



กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน
จังหวัดมหาสารคาม

Learning Process in Cultural Media Production by Participation of
Maha Sarakham Provincial Community

พนัส โปธิบัติ
Phanat Phothibat

Article History

Receive: October 8, 2021
Revised: December 17, 2021
Accepted: December 20, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อ และพัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม แหล่งข้อมูลในการวิจัย ซึ่งได้แก่ แหล่งข้อมูลบุคคล คือ ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และประชาชนอาศัยอยู่ที่บ้านหม้อ ตำบลเขวาสินรินทร์ อำเภอมือจ่ง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน ได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง พื้นที่ในการวิจัย ได้แก่ บ้านหม้อ ตำบลเขวาสินรินทร์ อำเภอมือจ่ง จังหวัดมหาสารคาม ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลจากภาคสนาม โดยการสำรวจ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต และการสนทนากลุ่ม ศึกษากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบการสนทนากลุ่ม สรุปและนำเสนอผลการวิจัยโดยการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งปัจจุบันชุมชนบ้านหม้อนั้นได้มีการปั้นหม้อมากขึ้นด้วยการรับคำสั่งซื้อจากพื้นที่ต่างๆ ที่ได้สั่งเข้ามาเพื่อให้กลุ่มปั้นหม้อบ้านหม้อได้ผลิตตามรายการสั่งซื้อ แต่เนื่องด้วยปัจจุบันนั้นธุรกิจชุมชนนั้นยังไม่สามารถที่จะแข่งขันกับธุรกิจที่เกิดขึ้นมาใหม่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นจะต้องแก้ปัญหาในการสร้างช่องทางประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนโดยให้ชุมชนได้ร่วมเรียนรู้กระบวนการจัดทำสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์อาชีพของตนเองนั้น 2) ผู้วิจัยได้ร่วมเก็บข้อมูลในบริบทต่างๆ ของชุมชนบ้านหม้อ ในด้านการผลิตสื่อต่างๆ ให้กับชุมชนตามความต้องการของชุมชน ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ ภาพถ่ายเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ลงใน Facebook การขายสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชัน Shopee ต่อมาได้พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนได้จัดทำสื่อทั้งหมดนี้ให้มีในชุมชนและ 3) ได้พัฒนาสื่อทางวัฒนธรรมให้ชุมชน โดยการให้ชุมชนร่วมเรียนรู้และได้ทดลองลงมือจัดทำสื่อด้วยตัวเอง โดยผู้วิจัยได้ให้องค์ความรู้ในด้านการจัดทำสื่อสมัยใหม่ให้กับสมาชิกในชุมชน เพื่อให้ชุมชนสามารถนำความรู้และสื่อทางวัฒนธรรมของชุมชนนี้ไปเผยแพร่และสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ : กระบวนการเรียนรู้ ; สื่อทางวัฒนธรรม ; การมีส่วนร่วม ; ชุมชน ; การปั้นหม้อ



ABSTRACT

This qualitative research aims to examine current conditions, problems and development's direction for the cultural media production by communities' participations in Mahasarakham Province. Sources of information are included community leaders, philosophers, villagers and people living at Ban Mo, Khwao Subdistrict and Mueang District. The Research data collected from 40 purposively samplings of informants, namely community leaders, village wisemen and people who lived at Ban Mo, Tambon Khwao, Ampphoe Muang, Maha Sarakham Province. The research methodologies apply documents and fieldwork using a survey, structured – in depth interviewer, participant observations, and focus group discussions. The research tools are included participation sheets, structured interview guide, and focus-group discussions. The results showed that 1) there are problems of cultural media' production learning process in the of by the community's engagement in Mahasarakham Province. At present, Ban Mo community has increased number of pot's production The community will produce pots by customers' demands from various areas. However, the community business cannot be able to compete with the new generation of business agencies. Therefore, the community seeks for a solution by creating public relations channels for promoting the communities' products. The community should learn about the process of creating media to promote their own career groups. 2) The researchers have collected the data in various contexts of community's media productive activities. By this means, the research team intend to introduce and educate the Ban Mo community's members in regards to production of various techniques of media production including visual media, photos, basic introduction of social media marketing by posting products on Facebook, selling products via the website Shopee. Next step, the research team aims to develop and produce cultural media by community participation. All of this media has been made available to the community and 3) This project also developed cultural media by allowing the community to learn, practice and explore by themselves. The researcher service useful academic knowledge in developing contemporary media for the community. The effective outcome of this project occurs when the community can apply knowledge to develop and create their own cultural media for advertising products. The community members can also share knowledge of producing contemporary media for increasing the their income.

Keywords : Learning Process ; Cultural Media ; Participation ; Community ; Pottery

บทนำ

ชนชาติไทย เป็นชาติที่มีมรดกทางวัฒนธรรมอันแสดงถึงเอกลักษณ์ ศักดิ์ศรี ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความเจริญรุ่งเรืองของชาติไทย รวมทั้งเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาจิตใจเศรษฐกิจและสังคม ของไทยมาอย่างยาวนานจนสามารถรักษาความเป็นไทยไว้สืบมาจากรุ่นสู่รุ่น อีกทั้งมีพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ทรงทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของชาติพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 พระราชทานพระบรมราโชวาทไว้ว่า “งานด้านการศึกษาศิลปะและ วัฒนธรรมเป็นงานสร้างสรรค์ความเจริญทางด้านปัญญาและจิตใจ ซึ่งเป็นเหตุและองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของความเจริญด้านอื่นทั้งหมด และเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เรารักษา และดำรงความเป็นไทยไว้ได้สืบไป” (Ministry of Culture, 2019) การจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรม เป็นการยืนยันถึงความสำคัญของงานด้านศิลปะ และวัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยให้ชาติไทย อีกทั้งกระแสโลกาภิวัตน์กับสังคมไทย นับตั้งแต่ปี พ.ศ.2540 วิฤกตเศรษฐกิจได้เกิดขึ้นกับประเทศไทยซึ่งเป็นบทเรียนที่ดีในการวางแผนการพัฒนาประเทศ โดยทำให้เห็นความสำคัญของแนวทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยที่เน้นความพอเพียงเป็นพื้นฐานก่อน ถ้ามองย้อนหลังไปในอดีตเราจะเห็นว่าปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดวิฤกตเศรษฐกิจที่สำคัญๆ คือ 1. อิทธิพลจักรวรรดินิยมตะวันตกค่อยๆ กลืนวัฒนธรรมไทย และแทรกแซง



กิจการภายในของประเทศ และต้นทุนความมั่นคงของประเทศผ่านเครื่องมือ 4 อย่างได้แก่ สถาบันการเงิน นักการเมืองที่ทุจริต ระบบประชาธิปไตยแบบยัดเยียดเสียงข้างมากเป็นหลักและสื่อมวลชน 2. แนวทางการพัฒนาของประเทศ ในช่วงที่ผ่านมา รัฐบาลส่งเสริมการพัฒนาแบบรวมศูนย์หรือเอาเงินเป็นตัวตั้งมุ่งกระจายเงินไปสู่ชนบท โดยไม่คำนึงถึงการหาแนวทางเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืนสำหรับสมาชิกในชุมชน แต่เน้นส่งเสริมให้สมาชิกผลิตเพื่อส่งออก และทำรายได้แทนการปลูกเพื่อให้ออกเพียงต่อการบริโภคภายในครัวเรือน ผลการพัฒนาดังกล่าวทำให้สมาชิกในชุมชนคุ้นเคยกับการก่อกวนไม่สนใจการออม มีการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยหรือลงทุนเกินตัว และวางแผนการใช้จ่ายเงินโดยขาดความรอบคอบ ทำให้ขาดการเตรียมพร้อมในการรับมือกับวิกฤตเศรษฐกิจ 3. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีส่วนทำให้เกิดวิกฤตในสังคมไทย โดยในปัจจุบันคนส่วนใหญ่ไม่คิดช่วยเหลือสังคม วัฒนธรรมที่ดั่งงามแต่ดั้งเดิมถูกทำลาย มีการรับเอาวิถีการดำเนินชีวิตจากต่างประเทศมา โดยไม่ปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของประเทศไทย เพราะถูกความเจริญของวัฒนธรรมตะวันตกแทรกเข้ามาในรูปแบบการบริโภคเงิน กลายเป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิต การเน้นสร้างความสำเร็จ ทำให้เกิดการแย่งชิงทรัพยากรเช่นป่าไม้และทรัพยากรทางทะเล เพื่อนำไปส่งเสริมความกินดีอยู่ดีทางวัตถุ (Srisongkoh, 2019).

การผลิตสื่อมีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากการสื่อสารในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากการสื่อสารในยุคดั้งเดิม ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยี การสื่อสารทำให้ผู้คนสามารถเชื่อมต่อกันได้ง่ายและเอื้อให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่ไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ เวลา การสื่อสารในปัจจุบันเป็นการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ข้อมูล ข่าวสาร ถูกจัดเก็บและส่งต่อในรูปแบบสื่อดิจิทัล พฤติกรรมการสื่อสารของคนยุคดิจิทัลจะใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก ซึ่งเป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ทำให้ การสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปจากการใช้สื่อแบบดั้งเดิม โดยเพิ่มศักยภาพของการสื่อสารมากขึ้น เป็นการสื่อสารแบบสองทาง เน้นให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารกลายเป็นผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน โดยสามารถผลิตและกระจายเนื้อหาสาร ทั้งที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ทั้งรูปแบบบล็อกไมโครบล็อกเว็บไซต์เครือข่ายทาง สังคม เป็นต้น พฤติกรรมของผู้รับสารก็เปลี่ยนจาก Passive เป็นผู้รับสารที่ Active มากขึ้นรวมถึงการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปในการขยายประสบการณ์ของตนให้มากยิ่งขึ้นทำให้เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดการรับรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ของผู้รับสาร (Ratano and Somwang, 2017)

ในระดับชุมชนได้มีแนวคิดการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน “การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community base sustainable tourism) คือการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม กำหนดทิศทางโดยชุมชนจัดการโดยชุมชนเพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของมีสิทธิในการจัดการดูแล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน” โดยมองว่าการท่องเที่ยวต้องทำงานครอบคลุม 5 ด้าน พร้อมกัน ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยมีชุมชนเป็นเจ้าของและมีส่วนในการจัดการ นอกจากนี้การท่องเที่ยวยังสามารถเป็นเครื่องมือในการพัฒนา โดยใช้การท่องเที่ยวเป็นเงื่อนไขและสร้าง โอกาสให้องค์กรชุมชนเข้ามามีบทบาทสำคัญในการวางแผนทิศทางการพัฒนาชุมชนของตนในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชุมชนที่มีแนวโน้มว่าการท่องเที่ยวจะรุกคืบเข้าไปถึง หรือต้องการเปิดเผยชุมชนของตนให้ เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ให้มีการสร้างให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผน การบริหารจัดการทรัพยากร และกระจายอำนาจการตัดสินใจโดยเน้นความสำคัญของการจัดการธรรมชาติแวดล้อมและใช้การท่องเที่ยวสามารถดำรงความเป็นไทยไว้ได้สืบไปอย่างมีศักดิ์ศรี จังหวัดมหาสารคามมีองค์ความรู้ ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอยู่มากมาย ที่สามารถเผยแพร่ให้กับคนรุ่นหลังได้ศึกษา เรียนรู้ และอนุรักษ์สืบไป การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม มีประเด็นการศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหา แนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม และพัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรม จังหวัดมหาสารคาม เนื่องจากบ้านหม้อ ตำบลเขวาสินรินทร์ อำเภอมือเหล็ก จังหวัดมหาสารคาม นั้นมีมรดกทางภูมิปัญญา วัฒนธรรม การปั้นหม้อที่มีการสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น แต่ยังไม่ได้มีการเผยแพร่ และถ่ายทอดการเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ ภูมิปัญญาต่างๆ ของชุมชนให้กับคนรุ่นหลังหรือผู้ที่มีความสนใจได้ศึกษาเรียนรู้เท่าที่ควร เนื่องจากผู้ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในส่วนนี้ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุจึงยังไม่สามารถใช้เทคโนโลยีในการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆ ได้ ดังนั้นหากนำสื่อสมัยใหม่มาเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ศึกษาเรียนรู้ถึงองค์ความรู้ของชุมชน เก็บรวบรวมองค์ความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้เข้ากับเทคโนโลยีเพื่อผลิตสื่อให้เป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ต่อไปได้ โดยการศึกษากระบวนการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมในครั้งนี้ เน้นกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งต่อองค์ความรู้ ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อการผลิตสื่อเผยแพร่ทางด้านวัฒนธรรม อีกทั้งเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมให้กับชุมชนสืบไป (Pawuttanon, 2019)



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม
3. เพื่อพัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของการปั้น

Royal Institute Dictionary (2019) อธิบายว่า การปั้นหมายถึง การที่ผู้เรียนได้กระทำหรือลงมือปฏิบัติการด้านการปั้นโดยนำเอาวัสดุอ่อนๆ เช่น ขี้ผึ้ง ดินเหนียว มาปั้นเป็นรูปต่างๆ ตามต้องการ เช่น ปั้นรูปคน รูปสัตว์ เป็นต้น

Anornprapa (2019) กล่าวว่า การปั้นหมายถึง การนำวัสดุที่เป็นเนื้อ อ่อนที่สามารถเปลี่ยนรูปได้ เช่น ขี้ผึ้ง ดินเหนียว กระจกผสมแก้ว ขี้เลื่อยผสมแก้ว ปูนปลาสเตอร์ เป็นต้นมาผ่านกระบวนการในการเพิ่มวัสดุให้เกิดเป็นรูปทรงตามต้องการโดยใช้มือ และวัสดุอุปกรณ์ชนิดต่างๆ ช่วยในการสร้างงานปั้น นอกจากนี้งานปั้นยังเป็นงานศิลปะที่สามารถสัมผัสกับส่วนลึกตี้นหนา และบางได้ตามความจริง

Pawuttanon (2019) กล่าวว่า การปั้นหมายถึง การนำเอาวัสดุอ่อนที่สามารถรวมกันได้ หรือแบ่งแยกออกจากกันได้ เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง มาตกแต่งทำเป็นรูปทรงต่างๆ ตามต้องการ โดยวิธีขยำ บีบ นวด ตัด ชัด ขูด ปะ เป็นต้นจากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการปั้นหมายถึง การนำเอาวัสดุเนื้ออ่อนที่ได้จากวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์ ที่สามารถแยกหรือเปลี่ยนรูปได้ มาผ่านกระบวนการในการเพิ่ม-ลดวัสดุ หรือตกแต่งให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ ตามต้องการ โดยการบีบ ขยำ ชัด ปะ ขูด และนวด

ความสำคัญของเครื่องปั้นดินเผา

ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผามีมากมายหลากหลายชนิด แต่ละชนิดให้ประโยชน์ และมีบทบาทต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์ในลักษณะต่างๆ รวมถึงยังมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันของผู้คน จึงพอสรุปประเด็นความสำคัญของผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ได้ ดังนี้

1) ความสำคัญด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ด้วยเหตุที่เครื่องปั้นดินเผา มีลักษณะเฉพาะ คือ มีความแข็งแรง คงทน ดังนั้น นักโบราณคดีจึงค้นพบโบราณวัตถุที่เป็น เครื่องปั้นดินเผาชนิดต่างๆ มากมาย ซึ่งเครื่องปั้นดินเผาที่เป็นโบราณวัตถุเหล่านั้น ถือว่าเป็นข้อมูลสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ให้นักประวัติศาสตร์และโบราณคดี สามารถอธิบายวิถีชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงประเพณีความเชื่อ และพิธีกรรม ของคนในสังคมยุคนั้นๆ ได้ เช่น การค้นพบเครื่องปั้นดินเผา ในหลุมศพของคนยุคโบราณที่บริเวณบ้านเชียง อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี ซึ่งมีอายุเก่าแก่ ประมาณ 6,000 ปี (Leesuwan, 1993)

2) ความสำคัญด้านประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผามี ความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพราะสามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้มากมาย ตั้งแต่ภาชนะเครื่องใช้สอยต่างๆ เช่น ถ้วย ชาม โอ่ง อ่าง กระจก แก้วน้ำ ขูดชา กาแฟ เป็นต้น นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ทางเซรามิกยังมีคุณสมบัติพิเศษต่างๆ เช่น ไม่เป็นสนิม มีความแข็งแรงสูง สามารถ ทนต่อแรงกดได้ 50,000-100,000 ต่อดารานิ้ว และยังเป็นฉนวนต่อกระแสไฟฟ้า จึงนับว่าเป็น วัสดุดิบที่เป็นประโยชน์ในงานอุตสาหกรรมต่างๆ เช่น ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการก่อสร้างจำพวก อิฐ ท่อน้ำ กระเบื้องโค้ง กระเบื้องปูพื้น เครื่องสุขภัณฑ์ เป็นต้น (Prompruk, 1980)

3) ความสำคัญด้านศิลปะหรือสุนทรีย์ หากพิจารณาในด้านศิลปะหรือ ด้านความงาม ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีเอกลักษณ์ทางด้านความงามที่โดดเด่น ทั้งในด้านรูปทรง สี สัน ตลอดจนลวดลาย อันเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ซึ่งก็เกิดจากการใช้วัสดุ หรือวิธีการเผาที่แตกต่างกัน สามารถสืบสานถึงอารยธรรม ธรรมเนียม ด้านความงามของชุมชนนั้นๆ ดังจะเห็นได้จากเครื่องปั้นดินเผาที่มีชื่อเสียงของประเทศต่างๆ เช่น เครื่องปั้นดินเผาแบบถังใส (Kang His) ของประเทศจีน และเครื่องปั้นดินเผาเบญจรงค์ของไทย เป็นต้น

4) ความสำคัญด้านเศรษฐกิจและสังคม เนื่องจากเครื่องปั้นดินเผามีคุณสมบัติที่หลากหลาย นอกเหนือจากด้านประโยชน์ใช้สอยแล้ว ก็ยังมีคุณสมบัติด้านความสวยงาม คงทน อีกด้วย จึงทำให้เครื่องปั้นดินเผากลายเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ทำให้ผู้ผลิต ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผามีรายได้ที่เพิ่มขึ้น และยังส่งผลต่อชุมชนนั้นๆ ให้ต้องพัฒนา ปรับปรุง



คุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้ได้มาตรฐานขึ้น ซึ่งอาจจะต้องมีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ แนวคิดจากชุมชนอื่นๆ แล้วพัฒนาขึ้นเป็นอุตสาหกรรมในครัวเรือน และอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ต่อไป

ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ที่สามารถเป็นข้อมูลในการค้นคว้า ศึกษา และประโยชน์ทางการใช้สอยในชีวิตประจำวันของมนุษย์รวมถึงความงามที่มีคุณค่าทางด้านจิตใจ พร้อมทั้งยังส่งผลกับการสร้าง อาชีพสร้างรายได้ในอีกทางหนึ่งเพราะฉะนั้นเครื่องปั้นดินเผาจึงมีความจำเป็นต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย

ความหมายของสื่อ

สื่อมีบทบาทสำคัญมากในสังคมยุคปัจจุบัน เพราะเป็นตัวเชื่อมโยงทั้งข้อมูลความรู้ และเชื่อมโยงการบริหารงานระหว่างผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา การเข้าใจความหมายของคำว่าสื่อ อย่างถูกต้องยังส่งผลให้เกิดการบวนการเชื่อมโยงที่มีสาระสำคัญในหลายๆประการ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2543 ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อ(กริยา) หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย ชักนำให้รู้จักกัน สื่อ (นาม) หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน นอกจากนี้ยังมีความหมายที่ใกล้เคียงกับคำว่าสื่อ ได้แก่คำว่า การติดต่อสื่อสาร ซึ่ง หมายถึง การถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริง ความรู้สึก ความเครียด หรือการกระทำต่างๆ โดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในที่นี้หมายถึงการเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ ทัศนคติและพฤติกรรมที่แสดงออกโดยเปิดเผย (Rogers, 1976)

ประเภทของสื่อ

สื่อสามารถจำแนกตามลักษณะได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ เอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งมีอยู่หลายชนิด เช่น เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร รายงาน และอื่นๆ 2) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้น หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ต การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม และ 3) สื่ออื่นๆ เช่น สื่อบุคคล ซึ่งสามารถถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น หรือ สื่อกิจกรรม ที่กำหนดหรือสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการฝึกทักษะความรู้ และสื่อวัสดุ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น เครื่องมือช่าง แผนที่ หุ่นจำลอง และอื่นๆ

สื่อโฆษณา คือ ช่องทางการติดต่อสื่อสารทั้งหมด (Channels of Communication) ซึ่งนำข่าวสารจากผู้ทำโฆษณา (Advertiser) ไปยังผู้รับสื่อ (Audience) (Teepapal, 2002) สื่อแต่ละประเภทมีคุณลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกัน แต่สื่อต่างก็มี จุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) หรือข้อจำกัด (Limitations) แตกต่างกัน รวมทั้งการนำไปใช้ ประโยชน์ในการสื่อสารตลาดได้ไม่เท่ากัน การแบ่งประเภทของการโฆษณาตามลักษณะของสื่อที่นำมาใช้ (Fill Chris, 1995) โดยเฉพาะการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต (Internet Advertising) คือการนำภาพ โฆษณาลงในเว็บไซต์ของคนอื่นที่มีชื่อเสียง และมีผู้นิยมเปิดเข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก เนื่องจากระบบ อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นทุกวัน เพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวางทั่วโลก และเป็นกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง ข้อดีของสื่อทางอินเทอร์เน็ต พอสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (1) เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการโดยตรง (2) สามารถให้ข้อมูลข่าวสารและรายละเอียดได้ตามที่ต้องการ (3) สามารถวัดผลตอบกลับการสื่อสารได้ในทันทีด้วยตัวตัวเอง (4) มีค่าใช้จ่ายต่ำ ข้อเสียของสื่อทางอินเทอร์เน็ต พอสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (1) เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม (2) ข้อจำกัดทางด้านความเร็วของระบบเครือข่าย

Marshall McLuhan (1964) นักสื่อสารมวลชนจากสำนักโทรอนโตศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎี เทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด โดยมีแนวคิดที่ว่า ระบบสื่อสารมวลชนที่เกิดขึ้นใหม่ทำให้โลกกลายเป็นหมู่บ้านโลก (Global Village) ที่ทุกคนเป็นสมาชิกของหมู่บ้านเดียวกัน ระบบเทคโนโลยีเชื่อมโลกเข้าไว้ด้วยกันจนกลายเป็นระบบสังคมเดียว คือ มีระบบการเมืองและวัฒนธรรมเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงของระบบเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบเทคโนโลยีสื่อสาร ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของมนุษย์ คือ สื่อขยายประสบการณ์ด้านผัสสะของมนุษย์ โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมากจนราวกับว่าทำให้คน จำนวนมากสามารถจะไปรู้เรื่องไหนก็ได้ (Space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว (Time) เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้อุปสรรคด้านระยะทางและเวลากลายเป็นเรื่องไร้ความหมาย

Manuel Castells (1996) แสดงทัศนะเกี่ยวกับการสื่อสารในยุคดิจิทัลว่าเป็นการเปลี่ยนรูปโฉมภูมิสังคมของมนุษย์ (Social Landscape of Human Life) อย่างล้ำลึกโดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ การปฏิวัติทางเทคโนโลยี ” ซึ่งมีแกนกลางอยู่ที่เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องจักรสำคัญในการ ปรับเปลี่ยนพื้นฐานทางวัตถุของสังคม (The Material Basis of Society) ไปสู่รูปแบบใหม่อย่าง รวดเร็วต่างจากการเปลี่ยนแปลงในอดีตที่มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป แต่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20



เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดรูปแบบทางสังคมใหม่ซึ่งก่อให้เกิดวัฒนธรรมทางวัตถุ ซึ่งสังคมสมัยใหม่ คือ สังคมที่ถูกผลักดันขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็นตัวกำหนดวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิต ของคนสมัยใหม่ที่เชื่อมโยงและสร้างเครือข่ายของการปฏิสัมพันธ์ระดับโลก (Global Network of Global Interaction) สร้างอาณาบริเวณครอบคลุมที่กว้างขวาง (Pervasiveness) และมีอิทธิพล ต่อการกระตุ้นให้เกิดสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ แทรกซึมเข้าไปในกระบวนการทำงานภายใน องค์การและกิจกรรมทุกด้านของมนุษย์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

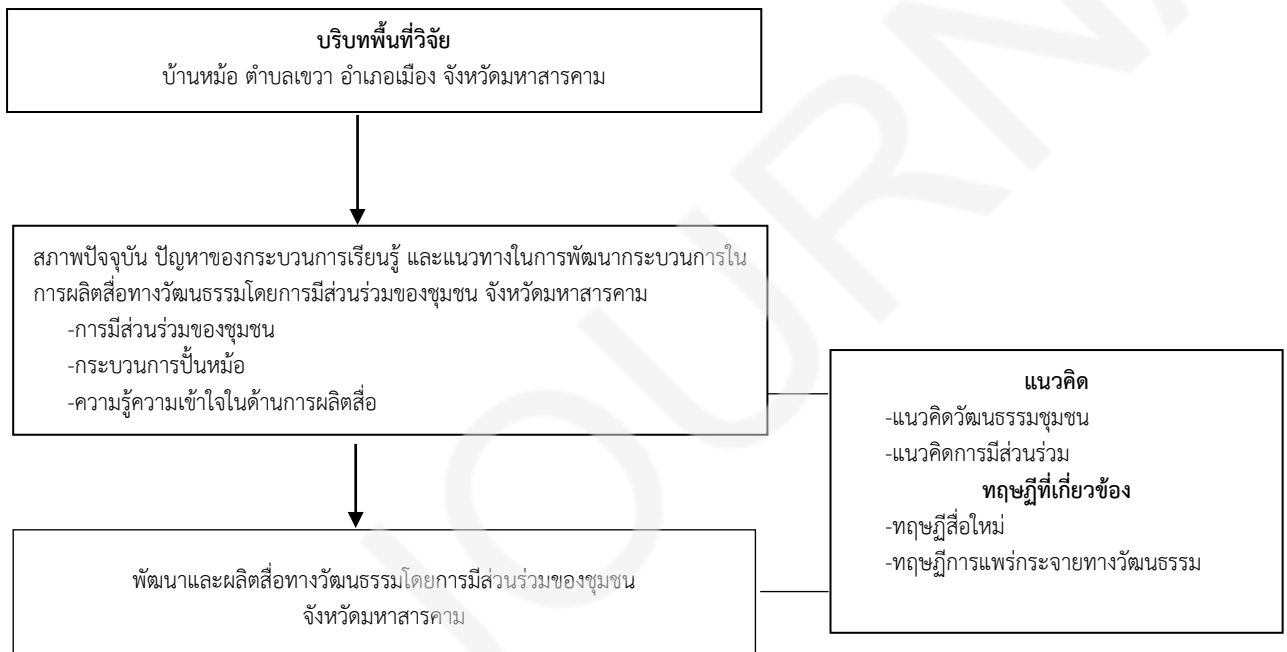
Bangthamai, Boonprasert and Saneewong Na Ayuthaya (2015) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า 1.แหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบๆ ตั้งอยู่ในท้องที่หมู่ 5 บ้านหนองเปล้า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสถานที่สำคัญทาง ประวัติศาสตร์ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ยุคหินใหม่ มีอายุราว 3,500-4,000 ปี โดยในการจัดแสดงที่ศูนย์เรียนรู้ ชุมชนหนองราชวัตร มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วนมาจัดแสดงไว้ 2.แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร รวมทั้งส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถาบันต่างๆ ในชุมชนที่มีความต้องการสื่อ การเรียนรู้ชุดนี้ และจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ 3.ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ผลการทดลองใช้สรุปได้ดังนี้ 3.1 ด้านผลผลิตของโครงการ ได้ผลผลิต ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) สื่อประเภท สิ่งพิมพ์โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จำนวน 4 ฐานกิจกรรม 3.2 ด้านผลกระทบที่เกิดขึ้น 1) หน่วยงานบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ผู้นำและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนา แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) โรงเรียนในเขตที่ตั้ง ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้เล็งเห็นถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพที่ตนมีโดยใช้แหล่ง เรียนรู้ในชุมชนของตน 3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้รับการสนับสนุนในด้านการ พัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น 4) ผลกระทบด้านอื่นๆ เกิดได้ขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบสื่อ มัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ 3.3 ด้านความยั่งยืน 1) ได้นำแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปประยุกต์ต่อยอด สำหรับการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่คนในชุมชน ในวาระ 2) ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) ทำให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน

Wiryawit (2016) ได้ศึกษาการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางสมุนไพร ภูมิศึกษา : วิสาหกิจชุมชนปาริชาติ เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร จากการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม พบว่า การศึกษาสภาพปัจจุบันของวิสาหกิจชุมชนปาริชาติ มีการใช้ บรรจุภัณฑ์และฉลากที่ไม่มีจุดเด่นและไม่สามารถดึงดูดผู้บริโภค ส่วนในด้านสื่อประชาสัมพันธ์ ไม่มีเอกสารประชาสัมพันธ์ แคตตาล็อกสินค้า และไม่มีสื่อวีดิทัศน์เพื่อแนะนำบริษัทและสินค้า ดังนั้น จึงมีการศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาบรรจุ- ภัณฑ์ ฉลาก และสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อให้มีความสวยงาม ทันสมัย ทำให้มีจุดดึงดูดความสนใจลูกค้าเพิ่มขึ้น การประเมิน ผลบรรจุภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์ พบว่า ประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจในระดับมาก

Mahaweerawat and Masusai (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮาง วิสาหกิจชุมชน กลุ่มข้าวฮางก้องบ้านจาน หมู่ 1 ตำบลโนนจาน อำเภอนาคู จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการทำข้าวฮางมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย การแช่ข้าว การนึ่งข้าว การผึ่งข้าว การสีข้าว การเก็บสิ่งเจือปน และการบรรจุ ภัณฑ์เพื่อจำหน่าย 2) สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะการทำงานแบบนำเสนอ ประกอบด้วย 4 เมนูหลัก คือ ภูมิปัญญาข้าวฮาง องค์ความรู้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮาง วิสาหกิจชุมชนกลุ่มข้าวฮางก้องบ้านจาน และวีดิทัศน์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การทำข้าวฮาง มีผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อ มัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮางพบว่า อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากนักวิชาการมาเป็นแนวทางในการวิจัย ประกอบด้วย แนวคิดวัฒนธรรมชุมชนของ Wannasiri (1997) ที่กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ วิถี ชีวิตของบุคคลที่เป็นมรดกของสังคมที่ได้รับการถ่ายทอดกันมา แนวคิดการมีส่วนร่วมของ Techarin (1984) คือ กระบวนการที่รัฐบาลทำการส่งเสริม ชักนำและ สร้างโอกาสให้กับประชาชนในชุมชนทั้งส่วนบุคคล กลุ่มชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือหลายเรื่องร่วมกัน ทฤษฎีสื่อใหม่ของ Poster (1995) ที่กล่าวว่า สื่อใหม่ คือ การเข้าสู่สื่อยุคใหม่เนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์เปลี่ยนไปเป็นระบบโต้ตอบ และการสื่อสารในระบบเครือข่ายโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของ Wannasiri (1997) กล่าวว่า เมื่อวัฒนธรรมแพร่จากศูนย์กลางไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมข้างเคียงที่มีอยู่แล้วย่อมมีการเรียนรู้และรับรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อให้มีความกลมกลืนกับความเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง มาร่วมวิเคราะห์ในการวิจัยครั้งนี้ สามารถแสดงกรอบแนวคิดการวิจัยได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

แหล่งข้อมูลในการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม” ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document) เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม (Field Study) โดยการสำรวจ (Survey) สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) สังเกต (Observation) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ศึกษากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้ ด้านเนื้อหา ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา รวบรวมข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมบ้านหม้อ ตำบลเขวาสี อำเภอมือ จังหวัดมหาสารคาม โดยมีแหล่งข้อมูลบุคคลซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นชุมชนและมีสมาชิกที่ประกอบอาชีพปั้นหม้อมาอย่างยาวนานและมีอัตลักษณ์ของชุมชนที่ชัดเจน แบ่งออกเป็น กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ จำนวน 20 คน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน 5 คน คือ ผู้ใหญ่บ้าน ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน และสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล ปราชญ์ชาวบ้าน 5 คน คือ ผู้ที่ความรู้ความเชี่ยวชาญในการปั้นหม้อไม่น้อยกว่า 20 ปี



และประชาชนชุมชนบ้านหม้อ ตำบลเขวา จำนวน 10 คน คือ ผู้ประกอบอาชีพปั้นหม้อในชุมชน โดยการสัมภาษณ์เจาะลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม และแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม และกลุ่มบุคคลทั่วไป จำนวน 20 คน คือ ลูกค้า พ่อค้าคนกลาง นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ โดยการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาข้อมูลประกอบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนออกสู่วงกว้าง โดยใช้ระยะเวลาในการวิจัยระหว่างเดือนพฤษภาคม 2561 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสำรวจ สภาพปัจจุบันของบ้านหม้อ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาแนวทางและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาสื่อทางวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์การวิจัย หากคุณภาพเครื่องมือโดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Methodological Triangulation) วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสำรวจ สภาพปัจจุบันของบ้านหม้อ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาแนวทางและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาสื่อทางวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์การวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งข้อมูลเอกสารและข้อมูลภาคสนามทั้งวิธีการสำรวจ สัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม เพื่อรวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม และแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม โดยใช้ระยะเวลาในการวิจัยระหว่างเดือนพฤษภาคม 2561 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2562

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูล ความถูกต้องจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม”

มีผลการวิจัยตามประเด็นดังนี้

1. สภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม ปัจจุบันชุมชนบ้านหม้อนั้นได้มีการปั้นหม้อมากขึ้นด้วยการรับคำสั่งซื้อจากพื้นที่ต่างๆที่ได้สั่งเข้ามาเพื่อให้กลุ่มปั้นหม้อบ้านหม้อได้ผลิตตามรายการสั่งซื้อ ไม่เพียงแค่มือที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่นของชุมชนเพียงอย่างเดียวแต่ทุกอย่างที่เป็น การปั้น ชุมชนก็สามารถที่จะผลิตได้ตามรายการสั่งซื้อซึ่งชุมชนได้พัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์มาเรื่อยๆตามความเชี่ยวชาญ และถ่ายทอดองค์ความรู้และกระบวนการปั้นหม้อให้กับคนในชุมชนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ปั้นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่างๆขึ้นมาอีกเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการสร้างสรรค์โดยคนในชุมชนเพิ่มมูลค่าให้กับตัวสินค้าที่ปั้นโดยชุมชน เนื่องด้วยปัจจุบันนั้นธุรกิจชุมชนนั้นยังไม่สามารถที่จะแข่งขันกับธุรกิจที่เกิดขึ้นมาใหม่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพทั้งที่คนในชุมชนก็มีแนวคิดสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์จากการปั้นที่ไม่ได้ด้อยไปกว่านักปั้นรุ่นใหม่แต่ด้วยการประชาสัมพันธ์ของธุรกิจชุมชนนั้นยังประสบปัญหาในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่อยู่ เป็นผลให้การจำหน่ายนั้นลดน้อยลงเนื่องด้วยการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนนั้นยังไม่มีเท่าที่ควรจึงมีความจำเป็นต้องแก้ปัญหาการสร้างช่องทางประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนโดยให้ชุมชนได้ร่วมเรียนรู้กระบวนการจัดทำสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์กลุ่มอาชีพของตนเองได้อย่างยั่งยืนสืบไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wiriyawit (2016) พบว่า วิชากิจชุมชนปารีชาต มีการใช้ บรรจุภัณฑ์และฉลากที่ไม่ดึงดูดและไม่สามารถึงดูดผู้บริโภค ส่วนในด้านสื่อประชาสัมพันธ์ ไม่มีเอกสารประชาสัมพันธ์ แคตตาล็อกสินค้า และไม่มีสื่อวีดิทัศน์เพื่อแนะนำบริษัทและสินค้า



ภาพที่ 2 กระบวนการปั้นหม้อ

2. แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม จากการศึกษาพบว่า แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม นั้นผู้ศึกษาได้ร่วมเก็บข้อมูลในบริบทต่างๆ ของชุมชนบ้านหม้อในด้านการผลิตสื่อต่างๆ ให้กับชุมชนตามที่ชุมชนต้องการ โดยการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน เสนอข้อคิดเห็นของผู้วิจัยต่อชุมชนเพื่อให้ชุมชนได้เสนอแนวคิด แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมเรียนรู้องค์ความรู้จากชุมชน ตั้งแต่การวางแผนขึ้นรูป การขึ้นรูปปั้น การเผา ตลอดจนสิ้นสุดกระบวนการผลิตเพื่อจัดจำหน่าย สะท้อนให้เห็นกระบวนการของชุมชนเพื่อสร้างเรื่องราวของวิถีชีวิต ภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน และนำมาพัฒนากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนจนได้ข้อสรุป ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ ภาพถ่ายเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ลงในFacebook การขายสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชัน Shopee ที่สามารถซื้อขายสินค้าออนไลน์ เป็นตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ทักษะ ประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์ คุณค่าของมรดกภูมิปัญญาของชุมชนให้คนรุ่นหลังที่มีความสนใจได้สืบทอด ภูมิปัญญาการปั้นหม้อของชุมชนบ้านหม้อสืบไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Mahaweerawat and Masusai (2019) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮาง วิสาหกิจชุมชน กลุ่มข้าวฮางอกฮางกล้องบ้านจาน พบว่าสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะการทำงานแบบนำเสนอ ประกอบด้วย 4 เมนูหลัก คือ ภูมิปัญญาข้าวฮาง องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮาง วิสาหกิจชุมชนกลุ่มข้าวฮางอกฮางกล้องบ้านจาน และวีดิทัศน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮาง มีผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อ มัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำข้าวฮางพบว่า อยู่ในระดับมาก



ภาพที่ 3 กระบวนการตากหม้อ

3. พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม จากการศึกษาพบว่า พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม นั้นผู้วิจัยได้จัดทำสื่อหลังจากที่ได้ประชุมศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาสื่อทางวัฒนธรรมกับชุมชน ได้จัดทำ Page Facebook โดยมีข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพบ้านหม้อ ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา กระบวนการผลิตสินค้าจากการปั้น รายละเอียดสินค้า และราคา มีภาพถ่ายสินค้าประกอบกับรายละเอียดของสินค้า ข้อมูลการติดต่อ และเส้นทางการเดินทางมาที่บ้านหม้อ จัดทำวีดิทัศน์เพื่อแสดงกระบวนการปั้นหม้ออย่างละเอียดทุกขั้นตอน สะท้อนคุณค่าของวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน อีกทั้งประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเพื่อให้ผู้รับชมได้ให้ความสนใจในมรดกภูมิปัญญาชุมชน การนำสินค้าจำหน่ายบนสื่อโซเชียลมีเดีย แอปพลิเคชัน Shopee เป็นสื่อที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ในการนำสินค้าเพื่อลงขาย โดยการนำภาพผ่านผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการปั้นทั้งหมดของชุมชนบ้านหม้อนั้น ลงจำหน่ายและ



กำหนดราคาพร้อมช่องทางการจัดส่งสินค้า ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ชุมชนเรียนรู้ในการจัดทำสื่อทั้งหมดนี้เพื่อให้ชุมชนสามารถควบคุมดูแลสื่อต่างๆเหล่านี้ได้ พร้อมวิธีการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากการใช้สื่อเพื่อให้ชุมชนมีรายได้เสริมจากการจำหน่ายสินค้าในรูปแบบเดิมสืบไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Bangthamai, Boonprasert and Saneewong Na Ayuthaya (2015) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ผลกระทบด้านอื่นๆ เกิดได้ขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบสื่อ มัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ ด้านความยั่งยืน 1) ได้นำแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปประยุกต์ต่อยอด สำหรับการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่คนในชุมชน ในวาระ 2) ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทำให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน



ภาพที่ 4 วีดิทัศน์การปั้นหม้อ

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม” โดยมีประเด็นวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ สภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อ แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม สรุปผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งปัจจุบันชุมชนบ้านหม้อนั้นได้มีการปั้นหม้อมากขึ้นด้วยการรับคำสั่งซื้อจากพื้นที่ต่างๆที่ได้สั่งเข้ามาเพื่อให้กลุ่มปั้นหม้อบ้านหม้อได้ผลิตตามรายการสั่งซื้อ แต่เนื่องด้วยปัจจุบันนั้นธุรกิจชุมชนนั้นยังไม่สามารถที่จะแข่งขันกับธุรกิจที่เกิดขึ้นมาได้เป็นอย่างดีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นจะต้องแก้ปัญหาการสร้างช่องทางประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนโดยให้ชุมชนได้ร่วมเรียนรู้กระบวนการจัดทำสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์กลุ่มอาชีพของตนเอง แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ผู้ศึกษาได้ร่วมเก็บข้อมูลในบริบทต่างๆ ของชุมชนบ้านหม้อในด้านการผลิตสื่อต่างๆให้กับชุมชนตามที่ชุมชนต้องการ โดยการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน เสนอข้อคิดเห็นของผู้วิจัยต่อชุมชนเพื่อให้ชุมชนได้เสนอแนวคิด แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมเรียนรู้องค์ความรู้จากชุมชน ตั้งแต่การวางแผนขึ้นรูป การขึ้นรูปปั้น การเผา ตลอดจนสิ้นสุดกระบวนการผลิตเพื่อจัดจำหน่าย สะท้อนให้เห็นกระบวนการของชุมชนเพื่อสร้างเรื่องราวของวิถีชีวิต ภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน และนำมาพัฒนากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนจนได้ข้อสรุป ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ ภาพถ่ายเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ลงในFacebook การขายสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชัน Shopee ที่สามารถซื้อขายสินค้าออนไลน์ พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรม โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ผู้วิจัยจัดทำ Page Facebook โดยมีข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพบ้านหม้อ ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา กระบวนการผลิตสินค้าจากการปั้นรายละเอียดสินค้า และราคา มีภาพถ่ายสินค้าประกอบกับรายละเอียดของสินค้า ข้อมูลการติดต่อ และเส้นทางการเดินทางมาที่บ้านหม้อ จัดทำวีดิทัศน์เพื่อแสดงกระบวนการปั้นหม้ออย่างละเอียดทุกขั้นตอน สะท้อนคุณค่าของวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน อีกทั้งประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเพื่อให้ผู้รับชมได้ให้ความสนใจในมรดกภูมิปัญญาชุมชน การนำสินค้าจำหน่ายบนสื่อโซเชียลมีเดีย แอปพลิเคชัน Shopee เป็นสื่อที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ในการนำสินค้าเพื่อลงขาย โดยการนำภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการปั้นทั้งหมดของชุมชนบ้านหม้อ สรุปผลการศึกษาตามประเด็นการศึกษาทั้งหมดนี้สอดคล้องกับแนวคิดสื่อสมัยใหม่ และแนวคิดการ



มีส่วนร่วม โดยเป็นกระบวนการจัดทำสื่อสมัยใหม่โดยการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อตลอดจนการประยุกต์นำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมกับสื่อเข้าด้วยกันเพื่อเผยแพร่มรดกภูมิปัญญาของชุมชน อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ได้ทราบสภาพปัจจุบันปัญหาแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรม และได้พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งชุมชนและกลุ่มผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการจัดจำหน่ายและการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนสู่ภายนอก

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ชุมชนควรมีการเชื่อมโยงเครือข่ายร่วมกับหน่วยงานองค์กรภายนอกในการสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การจัดจำหน่ายและการให้ความรู้ในการพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์สู่สากล
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับช่องทางการตลาดและการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาผ่านช่องทางต่างๆ
3. ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่อื่นๆ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ในชุมชน

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเฉพาะการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมอาจมีข้อจำกัดบางประเด็น เช่น ชุมชนมีอาชีพหลักในการทำเกษตร ซึ่งบางโอกาสอาจส่งผลให้การเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ชุมชนยังขาดองค์ความรู้ในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสมัยใหม่ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจึงต้องใช้ระยะเวลาในการถ่ายทอดและให้ชุมชนเรียนรู้และเข้าถึงได้มากพอสมควร

References

- Anornprapa, P. (2019). Khwāmāi khōng kān pan.[Molding meaning]. Retrieved March 2019. from <https://phaiboon01.wordpress.com/2011/02/16>.
- Bangthamai, E. Boonprasert, S. and Saneewong Na Ayuthaya, N. (2015). Kānphatthanā sū kānrīanrū bāep mī sūan rūām kap chumchon doī chai læng rīanrū borānnakhadī nōng rāt wat chāngwat Suphan burī phūā songsoēm kānrīanrū choēng sāngsak. [The development of learning media with the community participation by using an archeological learning resource of Nongratchawat, Suphanburi province to encourage creative learning] Veridian E-Journal, Silpakorn University. 8(1),1-17.
- Fill, Chris. (1995). Marketing Communications : Frameworks, Theories and Applications. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall International, Inc.
- Mahaweerawat, A. and Masusai, N. (2019). Kānphatthanā sū mantimidīā phūmpanyā thōngthīn kāntham khāohāng wisāhakit chumchon klum khāo ngoḥ hāng klōng bān chān mū nung tambon nōn nā chān ‘amphōēnākhu chāngwat kān sin. [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.
- Mark Poster. (1995). The Second Media Age. London : Wiley.
- Manuel Castells. (1996). The Network Society. Oxford: Blackwell.
- McLuhan, M. (1964). Understanding Media, The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill.
- Ministry of Culture. (2019). Watthanatham withī chīwit læ phūmpanyā. [Culture Ways of Life and Wisdom]. Bangkok. Department of Culture Promotion.
- Natsupa, S. (1997). Watthanatham Thai kap kān plīanplāeng thāng sangkhom. [Tahi Culture and Process of Social Chang] Bangkok Chulalong University Publisher.



- Promruk, T. (1980). Khrūāng khluāp din phao būāngton. [Introduction to ceramics. Bangkok: Odeon Store. Viboon Leesuwān. (1993). Sinlapahatthakam phūnbān. [Arts and Crafts]. Bangkok: Odeon Store.
- Pawuttanon, W. (2019). Sinlapa ngān pan.[Sculpture art]. Retrieved March 2019. From <http://www.vattaka.com/elearning/lesson.com/>.
- Ratano, P and Somwang, Y. (2017). Utsāhakam kānsāng watthanatham læ kānsūsān nai yuk dichithan koṛānī suksā 'utsāhakam kānsāng watthanatham Thai nai Čhīn. [Cultural Industry and Communication in Digital Era: A Case Study of Thai Cultural Industry in China] Journal of Liberal Arts Maejo University, 5(1),121-136.
- Rogers, E. M. (ed). (1976). Communication and Development: Critical Perspectives, Sage PublicationsRoyal Institute of Thailand. (2000). Royal Institute Dictionary 2000. Bangkok: Royal Institute of Thailand.
- Royal Institute Dictionary. (2019). Rabop khonhā kham sap pan. [Search system "mold"]. Retrieved March 2019. from <https://dictionary.apps.royin.go.th/>.
- Srisongkoh, W. (2019). Krasæ lokāphiwat kap sangkhom Thai. [Globalization and socialization] Retrieved March 2019. from <https://www.gotoknow.org/posts/158473>.
- Techarin, P. (1984). Nayobāi læ konlawithī kānmī suānrūam khōng chumchon nai yutthasāt kānphatthana patčuban. [Policies and strategies. Communities' involvement in nation development strategy today]. Bangkok : Saksopa Publish.
- Teepapal, P. (2013). Kān khoṭsana læ kān songsoēm kān khāi. [Advertising and sales promotion]. Bangkok: Graphic Relations.
- Thongma, W. (2019). Kānthōngthiēo doī chumchon samrap kānphatthana khunnaphāp chiwit khōng chumchon nai khēt thīdin pāma. [community based tourism for development of community in forest area]. Retrieved March 2019. from <https://www.dnp.go.th/fca16/file/i49xy4ghqzsh3j1.doc>.
- Wiriyawit, N. (2016). Kānphatthana banchūphan læ sū prachāsamphan phalittaphan khrūāngsam'āng samunphrai koṛānī suksā : wisāhakit chumchon Pārichāt khēt mīn burī Krung Thep Mahā Nakhōn [Development of Packaging and Public Relations Tools of Herbal Cosmetic Products in Case Study of the Parichart Enterprise Community]. Journal of the Association of Researchers, 21(1),143-153.
- Wannasiri, N. (1997). Mānutsayawitthaya lang khom læ watthanatham. [Social Antropology and Culture]. Bangkok: Kasetsart University Press.