



การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกัน
ในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร



โดย
นางสาวอารยา วาตะ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกัน
ในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DYNAMIC OF CULTURAL ECOLOGY TOWARD DESIGN CREATIVE MEDIA
FOR LIVING HARMONIOUSLY IN A MULTICULTURAL COMMUNITY: A CASE
STUDY OF HIRANRUCHI DISTRICT, BANGKOK



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Culture - Based Design Arts

Academic Year 2024

Copyright of Silpakorn University

640430016 : ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1

คำสำคัญ : การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม, การอยู่ร่วมกันในชุมชน, พหุวัฒนธรรม, การออกแบบสื่อสร้างสรรค์

นางสาว อารยา วาตะ: การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศรารุณี ปิ่นทอง

การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม เป็นพลวัตที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปกติในทุกแห่ง ก่อให้เกิดผลดีและผลเสียต่อเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การลดปัญหาที่เกิดจากผลกระทบนี้จะช่วยชะลอการเปลี่ยนแปลง ลดปัญหาความขัดแย้งทางสังคม และความเสี่ยงต่อการสูญหายทางวัฒนธรรม

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม นำไปสังเคราะห์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมเพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ด้วยวิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการทบทวนวรรณกรรม สัมภาษณ์ สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องจากนั้นสังเคราะห์ เพื่อออกแบบสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม ชีววัดและประเมินผลด้วยการประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามเชิงปริมาณ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ คนเก่าที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ คนใหม่ และคนนอก เน้นประเด็นการศึกษาเพื่อสร้างการรับรู้ และเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมที่หลากหลายในพื้นที่ โดยแบ่งประเด็นในการวิจัยเป็น 3 ส่วน คือ 1) การบูรณาการการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในพื้นที่เข้ากับการเรียนการสอน มีกลุ่มเป้าหมาย คือ คนใหม่ และคนนอกที่เป็นนักศึกษา อาจารย์ และคนเก่าที่เป็นคนดั้งเดิม ทำการทดลองออกแบบทั้งหมด 5 กิจกรรม และ 2 สื่อสร้างสรรค์ คือ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี และองค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี 2) กิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์มีกลุ่มเป้าหมาย คือ คนใหม่ และคนนอก 3 กิจกรรม 3) กิจกรรมเพื่อการสร้างคุณค่า การรับรู้ ความเข้าใจให้ชุมชน และสังคม กลุ่มเป้าหมาย คือ คนเก่า คนใหม่ และคนนอก 1 กิจกรรม 4) สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มเป้าหมาย คือ คนใหม่ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียมในพื้นที่ และสาธารณะ จำนวน 2 แพลตฟอร์ม

ผู้วิจัยพบว่าทั้งสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมทั้งหมดนั้นเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นโครงการต้นแบบ “ฟังโมเดล” สามารถนำมาสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถเชื่อมโยงคนเข้าหากัน และทำให้พื้นที่ศึกษาเกิดการรับรู้ความสำคัญเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมในทุกมิติ

640430016 : Major Culture - Based Design Arts

Keyword : DYNAMIC OF CULTURAL ECOLOGY, LIVING HARMONIOUSLY IN COMMUNITY, MULTICULTURAL, CREATIVE MEDIA DESIGN

MISS Araya WATA : The dynamic of cultural ecology toward design creative media for living harmoniously in a multicultural community: A case study of Hiranruchi district, Bangkok Thesis advisor : Assistant Professor Sarawuth Pintong, Ph.D.

Ecocultural change It is a normal dynamic occurrence, caused by both good and bad effects on the economy, society, and culture influence. Reducing problems caused by this impact will help slow down the change, reduce social conflict problems and the risk of cultural loss.

The objective of this research was to study dynamic of cultural ecology that affect society and culture. The data will be synthesized in the design of creative media and activities to create an understanding of living together in a multicultural community with mixed research methods. Qualitative data was collected from literature reviews, area surveys, interviews, and focus groups with stakeholders and various experts, then synthesized to design creative media and activities. Measure and evaluate satisfaction using quantitative questionnaires. The target groups were new people of students and teachers, outsider and traditional people. Focus on educational issues to create awareness, understand living together, and diverse cultures in the area. The research issues were divided into three parts: 1) Integrating coexistence, way of life, and culture in the area into teaching and learning. The target groups were new people of students and teachers, and traditional people. Experiment with designing a total of five activities and two creative media, namely a manual for living together with the Hiranruchi community, and knowledge of the Hiranruchi area. 2) Activities for experiential tourism, with the target group being new people and outsiders, three Activities 3) Activities to create value, awareness, and understanding for communities and society. Target groups were traditional people, new people, and outsiders, one activity. 4) Social media, the target groups were the new people of condominiums in the area and the public on two platforms.

The researcher found that both creative media and all of cultural activities are tools used as a prototype project "Reliance Model" that can be used to create an understanding of living together in a multicultural community. It can connect people to each other and make the study area aware of the importance of cultural heritage in all dimensions.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ผู้เป็นครูคนแรก ผู้เป็นที่รัก และเป็นผู้ให้ที่แท้จริงในทุกมิติของชีวิต มารดาผู้อบรมสั่งสอนและฝังความคิดเรื่องของสมบัติทางความรู้และปัญญา ที่จะติดตัวไปตลอดชีวิตและสามารถใช้ได้ไม่มีวันหมดสิ้น บิดาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้กำลังใจและเป็นທີ່ปรึกษาในทุกเรื่อง อบรมสั่งสอนเรื่องความซื่อสัตย์ อดทน ความไม่จริงใจของชีวิต ทั้งลาภ ยศ สรรเสริญ ความทุกข์และความสุขที่จะสลับกันเข้ามาในชีวิตแล้วทุกอย่างก็จะผ่านไป

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.ศราวุธ ปิ่นทอง อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำ และช่วยเหลือทุกครั้งเมื่อเกิดข้อขัดข้อง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แผงเกษร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูวนาท รัตนรังสิกุล อาจารย์ผู้อบรมสั่งสอน ให้ความเมตตา กำลังใจ และคำแนะนำในการเพิ่มเติมความรู้เพื่อทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่าน เพื่อนร่วมงานที่พร้อมแบกและสนับสนุนในทุกสถานการณ์ รุ่นพี่ที่มีน้ำใจช่วยเหลือสอบถามความเป็นไปอยู่ตลอด เพื่อน รุ่น 3 ที่ช่วยกันประคับประคองช่วยเหลือกันในการทำงาน

อารยา วาตะ

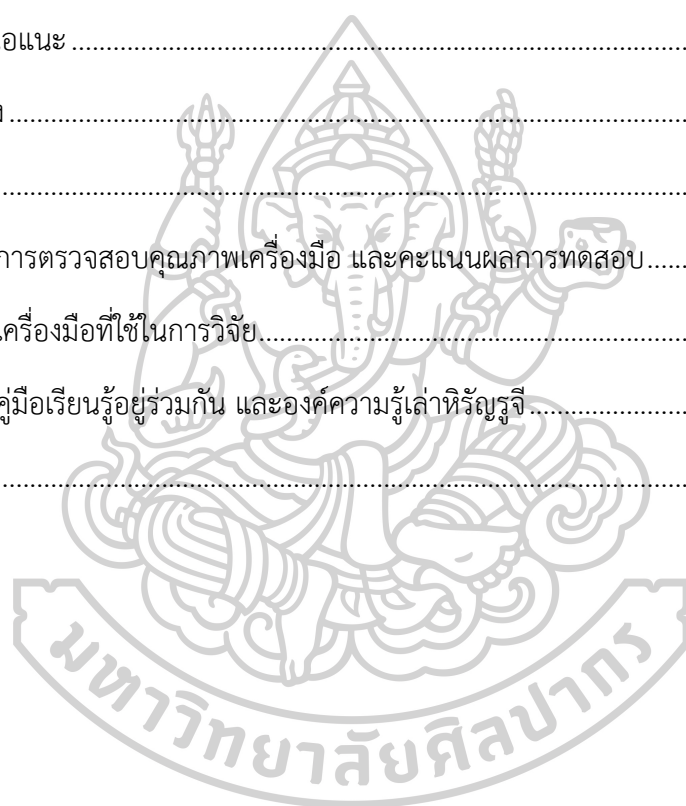


สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	6
1.8 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	7
1.9 กระบวนการวิจัย.....	7
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	8
2.1 แนวคิดนิเวศวัฒนธรรม.....	9
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย.....	12
2.3 บริบทพื้นที่แขวงทริญรูจี.....	19
2.4 การลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์และสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูล.....	47

2.5 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้ในการวิจัย	51
2.6 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมและข้อค้นพบ	62
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	64
3.1 รูปแบบการวิจัย	64
3.2 ประชากรเป้าหมาย และกลุ่มตัวอย่าง	65
3.3 การสุ่มตัวอย่าง	65
3.4 ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	67
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผล	69
3.6 การเก็บข้อมูล	69
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	70
3.8 แนวทางการทดลองออกแบบสู่ผลลัพธ์ในการวิจัย	71
บทที่ 4 การออกแบบและผลวิเคราะห์ข้อมูล	80
4.1 การกำหนดรูปแบบแนวคิดทางศิลปะ	83
4.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจี	87
4.3 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ องค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี “เล่า หิรัญรุจี”	91
4.4 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กิจกรรมสำรวจและจัดทำ เส้นทาง	95
4.5 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กระเสื่อหิรัญรุจี	98
4.6 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ	100
4.7 การทดลองออกแบบกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวย่านหิรัญรุจี ครั้งที่ 1-2	103
4.8 การทดลองออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวย่านหิรัญรุจี ครั้งที่ 3 “เดิน - วาด ย่านวัฒนธรรม หิรัญรุจี”	105
4.9 การทดลองออกแบบกิจกรรม สร้างคุณค่าให้ชุมชน สังคม สร้างการรับรู้และเข้าใจ “นิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชน”	108

4.10 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์บนสื่อสังคมออนไลน์.....	111
4.11 การประชาสัมพันธ์ให้คนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดเนียม	114
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	121
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	121
5.2 อภิปรายผล.....	124
5.3 พิงโมเดล โครงการต้นแบบเพื่อสร้างความเข้าใจการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม.....	125
5.4 ข้อเสนอแนะ	127
รายการอ้างอิง.....	128
ภาคผนวก.....	133
ภาคผนวก ก การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ.....	134
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	162
ภาคผนวก ค คู่มือเรียนรู้อยู่ร่วมกัน และองค์ความรู้เล่าให้รู้เรื่อง.....	181
ประวัติผู้เขียน.....	183



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ปฏิทินเทศกาล และวันสำคัญทางศาสนาพุทธ และคริสต์.....	38
ตารางที่ 2 ปฏิทินเทศกาล และวันสำคัญทางศาสนาอิสลาม (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2553).....	39
ตารางที่ 3 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ในแขวงหิรัญรุจี.....	40
ตารางที่ 4 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในแขวงหิรัญรุจี.....	40
ตารางที่ 5 อัตลักษณ์หิรัญรุจีตามกลุ่มชาติพันธุ์.....	41
ตารางที่ 6 การออกแบบภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi” ..	42
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์รูปทรง วัสดุ ลวดลาย และเทคนิคในการสร้างงาน.....	44
ตารางที่ 8 การลงพื้นที่สำรวจ เพื่อศึกษาด้านกายภาพของแขวงหิรัญรุจี.....	47
ตารางที่ 9 สรุป การสัมภาษณ์กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มคนนอก.....	48
ตารางที่ 10 สรุป สัมภาษณ์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม.....	49
ตารางที่ 11 สรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม จาก การสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม.....	50
ตารางที่ 12 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ของพื้นที่แขวงหิรัญรุจี..	85
ตารางที่ 13 การวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหา และความเหมาะสมในการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับ ชุมชนย่านหิรัญรุจี.....	89
ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหา และความเหมาะสมในการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับ ชุมชนย่านหิรัญรุจี.....	93

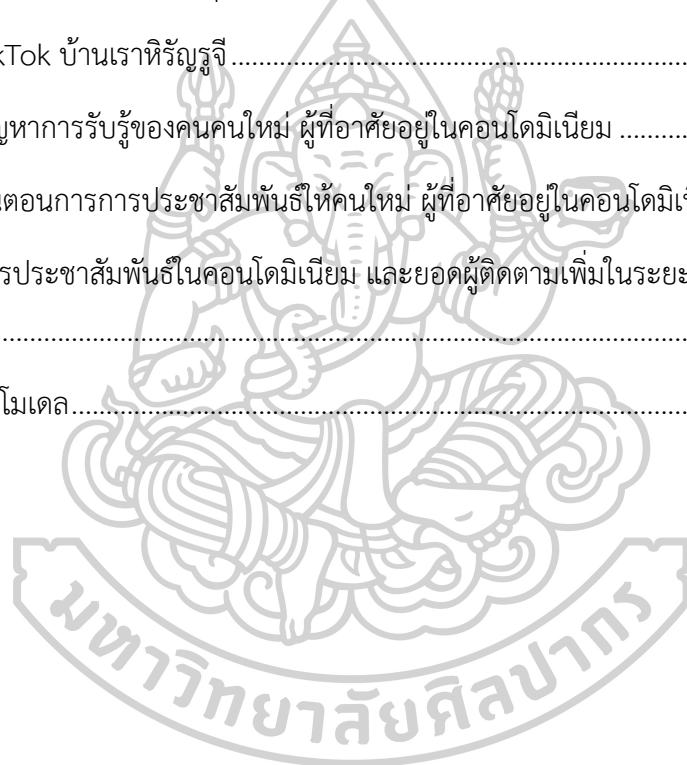
สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย.....	6
ภาพที่ 2 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	7
ภาพที่ 3 กระบวนการวิจัย.....	7
ภาพที่ 4 แผนที่บริเวณแขวงหิรัญรุจีพื้นที่สวนในอดีตปี พ.ศ. 2453.....	20
ภาพที่ 5 แผนที่แขวงหิรัญรุจี และบริเวณใกล้เคียงในอดีต พ.ศ.2500	21
ภาพที่ 6 ภาพถ่ายทางอากาศแขวงหิรัญรุจีในปัจจุบัน	21
ภาพที่ 7 ตำแหน่งการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนของกลุ่มคน.....	24
ภาพที่ 8 ช่วงเวลาการอพยพเข้ามาในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี	25
ภาพที่ 9 วัดใหญ่ศรีสุพรรณ.....	25
ภาพที่ 10 วัดหิรัญรุจีวิหาร.....	26
ภาพที่ 11 สำนักสงฆ์สว่างวงจันทน์.....	27
ภาพที่ 12 มูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี.....	27
ภาพที่ 13 วัดบางไผ่.....	28
ภาพที่ 14 วัดประดิษฐาราม	28
ภาพที่ 15 มัสยิดนุรุลมุบีน	29
ภาพที่ 16 คริสตจักรแสงสว่างแบ็ปทิสต์.....	30
ภาพที่ 17 คริสตจักรอิสราภาพแบ็ปทิสต์	30
ภาพที่ 18 ตำแหน่งสถานีรถไฟสายสีม่วงใต้.....	34
ภาพที่ 19 ปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางทางนิเวศวัฒนธรรมแขวงหิรัญรุจี.....	35
ภาพที่ 20 สภากาแฟ วิธีชีวิตที่เชื่อมคนในชุมชนด้วยวัฒนธรรมอาหาร.....	36
ภาพที่ 21 ภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi”	43

ภาพที่ 22 การออกแบบงานศิลปะสื่อผสม ราก-รุ่ม แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางพุทธวัฒนธรรม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร	45
ภาพที่ 23 การจัดแสดงผลงานศิลปะสื่อผสม ราก-รุ่ม แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางพุทธวัฒนธรรม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร	46
ภาพที่ 24 Light to Night Festival 2021: Art Skins on Monument ประเทศสิงคโปร์	56
ภาพที่ 25 ตัวละครแอนิเมะในโตเกียวโอลิมปิก 2020	57
ภาพที่ 26 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 2020	58
ภาพที่ 27 การแสดงชุด Pictograms กีฬาโอลิมปิก 2020	58
ภาพที่ 28 แอนิเมชัน เรื่อง Tomorrow's Leaves	59
ภาพที่ 29 Unfolding Bangkok: Hidden Temple	61
ภาพที่ 30 Unfolding Bangkok: Greeting Benjakitti	61
ภาพที่ 31 Unfolding Bangkok: Living Old Building	62
ภาพที่ 32 แนวทางการทดลองออกแบบ	71
ภาพที่ 33 แผนระยะสั้น	72
ภาพที่ 34 โครงสร้างกระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ และองค์ความรู้	73
ภาพที่ 35 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบกิจกรรมการบูรณาการกับการเรียนการสอน	74
ภาพที่ 36 แผนระยะยาว	75
ภาพที่ 37 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบสื่อสังคมออนไลน์	76
ภาพที่ 38 โครงสร้างกระบวนการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้อยู่อาศัยใหม่	77
ภาพที่ 39 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว	78
ภาพที่ 40 โครงสร้างกระบวนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทาง วัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่	79
ภาพที่ 41 โครงสร้างการทำงานและกระบวนการทดลองออกแบบ	82
ภาพที่ 42 แนวคิดในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม	83
ภาพที่ 43 ผลการออกแบบชุดสื่อหิรัญรูจี	84

ภาพที่ 44	การออกแบบตราสัญลักษณ์หิรัญรุจี.....	86
ภาพที่ 45	การใช้ชุดสีและตราสัญลักษณ์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์.....	87
ภาพที่ 46	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือการอยู่ร่วมกัน.....	87
ภาพที่ 47	ขั้นตอนการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจี.....	88
ภาพที่ 48	คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจี.....	90
ภาพที่ 49	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี.....	92
ภาพที่ 50	ขั้นตอนการออกแบบสื่อองค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี.....	92
ภาพที่ 51	“เล่าหิรัญรุจี” องค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี.....	94
ภาพที่ 52	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมการสำรวจและจัดทำเส้นทาง.....	96
ภาพที่ 53	ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง.....	96
ภาพที่ 54	การกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง 1 – 2.....	97
ภาพที่ 55	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมกระสือ.....	98
ภาพที่ 56	ขั้นตอนการออกแบบกระสือหิรัญรุจี.....	99
ภาพที่ 57	กิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 - 2.....	99
ภาพที่ 58	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ.....	101
ภาพที่ 59	ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ.....	101
ภาพที่ 60	กิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ.....	102
ภาพที่ 61	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมท่องเที่ยว 1 – 2.....	103
ภาพที่ 62	ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวย่านหิรัญรุจี ครั้งที่ 1 – 2.....	104
ภาพที่ 63	กิจกรรมท่องเที่ยวย่านหิรัญรุจี ครั้งที่ 1- 2.....	104
ภาพที่ 64	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมท่องเที่ยวเดิน - วาด ย่านหิรัญรุจี.....	106
ภาพที่ 65	ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน - วาด ย่านหิรัญรุจี.....	107
ภาพที่ 66	ผลงานจากกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรุจี.....	107
ภาพที่ 67	ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมนิทรรศการผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชน.....	108

ภาพที่ 68 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชน ย่าน หิรัญบุรี.....	109
ภาพที่ 69 นิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญบุรี.....	110
ภาพที่ 70 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในสื่อสร้างสรรค์: สื่อสังคมออนไลน์.....	111
ภาพที่ 71 ขั้นตอนการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์.....	112
ภาพที่ 72 เฟซบุ๊กบ้านเราหิรัญบุรี.....	112
ภาพที่ 73 การมีส่วนร่วมกับเฟซบุ๊กในระยะเวลา 4 เดือน.....	113
ภาพที่ 74 TikTok บ้านเราหิรัญบุรี.....	113
ภาพที่ 75 ปัญหาการรับรู้ของคนคนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดเนียม.....	114
ภาพที่ 76 ขั้นตอนการการประชาสัมพันธ์ให้คนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดเนียม.....	114
ภาพที่ 77 การประชาสัมพันธ์ในคอนโดเนียม และยอดผู้ติดตามเพิ่มในระยะเวลาประมาณ 1 เดือน	115
ภาพที่ 78 ฟังโมเดล.....	126



สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 ผลการประเมินคู่มือการอยู่ร่วมกัน.....	91
แผนภูมิที่ 2 ผลการประเมินองค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี.....	95
แผนภูมิที่ 3 ผลการประเมินกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง ครั้งที่ 1-2.....	97
แผนภูมิที่ 4 ผลการประเมินกิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 - 2.....	100
แผนภูมิที่ 5 การประเมินกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ.....	102
แผนภูมิที่ 6 ผลการประเมินกิจกรรมท่องเที่ยว.....	105
แผนภูมิที่ 7 ผลการประเมินกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน-วาด ย่านหิรัญรูจี.....	108
แผนภูมิที่ 8 ผลประเมินกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี.....	110
แผนภูมิที่ 9 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ เรียนรู้ อยู่ร่วมกัน....	115
แผนภูมิที่ 10 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้เล่าหิรัญรูจี ครั้งที่ 1 - 2.....	116
แผนภูมิที่ 11 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง.....	116
แผนภูมิที่ 12 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมกระสือ ครั้งที่ 1 - 2.....	117
แผนภูมิที่ 13 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ.....	117
แผนภูมิที่ 14 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยว: อาสาพาเที่ยว และเที่ยวสายสิริมงคล.....	118
แผนภูมิที่ 15 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี.....	118
แผนภูมิที่ 16 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่าย ..	119

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม คือ กระบวนการที่มนุษย์ปรับการดำรงชีวิต และสังคม วัฒนธรรม เพื่อที่จะให้มีชีวิตรอดภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป โดยสภาพแวดล้อมส่งผลต่อการ จัดรูปแบบ และระเบียบทางสังคมของมนุษย์ (นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ, 2566) การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศ วัฒนธรรมเป็นพลวัตที่เกิดขึ้นเป็นปกติทุกพื้นที่ และไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ไม่ว่าจะเป็นแบบฉับพลัน หรือค่อยเป็นค่อยไปล้วนแล้วแต่ส่งผลกระทบต่อพื้นที่ แต่สามารถชะลอให้เกิดขึ้นช้าลงได้ ปัจจัยการ เปลี่ยนแปลงนั้น เกิดขึ้นจากปัจจัยภายใน และภายนอก ได้แก่ โครงสร้างทางคมนาคม เศรษฐกิจ สังคม สงคราม โรคระบาด และการอพยพเข้ามาของกลุ่มประชากรใหม่ เป็นต้น เมื่อมีการ เปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีโครงสร้างรองรับเพื่อให้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต และวัฒนธรรมให้น้อยที่สุด

พื้นที่แขวงหิรัญรุจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร หนึ่งในพื้นที่พลวัตที่ได้รับผลกระทบจากการ เปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม เป็นย่านชุมชนพหุวัฒนธรรมเก่าแก่งานบุรีที่มีการอยู่ร่วมกันของ กลุ่มคนแต่ละรุ่นซ้อนทับผ่านการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมมามากกว่า 200 ปี จนกลายเป็นพื้นที่ พหุวัฒนธรรมที่มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมจากกลุ่มชาติพันธุ์ ไทย มอญ ลาว จีน และแขกมลายู มีความ เชื่อในพื้นที่ทั้งพุทธ คริสต์ และอิสลาม รวมถึงศาสนสถานที่ยังบอกความเป็นชาติพันธุ์ทั้ง 5 ความ หลากหลายของทั้ง 5 ชาติพันธุ์จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ มีมรดกวัฒนธรรมของตนเองที่เกิด การจากการปะทะสังสรรค์ ผ่านการกลืนกลายทางวัฒนธรรมตามกาลเวลา แขวงหิรัญรุจี ยังคงมีพื้นที่ ที่แสดงถึงวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่หลงเหลืออยู่บ้าง จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ สงกรานต์บ้านลาว สงกรานต์บ้านมอญ ชลู่บ้านลาว หัวโชนบ้านศิลปะไทย ตลาดเช้าในซอย ร้าน ขายของชำ ร้านอาหารหลากหลายเชื้อชาติ ร้านกาแฟเก่าแบบโบราณดั้งเดิมที่กระจายตัวอยู่ในชุมชน เป็นจำนวนมาก แต่ก็มิที่สูญหายไป เช่น อาชีพ ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีที่เกี่ยวข้องกับชีวิต วิถีทางน้ำ วิถีชาวสวน เป็นต้น จากอดีตเป็นวิถีชีวิตที่พึ่งพาแม่น้ำลำคลองเป็นหลัก ถูกลดความสำคัญ ลงจนหายไปมากที่สุด คูคลองที่ใช้ในการดำรงชีวิต ทั้งการทำสวนผลไม้ ทางหลักในการสัญจร และ

ประเพณีตามเส้นทางคลองสุทธานายไป การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในแขวงหิรัญรูจีส่งผล กระทบถึงการเปลี่ยนไปทางกายภาพ การอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรม โดยมีปัจจัยจากผลพวงของ สงคราม การพัฒนาด้านโครงข่ายคมนาคม และสถานศึกษาขนาดใหญ่ เกิดเป็นพลวัตทำให้มีการ อพยพเข้าออกของกลุ่มคน ทั้งในรูปแบบกลุ่มชาติพันธุ์ในอดีต และกลุ่มคนใหม่ในปัจจุบัน

จากที่มาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ทำให้จำนวนคน กลุ่มใหม่อพยพเข้ามาในพื้นที่เป็นจำนวนมากจนมีปริมาณที่สูงกว่ากลุ่มคนเก่า โดยมีจำนวนคนเก่าอยู่ที่ ประมาณ 11,500 คน (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2567) และคนใหม่ในพื้นที่ประมาณ 15,500 คน (สำนักข่าวการศึกษาไทย, 2565) การปะทะสังสรรค์ในรอบ ใหม่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากกว่ากายภาพด้านพื้นที่ เมื่อคนเก่าค่อย ๆ หายไปพร้อมกับ วัฒนธรรมดั้งเดิม ในขณะที่คนใหม่เข้ามาด้วยเหตุผลเพื่อการเรียน และการทำงาน ขาดรากที่ยึดโยง กับวิถีวัฒนธรรมในพื้นที่ การอยู่อาศัยแบบตัวใครตัวมันขาดปฏิสัมพันธ์ทั้งกับพื้นที่ และคนเก่า ขาด ความเข้าใจในบริบทของพื้นที่ การปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมในครั้งนี้ทำให้เกิดปัญหาการอยู่ ร่วมกันในประเด็นปัญหาการรับรู้ ไม่เคารพ ไม่เข้าใจ สร้างความเดือดร้อนรำคาญให้กับคนในชุมชน นอกจากนี้ยังมีความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนแปลงด้านนิเวศวัฒนธรรมครั้งใหญ่ และมีโอกาสที่วัฒนธรรม เก่าจะสูญหายไป แต่อย่างไรก็ดีทั้งคนใหม่ และคนเก่ายังต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน จึงมีความ จำเป็นต้องหาจุดร่วมเพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน จากปัญหาดังกล่าว จึงมีความจำเป็นใน การวิจัยเพื่อให้ทราบถึงแนวทางการแก้ปัญหา นำไปสู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการสร้างความ เข้าใจระหว่างคนใหม่กับคนเก่า และพื้นที่ เพื่อเกิดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม คงไว้ซึ่งวิถีชีวิต เคารพซึ่งกันและกัน และการอยู่ร่วมกัน อย่างรู้คุณค่าในพื้นที่บ้านใหม่ในย่านเก่า อีกทั้งยังสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (๖) (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ว่า ด้วยการมุ่งเน้นการพัฒนาเมือง โดยส่วนหนึ่งให้ความสำคัญกับ มรดกทางสถาปัตยกรรมและ ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์และวิถีชีวิตพื้นถิ่น ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นศูนย์กลาง ความเจริญในการกระจายความเจริญไปยังพื้นที่โดยรอบ โดยนำแนวคิดการพัฒนาพื้นที่ที่ทันสมัยและ แผนผังภูมินิเวศมาประยุกต์ใช้ในการวางแผนภายใต้การมีส่วนร่วมของประชาชนสอดคล้องกับเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ของสหประชาชาติอย่างน้อย 5 เป้าหมาย ได้แก่ การผลิตและบริโภคที่ ยั่งยืน การรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การอนุรักษ์ความหลากหลาย ความร่วมมือเพื่อการ

พัฒนาที่ยั่งยืน การลดความเหลื่อมล้ำ อีกทั้งยังสอดคล้องกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงซึ่งเป็นหลักสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565) เมื่อความเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ทำให้วิถีวัฒนธรรมของชุมชนเก่าแก่บางอย่างหายไป และเสี่ยงที่จะสูญหาย เมื่อกลุ่มคนใหม่เพิ่มขึ้น ในขณะที่คนเก่าดั้งเดิมเริ่มลดน้อยถอยลง เกิดระยะห่างจากพฤติกรรมการใช้เส้นทาง พื้นที่ และรูปแบบของที่อยู่อาศัย เริ่มเห็นภาพ “บ้านเก่าวิถีหาย” (เดอะเอเอเบิลนิสต์, 2563) เกิดช่องว่างระหว่างคนกลุ่มใหม่กับชุมชน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในพื้นที่ หากละเลยคุณค่าทางวัฒนธรรมที่กำลังถูกปัจจุบันแทนที่ ย่อมมีอนาคตไม่ต่างกับคูคลองที่เคยเป็นเส้นทางสำคัญในอดีตของชุมชน

1.2 วัตถุประสงค์

ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษาการวิจัย เรื่องการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมสู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร มุ่งเน้นการศึกษาใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย
2. ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิม คนใหม่ และคนนอก ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ วัฒนธรรมและความสนใจกับพื้นที่ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบและโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมเป็นพลวัต ที่ส่งผลกระทบต่อ สังคมและวัฒนธรรม สามารถชะลอหรือรักษาผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงได้ถ้ามีการเชื่อมโยงคน ด้วยสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ศึกษาปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้น ในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

- ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมา และต้นทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่หิรัญรุจี

- ศึกษาปัญหาระหว่างกลุ่มคนใหม่ และกลุ่มคนเก่า ในประเด็นปัญหาการอยู่ร่วมกัน และด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา

- ศึกษาการรับรู้และความสนใจในด้านวิถีชีวิต และวัฒนธรรมกลุ่มคนใหม่ และคนนอก

- ศึกษาข้อทฤษฎี และแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ สื่อมัลติมีเดีย กิจกรรมสร้างสรรค์ ทั้งรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์ ที่สอดคล้อง และเหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

1.4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่แขวงหิรัญรุจี ประกอบด้วย ชุมชน ภายในแขวงหิรัญรุจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนศรีภูมิ ชุมชนบางไส้ไก่บ้านสมเด็จ ชุมชนหิรัญรุจี ชุมชนสามัคคีศรีสุพรรณ ชุมชนมัสยิดบ้านสมเด็จ ชุมชนวัดใหญ่ศรีสุพรรณ ชุมชนประสานมิตร ชุมชนสี่แยกบ้านแขก ชุมชนวัดประดิษฐาราม และพื้นที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อศึกษาผลกระทบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ปัญหาการอยู่ร่วมกัน พหุวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ที่มีต่อแขวงหิรัญรุจี

1.4.3 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- กลุ่มผู้นำชุมชน และผู้นำศาสนา

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

- กลุ่มคนเก่า กลุ่มคนใหม่ และกลุ่มคนนอก

- สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

1.4.4 ขอบเขตด้านเวลา การวิจัยครั้งนี้ศึกษาข้อมูลตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2564 – พ.ศ. 2567

1.4.5 ขอบเขตด้านตัวแปรควบคุม

- ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะด้านประชากรศาสตร์ แขวงหิรัญรุจี

- ศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

- ศึกษากลุ่มตัวอย่างของประชากรในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี 3 กลุ่ม ได้แก่
- กลุ่มคนเก่า หมายถึง คนเก่า หรือคนดั้งเดิมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี มีที่อยู่อาศัยเป็นหลักแหล่งภายในพื้นที่แขวงหิรัญรุจีมาไม่ต่ำกว่า 20 ปี
- กลุ่มคนใหม่ หมายถึง คนใหม่จากพื้นที่อื่น ที่ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี น้อยกว่า 4 ปี คนที่อาศัยในคอนโดมิเนียมภายในพื้นที่ หรือคนที่เข้ามาใช้พื้นที่แขวงหิรัญรุจี เพื่อการเรียน หรือการทำงาน แต่ไม่มีการอยู่อาศัยในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี
- กลุ่มคนนอก ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านวิถีชีวิต และวัฒนธรรม ได้แก่ ผู้เยี่ยมเยือน หรือนักท่องเที่ยว

ข้อจำกัดในการวิจัย ปัญหาในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิทธิส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัว ทั้งต่อตนเองและที่พักอาศัย นอกจากนี้ยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้กฎหมาย จึงไม่สามารถแก้ปัญหาครอบคลุมในทุกมิติ ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นการแก้ปัญหา เพื่อสร้างการรับรู้ และความเข้าใจเพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural Landscape) หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อกันระหว่างสิ่งแวดล้อมกับวัฒนธรรม ตั้งแต่รากเหง้า และภูมิหลังทางสังคมในอดีต อิทธิพลของสภาพแวดล้อมที่เป็นเหตุให้เกิดการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือน และส่งผลสะท้อนออกไปยังวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ บริบทของสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของมนุษย์ และสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อรูปแบบของวัฒนธรรม โดยส่งผลให้เกิดระบบการจัดการการอยู่ร่วมกันในสังคม วิวัฒนาการทางสังคม ภูมิปัญญา และความเชื่อ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2554)

นิเวศวัฒนธรรม หมายถึง ระบบความสัมพันธ์ การปรับตัว และการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับบริบทของสภาพแวดล้อม ได้แก่ การอยู่ร่วมกันของคนกับธรรมชาติ คนกับสังคม คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม กฎระเบียบ และการปกครอง

พหุวัฒนธรรม หมายถึง ความหลากหลายทางสังคม ในด้านชาติพันธุ์ ความเชื่อ ชนชั้น สถานะ ภาษา วัฒนธรรม ทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิม วัฒนธรรมใหม่ วัฒนธรรมร่วม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลายกันทางวัฒนธรรม ในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง

อัตลักษณ์ชุมชน หมายถึง ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของที่มีความโดดเด่นในพื้นที่ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรมอาหาร ของกลุ่มคนที่เป็นบริบทของพื้นที่ ได้แก่ กลุ่มคนดั้งเดิม และกลุ่มคนใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อพื้นที่

สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อกลาง ได้แก่ สื่อศิลปะ สื่อดิจิทัล กิจกรรมที่ทำหน้าที่เสมือนสื่อที่สามารถใช้ในการสื่อสารเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคนเก่า และกลุ่มคนใหม่เข้ากับวัฒนธรรมพื้นที่ สามารถสร้างการรับรู้ ก่อให้เกิดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน

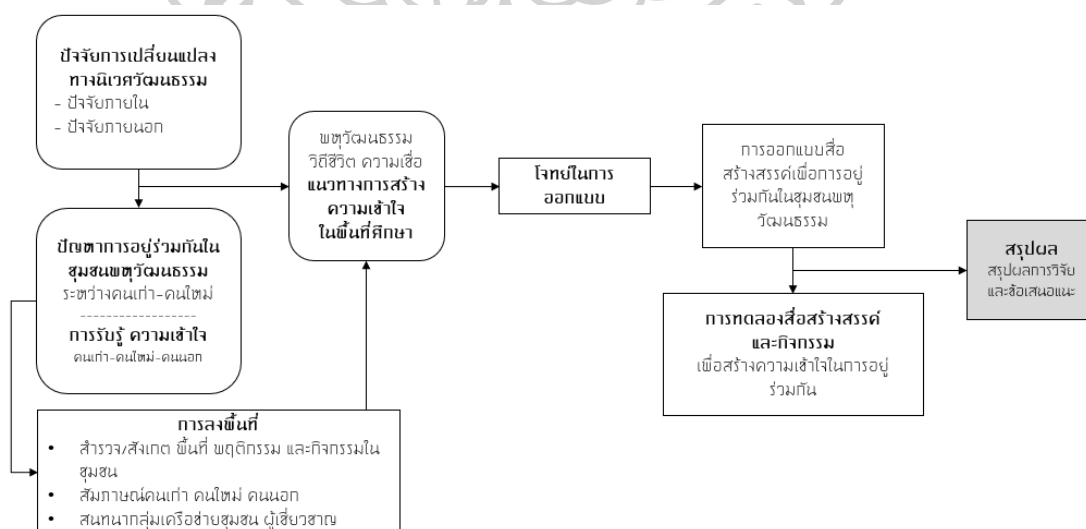
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1 ได้องค์ความรู้ด้านปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

1.6.2 ได้โครงสร้างสื่อสร้างสรรค์ ที่เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงคนในชุมชนเพื่อสร้างความเข้าใจ ในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถอนุรักษ์ และส่งต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม ลดช่องว่างในการอยู่ร่วมกันของคนเก่า คนใหม่ในชุมชน และคนนอก สร้างการรับรู้จากมุมมองที่มีร่วมกัน ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันด้วยความเคารพ เข้าใจ และผสานวิถีวัฒนธรรมเก่า และใหม่เข้าไว้ด้วยกัน

1.6.3 สามารถเป็นต้นแบบในการผลิตสื่อสร้างสรรค์จากต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในสื่อ ใช้สื่อสาร เพื่อบอกเล่าอัตลักษณ์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรม เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ และสังคม เป็นแนวทางในการนำประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในพื้นที่อื่น ๆ ได้

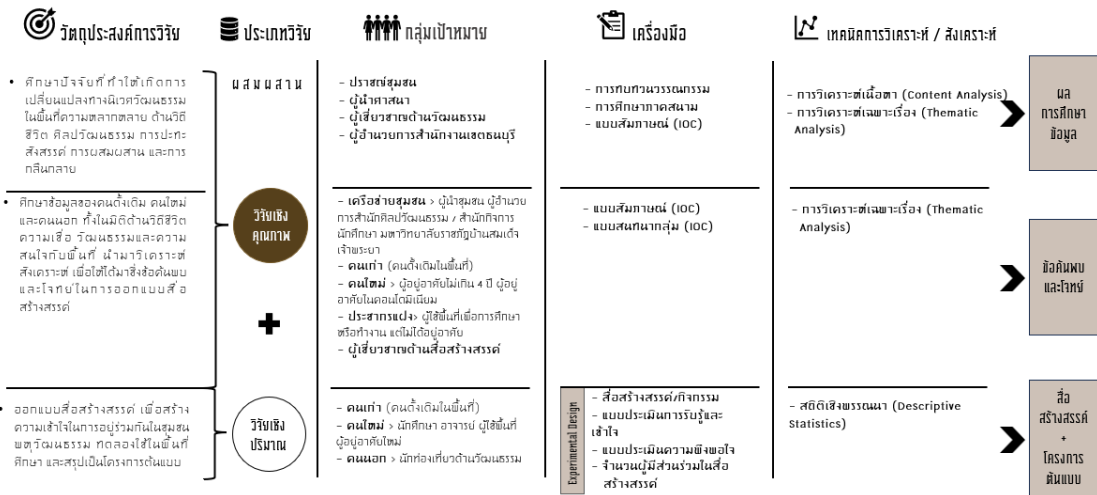
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

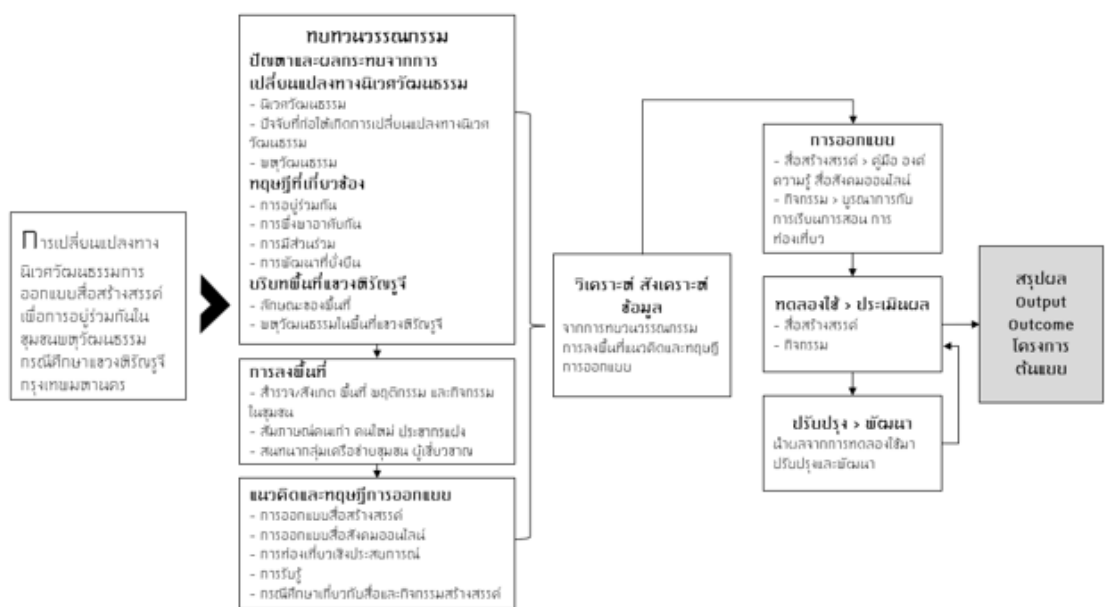
1.8 วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมสู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน ประกอบไปด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเลือกวิธีวิจัยที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการศึกษา



ภาพที่ 2 วิธีดำเนินงานวิจัย

1.9 กระบวนการวิจัย



ภาพที่ 3 กระบวนการวิจัย

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ปัญหาด้านการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อสภาพแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากมีความเชื่อมโยงกันระหว่างสภาพแวดล้อมกับวัฒนธรรม หรือแนวทางการปฏิบัติทางวัฒนธรรมของมนุษย์ ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การขยายตัวของเมือง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมสามารถส่งผลกระทบต่อสุขภาพหลายหลายทางชีวภาพ เนื่องจากระบบนิเวศมีการเปลี่ยนแปลงหรือถูกทำลายจากการกระทำของมนุษย์ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อทางวิถีชีวิต และวัฒนธรรมอีกด้วย เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยสภาพแวดล้อมในการคงอยู่ ผลกระทบที่เกิดขึ้น เช่น การสูญเสียหรือการหยุดชะงักของการส่งต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น การสูญเสียอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การสูญเสียความยั่งยืนของวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ปัญหาการอยู่อาศัยร่วมกันในสังคมที่มีสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เป็นต้น เนื่องจากเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศ ส่งผลให้มนุษย์ปรับตัวตามสภาพแวดล้อมปัจจุบัน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของที่อยู่อาศัย อาชีพที่เคยมีอยู่ในท้องถิ่นไม่สามารถทำต่อไปได้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต หรือการอพยพย้ายถิ่นฐานทั้งเข้าและออก การสูญเสียสิ่งเหล่านี้อาจทำให้ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม และการกัดเซาะทางวัฒนธรรมรุนแรงขึ้น

การเปลี่ยนแปลงนิเวศวัฒนธรรม จำเป็นในการใช้แนวทางแบบองค์รวมที่ตระหนักถึงความเชื่อมโยงระหว่างระบบนิเวศวิทยาและวัฒนธรรม และมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมความยั่งยืน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งนี้ต้องการความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลาย ทั้งภาครัฐ และภาคประชาชนที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ ชุมชน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในท้องถิ่น

การวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมสู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญรุจี กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย 2) ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิม คนใหม่ และคนนอก ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรม นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3) ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมจากแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย การลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม ดังนี้

- 2.1 แนวคิดนิเวศวัฒนธรรม
 - 2.1.1 ภูมิทัศน์วัฒนธรรม
 - 2.1.2 นิเวศวัฒนธรรม
 - 2.1.3 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม
 - 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย
 - 2.2.1 แนวคิดทางพหุวัฒนธรรม
 - 2.2.2 แนวคิดด้านการอยู่ร่วมกัน
 - 2.2.3 ทฤษฎีการพึ่งพาอาศัยกัน
 - 2.2.4 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม
 - 2.2.5 ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 2.3 บริบทพื้นที่แขวงหิรัญรุจี
 - 2.3.1 ลักษณะของพื้นที่
 - 2.3.2 พหุวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี
 - 2.3.3 การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมพื้นที่แขวงหิรัญรุจี
 - 2.3.4 วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี
 - 2.4 การลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์และสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูล
 - 2.4.1 การสรุปประเด็นด้านกายภาพของแขวงหิรัญรุจี
 - 2.4.2 การสรุปประเด็นการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม
 - 2.4.3 การวิเคราะห์ และสรุปประเด็น และแนวทางการแก้ปัญหา
 - 2.5 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
 - 2.5.2 แนวคิดแบรนด์
 - 2.5.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์
 - 2.5.4 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์
 - 2.5.5 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์
 - 2.5.6 กรณีศึกษาเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์
- สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมและข้อค้นพบ

2.1 แนวคิดนิเวศวัฒนธรรม

ในการศึกษาด้านนิเวศวัฒนธรรม จำเป็นต้องศึกษาด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมมาก่อน เพื่อทราบถึงสภาพแวดล้อมที่ส่งอิทธิพล และทำให้เกิดวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมในมนุษย์ในอดีต

2.1.1 ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural Landscape) คือ พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่มีทั้งทรัพยากรทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ กิจกรรม หรือบุคคล หรือคุณค่าทางวัฒนธรรมหรือสุนทรียศาสตร์อื่น ๆ ภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเกี่ยวกับมรดกและความสำคัญในแง่ของประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม โบราณคดี และความงามตามธรรมชาติ ภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมสามารถบอกข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งแสดงให้เห็นประวัติศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชน สิ่งเหล่านี้จำเป็นสำหรับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและส่งเสริมความรู้ถึงอัตลักษณ์ (อนุกุล ต้นสุพล, 2559)

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ตามอนุสัญญามรดกโลก หมายถึง การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติกับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงวิวัฒนาการของสังคมมนุษย์และการตั้งถิ่นฐานในช่วงเวลาต่าง ๆ ภายใต้อิทธิพลของข้อจำกัดทางกายภาพและโอกาสที่เกิดจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งถูกขับเคลื่อนโดยพลังทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคมทั้งภายในและภายนอก โดยภูมิทัศน์วัฒนธรรมมีความสำคัญในการสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมของพื้นที่นั้น ๆ (อริยา อรุณินท์, 2549)

สรุปได้ว่า ภูมิทัศน์วัฒนธรรม คือ อิทธิพลของธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม ที่มีส่งผลต่อมนุษย์ เป็นจุดเริ่มต้นของวิวัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ กับการดำรงชีวิต อาชีพ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการปรับตัวของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดนิเวศวัฒนธรรม

2.1.2 นิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) คือ การปรับตัวของวัฒนธรรมมนุษย์ การดำรงชีวิต การเอาตัวรอด และสังคมวัฒนธรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป และการศึกษาหาปัจจัยของสภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม โดยการศึกษาด้านนิเวศวัฒนธรรมมุ่งเน้นไปที่ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมโดยรวม ทรัพยากร เทคโนโลยี และความหนาแน่นของประชากร ที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรม ระบบความเชื่อ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชากร และพฤติกรรม การตอบสนองต่อวัฒนธรรมอื่นที่เข้ามาในพื้นที่

การให้ความหมายของนิเวศวัฒนธรรมศึกษามีอยู่หลายแนวทาง โดยให้ความหมายว่าเป็นการศึกษาเพื่อความเข้าใจในการปรับตัวของมนุษย์ให้อยู่กับสภาพแวดล้อม ด้วยการศึกษาจากความสัมพันธ์ของมนุษย์ต่อโครงสร้างสังคม การเอาตัวรอด ระดับชั้นทางสังคม และสภาพแวดล้อม โดยมีความเชื่อว่า สภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนด ก่อให้เกิดและส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมของมนุษย์ นิเวศวัฒนธรรมศึกษาจึงเป็นการหาข้อกำหนด หรือหลักเกณฑ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากผลกระทบของการปรับตัวของมนุษย์และดำรงอยู่ในในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง (Steward 1972)

ในการศึกษาการจัดการนิเวศวิทยาวัฒนธรรมของเครือข่ายวัฒนธรรมและกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดเพชรบูรณ์พบว่า นิเวศวัฒนธรรมเป็นการศึกษาสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทั้งที่เกิดจากธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น จนเกิดการปรับตัวของ

มนุษย์เพื่อความอยู่รอด เป็นตัวกำหนดกระบวนการวิวัฒนาการทางสังคม โดยมีพื้นฐานที่สำคัญคือ เทคโนโลยี โครงสร้างสังคม และลักษณะของสภาพแวดล้อม ในลักษณะที่เป็นองค์รวมในระบอบความสัมพันธ์ของมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม (พระปลัดพระพงศ์ ฐิตธมโม และพระมหาธนากร กิตติปัญญา, 2560)

จากการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า นิเวศวัฒนธรรม คือ การปรับตัวของมนุษย์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เพื่อความอยู่รอด ทั้งในแง่ของการดำรงชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมนี้ อาจส่งผลได้ทั้งผลดีและผลเสีย เป็นจุดเริ่มต้นของการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรม และอาจส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่จากการผสมผสานทางวัฒนธรรม หรืออาจจะทำให้เกิดการเบียดขับทำให้วัฒนธรรมเก่าสูญหายไปได้เช่นกันตามปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม

2.1.3 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์ที่ได้รับอิทธิพลหรืออิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยมีปัจจัยหลักอยู่ 2 ประเภท คือ ปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก

2.1.3.1 ปัจจัยภายใน คือ ปัจจัยที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ได้แก่ (1) การเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การตัดไม้ทำลายป่า หรือการสูญเสียทรัพยากร สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์เมื่อปรับตัวเข้ากับเงื่อนไขใหม่ (2) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้านพลวัตของประชากร การเปลี่ยนแปลงขนาดประชากร และการกระจายตัวสามารถสร้างแรงกดดันต่อสิ่งแวดล้อม และจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแนวทางปฏิบัติทางวัฒนธรรม (3) จารีตและความเชื่อทางวัฒนธรรม ทศนคติ ความเชื่อ และการปฏิบัติทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม สามารถมีอิทธิพลต่อวิธีที่สังคมมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่และคน (4) การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจ เช่น ระบบทุนนิยมหรือเศรษฐกิจยังชีพแบบดั้งเดิม สามารถมีอิทธิพลต่อวิถีการใช้และจัดการทรัพยากร ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมและแนวปฏิบัติทางวัฒนธรรม (5) ระบบการเมือง โดยนโยบายและกฎระเบียบของรัฐบาลอาจส่งผลกระทบต่อการจัดการสิ่งแวดล้อมและความพยายามในการอนุรักษ์ ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในแนวปฏิบัติทางวัฒนธรรม (6) ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ได้แก่ เหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น โรคระบาด น้ำท่วม ภัยแล้ง หรือแผ่นดินไหว อาจส่งผลกระทบต่อสังคมมนุษย์ และอาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในแนวปฏิบัติทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม

2.1.3.2 ปัจจัยภายนอก คือ ปัจจัยที่อยู่ภายนอกพื้นที่ที่ส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม (1) โลกาภิวัตน์ การเชื่อมโยงสังคมโลกที่ทวีความใกล้ชิดกันมากขึ้น สามารถนำไปสู่

การเผยแพร่ความคิด เทคโนโลยี และระบบเศรษฐกิจ ซึ่งสามารถมีอิทธิพลต่อวิธีที่สังคมมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของพวกเขา (2) นวัตกรรมทางเทคโนโลยี ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงวิธีที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น การพัฒนาการทางธุรกิจ ระบบโลจิสติกส์ ระบบการสื่อสาร ที่ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการซื้อขายสินค้าและธุรกิจบริการโดยที่คนไม่จำเป็นต้องออกไปนอกที่อยู่อาศัย ส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม (Marion Blute, 2008)

สรุปได้ว่า การทำความเข้าใจปัจจัยทั้งภายใน ภายนอกและปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยเหล่านี้ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการศึกษาและคาดการณ์ด้านการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์ เพื่อหาแนวทางในการป้องกันการสูญหายทางวิถีชีวิตและวัฒนธรรม รวมถึงจารีตประเพณี ภูมิปัญญาที่หากจะรักษาเอาไว้ต้องเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ของสังคมและสิ่งแวดล้อม

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย

จากการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมอาจส่งผลกระทบต่อให้เกิดทั้งข้อดีและข้อเสีย การป้องกันหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นนี้ ต้องศึกษาทั้งเหตุที่เป็นปัจจัยให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรม ซึ่งพื้นที่หลายแห่งทั่วโลกมีการผสมผสานทางเชื้อชาติ ความเชื่อ และวัฒนธรรม หรือเรียกว่า พหุวัฒนธรรม โดยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรม ดังนี้

2.2.1 แนวคิดทางพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) เป็นแนวคิดที่ศึกษาถึงความแตกต่างและความหลากหลายของวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการยอมรับ ความเคารพ และการอยู่ร่วมกันของกลุ่มวัฒนธรรมที่หลากหลายภายในสังคม การให้ความสำคัญกับการมีอยู่ของวัฒนธรรมประเพณี ภาษา ศาสนา และชาติพันธุ์ที่แตกต่างกัน การสร้างสภาพแวดล้อมที่ครอบคลุมซึ่งอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ด้วยความเท่าเทียมปราศจากอคติเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข (พระมหามงคโลกานต์ จิตติธมโม และอาภรณ์รัตน์ เลิศไพบรูด, 2564) โดยพหุวัฒนธรรมมีองค์ประกอบที่ต้องศึกษา ดังนี้

2.2.1.1 ลักษณะเฉพาะของพหุวัฒนธรรม ผลของการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดลักษณะเฉพาะของพหุวัฒนธรรม โดยมีการจำแนกลักษณะเฉพาะของพหุวัฒนธรรม และอุปมาเป็น 4 รูปแบบดังนี้

1) เบ้าหลอม (Melting Pot) หมายถึง การอุปมาอุปไมยถึงลักษณะเฉพาะของพหุวัฒนธรรมที่หลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียว สังคมที่วัฒนธรรม ชาติพันธุ์ และเชื้อชาติที่แตกต่างกันผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นหนึ่งเดียว ในรูปแบบหลอมรวมของพหุวัฒนธรรม บุคคลจากภูมิหลังที่หลากหลายมารวมตัวกัน และลักษณะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะผสมผสานและผสานเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ที่รวมเป็นหนึ่งเดียวที่รวมเอาองค์ประกอบจากวัฒนธรรมดั้งเดิมแต่ละแห่ง โดยที่มาของพหุวัฒนธรรมแบบเบ้าหลอม คือ ในอดีตมีการเข้ามาอยู่

ร่วมกันของคนจากหลากหลายชนชาติหลายวัฒนธรรม อพยพเข้ามาอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา เกิดการผสมผสาน กลืนกลายทางวัฒนธรรม ร่วมกันเป็นเสมือนวัฒนธรรมกลืนกันเป็นเนื้อเดียว ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสรรเสริญ แต่ปัจจุบันได้สูญเสียฐานะของบ้านหลอมนั้นไปแล้ว เพราะสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมีความแตกแยกและแบ่งแยกเรื่องสีผิว และเชื้อชาติจนเกิดเป็นความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดความสูญเสียมากมาย (วีรพงษ์ รามางกูร, 2559)

2) ขามสลัด (Salad Bowl) หมายถึง การอุปมาอุปไมยถึงแนวคิดของวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย ในสังคมที่อยู่ร่วมกันและรักษาอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับส่วนผสมในขามสลัดที่ยังคงรักษารสชาติและเนื้อสัมผัสของแต่ละส่วนไว้ไม่ได้หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว ขามสลัดเน้นย้ำถึงความหลากหลายและการอยู่ร่วมกันของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้มักใช้เพื่ออธิบายลักษณะของพหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ เช่น สหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย ซึ่งการอพยพย้ายถิ่นฐานได้นำมาซึ่งอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย โมเดลขามสลัดส่งเสริมการไม่แบ่งแยก ความเข้าใจ และความซาบซึ้งในความหลากหลายทางวัฒนธรรม

3) พิซซา (Pizza) คือ การอุปมาอุปไมยของพหุวัฒนธรรมของสังคมที่ประกอบด้วยวัฒนธรรมหลากหลาย ที่ยังคงมีความแตกต่างกัน ทำให้สังคมที่มีลักษณะของพหุวัฒนธรรมแบบพิซซามีความพิเศษของรสชาติที่รวมกันในคำคำเดียว โดยตัวแบ่งพิซซาเปรียบเสมือนแผ่นดิน พื้นที่อยู่อาศัย พื้นที่สาธารณะ และค่านิยมร่วมกัน ส่วนประกอบที่ใช้วางเป็นหน้าพิซซามีความหลากหลายตามวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมนั้น ๆ นอกจากนี้พิซซายังเป็นอาหารที่มีหน้าแบบต่าง ๆ ที่หนึ่งชนิด เหมือนหนึ่งรสชาติของวัฒนธรรม

4) ผ้าต่อ (Patch Work Quilt) คือ การอุปมาพหุวัฒนธรรมที่เกิดจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เอามาต่อรวมกันเหมือนงาน Quilt ทุกชิ้นต่อกันแบบแยกจากกันไม่ได้ แต่ในแต่ละชิ้นยังคงมีความปัจเจก หมายความว่าไม่ใช่ทุกคนในพื้นที่จะมีค่านิยมและหลักการเหมือนกัน (Geo, 2012) ลักษณะเฉพาะของพหุวัฒนธรรมแบบผ้าต่อ จะสังเกตได้จากการที่กลุ่มคนที่อพยพจากพื้นที่เดิมไปยังพื้นที่ใหม่ แต่พวกเขายังคงพูดภาษาบ้านเกิด ไม่ได้เรียนรู้ภาษาของประเทศที่พวกเขาอาศัยอยู่ มีการค้าขายกับพวกเดียวกันเป็นหลัก และมีปฏิสัมพันธ์กันแทบทุกคน หากเข้าไปในย่านของพหุวัฒนธรรมแบบผ้าต่อ จะรู้สึกได้ว่าเหมือนอยู่ในอีกประเทศหนึ่ง เพราะสภาพแวดล้อม และบรรยากาศรอบตัวจะเป็นไปตามวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์นั้น ๆ

2.2.1.2 การกลืนกลายทางวัฒนธรรม ในพื้นที่ที่มีการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรม การกลืนกลายเป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้ เป็นกระบวนการที่เกิดจากกลุ่มวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันกลายเป็นวัฒนธรรมที่มีความคล้ายคลึงกัน การกลืนกลายมักถูกกล่าวถึงในแง่ของกลุ่มผู้อพยพชนกลุ่มน้อยที่เข้ามารับวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ และมีการกลืนกลายมีความคล้ายกันในแง่

ของค่านิยม อุดมการณ์ พฤติกรรม และการปฏิบัติ กระบวนการนี้สามารถบังคับหรือเกิดขึ้นเองได้ และสามารถเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว หรือค่อยเป็นค่อยไป (สถาพร ศรีสังข์, 2562)

การกลืนกลายสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายลักษณะ กลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ สามารถผสมผสานกันเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เป็นเนื้อเดียวกันได้ นี่คือแก่นแท้ของคำอุปมาของหม้อหลอม หนึ่งในลักษณะที่มักใช้เพื่ออธิบายลักษณะทางวัฒนธรรมของประเทศสหรัฐอเมริกา และในขณะที่การกลืนกลายมักถูกมองว่าเป็นกระบวนการเชิงเส้นตรงของการเปลี่ยนแปลงเมื่อเวลาผ่านไป สำหรับชนกลุ่มน้อยทางเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ หรือศาสนาบางกลุ่ม ซึ่งไม่ว่าจะด้วยวิธีใด กระบวนการกลืนกลายทางวัฒนธรรมจะส่งผลให้ผู้คนมีความเหมือนกันมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไป ผู้คนที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมต่างกันจะมีทัศนคติ ค่านิยม ความรู้สึก ความสนใจ มุมมอง และเป้าหมายเดียวกันมากขึ้น

การวิจัยทางชาติพันธุ์วิทยาที่เน้นใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีมุมมองทางทฤษฎีหลัก 3 ประการเกี่ยวกับการกลืนกลายทางวัฒนธรรม ดังนี้

1) การกลืนกลายเป็นกระบวนการเชิงเส้น โดยที่กลุ่มหนึ่งจะมีความคล้ายคลึงกันทางวัฒนธรรมกับอีกกลุ่มหนึ่งเมื่อเวลาผ่านไป ในผู้อพยพ เด็กแรกจะเติบโตขึ้นมาในสังคมที่แตกต่างจากพ่อแม่จะเกิดการซึมซับเอาวัฒนธรรมที่โดดเด่นเข้าไปในระดับหนึ่ง ถึงแม้ว่าภายในครอบครัวยังยึดมั่นในค่านิยมและการปฏิบัติบางอย่างของวัฒนธรรมดั้งเดิมก็ตาม ส่วนเด็กรุ่นที่ 2 โอกาสน้อยที่จะรักษาแง่มุมของวัฒนธรรมและภาษาดั้งเดิม และมีแนวโน้มที่จะมีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมส่วนใหญ่มากขึ้น นี่คือรูปแบบของการกลืนกลายทางวัฒนธรรมที่สามารถอธิบายได้ว่า "การทำให้เป็นอเมริกัน" ในสหรัฐอเมริกา เป็นทฤษฎีที่ว่าผู้อพยพถูก "กลืนกลาย" เข้าสู่สังคมที่ "หลอมละลาย" ได้อย่างไร

2) การกลืนกลายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่แตกต่างกันไปตามเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ และศาสนา อาจเป็นกระบวนการที่ราบรื่นและเป็นเส้นตรงสำหรับบางคน ในขณะที่สำหรับบางคน อาจถูกขัดขวางทางสังคมและบุคคล เช่น การเหยียดเชื้อชาติ ความหวาดกลัวต่างชาติ ลัทธิชาติพันธุ์ และอคติทางศาสนา การแบ่งแยกที่อยู่อาศัย การถูกขับไล่เนื่องจากการแต่งกายที่บ่งบอกศาสนา

3) การกลืนกลายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่แตกต่างกันไปตามสถานะทางเศรษฐกิจ เมื่อกลุ่มผู้อพยพถูกกีดกันทางเศรษฐกิจ พวกเขาจะถูกกีดกันทางสังคมจากสังคมกระแสหลัก เช่นเดียวกับกรณีของผู้อพยพที่ทำงานเป็นแรงงานรายวันหรือเป็นแรงงานเกษตรกรรม ด้วยวิธีนี้ฐานะทางเศรษฐกิจที่ตกต่ำสามารถส่งเสริมให้ผู้อพยพเข้ามารวมตัวกันและรักษาไว้ได้ ส่วนใหญ่เนื่องมาจากความต้องการแบ่งปันทรัพยากร เช่น ที่อยู่อาศัยและอาหาร เพื่อความอยู่รอด ในอีกด้านหนึ่ง ประชากรผู้อพยพชนชั้นกลาง หรือผู้มั่งคั่งจะสามารถเข้าถึงบ้าน สินค้าและบริการ ทรัพยากรทางการศึกษา และกิจกรรมยามว่างที่ส่งเสริมการกลืนกลายเข้าวัฒนธรรมกระแสหลัก

การชี้วัดการกลืนกลาย นักสังคมศาสตร์ได้ศึกษากระบวนการกลืนกลายโดยพิจารณาปัจจัยสำคัญ 4 ประการของชีวิต ในหมู่ผู้อพยพและชนกลุ่มน้อยทางเชื้อชาติ โดยมีข้อชี้วัด ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม การกระจายตัวทางภูมิศาสตร์ ความสำเร็จทางภาษา และอัตราการแต่งงานระหว่างกัน (Abramitzky, Boustan & Eriksson, 2017)

2.2.1.3 การผสมผสานทางวัฒนธรรม (Acculturation) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลหรือกลุ่มจากวัฒนธรรมหนึ่งเข้ามาสัมผัสและปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมอื่น เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบวัฒนธรรม พฤติกรรม และความเชื่ออันเป็นผลจากการติดต่อกับวัฒนธรรมอื่น วัฒนธรรมสามารถเกิดขึ้นได้หลายวิธี ได้แก่ การย้ายถิ่นฐาน การล่าอาณานิคม การค้า หรือโลกาภิวัตน์ และอาจส่งผลกระทบต่อทั้งวัฒนธรรมที่โดดเด่นและวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพล ผลที่เกิดจากปรากฏการณ์นี้อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมในสัดส่วนที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามแต่ละกลุ่มก็ยังคงดำรงชีวิตตามแบบอย่างวัฒนธรรมส่วนใหญ่ของตนอยู่ ไม่ได้ถูกทำให้ผสมกลมกลืนเข้าไปในอีกกลุ่มหนึ่งเสียทีเดียว แต่ถ้ามีระยะเวลายาวนานขึ้นก็อาจส่งผลกระทบต่อกันได้ โดยเป็นการส่งผลกระทบต่อฝ่ายเดียวหรือมีผลกระทบต่อกันทั้งสองฝ่ายก็ได้ นอกจากนี้ยังหมายถึงกระบวนการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมใหม่เช่นกัน (Nicki Lisa Cole, 2018)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม การนำการศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกัน ทั้งจากวัฒนธรรมพื้นที่ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมของตนเอง สามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจ และมีความเป็นไปได้ที่จะสามารถปรับตัวให้เข้าวัฒนธรรมของผู้อื่นหรือวัฒนธรรมในพื้นที่ได้ดี นอกจากนี้ยังสามารถช่วยในการลดการเกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมอีกด้วย เพราะขึ้นชื่อว่า “สังคม” ไม่ว่าจะอยู่ในระดับใดทุกคนจำเป็นต้องอยู่ร่วมกัน

2.2.2 แนวคิดด้านการอยู่ร่วมกัน การอยู่ร่วมกันในสังคมหากพิจารณาถึงรายละเอียดจะพบว่าถึงแม้ว่าจะเป็นคนที่มาจากชาติพันธุ์ ศาสนา และภาษาเดียวกัน ทุกคนล้วนมีความแตกต่างกัน ในพื้นที่แขวงหรือรัฐจีประกอบขึ้นจากกลุ่มคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ถึงแม้ว่าความเป็นชาติพันธุ์จะถูกผสมผสาน และกลืนกลาย เป็นคนที่ถูกเรียกรวมว่า “คนไทย” แต่การปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมในปัจจุบันเป็นการพบกันระหว่างคนดั้งเดิมกับคนใหม่ที่เข้ามาอยู่ และใช้พื้นที่ในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ การอยู่ร่วมกันย่อมมีความต้องการสันติ ความสงบสุข ความเข้าใจ ความเคารพต่อกัน เห็นคุณค่า และความสำคัญซึ่งกันและกัน แต่ในความแตกต่างก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความขัดแย้งหรือเกิดความไม่พอใจต่อกันได้ มนุษย์มีความจำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม จำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมนั้น มีทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ติดตัวมา และวัฒนธรรมอื่นๆในชุมชนที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เข้าใจ และเคารพในความแตกต่าง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข โดยมีวิธีแห่งการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนสมานฉันท์ ดังนี้

2.2.2.1 ตระหนักถึงความรับผิดชอบที่มีต่อโลก จากการรับรู้ว่าคุณคนอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกันทั้งหมด ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไม่ได้มีผู้รับผิดชอบเพียงบุคคลเดียว แต่เป็นความรับผิดชอบของทุกคนในฐานะผู้อยู่บนโลกใบเดียวกันทุกคน ในทุกปัญหาส่วนรวมต้องร่วมแก้ไข และดำเนินชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับการรักษาสิ่งแวดล้อมและสังคมเพื่อประโยชน์ของทุกคน

2.2.2.2 ความเท่าเทียม ให้ตระหนักถึงความเป็นคนที่ทุกคนควรได้รับปัจจัยพื้นฐานในชีวิตสิทธิต่าง ๆ รวมถึงการศึกษา และการยอมรับอย่างเท่าเทียมไม่แบ่งแยก

2.2.2.3 เคารพกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน คือ การปฏิบัติต่อกันภายใต้กฎระเบียบที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ด้วยความสงบสุข ไม่ก้าวล่วงต่อผู้อื่นอันจะนำความขัดแย้งให้เกิดขึ้นได้

2.2.2.4 การใช้วาจาแห่งความรักความเมตตา คือ คำพูดสามารถให้กำลังใจ หรือทำร้ายผู้อื่นได้ การไตร่ตรองให้ถี่ถ้วนก่อนจะกล่าวออกไป จึงสามารถป้องกันการสร้างความทุกข์ให้กับผู้อื่น

2.2.2.5 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีต่อกันและกัน มาจากความคิดที่ว่า ในสิ่งเดียวกันบางคนอาจจะชอบ บางคนไม่ชอบ หรือบางคนรู้สึกเฉย เช่น ในวันที่แดดออก คนที่ซีกผ้ารู้สึกชอบที่มีแดดจัดเพราะทำให้ผ้าแห้ง แต่คนที่ต้องทำงานกลางแดดจะรู้สึกร้อนไม่สบายตัว ส่วนคนที่ทำงานในห้องที่มีเครื่องปรับอากาศรู้สึกไม่ว่าแดดจะร้อนแค่ไหนก็ไม่ส่งผลกระทบ ดังนั้น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะนำไปสู่ความเข้าใจ และยอมรับซึ่งกันและกัน

2.2.2.6 การยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น การไม่บังคับข่มขู่ให้ผู้อื่นคิดตามเรา และมีการตัดสินใจร่วมกัน คือ ในสังคมที่มีคนอยู่ร่วมกัน การตัดสินใจในบางเรื่องจะมีคนที่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วย ผู้มีอำนาจตัดสินใจต้องพิจารณาประเด็นนี้อย่างลึกซึ้ง เพราะอาจนำพาปัญหาการแบ่งแยกมาสู่สังคมได้ (ประชาไท, 2551)

สรุปได้ว่า แนวคิดทางพหุวัฒนธรรม การผสมผสาน และการกลืนกลายทางวัฒนธรรม ผลของการศึกษานำไปสู่การสร้างกระบวนการอยู่ร่วมกันในสังคมที่ประกอบไปด้วยการตระหนักถึงความรับผิดชอบร่วมกันที่มีต่อสังคมทุกระดับทั้งสังคมขนาดย่อยจนถึงสังคมโลก มีความเข้าใจ ยอมรับและเคารพซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมตั้งแต่ปัจจัยพื้นฐานจนถึงความคิดปัจเจกบุคคล เพราะคนทุกคนในสังคมยังจำเป็นต้องอยู่ร่วมกันและพึ่งพาอาศัยกันในการดำรงชีวิต

2.2.3 ทฤษฎีการพึ่งพาอาศัยกัน (Interdependence Theory) ทฤษฎีการพึ่งพาซึ่งกันและกัน เป็นกรอบทางจิตวิทยาสังคมที่อธิบายพลวัตของความสัมพันธ์โดยมุ่งเน้นไปที่การเชื่อมโยงระหว่างบุคคล ทฤษฎีการพึ่งพาซึ่งกันและกันได้รับการพัฒนาโดยนักจิตวิทยาสังคม Harold Kelley และ John Thibaut ในช่วงทศวรรษปี 1950 และ 1960 เป็นหลัก โดยเสนอว่าผลลัพธ์ที่ผู้คนประสบในความสัมพันธ์นั้น ถูกกำหนดโดยวิธี “พึ่งพาซึ่งกันและกัน” โดยการพึ่งพาซึ่งกันและกันในความสัมพันธ์เกิดขึ้นจากสามสิ่ง ดังนี้

2.2.3.1 การพึ่งพาซึ่งกันและกันด้วยประโยชน์ที่ได้รับ หมายถึง ขอบเขตที่ประโยชน์ของแต่ละฝ่ายได้รับอิทธิพลจากกันและกัน

2.2.3.2 กระบวนการพึ่งพาซึ่งกันและกัน หมายถึง วิธีการของแต่ละฝ่ายส่งผลกระทบต่อกันและกัน ซึ่งเกิดจากการประสานงาน และความร่วมมือกัน

2.2.3.3 การพึ่งพาซึ่งกันและกันของอัตลักษณ์ หมายถึง ขอบเขตที่แต่ละบุคคลกำหนดสถานะ หน้าที่ ของตนเอง หรือหมายถึงอาชีพ เช่น ผู้นำศาสนากับชุมชน แม่ค้ากับลูกค้า คนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสังคมเข้าด้วยการพึ่งพาซึ่งกันและกัน (Caryl E. Rusbult and Paul A. M. Van Lange, 2012)

สรุปว่า ทฤษฎีการพึ่งพาอาศัยกันมีอิทธิพลในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ประเภทต่าง ๆ รวมถึงความสัมพันธ์แบบมิตรภาพ และความสัมพันธ์ในการทำงาน เป็นกรอบสำหรับการทำความเข้าใจว่าแต่ละบุคคลจะมีส่วนร่วมของตนกับผู้อื่นอย่างไร โดยอาศัยการพึ่งพาอาศัยกัน และการเชื่อมโยงโครงข่ายในการทำงานหรือดำรงชีวิต

2.2.4 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Theories of Participation) ทฤษฎีการมีส่วนร่วม ครอบคลุมกรอบการทำงานและมุมมองต่าง ๆ ที่ใช้ทำความเข้าใจและอธิบายว่าเหตุใดบุคคล กลุ่ม หรือชุมชนจึงมีส่วนร่วมกันทำงานในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่รู้โดยมีปัจจัยที่คนหรือชุมชนจะเข้าไปมีส่วนร่วมดังนี้

2.2.4.1 การเลือกเหตุผล หมายถึง บุคคล ชุมชน หรือสังคม จะตัดสินใจเข้าไปมีส่วนร่วมโดยอาศัยการคำนวณต้นทุนและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องอย่างมีเหตุผล โดยผู้คนมีแนวโน้มที่จะเข้าร่วมมากขึ้นหากมีแนวโน้มว่าจะได้รับผลประโยชน์มากกว่าต้นทุน

2.2.4.2 ทรัพยากร หมายถึง บทบาทหน้าที่ของทรัพยากร เช่น เวลา เงิน และการสนับสนุนจากองค์กร ในการกำหนดการมีส่วนร่วม โดยบุคคลและกลุ่มคนมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นในการเข้าร่วม

2.2.4.3 โอกาสทางการเมือง หมายถึง บทบาทของโอกาสทางการเมือง อิทธิพล หรืออำนาจที่จะได้รับเมื่อเกิดการมีส่วนร่วมกับงานเพื่อส่วนรวมบางอย่าง

2.2.4.4 ทุนทางสังคม หมายถึง เครือข่ายความสัมพันธ์ และบรรทัดฐานทางสังคมที่เอื้อต่อการกระทำบางอย่าง โดยบุคคลมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่ออยู่ในเครือข่ายทางสังคมที่ให้การสนับสนุนสิ่งที่ต้องการ

2.2.4.5 จิตอาสาและหน้าที่พลเมือง หมายถึง การมีส่วนร่วมที่เกิดจากการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม การช่วยเหลือเกื้อกูล หน้าที่ หรือความรับผิดชอบของพลเมือง โดย ผู้คนมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อเชื่อว่าการมีส่วนร่วมนั้นเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม และเป็นหน้าที่ของพลเมือง

2.2.4.6 จิตวิทยา หมายถึง ปัจจัยระดับบุคคล เช่น ทักษะคิด ความเชื่อ และแรงจูงใจ ที่หล่อหลอมการมีส่วนร่วม เช่น ทฤษฎีการกระทำที่มีเหตุผลเสนอแนะว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นเมื่อพวกเขาเชื่อว่าการกระทำของตนจะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ (Matthew Rahaim, 2019)

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการมีส่วนร่วมใช้เพื่อทำความเข้าใจและอธิบายรูปแบบการมีส่วนร่วมไม่เฉพาะทางการเมือง แต่ยังสามารถนำไปใช้กับการมีส่วนร่วมในรูปแบบอื่น ๆ ได้ เช่น การมีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวทางสังคม องค์กรชุมชน หรือสมาคมอาสาสมัคร เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนชุมชนหรือสังคมให้เกิดการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ศึกษาที่ประกอบไปด้วยคนเก่าดั้งเดิม และคนใหม่จำนวนมากที่อยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา การสร้างความร่วมมือระหว่างกันจะส่งผลให้เกิดการรักษาวัฒนธรรม ลดปัญหาการอยู่ร่วมกัน และตรงตามปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2.2.5 ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เนื่องจากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาตั้งอยู่ในแขวงที่เจริญรุ่งเรืองและแวดล้อมไปด้วยชุมชนทุกด้าน รวมถึงคนใหม่ในพื้นที่ที่อยู่ในมหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ ผลกระทบทั้งดีและไม่ดีที่เกิดขึ้นในพื้นที่มักอยู่บริเวณโดยรอบของมหาวิทยาลัย ซึ่งเกิดจากการขาดการรับรู้ข้อมูลและกิจกรรมที่สร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันกับชุมชนและวัฒนธรรมในพื้นที่ โดยทางมหาวิทยาลัยมีการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายชุมชน ได้แก่ การเชิญผู้นำชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมวันคล้ายวันพิราลัยสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) กิจกรรมวันปีใหม่ และกิจกรรมที่ให้นักศึกษาเข้าร่วมกับศาสนสถาน ได้แก่ แท่นเทียนเข้าพรรษา ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สามารถสร้างการรับรู้วัฒนธรรม และสร้างสัมพันธ์ในพื้นที่ได้ในระดับผู้นำกับผู้นำ และกับนักศึกษาที่วันสำคัญทางศาสนา แต่ยังคงขาดการสร้างความเข้าใจที่แท้จริง ในขณะที่ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยามุ่งเน้นไปที่การพัฒนาท้องถิ่นทั้งสิ้น ดังนี้

2.2.5.1 ปรัชญามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เป็นสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่มีคุณภาพได้มาตรฐานสากล

2.2.5.2 ปรัชญาการศึกษา บัณฑิตที่มีคุณภาพสามารถดำเนินการด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างนวัตกรรม และการนำศักยภาพที่โดดเด่นของศาสตร์สาขาต่าง ๆ ร่วมกับภาคีเครือข่ายทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล ให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน มีคุณภาพ ได้มาตรฐานสากล

2.2.5.3 เอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย เชี่ยวชาญในศาสตร์ ภาษา ศิลปวัฒนธรรมและการนำองค์ความรู้สู่การพัฒนาท้องถิ่นเข้มแข็งและยั่งยืน

2.2.5.4 วิสัยทัศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยามุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เป็นเลิศด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอน การบูรณาการองค์ความรู้ นวัตกรรม และ ศักยภาพที่โดดเด่นของมหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้เกิดความเข้มแข็งและยั่งยืน (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2565)

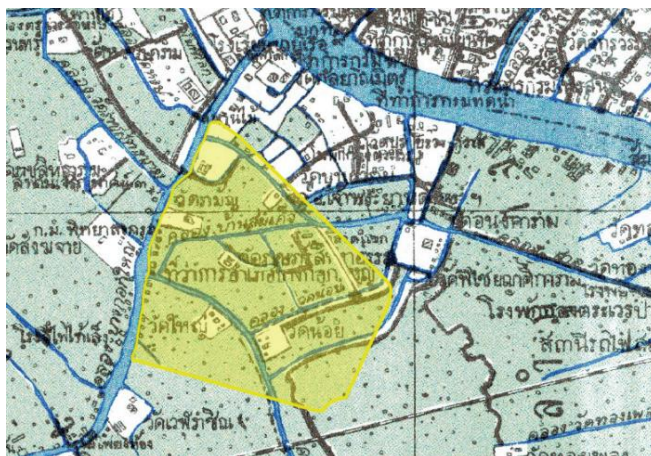
สรุปได้ว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มุ่งผลิตบัณฑิตเพื่อการพัฒนาชุมชน และท้องถิ่น หากมีการเสริมสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และบริบทของพื้นที่แขวงหิรัญรูจีทั้งทางด้านกายภาพและวัฒนธรรมซึ่งอยู่ล้อมรอบมหาวิทยาลัย จะสามารถบรรลุเป้าหมายตามปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัยที่ตั้งไว้ได้

2.3 บริบทพื้นที่แขวงหิรัญรูจี

แขวงหิรัญรูจี เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร แต่เดิมเนื่องจากลักษณะทางกายภาพมีคลองไหลผ่านเหมาะสมกับการตั้งบ้านเรือน สันนิษฐานว่ามีคนอาศัยอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่สมัยก่อนกรุงธนบุรีเป็นราชธานี ต่อมาเมื่อสิ้นกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้รวบรวมไพร่พลย้ายถิ่นฐานเพื่อก่อตั้งราชธานีใหม่เป็นกรุงธนบุรีในปี พ.ศ. 2310 พื้นที่ในฝั่งธนบุรีประกอบไปด้วยคูคลองเป็นจำนวนมาก มีทั้งคลองตามธรรมชาติ และคลองที่ขุดขึ้นเพื่อการสัญจร และการใช้ทำการเกษตร ปัจจุบันแขวงหิรัญรูจีประกอบไปด้วย 9 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนศรีภูมิ ชุมชนบางไส้ไก่บ้านสมเด็จ ชุมชนหิรัญรูจี ชุมชนสามัคคีศรีสุพรรณ ชุมชนมัธยมบ้านสมเด็จ ชุมชนวัดใหญ่ศรีสุพรรณ ชุมชนประสานมิตร ชุมชนสี่แยกบ้านแขก และชุมชนวัดประดิษฐาราม

2.3.1 ลักษณะของพื้นที่

พื้นที่ แขวง หิรัญ รูจี ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเขตธนบุรี มีอาณาเขตติดต่อกับแขวงอื่น ดังนี้ ทิศเหนือ ติดต่อกับแขวงวัดกัลยาณ์ มีถนนอิสรภาพเป็นเส้นแบ่งเขต ทิศตะวันออก ติดต่อกับแขวงสมเด็จเจ้าพระยา มีถนนประชาธิปไตยเป็นเส้นแบ่งเขต ทิศใต้ ติดต่อกับแขวงบางยี่เรือ มีถนนบริเวณรอบวงเวียนใหญ่ และถนนอินทรพิทักษ์เป็นเส้นแบ่งเขต ในส่วนของตัวพื้นที่ทิศตะวันตก ติดต่อกับแขวงวัดท่าพระ มีคลองบางกอกใหญ่เป็นเส้นแบ่งเขตทิศเหนือจรด ถนนอิสรภาพ ทิศใต้ จรด ถนนอินทรพิทักษ์ ทิศตะวันออก จรด ถนนประชาธิปไตย ทิศตะวันตกจรด คลองบางกอกใหญ่ แขวงหิรัญรูจีมีเนื้อที่ 0.691 ตารางกิโลเมตร ในอดีตเดิมเป็นพื้นที่ทำการเกษตร ประชากรส่วนใหญ่มีอาชีพทำสวนผัก และผลไม้ เนื่องจากดินในแถบนี้เป็นดินสามเหลี่ยมปากแม่น้ำ มีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะต่อการทำสวน เช่น เงาะ มังคุด ลิ้นจี่ มะพร้าว หนาก พุท เป็นต้น ในปัจจุบันไม่เหลือการทำเกษตรในพื้นที่อีกแล้ว เนื่องจากความเจริญจากการพัฒนาเมือง ทำให้พื้นที่หิรัญรูจีกลายเป็นชุมชนขยาย มีอาคารขนาดใหญ่ หอพัก บ้านเรือนและอาคารพาณิชย์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4 แผนที่บริเวณแขวงหิรัญรูจีพื้นที่สวนในอดีตปี พ.ศ. 2453

หมายเหตุ : แผนที่ฝั่งธนบุรี โดย กองบัญชาการทหารสูงสุด

ขณะที่บริเวณแขวงหิรัญรูจียังไม่มีสะพานสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และถนนตัดผ่าน ยังคงใช้การสัญจรทางน้ำเป็นหลักเป็นพื้นที่เกษตรกรรม มีบ้านเรือน และมีวังเจ้านายอยู่ บริเวณริมคลองบางกอกใหญ่ การคมนาคมที่ทันสมัยที่สุดในยุคนั้นคือ รถไฟสายแม่กลอง จากสถานีปากคลองสาน - มหาชัย การเดินทางผ่านจังหวัดสมุทรสาคร สิ้นสุดที่จังหวัดสมุทรสงคราม ต่อมาได้เปลี่ยนเป็นสถานีรถไฟวงเวียนใหญ่ ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านคมนาคมในพื้นที่เป็นครั้งแรก ทำให้การค้าขาย และการอยู่อาศัยบริเวณโดยรอบสถานีรถไฟมีการขยายตัวขึ้นจนส่งผลต่อพื้นที่หิรัญรูจีที่เป็นพื้นที่ใกล้เคียง

จากหลักฐานแผนที่ปี พ.ศ. 2500 หลังการสร้างสะพานสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และถนน 3 สาย มีสถานที่สำคัญคือ อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช การคมนาคมที่เชื่อมต่อพระนครเข้ากับฝั่งธนบุรี ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในพื้นที่ จากพื้นที่การเกษตร ที่อยู่อาศัย ตลาด เปลี่ยนสภาพกลายเป็นตึกแถว อาคาร และคนจำนวนมากย้ายเข้ามาอยู่อาศัยในพื้นที่ หากพิจารณาจากแผนที่ในปี พ.ศ. 2500 บริเวณสีเขียว (ส่วนหนึ่งของแขวงหิรัญรูจี) และพื้นที่ละแวกวงเวียนใหญ่ จะเห็นว่าเปลี่ยนสภาพจากสวน เป็นอาคารจำนวนมาก หลังจากการสร้างสะพาน และตัดถนน การสัญจรทางน้ำถูกลดความสำคัญลง แต่ยังคงใช้เส้นทางน้ำสัญจรได้ภายในพื้นที่ นับได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีความเจริญในย่านวงเวียนใหญ่อยู่ในจุดสูงสุด กลายเป็นศูนย์กลางด้านเศรษฐกิจในฝั่งธนบุรี



ภาพที่ 5 แผนที่แขวงหิรัญรุจี และบริเวณใกล้เคียงในอดีต พ.ศ.2500

หมายเหตุ : วงเวียนใหญ่ พ.ศ. 2500 โดย เขตธนบุรี

เมื่อผ่านช่วงวิกฤตการณ์การเงินเอเชีย หรือที่เรียกกันว่า “วิกฤตการณ์ต้มยำกุ้งใน” ปี พ.ศ. 2540 ในพื้นที่นี้ก็เกิดผลกระทบเช่นกัน หลังจากผ่านจุดสูงสุดมาแล้ว พืชเศรษฐกิจค่อยๆทำให้พื้นที่นี้ ถดถอยลง ธุรกิจหลายแห่งปิดกิจการ แต่ที่พักอาศัยยังคงมีการปรับเปลี่ยน และมีการสร้างใหม่อยู่ตลอดเวลา จนกระทั่งได้มีการสร้างสถานีรถไฟฟ้าวงเวียนใหญ่ การเปลี่ยนแปลงครั้งใหม่ในพื้นที่ก็ได้เริ่มขึ้น การคมนาคมรูปแบบใหม่ในพื้นที่นำพาการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจให้กลับฟื้นคืนขึ้นมา แต่ไม่ได้คึกคักเท่าในอดีต พ.ศ. 2552 เมื่อการสร้างสถานีรถไฟฟ้าสำเร็จ อาคารขนาดใหญ่ อาคารที่เกี่ยวข้องกับที่พักอาศัยก็เริ่มเกิดขึ้นในพื้นที่ ต่อมา มีการสร้างสถานีรถไฟฟ้าบริเวณใกล้เคียงทำให้ปัจจุบันสภาพพื้นที่แขวงหิรัญรุจี ค่อนข้างแออัด มีทั้งอาคารพาณิชย์ คอนโดมิเนียม ตึกแถว โบราณ บ้านคน ห้องแถว และหอพัก



ภาพที่ 6 ภาพถ่ายทางอากาศแขวงหิรัญรุจีในปัจจุบัน

หมายเหตุ : แขวงหิรัญรุจี โดย <http://google.com/map>

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าพื้นที่แขวงหิรัญรุจีมีลักษณะเป็นพื้นที่เมืองแบบพลวัต อยู่ในจุดศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของฝั่งธนบุรี ยังคงหลงเหลือบริบททางวัฒนธรรมดั้งเดิมของกลุ่มคนที่เป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมของพื้นที่ แต่มีความเจือจางตามกาลเวลา และด้วยการเข้ามาของกลุ่มผู้อยู่อาศัยใหม่ที่อพยพเข้ามาอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมส่งผลต่อรูปแบบการอยู่ร่วมกัน กระทั่งวิถีชีวิต และพฤติกรรมวัฒนธรรมในพื้นที่

2.3.2 พฤติกรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี ด้วยต้นทางของการเป็นพื้นที่แขวงหิรัญรุจีเกิดจากการอพยพย้ายถิ่นฐานของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ทำให้พื้นที่นี้เป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากที่สุดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มคน 5 ชาติพันธุ์จากอดีต และคนใหม่

2.3.2.1 กลุ่มคน กลุ่มคนดั้งเดิมในพื้นที่ จากอดีตเป็นการอพยพเข้ามาในแบบกลุ่มชาติพันธุ์ การปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมในอดีตจึงเป็นความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละชาติพันธุ์ เมื่ออยู่ร่วมกันมามากกว่า 200 ปี เป็นสิ่งที่ทำให้พื้นที่แห่งนี้มีความน่าสนใจในมิติของวิถีวัฒนธรรม ในปัจจุบันความเป็นชาติพันธุ์ถูกผสมผสาน กลืนกลาย เนื่องจากระยะเวลา และความคล้ายคลึงกันของวัฒนธรรม ทำให้ภาพรวมของคนในพื้นที่กลายเป็นคนไทยไปแล้วทั้งหมด เมื่อมีการอพยพเข้ามาของกลุ่มคนใหม่เข้ามาอยู่ร่วมในชุมชน ปัจจุบันจึงเป็นการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมแบบคนใหม่กับคนดั้งเดิม กลุ่มคนในพื้นที่มีดังนี้

1) **คนไทย** เป็นกลุ่มคนดั้งเดิมที่อยู่ในพื้นที่มาตั้งแต่สมัยอยุธยา และมีการอพยพโยกย้ายเข้ามาในพื้นที่เป็นระยะ โดยมีการบันทึกเอาไว้ครั้งแรก คือ การอพยพเข้ามาพร้อมกับคนจีนช่วงหลังสิ้นกรุงศรีอยุธยาพร้อมกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

2) **คนจีน** เป็นกลุ่มที่อพยพเข้ามาในพื้นที่ช่วงหลังสิ้นกรุงศรีอยุธยาพร้อมกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และมีการบันทึกการอพยพของชาวจีนอีกครั้งในช่วงปี พ.ศ.2394 – พ.ศ.2411 หรือตรงกับในสมัยรัชการที่ 4 เป็นชาวจีนไหหลำ แต่จิว และจีนแคะ อาศัยอยู่บริเวณวัดมอญ หรือวัดประดิษฐารามในปัจจุบัน และในหลังจากนั้นมีการอพยพเข้ามาของชาวจีนเข้ามาในพื้นที่แบบกระจายตัว และมักอาศัยอยู่บริเวณกรอบนอกของพื้นที่ชุมชนที่ติดกับถนนใหญ่ ตลาด และพื้นที่ธุรกิจ

3) **คนลาว** ปรากฏหลักฐานการอพยพเข้ามาหลายครั้ง เริ่มจากเจ้านันทเสนและพระเจ้าอินทวงศ์ พระราชโอรสในพระเจ้าสิริบุญสารผู้ครองนครเวียงจันทน์ ได้ถูกนำมาเป็นองค์ประกันพร้อมประชาชนชาวลาว โดยเมื่อมาถึงแล้วสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งถิ่นฐานหลายแห่งในพระนคร รวมถึงริมคลองบางไส้ไก่ คือ บ้านลาว (หรือหมู่บ้านลาวบางไส้ไก่ในปัจจุบัน) ต่อมาสมัย รัชกาลที่ 3 มีการปราบสมเด็จพระเจ้าอนุวงศ์แห่งเวียงจันทน์ จึงได้มีการยกครัวมาอีกครั้งโดยมีการกระจายตัวไปในหลายแห่ง และหนึ่งในนั้นเป็นหมู่บ้านลาวบางไส้ไก่ โดยในอดีตนั้น

ชาวลาวมีหน้าที่ขุดคลอง “คลองลัดบ้านลาวสีภูม” และ “คลองสวนลาว” ต่อมามีการสร้างวัดขึ้น คือ วัดบางไส้ไก่ (กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม, 2566) ชาวลาวที่อพยพมาฝีมือในการทำเครื่องดนตรี ประเภทขลุ่ยและแคน จึงทำขึ้นเพื่อเล่นคลายความคิดถึงบ้านเกิดเมืองนอน ต่อมากลายเป็นอาชีพที่สร้างชื่อเสียงให้กับชุมชนจนถึงปัจจุบัน

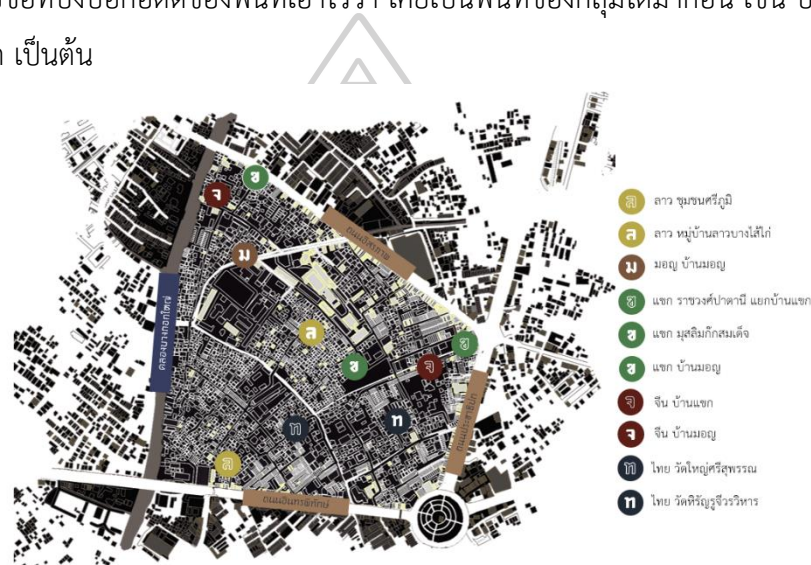
4) คนมอญ เป็นคนมอญที่มาจากเมืองทวายและเมืองมะริด อพยพเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 4 ด้วยเหตุของภัยสงคราม โดยอาศัยอยู่บริเวณ “บ้านมอญ” ริมคลองบางกอกใหญ่ในปัจจุบันคือบริเวณวัดประดิษฐาราม (วัดมอญ) ใกล้มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี ชาวมอญเหล่านี้มีความสามารถทางการเดินเรือจึงเข้ามารับราชการเป็นฝีพายเรือหลวงซึ่งมีโรงเรือเรือหลวงอยู่บริเวณนี้ด้วยเช่นกัน กองเรือหลวงอยู่ในบังคับบัญชาของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ ต่อมาชาวมอญกลุ่มนี้ได้สร้างวัดประดิษฐารามแต่เดิมเรียกว่า วัดรามัญ (พระมหาชาติ คำรัตน์ (ปัญญาวโร), 2550)

5) คนแขก “แขก” ในพื้นที่แขวงหิรัญรูจี หมายถึง แขกมลายู แขกมุสลิม ได้เข้ามาอยู่ในพื้นที่ในช่วงรัชกาลที่ 1 สมเด็จพระราชวังบรมมหาสุรสิงหนาทเสด็จไปปราบหัวเมืองปัตตานี เมื่อ พ.ศ. 2329 ซึ่งเป็นผลมาจากการรบต่อเนื่องมาจากครั้งกรุงธนบุรีเป็นช่วงเวลาของการกอบกู้บ้านเมืองให้สามารถควบคุมหัวเมืองต่าง ๆ ได้ดังเดิม จึงจัดการแบ่งแยกออกเป็น 7 หัวเมืองและได้นำเอาเชื้อพระวงศ์ปัตตานีและกวาดต้อนครัวจากเมืองปัตตานีมาพร้อมปืนใหญ่พญาตานี เชื้อพระวงศ์ชาวปัตตานีตั้งรกรากอยู่ที่แถบสี่แยกบ้านแขกฝั่งธนบุรี ไม่ไกลนักกับแถบกลุ่มชุมชนชาวมุสลิมที่เป็นชุมชนนางเดิมจากกรุงศรีอยุธยาและเป็นชุมชนผู้ใหญ่ ต่อมาในปี พ.ศ. 2404 สมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และพระเจ้าลูกยาเธอกรมหลวงวิษณุรธาภิธาน มีรับสั่งจากสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวให้เดินทางไปตั้งที่สิงคโปร์เพื่อศึกษาการพัฒนาบ้านเมือง และนำประโยชน์ที่ได้เรียนรู้มาพัฒนาพระนคร จึงได้รวบรวมพี่น้องชาวมุสลิมเชื้อสายมลายูจากสตูล และปัตตานี ประกอบด้วยช่างฝีมือด้านการก่อสร้าง ผู้นำศาสนา และทายาทเจ้าเมืองปัตตานีเพื่อช่วยงานตามพระประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยมอบที่ดินบริเวณด้านหลัมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาในปัจจุบัน ให้เป็นที่อยู่อาศัยและศาสนสถานเพื่อประกอบพิธีทางศาสนาอิสลามผู้คนจึงเรียกพี่น้องมุสลิมว่า “ก๊ก สมเด็จ” หรือ “มุสลิมบ้านสมเด็จ” หรือ “บ้านแขก”

6) กลุ่มคนใหม่ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มคนชาติอื่น ๆ เข้ามาในพื้นที่ คือ คนอินเดีย แต่ไม่ได้อยู่เป็นจำนวนมากจนเป็นหมู่บ้านหรือมีศาสนสถานเหมือนกลุ่มอื่นเนื่องจากเข้ามาในช่วงหลังที่เริ่มมีจำนวนคนในพื้นที่มากแล้ว และส่วนหนึ่งได้ย้ายออกไปอยู่บริเวณพาหุรัด คลองสานท่าดินแดง และบริเวณอื่นที่มีกลุ่มคนอินเดียอาศัยอยู่ แต่กลุ่มคนใหม่ที่มีความสำคัญและส่งผลกระทบต่อพื้นที่ทั้งทางกายภาพสังคม และวัฒนธรรม เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ใหญ่ที่สุดในพื้นที่ คือ กลุ่มนักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่มาจากต่างจังหวัดหรือพื้นที่ไกลจากแขวง

หิรัญรูจี ที่ส่วนหนึ่งเป็นประชากรแฝงที่เข้ามาใช้พื้นที่แต่ไม่ได้อยู่อาศัย โดยในปัจจุบันเฉพาะนักศึกษา มีจำนวนอยู่ที่ประมาณ 13,500 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2566)

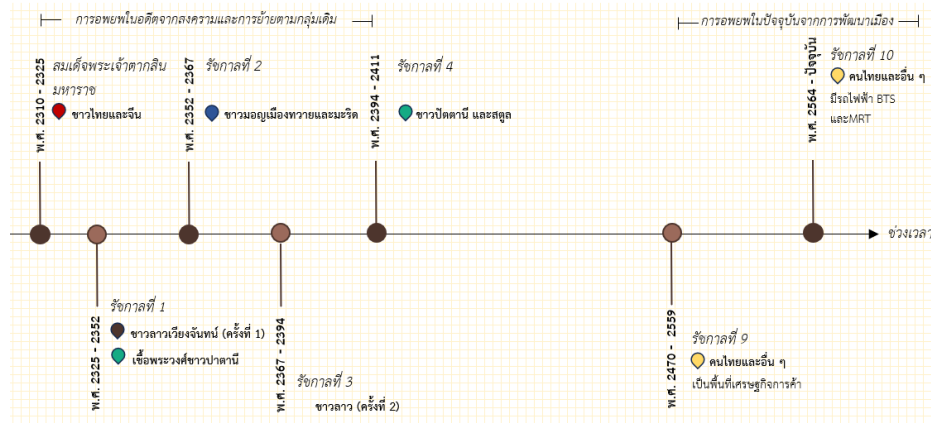
จากการศึกษาพบว่า การตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนของกลุ่มชาติพันธุ์ในอดีต ได้ถูกกำหนดจาก เขตวัด หรือศาสนสถานเป็นที่ตั้ง ย่านไหนเป็นคนชาติพันธุ์ใด ก็จะใช้วัดเป็นตัวบ่งบอก ในปัจจุบัน ไม่ได้อยู่กันตามกลุ่มดั้งเดิมเหมือนในอดีต ด้วยระยะเวลาที่อยู่ร่วมกันมานานกว่า 200 ปี มีทั้งการอพยพโยกย้ายเข้าออก ทำให้รูปแบบการอยู่อาศัยเป็นแบบผสมปะปนกันไม่ได้แบ่งเป็นกลุ่มอีกต่อไป แต่ยังคงเหลือชื่อที่บ่งบอกอดีตของพื้นที่เอาไว้ว่า เคยเป็นพื้นที่ของกลุ่มใดมาก่อน เช่น บ้านมอญ บ้านลาว บ้านแขก เป็นต้น



ภาพที่ 7 ตำแหน่งการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนของกลุ่มคน

หมายเหตุ : จาก “การสร้างสรรคศิลปะสื่อผสม แแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร” โดย อารยา วาตะ วารสารที่ทัศน์วัฒนธรรม, 22(2), 130-147.

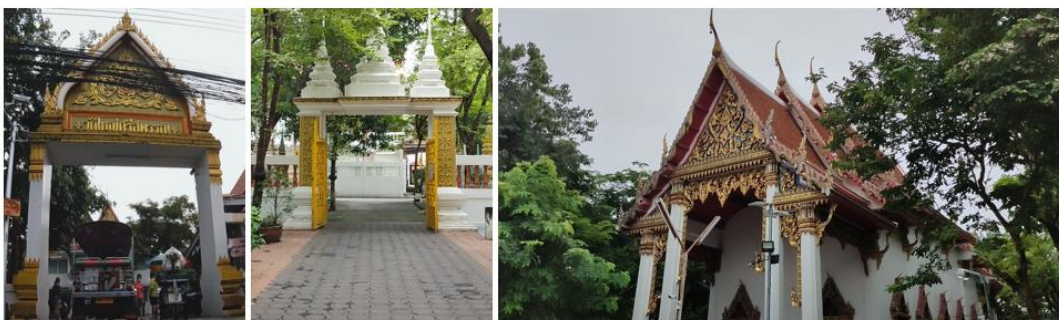
สรุปได้ว่า พื้นที่แขวงหิรัญรูจี เป็นพื้นที่พลวัตมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเป็นที่อยู่อาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลายที่อพยพมาตั้งแต่สมัยกรุงธนบุรี บางชาติพันธุ์เข้ามาหลายช่วงเวลาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งสมัยรัชกาลที่ 4 กลุ่มที่เข้ามาเป็นกลุ่มสุดท้าย คือ แขกมลายูทำให้พื้นที่แขวงหิรัญรูจีเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมที่มีส่วนประกอบของความหลากหลายทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อ หลังจากนั้นยังคงมีการอพยพเข้ามาของคนกลุ่มใหม่ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการขยายตัวทางการคมนาคม และเศรษฐกิจ โดยกลุ่มคนเหล่านี้เป็นคนไทยที่มาจากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ โดยมีเป้าหมายในการใช้พื้นที่เพื่อการอยู่อาศัยที่เอื้อต่อการทำงาน และการศึกษาเป็นหลัก



ภาพที่ 8 ช่วงเวลาการอพยพเข้ามาในพื้นที่แขวงหิรัญรูจี

2.3.2.2 ความเชื่อ ในชุมชนที่มีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรมที่เกิดจากการอพยพโยกย้ายถิ่นฐานกันมาเป็นกลุ่มก้อน และมีการรวมตัวเพิ่มจำนวนขึ้นตามระยะเวลา ก่อให้เกิดศาสนสถาน และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่ออันเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ โดยในแขวงหิรัญรูจินั้นพบศาสนสถาน ดังนี้

1) **วัดใหญ่ศรีสุพรรณ** เป็นวัดที่ชาวบ้านเรียกกันว่า "วัดใหญ่" เป็นวัดไทยพุทธที่สร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายราวปี พ.ศ. 2290 จากคนที่มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนาตระกูลหนึ่งซึ่งไม่ปรากฏชื่อ โดยสันนิษฐานว่าเป็นวัดที่สร้างโดยคนผู้เป็นพี่ (สันนิษฐานว่าเป็นพี่ของเจ้าขรัวเงิน พระชนกของพระราชาธิในรัชกาลที่ 2 ซึ่งเป็นผู้สร้างวัดน้อย หรือวัดหิรัญรูจีวรวิหาร) ในอดีต พบว่าเดิมวัดใหญ่ศรีสุพรรณสร้างอยู่ติดกับคลองบางกอกใหญ่ แต่ต่อมาเกิดการเปลี่ยนแปลงของตลิ่งที่เกิดการกัดเซาะจากอีกฝั่งเกิดเป็นตะกอนดิน ทำให้ปัจจุบันวัดไม่ได้อยู่ติดกับคลอง มีการบูรณะปฏิสังขรณ์ เริ่มในปี พ.ศ. 2498 วัดใหญ่ศรีสุพรรณได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมาประมาณปี พ.ศ. 2298 (เขมชาติ ชนะไพร, 2566)



ภาพที่ 9 วัดใหญ่ศรีสุพรรณ

2) **วัดหิริญฺจิวรวิหาร** หรือวัดน้อย เป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ชนิดวรวิหาร สังกัดคณะสงฆ์ฝ่ายมหานิกาย เดิมชื่อวัดน้อย สร้างขึ้นในสมัยธนบุรีเมื่อ พ.ศ. 2321 โดยเจ้าขรัวเงิน พระบิดาของสมเด็จพระศรีสุริเยนทราบรมราชินี (สมเด็จพระเจ้าฟ้าบุญรอด) พระอัครมเหสีใน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยรัชกาลที่ 2 และเชื่อกันว่าวัดน้อยเป็นวัดที่สร้างคู่กันกับวัดใหญ่ (วัดใหญ่ศรีสุพรรณ) แต่เดิมวัดน้อยอยู่ใกล้คลองบางกอกใหญ่มากกว่าปัจจุบัน แต่เนื่องจาก กระแสน้ำไหลกัดเซาะตลิ่งบางตอนและพาดินตะกอนมาทับถม ทำให้ลำคลองบางช่วงเปลี่ยนแปลงไป เป็นผลให้ที่ตั้งของวัดน้อยอยู่ห่างจากคลองบางกอกใหญ่มากขึ้นกว่าในอดีต ดังปรากฏในบันทึกจดหมายเหตุที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 ทรงบรรยายถึงพื้นที่ริมคลองบางกอกใหญ่ว่า “อย่างหนึ่งให้สังเกตด้วยวัด วัดเรียงไปตามข้างดอนแต่ปากคลองไปจนจดวัดสังกระจายก็ฝั่งกะตี่จีน ไม่มีวัดเพราะเป็นแม่น้ำเก่า คือวัดดอกไม้ วัดใหญ่ วัดน้อยบางไส้ไก่ วัดเหล่านี้บนฝั่งแม่น้ำโบราณ” ในสมัยของรัชกาลที่ 4 โปรดเกล้าฯ ให้พระยาสิทธิราช เดโชไชย (แก้ว) เป็นแม่กองบูรณะวัดแห่งนี้ ต่อมาพระยาอนุชิต (สันนิษฐานว่า คือ พระยาอนุชิตชาญไชย (อุ่น) หนึ่งในตุลาการซึ่งรัชกาลที่ 4) มีศรัทธาสั่งสร้างอุโบสถใหม่ แล้วถวายเป็นพระอารามหลวง จึงได้รับพระราชทานนามว่า วัดหิริญฺจิวร ซึ่งมีความหมายว่า “เงิน” ตามนามของเจ้าขรัวเงิน พระอัยกา และโปรดเกล้าฯ ให้หล่อพระพุทธรูปปางมารวิชัยด้วยเงินทั้งองค์ ประดิษฐานเป็นพระประธานในพระอุโบสถ เพื่อเป็นพระพุทธรูปประจำวัดสันนิษฐานว่า ภายหลังทางวัดได้ทำการพอกปูนปั้นทับองค์พระพุทธรูปเงินและลงรักปิดทองดังที่ปรากฏในปัจจุบัน (สำนักงานเขตธนบุรี, 2548)



ภาพที่ 10 วัดหิริญฺจิวรวิหาร

3) **สำนักสงฆ์สว่างวงจันช้า** เป็นสำนักสงฆ์นิกายพุทธมหายาน ของชาวจีนและมีพิธีกรรมตามความเชื่อทางศาสนา ได้แก่ พิธีโคกวัง พิธีสวดถวายพุทธบูชาจับกัง พิธีงเด็กของฮากคา



ภาพที่ 11 สำนักสงฆ์สว่างวงจวจินซ่า

4) มูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี องค์กรสาธารณกุศลเพื่อช่วยเหลือประชาชนและคนในชุมชน โดยชาวบ้านในแถบนี้เรียกว่า ศาลเจ้า หรือ โรงเจ ตั้งอยู่บริเวณสี่แยกบ้านแขกใกล้ถนนอิสรภาพ และถนนประชาธิปไตย เป็นศาสนสถานแห่งหนึ่งที่มีชาวไทยเชื้อสายจีนและคนทั่วไปเข้ามาสักการะบูชา เข้าร่วมในพิธีทรง และบริจาคทรัพย์ให้แก่ผู้ยากไร้ เช่น บริจาคโลหิต บริจาคเพื่อซื้อยา เป็นต้น ภายในใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาตามความเชื่อของชาวจีน มีปฏิมากรรมพระโพธิสัตว์องค์เทพ และเขียนเป็นจำนวนมาก ในเดือนสิงหาคมของทุกปีจะมีการแจกข้าวสารและเงินให้กับประชาชน นอกจากนี้ฝั่งตรงข้ามของมูลนิธิยังจัดตั้งเป็นสถานพยาบาลเพื่อการรักษาผู้ป่วยแบบไม่คิดค่าใช้จ่าย



ภาพที่ 12 มูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี

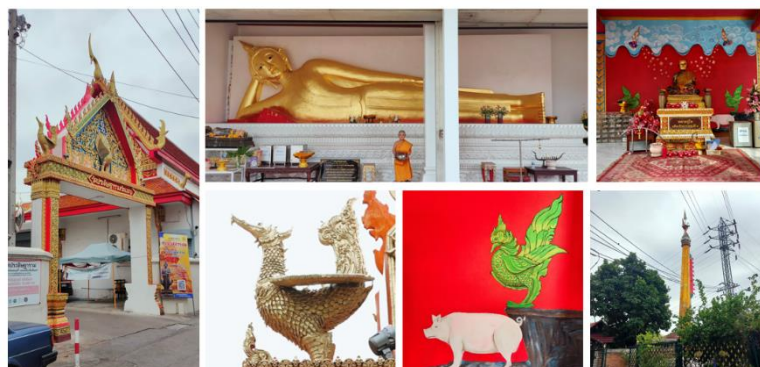
5) วัดบางไส้ไก่ วัดพุทธลาว วัดบางไส้ไก่หรือวัดลาวตั้งอยู่ริมคลองบางไส้ไก่ ฝั่งธนบุรีเป็นวัดโบราณ เป็นวัดราษฎร์ สร้างขึ้นในสมัยธนบุรีเมื่อ พ.ศ. 2320 เดิมวัดลาวมีชื่อว่า วัดราษฎร์ศรัทธาธรรม ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นทางการว่า วัดบางไส้ไก่ ตามชื่อคลองที่ไหลผ่านวัด ซึ่งเพี้ยนจากชื่อเดิมว่า สะกาย หรือจักกาย คลองบางไส้ไก่ภายในวัดประกอบด้วยเสนาสนะต่าง ๆ ได้แก่

อุโบสถซึ่งประดิษฐานหลวงพ่อศรีเวียง พระประธานปางสมาธิ ศิลปะอยุธยา หอสวดมนต์ ศาลาการเปรียญ และพระพุทธรูปศิลปะอุทอง สำหรับสงฆ์ในเทศกาลสงกรานต์ (วัดไทย, ม.ป.ป.)



ภาพที่ 13 วัดบางไส้ไก่

6) **วัดประดิษฐาราม** วัดพุทธมอญ เดิมเป็นวัดร้างชื่อวัดบ้านสวน บ้างก็ว่าชื่อวัดสวนมะม่วง ผู้วิจัยได้สืบค้นในแผนที่แนวทางรถไฟสายท่าจีน พ.ศ.2439 ระบุว่า ชื่อวัดราชรามัญ บางแผนที่ชื่อวัดรามัญแต่ไม่ปรากฏชื่อนี้ในประวัติของพื้นที่ ในสมัยรัชกาลที่ 2 เมื่อคนมอญที่อพยพหนีภัยสงครามมาอยู่บริเวณนี้ ได้มีการทำนุบำรุงวัดจนกลายเป็นวัดมอญโดยแต่เดิมเรียกกันตามภาษามอญว่า “เกี้ยมอญ” ที่มีความหมายว่า “วัดมอญ” กุฎิพระแต่เดิมนั้นสร้างแบบเรียบง่ายเป็นฝาไม้ไผ่ขัดแตะ พระพุทธรูปปางไสยาสน์ หรือพระนอน ภายในระเบียงคดด้านข้างอุโบสถ ที่ดินหลังระเบียงคดพระพุทธรูปไสยาสน์เป็นวังพระองค์เจ้ารัชนีแจ่มจรัส กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ (น.ม.ส.) แต่ปัจจุบันไม่มีปรากฏแล้ว กลุ่มคนมอญที่อพยพมามีความสามารถทางการเดินเรือ จึงได้เข้ารับราชการเป็นทหารเรือในเวลาต่อมา เชื่อกันว่าเป็นทหารในบังคับของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และมีหลักฐานเป็นซากเรือโบราณอยู่ภายในวัด (นายทองเที้ยว, 2564)



ภาพที่ 14 วัดประดิษฐาราม

7) **มัสยิดนูรุลมุบีน** เกิดขึ้นจาก การรวบรวมช่างฝีมือ ผู้นำทางศาสนาอิสลาม และทายาทเจ้าเมืองปัตตานี จากปัตตานี และสตูล โดย สมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง

บุณนาค) ตามพระประสงค์เพื่อการพัฒนาบ้านเมือง โดยประทานที่ดินเพื่ออยู่อาศัย และสร้างศาสนสถานเป็นสุเหร่าขึ้นเป็นหลังแรกริมคลองซอยตรงข้ามกับวัดน้อย (วัดศิริธรรม) โดยสร้างเป็นเรือนไม้ชั้นเดียว ใช้สำหรับประกอบศาสนกิจ และสอนอัลกุรอาน ต่อมาสุเหร่าเรือนไม้เริ่มชำรุดจึงมีการสร้างให้ใหญ่กว่าเดิมและสร้างเป็นอาคารตึก โดยเริ่มการก่อสร้างประมาณปี พ.ศ. 2450 โดยอาคารของมัสยิดหลังนี้เป็นหลังคาทรงปั้นหยามีไม้ฉลุลายประดับตามยาวของตัวอาคาร เพดานเป็นทรงท้องเรือคว่ำมีความสวยงามมาก การก่อสร้างทั้งหมดใช้เวลา 7 ปี ต่อมาได้สร้างอาคารขึ้นอีกหลังหนึ่งด้านหน้าติดต่อกับอาคารปั้นหยา ขวางตัวอาคารให้เป็นสถานที่สำหรับประกอบพิธีในงานสำคัญๆ หรืองานบรรยายศาสนธรรมและใช้สอนศาสนา (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2550)



ภาพที่ 15 มัสยิดนูรุลมุบีน

8) **คริสตจักรแสงสว่างแบัพทิสต์** เป็นคริสตจักรนิกายโปรเตสแตนต์ ตั้งอยู่ที่สี่แยกบ้านแขก ถนนอิสรภาพซอย 9 โดยสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2508 ซึ่งใช้ชื่อ “สถานคริสเตียนบริการธนบุรี” มีจุดเริ่มต้นจากการเข้ามาเผยแผ่ศาสนาของคณะอเมอริกันแบ็บติสต์มิชชั่นของศาสนาจารย์ชาวอเมริกัน 2 ท่าน ในช่วงแรกใช้การแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาจีนในการสอนเนื่องจากสมาชิกในขณะเริ่มก่อตั้งนั้นเป็นชาวจีน (พูลสุข เศรษฐ์โสภณกุล, 2541) คริสตจักรแสงสว่างแบัพทิสต์ เป็นสถานที่ยึดเหนี่ยวของชาวคริสต์ในชุมชนและละแวกใกล้เคียง มีการประกอบพิธีทางศาสนาและกิจกรรมตามวันสำคัญของชาวคริสเตียน และด้วยในพื้นที่เป็นชุมชนต่างศาสนา จึงทำให้มีกิจกรรมที่สร้างความสามัคคีและความเกื้อกูลกันในชุมชน เช่น กิจกรรมแจกไข่อีสเตอร์ กิจกรรมรำกระบอง เป็นต้น และอีกหลายกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องับศาสนาและความเชื่อ เช่น งานสงกรานต์ เป็นต้น



ภาพที่ 16 คริสตจักรแสงสว่างแบ็ปทิสต์

9) คริสตจักรอิสรภาพแบ็ปทิสต์ เป็นคริสตจักรนิกายโปแตสแตนต์ ตั้งอยู่ที่ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เป็นองค์กรทางศาสนาคริสต์ที่ไม่แสวงหาผลกำไร จัดตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2516



ภาพที่ 17 คริสตจักรอิสรภาพแบ็ปทิสต์

หมายเหตุ : คริสตจักรอิสรภาพแบ็ปทิสต์ โดย <http://google.com/map>

สรุปได้ว่าพื้นที่แขวงหิรัญรูจี เป็นพื้นที่เก่าแก่ที่มีกลุ่มคนและความเป็นพหุวัฒนธรรม มีความเป็นพลวัตสูงมากทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยทั้งหมดส่งผลกระทบต่อพื้นที่ทางกายภาพ การอยู่ร่วมกัน และการคงอยู่ของวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นและส่งผลในด้านดีและไม่ดี จำเป็นต้องศึกษาที่มาของการเปลี่ยนแปลงและผลที่จะเกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาที่กำลังเกิดหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคต

2.3.3 การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมพื้นที่แขวงหิรัญรูจี

จากการศึกษาในส่วนของบริบทพื้นที่ พบว่าแขวงหิรัญรูจีเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นพลวัตสูงมากโดยมีเหตุปัจจัยหลักจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของพื้นที่ในด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก ทำให้มีการอพยพย้ายถิ่นฐาน การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ส่งผลกระทบต่อความคงอยู่ของวัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชน โดยเหตุและปัจจัยของการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมมีดังนี้

2.3.3.1 ปัจจัยภายใน คือ ปัจจัยที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ได้แก่ ปัจจัยทางธรรมชาติ ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางเศรษฐกิจ และปัจจัยทางการเมือง เป็นต้น โดยในพื้นที่แขวงหิรัญรุจีมีปัจจัยภายในที่ส่งผลต่อนิเวศวัฒนธรรม ดังนี้

1) ปัจจัยทางธรรมชาติ พื้นที่ดั้งเดิมเหมาะสมกับการทำการเกษตรเนื่องจากเป็นดินดอนสามเหลี่ยมปากแม่น้ำ มีแร่ธาตุที่อุดมสมบูรณ์ ทำให้การประกอบอาชีพในพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นเกษตรกรรม นอกจากนี้พื้นที่ยังติดกับคลองบางกอกใหญ่ และภายในพื้นที่ยังมีคูคลองจำนวนมาก การสัญจรภายในเป็นรูปแบบทางน้ำ อาชีพต่อเรือจึงเป็นอีกอาชีพหนึ่งที่พบในพื้นที่ และมีประเพณีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับทางน้ำ เช่น ประเพณีแห่ปลาของชาวมอญ แต่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติของพื้นที่ อาชีพ และประเพณีเหล่านี้จึงสูญหายไปกับวิถีชีวิตทางน้ำ โดยปัจจัยทางธรรมชาติอีกอย่างหนึ่งที่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงในพื้นที่ คือ สถานการณ์โรคระบาด Covid-19 โดยให้คำจำกัดความว่า The Donut Effect เป็นผลกระทบของโรคระบาดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ โดยกรณีของพื้นที่ในการแพร่กระจายของโรค พบได้ว่าพื้นที่ที่เป็นเมืองหรือชุมชนที่มีความหนาแน่น มีการแพร่ระบาดได้รวดเร็วและส่งผลกระทบเป็นวงกว้าง (Ramani & Bloom, 2021) ซึ่งมีลักษณะสอดคล้องกับพื้นที่แขวงหิรัญรุจี งานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับการโยกย้ายสำนักงาน ร้านค้า และบริษัท ที่เลือกย้ายออกจากบริเวณในเมืองที่มีความหนาแน่น เนื่องจากส่งผลกระทบต่อกิจการชั่วคราว หากมีการแพร่ระบาดในระดับสูง ถึงแม้พื้นที่ดังกล่าวถึงจะเอื้อต่อการประกอบธุรกิจ แต่ค่าใช้จ่ายในการเช่าพื้นที่ก็มีราคาที่สูงเช่นกัน เช่น ในเมืองนิวยอร์ก ดังนั้น หลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ Covid – 19 เริ่มส่งผลเสียอย่างเด่นชัด บรรดากลุ่มผู้ประกอบการจึงย้ายออกไปอยู่บริเวณรอบนอก ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจในเมือง (Althoff, Eckert, Ganapati, และ Walsh, 2020)

โดยผลกระทบจากโรคระบาดส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ และการคงอยู่ของประชากร เนื่องจากรายได้หลักอย่างหนึ่งของพื้นที่ คือ ธุรกิจการค้าที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษา และบุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่ แต่สถานศึกษาไม่สามารถเปิดทำการได้อย่างปกติ เกิดการย้ายออกของนักศึกษา และการไม่เข้ามาใช้ชีวิตในพื้นที่ ทำให้ธุรกิจหลาย ๆ แห่งปิดตัวลง นอกจากนี้ในช่วงแรกยังส่งผลให้เกิดการสูญเสียชีวิตของคนดั้งเดิมในชุมชน และมีการย้ายออกไปอยู่เพื่อเลี่ยงการอยู่ในที่แออัดอีกด้วย แต่ในสถานการณ์ที่วิกฤตนี้ส่งผลกระทบต่ออยู่ร่วมกันในทางที่ดี ทำให้คนในชุมชนมีการปรับตัวช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในปัจจุบันสถานการณ์ของ Covid – 19 ได้คลี่คลายลง และส่งผลกระทบต่อพื้นที่ไปในทางที่ดีขึ้น

2) ปัจจัยทางสังคม เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบของประชากร เช่น การเพิ่มหรือลดลงของประชากร ในพื้นที่หิรัญรุจีมีการเพิ่มขึ้นของประชากรนอกจากการเกิด และการตายแล้ว การอพยพโยกย้ายเข้าออกพื้นที่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ทั้งสิ้น โดยช่วงแรกการโยกย้ายเกิดจากผลกระทบจากสงคราม เช่น การกวาดต้อนเชลย การหนี

สงคราม ทหารอาสา และเป็นพื้นที่ที่ได้รับผลจากสงคราม เป็นต้น ในช่วงหลังจะเป็นการอพยพเข้ามา อยู่เพื่อเอื้อต่อการทำงาน และการศึกษา

3) ปัจจัยทางวัฒนธรรม คือ ปัจจัยที่เกิดจากศาสนา อุดมการณ์ ความเชื่อ เทคโนโลยี และอาชีพ โดยทางศาสนา และความเชื่อ เป็นผลต่อเนื่องจากปัจจัยทางสังคมที่มีการ อพยพเข้ามาของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความเชื่อของตนเองที่แตกต่างกันติดตัวเข้ามา ในภายหลังมีการรับ เอาความเชื่อต่าง ๆ เข้ามาอีกด้วย เกิดปะทะสังสรรค์ ผสมผสาน และกลืนกลายทางวัฒนธรรม การ เปลี่ยนแปลงของพื้นที่ส่งผลทำให้อาชีพบางอาชีพหายไป เช่น เกษตรกร การต่อเรือ เนื่องจาก กายภาพ และความต้องการในการใช้พื้นที่เปลี่ยนไปเข้าสู่การเป็นพื้นที่เมือง นอกจากนี้ ใน สถานการณ์ Covid – 19 การเข้ามาของเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาทางการศึกษา เกิดการเรียนการสอน แบบออนไลน์ ทำให้นักศึกษา และบุคลากรของโรงเรียน และมหาวิทยาลัย ไม่ได้เข้ามาในพื้นที่ ส่งผล กระทบกับเศรษฐกิจในชุมชน

2.3.3.2 ปัจจัยภายนอก คือ ปัจจัยที่อยู่ภายนอกพื้นที่ และส่งผลกระทบต่อพื้นที่ที่สำคัญ มาก คือ การเปลี่ยนแปลงของนิเวศวัฒนธรรมแขวงหิรัญรุจี เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ สภาพแวดล้อมแบบสังคมเมือง (Urbanization) โดยเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง คือ การ เชื่อมต่อเส้นทางคมนาคมทางบก ทำให้การคมนาคมทางน้ำลดความสำคัญลงสูญหายไปมากที่สุด นอกจากนี้ การขยายโครงข่ายคมนาคมทำให้เกิดสถานีรถไฟฟ้าวัดบึงเมืองแขวงหิรัญรุจี ส่งผลให้เกิด อาคารที่พักอาศัยขนาดใหญ่ในพื้นที่ สามารถวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมที่ส่งผล กระทบต่อพื้นที่แขวงหิรัญรุจีได้เป็น 4 ระลอกหลัก ดังนี้

1) ระลอกที่ 1 การอพยพของกลุ่มชาติพันธุ์ เกิดขึ้นในช่วงต้นกรุงธนบุรี จนถึง สมัยรัชกาลที่ 4 (พ.ศ.2310 - พ.ศ.2411) ผลจากการอพยพย้ายราชธานีจากกรุงศรีอยุธยา มาสู่กรุง ธนบุรี โดยพื้นที่แขวงหิรัญรุจีในปัจจุบันตั้งอยู่ริมคลองบางกอกใหญ่ และเป็นเส้นทางระหว่าง พระราชวังเดิม และวัดอินทาราม เป็นบริเวณที่ตั้งสำคัญของวัง หรือบ้านของเจ้านาย และข้าหลวง ซึ่ง อนุমানได้จากชื่อคลองบางกอกใหญ่ ที่เคยถูกเปลี่ยนชื่อเป็นคลองบางหลวง (คลองบางข้าหลวง) การอพยพมีดังนี้

- พ.ศ.2310 สมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช คนไทย และคนจีน อพยพ จากกรุงศรีอยุธยา เข้ามาพร้อมกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

- พ.ศ.2325 - พ.ศ.2352 ช่วงรอยต่อกรุงธนบุรี และกรุงรัตนโกสินทร์ในสมัย รัชกาลที่ 1 เชื้อพระวงศ์ปัตตานี และชาวลาว ถูกกวาดต้อนเข้ามาในพื้นที่

- พ.ศ.2352 – พ.ศ.2367 สมัยรัชกาลที่ 2 ชาวมอญหนีการฆ่ากวาดล้าง เข้าพึ่งพระบรมโพธิสมภาร และได้รับราชการเป็นทหารเรือ

- พ.ศ.2367 - พ.ศ.2395 สมัยรัชกาลที่ 3 ชาวลาวอพยพเข้ามาสมทบกับชาวลาวกลุ่มแรก

- พ.ศ.2395 - พ.ศ.2411 สมัยรัชกาลที่ 4 ชาวมลายู หรือ มุสลิมเชื้อสายมลายูจากสตูล และปัตตานี ประกอบด้วยช่างฝีมือด้านการก่อสร้าง ผู้นำศาสนา และทายาทเจ้าเมืองปัตตานี เพื่อช่วยงานตามพระประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

การปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมในระลอกที่ 1 มีระยะเวลาอย่างน้อย 101 ปี ส่งผลทำให้เกิดเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของแขวงหิรัญรุจีในปัจจุบัน (สุดดารา สุจฉายา และ อีรพันธ์ ช่วงพิชิต, 2563)

2) ระลอกที่ 2 การเชื่อมต่อเส้นทางคมนาคม เริ่มต้นในปี พ.ศ.2447 จากการสร้างเส้นทางรถไฟสายคลองสาน - แม่กลอง ซึ่งสถานีคลองสาน (ปัจจุบันไม่มีแล้ว อยู่ในบริเวณถนนเจริญรัตน์ใกล้กับแขวงหิรัญรุจี และย้ายมาอยู่บริเวณถนนสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ติดกับวงเวียนใหญ่ ใช้ชื่อสถานีรถไฟวงเวียนใหญ่) เกิดเป็นปลายทางการขนส่งและกระจายสินค้า ต่อมาในปี พ.ศ. 2472 จากการเชื่อมฝั่งธนบุรี และพระนครเข้าด้วยกัน ด้วยการสร้างสะพานพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และการสร้างถนนสายหลักสามสาย คือ ถนนอิสรภาพ ถนนประชาธิปไตย และถนนอินทรพิทักษ์ ทำให้พื้นที่ที่เคยเป็นที่อยู่อาศัย และสวนผักผลไม้ กลายเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของฝั่งธนบุรี เนื่องจากเป็นจุดที่ใกล้จากการเชื่อมต่อของฝั่งพระนคร

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง และกายภาพของพื้นที่ส่งผลกระทบที่ทำให้เกิดการอพยพ และเข้ามาใช้พื้นที่เป็นจำนวนมาก และการสร้างถนนยังส่งผลทำให้การสัญจรทางเรือลดปริมาณลง เพราะเส้นทางบกสะดวกกว่า ต่อมาจนถึงประมาณปี พ.ศ. 2520 การสร้างเขื่อน เพื่อลดการกัดเซาะของตลิ่งทำให้การสัญจรทางน้ำภายในพื้นที่ล้นสุดลง เพราะไม่สามารถใช้เรือได้อีกต่อไป เหลือเพียงคลองบางกอกใหญ่ที่ยังสามารถสัญจรได้ แต่มีเพียงเรือที่ใช้เครื่องยนต์เท่านั้น และส่วนใหญ่เป็นเรือนักท่องเที่ยว ถือเป็นจุดเปลี่ยนที่ให้อาชีพต่อเรือ และวิถีชีวิตทางน้ำล้นสุดลง

3) ระลอกที่ 3 การเกิดขึ้นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา การสร้างมหาวิทยาลัย (ในอดีตยังเป็นโรงเรียนบ้านสมเด็จเจ้าพระยา) เกิดจากการสลับพื้นที่กับโรงเรียนศึกษานารีในปัจจุบันเนื่องจากปริมาณนักศึกษาที่เพิ่มมากขึ้นโดยนักศึกษาต่างจังหวัดส่วนใหญ่พักอาศัยในพื้นที่ ในระลอกนี้ ทำให้บ้านเรือนของคนดั้งเดิม เปลี่ยนเป็นหอพักสำหรับนักศึกษา และการที่พื้นที่มีคนใหม่เข้ามาเป็นจำนวนมากนี้ ทำให้เกิดร้านค้า และบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาเป็นจำนวนมาก

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้พื้นที่ภายในมีการเปลี่ยนแปลง และส่งผลต่อเศรษฐกิจ และการอยู่อาศัยของคนในชุมชน เนื่องจากเป็นคนใหม่ที่ เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดในพื้นที่

4) **ระลอกที่ 4** ประมาณปี พ.ศ.2555 เริ่มมีสถานีรถไฟฟ้าอยู่บริเวณใกล้เคียงกับ แขวงหิรัญรูจี โดยสถานีแรก คือ BTS วงเวียนใหญ่ ต่อมาคือ BTS โพธิ์นิมิตร และ MRT อีสระภาพ เกิดการเข้ามาของอาคารที่พักอาศัยขนาดใหญ่ เข้ามาสร้างในและรอบนอกพื้นที่ จากเดิมมี คอนโดมิเนียม 1 แห่งภายใน 10 ปี มีเพิ่มขึ้นเป็น 5 แห่ง และภายในปี พ.ศ. 2570 จะมีสถานีรถไฟฟ้าใต้ดินสายสีม่วงใต้เพิ่มขึ้นอีก 2 แห่ง และอยู่ติดกับแขวงหิรัญรูจี คือ สถานีวงเวียนใหญ่ และ สถานีสะพานพุทธ มีแนวโน้มที่ในอนาคต สิ่งก่อสร้าง ร้านค้าแบบดั้งเดิมบริเวณรอบนอกพื้นที่จะสูญหาย และส่งผลทำให้มีการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมในพื้นที่อีกครั้ง



ภาพที่ 18 ตำแหน่งสถานีรถไฟฟ้าสายสีม่วงใต้

หมายเหตุ : ตำแหน่งสถานีรถไฟฟ้า MRT โดย Thailand Skyline, 2564

จากการวิเคราะห์พบว่า ปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ แขวงหิรัญรูจีจากปัจจัยภายใน และภายนอก สรุปได้ว่ามีผลจาก 3 สิ่งหลัก คือ 1) การคมนาคม 2) เศรษฐกิจ-สังคม และ 3) การอพยพ สามารถวิเคราะห์ได้ตามช่วงเวลาของปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมแขวงหิรัญรูจี

2.3.4 วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

จากการสำรวจพื้นที่แขวงหิรัญรุจีพบว่า คนในชุมชนยังคงเหลือวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ได้แก่ ความเชื่อและวัฒนธรรมประเพณีทางศาสนา อาหารการกิน จุดเด่นของวิถีชีวิตดั้งเดิมของพื้นที่ ได้แก่ สภากาแฟที่เป็นจุดศูนย์รวมของคนในยามเช้าที่พบกระจายตามพื้นที่ โดยร้านกาแฟที่มีชื่อเสียงได้แก่ ร้านไทยกาแฟ หรือร้านบังใหญ่ตั้งอยู่ใกล้กับสี่แยกบ้านแขกเปิดให้บริการมานานกว่า 80 ปี ปัจจุบันเจ้าของร้านรุ่นหลานสืบทอดกิจการมาเป็นรุ่นที่ 4 และยังได้รับความนิยมจากคนในชุมชนและผู้มาเยี่ยมเยือน



ภาพที่ 20 สภากาแฟ วิถีชีวิตที่เชื่อมคนในชุมชนด้วยวัฒนธรรมอาหาร

บริเวณด้านหลังมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาติดกับโกโบร์ และมีสถานีรถลูมูบีน เป็นพื้นที่ของคนในชุมชนโดยเฉพาะชาวมุสลิมที่เข้าร่วมตัวกันเพื่อซื้ออาหารเช้าและอาหารกลางวัน มีร้านกาแฟโบราณที่ให้บริการมาอย่างยาวนาน ร้านอาหารบริเวณนี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะอาหารมุสลิม เนื่องจากการกระจายตัวของกลุ่มคนปะปนกันในทุก ๆ ส่วนของพื้นที่ แต่ร้านค้าบริเวณนี้จะให้ความสำคัญแก่คนส่วนใหญ่ซึ่งเป็นชาวมุสลิม ดังนั้นจึงไม่มีอาหารที่ทำจากเนื้อหมู การใช้ชีวิตและประกอบอาชีพของคนในชุมชนส่วนมากคือการค้าขาย เนื่องจากจำนวนนักศึกษาที่เข้ามาอยู่ภายในชุมชนเป็นจำนวนมาก ก่อให้เกิดวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปตามความต้องการ ได้แก่ ร้านอาหารที่ขายตั้งแต่เช้าถึงค่ำ แต่เปลี่ยนรายการอาหารและคนทำไปตามมืออาหารภายในร้าน ๆ เดียว ร้านเกมที่เปิดตลอด 24 ชั่วโมง ร้านเหล้า และร้านอาหารริมทางที่เริ่มขายในช่วงเวลากลางคืน กลายเป็นวิถีชีวิตแนวใหม่ที่ปรับเปลี่ยนตามการใช้ชีวิตของคนกลุ่มใหม่จนเป็นภาพปกติที่พบเห็นได้ในปัจจุบัน

2.3.4.1 ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่ในแขวงหิรัญรุจี มีหลายอย่างที่มีความโดดเด่นทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ได้แก่ สถาปัตยกรรมอุโบสถวัดหิรัญรุจี พระพุทธรูปโบราณ บ้านเอกะนาค โรงละครศรีสุริยวงค์ และวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ ในพื้นที่นอกจากจะมีความหลากหลายตามกลุ่มชาติพันธุ์แล้ว ยังมีประเพณีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อที่หลากหลายอีกด้วย จากการสังเกตงานประเพณีในพื้นที่ พบว่า ถึงแม้ว่าภายในพื้นที่จะไม่มีคณะศิลปะการแสดง แต่ภายในงานจะมีการขอความร่วมมือ

จากพื้นที่ใกล้เคียงที่ยังคงมีศิลปะการแสดงของฝั่งธนบุรีเข้ามาร่วมแสดงด้วย เช่น การแสดงกระต๊วแทงเสื่อ จั้ว มังกร เป็นต้น โดยศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่ในแขวงหรือรัฐสามารถจำแนกได้ตามกลุ่มคน ดังนี้

1) **ไทย** มีศิลปวัฒนธรรมที่โดดเด่นในพื้นที่ คือ หัวโชนบ้านศิลปะไทย การทำหัวกระต๊วแทงเสื่อ การเทศมหาชาติ วันสำคัญทางศาสนาที่ทำให้เห็นวัฒนธรรมประเพณี เช่น วันเข้าพรรษา ออกพรรษา วันมาฆบูชา วันวิสาขบูชา งานกฐิน วันลอยกระทง เป็นต้น

2) **มอญ** ถือได้ว่าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมมากกลุ่มหนึ่งในชุมชน นอกจากจะมีวัดมอญ (วัดประดิษฐาราม) เป็นศูนย์กลางที่ยึดเหนี่ยวจิตใจคนมอญในชุมชนแล้ว ยังมีวัฒนธรรมอาหารมอญ และประเพณีต่าง ๆ ได้แก่ การเทศน์โล้สำเภา ประเพณีตักบาตรน้ำผึ้ง ประเพณีตักบาตรเทโว การรำน้ำศพ ประเพณีสงกรานต์น้ำพระ ประเพณีถวายข้าวแช่ ประเพณีแห่ปลา หรือสงกรานต์ชาวมอญ ประเพณีสระบัวรา การเล่นสะบ้าทอย ประเพณีการแห่ธงตะขาบ ประเพณีการแต่งงาน และประเพณีการขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

3) **ลาว** มีศิลปวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงมากที่สุด คือ การผลิตขลุ่ย โดยในสมัยอดีตชาวลาวที่อพยพมาอยู่ที่บริเวณบ้านลาวได้นำความรู้ และภูมิปัญญาในการผลิตขลุ่ยมาสร้างเครื่องดนตรีใช้เล่นเพลงเพื่อคลายความคิดถึงบ้าน เนื่องจากเป็นงานฝีมือคุณภาพดีจึงได้รับความนิยมและกลายเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ให้กับชุมชน ในอดีตการทำขลุ่ยมีแทบทุกหลังคาเรือนในหมู่บ้านลาว ปัจจุบันได้ลดน้อยลงเหลือไม่ถึง 10 กิจการ และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบที่เป็นไปตามความต้องการของตลาดมากขึ้น โดยปรับรูปแบบเป็นการผลิตจาดท่อพีวีซี ใช้สำหรับการเรียนในโรงเรียนมัธยม แต่ยังคงมีขลุ่ยคุณภาพสูงที่ยังคงไว้ซึ่งคุณภาพที่ดีเหมือนเดิม นอกจากนี้วัฒนธรรมและประเพณีของชาวลาวมีความใกล้เคียงกับชาวไทย จึงเกิดการผสมผสานกันกลายเป็นวิถีทางวัฒนธรรม งานประเพณีต่าง ๆ จึงมีความคล้ายคลึงกับชาวไทยมาก ได้แก่ ประเพณีวันขึ้นปีใหม่ ประเพณีวันสงกรานต์ และประเพณีตามวันสำคัญทางศาสนาพุทธ นอกจากนี้ยังมีปลาส้มบ้านลาว ที่เป็นวัฒนธรรมการถนอมอาหารจากปลาเพื่อสามารถเก็บรักษาอาหารให้อยู่ได้นาน

4) **จีน** คนจีนในพื้นที่ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย เทศกาลและวันสำคัญจะคล้ายกับคนจีนในประเทศไทย ได้แก่ ตรุษจีน สารทจีน เทศกาลกินเจ เทศกาลจาด เป็นต้น แต่ด้วยในพื้นที่มีมูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี จึงมีจุดเด่นทางวัฒนธรรม ได้แก่ วันรำลึกที่กงแซ วันรำลึกพระโพธิสัตว์เจ้าแม่กวนอิมประสูติ วันรำลึกไต้ย เซียน โจว ซื่อ ประสูติ และมีพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับชาวจีนที่ถูกจัดขึ้นภายในศาลเจ้า ได้แก่ การเข้าทรง การสะเดาะห์เคราะห์ การแก้บน ซึ่งจะพบเห็นการแสดงอุปรากรจีนในพื้นที่อีกด้วย ในพื้นที่มีศิลปวัฒนธรรมจีน คือ คณะสิงโตลูกจักรพรรดิคำ เป็นทั้งคณะการแสดงและผลิตหัวสิงโตที่ทำสืบทอดกันมายาวนาน โดยเป็นทั้งอาชีพหลักและอาชีพเสริมในครอบครัว

5) **แขก หรือชาวมุสลิม** ถือเป็นชนกลุ่มใหญ่ในพื้นที่ มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม ยังคงพบเห็นการแต่งกายที่ยังคงเอกลักษณ์ของชาวมุสลิม นอกจากนี้สามารถพบร้านอาหารมุสลิมจำนวนมากในพื้นที่ และวัฒนธรรมประเพณีที่เกี่ยวข้องทางศาสนา ได้แก่ วันอีด วันอีดิลฟิตรี วันอีดิลอัฎฮา วันขึ้นปีใหม่อิสลาม วันเกิดของศาสดามุฮัมมัด (เมาลิด อัน นะบี) เป็นต้น

2.2.4.2 ปฏิทินเทศกาล และวันสำคัญทางศาสนาในแขวงหิรัญรุจี

ด้วยความหลากหลายของคนต่างชาตินั้พันธุ์ที่อยู่ในพื้นที่ตั้งแต่อดีตนอกจากจะมีความเชื่อที่แตกต่างกันแล้ว ยังมีเทศกาลต่าง ๆ ที่ถึงแม้ว่าจะอยู่ในศาสนาเดียวกันแต่มีความแตกต่างทางนิกาย และเชื้อชาติ ทำให้เกิดเทศกาลและวันสำคัญทางศาสนาภายในแขวงหิรัญรุจี (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2553)

ตารางที่ 1 ปฏิทินเทศกาล และวันสำคัญทางศาสนาพุทธ และคริสต์

เดือน	พุทธกลุ่มไทย มอญ และลาว	พุทธจีน	คริสต์
มกราคม		วันตรุษจีน	
กุมภาพันธ์		วันรำลึกที่กงแซ	
มีนาคม	วันมาฆบูชา ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 3 หรือ ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 4	วันรำลึกพระโพธิสัตว์เจ้าแม่กวนอิมประสูติ	วันอาทิตย์ทางตาล วันศุกร์ประเสริฐ
เมษายน	วันสงกรานต์ไทย 13 - 15 และวันสงกรานต์มอญ (หลังจากสงกรานต์ไทย)	วันแข่งเม็ง	วันอีสเตอร์ วันพระเยซูคริสต์ทรงคืนพระชนม์
พฤษภาคม	วันอัญฐมีบูชา แรม 8 ค่ำ เดือน 6 วันวิสาขบูชา ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6 หรือ ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 7	วันรำลึกโป๊ย เซียน โจว ชือ ประสูติ	วันพระวิญญานบริสุทธิ์
มิถุนายน			
กรกฎาคม			
สิงหาคม	วันอาสาฬหบูชา ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8 วันเข้าพรรษา แรม 1 ค่ำ เดือน 8 - ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11	งานทิ้งกระจาด วันสารทจีน กลางเดือน 7	
กันยายน	วันสารทไทย แรม 15 ค่ำ เดือน 10	เทศกาลไหว้พระจันทร์ 15 ค่ำ เดือน 8	
ตุลาคม	วันออกพรรษา 15 ค่ำ เดือน 11 ตักบาตรเทโว แรม 1 ค่ำ เดือน 11	เทศกาลกินเจ ขึ้น 1 - 9 ค่ำ เดือน 9	วันมหาสมณินทสกาล
พฤศจิกายน	วันลอยกระทง		วันเริ่มเทศกาลรับเสด็จ (ระหว่างปลาย พ.ย. ถึง ธ.ค.)
ธันวาคม			วันคริสต์มาส

วันสำคัญทางศาสนาอิสลาม เป็นการกำหนดวันและเดือนโดยการดูดวงจันทร์ทางจันทรคติเป็นเกณฑ์ซึ่งแตกต่างจากปฏิทินสากล เรียกว่า “ปฏิทินฮิจเราะห์” นับรอบปีตามจันทรคติซึ่งมีจำนวนน้อยกว่าวันทางสุริยคติ ทำให้วันเริ่มต้นฤดูกาลต่าง ๆ ในปฏิทินจันทรคติของแต่ละปี วันจะเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ เดือนและวันต่าง ๆ ก็จะเวียนกลับมาจุดเดิมทุก ๆ 33 ปี

ตารางที่ 2 ปฏิทินเทศกาล และวันสำคัญทางศาสนาอิสลาม (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2553)

เดือน	วันสำคัญทางศาสนาอิสลาม
1 มุฮัรรม	วันอาชูรอห์
2 ซอฟัร	
3 รอบิอุลเอาวัล	วันเมาลิดนบี
4 รอบิอุซฮารคริ	
5 ญมาตุลเอาวัล	
6 ญมาตุซฮารคริ	
7 รอญับ	วันเม็ยะร่าจ
8 ชะอ์บาน	วันนิสฟูชะบาน
9 รอมฎอน	เดือนรอมฎอน
10 เซอวัล	วันอีดี -ฮารีรายอ วันอีฎิ้ลฟิตริ
11 ซุลเกาะอ์ตะฮ์	
12 ซุลฮิจญะฮ์	วันดีซริกหรือดีซเรค วันอีดี -ฮารีรายอ วันอีดิลอัฎฮา

2.2.4.3 สรุปมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ในแขวงทิงกูจู

การประกอบกันขึ้นของชุมชนพื้นที่ ที่ในอดีตเกิดจากคนหลากหลายชาติพันธุ์ ทำให้มีวัฒนธรรมที่มีความคล้ายคลึงกันแต่แตกต่างกันตามความเชื่อตามแต่ละชาติพันธุ์สืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนาน โดยในปัจจุบันผ่านเวลามานานนับร้อยปี วัฒนธรรมเหล่านี้ยังสามารถพบเห็นได้อยู่ แต่บางอย่างอยู่ในสถานะเสื่อมเสี่ยงต่อการสูญหายไปจากพื้นที่ สามารถสรุปออกเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องได้และวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ในแขวงหิรัญรูจี

รายการ	รายละเอียด
อุโบสถวัดหิรัญรูจีวรวิหาร	พระอุโบสถ เป็นอาคารก่ออิฐถือปูน ลักษณะศิลปะ ไทยผสมจีนตามแบบนอกอย่าง ซึ่งได้ได้รับการปฏิสังขรณ์ครั้งใหญ่ ในรัชกาลที่ ๔ หลังคามุงกระเบื้องเคลือบ หน้าบันปูนปั้นลาย รูปดอกไม้และนก มีมุขขวางด้านหน้าแบบแก่งจีน มีพัทธสีมา ติดผนังพระอุโบสถด้านนอก
หลวงพ่อดำ วัดใหญ่ศรีสุพรรณ	หลวงพ่อดำ เป็นพระพุทธรูปทรงเครื่องศิลปะอยุธยาตอนปลาย หน้าตักกว้าง ๗๘ นิ้ว ประดิษฐานเป็นประธานด้านหลังบนฐานชุกชีในวิหารวัดใหญ่ศรีสุพรรณ (หอสมุดพิพิธศิลปาคาร, 2564)
บ้านเอกกะนาค	บ้านเอกกะนาคสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2462 สมัยรัชกาลที่ 6 เป็นบ้านเรือนไทยทรงปั้นหยาของ พันตำรวจเอกพระยาประสงค์สรรพการ (ยวง เอกกะนาค) ตัวอาคารเป็นอาคาร 2 ชั้น ครึ่งตึกครึ่งไม้ชั้นล่างก่ออิฐถือปูน ชั้นบนเป็นไม้ หลังคา มุงกระเบื้องว่าว ด้านซ้ายของอาคาร มีโถงยื่นออกมาแบบพระที่นั่งวิมานเมฆ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานจากกรมศิลปากร (สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, มปป.)
โรงละครศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)	โรงละครศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) เป็นอาคารสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก สร้างเสร็จในปี พ.ศ. 2476 ลักษณะอาคารเป็นอาคาร 2 ชั้น แบบโมเดิร์น สร้างด้วยคอนกรีตผสมไม้ โครงสร้างอาคารเป็นแบบคอนกรีตเสริมเหล็กช่วงยาว ทำให้ไม่มีเสาตรงกลางอาคาร ภายในหอประชุมประดับตกแต่งด้วยผ้าม่าน และเก้าอี้ไม้ ที่สามารถพับขึ้นลงได้ แบบเก้าอี้พับยุคโบราณ (สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, มปป.)

ตารางที่ 4 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในแขวงหิรัญรูจี

รายชื่อ	รายละเอียด
ขลุ่ยบ้านลาว	ขลุ่ยบ้านลาว เป็นแหล่งผลิตขลุ่ยมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 จนถึงปัจจุบัน ขลุ่ยบ้านลาวเป็นขลุ่ยที่มีชื่อเสียงมาก มีราคาตั้งแต่หลักร้อยจนถึงหลักหมื่นบาท และผลิตขลุ่ยหลายประเภท ได้แก่ ขลุ่ยหลีบ ขลุ่ยเพียงออ และขลุ่ยที่สามารถเล่นได้กับไนต์สากล
หัวโขนบ้านศิลปะไทย	ศิลปวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ผู้ก่อตั้ง คือ "นายสุข เพ็ไพ" และ "นางเจริญ กิจราษฎร์" ผู้มีผลงานดีเด่นแห่งประเทศไทย ด้านอนุรักษ์ของไทย ของกรุงเทพมหานคร ดำเนินกิจการขายหัวโขน และเครื่องละคร มาตั้งแต่ปี พ.ศ.2505
เทศน์โล้สำเภา	เทศน์โล้สำเภาของชาวมอญ จัดในวันออกพรรษาหลังการเทศน์มหาชาติ ชาวบ้านจัดสร้างเรือสำเภาจำลองขนาดใหญ่ไว้ที่บริเวณลานวัดจะมีการตกแต่งเรือสำเภาด้วยดอกไม้ต่าง ๆ อย่างสวยงามเพื่อให้ทันสมัย "บุชาสำเภา" ในเวลาย่างรุ่ง (สำนักงานเขตธนบุรี, 2548.)

รายชื่อ	รายละเอียด
การทำหัวสำหรับกระตั่วแทงเสื่อ	หัวกระตั่วแทงเสื่อ ต้นวัดใหญ่ การทำหัวกระตั่วแทงเสื่อตั้งอยู่ชุมชนศรีภูมิ โดยมีคุณต้นเป็นผู้ผลิตและจำหน่ายหัวเสื่อ ตูบแทง บ้องตัน ซึ่งเป็นหัวที่ใช้ในการแสดงกระตั่วแทงเสื่อ รวมถึงหัวที่ใช้ในการแสดงเชิดสิงโตด้วย
คณะสิงโตลูกจักรพรรดิคำ	คณะสิงโตลูกจักรพรรดิคำ ตั้งอยู่ที่ชุมชนศรีภูมิเป็นคณะสิงโตคณะเดียวในย่านหิรัญรูจี ภายในคณะมีทั้งการแสดงเชิดสิงโตและทำหัวสิงโตด้วย โดยหัวสิงโตจะซื้อโครงหัวจากที่อื่นมาแล้วนำมาแกะกระดาษ วาดสีเส้นลวดลาย และตกแต่งให้สวยงาม กิจกรรมการทำหัวสิงโตและการซ้อมการแสดงอยู่ในบริเวณบ้าน โดยมาจะใช้เวลาหลังเลิกจากงานประจำมาทำและฝึกซ้อม

2.3.4.4 สรุปอัตลักษณ์ของพื้นที่แขวงหิรัญรูจี จากรากเหง้าทางวัฒนธรรมของพื้นที่แขวงหิรัญรูจีมีสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายสูงมาก โดยอัตลักษณ์ที่โดดเด่นที่สุดคือ พื้นที่ 3 ศาสนา 5 ชาติพันธุ์ และแต่ละกลุ่มมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

ตารางที่ 5 อัตลักษณ์หิรัญรูจีตามกลุ่มชาติพันธุ์

กลุ่มชาติพันธุ์	อัตลักษณ์
ไทย	งานศิลปะหัตถกรรมหัวโขนบ้านศิลปะไทย และการทำหัวที่ใช้ประกอบการละเล่นกระตั่วแทงเสื่อ
มอญ	มอญ มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ทางด้านประเพณี และการสะเล่นแบบขวามอญมอญ ได้แก่ สะบ้าทอย สะบ้ารำ เทศนโล้สำเภา
ลาว	ขลุ่ยบ้านลาว
จีน	เทศกาลและพิธีกรรมของชาวจีน เช่น พิธีทรง เทศกาลตรุษจีน เทศกาลกินเจ
แขก	วัฒนธรรมอาหารมุสลิม

2.3.4.5 การศึกษานำร่อง ในกระบวนการทำงานวิจัย หลังจากได้ข้อสรุปการทบทวนวรรณกรรมและการลงพื้นที่สำรวจเบื้องต้นในส่วนของอัตลักษณ์ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของพื้นที่แขวงหิรัญรูจีแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำสื่อสร้างสรรค์ในการศึกษานำร่องจำนวน 2 ครั้ง และเผยแพร่เพื่อให้ทราบถึงการรับรู้ตัวตน การรู้จักพื้นที่ศึกษา ทั้งอัตลักษณ์ ภายนอก และการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมของผู้รับชม จากนั้นนำมาวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในครั้งถัดไป เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยการศึกษานำร่องมีดังนี้

1) การศึกษานำร่อง ครั้งที่ 1 การทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 1 ภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi”

- วัตถุประสงค์

เพื่อหาแนวทางผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่ใช้สร้างการรับรู้ในระยะแรกของผู้รับชมสื่อ แนะนำพื้นที่ พหุวัฒนธรรม ความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ และอาหาร

- แนวคิดในการออกแบบ

การทดลองออกแบบออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 2 ภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi” มีแนวคิดเพื่อการแนะนำพื้นที่ให้รู้จักแขวงหิรัญรุจี ด้วยการเชื่อมโยง วิถีวัฒนธรรม เชื้อ ไข่ อยู่ กิน ตามอัตลักษณ์ของพื้นที่ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยสัมผัสที่ได้พบตามช่วงเวลา ในรูปแบบพหุวัฒนธรรม

- ขั้นตอนการออกแบบ

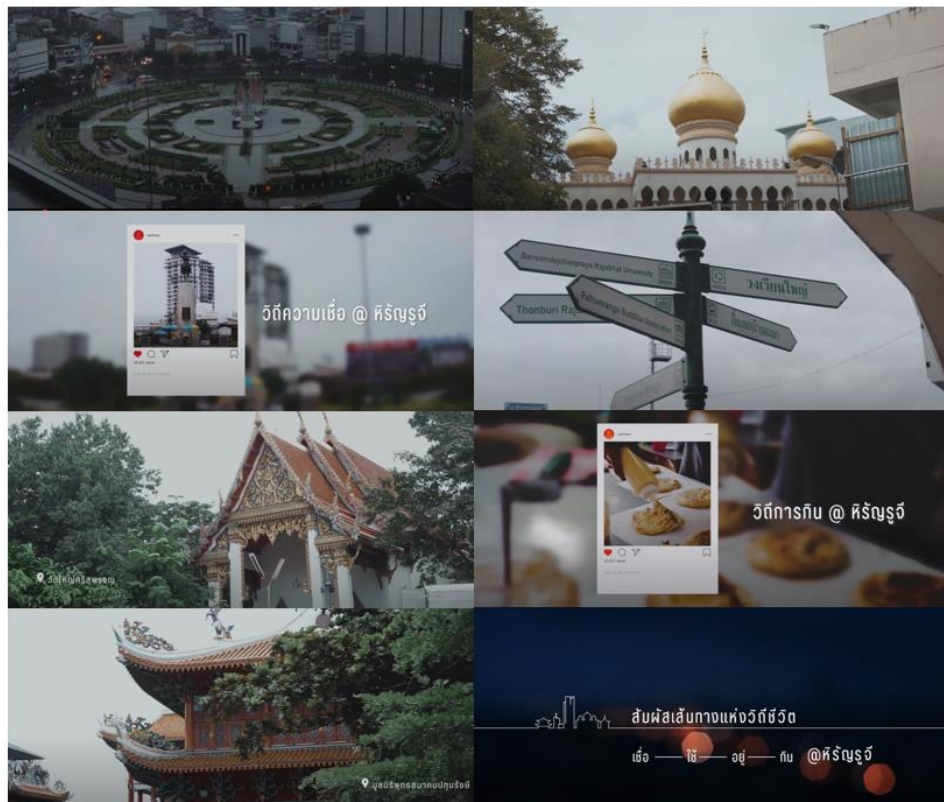
การออกแบบภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi” มี ขั้นตอนการดำเนินงานตามกระบวนการสร้างภาพยนตร์

ตารางที่ 6 การออกแบบภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi”

ขั้นเตรียม	การวางแผนเนื้อหา	กำหนดเรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีสั้น โดยกำหนด แนวคิดเพื่อการแนะนำพื้นที่ให้ผู้รับชมได้รู้จัก โดยวางแผนเนื้อหาให้เกิด การเชื่อมโยงปัจจัยทางวิถีชีวิตของคน คือ เชื้อ ไข่ อยู่ กิน
	การเขียนบทภาพยนตร์	จัดทำบทภาพยนตร์ จากการศึกษาข้อมูลจริงที่พบในพื้นที่ และสัมพันธ์กับเนื้อหา โดยเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (Linear storytelling) ของ พหุวัฒนธรรม ในพื้นที่ ผ่านสัมผัสรูป เสียงประกอบและดนตรี ความรู้สึก ตามช่วงเวลาตาม เหตุการณ์ที่ปรากฏ ขึ้นจริงตามลำดับเข้าถึงค่า
	การวางแผนการถ่ายทำ	วางแผนการถ่ายทำทั้งหมดตามช่วงเวลา และสถานที่ที่ครบถ้วนตามบท
ขั้นการผลิต	การถ่ายทำ	การดำเนินการบันทึกภาพตามแผนการถ่ายทำ ไม่มีการสัมภาษณ์ โดยได้ทำการขออนุญาตพร้อมชี้แจงรายละเอียดและวัตถุประสงค์ทั้งหมดด้วยวาจา และได้รับการอนุมัติด้วยวาจาก่อนทำการบันทึกแล้ว
	การบันทึกเสียง	การบันทึกเสียงบรรยากาศมีการบันทึกพร้อมการถ่ายทำ ในส่วนของเสียงเพิ่มเติม เช่น เสียงสดมนต์ใช้การบันทึกเพิ่มในภายหลัง
	ดนตรีและเสียงประกอบ	เลือกเสียงดนตรี และประกอบที่สอดคล้องกับเรื่องราว โดยทุกไฟล์เสียง ที่ใช้ผ่านการตรวจสอบแล้วว่าไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และไม่มีเสียงพูดให้ข้อมูลทุกประเภท
ขั้นหลังการผลิต	การตัดต่อภาพ	คัดเลือกและจัดเรียงภาพเคลื่อนไหวให้เหมาะสมสอดคล้องกับบทภาพยนตร์
	การตัดต่อเนื้อหา	การตัดต่อเนื้อหาจัดเรียงตามลำดับการเล่าเรื่อง เหตุการณ์ และช่วงเวลา ที่เกิดขึ้น

	การเพิ่มสื่อเสริม	ในภาพยนตร์สารคดี ไม่มีการใช้เสียงบรรยาย มีการเสริมความชัดเจน ของการเล่าเรื่องด้วยภาพนิ่ง และข้อความบรรยายภาพ
การเผยแพร่	การเผยแพร่	เผยแพร่ในกิจกรรมเสวนา โดยไม่มีการประเมินผลด้วยแบบสอบถาม

- ผลการออกแบบภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi”



ภาพที่ 21 ภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi”

- การนำไปใช้

ภาพยนตร์สารคดีสั้น “Sense of Perception Sense of Hiranruchi” เป็นการบอกเล่า ภาพรวมของพื้นที่แขวงหิรัญรุจีชั้นแนะนำ ซึ่งในพื้นที่ยังมีรายละเอียดอื่น ๆ สามารถใช้สื่อนี้ร่วมกับสื่ออื่น หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ได้เสมือนเป็นการเปิดตัวพื้นที่

2) การศึกษานำร่อง (Pilot Study) ครั้งที่ 2 การทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 2 งาน
สร้างสรรค์ศิลปะ สื่อผสม ราก-ร่วม

- วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษา ออกแบบ และสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมที่สื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร นำไปจัดแสดงเพื่อสร้างการรับรู้อัตลักษณ์ของพื้นที่ให้ได้ออกันพบเบื้องต้นเรื่องการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อพื้นที่ศึกษา

- แนวคิดในการออกแบบ

การทดลองออกแบบศิลปะสื่อผสม ราก-รุ่ม โดยใช้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร มีแนวคิดมาจากการอยู่ร่วมกันที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในอดีตที่เกิดจากการอพยพแบบกลุ่มชาติพันธุ์ทำให้เกิดเป็นรากเหง้าของวัฒนธรรมทั้ง 5 กลุ่ม คือ ไทย มอญ ลาว จีน แขก และในปัจจุบัน เป็นย้ายถิ่นฐานเข้ามาเพิ่มเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรูจีจากคนกลุ่มใหม่ ใช้ตัวชีวิตจากการรู้จักพื้นที่ และการรับรู้จากการสัมภาษณ์ เพื่อให้ทราบถึงแนวทางในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมในครั้งต่อไป

- ขั้นตอนการออกแบบ

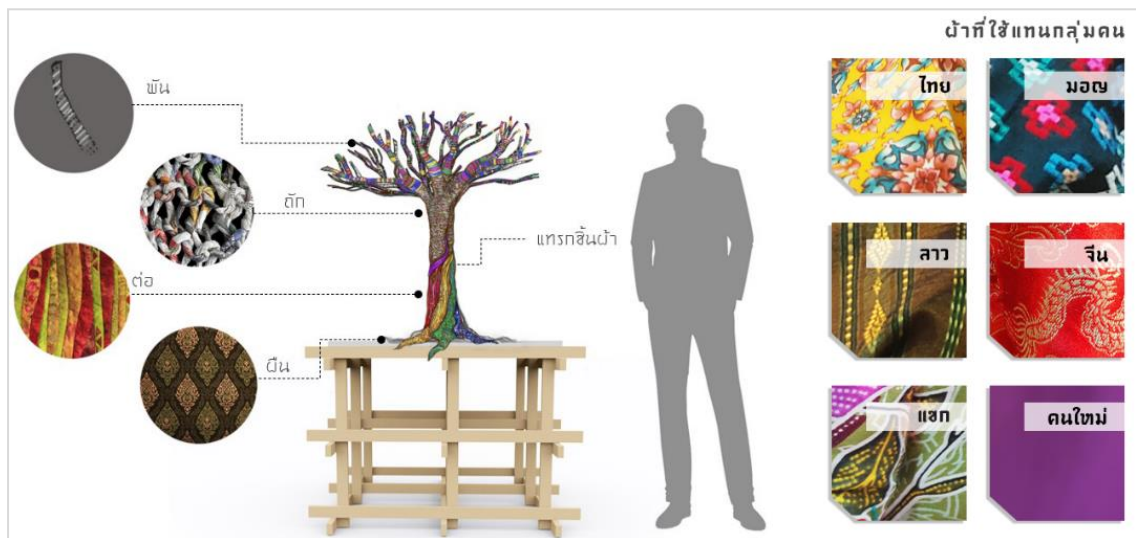
การออกแบบงานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม ราก-รุ่ม มีประเด็นในการวิเคราะห์สัญลักษณ์แบบอุปมา อุปไมยและแบบอุปลักษณ์ เพื่อให้ได้รูปทรง วัสดุ ลวดลาย และเทคนิคที่เหมาะสมและสามารถถ่ายทอด ตัวตนของพื้นที่

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์รูปทรง วัสดุ ลวดลาย และเทคนิคในการสร้างงาน

สัญลักษณ์ / ความหมาย	รูปทรง	วัสดุ/ลวดลาย	เทคนิค
การมีชีวิต พังพา รากเหง้า ร่มเงา	ต้นไม้	ผ้า และเส้น ไหม	ขึ้นโครง เย็บมือ
การเจริญเติบโต	ไล่ขนาดจากกลางคือ ฐานรากสู่กิ่งก้าน ด้านบน จากใหญ่ ไปเล็ก	ผ้า และเส้น ไหม	ขึ้นโครง เย็บมือ
การเข้ามาอยู่ร่วมกันในช่วงแรก	รากฐาน	ผ้าสีนใหญ่	ผ้าสีน
ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมแบบ ผ้าต่อ	ราก	ผ้าลายตาม กลุ่มชาติ พันธุ์ และผ้าสีพื้นของ คนกลุ่มใหม่	สอย
ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมแบบ ขามสลัด	ลำต้น	ผ้าชิ้นเล็ก	ถัก
ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมแบบ หม้อหลอม	กิ่ง	เส้นไหม	พัน

สัญลักษณ์ / ความหมาย	รูปทรง	วัสดุ/ลวดลาย	เทคนิค
การอยู่ร่วมกันแบบกลมกลืน	ต้นไม้	เส้นด้าย	การกลึงและสอยผ้าจากไหมเส้นเดียวซึ่งเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดของผืนผ้า

- ผลงานการออกแบบและการจัดแสดง



ภาพที่ 22 การออกแบบงานศิลปะสื่อผสม ราก-ร่ม แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรม
แขวงหิรัญบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

โดยผลงานศิลปะสื่อผสม ราก - ร่ม ถูกจัดแสดงในงานนิทรรศการ ฟัง CULT ฟังเรา ภายใต้แนวคิดหลัก “ฟังพาอาศัย” เป็นการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับคน ด้วยการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ของคนกับคนที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมในพื้นที่ ณ อิมแพ็คชาเลนเจอร์ เมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี ระหว่างวันที่ 26 - 30 เมษายน พ.ศ. 2565



ภาพที่ 23 การจัดแสดงผลงานศิลปะสื่อผสม ราก-รัม แร้งบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรม
แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

- สรุปและข้อค้นพบ

ในการจัดแสดงผลงาน "ไม่มีการประเมินผลด้วยแบบประเมิน ผู้วิจัยรับทราบความคิดเห็นจากการที่ผู้สนใจเข้าชมงานศิลปะเข้ามาสอบถามและพูดคุย โดยส่วนใหญ่ไม่รู้จักแขวงหิรัญรูจี เนื่องจากการรับรู้พื้นที่โดยมากมาจากการจดจำสถานที่สำคัญ (Landmark) ผู้ชมส่วนมากแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันในลักษณะเกินความคาดหมาย เมื่อทราบถึงที่ตั้งของแขวงหิรัญรูจี ซึ่งเป็นพื้นที่เมืองและเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของฝั่งธนบุรี แต่มีการอัตลักษณ์ของพื้นที่เป็นพหุวัฒนธรรมของ 5 ชาติพันธุ์ การรู้จักพื้นที่ในบุคคลทั่วไปอยู่ในระดับน้อยมาก ดังนั้นการสร้างการรับรู้เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำในการทำสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม การนำสถานที่สำคัญในพื้นที่หรือละแวกใกล้เคียงแขวงหิรัญรูจีมาใช้ในสื่อ สามารถเป็นตัวช่วยในการสร้างการรับรู้ได้ดีมากขึ้น ได้แก่ วงเวียนใหญ่ และสี่แยกบ้านแขก อย่างไรก็ตามการจดจำชื่อยังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจ เนื่องจากชื่อเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนพื้นที่ และการใช้เนื้อหาเกี่ยวกับความหลากหลายทางชาติพันธุ์ และพหุวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่สร้างจุดสนใจให้กับผู้คนได้ดี

- การนำไปใช้

ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงการรับรู้จากผู้รับชม โดยพบว่า การรับรู้ถึงการมีตัวตนของพื้นที่ศึกษาค่อนข้างน้อย ถึงแม้ว่าผู้คนเหล่านี้จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพื้นที่น้อยมาก หากมีการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับพื้นที่จะสามารถเป็นกลุ่มที่สร้างแรงกระเพื่อมให้กับคนในพื้นที่ได้ เนื่องจากมีความสนใจด้านวัฒนธรรม

2.4 การลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์และสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูล

2.4.1 การสรุปประเด็นด้านกายภาพของแขวงหิรัญรุจี

โดยผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาจากแผนที่ทางอากาศก่อนเป็นลำดับแรกจากนั้นลงพื้นที่จริงตามชุมชนและจุดต่าง ๆ พบประเด็นสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 8 การลงพื้นที่สำรวจ เพื่อศึกษาด้านกายภาพของแขวงหิรัญรุจี

ลักษณะของพื้นที่	<ol style="list-style-type: none"> 1) เป็นพื้นที่อยู่อาศัยหนาแน่น ประชากรส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป และค้าขาย 2) ที่อยู่อาศัยเป็นแบบผสมผสานประกอบด้วยอาคารขนาดใหญ่ บ้านเดี่ยว ห้องแถว และชุมชนแออัด ทั่วพื้นที่ 2) พื้นที่ที่เป็นแหล่งค้าขายกระจุกตัวอยู่บริเวณถนนอิสระภาพ และซอยจากสี่แยกบ้านแขกที่ยาวขนานไปกับถนนจรดด้านหลังมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา หรือบริเวณหน้ามัสยิด หากเลยไปจากนั้นพื้นที่จะเป็นพื้นที่อยู่อาศัยแทบจะทั้งหมด 3) พื้นที่บริเวณรอยต่อถนนเทอดไทย มีอาคารร้าง บ้านร้างและแหล่งเสื่อมโทรม
เส้นทางภายนอก	เดินทางสะดวกด้วยรถโดยสารสาธารณะ ติดถนน 3 สาย คือ อีทริพิทักซ์ ประชาธิปก และอิสระภาพ
เส้นทางภายใน	ไม่เหมาะกับการเดินทางด้วยรถยนต์ ถนนส่วนใหญ่เป็นถนนเลนเดียวและมีจำนวนน้อย มีถนน 2 เลน 2 เส้นบริเวณด้านหน้าและด้านข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีตรอก ซอย และซอกที่เป็นทางตันจำนวนมาก และเส้นทางคับแคบ
การใช้เส้นทาง	คนในพื้นที่มักใช้บริการรถมอเตอร์ไซค์รับจ้าง โดยเฉพาะนักศึกษาและคนทำงาน เนื่องจากสะดวกรวดเร็ว ซึ่งทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่
เส้นทางที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยว	<ol style="list-style-type: none"> 1) เส้นทางบริเวณพื้นที่ที่เป็นแหล่งค้าขาย คือสี่แยกบ้านแขกจนถึงด้านหน้าของมัสยิดขนานไปกับถนนอิสระภาพ 2) กำหนดเส้นทางตามจุดที่เป็นแหล่งวัฒนธรรมบริเวณอื่น ๆ ไม่เกิน 4 แห่ง เนื่องจากระยะทางค่อนข้างไกล และไม่มีจุดพักและร้านอาหารแบบนั่งทานเนื่องจากเป็นพื้นที่อยู่อาศัย
พื้นที่ทางวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - มีพื้นที่ทางวัฒนธรรมให้ศึกษาเรียนรู้หลายแห่ง แต่ยังไม่ถูกพัฒนาให้เป็นที่ท่องเที่ยว การเข้าชมหลายแห่งต้องติดต่อนัดล่วงหน้า ยกเว้นวัดมอญ และมูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี - พื้นที่ที่มีความไม่สม่ำเสมอด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว และสถานที่ส่วนใหญ่มีระยะทางที่ค่อนข้างห่างกัน
สรุป	พื้นที่แขวงหิรัญรุจีเป็นพื้นที่พลวัต มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และปัจจุบันกำลังพัฒนาโครงสร้างคมนาคม มีความสัมพันธ์ทางการสูญหายทางวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่จะกระทบต่อการอยู่ร่วมกัน ลักษณะเป็นพื้นเมืองแบบพื้นที่อยู่อาศัยหนาแน่น มีความเป็นพหุวัฒนธรรมสูงมาก บางส่วนของพื้นที่สามารถใช้เป็นที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้ แต่บางจุดยังต้องพัฒนาโดยเฉพาะสิ่งอำนวยความสะดวกในระหว่างเดินทางภายในพื้นที่

ตารางที่ 9 สรุป การสัมภาษณ์กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มคนนอก

คำถาม	คนใหม่	คนนอก
ทราบหรือไม่ว่า หิริญรุจีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วยคน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ	- ทราบ 4 คน	- ไม่ทราบทุกคน - ทราบว่าเป็นชื่อวัด 1 คน
ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่	ทราบทุกคน - แต่มีหลายอย่างไม่แน่ใจว่าปฏิบัติได้ถูกต้องหรือไม่	- ทราบทุกคน
ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่	- สำคัญทุกคน	- สำคัญทุกคน
ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และความเชื่อในพื้นที่หิริญรุจีหรือไม่ อย่างไร	- ทราบบางเรื่อง บริเวณที่ใช้เส้นทาง	- ไม่ทราบทุกคน
ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง	- ต้องการ - ถ่ายภาพ - การท่องเที่ยว	- ต้องการ - ถ่ายภาพ - วาดภาพ - การท่องเที่ยว
ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมับชุมชนในพื้นที่หิริญรุจีหรือไม่ อย่างไร	- เคย - กิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนาและประเพณีต่าง ๆ	- ไม่เคย
ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใดที่ต้องการให้มีในพื้นที่หิริญรุจี	- ร้านอาหารท้องถิ่น - เทศกาล	- ไม่จำเป็นต้องเหมือนของตนเอง อยากเรียนรู้วิถีวัฒนธรรมของท้องถิ่นมากกว่า
ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่หิริญรุจี ที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย	- อาหาร - เทศกาล	- พื้นที่คล้ายบ้านของตนเองในสมัยเด็ก ๆ

คำถาม	คนใหม่	คนนอก
ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ	อันดับ 1 วัฒนธรรมอาหาร อันดับ 2 ศิลปะ อันดับ 3 ความเชื่อ อันดับ 4 เทศกาล ประเพณี อันดับ 5 วิถีชีวิต อันดับ 6 ประวัติศาสตร์พื้นที่	อันดับ 1 ศิลปะ อันดับ 2 วัฒนธรรมอาหาร อันดับ 3 ความเชื่อ อันดับ 4 วิถีชีวิต อันดับ 5 ประวัติศาสตร์พื้นที่ อันดับ 6 เทศกาล ประเพณี

ตารางที่ 10 สรุป สัมภาษณ์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

คำถาม	กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม
อัตลักษณ์ของพื้นที่หิรัญรุจี คืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> - ความหลากหลายของกลุ่มคน - พหุวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่ยังมีความเป็นแบบดั้งเดิม - คนแถบนี้มีความสัมพันธ์แบบเครือญาติ ไม่เหมือนคนเมืองเสียทีเดียว เป็นอัตลักษณ์ที่เด่น
อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง	<ul style="list-style-type: none"> - ในอดีตเคยมีการแก้ไขปัญหาเรื่องของความแตกต่างทางความเชื่อ ด้วยการเจรจาเพื่อสร้างความเข้าใจ จากเจตนาของการทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ทำให้ปัญหานั้นคลี่คลายลงได้ และอยู่ร่วมกันได้อย่างเข้าใจ - ในปัจจุบันเป็นพื้นที่ต้นแบบด้านการอยู่ร่วมกัน - ควรสร้างการรับรู้ให้กับคนกลุ่มใหม่ หรือคนที่เข้ามาในพื้นที่ เพราะพื้นที่ตรงนี้คือพื้นที่ที่ควรศึกษาเรื่องการอยู่ร่วมกัน เพราะเป็นตัวอย่างที่ดี
อะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - การเริ่มต้น เพราะเป็นสิ่งที่ต้องทำกับคนหมู่มาก - ต้องใช้ความร่วมมือ แล้วค่อย ๆ ทำในส่วนเล็ก ๆ ไปก่อน
แนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมร่วมกัน - ให้คนใหม่และคนที่ใช้พื้นที่ออกมาเดินผ่านหน้าบ้านคนเก่า อาจจะทำเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว แต่กิจกรรมเหล่านี้ต้องถามคนเก่าด้วยว่ายินดีหรือไม่
แนวทางการแก้ปัญหการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> - หิรัญรุจี มีมหาวิทยาลัยอยู่ตรงนั้น ทำเรื่องนี้ให้เป็นส่วนหนึ่งของนักศึกษา อาจจะเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนก็ได้
ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ใช้ได้ทุกที่ - เห็นด้วย

2.4.2 การวิเคราะห์ และสรุปประเด็น และแนวทางการแก้ปัญหา

จากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม สามารถวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขดังนี้

ตารางที่ 11 สรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม

ปัญหา	กลุ่ม	แนวทางการแก้ปัญหา
การจอดรถจักรยานยนต์บริเวณซอยด้านหลังมหาวิทยาลัย	คนใหม่	ให้ความรู้ที่ชัดเจน และสม่ำเสมอ ย้ำประเด็นหากเกิดไฟไหม้หรืออุบัติเหตุ รถดับเพลิงหรือรถพยาบาลไม่สามารถเข้าไปช่วยเหลือคนในชุมชนได้
คนใหม่ไม่รู้จักร้านค้า	คนใหม่-คนนอก	ทำคู่มือ กิจกรรม สื่ออื่น ๆ
คนใหม่ไม่รู้จักวิถีชีวิตความเชื่อ	คนใหม่-คนนอก	องค์ความรู้ กิจกรรม สื่ออื่น ๆ
การแต่งกายไม่เหมาะสม	คนใหม่	ให้ความรู้กับนักศึกษาสม่ำเสมอ ในคู่มือ และกิจกรรมปฐมนิเทศ
การรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่และโอกาสในการแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับพื้นที่	คนเก่า	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างแรงกระตุ้นจากภายใน ด้วยการจัดกิจกรรมให้คนใหม่เข้ามาในพื้นที่เพื่อสอบถามพูดคุยกับคนเก่า ถ่ายภาพเกี่ยวกับสถานที่ วัฒนธรรม คุณค่าในชุมชน - สร้างแรงกระตุ้นจากภายนอก ด้วยกิจกรรมท่องเที่ยวที่ทำให้คนเก่ามีหน้าที่ให้ความรู้ ช่วยเหลือ - จัดกิจกรรมที่ทำให้คนเก่าเห็นความงามในพื้นที่ของตนเอง
พื้นที่ไม่เป็นที่รู้จัก	คนใหม่	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อองค์ความรู้ สื่อคู่มือ - กิจกรรมบูรณาการวัฒนธรรม วิถีชีวิตในพื้นที่เข้ากับการเรียนการสอน - นำข้อมูลด้านพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักศึกษาเข้าไปในกิจกรรมของมหาวิทยาลัย
	คนใหม่-คนนอก	<ul style="list-style-type: none"> - ประชาสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ - สร้างความร่วมมือกับกลุ่มสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำงานด้านวัฒนธรรม และชุมชน - สร้างความร่วมมือกับกลุ่มที่สนใจการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรม - จัดกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ตามความต้องการของกลุ่ม

2.5 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่ประกอบไปด้วยศาสตร์และศิลป์ ตั้งแต่แนวคิดในการออกแบบ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย สื่อที่ตรงตามการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย การสื่อสารและศิลปะในการออกแบบและถ่ายทอดเรื่องราว จึงมีความจำเป็นในการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

สื่อ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) ได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ดังนี้ สื่อ (กริยา) หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย ชักนำให้รู้จักกัน สื่อ (นาม) หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำให้ชายหญิงได้แต่งงานกันว่า พ่อสื่อ หรือ แม่สื่อ (ศิลปะ) วัสดุต่างๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น “สื่อผสม” ในกระบวนการสื่อสารมวลชน คำว่า “สื่อ” (Channel or Medium) คือ พาหนะนำข่าวสาร (Message Vehicles) หรือพาหนะของสารหรือสิ่งที่ขนส่งสาร (Carrier of Messages) จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารไปได้ก็ต้องอาศัยสื่อที่จะถ่ายทอดข่าวสารออกไปและข่าวสารจะไปถึงผู้รับได้ก็ต้องอาศัยสื่อพาไป เช่น คลื่นวิทยุในอากาศนำเสียงพูดไปให้ผู้ฟัง กระดาษนำตัวอักษรและภาพที่ปรากฏไปให้ผู้รับสารได้อ่าน เป็นต้น ทางด้านผู้รับสารก็เช่นเดียวกัน ต้องอาศัยสื่อในการรับสารนั้น ๆ เช่น ผู้รับสารจะต้องมีเครื่องรับวิทยุ เป็นต้น ดังนั้นทั้งสองฝ่ายต่างอาศัยสื่อเพื่อการติดต่อให้ถึงกัน มนุษย์ได้คิดค้นประดิษฐ์สร้างขึ้น เสาะหาวิธีการหาช่องทางในรูปแบบต่าง ๆ กัน ตามสภาพของทรัพยากรในท้องถิ่นของตนเอง และพัฒนาวิธีการ กระบวนการ และเครื่องมืออุปกรณ์ให้ก้าวหน้าเพิ่มพูนสมรรถนะ คุณภาพและประสิทธิภาพในการแสวงหาสาร การเก็บสาร การส่งสาร การรับสาร และการสื่อสารกลับ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการสื่อสารของมนุษย์ต่อไป

สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เพลง ละคร นวนิยาย ผลิตภัณฑ์ กิจกรรม ครอบคลุมรูปแบบศิลปะ และการสื่อสารที่หลากหลาย ซึ่งออกแบบมาเพื่อถ่ายทอดความคิด เรื่องราว อารมณ์ และข้อมูล ประกอบด้วยสื่อทั้งแบบดั้งเดิมและดิจิทัล ที่นำเสนอแพลตฟอร์มที่หลากหลายสำหรับการแสดงออกและการมีส่วนร่วม ดังนี้

2.5.1.1 ทศศิลป์ สื่อศิลปะการวาดภาพ ได้แก่ ภาพสีน้ำมัน สีน้ำ และการวาดภาพดิจิทัล

2.5.1.2 ประติมากรรม สื่อที่สร้างขึ้นจากการสร้างรูปทรงของวัสดุ ได้แก่ ดินเหนียว หิน หรือโลหะ

2.5.1.3 การถ่ายภาพ สื่อที่เกิดจากการถ่ายภาพผ่านกล้อง ตั้งแต่ฟิล์มแบบดั้งเดิมไปจนถึงการถ่ายภาพดิจิทัลสมัยใหม่

2.5.1.4 วรรณกรรม สื่อที่เกิดจากการร้อยเรียงด้วยการเขียน เป็นเรื่องราว ได้แก่ นวนิยาย เรื่องสั้น เรื่องเล่า บทประพันธ์

2.5.1.5 การ์ตูนและนวนิยายภาพ สื่อเรื่องราวที่มีภาพประกอบ มักผสมผสานข้อความและงานศิลปะเข้าด้วยกัน

2.5.1.6 ศิลปะการแสดง สื่อการแสดงสด รวมถึงละคร ละครเพลง และละครทดลอง รวมไปถึงการเต้นรำ การแสดงการเคลื่อนไหวทางศิลปะ

2.5.1.7 ดนตรี สื่อเสียงเพลงและดนตรีที่ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก รวมถึงเอกลักษณ์เฉพาะทางของที่มาของดนตรี

2.5.1.8 กิจกรรม สื่อที่แฝงอยู่ในกิจกรรม โดยมีกระบวนการส่งต่อข้อมูลเพื่อสร้างการรับรู้ อย่างใดอย่างหนึ่งให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น กิจกรรมกีฬาเพื่อสร้างความสามัคคี เป็นต้น

2.5.1.9 เกม สื่อเพื่อความบันเทิงดิจิทัลเชิงโต้ตอบ ตั้งแต่เกมคอนโซล ไปจนถึงเกมบนแอปพลิเคชันมือถือ

2.5.1.10 สื่อสังคมออนไลน์ สื่อที่รวบรวมโพสต์ วิดีโอ และเรื่องราวที่น่าสนใจสำหรับแพลตฟอร์มที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Facebook Instagram และTikTok

สรุปได้ว่า สื่อสร้างสรรค์ ใช้เพื่อสื่อสารสิ่งที่ดี เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่หรือต่อยอดจากสิ่งเดิม มีเนื้อหาที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้จริง มีความน่าสนใจเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เข้าถึงได้ง่าย และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารต้องเลือกใช้รูปแบบของสื่อที่เหมาะสมและตรงกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย

2.5.2 แนวคิดแบรนด์ (Branding)

แนวคิดแบรนด์ คือ แนวคิดและกระบวนการสร้างการสื่อสารถึงเอกลักษณ์ขององค์กร ผลิตภัณฑ์ หรือบริการเพื่อสร้างความแตกต่างจนถึงสามารถสร้างเกิดจดจำให้กับผู้คน สร้างตัวตนจนเกิดความเข้าใจ มีความเชื่อมั่นและยอมรับในสินค้า บริการ หรือตัวองค์กร แนวคิดของแบรนด์ที่มีความชัดเจนจะทำให้การสื่อสารตัวตนมีประสิทธิภาพเป็นการสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กร นอกจากนี้จะทำให้เกิดการจดจำแล้ว ผู้ใช้ยังเข้าใจตัวตนขององค์กรได้อย่างถูกต้องไปในทิศทางเดียวกัน (Sphere Agency team, 2023) องค์ประกอบสำคัญของการสร้างแบรนด์ ได้แก่

2.5.2.1 อัตลักษณ์ คือ สิ่งที่มีมองเห็นได้ เช่น สี การออกแบบ และตราสัญลักษณ์

2.5.2.2 ภาพลักษณ์ คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความประทับใจที่ผู้บริโภคมีเกี่ยวกับองค์กร สินค้า หรือบริการ

2.5.2.3 การวางสถานะ คือ กลยุทธ์ที่ใช้ในการวางสถานะของแบรนด์ในตลาด โดยเน้นการนำเสนอคุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์และการสร้างความแตกต่าง

2.5.2.4 ลักษณะเฉพาะ คือ ลักษณะของแบรนด์ เช่น การเน้นอนุรักษ์ธรรมชาติ วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ ความหรูหรา และความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

โดยในการวิจัยนี้ เป็นการกำหนดแนวคิดแบรนด์เพื่อการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่ แขวงหรือรัฐจึเพื่อบอกเล่าวิถีชีวิต วัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกัน จากการศึกษาไปสู่การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์ (Corporate Identity หรือ Brand CI) เพื่อเป็นการสร้างภาพจำ โดยกำหนดเป็น 2 ส่วน คือ ตราสัญลักษณ์ และตัวอักษร

2.5.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์

ในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทกับชีวิตประจำวันของคนแทบจะทุกเพศทุกวัย เนื่องจากมีความสะดวกรวดเร็ว ความเป็นปัจจุบันและมีค่าใช้จ่ายน้อยมาก จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มพบว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อหนึ่งที่เหมาะสมในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบสื่อสังคมออนไลน์มีหลายแนวคิดที่สำคัญที่ควรพิจารณา ดังนี้

2.5.3.1 การสร้างความน่าสนใจ สื่อสังคมออนไลน์ควรมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน โดยการใช้สีสัน ภาพถ่าย และกราฟิกอื่น ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและดึงดูด

2.5.3.2 ความถี่ในการโพสต์ การวางแผนและกำหนดความถี่ในการโพสต์เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้ติดตามไม่ลืมน แต่ไม่ควรโพสต์เกินไปเพื่อป้องกันการเป็นสแปม

2.5.3.3 การใช้เนื้อหาที่มีคุณค่า สื่อสังคมออนไลน์ควรมุ่งเน้นการสร้างเนื้อหาที่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์สำหรับกลุ่มเป้าหมายของคุณ เพื่อสร้างความสนใจและความไว้วางใจในแบรนด์

2.5.3.4 การใช้แพลตฟอร์มที่เหมาะสม การเลือกแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายมีความสำคัญ เช่น Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn เป็นต้น โดยให้ความสำคัญกับลักษณะพิเศษของแต่ละแพลตฟอร์ม

2.5.3.5 การวิเคราะห์และปรับปรุง การวิเคราะห์ผลการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อปรับปรุงและพัฒนากลยุทธ์ต่อไป เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งาน การสำรวจความคิดเห็น เป็นต้น

สรุปได้ว่า การออกแบบสื่อสังคมออนไลน์ต้องเน้นการสร้างโครงสร้างสรรค์ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความเข้าใจในตัวสื่อของผู้ใช้งาน

2.5.4 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์

การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ คือ การท่องเที่ยวประเภทหนึ่งที่มีมุ่งเน้นไปที่การสัมผัสประสบการณ์พื้นที่ ชุมชน เมือง หรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่งโดยมีส่วนร่วมับประวัติศาสตร์ ผู้คน วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม แตกต่างจากการท่องเที่ยวรูปแบบดั้งเดิมที่มักเกี่ยวข้องกับเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวอย่างเพียงอย่างเดียว การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวสัมผัส

กับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และผู้คนในท้องถิ่น (Soraso, 2024) โดยลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์มี ดังนี้

2.5.4.1 การสัมผัสกับวัฒนธรรม คือ การที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในเทศกาล พิธีกรรม หรืองานประเพณีในท้องถิ่น

2.5.4.2 โฮมสเตย์ คือ การเข้าพักอยู่กับครอบครัวในท้องถิ่นเพื่อสัมผัสวิถีชีวิตของคนในพื้นที่โดยตรง

2.5.4.3 การเข้าร่วมประสบการณ์การทำอาหาร คือ ชั้นเรียนทำอาหาร เยี่ยมชมตลาดท้องถิ่น หรือรับประทานอาหารกับคนในท้องถิ่น

2.5.4.4 กิจกรรมผจญภัย คือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น เดินป่า ขี่จักรยาน หรือพายเรือคายัค ที่ให้นักเดินทางได้สำรวจความงามตามธรรมชาติของจุดหมายปลายทาง

2.5.4.5 อาสาสมัคร คือ การช่วยเหลือชุมชนท้องถิ่นผ่านโครงการอาสาสมัครต่าง ๆ

2.5.4.6 ประสบการณ์การเรียนรู้ คือ การเข้าร่วมเวิร์คช็อป ชั้นเรียน หรือทัวร์นำเที่ยวที่เน้นงานฝีมือ ประเพณี หรือประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น

สรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสประสบการณ์ตรงกับสถานที่ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี เกิดความเข้าใจในพื้นที่และผู้คนอย่างลึกซึ้ง ได้ใช้เวลาและสร้างความทรงจำกับสิ่งรอบตัว เป็นการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพสามารถสร้างความยั่งยืนได้ เนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อชุมชนนั้น ๆ และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างกันได้

2.5.5 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์

การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมซึ่งดึงดูดผู้เรียนเรียนให้ได้รับประสบการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงโดยตรง แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะใหม่ๆ ได้รับความรู้เชิงปฏิบัติ และทำให้เข้าใจเนื้อหาสาระได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยทั่วไปการเรียนรู้จากประสบการณ์มีกระบวนการดังนี้

2.5.5.1 ประสบการณ์ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์จริง เช่น ทักษะศึกษา การจำลอง การทดลอง โครงการงาน หรือกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงอื่น ๆ

2.5.5.2 การสะท้อนกลับ หลังจากได้รับประสบการณ์ ผู้เรียนสะท้อนถึงสิ่งที่พวกเขาทำ เกิดอะไรขึ้น และสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น การสะท้อนกลับกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง และเชื่อมโยงพวกเขากับแนวคิดหรือทฤษฎีที่กว้างขึ้น

2.5.5.3 การวางกรอบความคิด จากนั้นผู้เรียนจะวิเคราะห์และสร้างกรอบความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง บ่อยครั้งโดยการเชื่อมโยงพวกเขาเกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิด หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้อง

2.5.5.4 การประยุกต์ใช้ สุดท้ายนี้ ผู้เรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์หรือบริบทใหม่ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะของพวกเขา

การเรียนรู้จากประสบการณ์อาจมีได้หลายรูปแบบ การเรียนรู้จากพื้นที่ โปรแกรมสหกิจศึกษา การเรียนรู้ด้านบริการ การเรียนรู้จากโครงการ และรวมถึงการฝึกงาน (นัยนา ดอรามา, ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, และผ่องพรรณณ เกิดพิทักษ์, 2563)

2.5.6 กรณีศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อสร้างสรรค์

2.5.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม การสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมโดยมาก เป็นการศึกษาแนวคิดของหลักการทางศาสนาเป็นหลักการในการอยู่ร่วมกัน ดังนี้

1) พระกฤตกร กิตติโกโร (สุรวิไล), พระครูสีลสราริณ, และสงวน หล้าโพนทัน (2023) ให้แนวทางจากการวิจัยการศึกษาวิเคราะห์จริยศาสตร์แนวประโยชน์นิยมเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของศาสนิกชนระหว่างศาสนา โดยการประพฤติปฏิบัติตนให้มีศีล เป็นคนดีงามอยู่เสมอ มีสติ สันโดษ สมาน สัจจะ ซื่อสัตย์ หมั่นฝึกตน อดทน เสียสละ เพื่อประโยชน์สุขของส่วนรวม

2) พระชัยยะ โคมโล และจรัส ลีกา (2022) ให้แนวทางเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างแตกต่างแต่ไม่แตกแยก โดยใช้หลักสังฆัตถุ 4 คือ การให้ทาน การกล่าววาจาสุภาพ ทำประโยชน์ต่อกัน และในทั้ง 3 ข้อต้องทำอย่างเสมอต้นเสมอปลายไม่วางตนเหนือผู้อื่น

3) กิตติกันตพงศ์ ศรีบัวนา และวีรฉัตร สุปัญญา. (2019) ศึกษาเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้การอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลในชุมชนเมือง ประกอบไปด้วย การเสียสละ เคารพกติกาสังคม การยอมรับซึ่งกันและกัน การพุดถุกกาลเทศะ การพุดสร้างสรรค ทศนคติที่ติดต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล การปรารถนาดีต่อผู้อื่น และการรักษาความดีของตัวเอง

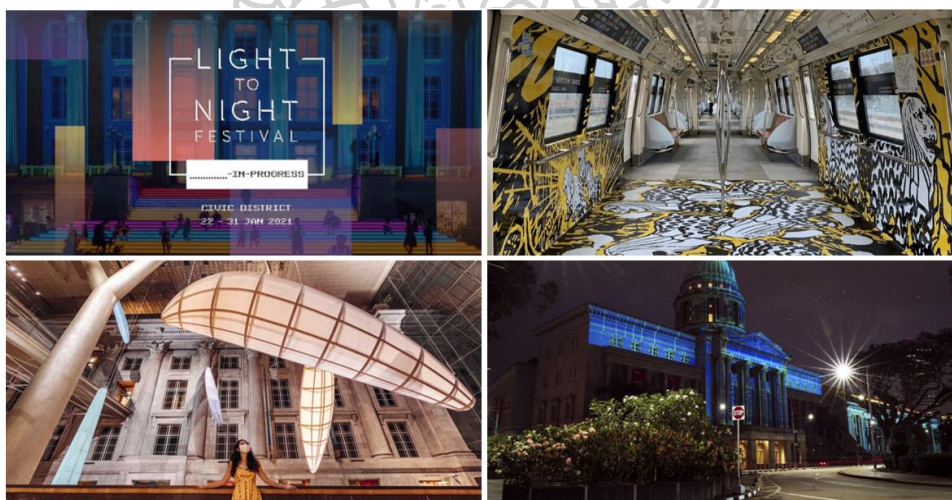
สรุปได้ว่า หลักการในการอยู่ร่วมกันในชุมชนหรือสังคมพหุวัฒนธรรม โดยมากนำหลักการทางศาสนามาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อความสงบสุขในสังคม แต่ยังคงหากระบวนการในการนำหลักการเหล่านี้มาใช้เพื่อก่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติ

2.5.6.2 กรณีศึกษาสื่อสร้างสรรค์ Light to Night Festival 2021: Art Skins on Monument ประเทศสิงคโปร์

1) สิงคโปร์เป็นประเทศที่ประกอบไปด้วยคนหลายชาติพันธุ์ และเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญด้านศิลปวัฒนธรรม ในวิกฤตการแพร่ระบาดของ Covid – 19 ประเทศสิงคโปร์ที่เป็นหนึ่งในประเทศที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติและวัฒนธรรม ได้ทำการจัดแสดงผลงาน

ศิลปะที่ในเวลาปกติจัดขึ้นทุกปี โดยจะมีผู้คนเข้าร่วมชมงานศิลปะนี้เป็นจำนวนมาก โดยในทุกปีจะมีงานแสดงศิลปะแขนงต่าง ๆ ในเมือง และ Light to Night Festival เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงดิจิทัลอาร์ต ประกอบภาพเคลื่อนไหว แสง สี และเสียง แต่ด้วยสถานการณ์ที่ไม่ปกติ การจัดงานศิลปะนี้จึงได้มีแนวคิดในการเชื่อมคนที่อยู่ในภาวะที่ต้องเว้นระยะห่างทางสังคมให้เข้ากับวัฒนธรรมและความเป็นชาติของสิงคโปร์ โดยผู้จัดเลือกแนวคิดในหัวข้อ Art Skins on Monument แสดงอัตลักษณ์และสัญลักษณ์ของความหลากหลายทางชาติพันธุ์ เพื่อเป็นสื่อให้กับผู้ชม (National Gallery Singapore, 2021)

จากการวิเคราะห์เทคนิคที่ใช้สื่อสารกับผู้ชมในงาน Light to Night Festival 2021 : Art Skins on Monument ประเทศสิงคโปร์ คือ เนื้อหา และแนวคิด สร้างสรรค์จากการใช้ศิลปะวัฒนธรรมทุกชาติพันธุ์ในประเทศนำมาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะในขณะที่กำลังรับชมรับฟัง และการใช้สื่อสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบที่หลากหลาย ผู้ชมสามารถเลือกชมงานศิลปะในรูปแบบที่ตนเองชอบได้



ภาพที่ 24 Light to Night Festival 2021: Art Skins on Monument ประเทศสิงคโปร์

หมายเหตุ : Art Skins on Monument โดย Megan Kwek, 2021

2) กรณีศึกษา สื่อสร้างสรรค์ในกีฬาโอลิมปิก 2020

มฤคย์ ตันนิยม กล่าวว่า ประเทศญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าภาพในการจัดงานกีฬาโอลิมปิก 2020 ที่กรุงโตเกียว สิ่งที่สร้างปรากฏการณ์ที่สร้างความสนใจให้กับคนทั่วโลก คือ บทบาทของสื่อสร้างสรรค์ที่ถูกออกแบบและใช้ในมหกรรมกีฬาระดับโลก ถึงแม้ว่าผู้คนจะจดจำสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นจะเป็นภาพภูเขาไฟฟูจิ ดวงอาทิตย์ หรือชุดประจำชาติ แต่สำหรับครั้งนี้ญี่ปุ่นได้เลือกสื่อสร้างสรรค์ประเภทการ์ตูน ที่มาจากอนิเมะ เกม และมังงะที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก โดยใช้โดราเอมอน ซางิ สึคิโนะ จากเรื่อง เซเลอร์มูน ชน โกคุ จาก ดราก้อนบอล มังกี้ ดี ลูฟี่ จาก วันพีซ อุซึมากิ นารูโตะ จากนินจาคาถา โอโฮเฮะ รวมไปถึง ซินโนะสุเกะ โนฮาระ จาก เครยอน ซินจัง และ อะตอม จาก เจ้า

หนูปรมาณู เป็นตัวแทนพลังความสามารถของคนญี่ปุ่น และเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้เยาวชนทั่วโลก มาซาโตะ มิซึโนะ รองประธานโอลิมปิกญี่ปุ่นกล่าวเมื่อปี 2013 ว่าภายในปี 2020 ความนิยมในวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่นจากทั่วโลกจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและคำมั่นสัญญา ที่จะมอบการฉลองที่มีมิติ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างคุณค่าของโอลิมปิกต่อคนรุ่นใหม่ และเป็นแรงใจให้คนหนุ่มสาวไล่ตามความฝันและความหวังผ่านกีฬามากขึ้น ตัวแทนความเป็นญี่ปุ่น เกิดเป็นพลังที่ส่งต่อ และถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านงานกีฬาโอลิมปิกไปสู่ผู้ชมทั่วโลก



ภาพที่ 25 ตัวละครแอนิเมะในโตเกียวโอลิมปิก 2020

หมายเหตุ : Meet The Tokyo 2020 Olympics Ambassadors Featuring The Best Anime!
โดย Stephanie Goh, 2020

นอกจากนี้ นักเขียน และนักวาดภาพประกอบการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของประเทศญี่ปุ่นได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์โปสเตอร์ ได้แก่ นาโอกิ อูราซาวะ จาก 20th Century Boys และ Monster ฮิโรฮิโกะ อารากิ จาก โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ เออิจิโระ โอดะ จาก วันพีซ ฮาจิเมะ อิซายามะ จาก Attack on Titan นาโอโกะ ทาเคอูจิ จาก เซเลอร์มูน และ โยชิคาซุ ยาซุฮิโกะ จาก Mobile Suit Gundam เป็นต้น (เอไอเอส เพลย์, 2564)



ภาพที่ 26 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 2020

หมายเหตุ : (ซ้าย) The Great Wave off the Coast of Kanagawa โดย Hirohiko Araki (ขวา) Horseback Archery โดย Akira Yamaguchi โดย twistedsifter, 2022

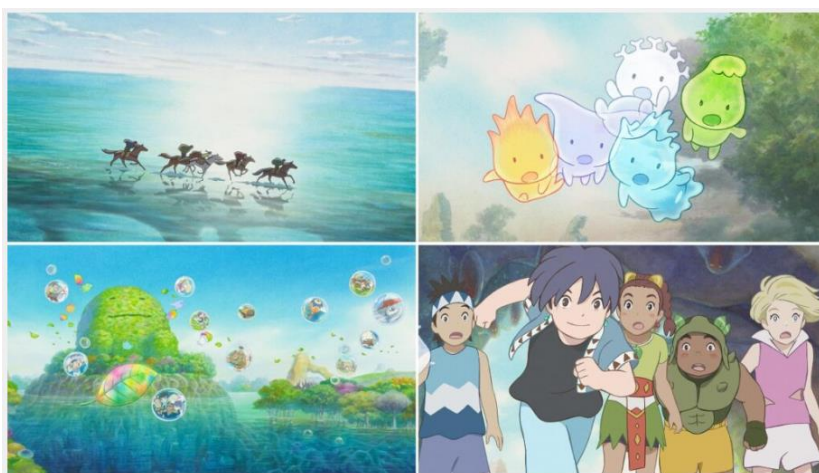
เมธา พันธุ์วราทร กล่าวว่า การใช้วัฒนธรรมการดูนเป็นสื่อสร้างสรรค์ในพิธีเปิด กีฬาโอลิมปิก 2020 แล้ว ญี่ปุ่นยังเลือกเอาประวัติศาสตร์ของ Pictogram ที่มีที่มาจากในการจัดงาน แข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี 1964 ที่กรุงโตเกียว ได้นำศิลปะการออกแบบ Pictogram ที่เป็นภูมิ ปัญญาในอดีตมาปรับรูปแบบให้เรียบง่าย เป็นภาพที่เป็นสัญลักษณ์ต่างๆแทนความหมายได้อย่าง ชัดเจนเพื่อสื่อสารกับชาวต่างชาติ เป็นการใช้ศิลปะแก้ปัญหาด้านการสื่อสาร เนื่องจากในยุคนั้นคน ญี่ปุ่นสื่อสารภาษาอังกฤษได้ไม่ด้นัก ในปี 2020 การแสดงชุด The History of Pictogram จึงถูก สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อระลึกถึงการใช้สื่อศิลปะของญี่ปุ่นในอดีต (นันทรัตน์ สันติมณีนรัตน์, 2562.)



ภาพที่ 27 การแสดงชุด Pictograms กีฬาโอลิมปิก 2020

หมายเหตุ : การแสดงชุด โดย Pictograms NBC Olympics, 2021

จากสื่อสร้างสรรค์ที่ย้อนอดีตประวัติศาสตร์การออกแบบ Pictograms แล้วยังมีกิจกรรมด้านวัฒนธรรม เป็นสื่อสร้างสรรค์ประเภทแอนิเมชันขนาดสั้น ที่สื่อสารอนาคตเพื่อเชื่อมคนต่างวัฒนธรรม เรื่อง Tomorrow's Leaves โดยเล่าถอดรหัสของจิตวิญญาณที่ซ่อนอยู่ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ทั้งมิตรภาพ การช่วยเหลือ ชัยชนะ ความแข็งแกร่ง ความพ่ายแพ้ และความอ่อนแอผ่านมิตรภาพและการผจญภัยของเด็กทั้ง 5 คน เพื่อบอกเล่าเรื่องของเกมกีฬาผ่านแอนิเมชัน ผลงานชิ้นนี้ สร้างสรรค์โดย Studio Ponoc สตูดิโอแอนิเมชันก่อตั้งโดย โยชิอากิ นิชิมูระ โปรดิวเซอร์คนสำคัญของสตูดิโอจิบลิ (กองบรรณาธิการ Sarakadee Lite, 2564)



ภาพที่ 28 แอนิเมชัน เรื่อง Tomorrow's Leaves

หมายเหตุ : แอนิเมชัน เรื่อง Tomorrow's Leaves จาก Studio Ponoc โดย Redacción Marca Claro, 2021

ในระหว่างการแข่งขันกีฬา ยังใช้เสียงดนตรีและเพลงประกอบการแข่งขัน โดยจับคู่ประเภทกีฬาเข้ากับ เกม แอนิเมชัน และมังงะที่เป็นชนิดกีฬาเดียวกันหรือมีความสอดคล้องกันอีกด้วย เช่น เพลงจาก Attack on Titan กับกีฬายิงธนู เพลงจากเจ้าหนูสิงห์สนามกับกีฬาฟุตบอล และเพลงจาก Slam Dunk ในการแข่งบาสเกตบอล เป็นต้น (ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส และ วรนิต ทิรัญพงษ์, 2564)

สรุปได้ว่า เทคนิคด้านศิลปะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ของประเทศญี่ปุ่นในกีฬาโอลิมปิก 2021 เลือกใช้ คือ การใช้สื่อสร้างสรรค์ที่สามารถเข้าถึงใจคนได้จากความทรงจำในวัยเด็ก จากวัฒนธรรมการ์ตูนของญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าในแต่ละกลุ่มความสนใจ ไม่ว่าจะ เป็น เกม มังงะ แอนิเมชัน เป็นความสนใจเฉพาะกลุ่ม แต่เป็นความสนใจของคนทั่วโลก ใช้วิธีการเล่าถึงอดีตด้วย Pictograms และเชื่อมโยงไปถึงอนาคตด้วยแอนิเมชัน ในงานกีฬาโอลิมปิก 2020 ถือได้ว่าเป็นปรากฏการณ์

รวมตัวของสื่อสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมการ์ตูนของญี่ปุ่น ที่ส่งออกไปให้คนทั่วโลกรับรู้พร้อมๆกันในเวลาเดียวกันอย่างเข้าใจและสร้างสรรค์

3) กรณีศึกษา Unfolding Bangkok

Unfolding Bangkok ถูกจัดขึ้นในช่วงระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2565 - มีนาคม 2566 เป็นกิจกรรมที่ผสมผสานวัฒนธรรม ความเชื่อ และศิลปะเพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ กรุงเทพมหานคร โดยมีจุดเริ่มต้นจากสถานการณ์โควิด 19 ที่ส่งผลกระทบต่อทั่วโลก หลังจากสถานการณ์คลี่คลายลง เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ และการท่องเที่ยว โดยเลือกกรุงเทพมหานคร เมืองหลวงที่เป็นจุดหมายปลายทางด้านการท่องเที่ยวอันดับต้น ๆ ของโลกเป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรม ภายใต้โครงการ “UNFOLDING BANGKOK เปิดประสบการณ์ใหม่กรุงเทพมหานคร” ใน 3 ซิมหลัก ได้แก่ Hidden Temple ท่องวัดลับ Living Old Building ย้อนรอยอาคารประวัติศาสตร์ Greeting Benjakitti เที่ยวสวนป่ากลางเมือง เป็นการเปิดเมืองต้อนรับนักท่องเที่ยวในพิกัดต่าง ๆ ทั่วกรุงเทพมหานคร เพื่อนำเสนอประเทศไทยและวัฒนธรรมไทยในมิติที่น่าสนใจ ให้แก่เหล่าผู้มาร่วมประชุมความร่วมมือทางเศรษฐกิจในภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิก (Asia-Pacific Economic Cooperation: APEC) อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวผ่านการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่างๆ ที่จะสร้างประสบการณ์ใหม่ในการท่องเที่ยวกรุงเทพฯ ให้แก่นักท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างประเทศ ให้มาร่วมเช็คอินสถานที่ที่หลากหลาย ตั้งแต่สวนป่ากลางเมือง จนถึงอาคารและวัดเก่าแก่ที่เปี่ยมไปด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ถูกนำมาถ่ายทอดแบบร่วมสมัย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2565)

4) Hidden Temple ภายใต้แนวคิดจาริกแสวงบุญ เป็นการเปิดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ทั้งในเชิงพุทธประวัติและประวัติความเป็นมาของชุมชน กับการตีความใหม่ของการสื่อเรื่องราวพุทธประวัติในวิหารรายประดิษฐานรอยพระพุทธรูปบาท วิหารรายประดิษฐานพระพุทธรูปปางถวายพระเพลิง และวิหารรายประดิษฐานพระนอนปางสีหไสยา จำลองการเดินทางไปยังสถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าผ่านชุมชนไปถึงภูเขาจำลองหรือเขามอ ที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งในสมัยรัตนโกสินทร์ที่ยังคงเหลืออยู่ ตลอดจนถึงกิจกรรมการแสดงเชิดสิงโต กระจั่วแทงเสื่อ หุ่นกระบอกจีน และการแทงหยวก



ภาพที่ 29 Unfloding Bangkok: Hidden Temple

หมายเหตุ : Unfloding Bangkok: Hidden Temple โดย NuiizTheWriter, 2565

5) Greeting Benjakitti เทียวเบญจกิติ กิจกรรมสร้างสรรค์ที่นำเอาศิลปะการจัดวางมาใช้ผสมผสานกับการสัมผัสธรรมชาติที่สวนเบญจกิติ สวนขนาดใหญ่แห่งนี้เป็นต้นแบบของสวนสาธารณะเชิงนิเวศแห่งแรกของกรุงเทพฯ เป็นพื้นที่สนทนากิจการและการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศกลางเมือง นำมาสู่แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมที่จะช่วยสร้างการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของระบบนิเวศ รวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมเวิร์กช็อปที่กระจายอยู่ในพื้นที่ เพื่อช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ให้กับผู้เข้าชม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ให้ได้เรียนรู้การเป็นส่วนหนึ่งของกลไกในการฟื้นฟูและรักษาสิ่งแวดล้อม

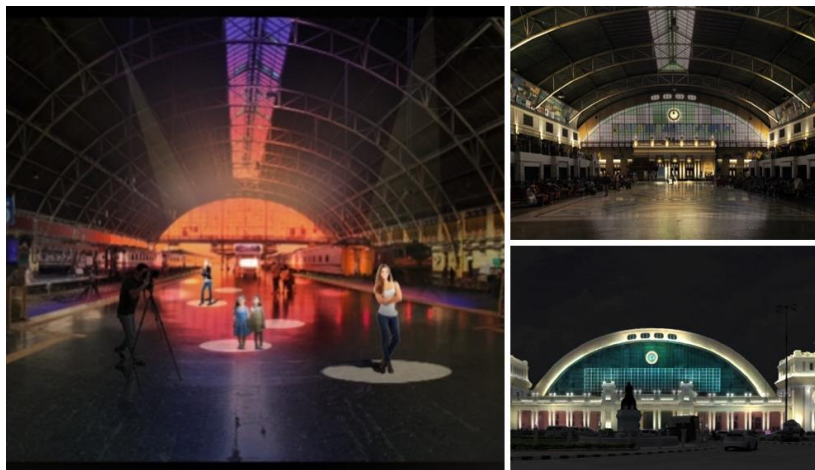


ภาพที่ 30 Unfloding Bangkok: Greeting Benjakitti

หมายเหตุ : Unfloding Bangkok: Greeting Benjakitti โดย ชิลไปไหน, 2566

6) Living Old Building ย้อนรอยอาคารประวัติศาสตร์ นำพื้นที่อาคารที่มีคุณค่าทางศิลปะและประวัติศาสตร์ มาปรับปรุงพื้นที่ในอาคารเก่า และอาคารอนุรักษ์ โดยการออกแบบแสงสี (Lighting) เพื่อจัดแสดงโชว์ความสวยงามของอาคาร พร้อมจัดกิจกรรมภายในอาคารและนอก

อาคาร เพื่อให้อาคารเก่ากลับมามีชีวิต และใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง และใช้เป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ได้แก่ อาคารสถานีรถไฟหัวลำโพง สำนักงานประปาแมนศรี เป็นต้น



ภาพที่ 31 Unfolding Bangkok: Living Old Building

หมายเหตุ : Unfolding Bangkok: Living Old Building โดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2566

2.6 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมและข้อค้นพบ

จากการสรุปการทบทวนวรรณกรรม และยืนยันข้อสรุปด้วยการลงพื้นที่สำรวจ พบว่า ปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต และวัฒนธรรม โดยในพื้นที่ศึกษาพบว่า เกิดจากการขาดการรับรู้และการเชื่อมโยงคนและพื้นที่เข้าหากัน ทำให้คนไม่เข้าใจในการอยู่ร่วมกัน ไม่รู้จักวัฒนธรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ และไม่ทราบถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง ส่งผลให้เกิดการกระทำที่ไม่เหมาะสมต่อกัน และความสับสนในการสูญหายของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น จากการทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่สำรวจ สังเกต และสัมภาษณ์ สามารถสรุปและมีข้อค้นพบดังนี้

1) การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา มีปัจจัยหลัก เป็นปัจจัยที่สร้างผลกระทบที่รุนแรงที่สุด และส่งผลต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ คือ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมที่เกิดจากการพัฒนาด้านคมนาคม เป็นเหตุที่สืบเนื่องจนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การเข้ามาของสถาบันการศึกษา ทำให้คนใหม่ย้ายเข้ามาอาศัยในพื้นที่เป็นจำนวนมาก และเปลี่ยนที่อยู่อาศัยแบบบ้านให้กลายเป็นหอพัก นอกจากนี้ยังทำให้กลุ่มคนอื่น ๆ อพยพเข้ามาในพื้นที่ด้วยเช่นกัน โดยมีข้อดีคือ ในส่วนของพื้นที่ที่มีประชากรเข้าออกหนาแน่น เช่น บริเวณที่ใกล้มหาวิทยาลัย กลายเป็นพื้นที่เศรษฐกิจ สามารถสร้างรายได้จากการค้าขายสินค้าและบริการ ซึ่งจะแตกต่างจากบริเวณอื่น ๆ ในพื้นที่ ในทางกลับกันจำนวนคนใหม่ที่เข้ามา มาก และสภาพสังคมที่อยู่แบบตัวใครตัวมัน ทำให้เกิด

ช่องว่างระหว่างกัน รวมถึงวัฒนธรรมในพื้นที่ ที่นำไปสู่ปัญหาความขัดแย้งจากความไม่เข้าใจในการอยู่ร่วมกัน และการขาดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมของพื้นที่ได้

2) ปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาได้ตรงจุด จำแนกได้ดังนี้

2.1 1 กลุ่มคนใหม่ โดยเฉพาะที่เป็นนักศึกษาเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนมากที่สุดในพื้นที่ สามารถแก้ไขได้ก่อนเป็นอันดับแรก พบปัญหา 3 ประเด็น คือ 1) ขาดความเคารพในความแตกต่าง ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในพื้นที่ 2) ขาดความเข้าใจในการใช้พื้นที่สาธารณะ และ 3) ขาดการรับรู้ด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในชุมชนรอบ ๆ มหาวิทยาลัย เน้นสร้างความสนใจด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม หากสร้างการรับรู้และทำให้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ได้ จะสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ทั้งภายในพื้นที่ และสาธารณะ ส่วนกลุ่มคนใหม่ที่เป็นผู้อยู่อาศัยในคอนโดมิเนียม ขาดการรับรู้เรื่องราววิถีชีวิต วัฒนธรรม และกิจกรรมในพื้นที่

2.2 กลุ่มคนนอก เป็นผู้ที่สนใจด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม แต่ขาดการรับรู้เรื่องราวของพื้นที่ หากสร้างการรับรู้และดึงเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ได้ จะสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ทั้งภายในพื้นที่ และสาธารณะ

2.3 กลุ่มคนเก่า เป็นคนสำคัญในการให้ข้อมูลและความรู้เรื่องราวของพื้นที่ แต่ขาดการรวบรวมและส่งต่อ ขาดการรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ตนเอง

3) องค์กรรัฐที่ใช้เพื่อในการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมในการสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ พบว่า ในพื้นที่ศึกษามีความเป็นพหุวัฒนธรรมที่สูงมาก และมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาใช้ต่อยอดเพื่อสร้างประโยชน์ได้ แต่ขาดการรวบรวมและส่งต่อเพื่อสร้างการรับรู้ไปสู่ความเข้าใจ โดยผู้วิจัยได้สกัดออกมาเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

3.1 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งของสถานที่ต่าง ๆ การเดินทาง อาหาร ร้านค้า และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่

3.2 ประเด็น เชื้อ - ใช้ - อยู่ - กิน เป็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมทุกมิติของพื้นที่ มีความหลากหลาย และมีส่วนเกี่ยวข้องกับคนทุกกลุ่ม สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางเพื่อทำให้คนเกิดความรู้สึกคุ้นเคยเกิดประสบการณ์ร่วมกับวิถีวัฒนธรรมของตนเอง หรือสร้างความแตกต่างทำให้เกิดความรู้สึกมีประสบการณ์เพิ่มเติม

3.3 ประเด็นการอยู่ร่วมกัน การสร้างความเข้าใจในความแตกต่างทางความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี ขอบปฏิบัติเพื่อลดความขัดแย้ง

3.4 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความสนใจเฉพาะกลุ่ม ได้แก่ เส้นทางท่องเที่ยวเพื่อกิจกรรมขอพร เส้นทางท่องเที่ยวเพื่อสัมผัสวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ เส้นทางสำหรับการวาดภาพ ถ่ายภาพ เป็นต้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การวิจัยเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยวิธีการที่ประกอบไปด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล จากการทบทวนวรรณกรรม การลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสำรวจ เพื่อนำมาวิเคราะห์ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เพื่อออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และประเมินผลการวิจัยด้วยแบบสอบถามของข้อมูลในเชิงปริมาณ (Quantitative research) จากกระบวนการออกแบบการทดลอง (Experimental design) กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

3.1.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสำรวจเพื่อสังเกตลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ พฤติกรรมการใช้งานพื้นที่ และปัญหาการอยู่ร่วมกัน การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ดังนี้

3.1.1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดยใช้แบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) จากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จากปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมแขวงหิรัญรูจี คือ 1) กลุ่มคนเก่า ผู้นำศาสนา และประชาชนชุมชน สัมภาษณ์เชิงลึกด้านวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม ปัญหาการอยู่ร่วมกันระหว่างคนเก่ากับคนใหม่ 2) กลุ่มคนใหม่ และคนนอก สัมภาษณ์ด้านการรับรู้ ความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม กิจกรรม ความเชื่อมโยงทางวิถีชีวิต และวัฒนธรรม และความสนใจต่อประเภทของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์พื้นที่ อัตลักษณ์ แนวทางการแก้ปัญหา กลยุทธ์ และ 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์ สัมภาษณ์เชิงลึกด้านเทคนิคในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

3.1.1.2 การสนทนากลุ่ม (Focus group) โดยใช้แบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ประกอบด้วยกลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรูจี ได้แก่ ผู้นำชุมชน สำนักศิลปวัฒนธรรม สำนักกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ด้านประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ปัญหา และแนวทางการส่งเสริมการอยู่ร่วมกัน การสร้างรับรู้ และความเข้าใจ

ในวิถีชีวิตและพฤติกรรมของพื้นที่แขวงหิรัญรุจี เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลไปสู่กระบวนการการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

3.1.2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ การรับรู้และผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม จากกระบวนการทดลอง (Experimental design) กับกลุ่มคนเก่า คนใหม่ และคนนอก

3.2 ประชากรเป้าหมาย และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมาย คือ กลุ่มประชากรที่อาศัยอยู่ หรือใช้พื้นที่แขวงหิรัญรุจี และกลุ่มผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งหมดจำนวนประมาณ 27,000 คน ดังนี้

3.2.1 กลุ่มคนเก่า คือ คนดั้งเดิมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี มีที่อยู่อาศัยเป็นหลักแหล่งถาวรในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี ไม่ต่ำกว่า 20 ปี

3.2.2 กลุ่มคนใหม่ คือ คนใหม่จากพื้นที่อื่น ที่ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี น้อยกว่า 4 ปี หรือผู้ที่อยู่อาศัยในคอนโดมิเนียม หรือแฟล่ง ผู้ที่เข้ามาใช้พื้นที่เพื่อการเรียน หรือการทำงาน แต่ไม่มีการอยู่อาศัยในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

3.2.3 กลุ่มคนนอก คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต และวัฒนธรรมพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

3.2.4 กลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรุจี ได้แก่ ผู้นำชุมชน สำนักศิลปวัฒนธรรม และสำนักกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

3.2.5 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

3.2.6 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์

3.3 การสุ่มตัวอย่าง

3.3.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมแขวงหิรัญรุจี หน่วยงานภาครัฐ และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับงานวิจัย จำนวน 76 คน ด้วยวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้

3.3.1.1 วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับพื้นที่แขวงหิรัญรุจี และงานวิจัย จำนวน 66 คน ดังนี้

- กลุ่มคนเก่า คือ กลุ่มคนดั้งเดิม กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 20 ปี ในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี เป็นกลุ่มผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี ด้านปัญหาการอยู่ร่วมกัน และพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ จำนวน 20 คน

- กลุ่มคนใหม่ จำนวน 20 คน และกลุ่มคนนอก จำนวน 20 คน โดยสัมภาษณ์
ในด้านการรับรู้ด้านวิถีชีวิต การอยู่ร่วมกันในพื้นที่ ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม การ
รับรู้ด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ความสนใจในรูปแบบสื่อ
สร้างสรรค์ และกิจกรรม

- กลุ่มคนนอก คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต และวัฒนธรรมพื้นที่แขวง
หิรัญรุจี จำนวน 20 คน

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม คือ กลุ่มผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้าน
วัฒนธรรม และการแก้ปัญหาด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 คน

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์ คือ กลุ่มผู้มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
แนวคิดและด้านเทคนิคในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ จำนวน 3 คน

3.3.1.2 วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) จากกลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรุจี จำนวน
10 คน ดังนี้

- กลุ่มผู้นำชุมชน จำนวน 7 คน

- กลุ่มสำนักกิจการนักศึกษา และสำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน

สมเด็จพระยา จำนวน 3 คน

3.3.2 การวิจัยเชิงปริมาณ เป็นกลุ่มผู้สมัครใจเข้าร่วมใช้สื่อ และกิจกรรมสร้างสรรค์ จากกลุ่ม
ประชากรทั้งหมดจำนวนประมาณ 27,000 คน ผู้วิจัยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างด้วยสูตรของ เครจซี
และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) จากสูตร

$$n = \frac{X^2 N p (1 - p)}{e^2 (N - 1) + X^2 p (1 - p)}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

X^2 = ค่าไคสแควร์ที่ df เท่ากับ 1 และระดับความเชื่อมั่น 95% ($X^2 = 3.814$)

p = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร ($p = 0.5$)

โดย

N = ขนาดของประชากรแขวงหิรัญรุจี 27,000 คน

แทนค่า

$$n = \frac{3.841 * 27,000 * 0.5 (1 - 0.5)}{0.05^2 (27,000 - 1) + 3.841 * 0.5 (1 - 0.5)}$$

$$n = \frac{103,707 * 0.25}{0.0025(26,999) + 1.9205}$$

$$n = 373.49 \approx 400 \text{ คน}$$

ดังนั้น ผู้วิจัยได้เลือกเก็บตัวอย่างจำนวน 400 คน

3.4 ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

3.4.1 ทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัย เอกสาร บทความ และหนังสือต่าง ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

3.4.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลจากการศึกษาด้านการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี กรุงเทพมหานคร รวมถึงปัญหาของพื้นที่ที่เกิดขึ้นจากผลกระทบการเปลี่ยนแปลงนี้ ทั้งด้านการอยู่ร่วมกันระหว่างคนเก่ากับคนใหม่และปัญหาทางด้านวัฒนธรรม แนวทางการแก้ปัญหาในปัจจุบัน ภูมิศึกษาและสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

3.4.3 ลงพื้นที่เก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสำรวจพื้นที่ และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ใน 2 แนวทาง โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) มีรายละเอียดดังนี้

3.4.3.1 แนวทางที่ 1 การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ด้วยแบบสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (Key information) 6 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มคนเก่า จำนวน 20 คน กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชนในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี โดยสัมภาษณ์ด้านประวัติศาสตร์ และการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ คุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิตที่ยังคงมีอยู่ ปัญหาการอยู่ร่วมกันระหว่างคนเก่ากับคนใหม่ทั้งการอยู่อาศัย การใช้พื้นที่ และวัฒนธรรมที่ต่างกัน แนวทางการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

2) กลุ่มคนใหม่ จำนวน 20 คน และกลุ่มคนนอก จำนวน 20 คน โดยสัมภาษณ์ในด้านการรับรู้ด้านวิถีชีวิต การอยู่ร่วมกันในพื้นที่ ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม การรับรู้ด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ความสนใจในรูปแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 คน โดยสัมภาษณ์ในด้านชุมชนพหุวัฒนธรรม ผลกระทบของพื้นที่พลวัตต่อการอยู่ร่วมกัน และการสูญหายทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นระหว่างคนเก่ากับคนใหม่ อุปสรรคในการแก้ไขปัญหา แนวทางในการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ใน

การแก้ไขปัญหา แนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยการมีส่วนร่วมของคนทุกกลุ่มในพื้นที่ และแนวทางการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

4) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์จำนวน 3 คน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการออกแบบสื่อ โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของรูปแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับการสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

3.4.3.2 แนวทางที่ 2 การเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม จากกลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรุจีโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ด้วยแบบสนทนากลุ่มสำหรับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (Key information) 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้นำชุมชน จำนวน 7 คน เป็นกลุ่มที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่แขวงหิรัญรุจี และปัญหาที่เกิดขึ้นของพื้นที่ในประเด็นการอยู่ร่วมกัน และพหุวัฒนธรรม

2) กลุ่มสำนักศิลปวัฒนธรรม และสำนักกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 3 คน เป็นกลุ่มที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมของคนเก่า และคนใหม่ ในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

3.4.4 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

3.4.5 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ได้แก่ คู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจี องค์กรความรู้ย่านหิรัญรุจี และสื่อสังคมออนไลน์ กิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ การบูรณาการเรื่องราวของพื้นที่หิรัญรุจีกับการเรียนการสอน และกิจกรรมท่องเที่ยว รวมถึงกิจกรรมที่ทำหน้าที่เป็นสื่อใช้สื่อสารสร้างการรับรู้ และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

3.4.6 การออกแบบการทดลองใช้สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย

โดยผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) จะเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยกระบวนการออกแบบการทดลอง (Experimental design) ผู้วิจัยจะออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการทดลองสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้พิจารณาด้วยตัวชี้วัดแบบประเมินผลในช่วงหลังทำกิจกรรม มีการวัดผลด้วยแบบสอบถามจำนวน 1 ชุด เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม โดยมีกลุ่มในการประเมินกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก คือ คนเก่า คนใหม่ และคนนอก ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรม และตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง มีขั้นตอนดังนี้

3.4.6.1 ใช้แบบสอบถามรูปแบบออนไลน์ โดยไม่ระบุชื่อตัวของผู้ให้ข้อมูล เป็นต้น ในกรณีนี้ผู้ประเมินไม่สะดวกในการตอบแบบสอบถามออนไลน์ ใช้การประเมินในรูปแบบเอกสารกระดาษ โดยการกำหนดหมายเลขแบบสอบถาม เพื่อตรวจสอบการเก็บแบบสอบถาม

3.4.6.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเองโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดของกลุ่มประชากรขั้นต้นกล่าวมาแล้ว

3.4.6.3 ตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ก่อนที่จะนำมาประมวลผล หากมีฉบับใดไม่สมบูรณ์จะคัดออกและทำการเก็บเพิ่มให้ครบจำนวน

3.4.6.4 วิเคราะห์ สังเคราะห์ผล เพื่อนำผลสรุปที่ได้รับจากการดำเนินการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และพัฒนาไปสู่โครงการต้นแบบที่สามารถใช้เป็นโมเดลในการต่อยอด พัฒนาชุมชนอื่น ๆ ในวงกว้างต่อไป

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งหมด 3 แบบ คือ แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม และแบบประเมินผล ทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา หลังจากได้นิยามปฏิบัติการของตัวแปรทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในด้านสื่อสร้างสรรค์ และการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หลังจากนั้นนำมาหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item congruency)

การสร้างมาตรวัดเมื่อได้ผลจากการตรวจสอบความเที่ยงตรงจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาสร้างมาตรวัดเชิงจิตวิสัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดคะแนนมาตรวัดไว้เต็ม 5 คะแนน โดยเริ่มจาก เห็นด้วยน้อยที่สุดหรือมีความสำคัญน้อยที่สุดในระดับ 1 และเห็นด้วยด้วยมากที่สุดหรือมีความสำคัญมากที่สุดอยู่ในระดับ 5

3.6 การเก็บข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นทางการวิจัยแบบผสมผสาน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณ ดังนั้นวิธีการอันได้มาซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูลและการดำเนินวิเคราะห์ ข้อมูลซึ่งมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

3.6.1 ศึกษาข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.6.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง ด้านปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตในพื้นที่ศึกษา และด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เกี่ยวข้อง เชิงพรรณนา และแผนภูมิลำดับเวลา

3.6.3 เก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ ด้วยแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มคนเก่า คนใหม่ คนนอก และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มเครือข่ายชุมชน ประกอบด้วย กลุ่มผู้นำชุมชน เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และแปรผลเชิงพรรณนา

3.6.4 เก็บข้อมูลในการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม ด้วยแนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้กระบวนการออกแบบการทดลอง (Experimental Design) เก็บข้อมูลจากการประเมินผลแบบสอบถามกับกลุ่มคนเก่า คนใหม่ และกลุ่มคนนอก ประกอบด้วย 1 ชุดแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังนี้

3.6.4.1 กำหนดแบบสอบถามแบบไม่ระบุชื่อของผู้ให้ข้อมูล โดยกำหนดรหัสแทน เช่น A-01 เป็นต้น เพื่อตรวจสอบการเก็บแบบสอบถาม

3.6.4.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเองโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดของกลุ่มประชากรขั้นต้นกล่าวมาแล้ว

3.6.4.3 ตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบประเมินค่าก่อนที่จะนำมาประมวลผล หากมีฉบับใดไม่สมบูรณ์จะคัดออกและทำการเก็บเพิ่มให้ครบจำนวน

3.6.5 แปรผลเชิงสถิติ

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ และการนำเสนอข้อมูลในงานวิจัยนี้ แบ่งเป็น 2 ส่วนตามชนิดของข้อมูล คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนี้

3.7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีนำข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มนำมาแจกแจงเพื่อวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ในงานวิจัย ดังนี้

3.7.1.1 รวบรวมและจัดระเบียบข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากประเด็น หรือเหตุการณ์ โดยจำแนกจากความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เกิดขึ้นจาก หนึ่งเหตุการณ์ หรือมากกว่านั้น ที่ส่งผลให้เกิดอีกเหตุการณ์หนึ่งขึ้นมา ด้วยการทำดัชนีข้อมูล ด้วยการจัดระเบียบหมวดหมู่ ประเภท และสรุปเชื่อมโยงดัชนีคำหลักเข้าด้วยกัน

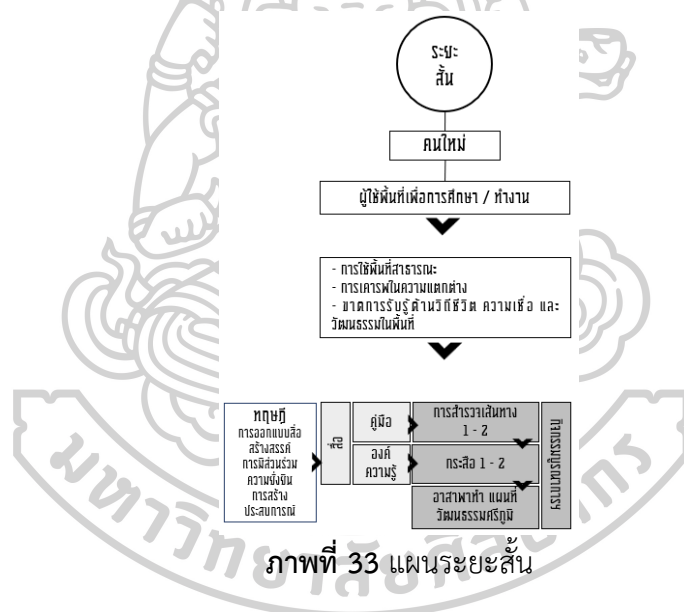
1) พิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ด้วยการตรวจแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์การสังเกต (Observational Analysis) การวิเคราะห์เฉพาะเรื่อง (Thematic Analysis) ให้ความสำคัญกับความคิดรวบยอดที่สรุปออกมามีเนื้อหาสำคัญที่สุดจากประเด็นที่ปรากฏ

2) นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิ สารสนเทศในลักษณะของข้อมูล แบบพรรณนา และตารางเปรียบเทียบ

3.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ คือ ข้อมูลจากการประเมินสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมเพื่อสร้างการรับรู้ และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ด้วยลำดับขั้นตอนนี้

กลุ่มอาสาสมัคร โดยเป็นการออกแบบแบบมีส่วนร่วมมีคนเก่าเป็นแกนกลางตั้งแต่การเก็บข้อมูล และในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม ดังนี้

3.8.1 ระยะสั้น มุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนใหม่ที่เป็นนักศึกษา และอาจารย์ในมหาวิทยาลัยในพื้นที่ศึกษา เนื่องจากเป็นกลุ่มประชากรที่มีจำนวนมากที่สุดในพื้นที่ และสามารถทำได้ทันที ปัญหาของคนกลุ่มนี้คือ ขาดการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน ขาดการรับรู้ด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมในพื้นที่และขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ การแก้ไขโดยกระบวนการใช้สื่อสร้างสรรค์ ด้วยการนำเรื่องราวของพื้นที่ ทั้งการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมทุกมิติ สร้างเป็นคู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี และองค์ความรู้เล่าหิรัญรูจี เข้าไปบูรณาการกับการเรียนการสอนและกิจกรรมของมหาวิทยาลัย โดยในกิจกรรมกลุ่มนักศึกษาและอาจารย์จะได้รับประสบการณ์ตรงกับพื้นที่ เกิดการซักถามพูดคุยกับคนเก่าสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน



ภาพที่ 33 แผนระยะสั้น

ในแผนระยะสั้นประกอบไปด้วยกระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ เรียนรู้ที่อยู่ร่วมกัน และองค์ความรู้เล่าหิรัญรูจี และกิจกรรมการบูรณาการกับการเรียนการสอนและกิจกรรมของมหาวิทยาลัย โดยประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

- เกิดการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันกับชุมชน และความหลากหลายทางวัฒนธรรม
- เกิดประสบการณ์ตรงในการรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกัน
- มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่
- เกิดความต่อเนื่องในการสร้างการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม
- เกิดปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่และคนในชุมชน

สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมการบูรณาการกับการเรียนการสอนและกิจกรรมของมหาวิทยาลัยมีกระบวนการทดลองออกแบบ ดังนี้

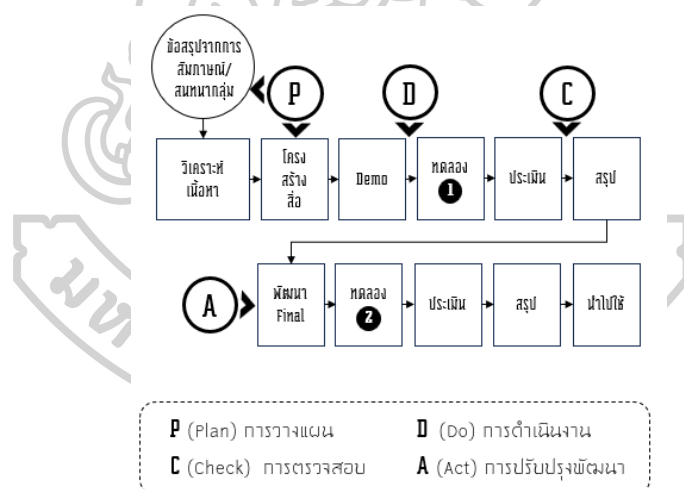
1) โครงสร้างกระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยใช้วงจร PDCA เพื่อวางแผนการออกแบบ ดำเนินการ ตรวจสอบและปรับปรุงเพื่อพัฒนาและทดลองซ้ำ ดังนี้

- การวางแผน จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม นำมาวิเคราะห์เนื้อหาพร้อมๆกับ ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม และการลงพื้นที่ เพื่อวิเคราะห์ประเด็นปัญหา วัตถุประสงค์ นำไปสู่ เนื้อหาในสื่อสร้างสรรค์

- การดำเนินงาน เป็นการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่ม ตัวอย่าง

- การตรวจสอบ จากการประเมินด้วยแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจจากการใช้สื่อ นำมาสรุปหาจุดที่ต้องพัฒนา

- การปรับปรุงพัฒนา จากผลการตรวจสอบการประเมินและข้อเสนอแนะในการทดลองครั้งที่ 1 นำไปพัฒนา จากนั้นประเมินในครั้งที่ 2 สรุปผล และนำเสนอสื่อสร้างสรรค์ไปใช้งานจริงใน หน่วยงานของมหาวิทยาลัย



ภาพที่ 34 โครงสร้างกระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ และองค์ความรู้

2) โครงสร้างกระบวนการออกแบบกิจกรรมการบูรณาการกับการเรียนการสอน โดยใช้วงจร PDCA เพื่อวางแผนการออกแบบ ดำเนินการ ตรวจสอบและปรับปรุงเพื่อพัฒนาและทดลองซ้ำ ดังนี้

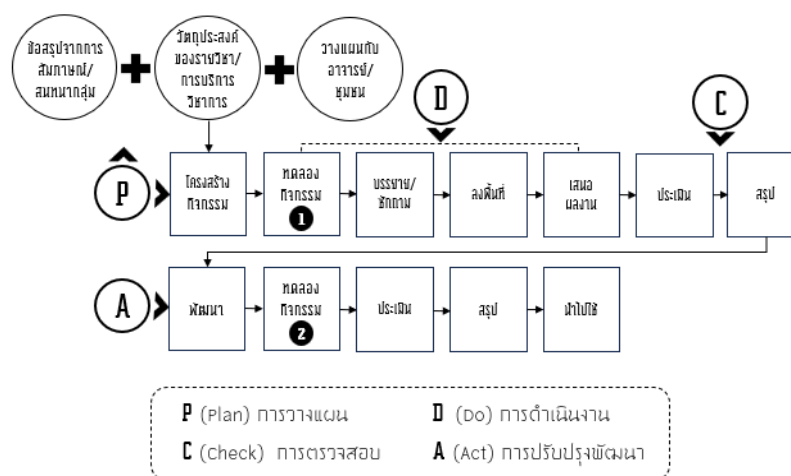
- การวางแผน จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม นำมาวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์ของรายวิชา หรือการบริการวิชาการร่วมกับชุมชน

- การดำเนินงาน เป็นการออกแบบเป็นโครงสร้างกิจกรรมครั้งที่ 1 จากนั้นนำไปทดลองใช้ กับกลุ่มตัวอย่างในกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน โดยมีการบรรยายร่วมกับการใช้สื่อ และ

เปิดโอกาสให้ซักถามเพื่อสร้างความเข้าใจ จากนั้นเป็นการนำเสนอผลงานจากกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

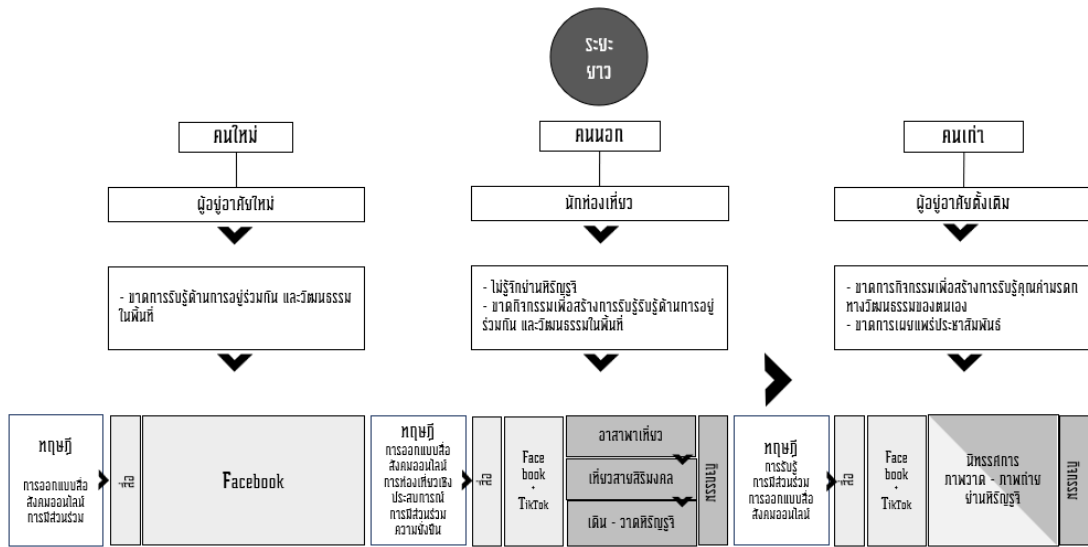
- การตรวจสอบ จากการประเมินด้วยแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรม นำมาสรุปหาจุดที่ต้องพัฒนา

- การปรับปรุงพัฒนา จากผลการตรวจสอบการประเมินและข้อเสนอแนะในการทดลองครั้งที่ 1 นำไปพัฒนา จัดกิจกรรมครั้งที่ 2 จากนั้นประเมินในครั้งที่ 2 สรุปผล และนำเสนอโครงสร้างของกิจกรรมเพื่อนำไปใช้จริงในหน่วยงานของมหาวิทยาลัย



ภาพที่ 35 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบกิจกรรมการบูรณาการกับการเรียนการสอน

3.8.2 ระยะเวลา มุ่งเน้นไปที่สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมที่คนทุกกลุ่มสามารถเข้าร่วมได้ แต่ใช้วิธีแบ่งกิจกรรมไปตามความเหมาะสมของคนแต่ละกลุ่มหลัก สามารถแบ่งเป็นการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้สำหรับคนใหม่ที่เป็นผู้อยู่อาศัยในคอนโดมิเนียม กิจกรรมการท่องเที่ยวสำหรับคนใหม่ และคนนอก และกิจกรรมนิทรรศการสร้างการรับรู้คุณค่าในมรดกทางวัฒนธรรมสำหรับคนเก่าในพื้นที่ศึกษา ด้วยวิธีใช้กิจกรรมและสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ โดยทั้งสื่อและกิจกรรมทั้งหมดเป็นการทำแบบคู่ขนานตามช่วงเวลาที่เหมาะสม



ภาพที่ 36 แผนระยะยาว

1) การสร้างสื่อสังคมออนไลน์ จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม มีข้อสรุปว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ มี 2 แพลตฟอร์ม คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และติ๊กต็อก (TikTok) โดยสื่อสังคมออนไลน์ถูกนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายทุกประเภท ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

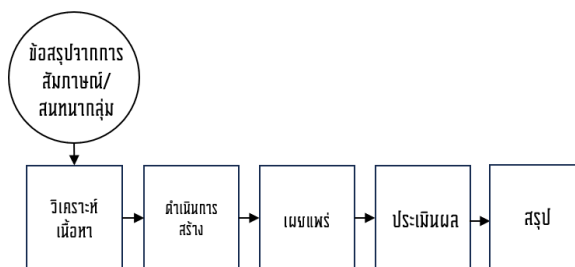
- สามารถสื่อสารเรื่องราวการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิตบนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ร้านค้า และจุดเด่นของพื้นที่
- ผู้ใช้งานมีความสนใจและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่เผยแพร่ แสดงความรู้สึก และเกิดการส่งต่อข้อมูลจากการแชร์
- สามารถสร้างการรับรู้ของผู้ร่วมใช้งาน เกิดการโต้ตอบ ให้คำแนะนำดิชม ให้ความรู้เพิ่มเติม

สื่อสังคมออนไลน์มีกระบวนการทดลองออกแบบ ดังนี้

- วิเคราะห์ข้อมูล จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม โดยเนื้อหาที่ใช้ในการเผยแพร่ของพื้นที่มี 2 ประเภท คือ เผยแพร่กิจกรรมที่พบตามช่วงเวลา มีทั้งการประชาสัมพันธ์ ก่อน และหลังจากกิจกรรมเกิดขึ้น และเนื้อหาที่เป็นจุดเด่นที่คาดว่าจะสร้างความน่าสนใจในพื้นที่
- การดำเนินงาน โดยนำเสนอเนื้อหาตามช่วงเวลาเป็นหลัก และแทรกเรื่องราวอื่นๆตามความเหมาะสม โดยเฉลี่ยการโพสต์ 1 เรื่องต่อ 1 สัปดาห์
- กลยุทธ์ ในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก เนื่องจากเป็นเพจที่เปิดใหม่ผู้ติดตามมีไม่มาก จึงใช้วิธีเลือกโพสต์ในเพจที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมเผยแพร่ขานานไปยังเพจอื่นที่มียอดติดตามสูงและมีกลุ่ม

คนที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน คือ เพจคนฝั่งธนฯ นอกจากนี้ยังใช้วิธีสร้างพันธมิตรกับเพจอื่นที่นำเสนอเนื้อหาในฝั่งธนบุรี ได้แก่ เพจยังธน เพจอิสรภาพ แพงงามสี.....อิฉันคนตลาดพลู โดยนำเสนอเรื่องราวของพื้นที่นั้น ๆ ในประเด็นแวะไปเยี่ยมบ้านใกล้เรือนเคียง

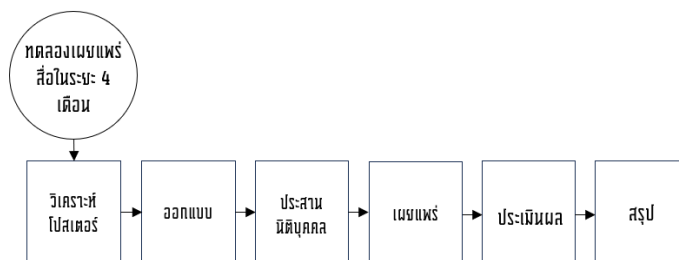
- การประเมินผล ซึ่งวัดจากจำนวนการมีส่วนร่วม ยอดผู้ติดตาม และยอดการแสดงความรู้สึกของผู้รับชมโพสต์จากที่แชร์ออกไป



ภาพที่ 37 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบสื่อสังคมออนไลน์

2) การสร้างการรับรู้ให้กับคนใหม่กลุ่มผู้อาศัยใหม่ในคอนโดมิเนียม เป็นกลุ่มที่เข้าถึงได้ยากเนื่องจากพฤติกรรมการใช้พื้นที่ในย่านที่เจริญรุ่งเรืองอยู่ในระดับน้อยมาก และที่ผู้อาศัยมีระบบรักษาความปลอดภัยและมีความเป็นส่วนตัวสูง จึงใช้กระบวนการประชาสัมพันธ์สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างการรับรู้เรื่องราวการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต วัฒนธรรม และกิจกรรมในพื้นที่ศึกษา เพื่อความพร้อมของปริมาณเนื้อหาในสื่อสร้างสรรค์ จึงเริ่มการทดลองหลังจากสร้างสื่อสังคมออนไลน์ไปได้ประมาณ 4 เดือน ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

- สามารถกระตุ้นการรับรู้เรื่องราวของพื้นที่
 - เกิดความสนใจมีการยอมรับและเข้าร่วมติดตามในสื่อสังคมออนไลน์
- สื่อสร้างสรรค์ที่ใช้เผยแพร่กับกลุ่มผู้อาศัยใหม่ เป็นสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก มีกระบวนการทดลองออกแบบและเผยแพร่ ดังนี้
- วิเคราะห์และออกแบบแผ่นประชาสัมพันธ์หลัก ข้อความเชิญชวน และ QR Code ที่สามารถเข้าถึงได้สะดวก
 - การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ใช้การประสานงานกับนิติบุคคลเพื่อขอติดประกาศประชาสัมพันธ์ในป้ายปิดประกาศ และที่ปิดประกาศภายในลิฟต์
 - การประเมินผล ซึ่งวัดจากระยะเวลาการติดประกาศ โดยเก็บสถิติผู้เข้าร่วมใหม่หลังจากเปิดใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ไปแล้วประมาณ 4 เดือน (1 มกราคม – 15 เมษายน 2567) โดยเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมหลังจากนั้นเป็นระยะเวลา 1 เดือน (16 เมษายน – 16 พฤษภาคม 2567)



ภาพที่ 38 โครงสร้างกระบวนการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้อยู่อาศัยใหม่

3)) การสร้างการรับรู้และความเข้าใจให้กับคนนอก เป็นบุคคลทั่วไปที่สนใจด้านวัฒนธรรม แต่ขาดการรับรู้เรื่องราวของพื้นที่ซึ่งไม่เคยได้เข้ามาสัมผัส โดยใช้กิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงในการสัมผัสวิถีชีวิต การอยู่ร่วมกันและพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ โดยกิจกรรมนี้มีแกนกลางเป็นพื้นที่และคนเก่าที่ทำหน้าที่ต้อนรับ ช่วยเหลือ และให้ข้อมูล มีการประชาสัมพันธ์แบบสาธารณะ ดังนั้นจึงมีคนทุกกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมด้วย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

- ได้รับประสบการณ์จากพื้นที่โดยตรงตามความสนใจ
- สร้างคุณค่าให้กับตนเอง และชุมชน
- เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของพื้นที่
- ได้แบ่งปันเรื่องราวของชุมชนผ่านทักษะและความสามารถของตนเอง
- เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อคนและพื้นที่

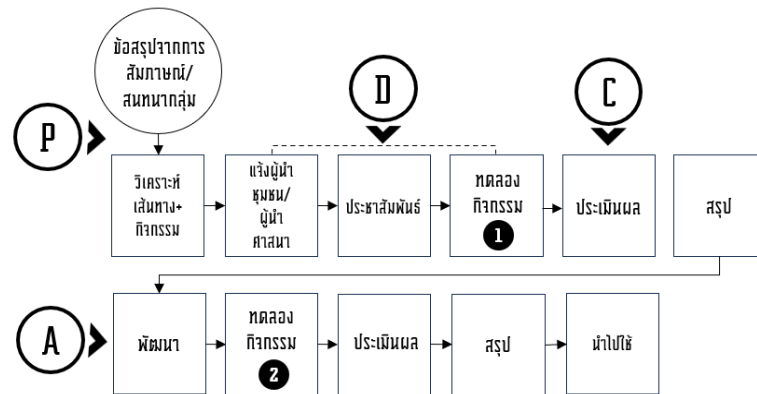
กระบวนการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว ใช้วงจร PDCA เพื่อวางแผนการออกแบบ ดำเนินการ ตรวจสอบและปรับปรุงเพื่อพัฒนาและทดลองซ้ำ ดังนี้

- การวางแผน จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม นำมาวิเคราะห์เส้นทางและกิจกรรม กำหนดจุดเริ่มต้น เส้นทางการเดินทาง และกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในการท่องเที่ยว

- การดำเนินงาน ประสานงานกับผู้นำชุมชนแจ้งเรื่องการเข้ามาในพื้นที่ และการขอความร่วมมือหากผู้ร่วมกิจกรรมสอบถามข้อมูล หรือขอความช่วยเหลือ

- การตรวจสอบ จากการประเมินด้วยแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรม นำมาสรุปหาจุดที่ต้องพัฒนา

- การปรับปรุงพัฒนา จาจากผลการตรวจสอบการประเมินและข้อเสนอแนะในการทดลองครั้งที่ 1 นำไปพัฒนา จากนั้นประเมินในครั้งที่ 2 สรุปผล และนำไปใช้กับกิจกรรมการท่องเที่ยวในครั้งที่ 3



ภาพที่ 39 โครงสร้างกระบวนการทดลองออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว

4) การสร้างการรับรู้เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจของคนเก่า เป็นกลุ่มคนที่มีคุณค่าและความสำคัญในการแบ่งปันข้อมูลพื้นที่ โดยวางสถานะเป็นเสมือนตัวกลางที่อยู่ในการแก้ปัญหาทั้งระยะสั้นและระยะยาว ปัญหาของคนเก่า คือ ขาดการถ่ายทอดข้อมูลชุมชน เป็นผู้ที่ทราบถึงมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองแต่ขาดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าที่มีอยู่ และขาดปฏิสัมพันธ์กับคนใหม่และคนนอก การแก้ไขใช้การมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม และมุ่งเน้นไปที่การจัดกิจกรรมนิทรรศการถ่ายทอดความงามของพื้นที่และคนในชุมชน โดยใช้ผลงานที่เกิดจากกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน - วาด ย่านทิวทัศน์สะท้อนกลับไปถึงคนเก่า เพื่อสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของตนเอง และใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการสื่อสารเรื่องราวของนิทรรศการ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา ก่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันและวัฒนธรรมของพื้นที่ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

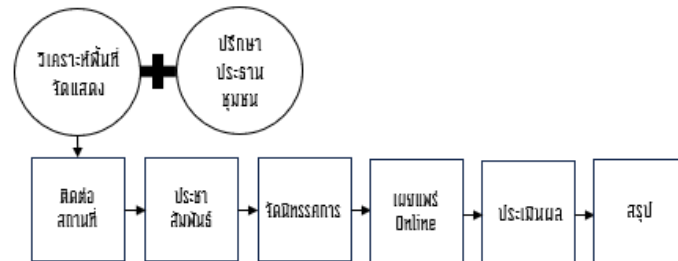
- ข้อมูลและความรู้ในชุมชนถูกรวบรวมและส่งต่อ
- พื้นที่ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมเกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างคนทุกกลุ่ม
- มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมบ้านเกิดของตนเอง
- สร้างคุณค่าให้กับตนเองและคนอื่น
- มีปฏิสัมพันธ์จากการพูดคุยระหว่างคนทุกกลุ่ม

กระบวนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการภาพถ่ายย่านทิวทัศน์มี

ดังนี้

- การวางแผน จากการวิเคราะห์พื้นที่จัดแสดงที่เหมาะสม ร่วมกับการปรึกษาประธานชุมชน
- ประชาสัมพันธ์ ติดต่อสถานที่และประชาสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ และแจ้งประธานชุมชน
- ดำเนินการจัดนิทรรศการ เป็นเวลา 7 วัน

- เผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์
- สรุปและประเมินผล



ภาพที่ 40 โครงสร้างกระบวนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทาง วัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่



บทที่ 4

การออกแบบและผลวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่า การเปลี่ยนแปลงนี้มีทั้งข้อดี ได้แก่ เกิดความเจริญ ความสะดวกสบาย และเศรษฐกิจที่ดีขึ้น เป็นต้น ในทางกลับกันก็มีข้อเสียที่สร้างผลกระทบต่อเนื่องจนทำให้เกิดการสูญหายทางวิถีชีวิต วิถีวัฒนธรรม การสูญเสียอัตลักษณ์ เกิดช่องว่างระหว่างคนกับคน และคนกับพื้นที่ เป็นเหตุให้เกิดความขัดแย้ง และความไม่เข้าใจในการอยู่ร่วมกันได้ จากผลการวิเคราะห์การทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการสำรวจ สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม พบว่า การใช้สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมจะทำให้คนทุกกลุ่มเชื่อมโยงเข้าหากัน โดยมีชุมชน วัฒนธรรมและ พื้นที่เป็นศูนย์กลางที่ทำให้กลุ่มคนมาพบกัน จากการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมพบว่าแนวทางหลักในการแก้ไข ปัญหา คือ การสร้างการรับรู้ และการสร้างความเข้าใจในคนทุกกลุ่ม จึงการออกแบบการทดลองเป็น 2 ระยะ

1) ระยะสั้น เป็นการสร้างการรับรู้และความเข้าใจที่สามารถทำได้ทันที โดยมุ่งเน้นไปที่คนใหม่ที่เป็นกลุ่มนักศึกษาและอาจารย์เป็นหลัก โดยการออกแบบการทดลองระยะนี้เป็นสื่อคู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกัน องค์ความรู้เล่าให้รู้จึ และกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน เพื่อสร้างความเข้าใจและเกิดปฏิสัมพันธ์กับคนเก่าและพื้นที่ เนื่องจากเป็นกลุ่มประชากรคนใหม่ที่มีจำนวนมากที่สุด และมีการรับรู้เรื่องราวของพื้นที่อยู่ในเกณฑ์ต่ำ ในส่วนของกิจกรรมมีคนเก่าทำหน้าที่ให้การช่วยเหลือ และข้อมูลต่าง ๆ แก่คนใหม่ เมื่อสิ้นสุดการทดลองออกแบบแล้วสื่อและโครงสร้างกิจกรรมสามารถนำไปใช้บูรณาการกับการเรียนการสอน และกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัย

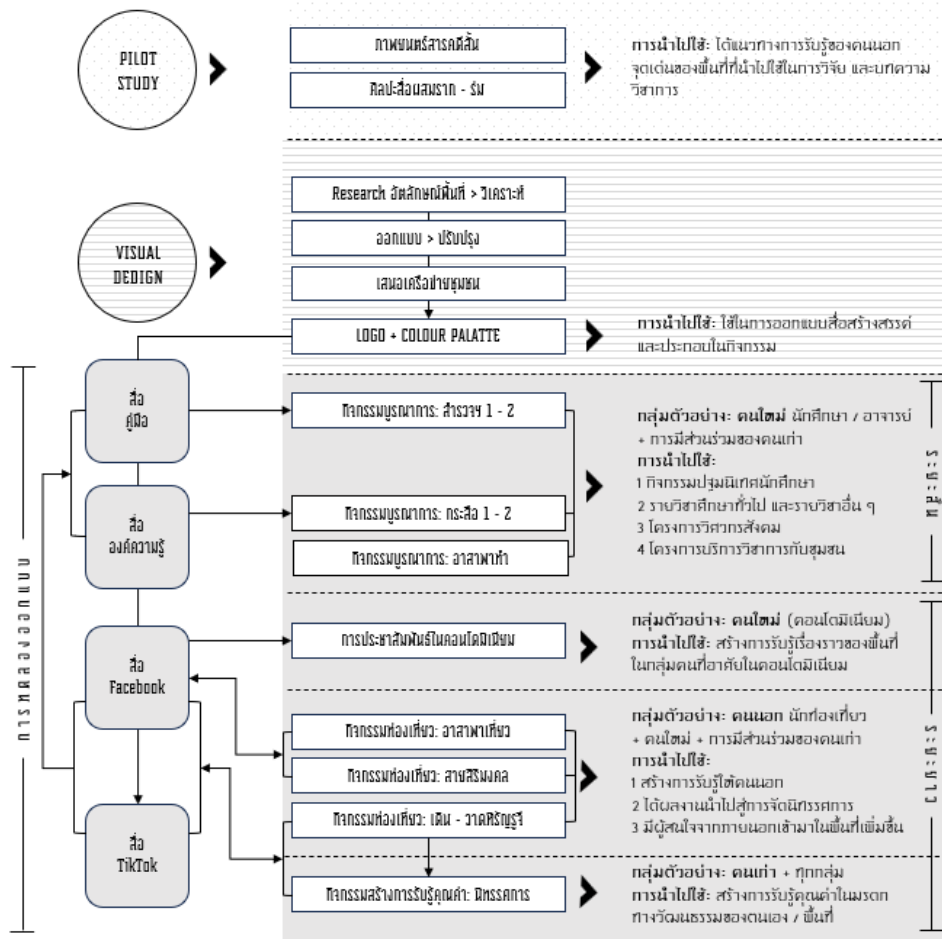
2) ระยะยาว เป็นการสร้างการรับรู้และความเข้าใจจากต้นทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่ แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- การประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้สำหรับกลุ่มคนใหม่ที่อยู่อาศัยในคอนโดมิเนียม เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่มีชีวิตประจำวันเกี่ยวข้องกับพื้นที่นี้เป็นอย่างมาก และเข้าถึงได้ยากเนื่องจากเป็นพื้นที่ส่วนบุคคล ใช้การสร้างการรับรู้จากการประชาสัมพันธ์เพื่อเข้าร่วมในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรับรู้เรื่องราวและกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่

- กิจกรรมการท่องเที่ยว เป็นการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ มุ่งเป้าไปที่คนนอกที่เป็นบุคคลทั่วไป รวมถึงกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ ที่สนใจการท่องเที่ยวด้านวิถีชีวิต และวัฒนธรรม ด้วยกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์จัดตามความสนใจเฉพาะกลุ่มโดยตรงร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ ในกิจกรรมนี้คนเก่าจะทำหน้าที่ช่วยเหลือ และให้ข้อมูลต่าง ๆ กับนักท่องเที่ยว สามารถสร้างการรับรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของพื้นที่ได้และยังสร้างแรงกระเพื่อมให้กับพื้นที่และคนเก่าได้อีกด้วย

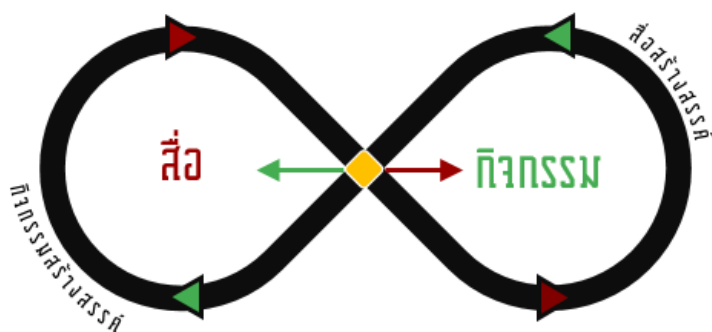
- กิจกรรมสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่ มุ่งเป้าไปที่คนเก่าในพื้นที่ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ที่เกิดจากผลงานผ่านกิจกรรมสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่ สามารถสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองและการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเผยแพร่เรื่องราวของพื้นที่

ในแนวทางการแก้ปัญหาระยะยาวผลลัพธ์จะไม่เกิดขึ้นทันที ต้องทำต่อเนื่องในระยะยาวตามช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพครอบคลุมกับคนทุกกลุ่ม ทั้งสองระยะต้องทำงานควบคู่กันไปโดยมีโครงสร้างการทำงานและกระบวนการทดลองออกแบบ ดังนี้ 1) การศึกษานำร่องเพื่อหาแนวทางในการทำงาน 2) การออกแบบสุนทรียภาพทางศิลปะ (Visual Design) ในงานสร้างสรรค์สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม เพื่อควบคุมให้ภาพรวมของงานออกแบบไปในทิศทางเดียวและสื่อสารความเป็นพื้นที่ที่รัฐรู้สึกประกอบไปด้วยชุดสี และตราสัญลักษณ์ 3) การออกแบบประกอบไปด้วยสื่อสร้างสรรค์ คู่มือเรียนรู้ อยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจี และองค์ความรู้เล่าหิรัญรุจี และกิจกรรมประกอบไปด้วย กิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน การประชาสัมพันธ์ในคอนโดมิเนียม กิจกรรมท่องเที่ยว และกิจกรรมสร้างการรับรู้คุณค่ามรดกทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 41 โครงสร้างการทำงานและกระบวนการทดลองออกแบบ

จากการศึกษานำร่อง (Pilot Study) พบว่า การสร้างการรับรู้และความเข้าใจใน การอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมได้ต้องประกอบไปด้วยสื่อสร้างสรรค์ และการสร้างประสบการณ์ตรง จาก กิจกรรมที่ทำหน้าที่เสมือนสื่อ ดังนั้นแนวทางที่นำไปสู่การรับรู้และความเข้าใจประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ 1) สื่อสร้างสรรค์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร บอกเล่าเรื่องราวของการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม วิถีชีวิต และพื้นที่ทั้งในรูปแบบสื่อออนไลน์ (Online Media) และสื่อออฟไลน์ (Offline Media) 2) กิจกรรมที่ทำหน้าที่เป็นสื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม โดยจากการทดลองออกแบบ พบว่า ทั้งสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมก่อให้เกิดผลผลิตที่เกิดการรับรู้และความเข้าใจแล้ว ยังสามารถก่อให้เกิดผลกระทบที่สืบเนื่องต่อ ๆ กัน เช่น การนำไปใช้ หรือการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมอื่น ๆ ส่งผลให้เกิดผลที่เกิดประโยชน์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม นำไปสู่เป็นความยั่งยืนในการสร้างการรับรู้และความเข้าใจ ในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม



ภาพที่ 42 แนวคิดในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม

ในส่วนของการทดลองออกแบบเป็นผลมาจากข้อสรุปในการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ สื่อสร้างสรรค์ 1) คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี 2) องค์ความรู้และกิจกรรม 1) กิจกรรมบูรณาการกับกิจกรรมมหาวิทยาลัยและเรียนการสอนกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม 2) กิจกรรมสร้างการรับรู้คุณค่าของการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม 3) กิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชน โดยทำการทดลองกิจกรรม 3 ครั้ง นอกจากนี้ยังออกแบบสื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์พื้นที่ศึกษา และกิจกรรมต่าง ๆ จำนวน 2 แพลตฟอร์ม คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และติ๊กต็อก (TikTok) ตามข้อสรุปจากการสนทนากลุ่ม

4.1 การกำหนดรูปแบบแนวคิดทางศิลปะ

หลังจากการศึกษานำร่องทั้ง 2 ครั้งแล้ว พบว่าต้องใช้สื่อสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการรับรู้และเข้าใจ โดยกระบวนการการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ มีการกำหนดรูปแบบแนวคิดทางศิลปะเป็นลำดับแรก เป็นการสร้างแนวคิดแบรนด์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ให้มีความกลมกลืนเป็นชุดเดียวกัน และเป็นการสร้างภาพจำของผลงานทั้งหมดในงานวิจัยนี้ ที่มีความสอดคล้อง และสื่อความหมายของพื้นที่ให้มีความชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์ของแต่ละสื่อและกิจกรรม โดยมีขั้นตอนกระบวนการวิเคราะห์ และออกแบบแนวคิดทางศิลปะที่ใช้ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วยชุดสีหิรัญรูจี และตราสัญลักษณ์หิรัญรูจี โดยมีกระบวนการออกแบบแนวคิดทางศิลปะ ดังนี้

4.1.1 การออกแบบชุดสีหิรัญรูจี

ในลำดับแรกของการทำงานออกแบบทางด้านสื่อสร้างสรรค์ คือ การวางแนวทางในการออกแบบการออกแบบสุนทรียภาพทางศิลปะ ซึ่งภาพรวมที่สื่อความหมายของพื้นที่ ในส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์และจัดทำชุดสีหิรัญรูจีเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ทั้งหมดในงานวิจัย

4.1.1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อใช้เป็นตัวกำหนด และคุมสีสำหรับงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยกับพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

4.1.1.2 แนวคิดในการออกแบบ

การรวบรวมสีที่พบในพื้นที่ศึกษา โดยใช้โจทย์เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ คือ ไทย มอญ ลาว จีน และแขก (ชาวมุสลิม)

4.1.1.3 ขั้นตอนการออกแบบ

1) ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล โดยหาสีจากอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อสารความเป็นกลุ่มคนและมีความชัดเจนของสีในด้านปริมาณ ได้แก่ สถาปัตยกรรม ศิลปะวัฒนธรรม เทศกาล ประเพณี

2) วิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกตามกลุ่มที่พบ

3) สร้างชุดสีหิรัญรุจี

4) นำเสนอกับเครือข่ายชุมชนในการสนทนากลุ่ม โดยมีการปรับเนื่องจากมีบางสีมีอยู่มากกว่า 1 กลุ่ม ใช้วิธีปรับปรุงโดยการใช้คุณลักษณะของสีที่แตกต่างกัน ได้แก่ ความสด ความความหม่น ความเข้ม และความอ่อน ทำให้สะดวกในการใช้งานที่หลากหลายมากขึ้น

4.1.1.4 ผลงานการออกแบบชุดสีหิรัญรุจี



ภาพที่ 43 ผลการออกแบบชุดสีหิรัญรุจี

4.1.1.5 การนำไปใช้

นำไปใช้ร่วมกับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในการสร้างการรับรู้และเข้าใจการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ได้แก่ ตราสัญลักษณ์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชน องค์กรความรู้ และสื่อสังคมออนไลน์

4.1.2 การออกแบบตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราสัญลักษณ์ของพื้นที่แขวงหิรัญรุจี เพื่อสร้างการรับรู้ชื่อของแขวง “หิรัญรุจี” เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำชื่อของพื้นที่ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ชื่อ “หิรัญรุจี” เป็นตราสัญลักษณ์ในการทำงาน และได้รับความเห็นชอบจากการสนทนากลุ่มของเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรุจี

4.1.2.1 วัตถุประสงค์

เพื่อใช้เป็นตราสัญลักษณ์สำหรับงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

4.1.2.2 แนวคิดในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ของพื้นที่ศึกษาพบว่า ความเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมจากรากเหง้าทางวัฒนธรรมของพื้นที่เป็นจุดเด่นที่สามารถใช้สื่อสารสร้างการรับรู้ได้ และมีข้อพึงระวังเรื่องของภาพที่ขัดต่อหลักศาสนา ดังนั้นเมื่อนำอัตลักษณ์รวมกับการสร้างการจดจำจากชื่อ “หิรัญรุจี” จึงเลือกใช้ลักษณะของตัวอักษรที่มีการใช้ภาษาเขียนของกลุ่มคนในพื้นที่มาเป็นแกนหลักในการออกแบบ และแปลความหมายของชื่อหิรัญรุจีให้เป็นรูปร่างต้นแบบและปรับให้กลมกลืนกันโดยใช้ชุดสีหิรัญรุจีในการออกแบบร่วมด้วย

4.1.2.3 ขั้นตอนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบโดยการวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบโดยนำเข้าข้อมูลจากการค้นคว้า และสำรวจ ดังนี้

ตารางที่ 12 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ของพื้นที่แขวงหิรัญรุจี

ขั้นตอน	ผล
การกำหนดแนวคิด	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อสารผ่านชื่อและอัตลักษณ์ของพื้นที่ ไทย มอญ ลาว จีน แขก (ชาวมุสลิม) - สื่อสารความหมายของคำว่า “หิรัญรุจี” แปลว่าเงินที่สุกสว่าง - Mood and Tone แบบดั้งเดิมตามลักษณะอาคาร ร้านค้าในพื้นที่ - ตราสัญลักษณ์ต้องไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดกระทบกับความเชื่อทางศาสนาและวัฒนธรรม
การค้นคว้า	<ul style="list-style-type: none"> - เก็บภาพลักษณะตัวอักษรที่พบบนป้ายในพื้นที่ที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน พบว่าป้ายส่วนใหญ่ใช้ตัวอักษรแบบเขียน

	- เก็บลักษณะตัวอย่างของตัวอักษรตามชื่อ “หิรัญรุจี” ทั้ง 5 ภาษา คือ อักษรภาษาไทย มอญ ลาว จีน และอาหรับ (เป็นภาษาที่ใช้ในการเรียนอักษรอราน)
สรุป	- ใช้คำว่า “หิรัญรุจี” เป็นตราสัญลักษณ์ - ใช้ความกลมกลืนของลักษณะตัวอักษรทั้ง 5 ภาษา - ใช้รัศมีครึ่งวงกลมแทนความสุกสว่าง

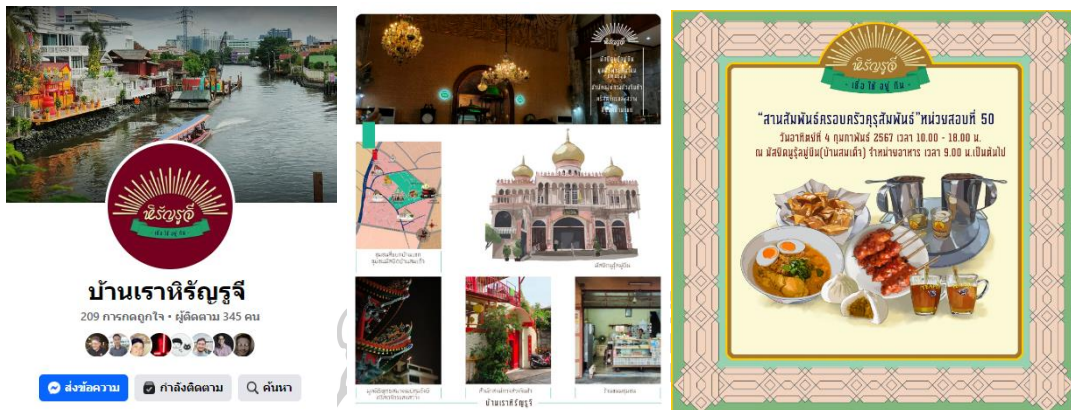
4.1.2.4 ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 44 การออกแบบตราสัญลักษณ์หิรัญรุจี

4.1.2.5 การนำไปใช้

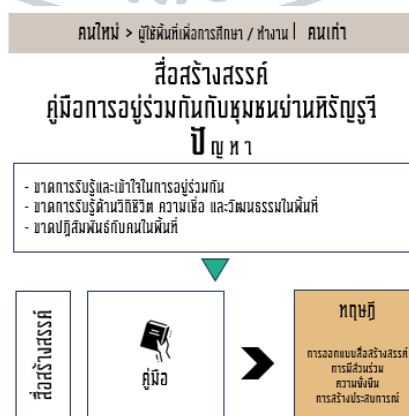
หลังจากการออกแบบ ตราสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่นำเสนอในการสนทนากลุ่มและได้รับการยอมรับจากทุกฝ่าย จากนั้นได้นำไปใช้ร่วมกับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์



ภาพที่ 45 การใช้ชุดสีและตราสัญลักษณ์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

4.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจิ

จากการสนทนากลุ่ม ข้อเสนอแนะควรมีการให้ความรู้เบื้องต้นของพื้นที่ และแนวทางในการอยู่ร่วมกันกับชุมชนเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องสร้างการรับรู้ให้กับนักศึกษา เนื่องจากเป็นกลุ่มคนใหม่ที่มีจำนวนมากที่สุดในพื้นที่ ทำให้เกิดการทำความเข้าใจร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรุจิ ซึ่งยังไม่มี การให้ความรู้ด้านนี้แก่นักศึกษามาก่อน จึงมีความจำเป็นเพื่อเป็นการเตรียมตัวให้กับนักศึกษาในการเข้ามาในพื้นที่ นอกจากนี้จะให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวันแล้ว ยังให้ความรู้เรื่องข้อปฏิบัติภายในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความเชื่อเพื่อสร้างความเข้าใจต่อวัฒนธรรมของพื้นที่อีกด้วย



ภาพที่ 46 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือการอยู่ร่วมกัน

4.2.1 วัตถุประสงค์

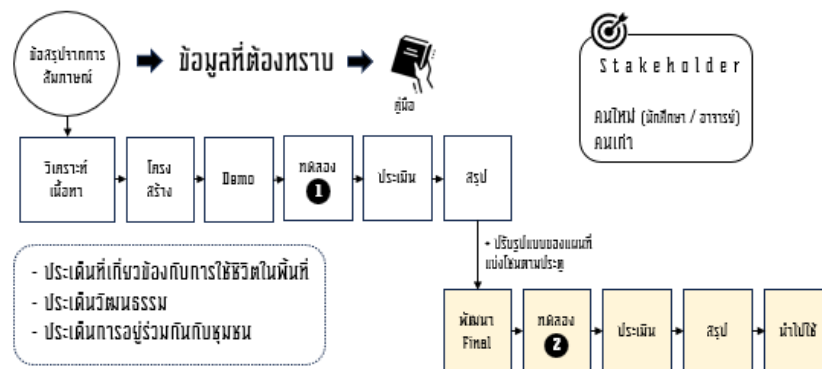
4.2.1.1 เพื่อพัฒนาเครื่องมือในการเสริมสร้างการรับรู้ข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมสำหรับการเข้ามาอยู่ร่วมกันกับชุมชนแขวงหิรัญรูจี

4.2.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชน

4.2.2 แนวคิดในการออกแบบ

คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ และข้อมูลพื้นฐานของพื้นที่ ควบคู่ไปกับกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัย คือ การปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ และกิจกรรมประชาสัมพันธ์รับสมัครนักศึกษา โดยมีแนวคิดในการออกแบบด้วยการสื่อสารที่ไม่ซับซ้อน เป็นข้อมูลที่จำเป็นต่อนักศึกษา ได้แก่ การเดินทาง หอพัก อาหาร ศาสนสถาน ข้อปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันกับชุมชน และแผนที่แนว

4.2.3 ขั้นตอนการออกแบบ



ภาพที่ 47 ขั้นตอนการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี

การวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตสื่อคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี มีประเด็นที่ใช้วิเคราะห์เนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรม การลงพื้นที่ และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม และประเด็นเพิ่มเติมหลังจากการใช้สื่อสร้างสรรค์ คู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกัน ครั้งที่ 1 โดยนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้นำมาวิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบ

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหา และความเหมาะสมในการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี

	ประเด็น	ผลการวิเคราะห์	เนื้อหา
ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม	เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตในพื้นที่หิรัญรูจีของนักศึกษา	วิธีการเดินทางมามหาวิทยาลัย	แผนที่และวิธีการเดินทาง - ป้ายรถประจำทาง สถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน มอเตอร์ไซค์รับจ้าง - สายรถประจำทาง สายรถกะป้อ - เส้นทางเดินจากป้ายรถประจำทาง
		หอพักนักศึกษา	- แผนที่หอพัก - โชนหอพัก - ชื่อและตำแหน่งหอพัก
		อาหาร	แผนที่อาหาร ร้านแนะนำ - ร้านอาหาร แหล่งอาหาร
	วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง	ศาสนสถาน	- แผนที่ศาสนสถาน
	การอยู่ร่วมกันกับชุมชน	ข้อปฏิบัติ และมารยาทในชุมชน	- การส่งเสียงดัง - การแต่งกายในบริเวณศาสนสถาน - การจอดรถจักรยานยนต์
	กิจกรรม	ผู้ช่วยทางใจ	- แผนที่แมว
ประเด็นเพิ่มเติม	ส่วนของแผนที่	- ปรับรูปแบบ	- ปรับให้มีความเป็นการ์ตูนมากขึ้น ตัวละคร (Character) ้วยเดียวกับนักศึกษา
		ข้อมูลหอพัก	แบ่งโซนของหอพักอิงตามประตุมหาวิทยาลัย
ความเหมาะสม	รูปแบบ	อ่านง่าย ไม่ซับซ้อน	เน้นภาพ ดูสบายตา
	ประเภท	สื่อดิจิทัล	ไฟล์ PDF
	ขนาด	การใช้งานในแทปเล็ต หรือ โทรศัพท์	A4

4.2.4 ผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี

คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี จากการวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหาและความเหมาะสมในการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี ประกอบไปด้วยเนื้อหา 3 ส่วน คือ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้ชีวิตของนักศึกษา ได้แก่ การเดินทาง หอพัก และอาหาร 2) ข้อปฏิบัติเพื่อการอยู่ร่วมกันกับชุมชน ได้แก่ มารยาทในพื้นที่ชุมชน ข้อห้ามในศาสนสถาน และการใช้พื้นที่สาธารณะ 3) ข้อมูลด้านวัฒนธรรมและกิจกรรมในพื้นที่ ได้แก่ ศาสนสถาน จุดถ่ายรูปรูป จุดเช็คอิน

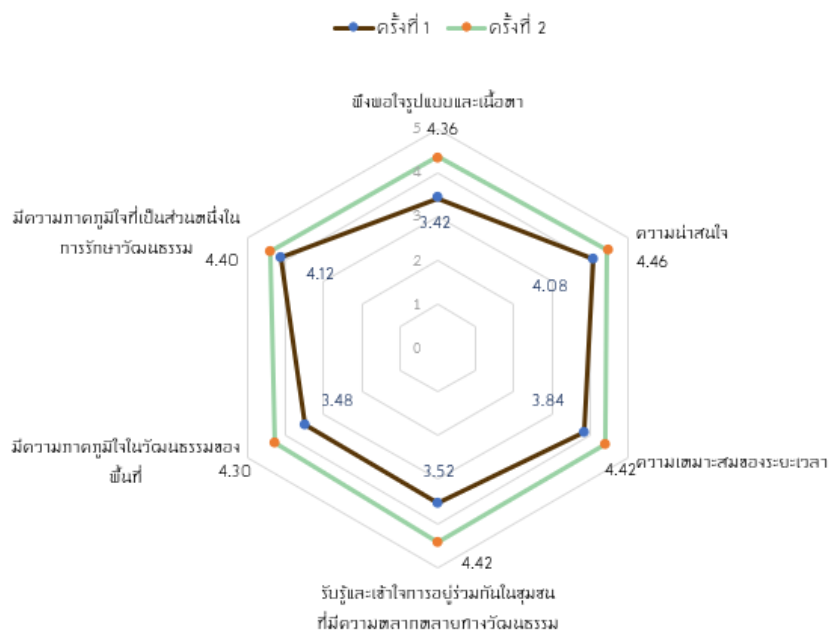
และแผนที่แนว จัดทำเป็นไฟล์ดิจิทัล มีขนาด A4 แนวตั้งเพื่อสะดวกในการใช้งานผ่านอุปกรณ์แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่นักศึกษาใช้เป็นประจำ



ภาพที่ 48 คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านทิวรัฐจิ

4.2.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจ ในการใช้สื่อสร้างสรรค์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านทิวรัฐจิ โดยนำไปใช้กับอาสาสมัครกลุ่มคนใหม่ที่เป็นนักศึกษา มีผลสรุปจากกลุ่มที่ 1 จำนวน 25 คน ที่ 3.74 และครั้งที่ 2 จากกลุ่มที่ 2 จำนวน 25 คน มีผลสรุปที่ 4.39 โดยมีการปรับปรุงจากครั้งที่ 1 คือ ปรับให้มีความเป็นการ์ตูนมากขึ้น ตัวละคร (Character) ใกล้เคียงกับนักศึกษา และแบ่งโซนของหอพัก อิงตามประตุมหาวิทยาลัย จากการทดลองบูรณาการกับการเรียนการสอน พบว่ามีผลตอบรับจาก อาจารย์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเล็งเห็นความสำคัญของการให้ข้อมูลพื้นที่กับนักศึกษา โดยนำไปประยุกต์กับการเรียนการสอน และนักศึกษามีความรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้และรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่และการปฏิบัติตัวในการอยู่ร่วมกันกับชุมชน ทำให้เกิดกิจกรรมการลงปฎิบัติกับสถานที่และชุมชนมากขึ้น



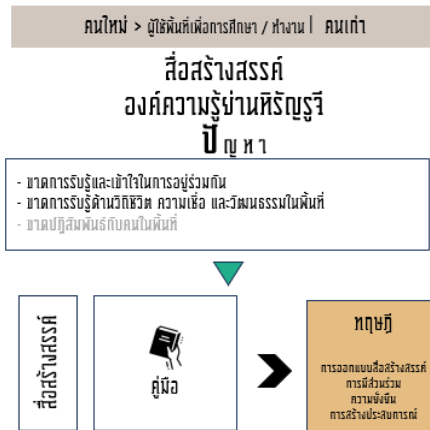
แผนภูมิที่ 1 ผลการประเมินคู่มือการอยู่ร่วมกัน

4.2.6 การนำไปใช้

ในการจัดทำคู่มือ เรียนรู้ อยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี ได้ถูกนำไปทดลองออกแบบกิจกรรมให้ความรู้เบื้องต้นด้านการอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมในพื้นที่แขวงหิรัญรูจี โดยหลังจากการจัดกิจกรรม คู่มือได้ถูกส่งมอบให้กับสำนักกิจการนักศึกษาเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ และกิจกรรมประชาสัมพันธ์รับสมัครนักศึกษาใหม่ เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้เบื้องต้นในการอยู่ร่วมกันกับชุมชน

4.3 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี “เล่า หิรัญรูจี”

จากการทดลองบูรณาการกับการเรียนการสอน พบว่า สื่อที่จำเป็นต้องใช้ในประกอบการทำกิจกรรม คือ ข้อมูลความรู้ และเรื่องราวต่าง ๆ ของพื้นที่ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลที่ชัดเจนและสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ความต้องการในจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่แขวงหิรัญรูจียังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าถึงพื้นที่ และเป็นส่วนหนึ่งของการประกันคุณภาพการศึกษาและพันธกิจของมหาวิทยาลัย ซึ่งในทุกการทดลองออกแบบกิจกรรมมีผู้วิจัยเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดข้อมูล จึงมีความจำเป็นต้องผลิตสื่อองค์ความรู้ที่ทุกคนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ด้วยตนเอง และยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในกิจกรรมอื่น ๆ ได้อีกด้วย



ภาพที่ 49 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี

4.3.1 วัตถุประสงค์

4.3.1.1 เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ให้ความรู้ของพื้นที่แขวงหิรัญรูจี ด้านการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม วิถีชีวิต และพฤติกรรม

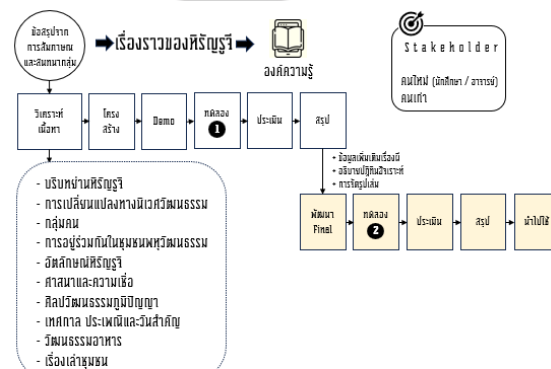
4.3.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี

4.3.2 แนวคิดในการออกแบบ

สื่อองค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี “เล่า หิรัญรูจี” เป็นการรวบรวมข้อมูลของพื้นที่ศึกษาที่มีแนวคิดจากการนำเอาวิถีของ ความเชื่อ ใช้การใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหารในพื้นที่แขวงหิรัญรูจี สื่อสารด้วยภาพและเนื้อเรื่องแบบย่อ นำเสนอในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลเพื่อความสะดวกในการใช้งาน

4.3.3 ขั้นตอนการออกแบบ

การออกแบบสื่อองค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี มีขั้นตอนการออกแบบ



ภาพที่ 50 ขั้นตอนการออกแบบสื่อองค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี

การวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตสื่อองค์ความรู้ย่านหรือรัฐจี้ มีประเด็นที่ใช้วิเคราะห์เนื้อหาที่ได้ข้อสรุปจากการสนทนากลุ่มจากเครือข่ายชุมชน และประเด็นเพิ่มเติมหลังจากการใช้สื่อสร้างสรรค์ องค์ความรู้เล่าหรือรัฐจี้ ครั้งที่ 1 จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบ

ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหา และความเหมาะสมในการออกแบบคู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหรือรัฐจี้

	ประเด็น	ผลการวิเคราะห์	เนื้อหา
	ข้อสรุปเนื้อหา	บริบทย่านหรือรัฐจี้	กายภาพ ประวัติของพื้นที่
		ร่องรอยทางวัฒนธรรม	- บริเวณที่ตั้งของชุมชนตามกลุ่มชาติพันธุ์ในอดีต
การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม		การเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ และความสำคัญของคนใหม่ต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	- ช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม - เหตุปัจจัยในการเปลี่ยนแปลง - ผลจากการเปลี่ยนแปลง - ส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลง คือ “เรา” - การรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม
กลุ่มคนในพื้นที่		กลุ่มชาติพันธุ์ และคนใหม่	- ช่วงเวลาการเข้ามาของกลุ่มคน - ไทย มอญ ลาว จีน แขก และคนใหม่
ศาสนาและความเชื่อ		ศาสนสถาน และความเชื่อในพื้นที่	- พุทธ คริสต์ อิสลาม - สถานที่ขอพร สถานที่ทำบุญ
การอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม		การเกื้อกูลกัน และการอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง	- พื้นที่ต้นแบบแห่งการอยู่ร่วมกัน - สานใจไทยสู่ใจใต้
อัตลักษณ์		อัตลักษณ์ของ 5 ชาติพันธุ์ในพื้นที่ (แบบย่อ)	- ไทย > หัวใจ - มอญ > ประเพณีมอญ - ลาว > ชล่วย - จีน > พิธีกรรม - แขก > อาหารมุสลิม
ศิลปะวัฒนธรรม		ศิลปะวัฒนธรรมในพื้นที่	- ชล่วย หัวใจน ผ้ามัดย้อม
เทศกาล		เทศกาลตามความเชื่อที่มีความโดดเด่น	- เทศกาลในศาสนาพุทธ คริสต์ อิสลาม
ของดีในชุมชน		ผลิตภัณฑ์ และร้านค้าที่มีเอกลักษณ์	- ชาใบหม่อน เครื่องเงิน ร้านพิมพ์ดีด ป้ายร้านบังใหญ่ไทยกาแฟ บ้านเอกะนาค

	วิถีชีวิตในย่าน	วิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์	- สภากาแฟ ตลาดเช้า
	เรื่องเล่าชุมชน	เรื่องผี เรื่องลึกลับ	- ตระอกผีกระสือ ดวงไฟวัดลาว
เพิ่มเติม	ศิลปะวัฒนธรรม	ศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่	กระตั่วแทงเสื่อ คณะสิงโต
	เรื่องเล่าชุมชน	เรื่องลึกลับ	- ผีต้นโพธิ์วัดใหญ่ฯ เปรตศาลคู่วัดน้อย
ความเหมาะสม	รูปแบบ	อ่านง่าย ไม่ซับซ้อน	เน้นภาพประกอบ ภาพถ่าย
	ประเภท	สื่อดิจิทัล	ไฟล์ PDF
	ขนาด	การใช้งานในแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์	A4

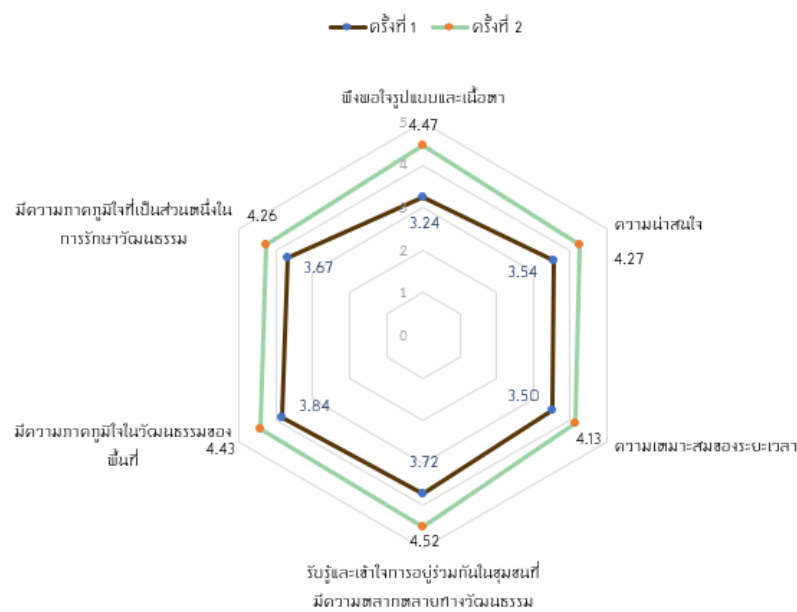
4.3.4 ผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี



ภาพที่ 51 “เล่าหิรัญรูจี” องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี

4.3.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ย่านหิรัญรูจี โดยนำไปใช้กับอาสาสมัครกลุ่มคนใหม่ที่เป็นนักศึกษา มีผลสรุปครั้งที่ 1 จากกลุ่มที่ 1 จำนวน 25 คน ที่ 3.58 และครั้งที่ 2 จากกลุ่มที่ 2 จำนวน 30 คน มีข้อเสนอแนะด้านความสนใจในเรื่องลึกลับ และจากการสนทนากลุ่มทางเครือข่ายชุมชนได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเรื่องผีต้นโพธิ์วัดใหญ่ฯ เปรตศาลคู่วัดน้อย และมีข้อมูลเพิ่มเติมด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ คือ กระตั่วแทงเสื่อ และคณะสิงโต จึงได้พัฒนาในด้านเนื้อหาเพิ่มขึ้น โดยในครั้งที่ 2 มีผลสรุปที่ 4.35



แผนภูมิที่ 2 ผลการประเมินองค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี

4.3.6 การนำไปใช้

สื่อองค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี หลังจากการจัดกิจกรรมการทดลองใช้องค์ความรู้ย่านหิรัญรุจี แล้วได้ถูกส่งมอบให้กับรายวิชาศึกษาทั่วไป และโครงการวิศวกรรมสังคม เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญรุจี

4.4 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง

จากการสรุปข้อมูลสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม และศึกษานำร่อง การนำสื่อสร้างสรรค์ไปใช้ ร่วมกับการจัดกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนจะช่วยเสริมความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง ได้ พบว่านักศึกษามีความสนใจในเรื่องราวของพื้นที่และวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย และได้นำ เรื่องราวขององค์ความรู้ไปประกอบการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน



ภาพที่ 52 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมการสำรวจและจัดทำเส้นทาง

4.4.1 วัตถุประสงค์

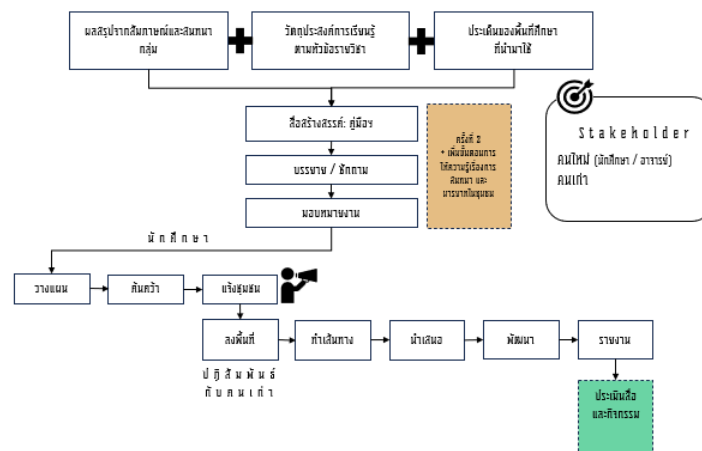
4.4.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนกับการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และ วัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา

4.4.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนกับการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา

4.4.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง

การใช้พื้นที่และต้นทุนทางวัฒนธรรมในการบูรณาการกับการเรียนการสอน โดยก่อให้เกิดประโยชน์ด้านการฝึกใช้ความรู้ ทักษะในเชิงวิชาการ และการสร้างการรับรู้การอยู่ร่วมกันในชุมชน วัฒนธรรมจากประสบการณ์จริง

4.4.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง



ภาพที่ 53 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง

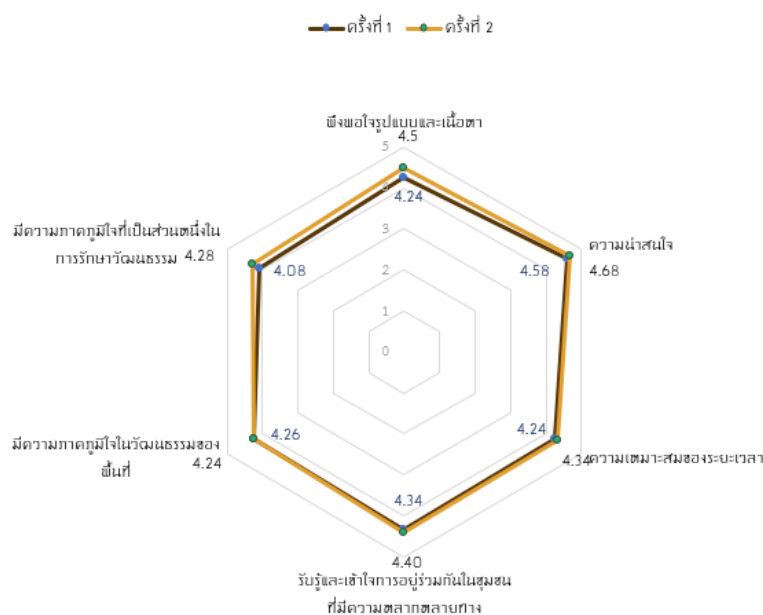
4.4.4 ผลการทดลองออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง



ภาพที่ 54 การกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง 1 – 2

4.4.5 สรุปและข้อค้นพบ

จากผลตอบรับของนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นความรู้ใหม่ที่อยู่ใกล้ตัว สามารถลงไปสัมผัสวิถีชีวิตของชุมชนเพื่อการเสริมสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรม และได้รับความรู้ถึงผลกระทบต่อชุมชนในด้านการอยู่ร่วมกัน โดยเฉพาะเรื่องการจอตระจกรยานยนต์ซึ่งจะนำข้อมูลนี้ไปส่งต่อให้กับนักศึกษา รุ่นน้อง เพื่อลดปัญหาการอยู่ร่วมกันต่อไป การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง ครั้งที่ 1 กับนักศึกษากลุ่มที่ 1 จำนวน 25 คน มีผลสรุปที่ 4.29 และมีข้อเสนอแนะจากชุมชนเรื่องปฏิสัมพันธ์ต่อคนในพื้นที่ จึงมีปรับปรุงกระบวนการเพิ่มเพิ่มช่วงบรรยายแนวทางในการตอบคำถาม และมารยาทในการใช้พื้นที่ ในกิจกรรมครั้งที่ 2 กับนักศึกษากลุ่มที่ 2 จำนวน 25 คน มีผลสรุปที่ 4.41 สามารถนำไปใช้ในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนได้



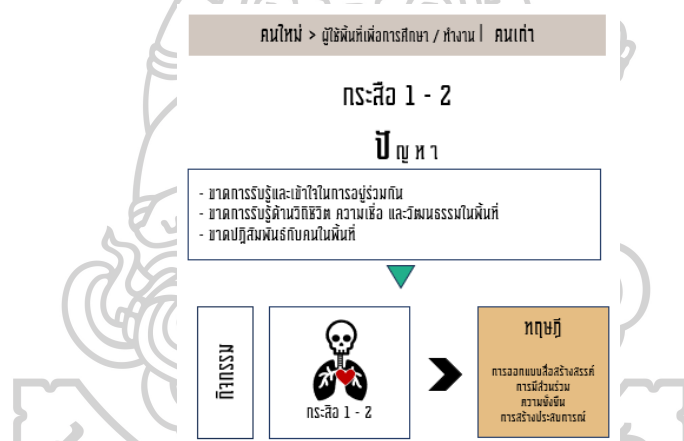
แผนภูมิที่ 3 ผลการประเมินกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง ครั้งที่ 1-2

4.4.6 การนำไปใช้

กิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนเกิดประโยชน์โดยตรงกับรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับกายภาพพื้นที่ วิถีชีวิต วัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกัน นักศึกษาได้ใช้ความรู้และได้รับประสบการณ์ตรง มีความสะดวกในการลงพื้นที่ ตอบโจทย์ประกันคุณภาพการศึกษาระดับสาขาวิชา และคณะ ตอบโจทย์พันธกิจมหาวิทยาลัย

4.5 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กระสือหิรัญรูจี

จากการสรุปข้อมูลการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มพบว่า ควรมีการสร้างการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมของกลุ่มคนใหม่ที่เป็นนักศึกษา โดยมีแนวทางในการนำพื้นที่มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ได้รู้จักพื้นที่ และมีปฏิสัมพันธ์กับคนเก่าในชุมชน



ภาพที่ 55 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมกระสือ

4.5.1 วัตถุประสงค์

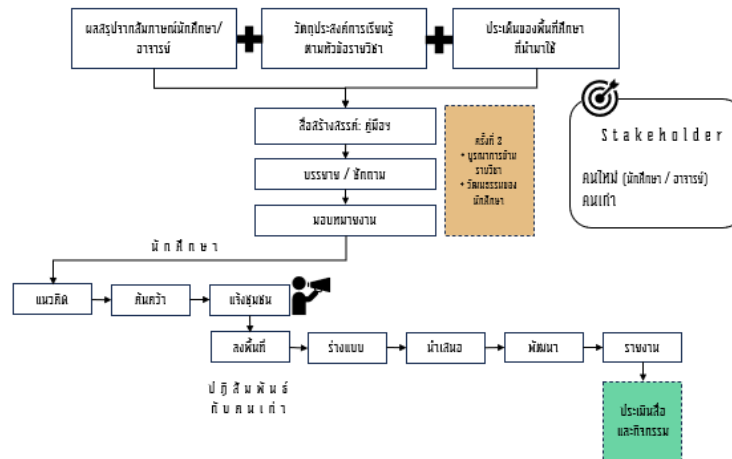
4.5.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมบูรณาการการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษากับการเรียนการสอน

4.5.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมบูรณาการการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และพหุวัฒนธรรม

4.5.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมกระสือหิรัญรูจี

การนำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่มาใช้ในการเรียนการสอน โดยใช้मुखपाฐะของพื้นที่จากเรื่องเล่าของตรอกผีกระสือ นำมาใช้ในส่วนของการผลิตผลงานการออกแบบ Concept Art ในกิจกรรมครั้งที่ 1 และพัฒนาไปสู่การออกแบบ เกมกระสือ ในกิจกรรมครั้งที่ 2 โดยทั้ง 2 กิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์การลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบ

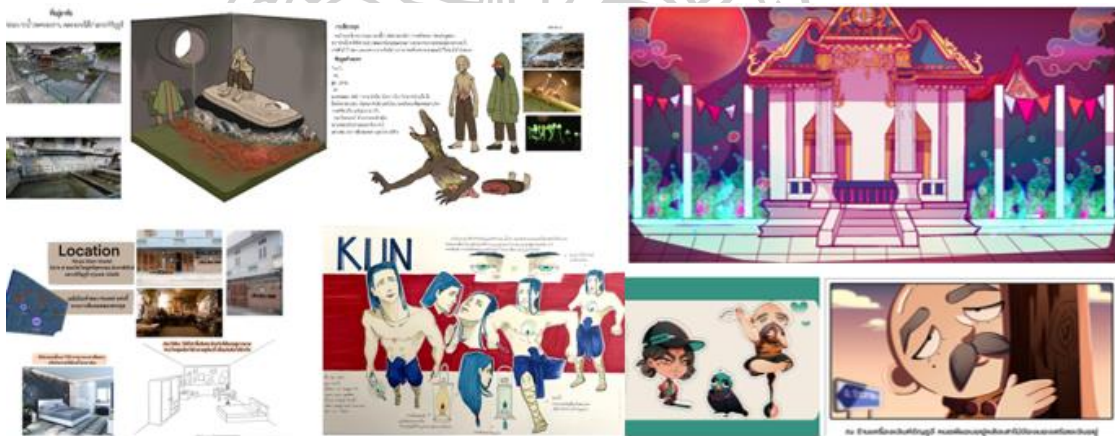
4.5.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมกระสือหิรัญรุจี



ภาพที่ 56 ขั้นตอนการออกแบบกระสือหิรัญรุจี

4.5.4 ผลการทดลองออกแบบกิจกรรมกระสือหิรัญรุจี

กิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 การออกแบบ Concept Art ในหัวข้อ “หากกระสือยังอยู่” และกิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 การออกแบบและสร้างเกม 2 มิติ ในหัวข้อ “กระสือหิรัญรุจี”

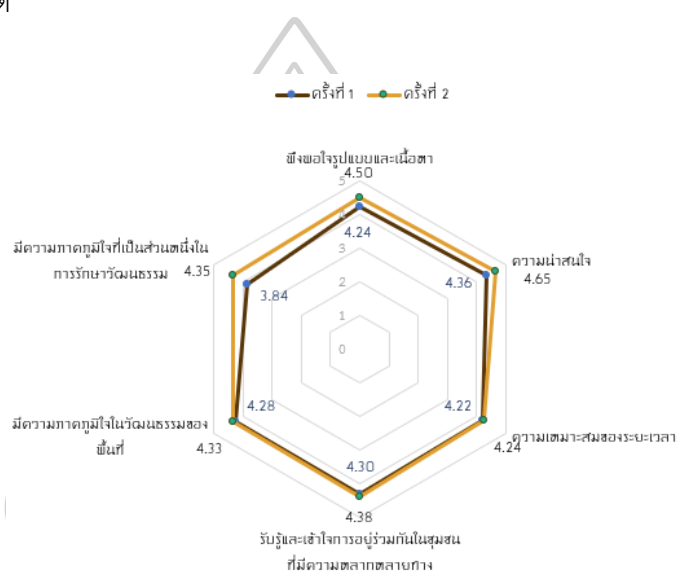


ภาพที่ 57 กิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 - 2

4.5.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมกระสือ ครั้งที่ 1 จากนักศึกษากลุ่มที่ 1 จำนวน 25 คน มีผลสรุปที่ 4.21 โดยมีความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้สอนว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการหาข้อมูลและออกแบบมาก และรู้สึกสนุกที่ได้ลงพื้นที่เพื่อผูกเรื่องราวต่าง ๆ รวมถึงมีข้อเสนอจาก

อาจารย์ในเรื่องของการบูรณาการ 2 รายวิชาให้สร้างผลงานขึ้นเดียวกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน และสาขาวิชาฯ สามารถนำไปต่อยอดเพื่อประโยชน์ด้านวิชาการได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยสังเกตว่าเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการอยู่ร่วมกันมากขึ้น และสร้างการรับ - ส่งวัฒนธรรมของพื้นที่กับผู้เรียน ดังนั้นในกิจกรรมที่ 2 จึงมี 1) บูรณาการ 2 รายวิชาเข้าด้วยกัน 2) เพิ่มกระบวนการกระตุ้นให้ผู้เรียนนำวัฒนธรรมของตนเองมาใช้เพื่อมองผ่านวัฒนธรรมของพื้นที่ 3) กำหนดโจทย์ให้สื่อสารให้เนื้อหาของแก่นเรื่องของวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่แขวงหิรัญรุจี โดยในกิจกรรมครั้งที่ 2 จากนักศึกษากลุ่มที่ 2 จำนวน 30 คน มีผลสรุปที่ 4.41 สามารถนำไปใช้ในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนได้

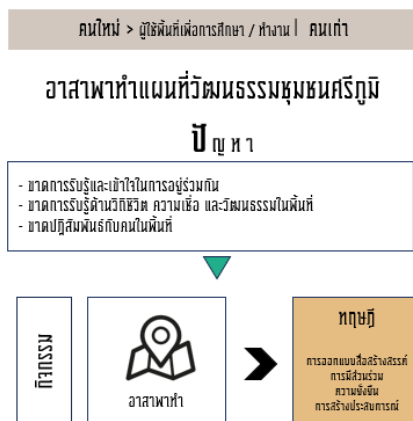


แผนภูมิที่ 4 ผลการประเมินกิจกรรมกระสือครั้งที่ 1 – 2

4.5.6 การนำไปใช้ กิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนเกิดประโยชน์โดยตรงกับรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับกายภาพพื้นที่ วิถีชีวิต วัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกัน นักศึกษาได้ใช้ความรู้และได้รับประสบการณ์ตรง ตอบโจทย์ประกันคุณภาพการศึกษาระดับสาขาวิชา และคณะ ตอบโจทย์พันธกิจมหาวิทยาลัย

4.6 การทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน: กิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

จากการสรุปข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน มีความต้องการในการจัดทำแผนที่วัฒนธรรมของชุมชนศรีภูมิ ซึ่งเป็นจุดเชื่อมต่อที่สำคัญสำหรับนักปั่นจักรยาน และกิจกรรมนี้สามารถทำให้นักศึกษามีจิตอาสาในการทำงานให้กับพื้นที่ชุมชน เกิดการทำงานร่วมกันกับคนในชุมชน สร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมและกายภาพของพื้นที่



ภาพที่ 58 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

4.6.1 วัตถุประสงค์

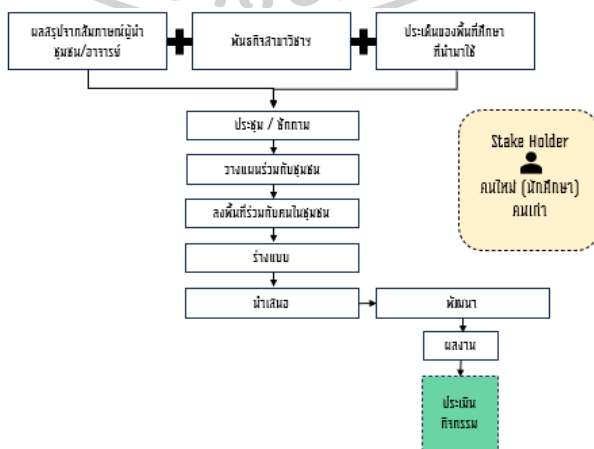
4.6.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมบูรณาการการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษากับการเรียนการสอน และงานบริการวิชาการระดับสาขาวิชา

4.6.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมบูรณาการการอยู่ร่วมกัน วิถีชีวิต และพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษากับการเรียนการสอน

4.6.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมอาสาสำรวจและจัดทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

แผนที่วัฒนธรรมของชุมชนศรีภูมิ ที่มีความโดดเด่นตามอาชีพและศิลปวัฒนธรรม โดยเป็นชุมชนที่เส้นทางจักรยานเชื่อมต่อระหว่างตลาดพลูไปวัดอรุณราชวราราม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมเพื่อการทำงานร่วมกับชุมชน ตั้งแต่การวางแผนงานจนถึงกระบวนการสุดท้าย เป็นการสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

4.6.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมอาสาสำรวจและจัดทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ



ภาพที่ 59 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

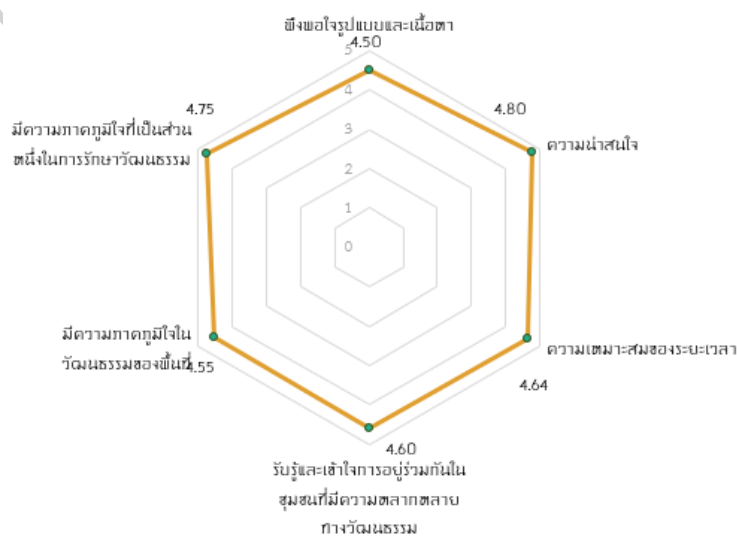
4.6.4 การทดลองกิจกรรมอาสาสำรวจและจัดทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ



ภาพที่ 60 กิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

4.6.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิกับอาสาสมัครจำนวน 20 คน มีผลสรุปที่ 4.21 ได้ฝึกการทำงานจิตอาสา การทำงานร่วมกับชุมชน ในส่วนของชุมชนมีความคิดเห็นในเชิงบวกรู้สึกขอบคุณที่ใช้แรงกายและความรู้เข้ามาทำงานร่วมกับชุมชน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริการวิชาการได้



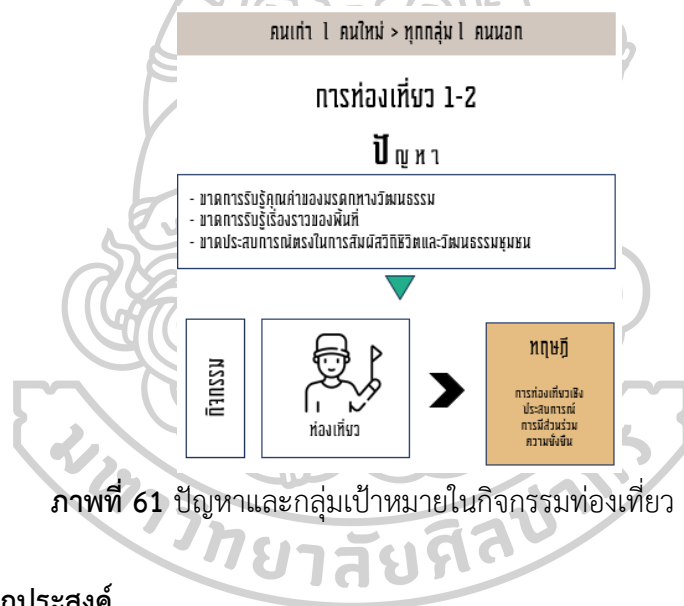
แผนภูมิที่ 5 การประเมินกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

4.6.6 การนำไปใช้

กิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ ถูกนำไปใช้ในชุมชนเพื่อแสดงสถานที่ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังเป็นรูปแบบโครงการบริการวิชาการในพื้นที่ให้กับสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อใช้ในการประเมินคุณภาพการศึกษา และตบโจทย์พันธกิจของมหาวิทยาลัย

4.7 การทดลองออกแบบกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1-2

จากการสรุปข้อมูลการสนทนากลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรูจีพบว่า มีความเห็นตรงกันในการสร้างการรับรู้และความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันและต้องการนำเสนอพื้นที่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย มีความต้องการให้มีคนรู้จักย่านหิรัญรูจีเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมองเห็นประโยชน์ในด้านการทำงานร่วมกันของคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว และสามารถก่อให้เกิดรายได้เพิ่มขึ้นในย่านนี้



ภาพที่ 61 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมท่องเที่ยว 1 – 2

4.7.1 วัตถุประสงค์

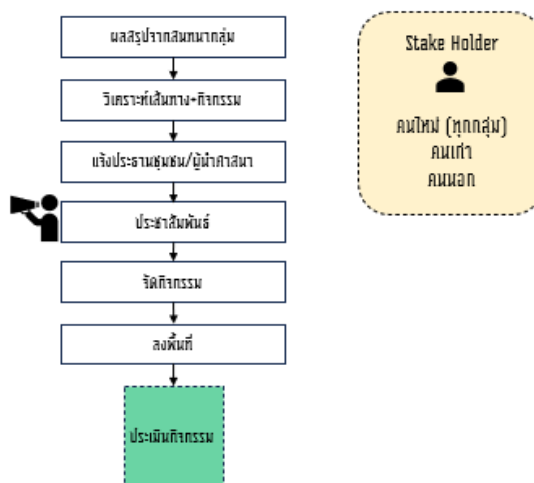
4.7.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้านพื้นที่และวัฒนธรรมชุมชนที่สร้างคุณค่าให้ชุมชนและสังคมด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

4.7.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้านพื้นที่และวัฒนธรรมชุมชน

4.7.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรม ท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1 – 2

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้วยการเดินพบปะสถานที่ทางวัฒนธรรมชุมชน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่ทำหน้าที่เสมือนเจ้าบ้านให้ข้อมูลด้านต่าง ๆ เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและพื้นที่ เพื่อสร้างคุณค่าให้ชุมชนและสังคมด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

4.7.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรม ท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1 -2



ภาพที่ 62 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1 - 2

4.7.4 ผลการทดลองออกแบบกิจกรรม ท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1 - 2

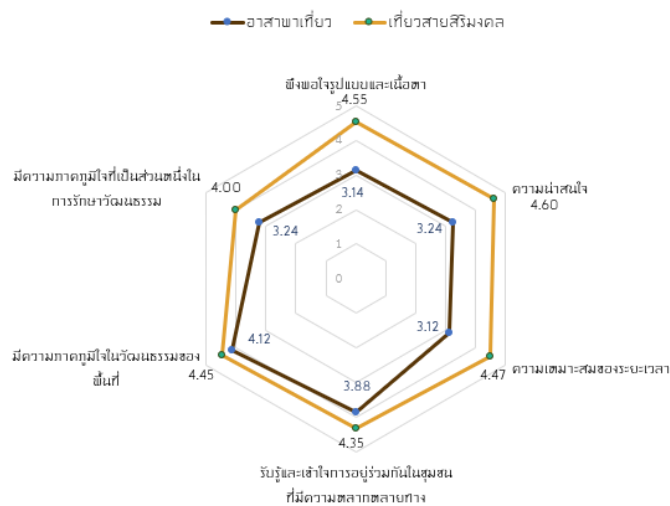


ภาพที่ 63 กิจกรรมท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 1- 2

4.7.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมท่องเที่ยวครั้งที่ 1 อาสาพาเที่ยว จากผู้ร่วมกิจกรรม 50 คน มีผลสรุปที่ 3.46 ผู้ร่วมกิจกรรมให้ความคิดเห็นว่าระยะทางในแต่ละสถานที่ค่อนข้างห่างกัน และไม่มีจุดพัก การเดินทุกจุดในเวลาที่กำหนดเป็นไปได้เนื่องจากระยะทางไกล จึงนำผลที่ได้มาปรับปรุงใช้ในกิจกรรมท่องเที่ยวที่ 2 คือ กิจกรรมเที่ยวสายสิริมงคล โดยเลือกเส้นทางเฉพาะสถานที่ที่เปิดตลอด อยู่ไม่ห่างกันมาก มีกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมความเชื่อ และอยู่ใกล้บริเวณแหล่งอาหาร โดยวิเคราะห์ข้อมูลแล้วพบว่า วัดประดิษฐาราม (วัดมอญ) และมูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี มีความเหมาะสมในการจัดเส้นทางท่องเที่ยวระยะสั้น การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมท่องเที่ยวครั้งที่ 2

เที่ยวสายสีมงคล จากผู้ร่วมกิจกรรม 20 คน มีผลสรุปที่ 4.40 ผู้ร่วมกิจกรรมได้แลกเปลี่ยนความรู้ด้านพิธีกรรมทางความเชื่อแบบจีน และทั้งสองกิจกรรมได้รับการต้อนรับจากคนในชุมชนเพื่ออำนวยความสะดวกและให้ข้อมูล



แผนภูมิที่ 6 ผลการประเมินกิจกรรมท่องเที่ยว

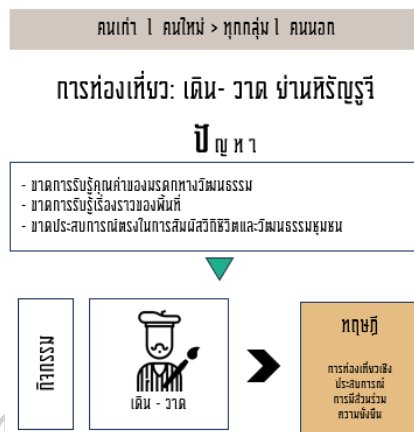
4.7.6 การนำไปใช้

กิจกรรมท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจีสามารถนำไปใช้ได้ในการสร้างการรับรู้ตัวตนของพื้นที่ได้ แต่ด้วยพื้นที่มีความซับซ้อนและไม่ใช่พื้นที่ท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีความไม่สม่ำเสมอของสิ่งอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว เช่น สถานที่สำคัญไม่ได้มีทุกชุมชน จุดพัก ทางเดิน ร้านอาหารและเครื่องดื่มที่สามารถนั่งพักทานได้มีเฉพาะบริเวณริมถนนใหญ่ ดังนั้นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสม คือ การท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มสายบุญ กลุ่มสายกิน เป็นต้น

4.8 การทดลองออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวย่านหิรัญรูจี ครั้งที่ 3 “เดิน - วาด ย่านวัฒนธรรมหิรัญรูจี”

จากการสรุปข้อมูลการสนทนากลุ่มเครือข่ายชุมชนแขวงหิรัญรูจีพบว่า มีความเห็นตรงกันในการสร้างการสร้างการรับรู้และความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันและต้องการนำเสนอพื้นที่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย มีความต้องการให้คนรู้จักย่านหิรัญรูจีเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมองเห็นประโยชน์ในด้านการทำงานร่วมกันของคนในชุมชน นอกจากนี้แนวโน้มของการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์และการท่องเที่ยวแบบเนิบช้า รับประทานการจากการพบเห็นวิถีชีวิตวัฒนธรรม และมุมมองจากศิลปะในพื้นที่ แบบไม่ปรุงแต่ง กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มนักท่องเที่ยวใน

ปัจจุบันซึ่งเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ย่านหิรัญบุรี หากสามารถดึงกลุ่มผู้สนใจการท่องเที่ยวแบบเนิบช้าเข้ามาเพื่อเริ่มต้นให้เกิดการรับรู้ จะสามารถสร้างแรงกระเพื่อมภายในชุมชน และต่อสาธารณะได้



ภาพที่ 64 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมท่องเที่ยวเดิน - วาด ย่านหิรัญบุรี

4.8.1 วัตถุประสงค์

4.8.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้านพื้นที่ การอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมชุมชน

4.8.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้านพื้นที่ การอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมชุมชน

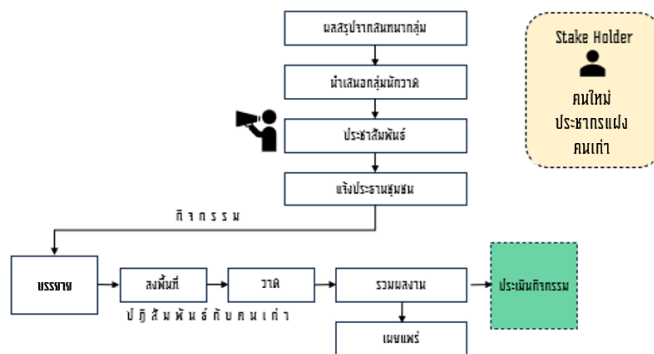
4.8.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สร้างการรับรู้คุณค่าของชุมชนพหุวัฒนธรรมแขวงหิรัญบุรี

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ด้วยการเดินพบปะสถานที่ทางวัฒนธรรมชุมชน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่ทำหน้าที่เสมือนเจ้าบ้านให้ข้อมูลด้านต่าง ๆ เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและพื้นที่ เพื่อสร้างคุณค่าให้ชุมชนและสังคมด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

4.8.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเดิน - วาด ย่านหิรัญบุรี

หลังจากสรุปผลจากการสนทนากลุ่มและนำผลจากการทดลองการท่องเที่ยวใน 2 ครั้งแรก มาวิเคราะห์ความเหมาะสมของเส้นทาง ประสานงานกับกลุ่มนัดวาด โดยนำเสนอแผนที่แบ่งตามโซน และสถานที่ที่เหมาะสมกับการวาดภาพ จากนั้นประชาสัมพันธ์กิจกรรม และแจ้งกับประธานชุมชนเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในวันทำกิจกรรม

ในส่วนของกิจกรรมมีการบรรยายเรื่องราวของพื้นที่ประกอบแผนที่และภาพถ่ายอย่างสถานที่ในชุมชนก่อนการลงพื้นที่ทำกิจกรรม



ภาพที่ 65 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี

4.8.4 ผลงานการทดลองออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี



ภาพที่ 66 ผลงานจากกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี

4.8.5 สรุปและข้อค้นพบ

การประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี มีผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน มีผลสรุปที่ 4.66 ผู้ร่วมกิจกรรมมีการให้ความคิดเห็นในช่วงของการบรรยาย และสื่อภาพสถานที่และแผนที่ที่น่าเสนอมีความน่าสนใจมาก พื้นที่อยู่ห่างกันทำให้เดินไปได้ไม่มากนัก แต่สามารถใช้แผนที่แบ่งโซน ช่วยในการเดินไปในแต่ละสถานที่และมีคนในชุมชนช่วยบอกทาง รู้สึกประทับใจในการต้อนรับของผู้คน นอกจากนี้ยังชื่นชอบในวัฒนธรรมที่หลากหลาย อาหารมุสลิม และชอยที่มีศาสนสถานพุทธ คริสต์ อิสลาม อยู่ร่วมกัน ทำให้เข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันได้ดี และหากมีโอกาสจะกลับมาวาดใหม่ นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ แต่ร่วมกิจกรรมแบบออนไลน์โดยการวาดจากภาพที่เผยแพร่ออกไปในช่วงประชาสัมพันธ์ และมีการเข้ามาวาดก่อนวันทำกิจกรรม และหลังจากนั้นอีกด้วย



แผนภูมิที่ 7 ผลการประเมินกิจกรรมท่องเที่ยว เดิน-วาด ย่านธีรบุรี

4.8.6 การนำไปใช้

กิจกรรมท่องเที่ยว เดิน-วาด ย่านธีรบุรีสามารถนำไปใช้ในการสร้างการรับรู้ตัวตนของพื้นที่ให้กับคนทุกกลุ่มที่มีความสนใจการท่องเที่ยวแบบเนิบช้า การผู้ที่สนใจความงามตามธรรมชาติของชุมชนแบบไม่ปรุงแต่ง และจากข้อคิดเห็นในการพูดคุยกับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม พบว่าการท่องเที่ยวแบบนี้ส่งผลดีให้กับชุมชนมากที่สุด นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตและผู้คนได้ดีที่สุด สามารถนำมาประยุกต์จากนี้กวาดเป็นการถ่ายภาพได้เพื่อทำให้กลุ่มผู้สนใจมีวงกว้างขึ้น

4.9 การทดลองออกแบบกิจกรรม สร้างคุณค่าให้ชุมชน สังคม สร้างการรับรู้และเข้าใจ “นิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชน”



ภาพที่ 67 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชน ย่านธีรบุรี

4.9.1 วัตถุประสงค์

4.9.1.1 เพื่อเผยแพร่นิทรรศการผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจีที่สร้างการรับรู้คุณค่าวิถีชีวิต และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ให้กับคนในชุมชน และคนทุกกลุ่ม ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์

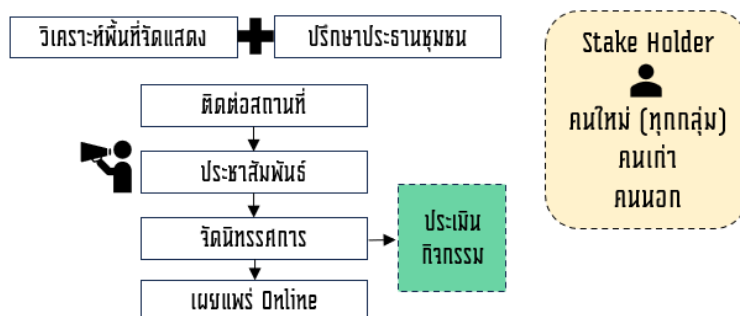
4.9.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อกิจกรรมนิทรรศการเผยแพร่ผลงานภาพวาด ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

4.9.2 แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

การสร้างการรับรู้ด้วยผลงานโดยผ่านสายตาและมุมมองด้วยฝีมือและความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ภาพ สู่ให้คนในเกิดความภาคภูมิใจในบ้านของตนเอง และในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดแรงกระเพื่อมในพื้นที่

4.9.3 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์พื้นที่จัดแสดงทั้งหมด 3 สถานที่ โดยร่วมกับการปรึกษากับประธานชุมชน คือ 1) มูลนิธิพุทธสมาคมปทุมรังษี มีความสวยงามแต่เป็นสถานที่ค่อนข้างปิด 2) บริเวณด้านหน้ามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีคนเดินผ่านเยอะแต่ส่วนมากจะเป็นนักศึกษา และ 3) บริเวณกำแพงวัดใหญ่ศรีสุพรรณ เป็นที่สาธารณะ และติดกับตลาดเช้า ซึ่งเป็นสถานที่เปิดสามารถชมภาพได้ตลอดเวลา และเป็นจุดที่คนในชุมชนเดินผ่านมากที่สุดจุดหนึ่ง จากนั้นติดต่อสถานที่ ทำการประชาสัมพันธ์ และจัดนิทรรศการบริเวณกำแพงวัดใหญ่ศรีสุพรรณ ตั้งแต่วันที่ 14 – 18 มีนาคม 2567



ภาพที่ 68 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

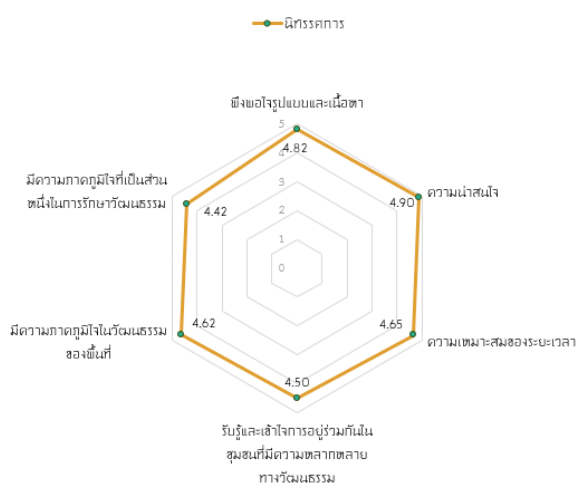
4.9.4 ผลการทดลองออกแบบกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี



ภาพที่ 69 นิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

4.9.5 สรุปและข้อค้นพบ

การความพึงพอใจในกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี จากผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน ผลสรุปที่ 4.65 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากทุกกลุ่ม จากข้อเสนอแนะของคนเก่าในพื้นที่ พบว่า มีความดีใจและภูมิใจที่ได้เห็นบ้านของตัวเองในภาพวาด ภาพถ่ายเหล่านี้ บางภาพเป็นจุดที่หลายท่านไม่เคยเห็น และเป็นครั้งแรกที่มีการทำกิจกรรมรูปแบบนี้ และมีผลสะท้อนกลับให้เห็นเป็นงานนิทรรศการให้กับคนในชุมชน ผู้ชมที่เป็นคนเก่ารู้สึกชอบคุณและชื่นชมกิจกรรมนี้มาก เป็นผลสะท้อนให้ในการติดตั้ง พิธีเปิดงาน และการรื้อถอน เมื่อมีคนในชุมชนที่ผ่านไปมาในบริเวณนั้นจะสามารถร่วมช่วยในการทำกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ ดังนั้นในการสร้างการรับรู้ต้องทำให้ครอบคลุมที่กระบอบที่เกิดประโยชน์กับพื้นที่ คนทุกกลุ่ม และส่วนรวม



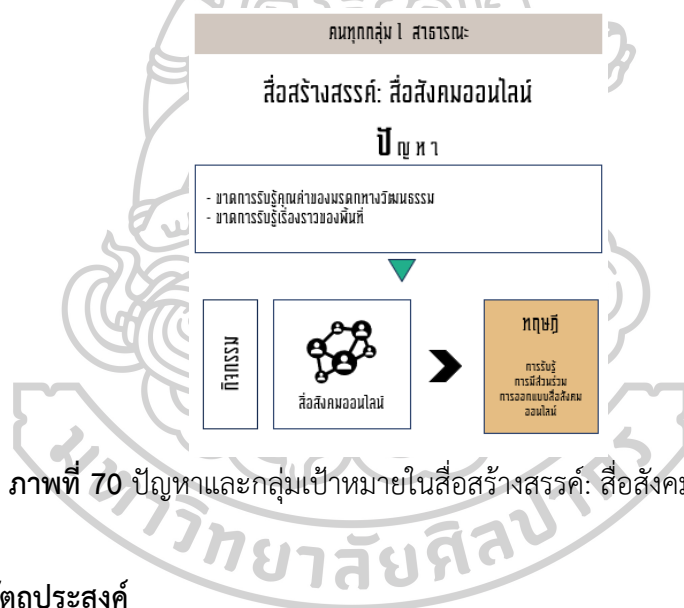
แผนภูมิที่ 8 ผลประเมินกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี

4.9.6 การนำไปใช้

กิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงาน ภาพวาด – ภาพถ่ายชุมชนย่านหิรัญรูจี สามารถนำไปใช้ได้ในการสร้างการรับรู้คุณค่าในมุมมอง และฝีมือ ของผู้ร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นทางคือกลุ่มนักวาด และนักถ่ายภาพ คนนอก คนใหม่ และปลายทาง คือ คนเก่า รวมถึงพื้นที่ของชุมชน สามารถสร้างการรับรู้ของคนในต่อมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง และยังสามารถส่งต่อสู่พื้นที่สาธารณะในวงกว้าง

4.10 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์บนสื่อสังคมออนไลน์

จากการสนทนากลุ่ม และสมมุติฐานของการวิจัยในการใช้สื่อสร้างสรรค์ในการสร้างความเชื่อมโยงคนกับคนและคนกับพื้นที่ เมื่อทำการออกแบบการทดลองมาในระยะหนึ่งแล้ว จึงเริ่มทำการทดลองเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เกิดการรับรู้สู่สาธารณะ ได้ข้อสรุปสำหรับแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมแต่ละกลุ่ม คือ เฟซบุ๊ก และติ๊กต็อก



ภาพที่ 70 ปัญหาและกลุ่มเป้าหมายในสื่อสร้างสรรค์: สื่อสังคมออนไลน์

4.10.1 วัตถุประสงค์

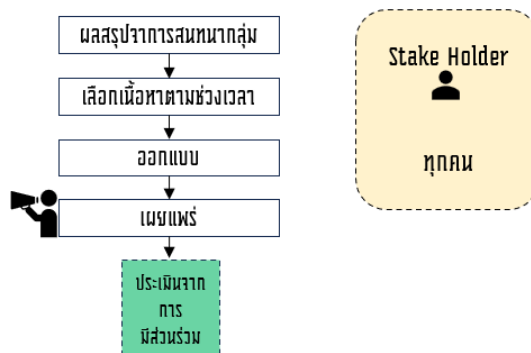
4.10.1.1 เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรมจากงานวิจัยที่เกิดขึ้นใน แขวงหิรัญรูจี เรื่องราวความเชื่อ วิถีชีวิต และพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา

4.10.1.2 เพื่อใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรม ประเพณี เทศกาล และกิจกรรมชุมชนในพื้นที่ศึกษา

4.10.2 แนวคิดในการออกแบบ สื่อสังคมออนไลน์ มีทั้งหมด 2 แพลตฟอร์ม คือ 1) เฟซบุ๊ก มีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่สื่อในรูปแบบข้อมูลและภาพ ของพื้นที่และกิจกรรมที่กำลังจะเกิดขึ้น และผลของกิจกรรมต่างๆ ใช้โต้ตอบกับสมาชิกเพื่อรับทราบความคิดเห็นต่าง ๆ โดยใช้เป็นสื่อหลักในการเข้าถึงกลุ่มคนใหม่ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียมด้วยเช่นกัน 2) TikTok มีเป้าหมายในการเผยแพร่วิดีโอ

ขนาดสั้น ใช้เล่าเรื่องแบบเส้นตรง (Linear Plot) เน้นบรรยากาศงานเทศกาล ประเพณี วิถีชีวิต และ วัฒนธรรม โดยทั้งหมดใช้ชื่อเดียวกัน คือ บ้านเราหิรัญบุรี

4.10.3 ขั้นตอนการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์



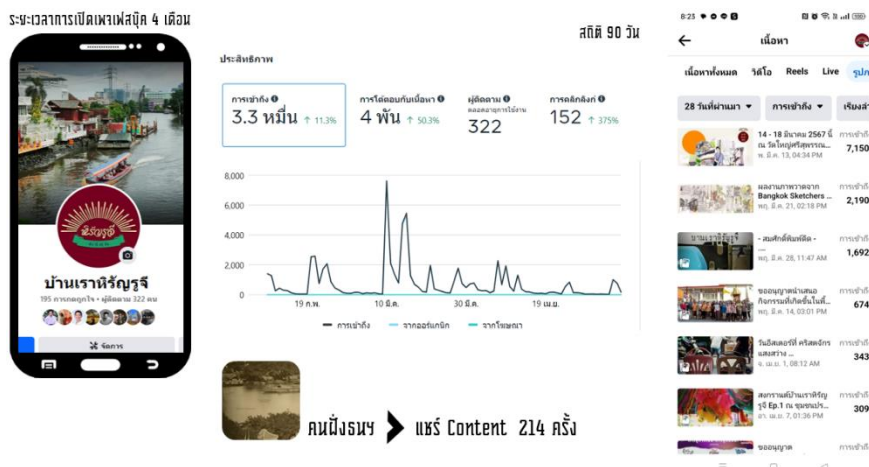
ภาพที่ 71 ขั้นตอนการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์

4.10.4 ผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์บนสื่อสังคมออนไลน์

4.10.4.1 เฟซบุ๊ก บ้านเราหิรัญบุรี



ภาพที่ 72 เฟซบุ๊กบ้านเราหิรัญบุรี



ภาพที่ 73 การมีส่วนร่วมกับเฟซบุ๊กในระยะเวลา 4 เดือน



ภาพที่ 74 TikTok บ้านเราหิรัญบุรี

4.10.5 สรุปและข้อค้นพบ

การเข้าถึงและการมีส่วนร่วมสูงสุดของสื่อสังคมออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายและมีเครือข่ายของผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยผู้วิจัยใช้วิธีหาพันธมิตรในการทำกลุ่ม คือ 1) นำไปโพสต์ในกลุ่มคนฝั่งธนฯ และใช้วิธีรีโพสต์เนื้อหาที่น่าสนใจของกลุ่มอื่นที่อยู่ละแวกเดียวกัน เช่น ยังธน อีสรภาพ ถามสิ.....อฉันคนตลาดพลู ซึ่งทำให้เกิดการขยายตัวของกลุ่มเพิ่มขึ้น ส่วน Tiktok ยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก โดยมียอดรับชมในระยะเวลา 5 เดือนอยู่ที่ประมาณ 2,000 ครั้ง เนื่องจากต้องใช้เวลาในการสร้างตัวตน และเป็นลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่สลับเนื้อหารวดเร็ว

4.10.6 การนำไปใช้

ใช้เพื่อสื่อสาร และประชาสัมพันธ์กิจกรรม และเรื่องราวต่างๆ ในพื้นที่ และเป็นสื่อหลักที่ใช้สร้างการมีส่วนร่วมกับคนใหม่ในคอนโดมิเนียม โดยในอนาคตผู้วิจัยได้ทำการส่งต่อสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ให้กับเยาวชนที่สนใจในการทำสื่อออนไลน์ในพื้นที่ เพื่อการมีส่วนร่วม และความยั่งยืน

4.11 การประชาสัมพันธ์ให้คนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม

การสร้างการรับรู้ให้กับคนใหม่กลุ่มผู้อยู่อาศัยใหม่ในคอนโดมิเนียม เป็นกลุ่มที่เข้าถึงได้ยาก จึงใช้กระบวนการประชาสัมพันธ์สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างการรับรู้เรื่องราวการอยู่ร่วมกัน วิธีชีวิต วัฒนธรรม และกิจกรรมในพื้นที่ศึกษา

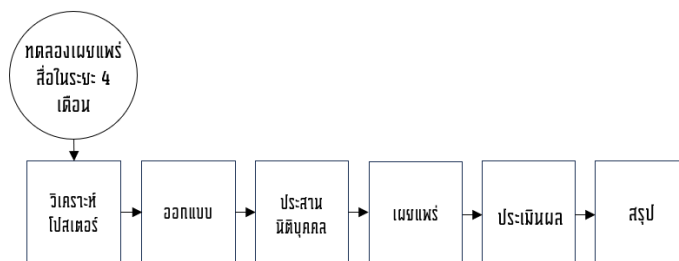


ภาพที่ 75 ปัญหาการรับรู้ของคนคนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม

4.11.1 วัตถุประสงค์

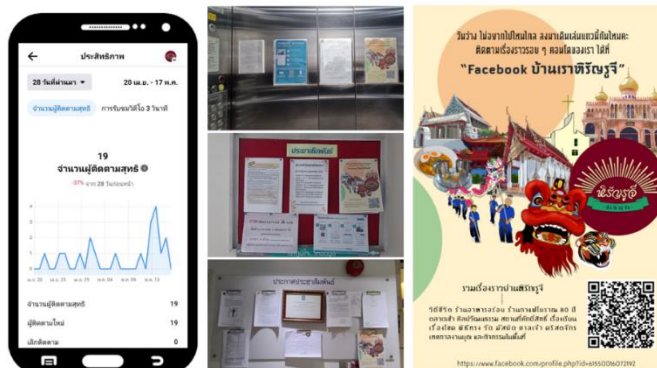
4.11.1.1 เพื่อใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ เรื่องราวความเชื่อ วิธีชีวิต และ พฤติกรรมในพื้นที่ศึกษา

4.11.1.2 แนวคิดในการเผยแพร่ออกแบบ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากเฟซบุ๊กมีในการเข้าถึงกลุ่มคนใหม่ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม เพื่อความพร้อมของปริมาณเนื้อหาในสื่อสร้างสรรค์ จึงเริ่มการทดลองหลังจากสร้างสื่อสังคมออนไลน์ไปได้ประมาณ 4 เดือน โดยทำการประสานงานกับนิติบุคคลเพื่อขอเข้าไปติดโปสเตอร์ติดประกาศประชาสัมพันธ์ในป้ายปิดประกาศ และที่ปิดประกาศ ภายในลิฟต์ โดยเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมหลังจากนั้นเป็นระยะเวลา 1 เดือน (16 เมษายน – 16 พฤษภาคม 2567)



ภาพที่ 76 ขั้นตอนการการประชาสัมพันธ์ให้คนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม

4.11.3 ผลการทดลองออกแบบการประชาสัมพันธ์ให้คนใหม่ ผู้ที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม



ภาพที่ 77 การประชาสัมพันธ์ในคอนโดมิเนียม และยอดผู้ติดตามเพิ่มขึ้นในระยะเวลาประมาณ 1 เดือน

4.11.4 สรุปและข้อค้นพบ

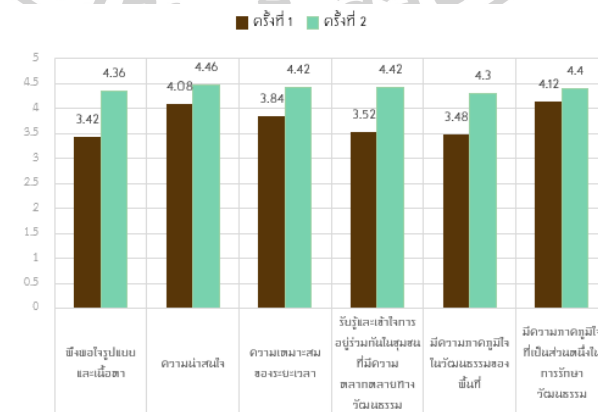
หลังจากทำการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ออกไปในระยะเวลาประมาณ 1 เดือน มียอดผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 19 คน ทั้งนี้ยอดทั้งหมดอาจจะไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายโดยตรง

4.11.5 การนำไปใช้

สามารถใช้การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กับพื้นที่อยู่อาศัยแบบอื่น ๆ ได้

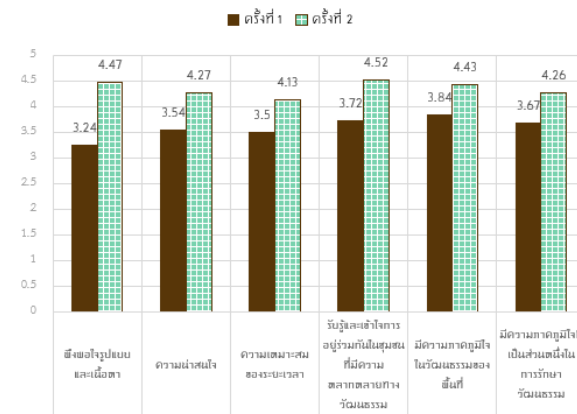
สรุปผลการทดลองออกแบบ

1) การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ เรียนรู้ อยู่ร่วมกัน โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการปรับปรุงจากผลกระทประประเมินและข้อเสนอแนะในครั้งที่ 1 นำไปสู่การพัฒนาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในการใช้คู่มือ เรียนรู้ อยู่ร่วมกันครั้งที่ 2 ทำให้มีผลการประเมินที่สูงขึ้นจากครั้งที่ 1 จาก 3.74 อยู่ในระดับ มาก เป็น 4.39 อยู่ในระดับมากที่สุด



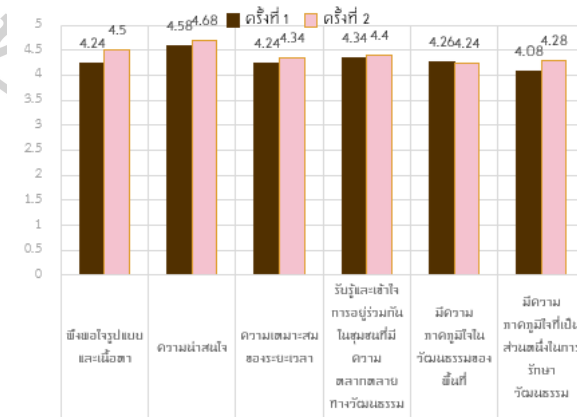
แผนภูมิที่ 9 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์คู่มือ เรียนรู้ อยู่ร่วมกัน

2) การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้เล่าหิริญฺรุจี โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการปรับปรุงจากผลกระทประประเมินและข้อเสนอแนะในครั้งที่ 1 นำไปสู่การพัฒนาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในการใช้องค์ความรู้เล่าหิริญฺรุจีครั้งที่ 2 ทำให้มีผลการประเมินที่สูงขึ้นจากครั้งที่ 1 จาก 3.59 อยู่ในระดับ มาก เป็น 4.35 อยู่ในระดับมากที่สุด



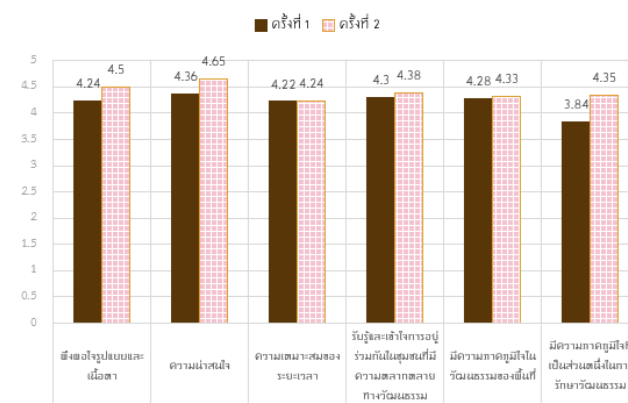
แผนภูมิที่ 10 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้เล่าหิริญฺรุจี ครั้งที่ 1 - 2

3) การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนในกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการปรับปรุงจากผลกระทประประเมินและข้อเสนอแนะในครั้งที่ 1 นำไปสู่การพัฒนาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทางครั้งที่ 2 ทำให้มีผลการประเมินที่สูงขึ้นจากครั้งที่ 1 จาก 4.08 อยู่ในระดับมากที่สุด เป็น 4.40 อยู่ในระดับมากที่สุด



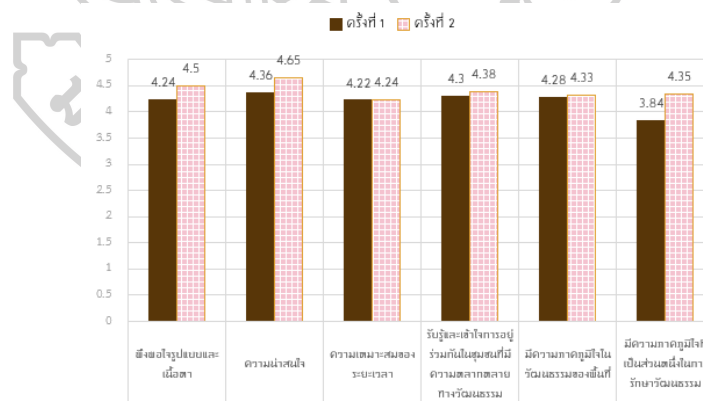
แผนภูมิที่ 11 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมสำรวจและจัดทำเส้นทาง ครั้งที่ 1 - 2

4) การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนในกิจกรรมกระสือ โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการปรับปรุงจากผลคะแนนและข้อเสนอแนะในครั้งที่ 1 นำไปสู่การพัฒนาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในกิจกรรมกระสือครั้งที่ 2 ทำให้มีผลการประเมินที่สูงขึ้นจากครั้ง 1 จาก 4.21 อยู่ในระดับมากที่สุด เป็น 4.41 อยู่ในระดับมากที่สุด



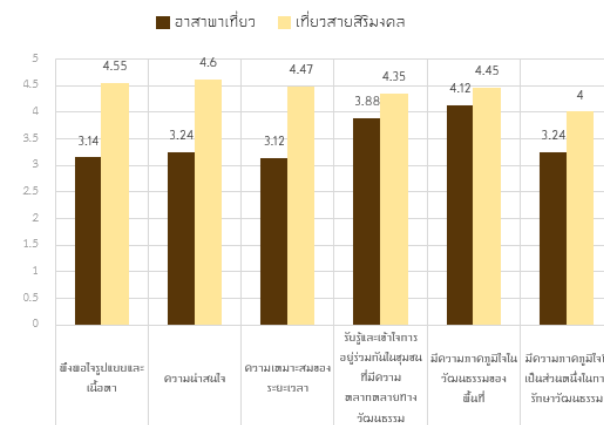
แผนภูมิที่ 12 การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมกระสือ ครั้งที่ 1 - 2

5) ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอนในกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการพัฒนาจากกิจกรรมบูรณาการจากการเรียนการสอนทั้ง 4 กิจกรรม ด้วยวิธีการลงพื้นที่ทำงานจิตอาสาร่วมกันระหว่างอาจารย์ นักศึกษา และคนในชุมชน ผลการประเมินที่ 4.64 อยู่ในระดับอยู่ในระดับมากที่สุด



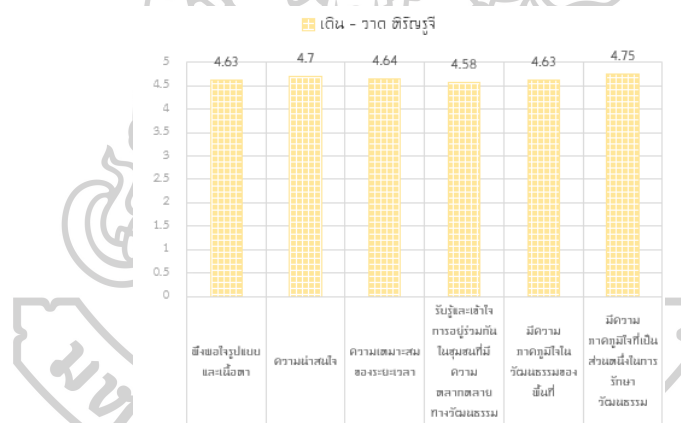
แผนภูมิที่ 13 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมอาสาพาทำแผนที่วัฒนธรรมชุมชนศรีภูมิ

6) การเปรียบเทียบผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวอาสาพาเที่ยว และเที่ยวสายสิริมงคล โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 มีการปรับปรุงจากผลคะแนนและข้อเสนอแนะในครั้งที่ 1 นำไปสู่การพัฒนาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในกิจกรรมท่องเที่ยวมีผลการประเมินที่สูงขึ้น คือ ครั้ง 1 จาก 3.46 อยู่ในระดับมาก และครั้งที่ 2 มีผลการประเมินที่ 4.47 อยู่ในระดับมากที่สุด



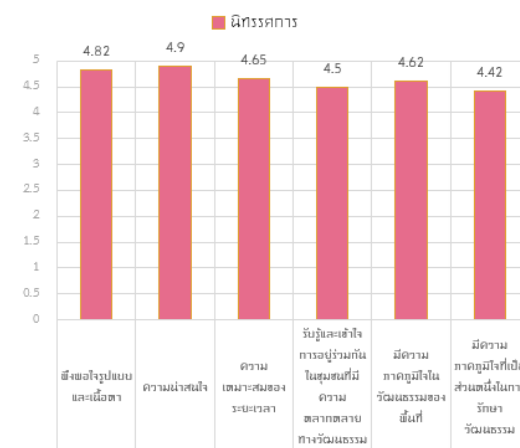
แผนภูมิที่ 14 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยว: อาสาพาเที่ยว และเที่ยวสายสิริมงคล

7) ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน มีการพัฒนาจากกิจกรรมท่องเที่ยวทั้ง 2 กิจกรรม ผลการประเมินที่ 4.66 อยู่ในระดับอยู่ในระดับมากที่สุด



แผนภูมิที่ 15 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี

8) ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้คุณค่ามรดกทางวัฒนธรรม โดยคะแนนเต็มอยู่ที่ 5 คะแนน นอกเหนือจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของคนเก่า กิจกรรมนี้เป็นผลสะท้อนที่เป็นรูปธรรมส่งกลับไปถึงคนเก่าในชุมชน มีผลการประเมินที่ 4.65 อยู่ในระดับอยู่ในระดับมากที่สุด



แผนภูมิที่ 16 ผลของการทดลองออกแบบกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่าย

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา นวัตกรรม ผลงานสร้างสรรค์ ทั้ง 2 ชิ้น สามารถเป็นตัวชี้วัดการรับรู้การมีอยู่ของพื้นที่ที่รับรู้ได้ ผลงานทั้ง 2 สามารถสื่อสารตัวตนของพื้นที่ได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างการรับรู้เบื้องต้นในพื้นที่พหุวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันของคนในแขวงทริญูจี้

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านทริญูจี้ และองค์ความรู้ย่านทริญูจี้ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างการรับรู้ ก่อให้เกิดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม โดยใช้เพื่อเป็นชุดข้อมูลความรู้ หรือนำไปใช้ประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้หลังจากที่ได้เผยแพร่ข้อมูลและภาพกิจกรรมต่าง ๆ คู่มือการอยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านทริญูจี้ และองค์ความรู้ย่านทริญูจี้ถูกขอความอนุเคราะห์เพื่อไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบกิจกรรมบูรณาการกับการเรียนการสอน ในผลการประเมินทุกกิจกรรมมีความแตกต่างกันเล็กน้อย และอยู่ในระดับมากทุกกิจกรรมเนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนได้ประโยชน์ร่วมกัน การใช้พื้นที่ชุมชนเพื่อการศึกษา มีความสะดวกและเป็นพื้นที่จริง ได้รับประสบการณ์ตรง โดยควรเลือกเนื้อหาที่มีความน่าสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดเห็น ความสนใจส่วนบุคคล และวัฒนธรรมของตนเองเข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน ต้องมีการประชาสัมพันธ์กับชุมชนทุกครั้ง เสริมเรื่องมารยาทในการใช้พื้นที่ชุมชน

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยว ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยว ในกิจกรรมอาสาพาเที่ยวไม่เหมาะกับสภาพพื้นที่เนื่องจากมีระยะทางที่ไกล ไม่มีจุดแวะพัก การท่องเที่ยวแบบทั่วไปที่เหมาะสมคือการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มขนาดเล็กตามแบบกิจกรรมที่ 2 เที่ยวสายสิริมงคล โดยไปตามสถานที่ที่กลุ่มสนใจและใช้เวลาไม่มาก ในปัจจุบันวันที่เหมาะสำหรับการเดินท่องเที่ยวในพื้นที่ช่วงกลางวันคือ วันธรรมดาช่วงเปิดเทอม

เนื่องจากการเปิดร้านอาหารสัมพันธ์กับการปิด - เปิดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย ส่วนการ
ท่องเที่ยวกิจกรรมเดิน - วาด ย่านหิรัญรูจี เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบเนิบช้าโดยใช้กับกลุ่มผู้สนใจ
เฉพาะกลุ่มเช่นกัน เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพที่สุด สร้างการรับรู้ได้ชัดเจนและมีผลงานให้ต่อยอด
เพื่อสร้างประโยชน์ให้กับคนทุกกลุ่ม และวัฒนธรรมที่หลากหลายในพื้นที่ได้ทั้งภายใน และสาธารณะ
กิจกรรมท่องเที่ยวที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของคนทุกกลุ่ม

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบกิจกรรม สร้างคุณค่าให้ชุมชน สังคม สร้างการรับรู้และ
เข้าใจ ในกิจกรรมนิทรรศการการแสดงผลงานภาพวาด - ภาพถ่ายชุมชน พบว่า การนำผลงานของ
คนที่เข้ามาร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ มาสะท้อนมุมมองผ่านฝีมือและความตั้งใจ ส่งกลับไปยังคนเก่า
ในชุมชน ทำให้คนเก๋ารู้สึกถึงประโยชน์และการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในพื้นที่ และ
สามารถสร้างการรับรู้คุณค่าในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง กิจกรรมนี้เกิดจากการมีส่วนร่วมของ
คนทุกกลุ่ม

ข้อค้นพบจากการทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์ สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นสื่อที่มี
ประสิทธิภาพมากที่สุด โดยผู้วิจัยพบว่า มีคนเก๋ในหิรัญรูจีจำนวนมากมีส่วนร่วมในแสดงความคิดเห็น
ให้ความรู้เพิ่มเติมที่มีประโยชน์ นอกจากนี้ยังสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายในเวลาที่มีกิจกรรม
ภายในพื้นที่ สื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ อาจต้องใช้เวลาอีกกระยะในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร มีการสรุปการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยพบว่า

5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1

ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมร่วมการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการ สัมภาษณ์ สังเกต และสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้นำชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม และหน่วยงานภาครัฐ พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษาประกอบไปด้วย ปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก ซึ่งส่งผลกระทบต่อเนื่องถึงกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปเป็นระลอกของการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมตามลำดับเวลา เป็น 4 ระลอก ดังนี้

5.1.1.1 การอพยพ ของกลุ่มชาติพันธุ์ จากผลพวงของสงครามในสมัยกรุงธนบุรีถึงกรุงรัตนโกสินทร์ในสมัยรัชกาลที่ 4 ทำให้เกิดการอพยพของคนไทย จีน มอญ ลาว และแขกมลายู เกิดการเปลี่ยนแปลงทำให้กลายเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมจากบริบททางชาติพันธุ์ เกิดการปะทะสังสรรค์ ผสมผสาน และกลืนกลายทางวัฒนธรรม จนถึงปัจจุบันเป็นคนไทยทั้งหมดแล้ว

5.1.1.2 การคมนาคม ในอดีตเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2447 เริ่มจากทางรถไฟ และต่อมาในปี พ.ศ.2472 จากการสะพานสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และการสร้างถนนสายหลักสามสาย คือ ถนนอิสราภาพ ถนนประชาธิปไตย และถนนอินทรีพิทักษ์ ทำให้พื้นที่ที่เคยเป็นที่อยู่อาศัย และสวนผักผลไม้ กลายเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของฝั่งธนบุรี ที่มีอาคารและบ้านเรือนเพิ่มขึ้นมีการสร้างเขื่อนกันตลิ่งทรุดและกันน้ำท่วม การสัญจรทางน้ำที่เคยเป็นทางหลักเปลี่ยนเป็นทางบก ส่งผลทำให้วิถีชีวิตและประเพณีทางน้ำสูญหาย

5.1.1.3 การขยายตัวของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเข้ามาในพื้นที่ ต่อมา นักศึกษาและอาจารย์เข้ามาใช้ รวมถึงอยู่อาศัยในพื้นที่เป็นจำนวนมาก กลายเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรมในรูปแบบของคนไทยในพื้นที่กับคนไทยต่างถิ่น ในปัจจุบันเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนมากที่สุดในพื้นที่ ทำให้บ้านเปลี่ยนเป็นหอพัก คนเก่าย้ายออก วิถีชีวิตและวัฒนธรรมบางอย่างหายไปพร้อมคนเก่า คนที่

เข้ามาใหม่ไม่รู้จักชื่อพื้นที่ ขาดการรับรู้ถึงการอยู่ร่วมกัน และวัฒนธรรมภายใน สุ่มเสี่ยงต่อการสูญหายทางวัฒนธรรม

5.1.1.4 การคมนาคมรูปแบบรถไฟฟ้า เริ่มต้นประมาณปี พ.ศ.2555 จนถึงปัจจุบัน ส่งผลต่อสภาพของพื้นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงมีอาคารชุดขนาดใหญ่เพิ่มขึ้น ในอนาคตช่องว่างระหว่างคนกันคนและคนกับพื้นที่จะยิ่งห่างออกจากกัน การรักษาวินัยชีวิต การอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมจะเป็นเรื่องที่ทำได้ยากขึ้น

5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2

ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิม คนใหม่ และคนนอก ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ วัฒนธรรม และความสนใจกับพื้นที่ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบและโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่มเครือข่ายชุมชน พบว่า วิถีชีวิตของคนใหม่ กับคนดั้งเดิมและพื้นที่ จะพบกันมากที่สุดคือการซื้อสินค้าและบริการพื้นฐาน ในส่วนของความเชื่อ และวัฒนธรรมของคนใหม่กับคนดั้งเดิมมีความคล้ายกันเนื่องจากเป็นพื้นที่พหุวัฒนธรรม แต่คนใหม่มีความเชื่อที่น้อยลง และขาดการรับรู้ด้านความเชื่อและข้อปฏิบัติของศาสนาและวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ต่างจากตนเอง รวมถึงข้อปฏิบัติในพื้นที่สาธารณะขาดความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในพื้นที่พหุวัฒนธรรมทำให้เกิดความขัดแย้งกับชุมชน นอกจากนี้การรับรู้ของคนใหม่กับพื้นที่มีน้อยมาก รวมถึงการรับรู้คุณค่าของคนดั้งเดิมที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเองก็น้อยเช่นกัน สามารถสรุปเป็นโจทย์ในประเด็นต่อไปนี้

5.1.2.1 สร้างการรับรู้และเข้าใจด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมให้กับคนใหม่และประชากรแฝงที่เป็นนักศึกษาเป็นกลุ่มแรก เนื่องจากเป็นคนกลุ่มใหญ่สุดและสามารถทำได้ทันทีด้วยเครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ประเภทการให้ความรู้ และกิจกรรม

5.1.2.2 สร้างการรับรู้ให้กับผู้ที่มีความสนใจเรื่องวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในพื้นที่

5.1.2.3 สร้างความร่วมมือจากคนดั้งเดิมในชุมชนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

5.1.2.4 ใช้สื่อและการเผยแพร่เรื่องราวต่าง ๆ ของพื้นที่ให้เกิดการรับรู้จากภายใน และการรับรู้ต่อสาธารณะ

5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3

ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ ผู้วิจัยได้นำโจทย์ที่วิเคราะห์ สังเคราะห์ได้มาออกแบบเป็นสื่อสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

5.1.3.1 เครื่องมือด้านการให้ข้อมูลสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ได้แก่ คู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกันกับชุมชนย่านหิรัญรูจี และองค์ความรู้เล่าหิรัญรูจี

5.1.3.2 กิจกรรมบูรณาการการอยู่ร่วมกันในชุมชนพัฒนาธรรมเข้ากับการเรียนการสอน

5.1.3.3 กิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสร้างการรับรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในพื้นที่

5.1.3.4 กิจกรรมนิทรรศการสร้างการรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกันในพื้นที่

5.1.3.5 สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์เรื่องราวเกี่ยวกับ เทศกาล ประเพณี วัฒนธรรม และกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่

นอกจากนี้ ยังมีวิธีการสร้างความร่วมมือจากคนทุกกลุ่มในการจัดกิจกรรมโดยวางสถานะของคนดั้งเดิมให้ทำหน้าที่เหมือนเจ้าบ้านที่ให้ความรู้ ให้การต้อนรับ ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง มรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ และสร้างความประทับใจให้กับผู้ร่วมกิจกรรม สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมทั้งหมดได้ประเมินผลเพื่อสรุปเป็นโครงการต้นแบบที่สามารถต่อยอดในการพัฒนาและนำไปใช้ในพื้นที่อื่น ๆ ในอนาคต

5.1.4 การนำไปใช้ประโยชน์

สื่อสร้างสรรค์ และโครงสร้างกิจกรรมจะถูกนำไปใช้เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพัฒนาธรรม ครอบคลุมทั้งมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา 4 ปี เริ่มใช้ในปีการศึกษา 1/2567 เป็นต้นไป 1) คู่มือ เรียน รู้ อยู่ร่วมกัน นำไปใช้โดยสำนักกิจการนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาในกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ 2) องค์ความรู้เล่าหรือรู้จึ นำไปใช้โดยรายวิชาศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นวิชาศึกษาทั่วไปนักศึกษาต้องเรียนทุกคน เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน และ 3) นำไปใช้ในโครงการวิศวกรรมสังคม เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันและพัฒนาพื้นที่ย่านหรือรู้จึ 4) มีการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาในพื้นที่เพื่อเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชน

สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กบ้านเราหรือรู้จึ มียอดการมีส่วนร่วมคงที่ไม่ต่ำกว่า 10,000 ในทุก ๆ 28 วัน และมีการวางแผนเพื่อให้เยาวชนในพื้นที่ หรือนักศึกษาที่สนใจเข้ามามีส่วนร่วมเป็นแอดมินเพื่อความยั่งยืนของสื่อในอนาคต

กิจกรรมท่องเที่ยว มีผู้สนใจจากต่างพื้นที่ มีการติดต่อประสานงานจากภายนอกเพื่อเข้ามาทำกิจกรรมปั่นจักรยานและท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่หรือรู้จึ

กิจกรรมนิทรรศการ มีพื้นที่อื่นที่มีกิจกรรมแบบเดียวกันต่อจากกิจกรรมเดิน - วาดย่านหรือรู้จึ มีการจัดแสดงผลงานภาพวาดเช่นเดียวกัน

5.2 อภิปรายผล

จากการทบทวนวรรณกรรมกรณีศึกษา ไม่พบที่ตรงกับโครงการวิจัยทั้งหมด เป็นกรณีศึกษา เฉพาะด้านและเน้นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์แนวทางและหลักการ 1) ผลกระทบด้านการเปลี่ยนแปลง ทางนิเวศวัฒนธรรมเป็นไปแนวทางการศึกษาผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปจากโรคระบาด ส่งผลกระทบกลับกันกับพื้นที่ศึกษาคือ ทำให้คนที่เคยอยู่อาศัยในที่ใหม่ย้ายกลับไปภูมิลำเนาเดิม ส่งผลให้พื้นที่มีจำนวนประชากรลดลง 2) กรณีศึกษาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมในประเทศไทย พบว่า เป็นการให้แนวทางเชิงหลักการในการอยู่ร่วมกันในชุมชนหรือสังคมพหุวัฒนธรรม โดยมากนำหลักการทางศาสนามาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อความสงบสุขในสังคม ได้แก่ การ ปฏิบัติตนให้เป็นคนดี มีศีลธรรม เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ พุดจาไพเราะ มีจิตอาสา มีความอดทนอดกลั้น เป็นต้น 3) กรณีศึกษาด้านสื่อสร้างสรรค์ เป็นการสร้างการรับรู้ทางวัฒนธรรมผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ โดยจะใช้เพื่อสร้างความสนใจในการรับรู้เรื่องราววัฒนธรรม และเรื่องราวอื่น ๆ ผ่านการจัดงาน แสดงขนาดใหญ่ สามารถสร้างการรับรู้และเกิดกระแสได้ในเวลาอันรวดเร็วซึ่งมีความจำเป็น แต่ใช้ เงินทุนและคนในการทำงานเป็นจำนวนมาก เพราะต้องพึ่งพาหน่วยงานภาครัฐ หรือเอกชนที่มี เงินลงทุนสูงมาก ๆ และต้องทำอย่างต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ ควรจัดกิจกรรมที่มีขนาดเล็ก ต้นทุนน้อย และสามารถทำได้อย่างต่อเนื่องเพื่อความยั่งยืน

ผลจากการวิจัยพบว่า ฟังโม่เดลมีวิธีการ และกระบวนการในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันใน ชุมชนพหุวัฒนธรรมแบบมีกระบวนการมีส่วนร่วมของคนทุกกลุ่ม สามารถก่อให้เกิดความยั่งยืน เนื่องจากใช้วิธีการฟังพากันด้วยการนำประโยชน์ที่ทุกฝ่ายจะได้รับมาเป็นแกนในการขับเคลื่อน ไม่มี ฝ่ายได้เสียเปรียบ โดยประโยชน์นี้ได้ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม ทำให้เกิดผลกระทบด้านดีในด้านความ ภาควิชาใจในการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและวัฒนธรรมในพื้นที่ ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ทำงาน ประสานไปกับการใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความเข้าใจให้ชัดเจน และสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ทำให้เกิดการรับรู้ในวงกว้าง โดยสามารถทำได้จากกลุ่มเล็ก ๆ ที่เห็นประโยชน์จากการ เข้ามามีส่วนร่วม และขยายออกไปเป็นวงกว้าง ผลลัพธ์ของกิจกรรมบางกิจกรรมยังสามารถต่อยอดไป ทำประโยชน์ไปใช้ต่อในงานอื่น ๆ ได้

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อการ อยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร ทำให้ได้ถอดบทเรียน จากการศึกษาวิจัยไปสู่ข้อค้นพบ ดังนี้

5.2.1 องค์ความรู้ด้านปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อการอยู่ ร่วมกัน วิถีชีวิต พหุวัฒนธรรม และความเชื่อในพื้นที่ศึกษา

5.2.2 ได้เครื่องมือที่ใช้ในการเชื่อมโยงคนและพื้นที่ สามารถสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถอนุรักษ์ และส่งต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม ลดช่องว่างในการอยู่ร่วมกันของ

คนทุกกลุ่มในชุมชน สร้างการรับรู้จากมุมมองที่มีร่วมกัน ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันด้วยความเคารพ เข้าใจ และผานวิถีวัฒนธรรมใหม่ และเก่าเข้าไว้ด้วยกัน

5.2.3 ได้ต้นแบบในการผลิตสื่อสร้างสรรค์จากต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในสื่อ ใช้สื่อสารเพื่อบอกเล่าอัตลักษณ์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรม เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ และสังคม เป็นแนวทางในการนำประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในพื้นที่ยื่น ๆ ได้

การอภิปรายข้อค้นพบจากการวิจัย คือ การอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมหรือสังคมในรูปแบบใดก็ตาม การสร้างความเข้าใจต้องเกิดจากความร่วมมือร่วมใจของคนทุกกลุ่ม รวมถึงเครื่องมือที่เป็นสื่อสร้างสรรค์ในการให้ข้อมูลรวมถึงทำหน้าที่สื่อสารเผยแพร่ และกิจกรรมที่ทำให้คนกับคนและคนกับพื้นที่ได้มาเจอกัน สามารถสรุปเป็นความหมายของ การพึ่งพาอาศัยระหว่าง กลุ่มคน วิถีชีวิต วิถีวัฒนธรรม และพื้นที่ โดยสร้างการพึ่งพาอาศัยกันจากประโยชน์และคุณค่าที่จะเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และส่วนรวม เพื่อลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนและพื้นที่ และสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

5.3 ฟังโมเดล โครงการต้นแบบเพื่อสร้างความเข้าใจการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม

ในการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม ทำให้เกิดการปรับตัวของคนซึ่งส่งผลต่อการอยู่ร่วมกัน และการรักษาวัฒนธรรมของตนเองและชุมชน โดยการสร้างความเข้าใจร่วมกันจากการพึ่งพากันเป็นหัวใจสำคัญของการลดปัญหาความขัดแย้ง รวมถึงการคงอยู่ซึ่งวัฒนธรรมในพื้นที่ในรูปแบบต่าง ๆ เปรียบเสมือนรากที่ยึดเกาะกันไว้ ไม่ว่าจะการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นกี่ครั้ง เมื่อมีมุมมองที่เห็นถึงประโยชน์ร่วมกัน ผลกระทบที่เกิดขึ้นก็จะสามารถแก้ไข หรือลดปัญหาที่เกิดขึ้นได้ โดยองค์ประกอบของฟังโมเดลเพื่อแก้ปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมมี ดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบ เป็นส่วนหลักที่ใช้ในการพิจารณาประเด็นปัญหาประกอบไปด้วย ทุนทางวัฒนธรรม คน และพื้นที่ 3 องค์ประกอบหลักนี้เป็นการกำหนดว่าจะแก้ปัญหาให้กับคนกลุ่มใด ที่ไหน ด้วยการใช้อะไร เป็น 3 สิ่งเป็นตัวหลักที่ใช้ในการพิจารณาปัญหา

ส่วนที่ 2 ประเด็นปัญหา เป็นการเจาะลึกลงไปปัญหาจากการพิจารณาจากองค์ประกอบ ในกรณีศึกษาแขวงหิรัญรุจีพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นมี 3 ปัญหาหลัก คือ ความเคารพในความแตกต่าง เช่น ความเชื่อ การปฏิบัติต่อความเชื่อที่แตกต่าง การใช้พื้นที่สาธารณะ การรับรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม โดยการนำไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่ยื่น ขึ้นอยู่กับประเภทของกลุ่มคนตามแต่ละพื้นที่ โดยมีแนวทางในการทำงานจากการเลือกกลุ่มคนที่มีจำนวนมากที่สุด กลุ่มคนที่สามารถทำงานได้เร็วที่สุด หรือกลุ่มผู้นำที่สามารถส่งต่อให้กับคนในชุมชนได้

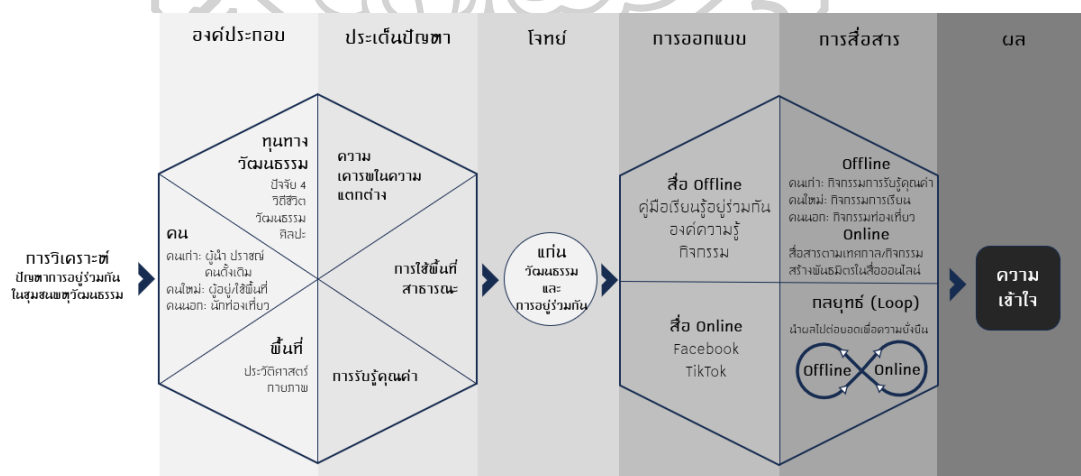
ส่วนที่ 3 โจทย์ เป็นส่วนที่ได้จากส่วนที่ 1 และ 2 เป็นแก่นของเนื้อหาที่จะใช้ในการพัฒนาต่อเพื่อออกแบบสื่อและกิจกรรมที่ตอบโจทย์ปัญหา และตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เกิด

ประโยชน์ต่อคนทุกกลุ่มและส่วนรวม โดยทั้งหมดต้องเกิดจากการพึ่งพาความร่วมมือร่วมใจของทุกฝ่าย เช่น การนำศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิตชุมชนมาสร้างเป็นกิจกรรมวาดภาพชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้ตัวตนของพื้นที่ เป็นต้น

ส่วนที่ 4 การออกแบบ จากโจทย์ที่ได้นำมาพัฒนาสื่อประเภทออฟไลน์ ได้แก่ สื่อประเภทคู่มือองค์ความรู้ และกิจกรรม จากการวิจัย พบว่า กิจกรรมมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการสร้างความเข้าใจ และทำร่วมกับการใช้สื่อเพื่อความชัดเจนยิ่งขึ้น และสื่อออนไลน์ ทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์ โดยการออกแบบนี้นอกจากโจทย์แล้วต้องพิจารณาความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะนำไปใช้ด้วย

ส่วนที่ 5 การสื่อสาร เป็นวิธีที่ใช้สื่อสารจากการออกแบบในส่วนที่ 4 เลือกใช้ตามกลุ่มคนและประเภทของสื่อ สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งในการทำงาน คือ การประชาสัมพันธ์กับผู้นำชุมชนให้รับทราบทุกครั้งที่เกิดกิจกรรมในพื้นที่ และดึงความสำคัญของคนเก่าที่เป็นเจ้าของพื้นที่และมรดกทางวัฒนธรรม ให้มาเป็นส่วนหนึ่งของการให้ข้อมูล หรือช่วยเหลือผู้ร่วมกิจกรรม ในส่วนของการสื่อสารแบบออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การเผยแพร่ตามเทศกาลและกิจกรรมในพื้นที่ตามช่วงเวลา เลื่อนนำเสนอเรื่องราวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของพื้นที่ และใช้การสร้างพันธมิตรกับกลุ่มอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ในส่วนของกลยุทธ์การสื่อสาร คือ การทำให้สื่อและกิจกรรมเกิดประโยชน์สูงสุด

ส่วนที่ 6 ผล เป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากกระบวนการทั้งหมดของฟังก์โมเดล คือ การสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ลดช่องว่างระหว่างคนใหม่กับพื้นที่ และคนเก่า สร้างแรงกระเพื่อมในพื้นที่ให้คนรู้จักคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม และสร้างการรับรู้ในคนนอกให้รู้จักพื้นที่



ภาพที่ 78 ฟังก์โมเดล

5.4 ข้อเสนอแนะ

ฟังโมเดล คือ โครงการต้นแบบที่ใช้ในการรับมือกับปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้นในทุกพื้นที่ในปัจจุบันและอนาคต ด้วยสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมที่ทำหน้าที่เสมือนสื่อที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ตรงเพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน ส่งเสริมการรับรู้ด้านวิถีชีวิต และวัฒนธรรม สามารถนำไปทาบกับพื้นที่อื่นที่มีปัญหาล้ายกัน และสามารถประยุกต์การใช้ตามบริบทของพื้นที่นั้น ๆ มีสิ่งที่ต้องพิจารณาเป็นสำคัญ คือ การใช้ฟังโมเดล เมื่อพบปัญหาแล้วต้องหาแกนหลักเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันของคนทุกกลุ่ม โดยทำให้เห็นถึง ประโยชน์ของคน และส่วนรวม และใช้การฟังพากันเพื่อทำให้เกิดการมีส่วนร่วม โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาหรือนำไปใช้ ดังนี้

5.4.1 การสร้างการรับรู้เรื่องความงามที่แท้จริงของมรดกทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องสร้างให้กับเจ้าของพื้นที่เข้าใจว่า “ความงาม” ไม่ใช่ความสมบูรณ์แบบ แต่เป็นความงดงามตามธรรมชาติของชีวิต เช่น บ้านไม่จำเป็นต้องสวยหรือใหญ่โต แต่มีวิถีชีวิตมีภาพที่ก่อให้เกิดการจดจำของความเป็นครอบครัว และสิ่งที่สร้างความงามที่ทำให้เกิดความประทับใจได้อย่างรวดเร็ว คือ น้ำใจของคนในพื้นที่

5.4.2 ภาครัฐควรพิจารณาการจัดกิจกรรมเพื่อการส่งเสริมกิจกรรมที่ทุกชุมชนจัดร่วมกัน อย่างน้อย 1 ครั้งต่อปี

5.4.3 สถาบันการศึกษา ควรส่งเสริมการเรียนรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่หลากหลายร่วมกับชุมชน

5.4.4 การบริการวิชาการหรืองานวิจัยควรเข้าถึงในทุกชุมชน เพื่อมิให้เกิดความเหลื่อมล้ำที่จะนำมาซึ่งความขัดแย้งภายใน

5.4.5 เพื่อความน่าเชื่อถือและป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ต้องใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่จริงในพื้นที่ในการทำงาน

5.4.6 การส่งเสริมความรู้ด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ สามารถเกิดขึ้นได้จากการทำกิจกรรมในพื้นที่ โดยใช้มุมมองและวัฒนธรรมของคนใหม่ เพื่อตอบโจทย์ตามความต้องการของคนกลุ่มเดียวกัน

5.4.7 การสร้างความเข้าใจของคนทุกกลุ่มต้องมีความต่อเนื่องและทำอย่างสม่ำเสมอ

5.4.8 หากชุมชนต้องการสร้างพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวควรพิจารณาจากความสม่ำเสมอของการเปิดปิดร้านค้า โดยเฉพาะความพร้อมของร้านอาหาร

5.4.9 การทำงานในพื้นที่ที่มีความแตกต่าง ใช้ความจริงใจและการสื่อสารที่ชัดเจน ต้องสร้างความเข้าใจที่ตรงกันกับคนแต่ละกลุ่มเป็นอันดับแรกว่า การทำงานวิจัยและผู้วิจัยทำเชิงสร้างสรรค์เพื่อพื้นที่ทั้งหมด เป็นกลาง และไม่ทำเพื่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะยกเว้นกิจกรรมที่จัดเฉพาะกลุ่ม ใช้การเผยแพร่ในทิศทาง “ส่วนหนึ่งของชุมชนพหุวัฒนธรรม” งดเว้นการเปรียบเทียบ เลื่อนนำเสนอข้อมูลและภาพที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีร่วมกันแบบไม่แบ่งแยก

รายการอ้างอิง

- กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. (2553). วันสำคัญทางศาสนา (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (2566). ต้นตอ “ลาวบางกอก” ลาวจากเวียงจันทน์ยุคต้นรัตนโกสินทร์ บริวารเจ้า สู้รุ่นสุดท้ายที่เข้ามา. นิตยสารศิลปวัฒนธรรม. https://www.silpa-mag.com/history/article_34269
- กองบรรณาธิการ Sarakadee Lite. (2564). Tomorrow's Leaves จิตวิญญาณแห่งโอลิมปิกสู่แอนิเมชันวาดมือ โดย Studio Ponoc. <https://www.sarakadeelite.com/lite/tomorrows-leaves-studio-ponoc/>
- กิตติกันตพงศ์ ศรีบัวนา และวีรฉัตร สุปัญญา. (2019). การพัฒนาตัวบ่งชี้การอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลในชุมชนเมือง. *Journal of Education Studies.*, 47(3), 46-63.
- ชมชาติ ชนะไพร. (2566). วัดใหญ่ศรีสุพรรณ. <https://wikicomunity.sac.or.th/community/467>
- ณัฐนันท์ เกลิมพนัส และ วรนิต ทิรัญพงษ์. (2564, 6 สิงหาคม). ไม่เปียวตอนนี้แล้วจะไปเปียวตอนไหน! นักกีฬาพร้อมใจกันโพสท่าจากอนิเมะเรื่องโปรโตในโอลิมปิกเกมส์ โตเกียว 2020. <https://thestandard.co/olympic-tokyo-2020-anime-with-olympic-athletes/>
- เดอะเออเบิลนิสต์. (2563, 1 กันยายน). เมือง เปลี่ยน ย่าน ? ย่านจะอยู่อย่างไร เมื่อคนรอบข้างเปลี่ยนไป : ชวนพูดคุยกับ ธีรนันท์ ช่วงพิชิต. <https://theurbanis.com/life/01/09/2020/2830>
- นันทรัตน์ สันติมนิรัตน์. (2562, 14 มีนาคม). Pictogram มากกว่าสัญลักษณ์ประเภทกีฬา คือภูมิปัญญาการออกแบบ. <https://becommon.co/world/pictogram-olympic-2020/>
- ประชาไท. (11 กันยายน 2551). ธรรมจากหมู่บ้านพลัม : 6 วิธีแห่งการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนสมานฉันท์. <https://prachatai.com/journal/2008/09/18107>
- พระกฤตกร กิตติโกโร (สุร่าไฟ), พระครูสีลสราธิณ, และสงวน หล้าโพนทัน. (2023). การศึกษาวิเคราะห์จรรยาบรรณแนวประโยชน์นิยมเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของศาสนิกชนระหว่าง ศาสนา. *วารสารสถาบันวิจัยพินลธรรม*, 10(3), 77-86.
- พระชัยยะ โกมลโ และ จรัส ลีกา (2022). การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม. *Journal of Graduate MCU KhonKaen Campus.*, 9(4), 96-104.

- พระปลัดพระพงศ์ จิตฺตมโฆ และพระมหาธนกร กิตติปัญญา. (2560). การจัดการนิเวศวิทยาวัฒนธรรมของเครือข่ายวัฒนธรรมและกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดเพชรบูรณ์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. เพชรบูรณ์. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์พ้อขุนผาเมือง.
- พระมหาชาติ คำรัตน์ (ปัญญาโร). (2550). วัฒนธรรม และความเชื่อ ของกลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชนวัดประดิษฐาราม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- พระมหามงคลกานต์จิตฺตมโฆ และอาภรณ์รัตน์ เลิศไผ่รอด. (2564). การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมพหุวัฒนธรรมในประเทศไทยกรณีศึกษาสังคมพหุวัฒนธรรมในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสาร มจร อุบลปริทรรศ.,(5)3, 46-59.
- พูลสุข เศรษฐ์โสภณกุล. (2541). สามทศวรรษแห่งพระพร คริสตจักรแสงสว่าง. ข่าวคริสตจักร สภาคริสตจักรในประเทศไทย., 66(5), 32-33.
- น ฤ พ น ธ์ ตั ว ง วิ เ ศ ษ . (2566). Cultural Ecology. <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/28>
- ประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต., 10(2), 20-28.
- นายท่องเที่ยว. (2564). วัดมอญ (วัดประดิษฐาราม). <https://th.trip.com/>
- มฤคย์ ตันนิยม. (2564). มังงะ: "ซอฟต์แวร์พาวเวอร์" สำคัญในการโปรโมตโอลิมปิก 2020. <https://www.mainstand.co.th/catalog/4-HERE+COMES+THE+TIME/3105>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2565). วิสัยทัศน์/พันธกิจ/อำนาจหน้าที่. <https://www.bsru.ac.th/vision-mission>
- เมธา พันธุ์วรารท. (2021.). รู้จัก ‘Pictogram’ จอมขโมยชิ้นแห่งพิธีเปิดโอลิมปิกเกมส์ โตเกียว 2020. <https://thestandard.co/olympic-tokyo-2020-opening-ceremony-12/>
- วราห์ โรจนวิภาต. (2553, 2 ธันวาคม). เล่าเรื่องชุมชนมอญวัดประดิษฐาราม. lek-prapai. <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=30>.
- วีรพงษ์ รามางกูร. (2559, 28 กรกฎาคม). คนอเมริกันเป็นอะไรไป. บริษัท มติชน จำกัด (มหาชน). https://www.matichon.co.th/columnists/news_227330#google_vignette
- วัดไทย. (ม.ป.ป). วัดหิรัญรูจี. <http://watthaiapp.6te.net/wathirunruje.html>
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2554, 13 ธันวาคม). ‘ภูมิวัฒนธรรม’ และการจัดการน้ำในสมัยโบราณ [๑] : อยุธยา – กรุงเทพฯ. lek-prapai. <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=480>

สถาพร ศรีสังข์. (2562, 1 สิงหาคม). การกลืนกลายทางวัฒนธรรม (1). <https://siamrath.co.th/n/94019>

สำนักข่าวการศึกษาไทย. (2565, 24 ธันวาคม). ข้อมูลมหาวิทยาลัยที่มีนักศึกษามากที่สุดของประเทศไทย ปี 2565. <https://thaiedunews.net/rank>.

สำนักงานเขตธนบุรี. (2548). ย้อนอดีต 90 ปี เขตธนบุรี. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565)

<https://sdgs.nesdc.go.th/>

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). สื่อ. <https://www.dictionary.orst.go.th>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565). UNFOLDING BANGKOK เปิดประสบการณ์ใหม่กรุงเทพมหานคร

<https://www.cea.or.th/th/singleproject/Unfolding-Bangkok>

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2565). โมเดลเศรษฐกิจ BCG. <https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy>

สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2566). สถิติจำนวนประชากรพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร เขตธนบุรี แขวงหิรัญรูจี ข้อมูลเดือน มิถุนายน 2566.

<https://stat.bora.dopa.go.th/stat/statnew/statMONTH/statmonth/#/displayData>

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2550). การศึกษาองค์ความรู้และแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน ย่านกุฎจีนและพื้นที่เกี่ยวเนื่อง เขตธนบุรี.

_____. (มปป.) รู้จักบ้านเอกราช. <https://culture.bsru.ac.th/3195-2/>

_____. (มปป.) โรงละครศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค). <https://culture.bsru.ac.th/togethersuri/>

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2566). จำนวนนักศึกษาปัจจุบันประจำปีการศึกษา 2565. <https://aar.bsru.ac.th/statistic/>

สุดดารา สุฉายา และ ชีรนนท์ ช่วงพิชิต. (2563). สมุดภาพภุชชบุรี 250 ปี. โรงพิมพ์ทวีพัฒนาการพิมพ์.

หอสมุดพิภูลศิลป์อาคาร. (2564). หลวงพ่อดำวัดใหญ่ศรีสุพรรณ. <https://www.facebook.com/100067690274878/posts/218918553509876/>

อริยา อรุณินทร์. อนุสรณ์สถาน : ภูมิทัศน์แห่งความทรงจำ (Memorial Park : the Commemorative Landscape) วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์., 2549.

- อนุกุล ต้นสุพล. (2559). นิเวศวิทยาวัฒนธรรม : กุญแจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี., 12(1), 193-211.
- เอไอเอส เพลย์. (2564, 7 สิงหาคม). สูดปัง! ทีมชาติ Uzbekistan ใช้ฮิมและเพลงเซเลอรัมน์ในการแสดงโอลิมปิก 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=UV-mGNHh8aY>
- Abramitzky, R., Platt, B. L., & Eriksson, K. (2017). CULTURAL ASSIMILATION DURING THE AGE OF MASS MIGRATION. *NATIONAL BUREAU OF ECONOMIC RESEARCH.*, 22381, 1-64.
- Althoff, L., Eckert, F., Ganapati, S., & Walsh, C. (2020). The City Paradox: Skilled. Services and Remote Work. *CESifo Working Papers.*, 8734, 1-15.
- Blute, M. (2008). *CULTURAL ECOLOGY*. Encyclopedia of Archaeology. <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/cultural-ecology>
- Cole, N. L. Z. (2018,26 July). How Different Cultural Groups Become More Alike. <https://www.thoughtco.com/assimilation-definition-4149483>
- Geo, A. R. (2012). From Melting Pot To Salad Bowl. <https://www.scribd.com/document/115036491/From-Melting-Pot-to-Salad-Bowl>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities*. Educational and Psychological Measurement, 30, 607-610.
- National Gallery Singapore. Artist Interview: Art Skins on Monument. (2021, 20 April). <https://www.youtube.com/watch?v=2m3isOXSpal>
- Rahaim, M. (2019). Theories of Participation. *Theory for Ethnomusicology: Histories, Conversations, Insights. Berger and Stone eds.* London: Routledge. 219-231.
- Ramani, A., & Bloom, N. (2021). The Donut Effect of Covid-19 on Cities. *NBER WORKING PAPER SERIES*, 28876, 1-36.
- Rusbult C.E. and Van P.L. A. M. (2008). Why We Need Interdependence Theory. *Social and Personality Psychology Compass.*, 2(5), 2049–2070.
- Soraso. (2024). การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ (Experiential Tourism) คืออะไร ?. <https://soraso.net/th/blog/experiential-tourism-th/>
- Sphere Agency team. (2023). Branding คืออะไร? รวม 10 ศัพท์ 'แบรนด์ดิ้ง' ที่คนทำธุรกิจควรรู้. <https://sphereagency.com/th/articles/branding-terms>

Steward, J. H. (1955). Theory of culture change: The methodology of multilinear evolution. Urbana: University of Illinois Press.

Lange, P. A. M.V., & Rusbult, G.E. (2012). Interdependence theory.

https://www.researchgate.net/publication/287011256_Interdependence_theory.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัย

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อคำถามสำหรับเครื่องมือเก็บข้อมูลประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สูการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร ของนางสาวอารยา วาตะรทัศน์ศึกษา 640430016 หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรโดยมีวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

1. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย
2. ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิมกับคนใหม่ ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรม นำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์สำหรับพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์

รายการคำถามสำหรับแบบสัมภาษณ์	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนเก่าในพื้นที่ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญรูจี				
<input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี	✓			
<input type="checkbox"/> ผู้นำชุมชน				
<input type="checkbox"/> ผู้นำศาสนา				
<input type="checkbox"/> ปราชญ์ชุมชน				

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
โปรดอธิบาย ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของพื้นที่ หิรัญบุรี และการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่หิรัญบุรีทาง กายภาพตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันเป็นอย่างไร ส่งผล กระทบต่อวัฒนธรรมของชุมชน และการอยู่ร่วมกัน อย่างไร	✓			
โปรดอธิบาย เรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตในชุมชนของท่าน มี อะไรบ้าง และมีสิ่งใดคงอยู่ สูญหาย หรือมีการเปลี่ยน รูปแบบอย่างไร	✓			
จากประสบการณ์ของท่าน ทักษะคิดของท่าน ที่มีต่อคน กลุ่มใหม่ เป็นอย่างไร มีเรื่องใดบ้างที่ท่านคิดว่าควร บอกกล่าวให้คนกลุ่มใหม่รับรู้	✓			
โปรดอธิบายว่า ชุมชนของท่าน มีความสัมพันธ์กับ ชุมชนอื่น และกลุ่มคนใหม่หรือไม่ มีแนวทางในการ สร้างความร่วมมืออย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคน ใหม่ในพื้นที่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไข อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ ของ คนเก่า และคนใหม่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการ แก้ไขอย่างไร	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มประชากรแฝง				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญบุรี				
<input type="checkbox"/> คนใหม่ในพื้นที่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี	✓			
<input type="checkbox"/> นักศึกษาในพื้นที่				
<input type="checkbox"/> คนทำงานในพื้นที่				

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านทราบหรือไม่ว่า หิรัญรุจีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วย คน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ	✓			
ท่านคิดว่า ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และความเชื่อ ในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่ อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใด ที่ต้องการให้มีในพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่หิรัญรุจี ที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย	✓			
ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้ เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> ความเชื่อ <input type="checkbox"/> วิถีชีวิต <input type="checkbox"/> เทศกาล ประเพณี <input type="checkbox"/> ศิลปะ <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์พื้นที่	✓			

<input type="checkbox"/> วัฒนธรรมอาหาร				
<input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____				
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่หรือวิถีชีวิตคืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	✓			
ท่านคิดว่าแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการแก้ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรมความเชื่อ วิถีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนในพื้นที่ชุมชน	✓			

ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ประเภทใด ที่ทำให้สามารถสร้างความร่วมมือกันของกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ได้โปรดยกตัวอย่าง	✓			
โปรดอธิบาย สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร	✓			
ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำความเชื่อ วิถีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
ข้อเสนอแนะอื่นๆ หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์	✓			

ส่วนที่ 2 แบบสนทนากลุ่ม

รายการคำถามสำหรับแบบสนทนากลุ่ม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสนทนากลุ่มสำหรับ กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำศาสนา สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการรับรู้ด้านวัฒนธรรมทั้งคนเก่า และคนใหม่คืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการอยู่ร่วมกันคืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย ของคนเก่า และคนใหม่ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			

ท่านคิดว่า แนวทางการลดช่องว่างระหว่างคนเก่า และคนใหม่ด้านการอยู่ร่วมกัน สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า สื่อประเภทใดสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคนเก่า และคนใหม่เข้าด้วยกันได้	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการ นำการมีส่วนร่วมของคนเก่าคนใหม่ และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ มาใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			
ท่านคิดว่า การใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม สามารถสร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนทุ่วฒวนธรรมได้หรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรม ในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน และด้านวัฒนธรรมรูปแบบใดบ้างที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นไปได้ในพื้นที่	✓			

แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

รายการประเมินความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หริภุญจี <input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> คนใหม่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> คนทำงาน หรือเรียนในพื้นที่ แต่ไม่ได้อยู่อาศัย <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____	✓			
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม				
ท่านมีความพึงพอใจในรูปแบบ และเนื้อหาของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้	✓			
ความน่าสนใจของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			

ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเข้าร่วมชม หรือ ร่วมกิจกรรม กับสื่อสร้างสรรค์	✓			
ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนแขวงหิรัญรุจี หลังเข้าร่วมกิจกรรม				
สื่อสร้างสรรค์นี้ ทำให้ท่านรับรู้ และเข้าใจถึงการอยู่ ร่วมกันในชุมชนที่มีความหลายหลายทางวัฒนธรรม ของพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ท่านมีความภูมิใจในวัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ท่านมีความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการรักษา วัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม				
ท่านมีความสนใจที่เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบนี้ หากมี การจัดกิจกรรมขึ้นอีกในอนาคต	✓			
ท่านคิดว่า ควรนำเสนอเรื่องราวของคนเก่า คนใหม่ ชุมชน พื้นที่ และวัฒนธรรมเรื่องใดเพิ่มเติมอีก	✓			
ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงสื่อ สร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ)

วันที่02...../.....10...../.....2566.....

ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราช ภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อด้านวัฒนธรรม แอนิเมชัน เกม และโปรแกรมมิ่ง

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัย

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อคำถามสำหรับเครื่องมือเก็บข้อมูลประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงทรีจูรี กรุงเทพมหานคร ของนางสาวอารยา วาตะ รหัสนักศึกษา 640430016 หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรโดยมีวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

1. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย
2. ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิมกับคนใหม่ ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรม นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์สำหรับพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์

รายการคำถามสำหรับแบบสัมภาษณ์	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนเก่าในพื้นที่ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่ทรีจูรี				
<input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี	✓			
<input type="checkbox"/> ผู้นำชุมชน				
<input type="checkbox"/> ผู้นำศาสนา				
<input type="checkbox"/> ปราชญ์ชุมชน				

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
โปรดอธิบาย ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของพื้นที่ หิรัญรูจี และการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่หิรัญรูจีทาง กายภาพตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันเป็นอย่างไร ส่งผล กระทบต่อวัฒนธรรมของชุมชน และการอยู่ร่วมกัน อย่างไร	✓			
โปรดอธิบาย เรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตในชุมชนของท่าน มี อะไรบ้าง และมีสิ่งใดคงอยู่ สูญหาย หรือมีการเปลี่ยน รูปแบบอย่างไร	✓			
จากประสบการณ์ของท่าน ทักษะคติของท่าน ที่มีต่อคน กลุ่มใหม่ เป็นอย่างไร มีเรื่องใดบ้างที่ท่านคิดว่าควร บอกกล่าวให้คนกลุ่มใหม่รับรู้	✓			
โปรดอธิบายว่า ชุมชนของท่าน มีความสัมพันธ์กับ ชุมชนอื่น และกลุ่มคนใหม่หรือไม่ มีแนวทางในการ สร้างความร่วมมืออย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคน ใหม่ในพื้นที่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไข อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ ของ คนเก่า และคนใหม่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการ แก้ไขอย่างไร	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มประชากรแฝง				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญรูจี <input type="checkbox"/> คนใหม่ในพื้นที่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> นักศึกษาในพื้นที่ <input type="checkbox"/> คนทำงานในพื้นที่	✓			

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านทราบหรือไม่ว่า หิรัญรุจีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วย คน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ	✓			
ท่านคิดว่า ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และความเชื่อ ในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่ อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใด ที่ต้องการให้มีในพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่หิรัญรุจี ที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย	✓			
ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้ เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> ความเชื่อ <input type="checkbox"/> วิถีชีวิต <input type="checkbox"/> เทศกาล ประเพณี <input type="checkbox"/> ศิลปะ <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์พื้นที่	✓			

<input type="checkbox"/> วัฒนธรรมอาหาร				
<input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____				
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่หรือภูมิปัญญา คืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	✓			
ท่านคิดว่าแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการแก้ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรมความเชื่อ วิถีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนในพื้นที่ชุมชน	✓			

ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ประเภทใด ที่ทำให้สามารถสร้างความร่วมมือกันของกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ได้โปรดยกตัวอย่าง	✓			
โปรดอธิบาย สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร	✓			
ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำความเชื่อ วิถีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
ข้อเสนอแนะอื่นๆ หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์	✓			

ส่วนที่ 2 แบบสนทนากลุ่ม

รายการคำถามสำหรับแบบสนทนากลุ่ม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสนทนากลุ่มสำหรับ กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำศาสนา สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการรับรู้ด้านวัฒนธรรมทั้งคนเก่า และคนใหม่คืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการอยู่ร่วมกันคืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย ของคนเก่า และคนใหม่ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			

ท่านคิดว่า แนวทางการลดช่องว่างระหว่างคนเก่า และคนใหม่ด้านการอยู่ร่วมกัน สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า สื่อประเภทใดสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคนเก่า และคนใหม่เข้าด้วยกันได้	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการ นำการมีส่วนร่วมของคนเก่า คนใหม่ และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ มาใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			
ท่านคิดว่า การใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม สามารถสร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมได้หรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรม ในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน และด้านวัฒนธรรมรูปแบบใดบ้างที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นไปได้ในพื้นที่	✓			

แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

รายการประเมินความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่ริญูจี <input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> คนใหม่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> คนทำงาน หรือเรียนในพื้นที่ แต่ไม่ได้อยู่อาศัย <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____	✓			
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม				
ท่านมีความพึงพอใจในรูปแบบ และเนื้อหาของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้	✓			
ความน่าสนใจของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			
ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเข้าร่วมชม หรือร่วมกิจกรรม กับสื่อสร้างสรรค์	✓			

ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนแขวงหิรัญรูจี หลังเข้าร่วมกิจกรรม				
สื่อสร้างสรรค์นี้ ทำให้ท่านรับรู้ และเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญรูจี	✓			
ท่านมีความภูมิใจในวัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญรูจี	✓			
ท่านมีความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาวัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญรูจี	✓			
ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม				
ท่านมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบนี้ หากมีการจัดกิจกรรมขึ้นอีกในอนาคต	✓			
ท่านคิดว่า ควรนำเสนอเรื่องราวของคนเก่า คนใหม่ ชุมชน พื้นที่ และวัฒนธรรมเรื่องใดเพิ่มเติมอีก	✓			
ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพียรพิลาส พิริยาโกคานนท์)

วันที่02...../.....10...../.....2566.....

ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาการสื่อสารการตลาด และธุรกิจบันเทิง คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง วัฒนธรรม การออกแบบ ชุมชน และการศึกษา

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัย

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อคำถามสำหรับเครื่องมือเก็บข้อมูลประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษา แขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร ของนางสาวอารยา วาตะรหัสนักศึกษา 640430016 หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรโดยมีวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

1. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมในพื้นที่ความหลากหลาย ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม การปะทะสังสรรค์ การผสมผสาน และการกลืนกลาย
2. ศึกษาข้อมูลของคนดั้งเดิมกับคนใหม่ ทั้งในมิติด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรม นำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบ และโจทย์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ทดลองใช้ในพื้นที่ศึกษา และสรุปเป็นโครงการต้นแบบ

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์สำหรับพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์

รายการคำถามสำหรับแบบสัมภาษณ์	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนเก่าในพื้นที่ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญรูจี				
<input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี	✓			
<input type="checkbox"/> ผู้นำชุมชน				
<input type="checkbox"/> ผู้นำศาสนา				
<input type="checkbox"/> ปราชญ์ชุมชน				

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
โปรดอธิบาย ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของพื้นที่ หิรัญบุรี และการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่หิรัญบุรีทาง กายภาพตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันเป็นอย่างไร ส่งผล กระทบต่อวัฒนธรรมของชุมชน และการอยู่ร่วมกัน อย่างไร	✓			
โปรดอธิบาย เรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตในชุมชนของท่าน มี อะไรบ้าง และมีสิ่งใดคงอยู่ สูญหาย หรือมีการเปลี่ยน รูปแบบอย่างไร	✓			
จากประสบการณ์ของท่าน ทักษะคิดของท่าน ที่มีต่อคน กลุ่มใหม่ เป็นอย่างไร มีเรื่องใดบ้างที่ท่านคิดว่าควร บอกกล่าวให้คนกลุ่มใหม่รับรู้	✓			
โปรดอธิบายว่า ชุมชนของท่าน มีความสัมพันธ์กับ ชุมชนอื่น และกลุ่มคนใหม่หรือไม่ มีแนวทางในการ สร้างความร่วมมืออย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคน ใหม่ในพื้นที่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไข อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ ของ คนเก่า และคนใหม่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการ แก้ไขอย่างไร	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มประชากรแฝง				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญบุรี <input type="checkbox"/> คนใหม่ในพื้นที่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> นักศึกษาในพื้นที่ <input type="checkbox"/> คนทำงานในพื้นที่	✓			

ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านทราบหรือไม่ว่า หิรัญรุจีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วย คน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ	✓			
ท่านคิดว่า ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และความเชื่อ ในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่หิรัญรุจีหรือไม่ อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใด ที่ต้องการให้มีในพื้นที่หิรัญรุจี	✓			
ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่หิรัญรุจี ที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย	✓			
ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้ เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) <input type="checkbox"/> ความเชื่อ <input type="checkbox"/> วิถีชีวิต <input type="checkbox"/> เทศกาล ประเพณี <input type="checkbox"/> ศิลปะ <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์พื้นที่	✓			

<input type="checkbox"/> วัฒนธรรมอาหาร				
<input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____				
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่ที่รัฐรู้จัก คืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง	✓			
ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	✓			
ท่านคิดว่าแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการแก้ปัญหการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรมความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์				
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์				
อายุ.....ปี	✓			
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์				
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนในพื้นที่ชุมชน	✓			

ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ประเภทใด ที่ทำให้สามารถสร้างความร่วมมือกันของกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ได้โปรดยกตัวอย่าง	✓			
โปรดอธิบาย สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร	✓			
ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิธีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	✓			
ข้อเสนอแนะอื่นๆ หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์	✓			

ส่วนที่ 2 แบบสนทนากลุ่ม

รายการคำถามสำหรับแบบสนทนากลุ่ม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
คำถามในการสนทนากลุ่มสำหรับ กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำศาสนา สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลกระทบกับการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลต่อวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหา ด้านการรับรู้ด้านวัฒนธรรมทั้งคนเก่า และคนใหม่คืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า ปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหา ด้านการอยู่ร่วมกันคืออะไร	✓			
ท่านคิดว่า แนวทางการสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย ของคนเก่า และคนใหม่ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			

ท่านคิดว่า แนวทางการลดช่องว่างระหว่างคนเก่า และคนใหม่ด้านการอยู่ร่วมกัน สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	✓			
ท่านคิดว่า สื่อประเภทใดสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคนเก่า และคนใหม่เข้าด้วยกันได้	✓			
ท่านคิดอย่างไรกับการ นำการมีส่วนร่วมของคนเก่าคนใหม่ และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ มาใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			
ท่านคิดว่า การใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม สามารถสร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมได้หรือไม่	✓			
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรม ในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน และด้านวัฒนธรรม รูปแบบใดบ้างที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นไปได้ในพื้นที่	✓			

แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

รายการประเมินความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
อายุ.....ปี	✓			
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หรือธุรกิจ <input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> คนใหม่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> คนทำงาน หรือเรียนในพื้นที่ แต่ไม่ได้อยู่อาศัย <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____	✓			
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม				
ท่านมีความพึงพอใจในรูปแบบ และเนื้อหาของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้	✓			
ความน่าสนใจของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			

ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเข้าร่วมชม หรือ ร่วมกิจกรรม กับสื่อสร้างสรรค์	✓			
ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนแขวงหิรัญบุรี หลังเข้าร่วมกิจกรรม				
สื่อสร้างสรรค์นี้ ทำให้ท่านรับรู้ และเข้าใจถึงการอยู่ ร่วมกันในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ของพื้นที่หิรัญบุรี	✓			
ท่านมีความภูมิใจในวัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญบุรี	✓			
ท่านมีความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการรักษา วัฒนธรรมของพื้นที่หิรัญบุรี	✓			
ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม				
ท่านมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบนี้ หากมี การจัดกิจกรรมขึ้นอีกในอนาคต	✓			
ท่านคิดว่า ควรนำเสนอเรื่องราวของคนเก่า คนใหม่ ชุมชน พื้นที่ และวัฒนธรรมเรื่องใดเพิ่มเติมอีก	✓			
ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงสื่อ สร้างสรรค์ และกิจกรรม	✓			



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์)

วันที่02...../.....10...../.....2566.....

ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราช ภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล แอนิเมชัน เกม และการศึกษา

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาด้วยวิธีหาดัชนีความสอดคล้อง

(Index of Congruency: IOC) ก่อนนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือการวิจัย

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์

รายการคำถามสำหรับแบบสัมภาษณ์	ค่าความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนเก่าในพื้นที่ กลุ่มผู้นำ ชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน					
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หรือพื้นที่ที่หรือ <input type="checkbox"/> คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> ผู้นำชุมชน <input type="checkbox"/> ผู้นำศาสนา <input type="checkbox"/> ปราชญ์ชุมชน	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์					
โปรดอธิบาย ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของพื้นที่หรือพื้นที่ และ การเปลี่ยนแปลงในพื้นที่หรือพื้นที่ทางกายภาพตั้งแต่อดีต จนถึง ปัจจุบันเป็นอย่างไร ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมของชุมชน และ การอยู่ร่วมกันอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
โปรดอธิบาย เรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตในชุมชนของท่าน มีอะไรบ้าง และมีสิ่งใดคงอยู่ สูญหาย หรือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
จากประสบการณ์ของท่าน ทักษะคติของท่าน ที่มีต่อคนกลุ่มใหม่ เป็นอย่างไร มีเรื่องใดบ้างที่ท่านคิดว่าควรบอกกล่าวให้คนกลุ่ม ใหม่รับรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
โปรดอธิบายว่า ชุมชนของท่าน มีความสัมพันธ์กับชุมชนอื่น และกลุ่มคนใหม่หรือไม่ มีแนวทางในการสร้างความร่วมมือ อย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้

ท่านคิดว่า ปัญหาการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่ในพื้นที่ มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ ของคนเก่า และคนใหม่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มประชากรแฝง					
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หริภุญจี <input type="checkbox"/> คนใหม่ในพื้นที่ อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> นักศึกษาในพื้นที่ <input type="checkbox"/> คนทำงานในพื้นที่	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์					
ท่านทราบหรือไม่ว่า หริภุญจีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วย คน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความ แตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความ เป็นอยู่ และความเชื่อ ในพื้นที่หริภุญจีหรือไม่ อย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้าง การรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่หริภุญ จีหรือไม่ อย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใด ที่ต้องการ ให้มีในพื้นที่หริภุญจี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่หริภุญจี ที่คล้ายคลึงกับ วัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ	1	1	1	1	ใช้ได้

คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม					
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์					
ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่หริภุญจี คืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า แนวทางการแก้ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรมความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิธีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	1	1	1	1	ใช้ได้
คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์					
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนในพื้นที่ชุมชน	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ประเภทใด ที่ทำให้สามารถสร้างความร่วมมือกันของกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ได้ โปรดยกตัวอย่าง	1	1	1	1	ใช้ได้
โปรดอธิบาย สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้

ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิถีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคน ทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน	1	1	1	1	ใช้ได้
ข้อเสนอแนะอื่นๆ หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกัน ในชุมชนพหุวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์	1	1	1	1	ใช้ได้

ส่วนที่ 2 แบบสนทนากลุ่ม

รายการคำถามสำหรับแบบสนทนากลุ่ม	ค่าความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
คำถามในการสนทนากลุ่มสำหรับ กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำ ศาสนา สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา					
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สนทนากลุ่ม					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลกระทบ กับการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่อย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลต่อ วัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการรับรู้ ด้านวัฒนธรรมทั้งคนเก่า และคนใหม่คืออะไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการอยู่ ร่วมกันคืออะไร	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า แนวทางการสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมที่ หลากหลาย ของคนเก่า และคนใหม่ สามารถทำได้ด้วยวิธี ใดบ้าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า แนวทางการลดช่องว่างระหว่างคนเก่า และคนใหม่ ด้านการอยู่ร่วมกัน สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า สื่อประเภทใดสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคนเก่า และ คนใหม่เข้าด้วยกันได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ท่านคิดอย่างไรกับการ นำการมีส่วนร่วมของคนเก่า คนใหม่ และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ มาใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่าการใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม สามารถสร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมได้หรือไม่	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรม ในการสร้างการรับรู้ ด้านการอยู่ร่วมกัน และด้านวัฒนธรรมรูปแบบใดบ้างที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นไปได้ในพื้นที่	1	1	1	1	ใช้ได้

ส่วนที่ 3 แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

รายการคำถามสำหรับแบบสอบถาม	ค่าความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
คำถามในการประเมินความคิดเห็นต่อสื่อสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม					
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม					
อายุ.....ปี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หริภุญจี <input type="checkbox"/> อยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี <input type="checkbox"/> ทำงาน หรือเรียนในพื้นที่ แต่ไม่ได้อยู่อาศัย <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม					
ท่านมีความพึงพอใจในรูปแบบ และเนื้อหาของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้	1	1	1	1	ใช้ได้
สื่อสร้างสรรค์มีความชัดเจน เหมาะสม และน่าสนใจ	1	1	1	1	ใช้ได้
ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเข้าร่วมชม หรือร่วมกิจกรรม กับสื่อสร้างสรรค์	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนแขวงหริภุญจี หลังเข้าร่วมกิจกรรม					

สื่อสร้างสรรค์นี้ ทำให้ท่านรับรู้ และเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของพื้นที่หริภุญจี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านมีความภูมิใจ ในวัฒนธรรมของพื้นที่หริภุญจี	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านมีความภูมิใจ ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาวัฒนธรรมของพื้นที่หริภุญจี	1	1	1	1	ใช้ได้
ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม					
ท่านมีความสนใจที่เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบนี้ หากมีการจัดกิจกรรมขึ้นอีกในอนาคต	1	1	1	1	ใช้ได้
ท่านคิดว่า ควรนำเสนอเรื่องราวของคนเก่า คนใหม่ ชุมชนพื้นที่ และวัฒนธรรมเรื่องใดเพิ่มเติมอีก	1	1	1	1	ใช้ได้
ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม	1	1	1	1	ใช้ได้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อด้านวัฒนธรรม แอนิเมชัน เกม และโปรแกรมมิ่ง

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพียรพิลาส พิริยาโกคานนท์ ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาการสื่อสารการตลาด และธุรกิจบันเทิง คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง วัฒนธรรม การออกแบบ ชุมชน และการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล แอนิเมชัน เกม และการศึกษา



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ กลุ่มคนเก่า กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ชุมชน ในพื้นที่แขวงหิรัญบุรี
คำอธิบาย

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม
สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญบุรี
กรุงเทพมหานครหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะ
มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ ให้
สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์ จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอ
รับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อ
สาธารณะ โดยผู้มีส่วนเข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 อายุ ปี

1.2 ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่หิรัญบุรี?

1) คนเก่า อยู่อาศัยในพื้นที่ไม่น้อยกว่า 20 ปี

2) ผู้นำชุมชน

3) ผู้นำศาสนา

4) ปราชญ์ชุมชน

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์
2.1 โปรดอธิบาย ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของพื้นที่หิรัญบุรี และการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่หิรัญบุรีทางกายภาพตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันเป็นอย่างไร ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมของชุมชน และการอยู่ร่วมกันอย่างไร
.....
.....

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.2 โปรดอธิบาย เรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตในชุมชนของท่าน มีอะไรบ้าง และมีสิ่งใดคงอยู่ สูญหาย หรือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.3 จากประสบการณ์ของท่าน ทักษะคติของท่าน ที่มีต่อคนกลุ่มใหม่ เป็นอย่างไร มีเรื่องใดบ้างที่ท่านคิดว่าควรบอกกล่าวให้คนกลุ่มใหม่รับรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.4 โปรดอธิบายว่า ชุมชนของท่าน มีความสัมพันธ์กับชุมชนอื่น และกลุ่มคนใหม่หรือไม่ มีแนวทางในการสร้างความร่วมมืออย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.5 ท่านคิดว่า ปัญหาการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่ในพื้นที่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

2.6 ท่านคิดว่า ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรมในพื้นที่ ของคนเก่า และคนใหม่มีอะไรบ้าง และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้





เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ กลุ่มคนใหม่ในพื้นที่ และกลุ่มคนนอก

คำอธิบาย

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรมสู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญบุรี กรุงเทพมหานครหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์ จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 อายุ ปี

1.2 ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่หิรัญบุรี?

1) คนใหม่ในพื้นที่ อยู่อาศัยในพื้นที่นี้น้อยกว่า 4 ปี

2) นักศึกษาในพื้นที่

3) คนทำงานในพื้นที่

4) อื่น ๆ โปรดระบุ _____

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์
<p>2.1 ท่านทราบหรือไม่ว่า หิริญฺรฐีเป็นชุมชนเก่าแก่ที่ประกอบไปด้วย คน 3 ศาสนา 5 ชนชาติ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.2 ท่านคิดว่า ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างตนเองกับชุมชนหรือไม่</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.3 ท่านคิดว่า ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และความเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันหรือไม่</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.4 ท่านคิดว่า ท่านรับรู้เรื่องราวด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และความเชื่อ ในพื้นที่หิริญฺรฐีหรือไม่ อย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.5 ท่านคิดว่า ต้องการให้มีกิจกรรม หรือสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน หรือด้านวัฒนธรรมในรูปแบบใด โปรดยกตัวอย่าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>2.6 ท่านเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมกับชุมชนในพื้นที่ที่ริ่ญูจึหรือไม่ อย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.7 ท่านคิดว่า วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมของท่านรูปแบบใด ที่ต้องการให้มีในพื้นที่ที่ริ่ญูจึ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.8 ท่านคิดว่า มีวัฒนธรรมใดในพื้นที่ที่ริ่ญูจึ ที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมในพื้นที่ดั้งเดิมของท่าน โปรดอธิบาย</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.10 ท่านคิดว่า วัฒนธรรมต่อไปนี้ เป็นเรื่องที่ท่านสนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</p> <p><input type="checkbox"/> ความเชื่อ</p> <p><input type="checkbox"/> วิถีชีวิต</p> <p><input type="checkbox"/> เทศกาล ประเพณี</p> <p><input type="checkbox"/> ศิลปะ</p> <p><input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์พื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> วัฒนธรรมอาหาร</p> <p><input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____</p>

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

คำอธิบาย

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สูการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงทิวรัฐจิ กรุงเทพมหานครหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์ จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 อายุ ปี



ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์
<p>2.1 ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่หิรัญบุรี คืออะไร และมีจุดเด่นอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.2 ท่านคิดว่า อะไรคือปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม และมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร โปรดยกตัวอย่าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.3 ท่านคิดว่าอะไรคืออุปสรรค ในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.4 ท่านคิดว่าแนวทางการเพิ่มการมีส่วนร่วมของคนใหม่ และคนเก่าในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

2.5 ท่านคิดว่า แนวทางการแก้ปัญหาการรับรู้ด้านวัฒนธรรม สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง

2.6 ท่านคิดอย่างไรกับการนำ วัฒนธรรมความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิธีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



<p>2.2 ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ประเภทใด ที่ทำให้สามารถสร้างความร่วมมือกันของกลุ่มคนเก่า และคนใหม่ได้ โปรดยกตัวอย่าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.3 โปรดอธิบาย สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.4 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำความเชื่อ วิธีการใช้ชีวิต วิธีความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมอาหาร มาเป็นสื่อเชื่อมโยงคนทุกกลุ่มเข้าด้วยกัน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.5 ข้อเสนอแนะอื่นๆ หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์

ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสนทนากลุ่ม กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มผู้นำศาสนา สำนักกิจการนักศึกษา สำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คำอธิบาย

แบบสนทนากลุ่มนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สู่การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงศิรินครูจี กรุงเทพมหานครหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบคำถามในการร่วมสนทนากลุ่มให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลคำตอบของท่าน จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

แบบสัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์ จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 อายุ ปี

ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม
<p>1. ท่านคิดว่าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลกระทบกับการอยู่ร่วมกันของคนเก่า และคนใหม่อย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2. ท่านคิดว่าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของพื้นที่ ส่งผลต่อวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3. ท่านคิดว่าปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการรับรู้ด้านวัฒนธรรมทั้งคนเก่า และคนใหม่คืออะไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>4. ท่านคิดว่าปัญหา และอุปสรรคในการแก้ไขปัญหาด้านการอยู่ร่วมกันคืออะไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>.....</p> <p>.....</p>
<p>5. ท่านคิดว่า แนวทางการสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย ของคนเก่า และคนใหม่ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>6. ท่านคิดว่า แนวทางการลดช่องว่างระหว่างคนเก่า และคนใหม่ด้านการอยู่ร่วมกัน สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>7. ท่านคิดว่า สื่อประเภทใดสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคนเก่า และคนใหม่เข้าด้วยกันได้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

8. ท่านคิดอย่างไรกับการ นำการมีส่วนร่วมของคนเก่า คนใหม่ และมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ มาใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. ท่านคิดว่าการใช้สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม สามารถสร้างการรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกัน ในชุมชนพหุวัฒนธรรมได้หรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. ท่านคิดว่า สื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรม ในการสร้างการรับรู้ด้านการอยู่ร่วมกัน และด้าน วัฒนธรรมรูปแบบใดบ้างที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเป็นไปได้ในพื้นที่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามประเมินสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวัฒนธรรม สูการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญบุรี กรุงเทพมหานครหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบคำถามในการร่วมสนทนากลุ่มให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลคำตอบของท่าน จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมแขวงหิรัญบุรี หลังเข้าร่วมกิจกรรม

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านประเมิน จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า จะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่าน จะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่าน จะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 อายุ ปี

1.2 ท่านเกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่ริฎูรจี?

- 1) อยู่อาศัยในพื้นที่ที่น้อยกว่า 4 ปี 2) อยู่อาศัยในพื้นที่น้อยกว่า 4 ปี
- 3) ทำงาน หรือเรียนในพื้นที่ แต่ไม่ได้อยู่อาศัย 4) อื่นๆ โปรดระบุ _____

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ข้อคำถาม	ระดับการรับรู้ และเข้าใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
2.1 ท่านมีความพึงพอใจในรูปแบบ และ เนื้อหาของสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมนี้							
2.2 ความน่าสนใจของสื่อสร้างสรรค์ และ กิจกรรม							
2.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเข้าร่วมชม หรือร่วมกิจกรรม กับสื่อสร้างสรรค์							

ส่วนที่ 3 การรับรู้ และความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันในชุมชนพหุวัฒนธรรมแขวงที่ริฎูรจี หลังเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ข้อคำถาม	ระดับการรับรู้ และเข้าใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
3.1 สื่อสร้างสรรค์นี้ ทำให้ท่านรับรู้ และเข้าใจ ถึงการอยู่ร่วมกันในชุมชนที่มีความหลากหลาย ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ริฎูรจี							
3.2 ท่านมีความภูมิใจ ในวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ ริฎูรจี							

3.3 ท่านมีความภูมิใจ ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการ รักษาวัฒนธรรมของพื้นที่หรือธุรกิจ							
--	--	--	--	--	--	--	--

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์

4.1 ท่านมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบนี้ หากมีการจัดกิจกรรมขึ้นอีกในอนาคต

.....

.....

.....

4.2 ท่านคิดว่า ควรนำเสนอเรื่องราวของคนเก่า คนใหม่ ชุมชน พื้นที่ และวัฒนธรรมเรื่องใดเพิ่มเติม
อีก

.....

.....

.....

4.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม

.....

.....

.....

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้







คู่มือเรียนรู้อยู่ร่วมกัน



องค์ความรู้เล่าให้รู้จึ



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อารยา วาตะ

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2542 ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอและแฟชั่น

คณะวิศวกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

พ.ศ. 2552 ปริญญาโท ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ผลงานตีพิมพ์

บทความวิชาการ เรื่องการถอดรหัสการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคม

พหุวัฒนธรรม กรณีศึกษาแขวงหิรัญรูจี กรุงเทพมหานคร ตีพิมพ์ในวารสาร

พุทธศาสตร์ มจร.อุบลราชธานี, 4(2), 329-340. (2565)

บทความวิชาการ เรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม แรงบันดาลใจจากอัต

ลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรม แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

ตีพิมพ์ในวารสารทัศน์วัฒนธรรม, 22(2), 130-147. (2566)

