



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบ แผน ก แบบ ก2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน



โดย
นางสาวณัฐรัตน์ อนันนทนาร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบ แผน ก แบบ ก2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

KNOWLEDGE TRANSFER LOCAL HISTORY OF BANG PLA-SOI BY MIXED MEDIA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Program in Design
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

660420009 : การออกแบบ แผน ก แบบ ก2

คำสำคัญ : การถ่ายทอดความรู้, ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, บางปลาสร้อย, สื่อแบบผสมผสาน, ท้องถิ่นนิยม

นางสาว ญัฐรัตน์ อนันทนาธร: การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ้ดนาลาว

บางปลาสร้อยเป็นศูนย์กลางของจังหวัดชลบุรีที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 600 ปี ในปัจจุบันกลับถูกหลงลืมจากกระแสความเจริญที่ขยายตัวไปยังพื้นที่รอบนอก ส่งผลให้บางปลาสร้อยกลายเป็นย่านเมืองเก่าที่เสื่อมความสำคัญ ประสบปัญหาการย้ายถิ่นของประชากร และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในยุคที่เคยรุ่งเรืองกำลังเลือนหายไป งานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาภายใต้สมมติฐานว่าแนวทางการออกแบบสื่อผสมผสานอย่างไรจึงเหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อย ที่สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลังมีความสนใจและรับรู้ประวัติศาสตร์พื้นถิ่นของตนได้ งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย 2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน 3. เพื่อออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารหลักฐาน ประวัติศาสตร์บอกเล่า การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการลงพื้นที่สังเกต เพื่อวิเคราะห์รูปแบบสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย พร้อมทั้งออกแบบต้นแบบสื่อผสมผสานได้แก่ บอร์ดเกม ประเพณีวิ่งควาย หนังสือภาพประกอบที่นี้คือบางปลาสร้อย วิดีโอสั้น TikTok เมืองชล Story และ AR กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย ในขั้นตอนสุดท้าย ผู้วิจัยได้ทดลองใช้สื่อกับกลุ่มเป้าหมายและประเมินผลผ่านความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้จริงโดยนิทรรศการ ผลการประเมินต้นแบบสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย 50 คน พบว่าความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ “ดีถึงดีมาก” โดยมีการวัดผลด้านภาพรวม ความสวยงาม และความรู้สึกผูกพันกับท้องถิ่น คะแนนเฉลี่ยแต่ละด้านระหว่าง 4.26 – 4.72 คะแนน ผู้ชมสามารถตอบคำถามความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยเฉลี่ยมากกว่า 80% แสดงว่าสื่อมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาอย่างชัดเจน ผลการวิจัยพบว่า สื่อแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นสามารถสื่อสารสาระทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความสนใจ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

660420009 : Major Program in Design

Keyword : knowledge transfer, local history, Bang Plasoi, Mix media, Localism

MISS Nattarat ANANTANATORN : Knowledge transfer Local history of Bang Pla-soi by mixed media Thesis advisor : Assistant Professor Atithep Chaetnalao

Once Chonburi's 600-year-old central hub, Bang Plasoi has been forgotten due to outward development. This has left it a declining old town struggling with population migration and fading local history. This research highlights the importance of preserving and transmitting the local history of Bang Pla Soi to younger generations by using mixed media as a strategic communication tool. The objectives of this study are: 1) to study and collect historical data about Bang Pla Soi, 2) to analyze appropriate approaches for communicating this history through various media formats, and 3) to design and evaluate media that promote in-depth knowledge and understanding of the area's local heritage. The research is qualitative research using methods of studying data from documentary evidence, oral history, expert interviews, and field observation. The study also examined successful media formats used in similar contexts and applied these insights to develop prototypes such as interactive board games, short videos, TikTok clips, and augmented reality (AR) experiences. The media prototype was piloted with the target audience, and its effectiveness was evaluated based on feedback from both experts and actual users during the exhibition. The evaluation of the media prototype from 50 target users found that overall opinions were rated "good to very good." Measurements covered overall presentation, visual appeal, and a sense of connection to the local area, with average scores ranging from 4.26 to 4.72. Viewers were able to correctly answer basic knowledge questions about Bang Pla Soi's history at an average rate of over 80%, indicating the media was highly effective in clearly conveying content. The research findings show that the developed integrated media successfully communicated local historical content, fostering strong interest, understanding, and participation among learners.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยการช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน ขอคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.อดิเทพ แจ้ตนาลาว ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และขอเสนอแนะตลอดระยะเวลาการทำวิจัย จนทำให้งานวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน” สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี รวมถึงคณาจารย์หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ให้ความรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ พร้อมทั้งคำแนะนำตลอดช่วงการศึกษาในหลักสูตรและการทำงานวิจัย

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยชิ้นนี้ ขอขอบคุณตัวผู้สูงอายุที่ให้ความกรุณาสละเวลาเพื่อเล่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอันเป็นสาระสำคัญในงานวิจัย รวมถึงประชาชนชาวบางปลาสร้อยและชาวชลบุรีที่ให้ความสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้และได้สละเวลาเข้าร่วมการประเมินต้นแบบสื่ออย่างมาก

ขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยทุกท่านตั้งแต่ขั้นตอนของการผลิต ผู้ช่วย ผู้พากย์เสียง ผู้ตัดต่อวีดีโอ โรงพิมพ์ รวมถึงผู้ช่วยในการจัดงานนิทรรศการ และต้องขอขอบคุณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรีเป็นอย่างยิ่งในการอนุเคราะห์สถานที่ในการจัดนิทรรศการเพื่อประเมินผลการวิจัย



ณัฐรัตน์ อนันทนาร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
สมมติฐานและคำถาม.....	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
วิธีดำเนินการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
นิยามคำศัพท์.....	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	7
1. แนวคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์.....	8
1.1 ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย.....	8
1.2 แนวคิดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History).....	14
1.3 หลักประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History).....	16
1.4 แนวคิดชุมชนจินตกรรม (Imagined Community).....	17

1.5 ท้องถิ่นนิยม (Localism).....	17
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร.....	19
2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication theory).....	19
2.2 ทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม (Cultural Transmission Theory).....	22
2.3 แนวคิดการดื่มด่ำประสบการณ์ (Immersive experience)	23
2.4 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	27
3.แนวคิดที่เกี่ยวกับการออกแบบ.....	28
3.1 แนวคิด ARCS Model.....	28
3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT)	30
3.3 ทฤษฎีสี (Color Theory).....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
กรณีศึกษา.....	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	43
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	43
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	44
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผล (Study Tools and Outcome Measurement) ..	46
4. กระบวนการวิจัย.....	47
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	56
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย	56
1.1. ภูมิศาสตร์ดั้งเดิมของพื้นที่.....	61
1.2. บริบทของพื้นที่.....	65
1.3. อัตลักษณ์และความสำคัญของบางปลาสร้อย	71
1.4. การสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยม	74

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาร้อยในรูปแบบสื่อแบบ	
ผสมผสาน.....	76
2.1. สื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์.....	76
2.2. สื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย	76
2.3. เนื้อหาที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย	79
2.4. ผลจากการ Focus Group กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายเพื่อหารูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับ การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย.....	79
วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความความรู้อย่าง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย	86
3.1 ผลงานออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย.....	86
3.1.1. Board Game ประเพณีวิ่งควาย.....	86
3.1.2. Children book ที่นี่คือบางปลาร้อย.....	117
3.1.3 History reel เมืองชล story.....	126
3.1.4 AR Map กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาร้อย	138
3.2. ผลการประเมินสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ.....	143
3.3. ผลการประเมินต้นแบบสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย	145
3.3.1. แบบสังเกตพฤติกรรม.....	148
3.3.2. แบบสอบถาม.....	155
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	164
1. สรุปผลการวิจัย.....	164
2. อภิปรายผล.....	169
ข้อเสนอแนะ.....	180
รายการอ้างอิง	182
ภาคผนวก.....	187
ประวัติผู้เขียน.....	223



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 วิเคราะห์แก่นสารจากกรณีศึกษา	42
ตารางที่ 2 วิเคราะห์ประเด็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีความสำคัญในมุมมองคนในพื้นที่.....	72
ตารางที่ 3 อัตลักษณ์ร่วมของบางปลาสร้อย	73
ตารางที่ 4 สื่อที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดประวัติศาสตร์	76
ตารางที่ 5 ลักษณะสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย.....	78
ตารางที่ 6 รายละเอียดต้นแบบสื่อและความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย	81
ตารางที่ 7 แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมวิ่งควาย.....	87
ตารางที่ 8 ตารางลงคลิปในช่อง TikTok.....	137
ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยการตอบคำถาม	157
ตารางที่ 10 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย.....	158
ตารางที่ 11 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความสวยงาม	159
ตารางที่ 12 ความรู้สึกผูกพันกับบางปลาสร้อย.....	161

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย หมายถึง โดย ผู้วิจัย	5
ภาพที่ 2 Augmented Reality (ar-locations.com, 2023)	24
ภาพที่ 3 Vortex Bath Arch Tour, Courtesy หมายถึง Time Travel: See Ancient Israel As It Was With ‘Vortex’ Virtual Reality Tours (Shemer, 2017)	25
ภาพที่ 4 Projection mapping หมายถึง Projection Mapping’s universal story (Shemer, 2017).....	25
ภาพที่ 5 Projection mapping room หมายถึง (Proietta, Projections for MUSEUMS).....	26
ภาพที่ 6 Interactive AR touch screen ใน Jingdezhen Ceramics Museum	26
ภาพที่ 7 ARCS Model หมายถึง (Clove, 2024).....	29
ภาพที่ 8 Triadic Color Scheme (Soegaard, 2025).....	33
ภาพที่ 9 ผลงานของ Zhu Da แสดงภาพเขียนหมึกจีน กวี และตราประทับ	36
ภาพที่ 10 กิจกรรมเก็บตราประทับ ของที่ระลึกจากพิพิธภัณฑ์.....	37
ภาพที่ 11 Chibi Maruko Chan ที่สถานีรถไฟของเมือง.....	38
ภาพที่ 12 แพลตฟอร์มชุมชนจินตนา วาดโดยกลุ่มเด็กนักเรียนที่ร่วม workshop (Converstation).....	39
ภาพที่ 13 Interactive touch Screen	39
ภาพที่ 14 การ์ตูนเรื่อง เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม.....	40
ภาพที่ 15 หมายถึง ตัวแทนจำหน่ายบอร์ดเกม (mercular.com).....	41
ภาพที่ 16 หนังสือรวมเรื่องเมืองชล (อฉิก สวัสดิ์มงคล และคณะ, 2550).....	47
ภาพที่ 17 การสักการะศาลเจ้าพ่อหลักเมือง สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวบางปลาสร้อย	48
ภาพที่ 18 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	49
ภาพที่ 19 ร่างแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย.....	53
ภาพที่ 20 บรรยากาศการจัด Focus Group	54

ภาพที่ 21 ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยแบบลำดับเวลา.....	56
ภาพที่ 22 จิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์เก่าหลังที่ 2 วัดใหญ่อินทาราม	57
ภาพที่ 23 ภายในศาลเจ้าฮกเกี้ยนหลังการบูรณะ	58
ภาพที่ 24 สมุดภาพไตรภูมิไตรภูมิสมัยธนบุรี ฉบับกรุงเบอร์ลิน ต้นพุทธศตวรรษที่ 24 (วิพากษ์ ประวัติศาสตร์, 2562)	59
ภาพที่ 25 ภูมิศาสตร์ดั้งเดิมของพื้นที่บางปลาสร้อย	61
ภาพที่ 26 ตำหนักน้ำ (อริก สวัสดิ์มงคล และคณะ, 2550).....	62
ภาพที่ 27 คลองบางปลาสร้อยในปัจจุบัน.....	62
ภาพที่ 28 บ้านสะพานในปัจจุบัน บริเวณปลายสะพานท่าเรือพลี.....	63
ภาพที่ 29 ปลายสะพานท่าเรือพลี	63
ภาพที่ 30 ภาพถ่ายทางอากาศ เมืองบางปลาสร้อย (วิกิชุมชน, 2566).....	64
ภาพที่ 31 บริบทของพื้นที่บางปลาสร้อย.....	65
ภาพที่ 32 บ้ายชื้อซอยในปัจจุบัน	65
ภาพที่ 33 อาคารตึกแถวไม้บนถนนวชิรปราการ.....	66
ภาพที่ 34 แยกเฉลิมไทยในอดีตบริเวณใกล้เคียงเจตน์จำนง.....	67
ภาพที่ 35 อาคารศาลจังหวัดเก่า ในพื้นที่ศูนย์ราชการ	67
ภาพที่ 36 การประกวดควายในประเพณีวิ่งควายชลบุรี ปี 2567.....	68
ภาพที่ 37 แสตมป์โบราณ 1 (วิธาน ศรีเมืองนุ่น).....	69
ภาพที่ 38 แผนที่จากข่าวเหตุการณ์ รศ.112 ระบุชื่อบริเวณชลบุรีว่า Bangplasoi (วิธาน ศรีเมืองนุ่น)	69
ภาพที่ 39 แสตมป์โบราณ 2 (วิธาน ศรีเมืองนุ่น).....	70
ภาพที่ 40 เปิดคลังภาพคุณวิธาน เจ้าของกลุ่มส่องอดีตเมืองชล นักสะสมภาพเก่า.....	70
ภาพที่ 41 รัชการที่ 5 ทรงทอดพระเนตรการตีกระดานเลนที่บางปลาสร้อย (อริก สวัสดิ์มงคล และ คณะ, 2550).....	75
ภาพที่ 42 หนังสือภาพประกอบประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย	82

ภาพที่ 44 บอร์ดเกมแข่งวิ่งควาย.....	82
ภาพที่ 44 สคริปต์ Video reel.....	83
ภาพที่ 45 ร่างแบบ VR Art.....	83
ภาพที่ 46 Mood & Tone Vintage Hand draw.....	84
ภาพที่ 47 Mood & Tone Retro.....	85
ภาพที่ 48 Mood & Tone Flat art mix Media.....	85
ภาพที่ 49 ร่างแบบบอร์ดเกม.....	89
ภาพที่ 50 Download แผนที่จาก Open Street Map 1.....	89
ภาพที่ 51 Download แผนที่จาก Open Street Map 2.....	90
ภาพที่ 52 Download แผนที่จาก Open Street Map 3.....	90
ภาพที่ 53 Download แผนที่จาก Open Street Map 4.....	90
ภาพที่ 54 Download แผนที่จาก Open Street Map 5.....	91
ภาพที่ 55 กำหนดสถานที่ในบอร์ดเกม.....	91
ภาพที่ 56 ชุดสีสำหรับออกแบบบอร์ดเกม.....	92
ภาพที่ 57 การออกแบบแผนที่บอร์ดเกม 3 Style.....	93
ภาพที่ 58 แผนที่บอร์ดเกมแบบ Final.....	94
ภาพที่ 59 การออกแบบหมวดสถานที่ทั้ง 11 จุด.....	95
ภาพที่ 60 การวางหมวดสถานที่บนแผนที่.....	95
ภาพที่ 61 การ์ดร่างที่ 1.....	96
ภาพที่ 62 การ์ดสำหรับสู้มั่วทั้ง 4 ประเภท.....	97
ภาพที่ 63 แนวทางการ์ด 3 Style.....	98
ภาพที่ 64 การ์ดในเกมทั้งหมด.....	99
ภาพที่ 65 การ์ดอาหารและของไหว้.....	100
ภาพที่ 66 การ์ดคำถาม.....	101

ภาพที่ 67 การ์ดทำทาย.....	102
ภาพที่ 68 การ์ดสถานที่.....	103
ภาพที่ 69 ควายในสนามวิ่ง ผูกผ้าพันคอ.....	104
ภาพที่ 70 ตัวละครควายร่างแบบที่ 1.....	104
ภาพที่ 71 ตัวละครควาย ร่างแบบที่ 2	105
ภาพที่ 72 การประกวดควายสวยงามและควายสุขภาพดี ปี 2567	106
ภาพที่ 73 คาแรคเตอร์ในเกมวิ่งควาย.....	106
ภาพที่ 74 ภาพจากประเพณีวิ่งควายปี 2567	107
ภาพที่ 75 ภาพจากประเพณีวิ่งควายปี 2567	108
ภาพที่ 76 ขั้นตอนการเล่น 1.....	108
ภาพที่ 77 ขั้นตอนการเล่น 3.....	109
ภาพที่ 78 ขั้นตอนการเล่น 3.....	109
ภาพที่ 79 กติกาการเล่นเกมทั้ง 3 วิธี.....	110
ภาพที่ 80 ลูกเต๋าสำหรับเกมวิ่งควาย.....	111
ภาพที่ 81 ลูกเต๋ามาไม้.....	111
ภาพที่ 82 การทดสอบระบบบอร์ดเกมก่อนผลิตจริง.....	112
ภาพที่ 83 ทดสอบผลิตต้นแบบบอร์ดเกมด้วยไวโรล.....	112
ภาพที่ 84 การเตรียมไฟล์ส่งผลิต.....	113
ภาพที่ 85 บอร์ดเกมจากผ้า.....	113
ภาพที่ 86 กระบวนการเย็บเก็บขอบบอร์ดเกมโดยคุณป้าท่าพระจันทร์	114
ภาพที่ 87 ปรีนควายด้วยกระดาษประกบ 2 ด้าน Die cut100%.....	115
ภาพที่ 88 ฐานเสียบควาย	115
ภาพที่ 89 ทดสอบฐานคาแรคเตอร์กับหมุดแผนที่	116
ภาพที่ 90 ทดสอบตัดเส้นรูคเพื่อทำฐานหมุด.....	116

ภาพที่ 91 การตั้งควายและหมุดแผนที่.....	117
ภาพที่ 92 ร่างหนังสือแบบที่ 1	118
ภาพที่ 93 ผู้เข้าร่วม Focus Group คู่ต้นแบบหนังสือ.....	118
ภาพที่ 94 หนังสือเล่าเรื่องอัตลักษณ์บางปลาสร้อย	119
ภาพที่ 95 หนังสือPop-up การเดินทาง.....	120
ภาพที่ 96 Mockup หนังสือ Pop-up การเดินทาง.....	120
ภาพที่ 97 หนังสือนิราศเมืองแกลง (Photo book).....	121
ภาพที่ 98 ร่างภาพหนังสือ	122
ภาพที่ 99 ตัวละครในหนังสือบางปลาสร้อย.....	123
ภาพที่ 100 ตัวละครดำเนินเรื่องในหนังสือ.....	123
ภาพที่ 101 เตรียมไฟล์สำหรับโรงพิมพ์.....	124
ภาพที่ 102 หนังสือ ที่นี่คือบางปลาสร้อย.....	124
ภาพที่ 103 ภาพปกหนังสือที่นี่คือบางปลาสร้อย	125
ภาพที่ 104 ต้นแบบหนังสือร่างที่ 2.....	125
ภาพที่ 105 แพลตฟอร์ม Social Media ที่คนไทยใช้มากที่สุดปี2024 (ปรีดี นกุลสมปรรารถนา, 2567).....	126
ภาพที่ 106 สคริปต์ Video reel ร่างที่1	127
ภาพที่ 107 Mood Board วิดีโอรูปแบบที่ 1.....	128
ภาพที่ 108 Storyboard วิดีโอชุดที่ 1	129
ภาพที่ 109 Mood Board วิดีโอรูปแบบที่2.....	129
ภาพที่ 110 Storyboard วิดีโอชุดที่ 2	130
ภาพที่ 111 Mood Board วิดีโอรูปแบบที่ 3.....	130
ภาพที่ 112 Storyboard วิดีโอชุดที่ 3.....	131
ภาพที่ 113 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 1.....	131

ภาพที่ 114 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 2.....	132
ภาพที่ 115 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 3.....	132
ภาพที่ 116 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 4.....	133
ภาพที่ 117 ตัวอย่างวีดีโอ.....	134
ภาพที่ 118 การเตรียมไฟล์ส่งให้ผู้ช่วย1	134
ภาพที่ 119 การเตรียมไฟล์ส่งให้ผู้ช่วย2	134
ภาพที่ 120 SOCIAL MEDIA GUIDE 2024 (Eric P, 2568).....	135
ภาพที่ 121 รวมช่วงเวลาลงคลิป TikTok ในแต่ละวัน (MinimiceGroup, 2025).....	136
ภาพที่ 122 ช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการโพสต์ TikTok ตามสถิติ หมายเหตุ ChatGPT.....	136
ภาพที่ 123 TikTok เมืองชล story	137
ภาพที่ 124 ร่างฉากใน VR	138
ภาพที่ 125 ร่างภาพใน VR จากมุมมองผู้ชม.....	139
ภาพที่ 126 การออกแบบสื่อ AR.....	140
ภาพที่ 127 กาลครั้งหนึ่งเคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย.....	141
ภาพที่ 128 Effect House.....	141
ภาพที่ 129 TikTok filter	142
ภาพที่ 130 แผนที่กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย.....	142
ภาพที่ 131 แนวทางการออกแบบสื่อ 3 แนวทาง	143
ภาพที่ 132 หอสมุดแห่งชาติชลบุรีและป้ายนิทรรศการ	145
ภาพที่ 133 เตรียมงานนิทรรศการ.....	146
ภาพที่ 134 ของที่ระลึก สมุด A5.....	146
ภาพที่ 135 พิธีเปิดนิทรรศการ	147
ภาพที่ 136 หอสมุดแห่งชาติชลบุรี	147
ภาพที่ 137 จุดที่ 1 ลงทะเบียนร่วมงานและหนังสือ ที่นี่คือบางปลาสร้อย	148

ภาพที่ 138 จุดที่ 1 หนังสือ ที่นี่คือบางปลาสร้อย.....	149
ภาพที่ 139 จุดที่ 2 TikTok เมืองชล Story 1	149
ภาพที่ 140 จุดที่ 3 กาลครั้งหนึ่งเคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย AR และแผนที่.....	150
ภาพที่ 141 ผู้ชมปฐมวัยร่วมถ่ายถอดความทรงจำของบางปลาสร้อย	151
ภาพที่ 142 ผลงานภาพวาดระบายสีจากผู้ชม.....	151
ภาพที่ 143 ผู้ชมร่วมถ่ายถอดความทรงจำของบางปลาสร้อย	152
ภาพที่ 144 บรรยายภาคการเล่นบอร์ดเกม1.....	152
ภาพที่ 145 นำเสนอบอร์ดเกมให้ผู้เข้าชมนิทรรศการ1	154
ภาพที่ 146 นำเสนอบอร์ดเกมให้ผู้เข้าชมนิทรรศการ 2	154
ภาพที่ 147 ช่วงอายุ.....	155
ภาพที่ 148 เพศของอาสาสมัคร	155
ภาพที่ 149 กลุ่ม.....	156
ภาพที่ 150 อัตราการตอบคำถามวัดความรู้.....	156
ภาพที่ 151 อัตราส่วนคำตอบข้อที่ 3 ลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร	157
ภาพที่ 152 ชอบสื่อชิ้นใดมากที่สุด.....	159
ภาพที่ 153 อัตราส่วนความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อความสวยงามของสื่อ	160
ภาพที่ 154 ชอบสื่อแบบผสมผสานชิ้นใดมากที่สุด.....	160
ภาพที่ 155 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย	161
ภาพที่ 156แนวทางการออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความเป็นท้องถิ่นนิยม	165
ภาพที่ 157 การประชาสัมพันธ์ผ่านเพจเทศบาลเมืองชลบุรี.....	173
ภาพที่ 158 การประชาสัมพันธ์ผ่านเพจบางแสนสุข.....	173
ภาพที่ 159 การประชาสัมพันธ์ผ่านกลุ่มสื่ออดีตเมืองชล.....	174

ภาพที่ 160 การล้อมวงสนทนารอบแผนที่บางปลาสร้อย..... 175

ภาพที่ 161 ผู้วิจัยแลกเปลี่ยนทฤษฎีประวัติศาสตร์กับผู้เข้าชม..... 175

ภาพที่ 162 ภาพสำหรับระบายสีสิ่งที่เคยมีอยู่แล้วหายไปในบางปลาสร้อย..... 176

ภาพที่ 163 ตัวอย่างผลงานจากการระบายสี..... 177

ภาพที่ 164 ผู้ชมกลุ่มปฐมวัยวาดรูปตามต้นแบบบ้านสะพาน 178

ภาพที่ 165 ผู้ชมให้ความสนใจสื่อบอร์ดเกม 179



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคือการศึกษาประวัติ เหตุการณ์ ความรู้สึกนึกคิด ในสังคมหน่วยย่อยขนาดเล็ก ตั้งแต่หมู่บ้าน ชุมชน เมือง ไปจนถึงจังหวัด อันเป็นประวัติศาสตร์เฉพาะพื้นที่ไม่ใช่ประวัติศาสตร์ของเมืองศูนย์กลางหรือชาติ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคือการศึกษาประวัติศาสตร์ของสามัญชน วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม ที่สัมผัสได้เพราะเป็นเรื่องราวในอดีตของ “บ้าน” การศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์และความเป็นมาของผู้คนในท้องถิ่น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้เข้าใจที่มาของชุมชน ซึ่งนำไปสู่การสร้างความรู้ความผูกพันระหว่างบุคคลกับท้องถิ่น และส่งเสริมการเป็นพลเมืองโดยทางอ้อมอย่างทรงพลัง เนื่องจากสำนึกร่วมที่เกิดขึ้นในหมู่คนในพื้นที่ มีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นของตนเอง (สุนทรชัย ขอบยศ, 2562) การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงมีความสำคัญในการรับรู้เรื่องราวของบ้าน อันส่งผลให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนคล้ายความเป็นชาตินิยม

บางปลาสร้อยศูนย์กลางของจังหวัดชลบุรีในปัจจุบัน มีอายุถึง 600 ปี เป็นหนึ่งในสี่ชุมชนเก่าแก่ของชลบุรีในสมัยกรุงศรีอยุธยา ถือเป็นพื้นที่ที่มีความเจริญทั้งในด้านการเป็นจตุรรมศูนย์กลาง การค้าขาย การประมง และการติดต่อระหว่างต่างแดน บางปลาสร้อยเป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งด้านการเป็นเมืองพัฒนาธรรมตั้งแต่อดีต โดยเฉพาะวัฒนธรรมไทย-จีน ลักษณะการสร้างเมืองที่มีเอกลักษณ์โดยการสร้างบ้านริมสะพานต่อลงไปในทะเล การประมงพื้นบ้าน ตลาดถ่ายส่งสินค้าระหว่างบก-ทะเล ประเพณีดั้งเดิมที่จัดมาถึงปัจจุบันอย่างประเพณีวิ่งควาย การปฏิบัติอุตสาหกรรมและกระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลให้เกิดแหล่งเศรษฐกิจและเส้นทางการคมนาคมใหม่ในชลบุรี บางปลาสร้อยเสื่อมความสำคัญลงกลายเป็นย่านเมืองเก่าอีกทั้งยังประสบปัญหาการย้ายถิ่นฐานของประชากร ประวัติศาสตร์ความเป็นเมืองท่าสำคัญในอดีตไม่ได้รับการถ่ายทอดและใกล้สูญหายไป

กระแสท้องถิ่นนิยม (Localism) การย้อนกลับเศรษฐกิจสากลจากโลกาภิวัตน์สู่ความเป็นท้องถิ่น แม้กระแสโลกาภิวัตน์จะนำมาสู่ความเจริญเป็นวงกว้างแต่ก็นำมาซึ่งปัญหาความเหลื่อมล้ำ การแข่งขันทางเศรษฐกิจและปัญหาสังคมต่างๆ นำมาสู่กระแสท้องถิ่นนิยมซึ่งต่อต้านโลกาภิวัตน์ แต่

แนวคิดท้องถิ่นนิยมให้ความสำคัญกับความเป็นชุมชน (Community) ที่ชีวิตของมนุษย์จะต้องอยู่ร่วมกันกับคนอื่น ๆ ในลักษณะพึ่งพาอาศัย ให้ความสำคัญกับรากเหง้าความเป็นมา (History) อันแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของภูมิปัญญา (รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2557) สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ (De-globalization) ปรากฏการณ์ที่ตรงข้ามกับโลกาภิวัตน์ (Globalization) จากบทความ “LOCALISM การกลับมาของกระแสท้องถิ่นนิยม” โดย ธนากรแห่งประเทศไทย กล่าวว่า เมื่อใดที่ประเทศประสบปัญหาจากปัจจัยภายนอกมักหันกลับมาให้ความสำคัญกับความมั่นคงภายในเกิดความรักชาตินิยม (Nationalism) นำมาสู่การส่งเสริมให้มีการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นและสนับสนุนบทบาทของชุมชน ทั้งในด้านการผลิต การบริโภค และการบริหารจัดการพื้นที่มากขึ้นหรือที่เรียกว่า “Localism”

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการรวบรวมความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อย ทั้งจากแหล่งข้อมูลทางเอกสาร จดหมายเหตุ และประวัติศาสตร์บอกเล่าของผู้สูงอายุในชุมชน เพื่อสร้างสื่อบันทึกและถ่ายทอดให้ประชาชนในรุ่นต่อไปได้รับรู้ การรับรู้ประวัติศาสตร์พื้นถิ่นสามารถสร้างความรู้ถึงความเป็นพลเมืองของบ้านเกิด ตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น และเสริมสร้างความรักในชุมชน ซึ่งสามารถนำไปสู่ทุนทางวัฒนธรรมของตนต่อยอดแนวคิดด้านอื่นในอนาคต โดยข้อมูลประวัติศาสตร์ของและความพร้อมสำหรับสื่อแต่ละชนิดของพื้นที่มีความแตกต่างกัน งานวิจัยนี้จึงอยู่ภายใต้คำถามว่า แนวทางการออกแบบสื่อผสมผสานอย่างไรจึงเหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อย ที่สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลังมีความสนใจและรับรู้ประวัติศาสตร์พื้นถิ่นของตนได้

สมมติฐานและคำถาม

1. แนวทางการออกแบบสื่อผสมผสานอย่างไรจึงเหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อย ที่สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลังมีความสนใจและรับรู้ประวัติศาสตร์พื้นถิ่นของตนได้
2. สื่อแบบผสมผสานต้นแบบที่นำไปใช้สามารถสร้างการรับรู้เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ในระดับดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน
3. เพื่อออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
2. ได้แนวทางที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
3. ได้ต้นแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยและประเมินผล

ขอบเขตของการศึกษา

ด้านเนื้อหา

1. ศึกษาประวัติศาสตร์หลักบางปลาสร้อยตั้งแต่สมัยโบราณ
2. ศึกษาประวัติศาสตร์วิถีชีวิต ประเพณี ความเป็นชุมชนดั้งเดิม ของชาวบางปลาสร้อย
3. ศึกษาจากภาพจำของผู้สูงอายุในพื้นที่ต่อประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อย

ด้านพื้นที่

ตำบลบางปลาสร้อย อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

ด้านประชากร

1. ผู้เชี่ยวชาญ 9 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ในพื้นที่บางปลาสร้อย ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
2. ตัวแทนจากเทศบาลเมืองชลบุรี 2 คน จากสำนักงานการศึกษา และ ฝ่ายยุทธศาสตร์
3. ผู้สูงอายุในพื้นที่บางปลาสร้อย 8 คน
4. ตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย ประชาชนผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อย 6 คน เพื่อประเมินแนวทางการออกแบบสื่อ

5. ประเมินสื่อด้วย ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านท้องถิ่นนิยม 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ 1 คน
6. ประเมินสื่อจากผู้ใช้งานด้วย ประชาชนผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อย 30 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 สืบค้นพื้นที่
- 1.3 สัมภาษณ์หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง (เทศบาลเมืองชลบุรี) ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ในพื้นที่บางปลาสร้อย (หอสมุดแห่งชาติชลบุรีและครูในพื้นที่) ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย สัมภาษณ์ผู้สูงอายุในพื้นที่

2. วิเคราะห์รูปแบบและแนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ผ่านสื่อแบบผสมผสาน

- 2.1 วิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์
- 2.2 ร่างแบบเนื้อหา
- 2.3 สนทนากลุ่ม “แนวทางการออกแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยที่เหมาะสม”
- 2.4 สรุปผลความคิดเห็นจากการสนทนากลุ่ม

3. การสร้างสื่อแบบผสมผสาน

- 3.1 ออกแบบและพัฒนาสื่อแบบผสมผสาน
- 3.3 ตรวจสอบประเมินผลการออกแบบสื่อแบบผสมผสาน(ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ)
- 3.4 สรุปผลการประเมินและแก้ไข

4. ประเมินผล

4.1 ทดลองใช้สื่อแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย 30 คน (แบบประเมินด้วยวิธีการสังเกตและแบบสอบถาม)

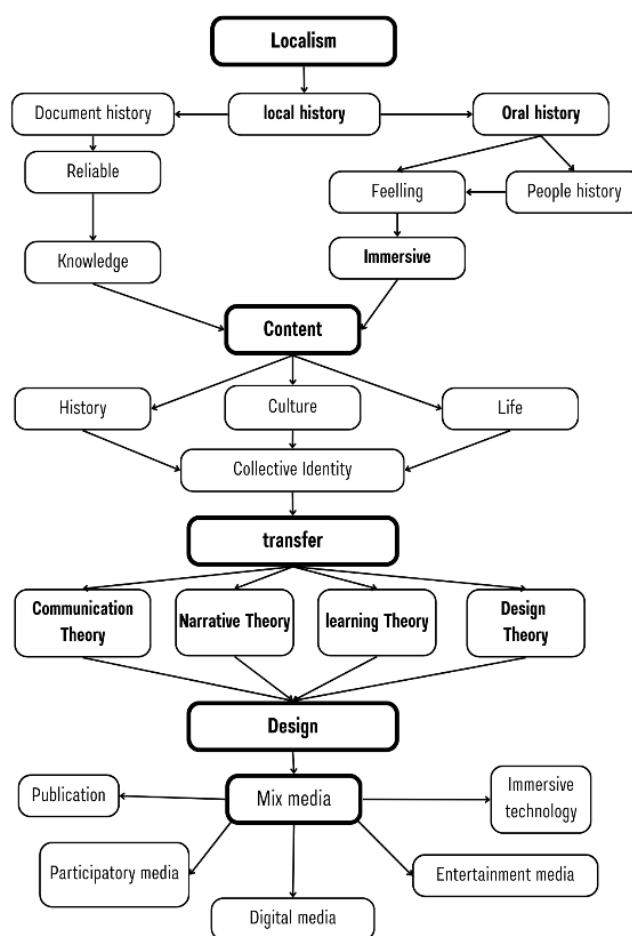
5. สรุปผล

5.1. สรุปผลการวิจัย

5.2. อภิปรายผล

5.3. จัดทำรายงาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย หมายถึง โดย ผู้วิจัย

นิยามคำศัพท์

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History) เรื่องราวความเป็นมาของชุมชนหรือพื้นที่เฉพาะ อาจเป็นหมู่บ้าน เมือง หรือจังหวัด โดยมุ่งเน้นที่บริบทการเปลี่ยนแปลง เหตุการณ์สำคัญ ประสบการณ์ของชุมชนนั้นๆ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

ถ่ายทอด โดยทั่วไปแล้วหมายถึงการส่งผ่านสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งสามารถนิยาม ความหมาย ในวิจัยนี้ หมายถึง กระบวนการการบอกเล่า การส่งผ่านข้อมูลความรู้ จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่ อีกรุ่นหนึ่ง

สืบทอด การสืบทอดมีความหมายที่หลากหลายมิติ ทั้งในเชิงวัฒนธรรม สังคม และกฎหมาย ในเชิงของวัฒนธรรม การสืบทอด หมายถึงกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ ค่านิยม ประเพณี และ มรดกทางวัฒนธรรมอื่นๆ จากรุ่นสู่รุ่น ภายในกลุ่มสังคมหนึ่งเพื่อรักษาซึ่งเอกลักษณ์ของสังคมให้สืบ ต่อไป ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยให้นิยาม สืบทอด ในแง่ของการถ่ายทอดความรู้จากเรื่องราวประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นให้คงอยู่ในความทรงจำของคนในสังคม ทั้งที่เป็นเหตุการณ์สำคัญระดับชาติและประวัติ ร่องรอยวิถีการใช้ชีวิตในอดีตซึ่งปัจจุบันสูญหาย หรือ เกือบสูญหายไป

อัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity) อัตลักษณ์ร่วมหรืออัตลักษณ์กลุ่ม ในงานวิจัยนี้ หมายถึงอัตลักษณ์ที่มีร่วมกันในกลุ่มสังคมซึ่งเป็นนามธรรมผ่านประสบการณ์ร่วมหรือสัญญาณบางอย่าง การสำนึกถึงอัตลักษณ์ที่มีร่วมกันก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นพวก เป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งแสดงถึงความแตกต่าง จากกลุ่มอื่น

ท้องถิ่นนิยม (Localism) แนวทางที่มุ่งเน้นการให้ความสำคัญกับชุมชนและทรัพยากรใน ท้องถิ่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับท้องถิ่น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยหมายถึงความรู้สึกผูกพันกับท้องถิ่น อันนำมาสู่การให้ความสำคัญกับท้องถิ่นและก่อให้เกิดการ ใช้ทรัพยากรท้องถิ่นต่อไป

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร ประวัติศาสตร์บางปลาร้อย แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ โดยแบ่งประเด็นนำเสนอ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์
 - 1.1. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย
 - 1.2. แนวคิดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History)
 - 1.3. ประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History)
 - 1.4. ทฤษฎีชุมชนจินตกรรม (Imagined community)
 - 1.5. แนวคิดท้องถิ่นนิยม (Localism)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร
 - 2.1. ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication theory)
 - 2.2. ทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม (Cultural Transmission theory)
 - 2.3. แนวคิดการดื่มด่ำประสบการณ์ (Immersive experience)
 - 2.4. หลักการเล่าเรื่อง (Narrative theory/Storytelling)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
 - 3.1. แนวคิด ARCS Model
 - 3.2. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT)
 - 3.3. ทฤษฎีสี (Color theory)
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์

1.1 ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย

จังหวัดชลบุรีเป็นพื้นที่สำคัญของอาณาจักรไทยตั้งแต่โบราณด้วยทำเลที่ตั้งซึ่งอยู่บนเส้นทางการเดินเรือเหมาะสมกับการเป็นเมืองท่าในการติดต่อค้าขายตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน การตั้งชุมชนในจังหวัดชลบุรีนั้นแต่เดิมมีการรวมตัวเป็นชุมชนเล็กๆ กระจายอยู่หลายแห่งในพื้นที่เน้นการทำประมง เกษตรกรรม และติดต่อค้าขายกับต่างแดน บางปลาสร้อยเป็นหนึ่งในสี่เมืองโบราณเก่าแก่ในพื้นที่ชลบุรีซึ่งมีอายุถึง 600 ปีตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนต้นด้วยการเป็นเมืองท่าจอดพักเรือและผ่านการพัฒนาขยายเมืองมาเรื่อย ๆ จนในสมัยรัชการที่ 5 ได้มีการเปลี่ยนรูปแบบการปกครองหัวเมืองใหม่ บางปลาสร้อยถูกตั้งให้เป็นศูนย์กลางของเมืองชลบุรี ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตจากชุมชนประมงและเมืองท่าค้าขายกลายเป็นศูนย์กลางการปกครอง เป็นชุมชนเมืองที่เจริญที่สุดของชลบุรีในสมัยนั้น

ประวัติศาสตร์การพัฒนาเมือง

ยุคทวารวดี ปรากฏเมืองโบราณของชลบุรีอยู่ 3 แห่งในลุ่มแม่น้ำพานทองและชายฝั่งทะเลตะวันออก ได้แก่ เมืองพระรถที่พนัสนิคมในปัจจุบัน, เมืองศรีพะโล้ที่เขาบางทราย และเมืองพญาแร้วที่บ่อทอง มีการสันนิษฐานว่าเมืองพระรถเป็นหัวเมืองใหญ่ตั้งอยู่ลึกไปในแผ่นดินบนลุ่มแม่น้ำพานทอง มีคลองเชื่อมต่อกับเมืองพญาแร้ว ส่วนเมืองศรีพะโล้เป็นเมืองท่าตั้งอยู่บนเนินเขาชายฝั่งทะเล เมืองพระรถร้างไปในพุทธศตวรรษที่ 19-20 ไม่มีร่องรอยของสงครามน่าจะมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงเส้นทางการค้าในสมัยที่อารยธรรมแถบภาคกลางอย่าง ละโว้ สุพรรณบุรี อยุธยา กลายเป็นศูนย์กลางการค้าแห่งใหม่ ในส่วนของความเป็นเมืองท่าชายฝั่งทะเลชลบุรีมีหลักฐานอารยธรรมเมืองท่าตั้งแต่เมืองศรีพะโล้ในสมัยทวารวดีและเมื่อหมดยุคเมืองศรีพะโล้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของภูมิประเทศจึงส่งผลให้เกิดการย้ายเมืองท่าใหม่ลงมาทางใต้ นั่นคือ บางปลาสร้อย เมื่อเมืองโบราณในยุคทวารวดี เช่น เมืองพระรถ เมืองศรีพะโล้ และเมืองพญาแร้ว เริ่มเสื่อมอำนาจลง อาณาจักรอยุธยาโดยเฉพาะในสมัยสมเด็จพระรามาธิบดี ได้เข้ามามีบทบาทในการฟื้นฟูเมืองต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ในบริเวณใกล้เคียง โดยเฉพาะการสถาปนาเมืองหรือสร้างศูนย์กลางการปกครองในพื้นที่เดิมของเมืองโบราณเหล่านั้น แสดงให้เห็นถึงการสืบทอดและปรับเปลี่ยนโครงสร้างอำนาจทางการเมืองในช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างยุคทวารวดีและอยุธยา (กำพล จำปาพันธ์, 2559)

ยุคอยุธยา บางปลาสร้อยปรากฏในทำเนียบศกดินนาหัวเมือง เป็นหัวเมืองตะวันออกชั้นจัตวา ผู้รักษาเมืองคือออกเมืองชลบุรีศรีมหาสมุทร ในแผนที่ไตรภูมิสำหรับเดินเรือสมัยอยุธยาปรากฏชื่อเมืองในเขตชลบุรีปัจจุบันอยู่ 4 เมืองไล่จากเหนือลงใต้ ได้แก่ บางทราย บางปลาสร้อย บางพระเรือ บางละมุง อาณาเขตของบางปลาสร้อยในสมัยนั้นตั้งแต่ทางเหนือถัดจากเขาบางทรายรวมบางส่วนของตำบลบางทรายในปัจจุบันจนถึงสุดทิศใต้ที่หนองมน

เมื่อต้นกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระอินทราชาธิราช พระมหากษัตริย์องค์ที่ 6 แห่งกรุงศรีอยุธยา มีความสัมพันธ์กันดีกับจีนอ้างอิงจากการที่ สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ ๒ ส่งคณะทูตไปแจ้งข่าวการสวรรคตของพระราชบิดา คือ ลู่ฉินอิน หรือ สมเด็จพระนครอินทราชา แก่ราชสำนักราชวงศ์หมิง (วินัย พงศ์ศรีเพียร, 2562) เมื่อครั้งยังเป็น “เจ้านครอินทร์” ก่อนขึ้นครองราชย์เป็นกษัตริย์แห่งอยุธยา มีบันทึกว่าพระองค์เป็นผู้นำคณะทูตไปเยือนเมืองจีนมากกว่า 2 ครั้ง ส่งผลให้อยุธยามีความมั่งคั่งในด้านการค้ากับนานาประเทศ(กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม, 2567) เมื่อครั้งที่เจ้านครอินทร์เสด็จประพาสประเทศจีน เมืองบางปลาสร้อยนับเป็นหนึ่งในจุดพักเรือระหว่างการเดินทาง โดยระหว่างที่ประทับ พระองค์ทอดพระเนตรเห็นทิวทัศน์อันร่มรื่นงดงามริมชายทะเล เสียงลมและคลื่นในยามค่ำคืนชวนให้จิตใจสงบ เหมาะสมแก่การบำเพ็ญพระมหามงคลของพระภิกษุสงฆ์ จึงทรงมีพระราชศรัทธาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างวัดขึ้น พร้อมพระราชทานนามว่า 'วัดอินทาราม' เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชนามเดิมของพระองค์คือ 'พระนครอินทร์' ต่อมา วัดแห่งนี้ได้รับการเรียกขานว่า 'วัดใหญ่อินทาราม' (สำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดชลบุรี)

จากบันทึกเอกสารสมัยกรุงศรีอยุธยาบางปลาสร้อยมีศักดิ์เป็นหัวเมืองชั้นจัตวา เป็นท่าพักเรือเดิมเสียบียง เมืองบางปลาสร้อยเป็นเมืองท่าชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก ตั้งบนเส้นทางการค้าทางทะเลระหว่างราชอาณาจักรไทยกับต่างประเทศมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งเป็นสมัยที่การค้าระหว่างไทยกับต่างประเทศเฟื่องฟูมาก เมืองบางปลาสร้อยซึ่งเป็นเมืองท่าจอดพักเรือพาณิชย์จากนานาประเทศ จึงเป็นที่รู้จักและสนใจของชาวต่างชาติจำนวนมาก ทั้งที่เข้ามาค้าขาย หรือประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการค้าทางทะเล ชาวต่างชาติเหล่านั้นจำนวนหนึ่งได้ตัดสินใจตั้งถิ่นฐานอยู่ที่เมืองบางปลาสร้อยเป็นการถาวรมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นต้นมา ซึ่งมีทั้งชาวจีน ชาวอินเดีย ชาวเปอร์เซีย ชาวมอญ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวจีนโพ้นทะเลส่งผลให้ชาวบางปลาสร้อยเกินกว่าครึ่งเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน (ภารตี มหาพันธ์ & นันทชญา มหาพันธ์, 2561)

บางปลาสร้อยมีบทบาทชัดเจนในช่วงเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 กรมหมื่นเทพพิพิธเกณฑ์ชาวบ้านในเมืองฝั่งตะวันออกรวมชลบุรีไปตั้งกองทัพที่จันทบุรี ชลบุรีและฉะเชิงเทราเกือบเป็นเมืองร้าง พระเจ้าตากจึงผ่านชลบุรีไปตั้งค่ายที่บางละมุงแล้วไประยองต่อ แต่โดนพวกช่องโจรก่อกวนแฉว นั้นมีช่องโจรสองกลุ่มคือขุนรามหมื่นช่องอยู่ระยองและนายทองอยู่เล็กที่ชลบุรี โดยพระองค์เลือกย้อนกลับมาปราบนางมองอยู่นกเล็กที่บางปลาสร้อยก่อน ทว่ายังไม่ได้ทำการรบนายทองอยู่นกเล็กได้เข้าสวามิภักดิ์กับพระเจ้าตากแลกกับผลประโยชน์ด้วยการขอขึ้นเป็นเจ้าเมืองชลบุรี (กำพล จำปาพันธ์, 2564)

ในช่วงที่สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงเตรียมการกอบกู้กรุงศรีอยุธยา หลังจากรวบรวมกำลังได้เพียงพอที่เมืองจันทบุรี ทรงนำกองทัพเรือออกเดินทางทางทะเลผ่านชายฝั่งตะวันออกจนถึงชลบุรี ระหว่างทางทรงตรวจสอบการปกครองและพบว่า “นายทองอยู่นกเล็ก” ซึ่งได้รับมอบหมายให้ดูแลเมือง กลับประพฤติตนไม่เหมาะสม โดยแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัว ใช้อำนาจโดยมิชอบ และละเลยหน้าที่ในการดูแลประชาชนให้เข้มแข็งมั่นคง สมเด็จพระเจ้าตากสินจึงทรงปลดนายทองอยู่นกเล็กและพรรคพวกออกจากตำแหน่ง แต่ยังไม่มีความชัดเจนว่าใครได้รับแต่งตั้งให้ปกครองเมืองแทนในทันที จนกระทั่งพบข้อมูลในภายหลังว่า “พระยาชลบุรี” (บุตรเจ้าพระยาจักรี (หมุด) ต้นสกุลสมุทธานนท์ ซึ่งเป็นสมุหนายกในสมัยธนบุรี) ได้รับหน้าที่เป็นผู้รักษาเมืองในช่วงปลายรัชกาลของสมเด็จพระเจ้าตากสิน (ชวน สมุทธานนท์, 2483)

ธนบุรี-รัตนโกสินทร์ตอนต้น บางปลาสร้อยเริ่มกลายเป็นเมืองสำคัญในสมัยกรุงธนบุรีถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้นผลจากทำเลที่ตั้งซึ่งใกล้เมืองหลวงใหม่อย่างธนบุรีและบางกอก การอพยพเข้ามาของแรงงานชาวจีนจนพัฒนาเป็นเมืองที่มีชื่อเสียง พระสังฆราชปลัดเลอแก้วชับันทีกว่าเมืองชลบุรีหรือบางปลาสร้อย เป็นเมืองใหญ่ที่มีคนไทย-จีนอยู่รวมกันถึง 6000 คน ชาวจีนเข้ามาช่วงเป็นจำนวนมากในสมัยธนบุรีซึ่งเป็นยุคหลังสงครามที่ต้องการแรงงานพัฒนาเมืองบวกกับความสัมพันธ์อันดีกับพระเจ้าตากสิน และเพิ่มจำนวนมากว่าเดิมหลังสยามทำสนธิสัญญาเบาว์ริงส่งผลให้อุตสาหกรรมการค้ากับตะวันตกขยายตัวมากจึงต้องเพิ่มกำลังการผลิต พัฒนาการทำเกษตร ส่งผลในประชากรในบางปลาสร้อยกว่าครึ่งเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน ประเพณีในเมืองบางปลาสร้อยจึงเป็นงานบุญแบบศาสนาพุทธกับประเพณีแบบจีน เช่น ประเพณีกินเจ จากการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากรทำให้มีการขยายพื้นที่โดยการถมดินและสร้างสะพานไม้ยื่นออกไปในทะเลแล้วสร้างบ้านอยู่ริมสองฝั่งสะพาน นอกจากจะ

เป็นการเพิ่มพื้นที่แล้วยังสอดคล้องกับอาชีพประมงชายฝั่ง สามารถเล่นเรือเทียบบ้านได้แม้จะเป็นเวลาน้ำลง (ThaiPBS, 2566b)

ชุมชนบางปลาสร้อยมีพัฒนาการด้านพื้นที่อย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มเห็นความเปลี่ยนแปลงชัดเจนในช่วงรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 อันเป็นผลมาจากนโยบายพัฒนาที่กระจายออกจากส่วนกลางของรัฐ ต่อมาเมื่อประเทศไทยเริ่มเข้าสู่กระแสความทันสมัยแบบตะวันตก โดยเฉพาะภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ พ.ศ. 2504 การพัฒนาในบางปลาสร้อยยิ่งทวีความเข้มข้นมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการขยายตัวของเมืองและการก่อตัวของ “ย่านตลาด” ซึ่งเป็นพื้นที่ศูนย์กลางเศรษฐกิจของชุมชนในเวลาต่อมา (ปาจริย์ สุขากิริมย์, 2559) ในยุคปฏิรูปการปกครองสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนกลางได้มีการเปลี่ยนระบบการปกครองส่วนภูมิภาคใหม่ จึงเกิดการรวมตัวของเมืองใหญ่ทั้งสี่ในพื้นที่กลายเป็นเมืองชลบุรีในสังกัดมณฑลปราจีนบุรี ซึ่งศูนย์กลางของชลบุรีนั้นอยู่ที่บางปลาสร้อย มีการสร้างอาคารราชการแบบสมัยใหม่บริเวณฝั่งตรงข้ามตำหนักน้ำเก่าซึ่งเป็นจุดที่ตั้งของศาลเก่าชลบุรี และอาคารเทศบาลเมืองชลบุรีในปัจจุบัน นับจากนั้นบางปลาสร้อยกลายเป็นศูนย์กลางที่แท้จริงของเมืองชลบุรี ถือเป็นพื้นที่ที่มีความเจริญทั้งในด้านการเป็นจุดรวมศูนย์ราชการ การค้าขาย การประมง และการติดต่อระหว่างต่างแดน

หลัง 2475 เปลี่ยนอาคารในเมืองเป็นแบบสมัยใหม่ เปลี่ยนคำว่าเมืองชลบุรีเป็นจังหวัด มีการสร้างถนนสุขุมวิทส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างเมือง ประชาชนเริ่มย้ายขึ้นฝั่งมากขึ้น พื้นที่บางปลาสร้อยเริ่มคับแคบไม่พอต่อการรองรับการขยายตัวของเมือง เกิดแหล่งเศรษฐกิจและท่าเรือใหม่แถวศรีราชา-แหลมฉบัง บางปลาสร้อยจึงได้ลดบทบาทลง

จากบทความประวัติศาสตร์ชลบุรีก่อนสมัยอยุธยา มีการสันนิษฐานว่าการเปลี่ยนแปลงทางภูมิประเทศของเมืองศรีพะโลที่อยู่ปากน้ำบางปะกงได้ถูกดินเลนทับถมจนตื้นลงเรือสินค้าไม่สามารถแล่นเข้ามาเทียบท่าได้ จึงได้ย้ายท่าเรือลงไปทางใต้ของเมืองนั้นคือบางปลาสร้อย ทางอยุธยาเห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ซึ่งตั้งอยู่บนเส้นทางระหว่างการค้าระหว่างประเทศทางตะวันออก จึงเข้ามาสนับสนุนการพัฒนาเมืองบางปลาสร้อย เห็นได้จากวัดใหญ่อินทาราม (ชื่อเดิมวัดหลวง) ซึ่งเป็นวัดที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองบางปลาสร้อยมีอายุราว 600 ปี ปรากฏหลักฐานใบเสมาคู่แสดงการเป็นวัดหลวง

ตั้งแต่แรกตั้ง บางปลาสร้อยเป็นเมืองท่าที่เฟื่องฟูตั้งแต่ยุคต้นอยุธยาในสถานะ ท่าจอดพักเรือพาณิชย์ เพื่อซ่อมแซม ถ่ายสินค้า และเติมเสบียง (กำพล จำปาพันธ์, 2559)

สารคดีจากรากสู่เราเมืองเก่าชลบุรี สันนิษฐานว่าบางปลาสร้อยเริ่มเข้าสู่ยุครุ่งเรืองในสมัย อยุธยาตอนปลาย หลังรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชซึ่งตรงกับยุคการเปลี่ยนผ่านราชวงศ์หมิงสู่ ราชวงศ์ชิง ชาวจีนฮั่นหนีสงครามอพยพเข้าสู่แดนสยามส่วนหนึ่งปักฐานที่บางปลาสร้อย จำเป็นต้อง ขยายเมืองตามจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นแต่ด้วยพื้นที่ไม่พอบวกกับอาชีพประมงเป็นหลักจึงมีการ สร้างสะพานยื่นออกไปในทะเลแล้วสร้างบ้านริมสะพาน เพื่อเพิ่มพื้นที่อยู่อาศัยและสะดวกต่อการ เทียบเรือที่บ้าน ส่งผลให้บางปลาสร้อยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมจีน (ThaiPBS, 2566a)

จังหวัดชลบุรีตั้งอยู่ริมชายฝั่งทะเลตะวันออก มีแนวชายฝั่งยาวหลายร้อยกิโลเมตร บางแห่ง เป็นชายหาดที่สวยงามและเหมาะสำหรับจอดเรือ ส่งผลให้พื้นที่ชายฝั่งของจังหวัดมีท่าเทียบ เรือประมงและท่าเรือสินค้ามาตั้งแต่อดีต โดยเฉพาะในยุคเรือสำเภาเดินสมุทร สำเภาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะสำเภากินจากเมืองชวเกา หรือ “สำเภาก้าวแดง” มักแวะส่งผู้โดยสารที่จันทบุรีและชลบุรี ก่อนเดินทางต่อไปยังท่าเรือราชวงศ์ ชลบุรีจึงกลายเป็นศูนย์กลางของชุมชนชาวจีน มีศาลเจ้า สมาคม จีน และตระกูลแซ่ต่าง ๆ ตั้งอยู่มากมาย อีกทั้งยังถือเป็นพื้นที่ที่มีชัยภูมิตามหลักฮวงจุ้ย ด้วย ทรัพยากรอุดมสมบูรณ์ ชุมชนชาวจีนกระจายตัวอยู่ในหลายอำเภอ และยังคงรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิม จากจีนไว้ได้อย่างเหนียวแน่น (สุทัศน์ ศุภรัตน์เมธี, 2562)

จากงานวิจัยเรื่อง “ชุมชนบางปลาสร้อย: การอนุรักษ์และพัฒนา ได้ทำการศึกษาการตั้งถิ่น ฐานและพัฒนาการของชุมชนบางปลาสร้อยบริเวณบ้านสะพาน เพื่อศึกษาภูมิสังคมและวัฒนธรรมบาง ปลาสร้อยและเสนอแนวทางอนุรักษ์พัฒนาพื้นที่ชุมชน พบว่าชุมชนบางปลาสร้อยเป็นชุมชนชายฝั่ง ทะเลเก่าแก่ มีหลักฐานการตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยอยุธยามีการเปลี่ยนแปลงกายภาพพื้นที่ชุมชนตาม กาลเวลาจนถึงปัจจุบันแต่ยังคงหลงเหลือร่องรอยในอดีตผ่านสถาปัตยกรรม วิถีชุมชน การตั้งถิ่นฐานที่ มีความเชื่อมต่อกับช่วงเวลาของการก่อตั้งชุมชน และได้เสนอแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนา ชุมชนโดยการจับนำเส้นทางการท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (ปาจริย์ สุขา ภิรมย์, 2559)

ในด้านของวัฒนธรรมชาวบ้านบทความวิจัย “บางปลาสร้อย-บางปะกง: วิถีพลังภูมิปัญญาร่วมสมัยวัฒนธรรมสามน้ำ” มุ่งวิเคราะห์องค์ความรู้ของชุมชนชายฝั่งทะเลและลุ่มน้ำ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างสภาพภูมิณีเวศกับวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่บางปลาสร้อยและบางปะกง งานวิจัยนี้เสนอแนวคิด “วัฒนธรรมสามน้ำ” อันได้แก่ น้ำจืด น้ำกร่อย และน้ำเค็ม ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อวิถีการดำรงชีวิต การปลูกเรือน ความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ และอาชีพทางน้ำ ผู้วิจัยยังวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของผู้คนและการรับอิทธิพลจากวัฒนธรรมภายนอก ซึ่งนำไปสู่การผสมผสานทางวัฒนธรรม จนเกิดเป็นภูมิปัญญาร่วมสมัยที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน (สุชาติ เกาทอง, 2561)

ด้านพัฒนาการเชิงพื้นที่และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของบางปลาสร้อย งานวิจัยเรื่อง “ภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางปลาสร้อย: ความหลากหลาย พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ฐานรากและภูมิหลัง จังหวัดชลบุรี” งานศึกษานี้เน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบทางภูมิณีเวศ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของชุมชนบางปลาสร้อย โดยเสนอว่าการเติบโตของพื้นที่บางปลาสร้อยมีพื้นฐานมาจากการเป็นเมืองท่าจอดพักสินค้าตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ลักษณะภูมิประเทศที่เอื้อต่อการค้าทางทะเลและทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์มีบทบาทสำคัญต่อการเกิดชุมชนที่หลากหลายทั้งทางเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม อีกทั้งนโยบายของรัฐในแต่ละยุคสมัยก็มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงทิศทางการพัฒนาของพื้นที่นี้อย่างมีนัยสำคัญ (ภารดี มหาจันทร์ & นันทชญา มหาจันทร์, 2561)

สำหรับการศึกษาประวัติศาสตร์ยุคก่อนอยุธยา งานวิจัยเรื่องประวัติศาสตร์บริเวณชลบุรีก่อนสมัยอยุธยาได้ทำการศึกษาหลักฐานทางโบราณคดีและภูมิศาสตร์ของพื้นที่ชายฝั่งทะเลตะวันออก โดยเฉพาะเมืองโบราณสำคัญในชลบุรี ได้แก่ เมืองพระรถ เมืองศรีพะโล และเมืองพญาเร่ ซึ่งล้วนตั้งอยู่ในบริเวณที่ปัจจุบันเป็นเขตอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดชลบุรี จากการตรวจสอบอายุของหลักฐานและการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม พบว่าเมืองพระรถน่าจะเป็นศูนย์กลางที่สำคัญในยุคทวารวดี ส่วนเมืองศรีพะโลและพญาเร่ทำหน้าที่เป็นเมืองหน้าด่านทางทะเล เมื่อเมืองเหล่านี้เริ่มเสื่อมอำนาจลงในช่วงอยุธยา (คาดว่าสมัยสมเด็จพระรามาธิบดี) รัฐอยุธยาได้เข้ามาจัดตั้งเมืองใหม่บริเวณใกล้เคียง นั่นคือ “เมืองบางปลาสร้อย” ซึ่งต่อมามีบทบาทสำคัญในฐานะศูนย์กลางการปกครองและการค้าชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก (กำพล จำปาพันธ์, 2559)

1.2 แนวคิดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History)

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History) หมายถึงการศึกษาประวัติศาสตร์ที่มุ่งเน้นไปยังพื้นที่เฉพาะ เช่น จังหวัด อำเภอ ตำบล หรือชุมชนใดชุมชนหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจพัฒนาการทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมืองของพื้นที่นั้น ๆ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นช่วยให้เห็นภาพของเหตุการณ์และบุคคลในระดับท้องถิ่นที่อาจไม่มีการกล่าวถึงในประวัติศาสตร์ระดับชาตินักประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมักศึกษาจากหลักฐานปฐมภูมิ เช่น จดหมายเหตุ เอกสารทางราชการ ประเพณีพื้นบ้าน คติชนวิทยา และการสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของพื้นที่

สุนทรชัย ขอบยศ (2562) ได้ให้ความเห็นว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นต้องคำนึงถึงผู้คนในชุมชนในท้องถิ่น ความเป็นท้องถิ่นที่มีวิถีชีวิตและพัฒนาการที่สามารถเชื่อมโยงบอกเล่าเรื่องราวจากอดีตสู่ปัจจุบันและอนาคตได้ ต้องมีมุมมองที่หลากหลายโดยเฉพาะองค์ความรู้ของชุมชนที่มีความแตกต่างตามบริบท ในการศึกษาจะไม่ได้เน้นแต่พงศาวดารแต่ควรให้ความสำคัญกับตำนานท้องถิ่น สุดท้ายคือต้องให้ความสำคัญกับคนในท้องถิ่นในฐานะผู้เล่าเรื่องผ่านแนวคิดประวัติศาสตร์บอกเล่า

นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดที่ประวัติศาสตร์จากเบื้องล่าง (History From Below) เป็นแนวคิดที่เน้นว่าคนธรรมดาก็สามารถมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการต่อสู้เชิงชนชั้นไม่ใช่เรื่องของชนชั้นนำเท่านั้น แต่รวมถึงขบวนการเคลื่อนไหวและความต้านทานในชีวิตประจำวัน เป็นแนวคิดให้ความสำคัญกับมุมมองของชาวบ้าน ชนชั้นล่าง ซึ่งถูกมองข้ามจากประวัติศาสตร์กระแสหลักซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะไม่ถูกบันทึกไว้ในหน้าประวัติศาสตร์ แนวคิดนี้พัฒนาการจากกลุ่มนักประวัติศาสตร์มาร์กซิสต์อังกฤษในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เช่น E.P. Thompson และ Raphael Samuel ที่เน้นว่าคนธรรมดาสามารถมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การศึกษาประวัติศาสตร์จากเบื้องล่างจึงไม่ใช่เพียงการบันทึกเรื่องเล่าของคนชั้นล่างจากมุมมองของนักวิชาการ แต่ยังหมายรวมถึงการที่คนในท้องถิ่นสามารถเป็นผู้ผลิตความรู้และเขียนประวัติศาสตร์ของตนเอง เป็นการทำให้กระบวนการผลิตความรู้ทางประวัติศาสตร์มีความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น แนวคิดนี้ยังส่งอิทธิพลให้เกิดการขยายขอบเขตการศึกษาประวัติศาสตร์ จากเรื่องของชาติสู่ท้องถิ่น จากการเมืองสู่วัฒนธรรม และจากการบันทึกของรัฐสู่วิธีการเล่าของคนธรรมดา เช่น งานประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) หรือประวัติศาสตร์ชุมชน (Community History) ที่ประชาชนมีส่วนร่วมโดยตรง แนวคิดนี้จึงมีคุณค่าอย่างยิ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยเฉพาะในบริบทที่ต้องการฟื้นฟูเสียงของผู้คนที่เคยถูกลบฝังในประวัติศาสตร์กระแสหลัก (นันทวัฒน์ ฉัตรอุทัย, 2559)

แนวคิดสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

1. **ประวัติศาสตร์จากมุมมองของชุมชน (Community-Centered History)** เน้นการศึกษาประวัติศาสตร์ที่สะท้อนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น โดยให้ความสำคัญกับเสียงของชาวบ้านมากกว่ามุมมองของชนชั้นนำ
2. **การบันทึกความทรงจำของชุมชน (Oral History & Folklore)** ใช้วิธีการสัมภาษณ์และบันทึกเรื่องราวจากคนในพื้นที่ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่ไม่มีในเอกสารทางการ
3. **การศึกษาประวัติศาสตร์ในบริบทของพื้นที่ (Geographical & Cultural Context)** วิเคราะห์บทบาทของภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการพัฒนาการของชุมชน
4. **การเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ระดับชาติ (Interconnection with National History)** ศึกษาว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีบทบาทต่อเหตุการณ์ระดับประเทศอย่างไร เช่น การมีส่วนร่วมในสงครามหรือขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม
5. **การอนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่น (Cultural Preservation & Revitalization)** การใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของชุมชนและสร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง

การศึกษาประวัติศาสตร์

กระบวนการทางประวัติศาสตร์ หรือที่เรียกว่าวิธีการทางประวัติศาสตร์ หมายถึง ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ และตีความเรื่องราวในอดีตอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักฐานทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้เข้าใจเหตุการณ์ในอดีตอย่างถูกต้องและใกล้เคียงความจริงมากที่สุด (ถาปกรณ์ กำเนิดศิริ, 2564)

วิธีการทางประวัติศาสตร์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. **การกำหนดหัวเรื่องที่จะศึกษา** เป็นการตั้งเป้าหมายหรือขอบเขตของเรื่องราวในอดีตที่ต้องการศึกษา เช่น กำหนดว่าจะศึกษาประวัติของเหตุการณ์ บุคคล หรือสถานที่ใดในช่วงเวลาใด และเพราะเหตุใด การกำหนดหัวเรื่องควรตั้งคำถามให้ชัดเจนเพื่อกำหนดแนวทางการศึกษาข้อมูลต่อไป

2. **การรวบรวมหลักฐาน** การค้นคว้าหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ศึกษา ประกอบด้วยชั้นต้น (Primary Sources) เป็นหลักฐานร่วมสมัยหรือมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์โดยตรง เช่น เอกสารโบราณ วัตถุโบราณ พยานบุคคล และหลักฐานชั้นรอง (Secondary Sources) ข้อมูลหลักฐานที่จัดทำขึ้นใหม่โดยอาศัยการศึกษาจากหลักฐานชั้นต้น หรือโดยบุคคลที่ไม่ได้เกี่ยวข้อง ไม่ได้รู้เห็นเหตุการณ์ด้วยตนเอง แต่ได้รับรู้โดยผ่านบุคคลอื่น เช่น งานวิจัย หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์
3. **การประเมินคุณค่าของหลักฐาน** กระบวนการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของหลักฐานที่รวบรวมมา โดยใช้วิธีการ "วิพากษ์หลักฐาน" แบ่งเป็นการประเมินภายนอก การประเมินคุณค่าของหลักฐานจากภายนอกกว่าเป็นของแท้หรือไม่ และการประเมินภายใน การประเมินคุณค่าจากข้อมูลภายในหลักฐานว่าสามารถระบุความน่าเชื่อถือได้หรือไม่ เช่น มีชื่อบุคคล สถานที่ ช่วงเวลาที่อ้างอิงได้
4. **การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และจัดหมวดหมู่ข้อมูล** เมื่อประเมินคุณค่าของหลักฐานได้ว่ามีความน่าเชื่อถือแล้ว จึงวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากหลักฐาน เพื่อวิเคราะห์เจตนาจริง ข้อเท็จจริง และความหมายที่ซ่อนอยู่ในหลักฐาน เช่น วิเคราะห์ภาษา สัญลักษณ์ เพื่อการทำความเข้าใจ และตีความใหม่ ซึ่งผู้ศึกษาต้องมีความละเอียดและวางตัวเป็นกลาง
5. **การเรียบเรียงหรือการนำเสนอ** นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์มาเรียบเรียงอย่างเป็นระบบและมีเหตุผลตามหัวข้อที่ตั้งไว้ในขั้นตอนแรก เพื่อถ่ายทอดข้อค้นพบหรือข้อสรุปทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่เหมาะสมและมีความน่าเชื่อถือ

1.3 หลักประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History)

ประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) คือ วิธีรวบรวมข้อมูลทางประวัติศาสตร์โดยการสัมภาษณ์บุคคลที่เคยมีประสบการณ์หรือเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ในอดีต เป็นการบันทึกเรื่องราว ประสบการณ์ ความทรงจำ และความคิดเห็นของบุคคล เพื่อนำมาวิเคราะห์และสร้างความเข้าใจ เหตุการณ์ในอดีตในมุมมองที่ต่างออกไป มีความสำคัญในการเติมมุมมองของเหตุการณ์หรือยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่มากกว่าเอกสารทางการ เพราะเป็นการเก็บข้อมูลจากชีวิตและมุมมองของชาวบ้านทั่วไปซึ่งไม่ได้ถูกบันทึกไว้ ครอบคลุมถึงความรู้ทางภูมิปัญญา วิถีชีวิตในชุมชน ความรู้เฉพาะทาง หรือเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์จากเบื้องล่าง (History From Below) ที่บันทึกได้จากความทรงจำของผู้สูงอายุด้วยเช่นกัน

ประวัติศาสตร์บอกเล่า เป็นแนวทางการศึกษาประวัติศาสตร์ที่เน้นการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการบอกเล่าจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรง หรือได้รับการถ่ายทอดจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ภายในชุมชน โดยไม่จำเป็นต้องมีบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เนื่องจากเรื่องราวเหล่านี้มักเป็นของสามัญชนในท้องถิ่น ซึ่งไม่ปรากฏในประวัติศาสตร์กระแสหลักที่เน้นชนชั้นนำหรือรัฐข้อมูลจากประวัติศาสตร์บอกเล่าครอบคลุมทั้งมิติส่วนตัว ครอบครัว เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม เป็น “มรดกทางประวัติศาสตร์ของคนในท้องถิ่น” ที่ถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น คนในชุมชนเป็นเจ้าของเรื่องราวนั้นอย่างแท้จริง เพราะประวัติศาสตร์นั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของญาติพี่น้องของพวกเขาโดยตรง

จุดเด่นของประวัติศาสตร์บอกเล่า จึงอยู่ที่ความเป็น “ความทรงจำร่วม” (Collective Memory) ของคนในชุมชน สะท้อนความเป็นปึกแผ่น และสร้างจิตสำนึกร่วมในความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน แตกต่างจากประวัติศาสตร์ชาติที่เน้นเรื่องราวของชนชั้นนำหรือมุมมองจากรัฐ (กิตติศักดิ์ แสงทอง และคณะ, 2563)

1.4 แนวคิดชุมชนจินตกรรม (Imagined Community)

Anderson (2552) นักรัฐศาสตร์และนักประวัติศาสตร์ ผู้สร้างแนวคิดเกี่ยวกับชาตินิยมสมัยใหม่ "ชุมชนจินตกรรม" (Imagined Communities) แนวคิดของแอนเดอร์สันได้กล่าวว่า ชาติ คือสิ่งที่จับต้องไม่ได้เป็นจินตนาการที่ผู้คนสร้างขึ้นมาจากอัตลักษณ์ที่มีร่วมกัน จนเกิดเป็นชุมชนทางการเมืองที่จินตนาการ (Imagined Political Community) ทำให้คนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเดียวกันแม้จะไม่เคยพบปะกันทั้งหมด ซึ่งการสร้างอัตลักษณ์นี้เกิดขึ้นจากการแบ่งปันประสบการณ์ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ร่วมกัน

บทบาทสำคัญของแนวคิดชุมชนจินตนาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคือเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ให้เข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในระดับภูมิภาค และชุมชนสามารถใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในการสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นกลุ่มเดียวกันของคนในสังคมได้

1.5 ท้องถิ่นนิยม (Localism)

Localism เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการให้ความสำคัญกับชุมชนและทรัพยากรในท้องถิ่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับท้องถิ่น ซึ่งเกิดขึ้นเป็นการตอบสนองต่อกระแสโลกาภิวัตน์และปัญหาต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนในระดับกว้าง

Localism เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับบทบาทของชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนาและกำหนดทิศทางของตนเอง โดยเน้น การพึ่งพาตนเอง (Self-Sufficiency), การมีส่วนร่วมของชุมชน

(Community Engagement), และการอนุรักษ์วัฒนธรรมและทรัพยากรท้องถิ่นแนวคิดนี้มักถูกนำไปใช้ในบริบทของ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง และสิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างระบบที่ยั่งยืนและลดการพึ่งพาปัจจัยภายนอก โดยมีการเชื่อมโยงกับ เศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy), ความยั่งยืน (Sustainability) และการพัฒนาแบบองค์รวม (Holistic Development)

สาธารณชนทั่วไปไม่สนใจเรื่องเกณฑ์ที่ใช้กำหนดภูมิภาค แต่สนใจตัวภูมิภาคเองในรูปที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของเราในสมัยโลกาภิวัตน์ซึ่งดูเหมือนว่าโลกเราประกอบด้วยพื้นที่ ๒ ขนาด คือ ระดับโลก และระดับท้องถิ่น บุคคลทั่วไปย่อมปกป้องแนวความคิดระดับท้องถิ่น เพราะ ถือว่าเป็นเจ้าของ เป็นระดับรากหญ้าสร้างมาเอง ผูกพันและหวงแหนจนกลายเป็นเอาถิ่นตัวเองเป็นศูนย์กลางแบบเอกกลุ่มชาติพันธุ์เป็นเกณฑ์ความสำนึกในวัฒนธรรมจึงมีสูง ส่วนโลกาภิวัตน์เป็นอิทธิพลที่มาจากภายนอกที่จะมาทำลายสภาพวัฒนธรรมของท้องถิ่น จึงกีดกันเท่าที่จะทำได้ ตัวร่วมในการยึดเหนี่ยวกลุ่มคนให้มีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันมีน้ำหนึ่งใจเดียวกันเกิดจากปัจจัยพื้นฐานทางสภาพแวดล้อมภูมิศาสตร์เช่น มีหุบเขา ลุ่มน้ำ หรือที่ราบ เป็นจุดรองรับการตั้งถิ่นฐาน และเสริมด้วยปัจจัยทางประชากรอันมีวิถีชีวิตเหมือนกันในเรื่องเศรษฐกิจ สังคม ความเชื่อ ประเพณี และวัฒนธรรม อื่นๆ จึงจัดเป็นกลุ่มชนเดียวกัน มีความรู้สึกนึกคิดเหมือนกันและอาจมีประวัติความเป็นมาเหมือนกันด้วย (ฉัตรชัย พงศ์ประยูร, 2549)

“ท้องถิ่นนิยม” เป็นแนวคิดทางทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา หมายถึง พันธะผูกพันทางอารมณ์ที่มนุษย์ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับกลุ่มมีต่อถิ่นที่อยู่อาศัย ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ประเพณี สัญลักษณ์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ของตนเอง ซึ่งหาใช้มีความหมายเพียงหน่วยในการตั้งถิ่นฐานตามเขตการปกครองเท่านั้น ในกระบวนการท้องถิ่นนิยมที่เกิดขึ้นและกำลังเคลื่อนไหวในปัจจุบันพบได้ในหลากหลายแง่มุมด้วยกัน บ้างก็ใช้เพื่อเรียกร้องการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นบ้างรณรงค์ให้ชุมชนหันมาอนุรักษ์หวงแหนวัฒนธรรมพื้นถิ่น (ภาษา, การแต่งกาย, ขนบธรรมเนียมปฏิบัติ, สถาปัตยกรรมท้องถิ่น ฯลฯ) หรือการที่พรรคการเมืองบางพรรค นักการเมืองบางคนเอามาเป็นประเด็นสำคัญในการหาเสียง แม้กระทั่งในเกมส์กีฬาที่ไม่มีช้อยกเว้นแต่อย่างใด เป็นต้น กล่าวโดยสรุปว่า “ท้องถิ่นนิยม” เป็นกระแสของชุมชนท้องถิ่นที่มีรากฐานทางทรัพยากร ภูมิปัญญา พัฒนาการและประวัติศาสตร์การดำรงอยู่ของตนเอง (ประเชน ธรรมสร่างกูร, 2564)

ท้องถิ่นนิยมในฐานะแนวคิดที่เป็นกระแสด้านทานโลกาภิวัตน์ ได้พยายามทำให้ท้องถิ่นชุมชน และชาวบ้านมีความเข้มแข็งมากขึ้น สามารถดำรงอยู่ได้อย่างรู้เท่าทันกระแสโลกาภิวัตน์ โดย

การทำให้ท้องถิ่นสามารถอยู่และเลี้ยงตัวเองได้แม้จะมีแนวความคิดพัฒนาทางเลือกมากมาย แต่เนื่องจากการต้องคิดใหม่ทำใหม่และผลของการพัฒนาทางเลือกนั้นเห็นผลช้า อิทธิพลของขจิตขวัญกิจวิสาหะวาทกรรมหลักจึงยังคงมีบทบาทด้วยสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป นั่นคือ การทำให้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เป็นรากเหง้ากลายเป็นสินค้า เป็นสิ่งที่ขายได้ ด้วยความร่วมมือกับสื่อสมัยใหม่ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และแอปพลิเคชัน (รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2557)

เมื่อเราพิจารณากระแสพัฒนาการทางทฤษฎีหลังทันสมัยนิยมในวงวิชาการสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีหลังทันสมัยนิยมเปิดพื้นที่และให้ความสำคัญกับกระแสท้องถิ่นนิยมเป็นอย่างมาก แนวโน้มดังกล่าวดำเนินไปในสองลักษณะควบคู่กัน นั่นคือตรวจสอบวิพากษ์วิจารณ์กระแสโลกาภิวัตน์ ขณะเดียวกันก็สนับสนุนการปรากฏตัว และขยายตัวของกระแสท้องถิ่นนิยม ให้ที่ยืน ให้สิทธิ ให้เสียง และสะท้อนความต้องการของคนในท้องถิ่นจากแง่มุมต่าง ๆ (พัฒนา กิตติอาษา, 2546)

2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication theory)

การสื่อสาร (Communication) หมายถึง กระบวนการส่งสารข้อมูลจากผู้ส่งไปยังผู้รับสารผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง ด้วยวิธีการตามเหมาะสม โดยมีวัตถุประสงค์ให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและมีปฏิกิริยาตอบสนอง

ข้อมูลจากจุฬารัตนุกรม กล่าวว่า การสื่อสาร (Communication) มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคำว่า Communis ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Communicate ซึ่งแปลตามตัวอักษรว่า Make Common หมายถึง ทำให้มีสภาพร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายที่ตรงกับธรรมชาติของการสื่อสาร คือ การทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ตรงกัน กล่าวคือ มนุษย์มีการสื่อสารซึ่งกันและกันก็เพื่อเข้าใจให้ตรงกันนั่นเอง ดังนั้นการนิยามความหมายคำว่า การสื่อสารจึงเป็นการนิยามที่ตั้งอยู่บนรากฐานของรากศัพท์เดิม คือ ความเข้าใจร่วมกัน

องค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารประกอบด้วย 4 ประการ ได้แก่

1. ผู้ส่งสาร (Sender) บุคคลที่เป็นผู้ริเริ่มส่งสารให้อีกบุคคลหนึ่ง เป็นผู้มีบทบาทในการชี้แนะว่าพฤติกรรมสื่อสารในสถานการณ์นั้นจะเป็นในรูปแบบใดและมีผลอย่างไร เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้รับเกิดการตอบสนองจากผู้รับสาร

2. ผู้รับสาร (Receiver) ผู้ที่รับสารจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคล เมื่อได้รับจึงเกิดการตีความและตอบสนองกลับไปยังผู้ส่งสาร

3. สาร (Message) สิ่งที่ผู้ส่งสารส่งไปให้ผู้รับสารและผู้รับสารสามารถถอดรหัสทำความเข้าใจสิ่งที่ต้องการถ่ายทอดออกมาได้ อาจเป็นความคิด ความรู้สึก ความต้องการ สารมีสองรูปแบบ ได้แก่ สารที่เป็นคำพูดซึ่งมีการทำความเข้าใจด้วยโครงสร้างภาษา และสารที่ไม่ใช่คำพูดซึ่งแสดงในรูปแบบของสัญลักษณ์ ท่าทาง สีหน้า เพลง รูปภาพ สัญลักษณ์

4. ช่องทางการสื่อสาร (Channel) ช่องทางที่ช่วยส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร อาจเป็นรูปแบบของตัวกลางการส่งสาร เช่น คลื่นแสง คลื่นเสียง หนังสือพิมพ์ รูปแบบของพาหะนำสาร เช่น อากาศที่เป็นตัวนำเสียง และรูปแบบของการเข้ารหัส-ถอดรหัส เช่น การพูด เขียน

บริบทของการสื่อสาร

บริบท (Context) คือสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและมีผลต่อการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ ที่จะเป็นตัวกำหนดความสำเร็จของกระบวนการสื่อสารผ่านกลุ่มคนที่หลากหลาย บริบทนั้นจะเป็นตัวช่วยในการตีความและแปลความต่าง ๆ เพื่อสร้างให้เกิดความเข้าใจกับผู้รับข้อมูลข่าวสาร โดยบริบทก็จะมี ความแตกต่างกันออกไปตามบทบาท สถานการณ์ รวมไปถึงสถานที่ (ปรีดี นุกุลสมปรารถนา, 2567) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 บริบท ได้แก่

1. บริบทในอดีตที่ผ่านมา (Historical Context)

บริบทในอดีตหรือทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวังของผู้พูดและผู้ฟังในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นประจำหรือเคยเกิดขึ้นในอดีต โดยในอดีตอาจเคยทำแบบนี้ เคยพูดแบบนี้ เคยนำเสนอแบบนี้ แนวทางเคยเป็นแบบนี้ จนทำให้เกิดความคาดหวังว่าจะเป็นลักษณะนี้อีกเมื่อเวลาได้ผ่านไป แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าสิ่งเดียวกันจะต้องเกิดขึ้นทุกครั้ง ดังนั้นผู้พูดหรือผู้ส่งสารควรตระหนักถึงความคาดหวังในอดีตของตนเองและของผู้ฟังเอาไว้ด้วย

2. บริบททางกายภาพ (Physical Context)

บริบททางกายภาพอ้างอิงถึงสภาพทางนิเวศวิทยาทั่วไปของสภาพแวดล้อมเฉพาะที่กระบวนการสื่อสารเกิดขึ้น อาจเป็นสภาพแวดล้อมในห้องเรียน ห้องประชุม สวนสาธารณะ ที่ทำงาน นอกจากนั้น

ยังรวมไปถึงภูมิภาค ภูมิภาค อุดมภูมิที่ส่งผลต่อการคิดหรือวางแผนสำหรับกระบวนการสื่อสารใดๆ ไปสู่กลุ่มผู้ฟังเป้าหมาย

3. บริบททางสังคม (Social Context)

บริบททางสังคมนั้นอ้างอิงถึงสภาพแวดล้อมทั่วไปหรือสถานการณ์ที่กระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นเกิดขึ้น และมีการสร้างความสัมพันธ์บางอย่างที่อาจเกิดขึ้นในกลุ่มคนหมู่มาก ซึ่งบริบททางสังคมนี้อาจสร้างให้เกิดเป็นวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม หรือกลายเป็นแนวทางที่มีคุณค่ากับคนจำนวนมาก เช่น การทำงานในองค์กร กลุ่มสมาชิก กลุ่มชมรม

4. บริบททางวัฒนธรรม (Cultural Context)

บริบททางวัฒนธรรมนั้นหมายถึง ความเชื่อ ทัศนคติ และมุมมองที่ถูกหลอมรวมเป็นหลักปฏิบัติ โดยคุณสมบัตินี้ไม่เพียงแต่มีอิทธิพลต่อวิธีที่เราคิดแต่ยังรวมถึงวิธีที่เรามองโลกอีกด้วย บริบททางวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคนทุกวัย ทุกสถานะ จึงมีผลต่อการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วัฒนธรรมองค์กร วัฒนธรรมของแต่ละประเทศ ความเชื่อของคนแต่ละภูมิภาค และวิถีชีวิต

5. บริบทที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ (Temporal Context)

บริบทที่เทียบเคียงจากเรื่องที่สุดใหม่โดยการพูดถึงข้อมูลข่าวสารที่มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน ซึ่งถือเป็นหนึ่งในกลยุทธ์ที่ถูกนำมาปรับใช้ในงานข่าวด้วยคอนเทนต์ใหม่ล่าสุด แต่บริบทประเภทนี้ก็ไม่จำเป็นต้องยึดถือความสดใหม่เสมอไปเพราะข้อมูลบางอย่างนั้นก็มีการกำหนดออกมาแล้วแบบชัดเจน เช่น ตารางการเดินรถ เวลาเปิดปิดร้านค้า ซึ่งสามารถนำมาทำการสื่อสารผ่านรูปแบบต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อีกมากมาย

2.2 ทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม (Cultural Transmission Theory)

ทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม หรือ Cultural Transmission Theory เป็นแนวคิดที่อธิบายกระบวนการที่วัฒนธรรมถูกส่งผ่านจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ผ่านการเรียนรู้ การถ่ายทอด และการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องในสังคม

รูปแบบการส่งผ่านวัฒนธรรมหลัก ๆ ประกอบด้วย

1) การส่งผ่านแบบแนวตั้ง (Vertical Transmission)

การถ่ายทอดจากรุ่นพ่อแม่ไปยังลูกหลาน เช่น การสอนภาษา ประเพณีในครอบครัว

2) การส่งผ่านแบบแนวนอน (Horizontal Transmission)

การส่งผ่านระหว่างบุคคลในวัยเดียวกัน เช่น เพื่อนหรือกลุ่มสังคมเดียวกัน

3) การส่งผ่านแบบแนวเฉียง (Oblique Transmission)

การส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนรุ่นอื่นที่ไม่ใช่ลูกหลานโดยตรง เช่น ครู อาจารย์ หรือ ผู้นำชุมชน

การถ่ายทอดทางวัฒนธรรมคือกระบวนการส่งต่อข้อมูล ความเชื่อ พฤติกรรม และประวัติศาสตร์จากบุคคลหรือกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง มี 3 ประเภทหลัก ได้แก่ แนวตั้ง (จากพ่อแม่สู่ลูก), แนวนอน (จากเพื่อนในรุ่นเดียวกัน) และแนวเฉียง (จากรุ่นที่แตกต่างกัน) กระบวนการนี้ช่วยให้บรรทัดฐานและค่านิยมทางสังคมถูกสืบสานหรือปรับเปลี่ยนตามกาลเวลา และมีผลต่อพฤติกรรมและวิวัฒนาการทางสังคมของแต่ละรุ่น ทำให้เข้าใจความซับซ้อนของวิธีที่วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และวิวัฒนาการทางสังคมได้ (Maureen, 2023)

แนวคิดเรื่องการสืบทอดวัฒนธรรม ไม่ได้หมายถึงเพียงการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ การปรับตัว และการพัฒนา เพื่อรักษาอัตลักษณ์ให้สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัย วัฒนธรรมจึงมีลักษณะเป็นพลวัตที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบททางสังคมและเวลา การสืบทอดวัฒนธรรมสามารถพิจารณาได้ใน 3 มิติ ได้แก่ มิติบุคคล (Human) มิติพื้นที่ (Space) และมิติเวลา (Time) โดยกระบวนการสืบทอดประกอบด้วยการผลิต การเผยแพร่ การบริโภค และการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (ณัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน, 2556)

2.3 แนวคิดการดื่มด่ำประสบการณ์ (Immersive experience)

การดื่มด่ำประสบการณ์ (Immersive experience) การสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้ที่ผสมผสานด้วยประสาทสัมผัสและความคิดให้เกิดความรู้สึกจมดิ่ง (Immersion) ทางด้านอารมณ์ ความคิด หรือทางกายภาพ ผ่านประสบการณ์จำลองโดยใช้สิ่งเร้าต่อประสาทสัมผัสทั้ง ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ตั้งแต่ 1 หรือมากกว่า ไม่ได้จำกัดเฉพาะในทางของศิลปะ สามารถใช้ในด้านการศึกษา การทำงาน และมักพบได้บ่อยในด้านการตลาดในการการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้กลุ่มลูกค้า เพื่อให้เกิดความสนใจโดยการใช้สิ่งเร้าต่อประสาทสัมผัสทั้ง 5

Immersive Experience ในด้านของศิลปะให้ความสำคัญกับความรูสึกจากประสบการณ์ มากกว่าผลลัพธ์ ทั้งจากสื่อ เทคโนโลยี หรือสถานการณ์จำลอง โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ถูกวางแผนการจัดวางและลำดับขั้นมาอย่างดีทั้งในด้านของเรื่องราว (Story) และภาวะโดยรอบ (Ambient) เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมแล้วจมดิ่งสู่สถานการณ์นั้น ๆ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของงาน

การเกิด Immersive experience

ภาสกร ไหลสกุล (2558) ได้อธิบายเกี่ยวกับการเกิด Immersive Experience ในนิตยสาร DMA ไว้ว่า สิ่งที่ทำให้เกิดสภาพแบบ Immersive มีองค์ประกอบสองอย่าง ได้แก่

1. Perception: การสัมผัสรับรู้ การทำให้มนุษย์ได้รับสื่อสัมผัสได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่าใน 5 สื่อ (Sense) ได้แก่ Vision (การมองเห็น), Auditory (การได้ยินเสียง), Tactile (การสัมผัส), Olfaction (การได้กลิ่น), Gustation (การรับรสชาติ) จะช่วยสร้างความรู้สึกเสมือนจริงให้แก่ผู้ชม

2. Interaction: การโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ การสร้างความสามารถในการโต้ตอบ และสื่อสารกับสภาพแวดล้อมเสมือน

แนวคิดเรื่อง "Immersion" หรือความดื่มด่ำในเกมของ Ernest W. Adams ได้รับการอธิบายไว้อย่างชัดเจนในบทความชื่อ "Postmodernism and the Three Types of Immersion" (Adams, 2004) แบ่งประเภทของการดื่มด่ำ (Immersion) ไว้ 3 แบบ ได้แก่

1. Tactical Immersion การดื่มด่ำทางยุทธวิธี: การให้ผู้เล่นสัมผัสการใช้ ทักษะ (Skill) ต่างๆ ในเหตุการณ์ ณ พื้นที่เฉพาะ เพื่อเอาชนะหรือประสบความสำเร็จตามคำสั่ง (Mission) ให้ความรู้สึกเสมือนประหนึ่งเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้น

2. Strategic Immersion การดื่มด่ำทางกลยุทธ์: เน้นการใช้สมอง ทักษะในการควบคุมความคิด เป็นการท้าทายทางจิตใจ ซึ่งมีผลกับทางเลือกและประสบการณ์ที่จะได้รับ เช่น เกมหมากรุก

3. Narrative Immersion การดื่มด่ำกับการเล่าเรื่อง: เป็นการที่ผู้เล่นเกิดขึ้นเมื่อรู้สึกดื่มด่ำไปกับเรื่องราว เสมือนการได้อ่านหนังสือและดูภาพยนตร์

ในบทความ The Art Of Storytelling In AR/VR Games And Animation โดย Ronak P. (2024) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Story telling ใน Immersive Art ผู้ชมจะไม่ได้เป็นแค่ผู้สังเกตการณ์ แต่จะมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวผ่านเทคโนโลยี สามารถแตะวัตถุ การปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร เคลื่อนไหวอย่างอิสระภายในโลกเสมือนหรือใช้พื้นที่จริงเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราว และสำรวจค้นหาด้วยตัวเอง.

Immersive technology

เทคโนโลยี Immersive คือ การแสดงภาพและเสียงของโลกเสมือน ขยายความเป็นจริงหรือสร้างความเป็นจริงใหม่ให้ได้ดื่มด่ำในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัล

Augmented Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม: เทคโนโลยีที่ทับซ้อนเนื้อหาดิจิทัลลงบนมุมมองของผู้ใช้ในโลกจริง โดยใช้กล้องและอุปกรณ์สมาร์ทโฟนในการฉายข้อมูล ภาพ หรือข้อมูลดิจิทัลแบบอื่น ๆ ซ้อนทับสภาพแวดล้อมจริง



ภาพที่ 2 Augmented Reality (ar-locations.com, 2023)

Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน: เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลแบบเต็มรูปแบบที่ล้อมรอบผู้ใช้ ทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในสถานที่หรือโลกที่แตกต่าง ลักษณะตัดขาดออกจากโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมได้ผ่านอุปกรณ์



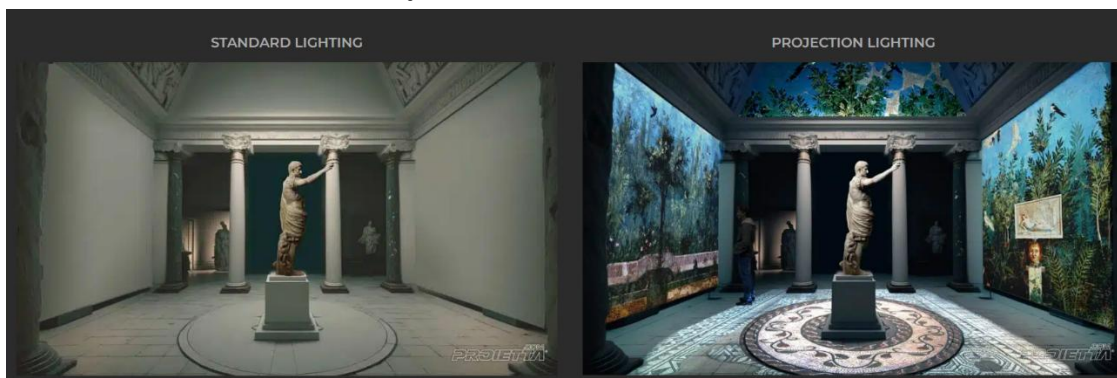
ภาพที่ 3 Vortex Bath Arch Tour, Courtesy หมายเหตุ Time Travel: See Ancient Israel As It Was With 'Vortex' Virtual Reality Tours (Shemer, 2017)

Projection mapping: เทคนิคการฉายภาพหรือวีดีโอลงบนพื้นผิวที่ไม่ใช่จอเรียบ เช่น อาคาร กำแพง น้ำพุ บางครั้งอาจใช้รวมกับการจัดเสียงหรือการแสดง เพื่อสร้างภาพลวงตาและประสบการณ์แบบเต็มตัวให้แก่ผู้ชมในด้านของภาพ เสียง และพื้นที่โดยรอบ (Ambient)



ภาพที่ 4 Projection mapping หมายเหตุ Projection Mapping's universal story (Shemer, 2017)

Projection mapping room/ 365 Projection mapping: เทคนิคการฉายภาพหรือวีดีโอรอบทิศทางในสภาพแวดล้อมแบบปิด เกิดเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ผู้ชมได้สัมผัสการดื่มด่ำลงในพื้นที่ด้วยตนเองแบบไม่ผ่านอุปกรณ์ สามารถเสริมความสนุกและมิติใจการรับชมพื้นที่งานศิลปะ เสริมการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับชิ้นงาน



ภาพที่ 5 Projection mapping room หมายถึง (Proietta, Projections for MUSEUMS)

Interactive technology: เทคโนโลยีสร้างปฏิสัมพันธ์แบบเชื่อมต่อ เพิ่มประสบการณ์ในการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้งานและเนื้อหา เพิ่มการมีส่วนร่วมและความน่าสนใจต่อผู้ชมให้ผู้ชมมีบทบาทในการควบคุมมากขึ้นทั้งการเคลื่อนไหว การใช้เสียง การสัมผัส เพื่อออกคำสั่ง สามารถใช้ร่วมกับ Immersive technology ประเภทอื่น ๆ ได้ เช่น การใช้ Motion tracking ร่วมกับ Projection mapping



ภาพที่ 6 Interactive AR touch screen ใน Jingdezhen Ceramics Museum

สรุปได้ว่า Immersive technology สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้เทคนิคพิเศษเสมือนจริงที่ผสมผสานกับโลกจริง เชื่อมโยงองค์ประกอบกับสถานที่จริง สร้างโลกเสมือนจำลองสถานการณ์ในอดีตหรือโลกจินตนาการให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้

2.4 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องคือการศึกษาวิธีการถ่ายทอดข้อมูล ที่มาจากประสบการณ์หรือจินตนาการของผู้เล่า แล้วถูกนำมาถ่ายทอดด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยมีการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นเรื่องราวทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ มีอารมณ์ร่วม ส่งผลให้สารมีความน่าติดตามมากขึ้น ในปัจจุบันลักษณะของการเล่าเรื่องแบ่งออกได้เป็นหลายแบบ ซึ่งแต่ละแบบมีแนวทางการบรรณาการ ในการเล่าที่แตกต่างกัน ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) เป็นแนวคิดที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้าง วิธีการ และจุดมุ่งหมายของเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม ภาพยนตร์ สื่อสารมวลชน หรือแม้แต่เรื่องเล่าในชีวิตประจำวัน

การเล่าเรื่องเป็นพื้นที่สำคัญในการศึกษาด้านมานุษยวิทยา การศึกษาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ข้ามประเภท ข้ามสาขาวิชา (Transmedia , Trans Generic, and Interdisciplinary Narrative Study) เช่น การเล่าเรื่องจาก สื่อที่มีตัวอักษร ไปสู่อสื่อที่ไม่มีตัวอักษรในรูปแบบของตัวอักษร หรือการเล่าเรื่องจากสื่อที่ไม่มีลักษณะของการเล่าเรื่อง เช่น ภาพวาด หรือการเล่าเรื่องในระดับชาติและระดับท้องถิ่น มีแนวโน้มที่น่าสนใจ (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2564)

กูริทัต ว่องพุฒิพงษ์ (2563) ได้รวบรวมหลักโครงสร้างของการเล่าเรื่อง ให้นิยามวิธีดำเนินการเล่าเรื่องออกเป็น 2 วิธี ได้แก่

1. การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์หรือตามหลักของเหตุและผล
2. การจัดหาองค์ประกอบอื่น ๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้นหรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที

องค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)

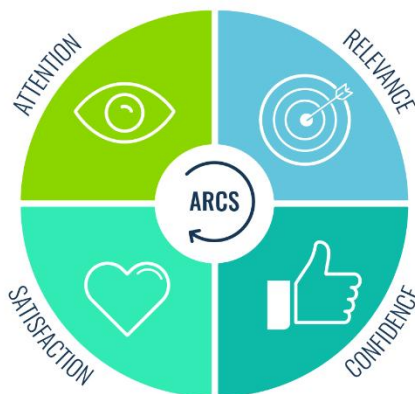
ประกอบด้วยหลักสำคัญดังนี้ ดังนี้

- 1) โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องคือจุดที่สำคัญเป็นอันดับแรก เป็นการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ เพื่อกำหนดทิศทาง อารมณ์และความต่อเนื่องของเรื่องเล่า
- 2) ธีม Theme ธีมคือแนวคิด แก่นกลาง สารสำคัญที่ผู้เล่าต้องการจะสื่อ เป็นสิ่งที่กำหนดภาพรวมของเรื่องเล่าทั้งหมด
- 3) ตัวละคร (Character) ตัวละครเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เล่าเรื่อง คือตัวขับเคลื่อนของเรื่องราวซึ่งอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือในรูปแบบอื่น เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและความเชื่อมโยงกับผู้ฟังหรือผู้อ่าน
- 4) ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เรื่องน่าสนใจ โดยเป็นปัญหาหรืออุปสรรคที่ตัวละครต้องเผชิญและแก้ไข เช่น จุดหักมุมหรือความเปลี่ยนแปลงในเรื่อง
- 5) โทนของเรื่อง (Mood & Tone) การกำหนดอารมณ์โดยรวมของเรื่อง เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจบรรยากาศ ความรู้สึกของเรื่องเล่าได้ในทิศทางเดียวกัน
- 6) ฉาก (Setting) บริบทแวดล้อมของเรื่องเล่า เป็นตัวถ่ายทอดเวลาและสถานที่ที่ทำให้ผู้รับสารเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ชัดเจน

3.แนวคิดที่เกี่ยวกับการออกแบบ

3.1 แนวคิด ARCS Model

ทฤษฎี ARCS Model เป็นกรอบแนวคิดที่พัฒนาโดย John M. Keller (1987) เพื่ออธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดย ARCS ย่อมาจาก Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction ซึ่งหมายถึง ความสนใจ ความเกี่ยวข้อง ความมั่นใจ และความพึงพอใจ ทฤษฎีนี้ถูกใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการสอนและสื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Clope, 2024)



ภาพที่ 7 ARCS Model หมายเหตุ (Clove, 2024)

ARCS Model มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลัก

A - Attention การเร้าความสนใจ

- หลักการ: การออกแบบเนื้อหาที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสนใจและคงความสนใจตลอดการเรียนรู้โดยไม่เกิดการเบื่อหรือหันไปสนใจต่อสิ่งเร้าอื่น
- การประยุกต์: การประยุกต์ใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพ วีดิโอ การเล่าเรื่อง การตอบคำถาม หรือกิจกรรมที่ทำท่าย

R - Relevance สร้างความรู้สึกเกี่ยวพัน

- หลักการ: ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับตน โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระกับชีวิตประจำวันหรือความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้เห็นความสำคัญและรู้สึกเกี่ยวข้อง
- การประยุกต์: การเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับประสบการณ์ของผู้เรียนอาจเป็นการยกตัวอย่างเทียบกับประสบการณ์จริงของผู้เรียน หรือสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เป็นสื่อการสอน

C - Confidence ความมั่นใจ

- หลักการ: ออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจในการเรียนรู้และเชื่อว่าตนสามารถประสบความสำเร็จได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

- การประยุกต์: การให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกฝนและทดลองด้วยตนเอง โดยผู้ออกแบบมีการกำหนดกรอบเป้าหมายที่ชัดเจน สร้างการสนับสนุน และสร้างสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้

S - Satisfaction ความพึงพอใจ

- หลักการ: การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จนั้นทำให้ผู้เรียนรู้สึกภูมิใจ ออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความชอบและความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความสำเร็จและความภาคภูมิใจในตนเอง.
- การประยุกต์: การเสริมความรู้สึกลึกซึ้งทางบวก การให้รางวัล ผลตอบแทน หรือการยอมรับผลงานของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความพึงพอใจและความสำเร็จ

จากบทความ The ARCS Model: Your Secret Weapon for Motivated Learners ได้ให้ข้อเสนอว่า ARCS Model of Motivation ของ John Keller เป็นกรอบแนวคิดที่ช่วยให้นักการศึกษาและผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีพลัง โดยเน้นการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน ซึ่งแบบจำลองนี้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่น่าเบื่อและไม่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ (Cloke, 2024)

3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT)

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory - ELT) เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย David A. Kolb (1984) ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านกระบวนการของประสบการณ์โดยตรง โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนกลับจากประสบการณ์ที่ได้รับ

จากบทความ “ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือ Experiential Learning Theory (ELT)” ของ Life education Thailand ได้กล่าวถึงแนวคิด ELT ไว้ว่า “Learning by doing” หรือ “การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ” คือแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนได้เผชิญกับประสบการณ์จริง เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและรอบด้านมากกว่าการเรียนรู้แค่ทฤษฎี ซึ่งแนวคิดนี้ถูกพัฒนาอย่างเป็นระบบโดย เดวิด เอ. โคลล์บ (David A. Kolb) ผ่านทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning

Theory: ELT) ที่มองว่าการเรียนรู้คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติ ด้วยการนำประสบการณ์เดิมมาผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ พร้อมทั้งเน้นการทบทวนและตกผลึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดหรือปรับใช้ในสถานการณ์อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโคล์บยังเชื่อว่าแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน การเรียนรู้จึงควรออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนด้วย. (อรุณฉัตร คุรุวาณิช & ชนัญญา น้อยสันเทียะ, 2564)

วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle: ELC)

1. **ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience)** ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นความรู้สึกจากประสบการณ์จริง
2. **การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation)** ผู้เรียนคิดไตร่ตรอง ทำความเข้าใจในสิ่งที่ได้จากการสังเกต และสะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม
3. **การสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization)** ผู้เรียนสรุปผลที่ได้จากการสะท้อนคิดจากการสังเกตแล้วคิดไตร่ตรองจนสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง
4. **การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation)** ผู้เรียนนำแนวคิดที่ตนเองสร้างไปทดลองปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่จนทำให้เกิดการหมุนเวียนเป็นวงจรการเรียนรู้ใหม่

โดยรวมแล้ว ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เป็นแนวทางที่เน้นการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และการลงมือทำ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ทฤษฎีสี (Color Theory)

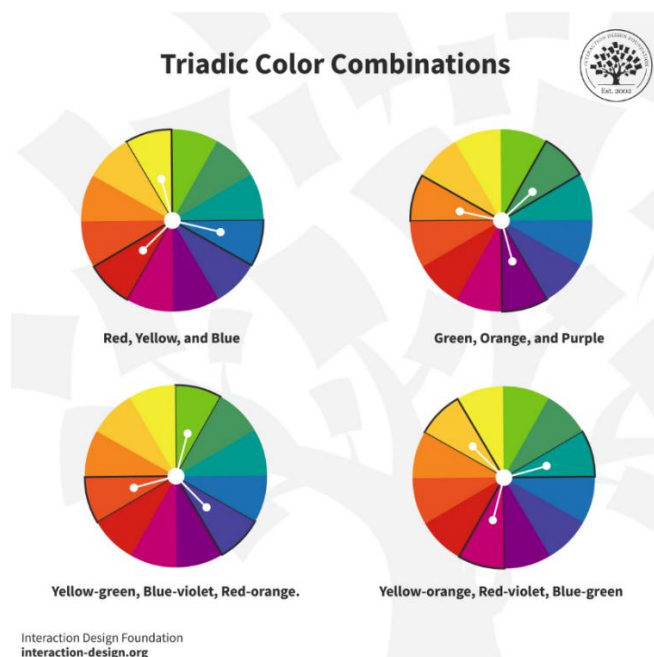
ทฤษฎีสี (Color Theory) คือ หลักการที่อธิบายเกี่ยวกับการผสมสีจากแม่สีเพื่อให้ได้สีต่าง ๆ รวมถึงการจับคู่สีเข้าด้วยกันอย่างลงตัว และความหมายของสีในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อใช้ในการออกแบบประกอบด้วยหลายแนวคิด

Color Harmony หรือ "ความกลมกลืนของสี" คือแนวคิดที่อธิบายถึงการจัดกลุ่มสีในลักษณะที่ดูแล้วสวยงาม สมดุล และเกิดความสบายตา โดยการเลือกใช้สีที่สัมพันธ์กันตามหลักของวงล้อสี (Color Wheel) เพื่อให้เกิดความกลมกลืนทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ชม.

Color Harmony ประกอบด้วย

1. **สีเดียวไล่น้ำหนัก (Monochromatic)** ใช้เฉดสีเดียวกัน แต่ปรับความเข้ม-อ่อนโดยผสมกับสีขาว เทา หรือดำ สร้างความรู้สึกเรียบง่าย สง่างาม และเป็นเอกภาพ
2. **สีใกล้เคียง (Analogous)** เลือกใช้สีที่อยู่ติดกันบนวงล้อสี เช่น น้ำเงิน-เขียวอมน้ำเงิน-เขียว ให้ความรู้สึกกลมกลืน อ่อนโยน และสบายตา เหมาะกับงานที่ต้องการความต่อเนื่อง
3. **สีแบบสามเหลี่ยม (Triadic)** เลือกใช้ 3 สีที่อยู่ห่างกันเท่า ๆ กันบนวงล้อสี เช่น แดง-เหลือง-น้ำเงิน หรือ ส้ม-เขียว-ม่วง ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา สมดุล และน่าสนใจ
4. **สีตรงข้าม (Complementary)** เลือกใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสี เช่น แดง-เขียว, น้ำเงิน-ส้ม สร้างความโดดเด่นและความเปรียบต่างสูง เหมาะกับการเน้นจุดสำคัญ
5. **สีตรงข้ามแบบแยก (Split-Complementary)** ใช้สีหลัก 1 สี และสีที่อยู่ข้างซ้ายและขวาของสีตรงข้ามกับสีหลักอีก 2 สี ให้ความเปรียบต่างสูง แต่ดูอ่อนคลายกว่าการใช้สีตรงข้ามโดยตรง
6. **การใช้สีกลาง (Neutral Colors)** ใช้สีขาว เทา ดำ หรือเบจ เป็นพื้นฐาน ผสมผสานกับสีอื่น ๆ ได้ง่าย ช่วยให้ดูเรียบง่ายและปรับเปลี่ยนได้หลากหลาย

แนวคิดเรื่องการใช้โทนสีแบบสามเหลี่ยม (Triadic Color Scheme) เป็นหลักการหนึ่งในทฤษฎีสีที่ได้รับความนิยมในการออกแบบ โดยหมายถึงการเลือกใช้สีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันบนวงล้อสี เช่น แดง-เหลือง-น้ำเงิน หรือ เขียว-ส้ม-ม่วง ซึ่งการจัดสีในลักษณะนี้จะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างความกลมกลืนและความแตกต่าง (Contrast) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ภาพหรือชิ้นงานมีชีวิตชีวา สะดุดตา และน่าจดจำ การใช้โทนสีแบบนี้มักกำหนดให้สีหนึ่งเป็นสีหลัก (Dominant) ขณะที่อีกสองสีเป็นสีรอง เพื่อไม่ให้สีทั้งหมดแย่งกันดึงดูดสายตามากเกินไป นอกจากนี้การปรับระดับความเข้ม (Saturation) ร่วมด้วยยังช่วยให้การจัดองค์ประกอบโดยรวมดูสมดุลและเหมาะสมกับการใช้งานในหลากหลายบริบท โดยเฉพาะในกรณีที่ต้องการเน้นจุดสนใจหรือเนื้อหาหลักให้เด่นชัด ขณะเดียวกันก็ยังรักษาเอกภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ เอาไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Soegaard, 2025)



ภาพที่ 8 Triadic Color Scheme (Soegaard, 2025)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การสร้าง Application และใช้เทคโนโลยี AR เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ที่มีประวัติยาวนานกว่า 700 ปี โดยการสร้างโลกเสมือนจริงย้อนยุค (Virtual Reality History System) แสดงผลแบบจำลองโบราณสถานในจังหวัดเชียงใหม่ที่พังทลายหรือมีสภาพไม่สมบูรณ์ให้นักท่องเที่ยวได้เห็นความสมบูรณ์แบบในอดีตของสถาปัตยกรรม ผลการวิจัยโดยกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวจำนวน 30 คน ที่ได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันในบริเวณวัดเจตีย์หลวง จังหวัดเชียงใหม่ นักท่องเที่ยวมีความพอใจและชื่นชมแนวคิดในการใช้เทคโนโลยีเชื่อมความรู้สึกในการเยี่ยมชมโบราณสถานระหว่างโลกอดีตและปัจจุบัน (สมเกียรติ น่วมนา และคณะ, 2553)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชิงบูรณาการกลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรม บนถนนราชดำเนินจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ศึกษารูปแบบการเรียนรู้นบนถนนราชดำเนินจังหวัดนครศรีธรรมราชในปัจจุบันเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้อัตนศาสตร์ท้องถิ่นเชิงบูรณาการ พบว่ารูปแบบการเรียนรู้อัตนศาสตร์ท้องถิ่นเชิงบูรณาการบนถนนราชดำเนินจังหวัดนครศรีธรรมราชที่เหมาะสมคือรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ มอง สืบ ยืน (Mong Seup Yeun Learning Model) แบ่งการเรียนรู้เป็น 3 ชั้น คือ ชั้นมอง A (Autonomous Teacher) เป็นการ

จัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียนและการลงพื้นที่จริงผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ชั้นสืบ C (Cultural Transmission) เป็นการ จัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการอภิปรายกลุ่มย่อยแบบโต้เถียง ร่วมกับการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ ชั้นสืบ C (Conservative Innovation) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการ อนุรักษ์ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มองสืบ ยืน (Mong Seup Yeun Learning Model) ผ่าน กระบวนการจัดการเรียนรู้ ACC (ACC Learning Management) (ตุลย์ จันทร์อุดม, 2564)

โครงการการศึกษากระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านสื่อพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะและคุณภาพของเด็กและเยาวชนของตำบลกุดชุม อำเภอกุดชุม จังหวัดยโสธร ได้ศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ความเป็นมาของตำบลกุดชุม และผลกระทบจากการใช้สื่อพื้นบ้านในกระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของเด็กในพื้นที่ โดยการผลิตสื่อสองอย่างได้แก่ ฮูปแต้มประวัติศาสตร์ชุมชนและกลอนหมอลำประวัติศาสตร์ชุมชน ผลการศึกษาพบว่าสถานการณ์ปัญหา ด้านทักษะและคุณภาพของเด็กและเยาวชนในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านสื่อพื้นบ้านพบว่ามีกลุ่มเป้าหมายเกินกว่าครึ่งมีทุนแห่งการรับรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนเป็นบางเรื่องและเกินกว่าครึ่งมีความสนใจใคร่รู้ และมากกว่าครึ่งเช่นกันที่มีทัศนคติ/เจตคติที่ดีมากต่อสื่อพื้นบ้าน นอกจากนี้จำนวนมากที่สุดเห็นความสำคัญและคาดหวังว่าจะอนุรักษ์และฟื้นฟูประวัติศาสตร์ชุมชน/ท้องถิ่น ในขณะที่เกินกว่าครึ่งไม่แน่ใจในศักยภาพของตน ผลจากการศึกษา (सानิจ มาตขาว และคณะ, 2553)

สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ได้สร้างสื่อแอนิเมชันสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ นครศรีธรรมราชผ่านยูทูป 6 ตอน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรี ธรรมราช ในภาคการศึกษาที่ 2/2563 โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช อยู่ในระดับดีมาก ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่เป็น นักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อยู่ในระดับมาก และผลเผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ นครศรีธรรมราชผ่าน ยูทูปในระหว่างวันที่ 23 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 11 มิถุนายน 2564 มีผู้ให้ความสนใจ จำนวน 168 วิว และยอด โลก 52 ครั้ง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการรณรงค์เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมได้ (สุนิษา คิดใจเดียว และคณะ, 2564)

การสร้างอัตลักษณ์ผ่านประวัติศาสตร์บอกเล่ารางวัลอุรักลาไวย์ เกาะสิเหร่ จังหวัดภูเก็ต

ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์รางวัลอุรักลาไวย์ ผ่านเรื่องเล่าและประสบการณ์การแสดงรางวัลชาวอุรักลาไวย์ เกาะสิเหร่ จังหวัดภูเก็ต โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) โดยใช้หลักจิตวิทยาของ โจนาธาน เพรดแมน อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมหรือชาติพันธุ์ไม่ได้เกิดจากการสืบทอดทางสายเลือดเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากการประกอบสร้างผ่านประสบการณ์และการปฏิบัติของบุคคล โดยวิถีอัตลักษณ์บุคคลมีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ได้ข้อสรุปว่า รางวัลอุรักลาไวย์ แสดงถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และอารมณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์นี้ โดยคนรุ่นใหม่มีบทบาทสำคัญในการสืบทอดหรือปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงดังกล่าว ซึ่งจะมีผลต่อการกำหนดอัตลักษณ์ในอนาคต การนำแนวคิดประวัติศาสตร์บอกเล่ามาวิเคราะห์ช่วยให้เห็นมุมมองและความทรงจำของชุมชนเกี่ยวกับวิวัฒนาการของรางวัล และการสร้างความเป็น “เรา” ในฐานะชุมชนชาติพันธุ์หนึ่ง (จารุวัฒน์ นวลไย, 2566)

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิตและสัญญาณเมืองน้ำ-บกในพื้นที่ชุมชนชายทะเลเทศบาลเมือง ชลบุรี การใช้งานพื้นที่บางปลาสร้อยในปัจจุบันเป็นลักษณะของเมืองฐานบก ทั้งในด้านวิถีชีวิต การคมนาคม สถาปัตยกรรม ลักษณะการคมนาคมที่มีการใช้ถนนมากกว่าท่าเรือซึ่งปัจจุบันยังมีท่าเรือที่ใช้งานอยู่แค่ 1 ท่า รวมถึงพบสถาปัตยกรรมแบบอาคารไม้สองชั้นมากกว่าอาคารไม้ยกใต้ถุนสูงหรือเรือนแพลอยน้ำซึ่งเป็นลักษณะของเมืองฐานน้ำ ซึ่งพบได้ทั้งในโซนพื้นที่ A (บนบก) และพื้นที่ B(ริมน้ำ) ในส่วนของความเป็นเมืองฐานน้ำยังคงเชื่อมโยงกับกิจกรรมบางอย่างในพื้นที่ B เช่น การออกกำลังกาย การพักผ่อน การทำประมง (พลวัฒน์ เกตุจินากุล, 2565)

“Immersion and Flow: Ingredients for Gameplay” เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการทำความเข้าใจประสบการณ์การเล่นเกม (Gameplay) ว่าการทำทำความเข้าใจอย่างรอบด้านนั้นต้องมีองค์ประกอบร่วมสองอย่างได้แก่ การมีส่วนร่วม (Immersion) และภาวะลื่นไหล (Flow) เข้ามาด้วย โดย immersion เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นยอมรับโลกสมมติและมีส่วนร่วมทางจินตนาการ ซึ่งเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นของการ “เล่น” (Playing) ส่วน flow เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นเผชิญความท้าทายที่สมดุลกับทักษะ ซึ่งสะท้อนถึงการ “เล่นเกม” (Gaming) ที่มีเป้าหมายชัดเจน ผู้เขียนเสนอว่า Gameplay คือผลรวมของทั้งสองกระบวนการ โดย Immersion เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่ Flow และ Gameplay อย่างมี

ประสิทธิภาพ แนวคิดนี้ช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการประเมินคุณภาพของเกมที่ไม่ได้ยึดเพียงกลไกหรือกติกา แต่รวมถึงประสบการณ์เชิงจิตวิทยาของผู้เล่นด้วย (Otzen, 2015)

กรณีศึกษา

Badashanren Memories Hall กรณีการนำเสนอบุคคลในท้องถิ่นผู้มีชื่อเสียงระดับชาติ

พิพิธภัณฑ์แสดงงานศิลปะภาพวาดจีนโบราณ ผลงานของ Zhu Da หรือที่รู้จักในฉายา Bada Shanren ศิลปินและนักกวีชาวจีนที่มีชื่อเสียง ซึ่งมีบ้านเกิดที่เมืองหนานชาง มณฑลเจียงซี ประเทศจีน จัดแสดงในอาคาร 3 ชั้นนิทรรศการจัดแสดงผลงานศิลปะของ จูตา เล่าชีวิตประวัติ วิศวกรรมต่าง ๆ ให้ความรู้เรื่องรายละเอียดสำคัญของงานจิตรกรรมหมึกจีน 3 อย่าง ได้แก่ ภาพวาด กวี และตราประทับ ซึ่งทั้งชีวิตของจูตาได้รับฉายาจำนวนมาก ตราประทับที่แทนลายเซ็นบนผลงานจึงต่างกันไป ตามสถานการณ์และช่วงอายุ



ภาพที่ 9 ผลงานของ Zhu Da แสดงภาพเขียนหมึกจีน กวี และตราประทับ

นิทรรศการเรียงผลงานจากสมัยวัยรุ่นในชั้นที่ 1 ถึงวัยชราในชั้นที่ 2 ส่วนในชั้นที่ 3 นั้นจัดแสดงผลงานของศิลปินท่านอื่นในยุคหลังเป็นการสรุปว่าผลงานของจูตาคือแรงบันดาลใจให้ชนรุ่นหลัง Badashanren Memories Hall ตั้งอยู่ในเขตเมืองเก่าหนานชาง ซึ่งได้รับการปรับปรุงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแบบย้อนยุค เป็นที่สนใจของกลุ่มครอบครัว เด็ก ๆ วัยรุ่น และนักท่องเที่ยวต่างชาติ แม้พิพิธภัณฑ์จะไม่ได้เล่าเรื่องประวัติศาสตร์หลักของเมืองแต่การนำเสนอบุคคลสำคัญผู้มีชื่อเสียงซึ่งดึงดูดความสนใจของคนต่างถิ่นได้ก็ถือเป็นหนึ่งในความภาคภูมิใจของคนในท้องถิ่นเช่นกัน



ภาพที่ 10 กิจกรรมเก็บตราประทับ ของที่ระลึกจากพิพิธภัณฑ์
ของที่ระลึกจาก Badashanren memories hall ยังเชื่อมโยงกับสิ่งจัดแสดง ซึ่งผู้ชมผ่านการ
ดื่มด่ำกับภาพเขียนหมึกจีนโบราณ และการถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับตราประทับซ้ำ ๆ เมื่อสิ้นสุดการชม
นิทรรศการจุดเด่นของของที่ระลึกในพิพิธภัณฑ์นี้คือ กิจกรรมซื้อสมุดเพื่อประทับตราซึ่งเป็นการ
เชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ชมกับเนื้อหาหลักของพิพิธภัณฑ์

Chibi Maruko Chan Hometown Shizuoka กรณีศึกษาภาพท้องถิ่นในภูมิหลังของสื่อบันเทิง
สู่ความรู้สึกร่วมของคนในชุมชน

เมืองชิสุโอกะ ถูกใช้เป็น setting บ้านของมารุโกะจังในมังงะและอนิเมะสำหรับเด็กเรื่อง “หนู
น้อยจอมซ่ามารุโกะจัง” ซึ่งเล่าถึงชีวิตประจำวันของมารุโกะจังและบุคคลรอบตัว สำหรับชาวเมืองชิสุ
โอกะมารุโกะจังเป็นมากกว่าการ์ตูน แต่ถือเป็นส่วนหนึ่งของเมืองและเป็นความภาคภูมิใจของคนใน
เมือง เมื่อไปถึงเมืองชิสุโอกะด้วยรถไฟ จะเห็นรูปมารุโกะจังประดับในสถานีและบนห่อของฝาก
ประจำเมือง นอกจากนี้ในเมืองยังมีธีมพาร์คเรื่องมารุโกะจัง ป้ายโฆษณามารุโกะจังบนขนส่งสาธารณะ
ทุกชนิด รวมถึงสินค้ารูปมารุโกะจังในห้าง แม้จะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กและเป็นการ์ตูนเก่าแต่
ชาวเมืองตั้งแต่เด็กจนถึงผู้สูงอายุยังคงรู้จักเรื่องจิปมารุโกะจังอยู่ จากการสอบถามบุคคลในพื้นที่ หนึ่งใน
ในความภาคภูมิใจในฐานะชาวเมืองชิสุโอกะคือ มารุโกะจัง



ภาพที่ 11 Chibi Maruko Chan ที่สถานีรถไฟของเมือง

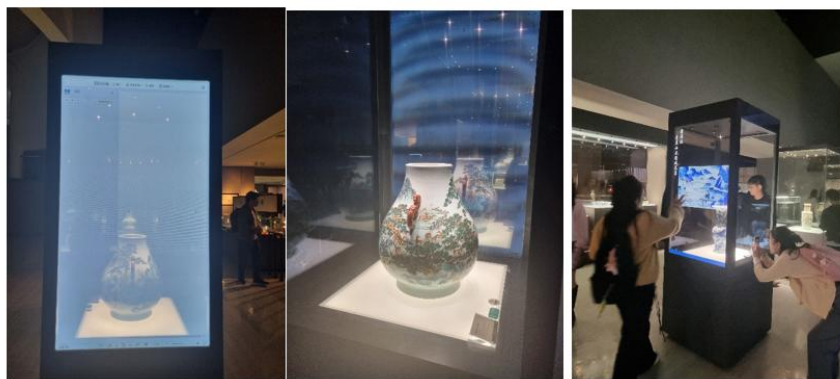
Converstation ระยองพัฒนาเมือง กรณีศึกษาการสร้างการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมระหว่างคนรุ่นใหม่และชุมชน

กลุ่มระยองพัฒนาเมืองเป็นวิสาหกิจเพื่อสังคมในพื้นที่จังหวัดระยอง จัดตั้ง Conversation พื้นที่การสนทนาระหว่างคนในชุมชนยมจินดา ภายใต้แนวคิด “แค่คุยกันก็ได้ความรู้” พื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพูดคุยแสดงความคิดเห็น จากการวิจัยของทีมว่าวัยรุ่นต้องการพื้นที่การเรียนรู้ ที่สะอาด ปลอดภัย เหมาะสมกับการใช้งาน มีแนวคิดกิจกรรมร่วมกับชุมชนคือ ยังให้ผู้สูงอายุมีวิถีชีวิตอยู่ในพื้นที่ของตนเองโดยใช้แรงของคนรุ่นใหม่ในการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อและเทคโนโลยีวิธีการใหม่ ๆ แต่ยังคงเนื้อหาเดิม เป็นการพาเด็ก ๆ มาเจอกับชุมชน ให้เด็กมีสิทธิเลือกสิ่งที่ยากเรียนรู้ มีบทบาทในการออกแบบเส้นทางการท่องเที่ยวจนเกิดเป็น Yom Jin Day แบรินด์การท่องเที่ยวที่เด็กในพื้นที่มีส่วนร่วม เป็นนโยบายให้เด็กได้ศึกษาประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ เรื่องเล่าจากผู้สูงอายุ และประเด็นต่าง ๆ ที่สนใจ แล้วส่งต่อข้อมูลที่ศึกษากลับมาให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชน ผลสรุปของ Converstation คือการทำให้เยาวชนกันมาสนใจพื้นที่ชุมชนดั้งเดิม มีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและผู้สูงอายุ เกิดความผูกพันในท้องถิ่น



ภาพที่ 12 แผนที่ชุมชนนิคมจินดา วาดโดยกลุ่มเด็กนักเรียนที่ร่วม workshop (Converstation) การใช้ immersive technology ใน Jingdezhen China Ceramics museum

พิพิธภัณฑ์ Jingdezhen China Ceramics ตั้งอยู่ที่เมือง Jingdezhen ประเทศจีนซึ่งขึ้นชื่อเรื่องการผลิตเครื่องปั้นดินเผาชั้นดี เป็นเมืองที่เต็มไปด้วยร้านขายเซรามิกซ์ มีมหาวิทยาลัยและโรงเรียนสอนทำเซรามิกซ์โดยเฉพาะ ในส่วนของ Jingdezhen China Ceramics เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเครื่องดินเผาจีนตั้งแต่แบบที่เป็นวัตถุโบราณถึงปัจจุบัน โดยมีการกำหนดให้ผู้ชมเดิมชมตั้งแต่เครื่องดินเผายุคแรกเริ่ม ไปสู่ยุคต่อ ๆ มา ในส่วนจัดแสดงหนึ่งของพิพิธภัณฑ์มีการนำเสนอเกี่ยวกับลวดลายบนเครื่องดินเผา ซึ่งใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการนำเสนอด้วยการตั้งวัตถุโบราณในตู้ใส ผู้ชมสามารถเห็นวัตถุของจริงได้ ซ้อนทับกับภาพ AR บนกระจกใสและ Interactive touch Screen ให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับการขยับภาพหลายของเซรามิกซ์



ภาพที่ 13 Interactive touch Screen

เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม การ์ตูนอิงประวัติศาสตร์ นำเสนอชาติพันธุ์ในพื้นที่เอเชียกลาง

การ์ตูนเรื่อง เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม โดย คาโอรุ โมริ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี การแต่งงานและวิถีชีวิตของผู้หญิงหลากหลายชนเผ่าบนพื้นที่เอเชียกลางแถบทะเลแคสเปียน ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งดำเนินเรื่องผ่านมุมมองของ สมิต นักเดินทางและนักวิจัยชาวอังกฤษ ที่ศึกษาเกี่ยวกับชาติพันธุ์และได้แวะพักตามชนเผ่าต่าง ๆ โดยจะมีตัวละครเอกประจำเผ่าเป็นผู้ดำเนินเรื่องหลัก เป็นการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ยุคก่อนสงครามโลก เรื่องราวของชนเผ่าเล็ก ๆ ทั้ง ประเพณี อาหาร และเครื่องแต่งกายที่วาดลวดลายอย่างละเอียด ผ่านเรื่องราวแนวโรแมนติก ดราม่า แอคชั่น ลึกลับตลก เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม รางวัล Manga Taisho Award ครั้งที่ 7 ในปี 2014 นอกจากนี้ ยังได้รับรางวัล Prix Intergeneration's (รางวัลระหว่างรุ่น) ในงาน Angouleme International Comics Festival ปี 2012



ภาพที่ 14 การ์ตูนเรื่อง เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม

บอร์ดเกม เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์(7 Wonders) การเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์

เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ 7 Wonder เป็นหนึ่งในบอร์ดเกมยอดนิยมระดับโลกที่มีธีมเกี่ยวกับการสร้างอารยธรรมและสิ่งมหัศจรรย์ของโลกโบราณ ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นผู้นำเมืองโบราณแห่งหนึ่ง และแข่งขันกันพัฒนาเมืองผ่านการเก็บทรัพยากร สร้างอาคาร และสร้างสิ่งมหัศจรรย์ เพื่อให้เมืองของตนรุ่งเรืองที่สุด



ภาพที่ 15 หมายถึง ตัวแทนจำหน่ายบอร์ดเกม (mercular.com)

ในเกมนี้ผู้เล่นจะได้รับเมืองคนละ 1 เมือง ทรัพยากรเงินเริ่มต้น แบ่งการเล่นเป็น 3 รอบตามยุคสมัย เมื่อสุ่มการ์ดยุคแรกหมดจึงเริ่มต้นยุคที่สองต่อ โดยผู้เล่นต้องวางแผนในการสร้างเมือง พัฒนาสิ่งมหัศจรรย์ของตัวเองและวางแผนการรบ เป็นการรับรู้ข้อมูลยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ อาณาจักรโบราณ ผ่านกิจกรรมมีส่วนร่วมที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

จากกรณีศึกษาทั้งหมด ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูลรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ ตามตารางที่ 1

กรณีศึกษา	การถ่ายทอด	แก่นสาร
Badashanren Memories Hall	พิพิธภัณฑ์นำเสนอมรดกจากเขียวจีนโบราณของ Zhu Ba ศิลปินผู้มีชื่อเสียงระดับชาติ	นำเสนอประวัติของบุคคลสำคัญของชาติที่มีต้นกำเนิดในพื้นที่
	กิจกรรมประทับตราที่อิงจากเนื้อหาสำคัญในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีการถ่ายทอดซ้ำ ๆ ตลอดการเข้าชม	การมีส่วนร่วมกันเนื้อหาที่คุ้นเคย
Chibi Maruko Chan Hometown Shizuoka	นำเสนอภาพเมือง Shizuoka ผ่านการดำเนินชีวิตของตัวละครในเรื่อง	สร้างความรู้สึภาคภูมิใจในฐานะเมืองที่ถูกกล่าวถึงในสื่อบันเทิงระดับชาติ
Converstation ระยองพัฒนาเมือง	แบรนด์ Yom Jin Day พานักท่องเที่ยวชมเมืองเก่าระยอง	ให้คนเด็กในพื้นที่มีส่วนร่วมในการออกแบบการเล่า

		เรื่องของบ้านเกิด
Jingdezhen China Ceramics	นำเสนอข้อมูลลายบนเครื่องดินเผา โบราณผ่านตู้หน้าจอ AR Interactive	เพิ่มการสัมผัสใกล้ชิดข้อมูล ของวัตถุโบราณผ่านสื่อ AR ให้เห็นภาพได้ง่าย
เจ้าสาวแห่งเส้นทางสายไหม	เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชน พื้นเมืองผ่านการเดินทางของตัว ละคร ด้วยเนื้อเรื่องแนวโรแมนติก	การถ่ายทอดความรู้ ประวัติศาสตร์ผ่านสื่อ บันเทิง
บอร์ดเกม เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์	เรียนรู้เรื่องอารยธรรมโบราณและยุค สมัยต่าง ๆ ผ่านการพัฒนาอารย ธรรมในบอร์ดเกม	การทำความรู้จักอารย ธรรมผ่านเกม

ตารางที่ 1 วิเคราะห์แก่นสารจากกรณีศึกษา

จากการรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์บางปลาร้อย แนวคิดที่เกี่ยวข้อง และกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดที่มีความสำคัญเพื่อออกแบบกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยมีแนวคิด ท้องถิ่นนิยม (Localism) เป็นแกนหลักซึ่งเกี่ยวกับการสร้างความรู้สึกร่วมกันกับท้องถิ่น การเกิดท้องถิ่นนิยมได้ต้องอาศัย แนวคิดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่ใช้ศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่นซึ่งสร้างความรู้สึกร่วมกันจากประวัติของบ้านเกิด ผู้คน บรรพบุรุษที่ด้วยมีกระบวนการสำคัญ คือการศึกษาหลักฐานจากเอกสารประวัติศาสตร์บางปลาร้อยและ หลักประวัติศาสตร์บอกเล่า ที่ใช้เก็บข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากมุมมองของชาวบ้าน เพื่อวิเคราะห์ประเด็นในการสร้างความรู้สึกร่วมกัน “สำนึกร่วมกัน” ตามแนวคิดชุมชนจินตกรรม จากกรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแนวทางในการการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสู่คนในชุมชนได้นั้นมีหลายวิธี จึงอาศัยทฤษฎีการสื่อสาร ในการวิเคราะห์แนวทางการถ่ายทอดร่วมกับ ทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม ในการทำความเข้าใจการส่งต่อข้อมูล ความเชื่อ พฤติกรรม และประวัติศาสตร์ ของคนในชุมชน ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีบทบาทในการออกแบบกระบวนการส่งต่อข้อมูลให้น่าสนใจร่วมกับการวิเคราะห์การเกิดความรู้สึกร่วมกันกับประสบการณ์โดยอาศัยเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ในการเล่าเรื่อง ประกอบกับ ARCS Model ที่เสริมให้การเล่าเรื่องมีความท้าทาย และ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ให้ผู้รับสารสามารถเรียนรู้ข้อมูลประวัติศาสตร์ได้อย่างดี เพื่อออกสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีกระบวนการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ด้านประชากร

1. ตัวแทนผู้สูงอายุในพื้นที่บางปลาสร้อย คัดเลือกผ่านวิธี Snowball
2. ตัวแทนเทศบาลเมืองชลบุรี กองสวัสดิการสังคมและสำนักงานการศึกษา
3. ผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

- วลัยลักษณ์ ทรงศิริ
- รศ.ภารดี มหาขันธ์
- ผศ.ดร.ปจรรย์ กิจกาญจนกุล

ด้านการให้ความรู้ในพื้นที่

- ศิริินทร์ เวชวงษ์
- โสภี เสงสุตผล
- กันต์สินี โจรจันคดี

ด้านการออกแบบสื่อแบบผสมผสาน

- ผศ.ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ
- ภัทร นิยมมล
- ดร.วันวิสาข์ พรหมจัน

ด้านท้องถิ่นนิยม

- ผศ. ดร.ไพบุลย์ โสภณสุภา

กลุ่มตัวอย่าง

การประเมินผลจากแบบสอบถาม ตัวแทนผู้รับสื่อหลัก ได้แก่ บุคคลทั่วไปผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อย อายุ 13-30 ปี จำนวน 30 คน โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ผ่านการจัดงานนิทรรศการ

การประเมินผลจากแบบสังเกต บุคคลทั่วไปผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อยที่เข้าร่วมงานนิทรรศการเผยแพร่ต้นแบบสื่อแบบผสมผสาน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้ได้ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้อง ความถูกต้องของเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย รศ.ดร. วรณพร ชูจิตารมย์ ผศ.ดร. ดลพร ศรีฟ้า และ ผศ.ดร.ปรางทอง ชังธรรม เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย

2.1. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร แบบสังเกต (Survey) แบบสัมภาษณ์ (Interview)

- ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารจากตำรา บันทึก และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย
- การสังเกต (Observation) ลงพื้นที่สังเกตวิถีชีวิตคนในชุมชน ความเข้มข้นของประชากรในช่วงวันธรรมดาเทียบกับวันหยุดราชการ และวันเทศกาลสำคัญ
- สัมภาษณ์แบบเจาะจง ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย 3 ท่าน
- สัมภาษณ์แบบเจาะจง ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ในพื้นที่ 3 ท่าน
- สัมภาษณ์องค์กรและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ได้แก่ ตัวแทนจากเทศบาลเมืองชลบุรี

- สัมภาษณ์แบบสุ่มประชากรผู้สูงอายุในพื้นที่ด้วยวิธีการ Snowball

2.2. เครื่องมือที่ใช้ประเมินร่างแนวคิด

การประเมินแนวคิดด้วยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นการอภิปรายโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกัน คือ กลุ่มเป้าหมายวัยรุนผู้มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่ หาแนวทางการออกแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยที่เหมาะสม

- นำเสนอข้อมูลจากการวิเคราะห์และร่างต้นแบบสื่อ รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย

2.3. เครื่องมือวิจัยที่เป็นชิ้นงาน

ชุดสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย วิธีการสร้างเครื่องมือวิจัยสื่อแบบผสมผสานผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

1. ศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยที่เหมาะสม
3. ร่างเครื่องมือวิจัยเพื่อรับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้วยการสัมภาษณ์สัมภาษณ์ (Interview) พร้อมทั้งปรับปรุงเครื่องมือวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่
 - ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย
 - ด้านท้องถิ่นนิยม
 - ด้านการออกแบบสื่อ
4. จัดทำเครื่องมือวิจัยฉบับสมบูรณ์ เพื่อเก็บข้อมูลวิจัยในขั้นต่อไป

2.4 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลงาน

การประเมินผลงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการเก็บความคิดเห็นจาก ประชากร บุคคลผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาร้อย โดยการใช้เครื่องมือวิจัย 2 รูปแบบ ได้แก่

- การสังเกต (Observation) สังเกตพฤติกรรม อารมณ์ผู้ใช้ ความสนใจในสื่อแต่ละชิ้น เก็บข้อมูลด้านความยาก-ง่ายในการใช้สื่อ
- แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสอบถามแบ่งเป็น 6 ตอน ได้แก่
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์
 - ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยที่ได้รับหลังทดลองใช้สื่อแบบผสมผสาน
 - ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
 - ตอนที่ 4 ความพอใจในด้านความสวยงามของเนื้อหา
 - ตอนที่ 5 ความรู้สึกผูกพันกับบางปลาสร้อย
 - ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผล (Study Tools and Outcome Measurement)

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)
2. การวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis)
3. การวิเคราะห์คำซ้ำ (Keyword Frequency Analysis)
4. Rating Scale เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐานมีระดับค่าและการแปรผล ดังนี้
 - ระดับค่าเฉลี่ย ความหมาย
 - 4.51 – 5.00 = มีความพึงพอใจมากที่สุด หรือ ดีมาก
 - 3.51 – 4.50 = มีความพึงพอใจมาก หรือ ดี
 - 2.51 – 3.50 = มีความพึงพอใจปานกลาง หรือ ปานกลาง
 - 1.51 – 2.50 = มีความพึงพอใจน้อย หรือ น้อย
 - 1.00 – 1.50 = มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ควรปรับปรุง

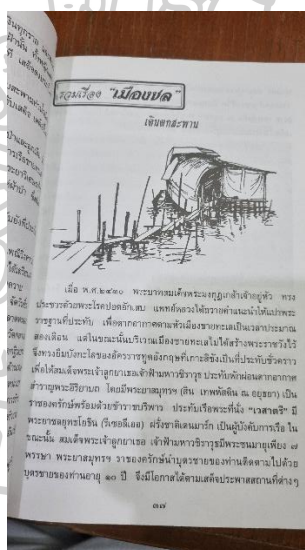
4. กระบวนการวิจัย

งานวิจัย “การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน” เป็นวิจัยเพื่อการออกแบบ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative) เพื่อวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่ออย่างไรจึงเหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาร้อย ที่สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลังมีความสนใจและรับรู้ประวัติศาสตร์พื้นถิ่นของตนได้

ระยะที่ 1 ศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1.1 ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เอกสารงานวิจัย ประวัติวัดสำคัญ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย



ภาพที่ 16 หนังสือรวมเรื่องเมืองชล (อริกี สวัสดิ์มงคล และคณะ, 2550)

1.2 **สำรวจพื้นที่** สำรวจพื้นที่ด้วยวิธีการสังเกต เดินสำรวจพื้นที่วิจัย สังเกตการณ์ประกอบอาชีพในปัจจุบัน วิถีชีวิต ช่วงวัยของประชาชน การใช้สถานที่ต่าง ๆ และการเข้าร่วมประเพณีสำคัญ เพื่อวิเคราะห์ความใกล้ชิดของชาวบางปลาร้อยในปัจจุบันกับประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตท้องถิ่น



ภาพที่ 17 การสักการะศาลเจ้าพ่อหลักเมือง สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวบางปลาสร้อย จากการสังเกตพบว่า พื้นที่บางปลาสร้อยมีการใช้งานในวันธรรมดามากกว่าวันหยุด เนื่องจากบางปลาสร้อยเป็นแหล่งศูนย์ราชการ โรงเรียน ส่งผลให้ร้านค้าต่าง ๆ เปิดให้บริการในวันธรรมดาเช่นกัน บางปลาสร้อยมีลักษณะเป็นชุมชนเมือง อาคารหนาแน่น ประกอบอาชีพดั้งเดิม การประกอบอาชีพมีความหลากหลาย เช่น ร้านชำ ร้านขายอาหาร โรงพิมพ์ มีประชากรอยู่หนาแน่นทั้งฝั่งบกและซอยบ้านสะพาน ชาวบ้านที่อาศัยในพื้นที่ตลาดเก่าแถบถนนวิจิตรปราการส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ

1.3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้รู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย แบ่งออกเป็น

1.3.1. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ในพื้นที่บางปลาสร้อย เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสื่อประวัติศาสตร์ที่มีในปัจจุบัน ความสนใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของคนในพื้นที่ และแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในบางปลาสร้อย ซึ่งได้รวบรวมแล้วทำการสรุปดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 นางโสภี เสงสุตผล ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติชลบุรี ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า ในปัจจุบันสื่อเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยยังมีรูปแบบที่จำกัด ส่วนใหญ่เป็นหนังสือวิชาการ และยังขาดสื่อในรูปแบบอื่นที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ โดยจากสถิติของหอสมุดฯ พบว่ามีประชาชนในพื้นที่มาค้นคว้า

หาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ไม่มากนัก กลุ่มที่มักเข้ามาใช้บริการคือ นักเรียนที่ต้องการข้อมูลประกอบการทำรายงาน และประชาชนทั่วไปที่ค้นหารูปภาพเก่าเพื่อใช้ประกอบงาน เช่น การผลิตของที่ระลึก

ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า ควรเพิ่มสื่อในรูปแบบที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานแต่แฝงด้วยสาระ เช่น เกมกระดาน (Board Game) และสื่อรูปแบบใหม่ เช่น หนังสือเสียง (Audiobook) ซึ่งเป็นวิธีที่ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว สำหรับเนื้อหาที่ประชาชนให้ความสนใจมาก ได้แก่ เรื่องราวการก่อตั้งเมือง และที่มาของชื่อซอยบ้านสะพาน



ภาพที่ 18 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 นายศิริินทร์ เวชวงษ์ ครูประวัติศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลชลบุรี ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 โดยผู้เชี่ยวชาญได้สะท้อนว่า หนังสือประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีอยู่ในปัจจุบันยังมีข้อมูลไม่มาก และเนื้อหาที่บันทึกไว้ค่อนข้างกระจัดกระจาย ขาดความลึกซึ้ง อีกทั้งจังหวัดชลบุรียังไม่มีแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ชัดเจน ส่งผลให้ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนยังขาดความเข้าใจในรากเหง้าและความเป็นมาของชุมชน แม้ว่าจะมีการร่วมกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ อยู่บ้าง แต่ก็เป็นการปฏิบัติตามโดยที่ยัง “ขาดความเข้าใจที่ชัดเจน” ซึ่งถือเป็นปัญหาสำคัญ

ครูศิริินทร์กล่าวว่า ในห้องเรียนตนเองได้ให้นักเรียนทำโครงการนำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งพบว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้แล้ว มีความซาบซึ้งและตระหนักถึงคุณค่าของบ้านเกิดมากขึ้นในระดับหนึ่ง สำหรับสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ในปัจจุบัน ควรเป็นสื่อที่เน้นภาพ เสียง และวิดีโอ มากกว่าตัวหนังสือล้วน เนื่องจากเด็กยุคใหม่จดจำข้อมูลผ่านสื่อภาพได้ดีกว่า ซึ่งครูได้มีการทำ

สื่อวีดิโอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อใช้สอนในชั้นเรียน ทั้งนี้ เกมกระดาน(Board Game) ถือเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ดี หากสามารถออกแบบเนื้อหาให้ง่ายต่อความเข้าใจ ส่วนเนื้อหาที่ควรนำเสนอ ได้แก่ ประวัติของท่าเรือพลี ประวัติเมืองชลบุรี และลำดับเหตุการณ์สำคัญ (Timeline) ในอดีต

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 นางกนต์ลินี โรจนจิตติ ครูประวัติศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลเมืองใหม่ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลว่า ปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชลบุรีในชั้นเรียน ตนใช้สื่อสารคดีจาก YouTube ประกอบการเรียนการสอน รวมถึงมอบหมายการบ้านให้นักเรียนสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง โดยตั้งคำถามชวนคิดว่า “อะไรคือประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของเรา” พร้อมสอนให้นักเรียนวิเคราะห์ผ่านหลักประวัติศาสตร์ 5 ประการ

ก่อนเริ่มเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสนใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่เมื่อได้ศึกษาและลงมือค้นคว้าเอง กลับพบว่านักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในสิ่งดีงามของบ้านตนเองมากขึ้น ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า การถ่ายทอดเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่ดีควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ออกไปเห็นสถานที่จริง และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง รวมถึงการสืบค้นเรื่องราวด้วยตนเอง สำหรับเนื้อหาที่เหมาะสมแก่การจัดทำสื่อ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ของพระเจ้าตากสินมหาราช สถานที่สำคัญในท้องถิ่น และลำดับเหตุการณ์สำคัญ (Timeline) ของเมือง

1.3.2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางพลาร้อย เพื่อให้ได้ข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางพลาร้อย แนวทางในการจัดการข้อมูลประวัติศาสตร์บางพลาร้อยและแนวทางในการสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมท้องถิ่นนิยม ซึ่งได้รวบรวมแล้วทำการสรุปดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 วลัยลักษณ์ ทรงศิริ นักประวัติศาสตร์สังกัด สยามเทสะ โดยมูลนิธิ เล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์

เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งให้ข้อเสนอแนะว่า บางพลาร้อยเป็นเมืองที่มีความพิเศษในด้านพื้นที่ การก่อตั้งชุมชน การขยายเมืองไปสู่เมืองในทะเลหรือที่เรียกว่าบ้านสะพาน การเป็นเมืองท่าโบราณอยู่บนเส้นทางเดินเรือขายสินค้า มีการอพยพเข้ามาของชาติต่าง ๆ และมีความเชื่อมโยงกับ “บาง” อื่น ๆ ผู้วิจัยควรทำความรู้จักพื้นที่ศึกษาอย่างลึกซึ้ง และเข้าใจมุมมองของบุคคลทั่วไปที่มีต่อพื้นที่บางพลาร้อย ควรอธิบายให้เห็นถึงความพิเศษของพื้นที่ พร้อมทั้งถ่ายทอดข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นควบคู่กับบริบทของประวัติศาสตร์สากล เพื่อให้ผู้รับสาร

สามารถเปรียบเทียบและเข้าใจช่วงเวลาของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยควรยึดหลักการนำเสนอที่เริ่มจาก “พื้นที่ > ช่วงเวลา > การเปลี่ยนแปลง > ผู้คน”

ในด้านการสร้างสื่อเพื่อนำเสนอประวัติศาสตร์ต่อบุคคลทั่วไป ควรคำนึงถึงความสุขและความน่าสนใจเป็นสำคัญ พร้อมทั้งดำเนินการวิจัยกับคนในพื้นที่ เพื่อศึกษาว่าพวกเขาสนใจเรื่องใดเกี่ยวกับท้องถิ่นของตน ทั้งนี้ รูปแบบของสื่อสามารถเลือกใช้ได้หลากหลายแนวทาง ผู้วิจัยควรเลือกออกแบบสื่อที่ตนเองมีความถนัด และให้ความสำคัญกับการจัดการเนื้อหาประวัติศาสตร์ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 รศ.ภารตี มหาพันธ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านประวัติศาสตร์ชลบุรีและภาคตะวันออก

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า พื้นที่บางปลาร้อยมีประเด็นทางประวัติศาสตร์ที่สามารถเล่าได้หลากหลาย ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานะเมืองท่าริมชายฝั่งทะเล หนึ่งในจุดเด่นสำคัญของบางปลาร้อยคือ “บ้านสะพาน” ซึ่งเคยเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจ เป็นเมืองการค้า และเป็นจุดกำเนิดของตระกูลใหญ่ ๆ ในจังหวัดชลบุรี

ด้านการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ประชาชนมีพื้นฐานของแนวคิดท้องถิ่นนิยมอยู่แล้ว เพียงแค่ว่าสื่อที่กระตุ้นความรู้สึกและความเชื่อมโยง สื่อที่เหมาะสมควรมีลักษณะน่าสนใจ เช่น ซีรีส์สั้น ๆ ที่มีเนื้อเรื่องเชื่อมต่อกัน เกิดการเล่าสู่กันฟัง หรือเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะท้าทาย พร้อมของรางวัลเพื่อกระตุ้นความสนใจของบุคคลทั่วไป

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 ผศ.ดร.ปจรรย์ กิจกาญจนกุล หัวหน้าภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าบางปลาร้อยในอดีตเทียบได้กับพัทยาในปัจจุบัน คือถ้าคนต่างถิ่นพูดถึงชลบุรีจะนึกถึงบางปลาร้อยก่อนเป็นอันดับแรก เป็นเมืองที่มีทรัพยากรที่สมบูรณ์เข้าถึงง่าย เป็นที่หมายตาของชาวจีน เป็นเมืองที่มีลักษณะเป็นเมืองท่าชายฝั่งที่แท้จริงดูได้จากลักษณะของ “บ้านสะพาน” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของบางปลาร้อย อีกหนึ่งอัตลักษณ์ที่โดดเด่นคือคือสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นมีลักษณะแบบไทยผสมจีนผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเนื้อหาที่ควรถ่ายทอด ควรเป็นเรื่องเฉพาะถิ่น ชื่อถนน สถาปัตยกรรม ความเชื่อ จะสามารถสร้างความผูกพันกับท้องถิ่นได้ ซึ่งรูปแบบสื่อควรเป็นสื่อที่ให้เห็นภาพ มี Action ควรศึกษาว่าคนรุ่นใหม่สนใจอะไร อาจต้องอาศัย Social Media ในการกระจายข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญยังให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าการสื่อสารในลักษณะนี้ควรใช้แนวคิด “การ

สื่อสารวัฒนธรรม” ในการออกแบบซึ่งจะตอบโจทย์ในเรื่องของการสร้างสื่อเพื่อถ่ายทอดให้บุคคลทั่วไปในชุมชนโดยภาพรวม

1.3.3. สัมภาษณ์ตัวแทนจากเทศบาลเมืองชลบุรีในฐานะองค์กรผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับพื้นที่ โดยสัมภาษณ์ตัวแทนจากสองหน่วยงานได้แก่ สำนักการศึกษาผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาในพื้นที่ และ กองสวัสดิการสังคมซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับประชากรและการจัดกิจกรรม เพื่อให้ได้ข้อมูลประชาชนในพื้นที่และ ข้อมูลนโยบายเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของบางปลาสร้อย ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเมื่อวันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2568 ซึ่งได้รวบรวมแล้วทำการสรุปดังนี้

ตัวแทนกองสวัสดิการสังคม ไม่ระบุนาม ให้ความเห็นว่า ปัจจุบันบางปลาสร้อยมีชุมชนอยู่ 25 ชุมชน เกิดปัญหาประชากรดั้งเดิมย้ายถิ่นฐานออกจากรวมกว่า 30,000 คน เหลือประมาณ 20,000 คน แต่ยังคงเป็นพื้นที่ที่มีความแออัดเนื่องจากมีประชากรแฝงอยู่เป็นจำนวนมาก ด้านกิจกรรมปัจจุบันมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณีเช่น รดน้ำผู้สูงอายุในวันสงกรานต์ กิจกรรมมัคคุเทศก์น้อยประเพณีวิ่งควาย ทว่ายังไม่มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ในรูปแบบอื่น

ตัวแทนสำนักการศึกษา ไม่ระบุนาม ให้ความเห็นว่าสำนักการศึกษาดูแลโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองชลบุรี 5 แห่ง มีหน้าที่ดูแลเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กในพื้นที่ซึ่งกิจกรรมนอกชั้นเรียนส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการฝึกสร้างรายได้ ซึ่งเทศบาลเมืองชลบุรียังไม่มียุทธศาสตร์เกี่ยวกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแต่ทางโรงเรียนเป็นผู้เพิ่มการสอนประวัติศาสตร์ในหลักสูตรเอง ปัจจุบันบางปลาสร้อยยังไม่มีมีการแต่งตั้งปราชญ์ชาวบ้านอย่างเป็นทางการ

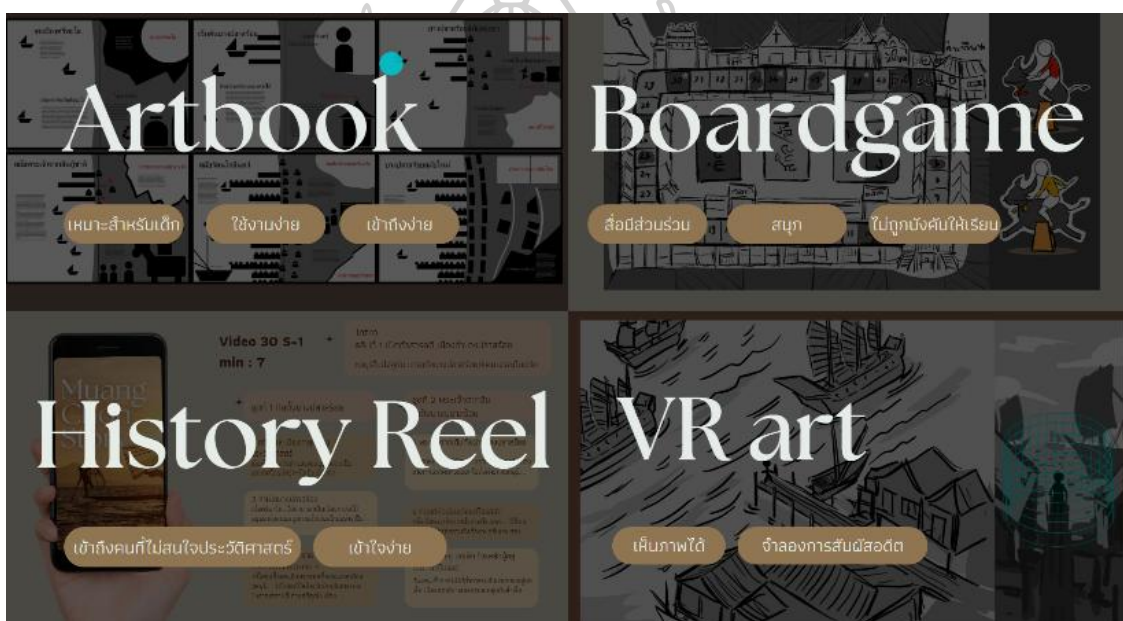
1.3.4. สัมภาษณ์ผู้สูงอายุในพื้นที่บางปลาสร้อย เป็นการเก็บข้อมูลแบบประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) โดยเน้นความทรงจำ ประสบการณ์ และมุมมองส่วนบุคคลเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเก็บข้อมูลประวัติศาสตร์และหาอัตลักษณ์ร่วมของชุมชน โดยการสัมภาษณ์ตัวแทนผู้สูงอายุ อายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 8 คน ที่เป็นชาวบางปลาสร้อย โดยกำเนิด แล้วใช้การวิเคราะห์เชิงแก่นสาร (Thematic Analysis)

ระยะที่ 2 วิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน

2. วิเคราะห์รูปแบบและแนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ผ่านสื่อแบบผสมผสาน

2.1 วิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ วิเคราะห์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ที่เหมาะสมในการถ่ายทอดและจากพฤติกรรมการรับรู้ของคนในพื้นที่ เพื่อหาแนวทางการถ่ายทอดที่เหมาะสมต่อข้อมูลนั้น ๆ

2.2 ร่างแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย



ภาพที่ 19 ร่างแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

2.3 จัด Focus Group เพื่อหาแนวทางการออกแบบสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยที่เหมาะสม ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายอายุ 20 – 35 กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป โดยใช้สถานที่คือ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี ซึ่งอยู่ในพื้นที่บางปลาร้อย



ภาพที่ 20 บรรยากาศการจัด Focus Group

2.4 นำผลจากการสนทนากลุ่มมาปรับปรุงเพื่อเตรียมการผลิตต้นแบบสื่อ

ระยะที่ 3 ออกแบบและผลิตสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

3. การสร้างสื่อแบบผสมผสาน

3.1 ออกแบบและพัฒนาสื่อแบบผสมผสาน

3.2 ประเมินต้นแบบสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านท้องถิ่นนิยม 1 ท่าน

3.3 สรุปผลการประเมินและแก้ไข

ระยะที่ 4 ประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

4. วัตถุประสงค์

4.1 ทดลองใช้สื่อแบบผสมผสานกับกลุ่มเป้าหมาย 30 คน บุคคลทั่วไปผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อย โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ผ่านการจัดนิทรรศการแสดงงานในพื้นที่บางปลาสร้อย ณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี

5. สรุปผล

5.1. สรุปผลการวิจัย

5.2. อภิปรายผล

5.3. จัดทำรายงาน

ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย วิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์และสร้างต้นแบบสื่อ โดยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสัมภาษณ์ประวัติศาสตร์บอกเล่าจากผู้สูงอายุในพื้นที่ การออกแบบต้นแบบสื่อ และการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้งานได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต แบบสอบถาม และแบบประเมิน โดยข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา วิเคราะห์เชิงแก่นสาร การหาคำซ้ำและเชิงสถิติพรรณนา เพื่อสรุปผลความเหมาะสมของแนวคิดและประสิทธิภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น

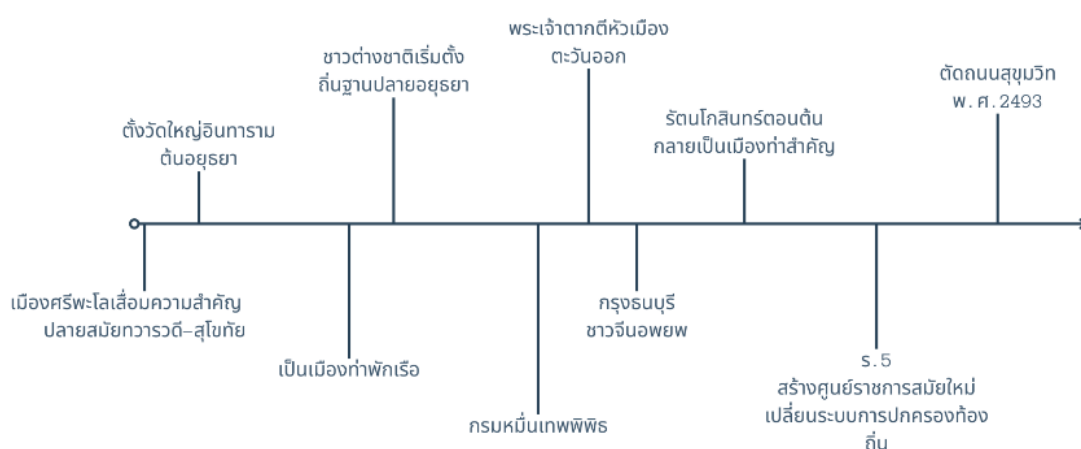
บทที่ 4 ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน เริ่มจากการทำความเข้าใจรูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาร้อย วิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่บางปลาร้อย ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้สูงอายุและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ ท้ายสุดเป็นการสังเคราะห์ผลจากการออกแบบต้นแบบสื่อ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย
2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน
3. เพื่อออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

จากการศึกษาข้อมูลเอกสาร ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมและสังเคราะห์สาระสำคัญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของบางปลาร้อย โดยจัดลำดับเหตุการณ์ตามลำดับเวลา เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและเป็นระบบ ดังนี้



ภาพที่ 21 ประวัติศาสตร์บางปลาร้อยแบบลำดับเวลา

- 1) **ยุคก่อนประวัติศาสตร์** สมัยทวารวดีพื้นที่ชลบุรีประกอบด้วยเมืองสำคัญสามเมืองได้แก่ เมืองพระรถ เมืองพญาเร่ และเมืองศรีพะโล่ เป็นอาณาจักรที่มีวัฒนธรรมเฉพาะตัว เมื่อสิ้นสุดสมัยทวารวดีเข้าสู่ยุคกรุงศรีอยุธยาตอนต้นเมืองศรีพะโล่ซึ่งเป็นเมืองท่าอยู่ริมทะเลเกิดการเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์ ดินตะกอนจากปากแม่น้ำบางปะกงทับถมจนเรือเข้าเทียบท่าไม่ได้จึงได้มีการย้ายท่าเรือลงมาทิศใต้ เกิดเป็นเมืองบางปลาสร้อยภายใต้การสนับสนุนของอยุธยา (กำพล จำปาพันธ์, 2559)
- 2) **การสร้างวัดใหญ่อินทารามและความสัมพันธ์อยุธยา-จีน** ในสมัยต้นกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระอินทราชาธิราช (เจ้านครินทร์) มีบทบาทสำคัญในการสร้างสัมพันธ์กับราชวงศ์หมิงของจีน โดยมีบันทึกว่า พระองค์เคยนำคณะทูตเยือนจีนมากกว่า 2 ครั้ง ซึ่งช่วยส่งเสริมความมั่งคั่งทางการค้าให้กับกรุงศรีอยุธยา (กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม, 2567) ระหว่างการเดินทาง เจ้านครินทร์ได้แวะพักที่เมืองบางปลาสร้อย และทรงพอพระทัยในธรรมชาติริมทะเลที่สงบ ร่มรื่น เหมาะแก่การบำเพ็ญพรตของพระสงฆ์ จึงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างวัดขึ้น พร้อมพระราชทานนามว่า “วัดอินทาราม” อันสอดคล้องกับพระนามเดิมของพระองค์ ต่อมา วัดแห่งนี้ได้รับการเรียกขานว่า “วัดใหญ่อินทาราม” (สำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดชลบุรี)



ภาพที่ 22 จิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์เก่าหลังที่ 2 วัดใหญ่อินทาราม

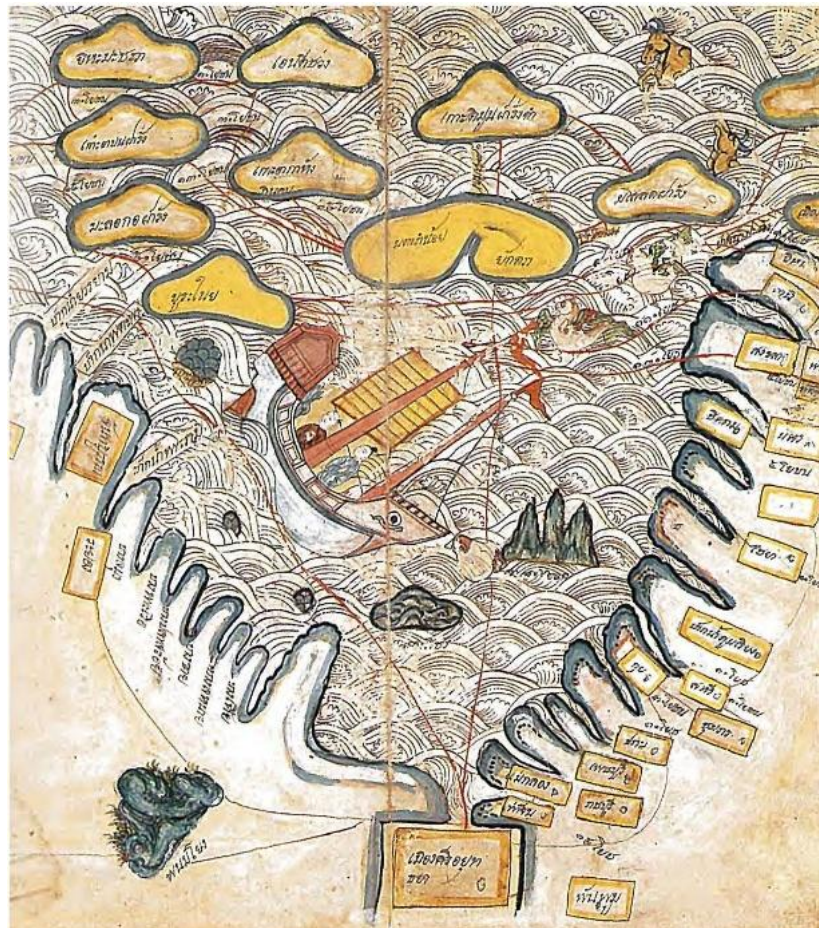
- 3) **บางปลาสร้อยสมัยอยุธยา** บางปลาสร้อย เป็นหนึ่งในสี่เมืองในพื้นที่ชลบุรีลงบนแผนที่ไตรภูมิอยุธยา มีการบันทึกว่าบางปลาสร้อยเป็นหัวเมืองชั้นใน สงส่วยไม้แดง ทว่าไม่ได้มีการบันทึกรายละเอียดอื่น ๆ ที่แน่ชัด เช่น ชาวจีนเริ่มอพยพมาตั้งรกรากในบางปลาสร้อยเมื่อใด แต่จากการสัมภาษณ์และหลักฐานด้านสถานที่ ศาลเจ้าฮกเกี้ยนและศาลเจ้าปรากฏในบันทึกสมัยพระเจ้าตากสินยกทัพมาที่บางปลาสร้อย ซึ่งคาดว่ามีการตั้งชุมชนชาวจีนตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายตามการเข้ามาของชาวจีนฮกเกี้ยนกลุ่มแรก (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ)



ภาพที่ 23 ภายในศาลเจ้าฮกเกี้ยนหลังการบูรณะ

- 4) **บางปลาสร้อยยุคเสียกรุง** กรมหมื่นเทพพิทักษ์เกณฑ์ทัพหัวเมืองตะวันออกไปรวมตัวที่จันทบุรีเพื่อเตรียมส่งทัพเข้าช่วยกรุงศรีอยุธยาสู้ศึกกับพม่า แต่ถูกทัพอยุธยาตีแตกก่อนเนื่องจากประวัติการก่อกบฏของพระองค์ ส่งผลให้พื้นที่บางปลาสร้อยขาดผู้ปกครองเป็นเหตุให้นายทองอยู่นกเล็กนายช่องประจำถิ่นขึ้นมามีอำนาจ ปล้นเรือสำเภาและปล้นกองทัพอพระเจ้าตากจนองค์ต้องย้อนกลับมาปราบ ทว่านายทองอยู่นกเล็กได้เข้าร่วมฝ่ายพระเจ้าตาก ชาวบางปลาสร้อยยินดีร่วมกองทัพเป็นกำลังในการกู้ชาติ ระหว่างทางกลับพระเจ้าตากได้กลับมาปราบนายทองอยู่นกเล็ก ข้อหายังคงปล้นสดมชาวบ้านและพ่อค้า แล้วตั้งคนสนิทขึ้นเป็นเจ้าเมืองชลบุรีต่อ

- 5) บางปลาสร้อยยุคธนบุรี ภายหลังสงครามเข้าสู่การฟื้นฟูอาณาจักร พระเจ้าตากสินได้รับชาวจีนเข้ามาเป็นแรงงานฟื้นฟูบ้านเมือง ส่วนหนึ่งปักฐานอยู่ที่บางปลาสร้อย เริ่มเกิดการขยายเมือง



ภาพที่ 24 สมุดภาพไตรภูมิไตรภูมิสมัยธนบุรี ฉบับกรุงเบอร์ลิน ต้นพุทธศตวรรษที่ 24 (วิพากษ์ประวัติศาสตร์, 2562)

- 6) บางปลาสร้อยกลายเป็นเมืองท่าสำคัญในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น มีการอพยพเข้ามาของชาวจีนอีกระลอก เกิดพื้นที่ค้าขาย อุตสาหกรรมน้ำตาล พื้นที่ฝั่งบกไม่สามารถรองรับการย้ายถิ่นฐานได้เต็มทีจึงเกิดการสร้างบ้านสะพานลงในทะเลจนกินพื้นที่บริเวณกว้างอย่างที่เห็นในปัจจุบัน สุนทรภู่ได้บันทึกบรรยากาศคึกคักของบางปลาสร้อยไว้ในนิราศเมืองแกลง

- 7) **ปฏิรูปการปกครองในสมัยรัชการที่ 5** เปลี่ยนจากระบบหัวเมืองเล็ก ๆ รวมกันเป็นมณฑล ภายหลังเมืองชลบุรีโดยมีศูนย์กลางอยู่ที่บางปลาสร้อยถูกรวมเข้ากับมณฑลปราจีนบุรี เปลี่ยนผู้ปกครองเมืองจากเจ้าเมืองเป็นข้าราชการจากส่วนกลาง มีการสร้างอาคารศูนย์ราชการสมัยใหม่ เช่น ศาลากลางจังหวัด ศาล
- 8) **การตัดถนนสุขุมวิท เมื่อปี พ.ศ.2493** ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่จากเมืองทะเล ที่ต้องเดินทางด้วยเรือเป็นหลัก กลายเป็นเมืองที่สามารถคมนาคมด้วยรถ เมืองบางปลาสร้อยเริ่มขยายออกฝั่งบกเกิดเป็นเมืองใหม่บริเวณถนนสุขุมวิท

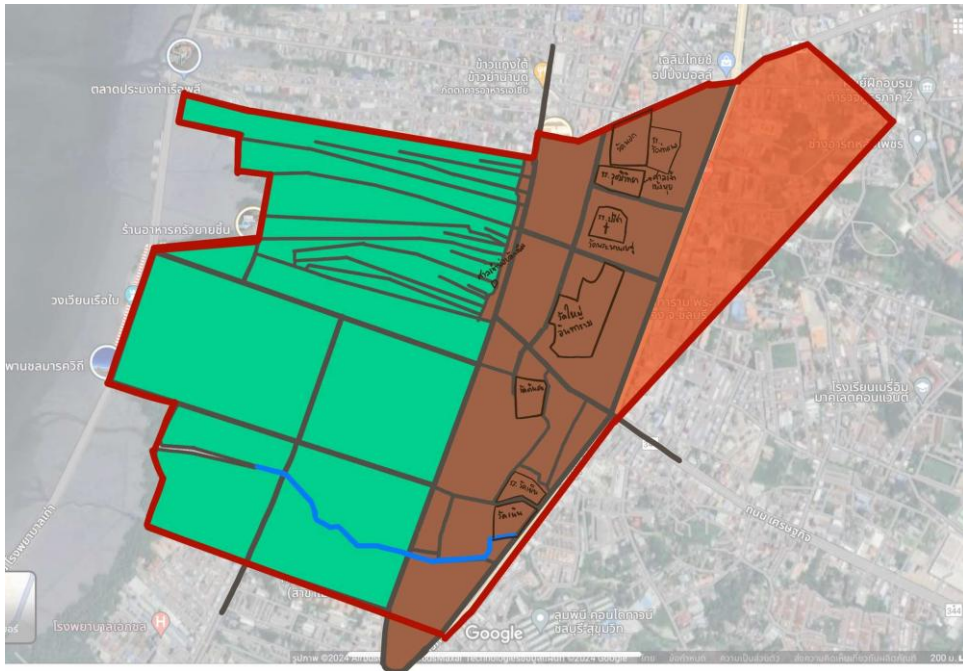
เศรษฐกิจ

บางปลาสร้อยเป็นเมืองท่าตั้งอยู่บนเส้นทางการค้าระหว่างประเทศตั้งแต่อดีต มีลักษณะเป็นเมืองการค้า ตลาด อยู่ช่อมเรือ สินค้าส่งออกสำคัญในอดีตได้แก่ ของป่า เครื่องเทศ สมุนไพร นำเข้าสินค้าจำพวก ผ้าแพรจีน ผ้าลายอินเดีย พรมเปอร์เซีย เครื่องแก้วยุโรป เป็นเมืองพหุวัฒนธรรมมีชาวต่างชาติย้ายถิ่นฐานมาร่วมตั้งรกรากประกอบอาชีพตั้งแต่สมัยอยุธยาประกอบอาชีพตามความถนัดของตน

ชาวจีนในบางปลาสร้อยนำมาสู่การผลิตเครื่องปรุงขึ้นชื่อของชลบุรีได้แก่ น้ำตาลทราย ซึ่งแต่เดิมต้องรับน้ำตาลทรายนำเข้าจากจีน แต่ได้มีการปลูกไร่้อยในชลบุรีแล้วรับสูตรการผลิตน้ำตาลผลึกจากผู้ชาวจีนอพยพ และสูตรการผลิตน้ำตาลซึ่งมีโรงงานน้ำตาลหลายแห่งตั้งอยู่บริเวณปลายบ้านสะพานของบางปลาสร้อย

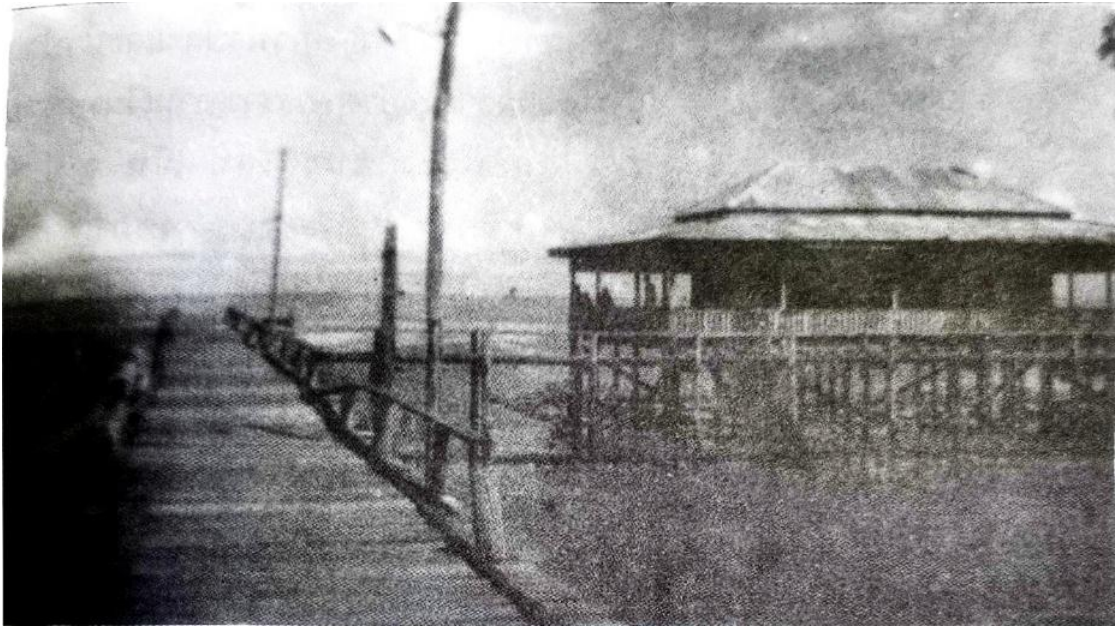
ในยุคสมัยใหม่ที่กลายเป็นศูนย์กลางความเจริญแรกในพื้นที่ชลบุรี บางปลาสร้อยเป็นแหล่งรวมความบันเทิงและความเจริญสมัยใหม่ทุกอย่างตั้งแต่ โรงภาพยนตร์แห่งแรก ห้างสรรพสินค้าแห่งแรก โรงแรม ตลาดใหญ่ ภัตตาคาร โรงน้ำชา

1.1. ภูมิศาสตร์ดั้งเดิมของพื้นที่



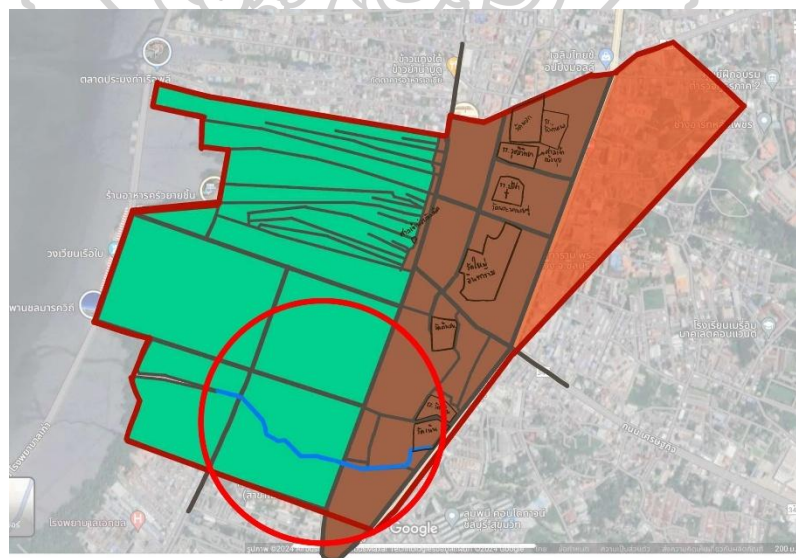
ภาพที่ 25 ภูมิศาสตร์ดั้งเดิมของพื้นที่บางปลาสร้อย

จากการวิเคราะห์ภูมิศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจบริบทการใช้งานพื้นที่และการเติบโตของบางปลาสร้อยด้วยการสำรวจภาคสนาม ศึกษาภาคเอกสารและจากการสัมภาษณ์พบว่า พื้นที่ซึ่งเป็นพื้นดินดั้งเดิมของบางปลาสร้อยอยู่บริเวณสีน้ำตาล ฝั่งตะวันตกของถนนวิจิตรปราการ จรดริมฝั่งถนนสุขุมวิท ซึ่งฝั่งตะวันตกของสุขุมวิทนั้นเป็นเมืองขยายใหม่ ไม่เกี่ยวข้องกับริบทของบางปลาสร้อย ในส่วนของพื้นที่สีเขียวในแผนที่อดีตเป็นทะเลและป่าชายเลน ครอบคลุมตั้งแต่โซนบ้านสะพานทั้งหมดจนถึงฝั่งหน้าศาลในปัจจุบัน จากการบอกเล่าในอดีตฝั่งตรงข้ามเทศบาลเมืองชลบุรีเป็นทะเลตรงกับบริเวณของ “ตำหนักน้ำ” ซึ่งปัจจุบันมีการถมที่กลายเป็นสวนสุขภาพ ในส่วนของบริเวณบ้านสะพานจากการทับถมของเลนตะกอนและการถมพื้นที่โดยผู้อาศัยปัจจุบันพื้นที่ส่วนใหญ่กลายเป็นพื้นดินแต่ยังคงเหลือร่องรอยของการเป็นทะเลจากใต้ถุนของบ้านเก่าที่ยังคงเหลือในพื้นที่ แต่ยังคงเหลือสร้างบ้านสะพานในฝั่งริมทะเลอยู่บ้าง



ภาพที่ 26 ตำนานน้ำ (อธิก สวัสดิ์มงคล และคณะ, 2550)

จากแผนที่คลองในภาพคือคลองบางปลาสร้อยในปัจจุบัน ซึ่งจากการวิเคราะห์บริบทพื้นที่แล้ว คลองนี้อยู่ห่างจากตัวเมืองบางปลาสร้อยมาก จึงคาดว่าไม่ใช่ที่มาของชื่อบางปลาสร้อยในปัจจุบัน ทั้งนี้ยังไม่สามารถระบุได้ว่าชื่อ “บางปลาสร้อย” มีที่มาจากอะไร ตามสองทฤษฎีที่มีผู้เชื่อถือได้แก่ 1. เพราะในคลองมีปลาสร้อยอยู่เยอะ 2. มาจากภาษาจีนที่เรียกพื้นที่นี้ว่า “มั่งกะส่วย” หรืออาจมีคลองบางปลาสร้อยผ่านชุมชนอยู่จริงแต่เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะภูมิประเทศจนไม่เหลือร่องรอยของคลองแล้ว



ภาพที่ 27 คลองบางปลาสร้อยในปัจจุบัน



ภาพที่ 28 บ้านสะพานในปัจจุบัน บริเวณปลายสะพานท่าเรือพลี



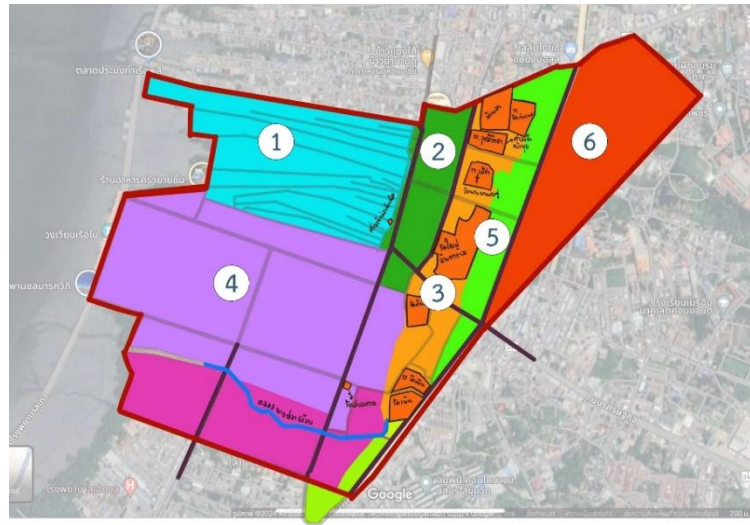
ภาพที่ 29 ปลายสะพานท่าเรือพลี

จากรูปเห็นได้ว่าบริเวณปลายสะพานเชื่อมต่อกับทะเลยังคงเหลือลักษณะของป่าชายเลน ชาวประมงสามารถนำเรือเทียบท่าใกล้บ้านได้ตามลักษณะการใช้สอยบ้านสะพานในอดีต อาคารในภาพมีลักษณะคล้ายโรงงานน้ำปลาเก่าซึ่งเคยมีอยู่เยื้องบริเวณปลายสะพาน



ภาพที่ 30 ภาพถ่ายทางอากาศ เมืองบางปลาสร้อย (วิกิชุมชน, 2566)

1.2. บริบทของพื้นที่



ภาพที่ 31 บริบทของพื้นที่บางปลาสร้อย

จากการสำรวจผู้วิจัยได้วิเคราะห์บริบทของพื้นที่บางปลาสร้อยออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

- 1) บ้านสะพาน ชุมชนดั้งเดิมซึ่งอดีตเป็นการชุมชนด้วยการต่อสะพานยื่นไปในทะเล จะเห็นได้ว่า โชนบ้านสะพานของบางปลาสร้อยมีขนาดใหญ่ ความยาวต่อสะพานเป็นหลักกิโลเมตร ต่างจากการสร้างบ้านในทะเลปกติที่ต่อลงไปเพียงไม่กี่หลัง ซึ่งตรงกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญว่า ลักษณะการสร้างบ้านสะพานของบางปลาสร้อยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ปัจจุบันพื้นที่บ้านสะพานกลายเป็นชุมชนหนาแน่น แต่ยังคงเหลือลักษณะของซอยต่าง ๆ ตามสะพานในอดีต



ภาพที่ 32 บ้ายชื่อซอยในปัจจุบัน

- 2) ตลาดเก่า (ริมถนนวชิรปราการ) จุดแผ่นดินที่เชื่อมต่อกับบ้านสะพาน ลักษณะอาคารเก่าส่วนใหญ่เป็นตึกแถวไม้ปัจจุบันอยู่ปะปนกับอาคารปูนแบบสมัยใหม่ เป็นพื้นที่เศรษฐกิจ ตลาดร้านอาหาร ร้านค้า ร้านหมอ จากคำบอกเล่าเคยมียุคที่ถนนเส้นหนึ่งเต็มไปด้วยคลินิก เนื่องจากชาวบ้านผู้มีฐานะดินนิยมส่งบุตรหลานเรียนแพทย์



ภาพที่ 33 อาคารตึกแถวไม้บนถนนวชิรปราการ

- 3) ริมถนนเจตน์จ่านง ถัดมาทางตะวันตกพื้นที่ฝั่งถนนเจตน์จ่านงเคยเป็นดงต้นตาล จนมีคำสั่งจากผู้ว่าให้ตัดถนนใหม่เพื่อขยายเมืองบางปลาสร้อย สังเกตได้ว่าศาสนสถานประเภทวัดและโบสถ์คริสต์ตั้งเรียงอยู่บริเวณนี้อย่างมีนัยสำคัญ จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุได้ความว่าบริเวณนี้อดีตเคยเป็นทุ่งนาซึ่งถือว่าอยู่นอกตัวเมือง ตามชื่อ “วัดนอก” ซึ่งอยู่บริเวณนี้หมายถึงอยู่นอกเมือง ชาวนาบริเวณนี้นิยมสร้างชุมชนอยู่กับวัดเพื่อความปลอดภัยเนื่องจากโจรเยอะจนเกิดเป็นประเพณีตีฆ้องวัดเพื่อแจ้งข่าวซึ่งปัจจุบันหายไปจากพื้นที่บางปลาสร้อยแล้ว



ภาพที่ 34 แยกเฉลิมไทยในอดีตบริเวณใกล้เคียงเจตนจำนง

- 4) ศูนย์ราชการ หลังจากการปฏิรูปการปกครองสมัยรัชการที่ 5 ได้ตั้งบางปลาสร้อยเป็นศูนย์กลางการปกครองของชลบุรี มีการสร้างอาคารศูนย์ราชการแบบตะวันตก จากนั้นจึงมีการถมพื้นที่เพื่อสร้างจตุรรมศูนย์ราชการที่สำคัญต่าง ๆ ไว้ในพื้นที่บางปลาสร้อย รวมถึงบริเวณสี่ชมพูเข้มที่เป็นบ้านพักข้าราชการ



ภาพที่ 35 อาคารศาลจังหวัดเก่า ในพื้นที่ศูนย์ราชการ

- 5) ริมถนนสุขุมวิท พื้นที่เมืองใหม่ในยุคเปลี่ยนเส้นทางการเดินทางช่วงยุค 80-90 เกิดโรงแรมห้าง โรงแรมขนาดใหญ่
- 6) พื้นที่ขยายใหม่

การรับรู้ประวัติศาสตร์ในปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ประวัติศาสตร์ที่รับรู้กันอย่างแพร่หลายในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ ได้แก่ ชื่อชอยบ้านสะพาน วัด ประเพณีต่าง ๆ โดยเฉพาะวิ่งควาย ประเพณีแห่เทียนพรรษา ซึ่งทางโรงเรียนในพื้นที่จัดให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม คนรุ่นใหม่ในพื้นที่จึงรับรู้กันทั่วไป และอาคารราชการเก่าที่สร้างขึ้นสมัย รัชการที่ 5 ถึง รัชการที่ 6 เนื่องจากตั้งอยู่ริมถนนสายหลัก ใกล้แหล่งราชการและโรงเรียน ซึ่งเป็นจุดที่มีการสัญจรผ่านตลอด ส่วนในมุมมองผู้สูงอายุส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับความ เป็นเมืองท่าที่เจริญในอดีตซึ่งตรงกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ รองลงมาคือเหตุการณ์การเดินทัพของพระเจ้าตากสินซึ่งในจุดนี้ต่างจากผู้เชี่ยวชาญที่มองว่ามีความสำคัญแต่ไม่ได้เหมาะสมที่สุดในการนำเสนอเพราะบางปลาสร้อยเป็นเพียงจุดทางผ่านของเหตุการณ์ ส่วนประเพณีวิ่งควายถือเป็นที่รับรู้โดยทั่วไปของคนในพื้นที่ มีการพูดถึงแต่ไม่ได้ให้ความรู้สึกสำคัญเป็นพิเศษเพราะในบางปลาสร้อยยังมีประเพณีท้องถิ่นอีกหลายอย่าง



ภาพที่ 36 การประกวดควายในประเพณีวิ่งควายชลบุรี ปี 2567

มุมมองของคนในพื้นที่มองว่าชื่อเรียกบางปลาสร้อยคือตำบลบางปลาสร้อยในปัจจุบัน ซึ่งต่างจากนักประวัติศาสตร์และภาคเอกสาร ที่ในอดีตนิยามบางปลาสร้อยเป็นชื่อเรียกพื้นที่ในชลบุรีซึ่งมีอาณาเขตทางเหนือติดกับบางทรายและทางใต้ติดกับบางพระซึ่งมีศูนย์กลางคือตัวเมืองที่ครอบคลุมทั้งเขตเทศบาลเมืองชลบุรีในปัจจุบัน และยังมียุคที่เรียกชื่อบางปลาสร้อยแทนจังหวัดชลบุรีซึ่งเป็นที่รับรู้โดยทั่วไปจนถึงชาวต่างชาติอ้างอิงจากแผนที่ต่างชาติและแสดมภ์โบราณที่ระบุด้วยชื่อ Bangplasoi ควบคู่กับชื่อชลบุรีในภาษาไทย



ภาพที่ 37 แสตมป์โบราณ 1 (วิธาน ศรีเมืองนน)



ภาพที่ 38 แผนที่จากชาวเหตุการณ์ รศ.112 ระบุชื่อบริเวณชลบุรีว่า Bangplasoi (วิธาน ศรีเมืองนน)



Cr. ส่องอดีตเมืองชล

ภาพที่ 39 แสตมป์โบราณ 2 (วิธาน ศรีเมืองนน)



ภาพที่ 40 เปิดคลังภาพคุณวิธาน เจ้าของกลุ่มส่องอดีตเมืองชล นักสะสมภาพเก่า

1.3. อัตลักษณ์และความสำคัญของบางปลาสร้อย

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของบางปลาสร้อยที่ได้รับการยอมรับตรงกันจากทั้งผู้เชี่ยวชาญและคนในพื้นที่คือ “บ้านสะพาน” ทั้งในแง่ของรูปแบบการตั้งชุมชนบนสะพานที่ยื่นออกสู่ทะเล และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวเมืองชายฝั่ง อัตลักษณ์ดังกล่าวเชื่อมโยงกับบทบาทของบางปลาสร้อยในฐานะเมืองท่าที่สำคัญและเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจในอดีต โดยมีทั้งการค้าทางน้ำ ท่าเรือ และชุมชนตลาดที่เจริญรุ่งเรือง นอกจากนี้ บางปลาสร้อยยังเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม โดยเฉพาะการตั้งถิ่นฐานของชาวไทยเชื้อสายจีน ซึ่งหล่อหลอมให้เกิดมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว

จากการสัมภาษณ์ตัวแทนผู้สูงอายุในพื้นที่บางปลาสร้อย เป็นการเก็บข้อมูลแบบประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) โดยเน้นความทรงจำ ประสบการณ์ และมุมมองส่วนบุคคลเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเก็บข้อมูลประวัติศาสตร์และหาอัตลักษณ์ร่วมของชุมชน โดยการสัมภาษณ์ตัวแทนผู้สูงอายุ อายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 8 คน ที่เป็นชาวบางปลาสร้อยโดยกำเนิด สามารถสรุปข้อมูลด้วยการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) ตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ประเด็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีความสำคัญในมุมมองคนในพื้นที่

ประเด็นที่มีการกล่าวถึงซ้ำกัน	คำสำคัญ (Keywords)	แก่นสาร (Theme)
บางปลาสร้อยเคยเป็นเมืองท่าที่สำคัญ มีสะพาน 34 สะพานทอดยาวลงทะเล ใช้ท่าเรือและที่อยู่อาศัย	เมืองท่า, ชุมชน บ้านสะพาน	ความเป็นเมืองท่าชายฝั่ง และเศรษฐกิจ
พระเจ้าตากสินเคยมาตั้งทัพที่บางปลาสร้อย แกวชอยกลป้อมค่ายและวัดใหญ่ เลยมียี่ฉื่อถนนวชิรปราการ มีรูปปั้นพระเจ้าตากในวัดใหญ่ ชาวบ้านนิยมไปสักการะ	พระเจ้าตากสิน, การตั้งทัพ, ถนนวชิรปราการ	บทบาทในประวัติศาสตร์สากล
บางปลาสร้อยเคยมีโรงงานน้ำปลาหลายแห่ง ส่วนใหญ่อยู่ปลายสะพาน เช่น น้ำปลาทิพรส	โรงงาน, บ้านสะพาน, น้ำปลา	ความเป็นเมืองท่าชายฝั่ง และเศรษฐกิจ

บางปลาสร้อยเป็นศูนย์กลางการค้าโดยเฉพาะอาหารทะเล เส้นนวิธิปรากฏการเป็นแหล่งเศรษฐกิจ มีตลาดหลายแห่ง โรงหนัง ร้านอาหาร ร้านค้า	ศูนย์กลางการค้า	ความเป็นเมืองท่าชายฝั่งและเศรษฐกิจ
ท่าเกวียนมีความสำคัญมาก เป็นจุดที่คนลากเกวียนมาจอดเพื่อขายสินค้าเกษตรที่วัดใหญ่ เคยเป็นจุดที่มีความเจริญ เป็นแหล่งของกิน	ขายสินค้า	ความเป็นเมืองท่าชายฝั่งและเศรษฐกิจ
ประเพณีวิ่งควายเริ่มจัดสมัย ร.6 ยาวจนถึงปัจจุบัน มีหนึ่งปีที่ไม่ได้จัดแล้วเกิดเหตุไฟไหม้ เป็นความเชื่อของคนในพื้นที่ว่าเพราะไม่จัดงานวิ่งควาย เมื่อก่อนจะวิ่งควายในเมืองผ่านตลาด (ถนนวิธิปรากฏการ)วนกลับมาวัดใหญ่	ประเพณีวิ่งควาย, รัชการที่6, ไฟไหม้	วัฒนธรรม ประเพณีและศาสนา
วัดใหญ่และศาลเจ้าพ่อหลักเมืองเป็นศูนย์รวมจิตใจของคนในชุมชน	ศูนย์รวมจิตใจ	วัฒนธรรม ประเพณีและศาสนา
คนจีนเข้ามาตั้งรกรากที่บางปลาสร้อยเยอะมาก เข้ามาตั้งแต่สมัยอยุธยา มีคนจีนหลายกลุ่มในบางปลาสร้อย	ชาวจีนอพยพ, ศาลเจ้า, วัฒนธรรมจีน	ความเป็นเมืองท่าชายฝั่งและเศรษฐกิจ
มีศาลเจ้าจีนหลายแห่ง แต่ละแห่งเป็นศูนย์รวมจิตใจของคนในชุมชนนั้น ๆ ซึ่งเป็นจีนคนละกลุ่มกัน	ศาลเจ้า, ศูนย์รวมจิตใจ	วัฒนธรรม ประเพณีและศาสนา
ถนนสุขุมวิทถูกตัดผ่าน ทำให้ศูนย์กลางเศรษฐกิจย้ายไปจากบางปลาสร้อย	ถนนสุขุมวิท, การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ	การเปลี่ยนแปลง
บางปลาสร้อยเคยมีรถสามล้อ	รถสามล้อ, เคยมี	การเปลี่ยนแปลง
วัฒนธรรมประมงท้องถิ่นบางปลาสร้อยมีการถีบกระดานเลน ปัจจุบันไม่ค่อยมีแล้ว	ถีบกระดานเลน	การเปลี่ยนแปลง

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ประเด็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีความสำคัญในมุมมองคนในพื้นที่

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมโดยการหาคำซ้ำจากการสัมภาษณ์และทำการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) โดย Theme ที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดได้แก่ “ความเป็นเมือง

ท่า” และ “บ้านสะพาน” ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ร่วมกับการศึกษาภาคเอกสาร สรุปลงมาเป็นอัตลักษณ์ร่วมของบางปลาสร้อยตามตาราง

ตารางที่ 3 อัตลักษณ์ร่วมของบางปลาสร้อย

แก่นสาร (Theme)	บ้านสะพาน	ความเป็นเมืองท่า	ความเป็นเมืองท่า	ความเป็นเมืองท่า
อัตลักษณ์ร่วม	บ้านสะพาน	แหล่งเศรษฐกิจ	การเดินทาง	ความหลากหลายของวัฒนธรรม
ลักษณะ	<p>ลักษณะของผังเมืองที่โดดเด่น การสร้างเมืองด้วยการต่อสะพานยื่นออกไปในทะเลแล้วสร้างบ้านริมสองฝั่งสะพานแทนที่การสร้างบ้านบนพื้นดิน</p> <p>รูปแบบของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของบางปลาสร้อยก็มีความโดดเด่นจากลักษณะภายนอกที่เป็นบ้านทรงไทย แต่มีการประดับและวางผังแบบจีน</p>	<p>บางปลาสร้อยเป็นเมืองเศรษฐกิจที่คึกคัก เต็มไปด้วยร้านค้า ตลาด มีทั้งตลาดทะเล และตลาดฝั่งบก เป็นจุดแลกเปลี่ยนสิ่งค้าที่สำคัญ</p>	<p>อดีตบางปลาสร้อยไม่มีถนน รถยนต์ ชาวบ้านใช้การเดินทางด้วยเรือเป็นหลัก มีทั้งเรือสำเภาต่างชาติโดยเฉพาะสำเภาจีน มีการใช้เรือแล่อมในการเดินทางในเมือง และเคยมีเรือเมล์เชื่อมต่อกับท่าราชวงศ์ในกรุงเทพฯ</p>	<p>บางปลาสร้อยมีลักษณะแบบพหุวัฒนธรรม การนับถือศาสนา มีทั้ง พุทธไทย พุทธจีน คริสต์ และมุสลิม</p> <p>ชาวไทยเชื้อสายจีนเป็นประชากรเกินครึ่ง ประกอบด้วย ฮกเกี้ยน กวางตุ้ง แต่จิว จีนแคะอาศัยอยู่ในเมืองเดียวกัน มีการผสมผสานวัฒนธรรมเข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่างลงตัว</p>

ตารางที่ 3 อัตลักษณ์ร่วมของบางปลาสร้อย

อัตลักษณ์ร่วมของบางปลาสร้อยสะท้อนผ่านแก่นสารหลัก ประกอบด้วย บ้านสะพาน ความเป็นเมืองท่า และความหลากหลายทางวัฒนธรรม ด้านบ้านสะพานนั้น แสดงถึงลักษณะเฉพาะของเมืองซึ่งเติบโตจากการสร้างถิ่นฐานบนสะพานยื่นออกไปในทะเล แล้วค่อย ๆ ขยายกลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่ โดยบ้านสะพานเหล่านี้เกิดจากข้อจำกัดของพื้นที่ดินฝั่งบก รวมทั้งสะท้อนภูมิปัญญาการประกอบอาชีพประมงของชาวบางปลาสร้อย นอกจากนี้ยังพบว่า สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของบาง

ปลาสร้อยได้รับอิทธิพลจากจีนผสมผสานกับลักษณะไทยท้องถิ่น ทั้งในด้านโครงสร้าง การใช้วัสดุ และการตกแต่ง

ในด้านความเป็นเมืองท่า บางปลาสร้อยถือเป็นเมืองเศรษฐกิจสำคัญที่คึกคักในอดีต ด้วยการเป็นศูนย์กลางค้าขาย มีทั้งตลาดทะเลและตลาดฝั่งบก โดยเฉพาะการเป็นจุดพักเรือแลกเปลี่ยนสินค้าและทรัพยากรทางทะเล เช่น น้ำตาล อาหารแห้ง และของใช้จำเป็น และยังส่งผลต่อคมนาคมในอดีตที่ผู้คนใช้เรือในการเดินทางเป็นหลัก ทั้งเพื่อสัญจรภายในเมืองและติดต่อกับพื้นที่ใกล้เคียงหรือแม้แต่กรุงเทพฯ

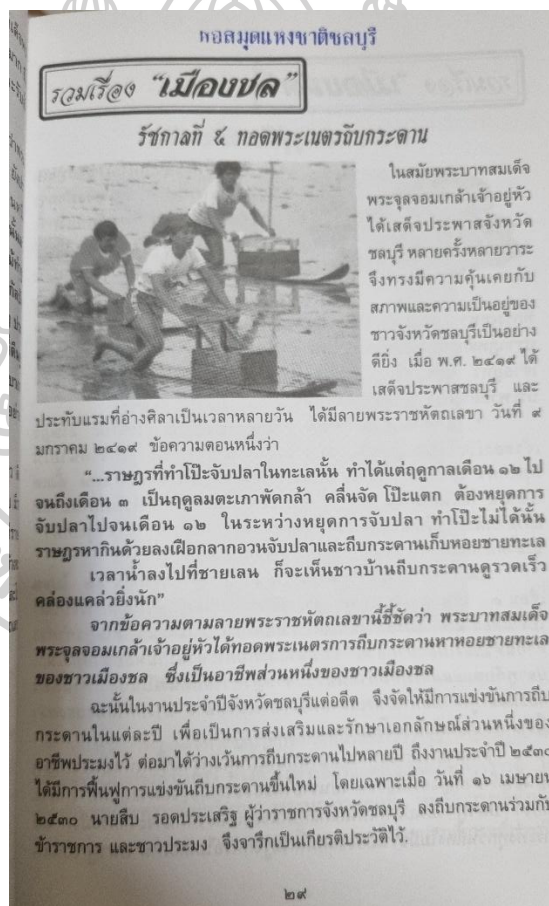
สุดท้าย อัตลักษณ์สำคัญของบางปลาสร้อยคือความหลากหลายทางวัฒนธรรม ชุมชนนี้มีประชากรหลากหลายเชื้อสายโดยเฉพาะไทยและจีนที่อยู่ร่วมกันมาอย่างยาวนาน ส่งผลให้มีการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างแนบแน่น เช่น การนับถือศาสนาหลายศาสนาในพื้นที่เดียวกัน ได้แก่ พุทธศาสนาแบบไทย พุทธแบบจีน ศาสนาคริสต์ และอิสลาม นอกจากนี้ยังสะท้อนวัฒนธรรม ประเพณี อาคารและการใช้ภาษาถิ่นชีวิตประจำวัน ซึ่งล้วนสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของบางปลาสร้อยในฐานะเมืองท่าที่เปิดรับและปรับตัวต่อความหลากหลายได้อย่างดี

1.4. การสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยม

ความคิดเห็นจากครูในพื้นที่ มีความเป็นไปได้ที่การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยมได้ สืบเนื่องจากการให้การบ้านรายงานเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนในชั้นเรียน นักเรียนมีความภูมิใจที่จะนำเสนอท้องถิ่นของตน การให้เกิดความผูกพันในท้องถิ่นนั้นขึ้นอยู่กับวิธีการสื่อสารโดยคำนึงถึงการให้รู้รับสารรู้สึกว่าคุณมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลนั้น ๆ จนเกิดความรู้สึกเชื่อมโยง รู้สึกมีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของและภาคภูมิใจในการนำเสนอท้องถิ่นของตนสู่คนภายนอก

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์มีความเห็นว่า การสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยมนั้นมีความเป็นไปได้ แต่ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมที่สามารถดึงดูดหรือกระตุ้นความรู้สึกภูมิใจในท้องถิ่น ซึ่งอาจทำให้ผู้รับสื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือข้อมูล หากต้องการดึงดูดผู้ที่ไม่เคยสนใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมาก่อนให้มาสนใจอาจต้องศึกษากระแสนิยมในช่วงนั้นว่าคนทั่วไปสนใจสื่ออะไรแล้วถ่ายทอดข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้ผ่านตาเรื่อย ๆ เช่น ทาง Social Media หรือการทำคลิปสั้นที่มีการลงเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การวัดผลด้าน “ท้องถิ่นนิยม” เป็นสิ่งที่ทำได้ยากและต้องอาศัยการติดตามผลในระยะยาว

จากการวิเคราะห์ข้อมูลความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของคนรุ่นก่อนเกิดจากสองประเด็น ได้แก่ ความเป็นพื้นที่ศูนย์กลางความเจริญที่สุดแห่งหนึ่งของชลบุรี เป็นความรู้สึกว่าครั้งหนึ่ง“บ้าน”ที่อาศัย เคยมีความยิ่งใหญ่ เป็นจุดเริ่มต้นของความเจริญก่อนกระจายไปรอบนอก ทั้งฝั่งทะเลที่เคยเป็นท่าเรือ สำคัญและฝั่งบกที่เป็นส่วนขยายของความเจริญยุคใหม่ เช่น ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ ส่วนที่สอง ที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจแก่คนรุ่นก่อนคือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ มหาภาค เช่น เมื่อครั้งที่พระเจ้าตากสินเสด็จตีหัวเมืองตะวันออก และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ราชวงศ์ เช่น รัชการที่ 5 เสด็จขึ้นฝั่งบางปลาสร้อยด้วยการถือกระดานเลน รัชการที่ 6 ทรง ทอดพระเนตรประเพณีวิ่งควาย รัชการที่ 9 ทรงทำพิธีเปิดหอพระพุทธรูปสังคี



ภาพที่ 41 รัชการที่ 5 ทรงทอดพระเนตรการถือกระดานเลนที่บางปลาสร้อย (อริก สวัสดิ์มิ่งคล และคณะ, 2550)

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 แนวทางการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน

2.1. สื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สื่อที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ออกเป็น 5 ประเภท จากการทบทวนวรรณกรรมและกรณีศึกษา ซึ่งมีจุดเด่นแตกต่างกัน เพื่อใช้วิเคราะห์ประเภทสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย โดยใช้การวิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรมภาคเอกสารและกรณีศึกษาสรุปได้ตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สื่อที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดประวัติศาสตร์

ประเภท	Publication	Participatory Media	Digital Media	Entertainment Media	Immersive technology
ลักษณะ	สื่อพื้นฐาน เข้าถึงง่าย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้	ผู้ศึกษาได้สิทธิในการโต้ตอบ เลือกรับข้อมูล รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสื่อ	เข้าถึงผู้คนได้เป็นวงกว้าง มีความน่าสนใจ นำเสนอได้หลากหลายรูปแบบ	เล่าเนื้อหาอย่างมีชั้นเชิง อ่างอิงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ประยุกต์แต่งเพื่อเพิ่มความสนุกน่าสนใจ อารมณ์ร่วมของผู้รับสาร	สื่อจำลองประสบการณ์จำลองการสัมผัสกับบรรยากาศในอดีตด้วยการดื่มด่ำประสบการณ์
ตัวอย่าง	หนังสือ หนังสือ ภาพประกอบ แผนที่วัฒนธรรม	บอร์ดเกม มัลติมีเดีย เวทีสันทนาการ Workshop	Social Media Website Blog	ภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน	AR VR Projection mapping

ตารางที่ 4 สื่อที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดประวัติศาสตร์

2.2. สื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

ในปัจจุบันมีสื่อในรูปแบบหนังสือวิชาการและสารคดีแต่ยังมีจำนวนน้อยและข้อมูลบางส่วนยังไม่ล่งลึก ควรมีสื่อในรูปแบบอื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อดึงดูดให้คนทั่วไปสนใจและทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้ง่ายขึ้นเนื่องจากบุคคลทั่วไปในพื้นที่ไม่ได้สนใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ปัจจุบันวิชา

ประวัติศาสตร์ในโรงเรียนมีการสอนเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยให้นักเรียนได้ตั้งคำถามและศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้เสนอว่าสื่อเหมาะสมที่สุดเป็นสื่อแบบมีส่วนร่วม เพราะทำให้ผู้รับสื่อมีส่วนร่วมในการศึกษาสามารถรับเนื้อหาสาระผ่านความสนุกสนานแบบไม่รู้ตัวด้วยความท้าทายและน่าสนใจ ข้อเสนอแนะอีกส่วนคือควรเป็นสื่อที่ทำให้ผู้รับสื่อได้เห็นภาพ ทั้งที่เป็นภาพประกอบหรือวิดีโอเพราะจะทำให้เกิดความน่าสนใจและจดจำได้มากกว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการวัดความเป็นท้องถิ่นนิยมอาจต้องใช้เวลาานแต่จากการสังเกตในชั้นเรียนนักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในบ้านเกิดเมื่อได้ศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตน

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์เห็นด้วยในการใช้สื่อแบบผสมผสานหลายรูปแบบ โดยการใช้สื่อสารที่น่าจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดคือกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมที่ให้ผู้รับสารได้มีบทบาทในการเลือกค้นคว้ารับสารด้วยตนเอง โดยอาจเป็น กิจกรรม เกม หรือของเล่น ที่ผู้รับสารไม่รู้สึกว่าถูกบังคับให้เรียน และสื่อดิจิทัลประเภท Social Media ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้เป็นวงกว้าง หากต้องการถ่ายทอดความรู้แก่คนในพื้นที่อาจต้องคำนึงถึงสื่อที่มีลักษณะกลาง ๆ ง่ายหรือยากเกินไป เพื่อให้บุคคลหลายช่วงวัยสามารถรับสารชนิดเดียวกันได้

ด้านความสนใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของคนในพื้นที่ คนทั่วไปในพื้นที่ไม่ค่อยสนใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมากนัก แต่ยังมี การเข้าร่วมประเพณีสำคัญ เช่น ประเพณีวิ่งควาย การแห่เทียนพรรษา ในส่วน of นักเรียนหากมีคำสั่งจากครูนักเรียนจะกระตือรือร้นในการหาข้อมูลทำรายงานและมีความสนใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไม่ได้อยู่ในความสนใจของบุคคลทั่วไปในพื้นที่เท่าไร แต่หากมีการขึ้นนำก็ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจมากขึ้นได้ ในส่วนเนื้อหาที่ได้รับความสนใจมากที่สุดได้แก่ ประวัติเมืองบางปลาสร้อย ชื่อชุมชนบ้านสะพานประวัติศาสตร์การเดินทางของพระเจ้าตาก

สรุปได้ว่าสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยในปัจจุบันยังมีอยู่จำกัดส่วนใหญ่เป็นลักษณะของหนังสือ ตำรา หรือคลิปสารคดี แต่ยังไม่หลากหลายหรือเข้าถึงประชาชนทั่วไปได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้คนทั่วไปยังไม่ให้ความสนใจหรือไม่รู้สึกเชื่อมโยงกับเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเท่าที่ควร ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าสื่อที่เหมาะสมต้องถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้คนรุ่นใหม่ในเมืองชลบุรี ไม่จำกัดเพศ ช่วงวัย ระดับความรู้ จึงต้องมีความสนุกและดึงดูดใจสามารถมองเห็นเป็นภาพมากกว่าการเน้นตัวอักษร เช่น การเรียนรู้ผ่านความบันเทิง หรือกิจกรรมที่ทำให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างไม่รู้สึกรู้ว่าถูกบังคับ เช่น Board Game การพาชมสถานที่จริง และสื่อ

ดิจิทัลประเภท Social Media ซึ่งสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย นอกจากนี้ยังเสนอให้ใช้สื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำเสนอภาพ เช่น Art Book และ Cultural map

ลักษณะสื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะสื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย จากการศึกษาภาคเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการสรุปรูปแบบสื่อที่เหมาะสมได้ตามตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ลักษณะสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

ปัญหา	ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้คนรุ่นใหม่ในเมืองชลบุรี ไม่จำกัดเพศ ช่วงวัย ระดับความรู้			
ลักษณะที่ควรมี	สื่อต้องมีความกลาง ๆ ไม่ยาก แต่ก็ไม่ง่ายเกินไป	เน้นให้บุคคลทั่วไปที่ไม่ได้สนใจประวัติศาสตร์	ต้องสนุกไม่น่าเบื่อ ไม่รู้สึกที่กำลังเรียนอยู่	เห็นภาพได้ง่าย เข้าใจง่าย
แนวทาง	ใช้การเล่าเรื่องหรือกติกาสื่อที่เหมาะสม	สามารถเข้าถึงได้ง่าย	ไม่อยู่ในรูปแบบตำราเรียนหรือสารคดีแบบดั้งเดิม	เน้นภาพ การปฏิบัติ มากกว่าการอ่านตัวอักษร
สื่อที่เหมาะสม	ต้องไม่ซับซ้อน	Social Media	เกม, บอร์ดเกม, กิจกรรม	ภาพประกอบ, วีดีโอ, เสียง, กิจกรรม, immersive

ตารางที่ 5 ลักษณะสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

จากการวิเคราะห์ หากต้องการสร้างสื่อที่ทำให้คนในชุมชนเกิดความรู้สึกผูกพันกับท้องถิ่น ควรเป็นสื่อที่มีลักษณะกลาง ๆ เหมาะกับคนหลายกลุ่ม ชุดต้นแบบสื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยจึงจำเป็นต้องมีสื่อมากกว่า 1 ชิ้น โดยที่สื่อแต่ละชิ้นมีจุดประสงค์และเป้าหมายต่างกัน

2.3. เนื้อหาที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

จากการข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ เนื้อหาที่ใช้ในการถ่ายทอดเพื่อเพิ่มความผูกพันกับท้องถิ่นนั้น ควรมุ่งเน้นประวัติศาสตร์ของตัวเมือง บางปลาสร้อยเป็นหลัก ทั้งในแง่ของการก่อตั้ง การเติบโตของเมือง และสถานที่สำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ของเมือง ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลอัตลักษณ์ร่วมของ บางปลาสร้อย ออกเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดสามประเด็น ได้แก่

- 1) **ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย** เล่าประวัติศาสตร์โดยภาพรวมของเมือง ก่อตั้งอย่างไร เติบโตอย่างไร มีความสำคัญอย่างไร ภายนอกมองมาอย่างไร เพื่อให้ผู้รับสารรู้จักบางปลาสร้อยอย่างลึกซึ้ง
- 2) **ชุมชนบ้านสะพาน** อัตลักษณ์ของบางปลาสร้อยคือการจัดชุมชนด้วยการต่อสะพานทอดยาวลงทะเลแล้วสร้างบ้านริมสองฝั่ง เป็นการขยายพื้นที่สำหรับอยู่อาศัยและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวบางปลาสร้อยได้แก่ การประกอบอาชีพประมง ค้าขาย ทำเรือสินค้า
- 3) **ความเป็นเมืองท่า** บางปลาสร้อยเคยเป็นเมืองเจริญที่สุดของชลบุรี มีชื่อเสียงในหมู่ต่างชาติ การอพยพเข้ามาของคนต่างชาติ ศาสนสถาน ตลาดบก ตลาดอาหารทะเล เขตเศรษฐกิจ ท่าเทียบเรือสินค้าส่งออก ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความภาคภูมิใจให้ชาวบางปลาสร้อยรุ่นก่อน

2.4. ผลจากการ Focus Group กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายเพื่อหารูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

หลังวิเคราะห์มูลสื่อที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างแรกสำหรับเป็นแนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยเพื่อให้ประเมินความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายในการสนทนากลุ่ม ออกเป็นต้นแบบสื่อ 4 ชิ้น ได้แก่ Children book, Board Game, Short reel script, VR art โดยผู้เข้าร่วมเป็นตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่นในพื้นที่อายุ 20 - 30 ปี จำนวน 6 คน กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีขึ้นไป โดยใช้สถานที่คือ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี ซึ่งอยู่ในพื้นที่บางปลาสร้อย สรุปความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายดังนี้

ตารางที่ 6 รายละเอียดต้นแบบสื่อและความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย

ชิ้นงาน	Children Book	Board Game	Short reel	VR art
ลักษณะ	เห็นภาพได้ เข้าใจง่าย มีความกลาง ๆ ไม่ยากแต่ก็ไม่ง่ายเกินไป สนุกไม่น่าเบื่อ	เห็นภาพได้ เข้าใจง่าย มีความกลาง ๆ ไม่ยากแต่ก็ไม่ง่ายเกินไป สนุกไม่น่าเบื่อ	เห็นภาพได้ เข้าใจง่าย สนุกไม่น่าเบื่อ เน้นให้บุคคลทั่วไปที่ไม่ได้สนใจประวัติศาสตร์	เห็นภาพได้ เข้าใจง่าย
เป้าหมาย	สื่อสำหรับเด็กสามารถวางไว้ที่ห้องสมุดหรือโรงเรียน	การเรียนรู้เป็นกลุ่มแบบมีส่วนร่วมผ่านความสนุกสนาน	ผ่านตาผู้ไม่เคยสนใจประวัติศาสตร์	แสดงบรรยากาศในอดีตที่ไม่มีในปัจจุบัน
เนื้อหา	แสดงพัฒนาการการเติบโตของบางปลาสร้อยแบบ Timeline ตามยุคสมัย เห็นภาพเมืองบางปลาสร้อยค่อๆ ขยายตัว	อ้างอิงจากประเพณีวังควายในอดีต นำทางให้ผู้เล่นได้ลงไปวิ่งในแผนที่ของบางปลาสร้อยซึ่งอ้างอิงจากสถานที่จริง มีการสุ่มการ์ดคำถามเกี่ยวกับบางปลาสร้อยเพื่อให้ได้รับความรู้	วิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 1 นาที ประกอบด้วยคลิปที่ 1 เปิดตัวสารคดี เมืองท่าบางปลาสร้อย ชุดที่ 1 การก่อตั้งเมืองบางปลาสร้อย ชุดที่ 2 ประเจ้าตากสิน	สร้างฉากจำลองบรรยากาศเมืองท่าบางปลาสร้อยในอดีต ให้ผู้ชมได้รู้สึกดื่มด่ำกับบรรยากาศของความเป็นเมืองท่า ท่าเรือ สะพาน ทะเล และเรือสำเภา

ความเห็น	ภาพต้องสวยงาม ตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย ควรมี ตัวอักษรน้อยที่สุด หรือไม่มีตัวอักษร เลย ทั้งเด็กเล็ก และผู้ใหญ่ต่างของ ดูรูปมากกว่า ตัวอักษร	กลุ่มเป้าหมายขึ้น ชอบการจำลอง พื้นที่จริงของบาง ปลาสรร้อยลงใน บอร์ดเกม มี ข้อเสนอแนะว่าให้ เพิ่มเหตุการณ์หรือ บุคคลผู้มีชื่อเสียง จะเพิ่มความรู้สึก ร่วมขึ้นอีก	ไม่ควรทำคลิปซ้ำๆ แบบสารคดีดั้งเดิม เพราะไม่ถึงจุด กลุ่มเป้าหมายใหม่ ควรดูว่ากลุ่มเป้า หมายชอบวิดีโอ แนวไหนแล้วตัด คลิปให้คล้ายกัน	เป็นสื่อแบบใหม่ ที่ไม่เคยมีในพื้นที่ น่าจะดึงดูดให้คน มาสนใจได้ แต่ ควรคำนึงถึงพื้นที่ ในการจัดแสดง ว่าคุณ สภาพแวดล้อมให้ Immersive ได้ ไหม
----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตารางที่ 6 รายละเอียดต้นแบบสื่อและความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย

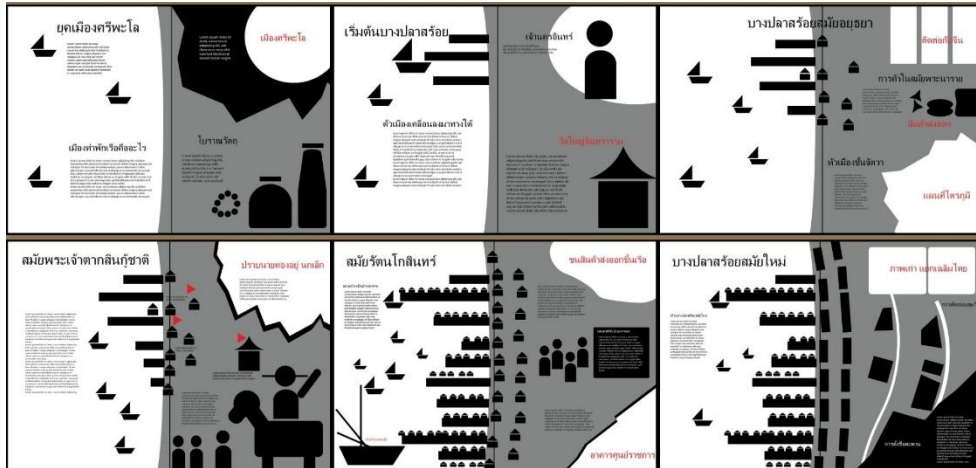
สรุป กลุ่มเป้าหมายขึ้นชอบสื่อ Board Game ที่สุดทั้งผู้ที่เคยเล่น ไม่เคยเล่น และไม่ชอบ บอร์ดเกม เนื่องจากมีการจำลองพื้นที่ สถานที่ ที่กลุ่มเป้าหมายมีประสบการณ์ร่วมลงในกระบวนการ เล่นเกม ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับชีวิตจริง นอกจากนี้ยังให้ความสนใจสื่อที่มีภาพประกอบ สวยงามเป็นหลัก ไม่ชอบการรับข้อมูลเยอะในครั้งเดียวทั้งการอ่านและฟัง ควรย่อ ย่อยข้อมูลให้ เหมาะสมกับการดึงดูดความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ใน บางปลาสรร้อย

กลุ่มคนรุ่นใหม่ในบางปลาสรร้อยแสดงให้เห็นถึงความรับรู้ต่ออัตลักษณ์ท้องถิ่นในมิติที่ต่างจาก คนรุ่นก่อน โดยส่วนใหญ่ไม่ได้มีประสบการณ์ร่วมกับยุครุ่งเรืองของเมือง แต่ได้รับการถ่ายทอด เรื่องราวจากผู้ใหญ่ในครอบครัว ทำให้เกิดความเข้าใจในอดีตผ่านมุมมองของคนอื่นมากกว่า ประสบการณ์ตรง ความผูกพันต่อพื้นที่จึงเกิดขึ้นผ่านกิจกรรมปัจจุบัน เช่น การเข้าร่วมประเพณีกับ โรงเรียน การบริโภคอาหารเก่าแก่ หรือการใช้พื้นที่สาธารณะอย่างสะพานชลมารควิถีเป็นที่พักผ่อน อย่างไรก็ตาม กลุ่มเป้าหมายยังสามารถเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ดั้งเดิมของพื้นที่ เช่น ความเป็นชุมชน ไทย-จีนที่แยกกันไม่ออก ทั้งในรูปแบบของบ้านเรือน วิถีชีวิต และรสชาติอาหาร ซึ่งถือเป็นรากฐาน ของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ยังหลงเหลืออยู่

ในแง่ของการรับรู้ประวัติศาสตร์ คนรุ่นใหม่มีความรู้สึก “ตื่นเต้น” เมื่อได้รับข้อมูลใหม่ เกี่ยวกับอดีตของบางปลาสรร้อย โดยเฉพาะเมื่อข้อมูลเหล่านั้นแสดงถึงความสำคัญในระดับชาติ เช่น การเสด็จของรัชกาลต่าง ๆ หรือบทบาทของเมืองในยุคที่เป็นศูนย์กลางการค้า ความรู้เหล่านี้ช่วย เสริมสร้างความภูมิใจในท้องถิ่น และมีแนวโน้มส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่เชื่อมโยงกับ บ้านเกิด

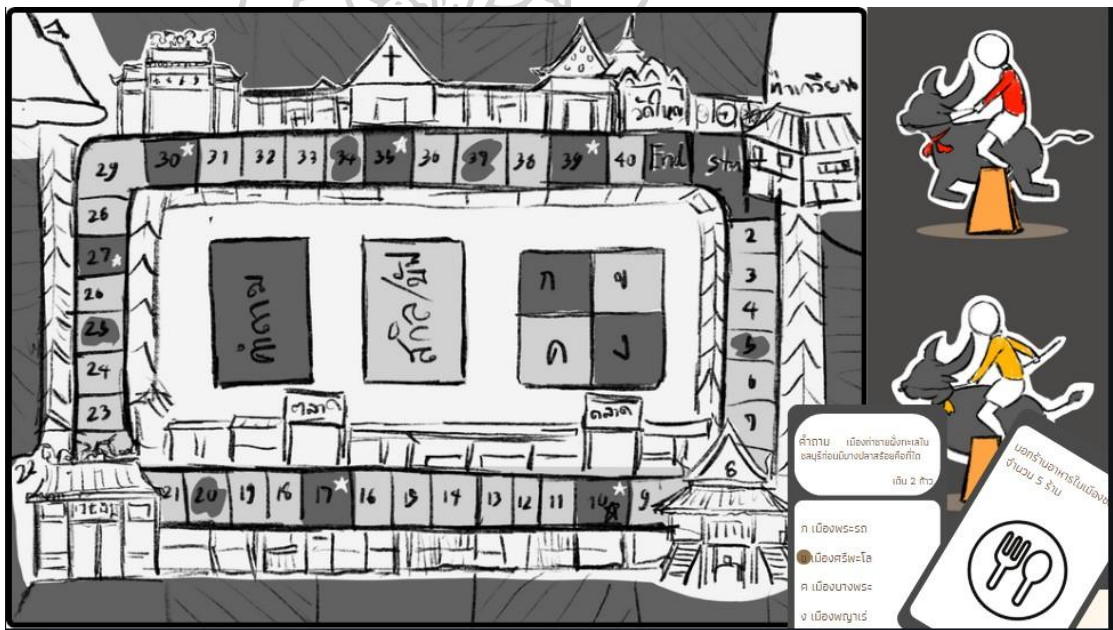
ร่างต้นแบบสื่อทั้ง 4 ชั้น

1. หนังสือภาพประกอบเล่าประวัติศาสตร์ตาม Timeline



ภาพที่ 42 หนังสือภาพประกอบประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย

2. บอร์ดเกม อ้างอิงจากประเพณีวิ่งควายแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 43 บอร์ดเกมแข่งวิ่งควาย

3. สคริปต์ Video reel

สคริปต์ 1 เปิดหัวสคริปต์ เมื่อทำบางประเภทสื่อ

(เปิดฉาก ภาพเมืองกรุงเทพฯ ในปัจจุบัน)
 (เสียงดนตรีที่ฟังใจ)
 “กรุงเทพฯ... เมืองที่เติบโตเร็ว เมืองที่ผสมผสาน วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวต่างชาติกับวิถีชีวิตคนไทย”
 (ฉากทำเนียบสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ)
 “นี่คือที่ที่เราอยู่... กรุงเทพฯไม่ได้เป็นเมืองที่น่าอยู่ด้วยตัวมันเอง”
 (ฉากถนนสีลม - ภาพทิวทัศน์จากอาคารสูงที่ทอดยาวถึงขอบฟ้า กรุงเทพฯ)
 “นี่มันคือสิ่งที่เราอยากเห็น... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากตลาด - ผู้คนกำลังมองหาเสื้อผ้าที่วางเรียงกัน)
 “นี่คือวิถีชีวิต... กรุงเทพฯไม่ได้เป็นเมืองที่น่าอยู่ด้วยตัวมันเอง”
 (ฉากที่สี่แยกบางกอก - รถไฟข้ามทางรถไฟของเมือง)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 “นี่คือ... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากภาพย้อน - เมืองบางกอกย้อนไปเป็นเมืองโบราณที่เต็มไปด้วยผู้คน)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (เปิดท้าย - ภาพปัจจุบันของกรุงเทพฯ พร้อมภาพย้อนอดีตที่ผ่านหน้า)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”

สคริปต์ 1 กลิ่นอายของอดีต

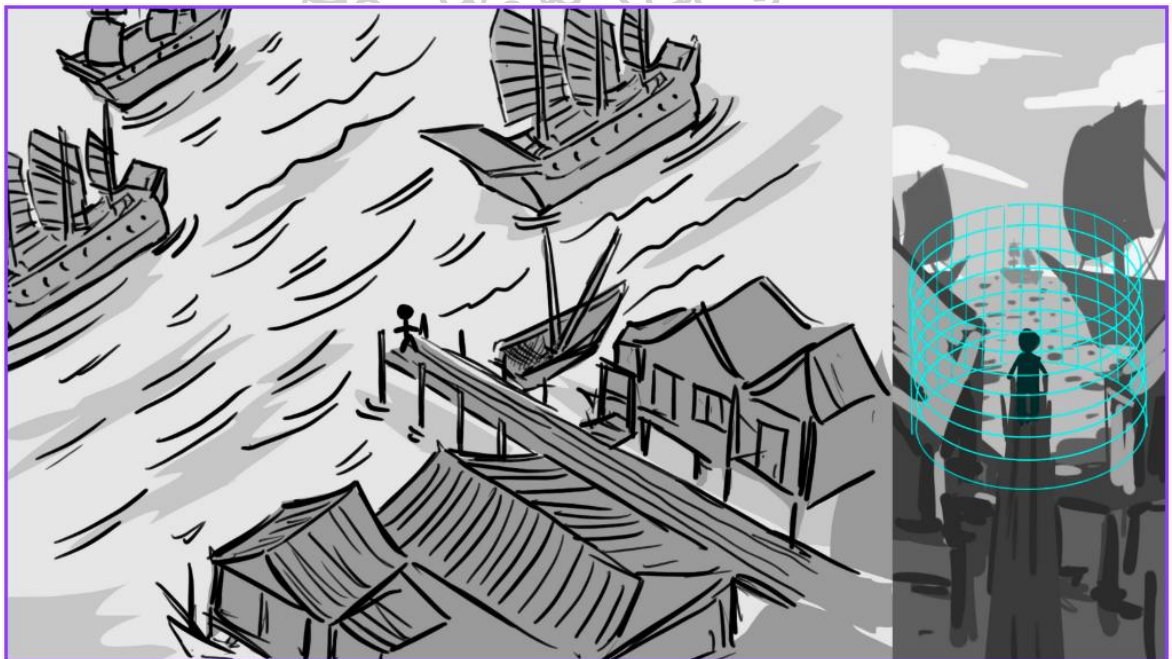
สคริปต์ 1 กรุงเทพฯ เมืองท่ายุคก่อนประวัติศาสตร์
 (เปิดฉาก ภาพเมืองกรุงเทพฯ ในปัจจุบัน)
 (เสียงดนตรีที่ฟังใจ)
 “นี่คือที่ที่เราอยู่... กรุงเทพฯไม่ได้เป็นเมืองที่น่าอยู่ด้วยตัวมันเอง”
 (ฉากถนนสีลม - ภาพทิวทัศน์จากอาคารสูงที่ทอดยาวถึงขอบฟ้า กรุงเทพฯ)
 “นี่มันคือสิ่งที่เราอยากเห็น... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากตลาด - ผู้คนกำลังมองหาเสื้อผ้าที่วางเรียงกัน)
 “นี่คือวิถีชีวิต... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากที่สี่แยกบางกอก - รถไฟข้ามทางรถไฟของเมือง)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 “นี่คือ... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากภาพย้อน - เมืองบางกอกย้อนไปเป็นเมืองโบราณที่เต็มไปด้วยผู้คน)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (เปิดท้าย - ภาพปัจจุบันของกรุงเทพฯ พร้อมภาพย้อนอดีตที่ผ่านหน้า)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”

สคริปต์ 2 กำเนิดบางกอกสมัย

(เปิดฉาก ภาพกรุงเทพฯ ในอดีตกรุงเทพฯ โบราณ)
 (เสียงดนตรีที่ฟังใจ)
 “นี่คือที่ที่เราอยู่... กรุงเทพฯไม่ได้เป็นเมืองที่น่าอยู่ด้วยตัวมันเอง”
 (ฉากถนนสีลม - ภาพทิวทัศน์จากอาคารสูงที่ทอดยาวถึงขอบฟ้า กรุงเทพฯ)
 “นี่มันคือสิ่งที่เราอยากเห็น... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากตลาด - ผู้คนกำลังมองหาเสื้อผ้าที่วางเรียงกัน)
 “นี่คือวิถีชีวิต... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากที่สี่แยกบางกอก - รถไฟข้ามทางรถไฟของเมือง)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 “นี่คือ... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (ฉากภาพย้อน - เมืองบางกอกย้อนไปเป็นเมืองโบราณที่เต็มไปด้วยผู้คน)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”
 (เปิดท้าย - ภาพปัจจุบันของกรุงเทพฯ พร้อมภาพย้อนอดีตที่ผ่านหน้า)
 “นี่คือวิถีชีวิตที่แท้จริง... กรุงเทพฯที่... คือศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”

ภาพที่ 44 สคริปต์ Video reel

4. ร่างแบบ VR Art



ภาพที่ 45 ร่างแบบ VR Art

Mood & Tone

ผู้วิจัยได้ออกแบบ Mood Board แนวทางของชุดสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาร้อยออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่

1) Vintage Hand draw

ลักษณะภาพแบบย้อนยุค เน้นภาพประกอบแบบภาพวาดมือจากปากกา ดินสอ เป็นลักษณะที่เห็นได้ทั่วไปตามสื่อประวัติศาสตร์ และวัตถุประวัติศาสตร์ร่วมสมัย เช่น แผนที่โบราณ ภาพเขียนโบราณ ให้ความรู้สึกถึงประวัติศาสตร์ ความโบราณ แบบชัดเจน



ภาพที่ 46 Mood & Tone Vintage Hand draw

2) Retro

รูปแบบนี้อ้างอิงจากยุคสมัยที่ยังรุ่งเรืองของบางปลาร้อยและยังมีผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ร่วมอยู่ ช่วงปี 50 – 70 เป็นยุคเปลี่ยนผ่านความเจริญจากเมืองท่าแบบดั้งเดิมสู่เมืองเศรษฐกิจสมัยใหม่หลังการตัดถนนสุขุมวิทในปี พ.ศ.2479 มีการสร้างห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ แห่งแรก ๆ ของชลบุรี



ภาพที่ 47 Mood & Tone Retro

3) Flat art mix Media

รูปแบบงานกราฟิกสมัยใหม่ เน้นภาพประกอบแบบลดทอน สีสดใส ตามแบบนิยมในปัจจุบันแต่ยังมีการแทรกภาพของอดีตลงไปเพื่อสื่อถึงการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ของจริงกับสื่อแบบสมัยใหม่



ภาพที่ 48 Mood & Tone Flat art mix Media

สรุปความคิดเห็นจากการสนทนากลุ่ม

ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นที่ Flat art mix Media มีความเหมาะสมที่สุดในการดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่ต่อสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ เพราะมีสีสดใส ภาพแบบสมัยใหม่ มีความน่าสนใจไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นสื่อที่เน้นเล่าเรื่องประวัติศาสตร์จนเกินไป ส่วนภาพ Vintage Hand draw มีลักษณะสื่อถึงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์แบบชัดเจน อาจดึงดูดคนที่สนใจประวัติศาสตร์อยู่แล้วได้มากกว่า ในส่วนของภาพแบบ Retro มีความเห็นว่ายังไม่สื่อถึงความเป็นบางปลาสร้อยตามคอนเซ็ปของผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะว่าควรผสมระหว่างภาพแบบ Flat art mix Media และโทนสีแบบ Retro เข้าด้วยกัน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

3.1 ผลงานออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

3.1.1. Board Game ประเพณีวิ่งควาย

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย สื่อประเภทแรกที่ผู้เชี่ยวชาญเกือบทุกท่านให้คำแนะนำว่าเหมาะสมคือ สื่อแบบมีส่วนร่วม โดยเฉพาะบอร์ดเกม เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถเรียนรู้ได้ผ่านกิจกรรม มีการสื่อสารระหว่างตัวบุคคล มีลักษณะการดื่มด่ำทางยุทธวิธี (Tactical Immersion) ตามแนวคิดของ Ernest W. Adams ส่งผลให้ผู้รับสารรู้สึกอินกับเนื้อหามากขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เทียบเคียงเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและศึกษาประเภทรูปแบบของบอร์ดเกม รวมถึงได้ปรึกษาเจ้าของร้านบอร์ดเกมในพื้นที่บางปลาสร้อย จนสรุปได้ว่า บอร์ดเกมที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยต้องมีลักษณะดังนี้

- 1) วิธีการเล่นต้องเข้าใจง่าย เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้ อาจต้องอ้างอิงวิธีเล่นตามเกมที่นิยมในผู้เล่นทั่วไป (Casual) เช่น บันไดงู เกมเศรษฐี
- 2) เกมจำเป็นต้องมีอุปสรรค เพื่อให้เกิดความสนุก ทำทาย ไม่เล่นง่ายหรือชนะง่ายเกินไป อาจส่งผลให้ตัวเกมไม่น่าสนใจ
- 3) ตัวเกมไม่ควรเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นแพ้ หมายถึง ควรมีอุปสรรคที่เป็นการโจมตีจากคู่แข่งด้วย เนื่องจากการแพ้เพราะสุ่มดวงอย่างเดียวอาจน่าเบื่อและถูกจดจำว่าแพ้เพราะดวง หากเป็นการแพ้เพราะการโจมตีจากเพื่อนผู้เล่นจะสามารถจดจำเนื้อหาของเกมได้มากกว่า
- 4) การจำลองประสบการณ์จริงเป็นสิ่งสำคัญ เนื้อหาของเกมควรเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ภูมิศึกษา คือ บอร์ดเกมศรีราชา ซึ่งเกี่ยวกับการบริหารการเงินตามภาพจำของศรีราชา จังหวัดชลบุรี ที่เป็นเขตท่าเรือเศรษฐกิจในปัจจุบัน

จากการรวบรวมข้อมูลข้อมูลประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และวิเคราะห์รูปแบบเกม ผู้วิจัยเลือกใช้ประเพณีวิ่งควาย ซึ่งเป็นประเพณีสำคัญในพื้นที่บางปลาสร้อยเป็นธีมหลักของเกม เนื่องจากลักษณะการแข่งวิ่งควายแบบดั้งเดิมเป็นการวิ่งผ่านเมืองบางปลาสร้อยผสมกับระบบการเล่น (Mechanic) แนว Roll and Move ประเภทเดียวกับเกมเศรษฐี โดยมีการวิเคราะห์การเชื่อมโยงดังนี้

ตารางที่ 7 แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมวิ่งควาย

ประเพณีวิ่งควาย	Roll and Move	Theme
วิ่งผ่านเมืองบางปลาสร้อย	เคลื่อนไหวก่อนช่องต่าง ๆ ในบอร์ด	รู้จักพื้นที่บางปลาสร้อย
แข่งความเร็ว	สุ่มค่าการเคลื่อนไหว	ดื่มด่ำกับการวิ่งควาย
ชาวบ้านขี่ควายมาไหว้พระที่วัดใหญ่ แล้วแห่ขบวนไปอาบน้ำที่วัดเขาบางทราย จบด้วยการพักผ่อนที่ท่าเกวียน	เนื้อเรื่อง	เรียนรู้ประเพณี ประวัติศาสตร์
ผ่านสถานที่ต่าง ๆ ในเมือง เช่น วัด ศาลเจ้า ตลาด	Event พิเศษ	เรียนรู้สถานที่สำคัญในบางปลาสร้อย

ตารางที่ 7 แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมวิ่งควาย

แนวคิดในการออกแบบ: บอร์ดเกมประเพณีวิ่งควาย อ้างอิงเนื้อหาจากขั้นตอนประเพณีวิ่งควายแบบดั้งเดิม ประกอบด้วย การทำบุญที่วัดใหญ่อินทาราม การพักผ่อนที่ท่าเกวียน และการแข่งวิ่งควายในตลาด (ตัวเมืองชลบุรี) โดยมีเป้าหมายให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับพื้นที่บางปลาสร้อย ประเพณีวิ่งควาย วัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการเล่นแบบ Roll and Move โดยการ Roll จะเป็นการสุ่มตอบคำถามเกี่ยวกับบางปลาสร้อยและจังหวัดชลบุรีเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ในการรับสาร ผ่านสถานการณ์ที่ผู้เล่นได้วิเคราะห์ จดจำ ผสานกับการสร้างแรงจูงใจในการเล่นด้วยแนวคิด ARCS Model

A - Attention การเร้าความสนใจ: ผ่านความรู้สึกลุ้นระทึก ทำทาย ระหว่างเล่นเกม

R - Relevance สร้างความรู้สึกเกี่ยวพัน: เชื่อมโยงเนื้อหาของเกมกับชีวิตจริง เช่น มีการแทรกสถานที่ที่มีอยู่จริงในบางปลาสร้อยลงในเกม ซึ่งผู้เล่นเคยเห็นสถานที่นั้น ๆ หรือการแทรกอาหารท้องถิ่นของชลบุรี เช่น แจงลอน ข้าวแห้ง ส่งผลให้ผู้เล่นเปรียบเทียบประสบการณ์จากชีวิตจริงได้

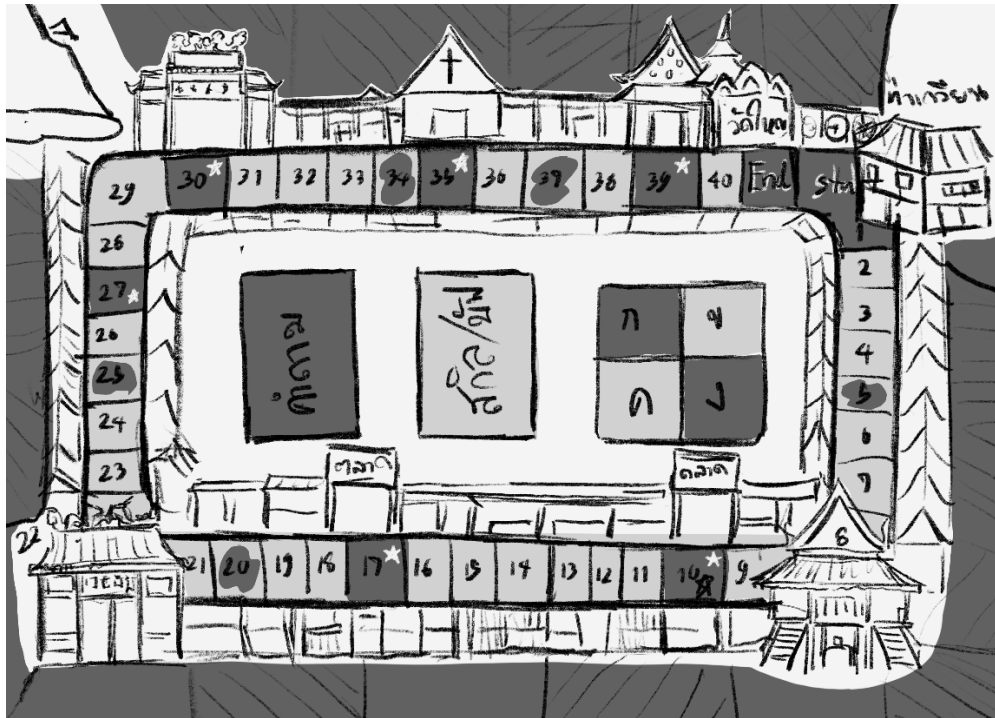
C - Confidence ความมั่นใจ: กฎการเล่นของเกมคือการสุ่มวิ่งแข่งเข้าเส้นชัย โดนการทอยเต๋าหรือตอบคำถาม ในส่วนของคำถามความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับบางปลาสร้อยและชลบุรี ผู้วิจัยมีการใส่ตัวเลือกคำตอบเพื่อเพิ่มโอกาสในการตอบถูกให้ผู้เล่นทุกคนสามารถจบเกมได้

S - Satisfaction ความพึงพอใจ: มีตำแหน่งสำหรับผู้ชนะมากกว่า 1 ที่วิ่งเข้าเส้นชัยได้เป็นอันดับแรก และให้การยอมรับผู้ที่ตอบคำถามได้มากที่สุด รวมถึงผู้ที่ทำการท้าทายได้มากที่สุด ซึ่งนอกจากตัวเกมแล้วผู้เล่นยังได้แสดงความสามารถให้เพื่อนในกลุ่มได้เห็น

ผู้วิจัยได้มีการนำผลจากการ Focus Group กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อบอร์ดเกมต่อดังนี้

1. บอร์ดแผนที่

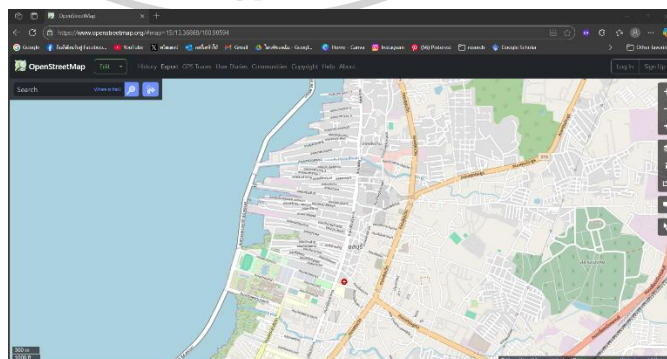
บอร์ดสำหรับเล่นเกมได้มีการอ้างอิงกับพื้นที่ “ตลาดเก่า” ตามคำบอกเล่าของผู้สูงอายุที่หมายถึงย่านถนนวชิรปราการ ในอดีตมีการแข่งวิ่งควายผ่านตลาดชาวบ้านจะมารอชมการแข่งขันวิ่งบริเวณริมถนนวชิรปราการซึ่งเดิมเป็นอาคารตึกแถวไม้ แต่เดิมเป็นเพียงการแข่งขันวิ่งเพื่อความสนุกสนานระหว่างผู้เลี้ยงควาย ซึ่งหลังจบการแข่งขันวิ่งอย่างเป็นทางการแล้วยังมีการวิ่งเล่นต่อในเมือง ซึ่งตามขั้นตอนของประเพณีวิ่งควายแบบดั้งเดิมนั้นเริ่มจาก 1. ชาวบ้านขี่ควายมาทำบุญที่วัดใหญ่อินทาราม 2. ตั้งขบวนควายเพื่อไปอาบน้ำควายที่วัดเขาบางทรายเนื่องจากบางปลาสร้อยไม่มีบ่อน้ำจืดขนาดใหญ่ 3. พักผ่อนสังสรรค์ที่ทำเกวียน 4. นำควายมาแข่งวิ่งกันในวันรุ่งขึ้น ในที่นี้ผู้วิจัยได้ปรับพื้นที่สำหรับแข่งวิ่งควายให้อยู่ในโซนตลาดเก่าเฉพาะพื้นที่ตำบลบางปลาสร้อยได้แก่จุดเริ่มต้นที่แยกท่าเกวียน วิ่งต่อไปยังถนนวชิรปราการ จนบริเวณท่าเรือพลีแล้ววิ่งกลับมาที่ถนนเจตนางานงเพื่อกลับมาเส้นชัยที่วัดใหญ่อินทาราม ในบอร์ดจะปรากฏสถานที่สำคัญในบางปลาสร้อยและเขาบางทรายตามทิศที่อยู่จริง ผู้วิจัยได้ทำการร่างแบบแผนที่โดยใช้สัดส่วนกระดาษ A3 ตามมาตรฐานบอร์ดเกมทั่วไป



ภาพที่ 49 ร่างแบบบอร์ดเกม

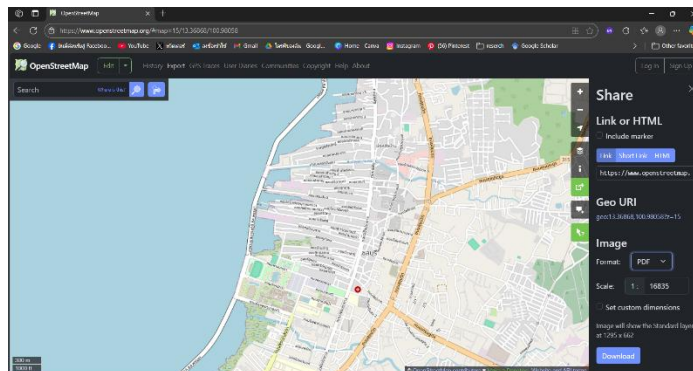
จาก Focus Group กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่า ส่วนบอร์ดของเกมควรมีลักษณะตามภูมิประเทศจริง เพื่อให้ผู้เล่นได้เห็นลักษณะของภูมิประเทศและผังเมืองบางปลาสร้อย ผู้วิจัยมีการพัฒนาวิธีการสร้างแผนที่บอร์ดเกมใหม่ ให้มีสัดส่วนพื้นที่ตามภูมิประเทศที่สมจริงเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นที่ของบางปลาสร้อยที่ถูกต้อง ด้วยการโหลดไฟล์แผนที่จริงจาก OpenStreetMap โดยมีกระบวนการดังนี้

- 1) เปิด OpenStreetMap แล้วค้นหาพื้นที่ที่ต้องการ



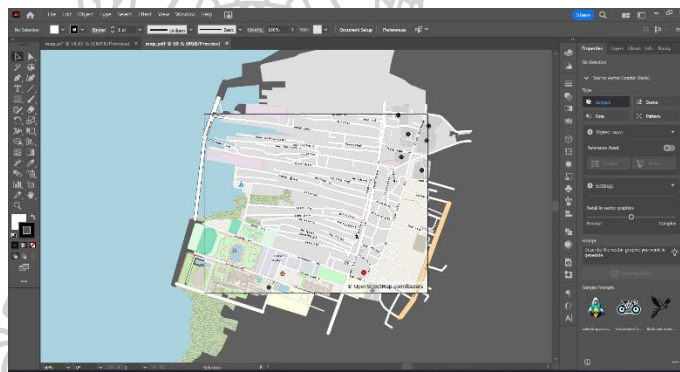
ภาพที่ 50 Download แผนที่จาก Open Street Map 1

- 2) ไปที่ด้านปุ่ม Share ทางด้านขวา แล้วเลือกไฟล์เป็น .pdf แล้ว Download



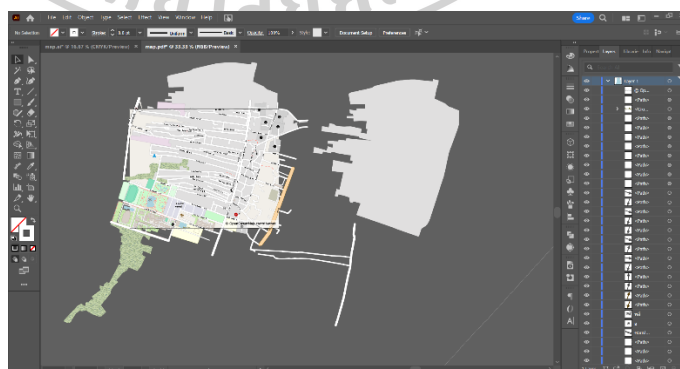
ภาพที่ 51 Download แผนที่จาก Open Street Map 2

- 3) เปิดไฟล์ PDF ที่ดาวน์โหลดด้วย Adobe Illustrator



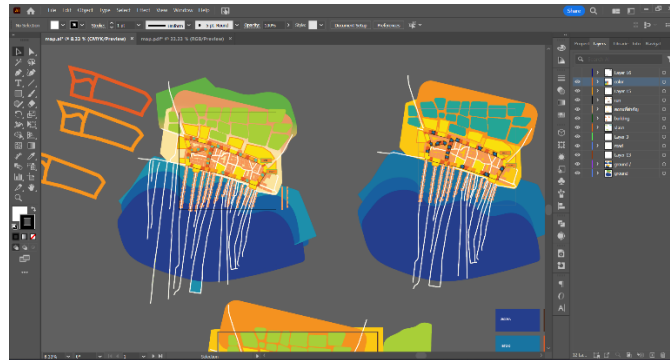
ภาพที่ 52 Download แผนที่จาก Open Street Map 3

- 4) ไฟล์ที่ได้รับเป็นไฟล์ Vector สามารถนำไปใช้งานสถานที่ได้ ในกรณีงานวิจัยนี้ทำในพื้นที่บางปลาสร้อยจึงมีเพียงข้อมูลพื้นที่และถนน มีบางพื้นที่ที่มีข้อมูลอาคารให้สามารถเลือก Download เพื่อใช้งานได้



ภาพที่ 53 Download แผนที่จาก Open Street Map 4

- 5) ผู้ใช้สามารถดึงข้อมูลจากแผนที่ เช่น ถนน เพื่อใช้ในการสร้างบอร์ดเกมที่อ้างอิงตำแหน่งตรงกับสัดส่วนความเป็นจริง



ภาพที่ 54 Download แผนที่จาก Open Street Map 5

การออกแบบแผนที่

มีการออกแบบแผนที่ตามธีมที่ได้จากการ Focus Group คือ Flat Art Mix Media ลายเส้นของแผนที่จึงเป็นแบบ Flat Art เน้นสีสันฉูดฉาด โดยมีการกำหนดสถานที่ต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องวิ่งผ่าน ผู้วิจัยได้ทำการตัดขั้นตอนของการตั้งขบวนเพื่อไปอาบน้ำควายที่วัดเขาบางทรายออกเนื่องจากเป็นพื้นที่นอกแผนที่ และอยู่ห่างจากบางปลาสร้อยหลายกิโลเมตร



ภาพที่ 55 กำหนดสถานที่ในบอร์ดเกม

สัดส่วนของบอร์ดเกมใช้ขนาด 100x100 ซม. เพื่อให้ตัวบอร์ดเป็นมากกว่าบอร์ดแต่ยังสามารถใช้เป็นแผนที่ในการเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นที่บางปลาสร้อยได้ จึงได้ออกแบบให้เป็นบอร์ดขนาดใหญ่พิเศษเพื่อให้เห็นรายละเอียดของพื้นที่ที่ครอบคลุมทั้งเมืองได้ชัดเจน การออกแบบโทนสีของแผนที่ใช้ชุดโทนสีแบบสามเหลี่ยม (Triadic Color Scheme) เพื่อให้งานมีความสดใส มีชีวิตชีวาและดึงดูดสายตา บวกกับตัวบอร์ดที่มีลักษณะเป็นแผนที่ซึ่งมีองค์ประกอบหลายส่วนการใช้ชุดโทนสีแบบสามเหลี่ยมจึงเหมาะสมในการใช้สีระบุแยกพื้นที่ในเกมที่มีเป้าหมายต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งมีการใช้สีกำหนดอาณาเขตของแผนที่เพื่อเป็นสัญญาณให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจถึงพื้นที่ของบางปลาสร้อยได้ทันที ด้วยการใช้โทนสีน้ำเงินแทนทะเล โทนสีเหลืองแทนพื้นที่เมืองบางปลาสร้อยที่มีความคึกคัก รุ่งเรือง และโทนสีเขียวแทนพื้นที่ทุ่งนา ลานกว้าง เช่นเขตทุ่งนาฝั่งถนนสุขุมวิท และ ลานกิจกรรมหน้าศาลากลางจังหวัดเก่า (ปัจจุบันรู้จักกันในชื่อลานหน้าศาล)



ภาพที่ 56 ชุดสีสำหรับออกแบบบอร์ดเกม

พื้นหลังของแผนที่ใช้แนวภาพแบบ Flat art ในส่วนของหมวดสถานที่ ผู้วิจัยเลือกออกแบบเป็นสองแนวทางได้แก่ Icon Flat Art และ Mix Media จากภาพถ่ายเก่า ออกมาเป็น 3 Style เพื่อเป็นตัวเลือกในการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



ภาพที่ 57 การออกแบบแผนที่บอร์ดเกม 3 Style

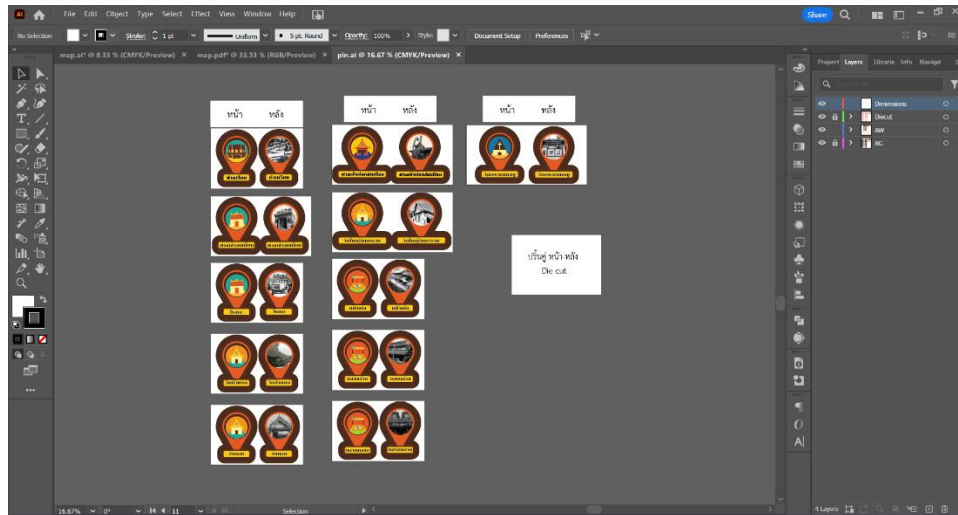
แบบที่ 1 ใช้รูปภาพฟิคทั้งหมด เพื่อความกลมกลืน โดยมีการใส่ Texture ลวดลายต่าง ๆ ลงพื้นของแผนที่เพื่อแยกเห็นความแตกต่างจาก Icon และลู่วัง

แบบที่ 2 mix Media ใช้โทนสีหม่นลงเพื่อให้รู้สึกถึงความเก่าคล้ายแนว Retro แต่มีการใช้ภาพประกอบแบบ Flat โดยมีการผสมผสานกับรูปถ่ายสถานที่จริงใน Icon ของสถานที่เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ด้วยการเห็นภาพจริง

แบบที่ 3 ใช้รูปแบบ Flat และ Harf tone เน้นพื้นหลังสีขาว-ดำ เพื่อให้ส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา มีความโดดเด่นที่สุด และเพื่อให้เข้ากับภาพประกอบซึ่งเป็นภาพถ่ายขาวดำ

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ แผนที่แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดเนื่องจากภาพรวมด้านความสวยงามมีความลงตัวทั้งในด้านของสี การใช้ภาพจริง และไม่รกจนเกินไป สามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความน่าสนใจ ทั้งยังช่วยเชื่อมโยงข้อมูลทางประวัติศาสตร์กับภาพสถานที่จริงได้ดี แต่ควรผสมกับแนวทางการออกแบบแผนที่แบบที่ 1 ในการเพิ่มรายละเอียดในพื้นที่ว่างเพื่อให้ห้องค์ประกอบภาพสมบูรณ์ ผู้เชี่ยวชาญบางส่วนมีข้อกังวลว่าการใช้ภาพถ่ายซึ่งมีรายละเอียดมากอาจเกิดความขัดแย้งกับภาพรวมของแผนที่ และมีคำแนะนำให้เพิ่มมิติของแผนที่ด้วย

หมุดแนวตั้ง อุปกรณ์เพื่อเพิ่มมิติของบอร์ดเกม ให้ผู้เล่นได้สัมผัส หยิบ จับ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ความรู้สึกร่วมกับเกม ประกอบด้วยด้านที่เป็นภาพจริงและด้านที่เป็นกราฟฟิก เหมือนหมุดบนแผนที่ ใช้ควบคู่กับการ์ดสถานที่ เพื่อให้ผู้เล่นได้ “แวะเวียน” ทำกิจกรรมพิเศษเกี่ยวกับสถานที่นั้น ๆ



ภาพที่ 59 การออกแบบหมุดสถานที่ทั้ง 11 จุด



ภาพที่ 60 การวางหมุดสถานที่บนแผนที่

2. การ์ด

การ์ดที่ใช้เล่นเกมใช้แทนกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับประเพณีวิ่งควายเพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีผ่านการดื่มด่ำกับเรื่องราว (Narrative Immersion) โดยสมมติว่ากำลังอยู่ในเหตุการณ์จริง และมีบทบาทในการเลือกกระทำซึ่งส่งผลต่อการดำเนินเกม



ภาพที่ 61 การ์ดร่างที่ 1

การ์ดในเกมประกอบด้วย

- 1) การ์ดของไหว้ ในการสักการะวัดใหญ่อินทารามผู้เล่นจะได้สุ่ม “การ์ดของไหว้” เพื่อให้เป็นเครื่องสักการะโดยมีการอ้างอิงจากวัตถุที่ใช้ในการทำ ข้าวต้มหาง หรือ ข้าวต้มลูกโยน ซึ่งใช้ในวันตักบาตรเทโวโรหณะที่จะจัดขึ้นในอีก 2 วันหลังวันวิ่งควาย เพื่อเป็นการสุ่มการอวยพรแก่ผู้เล่นที่จะใช้ประโยชน์ระหว่างการเล่นเกม
- 2) การ์ดอาหาร หลังสักการะวัดใหญ่อินทารามแล้วชาวบ้านมักไปพักผ่อนที่ ท่าเกวียน ซึ่งเป็นแหล่งที่พักและร้านอาหารสำหรับพ่อค้าชาวกบ การพักผ่อนที่ท่าเกวียนผู้เล่นจะได้

ส้ม การ์ดอาหาร ซึ่งอ้างอิงจากอาหารถิ่นของบางปลาสร้อยและชลบุรี เพื่อเป็นการส่งเสริมลำดับการวิ่ง

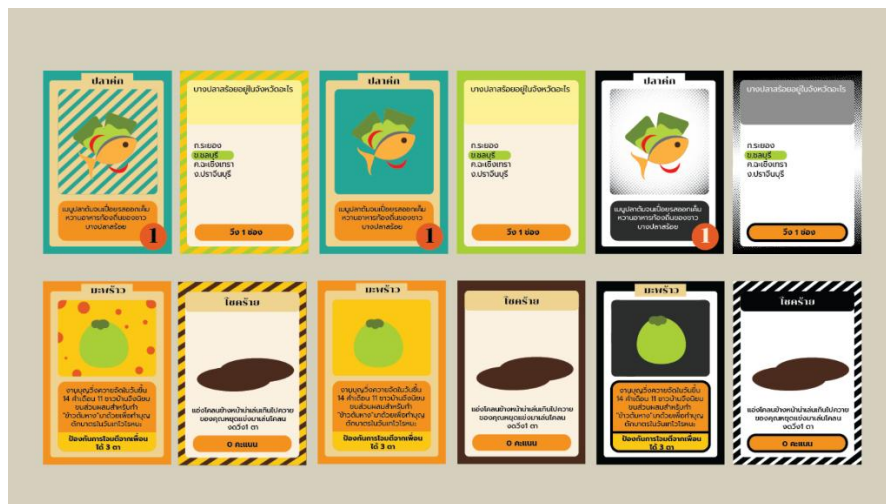
- 3) การ์ดคำถาม เพื่อเริ่มแข่งวิ่งควายผู้เล่นต้องตอบคำถามซึ่งเป็นความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับบางปลาสร้อยและจังหวัดชลบุรี เพื่อให้ได้รับความรู้ผ่านการเล่นเกม หากตอบถูกจะได้แต้มวิ่งตามที่ระบุไว้ในการ์ด ซึ่งใช้สำหรับนับว่าจะได้วิ่งกี่ช่อง
- 4) การ์ดทำทาย ระหว่างวิ่งผู้เล่นอาจได้รับ “เหตุการณ์พิเศษ” ซึ่งผลของเหตุการณ์ขึ้นอยู่กับการ์ดทำทายที่ผู้เล่นส้มได้ แบ่งเป็นสามประเภทได้แก่ การ์ดโชคร้าย การ์ดคำสั่ง และการ์ดพิเศษ เมื่อผู้เล่นทำภารกิจผ่านจะได้รับแต้มคะแนนเพิ่ม
- 5) การ์ดแวะเวียน การ์ดประจำสถานที่สำคัญทั้ง 11 แห่งที่ผู้เล่นได้วิ่งผ่าน ซึ่งหากผู้เล่นวิ่งลงช่องสถานที่สำคัญจะได้รับการ์ดแวะเวียน ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมที่ผู้เล่นได้ “แวะ” มาทำในสถานที่แห่งนั้น



ภาพที่ 62 การ์ดสำหรับส้มทั้ง 4 ประเภท

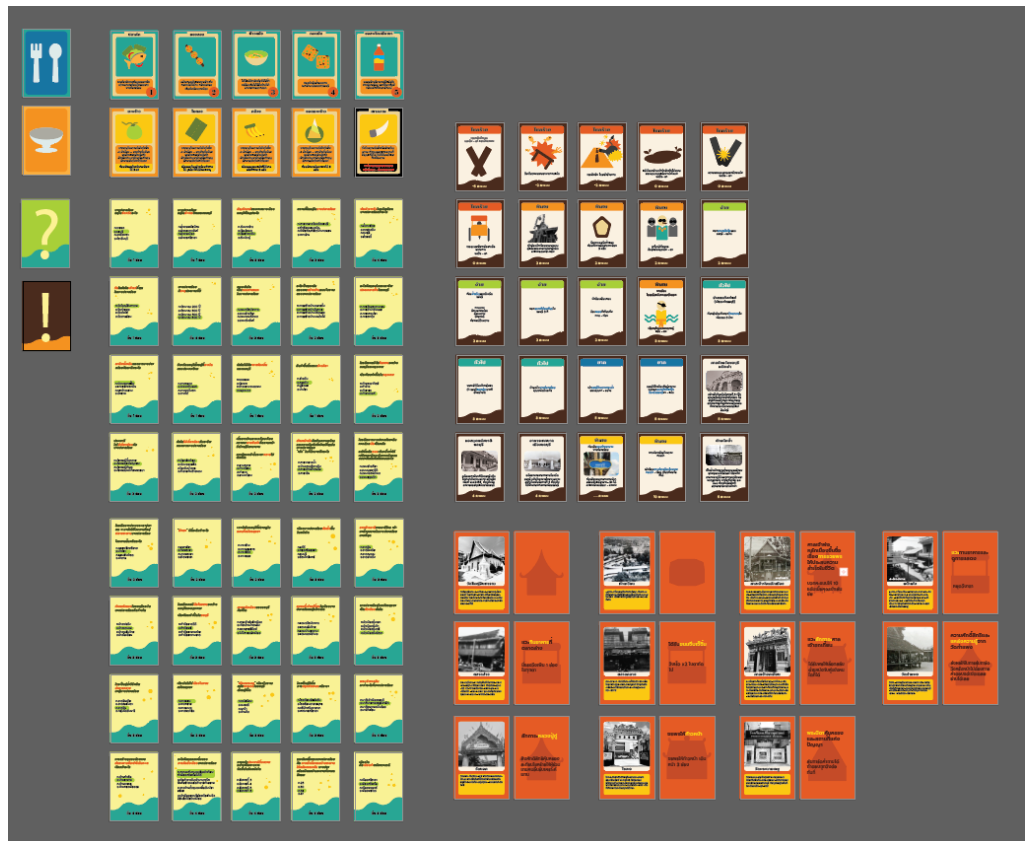
การออกแบบการ์ด

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบการ์ดในลักษณะที่ต่างกัน 3 Style โดยการอ้างอิงรูปแบบจากการออกแบบแผนที่บอร์ดเกม



ภาพที่ 63 แนวทางการ์ด 3 Style

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าการ์ดแบบที่ 2 ได้รับความเห็นว่าเหมาะสมที่สุด เนื่องจากมีความเรียบง่ายแต่สื่อความหมายได้ดี ภาพไม่รกเกินไป และอ่านง่าย ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าควรมีภาพประกอบในการ์ดทุกใบ และควรพัฒนาพื้นหลัง (Background) ให้เข้ากับภาพรวมของบอร์ดเกมซึ่งเกี่ยวข้องกับการวิ่งความและทะเลมากขึ้น ควรใช้ฟอนต์และภาษาที่เหมาะสมกับวัยรุ่น สามารถเพิ่มความดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญท่านหนึ่งว่าภาพประกอบการ์ดควรมีรายละเอียดที่สวยงาม เพื่อดึงดูดให้คนรู้สึกอยากจับหรือใช้เป็นของสะสม ซึ่งผู้วิจัยได้มีการปรับปรุงเพิ่มเติมจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

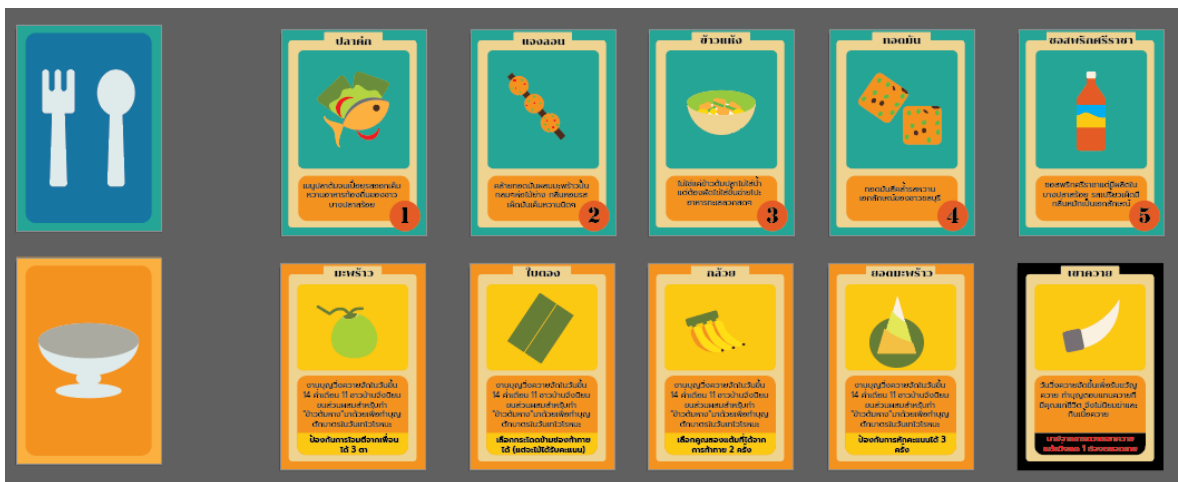


ภาพที่ 64 การ์ดในเกมทั้งหมด

การปรับปรุง

- 1) เปลี่ยนพื้นหลังการ์ดบางส่วนให้รู้สึกเกี่ยวข้องกับทะเล โคลน การวิ่งควายมากขึ้น
- 2) ใส่ภาพวาดประกอบในการ์ดทำลาย
- 3) เพิ่ม icon สถานที่แบบใหม่ลงในการ์ดสถานที่
- 4) ลดจำนวนคำอธิบาย จัดหน้าตัวอักษรให้อ่านง่าย

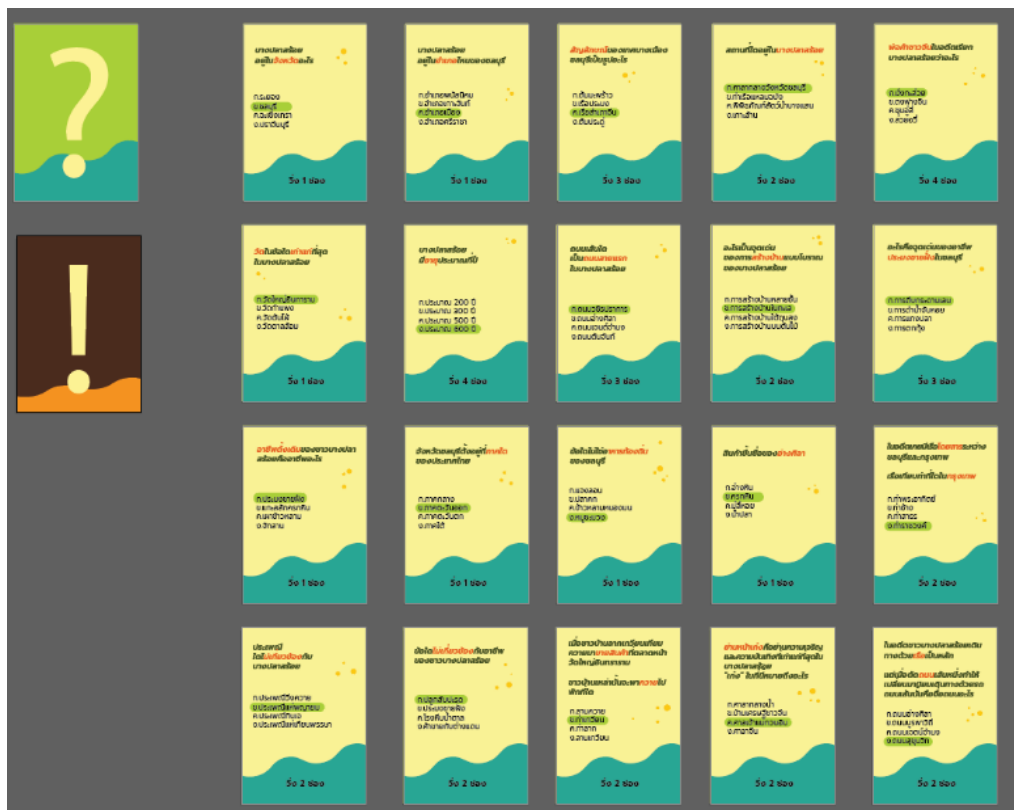
การ์ดอาหารและการ์ดของไหว้



ภาพที่ 65 การ์ดอาหารและของไหว้

มีแนวคิดในการออกแบบจากประเพณีวิงควายแบบดั้งเดิมคือ การที่ชาวเดินทางมาสักการะที่วัดใหญ่อินทารามในวันออกพรรษา เป็นวันทำบุญทำขวัญควาย และต้นกำเนิดของบางปลาสร้อย จึงมีการสุมเครื่องสักการะเพื่อรับพร ในส่วนของเครื่องสักการะมีการอ้างอิงจากวัตถุดิบในการทำข้าวต้มหาง ซึ่งใช้ในการไหว้พระในวันตักบาตรเทโวโรหณะ หลังประเพณีวิงควาย 2 วัน ในส่วนของการ์ดอาหาร หลังชาวบ้านทำบุญที่วัดใหญ่อินทารามแล้วมักไปพักผ่อนที่ทำเกวียนซึ่งเป็นแหล่งพบปะพ่อค้าชาวเกษตรกรรมผู้เลี้ยงควายในอดีต เป็นจุดที่ใช้พักผ่อนและรับประทานอาหาร การ์ดอาหารอ้างอิงจากอาหารที่พบได้ในท้องถิ่นบางปลาสร้อย ได้แก่ ปลาคัก แงลอม ข้าวแห้ง ทอดมันรสหวาน และซอสพริกศรีราชาซึ่งมียี่ห้อมั้งเดิมที่ผลิตและจำหน่ายในบางปลาสร้อย

การ์ดคำถาม



ภาพที่ 66 การ์ดคำถาม

การ์ดคำถามใช้สำหรับวิ่งในบอร์ดเกม จะได้รับเมื่อผู้เล่นทอยเต๋าออกหน้าคำถาม หรือวิ่งลงช่องสี่เหลี่ยมในแผนที่ มีแนวคิดในการออกแบบจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์การเล่น เกม ด้วยการตอบคำถามเพื่อผ่านด่าน การ์ดคำถามมีจำนวนทั้งหมด 40 ใบ ประกอบด้วยคำถามระดับง่าย ถึงยากมาก ซึ่งระดับความยากจะส่งผลต่อจำนวนช่องที่สามารถวิ่งได้ คำถามในการ์ดประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของบางปลาสล่อยและชลบุรี ซึ่งมีตัวเลือกให้ 4 ข้อสำหรับผู้ที่ไม่รู้คำตอบพร้อมเฉลยกระบวนการเล่น ผู้ตอบคำถามต้องสุ่มหยิบการ์ดแล้วส่งให้เพื่อนในกลุ่มผ่านคำถามให้ฟัง ซึ่งเป็นการเพิ่มผู้มีส่วนร่วมต่อข้อมูลในแต่ละรอบ ทั้งผู้ตอบคำถาม ผู้อ่าน และเพื่อนคนอื่นที่ช่วยกันลุ้นระทึก ในการออกแบบ ผู้วิจัยอ้างอิงพื้นหลังจากคลื่นทะเลซึ่งสื่อถึงชลบุรีและบางปลาสล่อยซึ่งเกี่ยวข้องกับคำถามที่ใช้ถามผู้เล่น

การ์ดทำทาย



ภาพที่ 67 การ์ดทำทาย

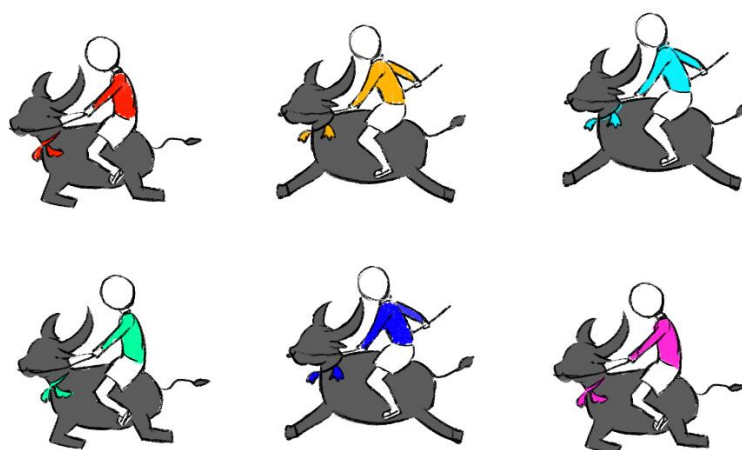
การ์ดทำทายมีจำนวนทั้งหมด 30 ใบ จะได้รับเมื่อผู้เล่นทอยเต๋าได้หน้าทำทายหรือวิ่งลงช่องสีน้ำตาลในแผนที่ การ์ดทำทายประกอบด้วยการ์ดโชคร้าย การ์ดขัดขาสำหรับแก๊งคู่แข่ง ทั้งสองมีแนวคิดจากการเพิ่มอุปสรรคในการเล่นและแทรกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ การ์ดคำสั่งทั่วไปมีจุดมุ่งหมายในการเปิดบทสนทนาเกี่ยวกับบางปลาสล่อยและชลบุรี และการ์ดพิเศษมีจุดประสงค์ในการนำเสนอประวัติศาสตร์ที่สำคัญ ผู้วิจัยออกแบบการ์ดทำทายให้เชื่อมโยงกับการ์ดคำถาม เนื่องจากเป็นการ์ดที่ใช้เล่นในการวิ่งเช่นเดียวกัน แต่ปรับโทนสีให้เป็นสีน้ำตาลสื่อถึงพื้นดินและโคลนในวันวิ่งควายซึ่งเป็นความท้าทายในสนามวิ่ง

การออกแบบควาย

ตัวละครควายสำหรับใช้แข่งวิ่งมีการอ้างอิงจากควายในประเพณีวิ่งควายในปัจจุบัน ซึ่งเจ้าของมักผูกผ้าพันคอหลากสีให้ความหมายของตัวเองเพื่อเป็นสัญลักษณ์ บางส่วนมีการเขียนตัวอักษรและวาดภาพลงบนตัวควาย



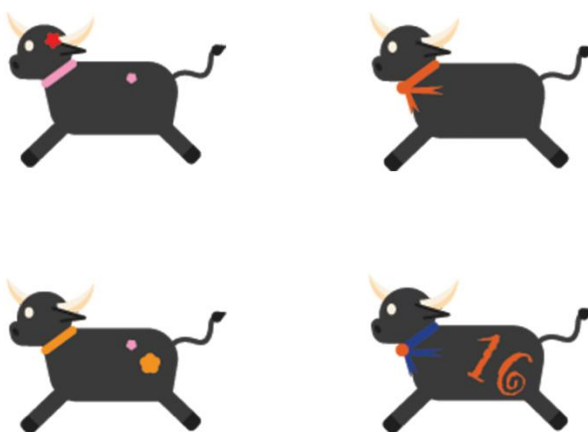
ภาพที่ 69 ควายในสนามวิ่ง ผูกผ้าพันคอ



ภาพที่ 70 ตัวละครควายร่างแบบที่ 1

ในร่างแบบแรกแนวคิดในการออกแบบควายนั้น ต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ของควายบนสนามแข่งวิ่งควาย ประกอบด้วยตัวควายใส่ผ้าผูกคอ เจ้าของควาย และไม้เขี่ยน

ต่อมามีการพัฒนาตัวควายด้วยแนวคิดที่ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับการแต่งตัวควายในประเพณีวิ่งควาย ซึ่งเจ้าของควายแต่ละบ้านมีลักษณะการแต่งตัวให้ควายต่างกัน และได้้นำร่างแบบนี้มาเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 71 ตัวละครควาย ร่างแบบที่ 2

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ควายแต่ละตัวควรมีคาแรคเตอร์ต่างกันควรออกแบบตัวควายให้มีบุคลิก นิสัย ประวัติเฉพาะตัวมากกว่าเป็นเบียดินปกติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถจดจำตัวควายและเสริมความผูกพันระหว่างผู้เล่นกับตัวละครในเกมมากขึ้น จึงมีการพัฒนาคาแรคเตอร์ของควายด้วยการอ้างอิงจาก “รุ่น” ในการแข่งขันวิ่งควายในปัจจุบันซึ่งจะแบ่งตามขนาดของควายเป็น 5 รุ่น ได้แก่ รุ่นใหญ่ รุ่นจิ๋วใหญ่ รุ่นจิ๋วเล็ก รุ่นจิ๋วพิเศษ และรุ่น ซุปเปอร์จิ๋ว และมีการเสริมข้อมูลอื่น ๆ เกี่ยวกับประเพณีวิ่งควาย เช่น การประกวดควายสวยงามและการประกวดธิดาจำแลงบ้านนา



ภาพที่ 72 การประกวดควายสวยงามและควายสุขภาพดี ปี 2567

ผู้เข้าแข่งขัน

	<p>เต๋ากัว ควายกลุ่มตูปเปอร์สีม่วง นักวิ่งหน้าใจเป่าจากเมืองพนาสีนิคม</p>
	<p>ลมกรรณ ควายกลุ่มตูปเปอร์สีม่วง ตัวแข็งแรง</p>
	<p>อ้อยหวาน ควายกลุ่มตูปเปอร์สีม่วง ตัวแข็งแรงนักวิ่งหน้าใจเป่าจากเมืองพนาสีนิคม</p>
	<p>ลุดทองแก้ว ควายกลุ่มตูปเปอร์สีม่วง ประเภทควายสุขภาพดี</p>
	<p>คุณแสงเพชร ควายกลุ่มตูปเปอร์สีม่วง ตัวแข็งแรงนักวิ่งหน้าใจเป่าจากเมืองพนาสีนิคม</p>

ภาพที่ 73 คาแรคเตอร์ในเกมวิ่งควาย

ตัวละครควายทั้ง 5 ตัว ประกอบด้วย

- 1) เต้าถั่ว ควายรุ่นซุเปอร์จิ๋วจากพนัสนิคม พื้นที่ที่ยังมีการทำนาข้าวขนาดใหญ่ในจังหวัดชลบุรี
- 2) ลมกรด ควายรุ่นจิ๋วเล็ก ตัวเต็งแชมป์ประจำปี
- 3) อ้อยหวาน มีการอ้างอิงถึงกิจกรรมอื่นในประเพณีวิ่งควาย เจ้าของอ้อยหวานเป็นผู้ประกวดสาวงามเวทีธิดาจำแลงบ้านนา จึงมีการแต่งตัวที่ดูอ่อนหวานกว่าควายคู่แข่งตัวอื่น
- 4) ลุงทองแท้ ควายไซส์ใหญ่รุ่นเก่าที่ลงวิ่งแข่งมาหลายปี
- 5) คุณแสงเพชร เคยประกวดควายสวยงาม ซึ่งเป็นการประกวดควายที่มีลักษณะดี สุขภาพดี รูปร่างสวย



ภาพที่ 74 ภาพจากประเพณีวิ่งควายปี 2567



ภาพที่ 75 ภาพจากประเพณีวิ่งควายปี 2567

วิธีการเล่น

วิธีการเล่นแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน (Section) ตามประวัติศาสตร์การวิ่งควายแบบดั้งเดิม ประกอบด้วย
 ขั้นตอนที่ 1 สักการะที่วัดใหญ่อินทาราม ผู้เล่นต้องจั่วการ์ดเพื่อสุ่มว่าได้ถวายเป็น 4 ใน 5 เป็น
 ส่วนผสมของข้าวต้มลูกโยนซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นได้รับการอวยพร ส่วนการ์ดอีก 1 ใบเป็นการด่าสาป เกิด
 จากการถวายเป็นการแทรกความรู้เกี่ยวกับความเชื่อในประเพณีวิ่งควาย



ภาพที่ 76 ขั้นตอนการเล่น 1

ขั้นตอนที่ 2 หลังถวายเครื่องสักการะ ผู้เล่นทั้งหมดได้เข้าพักผ่อนที่ทำเกวียนซึ่งเป็นแหล่งพักควายและร้านอาหารเก่าแก่ ผู้เล่นต้องสุมการ์ดอาหารเพื่อจัดลำดับการวิ่งในขั้นตอนการแข่งขันวิ่งควาย



ภาพที่ 77 ขั้นตอนการเล่น 3

ขั้นตอนที่ 3 แข่งวิ่งควาย ผู้เล่นต้องทำการแข่งวิ่งควายรอบเมืองเริ่มจากท่าเกวียนแล้ววนกลับมาสิ้นสุดที่วัดใหญ่อินทาราม ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เล่นจะเจอการทำทายสองรูปแบบได้แก่ การ์ดคำถามและการ์ดทำทาย ที่แทรกข้อมูลความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและชลบุรีไว้



ภาพที่ 78 ขั้นตอนการเล่น 3

กติกาการวิ่งควาย

ผู้วิจัยได้มีการออกแบบกติกาเพื่อจบเกมไว้ 3 รูปแบบ ได้แก่

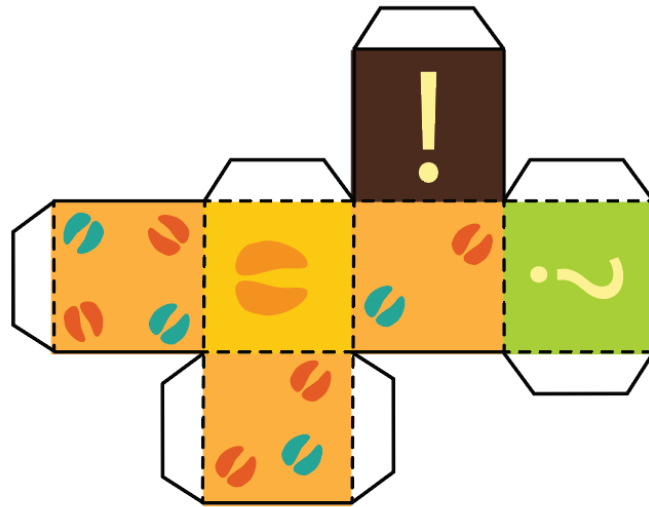
1. การสุ่มการ์ดคำถามเพื่อใช้วิ่งตลอดเกมและหาผู้ชนะจากผู้ที่ได้คะแนนจากการทำทายมากที่สุด
2. สุ่มการ์ดคำถามเพื่อใช้วิ่งตลอดเกมและผู้ชนะคือผู้วิ่งเข้าเส้นชัยเป็นอันดับแรก
3. ใช้ลูกเต๋าในการแข่งวิ่งโดยในหน้าลูกเต๋าค่าจะเสริมหน้าคำถามและทำทาย จบเกมได้ผู้ชนะ 3 ตำแหน่ง ได้แก่ ผู้เข้าเส้นชัยเป็นอันดับแรก ผู้ตอบคำถามได้มากที่สุด และผู้ที่ได้คะแนนจากการทำทายมากที่สุด

วิธีเล่น

 <p>HIGH SCORE</p> <p>แข่งวิ่งเข้าเส้นชัย และเก็บคะแนน</p> <p>สุ่มการ์ดวิ่งเพื่อตอบคำถาม จำนวนช่องที่จะระบุในการ์ด</p> <p>ถ้าวิ่งลงช่องทำทายจะได้ [การ์ด ทำทาย] เพื่อเก็บแต้ม</p> <p>ตัดสินผู้ชนะจากจำนวนแต้ม</p> <p>ผู้เข้าเส้นชัยคนแรก +20 แต้ม</p>	 <p>แข่งวิ่งเข้าเส้นชัย ให้เร็วที่สุด</p> <p>สุ่มการ์ดวิ่งเพื่อตอบคำถาม จำนวนช่องที่จะระบุในการ์ด</p> <p>ถ้าวิ่งลงช่องทำทายจะได้ [การ์ด ทำทาย]</p> <p>ตัดสินผู้ชนะจากผู้ที่ถึงเส้นชัยเร็วที่สุด</p> <p>ทางที่ใกล้กว่ามีช่องทำทายมากกว่า</p>	 <p>ทอยเต๋า</p> <p>ทอยเต๋าเพื่อวิ่ง ลูกเต๋า 6 หน้า วิ่งได้ตามแต้ม 1-4</p> <p>อีกสองช่องเป็นคำถามกับทำทาย ให้สุ่มการ์ดตามสิ่งขึ้นมาแล้วตอบคำถาม/ทำตามคำสั่ง</p> <p>ผู้ชนะมี 3 ตำแหน่ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เจ้าแห่งความเร็ว เข้าเส้นชัยคนแรก 2. ปรายย์บางปลาสร้อย ผู้ตอบคำถามได้มากที่สุด 3. นักเสี่ยงโชค ผู้ต้องทำทำทายมากที่สุด
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ภาพที่ 79 กติกาการเล่นเกมนทั้ง 3 วิธี

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ วิธีการเล่นแบบที่ 3 (ทอยลูกเต๋ามีผู้ชนะหลายคน) ได้รับความแนะนำมากที่สุด เนื่องจากเพิ่มความสนุก ไร้ใจ และทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมจากการมีตำแหน่งผู้ชนะหลายคน รวมทั้งยังใช้เวลาเล่นอยู่ในระดับที่เหมาะสม 20 - 30 นาที ไม่นานเกินไป มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญว่า การเล่นเกมควรเป็นเกมเร็วไม่ยืดเยื้อและไร้ใจเพื่อทำให้เกิดการเล่นซ้ำหลายรอบ แนะนำให้จำกัดเวลาในการเล่นไม่เกิน 20 นาทีควรออกแบบให้มีความท้าทาย เช่น เพิ่มโอกาสสุ่มการ์ดทำทายหรือคำถาม มีการปรับกติกาด้วยการสร้างสีลู่วิ่งให้ตรงกับสีของการ์ดคำถามและการ์ดทำทาย ให้ผู้เล่นมีโอกาสในการสุ่มการ์ดคำถามและทำทายเพิ่มขึ้นและได้ออกแบบลูกเต๋ามาเพื่อใช้ในการเล่นเกมโดยเฉพาะ



ภาพที่ 80 ลูกเต๋าสำหรับเกมวิงควาย

ลูกเต๋ารวมประกอบด้วย ด้านสีน้ำตาลซึ่งเป็นคำสั่งจั่วการ์ดทำทนาย การ์ดสีเขียวจั่วการ์ดคำถาม และด้านแต้ม 1 2 3 และ 4 ซึ่งมีการอ้างอิงจากรอยเท้าของควาย แต่ด้วยปัญหาด้านการผลิตจึงไม่สามารถผลิตลูกเต๋ารูปแบบนี้เพื่อใช้ในการทดสอบเกมได้ จึงได้ทำลูกเต๋ามาเพื่อใช้ทดแทนในส่วนนี้



ภาพที่ 81 ลูกเต๋ามาไม้



ภาพที่ 82 การทดสอบระบบบอร์ดเกมก่อนผลิตจริง



ภาพที่ 83 ทดสอบผลิตต้นแบบบอร์ดเกมด้วยไวเนล



ภาพที่ 84 การเตรียมไฟล์ส่งผลิต

ในการผลิตต้นแบบบอร์ดเกมนั้นแยกออกได้เป็น 3 ส่วนได้แก่

1. บอร์ดแผนที่ ในกระบวนการทดสอบผู้วิจัยใช้วัสดุไวน์ลเนื่องจากราคาถูกและทน แต่เกิดปัญหาเนื่องจากไวน์ลมีขนาดใหญ่ หนัก ขนย้ายไม่สะดวก และเกิดรอบปริแตกง่าย ส่วนนี้ผู้วิจัยจึงใช้วัสดุเป็นผ้า เพื่อให้ง่ายต่อการพับเก็บเนื่องจากตัวสีมีขนาดใหญ่ หากใช้วัสดุที่มีลักษณะแข็งอาจก่อให้เกิดความเสียหาย ผู้วิจัยเลือกใช้ผ้า Peach Skin เนื่องจากเป็นผ้าที่มีน้ำหนักเบา มีความทนทาน



ภาพที่ 85 บอร์ดเกมจากผ้า



ภาพที่ 86 กระบวนการเย็บเก็บขอบบอร์ดเกมโดยคุณป้าท่าพระจันทร์

2. การ์ดเกม ในส่วนของการ์ดเกมผู้วิจัยมีการเตรียมไฟล์แยกตามประเภทของการ์ดเพื่อให้สะดวกต่อการพิมพ์ โดยวัสดุที่ใช้ในการทดสอบเป็นกระดาษอาร์ตมัน 200 แกรม แต่ในขั้นตอนผลิตจริงผู้วิจัยเลือกใช้กระดาษ PVC เนื่องจากมีความทนทานต่อการฉีกและกันน้ำได้ แต่จากการทดสอบพบว่ากระดาษ PVC มีขนาดบางและลื่นเกินไปส่งผลให้จับไม่ถนัด และยังสามารถมองทะลุการ์ดได้หากมีแสงส่องผ่าน สรุปได้ว่ากระดาษอาร์ตมันมีความเหมาะสมกว่า PVC ทั้งนี้ผู้วิจัยยังไม่ได้ทดสอบการผลิตการ์ดด้วยวัสดุอื่น และหากเป็นกระดาษ PVC หนาอาจสามารถแก้ปัญหานี้ได้
3. ควายและหมุด ในส่วนนี้เป็นการปรับกระดาษสองฝั่งและทำเลเซอร์ Die Cut 100% ซึ่งชิ้นงานมีขนาดเล็กมากจึงยากต่อการผลิต จำเป็นต้องวางพื้นที่ตัดตกให้ดี ไม่ควรวางงานบนพื้นหลังสีขาว เนื่องจากเป็นชิ้นงานขนาดเล็กการคลาดเคลื่อนระดับมิลลิเมตรบนพื้นหลังขาวจะเห็นข้อผิดพลาดได้ชัดเจน



ภาพที่ 87 ปรีนควายด้วยกระดาษประกบ 2 ด้าน Die cut 100%
 ในส่วนของการทำตัวควายสำหรับบิง ผู้วิจัยใช้ฐานวางคาแรคเตอร์สำหรับบอร์ดเกม ขนาด 2 ซม.
 สามารถใส่กระดาษได้หนาสุดที่ 300 แกรม



ภาพที่ 88 ฐานเสียบควาย

สำหรับหมุดบอกสถานที่ ผู้วิจัยได้มีการทดสอบด้วยการใส่ฐานแบบเดียวกับตัวควาย ปรากฏว่าฐานมีความแข็งแรงแต่ด้วยขนาดที่ไม่สัมพันธ์กันหมุดจึงเกิดการไถล



ภาพที่ 89 ทดสอบฐานคาแรคเตอร์กับหมุดแผนที่
ต่อมาจึงได้ทดสอบการวางหมุดด้วยสันรูดพลาสติก ขนาด 1.5 เซนติเมตร ผลปรากฏว่าไม่
เหมาะสม ตัวฐานไม่สามารถรับน้ำหนักได้อย่างสมมาตร



ภาพที่ 90 ทดสอบตัดสันรูดเพื่อทำฐานหมุด

สุดท้ายผู้วิจัยใช้คลิปหนีบกระดาษเพื่อเป็นฐานตั้งสำหรับหมุด ปรากฏว่าตัวคลิปมีความเหมาะสมทั้งขนาด ความยาว การวางสามารถรับน้ำหนักของหมุดได้อย่างสมมาตร ยกเว้นกรณีอยู่ในบริเวณที่มีลมแรง

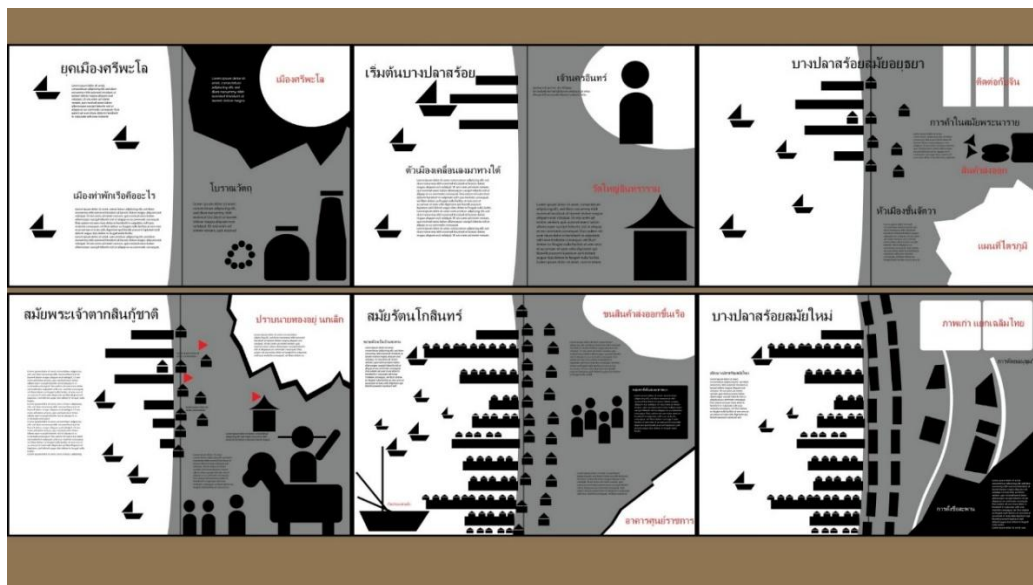


ภาพที่ 91 การตั้งควายและหมุดแผนที่

3.1.2. Children book ที่นี่คือบางปลาสร้อย

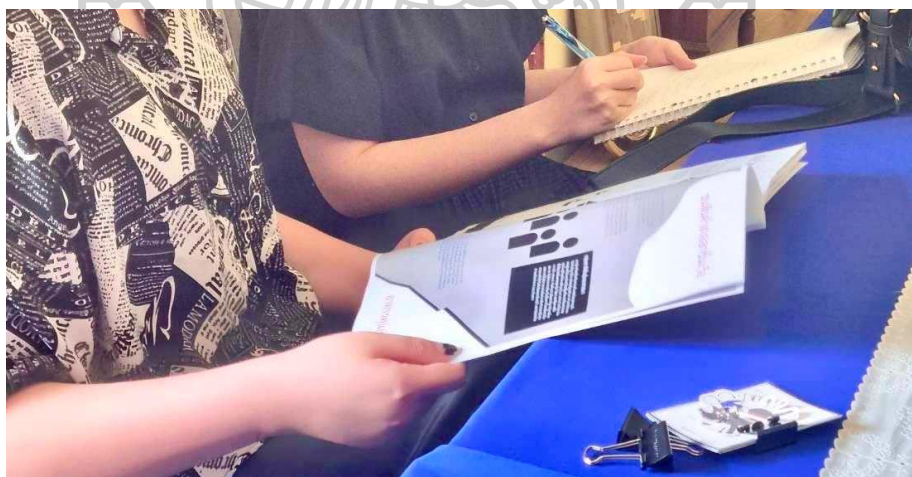
จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย หนังสืออาจไม่ใช่สื่อที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำโดยตรงเนื่องจากเป็นสื่อรูปแบบเก่า แต่จากการวิเคราะห์สื่อหนังสือยังคงมีบทบาทสำคัญต่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน ไม่มีโทรศัพท์ และสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง

ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในประเด็น ควรนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ Timeline เพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจง่าย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบหนังสือ ในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลเป็นภาพแผนที่บางปลาสร้อย เพื่อให้เห็นการเติบโตของเมืองในแต่ละยุคสมัย ผสมกับ Interactive ที่มีลูกเล่นดึงดูดความสนใจให้ผู้อ่านได้จับ ดึง เปิด เพื่อค้นพบข้อมูลใหม่ เกิดเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์



ภาพที่ 92 ร่างหนังสือแบบที่ 1

จากการทดสอบในรอบ Focus Group กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นสื่อหนังสือมีความน่าสนใจ แต่สามารถถ่ายทอดประวัติศาสตร์ได้แต่ร่างแบบหนังสือยังไม่เหมาะสม เนื่องจากมีตัวอักษรมากเกินไปและรูปแบบการเล่าเรื่องแบบ Timeline ที่นำเสนอเป็นแผนที่ภาพรวมยังไม่ดึงดูดความสนใจ ควรปรับให้มีตัวอักษรน้อยลง แบ่งการเล่าเรื่องให้เป็นประเด็นเพื่อให้เข้าใจง่าย และเน้นภาพประกอบที่สวยงาม



ภาพที่ 93 ผู้เข้าร่วม Focus Group ดูนแบบหนังสือ

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อหนังสือใหม่ แบ่งออกเป็น 3 แนวทางซึ่งมีสไตล์ภาพและการเล่าเรื่องที่ต่างกัน เพื่อใช้ประเมินต้นแบบจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

แบบที่ 1: เล่าเรื่องอัตลักษณ์บางปลาสร้อย (ภาพวาดประกอบ)

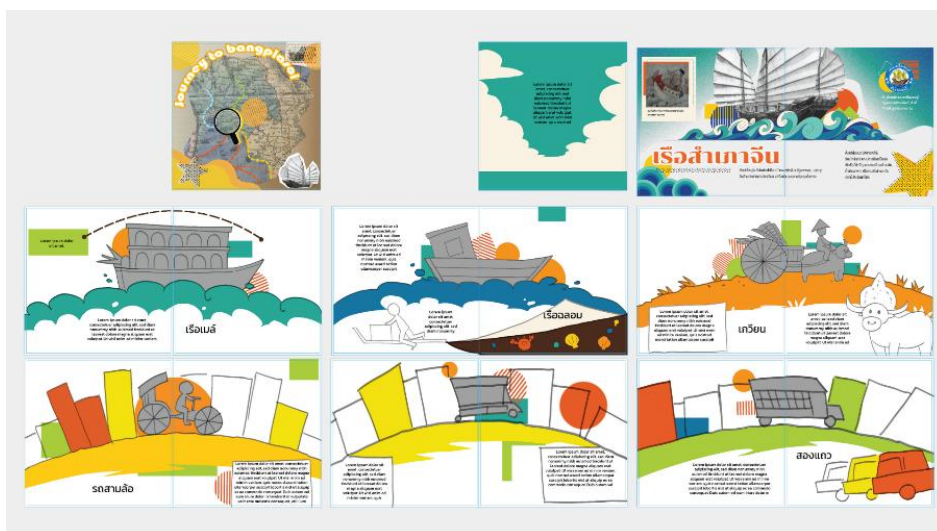


ภาพที่ 94 หนังสือเล่าเรื่องอัตลักษณ์บางปลาสร้อย

รูปแบบที่ 1 เป็นหนังสือภาพประกอบ (Art Book) การออกแบบเน้นไปที่ภาพประกอบเป็นหลักพร้อมการเล่าแบบ Graphic novel นำเสนอในรูปแบบของหนังสือภาพประกอบที่เล่าเรื่องราวรวมของบางปลาสร้อยผ่านบทต่าง ๆ ประกอบด้วย การเป็นเมืองท่าพักเรือ บ้านสะพาน อาชีพในบางปลาสร้อย และความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นว่า หนังสือแบบที่ 1 เหมาะสมที่สุด โดยเฉพาะหากกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและเยาวชน เนื่องจากเนื้อหาครอบคลุม เข้าใจง่าย และใช้ภาษาเรียบง่าย มีจุดเด่นตรงที่สามารถขยายเนื้อหาท้องถิ่นได้อย่างกว้างขวาง แต่ยังคงต้องปรับปรุงวิธีการเล่าเรื่องให้มีความแปลกใหม่กว่าเดิม เสนอให้ปรับภาษาให้สนุกมากขึ้น ใช้ประโยคคล้องจอง และเพิ่มตัวละครหรือบทสนทนาเพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวในแต่ละหน้า

แบบที่ 2: Pop-up การเดินทาง



ภาพที่ 95 หนังสือ Pop-up การเดินทาง

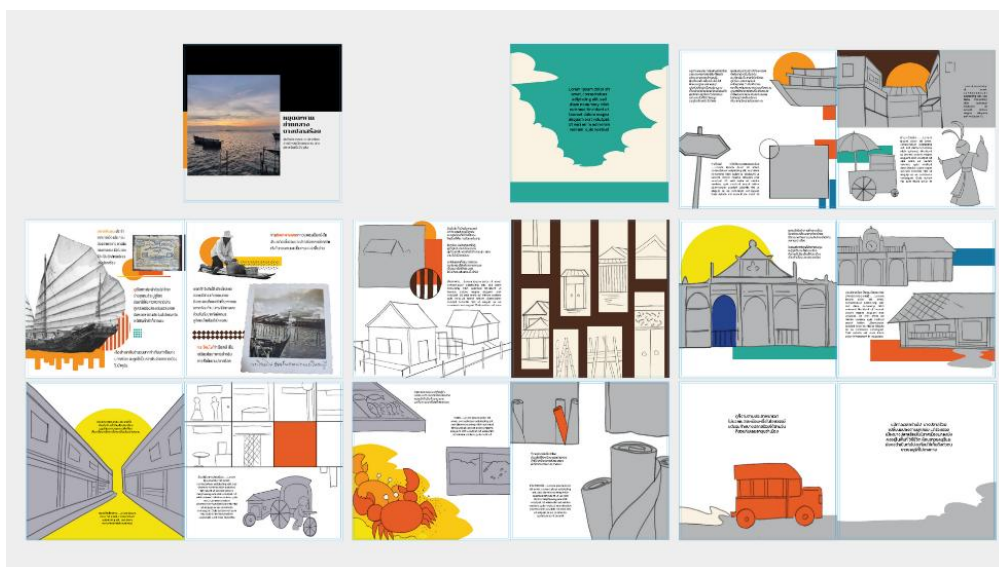
รูปแบบที่ 2 หนังสือ Pop-up นำเสนอเรื่องราวของการเป็นเมืองท่าของบางปลาสร้อยที่มีผู้คนจากทั่วสารทิศเดินทางมายังที่แห่งนี้ ด้วยการใช้สื่อแบบ Pop-up นำเสนอยานพาหนะที่ใช้เดินทางมาที่บางปลาสร้อย ด้วยการใช้พื้นหลังแบบ Flat art ผสมกับ Pop-up ที่ใช้ภาพถ่ายจริง

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ารูปแบบนี้มีข้อดีด้านการดึงดูดสายตา โดยเฉพาะเด็ก แต่เนื้อหายังไม่หลากหลาย เน้นเฉพาะการเดินทางและพาหนะ เสนอให้เพิ่มบริบททางสังคมหรือมุมมองของผู้คนในแต่ละยุคเกี่ยวกับการเดินทาง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น



ภาพที่ 96 Mockup หนังสือ Pop-up การเดินทาง

แบบที่ 3: นิราศเมืองแกลง (Photo book)



ภาพที่ 97 หนังสือนิราศเมืองแกลง (Photo book)

รูปแบบที่ 3 Photo book นิราศเมืองแกลง รูปแบบนี้ออกแบบให้เป็นหนังสือภาพถ่ายซึ่งเน้นไปที่นำเสนอภาพจริงของพื้นที่บางปลาสร้อยในปัจจุบัน ด้วยการอ้างอิงถึงนิราศเมืองแกลง ฉากที่สุนทรภู่ล่องเรือจากกรุงเทพฯขึ้นที่บางปลาสร้อย แล้วพักนอนที่บางปลาสร้อยเป็นเวลาสามวันก่อนออกเดินทางต่อ ซึ่งสุนทรภู่ได้มีการบรรยายถึงบรรยากาศของบางปลาสร้อยในสมัยรัชการที่ 3 อย่างละเอียด การเล่าเรื่องของหนังสือเล่มนี้จึงเป็นการตามหาจุดที่สุนทรภู่อ้างถึงในแต่ละท่อนว่าปัจจุบันยังคงมีอยู่หรือไม่ เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าหนังสือรูปแบบนี้ มีความลึกทางภาษาและเนื้อหา เหมาะสำหรับกลุ่มผู้ใหญ่ เช่น ครู นักเรียนมัธยมปลาย หรือผู้ที่ชื่นชอบวรรณกรรม อย่างไรก็ตาม ภาษาและคำศัพท์ค่อนข้างยากไม่เหมาะสมกับการถ่ายทอดประวัติศาสตร์แก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ปรับเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น อาจต้องจัดวางฟอนต์ใหม่หรือเพิ่มคำแปลประกอบ เพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

สรุป ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าหนังสือแบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดเนื่องจากข้อมูลครบถ้วน ครอบคลุมประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ทั้งนี้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าชื่นชอบหนังสือแบบที่ 3 นิราศเมืองแกลงเนื่องจากวิธีการเล่ามีความน่าสนใจทางภาษาแต่ไม่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลทั่วไป โดยมีข้อสังเกตสำหรับหนังสือภาพประกอบแบบที่ 1 ว่าควรคำนึงถึงวิธีการเล่าเนื่องจากหนังสือรูปแบบนี้ใช้วิธีการเล่าเป็นจุดขายมากกว่าลูกเล่นด้านอื่น หากวิธีการเล่าไม่น่าสนใจพออาจส่งผลให้ตัวสื่อไม่โดดเด่น

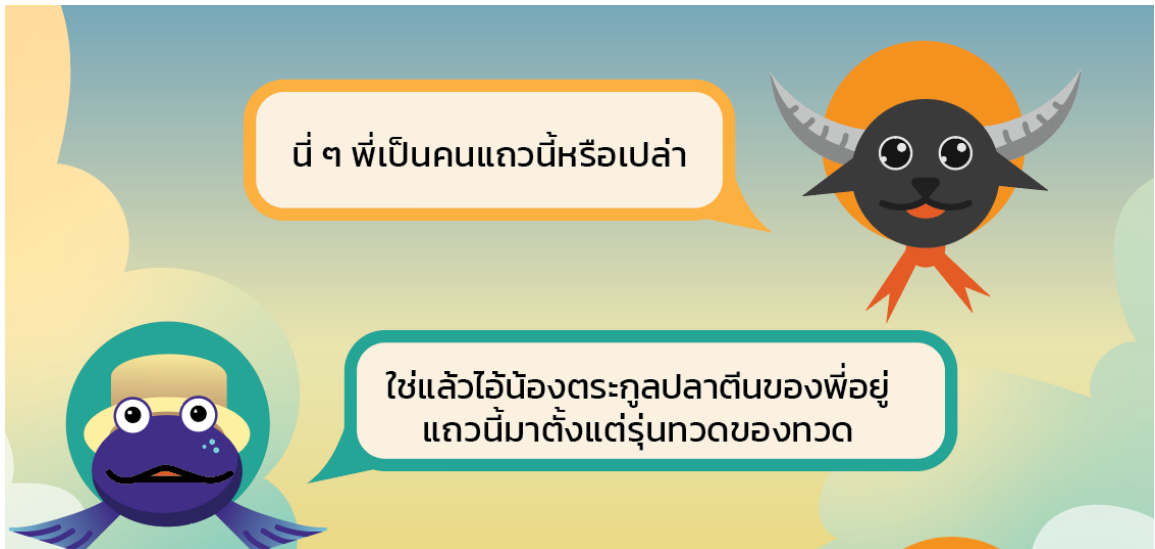
การพัฒนาต้นแบบหนังสือต่อจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยใช้แกนหลักเป็นหนังสือแบบที่ 1 เน้นภาพวาดประกอบการเล่าเรื่องภาพรวมของบางปลาสร้อย โดยมีการเพิ่มการเชื่อมโยงระหว่างบทด้วยการใส่บทสนทนาของตัวละครในการนำทางผู้อ่านให้รู้จักกับบางปลาสร้อยไปด้วยกัน โดยใช้โปรแกรม Adobe illustrator ในการสร้างชิ้นงาน ภายในหนังสือเรื่อง “ที่นี่คือบางปลาสร้อย”

ร่างภาพจากสเก็ชลงในโปรแกรม Adobe Illustrator



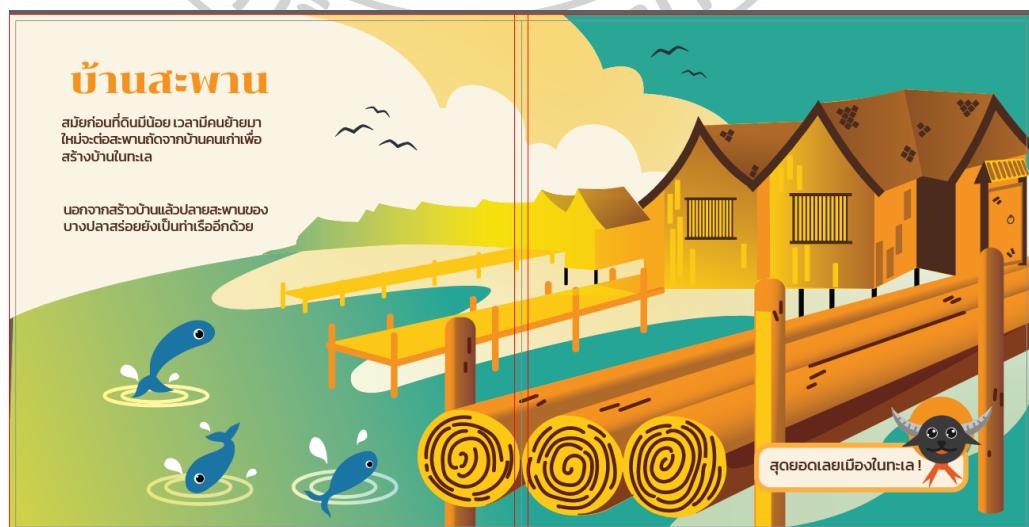
ภาพที่ 98 ร่างภาพหนังสือ

ออกแบบตัวละครในการดำเนินเรื่อง ประกอบด้วยปลาตีนซึ่งเป็นสัตว์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อยเนื่องจากพื้นที่บางปลาสร้อยเป็นป่าชายเลน และควายซึ่งอ้างอิงจาก “เต้าถั่ว” ควายรุ่นซูเปอร์จิ๋วจากหนังสือในบอร์ดเกมวิ่งควาย ผ่านการดำเนินเรื่องว่า เต้าถั่วมาที่บางปลาสร้อยเป็นครั้งแรกจึงขอให้ปลาตีนช่วยแนะนำบางปลาสร้อยให้รู้จัก



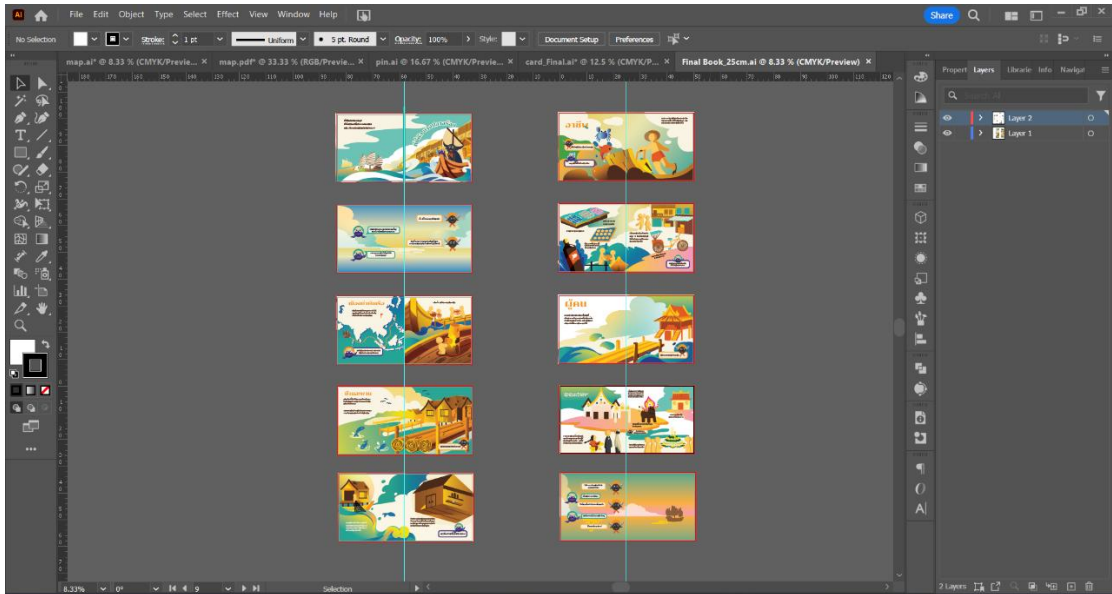
ภาพที่ 99 ตัวละครในหนังสือบางปลาสร้อย

พัฒนาการเล่าเรื่อง จากเดิมที่เล่าผ่านข้อความในบทต่าง ๆ เป็นการแทรกตัวละครปลาตีนและเต้าถั่วในการพูดเสริมประเด็นที่น่าสนใจ เพื่อย้ำข้อมูลและให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมต่อเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ



ภาพที่ 100 ตัวละครดำเนินเรื่องในหนังสือ

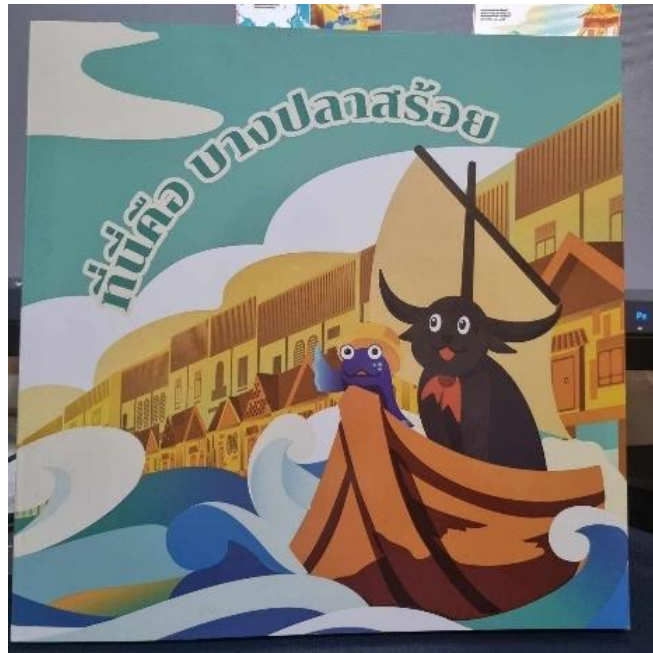
ออกแบบภาพประกอบและข้อความให้เรียบร้อย เตรียมไฟล์ส่งสำหรับโรงพิมพ์ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ เข้าเล่มแบบ Butterfly เพื่อให้หนังสือสามารถกางออกแบบ 180 องศา เหมาะสำหรับ หนังสือภาพประกอบที่ต้องการให้เห็นภาพใหญ่เต็มสองหน้าโดยไม่ตัดกลาง



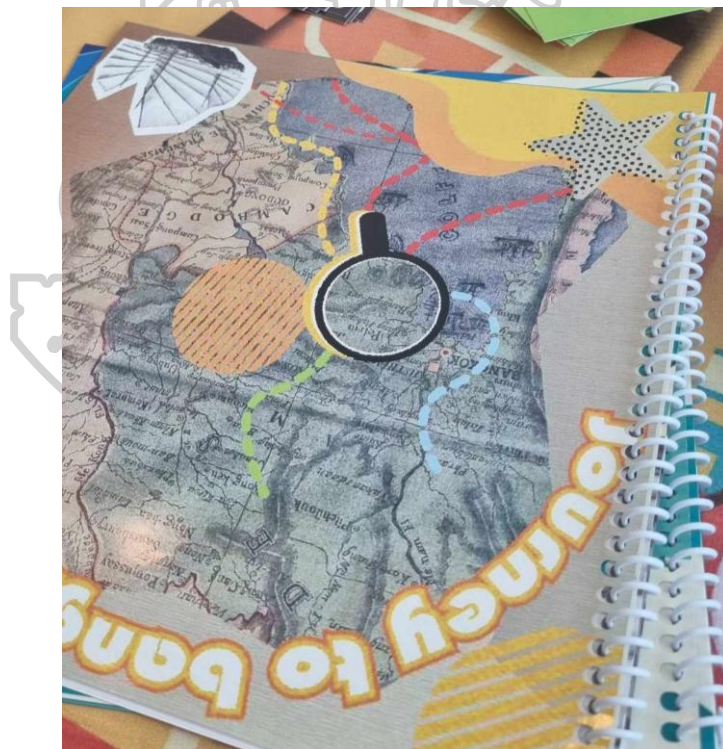
ภาพที่ 101 เตรียมไฟล์สำหรับโรงพิมพ์



ภาพที่ 102 หนังสือ ที่นี้คือบางปลาสร้อย



ภาพที่ 103 ภาพปกหนังสือที่นี้คือบางปลาสร้อย

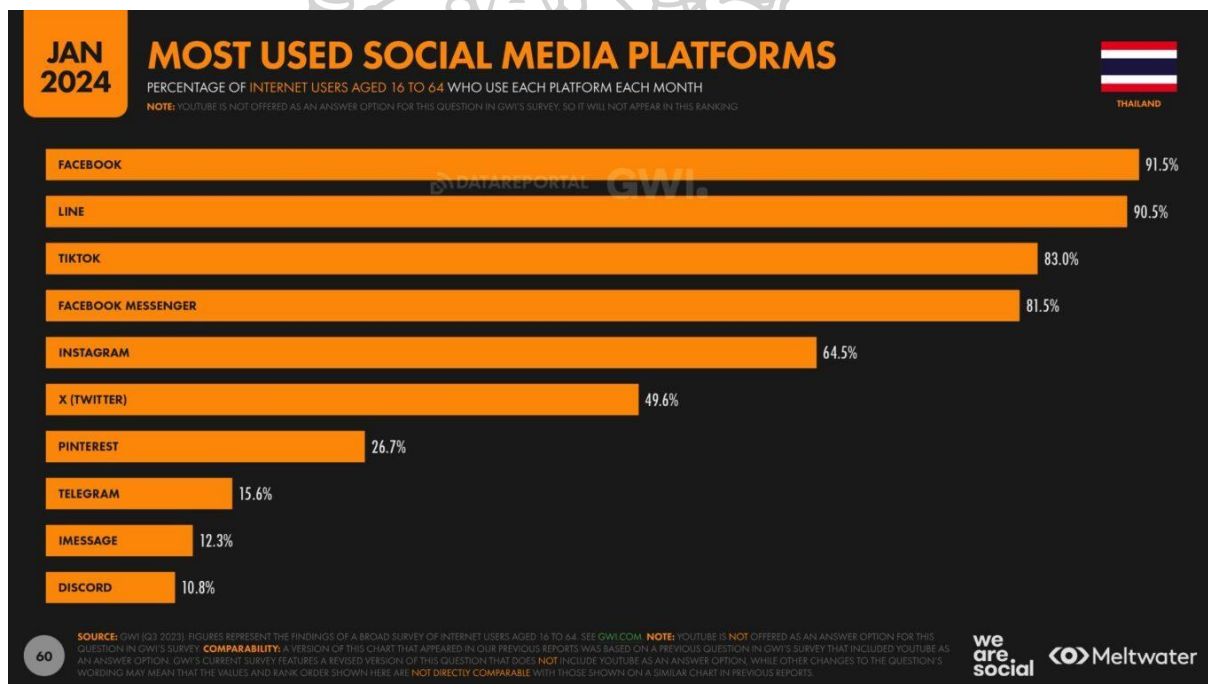


ภาพที่ 104 ต้นแบบหนังสือร่างที่ 2

3.1.3 History reel เมืองชล story

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์ข้อมูลสื่อประเภท Social Media มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงกลุ่มบุคคลทั่วไปมากที่สุด เนื่องจากกำลังเป็นที่นิยมและสามารถทำให้ข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านตาบุคคลที่ไม่เคยสนใจได้ ในลักษณะของ Entertainment Media ซึ่งลักษณะสื่อควรแบ่งออกเป็นตอน ๆ ที่มีความต่อเนื่อง ดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามต่อไป

ผู้วิจัยได้มีการศึกษาเทรนการใช้ Social Media ของคนไทยเพื่อประเมินแพลตฟอร์มและรูปแบบที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์แก่บุคคลทั่วไป ข้อมูลจาก Datar Portal ชี้ให้เห็นว่าในปี 2024 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือกว่า 98.6% โดยใช้เวลาไปกับ Social Media ถึง 88.9% โดย Social Media ยอดนิยมสำหรับคนไทยสามอันดับแรกได้แก่ อันดับที่ 1 Facebook 91.5% อันดับที่ 2 Line ที่ 90.5% และอันดับที่ 3 TikTok 83.0% (ปรีดี นุกุลสมปรารณา, 2567)



ภาพที่ 105 แพลตฟอร์ม Social Media ที่คนไทยใช้มากที่สุดปี 2024 (ปรีดี นุกุลสมปรารณา, 2567)

จากการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแพลตฟอร์มสำหรับ Entertainment Media บทความ 10 Social Media Trends in 2024 จาก www.techtarget.com ได้ระบุไว้ว่าในปี 2024 TikTok

ยังคงเป็นผู้นำเกมด้วยยอดผู้ใช้มากกว่า 1.5 ล้านคนต่อเดือนแม้ว่าจะยังไม่สามารถแข่ง Facebook ได้ แต่ยังคงมีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง วิดีโอสั้นยังเป็นที่น่าิยมมากที่สุด ตามมาด้วยคอนเทนท์ที่ใช้เวลานานอย่าง ไลฟ์ หรือ พอดแคส ประเภทการเล่าเรื่อง ซึ่งลักษณะของวิดีโอที่ได้รับความนิยมใน TikTok ต้องมีความยาวไม่เกิน 1 นาที (Roller, 2024)

จากการศึกษาพบว่า การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลรุ่นใหม่ควรนำเสนอผ่าน Social Media ซึ่งในปัจจุบันรูปแบบวิดีโอที่เป็นที่น่าิยมและใช้กันแพร่หลายเกือบทุกแพลตฟอร์มคือ วิดีโอสั้น แนวตั้ง ความยาวไม่เกิน 1 นาที แพลตฟอร์มที่สามารถลงวิดีโอประเภทนี้ได้ ได้แก่ YouTube, Facebook, Instagram และ TikTok ซึ่งจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยเลือกใช้แพลตฟอร์ม TikTok เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มใหม่ที่ได้รับคามนิยม อัตราการเติบโตสูง เป็นลักษณะแบบ Entertainment ผสม Social Media และเน้นคอนเทนท์วิดีโอแนวตั้งเป็นหลัก

ลำดับแรกได้มีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยแล้วสรุปออกมาเป็นประเด็นต่างๆ ก่อนเลือกหัวข้อที่มีความเหมาะสมเพื่อออกแบบต้นแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และเขียนบทเพื่อนำเสนอในการสนทนากลุ่ม

**Video 30 S-1 min :
7**

Intro
คลิปที่ 1 เปิดตัวสารคดี เมืองท่าบางปลาสร้อย
ชลบุรีในปัจจุบัน เกริ่นถึงบางปลาสร้อยที่เด่นเจริญในอดีต

✦ ชุดที่ 1 ก่อตั้งบางปลาสร้อย

✦ ชุดที่ 2 พระเจ้าตากสืบเสด็จบางปลาสร้อย

2 ศรีพะโล เมืองท่ายุคก่อนประวัติศาสตร์
เมืองโบราณทั้งสามของชลบุรี ตั้งตามเป็นเอกเทศโดยมีศรีพะโลเป็นเมืองท่า

5 พระยาตากเดินทัพผ่านบางปลาสร้อย
"กรมหมื่นเทพพิพิธ" รวบรวมผู้คนทางหัวเมืองชายทะเลภาคตะวันออกไปตั้งค่ายที่จันทบุรี...

3 กำเนิดบางปลาสร้อย
เมื่อศรีพะโล...ไม่สามารถเป็นเมืองท่าต่อได้ อยุธยาจึงสนับสนุนการตั้งเมืองใหม่อย่างเป็นทางการ

6 ก่อนตีหัวเมืองต้องตีโจรสลัด
ครั้งเมื่อพระเจ้าตากตั้งค่ายระยอง... ใต้ดินพวกข่องโจรก่อกวนจึงต้องวนกลับมาปราบ

4 วัดใหญ่อินทราราม กำเนิดบางปลาสร้อยอย่างเป็นทางการ
ครั้งสมเด็จพระอินทราชาเสด็จประพาสเมืองชลบุรี... ใต้โปรดให้สร้างวัดใหญ่อินทรารามโบราณสถานที่เก่าแก่ที่สุดในเมือง

7 นายทองอยู่ นกเล็ก โจรสลัดผู้อยู่เป็น...แต่ไม่รอด
ทัพพระเจ้าตากไม่ได้ทำการรบกับนายทองอยู่ นกเล็ก เนื่องจากมีการเจรจารวมกลุ่มกันสำเร็จ

ภาพที่ 106 สคริปต์ Video reel ร่างที่ 1

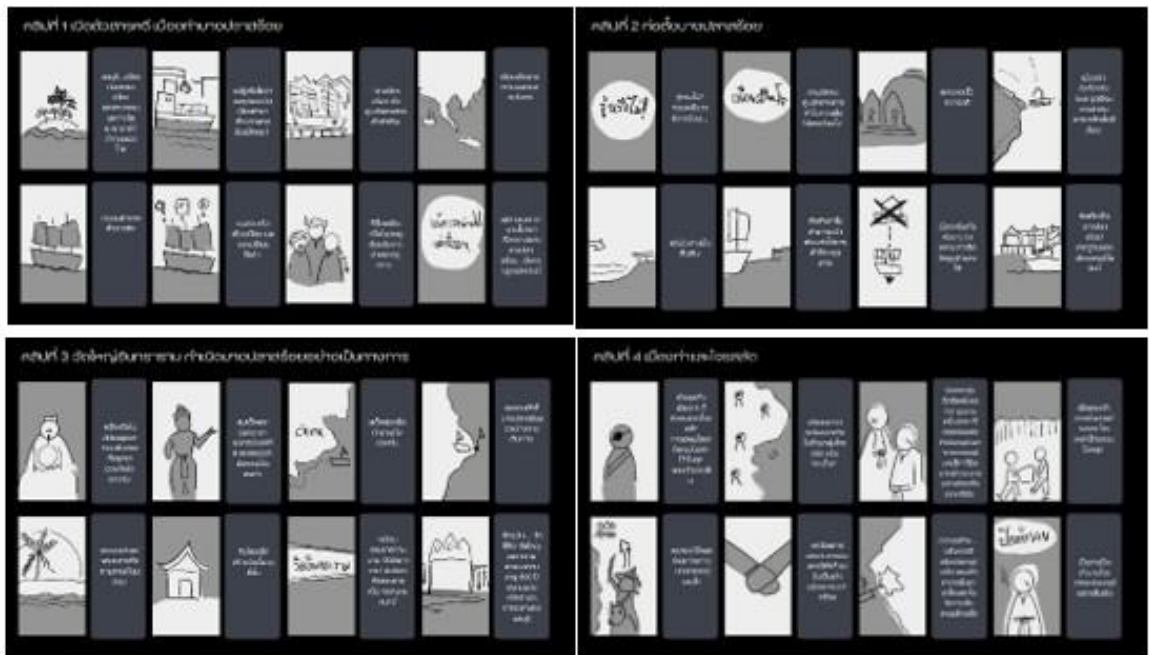
กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่าสื่อวีดีโอแนวตั้งสามารถดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่ได้ แต่ขึ้นอยู่กับการตัดต่อวีดีโอที่เหมาะสม มีความรวดเร็ว ตื่นเต้น น่าสนใจ เน้นภาพเคลื่อนไหว ไม่ควรนำเสนอแบบวิดีโอซ้ำหรือภาพนิ่งเนื่องจากไม่เป็นที่นิยมของคนรุ่นใหม่

จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อวีดีโอสั้นออกเป็น 3 รูปแบบ โดยมีภาพและวิธีการเล่าเรื่องต่างซึ่งอ้างอิงจากการสำรวจกระแสความนิยมของคนรุ่นใหม่ต่อสื่อ TikTok ที่สามารถใช้เล่าเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ได้ ประกอบด้วย

- 1) Motion Graphic สารคดีสมัยใหม่ เน้นการเล่าเรื่องผ่านบริบทในอดีตที่ผ่านมา (Historical Context) เป็นการสื่อสารประวัติศาสตร์แบบเล่าถึงสิ่งที่เคยเกิดขึ้น เน้นการเล่าเรื่องที่มีความตลก สนุกสนาน เป็นที่นิยมในกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่มีความสนใจประวัติศาสตร์ในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นการเล่าประวัติศาสตร์อย่างตรงไปตรงมาแต่เข้าใจง่าย



ภาพที่ 107 Mood Board วีดีโอรูปแบบที่ 1

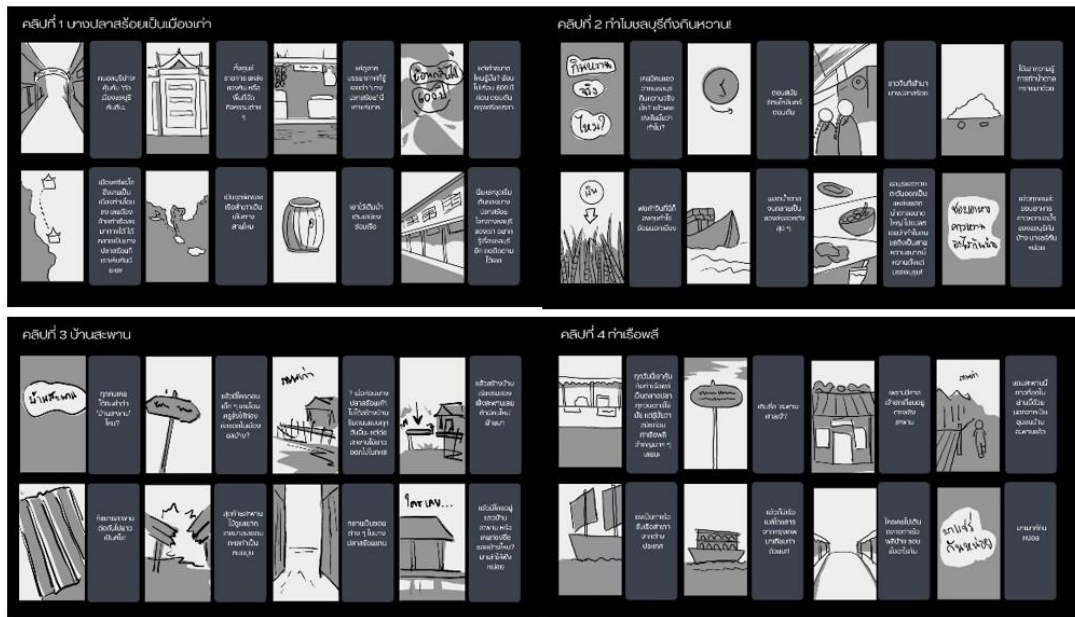


ภาพที่ 108 Storyboard วิดีโอชุดที่ 1

- 2) Vlog คลิปแนวชีวิตประจำวันในบางปลาร้อยเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ เน้นการสื่อสารด้วยบริบทที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ (Temporal Context) อ้างอิงสถานการณ์จริงใจปัจจุบันเชื่อมโยงจากเหตุผล เหตุการณ์ในอดีต ใช้การถ่ายภาพสถานที่จริงพร้อมแทรกภาพคอลลาจเป็นแนวที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลทั่วไปรวมถึงนักท่องเที่ยว

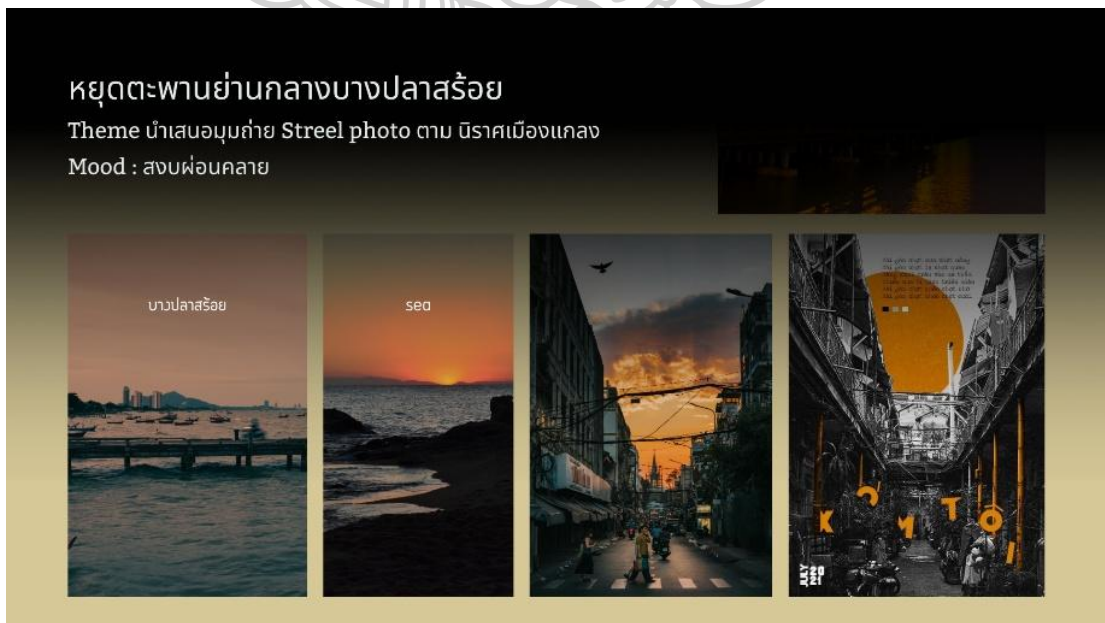


ภาพที่ 109 Mood Board วิดีโอรูปแบบที่2

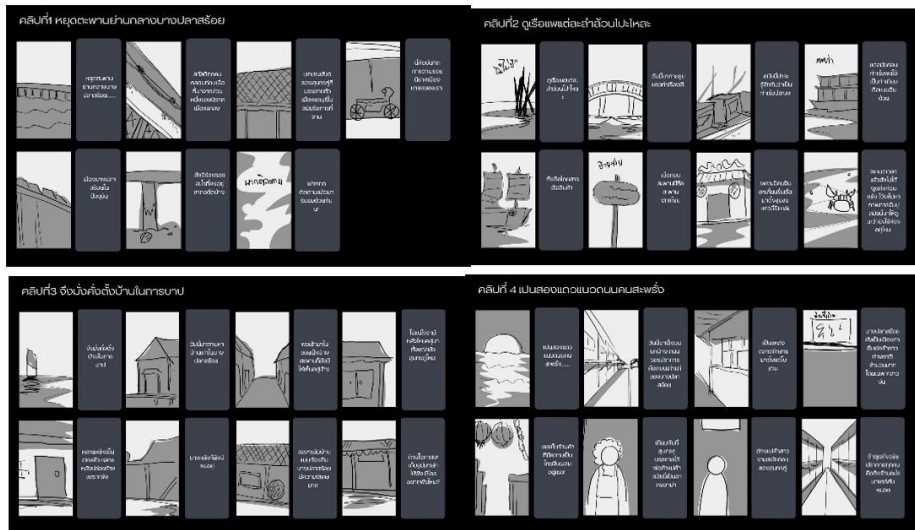


ภาพที่ 110 Storyboard วีดีโอชุดที่ 2

- 3) Photo Cozy คลิปแนวเอื้อย ๆ สบาย ๆ เน้นการสื่อสารผ่านบริบททางกายภาพ (Physical Context) ของพื้นที่บางปลาสร้อย เล่าเรื่องการตามรอยนิราศเมืองแกลงในพื้นที่บางปลาสร้อยในปัจจุบัน คลิปแนวฟังแบบสบาย ๆ และแชร์มุมมองถ่ายรูป



ภาพที่ 111 Mood Board วีดีโอรูปแบบที่ 3



ภาพที่ 112 Storyboard วิดีโอชุดที่ 3

ผู้เชี่ยวชาญทุกคนเห็นพ้องว่า Reel แบบที่ 2 เหมาะสมที่สุด เพราะเข้ากับค่านิยมของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน มีจังหวะเร็ว ดึงดูดความสนใจได้ตั้งแต่ต้น ซึ่งตรงกับลักษณะของผู้ใช้ TikTok ในกลุ่มวัยรุ่นและคนทั่วไป ซึ่งคลิปวิดีโอพาเที่ยวที่มีพิธีกรสามารถดึงดูดความสนใจของคนได้ Reel ควรเล่าเรื่องโดยใช้วิธีที่น่าสนใจ กระชับ และมีสาระเล็ก ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดหรือแรงบันดาลใจ

ผู้วิจัยได้พัฒนาชิ้นงานจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ วิดีโอรูปแบบที่ 2 Vlog ชีวิตประจำวัน ซึ่งประกอบด้วยต้นแบบวิดีโอจำนวน 4 คลิป ได้แก่

- 1) บางปลาสร้อยเป็นเมืองท่า: เล่าถึงชลบุรีในปัจจุบันว่าความเจริญในวันนี้จากอดีตเคยเป็นเมืองท่าพักเรือ



ภาพที่ 113 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 1

- 2) ทำไมชลบุรีถึงกินหวาน: เล่าเชื่อมโยงคอนเทนท์ “คนชลบุรีกินหวาน” ซึ่งเป็นที่นิยมใน Social Media ในปัจจุบันกับประวัติศาสตร์การเข้ามาของพ่อค้าชาวจีนที่นำการปลูกอ้อย ผลิตน้ำตาลทรายเข้ามาในบางปลาสร้อย



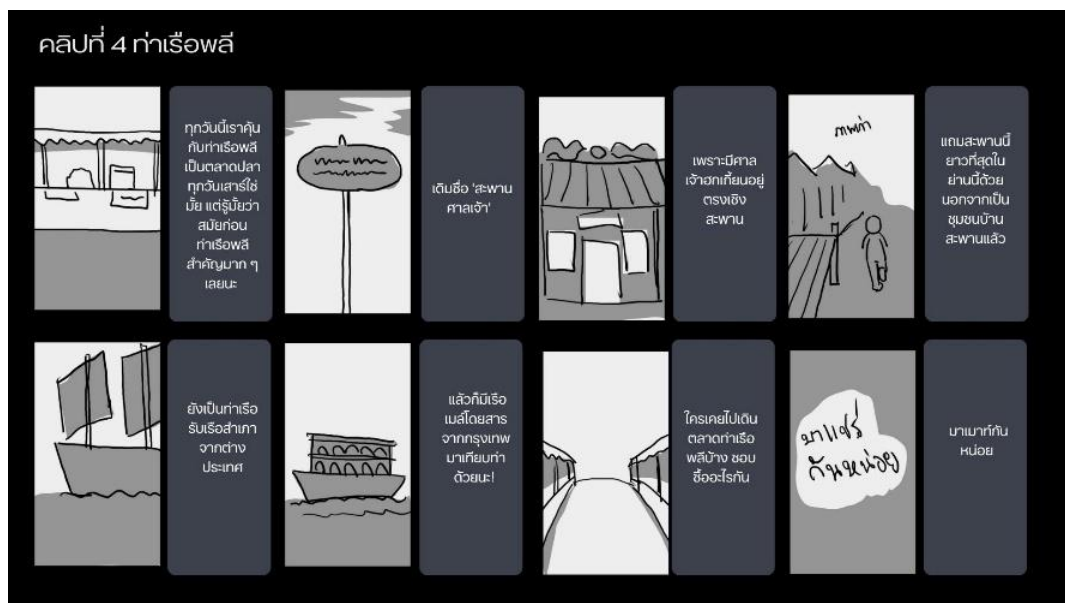
ภาพที่ 114 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 2

- 3) บ้านสะพาน: เชื่อมโยงคอนเทนท์ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับบ้านสะพาน กับชีวิตจริงของชาวบางปลาสร้อยที่เคยเห็นบ้านสะพานหรือการต้องท่องเที่ยวช้อชอยซึ่งเป็นประสบการณ์ร่วมในโรงเรียน



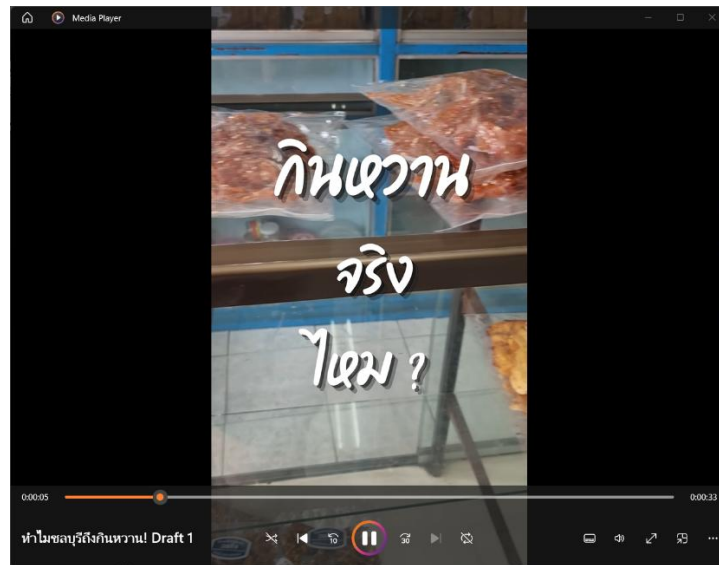
ภาพที่ 115 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 3

- 4) ท่าเรือพลี: เล่าเรื่องเชื่อมโยงตลาดท่าเรือพลีในปัจจุบันซึ่งมีชื่อเสียงในการเป็นแหล่ง
รับประทานอาหารทะเล กับท่าเรือพลีในอดีตที่เป็นท่าเรือสำหรับเทียบเรือสำเภาพาณิชย์

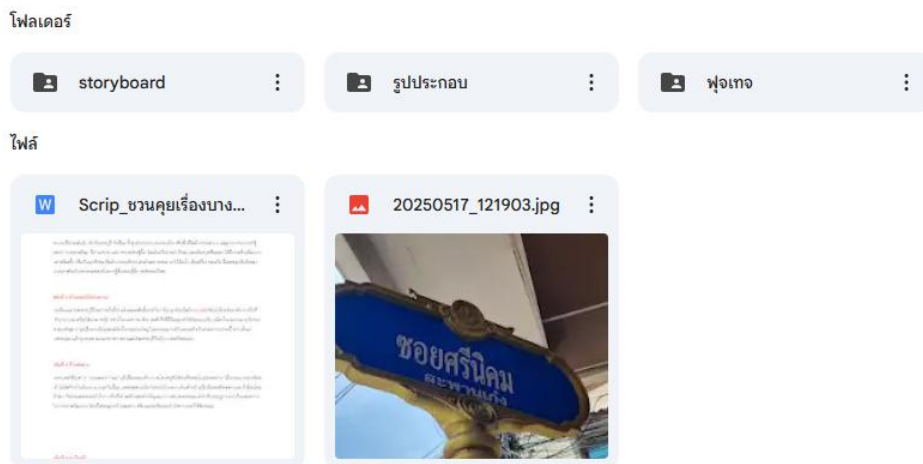


ภาพที่ 116 Storyboard TikTok reel คลิปที่ 4

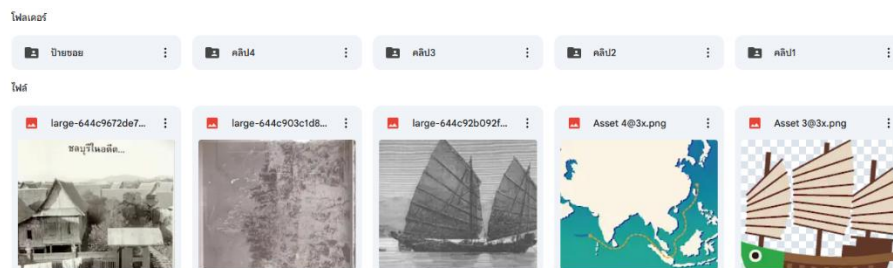
ในส่วนของรูปแบบวิดีโอ งานชิ้นนี้ผู้วิจัยใช้ลักษณะวิดีโอสั้น แนวตั้ง ความยาวประมาณ 30 วินาที โดยใช้ภาพประกอบหลักเป็น Footage ที่ถ่ายชีวิตประจำวันทั่วไปในพื้นที่ แทรกด้วยภาพเก่าของบางปลาสร้อย และภาพประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ เล่าเรื่องด้วยการพากย์เสียง และใส่ดนตรีประกอบ ซึ่งผู้วิจัยถ่ายภาพและวิดีโอด้วยตนเอง แต่มีการจ้างนักพากย์และนักตัดต่อวิดีโอ



ภาพที่ 117 ตัวอย่างวิดีโอ



ภาพที่ 118 การเตรียมไฟล์ส่งให้ผู้ช่วย1



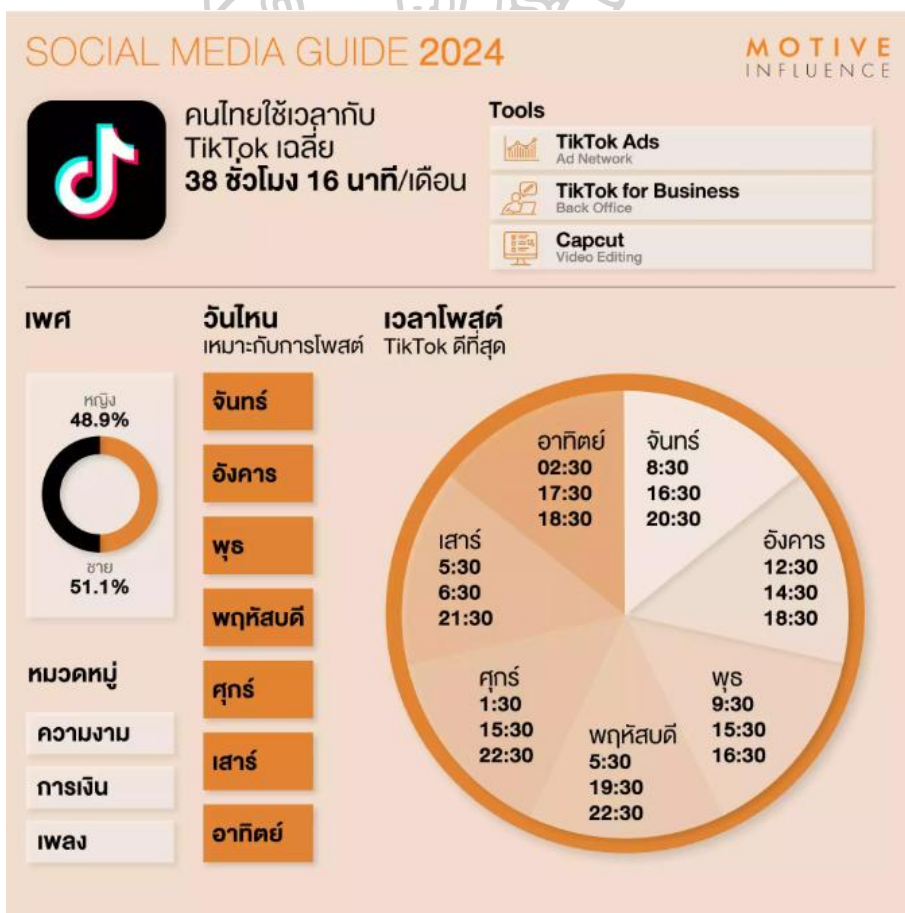
ภาพที่ 119 การเตรียมไฟล์ส่งให้ผู้ช่วย2

การเผยแพร่วิดีโอ

ในส่วนของการเผยแพร่ ผู้วิจัยสร้างช่อง TikTok “เมืองชล story” เพื่อเผยแพร่วิดีโอมีการลงคลิปวิดีโอติดต่อกัน 4 วัน วันละ 1 คลิป แทรกด้วยรูปถ่ายประกอบบทความสั้น เกี่ยวกับบางปลาสร้อย

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้มีการศึกษาช่วงเวลาที่เหมาะสมในการลงคลิปวิดีโอจากช่องทาง TikTok และบทความ รวมถึงทดลองใช้ ChatGPT ในการวิเคราะห์ช่วงเวลาที่เหมาะสมจึงสรุปข้อมูลได้ดังนี้

Motive Influence ระบุว่า TikTok เป็นแพลตฟอร์มที่มีค่าเฉลี่ยอายุของผู้ใช้งานอยู่ที่ราว ๆ 13-25 ปี การเลือกช่วงเวลาโพสต์ควรมีความสอดคล้องกับธรรมชาติหรือกิจวัตรประจำวันของกลุ่มผู้ใช้ หากเลือกเวลาที่เหมาะสมก็จะนำมาซึ่งจำนวนผู้ชมที่เพิ่มขึ้นตามไปด้วย (Eric P, 2568)



ภาพที่ 120 SOCIAL MEDIA GUIDE 2024 (Eric P, 2568)

Minimice Group ได้ระบุในบทความ “ลงคลิป TikTok เวลาไหนคนดูเยอะสุด พร้อมทริคทำคลิป อัปเดตปี 2025” ว่าช่วงเวลาที่เหมาะกับการลงคลิป TikTok ที่สุดนั้นขึ้นอยู่กับ Insight ของผู้ใช้งาน ซึ่งในแต่ละบุคคลมีการใช้งานตามวิถีชีวิตที่ต่างกันช่วงเวลาที่ดีที่สุดจึงแตกต่างกันไปตามพฤติกรรมของกลุ่มผู้ชม แต่หากวัดโดยภาพรวมจากช่วงเวลาที่ผู้ใช้งานเข้าใช้ TikTok มากที่สุดสามารถสรุปได้ดังนี้ (MinimiceGroup, 2025)



ภาพที่ 121 รวมช่วงเวลาลงคลิป TikTok ในแต่ละวัน (MinimiceGroup, 2025) จากการวิเคราะห์ด้วย AI ChatGPT ได้ทำการวิเคราะห์ ช่วงจังหวะที่ดีที่สุดในการเปิดช่องและลงคลิปแรกใน TikTok โดยอ้างอิงจาก ข้อมูลสถิติและแนวโน้มพฤติกรรมผู้ใช้ ที่รวบรวมจากหลายแหล่ง (เช่น Hootsuite, Influencer Marketing Hub, Sprout Social) ได้ดังนี้

เวลาที่ที่ดีที่สุดในการโพสต์ TikTok (ตามสถิติ)	
(เวลาทั้งหมดเป็นเวลาในประเทศไทย - ICT)	
วัน	ช่วงเวลาที่ดีที่สุด
จันทร์	06:00 น., 10:00 น., 22:00 น.
อังคาร	02:00 น., 04:00 น., 09:00 น.
พุธ	07:00 น., 08:00 น., 23:00 น.
พฤหัสบดี	09:00 น., 12:00 น., 19:00 น.
ศุกร์	05:00 น., 13:00 น., 15:00 น.
เสาร์	11:00 น., 19:00 น., 20:00 น.
อาทิตย์	07:00 น., 08:00 น., 16:00 น.

🔍 ที่นิยมมากที่สุด (Top 3): อังคาร 09:00, พฤหัสบดี 12:00, ศุกร์ 05:00

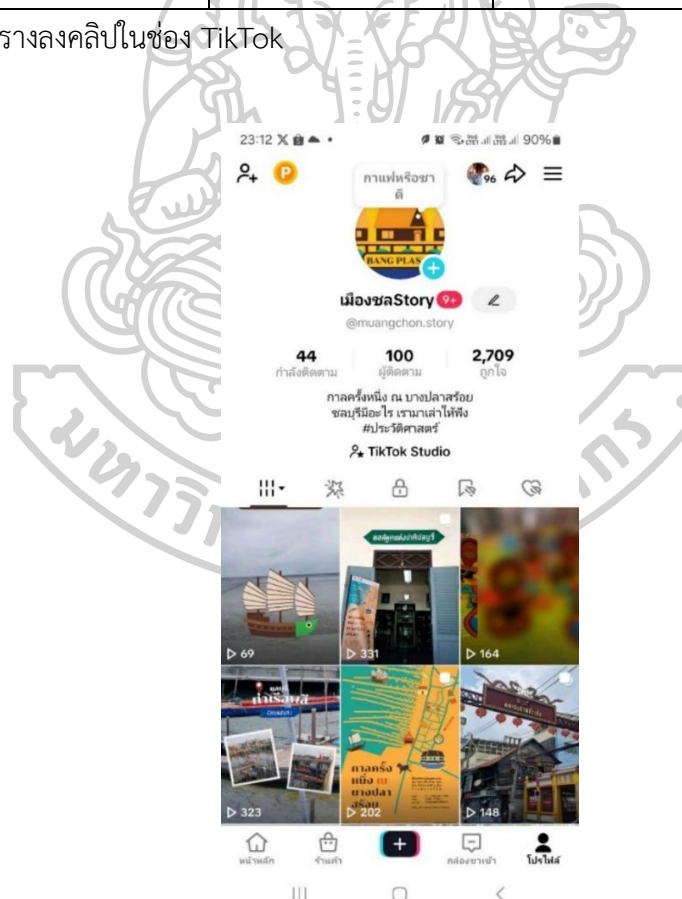
ภาพที่ 122 ช่วงเวลาที่ที่ดีที่สุดในการโพสต์ TikTok ตามสถิติ หมายเหตุ ChatGPT

ผู้วิจัยจึงสรุปข้อมูลช่วงเวลาที่เหมาะสมและลงคลิปวิดีโอหลัก พร้อมลงรูปประกอบบทความเกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาร้อยสั้น ๆ เพื่อเพิ่มการมองเห็นใน TikTok และมีการใช้การบูสโพรโมทในระยะแรกเริ่มอยู่ที่ 200-600 บาท ได้ผลลัพธ์ ดังนี้

ตารางที่ 8 ตารางลงคลิปในช่อง TikTok

วิดีโอ	ความยาว/วินาที	ช่วงเวลาที่ลง	ยอดเข้าชม
บางปลาร้อย	36.08	เสาร์/09.45 น.	16997
ทำไมคนชลบุรีถึงกินหวาน	38.89	อาทิตย์/11.22 น.	15778
บ้านสะพาน	34.74	อังคาร/11.23 น.	9442
ท่าเรือพลี	26.45	พุธ/18.13น.	354

ตารางที่ 8 ตารางลงคลิปในช่อง TikTok

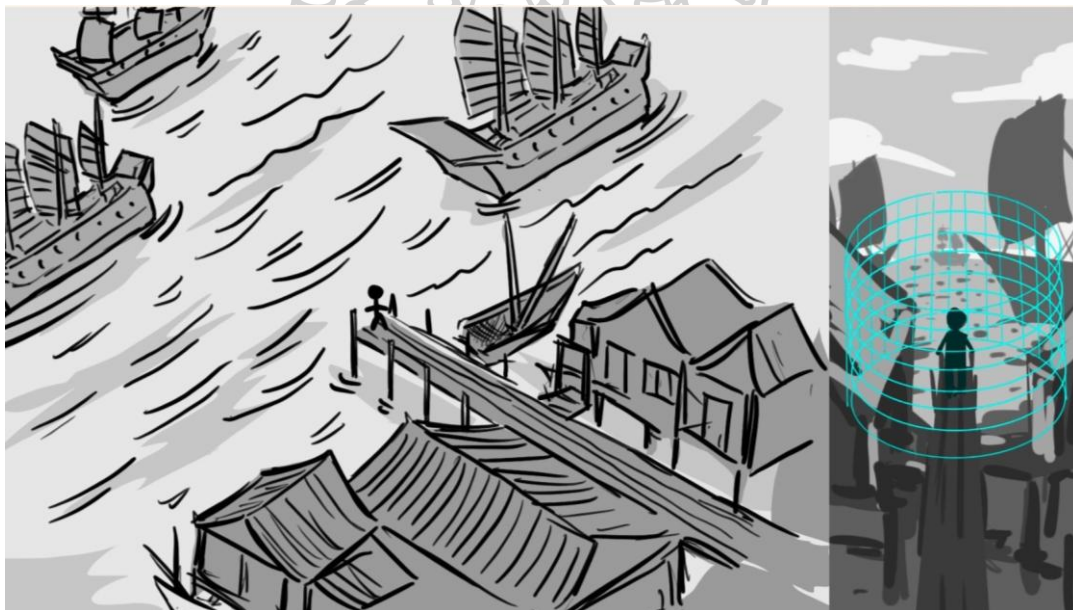


ภาพที่ 123 TikTok เมืองชล story

3.1.4. AR Map กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย

จากการวิเคราะห์ แนวทางสื่อที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย คุณลักษณะ “เห็นภาพเข้าใจง่าย” สามารถเชื่อมโยงได้กับแนวคิด Immersive Experience ซึ่งเป็นการรับรู้ผ่านการสัมผัสประสบการณ์เสมือนด้วยสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งผู้รับสารสามารถรับข้อมูลได้จากประสบการณ์ตรงโดยไม่ต้องทำความเข้าใจกับข้อความตัวหนังสือ

ในครั้งแรกได้มีการออกแบบรูปแบบการนำเสนอแบบ Immersive Experience ด้วยเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) เนื่องจากเทคโนโลยีนี้สามารถสร้างฉากจำลองบรรยากาศเมืองท่าบางปลาสร้อยในอดีต ให้ผู้ชมได้รู้สึกดื่มด่ำกับบรรยากาศของความเป็นเมืองท่า ท่าเรือ สะพาน ทะเล และเรือสำเภา ผ่านการมองเห็นด้วยแว่น VR ซึ่งเป็นการรับรู้ภายในโลกความเป็นจริงเสมือน ตัดการสัมผัสมองเห็นจากโลกแห่งความจริงเข้าสู่บรรยากาศในอดีตของบางปลาสร้อยอย่างเต็มที่



ภาพที่ 124 ร่างฉากใน VR



ภาพที่ 125 ร่างภาพใน VR จากมุมมองผู้ชม

จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสม ผู้วิจัยได้เปลี่ยนสื่อ Immersive Technology จาก VR เป็น AR เนื่องจากปัญหาด้านการควบคุมสัมผัสซึ่งส่งผลต่อการตีความในพื้นที่ซึ่งไม่มีจุดที่เหมาะสมที่สามารถควบคุมประสบการณ์ของผู้ชมได้ จึงมีการวิเคราะห์ปรับเป็น AR (Augmented Reality) โดยยังคงแนวคิด “แสดงบรรยากาศในอดีตที่ไม่มีในปัจจุบัน” ตามเดิม ผสมผสานกับ AR cultural map เพื่อให้ผู้รับสื่อได้เห็นภาพทับซ้อนของอดีตกับสถานที่จริง ส่งผลให้เกิดสัมผัสด้าน ภาพ เสียง ผิวสัมผัส กลิ่น จากสถานที่จริงได้

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อ AR โดยมีเป้าหมายให้ผู้ใช้ได้สัมผัสประสบการณ์ในสถานที่จริง ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ถ่ายทอดยังคงเดิมคือจำลองประสบการณ์มองเห็นภาพทับซ้อนของอดีตบางปลาสรร้อยในพื้นที่ปัจจุบัน ในแนวคิดของ “สิ่งที่เคยมีอยู่แล้วหายไป” ออกมาเป็นวัตถุ 5 ชิ้นที่เคยมีอยู่ในบางปลาสรร้อยแต่ปัจจุบันได้สูญหายไปแล้วแนวคิดของงานชิ้นนี้เกิดจาก เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality สามารถเสริมภาพบางปลาสรร้อยในอดีตซ้อนทับกับภาพของสถานที่จริงในปัจจุบัน โดยการที่ผู้ชมยืนอยู่ในสถานที่จริงแล้วมองภาพ AR ผ่านจอโทรศัพท์ ซึ่งผู้ชมยังได้รับสัมผัสอื่นจากสถานที่จริง ทั้งกลิ่น เสียง อุณหภูมิ เป็นการตีความกับข้อมูล



ภาพที่ 126 การออกแบบสื่อ AR

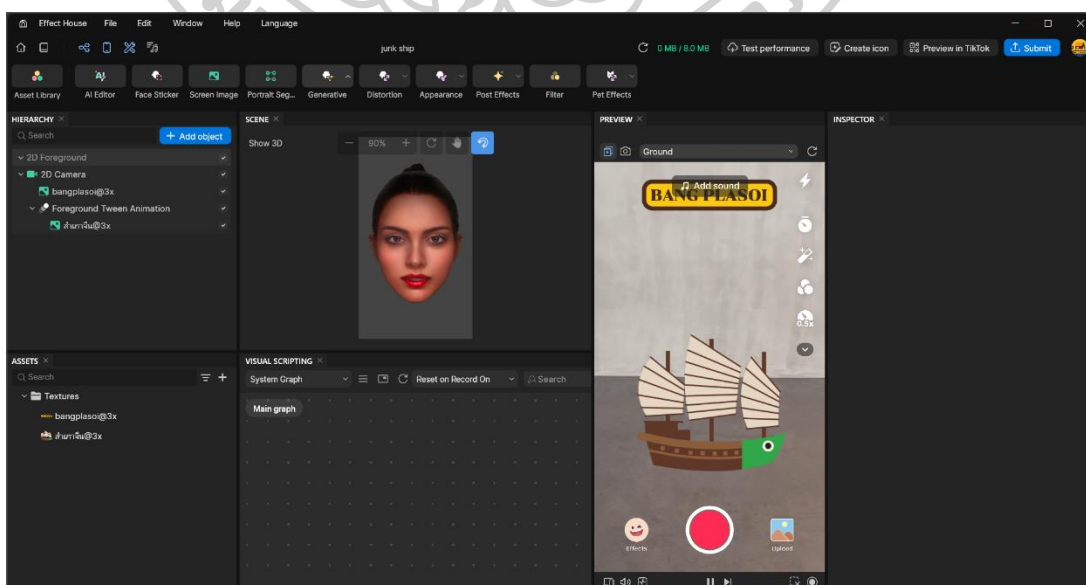
ทำการออกแบบสไตล์ของสื่อ AR ออกมาเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ Line art, Line Color และ Flat art ในส่วนนี้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอว่า แบบที่ใช้ภาพกราฟิกแบบมีสี มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม มีผู้เชี่ยวชาญบางคนเสนอว่า การใช้ภาพถ่ายจริง จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความสมจริงของสถานที่ทางประวัติศาสตร์ได้ดีกว่า และอาจช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมอยากไปเยี่ยมชมสถานที่จริง และยังเสนอให้เพิ่ม AR ที่แสดง ผู้คน วิถีชีวิต ภูมิศาสตร์ ไม่ใช่จำกัดแค่วัตถุหรืออาคาร ผู้เชี่ยวชาญ 1 ท่านให้ข้อสังเกตถึงในแง่การใช้งาน ควรออกแบบให้ใช้ได้ทั้งแบบ Onsite (ในพื้นที่จริง) และ Offsite (ดูจากที่ใดก็ได้ผ่านมือถือ) เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่มและหลายพื้นที่

ด้วยระยะเวลาและความเหมาะสม ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบชุดสื่อ กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย ประกอบด้วย AR filter บน Application TikTok นำเสนอสิ่งที่เคยมีอยู่ในบางปลาสร้อย ในปัจจุบันไม่มีอยู่แล้ว ซึ่งผู้ชมไม่สามารถเห็นได้ในชีวิตจริง ประกอบด้วย เรือสำเภาจีน ท่าเกวียน และรถสามล้อ และ AR map เพื่อใช้ระบุตำแหน่งที่ผู้ชมจะได้รับบรรณารักษ์ของการดื่มด่ำต่อ AR ชื่นนั้นได้มากที่สุด



ภาพที่ 127 กาลครั้งหนึ่งเคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย

ในขั้นตอนของการสร้าง AR ผู้วิจัยเผยแพร่ AR filter บนแพลตฟอร์ม TikTok ช่อง เมืองชล Story ซึ่งเป็นช่องทางเผยแพร่งานหลักและข่าวสารของโครงการ จึงเลือกใช้โปรแกรม Effect House ในการสร้าง AR filter เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อสร้างฟิลเตอร์สำหรับ TikTok โดยเฉพาะ



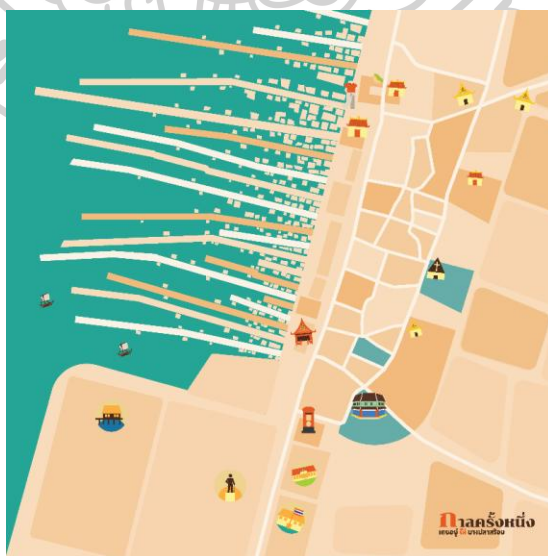
ภาพที่ 128 Effect House

โปรแกรม Effect House สามารถนำเข้าไฟล์ .png แล้วทำการ Animate ในตัวโปรแกรมได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเหมาะกับการสร้าง AR แบบง่าย ๆ นอกจากนี้ยังสามารถสร้าง tracking รูปภาพสร้างมิติของ AR ได้



ภาพที่ 129 TikTok filter

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เพิ่มสื่อสำหรับนิทรรศการ ภายใต้ชุดสื่อ “กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย” ในรูปแบบของแผนที่วัฒนธรรมที่ให้ผู้ชมได้ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่เคยมีอยู่ในบางปลาสร้อยในมุมมองของตน



ภาพที่ 130 แผนที่กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย

3.2. ผลการประเมินสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ

ในการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาสื่อทั้งสี่ชิ้นตามการวิเคราะห์แนวทางการถ่ายทอดที่เหมาะสมกับพื้นที่บางปลาสร้อย โดยอ้างอิงจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้ความรู้ในบางปลาสร้อย แนวคิดด้านการออกแบบและสื่อสาร รวมถึงความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย จึงออกมาเป็นชุดสื่อที่มีแนวทางต่างกัน 3 รูปแบบเพื่อใช้ประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านท้องถิ่นนิยม 1 ท่าน มุ่งเน้นข้อเสนอแนะด้านการออกแบบ การนำเสนอเนื้อหา และการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 131 แนวทางการออกแบบสื่อ 3 แนวทาง

สรุปการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบท่านที่ 1 ดร.วันวิสาข์ พรหมจัน

สื่อภาพรวมอยู่ในระดับดี สื่อทุกชิ้นในชุดมีหน้าที่และเหตุผลที่เหมาะสมในการสร้างสื่อแบบผสมผสาน ทำให้ทุกชิ้นมีความจำเป็นไม่สามารถขาดชิ้นใดชิ้นหนึ่งไปได้ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าควรออกแบบสื่อทุกชิ้นให้มีความเชื่อมโยงกัน เมื่อผู้ใช้สื่อเรียนรู้จากสื่อชิ้นหนึ่งแล้วไปเจอข้อมูลเดียวกัน

จากสื่ออีกชิ้นจะเกิดความรู้สึกคุ้นเคย เกิดเป็นประสบการณ์ที่ทำให้รู้สึกผูกพันกับข้อมูลได้ ซึ่งรูปแบบของสื่อกลุ่มที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดเพราะไม่ยากเกินไป ไม่รกเกินไป เป็นรูปแบบที่มีความลงตัว

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบท่านที่ 2 อาจารย์ภัทร นิยมล

ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความคิดที่ดีในการทำสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประเด็นที่หยิบยกขึ้นมาใช้มีความน่าสนใจ แต่ในภาพรวมอาจต้องระวังเรื่องการใส่ข้อมูลความรู้มากเกินไปในการรับสื่อ 1 ครั้งซึ่งอาจทำให้ผู้ศึกษารู้สึกเบื่อ จึงควรลดปริมาณความเข้มข้นของข้อมูลและปรับให้สื่อมีความรวดเร็วสนุกสนานมากขึ้น และในด้านความสวยงามของภาพอาจต้องคำนึงถึงความน่าสะสมของชิ้นงานซึ่งจะสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้สนใจได้ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าภาพแนวทางสมจริงอาจมีประสิทธิภาพมากกว่า ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญประเมินภาพรวมสื่อที่ออกแบบมาในระดับดี แต่สามารถต่อยอดพัฒนาเพิ่มขึ้นในภายหลัง

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบท่านที่ 3 ผศ.ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ

ภาพรวมสื่ออยู่ในระดับดี ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยเรื่องการใส่ภาพจริงผสมกับสื่อกราฟฟิกซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สามารถเห็นภาพและเข้าใจประวัติศาสตร์ได้ง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้คำนึงถึงระยะเวลาในการใช้สื่อไม่ให้นานเกินไปและสามารถปรับดีไซน์ให้มีความผสมผสานกันระหว่างดีไซน์แบบต่าง ๆ ได้ เช่น หนังสือแบบที่ 1 แต่ปรับการเล่าเรื่องเป็นกลอนในแบบที่ 3

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ รศ.ภารดี มหาพันธ์

ภาพรวมของสื่ออยู่ในระดับดีมาก สื่อทุกชิ้นมีความน่าสนใจ การออกแบบมีความน่าสนใจซึ่งคาดว่าจะรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์แบบใหม่แก่เยาวชนในพื้นที่ที่ได้ผลลัพธ์ที่ดี ข้อมูลที่นำเสนอถูกต้อง ในส่วนของแนวทางนิราศเมืองแกลงมีความน่าสนใจแต่อาจเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ นักกวี มากกว่ากลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มวัยรุ่น

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้แง่คิดถึงการกังวลเรื่องการกล่าวถึงประเด็นที่ไม่งามในสังคมไว้ว่า การกล่าวถึงประวัติศาสตร์ด้านลบในมุมมองสังคมปัจจุบันเช่น เจ้าพ่อ นักเลง โจรสลัด สามารถทำได้ เพราะในความเป็นจริงถือว่าเป็นวิถีของคนในยุคสมัยหนึ่งที่รัฐยังเข้าไม่ถึงการปกครองดูแลในพื้นที่ จึง

เกิดเป็นสังคมรูปแบบที่มีหัวหน้าคอยดูแลกลุ่มของตน ซึ่งต่อมาเมื่ออำนาจรัฐเข้าถึงการดูแลส่วนภูมิภาคส่งผลให้วิถีของคนเปลี่ยนไป กลุ่มอิทธิพลจึงไม่เหมาะสมกับวิถีในปัจจุบัน

ผู้เชี่ยวชาญด้านท้องถิ่นนิยม ผศ. ดร.ไพบุลย์ โสภณสุภาพ

ภาพรวมของสื่ออยู่ในระดับดีมาก ผู้เชี่ยวชาญให้ความสนใจในสื่อแต่ละชิ้นเป็นอย่างดี โดยเฉพาะสื่อบอร์ดเกมซึ่งมีการจำลองแผนที่บางปลาสร้อยและจำลองเหตุการณ์โดยอ้างอิงกับพื้นที่จริง โดยมีความเห็นว่าสื่อชิ้นต่าง ๆ มีความน่าสนใจในการก่อให้เกิดผู้รับสารได้รู้จักกับพื้นที่บางปลาสร้อยมากขึ้น ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มเรื่องการวิเคราะห์ภูมิศาสตร์ของพื้นที่ซึ่งเป็นหนึ่งในวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อเพื่อปลูกฝังความเป็นท้องถิ่นนิยมได้เช่นกัน เช่น การกำหนดสีหรือภาพตกแต่ง

3.3. ผลการประเมินต้นแบบสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

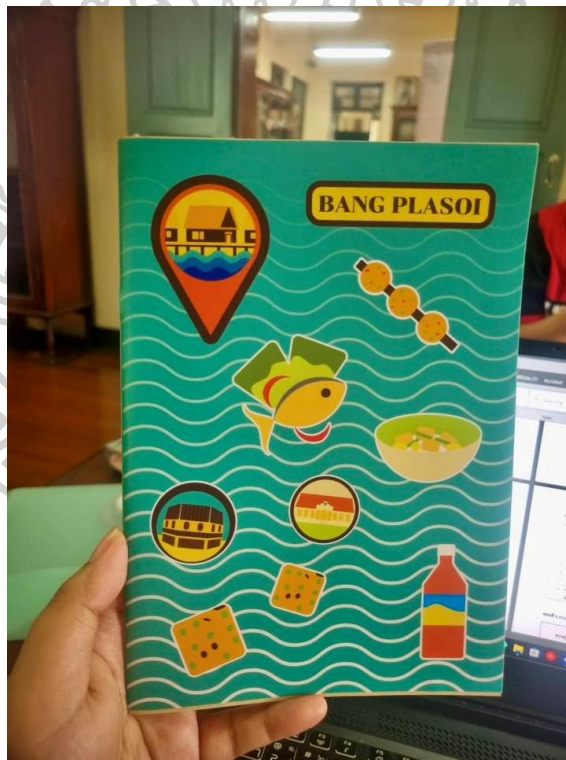
ในขั้นตอนการประเมินสื่อจากกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการ “กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย” เพื่อจัดงานในพื้นที่บางปลาสร้อย ในวันที่ 5-7 มิถุนายน พ.ศ.2568 ณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี โดยมีการประชาสัมพันธ์ทาง Social Media ส่วนตัวและขอความร่วมมือจากเทศบาลเมืองชลบุรีในการช่วยประชาสัมพันธ์ รวมถึงส่งเอกสารเชิญไปยังโรงเรียนในพื้นที่บางปลาสร้อย มีผู้ลงทะเบียนเข้าชมนิทรรศการ 151 คน และผู้ตอบแบบประเมิน 50 คน



ภาพที่ 132 หอสมุดแห่งชาติชลบุรีและป้ายนิทรรศการ



ภาพที่ 133 เตรียมงานนิทรรศการ



ภาพที่ 134 ของที่ระลึก สมุด A5



ภาพที่ 135 พิธีเปิดนิทรรศการ



ภาพที่ 136 หอสมุดแห่งชาติชลบุรี

3.3.1. แบบสังเกตพฤติกรรม

การสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มผู้เข้าร่วมนิทรรศการ เป็นการสังเกตแบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อเก็บ ข้อมูล ความสนใจในงานแต่ละชิ้น ความสนใจในสื่อชิ้นต่าง ๆ ของคนแต่ละช่วงวัย ความยากในการใช้ สื่อ/เทคโนโลยี ความสนใจในเนื้อหาของสื่อแต่ละชิ้นมีอัตราต่างกันหรือไม่อย่างไร ผู้เข้าชมใช้เวลาหยุด ดูสื่อแต่ละชิ้นนานเท่าไร กิจกรรมที่ผู้ชมทำหลังดูสื่อแต่ละชิ้น สรุปได้ดังนี้

จุดที่ 1 ลงทะเบียนร่วมงานและหนังสือ ที่นี่คือบางปลาสร้อย



ภาพที่ 137 จุดที่ 1 ลงทะเบียนร่วมงานและหนังสือ ที่นี่คือบางปลาสร้อย

จุดหนังสือนิทานเป็นจุดที่ได้รับความสนใจในกลุ่มเด็กประถมปลาย ช่วงประมาณ ป.4 - ป.5 ด้วยลักษณะเป็นหนังสือที่เน้นภาพจึงได้รับการตอบรับจากกลุ่มเด็กประถมว่า “อ่านง่ายเข้าใจง่าย” อีกกลุ่มที่ให้ความสนใจจุดนี้คือครู เนื่องจากเป็นหนังสือภาพประกอบที่สรุปเนื้อหาอย่างรวบรัด ผู้เข้าชมมีการสอบถามสภาพประจำจุดหลายครั้งเกี่ยวกับการจำหน่ายหนังสือและการนำไปใช้งานต่อนอกจากนี้กลุ่มผู้ชมกลุ่มอื่น ๆ ยังให้ความสนใจกับภาพประกอบเช่นกัน มีการจับพลิกเปิดดูข้อมูลในหนังสือ พูดคุยถึงเนื้อหาที่ปรากฏ เช่น โรงงานน้ำปลา ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง ข้อสังเกตในจุดนี้คือตัวอักษรที่เป็นแบบไม่มีหัวอาจอ่านยากสำหรับเด็กและผู้สูงอายุบางคน



ภาพที่ 138 จุดที่ 1 หนังสือ ที่นี้คือบางปลาสร้อย
จุดที่ 2 Tiktok เมืองชล Story



ภาพที่ 139 จุดที่ 2 Tiktok เมืองชล Story 1

ในจุดนี้ผู้วิจัยมีการฉายคลิปรวม History reel ที่ลงในช่อง “เมืองชล story” ผ่านทางจอโทรทัศน์แนวตั้งของหอสมุดแห่งชาติและติด QR code สำหรับแสกนดูช่อง Tiktok กลุ่มที่สนใจจุดนี้เป็นพิเศษคือกลุ่มผู้ใหญ่ ได้รับการตอบรับว่าคลิปวิดีโอมีความน่าสนใจสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยได้โดยไม่ต้องอ่าน อีกทั้งช่องทาง Tiktok เป็นที่นิยมในปัจจุบันกลุ่มผู้ใหญ่ที่ใช้งาน

TikTok อยู่แล้วจึงให้ความสนใจเป็นพิเศษ การสังเกตกลุ่มผู้ใหญ่ที่มาร่วมงานพร้อมบุตรหลานเมื่อชมวิดีโอแล้วมีการพูดถึงเนื้อหาของวิดีโอซ้ำ มีการชวนคุยในประเด็น “เคยไหม?” “รู้จักสิ่งนี้ไหม?” อีกทั้งเป็นจุดที่เกิดการแลกเปลี่ยนสนทนาในกลุ่มผู้ใหญ่ที่มาด้วยกันได้

จุดที่ 3 กาลครั้งหนึ่งเคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย AR และแผนที่



ภาพที่ 140 จุดที่ 3 กาลครั้งหนึ่งเคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย AR และแผนที่

จุดนี้เป็นชุดกิจกรรม “กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย” ประกอบด้วยสื่อ 2 ชิ้นได้แก่ AR สิ่งที่เคยมีอยู่แต่หายไปเป็นสื่อหลัก และมีการตั้งแผนที่วัฒนธรรมเพื่อให้ผู้ร่วมงานได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความทรงจำ ของบางปลาสร้อย กลุ่มที่ให้ความสนใจจุดนี้มากที่สุดคือ เด็กปฐมวัย เนื่องจากสถานที่จัดนิทรรศการอยู่ใกล้โรงเรียนและใกล้กับจุดจอดรถรับส่ง แม้จะไม่อยู่ในกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยแต่กลุ่มเด็กเล็กให้ความสนใจการวาดรูประบายสี และการวาดรูปลงแผนที่ใหญ่ ๆ มีผู้กลับมาชมนิทรรศการมากกว่า 1 ครั้ง ผู้วิจัยจึงเพิ่มสื่อสำหรับเด็กเล็ก ได้แก่ ภาพวาดระบายสี สิ่งที่เคยมีอยู่แล้วหายไป ประกอบด้วย เรือสำเภาจีน รถสามล้อ และบ้านสะพาน พบว่าเด็กปฐมวัย - ประถมชอบสื่อวาดรูประบายสี มีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจนสามารถวาดรูปตามแบบในกระดาษเปล่าได้ นอกจากกลุ่มเด็กแล้ว กลุ่มครูโรงเรียนในพื้นที่ยังให้ความสนใจสื่อภาพระบายสี มีการขอตัวอย่างงานเพื่อนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในโรงเรียน



ภาพที่ 141 ผู้ชมปฐมวัยร่วมถ่ายทอดความทรงจำของบางปลาสร้อย



ภาพที่ 142 ผลงานภาพวาดระบายสีจากผู้ชม

นอกจากกลุ่มเด็กแล้วกลุ่มผู้ใหญ่ยังสนใจแผนที่วัฒนธรรม มีการซื้อจุذب้าน ร้านค้า สถานที่ที่เคยทำกิจกรรมต่าง ๆ ในบางปลาสร้อย เป็นจุดที่ผู้ชมนิทรรศการนิยมมายืนล้อมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับบางปลาสร้อยผ่านแผนที่

ด้านสื่อ AR ยังไม่เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไปเท่าไรเนื่องจากต้องแสกนผ่าน TikTok ก่อนทดลอง แต่หากมีการเปิดจากโทรศัพท์ของสตาก็สามารถดึงดูดความสนใจได้ในระดับหนึ่ง กลุ่มที่สนใจเกี่ยวกับสื่อ AR ส่วนใหญ่มีแนวคิดเกี่ยวกับการปรับใช้ในทางธุรกิจ มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาเป็นสื่อนำทางท่องเที่ยวในอนาคตได้



ภาพที่ 143 ผู้ชมร่วมถ่ายถอดความทรงจำของบางปลาสร้อย
จุดที่ 4 Board Game วังควายในอดีต



ภาพที่ 144 บรรยากาศการเล่นบอร์ดเกม1

Board Game วังควายในอดีต จัดแสดงแยกออกมาในห้องเล็กเนื่องจากต้องใช้พื้นที่ ในจุดนี้เป็นจุดที่ได้รับความสนใจจากทุกเพศทุกวัย เนื่องจากประกอบด้วยภาพเก่าที่ดึงดูดความสนใจของผู้ใหญ่ และภาพกราฟฟิกสีสันสดใสพร้อมตัวการ์ตูนควายที่ดึงดูดกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เมื่อได้ยินคำว่า “เกม” ยังสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมนิทรรศการได้เป็นลำดับต้น ๆ

ในขั้นตอนของการเล่นเกม กลุ่มผู้ชมให้ความสนใจตั้งแต่การเลือกคาแรคเตอร์ของควายแต่ละตัว ผู้ชมบางส่วนเรียกชื่อควายตามแบบในเกมบางส่วนจดจำจากสีผ้าพันคอ เมื่อเริ่มเล่นเกม มีผู้ชมบางส่วนอ่านสาระเพิ่มเติมในการ์ดของควายและการ์ดอาหาร ผู้เล่นให้ความสนใจการ์ดอาหารเป็นพิเศษ มีการต่อบทสนทนาถึงอาหารท้องถิ่นของชลบุรีภายในกลุ่ม ในการแข่งวิ่งควายผู้เล่นสนุกกับการมุ่งมั่นในการเข้าเส้นชัย แต่การ์ดคำถามและการ์ดท้าทายยังเพิ่มความสุขระหว่างเล่นได้ โดยเฉพาะการ์ดคำถามที่ชวนให้ผู้เล่นทุกคนได้มีส่วนร่วมในการ อ่าน ลุ้น และตอบคำถาม ในส่วนของการ์ดท้าทายในนิทรรศการนี้ผู้ชมเจอการ์ดอุปสรรคน้อยกว่าการ์ดแบบอื่นแต่ในการทำทายภารกิจแบบกลุ่ม เช่น บอกสถานที่สำคัญ ยังสามารถเปิดประเด็นสนทนาภายในกลุ่มได้ตามความคาดหวังของผู้วิจัย การท้าทายระหว่างผู้เล่นเป็นจุดที่ทำให้เกมนี้ได้รับความสนใจ ใช้เวลาดำเนินเกมประมาณ 30 นาที ส่วนใหญ่กลุ่มเด็กประถมปลายและมัธยมให้ความเห็นว่าอยากเล่นซ้ำอีกรอบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและแนวคิดสร้างแรงจูงใจ ARCS model

บอร์ดเกมสามารถทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ผ่านกิจกรรม ความสนุก ความท้าทาย สามารถดึงดูดให้เล่นซ้ำอีกรอบได้ และยังดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจข้อมูลสาระความรู้ที่แทรกเข้าไปในแต่ละส่วนของเกม ในการเล่นเกมนี้ส่งผลให้ผู้เล่นได้รู้จักสถานที่ต่าง ๆ ในบางปลาสระ้อย มีการเรียกชื่อ พูดถึงสถานที่ต่าง ๆ ช่วยกันหาการ์ดข้อมูลของสถานที่ที่ได้แวะเวียน ได้รับความรู้เกี่ยวกับการจัดประเพณีวิ่งควายในอดีตว่ามีการวิ่งแข่งในเมือง ได้รู้จักท่าเกวียนซึ่งปัจจุบันไม่มีอยู่แล้วและปลาคักซึ่งเป็นอาหารท้องถิ่นหายาก มีการสนทนาถึงปลาคักและจุดที่สามารถหาชิมได้ ผู้ชมบางส่วนที่ไม่เคยเข้าร่วมประเพณีวิ่งควายในปัจจุบันตื่นตื้นตันกับข้อมูลของควายอ้อยหวานและคุณแสงเพชร ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประกวดนางฟ้าจำแลงและประกวดควายสวยงาม

นอกจากกลุ่มที่มาทดลองเล่นเกมแล้ว กลุ่มนักธุรกิจในพื้นที่ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับการพัฒนาไปสู่เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน กลุ่มครูในพื้นที่ทั้งโรงเรียนประถมและมัธยมประจำจังหวัดให้ความสนใจสืบเนื่องนี้ในการใช้ทำกิจกรรมในห้องเรียนและกระบวนการออกแบบเกม



ภาพที่ 145 นำเสนอบอร์ดเกมให้ผู้เข้าชมนิทรรศการ 1



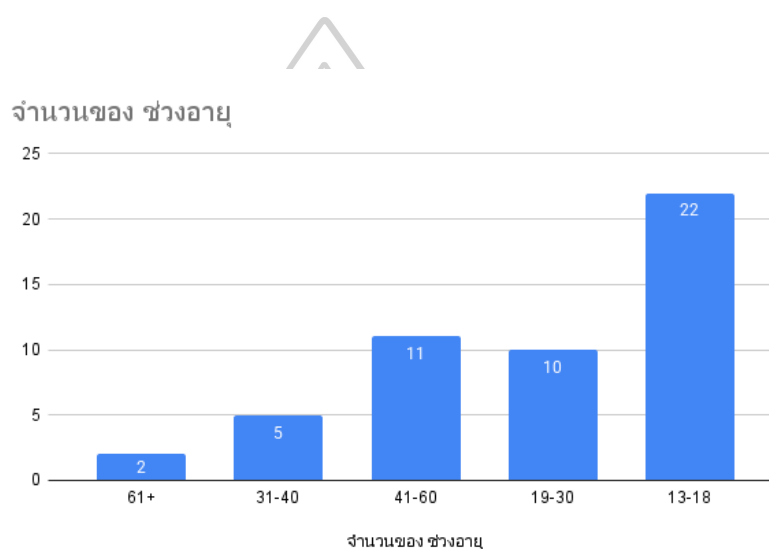
ภาพที่ 146 นำเสนอบอร์ดเกมให้ผู้เข้าชมนิทรรศการ 2

3.3.2. แบบสอบถาม

ในงานวิจัยครั้งนี้มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน เป็นผู้มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่บางปลาสร้อย ทั้งที่อาศัย เรียน ทำงาน และผู้ที่อยู่ในจังหวัดชลบุรีแต่นอกตำบลบางปลาสร้อย โดยอาสาสมัครมีอายุ 13 ปีขึ้นไป ใช้วิธีคัดเลือกแบบสุ่มใจจากผู้ชมนิทรรศการ ใช้แบบสอบถามแบบออนไลน์และแบบกระดาษ โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 6 ตอน ได้แก่

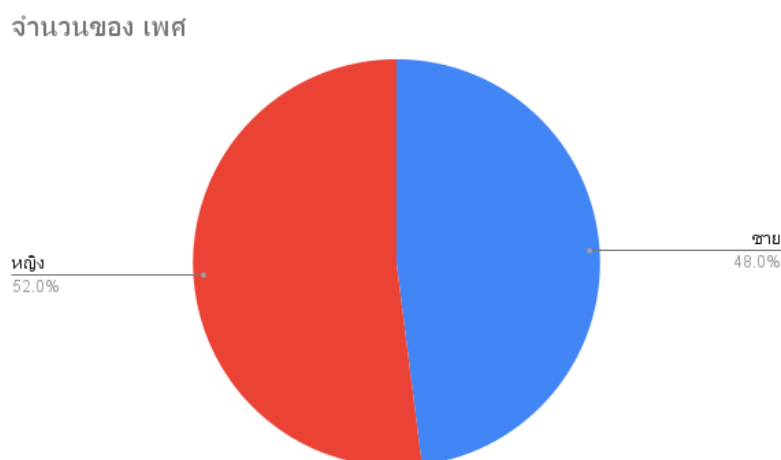
ตอนที่ 1 ข้อมูลของอาสาสมัคร

1. ช่วงอายุ



ภาพที่ 147 ช่วงอายุ

2. เพศ



ภาพที่ 148 เพศของอาสาสมัคร

3. กลุ่ม

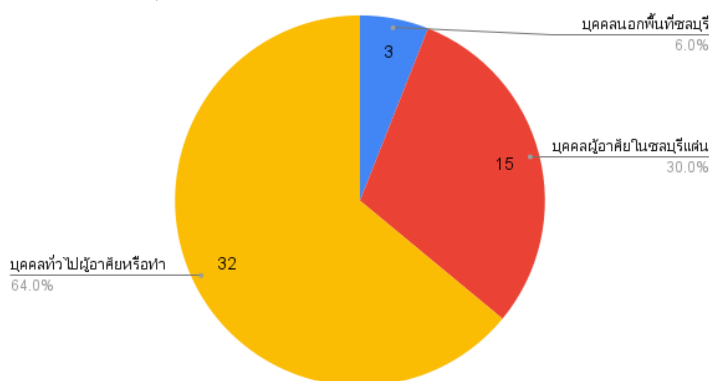
ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 บุคคลทั่วไปผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาสร้อย 32 คน

กลุ่มที่ 2 บุคคลผู้อาศัยในชลบุรีแต่นอกพื้นที่บางปลาสร้อย 15 คน

กลุ่มที่ 3 บุคคลนอกพื้นที่ 3 คน

จำนวนของ กลุ่ม



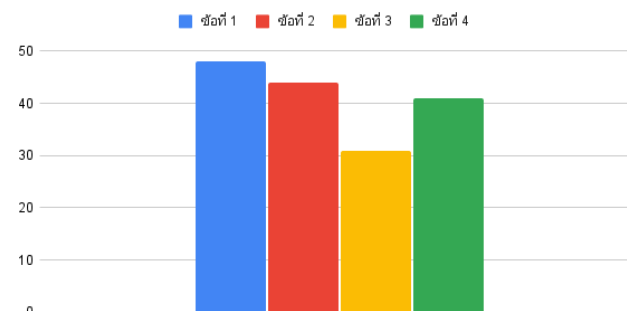
ภาพที่ 149 กลุ่ม

ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยที่ได้รับหลังทดลองใช้สื่อแบบผสมผสาน

คำถามวัดระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับบางปลาสร้อยนี้ ผู้วิจัยร่างคำถามจากเนื้อหาที่ปรากฏซ้ำมากกว่า 1 ครั้งในสื่อทั้ง 4 ชิ้น โดยเป็นคำถามแบบอัตนัยเพื่อวัดระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยหลังจากตัวแทนกลุ่มเป้าหมายได้ทดลองใช้สื่อทั้ง 4 ชิ้น

การตอบคำถามวัดความรู้

อัตราการตอบถูก



ภาพที่ 150 อัตราการตอบคำถามวัดความรู้

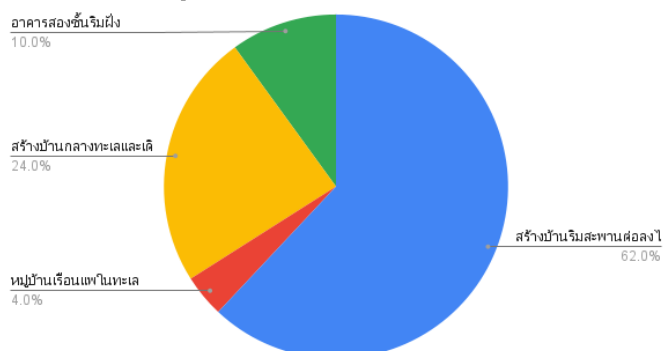
ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยการตอบคำถามของกลุ่มเป้าหมาย

คำถาม	จำนวนคนตอบถูก	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})
วัดใดคือวัดที่เก่าแก่ที่สุดในบางปลาสร้อย	48	0.96
ท่าเกวียนในอดีตมีความสำคัญอย่างไร	44	0.88
ลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร	31	0.62
ท่าเรือที่เคยเป็นท่าเรือพาณิชย์หลักของบางปลาสร้อย ที่ใช้รับเรือสินค้าจากต่างแดน	41	0.82

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยการตอบคำถาม

อัตราการตอบคำถามโดยรวมอยู่ในค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป ถือว่าการเชื่อมโยงข้อมูลของสื่อแต่ละชิ้นให้เกิดการเห็น ช้ำ ๆ มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้ ในส่วนของข้อที่ 3 “ลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร” ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 62 นั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ 2 ประเด็นคือ ตัวเลือกของคำถามมีความคล้ายคลึงกัน ระหว่างบ้านที่ต้องต่อสะพานลงไปในทะเล กับบ้านที่สร้างในทะเล อาจเกิดการสับสน ประเด็นที่สองคือ บ้านสะพานเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นและมีการเปลี่ยนแปลงกายภาพพื้นที่ในปัจจุบันจนไม่เหลือลักษณะเดิม ทำให้บุคคลทั่วไปคุ้นชินกับภาพบ้านกลางทะเลที่เดินทางด้วยเรือมากกว่า

ลักษณะอาคารที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร



ภาพที่ 151 อัตราส่วนคำตอบข้อที่ 3 ลักษณะที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

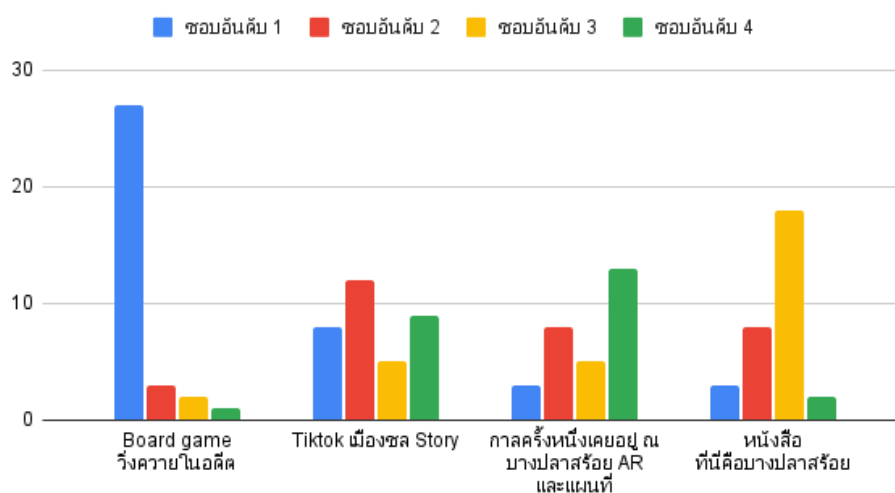
ตารางที่ 10 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สื่อแต่ละชิ้นทำให้เข้าใจประวัติศาสตร์บางปลาร้อยได้ง่าย	4.26	0.75	ดี
2. สื่อประวัติศาสตร์บางปลาร้อยมีความน่าสนใจ	4.56	0.61	ดีมาก
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการรับสื่อ ฟัง/อ่าน/ดู มีความเหมาะสม	4.3	0.76	ดี
4. รูปแบบสื่อแต่ละชิ้นและเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.34	1	ดี
5. คำอธิบายการใช้สื่อแต่ละชนิดเข้าใจง่าย	4.6	0.6	ดีมาก

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

6. ชอบสื่อชิ้นใดมากที่สุด เรียงลำดับ 1 (ชอบมากที่สุด) – 4 (ชอบน้อยที่สุด)

ชอบสื่อชิ้นใดมากที่สุด



ภาพที่ 152 ชอบสื่อชิ้นใดมากที่สุด

ความคิดเห็นต่อภาพรวมของสื่อทั้ง 4 ชุดอยู่ในระดับดี-ดีมาก กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่าชุดสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย ในส่วนของสื่อที่ชอบที่สุดได้แก่ Board Game ประเพณีวิ่งควาย, Tiktok เมืองชล Story และหนังสือที่นี่คือบางปลาสร้อย ตามลำดับ

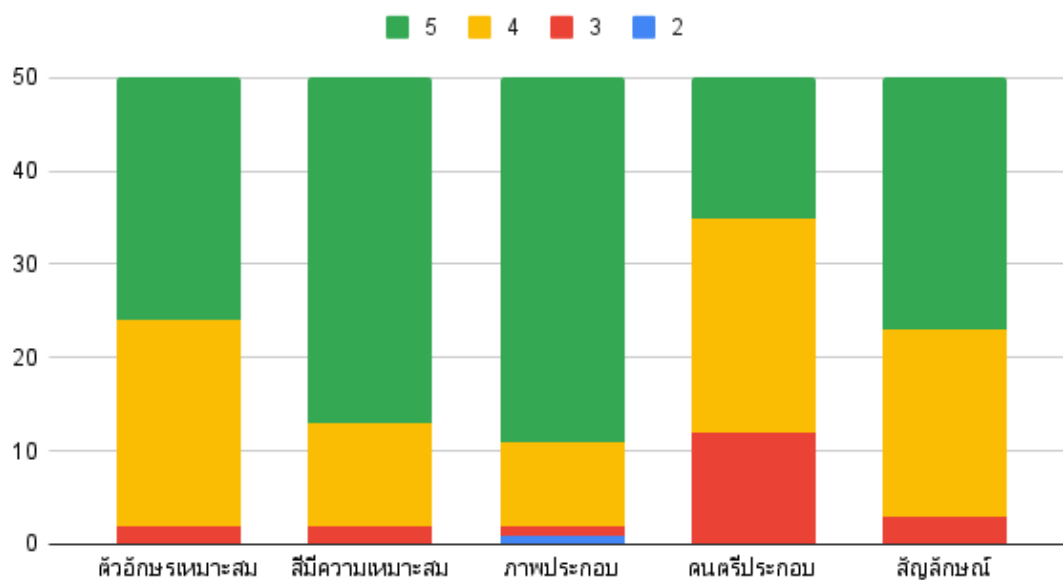
ตอนที่ 4 ความพอใจในด้านความสวยงาม

ตารางที่ 11 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความสวยงาม

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความสวยงาม	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความเหมาะสมของตัวอักษร ในการสื่อสาร	4.51	0.54	ดีมาก
2. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม สวยงาม	4.7	0.49	ดีมาก
3. ความสวยงามของภาพประกอบ	4.72	0.56	ดีมาก
4. ความประทับใจในเจดุนตรีประกอบ	4.06	0.73	ดี
5. Icon มีความเหมาะสม สวยงาม	4.48	0.58	ดี

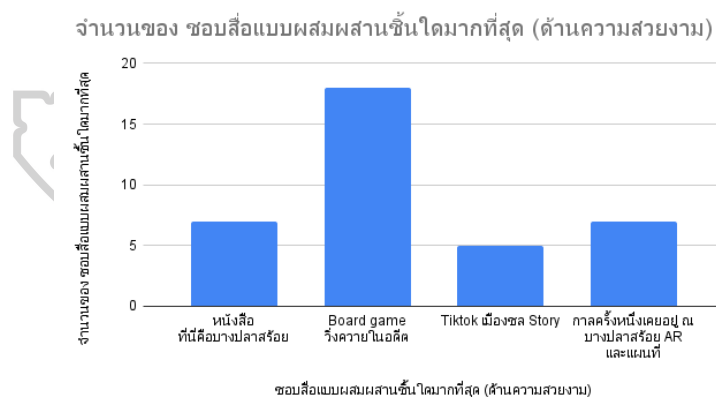
ตารางที่ 11 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความสวยงาม

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อด้านความสวยงาม



ภาพที่ 153 อัตราส่วนความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อความสวยงามของสื่อ

6. ชอบสื่อแบบผสมผสานขึ้นไ้มากที่สุด (ด้านความสวยงาม)



ภาพที่ 154 ชอบสื่อแบบผสมผสานขึ้นไ้มากที่สุด

ความคิดเห็นด้านความสวยงามของสื่อทั้ง 4 ชุดอยู่ในระดับดี - ดีมาก โดยเฉพาะด้านภาพประกอบและสีที่เลือกใช้ อยู่ในค่าเฉลี่ย 4.7 และ 4.72 ในส่วนของสื่อที่ผู้ให้คะแนนด้านความสวยงามมากที่สุดคือ Board Game ประเพณีริงควาย

ตอนที่ 5 ความรู้สึกผูกพันกับบางพลาสติก

ตารางที่ 12 ความรู้สึกผูกพันกับบางพลาสติก

ความรู้สึกผูกพันกับบางพลาสติก	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สามารถเล่าประวัติศาสตร์บางพลาสติกให้ผู้อื่นรับรู้ได้	4.02	0.78	มาก
2. มีความอยากไปเที่ยวชมสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ในบางพลาสติก	4.22	0.84	มาก
3. มีรู้สึกอยากกลับมาพัฒนาท้องถิ่นบางพลาสติก	4.36	0.8	มาก
4. มีความรู้สึกอยากกลับมาเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางพลาสติก	4.3	0.76	มาก
5. รู้สึกอยากกลับมาเข้าร่วมกิจกรรมในท้องถิ่นบางพลาสติก	4.5	0.73	มาก

ตารางที่ 12 ความรู้สึกผูกพันกับบางพลาสติก

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

อยากให้ทำอ่างศิลา บางแสน ด้วยครับ

1.การนำเสนอในรูปแบบสไลด์ ภาพบ้านเรือนชุมชนที่เก่าแก่พร้อมหลงเหลือหรือชื่อป้ายที่เขียน "บางพลาสติก" เช่น ไปรษณีย์เมืองวัดต่างๆ ภาพกิจกรรมฝาผนังแห่งศึกษา เช่น หอสมุดแห่งชาติชลบุรี 2.สัมภาษณ์คนรุ่นเก่าๆที่พอมีชีวิตอยู่ในตัวงานอยากให้เพิ่มการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุมากขึ้นและหลายคนมากกว่านี้เพื่อข้อมูลจะได้เยอะมากขึ้นและได้ข้อมูลเก่าแก่จากผู้สูงอายุ

อยากให้มีเรื่องราวและกิจกรรมมากขึ้น

ภาพรวมงานดีมาก สวยงาม เป็นสื่อที่ได้รับความจริงใจ เป็นกำลังใจให้คณะแต่คำถามช่วงแรกถ้าไม่ใช่คนที่แล้วซึ่งที่นำชมสื่อต่างๆทั้ง 4 อาจจะไม่พบข้อมูล และทำให้ไม่พบคำตอบที่ถามมาได้ตั้งนั้นแสดงว่าคนนอกพื้นที่ถ้ามีเวลาชมตั้ง 4 สื่ออย่างละเอียดจึงจะสามารถตอบได้

โดยรวมน่าสนใจ ให้ความรู้เพิ่ม

อยากให้จัดมากกว่า 3 วัน ประชาสัมพันธ์ให้มากกว่านี้

พาไปทิวาสถานที่สำคัญของบางพลาสติก

ดีมากน่าชื่นชมเพราะสามารถสะท้อนรากเหง้าของชลบุรีได้เป็นอย่างดี

อยากให้มีหน่วยงานราชการและท้องถิ่นทำการประชาสัมพันธ์ และต่อยอดกิจกรรมนี้เพื่อฟื้นฟูเมืองเก่าให้กลายเป็นกิจกรรมดึงดูดด้านการท่องเที่ยวเมืองชลบุรี

หัวข้อมีความน่าสนใจ อยากให้มีภาพเก่าๆสมัยโบราณเช่น การใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ ของคนสมัยก่อน เป็นนิทรรศการให้เห็นชมค่ะ

อยากให้ทางหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อยอดเป็นกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวของคุณสำหรับกิจกรรมดีๆครับ

ภาพที่ 155 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินต้นแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยจากกลุ่มเป้าหมายพบว่าโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับ ดีมาก ทั้งในด้านความน่าสนใจของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ ความเข้าใจง่าย และความรู้สึกเชื่อมโยงกับท้องถิ่น โดยเฉพาะ บอร์ดเกม ได้รับการประเมินว่าสามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ผ่านวิดีโอสั้นแบบ Reel แนว Vlog ก็ได้รับความนิยมในด้านความกระชับ เข้าถึงง่าย และทันสมัย เหมาะกับพฤติกรรมการรับสื่อของคนในปัจจุบัน

ทั้งนี้ผลการประเมินต้นแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน พบว่า ความคิดเห็นต่อสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับ “ดีถึงดีมาก” โดยใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจใน 5 ด้าน ได้แก่ ความน่าสนใจ ความเข้าใจง่าย ความเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบ ระยะเวลาในการรับสื่อ และความรู้สึกเชื่อมโยงกับท้องถิ่น โดยคะแนนเฉลี่ยของแต่ละด้านอยู่ในช่วง 4.26 – 4.72 คะแนน ซึ่งจัดอยู่ในระดับ ดีถึงดีมาก ด้านที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ความสวยงามของภาพประกอบ ($\bar{X} = 4.72$) และการเลือกใช้สี ($\bar{X} = 4.7$) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ “ดีมาก” ส่วนด้านที่เกี่ยวกับความเข้าใจง่ายและความเหมาะสมของสื่อก็ได้รับคะแนนเฉลี่ยในระดับ “ดี” เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะบอร์ดเกมประเพณีวงควายซึ่งได้รับความนิยมสูงสุด ทั้งในด้านของภาพรวมและความสวยงาม นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมมีระดับความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยหลังทดลองใช้สื่ออยู่ในค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป ซึ่งบ่งชี้ว่าสื่อมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาทางประวัติศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญ

สรุปผลการศึกษา

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยมีความเชื่อมโยงกับความเป็นเมืองท่าชายฝั่งทะเล ทั้งวิถีชีวิตแบบชาวประมง ชาวเรือ ผสมกับแหล่งเศรษฐกิจตลาดค้าขาย การสร้างบ้านในทะเล การคมนาคม รวมถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีความเป็นไทย-จีนผสมกันอย่างลงตัว การถ่ายทอดประวัติศาสตร์เพื่อให้เกิดความผูกพันกับท้องถิ่นนั้น ต้องอาศัยสิ่งที่เชื่อมโยงกับบุคคลในท้องถิ่น นั่นคืออัตลักษณ์ร่วมที่ทุกคนเห็นพ้องตรงกันว่าสิ่งนี้คืออัตลักษณ์ของชุมชน แล้วจึงขยายความรู้ด้วยข้อมูลประวัติศาสตร์ที่ลึกกว่าเดิม โดยคำนึงถึงสื่อที่เหมาะสมกับบุคคลทั่วไป นั่นคือ สามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้สนใจประวัติศาสตร์ได้ มีความสนุกไม่ถูกบังคับให้เรียน เห็นภาพชัดเจน เข้าใจง่าย และ

หากเป็นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมจะต้องไม่ยากแต่ไม่ง่ายเกินไป โดยสรุปภาพรวมสื่อบอร์ดเกม ประเพณีวิงควายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากที่สุด นอกจากความสนุกแล้วยังมีการจำลองสิ่งที่คนในชุมชนรู้จักในชีวิตจริงลงในเนื้อหาของบอร์ดเกม ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างการใช้สื่อแบบมีส่วนร่วม หลักการนี้ยังเชื่อมโยงกับการให้ความสนใจชื่อลำดับที่ 2 สื่อวิดีโอ เมืองชล Story เล่าเรื่องประวัติศาสตร์ผ่านสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายเห็นในชีวิตประจำวันอย่าง สถานที่ ตลาด อาหาร การกิน



บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน” มีจุดประสงค์เพื่อ หาแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของบางปลาสร้อยสู่คนรุ่นใหม่

ผู้วิจัยได้ดำเนินการ รวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งภาคเอกสารและการศึกษาโดยตรงจากคนในพื้นที่ด้วยหลักการประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ ด้านการให้ความรู้ จนสรุปออกมาเป็นแนวทางเพื่อออกแบบต้นแบบสื่อสำหรับถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย และการประเมินผลต้นแบบสื่อจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ด้านประวัติศาสตร์ ด้านท้องถิ่นนิยม และกลุ่มเป้าหมายด้วยการสังเกตและแบบสอบถาม ได้ผลสรุปว่า

1. สรุปผลการวิจัย

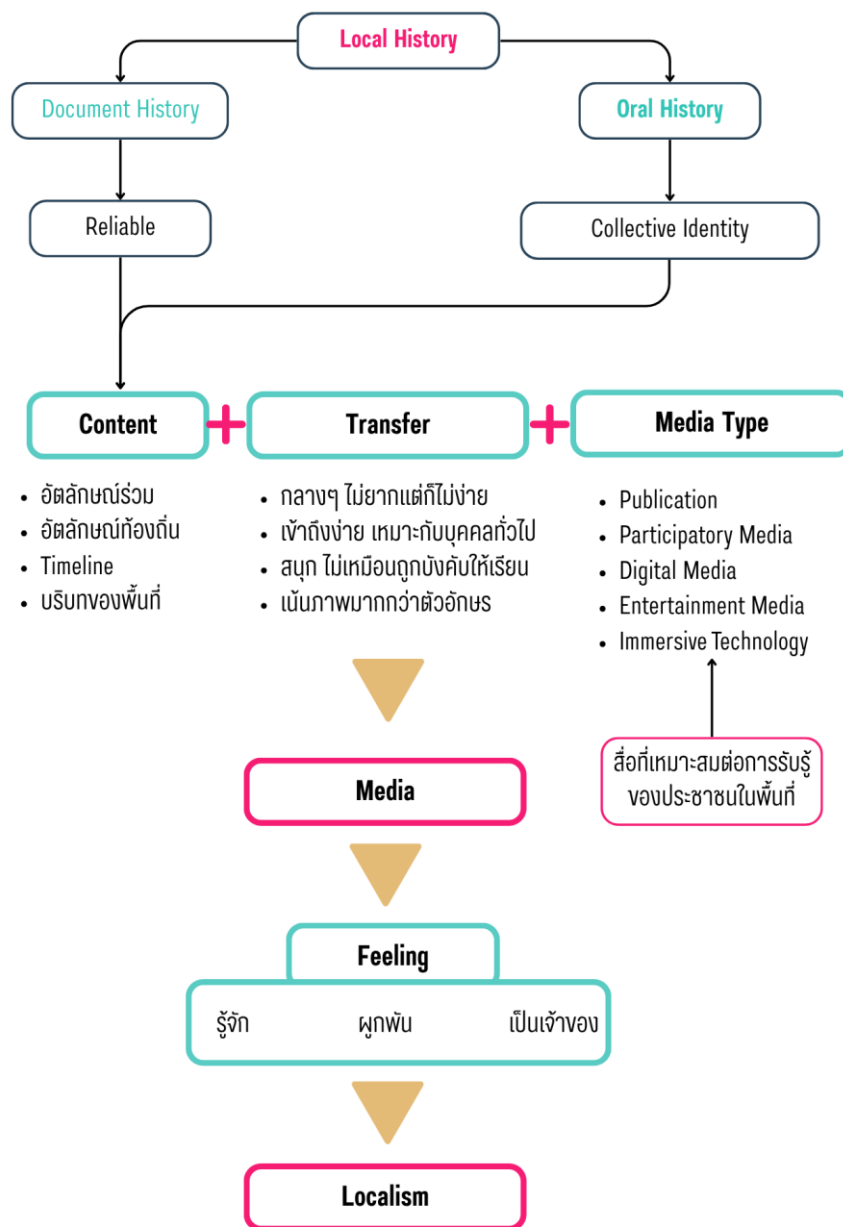
1.1. ข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

ผลการรวบรวมข้อมูลและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้คนในพื้นที่สะท้อนให้เห็นว่า บางปลาสร้อย มีมิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งและหลากหลาย โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการเป็นเมืองท่าโบราณ ชุมชนชายฝั่ง และอิทธิพลจากการตั้งถิ่นฐานของชาวจีนจนเกิดเป็นวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น ซึ่งสะท้อนผ่านแหล่งข้อมูลทั้งในเชิงเอกสารและประวัติศาสตร์บอกเล่า

ข้อมูลจากผู้สูงอายุในพื้นที่ โดยใช้หลักการประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) ช่วยเปิดเผย “ความทรงจำท้องถิ่น” ที่ไม่สามารถพบได้ในบันทึกทางการ เช่น วิถีชีวิตดั้งเดิม การเดินทางด้วยรถสามล้อ มุมมองต่อประเพณีต่าง ๆ มุมมองต่อการใช้พื้นที่โซนต่าง ๆ ในบางปลาสร้อย อาชีพและเศรษฐกิจ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ไม่เพียงแต่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม แต่ยังสามารถนำไปพัฒนาเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ให้มีความใกล้ชิดและน่าสนใจยิ่งขึ้น

1.2. แนวทางในการออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

จากการวิจัยในครั้งนี้ แนวทางการออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความเป็นท้องถิ่นนิยม สามารถสรุปได้ตามแผนภาพด้านล่างดังนี้



ภาพที่ 156 แนวทางการออกแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความเป็นท้องถิ่นนิยม

- 1) การรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1.ประวัติศาสตร์แบบเอกสารตั้งหลักฐานขั้นต้นและหลักฐานชั้นรอง เป็นข้อมูลที่สามารถตรวจสอบที่มาได้มีความน่าเชื่อถือ 2. ประวัติศาสตร์บอกเล่า ซึ่งมาจากการสัมภาษณ์คนในพื้นที่เป็นส่วนที่มีความสำคัญในการเก็บข้อมูลมุมมองและความรู้สึกของคนในพื้นที่ ต่อประวัติศาสตร์ประเด็นต่าง ๆ ซึ่งสามารถสรุปข้อมูลที่คนในพื้นที่ให้ความสำคัญออกมาเป็น “อัตลักษณ์ร่วม” เพื่อเป็นต้นแบบในการเชื่อมโยงกันระหว่างคนกับชุมชน
- 2) เมื่อได้ข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแล้วจึงสรุปแยกหมวดหมู่ เพื่อใช้เป็น เนื้อหา (Content) สำหรับสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ ร่วมกับการวิเคราะห์ประชาชนในพื้นที่ว่าสื่อประเภทใด (Media Type) มีความเหมาะสมต่อการรับรู้ของคนในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งในแต่ละพื้นที่อาจมีสื่อที่เหมาะสมต่างกัน โดยคำนึงถึงการถ่ายทอด (Transfer) ข้อมูลประวัติศาสตร์แก่บุคคลทั่วไป จึงต้องเข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อนแต่ไม่น่าเบื่อ เห็นภาพได้ง่าย และไม่รู้สึกเหมือนถูกบังคับให้เรียน
- 3) เมื่อวิเคราะห์ เนื้อหา ประเภทสื่อ รูปแบบการถ่ายทอดที่สัมพันธ์กันแล้ว จึงทำการสร้างสื่อเพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในที่นี้ไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นสื่อเพียงชิ้นเดียว แต่อาจเป็นชุดสื่อหลายชิ้นที่มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน เพื่อให้ได้สื่อที่เหมาะสมต่อข้อมูลนั้น ๆ และกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มอย่างแท้จริง
- 4) หลังจากการรับสารข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประชาชนในพื้นที่เกิดความรู้สึกอย่างไร สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้จากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ความสนใจต่อสื่อแต่ละชิ้น ประเด็นที่มีการพูดคุยต่อ ความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อ และอารมณ์ขณะได้รับรู้ข้อมูลต่าง ๆ
- 5) การได้รู้จักกับ “บ้าน” ของตัวเองมากขึ้น เกิดความรู้สึกผูกพัน รู้สึกมีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของพื้นที่ ส่งผลให้เกิดความเป็นท้องถิ่นนิยม (Localism)

จุดสังเกตที่สำคัญจากงานวิจัยชิ้นนี้คือ การแทรกข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ส่งผลให้คนในชุมชนมีอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาของสื่อชิ้นนั้นมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ตั้งแต่สถานที่ที่เคยเห็นในทุก ๆ วัน อาหารท้องถิ่นที่รู้จัก ประเพณีที่เคยเข้าร่วม สิ่งนี้สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ ทั้งยังนำพากลุ่มเป้าหมายไปสู่การรับความรู้ด้านอื่น ๆ อีกด้วย

1.3. ประเมินผลจากการออกแบบสื่อสื่อแบบผสมผสาน

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาต้นแบบสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยจากการรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และจากการทบทวนวรรณกรรม สรุปเป็นการผลิตสื่อ 4 ชั้น ได้แก่ หนังสือภาพประกอบ วิดีโอบนช่อง TikTok สื่อ AR และบอร์ดเกม

ผลการประเมินต้นแบบสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย 50 คน พบว่าความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับ “ดีถึงดีมาก” โดยมีการวัดผลด้านภาพรวม ความสวยงาม และความรู้สึกร่วมกันกับท้องถิ่น คะแนนเฉลี่ยแต่ละด้านระหว่าง 4.26 – 4.72 คะแนน ผู้ชมสามารถตอบคำถามความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยเฉลี่ยมากกว่า 80% แสดงว่าสื่อมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาอย่างชัดเจน ผลการวิจัยพบว่า สื่อแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นสามารถสื่อสารสาระทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความสนใจ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ผลการประเมินต้นแบบสื่อแต่ละชั้น

- 1) สื่อ Board Game ประเพณีวิ่งควาย เป็นสื่อที่ได้รับผลตอบรับที่ดีที่สุดทั้งจากการสังเกตและแบบสอบถาม ด้วยการเป็นสื่อแบบมีส่วนร่วมที่ให้ผู้ชมได้เล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเกิดปฏิสัมพันธ์ทั้งจากผู้ชมกับตัวสื่อและจากผู้ชมด้วยกันเอง นอกจากความสนุกสนานจากการเล่น ความท้าทายระหว่างผู้เล่นแล้ว อีกส่วนที่ทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจได้ดีคือการสร้างแผนที่เมืองบางปลาสร้อยตามผังสถานที่จริง ซึ่งดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับชีวิตจริงที่เคยผ่านสถานที่นั้น ๆ เกิดความรู้สึกตื่นเต้นในการจำลองสิ่งที่เคยเห็นลงในสื่อ ในส่วนนี้นอกจากสถานที่แล้วยังแสดงออกอย่างชัดเจนผ่าน “การ์ดอาหาร” ซึ่งผู้ชมรู้สึกพึงพอใจกับการเปิดการ์ดอาหารแล้วได้อาหารที่ตนรู้จัก ค้นคืน มากกว่าการคำนึงถึงลำดับการเล่นที่มีผลต่อความได้เปรียบในการเล่น ในส่วนของผู้ใหญ่และผู้สูงอายุมีความพอใจในการใช้แผนที่ซึ่งเป็นการจำลองลักษณะภูมิประเทศจริงในบางปลาสร้อยที่ยังมีการแทรกรูปถ่ายเก่าของสถานที่สำคัญให้ได้รับชมควบคู่กับภาพแบบกราฟิกแบบสมัยใหม่ การใช้หลัก ARCS ออกแบบความท้าทายในการเล่นมีประสิทธิภาพในการดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ผ่าน

ประสบการณ์ร่วมกัน ทั้งขั้นตอนการ “ตอบการ์ดคำถาม” ซึ่งให้คู่แข่งในเกมเป็นผู้อ่านส่งผลผู้เล่นทุกคนได้รับรู้ข้อมูลนั้น ๆ ร่วมกันทั้งจากผู้ตอบที่ต้องคิดคำตอบ ผู้อ่าน และคู่แข่งคนอื่นที่ตั้งใจฟังแล้วลุ้นระทึกไปกับเกม ในส่วนของชุดคำสั่งในการ์ดท้าทายสามารถเปิดประเด็นการสนทนาในกลุ่มให้พูดคุยเกี่ยวกับบางปلاสร้อย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เปรียบเทียบกับที่อื่น ๆ ในชลบุรีได้

- 2) **สื่อ History Reel เมืองชล story** สื่อชิ้นนี้ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 2 ในการตอบแบบสอบถาม ด้วยการเป็นสื่อวิดีโอแนวตั้งซึ่งกำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน มีการเชิญชวนให้ผู้คนรู้จักบางปลาสร้อยผ่านรูปแบบคลิปที่คล้ายรายการท่องเที่ยว โดยเริ่มต้นจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของชาวบางปลาสร้อยผู้ชมจึงเกิดความคุ้นเคยจนถึงดูความสนใจได้ พร้อมแทรกความรู้ประวัติศาสตร์เพิ่มเติม จุดเด่นของสื่อชิ้นนี้คือมี ภาพ เสียงบรรยายดนตรีสนุกสนาน กระชับเข้าใจง่าย กลุ่มเป้าหมายจึงได้รับข้อมูลประวัติศาสตร์ที่ง่ายขึ้น เห็นภาพแล้วเข้าใจในทันที สามารถจุดประเด็นในการสนทนาระหว่างผู้ชมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่น่าเสนอได้ รวมทั้งกระแสของแพลตฟอร์ม TikTok กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ใหญ่จึงเกิดความคุ้นเคย อยากติดตามความรู้ต่อไป
- 3) **สื่อ Children book ที่นี่คือบางปลาสร้อย** จากการตอบแบบสอบถามครั้งนี้สื่อหนังสือเด็กได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 3 กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเกือบครึ่งเป็นกลุ่มเด็กโต อายุ 13-18 ปี และกลุ่มผู้ใหญ่ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับสื่อชิ้นนี้จึงเป็นเหตุให้ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 3 จากการสังเกตกลุ่มที่ให้ความสนใจสื่อชิ้นนี้เป็นหลักได้แก่ เด็กนักเรียนประถมปลาย ช่วง ป.4-ป.6 กลุ่มผู้ปกครอง และครูในพื้นที่ จากจำนวนผู้เข้าชมถือว่าได้รับความนิยมพอสมควร ทั้งนี้ในการจัดนิทรรศการสื่อทั้งหมดมีการจัดวางในบริเวณเดียวกันจึงเกิดการเปรียบเทียบระหว่างสื่อคนละรูปแบบ ผู้ชมจึงสนใจบอร์ดเกมซึ่งเป็นสื่อที่มีความบันเทิงมากกว่า จากการวิเคราะห์สื่อหนังสือภาพประกอบยังมีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจกลุ่มเด็กในพื้นที่ หากจัดวางในจุดที่เหมาะสมอย่างห้องหนังสือเด็กและโรงเรียนประถม
- 4) **สื่อ AR map กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย** สื่อ AR เป็นชิ้นงานที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุดทั้งจากการสังเกตและแบบสอบถาม จากการวิเคราะห์ปัญหาของสื่อชิ้นนี้เกิดจากการที่

เป็นสื่อที่จำเป็นต้องใช้งานในสถานที่จริงจึงจะได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด ทว่าด้วยรูปแบบการจัดงานนิทรรศการที่อยู่ในอาคาร สื่อ AR จึงไม่สามารถแสดงประสิทธิภาพได้เท่าที่ควร และด้วยรูปแบบของสื่อที่ต้องอาศัย Application TikTok ผู้ที่เข้าถึงได้จึงมีเพียงกลุ่มผู้ใช้แอปนี้เท่านั้น ในส่วนของภาพหากใช้ Style ที่มีความเก่า โบราณ อาจสร้างความรู้สึกตึงต๋ำกับประสบการณ์ได้มากขึ้น ทั้งนี้ในจุดของชุดสื่อ “กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย” ชิ้นสื่อเสริมการเขียนแผนที่ความทรงจำสามารถดึงดูดกลุ่มผู้ชมให้เข้ามาชมในจุดนี้ได้มากกว่า สังเกตได้ว่าชาวชลบุรีและบางปลาสร้อยสนใจพื้นที่ในการถ่ายทอดความทรงจำเกี่ยวกับท้องถิ่น

การประเมินผลทั้งเชิงพฤติกรรมและแบบสอบถามสะท้อนให้เห็นว่าสื่อที่ออกแบบสามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะ บอร์ดเกม ซึ่งได้รับความนิยมสูงสุด เพราะสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วม สร้างความสนุก และแฝงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ไว้ในกิจกรรมได้อย่างแนบเนียน ซึ่งมีผลจากความรู้สึก “มีส่วนร่วม” ในการดำเนินการรับสารและ “ความผูกพัน” จากข้อมูลที่มีการอ้างอิงความจริงซึ่งกลุ่มเป้าหมายได้เห็นในชีวิตประจำวันอย่างสถานที่ต่าง ๆ ในตัวเมืองบางปลาสร้อย นอกจากนี้ สื่อวิดีโอ Reel ก็ได้รับความนิยมจากกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โดยมีจุดเด่นคือความกระชับ เข้าถึงง่าย และเชื่อมโยงกับสื่อร่วมสมัยที่ได้รับความนิยมอย่าง TikTok ในขณะที่หนังสือภาพประกอบมีบทบาทในการดึงดูดความสนใจของเด็กประถม ด้วยภาพประกอบตัวการ์ตูน เนื้อหากระชับ อ่านง่าย และสื่อ AR ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้อาจไม่ได้รับผลตอบรับว่าเป็นสื่อที่น่าสนใจ จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยเป็นเพราะสื่อ AR ที่ออกแบบจำเป็นต้องใช้การตีความกับสถานที่จริง ซึ่งในการเก็บข้อมูลครั้งนี้เป็นการจัดนิทรรศการ ผู้ชมจึงไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเท่าที่ควร

2. อภิปรายผล

2.1. การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยในปัจจุบันยังมีจำนวนน้อย ขาดความหลากหลายและไม่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่ไม่ได้เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ผ่านประสบการณ์ตรงแต่ผ่านกิจกรรมร่วมสมัย เช่น ประเพณีหรือการใช้พื้นที่สาธารณะการเล่าเรื่องจากผู้สูงอายุในครอบครัว อีกทั้งการเป็นชุมชนเมืองที่พัฒนาเร็วของบางปลาสร้อยทำให้ประชาชนไม่ได้ให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นตามงานวิจัยของ วัชรภรณ์ จันทนกุล (2561) คนรุ่นใหม่จึงเข้าถึงข้อมูลประวัติศาสตร์ได้ยาก การออกแบบสื่อจึง

ควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วม เนื้อหากระชับ และรูปแบบที่ดึงดูดใจ เช่น ภาพ เสียง เกม หรือโซเชียลมีเดีย ซึ่งสอดคล้องกับยุคสมัย ตามแนวคิดของ รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข (2557) ที่กล่าวถึงการที่วัฒนธรรมจะขายได้บางครั้งต้องพึ่งพาสื่อสมัยใหม่

ข้อมูลเชิงคุณค่าที่ได้จากประวัติศาสตร์บอกเล่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความรู้สึก “เป็นเจ้าของ” ทางวัฒนธรรมของชาวบางปลาสร้อย ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกผูกพันในชุมชน ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิด “Localism” และการสร้าง “ชุมชนจินตกรรม” ตามแนวของ Benedict Anderson ซึ่งเน้นการสร้างอัตลักษณ์ร่วมผ่านเรื่องเล่าที่จับต้องได้

ประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) ช่วยเปิดเผย “ความทรงจำท้องถิ่น” ที่ไม่มีบันทึกในเอกสารทางการ โดยเฉพาะวิถีชีวิตในชีวิตประจำวันของชาวบ้านที่มีความสำคัญต่อการศึกษาความเป็นไปของพื้นที่ว่ารูปแบบที่เห็นในปัจจุบัน มีเหตุผล ที่มาที่ไปอย่างไร อีกทั้งยังสามารถเก็บข้อมูลความรู้สึกของคนในพื้นที่ต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีความจำเป็นในการสังเคราะห์ความภูมิใจในท้องถิ่น เพื่อใช้วิเคราะห์หลักการเกิดท้องถิ่นนิยมได้

2.2. เนื้อหาที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย

จากการศึกษาพบว่า เนื้อหาที่เหมาะสมในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยมีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ร่วมของท้องถิ่น จากการวิจัยพบว่าบางปลาสร้อยเป็นพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์ชัดเจน ได้แก่ บ้านสะพาน อดีตเมืองท่า การเดินทางทางทะเล และ ชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีน(พหุวัฒนธรรม) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ เกาทอง (2561) ที่กล่าวว่า พลวัตของนิเวศวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับภูมิประเทศของชายฝั่งทะเลและแม่น้ำส่งผลต่อภูมิปัญญารูปแบบการปลูกเรือ ซึ่งจากการวิจัยพบว่าชาวบางปลาสร้อยรับรู้ถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมริมน้ำ โดยเฉพาะบ้านสะพาน และความเชื่อเช่นศาลเจ้าที่หันหน้าออกทางทะเล

ผลจากการทดสอบต้นแบบสื่อการรับรู้ข้อมูลใหม่ผ่านสิ่งที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกมีประสบการณ์ร่วม มีความรู้สึกผูกพันกับสื่อที่มากกว่าจึงดึงดูดความสนใจของผู้รับสารได้ และอัตลักษณ์ร่วมถือเป็นจุดเด่นของสังคมนั้น ๆ ที่มีความคิดเห็นตรงกันหรือคล้ายกัน ส่งผลให้เกิดการสนทนาต่อยกจากข้อมูลที่ได้รับเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกผูกพันร่วมกันตามแนวคิดชุมชนจินตกรรม

2.3. รูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับการสร้างสื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อย

จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการรับรู้ผ่านภาพ เสียง และประสบการณ์เชิงโต้ตอบแนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการปรับกระบวนการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์จากการ “บอกเล่าเชิงวิชาการ” ไปสู่ “การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากกว่าการเป็นเพียงผู้รับสาร

สื่อบอร์ดเกมประเพณีวิ่งควายเป็นสื่อที่ได้รับผลตอบรับที่ดีที่สุด ทั้งจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงอายุ ซึ่งผ่านการออกแบบด้วยแนวคิด การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการดึงดูดความสนใจแบบ ARCS Model ยังถือว่ามีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายต่อเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ได้ และยังเป็นลักษณะการเล่นเป็นกลุ่มระหว่างเพื่อนวัยเดียวกันสามารถดึงดูดความสนใจเมื่อมีการฟังเล่าข้อมูลทีละคนในกลุ่ม และมีการถ่ายทอดต่อสู่กลุ่มอื่นเมื่อจบเกม ตรงกับทฤษฎีการสืบทอดวัฒนธรรม ในแบบแนวนอน (เพื่อน) และแนวเฉียง (ผู้ออกแบบสื่อ) และแนวคิดของ ตูลย์ จันทร์อุดม (2564) ที่กล่าวว่าสื่อแบบบูรณาการมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

Mass Communication ยังมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลสู่คนหมู่มากแบบไม่เจาะจงกลุ่ม ตามแบบ TikTok reel ซึ่งสามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้สนใจประวัติศาสตร์ได้จริง เริ่มมีการคอมเมนต์แสดงตัวของคนในพื้นที่ต่อเนื้อหาที่วิดีโอถ่ายทอดออกมา

ตามงานวิจัยของ สุณิษา คิดใจเดียว และคณะ (2564) กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่บางปลาสร้อย ทั้งกลุ่มเด็กเล็กและเด็กโตยังมีความสนใจต่อสื่อที่มีภาพประกอบสวยงามและมีหลักการเล่าเรื่องที่ดี ทั้งจากสื่อบอร์ดเกมที่ดึงดูดทุกเพศทุกวัย และสื่อหนังสือภาพประกอบที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเด็กได้

สื่อ “เขียนแผนที่วัฒนธรรม” ไม่ใช่สื่อชิ้นหลักในโครงการวิจัยนี้แต่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากกว่าสื่อชิ้นหลักอย่าง AR ซึ่งเป็นลักษณะของสื่อแบบมีส่วนร่วม ที่ให้ผู้ชมได้โต้ตอบถ่ายทอดประสบการณ์ด้วยตนเอง ตรงกับกรณีศึกษาของกลุ่มระยองพัฒนาเมือง ที่เสนอแนะถึงประสิทธิภาพของ “พื้นที่การสนทนา” ในการเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม

ตามงานวิจัยของ สมเกียรติ น่วมนาและคณะ (2563) เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ระบุว่านักท่องเที่ยวมีความพอใจและชื่นชมการใช้เทคโนโลยีในการแสดงภาพอดีตของเชียงใหม่ ในกรณีศึกษาบางปลาสร้อยเป็นชุมชนเมืองไม่มีโบราณสถานที่เหมาะสม ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อกับพื้นที่ในชุมชน แม้จะไม่ได้รับการตอบรับว่าเป็นสื่อที่น่าสนใจ อาจด้วยรูปแบบ ภาพ และวิธีการนำเสนอที่ยังไม่สอดคล้องกับตัวสื่อเท่าที่ควร แต่จากมุมมองนักธุรกิจในพื้นที่มองว่าสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมสำหรับการท่องเที่ยวและเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้โดยเน้นโครงการที่ทำ AR เป็นหลัก

ผลดังกล่าวตอกย้ำว่าการใช้ “สื่อแบบผสมผสาน” ที่เชื่อมโยงอดีตผ่านเทคโนโลยีและสื่อร่วมสมัยสามารถสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญในการส่งต่อความรู้ท้องถิ่น จากบทความของ (ณัฐวิวัฒน์, 2556) “การสืบทอดวัฒนธรรมสามารถพิจารณาได้ใน 3 มิติ ได้แก่ มิติบุคคล (Human) มิติพื้นที่ (Space) และมิติเวลา (Time) โดยกระบวนการสืบทอดประกอบด้วยการผลิต การเผยแพร่ การบริโภค และการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม” งานวิจัยชิ้นนี้อยู่ในขั้นตอนของการผลิต เผยแพร่ และบริโภค ซึ่งอาจต้องติดตามในอนาคตว่าจะเกิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างไร

2.4. ชาวชลบุรียังสนใจเรื่องของท้องถิ่นเพียงแค่ต้องการสื่อถ่ายทอดที่เชื่อมถึงผู้คนได้

การประชาสัมพันธ์นันทนาการผ่านช่องทาง Facebook ผู้วิจัยได้มีการขอความอนุเคราะห์จากเทศบาลเมืองชลบุรี ในการโพสต์ประชาสัมพันธ์นันทนาการผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียของเทศบาล พบว่ามียอดการแชร์มากกว่า 200 ครั้ง ยอดไลค์มากกว่า 800 ครั้ง และคอมเมนต์ 50 ครั้ง ส่วนใหญ่เกี่ยวกับการรำลึกความหลังและถ่ายทอดประสบการณ์เกี่ยวกับบางปลาสร้อย รวมถึงได้ส่งต่อการประชาสัมพันธ์ไปสู่เพจบางแสนสุข และ กลุ่มส่องอดีตเมืองชลซึ่งรวมผู้สนใจประวัติศาสตร์และรูปเก่าเกี่ยวกับชลบุรี ซึ่งมียอดกดไลค์ประมาณ 80 ครั้ง



เทศบาลเมืองชลบุรี

5 มิถุนายน เวลา 15:03 น. · 🌐



ขอเชิญร่วมงานนิทรรศการ "กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย"
 นิทรรศการแสดงสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย ผ่านชุดสื่อแบบผสม
 ผลงาน 4 ชิ้น ได้แก่
 Board game ประเพณีวิ่งควาย
 Art book ที่นี่คือบางปลาสร้อย
 History reel เมืองชลStory
 AR map กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย
 ในวันที่ 5 - 7 มิถุนายน 2568
 เวลา 10.00-17.00 น.
 สถานที่ : หอสมุดแห่งชาติชลบุรี



ภาพที่ 157 การประชาสัมพันธ์ผ่านเพจเทศบาลเมืองชลบุรี



Bangsaensook บางแสนสุข

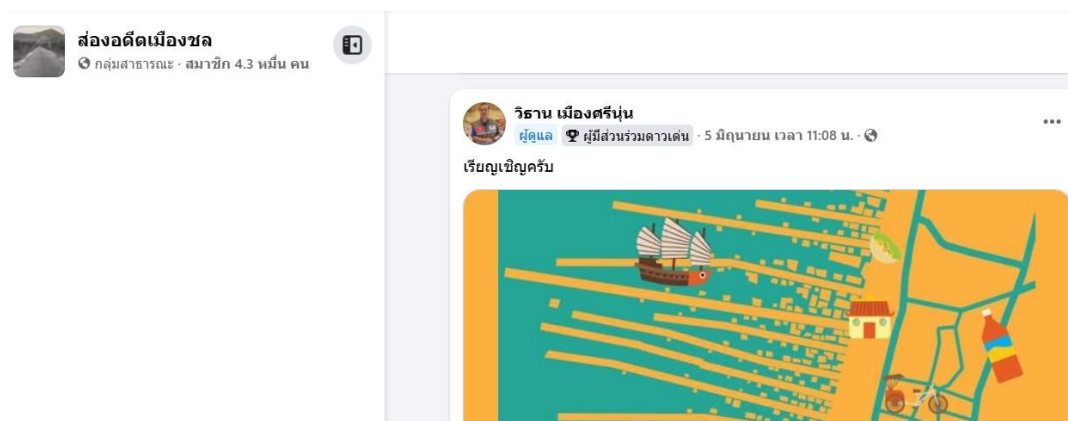
5 มิถุนายน เวลา 21:49 น. · ⚙️



ขอเชิญร่วมงานนิทรรศการ
 "กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย"
 นิทรรศการแสดงสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย ผ่านชุดสื่อแบบผสม
 ผลงาน 4 ชิ้น ได้แก่
 Board game ประเพณีวิ่งควาย
 Art book ที่นี่คือบางปลาสร้อย... ดูเพิ่มเติม



ภาพที่ 158 การประชาสัมพันธ์ผ่านเพจบางแสนสุข



ภาพที่ 159 การประชาสัมพันธ์ผ่านกลุ่มส่องอดีตเมืองชล

นิทรรศการ กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย ถือว่าประสบความสำเร็จเกินกว่าที่ตั้งไว้ในฐานะของนิทรรศการเพื่อการวิจัย เนื่องจากได้รับความสนใจจากประชาชนในพื้นที่บางปลาสร้อย ประชาชนในจังหวัดชลบุรี ข้าราชการ และเอกชน รวมผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมทั้งหมด 151 คน และยังมีผู้ที่เข้ามาชมนิทรรศการแต่ยังไม่ลงทะเบียน รวมถึงนิตยสารท้องถิ่น Walk Magazine Chonburi และสำนักข่าว Epigram News ที่ให้ความสนใจเข้ามาถ่ายรูปและขอสัมภาษณ์เกี่ยวกับนิทรรศการ แสดงให้เห็นว่าชาวบางปลาสร้อยยังสนใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพียงแค่นี้ในปัจจุบันไม่มีสื่อหรือเทศกาลที่ให้คนในพื้นที่ได้เรียนรู้ ซึ่งมีเค้าร่างของการเกิด “ท้องถิ่นนิยม” ที่คนในพื้นที่หันมาสนใจเรื่องของท้องถิ่น ต้องการรู้สึกผูกพัน และบริโภควัตถุท้องถิ่นในที่นี้ไม่ได้หมายถึงทรัพยากรเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นด้วยตามงานวิจัยของसानิต มาตชาวและคณะ (2553) ที่กล่าวว่ากลุ่มเป้าหมายมีทุนแห่งการรับรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนและเกินกว่าครึ่งมีความสนใจใคร่รู้ และมีทัศนคติที่ดีต่อการรับรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น

2.5. ชลบุรีต้องการพื้นที่สนทนาและถ่ายทอดประวัติศาสตร์

สื่อ “เขียนแผนที่วัฒนธรรม” เป็นสื่อรองที่ออกแบบมาเพื่อเสริมในชุดสื่อ “กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย” ซึ่งเน้นที่การถ่ายทอดผ่าน AR แต่กลับได้รับความสนใจจากกลุ่มคนทุกช่วงวัยในพื้นที่ของนิทรรศการนอกจากการเขียนถ่ายทอดประสบการณ์เกี่ยวกับบางปลาสร้อยแล้ว สื่อชิ้นนี้ยังถูกใช้ในการเป็นพื้นที่ล้อมคุ้ย พบปะและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทฤษฎี ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับบางปลาสร้อยผ่านการชี้ตำแหน่งบนแผนที่ และจากการร่วมสนทนากับผู้เข้าร่วมนิทรรศการพบว่า ชาว

ชลบุรีต้องการพื้นที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ซึ่งในปัจจุบันชลบุรียังไม่มีพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการ Event ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์อย่างจริงจัง ผู้วิจัยมีความเห็นว่า จังหวัดชลบุรีมีศักยภาพในการมีพื้นที่นำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตน ทั้งด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ทรัพยากร และความสนใจของคนในท้องถิ่น รวมถึงการจัดการการท่องเที่ยวที่อาจต่อยอดไปสู่การเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 160 การล้อมวงสนทนารอบแผนที่บางปลาสร้อย

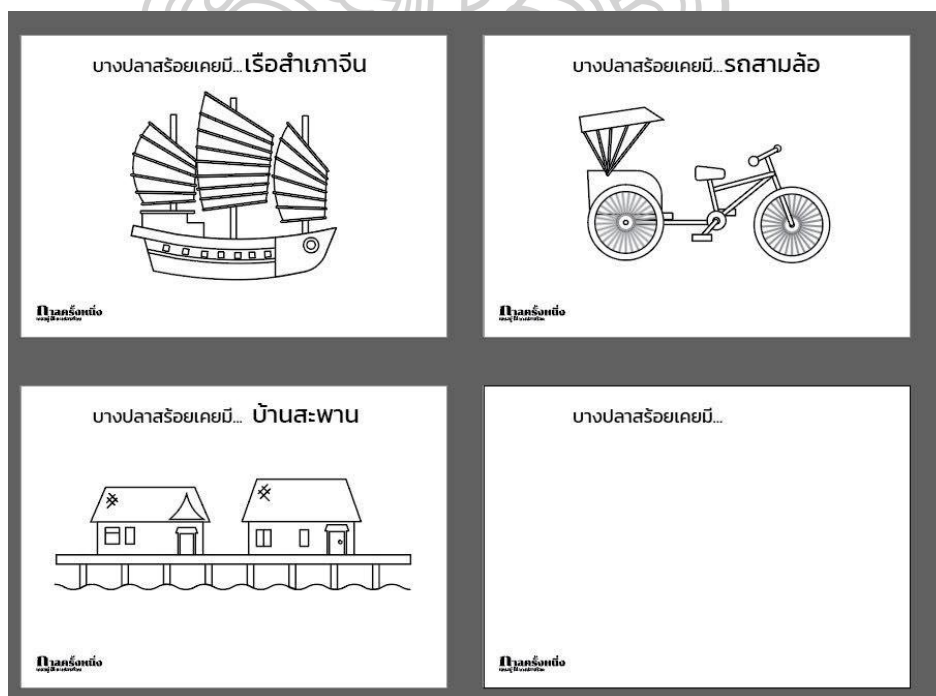


ภาพที่ 161 ผู้วิจัยแลกเปลี่ยนทฤษฎีประวัติศาสตร์กับผู้เข้าชม

2.6. ช่วงวัยอนุบาลและประณมมีโอกาสในการสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยมได้ด้วยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

แม้ว่ากลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยชิ้นนี้ จะอยู่ที่ช่วงอายุ 13 - 30 ปี แต่ด้วยการจัดนิทรรศการแบบเปิดประกอบกับสถานที่จัดนิทรรศการอยู่ใกล้โรงเรียนอนุบาลประจำจังหวัด กลุ่มแรกที่เข้ามาชมนิทรรศการด้วยตนเองคือกลุ่มช่วงวัยอนุบาลที่มาใช้บริการห้องหนังสือเด็กในหอสมุดแห่งชาติเป็นประจำ กลุ่มช่วงวัยนี้ให้ความสนใจนิทรรศการเป็นอย่างดีโดยเฉพาะสื่อที่มีสีสันสดใส รูปแบบการ์ตูนสื่อที่ได้รับความสนใจมากที่สุดคือ ชุดสื่อ “กาลครั้งหนึ่ง เคยอยู่ ณ บางปลาสร้อย” ซึ่งมีปากกาสีสำหรับเขียนข้อความลงบนแผ่นที่ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเด็กเล็กให้ความสนใจสื่อระบายสีที่ตนได้รับโอกาสมีส່วร่วมในการขีดเขียนเป็นพิเศษ

ซึ่งเกิดปัญหาเนื่องจากในงานนิทรรศการวันแรกเนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้เตรียมสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กไว้ ในวันที่สองผู้วิจัยจึงเตรียมสื่อสำหรับเด็กด้วยการทำภาพระบายสี “สิ่งที่เคยมีอยู่ในบางปลาสร้อย” เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กซึ่งเป็นผลจากการสังเกตผู้ชมในวันแรกว่า ผู้ชมกลุ่มนี้สนใจการวาดภาพระบายสี

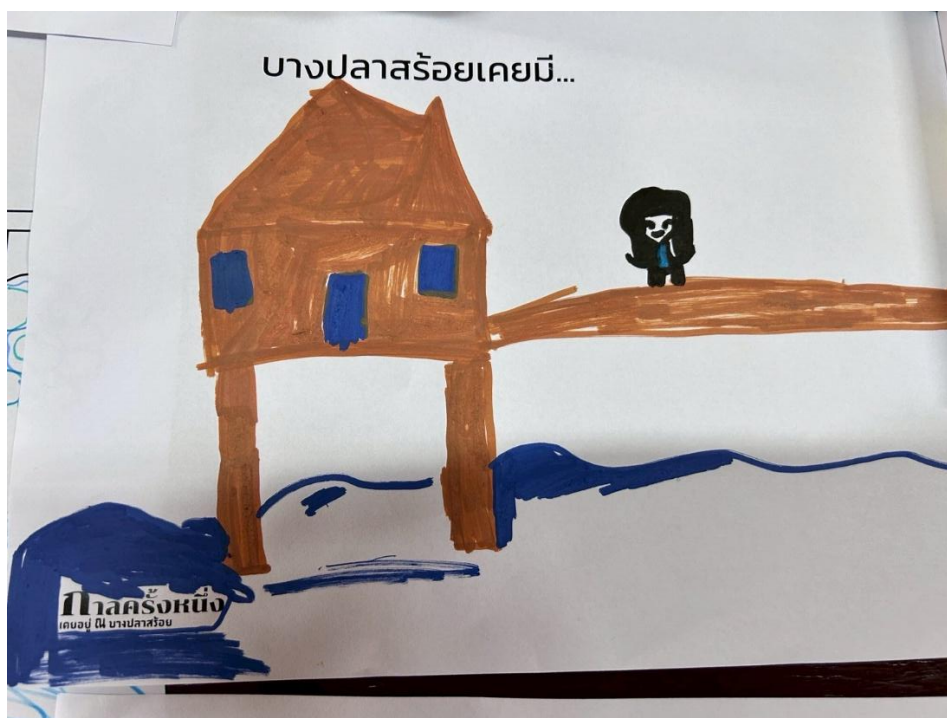


ภาพที่ 162 ภาพสำหรับระบายสีสิ่งที่เคยมีอยู่แล้วหายไปในบางปลาสร้อย

จากการเพิ่มสื่อวาดภาพระบายสีพบว่ากลุ่มผู้ชมตั้งแต่ช่วง อนุบาล ประถม ถึงมัธยมศึกษา ตอนต้นบางส่วน ให้ความสนใจสื่อชิ้นนี้โดยเฉพาะวัยอนุบาลและประถมต้น จากจำนวนการป้อนสื่อ ทั้งหมด 40 แผ่นซึ่งไม่เพียงพอต่อความต้องการ มีการหัดวาดรูปตามต้นแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ลง บนกระดาษเปล่า แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเด็กเล็กสามารถทำความเข้าใจกับ บ้านสะพาน เรือสำเภาจีน และ รถสามล้อ เป็นข้อยืนยันได้ว่าเกิดกระบวนการเรียนรู้ระหว่างใช้สื่อชิ้นนี้ และผู้ชมได้เริ่มทำความเข้าใจ กับสิ่งที่เคยมีอยู่ในบางปลาสร้อย ได้ด้วยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ แสดงให้เห็นว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (ELT) มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์แก่กลุ่มเด็กเล็ก และกลุ่ม เด็กช่วงวัยอนุบาลถึงประถมเป็นช่วงวัยที่สามารถปลูกฝังความผูกพันกับท้องถิ่นได้หากมีสื่อที่ เหมาะสม จากงานวิจัยครั้งนี้กลุ่มผู้ชมวัยอนุบาลให้ความสนใจและกลับมาชมนิทรรศการมากกว่า 1 ครั้ง ทั้งนี้กลุ่มช่วงอายุต่ำกว่า 13 ปี ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย จึงควรมีการศึกษาการถ่ายทอด ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแก่กลุ่มอายุต่ำกว่า 13 ปี ด้วยกระบวนการที่เหมาะสมอีกครั้ง



ภาพที่ 163 ตัวอย่างผลงานจากการระบายสี



ภาพที่ 164 ผู้ชมกลุ่มปฐมวัยวาดรูปตามต้นแบบบ้านสะพาน

2.7. การใช้ชุดสีสามเหลี่ยม (Triadic Color Scheme) สามารถสร้างสื่อที่สดใส มีชีวิตชีวา และ น่าสนใจ

สื่อบอร์ดเกมมีการออกแบบด้วยชุดสีแบบสามเหลี่ยม Triadic Color Scheme ประกอบด้วย แดง-เหลือง-น้ำเงิน และเสริมด้วยสีเขียว โดยมีการใช้โทนสีที่จัดจ้านไม่จืดจาง ไม่ตั้งสีหลักและสีรอง แต่เป็นการใช้เทคนิคกระจายสีลงผสมกันในแต่ละพื้นที่ของภาพเพื่อสร้างความสมมาตรทางน้ำหนักสี และมีการวางพื้นที่สีโทนร้อนขนานข้างด้วยพื้นที่สีโทนเย็นเพื่อขับให้พื้นที่ “เมืองบางปลาสร้อย” ซึ่งเป็นสนามแข่งวิ่งมีความโดดเด่นมากขึ้น ในการวัดผลทั้งด้านความสวยงาม ผู้ชมให้คะแนนสื่อบอร์ดเกมเป็นอันดับที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการใช้สี Triadic Color Scheme สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ตามบทความของ (Soegaard, 2025)



ภาพที่ 165 ผู้ชมให้ความสนใจสื่อบอร์ดเกม

2.8. วัสดุที่ใช้ในการผลิตบอร์ดเกม

ผู้วิจัยทำการทดลองผลิตอุปกรณ์สำหรับเล่นบอร์ดเกมด้วยการคำนึงถึงคุณภาพ ความสะดวก และง่ายต่อการผลิตเพื่อให้สามารถต่อยอดสื่อบอร์ดเกมนี้ในการใช้เป็นสื่อกิจกรรม หรือสื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ การผลิตวัสดุที่ใช้กระดาษทั้งหมดโดยเฉพาะ การ์ด และ ควาย จึงทดสอบการผลิตด้วยโรงพิมพ์ในพื้นที่ชลบุรีและบางปลาสร้อย ผลสรุปว่าผู้ใช้สามารถผลิตตัวสื่อบอร์ดเกมในพื้นที่ได้ในระดับคุณภาพดี ส่วนการทำผ้าพิมพ์ลายเพื่อเป็นบอร์ดสำหรับเล่นนั้น ผู้วิจัยใช้โรงงานผลิตผ้าพิมพ์ลายในต่างจังหวัดและมีราคาค่อนข้างสูง แต่ตัววัสดุมีความทนทานเหมาะสมกับการใช้งาน มีน้ำหนักเบา ทนทาน สามารถพับเก็บได้และไม่หนักเกินไป วัสดุไว้นี้ยังคงทดแทนการผลิตบอร์ดเกมด้วยผ้าได้แต่ต้องคำนึงถึงปัญหาด้านการเคลื่อนย้าย เนื่องจากการพับไว้นี้อาจทำให้บอร์ดเกมเสียหายได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. ควรมีการจัดทำคลังข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น ฐานข้อมูลดิจิทัล หรือเว็บไซต์ เพื่อรองรับการสร้างสรรค์ด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในอนาคต ความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลมีผลต่อความรู้สึกเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของคนในชุมชน
2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาจากประวัติศาสตร์ภาพรวมของบางปลาสร้อย ยังไม่ลงลึกถึงหน่วยย่อยที่เล็กกว่าอย่างชุมชนแต่ละชุมชนในพื้นที่ซึ่งอาจมีลักษณะเฉพาะที่ต่างกัน เช่น ชุมชนตลาดและชุมชนชาวประมงในบ้านสะพาน

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ควรส่งเสริมการจัดกิจกรรมทดลองใช้สื่อในสถานศึกษาหรือพื้นที่ชุมชนอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เช่น นิทรรศการเคลื่อนที่ การแข่งขันบอร์ดเกม หรือกิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านคลิปสั้น
2. หน่วยงานท้องถิ่น เช่น หอสมุด โรงเรียน หรือเทศบาล ควรร่วมมือกับนักวิชาการท้องถิ่นเพื่อพัฒนาและเผยแพร่สื่อเหล่านี้ในพื้นที่จริง เช่น ร้านอาหารพื้นถิ่น จุดชมเมือง หรือศูนย์เรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความน่าเชื่อถือของหน่วยงานในการเข้าถึงชุมชน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรศึกษาประสิทธิภาพของสื่อในระยะยาว โดยเฉพาะการวัดระดับความผูกพันทางอารมณ์กับท้องถิ่นหลังการใช้งานสื่อผ่านแบบสอบถามก่อน-หลัง หรือกิจกรรมเชิงคุณภาพ เช่น การสะท้อนคิด (Reflection) ในส่วนนี้มีความเหมาะสมกับการทำวิจัยกับกลุ่มเป้าหมายเดิมในระยะยาว
2. การออกแบบสื่อสำหรับเด็ก ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อสำหรับเด็ก ซึ่งไม่ใช่แค่การออกแบบภาพประกอบหรือเนื้อหาแต่ยังรวมถึงกระดาษ การพิมพ์ น้ำหนัก ความอันตรายที่อาจจะเกิดกับเด็กในแต่ละช่วงวัย

3. ควรทดลองพัฒนาสื่อที่มีการเชื่อมโยงหลายรูปแบบ (Hybrid Media) เช่น AR ผสมหนังสือ ภาพ หรือ Reel ผสมกิจกรรม workshop เพื่อรองรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง
4. แม้ว่าสื่อ AR ในต้นแบบที่ได้ออกแบบมายังไม่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแต่หากมีการศึกษาเพิ่มเติมอย่างลงลึกและปรับปรุงรูปแบบของสื่อให้มีความเหมาะสม ทั้งด้านภาพ จุดชมงาน การนำเสนอ สื่อประเภท Immersive โดยเฉพาะ AR ยังมีโอกาสในการเป็นสื่อ ถ่านทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพได้ เช่น ควรมี Event พิเศษสำหรับการจัด กิจกรรมให้ผู้ลงไปสำรวจในพื้นที่จริงโดยเฉพาะเพื่อดึงดูดให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ
5. การศึกษาเกี่ยวกับการสร้าง Branding ของบางปลาสรร้อยเพื่อให้เกิดภาพจำที่ชัดเจน เป็นการเพิ่มอัตลักษณ์ที่น่าจดจำของชุมชนให้ชัดเจนทั้งในภาพของคนในพื้นที่และบุคคลภายนอก
6. การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของคนในชุมชนอาจมีผลกับการเกิดความรู้สึกผูกพันได้ ควรศึกษา ทฤษฎีการมีส่วนร่วม และออกแบบกิจกรรมการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน
7. ในขั้นตอนของการศึกษาควรศึกษามุมมองที่มีต่อบางปลาสรร้อยจากบุคคลหลายกลุ่ม ตั้งแต่ เด็ก วัยกลางคน ถึงผู้สูงอายุ เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมีประสบการณ์ร่วมต่อพื้นที่บางปลาสรร้อย ที่ต่างกัน

รายการอ้างอิง

- Adams, E. (2004, กันยายน 2567). Postmodernism and the Three Types of Immersion.
http://www.designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm
- Anderson, B. (2552). ชุมชนจินตกรรม : บทสะท้อนว่าด้วยกำเนิดและการแพร่ขยายของชาตินิยม. มุลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ar-locations.com. (2023, July 6, 2023). *Reviving the Echoes of the Past: Augmented Reality in Historical Site Restoration*. AR Locations by 3DQR. <https://ar-locations.com/en/reviving-the-echoes-of-the-past-augmented-reality-in-historical-site-restoration/>
- Cloke, H. (2024, กันยายน 2567). The ARCS Model: Your Secret Weapon for Motivated Learners. <https://www.growthengineering.co.uk/arcs-model/>
- Converstation. Facebook. <https://web.facebook.com/converstation.th>
- Eric P. (2568, 16 เมษายน 2568). ลงคคลิป *TikTok* เวลาไหนเวิร์กสุด? อัปเดต 2025 Motive influence. Retrieved 15 พฤษภาคม 2568 from <https://www.motiveinfluence.com/blog/marketing/%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A5%E0%B8%87%E0%B9%82%E0%B8%9E%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B9%8C-TikTok-%E0%B8%8A%E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%94/438>
- Maureen, M. (2023, 2 มีนาคม 2568). Cultural Transmission.
<https://www.ebsco.com/research-starters/Social-sciences-and-humanities/cultural-transmission>
- mercular.com. บอร์ดเกม เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ 7 Wonders Board Game.
<https://www.mercular.com/7-wonders-board-Game-thai-version#content>
- MinimiceGroup. (2025). ลงคคลิป *TikTok* เวลาไหนคนดูเยอะสุด พร้อมทริคทำคลิป อัปเดตปี 2025. minimice Group. Retrieved 20 พฤษภาคม 2568 from <https://minimiceGroup.co.th/best-time-for-tiktok-post/>

Otzen, T. (2015). *Immersion and Flow: Ingredients for Gameplay*.

Proietta. *Projections for MUSEUMS,*

HISTORICAL BUILDINGS, ARCHAEOLOGICAL SITES.

https://en.mappingprojector.it/portfolio_page/projections-for-museums-historical-sites/

Roller, A. (2024, 24 Oct 2024). *10 Social Media trends in 2024*. Retrieved 15 พฤษภาคม 2568 from <https://www.techtarget.com/whatis/feature/9-Social-Media-trends>

Shemer, S. (2017). *Time Travel: See Ancient Israel As It Was With 'Vortex' Virtual Reality Tours*. <https://nocamels.com/2017/12/vortex-virtual-reality-israel/>

Soegaard, M. (2025, Febuary 2025). *Everything You Need To Know About Triadic Colors*. Retrieved 2025 April from https://www.interaction-design.org/literature/article/triadic-color-scheme?srltid=AfmBOOpMldiBwt5eX_E-WBPOJJlxuh-9sKXla70k5MS9N4dyW_6k23q5&utm_source=chatgpt.com

ThaiPBS. (2566a). เมืองเก่าชลบุรี : พื้นที่ประวัติศาสตร์สำคัญภาคตะวันออก / จากรากสู่เราYouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2gwYcOYKSvg&t=2s>

ThaiPBS. (2566b, 17 ก.ค. 2566). ร่องรอยแห่งรากเหง้าและศรัทธา จันทบุรี-ระยอง / จากรากสู่เรา. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wXnKuOsAvC0&t=1290s>

กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (2567, 26 พฤษภาคม 2567). ความสัมพันธ์ "เจ้านครอินทร์" กับราชสำนัก จันทบูรณวงศ์สุพรรณครองอยุธยา. มติชน. Retrieved 10 ธันวาคม 2567 from https://www.silpa-mag.com/History/article_114084

กำพล จำปาพันธ์. (2559). ประวัติศาสตร์บริเวณชลบุรีก่อนสมัยอยุธยา. *Phranakhon Rajabhat Research Journal: Humanities and Social Sciences*, 11(2), 215-226.

กำพล จำปาพันธ์. (2564). กำเนิดระบอบนายช่างหัวเมืองตะวันออก ถึงพระเจ้าตากปราบนายช่าง-โจรสลัดลงราบคาบ. มติชน. Retrieved 20 กรกฎาคม 2567 from https://www.silpa-mag.com/History/article_46808

กิตติศักดิ์ แสงทอง, พุทธิมล คชรัตน์, ทศนีย์ ศรีราม, ณีฎฐิกา สาทิพจันทร์, & และสุธารินี บุญกิจ. (2563). ประวัติศาสตร์ชุมชน: วัดสำโรงจากการบอกเล่า. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 12(2), 45-60.

ขจิตขวัญ กิจวิศาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา. วารสารศาสตร์, 14(3), 9-85.

จารุวัฒน์ นวลโย. (2566). การสร้างอัตลักษณ์ผ่านประวัติศาสตร์บอกเล่าร่างอูร์กลาโว้ย เกาะสีหะ จังหวัด

- ภูเก็ต. วารสาร แก่นดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 5(2), 27-48.
- ฉัตรชัย พงศ์ประยูร. (2549). ภูมิภาคและท้องถิ่นนิยม ในสมัยโลกาภิวัตน์. วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 31(4).
- ชวน สมุทธานนท์. (2483). หนังสือชลบุรีภาคต้น. โรงพิมพ์มหาจุฬาราชวิทยาลัยหน้าวัดบวรนิเวศวิหาร ถนน
พระสุเมรุ กรุงเทพฯ.
- ณัฐรัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน. (2556, 2 มีนาคม 2568). การสืบทอดทางวัฒนธรรม (cultural inheritance) ที่
ประสบความสำเร็จ. [http://nattawats.blogspot.com/2013/04/cultural-
inheritance.html](http://nattawats.blogspot.com/2013/04/cultural-inheritance.html)
- ตุลย์ จันทร์อุดม. (2564). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชิงบูรณาการกลุ่มสาระสังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม บนถนนราชดำเนินจังหวัดนครศรีธรรมราช มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ถาปกรณ์ กำเนิดศิริ. (2564, 20 กรกฎาคม 2567). วิธีการทางประวัติศาสตร์. ปลูกปัญญา.
<https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/34894>
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (13 ตุลาคม 2567). LOCALISM การกลับมาของกระแสท้องถิ่นนิยม.
[https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/articles-and-
publications/bot-magazine/Phrasiam-66-2/The-Global-Trend-Localism.html](https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/articles-and-publications/bot-magazine/Phrasiam-66-2/The-Global-Trend-Localism.html)
- นันทวัฒน์ ฉัตรอุทัย. (2559). ประวัติศาสตร์จากเบื้องล่าง คือประวัติศาสตร์ประชาชน: เรื่องเล่าจากชายใหม่
อังกฤษ ‘เมื่อประชาชน’ เข้าแทนที่ ‘ชนชั้น’ การประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายประวัติศาสตร์
มานุษยวิทยา และสังคมวิทยาภาคใต้, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ประเชน ธรรมสรการ. (2564). ว่าด้วยท้องถิ่นนิยม Localism. *GotoKnow*.
<https://www.gotoknow.org/posts/591617>
- ปรีดี นุกุลสมปรารณา. (2567). รวมสถิติและ *Insight* สำคัญๆของคนไทยกับการใช้ *Digital* และ *Social
Media* 2024. Retrieved 15 พฤษภาคม 2568 from
<https://www.popticles.com/insight/thailand-digital-and-Social-Media -stats-2024/>
- ปาจรรย์ สุขากิรมย์. (2559). ชุมชนบางปลาสร้อย: การอนุรักษ์และพัฒนา มหาวิทยาลัยบูรพา].
- พลวัฒน์ เกตุจินากุล. (2565). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมเมืองน้ำ-บกในพื้นที่ชุมชน
ชายทะเลเทศบาลเมือง
ชลบุรี มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). ท้องถิ่นนิยม : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. โอเอส พรีนติ้ง เฮาส์.
- ภารดี มหาจันทร์, & นันทชญา มหาจันทร์. (2561). ภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางปลาสร้อย : ความหลากหลาย
พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ฐานรากและภูมิหลัง จังหวัดชลบุรี. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ 26(50 มกราคม - เมษายน), 1-21.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2558, สิงหาคม 2567). Game-based learning เรียนๆ เล่นๆ สร้างความเป็นเลิศ (ตอน

ที่ 1. <https://tednet.wordpress.com/2015/09/01/digital-Game-based-learning-%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B9%86-%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B9%86-%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A7/>

ภุริทัต ว่องพุฒิพงศ. (2563, 23 กันยายน 2567). ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)

<https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html>

รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (2557). โลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นนิยม กับการโยกย้ายถิ่น. วารสารเศรษฐศาสตร์การเมือง บูรพา, 2(2), 1-15.

วัชรภรณ์ จันทร์กุล. (2561). ข้อจำกัดและผลกระทบของมรดกทางภูมิปัญญาอันเป็นอัตลักษณ์ร่วมทางสังคม และ วัฒนธรรมของอาเซียนภาคพื้น : ไทย ลาว และกัมพูชา. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5(1 มกราคม-มิถุนายน).

วิธาน ศรีเมืองนุ่น. In.

วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2562). จารึกขุนศรีไชยราชมวงคเฑาะพท์บรัชกาลสมเด็จพระอินทรา บรมราชาธิราชที่ ๒ แห่ง สมัย “ศรีอยุธยา” ตอนต้น. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 7(1), 1-15.

วิพากษ์ประวัติศาสตร์. (2562).

<https://web.facebook.com/photo/?fbid=2664638473599606&set=a.1050804244983045>

สมเกียรติ น่วมนา, คงทัต ทองพูน, & ปิติพงษ์ ยอดมงคล. (2553). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *Journal of Information Science & Technology*, 10(2), 71-76.

सानิจ มาตขาว, ประกอบ วรรณวิโรจน์, นภาพร มาตขาว, วัชรา สุตาเดช, ละอง ศรีกา, ญัฐพงษ์ แจ่มขำ, เตือนใจ ศรีวะระมย์, พัชลักษณ์ จันทร์มาตย์, ชลธิชา นาคโนนหัน, พลอยอรินทร์ ชื่นบาล, สมบัติ สงห์ครูป, ดวงตา แจ่มขำ, สมเดช ไตรสีมา, ประเศียร สุวรรณผา, ชาติชาญ ไชยรักษ์, & สุภาพ ศิริ. (2553). โครงการการศึกษากระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านสื่อพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะและคุณภาพของเด็กและเยาวชนของตำบลกุดชุม อำเภอกุดชุม จังหวั

ดยโสธร: รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.

สำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดชลบุรี. วัดใหญ่อินทาราม พระอารามหลวง. Retrieved 30 กรกฎาคม 2567 from <https://cbi.onab.go.th/th/content/category/detail/id/110/iid/7449>

สุชาติ เกาทอง. (2561). บางปลาสร้อย-บางปะกง : วิถีพลังภูมิปัญญาร่วมสมัยวัฒนธรรมสามน้ำ วารสาร

ศิลปกรรมบูรพา, 21(1), 1-21.

สุทัศน์ ศุภรัตน์เมธี. (2562). ลีเมียงเฮง เปิดท่าเกวียน ต้มเค็มปลาคอกที่หากินยาก. แนวหน้า. Retrieved 23

กรกฎาคม 2567 from <https://www.naewna.com/columonline/40147>

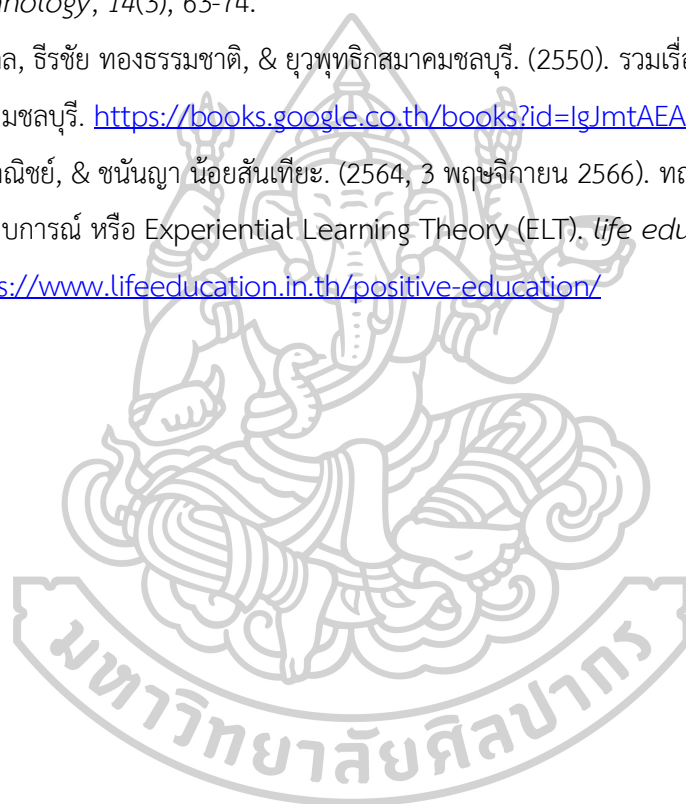
สุนทรชัย ขอบยศ. (2562). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อการพัฒนารากฐานท้องถิ่นที่เข้มแข็งและยั่งยืน. วารสารสถาบันพระปกเกล้า(2562).

สุนิษา คิดใจเดียว, โสภี แก้วชะภา, แสงจันทร์ เรืองอ่อน, ปฐมพงษ์ ฉับพลัน, & วศิน เรืองนาค. (2564). สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช. *Journal of Applied Information Technology*, 14(3), 63-74.

อฉิก สวัสดิ์มงคล, อีร์ชัย ทองธรรมชาติ, & ยุวพุทธิกสมาคมชลบุรี. (2550). รวมเรื่อง "เมืองชล". ยุวพุทธิกสมาคมชลบุรี. <https://books.google.co.th/books?id=lgJmtAEACAAJ>

อรุณฉัตร คุรุวานิชย์, & ชนนญา น้อยสันเทียะ. (2564, 3 พฤษภาคม 2566). ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือ Experiential Learning Theory (ELT). *life education*.

<https://www.lifeeducation.in.th/positive-education/>

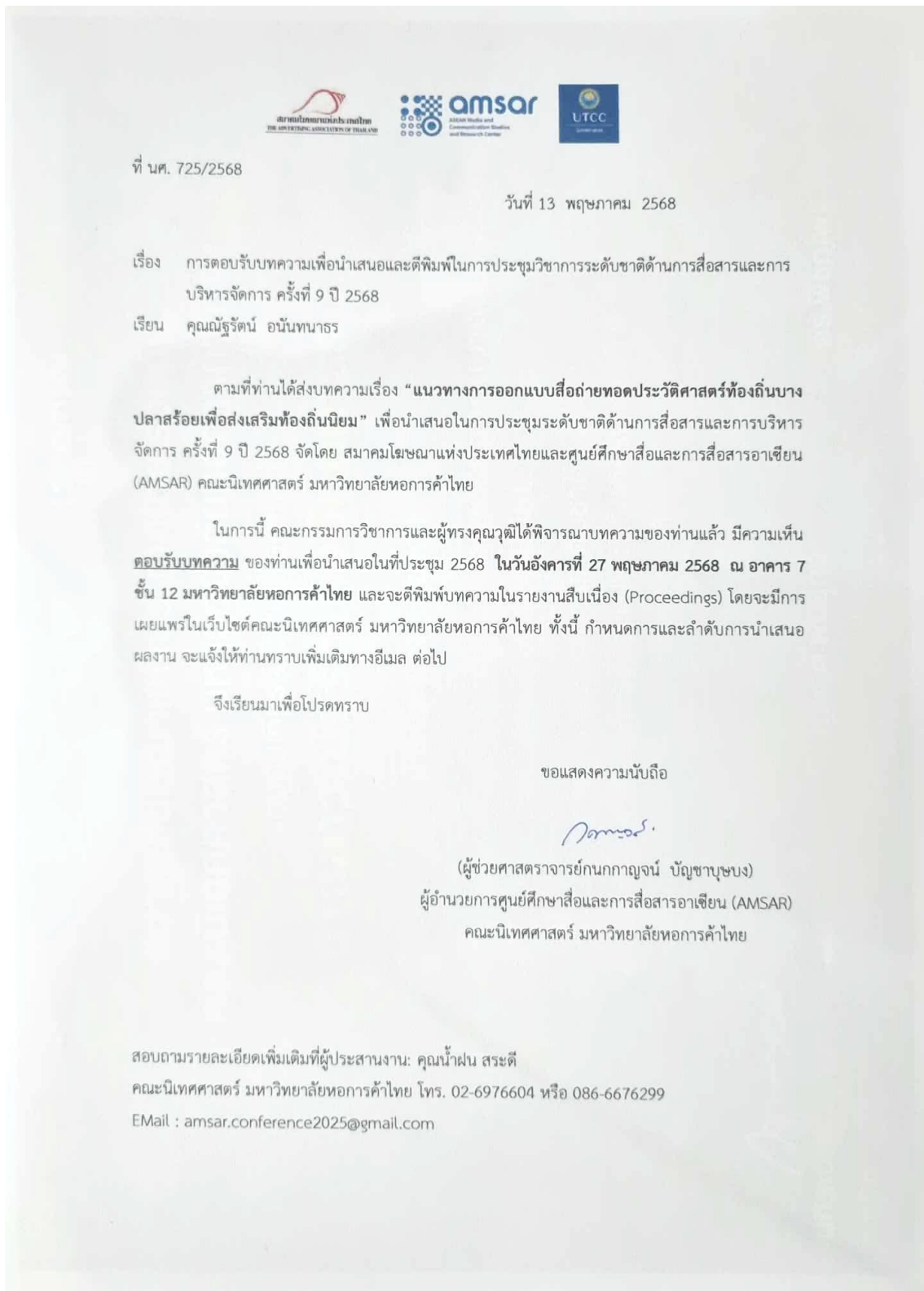




ภาคผนวก



1. งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านการสื่อสารและการบริหารจัดการ ครั้งที่ 9 มหาวิทยาลัย
หอการค้าไทย



2. นิทรรศการ DESYNC 2025: INTERSECTION

นิทรรศการเผยแพร่ผลงานนักศึกษาจากการเรียนการสอนวิทยานิพนธ์ โดยหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในวันที่ 21-25 พฤษภาคม 2568 ณ TCDC กรุงเทพฯ

DESYNC
2025

INTERSECTION

Master of Fine Arts in Design
Study in Progress, Thesis
Exhibition & Seminar 2025

21-25
MAY 2025
10:30 - 19:00 hrs.
TCDC BANGKOK

พิธีเปิดงาน
วันพฤหัสบดีที่ 22 พฤษภาคม 2568
17:00 น. เป็นต้นไป
พิธีเปิดงานนิทรรศการ:
ณ ชั้น 2 ห้อง Material & Design Innovation Center (MDIC)
ชมผลงานออกแบบ:
ณ ชั้น 5 Creative Space

เวทีเสวนา
วันเสาร์ที่ 24 พฤษภาคม 2568
13:00 น. - 16:00 น.
"Intersection ของงานสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน"
โดย คุณสมชนะ กิจวารัตต์ และ คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น
ณ ชั้น 2 ห้อง Material & Design Innovation Center (MDIC)



3. นิทรรศการ กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย

นิทรรศการแสดงสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย ผ่านชุดสื่อแบบผสมผสาน 4 ชั้น วันที่ 5 - 7 มิถุนายน 2568 เวลา 10.00 - 17.00 น. ณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี

**กาลครั้ง
หนึ่ง ณ
บางปลา
สร้อย**

นิทรรศการนำเสนอผลงาน
ออกแบบสื่อถ่ายทอด
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
บางปลาสร้อย

วันที่ 5 - 7 มิถุนายน 2568
เวลา 9.00 - 17.00 น.
สถานที่ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี

ฟรีเปิด วันที่ 7 มิถุนายน 2568 เวลา 10.30 น.

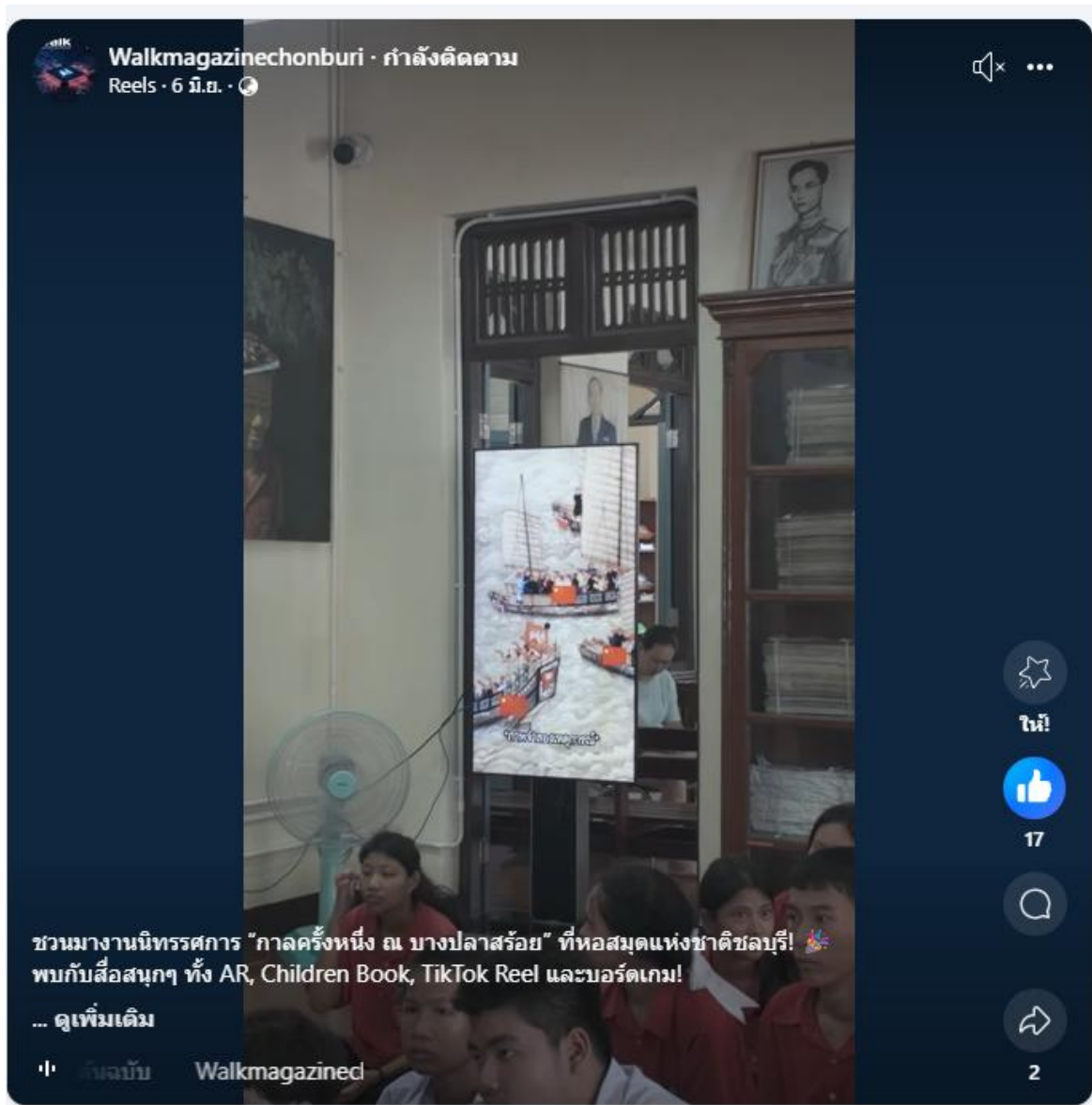
นางสาวจิรรัตน์ อนันนภรร
ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.อติเทพ แจ่มกลาง

4. บทสัมภาษณ์ สำนักรข่าว Epigram News



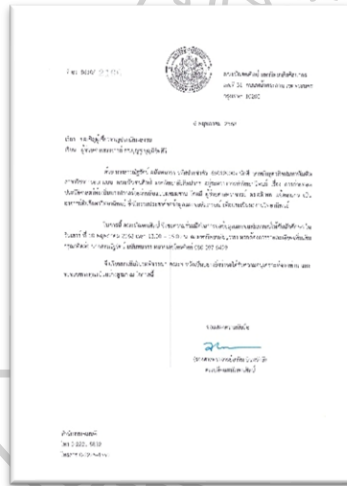
5. Walk magazine Chonburi

ข่าวแนะนำนิทรรศการ Facebook page : Walk magazine Chonburi นิตยสารท้องถิ่นของชลบุรี





2. เอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญประเมินต้นแบบสื่อ



3. เอกสารขอใช้สถานที่

ที่ อว 8610/ 2400



คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

26 พฤษภาคม 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ใช้สถานที่
เรียน นางโสภี เสงสุตผล (หัวหน้าหอสมุดแห่งชาติชลบุรี)

ด้วยนางสาวณัฐรัตน์ อนันทนาธร รหัสนักศึกษา 660420009 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ กำหนดจัดโครงการจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ "การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน" ในระหว่างวันที่ 5 - 7 มิถุนายน 2568 เพื่อจัดเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ประชาชนในพื้นที่บางปลาสร้อย พร้อมทั้งเก็บข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาวิทยานิพนธ์ต่อไป

ในการนี้ คณะมนตรีศิลป์ จึงขอความอนุเคราะห์ใช้สถานที่ ในระหว่างวันที่ 5 - 7 มิถุนายน 2568 เวลา 09.00 - 17.00 น. ณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี จังหวัดชลบุรี โดยมี นางสาวณัฐรัตน์ อนันทนาธร หมายเลขโทรศัพท์ 080-097-6499 เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่)
คณบดีคณะมนตรีศิลป์

สำนักงานคณบดี
โทร 0-2221-5832
โทรสาร 0-2225-4350

5. เอกสารขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์นิตยสาร

ที่ อว 8610/



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

4 มิถุนายน 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์นิตยสาร “กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย”

เรียน นายเทศมนตรี เทศบาลเมืองชลบุรี

ด้วย นางสาวณัฐรัตน์ อนันนทธาร รหัสนักศึกษา 660420009 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำหนดจัดนิตยสาร “กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและวิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์แก่บุคคลรุ่นใหม่ในพื้นที่เพื่อให้ได้รับความรู้และเกิดความผูกพันกับท้องถิ่น

ในโอกาสนี้ หลักสูตรฯ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนประชาชนในพื้นที่บางปลาสร้อย เข้าร่วมงานนิตยสาร “กาลครั้งหนึ่ง ณ บางปลาสร้อย” ระหว่างวันที่ 5 – 7 มิถุนายน 2568 เวลา 10.00 น. – 17.00 น. และมีพิธีเปิดในวันที่ 7 มิถุนายน 2568 เวลา 10.30 น. – 11.30 น. ณ หอสมุดแห่งชาติชลบุรี ตำบลบางปลาสร้อย อำเภอเมืองชลบุรี โดยมี นางสาวณัฐรัตน์ อนันนทธาร เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หลักสูตรฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับเกียรติจากท่านเข้าร่วมนิตยสารฯ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว)
ประธานหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สำนักงานคณบดี
โทรศัพท์ 02-2215874



ภาคผนวก ค

แบบประเมิน



มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ หลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ

แบบประเมินความคิดเห็นหลังใช้งานสื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดความรู้

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

เรื่อง การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน

ผู้วิจัย นางสาวณัฐรัตน์ อนันนทธาร เบอร์ติดต่อ 0800976499 Email

Nattarat.ploy013@gmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.อติเทพ แจ้คนาลาว

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บแบบประเมินความคิดเห็นเรื่อง การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย สร้างขึ้นเพื่อสนองวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้
 - 1) ศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 2) วิเคราะห์แนวทางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยในรูปแบบสื่อแบบผสมผสาน
 - 3) ออกแบบและประเมินผลสื่อแบบผสมผสาน ในการนำเสนอความความรู้เชิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 6 ตอน ได้แก่
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์
 - ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยที่ได้รับหลังทดลองใช้สื่อแบบผสมผสาน
 - ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
 - ตอนที่ 4 ความพอใจในด้านความสวยงามของเนื้อหา
 - ตอนที่ 5 ความรู้สึกผูกพันกับบางปลาสร้อย

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะ

เครื่องมือวิจัยนี้ ใช้เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ทดลองใช้สื่อแบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย ขอความกรุณาตอบคำถามตามความจริงให้ครบถ้วนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้จะใช้เพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. ได้รับความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อแบบผสมผสาน
2. ได้ทดสอบผลของสื่อแบบผสมผสานในการมีอิทธิพลต่อการสร้างความผูกพันในท้องถิ่นของกลุ่มเป้าหมาย

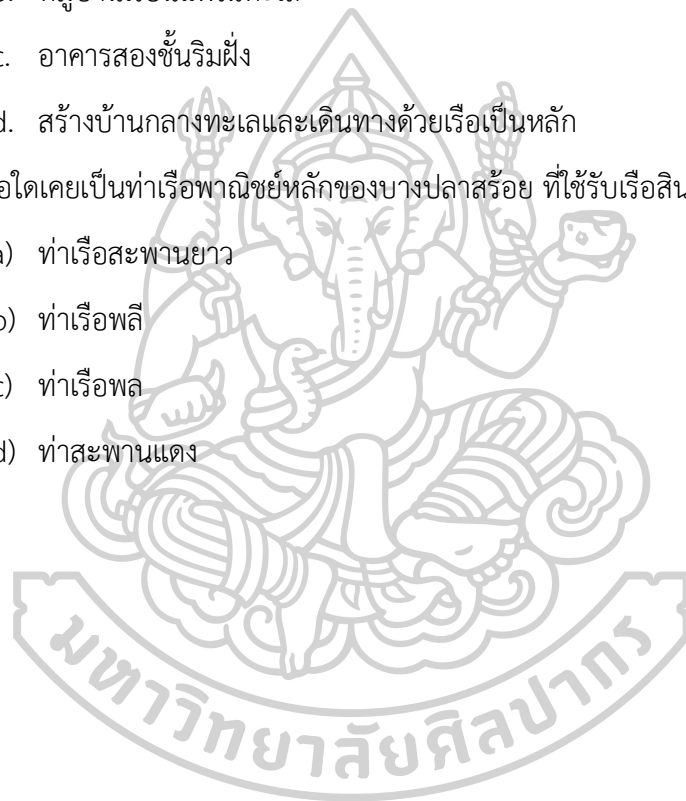
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. อายุ.....
2. เพศ.....
3. บุคคลทั่วไปผู้อาศัยหรือทำงานในพื้นที่บางปลาร้อย/บุคคลผู้อาศัยในชลบุรีแต่นอกพื้นที่บางปลาร้อย/บุคคลนอกพื้นที่ชลบุรี
.....

ตอนที่ 2 คำถามวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยที่ได้รับหลังทดลองใช้สื่อแบบผสมผสาน

1. วัดใดคือวัดที่เก่าแก่ที่สุดในบางปลาร้อย
 - a. วัดบางเป้ง
 - b. วัดใหญ่อินทาราม
 - c. วัดเนินสุทธาวาส
 - d. วัดต้นสน
2. ทำเกวียนในอดีตมีความสำคัญอย่างไร
 - a. เป็นแหล่งพักเกวียนเมื่อมาค้าขายที่บางปลาร้อย

- b. เป็นแหล่งต่อเกวียนที่ใหญ่ที่สุดของชลบุรี
 - c. เป็นแหล่งขายเกวียนที่ขึ้นจากท่าเรือ
 - d. เป็นอู่ซ่อมเกวียน
3. ลักษณะอาคารที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาสร้อยคืออะไร
- a. สร้างบ้านริมสะพานต่อลงไปในทะเล
 - b. หมู่บ้านเรือนแพในทะเล
 - c. อาคารสองชั้นริมฝั่ง
 - d. สร้างบ้านกลางทะเลและเดินทางด้วยเรือเป็นหลัก
4. ท่าเรือใดเคยเป็นท่าเรือพาณิชย์หลักของบางปลาสร้อย ที่ใช้รับเรือสินค้าจากต่างแดน
- a) ท่าเรือสะพานยาว
 - b) ท่าเรือพลี
 - c) ท่าเรือพล
 - d) ท่าสะพานแดง



ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อย	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
สื่อแต่ละชิ้นทำให้เข้าใจประวัติศาสตร์บางปลาร้อยได้ง่าย					
สื่อประวัติศาสตร์บางปลาร้อยมีความน่าสนใจ					
ระยะเวลาที่ใช้ในการรับสื่อ ฟัง/อ่าน/ดู มีความเหมาะสม					
รูปแบบสื่อแต่ละชิ้นและเนื้อหา มีความเหมาะสม					
คำอธิบายการใช้สื่อแต่ละชนิดเข้าใจง่าย					
ชอบสื่อชิ้นใดมากที่สุด (ลำดับจากมากไปน้อย)	ระบุคำตอบ :				

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยด้านความสวยงาม

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยด้านความสวยงาม	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ความเหมาะสมของตัวอักษร ในการสื่อสาร					
การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม สวยงาม					
ความสวยงามของภาพประกอบ					
ความประทับใจในดนตรีประกอบ					
Icon มีความเหมาะสม สวยงาม					
ชอบสื่อแบบผสมผสานชิ้นใดมากที่สุด (ด้านความสวยงาม)	ระบุคำตอบ :				

ตอนที่ 5 ความรู้สึกผูกพันกับบางปลาสร้อย

ความรู้สึกผูกพันกับบางปลาสร้อย	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
สามารถเล่าประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยให้ผู้อื่นรับรู้ได้					
มีความอยากไปเที่ยวชมสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ในบางปลาสร้อย					
มีรู้สึกอยากกลับมาพัฒนาท้องถิ่นบางปลาสร้อย					
มีความรู้สึกอยากกลับมาเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย					
รู้สึกอยากกลับมาเข้าร่วมกิจกรรมในท้องถิ่นบางปลาสร้อย					

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินความคิดเห็นหลังใช้งานสื่อ แบบผสมผสานเพื่อถ่ายทอดความรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

เรื่อง

การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยผ่านสื่อแบบผสมผสาน

ผู้วิจัย นางสาวณัฐรัตน์
อนันทนาธร

อาจารย์ที่ปรึกษา
ผศ.ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้
สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บแบบประเมินความคิดเห็นเรื่อง
การถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย
สร้างขึ้นเพื่อสนองวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1)
ศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 2 คำถามวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาร้อยที่ได้รับหลังทดลองใช้สื่อแบบผสมผสาน

วัดใดคือวัดที่เก่าแก่ที่สุดในบางปลาร้อย *

- วัดบางเป้ง
- วัดใหญ่อินทาราม
- วัดเนินสุทธาวาส
- วัดคันสน

ท่าเกวียนในอดีตมีความสำคัญอย่างไร *

- เป็นแหล่งพักเกวียนเมื่อมาค้าขายที่บางปลาร้อย
- เป็นแหล่งต่อเกวียนที่ใหญ่ที่สุดของชลบุรี
- เป็นแหล่งขายเกวียนที่ขึ้นจากท่าเรือ
- เป็นอุโมงค์เกวียน

ลักษณะอาคารที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์ของบางปลาร้อยคืออะไร *

- สร้างบ้านริมสะพานตลิ่งไปในทะเล
- หมู่บ้านเรือนแพในทะเล

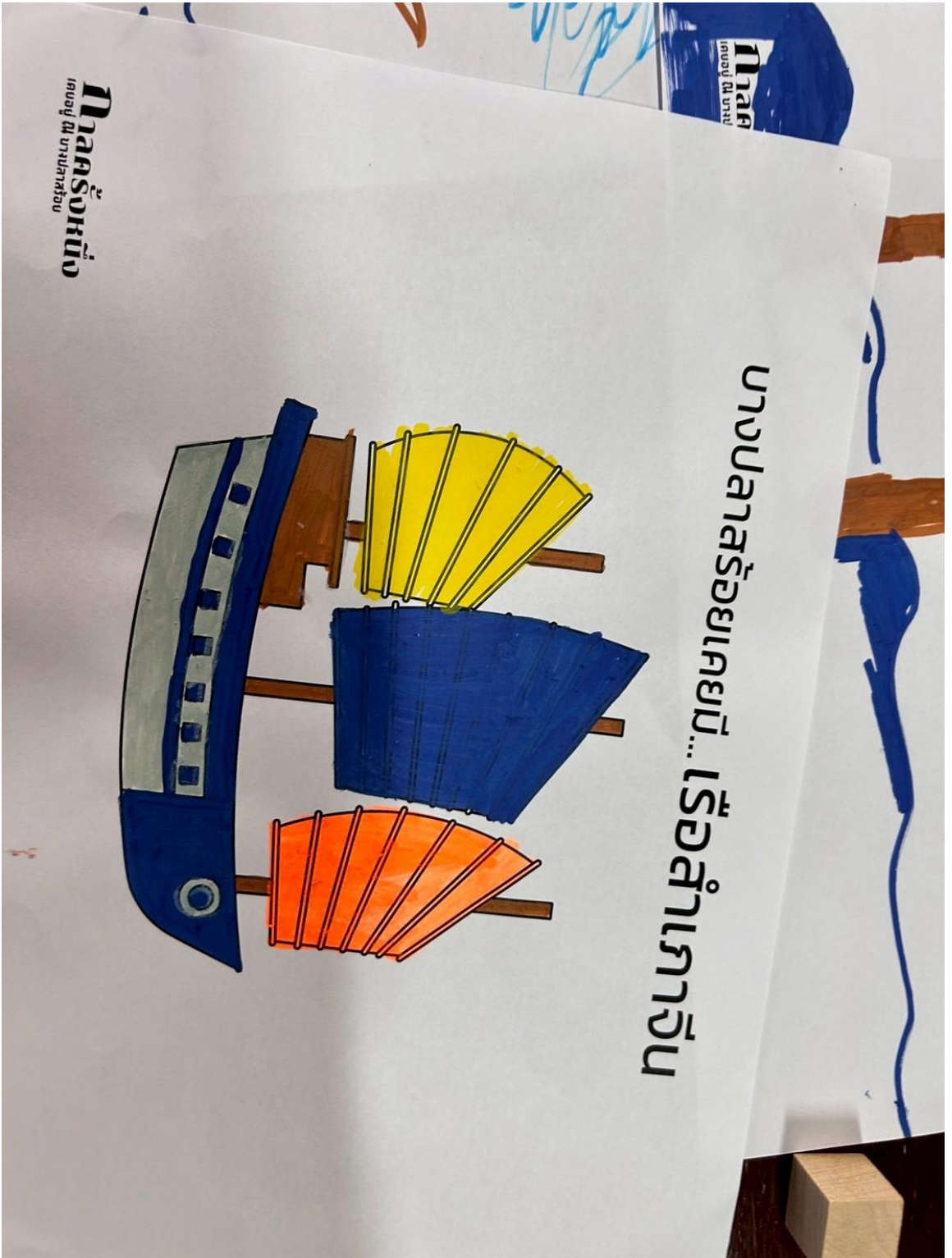
ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย

เลือกให้คะแนนตามความคิดเห็นของท่าน จาก 1 น้อยที่สุด ไป 5 มากที่สุด

ความคิดเห็นของผู้เข้าชมต่อสื่อแบบผสมผสานถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบางปลาสร้อย *

	1	2	3	4	5
สื่อแต่ละชิ้นทำให้เข้าใจประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยได้ง่าย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
สื่อประวัติศาสตร์บางปลาสร้อยมีความน่าสนใจ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ระยะเวลาที่ใช้ในการรับสื่อ ฟัง/อ่าน/ดู มีความเหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
รูปแบบสื่อแต่ละชิ้นและเนื้อหา มีความเหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
คำอธิบายการใช้สื่อแต่ละชนิดเข้าใจง่าย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



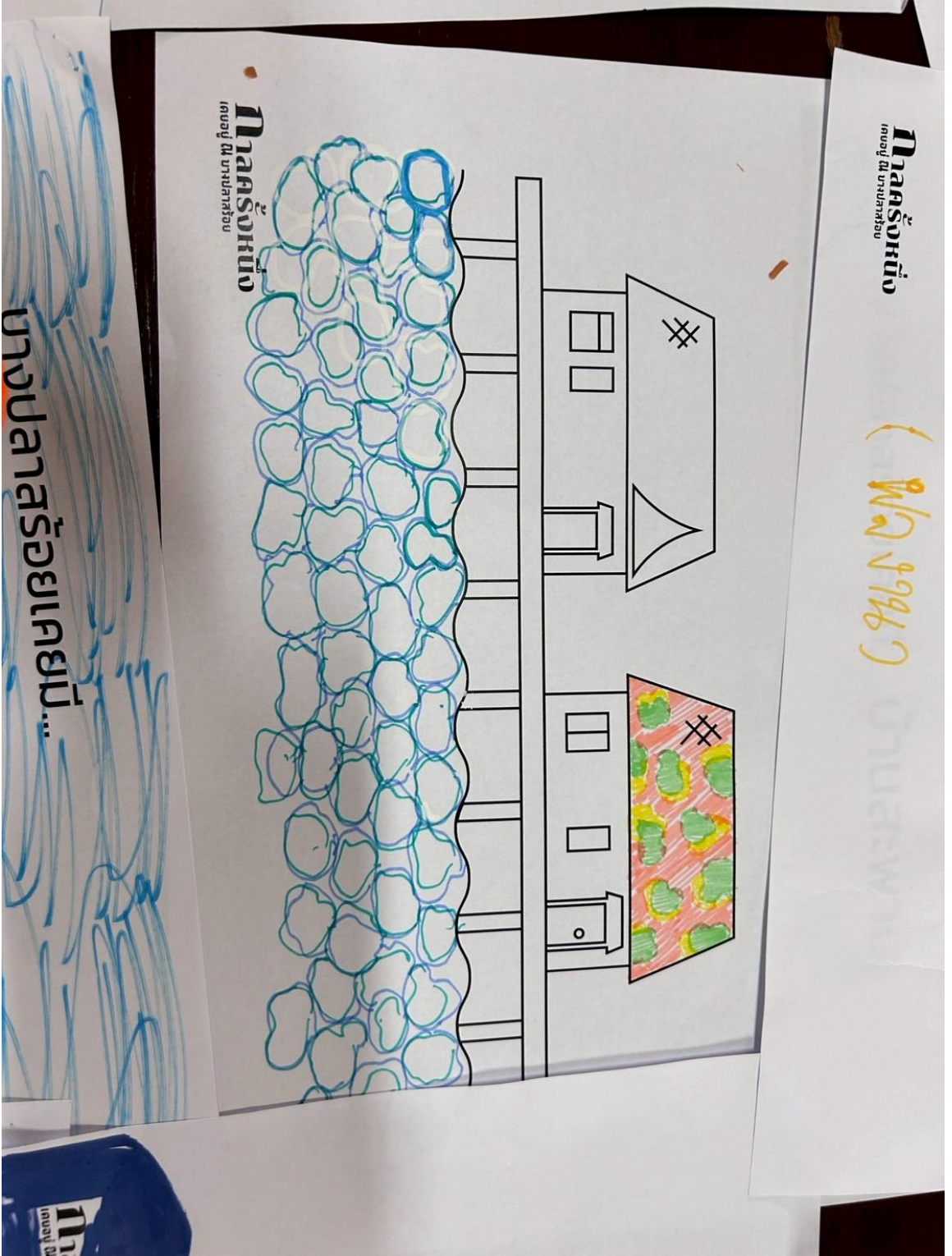


มาสร้างห้อง
โดยคุณ ภาณุมาศ ทรัพย์ทวี

ทางลัดร้อยเคยมี... เรือสำเภาจัน

ဘ၀ပါလာအံ့လၢထီ...



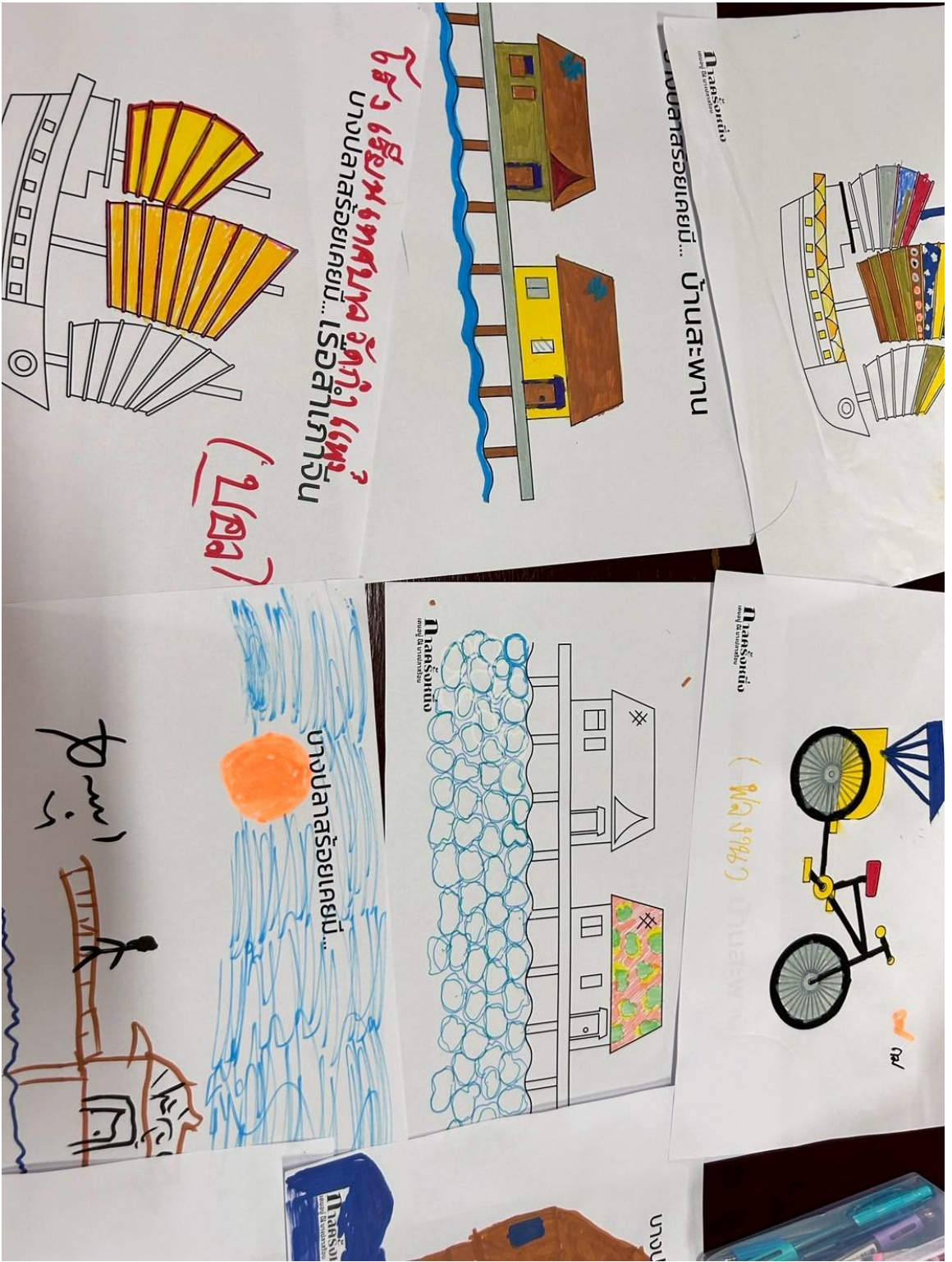


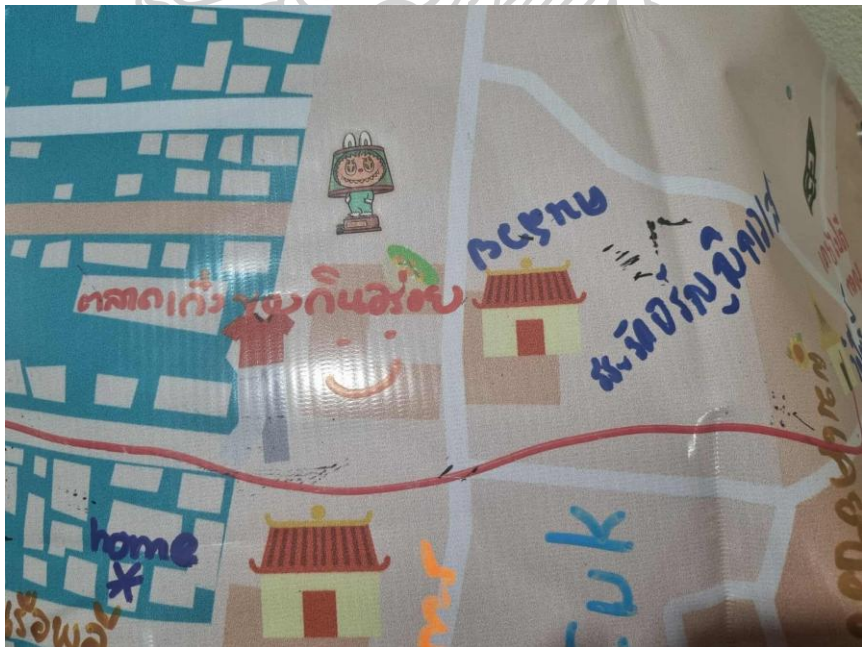
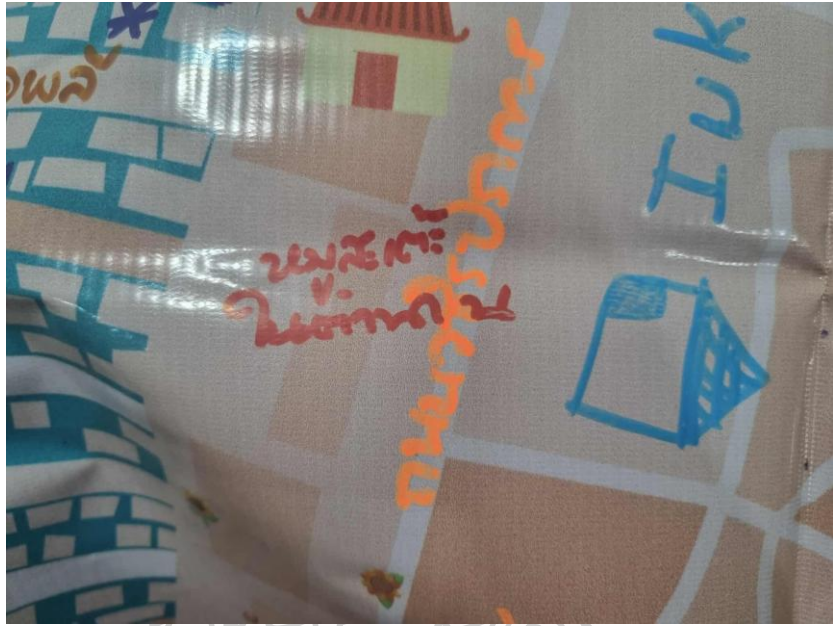
(๒/๑๙๙๕)

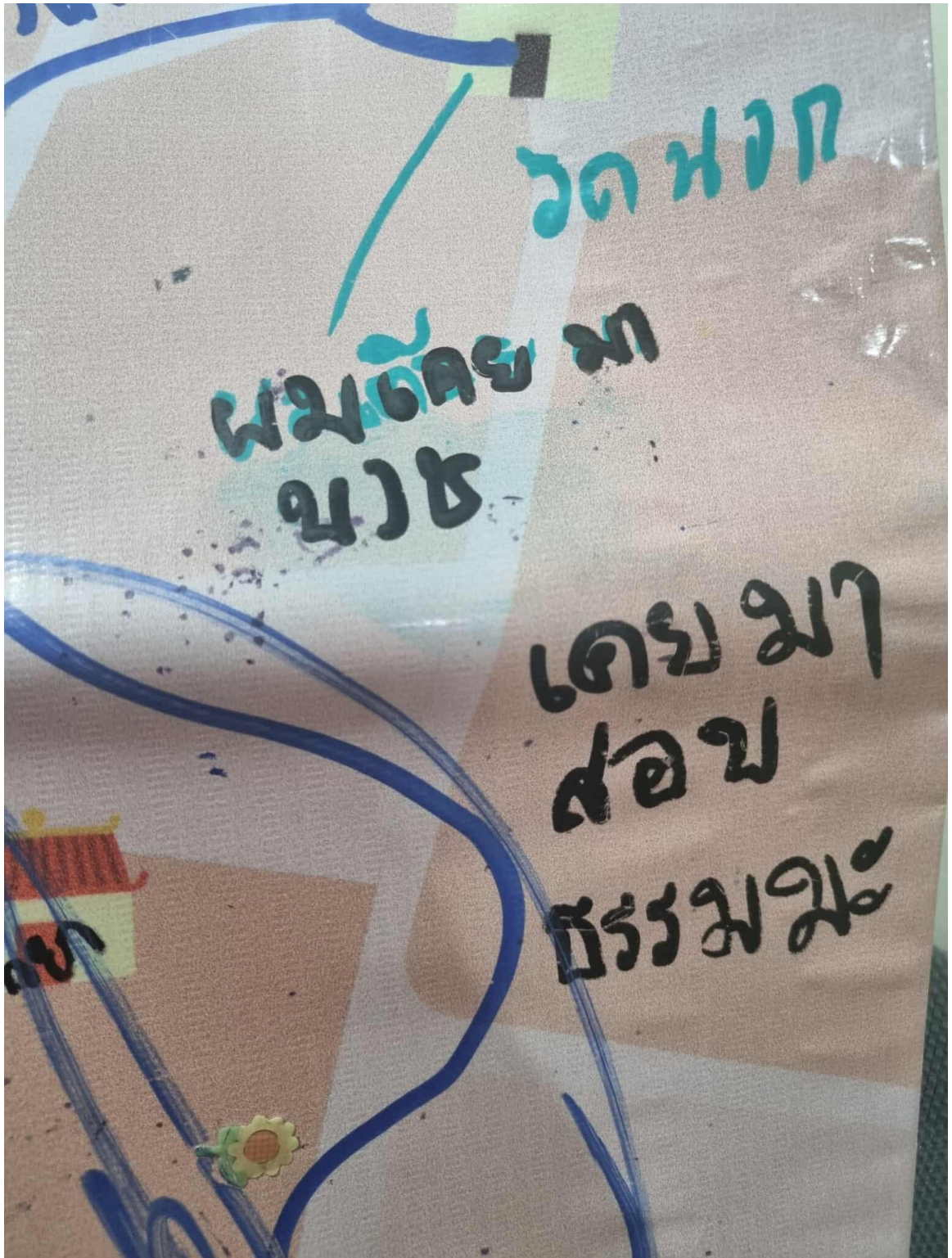
๓๓ มหาวิทยาลัย

มาส์ซอกโก้...











ภาคผนวก จ

พิธีเปิดนิทรรศการ

พิธีเปิดงานนิทรรศการจัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2568



อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิให้เกียรติเข้าร่วมชมพิธีเปิดงาน



ผศ.ดร. ภารดี มหาขันธ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้เกียรติเป็นประธานในพิธีเปิดงานนิทรรศการ







ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณัฐรัตน์ อนันทนาธร
วุฒิการศึกษา	ระดับปริญญาตรี : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต(ศป.บ.) คอมพิวเตอร์อาร์ต คณะ ดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ระดับปริญญาโท : ศิลปมหาบัณฑิต (ศล.ม.) สาขาวิชาการออกแบบ คณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผลงานตีพิมพ์	1.โครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ประจำปี 2567 (FAR10) “Exclusion - Inclusion in New Isan Art : Reimagining Rebranding and Reinterpreting คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี 2567 2.การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านการสื่อสารบริหารจัดการและนวัตกรรม ครั้งที่ 9 โดยสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย ร่วมกับ ศูนย์ศึกษาสื่อและการ สื่อสารอาเซียน (AMSAR) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

