



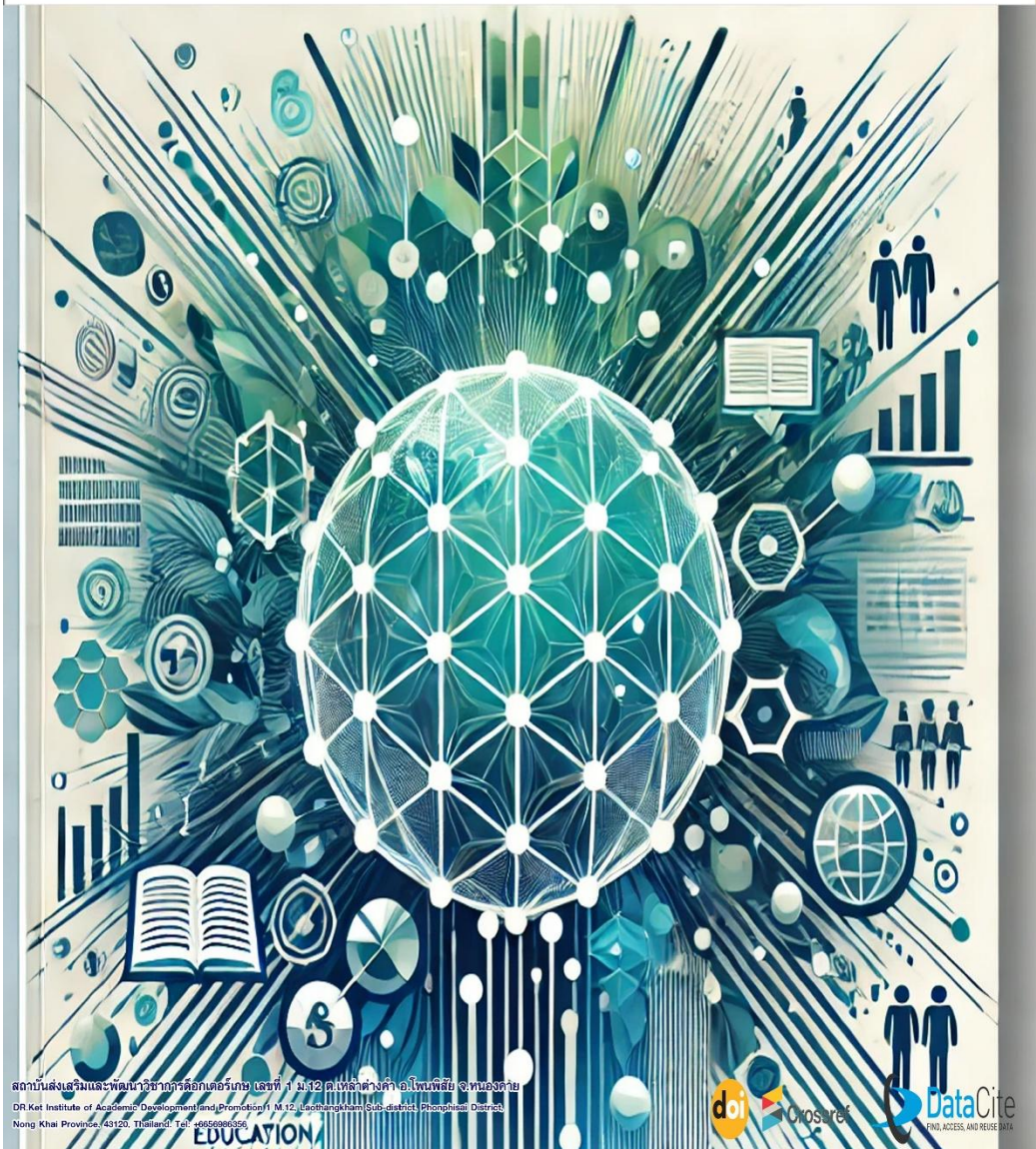
Journal of Social Sciences Innovations (jssi)

วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

ปีที่ 2 ฉบับที่ 4 - กรกฎาคม - สิงหาคม 2568

Vol.2 No.4 - July - August 2025

ISSN : 3057-0948 (Online)



สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการศรีสะเกษ เลขที่ 1 ม.12 ต.เหล่าคำ อ.โพธิ์ชัย จ.หนองคาย
DR Ket Institute of Academic Development and Promotion 1 M.12, Laothaengkhao Sub-district, Phongsavan District,
Nong Khai Province, 43120, Thailand. Tel: +6650986356

EDUCATION





วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

Journal of Social Sciences Innovations

ปีที่ 2 ฉบับที่ 4 (กรกฎาคม - สิงหาคม 2568)

Vol 2 No.4 (July - August 2025)

ISSN : 3057-0948 (Online)

_ ***** _

📖 วัตถุประสงค์

วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์ (Journal of Social Sciences Innovations) มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่องค์ความรู้ งานวิจัย และบทความวิชาการที่มุ่งเน้น “นวัตกรรม” ในมิติของสังคมศาสตร์ ทั้งในเชิงแนวคิด ทฤษฎี วิธีวิจัย นโยบาย และการประยุกต์ใช้ในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยครอบคลุมประเด็นสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. นวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation) การพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม ความเหลื่อมล้ำ คุณภาพชีวิต ความยั่งยืนของชุมชน และการพัฒนาสังคมอย่างมีส่วนร่วม

2. การเมือง การปกครอง และนโยบายสาธารณะเชิงนวัตกรรม (Politics, Governance, and Innovative Public Policy) การเมืองการปกครองร่วมสมัย การกระจายอำนาจ การบริหารภาครัฐแนวใหม่ นโยบายสาธารณะ นโยบายเชิงนวัตกรรม และธรรมาภิบาล

3. การบริหารรัฐกิจและการจัดการภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม (Public Administration and Management of Public, Private, and Civil Society Sectors) การบริหารองค์กรภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น การจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management / New Public Service) และการบริหารเชิงเครือข่าย

4. เศรษฐกิจ สังคม และการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Economy, Society, and Sustainable Development) เศรษฐกิจชุมชน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เศรษฐกิจดิจิทัล เศรษฐกิจพอเพียง และการพัฒนาที่ยั่งยืนในมิติสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

5. การศึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ และการพัฒนาทุนมนุษย์ (Education, Learning Innovation, and Human Capital Development) นโยบายการศึกษา การบริหารการศึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาครู ผู้บริหาร และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

6. กฎหมาย สังคม และความยุติธรรม (Law, Society, and Justice) กฎหมายกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สิทธิมนุษยชน ความยุติธรรมทางสังคม กฎหมายกับเทคโนโลยี และการคุ้มครองสิทธิในสังคมร่วมสมัย

7. วัฒนธรรม อัตลักษณ์ และสังคมร่วมสมัย (Culture, Identity, and Contemporary Society) การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ทางสังคม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม สื่อ วาทกรรม และสังคมดิจิทัล

8. เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และสังคมศาสตร์ (Digital Technology, Artificial Intelligence, and Social Sciences) ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ต่อสังคม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา กฎหมาย และพฤติกรรมมนุษย์

9. การวิจัยเชิงสหวิทยาการด้านสังคมศาสตร์ (Interdisciplinary Research in Social Sciences) งานวิจัยที่บูรณาการศาสตร์ด้านสังคมศาสตร์กับศาสตร์อื่น เช่น มนุษยศาสตร์ นิติศาสตร์ การศึกษา บริหารธุรกิจ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

10. บทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความปริทัศน์เชิงนวัตกรรม (Academic Articles, Research Articles, and Innovative Review Articles) ครอบคลุมบทความวิจัย (Research Article) บทความวิชาการ (Academic Article) บทความปริทัศน์ (Review Article) และบทความวิเคราะห์เชิงนโยบายหรือเชิงแนวคิดที่มีคุณค่าทางวิชาการและสังคม

บทความที่ได้รับการพิจารณาให้ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตีพิมพ์บทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผลงานที่ส่งมาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) เพื่อตีพิมพ์ในวารสารอย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสาร

ทัศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น มิใช่ความคิดของคณะผู้จัดทำ และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา

กำหนดออกวารสารปีละ 6 ฉบับ เป็นราย 2 เดือน

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์

ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน

ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน - ตุลาคม

ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม

เจ้าของ

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการดีออกเตอร์เกซ เลขที่ 1 หมู่ที่ 12 ตำบลเหล่าต่างคำ

อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดหนองคาย 43120 โทร 061-0186156, 042-650099

Email: socialscienceinnovation.12@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=683892851318394&set=a.683893031318376>

Website: <https://iadp-institute.org/index.html>

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ดำเนิน

สมาคมนักวิจัยแห่งประเทศไทย

E-mail: Somchai.dam@mcu.ac.th

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษฎา ผาทอง

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: รัฐศาสตร์และการเมืองการปกครอง, การบริหารรัฐกิจและการจัดการภาครัฐ, กฎหมาย สังคม และกระบวนการยุติธรรม, นวัตกรรมสังคมและการพัฒนาชุมชน, การศึกษา และการพัฒนาภาวะผู้นำ, การวิจัยทางสังคมศาสตร์และสหวิทยาการ, การพัฒนาองค์ความรู้ และการจัดการวารสารวิชาการ

E-mail: ketsada.iadp@gmail.com

กองบรรณาธิการ

บรรณาธิการส่วนนวัตกรรมทางสังคม

รองศาสตราจารย์ ดร.คิต วรुณดี

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: การจัดการเชิงนวัตกรรม, การพัฒนากลยุทธ์องค์กร, การจัดการแบบมีส่วนร่วม, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการ, การจัดการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

E-mail: dr.kidvarundee@gmail.com

บรรณาธิการส่วนการเมือง การปกครอง และนโยบายสาธารณะเชิงนวัตกรรม

รองศาสตราจารย์ ดร.วินิจ ผาเจริญ

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ความเชี่ยวชาญ: รัฐศาสตร์และการเมืองการปกครอง, นโยบายสาธารณะและการบริหารรัฐกิจ, การปกครองท้องถิ่นและการพัฒนาพื้นที่, ประชาธิปไตย การมีส่วนร่วม และภาคประชาสังคม, การวิจัยทางสังคมศาสตร์และการวิเคราะห์เชิงนโยบาย, จริยธรรมทางการเมืองและความรับผิดชอบสาธารณะ

E-mail: winit.phacharuen@gmail.com

บรรณาธิการส่วนการบริหารรัฐกิจและการจัดการภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ พิพัฒน์เอกสกุล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

ความเชี่ยวชาญ: การบริหารรัฐกิจและการจัดการภาครัฐ, การจัดการภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม, นโยบายสาธารณะและการพัฒนาองค์กร, การปกครองท้องถิ่นและการพัฒนาพื้นที่, การจัดการทรัพยากรมนุษย์และภาวะผู้นำองค์กร, การวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ และสหวิทยาการ

E-mail: sompong.ke@rmutsb.ac.th

บรรณาธิการส่วนเศรษฐกิจ สังคม และการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญจิรา วิจิตรวัชรารักษ์

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ความเชี่ยวชาญ: เศรษฐกิจและการพัฒนาอย่างยั่งยืน, เศรษฐกิจสังคมและความเป็นธรรมทางสังคม, การพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น, นโยบายสาธารณะด้านเศรษฐกิจและสังคม, การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และสังคมแห่งการเรียนรู้, การวิจัยเชิงสหวิทยาการด้านเศรษฐกิจและสังคม

E-mail: kanjira9@gmail.com

บรรณาธิการส่วนการศึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ และการพัฒนาทุนมนุษย์

ผศ. ดร.เชวงศักดิ์ พฤกษ์เทเวศ

วิทยาลัยพิษณุพนธ์

ความเชี่ยวชาญ: การสร้างนวัตกรรมการบริหาร, การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษา, การบริหารแบบมีส่วนร่วม, การบริหารจัดการด้วยข้อมูล, การพัฒนาคุณภาพและความยั่งยืน

E-mail: chawengsak@gmail.com

บรรณาธิการส่วนกฎหมาย สังคม และความยุติธรรม

ดร.เด่นคุณ ธรรมนิตยชัยุต

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ความเชี่ยวชาญ: กฎหมายกับสังคม, กระบวนการยุติธรรมและความยุติธรรมทางสังคม, กฎหมายมหาชนและสิทธิมนุษยชน, กฎหมายอาญาและอาชญาวิทยาเชิงสังคม, กฎหมายเทคโนโลยี และสังคมดิจิทัล, นโยบายกฎหมายและการปฏิรูปกระบวนการยุติธรรม, การวิจัยทางนิติศาสตร์และสหวิทยาการ

E-mail: denkhun.thummanitchayuth@gmail.com

บรรณาธิการส่วนวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และสังคมร่วมสมัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิภควัธจ์ ภูมิพงศ์คชศร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ความเชี่ยวชาญ: วัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม, อัตลักษณ์ทางสังคมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม, สื่อ วาทกรรม และการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย, สังคมดิจิทัลและวัฒนธรรมออนไลน์, วัฒนธรรม ท้องถิ่น และการพัฒนาชุมชน, สังคมร่วมสมัยกับประเด็นทางสังคมใหม่, การวิจัยทางวัฒนธรรมศึกษาและสหวิทยาการ

E-mail: eitsthailand64@gmail.com

บรรณาธิการส่วนเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และสังคมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ความเชี่ยวชาญ: เทคโนโลยีดิจิทัลกับสังคมศาสตร์, ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับสังคมและนโยบายสาธารณะ, สังคมดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม, การวิเคราะห์ข้อมูลและการวิจัยเชิงดิจิทัลด้านสังคมศาสตร์, นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสังคมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน, จริยธรรม กฎหมาย และธรรมาภิบาลด้านเทคโนโลยีและ AI, การวิจัยเชิงสหวิทยาการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสังคมศาสตร์

E-mail: w.paisarn@gmail.com

บรรณาธิการส่วนการวิจัยเชิงสหวิทยาการด้านสังคมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัญญา เคนาภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ความเชี่ยวชาญ: การวิจัยเชิงสหวิทยาการด้านสังคมศาสตร์, ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์, การวิจัยเชิงนโยบายและการพัฒนาพื้นที่, การวิจัยเชิงประยุกต์และนวัตกรรมทางสังคม, การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์และการบูรณาการองค์ความรู้, จริยธรรมการวิจัยและมาตรฐานวิชาการ, การพัฒนาและบริหารจัดการงานวิจัย

E-mail: zumsa_17@hotmail.com

บรรณาธิการส่วนบทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความปริทัศน์เชิงนวัตกรรม

รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ปัญญา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาบทความวิชาการและบทความวิจัย, บทความปริทัศน์และการสังเคราะห์องค์ความรู้เชิงนวัตกรรม, มาตรฐานการประเมินและกระบวนการพิจารณาบทความ, ระเบียบวิธีวิจัยและการนำเสนอผลการวิจัย, จริยธรรมการวิจัยและการป้องกันการคัดลอกผลงาน, นวัตกรรมการสื่อสารทางวิชาการและการเผยแพร่ความรู้, การบริหารจัดการวารสารและการพัฒนาคุณภาพสิ่งพิมพ์วิชาการ

E-mail: dr.piyatida@gmail.com

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ

อาจารย์ สุปัตรา สันติรุ่งโรจน์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย

E-mail: supattra.tinn@gmail.com

ฝ่ายประสานงานและจัดการ

วรรณภา นุปผาโสภา

โทร.061-0186156, Line ID: Ketsada11

E-mail: ketsada.iadp@gmail.com

☞ ฝ่ายกฎหมาย

นายชัยวิทย์ ฤทธิพิชัยวัฒน์

สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง

☞ พิสูจน์อักษร

สมศักดิ์ พะปะเสน

โรงเรียนพระเทพบัณฑิตวิทยานุสรณ์ จังหวัดหนองคาย

☞ ออกแบบปก

นายสุริยาทิศ โพธิ์ประสิทธิ์

นักวิชาการอิสระ

☞ จัดรูปเล่ม

ศุภมงคล ศรีพิกุล

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวิชาการดีออกเตอร์เกซ

☞ พิมพ์ที่

ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ในพระบรมราชูปถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ 20 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง

จังหวัดปทุมธานี 13180 โทรศัพท์ 0 2529 0574 7, 0 2909 1633 www.vru.ac.th

บทบรรณาธิการ

วารสารนวัตกรรมการสังคมศาสตร์ เป็นฉบับที่ 4 ประจำปีพุทธศักราช 2568 มีจำนวนบทความทั้งหมด จำนวน 4 เรื่อง เป็นบทความวิจัย จำนวน 1 เรื่อง บทความวิชาการ จำนวน 3 เรื่อง วารสารกำลังพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและประเด็นหลักเพื่อเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI เพื่อรองรับการประเมินจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index-TCI) และเพื่อให้คุณภาพของบทความเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากล จึงเปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัยและนักศึกษาระดับทุกระดับ ได้เผยแพร่บทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ซึ่งกองบรรณาธิการได้ดำเนินการตามกระบวนการเชิงหลักการเผยแพร่บทความตามเกณฑ์สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาทุกประการ

กองบรรณาธิการวารสารนวัตกรรมการสังคมศาสตร์ ขอขอบคุณผู้สนับสนุนบทความท่านสมาชิกและท่านผู้อ่านที่ให้ความสนใจและไว้วางใจวารสารของเราเป็นอย่างดีและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่ได้เลือกสรรมาตีพิมพ์มีประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่าน บรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาอ่านและแนะนำการปรับแก้บทความวิจัยให้มีคุณภาพทางวิชาการยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการหวังอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดียิ่ง

บรรณาธิการ

สารบัญ

บรรณาธิการ	(ก)
บทบรรณาธิการ	(ข)
สารบัญ	(ง)
ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ THE RESULTS OF USING COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION TO DEVELOP STUDENTS' ACHIEVEMENT IN PRINTED- MEDIA PRODUCTION COURSE FOR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS กาญจนา เรืองสมบัติ และ อลิสา ทรงศรีวิทยา	1-14
การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล THE TRANSFORMATION OF THAI FAMILIES UNDER THE FORCES OF GLOBALIZATION AND DIGITALIZATION วิชุดา ผาทอง	15-25
การเมืองเชิงอัตลักษณ์และความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมใน สังคมไทย IDENTITY POLITICS AND THE TRANSFORMATION OF PARTICIPATORY CULTURE IN THAI SOCIETY ณัฐฐา แจ่มอักษร	26-39
เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน CREATIVE ECONOMY AND THE DEVELOPMENT OF SUSTAINABLE TOURISM CITIES นัสชนะ ส่างช้าง	40-51
คำแนะนำสำหรับผู้เขียน	52-75

ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ*

THE RESULTS OF USING COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION
TO DEVELOP STUDENTS' ACHIEVEMENT IN PRINTED- MEDIA PRODUCTION
COURSE FOR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS

กาญจนา เรืองสมบัติ¹ และ อลิสา ทรงศรีวิทยา²

Kanjana Ruangsombut¹ and Alisa Songsriwittaya²

¹⁻²มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

¹⁻²King Mongkut's University of Technology Thonburi, Thailand

Corresponding Author's Email: kanjana.uan@kmutt.ac.th

วันที่รับบทความ : 26 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ : 30 สิงหาคม 2568

Received 26 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 30 August 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 1 ห้อง รวม 30 คน ได้มาโดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย

Citation:



* กาญจนา เรืองสมบัติ และ อลิสา ทรงศรีวิทยา. (2568). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์, 2(4), 1-14.

Kanjana Ruangsombut and Alisa Songsriwittaya. (2025). The results of using computer-assisted instruction to develop students' achievement in printed- media production course for vocational certificate students.

Journal of Social Sciences Innovations, 2(4), 1-14.;

DOI: <https://doi.org/10.14456/jssi.2025.14>

Website: <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jssi>

สอน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่า Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการประเมินโดยภาพรวมมีคุณภาพในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17

2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีค่าประสิทธิภาพระหว่างกระบวนการเรียนรู้แต่ละบทเรียน (E1) เท่ากับ 80.05 และมีค่าประสิทธิภาพของบทเรียนหลังกระบวนการเรียน (E2) เท่ากับ 84.33 ผลสรุปโดยรวมคือ ประสิทธิภาพของบทเรียนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 58.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.61

4) ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ, วิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

Abstract

This research aims to 1) design and develop computer-assisted instruction lessons, 2) determine the efficiency of computer-assisted instruction lessons, 3) compare the academic achievement before and after learning with computer-assisted instruction lessons, and 4) study the satisfaction of learners with computer-assisted instruction lessons. A total of 30 learners were selected using a purposive sampling method. The research instruments included 1) computer-assisted instruction lessons, 2) pre- and post-learning achievement tests, and 3) a learner satisfaction assessment form. The statistics used in the research

included mean, standard deviation, efficiency, and Dependent Samples t-test.

The research results revealed that:

1) The overall evaluation results were of very good quality, with an average score of 4.70 and a standard deviation of 0.17.

2) The effectiveness of the CAI lessons was found to be high, with an efficiency score during each lesson (E1) of 80.05 and an efficiency score after each lesson (E2) of 84.33. The overall conclusion was that the effectiveness of the lessons exceeded the hypothesized criterion of 80/80, which was in line with the hypothesis.

3) Third-year vocational certificate students who studied with the CAI lessons in the subject of print media production had significantly higher post-lesson achievement scores than pre-lesson scores at the .05 level, with an average score of 58.97 and a standard deviation of 2.61.

4) The overall level of student satisfaction with the CAI lessons was high, with an average score of 4.18 and a standard deviation of 0.61.

Keywords: Computer-Assisted Instructional Lesson, Vocational Certificate Students, Print Media Production Course

บทนำ

ภารกิจหลักของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) คือการบริหารจัดการให้สถานศึกษาในสังกัด จัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) โดยมีเป้าประสงค์เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนด้านวิชาชีพในระดับฝีมือ ระดับเทคนิคและระดับเทคโนโลยี ซึ่งการจัดการอาชีวศึกษายังคงต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อยกระดับการศึกษาอาชีวศึกษาให้ทัดเทียมในระดับสากล (สำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา, 2562)

วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจัดการเรียนการสอนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชั้นสูง (ปวส.) และปริญญาตรีสายปฏิบัติการ สนองตอบการจัดการเรียนการสอนตามนโยบาย สอศ. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพและตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน

จากสภาพการณ์ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาพบว่า ผู้เรียนยังด้อย ในส่วนของความชำนาญในด้านทักษะวิชาชีพ ที่จะนำไปแข่งขันได้ในตลาดแรงงาน ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเวลาเรียนในห้องเรียนที่น้อยเกินไปสำหรับการฝึกฝนจนเกิดเป็น ทักษะ และข้อจำกัดด้านสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ จากเหตุผลข้อจำกัดหลายประการดังกล่าวจึง ทำให้ทักษะ ความรู้ ความสามารถในวิชาชีพของผู้เรียนไม่เป็นไปตามเป้าประสงค์ของ สอศ. ที่ตั้งไว้

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มาใช้เป็นส่วนประกอบในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ให้นักเรียนได้ ศึกษา ทบทวนเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน โดยจะนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ เพื่อเพิ่มทักษะ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่ผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการ ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เป็นไปตามเกณฑ์ E1 / E2 มากกว่าหรือเท่ากับ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิต สื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ อยู่ในระดับมากขึ้นไป

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการนำเสนอสาระการเรียนรู้ จัดลำดับเนื้อหา และเสริมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ด้วยตนเอง โดยมีลักษณะเด่นคือสามารถออกแบบให้มีการโต้ตอบ (interactive) ให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (immediate feedback) และให้ผู้เรียนเรียนตามความเร็วของตนเอง (self-paced learning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุกและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน (Alessi & Trollip, 2001; Roblyer & Hughes, 2019)

ศักดิ์เศรษฐ์ ประกอบผล (2563) การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้ ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ 2) การออกแบบ 3) การพัฒนา 4) การนำไปใช้ 5) การประเมินผล ทั้ง 5 ขั้นตอนนี้ ครอบคลุมกระบวนการออกแบบและพัฒนาทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นจนได้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สมบูรณ์

2. แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ผู้เรียนแสดงออกหลังการเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนเป็นคะแนนจากแบบทดสอบหรือการประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย (ความรู้/ความเข้าใจ) ทักษะพิสัย (ความสามารถเชิงปฏิบัติ) และ จิตพิสัย (ทัศนคติ/คุณลักษณะ) (Bloom, 1956)

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรสา เฝ้าฉนวน (2554) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง พลังงานกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อัจฉราพรรณ ปานศิลา และพรรณราย เทียมทัน (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่า ADDIE Model ถูกนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอย่างเป็นระบบ โดยมี 5 ขั้นตอนสำคัญคือ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล ซึ่งงานวิจัยต่าง ๆ สามารถประยุกต์ใช้ ADDIE Model กับบทเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

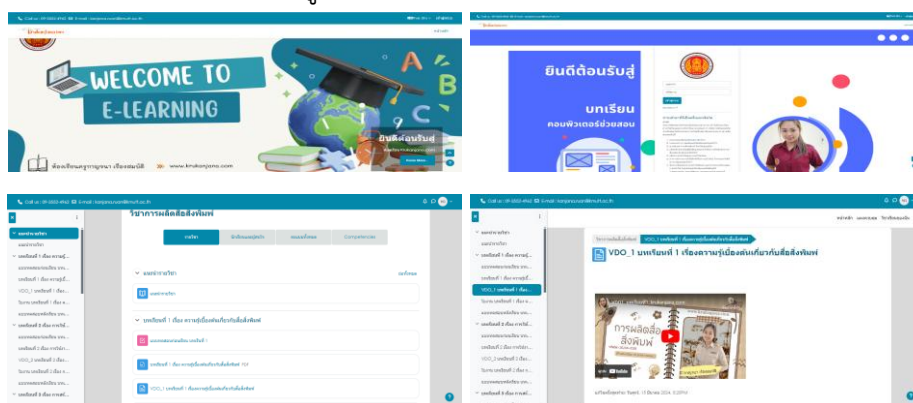
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคนิคสมุทรปราการ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง รวม 30 คน ได้มาโดยเลือกแบบ เฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 จำนวน 7 บทเรียน ประกอบด้วย บทเรียนที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ บทเรียนที่ 2 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ บทเรียนที่ 3 เรื่อง การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์บทเรียนที่ 4 เรื่อง ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ บทเรียนที่ 5 เรื่อง การใช้งานเลย์เอ้อร บทเรียนที่ 6 เรื่อง การทำงานกับวัตถุ และบทเรียนที่ 7 เรื่อง การใช้งานหน้ามาสเตอร์ โดยใน แต่ละบทเรียนจะประกอบด้วย 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) วีดิโอสาธิตการฝึกปฏิบัติการใช้ โปรแกรม 3) เอกสารเนื้อหาประจำบทเรียน 4) ใบงาน 5) แบบทดสอบหลังเรียน โดยผู้เรียน สามารถเข้าใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ที่ URL <https://krukanjana.com/> เมื่อเข้าสู่หน้าจอหลัก ผู้เรียนต้องทำการ Login เข้าสู่ระบบด้วย User name และ Password ที่ผู้สอนกำหนดให้ และจะพบหน้าจอการทำงานของระบบ เช่น



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแสดงหน้าจอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2.2 แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีมีผลดีมีเดีย ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทั้งหมด 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของภาพและการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านเทคนิค และด้านการใช้งาน

2.3 แบบประเมินผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ โดยข้อคำถามตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละบทเรียน ซึ่งผ่านการตรวจสอบประเมินความสอดคล้อง (IOC) และแก้ไขโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

2.4 แบบสอบถามพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยทำการประเมินในด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านภาพ เสียง และการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านแบบทดสอบ และด้านการจัดการบทเรียน

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ (Analysis) วิเคราะห์ส่วนประกอบต่าง ๆ ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย ผู้เรียน เนื้อหา การวัดและประเมินผล สื่อหรือเทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 การออกแบบ (Design) ออกแบบลำดับขั้นการเรียนรู้ ออกแบบหน้าจอภาพบทเรียน ออกแบบการทดสอบ และออกแบบสื่อการเรียนการสอน

3.3 การพัฒนา (Development) รวบรวมและเขียนเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ พัฒนาแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน สร้างแบบทดสอบทั้งก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

3.4 การทดลอง (Implementation) ตรวจสอบระบบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้พร้อมสำหรับการใช้งาน นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้พื้นฐานก่อนการเรียนการสอน หลังจากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามลำดับขั้นตอนการเรียนที่ออกแบบไว้ หลังจากผู้เรียนศึกษาเนื้อหาครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความรู้และความเข้าใจที่ได้รับจากบทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวิเคราะห์การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.5 การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลที่ผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามทุกขั้นตอน เพื่อตรวจสอบว่าการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา และการนำไปใช้ จากผลการประเมินผลหากพบข้อบกพร่องหรือจุดที่ต้องปรับปรุง แก้ไขบทเรียนให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4. ขั้นตอนการหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

4.1 นำแบบประเมินคุณภาพบทเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน จำนวน 3 คน ซึ่งแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ วัดความรู้ รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์กับกลุ่มที่เคยเรียนแล้ว ได้ความยากง่าย (P) 0.40-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.47-1.33 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.88

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

5.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) หาค่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คุณภาพของบทเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียน

5.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาค่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คุณภาพของบทเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียน

5.3 ค่า Dependent Samples t-test หาค่าเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างคะแนนทดสอบหลังเรียนกับก่อนเรียน

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถสรุปผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตารางที่ 1 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	คุณภาพ
1. องค์ประกอบของภาพและการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4.44	0.42	ดี
2. องค์ประกอบด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4.83	0.17	ดีมาก
3. องค์ประกอบด้านเทคนิค	4.78	0.19	ดีมาก
4. องค์ประกอบด้านการใช้งาน	4.89	0.19	ดีมาก
รวมคะแนนเฉลี่ยทุกด้าน	4.70	0.17	ดีมาก

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ผลการประเมินโดยภาพรวมมีคุณภาพในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ องค์ประกอบด้านการใช้งาน อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือองค์ประกอบของภาพและการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42

2. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตารางที่ 2 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

รายการ	จำนวนผู้เรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	ประสิทธิภาพ
คะแนนทดสอบของแต่ละบทเรียน (E_1)	30	70	1681	80.05
คะแนนทดสอบหลังการเรียนรู้ครบทุกบทเรียน (E_2)	30	70	1771	84.33

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีค่าประสิทธิภาพระหว่างกระบวนการเรียนรู้แต่ละบทเรียน (E_1) เท่ากับ 80.05 และมีค่าประสิทธิภาพของบทเรียนหลังกระบวนการเรียนรู้ (E_2) เท่ากับ 84.33 ผลสรุปโดยรวมคือ

ประสิทธิภาพของบทเรียนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (N=30)

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	$\bar{X}$	S.D.	D	t-test	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	30	56.03	1.88	2.93	6.80*	0.0000
หลังเรียน	30	58.97	2.61			

*ระดับนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่านักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 58.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.61

4. ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตารางที่ 4 แสดงผลการหาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4.28	0.58	มาก
2. ด้านภาพ เสียง และการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4.12	0.70	มาก
3. ด้านแบบทดสอบ	4.26	0.68	มาก
4. ด้านการจัดการบทเรียน	4.13	0.67	มาก
รวมคะแนนเฉลี่ยทุกด้าน	4.18	0.61	มาก

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่าระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61

เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือด้านภาพ เสียง และการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลแยกเป็นรายด้าน ดังต่อไปนี้

1. คุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ตามรูปแบบ ADDIE Model พบว่าผลการประเมิน มีคุณภาพของบทเรียนอยู่ในระดับดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยฉัตร สมพงษ์ (2565) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้โปรแกรมตารางงาน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน อยู่ในระดับดีมาก เช่นกัน

2. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพของบทเรียน มีค่าเท่ากับ 80.05/84.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีวิดีโอสาธิตการฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นขั้นตอนการปฏิบัติจริงผ่านการสาธิตในรูปแบบวิดีโอ ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ วิดีโอยังเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา และสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยสามารถย้อนดูวิดีโอได้ตามต้องการ ได้จัดเรียงเนื้อหาประจำบทเรียนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลที่ครอบคลุมและละเอียดซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาและทบทวนเนื้อหาตามความต้องการของตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและพัฒนาทักษะได้อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดวงฤทัย ล่องอำไพ (2562) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เรื่อง ข้อมูลและการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้น

ประณศศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพ 81.671/85.28 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 เช่นกัน

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการ ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนถูกออกแบบอย่างเป็นระบบและมีความชัดเจนในเนื้อหา ทำให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและเข้าใจง่าย การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสาธิต เอกสารเนื้อหา และใบงาน ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้หลายวิธี ส่งผลให้ การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง ทำแบบทดสอบ และฝึกปฏิบัติผ่านสื่อการเรียนรู้อื่นๆ ด้วยตัวเอง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและ พัฒนาทักษะได้อย่างลึกซึ้ง มีแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนช่วยให้นักเรียนและครูสามารถ ประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนาธิป ปะทะดวง (2561) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียน ผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แสดงให้เห็นว่า คุณภาพของเนื้อหา การ ออกแบบที่น่าสนใจ การจัดการที่เป็นระบบ และความเหมาะสมของแบบทดสอบ ผู้เรียนได้รับ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิมิตร ตาน้อย (2562) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนด้านคอมพิวเตอร์ รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การออกแบบ และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นโดยใช้ภาษาไพทอน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูใช้สอนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ประกอบด้วย 1.1 ผู้สอนควรใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนควบคู่กับการสอนแบบชั้นเรียนปกติ เพื่อเพิ่มความเข้าใจของนักเรียนในเนื้อหาวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะช่วยเสริมในส่วนที่เป็นการปฏิบัติ 1.2 ผู้สอนควรมีการติดตามผลการเรียนของนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำเพิ่มเติมเมื่อนักเรียนพบปัญหาในการเรียน 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ประกอบด้วย 2.1 ควรมีการปรับปรุงเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและแนวโน้มการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ 2.2 ควรเพิ่มการใช้เครื่องมือการประเมินที่หลากหลายเพื่อประเมินทักษะและความรู้ของผู้เรียนอย่างครอบคลุมมากขึ้น 2.3 ควรขยายการวิจัยให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย เช่น นักเรียนจากสถาบันการศึกษาอื่น ๆ หรือผู้เรียนในระดับการศึกษาที่ต่างกัน 2.4 ควรศึกษาการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือความจริงเสมือน (VR) มาผสมผสานกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เอกสารอ้างอิง

- เกศรินทร์ หมื่นจำนงค์. (2562). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเกาะจันทร์. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชนาธิป ปะทะดวง. (2561). การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ใน *วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์*. มหาวิทยาลัยบูรพา.

- ปิยฉัตร สมพงษ์. (2565). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้โปรแกรมตารางงาน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. (2562). *การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: บริษัท ศูนย์หนังสือ เมืองไทย จำกัด.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิควิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศักดิ์ดิเรศ ประกอบผล. 2563. การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้ แอดดีไมเดลและแนวคิดของกาเย่. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 14(1), 17-30.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ. ใน *วิทยานิพนธ์ ค.ม.* มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- อรสา เผ่าฉนวน. (2554). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง พลังงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน *การค้นคว้าอิสระของการศึกษา หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อัจฉราพรรณ ปานศิลา และพรรณราย เทียมทัน. (2564). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ*, 11(1), 165-179.

การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล*

THE TRANSFORMATION OF THAI FAMILIES UNDER THE FORCES OF GLOBALIZATION AND DIGITALIZATION

วิชุดา ผาทอง

Wichuda Phathong

โรงเรียนชุมชนบ้านปากสวาย

Ban Pak Suai Community School, Thailand

Corresponding Author's Email: wichuda_phathong@gmail.com

วันที่รับบทความ : 20 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 20 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 31 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล โดยพิจารณาทั้งมิติด้านโครงสร้าง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น ครอบครัวไทยได้ปรับตัวจากครอบครัวขยายสู่ครอบครัวเดี่ยวและครอบครัวรูปแบบใหม่ อาทิ ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ครอบครัวผสม และคู่สมรสเพศเดียวกัน ขณะเดียวกันเศรษฐกิจดิจิทัลและการเคลื่อนย้ายแรงงานได้สร้างทั้งโอกาสและความเหลื่อมล้ำ ค่านิยมทางวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเท่าเทียมทางเพศและการเลี้ยงดูบุตรในโลกออนไลน์ ขณะที่เทคโนโลยีดิจิทัลก่อให้เกิดทั้งการเชื่อมโยงและความเปราะบางในครอบครัว ผลการศึกษาชี้ว่าครอบครัวไทยกำลังเผชิญทั้งผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ และสะท้อนถึงความต่อเนื่องกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม บทความเสนอแนวทางพัฒนาครอบครัวเข้มแข็งผ่านการเสริมสร้าง

Citation:



* วิชุดา ผาทอง. (2568). การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล. วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์, 2(4), 15-25.

Wichuda Phathong. (2025). The Transformation of Thai Families under the Forces of Globalization and Digitalization. Journal of Social Sciences Innovations, 2(4), 15-25;

DOI: <https://doi.org/10.14456/jssi.2025.15>

Website: <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jssi>

ทักษะดิจิทัล การสนับสนุนสวัสดิการที่เหมาะสม และการฟื้นฟูบทบาทของศาสนาและชุมชนท้องถิ่นเพื่อรองรับพลวัตโลกยุคใหม่

คำสำคัญ: ครอบครัวไทย, โลกาภิวัตน์, ดิจิทัล, การเปลี่ยนแปลงทางสังคม, ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น

Abstract

This article analyzes the transformation of Thai families under the influence of globalization and digitalization, focusing on structural, economic, cultural, and intergenerational dimensions. Thai families have shifted from extended families to nuclear and diverse forms such as single-parent, blended, and same-sex families. Meanwhile, the digital economy and labor migration have created both opportunities and inequalities. Cultural values have moved toward gender equality and digital parenting, while digital technology has simultaneously enhanced connectivity and increased family vulnerability. The study reveals that Thai families face both positive and negative impacts, reflecting a dynamic interplay between cultural continuity and change. Policy recommendations include strengthening digital family skills, expanding inclusive welfare systems, and revitalizing the role of religion and local communities to support families in adapting to global transformations.

Keyword: Thai Familym, Globalization, Digitalization, Social Change, Intergenerational Relations

บทนำ

ครอบครัวถือเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการหล่อหลอมบุคคลและสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ครอบครัวทำหน้าที่เป็นหน่วยแรกของการถ่ายทอดวัฒนธรรม ประเพณี คุณธรรม และจริยธรรมที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น อีกทั้งยังเป็นรากฐานในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของสมาชิกทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และอารมณ์จิตใจ (ประเวศ วะสี, 2556)

ในสังคมไทยดั้งเดิม ครอบครัวขยายที่มีหลายรุ่นอาศัยอยู่ร่วมกันช่วยสร้างสายสัมพันธ์ที่เข้มแข็ง และเป็นกลไกในการเกื้อกูลทางเศรษฐกิจและสังคม

อย่างไรก็ตาม สังคมไทยไม่อาจแยกตัวออกจากพลวัตโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กระแสโลกาภิวัตน์ได้ทำให้เกิดการเชื่อมโยงในมิติเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ส่งผลให้ ค่านิยมและรูปแบบชีวิตของคนไทยเปลี่ยนแปลงไป เช่น การเพิ่มขึ้นของครอบครัวเดี่ยวและ ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว เนื่องจากแรงกดดันทางเศรษฐกิจและการย้ายถิ่นเพื่อทำงาน (Giddens, 2002) ขณะเดียวกัน การปฏิวัติดิจิทัลและการแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ได้สร้างทั้งโอกาสและความท้าทายต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทั้งในด้านการสื่อสารที่สะดวกขึ้นและการเกิดช่องว่างระหว่างวัย (Tapscott, 2009)

จากบริบทดังกล่าว จึงเกิดคำถามเชิงวิชาการว่า “ครอบครัวไทยเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล?” คำถามนี้ไม่เพียงสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของครอบครัว แต่ยังรวมถึงการเปลี่ยนแปลงในมิติทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และ ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น

การศึกษานี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงสังคมศาสตร์ โดยครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงของ ครอบครัวไทยในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ซึ่งเป็นช่วงเวลาในโลกาภิวัตน์และเทคโนโลยีดิจิทัล เข้ามามีอิทธิพลอย่างชัดเจน ผลการศึกษาไม่เพียงช่วยให้เข้าใจพลวัตของครอบครัวไทย แต่ยัง สามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการพัฒนานโยบายสังคม การศึกษา และการสร้างเสริมครอบครัว เข้มแข็งในอนาคต ทั้งในมิติการคงคุณค่าของความเป็นไทยและการปรับตัวให้สอดคล้องกับโลก สมัยใหม่ (Inglehart & Baker, 2000)

จะเห็นได้ว่า ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในสังคมไทย ทำหน้าที่เป็นแหล่งหล่อหลอมบุคคล ถ่ายทอดวัฒนธรรม ประเพณี และคุณค่าทางสังคมจากรุ่นสู่รุ่น อีกทั้งยังเป็นที่พักพิงทั้งด้านเศรษฐกิจและจิตใจมาอย่างยาวนาน แต่เมื่อสังคมโลกเผชิญกับ กระแสโลกาภิวัตน์และการปฏิวัติดิจิทัล รูปแบบและบทบาทของครอบครัวไทยก็ต้อง ปรับเปลี่ยนไปตามพลวัตเหล่านี้ โลกาภิวัตน์ทำให้เศรษฐกิจและวัฒนธรรมเชื่อมโยงถึงกันอย่าง รวดเร็ว ส่งผลให้วิถีชีวิตและค่านิยมของครอบครัวไทยไม่เหมือนเดิม ขณะเดียวกันการพัฒนา เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารออนไลน์ก็สร้างทั้งโอกาสและความท้าทายใหม่ๆ ที่กระทบต่อ ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เกิดคำถามสำคัญว่า

ภูมิหลังและบริบทของครอบครัวไทย

ในอดีต ครอบครัวไทยมีลักษณะเด่นคือเป็น ครอบครัวขยาย (Extended Family) ซึ่งประกอบด้วยหลายรุ่นอยู่ร่วมกัน ได้แก่ ปู่ย่าหรือตายาย พ่อแม่ และลูกหลาน ลักษณะเช่นนี้ สะท้อนถึงความสัมพันธ์ทางเครือญาติที่แน่นแฟ้น โดยครอบครัวไม่ได้จำกัดอยู่แค่พ่อแม่และบุตรเท่านั้น แต่ยังรวมถึงญาติพี่น้องที่ใกล้ชิด การดำรงชีวิตร่วมกันของหลายรุ่นในบ้านเดียว ช่วยสร้างความมั่นคงทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม เช่น การแบ่งปันแรงงานเกษตร การดูแลผู้สูงอายุ และการเลี้ยงดูเด็ก (นฤมล นันทศิริ, 2548) นอกจากนี้ครอบครัวยังมีบทบาทเป็นหน่วยการผลิตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในสังคมเกษตรกรรมที่สมาชิกทำงานร่วมกันในไร่นา

ศาสนาพุทธและวัฒนธรรมไทยมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อโครงสร้างและวิถีชีวิตของ
 ครอบครัวไทย ครอบครัวถูกมองว่าเป็นแหล่งอบรมบ่มเพาะคุณธรรมตามหลักพุทธธรรม เช่น
 ความกตัญญูต่เวทีก การเคารพผู้ใหญ่ และการเสียสละเพื่อส่วนรวม เด็กถูกสอนให้มีหน้าที่ต่อ
 บิดามารดาและญาติผู้ใหญ่ ขณะเดียวกันพ่อแม่ก็มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการศึกษาและ
 ปลุกฝังศีลธรรม (พิเชฐ สายพันธ์, 2554) นอกจากนี้ ขนบธรรมเนียมไทย เช่น การทำบุญ
 ประเพณีและงานประจำปี ยังเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเครือญาติและเสริมสร้าง
 ความสามัคคีในชุมชน

การเปลี่ยนแปลงก่อนยุคโลกาภิวัตน์

ก่อนที่กระแสโลกาภิวัตน์จะส่งผลโดยตรง ครอบครัวไทยได้เผชิญการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยภายในประเทศ โดยเฉพาะการเข้าสู่ ยุคอุตสาหกรรมและการขยายตัวของเมืองศึกษา หลังทศวรรษ 2500 เป็นต้นมา การย้ายถิ่นจากชนบทเข้าสู่เมืองเพื่อแสวงหางานและการศึกษา ส่งผลให้โครงสร้างครอบครัวขยายเริ่มแปรเปลี่ยนไปเป็น ครอบครัวเดี่ยว (Nuclear Family) มากขึ้น เนื่องจากสมาชิกบางส่วนต้องแยกย้ายออกไปทำงานในเมือง ความผูกพันของเครือญาติ จึงลดลงเมื่อเทียบกับสังคมเกษตรกรรมดั้งเดิม (โครงการวิจัยจุฬาลงกรณ์, 2539) กระบวนการดังกล่าวทำให้บทบาทครอบครัวในฐานะหน่วยการผลิตลดความสำคัญลง และเปลี่ยนเป็น ครอบครัวที่เน้นการบริโภคและการสนับสนุนทางเศรษฐกิจผ่านการทำงานนอกบ้านมากขึ้น

มิติของการเปลี่ยนแปลงภายใต้โลกาภิวัตน์และดิจิทัล

1. การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง

หนึ่งในปรากฏการณ์ที่เห็นชัดที่สุดคือการเปลี่ยนผ่านจากครอบครัวขยายไปสู่ ครอบครัวเดี่ยวหรือครอบครัวขนาดเล็กมากขึ้น การย้ายถิ่นฐานเพื่อแสวงหางานในเมืองและต่างประเทศทำให้หลายครอบครัวไม่สามารถอยู่ร่วมกันหลายรุ่นได้เหมือนในอดีต ครอบครัวขยายที่เคยมีปู่ย่า ตายาย และญาติพี่น้องอาศัยอยู่ร่วมกันจึงค่อย ๆ ลดบทบาทลง (Thornton & Lin, 1994) นอกจากนี้ครอบครัวเดี่ยวเองก็แตกแขนงไปเป็นหลายรูปแบบ เช่น ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวที่เกิดจากการหย่าร้างหรือการเลือกอยู่ลำพัง ครอบครัวคู่สมรสเพศเดียวกันซึ่งเริ่มเป็นที่ยอมรับมากขึ้นในสังคม และครอบครัวผสมที่เกิดจากการแต่งงานใหม่หรือการรวมตัวของ ครอบครัวต่างสายเลือด (Cherlin, 2010)

2. การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ

โลกาภิวัตน์ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายแรงงานข้ามชาติอย่างกว้างขวาง ครอบครัวจำนวนมากต้องเผชิญกับสภาพ "ครอบครัวแรงงานข้ามชาติ" ที่สมาชิกบางส่วนต้องเดินทางไปทำงานต่างประเทศและส่งเงินกลับบ้าน ผลลัพธ์คือการขาดการดูแลกันอย่างใกล้ชิดในชีวิตประจำวัน (Asis, 2006) ขณะเดียวกันเทคโนโลยีดิจิทัลก็สร้างรูปแบบรายได้ใหม่ เช่น การทำงานออนไลน์ อีคอมเมิร์ซ และงานฟรีแลนซ์ ทำให้ครอบครัวบางส่วนสามารถพึ่งพารายได้จากแพลตฟอร์มดิจิทัลได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงนี้ยังนำมาซึ่งปัญหาความ

เหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจในครอบครัว เนื่องจากไม่ใช่ทุกคนที่เข้าถึงทักษะและโอกาสในเศรษฐกิจดิจิทัลได้เท่าเทียมกัน (Castells, 2010)

3. การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและค่านิยม

การปรับบทบาททางเพศเป็นอีกประเด็นสำคัญ ภายใต้อิทธิพลของโลกาภิวัตน์และสิทธิมนุษยชนสากล สังคมไทยเริ่มเปิดกว้างต่อความเท่าเทียมระหว่างชายและหญิงมากขึ้น ทำให้ผู้หญิงมีบทบาทสำคัญในตลาดแรงงานและการตัดสินใจในครอบครัว ขณะเดียวกันอำนาจบิดาปิตาธิปไตยที่ผู้ชายเป็นใหญ่ในครอบครัวก็เริ่มลดลง (Connell, 2009) นอกจากนี้วัฒนธรรมดิจิทัลยังเข้ามามีบทบาทต่อการเลี้ยงดูบุตร เด็กเติบโตขึ้นในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อออนไลน์ พ่อแม่จำนวนมากจึงต้องเผชิญกับความท้าทายในการควบคุมการใช้สื่อและเสริมสร้างทักษะดิจิทัลให้กับลูกหลาน

4. ผลของเทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารในครอบครัวอย่างสิ้นเชิง Social Media ทำให้สมาชิกในครอบครัวสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลาแม้อยู่ห่างไกล แต่ก็มีผลด้านลบคือการสื่อสารแบบเผชิญหน้าลดลง (Hampton et al., 2011) สำหรับเด็กและเยาวชนปรากฏการณ์ Digital Parenting กลายเป็นเรื่องท้าทาย พ่อแม่ต้องกำหนดขอบเขตการใช้เทคโนโลยีของลูก เพื่อป้องกันผลเสียจากการเสพติดและการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ขณะเดียวกัน ช่องว่างดิจิทัล (Digital Divide) ภายในครอบครัวก็ชัดเจนขึ้นเนื่องจากคนรุ่นเก่าอาจมีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยี ต่างจากเยาวชนที่เติบโตมากับโลกดิจิทัล

5. มิติความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น

โลกาภิวัตน์และดิจิทัลยังส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นอย่างลึกซึ้ง ความคาดหวังของพ่อแม่และปู่ย่าตายายต่อบทบาทของลูกหลานไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป รุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับความเป็นอิสระและการพัฒนาตนเอง ขณะที่รุ่นเก๋ามักเน้นคุณค่าความกตัญญูและการดูแลครอบครัว (Inglehart & Welzel, 2005) สิ่งนี้ก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างรุ่นทั้งในเรื่องวิถีชีวิต อาชีพ และค่านิยม แต่ก็มีกระบวนการเจรจาและปรับตัวเพื่อหาสมดุลระหว่างความคิดเก่ากับความคิดใหม่

ผลกระทบและการตีความ

ผลกระทบเชิงบวก

กระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัลสร้างประโยชน์หลายประการต่อครอบครัวไทย โดยเฉพาะการเปิดกว้างทางความคิดและการเข้าถึงข้อมูล ครอบครัวสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมและแนวทางการดำเนินชีวิตที่หลากหลายจากทั่วโลก ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันในสังคมโลก ขณะเดียวกันเทคโนโลยีดิจิทัลได้ช่วยลดช่องว่างทางภูมิศาสตร์ สมาชิกครอบครัวที่อยู่ห่างไกลสามารถสื่อสารกันได้ทันทีผ่านสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ สิ่งนี้ช่วยเสริมสร้างสายสัมพันธ์ทางอารมณ์และการสนับสนุนกันแม้ไม่ได้อยู่ร่วมกัน (Wellman & Haythornthwaite, 2002) อีกทั้งยังเปิดโอกาสใหม่ทางเศรษฐกิจ เช่น การทำงานแบบออนไลน์ อีคอมเมิร์ซ และการประกอบอาชีพอิสระที่สร้างความยืดหยุ่นให้กับครอบครัว

ผลกระทบเชิงลบ

ในอีกด้านหนึ่ง โลกาภิวัตน์และดิจิทัลก็นำมาซึ่งความท้าทายและปัญหา ครอบครัวไทยเผชิญกับความเปราะบางมากขึ้น เช่น การหย่าร้าง การแยกครอบครัว และการลดลงของความผูกพันในครอบครัวขยาย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในบ้านก็ซับซ้อนขึ้น เนื่องจากการใช้เวลาร่วมกันลดลงและการพึ่งพาเทคโนโลยีในการสื่อสารมากเกินไป นอกจากนี้ ปัญหาการเสพติดดิจิทัลยังเป็นประเด็นสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือเกมออนไลน์จนกระทบต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรม (Twenge, 2017) ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้สะท้อนถึงความเปราะบางใหม่ ๆ ที่สถาบันครอบครัวต้องเผชิญ

การตีความเชิงวัฒนธรรม: ความต่อเนื่อง vs การเปลี่ยนแปลง

ในมิติทางวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยสามารถตีความได้สองแนวทาง แนวทางแรกคือความต่อเนื่อง (continuity) แม้จะเผชิญแรงกดดันจากโลกาภิวัตน์และดิจิทัล ครอบครัวไทยยังคงรักษาคุณค่าหลักบางประการ เช่น ความกตัญญู การเคารพผู้ใหญ่ และการเกื้อกูลกันระหว่างรุ่น แนวทางที่สองคือการเปลี่ยนแปลง (change) โดยค่านิยมใหม่ เช่น ความเป็นอิสระส่วนบุคคล การเท่าเทียมทางเพศ และการเปิดกว้างต่อความหลากหลายทางครอบครัว ได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้น (Beck & Beck-Gernsheim, 2002) การตีความดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าครอบครัวไทยในยุคปัจจุบันมิได้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางเดียว แต่เป็นการผสมผสานระหว่างการรักษารากฐานดั้งเดิมและการปรับตัวเข้ากับสังคมโลกสมัยใหม่

ข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางการพัฒนา

การส่งเสริมครอบครัวเข้มแข็งในสังคมดิจิทัล

ครอบครัวในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องได้รับการเสริมสร้างศักยภาพเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลง การกำหนดนโยบายครอบครัวควรมุ่งเน้นการสร้าง “ครอบครัวเข้มแข็ง” ที่สามารถปรับตัวต่อเทคโนโลยี โดยรัฐควรจัดโครงการอบรมความรู้ดิจิทัลสำหรับพ่อแม่และผู้สูงอายุ เพื่อช่วยให้สามารถสื่อสารกับบุตรหลานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดช่องว่างทางเทคโนโลยี และเพิ่มความเข้าใจร่วมกันในครอบครัว (Livingstone & Helsper, 2007)

การปรับหลักสูตรการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะครอบครัวดิจิทัล

ระบบการศึกษาควรบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เข้าไปในหลักสูตร เพื่อเตรียมเด็กและเยาวชนให้สามารถรับมือกับสื่อออนไลน์และโลกเสมือนได้อย่างมีวิจารณญาณ อีกทั้งควรมีการจัดกิจกรรมเสริมทักษะ “การอยู่ร่วมกันในครอบครัวดิจิทัล” ที่เน้นการสร้างสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกจริง การปลูกฝังความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีจะช่วยลดปัญหาการเสพติดดิจิทัลและความขัดแย้งภายในครอบครัว (UNICEF, 2019)

การสนับสนุนสวัสดิการและระบบช่วยเหลือทางสังคมสำหรับครอบครัวรูปแบบใหม่

นโยบายสังคมควรคำนึงถึงความหลากหลายของครอบครัวในยุคปัจจุบัน ทั้งครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ครอบครัวแรงงานข้ามชาติ และครอบครัวคู่สมรสเพศเดียวกัน การจัดสวัสดิการควรมีความยืดหยุ่นและครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็นสิทธิในการลาคลอด ลาหยุดเลี้ยงดูบุตร การดูแลสุขภาพจิต และการสนับสนุนทางการเงินสำหรับครอบครัวที่มีรายได้น้อย การสร้างระบบบริการสังคมที่เข้าถึงง่ายและไม่เลือกปฏิบัติจะช่วยให้ครอบครัวทุกรูปแบบมีความมั่นคงและลดความเหลื่อมล้ำ (OECD, 2011)

การส่งเสริมบทบาทของศาสนา วัฒนธรรม และชุมชนท้องถิ่น

แม้ว่าสังคมไทยจะเผชิญการเปลี่ยนแปลงจากโลกาภิวัตน์และดิจิทัล แต่ศาสนาและวัฒนธรรมยังคงเป็นฐานสำคัญที่สามารถเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่ครอบครัวได้ การฟื้นฟูบทบาทของวัด ชุมชน และองค์กรท้องถิ่นให้เป็นพื้นที่กลางในการเชื่อมความสัมพันธ์ครอบครัว ถือเป็นเรื่องจำเป็น กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม เช่น งานประเพณี การทำบุญ หรือโครงการเยาวชนท้องถิ่น สามารถทำหน้าที่เป็นเวทีที่ช่วยให้ครอบครัวทุกเจนเนอเรชันมีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้

ร่วมกัน (Keyes, 2014) สิ่งนี้จะช่วยให้ครอบครัวไทยสามารถรักษาอัตลักษณ์และคุณค่าทางสังคมไปพร้อมกับการปรับตัวต่อโลกสมัยใหม่

สรุป

ครอบครัวไทยเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่งต่อการหล่อหลอมบุคคลและสังคมไทยมาอย่างยาวนาน แต่เมื่อสังคมโลกเผชิญกับกระแสโลกาภิวัตน์และการปฏิวัติดิจิทัล ครอบครัวไทยก็ต้องปรับตัวต่อพลวัตดังกล่าว การเปลี่ยนแปลงเริ่มจากโครงสร้างครอบครัวที่เคยเป็นครอบครัวขยายซึ่งหลายรุ่นอยู่ร่วมกันค่อยๆ แปรเปลี่ยนไปสู่ครอบครัวเดี่ยวและครอบครัวขนาดเล็ก และต่อมาได้พัฒนาไปสู่รูปแบบใหม่ๆ เช่น ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ครอบครัวผสม และคู่สมรสเพศเดียวกัน ขณะเดียวกันเศรษฐกิจโลกและเศรษฐกิจดิจิทัลได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ครอบครัวบางส่วนกลายเป็นครอบครัวแรงงานข้ามชาติที่สมาชิกต้องทำงานไกลบ้าน ในขณะที่บางครอบครัวพึ่งพารายได้จากอีคอมเมิร์ซและงานอิสระทางออนไลน์ ทว่าไม่ใช่ทุกครอบครัวจะได้รับประโยชน์เท่าเทียมกัน ความเหลื่อมล้ำจึงกลายเป็นประเด็นสำคัญ นอกจากนี้ค่านิยมทางวัฒนธรรมก็เปลี่ยนแปลงไป บทบาททางเพศเปิดกว้างขึ้น อำนาจแบบบิดาปาตานิธิปไตยลดลง และการเลี้ยงดูบุตรในยุคดิจิทัลเต็มไปด้วยความท้าทาย เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การสื่อสารในครอบครัวสะดวกขึ้นแต่นำมาซึ่งปัญหา เช่น การเสพติดสื่อออนไลน์หรือช่องว่างดิจิทัลระหว่างวัย ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นก็ได้รับผลกระทบ รุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับความอิสระและการพัฒนาตนเอง ขณะที่รุ่นเก๋ามักยึดถือคุณค่าความกตัญญูและการอยู่ร่วมกัน สิ่งนี้ทำให้เกิดทั้งความขัดแย้งและการเจรจาเพื่อหาสมดุล ผลกระทบที่เกิดขึ้นมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกคือการเปิดกว้างทางความคิด การเข้าถึงข้อมูลและโอกาสใหม่ๆ ส่วนด้านลบคือความเปราะบางของครอบครัว ปัญหาความสัมพันธ์ และการเสพติดดิจิทัล การตีความทางวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นทั้งความต่อเนื่องที่ยังคงรักษาคุณค่าดั้งเดิม และความเปลี่ยนแปลงที่สอดคล้องกับสังคมโลกสมัยใหม่ ดังนั้นการพัฒนาครอบครัวไทยในอนาคตควรมุ่งไปที่การสร้างครอบครัวเข้มแข็งในสังคมดิจิทัล การปรับระบบการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะครอบครัวดิจิทัล การสนับสนุนสวัสดิการที่ครอบคลุมครอบครัวทุกรูปแบบ และการส่งเสริมบทบาทของศาสนา วัฒนธรรม และชุมชนท้องถิ่นเพื่อเป็นฐานในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ทั้งหมดนี้สะท้อนว่าครอบครัวไทยกำลังอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่ต้องผสมผสานรากฐานดั้งเดิมเข้ากับการปรับตัวต่อโลกาภิวัตน์และดิจิทัลเพื่อความมั่นคงและยั่งยืนในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- โครงการวิจัยจุฬาลงกรณ์. (2539). *การเปลี่ยนแปลงครอบครัวไทยกับกระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล นันทศิริ. (2548). *โครงสร้างและบทบาทของครอบครัวไทยในสังคมเกษตรกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประเวศ วะสี. (2556). *สังคมไทยกับการเปลี่ยนแปลงครอบครัว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.
- พิเชฐ สายพันธ์. (2554). *ครอบครัวไทยกับพุทธศาสนา: บทบาทและการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Asis, M. M. B. (2006). Living with migration: Experiences of left-behind children in the Philippines. *Asian Population Studies*, 2(1), 45–67.
- Beck, U., & Beck-Gernsheim, E. (2002). *Individualization: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*. London: Sage.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Cherlin, A. J. (2010). *The Marriage-Go-Round: The State of Marriage and the Family in America Today*. New York: Vintage.
- Connell, R. (2009). *Gender in World Perspective*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens, A. (2002). *Runaway World: How Globalisation is Reshaping Our Lives*. London: Profile Books.
- Hampton, K., Sessions, L., & Her, E. J. (2011). Core networks, social isolation, and new media. *Information, Communication & Society*, 14(1), 130–155.
- Inglehart, R., & Baker, W. E. (2000). Modernization, Cultural Change, and the Persistence of Traditional Values. *American Sociological Review*, 65(1), 19–51.

- Inglehart, R., & Welzel, C. (2005). *Modernization, Cultural Change, and Democracy: The Human Development Sequence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Keyes, C. F. (2014). *Finding Their Voice: Northeastern Villagers and the Thai State*. Chiang Mai: Silkworm Books.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696.
- OECD. (2011). *Doing Better for Families*. Paris: OECD Publishing.
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Thornton, A., & Lin, H. S. (1994). *Social Change and the Family in Taiwan*. Chicago: University of Chicago Press.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria Books.
- UNICEF. (2019). *Children in a Digital World*. New York: United Nations Children's Fund.
- Wellman, B., & Haythornthwaite, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell.

การเมืองเชิงอัตลักษณ์และความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม ร่วมในสังคมไทย*

IDENTITY POLITICS AND THE TRANSFORMATION OF PARTICIPATORY CULTURE IN THAI SOCIETY

ณัฐฐา แจ้งอักษร

Nuttha Jangaksorn

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

Mahamakut Buddhist University, Thailand

Corresponding Author's Email: nook_nuttha1234@gmail.com

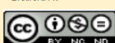
วันที่รับบทความ : 20 สิงหาคม 2568; วันแก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันตอบรับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 20 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 30 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเมืองเชิงอัตลักษณ์และความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในสังคมไทย โดยวิเคราะห์จากแนวคิดทางทฤษฎี ทัศนศึกษา และบริบททางสังคมการเมืองร่วมสมัย พบว่าการเมืองเชิงอัตลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ เพศสภาพ เยาวชน หรือท้องถิ่น ได้กลายเป็นพลังสำคัญที่ผลักดันให้การเมืองไทยขยายพื้นที่การมีส่วนร่วมจากกรอบดั้งเดิมที่จำกัดอยู่ในสถาบันทางการเมืองและวัฒนธรรมชุมชน ไปสู่รูปแบบใหม่ที่เปิดกว้างมากขึ้น ทั้งในท้องถิ่น ภาคประชาชน และโลกดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงนี้สร้างผลเชิงบวกในด้านการเปิดพื้นที่ให้กับความหลากหลายและการตรวจสอบเชิงประชาธิปไตย แต่ขณะเดียวกันก็สร้างผลเชิงลบในรูปของความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์และการแบ่งแยกทางสังคม บทความยังได้เสนอแนวทางเชิงนโยบายเพื่อสร้างพื้นที่

Citation:



* ณัฐฐา แจ้งอักษร. (2568). การเมืองเชิงอัตลักษณ์และความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในสังคมไทย. วารสาร
นวัตกรรมสังคมศาสตร์, 2(4), 26-39.

Nuttha Jangaksorn. (2025). Identity Politics and the Transformation of Participatory Culture in Thai Society.

Journal of Social Sciences Innovations, 2(4), 26-39.;

DOI: <https://doi.org/10.14456/jssi.2025.16>

Website: <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jssi>

สาธารณะอย่างเสมอภาค ปรับระบบการศึกษาเพื่อพัฒนาพลเมืองใหม่ ใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และเสริมสร้างกลไกประชาธิปไตยที่รองรับความหลากหลาย สุดท้ายชี้ให้เห็นว่า แนวโน้มการเมืองไทยในอนาคตจะยังคงถูกกำหนดด้วยพลวัตของอัตลักษณ์และวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมที่ซับซ้อนมากขึ้น

คำสำคัญ: การเมืองเชิงอัตลักษณ์, วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม, ประชาธิปไตยไทย, สื่อดิจิทัล, พลเมืองใหม่

Abstract

This article examines the relationship between identity politics and the transformation of participatory culture in Thai society, drawing on theoretical perspectives, case studies, and contemporary socio-political contexts. The findings reveal that identity politics—whether based on ethnicity, gender and sexuality, youth, or local communities—has become a driving force that expands political participation beyond traditional institutions and community-based cultural frameworks toward more inclusive forms of engagement in street protests, civil society networks, and digital platforms. While these changes have brought positive impacts by creating space for diversity and democratic deliberation, they have also generated negative consequences in the form of ideological polarization and social fragmentation. The article proposes policy recommendations, including the development of inclusive public spheres, educational reforms to cultivate new citizenship, constructive use of digital media, and the strengthening of democratic mechanisms that embrace diversity. Ultimately, it argues that the future trajectory of Thai politics will continue to be shaped by the complex dynamics of identity and participatory culture under the influence of globalization and digital transformation.

Keyword: Identity politics, Participatory culture, Thai democracy, Digital media, New citizenship

บทนำ

การเมืองไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาได้เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรมทางการเมืองอย่างมีนัยสำคัญ ปรากฏการณ์การเมืองบนท้องถนน การเคลื่อนไหวของเยาวชน และการขยายตัวของสื่อดิจิทัลสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของ “วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม” จากแบบดั้งเดิมที่ยึดโยงกับโครงสร้างสถาบันและอำนาจรัฐ ไปสู่การมีส่วนร่วมรูปแบบใหม่ที่มีพลวัตและกระจายตัวมากขึ้น (Thongchai, 2018; McCargo, 2020) ในขณะเดียวกัน “การเมืองเชิงอัตลักษณ์” (Identity Politics) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในสังคมไทย โดยเฉพาะประเด็นทางชาติพันธุ์ เพศสภาพ ชนชั้น และกลุ่มเยาวชน ที่ลุกขึ้นมาแสดงออกถึงความแตกต่าง ความต้องการ และความไม่พอใจต่อระบบการเมืองแบบเดิม (Kongkirati, 2021)

ความสำคัญของปัญหาดังกล่าวอยู่ที่ การเมืองไทยมิได้เป็นเพียงการต่อสู้เชิงอำนาจระหว่างพรรคการเมืองหรือชนชั้นนำเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรมและสังคมที่ลึกซึ้ง โดยเฉพาะการปรับตัวของพลเมืองไทยในการสร้าง “อัตลักษณ์ทางการเมือง” และการนิยามรูปแบบการมีส่วนร่วมที่หลากหลายมากขึ้น (Inglehart & Welzel, 2005)

การเมืองเชิงอัตลักษณ์มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม เพราะอัตลักษณ์เป็นฐานทางสังคมที่กำหนดทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมทางการเมืองของกลุ่มบุคคล อัตลักษณ์ทางเพศ ศาสนา ชาติพันธุ์ หรือวัยรุ่น ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อรูปแบบการมีส่วนร่วม เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ในภาคเหนือและภาคใต้ของไทยที่เรียกร้องสิทธิการปกครองตนเอง หรือขบวนการเคลื่อนไหวของเยาวชนในปี 2563 ที่ใช้พื้นที่ออนไลน์เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมแบบใหม่ (Sinpeng, 2021) กล่าวได้ว่าเมื่ออัตลักษณ์ถูกทำให้กลายเป็นประเด็นทางการเมือง ก็จะขยายหรือปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมตามไปด้วย

บทความนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงเอกสารและการทบทวนวรรณกรรม โดยครอบคลุมทั้งแนวคิดเชิงทฤษฎีและกรณีศึกษาในสังคมไทยช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา (2549–

2567) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่การเมืองเชิงอัตลักษณ์เข้ามามีบทบาทมากขึ้นและก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมอย่างชัดเจน ทั้งนี้จะเน้นเฉพาะการเมืองในระดับสังคมและขบวนการภาคประชาชน โดยไม่เจาะลึกไปถึงการแข่งขันเชิงโครงสร้างพรรคการเมือง

กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเมืองเชิงอัตลักษณ์ (Identity Politics)

แนวคิดของกลุ่มอัตลักษณ์

แนวคิดการเมืองเชิงอัตลักษณ์เกิดขึ้นจากการที่กลุ่มบุคคลตระหนักถึง “ความแตกต่าง” ที่มีต่อสังคมกระแสหลัก ไม่ว่าจะเป็นเพศชาติพันธุ์ ศาสนา ชุมชน หรือเยาวชน ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นฐานในการเคลื่อนไหวทางการเมือง (Heyes, 2020) อัตลักษณ์เหล่านี้สะท้อนถึงความต้องการการยอมรับในสิทธิ ความเสมอภาค และการมีพื้นที่แสดงออกในสังคมการเมือง เช่น กลุ่มชาติพันธุ์มลายูในภาคใต้ที่เรียกร้องสิทธิทางวัฒนธรรมและศาสนา หรือกลุ่ม LGBTQ+ ที่ต้องการความเสมอภาคด้านสิทธิพลเมืองในประเทศไทย (Rogers, 2017)

บทบาทของอัตลักษณ์ต่อการสร้างพลังทางการเมือง

อัตลักษณ์มิได้เป็นเพียงการบ่งชี้ความแตกต่าง แต่ยังทำหน้าที่เป็น “ทุนทางการเมือง” ที่สามารถสร้างพลังในการต่อรองกับรัฐหรือสถาบันทางการเมือง (Calhoun, 1994) เมื่อกลุ่มบุคคลระบุและยืนยันอัตลักษณ์ร่วมกัน ก็จะเกิดการสร้างเครือข่าย การจัดตั้ง และการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่เข้มแข็งขึ้น ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยในปี 2563 ซึ่งอัตลักษณ์ของ “ความเป็นคนรุ่นใหม่” กลายเป็นพลังสำคัญในการทำยววัฒนธรรมการเมืองแบบอนุรักษ์นิยม (Kongkirati, 2021)

ทฤษฎีวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Political Culture & Participation)

แบบแผนการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสังคมไทย

การเมืองไทยสะท้อนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จากการมีส่วนร่วมในระดับชุมชนท้องถิ่นและศาสนจักรในอดีต ไปสู่การเมืองบนท้องถนนและการใช้สิทธิเลือกตั้งในยุคสมัยใหม่ (McCargo & Ukrist, 2005) ในช่วงหลัง วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมยัง

ขยายเข้าสู่พื้นที่ดิจิทัล ที่ประชาชนสามารถแสดงออก แสดงความคิดเห็น และระดมพลังได้โดยไม่ต้องผ่านสถาบันทางการเมืองแบบดั้งเดิม (Sinpeng, 2021)

ทฤษฎีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Democracy)

ทฤษฎีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมชี้ให้เห็นว่าประชาชนควรมีบทบาทมากกว่าการเลือกตั้ง โดยสามารถมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและกำหนดนโยบายที่มีผลกระทบต่อชีวิตของพวกเขา (Pateman, 1970) ในบริบทไทย แนวคิดนี้สะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวของภาคประชาชน เช่น เครือข่ายเกษตรกร องค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) และขบวนการเยาวชนที่เน้นการมีส่วนร่วมในระดับฐานราก รวมถึงการผลักดันประเด็นสาธารณะเข้าสู่วาระการเมืองระดับชาติ (Phongpaichit & Baker, 2008)

กรอบ Postmodern และ Globalization

ผลของโลกาภิวัตน์และสื่อดิจิทัลต่อการนิยามอัตลักษณ์ใหม่

ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และการพัฒนาของสื่อดิจิทัล อัตลักษณ์ได้ถูกกำหนดจากโครงสร้างดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว หากแต่ถูกสร้างและต่อรองใหม่อยู่เสมอ (Giddens, 1991; Castells, 2010) โลกออนไลน์ทำให้เกิด “อัตลักษณ์เสมือนจริง” (virtual identity) ที่ขยายขอบเขตการมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกลุ่มคนข้ามพรมแดน ตัวอย่างเช่น การใช้ทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก และ TikTok ของเยาวชนไทยในการสร้างวาทกรรมการเมืองและสร้างชุมชนออนไลน์ที่มีพลังทางการเมือง (Sinpeng, 2021) สิ่งนี้สะท้อนกรอบความคิดแบบ Postmodern ที่เห็นว่าอัตลักษณ์มิใช่สิ่งตายตัว หากเป็นผลผลิตของกระบวนการสร้างความหมายใหม่ในสังคมที่มีความซับซ้อนและหลากหลาย

บริบทของสังคมไทย

พัฒนาการของการเมืองเชิงอัตลักษณ์ในไทย

อัตลักษณ์ท้องถิ่นและการเมืองระดับภูมิภาค

อัตลักษณ์ท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการเมืองไทย โดยเฉพาะในภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม เช่น ภาคเหนือที่มีชนเผ่าต่าง ๆ และภาคใต้ที่มีประชากรมลายูมุสลิม การเคลื่อนไหวของกลุ่มเหล่านี้มักสะท้อนความต้องการในการรักษาอัต

ลักษณะทางวัฒนธรรม ศาสนา และการปกครองตนเอง (Chachavalpongpun, 2020) ความขัดแย้งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ถือเป็นตัวอย่างชัดเจนของการที่อัตลักษณ์ชาติพันธุ์และศาสนากลายเป็นฐานของการเมืองเชิงอัตลักษณ์ ซึ่งนำไปสู่การต่อรองกับรัฐไทยในระดับโครงสร้าง (McCargo, 2008)

เพศสภาพและการเมือง (Gender & LGBTQ+)

ประเด็นทางเพศและความหลากหลายทางเพศได้รับการผลักดันอย่างต่อเนื่องในสังคมไทย โดยเฉพาะในประเด็นสิทธิความเท่าเทียมและการสมรสเท่าเทียม กลุ่ม LGBTQ+ ใช้อัตลักษณ์ของตนเป็นฐานในการเคลื่อนไหวเชิงสังคมและการเมือง เพื่อเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพในระดับกฎหมายและนโยบาย (Rogers, 2017) การอภิปรายเรื่องกฎหมายสมรสเท่าเทียมในสภาไทยแสดงให้เห็นถึงการขยายตัวของการเมืองเชิงอัตลักษณ์ด้านเพศสภาพ ที่ก้าวพ้นจากพื้นที่สังคมสู่พื้นที่เชิงนโยบาย (UNDP, 2019)

เยาวชนกับการเคลื่อนไหวบนโลกออนไลน์

การเมืองไทยช่วงปี 2563 เป็นต้นมาแสดงให้เห็นบทบาทของเยาวชนในการใช้โลกออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างอัตลักษณ์ใหม่ เยาวชนจำนวนมากนิยามตัวเองว่าเป็น “คนรุ่นใหม่” ที่มีความคิดต่างจากวัฒนธรรมการเมืองอนุรักษ์นิยมแบบเดิม พวกเขาใช้แพลตฟอร์มอย่าง Twitter, Facebook และ TikTok เพื่อระดมพลังและสร้างวาทกรรมใหม่ในสังคม เช่น การเรียกร้องประชาธิปไตย การปฏิรูปสถาบัน และสิทธิพลเมือง (Sinpeng, 2021) การเมืองเชิงอัตลักษณ์ของเยาวชนไม่เพียงแต่แสดงออกผ่านการชุมนุมบนท้องถนน แต่ยังเกิดขึ้นในโลกดิจิทัลที่ข้ามพรมแดนและเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวระดับสากล (Kongkirati, 2021)

วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในอดีตถึงปัจจุบัน

การมีส่วนร่วมแบบดั้งเดิม (ผ่านสถาบันชุมชน ศาสนา)

ในอดีต วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในสังคมไทยถูกกำหนดโดยโครงสร้างชุมชนและศาสนา ประชาชนมีบทบาทผ่านกลไกชุมชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน วัด และสถาบันศาสนา ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการรวมกลุ่มและตัดสินใจเรื่องสาธารณะ (Keyes, 2014) รูปแบบการมีส่วนร่วม

ดังกล่าวมักมีลักษณะบนลงล่าง (top-down) โดยรัฐและผู้นำท้องถิ่นเป็นผู้กำหนดกรอบ ขณะที่ประชาชนมีบทบาทจำกัดในการเสนอความเห็นหรือกำหนดนโยบาย

การมีส่วนร่วมแบบใหม่ (ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เครือข่ายภาคประชาชน)

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมได้เปลี่ยนผ่านสู่รูปแบบใหม่ที่มีพลวัตมากขึ้น ประชาชน โดยเฉพาะเยาวชน ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สร้างเครือข่าย และผลักดันข้อเรียกร้องทางการเมือง (Sinpeng, 2021) ขบวนการภาคประชาชน เช่น เครือข่ายเกษตรกรหรือกลุ่มสิ่งแวดล้อม ก็สะท้อนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในระดับฐานรากที่พยายามต่อรองกับรัฐ (Phongpaichit & Baker, 2008) สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงการเลือกตั้ง แต่ครอบคลุมถึงการเคลื่อนไหวทางสังคม การรณรงค์ออนไลน์ และการสร้างพื้นที่สาธารณะใหม่ ๆ

การเมืองเชิงอัตลักษณ์กับการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

การเมืองอัตลักษณ์กับการเปิดพื้นที่การมีส่วนร่วมรูปแบบใหม่

การเมืองเชิงอัตลักษณ์มีบทบาทสำคัญในการสร้างพื้นที่ใหม่ของการมีส่วนร่วมทางการเมือง อัตลักษณ์ที่หลากหลาย เช่น เพศสภาพ ชชาติพันธุ์ เยาวชน และกลุ่มสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดการขยายพื้นที่การเมืองออกไปนอกสถาบันทางการเมืองแบบดั้งเดิม (Calhoun, 1994) ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยในปี 2563 ที่ใช้สัญลักษณ์ วาทกรรม และวัฒนธรรมย่อย (subculture) เพื่อสร้างพื้นที่การเมืองใหม่ทั้งบนท้องถนนและโลกออนไลน์ (Kongkirati, 2021) แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปิดช่องทางการมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้มากขึ้น

ความขัดแย้งและการต่อรองระหว่างอัตลักษณ์ที่แตกต่าง

การเมืองเชิงอัตลักษณ์ในสังคมไทยยังสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งเชิงโครงสร้างระหว่างกลุ่มที่มีอัตลักษณ์ต่างกัน เช่น ความตึงเครียดระหว่างอัตลักษณ์ของชนชั้นกลางในเมือง กับชุมชนชนบท การเผชิญหน้าระหว่างอัตลักษณ์อนุรักษ์นิยมกับอัตลักษณ์เสรีนิยม หรือความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ทางศาสนากับอัตลักษณ์ทางเพศ (Thongchai, 2018) ความขัดแย้งเหล่านี้มิได้เป็นเพียงการแบ่งแยก แต่ยังนำไปสู่การต่อรองและการสร้างสมดุลใหม่ของการมี

ส่วนร่วม ตัวอย่างเช่น การอภิปรายในสภาเกี่ยวกับกฎหมายสมรสเท่าเทียมที่สะท้อนการต่อรองระหว่างกลุ่ม LGBTQ+ กับสถาบันทางการเมืองแบบดั้งเดิม (UNDP, 2019)

การเมืองดิจิทัลและการสร้างพื้นที่ทางเลือก

สื่อดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงโฉมหน้าของการเมืองเชิงอัตลักษณ์ โดยเปิดพื้นที่ทางเลือกสำหรับการแสดงออกและการรวมกลุ่ม อัตลักษณ์ที่เคยถูกกดทับในสังคมออฟไลน์สามารถถูกปลดปล่อยและสร้างการยอมรับในโลกออนไลน์ เช่น กลุ่มเยาวชนและ LGBTQ+ ที่ใช้ Twitter, Facebook และ TikTok เพื่อสร้างชุมชนทางการเมือง (Sinpeng, 2021) การเมืองดิจิทัลจึงทำให้การมีส่วนร่วมไม่จำกัดเฉพาะในเขตแดนทางภูมิศาสตร์ แต่เชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวระดับโลก เช่น การเคลื่อนไหว #MilkTeaAlliance ที่รวมเยาวชนไทย ฮองกง และไต้หวัน (Wong, 2021)

การสร้างความเป็นพลเมืองใหม่ (New Citizenship)

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนำไปสู่การสร้างแนวคิด “ความเป็นพลเมืองใหม่” (New Citizenship) ที่มีได้จำกัดอยู่เพียงการปฏิบัติหน้าที่ตามรัฐธรรมนูญ เช่น การเลือกตั้ง แต่ยังหมายถึงการมีบทบาทเชิงรุกในการกำหนดนโยบาย สร้างพื้นที่สาธารณะ และท้าทายอำนาจรัฐ (Isin & Turner, 2007) ในบริบทไทย การสร้างพลเมืองใหม่สะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวของเยาวชน การต่อสู้ของกลุ่มชายขอบ และการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นที่ต้องการสิทธิและศักดิ์ศรีทางการเมืองมากกว่าที่รัฐแบบดั้งเดิมเคยมอบให้ (Kongkirati, 2021) สิ่งนี้บ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรมการเมือง ที่เปิดกว้างและยอมรับความหลากหลายของอัตลักษณ์มากขึ้น

กรณีศึกษา

การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยในโลกออนไลน์

การเมืองไทยในช่วงปี 2563 เป็นต้นมา สะท้อนปรากฏการณ์ใหม่ของการเคลื่อนไหวที่ขับเคลื่อนโดยเยาวชนซึ่งใช้โลกออนไลน์เป็นพื้นที่หลักในการสร้างอัตลักษณ์และระดมพลังทางการเมือง แชกแท้ทางการเมือง เช่น #เยาวชนปลดแอก หรือ #ม็อบ2563 กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างวาทกรรมใหม่และเชื่อมโยงผู้คนจำนวนมากเข้าสู่ขบวนการ

(Sinpeng, 2021) การเมืองเชิงอัตลักษณ์ของเยาวชนไม่เพียงแต่ปรากฏในท้องถนน แต่ยังปรากฏในโลกดิจิทัลที่ข้ามพรมแดน และเชื่อมโยงกับขบวนการในต่างประเทศ เช่น #MilkTeaAlliance ซึ่งเป็นความร่วมมือเชิงสัญลักษณ์ระหว่างเยาวชนไทย ฮองกง และไต้หวัน (Wong, 2021) สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าอัตลักษณ์ “ความเป็นคนรุ่นใหม่” ถูกใช้เป็นฐานทางการเมืองที่ทรงพลังต่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

การเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์หรือท้องถิ่น

ในสังคมไทย อัตลักษณ์ท้องถิ่นและชาติพันธุ์มีบทบาทต่อการกำหนดทิศทางการเมืองอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในภาคเหนือและภาคใต้ของประเทศ ตัวอย่างเช่น ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ กลุ่มมลายูมุสลิมใช้ศาสนาและอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์เป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อเรียกร้องสิทธิ ความยุติธรรม และการปกครองตนเอง (McCargo, 2008) การเมืองเชิงอัตลักษณ์ดังกล่าวไม่เพียงสร้างความขัดแย้งกับรัฐไทย แต่ยังทำให้เกิดการตอรองในระดับนโยบายว่าด้วยสิทธิและความมั่นคง อีกตัวอย่างหนึ่งคือกลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่สูงในภาคเหนือ ที่พยายามรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสิทธิในที่ดิน ขบวนการเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการต่อสู้เพื่อความชอบธรรมและการยอมรับจากรัฐและสังคมไทย (Keyes, 2014)

การต่อสู้เพื่อสิทธิทางเพศและความหลากหลายทางเพศ

ในสองทศวรรษที่ผ่านมา ขบวนการเพื่อสิทธิความหลากหลายทางเพศในไทยมีพัฒนาการอย่างก้าวหน้า อัตลักษณ์ LGBTQ+ ถูกใช้เป็นฐานในการเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิความเสมอภาคทางกฎหมายและการยอมรับทางสังคม กลุ่มนักกิจกรรมผลักดันประเด็นสมรสเท่าเทียม การเปลี่ยนคำนำหน้านาม และสิทธิในการเข้าถึงบริการสาธารณสุขอย่างเท่าเทียม (Rogers, 2017; UNDP, 2019) การเคลื่อนไหวดังกล่าวทำให้เรื่องเพศและความหลากหลายไม่ถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวอีกต่อไป แต่กลายเป็นประเด็นสาธารณะที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการนิติบัญญัติและการถกเถียงทางการเมืองระดับชาติ การที่สภาผู้แทนราษฎรพิจารณาร่างกฎหมายสมรสเท่าเทียมในช่วงปี 2565–2566 ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนการเมืองเชิงอัตลักษณ์ด้านเพศที่สามารถผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (Yingluck & Boonlert, 2022)

ผลกระทบและข้อถกเถียง

ผลเชิงบวก: การเปิดกว้างทางการเมืองและความหลากหลายทางความคิด

การเมืองเชิงอัตลักษณ์ช่วยเปิดพื้นที่ให้กับกลุ่มที่เคยถูกกีดกันในสังคมได้แสดงออก และมีบทบาททางการเมืองมากขึ้น เช่น กลุ่มเยาวชน LGBTQ+ และชาติพันธุ์ท้องถิ่น การมีส่วนร่วมดังกล่าวทำให้การเมืองไทยมีลักษณะ “inclusive democracy” ที่รับฟังเสียงของคนหลากหลายกลุ่ม (Inglehart & Welzel, 2005) นอกจากนี้ ความหลากหลายทางความคิดที่เกิดขึ้นยังช่วยสร้างพลวัตใหม่ในสังคม ทำให้เกิดการถกเถียง การแลกเปลี่ยน และการตรวจสอบเชิงประชาธิปไตยมากขึ้น (Kongkirati, 2021)

ผลเชิงลบ: ความแตกแยกทางสังคมและความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์

แม้การเมืองเชิงอัตลักษณ์จะเปิดโอกาสให้เสียงของคนชายขอบปรากฏชัดเจนขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่งกลับสร้างความแตกแยกในสังคมไทยอย่างรุนแรง ความต่างระหว่างอัตลักษณ์อนุรักษ์นิยมที่ยึดมั่นในสถาบันหลักของชาติ กับอัตลักษณ์เสรีนิยมที่เรียกร้องการปฏิรูปกลายเป็นความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์ที่ยืดเยื้อ (McCargo, 2020) นอกจากนี้ การเมืองบนโลกออนไลน์ยังสร้างสภาพ “echo chamber” ที่ผู้คนมีแนวโน้มอยู่ในกลุ่มความคิดเดียวกัน และทำให้ความขัดแย้งระหว่างอัตลักษณ์ยิ่งทวีความเข้มข้น (Sinpeng, 2021)

ข้อถกเถียงเรื่อง “ประชาธิปไตยกับความเป็นไทย”

หนึ่งในข้อถกเถียงที่สำคัญคือ การที่อัตลักษณ์แบบเสรีนิยมและประชาธิปไตยแบบตะวันตกถูกมองว่าขัดแย้งกับ “ความเป็นไทย” ซึ่งประกอบด้วยค่านิยมดั้งเดิม เช่น ความจงรักภักดี การเคารพลำดับชั้น และบทบาทของศาสนา (Thongchai, 2018) ฝ่ายอนุรักษ์นิยมมักโต้แย้งว่าการเมืองเชิงอัตลักษณ์ โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวของเยาวชน เป็นการคุกคามต่อความมั่นคงทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ชาติ ขณะที่ฝ่ายก้าวหน้ามองว่าการอ้าง “ความเป็นไทย” ถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อรักษาอำนาจ (Chachavalpongpun, 2020) ข้อถกเถียงนี้สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายของประชาธิปไตยไทย ที่ยังคงต้องหาสมดุลระหว่างการเคารพวัฒนธรรมดั้งเดิมกับการยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ในสังคมสมัยใหม่

ข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางพัฒนา

การสร้างพื้นที่สาธารณะเพื่อการมีส่วนร่วมอย่างเสมอภาค

หนึ่งในข้อเสนอสำคัญคือการสร้าง “พื้นที่สาธารณะ” (public sphere) ที่เปิดกว้างให้ทุกกลุ่มอัตลักษณ์สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบายได้อย่างเท่าเทียม ตามแนวคิดของ Habermas (1996) พื้นที่สาธารณะถือเป็นหัวใจของประชาธิปไตย deliberative ที่เน้นการถกเถียงอย่างมีเหตุผลและเสมอภาค ในบริบทไทยพื้นที่ดังกล่าวอาจอยู่ทั้งในระดับท้องถิ่น เช่น เวทีประชาคม และในโลกออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกกลุ่มเข้าถึงได้ การพัฒนากฎหมายและนโยบายที่ส่งเสริมสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกจึงเป็นสิ่งจำเป็น (Phongpaichit & Baker, 2008)

การปรับระบบการศึกษาเพื่อพัฒนาวัฒนธรรมพลเมืองใหม่

การสร้าง “พลเมืองใหม่” (new citizenship) จำเป็นต้องอาศัยการปรับระบบการศึกษา โดยบรรจุเนื้อหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านสิทธิ ความเท่าเทียม และการมีส่วนร่วมทางการเมืองในทุกระดับ (Isin & Turner, 2007) การศึกษาควรเปลี่ยนจากการปลูกฝังเชิงอำนาจนิยมไปสู่การพัฒนา “critical thinking” และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) ตัวอย่างเช่น หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ที่ช่วยให้เยาวชนตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ (Davies, 2019)

การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อการมีส่วนร่วม

สื่อดิจิทัลไม่เพียงเป็นเครื่องมือสื่อสาร แต่ยังเป็นพื้นที่การเมืองที่สำคัญ การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์จึงควรถูกส่งเสริม เช่น การจัดตั้งแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับรับฟังความคิดเห็นสาธารณะ การใช้แอปพลิเคชันในการทำประชาคมท้องถิ่น หรือการพัฒนาสื่อออนไลน์ที่เน้นการเรียนรู้ทางการเมือง (Sinpeng, 2021) รัฐควรสนับสนุนให้ประชาชนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างเสมอภาค ลดช่องว่างทางดิจิทัลระหว่างเมืองและชนบท รวมถึงกำกับการใช้สื่อโดยไม่ละเมิดเสรีภาพขั้นพื้นฐาน

การเสริมสร้างกลไกประชาธิปไตยที่รองรับความหลากหลาย

ในที่สุด การพัฒนาประชาธิปไตยไทยจำเป็นต้องสร้างกลไกที่รองรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรมทางการเมือง เช่น การปฏิรูประบบกฎหมายเพื่อคุ้มครองสิทธิของกลุ่มชายขอบ การเสริมสร้างระบบสภาที่มีตัวแทนจากภาคประชาชนมากขึ้น และการสนับสนุน

การกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น (McCargo, 2020) แนวทางเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิด “pluralistic democracy” ที่เชื่อว่าประชาธิปไตยควรเปิดกว้างต่อความแตกต่าง และใช้ความหลากหลายเป็นพลังสร้างสรรค์ในการพัฒนาสังคม (Dahl, 1989)

สรุป

การเมืองเชิงอัตลักษณ์ในสังคมไทยได้กลายเป็นพลังสำคัญที่ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญ โดยกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชาติพันธุ์ เพศสภาพ เยาวชน หรือชุมชนท้องถิ่น ต่างใช้อัตลักษณ์ของตนเป็นฐานในการสร้างการเคลื่อนไหวและการต่อรองทางการเมือง วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงในกรอบของสถาบันดั้งเดิมหรือการเลือกตั้งอีกต่อไป แต่ได้ขยายไปสู่การรวมตัวบนท้องถนน การสร้างเครือข่ายภาคประชาชน และการใช้สื่อดิจิทัลเป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ที่เปิดกว้างมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงนี้นำไปสู่ทั้งโอกาสและความท้าทาย ด้านหนึ่งทำให้การเมืองไทยมีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้เสียงของกลุ่มชายขอบและคนรุ่นใหม่ได้ถูกได้ยิน ขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดความแตกแยกเชิงอุดมการณ์และความตึงเครียดระหว่างอัตลักษณ์ที่แตกต่าง ประเด็น “ประชาธิปไตยกับความเป็นไทย” ยังคงเป็นข้อถกเถียงสำคัญที่สะท้อนความขัดแย้งระหว่างค่านิยมดั้งเดิมกับความต้องการความเสมอภาคและสิทธิใหม่ในสังคมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม ทิศทางในอนาคตชี้ว่าการเมืองเชิงอัตลักษณ์จะยังคงขยายตัวต่อไป โดยเฉพาะในโลกดิจิทัลที่เอื้อให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ใหม่และการรวมพลังทางการเมืองที่ข้ามพรมแดน ความท้าทายของสังคมไทยคือการสร้างกลไกประชาธิปไตยที่สามารถรองรับความหลากหลายได้อย่างสมดุล ลดความขัดแย้ง และเชื่อมโยงคุณค่าของประชาธิปไตยเข้ากับความเป็นไทยเพื่อสร้างวัฒนธรรมการเมืองที่มีเสถียรภาพ โปร่งใส และยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- Calhoun, C. (1994). *Social theory and the politics of identity*. Blackwell.
- Castells, M. (2010). *The power of identity*. Wiley-Blackwell.
- Chachavalpongpun, P. (2020). *Coup, king, crisis: A critical interregnum in Thailand*. Yale University Press.
- Dahl, R. A. (1989). *Democracy and its critics*. Yale University Press.

- Davies, I. (2019). *Civic education and liberal democracy: Making the case for civic virtue*. Routledge.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Polity Press.
- Habermas, J. (1996). *Between facts and norms: Contributions to a discourse theory of law and democracy*. MIT Press.
- Heyes, C. (2020). Identity politics. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford encyclopedia of philosophy* (Fall 2020 Edition). Stanford University.
- Inglehart, R., & Welzel, C. (2005). *Modernization, cultural change, and democracy: The human development sequence*. Cambridge University Press.
- Isin, E. F., & Turner, B. S. (2007). Investigating citizenship: An agenda for citizenship studies. *Citizenship Studies*, 11(1), 5–17.
- Keyes, C. F. (2014). *Finding their voice: Northeastern villagers and the Thai state*. Silkworm Books.
- Kongkirati, P. (2021). Youth movements and the politics of change in Thailand. *Journal of Contemporary Asia*, 51(3), 377–395.
- McCargo, D. (2008). *Tearing apart the land: Islam and legitimacy in Southern Thailand*. Cornell University Press.
- McCargo, D. (2020). *The politics of polarization in Thailand*. *Journal of Democracy*, 31(1), 144–158.
- McCargo, D., & Ukrist, P. (2005). *The Thaksinization of Thailand*. NIAS Press.
- Pateman, C. (1970). *Participation and democratic theory*. Cambridge University Press.
- Phongpaichit, P., & Baker, C. (2008). *Thai capital after the 1997 crisis*. Silkworm Books.

- Rogers, B. (2017). Sexuality, rights, and identity politics in Thailand. *Asian Studies Review*, 41(2), 227–244.
- Sinpeng, A. (2021). Digital media, political participation, and youth activism in Thailand. *Asian Journal of Comparative Politics*, 6(2), 97–113.
- Thongchai, W. (2018). *Hyper-royalism and the politics of identity in Thailand*. Critical Asian Studies, 50(1), 1–23.
- UNDP. (2019). *Legal gender recognition in Thailand: A legal and policy review*. United Nations Development Programme.
- Wong, A. (2021). The #MilkTeaAlliance and digital transnational activism. *Journal of Asian Studies*, 80(4), 1015–1039.
- Yingluck, S., & Boonlert, J. (2022). Equality in diversity: LGBTQ+ rights movement and policy reform in Thailand. *Asian Journal of Human Rights*, 14(1), 55–74.

เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน*

CREATIVE ECONOMY AND THE DEVELOPMENT OF SUSTAINABLE TOURISM CITIES

นัสชนะ ส่างช้าง

Naschana Sangchang

นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar, Thailand

Corresponding Author's Email: naschana@gmail.com

วันที่รับบทความ : 20 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 20 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 30 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน โดยเน้นการสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความหมาย ขอบเขต และกลไกสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันประกอบด้วยวัฒนธรรม นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการประยุกต์ใช้ในบริบทการท่องเที่ยวเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดคุณค่าเพิ่ม การวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยวสามารถสร้างอัตลักษณ์และแบรนด์เมืองที่แตกต่าง เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และรักษาสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตาม เมืองท่องเที่ยวในปัจจุบันยังเผชิญความท้าทายด้านโครงสร้างพื้นฐาน การจัดการเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อม และการปรับตัวต่อกระแสโลกาภิวัตน์และดิจิทัล บทความเสนอแนวทางพัฒนาเชิงวิชาการ ได้แก่ การกำหนด

Citation:



* นัสชนะ ส่างช้าง. (2568). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน. วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์, 2(4), 40-51.

Naschana Sangchang. (2025). Creative Economy and the Development of Sustainable Tourism Cities.

Journal of Social Sciences Innovations, 2(4), 40-51.;

DOI: <https://doi.org/10.14456/jssi.2025.17>

Website: <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jssi>

นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว การสร้างเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ การเสริมบทบาทชุมชนและผู้ประกอบการท้องถิ่น และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์และการจัดการเมือง ซึ่งจะเป็นแนวทางสำคัญในการผลักดันเมืองท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ: เศรษฐกิจสร้างสรรค์, เมืองท่องเที่ยว, การพัฒนาอย่างยั่งยืน, วัฒนธรรม, นวัตกรรม

Abstract

This article aims to examine and analyze the role of the creative economy in developing sustainable tourism cities by synthesizing key concepts regarding its meaning, scope, and essential mechanisms, including culture, innovation, technology, and creativity. The study highlights how the application of the creative economy in the tourism context can transform cultural capital and local wisdom into added value, foster distinctive city identity and branding, enhance community participation, increase competitiveness, and maintain a balance among economic, social, cultural, and environmental dimensions. Nevertheless, tourism cities still face critical challenges such as infrastructure limitations, urban management issues, environmental degradation, and adaptation to globalization and digital transformation. This article proposes academic development guidelines, including creative economy policy formulation for tourism, building creative city networks, empowering local communities and entrepreneurs, and developing human resources in creativity and urban management. These approaches are considered vital pathways to promoting sustainable and distinctive tourism cities in the future.

Keyword: Creative economy, Tourism city, Sustainable development, Culture, Innovation

บทนำ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการใช้ทุนทางปัญญา ความคิดสร้างสรรค์

นวัตกรรม และวัฒนธรรมมาแปรเปลี่ยนเป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจ (Howkins, 2001) แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่อาศัยทรัพยากรและแรงงาน ไปสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มจากความคิดและจินตนาการ องค์การการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNCTAD, 2010) ยังชี้ให้เห็นว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยช่วยส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม การสร้างงาน และการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันของเมืองและประเทศ

ในขณะเดียวกัน การท่องเที่ยวถือเป็นภาคส่วนเศรษฐกิจที่มีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะในเมืองที่มีศักยภาพด้านทรัพยากรทางธรรมชาติและวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยวสามารถเพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวและยกระดับประสบการณ์นักท่องเที่ยว จากเดิมที่มุ่งเน้นการบริโภคทรัพยากรไปสู่การสร้างสรรค์คุณค่าทางวัฒนธรรม งานหัตถกรรม และประสบการณ์เชิงนวัตกรรม (Richards, 2011) ตัวอย่างเช่น เมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO ที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจจากทุนทางศิลปวัฒนธรรมและนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นและสร้างความแตกต่างในตลาดโลก

อย่างไรก็ตาม เมืองท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันเผชิญกับความท้าทายหลายด้าน ทั้งการพัฒนาแบบเน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ ส่งผลต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม ความหนาแน่นของนักท่องเที่ยว และการสูญเสียอัตลักษณ์ท้องถิ่น (Dredge & Jamal, 2015) อีกทั้งแรงกดดันจากโลกาภิวัตน์และดิจิทัลยังทำให้ความต้องการและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หากเมืองท่องเที่ยวไม่สามารถปรับตัวได้ก็อาจทำให้สูญเสียศักยภาพในการแข่งขัน

ดังนั้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) อธิบายความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน 3) สำรวจปัญหาและความท้าทายของเมืองท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน และ 4) นำเสนอแนวทางการประยุกต์เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างความยั่งยืนของเมืองท่องเที่ยวไทยในอนาคต

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความหมายและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) หมายถึง ระบบเศรษฐกิจที่เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความรู้ และนวัตกรรมเป็นปัจจัยหลักในการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าเพิ่ม โดยเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรม สังคม และเทคโนโลยี (Howkins, 2001) แนวคิดนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐกิจที่พึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติและแรงงานราคาถูก ไปสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ที่ให้ความสำคัญกับทุนทางปัญญา องค์การการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNCTAD, 2010) ได้กำหนดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าครอบคลุมกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างงาน การสร้างรายได้ และการพัฒนาที่ยั่งยืน

องค์ประกอบและกลไกสำคัญ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ได้แก่

1. วัฒนธรรม (Culture): วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นถือเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์ที่แตกต่าง เช่น อาหาร ศิลปะการแสดง หัตถกรรม และวิถีชีวิต (UNESCO, 2013)
2. นวัตกรรม (Innovation): การพัฒนาความคิดใหม่ ๆ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์และบริการ เช่น การออกแบบเชิงนวัตกรรม การนำเสนอรูปแบบใหม่ของการท่องเที่ยว (Florida, 2002)
3. เทคโนโลยี (Technology): การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ สื่อสังคม และความเป็นจริงเสมือน (VR/AR) เพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจและเพิ่มประสบการณ์แก่ผู้บริโภค (Hartley et al., 2013)
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity): ความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้และจินตนาการเพื่อนำไปสู่สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม (Landry, 2000)

บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและสังคม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยสามารถสร้างงานใหม่ เพิ่มรายได้ และกระจายผลประโยชน์สู่ชุมชน ผ่านการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดมูลค่าเพิ่ม เช่น เมืองที่มีการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวที่มองหาประสบการณ์ที่แตกต่าง (Richards, 2011) นอกจากนี้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น รักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และเพิ่มความเข้มแข็งของสังคมโดยการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (UNCTAD, 2018) อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

การพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน

ความหมายและหลักการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน

การพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน หมายถึง กระบวนการจัดการเมืองและการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงการสร้างสมดุลระหว่างมิติทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน โดยไม่ทำลายศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นต่อไป (World Tourism Organization [UNWTO], 2004) หลักการสำคัญคือ การจัดการการท่องเที่ยวที่รับผิดชอบ (responsible tourism) การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น และการสร้างคุณค่าเพิ่มที่ไม่ทำลายทรัพยากรและอัตลักษณ์ท้องถิ่น (Bramwell & Lane, 2011)

มิติการพัฒนา 3 ด้าน: เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

การพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนครอบคลุมในหลายมิติที่เชื่อมโยงกัน ดังนี้

1. มิติทางเศรษฐกิจ

การสร้างรายได้และการกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรม การพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่ไม่พึ่งพิงเฉพาะปริมาณนักท่องเที่ยว แต่เน้นคุณภาพและการสร้างมูลค่าเพิ่ม เช่น การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การบริการเชิงนวัตกรรม และการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ (Sharpley, 2020)

2. มิติทางสังคมและวัฒนธรรม

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น การอนุรักษ์อัตลักษณ์วัฒนธรรม และการสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาและวิถีชีวิต รวมทั้งการพัฒนาสังคมที่มีความเท่าเทียม และลดความเหลื่อมล้ำจากกิจกรรมการท่องเที่ยว (Timur & Getz, 2009)

3. มิติทางสิ่งแวดล้อม

การจัดการทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน ลดผลกระทบจากการท่องเที่ยว เช่น มลพิษ การใช้พลังงาน และการจัดการของเสีย ตลอดจนการสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการดำรงอยู่ของเมืองและการท่องเที่ยวในระยะยาว (UNEP & UNWTO, 2005)

ตัวชี้วัดความยั่งยืนของเมืองท่องเที่ยว

การประเมินความยั่งยืนของเมืองท่องเที่ยวสามารถใช้ตัวชี้วัดในหลายด้าน เช่น

ด้านเศรษฐกิจ: รายได้จากการท่องเที่ยว อัตราการจ้างงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ระดับการกระจายรายได้

ด้านสังคมและวัฒนธรรม: ระดับการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวและคนในพื้นที่

ด้านสิ่งแวดล้อม: คุณภาพน้ำ อากาศ และดิน การจัดการของเสีย ความหลากหลายทางชีวภาพ และความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว (carrying capacity) ของพื้นที่ (UNWTO, 2013; Torres-Delgado & López, 2014)

ความเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน

การใช้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสร้างคุณค่าเพิ่ม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กลายเป็นสินค้าหรือบริการที่มีมูลค่าเพิ่ม เช่น งานหัตถกรรม อาหารพื้นเมือง ดนตรี และศิลปะการแสดง ซึ่งไม่เพียงสร้างรายได้แก่ชุมชน แต่ยังช่วยรักษาและถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (UNESCO, 2013) การนำวัฒนธรรมมาผสมผสานกับนวัตกรรมด้านการออกแบบและการตลาดสามารถเปลี่ยนแปลงการท่องเที่ยวจากเชิงปริมาณไปสู่เชิงคุณภาพที่เน้นประสบการณ์ (Richards, 2014)

การสร้างอัตลักษณ์เมืองและแบรนด์เมืองท่องเที่ยว

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ช่วยผลักดันให้เมืองสามารถสร้าง “แบรนด์เมือง” (City Branding) โดยใช้ศิลปวัฒนธรรมและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างความแตกต่างจากเมืองอื่น ๆ (Landry, 2000) เมืองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น เชียงใหม่ที่โดดเด่นด้านหัตถกรรมและวัฒนธรรมล้านนา หรือภูเก็ตที่ผสมผสานความเป็นเมืองชายฝั่งกับวัฒนธรรมท้องถิ่นจีน-โปรตุเกส ได้รับการยอมรับว่าเป็นจุดหมายท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งทำให้สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ดียิ่งขึ้น (Boisen et al., 2018)

การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการบริการและประสบการณ์นักท่องเที่ยว

เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอีกกลไกสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยว เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ การจองบริการ และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยว ตลอดจนการนำเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) มาสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่เสริมความน่าสนใจของแหล่งท่องเที่ยว (Neuhofer et al., 2015) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดังกล่าวไม่เพียงตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ แต่ยังช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจากการเดินทางจริงในบางกรณี

กรณีศึกษา: เมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO และเมืองท่องเที่ยวในไทย

เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO (UNESCO Creative Cities Network: UCCN) แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวอย่าง

ยั่งยืน โดยการส่งเสริมเมืองที่มีอัตลักษณ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม เช่น เมืองโบโลญญา (อิตาลี) ด้านดนตรี หรือบิลเบา (สเปน) ด้านศิลปะการออกแบบ (UNESCO, 2019)

สำหรับประเทศไทย เมืองเชียงใหม่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) จาก UNESCO ในปี 2560 ซึ่งช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของเชียงใหม่ในฐานะเมืองศิลปวัฒนธรรมระดับโลก (UNESCO, 2017) ขณะที่ภูเก็ตได้รับการประกาศเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านวิทยาการอาหาร (Gastronomy) โดยใช้วัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นเป็นจุดขายหลักในการดึงดูดนักท่องเที่ยว และหาดใหญ่ แม้ยังไม่ได้อยู่ในเครือข่าย UCCN แต่มีการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยเน้นการผสมผสานการค้าขายแดนวัฒนธรรมไทย-มาเลย์ และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อวางรากฐานสู่การเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนในอนาคต (Jongwilakasem & Kaosa-ard, 2021)

ประเด็นท้าทายและโอกาส

ข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานและการจัดการเมือง

แม้ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะมีศักยภาพในการยกระดับเมืองท่องเที่ยว แต่ปัญหาที่พบมากคือความไม่เพียงพอของโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ระบบคมนาคม การคมนาคมสาธารณะ สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยว และการจัดการเมืองที่ยังขาดประสิทธิภาพ (UN-Habitat, 2016) ในหลายเมือง การเติบโตของการท่องเที่ยวที่รวดเร็วเกินไปส่งผลให้เกิด “overtourism” หรือการท่องเที่ยวล้นเกิน ซึ่งกระทบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนและประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว (Dodds & Butler, 2019)

ปัญหาสมดุลระหว่างการท่องเที่ยวกับสิ่งแวดล้อม

เมืองท่องเที่ยวจำนวนมากเผชิญปัญหาการใช้ทรัพยากรเกินขีดความสามารถในการรองรับ (carrying capacity) เช่น ปัญหาขยะ น้ำเสีย และการทำลายระบบนิเวศชายฝั่งหรือภูเขา (Gössling & Hall, 2019) การสร้างสมดุลระหว่างการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวกับการรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมเป็นความท้าทายสำคัญ โดยเฉพาะเมืองที่พึ่งพาการท่องเที่ยวเป็น

รายได้หลัก หากไม่มีการจัดการอย่างรอบด้าน อาจทำให้ทรัพยากรท่องเที่ยวเสื่อมโทรมจนไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ในระยะยาว

โอกาสจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจดิจิทัล

การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นโอกาสสำคัญของเมืองท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เช่น การใช้ Big Data วิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว การพัฒนา Smart Tourism ผ่าน Internet of Things (IoT) รวมถึงการใช้เทคโนโลยี AR/VR เพื่อเพิ่มประสบการณ์เชิงโต้ตอบ (Gretzel et al., 2015) นอกจากนี้ เศรษฐกิจดิจิทัลยังเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการท้องถิ่นสามารถเข้าถึงตลาดโลกได้ง่ายขึ้นผ่าน e-commerce และแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวออนไลน์ ซึ่งช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของเมืองท่องเที่ยว

บทบาทของภาครัฐ เอกชน และชุมชนในการขับเคลื่อน

การขับเคลื่อนเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนไม่สามารถพึ่งพาเพียงฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ต้องอาศัยความร่วมมือแบบ “พหุภาคี” (multi-stakeholder collaboration) ภาครัฐมีบทบาทในการกำหนดนโยบาย มาตรการ และโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Hall, 2011) ภาคเอกชนเป็นผู้ลงทุนและพัฒนานวัตกรรมด้านสินค้าและบริการ ส่วนชุมชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและเป็นผู้สร้างประสบการณ์ที่แท้จริงให้นักท่องเที่ยว (Bramwell & Lane, 2011) หากทุกฝ่ายสามารถทำงานร่วมกันได้ จะช่วยสร้างความยั่งยืนให้กับเมืองท่องเที่ยวทั้งในมิติรายได้ คุณภาพชีวิต และสิ่งแวดล้อม

สรุป

การพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยการสังเคราะห์แนวคิดที่หลากหลายโดยเฉพาะการบูรณาการเศรษฐกิจสร้างสรรค์เข้ากับการท่องเที่ยวซึ่งเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีมาเพิ่มคุณค่าให้กับเมืองและสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างแก่ผู้มาเยือน เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงมีบทบาทสำคัญในการผลักดันเมืองท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืน เพราะไม่เพียงแต่สร้างรายได้และงานให้แก่ชุมชน แต่ยังช่วยรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เสริมสร้างความภาคภูมิใจ และเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในเวทีโลก ทั้งยังสามารถเป็นเครื่องมือจัดการสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับการ

รักษาสีสิ่งแวดล้อม มองไปข้างหน้า เมืองท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะก้าวสู่การเป็นพื้นที่แห่งนวัตกรรมและความร่วมมือโดยมีเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ระดับโลกเป็นกลไกสำคัญ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเศรษฐกิจฐานความรู้จะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการยกระดับคุณภาพชีวิตและประสบการณ์นักท่องเที่ยว เมืองที่สามารถพัฒนาได้อย่างสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมจะกลายเป็นต้นแบบของเมืองท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและมีเอกลักษณ์เฉพาะในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Boisen, M., Terlouw, K., Groote, P., & Couwenberg, O. (2018). Reframing place promotion, place marketing, and place branding—moving beyond conceptual confusion. *Cities*, 80, 4–11.
- Bramwell, B., & Lane, B. (2011). Critical research on the governance of tourism and sustainability. *Journal of Sustainable Tourism*, 19(4–5), 411–421.
- Dodds, R., & Butler, R. (2019). *Overtourism: Issues, Realities and Solutions*. Berlin: De Gruyter.
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community, and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Gössling, S., & Hall, C. M. (2019). Sustainable tourism futures: Perspectives on systems, restructuring and innovations. *Journal of Sustainable Tourism*, 27(10), 1637–1674.
- Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2015). Smart tourism: Foundations and developments. *Electronic Markets*, 25(3), 179–188.
- Hall, C. M. (2011). Policy learning and policy failure in sustainable tourism governance: From first- and second-order to third-order change? *Journal of Sustainable Tourism*, 19(4–5), 649–671.
- Hartley, J., Potts, J., Cunningham, S., Flew, T., Keane, M., & Banks, J. (2013). *Key Concepts in Creative Industries*. London: Sage.

- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin.
- Jongwilaikasem, K., & Kaosa-ard, M. (2021). Creative tourism development in Hat Yai city: Potentials and challenges. *Journal of Tourism Management Studies*, 13(2), 45–59.
- Landry, C. (2000). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan.
- Neuhofer, B., Buhalis, D., & Ladkin, A. (2015). Smart technologies for personalized experiences: A case study in creative tourism. *Tourism Management Perspectives*, 14, 226–239.
- Richards, G. (2011). Creativity and tourism: The state of the art. *Annals of Tourism Research*, 38(4), 1225–1253.
- Richards, G. (2014). Creativity and tourism in the city. *Current Issues in Tourism*, 17(2), 119–144.
- Sharpley, R. (2020). Tourism, sustainable development and the theoretical divide: 20 years on. *Journal of Sustainable Tourism*, 28(11), 1932–1946.
- Timur, S., & Getz, D. (2009). Sustainable tourism development: How do destination stakeholders perceive sustainable urban tourism? *Sustainable Development*, 17(4), 220–232.
- Torres-Delgado, A., & López, E. (2014). The capacity of tourism sustainability indicators to measure the sustainability of mass tourism destinations. *Ecological Indicators*, 44, 303–312.
- UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report 2010: Creative Economy – A Feasible Development Option*. Geneva: United Nations.
- UNCTAD. (2018). *Creative Economy Outlook: Trends in International Trade in Creative Industries*. Geneva: United Nations.

- UNEP & UNWTO. (2005). *Making Tourism More Sustainable: A Guide for Policy Makers*. Madrid: World Tourism Organization.
- UNESCO. (2013). *Creative Economy Report 2013: Widening Local Development Pathways*. New York: United Nations/UNDP/UNESCO.
- UNESCO. (2017). *Chiang Mai: Creative City of Crafts and Folk Art*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2019). *UNESCO Creative Cities Network Annual Report*. Paris: UNESCO.
- UN-Habitat. (2016). *World Cities Report 2016: Urbanization and Development – Emerging Futures*. Nairobi: United Nations Human Settlements Programme.
- UNWTO. (2004). *Indicators of Sustainable Development for Tourism Destinations: A Guidebook*. Madrid: World Tourism Organization.
- UNWTO. (2013). *Sustainable Tourism for Development Guidebook*. Madrid: World Tourism Organization.

วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

Journal of Social Science Innovation

1. นโยบายการตีพิมพ์ในวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์ เป็นวารสารในกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาค้นคว้า และเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ บทวิจารณ์หนังสือ แก่นักวิชาการ นักวิจัย คณาจารย์ นักศึกษาทุกระดับ และผู้สนใจทั่วไป ในมิติทางด้านศาสนาและปรัชญา วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน ในลักษณะปกปิดรายชื่อ (Double blind peer-reviewed) เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยรับพิจารณาตีพิมพ์ต้นฉบับของบุคคลทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ผลงานที่ส่งมาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสารทัศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น มิใช่ความคิดของคณะผู้จัดทำ และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา ทางวารสารกำหนดออกวารสารปีละ 6 ฉบับ (ราย 2 เดือน) ดังนี้ ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์, ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน, ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน, ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม, ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน - ตุลาคม และ ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม

2. ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

1) บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่นำเสนอการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับศาสนาและปรัชญา วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

2) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความวิเคราะห์ วิจัยหรือเสนอแนวคิดใหม่

3) บทความปริทัศน์ (Review Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นจากการทบทวนเอกสารวิชาการ ทั้งทางด้านทฤษฎีและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งที่กำหนดไว้ โดยมีการทบทวนวรรณกรรมค้นคว้า รวบรวม ข้อมูลที่มีอยู่แล้วจากแหล่งต่างๆ และนำมาประมวลเรียบเรียงในรูปบทความ

4) บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) เป็นการค้นหาข้อดีและข้อไม่ดีของเรื่องที่จะวิจารณ์ชี้ให้เห็นข้อบกพร่อง พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ไขให้ดีขึ้น เป็นการวิจารณ์เพื่อสร้างสรรค์

3. รูปแบบของการจัดเตรียมต้นฉบับ

1) ต้นฉบับบทความต้องมีความยาว 8 - 12 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) พิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว ใช้ตัวอักษรแบบ THSarabunPSK ตั้งค่าหน้ากระดาษโดยเว้นขอบบน ขอบซ้าย 1 นิ้ว และขอบขวา ขอบล่าง 1 นิ้ว กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 และเว้นบรรทัดระหว่างแต่ละย่อหน้า การนำเสนอรูปภาพและตาราง ต้องนำเสนอรูปภาพและตารางที่มีความคมชัดพร้อมระบุหมายเลขกำกับรูปภาพไว้ด้านล่าง พิมพ์เป็นตัวหนาเช่นตารางที่ 1 หรือ Table 1 และ ภาพที่ 1 หรือ Figure 1 รูปภาพที่นำเสนอต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วนและเข้าใจได้โดยไม่ต้องกลับไปอ่านที่เนื้อความอีก ระบุลำดับของรูปภาพทุกรูปให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่อยู่ในต้นฉบับ โดยคำอธิบายต้องกระชับและสอดคล้องกับรูปภาพที่นำเสนอ

2) ชื่อเรื่องต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางหน้าแรก

3) ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมระบุชื่อสังกัดหรือหน่วยงาน

4) มีบทคัดย่อภาษาไทย จำนวนคำอยู่ที่ 250-400 คำ

5) กำหนดคำสำคัญ (Keywords) 3-5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

6) การเรียงหัวข้อ หัวข้อใหญ่สุด ให้พิมพ์ชิดขอบด้านซ้าย หัวข้อย่อยเว้นห่างจากหัวข้อใหญ่ 3-5 ตัวอักษร และหัวข้อย่อยขนาดเดียวกัน ต้องพิมพ์ให้ตรงกัน เมื่อขึ้นหัวข้อใหญ่ให้เว้นระยะห่าง 1 บรรทัด

7) การใช้ตัวเลข ค่าย่อ และวงเล็บ ควรใช้ตัวเลขอารบิกทั้งหมด ใช้คำย่อที่เป็นสากลเท่านั้น (ระบุค่าเต็มไว้ในครั้งแรก) การวงเล็บภาษาอังกฤษ ควรใช้ดังนี้ (Student centred learning)

บทความวิจัย ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) บทคัดย่อ (Abstract) เสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุป สั้นกะทัดรัดได้ใจความ
- 6) บทนำ (Introduction) ระบุความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาในการวิจัยและระบุวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 7) วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 8) สมมติฐาน (ถ้ามี)
- 9) การทบทวนวรรณกรรม
- 10) วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology) ระบุแบบแผนการวิจัยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างและการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล
- 11) ผลการวิจัย (Results) เสนอผลที่พบตามวัตถุประสงค์การวิจัยตามลำดับอย่างชัดเจน ควรเสนอในรูปตารางหรือแผนภูมิ
- 12) อภิปรายผล (Discussion) เสนอเป็นความเรียง ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลการวิจัยกับกรอบแนวคิด และงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายเป็นข้อ ๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ศึกษาทั้งหมด
- 13) องค์ความรู้ใหม่ (ถ้ามี) (Originality and Body of Knowledge) ระบุองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย สันเคราะห์ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจง่าย
- 14) สรุป (Conclusion) / ข้อเสนอแนะ (Recommendation) ระบุข้อสรุปที่สำคัญและข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และประเด็นสำหรับการวิจัยต่อไป

15) เอกสารอ้างอิง (References) ต้องเป็นรายการอ้างอิงที่มีปรากฏในบทความเท่านั้น

บทความวิชาการ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) บทคัดย่อ (Abstract)
- 6) บทนำ (Introduction)
- 7) เนื้อเรื่อง (Content) แสดงสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอตามลำดับ
- 8) สรุป (Conclusion)
- 9) เอกสารอ้างอิง (Reference)

บทความปริทัศน์และบทวิจารณ์หนังสือ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) ข้อมูลส่วนประกอบของหนังสือที่วิจารณ์ ดังนี้
 - 5.1 ภาพปกหนังสือ
 - 5.2 แปลจากหนังสือ:
 - 5.3 ผู้เขียน:
 - 5.4 ผู้แปล:
 - 5.5 สำนักพิมพ์:
 - 5.6 ปีที่พิมพ์:
 - 5.7 จำนวนหน้า:
- 6) บทนำ (Introduction)

7) เนื้อเรื่อง (Content)

8) บทวิจารณ์

9) สรุป (Conclusion)

10) เอกสารอ้างอิง (Reference)

4. ระบบการอ้างอิงและเอกสารอ้างอิงทางวิชาการ

เอกสารที่นำมาใช้ในการอ้างอิงบทความ ควรมีที่มาจากแหล่งตีพิมพ์ที่ชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือ สามารถสืบค้นได้ เช่น หนังสือ วารสาร หรืองานวิจัย เป็นต้น ผู้เขียนบทความจะต้องตรวจสอบความถูกต้องของรายการอ้างอิง เพื่อป้องกันความล่าช้าในการตีพิมพ์บทความ เนื่องจากบทความที่มีการอ้างอิงไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับการส่งต่อไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา จนกว่าการอ้างอิงเอกสารจะได้รับการแก้ไขให้สมบูรณ์

การอ้างอิงในเนื้อหาบทความ

รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อเรื่องและท้ายเล่มใช้วิธีการอ้างอิงระบบนาม – ปี ตามรูปแบบของ American Psychological Association (APA) ให้ใช้ระบบตัวอักษรโดยใช้วงเล็บ เปิด-ปิด แล้วระบุชื่อ-นามสกุลของผู้เขียนและปีที่ตีพิมพ์ กำกับท้ายเนื้อความที่ได้อ้างอิง ตัวอย่างเช่น การปฏิวัติทางอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (Industry 4.0) ภาครัฐและภาคอุตสาหกรรมจะต้องเตรียมพร้อมในหลาย ๆ ด้านและสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ การเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรมนุษย์ เพื่อรองรับอุตสาหกรรมใหม่และเศรษฐกิจยุคใหม่ เป็นการพัฒนาคนสู่อุตสาหกรรมอนาคต เชื่อมโยงทรัพยากรบุคคล ความรอบรู้ นวัตกรรมทางความคิด และเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นหนึ่งเดียวกับการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม (ธนิต โสรัตน์, 2559) โดยเอกสารอ้างอิงที่ใช้ในการอ้างอิงในบทความ จะต้องปรากฏในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความทุกรายการ โดยรูปแบบของเอกสารอ้างอิง มีดังนี้

อ้างอิงจากเอกสารภาษาไทย

1) พระไตรปิฎกและอรรถกถาให้อ้างชื่อคัมภีร์ / เล่มที่/ ข้อที่/ เลขหน้า แล้วตามด้วยชื่อหน่วยงานผู้จัดทำ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) พร้อมปีที่พิมพ์ ตัวอย่าง เช่น “ภิกษุทั้งหลาย รูปเวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ เป็นอนัตตา ภิกษุทั้งหลาย ถ้ารูปเวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณนี้จักเป็นอัตตาแล้วไซ้รูปเวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณนี้ไม่พึงเป็นไปเพื่ออาพาธ” (วิ.ม. 4/20/27) (มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539)

2) ผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างอิงชื่อ-นามสกุลผู้แต่ง แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (เกสวดี เชี่ยวชาญ, 2557)

3) ผู้แต่งสองราย ให้อ้างอิงชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งทั้งสองรายโดยใช้คำว่า “และ” ในการเชื่อมผู้เขียนทั้งสองแล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (นิรมัย คุ่มรักษา และอัจจิมา ศิริพิบูลย์ผล, 2560)

4) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างอิงชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งรายแรก แล้วเพิ่มคำว่า “และคณะ” แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (ทศพร คำผลศิริ และคณะ, 2560)

5) กรณีที่เนื้อความเป็นเรื่องเดียวกัน หรือผลการวิจัยเหมือนกัน แต่มีผู้อ้างอิงหลายคน ให้ใช้รายการอ้างอิงที่ใกล้เคียงกับปัจจุบันมากที่สุด (ค้นพบล่าสุด) หรือหากเป็นแนวคิดทฤษฎี ก็ควรอ้างอิงเจ้าของแนวคิดทฤษฎี หรือบุคคลผู้เป็นที่ยอมรับของวงการวิชาการส่วนใหญ่เป็นสำคัญ

อ้างอิงจากเอกสารภาษาอังกฤษ

1) ถ้ามีผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างอิงนามสกุลของผู้แต่ง ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Phathong, K., 2007)

2) ถ้ามีผู้แต่งสองราย ให้อ้างอิงนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายแอนด์ (&) คั่นกลาง ตามด้วยนามสกุลของผู้แต่งรายที่สอง และตามด้วยอักษรย่อของชื่อภาษาอังกฤษ แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Werker, J. F. & Desjardins, R. N, 2004)

3) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างอิงนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษตามด้วย et al. ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Bloom, B. S., et al.)

เอกสารอ้างอิงท้ายเล่ม

(1) พระไตรปิฎก อรรถกถา

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).//ชื่อพระไตรปิฎกอรรถกถา.//สถานที่พิมพ์:สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

มหาวิทยาลัยเกษตรราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(2) หนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อหนังสือ.// (ครั้งที่พิมพ์).// สถานที่พิมพ์:/: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษภา ผาทอง. (2548). *ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์ ไทย ออฟเซต.

(3) บทความในหนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ).// ชื่อเรื่อง/(เลขหน้าที่ย่าง).// สถานที่พิมพ์:/: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

ชลิตา บัณฑวงศ์. (2556) *ข้าวและชาวนาไทยในกระแสการเปลี่ยนแปลง ใน พจนก กาญจนจันทร์ (บรรณาธิการ), คน ข้าว นา ควาย ในวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้* (หน้า 39-68). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.

(4) บทความจากวารสาร

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ชื่อวารสาร./ปีที/(ฉบับที่), /เลขหน้าแรก ที่ตีพิมพ์-เลขหน้าสุดท้ายที่ตีพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษภา ผาทอง และคณะ. (2562). *พระพุทธรูปศาสนากับการเมือง. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทรรศน์*, 3(2), 16-31.

(5) บทความในสารานุกรม

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ใน ชื่อสารานุกรม.// (เล่มที่อ้าง, หน้า เลขหน้าที่อ้าง).
สถานที่พิมพ์: /สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

สนิทาจพันธ์. (2537). หม้อคอกควาย. ใน สารานุกรมของใช้พื้นบ้านไทยในอดีตเขต หัวเมือง
ฝ่ายเหนือ, (หน้า 274-275). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้น.

(6) หนังสือพิมพ์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (วันที่ เดือน ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ชื่อหนังสือพิมพ์, /เลขหน้า.

ตัวอย่าง :

สุชาติ เผือกสกนธ์. (9 มิถุนายน 2549). ประชาชนธุรกิจพอเพียง. ผู้จัดการรายวัน, น.13.

(7) สารนิพนธ์, วิทยานิพนธ์, ดุษฎีนิพนธ์, รายงานการวิจัย

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อวิทยานิพนธ์.// ใน ระดับวิทยานิพนธ์ สาขา.// ชื่อมหาวิทยาลัยที่พิมพ์.

ตัวอย่าง :

พรไทย ศิริสาธิตกิจ. (2558). การพัฒนารูปแบบการปรับตัวของชาวนาอย่างยั่งยืนในพื้นที่ลุ่ม
น้ำทะเลสาบสงขลา. ใน ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา.
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นายมนัส ภาคภูมิ. (2540). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของเจ้าอาวาสในการพัฒนาวัดให้เป็น
ศูนย์กลางชุมชน. ใน รายงานการวิจัย. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(8) สัมภาษณ์

รูปแบบ:

ชื่อผู้ที่ได้รับการสัมภาษณ์.// (วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์).// ชื่อเรื่องที่สัมภาษณ์.// (ชื่อผู้สัมภาษณ์)

ตัวอย่าง :

ไชยศิริ ลีศิริกุล. (5 พ.ย. 2562). วิธีการพัฒนาห่วงโซ่อุปทานข้าว. (พระมหาปรัชญ์ อรรถาพร,
สัมภาษณ์)

(9) สื่อออนไลน์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่เผยแพร่).// ชื่อเรื่อง.// เรียกใช้เมื่อ/ จาก แหล่งที่มาของข้อมูล (URL)

ตัวอย่าง :

ฤทัยชนก จริจจิตร. (2555). กลยุทธ์ข้าวไทยบนฐาน AEC เพื่อก้าวสู่การเป็น Trading Nation เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2563 จาก <http://www.tpsomoc.go.th/sites/default/files/862-img.pdf>

สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. (2561). เลื่อนข้าราชการให้ดำรงตำแหน่งประเภททั่วไป ระดับชำนาญงาน คำสั่งสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ที่ 593/2562 . เรียกใช้เมื่อ 15 มกราคม 2562 จาก <http://www.onab.go.th/category/news/คำสั่ง-ประกาศ/>

(10) ราชกิจจานุเบกษา

รูปแบบ:

ชื่อกฎหมาย.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อเรื่อง (ถ้ามี).// ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่/ตอนที่/หน้า/ (วันเดือนปี).

ตัวอย่าง:

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49 (1 พฤษภาคม 2562).

ประกาศกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2562). เรื่อง กำหนดประเภทและขนาดของโครงการหรือกิจการซึ่งต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม และหลักเกณฑ์ วิธีการ ระเบียบปฏิบัติ และแนวทางการจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม. ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 129 ตอนพิเศษ 97 ง หน้า 1 (20 มิถุนายน 2555).

ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

- เกษงา ผาทอง. (2564). *ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ประภัสสร ปรีเอี่ยม และธรรมบุญ รวีผ่อง. (2554). ผลการส่งเสริมพัฒนาการ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สำหรับเด็กพัฒนาการช้าโดยพ่อแม่ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษใน จังหวัด มหาสารคาม. ใน *รายงานการวิจัย*. สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- พระสุตรักษ์ วิสุทโธ และเดชชาติ ตรีทรัพย์. (2561). บทบาทของผู้สูงอายุในการพัฒนาชุมชน ในตำบลทรายขาว อำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารสังคมศาสตร์และ วัฒนธรรม*, 2(2), 8-13
- พระสถาพร ปุณณนนโท (เจ้าจวนจร) และคณะ. (2562). การวิเคราะห์การประยุกต์ใช้หลักพุทธ ธรรมในการทำงานจิตอาสา ของชุมชนวัดสระเกษ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 3(2), 16-31.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49 (1 พฤษภาคม 2562).
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2535). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาบาลี ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย 2500*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สำนักงานสาธารณสุขอ่างทอง. (2560). *รายงานทารกน้ำหนักน้อยกว่า 2,500 กรัม ได้รับการ คัดกรองพัฒนาการ DSPM ปีงบประมาณ 2560 (อินเทอร์เน็ต)*. เรียกใช้เมื่อ 15 มิถุนายน 2562 จาก <http://atg.hdc.moph.go.th>
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพัทลุง. (2563). *ศิลปะการแห่งโนราห์*. เรียกใช้เมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2563 จาก https://www.m-culture.go.th/phatthalung/ewt_news.php?nid=508&filename=index.
- Elizabet, B. (1990). *Ecotourism: The Potentials and Pitfalls*. Vol. 1 and 2. World Wildlife Fund. Washington, D.C.

Dunst, C. J. & Triette, C. M. (1996). Empowerment, effective helpgiving practices and family-Centered care. *Pediatr Nurs*, 22(2), 334-337.

5. หลักเกณฑ์การส่งต้นฉบับบทความเพื่อได้รับการตีพิมพ์

การส่งในระบบ (Online Submission) สามารถส่งเข้าระบบออนไลน์ได้เว็บไซต์ของวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์ ได้ที่ <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/jssi> เมื่อส่งเข้าระบบสำเร็จให้แจ้งข้อมูลเพิ่มเติมทาง Email : socialscienceinnovation.12@gmail.com

6. ขั้นตอนการนำบทความลงตีพิมพ์ลงในวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

ต้นฉบับบทความที่เสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร *.docx ของ Microsoft Word Version 2010 หรือมากกว่า หากต้นฉบับประกอบด้วยภาพ ตาราง หรือสมการ ให้ส่งแยกจากไฟล์เอกสาร ในรูปแบบไฟล์ภาพ สกุล *.PDF*.JPG*.GIF หรือ *.bmp ความยาวของต้นฉบับต้องไม่เกิน 12 หน้า (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) กองบรรณาธิการจะพิจารณาบทความเบื้องต้น เกี่ยวกับความถูกต้องของรูปแบบทั่วไป ถ้าไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับไปแก้ไข ถ้าผ่านจะเข้าสู่การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านหรือมีการแก้ไข จะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบ โดยการพิจารณาบทความเพื่อลงตีพิมพ์ได้จะคำนึงถึงความหลากหลายและความเหมาะสม

7. สิทธิของบรรณาธิการ

ในกรณีที่กองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับเชิญให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินบทความมีความเห็นว่าควรแก้ไข กองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อให้เจ้าของบทความแก้ไข โดยจะยึดถือข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินเป็นเกณฑ์หลัก และหรือขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาไม่ตีพิมพ์ ในกรณีที่รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการหรือบทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ไม่ตรงกับแนวทางของวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์ หรือไม่ผ่านการพิจารณาของกองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญเมื่อบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ผู้เขียนจะได้รับวารสารสิ่งคัลฉบับที่นำบทความลงตีพิมพ์ พร้อมกับหนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความในวารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิจัย

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (250-400 คำ)

(16 pt)วัตถุประสงค์ของการวิจัย ระบุประเภทของวิจัย ประชากรกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัย ที่พบ (เลือกนำเสนอเฉพาะผลการวิจัยที่มีความน่าสนใจมากที่สุด)

.....
.....
.....
.....
.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

...(16 pt) ให้ตรงตามบทคัดย่อภาษาไทย

.....
.....
.....
.....

Keywords: 3-5 words

บทนำ (18 pt) (ไม่ควรเกิน 4 ย่อหน้า)

(16 pt) 1. กล่าวถึงความเป็นมาแล้วความสำคัญของปัญหา โดยกว้าง ๆ (อ้างนโยบาย กฎหมาย หรือแนวคิดทฤษฎีมารองรับ).....

2. กล่าวถึงสภาพปัญหาปัจจุบันที่เกิดขึ้น (อ้างงานวิจัยหรือทฤษฎีมารองรับ).....

3. กล่าวถึงสภาพปัญหาของประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา.....

4.สรุปความเป็นมาทั้งหมดชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (18 pt)

1. (16 pt).....

2. (16 pt).....

3. (16 pt).....

สมมติฐานการวิจัย (18 pt) (ถ้ามี)

1. (16 pt).....

2. (16 pt).....

3. (16 pt).....

การทบทวนวรรณกรรม (18 pt)

1. (16 pt).....

2. (16 pt).....

สรุป (16 pt).....

วิธีดำเนินการวิจัย (18 pt)

(16 pt) ระบุรูปแบบของการวิจัย... ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง... วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง... การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ... การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล.....

ผลการวิจัย (18 pt)

(16 pt) ผลการวิจัยต้องตอบวัตถุประสงค์ทุกข้อ.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาพที่ 1 (ชื่อภาพ) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตารางที่ 1 (ชื่อตาราง) (ถ้ามี)

อภิปรายผล (18 pt)

(16 pt) อภิปรายผลการวิจัยที่พบตามวัตถุประสงค์ ผลการวิจัยสอดคล้องหรือไม่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของใคร สามารถนำมาอภิปรายได้ทั้งหมด

[illegible]

องค์ความรู้ใหม่ (18 pt) (ถ้ามี)

...(16.pt).....ระบอบองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย...สังเคราะห์
ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจ
ง่าย.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สรุป/ข้อเสนอแนะ (18 pt)

...(16.pt).....สรุปผลการวิจัยทั้งหมด สั้น ๆ กระชับรัดกุมได้ใจความ.....พร้อมข้อเสนอแนะที่
ได้จากการวิจัย.....และการนำผลการวิจัยไปใช้ รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการวิจัยครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิตติกรรมประกาศ (18 pt) (ถ้ามี) (ให้ใส่เฉพาะกรณีที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย หรือกรณีซื้อบทความมีชื่อเรื่องไม่ตรงกับงานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์)

.....(16 pt) ตัวอย่าง เช่น ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ปีงบประมาณ 2559 และข้อมูลจากโครงการวิจัยย่อย เรื่องสภาพปัญหาและความต้องการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุในบริบทภาคใต้ตอนล่าง.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt).....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิชาการ

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (250-400 คำ)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

Keywords: 3-5 words

.....(16 pt)

(16 pt)

เนื้อหา (18 pt)

.....(16 pt).....

สรุป (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

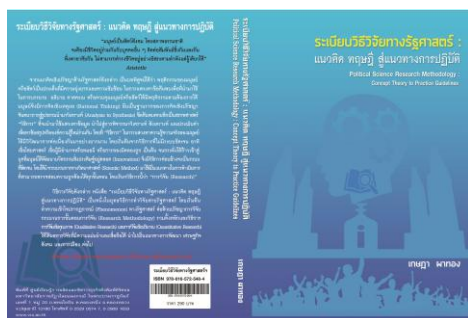
ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)



(14 pt)

แปลจากหนังสือ:

ผู้เขียน:

ผู้แปล:

สำนักพิมพ์:

ปีที่พิมพ์:

จำนวนหน้า:

บทนำ (18 pt)

(16 pt) นวัตกรรม, ความเปราะบาง, ของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา.....

.....

.....

.....

.....

.....

เนื้อเรื่อง (18 pt)

...(16 pt) องค์ประกอบของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา บท หมวดหมู่ ลักษณะ ชนิด ประเภท วัตถุประสงค์ สาระ ประเด็น แง่คิด มุมมอง ฯลฯ

.....

.....

.....

บทวิจารณ์ (18 pt)

...(16 pt) นำเสนอหลักการ แนวคิด ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัย ที่สะท้อนมุมมองเหตุผลความคาดหวัง ผลกระทบ สาระสำคัญ ตามหลักทฤษฎีเชิงวิชาการ พร้อมเสนอแนะแนวทางเพื่อการแก้ไข การส่งเสริมและพัฒนาต่อยอด (อ้างอิงตาม)

.....

.....

.....

จุดเด่น

.....

.....

.....

จุดด้อย

.....

.....

.....

สรุป (18 pt)

(16 pt) สรุปภาพรวมครอบคลุมผลการศึกษานำเสนอ สะท้อนคุณค่า การนำไปใช้ประโยชน์ เป็นความเรียงไม่ใส่เลขเป็นข้อมาตรา ไม่เอียง ไม่นา ไม่แทรกภาพโมเดล สะท้อนคุณค่าทางวิชาการ

.....

.....

.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

