



การสร้างสัมพันธ์ภาพภายในครอบครัวด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน : กรณีศึกษาภูมิปัญญา
กลุ่มปลาตะเพียนสานจากโบราณ ต. ภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แบบ ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน :
กรณีศึกษาภูมิปัญญากลุ่มปลาตะเพียนสานจากโบราณ ต. ภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา



โดย
นางสาวบุญสิตา พิทักษ์ธรรม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แขน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

RELATIONSHIP BUILDING IN FAMILY BY LOCAL WISDOM THROUGH
BOARDGAME STRATEGY. CASE STUDY: THE PLAIDED BAMBOO FISH-
FAMILY MOBILE GROUP AT MU 1, PUKAOWTONG IN AYUTTHAYA
PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การสร้างสัมพันธ์ภาพภายในครอบครัวด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธี เกมกระดาน : กรณีศึกษาภูมิปัญญากลุ่มปลาตะเพียนสานจากใบ ลาน ต. ภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา
โดย	บุญสิตา พิทักษ์ธรรม
สาขาวิชา	ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

	คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล)	
	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า)	
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภัก)	

61156306 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : เกมกระดาน, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, สัมพันธภาพในครอบครัว

นางสาว บุญลิตา พิทักษ์ธรรม: การสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวด้วยภูมิปัญญาผ่าน
กลวิธีเกมกระดาน : กรณีศึกษาภูมิปัญญากลุ่มปลาตะเพียนสานจากไบอลาน ต. ภูเขาทอง จังหวัด
อยุธยา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า

เกมกระดาน หมายถึง เกมที่มีกระดานเป็นส่วนประกอบหรือมีการกำหนดจุดในการเล่น
ความน่าสนใจของเกมกระดานอยู่ที่ตัวเกมไม่เคยหายไป ในประวัติศาสตร์ของมนุษย์และยังได้รับ
การพัฒนาจนได้รับความนิยมในหลายๆ ประเทศอยู่เสมอๆ ก่อนคริสตศักราช 3100 ‘Senet’ เป็น
เกมกระดานที่เล่นกันในชนชั้นสูงในอียิปต์ ต่อมาในสมัยที่มนุษย์ยังทำสงครามแย่งพื้นที่กัน
หมากรุกก็ถูกพัฒนาขึ้นจากเกมจตุรงค์ของอินเดีย และเมื่อสงครามจบลง ในสมัยที่ระบบทุนนิยม
เริ่มเข้ามามีบทบาท เกมเศรษฐี ก็ถูกพัฒนาขึ้น จนกระทั่งในปัจจุบันเกมที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่ Catan
ก็ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน กลยุทธ์ในการชักจูงจนทำให้เกิดปัญญา และการเข้าใจ
เขาเข้าใจเรา ทำให้เกมกระดานเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสัมพันธภาพที่ไม่เคย
เลือนหายไปจากประวัติศาสตร์ของมนุษย์

ภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นความรู้ที่เกิดจากการสังเกตและการลองผิดลองถูกจน
สามารถเข้าไปแก้ปัญหาในการใช้ชีวิตได้และบรรพบุรุษก็ได้รับถ่ายทอดความรู้นั้นจากรุ่นสู่รุ่น
ตั้งแต่อดีตมาสู่ปัจจุบัน ปลาตะเพียนสานที่เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นสิริมงคลและความสามัคคีก็
เป็นหนึ่งในภูมิปัญญาที่สืบทอดต่อๆ มาในจังหวัดอยุธยา อย่างไรก็ตามเมื่อวิถีชีวิตของคน
เปลี่ยนแปลงไป ภูมิปัญญาท้องถิ่นก็ได้รับความนิยมน้อยลง เมื่อรายได้น้อยลง ในขณะที่โรงงานมี
มากขึ้น ผู้ที่จะสืบสานภูมิปัญญาที่ลดลง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจัดทำงานวิจัยฉบับนี้ขึ้น โดยมีกลุ่มปลาตะเพียนสานจากไบอลาน
หมู่ 1 ตำบลภูเขาทองเป็น

กรณีศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) ศึกษากลวิธีในการดึงดูดผู้เล่นของเกมกระดาน
และกระบวนการการสร้างสัมพันธภาพและการมีส่วนร่วมเพื่อเข้าใจกระบวนการการสร้างแรงจูงใจ
และสัมพันธภาพ 2) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาชาวบ้านจนถึงประเพณี วิถีชีวิต ความคิด
ความเชื่อ และการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อให้เข้าใจปัจจัยที่จำเป็นต่อการออกแบบและเข้าถึง
กระบวนการในการถ่ายทอดเรื่องราว 3) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อการสร้างสัมพันธภาพ

ที่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ผ่านการถ่ายทอดภูมิปัญญา



61156306 : Major DESIGN ARTS

Keyword : Boardgame, Local Wisdom, Relationship

MISS BOONSITA PITAKTHUM : RELATIONSHIP BUILDING IN FAMILY BY LOCAL WISDOM THROUGH BOARDGAME STRATEGY. CASE STUDY: THE PLAIDED BAMBOO FISH-FAMILY MOBILE GROUP AT MU 1, PUKAOWTONG IN AYUTTHAYA PROVINCE THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR PREECHA PUN-KLUM

Tabletop or Boardgame is the oldest game in the world that was developed 1 and became a topical game in each era. Before the chess and monopoly , Boardgame was known around the world, was created, Boardgame have been created in Egypt since BC 3100, known in the name of 'Senet'. Today, Boardgame still was developed, up-to-date and still play within teenager group. So Boardgame is a interested tool that should bring to study for Building relationship in family.

The local wisdom is the knowledge came from observing and experiment until found how to solve a daily life problem, then pass on the knowledge to next generation. The plaided bamboo fish-family mobile is a Thai local wisdom that is a symbol of unity and auspicious. However, the way of life changes a lot in present, people's life relies on technology more than local wisdom. To keep the local wisdom, we still find the way to develop or pass on the knowledge to next generation.

Therefore this research began by studying a case study of the plaided bamboo fish-family mobile group at mu 1, pukaowtong in Ayutthaya province. For 3 purposes, 1) To building relationship in family 2) To studying Local wisdom, way of life and belief, for understanding design factors 3) To design activity for building relationship by local wisdom and boardgame's strategy.

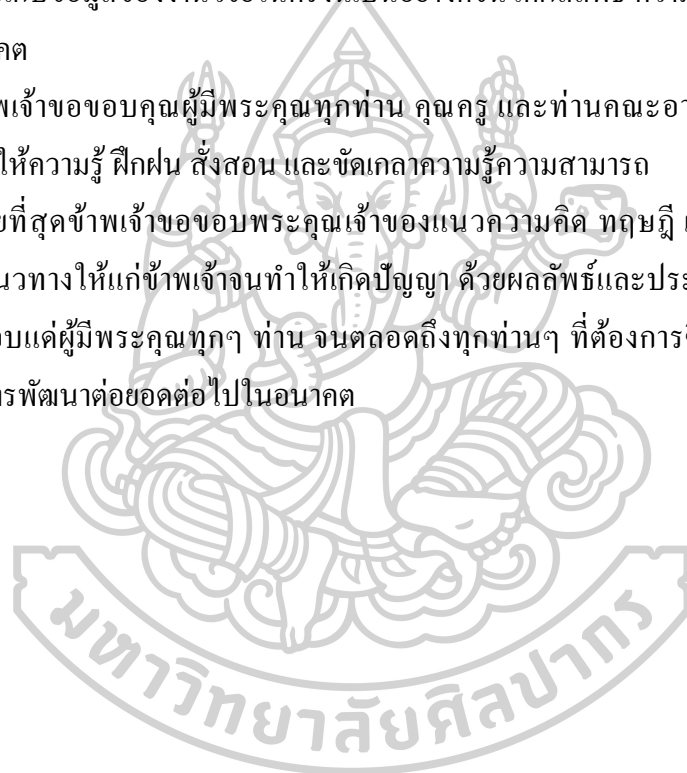
กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นด้วยความมานะพยายามจนสำเร็จลุล่วงภายใต้คำแนะนำและความเมตตาอย่างสูงจากรองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นเกล้า ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตั้งแต่เริ่มต้นการศึกษาจนกระทั่งงานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ด้วยความสำเร็จนี้นี้ ข้าพเจ้าขอโน้มถำลึกถึงพระคุณของบิดามารดาที่ให้การส่งเสริม เป็นกำลังใจ และสนับสนุน ตลอดจนกลุ่มปลาตะเพียนสานและกลุ่มครอบครัวตัวอย่างที่สละเวลาและร่วมมือในการเก็บข้อมูลของงานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่งจนได้ผลลัพธ์ ความรู้ และประโยชน์แก่สังคมต่อไปในอนาคต

ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้มีพระคุณทุกท่าน คุณครู และท่านคณะอาจารย์ทั้งหมดในชีวิตของข้าพเจ้าที่ช่วยให้ความรู้ ฝึกฝน สั่งสอน และขัดเกลาความรู้ความสามารถ

ท้ายที่สุดข้าพเจ้าขอขอบพระคุณเจ้าของแนวความคิด ทฤษฎี และผู้วิจัยศึกษาที่ได้มอบความรู้และแนวทางให้แก่ข้าพเจ้าจนทำให้เกิดปัญญา ด้วยผลลัพธ์และประโยชน์จากงานวิจัยฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบแต่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน จนตลอดถึงทุกท่านๆ ที่ต้องการศึกษาหาความรู้อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อๆ ไปในอนาคต



บุญลิตา พิทักษ์ธรรม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	4
1.5 แหล่งข้อมูลและอุปกรณ์ที่ใช้.....	4
1.6 การเสนอผลงาน.....	5
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ภูมิหลังของผู้วิจัย	8
2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน	8
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดอุษาคเนย์.....	16
2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	38
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	70
3.1 การกำหนดขอบเขตของงานวิจัย.....	71
3.2 เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกศึกษาภูมิปัญญาในจังหวัดอุษาคเนย์	72

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	73
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนา.....	92
4.1 วิเคราะห์แนวทางการออกแบบ.....	92
4.2 การทดลองและพัฒนางานออกแบบ	93
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	111
รายการอ้างอิง	114
ประวัติผู้เขียน	118



บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมที่ช่วยเหลือหลอมและขัดเกลาบุคลิกภาพ นิสัย คุณธรรมจริยธรรม จนตลอดถึงสติปัญญา สถาบันครอบครัวจึงเป็นสถาบันที่มีความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ ในการผลิตบุคคลากรที่มีคุณภาพสู่สังคม สถาบันครัวจึงเป็นสถาบันที่มีส่วนช่วยลดและป้องกันการเกิดปัญหาสังคมเป็นอันดับต้นๆ ใดๆก็ตาม จากรายงานสถานการณ์ประชากรไทยเมื่อปี 2558 (UNFPA 2558) พบว่า แม่สังคมไทยในปัจจุบันจะมีอัตราของครอบครัว 3 รุ่นเพิ่มขึ้น แต่อัตราการหย่าร้างก็สูงขึ้นตามไปด้วย โดยครอบครัวพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยวเพิ่มจากเดิม 9.7 แสนครัวเรือน เป็น 1.37 ล้านครัวเรือน ในจำนวนนี้ประมาณ 80% เป็นครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวมากกว่าพ่อเลี้ยงเดี่ยว นอกจากนี้การสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (Donnaya Suvetwethin 2560) พบว่า เยาวชนไทยอายุ 15-24 ปี จำนวน 824 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 44.7 ระบุว่า หากนึกถึงวันครอบครัวจะนึกถึงความสุขเป็นอย่างแรก รองลงมา ร้อยละ 39.8 นึกถึงการไปเที่ยว ทำกิจกรรมร่วมกัน ด้วยเหตุนี้จึงเห็นได้ว่า การสร้างความรัก ความสุขและการใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่เยาวชนในปัจจุบันต้องการ ซึ่งความคิดเห็นนี้ได้รับการสนับสนุนจาก เพ็ญพรรณ จิตตะเสนีย์ ผู้อำนวยการสำนักสนับสนุนสุขภาพเด็ก เยาวชน และครอบครัว สสส. (เพ็ญพรรณ จิตตะเสนีย์ 2017) ซึ่งไว้กล่าวว่า สิ่งที่เยาวชนต้องการจากครอบครัวไทยมากที่สุดคือการใช้เวลาร่วมกันในครอบครัว และสิ่งที่ต้องทำต่อไปก็คือเปลี่ยนให้ 3 ชั่วโมงกลายเป็นเวลาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะการสื่อสารเชิงบวกในครอบครัว สร้างความเข้าใจกันในแต่ละช่วงวัย มีการสื่อสารทั้ง 2 ทาง โดยเฉพาะเด็กเล็กต้องดูแลใกล้ชิดและเหมาะสมซึ่งจะส่งผลต่อภูมิคุ้มกันแก่เด็กเมื่อโตขึ้น

เช่นเดียวกับ ทิว-อิทธิพล ทองแดง ประธานสภาเด็กและเยาวชน จ.อุบลราชธานี (อิทธิพล ทองแดง 2017) ที่กล่าวสนับสนุนว่า เด็กและเยาวชนชอบมากที่สุด คือ การที่ครอบครัวได้ใช้เวลา และทำกิจกรรมอยู่ด้วยกัน ความเข้าใจและรับฟังปัญหา ให้คำปรึกษาได้ทุกเรื่อง ทั้งเรื่องเรียน ความรัก ขณะที่ปัญหาการหย่าร้าง การแยกทางของพ่อแม่ เป็นเรื่องที่เด็กและเยาวชนไม่อยากจะเกิด แต่ก็มักพบบ่อยๆ เพราะปัญหาเหล่านี้ส่งผลต่อความรู้สึกของลูก และถูกสังคมตีตราว่าเป็นเด็กมีปัญหา

จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมที่สืบทอดเรื่องราว ภูมิปัญญา ความรู้ และประวัติศาสตร์ที่กล่าวถึงความรักความสามัคคีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากการยุทธศาสตร์รอบด้าน ทั้งการพึ่งพาและพึ่งพิงกันและกันระหว่างมนุษย์กับภูมิศาสตร์ ธรรมชาติ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของมนุษย์กับมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นจังหวัดที่มีชื่อเสียงเรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวทางโบราณสถานที่ได้รับการรับรองจาก UNESCO ให้เป็นมรดกโลกในด้าน ประวัติศาสตร์และเป็นรากฐานของรัตน โกสินทร์ในปัจจุบัน จากการทำงานวิจัยการจัดการการท่องเที่ยวอยุธยาเมืองมรดกโลก (ปราณี ต้นประยูร และกิติมา ทามาล 2561) พบว่า นักท่องเที่ยว ส่วนใหญ่เดินทางกับครอบครัว และรับรู้ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ จิราณูช โสภากและคณะ (จิราณูช โสภาก และคณะ 2554) ที่กล่าวว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มี วัตถุประสงค์เพื่อไปท่องเที่ยวและพักผ่อนกับครอบครัวและญาติในช่วงวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ ทั้งนี้ นอกจากการจัดการด้านอุทยานประวัติศาสตร์แล้ว ทางจังหวัดยังมีเป้าหมายที่จะพัฒนาแหล่ง ท่องเที่ยวในชุมชนต่อไปอีกด้วย กลุ่มจักสานปลาตะเพียนจากไบลาน หมู่ 1 จังหวัด พระนครศรีอยุธยาเป็นชุมชนชาวมุสลิมที่สืบทอดภูมิปัญญาและคำสอนเกี่ยวกับการสร้างความ สามัคคีตามความเชื่อที่เกิดจากการสังเกตรวมชาติของปลาตะเพียนที่มักจะอาศัยอยู่รวมกันเป็นฝูง ที่พยายามจะอนุรักษ์และสืบทอดเรื่องราวนี้ต่อกันมาเป็นรุ่นๆ ท่ามกลางวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป การขยายตัวของความเป็นเมืองที่มีมากขึ้น รายได้ และผู้สืบสานที่ลดลง

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นกิจกรรมและการเล่นอย่างหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยม ไปทั่วโลกและอยู่คู่กับวัฒนธรรมในหลายๆ ประเทศ ในหลายๆ ยุคสมัย และได้รับการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่องจนกลับมาได้รับความสนใจจากวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นมาใช้เวลาทำ กิจกรรมในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งพร้อมกับกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งได้ โดยมีลักษณะเด่นที่แตกต่างจากการดู ภาพยนตร์และการเล่นเกมออนไลน์คือ กิจกรรมดังกล่าวดึงดูดให้ผู้เล่นมาร่วมตัว พบปะกัน พูดคุย กัน โดยมีอุปกรณ์เป็นสื่อกลาง ดร.ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ ทรงพลังในการจำลองสถานการณ์ ให้ผู้เล่นได้ทดลองแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้น โจทย์แรกที ต้องเรียนรู้ในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อแก้ปัญหาสังคมคือ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ทุกวันนี้มีผู้ปกครองจำนวนมากที่เลือกใช้บอร์ดเกมเป็นตัวช่วยในการสังเกตและเสริม พัฒนาการให้กับลูก มีคนรุ่นใหม่จำนวนมากที่หันมาแสวงหาที่ด้วยการเล่นเกมเพราะช่วยสร้าง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนฝูงได้ดี มีตัวอย่างของสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่พิสูจน์แล้วว่า การนำ บอร์ดเกมมาใช้ในห้องเรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ เพราะ

เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจไม่ใช่การท่องจำ อีกทั้ง อลงกรณ์ วินัยกุลพงศ์ (คมชัดลึก 2560) ยังกล่าวสนับสนุนว่า “บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่เอาไปใช้ได้ง่าย ใครก็ใช้ได้ การนำเกมมาใช้ในการกระบวนการทำให้มีความหลากหลายของผู้เข้าร่วมได้มากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ท่ามกลางวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยใช้กลวิธีของเกมกระดานที่ได้รับความนิยมจากวัยรุ่นในปัจจุบัน ไปพร้อมๆ กับการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้าน เพื่อออกแบบกิจกรรมการสร้างสัมพันธ์ภายในแนวคิดของการพึ่งพิงพึ่งอาศัย และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้อยู่คู่กับสังคมไทยสืบต่อไป

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยที่จัดทำขึ้นเพื่อค้นหาวิธีการออกแบบกิจกรรมที่สามารถสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัวผ่านภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษากระบวนการการสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัวผ่านเกมกระดาน เพื่อเข้าใจกระบวนการสร้างแรงจูงใจและสัมพันธ์ภายในกลุ่มผู้เล่น
2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาปลาตะเพียนจากโบราณ จนถึงความเกี่ยวพันกับวิถีชีวิต ความคิดความเชื่อ ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภูมิปัญญา และเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนพื้นบ้าน เพื่อให้เข้าใจปัจจัยที่จำเป็นต่อการออกแบบและเข้าถึงกระบวนการในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับปลาตะเพียนจากโบราณ
3. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อการสร้างสัมพันธ์ภายในที่กระตุ้นให้เกิดการสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัวผ่านภูมิปัญญา

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

เกมกระดานหรือกลยุทธ์ของเกมกระดานเป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างสัมพันธ์ภายในกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญาชาวบ้าน เพื่อแสดงให้เห็นความสำคัญของการพึ่งพาอาศัยกัน

1.4. ขอบเขตของการศึกษา

ผู้วิจัยทำการศึกษาวิจัย โดยกำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยเน้นศึกษาการสร้างสัมพันธ์ภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน โดยศึกษาเรื่องราวและพื้นที่ในจังหวัดอยุธยา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้านดังนี้

- 1) ศึกษากลยุทธ์ในการสร้างสรรค์เกมกระดาน
- 2) ศึกษากลุ่มจักสานปลาตะเพียนจากโบราณ ตำบลภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา

2. ขอบเขตของประชากร

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการสร้างสัมพันธ์ภาพในครอบครัวของวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี

ตัวแปรที่ศึกษา

- 1) ตัวแปรต้น คือ ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญา ได้แก่ เรื่องเล่า การถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น และการสร้างสรรค์ภูมิปัญญา
- 2) ตัวแปรตาม คือ กิจกรรมหรือเกม ซึ่งเกิดจากการศึกษาออกแบบ

1.5. แหล่งข้อมูลและอุปกรณ์ที่ใช้

1. แหล่งข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เช่น หนังสือแบบเรียนที่ตีพิมพ์โดยกระทรวงศึกษาธิการ, หนังสือบันทึกประวัติศาสตร์, แผนที่ในอดีต, ห้องสมุด, เว็บไซต์, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ เป็นต้น และการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกม

เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวกับบอร์ดเกม และเว็บไซต์ต่างๆ เช่น developer thailand, BoardGameGeek, Siam Boardgame, Boardgame night เป็นต้น

2) แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ การสังเกต การรวบรวมผู้ใช้ตัวอย่าง การทดลอง การสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น

2. อุปกรณ์ที่ใช้ค้นคว้า

- 1) คอมพิวเตอร์
- 2) กระดาษ และแบบสอบถาม
- 3) เครื่องเขียน
- 4) โต๊ะ หรือพื้นที่ในการทำกิจกรรม
- 5) กล้องถ่ายรูป
- 6) กล้องวิดีโอ
- 7) อุปกรณ์สำหรับทำงานต้นแบบ (Prototype)

1.6 การเสนอผลงาน

- 1) วารสารบทความทางวิชาการหรือการจัดนิทรรศการ
- 2) เล่มวิทยานิพนธ์ที่บันทึกข้อมูลที่ได้จากงานวิจัย กระบวนการออกแบบ วิธีการถ่ายทอดเรื่องราว และผลการทดลอง
- 3) ผลงานการออกแบบกิจกรรมการสร้างสัมพันธ์ภาพผ่านกลวิธีเกมกระดาน

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

สัมพันธภาพ หมายถึง ความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล หรือการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข อันเกิดจากความรัก ความนับถือ และความร่วมมือ

ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึง ความรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวบ้านในวิถีดั้งเดิมนั้น ซึ่งสัมพันธ์กันกับการทำมาหากิน การอยู่ร่วมกันในชุมชน การปฏิบัติศาสนา พิธีกรรม และประเพณี (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน 2540)

บอร์ดเกม (Board game) หรือเกมกระดาน หมายถึง เกมที่มีการกำหนดพื้นที่หรือมีกำหนดตำแหน่งของตัวหมากหรือผู้เล่นไว้ โดยมีกติกาเรื่อง วิธีการเล่น และอุปกรณ์เปลี่ยนไปตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบ นิยมเล่นในโลกความจริง ซึ่งทำให้เกมกระดานแตกต่างจากเกมออนไลน์

การสนทนาทางบวก หมายถึง เป็นการสื่อสารเชิงบวกที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ เปิดใจรับฟัง และไม่เกิดการต่อต้านด้วยอารมณ์

การสนทนาทางลบ หมายถึง เป็นการสื่อสารที่ทำให้ผู้ฟังเกิดการต่อต้าน ไม่เปิดใจรับฟัง และส่งผลให้ความสัมพันธ์แย่ลง



บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในประวัติศาสตร์ในสมัยอยุธยา โดยมีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ภูมิหลังของผู้วิจัย
- 2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวกับเกมกระดาน
- 2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดอยุธยา
 - 2.3.1 มรดกโลกกับจังหวัดอยุธยา
 - 2.3.2 ภูมิปัญญาและวิถีชีวิต
 - 2.3.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาชาวบ้าน
 - 2.3.4 ผู้ที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับเป้าหมาย
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship Theory)
 - 2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และการจงใจ
 - 2.4.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง (Narrative)
 - 2.4.4 ทฤษฎีเกม (Game Theory)
- 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ภูมิหลังของผู้วิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยในสาขาศิลปะการออกแบบที่ประกอบด้วยองค์ความรู้ในด้านศิลปะและทัศนคติพื้นฐานของผู้วิจัยเป็นสำคัญ ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบอันเป็นผลลัพธ์จากการศึกษาในครั้งนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษา “ตัวตน” ของผู้วิจัยเพื่อเข้าถึงความมีเอกลักษณ์และกลิ่นอายเฉพาะตัวของตนเองที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.1.1 ภูมิำเนาและการศึกษา

ปัจจุบันผู้วิจัยประกอบอาชีพกราฟิกดีไซน์ โดยมีประการณ์การผลิตสื่อการเรียนรู้และออกแบบผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ เช่น หนังสือเรียน สื่อวิดีโอสำหรับติวสอบ จนตลอดถึงการมุ่งพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นมากกว่าหนังสือหรือ content สื่อสาร โดยสนใจการเรียนรู้เพื่อความสนุกสนาน ผู้วิจัยจึงสนใจเกมกระดานหรือบอร์ดเกม (Board Game) ที่กลับกลายมาเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นกันในโลกความจริงแทนโลกออนไลน์ และมีกลยุทธ์มากมายที่มีเสน่ห์ในแบบที่แตกต่างจากเกมในโลกออนไลน์ในปัจจุบัน

2.1.2 ประสบการณ์ของผู้วิจัย

ผู้วิจัยอยู่ในวงการบอร์ดเกมมาประมาณ 4-5 ปี มีประสบการณ์ในการออกแบบและทดสอบเกมร่วมกับทีมงานมา 2 เกม ได้แก่ เกม Tibo และเกม sriracha ซึ่งขายลิขสิทธิ์ให้สยามบอร์ดเกมในเวลาต่อมา นอกจากนี้ยังมีประการณ์การนำเข้าเกมจากดีไซเนอร์จากต่างประเทศมากกว่า 10 เกม ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำประสบการณ์ในการเล่นและการคลุกคลีกับกลุ่มผู้เล่นมาใช้ในการออกแบบและการสร้างสรรค์

2.2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน

เกมกระดานหรือบอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนของตัวหมากวางไว้บนพื้นที่การเล่น อาจมีการเคลื่อนที่หรือกำหนดจุดที่บนพื้นที่นั้นๆ โดยที่พื้นที่นั้นเปรียบได้เหมือน “กระดาน” โดย

พื้นผิวหรือรูปภาพจะเปลี่ยนแปลงไปตามแต่เกมนั้นๆ เกมกระดานมักจะใช้ความสามารถเชิงกลยุทธ์หรือดวงเป็นส่วนประกอบ สามารถแบ่งประเภทเกมกระดานออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

2.2.1. เกมครอบครัว (Family Game)

หมายถึง เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายเหมือนปอกกล้วยจนพ่อแม่รู้สึกที่ไม่ท้าทาย เกมจะถูกออกแบบมาให้เด็กและผู้ใหญ่สามารถเล่นด้วยกันได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมีเน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกัน หรือมีการวางแผนที่ไม่ซับซ้อน ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ สามารถเล่นได้ภายใน 15-60 นาที เช่น

Codename : เป็นเกมใบ้คำ โดยเราจะสมมติตัวเราว่าเป็นสายลับที่กำลังจะส่ง Codename ให้พรรคพวกของเรา เริ่มเกมเราจะแบ่งทีมเป็นสองฝ่าย ฝ่ายไหนทายคำของทีมตัวเองครบก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ เกมเป็นลักษณะผลัดกันเล่น โดยเลือกทำได้แค่ 1 Action ตามหน้าที่ของแต่ละคน ได้แก่ คนที่ทำหน้าที่ทายคำ และคนที่ทำหน้าที่ใบ้คำตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 เกม CODENAM

หมายเหตุ. จาก <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3325480.3325510>

Geistesblitz (Ghost Blitz) : เป็นเกมเป็นแบบ real time คือแข่งความไวกัน เป็นเกมประเภทเล่นพร้อมกัน โดยจะมีคนหนึ่งคอยเปิดการ์ด เมื่อเปิดการ์ดออกมาต้องดูว่าอะไรคือคำตอบที่ถูกต้อง ผู้เล่นที่จับของที่ถูกต้องไวที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ เกมนี้เหมาะสำหรับเล่นในกลุ่มเด็กอายุ 8 ขวบขึ้นไป มีการฝึกทักษะการคิดไวและการจำแนกสีและรูปร่าง



ภาพที่ 2 เกม GEISTESBLITZ

หมายเหตุ. จาก <http://tabletop-thailand.blogspot.com/2016/08/ghost-blitz.html>

Survive: Escape from Atlantis! : เป็นเกมแนว worker and placement เนื้อเรื่องจะมีอยู่ว่า เราเป็นนักสำรวจที่เข้าไปสำรวจในเกาะแอตแลนติสที่กำลังจะจมลงสู่ทะเล เราต้องพยายามพานักสำรวจของเรากลับขึ้นฝั่งให้ได้ก่อนที่เกาะจะจมหายไป เกมเป็นลักษณะของการผลัดกันเล่น เล่นได้ 2-4 คน เมื่อจบเกม ตัดสินแพ้ชนะด้วยการนับคะแนน



ภาพที่ 3 เกม SURVIVE: ESCAPE FROM ATLANTIS

หมายเหตุ. จาก <https://medium.com/@boardgameaims/tabletop-review-survive-escape-from-atlantis-e779686fd05>

Camel Up : เป็นเกมแนวการวางแผนที่ตลอดทั้งเกม กระแสจะดำเนินไปตามดวงและการคาดเดาค่อนข้างเยอะ ทำให้ความสนุกอยู่ตรงที่เดาไม่ได้ว่าท้ายที่สุดใครจะชนะ เพราะกระแสของเกมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ผู้เล่นจะรับบทบาทเป็นคนที่เข้าไปร่วมในงานแข่งอูฐ โดยจะพยายามทายว่าอูฐตัวไหนที่จะเข้าเส้นชัยตัวแรกและตัวสุดท้าย โดยผู้เล่นจะเลือกทำได้แค่ 1 action จาก 4 action ได้แก่ ทอยเต๋า, หยิบตัวแข่งอูฐ, แกล้งเพื่อน, ทายผล



ภาพที่ 4 เกม CAMEL UP

หมายเหตุ. จาก

<https://www.littlekrakenboardgame.com/%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%A7-camel-up-2nd-edition/>

2.2.2. เกมวางแผน (Strategy Game)

เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว มักจะต้องใช้การคิด อ่านใจคู่ต่อสู้ และการวางกลยุทธ์อย่างแยบยล เหมาะสำหรับคนที่เล่นเกมอยู่แล้วและ ‘Gamer’ ไม่เหมาะสำหรับ ‘Starter’ ที่เพิ่งเริ่มเล่นเกมใหม่ๆ เกมวางแผนอาจมี ‘ดวง’ เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลยทีเดียว เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ ‘จำลอง’ สถานการณ์สงครามก่อนรบจริง เช่น โกะหมากล้อม และหมากรุก ปัจจุบันเกมยังคงนิยมถูกดัดดิกที่ ‘เรียบง่าย’ แต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน เล่นซ้ำได้หลายรอบ ไม่น่าเบื่อ ให้ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิม เช่น

Catan : คาทานเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่โด่งดังที่สุดตัวหนึ่ง ครั้ง อีกทั้งยังมีการจัดแข่งชิงแชมป์โลกอีกด้วย คาทานเป็นเกมแนววางแผนที่มีดวงแทรกเข้ามาในเกมผสมผสานกับความน่าจะเป็นของทางทอยลูกเต๋า เรื่องราวกล่าวถึงในยุคของการสำรวจ เรือของเราได้ค้นพบเกาะแห่งหนึ่งชื่อ คาทาน แต่เรากลับไม่ใช่คนสำรวจเพียงคนเดียวที่มาเจอเกาะแห่งนี้ ดังนั้นการแย่งชิงพื้นที่จึงเกิดขึ้น เริ่มต้นเกมทุกคนจะสามารถเลือกพื้นที่ที่เราจะยึดครองได้ 2 จุด โดยในแต่ละพื้นที่จะให้ทรัพยากรที่แตกต่างกัน เราสามารถสร้าง โรงงาน ถนน หรือเก็บการ์ดที่เป็น action พิเศษได้แล้วแต่เราจะวางกลยุทธ์ โดยสิ่งก่อสร้างหรือการ์ดบางตัวจะทำคะแนนให้กับเรา สุดท้ายใครคะแนนเยอะที่สุดก็ชนะไป



ภาพที่ 5 เกม CATAN

หมายเหตุ. จาก <https://www.boardgamequest.com/catan-3d-edition-is-coming-back/>

Village : เป็นเกมแนว worker and placement ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนผ่าน Generation ของตระกูล ตัวเกมเล่นได้ 2-4 คน ชนะด้วยการเก็บคะแนน ใครคะแนนมากที่สุดชนะ โดยผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะส่งตระกูลของตัวเองไปทำอะไร เช่น ไปบวช ออกเดินทาง ทำไร่นา รับราชการ เป็นต้น ซึ่งแต่ละจุดที่ผู้เล่นเลือกไปจะมีการเก็บคะแนนที่แตกต่างกัน ผู้เล่นแต่ละคนจึงต้องเดินทางมากเพื่อไปแยกชิงคะแนนในแต่ละจุด โดยการเดินทางมากในแต่ละครั้งจะเกี่ยวพันไปถึงอายุขัยของตัวหมากด้วย ดังนั้นใครที่หมากตายจนหมดก็จะต้องหยุดเล่นไปโดยปริยาย



ภาพที่ 6 เกม VILLAGE

หมายเหตุ. จาก <https://www.boardgamereviewsbyjosh.com/2013/04/village-review.html>

Zombicide : Zombicide เป็นเกมแนว Co-op ที่นักสะสมชื่นชอบมาก เนื่องจากความอลังการของ miniature และการออกแบบอุปกรณ์ในเกม เป็นเกมหนึ่งที่ถูกดีไซน์เพื่อนำมา Painting และทำ Diorama เป็นหนึ่งในเกมที่เกมเมอร์สะสมกัน ตัวเกมมีออกมาทั้งหมด 5 ภาค ซึ่งจะกล่าวถึงการบุกรุกของเหล่าซอมบี้ในแต่ละยุคสมัย เหตุการณ์ และสถานที่ ซึ่งผู้เล่นจะต้องวิ่งเข้าไปทำภารกิจร่วมกับเพื่อนๆ เกมมีระบบ RPG กล่าวคือ ตัวละครมีค่าประสบการณ์และสามารถพัฒนาตัวเองได้ ทำให้โจมตีได้แม่นยำขึ้นหรือทำ counter ได้มากขึ้น เกมจะจบเมื่อผู้เล่นตายหมด หรือทำภารกิจสำเร็จไปด้วยกัน



ภาพที่ 7 เกม ZOMBICIDE

หมายเหตุ. จาก <https://bleedingcool.com/games/zombicide-second-edition-enters-last-two-days-on-kickstarter/>

2.2.3. ปาร์ตี้เกม (Party Game)

ปาร์ตี้เกมถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกม ที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก มักจะใช้มนุษย์สัมพันธ์ และปฏิภาณไหวพริบในการเล่น เช่น

Werewolf : เป็นเกมที่มีชื่อเสียงมากๆ ความสนุกของเกมและประสบการณ์ของผู้เล่นจะเปลี่ยนแปลงไปตามจำนวนคนที่เล่น การแก้ตัว ความเชื่อใจ และไหวพริบของผู้เล่นในกลุ่มนั้นๆ เรื่องราวย้อนกลับไปไปในสมัยยุคกลางที่มีการล่าแม่มดหรือปีศาจกัน เกม werewolf จะแบ่งผู้เล่น ออกเป็น 2 ฝ่ายหลักๆ คือฝ่ายหมาป่าและฝ่ายมนุษย์ กฎมีอยู่แค่ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งตายหมดก่อน อีก

ฝ่ายก็จะชนะ เกมจะเป็นลักษณะผลัดกันเล่น โดยที่ฝ่ายมนุษย์จะเริ่มเล่นก่อน และพอดีกำหมาป่า จะกลายร่างมากินมนุษย์คนใดคนหนึ่งไปที่ละคน หากมนุษย์ยังหาหมาป่าไปพบ หมาป่าก็จะกิน มนุษย์จนหมดหมู่บ้านและชนะไป เกมจะต้องใช้การเจรจา การ โทกหก ไหวพริบ เพื่อบอกว่าตัวเอง เป็นพวกอีกฝ่ายและมีชีวิตรอดไปจนจบเกม



ภาพที่ 8 เกม WEREWOLF¹

สามก๊ก : เป็นเกม Party game ที่ทำออกมาในรูปแบบของ card game โดยจะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายจักรพรรดิ ซึ่งมีภักดีคอยปกป้อง ฝ่ายกบฏ และฝ่ายทรยศ โดยแต่ละฝ่ายต่างมี จุดมุ่งหมายต่างกันคือ ฝ่ายจักรพรรดิที่ต้องปราบกบฏ ฝ่ายกบฏก็พยายามจะฆ่าจักรพรรดิ ส่วนทรยศ ก็คือพยายามจะเล็ดรอดเป็นคนสุดท้ายเพื่อไปสู้กับจักรพรรดิตัวต่อตัว เริ่มเกมทุกคนจะไม่ว่าใคร เป็นใคร มีเพียงจักรพรรดิเท่านั้นที่ต้องเปิดเผยตัว เกมจะเป็นลักษณะของการผลัดกันเล่น โดยการ หยิบการ์ดและใช้การ์ดในมือเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตน ไม่ว่าจะเป็นการใช้มีสุขลิ้มเมือง (ทำให้

¹ หมายเหตุ. จาก

<https://blog.maqe.com/%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%94%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1-werewolf-b06d6955a661>

ผู้เล่นหยุดเล่น 1 ตา) หรือเกาทัณฑ์พันดอก (ทำให้ผู้เล่นทุกคนต้องลงป้องกัน เพื่อบังคับให้คู่ต่อสู้ลงการ์ดป้องกัน) เมกจะจบก็ต่อเมื่อมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำเป้าหมายของตัวเองได้สำเร็จ



ภาพที่ 9 เกมสามก๊ก

หมายเหตุ. จาก <http://kodhitboardgame.blogspot.com/2018/12/700-3-2-10-30-60-1.html>

จากการแบ่งประเภทของเกมดังกล่าวจะเห็นได้ว่า เกมถูกแบ่งประเภทโดยคำนึงจากจำนวนและลักษณะของผู้เล่นเป็นหลัก หรือมีแสดงให้เห็นเป็นนัยยะว่า ลักษณะนิสัยของกลุ่มและความสัมพันธ์ของกลุ่มคนมีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกทำกิจกรรมหรือเล่นเกมใดเกมหนึ่ง อีกทั้งในแต่ละเกมจะมีองค์ประกอบร่วมกันคือ เรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจของผู้เล่น mechanic หรือวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย และการออกแบบอุปกรณ์ เมื่อองค์ประกอบทั้งสามสอดคล้องกันอย่างลงตัว จะสร้างความรู้สึกร่วมกับกิจกรรมหรือเกมนั้นๆ ขึ้นมา

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดอยุธยา

2.3.1 มรดกโลกกับจังหวัดอยุธยา

จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นอดีตราชธานีของไทยมีหลักฐานของการเป็นเมืองในกลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ตั้งแต่ประมาณพุทธศตวรรษที่ 16 - 18 โดยมีร่องรอยของที่ตั้งเมืองโบราณสถาน โบราณวัตถุ และเรื่องราวเหตุการณ์ในลักษณะตำนานพงศาวดาร ไปจนถึงหลักศิลาจารึก ซึ่งถือว่าเป็นหลักฐานร่วมสมัยที่ใกล้เคียงเหตุการณ์มากที่สุด ซึ่งเมืองอโยธยาหรืออโยธยาศรีรามเทพนคร หรือเมืองพระราม มีที่ตั้งอยู่บริเวณด้านตะวันออกของเกาะเมืองอยุธยา มีบ้านเมืองที่มีความเจริญทางการเมือง การปกครอง และมีวัฒนธรรมที่รุ่งเรืองแห่งหนึ่ง มีการใช้กฎหมายในการปกครองบ้านเมือง 3 ฉบับ คือ พระอัยการลักษณะเบ็ดเสร็จ พระอัยการลักษณะทาส พระอัยการลักษณะกู้หนี้ สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ทรงกู้เอกราชคืนมาได้ในปี พ.ศ. 2127 และ เลียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2310 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ทรงกอบกู้เอกราชได้ในปลายปีเดียวกันแล้วทรงสถาปนากรุงธนบุรีเป็นราชธานีแห่งใหม่ โดยกวาดต้อนผู้คนจากกรุงศรีอยุธยาไปยังกรุงธนบุรีเพื่อสร้างเมืองใหม่ แต่กรุงศรีอยุธยาไม่ได้กลายเป็นเมืองร้างยังคงมีคนรักถิ่นฐานบ้านเดิมอาศัยอยู่และราษฎรที่หลบหนีไปได้กลับเข้ามาอยู่รวมกัน ต่อมาได้รับการยกย่องเป็นเมืองจัตวาเรียก "เมืองกรุงเก่า" พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงยกเมืองกรุงเก่าขึ้นเป็นหัวเมืองจัตวา เช่นเดียวกับสมัยกรุงธนบุรี หลังจากนั้น พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดให้จัดการปฏิรูปการปกครองทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคโดยการปกครองส่วนภูมิภาคนั้น โปรดให้จัดการปกครองแบบเทศาภิบาลขึ้นโดยให้รวมเมืองที่ใกล้เคียงกัน 3 - 4 เมือง ขึ้นเป็นมณฑล มีข้าหลวงเทศาภิบาลเป็นผู้ปกครอง โดยในปี พ.ศ. 2438 ทรงโปรดให้จัดตั้งมณฑลกรุงเก่าขึ้น ประกอบด้วยหัวเมืองต่างๆ คือ กรุงเก่าหรืออยุธยา อ่างทอง สระบุรี ลพบุรี พรหมบุรี อินทร์บุรี และสิงห์บุรี ต่อมาโปรดให้รวมเมืองอินทร์ และเมืองพรหมเข้ากับเมืองสิงห์บุรี ตั้งที่ว่าการมณฑลที่อยุธยา และต่อมาในปี พ.ศ. 2469 เปลี่ยนชื่อจากมณฑลกรุงเก่าเป็นมณฑลอยุธยา ซึ่งจากการจัดตั้งมณฑลอยุธยา มีผลให้อยุธยามีความสำคัญทางการบริหาร การปกครองมากขึ้นการสร้างสิ่งสาธารณูปโภคหลายอย่างมีผลต่อการพัฒนาเมืองอยุธยาในเวลาต่อมา จนเมื่อยกเลิกการปกครองระบบเทศาภิบาลภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 อยุธยาจึงเปลี่ยนฐานะเป็นจังหวัดพระนครศรีอยุธยาจนถึงปัจจุบันในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรีได้มีนโยบายบูรณะโบราณสถานภายในเมืองอยุธยาเพื่อเป็นการฉลองยี่สิบห้าพุทธศตวรรษประจวบกับในปี พ.ศ. 2498 นายกรัฐมนตรีประเทศพม่าเดินทางมาเยือนประเทศไทยและมอบเงินจำนวน 200,000 บาท เพื่อปฏิสังขรณ์วัดและองค์พระมงคลบพิตรเป็นการเริ่มต้นการบูรณะโบราณสถานในอยุธยาอย่างจริงจัง ซึ่งต่อมากรมศิลปากรเป็นหน่วยงานสำคัญในการดำเนินการ จนองค์การศึกษา

วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติหรือยูเนสโก มีมติให้ขึ้นทะเบียนนครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาเป็น " มรดกโลก " เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 2534 มีพื้นที่ครอบคลุมในบริเวณโบราณสถานเมืองอยุธยาถึง 3000 ไร่(สำนักงานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2559)

จากการงานวิจัยการศึกษาอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของนครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาในฐานะมรดกโลก (สายหยุด อุไรสกุล และคณะ 2554) กล่าวถึง อัตลักษณ์และภาพลักษณ์ที่สนับสนุนให้พระนครศรีอยุธยากลายเป็นมรดกโลกได้ ตามหลักเกณฑ์มาตรฐานข้อที่ 3 ว่าด้วยเรื่องของการเป็นสิ่งที่มีความโดดเด่นที่หาได้ยากยิ่ง หรือเป็นพยานหลักฐานแสดงขนบธรรมเนียมประเพณีหรืออารยธรรม ซึ่งคงเหลืออยู่หรือหายสาบสูญไปแล้ว ด้วยเหตุนี้อยุธยาจึงได้รับการยอมรับให้เป็นมรดกโลก ด้วยเหตุปัจจัยย่อย 4 ประการ ดังนี้

- ทำเลที่ตั้งและการวางแผนผังเมือง : ตำแหน่งที่ตั้งเป็นจุดชุมนุมของแม่น้ำ มีการออกแบบผังเมืองอย่างซับซ้อนเหมาะสมกับชุมชนที่อาศัยการสัญจรทางน้ำเป็นหลัก ซึ่งเป็นรูปแบบของการตั้งถิ่นฐานแบบไทยๆ ลักษณะดังกล่าวเอื้ออำนวยต่อการรักษาพระนคร การป้องกันการรุกรานของข้าศึกศัตรูและการจัดระบบสาธารณูปโภคได้อย่างเหมาะสมกับสังคมเมือง จนสามารถพัฒนาการสู่ความรุ่งเรืองในยามสงบสุข
- แม่แบบในการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ : โดยได้ถ่ายทอดความงาม ความรุ่งเรืองของอยุธยามาไว้ในทุกแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นระเบียบผังเมือง การจัดวางอาคาร ชื่อสถานที่ต่างๆ ลักษณะสถาปัตยกรรม อาคารบ้านเรือน ตลอดจนวิถีชีวิต
- เอกลักษณ์ด้านกายภาพด้านประวัติศาสตร์และด้านอารยธรรม ซึ่งหาญครโบราณในเอเชียหรือในโลกเป็นไม่มี
- เอกลักษณ์ด้านการออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นในภาคพื้นเอเชีย เช่น เจดีย์ ปรามังค์ และปราสาท มีความเป็นพิเศษไม่สามารถพบเห็นในที่อื่นๆ แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องและวิวัฒนาการด้านรูปแบบทางสถาปัตยกรรมมาสู่ลักษณะที่เป็นแบบไทยแท้ และไม่สามารถสร้างทดแทนได้ในปัจจุบัน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า อยุธยาเป็นเมืองที่แสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทั้งทางด้านการวางแผนผังเมือง การบริหารและการจัดระบบน้ำ ด้านสถาปัตยกรรม จนตลอดถึงการอยู่ร่วมกันของชุมชนซึ่งมีวิถีชีวิตสอดคล้องกับตำแหน่งแห่งที่ของนครประวัติศาสตร์ ซึ่งขึ้นชื่อว่า “เป็นอู่ข้าวอู่น้ำของไทย”

คำขวัญประจำจังหวัด

ราชธานีเก่า อู่ข้าวอู่น้ำ เลิศล้ำกานท์กวี คนดีศรีอยุธยา เลอคุณค่ามรดกโลก

สรุปเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ในสมัยอยุธยา

กรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีสำคัญอีกแห่งหนึ่งในประวัติศาสตร์ของไทย ดำรงความสำคัญสืบเนื่องตั้งแต่ได้รับการสถาปนาใน พ.ศ. 1493 จนกระทั่งเสียกรุง พ.ศ. 2310 ยาวนานถึง 417 ปี ด้วยภูมิสถานเมืองที่เอื้อต่อการติดต่อสัมพันธ์กับดินแดนต่างๆ ทั้งที่อยู่ภายในพื้นแผ่นดินและดินแดนโพ้นทะเล สร้างความมั่นคงทางการเมืองการปกครองและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ

เหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์กรุงศรีอยุธยานับแต่สถาปนา พ.ศ. 1493 ถึงเสียกรุง พ.ศ. 2310 แสดงให้เห็นความสำคัญของความสามัคคีและความร่วมแรงร่วมใจ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

- 4 มีนาคม 1893 พระเจ้าอยู่ทองเชื้อสายพระเจ้าไชยศิริ สถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีเป็นปฐมกษัตริย์
- พ.ศ. 1920 สมเด็จพระนครอินทราธิราชทรงเสด็จไปประเทศจีน เมื่อครั้งครองเมืองสุพรรณบุรี
- พ.ศ. 1921 อาณาจักรอยุธยา ผนวกอาณาจักรสุโขทัยไว้ในอำนาจ
- พ.ศ. 1933 สมเด็จพระรามาเมศวรทรงทำสงครามขยายพระราชอาณาเขตไปยังล้านนาและกัมพูชา ทรงยกทัพไปตีเชียงใหม่ได้แล้วตั้งเมืองพิทลุง สงขลา นครศรีธรรมราช และจันทบุรี แล้วยกทัพไปตีเมืองกัมพูชาได้
- พ.ศ. 1991 สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถครองราชย์
- พ.ศ. 2001 สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถทรงตั้งกฎหมายเทียบบาลขึ้นเป็นกฎหมายสำหรับการปกครอง แบ่งออกเป็น พระตำราว่าด้วยการวางแผน พระธรรมนูญว่าด้วยตำแหน่งหน้าที่ราชการ และพระราชกำหนด เป็นข้อบังคับสำหรับราชสำนัก
- พ.ศ. 2111 –สงคราม- พม่า พระเจ้าบุเรงนองเข้าล้อมกรุงศรีอยุธยา แม้กองทัพพระไชยเวษฐามาช่วย แต่กลับถูกพม่าตีกลับไป
- 7 สิงหาคม 2112 อยุธยาเสียเอกราชแก่พม่า เพราะความแตกความสามัคคีและการเป็นไส้ศึก

- 17 เมษายน 2127 สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงพระราชอิสริยาภรณ์ที่เมืองแครง
- 29 กรกฎาคม 2133 วันขึ้นครองราชย์ของสมเด็จพระนเรศวร
- 25 มกราคม 2135 สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงกระทำยุทธหัตถีได้ชัยชนะจากสมเด็จพระมหาอุปราชา
- พ.ศ. 2142 สมเด็จพระเอกกาทศรถเป็นแม่ทัพไปปราบปรามความไม่สงบที่เชียงใหม่
- พ.ศ. 2303 พม่าส่งกองทัพมาตีอยุธยา
- พ.ศ. 2307 พระเจ้ามังระได้ยกทัพเข้ามาทางเมืองตะวายและตีเมืองรายทาง เข้าล้อมกรุงศรีอยุธยา
- 20 มิถุนายน 2309 ค่ายบางระจันแตก
- 3 มกราคม 2309 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชตีฝักองทหารหม้อออกจากกรุงศรีอยุธยาไปทางทิศตะวันออก
- 7 เมษายน 2310 กรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่าครั้งที่ 2 ในสมัยพระเจ้าเอกทัศ หลังจากพม่าล้อมกรุงอยู่ 1 ปี 2 เดือน

2.4.2 ภูมิปัญญาและวิถีชีวิต

การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ตั้งแต่สมัยอดีตมีความสัมพันธ์กับปัจจัยทางภูมิศาสตร์ กล่าวคือตั้งอยู่ในบริเวณใกล้แหล่งอาหารและในที่ซึ่งมีความปลอดภัย อยุธยาตั้งอยู่ในที่ราบลุ่มดินดอนสามเหลี่ยมเจ้าพระยาตอนล่าง มีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การเพาะปลูกและการคมนาคม ทำให้อยุธยากลายเป็นเมืองท่าที่สำคัญเมืองหนึ่ง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในพระนครศรีอยุธยา

1) สภาพภูมิศาสตร์

พระนครศรีอยุธยามีเป็นที่ราบที่มีน้ำท่วมถึง มีแม่น้ำล้อมรอบ ได้แก่ แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำลพบุรี มีความอุดมสมบูรณ์ นอกนั้นยังมีลักษณะคล้ายเกาะ มีคูคลองจำนวนมากตัดผ่าน ทำให้ผู้คนนิยมสัญจรทางน้ำเป็นหลัก วิถีชีวิตจึงผูกพันกับแม่น้ำลำคลอง การทำเรือ และการ

ปลูกข้าว อีกทั้งตัวเมืองยังเป็นเมืองกึ่งเมืองท่า เนื่องจากตั้งอยู่ไม่ไกลจากทะเลมากนัก ทำให้อยุธาสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนด้านการค้าและวัฒนธรรมกับต่างชาติอยู่ตลอดเวลา มีการใช้ประโยชน์จากหัวเมืองเป็นวงชั้น กล่าวคือ ชั้นในเป็นแหล่งการค้าและชุมชนที่อยู่อาศัย ชั้นกลางเป็นแหล่งเพาะปลูกและทำการเกษตรหรืออยู่อาศัยของชนในชุมชน พื้นที่ชั้นนอกที่อยู่ห่างออกไปมีความสำคัญทางตอนเหนือและใต้ เป็นแหล่งของป่าหายาก นอกจากข้าวแล้ว ยังเป็นแหล่งสวนผลไม้ที่สำคัญ เช่น ทุเรียน มะพร้าว หนากพลู ส้ม กล้วย อีกทั้งยังนิยมใช้ไม้ไผ่มาทำเป็นข้าวของเครื่องใช้ด้วย

2) ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์

จากบันทึกของจีนแสดงให้เห็นว่า ชุมชนนี้มีการติดต่อค้าขายมาอย่างยาวนาน จนกระทั่งสถาปนาได้พัฒนาความเจริญในหลายๆ ด้านควบคู่ไปด้วย โดยศูนย์กลางของการปกครองมีกษัตริย์เป็นประมุขทั้งทางโลกและทางพิธีกรรม การสร้างวัดมหาธาตุยังแสดงให้เห็นความศักดิ์สิทธิ์สูงสุด จึงกลายเป็นศูนย์กลางของพิธีกรรมต่างๆ ทำให้ผู้คนมีวิถีชีวิตผูกพันกับความเชื่อและการค้ามาอย่างยาวนาน

3) การขยายตัวของชุมชนเมือง

ในปัจจุบัน จังหวัดอยุธยาได้รับการยอมรับในฐานะจังหวัดท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อันเป็นมรดกโลกที่สำคัญที่หนึ่งของไทย อีกทั้งยังอยู่ใกล้กับกรุงเทพฯ ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวได้อย่างสม่ำเสมอ การเดินทาง การคมนาคมส่วนใหญ่อเปลี่ยนไปเพื่อการรองรับนักท่องเที่ยวโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นการนั่งเรือเที่ยวชมทัศนียภาพ การขี่ช้างชมเมือง การเดินทางโดยรถตู้ รถไฟ และการจัดสร้างเส้นทางจักรยานเพื่อการท่องเที่ยว เป็นต้น อีกทั้งการตั้งโรงงานอุตสาหกรรม ทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก คนส่วนมากละทิ้งการทำนาและหัตถกรรมเพื่อเข้าไปทำงานในโรงงาน ทำให้รูปแบบการใช้ชีวิตแบบชุมชนขนาดเล็กที่พึ่งพาอาศัยกัน กลายเป็นสังคมแบบอุตสาหกรรมที่เน้นการแบ่งงานแบ่งหน้าที่ โดยที่สินค้าหรือการบริการเป็นลิขสิทธิ์ของนายทุน

การบริโภคและอุปโภคของชาวเมืองในอดีต

จากงานวิจัย วิถีชีวิตของคนในสังคมเมืองพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 22 ถึง พ.ศ. 2310 (พัชพรรณ เลือคง 2553) กล่าวว่า จากภูมิประเทศที่มีแม่น้ำตัดผ่านหลายสายทำให้ ภูมิภาคตรงนี้เป็นที่ราบลุ่มที่น้ำท่วม การอุปโภคบริโภคของชาวเมืองจึงพึ่งพิงสายน้ำ โดย บริโภคข้าว พืชผักผลไม้ และสัตว์น้ำเป็นหลัก ประกอบอาหารแบบง่ายๆ ภายในครัวเรือน รวมถึงยังมีการถนอมอาหารโดยทำปลาตากแห้ง ซึ่งเป็นสินค้าส่งออกต่างแดนด้วย

โดยอ้างอิงการบันทึกของศุรแปงที่กล่าวว่า ในอยุธยามีปลาจำนวนมาก แต่ก็มีรสดีมาก โดยเฉพาะปลาตากแห้ง ส่วนการจับปลาก็จะใช้กระบวนการแบบง่ายๆ เช่น การใช้แห อวน และ เพื่อกัน นิยมนำมาทำแกง โดยใช้เครื่องเทศใกล้ตัว ได้แก่ พริก ขิง บางก็นิยมใส่กะปิ นอกจากนี้ ชาวเมืองยังมีการเรียนรู้การถนอมอาหารทั้งการหมัก การตาก การดอง และการกวน เช่น หน่อไม้ดอง ทุเรียนกวน ขนุนกวน ปลาร้า มะม่วงดอง ขิงดอง แดงดอง เป็นต้น อีกทั้งยังมี วัฒนธรรมการเคี้ยวหมาก เคี้ยวตั้งแต่เด็ก ซึ่งมีนัยยะการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และเพื่อไม่ให้มีกลิ่น ปาก

ประเพณีและการเกษตร

ประเพณีส่วนมากเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตที่มีความผูกพันกับสายน้ำและผืนแผ่นดิน เช่น การ สักยกรางน้ำ และการทำนา ผสมผสานกับความเชื่อในทางพุทธศาสนา ดังนี้

1) พระราชพิธีอาศุช หรือการแข่งเรือ เป็นพิธีที่จัดในเดือนสิบเอ็ด เนื่องจากมักจะมี ฝนตกและน้ำหลาก ชาวบ้านว่างจากการปักดำรอเวลาน้ำลดข้าวในนาสุก จึงจัดพิธีนี้เพื่อเสีง ทายว่า หากเรือกษัตริย์ชนะ ลูกข้าพานิชมากมาย รัชทายาทจะไม่อุดมสมบูรณ์ แต่หากเรือของ อัครราชชนะ บ้านเมืองจะอุดมสมบูรณ์ บริบูรณ์ด้วยพืชพันธุ์และอาหาร ในงานจะมีวงมโหรี และมีเครื่องกระทบจังหวะที่ทำจากกระบอกไม้ไผ่ ปัจจุบันการแข่งเรือเป็นประเพณีที่จัดได้ยาก ในอยุธยาเนื่องจากภูมิประเทศและการจัดการน้ำที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งยังขาดช่างผู้ชำนาญ ที่มารับช่วงต่อในการต่อเรือแบบดั้งเดิม การต่อเรือในปัจจุบันกลายเป็นการต่อเรือเพื่อใช้ในงาน เจริญพานิชย์มากกว่างานราชพิธีในสมัยอดีต

2) พระราชพิธีจรดพระนังคัล เป็นพิธีการเพื่อความเป็นสิริมงคลและบำรุงขวัญ เกษตรกร กำหนดจัดขึ้นในเดือนหกของทุกปี ซึ่งระยะนี้เป็นระยะเหมาะสมที่จะเริ่มต้นการทำงาน อันเป็นอาชีพหลักของประชาชน

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาชาวบ้าน

จากหนังสือพระนครศรีอยุธยา : แหล่งเรียนรู้งานช่างพื้นบ้าน (ชไมพร พรเพ็ญพิพัฒน์, 2545)
ได้รวบรวมภูมิปัญญาของจังหวัดอยุธยาไว้ดังนี้

1. มีดอรัญญิก

มีประวัติความเป็นมาตั้งแต่ต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เดิมเป็นฝีมือชาวเวียงจันทน์ ประเทศลาว แห่งบ้านต้นโพธิ์และบ้านไผ่หนอง ไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่า เกิดจากการอพยพย้ายถิ่นมาเอง หรือถูกกวาดต้อนมาในสมัยเจ้าพระยามหากษัตริย์ศึกคราวยกทัพไปตีเมืองเวียงจันทน์ มีหลักฐานว่า นายเทาเป็นผู้นำ ซึ่งในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้พระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น ขุนนราบริรักษ์ชาวเวียงจันทน์กลุ่มนี้มีฝีมือทางช่าง ได้แก่ ช่างทองกับช่างเหล็ก แต่เมื่อพ.ศ. 2365 ได้เลิกอาชีพช่างทอง คงเหลือแต่การตีมีดอย่างเดียว ประกอบกับภูมิประเทศบริเวณนี้เป็นอู้อู้น้ำ มีดงไม้ไผ่หนาแน่น มีหนองน้ำและแม่น้ำป่าสักไหลผ่านจึงสะดวกต่อการเดินทางและนำไม้ไผ่มาใช้เป็นองค์ประกอบในการทำมีด คือ นำมาเป็นเชื้อเพลิงในเตาเผาเหล็ก เพราะถ่านไม้ไผ่ให้ความร้อนสูงกว่าไม้ชนิดอื่น และนำลำต้นไปทำค้ำพะเนิน ค้ำค้อน และค้ำมีด สมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อราว พ.ศ. 2369 เจ้าอนุวงศ์เวียงจันทน์เสด็จมาถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้มาขอให้ชาวเวียงจันทน์กลับประเทศแต่ชาวบ้านไผ่หนองและบ้านต้นโพธิ์ขอยุ่ได้ร่วมโพธิสมภาร สร้างชื่อเสียงจากวิชาตีมีดในเมืองไทยต่อไป สาเหตุที่ได้ชื่อว่ามีดอรัญญิก เป็นเพราะสมัยโบราณมีตลาดที่บ้านอรัญญิก ตำบลปากท่า อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ห่างจากหมู่บ้านต้นโพธิ์และหมู่บ้านไผ่หนองประมาณ 3 กิโลเมตร ชาวบ้านนำเอามีดไปขายที่ตลาดแห่งนี้ คนที่ซื้อไปก็บอกต่อๆ กันว่ามีดอรัญญิกมีคุณภาพดี เพราะทั้งแข็งแรงทนทาน บางชนิดใช้ได้ยาวนานตลอดชั่วอายุคน และยังสามารถประณีต มีดอรัญญิกมีด้วยกัน 4 ประเภท ได้แก่ มีดตระกูลเกษตรกรรม มีดตระกูลคหกรรม มีดตระกูลอาวุธ และมีดตระกูลอื่นๆ ชุมชนทั้งสองนี้มีงานประเพณีสำคัญคือ การไหว้ครูหรือไหว้ครูบูชาเตากำหนดวันข้างขึ้นเดือนหกที่ตรงกับวันพฤหัสบดี ทุกบ้านจะซ่อมแซมทำความสะอาดเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ และนำไปวางไว้ในที่อันสมควร เตาเผาเหล็กจะต้องปั้นกันใหม่และนำเครื่องบูชาและอาหารคาวหวานถวายแด่พระภูมิ แม่ธรณีส่วนเครื่องสังเวทต่างๆ จะนำมาวางไว้ที่เครื่องมือแล้วทำพิธีสวดโองการเชิญเทพเจ้า เป็นธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อกันมาอยู่คู่กับการทำมีด

อรัญญิก นักท่องเที่ยวสามารถเข้าพักโฮมสเตย์ ชมการทำมีดและลงมือตีมีดด้วยตนเอง โดยไม่พลาด
 ซ้อมีดอรัญญิก หนึ่งในของดีขึ้นชื่อเมืองอยุธยากลับไปพิสูจน์คุณภาพกันด้วย

การดำเนินการผลิต

- 1) ตัดเหล็กให้ได้ขนาดตามความต้องการ เผาไฟให้แดงแล้วนำออกมาจากเตาให้คนสามคนใช้
 พะเนินตึ๊งได้รูปหุ่น หรือกุน(ชาวบ้านเรียกว่าการ “หลาบ” เหล็ก)



นำเข้าเตาเผาไฟอีกครั้ง แล้วใช้คนตีด้วยฆ้อน

ภาพที่ 10 การหลาบเหล็ก

หมายเหตุ. จาก (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ 2016)

- 2) เมื่อได้หุ่นหรือกุนมีดแล้ว นำเอาเข้าเตาเผาไฟอีกครั้งหนึ่ง แล้วใช้คน คนตีด้วยค้อนเพื่อขึ้น
 รูปมีดให้ได้ตามความต้องการ (ชาวบ้านเรียกว่าการ “ซ้ำ”)



ปล่อยไว้ให้เย็นแล้วทุบให้เนื้อเหล็กแน่น

ภาพที่ 11 การตีดาบด้วยมือหรือการซ้ำ

หมายเหตุ. จาก (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ 2016)

- 3) เมื่อซ้ำได้รูปมิดแล้ว ทิ้งไว้ให้เย็น แล้วใช้ก้อนดินจมนเนื้อเหล็กเรียบเป็นมันเพื่อให้เนื้อเหล็กเหนียวแน่น คมบาง ตัวมิดตรง (ชาวบ้านเรียกว่าการ “ล่ำเรียบ หรือ ไล่”)
- 4) เมื่อไล่ได้รูปมิดพอสมควรแล้ว นำมาแต่งด้วยตะไบ เพื่อให้ได้รูปเล่มสวยงามขึ้น (เรียกว่าการ “แต่ง”)



แต่งให้ได้รูปเล่ม

ภาพที่ 12 การแต่งดาบ

หมายเหตุ. จาก (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ 2016)

5) เมื่อแต่งด้วยตะไบได้รูปแล้ว นำมาขูดคมให้บางโดยใช้เหล็กขูด เพื่อให้ตัวมีดขาวและบาง (เรียกว่าการ “ขูด”)

6) เมื่อขูดได้คมบางพอสมควรแล้ว ใช้ตะไบหยาบและตะไบละเอียดไสกตามตัวมีด เพื่อให้ตัวมีด

.23

ขาวเรียบร้อย และคมจะบางยิ่งขึ้น (เรียกว่าการ “ไสก”)



ภาพที่ 13 การไสก

หมายเหตุ. จาก (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ 2016)

7) เมื่อไสกเรียบร้อยแล้วนำมาพานคม โดยใช้ตะไบละเอียดพานขวางของคมมีดเพื่อให้คมมีดบางเฉียบ (เรียกว่าการ “พานคมมีด”)

8) เมื่อพานคมแล้วก็นำมาชุบ “การชุบ” เป็นเรื่องสำคัญมาก ช่างต้องมีความชำนาญเป็นพิเศษ โดยนำเข้าเผาไฟในเตาเพื่อให้คมแดงตามความต้องการว่าเผาขนาดไหนจึงจะเหมาะสมกับความกล้า แล้วชุบกับน้ำ คมของมีดจะกล้าแข็งไม่อ่อนและไม่บิ่น

9) เมื่อซุบแล้วนำมา ผน หรือลับ โดยใช้หินหยาบ และหินละเอียด ให้คมได้ที่สมัยนี้ใช้หินกากเพชร (เรียกว่าการ “ลับคม”)

10) เมื่อผนหรือลับคมได้ที่แล้ว จึงนำมาเข้าด้ามมีด แล้วใช้น้ำมันทาตัวมีดเพื่อกันสนิม เป็นเสร็จสิ้นขั้นตอนการทำมีด

2. การประดิษฐ์ดอกไม้จากต้นโสน

ในสมัยโบราณ ชาวอยุธยามีอาชีพทำนาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งในนามักมีวัชพืชที่มาแย่งอาหารจากต้นข้าว หรือก็คือ ต้นโสนหางไก่ ชาวนาจึงถอนทิ้ง ต่อมาได้มีผู้คิดริเริ่มนำต้นโสนนี้มาทำให้เกิดประโยชน์โดยทำเป็นดอกไม้ เริ่มจากรูปแบบง่ายๆ จนกระทั่งพัฒนารูปแบบใหม่ๆ หลายแบบ เช่น ดอกมะลิบาน ดอกมะลิตูม ดอกกุหลาบ ดอกบัว และอื่นๆ อีกมากมาย ในปัจจุบันนี้มีการทำกันอยู่แทบทุกหลังคาเรือนเลยทีเดียว เป็นการสร้างรายได้เสริมที่ดีแก่ครอบครัวในช่วงที่ว่างเว้นจากการทำนาหรืองานประจำ ปัจจุบันมีการจัดตั้งเป็นกลุ่มดอกไม้ประดิษฐ์ต้นโสนหางไก่อยู่ที่ 21/1 ม.1 ตำบลบางยี่โท อำเภอบางไทร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13110

ความสัมพันธ์กับชุมชน

ดอกไม้ประดิษฐ์จากต้นโสนหางไก่ได้มีการรวมกลุ่มกันในชุมชน เพื่อทำดอกไม้ ทำให้ชุมชนมีรายได้เข้ามา และทำให้คนในชุมชนมีการพบปะ ทำกิจกรรมร่วมกัน

ขั้นตอนการผลิต

- 1) นำต้น โสนหางไก่มาตากแดดให้แห้ง
- 2) คั่น โสนออกเป็นท่อนตามขนาดต้องการ
- 3) ปอกเปลือกออกจากต้น โสน
- 4) ผานโสนออกเป็นแผ่นบาง ๆ

- 5) นำโสนแผ่นมาตัดเป็นกลีบ
- 6) นำกลีบโสนมาเข้าดอก
- 7) ถ้าต้องการสีให้นำมาย้อมสี

3. อัฐมอญ

เป็นภูมิปัญญาที่ทำอย่างแพร่หลายในตำบลบางบาล นับเป็นแหล่งผลิตอัฐที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย ที่สำคัญคืออัฐถูกใช้เป็นส่วนสำคัญในการก่อสร้างโบราณสถาน

การทำอัฐ

การนวดดิน

1. กำหนดจำนวนก้อนอัฐก่อนว่าต้องการทำจำนวนเท่าใด จากนั้นจึงค่อยกะ ปริมาณส่วนผสม ถ้าต้องการอัฐ 6,000 ก้อน ต้องใช้ดินราว 5 คันรถเข็นและ แกลบ 4 ข่งผสมลงในบ่อหมัก แล้วใช้น้ำช่วยในการประสานคลุกเคล้า (หากต้องการทำอัฐจำนวนมาก น้อยกว่านี้ก็เพิ่มหรือลดอัตราส่วนไปให้ได้สัดส่วนกัน)
2. หากมีขี้เถ้าแกลบจากการเผาครั้งก่อนสามารถนำมาใส่ ผสมได้ปริมาณเล็กน้อยเพื่อช่วยให้อัฐที่ได้มีน้ำหนักเบา แต่หากผสม มากเกินไปอัฐก็จะแตกหักได้ง่ายเพราะเปราะ
3. ใช้เท้าย่ำดินให้เป็นเนื้อเดียวกัน ใช้เวลานาน 2-3 ชั่วโมง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแรงคนด้วย แต่ถ้ามีเครื่องปั้นดิน ก็ตักดิน ใส่ ลงในเครื่องได้เลย ปั่นจนกระทั่งดินเหนียวเป็นเนื้อเดียวกับแกลบ และเหนียวได้ที่
4. ขนไปกองไว้เป็นจุดๆ พร้อมแม่พิมพ์ เพื่อเตรียมอัด พิมพ์ต่อไป

การอัดดินลงพิมพ์

1. ถ้าเป็นพิมพ์ไม้ ผู้ทำจะวางพิมพ์ในแนวนอน โรยขี้เถ้า รองพื้นเพื่อไม่ให้แบบพิมพ์ติดพื้น ลานตาก อัดดินลงไป เสร็จแล้วชั้ดขี้เถ้าบาง ๆ ลงไปอีกชั้น ยกแบบพิมพ์ออก จะได้แท่งดินเป็นแท่ง อธิฐตามต้องการ
2. ถ้าเป็นพิมพ์โลหะหรือพิมพ์พลาสติก พิมพ์ทั้ง 2 ชนิดนี้ เป็นบล็อกสี่เหลี่ยม ขนาดเท่ากัน เวลาใช้ ให้หงายพิมพ์ขึ้น โรย ขี้เถ้าบาง ๆ อัดดิน ไล่ลงไปจนแน่น ปาด หน้าให้เรียบแล้วคว่ำ บน ลานดิน ยกพิมพ์ ออกจะได้แท่งดิน

การตาก

1. ตากแท่งดินไว้บนลานประมาณ 6-8 ชั่วโมง เพื่อให้ดินแห้งหมาด
2. ตกแต่งแท่งดินให้ได้สัดส่วน โดยใช้ไม้ตบเบาๆ หรือใช้ เครื่องไล่ดิน ไขมีดปาด (สำหรับแท่งดิน ที่ได้จากพิมพ์ไม้)
3. ตากแท่งดินทิ้งไว้อีกประมาณ 2-3 วัน ในระยะนี้ช่าง ทำอิฐจะคอยสังเกตดูว่าแท่งดินแห้งหรือไม่ โดยดูจากผิวดินที่ต้องมีสี เทานวล
4. นำแท่งดินขนใส่กระตังเพื่อลำเลียงไปเก็บไว้ใน โรงเผาอิฐ

การเผาอิฐ

1. เรียงแท่งดินให้เรียบร้อย โดยวางเรียงแท่งดินสลับกัน ให้สูงขึ้นพอประมาณและเปิดช่องด้านล่าง ให้ความร้อนผ่านเข้าไปทั่วถึง
2. ก่อแท่งดินขึ้นเป็นกำแพงล้อมรอบอีกชั้นหนึ่ง เพื่อควบคุม ความร้อนไม่ให้กระจายออกไป ภายนอกเตาเผา โดยให้กำแพงสูงกว่า แท่งดินด้านในเล็กน้อย
3. นำแกลบไปกลบแท่งดิน ภายในให้ทั่วเพื่อเป็นเชื้อเพลิงในการ เผา ปริมาณแกลบที่ใช้ในขั้นตอน นี้ ขึ้นอยู่กับจำนวนแท่งดินเช่น ถ้าต้อง การเผาอิฐ 6,000 ก้อน ใช้แกลบ ประมาณ 1 คันรถสิบล้อ เป็นต้น
4. จุดไฟเผาจากด้านล่าง จนรอบกองแท่งดิน ใช้เวลาในการ เผาประมาณ 12-15 วัน แกลบที่ถูก ไฟ เผาจะลามต่อเนื่องไปเรื่อยๆ จน ทั่วทั้งเตา

5. เกลี่ยและเติมเกลบเสมอๆ เพื่อให้ความร้อนแผ่กระจายทั่วถึง ระหว่างเผาต้องคอยระวังไฟในโรงเผาอิฐอย่าให้ลูกกลมจน สามารถไหม้โรงเผาได้

6. เสร็จแล้วจะได้อิฐมอญที่พร้อมส่งต่อผู้มารับซื้อหรือส่ง ขายต่อไป อิฐบางก้อนหากไม่ได้รับความร้อนจะไม่สุก มีสีดำ นำไปขายไม่ได้ ต้องทิ้งไป อิฐคุณภาพดีมีราคาได้แก่ อิฐที่มีผิว เนียนเรียบ เหลี่ยมมุมได้จาก สีสม่ำเสมอทั้งก้อน ไม่บิดงอ แตกร้าวหรือเปราะหักง่าย เมื่อเคาะจะมีเสียง แกร่งคล้ายโลหะ หาก หักดูภายในเนื้อดิน ไม่มีรูพรุน ขนาด และน้ำหนักโดยเฉลี่ยเท่ากัน ทุกก้อน

4. เครื่องจักสาน

คำว่า “ จักสาน ” คำว่า จัก คือ การทำให้เป็นแฉก เป็นหยักๆ ด้วยฟันเลื่อย หรืออีกวิธีการหนึ่ง การที่ชาวบ้านใช้คมมีดผ่าไม้ไผ่แล้วทำให้เป็นเส้นบางๆ วิธีการอย่างนี้ก็เรียกว่า จัก เช่นกัน ส่วนไม้ไผ่ หรือ หวาย ที่จักออกมาเป็นเส้นบางๆ นั้นเรียกว่า ตอก ถึงตอนนี้การที่ชาวบ้านนำตอกมาขัดกันจนเกิดลวดลายที่ต้องการ เราเรียกว่า สาน ต่อจากนั้นแล้วก็จะเป็นการสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงต่างๆ จนท้ายที่สุดเป็นภาชนะสามารถนำไปใช้สอยได้ตามต้องการ

เครื่องจักสานเป็นเครื่องมือที่เก่าแก่ที่สุดที่ทั่วโลกใช้อย่างแพร่หลาย การทำเครื่องจักสานโดยทั่วไป มีกลวิธีคล้ายคลึงกัน แต่ใช้วัสดุแตกต่างกันไปตามสภาพภูมิศาสตร์ของท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับ ภูมิศาสตร์ ประเพณี และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละท้องถิ่นนั้นๆ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2541 : 3) สำหรับจังหวัดอยุธยา ด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ที่ดินส่วนใหญ่ใช้ทำการเกษตร จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือเครื่องใช้จักสานหลายชนิด นอกจากนั้นในบริเวณที่ราบลุ่มเจ้าพระยา ซึ่งเป็นที่โล่ง ประชาชนนิยมปลูกไม้ไผ่ไว้ตามบริเวณหมู่บ้าน

สามารถแบ่งเครื่องจักสานตามหน้าที่ใช้สอยได้ ดังนี้

- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้เป็นภาชนะ ได้แก่ กระบุง กระจาด กระทวย กระบา กระทอ กระพ้อม กระเชอ กระเช้า กระพอก ชะลอม ตะกร้อ บุงกี หลัว ตะกร้า แข่ง ฯลฯ
- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้เป็นเครื่องตวง ได้แก่ กระชู สัด กระบุง ฯลฯ
- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้ในครัวเรือน ได้แก่ พัด กระซอน ตะแกรง ฟาชี กระด้ง หวด

- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้เป็นเครื่องประกอบ อาคารบ้านเรือน ได้แก่ ฝาบ้าน พื้นบ้าน หลังคา ฯลฯ
- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้เป็นเครื่องจับคัก สัตว์และขังสัตว์น้ำ ได้แก่ ชนาง ลอบ สุ่ม ไช กระบัง กระจู้ กระชัง ตะข้อง ตะแกรง จั่น ฯลฯ
- เครื่องจักสานไม้ไผ่ที่ใช้เป็นเครื่องใช้อื่นๆ เช่น เกื่อลำแพน แผงรื้อ กรงนก สุ่มไก่ เป็นต้น

นอกจากเครื่องจักสานไม้ไผ่ ซึ่งเป็นเครื่องจักสานที่ทำกันแพร่หลายแล้ว ยังมีเครื่องจักสานที่ทำจากวัสดุอื่นๆ อีก ได้แก่ หวาย ไบลาน ไบตาล เป็นต้น

- เครื่องจักสานหวาย ได้แก่ ตะกร้าหิ้ว กระชุกสำหรับใส่หมู เป็นต้น
- เครื่องจักสานไบลานและไบตาล ได้แก่ ปลายตะเพียนสาน งอบ หมวก เครื่องเล่นเด็กต่างๆ เป็นต้น

ในปัจจุบันเครื่องจักสานในจังหวัดอยุธยา นอกจากปลายตะเพียนที่ทำวาสุกรีแล้ว ก็ยังมีการทำงอบและหมวกไบลานที่อำเภอบางปะหัน เครื่องจักสานด้วยหวาย ทำที่ตำบลหัวเวียง บ้านกระทุ่ม ตำบลบ้านโพธิ์ การทำจักสานไม้ไผ่ เช่น กระจาด ตะแกรง กระบุง ที่บ้านตานิมี สวนพุดสี

วิธีการจักตอก

1. การจักตอกปิ่น แบ่งไม้ไผ่ออกเป็นชิ้นๆ ตามขนาดที่ต้องการ ใช้มีดจักตอกเอาส่วนในออก (จักตอก) จักในส่วนที่เหลือออกเป็นเส้นบางๆ แล้วหลาวให้เรียบร้อยตากแดดให้แห้ง
2. การจักตอกตะแคง ใช้วิธีเดียวกันกับการจักตอกปิ่นเบื้องต้น แต่การจักให้เป็นเส้นตอกจะทำการจักทางผิวเป็นเส้นเล็กกว่าตอกปิ่น ทำการหลาวให้เรียบร้อย แล้วนำออกตาก

การสาน

เริ่มสานจากฐานด้านล่างด้วยเส้นตอกสองชนิด คือ ตอกยืน (ตอกตั้ง) ซึ่งจะมีลักษณะคอดตรงกลางต่างจากตอกทั่วไป และตอกนอน (ตอกสาน) ที่มีขนาดกว้างเท่ากันเท่ากันทั้งเส้นตอกปกติ เหตุที่ตอกยืนมีลักษณะพิเศษ เนื่องจากเมื่อสานเสร็จจะได้ตะกร้าที่มีฐานเล็ก และค่อยๆบานขึ้นบริเวณปาก

การรมควัน

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสานเพื่อเพิ่มความแข็งแรง สวยงาม แก่เครื่องจักสานด้วยหวายในส่วนที่ต้องการเสริมเป็นพิเศษได้แก่ ปาก ขา หู การผูกและพันด้วยหวาย จะเสริมให้เครื่องจักสานเกิดความสวยงาม

การถักและพัน

เมื่อสานตัวเรียบร้อยก็ถึงการรมควันโดยจะทำในวันที่ไม่มีลม ใช้ฟางพรมน้ำหมาดๆ เป็นเชื้อเพลิงเพื่อให้เกิดควันมาก รมจนเครื่องจักสานมีสีเหลืองเท่ากันทั้งใบ แล้วนำมาเข้าส่วนประกอบหวาย มีการผูกปาก พันขา ใส่ฐานและหูหิ้ว

5. ปลาตะเพียนจากไบลาน

ปลาตะเพียนไบลานเป็นงานหัตถศิลป์ที่สืบทอดต่อกันในชาวมุสลิม โดยเริ่มต้นจากห้องที่ทำวาสุกรี บ้านห้วยแหลมที่อยู่คู่อยุธยาเป็นเวลาร่วมร้อยปีนับได้ว่า อยุธยาเป็นแหล่งผลิตปลาตะเพียนสานไบลานใหญ่ที่สุดในประเทศ โดยเชื่อกันว่าปลาตะเพียนเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ เพราะช่วงที่ปลาโตเต็มที่กินได้อร่อยเป็นช่วงที่ข้าวตกรวงพร้อมเก็บเกี่ยวพอดี เรียกว่าเป็นช่วง “ข้าวใหม่ปลามัน” ด้วยความเชื่อในเรื่องดังกล่าว จึงมีผู้นิยมนำไบลานแห่งมาสานขดกันเป็นปลาตะเพียนจำลองขนาดต่างๆ แล้วผูกเป็นพวงๆ แขนวไว้เหนือเปลนอนของเด็กอ่อนเพื่อให้เด็กดูเล่น และถือเป็นสิ่งมงคลสำหรับเด็ก เท่ากับอวยพรให้เด็กเจริญเติบโตมีฐานะมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์ดุจปลาตะเพียนใน ถูข้าวตกรวง บ้างก็มีความเชื่อว่า ปลาตะเพียนเป็นสิ่งสิริมงคล ทำให้เงินทองไหลมาเทมา บ้างก็ว่า หากบ้านไหนแขวนปลาตะเพียนไว้หน้าบ้านจะทำให้บ้านนั้นมั่งมีศรี

สุข ทำมาค้าขึ้น นอกจากนี้ปลาตะเพียนยังมีนัยยะที่บ่งบอกถึงเรื่องความขยันหมั่นเพียรอีกด้วย ปลาตะเพียนสานเป็นเครื่องแขวนที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนสำคัญ 6 ชิ้นคือ กระจง ไม้ปลา กระจงเกลือ ปักเป้า ใบบัว และลูกปลา มี 2 ชนิด คือ ชนิดที่เขียนเป็นลวดลายตกแต่งสวยงามสำหรับแขวนเหนือเปลลูกผู้มีบรรดาศักดิ์ และ ชนิดเป็นสีโบราณเรียบๆ ไม่มีการตกแต่งอย่างใดใช้แขวนเหนือเปลลูกชาวบ้านธรรมดาสามัญ ปลาตะเพียนโบราณที่มีลวดลายสีสันต่างๆ อย่างที่เห็นในปัจจุบันเป็นปลาตะเพียนที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 5 สืบทราบได้เป็นเลาๆ ว่าหลวงโยธาท่านข้าราชการเกษียณผู้มีนิवासถานอยู่ใกล้สะพานหัน ตำบลวังบูรพา กรุงเทพฯ เป็นผู้ประดิษฐ์คิดทำให้สวยงามขึ้น แล้วนำออกจำหน่ายตามงานวัดต่างๆ นับแต่นั้นมาคนก็หันมานิยมปลาตะเพียนสานกันมากขึ้น ปัจจุบันความนิยมการสานปลาตะเพียนไปแขวนเปลให้เด็กอ่อนอาจจะเลือนน้อยมากแต่กลายเป็นอุตสาหกรรมในครัวเรือนและสร้างรายได้ให้ครอบครัวได้เป็นอย่างดี

ความเป็นมาของปลาตะเพียนโบราณ

การสานปลาตะเพียนโบราณเป็นอาชีพเก่าแก่ที่ทำสืบต่อกันมาตั้งแต่ บรรพบุรุษนานกว่า 100 ปี โดยเริ่มต้นในชุมชนชาวมุสลิม โดยในอดีตการเดิมทางเข้ามาของชาวมุสลิมนั้น เริ่มต้นจากการค้า และได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเมืองพระนครศรีอยุธยาตั้งแต่ครั้งสมัยที่อยุธยา เพื่อสานความสัมพันธ์ทางการค้าและการทูตกับนานาประเทศเป็นหลัก (จิคาพร แสงนิล 2548) และมีการรวมตัวอยู่เป็นชุมชนของตัวเอง เช่น ชุมชนแขกคลองตะเคียน ชุมชนแขกตะเกียบ เป็นต้น ชุมชนดังกล่าวนิยมอยู่อาศัยบนแพ มีอาชีพค้าขาย ส่วนการสานปลาตะเพียนในสมัยก่อนนั้นก็นิยมสานกันในเวลาที่น้ำหลาก เพราะคนสมัยก่อนจะประกอบอาชีพล่องเรือเครื่องเทศ ดังนั้นช่วงเวลาน้ำไหลเชี่ยวรุนแรง จึงไม่นิยมล่องเรือไปขายของ แต่จะหันมาประกอบอาชีพอื่นแทน การสานปลาตะเพียนในสมัยโบราณไม่ได้นำโบราณมาสาน แต่นิยมนำใบมะพร้าวมาสาน โดยนิยมมาสานไว้บนเปลเด็กให้เด็กนอนเล่นก่อนจะหลับไป นอกจากนี้ยังมีความเชื่อในเรื่องโชคลาภ ความเป็นมงคล และด้วยความที่ปลาตะเพียนมักจะอยู่รวมกันเป็นฝูง โอบายปลาตะเพียนจึงเป็นสัญลักษณ์ของความสามัคคีอีกด้วย ปลาตะเพียนรุ่นแรกที่สร้างขึ้นเรียกว่า “ปลาโบราณ” โดยจะทำเป็นตัวปลาขนาดเล็กๆ ขนาด 1-3 ตัวเท่านั้น ปลาตะเพียนโบราณมักทาสีเหลืองซีดๆ ที่ทำด้วยวัตถุดิบตามธรรมชาติที่เรียกว่า “รงค์” ผสมกับน้ำมันวานิช แล้วนำไปเสียบไม้สำหรับห้อยแขวนเลยและปลาตะเพียนโบราณในสมัยก่อนยังมีจำนวนน้อยมากถ้าเทียบกับปัจจุบัน (go.ayutthaya 2020)

ประวัติความเป็นมาของภูมิปัญญาและการตั้งถิ่นฐาน

จากงานวิจัย วิชาหกิจชุมชนปลาตะเพียนสาน : การสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มคนมุสลิม เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา (เอนก รักเงิน 2556) กล่าวว่า ชาวมุสลิมเข้ามาตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ส่วนหนึ่งเป็นชาวอาหรับเปอร์เซีย ซึ่งเดินทางโดยเรือเข้ามาประกอบอาชีพค้าขาย ตลอดจนตั้งหลักแหล่งอยู่ทางใต้ของไทย มีทั้งชาวเปอร์เซียซึ่งนับถือนิกายชีอะห์และนิกายซุนนะห์ แม้ว่าจะมีการตั้งถิ่นฐานอยู่เป็นจำนวนมากทางดินแดนทางภาคใต้ ในแถบสงขลา พัทลุง แต่ก็พบว่ามิได้อยู่จำนวนไม่น้อยที่ตั้งถิ่นฐานในกรุงศรีอยุธยา ก็เพราะว่าแต่แรกที่ล่องเรือเข้ามาค้าขายนั้น พระนครศรีอยุธยาเป็นดินแดนที่มีทำเลที่ดี เหมาะสมแก่การตั้งเป็นหมู่บ้าน ย่านที่ชาวมุสลิมได้เลือกตั้งรกรากอาศัยอยู่ คือ แถบหัวแหลม ด้านทิศเหนือของเกาะเมืองอยุธยา และย่านคลองตะเคียน โดยอาศัยอยู่บนแพริมฝั่งแม่น้ำป่าสัก จนมีการเรียกขานมุสลิมกลุ่มนี้ว่า แยกเทศ อันหมายถึงแยกต่างประเทศ หรือแยกแพ (เสาวนีย์ จิตต์หมวด 2531)

นอกจากนี้แล้วยังปรากฏว่า ศาสนาอิสลามได้ถูกเผยแพร่เข้ามาสู่ดินแดนกรุงศรีอยุธยาโดยผ่านทางดินแดนมลายู หรือที่เรียกว่าอาณาจักรปัตตานีด้วย เป็นการเข้ามาของชาวอาหรับ และอินเดียซึ่งนับถือศาสนาอิสลาม เพื่อทำการค้าขายและเผยแพร่ศาสนาในราวปี พ.ศ. ต่อมาปัตตานีได้ยกฐานะเป็นประเทศราชของกรุงศรีอยุธยาเหมือนเมืองต่างๆ ในแหลมมลายู จึงถือได้ว่า อิสลามได้เข้ามายังดินแดนที่เป็นประเทศไทยตั้งแต่สมัยนี้เองการคงอยู่ของชุมชนมุสลิมในพระนครศรีอยุธยา ยังคงสืบต่อมาจนกระทั่งราชธานีได้เสียให้แก่พม่าในปี พ.ศ. 2310 ขณะนั้นปรากฏเอกสารว่า บ้านเรือนของชาวเมืองถูกเผาผลาญจนสิ้น รวมทั้งบรรดาชาวมุสลิมที่อาศัยอยู่ในแพ จอดขายสินค้าอยู่ ณ ตำบลหัวแหลม หัวรอ และคลองตะเคียน นับร้อยๆ คราวเรือน ก็พากันอพยพหลบภัยลอยแพหนีเข้าศึกมาจอดพำนักอยู่ที่ตำบลคลองบางหลวง ตั้งแต่ตำบลบางกอกใหญ่ไปจนถึงวัดเวฬุราชินทั้งสองฝั่ง

ช่วงเวลาที่สำคัญอีกช่วงหนึ่งที่มุสลิมได้โยกย้ายเข้ามาอยู่ในดินแดนอยุธยา และภูมิภาคอื่นๆ ใกล้เคียง น่าจะเป็นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ซึ่งได้อพยพชาวมุสลิมปัตตานีมาไว้ที่ภาคกลางของไทย 2 ครั้ง คือ พ.ศ. 2329 และ พ.ศ. 2334 เพื่อเป็นการเพิ่มจำนวนพลเมืองในระยะแรกของการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ ต่อมาได้เกิดกบฏปัตตานีขึ้นในปี พ.ศ. 2351 และรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้เกิดกบฏขึ้นที่เมืองไทรบุรี และหัว

เมืองต่างๆ ซึ่งในแต่ละครั้ง พระมหากษัตริย์ไทยจะทรงโปรดเกล้าฯ ให้ยกทัพไปปราบปราม ผลของการปราบปรามแต่ละครั้ง ก็คือ ชาวมุสลิมจะถูกกวาดต้อนมาเป็นเชลย ที่กรุงเทพฯและเมืองใกล้เคียง อาทิ ย่านสี่แยกบ้านแขก พุ่งครุ พระประแกง บางคอแหลม มหานาค พระโขนง คลองตัน มีนบุรี หนองจอก นครนายก ฉะเชิงเทรา เพชรบุรี รวมถึงพระนครศรีอยุธยาด้วย เชลยเหล่านี้หากเป็นคนชราก็จะให้อยู่แถบเมืองไชยา ส่วนที่เป็นคนหนุ่มสาว หรืออายุน้อย ก็ให้อพยพโยกย้ายเข้ามาอยู่ในเมืองพระนครศรีอยุธยา และมีที่ทำกินอยู่ที่นี้ ผู้นำถืออิสลามนิกายซุนนะห์กลุ่มนี้เอง มีสัญชาติญาณของนักเดินเรือทะเลค้าขาย และชอบอุยุมน้ำเช่นเดียวกับบรรพชน จึงได้เป็นต้นกำเนิดของแขกแพเมืองศรีอยุธยาในเวลาต่อมา (ร้อยศรี 2563)

อย่างไรก็ดี แม้หลังจากกรุงศรีอยุธยาแตกแล้ว ชาวแขกแพได้พากันล่องแพอพยพลงมาอาศัยอยู่ในแถบริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ส่วนหนึ่งตั้งรกรากอยู่แล้ว ประกอบอาชีพดั้งเดิม คือ ค้าขาย โดยใช้แพซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยเปิดเป็นร้านค้าขาย อันแสดงถึงความคิดที่เชี่ยวชาญและรอบรู้ในการพาณิชย์ เนื่องจากในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นนั้น ถือได้ว่าแม่น้ำและลำคลองเป็นเส้นทางคมนาคมหลักที่สำคัญ ชาวเมืองต่างพากันสัญจรไปมาทางน้ำ ชาวแขกแพจึงขายสินค้าได้จำนวนมาก (ดิเรก กุลศิริสวัสดิ์, 2517 : 76)

ชาวมุสลิมนั้นได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเมืองพระนครศรีอยุธยามาตั้งแต่ครั้งสมัยที่อยุธยามีความสัมพันธ์ทางการค้า และการทูตกับนานาประเทศ ชาวมุสลิมได้มีบทบาททางการเมืองและเศรษฐกิจเรื่อยมา บางกลุ่มได้เปลี่ยนมานับถือพุทธศาสนา ขณะที่บางกลุ่มยังคงนับถือศาสนาอิสลามดั้งเดิม อย่างไรก็ดี ประวัติศาสตร์อยุธยาปรากฏอยู่หลายครั้งว่า มุสลิมมีการรวมตัวอยู่เป็นชุมชนของตนเอง เช่น ชุมชนแขกคลองตะเคียน ชุมชนแขกตะเกียบ เป็นต้น (ส.พลายน้อย, 2504 : 30)

ขั้นตอนการสานปลาตะเพียน

1. นำใบลานมาตัดเป็นเส้นยาว จำนวน 2 เส้น
2. นำใบลานเส้นที่ 1 มาพันมือ 2 รอบ
3. นำใบลานหั่นได้แล้วดึงมือที่พันออก ใช้มืออีกข้างหนึ่งจับไว้
4. นำใบลานใบที่ 2 มาพับครึ่งแล้วสอดเข้าไปในใบมะพร้าวที่พันไว้ในรอบแรก

5. เสร็จแล้วให้ใช้โบลานเส้นที่ 2 เส้นล่างสอดช่องโบลานเส้นที่ 1 ห่วงแรก
6. กลับด้านหลังขึ้นมานำโบลานเส้นที่ 2 ปลายด้านล่างสอดช่อง แล้วดึงจัดให้สวยงาม
7. ใช้กรรไกรตกแต่ง ครีบบและหาง
8. สานโบลานส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นๆ เช่น กระจง โคม กระจงเกลือ โบลไฟ เม็ดปักเป้า และลูกปลานำตัวปลาและเครื่องประกอบอื่นๆระบายสีให้สวยงาม
9. นำลูกปลาและเครื่องประกอบอื่นๆที่ตกแต่งแล้วมาประกอบกับปลาตัวใหญ่ จะได้ปลาตะเพียน เป็นพวงสวยงาม

ส่วนประกอบของปลาตะเพียนสาน

มี 6 ส่วน ได้แก่

- 1) กระจง ขึ้นต้นการสานโดยใช้โบลานจำนวน 4 เส้น ซึ่งเกลียดไว้แล้ว ขนาด กว้างประมาณ 1 นิ้ว พับซ้อนสอดโบลานสลับไปมาเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสก่อน แล้วจึงสานให้มี ปลายแหลมเป็นแฉก ๆ ขึ้นต่อออกมาจำนวน 8 แฉก จากนั้นจึงพลิกม้วนโบลานสอดด้านบนให้เป็น กลีบนูนขึ้นมา ปลายแหลมชนกันจำนวน 4 กลีบ กลับด้านล่างอีกครั้ง ทำให้ลักษณะเดียวกัน จะได้กระจงรูปร่างคล้ายดาวนูน 8 แฉก กระจงขนาดมาตรฐาน คือ สำหรับปลาระย้าลูก 9 ต้อง อาศัยโบลาน 2 โบล
- 2) กระจงเกลือ ขึ้นต้นการสานโดยใช้โบลานจำนวน 2 เส้น พับซ้อนสอดโบลาน สลับไปมาเป็นรูปห้าเหลี่ยม จากนั้นจึงม้วนโบลานคร่อมแต่ละเหลี่ยมให้เป็นรูปกรวยแหลม ม้วนซ้อน กันที่ปลายอย่างน้อย 3 ครั้ง จะได้รูปร่างคล้ายดาวนูนคว่ำรูปห้าแฉก
- 3) แม่ปลาและลูกปลา ใช้โบลานจำนวน 2 เส้น เริ่มต้นจากเส้นแรกม้วนตลบ 2 ครั้ง ทำให้เป็นรูปห่วงวงกลม ส่วนเส้นที่สองม้วนพับครึ่ง สอดเข้าไปในห่วงทั้งสองของเส้นแรก ดึงโบลานให้ตึง กระจับเข้าหากัน แล้วใช้ปลายโบลานทั้งสองม้วนสอดกลับไปมา ดึงโบลานให้เป็น รูปร่างคล้ายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ปลายโบลานทั้งสองตัดแหลมให้เป็นครีบบปลา ทั้งด้านหน้าและ ด้านหลัง ก็จะได้รูปร่างปลา ถ้าเป็นแม่ปลาจะเย็บส่วนหางแยกออกต่างหาก โดยใช้แผ่นโบลาน จำนวน 4 – 5 แผ่นพับซ้อนเย็บต่อกัน สำหรับแม่ปลาตัวใหญ่จะเย็บเกล็ดครีบบแหลมของส่วนหาง หรือเงี่ยงปลาเพิ่มขึ้น ใน

การสาน แม่ปลา 1 ตัว ขนาดมาตรฐาน คือ แม่ปลาลูก 9 ต้องใช้ลาน จำนวน 4 ใบ ในขณะที่ลูกปลา 1 ตัวใช้ลาน 1 ใบ

4) ปักเป้า เริ่มสานโดยใช้ใบลานเส้นเดียว ใช้ปลายทั้งสองม้วนผูกเข้าหากันให้ ปลายแหลมแล้วกลับผูกอีกครั้ง โดยทั่วไปใบลาน 1 ใบ ขนาดยาว 70 เซนติเมตร ซอยขนาดแล้ว สามารถท ปักเป้าได้ 4 – 5 ชิ้น ขนาดของปักเป้าจะเท่ากันเสมอไม่ว่าจะร้อยเข้ากับวงปลา ตะเพียนขนาดใหญ่ ขนาดกลาง หรือเล็กก็ตาม ยกเว้นปลาตะเพียนที่ท ย่อส่วนขนาดจิวสำหรับแจก เป็นของที่ระลึก ทุกชิ้นส่วนต้องย่อขนาดลงตามไปด้วย

5) ใบโพธิ์ นิยมใช้ใบลานคัด เพราะมีขนาดกว้าง น มาตัดเป็นรูปร่างคล้ายใบ โพธิ์จริง วิธีตัด คือพับครึ่งใบลาน ตัดรูปร่างด้านข้างตามต้องการ แล้วคลี่ออก ก็จะได้ใบโพธิ์ที่มี ข้างทั้งสองเหมือนกัน ขนาดใบโพธิ์โดยทั่วไป คือ กว้างประมาณ 403 เซนติเมตร สูงประมาณ 307 เซนติเมตร 4.2.3.2

การลงสีพื้นและเขียนลวดลาย

ปลาโบราณ หรือปลาใบลานนั้น คือ ปลาตะเพียนสานที่มีสีธรรมชาติแท้ๆ เมื่อ สานเสร็จแล้ว ก็ สามารถนำมาเข้าพวงประกอบชิ้นส่วนได้เลย ซึ่งช่างฝีมือมักจะต้องพิถีพิถันในการ คัดเลือกใบลานที่นำมาสานให้มีผิวค่อนข้างขาว และฝีมือการสาร การเย็บครีบบปลาและหางปลา จะต้องใช้ด้ายขาวและละเอียดเนบเนียนกว่าปลาตะเพียนที่เขียนสี

1) ลงสี ในปลาตะเพียนเขียนสี ต้องมีการลงสีพื้นและเขียนลวดลายให้เป็นสีชุด เดียวกันทุกชิ้น การลงสีจะช่วยซ่อนตำหนิของตัวปลาได้ก่อนที่จะประกอบกันเป็นพวง โดยยี่ดเอาสี ของแม่ปลาเป็นหลัก กล่าวคือ แม่ปลาหรือปลาตัวใหญ่นิยมลงสีพื้นด้วยสีน้ำมันเป็นสีแดง ดำ เขียว ชมพู เหลือง ฟ้า ส้ม ม่วงและขาว บริเวณส่วนเกล็ด ครีบบ หางและส่วนละเอียดของตัวปลา นิยมวาดลวดลายด้วยสีบรอนซ์เงินหรือสีบรอนซ์ทอง การนำสีดังกล่าวมาใช้ได้ริเริ่มขึ้นใช้ในระยะเวลา ประมาณ 10 ปีที่ผ่านมา

2) ลวดลาย ลวดลายที่เขียนลงบนตัวปลานั้น เป็นส่วนที่ช่างฝีมือคิดค้นขึ้นเอง ชาวมุสลิมหัวแหลม ได้คิดค้นขึ้นตามความพึงพอใจ ไม่มีต้นแบบหรืออยู่ในแบบอย่างของศิลปะลายไทย สมัยโบราณ ลายที่นิยมมากเรียกโดยทั่วไปว่า ลายผักชี คือจะเขียนลายที่เลียนแบบเกล็ดปลาที่ตัว แม่ปลา ส่วนหางปลานิยมเขียนเป็นลายดอกไม้หรือลายต้นสน ลาย 2 ชนิดนี้ ชาวมุสลิมรู้จักเขียน มาเป็นเวลานานแล้ว ฟูกันที่ใช้เขียนลวดลายเป็นฟูกันกลม มีขนาดตามความเหมาะสมกับพื้นที่ที่จะเขียน

การจัดตั้งกลุ่มปลาตะเพียนสถาน หมู่ 1 ตำบลภูเขาทอง

การสานปลาตะเพียนมีกระจายอยู่ทั่วไปในจังหวัดอยุธยา จากการสัมภาษณ์พบว่าต้นกำเนิดของภูมิปัญญาดังกล่าวมาจากตำบลท่าวาสุกรี ซึ่งตั้งอยู่ภายในเกาะเมือง ในปี 2534 กลุ่มปลาตะเพียนสถานถูกจัดตั้งขึ้น ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอแพร่นครศรีอยุธยา

2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship Theory)

สัมพันธภาพเพื่อการบำบัดของ Hildegard E Peplau

Hildegard E Peplau เป็นผู้ที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งเป็นเป็นในด้านการสร้างสัมพันธภาพเพื่อการบำบัดในด้านของการพยาบาล โดยกล่าวว่าบุคคลคือสิ่งมีชีวิตที่ประกอบด้วยองค์ประกอบทางชีวภาพและตัวตน ที่มีการพัฒนาจากสัมพันธภาพระหว่างบุคคลที่อบอุ่นของบุคคลสำคัญใกล้ชิด โดยมีองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน คือ บุคคล สภาพแวดล้อม สุขภาพ และการบำบัด

สัมพันธภาพของ Hildegard E Peplau มักถูกนำไปประยุกต์ใช้กับงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพระหว่างนางพยาบาลกับผู้ป่วย โดยมักจะเริ่มจากการผู้คุยทักทายแบบง่ายๆ จนนำไปสู่การพูดคุยที่สนิทสนมขึ้น การสัมผัส และปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้น เพื่อลดความตึงเครียดของผู้ป่วยและสร้างสภาพแวดล้อมที่อบอุ่นให้เหมาะสมกับสภาพจิตใจของผู้ป่วย ทฤษฎีมีความน่าสนใจในแง่ของการบำบัด แต่ยังไม่เพียงพอที่จะนำมาใช้ในการอธิบายสัมพันธภาพและความขัดแย้งภายในครอบครัว

สัมพันธภาพระหว่างบุคคลของ Harry Sullivan

Harry Sullivan (1892) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการที่บุคคลมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นในสังคม กล่าวคือมนุษย์เป็นผลผลิตของการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม การเปลี่ยนแปลงทาง

สตรีวิทยาเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความต้องการของบุคคลและบอกทิศทางของการเจริญเติบโต Sullivan เชื่อว่า มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการสร้างสัมพันธภาพได้ตราบใดที่มนุษย์ยังคงเป็นสัตว์สังคมที่ยังมีความต้องการพื้นฐานอยู่ เช่น ความต้องการความพึงพอใจ จนตลอดถึงความต้องการความปลอดภัย มั่นคง ทำให้เกิดสัมพันธภาพและนำไปสู่ประสบการณ์ ซึ่งประสบการณ์ชีวิตในวัยเด็กนั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อสุขภาพจิตของบุคคลในวัยหลัง จนกลายเป็นบุคลิกภาพในที่สุด

ลักษณะของทฤษฎี

ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคลเชื่อว่า บุคคลถูกกระตุ้นเพื่อไปสู่เป้าหมาย 2 ประการ คือ

1. เป้าหมายเพื่อไปสู่ความพึงพอใจ (satisfactions) กล่าวถึงความต้องการทางสตรีวิทยาหรือการจัดการความกดดันหรือความเครียด เช่น ความหิว การนอนหลับพักผ่อน การเล่น ความสนุก และการออกกำลังกาย จนตลอดถึงความต้องการทางเพศ เป็นต้น

2. เป้าหมายเพื่อไปสู่ความมั่นคง (security) เป็นความความต้องการที่มาจากความวิตกกังวลจนนำไปสู่ความหวาดกลัว เช่น การตอบสนองต่อความรุนแรง เช่น เสียงดัง หรือประสบการณ์วัยเด็ก เช่น ความเจ็บปวด อิศรภาพ ต้องการการยอมรับในสังคม เด็กจะเรียนรู้สัญลักษณ์หรือสัญญาณจากมารดา เช่น การสายหัว การกระพริบตา ทำท่าทาง โมโห ความเครียด นำไปสู่การเรียนรู้การมีความสุขและความรู้สึกกังวล

Sullivan กล่าวว่า เพื่อพยายามเติมเต็มความต้องการและขจัดความกังวล มนุษย์จึงต้องสร้างความสัมพันธ์และไม่สามารถหลีกเลี่ยงการสร้างสัมพันธภาพได้

แนวคิดหลัก

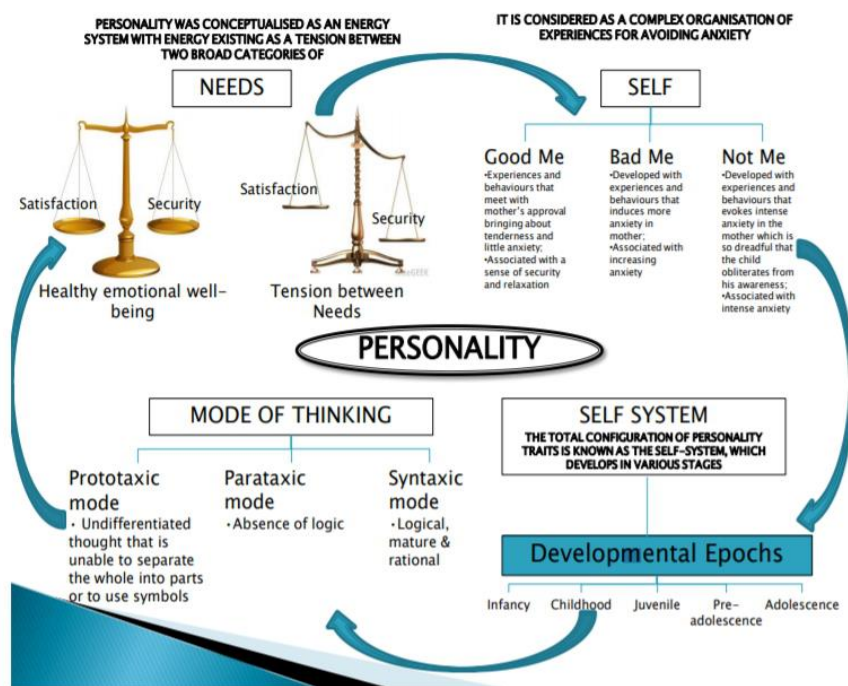
Sullivan (Object Relations in Psychoanalytic Theory, 1983) ได้คิดทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (The interpersonal Theory) อธิบายเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล ก่อให้เกิดโครงสร้างบุคลิกภาพ ซึ่งกล่าวถึง การทำงานประสานกันระหว่างการแปรเปลี่ยนพลัง (Dynamics) การสร้างภาพบุคคล (Personification) และกระบวนการคิด (Cognitive Process)

1.1 การแปรเปลี่ยนพลัง (Dynamics) เป็นกระบวนการปรับตัวของบุคคล ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ถึงความต้องการของผู้อื่นแล้วแสดงพฤติกรรม ตอบสนองกับความต้องการของผู้อื่น เพื่อหลีกเลี่ยงความวิตกกังวลจนกลายเป็นนิสัย และสร้าง “ตัวตน” (Self) ซึ่งพัฒนาจากการเลี้ยงดูในวัยเด็ก ทำให้รับรู้ตัวตนของตัวเองใน 3 ลักษณะ คือ

1.1.1 ภาพตนเองที่ว่า “ฉันดี” (Good Me) ซึ่งเป็นผลของประสบการณ์ที่รับการยอมรับจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ให้ความรู้สึกรักใคร่ อบอุ่น เอาใจใส่ ห่วงใย ทำให้เกิดความพึงพอใจ

1.1.2 ภาพตนเองที่ว่า “ฉันเลว” (Bad Me) เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง ไม่เอาใจใส่ ไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการ จึงทำให้เด็กเกิดความไม่พอใจ

1.1.3 ภาพตนเองที่ว่า “ไม่ใช่ฉัน” (Not Me) เกิดจากการอบรมเลี้ยงดูแบบขู่เข็ญหรือทำให้หวาดกลัวอย่างรุนแรงทำให้เกิดความวิตกกังวลสูง จึงแสดงพฤติกรรมออกมาในเชิงปฏิเสธ



ภาพที่ 14 กระบวนการสร้างบุคลิกภาพตามทฤษฎีสัมพันธภาพของซัลลิเวน

หมายเหตุ. จาก (Object Relations in Psychoanalytic Theory, 1983)

หล่อหลอมจนกลายเป็นระบบตน (Self System) ซึ่งเกิดจากการกระทำซ้ำและประสบการณ์ ในการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นในแต่ละช่วงวัย เรียกว่า “developmental epochs” Sullivan ได้แบ่ง developmental epochs ตามช่วงอายุของมนุษย์ ได้ดังนี้

1. **ขั้นทารก (Infancy)** อายุแรกเกิด -18 เดือน เป็นช่วงที่เรียนรู้ความกังวลและได้รับความ อ่อนโยนจากมารดา โดยจะได้รับประสบการณ์ 3 แบบ
 - 1) ประสบการณ์ที่ได้รับคำชมเชย
 - 2) ประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลที่ละน้อยสะสม
 - 3) ประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลรุนแรงเฉียบพลัน
2. **ขั้นวัยเด็ก (Childhood)** อายุ 18 เดือน - 4 ปี เป็นระยะที่เริ่มหัดพูด ฟังออกเสียงได้ชัดเจน เป็นช่วงที่จะฟังการสนทนาของผู้ใหญ่ เล่นและเลียนแบบ
3. **ขั้นวัยเยาว์ (Juvenile Era)** อายุระหว่าง 4-8 ปี เป็นวัยที่เข้าโรงเรียน พัฒนาการทางร่างกาย เร็วมากเริ่มรู้จักสังคม มีการร่วมมือและแข่งขันกับเพื่อนในวัยเดียวกัน ฟังการควบคุมตนเอง
4. **ขั้นก่อนวัยรุ่น (Pre- Adolescence)** อายุ 8-13 ปี สนใจเรื่องของความเป็นพรรคพวก เพื่อน ความร่วมมือ การทำงานร่วมกัน และความรัก มักจะมีภาพของต้นแบบในความเหมือนหรือการเป็น พวกเดียวกัน
5. **ขั้นวัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence)** อายุระหว่าง 13- 17 ปี เป็นวัยที่มีความพอใจใน เรื่องเพศ ต้องการคบเพื่อนเดียวกันและต่างเพศ ต้องการความเป็นอิสระไม่ยอมฟังใคร
6. **ขั้นวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence)** อายุ 17-19 ปี ร่างกายเจริญเต็มที่ รู้จักการสร้างปฏิ สัมพันธ์ทางเพศกับผู้อื่น มีความคิดสร้างสรรค์ มีความรู้และเข้าใจตนเอง เรียนรู้บทบาทในสังคมได้ดี
7. **ขั้นวัยผู้ใหญ่ (Adulthood)** อายุระหว่าง 20-30 ปี เป็นวัยที่มีพัฒนาการทุกอย่างสมบูรณ์ เต็มที่สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นสร้างหลักฐาน มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีทัศนคติในการมองโลก

1.2 การสร้างภาพบุคคล (Personification) เป็นภาพที่บุคคลวาดขึ้นจากการที่ตนได้ไป สัมพันธ์กับคนอื่นภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพของตนเองหรือผู้อื่น ซึ่งเป็นภาพที่ถูกต้องหรือไม่ก็ได้

1.3 กระบวนการคิด (Cognitive Process) ชลลิวานเชื่อว่ากระบวนการคิดเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างบุคลิกภาพเขาได้แบ่งกระบวนการคิดออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.3.1 โปรโตทาคิก (Prototaxic) เป็นกระบวนการคิดของทารกที่ยังไม่ได้ปรุงแต่ง รับรู้สิ่งต่างๆอย่างไม่เฉพาะเจาะจง ไม่เข้าใจความหมาย ผ่านไปแล้วผ่านไปเลย

1.3.2 พาราทาคิก (Parataxic) เมื่อเด็กพัฒนาความคิดสูงขึ้นจะเริ่มเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆที่จริงบ้างไม่จริงบ้างปนกันไป แต่ความคิดของเด็กถือว่าสิ่งที่คิดนั้นเป็นจริง

1.3.3 ซินทาคิก (Syntactic) เมื่อเด็กมีความสามารถทางภาษาเพิ่มขึ้นถึงขั้นใช้สัญลักษณ์แล้ว สภาพความเป็นจริงกับความจริงมากขึ้น สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ สื่อสารกับผู้อื่นได้เข้าใจ

สรุปแนวความคิดของ Sullivan จะเห็นได้ว่า Sullivan พยายามจะอธิบายว่า สัมพันธภาพเป็นสิ่งที่เกิดจากการความพยายามเติมเต็มความต้องการหรือความพึงพอใจและการหลีกเลี่ยงจากความวิตกกังวล เริ่มจากการหลอหลอมในตั้งแต่เด็กและการเรียนรู้การโต้ตอบกับผู้อื่น จนกลายเป็นการนิยาม “ตัวตน” นิสัย และบุคลิกภาพของคนๆ นั้น แนวความคิดของ Sullivan สามารถนำไปอธิบายการสร้างภาพของ “ตัวตน” ของตัวเองและผู้อื่นในการสร้างสัมพันธภาพได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เพื่อสร้างสัมพันธภาพ ผู้วิจัยต้องสร้างสถานการณ์ที่ทำให้กลุ่มทดลองรู้จักกับ “ความต้องการ” ของตัวเองและความต้องการของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้ที่จะตอบสนองและเติมเต็มความต้องการร่วมกับผู้อื่น การเลือกกระทำแสดงออกเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้วิจัย จะเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิดและนิสัยของผู้เล่น จนนำไปสู่การสร้างตัวตนของกันและกัน จนกลายเป็นการรู้จักและสร้างภาพ “ตัวตน” ของผู้เล่นแต่ละคนได้ตามทฤษฎีของ Sullivan กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นการเรียนรู้ “ตัวตน” ผ่านการเลือกกระทำ ซึ่งสามารถอธิบายกระบวนการสร้างสัมพันธภาพในกลวิธีเกมกระดานได้ อย่างไรก็ตามทฤษฎีของ Sullivan ไม่ได้กล่าวถึงกระบวนการทำให้เกิดสัมพันธภาพหรือการทำลายสัมพันธภาพในกลุ่มคน แต่เน้นที่การสร้าง “ตัวตน” และการกระทำเป็นหลัก

จิตวิทยาสัมพันธภาพของ รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล พะยอมรัมย์

ดร.สุรพล พะยอมรัมย์ (ประสงศ์ ลีล ม.ป.ป.) กล่าวถึงการสร้างความสัมพันธ์ คือ การทำให้บุคคลที่สัมพันธ์ด้วยมีส่วนทำให้ความต้องการของเราบรรลุผล ทางจิตวิทยาถือว่าเป็นกิจกรรมทางสังคม เพราะทั้งสองฝ่ายมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Soid Interaction) และเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กันก็จะเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์นั้นๆ ซึ่งเมื่อใดบุคคลเกี่ยวข้องกันจนมีอารมณ์หรือความรู้สึกที่เป็นผลจาก การกระทำระหว่างกัน เราจะถือว่าบุคคลคู่นั้นมีสัมพันธภาพระหว่างกัน (Interpersonal relation) ดังนั้น จิตวิทยาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Psychology of interpersonal relation) จะเป็นการศึกษาพฤติกรรมระหว่างมนุษย์ที่มีขอบเขตกว้างขวางกว่ามนุษยสัมพันธ์ (Human relation) ตรงจุดที่สัมพันธภาพระหว่างบุคคลเป็นการสร้างพฤติกรรมทาง สังคมที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ของทั้งสองฝ่าย แล้วสัมพันธภาพ หรือปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกันนั้นก็อาจยุติลงโดยไม่ต้องการมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องไป อีกมีหน้าชำระระหว่างที่มีปฏิสัมพันธ์กันต่างฝ่ายอาจรู้สึกไม่พอใจซึ่งกันและกันได้ แต่ด้วยความจำเป็นจากเหตุต่างๆ ทำให้ต้องเกี่ยวข้องกันต่อไปจนกว่าจะบรรลุผลตามเป้าหมายของตน

การเกิดสัมพันธภาพ

สัมพันธภาพเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กันแล้วลักษณะประจำตัวของแต่ละคนจะส่งผลหรือมีอิทธิพล ต่อความคิด และการกระทำของอีกฝ่ายทันที (Interpersonal Influence) การรับรู้อิทธิพลของกลุ่มปฏิสัมพันธ์นั้นจะป็นไปใน 3 ขั้นตอน

1. การรับรู้ผลกระทบหรืออิทธิพลที่ส่งมาทั้งหมด (Unilateral effect)
2. การแปรความสิ่งที่ได้รับรู้ทั้งหมดและเกิดปฏิกิริยากับทุกมิติกับทุกมิติของข้อมูลที่ได้รับ
3. การแสดงออกที่ผ่านกระบวนการคิด และเลือกสรรรูปแบบของพฤติกรรมที่ได้ปรับแก้หรือคิดว่าเหมาะสมที่สุดแล้ว (Mutual adaplation)

ความต้องการมีสัมพันธภาพระหว่างกัน

มาจากหลายสาเหตุ อาจเริ่มจากความต้องการของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งก่อน หรืออาจเป็นความต้องการที่ตรงกัน ทั้งสองฝ่ายก็ได้ เช่น ต้องการได้รับความช่วยเหลือ – ต้องการได้รับการกระตุ้น ต้องการลดความวิตกกังวลหรือความกลัว ต้องการได้รับข้อมูลเพิ่มเติม ต้องการประเมินตนเอง

การทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน

วิธีการสร้างสัมพันธภาพจะแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพ หรือลักษณะนิสัยของแต่ละคน นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์และปัจจัยเกื้อหนุนอื่นๆ อีกมาก อย่างไรก็ตามการสร้างสัมพันธภาพที่ดีจะประกอบด้วยพฤติกรรมต่อไปนี้

1. การเข้าไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ (Contact)
2. การสร้างความคุ้นเคยให้เกิดขึ้น (Familiarity)
3. การให้รางวัลพฤติกรรม (Reward)
4. การรู้สึกชอบหรือพอใจ (Liking)

ปัจจัยกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ความสัมพันธ์ระหว่างกันเกิดขึ้นและเป็นไปตามบทบาทและหน้าที่ตามโครงสร้างทางสังคมที่แต่ละคนสังกัดอยู่ การกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลยังได้รับอิทธิพลโดยตรงจากคุณสมบัติของตัวบุคคลอีกด้วย ได้แก่

1. สรีระวิทยา หมายถึง พื้นฐานทางชีวภาพที่กำหนดความต้องการทางร่างกาย เช่น ความกระหาย ความหิว ความง่วงนอน ความต้องการขับถ่าย ฯลฯ เป็นต้น
2. บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคลอันได้จากการเรียนรู้และพันธุกรรม
3. สังคมและวัฒนธรรม ทำให้แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างไปตามสถานภาพในโครงสร้างนั้นๆ และรูปแบบในการปฏิบัติตามบทบาท และหน้าที่ก็จะปฏิบัติตามวัฒนธรรมของสังคมนั้น

องค์ประกอบในการพัฒนาสัมพันธภาพ

สัมพันธภาพระหว่างบุคคลจะพัฒนาขึ้นมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในด้านต่างๆ ดังนี้

- การกำหนดวัตถุประสงค์ร่วมกัน เช่น การยกย่อง การเป็นกำลังใจ หรือความช่วยเหลือปฏิบัติ
- ตามรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งก็มีรูปแบบเฉพาะ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับลูกศิษย์ หัวหน้ากับลูกน้อง
- การเคารพสิทธิส่วนบุคคล
- การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- การแสดงความเอื้ออาทรหรือห่วงใยต่อกัน
- ความจริงใจและความซื่อสัตย์

ข้อปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างการพัฒนาสัมพันธภาพ

1. แสดงความสดชื่นแจ่มใส
2. แสดงความสนใจอย่างพองาม
3. แสดงความเข้าใจรับฟัง
4. แสดงความเกรงใจตามสมควร
5. มองโลกในแง่ดีไว้ก่อน
6. ควบคุมอารมณ์ได้ดี
7. มีวิธีปฏิเสธที่เหมาะสม
8. จัดจำข้อมูลเกี่ยวกับคู่สัมพันธภาพให้มาก

ความเหมาะสม 10 ประการที่พึงมีที่ควรนำมาพิจารณาประกอบการพัฒนาสัมพันธภาพ เช่น

1. การขอบคุณที่เหมาะสม
2. การขอภัยหรือขอโทษที่เหมาะสม
3. การปลอบใจ หรือให้กำลังใจที่เหมาะสม
4. การให้และการรับคำยกย่องชมเชยที่เหมาะสม
5. การปฏิเสธที่เหมาะสม
6. การร่วมมือที่เหมาะสม
7. การให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสม
8. การขอความช่วยเหลือที่เหมาะสม
9. การยอมรับ และการยกย่องให้เกียรติที่เหมาะสม
10. การควบคุมและแสดงออกของอารมณ์ที่เหมาะสม

ระยะห่างระหว่างบุคคลกับการสร้างสัมพันธภาพ

ระยะห่างระหว่างบุคคล หมายถึง พื้นที่เว้นว่างรอบตัวที่แต่ละคนวัดจากความรู้สึกส่วนตัว ว่า มีการล่วงล้ำอาณาเขตของตน เข้ามาหรือไม่ ความรู้สึกว่าคุณล่วงล้ำจึงขึ้นอยู่กับระยะห่างกัน ระยะห่างที่สร้างความรู้สึกที่อาจแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพ สังคม และวัฒนธรรม ตลอดจนสถานการณ์ในขณะนั้น ซึ่ง Hall (1966 : 116 - 125) อ้างถึงใน สุรพล พยอมแย้ม (2548: 76) ได้แบ่ง ระยะห่างระหว่างบุคคลในการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมไว้ 4 ระยะ คือ

1. ระยะใกล้ชิด ไม่เกิน 2 ฟุต
2. ระยะส่วนบุคคล ระหว่าง 1.5 – 4 ฟุต
3. ระยะสังคม ระหว่าง 4 – 10 ฟุต
4. ระยะทั่วไป ระหว่าง 10 ฟุตขึ้นไป

การสื่อสารเพื่อสัมพันธภาพ การสื่อสารเป็นกระบวนการที่บุคคลหนึ่งถ่ายทอดข่าวสารไปยังบุคคลหนึ่ง และทำให้บุคคล นั้นมีปฏิกิริยากลับมา ซึ่งอาจต่อเนื่องเป็นการให้คำตอบต่อไปของผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Interaction) เพิ่มขึ้นเป็นลำดับจนกว่าต้องการยุติการสื่อสารครั้งนั้น

ความตั้งใจหรือความมุ่งหมายในการสื่อสารระหว่างบุคคลมีเป้าหมายหลักอยู่ที่ความต้องการที่จะจูงใจให้ผู้รับสารเชื่อและกระทำตามจุดประสงค์ของตน โดยทั่วไปแล้วจะจำแนกส่วนประกอบของกระบวนการสื่อสารออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อความหรือตัวสาร (Content or message) หมายถึง สิ่งที่ผู้สื่อสารต้องการส่งไปยังผู้รับ ซึ่งอาจเป็นความคิด ความรู้สึก หรือข้อมูลก็ได้
2. การส่งผ่านข้อมูล (Transmitting) การส่งเนื้อความนั้นผู้ส่งมักคัดแปลงต่อเดิมหรือย่อเนื้อความนั้นไม่มากก็น้อย โดยหวังว่าผู้รับจะเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น การทำเช่นนั้นอาจทำให้เนื้อความ ผิดเพี้ยนไปจากเดิมได้
3. ช่องทางการติดต่อสื่อสาร (Communication) เป็นช่องทางการสื่อสารที่ผู้ส่งเลือกใช้ ซึ่งอาจใช้มากกว่าหนึ่งช่องทางในการส่งสารให้กับบุคคลเดียวกัน และในเรื่องเดียวกันก็ได้
4. การรับสาร (Receiving) การรับสารเป็นหน้าที่ของคู่การสื่อสาร ประสิทธิภาพในการรับขึ้นอยู่กับสถานะแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกของผู้รับสาร เช่น ความคิดและอารมณ์ในขณะนั้น การสอดแทรกรบกวนจากสิ่งแวดล้อมอื่น เป็นต้น
5. ความเข้าใจ (Understanding) ทั้งผู้รับและผู้ส่งสารจะต้องมีความเข้าใจข้อความ หรือความหมายที่สื่อต่อกัน และต้องขจัดอุปสรรค หรือสิ่งสอดแทรกรบกวนออกไปพร้อมทั้งต้องมี ปฏิกริยาโต้ตอบเพื่อแสดงถึงระดับความเข้าใจ
6. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง คำพูด กริยาท่าทาง รูปภาพ สิ่งของ ที่สามารถส่ง ต่อไปยังคู่สื่อสารได้ ทั้งนี้ทั้งสองฝ่ายจะต้องมีทักษะการลงรหัสและการถอดรหัส(Encoding skills and decoding) ในการแปลความและแปลความหมายนั้น

การสนทนาเพื่อสัมพันธภาพ

การสนทนาเป็นเครื่องมือหลักสำหรับการมีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล การสนทนาที่ดีมีส่วนสำคัญทำให้เกิดความสุขในจิตใจของกลุ่มสนทนา และมีส่วนทำให้ทั้งสองฝ่ายบรรลุเป้าหมายตามจุดประสงค์สัมพันธภาพระหว่างกันด้วย

การสนทนาที่ดีเป็นอย่างไร มีข้อแตกต่างกันระหว่างการพูดกับการสนทนา คนพูดเก่งไม่ได้หมายความว่า จะคุยเก่งหรือ สนทนาเก่งด้วย บางทีคนที่พูดบนเวทีเก่งหรือพูดแล้วมีคนฟังจำนวนมาก แต่เมื่อมาสนทนาพูดคุย กันอาจน่าเบื่อหน่ายก็ได้ เป็นที่ยอมรับกันว่า การสนทนาที่ดีก็คือการพูดคุยกันอย่างมีความสุขและ ได้ผลตามจุดมุ่งหมายในการพูดคุยของทั้งสองฝ่าย

แนวปฏิบัติเพื่อให้เกิดการสนทนาที่ดี

1. เริ่มต้นให้ดี
2. ปรับตัวให้เข้ากับการสนทนา
3. ฟังมากกว่าพูด
4. ปรับท่าทางประกอบการสนทนา
5. อดทน อดกลั่น
6. ให้เกียรติตามควร
7. ไม่พูดแต่เรื่องตัวเอง
8. อย่าชักใบให้เรือเสีย
9. ไม่มุ่งเฉพาะประโยชน์
10. เข้าใจเรื่องที่คุยและอารมณ์ที่เกิดขึ้น
11. ทำใจให้เป็นกุศล มองโลกในด้านดี และมีใจเมตตากรุณา

จากจิตวิทยาสัมพันธภาพพบว่า มีการกล่าวถึงการสร้างเป้าหมายร่วมกันเพื่อสร้างสัมพันธภาพ ความน่าสนใจอยู่ในเรื่องของกระบวนการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งมีกระบวนการ 4 กระบวนการ ได้แก่ การเข้าไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ (Contact) การสร้างความคุ้นเคยให้เกิดขึ้น (Familiarity) การให้รางวัลพฤติกรรม (Reward) การรู้สึกชอบหรือพอใจ (Liking) กล่าวคือเพื่อสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวที่สมาชิกไม่สามารถหลีกเลี่ยงการสร้างสัมพันธภาพกันได้นั้น เพื่อให้สัมพันธภาพที่ดีต้องเริ่มจากการเข้าไปข้องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ เช่น การสื่อสารพูดคุย อันประกอบไปด้วยเนื้อหา ข้อมูล/ประสบการณ์ ช่องทางการสื่อสาร/วิธีการสื่อสาร การรับสาร/สภาพแวดล้อมในการรับสาร

ความเข้าใจ และสัญลักษณ์ ซึ่งหากสร้างความคุ้นเคยในการสื่อสารที่ผู้รับรู้รู้สึกพึงพอใจ โดยการชักจูงด้วยการให้รางวัล

2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และการจงใจ

ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆ จะขึ้นอยู่กับรับรู้จากสภาพแวดล้อม ของตน และความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้นๆ ดังนั้น การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยการรับรู้ และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัส และปัจจัยทางจิต คือความรู้เดิม ความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสามด้าน คือการรับสัมผัสการแปลความหมายและอารมณ์

การรับรู้ หมายถึง การรู้สึกสัมผัสที่ได้รับการตีความให้เกิดความหมายแล้ว เช่นในขณะนี้ เราอยู่ในภาวะการรู้สึก (Conscious) คือลืมตาตื่นอยู่ ในทันใดนั้น เรารู้สึกได้ยินเสียงดังปังมาแต่ไกล (การรู้สึกสัมผัส-Sensation) แต่เราไม่รู้ความหมายคือไม่รู้ว่าเป็นเสียงอะไร เราจึงยังไม่เกิดการรับรู้ แต่ครู่ต่อมามีคนบอกว่าเป็นเสียงระเบิดของขงรถยนต์ เราจึงเกิดการรู้ความหมายของการรู้สึกสัมผัสนั้น ดังนี้เรียกว่า เราเกิดการรับรู้

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่า เครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่า การรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใดขึ้น อยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้อัตลักษณ์ของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้ เป็นหนทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึง การรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้น การเรียนรู้อย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทักษะของมนุษย์ อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอน พฤติกรรมต่างๆ นำไปสู่การกำหนดทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ

การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

1. หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน
2. หลักแห่งความใกล้เคียง (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้เคียงกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน
3. หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น

การเรียนรู้ของคนเรามาจากไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน ดังที่กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530) กล่าวไว้ดังนี้

"...การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อ สิ่งเร้า มาเร้า ประสาทที่ตื่นตัว เกิดการรับสัมผัสกับอวัยวะรับสัมผัสด้วยประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปลความหมายขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและอื่นๆ เรียกว่า การรับรู้ (perception) เมื่อแปลความหมายแล้วก็จะมีการสรุปผลของการรับรู้เป็นความคิดรวบยอด แล้วมีปฏิกิริยาตอบสนอง (response) อย่างหนึ่งอย่างใดต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้ เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แสดงว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้แล้ว..."

คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere”(Kidd, 1973:101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆวงการ

โลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมนเจน (Domjan 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรม การกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

แรงจูงใจต่อพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละสถานการณ์

แรงจูงใจจะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พฤติกรรมที่เลือกแสดงนี้ เป็นผลจากลักษณะในตัวบุคคล สภาพแวดล้อมดังนี้

1. ถ้าบุคคลมีความสนใจในสิ่งใดก็จะเลือกแสดงพฤติกรรม และมีความพอใจที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ รวมทั้งพยายามทำให้เกิดผลเร็วที่สุด
2. ความต้องการจะเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ทำกิจกรรมต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น
3. ค่านิยมที่เป็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ เช่น ค่านิยมทางเศรษฐกิจ สังคม ความงาม จริยธรรม วิชาการ เหล่านี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแรงขับของพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น
4. ทักษะที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็มีผลต่อพฤติกรรมนั้น เช่น ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ก็ทำงานด้วยความทุ่มเท
5. ความมุ่งหวังที่ต่างระดับกัน ก็เกิดแรงกระตุ้นที่ต่างระดับกันด้วย คนที่ตั้งระดับความมุ่งหวังไว้สูงจะพยายามมากกว่าผู้ที่ตั้งระดับความมุ่งหวังไว้ต่ำ
6. การแสดงออกของความ要求在แต่ละสังคมจะแตกต่างกันออกไป ตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของสังคมของตน ยิ่งไปกว่านั้นคนในสังคมเดียวกัน ยังมีพฤติกรรมในการแสดงความต้องการที่ต่างกันอีกด้วยเพราะสิ่งเหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ของตน
7. ความต้องการอย่างเดียวกัน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันได้
8. แรงจูงใจที่แตกต่างกัน ทำให้การแสดงออกของพฤติกรรมที่เหมือนกันได้
9. พฤติกรรมอาจสนองความต้องการได้หลายๆ ทางและมากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น ตั้งใจทำงาน เพื่อไว้ขึ้นเงินเดือนและได้ชื่อเสียงเกียรติยศ ความยกย่องและยอมรับจากผู้อื่น

ลักษณะของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1.แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการฯลฯสิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก่อนข้างถาวรเช่นคนงานที่เห็นองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัวเขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motives)

แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มักกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น

ที่มาของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมีที่มาจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่น อาจจะเนื่องมาจากความต้องการหรือแรงขับหรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวังหรือจากการเก็บกดซึ่งบางทีเจ้าตัวก็ไม่ต้องรู้ตัว จะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อนแรงจูงใจอย่างเดียวกันอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน แรงจูงใจต่างกันอาจเกิดพฤติกรรมที่เหมือนกันก็ได้ดังนั้นจะกล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจที่สำคัญพอสังเขปดังนี้

ความต้องการ (Need)

เป็นสภาพที่บุคคลขาดสมดุลทำให้เกิดแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างสมดุลให้ตัวเอง เช่น เมื่อรู้สึกเหนื่อยล้าก็จะนอนหรือนั่งพัก ความต้องการมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมเป็นสิ่งกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ นักจิตวิทยาแต่ละท่านอธิบายเรื่องความต้องการในรูปแบบต่างๆกันซึ่งสามารถแบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้เป็น 2 ประเภททำให้เกิดแรงจูงใจ

1. แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (Physical motivation)

เป็นความต้องการเกี่ยวกับอาหาร น้ำ การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครอง ความปลอดภัย การได้รับความเพลิดเพลิน การลดความเครียด แรงจูงใจนี้จะมีสูงมากในวัยเด็กตอนต้นและวัยผู้ใหญ่ตอนปลายเนื่องจากเกิดความเสื่อมของร่างกาย

2. แรงจูงใจทางด้านสังคม (Social motivation)

แรงจูงใจด้านนี้สลับซับซ้อนมากเป็นความต้องการที่มีผลมาจากด้านชีววิทยาของมนุษย์ในความต้องการอยู่ร่วมกันกับครอบครัว เพื่อนฝูงในโรงเรียน เพื่อนร่วมงาน เป็นความต้องการส่วนบุคคลที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมซึ่งในบางวัฒนธรรมหรือบางสังคมจะมีอิทธิพลที่เข้มแข็งและเหนียวแน่นมาก

ความแตกต่างของแรงจูงใจด้านสังคมและแรงจูงใจด้านร่างกาย คือ แรงจูงใจด้านสังคมเกิดจากพฤติกรรมที่เขาแสดงออกด้วยความต้องการของตนเองมากกว่า ผลตอบแทนจากวัตถุและสิ่งของ

สิ่งล่อใจ (Incentives)

เป็นสิ่งชักนำบุคคลให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ถือเป็นแรงจูงใจภายนอก เช่น ต้องการให้พนักงานมาทำงานสม่ำเสมอก็ใช้วิธียกย่องพนักงานที่ไม่ขาดงาน โดยจัดสรรรางวัลในการคัดเลือกพนักงานที่ไม่ขาดงานหรือมอบโล่ให้แก่ฝ่ายที่ทำงานดีประจำปี สิ่งล่อใจอาจเป็นวัตถุ เป็นสัญลักษณ์ หรือคำพูดที่ทำให้บุคคลพึงพอใจ

การตื่นตัว (arousal)

เป็นภาวะที่บุคคลพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม สมองพร้อมที่จะคิด กล้ามเนื้อพร้อมจะเคลื่อนไหว นักกีฬาที่อุ่นเครื่องเสร็จพร้อมที่จะแข่งขันหรือเล่นกีฬา องค์กรที่มีบุคลากรที่มีความตื่นตัวก็ย่อมส่งผลให้ทำงานดี การศึกษาธรรมชาติพฤติกรรมของมนุษย์มีความตื่นตัว 3 ระดับคือ

- 1) การตื่นตัวระดับสูงจะตื่นตัวมากไปจนกลายเป็นตื่นตกใจหรือตื่นตื่นเกินไปขาดสมาธิ
- 2) การตื่นตัวระดับกลางคือระดับตื่นตัวที่ดีที่สุด

3) การตื่นตัวระดับต่ำมักจะทำให้ทำงานเฉื่อยชา งานเสร็จช้า

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ทำให้บุคคลตื่นตัวมีทั้งสิ่งเร้าภายนอกและภายใน ได้แก่ลักษณะส่วนตัวของบุคคลแต่ละคนที่มีต่างกันทั้งบุคลิกภาพ นิสัยและระบบสรีระของผู้นั้น

ทฤษฎี E.R. G. ของ Alderfer (Existence Relatedness Growth)

Alderfer (อ้างถึงใน สมยศ นาวิการ, 2540, หน้า 307-310) ได้ปรับปรุงลำดับขั้นความต้องการของ Maslow เป็นความต้องการ 3 ระดับ ดังนี้

1. ความต้องการดำรงชีวิตอยู่ (existence needs) คือ ความต้องการทางร่างกายและความปลอดภัย ความต้องการรายได้ สวัสดิการและสภาพแวดล้อมการทำงาน
2. ความต้องการความสัมพันธ์ (relatedness needs) คือ ความต้องการทุกอย่างที่เกี่ยวพันกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในสถานที่ทำงาน
3. ความต้องการเจริญเติบโต (growth needs) คือ ความต้องการภายในเพื่อการพัฒนาส่วนบุคคล ความต้องการของบุคคลที่จะเจริญเติบโตพัฒนา และใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ด้วยการแสวงหาโอกาส และการเอาชนะความท้าทายใหม่ๆ

ทฤษฎี E.R.G ของ Alderfer มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ของ Maslow ที่ว่า ความต้องการที่ยังไม่ตอบสนองจะจูงใจบุคคลและเห็นด้วยว่า โดยทั่วไปบุคคลจะก้าวขึ้นไปตามลำดับของความต้องการจากระดับต่ำกว่าก่อนความต้องการระดับสูง เมื่อความต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการระดับต่ำจะมีความสำคัญน้อยลง แต่อย่างไรก็ตาม ภายใต้อสถานการณ์บางอย่าง บุคคลอาจจะกลับมายังความต้องการระดับต่ำได้ เช่น บุคคลที่คับข้องใจภายใน การตอบสนองความต้องการการเจริญเติบโต อาจจะถูกใจให้ตอบสนองความต้องการความสัมพันธ์ที่ต่ำลงมา จึงทำให้ทฤษฎีนี้มีทั้ง ส่วนเหมือนและส่วนต่างกับทฤษฎีความต้องการของ Maslow (วุฒิพล สกตเกียรติ, 2546, หน้า 193-194)

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคลีแลนด์ McClelland

ทฤษฎีนี้เน้นอธิบายการจูงใจของบุคคลที่กระทำการเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการความสำเร็จมิได้หวังรางวัลตอบแทนจากการกระทำของเขา ซึ่งความต้องการความสำเร็จนี้ในแง่ของการทำงานหมายถึงความต้องการที่จะทำงานให้ดีที่สุดและทำให้สำเร็จผลตามที่ตั้งใจไว้ เมื่อคนทำอะไรสำเร็จได้ก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้ทำงานอื่นสำเร็จต่อไป หากองค์การใดที่มีพนักงานที่แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จำนวนมากก็จะเจริญรุ่งเรืองและเติบโตเร็ว

ในช่วงปีค.ศ. 1940s นักจิตวิทยาชื่อ David I. McClelland ได้ทำการทดลองโดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ของบุคคล (thematic apperception test (tat) เพื่อวัดความต้องการของมนุษย์ โดยแบบทดสอบTAT เป็นเทคนิคการนำเสนอภาพต่างๆ แล้วให้บุคคลเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่เขาเห็น จากการศึกษาวิจัยของแมคคลีแลนดได้สรุปคุณลักษณะของคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีความต้องการ 3 ประการที่ได้จากแบบทดสอบTAT ซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลได้ดังนี้

1. ความต้องการความสำเร็จ (need for achievement (nach) เป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่างๆ ให้เต็มที่และดีที่สุดเพื่อความสำเร็จ จากการศึกษาวิจัยของ McClelland พบว่า บุคคลที่ต้องการความสำเร็จ (nach) สูง จะมีลักษณะชอบการแข่งขัน ชอบงานที่ท้าทาย และต้องการได้รับข้อมูลป้อนกลับเพื่อประเมินผลงานของตนเอง มีความชำนาญในการวางแผน มีความรับผิดชอบสูง และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลว
2. ความต้องการความผูกพัน (need for affiliation (naff)) เป็นความต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น บุคคลที่ต้องการความผูกพันสูงจะชอบสถานการณ์การร่วมมือมากกว่าสถานการณ์การแข่งขัน โดยจะพยายามสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น
3. ความต้องการอำนาจ (need for power (npower)) เป็นความต้องการอำนาจเพื่อมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะแสวงหาวิถีทางเพื่อทำให้ตนมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับหรือยกย่อง ต้องการความเป็นผู้นำ ต้องการงานให้เหนือกว่าบุคคลอื่น และจะกังวลเรื่องอำนาจมากกว่าการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาพบว่าพนักงานที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมักต้องการจะทำงานในลักษณะ 3 ประการดังนี้

1. งานที่เปิดโอกาสให้เขารับผิดชอบเฉพาะส่วนของเขา และเขามีอิสระที่จะตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
2. ต้องการงานที่มีระดับยากง่ายพอดี ไม่ง่ายหรือยากจนเกินไปกว่าความสามารถของเขา
3. ต้องการงานที่มีความแน่นอนและต่อเนื่องซึ่งสร้างผลงานได้และทำให้เขามีความก้าวหน้าในงานเพื่อจะพิสูจน์ตนเองถึงความสามารถของเขาได้

นอกจากงานในลักษณะดังกล่าวแล้วแมคเคลิแลนด์ได้พบว่าปัจจัยที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการทำงานเพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพคือสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับงานที่เขาทำด้วย

จากการทบทวนทฤษฎีการรับรู้และแรงจูงใจ พบว่า การสร้างแรงจูงใจมีลักษณะคล้ายๆ กับการสร้างสัมพันธภาพคือการถูกกระตุ้นจากความต้องการ นำไปสู่การกระทำ ความน่าสนใจจากการทบทวนทฤษฎีการรับรู้และการสร้างแรงจูงใจคือ การให้รางวัลหรือผลตอบแทน และการรับรู้ผ่านสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% ซึ่งนำไปสู่การอธิบายกระบวนการสร้างความรู้สึกร่วมของเกมกระดาน และกระบวนการสร้างสัมพันธภาพในกลวิธีของเกมกระดาน

2.4.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง (Narrative)

Bruner (1986) กล่าวว่า คนเรามีวิธีคิดพื้นฐาน (basically modes of thought) อยู่สองอย่างใหญ่ๆ ที่แตกต่างกัน ได้แก่ Narrative thinking คือวิธีคิดแบบเล่าเรื่อง กับ Propositional thinking คือวิธีคิดแบบนำเสนอโต้แย้งแสดงเหตุผล. ทั้งสองวิธีต่างมีกระบวนการในการสร้างความจริง (ในที่นี้คือ representation of reality) ที่แตกต่างกันและมีหลักเกณฑ์ในการประเมินความสำเร็จที่ต่างกันด้วย ในขณะที่ Narrative thinking สร้างความน่าเชื่อถือด้วยเรื่องราวที่เหมือนชีวิต (lifelikeness) และเกณฑ์วัดความสำเร็จก็มีความเหมือนเรื่องจริงจากมุมมองของผู้ฟัง Propositional thinking กลับแสดงความน่าเชื่อถืออีกด้านหนึ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยกระบวนการพิสูจน์เชิงประจักษ์

เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่าพื้นฐานความคิดทั้งสองจะนำมาสู่การปฏิบัติที่ยิ่งต่างกันมากขึ้น เช่น Narrative thinking ต้องใช้เครื่องมือคือ จินตนาการ บทละครที่จะใช้สื่อสารและข้อมูลในอดีตที่น่าเชื่อถือ โดยมีเป้าหมายเพื่อนำสาระสำคัญของความเป็นมนุษย์ เข้าเชื่อมโยงกับประสบการณ์รูปธรรมของผู้ฟังที่เคยเกิดขึ้นจริงในกรอบของสถานที่และเวลาหนึ่งๆ ส่วน Propositional thinking ต้องพยายามลดทอนข้อมูลที่เป็นวัตถุดิบ ให้กลายเป็นข้อมูลเชิงนามธรรมเพื่อหาทางเชื่อมโยงกับนามธรรมรูปแบบอื่นๆ ด้วยการพิสูจน์เชิงประจักษ์ ในท้ายสุดยิ่งห่างไกลจากประสบการณ์และรูปธรรมมากขึ้นเรื่อยๆ จนอาจกลายเป็นข้อสรุปเชิงนามธรรมที่ซับซ้อนหลายชั้น

1.4.4 ทฤษฎีเกม (Game Theory)

ทฤษฎีเกมเป็นความรู้ที่ได้มาจากระบบคณิตศาสตร์และตรรกศาสตร์ ซึ่งกล่าวถึงสถานการณ์ที่มีอย่างฝ่ายน้อยหนึ่งฝ่าย โดยสามารถเลือกกระทำได้หลายอย่างเพื่อเติมเต็มความคาดหวังของตนเอง การตอบสนองต่อการกระทำนั้นๆ ของฝ่ายตรงข้ามเรียกว่า เกม (Game)

เกมหนึ่งจะมีองค์ประกอบดังนี้ ผู้เล่น (Players) กลยุทธ์ (Strategies) และผลรางวัล (Payoff) โดยมีสมมติฐานว่า ผู้เล่นมีข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์ เข้าใจกฎกติกาและรางวัล รู้กลยุทธ์ฝ่ายตรงข้าม รวมทั้งเป็นเกมที่มีเหตุผล ผู้เล่นทุกคนฝ่ายใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ที่ดีที่สุด

กลวิธีของเกม

กลวิธีที่ผู้ตัดสินใจเลือกเล่นแบ่งเป็น 2 ประเภท

- 1) กลยุทธ์แท้ (Pure Strategies) ผู้เล่นเกมที่เลือกใช้กลวิธีประเภทนี้ จะเลือกเล่นเกมโดยวิธีใดวิธีหนึ่งตลอดเวลา
- 2) กลยุทธ์ผสม (Mixed Strategies) ผู้เล่นเกมที่เลือกใช้กลวิธีประเภทนี้ จะเลือกเล่นเกมโดยเล่นหลายวิธีผสมกัน

รูปแบบของเกม

รูปแบบของเกมแต่ละเกมจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบของเกมเป็น 4 ประเภท ดังนี้

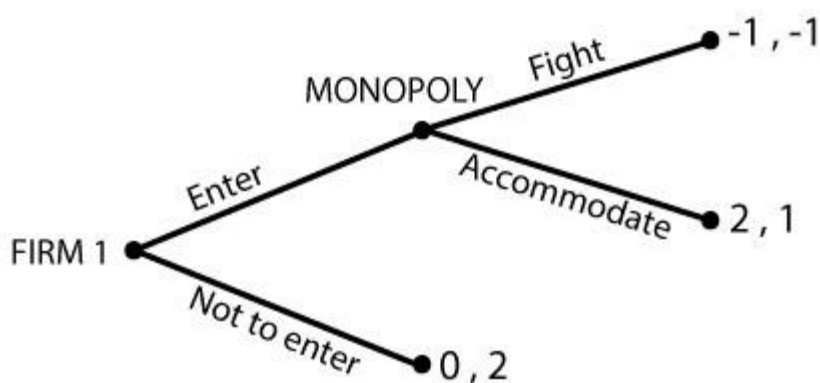
- 1) แบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของผู้เล่น
 - การร่วมมือกัน (Cooperate Game)
 - ขัดแย้งกัน (Non-Cooperate Game)
- 2) แบ่งตามจังหวะและลักษณะการเล่น
 - เล่นพร้อมกัน (Simultaneous Game) เช่น เป่าโยน Simultaneous games

		Player 2		
		Rock	Paper	Scissors
Player 1	Rock	0 / 0	-1 / 1	1 / -1
	Paper	1 / -1	0 / 0	-1 / 1
	Scissors	-1 / 1	1 / -1	0 / 0

ภาพที่ 15 ตารางผลตอบแทนของ PRISONER'S DILEMMA

หมายเหตุ. จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Simultaneous_game

- ผลัดกันเล่น (Sequential Game) เช่น Poker, X/O, Board game/Card game ประเภท turn base



ภาพที่ 16 ตารางผลตอบแทนของ PRISONER'S DILEMMA ที่นำมาอธิบายเกม MONOPOLY

หมายเหตุ. จาก <https://policonomics.com/lp-game-theory3-sequential-game/>

- 3) แบ่งตามจำนวนครั้งในการแข่งขัน
 - แข่งกันครั้งเดียว (One Shot Game) เช่น Battle royal, FA Cup
 - แข่งกันซ้ำหลายครั้ง (Repeat Game) เช่น เกมการแข่งขันบนธุรกิจ หรือการเทรด
- 4) แบ่งตามผลของรางวัล
 - ผลรางวัลรวมคงที่ (Constant Sum Game) เช่น Casino มีการวางเดิมพันของผู้เล่นทั้งหมดไว้เป็นกองเดียวแล้วหาผู้ชนะ
 - ผลรางวัลรวมไม่คงที่ (Non-Constant Sum Game) เช่น การเจรจาเปิดการค้าเสรี หรือการแข่งขันบนตลาดแบบ Oligopoly Market ก็เป็นตลาดที่มีผู้แข่งน้อยราย แต่ละรายเป็นรายใหญ่ ทำให้กำหนดราคาสูงกว่าคู่แข่งได้ เช่น ปูน, เหล้าเบียร์, รถยนต์ เป็นต้น

ผลลัพธ์ของเกม

แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1) เกมศูนย์ (Zero Sum Game)

เกมศูนย์มาจากเกมการเล่นไพ่ กล่าวว่าการเจรจานั้นถ้าหากมีผู้ใดได้ประโยชน์และผู้ใดเสียจะทำให้การเจรจาไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากผู้เสียประโยชน์จะไม่ยอมเจรจาด้วย การเจรจานั้นจะต้องตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า คู่เจรจาจะได้ผลประโยชน์จากการเจรจาร่วมกัน ลักษณะเกมศูนย์จึงเป็นตัวอธิบายได้ว่า การเจรจาจะไม่ประสบผลสำเร็จ นอกเสียจากการเจรจานั้นจะมีลักษณะที่มีอำนาจต่อรองที่ไม่เท่ากัน

2) เกมลบ (Negative Sum Game)

การเจรจาใดๆ ก็ตามที่ส่งผลกระทบต่อซึ่งจะทำให้คู่เจรจาเสียผลประโยชน์ การเจรจาดังกล่าวนั้นจะไม่มีวันไปสู่ข้อยุติ เพราะข้อยุติที่เกิดขึ้นนั้นจะส่งผลในแง่ลบต่อทุกฝ่ายๆ ดังนั้นทุกฝ่ายจึงต้องพยายามหาทางเจรจาต่อกันไม่ให้นำไปสู่เกมลบ

3) เกมบวก (Positive Sum Game)

การเจรจาที่ทุกฝ่ายประสบความสำเร็จและได้ผลประโยชน์อย่างเท่าเทียม การเจรจาจึงต้องอยู่บนสมมติฐานว่าความสำเร็จต้องขึ้นอยู่กับข้อสรุปที่ทุกฝ่ายเป็นฝ่ายได้ (Win – Win Position)

ดุลยภาพของแนช (Nash Equilibrium)

Nash Equilibrium เป็นแนวคิดที่อธิบายสถานการณ์ที่ผู้เล่นทุกคนเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งเกมหนึ่งเกมอาจมีหรือไม่มีหลายดุลยภาพก็ได้ เช่น หากบริษัท A ขึ้นราคาสินค้า บริษัท B ก็เพิ่มราคาสินค้าตาม ดังนั้นทั้งสองจึงใช้กลยุทธ์เพิ่มราคาสินค้าเช่นกัน จึงเกิด Nash Equilibrium ซึ่งทำให้ทั้งสองบริษัทได้กำไรเพิ่มขึ้นจากการขึ้นราคาทั้งคู่ Nash Equilibrium จึงเป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในกรณีที่ไม่มีฝ่ายใดมี Dominant Strategy เลย แต่ละฝ่ายจึงดำเนินกลยุทธ์โดยดูฝ่ายตรงข้ามก่อนว่าจะตัดสินใจอย่างไร

1) การหาดุลยภาพของเกมแบบเล่นพร้อมกัน

- Dominant Strategies : ผู้เล่นเลือกกลยุทธ์ที่ดีที่สุดสำหรับตัวเอง เช่น รายการกีฬานัดชิง ต่างฝ่ายต่างเลือกใช้แทคติกและผู้เล่นที่ดีที่สุดเท่าที่ทีมตนเองมี โดยสนใจแค่การเป็นแชมป์เท่านั้น

- Maximin Strategies : เป็นกลยุทธ์ที่ช่วยให้เสียน้อยที่สุด คือ ถ้าจะเสียก็ขอเสียน้อยที่สุดอย่าให้เสียมากเกินไป หรือพูดอีกอย่างคือ เลือกกลยุทธ์ที่ให้ค่า Payoff ดีที่สุดในบรรดา Payoff ที่เลวร้ายที่สุดนั่นเอง
- Prisoner's Dilemma : ผู้เล่น ไม่สามารถตัดสินใจร่วมกันได้ เป็นการตัดสินใจแบบหนีเสือปะจระเข้

2) การหาดุลยภาพของกมแบบผลัดกันเล่น

- Sequential Game : เป็นเกมที่ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งได้เริ่มเล่น โดยใช้กลยุทธ์ของตนเองก่อน และฝ่ายหลังจะเลือกกลยุทธ์ในการแข่งขันในภายหลังว่าจะตัดสินใจเช่นไร ซึ่งสามารถหาดุลยภาพได้ด้วยวิธี Backward Induction
- Entry Deterrence : การป้องกันการเข้าสู่ตลาดในเชิงธุรกิจ เช่น การสร้างความเชื่อให้กับผู้เล่นรายใหม่ในตลาดว่า ถ้าเข้ามาแล้วจะไม่มีกำไร ซึ่งนอกจากจะขู่เพียงอย่างเดียว ยังอาจลงทุนเพิ่มเพื่อให้ Payoff เปลี่ยนไปได้อีกด้วย

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 คู่มือการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ แบ่งทีมเป็น 8-15 คน โดยการทำกิจกรรมแบ่งเป็นกิจกรรม Indoor เช่น การปรบมือ กิจกรรมการปรบมือ เป็นต้น และ Outdoor เช่น จี๋ม้าย้ายเมือง สะพานมรณะ เป็นต้น

	ข้อดี	ข้อด้อย
1. ระบบแข่งขัน พร้อมกัน ทุกทีม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้วิทยากรน้อย ประหยัดค่าใช้จ่าย 2. เมื่อมีหลายทีมแข่งขันกัน แต่ละทีมจะเชียร์ทีมของตนเองทำให้มีบรรยากาศความสนุกสนาน ไร้ใจ 3. สามารถควบคุมเวลาได้ดี 4. สถานที่ไม่จำเป็นต้องกว้างขวาง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องมีอุปกรณ์ครบทุกทีม ทำให้บางกิจกรรมไม่สามารถเล่นพร้อมกันได้ เพราะอุปกรณ์มีไม่เพียงพอ เช่นกิจกรรมได้เชือก กิจกรรมป็นกำแพง ฯลฯ 2. วิทยากรอาจจะดูแลไม่ทั่วถึง ทำให้เกิดการโกง หรือหลีกเลี่ยงกติกาได้ 3. อาจจะไม่ได้ทำกิจกรรมทุกคนเพราะจำกัดด้านอุปกรณ์ 4. อาจจะมีการลอกเลียนแบบกันได้ เพราะมองเห็นกันตลอด
2. ระบบทำ กิจกรรม เฉพาะทีม	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิทยากรสามารถดูแลการทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ 2. ไม่สามารถลอกเลียนแบบกันในแต่ละทีมได้ 3. วิทยากรสามารถควบคุมหรือจูงใจทีมได้ดี 4. สามารถเล่นกิจกรรมได้ทุกคน 5. ไม่เปลืองวัสดุอุปกรณ์เพราะเตรียมแค่กิจกรรมละ 1-2 ชุดเท่านั้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้วิทยากรเยอะ เปลืองงบประมาณ 2. สถานที่จะต้องกว้างขวาง ซึ่งอาจจะหาสถานที่ที่เหมาะสมได้ยาก 3. การเตรียมความพร้อมจะยุ่งยากกว่า เช่น จุดวางน้ำดื่มหลายจุด เตรียมกิจกรรมหลายฐาน

ภาพที่ 17 ตารางวิเคราะห์การทำกิจกรรม

ที่มา : (<https://www.dpe.go.th/manual-files-401291791802>)



ภาพที่ 18 กิจกรรมจี้ม้าย้ายเมือง

หมายเหตุ. จาก <https://www.dpe.go.th/manual-files-401291791802>

2.5.2 การออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์เยาวชนสวนอ้อย

จากการวัดผลงานออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเยาวชนจำนวน 200 คน พบว่า ส่วนใหญ่เยาวชนมีความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้เหตุผลเพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรก มากที่สุดร้อยละ 34.5 รองลงมาคือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 23.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เยาวชนในชุมชนมีความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้นศูนย์เยาวชนควรจัดให้มีกิจกรรมทางด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อช่วยให้เยาวชนได้เรียนรู้ และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตและกิจกรรมนันทนาการของ เยาวชนได้ เช่น การส่งเสริมด้วยสื่อการจัดแสดงการทำนังสติก (ของเล่นเยาวชนไทย) โดยให้เยาวชนใช้ความคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์ในรูปทรงที่ต่อยอดของเดิม และพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่มีหลากหลายรูปทรง สี และวัสดุ เป็นของที่ระลึก เป็นงาน อดิเรกที่สร้างรายได้ให้กับเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตติกาล เจนจัด (2548) ที่พบว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่เยาวชน ผ่านสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่โรงเรียนด้วยของเล่นพื้นบ้าน และสื่อเชิงรุกผ่านกิจกรรมของเล่นเดินทาง มีส่วนช่วยให้ เยาวชนมีความสนใจภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีความชอบของเล่นพื้นบ้าน อยากทำของเล่นเป็น รวมทั้งเป็นคนช่างสังเกตและซักถาม

การจัดแสดงสื่อที่สำคัญที่มีส่วนกระตุ้นทำให้เยาวชนมีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี คือ สื่อประสบการณ์จำลอง สื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ และสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เหตุด้วยสื่อต่างๆ เหล่านี้เป็นสื่อที่สร้างการรับรู้อันเป็นกระบวนการนำความรู้หรือข้อมูลข่าวสารเข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส (Sensory Organ) สมองจะเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งต่างๆ เหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดมโนภาพหรือความคิดรวบยอด (Concept) และทัศนคติ (Attitude) ในการเปรียบเทียบหรือถ่ายโยงความหมายกับสิ่งเร้าใหม่ที่จะรับรู้ต่อไป (สมพงษ์ จิตระดับ, 2546 : 58) ดังนั้นการรับรู้และการเรียนรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย การออกแบบสื่อนิทรรศการ จึงมีส่วนให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ได้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสายชนนี รัศมีไพฑูริย์ (2547) ที่พบว่า การนำเอาหลักของจริยธรรมมาผสมผสาน ในการออกแบบ ด้วยการนำเสนอสื่อที่มีทั้งข้อความและภาพสัญลักษณ์ร่วมกัน จะเป็นการออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญา

ท้องถิ่นของเยาวชนแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยสร้างจิตสำนึกที่ดีในด้านจริยธรรม และก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมต่อเยาวชนได้เป็นอย่างดี

จากผลการวิจัยที่ได้จึงนำมาทำการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวความคิด เพื่อให้ได้มาซึ่งความเหมาะสมทางด้านการประยุกต์ใช้สื่อกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับกิจกรรมประโยชน์ใช้สอยในเชิงพื้นที่ศูนย์เยาวชน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบการ ออกแบบคือ แนวความคิดเหมาะสมในการออกแบบศูนย์เยาวชน สามารถสื่อได้ สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปพัฒนาต่อได้อย่างมีศักยภาพ จัดประโยชน์ ใช้สอยได้อย่างลงตัว สร้างแรงจูงใจต่อการเข้ามาใช้บริการศูนย์เยาวชน

จากการทบทวนวรรณกรรมและลงพื้นที่ เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน และการวิเคราะห์กลวิธีเกมกระดาน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การศึกษาด้านกลวิธีของเกมกระดาน

ผู้วิจัยศึกษาเกมกระดานโดยใช้ทฤษฎีการสร้างสัมพันธ์ภาพและทฤษฎีเกมมาอธิบายกลวิธีของเกมกระดาน จากการแยกหน้าที่และองค์ประกอบของเกมกระดานที่กระทำกับการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมจะเห็นได้ว่า เกมกระดานเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ออกแบบมาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ต่างๆ ของนักออกแบบ จากการศึกษาสามารถแบ่งวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

- 1.1 เพื่อการเล่าเรื่อง หมายถึง เกมกระดานที่สร้างขึ้นมาจากเรื่องราวของเมือง ประเทศ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือนิยาย โดยจะเน้นการถ่ายทอดเรื่องราวหรือจำลองเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ให้เสมือนกับผู้เล่นเข้าไปอยู่ในเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้นๆ จริง บางครั้งอาจมีการสวมบทบาทเพื่อเปลี่ยนให้ผู้เล่นกลายเป็นตัวละครในเรื่อง เช่น The Downfall of Pompeii, Istanbul, Timeline, CASTLES OF BURGUNDY, SEKIGAHARA: THE UNIFICATION OF JAPAN, Marvel
- 1.2 เพื่อจำลองทฤษฎีหรือแนวความคิด หมายถึง เกมกระดานที่สร้างจากการสมมุติทฤษฎี เพื่อพิสูจน์หรือทำให้เห็นภาพของทฤษฎี มักจะนำเสนอภาพของทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์หรือการเมือง เช่น Monopoly, sale, I'm boss, Stockpile, Alchemist, Modern Art

- 1.3 เพื่อพัฒนาพัฒนาตัวเอง เป็นเกมกระดานที่จะเน้นการพัฒนาทักษะด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ความว่องไว ไหวพริบ ความจำ การเรียนรู้วิชาต่างๆ เป็นต้น มักจะต้องใช้จิตวิทยา อาจกระตุ้นให้เกิดความสงสัย ความไม่ไว้วางใจกัน การแข่งขันอย่างเข้มข้น หรือการทำงานเป็นทีม เช่น Dixit, werewolf, escape room, Avalon, 7 Dices
- 1.4 เพื่อความเพลิดเพลิน สร้างขึ้นเพื่อการผ่อนคลาย หรือเล่นเพื่อนสร้างความเพลิดเพลิน ในหมู่คณะ มักจะเล่นไวๆ จบไวๆ หรือไม่ก็ไม่จำเป็นต้องผู้ชนะ เน้นความตลกและความเพลิดเพลินเป็นหลัก บางครั้งอาจจะลดทอนการเล่าเรื่องลง และเน้น Game play เป็นหลัก บ้างก็ให้มีการเล่าเรื่องผ่าน Game play แทน เช่น Love letter, exposing kittens, SuShi go, Joking Hazard
- 1.5 เพื่องานวิจัย ในหลายๆ ครั้งเกมกระดานถูกนำมาใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย เช่น Gift trap หนึ่งในเกมที่นำมาเล่น โดยเหมาะกับการนำมาประยุกต์เป็นเครื่องมือวิจัย กล่าวคือเป็นเกมที่ใช้ศึกษาหาสิ่งที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเพื่อมอบเป็นของขวัญ ดังนั้นนอกจากจะเป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักนิสัยหรือความคิดของอีกฝ่ายแล้ว ยังเป็นการค้นหา insight หรือความต้องการของอีกฝ่ายได้ผ่านการใช้เกมกระดาน เป็นต้น

ซึ่งจะเห็นได้ว่าเกมกระดานแต่ละแบบจะมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน ทำงานสอดคล้องประสานในรูปแบบที่แตกต่างกัน 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เนื้อเรื่อง (Storytelling) เป็นส่วนที่เล่าที่มาของเกมเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจเหตุการณ์ บทบาท และจุดประสงค์สมมุติที่เกิดขึ้น สามารถแบ่งการเล่าเรื่องได้เป็น 3 แบบ คือ

- การเล่าเรื่องด้วยตัวผู้เล่นเอง
- การเล่าเรื่องโดยนักออกแบ
- การแบ่งกันเล่าเรื่อง

ส่วนที่ 2 การเล่น (Gameplay) เป็นส่วนที่จะบอกว่าผู้เล่นจะอย่างไรให้ชนะเกม จนตลอดถึงการกำหนดระบบของเกม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเติมทรัพยากร การเดินเองของตัวหมากรูปแบบ Autobot หรือระบบเกมทั้งที่ผู้เล่นสามารถควบคุมได้ และไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งจะสอดคล้องประสานไปกับเนื้อเรื่องจนทำให้ระบบเกมมีเหตุผลในการกระทำ ซึ่งสามารถแบ่งองค์ประกอบของ Gameplay ได้เป็น 3 องค์ประกอบหลักสำคัญ ดังนี้

1) วิธีการชนะเกมและการจบเกม

- เพื่อบอกจำนวนคนที่จะชนะ เช่น สามารถชนะเป็นทีมหรือมีเพียงคนเดียวที่จะชนะ
- เพื่อบอกให้ผู้เล่นทราบว่าสามารถชนะเกมได้อย่างไร เช่น ร่วมมือกับใคร หรือต้องกำจัดใคร
- เพื่อบอกเวลาที่เกมจะจบ เช่น การจบเกมที่ผู้เล่นทราบชัดเจน การจบเกมที่ไม่สามารถคาดเดาเวลาชัดเจนได้ หรือการจบเกมที่สามารถต่อเวลาได้ เป็นต้น

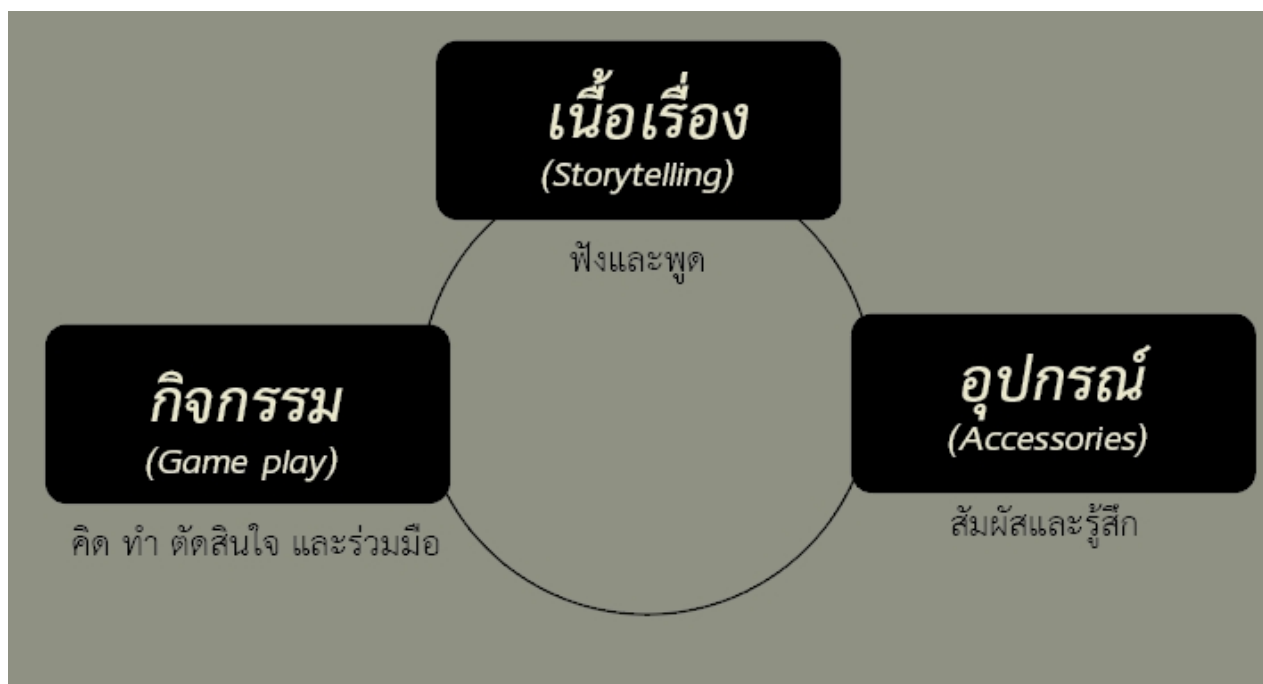
2) รางวัลและการตัดสินใจ

- เพื่อบอกสิ่งที่คุณเล่นสามารถทำได้ในเกมนี้ เช่น ความสามารถในการตัดสินใจ จำนวนทางเลือกที่สามารถเลือกกระทำได้
- เพื่อบอกผลกระทบจากการกระทำ เช่น การได้รับรางวัลหรือผลประโยชน์ การได้รับโทษหรือเสียผลประโยชน์

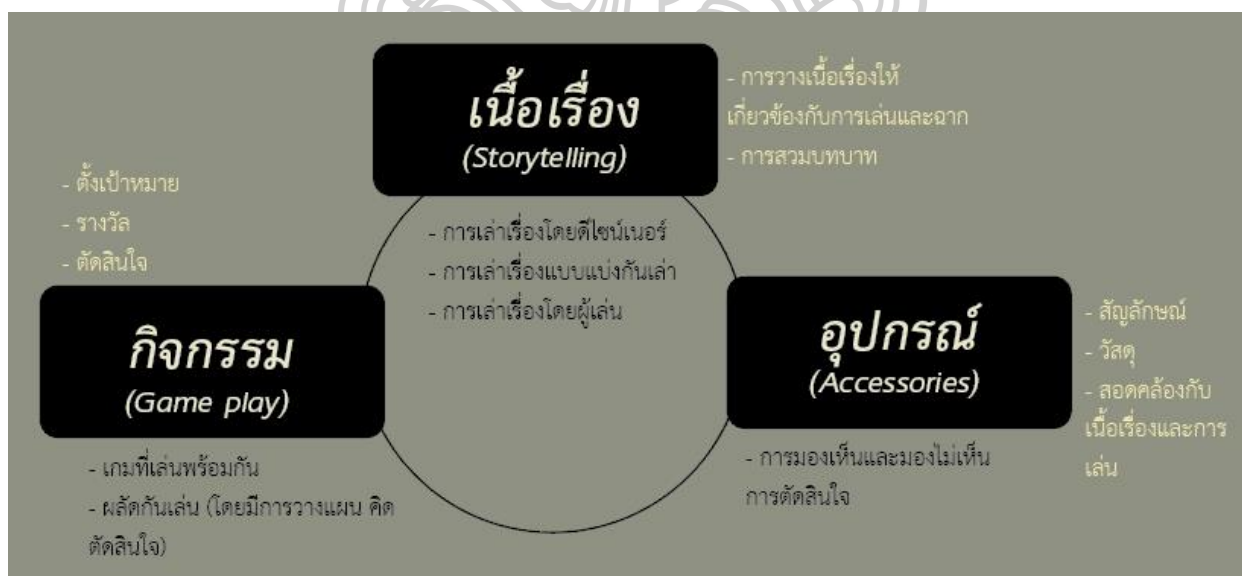
3) กฎธรรมชาติของเกม หมายถึง ระบบของเกมที่ถูกกำหนดไว้และจะเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ เกิดซ้ำๆ ทุกๆ ครั้งเมื่อเข้าเงื่อนไข เพื่อให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ จนกว่าจะเข้าเงื่อนไขการจบเกม โดยที่ผู้เล่นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือควบคุมได้

- เพื่อบริหารจัดการอุปกรณ์ในการเล่น เช่น การเติมทรัพยากร การจั่วการ์ด การนำเอาอุปกรณ์ที่ใช้แล้วกลับมาเล่นใหม่
- เพื่อให้เรื่องราวในเกมดำเนินไปอย่างมีชีวิตและสมจริง เช่น ตัวหมากที่ต้องขยับเองได้ โจมตีเองได้ หรือมีความรู้สึกกลัว กัดคัน อาจจะบ้าคลั่งได้ หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ควรเกิดขึ้นจริง เช่น ไฟที่ไหม้ รุกขม เสี่ยงจากการพังสิ่งของ ห้องที่ต้องเข้าได้ทางประตูหรือหน้าต่าง กำแพงที่ไม่สามารถเดินถลนหรือมองผ่านไปได้ เป็นต้น
- เพื่อสร้างความเท่าเทียม เมื่อมีระบบกลางที่ไร้ความรู้สึก ทำให้ผู้เล่นทุกคนอยู่ภายใต้เงื่อนไขเดียวกันอย่างไร้ข้อกังขา

ส่วนที่ 3 อุปกรณ์ เอกลักษณ์ของเกมกระดาน คือ ความสามารถในการสัมผัส การจับต้องตัวละคร พื้นผิว หรือน้ำหนักได้มีผลต่อการรับรู้อย่างชัดเจน โดยที่อุปกรณ์จะมีความเกี่ยวพันกับการเล่าเรื่องและวิธีการเล่น



ภาพที่ 19 ภาพการถอดองค์ประกอบของเกมกระดานที่ทำงานร่วมกับการรับรู้ผ่านอวัยวะของมนุษย์

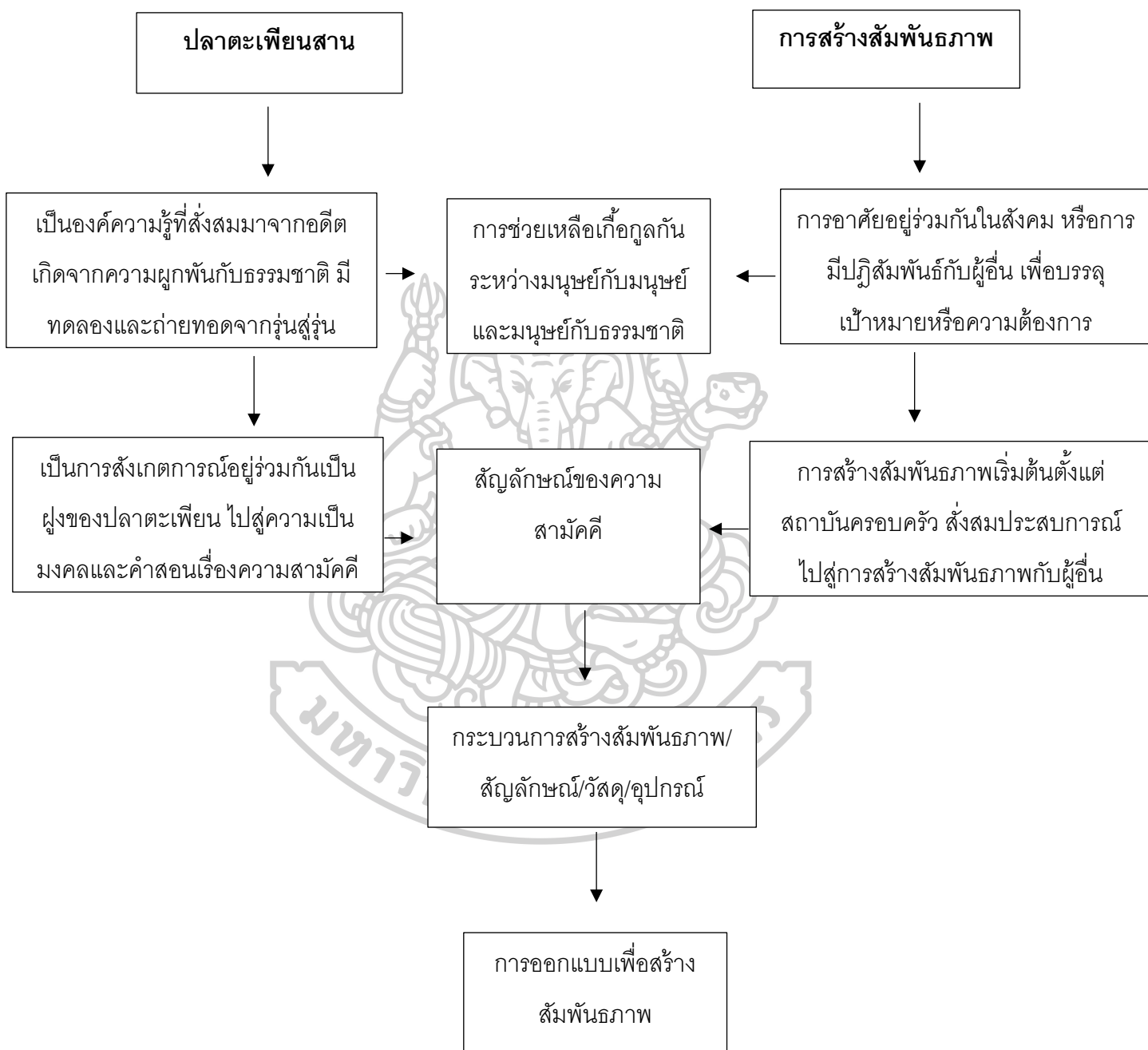


ภาพที่ 20 การวิเคราะห์กระบวนการทำงานของเกมกระดาน โดยใช้ทฤษฎีเกมเข้าไปอธิบาย

2. การศึกษาด้านพื้นที่ภายในชุมชนและกลุ่มเป้าหมาย

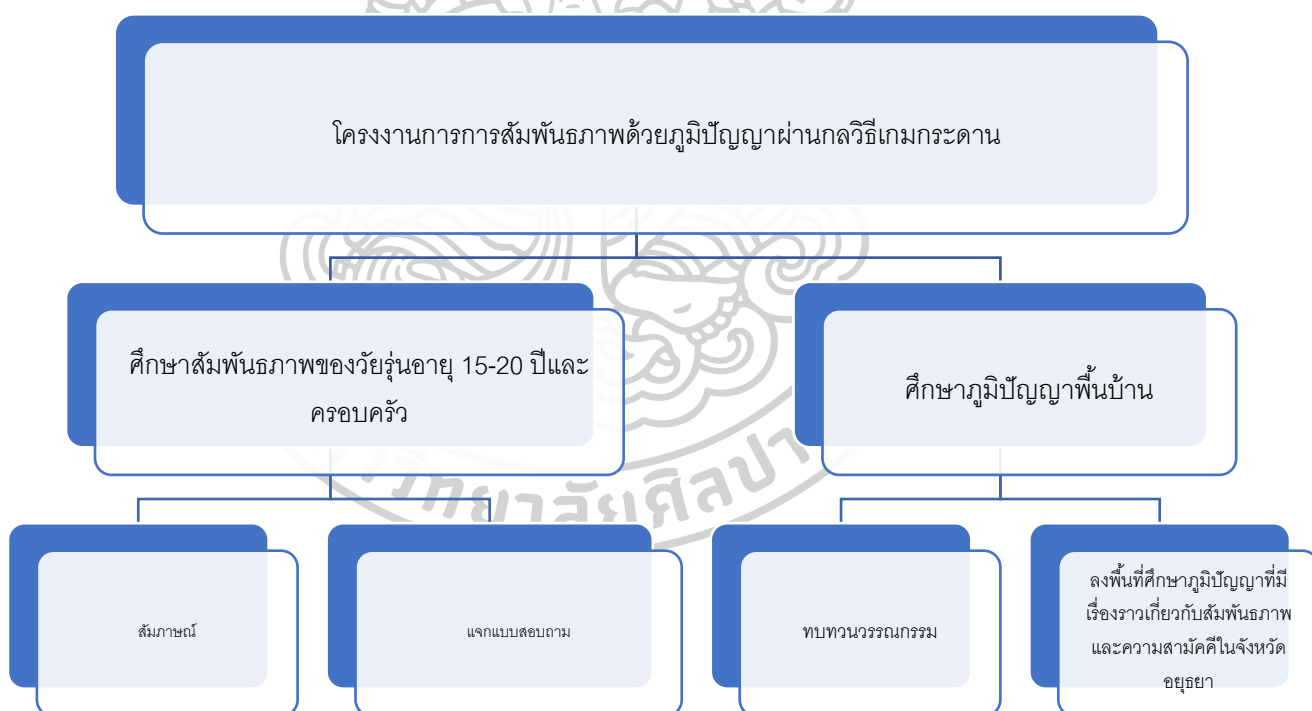
จังหวัดอุษายามีความโดดเด่นเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โดยมีการบริหารจัดการ และมีศูนย์ให้ข้อมูลความรู้ที่ดีเยี่ยม จากข้อมูลการท่องเที่ยว (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557) แสดงให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นชาวไทยร้อยละ 70 และเป็นชาวต่างชาติร้อยละ 30 กล่าวคือ รายได้จากการท่องเที่ยวอุษายาเป็นของชาวไทยเป็นส่วนใหญ่ถึง 70 เปอร์เซ็นต์ โดยนักท่องเที่ยวส่วนมากจะเป็นวัยรุ่นอายุ 16-25 ปี ซึ่งตรงกับงานวิจัยพฤติกรรมกรท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (บุญชัย อาสอภิลิทธิ และคณะ, 2559) ที่กล่าวว่า นักท่องเที่ยวที่เข้าไปในอุษายาส่วนมากจะเป็นวัยรุ่นและครอบครัว ด้วยเหตุที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวใกล้กับกรุงเทพและมีการเดินทางที่สะดวกสบายมาได้หลายวิธี เช่น รถยนต์ รถไฟ รถตู้ รถทัวร์ นอกจากนี้ภายในตัวจังหวัดยังมีบริการให้เช่ารถจักรยาน มอเตอร์ไซค์ เรือข้ามฝาก และยังสามารถนั่งเรือท่องเที่ยวรอบเกาะเยี่ยมชมทัศนียภาพได้อีกด้วย จากการลงพื้นที่ศึกษาพบว่า ศูนย์กลางของการเดินทางและการศึกษาอยู่ในเขตพระนครศรีอยุธยาที่รู้จักกันในนามของพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาหรือเกาะเมืองอุษายา ซึ่งประกอบไปด้วยสถานที่ศึกษาให้ความรู้หลายจุด ได้แก่ อุษายาศึกษา ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ เจ้าสามพระยา พิพิธภัณฑ์เรือไทย เป็นต้น อีกทั้งภายในตัวจังหวัดก็ยังมีบริหารจัดการและมีความพยายามในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ เช่น การพัฒนาชุมชนให้การเป็นแหล่งท่องเที่ยวชุมชน โดยใช้ภูมิปัญญาในท้องถิ่นเป็นตัวสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยว เช่น การดูแลกระบวนการตีมีดอรัญญิก การจัดกิจกรรมสานปลาตะเพียนให้กับนักท่องเที่ยว เป็นต้น หรือการนำเอาภูมิปัญญาที่กำลังจะสูญหายไปเข้ามาในการเรียนการสอนของโรงเรียน เช่น หม้อดินเผาป่าขอ เป็นต้น โดยภูมิปัญญาที่ได้รับความรู้จักกันอย่างแพร่หลายทั้งในฐานะภูมิปัญญาของจังหวัดอุษายาและในฐานะสัญลักษณ์ของความสามัคคีก็คือประติมากรรมจากใบลาน ดังนั้นจังหวัดอุษายาจึงมีศักยภาพมากพอที่จะกลายเป็นสถานที่เผยแพร่ความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้คนไทยได้เรียนรู้ประวัติความเป็นมา พร้อมกับสร้างความรู้ความผูกพันกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกิดจากการพึ่งพาธรรมชาติและการเกื้อกูลกันในชุมชน ผู้การ “รู้ รัก สามัคคี” ในห้วงขณะนี้ ทั้งกับคนในจังหวัดอุษายาเองและให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาศึกษาหาความรู้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการสร้างสัมพันธภาพในวัยรุ่นอายุ 15-20 ปีในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา

สรุปกรอบแนวคิดในการออกแบบ

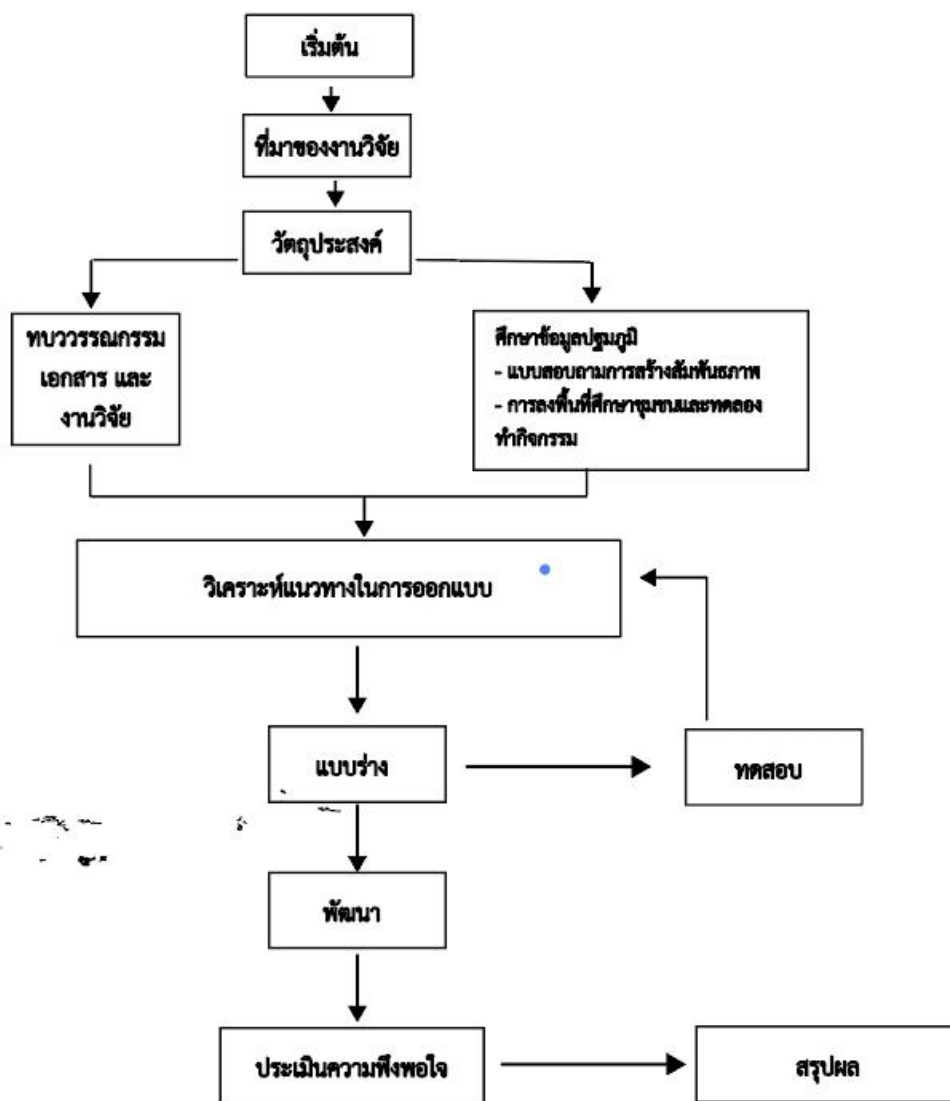


บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “โครงการการสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวของวัยรุ่นด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน : กรณีศึกษาภูมิปัญญากลุ่มปลาตะเพียนสาน ต. ภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อเข้าใจกระบวนการการสร้างแรงจูงใจและสัมพันธภาพในกลุ่มผู้เล่น (2) เพื่อให้เข้าใจปัจจัยที่จำเป็นต่อการออกแบบและเข้าถึงกระบวนการในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวกับปลาตะเพียนสานจากโบราณ (3) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบกิจกรรมที่สามารถสร้างสัมพันธภาพที่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ผ่านการถ่ายทอดภูมิปัญญา โดยผ่านกระบวนการทบทวนวรรณกรรมและการลงพื้นที่ศึกษา



แผนภูมิที่ 1 การวางแผนงานวิจัย



แผนภูมิที่ 2 แนวทางการศึกษา

3.1 การกำหนดขอบเขตของงานวิจัย

ในการศึกษาการสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวของวัยรุ่นด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธี เกมกระดาน ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ในการศึกษาคือ กลุ่มปลาตะเพียนสานจากโบราณ ด. ภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

3.1.1 ประชากร คือ วัยรุ่นอายุ 15-20 ปี จำนวน 200 คน ตำบลภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุ 15-20 ปีและครอบครัว จำนวน 10 คน

3.2 เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกศึกษาภูมิปัญญาในจังหวัดอยุธยา

เพื่อการสร้างสัมพันธภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน ผู้วิจัยจึงเลือกพื้นที่และภูมิปัญญาในการศึกษา ดังนี้

3.2.1 การเลือกศึกษาจังหวัดอยุธยาอันเป็นมรดกโลกด้านประวัติศาสตร์และภูมิปัญญา อยุธยาเป็นอดีตราชธานีของไทย ซึ่งรู้จักกันอย่างแพร่หลายในฐานะเมืองในประวัติศาสตร์ของประเทศไทยที่เจริญรุ่งเรืองที่สุดยุคหนึ่งและเป็นแบบแผนในการสร้างกรุงเทพมหานครจนได้รับการยอมรับจากสากลในฐานะมรดกโลก อีกทั้งยังเป็นจังหวัดที่โดดเด่นเรื่องของประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความรู้อักษรศาสตร์ที่ถูกบันทึกในการศึกษาขั้นพื้นฐานที่จำเป็นต้องศึกษา อีกทั้งยังอุดมด้วยภูมิปัญญาที่สืบทอดมาจากอดีต ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาภูมิปัญญาในจังหวัดอยุธยาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการศึกษาข้อที่ 1 กล่าวคือศึกษากระบวนการการสร้างสัมพันธภาพเพื่อสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัว

3.2.2 ปลาดุกเขียนसानจากโบราณเป็นภูมิปัญญาที่รู้จักกันในด้านสัจธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสัมพันธภาพอย่างชัดเจน สืบเนื่องจากวัตถุประสงค์ของการศึกษาข้อที่ 2 ว่าด้วยเรื่องการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญา ผู้วิจัยจึงลงพื้นที่แจกแบบสอบถามเกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้านในจังหวัดอยุธยา โดยสุ่มแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มวัยรุ่นและผู้อยู่ในอาศัยในตำบลภูเขาทอง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 100 คน และกลุ่มวัยรุ่นและผู้อยู่ในอาศัยในเขตพระนคร จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน พบว่า ปลาดุกเขียนसानเป็นภูมิปัญญาที่มีผู้รู้จักถึง 66% และรับรู้ได้ว่ามีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ถึง 50% จากภูมิปัญญาทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกปลาดุกเขียนसानจากโบราณเป็นกรณีศึกษาการสร้างสัมพันธภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องมือ ในการวิจัย โดยแบ่งตามการจัดระเบียบข้อมูล ดังนี้

3.3.1 ข้อมูลทุติยภูมิ มาจากการศึกษาทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตำรา หนังสือ เพื่อสร้างกรอบและประเด็นในการศึกษา ตลอดจนการเลือกพื้นที่การศึกษาและการรวบรวมข้อมูล

3.3.2 ข้อมูลปฐมภูมิ มาจากการรวบรวมข้อมูลภาคสนามและการลงพื้นที่ที่ศึกษา เช่น การใช้แบบสำรวจ การลงพื้นที่สัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์ โดยมีขั้นตอนในการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.4.1 ทบทวนวรรณกรรม

ศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เอกสาร หนังสือ และบทความทางวิชาการ อื่นๆ ทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์

3.4.2 การศึกษาการสร้างสัมพันธภาพและการทำกิจกรรม

การศึกษาพฤติกรรมการสร้างสัมพันธภาพและการทำกิจกรรมภายในครอบครัว ผู้วิจัยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสำรวจและการสัมภาษณ์ โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพของชัลลิแวนมาใช้ในการออกแบบ โดยศึกษาภูมิหลังของผู้กรอกแบบสอบถามเพื่อเข้าใจแนวคิดและศึกษาความกังวลภายในครอบครัวเพื่อศึกษาความต้องการภายในครอบครัว และพฤติกรรมที่แสดงออกเมื่อเกิดความกังวล จนนำไปสู่การแก้ปัญหา

1) การศึกษาโดยใช้แบบสำรวจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาประเด็นปัญหาโดยแจกแบบสอบถามให้วัยรุ่นและประชากรในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เขตพระนครศรีอยุธยา จำนวน 200 คน สามารถแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ภูมิหลังของผู้กรอกแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัว

ส่วนที่ 1 ภูมิหลังของผู้กรอกแบบสอบถาม

เพศ	ความถี่	ร้อยละ
หญิง	73	36.5
ชาย	124	62
เพศทางเลือก	3	1.5

ช่วงอายุของผู้กรอกแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
15-19 ปี	125	62.5
20-25 ปี	61	30.5
26-30 ปี	9	4.5
31-40 ปี	5	2.5

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	ความถี่	ร้อยละ
2 คน	10	5
3-4 คน	163	81.5
มากกว่า 4 คน	27	1

อาศัยอยู่กับสมาชิกในครอบครัว	ความถี่	ร้อยละ
อาศัยอยู่กับคุณพ่อและคุณแม่	138	69
อาศัยอยู่กับคุณพ่อหรือคุณแม่ (คนใดคนหนึ่ง)	6	3
อาศัยอยู่กับญาติ	0	0
อาศัยอยู่ตามลำพัง	2	1
อาศัยอยู่กับคุณพ่อคุณแม่และญาติคนอื่นๆ	54	27

ส่วนที่ 2 การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัว

ประเภทของกิจกรรมที่ร่วมกัน	ความถี่	ร้อยละ
----------------------------	---------	--------

ท่องเที่ยว	115	57.5
เล่นเกม	40	20
ดูทีวี	45	22.5

ความถี่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน	ความถี่	ร้อยละ
วันละ 1-2 ชั่วโมง	23	11.5
วันละ 3-4 ชั่วโมง	49	24.5
มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	13	6.5
ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์	46	23
ประมาณ 1-2 ครั้งต่อเดือน	59	29.5
ปีละ 1-2 ครั้ง	10	5

ปัญหาที่มีมักจะเกิดภายในครอบครัว	ความถี่	ร้อยละ
ไม่พูดคุยและไม่รับฟังกัน	119	59.5
การใช้กำลังและความรุนแรง	27	13.5
ความไม่พร้อมด้านปัจจัยแวดล้อม	23	11.5
ไม่มีเวลาให้กัน	26	13
การติดการพนันและยาเสพติด	5	2.5

พฤติกรรมเมื่อเกิดปัญหา	ความถี่	ร้อยละ
ไม่สามารถพูดคุยหรือปรับความเข้าใจกันได้ สุดท้ายมักจะแก้ไขปัญหาด้วยการการเดินหนี หรือการเดินเข้าห้องส่วนตัว	112	56
สามารถพูดคุยกันได้ สามารถคุยหรือปรับความเข้าใจกัน บ้างมีการเจรจาหรือพูดคุยกันให้ลงตัว	43	21.5
สามารถแก้ไขได้ด้วยการนำบุคคลที่ 3 ที่เป็นญาติหรือครอบครัวเดียวกันเข้ามาช่วยปรับความเข้าใจ	8	4
ยังไม่ปรับความเข้าใจกันทันที แต่สามารถพูดคุยและปรับความเข้าใจได้ในภายหลัง	37	18.5

2) การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง โดยสอบถามครอบครัวตัวอย่างจำนวน 10 ครอบครัว โดยแยกสัมภาษณ์ผู้ปกครองและวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี โดยมีประเด็นการสัมภาษณ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

การสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

1. เมื่อเกิดปัญหาขึ้นในครอบครัว คิดว่าปัญหานั้นเกิดจากสาเหตุอะไร
2. พฤติกรรมของลูกที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์นั้น
3. ความรู้สึกของคุณที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์นั้น
4. สุดท้ายปัญหาคลี่คลายได้อย่างไร
5. หลังจากนั้น มีผลกระทบกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวอย่างไรบ้าง

การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

1. ทุกครั้งที่เกิดปัญหาคุณมีความคิดและความรู้สึกอย่างไร
2. ตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างไร
3. คุณคิดว่าปัญหาเกิดจากสาเหตุอะไร
4. สุดท้ายปัญหาคลี่คลายได้อย่างไร
5. หลังจากนั้น มีผลกระทบกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวอย่างไรบ้าง

จากการเก็บข้อมูลดังกล่าวพบว่า ต้นเหตุของปัจจัยที่เข้าไปมีผลต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพมักเกิดจากความกังวลของผู้ปกครองที่มีต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น เช่น เรื่องการเรียน การคบเพื่อน การมีแฟน รวมไปถึงเรื่องของสุขภาพ เช่น การนอนดึก เป็นต้น จนนำไปสู่การดักเตือน ซึ่งแบ่งการเริ่มต้นดักเตือนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เริ่มต้นการดักเตือนด้วยความโกรธกับกลุ่มที่เริ่มต้นการดักเตือนด้วยความเสียใจ

- 1) กลุ่มที่เริ่มต้นการดักเตือนด้วยด้วยการสนทนาทางลบ เช่น การดักเตือนด้วยความโกรธ หรือหงุดหงิด กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมต่อต้านด้วยความโกรธเช่นกัน โดยมักจะมีแนวความคิดว่า “สามารถพูดกันด้วยเหตุผลได้”

“ผู้ปกครองไม่เข้าใจและไม่รับฟัง” กลุ่มเป้าหมายที่ให้สัมภาษณ์บางรายระบุว่า ความโกรธและคิดอย่างมีเหตุมีผลมากขึ้นเมื่อกลับเข้าห้องส่วนตัวหรือพื้นที่ที่เงียบๆ บางรายเจ็บและพยายามเลี่ยงปัญหาโดยการไม่พูดคุยประเด็นปัญหา ดังกล่าวกับผู้ปกครองอีกต่อไป

- 2) กลุ่มที่เริ่มต้นการตักเตือนด้วยด้วยการสนทนาทางบวก เช่น การพูดคุยอย่างมีเหตุมีผล รับฟัง หรือการแสดงความเสียใจด้วยความหวังดีและความเป็นห่วง จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองมีความรู้สึกกล่าวโทษการเลี้ยงดูของตนเองเกี่ยวกับผลการเรียนของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีความรู้สึกเสียใจ มีความรู้สึกรับผิดชอบร่วมกับการกระทำของวัยรุ่นอย่างชัดเจน กลุ่มเป้าหมายตอบกลับพฤติกรรมของผู้ปกครองด้วยความรู้สึกเสียใจเช่นกัน โดยพยายามปรับปรุงตัวเพื่อคลายความกังวลของผู้ปกครอง มีการพัฒนาตัวเองมากขึ้น

จากการสัมภาษณ์ดังกล่าวพบว่า ประเด็นปัญหาที่กระทบกับสัมพันธภาพภายในครอบครัวคือ การสื่อสารกัน กล่าวคือ เมื่อมีเหตุการณ์หรือพฤติกรรมบางอย่างที่ทำให้เกิดความรู้สึกกังวล จนนำไปสู่การคลายความรู้สึกนั้น วิธีที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ใช้คือ การสื่อสาร โดยมีการนำสารผ่านการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเองให้ผู้อยู่ได้ปกครองรับรู้ ซึ่งผู้อยู่ได้ปกครองจะตีความสารแตกต่างไปตามอารมณ์ของผู้ปกครอง ด้วยเหตุนี้วิธีการสื่อสารของผู้ปกครองกับวัยรุ่นจึงมีส่วนสำคัญในการสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวอย่างมาก

3.4.3 การศึกษาการทำกิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญาปลาตะเพียนสาน

1) แบบสำรวจเพื่อศึกษาแนวทางในการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาประเด็นปัญหาโดยแจกแบบสอบถามให้วัยรุ่นและประชากรในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เขตพระนครศรีอยุธยา จำนวน 200 คน สามารถแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 3 ส่วน คือ

ภูมิปัญญาของอยุธยาที่รู้จัก (1 คนตอบได้หลายข้อ)	ความถี่
ปลาตะเพียนสานจากโบราณ	82

เครื่องปั้นดินเผาหม้อป้าขอ	79
ปั้นจี้	67
อิฐมอญ	64
มีดอรัญญิก	55
คอกไม้จากต้น โสน	22

ภูมิปัญญาของอยุธยาที่รู้จักในฐานะสัญลักษณ์ของความสามัคคี	ความถี่	ร้อยละ
ปลาตะเพียนสานจากใบลาน	78	39
เครื่องปั้นดินเผาหม้อป้าขอ	31	15.5
ปั้นจี้	24	12
อิฐมอญ	36	18
มีดอรัญญิก	9	4.5
คอกไม้จากต้น โสน	5	2.5
ไม้ทราบ	17	8.5

ประโยชน์ของภูมิปัญญา	ความถี่	ร้อยละ
อนุรักษ์มรดกไทย	66	33
กิจกรรมที่สร้างเสริมทักษะอาชีพ	64	32
พัฒนาคุณธรรม	39	19.5
พัฒนาทักษะ	26	13
สร้างความบันเทิง	5	2.5

นอกจากนี้จากการแจกแบบสอบถามกับวัยรุ่นในพื้นที่จำนวน 200 คนพบว่า ส่วนมากรู้สึกเฉยๆ กับกิจกรรมที่เกี่ยวกับภูมิปัญญา โดยมีความเห็นว่ากิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญาจะน่าสนใจก็ต่อเมื่อมีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหมู่คณะ หรือมีการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือเพื่อนๆ ซึ่งสถานที่ที่อยากให้เกิดการทำกิจกรรมดังกล่าวส่วนใหญ่จะให้ความเห็นไปในทางสถานศึกษา

พิพิธภัณฑน์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามการเดินทางเข้าไปทำกิจกรรมในพื้นที่และการพูดหรือบรรยาย ยังคงเป็นอุปสรรคที่ทำให้กิจกรรมในชุมชนน่าสนใจลดลง

2) ลงพื้นที่เพื่อสำรวจ

ผู้วิจัยมีการลงพื้นที่สำรวจเพื่อศึกษาปัจจัยในการออกแบบ โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

2.1) การศึกษากลุ่มปลาตะเพียนสาน ตำบลภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา การสานปลาตะเพียนเริ่มต้นจากชุมชนท่าวาสุกรีเขยแพร่และสานต่อให้ชุมชนรอบข้าง จนเกิดการจัดตั้งเป็นกลุ่มปลาตะเพียนโบราณตั้งอยู่ที่หมู่ 1 ตำบลภูเขาทองเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสานปลาตะเพียนสานและอนุรักษ์รักษามรดกภูมิปัญญาให้คงอยู่ต่อไปในปัจจุบัน กลุ่มปลาตะเพียนสานตั้งอยู่ในชุมชนมุสลิม มีมัสยิดเป็นศูนย์กลางยึดเหนี่ยวจิตใจ ทักษะการรอบข้างเป็นชุมชนติดแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นแม่น้ำสายสำคัญที่คนในพื้นที่ใช้ในการดำเนินชีวิตมาเป็นเวลานาน แม้แต่ในปัจจุบันที่เริ่มมีเทคโนโลยีและความเป็นเมืองมากขึ้น ชุมชนดังกล่าวก็ยังแสดงให้เห็นการพึ่งพาธรรมชาติอยู่ภายใต้สังคมที่เปลี่ยนไป เช่น การให้อาหารปลาและจับปลาในแม่น้ำกิน ล่องเรือและใช้แหหรือเบ็ดตกปลา สันจรทางน้ำ ภาพของเรือนำเที่ยวขนาดใหญ่ที่ล่องผ่านชุมชนอยู่ต่อเนื่อง บ้างก็เห็นคนในชุมชนนำน้ำในแม่น้ำมารดน้ำต้นไม้หรือนำมาอุปโภคเล็กๆ น้อยๆ เป็นต้น

การสานปลาตะเพียนเริ่มต้นจากชุมชนท่าวาสกรีเผยแพร่และสานต่อให้ชุมชนรอบข้าง จนเกิดการจัดตั้งเป็นกลุ่มปลาตะเพียนโบราณตั้งอยู่ที่หมู่ 1 ตำบลภูเขาทองเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสานปลาตะเพียนสานและอนุรักษ์รักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่ต่อไปในปัจจุบัน กลุ่มปลาตะเพียนสานตั้งอยู่ในชุมชนมุสลิม มีมัสยิดเป็นศูนย์กลางยึดเหนี่ยวจิตใจ ทักษะภาพรอบข้างเป็นชุมชนคิดแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นแม่น้ำสายสำคัญที่คนในพื้นที่ใช้ในการดำเนินชีวิตมาเป็นเวลานาน แม้แต่ในปัจจุบันที่เริ่มมีเทคโนโลยีและความเป็นเมืองมากขึ้น ชุมชนดังกล่าวก็ยังคงแสดงให้เห็นการพึ่งพาธรรมชาติอยู่ภายใต้สังคมที่เปลี่ยนไป เช่น การให้อาหารปลาและจับปลาในแม่น้ำกิน ล่องเรือและใช้แหหรือเบ็ดตกปลา สันจรทางน้ำ ภาพของเรือนำเที่ยวขนาดใหญ่ที่ล่องผ่านชุมชนอยู่ต่อเนื่องบ้างก็เห็นคนในชุมชนนำน้ำในแม่น้ำมารดน้ำต้นไม้หรือนำมาอุปโภคเล็กๆ น้อยๆ เป็นต้น



ภาพที่ 21 กลุ่มปลาตะเพียนสาน หมู่ 1 ตำบลภูเขาทอง



ภาพที่ 22 พื้นที่ติดกับแม่น้ำเจ้าพระยา



ภาพที่ 23 การวางขายปลาตะเพียนในพื้นที่



ภาพที่ 24 พื้นที่รอบๆ เป็นที่อยู่อาศัย โดยมีมีสยิดเป็นศูนย์กลาง

การพัฒนาผลิตภัณฑ์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งการเปลี่ยนลวดลายหรือรูปทรงให้สอดคล้องกับยุคสมัยหรือการพยายามใส่กลิ่นให้กับผลิตภัณฑ์เพื่อตอบ โจทย์ลูกค้าตลาดลูกค้าที่ต้องการนำผลิตภัณฑ์ไปแต่งกลิ่น เช่น ผู้ให้บริการโดยसानรยงค์ เป็นต้น จึงถือได้ว่านอกจากจะเป็นสินค้ามงคลเรียกทรัพย์แล้ว ยังให้กลิ่นหอมให้ความรู้สึกสดชื่นอีกด้วย

รายได้ของกลุ่มปลาตะเพียนสานมาจากการขายปลาตะเพียนสานและการทำงานจากการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการทำการตลาดออนไลน์ผ่านร้านค้าออนไลน์ เช่น shopee, Lazada ด้วย

การทำกิจกรรมอบรมภายในพื้นที่

ผู้วิจัยร่วมทำกิจกรรมในชุมชนในฐานะผู้สังเกตการณ์และเป็นพี่เลี้ยงช่วยให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการสาน โดยคณะผู้เดินทางเดินทางเข้ามาโดยใช้รถโดยสาร เป็นการจัดกิจกรรมผ่านการ

จัดคณะทัวร์ มีจำนวน 100 คน ประกอบด้วยเด็กอายุประมาณ 8-12 ขวบ จำนวน 10 คน วัยรุ่นอายุ 15-20 ปี จำนวน 14 คน วัยทำงาน 25-40 ปี จำนวน 42 คน และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 34 คน



ภาพที่ 25 ภาพการเดินทางเข้ามาในชุมชนโดยรถโดยสาร



ภาพที่ 26 การเข้าร่วมกิจกรรมการสาน



ภาพที่ 27 ภาพการพูดคุยช่วยเหลือกันในผู้สูงอายุ



ภาพที่ 28 พื้นที่การทำกิจกรรม

การกิจกรรมการท่องเที่ยวภายในชุมชนประกอบไปด้วย การบรรยายที่มาของปลาตะเพียนสาน โดยใช้วิธีพูดผ่านไมโครโฟน ไม่มีสื่อหรือวัตถุประกอบ เมื่อบรรยายเสร็จก็แจกอุปกรณ์ให้มีการทดลองสาน พบว่า การทดลองให้สานปลาตะเพียนส่วนใหญ่จะได้รับความสนใจในวัยผู้ใหญ่และวัยทำงาน ส่วนกิจกรรมที่ได้รับความสนใจจากวัยเด็กจะเป็นการตกแต่งและลงสีปลาตะเพียนสาน ซึ่งมีแรงจูงใจที่สำคัญคือ การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองและนำผลงานนั้นไปเป็นของฝากกลับบ้าน อย่างไรก็ตามในด้านของการสร้างสัมพันธภาพนั้น ไม่พบการพูดคุยกันภายในครอบครัว เนื่องจากทุกคนให้ความสนใจอยู่กับผลงานของตนเองมากกว่าจะให้ความสนใจผู้อื่น อีกทั้งกระบวนการสอนการสานนั้นต้องมีพี่เลี้ยงประจำกลุ่มการสอนทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนทนากับผู้สอนเพื่อหาวิธีการสานมากกว่าจะมีการร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม ประกอบกับความสนใจในการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน

2.2) การศึกษาสภาพแวดล้อม

จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมในจังหวัดอยุธยาจะเห็นได้ว่า จังหวัดอยุธยามีศูนย์กลางที่เชื่อมระหว่างเยาวชนและชุมชนที่มีศักยภาพหลายแหล่ง เช่น อยุธยาศึกษาที่เป็นทั้งแหล่งท่องเที่ยวและสถานที่ที่ให้ข้อมูลทางวัฒนธรรมและการวิจัยภูมิปัญญาพื้นบ้าน ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ที่มักจะมีพื้นที่ที่มักจะมีกิจกรรมทัศนศึกษา ถือเป็นพื้นที่ส่วนกลางที่ทุกคนสามารถใช้ร่วมกันได้อย่างอิสระ อีกทั้งโรงเรียนก็เป็นพื้นที่หนึ่งที่สามารถสร้างกิจกรรมเพื่อการศึกษาได้นอกนั้นก็จะเป็นพื้นที่ของสถานศึกษา เช่น พิพิธภัณฑ์ และกลุ่มหัตถกรรมชุมชน เป็นต้น

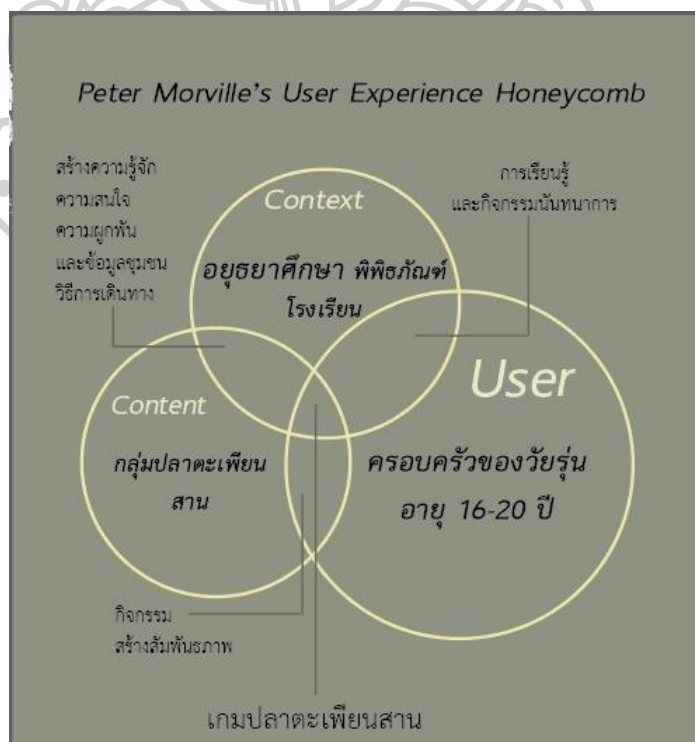
การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการสร้างสัมพันธภาพ

จากเก็บข้อมูลจะเห็นได้ว่า การสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวกับวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี พบว่า สิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวคือ การพัฒนาการสื่อสาร โดยสร้างความคุ้นเคยให้กับ การสื่อสารในด้านบวกมากขึ้น จากการทบทวนจิตวิทยาการสร้างสัมพันธภาพ กล่าวว่า 10 ประการที่ควรนำมาใช้ในการพัฒนาสัมพันธภาพ ได้แก่ (1) การขอบคุณ (2) การขออภัย หรือขอโทษ (3) การปลอบใจหรือให้กำลังใจ (4) การให้และการรับคำยกย่องชมเชย (5) การปฏิเสธ

(6) การร่วมมือ (7) การให้ความช่วยเหลือ (8) การขอความช่วยเหลือที่เหมาะสม (9) การให้การยอมรับและการยกย่องให้เกียรติ (10) การควบคุมและแสดงออกของอารมณ์ที่เหมาะสม

การวิเคราะห์ข้อมูลด้านพื้นที่

จากเก็บข้อมูลจะเห็นได้ว่า การเดินทางเข้าไปทำกิจกรรมในพื้นที่ยังมีข้อจำกัดของการรองรับผู้ที่เดินทางเข้าไปทำกิจกรรม กล่าวคือ การเดินทางเข้าไปต้องติดต่อผ่านตัวกลางเพื่อให้ชุมชนสามารถจัดเตรียมอุปกรณ์และสถานที่เพื่อรองรับผู้ที่เข้ามาทำกิจกรรม ยังคงมีข้อจำกัดด้านสื่อและอุปกรณ์สำหรับการให้เรียนรู้ภูมิปัญญา อีกทั้งจากการสัมภาษณ์และแบบสำรวจพบว่า การเดินทางเป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม โดยพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการทำกิจกรรมควรจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา พิพิธภัณฑ์ และศูนย์กลางของชุมชน ประกอบกับทางอยุธยาศึกษาเป็นศูนย์ที่ตั้งอยู่กับศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์เป็นพื้นที่เปิดที่รวบรวมความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาในจังหวัดอยุธยา ซึ่งตั้งอยู่ใกล้กับศูนย์ท่องเที่ยวอยุธยา จึงเป็นพื้นที่ศูนย์รวมในการศึกษาอยุธยาที่ทุกคนสามารถเข้ามาทำกิจกรรมได้



ภาพที่ 29 การวิเคราะห์พื้นที่ ปักจ้ยแเวดล้อม และกลุ่มเป้าหมาย



แนวคิดในการออกแบบและสเก็ทไอเดีย

จากการลงพื้นที่ศึกษา ผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมเพื่อการสร้างสัมพันธภาพ โดยแบ่งเป็น 2 แนวคิดสำคัญคือ

1. แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมภายในพื้นที่ชุมชน

โดยเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถเข้ามาอบรมเรียนรู้ภูมิปัญญาไปพร้อมๆ กับการสร้างสัมพันธภาพในหมู่คณะ ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชน ยังเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนิทสนม พุดคุยกันในคณะด้วย

การออกแบบการทำกิจกรรมภายในชุมชน	รายละเอียด	การวิเคราะห์
<p data-bbox="236 922 743 1016">1. กิจกรรมผ่านการออกแบบประติมากรรม แลนด്മาร์ค</p>  <p data-bbox="437 1048 528 1088">the water of life มีน้ำมีชีวิต</p>	<p data-bbox="815 922 1110 1301">การนำเอาความผูกพันของ สายน้ำมาสร้างเป็นแลนด มาร์ครูปหมากรุกที่ สามารถสะสมตัวหมากรุกมา เล่นเป็นเกมได้ เพื่อดึงดูด ให้เข้ามาทำกิจกรรมใน ท้องถิ่นมากขึ้น</p>	<p data-bbox="1145 922 1477 1827">ข้อดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ ภูมิปัญญาอื่นได้</p> <p data-bbox="1145 1099 1477 1827">ข้อเสีย เนื่องจากกิจกรรมการ ท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาภูมิ ปัญญาในชุมชนยังไม่เป็นที่ รู้จักมากนัก อีกทั้งศักยภาพใน การรองรับผู้เข้าไปศึกษาใน ชุมชนยังมีข้อจำกัด กล่าวคือ ต้องมีการจัดเตรียมพื้นที่และ บุคลากร จึงต้องมีการติดต่อ ก่อนเข้าไปศึกษาในชุมชน การสร้างกิจกรรมในพื้นที่ผ่าน การออกแบบประติมากรรม แลนด്മาร์ค จึงเป็นไปได้ยาก</p>

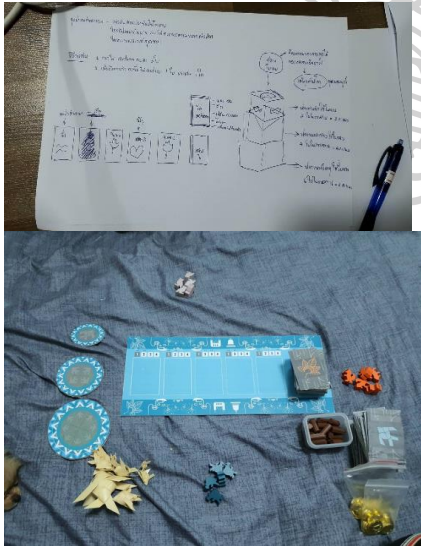
<p>2. การเคลื่อนไหวของน้ำและลายสาน ออกแบบเป็นเลนมาร์คพร้อมกิจกรรมการเข้ามาแบบคณะทัวร์</p> 	<p>เพื่อแก้ปัญหาการติดต่อสื่อสาร ผู้วิจัยจึงลงศึกษาการทำกิจกรรมแบบคณะทัวร์ โดยออกแบบเป็นเลนมาร์คที่แขวนปลาตะเพียนสานเป็นโมบายปลา จากการเคลื่อนไหวของน้ำมารวมกับรูปแบบการสานปลาตะเพียน</p>	<p>ข้อดี สามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบได้ การทำกิจกรรมแบบคณะทัวร์มีความเป็นไปได้ ชุมชนสามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี</p> <p>ข้อเสีย การเดินทางเข้ามาค่อนข้างยากลำบาก และกิจกรรมยังไม่หลากหลาย</p>
<p>3. กิจกรรมสัมพันธ์ภาพที่เกิดจากพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยนำเอาทรัพยากรธรรมชาติในชุมชนเข้ามาสร้างกิจกรรม</p> 	<p>เพื่อพัฒนากิจกรรมให้หลากหลายขึ้น จึงทดลองทำกิจกรรมโดยใช้ทรัพยากรที่มีในพื้นที่มาทำกิจกรรม เช่น การเก็บดอกบัว การสานบั้งซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีจำนวนมากในชุมชน มาตากแห้ง และสานเป็นปลาตะเพียนก่อนจะชุบน้ำยาเคลือบไม้ ให้ก้านบัวแข็งคงรูปไว้ แล้วนำไปตากแห้งอีกครั้ง</p>	<p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีจำนวนมากในชุมชน อาจจะสามารถพัฒนาเป็นกิจกรรมที่สร้างความสามัคคีอื่นๆ ได้หลายด้าน เช่น การนั่งเรือมาเที่ยวเก็บบัว และการสานปลาตะเพียน - เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปพร้อมๆ กับการลดต้นทุนในการผลิต <p>ข้อเสีย ปลาตะเพียนสานจากบัวแม้จะมีความเหนียว แต่เมื่อดากจนแห้งแล้ว จะหลุดและคงรูปไว้ได้ยาก</p>

จากการลงพื้นที่ศึกษาเพื่อการออกแบบกิจกรรมในพื้นที่ พบว่า กลุ่มปลาตะเพียนสานมีข้อจำกัดในการรองรับผู้ที่ต้องการเดินทางเข้ามาศึกษาภูมิปัญญาในชุมชน เนื่องจากการเข้าไปศึกษาภูมิปัญญาในชุมชนนั้นต้องติดต่อชุมชนก่อนเข้าไปเสมอ เพื่อที่ทางชุมชนจะเตรียมตัวเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่ต้องการเดินทางเข้ามาศึกษาในชุมชน ดังนั้นรูปแบบของทางเดินทางแบบการจัดคณะทัวร์จึงมีความเหมาะสมมากกว่าการเดินทางเข้ามาแบบอิสระ ด้วยเหตุนี้การดึงดูดผู้ที่เข้าศึกษาภูมิปัญญาในพื้นที่ด้วยการออกแบบประติมากรรมแลนด์มาร์คจึงไม่ตอบโจทย์

การเปลี่ยนแนวคิดเป็นการพัฒนาออกแบบกิจกรรมในพื้นที่เพื่อสร้างสัมพันธภาพ โดยใช้ธรรมชาติแวดล้อมทั้งภายในชุมชนและรอบๆ ชุมชนมาสร้างเป็นกิจกรรมในรูปแบบคณะอบรมหรือคณะทัวร์ จากการลงพื้นที่พบว่า กลุ่มปลาตะเพียนสานตั้งอยู่ใกล้กับวัดภูเขาทอง โดยสามารถเดินทางเข้ามาได้หลายวิธีหนึ่งในนั้นคือ การเดินทางเข้ามาด้วยเรือ ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิมของอยุธยาที่มีความผูกพันกับสายน้ำจนเกิดเป็นภูมิปัญญาที่เกิดจากความผูกพันของสายน้ำเช่นกัน ประกอบกับภายในพื้นที่มีบัวขึ้นเยอะ จึงอาจจะนำบัวมาสานเป็นปลาตะเพียนสาน ไปพร้อมๆ กับการนำเม็ดบัวมาเป็นอาหาร สร้างเป็นกิจกรรมที่น่าเสนอเรื่องราววิถีชีวิตที่ผูกพันกับสายน้ำ ทั้งการสานปลาตะเพียน การเก็บบัวมาสานและทำกับข้าว พักทานอาหารร่วมกัน เป็นต้น อย่างไรก็ตามการสานตัวบัวมีความลงทนต่ำและมีกระบวนการทำมาก

2. แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมภายนอกพื้นที่ชุมชน

เป็นกิจกรรมการสร้างสัมพันธภาพที่นำภูมิปัญญาและเรื่องราวของชุมชนไปจัดในพื้นที่ที่มีความใกล้ชิดกับผู้ทำกิจกรรมมากขึ้นหรือเป็นศูนย์กลางของการศึกษา เช่น ศูนย์การศึกษา โรงเรียน หรือพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น โดยเป็นพื้นที่เปิดที่ผู้ต้องการศึกษาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาสามารถเข้าไปใช้บริการได้อย่างอิสระ ซึ่งแนวคิดในการออกแบบนี้จะไปแก้ปัญหาเรื่องความน่าสนใจของกิจกรรมการศึกษาภูมิปัญญา กล่าวคือ จากการแจกแบบสำรวจ พบว่า การเดินทางเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การทำกิจกรรมมีความน่าสนใจลดลง

การออกแบบการทำกิจกรรมภายนอกชุมชน	รายละเอียด	การวิเคราะห์
<p>1. การออกแบบประติมากรรมปลาขนาดใหญ่ให้ผู้ศึกษาร่วมกันสานปลาขนาดใหญ่เป็นสัญลักษณ์ของความสามัคคี</p> 	<p>เป็นการนำเอาวิธีการสานปลาตะเพียน มาถอดแบบสร้างเป็นเครื่องมือช่วยสานขนาดเท่ากับคนหนึ่งคน โดยผู้ร่วมกิจกรรมจะสามารถสานปลาตะเพียนได้ผ่านการทำ UX UI บนประติมากรรม ทั้งนี้การสานจะเป็นการทำงานร่วมกันของกลุ่มคณะที่จำเป็นต้องแบ่งหน้าที่และสื่อสารกันเพื่อสร้างสัญลักษณ์ของการสร้างความสามัคคี</p>	<p>ข้อดี เป็นเรียนรู้ที่จะทำงานสานปลาตะเพียนด้วยตัวเองพร้อมกันเป็นกลุ่มคณะ โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้มาก่อน</p> <p>ข้อเสีย การสานแทนที่จะสานได้ด้วยตัวคนเดียว เครื่องมือนี้ทำให้การสานใช้คนมากขึ้น และมีความยากมากขึ้นเนื่องจากต้องร่วมมือกันทำจึงจะประสบความสำเร็จ</p>
<p>2. การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมกระดาน</p> 	<p>เป็นการนำเอาเรื่องราวของปลาตะเพียนมาถ่ายทอดลงบนภาพและการสานจำลอง โดยกระตุ้นให้เกิดการสร้างสัมพันธ์ภาพผ่านการสนทนาโดยใช้คำพูดเชิงบวกตามทฤษฎีจิตวิทยาการสร้างสัมพันธ์ภาพ เช่น การชมเชย การให้กำลังใจ การรับฟัง เป็นต้น</p>	<p>ข้อดี - ได้รับความสนใจในกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงผู้เล่นเกมกระดานที่ส่วนมากมีอายุอยู่ที่ 19-25 ปี - เป็นการกระตุ้นให้เกิดสนทนาเชิงบวก - สามารถทำกิจกรรมได้ทุกที่</p> <p>ข้อเสีย - ต้องศึกษาวิธีการเล่น - ต้องทดลองเพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพ</p>

จากการออกแบบและทดลองเบื้องต้นพบว่า สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมกระดานเป็นกิจกรรมที่ได้รับความสนใจในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นอย่างมาก อีกทั้งยังสามารถเคลื่อนย้ายและ

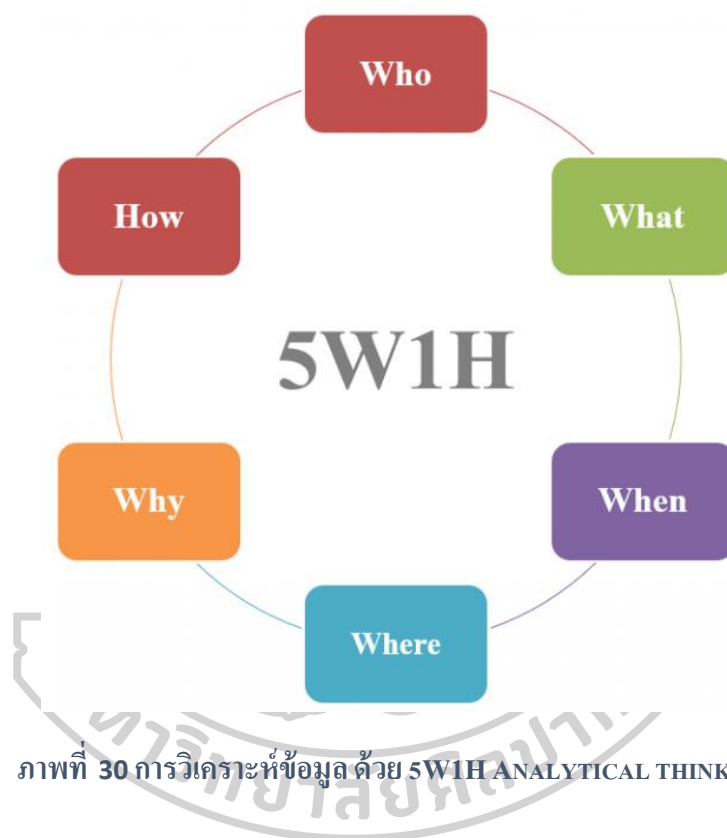
นำไปสร้างเป็นกิจกรรมที่ไหนก็ได้อีกด้วย โดยสื่อการเรียนรู้สามารถนำไปตั้งที่ศูนย์ศึกษาอุทยาน หรือศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นศูนย์กลางการศึกษาที่สามารถชักจูงนักเรียนนักศึกษาอายุ 15-20 ปีเข้ามาหาข้อมูลศึกษา อีกทั้งยังเป็นพื้นที่เปิดที่นักท่องเที่ยวและผู้ปกครองสามารถเข้าไปใช้งานได้อย่างอิสระ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างกิจกรรมภายนอกพื้นที่ชุมชนไปพัฒนาต่อไป



บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนา

4.1 วิเคราะห์แนวทางการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูล จนนำไปสู่แนวทางในการออกแบบ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วย 5W1H Analytical thinking มาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ เห็นได้ว่า



ภาพที่ 30 การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วย 5W1H ANALYTICAL THINKING²

What > กิจกรรมหรือบอร์ดเกมที่นำเอาเรื่องราวภูมิปัญญาชาวบ้านที่พูดถึงเรื่องการพึ่งพากันเข้ามาสร้างสัมพันธ์ภาพ

Who > สร้างสัมพันธ์ภาพภายในกลุ่มครอบครัว และวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี

² หมายเหตุ. จาก

<https://www.sasimasuk.com/17106171/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%B0%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5-%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2-5w1h-analytical-thinking-with-5w1h>

Where > ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ ศูนย์ศึกษาอยุธยา และสถานศึกษา ซึ่งเปิดให้ทุกเพศทุกวัย สามารถเข้ามาใช้พื้นที่ดังกล่าวได้อย่างอิสระ

When > เมื่อเข้ามาศึกษา

Why> เพื่อสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัว รวมถึงเป็นการสร้างความผูกพันกับภูมิปัญญาชาวบ้าน

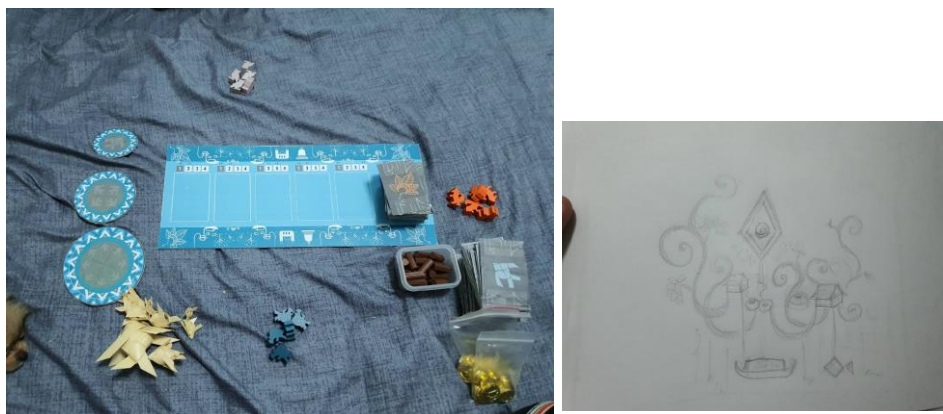
How > สร้างสัมพันธ์ภาพ โดยกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารทางบวก ผ่านการรับรู้ เช่น การเห็น การฟัง การพูด ผ่านเรื่องราวของภูมิปัญญาชาวบ้าน และงานสาน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและการเก็บข้อมูลจากการแจกแบบสอบถาม

4.2 การทดลองและพัฒนางานออกแบบ

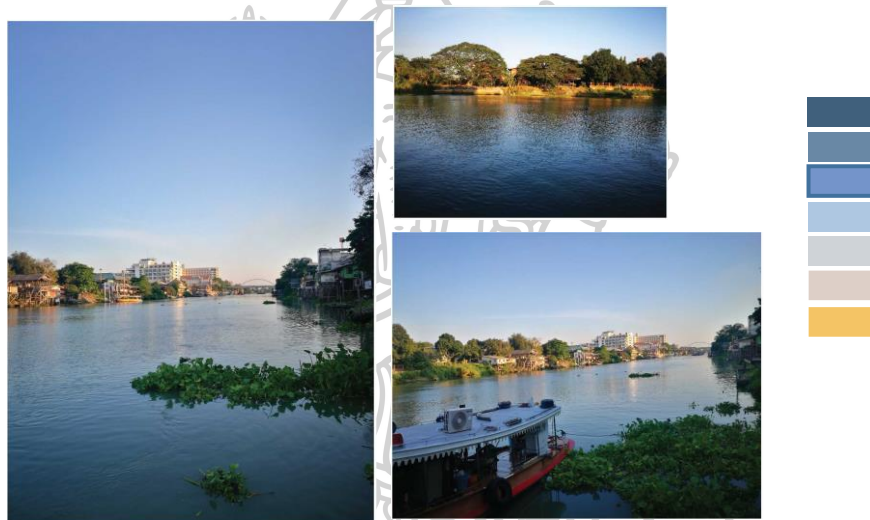
การทดลองสร้างกิจกรรม โดยใช้งานออกแบบเข้าไปสร้างสัมพันธ์ภาพกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นเด็กวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี โดยเป็นการลงพื้นที่เพื่อทดสอบการสร้างกิจกรรม 3 ครั้ง เพื่อตอบจุดประสงค์ ดังนี้

- 1) ทดสอบกระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพ
- 2) ทดสอบและพัฒนาการถ่ายทอดภูมิปัญญาของชุมชนพื้นบ้าน
- 3) ทดสอบความเหมาะสมด้านอุปกรณ์ ความยากง่าย และระยะเวลาในการทำกิจกรรม

4.2.1 การออกแบบชุดปฏิบัติการปลาตานสานสัมพันธ์ แบบที่ 1 : เกมการร่วมมือกันบริหารและแบ่งทรัพยากรผ่านการพูดคุยสื่อสารกัน



ภาพที่ 31 ภาพอุปกรณ์และการออกแบบลวดลายบนกระดาน



ภาพที่ 32 สีของน้ำและดิน

บทบาท : สวมบทบาทเป็นคนในชุมชนที่สานปลาตะเพียนเพื่อสร้างรายได้

เป้าหมาย : เก็บใบลานเพื่อสานปลาตะเพียน

การชนะเกม : ผู้ที่ได้เงินจากการสานมากที่สุดเป็นผู้ชนะ (วัดผลจากจำนวนเงินที่ได้จากการสาน)

วิธีการเล่น : ผู้เล่นจะได้รับตัวหมากแทนตัวของเรา เริ่มเล่นคือผู้เล่นจะสลับกันวางตัวหมากลงในชุมชนเพื่อเข้าไปยื่นต่อแถวเพื่อรับใบลาน โดยผู้เล่นที่อยู่หน้าจะมีโอกาสได้รับใบลานมากกว่า ผู้เล่นจึงต้องพยายามขึ้นไปอยู่หัวแถว การจะขึ้นไปอยู่หัวแถวได้นั้นต้องใช้แอคชั่นการ์ด (action

card) บนมือ ซึ่งเงื่อนไขในการใช้การ์ดบนมือนั้นจะต้องเข้าไปพูดคุยทักทายกับผู้เล่นอื่น เช่น สวัสดี ขอบคุณ การขอความรัก การบอกความต้องการ เป็นต้น

การสร้างสัมพันธ์ภาพ :

1. การสร้างสัมพันธ์ภาพผ่านการแบ่งปันโบลาน

การเก็บโบลานเพื่อแลกเปลี่ยนเพื่อนนั้นจะต้องแบ่งเพื่อนมากหรือน้อยเสมอ

2. การผ่านการพูดคุย

การใช้การ์ดในเกมจะมีเงื่อนไขให้ผู้ใช้ต้องพูดหรือแนะนำตัว จนตลอดถึงการบอกความต้องการของผู้ใช้ เป็นต้น

การประเมินผล

เป็นการประเมินผลโดยการทดสอบกับกลุ่มวัยรุ่นและครอบครัว นับเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน โดบแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การประเมินด้านกระบวนการการสร้างสัมพันธ์ภาพ	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ผู้เล่นสามารถคาดเดาคำคิดของผู้เล่นอื่นผ่านกระบวนการเล่นได้	10				
ผู้เล่นสามารถคาดเดานิัยของผู้เล่นอื่นผ่านกระบวนการเล่นได้	2	3	5		
เป้าหมายและรางวัลในเกมกระตุ้นให้เกิดการร่วมมือ		2	3	5	
มีการกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยกัน	2	6	2		
มีการกระตุ้นให้เกิดการคิดวางแผนและตัดสินใจ	10				
มีกระบวนการทำให้ผู้เล่นรู้จักกันมากขึ้น	4	6			
รวม	28	17	10	5	

ร้อยละ	46.7	28.3	16.7	8.3	
--------	------	------	------	-----	--

ส่วนที่ 2 การประเมินข้อมูลและเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชน	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
มีการกระตุ้นให้รู้สึกสนใจภูมิปัญญาไทยและชุมชนพื้นบ้าน		2	6	2	
มีการให้ข้อมูลพื้นที่บ้านที่น่าสนใจ			6	4	
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลองไปที่วิวเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวพื้นบ้าน			6	4	
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลองทำลองสาธิตงานจริง			6	4	
รวม		2	24	14	
ร้อยละ		5	60	35	

ส่วนที่ 3 การออกแบบอุปกรณ์และการทำกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ความเหมาะสมด้านระยะเวลา		3	6	1	
ความเหมาะสมด้านวัสดุที่ใช้	4	4	2		
ความเหมาะสมด้านสัญลักษณ์		3	6	1	
ความเหมาะสมด้านอุปกรณ์	3	7			
รวม	7	17	14	2	
ร้อยละ	17.5	42.5	35	5	

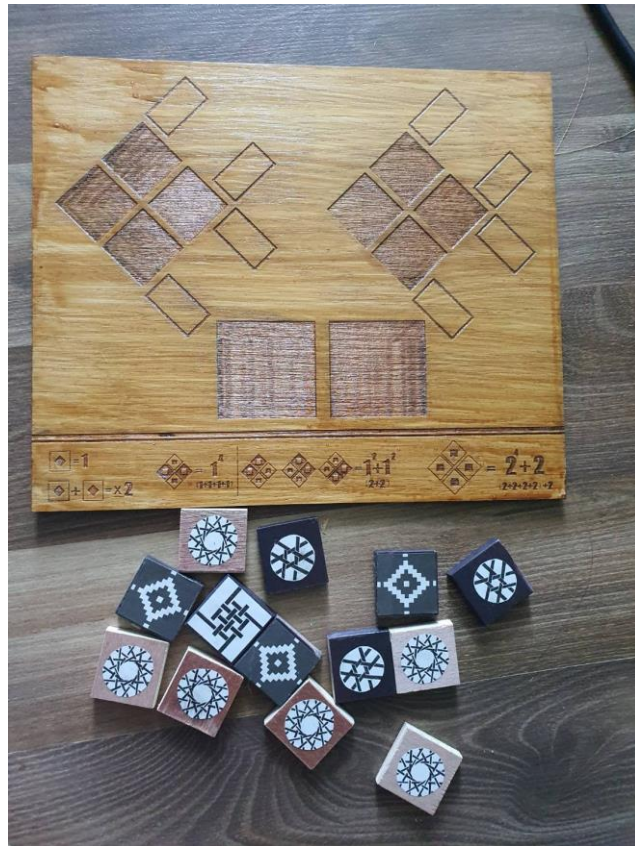
จากการพูดคุยเพื่อนำต้นแบบไปพัฒนาพบว่า การเล่นเกมมีแนวโน้มในการสร้างสัมพันธภาพในการสนทนาได้ค่อนข้างดี อาจจะต้องปรับปรุงบางส่วนตามคำแนะนำ เช่น บาลานซ์เกม การจบเกม การเล่น เป็นต้น โดยผู้เริ่มเล่นครั้งแรกจะมีความรู้สึกชินอายอย่างเห็นได้ชัด ก่อนจะเริ่มคุ้นเคย

กับระบบเกมมากขึ้นและมีความกล้าที่จะพูดคุยกันมากขึ้นเรื่อยๆ ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญา
มองเห็นไม่ค่อยเด่นชัดนัก มีการให้ความรู้เกี่ยวกับการสานหรือความรู้สึกร่วมกับภูมิปัญญา
ค่อนข้างน้อย รวมถึงระยะเวลาในการเล่นตั้งไว้ที่ 15-30 นาที แต่ด้วยการที่ตัวเกมยังไม่บาลานซ์และคิด
ซับซ้อนทำให้ผู้เล่นใช้เวลาเล่นนานขึ้น จึงเกิดความเบื่อหน่าย

4.2.2 การออกแบบชุดปฏิบัติการปลาตานสามพันซ์ แบบที่ 2 : การพัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับภูมิ ปัญญาให้เห็นเด่นชัดขึ้น ปรับบาลานซ์การเล่น และการออกแบบบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 33 ภาพอุปกรณ์การเล่นที่พัฒนาโดยใช้วัสดุเป็นไม้



ภาพที่ 34 การออกแบบกระดานผู้เล่น และการนำลายสานเข้ามาใช้



ภาพที่ 35 การออกแบบคู่มือ



ภาพที่ 36 สีของอิฐและดิน

จากการทดสอบเพื่อเพิ่มศักยภาพในการนำเสนอเรื่องราวของภูมิปัญญาไปพร้อมๆ กับการสร้างสัมพันธภาพ ผู้วิจัยจึงนำเอาวัสดุจากทำธรรมชาติคือ การลานและไบลาน นำเป็นบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้เกิดการรับรู้ตั้งแต่ก่อนเล่นเกม อีกทั้งยังเปลี่ยนวัสดุจากกระดาษเป็นไม้อัดเพื่อให้สี สัมผัส และลวดลายมีความกลมกลืนกับบรรจุภัณฑ์ มีการปรับบาลานซ์เกม เพิ่มบอร์ดผู้เล่นที่เป็นรูปปลาตะเพียนเข้ามา ทำสัญลักษณ์เพื่อให้เข้าใจง่าย และลดกระบวนการคิดให้เรียบง่ายขึ้น

บทบาท : สวมบทบาทเป็นคนในชุมชนที่สานปลาตะเพียน

เป้าหมาย : เก็บลวดลายในการสานเพื่อสานปลาตะเพียน

การชนะเกม : ผู้ที่สานปลาตะเพียนได้จำนวนมากที่สุดและสวยที่สุด (วัดผลจากการเก็บคะแนน)

วิธีการเล่น : เริ่มต้นวิธีการเล่นยังคงคล้ายคลึงกับการเล่นแบบเดิม กล่าวคือ สลับกันวางหมาก ลงในชุมชนผู้เพื่อยื่นต่อแถวเพื่อรับลายสาน โดยผู้เล่นที่อยู่หน้าจะสามารถเลือกลายสานได้ก่อน ผู้เล่นจึงต้องพยายามขึ้นไปอยู่หัวแถว โดยการใช้การ์ดบนมือ ซึ่งเงื่อนไขในการใช้การ์ดบนมือนั้นจะต้องเข้าไปพูดคุยทักทายกับผู้เล่นอื่น เช่น สวัสดี ขอบคุณ การขอความรัก การบอกความต้องการ เป็นต้น

การสร้างสัมพันธภาพ

1. การสร้างสัมพันธภาพผ่านการแบ่งปันลายสาน

การเก็บลายสานเพื่อสานปลาจะต้องแบ่งเพื่อนมากหรือน้อยเสมอ

2. การผ่านการพูดคุย

การใช้การ์ดในเกมจะมีเงื่อนไขให้ผู้ใช้ต้องพูดหรือแนะนำตัว จนตลอดถึงการบอกความต้องการของผู้ใช้ เป็นต้น

การออกแบบปฏิบัติการปลาตานีสัมพันธ์

เป้าหมายคือเพื่อเก็บอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมในอุทยานศึกษา ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์ หรือ พิพิธภัณฑ์ ดังนั้นตัวบรรจุภัณฑ์จึงออกแบบให้สามารถมองเห็นหรือรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับชิ้นงานได้ คร่าวๆ ทันทีจากการแขวนถุงปลาตะเพียนสาน อีกทั้งผู้วิจัยยังออกแบบคู่มือการเล่นที่นอกจากจะบอกว่างานชิ้นนี้คืออะไร มีวิธีการเล่นยังไงแล้ว ยังบอกเรื่องราวและวิธีการสาน จนตลอดถึงการเดินทางไปยังชุมชนอีกด้วย



ภาพที่ 37 การออกแบบที่เก็บอุปกรณ์จากก้านลาน



ภาพที่ 38 ภาพด้านหลังตัวงาน

กระบวนการการออกแบบ

1. สเก็ตงาน



ภาพที่ 38 ภาพสเก็ต

2. ใช้ก้านลานที่แห้งตายมาสร้างงาน



ภาพที่ 39 ภาพต้นลาน



ภาพที่ 40 การเก็บก้านลานและใบลานมาทำเป็นชิ้นงาน

ก้านลานมีคุณสมบัติที่หยึดหยุ่น แต่แตกหักง่าย เพื่อให้ชิ้นงานมีความแข็งแรงจึงขึ้น โครงสร้างหลัก ด้วยหวายก่อน แล้วจึงนำก้านลานมาปิดทับ



ภาพที่ 41 การขึ้นโครงงาน

3. ทำปลาeanให้เป็นกระเป๋าสัตัวหมาก

นอกจากจะเป็นปลาeanที่แขวนไว้โชว์แล้ว ยังสามารถเก็บตัวหมากที่เป็นอุปกรณ์การ เล่นได้ โดยผู้ขั้ นำมาปลาeanมาเคลือบน้ำยาเคลือบเงาไม้ที่มีส่วนผสมของเรซิน เพื่อให้ปลาean คงรูปร่างได้มากกว่าเดิม ตากให้แห้ง ตัดกาาร้อน จากนั้นตัดปลาeanเป็น 2 ส่วน นำก้านลานมาวาง โครงให้ปลาeanเพี้ยนคงรูปปลาไว้ หลังจากนั้นเก็บกระเป๋าสัโดยนำก้านลานมาจับติดเป็น โครงด้าน นอก นำปลาeanมาประกบกับผ้า เชื่อมด้วยกาาร้อน



ภาพที่ 42 ภาพการเคลือบน้ำยาเคลือบเงา



ภาพที่ 43 ภาพกระเป๋าปลาสาน

การประเมินผล

เป็นการประเมินผลโดยการทดสอบกับกลุ่มวัยรุ่นและครอบครัว นับเป็นกลุ่มทดลอง
จำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การประเมินด้านกระบวนการการสร้าง สัมพันธภาพ	เห็นด้วย อย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็น ด้วย
ผู้เล่นสามารถคาดเดาคำคิดของผู้เล่นอื่นผ่าน กระบวนการเล่นได้	6	3	1		
ผู้เล่นสามารถคาดเดานิสัยของผู้เล่นอื่นผ่าน กระบวนการเล่นได้	6	3	1		
เป้าหมายและรางวัลในเกมกระตุ้นให้เกิดการ ร่วมมือ	4	6			
มีการกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยกัน	8	2			
มีการกระตุ้นให้เกิดการคิดวางแผนและ ตัดสินใจ	8	2			
มีกระบวนการการทำให้ผู้เล่นรู้จักกันมากขึ้น	6	4			

รวม	38	20	10		
ร้อยละ	63.3	33.4	3.3		

ส่วนที่ 2 การประเมินข้อมูลและเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชน	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
มีการกระตุ้นให้รู้สึกสนใจภูมิปัญญาไทยและชุมชนพื้นบ้าน	6	4			
มีการให้ข้อมูลพื้นที่ที่น่าสนใจ		7	3		
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลงไปเที่ยวเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวพื้นบ้าน	4	4	2		
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลองทำลองสาธิตงานจริง	2	4	4		
รวม	12	19	9		
ร้อยละ	30	47.5	22.5		

ส่วนที่ 3 การออกแบบอุปกรณ์และการทำกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ความเหมาะสมด้านระยะเวลา	8	2			
ความเหมาะสมด้านวัสดุที่ใช้	10				
ความเหมาะสมด้านสัญลักษณ์	7	3			
ความเหมาะสมด้านอุปกรณ์	9	1			
รวม	34	6			
ร้อยละ	85	15			

จากการพูดคุยเพื่อนำต้นแบบไปพัฒนาพบว่า การทดลองครั้งที่สองนี้ จากการปรับแก้ด้านการใช้วัสดุธรรมชาติ การออกแบบบรรจุภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติ และการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น

พบว่า ด้านการสร้างสัมพันธภาพ การถ่ายทอดเรื่องราวของภูมิปัญญา และด้านอุปกรณ์การ ออกแบบและการทำกิจกรรมได้รับผลประเมินที่สูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตามการเล่น ดังกล่าวยังเป็นการชักจูงให้กลับมาเล่นใหม่ด้วยการแข่งขันจากการเก็บคะแนน โดยการเล่นใหม่เกิด จากความต้องการจะเอาชนะ ผู้วิจัยจึงทดลองปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบการเล่น โดยประยุกต์วิธีการ เล่นจากอุปกรณ์และการทดลองในครั้งที่หนึ่งและสอง ในการทดลองครั้งที่ 3

4.2.3 การออกแบบชุดปฏิบัติการสถานีสัมพันธ์ แบบที่ 3 : การกลับมาเล่นใหม่ด้วยการ ต้องการในการบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

การออกแบบครั้งที่ 3 ผู้วิจัยทำการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น โดยประยุกต์มาจากการเล่นในครั้งที่ 2 คือ การเก็บลายसानเพื่อสานปลาตะเพียน โดยตัดวิธีการเก็บคะแนนเพื่อการแข่งกันสานปลาตะเพียน เป็นการร่วมกันสานปลาตะเพียนร่วมกัน เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์และเป็นชัยชนะร่วมกัน โดยมีการ ออกแบบแอกชั่นการ์ด (Action card) แบบใหม่ และการ์ดเป้าหมาย (Target card) ออกมา เพื่อ กำหนดในการสานของผู้เล่นแต่ละคน



ภาพที่ 44 ภาพการ์ดปลาसान



ภาพที่ 45 ภาพการ์ดความลับ

บทบาท : สวมบทบาทเป็นคนในชุมชนที่สานปลาตะเพียนที่จะต้องช่วยกันสานปลาตะเพียนสานจนเต็มกระดาน

เป้าหมาย : เก็บลายสานมาสานปลาตะเพียน โดยลายสานนั้นต้องตรงกับลายที่เป็นเป้าหมาย (ซึ่งกำหนดไว้บนการ์ด “ความลับที่ซ่อนเร้น” ที่จะแจกให้ผู้เล่นทุกคนตั้งแรกเริ่มเกม)

การชนะเกม : ผู้ทั้งหมดสามารถสานลายสานของตัวเองได้ครบทุกคน หากมีคนใดคนหนึ่งสานไม่ครบจะถือว่าเกมทุกคนแพ้เหมือนกันหมด (วัดจากการทำได้หรือไม่ได้)

วิธีการเล่น : เริ่มเล่นแจกการ์ดปลาตะเพียนให้ผู้เล่นแต่ละคน คนละ 3 ใบ แจกการ์ด “ความลับที่ซ่อนเร้น” คนละใบ แจกกระดานให้ผู้เล่น วางตัวหมากลงบนกระดานแบบสุ่ม เมื่อเริ่มเล่นให้ทุกคนใช้การ์ดบนมือ 1 ใบเพื่อเดินตัวละคร เก็บลายสาน แลกลายสานกับเพื่อน และกำจัดการ์ดดอกไม้³ เกมจะจบทันทีเมื่อกระดานของทุกคนเต็มหรือมีหนึ่งในผู้เล่นไม่สามารถวางลายสานที่ถูกเก็บมาลงบนกระดานได้อีก

เมื่อจบเกม หากมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งสานปลาตะเพียนไม่สำเร็จ ทุกคนจะไม่ชนะเกม

³ การ์ดที่หากผู้เล่นเลือกเล่นจะต้องเล่าเรื่องหนึ่งเรื่องให้ผู้อื่นฟัง โดยผู้อื่นจะตอบแทนด้วยการให้การ์ดที่มีคำพูดตรงกับความรู้สึกของตัวเองมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยออกแบบให้มีแต่คำพูดเชิงบวกเท่านั้น คำพูดที่ส่งไปผ่านข้อความจึงมีแต่ความรู้สึกบวกส่งไป

การสร้างสัมพันธภาพ :

1. การสร้างสัมพันธภาพผ่านการแบ่งปันลายสาน

การเก็บหนึ่งครั้งจำเป็นต้องดูด้วยว่าลายดังกล่าวเป็นลายที่เพื่อนต้องการหรือไม่ หรือจะช่วยเหลือบรรลุเป้าหมายอย่างไร

2. การผ่านการพูดคุย

ผู้เล่นจะมีการพูดคุยกัน 2 แบบ ผ่านการเล่นเกม ดังนี้

- การพูดคุยเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถบอกได้จริงๆ ว่าตัวเองต้องการลายแบบไหน ผู้เล่นจึงต้องพยายามบอกใบ้ ไม่ว่าจะผ่านการกระทำหรือการพูดคุยก็ตาม รวมถึงต้องมีการพูดคุยเพื่อวางแผนร่วมกัน

- การพูดคุยเพื่อบอกความกังวล ความสุข และเป้าหมาย/ความต้องการ ผ่านการจำกัดการ์ดดอกไม้

ผู้วิจัยออกแบบการ์ดดอกไม้ออกมาเพื่อให้ผู้เล่นมีการสื่อสารกันในเชิงบวก โดยเปิดโอกาสให้ผู้ฟังได้ฟัง และผู้พูดได้พูด แล้วตอบกลับไปอย่างสร้างสรรค์ เช่น การชมเชย การให้กำลังใจ การขอบคุณ การขอโทษ เป็นต้น

การประเมินผล

เป็นการประเมินผลโดยการทดสอบกับกลุ่มวัยรุ่นและครอบครัว นับเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การประเมินด้านกระบวนการการสร้างสัมพันธภาพ	เห็นด้วยอย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ผู้เล่นสามารถคาดเดาความคิดของผู้เล่นอื่นผ่านกระบวนการเล่นได้	4	6			
ผู้เล่นสามารถคาดเดานิัยสัยของผู้เล่นอื่นผ่านกระบวนการเล่นได้	3	7			
เป้าหมายและรางวัลในเกมกระตุ้นให้เกิดการ	8	2			

ร่วมมือ					
มีการกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยกัน	10				
มีการกระตุ้นให้เกิดการคิดวางแผนและ ตัดสินใจ	10				
มีกระบวนการการทำให้ผู้เล่นรู้จักกันมากขึ้น	7	3			
รวม	42	18			
ร้อยละ	70	30			

ส่วนที่ 2 การประเมินข้อมูลและเรื่องราว เกี่ยวกับชุมชน	เห็นด้วย อย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
มีการกระตุ้นให้รู้สึกสนใจภูมิปัญญาไทยและ ชุมชนพื้นบ้าน	2	6	2		
มีการให้ข้อมูลพื้นที่ที่น่าสนใจ	5	5			
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลองไปเที่ยวเยี่ยมชม แหล่งท่องเที่ยวพื้นบ้าน	2	8			
มีการกระตุ้นให้รู้สึกอยากลองทำลองสาธิตงาน จริง		7	3		
รวม	9	26	5		
ร้อยละ	22.5	65	12.5		

ส่วนที่ 3 การออกแบบอุปกรณ์และการทำ กิจกรรม	เห็นด้วย อย่างมาก	เห็นด้วย	ปานกลาง	ค่อนข้างไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ความเหมาะสมด้านระยะเวลา	7	3			
ความเหมาะสมด้านวัสดุที่ใช้	10				
ความเหมาะสมด้านสัญลักษณ์	2	8			
ความเหมาะสมด้านอุปกรณ์	8	2			

รวม	27	13			
ร้อยละ	67.5	32.5			

จากการเปลี่ยนกระบวนการเล่นเกมเป็นในรูปแบบเกม Co-op เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ พบว่าจากการวัดประเมินผลกระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพมีความชัดเจนและได้ผลดีมากขึ้น มีบาลานซ์เกมมากขึ้น ในด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับปัญหาและความเหมาะสมด้านการออกแบบอุปกรณ์อยู่ในระดับที่ดี ในการทดลองครั้งที่ 3 ผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมอีกครั้งเพิ่มขึ้น เนื่องจากการเล่นในครั้งแรกผู้เล่นยังไม่รู้ว่าควรจะมีมือกันอย่างไรในการเก็บลายसान พอเล่นจบรอบแรกจึงเล่นรอบที่สองเพื่อบรรลุเป้าหมายในการสานปลาให้สำเร็จร่วมกันได้



บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การสร้างสัมพันธภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน กรณีศึกษาในกลุ่มปลาตะเพียน สาน หมู่ 1 ตำบลภูเขาทอง จังหวัดอุรุษยา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวของ วัยรุ่นอายุ 15-20 ปี โดยสามารถสรุปผลวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ภายใต้อบรมที่กล่าวไว้ว่า เกม กระดานหรือกลยุทธ์ของเกมกระดานเป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างสัมพันธภาพใน กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญา ชาวบ้าน เพื่อแสดงให้เห็นความสำคัญของการพึ่งพากัน

การอภิปรายผล

1. ด้านของการสร้างสัมพันธภาพด้วยเกมกระดาน เกมกระดานสามารถสัมพันธภาพ ได้ดีภายใต้การมีเป้าหมายร่วมกัน สามารถกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารพูดคุยกันได้ จากกรทดลองจะ เห็นได้ว่า เกมประเภท CO-OP สามารถสร้างสัมพันธภาพได้ค่อนข้างดีกว่าเกมแข่งขันเพื่อเอาชนะ กันเอง อย่างไรก็ตามเกมกระดานก็มีประสิทธิภาพในการสร้างเป็นกิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธภาพ ซึ่ง ตรงกับงานวิจัยการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบ และการเรียนรู้ ของหัวหน้างาน (ยชวรพรรณ ปีระตนมงคล 2563) ที่กล่าวว่า บอร์ดเกมถือเป็นเครื่องมือหรือสื่อใน การเรียนรู้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการฝึกอบรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในแง่ของการสร้าง ให้เกิดสถานการณ์จำลอง การจูงใจให้เกิดการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา อันนำไปสู่การเรียนรู้ในด้าน ต่าง ๆ และการสร้าง บรรยากาศสนุกสนาน เอื้อต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะ นอกจากนี้จาก การทดลองเกมกระดานยังเป็นสื่อการเรียนรู้อีกที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาพฤติกรรมผ่านการ วางแผนและคาดเดาคำความคิด จนตลอดถึงสามารถคาดเดานิสัยได้ด้วยกลยุทธ์การเล่นอีกด้วย ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัย A study on the effectiveness of a board game as a training tool for project management ของ Shahrul Azmi Mohd Yusof (Shahrul Azmi Mohd Yusof 2016) ที่ศึกษาพบว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจ ผ่านกระบวนการที่ทำให้เกิดการสังเกต วิเคราะห์ และประเมินเป้าหมาย ตลอดจนการทำงานร่วมกัน

เป็นทีมเพื่อดำเนินงานให้ได้ตามที่วางแผนไว้ กลไกของ การแข่งขันของบอร์ดเกมกระตุ้นให้ผู้เรียน สื่อสารกันอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการอธิบาย และการ สะท้อนตนเอง ได้เป็นอย่างดี

2. ด้านของการนำเกมกระดานมาใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวของภูมิ

ปัญญา เนื่องจากการสร้างกิจกรรมภายในชุมชนแต่ละชุมชนจำเป็นต้องพิจารณาความพร้อมในการ จัดกิจกรรมภายในชุมชนด้วย ด้วยเหตุนี้การทำสื่อการเรียนรู้ที่นำเอาภูมิปัญญาของชุมชนหนึ่งไป ถ่ายทอดให้กับเยาวชนหรือกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-20 ปี โดยเกมกระดานไปใช้ในพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางใน การศึกษา พบว่า เกมกระดานได้รับความสนใจจากกลุ่มวัยรุ่นและผู้ปกครองที่อยู่ในวัยทำงานอย่าง มาก ทำให้เกมกระดานเป็นสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภูมิ ปัญญาได้เป็นอย่างดี โดยสามารถจูงใจให้วัยรุ่นอายุ 15-20 ปีสนใจภูมิปัญญาพื้นบ้านมากขึ้นได้ผ่าน การเล่น การสวมบทบาท สัญลักษณ์ และลวดลายบนกระดาน อย่างไรก็ตาม ระยะเวลาในการทำ กิจกรรมและกฎกติกาที่มีความซับซ้อนมีผลกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เช่นเดียวกับงานวิจัย ตรงกับการ (จง บุญประชา 2563) การจัดแสดงสื่อที่สำคัญมีส่วนที่กระตุ้นทำให้เยาวชนมีการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี คือสื่อประสบการณ์จำลอง สื่อภาพนิ่ง และสัญลักษณ์ และสื่อแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสัมพันธ์ภาพด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน กรณีศึกษากลุ่ม ปลายตะเพียนสาน หมู่ 1 ตำบลภูเขาทอง จังหวัดอยุธยา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างสัมพันธ์ภาพในครอบครัววัยรุ่นอายุ 15-20 ปี โดยการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเด็กประถมอายุ 8-15 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มที่เริ่มติดมือถือและ เป็นกลุ่มที่ผู้ปกครองอยากหากิจกรรมในการหันเหความสนใจจากมือถือมากพอมๆ กับกลุ่มวัยรุ่น อีกทั้งเด็กในช่วงวัยดังกล่าวยังให้ความสนใจกับการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความแสดงออกว่าสนใจ อุปกรณ์การเล่นอย่างชัดเจน

2. งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษากรณีศึกษาภูมิปัญญาปลายตะเพียนสาน จากการศึกษา จะเห็นได้ว่าแนวคิดในการออกแบบที่นำเอาภูมิปัญญาของจังหวัด มาจัดแสดงในพื้นที่ที่เป็น ศูนย์กลางศึกษาหรือแหล่งท่องเที่ยวที่ทุกคนเข้าถึงได้ สามารถนำไปต่อยอดกับภูมิปัญญาอื่นๆ ได้

3. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการลงพื้นที่ศึกษาในจังหวัดอยุธยา จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นหรือเด็กในพื้นที่ที่มีการรับรู้ถึงภูมิปัญญาในจังหวัดของตัวเองค่อนข้างดี อย่างไรก็ตาม ในด้านของประวัติศาสตร์และการสร้างเมืองแล้วจังหวัดอยุธยาถือเป็นรากฐานสู่กรุงเทพมหานครที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ด้วยเหตุนี้ในการศึกษาเพื่อนำวิถีชีวิตและภูมิปัญญามาสร้างเป็นกิจกรรมสัมพันธ์ภาพ โอกาสต่อไปควรนำการออกแบบกิจกรรมนี้ไปศึกษากับจังหวัดกรุงเทพมหานครบ้าง เนื่องจากกรุงเทพมหานครมีความเป็นเมืองมากกว่าอยุธยามาก ทำให้การเข้ามาของเทคโนโลยีและความเจริญมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนทำให้วิถีชีวิตในกรุงเทพฯ เต็มไปด้วยการแข่งขัน ดังนั้นความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวที่เป็นพื้นฐานของสังคมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ประกอบกับการเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาและวิถีชีวิตแบบไทยที่เลือนหายไปกับเทคโนโลยี ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้แนวคิดการสร้างสัมพันธ์ภาพด้วยภูมิปัญญาไทยนี้น่าสนใจที่จะนำไปศึกษาเพื่อแก้ปัญหาต่อไป

4. งานวิจัยฉบับนี้มีการเก็บข้อมูลและลงพื้นที่ศึกษาก่อนการระบาดของโรคโควิด-19 ด้วยเหตุนี้การศึกษาวิจัยในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในครอบครัวครั้งต่อไป ต้องมีการศึกษาออกแบบให้ถูกต้องตามมาตรการการป้องกันโรค เช่น การเว้นระยะห่าง หรือเป็นการศึกษาเพื่อสร้างเป็นกิจกรรมภายในบ้านหรือที่พักอาศัย โดยต้องมีการออกแบบให้ถูกกติกาให้เข้าใจง่ายและมีช่วงอายุกว้างขึ้น เป็นต้น



รายการอ้างอิง

Donnaya Suvetwethin (2560). "เยาวชนห้วงครอบครัวไทยมีความรักความผูกพัน." Retrieved 25 พฤษภาคม, 2562, from <https://www.thaihealth.or.th/Content/36163->

<https://www.thaihealth.or.th/Content/36163-%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%99%E0%B8%AB%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%99.html>.

go.ayutthaya (2020). "ปลาตะเพียนสานของฝากจากอยุธยา."

Shahrul Azmi Mohd Yusof (2016). **"A study on the effectiveness of a board game as a training tool for project management."**

UNFPA (2558). "รายงานสถานการณ์ประชากรไทย พ.ศ.2558 โฉมหน้าครอบครัวไทย ยุคเกิดน้อย อายุยืน."

คมชัดลึก (2560). "บอร์ดเกมช่วยพัฒนาคน." from <https://www.komchadluek.net/news/edu-health/297410>.

จง บุญประชา (2563). "การออกแบบสื่อการจิตแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์เยาวชนสวนอ้อย."

จิตาพร แสงนิล (2548). "การศึกษาชุมชนมุสลิมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในสมัยอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 19-23)."

จิราνούช โสภกา และคณะ (2554). "ศึกษาการจัดการแหล่งท่องเที่ยวเมืองมรดกโลกของประเทศไทย กรณีศึกษา : อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย-ศรีสัชนาลัย-กำแพงเพชรและอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน."

ประสงศ์ ลีล (ม.ป.ป.). "สรุปเนื้อหา จิตวิทยาสัมพันธ์ภาพ ผู้แต่ง : รองศาสตราจารย์ ดร.สุพล พยอมรัมย์." from

<https://www.novabizz.com/NovaAce/Relationship/%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%A1%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E.htm>.

ปราณี ดันประชูร และกิติมา ทามาล (2561). "การจัดการการท่องเที่ยวอยุธยาเมืองมรดกโลก."

พัชพรณ เลือคง (2553). "วิถีชีวิตคนในสังคมเมืองพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 22 ถึงพ.ศ. 2310."

เพ็ญพรณ จิตตะเสนีย์ (2017). คลังรอบครัวไทย 4.0. คมชัดลึก.

มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2540). " ภูมิปัญญาชาวบ้าน

". Retrieved 25 พฤษภาคม, 2562, from

<https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=19&chap=8&page=t19-8-infodetail01.html>.

ชวรวรรณ ปีชะรัตนมงคล (2563). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ร้อยศรี, ว. (2563). "มุสลิมชุมชนลุมพินีและชุมชนภูเขาทอง อำเภอพระนครศรีอยุธยา : การสำรวจเบื้องต้น."

ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (2016). "งานศิลปหัตถกรรมประเภทมีดอัญญิก."

สาขหุด อุไรสกุล และคณะ (2554). "การศึกษาอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของนครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาในฐานะมรดกโลก."

สำนักงานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา (2559). "ประวัติความเป็นมาของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา." Retrieved 22 พฤษภาคม, 2562, from

https://ww2.ayutthaya.go.th/content/history_1#:~:text=%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%A%B%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%B8%E0%B8%98%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%98%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%B5,%E0%B8%AD%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B8%98%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD.

เสาวนีย์ จิตต์หมวด (2531). "กลุ่มชาติพันธุ์ : ชาวไทยมุสลิม." 120.

อิทธิพล ทองแดง (2017). คดีครอบครัวไทย 4.0. ทมชัดลึก.

เอนก รักเงิน (2556). "วิสาหกิจชุมชนปลาตะเพียนสาน : การสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มคนมุสลิม เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา."





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	Boonsita Pitakthum
วัน เดือน ปี เกิด	24 march 1992
สถานที่เกิด	Bangkok
ที่อยู่ปัจจุบัน	2367/91 Aspaceme sukumvit 77 condo, suanluang, suanluang, 10250

