มัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Sammunchanee Nattaya Leela: Contributions of Traditional Dance to The Development of The Creative Economy

ธีรวัฒน์ ช่างสาน[1] และ ญาดา จุลเสวก[2]

Theerawat Changsan[1] and Yada Chula-Saevok[2]

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: [1]teerawat_cha@nstru.ac.th

Received July 31, 2025; **Revised** August 24, 2025; **Accepted** March 5, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมจากท่ารำสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำไม้กวาดดอกหญ้าระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลาผสมผสานวัฒนธรรม วิถีความเป็นอยู่การประกอบอาชีพสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ และ 2) ศึกษาผลความพึงพอใจการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมสัมมุญชนีนาฏยลีลาการทำไม้กวาดดอกหญ้า สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ ของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช ประเทศไทย โดยเก็บข้อมูลเชิงลึกจาก ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ประกอบอาชีพทำไม้กวาดดอกหญ้า ผู้เชี่ยวชาญ และผู้นำชุมชน แบบมีโครงสร้างและแบบสอบถาม จากนั้นทำการวิเคราะห์เนื้อหาและสถิติพรรณนา ผลการวิจัยพบการสร้างมัลติมิเดีย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นพัฒนาบท ขั้นส่งสาร ขั้นขยายผล ขั้นประชาสัมพันธ์เจาะลึก และขั้นนำเสนอมัลติมิเดีย สิ่งที่ได้คือ ยืนยันทฤษฎีการประชาสัมพันธ์สื่อมัลติมิเดีย แนวทางการสร้างอาชีพใหม่ในชุมชน และแนวทางสร้างความยั่งยืนของอาชีพทางภูมิปัญญา โดยมีผลการวัดความพึงพอใจ 3 ด้าน คือด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และประโยชน์ที่ได้รับ คือ เป็นสื่อที่น่าสนใจ ได้รู้จักไม้กวาดดอกหญ้ามากขึ้น และอยากซื้อไม้กวาดดอกหญ้าเพื่อช่วยชุมชน ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน เห็นถึงการพัฒนาทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนกายภาพอย่างชัดเจน เพราะเห็นศิลปะและวัฒนธรรมชุมชนชัดเจน ช่วงเวลามีความเหมาะสม ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้เป็นอย่างดี เห็นถึงภูมิปัญญาของคนนครศรีธรรมราชที่ควรอนุรักษ์และสืบทอด ทุกประเด็นเมื่อ

ตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการปราชญ์ชาวบ้าน เยาวชน และผู้สูงอายุ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมในการส่งเสริมทุนทางมนุษย์ สังคม และเศรษฐกิจ พร้อมทั้งเสริมสร้างการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและการอนุรักษ์มรดก

คำสำคัญ: สัมมุญชนีนาฏยลีลา; ผลงานนาฏยประดิษฐ์; เศรษฐกิจสร้างสรรค์

Abstract

This Article aimed to (1) develop cultural multimedia based on the Sammunchani Nattalila dance—an innovative choreography inspired by traditional grass broom making and (2) evaluate audience satisfaction with the dissemination of this multimedia as a tool to promote cultural tourism and improve quality of life within the creative economy framework of Ban Ko community, Phrom Khiri District, Nakhon Si Thammarat Province, Thailand. Data were collected in-depth from local sages, broom grass makers, experts, and community leaders using structured interviews and questionnaires, then analyzed using content analysis and descriptive statistics. The multimedia development process encompasses five phases: content creation, message design, outreach, targeted public relations, and multimedia presentation. Findings confirmed the application of public relations theory in cultural media, offering strategies for community-based career innovation and the sustainable preservation of local knowledge. The satisfaction was measured in three aspects: content, presentation format, and benefits received. Satisfaction results indicated high engagement: audiences reported increased awareness of local crafts, intent to support community products, and appreciation of cultural identity. Evaluations from experts and academics, local wisdom holders, and community members, including youth and elderly broom users, all reflected the highest levels of satisfaction. The study demonstrates the potential of cultural multimedia to foster human, social, and economic capital while strengthening cultural tourism and heritage preservation.

Keywords: Sammunchani Nattalila Dance; Innovative Choreography; Creative Economy

บทนำ

เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการสื่อสารด้านวัฒนธรรมที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดดแม้การสื่อความหมายทางวัฒนธรรมยังดำรงอยู่สิ่งที่เปลี่ยนคือช่องทางการสื่อสารที่ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบริบทสังคม การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาช่วยให้การสื่อความหมายทางด้านวัฒนธรรมน่าสนใจมีประสิทธิภาพในการให้ความรู้แก่ผู้รับฟังหรือผู้เข้าชมผลผลิตทางด้านวัฒนธรรรม เช่น การเข้าชมแหล่งโบราณคดี การเข้าชมนิทรรศการถาวรทางด้านวัฒนธรรม การชมสื่อทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสื่อโฆษณา สื่อประชาสัมพันธ์ ลักษณะการใช้สื่อที่หลากหลายเป็นช่องทางในการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

มัลติมีเดีย คือการนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสานเข้าด้วยกัน ประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) ผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากขึ้น โดยมีประโยชน์สามารถแยกแยะได้คือ ง่ายต่อการใช้งาน สัมผัสได้ถึงความรู้สึกสร้างเสริมประสบการณ์ เพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหามากขึ้น คุ้มค่าในการลงทุน เพิ่มประสิทธิผลในการเรียนรู้ (Udon Thani Rajabhat University, 2019)

สัมมุญชนีนาฏยลีลา นาฏยประดิษฐ์สร้างสรรค์ ที่นำทรัพยากรวัฒนธรรมด้านภูมิปัญญาการทำไม้กวาดดอกหญ้าพัฒนาเป็นการแสดง เพื่อส่งเสริมศิลปาชีพหัตถกรรมทำไม้กวาดดอกหญ้าและยกระดับเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากการใช้แนวทางอนุรักษ์ภูมิปัญญาเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผลผลิตไม้กวาดดอกหญ้าของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช เสนอกรรมวิธีการผลิตไม้กวาดดอกหญ้า ผลผลิตไม้กวาดดอกหญ้า คุณประโยชน์ของไม้กวาดดอกหญ้าพัฒนาและยกระดับในรูปแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านการแสดงที่มีการออกแบบขึ้นใหม่ทุกองค์ประกอบ ทั้งดนตรี การแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ท่ารำทั้งการสร้างสรรค์เครื่องประดับและเครื่องแต่งกายจากทุนวัฒนธรรมและมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ในจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัยได้รับทุนวิจัยต่อยอดปี 2567 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมิเดีย “สัมมุญชนีนาฏยลีลา” จากผลงานนาฏยประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับเศรษฐกิจชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช การแสดงนี้ใช้เอกลักษณ์ท้องถิ่นพัฒนาเป็นองค์ประกอบของการแสดงทั้งการแต่งกาย ดนตรีและเพลงพื้นเมืองภาคใต้ ผสมผสานท่ารำจากธรรมชาติการทำไม้กวาดดอกหญ้า สื่อสารด้วยภาษาท่าทางนาฏศิลป์ นาฏยศัพท์การตีบทประกอบ บทความนี้มุ่งนำเสนอขั้นตอนการสร้างสรรค์สื่อมัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กระบวนการทำงาน

รวมถึงรายงานผลการวัดความพึงพอใจของการใช้สื่อมัลติมิเดียเพื่อสร้างประโยชน์และแนวทางการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ คาดการณ์เป็นเบื้องต้นว่าบทความครั้งนี้จะเป็นข้อมูลเชิงลึกแนวทางการทำสื่อมัลติมิเดียไว้สำหรับการอ้างอิงที่สำคัญ สำหรับใช้เป็นแนวทางการพัฒนาคุณภาพงานทางการแสดงเพื่อส่งเสริมแนวคิดการสร้างเศรษฐกิจและรายได้ของชุมชนในโอกาสต่อไป จึงได้เรียบเรียงบทความครั้งนี้ขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาและเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมที่ผสมผสานท่ารำและกระบวนการผลิตไม้กวาดดอกหญ้าในระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลา อันเป็นการถ่ายทอดวิถีชีวิตและอาชีพของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช รวมทั้งประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจของชุมชนอย่างยั่งยืน

การทบทวนวรรณกรรม

มัลติมีเดีย คือ สื่อชนิดต่างๆ ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ ผสมผสานกันโดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดการแสดงผลของข้อความ ภาพและเสียงพร้อมกัน โดยใช้ โทรทัศน์ในการสาธิตหรือการสอนด้านการจัดการสมรรถนะ (Competency Management) (Trisukon, 2013) ให้รายละเอียดขั้นตอนกระบวนการ พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวางแผน ขั้นที่ 2 การออกแบบ ขั้นที่ 3 การพัฒนา คือการเตรียมสื่อในการนำเสนอเนื้อหา เตรียมกราฟิกที่ใช้ตกแต่งหน้าจอ การเขียนโปรแกรมเป็นหน้าที่ของบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมและควรทดสอบการใช้งานเบื้องต้น พร้อมทั้งสร้างคู่มือการใช้งานและผ่านขั้นตอนการประเมินและปรับปรุง อย่างน้อย 3 ขั้นตอน 1) การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 2) การทดลองใช้กับผู้เรียน แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ การทดสอบนำร่อง (Pilot Testing) และ การทดสอบภาคสนาม (Field Testing) และ 3)การปรับปรุงแก้ไข

การนำสื่อนาฏยประดิษฐ์สัมมุญชนีนาฏยลีลา ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ทางการแสดง การฟ้อนรำ การคิดการออกแบบและการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ เป็นการทำงานที่ครอบคลุม ปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ้ม การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย และอื่น ๆ ผลงานสร้างสรรค์ทางการแสดงที่นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช สร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมอาชีพทางภูมิปัญญาการทำไม้กวาดดอกหญ้าของชาวบ้านชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่เกิดจากการถ่ายทอดองค์ความรู้จากบรรพบุรุษสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการทำไม้กวาดดอกหญ้า ของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช (ก) คัดเลือกและมัดดอกหญ้าเป็นช่อย่อย (ข) มัดรวมช่อดอกหญ้าให้เป็นส่วนหัวไม้กวาด (ซ) รวมช่อดอกหญ้าหลายชุดเข้าด้วยกันเพื่อสร้างหัวไม้กวาด (ค) ประกอบหัวไม้กวาดเข้ากับด้ามไม้ (ฅ) ผูกยึดส่วนประกอบทั้งหมดให้แน่น (ง) ได้ผลิตภัณฑ์ไม้กวาดดอกหญ้าที่สมบูรณ์

นาฏยประดิษฐ์ “สัมมุญชนีนาฏยลีลา” มีความโดดเด่นตามองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ (1) การสร้างสรรค์เนื้อหาโดยอ้างอิงจากวิถีอาชีพของชุมชน อันเป็นการพลิกบทบาทกิจกรรมประจำวันให้กลายเป็นการแสดงที่มีคุณค่าและความงดงาม สะท้อนถึงความสำคัญของอาชีพในการดำรงชีวิตของครัวเรือน (2) การนำเสนออัตลักษณ์พื้นบ้านของชุมชนภาคใต้ตอนบนผ่านองค์ประกอบการแสดง ทั้งเครื่องแต่งกาย เพลงประกอบ และภาษาที่สละสลวย พร้อมการประยุกต์ท่าทางการใช้ไม้กวาดให้กลายเป็นศิลปะการรำ ทำให้การแสดงกระชับ เพลิดเพลิน และเข้าถึงผู้ชม (3) การออกแบบท่ารำที่มีความแปลกใหม่และสอดคล้องกับยุคดิจิทัล สอดรับกับแนวคิดของวันนิจและสอนโพนงาม (Wannit & Sonphonngam, 2022) ซึ่งกล่าวถึงผลกระทบของการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติและการเปลี่ยนแปลงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) การประยุกต์หลักสากลด้านการจัดแถวและการเคลื่อนไหวเข้ากับการแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างลงตัว ช่วยเพิ่มมิติความน่าสนใจ และ (5) การเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีความทันสมัย เรียบง่าย แต่ยังคงความสวยงามและสามารถสวมใส่ได้ในหลายโอกาส ทำให้การแสดงมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดและเหมาะสมกับบริบททางสังคมร่วมสมัย ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผลงานนาฏยประดิษฐ์สัมมุญชนีนาฏยลีลา การใช้ไม้กวาดดอกหญ้าของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นสื่อสร้างสรรค์ในการรังสรรค์ชุดการแสดง

การสร้างสรรค์ดังกล่าวนำเอาทฤษฎีการสร้างงานนาฏยประดิษฐ์ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (Virunrak, 2004) อธิบายว่าการสร้างสรรค์งานลักษณะนี้มีกรอบการทำงานที่ชัดเจน ได้แก่ การคิดนาฏยประดิษฐ์ การกำหนดความคิดหลัก การประมวลข้อมูล การกำหนดขอบเขต การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ และการออกแบบนาฏศิลป์

นำทฤษฎีบทละคร ที่องค์หญิงฝ้าย (Ongyingfai, 2013) ให้รายละเอียดว่าบทละคร เน้นที่ โครงเรื่อง (plot) หมายถึงการจัดลำดับเหตุการณ์ในละครอย่างมีจุดมุ่งหมายและเหตุผลและตัวละคร (character and characterization) มีความสำคัญรองลงมาจากโครงเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ ตัวละครแบบตายตัว (typed character): เป็นตัวละครที่แสดงลักษณะเพียงด้านเดียว เช่น พระเอก นางเอก ผู้ร้าย ตัวโกง และตัวอิจฉา และตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (well-rounded character) มีลักษณะคล้ายคนจริง มักพบในโศกนาฏกรรมหรือบทละครสมัยใหม่ ตัวละครประเภทนี้มีการพัฒนาด้านนิสัยใจคอหรือทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปตามผลกระทบจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (Lertbumrungchai, 2022) เพิ่มเติมว่าการเขียนบทสำหรับงานวิดีโอ คือ กระบวนการกำหนดและเชื่อมโยงเนื้อเรื่อง เหตุการณ์และตัวละครเข้าด้วยกัน ผ่านการค้นคว้าและจัดลำดับข้อมูล เพื่อถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษร บทที่ดีควรมีลักษณะ สมจริงและสามารถสร้างภาพจินตนาการได้มีหลักการสำคัญ คือ โครงเรื่อง (Storyline) เปรียบเสมือนแกนหลักของเรื่อง ต้องดึงข้อมูลมาสร้างแกนตามแนวคิดหลัก ตัวละคร (Character) บทสนทนา (Dialogue) ฉาก (Scene) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องสอดคล้องกัน การเลือกเรื่อง (Story Choosing) พิจารณาจากความสนใจของผู้ชมและวัตถุประสงค์ในการเขียนบท (ให้ความรู้ ความบันเทิง เปลี่ยนทัศนคติ) พร้อมกับการค้นคว้าข้อมูลให้ถูกต้องและมีมิติ การจัดลำดับเนื้อหา (Content Sorting) เรียงเรื่องราวตามความสำคัญหรือเวลา กำหนดประโยคให้กระชับและชัดเจนโดยคำนึงถึงความยาว (Duration) ของวิดีโอและคุณลักษณะเฉพาะของสื่อ การกำหนดขอบเขตเนื้อหา (Scope of Content) เพื่อให้การเขียนมีจุดหมาย ไม่วกวนและช่วยให้เขียนบทได้รวดเร็ว รวมถึงการกำหนดบทนำ เนื้อเรื่องหลักและบทสรุปและการกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายชัดเจนว่าเขียนเพื่ออะไรและต้องการให้อะไรกับผู้ชม

การสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นในบุคคล (Laohanan, 2008) การประเมินความพึงพอใจเป็นการประเมินค่า ความรู้สึกไปในทางที่พอใจและไม่พอใจในเชิงปริมาณ (magnitude) มีรายละเอียด การประเมินความพึงพอใจด้านความรู้สึก การประเมินความพึงพอใจด้านความคิด การวัดความพึงพอใจในด้านพฤติกรรม โดยวิธีประเมินความพึงพอใจ มีการประเมินหลายวิธี ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์และการใช้แบบสอบถาม

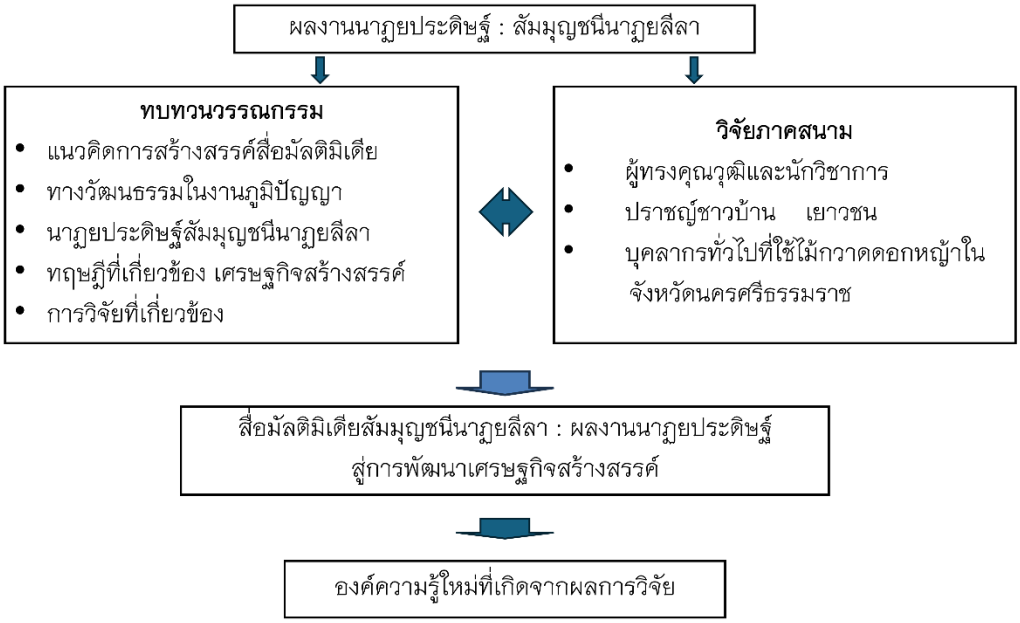
มัลติมิเดียที่พัฒนาจะเป็นส่วนที่ทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) แนวคิดทางเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจาก ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ บนพื้นฐานของ องค์ความรู้

(Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) (Lertbumrungchai, 2022). แนวคิดนี้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ การจำแนกประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถจัดกลุ่มโดยใช้วัฒนธรรมเป็นหลักหรือที่เรียกว่าแบบแผนข้อความเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Texts Model) ซึ่งแบ่งออกเป็น 11 กลุ่มหลัก ได้แก่ โฆษณา ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ดนตรี สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และวิดีโอ ศิลปะสร้างสรรค์ เครื่องใช้ไฟฟ้า แฟชั่น ซอฟต์แวร์ และกีฬา (Lertbumrungchai, 2022).

การประเมินผลความพึงพอใจควรวัดความตรงของแบบสอบถามทั้งในเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง โดยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาดำเนินการโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence; IOC) โดยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5–7 คน พิจารณาและให้คะแนนความตรงของแต่ละข้อ ข้อใดมีค่า IOC ระหว่าง 0.50–1.0 ถือว่ามีความตรงเชิงเนื้อหาเพียงพอ จากนั้นนำผลการตรวจสอบรายข้อมาหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามทั้งฉบับ ซึ่งต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป วิธีนี้ได้รับความนิยมเนื่องจากง่ายต่อการปฏิบัติ แม้ว่าคำตอบที่ได้อาจมีความน่าเชื่อถือน้อยที่สุด เนื่องจากขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเป็นหลัก ส่วนการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างดำเนินการโดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจริงสองกลุ่ม ด้วยวิธีเทคนิคกลุ่มรู้ชัด (Known Group Technique) กลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ทราบว่ามีความพึงพอใจในงานที่ต้องการประเมิน และอีกกลุ่มไม่ทราบความพึงพอใจ จากนั้นนำค่าเฉลี่ยคะแนนของทั้งสองกลุ่มมาเปรียบเทียบกันด้วยสถิติ t-test สำหรับการประเมินความพึงพอใจใช้มาตราส่วน 5 ระดับ ได้แก่ 5 = พึงพอใจมากที่สุด, 4 = พึงพอใจมาก, 3 = พึงพอใจปานกลาง, 2 = พึงพอใจน้อย และ 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด (Tiasuttikun et al., 2018; Srisa-ard, 2002).

กรอบแนวคิดการวิจัย

สื่อมัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยและพัฒนานำเอาภูมิปัญญาการทำไม้กวาดดอกหญ้าของคนชุมชนบ้านเกาะ มาใส่แนวคิดโดยใช้ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพัฒนานวัตกรรมสื่อมัลติมิเดียโดยใช้ตรวจสอบข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ ปราชญ์ชาวบ้าน เยาวชนและบุคคลทั่วไป ทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรมและทุนมนุษย์ในชุมชนมาขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ ดังแผนผังกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง สื่อมัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ระเบียบวิธีวิจัย

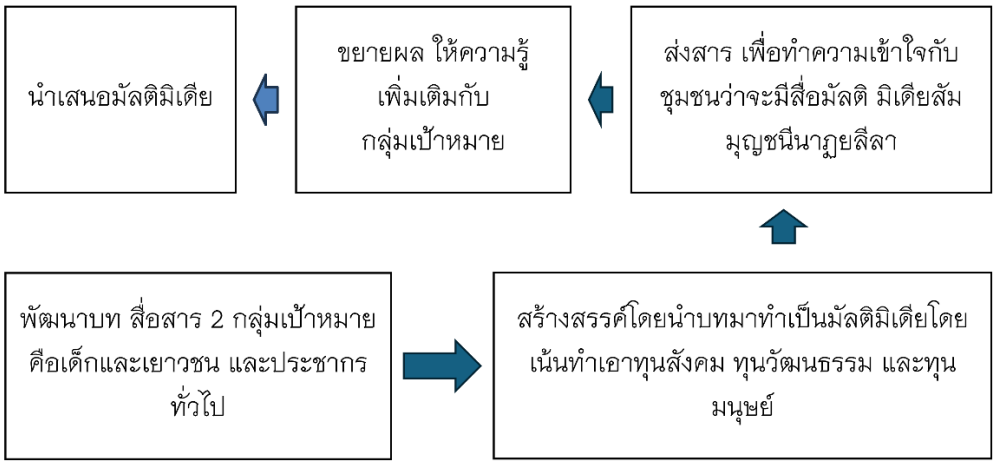
การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลภาคสนาม ประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตและการประชุมกลุ่มย่อย ดังนี้

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา การวิจัยมุ่งสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย “สัมมุญชนีนาฏยลีลา” โดยผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตการทำไม้กวาดดอกหญ้าของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของชุมชน นอกจากนี้ยังมุ่งประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อการเผยแพร่สื่อดังกล่าวในฐานะผลงานนาฏยประดิษฐ์

2. ด้านวิธีการวิจัย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอ้างอิงข้อมูลจากวรรณกรรมและใช้กระบวนการพัฒนาบทและสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายหลัก 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มเด็กและเยาวชน (นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3) จากโรงเรียนในพื้นที่ จำนวน 3 โรงเรียน คัดเลือกแบบเจาะจงโดยยินยอมเข้าร่วม และ 2) กลุ่มประชากรทั่วไปที่ใช้ไม้กวาดดอกหญ้า คือกลุ่มผู้สูงอายุ เป็นสมาชิก ชมรมเพื่อนเพลง และชมรมลีลาศเพื่อสุขภาพ จังหวัดนครศรีธรรมราช ทั้งสองกลุ่มคัดเลือกแบบเจาะจงและยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินงานประกอบด้วยขั้นสร้างสรรค์ โดยนำทุนสังคม ทุนวัฒนธรรม และทุนมนุษย์ของชุมชนมาเป็นจุดขายสำคัญในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ขั้นสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้เบื้องต้นแก่ชุมชนผ่านสื่อสั้น เช่น ติ๊กต็อก (TikTok) รวมทั้งถ่ายทอดท่ารำแก่เยาวชนและผู้สูงอายุ ขั้นขยายผล ส่งสารในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น รายการโทรทัศน์ แผ่นพับขั้นตอนการทำไม้กวาด เอกสารประกอบการเรียน และสื่อการเรียนการสอน พร้อมทั้งนำสินค้าเข้าสู่ตลาด และขั้นนำเสนอ เผยแพร่ผลงานมัลติมีเดีย “สัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์” สู่สาธารณชน ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ขั้นตอนวิธีการวิจัย เรื่อง สื่อมัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลรายงานการวิจัยเรื่อง สัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ประกอบด้วย

1.1 แบบสนทนากลุ่ม

1.2 แบบสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง และแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อที่พัฒนา ประกอบด้วย

2.1.1 สื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1.2 แผ่นพับคู่มือการทำไม้กวาดดอกหญ้าของชุมชนบ้านเกาะ

2.1.3 เอกสารประกอบการเรียนระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1.4 แบบวัดความพึงพอใจมัลติมิเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2 เครื่องมือวัดความพึงพอใจ ประกอบด้วย แบบประเมิน 3 รูปแบบหลัก

2.2.1 แบบวัดความพึงพอใจ แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อคู่มือ ซึ่งครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

2.2.2 แบบวัดความพึงพอใจเอกสารประกอบการเรียนระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบประเมินนี้มี 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียน ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

2.2.3 แบบวัดความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรม "สัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์" แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

3. ด้านระยะเวลาการวิจัย ระหว่างเดือนมกราคม 2567 – มีนาคม 2568

4. ด้านพื้นที่ในการวิจัย คือ จังหวัดนครศรีธรรมราช แบ่งกลุ่มประชากรเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

4.1 ผู้ทรงคุณวุฒิและนักวิชาการ เป็นผู้มีความรู้ความชำนาญการ มีประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ในชุมชน

4.2 ปราชญ์ชาวบ้าน

4.3 เยาวชน เป็นประชากรตัวอย่าง

4.4 บุคลากรทั่วไปที่ใช้ไม้กวาดดอกหญ้าในจังหวัดนครศรีธรรมราช

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ 1) การหาค่าร้อยละ ใช้เพื่อแสดงความถี่ของข้อมูลในรูปของร้อยละ โดยคำนวณจากสูตร ร้อยละ (P) = (ความถี่ที่ต้องการแสดง ÷ ความถี่รวมทั้งหมด) × 100 ซึ่งช่วยให้เห็นสัดส่วนของข้อมูลแต่ละส่วนได้อย่างชัดเจน 2) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้เพื่อแสดงค่ากลางของข้อมูล โดยคำนวณจากผลรวมของคะแนนทั้งหมดหารด้วยจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแทนของแนวโน้มรวมของข้อมูลที่ศึกษา 3) การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้เพื่อวัดการกระจายตัวของข้อมูล ว่ามีความแตกต่างจากค่าเฉลี่ยมากน้อยเพียงใด ค่าที่ได้นี้ช่วยแสดงถึงความแปรปรวนของข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้แบ่งออกเป็นสองวัตถุประสงค์หลัก

1. ผลการพัฒนามัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาเริ่มต้นด้วยการสร้างบทที่เน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (ทุนทางสังคม ทุนมนุษย์ และทุนสถาบัน) อย่างสร้างสรรค์ จากนั้นจึงสื่อสารความรู้ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นไปยังชุมชน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อติ๊กต๊อก (TikTok) 3 ตอน ซึ่งมาจากองค์ความรู้ของระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลา เพื่อเป็นสื่อเริ่มต้นในการประชาสัมพันธ์ และขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ กลุ่มเด็กและเยาวชน (นักเรียนมัธยมต้น) พัฒนาแผ่นพับคู่มือการทำไม้กวาดดอกหญ้า และเอกสารประกอบการเรียนระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้เป็นสื่อการสอนนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และกลุ่มผู้สูงวัย เน้นการสร้างกิจกรรมสัมพันธ์โดยนำระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลามาใช้ เนื่องจากกลุ่มนี้มีศักยภาพในการสืบสานและอนุรักษ์ภูมิปัญญา กระบวนการพัฒนามัลติมีเดียนี้ยืนยันถึงประสิทธิภาพของกระบวนการประชาสัมพันธ์สื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นระบบ และได้นำไปสู่การสร้างอาชีพใหม่ในชุมชน เช่น อาชีพตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การร้อยเครื่องประดับจากลูกปัดโนราและการขายไม้กวาดในตลาดชุมชน ล้วนสร้างรายได้และแนวทางการสร้างความยั่งยืนให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. ผลการวัดความพึงพอใจสื่อมัลติมีเดีย "สัมมุญชนีนาฏยลีลา" ก่อนการเผยแพร่ ผู้วิจัยได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านตรวจสอบความเหมาะสมของแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งพบว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.69 และ 4.88)

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มประชากรทั้ง 3 กลุ่ม แสดงให้เห็นว่า

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและนักวิชาการ พึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.77 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41) ในประเด็นต่าง ๆ เช่น ความน่าสนใจ การส่งเสริมเศรษฐกิจและท่องเที่ยวชุมชน และคุณค่าในการอนุรักษ์ภูมิปัญญา

กลุ่มปราชญ์ชาวบ้าน พึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.85 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31) ในประเด็นคล้ายกับกลุ่มแรก ยกเว้นประเด็นการพัฒนาทุนมนุษย์ สังคม กายภาพ

กลุ่มเยาวชนและผู้สูงอายุ (ผู้ใช้ไม้กวาดดอกหญ้า) พึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.95 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.084) ครอบคลุมประเด็นเดียวกันกับสองกลุ่มแรก

พร้อมกันนี้อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวทั้งทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และธรรมชาติ โดยมีวัดเขาขุนพนมและน้ำตกสำคัญหลายแห่งเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นพื้นที่เกษตรกรรมสวนสมรมที่สะท้อนวิถีชีวิตชุมชน จึงได้จัดทำเส้นทางท่องเที่ยว 8 เส้นทาง ซึ่งช่วยให้จำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นต่อเนื่องและก่อให้เกิดการกระจายรายได้สู่ชุมชน

อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น วิสาหกิจการทำไม้กวาดดอกหญ้า และการใช้สื่อสร้างสรรค์อย่าง มัลติมีเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา รวมถึงการแสดงนาฏยประดิษฐ์ในรูปแบบระบำไม้กวาด ได้มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักแก่นักท่องเที่ยว อันเป็นกลไกที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากของอำเภอพรหมคีรีอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "สื่อมัลติมีเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์" ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ทั้งสองประการ

1. การพัฒนามัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยนำเสนอกระบวนการพัฒนามัลติมีเดียที่มีคุณภาพ 5 ขั้นตอน 1) การพัฒนาบท 2) การส่งสาร 3) การขยายผล 4) การประชาสัมพันธ์เจาะลึก และ 5) การนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งยืนยันถึงประสิทธิภาพของกระบวนการก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมคือ การสร้างอาชีพใหม่ในชุมชน อาทิ อาชีพตัดเย็บเสื้อผ้าสำหรับชุดการแสดง การร้อยเครื่องประดับจากลูกปัดโนรา และการขายไม้กวาดดอกหญ้าในตลาดชุมชน ซึ่งช่วยสร้างรายได้และความยั่งยืนให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้สื่อที่พัฒนาขึ้นยังเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนสำหรับเด็กและเยาวชน รวมถึงเป็นกิจกรรมส่งเสริมสุขภาวะและสุนทรียภาพสำหรับผู้สูงอายุในชุมชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของยุทธพงษ์ ต้นประดู่และคณะ (Tonpradoo et al., 2022) กล่าวว่า การนำกาบต้นชก (ต้นลูกฆ่าแม่) เป็นพืชประจำท้องถิ่นของอำเภอกะปง จังหวัดพังงา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีคุณค่ามาออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงร่วมกับชุมชนเป็นการสร้างรายได้แก้ท้องถิ่นนั้น สามารถประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ของท้องถิ่น

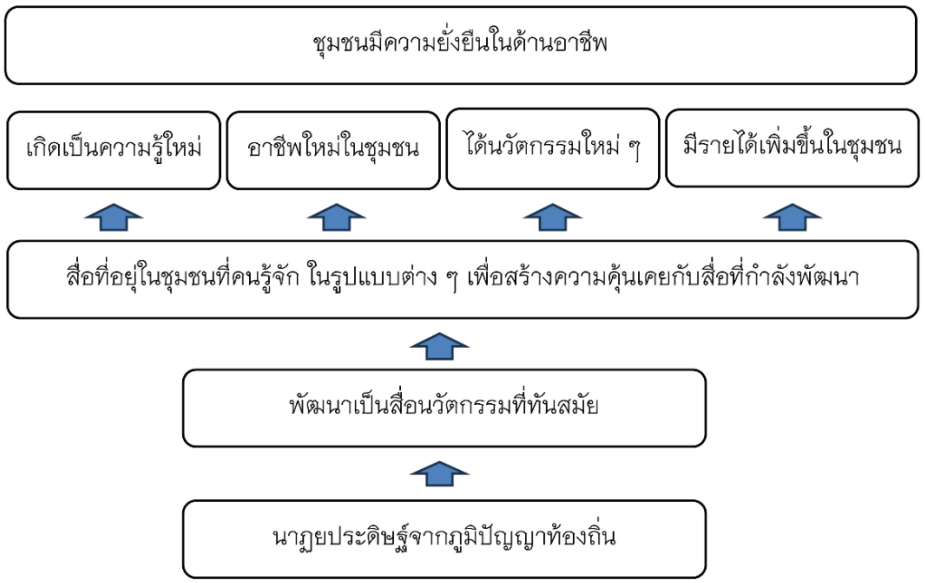
ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานของ จริญญา ตุมะแก้ว และคณะ (Tumakaew et al., 2024) ที่เน้นการสื่อสารเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อออนไลน์ พบว่าการออกแบบเนื้อหาที่น่าสนใจ การนำเสนอที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์และการผสมผสานสื่อหลากหลายช่องทางล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความดึงดูดใจและการมีส่วนร่วมแสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่วัฒนธรรมและสามารถใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้อย่างชัดเจน ชุมชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Tonpradoo, 2019) กล่าวว่า การนำอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์มานิมาประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถส่งเสริมมิติด้านความเท่าเทียมในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ โดยการเชื่อมโยงการธุรกิจประเภทต่างต่างๆ เช่น การแสดง สามารถมีส่วนในการส่งเสริมเศรษฐกิจ สังคม ความมั่นคงและจิตวิทยาชุมชนซึ่งการพัฒนานั้นต้องอยู่บนพื้นฐานของการพัฒนาบนพื้นฐานการอนุรักษ์

2. การวัดความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย แบบวัดความพึงพอใจได้รับการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิและพบว่ามีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.69 และ 4.88) เมื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสามกลุ่ม ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ/นักวิชาการ ปราชญ์ชาวบ้าน และเยาวชน/ผู้สูงอายุ พบว่าทุกกลุ่มมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.77, 4.85 และ 4.95 ตามลำดับ) โดยครอบคลุมประเด็นด้านความน่าสนใจ การส่งเสริมเศรษฐกิจและท่องเที่ยวชุมชน และคุณค่าในการอนุรักษ์ภูมิปัญญา

ผลครั้งนี้สอดคล้องกับที่อัจฉรา สุมังเกษตร และ ณรงค์ฤทธิ์ มะสุใส (Sumungkaset & Masusai, 2019) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นและงานวิจัยของ เกศรินทร์ โชคเพิ่มพูน (Chokpermpoon, 2019) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อสืบสานภูมิปัญญาและสร้างความตระหนักรู้ ซึ่งล้วนแสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียสามารถสร้างความพึงพอใจและเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีคุณภาพ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง มัลติมีเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพบองค์ความรู้ใหม่หลายประการ ได้แก่ 1) การเกิดความรู้ใหม่จากการตรวจสอบทฤษฎีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยเน้นการสร้างประสบการณ์และความเข้าใจ ผ่านการพัฒนาสื่อที่หลากหลายและสามารถเข้าถึงชุมชนได้สะดวก เช่น การใช้สื่อติ๊กต๊อก (TikTok) ซึ่งเป็นที่รู้จักในกลุ่มตัวอย่าง 2) การเกิดอาชีพใหม่ในชุมชน ทั้ง อาชีพการตัดผ้า การร้อยเม็ดลูกปัดโนราเป็นเครื่องประดับ และร้านทำพวงหรีดจากไม้กวาด 3) การเกิดนวัตกรรมใหม่จากการพัฒนาสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ เช่น แผ่นพับขั้นตอนการทำไม้กวาดดอกหญ้า เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับเยาวชนในสถานศึกษาและเอกสารประกอบการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษา 4) การสร้างความยั่งยืนด้านอาชีพของคนในชุมชน พร้อมทั้งส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้ประชาชนมีความรู้จักอำเภอพรหมคีรีเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้สามารถสรุปผลเป็นผังมโนคติที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ความรู้ใหม่ อาชีพ นวัตกรรม และความยั่งยืนของชุมชน ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ขั้นตอนกระบวนการการเกิดความรู้ใหม่ในชุมชนจากการวิจัย เรื่อง มัลติมีเดียสัมมุญชนีนาฏยลีลา: ผลงานนาฏยประดิษฐ์สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สรุป

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมจากท่ารำสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำไม้กวาดดอกหญ้าระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลาผสมผสานวัฒนธรรม วิถีความเป็นอยู่การประกอบอาชีพสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ และ 2) ศึกษาผลความพึงพอใจการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมสัมมุญชนีนาฏยลีลาการทำไม้กวาดดอกหญ้า สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวและยกระดับคุณภาพชีวิตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ ของชุมชนบ้านเกาะ อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช ประเทศไทย เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง และแบบสอบถาม จากนั้นทำการวิเคราะห์เนื้อหาและสถิติพรรณนา ผลการวิจัยพบการสร้างมัลติมิเดีย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นพัฒนาบท ขั้นสร้างสรรค์ ขั้นส่งสาร ขั้นขยายผล และขั้นนำเสนอมัลติมิเดีย สิ่งที่ได้คือ ยืนยันทฤษฎีการประชาสัมพันธ์สื่อมัลติมิเดีย แนวทางการสร้างอาชีพใหม่ในชุมชนและแนวทางสร้างความยั่งยืนของอาชีพทางภูมิปัญญา ผลการวัดความพึงพอใจ โดยผู้ทรงคุณวุฒิและนักวิชาการ ทุกประเด็น ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.77 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ โดยปราชญ์ชาวบ้าน ทุกประเด็นของข้อคำถาม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจโดยเยาวชนและผู้สูงอายุผู้ใช้ไม้กวาดดอกหญ้า ทุกประเด็นของข้อคำถามมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.95 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.084

การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของมัลติมีเดียทางวัฒนธรรมในการส่งเสริมทุนทางมนุษย์ สังคม และเศรษฐกิจ พร้อมทั้งเสริมสร้างการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและการอนุรักษ์มรดก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการนำไปใช้ประโยชน์

1) ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว: เทศบาลตำบลพรหมโลกควรนำมัลติมิเดียไปเผยแพร่กับกลุ่มนักท่องเที่ยวตามเส้นทางการท่องเที่ยว 8 เส้นทางของการท่องเที่ยวธรรมชาติ เพราะทุกเส้นทางจะต้องเข้าเยี่ยมชมวิสาหกิจชุมชนไม้กวาดดอกหญ้าและเข้าดูแลส่งเสริมเยาวชนในชุมชนที่กำลังฝึกท่ารำระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลาเพื่อไว้แสดงต้อนรับนักท่องเที่ยวสำหรับ หนุนเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนให้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สืบสานภูมิปัญญาชุมชนอย่างยั่งยืน

2) ด้านการพัฒนาชุมชน: กลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านเกาะควรนำสื่อมัลติมีเดียนี้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการนำเสนอสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรม 3) ด้านการศึกษา: โรงเรียนสถาบันการศึกษาในท้องถิ่นควรนำกระบวนการวิจัยและผลงานที่ได้ไปใช้เป็นกรณีศึกษาในการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษารู้จักนำทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนมาต่อยอดต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยเชิงผลกระทบ (Impact Assessment) เพื่อประเมินผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นจริงในชุมชนบ้านเกาะ หลังจากมีการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียไประยะหนึ่ง เพื่อวัดความคุ้มค่าและความสำเร็จในมิติของการยกระดับคุณภาพชีวิต

2) ควรมีการศึกษาเพื่อต่อยอด "ระบำสัมมุญชนีนาฏยลีลา" ไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์อื่นๆ เช่น การออกแบบของที่ระลึก, การสร้างสรรค์กิจกรรม Workshop สำหรับนักท่องเที่ยว หรือการพัฒนาเป็นการแสดงชุดเต็มสำหรับต้อนรับแขกของจังหวัด

3) ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียจากทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ใน อำเภอพรหมคีรี หรืออำเภออื่น ๆ ในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้กระบวนการวิจัยนี้เป็นต้นแบบ เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายและส่งเสริมการท่องเที่ยวในภาพรวมของจังหวัดต่อไป

References

Chokpermpoon, K. (2019). Multimedia for the wisdom and awareness of the PraDok rice vermicelli. *Journal of Humanities and Social Sciences, Burapha University, 27*(55), 1–22. https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/huso2/article/view/7514

Lertbumrungchai, K. (2022). *Script writing for video production*. https://www.slideshare.net/kha00at/script–writing–for–video–production

Laohanan, S. (2008). *Team building* (4th ed.). Handmade Sticker and Design.

Ongyingfai. (2013). *Drama*. https://www.gotoknow.org/posts/327086

Srisa–ard, B. (2002). *Introduction to research* (7th ed.). Suviriyasarn & B&B Publishing.

Sumungkaset, A. & Masusai, N. (2019). Development of multimedia and wisdom culture of organic brown rice producing of community enterprise Banjan Moo 1 Tambol Non Na Jan, Na Khu District, Kalasin Province. *Journal of Project in Computer Science and Information Technology, 5*(1), 23–32. https://ph02.tci–thaijo.org/index.php/project journal/article/view/162552

Tiasuttikun, P., Prommanee, P., Srigate, J., Meenakan, N. & Phongwarinsath, S. (2018). Attitude measurement for public health operations. *Valaya Alongkorn Review (Humanities and Social Science), 8*(2), 214–225. https://so06.tci–thaijo.org/ index.php/var/article/view/147903

Tonpradoo, Y., Pongvat, S. & Narksana, N. (2022). The study of the development model of the Arenga westerhoutti Griff shell for promoting tourism in the Andaman province. Journal of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, 9(1), 51 – 60.

Tonpradoo, Y. (2019). The Mani: A Marginalized Ethnic Group and Its Adaptation into a Cheerleading Performance. *Phuket Rajabhat University Academic Journal, 15(1),* 380–384.

Trisukon, B. (2013). *The development of multimedia*. https://kungsaychon.wordpress.com

Tumakaew, C., Sridee, S., Panyarvuttrakul, H. & Ngamsanit, S. (2024). Communication strategies to promote culture via social media of the Spark U Lanna. *Journal of Social Science and Cultural, 8*(8), 86–98. https://so06.tci–thaijo.org/index.php/JSC/article/ download/276372/184539/1144003

Udon Thani Rajabhat University. (2019). *Multimedia systems for business: Course materials*. Faculty of Management Science. https://academic.udru.ac.th/~samawan/content/ch1_ multimedia.pdf

Virunrak, S. (2004). *Principles of dance performance: A perspective*. Chulalongkorn University Press.

Wannit, P. & Sonphonngam, M. (2022). Cultural crisis changing the way of life Thai society in the digital age. *Journal of Buddhist Studies Vanam Dongrak, 9*(2), 117–126. https://so06.tci–thaijo.org/index.php/Vanam_434/article/view/259582/175423