำ

วัฒนธรรม หมายถึง แบบแผนการดำรงชีวิตที่มนุษย์สร้างขึ้นให้เป็นที่ยอมรับและปฏิบัติร่วมกัน เพื่อทำให้เกิดความเจริญงอกงามในสังคม มีการเรียนรู้ ถ่ายทอดไปยังสมาชิกรุ่นหลัง ตลอดจนสามารถเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมนั้นให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของมนุษย์ในยุคต่างๆได้ (สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. 2548 :3) ในขณะเดียวกัน วัฒนธรรมก็มักจะมีปัญหาเกิดขึ้นเสมออันเป็นผลจากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้วัฒนธรรมถูกทอดทิ้งและผู้คนไม่ซาบซึ้งในวัฒนธรรม จึงกลายเป็นเพียงบริบทหนึ่งในลักษณะของชาตินิยมเท่านั้น (คึกฤทธิ์ ปราโมช, 2512: 53-60) ดังนั้นการนำวัฒนธรรมมาใช้ในบริบทของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้วยการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นการสื่อสารกับผู้คนในสังคมปัจจุบันให้เข้าถึงวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น

สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ปัจจุบันถูกนำมาใช้เป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดในการออกแบบหลายประเภท และในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมมีส่วนเกี่ยวข้องกับการที่ต้องออกแบบให้สามารถสื่ออัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่นได้ชัดเจน โดยเมื่อนำมาใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารกับกลุ่มผู้คนให้เข้าถึงรูปแบบและเรื่องราวได้ง่าย จึงต้องพิจารณาในบริบทที่เกี่ยวข้องทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมทั้งการเชื่อมโยงรูปแบบและเรื่องราวทางด้านวัฒนธรรมร่วมกัน เช่น เรื่องราวที่เป็นความเชื่อที่ยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมาและมองว่าเป็นสิ่งดี เช่น การไหว้ การเคารพผู้อาวุโส การทำบุญ หรือการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ เป็นต้น (ภาพที่1) ในขณะเดียวกันรูปแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมที่สื่อสารกับผู้คนจึงเป็นลักษณะร่วมของการแสดงออกทางวัฒนธรรมจากเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวและรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวันของคนในสังคมปัจจุบัน



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์วัฒนธรรมด้านการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีในอดีต
ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงเรื่องราวแนวปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นความเชื่อ
และยึดถือปฏิบัติสืบต่อมา ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง, 2565

สื่อสัญลักษณ์กับการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมในบริบทสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้เสมอเมื่อสังคมวัฒนธรรมมีความเจริญขึ้นพร้อมกับความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงตามเช่นกัน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้อาจเป็นการพัฒนาการของสรรพสิ่งบนโลกที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาดังนั้นในการสร้างงานเชิงวัฒนธรรมขึ้นจำนวนมาก บางครั้งอาจมีผลกระทบแง่บวกกับการสร้างงานที่ใช้จินตนาการจากความคิดฟุ้งในการออกแบบที่ต้องการสร้างความสนุกสนานในชิ้นงานและสร้างสิ่งเชื่อมต่อระหว่างชิ้นงานกับผู้คนรวมทั้ง ต้องการสร้างความแปลกใหม่จนลึมนึกถึงบริบทของความหมายและหน้าที่ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ประกอบร่วมในการสร้างงานว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ จึงเกิดการนำพุทธสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาที่เป็นความเชื่อสื่อถึงความ เป็นสิริมงคลในด้านการคุ้มครอง การปกป้องรักษา สร้างสมดุลในชีวิตให้อยู่รอดปลอดภัยและมีความสุข จึงมีการนำพุทธสัญลักษณ์มาประกอบกับผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อเป็นสิริมงคลให้อยู่ดีมีสุข เช่น ในภาพการนำพุทธสัญลักษณ์มาใช้ในการตกแต่งสวน (ภาพที่ 2) ในบริบทของผู้สร้างอาจมองถึงการคุ้มครองจึงสร้างสิ่งที่มีความเป็นสิริมงคลไว้ในบ้าน แต่ในบริบทของคนทั่วไปมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม จึงต้องมีการศึกษาในด้านหน้าที่การใช้สอยและบริบทความหมายทางวัฒนธรรมให้ลึกซึ้ง ซึ่งอาจต้องแยกแยะให้ชัดเจนถึงหน้าที่ที่แท้จริงและสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับพุทธสัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งที่บุคคลทั่วไปกราบไหว้บูชา ไม่ใช่นำไปประดับตกแต่งสวน เพราะเป็นสิ่งที่ขัดต่อธรรมเนียมปฏิบัติของพุทธศาสนิกชน เพราะฉะนั้นการสร้าง ความเชื่อ ความเข้าใจในความหมายของพุทธสัญลักษณ์ต่าง ๆ จึงเป็นข้อคิดที่ควรพิจารณาเสมอเมื่อมีการสร้างงานที่นำพุทธสัญลักษณ์มาใช้ประกอบร่วมผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 2 การนำพุทธสัญลักษณ์มาใช้ในการตกแต่งสวน
พุทธสัญลักษณ์ที่นำมาตกแต่งสวนเป็นแนวคิดที่ขัดต่อแนวปฏิบัติในชนบทธรรมเนียมไทย
ที่มา : Tony Martin, 2565 : Online

สัญลักษณ์กับการออกแบบและสร้างงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม

ในการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น เริ่มแรกจำเป็นต้องพิจารณาถึงประเภทวัฒนธรรมก่อน เพื่อตีความบริบทของความหมายและรูปแบบให้เข้าใจอย่างชัดเจน และแยกแยะองค์ประกอบต่างๆ ที่จำเป็นต่อการออกแบบและการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมออกเป็นกลุ่มต่างๆ เช่น กลุ่มเรื่องราวที่นำมาเขียนประกอบผลิตภัณฑ์ รูปแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการผลิต และการนำไปใช้งานในบริบทต่างๆ เป็นต้น

โดยแนวคิดดังกล่าว ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม ต้องศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมแต่ละประเภทให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งเพื่อจะได้สื่อสารรูปแบบกับความหมายออกมาในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกันนำมาสู่การออกแบบได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะภาพที่มีเรื่องราวทางพุทธศาสนา จำเป็นต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมของหน้าที่การใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบและการสื่อความหมายของภาพร่วมกัน เพื่อป้องกันมิให้เกิดการนำไปใช้ในบริบทที่ขัดต่อชนบทธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมา และอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มคนในบางกลุ่มได้ โดยในปัจจุบันแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนและวางแผนในการพัฒนาประเทศให้เกิดการขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสู่เศรษฐกิจสร้างคุณค่า และสร้างสังคมได้อย่างยั่งยืน มีการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงคุณค่าที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมและความคิดของผู้คนในสังคมที่พยายามก้าวข้ามสังคมวัฒนธรรมเดิมสู่การพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืนหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศจึงมีการสนับสนุนสร้างเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ขึ้น จึงเกิดผลิตภัณฑ์ที่นำพาทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ด้วยการสร้างอัตลักษณ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีเรื่องราวทางวัฒนธรรม มีความร่วมสมัย มีรูปแบบที่หลากหลาย และมีการผลิตเชิงอุตสาหกรรมมากขึ้นเพื่อให้ผลิตได้รวดเร็วทันต่อความต้องการของผู้บริโภค ในประเด็นดังกล่าวเมื่อมีการสร้างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมขึ้นจำนวนมาก หากไม่มีการควบคุมรูปแบบและวัฒนธรรมต้นทางที่นำมาใช้ร่วมกัน อาจเกิดปัญหาทั้งเชิงบวกและเชิงลบที่เกิดจากการสร้างผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมได้ และเป็นข้อคิดที่ควรปฏิบัติสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้วยกันทุกฝ่ายเพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการสร้างงานเชิงวัฒนธรรมทุกประเภท

ดังนั้นหากพิจารณาในแง่ของปัญหา หรือผลกระทบที่เกิดขึ้น อาจมาจากหลายรูปแบบ เช่น การขาดจรรยาบรรณของนักออกแบบที่มีการลอกเลียนแบบสินค้าขึ้น ขาดความสามัคคีในกลุ่มผู้ผลิตและผู้ประกอบการด้วยกัน ขาดการควบคุมการผลิตและสร้างผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ฯลฯ ซึ่งประเด็นเหล่านี้ถือเป็นปัญหาที่ควบคุมได้หากมีการวางแผนตั้งแต่เริ่มแรก แต่ในขณะที่เดียวกันปัจจุบันหลายหน่วยงานให้ความสำคัญในการควบคุมประเด็นด้านการนำวัฒนธรรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายร่วมกันน้อยลง ทำให้เกิดปัญหาด้านการนำเรื่องราวทางวัฒนธรรมไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นโดยเฉพาะเรื่องราวที่เป็นพุทธสัญลักษณ์ เช่น การเขียนภาพพระพุทธรูปบนเสื้อผ้า เขียนบนกางเกง รองเท้า ชักโครก ประติมากรรมอาหาร พรหมปูพื้น ฯลฯ (ภาพที่ 3-9)



ภาพที่ 3 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นภาพพิมพ์บนเครื่องแต่งกาย เป็นลักษณะที่แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่สอดคล้องกับการใช้สอย

ที่มา : อภิวัฒน์ สุคนธาภิรมย์ ณ พัทลุง, 2551 : Online

ภาพพระพุทธรูปประกอบบนชุดเครื่องแต่งกายของคนและสัตว์ เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับขนบธรรมเนียมไทย เนื่องจากรูปพระพุทธรูปเป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา เคารพสักการบูชาของคนในสังคม ซึ่งผู้ออกแบบและผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาความหมายสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบร่วมในผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 4 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม

ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้ประกอบลวดลายรองเท้า เป็นลักษณะที่แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่สอดคล้องกับการใช้สอย

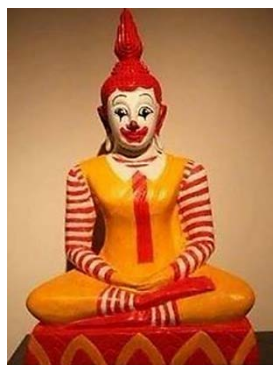
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง, 2551

ภาพพระพุทธรองค์บนรองเท้า เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย เนื่องจากรูปพระพุทธรองค์เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา เคารพสักการะบูชาของคนในสังคม ซึ่งผู้ออกแบบและผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาความหมายสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบรวมในผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 5 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นภาพพิมพ์บนชักโครก เป็นลักษณะที่แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม และไม่สอดคล้องกับการใช้สอยที่แท้จริงในชีวิตประจำวัน
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง,2551

ภาพพระพุทธรองค์ที่นำมาประกอบรวมในผลิตภัณฑ์สุขภัณฑ์ในห้องน้ำ (ชักโครก) เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย และไม่สอดคล้องกับความหมายในการทำหน้าที่ที่แท้จริงของภาพที่นำมาประกอบรวมเนื่องจากรูปพระพุทธรองค์เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา ความศรัทธา การเคารพสักการะบูชาของคนในสังคม ซึ่งผู้ออกแบบควรศึกษาความหมายสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบรวมในผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 6 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นประติมากรรมสัญลักษณ์สินค้า เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสม และแสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่สอดคล้องกับการใช้สอย
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง,2551

ภาพพุทธสัญลักษณ์ที่เป็นพระพุทธรองค์และนำมาเป็นสัญลักษณ์สินค้า มีการเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ต่างประเทศและสามารถสืบค้นได้ทั่วโลก เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมและมีผลต่อความรู้สึกของพุทธศาสนิกชน โดยเฉพาะกับธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย เนื่องจากรูปพระพุทธรองค์เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา เคารพสักการะบูชาของคนในสังคม



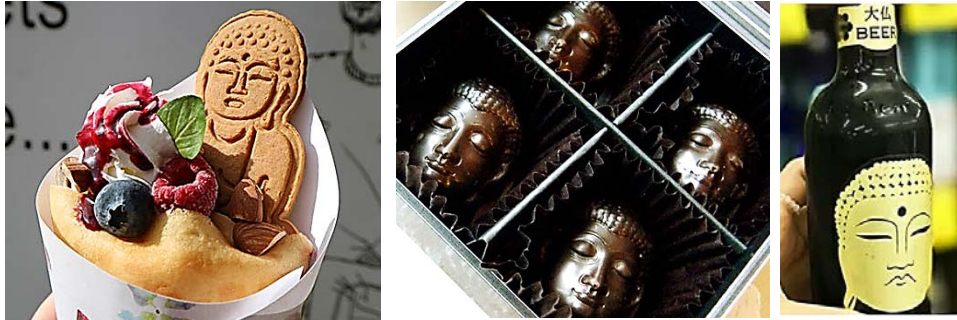
ภาพที่ 7 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้ทอเป็นพรมปูพื้น แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่สอดคล้องกับการใช้สอย
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง,2551

ภาพพระพุทธรองค์บนเก้าอี้ เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย เนื่องจากรูปพระพุทธรองค์เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา เคารพสักการะบูชาของคนในสังคม ซึ่งผู้ออกแบบและผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาความหมายสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบรวมในผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 8 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสม ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นเก้าอี้ แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสมและไม่สอดคล้องกับการใช้สอย
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง,2551

ภาพพระพุทธรองค์ที่ทำเป็นพรมปูพื้น เป็นลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย เนื่องจากรูปพระพุทธรองค์เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความศรัทธา เคารพสักการบูชาของคนในสังคม ซึ่งผู้ออกแบบและผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาความหมายสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบรวมในผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 9 สัญลักษณ์วัฒนธรรมภาพพุทธสัญลักษณ์กับรูปแบบขนมและของฝาก
ภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นขนมและของฝากจำหน่ายอยู่ในวัดโคโตะกุอิน
ที่ตั้งของ ‘พระใหญ่โคโตะกุอิน’ ในเมืองคามาคุระ แสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสมและไม่สอดคล้อง
กับหน้าที่ของภาพที่สื่อลงบนขนม
ที่มา : ชาวชาวบ้าน. 2564 : Online

ในกรณีของการนำรูปพระพุทธรองค์มาทำขนมของฝากในร้านค้าบริเวณที่ตั้งของ “พระใหญ่โคโตะกุอิน” และมีขนมหลากหลายประเภท เช่น ไทยากิ พุดดิ้ง เยลลี่ รวมไปถึงยังมีรูปหลวงพ่อดุสิต ซึ่งก็เกิดจากการที่ไม่รู้ถึงความเหมาะสม โดยคำนึงถึงเพียงแค่การนำมาสร้างอัตลักษณ์สินค้าโดยมีพระใหญ่โคโตะกุอิน เป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้คนรู้จัก ซึ่งผู้ที่ขายสินค้าในบริเวณนั้นจึงต้องการนำสัญลักษณ์ดังกล่าวมาสร้างความสนใจในสินค้าเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคนได้ง่าย ดังนั้นหากองค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีการสร้างความเข้าใจในการรับรู้ความหมายและการทำหน้าที่ที่แท้จริงของภาพที่ใช้สื่อเชิงสัญลักษณ์ดังกล่าวให้กับผู้ขายสินค้า จะทำให้เข้าใจและหันไปสร้างสัญลักษณ์อื่นแทน ทั้งนี้ความหมายและหน้าที่ของสัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ต้องสร้างให้เกิดความเข้าใจร่วมกันของคนสังคม ในขณะที่เดียวกันภาพพุทธสัญลักษณ์กับการนำมาใช้เป็นขนมและของฝากที่จำหน่ายอยู่ในวัดโคโตะกุอินซึ่งเป็นสถานที่ตั้งของพระใหญ่โคโตะกุอิน พระพุทธรูปที่สำคัญที่สุดในเมืองคามาคุระ แม้จะเป็นการนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของฝากที่เกิดจากการใช้เป็นสิ่งแทนความรักที่ให้นอนไปฝากคนที่รักและให้คนรู้จักสถานที่นั้นมากขึ้น แต่ก็ควรจะนำไปสร้างเป็นของที่ระลึกอย่างอื่นที่ไม่ใช่ประเภทอาหาร เครื่องดื่ม ซึ่งแสดงถึงการนำมาใช้ที่ไม่เหมาะสมตามโอกาสและสภาวะการณ์ และไม่สอดคล้องกับหน้าที่ของภาพพระพุทธรองค์ที่สื่อลงบนสินค้าประเภทขนมของฝากและเครื่องดื่มดังกล่าว ในประเด็นดังกล่าวทางกระทรวงวัฒนธรรมของประเทศไทยได้แสดงแนวคิดในการนำพระพุทธรองค์มาใช้ประกอบผลิตภัณฑ์ว่าเป็นการไม่เหมาะสม เนื่องจากพระพุทธรองค์เป็นสิ่งเคารพ ในการนำสัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาใช้ในเชิงพาณิชย์ หรือประยุกต์ใช้ในสินค้าจึงเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง (กระทรวงวัฒนธรรม, 2565 : ออนไลน์)

ข้อคิดและปัญหาการสร้างงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธสัญลักษณ์

โดยทั่วไปพุทธสัญลักษณ์ หรือพุทธศิลป์ คือ สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา มีหลายรูปแบบ โดยใช้เป็นสัญลักษณ์แทนพระพุทธรองค์ เพื่อให้พุทธศาสนิกชนใช้แทนค่าความศรัทธา ความเชื่อในสิ่งที่เป็นสิริมงคล และเกิดการยอมรับ รับรู้ เกิดความเข้าใจร่วมกันทำให้สังคมมีความสุข นอกจากนี้ยังพบในสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่ทั่วโลก โดยพบในลักษณะที่เขียนเป็นรูปพระพุทธรองค์บนรองเท้าและส่วนนอกเสื้อ “สายเดี่ยว” ของสุภาพสตรี ซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจเกิดจากความไม่เข้าใจของผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตสินค้าเป็นส่วนใหญ่ แต่ถือเป็นปัญหาทางจริยธรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจสร้าง

ความไม่เข้าใจในกลุ่มที่รับรู้จากสื่อต่างๆ หลายๆ กลุ่ม ดังนั้นจึงต้องมีวิธีการที่สร้างความเข้าใจถึงพุทธสัญลักษณ์กับบริบททางพุทธศาสนาในเบื้องต้นให้เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตก่อน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาในลักษณะนี้เกิดขึ้นในสังคมอีกต่อไป

ปัญหาดังกล่าว ถือเป็นปัญหาที่มีผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมไทยค่อนข้างสูงซึ่งเกิดจากความไม่เข้าใจในขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม และยังรวมถึงการเสื่อมจริยธรรมของคนในสังคม ทำให้เกิดการแข่งขันการผลิตผลงานโดยขาดจรรยาบรรณในการสร้างสรรค์ของบุคคลที่ไม่เข้าใจเรื่องราวทางวัฒนธรรม ซึ่งอาจนำมาสู่ปัญหาอื่น ๆ ที่รุนแรงมากขึ้น ในขณะเดียวกันยังขัดกับหลัก “เศรษฐกิจพอเพียง” (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. ม.ป.ป. : 3) ที่เป็นนโยบายหลักของรัฐบาลที่ต้องการสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้นกับคนในประเทศ

ดังนั้น เพื่อเป็นการป้องกันสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาดังกล่าว จึงควรพิจารณาถึงที่มาของปัญหาเหล่านั้นจากหลายๆ ปัจจัย ซึ่งรวมถึงปัจจัยของการสร้างงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมด้วย เนื่องจากการนำงานด้านวัฒนธรรมมาใช้ร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์ต่างๆ ซึ่งก่อนที่จะออกแบบหรือผลิตผลงานที่เป็นผลิตภัณฑ์เหล่านั้นควรพิจารณาถึงหน้าที่การใช้งาน โอกาส และสถานที่ในการใช้งาน นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาในส่วนของคุณค่าหรือเรื่องราวที่นำมาตกแต่งผลิตภัณฑ์นั้นๆ ด้วย เนื่องจากตลาดต่างๆ ในงานศิลปะไทยมักจะมี ความหมายที่แฝงอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งหากผู้ผลิตมีความเข้าใจไม่เพียงพอก็จะทำให้มีผลงานที่ขัดต่อระเบียบประเพณีวัฒนธรรมปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ ทั้งในและต่างประเทศ

ข้อคิดน่านำที่ตระหนักรู้และจินตนาการในการออกแบบ-สร้างงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมพุทธสัญลักษณ์

1. ผู้ออกแบบและสร้างงานไม่มีความรู้แนวปฏิบัติของสังคมไทย อาจเกิดแง่มุมในเชิงลบ ซึ่งปรากฏให้เห็นจากสื่อออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ
2. ผู้ออกแบบและผู้สร้างงานไม่มีความรู้ในคติความหมายของรูปพุทธสัญลักษณ์ จึงเกิดการนำมาใช้ผิดประเภท ผิดกาลเทศะ เป็นต้น
3. ภาพพระพุทธรูปหรือพุทธสัญลักษณ์ในสังคมชาวพุทธถือเป็นรูปเคารพที่นับถือและกราบไหว้บูชาเป็นประจำ เมื่อถูกนำมาสร้างสรรค์บนผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม ทำให้มีผลกระทบต่อจิตใจนำมาสู่การเกิดความขัดแย้งและเกิดปัญหาทางสังคมได้ง่าย (ภาพที่10)

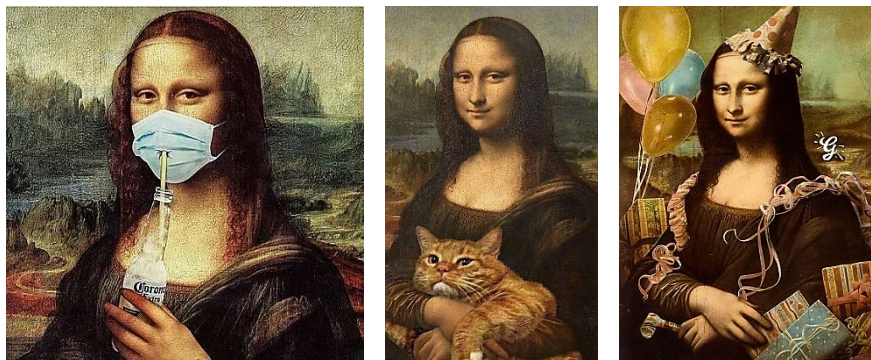


ภาพที่10 ภาพพระพุทธรูปที่ถูกสร้างสรรค์ปรับเปลี่ยนด้วยความคิดฟุ้ง
ผู้สร้างภาพได้วาดหรือพิมพ์ภาพตามจินตนาการให้สื่อถึงความแปลกใหม่ สนุกสนานด้วยการปรับเปลี่ยนสถานที่
ในการจัดวางภาพในบริบทที่ไม่เหมาะสมเนื่องจากพุทธสัญลักษณ์เป็นรูปเคารพที่นับถือและกราบไหว้บูชา
ของคนในสังคมไทย

ที่มา : อภิวัฒน์ สุคนธาภิรมย์ ณ พัทลุง, 2551 : Online

4. รู้ความหมายแต่ถูกครอบงำทางความคิด หรืออารมณ์จากกระแสของเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งเหตุการณ์บ้านเมือง กระแสการพลวัตเปลี่ยนแปลงของสังคมวัฒนธรรมใหม่ ฯลฯ

5. เกิดจากความคิดฟุ้งในการสร้างสรรค์ตามจินตนาการของความนึกสนุก ชอบความแปลกใหม่ ชอบทดลองปรับเปลี่ยนสิ่งเดิมเพื่อสร้างจุดสนใจ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเคยเกิดขึ้นจากการที่ศิลปินสร้างสรรค์ภาพโมนาลิซ่าด้วยการปรับเปลี่ยนท่าทางต่างๆ ตามความคิดฟุ้ง เพื่อสร้างอารมณ์สนุกสนาน เป็นต้น (ภาพที่ 11)



ภาพที่11 ภาพโมนาลิซ่าที่ถูกปรับเปลี่ยนด้วยความคิดฟุ้ง
ศิลปินได้หยิบยืมรูปแบบโมนาลิซ่าและสร้างจินตนาการภาพให้สื่อถึงความแปลกใหม่
สนุกสนานด้วยการปรับเปลี่ยนท่าทางต่างๆ

ในการสื่อสารสัญลักษณ์ภาพตามประเด็นต่างๆเกิดเป็นผลลบบในเชิงการสร้างงานทั้งสิ้น โดยแนวทางและข้อปฏิบัติของสังคมวัฒนธรรมไทยเป็นสิ่งที่มีความเป็นแบบแผนที่เน้นปฏิบัติมาโดยตลอด เมื่อมีบางสิ่งบางอย่างแตกต่างจากแบบอย่างและแบบแผนประเพณีที่เป็นความเชื่อและยึดถือปฏิบัติกันมา จึงอาจสร้างผลกระทบขึ้นทั้งในด้านจิตใจและการปฏิบัติเชิงพฤติกรรมต่างๆในสังคมวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นตามการเปลี่ยนแปลงของโลก และกลุ่มสังคมมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้และปฏิบัติจึงเกิดขึ้นได้ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยหากนำมาปรับใช้ในการสร้างเพื่อพัฒนาเชิงคุณค่าทางจิตใจก็จะเกิดประโยชน์กับสังคมแต่ในขณะเดียวกันหากนำมาปรับใช้ในความนึกคิดที่สนุกสนานเพื่อสร้างความแปลกใหม่บนพื้นฐานของความไม่สอดคล้องกับหน้าที่ที่แท้จริงของสิ่งทีผลิตขึ้นก็จะผิดจากแบบอย่างที่เคยปฏิบัติกันมาและสิ่งผลไปในทางลบในที่สุด ซึ่งอาจพิจารณาได้จากการสร้างภาพสัญลักษณ์เชิงพุทธศาสนาที่มีการนำภาพพระพุทธรูปมาใช้ในบริบทต่างๆกับการสร้างภาพสัญลักษณ์จากผลงานศิลปะโมนาลิซ่า ที่มีความหมายและการทำงานที่แตกต่างกัน (ภาพที่ 11) ซึ่งภาพโมนาลิซ่าแสดงความเหมาะสมและสถานการณ์ที่แตกต่างกับบริบทของภาพพระพุทธรูป โดยศิลปินมีความเข้าใจและเจตนาในการนำไปใช้ที่สร้างความสนุกสนานได้เนื่องจากเป็นภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นตามจินตนาการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งที่คนในสังคมเคารพบูชา ดังนั้นในการนำภาพเชิงสัญลักษณ์มาใช้ในการสร้างงานต่างๆผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจึงต้องมีการวิเคราะห์ถึงบริบทเรื่องราวทางวัฒนธรรมและการเชื่อมต่อกับผู้คนในสังคมให้เข้าใจก่อนเพื่อความถูกต้องและความเหมาะสมของรูปแบบ ซึ่งการถ่ายทอดภาพสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายให้บุคคลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ให้สามารถรับรู้ได้จากภาพหรือสัญลักษณ์ก่อนนำมาสร้างเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หรืองานสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง จึงมีบทบาทในทุกกระบวนการของการสร้างงาน ในขั้นตอนนี้ควรมีข้อมูลที่เป็นเอกสารเรื่องราวที่เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมไทยประกอบตัวอย่างสัญลักษณ์ต่างๆร่วมกันเพื่อสร้างการรับรู้ในความหมายของ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับการนำมาประกอบการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และขั้นตอนต่อไปจึงกำหนดรูปแบบของภาพสัญลักษณ์ด้วยการออกแบบรูปแบบจำนวนมากเพื่อค้นหาแบบที่ดีที่สุดก่อนที่จะนำมาเป็นแบบอย่างในการถ่ายทอดเรื่องราวบนผลิตภัณฑ์เพื่อให้ภาพแสดงอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ได้ชัดเจนและจะทำให้เข้าใจและรับรู้ได้ง่ายขึ้น หลังจากนั้นเมื่อจึงตรวจสอบการรับรู้แนวปฏิบัติตามสังคมไทยจากภาพสัญลักษณ์ดังกล่าว เพื่อสร้างความเข้าใจและนำไปสร้างสรรค์ผลงานอื่นๆสู่สังคมต่อไปด้วยผลิตภัณฑ์ที่สื่อสัญลักษณ์ที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

สรุป

สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะพุทธสัญลักษณ์เมื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์หรือประกอบร่วมกับผลิตภัณฑ์ควรรสร้างในบริบทที่ถูกต้องและเหมาะสมทั้งการสื่อความหมายและรูปแบบที่แสดงออกให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันของคนในสังคม โดยพิจารณาเรื่องราวทางวัฒนธรรมกับเรื่องราวที่สามารถใช้ประกอบร่วมผลิตภัณฑ์ทั่วไป และมีความแตกต่างกันในการนำมาใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งหากสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้นำมาใช้ร่วมกับผลิตภัณฑ์ในบริบทที่เหมาะสมตามประเด็นที่กล่าวไว้ในเนื้อหาข้างต้นแล้วก็จะเกิดผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม ดังนั้นจึงควรมีการวางแผนแนวทางการออกแบบและสร้างสรรค์งานด้วยการวิเคราะห์ถึงรูปแบบและผลกระทบที่เกิดจากการผลิตชิ้นงานที่เป็นองค์รวมให้ลึกซึ้ง โดยผู้ออกแบบและสร้างงานต้องมีการศึกษาข้อมูลเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมแต่ละด้านเพื่อให้สามารถออกแบบผลงานให้เหมาะสมกับลักษณะแนวปฏิบัติของสังคมไทย โดยเฉพาะธุรกิจที่มีการนำความรู้ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานควรมีการควบคุมและใส่ใจในกระบวนการออกแบบและผลิตอย่างเคร่งครัด ส่วนปัญหาที่เกิดจากการผลิต คือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลิตภัณฑ์แนวที่ขัดต่อแนวปฏิบัติในสังคมไทยโดย ซึ่งนักออกแบบและผู้สร้างงานที่เป็นผู้ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องศึกษาเรื่องราวที่จะใช้ประกอบร่วมในผลิตภัณฑ์ให้ชัดเจนก่อนเสมอ เพื่อจะได้ปฏิบัติตามการออกแบบและสร้างสรรค์เรื่องราวให้เหมาะสมกับสังคมวัฒนธรรมไทยสู่ผู้บริโภคในสังคมต่อไป ซึ่งแนวทางการสร้างงานผลิตภัณฑ์หรืองานสร้างสรรค์อื่นๆ ให้เหมาะสมกับข้อปฏิบัติและขนบธรรมเนียมไทย เริ่มจากการถ่ายทอดเรื่องราวขนบธรรมเนียมไทยเพื่อสื่อสารกับนักออกแบบหรือผู้สร้างงานให้เข้าใจ โดยต้องมีการคิดและพิจารณาถึงหน้าที่และบทบาทของสิ่งนั้นๆและนำมาใช้ประโยชน์ให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งต้องมีการวิเคราะห์เรื่องราววัฒนธรรมจากความหมายเรื่องราว โอกาสและสถานที่ของผลงานที่สร้างสำหรับทำหน้าที่สู่สังคม เพื่อสร้างสรรค์ร่วมกับผลิตภัณฑ์ตามประเภทของผลิตภัณฑ์ต่างๆด้วยหลักการใช้สอยที่แท้จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ในขณะที่เดียวกันควรมุ่งเน้นที่การปรับความเชื่อ ความคิด ด้านแนวทางการสร้างงานผลิตภัณฑ์ควรถ่ายทอดข้อมูลที่เป็นเอกสารเพื่ออธิบายเรื่องราววัฒนธรรม และวิเคราะห์หน้าที่ของเรื่องราวภาพ โดยเฉพาะเรื่องราวที่มักเกิดปัญหาในการนำมาใช้ไม่เหมาะสม คือ เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา เนื่องจากศาสนาเป็นเรื่องที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อทางพุทธ และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการยึดเหนี่ยวจิตใจของกลุ่มคนในสังคมจึงต้องสื่อออกในทางที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งในบางครั้งมักพบการเขียนภาพดังกล่าวบนผลิตภัณฑ์ที่ไม่เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอย โดยเกิดจากการไม่ศึกษาข้อมูลเรื่องราวให้ละเอียดลึกซึ้งก่อนของผู้ผลิต ดังนั้นการถ่ายทอดเรื่องราวสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่เป็นข้อปฏิบัติในสังคมไทยจึงมีความสำคัญในการที่จะสร้างความเข้าใจกับกลุ่มนักออกแบบและผู้สร้างสรรค์ที่มีจินตนาการที่ยิ่งใหญ่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมที่เป็นชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่สามารถสัมผัสได้และเกิดแนวทางปฏิบัติที่ดีร่วมกันได้ต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2565). *ข้อควรระวังในการใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา*. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2022, จาก <https://www.m-culture.go.th/chonburi/images/rule1.pdf>
- ข่าวชาวบ้าน. (2564). *รัฐพระธรรม สองของฝาก-ขนมแสนอร่อย รูปพระพุทธรูป หน้าวัดดังในญี่ปุ่น*. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2022, จาก <https://www.khaochaobaan.com/news/197665>
- ศีกฤทธิ์ ปราโมช, มรว. (2512). “การศึกษากับการสืบทอดและส่งเสริมสร้างวัฒนธรรม”. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 พ.ศ.2545-2549. กรุงเทพมหานคร.
- ปานฉัตร อินทร์คง. (2551). *ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างงานผลิตภัณฑ์แนวจิตกรรมไทย*. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ. กรุงเทพมหานคร.

- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2548). *การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : แนวทางการศึกษา วิเคราะห์ และวางแผน*, ขอนแก่น : ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อภิวัฒน์ สุคนธาภิรมย์ ณ พัทลุง. Retrieved August 8, 2008, from <http://news.hunsa.com/detail.php?id=10848> > 8
- Pinterest. (2565). *โมนาลิซ่า*. Retrieved April 29, 2022, from <https://www.pinterest.com/pin/155022412165373457/>
- Tony Martin. (2565). *Rock garden landscaping*. Retrieved April 29, 2022, from <https://www.pinterest.com/pin/374009944067653550/>

โอกาสในวิกฤติกับการฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์

OPPORTUNITIES IN CRISIS WITH THE PRACTICE OF ELDERLY CHOIRS SINGING
THROUGH SOCIAL MEDIAณัฐธัญ อินทร์คง¹ พัชรินทร์ รมโพธิ์ชื่น²Nutthan Inkhong¹ Patcharin Romphochuen²¹หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารด้านศิลปะการแสดง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์

Doctor of Philosophy Program in Art Performance and Digital Arts Communication,

School of Liberal Arts, Metrarath University

²หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Bachelor of Fine and Applied Arts (Performing Arts), Faculty of Humanities & Social Sciences,

Valaya Alongkorn Rajabhat University

E Mail : dreamusica@yahoo.com

Received : August 28, 2023

Revised : August 30, 2023

Accepted : August 31, 2023

บทคัดย่อ

การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ โควิด-19 ที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2562 เป็นสถานการณ์ที่มีความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อทั่วโลก ผู้คนในสังคมต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในช่วงวิกฤติรุนแรง ผู้คนถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่เฉพาะในบ้านของตนเอง ด้วยเหตุนี้ การใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารหรือเป็นพื้นที่ของการทำกิจกรรมร่วมกัน การฝึกขับร้องประสานเสียงสำหรับผู้สูงอายุคือหนึ่งกิจกรรมร่วมกันที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ (1) การฝึกขับร้องประสานเสียงร่วมกันผ่านโปรแกรมประชุมทางไกลซูม และ (2) การบันทึกคลิปวิดีโอการขับร้องประสานเสียงด้วยมือถือและส่งทางแอปพลิเคชันไลน์ กิจกรรมทั้งสองคือรูปแบบใหม่ที่ถูกออกแบบเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับสภาพการณ์ และสามารถดำเนินไปได้ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ผลลัพธ์ของกิจกรรมที่เกิดขึ้น คือ การพัฒนาทักษะการขับร้องประสานเสียงของผู้สูงอายุมีความแตกต่างไปจากที่คาดการณ์ไว้ การพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ในกลุ่มผู้สูงอายุ และการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตที่ดีของผู้สูงอายุ เหล่านี้คือโอกาสในวิกฤติที่เกิดขึ้นจากการฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยสถานการณ์โควิด-19 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้พฤติกรรมของผู้คนเปลี่ยนไป ผู้สูงอายุหลายคนเข้าใจและสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น และกลายเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในการเรียนรู้สิ่งรอบตัวและการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่เพื่อปรับตัวในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: โอกาสในวิกฤติ, ขับร้องประสานเสียง, ผู้สูงอายุ, สื่อสังคมออนไลน์

ABSTRACT

The outbreak of Coronavirus Disease, or COVID-19, that occurred in 2019 is a serious situation and has a worldwide impact. People in society have to change their behavior in their daily lives. Especially during a severe crisis, people are confined to their homes. For this reason, social media is used as a means of communication or as a space for joint activities. The practice of choir singing for the elderly using social media is one of many joint activities carried out, divided into two sections: (1) the practice of choir singing through the Zoom meeting program and (2) the recording of a video clip of choir singing by mobile and sending it via the LINE application. Both activities are new forms designed to make activities consistent with the conditions and able to reach the set goals. Outcomes of these activities are the development of choir singing skills in the elderly that differ from the predicted outcomes; the development of 21st-century skills in the elderly; and the enhancement of the mental well-being of the elderly. These outcomes are the opportunities in a crisis arising from the practice of choir singing for the elderly through social media. With the situation of COVID-19, the use of social media has changed people's behaviors. Many elders have a greater understanding of and access to social media, and they become more confident in learning about things around them and being open to new technologies to adapt to life and develop themselves in the future.

Keyword : opportunities in crisis, choirs singing, elderly, social media

วิกฤตโรคระบาดทั่วโลก: สถานการณ์โควิด-19

ในปี พ.ศ. 2562 เกิดวิกฤตทั่วโลก คือ สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโควิด-19 (COVID-19) ซึ่งถูกประกาศอย่างเป็นทางการว่า ค้นพบเมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ที่เมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน (Aljazeera, 2023) และแพร่ระบาดทั่วโลกอย่างรวดเร็ว รัฐบาลของแต่ละประเทศรวมทั้งประเทศไทยใช้นโยบายล็อกดาวน์และแนวทางการเว้นระยะห่างทางสังคม (social distancing) เพื่อควบคุมการแพร่กระจายของโควิด-19 ด้วยเหตุนี้กิจกรรมกลุ่มซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีสมาชิกจำนวนมากอยู่ร่วมกัน จึงถูกระงับเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดดังกล่าว จากรายงานข่าวในสหรัฐอเมริกาเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563 พบว่า คณะผู้บริหารประสานเสียงในรัฐอิลลินอยส์ สมาชิกจำนวน 52 คนติดเชื้อโควิด-19 และเสียชีวิต 2 คน เนื่องจากการฝึกซ้อมร่วมกันประมาณ 2 ชั่วโมงครึ่งในช่วงเย็นของทุกวันอังคาร โดยระหว่างการฝึกซ้อมสมาชิกนั่งใกล้กัน แบ่งขนมกัน และช่วยกันเก็บเก้าอี้ซ้อนกันหลังการฝึกซ้อม (Hamner, L. et al., 2020) ดังนั้น กิจกรรมขับร้องประสานเสียงจึงกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ต้องปฏิบัติตามแนวทางการเว้นระยะห่างทางสังคม โดยเฉพาะถ้าสมาชิกเป็นผู้สูงอายุจำเป็นต้องได้รับการเฝ้าระวังเป็นพิเศษ และต้องปฏิบัติตามแนวทางการเว้นระยะห่างทางสังคมอย่างเคร่งครัดเพื่อป้องกันตนเอง แนวปฏิบัติสำคัญเพื่อลดการแพร่ระบาดของโควิด-19 เช่น การอยู่บ้าน การทำงานที่บ้าน การงดเดินทางระหว่างพื้นที่ การงดกิจกรรมทางสังคม เป็นต้น ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของประชาชน และบางคนต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ เช่น การเลิกจ้างงาน การสูญเสียรายได้ การแบกภาระค่าใช้จ่าย เป็นต้น ที่อาจส่งผลกระทบเชิงลบทางด้านจิตใจเช่น ความรู้สึกเบื่อหน่าย อาการซึมเศร้า เป็นต้น รวมด้วย

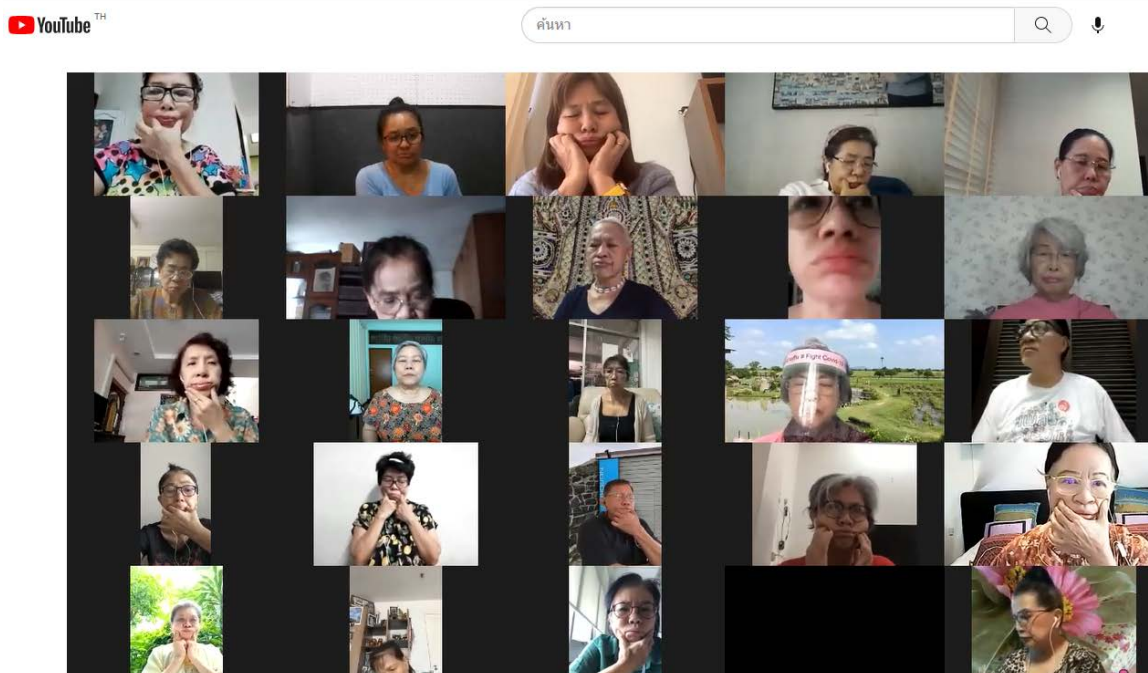
โอกาสในวิกฤต: การใช้สื่อสังคมออนไลน์

โอกาสในวิกฤต คือ การเผชิญหน้ากับภาวะที่ไม่ปกติ และปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขภาวะนั้นให้กลายเป็นโอกาสที่นำไปสู่การก้าวผ่านปัญหาหรือสถานการณ์เลวร้ายที่เกิดขึ้น ความพยายามในการสร้างโอกาสในสถานการณ์วิกฤตเกิดขึ้นได้จากความคิดในแง่ดี การมองหาสิ่งที่ดีที่เป็นประโยชน์ การค้นหาความสามารถพิเศษของตนเองเพื่อนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต การเรียนรู้สิ่งใหม่ หรือการพัฒนาตนเอง โอกาสในวิกฤตถูกสร้างขึ้นเพื่อลดความเสียหาย ความสูญเสีย การขัดขวางการดำเนินงาน และการสร้างความเชื่อมั่น (สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ, 2564) สถานการณ์โควิด-19 เป็นวิกฤตที่มีความรุนแรงและส่งกระทบทั่วโลก ทำให้ผู้คนในสังคมต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในช่วงวิกฤตรุนแรง ผู้คนถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่เฉพาะในบ้านของตนเอง ส่งผลให้ผู้คนต้องเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อสื่อสารและทำกิจกรรมร่วมกัน เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ถูกใช้เป็นแหล่งข้อมูลอย่างกว้างขวางทั่วโลกและเป็นแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย ราคาถูก และมีแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล (González-Padilla, D. A., 2020) ระหว่างสถานการณ์โควิด-19 สื่อสังคมออนไลน์ถูกใช้อย่างแพร่หลายในกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เช่น ข้อมูลทางการแพทย์ การเรียนการสอน การซื้อขายสินค้า การทำงาน เป็นต้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้คนที่ถูกจำกัดพื้นที่เฉพาะภายในบ้านไม่เป็นเพียงเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐาน แต่สื่อสังคมออนไลน์ยังถูกใช้ในกิจกรรมเพื่อความบันเทิงและสนทนา การรวมถึงกิจกรรมทางดนตรี นักดนตรีและนักร้องหลายคนทั่วโลกพยายามแสดงออกทางดนตรีเพื่อผ่อนคลายตนเองในระหว่างที่เผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่รุนแรงครั้งนี้ เช่น การเล่นดนตรีจากระเบียงบ้านของตนเอง การร้องเพลงริมถนน จนกระทั่งหลายคนพบว่าทุกคนสามารถเล่นดนตรีผ่านสังคมออนไลน์ในแพลตฟอร์ม เช่น การประชุมออนไลน์ การสตรีมมิ่งผ่านยูทูบ การไลฟ์ผ่านเฟซบุ๊ก เป็นต้น ดังนั้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดำเนินกิจกรรมทางดนตรีในวิกฤตการณ์ครั้งนี้ ทำให้โอกาสทางดนตรีปรากฏขึ้นอย่างหลากหลายภายใต้ข้อจำกัดของการดำเนินชีวิตประจำวัน โอกาสต่าง ๆ เช่น การแสดงดนตรีที่ไร้ขอบเขตทั้งเวทีการแสดงและพื้นที่การเข้าชม งานดนตรีสามารถเข้าถึงผู้ฟังทั่วโลกได้โดยง่าย การเข้าฟังสนทนาทางดนตรีโดยนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทั่วโลกอย่างไม่จำกัด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและแฟนเพลงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการร่วมกิจกรรมทางดนตรีของผู้ที่อยู่ใกล้กัน บทความนี้นำเสนอการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกิจกรรมขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุที่นำไปสู่การค้นพบโอกาสในวิกฤตที่น่าสนใจ

การฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์

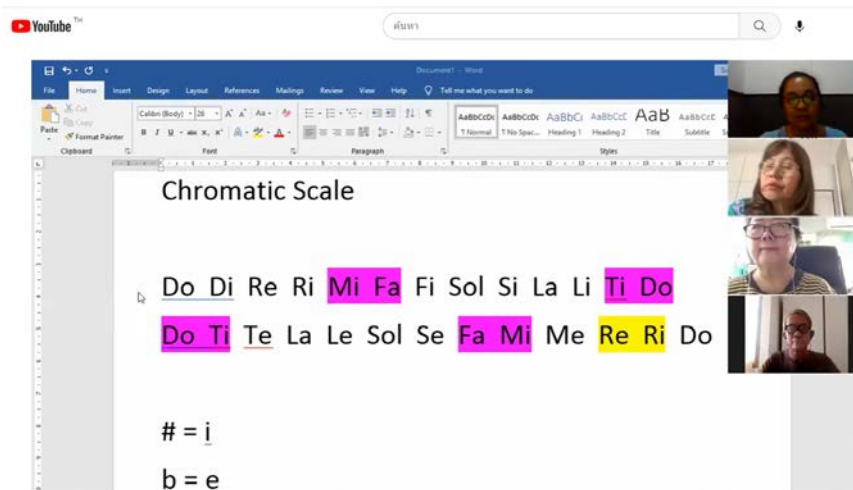
บทความวิชาการนี้ สืบเนื่องจากการสังเคราะห์ผลวิจัยในเรื่อง แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสุขภาวะทางจิตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมขับร้องประสานเสียงสำหรับผู้สูงอายุ ซึ่งได้รับการอนุมัติจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เลขที่ SOLA-EA-2020-1-003 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และบทความวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการขับร้องประสานเสียงและสุขภาวะทางจิตของผู้สูงอายุ (สุทธิพงษ์ เรื่องจันทร์ และคณะ, 2565) ผู้เขียนพบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมขับร้องประสานเสียงที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 คือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนต้องปฏิบัติตามนโยบายล็อกดาวน์และแนวคิดการเว้นระยะห่างทางสังคม แต่ในขณะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังคงต้องฝึกปฏิบัติขับร้องประสานเสียงเพื่อเตรียมการแสดงคอนเสิร์ตการกุศลภายหลังสิ้นสุดโครงการ ด้วยนโยบายและความจำเป็นดังกล่าว ผู้ควบคุมคณะนักร้องประสานเสียงจึงแก้ปัญหาที่ไม่สามารถพบปะกันได้ในพื้นที่ฝึกซ้อมเดิม เป็นการฝึกซ้อมและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้โปรแกรมประชุมทางไกลซูม (Zoom meeting program) เพื่อฝึกขับร้องประสานเสียงร่วมกัน และแอปพลิเคชันไลน์ (LINE Application) เพื่อการสื่อสาร การรับ-ส่งข้อมูล และการส่งคลิปขับร้องประสานเสียงไปยังผู้ควบคุม กิจกรรมขับร้องประสานเสียงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ดำเนินระหว่างเดือนเมษายน - สิงหาคม พ.ศ. 2563 กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เช่น แอปพลิเคชันวิดีโอในมือถือเพื่อสร้างผลงานขับร้องประสานเสียงของตนเอง และส่งไปยังผู้ควบคุม เพื่อจัดทำคลิปวิดีโอดังกล่าวและเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก และ ยูทูบ การฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในสถานการณ์โควิด-19 แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การฝึกขับร้องประสานเสียงร่วมกัน โดยผู้ควบคุมฯ เป็นผู้นำในการทำกิจกรรมขับร้องประสานเสียง ผ่านโปรแกรมประชุมทางไกลซูมจำนวน 36 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง เนื้อหาในการฝึกขับร้องประสานเสียง ประกอบด้วย การฝึกลมหายใจด้วยการกระพือริมฝีปาก การฝึกออกเสียงกับเปียโนเพื่อความแม่นยำ การวิเคราะห์โครงสร้างบทเพลง การออกเสียงคำร้อง ความตีความหมายของคำร้อง และการฝึกขับร้องในบทเพลง ตัวอย่างการฝึกขับร้องประสานเสียง ร่วมกันในภาพที่ 1 - 3



ภาพที่ 1 การฝึกลมหายใจด้วยการกระพือริมฝีปาก
ที่มา: Dr. Musikcoach Channel (2021)

ภาพที่ 2 การวิเคราะห์โครงสร้างของบทเพลงแผ่นดินของเรา
ที่มา: Dr. Musikcoach Channel (2021)



ภาพที่ 3 การฝึกร้องบันไดเสียงโครมาติก
ที่มา: Dr. Musikcoach Channel (2021)

2. การบันทึกคลิปวิดีโอการขับร้องประสานเสียงด้วยมือถือ โดยผู้เข้าร่วมฟังบทเพลงต้นฉบับหรือคลิปเสียงเปียโนบรรเลงด้วยหูฟัง และบันทึกคลิปวิดีโอด้วยแอปพลิเคชันในมือถือ จากนั้นคัดเลือกคลิปวิดีโอที่ดีที่สุดจากการบันทึกและส่งคลิปวิดีโอดังกล่าวไปยังผู้ควบคุมผ่านทาง LINE Application เพื่อผู้ควบคุมดำเนินการจัดเรียงภาพและเสียงเพื่อผลิตเป็นคลิปวิดีโอที่นำเสนอการขับร้องประสานเสียงร่วมกันระหว่างสมาชิก และเผยแพร่คลิปวิดีโอเหล่านั้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก และยูทูบ ผลงานคลิปวิดีโอที่เกิดขึ้นภายในกิจกรรมครั้งนี้ ได้แก่ เพลง Yue Liang Dai Biao Wo De Xin เพลงโควิด19 มะล่องก่องแก้ง เพลงสวดไล่โควิด19 เพลงนาริรัตน์า และเพลงซุบซุบ (ภาพที่ 4 – 5)



ภาพที่ 4 การบันทึกคลิปวิดีโอเพลงโควิด-19 มะล่องก่องแก้ง
ที่มา: Dr. Musikcoach Channel (2021)



ภาพที่ 5 การบันทึกคลิปวิดีโอเพลงสวดสกลโคก
ที่มา: Dr. Musikcoach Channel (2021)

โอกาสในวิกฤติกับการฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีเพื่อดำเนินกิจกรรมขับร้องประสานเสียงระหว่างสถานการณ์โควิด-19 ทำให้การพัฒนาทักษะการขับร้องประสานเสียงแตกต่างไปจากที่คาดไว้ และยังพบทักษะอื่นที่เกี่ยวข้อง เหล่านี้คือโอกาสที่เกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์วิกฤติ สามารถสรุปได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. โอกาสในการพัฒนาทักษะการขับร้องประสานเสียง

การพัฒนาทักษะการขับร้องประสานเสียงเป็นส่วนหนึ่งของสมรรถนะหลักทางการปฏิบัติดนตรีของสถาบันอุดมชนบทพลศึกษา ชูเลน (Humanberuflichen Schulen) ในคำอธิบายของ HLW และ FS กำหนดว่าผู้เรียนต้องสามารถขับร้องด้วยระดับเสียงของตนเองในขั้นพื้นฐานได้อย่างมีสติ สามารถขับร้องประสานเสียงภายใต้การกำกับของวาทยกร และสามารถฟังซึ่งกันและกันระหว่างขับร้องเพื่อควบคุมคุณภาพเสียง (Knaus, H., et al., 2020) จากการสังเกตผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เขียนพบว่าการพัฒนาทักษะการขับร้องประสานเสียงมีความสอดคล้องกับสมรรถนะหลักทางการปฏิบัติดนตรี สรุปได้ดังนี้

1.1 การขับร้องในขั้นพื้นฐาน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถขับร้องได้อย่างถูกต้องทั้งลักษณะพื้นฐานของการขับร้องและการเปล่งเสียงตรงตามทำนองเพลง ผู้เขียนประเมินจากคลิปวิดีโอที่ได้รับจากผู้เข้าร่วม

1.2 การขับร้องประสานเสียงภายใต้การกำกับของวาทยกร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถขับร้องประสานเสียงในแนวเสียงของตนเองได้อย่างถูกต้อง ผู้เขียนสังเกตจากงานบันทึกเทปการแสดงสดคอนเสิร์ตการกุศลในเดือนกันยายน พ.ศ. 2563 พบว่า ผู้เข้าร่วมสามารถจดจำและขับร้องในทำนองเพลงและท่อนร้องของแต่ละแนวเสียงที่แตกต่างกันได้ ตามการกำกับของวาทยกรทั้งก่อนและระหว่างการบันทึกเทป

1.3 การฟังซึ่งกันและกันระหว่างขับร้อง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถฟังเสียงขับร้องของเพื่อนในกลุ่มเสียงเดียวกันเพื่อสามารถขับร้องได้เสียงที่กลมกลืน และกลุ่มเสียงที่แตกต่างกันเพื่อสามารถขับร้องได้ตรงตามทำนองร้องของแต่ละแนวเสียงที่ประพันธ์ไว้ของบทเพลง

ทักษะเหล่านี้เกิดขึ้นได้จากทักษะการประเมินตนเอง เนื่องจากการฝึกขับร้องประสานเสียงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้ดำเนินกิจกรรมออกแบบและกำหนดกิจกรรมใหม่ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 ได้แก่ การฝึกขับร้องประสานเสียงผ่านโปรแกรมประชุมทางไกลซูม และการบันทึกคลิปวิดีโอด้วยตนเอง ซึ่งผู้เข้าร่วมต้องสามารถประเมินการขับร้องของตนเองได้โดยการรับรู้ แยกแยะ วิเคราะห์ และประเมินได้ว่าการขับร้องของตนเองเป็นอย่างไร หากพบว่าตนเองขับร้องไม่ตรงระดับเสียงดนตรีหรือคำร้องไม่ถูกต้อง ผู้เข้าร่วมต้องเปรียบเทียบว่าการขับร้อง

ของตนเองมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไร และฝึกปฏิบัติซ้ำจนกระทั่งผู้เข้าร่วมสามารถขับร้องได้ถูกต้องทั้งคำร้องและทำนองเพลง การประเมินตนเองจึงเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญของการขับร้อง คือ ขณะที่ผู้เข้าร่วมขับร้องต้องได้ยินความสอดคล้องกันระหว่างเสียงขับร้องและดนตรี (ณัฐฉัญ อินทร์คง, 2565) ทักษะนี้มีความสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานดนตรีข้อหนึ่งที่กำหนดโดยกรอบการประเมินงานดนตรี (The Music Assessment Framework: Content and Processes) สำหรับกลุ่มนักเรียนดนตรีของ NAEP (National Assessment of Educational Progress) คือ นักสร้างสรรค์งานดนตรีต้องมีกระบวนการตอบสนอง ซึ่งสามารถแยกแยะและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณในการขับร้องได้ (Vanneman, A., 1998) ความคิดเห็นบางส่วนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น

“...ประโยชน์จากการถ่ายคลิป ทำให้ต้องร้องมาก ๆ เพื่อให้ได้คลิปที่ดีที่สุด...” (เทเนอร์, 68)

“...พี่ยืมแทปเล็ตอีกเครื่องของที่บ้าน และต้องอัดหลายรอบ เพราะร้องผิดเนือบ้าง เสียงไม่ถึงบ้าง อัดเป็นสิบแต่สุดท้ายเลือกอันแรก ๆ เพราะอันหลังก็เหนื่อยละ และการอัดทำให้กล้าออกเสียงเต็มที่...” (อัลโต, 63)

“...เวลาทำการบ้านต้องซ้อมหลายครั้งเพราะบางทีผิดคำร้อง แต่พอตอนอัดจะอัดแค่ 2 - 3 ครั้ง และเลือกคลิปที่ผิดน้อยที่สุด...” (โซปราโน, 73)

“...การบ้านต้องอัดหลายครั้ง เพราะจำคำร้องไม่ได้ มันจะสลับท่อนกัน ถ้าเป็นเพลงต่างประเทศจะพยายามจดคำร้องเป็นภาษาไทย บางครั้งก็หามาจากเน็ต...ถ้าอัดการบ้านไม่ได้ก็เครียดมาก ลูกเห็นก็เลยมาช่วยอัดให้ใหม่ แล้วฟังว่าอันไหนผิดน้อยที่สุดก็ส่งให้ครู...” (โซปราโน, 74)

“...การอัดคลิปจะซ้อมนานหน่อยก่อนอัด...และจะจดคำร้องใส่ในสมุดเล็ก ๆ และวางด้านหน้าก่อนอัด...” (เทเนอร์, 72)

2. โอกาสในการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ในกลุ่มผู้สูงอายุ

ความคิดเห็นส่วนใหญ่ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุ พบว่า ก่อนสถานการณ์โควิด-19 ทุกคนไม่รู้จัก Zoom Meeting Program และบางคนไม่ถนัดการใช้คอมพิวเตอร์ แต่เมื่อทุกคนมีความตั้งใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ทุกคนจึงพยายามค้นหาวิธีการและพยายามใช้จนกระทั่งเกิดความชำนาญเป็นทักษะใหม่ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในยุคศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skill²⁰²⁰) คือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology skills) โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้และการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรี ได้แก่ การใช้โปรแกรมประชุมทางไกลเพื่อการฝึกขับร้องประสานเสียง การรับ-ส่งข้อมูลระหว่างสมาชิก และการส่งคลิปวิดีโอผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์ถึงผู้ควบคุมวง นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นผู้สูงอายุพยายามเรียนรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นและการปรับตัวซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) เนื่องจากคนส่วนใหญ่มองว่าสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีเป็นของคนรุ่นใหม่ อีกทั้งยังเป็นเรื่องไกลตัวสำหรับผู้สูงอายุ ความคิดเห็นบางส่วนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น

“...ที่แรกไม่รู้จักซูม แต่ครูสอนในไลน์ว่าใช้ซูมอย่างไร ตอนแรกยังไม่ดีเท่าไร แต่ฝึกมาเรื่อย ๆ และถามลูกด้วย จนกระทั่งทำได้...” (โซปราโน, 65)

“...ตอนแรกเข้าซูมไม่ได้ ให้หลานสอนให้และดูวิธีเข้าซูมในไลน์กลุ่มตอนนี้เข้าได้แล้ว และเพื่อนๆ ก็เชื่อว่าเก่งนะเล่นซูมเป็น...การเรียนผ่านซูมกระตุ้นให้เราทำร้องเพลงมากขึ้น...” (อัลโต, 75)

“...ตอนแรกที่ใช้ซูมมีปัญหาบ้างเพราะไม่ค่อยคุ้นกับคอมพิวเตอร์ แต่ได้สามีช่วยติดตั้งแอฟ เมื่อเข้าได้แล้วเราก็กทำตามขั้นตอน...” (อัลโต, 73)

“...ที่แรกเรียนผ่านซูมจะปรับตัวยาก แต่พอเรียนแล้วเห็นหน้าครูทำให้จดจ่อกับการเรียนมากขึ้น และเอาไปคุยได้ด้วยว่าฉันเรียนทางซูม...” (อัลโต, 65)

“...ตอนแรกใช้ซูมทางมือถือก่อน ตอนหลังรู้ว่าถ้าเข้าโน้ตบุ๊คจะเห็นเพื่อนๆ เลย์อิมของลูกมาใช้ทำให้เห็นเพื่อนๆ เวลาเรียน และตั้งใจใช้โน้ตบุ๊คมาตลอด...” (โซปราโน, 60)

“...พอรู้ว่าเรียนทางซูมก็เข้าร่วมด้วย แรก ๆ เข้ายาก กดผิดกดถูก บางทีเห็นภาพไม่มีเสียง แต่ตอนนี้ชำนาญแล้วและพยายามเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง...” (เทเนอร์, 65)

“...พอรู้ว่าจะใช้ซูมก็อยากเข้ามากและพยายามศึกษาฟังก์ชันต่าง ๆ ในแอฟมากขึ้น เช่น การใช้แบล็คกราวด์...ตอนพยายามใช้สองเครื่องที่ต่างยี่ห้อ ทำให้รู้ว่าข้อมูลไม่สามารถโอนใช้กันได้ เมื่อเจอปัญหาทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพราะเราพยายามหาทางแก้ปัญหา...” (อัลโต, 64)

“...ช่วงแรกไม่ได้เข้าทางซูมแต่จะฝึกตามเฟสบุ๊คไลฟ์ รู้จักซูมครั้งแรกกับ TSC พอเห็นเพื่อนเข้าได้ เราก็น่าจะพยายามทำได้...” (เทเนอร์, 74)

“...ช่วงโควิดเราเรียนผ่านออนไลน์ ทำให้เราเข้าถึงเทคโนโลยีมากขึ้น...” (อัลโต, 73)

3. โอกาสในการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตที่ดีของผู้สูงอายุ

ความพยายามของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจนกระทั่งสามารถใช้โปรแกรมประชุมทางไกลซูมได้ ไม่เป็นเพียงการลดความเครียด ความรู้สึกเบื่อหน่าย หรือความกังวลใจในขณะที่กำลังเผชิญสถานการณ์ที่รุนแรงเท่านั้น แต่ยังเป็น การเพิ่มความสุขที่มีโอกาสพบปะและสนทนากับเพื่อนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ลดความเหงาที่ต้องถูกจำกัดพื้นที่ เฉพาะภายในบ้าน และเกิดความภาคภูมิใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สูงอายุบางคน เหล่านี้ สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตที่ดีต่อผู้สูงอายุได้ ความคิดเห็นบางส่วนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น

“...เรียนผ่านซูมไปไหนก็เรียนได้ อยู่ในไรโนสวานก็เรียนได้ ตอนนี้มีความสุขและไม่
เหงาที่ต้องอยู่บ้านคนเดียว...” (โฆปราโน, 74)

“...การเรียนทางซูมและคุยกันในไลน์กลุ่มทำให้ความสัมพันธ์ดีขึ้น...”
(โฆปราโน, 65))

“...ตอนทำการบ้านจะนัดเพื่อนแล้วช่วยกันหัดร้อง ช่วยฟัง และอัดคลิป ซ้อมหลาย
เที่ยวกว่าจะได้ แต่ทำให้เรากับเพื่อนสนิทมากขึ้น...” (โฆปราโน, 62)

โอกาสในการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตที่ดีของผู้สูงอายุ มีความสอดคล้องกับผลวิจัยหลายเรื่อง เช่น การขับร้องประสานเสียงกับแนวโน้มนิสัยสุขภาวะทางจิตของผู้สูงอายุ (สุทธิพงษ์ เรื่องจันทร์ และคณะ, 2565) นำเสนอผลวิจัยโดยสรุปว่า การเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ความพยายามแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยี ความตั้งใจพัฒนาตนเองในการใช้เทคโนโลยีในระดับที่สูงขึ้น และความภาคภูมิใจในการใช้เทคโนโลยี แสดงถึงแนวโน้มนิสัยสุขภาวะทางจิตทางด้านความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ และด้านความงอกงามในตนเองที่เพิ่มมากขึ้น ภัทรพงษ์ รื่นอม และ วิไลภรณ์ จิรวินศรเศรษฐ์ (2564) นำเสนอผลวิจัยในประเด็นประโยชน์ทางด้านสุขภาพทางจิตใจที่กลุ่มผู้สูงอายุได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาส่งเสริมกับคุณภาพชีวิต คือ (1) ผู้สูงอายุใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ ประยุกต์ใช้ในการปรับสภาพจิตใจ เช่น ข้อมูลธรรมะจากคลิปวิดีโอเพื่อกล่อมเกลาจิตใจ ลดความคิดฟุ้งซ่าน และลดความเหงา (2) ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมกับสังคมเพิ่มมากขึ้น ทำให้ตนเองมีบทบาทและการมีตัวตน (3) ผู้สูงอายุมีช่องทางการสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัวเพิ่มขึ้น (4) ผู้สูงอายุเปิดโลกทัศน์และพร้อมเรียนรู้ความรู้ใหม่ และ (5) ผู้สูงอายุเรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตแบบใหม่และเข้าใจการดำเนินชีวิตของคนในยุคใหม่ อารยา ผลธัญญา (2564) นำเสนอผลวิจัยโดยสรุปว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเพิ่มการมีส่วนร่วมทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และลดผลกระทบทางสุขภาพจิต เช่น ความรู้สึกอึดอัด

สรุป

โอกาสในวิกฤติกับการฝึกขับร้องประสานเสียงผู้สูงอายุผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความพยายามแก้ปัญหาจากสถานการณ์โควิด-19 เพื่อกิจกรรมยังคงดำเนินต่อไปได้ นอกจากการพัฒนาทักษะขับร้องประสานเสียงที่มีผลสัมฤทธิ์เกินกว่าที่คาดการณ์ไว้ ผู้สูงอายุยังพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ รวมถึงการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตที่ดีของผู้สูงอายุ ด้วยเหตุนี้ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้พฤติกรรมของผู้คนเปลี่ยนไป โดยส่วนใหญ่เกิดความเข้าใจและสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่ายและมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุ เมื่อเกิดการปรับตัวและการเรียนรู้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีใหม่ระหว่างสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ส่งผลให้ผู้สูงอายุกลายเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในการเรียนรู้และการเปิดรับสิ่งใหม่รอบตัว เพื่อการดำเนินชีวิตและพัฒนาตนเองให้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

บรรณานุกรม

- ณัฐธัญ อินทร์คง. (2565). การขับร้องและประสาทยุทธศาสตร์: ความสัมพันธ์ระหว่างความแม่นยำในการขับร้องกับความจำของผู้สูงอายุ. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*. 7(2), 265 – 272.
- ภัทรพงษ์ รื่นแอม และ วิไลภรณ์ จิรวินนครเศรษฐ์. (2564). สื่อสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*. 20(2), 139 – 149.
- สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ. (2564). *การจัดการการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมในสถานการณ์วิกฤติสุขภาพ*. ข้อถกเถียง สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 14. คันเมื่อ 10 มกราคม 2566. <https://www.samatcha.org/file/155f7e12-c05b-4adb-b8d2-739eba447894/preview>.
- สุทธิพงษ์ เรืองจันทร์, ณัฐธัญ อินทร์คง, ณรงค์ชัย ปิฎกฤษดิ์, และพัชรินทร์ ร่มโพธิ์ชื่น. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างการขับร้องประสานเสียงและสภาวะทางจิตของผู้สูงอายุ. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 17(2), 127 – 142.
- อารยา ผลธัญญา. (2564). การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(3), 272 – 288.
- Dr. Musikcoach Channel. (2021). *ฝึกซ้อมลมหายใจและออกเสียงกับเปียโน*. คันเมื่อ 23 มกราคม 2566. <https://www.youtube.com/watch?v=Er5Cl004HuM>
- Dr. Musikcoach Channel. (2021). *ฝึกซ้อมลมหายใจและออกเสียงกับเปียโน*. คันเมื่อ 23 มกราคม 2566. <https://www.youtube.com/watch?v=Er5Cl004HuM>
- Dr. Musikcoach Channel. (2021). *ฝึกร้องบันไดเสียงโครมาติก Chromatic Scale*. คันเมื่อ 23 มกราคม 2566. https://www.youtube.com/watch?v=hWUCRIV4_LI
- Dr. Musikcoach Channel. (2021) *โควิด-19 มะล่องก้องแ่ก่ง Covered by TSC*. คันเมื่อ 23 มกราคม 2566. <https://www.youtube.com/watch?v=D6OfNmqljho>
- Dr. Musikcoach Channel. (2021) *สวดไล่โควิด Covered by TSC*. คันเมื่อ 23 มกราคม 2566. <https://www.youtube.com/watch?v=XQultk7nPQo>
- Aljazeera. (2023). *WHO chief urges China to share information on COVID origins*. Accessed January 9, 2023. <https://www.aljazeera.com/news/2023/4/7/who-chief-urges-china-to-share-information-on-covid-19-origins#:~:text=The%20virus%20was%20first%20identified,fanning%20out%20around%20the%20world>.
- Goel, Ashish and Gupta, Latika. (2020). Social Media in the Times of COVID-19. *JCR: Journal of Clinical Rheumatology*. 26(6), 220-223. Accessed January 19, 2023. doi: 10.1097/RHU.0000000000001508.
- González-Padilla, D. A. (2020). *Social Media Influence in the COVID-19 Pandemic*. Accessed January 11, 2023. <https://doi.org/10.1590/S1677-5538.IBJU.2020.S121>.
- Hamner, L. et al. (2020). High SARS-CoV-2 Attack Rate Following Exposure at a Choir Practice — Skagit County, Washington, March 2020. *Morbidity and Mortality Weekly Report*, 69(19), 606-610. Accessed January 12, 2023. <https://www.cdc.gov/mmwr/volumes/69/wr/mm6919e6.htm>.

- Knaus, H., Peschl, W., Rehorska, W., and Winter, C. (n.d.) "Musik Erziehung Spezial," 66 (3). Leitrting: Druckerei Niegelhell. Accessed June 16, 2020. https://www.agmoe.at/wp-content/uploads/2014/05/AGMOE_MA_Spezial_2013_3.pdf?fbclid=IwAR1M5o8evNO87BIOs_Mzz01GvX8X6kTf1XoLRRZhXDsz8olkEryNXoHAQ (German).
- Partnership for 21st Century Skill. P21 Framework Definitions. Accessed May 5, 2020. <https://files.eric.ed.gov/full text/ED519462.pdf>.
- Vanneman, A. (1998). "NAEP and Music: Framework, Field Test, and Assessment," National Center for Education Statistics (ED), Washington, DC.



วารสารมนุษยสังคมศาสตร์

ManuSangkhomSart: Journal of Humanities and Social Sciences



วัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร

วารสารมนุษยสังคมศาสตร์มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ที่นำเสนอองค์ความรู้ ข้อค้นพบ ข้อเสนอแนะที่เป็นความคิดริเริ่มและนวัตกรรม นอกจากนี้ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การศึกษา การบริหารธุรกิจ ภาษา ศิลปะ ดนตรี การแสดง วัฒนธรรม และสหวิทยาการอื่น ๆ เป็นต้น

กำหนดการเผยแพร่

วารสารมนุษยสังคมศาสตร์เริ่มจัดทำและตีพิมพ์วารสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2566 โดยกำหนดการเผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ ประกอบด้วย

| | |
|-----------|-------------------|
| ฉบับที่ 1 | มกราคม – เมษายน |
| ฉบับที่ 2 | พฤษภาคม - สิงหาคม |
| ฉบับที่ 3 | กันยายน - ธันวาคม |

การพิจารณาและการคัดเลือกบทความ

วารสารมนุษยสังคมศาสตร์กำหนดเงื่อนไขการพิจารณาและการคัดเลือกบทความ ดังนี้

1. กองบรรณาธิการพิจารณาบทความและแสดงความเห็น “เห็นชอบ” ในเบื้องต้นเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหา รูปแบบการเขียนบทความ และการลอกเลียนวรรณกรรมทางวิชาการไม่เกินกว่า 20 เปอร์เซ็นต์ ก่อนส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (Reviewer) พิจารณาบทความ กรณีที่ผลการพิจารณาไม่ผ่าน กองบรรณาธิการของสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการเผยแพร่บทความนั้น ๆ

2. การพิจารณาบทความเป็นรูปแบบ Double blind peer review โดยผู้ทรงคุณวุฒิไม่ทราบชื่อหรือ ข้อมูลของผู้นิพนธ์ และผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อของผู้พิจารณาบทความจำนวน 3 ท่าน
3. บทความจะต้องไม่เคยถูกเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาเพื่อลงวารสารอื่น
4. กรณีที่ผลการพิจารณาให้มีการแก้ไข/ปรับปรุงบทความ ผู้นิพนธ์ต้องทำการแก้ไขจนกระทั่งถูกต้องครบถ้วนภายในกำหนดเวลา หากไม่สามารถแก้ไข/ปรับปรุงได้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการรับเผยแพร่บทความนั้น ๆ
5. กรณีที่บทความไม่ได้รับการพิจารณาให้ตีพิมพ์ ผู้เขียนสามารถนำข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิไปพัฒนาบทความเพื่อเสนอต่อวารสารอื่น ๆ ได้
6. กรณีที่ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นขัดแย้งกัน กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการเผยแพร่บทความนั้น ๆ
7. กรณีที่บทความมีความโดดเด่น สอดคล้องกับประเด็นทางวิชาการหรือสถานการณ์ปัจจุบัน กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเพื่อเผยแพร่เป็นกรณีพิเศษ
8. ผู้นิพนธ์เป็นผู้รับผิดชอบทางกฎหมายโดยตรงต่อข้อมูล เนื้อหา ภาพประกอบ และการอ้างอิง เพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยกองบรรณาธิการวารสารมนุษยสังคมศาสตร์ไม่ร่วมรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น และดำเนินการถอนบทความออกจากการเผยแพร่ของวารสารทันที หากบทความถูกเผยแพร่ทางออนไลน์แล้วพบข้อผิดพลาด ให้ดำเนินการทักท้วงมายังวารสารเพื่อดำเนินการปรับปรุง/แก้ไขให้ถูกต้องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
9. การเผยแพร่ในวารสารมนุษยสังคมศาสตร์ ถือเป็นลิขสิทธิ์ของวารสารมนุษยสังคมศาสตร์ หากบุคคลหรือหน่วยงานใดต้องการนำข้อมูลบางส่วนไปเผยแพร่ต่อหรือกระทำการใด ๆ จะต้องทำการอ้างอิงตามหลักสากล หรือในกรณีใช้ข้อมูลทั้งหมด จะต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากวารสารมนุษยสังคมศาสตร์
10. หากบทความได้รับการเผยแพร่ ผู้นิพนธ์จะได้รับค่าตอบแทนจำนวน 1,000 บาทต่อ 1 บทความ

การเตรียมต้นฉบับบทความ

ต้นฉบับบทความต้องจัดพิมพ์ตามรูปแบบที่กำหนด ดังนี้

1. ส่วนประกอบของบทความ

1.1 บทความวิจัย ประกอบด้วย

- ชื่อบทความ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ภาษาไทย ขนาด 18 หน้า / ภาษาอังกฤษ ขนาด 16 หน้า)
- ชื่อ-นามสกุลของผู้นิพนธ์ และผู้ร่วมนิพนธ์
- หน่วยงาน/สังกัด ของผู้นิพนธ์และผู้ร่วมนิพนธ์
- บทคัดย่อ มีความยาว 250 – 300 คำ ต้องมีทั้งบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ผ่านการ proofreading จากผู้เชี่ยวชาญ) บทคัดย่อประกอบด้วย ชื่อเรื่องและที่มาของเนื้อหาในบทความ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย วิธีการวิจัย ผลวิจัย การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ และคำสำคัญไม่เกิน 5 คำ จัดเรียงตามตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)
- บทนำ ประกอบด้วย ที่มาและความสำคัญ โจทย์/ปัญหาวิจัย (ถ้ามี) การทบทวนวรรณกรรม (แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยที่ผ่านมา)
- วัตถุประสงค์การวิจัย ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทความ
- วิธีการวิจัย ประกอบด้วย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูล และการตรวจสอบข้อมูล
- ผลการวิจัย นำเสนอข้อมูลสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ โดยการเขียนบรรยายประกอบรูปภาพ แผนผัง ตาราง ตามความเหมาะสมพร้อมคำอธิบายโดยสังเขป

- การอภิปรายผล สรุปผลวิจัยสำคัญที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ อธิบายหรือตีความผลวิจัยให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้เหตุผลแก่ผลการทดลอง นำแนวคิด ทฤษฎี และผลวิจัยมาสนับสนุน วิเคราะห์หรือสังเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อนำเสนอความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับทฤษฎีและผลวิจัยของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับบทความ หรือนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม หรือแนวคิดทางนวัตกรรม ที่นำไปสู่งานวิจัยในอนาคตหรือการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

- ข้อเสนอแนะ ประกอบด้วย ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประโยชน์ในการประยุกต์ผลวิจัยเสนอแนะแนวทางการวิจัยที่ควรทำต่อไป

- การอ้างอิง ประกอบด้วย การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) และบรรณานุกรม (References) ในรูปแบบ APA (American Psychological Association) ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 7 ผู้นิพนธ์ต้องตรวจสอบและรับผิดชอบต่อความถูกต้องของการอ้างอิงทั้งหมด บรรณานุกรมแบ่งเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยจัดเรียงตามตัวอักษร

1.2 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

- ชื่อบทความ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ภาษาไทย ขนาด 18 หน้า / ภาษาอังกฤษ ขนาด 16 หน้า)

- ชื่อ-นามสกุลของผู้นิพนธ์ และผู้ร่วมนิพนธ์

- Email ของผู้นิพนธ์และผู้ร่วมนิพนธ์

- หน่วยงาน/สังกัด ของผู้นิพนธ์และผู้ร่วมนิพนธ์

- บทคัดย่อ มีความยาว 250 – 300 คำ ต้องมีทั้งบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ผ่านการ proofreading จากผู้เชี่ยวชาญ) บทคัดย่อประกอบด้วย ความเป็นมาของบทความ ผลการศึกษา และสรุปความของผู้เขียนในเชิงวิชาการ และคำสำคัญไม่เกิน 5 คำ จัดเรียงตามตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)

- บทนำ ประกอบด้วย ที่มาและความสำคัญ จุดมุ่งหมายของการเขียนบทความ การศึกษาหรืองานวิจัยที่ผ่านมา และความน่าสนใจของบทความวิชาการ

- เนื้อหา นำไปสู่การก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ โดยผู้นิพนธ์ต้องดำเนินงานเขียนให้ครอบคลุมถึงจุดมุ่งหมายของเรื่องที่ศึกษา โดยการเขียนบรรยายประกอบรูปภาพ แผนผัง ตาราง ตามความเหมาะสม พร้อมคำอธิบายโดยสังเขป

- สรุป สรุปผลการศึกษาค้นพบจากการเขียนบทความครั้งนี้ อธิบายหรือตีความผลการศึกษาให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้เหตุผลแก่ผลการทดลอง นำแนวคิด ทฤษฎี และผลวิจัยของผู้อื่นมาสนับสนุน วิเคราะห์หรือสังเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อนำเสนอความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับทฤษฎีและผลวิจัยของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับบทความ หรือนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม หรือแนวคิดทางนวัตกรรม ที่นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

- การอ้างอิง ประกอบด้วย การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) และบรรณานุกรม (References) ในรูปแบบ APA (American Psychological Association) ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 7 ผู้นิพนธ์ต้องตรวจสอบและรับผิดชอบต่อความถูกต้องของการอ้างอิงทั้งหมด บรรณานุกรมแบ่งเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยจัดเรียงตามตัวอักษร

2. รูปแบบการพิมพ์

- ในกรณีบทความภาษาไทยใช้ชุดแบบอักษรชนิดไทยสารบรรณ (TH Sarabun PSK) ขนาด 14 ปกติ (หัวข้อความขนาด 16 หน้า)

- ในกรณีบทความภาษาอังกฤษใช้ชุดแบบอักษรชนิด Times New Roman ขนาด 10 ปกติ (หัวข้อความขนาด 12 หน้า)

- กระดาษขนาด A4 และกำหนดการตั้งหน้า บน 3.25 ซม. ล่าง 2.75 ซม. ซ้าย 3 ซม. และขวา 3.25 ซม.

- ระยะห่างระหว่างบรรทัด ภาษาไทยกำหนด Single line ภาษาอังกฤษกำหนด 1.5 lines

- ความยาวของบทความไม่เกิน 10 หน้า รวมรูปภาพ แพนผัง ตาราง และบรรณานุกรม
- ถ้ามีรูปภาพประกอบ ใช้ภาพที่มีความละเอียด 300 dpi ระบุคำว่า “ภาพที่.....” จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษใต้ภาพ พร้อมระบุลำดับภาพและคำอธิบายภาพโดยสังเขป บรรทัดถัดมาระบุ “ที่มา.....” (ในกรณีรูปภาพเป็นของผู้นิพนธ์ ระบุชื่อ-นามสกุลของผู้นิพนธ์)
- ถ้ามีตารางประกอบ ข้อความในตารางสามารถใช้ขนาดอักษร 12 – 14 ปกติ ระบุคำว่า “ตารางที่....” ด้านบนของตารางและจัดข้อความชิดซ้ายของตาราง พร้อมระบุลำดับตารางและคำอธิบายตารางโดยสังเขป และที่มาของตาราง (ในกรณีตารางเป็นของผู้นิพนธ์ ไม่ต้องระบุอ้างอิง)

แบบฟอร์มการเขียนบทความวิจัย

ชื่อเรื่องภาษาไทย (ใช้ตัวอักษรเข้ม ขนาด 18)

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ (ใช้ตัวอักษรเข้มพิมพ์ใหญ่ ขนาด 16)

ชื่อผู้แต่ง¹ ชื่อผู้แต่งร่วม (ถ้ามี)² (ภาษาไทยตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 16)

ชื่อผู้แต่ง¹ ชื่อผู้แต่งร่วม (ถ้ามี)² (ภาษาอังกฤษตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 16)

¹สังกัดของผู้แต่ง ²สังกัดของผู้แต่งร่วม (ถ้ามี) (ภาษาไทยตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 14)

¹สังกัดของผู้แต่ง ²สังกัดของผู้แต่งร่วม (ถ้ามี) (ภาษาอังกฤษตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 14)

E Mail :

บทคัดย่อ

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

บทคัดย่อต้องเขียนด้วยภาษาไทยขนาด 14 ตัวปกติ มีเนื้อหาสื่อถึงการสรุปเนื้อหาของบทความวิจัยที่ผู้พิมพ์เขียน ให้ครอบคลุมความเป็นมาของบทความ วัตถุประสงค์ ผลวิจัย การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ควรเขียนให้อยู่ในระหว่าง 250 – 300 คำ

คำสำคัญ : ใช้คำที่มีความหมายโดดเด่นสื่อถึงเนื้อหาของบทความ ไม่ควรเกิน 5 คำ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)

ABSTRACT

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

ABSTRACT ต้องเขียนด้วยภาษาอังกฤษขนาด 14 ตัวปกติ มีเนื้อหาสื่อถึงการสรุปเนื้อหาของบทความวิจัยที่ผู้พิมพ์เขียน ให้ครอบคลุมความเป็นมาของบทความ วัตถุประสงค์ ผลวิจัย การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ควรเขียนให้อยู่ในระหว่าง 250 – 300 คำ เนื้อหาจะต้องเขียนและตรวจสอบให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

Keywords : ใช้คำที่มีความหมายโดดเด่นสื่อถึงเนื้อหาของบทความ ไม่ควรเกิน 5 คำ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)

ที่มาและความสำคัญ (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

พิมพ์เนื้อหา ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย (ถ้ามี) (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

พิมพ์เนื้อหา ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

การทบทวนวรรณกรรม (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

พิมพ์เนื้อหา ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

วัตถุประสงค์การวิจัย (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

พิมพ์เนื้อหา ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

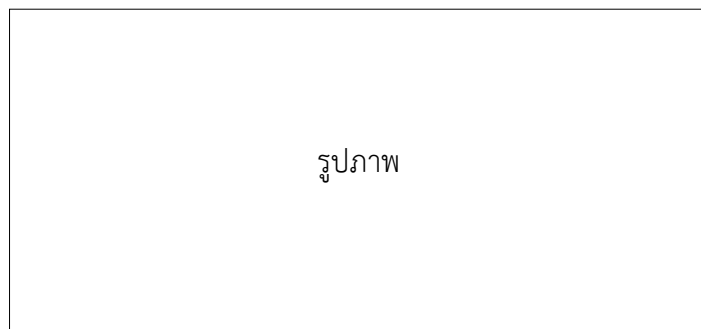
วิธีการวิจัย (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

พิมพ์เนื้อหา ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

ผลการวิจัย (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

อธิบายผลการทดลองต่างๆ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การแปลความ ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ การเสนอผลการวิจัย ควรเสนอตามลำดับของวัตถุประสงค์ และ/หรือสมมติฐาน ต้องเน้นไปในทางก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ โดยผู้นิพนธ์ต้องดำเนินงานเขียนให้ครอบคลุมในเรื่องที่ศึกษา ทั้งนี้ไม่เกิน 10 หน้ากระดาษรวมบทคัดย่อ และบรรณานุกรมด้วย ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

ทั้งนี้หากมีรูปภาพ และตารางประกอบ ให้จัดทำดังนี้



รูปภาพ

ภาพที่ 1

ที่มา

(ทั้งรูปภาพ และตัวอักษร ให้จัดกึ่งกลาง)

ตารางที่ 1

| ที่ | ลำดับ | รายการ | หมายเหตุ |
|-----|-------|--------|----------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

การอภิปรายผล (จัดชิดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

สรุปผลวิจัยสำคัญที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ อธิบายหรือตีความผลวิจัยให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้เหตุผลแก่ผลการทดลอง นำแนวคิด ทฤษฎี และผลวิจัยมาสนับสนุน วิเคราะห์หรือสังเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อนำเสนอความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับทฤษฎีและผลวิจัยของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับบทความ หรือนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม หรือแนวคิดทางนวัตกรรม ที่นำไปสู่งานวิจัยในอนาคตหรือการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

ข้อเสนอแนะ (จัดชิดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประโยชน์ในการประยุกต์ผลวิจัย เสนอแนะแนวทางการวิจัยที่ควรทำต่อไป ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

บรรณานุกรม

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

การอ้างอิงสารสนเทศให้กำหนดตามแบบ APA (7th edition)

REFERENCES

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

การอ้างอิงสารสนเทศให้กำหนดตามแบบ APA (7th edition)

แบบฟอร์มการเขียนบทความวิชาการ

ชื่อเรื่องภาษาไทย (ใช้ตัวอักษรเข้ม ขนาด 18)

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ (ใช้ตัวอักษรเข้มพิมพ์ใหญ่ ขนาด 16)

ชื่อผู้แต่ง¹ ชื่อผู้แต่งร่วม (ถ้ามี)² (ภาษาไทยตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 16)

ชื่อผู้แต่ง¹ ชื่อผู้แต่งร่วม (ถ้ามี)² (ภาษาอังกฤษตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 16)

¹สังกัดของผู้แต่ง ²สังกัดของผู้แต่งร่วม (ถ้ามี) (ภาษาไทยตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 14)

¹สังกัดของผู้แต่ง ²สังกัดของผู้แต่งร่วม (ถ้ามี) (ภาษาอังกฤษตัวเอนไม่เข้ม ขนาด 14)

E Mail :

บทคัดย่อ

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

บทคัดย่อต้องเขียนด้วยภาษาไทยขนาด 14 ตัวไม่เข้มปกติ มีเนื้อหาเพื่อสื่อถึงการสรุปเนื้อหาของบทความวิชาการที่ผู้นิพนธ์เขียน ให้ครอบคลุมความเป็นมาของบทความ ผลการศึกษา และสรุปความของผู้เขียนในเชิงวิชาการ ทั้งนี้ควรเขียนให้อยู่ในระหว่าง 250 – 300 คำ

คำสำคัญ : ใช้คำที่มีความหมายโดดเด่นสื่อถึงเนื้อหาของบทความ ไม่ควรเกิน 5 คำ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)

ABSTRACT

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

ABSTRACT ต้องเขียนด้วยภาษาอังกฤษขนาด 14 ตัวไม่เข้มปกติ มีเนื้อหาเพื่อสื่อถึงการสรุปเนื้อหาของบทความวิชาการที่ผู้นิพนธ์เขียน ให้ครอบคลุมความเป็นมาของบทความ ผลการศึกษา และสรุปความของผู้เขียนในเชิงวิชาการ ทั้งนี้ควรเขียนให้อยู่ในระหว่าง 250 – 300 คำ โดยเนื้อหาจะต้องเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ (ผ่านการ proofreading จากผู้เชี่ยวชาญ)

Keywords : ใช้คำที่มีความหมายโดดเด่นสื่อถึงเนื้อหาของบทความ ไม่ควรเกิน 5 คำ และคั่นด้วยเครื่องหมาย (,)

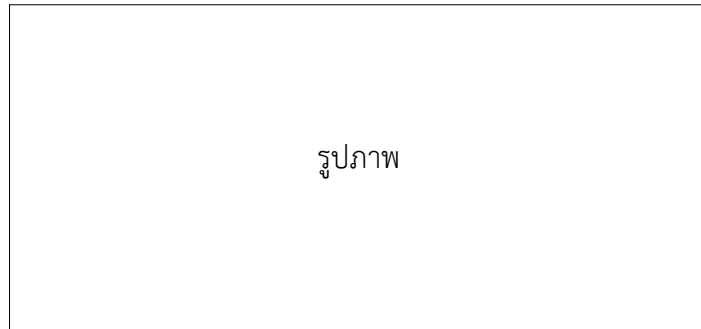
บทนำ (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

ภายในเนื้อหาของบทนำจะต้องเขียนที่มาและความสำคัญ จุดมุ่งหมายของการเขียนบทความ การศึกษาหรืองานวิจัยที่ผ่านมา และความน่าสนใจของบทความวิชาการ ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

เนื้อหา (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

เนื้อหาของบทความ นำไปสู่การก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ โดยผู้นิพนธ์ต้องดำเนินงานเขียนให้ครอบคลุมถึงจุดมุ่งหมายของเรื่องที่ศึกษา ทั้งนี้ไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ รวมบทคัดย่อ และบรรณานุกรมด้วย ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

ทั้งนี้หากมีรูปภาพ และตารางประกอบ ให้จัดทำดังนี้



ภาพที่ 1

ที่มา

(ทั้งรูปภาพ และตัวอักษร ให้จัดกึ่งกลาง)

ตารางที่ 1

| ที่ | ลำดับ | รายการ | หมายเหตุ |
|-----|-------|--------|----------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

สรุป (จัดขีดซ้าย ตัวเข้มขนาด 16)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้าที่สำคัญที่ค้นพบจากการเขียนบทความครั้งนี้ อธิบายหรือตีความผลการศึกษาให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้เหตุผลแก่ผลการทดลอง นำแนวคิด ทฤษฎี และผลวิจัยของผู้อื่นมาสนับสนุน วิเคราะห์หรือสังเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อนำเสนอความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับทฤษฎีและผลวิจัยของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับบทความ หรือนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม หรือแนวคิดทางนวัตกรรม ที่นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป ใช้ขนาดอักษรปกติ 14

บรรณานุกรม

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

การอ้างอิงสารสนเทศให้กำหนดตามแบบ APA (7th edition)

REFERENCES

(จัดกึ่งกลาง ตัวเข้มขนาด 16)

การอ้างอิงสารสนเทศให้กำหนดตามแบบ APA (7th edition)