



คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ
สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น
กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

โดย

นายอานนท์ พรหมศิริ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ
สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น
กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

MAN AND WATER MONITOR: THE STUDY OF CULTURAL LANDSCAPES AND
MYTHOLOGIES TO CREATIVE DESIGNS FOR COMMUNITY AWARENESS
A CASE STUDY OF BANG HIA AREA SAMUTPRAKAN PROVINCE



By

MR. Arnon PROMSIRI

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Culture - Based Design Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ

คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ
สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น
กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

โดย

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชา

ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แพ่งเกษร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

(รองศาสตราจารย์ อาวิน อินทร์ชัย)

คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

พิจารณาเห็นชอบโดย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักร์ สิ้นธุภาค)

ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แพ่งเกษร)

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศราวุฒิ ปิ่นทอง)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อานุกาพ จันทรัมย์พร)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

640430043 : ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1

คำสำคัญ : เหี้ย, บางเหี้ย, ภูมิทัศน์วัฒนธรรม, มายาคติ, การตระหนักรู้

นาย อานนท์ พรหมศิริ: คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นกรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา พ่างเพชร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างมนุษย์ และเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงการทำความเข้าใจมายาคติในระดับสังคมไทยและท้องถิ่น 2) วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสร้างสรรค์เนื้อหาที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับมายาคติ สร้างสมดุลในระบบนิเวศ และพัฒนาย่านสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ย 3) ออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อยกระดับบางเหี้ยให้เป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน วิจัยนี้ใช้วิธีการแบบผสมผสาน โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ผู้นำศาสนา และผู้ประกอบการ พร้อมทั้งการสังเกตพฤติกรรมของคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) ควบคู่กับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 คนในพื้นที่ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อออกแบบแนวทางพัฒนาชุมชนในเชิงสร้างสรรค์ และเสริมสร้างความตระหนักรู้ในชุมชน

ผลการวิจัยเผยให้เห็นว่า คนในชุมชนบางเหี้ยรู้สึกว่าการพัฒนาดั้งเดิมกำลังสูญหาย ขณะที่คนรุ่นใหม่มองว่านี่คือโอกาสในการสร้างสรรค์ และพัฒนาชุมชน แม้ทั้งสองกลุ่มจะมีความกังวลเกี่ยวกับการสูญเสียเอกลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรม แต่การรับรู้ และมายาคติเกี่ยวกับ “เหี้ย” ยังคงมีบทบาทสำคัญต่อความเข้าใจ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์ในพื้นที่ งานวิจัยได้ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมความเชื่อมโยงระหว่างคนกับเหี้ย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ สนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิม นอกจากนี้ยังเน้นย้ำถึงการสร้างสมดุลในระบบนิเวศ พร้อมทั้งพัฒนาโอกาสทางธุรกิจที่ตอบโจทย์ความต้องการของทั้งคนรุ่นเก่า และรุ่นใหม่ ข้อเสนอแนะควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม และวัฒนธรรมที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนแก้ไขมายาคติเชิงลบ ทั้งนี้ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน นักวิชาการ และภาคธุรกิจ เพื่อพัฒนากิจกรรมการออกแบบที่สร้างสรรค์ และสนับสนุนการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่าน “บางเหี้ยโมเดล” เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในด้านวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมแก่เยาวชน ตอบสนองความต้องการของชุมชนอย่างสมดุล และขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

640430043 : Major Culture - Based Design Arts

Keyword : Water Monitor, Bang Hia, Cultural Landscapes, Mythologies

MR. Arnon PROMSIRI : MAN AND WATER MONITOR: THE STUDY OF CULTURAL LANDSCAPES AND MYTHOLOGIES TO CREATIVE DESIGNS FOR COMMUNITY AWARENESS A CASE STUDY OF BANG HIA AREA SAMUTPRAKAN PROVINCE Thesis advisor : Professor Pol. Capt Anucha Pangkesorn, Ph.D.

This research aims to 1) Study the cultural landscape between man and water monitors in Bang Hia from past to present, including myths at both the Thai societal and local levels. 2) Analyze and synthesize data to create content that fosters understanding of myths, establishes ecological systems, and develops creative districts connecting business opportunities between man and water monitors. 3) Design creative projects to elevate Bang Hia as a creative economy community and promote sustainable development. A mixed-methods approach was used. Qualitative data were gathered through interviews with community leaders, local scholars, religious leaders, and entrepreneurs, as well as observations of the behaviors of traditional residents and younger generations (Generation Y-Z). Quantitative data were collected from 370 respondents via surveys. The findings were analyzed to design initiatives for creative community development and awareness-building.

Traditional residents feel a loss of cultural heritage, while younger generations see opportunities for creativity and community development. Both groups share concerns about preserving cultural identity. Myths about water monitors significantly affect human-animal relationships in the area. The study developed activities to link man and water monitors, fostering awareness, promoting the creative economy, and preserving culture. It also emphasized creating a balanced ecosystem and addressing business needs across generations. Recommendations include studying social impacts, countering negative myths, building community-academic-business networks, and using the “Bang Hia Model” to promote cultural and environmental awareness for sustainable development.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือ และกำลังใจจากบุคคลดังต่อไปนี้

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา พงษ์เกษร อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งผลักดัน และสร้างแรงบันดาลใจในการทำผลงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศราวุฒิ ปิ่นทอง ที่ให้คำแนะนำด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญาที่เกี่ยวข้อง และคำแนะนำด้านการออกแบบที่มีความหลากหลาย พร้อมทั้งจุดประกายความคิดที่ดี ชี้แนะภาพรวมของงานวิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ คุณศักรินทร์ แจ่มจำรัส ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชนบางเหี้ย ที่คอยช่วยสนับสนุนแนวคิด ประสานงาน และร่วมกันสร้างสรรค์กิจกรรมในงานวิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ พี่น้อง เจ้าหน้าที่ ทุกท่านๆ หลักสูตรศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมทั้งคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ร่วมแรงร่วมใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และดำเนินการกิจกรรมจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ประกอบการ กลุ่มคนรุ่นใหม่ในพื้นที่ นักเรียน นักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และพัฒนาชุมชน ในพื้นที่บางเหี้ย ที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ สามารถนำมาพัฒนา ต่อยอด สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ท้องถิ่นในเชิงสร้างสรรค์

ขอขอบคุณหน่วยปกครองในตำบลคลองด่าน เทศบาลตำบลคลองด่าน องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) และหน่วยงานที่ดูแลด้านวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในพื้นที่ การร่วมมือในกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ หรือการมีส่วนร่วมในการวางแผนพัฒนาชุมชน

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อสันติ พรหมศิริ และคุณแม่นันต์ เหงาเจริญ และครอบครัวเหงาเจริญ ที่ให้การสนับสนุนด้านกิจกรรม ให้กำลังใจสำคัญยิ่งในการทำงาน สนับสนุนการทำผลงานวิจัย ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

อาานนท์ พรหมศิริ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	2
1.3 สมมติฐานของงานวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.4.1 ขอบเขตด้านพื้นที่	3
1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง	3
1.4.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	3
1.4.4 ขอบเขตด้านเวลาการวิจัย	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น	4
1.6 ข้อจำกัดของงานวิจัย	5
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.9 กรอบแนวความคิดในการวิจัย	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	8

2.1 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเหี้ย.....	8
2.1.1 รายละเอียดและลักษณะทั่วไปของเหี้ย.....	8
2.1.2 พฤติกรรมและนิเวศวิทยาของเหี้ย.....	9
2.1.3 กฎหมายการคุ้มครองเหี้ยและโอกาสการพัฒนา.....	11
2.2 การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ย.....	13
2.2.1 ประวัติความเป็นมาของพื้นที่บางเหี้ย.....	13
2.2.2 สภาพทั่วไปของพื้นที่บางเหี้ย.....	16
2.2.3 สภาพสังคมและประชากรของพื้นที่บางเหี้ย.....	17
2.2.4 นโยบายการพัฒนาพื้นที่บางเหี้ย (คลองด่าน).....	20
2.3 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมายาคติกับเหี้ย.....	23
2.3.1 มายาคติเชิงบวกเกี่ยวกับเหี้ย.....	23
2.3.2 มายาคติเชิงลบเกี่ยวกับเหี้ย.....	28
2.3.3 มายาคติเกี่ยวกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย.....	29
2.4 ทฤษฎีการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม.....	30
2.4.1 แนวคิดการศึกษาด้านการตั้งถิ่นฐาน (Settlement Morphology).....	31
2.4.2 แนวคิดภูมิทัศน์ที่มีชีวิต (Living Landscapes).....	31
2.4.3 แนวคิดการศึกษภูมิทัศน์พื้นที่ถิ่นจาก Berkeley.....	32
2.5 ทฤษฎีการออกแบบและสร้างสรรค์เศรษฐกิจชุมชน.....	33
2.5.1 ความหมายของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ.....	33
2.5.2 หลักการพื้นฐานของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ.....	34
2.6 ทฤษฎีการตระหนักรู้.....	37
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
2.8 กรณีศึกษา.....	41
2.8.1 กรณีศึกษาที่ 1 โครงการพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต จังหวัดบึงกาฬ.....	42

2.8.2 กรณีศึกษาที่ 2 โครงการฟาร์มวราณัส มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	44
2.9 สรุปผลจากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	46
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	48
3.1 ประเภทของการวิจัย.....	48
3.1.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research).....	48
3.1.2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research).....	49
3.1.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research).....	49
3.2 ประชากรเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง	49
3.2.1 ประชากรการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)	49
3.2.2 ประชากรการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research).....	50
3.2.3 ประชากรการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research).....	51
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.3.1 เครื่องวิจัยสำหรับเชิงคุณภาพ.....	51
3.3.2 เครื่องวิจัยสำหรับเชิงปริมาณ	52
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย	53
3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	53
3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	54
3.5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการทดลอง	54
3.6 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล.....	55
3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ	55
3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณ.....	55
3.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงทดลอง.....	56
3.7 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล	57

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
4.1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรม	59
4.1.1 การทดลองนำร่องครั้งที่ 1 สารคดีสั้น SENSES OF REDNESS.....	60
4.1.2 การทดลองนำร่องครั้งที่ 2 ศิลปะการจัดวาง+ภาพยนตร์สั้น	62
4.1.3 การทดลองนำร่องครั้งที่ 3 การจัดสัมมนาทางวัฒนธรรม.....	65
4.1.4 การทดลองนำร่องครั้งที่ 4 การออกแบบทัศนศิลป์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่น	67
4.2 ผลการวิจัยแบบผสมผสาน.....	69
4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis).....	70
4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative analysis).....	76
4.2.3 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ในงานวิจัยข้อที่ 1	79
4.2.4 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ในงานวิจัยข้อที่ 2	80
4.2.5 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ในงานวิจัยข้อที่ 3	81
4.2.6 สรุปข้อค้นพบผลการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ.....	82
4.3 การพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้จากผลงานออกแบบและกิจกรรม.....	83
4.3.1 การออกแบบกิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เห็น บ้างเห็น”	83
4.3.2 การออกแบบกิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำห้อย ๆ กัน”	92
4.3.3 การออกแบบกิจกรรมที่ 3 : กิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน Soda Art Camp x ARTเห็น HIA.....	101
4.3.4 การออกแบบกิจกรรมที่ 4 : นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเห็นHIA”	110
4.3.5 การออกแบบกิจกรรมที่ 5 : ค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	119
4.3.6 การออกแบบกิจกรรมที่ 6 : กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเห็น	127
4.3.7 การเผยแพร่เนื้อหาและกิจกรรมด้วยสื่อสังคมออนไลน์	134
4.4 สรุปผลจากการออกแบบสร้างสรรค์และกิจกรรม.....	140

บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	144
5.1 สรุปผลการวิจัย	144
5.2 การอภิปรายผล	145
5.3 ข้อเสนอแนะ	149
5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ	149
5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	150
5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ	150
5.3.4 ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในอนาคต	151
5.4 บทสรุปงานวิจัย	152
รายการอ้างอิง	155
ภาคผนวก.....	159
ภาคผนวก ก ผลการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	160
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	167
ภาคผนวก ค หนังสือรายนามผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม กำหนดการการสนทนากลุ่ม	185
ภาคผนวก ง หนังสือตอบรับความอนุเคราะห์ การเก็บข้อมูลในการวิจัย และการดำเนินกิจกรรมในงานวิจัย	189
ประวัติผู้เขียน	217

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	7
ภาพที่ 2 ลักษณะทั่วไปของเหี้ย.....	9
ภาพที่ 3 ลักษณะนิเวศวิทยาของเหี้ย.....	10
ภาพที่ 4 ลักษณะของไข่เหี้ย.....	11
ภาพที่ 5 ชื่อบางเหี้ยปรากฏในแผนที่โบราณ.....	13
ภาพที่ 6 ชื่อบางเหี้ยปรากฏในแผนที่โบราณ.....	14
ภาพที่ 7 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ยในอดีต.....	15
ภาพที่ 8 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง.....	16
ภาพที่ 9 ภูมิทัศน์พื้นที่บางเหี้ยในปัจจุบัน.....	17
ภาพที่ 10 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมและคนพื้นที่บางเหี้ยในอดีต.....	19
ภาพที่ 11 วิถีชีวิต และการประกอบอาชีพของคนพื้นที่บางเหี้ย.....	20
ภาพที่ 12 แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566-2570.....	21
ภาพที่ 13 แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566-2570.....	22
ภาพที่ 14 เหี้ยสำริดใช้ในพิธีการขอฝนยุคเหล็กสุวรรณภูมิ.....	24
ภาพที่ 15 เหี้ยหรือตะกวดในพิธีกรรมของชาวกูยบ้านตรึม.....	25
ภาพที่ 16 โคธชาดกจิตรกรรมฝาผนังโคธชาดก ภายในพระอุโบสถ วัดเครือวัลย์วรวิหารธนบุรี.....	26
ภาพที่ 17 จิตรกรรมฝาผนัง จุลปทุมชาดก วัดคงคาราม อ.โพธาราม จ.ราชบุรี.....	27
ภาพที่ 18 แนวคิดการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม.....	33
ภาพที่ 19 แนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ.....	34
ภาพที่ 20 แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจ BCG.....	36
ภาพที่ 21 โครงการพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต จังหวัดบึงกาฬ.....	42
ภาพที่ 22 โครงการฟาร์มวารานัส มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.....	45

ภาพที่ 23 โครงสร้างสรุปผลการทบทวนวรรณกรรม	47
ภาพที่ 23 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	57
ภาพที่ 25 ภาพจากการสนทนากลุ่ม (Focus group).....	75
ภาพที่ 26 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	76
ภาพที่ 27 คุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	77
ภาพที่ 28 แสดงกระบวนการหาประเด็นวัตถุประสงค์ในงานวิจัย	79
ภาพที่ 29 การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม	81
ภาพที่ 30 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	85
ภาพที่ 31 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	87
ภาพที่ 32 แสดงบรรยากาศกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	88
ภาพที่ 33 การถ่ายทอดสดกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	88
ภาพที่ 34 การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	89
ภาพที่ 35 แสดงแผนภูมิการประเมินผลกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”	90
ภาพที่ 36 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเที้ย ๆ กัน”	94
ภาพที่ 37 แสดงขั้นตอนการดำเนินการ กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเที้ย ๆ กัน”	95
ภาพที่ 38 แสดงบรรยากาศกิจกรรมการปฏิบัติการกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเที้ย ๆ กัน”	96
ภาพที่ 39 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเที้ย ๆ กัน”	97
ภาพที่ 40 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเที้ยHIA”	103
ภาพที่ 41 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเที้ยHIA”	105
ภาพที่ 42 แสดงบรรยากาศการปฏิบัติการกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเที้ย HIA”	106

ภาพที่ 43 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTห้วยHIA”	107
ภาพที่ 44 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTห้วยHIA”	112
ภาพที่ 45 แสดงขั้นตอนการดำเนินการนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTห้วยHIA”	113
ภาพที่ 46 แสดงผลงานศิลปะ นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTห้วยHIA”	115
ภาพที่ 47 แสดงบรรยากาศนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTห้วยHIA”	115
ภาพที่ 48 แสดงแผนภูมิการประเมินนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTห้วยHIA”	116
ภาพที่ 49 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	121
ภาพที่ 50 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	122
ภาพที่ 51 แสดงบรรยากาศกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	123
ภาพที่ 52 แสดงบรรยากาศกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	124
ภาพที่ 53 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย	129
ภาพที่ 54 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย	130
ภาพที่ 55 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย	131
ภาพที่ 56 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์	136
ภาพที่ 57 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์	137
ภาพที่ 58 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia	138
ภาพที่ 59 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand	139
ภาพที่ 60 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand (ต่อ)	140

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แผนการดำเนินการวิจัย.....	4
ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการทดลอง.....	59
ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการทดลอง.....	60
ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 1.....	62
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 2.....	64
ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 3.....	66
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 4.....	69
ตารางที่ 8 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง	70
ตารางที่ 9 ผลสรุปจากการสนทนากลุ่ม	73
ตารางที่ 10 ผลสรุปจากแบบสอบถามข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	77
ตารางที่ 11 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เห็น ณ บางเห็น” ...	90
ตารางที่ 12 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เห็น ณ บางเห็น”	91
ตารางที่ 13 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเห็น ๆ กัน”	98
ตารางที่ 14 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเห็น ๆ กัน”	99
ตารางที่ 15 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ART เห็นHIA”	108
ตารางที่ 16 ผลการประเมินความความพึงพอใจจากกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเห็นHIA”	109
ตารางที่ 17 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเห็นHIA”	117
ตารางที่ 18 ผลการประเมินความพึงพอใจจากนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเห็นHIA”	118
ตารางที่ 19 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	125

ตารางที่ 20 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”	126
ตารางที่ 21 ผลการประเมินความตระหนักรู้กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย	132
ตารางที่ 22 ผลการประเมินความพึงพอใจกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย	133
ตารางที่ 23 การแสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างแสดงออกถึงความตระหนักรู้ที่ส่งผลต่อการวิจัยในพื้นที่บางเหี้ย.....	142



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้มีหลากหลายแนวคิดที่มองว่า “เหี้ย” เป็นสัตว์ที่ไม่น่ารังเกียจ แต่กลับมีคุณค่ามากมาย ทั้งในด้านระบบนิเวศ เป็นดัชนีชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ตามธรรมชาติ เป็นสัตว์ที่ช่วยทำความสะอาดสภาพแวดล้อมในพื้นที่ที่อาศัยอยู่ เพราะพวกมันกินสิ่งปฏิกูล และเศษซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยเป็นอาหารลดแหล่งเพาะพันธุ์เชื้อโรคทำให้แหล่งน้ำสะอาดขึ้น นอกจากนี้เหี้ยยังเป็นนักล่าอันดับบนของห่วงโซ่อาหาร ช่วยควบคุมสัตว์ไม่พึงประสงค์ต่อมนุษย์ อย่างเช่น หนู นกพิราบ ไข่มุขพิษ ทุกส่วนของร่างกายเหี้ยนั้นนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากมาย ไข่ เนื้อ หนัง เครื่องใช้ และยารักษาโรค แต่ทุกวันนี้ที่อยู่อาศัยของมันที่เป็นพื้นที่ป่า และแหล่งน้ำธรรมชาติลดลง เราจึงเห็นชาวเหี้ยเข้ามาหาอาหารตามที่อยู่อาศัยของมนุษย์ ถูกมนุษย์ทำร้ายหรือได้รับบาดเจ็บจากอุบัติเหตุ

“เหี้ย” นั้นเป็นสัตว์ประจำถิ่นของ พื้นที่บางเหี้ยหรือตำบลคลองด่าน ซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบัน บางเหี้ยเป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์เส้นทางเดินทัพของพระยาตาก เมื่อในอดีตเหตุที่เรียกว่า “บางเหี้ย” เพราะบริเวณนี้เป็นพื้นที่ชุ่มน้ำ อุดมสมบูรณ์ไปด้วยกุ้ง หอย ปู ปลา จึงทำให้มีเหี้ยอาศัยอยู่มาก จนมาถึงในช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 4-5 เกิดมายาคติ และวาทกรรมเรื่องเหี้ย คำว่า “เหี้ย” จึงถูกเรียก และให้ความหมายเป็นสิ่งอัปมงคล เป็นคำหยาบคาย เนื่องจากเป็นตัวเหี้ยสัตว์กินซาก เปรียบเสมือนเป็นตัวนำไปสู่ความตาย ความเชื่อว่าที่ว่าเหี้ยเป็นสิ่งไม่ดีจึงถูกส่งต่อตั้งแต่นั้นมา และทำให้เกิดความขัดแย้งที่ถูกบ่มเพาะทัศนคติระหว่างคนกับเหี้ยมายาวนาน มาถึงในยุคการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม สมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม รัฐมีนโยบายการเปลี่ยนชื่อภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ทั่วประเทศ คำว่า “บางเหี้ย” เป็นชื่อที่ฟังแล้วหยาบคาย อัปมงคล ทางกรมจึงเปลี่ยนชื่อ คลองบางเหี้ย เป็นคลองด่าน และวัดบางเหี้ยนอก เป็นวัดมงคลโคธาวาส แต่ก็ยังคงนัยยะของความเป็นพื้นที่ของเหี้ย และภูมิทัศน์วัฒนธรรมเดิมอยู่จนมาถึงปัจจุบันนี้

ภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ย เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยเริ่มต้นขึ้นจากคน การจับจองที่ดินเพื่อประกอบอาชีพ จากพื้นที่ป่าชายเลนตอนใต้ซึ่งถือเป็นพื้นที่สีเขียวแห่งใหญ่ที่สุดในจังหวัดสมุทรปราการทางด้านทิศตะวันตก มีชายฝั่งทะเลยาว อันอุดมสมบูรณ์ไปด้วยป่าชายเลน และทรัพยากรทางทะเลมากมาย อันเคยเป็นพื้นที่ที่เหี้ยอาศัยอยู่มาก่อนคนตั้งแต่ออดีต ก็ถูกแปรสภาพเป็นพื้นที่เพื่อสร้างบ้านเรือน วัฒนธรรมการอยู่อาศัยปรับเปลี่ยนไปจากชุมชนเหนือน้ำกลายเป็นชุมชนที่

อยู่บนบก เข้ายิ่งถูกลูกไล่ลดความสำคัญ บทบาท และทำให้จำนวนประชากรเขี้ยวลดจำนวนลง ตามวิวัฒนาการของคน และสังคมในชุมชนบางเขี้ย

แต่ในทางกลับกันปัจจุบันนี้มีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชนในสังคมไทย ต่างเข้าดำเนินการแก้ไขปัญหาเขี้ยเพิ่มมากขึ้นในพื้นที่ต่าง ๆ ที่ก่อความเดือดร้อนกับคน เขี้ยที่ถูกจับไปนั้น พบว่าไม่มีสถานที่จัดเก็บอย่างเป็นระบบ จึงต้องปล่อยลงตามคลอง กลับมาสร้างปัญหาให้ชาวบ้านซ้ำซาก ด้วยเหตุผลที่เขี้ยไม่สามารถนำไปมอบให้ใครครอบครอง หรือกักขังได้ เนื่องจากเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสัตว์ป่า จึงทำให้เป็นปัญหาด้านการจัดการนิเวศของเขี้ยได้อย่างเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในปัจจุบัน

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเขี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่ออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเขี้ย จังหวัดสมุทรปราการ นี้จึงต้องการนำเสนอผลงานศิลปะและการออกแบบ เพื่อทำให้คนเกิดแนวคิด และตระหนักรู้ถึงการปฏิบัติต่อเขี้ยอย่างเป็นระบบ ไม่กระทบปัญหาในการอนุรักษ์ กฎหมายคุ้มครอง หรือขาดมิติทางเศรษฐกิจ อีกทั้งมีแนวทางพัฒนา ส่งเสริม สัตว์ป่าในเชิงพาณิชย์อย่างบูรณาการ รวมไปถึงการปรับทัศนคติ และการรับรู้ของคนที่มีต่อเขี้ย ด้วยการสร้างสรรค์นิเวศให้เกิดการกลับมาของเขี้ย สูพื้นที่บางเขี้ย เพื่อเพิ่มวงจรของห่วงโซ่อาหาร และสร้างดัชนีชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศของท้องถิ่น จนทำให้เกิดประเด็นวัฒนธรรมเป้าหมาย เพื่อให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต่อยอดพัฒนารูปแบบในการนำเสนอผ่านเนื้อหาเพื่อการตระหนักรู้ จัดการระบบนิเวศอย่างเป็นระบบ พัฒนayaanสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลาย และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเขี้ยในระดับท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเขี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่ออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเขี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ได้มีการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การทดลอง และประเมินการจัดกิจกรรมกลุ่มประชากรตัวอย่าง ในพื้นที่กรณีศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1.2.1 ศึกษาภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมระหว่างคนกับเขี้ยในพื้นที่บางเขี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงมายาคติที่เกี่ยวข้องจากระดับสังคมไทยจนถึงท้องถิ่น และผลกระทบที่เกิดขึ้น

1.2.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวทางการสร้างเนื้อหาด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศ พัฒนาและเชื่อมโยงย่านสร้างสรรค์กับโอกาสทางธุรกิจในระดับท้องถิ่นระหว่างคนกับเขี้ย

1.2.3 ออกแบบโครงการสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ และยกระดับพื้นที่บางเหี้ยเป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลาย และความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.3 สมมติฐานของงานวิจัย

ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรมนั้นสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างแนวคิด สร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจในด้านมายาคติของชุมชน การนำเสนอแนวคิดการอยู่ร่วมกัน และเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกันระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น ด้วยการออกแบบที่คำนึงถึงการอยู่ร่วมกัน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศ ลดผลกระทบปัญหาความขัดแย้ง ทั้งในด้านเศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม รวมถึงสามารถใช้ในด้านการสร้างเนื้อหา พัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น และการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และระบบนิเวศระหว่างคนกับเหี้ยในกรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย ตำบลคลองด่าน อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ

- 1) ด้านชุมชน การกำหนดขอบเขตพื้นที่ศึกษา ในเขตเทศบาลตำบลคลองด่าน ที่อยู่ในเขตพื้นที่รับผิดชอบ จำนวน 14 ชุมชน ประกอบด้วย พื้นที่หมู่ที่ 3 - หมู่ที่ 14
- 2) ระบบนิเวศของเหี้ย ในระดับพื้นที่ชุมชน พื้นที่การเกษตรกรรม และพื้นที่ทางธรรมชาติ เพื่อศึกษาถึงแนวคิดการอยู่ร่วมกัน และเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน ระหว่างคนกับเหี้ย
- 3) การลงพื้นที่สร้างกิจกรรมในท้องถิ่น ร่วมกับคนในชุมชน เกษตรกร ผู้ประกอบการ เพื่อศึกษารูปแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยของท้องถิ่น

1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

- 1) กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ท้องถิ่น
- 2) กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z)
- 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเพื่อชุมชน

1.4.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2) ศึกษามายาคติระหว่างคนกับเหี้ย เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น เพื่อทราบผลกระทบ และหาแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหา ความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้าง

ระบบนิเวศและพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น

3) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบเพื่อสร้างความตระหนักรู้ ทั้งในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา การออกแบบพื้นที่ การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การออกแบบเชิงธุรกิจ เพื่อในตอบแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.4.4 ของเขตด้านเวลาการวิจัย

1) ปี 2564-2565 ส่วนของการศึกษาด้านเนื้อหา ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ ภูมิทัศน์วัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลง และมายาคติในระดับต่าง ๆ ในพื้นที่วิจัย

2) ปี 2566 ส่วนของการศึกษา สำรวจ ลงพื้นที่สังเกต และเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

3) ปี 2567 ส่วนของการดำเนินการวิจัย วิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ และประเมินผล

ตารางที่ 1 แผนการดำเนินการวิจัย

รายละเอียด การดำเนินการวิจัย		ระยะเวลาดำเนินการวิจัยต่อเดือน												
		2564	2566					2567						
		-	ก.ค.	ส.ค.	ค.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
		2565												
1	ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง													
2	ลงพื้นที่เก็บข้อมูล การสังเกต													
3	สร้างเครื่องมือวิจัย และตรวจสอบ													
4	การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ													
5	การออกแบบทดลอง และสร้างกิจกรรมการวิจัย													
6	การสรุป อภิปราย เสนอแนะ													

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

เนื่องจาก “เหี้ย” เป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามลำดับที่ 19 ตามพระราชบัญญัติสงวน และคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 ห้ามเลี้ยง ซื้อมา ขาย หรือครอบครอง ต้องมีการขออนุญาตเพาะเลี้ยงจากกรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช ในการทำงานวิจัยจึงสามารถนำเสนอแนวคิดในเชิง

เศรษฐกิจได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะการนำเสนอให้เหี้ยเป็นสัตว์เศรษฐกิจเพื่อการลดปัญหา ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงแนวทางการสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยของท้องถิ่น เพื่อก่อประโยชน์ในด้านความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศและพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น

1.6 ข้อจำกัดของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการมีข้อจำกัดบางประการที่ส่งผลต่อการเก็บข้อมูลและการนำเสนอผลลัพธ์ ดังนี้

1) ข้อจำกัดด้านการเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกของชุมชน เนื่องจากข้อมูลบางส่วนเกี่ยวกับความเชื่อและความสัมพันธ์ของคนกับเหี้ยเป็นข้อมูลเฉพาะกลุ่ม และสืบทอดมาทางวัฒนธรรม การเข้าถึงและทำความเข้าใจข้อมูลเชิงลึกอาจต้องอาศัยความไว้วางใจจากชุมชน ซึ่งต้องใช้เวลาในการสร้างความเชื่อมั่น

2) ข้อจำกัดด้านการแปลความหมายของมายาคติที่เกี่ยวข้องกับเหี้ย มีทั้งมุมมองเชิงบวกและลบ การแปลความหมายของมายาคติเหล่านี้ให้เป็นที่เข้าใจในบริบทของคนภายนอกอาจเป็นความท้าทาย และอาจส่งผลต่อการออกแบบการสื่อสารที่ชัดเจนกับคนในชุมชน และผู้ที่เกี่ยวข้อง

3) ข้อจำกัดด้านเวลา และทรัพยากร การลงพื้นที่และการทำงานร่วมกับคนในชุมชนต้องใช้เวลาในการศึกษาสภาพแวดล้อม และบริบทที่แตกต่างกัน รวมถึงต้องจัดสรรทรัพยากรให้สอดคล้องกับความต้องการของงานวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจทำให้ขอบเขตของการศึกษาจำกัดอยู่ในบางมิติ

4) ข้อจำกัดด้านการประยุกต์ผลวิจัยในชุมชนอื่น ผลลัพธ์ และข้อเสนอแนะจากงานวิจัยนี้อาจใช้ได้บางกรณีเฉพาะของพื้นที่บางเหี้ย แต่การนำไปปรับใช้กับชุมชนอื่นที่มีบริบทและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อาจต้องมีการปรับแก้หรือศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนนำไปประยุกต์

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

เหี้ย ความหมายของคำว่า เหี้ย ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ค่านาม) ชื่อสัตว์เลื้อยคลานขนาดใหญ่ชนิด *Varanus salvator* (Laurenti) ในวงศ์ Varanidae เป็นสัตว์สกุลเดียวกับตะกวด โตเต็มวัยยาวได้ถึง 2.50 เมตร ตัวอ้วนใหญ่สีน้ำตาลเข้ม มีลายดอกสีเหลืองพาดขวางทางยาว อาศัย และหากินบริเวณใกล้น้ำ ตัวเงินตัวทอง หรือ แลน ก็เรียก

เหี้ย ความหมายของคำว่า เหี้ย (คำวิเศษณ์) ขยายค่านาม มีความหมายว่า แย่ ไม่ดี เลว ทรมาน หรืออะไรต่าง ๆ ที่ใช้ในทางลบ ใช้เป็นคำด่า

เหี้ย ความหมายในงานวิจัย หมายถึง สัตว์ประจำถิ่น บางเหี้ย เนื่องจากบริเวณนี้มีป่าชายเลนขนาดใหญ่ อุดมสมบูรณ์ไปด้วยกุ้ง หอย ปู ปลา จึงทำให้มีเหี้ยอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก จึงตั้งชื่อตามสภาพของพื้นที่

บางเหี้ย หมายถึง ชุมชนเก่าแก่อายุกว่า 250 ปี ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาบรรพบุรุษของชาวชุมชนนี้ส่วนหนึ่งเป็นชาวมอญที่อพยพมาจากพม่าเมื่อคราวเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 และส่วนหนึ่งเป็นชาวจีนโพ้นทะเล ปัจจุบันหมายถึง ตำบลคลองด่าน อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม หมายถึง การรับรู้สภาพทางกายภาพของพื้นที่ สภาพแวดล้อมที่อยู่ล้อมรอบตัวมนุษย์ ผ่านการเรียนรู้วัฒนธรรมของคนในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ซึ่งการก่อรูปขึ้นขอสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมนั้น เป็นผลมาจากการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสภาพแวดล้อมดังกล่าว สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมใช้หลายความหมาย สภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง (Built Environment) นิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Ecology) และ “ภูมิทัศน์” ซึ่งล้วนเป็นความหมายของภูมิทัศน์วัฒนธรรมทั้งสิ้น

มายาคติ หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติ (Mythologies) ความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ แล้วมีการถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนทำให้เกิดเป็นความเชื่อที่คนส่วนมากยอมรับและสอดคล้องกับสภาพของสังคมนั้น ๆ

การตระหนักรู้ หมายถึง ความรู้สึกที่แสดงถึงการเกิดความรู้ของบุคคล หรือการที่บุคคลแสดงความรู้สึกรับผิดชอบต่อปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้น

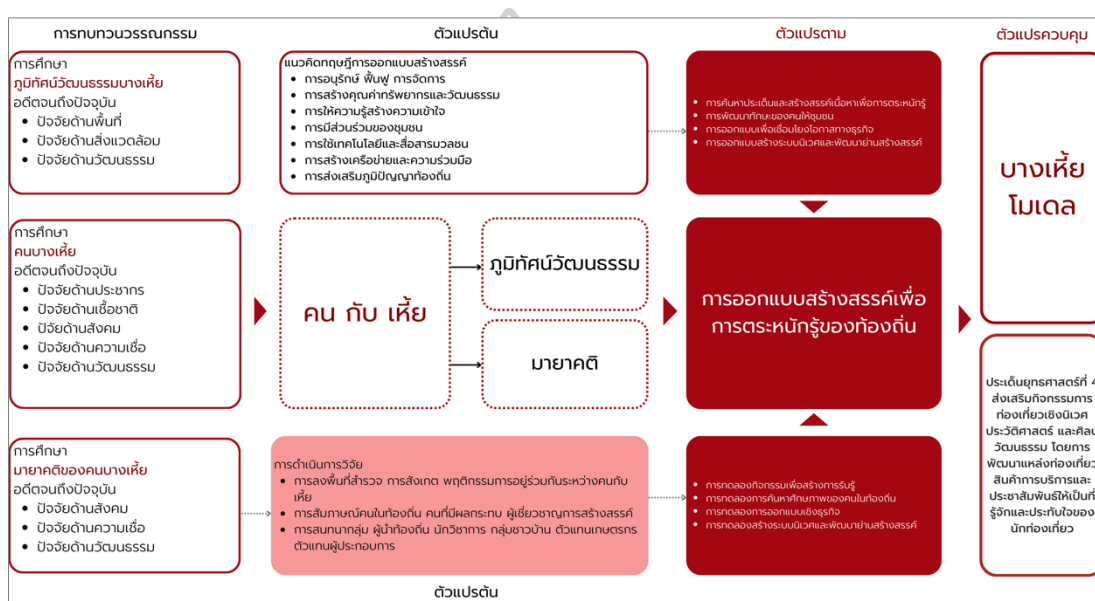
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรมนั้นสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างแนวคิด สร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจในด้านมายาคติของชุมชน การนำเสนอแนวคิดการอยู่ร่วมกัน และเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกันระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น ด้วยการออกแบบที่คำนึงถึงการอยู่ร่วมกัน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศ ลดผลกระทบปัญหาความขัดแย้ง ทั้งในด้านเศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม รวมถึงสามารถทางการสร้างสรรค์เนื้อหาพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น และการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.9 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย สามารถแบ่งออกเป็น ส่วนประกอบหลัก ๆ ดังนี้ 1) ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ผู้วิจัยทำให้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย สำนวจการเปลี่ยนแปลงในลักษณะภูมิทัศน์ทางกายภาพ และวัฒนธรรมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเพื่อวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม และ

ประเพณีของชุมชน 2) มายาคติ ผู้วิจัยศึกษาการเปลี่ยนแปลงของมายาคติที่มีต่อเหี้ย และผลกระทบต่อการรับรู้ของชุมชนวิเคราะห์ความเชื่อ และมายาคติที่เกี่ยวข้องกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น ตรวจสอบว่าวิถีปฏิบัติทางสังคม และวัฒนธรรมมีผลต่อการสร้าง หรือทำลายมายาคติ 3) การตระหนักรู้ และการสร้างความเข้าใจ ผู้วิจัยศึกษาการตระหนักรู้ของคนในชุมชนต่อการอนุรักษ์ และการอยู่ร่วมกับเหี้ยอย่างสมดุลเพื่อออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และการยอมรับในชุมชน ทำให้เกิดการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจ ผสมผสานวิถีชีวิตดั้งเดิมกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในกระบวนการศึกษาวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งแหล่งข้อมูลทุติยภูมิจากตำรา ตำนาน เรื่องเล่า และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกรณีศึกษา และแหล่งข้อมูลปฐมภูมิจากการลงพื้นที่บางเหี้ย เพื่อสังเกตการสัมภาษณ์ พูดคุยกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องหลายภาคส่วน โดยสามารถลำดับประเด็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ ดังต่อไปนี้

2.1 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเหี้ย

2.1.1 รายละเอียดและลักษณะทั่วไปของเหี้ย

เหี้ย หรือตัวเงินตัวทอง มีชื่อวิทยาศาสตร์เรียกว่า *Varanus salvator* และชื่อภาษาอังกฤษเรียกว่า Water Monitor ตัวเหี้ยเป็นสัตว์ในกลุ่ม Varanidae ซึ่งเป็นตระกูลของกิ้งก่ายักษ์ที่วิวัฒนาการมาเป็นเวลาหลายล้านปีเป็นสัตว์เลื้อยคลานในเอเชียใต้ และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตั้งแต่ประเทศบังกลาเทศ ศรีลังกา และอินเดีย จนถึงอินโดจีน และเกาะต่าง ๆ ของอินโดนีเซียตระกูลนี้มีการกระจายตัวอย่างแพร่หลายทั่วทั้งเอเชีย และแอฟริกา การปรับตัวของพวกมันให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดสายพันธุ์หลากหลาย จัดอยู่ในกลุ่มกิ้งก่าขนาดใหญ่ ความยาว 2.5–3 เมตร โครงสร้างลำตัวประกอบไปด้วยกระดูกเล็กภายใต้ผิวหนังที่เต็มไปด้วยเกล็ดที่เป็นปุ่มนูนขึ้นมา เกล็ดมีการเชื่อมต่อกันตลอดทั้งตัว ไม่มีต่อมเหงื่อแต่มีต่อมน้ำมันใช้สำหรับการป้องกันการสูญเสียน้ำ ช่วยให้อยู่บนบกได้ยาวนานมากขึ้น มีลิ้นแยกเป็นสองแฉกคล้ายงู ใช้สำหรับรับกลิ่นซึ่งสามารถรับรู้ได้ถึงอาหารเป็นระยะทางไกลหลายเมตร โดยสัมผัสกับโมเลกุลของกลิ่น ปลายลิ้นจะสัมผัสกับประสาทที่ปลายปากเพื่อส่งต่อข้อมูลไปยังสมอง หางยาวมีขนาดพอ ๆ กับความยาวลำตัว เป็นอวัยวะสำคัญสำหรับการทรงตัว และเคลื่อนที่ มีฟันที่มีลักษณะที่คล้ายใบเลื่อยเหมาะสำหรับการบดกินอาหารที่มีความอ่อนนุ่มโดยเฉพาะ มีลายดอกสีเหลืองพาดขวางทางยาว ชอบอาศัยอยู่บริเวณที่ป่าชายเลน ป่าพรุ และหนองน้ำเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยหลัก ว่ายน้ำเก่ง และดำน้ำนาน อุปนิสัยเป็นสัตว์ที่หากินอย่างสงบตามลำพัง จะมารวมตัวกันก็ต่อเมื่อพบกับอาหาร และมีนิสัยตื่นคน เมื่อพบเจอมักจะวิ่งหนี ในช่วงที่ยังเป็นวัยอ่อน จะมีจุดสีเหลืองตลอดทั้งลำตัวและจะจางหายเมื่อโตขึ้น มีมุมมองการมองเห็นแคบกว่ามนุษย์ มีเล็บที่แหลมคมสำหรับการปีนป่าย โดยปีนต้นไม้ได้อย่างคล่องแคล่ว

ตัวเหี้ยเป็นสัตว์ที่มีวิวัฒนาการมายาวนาน มีการปรับตัวที่ยอดเยี่ยมในการใช้ชีวิตทั้งบนบกและในน้ำ ดันกำเนิดของมันเกี่ยวข้องกับการปรับตัวของสัตว์เลื้อยคลานในยุคโบราณเพื่อให้สามารถอยู่รอดในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ และมีบทบาทสำคัญในระบบนิเวศ



ภาพที่ 2 ลักษณะทั่วไปของเหี้ย
ที่มา: ปัญญวัฒน์ เอื้ออิฐผล, 2559

2.1.2 พฤติกรรมและนิเวศวิทยาของเหี้ย

เหี้ยเป็นสัตว์ที่อยู่ระบบนิเวศกับคนเราสามารถพบเห็นได้ทุกภาคของประเทศไทย ตามแหล่งน้ำทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นแม่น้ำ ลำคลอง หนองบึง ร่องสวน และป่าใช้เลนที่ติดกับทะเล ส่วนมากจะพบบนผืนดินเสียส่วนใหญ่ แต่บางครั้งก็อาจจะพบอยู่บนต้นไม้ เหี้ยเป็นสัตว์ที่ไม่อยู่เป็นฝูง จะไม่มีการอยู่ร่วมกันเป็นเหมือนสัตว์อื่น ๆ เป็นสัตว์ที่โดดเดี่ยว อาศัยหากินตามลำพังตัวเดียว ตัวผู้ และตัวเมียจะแยกกันอยู่ โดยจะมาพบกันอีกครั้งช่วงฤดูการผสมพันธุ์ในช่วงต้นของฤดูฝนเท่านั้น นิสยทั่วไปแล้วเหี้ยไม่ใช่สัตว์ที่ดุร้าย กลไกการป้องกันตัวที่มันใช้เวลาถูกรบกวน คือการแก่งตวยการทำให้ตัวแข็ง และเมื่อศัตรูเพลอกก็จะรีบคลานหนีไปอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 3 ลักษณะนิเวศวิทยาของเหี้ย
ที่มา: ปัญญวัฒน์ เอื้ออิฐผล, 2559

ตัวเหี้ยเป็นสัตว์กินเนื้อ (Carnivorous) และมีลักษณะเป็นสัตว์กินของเน่า (Scavenger) ซึ่งหมายความว่าพวกมันจะกินสัตว์ที่ยังมีชีวิตอยู่ และซากสัตว์ที่ตายแล้ว อาหารของมันรวมถึงสัตว์เล็ก ๆ เช่น ปลา หนู นก ไช้สัตว์ รวมถึงซากสัตว์ ทำให้ตัวเหี้ยมีบทบาทสำคัญในการรักษาความสะอาดในระบบนิเวศแต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเหี้ยมิใช่สัตว์นักล่า แต่เป็นสัตว์กินซากโดยธรรมชาติ บางครั้งอาจกินเหยื่อขนาดเล็กกว่าเป็นอาหารได้ ในตัวที่ยังเล็กอาจขุดดินหาแมลง หรือไล่เดือนดินกินเป็นอาหารได้ มีระบบการย่อยอาหารที่ดีเยี่ยม ในกระเพาะมีน้ำย่อยที่มีความเป็นกรดรุนแรง และแบคทีเรียสำหรับย่อยสลายซากเน่าโดยเฉพาะ เป็นสัตว์ที่ว่ายน้ำเก่ง สามารถดำน้ำได้ และชอบที่จะลงน้ำ สามารถปรับตัวให้อยู่ในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

การผสมพันธุ์ออกลูกเป็นไข่คราวละ 15–20 ฟอง และใช้เวลาฟัก 45–50 วัน ทั้งนี้ตัวเหี้ยจะวางไข่ในปลายฤดูร้อนต่อเนื่องฤดูฝน และอาจยาวไปถึงฤดูหนาว จะจับคู่กันโดยไม่เลือกกว่าคู่จะต้องเป็นตัวเดิม บางครั้งอาจมีการต่อสู้รุนแรงระหว่างตัวผู้เพื่อแย่งชิงตัวเมีย สามารถผสมพันธุ์ได้ทั้งบนบกและในน้ำ อาจผสมพันธุ์ได้มากกว่าปีละหนึ่งครั้ง ขึ้นอยู่กับความสมบูรณ์ของอาหาร และความสมบูรณ์เพศของตัวเมีย การผสมพันธุ์ครั้งหนึ่งใช้เวลาประมาณ 30 นาที ไข่จะมีลักษณะรียาว บางครั้งจะสีขาวขุ่น วางไข่ประมาณ 6–50 ฟอง ในแต่ละปีจะสามารถวางไข่ได้ 2–3 ครั้ง หรืออาจมากกว่านั้น

ในพื้นที่ซึ่งสภาพในฤดูแล้งและฤดูฝนไม่แตกต่างกัน ไข่จะถูกกลบเป็นเนินดินหรือรังปลวก เวลาในการฟักขึ้นกับชนิดและสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 4 ลักษณะของไข่เหี้ย
ที่มา: กนกศักดิ์ แสงตระการ, 2564

2.1.3 กฎหมายการคุ้มครองเหี้ยและโอกาสการพัฒนา

ปัจจุบันนี้เหี้ยถูกคุกคามเป็นอย่างมาก จากการครอบครองพื้นที่ทำลายป่าซึ่งเป็นแหล่งที่อยู่ของเหี้ย และยังมีการล่าเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางอื่น ๆ หลากหลาย แม้ว่าขณะนี้จำนวนประชากรเหี้ยยังมีมาก แต่สถานการณ์ความเป็นอยู่ของเหี้ยนั้นน่าเป็นห่วง เนื่องจากพื้นที่ชุ่มน้ำหลายแห่งได้ถูกแปรสภาพเป็นที่อยู่อาศัย ถนน เส้นทางคมนาคม และสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่รองรับการขยายตัวของชุมชนและอุตสาหกรรม ทำให้แหล่งที่อยู่อาศัยของเหี้ยลดน้อยลง กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช กำหนดให้ เหี้ย เป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามลำดับที่ 19 ตาม พระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 ห้ามเลี้ยง ซื้อมา ขาย หรือครอบครอง ต้องมีการขออนุญาตเพาะเลี้ยงจากกรมอุทยานฯ ก่อน ฝ่าฝืนมีความผิดมีโทษจำคุก 4 ปี ปรับ 40,000 บาท หรือต้องจำทั้งปรับ

ชาวล ทฬททท (2561) ได้กล่าวว่า สิ่งที่ต้องทำความเข้าใจคือความแตกต่าง ระหว่างการสงวนคุ้มครอง คือการไม่ใช้เลยและเก็บคงไว้ในสภาพเดิม กับการอนุรักษ์คือการนำไปใช้ประโยชน์

อย่างยั่งยืน ซึ่งประเทศไทยมักเน้นไปในด้านของการไม่ใช้ ทั้งที่มีระบบนิเวศที่หลากหลาย และโอกาสทางเศรษฐกิจจากการนำไปใช้ประโยชน์ ในส่วนของเหียนนั้นถูกคุ้มครองตาม พ.ร.บ.สงวนและคุ้มครอง

สัตว์ป่า พ.ศ.2535 ซึ่งมากด้วยระเบียบที่กำกับกิจกรรมการนำสัตว์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ในขณะที่ตัวเหียนก็อยู่ในบัญชีแนบท้าย 2 ของอนุสัญญาว่าด้วยการค้าระหว่างประเทศซึ่งชนิดพันธุ์สัตว์ป่าและพืชป่าที่ใกล้จะสูญพันธุ์ (CITES) ซึ่งอนุญาตให้มีการค้าขายควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ ดังนั้นทุกวันนี้ตลาดสัตว์แปลกจึงต้องนำตัวเหียนมาจากต่างประเทศซึ่งไม่ถูกบังคับ “อยากสนับสนุนให้มีกฎหมายที่พอดี ปฏิบัติได้ ไม่เสียปัญหาในการอนุรักษ์ หรือขาดมิติทางเศรษฐกิจ จึงเสนอให้มีคณะทำงานร่วมภาครัฐและเอกชน พิจารณาแนวทางพัฒนาและส่งเสริมสัตว์ป่าในเชิงพาณิชย์อย่างบูรณาการและยั่งยืน โดยทบทวนรายชื่อชนิดสัตว์ป่าที่อนุญาตให้เพาะพันธุ์ได้ ทบทวนกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องให้เกิดความคล่องตัวในการปฏิบัติ”

รุจิระ มหาพรหม (2561) ได้กล่าวว่า ในตลาดต่างประเทศพบว่าหนังเหียนมีราคาขายต่อผืนตั้งแต่ 3,000 บาท หรือในบางครั้งอาจสูงถึง 2 หมื่นบาท หากเป็นหนังที่มีการปรับปรุงพันธุ์จนลายสวย ส่วนกระดุกพบว่ามีมูลค่า 2-3 หมื่นบาท ยังไม่นับรวมเนื้อหรือส่วนอื่น ๆ ที่ยังไม่พบข้อมูล แต่ในประเทศไทยยังไม่มีใครศึกษาในเรื่องนี้ “ถามว่าตัวเหียนสำคัญอย่างไรในระบบนิเวศเมือง ก็เหมือนกับการหยิบเชื้อออกจากป่า หากขาดเหียนก็จะมีผู้ควบคุมประชากรสัตว์อื่น ๆ จำนวนหนึ่งสูงหรือจนก จะพุ่งขึ้น ขาดความสมดุล ซึ่งในเชิงชีววิทยา นิเวศวิทยา เรายังต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเอามาใช้จัดการ จะได้บอกได้ว่าเราต้องเอาตัวเหียนออกเท่าไร เอาวัยไหนออก หรือต้องเอาออกช่วงใด เพื่อรักษาสมดุลเหล่านี้

วินันท์ วิระนะ (2561) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันที่สถานีฯ มีจำนวนตัวเหียนล้น เนื่องจากความเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ทำให้ต้องถูกจับมาไว้ในพื้นที่ที่รองรับ โดยปัจจุบันมีอยู่ประมาณ 500 ตัว ในคอกเลี้ยงชั่วคราวพื้นที่ 2 ไร่เศษ ซึ่งที่ผ่านมาได้มีความพยายามทำหนังสือเพื่อขอให้ปล่อยสู่ธรรมชาติ แต่ไม่เคยได้รับการอนุมัติ จึงจำเป็นต้องเลี้ยงต่อไป “เราก็กังวลอย่างจำกัดตามงบประมาณ ซึ่งโชคดีที่ในราชบุรีมีฟาร์มไก่อยู่มาก จึงหาซากสัตว์ที่ตายมาเป็นอาหารได้ง่าย ไม่รบกวนงบประมาณมากนัก แต่ก็ต้องเลี้ยงต่อไปจนสิ้นอายุขัย ซึ่งอาจดีกว่าหากมีการเปิดให้เพาะพันธุ์และขายได้ แต่ก็ไม่ถึงกับปลดออกจากบัญชี เพราะก็อาจถูกล่าจนไม่เหลือเหมือนกัน”

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า เหียนนั้นเป็นสัตว์ที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในสังคมไทย เพราะเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยแหล่งน้ำเป็นสัตว์สันโดษ อาศัยการหาอาหารจากเศษซากหรือสัตว์เป็น ๆ ขนาดเล็ก สามารถเพาะพันธุ์ได้ง่าย แต่ปัจจุบันนี้พื้นที่ของเหียนถูกคุกคามด้วยการขยายตัวของเมืองทำให้เกิดการรบกวนต่อการดำรงชีวิตของคนกับเหียน ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาขัดแย้งในสังคม ด้วยการคุ้มครองเหียนด้วยกฎหมาย จึงทำให้การแก้ปัญหาและการจัดการค่อนข้างเป็นไปได้ยาก

จึงมีหลายแนวคิดที่ต้องการทำให้เหียนั้นสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ มากกว่าการคุ้มครองสัตว์เท่านั้น

2.2 การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ย

2.2.1 ประวัติความเป็นมาของพื้นที่บางเหี้ย

บางเหี้ย เคยเป็นชื่อเดิมของชุมชนเก่าแก่ โดยสันนิษฐานว่าเป็นชุมชนชาวมอญ และชาวจีนถิ่นฐานบ้านเรือนมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งตั้งเหตุที่ได้ชื่อ บางเหี้ย เนื่องจากมีตำนานเล่าว่า นานมาแล้ว ยายหอมมีทรัพย์สมบัติเหลือใช้จนไม่รู้จะเอาไปทำอะไรแกจึงเอาทองคำที่มีมากมายมาหล่อเป็นรูปเหี้ยให้ลูกหลานเล่น แต่อยู่มาวันหนึ่ง เหี้ยทองคำเกิดวิ่งหนีลงน้ำไป ชาวบ้านจึงเรียกไล่ว่า ต้าบบางเหี้ย และอำเภอบางเหี้ย รวมทั้งเรียกคลองที่เหี้ยทองคำวิ่งหนีลงไปว่า คลองบางเหี้ย

วลัยลักษณ์ ทรงศิริ (2565) ได้กล่าวว่า จากเมืองศรีอยุธยาไปทางซ้ายมือ มีรอยหยักที่น่าจะเป็นแนวชายฝั่งขนาดใหญ่กว่าร่องอื่น ร่องน้ำแรกคือ บางเหี้ย ต่อด้วย บางสน่าย บางชายหรือบางทราย บางปลาสร้อย บางพระเรือ บางละมุง ต่อด้วยเมืองด้านในห่างปากน้ำคือเมือง ระยอง ต่อด้วย ปากน้ำพระราม เมืองจันทบูร อยู่ด้านในแต่ใกล้กว่าตำแหน่งของเมืองระยอง โดยมีข้อสังเกตว่า ทั้งระยอง และจันทบูรเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าล้อมรอบ มีเส้นทางจากเมืองศรีอยุธยาไปยังเมืองระยองได้โดยทางบก และเส้นทางเดินเรือเลียบชายฝั่งไปยังปากน้ำพระรามหรือปากน้ำจันทบุรีในปัจจุบัน



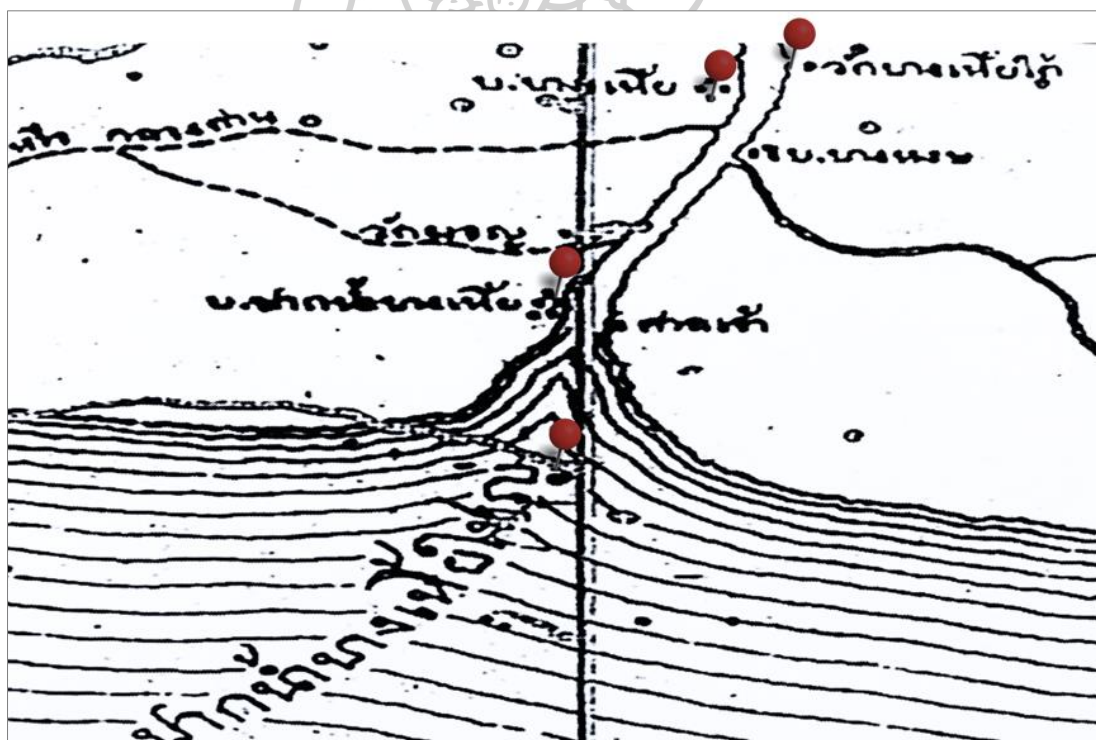
ภาพที่ 5 ชื่อบางเหี้ยปรากฏในแผนที่โบราณ

ที่มา: สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10 ก, พุทธศตวรรษที่ 24

สมชาย ชัยประดิษฐ์รักษ์ (2551) ได้กล่าวว่าคลองบางเหี้ย มีชุมชนใหญ่ที่มีชื่อเดียวกันว่า อำเภอบางเหี้ย ตามที่สุนทรภู่ได้แต่ง นิราศเมืองแกลง ระหว่างการเดินทางไปเมืองแกลงเมื่อ พ.ศ. 2350 มีความตอนหนึ่งถึงคลองบางเหี้ยว่า

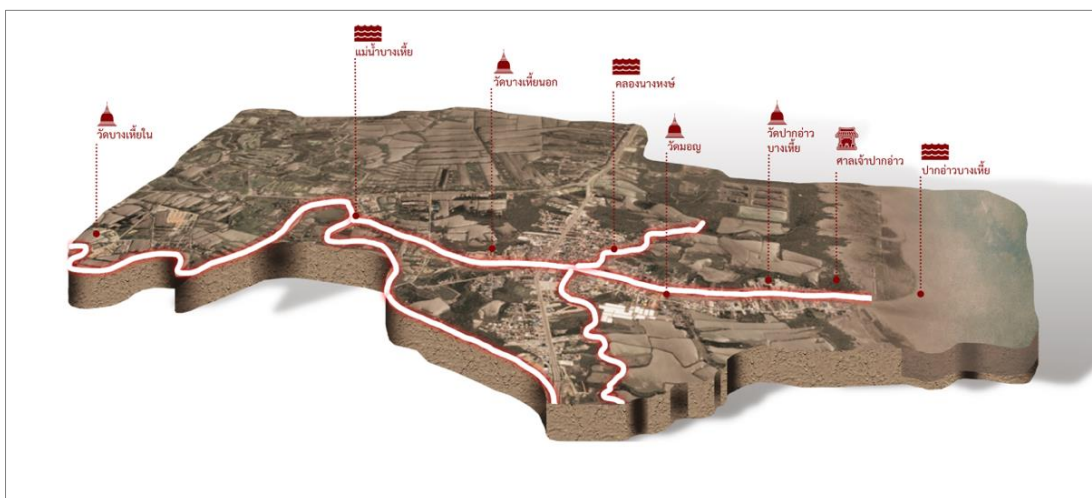
“ถึงชะวากปากคลองเป็นสองแพร่ง น้ำก็แห้งสุรียนก็หม่นหมอง
ข้างซ้ายมือนั้นแลปากตะครอง ข้างขวาคลองบางเหี้ยทะเลวน”

กล่าวว่าสามแยกปากคลองตรงสำโรงเป็นชุมทางน้ำทะเลวนที่ค่อนข้างอันตรายจากแรงปะทะของน้ำทะเลในคลองบางเหี้ยที่ถูกขุดแยกจากคลองสำโรงลงไปทางใต้สู่อ่าวไทย อันเป็นเส้นทางสำคัญทั้งในอดีต และปัจจุบัน ที่ทำให้ชาวบางบ่อ และบางพลี สามารถอาศัยเดินทางออกทะเลได้สะดวก แต่ก็เป็คลองที่ทำให้น้ำในคลองสำโรงเกิดความเค็มคลองบางเหี้ยมีลักษณะเป็นคลองคดโค้งต่างกับคลองขุดใหม่ เพราะมีการไหลเซาะขึ้นลงจากน้ำทะเลอยู่ตลอดเวลา ในสมัยที่ยังไม่มีการตั้งชื่อคลองตามชื่อผู้ลงทุนขุด ชื่อคลองต่าง ๆ จะถูกเรียกกันอย่างง่ายตามสภาพพื้นที่ อย่างคลองหัวตะเข้ที่เพิ่งผ่านมา ก็เรียกตามลักษณะความซุกซมของจระเข้ เมื่อมาถึง คลองที่มีสัตว์จำพวกพวก “เหี้ย” ซุกซม ชาวบ้านก็เรียก “คลองบางเหี้ย”



ภาพที่ 6 ชื่อบางเหี้ยปรากฏในแผนที่โบราณ

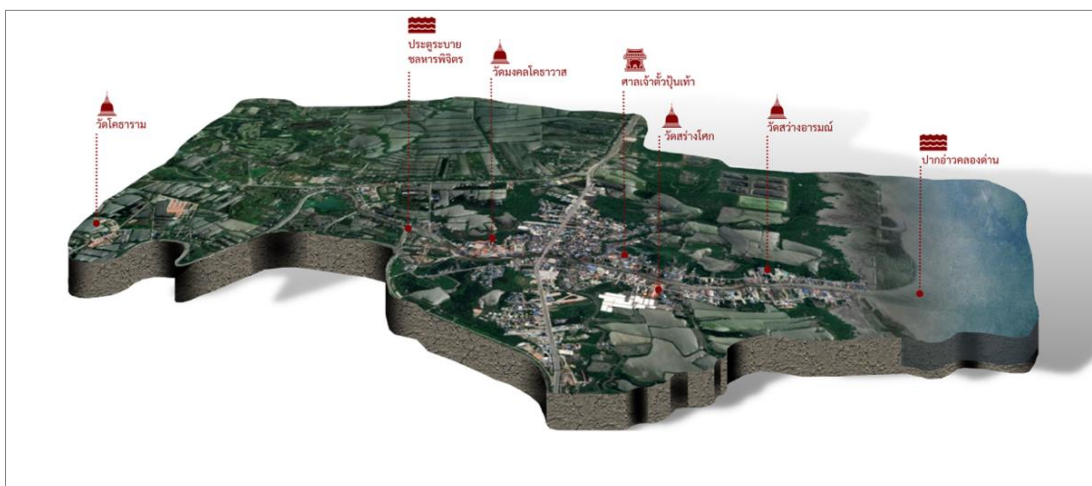
ที่มา: สมชาย ชัยประดิษฐ์รักษ์, 2541



ภาพที่ 7 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ยในอดีต

ในปัจจุบันอำเภอบางเหี้ย กลายเป็นอำเภอบางบ่อ ดังปรากฏหลักฐานในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 47 หน้า 226 วันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ.2473 ตามประกาศกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2473 ให้ “เปลี่ยนชื่ออำเภอ “บางเหี้ย” จังหวัดสมุทรปราการ เป็นอำเภอ “บางบ่อ” ส่วนชื่อ ตำบลบางเหี้ย ยังคงมีอยู่ต่อมาจนกระทั่งสมัยจอมพลแปลก พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี ได้เปลี่ยนนามประเทศสยาม เป็นไทยในปี พ.ศ. 2482 และถัดจากนั้นอีก 1 ปี ก็มีประกาศให้เปลี่ยนนามตำบลบางเหี้ย เป็นตำบลคลองด่าน ตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 57 หน้า 26 วันที่ 30 กรกฎาคม 2483 พระราชกฤษฎีกาเปลี่ยนนามอำเภอ และตำบลบางแห่ง พ.ศ. 2483 ตราไว้ ณ วันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2483 ว่า “มาตรา 3 ให้เปลี่ยนนามอำเภอ และตำบลต่อไปนี้เสียใหม่ คือจังหวัดสมุทรปราการ ตำบลบางเหี้ย เป็นตำบลคลองด่าน ตำบลคลองลาว เป็นตำบลบางปลา”

นอกจาก “เหี้ย” จะเคยใช้เป็นชื่อตำบลแล้ว ยังเคยเป็นชื่อวัดเก่าอีกด้วย คือ วัดบางเหี้ยบน หรือวัดบางเหี้ยใน ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น วัดโคธาราม และวัดบางเหี้ยล่าง หรือวัดบางเหี้ยนอก ปัจจุบันก็ถูกเปลี่ยนชื่อเป็น วัดมงคลโคธาวาส โดยยังคงใช้คำว่า “โคธา” ซึ่งแปลว่า เหี้ย อยู่นั่นเอง พื้นที่บางเหี้ยในสองฝั่งคลองทางด้านเหนือ และด้านใต้ของสะพานข้ามถนนสุขุมวิทนั้น (ปัจจุบัน) ด้านเหนือมีวัดสำคัญ 2 วัด อยู่ทางฝั่งตะวันออกของคลอง คือ วัดมงคลโคธาวาส (วัดหลวงพ่อบาน) อยู่คู่กับวัดเจริญวราราม (วัดน้อย) ส่วนด้านใต้นั้นมีวัดสร้างโคก (วัดมอญ) ซึ่งเป็นชุมชนของคนมอญดั้งเดิม ด้านฝั่งตะวันตก เยื้อง ๆ กับศาลเจ้าชุมชนชาวจีนทาง ใต้ลงไปใกล้ปากอ่าว คือ วัดสว่างอารมณ์



ภาพที่ 8 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่บางเหี้ยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง

2.2.2 สภาพทั่วไปของพื้นที่บางเหี้ย

พื้นที่บางเหี้ย หรือตำบลคลองด่าน มีสภาพภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่มน้ำทะเลท่วมถึง มีแม่น้ำคลองด่านไหลผ่านกลางพื้นที่ลงสู่อ่าวไทย มีถนนสุขุมวิทตัดผ่านตลอดแนวเขตเทศบาลจากทิศตะวันออกไปทางทิศตะวันตก ประชากรอาศัยอยู่หนาแน่นสองฟากถนนสุขุมวิทบริเวณคอสะพานข้ามคลองด่านฝั่งตะวันออก ตำบลคลองด่านมีระยะห่างจากที่ว่าการอำเภอบางบ่อประมาณ 8 กิโลเมตร ตามทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 3117 ถนนสายบ้าน มีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่ต่อไปนี้ ทิศเหนือติดต่อกับตำบลบางเพรียง ตำบลบางบ่อ ตำบลบ้านระกาศ อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ ทิศใต้จรดทะเลไทย ทิศตะวันออกติดต่อกับตำบลสองคลอง อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา ทิศตะวันตกติดต่อกับตำบลบางปู อำเภอเมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ มีพื้นที่ประมาณ 60 ตารางกิโลเมตร หรือ 37,500 ไร่ แยกเป็นพื้นที่รับผิดชอบของเทศบาลตำบลคลองด่าน 5.75 ตารางกิโลเมตร หรือ 3,593 ไร่ พื้นที่รับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองด่าน 54.25 ตารางกิโลเมตร หรือ 33,906 ไร่

สภาพภูมิประเทศของพื้นที่บางเหี้ย หรือตำบลคลองด่าน ทางด้านทิศใต้ติดต่อกับอ่าวไทย พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าชายเลน ป่าไม้โกงกาง ส่วนทางด้านตรงฝั่งถนนสุขุมวิท เป็นพื้นที่ราบที่เดิมเคยเป็นป่าชายเลนมาก่อน มีคลองและทางน้ำ ไหลผ่านในเขตพื้นที่ตำบลอยู่หลายสาย มีอากาศเป็นแบบชายทะเล เย็นสบาย ไม่ร้อนจัดในช่วงฤดูร้อน มีความชื้นในอากาศสูงเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมทะเลของอ่าวไทย และลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ แต่ยังพบลักษณะของปริมาณฝนตกหนักในช่วงเดือนกันยายน ตุลาคม ซึ่งเป็นผลจากอิทธิพลของร่องความกดอากาศต่ำทำให้เกิดการก่อตัวของพายุไต้ฝุ่นและพายุโซนร้อนในทะเลจีนใต้

ลักษณะของดินทางธรณีวิทยาของพื้นที่บางเหี้ยหรือตำบลคลองด่าน พบว่าตั้งอยู่บนบริเวณ ที่ราบลุ่มตอนกลาง เป็นดินเหนียวอ่อนตัวมีความสามารถในการอุ้มน้ำ รับน้ำหนักแรงต่ำมาก ประมาณ 0.5-3 ตันต่อตารางเมตร เมื่อรับน้ำหนักจะยุบตัวได้ง่าย ถัดลงไปจะเป็นพื้นดินเหนียวซึ่งมีการรับน้ำหนักเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ จนถึงชั้นทรายชั้นแรกนอกจากนั้นยังพื้นที่บางสวนติดชายฝั่งทะเล สภาพแวดล้อมด้านป่าชายเลนเสื่อมโทรมไป ส่งผลกระทบให้เกิดการกัดเซาะดินบริเวณชายฝั่งทะเล



ภาพที่ 9 ภูมิทัศน์พื้นที่บางเหี้ยในปัจจุบัน

2.2.3 สภาพสังคมและประชากรของพื้นที่บางเหี้ย

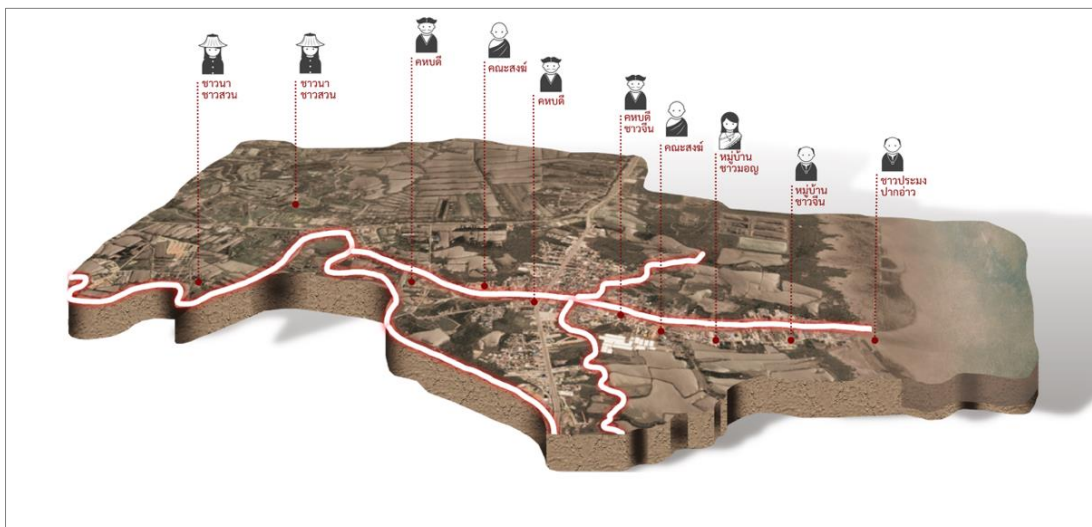
องค์ บรรจุน (2553) ได้กล่าวว่า คนไทยเชื้อสายมอญในจังหวัดสมุทรปราการ ส่วนใหญ่ มีจุดเริ่มต้นมาจากพระประแดง เมื่อรัชกาลที่ 2 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างเมืองนครเขื่อนขันธ์ (พระประแดง) และป้อมปราการขึ้นป้องกันข้าศึกศัตรูที่อาจจะเข้ามาทางทะเล โดยให้คนมอญไปอยู่ดูแล ป้อม ตั้งขุนนางมอญเป็นเจ้าเมือง เริ่มแรกคนมอญตั้งบ้านเรือนอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาทั้งสองฟาก มีที่นาอยู่ฝั่งสำโรง บางนา บางเหี้ย (คลองด่าน) เมื่อประชากรมากขึ้นจึงได้พากันไปจับจองที่นาห่างออกไป เช่น บางแก้ว บางพลี บางบ่อ บางปะกง ลาดกระบัง หนองงูเห่า หนองจอก สร้างโรงนาอยู่ชั่วคราว ถึงหน้าแล้งก็กลับพระประแดง เมื่อสภาพบ้านเมืองถนนหนทางเจริญขึ้นจึงได้ตั้งบ้านเรือนอยู่ยังที่นาอย่างถาวร

บางเหี้ยเป็นชุมชนมอญเก่าแก่ ที่ขยายตัวมาจากพระประแดงตั้งแต่แรกตั้งชุมชน ธรรมชาติของคนมอญเมื่อตั้งบ้านเรือนมั่นคงแล้วก็ต้องสร้างวัด ทุกวันนี้ยังคงเหลือร่องรอยของวัด

มอญอย่างน้อย 3 วัด ได้แก่ วัดสร้างโคก (วัดมอญ) วัดเจริญวราราม (วัดน้อย) และวัดทองคั้ง ภายในวัดพบสิ่งก่อสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ของวัดและชุมชนมอญ ได้แก่ เสาหงส์ เจดีย์มอญในเรือสำเภา ที่สร้างตามคติทางพุทธศาสนาแบบมอญ กล่าวถึงพระโสณะอุตตระ และพระตระกุตตระ พระเถระชาวมอญสาวกของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้นำพระไตรปิฎกจากชมพูทวีปมาสู่สุวรรณภูมิ โดยมากวัดมอญทุกแห่ง แม้ปัจจุบันความเป็นมอญในชุมชนมอญคลองด่านจะเลือนหายไปมาก แต่ยังคงปรากฏเรื่องเล่าของคนเฒ่าคนแก่ในชุมชน ความเชื่อแบบมอญที่ฝังรากลึก และวัฒนธรรมประเพณีมอญในเทศกาลสงกรานต์อย่างเข้มข้น

ชาวจีนตลอดระยะทางตามแนวชายฝั่งทะเลอ่าวไทยตั้งแต่เมืองปากน้ำ สมุทรปราการ คลองบางเหี้ย (คลองด่าน) ไปจนถึงจังหวัดชลบุรี จะมีชาวไทยเชื้อสายจีน ผู้มีบรรพบุรุษที่อพยพมาจากประเทศจีนแผ่นดินใหญ่เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เพราะบริเวณอ่าวไทยช่วงนี้อยู่ใกล้ ท่าเรือเกาะสีชัง ทำเรื่อน้ำลึก ที่เคยเป็นที่จอดของเรือโดยสารที่เดินทางมาจากประเทศจีน ชาวจีนอพยพหลายคนที่ไม่มีโอกาสเข้ามาอยู่ในกรุงเทพมหานคร ก็จะอาศัยปักหลักอยู่ตามชุมชนใกล้เคียงท่าเรือเกาะสีชังตลอดแนวชายฝั่งทะเล เป็นชาวจีนที่เข้ามาตั้งแต่สมัยกรุงธนบุรี เนื่องด้วยพระเจ้าตากสินเดิมมีเชื้อสายจีน ผู้อพยพมาจากเมืองแต้จิ๋ว ช่วงการรวบรวมกองทัพกู้ชาติ นั้น มีชาวจีนจากเมืองแต้จิ๋ว ได้เป็นทหารอาสาสมัครเข้ามาช่วยเหลือเป็นจำนวนมาก ดังนั้นหลังจากการรวบรวมแผ่นดินไทยได้แล้ว ตลอดแนวชายฝั่งตะวันออกที่เคยเป็นทางผ่านกองทัพพระยาตาก จึงมีชาวจีนตั้งรกรากเป็นจำนวนมาก เมืองสมุทรปราการ ซึ่งเป็นเมืองร้างในสมัยนั้นก็มีคนอื่นที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญที่เข้ามาช่วยก่อร่างสร้างเมืองปากน้ำความสามารถหลักของชาวจีนกลุ่มนี้คือทำการประมง

คนแซ่ลิ้ม (2550) ได้กล่าวว่า คลองด่านมี “คนแซ่เหี้ย” ซึ่งคำว่า “เหี้ย” แปลว่า “มด” “เหี้ย” เป็นแซ่ที่ตั้งขึ้นใหม่ในจำพวกแซ่ทั้งหลาย เช่นเดียวกับแซ่ต่าง ๆ ที่มีความหมายเป็นจำพวกแมลงต่าง ๆ คนแซ่เหี้ยจึงมีจำนวนไม่มากนัก เพราะเดิมบรรพบุรุษเป็นแซ่อื่น ๆ มีหลายตำนานเล่าขานว่าเป็นข้าราชการที่เดินทางกลับบ้าน เมื่อสิ้นนาย และไม่ยากเกี่ยวข้องกับชาวยุทธอีก จึงตั้งแซ่ขึ้นใหม่ ในอดีตจึงมีทั้งที่เป็นชาวประมง และพ่อค้า เรื่องความรักชาติของชาวบางเหี้ยเป็นที่กล่าวขานกันในหมู่คนจีน



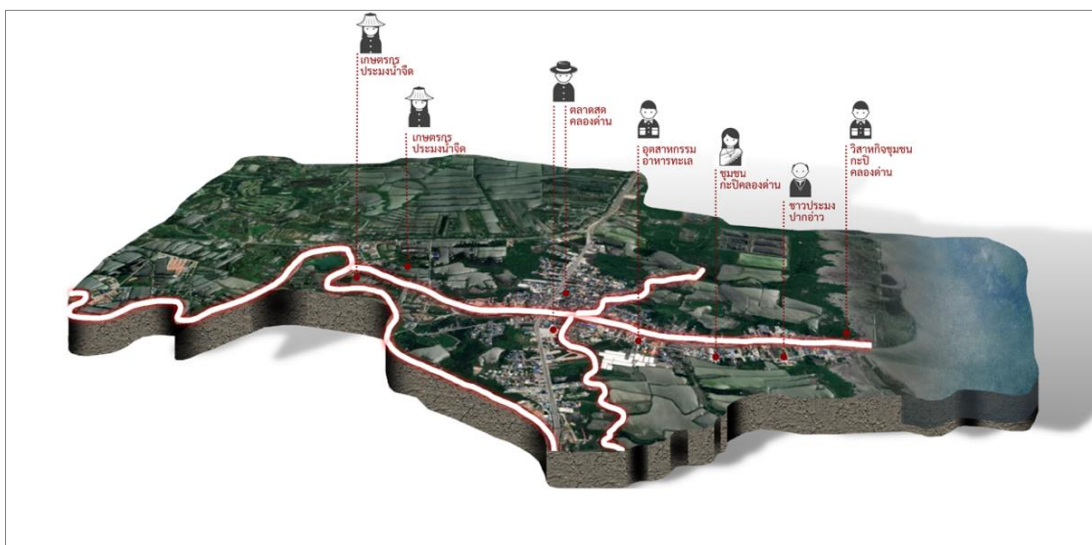
ภาพที่ 10 ภูมิทัศน์วัฒนธรรมและคนพื้นที่บางเหี้ยในอดีต

ลักษณะสังคมชุมชนในพื้นที่บางเหี้ยในปัจจุบัน เขตเทศบาลตำบลคลองด่าน แบ่งออกเป็น 13 ชุมชน ประกอบด้วย ชุมชนหลวงปู่ปาน (หมู่ที่ 5) ชุมชนพร้อมจิตร์ (หมู่ที่ 6) ชุมชนซอยน้ำผึ้ง (หมู่ที่ 6) ชุมชนเจ้าแม่สามมุข (หมู่ที่ 7) ชุมชนตลาดไทยรุ่งทิพย์ (หมู่ที่ 7) ชุมชนวัดมอญ (หมู่ที่ 4) ชุมชนบ้านล่าง (หมู่ที่ 4) ชุมชนวัดสว่างอารมณ์ (หมู่ที่ 4) ชุมชนศาลเจ้าพ่อตัวปั้นเท้า (หมู่ที่ 10 และ 14) ชุมชนคลองนางหงส์ (หมู่ที่ 11) ชุมชนคลองแม่โจ้ (หมู่ที่ 11) ชุมชนตลาดคลองปรก (หมู่ที่ 13) ชุมชนตลาดเมืองใหม่ (หมู่ที่ 13)

การประกอบอาชีพของประชากร ส่วนใหญ่ประมาณ 50% มีอาชีพทางด้าน การประมง ซึ่งเป็นอาชีพหลักของชุมชน ประชากรที่เหลือประกอบอาชีพ รับจ้าง ค้าขาย รับราชการ บริษัทเอกชน และอาชีพอื่น ๆ ซึ่งแสดงถึงความหลากหลายทางเศรษฐกิจภายในชุมชน

การนับถือศาสนาและเชื้อชาติ ประชาชนส่วนใหญ่ประมาณ 90% นับถือ ศาสนาพุทธ และมีเชื้อชาติไทย ประชากรที่เหลือบางส่วนยังนับถือ ศาสนาอิสลาม และศาสนาคริสต์ ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และศาสนาในชุมชน

การแบ่งแยกตามอาชีพและศาสนานี้มีความสำคัญในการวางแผนพัฒนา และจัดการทรัพยากรในชุมชน เนื่องจากต้องคำนึงถึงความหลากหลายทางอาชีพ และวัฒนธรรม เพื่อให้แน่ใจว่าทุกกลุ่มในชุมชนได้รับประโยชน์ และการสนับสนุนที่เหมาะสมในการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 11 วิถีชีวิต และการประกอบอาชีพของคนพื้นที่บางเหี้ย

2.2.4 นโยบายการพัฒนาพื้นที่บางเหี้ย (คลองด่าน)

จากแผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566-2570 เขตเทศบาลตำบลคลองด่าน อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบัน ได้นำนโยบายพัฒนามาใช้ให้สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์การพัฒนาของ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ยุทธศาสตร์จังหวัด ยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัด แผนพัฒนาจังหวัด แผนพัฒนากลุ่มจังหวัด และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2566 ถึง 2570 โดยมียุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดสมุทรปราการด้วยกำหนดทิศทางการพัฒนา ด้วยวิสัยทัศน์ “เมืองอุตสาหกรรมสะอาด พลอดภัย น่าอยู่” โดยมีประเด็นยุทธศาสตร์ดังนี้

1) ส่งเสริมอุตสาหกรรม และเกษตรกรรมให้มีศักยภาพเพื่อการแข่งขันในภูมิภาค อาเซียนโดยการพัฒนากระบวนการผลิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งอนุรักษ์ พื้นฟู ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

2) พัฒนาคุณภาพชีวิตประชาชน โดยยกระดับรายได้ และการจัดการด้านการศึกษา สาธารณสุข ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม สาธารณูปโภค และสาธารณูปการให้เพียงพอ เท่าเทียม และทั่วถึง

3) ส่งเสริมระบบโลจิสติกส์สู่ประชาคมอาเซียน โดยพัฒนาการบริหารการจัดการ และ ปรับปรุงโครงข่ายการคมนาคมขนส่งให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อลดระดับต้นทุน และเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขัน

4) ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรมโดยการ พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวสินค้า บริการ การประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จัก และประทับใจของนักท่องเที่ยว

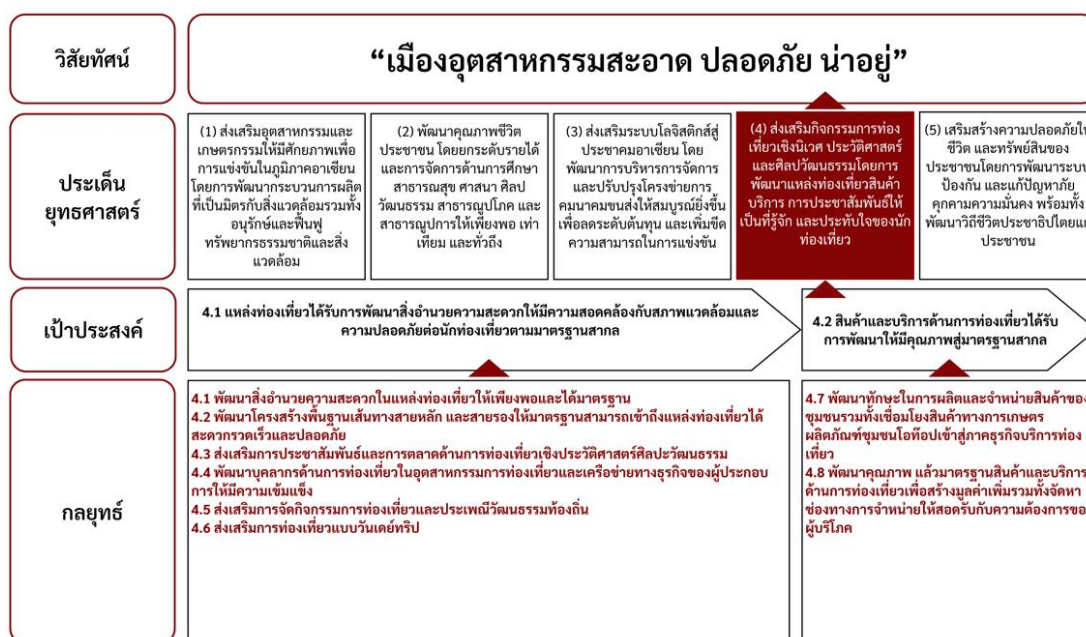
5) เสริมสร้างความปลอดภัยในชีวิต และทรัพย์สินของประชาชนโดยการพัฒนาระบบป้องกัน และแก้ปัญหาภัยคุกคามความมั่นคง พร้อมทั้งพัฒนาวิถีชีวิตประชาธิปไตยแก่ประชาชน



ภาพที่ 12 แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566-2570

ที่มา: เทศบาลตำบลคลองด่าน, 2565

จากประเด็นยุทธศาสตร์ของที่ 1 เห็นได้ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์และฟื้นฟูพื้นที่ป่าชายเลน ซึ่งเป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญของบางเหี้ย (คลองด่าน) โดยการปลูกป่าชายเลนเพิ่มเติม การป้องกันการบุกรุกพื้นที่ และการสนับสนุนกิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการทำประมง การเกษตร และการใช้พื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ส่งเสริมการพัฒนาสินค้าและบริการที่เชื่อมโยงกับทรัพยากร และวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การผลิตสินค้าจากทรัพยากรธรรมชาติท้องถิ่น การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ของบางเหี้ย สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการจัดอบรม และให้คำปรึกษาแก่ผู้ประกอบการท้องถิ่น



ภาพที่ 13 แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566-2570

ที่มา: เทศบาลตำบลคลองด่าน, 2565

จากยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดสมุทรปราการดังกล่าว ทำให้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่น โดยวิสัยทัศน์ของเทศบาลตำบลคลองด่าน เพื่อใช้กำหนดทิศทางการเดินทางไปสู่เป้าหมายการพัฒนา ให้เป็นองค์กรที่มีประสิทธิภาพในอนาคต ดังนี้ “พัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เศรษฐกิจ สังคม เพื่อยกระดับคลองด่าน ให้เป็นเมืองศูนย์กลางการค้า อาหารทะเล และการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์”

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า พื้นที่บางเหี้ยมีเหี้ยมากนั้น เนื่องจากบริเวณนี้มีป่าชายเลนขนาดใหญ่ อุดมสมบูรณ์ไปด้วยกุ้ง หอย ปู ปลา เพราะมีทั้งที่อยู่อาศัยอันกว้างใหญ่มีรู มีอาหารมากมายจากแหล่งน้ำธรรมชาติที่น้ำจึงเต็มไปด้วยเหี้ยมากมายในอดีต แต่ในปัจจุบันประชากรเหี้ยในปัจจุบันลดจำนวนลงไปมาก ซึ่งนั่นคงเป็นเพราะสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป พื้นที่ของเหี้ยถูกคุกคามด้วยการขยายตัวของชุมชน สิ่งที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยอย่างชัดเจน ก็คือมายาคติ การเปลี่ยนชื่อท้องถิ่นเพื่อสร้างการรับรู้ และความเข้าใจใหม่ในกับคนใน และคนนอก แต่ที่ยั่งยืนนัยยะของความเป็นพื้นที่ไว้ ในด้านนโยบายการพัฒนาท้องถิ่นมีวิสัยทัศน์หลักที่ต้องการทำให้เมืองเป็นธุรกิจ และการท่องเที่ยวซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม ที่จะพัฒนาเศรษฐกิจ 3 มิติไปพร้อมกัน ได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) ระบบเศรษฐกิจชีวภาพคือการสร้างให้เมืองเป็นศูนย์กลางอาหารทะเล มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรชีวภาพเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยเน้นการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์มูลค่าสูง เชื่อมโยงกับ เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)

คือการสร้างให้เมืองเป็นการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ คำนึงถึงการนำวัสดุต่าง ๆ กลับมาใช้ประโยชน์ให้มากที่สุด และทั้ง 2 เศรษฐกิจนี้ อยู่ภายใต้เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) และพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่บนพื้นฐานของการสร้าง การใช้องค์ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงกับทุนทางปัญญา ทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย และความหลากหลายทางชีวภาพ เพื่อรังสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ หรือบริการรูปแบบใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มสูง

2.3 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมายาคติกับเหี้ย

2.3.1 มายาคติเชิงบวกเกี่ยวกับเหี้ย

มิวเซียมไทยแลนด์ (2560) ได้กล่าวว่า จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พิพิธภัณฑสถานวัดเขาไม้เดน ต.ท่าน้ำอ้อย อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์ พบรูปตุ๊กตาสำริดรูปตัวเหี้ยอายุประมาณ 2,500 ปีจัดแสดงอยู่ โดยตุ๊กตารูปตัวเหี้ยตัวนี้ ได้มาจากแหล่งโบราณคดีบ้านเขาบ่อพลับ ตำบลม่วงหัก อำเภอพยุหะคีรี จังหวัดนครสวรรค์ เยื้องไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของเขาไม้เดนที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถานวัดเขาไม้เดนไปราว 5 กิโลเมตร ตุ๊กตานี้ทำจากสำริดซึ่งเป็นโลหะมีค่า โดยเฉพาะเมื่อเป็นของที่ทำขึ้นในยุคก่อนประวัติศาสตร์ด้วยแล้วยิ่งเป็นสินทรัพย์อันมีค่า ดังนั้นตัวเหี้ยสำริดตัวนี้จึงอาจจะใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการประกอบพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์จำพวกพิธีกรรมขอฝน ร่องรอยของการใช้ตุ๊กตาใน “พิธีขอฝน” ยังมีอยู่ในพระราชพิธีพืชมงคลเดือนเก้า ปรากฏอยู่ในพระราชนิพนธ์เรื่อง พระราชพิธี 12 เดือน ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีกล่าวถึงการขุดสระน้ำที่กลางสระมีรูปพระอินทร์ พระยาปลาช่อน และบริวารสิบลรูป โดยพระองค์ทรงเอยถึงเฉพาะแค่ กบ เต่า ปู และปลา เฉพาะรูปพระยาปลาช่อน ถูกผูกเรื่องเข้ากับนิทานวาริชชาดก และตำนานพระคันธารราษฎร์ขอฝนไว้ด้วย ส่วนรูปสัตว์อื่นที่เหลือจะสังเกตได้ว่า ทั้งหมดเกี่ยวข้องกับน้ำ และความอุดมสมบูรณ์ โดยอาจเป็นได้ทั้งสัตว์น้ำ และสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ดังนั้นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมดั้งเดิมของศาสนาผี ก็คือรูปมนุษย์ล่อนจ้อน ที่เรียกว่า “ปันเมฆ” แล้วก็บรรดาตุ๊กตาสัตว์ทั้งหลายที่ใช้ในพิธี ซึ่งเมื่อพิจารณาจากเงื่อนไขต่าง ๆ ทั้งด้านตำนาน และหลักฐานรูปประติมากรรมแล้ว ก็มีแนวโน้มที่เป็นไปได้ว่าอาจจะมีรูปตัวเหี้ย ตะกวด จระเข้ หรือสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำชนิดอื่นอยู่ในนั้นด้วย



ภาพที่ 14 เขี้ยวสำริดใช้ในพิธีการขอฝนยุคเหล็กสุวรรณภูมิ
ที่มา: พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัดเขาไม้เดน ต.ท่งน้ำอ้อย อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์

ร่องรอยการนับถือสัตว์จำพวกตัวเหี้ย หรือตะกวด เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในอุษาคเนย์ จากพิธีกรรมสำคัญที่ปรากฏขึ้นที่หมู่บ้านตรึม ตำบลตรึม อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งปรากฏพิธีพลี เช่นตะกวด คนหมู่บ้านนี้ยกย่องตะกวดเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เพราะตะกวดถือศีลกินผัก ไม่กินเนื้อสัตว์ คนจึงไม่ทำร้าย ไม่กำจัดมัน บรรดาตะกวดคลานเล่นพาดในหมู่บ้าน และในวัด พอถึงสงกรานต์ ชาวบ้านมีพิธีพลีเช่นบูชา ตะกวดเป็นคำเขมร (เขียน ตรกวด) ตรงกับ แล่น เหี้ย เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ของคนดึกดำบรรพ์ยุคสุวรรณภูมิประมาณ 2,500 ปีมาแล้วเป็นอย่างน้อย มีหลักฐานจากลายเส้นสลักอยู่บนกลองทองมโหระทึก ร่วมกับลายเส้นรูปอื่น ๆ อันเป็นสัญลักษณ์ของพิธีกรรมขอฝน เพื่อความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหารในยุคนั้นแท้จริงแล้วยังมีสัตว์อีกหลายชนิดที่ได้รับการยกย่อง เพราะศาสนาผีของอาเชียนดึกดำบรรพ์ ยกย่องทั้ง กบ งู หมา

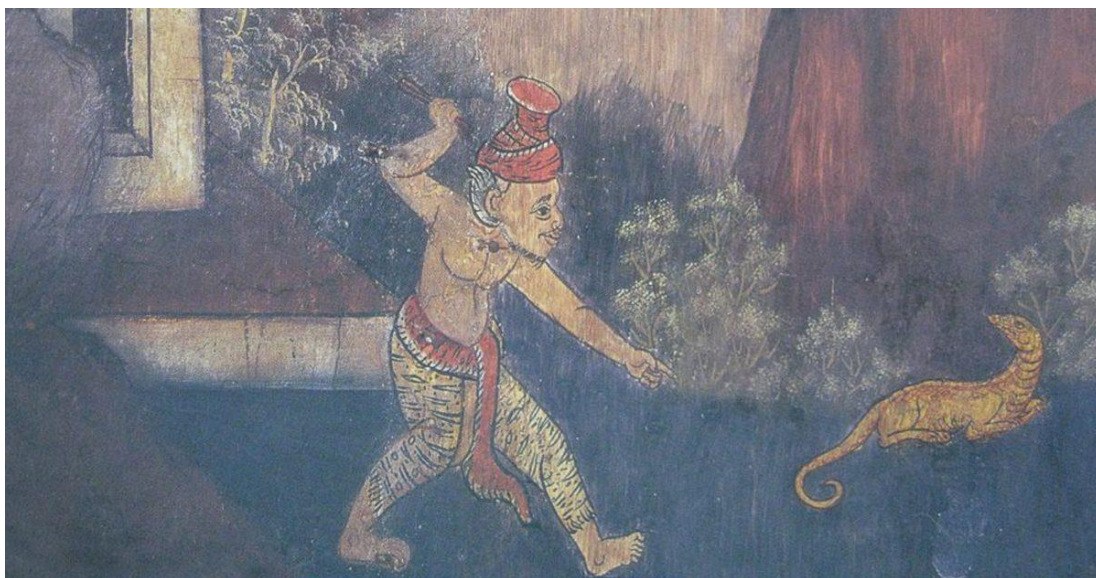
ปราณี วงษ์เทศ (2539) ได้กล่าวไว้ว่า เหี้ยหรือตะกวด (ในภาษาเขมร) ยังเป็นสัตว์สัญลักษณ์ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่เคารพตะกวดเป็นดังบรรพบุรุษ มีร่องรอยสำคัญเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องนี้ จากหลักฐานบนกลองมโหระทึกในวัฒนธรรมดองซอน มีรูปคล้ายตะกวดอยู่บนหน้ากลอง แม้แต่ในราชพงศาวดารกัมพูชาฉบับหอสมุดแห่งชาติ เล่าถึงกำเนิดกัมพูชาว่ามาจากตะกวด กล่าวไว้ว่ามีตะกวดตัวหนึ่งมีจิตเลื่อมใสศรัทธาต่อพระพุทธเจ้าที่เสด็จมาประทับใต้ต้นหมันหรือต้นทะเลอก พระพุทธเจ้าจึงมีพุทธทำนายว่าในอนาคตบริเวณที่ประทับจะกลายเป็นนคร และตะกวดนี้เมื่อสิ้นชีพแล้วจะไปบังเกิดบนสวรรค์ แล้วจะได้จุติลงมาเป็นกษัตริย์ครองกรุงอินทปรัตนนคร และพระราชบุตรจะ

ได้เสด็จมาขึ้นครตตรงต้นหมัน หรือต้นทะเลอกนี้ แล้วบรรดาพญานาคที่ได้ฟังธรรมเทศนาจะได้สร้างพระนครเป็นราชธานีใหญ่ให้ราชบุตรองค์นั้นประทับ แล้วขนานนามพระนครว่ากรุงกัมพูชา



ภาพที่ 15 เขี้ยวหรือตะกวดในพิธีกรรมของชาวกูยบ้านตรึม
ที่มา: ปราณี วงษ์เทศ. ศิลปวัฒนธรรม ปีที่ 17 ฉบับที่ 11 กันยายน 2539, หน้า 84-91

พระพุทธเจ้าเคยเสวยพระชาติเป็นเขี้ยว หลักฐานจากในนิบาตชาดก หมวดเอกนิบาตชาดกเรื่องที่ 138 โคธชาดก บันทึกว่า ครั้งหนึ่งพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นเขี้ยวโคธบัณฑิตอาศัยในจอมปลวกใกล้อาศรมของพระดาบสผู้สมาปฏิบัติ ทุกวันพระโพธิสัตว์จะเข้าไปสู้อาศรมเพื่อสวดธรรม ต่อมาดาบสตนนั้นย้ายไปอยู่ถ้ำอื่น มีดาบสพุทฺธิอีกตนหนึ่งเข้ามาอาศัยอยู่ในอาศรมแทน วันหนึ่งชาวบ้านปรุงอาหารจากเนื้อเขี้ยวนำไปถวาย “ครั้นดาบสนั้นเนื้อเขี้ยวแล้ว ความปรารถนาในรสก็ผูกไว้ จึงถามว่ามังสะนี้มีรสอร่อยนัก เป็นมังสะสัตว์อะไร ครั้นได้ฟังว่ามังสะเขี้ยวดังนี้ จึงคิดว่าเขี้ยวใหญ่มาสู่สำนักเราตัวหนึ่ง อย่าเลยเราจะฆ่าเขี้ยวใหญ่ตัวนั้นกินเสียเถิด ” ดาบสพุทฺธิจึงจะทำร้ายเขี้ยวพระโพธิสัตว์แต่ไม่สำเร็จ และถูกเขี้ยวพระโพธิสัตว์ตำหนิความต่างปร้อยในพรหมจรรย์จนต้องหลีกไปอยู่ที่อื่น



ภาพที่ 16 โคธชาตกจิตรกรรมฝาผนังโคธชาตก ภายในพระอุโบสถ วัดเครือวัลย์วรวิหารธนบุรี
ที่มา: ศิลปวัฒนธรรม, 2552

วรลักษณ์ ผ่องสุขสวัสดิ์ (2550) ได้กล่าวไว้ว่า จากทศชาติชาตก ใน จุลปทุมชาตก ปรากฏเนื้อหา พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นพระปทุมกุมาร มีพระอนุชาทองคำ ครั้นเมื่อพระราชกุมารทั้งเจ็ดเจริญวัย พระราชบิดาเกิดระแวงเกรงว่าลูก ๆ จะคิดร้ายชิงราชสมบัติ จึงเนรเทศพระราชกุมารทั้งเจ็ดพร้อมพระชายาออกจากเมือง ระหว่างรอนแรมกันไป หนทางแสนกันดารนัก ชาตแคลนอาหาร พระราชกุมารทั้งหมดจึงตกลงฆ่าพระชายาคราละองค์ เพื่อนำมาเป็นอาหารแจกจ่ายกันกินประทังชีวิต ครั้นถึงคราต้องฆ่าพระชายาของพระปทุมกุมาร พระองค์ได้นำเนื้อส่วนที่เก็บไว้มาแจกจ่ายให้แก่บรรดาพระอนุชาแทน และเฝ้ารอนจนเหล่าพระอนุชาหลับ จึงพาพระชายาแยกหนีไป ระหว่างทางนั้น พระชายาเกิดกระหายน้ำ พระองค์จึงกรีดพระโลหิตให้ดื่มแทน ก่อนจะเดินทางรอนแรมกันต่อไป จนในที่สุดเมื่อทั้งสองได้เดินทางมาถึงบึงน้ำใหญ่ จึงปลุกเรือขึ้นพักขึ้น ณ ที่นั้นพระปทุมกุมารได้ช่วยเหลือรักษาโจรผู้หนึ่งจนหายจากอาการบาดเจ็บ และให้อาศัยร่วมด้วย ต่อมาภายหลังพระชายาเกิดมีใจปฏิพัทธ์รักใคร่โจร จึงหมายฆ่าพระปทุมกุมารโดยผลักให้ตกลงมาจากยอดเขา หากแต่พระปทุมกุมารกลับรอดชีวิตโดยการช่วยเหลือของพระยาเหี้ย และต่อมาพระยาเหี้ยนั้นก็ได้ช่วยนำพระปทุมกุมารกลับขึ้นครองราชย์อีกครั้ง



ภาพที่ 17 จิตรกรรมฝาผนัง จุลปทุมชาดก วัดคงคาราม อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
ที่มา: ศิลปวัฒนธรรม, 2564

โกวิท วงศ์สุรวัฒน์ (2559) ได้กล่าวว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชรัชกาลที่ 1 โปรดเสวยไข่เหี้ยกับมังคุดเป็นอย่างยิ่ง เพราะในอดีตพระองค์ท่านเคยรับราชการที่เมืองราชบุรีในตำแหน่ง “หลวงยกกระบัตร” ในแผ่นดินสมเด็จพระที่นั่งสุริยาศน์อมรินทร์ และได้สมรสกับคุณนาค (ภายหลังได้รับการสถาปนาเป็นสมเด็จพระอมรินทราบรมราชินี) ธิดาในตระกูลเศรษฐีมอญที่มีรกรากอยู่ที่บ้านอัมพวา เมืองสมุทรสงคราม อยู่มาวันหนึ่งก็โปรดจะเสวยไข่เหี้ย แต่ไม่มีใครสามารถหาได้เลย เพราะไม่ใช่ฤดูกาลเหี้ยวางไข่ เจ้าจอมแว่นสนมเอกจึงประดิษฐ์ “ขนมไข่เหี้ย” ขึ้นตั้งเครื่องถวายแทน ต่อมาคงจะในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงถูกเปลี่ยนชื่อเป็นขนมไข่หงส์ เรื่องการชอบกินไข่เหี้ยนี้ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ได้กล่าวว่า ท่านก็ชอบเหมือนกันถึงขนาดออกปากกับศาสตราจารย์สุกิจ นิมมานเหมินท์ว่า อยู่แถวซอยสวนพลูแล้วหาไข่เหี้ยกินยาก จนท่านสุกิจรับปากว่าจะหาไข่เหี้ยส่งไปให้ เพราะแถวบ้านท่านอาจารย์สุกิจยังพอมีเหี้ยอาศัยอยู่เยอะพอควร วิธีทำไข่เหี้ยคือต้มสุกแล้ว ไข่ขาวยังเหลวอยู่เขาก็เอาเข็มสักให้เป็นรูพรุน แล้วแช่น้ำเกลือให้ความเค็มซึมเข้าไป จึงย่างไฟแล้วนำไปปรุงเป็นอาหารมีรสชาติมัน ๆ เค็ม ๆ กินกับมังคุดนัยว่าเข้ากันดีนักแล และเป็นที่มาของคำพังเพยที่ว่า “เกลียดตัวกินไข่ เกลียดปลาไหลกินน้ำแกง”

ศัพท์ภาษาบาลี และภาษาสันสกฤตเรียกเหี้ยว่า “โคธ” หรือ “โคธา” ในวรรณคดีอินเดียโบราณกล่าวถึงชื่อแม่น้ำสายหนึ่ง คือโคธาวารี แปลตรง ๆ ว่า แม่น้ำเหี้ย ทำนองเดียวกับในประเทศไทยมี “บางเหี้ย” แสดงว่าทั้งบริเวณแม่น้ำโคธาวารี และบางเหี้ยแต่ดั้งเดิมคงจะมีสัตว์เจ้าของ

นามอาศัยอยู่ชุกชุม คนอินเดียในอดีตยอมรับที่จะใช้คำว่า “โคธา” เช่นเดียวกับคนไทยโบราณยอมรับที่จะใช้คำว่า “เหี้ย”

2.3.2 มายาคติเชิงลบเกี่ยวกับเหี้ย

ศิลปวัฒนธรรม (2564) ได้กล่าวว่า ในเพลงยาวเที่ยวถ้ำวิมานจักรี อ้างว่า ตำนานเรื่องห้ามคบเหี้ยเข้าบ้านนั้นมีที่มาจาก “นันทกปรกณัม” อันเป็นนิทานสันสกฤตซึ่งมีการแปลเป็นภาษาไทยมาตั้งแต่สมัยอยุธยา ผู้เขียนตรวจสอบในนันทกปรกณัม ฉบับพิมพ์เมื่อปี พ.ศ. 2469 พบว่าตำนานเหี้ยแปลงฤทธิ์อยู่ในนิทานที่ 34 เรื่อง “เศวตโคธา” เนื้อหาเป็นนิทานสั้น ๆ ดังนี้ “ว่ามีเนสาทผู้ 1 ชื่อสัทชีพ มีเคหฐานสถิตอยู่ในอรัญวิสัย เป็นแคว้นแคว้นกรุงปาดลีสบุตรมหารนคร เนสาทนั้นด้อม ๆ ตามยงมฤคในป่ามาชายเลียงชีพเพนนิจนวันหนึ่ง เนสาทไปมิได้พบหม่อมฤค เลยเหี้ยวเห็นเศวตโคธา คือเหี้ยเผือกตัวหนึ่งชื่อ “รตกะ” ขึ้นมา เนสาทก็ไล่เล่น เศวตโคธาก็เล่นเข้าไปในโพรงพฤษ์ตะเคียนใหญ่ต้นหนึ่ง แลโพรงพฤษ์นั้นเป็นที่อยู่แห่งหมู่ตูดตู่ทั้งหลาย นายเนสาทสัทชีพหุคบเพลิงเผาเข้าไปในโพรงพฤษ์นั้น ตูดตู่ก็พลอยมรณะด้วยเศวตโคธาสิ้น

มูลเหตุหนึ่งที่มีคนเปรียบคนทำชั่วว่า “เหี้ย” ที่เรียกกันแต่ก่อนนั้น อาจเรียกเพี้ยนมาจากภาษาจีนแต้จิ๋ว คำว่า “ตัวเฮี้ย” หมายถึง พี่ชายคนโต หรือพี่ใหญ่ ชาวจีนนิยมสูบฝิ่น ในสมัยรัชกาลที่ 3 มีการปราบปรามฝิ่นอย่างหนัก ชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศสยามต่างดิ้นรน และเสียผลประโยชน์เมื่อทางการสั่งห้าม ทั้งเสพ และจำหน่าย จึงได้พากันออกอาละวาด ตั้งตัวเป็นกบฏ บ้างก็ลงแดงฟันคูล้มล้าง ฆ่าฟันชาวสยามล้มตายเป็นจำนวนมาก ชาวสยามในเวลานั้นจึงได้ใช้คำว่า “ตัวเฮี้ย” เป็นคำใช้ด่าทอ และเพี้ยนมาเป็น “ตัวเหี้ย” หรือ “เหี้ย” ไปในที่สุด ผู้คนในสยามดิ้นรน เมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า “เหี้ย” จึงติดอยู่ในหัวของคนสยาม เป็นตัวแทนของความน่ารังเกียจ และความอัปมงคล ทั้งการนำรูปลักษณะไปเปรียบเทียบกับคนด่ากันให้สนุกสนานบ้าง หรือแม้แต่จะเอาไปเปรียบเทียบกับทางชั่วร้าย ต้นเหตุของความเสนียดจัญไร

อิမ်วัง (2565) ได้กล่าวไว้ว่า ในอดีตจะถือคติว่าเหี้ยเป็นสัตว์อูบาทว์ หากเหี้ยเข้าบ้าน หมายถึง ความวิบัติฉิบหายที่จะมาถึง ในหนังสือ อักษราภิธานศรับท์ ที่หมอบรัดเลย์ (Dan Beach Bradley) เป็นผู้รวบรวม และจัดพิมพ์ขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2416 ได้บัญญัติคำว่า “เหี้ยขึ้นเรือน” ไว้ โดยอธิบายว่า “คือเหี้ยมันมาขึ้นเรือน เขาถือว่าจะถึงความฉิบหายแห่งทรัพย์นั้น ในคัมภีร์อิโงโงะบุทวาระบุว่าเหี้ยขึ้นเรือนนับเป็นอูบาทว์อย่างหนึ่ง โดยนอกจากเหี้ยแล้ว ยังมี แร้ง งู ตะกวด นกเค้า นกยาง หมาจิ้งจอก รุ้ง ผีง เต่าขวานฟ้า และสัตว์ป่าทั้งปวง ถ้าเข้าทางทิศตะวันออก ทิศพายัพ และบุตรจะฉิบหาย ทิศตะวันออกเฉียงใต้ ไฟจะไหม้เรือน ทิศใต้ ตัวจะตาย หรือเจ็บปางตาย ทิศตะวันตกเฉียงใต้ โจรจะลัก, ทิศตะวันตก จะได้ลาภ ถ้าเป็นชายจะได้ภรรยา ถ้าเป็นหญิงจะได้สามีอันพึงใจ ทิศตะวันตกเฉียงเหนือ จะจำเริญสุข ทิศเหนือจะได้ลาภ และทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ท้าวพระยาจะยกย่อง และ

บุษาคัมภีร์ดังกล่าวระบุวิธีแก้เอาไว้ว่า หากเหี้ยขึ้นเรือน ให้บูชาด้วยเหล้า ข้าว และรูปเทียน ก็จะได้ลาภอันพึงพอใจ เหี้ยถูกนำมาใช้เป็นคำด่าตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4-5 เป็นอย่างน้อย ในวชิรญาณวิเศษ เล่ม 7/9 แผ่นที่ 1-51 ตุลาคม ร.ศ. 110 – ตุลาคม ร.ศ. 111 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 5 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำด่าว่าเหี้ย สรุปได้ดังนี้ “เหี้ย” เป็นกิริยา หมายถึงการทำหน้าไม่ปกติ เพราะความกระดากประกอบกับความจนใจ “เหี้ย” ใช้เรียกผู้ที่ทำให้ที่พอกอาศัยสิ้นทรัพย์ไปฉิบหายไป เมื่อคนบางคนจะกล่าวโทษหรือด่าทอ ก็มักกล่าวว่าเหี้ย “เหี้ย” เป็นคำเปรียบเอาไว้เรียกชื่อคนร้ายคนชั่ว ดังคำว่า “อ้ายเหี้ย” เพราะเชื่อกันว่า เหี้ยเป็นสัตว์อุบาทว์อย่างหนึ่ง ถ้าเข้าบ้านเรือนใครก็เป็นอุบาทว์จัญไร “เหี้ย” ใช้เป็นคำด่า เมื่อสัตว์ประเภทใดเข้าบ้านแล้วทำเรื่องฉิบหาย ก็เรียกว่าเหี้ย เมื่อประมวลข้อมูลจากวชิรญาณวิเศษก็ทำให้เห็นว่าคนในสมัยรัชกาลที่ 5 มีความเชื่อว่าเหี้ยเป็นสัตว์อุบาทว์จัญไร เข้าบ้านไหนก็ฉิบหายบ้านนั้น

มิวเซียมไทยแลนด์ (2560) ได้กล่าวว่า ในพงศาวดารเขมรฉบับแปลไทยมีวงเล็บถึงข้อความเอาไว้ในทำนองว่าเพราะชาวเขมรมีบรรพบุรุษเป็นตะกวดที่มีลิ้นสองแฉก ดังนั้นจึงเป็นพวกที่คบไม่ได้ จนมาถึงยุคที่จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ เป็นผู้นำของประเทศ ตรงกับ พ.ศ. 2500-2506 ซึ่งเป็นช่วงที่ประเทศไทยเกิดกรณีพิพาทกับประเทศกัมพูชา โดยเฉพาะกรณีการขึ้นศาลโลกเพื่อตัดสินคดีปราสาทพระวิหาร และก็เป็นในช่วงเวลาดังกล่าวที่มีประเทศไทยการนำเอาพงศาวดารกัมพูชามาใช้โจมตี และว่าร้ายประเทศกัมพูชาผ่านทางวิทยุกระจายเสียง และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยมีหัวหอกคนสำคัญคือ “นายหนหวย” หรือนายศิลปชัย ชาญเฉลิม แน่นนอนว่า กรณีปฐมกษัตริย์ชาวเขมรเป็นตะกวด (ที่เขมรแปลว่า ตัวเหี้ย) ก็ถูกยกขึ้นมาใช้ด้วย จนสุดท้าย ตัวเหี้ย ก็ค่อย ๆ กลายเป็นสิ่งไม่ดี ไม่งาม กลายเป็นคำหยาบคายที่ใช้สำหรับการด่าทอไปในที่สุด

ศิลปวัฒนธรรม (2564) ได้กล่าวว่า มีการกล่าวเปรียบเทียบบุคคลที่ไม่พึงปรารถนาจะให้เข้าบ้านว่า “ชาติเหี้ยหางแดง แร้งตีนสั้น เข้าที่ไหนก็จิ้งไรที่นั่น” พิเคราะห์ถึงคำมูลที่เหี้ยกับอีแร้งจะกลายเป็นสัตว์ต้องห้าม และน่ารังเกียจนั้น คงเป็นเพราะสัตว์ 2 จำพวกนี้ชอบกินของสกปรกจำพวกซากศพสมัยก่อนท่านฝั่งฝังไว้ตามป่าช้ารก ตัวเหี้ยก็ชอบอาศัยอยู่บริเวณดังกล่าวด้วย ขึ้นชื่อว่าซากศพแล้วมนุษย์เห็นเข้าก็สยอง ไม่มีใครอยากเห็นหรือเฉียดกรายเข้าไปใกล้ ตัวเหี้ยซึ่งกินซากศพจึงถูกใส่ร้ายป้ายความชั่วว่ามันเป็นตัวอัปรีย์

2.3.3 มายาคติเกี่ยวกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย

จากการสัมภาษณ์ พระครูสถิตวราภรณ์ (2564) ได้กล่าวว่า “ตรงนี้กำลังจะพัฒนาให้เป็นสนามเด็กเล่น เครื่องเล่นก็เก่าไม่ค่อยดีเท่าที่ควร จะตั้งชื่อ ก็มีสวนสัตว์ สวนนก สวนไก่ หรือสวนเหี้ยได้ไหม ส่วนที่สองก็คือเรื่องราวในชาดก” ท่านกล่าวถึงแผนงานหลักของทางวัดสว่างอารมณ์มีแผนต้องการจัดการพื้นที่ภูมิทัศน์เพื่อสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม และระบบนิเวศที่เป็นอยู่ จะเห็นได้ว่า

วัด และชุมชนให้ความสำคัญกับเหี้ยเพราะเป็นตำนานที่สำคัญของท้องถิ่น อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาที่สำคัญที่ว่า พระพุทธเจ้าแต่ปางก่อนก็เคยเสวยพระชาติเป็นเหี้ย ในนิบาตชาดกหมวดเอกนิบาต ชาดกเรื่องที่ 138 โคธชาดก ปรับภูมิทัศน์โบสถ์ไม่หลวงพ่อบาน โดยชุดลอกโคลนเลน ตัดต้นไม้ทิ้งออกพ้นดิ่งโบสถ์ให้ล้มลงเอาออก แล้วเทพูนหุ้มโคนเสาให้เหล็กยึดตัวโบสถ์ถึงหลังคาข้อฟ้า และได้สร้างกุฏิจำลองไว้ด้านข้างโบสถ์ ทั้งหล่อรูปเหมือนหลวงพ่อบานไว้เพื่อในคนได้สักการะ และปรับภูมิทัศน์บางส่วนเพื่อใช้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวของทางวัด สะท้อนให้เห็นถึงการที่คนในชุมชนบางเหี้ยสามารถอยู่ร่วมกันกับเหี้ยได้อย่างไร้ยางอายคติเชิงลบ เป็นสิ่งที่น่าสนใจ และถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดีในการแสดงถึงความปรับตัวการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์ และธรรมชาติในลักษณะที่สมดุล ซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกถึงการพัฒนาทางสังคมที่สอดคล้องกับธรรมชาติ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยรักษาสสมดุลของระบบนิเวศ แต่ยังเป็นการเสริมสร้างความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างยั่งยืนอีกด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า ธรรมชาติของเหี้ยเป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในระบบนิเวศเช่นเดียวกับคน คือตามแหล่งน้ำทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น แม่น้ำ ลำคลอง บึง ร่องสวน แม้กระทั่งป่าชายเลนที่ติดทะเล คนสมัยก่อนอาศัยอยู่ตามเรือนแพ และสัญจรทางน้ำเป็นหลัก มิได้นิยมทางบกเช่นปัจจุบัน ส่วนแหล่งหากินของเหี้ยก็อยู่ใกล้ที่อยู่อาศัยของคน และอาหารของเหี้ยก็เป็นอาหารชนิดเดียวกับที่คนกิน เช่น เป็ด ไก่ และสัตว์น้ำนานาชนิด ฉะนั้นเหี้ยกับคนจึงมีความใกล้ชิดกันมากระดับหนึ่ง และก็เป็นสาเหตุที่เหี้ยมักจะชอบเข้าบ้านคนเสมอ เหี้ยมีพฤติกรรมการกินอันเป็นที่รังเกียจสำหรับคน คือมีนิสัยขี้โมย เหี้ยชอบลักของชาวบ้านไปกิน ไม่ว่าจะเป็น เป็ด ไก่ ของสด ๆ คาว ๆ และเหี้ยชอบกินของเน่าเหม็น รวมถึงซากสัตว์ นอกจากนี้เหี้ยมีพฤติกรรมอยู่อาศัยตามพงไม้ ที่รกขึ้นแฉะ และเต็มไปด้วยโคลนตม เหี้ยจึงเป็นสัตว์ที่ไม่ค่อยสะอาดในสายตาของคน แต่หากเหี้ยเข้าบ้านนั้นย่อมเป็นสัญญาณเตือนจากเหี้ย เพราะนั่นหมายความว่าบ้านหลังนั้นอาจจะเริ่มสกปรก รกรุงรัง จนเหี้ยไปเดินเล่นพ่นพ้าน คิดว่าเป็นแหล่งหากิน หรือแหล่งอาศัยของมันก็เป็นได้ คนสมัยก่อนที่ถือคติว่าเหี้ยเข้าบ้านต้องทำบุญล้างชวย หรือประกอบพิธีกรรมแก้เคล็ดอะไรก็ตามแต่ ในทางหนึ่งก็เป็นกุศโลบายเพื่อให้เจ้าของบ้านเจ้าของเรือนรีบปิดกวาดทำความสะอาดบ้านเสีย

2.4 ทฤษฎีการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural Landscape) มีความหมายทางรากศัพท์มาจากกลุ่มประเทศทางยุโรปตอนเหนือ ซึ่งเกิดจากความนิยมในการเขียนภาพวาดทัศนียภาพชนบทและธรรมชาติ อีกทั้งมีการศึกษาศาสตร์ ด้านการจัดสวนในช่วงปี ค.ศ. 1600-1700 (James and Martin, 1981: 177) ได้กล่าวว่า สาเหตุหนึ่งที่ทำให้แนวคิดของชาวยุโรปที่มีต่อธรรมชาติ ได้มีการพัฒนาทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุผลด้านค่านิยม และความสนใจในธรรมชาติแวดล้อม ซึ่งจากการศึกษา

พัฒนาการของทฤษฎีเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมพบว่า มีความสัมพันธ์กับหลาย ๆ ศาสตร์ที่ประกอบไปด้วย ภูมิศาสตร์ มานุษยวิทยา และการออกแบบ ซึ่งสามารถอธิบายพัฒนาการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภูมิทัศน์ วัฒนธรรม โดยแบ่งตามช่วงเวลา

2.4.1 แนวคิดการศึกษาด้านการตั้งถิ่นฐาน (Settlement Morphology)

ตามนี้ทฤษฎีที่ Whitehand (1981) ได้กล่าวว่า ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ถูกใช้ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1880 โดย Otto Schlüter ชาวเยอรมัน เพื่อใช้ในการอธิบายรูปแบบการตั้งถิ่นฐานของชุมชนในทางตอนกลางของยุโรปและประเทศเยอรมัน เนื่องจากทฤษฎีภูมิทัศน์ วัฒนธรรมนั้นมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการศึกษาแบบเมือง ซึ่งขอบเขตการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมประกอบไปด้วย การตั้งถิ่นฐาน การใช้ที่ดิน และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทางวัฒนธรรมในช่วงระยะเวลาต่าง ๆ ของ ประวัติศาสตร์ และสรุปผลโดยการพรรณนาและอธิบายการกระทำ ความคิด ความเชื่อของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ

ในช่วงแรกนั้น นักวิจัยทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้ค้นหาแนวทางในการอธิบายรูปแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ถูกเปลี่ยนแปลงโดยกิจกรรมของมนุษย์ และวัฒนธรรม โดยใช้แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ และอธิบายรูปแบบทางภูมิทัศน์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และพฤติกรรมมนุษย์ โดย Otto Schlüter ได้ให้ความสนใจในรายละเอียดของ องค์ประกอบทางวัฒนธรรม สภาพทางธรรมชาติ การตั้งถิ่นฐาน การใช้ประโยชน์จากที่ดิน เพื่ออธิบายถึงระบบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความเข้าใจในภาพรวมของภูมิทัศน์วัฒนธรรม

2.4.2 แนวคิดภูมิทัศน์ที่มีชีวิต (Living Landscapes)

บัดติเมอร์ Buttiner, A (1978) ได้กล่าวว่า แนวคิดภูมิทัศน์ที่มีชีวิต เป็นแนวคิดที่เน้นการศึกษาภูมิทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งเริ่มต้นในประเทศฝรั่งเศส ในช่วงปี พ.ศ. 2473 โดย Paul Vidal de la Blanche ซึ่งเป็นผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ด้านกายภาพภูมิทัศน์ โดยการศึกษาเลือกใช้พื้นที่ในประเทศฝรั่งเศสเป็นกรณีศึกษา และศึกษาในประเด็น การแปลความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบวิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพของภูมิทัศน์ ในประเด็นสภาพแวดล้อมทางสังคม และพัฒนาการของชุมชน ซึ่งพบว่าวิถีชีวิตของชุมชนนั้นมีความต้องการภูมิทัศน์ที่มีสภาพธรรมชาติเสมอ

เฟลอร์ และ เดวี Fleure and Davies (1970) ได้กล่าวว่า แนวคิดเรื่องภูมิทัศน์ที่มีชีวิต ถูกพัฒนาในประเทศอังกฤษโดย H.J.Fleure ในช่วงเวลาเดียวกันโดย Fleure ได้วิจัย ในเรื่องการปรับตัวของคนกับสิ่งแวดล้อม และอิทธิพลของวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อรูปแบบของการพัฒนาท้องถิ่น และการตั้งถิ่นฐาน ในงานวิจัยได้อธิบายสิ่งที่คนสร้างขึ้น ได้แก่ รูปลักษณ์ ของเมือง รูปแบบการตั้งถิ่นฐาน นามเมือง และวัสดุอาคาร ในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างกายภาพของภูมิทัศน์ ภูมิอากาศ

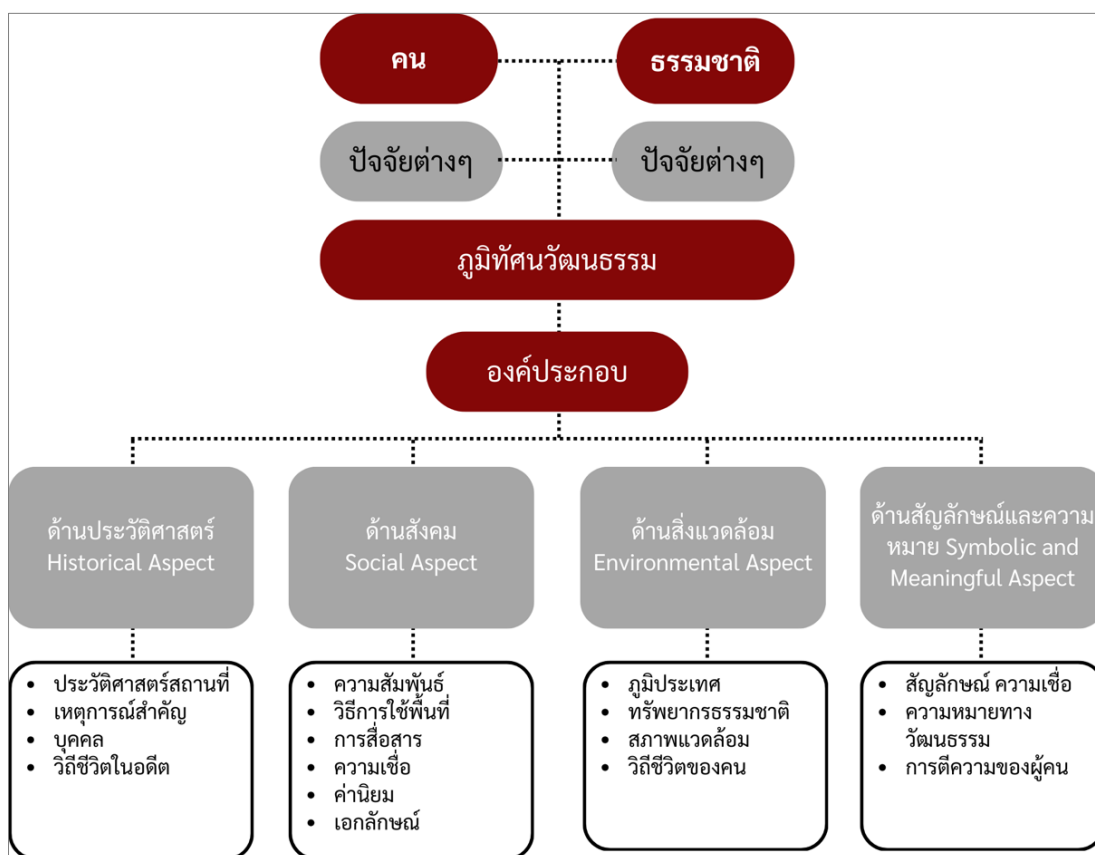
กิจกรรมของคน และคุณค่า ซึ่งการแปลความหมายของภูมิทัศน์ ทำให้ทราบถึงแบบแผน และความหมายทาง วัฒนธรรมผ่านรูปลักษณะของสภาพภูมิทัศน์ด้วยลักษณะเฉพาะของภูมิภาคหรือท้องถิ่น

โอแฮร์ O'Hare (1977) ได้กล่าวว่า ในช่วงเวลาเดียวกัน นักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษ EE Evans ได้รวบรวมแนวคิดของ Fleure, Vidal และ นักภูมิศาสตร์ชาวอเมริกัน Carl O Sauer ที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงแนวคิดของนักวิชาการเยอรมัน ฝรั่งเศส อังกฤษ และอเมริกาเข้าด้วยกัน โดยงานเขียน The Personality of Ireland ได้เสนอแนวคิดของภูมิทัศน์วัฒนธรรมโดยใช้คำว่า Regional Personality มาใช้อธิบายและให้คำจำกัดความว่า เป็นลักษณะเฉพาะที่เกิดจากผลลัพธ์ของความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมผ่านกาลเวลา และแนวคิดนี้ดำรงอยู่ในกระแสนักภูมิศาสตร์จากทศวรรษที่ 1920 จนถึง 1950 ทำให้เกิดกระแสความสนใจในการวิจัย ด้านพฤติกรรมสิ่งแวดล้อมตามมา

2.4.3 แนวคิดการศึกษาภูมิทัศน์พื้นถิ่นจาก Berkeley

ชาวเออร์ Sauer (1967) ได้กล่าวว่า ในทศวรรษ 1920 ในฝั่งของทวีปอเมริกา ได้มีการศึกษาทฤษฎีทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมเช่นเดียวกับยุโรป โดยมีฐานที่สำคัญคือ Berkeley School of Geography ที่ตั้งอยู่ในรัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา นำโดย Carl O Sauer ได้ทำการศึกษาประวัติศาสตร์ของภูมิทัศน์ชนบท ในฐานะที่เป็นภูมิทัศน์ธรรมดาทั่วไป (Ordinary Landscape) ที่สัมพันธ์กับความเชื่อ ซึ่งได้ให้คำจำกัดความของคำว่า Landscape จากรากศัพท์ในภาษาเยอรมันที่มีความหมายว่า Land Shape โดยหมายถึงพื้นที่ที่มีรูปลักษณะชัดเจนทั้งด้านกายภาพ และวัฒนธรรม ซึ่งภูมิทัศน์นั้นจะประกอบด้วยมิติทางวัฒนธรรมของคน และการทำความเข้าใจภูมิทัศน์วัฒนธรรมนั้นต้องคำนึงถึงว่า เป็นสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าหยุดนิ่ง เคลื่อนไหวมากกว่าสงบ มีชีวิตมากกว่าเป็นซากปรักหักพัง และมีการใช้สอยมากกว่าการทิ้งร้าง

แจ๊คสัน Jackson (1989) ได้กล่าวว่า แนวคิดเรื่องภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่ Berkeley School of Geography นั้น เป็นการรวบรวม ศาสตร์ทางด้านภูมิทัศน์ และประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเข้าด้วยกันซึ่ง Sauer กล่าวว่า เป็นความเคลื่อนไหวระหว่างชีวิตกับผืนดิน โดยใช้วิธีการศึกษาศาสตร์แบบการมองย้อนอดีต (Retrospective Science) เป็นพื้นฐานในการมอง อนาคต และมองภูมิทัศน์ผ่านความเข้าใจในวัฒนธรรม และพลังของมิติทางสังคมเศรษฐกิจที่เป็นตัวสร้างขึ้นมา ต่อมากระบวนการศึกษาโดยใช้วิธีการ Retrospective Science ได้ถูกวิพากษ์โดย J.B. Jackson ในปี ค.ศ. 1984 ซึ่งมองว่าเป็น การค้นหาอดีตที่เป็นดั้งเดิมมากกว่าการมองเห็นความเคลื่อนไหว หรือการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และปรากฏการณ์ทางสังคม



ภาพที่ 18 แนวคิดการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม

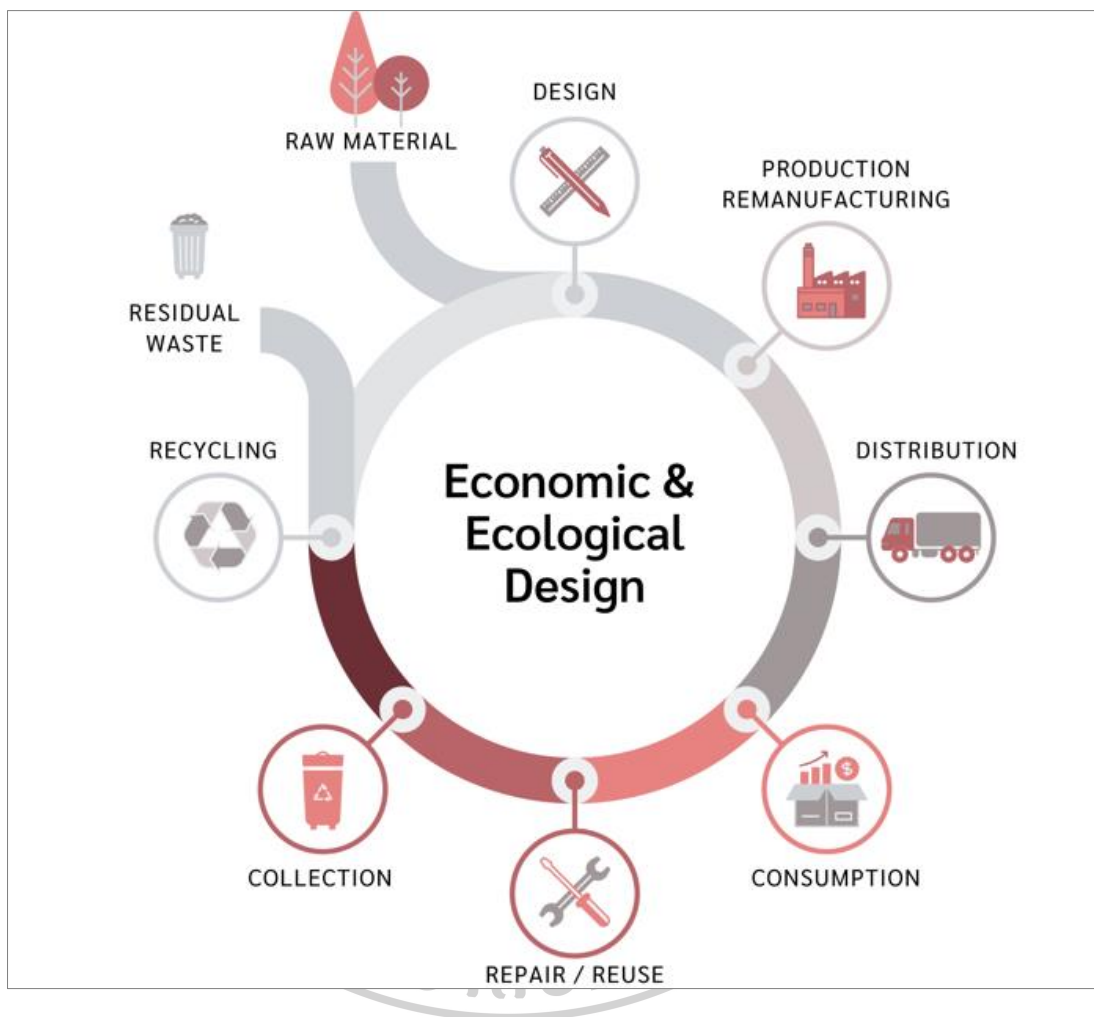
จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่าการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมนั้น เพื่อการอธิบายรูปแบบการตั้งถิ่นฐานของชุมชน ศึกษาในประเด็นการแปลความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบวิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพของภูมิทัศน์ ในประเด็นสภาพแวดล้อมทางสังคม และพัฒนาการของชุมชน วิเคราะห์รูปลักษณะของเมือง รูปแบบการตั้งถิ่นฐาน ชื้อชุมชน และวัสดุอาคาร ในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างกายภาพของภูมิทัศน์ ภูมิอากาศ กิจกรรมของคน และคุณค่า เพื่อนำไปสู่การทราบถึงแบบแผน ความหมายทางวัฒนธรรมผ่านรูปลักษณะของสภาพภูมิทัศน์ ด้วยลักษณะเฉพาะของชุมชนพื้นที่บางเหี้ย

2.5 ทฤษฎีการออกแบบและสร้างสรรค์เศรษฐกิจชุมชน

2.5.1 ความหมายของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ

สิริพล อนันตวรสกุล และจรัสรัตน์ มุ่งเจริญ (2548) ได้กล่าวว่า การออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ (Economic & Ecological Design: Eco-design) หรือกรีนดีไซน์ (Green design) คือ กระบวนการที่ผนวกแนวคิด ด้านเศรษฐกิจ และด้านสิ่งแวดล้อมเข้าไปในขั้นตอนการออกแบบ โดย

พิจารณาตลอดวัฏจักรชีวิตของวัสดุ ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาผลงาน และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมไปพร้อมๆ กันทำให้ส่งผลดีต่อธุรกิจชุมชน และสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นแนวทางไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน



ภาพที่ 19 แนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ

2.5.2 หลักการพื้นฐานของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ

เป็นการประยุกต์หลักการของ 4Rs ในทุกชีวิตของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ ช่วงของวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ที่ว่านี้ ได้แก่ ช่วงการวางแผนผลิตภัณฑ์ (Planning phase) ช่วงการออกแบบ (Design phase) ช่วงการผลิต (Manufacturing phase) ช่วงการนำไปใช้ (Usage phase) และช่วงการทำลายหลัง การใช้เสร็จ (Disposal phase) สำหรับ หลักการของ 4Rs ได้แก่ การลด (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการซ่อมบำรุง (Repair) จะมีความสัมพันธ์ กับแต่ละช่วงของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์

1) การลด (Reduce) หมายถึง การออกแบบเพื่อลดการใช้วัตถุดิบ หรือเศษวัสดุให้เหลือน้อยที่สุด ในกระบวนการผลิตเลือกใช้กรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม เพื่อลดอัตราการใช้พลังงานในกระบวนการผลิต และออกแบบให้ผลิตภัณฑ์ลดการใช้พลังงาน ในระหว่างการใช้งาน ผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะลดค่าใช้จ่ายใน การบริหารจัดการเก็บขยะเหล่านั้น นอกจากนี้การนำวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ มาเป็นวัสดุในการออกแบบ

2) การใช้ซ้ำ (Reuse) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์ หรือชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ ซึ่ง ผ่าน ช่วงการนำไปใช้เรียบร้อยแล้ว และพร้อมที่จะเข้าสู่ช่วงของการทำลายนำกลับมาใช้ใหม่โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำทั้งที่เป็นการใช้ใหม่ในผลิตภัณฑ์เดิม หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ก็ตามได้แก่ การออกแบบการนำมาใช้ซ้ำ (Designforreuse)

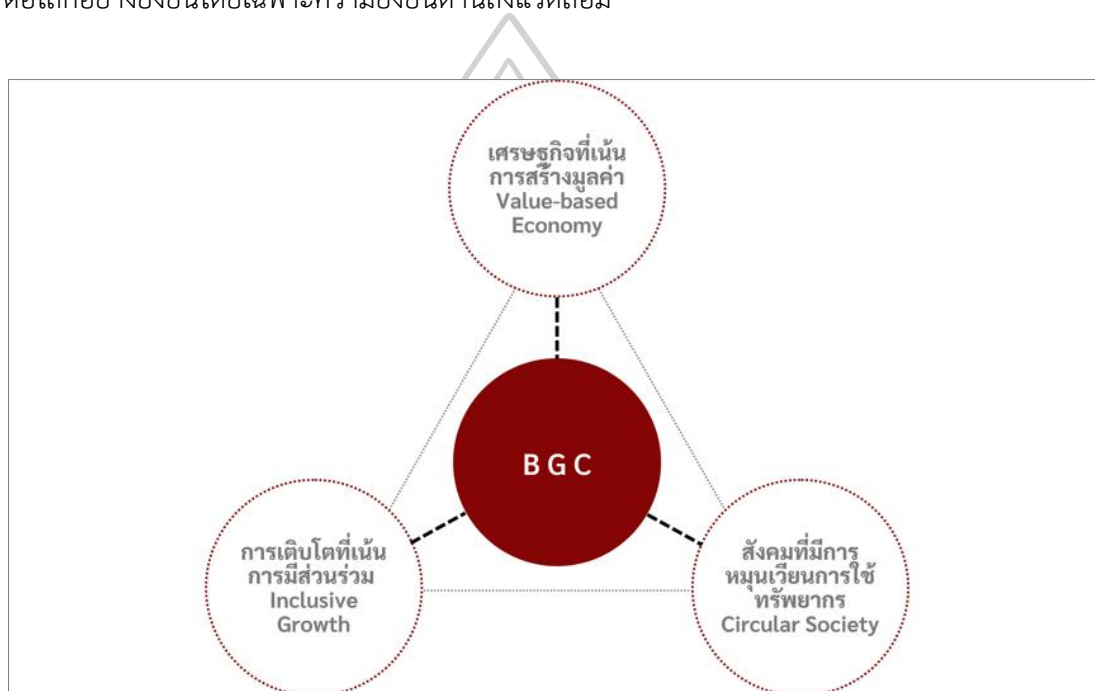
3) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หมายถึง การนำวัสดุที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้นำมาผ่านกระบวนการผลิตใหม่ ใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ใหม่ได้อีก

4) การซ่อมบำรุง (Repair) หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ง่ายต่อการซ่อมบำรุงทั้งนี้แนวคิดที่ว่าหากผลิตภัณฑ์สามารถซ่อมบำรุงได้ง่าย จะเป็นการยืดอายุช่วงเวลาชีวิตของการใช้งานและท้ายที่สุดสามารถลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า การออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ และการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในพื้นที่บางเหี้ย เป็นแนวทางที่สามารถช่วยสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับวัฒนธรรม และการตระหนักรู้ของชุมชนในพื้นที่ให้สานกันได้อย่างลงตัว เพราะการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการรักษาสีเขียว และส่งเสริมความตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมจะช่วยสร้างความยั่งยืน และความสมดุลในชุมชน ดังนั้นการออกแบบควรเน้นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสมาชิกในชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ เช่น นักออกแบบ นักวิจัย นักอนุรักษ์ และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อให้การพัฒนา มีความครอบคลุม และยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2562) ได้กล่าวว่า โมเดลเศรษฐกิจ BCG หรือเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว (Bio-Circular-Green Economy) คือ โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นแนวคิดการนำวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมไปยกระดับความสามารถในการแข่งขันอย่างยั่งยืนให้กับ 4 อุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-curves) ได้แก่ อุตสาหกรรมเกษตรและอาหาร อุตสาหกรรมพลังงานและวัสดุ อุตสาหกรรมสุขภาพและการแพทย์ และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ โดยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมจะเข้าไปช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้กับผู้ผลิตเดิม และสนับสนุนให้เกิดผู้ประกอบการที่ผลิตสินค้า และบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูง

- 1) B คือ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เป็นการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาพัฒนาต่อยอดจากฐาน ความเข้มแข็งเดิมนั้นก็คือทรัพยากรชีวภาพหรือการผลิตทางการเกษตรเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าเช่นการพัฒนาพันธุ์ ข้าวที่มีธาตุอาหารสูง เป็นต้น
- 2) C คือ เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) การนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และที่สำคัญคือการมุ่งไปที่การลดปริมาณของเสียให้น้อยลงหรือเท่ากับศูนย์ ด้วยกระบวนการผลิต
- 3) G คือ เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) การมุ่งเน้นการลดผลกระทบต่องlobalอย่างยั่งยืนโดยเฉพาะความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 20 แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจ BCG

กวิน เทพปฏิพัทธ์ (2564) ได้กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ประกอบด้วยกว่า 15 อุตสาหกรรม ตั้งแต่งานหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ การพิมพ์ กระจายเสียง ซอฟต์แวร์ โฆษณา ออกแบบ สถาปัตยกรรม แฟชั่น อาหารไทย แพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้น มีสัดส่วนต่อ GDP สูงถึงเกือบร้อยละ 10 ในแต่ละปี และยังมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยในช่วงที่ผ่านมาสูงกว่า อัตราการเติบโตของ GDP อีกด้วย อีกทั้งเป็นอุตสาหกรรมที่มีการจ้างงานกว่า 830,000 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็น Knowledge และ High Skilled Talents สะท้อนให้เห็นถึงโอกาสและศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี 1) ค้นหาประเด็นและสร้างสรรค์เนื้อหา

ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต้องมาร่วมกำหนดประเด็นวัฒนธรรมเป้าหมาย อาทิ อาหารไทย มวยไทย แฟชั่นไทย ภาพยนตร์ไทย หรือแหล่งท่องเที่ยวไทย แล้วนำมาพัฒนาเนื้อหา (Content) ตามประเด็นเป้าหมายที่กำหนดมา เพื่อให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องนำไปต่อยอด พัฒนารูปแบบในการนำเสนอผ่านสื่อ หรือแม้แต่ผลิตภัณฑ์ และบริการต่าง ๆ ได้ โดยรัฐกำหนดเพียงประเด็นหรือกรอบใหญ่ ๆ แล้วปล่อยให้ผู้ที่เชี่ยวชาญไปสร้างสรรค์เรื่องราวตามรูปแบบที่ต้องการขึ้นมาเอง 2) พัฒนาทักษะ ขั้นขั้นระดับโลกและการสร้าง Young Creative Talents ประเทศไทยมีบุคลากรสร้างสรรค์ที่มีฝีมือระดับโลกจำนวนมาก แต่ทำอย่างไรที่จะช่วยให้คนเหล่านี้พัฒนาทักษะ ทั้งการ Upskills/ Reskills/ New Skills ที่จำเป็นในการต่อยอด หรือสามารถจัดการเชิงธุรกิจอย่างเป็นระบบได้ หรือแม้กระทั่งการกระตุ้นให้เยาวชน คนรุ่นใหม่ ได้เห็นโอกาสในการประกอบอาชีพ หรือสร้างรายได้จากความชอบ ความสร้างสรรค์ที่ตนเองมีอยู่ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการปรับเปลี่ยนเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่เวทีโลก 3) การยกระดับขีดความสามารถ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจ เมื่อเรามีเนื้อหา หรือเรื่องราวเป็นตัวนำแล้ว สิ่งสำคัญต่อมาคือเราจะมีแนวทางให้ภาคธุรกิจนำเรื่องราวมาต่อยอดไปสู่เชิงพาณิชย์ได้อย่างไร ไล่ตั้งแต่การรังสรรค์นวัตกรรมผ่าน Creative Business Model การเชื่อมโยงตลาดใหม่ ๆ รวมถึงการเปิดโอกาสให้กับกลุ่มผู้ประกอบการรุ่นใหม่ (Creative Startups) เกิดขึ้นมามากขึ้นด้วย 4) การสร้างระบบนิเวศและพัฒนาย่านสร้างสรรค์ การพัฒนาย่านที่มีระบบนิเวศที่เอื้อต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และการประกอบธุรกิจจะช่วยให้เกิดคน หรือธุรกิจสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นได้ ที่ผ่านมามีประเทศไทยมีเมืองที่ได้รับการยกย่องว่าเป็น Creative City ของ UNESCO หลายที่ ไม่ว่าจะเป็น ภูเก็ต ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเมืองแห่งอาหาร (Creative City of Gastronomy) เชียงใหม่ และสุโขทัย ได้รับการยกย่องว่าเป็นเมืองแห่งงานหัตถกรรม (Creative City of Crafts and Folk Arts) หรือแม้แต่กรุงเทพฯ ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเมืองแห่งการออกแบบ (Creative City of Design)

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า พื้นที่บางเหี้ยอาจจะมีศักยภาพให้การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ตามนโยบายของท้องถิ่น ในรูปแบบของการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการรับรู้ด้วยการนำเสนอผ่านสื่อ จากนั้นสามารถนำประเด็นที่น่าสนใจของท้องถิ่นไปพัฒนาเพื่อจัดการธุรกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบได้ โดยงานวิจัยนี้อาจจะมีส่วนร่วมกับกลุ่มผู้ประกอบการรุ่นใหม่เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม และพัฒนาย่านสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น โดยใช้เนื้อหาที่เน้นมิติระหว่าง คนกับเหี้ย และบางเหี้ยเป็นจุดขาย

2.6 ทฤษฎีการตระหนักรู้

ทฤษฎีการตระหนักรู้ (Theory of Awareness) เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเข้าใจ และตระหนักรู้ถึงตัวเอง และสิ่งรอบตัวในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น มันเกี่ยวข้องกับการรับรู้ถึงความคิด

ความรู้สึก และการกระทำของตัวเอง รวมถึงการเข้าใจผลกระทบที่สิ่งเหล่านี้มีต่อผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีนี้มีมักถูกนำมาใช้ในหลายสาขา เช่น จิตวิทยา การพัฒนาตนเอง และการศึกษา เพื่อช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนาความสามารถในการตระหนักรู้ และปรับปรุงคุณภาพชีวิตของตนเอง ไปสู่การการตระหนักรู้ของท้องถิ่น (Local Awareness) หมายถึงการเข้าใจและรับรู้ถึงคุณค่า และความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งรวมถึงองค์ความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ และประสบการณ์ที่สั่งสมมาจากรุ่นสู่รุ่นในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อความสำคัญตามวัตถุประสงค์หลักดังนี้

- 1) อนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ความรู้ และประสบการณ์ที่สั่งสมมาจากรุ่นสู่รุ่นไม่สูญหายไป สามารถถ่ายทอดต่อไปยังคนรุ่นหลังได้อย่างยั่งยืน
- 2) เสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น การตระหนักรู้ถึงคุณค่า และความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในชุมชน และวัฒนธรรมของตนเอง
- 3) ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการแก้ปัญหา และพัฒนาชุมชนช่วยให้เกิดการพัฒนายั่งยืน เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 4) สร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน การตระหนักรู้ และใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็ง ความสามารถในการปรับตัวของชุมชนในการเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ

2.6.1 ความหมายของการตระหนักรู้

แบล็ค และเรเจฟสกี Black & Rejewski (1998) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ทางสังคม นิชากร ศรีเพชรดี (2562) ได้กล่าวว่า Social and cultural awareness หรือ การตระหนักรู้ทางสังคม และวัฒนธรรม คือ 1 ใน 16 ทักษะจำเป็นของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 พุดให้เข้าใจง่าย ๆ คือ ความสามารถในการมีทัศนคติแห่งความเข้าใจ (Empathy) ต่อผู้อื่น เพราะในโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ซับซ้อน ขณะเดียวกันความแตกต่าง หลากหลายด้าน เชื้อชาติ ศาสนา สังคม วัฒนธรรม บรรทัดฐานแต่ละสังคม และเพศก็เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ความไม่เหมือนกันเหล่านี้หมายถึงความสามารถของบุคคลในการเข้าใจ และการจัดการกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ มีการจัดการกับสถานการณ์ในสังคม และกระบวนการที่เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับสังคม

ลึงกอน และแบล็ค Langone & Black (1997) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ทางสังคม หมายถึงกระบวนการทางความคิดของความสามารถทางสังคมที่เป็นความสามารถของ บุคคลในการเข้าใจผู้อื่น

ฟอร์แลนด์ และดริตินี Forland & Diritini (2003) ได้กล่าวว่า ตระหนักรู้ทางสังคม หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของตนเอง กิจกรรม ตำแหน่ง และความรับผิดชอบของตนเองต่อเครือข่ายทางสังคม และกลุ่ม

ออสสิมิทซ์ Ossimitz (2004) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ทางสังคม หมายถึง การเข้าไปเกี่ยวข้องกับความรู้ของผู้อื่น ที่จะทำให้เกิดความเข้าใจตนเองที่เกิดจาก ความรู้หรือเอกลักษณ์ของตนเอง สิ่งสำคัญของการตระหนักรู้ทางสังคมคือการใส่ใจซึ่งกันและกัน

ดริช และ เบลลotti Durish & Bellotti (1992) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ทางสังคม หมายถึง เป็นการทำความเข้าใจในกิจกรรมของผู้อื่นซึ่ง จะมีผลต่อกิจกรรมของตนเอง

2.6.2 การสร้างการตระหนักรู้ในท้องถิ่น

การสร้างการตระหนักรู้ในชุมชนท้องถิ่นเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาชุมชนให้มีความเข้มแข็ง และยั่งยืน วิธีการบางประการที่สามารถนำมาใช้ได้ ดังนี้

- 1) การให้ความรู้สร้างความเข้าใจ จัดการอบรม และสัมมนาเพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่สำคัญ เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการพัฒนาที่ยั่งยืน การให้ความรู้จะช่วยให้ชุมชนมีความเข้าใจและสามารถรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น
- 2) การมีส่วนร่วมของชุมชน ส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ การมีส่วนร่วมจะช่วยให้ชุมชนรู้สึกเป็นเจ้าของ และมีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาชุมชนของตนเอง
- 3) การใช้เทคโนโลยีและสื่อสารมวลชน ใช้เทคโนโลยี และสื่อสารมวลชนในการเผยแพร่ข้อมูลและสร้างความตระหนักรู้ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงได้ง่าย และรวดเร็ว
- 4) การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือ สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน องค์กรภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และทรัพยากร การทำงานร่วมกันจะช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน
- 5) การส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น รวบรวม และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่า เพื่อให้คนในชุมชนตระหนักถึงความสำคัญ คุณค่าของวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่น

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า บุคคลที่สามารถรับรู้เหตุการณ์ และบุคคลที่อยู่ในสังคม สามารถทำความเข้าใจกับ เหตุการณ์ และบุคคลในสังคมได้อย่างถูกต้อง มีการสื่อสารที่เหมาะสม และสนใจเข้าไปมีส่วนร่วมใน กิจกรรมของสังคม การตระหนักรู้ของสังคมเกิดได้จาก การเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมของคนในชุมชนโดยใช้การสนทนากลุ่มเพื่อ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้แนวคิดในการพัฒนาตนเอง และท้องถิ่นด้วยบรรยากาศที่อบอุ่น มีการรับฟัง และให้ความสนใจกัน ยอมรับซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือ และร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยวิธีการที่ดีที่สุดของตนเอง เกิดกระบวนการคิด และการตระหนักรู้จนทำให้ทุกคนท้องถิ่น ในสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รุจิระ มหาพรหม (2557) ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการศึกษาวิจัยตัววารานัส” (Varanus salvator) หรือที่รู้จักกันทั่วไปในชื่อ “เหี้ย” สามารถทำได้ในหลายมิติ โดยเน้นไปที่การสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต พฤติกรรม ระบบนิเวศ และบทบาทของวารานัสในสิ่งแวดล้อม และสังคม รวมถึงการสำรวจประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ และการจัดการเพื่อความยั่งยืน แนวทางการศึกษาวิจัยนี้สามารถสรุปได้ดังนี้

- การศึกษาพฤติกรรมและนิเวศวิทยา สำรวจถิ่นที่อยู่อาศัย และการเคลื่อนย้ายสำรวจพื้นที่ที่เหี้ยอาศัยอยู่ในธรรมชาติ รวมถึงระยะการเคลื่อนที่ ความถี่ในการย้ายที่อยู่ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกที่อยู่อาศัย เช่น แหล่งอาหาร แหล่งน้ำ และพื้นที่ที่มีความปลอดภัย การปรับตัวในเขตเมืองและชนบท สำรวจว่าการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- การวิจัยเพื่อการอนุรักษ์ และการจัดการประชากร ทำการสำรวจประชากรในแหล่งที่อยู่อาศัยต่าง ๆ เพื่อประเมินแนวโน้มของจำนวนประชากร ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการจัดการทรัพยากรในพื้นที่ ประเมินปัจจัยเสี่ยงที่อาจส่งผลกระทบต่อ การลดลงของประชากร พัฒนามาตรการในการปกป้องประชากรเหี้ยในธรรมชาติ และในเขตเมือง รวมถึงการวางแผนให้มีพื้นที่อนุรักษ์ที่เหมาะสม
- การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย ศึกษามุมมองที่สังคมมีต่อเหี้ย และวิธีการที่มายาคติ หรือความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์นี้ส่งผลกระทบต่อ การปฏิบัติและการอยู่ร่วมกันในชุมชน ศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อในท้องถิ่น และผลกระทบที่เกิดจากการเชื่อมโยงเหี้ยกับเรื่องเล่าเชิงลบ พัฒนาโปรแกรมการให้ความรู้ที่ช่วยให้ชุมชนเข้าใจบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และลดอคติที่มีต่อสัตว์ชนิดนี้
- การศึกษาศักยภาพการใช้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ วิจัยการเพาะเลี้ยงเหี้ยในพื้นที่ควบคุมเพื่อศึกษาโอกาสในการสร้างประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ การนำไปใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตหนัง หรือการใช้เป็นแหล่งโปรตีนทางเลือก ศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้ประโยชน์ เช่น หนังสำหรับผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง หรือการใช้เหี้ยในทางการแพทย์หรือการทดลองวิจัย

เรวดี ประเสริฐเจริญสุข (2544) ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง “พลวัตประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่นท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลง ตำบลคลองด่าน” มุ่งเน้นการศึกษา และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงในเชิงวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนคลองด่าน ซึ่งตั้งอยู่ในจังหวัดสมุทรปราการ ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน และได้รับอิทธิพลจากกระแสการพัฒนา และความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์หลักในการเข้าใจถึงพลวัตทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของชุมชน รวมถึงผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงภายนอก และภายในชุมชน

- การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นคลองด่าน รวบรวมข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และพัฒนาการของชุมชนคลองด่านตั้งแต่สมัยเริ่มต้น โดยศึกษาจากเอกสาร ประจักษ์พยานในท้องถิ่น ศิลาวรรค จารึกวัด และการสัมภาษณ์ชาวบ้านที่มีอายุยาวนานในชุมชน ศึกษาบทบาทของคลองด่านในฐานะที่เป็นแหล่งการค้าทางน้ำที่สำคัญ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของสถาปัตยกรรม วัด และสถานที่สำคัญที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่น

- การวิเคราะห์พลวัตของวัฒนธรรมและสังคม สำรวจและวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต และขนบธรรมเนียมของชาวคลองด่าน อาทิ ประเพณีท้องถิ่น ความเชื่อ และพิธีกรรม รวมถึงศึกษาถึงการปรับตัวที่ชุมชนต้องเผชิญเมื่อกระแสวัฒนธรรมภายนอกเข้ามา และวิเคราะห์ผลกระทบจากการพัฒนาอุตสาหกรรม และการขยายตัวของชุมชนเมือง ที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อม สภาพความเป็นอยู่ และการเปลี่ยนแปลงบทบาทในสังคมของประชากร

- การศึกษาผลกระทบจากการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลง วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจของชุมชนคลองด่านในยุคปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต โดยพิจารณาถึงผลกระทบของการพัฒนาอุตสาหกรรม การใช้ประโยชน์จากที่ดิน และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ ศึกษาผลกระทบของโครงการต่าง ๆ ที่เข้ามาในพื้นที่ อาทิ การพัฒนาทางน้ำ การสร้างถนน การขยายตัวของชุมชนเมือง และการสร้างระบบสาธารณูปโภค ตลอดจนการทำให้เกิดปัญหาทางสิ่งแวดล้อม เช่น การลดลงของพื้นที่สีเขียว และแหล่งน้ำธรรมชาติ

- การสืบทอดและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น รวบรวมและบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ศิลปะการแสดง พิธีกรรม และประเพณีดั้งเดิมที่มีความสำคัญต่อชุมชนคลองด่าน พัฒนาแนวทางเพื่อสืบทอด และอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับคนรุ่นใหม่ รวมถึงส่งเสริมให้ชุมชนมีการเข้าร่วมในการจัดการ และเผยแพร่วัฒนธรรม เพื่อสร้างความภาคภูมิใจในมรดกท้องถิ่น

- การสร้างสื่อและเผยแพร่องค์ความรู้ จัดทำเอกสารวิชาการ วารสาร และสื่อที่ช่วยให้ชุมชน และผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของคลองด่านได้ง่ายขึ้น พัฒนาสื่อดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และสารคดี เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลอย่างกว้างขวาง และเหมาะสมกับการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่

ผลของการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้ คาดว่าแนวทางการวิจัยเหล่านี้จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับเหี้ยในหลากหลายมิติ ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการจัดการอย่างยั่งยืน การเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ และการสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นในสังคม

2.8 กรณีศึกษา

สำหรับโครงการ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่ออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ การเลือก

กรณีศึกษาโครงการที่เหมาะสมจะช่วยให้สามารถเข้าถึงแก่นของวัฒนธรรมท้องถิ่น และส่งเสริมการเข้าใจระหว่างชุมชน และสัตว์ประจำถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์ และลึกซึ้ง ที่มุ่งเน้นการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และการยอมรับ ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมจากคนในชุมชน ทำให้ชาวบ้านมีทัศนคติ และความเชื่อที่เปิดกว้างต่อสัตว์เหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ในท้องถิ่น

2.8.1 กรณีศึกษาที่ 1 โครงการพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต จังหวัดบึงกาฬ

โครงการพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต จังหวัดบึงกาฬ ตั้งอยู่ที่ ตำบลหนองพันทา อำเภอกอพิสัย จังหวัดบึงกาฬ เป็นโครงการที่เน้นการสืบสาน และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยให้ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอ และสื่อสารเรื่องราวของตนเอง โครงการนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การใช้ชีวิตของชุมชนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้แบบมีชีวิต พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิตนี้เกิดจากความตั้งใจของสุทธิพงษ์ สุริยะ พุฒิสไตลิสต์ชื่อดัง ที่นำเรือนไทยอีสานดั้งเดิมของครอบครัวตนในจังหวัดบึงกาฬ มาสร้างเป็นพิพิธภัณฑ์ โดยเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับวิถีชุมชนแบบเกื้อกูล เพื่อพัฒนาชุมชนตามแนวทางที่ยั่งยืน ซึ่งผู้เยี่ยมชมจะได้รับความรู้สึกเหมือนได้เข้าร่วมในวิถีชีวิตของชาวบ้านจริง ๆ พิพิธภัณฑ์นี้ไม่เพียงแต่จัดแสดงวัตถุโบราณ หรือสิ่งของที่สะท้อนวัฒนธรรม แต่ยังสร้างโอกาสให้คนในชุมชนได้บอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ ประเพณี และความเชื่อของตนเองอย่างเต็มที่



ภาพที่ 21 โครงการพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต จังหวัดบึงกาฬ

ที่มา: https://www.facebook.com/LifeCommunityMuseumBuengkan/?locale=th_TH

การวิเคราะห์ข้อดีของกรณีศึกษาที่ 1

- 1) การมีส่วนร่วมของชุมชน โครงการได้รับการสนับสนุนและดำเนินการโดยชุมชนเอง ส่งผลให้เกิดความภูมิใจและการยอมรับของคนในพื้นที่อย่างกว้างขวาง ซึ่งช่วยให้ชุมชนเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม
- 2) การสื่อสารที่เข้าถึงง่าย การจัดแสดงและการให้ข้อมูลทำให้ผู้เยี่ยมชมได้เข้าใจถึงวัฒนธรรมพื้นเมืองบึงกาฬ และสัมผัสกับวิถีชีวิตอย่างแท้จริง โดยการมีมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว
- 3) การอนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรม โครงการช่วยสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ และการส่งต่อวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ผ่านการจัดนิทรรศการเชิงวัฒนธรรม และกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการร่วมแรงร่วมใจของคนในท้องถิ่น

การวิเคราะห์ข้อเสียของกรณีศึกษาที่ 1

- 1) ข้อจำกัดในเรื่องการสนับสนุนและทรัพยากร พิพิธภัณฑสถานชุมชนบางแห่งอาจประสบปัญหาทางการเงิน และขาดการสนับสนุนจากภาครัฐหรือองค์กรต่าง ๆ ทำให้การพัฒนาโครงการอาจหยุดชะงัก หรือไม่ยั่งยืน
- 2) ความหลากหลายของการจัดแสดง บางครั้งเนื้อหาที่น่าสนใจอาจยังไม่ครอบคลุมทุกประเด็นของวิถีชีวิต หรือขาดความน่าสนใจในการนำเสนอ ทำให้ผู้เยี่ยมชมรู้สึกไม่ดึงดูด หรือเข้าใจไม่ครบถ้วน
- 3) การบริหารจัดการ การพึ่งพาการทำงานของชุมชนเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ประสบปัญหาในเรื่องของการบริหารจัดการที่มีความต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเป็นการบริหารแบบไม่เป็นทางการ

การนำไปประยุกต์ใช้ในโครงการวิจัย

โครงการวิจัย คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกที่สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น สามารถนำแนวคิด และข้อดีข้อเสียของพิพิธภัณฑสถานมีชีวิตบึงกาฬมา ประยุกต์ได้ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน ให้ชุมชนบางเหี้ยมีบทบาทหลักในการสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่ โดยสามารถให้ชาวบ้านเป็นมัคคุเทศก์หรือเป็นผู้นำเสนอเรื่องราวมรดกเกี่ยวกับเหี้ย ซึ่งจะช่วยให้ชุมชนเกิดความภูมิใจ และเชื่อมั่นในโครงการ

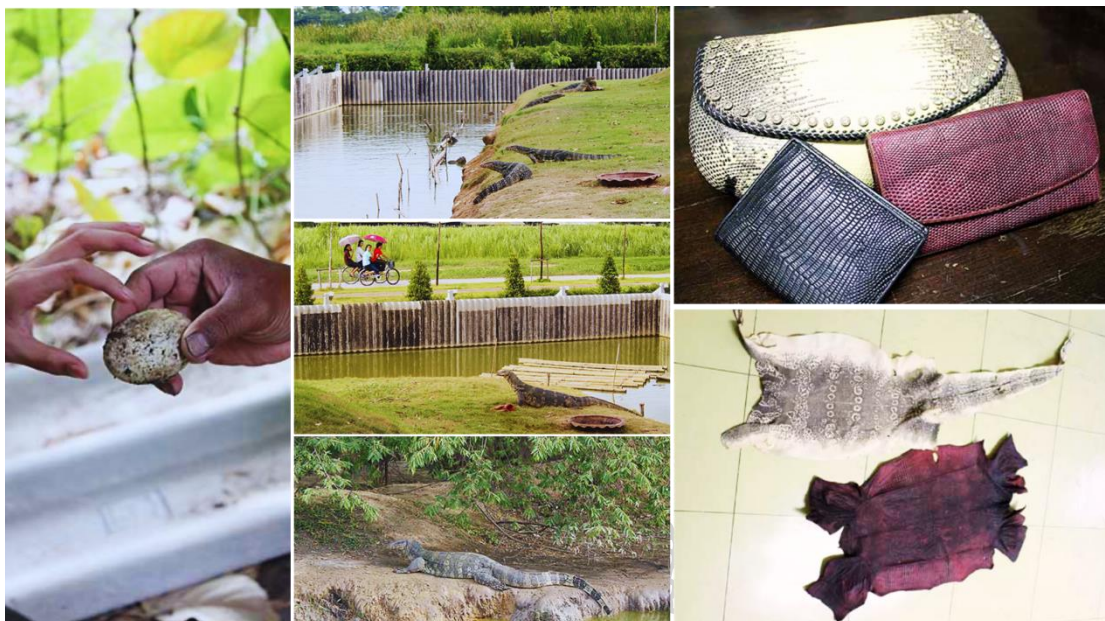
2) จัดแสดงวัฒนธรรมอย่างเข้าถึงง่าย เน้นการจัดแสดงที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตประจำวัน การสร้างพื้นที่ให้ผู้เยี่ยมชมสามารถมีประสบการณ์ตรง เช่น การสื่อสารเชิงวัฒนธรรม และธรรมาภิบาลกับพื้นที่บางเหี้ย เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อสัตว์ และบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น

3) พัฒนาเนื้อหาการจัดแสดงที่น่าสนใจ ควรมีการพัฒนาเนื้อหาที่ดึงดูดผู้ชม และครอบคลุมประเด็นที่หลากหลาย เช่น ประวัติศาสตร์ความเชื่อเกี่ยวกับเหี้ย ของชาวบ้านกับเหี้ย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าชมมีความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้น

4) การหาทุนและการสนับสนุน ควรพิจารณาหาทุนจากหน่วยงานต่าง ๆ หรือองค์กรที่สนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม เพื่อให้โครงการมีความยั่งยืน

2.8.2 กรณีศึกษาที่ 2 โครงการฟาร์มวารานัส มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

โครงการฟาร์มวารานัส มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เกิดขึ้นมาจากการที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม โดยสถาบันสุวรรณวาทกสิกิจเพื่อการค้นคว้า พัฒนาปศุสัตว์ และผลิตภัณฑ์สัตว์ ได้มีการจัดทำโครงการ การศึกษาวิจัยการเลี้ยง และใช้ประโยชน์ตัววารานัส (Varanus salvator) เพื่อผลเชิงเศรษฐกิจขึ้น ภายใต้แนวคิดของอธิการบดีคนปัจจุบัน รองศาสตราจารย์วุฒิชัย กปิลกาญจน์ ในการทำโครงการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ร่วมมือกับกรมอุทยานแห่งชาติสัตว์ป่า และพันธุ์พืช ได้ออกหนังสืออนุญาต ลงวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2554 ให้โครงการศึกษานี้ดำเนินการได้ และได้ทำการเปิดฟาร์มขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 เป็นโครงการที่จัดตั้งขึ้นเพื่อศึกษา และอนุรักษ์ตัวเงินตัวทอง (วารานัส) โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม การเลี้ยงดู และการขยายพันธุ์ของวารานัส นอกจากนี้ ฟาร์มยังเน้นสร้างความเข้าใจ และลดมายาคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับตัวเงินตัวทอง โดยใช้การศึกษา และการจัดแสดงเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนทั่วไป นักศึกษา และนักวิจัย



ภาพที่ 22 โครงการฟาร์มวาร์นันส์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ที่มา: <https://mgronline.com/travel/detail/9570000029276>

การวิเคราะห์ข้อดีของกรณีศึกษาที่ 2

- 1) การศึกษาและการอนุรักษ์ โครงการนี้ช่วยให้สามารถศึกษา และวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรม และชีววิทยาของเหี้ยอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญที่สามารถนำไปเผยแพร่ในชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสัตว์ชนิดนี้
- 2) ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ ฟาร์มนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ในระบบนิเวศ หากประยุกต์ใช้แนวคิดนี้กับบางเหี้ย อาจช่วยเปลี่ยนทัศนคติของชาวบ้านที่อาจมองเหี้ยในทางลบ
- 3) สื่อการเรียนรู้ และสร้างการตระหนักรู้ การนำฟาร์มวาร์นันส์มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ ในการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับเหี้ยในมุมมองเชิงอนุรักษ์ และวัฒนธรรม จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยปรับเปลี่ยนความเชื่อเดิม ๆ และสนับสนุนให้คนในชุมชนบางเหี้ยรับรู้ และยอมรับมากขึ้น

การวิเคราะห์ข้อเสียของกรณีศึกษาที่ 2

- 1) ค่าใช้จ่ายในการดูแลและวิจัย ฟาร์มวาร์นันส์ต้องใช้ทรัพยากรทางการเงิน และบุคลากรค่อนข้างมาก ซึ่งหากนำมาประยุกต์ใช้กับชุมชนบางเหี้ยอาจเป็นภาระสำหรับชุมชนในระยะยาว

2) การจัดการความปลอดภัย เนื่องจากเหี้ยเป็นสัตว์ที่มีความสามารถในการป้องกันตัวเอง หากมีการนำมาจัดแสดงในชุมชน อาจต้องใช้มาตรการด้านความปลอดภัยเพิ่มเติม

3) ความท้าทายด้านวัฒนธรรม บางคนในชุมชนอาจยังมีความเชื่อเชิงลบเกี่ยวกับเหี้ย การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจำเป็นต้องอาศัยเวลายาวนาน

การนำไปประยุกต์ใช้ในโครงการวิจัย

1) สร้างศูนย์การเรียนรู้ภายในชุมชน การจัดตั้งพื้นที่ที่จำลองรูปแบบของฟาร์มเหี้ยในชุมชนบางเหี้ย ซึ่งสามารถใช้เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยให้ความรู้เกี่ยวกับความสำคัญของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น

2) พัฒนาโครงการวิจัยเชิงมีส่วนร่วม เชิญชวนชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยเกี่ยวกับเหี้ยในพื้นที่ของตน เพื่อให้ชุมชนรู้สึกมีส่วนร่วม และตระหนักถึงความสำคัญของเหี้ย

3) ใช้สื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคมัลติมีเดีย และการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารเรื่องราว และข้อมูลเกี่ยวกับเหี้ยในมุมมองใหม่ที่เป็นเชิงบวก เพิ่มความสนใจ และดึงดูดให้ผู้คนมีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น

2.9 สรุปผลจากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรมทั้ง 7 ประเด็นช่วยให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับ ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่บางเหี้ยอย่างชัดเจนและครอบคลุม ทำให้การวิจัยสามารถดำเนินไปได้ในแนวทางที่รอบด้าน ดังนี้

1) การวิเคราะห์พื้นฐานข้อมูลในด้านต่าง ๆ การศึกษาข้อมูลทั้งจากลักษณะทั่วไป พฤติกรรม นิเวศวิทยา และกฎหมายการคุ้มครองเหี้ย ช่วยให้เข้าใจถึงบทบาทของเหี้ยในบริบททางสังคมและนิเวศที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

2) การเข้าใจภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ย ทำให้เข้าใจที่มา และการพัฒนาอย่างเป็นลำดับ รวมถึงลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจของพื้นที่ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการศึกษาความเชื่อ และมุมมองของคนในชุมชนที่มีต่อเหี้ย

3) การวิเคราะห์มายาคติเกี่ยวกับเหี้ย ช่วยให้เห็นทัศนคติเชิงบวก และลบที่คนในชุมชนมีต่อเหี้ย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการส่งเสริมความเข้าใจ และความตระหนักรู้ของท้องถิ่น

4) แนวคิดทางทฤษฎีเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการตั้งถิ่นฐาน การศึกษาแนวคิดจากทฤษฎีภูมิทัศน์ที่มีชีวิต แนวคิดจาก Berkeley และการศึกษาถิ่นฐานช่วยให้ตีความ และเข้าใจถึง

ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับพื้นที่ได้อย่างชัดเจนมากขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานในการออกแบบวิธีการนำเสนอต่อชุมชนในเชิงสร้างสรรค์

5) ทฤษฎีการสร้างสรรค์เศรษฐกิจชุมชน และการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ แนวคิดเหล่านี้ช่วยสนับสนุนการออกแบบกิจกรรม หรือโครงการที่จะสร้างคุณค่า และการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างยั่งยืน ไม่เพียงแต่เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากร แต่ยังเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจในท้องถิ่นได้ด้วย

6) ทฤษฎีการตระหนักรู้ เป็นเครื่องมือในการออกแบบกิจกรรมหรือการสื่อสารที่เน้นการเสริมสร้างความเข้าใจ และความตระหนักในท้องถิ่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี และรับรู้ถึงคุณค่าของภูมิทัศน์ และวัฒนธรรมท้องถิ่น

7) กรณศึกษาทั้งหมด ชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาชุมชนบางเหี้ยให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ทางวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเหี้ย โดยใช้แนวทางเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานความรู้ทางชีววิทยา วัฒนธรรม และการออกแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การนำบทเรียนจากพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีชีวิต และฟาร์มวารานัส มาประยุกต์ใช้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงเชิงทัศนคติที่ส่งผลดีต่อทั้งชุมชน และสัตว์ในพื้นที่

ดังนั้นการทบทวนวรรณกรรมในแต่ละประเด็น ช่วยกำหนดแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบกระบวนการวิจัย และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลเชิงลึก แต่ยังสนับสนุนการสร้าง ความตระหนักรู้ที่ยั่งยืนแก่คนในชุมชนบางเหี้ย ดังภาพที่ 23



ภาพที่ 23 โครงสร้างสรุปผลการทบทวนวรรณกรรม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในกระบวนการศึกษา คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยใช้ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้แก่ การทบทวนวรรณกรรม (Literature review) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In – Depth Interview) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินงานวิจัยดังนี้

3.1 ประเภทของการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษา 3 ประเด็น คือ 1) ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น รวมถึงกระทบที่เกิดขึ้น 2) วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหา ความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศ พัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น 3) ออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นของพื้นที่บางเหี้ย เพื่อยกระดับให้เป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลาย ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) ผู้วิจัยกำหนดรายละเอียดและแบบแผนต่าง ๆ ดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมี 3 รูปแบบการศึกษาคือ

แบบที่ 1 ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลแบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structured interview) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 1

แบบที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์สังเกต กลุ่มคนดั้งเดิมในพื้นที่วัฒนธรรม 3 น้ำ ได้แก่ พื้นที่น้ำจืด พื้นที่น้ำกร่อย และพื้นที่ปากอ่าวไทยในพื้นที่บางเหี้ย ควบคู่กับการสังเกตความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน การสร้างระบบนิเวศ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 2

แบบที่ 3 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น กลุ่มคนรุ่นใหม่ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเพื่อชุมชน โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความเข้าใจ และมายาคติที่เกี่ยวข้องในภูมิทัศน์ของพื้นที่บางเหี้ยของกลุ่มคนในพื้นที่ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบ และนำไปสู่แนวทางการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นของพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 3

3.1.2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่บางเหี้ย มีอยู่ในกรอบแนวความคิดทุกตัว และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจะทำการวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำไปวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน และเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One - Way ANOVA และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย (T - Test) เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปกับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 2

3.1.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research)

เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ ขึ้นมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่โดยการทดลอง การออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การตระหนักรู้ของคนในพื้นที่หลายรูปแบบมาทดลอง และนำมาเปรียบเทียบผลการทดลอง เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ และเพื่อยกระดับในเป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลาย ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 3

3.2 ประชากรเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured Interview) ผู้วิจัยจำแนกเป็น 3 กลุ่ม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มคนดั้งเดิม ความเข้าใจด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม ถึงปัจจัยด้านทัศนคติของคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวกับ คนกับเหี้ย คุณค่าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่ ได้แก่ ผู้นำชุมชน 3 คน ปราชญ์ท้องถิ่น 2 คน ผู้นำศาสนา 2 คน ผู้ประกอบการ 3 คน รวมทั้งหมด 10 คน เพื่อค้นหาความคิดที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่น

2) ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกพร้อมการสังเกต กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) โดยเลือกจาก 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษา 3 คน นักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3 คน กลุ่มผู้นำกิจกรรมคนรุ่นใหม่ในพื้นที่บางเหี้ย 4 คน เพื่อค้นหาทัศนคติที่เปลี่ยนไป ในด้าน วัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมกันของ คนกับเหี้ยในพื้นที่

3) ผู้วิจัยเลือกใช้การสนทนากลุ่มโดยเชิญ กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน และปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 4 คน กลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 4 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ การออกแบบสร้างสรรค์ และการพัฒนาชุมชน จำนวน 3 คน ได้แก่ โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมที่จัดขึ้นส่งเสริมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น

3.2.2 ประชากรการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

ประชากรกลุ่มเป้าหมาย (Target Population) ผู้วิจัยได้กำหนดการทำแบบสอบถามกับกลุ่มประชากร โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนประชากรรวมทั้ง 14 ชุมชน จำนวนทั้งหมด 11,000 คน เพื่อให้ขนาดตัวอย่างในการวิจัย เป็นตัวแทนที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับประชากรที่เชื่อถือได้ โดยใช้การคำนวณตามสูตรของ ประชากรกลุ่มตัวอย่าง (Population sampling) ขนาดกลุ่มตัวอย่างการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในการวิจัย กำหนดขนาดโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ ของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie And Morgan,1970) (Cohen, Manion, And Morrison, 2000, pp. 94-95) ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร และกำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากรเท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% โดยอ้างอิงจากจำนวนประชากรในพื้นที่ประมาณ 11,000 คน (สถิติจากสำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน)

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

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

E = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

= ค่าไคสแควร์ที่ df เท่ากับ 1 และระดับความเชื่อมั่น 95% ($\chi^2 = 3.841$)

P = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร (ถ้าไม่ทราบให้กำหนด p = 0.5)

$$\begin{aligned}
 N &= \frac{3.841 \times 11000 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2 \times (858-1) + 3.841 \times 0.5 \times 0.5} \\
 &= 371.17 \text{ คน}
 \end{aligned}$$

จากวิจัยนี้การเปรียบเทียบกับขนาดประชากรในการคำนวณด้วยสูตรเป็น 371.17 คน ดังนั้นการเก็บแบบสอบถามควรมากกว่าจำนวนที่คำนวณได้ จึงกำหนดขนาดตัวอย่าง 370 คน โดยให้กลุ่มประชากรเป้าหมายตอบแบบสอบถามผ่านระบบ Google form เพื่อกระจายข้อมูลได้ทั่วถึงสามารถเข้าถึงได้เร็ว และข้อมูลถูกจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ

3.2.3 ประชากรการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research)

จากการชี้วัด และประเมินผล แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ 1) กลุ่มคนดั้งเดิม 2) กลุ่มคนรุ่นใหม่ 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบสร้างสรรค์ และการพัฒนาชุมชน ในพื้นที่บางเหี้ย ที่ทำกิจกรรมร่วมกัน กำหนดใช้แบบประเมินการตระหนักรู้ และความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมภายใต้โครงการวิจัยต่าง ๆ เพื่อประกอบใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลผลสำเร็จของการจัดกิจกรรมการออกแบบ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ที่ได้จากจากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 เครื่องวิจัยสำหรับเชิงคุณภาพ

แบบสัมภาษณ์ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา และความตรงของเนื้อหาและข้อคำถามให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ แล้วนำแนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย บทสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ แบบไม่เป็นทางการ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In – Depth Interview) โดยผู้วิจัยได้กำหนดคำถามที่จะใช้ในสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้าก่อนการเก็บข้อมูล และสัมภาษณ์ตามโครงสร้างคำถามที่ได้กำหนดไว้ ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์แบ่งไว้ 4 ตอนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้เรื่อง “คนกับเหี้ย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.3.2 เครื่องวิจัยสำหรับเชิงปริมาณ

แบบสอบถาม รายละเอียดในแบบสอบถาม และคำถามในแบบสอบถามจะเป็น ปลายปิด (Closed Form) ให้เลือกตอบ ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ อายุ เชื้อสาย สถานภาพ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน ซึ่งลักษณะของคำถามจะมีคำตอบแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 2 เป็นเรื่องของพฤติกรรมของประชากรกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะของคำถามจะมีคำตอบแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 3 เป็นเรื่องของการรับรู้ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติที่เกี่ยวข้องกับ คน กับเหี้ยในท้องถิ่น ซึ่งลักษณะของคำถามจะมีคำตอบแบบเลือกตอบ สำหรับการตรวจสอบคุณภาพ ของ เครื่องมือเชิงปริมาณคือ แบบสอบถามเพื่อเกิดความน่าเชื่อถือ ดังนี้

1) นำแบบสอบถาม ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา (Structural Content) และความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และข้อคำถามให้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruency: IOC)

2) นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบ และแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้ ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มาทดลองใช้ (Try-out) กับประชากรกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยโดย ทดลองใช้แบบสอบถาม 30 คน และที่ไม่ใช่ประชากรกลุ่มอย่าง แล้วจึงนำแบบสอบถามแต่ละชุด มา ทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Method) แบบสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นทางการวิจัยแบบผสมผสานโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิง ปริมาณ และการวิจัยเชิงทดลอง ดังนั้นวิธีการอันได้มาซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล และการดำเนินวิเคราะห์ข้อมูล การดำเนินการตาม กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการ ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

1) เมื่อผู้วิจัยได้รับการอนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์ เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือการวิจัย และนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ แสดงความ คิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะ ตามเอกสารแนบภาคผนวก ก

2) ผู้วิจัยส่งโครงการวิจัย เพื่อขอรับการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการ จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยได้แนบเอกสารประกอบการพิจารณา เมื่อมีการปรับแก้ไขเอกสารเป็น

ที่เรียบร้อยแล้ว คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน ศูนย์ส่งเสริมการวิจัยและการประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้ออกหนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน เมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566 (เอกสารรับรองเลขที่ COA. No. SPUIRB-2023-025) เป็นการพิจารณาโครงการวิจัยที่เข้าข่ายการพิจารณาแบบเร่งด่วน (Expedited review) สามารถนำเครื่องมือการวิจัยลงพื้นที่วิจัย ทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ซึ่งได้แนบตามภาคผนวก ก จากนั้นนำผลการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สู่การออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีรายละเอียดจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณได้ทีจากแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล การลงพื้นที่มาทำการวิเคราะห์และประมวลผลดังนี้

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกต และสัมภาษณ์เจาะลึก (In - depth interview) แบบมีโครงสร้าง Snow Ball สำหรับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตามหัวข้อที่กำหนดไว้ ซึ่งมี 3 รูปแบบการศึกษา คือ แนวทางที่ 1 ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มคนดั้งเดิม ความเข้าใจด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม ถึงปัจจัยด้านทัศนคติของคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวกับคนกับเหี้ย ด้านคุณค่าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมกันในพื้นที่ ได้แก่ ผู้นำชุมชน 3 คน ปราชญ์ท้องถิ่น 2 คน ผู้นำศาสนา 2 คน ผู้ประกอบการ 3 คน รวมทั้งหมด 10 คน เพื่อค้นหาหมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่น แนวทางที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึกพร้อมการสังเกต กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) โดยเลือกจาก 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา 3 คน นักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3 คน กลุ่มผู้นำกิจกรรมคนรุ่นใหม่ในพื้นที่บางเหี้ย 4 คน เพื่อค้นหาทัศนคติที่เปลี่ยนไป ในด้านวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมกันของ คนกับเหี้ยในพื้นที่ แนวทางที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสนทนากลุ่มโดยเชิญกลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน และปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 4 ท่าน กลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 4 ท่าน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบสร้างสรรค์ และการพัฒนาชุมชน จำนวน 3 ท่าน โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมที่จัดขึ้นส่งเสริมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ จะถูกนำมาตรวจสอบความครบถ้วน และความถูกต้องของข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จัดหมวดหมู่ของข้อมูลตามประเด็นที่ได้ทำการศึกษา สรุปและตีความ (Conclusion and Interpretation) ทำการสังเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลในภาพรวม ภายใต้ขั้นตอนของการศึกษา และวัตถุประสงค์ของการวิจัย การนำเสนอผลการศึกษาเชิงพรรณนาความ (Descriptive) ในแต่ละประเด็นของการศึกษา ดังนี้

- 1) การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล (Editing) โดยผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์
- 2) การลงรหัส (Coding) โดยนำแบบสอบถามที่ถูกต้องมาลงรหัสตามที่ได้นำกำหนดรหัสไว้ และนำแบบสอบถามที่ได้ลงรหัสแล้วมาวิเคราะห์และประมวลผล เพื่อหาความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการทดลอง

ผู้วิจัยใช้วิธีสร้างสถานการณ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ ขึ้นมาทดลองกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง ร่วมกับการสังเกตคนในชุมชนกลุ่มตัวอย่าง โดยข้อมูลที่ได้มาผู้วิจัยจะไม่มีเปิดเผยชื่อของกลุ่มประชากรต่าง ๆ ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายในการสังเกต และทำการลงรหัสแทนการใส่ชื่อเป้าหมาย ในการสังเกต โดยกลุ่มประชากรสามารถให้ความคิดเห็นได้ตามความสมัครใจ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมการวิจัยในคน

- 1) ประเมินผลการตระหนักรู้ของกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มคนดั้งเดิม และกลุ่มคนรุ่นใหม่ ทำการทดลองกิจกรรม
- 2) ประเมินผลการตระหนักรู้จากการสังเกตของผู้วิจัย และวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis
- 3) สรุปจากการสัมภาษณ์แบบเจาะจง โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In - depth interview) กับจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ท้องถิ่น 2) กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเพื่อชุมชน เพื่อรับข้อเสนอแนะของกิจกรรมที่ทำเพื่อไปต่อยอดในการพัฒนากิจกรรมต่อไป
- 4) การสังเคราะห์ผล เพื่อนำผลสรุปไปสู่การออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น

3.6 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณเรียบร้อยแล้ว จากนั้นจึงข้อมูลมาสู่วิเคราะห์การวิเคราะห์ โดยแบ่งตามลักษณะวิธีการได้มา 3 ส่วน ดังนี้

3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บันทึกเป็นข้อมูลปฐมภูมิ ถอดบทสัมภาษณ์แต่ละประเด็น
- 2) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาแจกประเด็น เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT Analysis) โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้
 - การจัดระเบียบข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่รวบรวมมาได้อยู่ในสภาพที่สะดวกและง่ายต่อการวิเคราะห์
 - การทำดัชนีหรือกำหนดรหัสข้อมูล ด้วยการจัดระเบียบหมวดหมู่ประเภท โดยการให้คำหลักของข้อมูล
 - การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว โดยสรุปเชื่อมโยงดัชนีคำเข้าด้วยกัน เพื่อลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก ให้กระชับและชัดเจนมากยิ่งขึ้น
 - การสร้างบทสรุป ด้วยการเชื่อมโยงข้อสรุปผ่านการตรวจสอบยืนยัน เชื่อมข้อสรุปโยงความสำคัญ
 - การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ ด้วยการตรวจแบบสามเส้า (Data triangulation) การตีความ (Content analysis) ตามนฤมิตนิยม (Constructionism) ให้ความสำคัญกับความคิดรวบยอดที่สรุปออกมามีเนื้อหาสำคัญที่สุดจากประเด็นที่ปรากฏในงานวิจัย

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) การจัดทำข้อมูล เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายจนครบ 370 ชุด แล้วผู้วิจัยได้จัดทำข้อมูลโดยดำเนินการตามลำดับดังนี้
 - ตรวจสอบข้อมูล (Editing) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
 - ดำเนินการลงรหัส (Coding) เพื่อเปลี่ยนสภาพข้อมูล (Data) เป็นข้อมูล (Information) แล้วนำข้อมูลมาบันทึกเพื่อประมวลผลเป็นค่าสถิติ
- 2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ และทดสอบสมมติฐาน การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ใช้ค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งแบ่งเป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

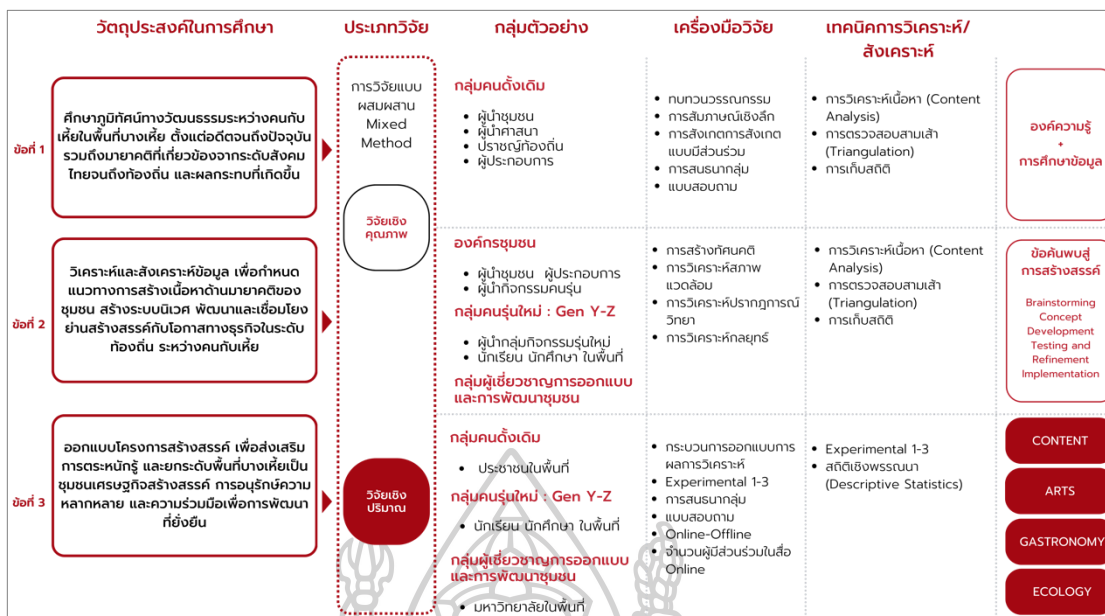
- สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) คือ การใช้สถิติเพื่ออธิบายข้อมูลที่มีอยู่ ใช้ในการอธิบายลักษณะทั่วไปส่วนบุคคล และพฤติกรรม ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ใช้อธิบายพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเพื่อดูการกระจายของตัวแปร และนำมาเปรียบเทียบสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) ใช้อธิบายลักษณะของข้อมูลและอธิบายตัวแปร

- สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ (Hypothesis testing) กำหนดระดับนัยสำคัญ 0.05 และเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One - Way ANOVA หรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียวและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการทดสอบหาความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ยด้วย (T - Test) เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไป กับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

3.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงทดลอง มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง และครบถ้วนแล้ว นำมาลง รหัสเลข (Code) ตามเกณฑ์ของเครื่องมือแต่ละส่วน
- 2) นำแบบสอบถามลงรหัส (Coding) แล้วนำมาบันทึกลงในโปรแกรมสูตรสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการจัดเก็บ
- 3) ทำการคำนวณหาค่าทางสถิติ แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากการทดลองกิจกรรมการออกแบบ นำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลอีกครั้ง ก่อนที่จะนำไปประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสูตรสถิติสำเร็จรูป เพื่อทำการวัดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ โดยนำคะแนนที่ได้ หาค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำไปประมวลผลโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.24 - 5.00 = ความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.43 - 4.23 = ความพึงพอใจระดับมาก
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.62 - 3.42 = ความพึงพอใจระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.81 - 2.61 = ความพึงพอใจระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.80 = ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 24 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.7 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย โดยใช้แนวทางการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และได้ทำการวิเคราะห์ตามขั้นตอน และถูกต้องตามระเบียบวิธีการวิจัย จากการสัมภาษณ์เจาะลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากการเก็บแบบสอบถาม ด้วยวิธีการเก็บแบบสอบถามผ่านเครื่องมือออนไลน์ (Google form) ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มที่อยู่ในพื้นที่บางเหี้ย และนอกพื้นที่บางส่วน จำนวน 370 ราย หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณมาทำการวิเคราะห์ เพื่อนำมาการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ ภูมิศึกษาพื้นที่บางเหี้ย โดยใช้ตารางระเบียบวิธีวิจัยตามวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดประเภทวิจัย กลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือ เทคนิคการวิเคราะห์ - สังเคราะห์ ดำเนินการวิจัยตามโครงสร้างที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาหัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษา 3 ประเด็น คือ 1) ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น รวมถึงกระทบที่เกิดขึ้น 2) วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศ พัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น 3) ออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นของพื้นที่บางเหี้ย เพื่อยกระดับให้เป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลายความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งการออกแบบสร้างสรรค์สะท้อนถึงการใช้แนวทางการวิจัยแบบบูรณาการ และการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงทฤษฎีควบคู่ไปกับการปฏิบัติการจริง โดยรายละเอียดในแต่ละส่วนมีดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรม ในส่วนนี้ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งทางทฤษฎีและผลงานวิจัยที่ผ่านมา เพื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับหัวข้อที่เกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม การออกแบบสร้างสรรค์ มายาคติท้องถิ่น และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสัตว์ในบริบทของบางเหี้ย ข้อมูลจากการศึกษาทบทวนนี้จะถูกนำมาวิเคราะห์ และเป็นพื้นฐานสำคัญในการกำหนดกรอบการทดลองออกแบบสร้างสรรค์ และกิจกรรมต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยแบบผสมผสาน ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ทั้งในเชิงคุณภาพ (การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกต) และเชิงปริมาณ (การใช้แบบสอบถาม) เพื่อทำการวิเคราะห์พฤติกรรมและทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างในชุมชนบางเหี้ย การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากทั้งสองแหล่งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบและสร้างกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการและบริบทของพื้นที่

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้จากผลงานออกแบบ และกิจกรรม จากผลงานออกแบบสร้างสรรค์และกิจกรรมที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยนำองค์ความรู้ที่ได้มาพัฒนาต่อยอด เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชุมชนหรือพื้นที่ที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น เช่น กิจกรรมการออกแบบงานศิลปะประติมากรรมที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น หรือกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของชุมชนที่ช่วยสร้างการตระหนักรู้ และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับท้องถิ่น

ส่วนที่ 4 สรุปผลจากการออกแบบสร้างสรรค์และกิจกรรม ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้สรุปผล
ลัพธ์จากการดำเนินการออกแบบสร้างสรรค์ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ทดลองจัดขึ้น ผลลัพธ์เหล่านี้
จะเป็นการสะท้อนถึงผลกระทบต่อชุมชนในเชิงวัฒนธรรม และเศรษฐกิจ เช่น การสร้างอัตลักษณ์
ท้องถิ่น การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในชุมชน รวมถึงการสร้างโอกาสทางธุรกิจ และ
การท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

4.1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรม

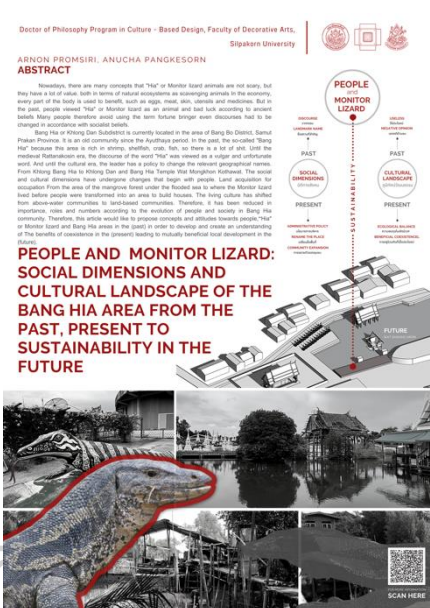
ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล สู่การทดลอง
ออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น จากข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่บางเหี้ย ร่วมไป
ถึงทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น
สรุปผลการวิเคราะห์ ดังตารางต่อไปนี้
ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการทดลอง

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	การออกแบบ
ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่บางเหี้ย		
ความเป็นพหุ วัฒนธรรมในพื้นที่ บางเหี้ย มอญ จีน ไทย	 สถาปัตยกรรม เรือนแบบจีน เรือนแบบมอญ การปรับปรุงเรือน การอนุรักษ์ การบูรณะเรือนแบบจีน	นำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่ มาสร้างแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ กระบวนการออกแบบเนื้อหา และ สะท้อนวัฒนธรรม 

จากการทบทวนวรรณกรรม การสำรวจเส้นทางวัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย เป็นการ
เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานกันอย่างกลมกลืน การ
สำรวจนี้ควรครอบคลุมถึง แหล่งประวัติศาสตร์ และโบราณสถาน ผู้ศึกษาสำรวจวัดวาอาราม
บ้านเรือน และสถานที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับชาวมอญ จีน และไทย จนทำให้เกิดประเด็น และแนวคิด
การนำเสนอบทความทางวิชาการ “การอนุรักษ์เรือนพื้นถิ่นชุมชนมอญบางเหี้ย เพื่อการพัฒนาเป็น

แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของชุมชน” ตีพิมพ์วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 4 ฉบับที่ 3 (2021) กันยายน-ธันวาคม 2564

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการทดลอง

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	การออกแบบ
ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่บางเหี้ย		
ระบบนิเวศ และ แหล่งถิ่นที่อยู่ของ เหี้ยจนทำให้เป็นชื่อที่ตั้งของพื้นที่	Doctor of Philosophy Program in Culture - Based Design, Faculty of Decorative Arts, Singapore University ARNON PROMSIRI, ANUCHA PANGKOSORN ABSTRACT Sometimes, there are many concepts that "Hia" or Monitor lizard animals are not scary, but they have a lot of value both in terms of natural ecosystems as occurring animals in the economy, every part of the body is used in herbal, such as eggs, meat, skin, scum and medicines. But in the past, people viewed "Hia" or Monitor lizard as an animal and had bad feeling according to several beliefs. Many people therefore avoid using the term "Hia" because even discussed had to be changed in accordance with social beliefs. Bang Hia or Kheng Dai Subdistrict is currently located in the area of Bang Bo District, Samut Prakan Province. It is an old community since the Ayutthaya period. In the past, the so-called "Bang Hia" because this area is rich in shrimp, crab, fish, so there is a lot of fish. Until the modernization era, the district of the word "Hia" was viewed as a village and urban area. And until the cultural era, the border has a policy to change the relevant geographical names. From Kheng Bang Hia to Kheng Dai and Bang Hia Temple that Khengtham Road. The social and cultural dimensions have undergone changes that begin with people. Land acquisition for occupation from the area of the mangrove forest under the forest was to where the Monitor lizard lived before people were transformed into an area to build houses. The living culture has shifted from above-water communities to land-based communities. Therefore, it has been reduced in importance, roles and numbers according to the evolution of people and society in Bang Hia community. Therefore, this article would like to propose concepts and attitudes towards people "Hia" or Monitor lizard and Bang Hia area in the past in order to develop and create an understanding of the history of sustainability in the past leading to sustainable land development in the future. PEOPLE AND MONITOR LIZARD: SOCIAL DIMENSIONS AND CULTURAL LANDSCAPE OF THE BANG HIA AREA FROM THE PAST, PRESENT TO SUSTAINABILITY IN THE FUTURE 	นำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่ มาสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ กระบวนการออกแบบ และสะท้อน วัฒนธรรม 

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับตัวเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย แสดงให้เห็นถึงมิติทางสังคม และภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่มีความซับซ้อน และมีการเปลี่ยนแปลง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งชุมชนบางเหี้ยได้พัฒนาแนวทางการอยู่ร่วมกับตัวเหี้ยอย่างสมดุล ไม่เพียงแต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศเท่านั้น แต่ยังถูกหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น จนทำให้เกิดประเด็น และแนวคตินำเสนอบทความทางวิชาการ “คนกับเหี้ย: มิติทางสังคมและภูมิทัศน์วัฒนธรรม ของพื้นที่บางเหี้ยจากอดีตปัจจุบันสู่ความยั่งยืนในอนาคต” ตีพิมพ์วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (2023) : มกราคม-เมษายน 2566

4.1.1 การทดลองนำร่องครั้งที่ 1 สารคดีสั้น SENSES OF REDNESS

การทดลองครั้งนี้เกิดขึ้นจากการลงพื้นที่สำรวจภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชุมชนในเส้นทางเก่าแก่ ทั้งทางน้ำ และทางบก ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของความเชื่อ ธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งกิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นจุดเชื่อมโยงคนในชุมชนเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์กันทางวัฒนธรรมขึ้น

1) วัตถุประสงค์ของการศึกษาเชิงทดลอง

- เพื่อรวบรวมประเด็นการศึกษา การทบทวนวรรณกรรม และการลงพื้นที่สะท้อนออกมาในรูปแบบการนำเสนอด้วยประเภสาคคีสั้น
- เพื่อใช้สื่อสร้างสรรค์เผยแพร่ สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบ การปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้ถึงโครงการวิจัย

2) กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาเชิงทดลอง

- ประชากรในพื้นที่บางเหี้ย
- ประชากรในจังหวัดสมุทรปราการ

3) แนวคิดการออกแบบการศึกษาเชิงทดลอง

- แนวความคิดการเล่าเรื่อง (Concept of storytelling) จากการสำรวจพื้นที่วิจัยทำให้พบว่า พื้นที่นี้เป็นพหุวัฒนธรรม อันเกิดจากปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมระหว่าง จีน มอญ มาตั้งแต่สมัยเริ่มก่อร่างชุมชนขึ้น โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นการสำรวจแหล่งหรือจุดที่เป็นพื้นที่แสดงออกทางวัฒนธรรม ได้แก่ วัดบางเหี้ยนอก วัดบางเหี้ยใน วัดมอญ ศาลเจ้าพ่อตัวปูนเก่า ศาลเทพารักษ์ประจำหมู่บ้าน หรือบ้านเรือนของชุมชนเก่าแก่ของพื้นที่บางเหี้ย แล้วพบว่าพื้นที่เลือกให้สีโทนแดงเป็นสีที่แสดงออกถึงความเชื่อ และความศรัทธา ที่ปรากฏอยู่ในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และองค์ประกอบในการดำรงชีวิต หรือพิธีกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงนำประเด็นเลือกของโทนสีแดงมาเป็นกลุ่มคำเฉพาะ (Key message) และการตีความแนวคิดของให้ออกมาเป็นภาษาภาพ (Key Visual) เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมของพื้นที่ให้ชัดเจน และสร้างการรับรู้ให้มากขึ้น
- โครงเรื่อง และการถ่ายทอด ผู้วิจัยถ่ายทำภาพพื้นที่สำคัญอันแสดงออกถึงชุมชนบางเหี้ยทั้งหมดเพื่อสะท้อนวัฒนธรรม มอญ จีน ไทย และสะท้อนตัวตนของผู้วิจัยเอง ว่าเกิดจากการผสมผสานเชื้อชาติจากบรรพบุรุษที่เป็นคนดั้งเดิมของพื้นที่ และแสดงเจตนาในการทำเรื่องราวทางวัฒนธรรมดีแผ่ เพื่อพัฒนาสู่การสร้างสรรค์
- ข้อค้นพบ สีโทนแดงเป็นสีวัฒนธรรมของพื้นที่ ชาวจีน สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความโชคดี ความสุข และความเจริญรุ่งเรือง การป้องกันสิ่งชั่วร้ายและนำความโชคดีมาให้ ชาวมอญ สีแดงมีความหมายถึงความกล้าหาญ และความแข็งแกร่ง
- ผลการประเมิน ผู้วิจัยนำสารคดีสั้นไปทดลองใช้กับกลุ่มย่อยผ่านการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook การรับชม 1700 ครั้ง การแชร์ 43 ครั้ง ความคิดเห็น 68 ครั้ง กลุ่มเป้าหมาย สมุทรปราการ 503 ครั้ง

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 1

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	กระบวนการออกแบบ/สร้างสรรค์
ข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย		
การปะทะสังสรรค์ ทางวัฒนธรรมของ พื้นที่ชุมชนบางเหี้ย ระหว่าง มอญ จีน ไทย		

4.1.2 การทดลองนำร่องครั้งที่ 2 ศิลปะการจัดวาง+ภาพยนตร์สั้น (Installation Art +Teaser) การทดลองครั้งที่ 2 นี้เกิดขึ้นจากการลงพื้นที่สำรวจภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชุมชนในเส้นทางเก่าแก่ทั้งทางน้ำ และทางบก ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของความเชื่อ ธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งกิจกรรมทางวัฒนธรรมเป็นจุดเชื่อมโยงคนในชุมชนเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์กันทางวัฒนธรรมขึ้น

1) วัตถุประสงค์ของการศึกษาเชิงทดลอง

- เพื่อรวบรวมประเด็นการศึกษา การทบทวนวรรณกรรม การสำรวจ การสังเกต และการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนออกมาในรูปแบบการนำเสนอด้วยประเพณีศิลปะการจัดวาง+ภาพยนตร์สั้น (Installation Art +Teaser)

- เพื่อใช้นิทรรศการเผยแพร่สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้ถึงโครงการวิจัยทั้งในรูปแบบการจัดแสดงและผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2) กลุ่มเป้าหมายของศึกษาเชิงทดลอง

- ประชากรในพื้นที่บางเหี้ย
- ประชากรในจังหวัดสมุทรปราการ

3) แนวคิดการออกแบบการศึกษาเชิงทดลอง

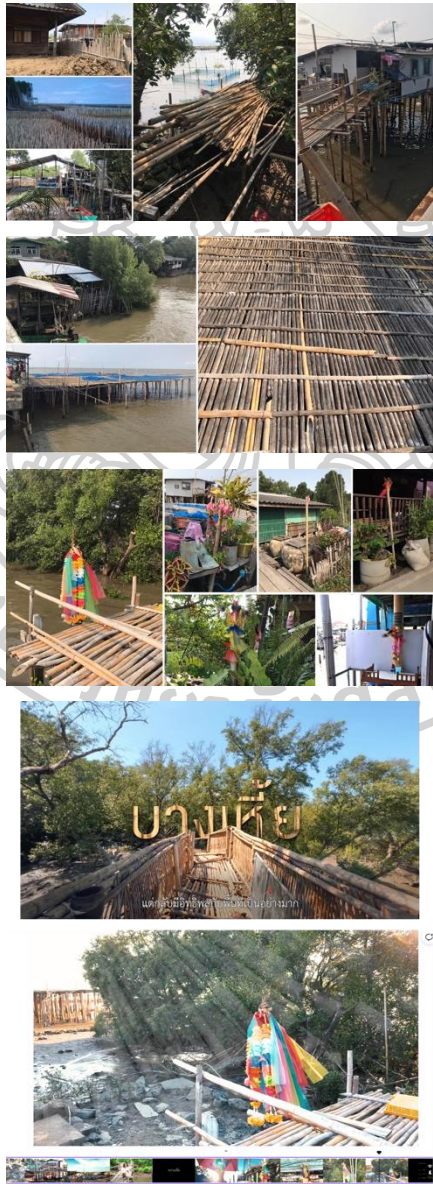
- แนวความคิดในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์มีที่มาจาก การสำรวจชุมชนบางเหี้ยแล้วผู้วิจัยพบว่า เป็นพื้นที่การมีความโดดเด่นในวัฒนธรรมสามน้ำ ได้แก่ น้ำจืด น้ำกร่อย และน้ำเค็ม โดยจากการสำรวจพื้นที่พบวัสดุสำคัญของการดำรงชีวิต และประกอบอาชีพเกษตรกรรมหรือประมงของชาวบางเหี้ยคือ ไม้ไผ่ ซึ่งถูกนำมาใช้ในการประมง ได้แก่ ทำเสาไผ่ หลักปักเลี้ยงหอย ยอย ปลา เพื่อกดักปลา สุ่ม ไซ ด้านสถาปัตยกรรมนอกจากเป็นส่วนประกอบบางอย่างของเรือนที่อยู่อาศัยแล้ว ยังก่อสร้างเป็นลานสำหรับตากเคย ซึ่งเป็นวัสดุในการทำกะปิ ของดีของชุมชน ไม้ไผ่เป็นวัสดุนอกพื้นที่ แต่กลับมีอิทธิพลก็ได้ดำรงชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชนในหลากหลายมิติหลากหลายระดับชั้น ตั้งแต่ระดับได้นำ หมายถึงอาชีพประมงซึ่งเป็นอาชีพหลักของชุมชน ระดับเหนือน้ำ หมายถึง วิธีการดำรงชีวิตของชุมชนที่มีความสัมพันธ์กับ ห้วย หนอง คลอง และทะเล ระดับเหนือศรีษะ หมายถึง วิถีความเชื่อในด้ายจิตวิญญาณ และการให้ความเคารพต่อสิ่งที่ปกป้องรักษาพื้นที่อยู่อาศัย และประกอบอาชีพ

- ข้อค้นพบ ผู้วิจัยพบว่าหน้าที่ของไม้ไผ่นอกจากใช้ประกอบการดำรงชีวิตแล้ว ไม้ไผ่ยังถูกใช้เป็นส่วนประกอบของโครงสร้างในการสร้างพื้นที่สำหรับจิตวิญญาณ กล่าวคือ หลักไม้ไผ่ที่ถูกปักถูกใช้เป็นหลักสิ่งสถิตของพระภูมิ เจ้าที่ เจ้าท่า เจ้าหนองคลองบึง ตามความเชื่อของคนในท้องถิ่นอีกด้วย ด้วยวัฒนธรรมเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมระหว่าง จีน มอญ ไทย ได้อย่างชัดเจน

- ผลการประเมิน ผู้วิจัยนำภาพยนตร์สั้น (Teaser) ไปทดลองใช้กับกลุ่มย่อย ๆ ผ่านการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook : Culture-Based Design Arts (Ph.D.) การ

รับชม 3,600 ครั้ง การเข้า 8,385 การแชร์ 82 ครั้ง การจัดแสดงนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน
พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ พึ่ง • CULT • พึ่ง • เรา ณ งานสถาปนิก'65 CO-WITH CREATORS
พึ่งพา – อาศัย ระหว่างวันที่ 26 เมษายน – 1 พฤษภาคม 2565 ชาเลนเจอร์ ฮอลล์ อิมแพ็ค เมือง
ทองธานี ผลการประเมินจากผู้ชมผลงาน (ด้านความงาม การรับรู้ การสื่อสาร) ค่าเฉลี่ยแบบประเมิน
ความพึงพอใจ 4.80 =มากที่สุด

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 2

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	กระบวนการออกแบบ/สร้างสรรค์
ข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย		
ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ของชุมชนในเส้นทาง เก่าแก่ทั้งทางน้ำ และทางบก		

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	กระบวนการออกแบบ/สร้างสรรค์
ข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย		
		

4.1.3 การทดลองนำร่องครั้งที่ 3 การจัดสัมมนาทางวัฒนธรรม "Bang Hia: Here and now"

การทดลองนี้เกิดขึ้นจากการลงสัมมนาด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชุมชนในเส้นทางเก่าแก่ทั้งทางน้ำ ทางบก และทางทะเล ซึ่งเป็นแหล่งของความเชื่อ ธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งกิจกรรมทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่เป็นจุดเชื่อมโยงคนในชุมชนเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์กันระหว่าง มอญ จีน และไทย ของวัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ยขึ้น

1) วัตถุประสงค์ของการศึกษาเชิงทดลอง

- เพื่อรวบรวมประเด็นการศึกษา การทบทวนวรรณกรรม และลงพื้นที่สะท้อนออกมาในรูปแบบการสัมมนาทางวิชาการ
- เพื่อทดลองใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบ ก่อให้เกิดการสร้างประเด็นทางวัฒนธรรม ค้นหาความน่าสนใจจากแง่มุมของผู้วิจัยที่หลากหลาย

2) กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาเชิงทดลอง

- ประชากรในพื้นที่บางเหี้ย
- กลุ่มคนนอกพื้นที่วิจัย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสัมมนาเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน

3) แนวคิดการออกแบบการศึกษาเชิงทดลอง

- การจัดกิจกรรมสัมมนาทางวัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย สำหรับกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยมีแนวความคิดที่เชื่อมโยงระหว่างการศึกษาเชิงวิชาการกับมิติทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น เน้นการวิจัย และความรู้อย่างลึกซึ้ง โดยกำหนดหัวข้อสัมมนาที่เน้นการวิจัยเรื่องราวทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของพื้นที่บางเหี้ย เช่น ประเพณีท้องถิ่น ความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ประจำถิ่น และวิถีชีวิตของชุมชน ผู้วิจัยนำพานักศึกษา และผู้เข้าร่วมไปเยี่ยมชมศึกษาสถานที่

สำคัญในบางห้วย พร้อมมหาวิทยาลัยท้องถิ่นคอยให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้การนำเสนอผลงานวิจัย และเปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกคนที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงเปิดให้มีการอภิปรายเชิงลึกจากผู้กับคณะอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้วิจัย การสัมมนานี้สามารถช่วยสร้างความเข้าใจในมิติทางวัฒนธรรมของบางห้วย ส่งเสริมให้นักศึกษาได้นำความรู้ ประเด็นต่าง ๆ ที่ได้รับไปใช้ในการวิจัย และพัฒนาชุมชนต่อไป

- ข้อค้นพบ ผู้วิจัยพบว่า ผู้ร่วมกิจกรรมสัมมนาสร้างประเด็นให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีทางวัฒนธรรม และประเพณีเข้ากับบริบทท้องถิ่นของบางห้วยได้อย่างชัดเจน โดยการศึกษาภาคสนามช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจเรื่องราว และปรากฏการณ์ในพื้นที่อย่างลึกซึ้ง ซึ่งในการสำรวจ และอภิปรายเรื่องการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นพบว่า ชุมชนมีความตระหนัก และมีความตั้งใจที่จะสืบสานประเพณีวัฒนธรรมต่อไป โดยผู้ร่วมกิจกรรมสัมมนาได้มีโอกาสเสนอนวัตกรรม และแนวคิดใหม่ ๆ ที่สามารถช่วยเสริมสร้างการอนุรักษ์เหล่านี้ได้

- ผลการประเมิน การประเมินผลกิจกรรมสัมมนาทางวัฒนธรรมในพื้นที่บางห้วย สามารถโดยประเมินจากกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน ได้แก่ การประเมินความรู้และการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม ค่าเฉลี่ย 4.27 ร้อยละ 85.33% การประเมินการมีส่วนร่วม และการสื่อสาร ค่าเฉลี่ย 3.70 ร้อยละ 74.00% การประเมินผลกระทบต่อชุมชน ค่าเฉลี่ย 4.27 ร้อยละ 85.33% การประเมินการใช้เทคโนโลยี ค่าเฉลี่ย 3.83 ร้อยละ 76.67% การประเมินความยั่งยืนของโครงการ 4.37 ร้อยละ 87.33%

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 3

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	กระบวนการออกแบบ/สร้างสรรค์
ข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางห้วย		
การสัมมนาทางวัฒนธรรม เพื่อหาประเด็นความน่าสนใจในเชิงวัฒนธรรม	 	Seminar and field trip program: "Bang Hia: Here and now" Day 1: Saturday 10th July 2016 07:00: Report to Sri Sakdorn University, Wang Thua Phra, Bangkok 08:00: Depart from Sakdorn University to Bang Hia area, Khlong Dan district, Samut Prakan province by van 09:30: Arrive at Wat Phraeng Khlong Bang Hia area. Visit and working in Bang Hia area. The seminar took place in Thailand. 10:00: The seminar about Bang Hia area by Asst. Prof. Arnon Prompan (the area researcher) and Mr. Phuchan (the village anthropologist) for 20 minutes. 10:30: 10:30: Time to have lunch, located in local Bang Hia style at Sala Rik Nuan restaurant 11:00: 11:00: Local small fishing boat trip along Bang Hia canal. See the scenery of the waterway community in way of the river and surrounding in historical 12:00: 12:00: Time for having lunch and the area village (fishing people produce community) 13:00: 13:00: Visit the old Bang Hia community and Wat Sang Sak Workshop 14:00: 14:00: Visit the old Bang Hia community and Wat Sang Sak Workshop 15:00: 15:00: Return to Bangkok Day 2: Sunday 11th July 2016 07:00: 07:00: Meet breakfast on board 08:00: 08:00: Arrive at Bang Hia area 09:00: 09:00: Time to have lunch at Sala Rik Nuan restaurant 10:00: 10:00: Local small fishing boat trip along Bang Hia canal. See the scenery of the waterway community in way of the river and surrounding in historical 11:00: 11:00: Visit the old Bang Hia community and Wat Sang Sak Workshop 12:00: 12:00: Return to Bangkok BANG HIA here and now!  Local small fishing boat trip along Bang Hia canal. See the scenery of the waterway community in way of the river and surrounding in historical

- ประชากรในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ติดตาม Facebook page บางเหย้าแลนด์

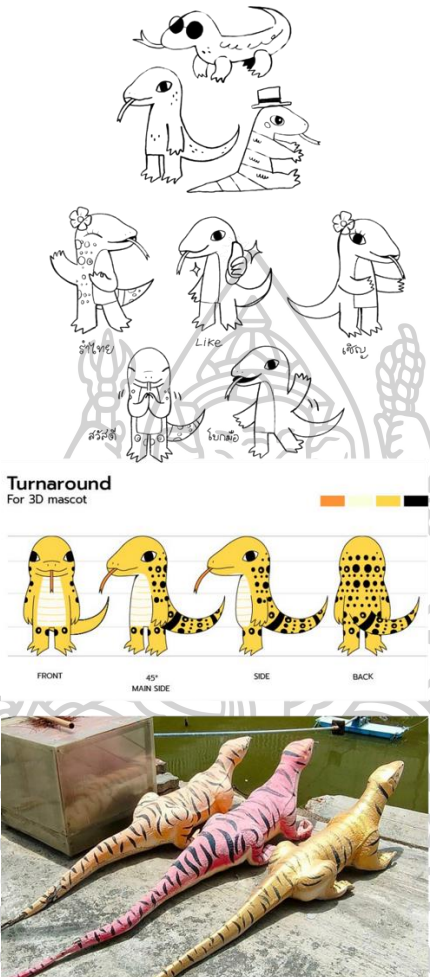
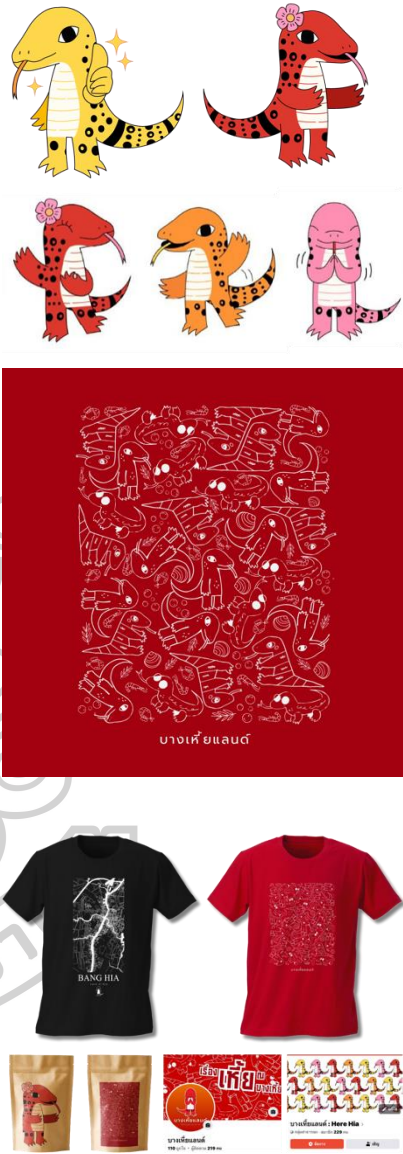
3) แนวคิดการออกแบบเชิงทดลอง

- ผู้วิจัยทดลองใช้ ทฤษฎี Beauty/Ugliness เป็นกรอบแนวคิดสำคัญ จะมุ่งเน้นการสำรวจความงาม และความน่าเกลียด (ความขัดแย้ง) ในบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำมาสร้างความเข้าใจ และการสื่อสารอัตลักษณ์ ความงาม (Beauty) จะพิจารณาสิ่งที่ชุมชนมองว่าเป็นสิ่งสวยงามในวัฒนธรรมของพวกเขาความหมายของ “เหย้า” ที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ ซึ่งอาจไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสิ่งน่าเกลียดในบริบทท้องถิ่น แต่เป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแรง การปรับตัว และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ ความน่าเกลียด (Ugliness) ความขัดแย้งหรือสิ่งที่ชุมชนบางส่วนมองว่าน่าเกลียด อาจเกี่ยวข้องกับการเสื่อมถอยของวัฒนธรรมท้องถิ่น การเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อม หรือการมอง “เหย้า” ในเชิงลบ ทฤษฎีนี้จะช่วยเปิดโอกาสให้ชุมชนสำรวจว่าอะไรที่เคยถูกมองว่าไม่สวยงาม อาจจะมีคุณค่าที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความหมายที่ซับซ้อนกว่าเดิมสามารถสร้างโอกาสทางธุรกิจให้กับชุมชนได้ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของบางเหย้าที่มีทั้งความงาม และความท้าทายในเชิงภาพลักษณ์ และเปลี่ยนสิ่งเหล่านั้นให้เป็นสินค้าที่มีมูลค่า

- ข้อค้นพบ ผู้วิจัยพบว่า การออกแบบทัศนศิลป์ (Visual Art Design) สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการรวมกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ชุมชน ศิลปินท้องถิ่น และกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) จะช่วยให้เกิดการพัฒนาศูนย์รวมและสร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งผลของการวิเคราะห์พบว่าความงามเป็นเรื่องของการรับรู้ส่วนบุคคล (Subjective) ในขณะที่บางคนเชื่อว่าความงามมีค่าที่เที่ยงแท้ (Objective) การเปลี่ยนแปลงมุมมอง และการรับรู้สามารถทำให้สิ่งที่ดูน่าเกลียดกลายเป็นสิ่งที่งดงามได้

- ผลการประเมิน ผู้วิจัยวิเคราะห์จากการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook page บางเหย้าแลนด์ พบว่ากลุ่มประชากรในพื้นที่บางเหย้า และจังหวัดสมุทรปราการ การติดตามและวิเคราะห์การมีส่วนร่วมของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การกดไลค์ การแชร์ และความคิดเห็น การเข้าถึง 4,457 กิจกรรมการมีส่วนร่วมกับโพสต์ 212 จำนวนการคลิกลิงก์ 124 ความรู้สึกต่อโพสต์ 84

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมสู่ข้อค้นพบในการทดลองครั้งที่ 4

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	กระบวนการออกแบบ/สร้างสรรค์
ข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย		
การออกแบบ ทัศนศิลป์เพื่อ สร้างอัตลักษณ์ ท้องถิ่น (Visual art Design+Identity Design)		

4.2 ผลการวิจัยแบบผสมผสาน

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ตามกระบวนการวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ โดยเริ่มการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อค้นหา หรือสำรวจประเด็นใหม่ ๆ แล้วตามด้วยการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อยืนยันผล หรือทำการทดสอบสมมติฐาน สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ ดังนี้

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis)

ผู้วิจัยการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้มาจากการสัมภาษณ์ การสังเกต หรือการสนทนากลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ ความรู้สึก หรือทัศนคติของผู้ให้ข้อมูล กำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่างโดย ส่วนที่ 1 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structured interview) ได้แก่ 1) ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้ประกอบการ 2) กลุ่มคนรุ่นในชุมชน (Generation Y-Z) 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ และการพัฒนาชุมชน นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้ ส่วนที่ 2 การสังเกตพฤติกรรม ทัศนคติ ความเชื่อ ของคนในพื้นที่วิจัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ จนมาถึงการสรุปประเด็นของชุมชนจาก ส่วนที่ 3 การสนทนากลุ่มจากตัวแทนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม จนได้ข้อสรุปของข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของชุมชน

ส่วนที่ 1 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง การตระหนักรู้ของคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับคนกับเหี้ย คุณค่าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่
ตารางที่ 8 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ข้อคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
1. ท่านคิดว่าสาเหตุสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย เกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด	คนดั้งเดิม: การก่อสร้างถนน อาคาร หรือนิคมอุตสาหกรรม อาจทำให้ลักษณะภูมิทัศน์เดิมถูกเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่นสูญหาย หรือลดน้อยลง การเพิ่มขึ้นของประชากรและการย้ายเข้ามาของคนจากต่างถิ่น อาจทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมถูกแทรกซึมด้วยวัฒนธรรมจากที่อื่น คนรุ่นใหม่: การศึกษา และสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้นอาจทำให้คนในชุมชนได้รับข้อมูล และแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น คนดั้งเดิมอาจรู้สึกว่าคุณค่าของพวกเขาลดลง ถูกกลืนคุณค่า หรือถูกแทนที่ด้วยแนวคิดใหม่จากภายนอก
2. ท่านคิดอย่างไรกับการใช้ชื่อ “บางเหี้ย” ในอดีต เพราะเหตุใด	คนดั้งเดิม: การที่คำว่า “เหี้ย” มีความหมายที่ไม่สุภาพในภาษาพูด อาจทำให้บางคนเห็นว่าชื่อดังกล่าวไม่เหมาะสมกับการใช้ในปัจจุบัน แต่ก็ยังคงเห็นคุณค่าในบริบทของชื่อเดิม

ข้อคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
	คนรุ่นใหม่: ภาคภูมิใจในชื่อ “บางเหี้ย” เนื่องจากชื่อดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของชุมชน มีความหมายเฉพาะเจาะจง และเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้พื้นที่ของพวกเขาแตกต่างจากที่อื่น
3. ท่านคิดว่าท่านเป็นคนบางเหี้ยหรือไม่ เพราะเหตุใด	คนดั้งเดิม: กล่าวว่าเติบโตในพื้นที่นี้ การมีครอบครัวที่มีรากฐานในชุมชนนี้ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม และวัฒนธรรมของบางเหี้ย อาจยอมรับการเปลี่ยนแปลง แต่ก็ยังคงรู้สึกว่าคุณค่าเดิมๆ นั้นยังคงมีความหมายและความสำคัญในความทรงจำ คนรุ่นใหม่: บางคนอาจมองว่าตนเองเป็นคนบางเหี้ยแต่ในรูปแบบที่ต่างไปจากคนรุ่นก่อน พวกเขาอาจให้ความสำคัญกับการสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นในขณะเดียวกันก็ต้องการพัฒนาชุมชนให้ทันสมัย และเข้ากับยุคปัจจุบัน
4. ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของคนกับเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร	คนดั้งเดิม: มองว่ากิจกรรมนี้สามารถเสริมสร้างความภูมิใจในท้องถิ่น และสร้างการรับรู้ถึงคุณค่าของการอยู่ร่วมกับเหี้ยในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศท้องถิ่น พวกเขาอาจสนับสนุนกิจกรรมที่ช่วยชุมชน คนรุ่นใหม่: กิจกรรมนี้เป็นโอกาสที่ดีในการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นในวิถีที่สร้างสรรค์ และร่วมสมัย พวกเขาอาจสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นนวัตกรรม และสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของคนกับเหี้ยในบริบทที่สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน
5. ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของถิ่น ด้วยแนวคิด “คนกับเหี้ย” ในพื้นที่บางเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร	คนดั้งเดิม: การจัดกิจกรรมออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของคนกับเหี้ยอาจได้รับการตอบรับที่ดีจากทั้งคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่ หากสามารถผสมผสานระหว่างการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมกับการนำเสนอในรูปแบบที่ร่วมสมัย และสอดคล้องกับ

ข้อคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
	วิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ โดยเคารพความรู้สึก และความเชื่อของทั้งสองกลุ่ม คนรุ่นใหม่: โอกาสในการพัฒนา และนวัตกรรมจากกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พวกเขาอาจเห็นว่าการใช้แนวคิด “คนกับเหี้ย” เป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการท้องถิ่น ที่สามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดภายนอกได้

จากตารางที่ 8 ผู้วิจัยพบว่าผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนี้สะท้อนถึงมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่ต่อการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่บางเหี้ย รวมถึงการปรับตัว และการยอมรับในความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม และเศรษฐกิจในชุมชนของ คนดั้งเดิมอาจมองว่ากิจกรรมนี้เป็นโอกาสในการอนุรักษ์ และสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับเหี้ย พวกเขาอาจเห็นด้วยกับการใช้แนวคิดนี้เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยเฉพาะหากกิจกรรมนั้นเคารพ และสะท้อนถึงประเพณี และวัฒนธรรมที่พวกเขารู้จัก กลุ่มคนดั้งเดิมอาจสนับสนุนกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการรักษาวิถีชีวิตท้องถิ่น เช่น การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบในท้องถิ่น ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวของบางเหี้ย เพื่อการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถสร้างงาน และรายได้ให้กับคนในท้องถิ่น ซึ่งคนดั้งเดิมอาจมองว่าเป็นประโยชน์ต่อชุมชน พวกเขาอาจมีความคาดหวังว่ากิจกรรมนี้จะช่วยให้คนในชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น และลดการอพยพออกนอกพื้นที่ ซึ่งการมีส่วนร่วมของคนดั้งเดิมในการออกแบบ และผลิตผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด คนกับเหี้ย อาจช่วยสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาเศรษฐกิจนี้ อย่างไรก็ตาม คนดั้งเดิมบางคนอาจกังวลว่าการนำแนวคิด คนกับเหี้ย มาสู่การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมดั้งเดิม พวกเขาอาจต้องการให้แน่ใจว่าการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะไม่ทำลายวิถีชีวิตที่พวกเขาคุ้นเคย

ในส่วนแนวคิดของคนรุ่นใหม่ผู้วิจัยพบว่า คนรุ่นใหม่มักมองเห็นโอกาสในการพัฒนา และนวัตกรรมจากกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พวกเขาอาจเห็นว่าการใช้แนวคิด คนกับเหี้ย เป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ หรือบริการท้องถิ่น และสามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดภายนอกได้ การนำเทคโนโลยีหรือการออกแบบ และศิลปะร่วมสมัยเข้ามาช่วยเสริมแนวคิดดั้งเดิมนี้ อาจทำให้พวกเขามีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนผ่านกิจกรรมนี้ คนรุ่นใหม่อาจเห็นความสำคัญของการสร้างแบรนด์ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราว และวัฒนธรรมท้องถิ่น พวกเขาอาจมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลิตภัณฑ์หรือ

บริการที่สะท้อนถึงแนวคิด คนกับเหี้ย ในลักษณะที่สามารถดึงดูดลูกค้า และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชนโดยการใช้สื่อออนไลน์ และการตลาดดิจิทัลในการโปรโมทกิจกรรม และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง อาจเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่มองว่าเป็นประโยชน์ในการขยายตลาด และสร้างรายได้ให้กับท้องถิ่น

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group)

ผู้วิจัยเลือกใช้การสนทนากลุ่ม แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน และปราชญ์ท้องถิ่น นำโดย รองนายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน กำนันตำบลคลองด่าน ตัวแทนผู้ใหญ่บ้าน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชน กลุ่มที่ 2 กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) นำโดย ผู้นำขับเคลื่อนกิจกรรมของคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น และตัวแทนนักเรียน นักศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบสร้างสรรค์ และการพัฒนาชุมชน นำโดยคณาจารย์จาก คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และนักออกแบบอิสระ ซึ่งมีข้อสรุปจากตารางที่ 12 ดังนี้

ตารางที่ 9 ผลสรุปจากการสนทนากลุ่ม

ข้อคำถามจากการสนทนากลุ่ม	ข้อค้นพบจากการสนทนากลุ่ม
1. ท่านคิดว่าสาเหตุ/ปัญหาสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ยเกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด	การก่อสร้างถนน อาคาร อุตสาหกรรม ในพื้นที่บางเหี้ยอาจเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมถูกเปลี่ยนแปลง เนื่องจากพื้นที่ธรรมชาติ และชุมชนเดิมถูกเปลี่ยนไปเป็นพื้นที่เชิงพาณิชย์ ทำให้วิถีชีวิต และวัฒนธรรมท้องถิ่นลดน้อยลง หรือสูญหายไป
2. ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย สาเหตุ/ปัญหาในพื้นที่บางเหี้ย และมีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างไรจึงจะเหมาะสม เพราะเหตุใด	การเพิ่มขึ้น การขยายตัวของชุมชนอาจทำให้พื้นที่ที่เคยเป็นที่อยู่อาศัยของเหี้ยถูกบุกรุก อดีตเหี้ยอาจมีบทบาทในวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ความเชื่อใหม่ที่เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมดั้งเดิม ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยลดน้อยลง

ข้อคำถามจากการสนทนากลุ่ม	ข้อค้นพบจากการสนทนากลุ่ม
3. ความตระหนักรู้มีความสำคัญอย่างไรต่อ คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย รวมถึงท่านคิดว่าเหี้ยจะเอื้อประโยชน์ท้องถิ่นในด้านใดมากที่สุด เพราะเหตุใด	ลดความเข้าใจผิด และอคติที่มีกันต่อเหี้ย ความเชื่อที่ว่าเหี้ยเป็นสัตว์ที่น่าโศคร้าย การตระหนักรู้ถึงบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น จะช่วยให้คนในพื้นที่มองเหี้ยในแง่บวกมากขึ้น และยอมรับการอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน สร้างความภูมิใจในเอกลักษณ์ของชุมชน การรับรู้ถึงคุณค่า
4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดที่เหมาะสมกับคนในท้องถิ่น และเอื้อต่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย โปรดอธิบาย	การจัดนิทรรศการประวัติศาสตร์ที่เล่าเรื่องราวของเหี้ย และความเชื่อมโยงกับพื้นที่ การแสดงศิลปะท้องถิ่นที่มีการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย โครงการศึกษาเกี่ยวกับระบบนิเวศที่เหี้ยเป็นส่วนหนึ่ง การประกวดวาดภาพ ทำคลิป งานศิลปะ Street Art ของที่ระลึกการเนื้อหาของพื้นที่
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร หากมีกิจกรรมใดในรูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย โดยมีการใช้ศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ประกอบกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อท้องถิ่น โปรดอธิบาย	ผู้คนเข้าใจถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ยได้อย่างลึกซึ้งและเป็นธรรมชาติ ศิลปะ และการออกแบบสามารถเป็นสื่อที่เข้าถึงคนได้หลากหลายกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ทำให้ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ และวัฒนธรรม

จากตารางที่ 9 สรุปการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยพบว่า มุมมองเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ย คนดั้งเดิมมีความกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมอันเนื่องมาจากการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งทำให้ลักษณะดั้งเดิมของพื้นที่หายไป ความเปลี่ยนแปลงนี้ยังส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรม และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน ทำให้ธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมลดน้อยลง รู้สึกว่าชื่อ “บางเหี้ย” แม้ว่าจะมีความหมายที่ไม่สุภาพในบางบริบท แต่ก็ยังคงมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมในความทรงจำของพวกเขา พวกเขาเห็นว่าชื่อนี้เป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรม แต่ก็มีบางคนไม่เห็นด้วย เพราะด้วยนโยบายการเปลี่ยนชื่อไปแล้ว แต่บางคนก็กลับรู้สึกผูกพันกับพื้นที่บางเหี้ยเพราะมีรากฐานของครอบครัวอยู่ที่นี่ รวมถึงมีส่วนร่วมใน

กิจกรรมทางสังคม และวัฒนธรรมของชุมชน แม้จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น แต่ก็ยังคงรักษาคุณค่า และความหมายของชื่อเดิมไว้อย่างมาก ในด้านของกิจกรรม กลุ่มคนดั้งเดิมมองว่ากิจกรรมนี้สามารถเสริมสร้างความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในชุมชนได้ดี หากสามารถผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับการนำเสนอที่ทันสมัย และสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ แต่บางคนก็ไม่ยอมรับเพราะคิดว่า การใช้ห้อยเป็นภาพลักษณ์ในการสื่อสารนั้นไม่เหมาะสม

ด้านของคนรุ่นใหม่มองว่าการศึกษา และการเข้าถึงสื่อที่มากขึ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม พวกเขาเห็นว่าในบางครั้ง วัฒนธรรมดั้งเดิมอาจถูกแทนที่ด้วยแนวคิดใหม่ที่ได้รับมาจากภายนอก ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และวัฒนธรรมในท้องถิ่น คนรุ่นใหม่มีภาคภูมิใจในชื่อ “บางเหี้ย” เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงประวัติศาสตร์ และเอกลักษณ์ของชุมชน พวกเขาเห็นว่าชื่อนี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พื้นที่ของพวกเขาแตกต่างจากที่อื่น มองว่ากิจกรรมนี้เป็นโอกาสที่ดีในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับแนวคิดที่ทันสมัย และสร้างสรรค์ เห็นโอกาสในการพัฒนา และนวัตกรรมจากการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พวกเขาเห็นว่าแนวคิด “คนกับเหี้ย” สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ หรือบริการท้องถิ่นที่สามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดภายนอกได้

ข้อสรุปของการสนทนากลุ่มแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง และความท้าทายที่เกิดขึ้นในพื้นที่บางเหี้ย แต่ก็ยังพบความพยายามที่จะรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรม และการปรับตัวให้เข้ากับ ความเปลี่ยนแปลง คนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่มีมุมมองที่แตกต่างกัน แต่ทั้งสองกลุ่มมีความปรารถนาดีที่จะรักษา และพัฒนาชุมชนของตนเองในทางที่สร้างสรรค์



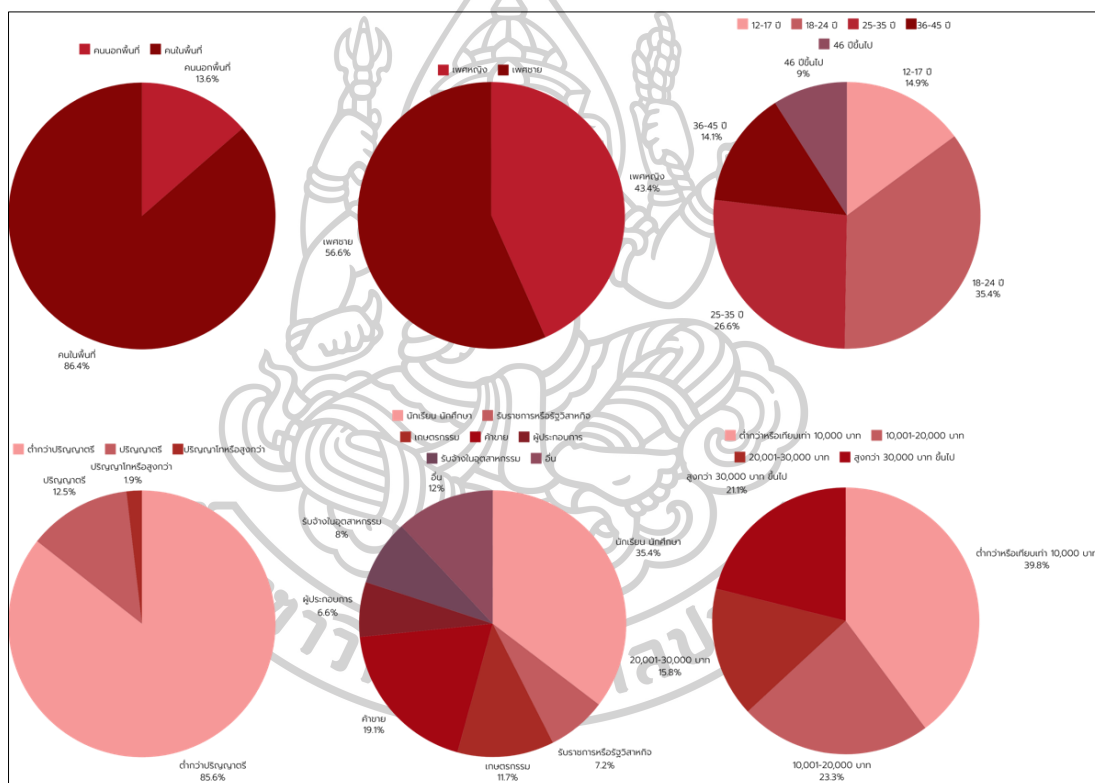
ภาพที่ 25 ภาพจากการสนทนากลุ่ม (Focus group)

4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative analysis)

ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง กับกลุ่มตัวอย่าง ในพื้นที่บางเหี้ย (เทศบาลคลองด่าน) โดยกำหนดขอบเขตเป็นพื้นที่ 14 หมู่บ้าน กำหนดขนาดโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ ของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie And Morgan,1970) (Cohen, Manion, And Morrison, 2000, pp. 94-95) ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร ขนาดตัวอย่าง 370 คน โดยให้กลุ่มประชากรเป้าหมายตอบแบบสอบถามผ่านระบบ Google form เพื่อกระจายข้อมูลได้ทั่วถึง สามารถเข้าถึงได้เร็ว และข้อมูลถูกจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ

1) ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

แบบสอบถาม



ภาพที่ 26 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 27 คุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 10 ผลสรุปจากแบบสอบถามข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทประชากร		
คนในพื้นที่	372	87.9%
คนนอกพื้นที่	51	12.1%
รวม	423	100
เพศ		
ชาย	242	57.2%
หญิง	181	42.8%
รวม	423	100
อายุ		
ระหว่าง 12-17 ปี	56	13.2%
ระหว่าง 18-24 ปี	168	40.0%
ระหว่าง 25-35 ปี	100	23.6%
ระหว่าง 36-45 ปี	64	15.1%
46 ปีขึ้นไป	34	8%
รวม	422	100

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	366	86.5%
ปริญญาตรี	50	12.1%
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	6	1.4%
รวม	422	100
อาชีพ		
นักเรียน นักศึกษา	133	36.4%
รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ	30	7.1%
เกษตรกร	44	12.5%
ค้าขาย	72	19.6%
ผู้ประกอบการ	25	5.9%
รับจ้างในอุตสาหกรรม	30	7.8%
อื่น ๆ	45	10.6%
รวม	379	100
ระดับรายได้		
ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 10,000 บาท	149	40.7%
10,001-20,000 บาท	89	23.9%
20,001-30,000 บาท	59	19.6%
สูงกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป	79	15.8%
รวม	376	100

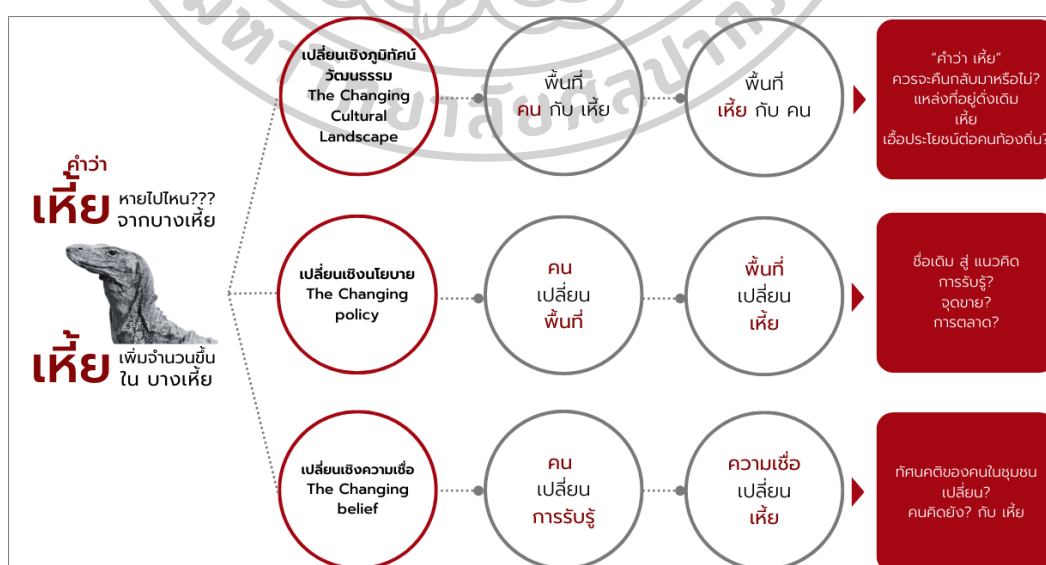
จากตารางที่ 10 ผู้วิจัยพบกลุ่มตัวอย่างประชากรส่วนใหญ่ที่ตอบแบบสอบถามเป็นคนในพื้นที่ (87.9%) ในขณะที่คนนอกพื้นที่มีสัดส่วนเพียง 12.1% ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (57.2%) ในขณะที่เพศหญิงมีสัดส่วน 42.8% กลุ่มอายุที่มีการตอบแบบสอบถามมากที่สุดคืออายุระหว่าง 18-24 ปี (40%) ตามมาด้วยกลุ่มอายุ 25-35 ปี (23.6%) และกลุ่มอายุน้อยที่สุดคืออายุ 46 ปีขึ้นไป (8%) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี (86.5%) ในขณะที่ผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีมีสัดส่วน 12.1% และระดับปริญญาโทหรือสูงกว่ามีเพียง 1.4% อาชีพที่พบมากที่สุดคือ นักเรียน/นักศึกษา (36.4%) รองลงมาคือ ค้าขาย (19.6%) และกลุ่มเกษตรกร (12.5%) ส่วนอาชีพรับราชการ หรือรัฐวิสาหกิจมีเพียง 7.1% ประชากรส่วนใหญ่มี

รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท (40.7%) รองลงมา คือรายได้ระหว่าง 10,001-20,000 บาท (23.9%) และกลุ่มที่มีรายได้สูงกว่า 30,000 บาท มีเพียง 15.8%

จากผลการสำรวจพบว่า ประชากรส่วนใหญ่เป็นคนในพื้นที่ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี และมีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี โดยมีอาชีพหลักเป็นนักเรียน/นักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยต่ำกว่า 10,000 บาท ซึ่งบ่งบอกถึงโครงสร้างประชากรที่ยังเน้นการศึกษา และยังไม่ได้เข้าสู่แรงงานเต็มตัวเป็นส่วนใหญ่

4.2.3 ข้อค้นพบวัตถุประสงคในงานวิจัยข้อที่ 1

การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น รวมถึงกระทบที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่าวิถีชีวิตของคนในชุมชนมีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ โดยเฉพาะเหี้ย ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีความหมายในเชิงวัฒนธรรม และระบบนิเวศ เมื่อสังคมและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลง ภูมิทัศน์ดั้งเดิมได้ถูกปรับเปลี่ยนไปสู่การพัฒนาเมือง การขยายตัวของชุมชน และการพัฒนาอุตสาหกรรมทำให้พื้นที่ธรรมชาติลดลง ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตของเหี้ย และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่ ในระดับสังคมไทย เหี้ยถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่มีลักษณะไม่ดี และคำว่า “เหี้ย” กลายเป็นคำที่มีความหมายไม่ดีในทางภาษาพูด สิ่งนี้ส่งผลให้เหี้ยถูกมองในแง่ลบ ซึ่งอาจนำไปสู่การไม่ยอมรับหรือการดูหมิ่นในท้องถิ่นบางเหี้ย แม้ว่าเหี้ยจะถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่การแพร่กระจายของมายาคติจากระดับสังคมไทยทำให้คนในท้องถิ่นบางส่วนอาจจะรู้สึกไม่ดีกับการใช้ชื่อ “บางเหี้ย” แต่ต้องมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติไปตามมายาคติระดับชาติ



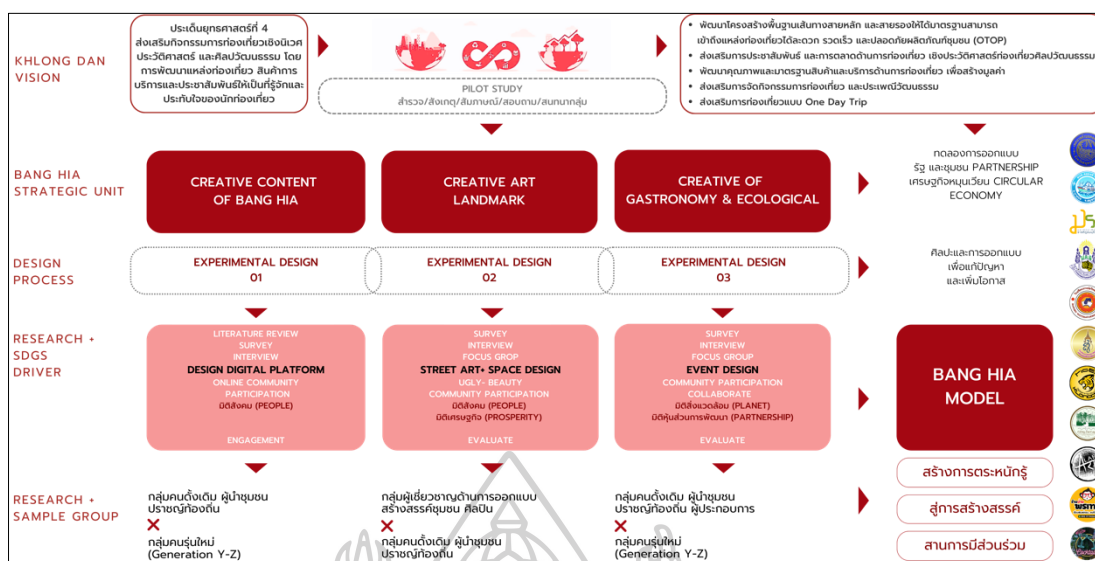
ภาพที่ 28 แสดงกระบวนการหาประเด็นวัตถุประสงคในงานวิจัย

4.2.4 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ในงานวิจัยข้อที่ 2

การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหา ความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศ พัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ย ผู้วิจัยพบว่าในส่วนของข้อมูลเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ การสำรวจความคิดเห็น และทัศนคติ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสอบถาม ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อ มายาคติ และวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับเหี้ยในชุมชน โดยเฉพาะในแง่ของภูมิทัศน์วัฒนธรรมตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ด้านการศึกษามายาคติ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสิ่งใดในวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือความเชื่อของชาวบ้านเกี่ยวกับเหี้ยที่อาจถูกตีความ หรือนำมาใช้ในทางบวก เพื่อสร้างการตระหนักรู้ที่สร้างสรรค์มากขึ้นในชุมชน ด้านการเปลี่ยนแปลงทางภูมิทัศน์ ผู้วิจัยได้สำรวจ และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพในพื้นที่บางเหี้ยที่ส่งผลต่อธรรมชาติ ภาพลักษณ์ของชุมชน และระบบนิเวศในพื้นที่

จากประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 (เทศบาลตำบลคลองด่าน, 2566) ได้กล่าวถึง ส่งเสริมกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม โดยการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว สินค้า การบริการ และการประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักและประทับใจของนักท่องเที่ยว ผู้วิจัยจึงทำการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาระบบนิเวศ และย่านสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีแนวทางการพัฒนาระบบนิเวศ สร้างความเข้าใจ การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในการฟื้นฟู และรักษาระบบนิเวศในพื้นที่บางเหี้ย ด้วยทฤษฎีการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ ซึ่งรวมถึงการจัดกิจกรรมที่เน้นการอยู่ร่วมกับเหี้ยอย่างสมดุล การอนุรักษ์พื้นที่ธรรมชาติ การเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจในระดับท้องถิ่น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยทฤษฎีการตระหนักรู้ พัฒนาผลิตภัณฑ์ และบริการที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในรูปแบบของผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ของเหี้ย หรือประวัติศาสตร์ของชุมชน การจัดทำของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของพื้นที่ การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่เน้นการเรียนรู้ และเข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับเหี้ยในบริบทของชุมชน การพัฒนาย่านสร้างสรรค์ โดยใช้ศิลปะ และการออกแบบในการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการจัดนิทรรศการ การสร้างงานศิลปะ หรือโครงการออกแบบที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย นำไปสู่การสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว หรือผู้ที่สนใจด้านวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมได้

ด้วยแนวคิดทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยจะทำการถ่ายทอดผ่านการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการสื่อสารในชุมชน ผู้วิจัยออกแบบสร้างแคมเปญการตระหนักรู้ พัฒนาแคมเปญสื่อสารที่เน้นการให้ความรู้ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่าง “คนกับเหี้ย” เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ สื่อท้องถิ่น หรือการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในชุมชน และส่งเสริมการศึกษาในโรงเรียนนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์และฟื้นฟูระบบนิเวศท้องถิ่น รวมถึงการส่งเสริมความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์



ภาพที่ 29 การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

4.2.5 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ในงานวิจัยข้อที่ 3

การออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น ของพื้นที่บางเหี้ย เพื่อยกระดับในเป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลาย ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดหลักในการผสมผสานความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านการอนุรักษ์ความหลากหลายทางศิลปะ วัฒนธรรม และธรรมชาติในพื้นที่ โครงการนี้สามารถออกแบบได้ในหลายลักษณะ ผู้วิจัยได้การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล แล้วพบว่ากิจกรรมที่ทำให้เกิดเป้าประสงค์ของงานวิจัย แบ่งได้ออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) การพัฒนาแผนการสื่อสาร และสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แนวคิดพัฒนาศาสตร์การสื่อสารที่ทำให้ชุมชนบางเหี้ยเป็นที่รู้จักในระดับประเทศ และนานาชาติ ผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการจัดอีเวนต์ที่เกี่ยวข้อง โดยกิจกรรมการสร้างสรรค์เนื้อหาด้านวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมท้องถิ่น การจัดเทศกาลวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) การสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับกิจกรรมชุมชน จัดตั้งพื้นที่สาธารณะ (Community Arts) ที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบางเหี้ย โดยเน้นการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่น และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน โดยกิจกรรมการจัดการปฏิบัติการ (Workshop) ด้านศิลปะ และหัตถกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตท้องถิ่น การแสดงศิลปะ และวัฒนธรรม เช่น การแสดงผลงานศิลปะ การจัดนิทรรศการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชุมชนบางเหี้ย และการทำกิจกรรมทางธรรมชาติที่เน้นการอนุรักษ์ 3) การส่งเสริมความรู้ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้กิจกรรมพัฒนาความรู้ และความ

ตระหนักในเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในพื้นที่บางเหี้ย โดยเฉพาะการอยู่ร่วมกับสัตว์ท้องถิ่น ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการจัดค่ายฝึกอบรมเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพ การสร้างเส้นทางศึกษาธรรมชาติที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการรับรู้ในคุณค่าของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน ผนวกกับการยกระดับใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรม และทรัพยากรท้องถิ่นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม และศิลปะ ออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบท้องถิ่นที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน การสร้างแบรนด์ท้องถิ่นที่มีความโดดเด่น

4.2.6 สรุปข้อค้นพบผลการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย ในชุมชนบางเหี้ยมีความคุ้นเคยกับการอยู่ร่วมกับเหี้ยมาเป็นเวลานาน ทั้งในแง่ของการมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศท้องถิ่น และสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่าชายเลน คนในพื้นที่ดั้งเดิมเห็นคุณค่าของเหี้ยในเชิงระบบนิเวศ ซึ่งในส่วนของ การสร้างมายาคติเกี่ยวกับเหี้ยในสังคมไทยในระดับกว้างที่ มองเหี้ยในแง่ลบเป็นสัญลักษณ์ของความโชคร้าย แต่ในชุมชนบางเหี้ยเองความหมายเหล่านี้ถูกเปลี่ยนไปเมื่อมีการตระหนักรู้ และการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศท้องถิ่น จากการการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน และปราชญ์ท้องถิ่น ผู้วิจัยพบว่าคนรุ่นเก่าในชุมชนรู้สึกห่วงใยต่อการสูญเสียเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่บางเหี้ย เนื่องจากการพัฒนาเมือง และการเข้ามาของคนรุ่นใหม่ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม และทัศนคติต่อการอยู่ร่วมกับเหี้ย ส่วนคนรุ่นใหม่มองว่าการอยู่ร่วมกับเหี้ยเป็นโอกาสในการสร้างสรรค์ พัฒนาชุมชน และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการนำมิติทางวัฒนธรรม และศิลปะมาผสมผสานในการพัฒนาชุมชน และสามารถสร้างความตระหนักรู้ และความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับเหี้ยได้ ด้วยการสร้างกิจกรรมศิลปะ และการศึกษาในชุมชนทำให้คนในพื้นที่ได้เห็นถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ย โดยไม่ยึดติดกับมายาคติในแง่ลบที่มีมาก่อน กิจกรรมเหล่านี้มีส่วนช่วยในการสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ระบบนิเวศ และวัฒนธรรม

ในส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยพบว่าทัศนคติต่อเหี้ยในชุมชน จากการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง 370 คน พบว่ากว่า ร้อยละ 70% ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าเหี้ยมีความสำคัญต่อระบบนิเวศท้องถิ่น โดยเฉพาะในการช่วยรักษาความสมดุลของธรรมชาติในพื้นที่ป่าชายเลน ร้อยละ 65% ของผู้ตอบแบบสอบถาม รู้สึกว่าความเชื่อเชิงลบเกี่ยวกับเหี้ยในระดับประเทศ ไม่ได้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่บางเหี้ย และพวกเขามองว่าเหี้ยเป็นส่วนหนึ่งของความภูมิใจในท้องถิ่น ซึ่งคำตอบพบว่าการสนับสนุนกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับเหี้ย ร้อยละ 80% ของกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการใช้ศิลปะ และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการส่งเสริมความรู้ และความเข้าใจ

เกี่ยวกับเหยียในพื้นที่ชุมชน โดยพวกเขาเชื่อว่ากิจกรรมเหล่านี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนในชุมชน และช่วยพัฒนาท้องถิ่นไปพร้อมกับการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิม ผู้ตอบแบบสอบถามยังสนับสนุนแนวคิดการใช้ประติมากรรม และงานศิลปะชุมชนในการส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเหยีย และการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อทำให้กิจกรรม หรือการออกแบบเหล่านี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมในชุมชนบางเหยีย และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนในชุมชน โดยร้อยละ 60% ของผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าการพัฒนาชุมชนต้องมีความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิม โดยไม่ทำให้เอกลักษณ์ท้องถิ่นสูญหาย คนรุ่นใหม่ในพื้นที่ที่มองว่าการพัฒนาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นทางเลือกที่สามารถเชื่อมโยงทั้งการอนุรักษ์ธรรมชาติ และการสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่

4.3 การพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้จากผลงานออกแบบและกิจกรรม

4.3.1 การออกแบบกิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เหยีย ณ บางเหยีย” การจัดกิจกรรมสำหรับกลุ่มคนดั้งเดิม ผู้วิจัยออกแบบพื้นที่ และอีเว้นท์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) และคนรุ่นเก่าในชุมชน ทำให้เกิดความเข้าใจ การยอมรับซึ่งกัน และกันมากขึ้นในเรื่องของการอนุรักษ์วัฒนธรรม และการพัฒนาชุมชน โดยการสนทนาเปิดกว้างเกี่ยวกับการนำเหยียมาเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม และการใช้ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรมนี้ช่วยสร้างเครือข่ายระหว่างชุมชน นักวิชาการ นักออกแบบ และผู้ประกอบการ ซึ่งมีศักยภาพในการทำงานร่วมกันในโครงการต่อยอด ในการพัฒนาชุมชนเชิงสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เวทีนี้จะทำให้มีการเสนอแนวคิด และแผนงานที่จะสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นโครงการ หรือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมในอนาคต ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความยั่งยืนของชุมชนบางเหยีย

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อการแลกเปลี่ยนความรู้ ให้ผู้เข้าร่วมสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่น
- เพื่อการสร้างความสัมพันธ์ และเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วมที่มีความสนใจเชิงวัฒนธรรมในท้องถิ่น
- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมแบบ ให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้ถึงโครงการวิจัย

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

กลุ่มคนดั้งเดิมระดับผู้นำชุมชน ที่เชิญโดยผู้วิจัย ประกอบไปด้วย

- ผู้นำศาสนา
- ผู้ประกอบการท้องถิ่นสร้างสรรค์
- ประชาชนท้องถิ่น
- นักวิชาการท้องถิ่น
- ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น

จำนวนทั้งสิ้น 6 ท่าน และกลุ่มคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่นซึ่งได้เชิญกลุ่ม

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง (Generation Y-Z) และกลุ่มผู้นำกิจกรรมชุมชน เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน

3) สถานที่จัดกิจกรรม

- ลานริมน้ำ สนามกีฬา Tiger Sport Khlong Dan

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 1 วัน วันที่ 8 เมษายน 2567

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

แนวคิดของการเสวนา ผู้วิจัยออกแบบอภิปรายแบบหมู่คณะ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่นหลายคนมาร่วมอภิปรายในหัวข้อเดียวกัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้เชิงลึกจากมุมมองที่หลากหลาย การเสวนาแบบเปิด ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงความคิดเห็น ชักถาม และขอคำแนะนำได้อย่างอิสระ โดยผู้วิจัยออกแบบให้บรรยากาศของงานอยู่ภายใต้พื้นที่ของภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ไปด้วยป่าชายเลน พื้นที่บางเหี้ยผ่านสื่อสังคมออนไลน์

**ขอเชิญ
คนบางเหี้ย ร่วมรับฟังและแสดงความคิดเห็น**

กิจกรรมการเสวนาทางวิชาการโดย ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้นำชุมชน และปราชญ์ท้องถิ่น
นำโดย

- พระครูสังวรวิมลกิจ (หลวงพ่อสำรวม)
- อาจารย์วีระ สังข์ศาสตร์
- อาจารย์นิยมล ศิริเจริญ
- คุณประจวบ พัฒนประเสริฐ
- คุณชานนท กอจสุข

8 เมษายน 2567
เวลา 16.00-18.00 น.
ณ สนามกีฬา Tiger Sports Club Klongdan

เรื่อง เหยี่ยว

บางเหี้ย

คน กับ เหยี่ยว

การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดก
สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักของท้องถิ่นกรณีศึกษา
พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

ดำเนินรายการโดย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ พรหมศิริ
คุณศกรินทร์ แจ่มจรัส

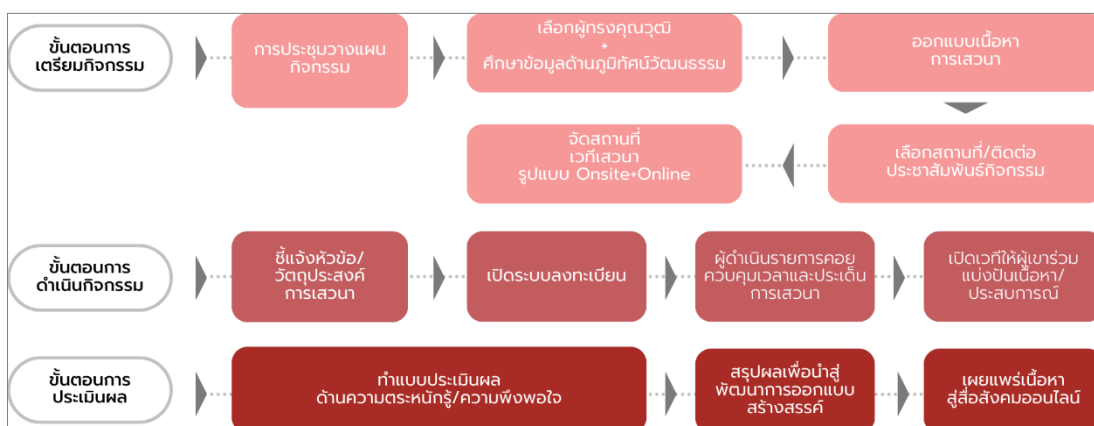
บางเหี้ยแลนด์



ภาพที่ 30 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เหยี่ยว ณ บางเหี้ย

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ

- ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนของการเสวนา เช่น เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ย และเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชนบางเหี้ย
- ออกแบบกิจกรรม โดยจัดประชุมจากผู้เชี่ยวชาญวัฒนธรรมท้องถิ่น ครูโรงเรียนมัธยมศึกษา และนักออกแบบสื่อออนไลน์ เพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- จัดทำโครงการ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานกิจกรรมทั้งหมด
- ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์กิจกรรม สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Page บางเหี้ยแลนด์
- ติดต่อเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร ผู้ดำเนินการรายการ พร้อมทั้งทำหนังสือเชิญ และส่งรายละเอียดกิจกรรม ให้กับทางโรงเรียนในพื้นที่เพื่อเชิญเข้าร่วมกิจกรรม
- กิจกรรมการเสวนา การต้อนรับ และการลงทะเบียน จัดเตรียมจุดลงทะเบียนสำหรับผู้เข้าร่วม พร้อมกับจัดทีมงานสำหรับการต้อนรับและให้ข้อมูลเบื้องต้น
- เริ่มกิจกรรมด้วยการกล่าวเปิดงานจากผู้จัด หรือผู้แทนชุมชน รวมถึงแนะนำหัวข้อการเสวนา และผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้าร่วม
- ให้ผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละท่านแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความรู้ในหัวข้อที่กำหนดไว้ โดยอาจมีผู้ดำเนินรายการเพื่อให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่น
- เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานแสดงความคิดเห็น ชักถาม และแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยอาจจัดเป็นช่วงเวลาเฉพาะเพื่อให้การสนทนาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- การประเมินผล จัดทำแบบสอบถามหรือจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็นหลังจากการเสวนาเพื่อประเมินความสำเร็จของกิจกรรม และรับฟังความคิดเห็นเพิ่มเติม ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อระบุจุดแข็ง และจุดที่ต้องปรับปรุงในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป หลังจากนั้นนำเสนอหา เผยแพร่ผลลัพธ์ และข้อเสนอแนะจากการเสวนาให้กับชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อสร้างความตระหนักรู้ และความเข้าใจที่กว้างขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ Facebook Page บางเหี้ยแลนด์



ภาพที่ 31 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย”

7) ผลการดำเนินการกิจกรรม

การเสวนาทางวิชาการเรื่อง “เรื่อง เที้ย ณ บางเที้ย” ที่จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนการวิจัยด้านมายาคติ ได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ และแนวคิดที่สำคัญจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ภายในงานนี้มีการนำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเที้ย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันว่าเป็นแหล่งรวมของประวัติศาสตร์ และความเชื่อที่หลากหลาย มีการกล่าวถึงสภาพแวดล้อมทางกายภาพ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น และพิธีกรรมท้องถิ่นที่สะท้อนถึงความเชื่อ และคติชนที่สืบทอดกันมาในชุมชน กิจกรรมนี้ยังได้เชื่อมโยงประเด็นของมายาคติในบริบทของภูมิทัศน์วัฒนธรรม ซึ่งเป็นการศึกษาวิเคราะห์ว่ามายาคติเหล่านั้นมีผลกระทบหรือมีบทบาทต่อการกำหนดวิถีชีวิต และความคิดของชาวบ้านในพื้นที่อย่างไร ผลการเสวนาชี้ให้เห็นว่ามายาคติที่เกี่ยวข้องกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเที้ยนั้น มีความซับซ้อน และเป็นผลจากการผสมผสานระหว่างความเชื่อท้องถิ่น และอิทธิพลจากภายนอก นอกจากนี้กิจกรรมยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ และฟื้นฟูภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเที้ย เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และวิจัยต่อไปในอนาคต โดยมีข้อเสนอแนะในการนำความรู้ที่ได้จากการวิจัยมายาคติ



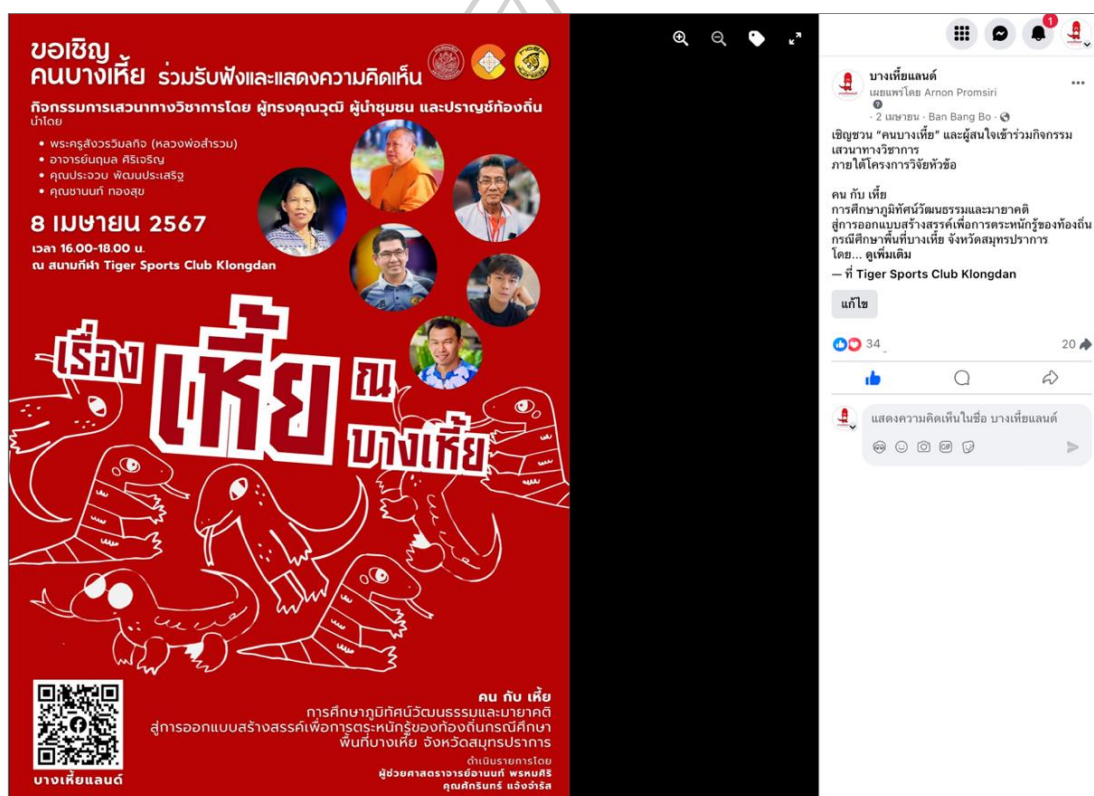
ภาพที่ 32 แสดงบรรยากาศกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เหี้ย ณ บางเหี้ย”



ภาพที่ 33 การถ่ายทอดสดกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เหี้ย ณ บางเหี้ย”

8) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

ควรมีการจัดกิจกรรมเสวนา และการอบรมเชิงปฏิบัติการเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง เพื่อความตระหนักรู้เกี่ยวกับบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่นยังคงเป็นที่ยอมรับ และเข้าใจในหมู่คนในชุมชน จากการแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะให้มีการเผยแพร่ผลการวิจัยในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย มีการจัดนิทรรศการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งในรูปแบบของสื่อออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันที่สามารถเผยแพร่ข้อมูล และส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเหี้ยในชุมชนบางเหี้ย หรือการจัดเสวนาสาธารณะ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในสังคมเกี่ยวกับความสำคัญของภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเหี้ย กระตุ้นให้มีการอนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 34 การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์กิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เหี้ย ณ บางเหี้ย”

9) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ

จากผลการประเมินด้านการตระหนักรู้ แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในระดับมากในหลายด้าน โดยเฉพาะในแง่ของการสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชน และการสร้างจุดขายผ่านการออกแบบ และสร้างสรรค์เกี่ยวกับ “เหี้ย” ในบริบทของ “บางเหี้ย” สรุปผล

กิจกรรม “เรื่อง เห็น ณ บางเหี้ย” : แบบประเมินความตระหนักรู้										
รายการ	ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
4. เห็น กับบางเหี้ย สามารถสร้างจุดขาย สร้างให้ชุมชนผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ได้	21	10	8	2	1	42	4.14	82.86	1.04	มาก
รวม	76	39	29	16	8	168	3.95	78.93	1.15	มาก

จากผลการประเมินความพึงพอใจ แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งเห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถสร้างการตระหนักรู้ และปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับ เห็นในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในแง่ของภูมิปัญญา วัฒนธรรม และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชน สรุปผลการประเมิน คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด: 4.24 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด: 84.74% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.99 ระดับความพึงพอใจรวมมาก ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 12 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมเสวนาวิชาการ “เรื่อง เห็น ณ บางเหี้ย”

กิจกรรม “เรื่อง เห็น ณ บางเหี้ย” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	22	7	9	4	0	42	4.12	82.38	1.05	มาก
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	22	5	6	7	2	42	3.90	78.10	1.32	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่นได้	23	4	10	5	0	42	4.07	81.43	1.12	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	22	11	8	1	0	42	4.29	85.71	0.85	มาก

กิจกรรม “เรื่อง เขี้ย ญ บางเขี้ย” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	26	4	9	1	0	40	4.38	87.50	0.91	มาก
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	27	8	6	1	0	42	4.45	89.05	0.82	มาก
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	27	8	6	1	0	42	4.45	89.05	0.82	มาก
รวม	169	47	54	20	2	292	4.24	84.74	0.99	มาก

10) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

จากการจัดกิจกรรมการเสวนา การตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทำให้ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้ใหม่เกี่ยวกับบทบาท และความสำคัญของ “เขี้ย” ในระบบนิเวศและวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อสัตว์ชนิดนี้จากความกลัว และความเข้าใจผิด ไปสู่การยอมรับ และการเห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเขี้ยในบริบทของบางเขี้ย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกภูมิใจ และมีความรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่มากขึ้นหลังจากได้รับความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่า และความสำคัญของพื้นที่บางเขี้ย ซึ่งสามารถนำไปสู่การมีส่วนร่วมที่มากขึ้นในการรักษา และพัฒนาชุมชน อีกทั้งเปิดโอกาสให้คนรุ่นเก่า และคนรุ่นใหม่ในชุมชนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างรุ่น และการทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาชุมชนบางเขี้ยให้เป็นพื้นที่ที่ยั่งยืนสำหรับทุกคน

4.3.2 การออกแบบกิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเขี้ย ๆ กัน”

กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเขี้ย ๆ กัน” เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นภายใต้แนวคิดการสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเขี้ย กิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาให้ชาวบ้านในพื้นที่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยมีเป้าหมายเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่มีความเกี่ยวข้องกับเขี้ย และวิถีชีวิตในพื้นที่บางเขี้ย

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น สะท้อนความเป็นท้องถิ่นซึ่งสามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชน
- เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน ในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชน
- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่ สร้างการรับรู้คุณค่าด้าน ภูมิทัศน์วัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

กลุ่มคนรุ่นใหม่ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ และ พัฒนาชุมชน ที่เชิญโดยผู้วิจัย ประกอบไปด้วย

- กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาภายในพื้นที่
 - กลุ่มนักศึกษาศิลปกรรมภายในพื้นที่
 - กลุ่มเครือข่ายกิจกรรมคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น
 - อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม
 - ศิลปินท้องถิ่น
 - ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น
- รวมจำนวนทั้งสิ้น 50 คน

3) สถานที่จัดกิจกรรม

- พื้นที่ลานอเนกประสงค์ใต้สะพานคลองด่าน ฝั่งตลาดสดคลองด่าน

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 2 วัน วันที่ 9-10 เมษายน 2567

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะชุมชนภายใต้ชื่อ “มาทำเหี้ย ๆ กัน” มีแนวคิดที่เน้นการ นำอัตลักษณ์ท้องถิ่น และวัฒนธรรมของชุมชนบางเหี้ย มาสร้างสรรค์เป็นประติมากรรมต้นแบบ โดยใช้การวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม มายาคติ และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่นี้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ โดยวิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และ ข้อมูลจากการวิจัยที่รวบรวมจากชุมชน และบริบททางวัฒนธรรมของบางเหี้ยเป็นแรงบันดาลใจในการ ออกแบบ ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมให้เกิดการเชิญชวนชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ สร้างสรรค์ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบไปจนถึงการสร้างประติมากรรม เพื่อให้ผลงานสะท้อนถึงความ เป็นท้องถิ่นอย่างแท้จริง



ภาพที่ 36 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเหี้ย ๆ กัน”

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ

- ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อเชิญชวนชุมชนมาร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความหมายต่อพื้นที่ และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างแท้จริง โดยไม่เพียงแต่สร้างผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม แต่ยังสร้างความรู้สึกรักผูกพันและความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชุมชนอีกด้วย

- ออกแบบกิจกรรม โดยจัดประชุมจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม ครูโรงเรียนมัธยมศึกษา นักศึกษาศิลปกรรม และการออกแบบ เพื่อให้ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

- จัดทำโครงการ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานกิจกรรมทั้งหมด

- ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์กิจกรรม สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Page บางเขี้ยแลนด์

- ติดต่อเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยากร ผู้ดำเนินการรายการ พร้อมทั้งทำหนังสือเชิญ และส่งรายละเอียดกิจกรรม ให้กับทางโรงเรียนในพื้นที่เพื่อเชิญเข้าร่วมกิจกรรม

จากการจัดประชุมจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม และการสร้างความเห็นจากตัวแทนกลุ่มเครือข่ายกิจกรรมคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น ได้สรุปว่าการสร้างประติมากรรมต้นแบบในกิจกรรม “มาทำเหี้ย ๆ กัน” ผู้จะออกแบบกิจกรรมโดยใช้ต้นแบบจาก การออกแบบตัวละคร (Character Design) จากการทดลองการทดลองนำร่องครั้งที่ 4 ออกแบบทัศนศิลป์ (Visual Art Design) โดยจะใช้เทคนิคผสมระหว่าง โครงสร้างลวดเหล็ก และเทคนิคเปเปอร์มาเช่ขนาดใหญ่ เพื่อตรงกับเป้าประสงค์ในเกิดการทำงานร่วมกันของชุมชนในกระบวนการสร้างประติมากรรม 2 ระยะ



ภาพที่ 37 แสดงขั้นตอนการดำเนินการ กิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเหี้ย ๆ กัน”

7) ผลการดำเนินการกิจกรรม

- กิจกรรมสร้างประติมากรรมต้นแบบ “มาทำเหี้ย ๆ กัน” ได้ช่วยสร้างความเข้าใจ และการตระหนักรู้ในชุมชนเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์ และส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยใช้เหี้ยเป็นสัญลักษณ์ของความร่วมมือระหว่างคนในชุมชน และสัตว์ในระบบนิเวศท้องถิ่น กิจกรรมผู้วิจัยต้องการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรม ทั้งในการออกแบบ และการสร้างชิ้นงานจริง ผลงานประติมากรรมต้นแบบที่เสร็จสมบูรณ์ถูกนำไปจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะที่เป็นเป้าหมายของโครงการ ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบางเหี้ย และช่วยสร้างความภูมิใจในชุมชน จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนาในชุมชนเกี่ยวกับคุณค่า และความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงแรงกระเพื่อมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ร่วมกันช่วยเสริมสร้างความรู้ และทักษะของชุมชนทั้งในด้านศิลปะ และการทำงานร่วมกันเป็นทีมของคนรุ่นใหม่ในพื้นที่

- เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างสรรค์แล้ว ผลงานของผู้เข้าร่วมจะถูกนำมาจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะของชุมชน เพื่อให้ผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับรู้ถึงความสำคัญของอัตลักษณ์ท้องถิ่น และบทบาทของตัวเหี้ยในพื้นที่ ทำการประเมินความสำเร็จของกิจกรรม โดยใช้เกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของชุมชน การเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเหี้ย



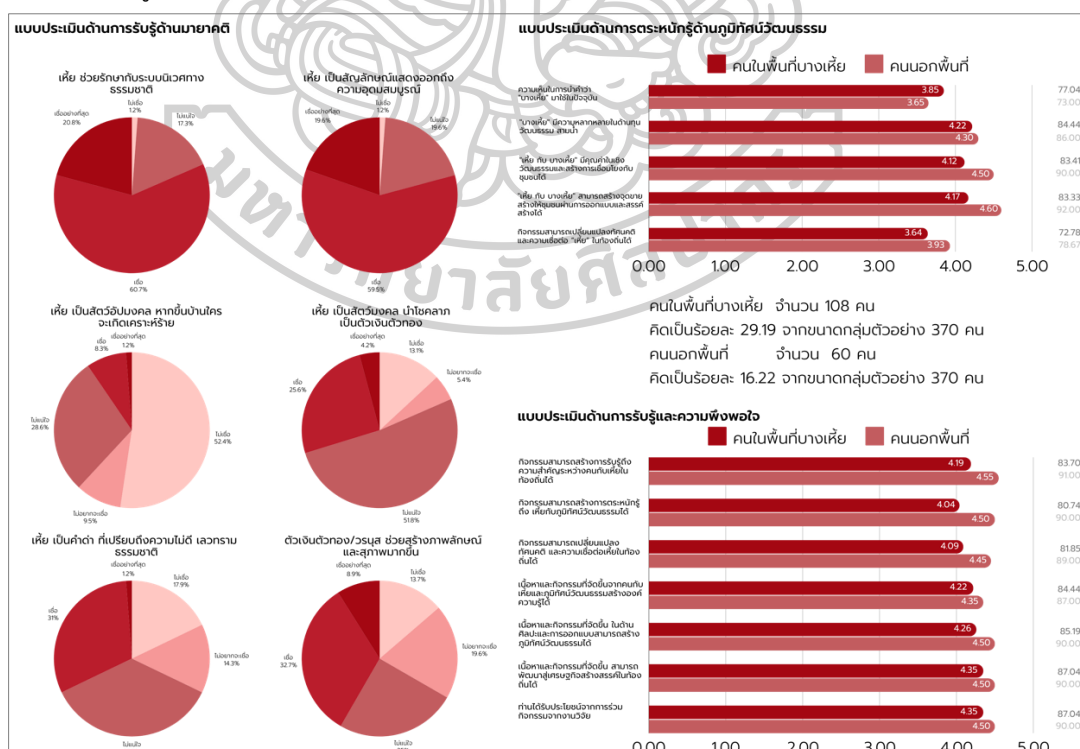
ภาพที่ 38 แสดงบรรยากาศกิจกรรมการปฏิบัติการกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเหี้ย ๆ กัน”

8) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

จากกิจกรรมนี้ได้มีการเสนอแนะให้มีการส่งเสริมการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนา และอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงการใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความเข้าใจระหว่างชุมชนกับภายนอก เพื่อสร้างความเข้มแข็ง และความยั่งยืนให้กับวัฒนธรรมบางเขย

9) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ

จากผลการประเมินด้านการตระหนักรู้ แสดงให้เห็นว่าแสดงให้ เห็นว่า กิจกรรมศิลปะกับชุมชนที่จัดขึ้นสามารถสร้างการรับรู้ และเปลี่ยนแปลงทัศนคติของชุมชนท้องถิ่นในระดับมากในหลายด้าน โดยเฉพาะในเรื่องของการนำคำว่า “บางเขย” มาใช้ในการสื่อสาร และการสร้างการเชื่อมโยงกับชุมชนผ่านการออกแบบ และสร้างสรรค์ในเชิงวัฒนธรรม โดยมีคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.18 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 83.53% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.06 และระดับความพึงพอใจรวมมาก ในด้านการประเมินความพึงพอใจ แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างการ สร้างการรับรู้ และการสร้างสรรค์ในท้องถิ่นบางเขย ได้รับความพึงพอใจในระดับมากในทุกด้าน เช่นกัน โดยเฉพาะในด้านการสร้างการรับรู้ และการต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ช่วยพัฒนาชุมชน และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.33 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 86.70% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.86 และระดับความพึงพอใจรวม มาก ดังแผนภูมิ และตารางที่ 13 และ 14 ดังนี้



ภาพที่ 39 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเขย ๆ กัน”

ตารางที่ 13 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเหี้ย ๆ กัน”

กิจกรรม “มาทำเหี้ย ๆ กัน” : แบบประเมินความตระหนักรู้											
รายการ		ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
		5	4	3	2	1					
1. ความเห็นในการนำคำว่า บางเหี้ยมาใช้ในปัจจุบัน	คนใน	56	13	18	9	12	108	3.85	77.04	1.41	มาก
	คนนอก	24	15	9	3	6	60	3.65	73.00	1.53	มาก
2. บางเหี้ย มีความ หลากหลายในด้านทุน วัฒนธรรมสามน้ำ	คนใน	60	25	10	13	0	108	4.22	84.44	1.04	มาก
	คนนอก	30	18	12	0	0	60	4.30	86.00	0.78	มาก
3. เหี้ย กับบางเหี้ย มีคุณค่า ในเชิงวัฒนธรรมและสร้าง การเชื่อมโยงกับชุมชนได้	คนใน	53	29	14	10	2	108	4.12	82.41	1.07	มาก
	คนนอก	42	6	12	0	0	60	4.50	90.00	0.81	มาก
4. เหี้ย กับบางเหี้ย สามารถ สร้างจุดขาย สร้างให้ ชุมชนผ่านการออกแบบ สร้างสรรค์ได้	คนใน	59	20	19	8	2	108	4.17	83.33	1.08	มาก
	คนนอก	48	0	12	0	0	60	4.60	92.00	0.80	มากที่สุด
5. กิจกรรมสามารถ เปลี่ยนแปลงทัศนคติ และ ความเชื่อต่อ “เหี้ย” ใน ท้องถิ่นได้	คนใน	49	14	6	35	4	108	3.64	72.78	1.42	มาก
	คนนอก	27	15	5	13	0	60	3.93	78.67	1.18	มาก
รวม		372	126	106	43	22	672	4.18	83.53	1.06	มาก

ตารางที่ 14 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมศิลปะชุมชน “มาทำเหี้ย ๆ กัน”

กิจกรรม “มาทำเหี้ย ๆ กัน” : แบบประเมินความพึงพอใจ											
รายการ		ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
		5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	คนใน	62	12	26	8	0	108	4.19	83.70	1.04	มาก
	คนนอก	39	15	6	0	0	60	4.55	91.00	0.67	มากที่สุด
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	คนใน	64	6	20	14	4	108	4.04	80.74	1.28	มาก
	คนนอก	36	18	6	0	0	60	4.50	90.00	0.67	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่นได้	คนใน	60	8	30	10	0	108	4.09	81.85	1.09	มาก
	คนนอก	33	21	6	0	0	60	4.45	89.00	0.67	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	คนใน	56	24	24	4	0	108	4.22	84.44	0.92	มาก
	คนนอก	30	21	9	0	0	60	4.35	87.00	0.73	มาก

กิจกรรม “มาทำหิ้ว ๆ กัน” : แบบประเมินความพึงพอใจ											
รายการ		ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
		5	4	3	2	1					
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	คนใน	64	12	28	4	0	108	4.26	85.19	0.97	มาก
	คนนอก	39	12	9	0	0	60	4.50	90.00	0.74	มาก
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	คนใน	66	18	20	4	0	108	4.35	87.04	0.91	มาก
	คนนอก	39	12	9	0	0	60	4.50	90.00	0.74	มาก
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	คนใน	66	18	20	4	0	108	4.35	87.04	0.91	มาก
	คนนอก	39	12	9	0	0	60	4.50	90.00	0.74	มาก
รวม		744	242	242	50	6	1284	4.33	86.7	0.86	มาก

10) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

จากการที่ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างพื้นที่สื่อสารระหว่างศิลปิน และชุมชน กิจกรรมนี้ได้เปิดโอกาสให้ศิลปิน และชาวบ้านได้พบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเชื่อที่มีอยู่ ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น ศิลปินได้เรียนรู้ถึงอัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของชุมชน ในขณะที่ชุมชนก็ได้รับมุมมองใหม่ ๆ จากการตีความผ่านงานศิลปะ เพราะผู้วิจัยเห็นว่านำศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกอัตลักษณ์ของบางห้วย ทั้งใน

ด้านสถาปัตยกรรมท้องถิ่น พิธีกรรม และความเชื่อที่สืบทอดกันมา ศิลปินใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานระหว่างเทคนิคสมัยใหม่ และรูปแบบศิลปะดั้งเดิม เพื่อแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อน และความลึกซึ้งของวัฒนธรรมบางเหี้ย ซึ่งกิจกรรมนี้ยังช่วยกระตุ้นให้ชุมชนมีความตระหนักรู้ และเห็นคุณค่าของภูมิทัศน์วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น ชาวบ้านได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ และส่งต่อวัฒนธรรมที่มีคุณค่านี้ไปสู่คนรุ่นหลัง ซึ่งผลจากการดำเนินกิจกรรมศิลปะนี้ได้ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการวิจัยด้านมายาคติ โดยเฉพาะการวิเคราะห์ว่าอัตลักษณ์ และความเชื่อในภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเหี้ยมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้การวิจัยมีความรอบคอบ และเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้น

4.3.3 การออกแบบกิจกรรมที่ 3 : กิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน Soda Art Camp x ARTเหี้ยHIA

การจัดค่ายนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ และศิลปะในชุมชน โดยให้คนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ศิลปะชุมชนที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชน ผ่านการประยุกต์ใช้ความรู้จากการวิจัย และการออกแบบสร้างสรรค์

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ในเด็กในชุมชนฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาเชิงศิลปะ
- เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการรับรู้เนื้อหาของงานวิจัย ผ่านการปฏิบัติการทางศิลปะ
- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

กลุ่มคนรุ่นใหม่ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการศิลปะชุมชน (Street Art) และการออกแบบ ที่เชิญโดยผู้วิจัย ประกอบไปด้วย

- กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาภายในพื้นที่
- กลุ่มเครือข่ายกิจกรรมคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น
- อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม

รวมจำนวนทั้งสิ้น 50 คน

3) สถานที่จัดกิจกรรม

คณะกรรมการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 2 วัน วันที่ 6-7 เมษายน 2567

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

จากการสนทนากลุ่ม และการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) ในพื้นที่ ทำให้ผู้วิจัยมองว่าศิลปะมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ โดยเฉพาะในพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงลึกกับ “เหี้ย” การสร้างกิจกรรมที่เน้นการระหว่างคนกับสัตว์ผ่านงานศิลปะ จึงเป็นช่องทางที่ช่วยสร้างความตระหนักรู้ และความเข้าใจในระบบนิเวศ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งแนวคิดสำคัญอีกอย่างหนึ่งของผู้วิจัย คือการบูรณาการข้อมูลการวิจัยเชิงวัฒนธรรมกับการปฏิบัติการจริงในชุมชน













SODA ART CAMP

เชิญชวน SoDA DEK'67
 และน้องระดับมัธยมศึกษา
 มาสนุกกับกิจกรรมด้านศิลปะกับ
 โครงการ SoDA ART CAMP

6 - 7 มิถุนายน 2567

@SPU D Space

จัดโดย คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีปทุม


 ลงทะเบียนร่วมกิจกรรม Qr Code
 ติดต่อสอบถาม 06-4690-6507

ARTSเหี้ยHIA

ภาพที่ 40 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเหี้ยHIA”

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมมุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับศิลปะ และวัฒนธรรมท้องถิ่น พร้อมทั้งเสริมสร้างความรู้ด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ และการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน การทบทวนข้อมูล และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ความเชื่อ และการอยู่ร่วมกับเหี้ย รวมถึงความสำคัญทางนิเวศวิทยาของป่าชายเลนในพื้นที่บางเหี้ย เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบกิจกรรม จากนั้นผู้วิจัยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิจากหลายสาขา ทั้งศิลปะ สิ่งแวดล้อม และผู้นำชุมชน รวมถึงปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ และภูมิทัศน์วัฒนธรรม

7) การออกแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติ ผู้วิจัยออกแบบให้มีกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ จัดให้ผู้เข้าร่วมได้สร้างผลงานศิลปะโดยอาศัยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวเหี้ย ซึ่งเน้นให้ชุมชน และเยาวชนมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยวาดภาพร่าง เพื่อนำมาเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปะให้ความเห็น และพัฒนาสู่การวาดภาพลงบนเฟรมผ้าใบ ขนาด 1.80 x 2.00 เมตร แล้วทำการลงสีอะคริลิคตามแบบ

8) เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างสรรค์แล้ว ผลงานของผู้เข้าร่วมจะถูกนำมาจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะของชุมชน โรงเรียน วัด หรือพื้นที่วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อให้ผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับรู้ถึงความสำคัญของอัตลักษณ์ท้องถิ่น และบทบาทของเหี้ยในพื้นที่

9) ผู้วิจัยทำการประเมินความสำเร็จของกิจกรรม โดยใช้เกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของชุมชน การเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับเหี้ย และการสร้างแรงบันดาลใจในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมจะถูกนำไปพัฒนาต่อยอดในการจัดกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับพื้นที่

10) ในส่วนของการเผยแพร่และขยายผล การสื่อสาร การเผยแพร่ผลงาน และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในค่ายศิลปะชุมชนจะถูกนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ TikTok เพื่อกระตุ้นความสนใจ และให้ชุมชนท้องถิ่น และผู้ที่อยู่ภายนอกพื้นที่ได้รับรู้ถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ และศิลปะท้องถิ่น



ภาพที่ 41 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTให้ยHIA”

11) ผลการดำเนินการกิจกรรม

เนื่องจากผู้วิจัยเลือกกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมครั้งนี้ เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) เพื่อสร้างได้มีโอกาสการศึกษา และเข้าใจเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม รวมถึงมายาคติและความเชื่อท้องถิ่นที่มีอิทธิพลต่อชุมชนมาก่อนการเริ่มสร้างสรรค์งานศิลปะ กิจกรรมปฏิบัติการ (Workshop) ได้จัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ครูผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้สึกและประสบการณ์ของตนเองกับเรื่องราวทางวัฒนธรรม โดยนักเรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพวาด Street Art ที่สื่อถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเหี้ย และมายาคติที่มีอยู่ในพื้นที่ ผลงานของนักเรียนแสดงออกถึงความหลากหลายทางความคิด และการตีความผ่านสัญลักษณ์ และภาพที่มีความหมายลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลงานที่สร้างขึ้นจากกิจกรรมปฏิบัติการ (Workshop) นี้ผู้วิจัยได้มีแผนการจัดแสดงในชุมชน และพื้นที่สาธารณะ ซึ่งมีส่วนในการเผยแพร่วัฒนธรรม และมายาคติของบางเหี้ยไปยังผู้คนในชุมชน และนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังช่วยให้ชุมชนเห็นคุณค่า และความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น ด้านผลลัพธ์ต่อการวิจัยด้านมายาคติ ผลงานศิลปะที่สะท้อนภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติในพื้นที่บางเหี้ย ได้กลายเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยเสริมการวิจัยด้านมายาคติ โดยแสดงให้เห็นถึงวิถีที่ความเชื่อดั้งเดิม สะท้อนผ่านศิลปะอันมีผลกระทบต่อการรับรู้ และการแสดงออกของคนในชุมชน



ภาพที่ 42 แสดงบรรยากาศการปฏิบัติการกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ART HIA”

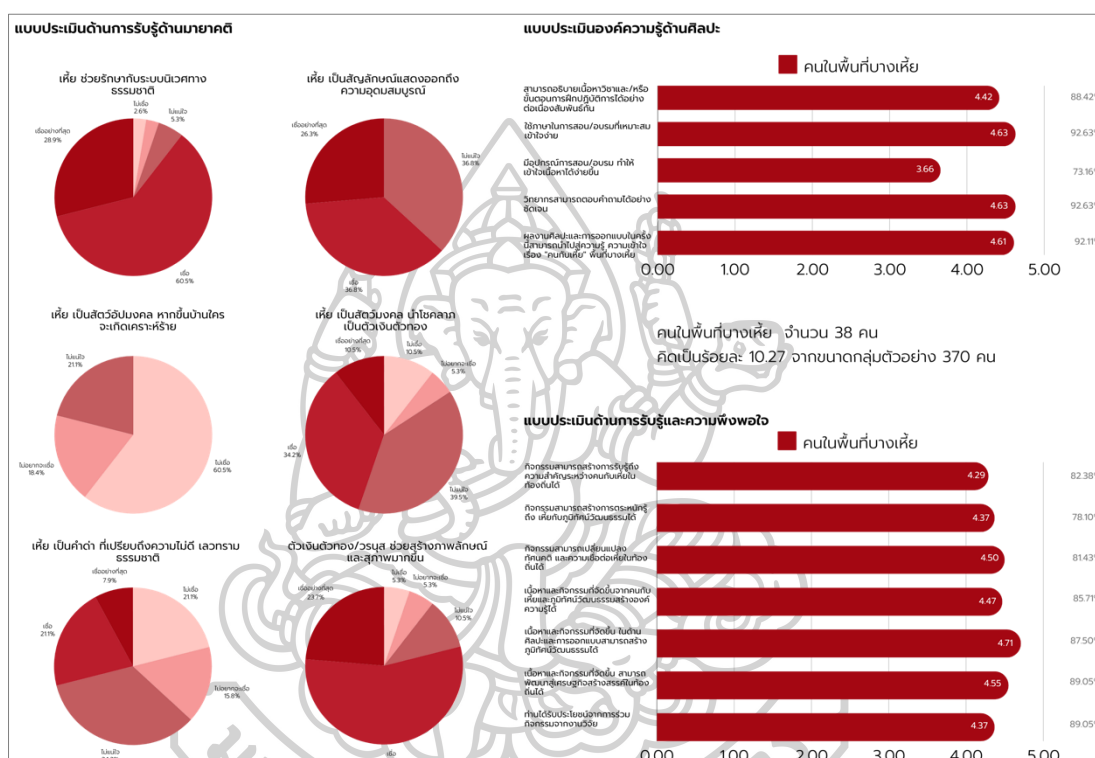
12) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

หลังจากการจัดกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว มีการเสนอให้มีการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้อีกอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการอนุรักษ์ส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการวิจัย และสื่อสารมายาคติในสังคม

13) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ

จากผลการประเมินด้านองค์ความรู้ด้านศิลปะแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้รับความพึงพอใจในระดับมาก โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย การตอบคำถามได้อย่างชัดเจน และความสามารถในการนำผลงานศิลปะไปสู่ความรู้ และความเข้าใจเรื่อง “คนกับหิ้ง” ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ในชุมชนบางหิ้ง โดยสรุปผลการประเมิน เป็นคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.34 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 81.71% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.06 ระดับความพึงพอใจรวมมาก และในด้านการประเมินความพึงพอใจ แสดงให้เห็นว่า

โดยรวมแล้ว การประเมินแสดงให้เห็นว่ากิจกรรม Art Camp สามารถบรรลุเป้าหมายในการสร้างสรรค์ศิลปะชุมชน และการตระหนักรู้ในท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับสูง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพสูงสุดในการสร้างภูมิปัญญาวัฒนธรรม โดยผลมีคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.47 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 89.32% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 ระดับความพึงพอใจรวมมาก ดังแผนภูมิ และตารางที่ 15 และ 16 ซึ่งแสดงผลดังนี้



ภาพที่ 43 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTเหี้ยHIA”

ตารางที่ 15 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ART หนีHIA”

กิจกรรม “SoDA Art camp ARTหนีHIA”: แบบประเมินความตระหนักรู้										
รายการ	ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. สามารถอธิบายเนื้อหาวิชาและ/หรือ ขั้นตอนการฝึกปฏิบัติการได้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน	18	18	2	0	0	38	4.42	88.42	0.59	มาก
2. ใช้ภาษาในการสอน/อบรมที่เหมาะสมเข้าใจง่าย	26	10	2	0	0	38	4.63	92.63	0.58	มากที่สุด
3. วิธีการสอน/อบรม ทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนตลอดเวลา	7	14	14	3	0	38	3.66	73.16	0.87	มาก
4. วิทยากรสามารถตอบคำถามได้อย่างชัดเจน	26	10	2	0	0	38	4.63	92.63	0.58	มากที่สุด
5. ผลงานศิลปะและการออกแบบในครั้งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง "คนกับเหี้ย" พื้นที่บางเหี้ย	27	7	4	0	0	38	4.61	92.11	0.67	มากที่สุด
รวม	77	52	20	3	0	152	4.34	86.71	0.66	มาก

ตารางที่ 16 ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมค่ายศิลปะชุมชน “Soda Art Camp x ARTห้วยฮ้าง”

กิจกรรม “SoDA Art camp ARTห้วยฮ้าง” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับห้วยในท้องถิ่นได้	19	12	6	1	0	38	4.29	85.79	0.82	มาก
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงห้วยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	19	14	5	0	0	38	4.37	87.37	0.70	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อห้วยในท้องถิ่นได้	23	11	4	0	0	38	4.50	90.00	0.68	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับห้วยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	24	8	6	0	0	38	4.47	89.47	0.75	มาก
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	28	9	1	0	0	38	4.71	94.21	0.51	มากที่สุด
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	25	9	4	0	0	38	4.55	91.05	0.68	มากที่สุด
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	19	14	5	0	0	38	4.37	87.37	0.70	มาก
รวม	157	77	31	1	0	266	4.47	89.32	0.69	มาก

14) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งคนในชุมชน และคนภายนอกได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของวัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ “เหี้ย” ที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน กิจกรรมนี้ช่วยจัดมายาคติในแง่ลบ และสร้างความเข้าใจเชิงบวกต่อการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับสัตว์ในพื้นที่ ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ และเป็นเจ้าของผลงานศิลปะ นอกจากนี้ยังส่งเสริมความสามัคคีภายในชุมชน ทำให้เกิดการรวมตัวกันเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรม และสร้างแรงบันดาลใจให้คนในชุมชนเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรม ทำให้พวกเขามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกภูมิใจในท้องถิ่น และเพิ่มแรงจูงใจในการรักษา และพัฒนาชุมชน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้ชุมชนได้เห็นแนวทางในการใช้ศิลปะ และวัฒนธรรมท้องถิ่นในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับประติมากรรม หรือการใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว และนักลงทุนที่สนใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

4.3.4 การออกแบบกิจกรรมที่ 4 : นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”

นิทรรศการนี้เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น รวมถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ การออกแบบ และกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของชุมชน โดยการวิจัยนี้เน้นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง คนกับเหี้ยในพื้นที่ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม และการปรับตัวของชุมชนต่อสิ่งแวดล้อม และสัตว์ประจำท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงคาดหวังว่ากิจกรรมนี้จะเป็นอย่างมากกว่านิทรรศการศิลปะ แต่เป็นโครงการที่สะท้อนความร่วมมือของชุมชน และนักสร้างสรรค์ในการพัฒนาท้องถิ่น

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อสร้างการรับรู้ และประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้เข้าร่วมกับผู้จัดงานในด้านศิลปะ และวัฒนธรรม
- เพื่อกระตุ้นความสนใจถึงความตระหนักรู้ด้วยการจัดแสดงผลงานศิลปะและการแสดง
- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

- กลุ่มคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่นซึ่งได้เชิญกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง (Generation Y-Z) เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน กลุ่มผู้นำกิจกรรมชุมชน

- ศิลปินท้องถิ่น 30 คน
- คนในพื้นที่จำนวน 100 คน
- 3) สถานที่จัดกิจกรรม
 - พื้นที่ลานอเนกประสงค์ใต้สะพานคลองด่าน ฝั่งตลาดสดคลองด่าน
- 4) ระยะเวลาการดำเนินการ
 - ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 3 วัน วันที่ 20-22 เมษายน 2567
- 5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

ผู้วิจัยออกแบบด้วยแนวคิดที่ผสมผสานความเป็นศิลปะร่วมสมัย กับอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อสร้างการรับรู้ และเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อ “เหี้ย” ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีความหมายทั้งเชิงลบและเชิงบวกในวัฒนธรรมไทย กิจกรรมนี้เน้นการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมความเข้าใจใหม่และสะท้อนคุณค่าในบริบทของการอยู่ร่วมกันระหว่างคน และธรรมชาติในชุมชนบางเหี้ย







นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะสร้างสรรค์จาก
 กลุ่มเยาวชนในพื้นที่บางเหี้ยและเครือข่ายศิลปะ

ARTSเหี้ยเหี้ย

20-22 มิถุนายน 2567
 ลานอเนกประสงค์ใต้สะพาน
 ฟังตลาคคลองด่าน

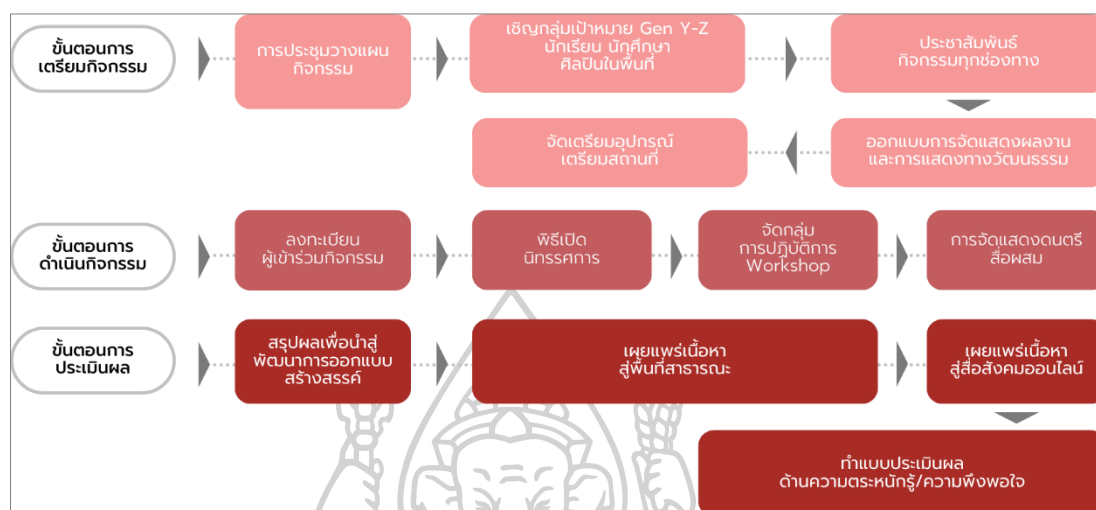
โดยโครงการวิจัย
 คน กับ เหี้ย
 การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ
 สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นกรณี
 ศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ พรหมศิริ



บางเหี้ยแลนด์
 FACEBOOK
 PAGE

ภาพที่ 44 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยเหี้ย”

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ



ภาพที่ 45 แสดงขั้นตอนการดำเนินการนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”

ผู้วิจัยดำเนินการกิจกรรมและออกแบบนิทรรศการ “ARTเหี้ยHIA” มีขั้นตอนที่เป็นระบบเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่นอย่างแท้จริง และสามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างศิลปิน และชุมชน

- ศิลปินรุ่นใหม่ และนักออกแบบร่วมกันพัฒนาแนวคิด (Concept) ของนิทรรศการ โดยเน้นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านศิลปะ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับความหมายของ “เหี้ย” ในวัฒนธรรมท้องถิ่น

- ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงวรรณกรรมและข้อมูลเชิงสัมภาษณ์ สร้างกรอบการออกแบบนิทรรศการที่เน้นการระหว่างชุมชน และศิลปิน

- ดำเนินการเชิงสร้างสรรค์ระหว่างศิลปิน เยาวชน และชาวบ้าน โดยใช้สื่อศิลปะหลากหลายประเภท ภาพวาด และงานฝีมือ การสร้างประติมากรรมต้นแบบโดยชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตผลงานเพื่อให้สะท้อนถึงวัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่

- เปิดตัวนิทรรศการอย่างเป็นทางการในพื้นที่สาธารณะ การจัดกิจกรรมสร้างระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการและศิลปิน ให้ความรู้ผ่านการแนะนำการสร้างผลงานศิลปะ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองทำงานศิลปะเอง รวมไปถึงกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แขนงอื่น ๆ จากศิลปินท้องถิ่น

- ประเมินผลลัพธ์ของกิจกรรมโดยการจัดทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เพื่อวัดผลจากผู้เข้าชมนิทรรศการ ประชาชนในพื้นที่ และศิลปินเกี่ยวกับผลกระทบของกิจกรรมต่อการสร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการวิเคราะห์ผลลัพธ์เพื่อสรุป และปรับปรุงแนวทางในการจัดกิจกรรมในอนาคต

7) ผลการดำเนินการกิจกรรม

- กิจกรรมการจัดผลงานศิลปะของนักเรียนระดับประถมศึกษา การแสดงออกทางศิลปะที่สะท้อนความไร้เดียงสา และมุมมองทางวัฒนธรรม นักเรียนระดับประถมศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความไร้เดียงสา และการตีความภูมิทัศน์วัฒนธรรมในมุมมองของเด็ก ผลงานเหล่านี้เน้นความเรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยความหมายที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะในเรื่องราวของประวัติศาสตร์และตำนานท้องถิ่นที่เด็ก ๆ รับรู้ผ่านการเล่าเรื่องจากผู้ใหญ่ กิจกรรมนี้ช่วยส่งเสริมให้เด็ก ๆ มีความภาคภูมิใจ และรักในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ศิลปะ

- กิจกรรมการจัดผลงานศิลปะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เกิดการตีความเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรม และความเชื่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้สร้างผลงานที่แสดงออกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติในบางพื้นที่ ผลงานเหล่านี้สะท้อนถึงการวิจารณ์สังคม และการตั้งคำถามต่อความเชื่อดั้งเดิมที่ยังคงมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน การแสดงออกถึงการเชื่อมโยงระหว่างอดีต และปัจจุบัน นักเรียนได้สำรวจ และสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในบางพื้นที่ โดยเน้นการเชื่อมโยงระหว่างประวัติศาสตร์ มายาคติ และวิถีชีวิตในยุคปัจจุบัน

- กิจกรรมปฏิบัติการด้านศิลปะ (Workshop) การสร้างสรรค์ศิลปะผ่านการเรียนรู้ และการทดลอง กิจกรรม Workshop ได้เปิดโอกาสให้นักเรียน และผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางพื้นที่ โดยใช้เทคนิค และสื่อที่หลากหลาย เช่น การวาดภาพ สื่อผสม และงานประดิษฐ์ เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน และชุมชน กิจกรรมนี้ยังเปิดโอกาสให้ศิลปิน และชุมชนได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของบางพื้นที่

- กิจกรรมการแสดงออกทางดนตรีของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในชุมชน การผสมผสานดนตรีสมัยใหม่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้สร้างสรรค์การแสดงดนตรีที่ผสมผสานระหว่างดนตรีสมัยใหม่กับ และวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสะท้อนถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรม และความเชื่อในชุมชนบางพื้นที่ การสร้างพื้นที่แสดงออกสำหรับเยาวชน กิจกรรมนี้ยังสร้างพื้นที่ให้เยาวชนในชุมชนได้

แสดงออก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านดนตรี ซึ่งช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของมายาคติ และวัฒนธรรมท้องถิ่นในกลุ่มคนรุ่นใหม่

นิทรรศการ “ARTเหี้ยHIA” มีกระบวนการดำเนินการที่ชัดเจน ตั้งแต่การสำรวจข้อมูล วิเคราะห์ความต้องการของชุมชน การมีส่วนร่วมในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงการจัดแสดงผลงานต่อสาธารณะ โดยทั้งหมดนี้มีเป้าหมายในการส่งเสริมความเข้าใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น การอนุรักษ์วัฒนธรรม และการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 46 แสดงผลงานศิลปะ นิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”



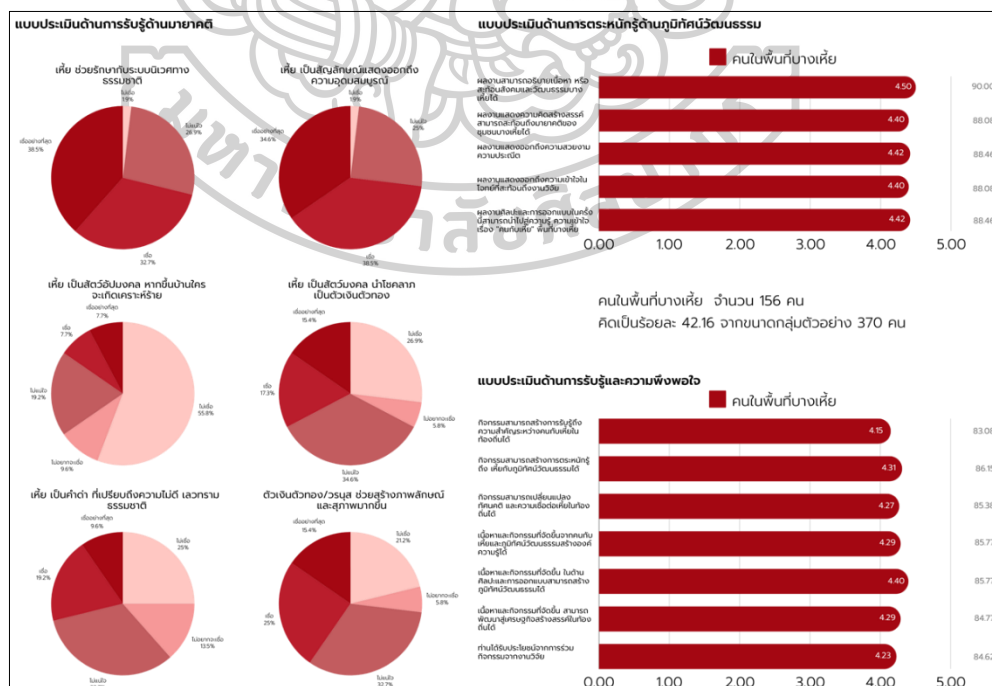
ภาพที่ 47 แสดงบรรยากาศนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”

8) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

การผสมผสานระหว่างศิลปะ และวัฒนธรรมในการดำเนินกิจกรรมเหล่านี้ได้ช่วยส่งเสริมการวิจัยด้านมายาคติอย่างมีประสิทธิภาพ โดยควรมีการต่อยอดกิจกรรมดังกล่าวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ และการอนุรักษ์ภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเทียอย่างยั่งยืน การนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์จากกิจกรรมควรถูกเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบของนิทรรศการ การแสดงสด และสื่อออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนในวงกว้างได้เข้าถึงและเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษา และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น โครงการนี้สามารถพัฒนาไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน การสร้างศิลปะสาธารณะ และปรับปรุงในเกิดลานกิจกรรมของคนในชุมชน

9) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ

ผู้วิจัยทำการประเมินความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกทางศิลปะ ของนักเรียน โดยเน้นที่การตีความหัวข้อ “เหี้ย” และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างมีศิลปะ การประเมินความคิดสร้างสรรค์จากเทคนิคที่ใช้ในภาพวาด หรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงความเป็นบางเหี้ย พิจารณาว่าผลงานเหล่านี้สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึก หรือการเล่าเรื่องเกี่ยวกับ “เหี้ย” ในฐานะสัญลักษณ์ที่แฝงด้วยความหมายทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยประเมินว่าผู้ชมในชุมชนให้ความสนใจ และการตอบรับต่อผลงานของนักเรียนอย่างไร นิทรรศการจึงทำหน้าที่สำรวจว่าชุมชนสามารถเข้าใจ ผลงานสามารถสื่อความหมายที่มีต่อ “เหี้ย” ในการตีความเพื่อวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังแผนภูมิ และตารางแสดงผลดังนี้



ภาพที่ 48 แสดงแผนภูมิการประเมินนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเห็นHIA”

กิจกรรม “ARTS เห็น HIA” : แบบประเมินความตระหนักรู้										
รายการ	ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. ผลงานสามารถอธิบายเนื้อหาหรือสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมบางเห็นได้	99	42	12	0	3	156	4.50	90.00	0.80	มาก
2. ผลงานแสดงความคิดสร้างสรรค์สามารถสะท้อนถึงมายาคติของชุมชนบางเห็นได้	96	36	18	3	3	156	4.40	88.08	0.90	มาก
3. ผลงานแสดงออกถึงความสวยงาม ความประณีต	93	42	18	0	3	156	4.42	88.46	0.84	มาก
4. ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจในโจทย์ที่สะท้อนถึงงานวิจัย	90	45	18	0	3	156	4.40	88.08	0.84	มาก
5. ผลงานศิลปะและการออกแบบในครั้งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง "คนกับเห็น" พื้นที่บางเห็น	108	18	21	6	3	156	4.42	88.46	0.99	มาก
รวม	399	175	74	5	13	666	4.37	87.49	0.88	มาก

ตารางที่ 18 ผลการประเมินความพึงพอใจจากนิทรรศการศิลปะชุมชน “ARTเหี้ยHIA”

กิจกรรม “ARTS เหี้ย HIA” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	75	42	30	6	3	156	4.15	83.08	0.99	มาก
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	87	39	24	3	3	156	4.31	86.15	0.93	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่นได้	84	42	24	0	6	156	4.27	85.38	0.98	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	90	30	30	3	3	156	4.29	85.77	0.97	มาก
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	96	39	15	0	6	156	4.40	88.08	0.95	มาก
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	90	33	24	6	3	156	4.29	85.77	0.99	มาก
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	90	27	27	9	3	156	4.23	84.62	1.05	มาก
รวม	169	612	252	174	27	27	1092	4.28	85.55	0.98

ผลการประเมินจากตารางที่ 17 ด้านตระหนักรู้ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงในการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีความหมาย และสามารถสร้างการตระหนักรู้ในท้องถิ่นได้ดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ที่มีค่า ด้านความรู้เกี่ยวกับพื้นที่บางเหี้ย และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยอย่างมีนัยสำคัญ ผู้วิจัยสรุปผลการประเมิน โดยคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.43 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 88.65% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ระดับความพึงพอใจรวมมาก และในด้านการประเมินความพึงพอใจ จากตารางที่ 18 ความพอใจสูง จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมในทุกด้าน โดยเฉพาะในด้านการสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนในท้องถิ่น ความสำเร็จของกิจกรรมนี้อาจใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมที่คล้ายคลึงในอนาคต หรือเพื่อขยายการมีส่วนร่วม และการรับรู้ในชุมชนมากขึ้น สรุปผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.28 ความพึงพอใจทั้งหมด 85.55% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.98 ระดับความพึงพอใจมาก

10) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบหลังจากการจัดนิทรรศการช่วยให้ผู้เข้าชม โดยเฉพาะคนในชุมชน เริ่มเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อ “เหี้ย” จากการมองเป็นสัญลักษณ์ทางลบ ไปสู่การรับรู้ในเชิงบวกมากขึ้น การนำเสนอ “เหี้ย” ผ่านงานศิลปะช่วยสร้างบทสนทนาใหม่ ๆ เกี่ยวกับสัตว์ชนิดนี้ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และประวัติศาสตร์ชุมชน ผู้คนในชุมชน โดยเฉพาะเด็ก และเยาวชน เข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ทั้งในด้านการสร้างผลงานศิลปะ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากผลงานของนักเรียน และศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราว และความสำคัญของบางเหี้ย ผ่านการสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงแต่เป็นศิลปะ แต่ยังเป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราวของชุมชน และทัศนคติของคนดั้งเดิมบางกลุ่ม

4.3.5 การออกแบบกิจกรรมที่ 5 : ค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”

ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมนี้ขึ้นจากแนวคิดในการส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ และการพัฒนาที่ยั่งยืนในพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางระบบนิเวศ โดยเฉพาะป่าชายเลน และพื้นที่ชุ่มน้ำที่มีความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อม และชุมชนท้องถิ่น นอกจากนี้ พื้นที่บางเหี้ยยังเป็นแหล่งที่มีวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ ดังนั้นการจัดค่ายนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผสมผสานธรรมชาติและศิลปะเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการพัฒนาที่ยั่งยืนในชุมชน

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม
- เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาที่ยั่งยืน

- เพื่อสร้างสำนึก และความตระหนักในวัฒนธรรมท้องถิ่น
- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่สร้างการรับรู้คุณค่าด้าน

ภูมิทัศน์วัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

- กลุ่มคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่นซึ่งได้เชิญกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง (Generation Y-Z) เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 50 คน

- กลุ่มผู้นำกิจกรรมชุมชนด้านการฟื้นฟูธรรมชาติ
- ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ
- ประชาชนท้องถิ่น
- ศิลปินท้องถิ่น

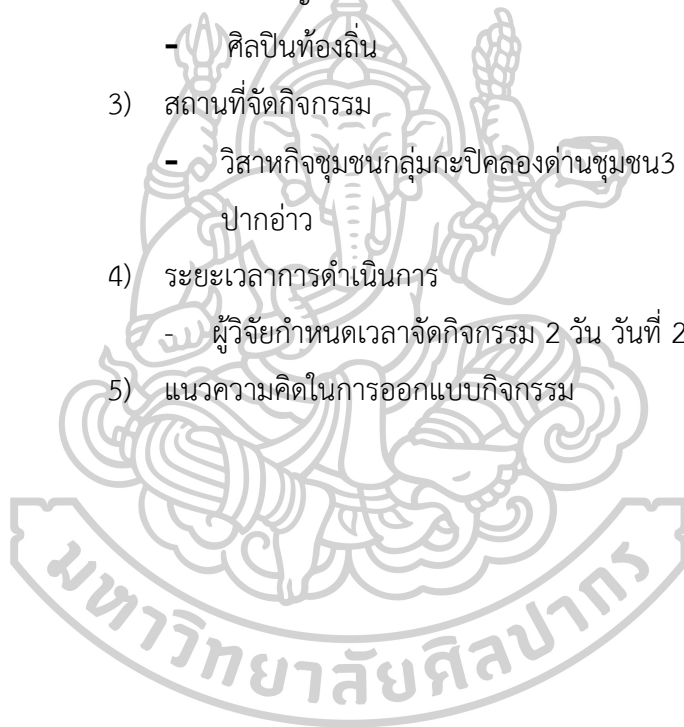
3) สถานที่จัดกิจกรรม

- วิสาหกิจชุมชนกลุ่มกะปิคลองด่านชุมชน3 หมู่ 9 ชายทะเลปากอ่าว

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 2 วัน วันที่ 20-22 กรกฎาคม 2567

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม







ค่ายนิเวศวัฒนธรรมเชิงพื้นที่และศิลปะสร้างสรรค์
 พัฒนาศักยภาพ
 ผู้นำนักศึกษาและจิตอาสา 2567

Here
 ที่นี่ : ที่เหี้ย : ที่บางเหี้ย
 Bang Hia
 Camp

20-22 ก.ค. 2567
 ณ. วิทยาลัยชุมชนกลุ่มกะปิคลองด่านชุมชน 3
 คลองด่าน
 คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีปทุม
 ร่วมกับ
 จิตอาสาโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์
 และ
 พ่อลูกค่ายคเกอร์ "พายุทั่วไทย"

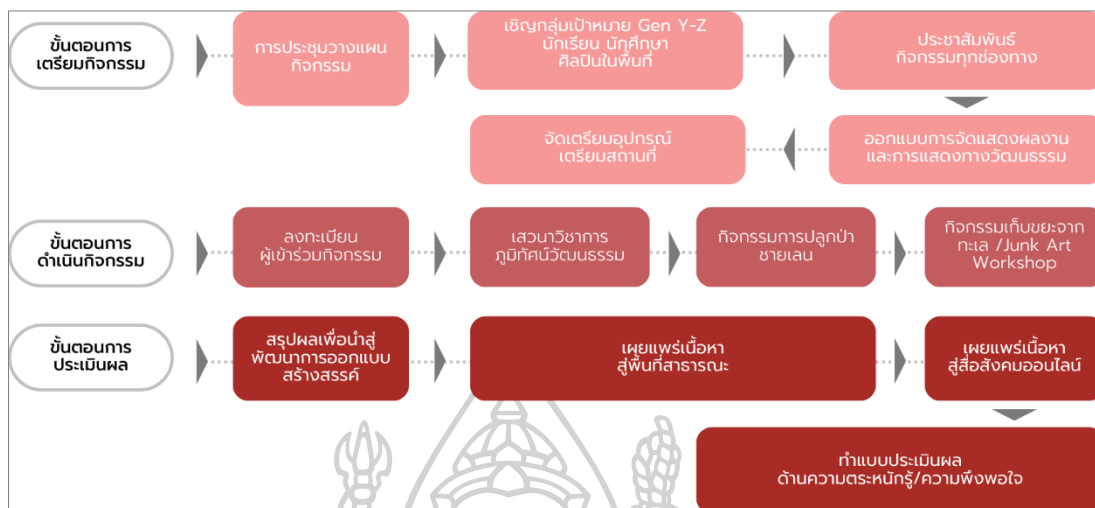
กิจกรรมเสวนาวิชาการ
 ศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ ภัทรธรรม
 การจัดการป่าไม้ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 คุณประจวบ พัฒนประเสริฐ
 ราชภัฏวชิรเวศน์

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
 Art lab : ห้องทดลองศิลป์


 บางเหี้ยแลนด์

ภาพที่ 49 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “Here Camp”

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ



ภาพที่ 50 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”

7) ผลการดำเนินการกิจกรรม

- ในส่วนแรกกิจกรรมปลูกป่า การฟื้นฟูพื้นที่สีเขียว ผู้วิจัยออกให้มีกิจกรรมการปลูกต้นไม้โกงกาง ในพื้นที่ที่มีการดำเนินกิจกรรมช่วยฟื้นฟูภูมิทัศน์ธรรมชาติ และเพิ่มพื้นที่สีเขียว ซึ่งส่งผลดีต่อสภาพแวดล้อม และความหลากหลายทางชีวภาพ มีการเพิ่มความตระหนักรู้ในชุมชนเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติ

- ในด้านศิลปะชุมชน ผู้วิจัยสร้างสรรค์ให้เกิด กิจกรรมศิลปะ Junk Art โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมเก็บขยะจากทะเล วัสดุเหลือใช้ เพื่อทดลองงานศิลปะ Junk Art ที่สร้างขึ้นสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ และการนำวัสดุที่ไม่ใช้แล้วกลับมาใช้ใหม่ ซึ่งช่วยลดขยะ และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานศิลปะได้สะท้อนถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติของชุมชนบางเตี้ย โดยใช้วัสดุ และเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

- ในการมีส่วนร่วมของชุมชน และเยาวชน ผู้วิจัยช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ผ่านการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ และอนุรักษ์วัฒนธรรม การเรียนรู้และทักษะใหม่ ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ทักษะใหม่ในการสร้างศิลปะ และการปลูกป่า ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาชุมชน และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในอนาคต



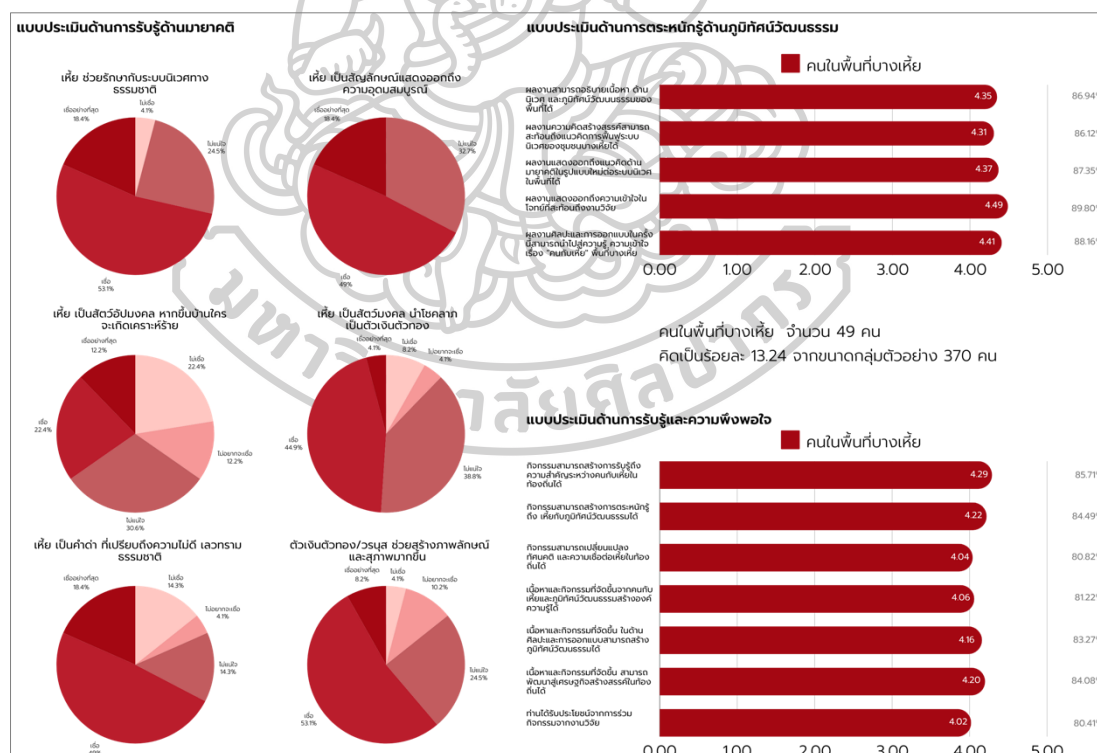
ภาพที่ 51 แสดงบรรยากาศกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”

8) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

- จากการประเมินควรการเพิ่มระยะเวลาของกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ และซึมซับข้อมูลได้ลึกซึ้งมากขึ้น ขยายเวลาจากค่ายระยะสั้นเป็นค่ายที่จัดหลายวัน ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้สำรวจธรรมชาติ และสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง
- จัดหลักสูตรเสริมที่ให้ความรู้ลึกซึ้งเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ และความเข้าใจทางด้านนิเวศวิทยาในเชิงลึก เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจให้กับผู้เข้าร่วมก่อนที่จะลงมือทำกิจกรรม
- นอกจากการประเมินผลหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว ควรมีการติดตามผลในระยะยาว เพื่อดูว่าผู้เข้าร่วมมีการนำความรู้ และความตระหนักรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงหรือไม่ และเกิดผลกระทบทางบวกต่อชุมชน หรือสิ่งแวดล้อมอย่างไร

9) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ

- กิจกรรมสามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้ ในหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศ วัฒนธรรม และการเข้าใจความสำคัญของพื้นที่บางเหี้ยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38 และความสำเร็จเฉลี่ยที่ 87.55% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจและตระหนักถึงประเด็นที่ถูกนำเสนอในกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี พอใจ พบว่าการประเมินคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.38 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 87.55% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 ระดับความพึงพอใจมาก ในด้านของการประเมินความพึงพอใจ โดยรวมแล้ว กิจกรรมที่จัดขึ้นมีระดับความพึงพอใจที่ดีในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านการสร้างการตระหนักรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่น รวมถึงการเชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการอนุรักษ์ อย่างไรก็ตามยังคงมีพื้นที่สำหรับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจมากยิ่งขึ้นในอนาคตสรุปผลการประเมิน คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.14 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 82.86% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.85 ระดับความพึงพอใจมาก ดังแผนภูมิ และตารางที่ 19 และ 20 ซึ่งแสดงผลดังนี้



ภาพที่ 52 แสดงบรรยากาศกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์ “I Here Camp”

ตารางที่ 19 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์
“I Here Camp”

กิจกรรม “I Here Camp” : แบบประเมินความตระหนักรู้										
รายการ	ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. ผลงานสามารถอธิบายเนื้อหา ด้านนิเวศและภูมิทัศน์ วัฒนธรรมของพื้นที่ได้	22	22	5	0	0	49	4.35	86.94	0.66	มาก
2. ผลงานความคิดสร้างสรรค์ สามารถสะท้อนถึงแนวคิดการ ฟื้นฟูระบบนิเวศของชุมชนบาง เหยี่ยวได้	24	16	9	0	0	49	4.31	86.12	0.76	มาก
3. ผลงานแสดงออกถึงแนวคิดด้าน มายาคติในรูปแบบใหม่ต่อระบบ นิเวศในพื้นที่ได้	25	17	7	0	0	49	4.37	87.35	0.72	มาก
4. ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจ ในโจทย์ที่สะท้อนถึงงานวิจัย	28	17	4	0	0	49	4.49	89.80	0.64	มาก
5. ผลงานศิลปะและการออกแบบ ในครั้งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง "คนกับเหยี่ยว" พื้นที่บางเหยี่ยว	24	21	4	0	0	49	4.41	88.16	0.64	มาก
รวม	120	82	33	2	1	238	4.33	86.61	0.76	มาก

ตารางที่ 20 ผลการประเมินความตระหนักรู้จากกิจกรรมค่ายนิเวศทางธรรมชาติและศิลปะสร้างสรรค์
“I Here Camp”

กิจกรรม “I Here Camp” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	22	19	8	0	0	49	4.29	85.71	0.73	มาก
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	17	26	6	0	0	49	4.22	84.49	0.65	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่นได้	25	6	13	5	0	49	4.04	80.82	1.09	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	19	14	16	0	0	49	4.06	81.22	0.84	มาก
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	22	17	8	0	2	49	4.16	83.27	0.98	มาก
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	18	23	8	0	0	49	4.20	84.08	0.70	มาก
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	20	14	11	4	0	49	4.02	80.41	0.98	มาก
รวม	143	119	70	9	2	343	4.14	82.86	0.85	มาก

10) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

จากการกิจกรรมในค่าย “I Here Camp” ช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ และระบบนิเวศท้องถิ่น โดยเฉพาะในพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งเป็นแหล่งสำคัญของป่าชายเลน และพื้นที่ชุ่มน้ำ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมจากกิจกรรมปลูกป่าเพิ่มพื้นที่สีเขียว ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในการทำงานศิลปะ ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร และแสดงออกเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ ช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้มีความเข้าใจ เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ และธรรมชาติที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น

การออกแบบกิจกรรมค่าย เน้นให้ชุมชนท้องถิ่นบางเหี้ยมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรม ทำให้ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจ และตระหนักถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเอง การมีส่วนร่วมของชุมชน ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างความเข้าใจระหว่างคนในพื้นที่ และผู้เข้าร่วมค่ายจากภายนอก แต่ยังทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และการสร้างเครือข่ายระหว่างชุมชน ทำให้เกิดการกระตุ้นความสนใจในเรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืน กิจกรรมสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เข้าร่วมในการมีส่วนร่วมในด้านสิ่งแวดล้อม และสังคม โดยการออกแบบกิจกรรมที่เน้นความยั่งยืน และการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการตระหนักรู้ถึงการดูแล และใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างระมัดระวัง ผู้เข้าร่วมได้เห็นความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างคน และธรรมชาติ ผ่านการใช้ศิลปะในการสะท้อนแนวคิด และความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในพื้นที่บางเหี้ย ทำให้เกิดความเข้าใจ และความเชื่อมโยงที่ยั่งยืนระหว่างคนกับธรรมชาติ

4.3.6 การออกแบบกิจกรรมที่ 6 : กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย เกิดขึ้นจากการตระหนักถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านอาหารท้องถิ่นของชุมชนบางเหี้ย พื้นที่นี้เป็นแหล่งชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประกอบไปด้วยชาวไทย มอญ และจีน ซึ่งร่วมกันสร้างสรรค์เอกลักษณ์ทางอาหารที่มีความหลากหลาย โดยกิจกรรมนี้จะสะท้อนความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับทรัพยากรพื้นที่ชุ่มน้ำ ป่าชายเลน และแหล่งประมง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อวัฒนธรรมการบริโภคอาหารทะเล และอาหารที่มีส่วนประกอบจากธรรมชาติ กิจกรรมนี้จึงเป็นการเชิดชู และสืบสานวัฒนธรรมการกินที่เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อการพัฒนาทักษะคนในชุมชน ด้วยวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นสร้างสรรค์
- เพื่อการสร้างเครือข่ายเป็นโอกาสที่ดีในการพบปะ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ที่มีความสนใจในด้านอาหาร

- เพื่อประสบการณ์เปิดพิเศษการรับประทานอาหาร ผู้เข้าร่วมจะได้สัมผัสจากวัฒนธรรมอาหารจากท้องถิ่น

- เพื่อใช้เนื้อหาผลิตสื่อสร้างสรรค์เผยแพร่ สร้างการรับรู้คุณค่าด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมให้แก่คนในท้องถิ่นได้รับรู้

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

- กลุ่มคนดั้งเดิม ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเป็นกลุ่มแม่บ้าน หมู่บ้านสีลัง จำนวน 30 คน

- กลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่มีความสนใจด้านวัฒนธรรมอาหาร และการสร้างสรรค์อาหาร จำนวน 15 คน

- กลุ่มผู้ประกอบการด้านอาหาร จำนวน 5 คน

3) สถานที่จัดกิจกรรม

- ร้าน Cocktail Bar หมู่บ้านสีลัง คลองด่าน

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ผู้วิจัยกำหนดเวลาจัดกิจกรรม 1 วัน รอบเช้า และรอบบ่าย วันที่ 8

สิงหาคม 2567

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

ผู้วิจัยมีแนวคิดในเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับอาหาร แนวคิดการใช้ “ไข่เหี้ย” เป็นชื่อเรียกขนมในกิจกรรมนี้ ไม่ใช่การนำไข่เหี้ยจริงมาใช้ แต่เป็นการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม และภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งเคยมีการบริโภคไข่เหี้ยในอดีต ชื่อขมนี้นี้จึงเป็นการเล่นกับชื่อและสัญลักษณ์ที่มีความหมายในท้องถิ่น ขนมไข่เหี้ยในกิจกรรมนี้จะมีรูปร่างคล้ายไข่เหี้ย โดยสร้างสรรค์ให้การใช้วัตถุดิบจากท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจชุมชน ซึ่งกุ้ง และปู เป็นทรัพยากรทางทะเลที่สำคัญของบางเหี้ย และบริเวณป่าชายเลน การนำวัตถุดิบเหล่านี้มาใช้ในการทำไส้ขนมเป็นการเพิ่มมูลค่า และส่งเสริมการใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติที่มีอยู่ในชุมชน ซึ่งการปฏิบัติการ (Workshop) นี้ การทำขนมในกิจกรรมนี้เป็นการผสมผสานเทคนิคดั้งเดิม และการออกแบบร่วมสมัย เพื่อให้ขนมมีเอกลักษณ์เฉพาะที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น และวิถีชีวิตของชาวบ้านในบางเหี้ยนอกจากการทำขนมแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังจะได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และความสำคัญของอาหารท้องถิ่นที่เคยถูกมองข้าม หรืออาจถูกลืมไป นอกจากการปฏิบัติการ (Workshop) ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมกิจกรรม Chef Table เป็นการนำวัตถุดิบที่ใช้ในท้องถิ่นมานำเสนอผ่านอาหารหลายเมนู โดยมีผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้นำการทำอาหารต่อหน้าผู้เข้าร่วม สร้างบรรยากาศที่ใกล้ชิด และสร้างการมีส่วนร่วมในกระบวนการทำอาหารอาหารจะถูกจัดเรียง และตกแต่งในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ทำให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ และอาหาร









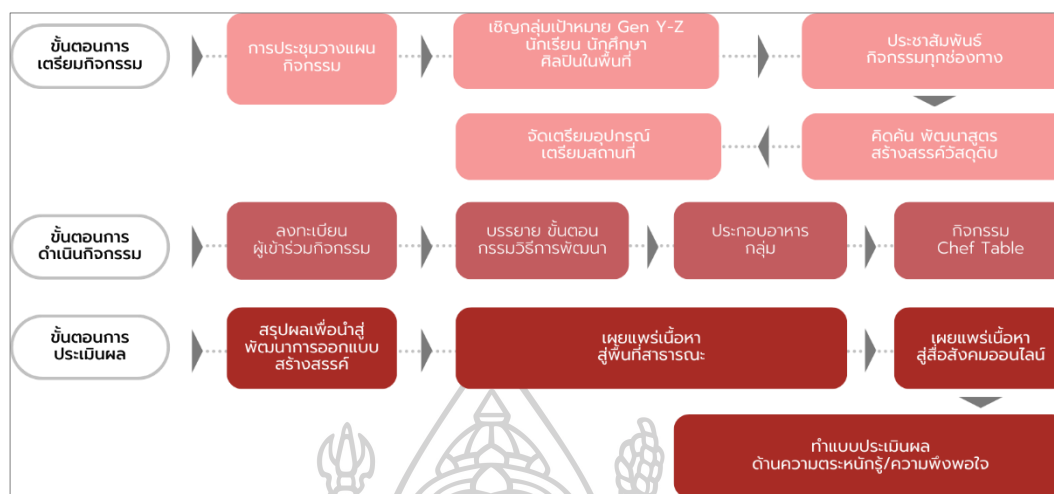
ขอเชิญคนบางเหี้ยร่วม
 สร้างสรรค์ขนมไข่เหี้ย
 จากวัตถุดิบประจำท้องถิ่น
 เพื่อการสร้างอัตลักษณ์ชุมชน
8 สิงหาคม 2567
@ค็อกเทลบาร์ สีส้ม

นำโดยวิทยากร
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
 คุณวันเพ็ญ บุญรัมย์
 คุณศักรินทร์ แสงจำรัส


 บางเหี้ยแลนด์

ภาพที่ 53 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย

6) ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมและการออกแบบ



ภาพที่ 54 แสดงขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเขย

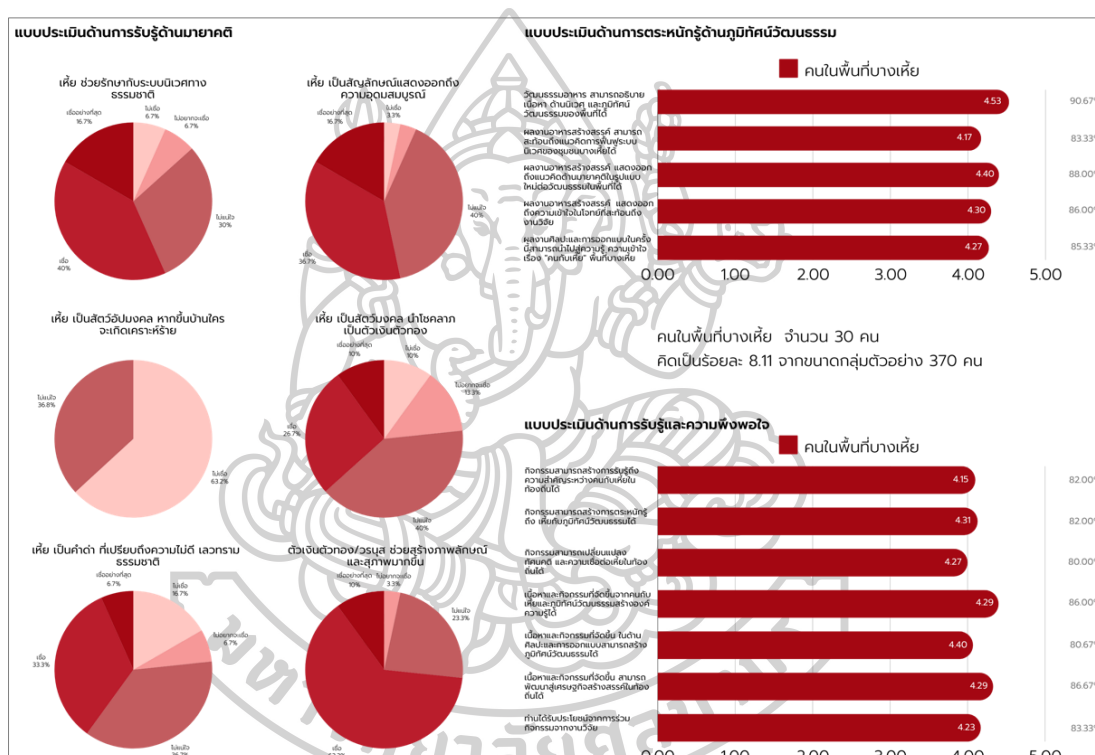
7) ผลการดำเนินการกิจกรรม

จากการสำรวจ และรวบรวมข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่น กิจกรรมได้สำรวจแหล่งอาหารท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “เหี้ย” ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของภูมิทัศน์วัฒนธรรมในชุมชนบางเขย โดยมีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเภทอาหาร วิธีการปรุง และวัตถุดิบที่ใช้ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการทำอาหารท้องถิ่นที่มีความเกี่ยวข้องกับคำว่า “เหี้ย” ทั้งในแง่ของชื่ออาหาร และการนำสัตว์ที่มีชื่อ “เหี้ย” มาใช้ในอาหาร ผู้วิจัยออกแบบการปฏิบัติการ (Workshop) ด้วยขนมไข่เหี้ย ด้วยการสร้างสรรค์วัตถุดิบท้องถิ่น ในรูปแบบการปรับปรุงสูตรของไส้ขนม ให้มีส่วนผสมของ เนื้อกุ้งทะเล และเนื้อปูทะเล เพื่อเพิ่มมูลค่า และสะท้อนการกิน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชน โดยออกแบบได้จัดการสาธิตการทำอาหารท้องถิ่นที่มีความเกี่ยวข้องกับคำว่า “เหี้ย” เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และชุมชนได้เห็นกระบวนการทำอาหาร และเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น การชิมอาหารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการจัดกิจกรรมชิมอาหาร และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับรสชาติ ความหมายทางวัฒนธรรม และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอาหารเหล่านี้ ผู้วิจัย และผู้ร่วมกิจกรรมได้สำรวจ และวิเคราะห์ความเชื่อ และมายาคติที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “เหี้ย” ซึ่งในบางกรณีเป็นคำที่มีความหมายเชิงลบ หรือถูกตีตราในทางที่ไม่ดีในวัฒนธรรมอื่น แต่ในชุมชนบางเขยอาจมีความหมาย และการใช้ที่แตกต่างออกไป การศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำว่า “เหี้ย” ในชื่ออาหาร หรือการเล่าเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ชนิดนี้ในชุมชนสะท้อนถึงความเชื่อ และความหมายที่ชุมชนให้ความสำคัญในวัฒนธรรมอาหาร

8) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

จากการทำกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรมให้ความเห็นว่า ผู้วิจัยควรส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนทุกกลุ่มอายุ และเพศเข้าร่วมในกิจกรรม เพื่อให้มุมมองที่หลากหลาย และสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการวิจัย และการสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ชุมชนได้แสดงออก จัดเวทีหรือช่วงเวลาให้ชาวบ้านได้แลกเปลี่ยนความคิด หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารท้องถิ่น และมาyacติในบริบทของชุมชน เพื่อเพิ่มความลึกซึ้งของข้อมูลที่ได้รับ

9) การประเมินผลกิจกรรมและผลงานการออกแบบ



ภาพที่ 55 แสดงแผนภูมิการประเมินกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย

จากการประเมิน และวิเคราะห์ข้อมูลจากแผนภูมิข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า กิจกรรมนี้สามารถสร้างการตระหนักรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารในพื้นที่บางเหี้ย รวมถึงการเชื่อมโยงกับการฟื้นฟูระบบนิเวศ การสะท้อนมายาคติในรูปแบบใหม่ และการทำความเข้าใจในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้ดี โดยมีผลประเมินอยู่ในระดับที่ดีมากในทุกหัวข้อ สรุปผลการประเมิน คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.35 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 87.00% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.80 ระดับความพึงพอใจมาก ในส่วนของการประเมินความพึงพอใจกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย พบว่าจากผลการประเมินดังกล่าว กิจกรรม “ไขเหี้ย วัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย” ได้รับ

ความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับเรื่องของเหี้ย และภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่บางเหี้ย กิจกรรมยังช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้ในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นอีกด้วย สรุปผลการประเมิน คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด 4.15 ความพึงพอใจรวมทั้งหมด 82.95% ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.04 ระดับความพึงพอใจมาก ดังตารางที่ 21 และ 22 ซึ่งแสดงข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 21 ผลการประเมินความตระหนักรู้กิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย

กิจกรรม “ไขเหี้ย วัฒนธรรมอาหารบางเหี้ย” : แบบประเมินความตระหนักรู้										
รายการ	ระดับความตระหนักรู้					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. วัฒนธรรมอาหาร สามารถอธิบายเนื้อหา ด้านนิเวศ และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่ได้	18	10	2	0	0	30	4.53	90.67	0.62	มากที่สุด
2. ผลงานอาหารสร้างสรรค์ สามารถสะท้อนถึงแนวคิดการฟื้นฟูระบบนิเวศของชุมชนบางเหี้ยได้	15	8	4	3	0	30	4.17	83.33	1.00	มาก
3. ผลงานอาหารสร้างสรรค์ แสดงออกถึงแนวคิดด้านมายาคติในรูปแบบใหม่ต่อวัฒนธรรมในพื้นที่ได้	15	12	3	0	0	30	4.40	88.00	0.66	มาก
4. ผลงานอาหารสร้างสรรค์ แสดงออกถึงความเข้าใจในโจทย์ที่สะท้อนถึงงานวิจัย	16	9	3	2	0	30	4.30	86.00	0.90	มาก
5. ผลงานศิลปะและการออกแบบในครั้งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง "คนกับเหี้ย" พื้นที่บางเหี้ย	15	9	5	1	0	30	4.27	85.33	0.85	มาก
รวม	120	65	40	13	6	1	150	3.58	71.60	0.89

ตารางที่ 22 ผลการประเมินความพึงพอใจกิจกรรมวัฒนธรรมอาหารบางเขย

กิจกรรม “ไข่เหี้ย วัฒนธรรมอาหารบางเขย” : แบบประเมินความพึงพอใจ										
รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D	การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. กิจกรรมสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	14	7	7	2	0	30	4.10	82.00	0.98	มาก
2. กิจกรรมสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	13	10	4	3	0	30	4.10	82.00	0.98	มาก
3. กิจกรรมเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่นได้	15	6	3	6	0	30	4.00	80.00	1.18	มาก
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจากคนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ได้	17	6	6	1	0	30	4.30	86.00	0.90	มาก
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	14	9	1	6	0	30	4.03	80.67	1.14	มาก
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	20	3	4	3	0	30	4.33	86.67	1.04	มาก
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย	16	6	5	3	0	30	4.17	83.33	1.04	มาก
รวม	109	47	30	24	0	210	4.15	82.95	1.04	มาก

10) ข้อค้นพบจากผลงานการออกแบบกิจกรรม

ผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมเกิดสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน ชาวบ้าน และผู้รู้ในท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และช่วยแนะนำเทคนิคการทำอาหารในแบบดั้งเดิม ทำให้กิจกรรมสามารถเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง กิจกรรมนี้ทำให้ชาวบ้านเกิดความภาคภูมิใจในการนำเสนอวัฒนธรรม และทรัพยากรท้องถิ่นของตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการฝึกฝนทักษะการทำอาหารในรูปแบบท้องถิ่น ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้ อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็ง และความสัมพันธ์ในชุมชน ซึ่งเชื่อมโยงศิลปะ และอาหาร การจัดจาน และการตกแต่งอาหารใน Chef Table ได้ผสมผสานองค์ประกอบของศิลปะเข้ากับการทำอาหารอย่างสร้างสรรค์ ทำให้อาหารที่ปรุงขึ้นไม่เพียงแต่เป็นอาหารพื้นถิ่น แต่ยังสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และศิลปะของชุมชนบางเหี้ย ผ่านการออกแบบอาหารแต่ละจานให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสกับความงามของศิลปะ และวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์ที่น่าประทับใจ ผลจากกิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วม และผู้เยี่ยมชมในอนาคตเกิดความสนใจในการเข้ามาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอาหารในพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งเป็นการขยายตัวของการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

4.3.7 การเผยแพร่เนื้อหาและกิจกรรมด้วยสื่อสังคมออนไลน์

ในยุคปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร และเผยแพร่ข้อมูล เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง รวมถึงคนในชุมชน และผู้ที่สนใจจากภายนอกได้อย่างรวดเร็ว เป็นช่องทางในการสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวของชุมชนในยุคดิจิทัล ซึ่งเน้นการเผยแพร่ข้อมูล การแบ่งปันความรู้ และการสร้างการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยต้องการใช้สังคมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นประจำ ได้เข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่น

การวิจัยในพื้นที่บางเหี้ย ผู้วิจัยต้องการให้เกิดการมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชน และคนทั่วไป สื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นพื้นที่ให้คนเกิดการก๊อปปี้งานวิจัย ได้แสดงความคิดเห็น ชักถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

1) วัตถุประสงค์ของผลงาน

- เพื่อใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นช่องทางในการสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวของชุมชนในยุคดิจิทัล ซึ่งเน้นการเผยแพร่ข้อมูล การแบ่งปันความรู้ และการสร้างการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม
- เพื่อก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชน และคนทั่วไป สื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นพื้นที่ให้คนได้แสดงความคิดเห็น ชักถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

- เพื่อใช้สังคมออนไลน์ เป็นช่องทางเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาโครงการต่าง ๆ เช่น โครงการสร้างสรรค์ทางศิลปะ กิจกรรมชุมชน การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอื่น ๆ
- เพื่อใช้เป็นช่องทางเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและการออกแบบสร้างสรรค์ ชุมชนสามารถใช้โอกาสนี้ในการเชื่อมโยงกับกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้ประกอบการ และนักลงทุน ที่สนใจจะเข้ามาสนับสนุนกิจกรรม หรือธุรกิจในพื้นที่

2) กลุ่มเป้าหมายของผลงาน

- คนในพื้นที่บางเหี้ย
- คนนอกพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

3) สถานที่จัดกิจกรรม

- เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์
- เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia
- เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand

4) ระยะเวลาการดำเนินการ

- ตลอดระยะเวลาดำเนินการวิจัย

5) แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม

ผู้วิจัยเลือกใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook page บางเหี้ยแลนด์, Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia และ TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand เนื่องจากแพลตฟอร์มเหล่านี้เป็นที่นิยมของกลุ่มเป้าหมายในการเผยแพร่เนื้อหา และกิจกรรมของการวิจัยในพื้นที่บางเหี้ย ด้วยเหตุผลดังนี้

- Facebook Page เป็นช่องทางที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายทั้งในด้านข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม และการประกาศต่าง ๆ โดยเฉพาะบางเหี้ยแลนด์จะเน้นการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนบางเหี้ย

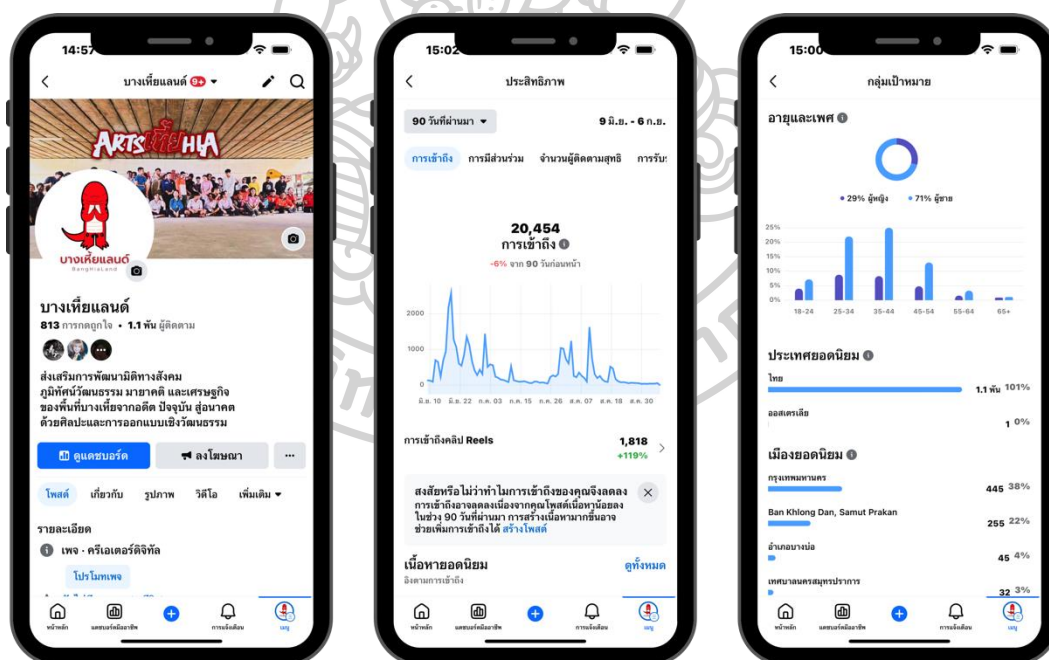
- Facebook Group เป็นช่องทางที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการสนทนา และแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น โดยในกลุ่ม “บางเหี้ย: Here Hia” ผู้เข้าร่วมสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ถามคำถาม และมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างใกล้ชิด ซึ่งส่งเสริมความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

- TikTok เป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งสามารถเผยแพร่เนื้อหาแบบวิดิทัศน์สั้น ๆ ที่มีความสร้างสรรค์ และเข้าถึงง่าย การใช้ TikTok จะช่วยดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย โดยเฉพาะเยาวชนที่ชื่นชอบการเสพสื่อผ่านรูปแบบสั้น กระชับ และสนุกสนาน

6) ผลการดำเนินการกิจกรรม

ผู้วิจัยการเลือกใช้ Facebook และ TikTok ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหลักทั้งคนในชุมชน และผู้ที่สนใจจากภายนอก โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มคนที่ใช้แพลตฟอร์มเหล่านี้ในการรับข้อมูลข่าวสาร และติดตามกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ แพลตฟอร์มเหล่านี้ยังมีฟีเจอร์ที่ช่วยให้สามารถวัดผล และติดตามการตอบรับของกลุ่มเป้าหมายได้ เช่น การใช้ไลค์โพสต์ (Likes, Comments, Shares) ใน Facebook และการวัดผลการเข้าถึง (Views, Likes) ใน TikTok ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยสามารถปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

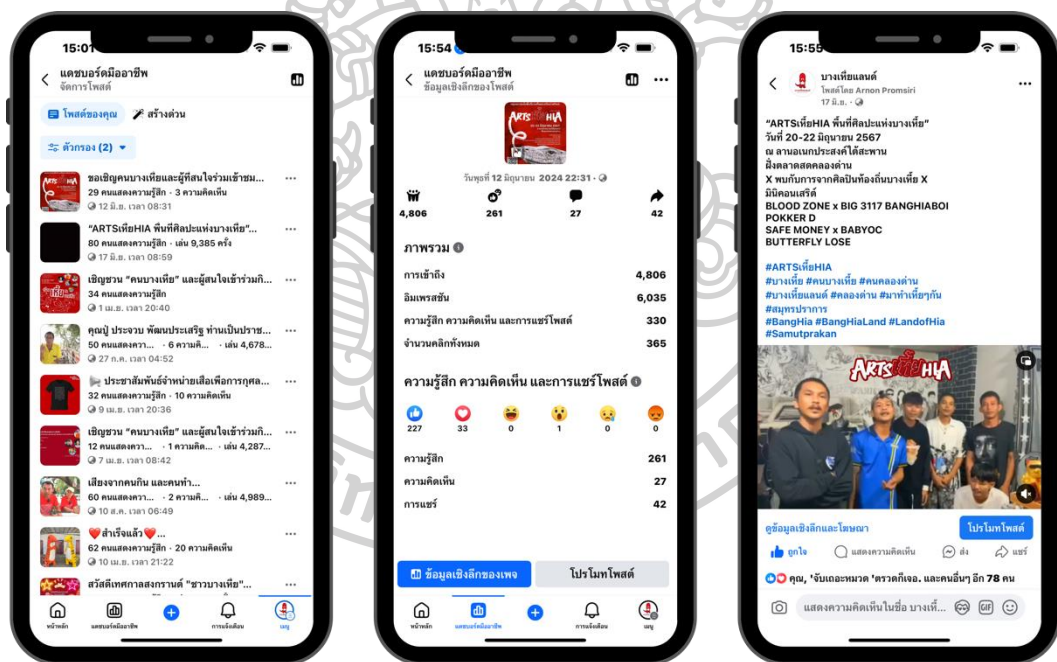
- ผลการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์ มีจำนวนผู้ติดตาม 1,100 คน การกดถูกใจ 813 การเข้าถึง 20,454 จำนวนการมีส่วนร่วม (Engagements) 9,940 การกระจายเพศของผู้ติดตาม (Gender Distribution) ผู้ชาย ร้อยละ 71.6% ผู้หญิง ร้อยละ 29% ส่วนใหญ่เป็นประชากรในพื้นที่กรุงเทพมหานคร 445 ร้อยละ 38% และเป็นประชากรในพื้นที่วิจัย 255 ร้อยละ 22%



ภาพที่ 56 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์

สำหรับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และติดตามกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ รวมเนื้อหาทั้งหมด 48 เนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่มีการเข้าถึงมากที่สุด

ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ “ขอเชิญคนบางเหี้ยและผู้สนใจร่วมเข้าชม นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะสร้างสรรค์ จากกลุ่มเยาวชนในพื้นที่บางเหี้ยและเครือข่ายศิลปะ สะท้อนถึงอัตลักษณ์ ความเชื่อ มายาคติ วิถีชีวิตของชุมชนบางเหี้ย “ARTSเหี้ยHIA พื้นที่ศิลปะแห่งบางเหี้ย” วันที่ 20-22 มิถุนายน 2567 ณ ลานอเนกประสงค์ใต้สะพาน ฝั่งตลาดสดคลองด่าน (โพสต์วันพุธที่ 12 มิถุนายน 2567) ซึ่งมีการเข้าชมถึง 4,806 อิมเพรสชั่น 6,035 ความรู้สึก ความคิดเห็น และการแชร์โพสต์ 330 จำนวนการคลิกทั้งหมด 365 และ การประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีทัศนัยจากกลุ่มศิลปินในท้องถิ่น ““ARTSเหี้ยHIA พื้นที่ศิลปะแห่งบางเหี้ย” วันที่ 20-22 มิถุนายน 2567 ณ ลานอเนกประสงค์ใต้สะพาน ฝั่งตลาดสดคลองด่าน X พบกับการจากศิลปินท้องถิ่นบางเหี้ย X มินิคอนเสิร์ต BLOOD ZONE x BIG 3117 BANGHIABOI POKKER D SAFE MONEY x BABYOC BUTTERFLY LOSE (โพสต์วันพุธที่ 17 มิถุนายน 2567) ซึ่งมีการเข้าชมถึง 4,010 อิมเพรสชั่น 9,391 ความรู้สึก ความคิดเห็น และการแชร์โพสต์ 586 จำนวนการคลิกทั้งหมด 891 (ข้อมูล ณ วันที่ 6 กันยายน 2567)



ภาพที่ 57 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook page บางเหี้ยแลนด์

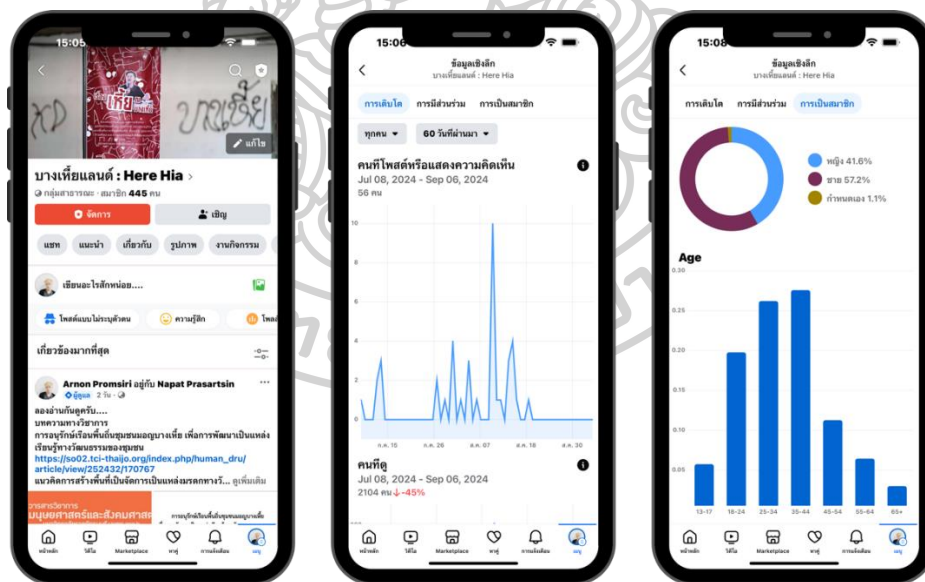
- เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia

ช่องทางนี้เน้นการโพสต์ที่เจาะกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่บางเหี้ย การใช้ Facebook Group เป็นเครื่องมือสื่อสารสามารถทำให้ข้อมูลเข้าถึงคนในชุมชนได้อย่างตรงจุด ต่อไปนี้เป็นแนวทางเฉพาะสำหรับการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

1) การสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของคนใน

บางเหี้ย ผู้วิจัยโพสต์เรื่องราว หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่โดยตรง เช่น วิถีชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับธรรมชาติ หรือประเด็นเฉพาะทางวัฒนธรรม 2) ผู้วิจัยใช้ภาษาท้องถิ่น หรือภาษาที่คนในชุมชนคุ้นเคย ใช้ภาษาที่ชุมชนบางเหี้ยใช้ในชีวิตประจำวันจะทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างเป็นกันเอง และเชื่อมโยงได้ง่าย 3) ผู้วิจัยนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในรูปแบบของคำถาม หรือการสำรวจกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากชุมชน 4) การโพสต์ข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยสร้างโพสต์ที่เป็นประจำจะทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตาม และมีความสนใจในเนื้อหาที่เผยแพร่อย่างต่อเนื่อง 5) ตอบสนองต่อความคิดเห็น และข้อสงสัย ผู้วิจัยตอบกลับอย่างรวดเร็ว และเป็นมิตรกับความคิดเห็น หรือคำถามจากคนในชุมชน จะช่วยสร้างความไว้วางใจ และความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเป้าหมาย

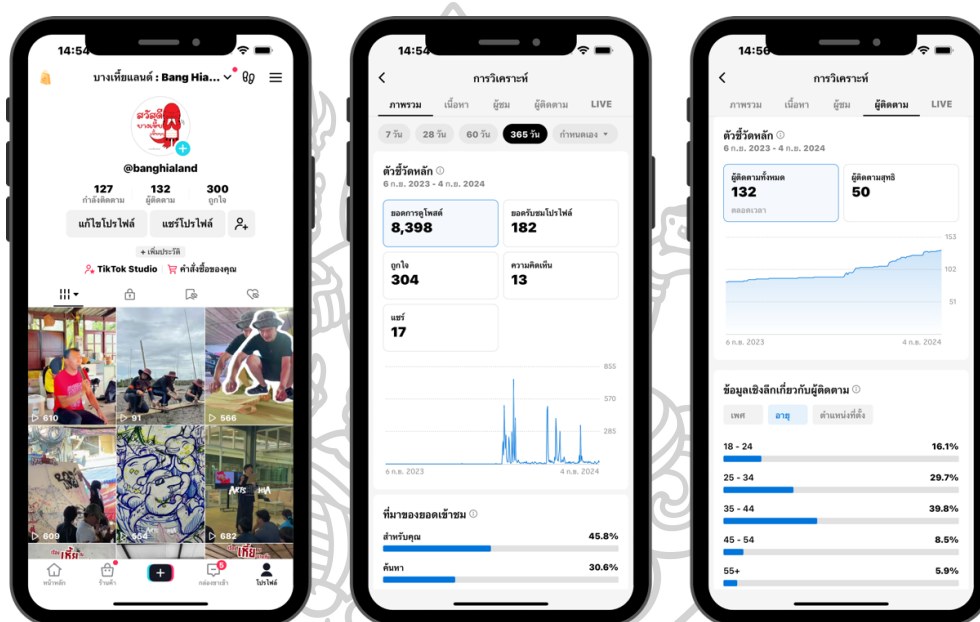
- ผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia ซึ่งผู้วิจัยเปิดเป็นกลุ่มสาธารณะ โดยมีจำนวนสมาชิก 445 คน จำนวนการมีส่วนร่วม (Engagements) การกระจายเพศของสมาชิก (Gender Distribution) ผู้ชาย ร้อยละ 57.2% ผู้หญิง ร้อยละ 41.6% กำหนดเอง 1.1% ส่วนใหญ่เป็นประชากรในพื้นที่วิจัย 239 คน ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มที่ติดตามแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia ของงานวิจัยนี้ กลับเป็นกลุ่มวัยกลางคน อายุ 25-44 ปี สูงที่สุด (ข้อมูล ณ วันที่ 6 กันยายน 2567) ตามแผนภูมิภาพ ดังนี้



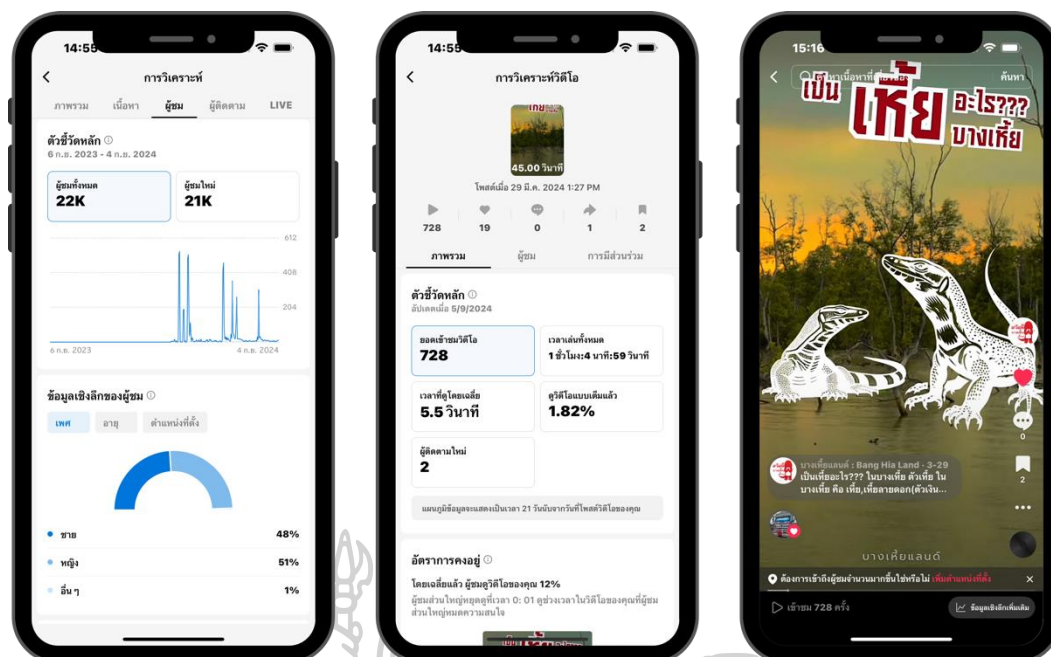
ภาพที่ 58 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม Facebook Group บางเหี้ย : Here Hia

- ผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand จำนวนผู้ติดตาม (Followers) บัญชีนี้มีผู้ติดตามทั้งหมด 137 กำลังติดตาม 127 ถูกใจ 300 อัตราการมีส่วนร่วม (Engagement Rate) อัตราการมีส่วนร่วมอยู่ที่ 46.8% การเติบโต

ของผู้ติดตาม (Follower Growth) มีการเติบโตของผู้ติดตามอย่างต่อเนื่องในช่วงปี 2023-2024 การกระจายอายุของผู้ติดตาม (Age Distribution) อายุ 18-24 ปี ร้อยละ 16.1% อายุ 25-34 ปี ร้อยละ 29.7% อายุ 35-44 ปี ร้อยละ 39.8% อายุ 45-64 ปี ร้อยละ 8.5% ในส่วนของ จำนวนโพสต์ (Posts) บัญชีนี้มีโพสต์ทั้งหมด 304 โพสต์ จำนวนการมีส่วนร่วม (Engagements) ทั้งหมด 13 ครั้ง การกระจายเพศของผู้ติดตาม (Gender Distribution) ผู้ชาย ร้อยละ 30.6% ผู้หญิง ร้อยละ 69.4% ผู้พบว่ากลุ่มที่ติดตามแพลตฟอร์ม TikTok ของงานวิจัยนี้ กลับเป็นกลุ่มวัยกลางคน อายุ 25-44 ปี (ข้อมูล ณ วันที่ 6 กันยายน 2567) ตามแผนภูมิภาพ ดังนี้



ภาพที่ 59 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม TikTok บังเหี้ยแลนด์ @banghialand



ภาพที่ 60 แสดงผลการดำเนินการแพลตฟอร์ม TikTok บางเหี้ยแลนด์ @banghialand (ต่อ)

7) ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยควรจัดกิจกรรมออนไลน์ที่เน้นการมีส่วนร่วม การสำรวจความคิดเห็น การแชร์ประสบการณ์เกี่ยวกับมายาคติ หรือการตั้งคำถามให้คนในชุมชนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมท้องถิ่น ทำให้การสื่อสารภาพเคลื่อนไหวสามารถช่วยดึงดูดความสนใจ และทำให้ข้อมูลน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะหากเป็นภาพจากท้องถิ่น หรือเหตุการณ์ในชีวิตจริงของชุมชนบางเหี้ย จึงควรสร้างความต่อเนื่องในการเผยแพร่ โพสต์เป็นประจำ และควรมีการเผยแพร่เนื้อหาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายยังคงมีความสนใจ และติดตามข้อมูล โดยเฉพาะการโพสต์เนื้อหาหลากหลาย ไม่ควรโพสต์แต่ข้อมูลวิชาการ ควรมีเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น เรื่องราวในชุมชน ข่าวท้องถิ่น หรือข้อมูลที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิต

4.4 สรุปผลจากการออกแบบสร้างสรรค์และกิจกรรม

กิจกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ประกอบการวิจัยห้วข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ นั้นมีผลสรุปดังต่อไปนี้

1) กิจกรรมการศึกษาทำความเข้าใจภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติ ผู้วิจัยพบว่าชุมชนในบางเหี้ยมีทัศนคติที่เป็นบวก และเป็นกลางเกี่ยวกับเหี้ย แตกต่างจากมายาคติใน

สังคมไทยโดยรวมที่มักมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของโชคร้าย ในบางเหย้า ตัวเหย้าถูกมองเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติที่คนสามารถอยู่ร่วมได้ ด้านมายาคติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมท้องถิ่น การวิเคราะห์มายาคติทางวัฒนธรรมผู้วิจัยพบว่า แม้ว่าจะมีความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์บางชนิดที่ผูกพันกับโชคชะตา หรือความเชื่อโชคลาง แต่บางเหย้ากลับมีแนวทางที่เน้นการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมมากกว่า

2) การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ ในการออกแบบสื่อผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ Facebook Group Facebook Page และ TikTok เป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับคนในชุมชน เนื้อหาที่เผยแพร่ได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของคนในบางเหย้า และนำเสนอผ่านสื่อที่ชุมชนเข้าใจและเข้าถึงได้ง่าย ที่มีส่วนทำให้กิจกรรมทางวัฒนธรรม ที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น สัมมนาทางวัฒนธรรม การแสดงงานสร้างสรรค์ หรือการปฏิบัติการ (Workshop) ที่เน้นให้คนในท้องถิ่นมีส่วนร่วม และส่งเสริมให้คนรู้จักคุณค่าของธรรมชาติ และวัฒนธรรมของพื้นที่ เกิดการเข้าถึง และการรับรู้ได้ง่ายขึ้น

3) ผลลัพธ์จากการมีส่วนร่วมของชุมชน ผู้วิจัยพบว่าคนในชุมชนตอบรับเชิงบวกต่อกิจกรรมต่าง ๆ แต่จะมีเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ที่คัดค้าน และต่อต้านการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้ เพราะการสร้างสรรคเนื้อหา โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตของพวกเขา ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ซึ่งการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเผยแพร่เนื้อหาที่ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับท้องถิ่นสามารถช่วยสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการอยู่ร่วมกันของคนกับธรรมชาติ

4) แนวทางสำหรับอนาคต ผู้วิจัยคาดหวังว่าการสร้างความตระหนักรู้ในระยะยาวควรดำเนินการผ่านสื่อที่ต่อเนื่อง และมีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างสม่ำเสมอ โดยอาจพัฒนาเป็นโครงการการศึกษา หรือการขยายผลไปยังพื้นที่อื่น ๆ ที่มีปัญหาล้ำคลึงกัน

ประเด็นการสรุปผลจากการออกแบบสร้างสรรค์ และกิจกรรมสะท้อนผ่านการใช้เครื่องมือแบบสอบถามเพื่อประเมิน และสรุปผลจากการออกแบบสร้างสรรค์ และกิจกรรมทั้งหมดในงานวิจัยเกี่ยวกับ “คนกับเหย้า” ออกแบบให้สะท้อนถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยเน้นการเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมในชุมชนบางเหย้า ความพึงพอใจโดยรวม ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.25 (จากคะแนนเต็ม 5) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ “มาก” แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจสูงกับกิจกรรม และเนื้อหาที่นำเสนอ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.96 แสดงถึงการกระจายตัวของคะแนนที่ไม่มาก ซึ่งหมายถึงความสม่ำเสมอของความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม รายการที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด ข้อที่ 5: “เนื้อหาและกิจกรรมในด้านศิลปะการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม” ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.37 (S.D. 0.85) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมมีความพึง

พอใจอย่างมากต่อการออกแบบสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมภูมิทัศน์วัฒนธรรม ข้อที่ 6: “เนื้อหาและกิจกรรมสามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้” ได้รับค่าเฉลี่ย 4.34 (S.D. 0.91) แสดงถึงความสำเร็จในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรม รายการที่ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด ข้อที่ 3: “กิจกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่น” มีค่าเฉลี่ย 4.17 (S.D. 1.09) ถึงแม้จะยังอยู่ในระดับ “มาก” แต่เป็นข้อที่ได้รับความคะแนนน้อยที่สุด ซึ่งอาจบ่งบอกว่าการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อเกี่ยวกับเหี้ยในท้องถิ่นยังคงต้องใช้เวลา และความพยายามเพิ่มเติม ซึ่งการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม ข้อที่ 2: “กิจกรรมสามารถสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้” ได้คะแนนเฉลี่ย 4.22 (S.D. 0.98) ซึ่งสะท้อนว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการตระหนักรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับความสำคัญของ “เหี้ย” ในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม ที่ 7: “ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วมกิจกรรมจากงานวิจัย” มีค่าเฉลี่ย 4.27 (S.D. 0.96) ซึ่งแสดงว่าผู้เข้าร่วมมองว่ากิจกรรมนี้มีประโยชน์ต่อพวกเขาในหลายด้าน ดังตารางที่ 24

ผู้วิจัยพบว่าถึงแม้จะได้รับความพึงพอใจในระดับสูง แต่ควรเพิ่มความพยายามในการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อเหี้ยในท้องถิ่น โดยอาจเพิ่มกิจกรรมที่เน้นการให้ข้อมูลที่มัลลัฐาน และการนำเสนอเชิงสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงทางความคิดต่อไป

ตารางที่ 23 การแสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างแสดงออกถึงความตระหนักรู้ที่ส่งผลต่อการวิจัยในพื้นที่บางเหี้ย

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$ ค่าเฉลี่ย	S.D.	การ ประเมิน
	5	4	3	2	1			
1. กิจกรรมสามารถสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่นได้	212	105	86	15	5	4.19	0.96	มาก
	50.12	24.82	20.33	3.55	1.18			
2. กิจกรรมสามารถสร้างการตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้	220	106	71	20	6	4.22	0.98	มาก
	52.01	25.06	16.78	4.73	1.42			
3. กิจกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่น	234	75	74	30	10	4.17	1.09	มาก
	55.32	17.73	17.49	7.09	2.36			

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$ ค่าเฉลี่ย	S.D.	การ ประเมิน
	5	4	3	2	1			
4. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นจาก คนกับเหี้ยและภูมิทัศน์วัฒนธรรม สร้างองค์ความรู้	232	77	96	15	3	4.23	0.96	มาก
	54.85	18.20	22.70	3.55	0.71			
5. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ใน ด้านศิลปะการออกแบบสามารถ สร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม	242	109	58	13	1	4.37	0.85	มาก
	57.21	25.77	13.71	3.07	0.24			
6. เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถพัฒนาสู่เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	246	94	66	14	3	4.34	0.91	มาก
	58.16	22.22	15.60	3.31	0.71			
7. ท่านได้รับประโยชน์จากการร่วม กิจกรรมจากงานวิจัย	238	87	74	21	3	4.27	0.96	มาก
	56.26	20.57	17.49	4.96	0.71			
รวม						4.25	0.96	มาก



บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เกิดขึ้นจากความสนใจในภูมิทัศน์วัฒนธรรม และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ “เหี้ย” ในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งมีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม และธรรมชาติที่ซับซ้อน ในสังคมไทย เหี้ยถูกมองในแง่ลบเนื่องจากมายาคติที่สืบทอดกันมา อย่างไรก็ตาม ชุมชนบางเหี้ยมีการอยู่ร่วมกับสัตว์นี้อย่างกลมกลืน ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษา และสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมของคนกับเหี้ย เพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ชุมชนท้องถิ่นเกิดการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ธรรมชาติ และการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมายาคติที่เกี่ยวข้องในระดับสังคมไทยไปสู่ระดับท้องถิ่น รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย มีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยในอดีต “เหี้ย” ถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่น่าโศกเศร้าตามความเชื่อในมายาคติไทยทั่วไป อย่างไรก็ตามในชุมชนบางเหี้ย ผู้คนสามารถปรับตัว และใช้ชีวิตร่วมกับเหี้ยได้ โดยไม่มองว่าเป็นสัตว์ที่มีความหมายทางลบเท่ากับในบริบทสังคมไทยวงกว้าง ผลกระทบของมายาคติระดับสังคมที่มีต่อท้องถิ่นบางเหี้ยนั้น ทำให้เกิดความไม่เข้าใจในชุมชนภายนอกต่อภูมิทัศน์ และความสำคัญของเหี้ยในบางเหี้ย ซึ่งส่งผลให้ชุมชนต้องรับมือกับการตีตราจากภายนอก ทำให้เกิดการศึกษาครอบคลุมถึงวิถีชีวิตที่ปรับตัวต่อสัตว์ป่าในชุมชน เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ยอย่างสมดุล

5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหา ความเข้าใจด้านมายาคติของชุมชน สร้างระบบนิเวศ พัฒนาย่านสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจระหว่างคนกับเหี้ยในระดับท้องถิ่น ผู้วิจัยพบว่าข้อมูลที่รวบรวมจากชุมชนได้ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจในบริบทของภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงของทัศนคติต่อเหี้ย ชุมชนบางเหี้ยมีความรู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม และสามารถมองเหี้ยเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศในพื้นที่ ผลจากการสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนความเข้าใจด้านมายาคติ โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การจัดการปฏิบัติการ (Workshop) การผลิตสื่อในรูปแบบศิลปะ และการออกแบบที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้

พื้นที่บางเหี้ยกลายเป็นจุดสนใจทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปสู่การสร้างโอกาสทางธุรกิจ โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และการผลิตงานสร้างสรรค์จากชุมชนท้องถิ่น

5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่นของพื้นที่บางเหี้ย เพื่อยกระดับเป็นชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การอนุรักษ์ความหลากหลายความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผู้วิจัยพบว่าโครงการสร้างสรรค์ที่ถูกออกแบบขึ้นมาจากผลการวิจัยประกอบด้วยการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์ความหลากหลายของสิ่งแวดล้อม โดยใช้ “เหี้ย” เป็นจุดเชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่ มีการวางแผนสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่น และชุมชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในวงกว้าง และสร้างความร่วมมือเพื่อพัฒนาที่ยั่งยืน โดยกิจกรรมเหล่านี้มุ่งเน้นให้คนในพื้นที่ และนักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์สัตว์ และธรรมชาติท้องถิ่น นอกจากนี้โครงการยังวางเป้าหมายในการสร้างชุมชนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดความรู้ และทรัพยากรในท้องถิ่นไปสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจ โดยการส่งเสริมงานศิลปะ และการออกแบบ การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และผลิตภัณฑ์จากชุมชน

ผลการวิจัยโดยรวม ค่าเฉลี่ยรวมของการตอบแบบสอบถามอยู่ที่ 4.25 และ S.D. 0.96 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ “มาก” แสดงให้เห็นว่ากิจกรรม และการออกแบบสร้างสรรค์ของโครงการวิจัยสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการสร้างการรับรู้ และการตระหนักรู้ของชุมชนบางเหี้ยได้เป็นอย่างดี การใช้วิธีการเชิงสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการวิจัยครั้งนี้ได้ผลในเชิงบวก ทำให้ชุมชนเข้าใจและมีมุมมองใหม่ต่อการอยู่ร่วมกับเหี้ย และเห็นโอกาสในการพัฒนาชุมชนผ่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

5.2 การอภิปรายผล

5.2.1 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าภูมิทัศน์วัฒนธรรมระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนโดยในอดีต เหี้ยถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความโชคร้ายและเกี่ยวข้องกับมายาคติในสังคมไทยที่มองสัตว์ชนิดนี้ในแง่ลบ แต่ในชุมชนบางเหี้ย ชุมชนบางเหี้ย ผู้คนสามารถปรับตัว และใช้ชีวิตร่วมกับเหี้ยได้ โดยไม่มองว่าเป็นสัตว์ที่มีความหมายทางลบ การรับรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับเหี้ยมีการพัฒนา และปรับตัวตามกาลเวลา ชาวบ้านได้เรียนรู้ถึงบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศโดยสอดคล้องกับแนวคิดของ ชาวล ทัพทิกธน์ (2561) เช่น การควบคุมจำนวนสัตว์อื่น ๆ และเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ธรรมชาติ นอกจากนี้ยังพบว่ามายาคติที่มีผลในระดับชาติ ไม่ได้มีอิทธิพลในชุมชนนี้มากเท่ากับพื้นที่อื่น ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ได้รับรู้ถึงบทบาทของเหี้ยในทางบวกมากขึ้น ชุมชนบางเหี้ยสามารถอยู่ร่วมกับเหี้ยได้โดยไม่เกิดผลกระทบเชิงลบมากนัก อาจเนื่องมาจากการปรับตัวของชุมชน และความคุ้นเคยที่มีต่อสัตว์ชนิดนี้

ซึ่งผู้วิจัยก็เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยในหลากหลายแง่มุม จากการศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม ทำให้เกิดการออกแบบ และกิจกรรมสร้างสรรค์มากมาย

ผลจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย พบว่ามายาคติ และความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ในสังคมไทย งานวิจัย และบทความหลายฉบับชี้ให้เห็นว่า “เหี้ย” มีบทบาททางวัฒนธรรมในฐานะสัญลักษณ์ที่มักเกี่ยวข้องกับความโชคร้ายในสังคมไทย สอดคล้องกับศิลปวัฒนธรรม (2564) ที่กล่าวถึงมายาคติของเหี้ยในเชิงลบ แม้จะไม่มีหลักฐานที่เป็นทางการสนับสนุนความเชื่อเหล่านี้ แต่มายาคติได้ฝังรากลึกในจิตใจของคนทั่วไป ทำให้เกิดการแปลความหมายเชิงลบเมื่อพูดถึงเหี้ยในสังคม ผู้วิจัยวิเคราะห์ถึงกรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย ว่ามีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในการอยู่ร่วมกับสัตว์ป่าชนิดนี้ ซึ่งทบทวนจากวรรณกรรมที่ศึกษาเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันของคนกับสัตว์ตามธรรมชาติ ที่สอดคล้องแนวคิดของ รุจิระ มหาพรหม (2561) กับพบว่าความร่วมมือในการอนุรักษ์สัตว์สามารถปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และสัตว์ในระดับชุมชนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พระครูสถิตวราภรณ์ (2564) สำหรับการพัฒนาพื้นที่ศึกษา และอนุรักษ์เหี้ย ในส่วนของทฤษฎีภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ แนวคิดเรื่องภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural landscape) ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับการกระทำของมนุษย์ เป็นแนวคิดสำคัญที่ใช้ในงานวิจัยหลายชิ้น วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นว่าการมี “เหี้ย” ในพื้นที่บางเหี้ยมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเชิงวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ผู้วิจัยต้องการเน้นเรื่องการรักษาสมดุลของระบบนิเวศ ซึ่งการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ยในพื้นที่บางเหี้ย สะท้อนถึงความพยายามของชุมชนในการอนุรักษ์ และการปรับตัวให้สอดคล้องกับธรรมชาติ ด้วยวิธีการใช้ทฤษฎีการออกแบบสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กวิน เทพปฏิพัทธ์ (2564) ซึ่งวรรณกรรมหลายฉบับสนับสนุนแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการออกแบบสร้างสรรค์ในการส่งเสริมชุมชน โดยใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นเป็นฐานในการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ การใช้สัญลักษณ์จากธรรมชาติในงานศิลปะ และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ก่อให้เกิดความสำคัญของการตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน การทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้ เน้นความสำคัญของการมีส่วนร่วมจากชุมชนในท้องถิ่น วรรณกรรมสนับสนุนว่าการสร้างการรับรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ และโครงการที่เน้นการมีส่วนร่วมจากคนในพื้นที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติ ความเข้าใจต่อสัตว์ และธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เนื้อหาเชิงอนุรักษ์ในระดับท้องถิ่น ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมการมีส่วนร่วมเป็นส่วนสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของโครงการ โดยการเชื่อมโยงข้อมูลวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมเข้ากับความสนใจ และความต้องการของชุมชน

5.2.2 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การสร้างสรรค์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ถึงบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่นมีศักยภาพในการสร้างการรับรู้ที่ดีขึ้นในชุมชน จากการสัมภาษณ์คนในท้องถิ่น ชุมชนบางเหี้ย มีความรู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม และสามารถมองเหี้ยเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศในพื้นที่ ผลจากการสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหา ที่มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนความเข้าใจด้านมายาคติ ทำให้เกิดการสื่อสารผ่านกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดกิจกรรมด้านศิลปะ และวัฒนธรรม สามารถช่วยให้ชุมชนเข้าใจ และปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อเหี้ยได้นอกจากนี้ยังพบว่าเหี้ยสามารถเป็นสัญลักษณ์ในเชิงบวก ที่เชื่อมโยงกับความหลากหลายทางชีวภาพ และการอนุรักษ์ สอดคล้องแนวคิดของ เทศบาลตำบลคลองด่าน (2565) ซึ่งนำไปสู่การสร้างโอกาสทางธุรกิจในระดับท้องถิ่น เช่น การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ หรือการผลิตงานศิลปะ และผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ยซึ่งสอดคล้องกับประเด็นการสนทนากลุ่มของชุมชน โดยทำให้เกิดการเชื่อมโยงเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับวัฒนธรรมท้องถิ่น และกระตุ้นชุมชนให้เกิดความยั่งยืนตามแผนพัฒนาท้องถิ่น

5.2.3 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากผลการศึกษาพบว่า การออกแบบโครงการสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในชุมชนบางเหี้ยได้ผลในทางบวก โดยชุมชนสามารถรับรู้ถึงความสำคัญของการอนุรักษ์เหี้ย และระบบนิเวศได้ดีขึ้น การนำเสนอเนื้อหาที่เชื่อมโยงระหว่างเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมท้องถิ่นช่วยสร้างความภูมิใจในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพระครูสถิตวราภรณ์ (2564) และส่งเสริมความเข้าใจที่มีต่อการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับเหี้ยอย่างยั่งยืน นอกจากนี้โครงการยังสามารถส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในพื้นที่ โดยใช้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และทรัพยากรธรรมชาติของบางเหี้ยเป็นจุดเด่น ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นที่ได้จากการสนทนากลุ่ม โดยชุมชนสามารถนำแนวคิดนี้ไปต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ และส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน สรุปผลจากการวิจัยผสมผสาน ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการในพื้นที่บางเหี้ย มุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนกับเหี้ย โดยผ่านการวิเคราะห์เชิงลึกของภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิต การอยู่ร่วมกันรวมถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับสัตว์นี้ในระดับชุมชน ซึ่งข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในชุมชน แสดงให้เห็นว่าภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ยนั้น มีการเชื่อมโยงอย่างแน่นแฟ้น ระหว่างวิถีชีวิตของชาวบ้านกับธรรมชาติ โดยเฉพาะเหี้ย ซึ่งเป็นสัตว์ป่าที่ชาวบ้านพบเจอเป็นประจำ การอยู่ร่วมกันของคนกับเหี้ยในชุมชนนี้เป็นไปอย่างสงบ และสมดุล ด้วยวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ของชุมชนที่อยู่ใกล้แม่น้ำ และมีพื้นที่ชุ่มน้ำ ซึ่งสอดคล้องกับ ส่งผลให้เหี้ยมีบทบาทสำคัญในระบบนิเวศ การสัมภาษณ์ยังแสดงถึงความภาคภูมิใจของชาวบ้านในพื้นที่ที่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับเหี้ยได้โดยไม่มีปัญหามายาคติด้านลบที่มักพบในพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศไทยการวิจัยพบว่าการมองว่าเป็นสัตว์โคตรร้าย หรือเป็นสัญลักษณ์ที่ไม่ดี เริ่มลดน้อยลงในชุมชนบางเหี้ย โดยเฉพาะในคนรุ่นใหม่ที่ได้รับรู้ถึงความสำคัญของเหี้ยในระบบนิเวศ และบทบาททาง

วัฒนธรรมของชุมชน อย่างไรก็ตาม การสัมภาษณ์ระบุว่าความเชื่อดั้งเดิมบางประการ ยังคงอยู่ในกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มคนดั้งเดิม โดยเฉพาะการเชื่อมโยงเหี้ย กับความเชื่อทางศาสนา และพิธีกรรมบางอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ปราณี วงษ์เทศ (2539) แต่ก็ได้สร้างความขัดแย้งในชุมชน และสามารถสร้างการมีส่วนร่วม และการตระหนักรู้ในชุมชน จากการสัมภาษณ์ชาวบ้านแสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมที่สำคัญในการรักษาความสมดุลของระบบนิเวศ เหี้ยไม่ถูกมองว่าเป็นสัตว์อันตราย แต่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ชาวบ้านมีการเรียนรู้ และปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมกับเหี้ยได้อย่างปลอดภัย การตระหนักรู้ถึงบทบาทของเหี้ยในฐานะสัตว์ที่มีส่วนร่วม ในการควบคุมจำนวนสัตว์อื่น ๆ ในพื้นที่ชุ่มน้ำ และบทบาทในระบบนิเวศท้องถิ่นถูกส่งเสริมผ่านกิจกรรมการอนุรักษ์ และการสื่อสารในชุมชน จากการออกแบบสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ Whitehand (1981) โดยผลการวิจัยเชิงคุณภาพยังชี้ให้เห็นว่าแนวคิดเพิ่มการตระหนักรู้ในท้องถิ่นมีความสำคัญ การนำเสนอ งานศิลปะ และกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ใช้เหี้ยเป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ได้รับความสนใจจากชุมชน และนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยเชื่อมโยงความสำคัญของเหี้ยกับวัฒนธรรมในพื้นที่ กิจกรรมศิลปะในพื้นที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการ สร้างความตระหนักรู้ในวงกว้าง เกี่ยวกับบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ และวัฒนธรรมท้องถิ่น เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในพื้นที่ เพราะผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงศักยภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในพื้นที่บางเหี้ย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (2562) ในด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนโดยใช้เหี้ยเป็นสัญลักษณ์ และแหล่งดึงดูดทางวัฒนธรรม การนำเสนอข้อมูลในเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย ได้สร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยว และนักวิจัย ซึ่งมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และวัฒนธรรม สามารถเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่พัฒนาขึ้นมาจากภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ยสามารถนำไปใช้เป็นโมเดลสำหรับพื้นที่อื่น ๆ เพื่อต้องการส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืนให้ชุมชน โดยเน้นการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และการสร้างสรรค์งานจากวัฒนธรรมท้องถิ่น

ในกรณีของการร้องเรียนจากชุมชนเกี่ยวกับความไม่เหมาะสมของงานศิลปะ และการจัดแสดงผลงานของนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เข้าใจระหว่างคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่ การศึกษาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้มีผลสำคัญในการวิเคราะห์ความขัดแย้ง และความแตกต่างเชิงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะการรับรู้ และการตีความต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น และสัตว์เลื้อยคลานอย่างเหี้ย ซึ่งอาจถูกตีความแตกต่างกันไปในแต่ละรุ่น จากวัตถุประสงค์ที่มุ่งศึกษา และสร้างความเข้าใจในมายาคติที่เกี่ยวกับเหี้ย และภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม การศึกษานี้ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของคนรุ่นเก่าที่อาจยึดถือค่านิยมดั้งเดิม และมองว่างานศิลปะที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐานของพวกเขาเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม ขณะที่คนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเห็นว่างานศิลปะเหล่านั้น เป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้พวกเขาแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นตัวของตัวเอง

นอกจากนี้การศึกษาเชิงวิเคราะห์ยังช่วยสร้างแนวทางที่เป็นกลางในการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่สามารถเชื่อมโยง และสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างคนต่างรุ่น ลดความขัดแย้ง และสนับสนุนการพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

- 1) การศึกษามายาคติในเชิงลึก เกี่ยวกับสัตว์ในบริบทสังคมท้องถิ่น เนื่องจากมายาคติ และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ต่าง ๆ มีผลต่อวิถีคิด และการกระทำของชุมชน การวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัตว์อื่น ๆ นอกเหนือจากหมีในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และระบบนิเวศในพื้นที่อื่น ๆ
- 2) การประยุกต์ใช้ศิลปะ และการออกแบบในงานวิจัยเชิงสังคม ผลจากโครงการวิจัยแสดงให้เห็นว่าศิลปะ และการออกแบบสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม และการอนุรักษ์ เปิดโอกาสให้มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยเชิงวิชาการในอนาคตควรสำรวจเพิ่มเติมถึงวิธีการที่ศิลปะสามารถเชื่อมโยงกับการพัฒนาชุมชน การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ในระยะยาว
- 3) เทศบาลตำบลคลองด่าน และองค์กรท้องถิ่น ควรมีการขยายแนวคิดเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และธรรมชาติของท้องถิ่นเป็นแนวทางที่สำคัญ ควรมีการวิจัยเพิ่มเติม เกี่ยวกับวิธีการพัฒนาโมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนในชุมชนที่มีลักษณะ เฉพาะอย่างบางหมี โดยเน้นการสร้างความร่วมมือระหว่างชุมชน ภาครัฐ และภาคธุรกิจ
- 4) การนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้ในระดับนโยบาย งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการตระหนักรู้เกี่ยวกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนานโยบายท้องถิ่นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ และการพัฒนาอย่างยั่งยืนในพื้นที่ชนบทที่มีสัตว์ และทรัพยากรธรรมชาติที่ต้องอนุรักษ์
- 5) การศึกษาต่อเนื่องเพื่อประเมินผลในระยะยาว ควรมีการวิจัยต่อเนื่องเพื่อประเมินผลกระทบในระยะยาวของโครงการสร้างสรรค์ และการตระหนักรู้ของชุมชน เพื่อดูว่ามีการพัฒนาในทิศทางที่ยั่งยืนหรือไม่ และควรทำการปรับปรุงในส่วนใดบ้างเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนมากที่สุด

5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) ส่งเสริมการอนุรักษ์ และการอยู่ร่วมกันกับสัตว์ท้องถิ่นในระดับชุมชนหน่วยงานองค์กรท้องถิ่น ควรสนับสนุนการอนุรักษ์สัตว์พื้น ผ่านการสร้างนโยบายที่ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับบทบาททางนิเวศของสัตว์เหล่านี้ โดยเฉพาะในพื้นที่ที่สัตว์มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับชุมชนบางเหี้ย ควรมีการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการศึกษา และการสร้างการรับรู้ที่สอดคล้องกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสร้างความเข้าใจ และลดความขัดแย้งระหว่างคนกับเหี้ย
- 2) พัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ท้องถิ่น ผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และธรรมชาติ เชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และระบบนิเวศท้องถิ่น เป็นกลไกสำคัญในการสร้างรายได้ให้กับชุมชน นโยบายควรเน้นการสนับสนุนกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสัตว์พื้นถิ่น
- 3) โรงเรียนประถมศึกษา และมัธยมศึกษาในพื้นที่ ควรส่งเสริมการใช้ศิลปะและการออกแบบในการสร้างการตระหนักรู้ นโยบายด้านวัฒนธรรมควรส่งเสริมการนำศิลปะและการออกแบบเข้ามาเป็นเครื่องมือในการสร้างการตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม และสิ่งแวดล้อมเทศบาลตำบลคลองด่าน หรือองค์กรท้องถิ่น ควรมีการสนับสนุนงบประมาณ และทรัพยากรให้กับนักออกแบบ ศิลปิน และชุมชน ในการสร้างสรรค์โครงการที่เชื่อมโยงศิลปะกับวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 4) จัดทำโครงการศึกษา และวิจัยเชิงพื้นที่ที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน นโยบายควรสนับสนุนการวิจัย และโครงการที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น โดยเฉพาะการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ ควรส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบ และวางแผนการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งจะช่วยให้ชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่
- 5) บูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน สนับสนุน การแก้ไขกฎหมายสัตว์ป่าคุ้มครองเพื่อผลักดันให้เหี้ยเป็นสัตว์เศรษฐกิจ ลดปัญหาการเพิ่มจำนวนประชากรเหี้ย และการพัฒนาท้องถิ่นเป็นไปในทิศทางที่ยั่งยืนมากขึ้น

5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

- 1) เทศบาลตำบลคลองด่าน หรือองค์กรท้องถิ่น ควรจัดทำโครงการรณรงค์สร้างการตระหนักรู้ผ่านสื่อออนไลน์ และออฟไลน์ ควรมีการจัดทำโครงการรณรงค์ในชุมชนบางเหี้ยเพื่อให้ความรู้ และสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับบทบาทของเหี้ยในระบบนิเวศ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเผยแพร่ข้อมูล และกระตุ้นการสนทนาในชุมชนควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมออฟไลน์
- 2) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านศิลปะ และการออกแบบชุมชน การใช้ศิลปะและการออกแบบในการสร้างความตระหนักรู้เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ ควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับคนในชุมชนในเรื่องของการใช้ศิลปะเพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเหี้ย การ

อบรมควรรวมถึงการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม และธรรมชาติในพื้นที่ได้

3) สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน และนักวิจัย ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนบางเหี้ยกับนักวิจัยที่สนใจด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสัตว์ในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาความรู้ และแนวคิดในการอนุรักษ์ที่มีพื้นฐานจากข้อมูลเชิงลึกทางวิชาการ การทำงานร่วมกันจะช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับความเชื่อ วัฒนธรรม และการปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ รวมถึงนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสม

4) จัดทำแผนการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในพื้นที่บางเหี้ย การนำเหี้ยมาเป็นจุดเด่นในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เป็นวิธีที่สามารถเสริมสร้างเศรษฐกิจท้องถิ่นได้ ควรจัดทำแผนการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ โดยเน้นการท่องเที่ยวที่ให้ข้อมูลเชิงวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมเกี่ยวกับเหี้ย และระบบนิเวศในพื้นที่ การจัดทัวร์เชิงศึกษา และกิจกรรมทางธรรมชาติที่เน้นการอนุรักษ์จะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว และชุมชน

5) พัฒนาฐานข้อมูลทางวัฒนธรรม และธรรมชาติของบางเหี้ย ควรพัฒนาฐานข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งด้านวัฒนธรรม และธรรมชาติของชุมชนบางเหี้ย ซึ่งรวมถึงการศึกษาเกี่ยวกับเหี้ย ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชน ข้อมูลนี้จะช่วยในเทศบาลตำบลคลองด่าน หรือองค์กรท้องถิ่นการวางแผนพัฒนา และอนุรักษ์ในอนาคต รวมถึงใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการวิจัย และการเรียนรู้ในชุมชน

5.3.4 ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในอนาคต

1) การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบภูมิทัศน์วัฒนธรรม และความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ในพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อเข้าใจความแตกต่าง และความคล้ายคลึงกันในระดับภูมิภาค การศึกษานี้สามารถช่วยให้เห็นถึงแนวโน้ม และความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนในแต่ละพื้นที่

2) การวิจัยผลกระทบระยะยาว ควรมีการวิจัยเพื่อประเมินผลกระทบในระยะยาวของการดำเนินโครงการสร้างสรรค์ และการส่งเสริมการตระหนักรู้ในชุมชน การศึกษานี้จะช่วยให้การวิเคราะห์ว่าการเปลี่ยนแปลงในทัศนคติ และการรับรู้มีความยั่งยืนหรือไม่ และมีการพัฒนาหรือปรับปรุงในทิศทางใดบ้าง

3) การศึกษาเกี่ยวกับการนำไปใช้ และการประยุกต์ ควรมีการวิจัยที่เน้นการศึกษาวิธีการนำผลวิจัยไปใช้ในชีวิตจริง และการประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ เช่น การพัฒนา นโยบายหรือโครงการใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานี้จะช่วยให้ได้แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และการพัฒนาอย่างยั่งยืน

4) การสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ควรมีการวิจัยที่รวบรวมความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น ชาวบ้าน นักท่องเที่ยว นักวิจัย และผู้ประกอบการ เพื่อเข้าใจถึงมุมมองที่แตกต่างและความต้องการที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยในการออกแบบโครงการ และกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างครอบคลุม

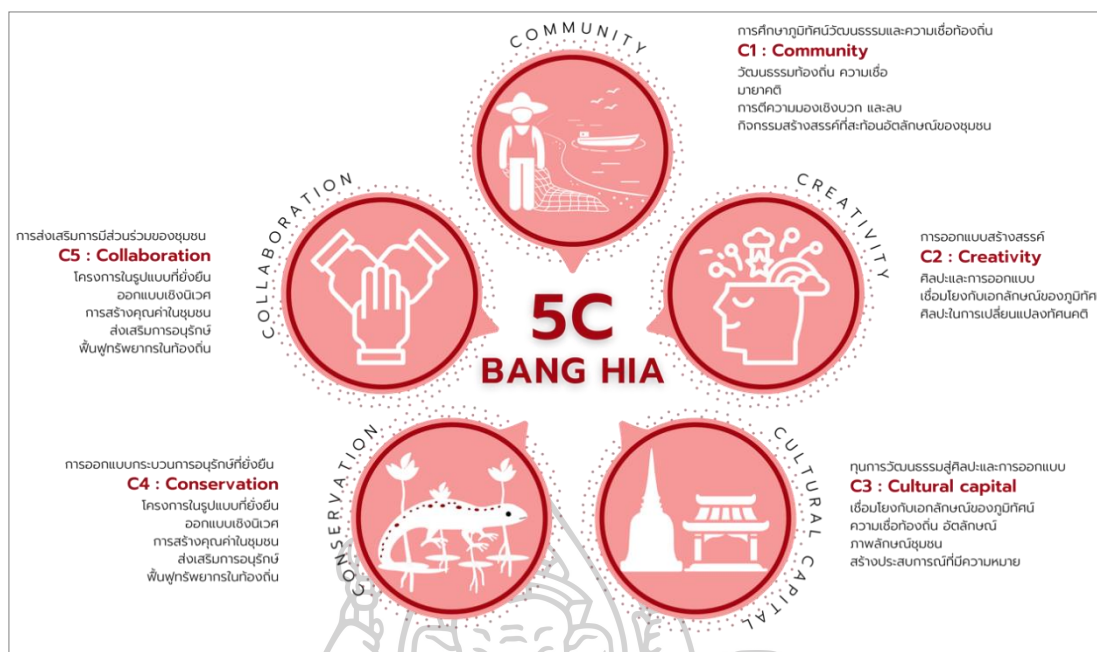
5) การวิจัยในด้านผลกระทบทางเศรษฐกิจ ควรมีการศึกษาถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการดำเนินโครงการสร้างสรรค์ และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชน การวิจัยนี้จะช่วยในการวิเคราะห์ว่าโครงการมีผลต่อการเพิ่มรายได้ และการพัฒนาท้องถิ่นอย่างไร รวมถึงผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของชุมชน

6) การวิจัยด้านการศึกษาและการฝึกอบรม ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร และการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและวัฒนธรรม รวมถึงการสร้างความรู้และทักษะในด้านศิลปะ และการออกแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชุมชน และการศึกษาในระดับต่าง ๆ

7) การศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานอนุรักษ์ ควรมีการวิจัยที่สำรวจการใช้เทคโนโลยีระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) การสร้างแผนที่ดิจิทัล หรือแอปพลิเคชันมือถือ ในการอนุรักษ์การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ และวัฒนธรรม ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ และการติดตามผลการดำเนินงาน

5.4 บทสรุปงานวิจัย

จากการสรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยได้สร้างแนวคิด “บางเหี้ยโมเดล” ที่พัฒนาขึ้นจากการสรุปการวิจัยนี้ เป็นแนวทางหรือกรอบการทำงานที่สามารถใช้ในการวิจัย และพัฒนาโครงการสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ และอนุรักษ์ภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชุมชนในลักษณะที่ยั่งยืน โดยองค์ประกอบหลัก 5C ซึ่งถูกออกแบบโดยผู้วิจัย และวิธีการใช้งานโมเดลนี้มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 59 บางเหี้ยโมเดลเพื่อใช้ในการวิจัยหรือการพัฒนาโครงการสร้างสรรค์

1) การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและความเชื่อท้องถิ่น (C1: Community)

- การใช้โมเดลนี้ ในการศึกษา และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ความเชื่อ และมายาคติที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ และสัตว์ประจำถิ่น โดยเฉพาะการตีความความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ พืช ธรรมชาติ ในมุมมองเชิงบวก และลบ
- นำข้อมูลนี้มาใช้เป็นฐานความรู้ในการออกแบบโครงการ หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างแท้จริง และส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมโยง และความเข้าใจที่ดีต่อกันระหว่างคนในชุมชนกับธรรมชาติ

2) การออกแบบสร้างสรรค์ (C3 : Creativity)

- การออกแบบเชิงสร้างสรรค์พัฒนาย่านสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ศิลปะท้องถิ่นหรืองานออกแบบที่เชื่อมโยงกับตัวเหี้ย หรือบริบทที่ศึกษา เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือโครงการที่ดึงดูดความสนใจจากทั้งภายใน และภายนอกชุมชน
- การใช้ศิลปะเพื่อการตระหนักรู้ ใช้ศิลปะในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และสร้างความเข้าใจเชิงบวกเกี่ยวกับตัวเหี้ย

3) ทูทางวัฒนธรรมท้องถิ่น (C2 : Cultural capital)

- ใช้ศิลปะ และการออกแบบในลักษณะที่สร้างความเข้าใจ และการตระหนักรู้ โดยเชื่อมโยงกับเอกลักษณ์ของภูมิทัศน์ และความเชื่อท้องถิ่น เช่น นิทรรศการภาพถ่าย งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ หรือการออกแบบสื่อที่สะท้อนภาพลักษณ์ชุมชนบางเทีย และชุมชนกรณีศึกษาอื่น ๆ
- โมเดลนี้จะช่วยในการพัฒนาเนื้อหา หรือการออกแบบในรูปแบบที่ดึงดูด และสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายแก่ผู้เข้าชม และผู้มีส่วนร่วม

4) การออกแบบกระบวนการอนุรักษ์ที่ยั่งยืน (C4 : Conservation)

- โมเดลนี้เน้นการสร้างสรรค์โครงการในรูปแบบที่ยั่งยืน โดยอาศัยแนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศ และการสร้างคุณค่าในชุมชน ควบคู่กับการส่งเสริมการอนุรักษ์ และฟื้นฟูทรัพยากรในท้องถิ่น
- ผู้ศึกษาอาจพัฒนาโครงการที่มุ่งเน้นการสร้างความตระหนักรู้ด้านนิเวศเศรษฐกิจ เช่น การสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่เชื่อมโยงกับความรู้ และวิถีชีวิตท้องถิ่น

5) การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน (C5 : Collaboration)

- เน้นให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการพัฒนาโครงการ ตั้งแต่การเก็บข้อมูล การออกแบบ ไปจนถึงการจัดกิจกรรมหรือสื่อสารโครงการ เพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของในโครงการ
- โมเดลนี้ สนับสนุนผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มย่อยเพื่อให้เสียง และมุมมองจากคนในชุมชนได้รับการรับรู้ และนำมาปรับใช้ในการพัฒนากิจกรรม และเนื้อหา ของโครงการ

โดยสรุปแล้ว บางเทียโมเดล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งในงานวิจัย และการพัฒนาโครงการสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการตระหนักรู้เกี่ยวกับภูมิทัศน์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับชุมชน ทั้งนี้ การประยุกต์โมเดลนี้จะต้องปรับใช้ตามบริบทของแต่ละชุมชนเพื่อให้เกิดความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพสูงสุด

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนกวรรณ ศรีชัย. (2563). เหยื่อและความเชื่อในสังคมไทย: การศึกษาเชิงวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วัฒนธรรม.
- กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช. (2546). กฎกระทรวงกำหนดให้สัตว์ป่าบางชนิดเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง พ.ศ. ๒๕๔๖. สืบค้นจาก <http://web3.dnp.go.th/wildlifeweb/downloads/gov2.pdf>
- กวิณ เทพปฏิพัทธ์. (2564). เศรษฐกิจสร้างสรรค์: BCG Soft Power นำไทยสู่โลก. ใน Post Today. สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/politic/columnist/642922>
- คนไกล วงนอก. (2565). เหยื่อเป็นสัตว์ที่คนรังเกียจ แต่ทำไมสมุทรปราการ มีแม่น้ำ-วัด-อำเภอชื่อ “[บาง]เหยื่อ”. ใน ศิลปวัฒนธรรม สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/history/Article_44459
- คนแซ่ลี้. (2550). คลองด่าน...หมู่บ้านผู้รักชาติ (1). สืบค้นจาก <https://www.oknation.net/post/detail/634d1387d53c70f2ccfa04a2>
- จิตติพร พิมพ์ทอง. (2562). ความเชื่อและการปฏิบัติของชุมชนเกี่ยวกับเหยื่อ: กรณีศึกษาพื้นที่ภาคกลางของประเทศไทย. ขอนแก่น: สำนักพิมพ์วิจัยและพัฒนา.
- จิระวัฒน์ พิศาล. (2564). ทฤษฎีการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้: แนวทางและกรณีศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชวาล ทักษิกรณ์. (2561). ปลดลือคกภูมัย ‘เหยื่อ’ เปิดช่องทางพาณิชย์ ชี้ออกาสศก. ตลาดสัตว์เลี้ยง-ค้าหนังเพื่องฟู. ใน Green news. agency สำนักข่าวสิ่งแวดล้อม สืบค้นจาก <https://greennews.agency/?p=17150>
- ชาญชัย ประทุมทอง. (2564). ภูมิทัศน์วัฒนธรรมและสัตว์ในความเชื่อท้องถิ่น: การศึกษากรณีเหยื่อในจังหวัดสมุทรปราการ. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์เชียงใหม่.
- ณิชากร ศรีเพ็ชรดี. (2562). SOCIAL AWARENESS. ใน The potential. สืบค้นจาก <https://thepotential.org/knowledge/socialawareness>
- ธนพร ธรรมกุล. (2565). การออกแบบสร้างสรรค์และการพัฒนาท้องถิ่น: กรณีศึกษาในภาคกลางของประเทศไทย. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์เชียงใหม่.
- ธเรศ สันตติวงศ์ไชย. (2558). บางเหยื่อ ที่รู้จักในนามคลองด่าน สมุทรปราการ. ใน OK Nation Blog สืบค้นจาก <http://www.oknation.net/blog/jakjaijoe/2015/04/12/entry-1>

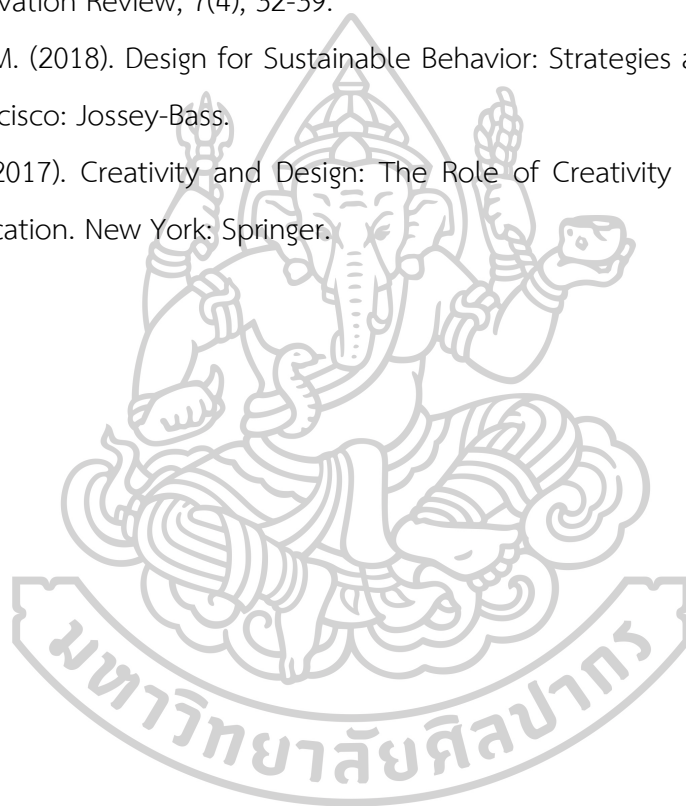
- นราธิป ลีลามณี. (2561). การออกแบบเพื่อการตระหนักรู้และการพัฒนาท้องถิ่น: หลักการและแนวทางการประยุกต์ใช้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิจัยและพัฒนา.
- นราธิป สุขเกษม. (2563). การวิเคราะห์ความเชื่อและมายาคติในชุมชนท้องถิ่น: กรณีศึกษาท้องถิ่นในจังหวัดสมุทรปราการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- บุญเดือน ศรีวรพจน์. (2564). ค้นหลักฐาน “พระพุทธรเจ้า” เคยเสวยพระชาติเป็น “เหี้ย”. ใน ศิลปวัฒนธรรม สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/history/article_1364
- ประวัติศาสตร์นอกตำรา. (2564). เรื่องของเหี้ย สัตว์ศักดิ์สิทธิ์สู่วาทกรรมหยาบคาย I EP.97. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=HklosGwGjN4&t=339s>
- ปรานี วงษ์เทศ. (2539). เช่นตะกวด : พิธีกรรมของชาวกุ้ยบ้านตรึม. ศิลปวัฒนธรรม17, หน้า 84-97
- ปิ่น บุตรี. (2551). เรื่องเหี้ย ๆ ที่คลองด่าน(1) ตอน : ย้อนอดีต“บางเหี้ย”. ใน MGR Online. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/travel/detail/9510000017899>
- พัชรพล ประยูร. (2564). ศิลปะและการออกแบบเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชนท้องถิ่น. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยและพัฒนา.
- รุจิระ มหาพรหม. (2557). แนวทางการศึกษาวิจัยของตัววารานัส (เหี้ย). ใน ฟาร์มวารานัส (เหี้ย) แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. สืบค้นจาก <http://varanusfarmku.circlecamp.com/index.php?page=aboutus>
- เรวดี ประเสริฐเจริญสุข. (2544). พลวัตประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่นท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลง ตำบลคลองด่าน. วัฒนธรรม/ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น. สืบค้นจาก https://elibrary.tsri.or.th/project_content.asp?PJID=RDG4440021
- วรลักษณ์ ผ่องสุขสวัสดิ์. (2550). จุลปทุมชาดก ข้อสังเกตเกี่ยวกับบทบาทและความนิยมที่ปรากฏในจิตรกรรมสมัยรัชกาลที่ 4. วารสารเมืองโบราณ ปีที่ 33, ฉบับที่ 3, หน้า 59-69
- วรัญญา เขาว์สุข. (2559). สัตว์ที่ได้ชื่อว่า ‘เหี้ย’. ใน สารคดี. สืบค้นจาก [https://www.sarakadee.com/2016/09/21/water-monitor/\[June 2, 2021\]](https://www.sarakadee.com/2016/09/21/water-monitor/[June 2, 2021])
- วลัยลักษณ์ ทรงศิริ. (2565). บ้านเมืองเบื้องบูรพา ภูมิวัฒนธรรม โบราณคดี และประวัติศาสตร์สังคมบนฐานทรัพยากรธรรมชาติชายฝั่งทะเลตะวันออก. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์, หน้า 236-238
- ศิลปวัฒนธรรม. (2562). อะไรเป็นเหตุให้คนไทย รังเกียจ “เหี้ย” !?!. สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/culture/article_28797
- ศิลปวัฒนธรรม. (2565). สำนว “เหี้ย” ในตำนานพื้นเมือง อัมพมกลหรือไม่ว. สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/culture/article_15641
- ส.พลายน้อย. (2555). แม่น้ำลำคลอง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน

- สมชาย ชัยประดิษฐ์รักษ์. (2551). นิราศเมืองแกลง ตอนที่ 5. ใน ย้อนตำนาน สมุทรปราการ. สืบค้นจาก http://www.anurak-sp.in.th/legend/legend_38.pdf
- สมศักดิ์ ศรีวิชัย. (2562). การพัฒนาและการอนุรักษ์พื้นที่ทางวัฒนธรรม: การศึกษาเชิงปฏิบัติการ. พัทยา: สำนักพิมพ์ท้องถิ่น.
- สิริพล อนันตวรสกุล และธำรงรัตน์ มุ่งเจริญ. (2548). การออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ. วิศวกรรมสาร มก. ปีที่ 19, ฉบับที่ 57, หน้า 126-135
- สุวรรณ กุลชาติ. (2566). การสร้างการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมและศิลปะ: แนวทางการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อภิชาติ จันทร์ทอง. (2565). การวิจัยและการประเมินผลของโครงการสร้างสรรค์ในท้องถิ่น. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์การศึกษาและวิจัย.
- อรทัย คงตระกูล. (2567). การศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสัตว์ในบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น. นครราชสีมา: สำนักพิมพ์ท้องถิ่น.
- อิมวัง. (2565). คนไทยต่างกันว่า “เหี้ย” ตั้งแต่เมื่อใด ย้อนดูคติความเชื่อ ทำไมคนจึงเกลียดเหี้ย? สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/culture/article_84796

ภาษาอังกฤษ

- Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
- Black, Rhonda S, & Rojewski, Jay W. (1998). “The Role of Social Awareness in the Employment Success of Adolescents with Mild Mental Retardation,” Education and Training in Mental Retardation and Development Disabilities .33(2): 144-161. Retrieved September 01,2005. From <http://unweb.hwwilsonweb.com>
- Gordon, D. (2016). Design for Awareness: Integrating Environmental and Social Responsibility. London: Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Langone, John, & Black Rhonda S (1997). “Social Awareness and Transition to Employment for Adolescents with Mental Retardation,” Remedial and Special Education. 18 : 214-222. Retrieved September 01,2005. From <http://unweb.hwwilsonweb.com>
- Pinker, S. (2018). Enlightenment Now: The Case for Reason, Science, Humanism, and Progress. New York: Viking.

- Reynolds, J. (2014). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. New York: Crown Business.
- Seidman, I. (2013). *Interviewing as Qualitative Research: A Guide for Researchers in Education and the Social Sciences*. New York: Teachers College Press.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Tischler, B. (2009). The Role of Design Thinking in Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 7(4), 32-39.
- Werner, C. M. (2018). *Design for Sustainable Behavior: Strategies and Best Practices*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Young, R. (2017). *Creativity and Design: The Role of Creativity in Design Practice and Education*. New York: Springer.







ภาคผนวก ก

ผลการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

**ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา
และความเหมาะสมของภาษาด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง
(Index of Congruency)**

วิทยานิพนธ์หัวข้อ **คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ
สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น
กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ**

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัย

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์: กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ท้องถิ่น ในพื้นที่ชุมชนบางเหี้ย เขตเทศบาลตำบลคลองด่าน ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการตระหนักรู้ของคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับ คนกับเหี้ย คุณค่าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่						
ข้อ	ข้อความ	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3		
1.	ท่านคิดว่าสาเหตุสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย เกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	ท่านคิดอย่างไรกับการใช้ชื่อ “บางเหี้ย” ในอดีต เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.	ท่านคิดว่าท่านเป็น “คนบางเหี้ย” หรือไม่ เพราะเหตุใด	+1	+1	-1	0.667	ใช้ได้
4.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร แล้วทำอะไรกับมันเมื่อพบมันในท้องถิ่น	0	+1	+1	0.667	ใช้ได้
5.	ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของคนกับเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร	-1	+1	+1	0.667	ใช้ได้
6.	ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของท้องถิ่น ด้วยแนวคิดคนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร	-1	+1	+1	0.667	ใช้ได้

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) ในพื้นที่ชุมชนบางเหี้ย ด้านภูมิทัศน์ วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป และการตระหนักรู้ของคนรุ่นใหม่เรื่อง คนกับเหี้ย วัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่ในปัจจุบัน

ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3		
1.	ท่านได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ยหรือไม่ อย่างไร และมีการปรับตัวอย่างไรต่อการเปลี่ยนแปลง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย มีความสัมพันธ์ในด้านนิเวศ และความเชื่ออย่างไร เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.	ท่านคิดว่า “เหี้ย” มีความสำคัญอย่างไรต่อพื้นที่บางเหี้ย รวมถึงท่านคิดว่าเหี้ยจะเอื้อประโยชน์ท้องถิ่นในด้านใดมากที่สุด เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	ท่านคิดว่ากิจกรรมที่เป็นรูปแบบใดสามารถส่งเสริมการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของคนกับเหี้ย โปรดยกตัวอย่าง และโปรดอธิบาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5.	ท่านสนับสนุนกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของคนกับเหี้ย โดยมีแนวคิดการใช้ศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ประกอบกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อท้องถิ่นหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเพื่อชุมชน ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการตระหนักรู้ ให้ความคิดเห็นต่อรูปแบบจัดการระบบนิเวศ การพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์ความหลากหลายแก่ท้องถิ่น

ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3		
1.	ท่านคิดว่าโครงการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนพื้นที่บางเหี้ย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	ท่านคิดว่าโครงการออกแบบสร้างสรรค์ประเภทใดที่สร้างการมีส่วนร่วม ของคนในพื้นที่บางเหี้ย ทั้งคนดั้งเดิมและคนรุ่นใหม่ โปรดยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

3.	โครงการหรือผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ส่งเสริมการตระหนักรู้ของท้องถิ่น ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร โปรดอธิบาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ในการใช้โครงการหรือผลงานออกแบบสร้างสรรค์ มาเป็นสื่อกลางเพื่อการตระหนักรู้ของคน และเชื่อมโยงให้เกิดกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ส่วนที่ 4 แบบสนทนากลุ่ม: ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ตัวแทนชาวบ้าน ตัวแทนเกษตรกร ตัวแทนผู้ประกอบการ ตัวแทนคนรุ่นใหม่ ในการตระหนักรู้เรื่อง คนกับเหี้ย และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย

ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3		
1.	ท่านคิดว่าสาเหตุ/ปัญหาสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ยเกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย สาเหตุ/ปัญหาในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ และมีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างไรจึงจะเหมาะสม เพราะเหตุใด	-1	+1	+1	0.66 7	ใช้ได้
3.	“ความตระหนักรู้” มีความสำคัญอย่างไรต่อ คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ รวมถึงท่านคิดว่าเหี้ยจะเอื้อประโยชน์ท้องถิ่นในด้านใดมากที่สุด เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	ท่านคิดว่ากิจกรรมใดที่เหมาะสมกับคนในท้องถิ่น และเอื้อต่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย โปรดอธิบาย	+1	+1	-1	0.66 7	ใช้ได้
5.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร หากมีกิจกรรมใดในรูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย โดยการใช้ศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ประกอบกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อท้องถิ่น โปรดอธิบาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ส่วนที่ 5 แบบชี้วัดและประเมินผล ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการตระหนักรู้เรื่อง คนกับเหี้ย ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ						
ข้อ	ข้อความถาม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3		
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน						
1.	เพศ () ชาย () หญิง	-1	+1	+1	0.667	ใช้ได้
2.	อายุ () ต่ำกว่า 18 ปี () ระหว่าง 18-24 ปี () ระหว่าง 25-35 ปี () ระหว่าง 36-45 ปี () ระหว่าง 46-59 ปี () สูงกว่า 60 ปี ขึ้นไป	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.	ระดับการศึกษา () ต่ำกว่ามัธยมศึกษา () ต่ำกว่าปริญญาตรี () ปริญญาตรี () ปริญญาโทหรือสูงกว่า	-1	+1	+1	0.667	ใช้ได้
4.	อาชีพ () นักเรียน นักศึกษา () รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ () เกษตรกรรม () ค้าขาย ()ผู้ประกอบการ () รับจ้างในอุตสาหกรรม () อาชีพอื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5.	รายได้ () ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 10,000 บาท () 10,001-20,000 บาท () 20,001-30,000 บาท () สูงกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ตอนที่ 2 การประเมินกิจกรรมที่มีผลต่อการตระหนักรู้เรื่อง “คนกับเหี้ย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมรดก						
1.	การรับรู้ถึงความสำคัญระหว่าง “คนกับเหี้ย” ในท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	การตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ “เหี้ย” กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.	การตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ “เหี้ย” ในท้องถิ่นสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นส่งเสริมถึงการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ “คนกับเหี้ย” กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดการสร้างสรรค์จากความสัมพันธ์ระหว่าง “คนกับเหี้ย” กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7.	ท่านได้รับประโยชน์จากการพัฒนาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น จากการสร้างสรรค์เนื้อหาของ “คนกับเหี้ย” ในพื้นที่บางเหี้ย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

ท่านที่ 1: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภูมิ อัครโกวิทวงศ์ ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ และผู้อำนวยการศูนย์วิจัยบูรณาการภาพพื้นที่และสังคม (ISR) คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม อาจารย์ประจำสาขาสถาปัตยกรรม ความเชี่ยวชาญ ปฏิบัติการด้านการวางแผนเพื่อการพัฒนา (Development Planning) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) การพัฒนาที่อยู่อาศัย (Housing studies) กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม (Participatory process)

ท่านที่ 2: ดร.สืบสาย แสงวชิระภิบาล อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ความเชี่ยวชาญ การออกแบบภายใน การออกแบบนิทรรศการ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบเครื่องเรือน และผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ท่านที่ 3: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กรรณิกา สงวนสินธุกุล ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบ (IDDC) มหาวิทยาลัยศรีปทุม อาจารย์ประจำสาขาสถาปัตยกรรม ความเชี่ยวชาญ งานวิจัยโครงการปรับปรุงผังเมือง ทูบบัณฑิตมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และทุนวิจัยประเภทบัณฑิตศึกษา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

COA. No. SPUIRB-2023-025



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน (Certificate of Approval)
โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

เอกสารรับรองเลขที่ :	COA. No. SPUIRB-2023-025
ชื่อโครงการวิจัย :	คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ People and Common Water Monitor: The Study of Cultural Landscapes and Mythologies to Creative designs for Community awareness A Case study of Bang Hia Area Samut Prakan Provin
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย :	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
หน่วยงานที่สังกัด :	คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
วิธีทบทวน :	Expedited Review
เอกสารที่รับรอง :	1. แบบเสนอโครงการวิจัย 2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย 3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย 4. แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
วันที่รับรอง :	14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566
วันที่หมดอายุ :	13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร ได้พิจารณาและมีมติรับรองโครงการวิจัย และเอกสารต่าง ๆ ดังที่ระบุไว้ข้างต้น

(รองศาสตราจารย์ กัลยาภรณ์ ปานมะเร็ง)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยศรีปทุม



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น

กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

แบบสัมภาษณ์: กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา และปราชญ์ท้องถิ่น ในพื้นที่ชุมชนบางเหี้ย เขตเทศบาลตำบลคลองด่าน ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการตระหนักรู้ของคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับ คนกับเหี้ย คุณค่าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ โดย นายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์นี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบการวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณามาไว้ ณ โอกาสนี้

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ : กรุณาทำเครื่องหมาย Pลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

องค์กรหรือชุมชน

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์

ข้อ	ข้อคำถาม
1.	เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2.	อายุ ☐ ระหว่าง 18-24 ปี ☐ ระหว่าง 25-35 ปี ☐ ระหว่าง 36-45 ปี ☐ อายุ 46 ปีขึ้นไป
3.	ระดับการศึกษา ☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา ☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโทหรือสูงกว่า
4.	อาชีพ ☐ นักเรียน นักศึกษา ☐ รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ ☐ เกษตรกรรม ☐ ค้าขาย ☐ ผู้ประกอบการ ☐ รับจ้างในอุตสาหกรรม

	() อาชีพอื่น ๆ โปรดระบุ.....
5.	รายได้ () ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 10,000 บาท () 10,001-20,000 บาท () 20,001-30,000 บาท () สูงกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป

ตอนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้เรื่อง “เหยีย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติ

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ : กรุณาเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

ข้อ	ข้อความ
1.	ท่านคิดว่าสาเหตุสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหยีย เกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด
2.	ท่านคิดอย่างไรกับการใช้ชื่อ “บางเหยีย” ในอดีต เพราะเหตุใด
3.	ท่านคิดว่าท่านเป็นคนบางเหยียหรือไม่ เพราะเหตุใด

4.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย มีความสัมพันธ์กับอย่างไร เพราะเหตุใด แล้วท่านจะทำอะไรกับมันเมื่อพบในพื้นที่ของท่าน
5.	ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึง ความสำคัญของ คนกับเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร
6.	ถ้ามีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของถิ่น ด้วยแนวคิด “คนกับเหี้ย” ใน พื้นที่บางเหี้ย ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น

กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

แบบสัมภาษณ์: กลุ่มคนรุ่นใหม่ (Generation Y-Z) ในพื้นที่ชุมชนบางเหี้ย ด้านภูมิทัศน์ วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป และการตระหนักรู้ของคนรุ่นใหม่เรื่อง คนกับเหี้ย วัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาการอยู่ร่วมในพื้นที่ในปัจจุบัน

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ โดย นายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่าน ในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์นี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบการวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีส่วนเข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาไว้ ณ โอกาสนี้

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ : กรุณาทำเครื่องหมาย R ลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

องค์กรหรือชุมชน

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์

ข้อ	ข้อคำถาม
1.	เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2.	อายุ ☐ ระหว่าง 18-24 ปี ☐ ระหว่าง 25-35 ปี ☐ ระหว่าง 36-45 ปี ☐ อายุ 46 ปีขึ้นไป
3.	ระดับการศึกษา ☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา ☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโทหรือสูงกว่า
4.	อาชีพ ☐ นักเรียน นักศึกษา ☐ รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ ☐ เกษตรกรรม ☐ ค้าขาย ☐ ผู้ประกอบการ ☐ รับจ้างในอุตสาหกรรม ☐ อาชีพอื่น ๆ โปรดระบุ.....

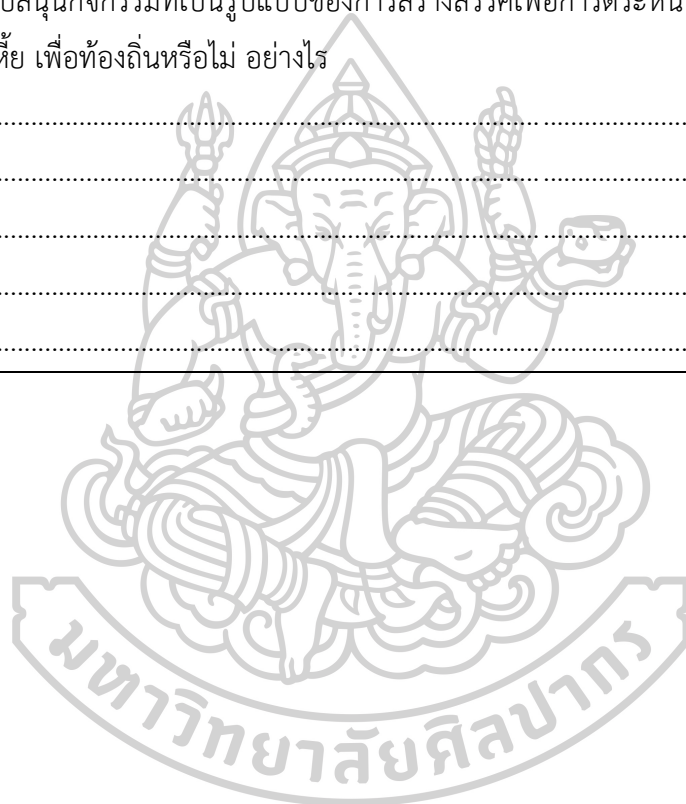
5.	รายได้ () ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 10,000 บาท () 10,001-20,000 บาท () 20,001-30,000 บาท () สูงกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป
----	---

ตอนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้เรื่อง “เหี้ย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ : กรุณาเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

ข้อ	ข้อความถาม
1.	ท่านมีผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย หรือไม่ อย่างไร และมีการปรับตัวอย่างไรต่อการเปลี่ยนแปลง
2.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย มีความสัมพันธ์ในด้านนิเวศ และความเชื่ออย่างไร เพราะเหตุใด
3.	ท่านคิดว่า “เหี้ย” มีความสำคัญอย่างไรต่อพื้นที่บางเหี้ย รวมถึงท่านคิดว่าเหี้ยจะเอื้อประโยชน์ท้องถิ่นในด้านใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

4.	ท่านคิดว่ากิจกรรมที่เป็นรูปแบบใดสามารถส่งเสริมการตระหนักรู้ถึงสำคัญของ คนกับ เหี้ย โปรดยกตัวอย่าง
5.	ท่านสนับสนุนกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงสำคัญของ คนกับเหี้ย เพื่อท้องถิ่นหรือไม่ อย่างไร





เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น

กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

แบบสัมภาษณ์: กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเพื่อชุมชน ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการตระหนักรู้ ให้ความคิดเห็นต่อรูปแบบจัดการระบบนิเวศ การพัฒนาย่านสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์ความหลากหลายแก่ท้องถิ่น

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ โดย นายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์นี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบการวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีส่วนเข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาไว้ ณ โอกาสนี้

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ : กรุณาทำเครื่องหมาย R ลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

องค์กรหรือชุมชน

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์

ข้อ	ข้อคำถาม
1.	ท่านคิดว่าโครงการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มคนพื้นที่บางเหี้ย
2.	ท่านคิดว่าโครงการออกแบบสร้างสรรค์ประเภทใด ที่สร้างการมีส่วนร่วม ของคนในพื้นที่บางเหี้ย ทั้งคนดั้งเดิมและคนรุ่นใหม่ โปรดยกตัวอย่าง
3.	โครงการหรือผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ส่งเสริมการตระหนักรู้ของท้องถิ่น ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร โปรดอธิบาย

	
4.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ในการใช้โครงการหรือผลงานออกแบบสร้างสรรค์ มาเป็นสื่อกลาง เพื่อการตระหนักรู้ของคน และเชื่อมโยงให้เกิดกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น





เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น

กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

แบบสนทนากลุ่ม: ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ตัวแทนชาวบ้าน ตัวแทนเกษตรกร ตัวแทนผู้ประกอบการ ตัวแทนคนรุ่นใหม่ ในการตระหนักรู้เรื่อง คนกับเหี้ย และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย

คำชี้แจง

แบบสนทนากลุ่มนี้ เป็นส่วนประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ โดย นายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านในการตอบแบบสนทนากลุ่มให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านสนทนากลุ่มนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบการวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีส่วนเข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาмаไว้ ณ โอกาสนี้

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่ม

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่ม: กรุณาทำเครื่องหมาย R ลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

องค์กรหรือชุมชน

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์

ข้อ	ข้อคำถาม
1.	ท่านคิดว่าสาเหตุ/ปัญหาสำคัญของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์วัฒนธรรมของพื้นที่บางเหี้ย เกิดขึ้นจากสาเหตุอะไร เพราะเหตุใด
2.	ท่านคิดว่า คนกับเหี้ย สาเหตุ/ปัญหาในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ และมีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างไรจึงจะเหมาะสม เพราะเหตุใด
3.	“ความตระหนักรู้” มีความสำคัญอย่างไรต่อ คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ รวมถึงท่านคิดว่าเหี้ยจะเอื้อประโยชน์ท้องถิ่นในด้านใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

4.	ท่านคิดว่ากิจกรรมใดที่เหมาะสมกับคนในท้องถิ่น และเอื้อต่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญระหว่าง คนกับเหี้ย ในพื้นที่บางเหี้ย โปรดอธิบาย
5.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร หากมีกิจกรรมใดในรูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ คนกับเหี้ย โดยมีการใช้ศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ประกอบกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อท้องถิ่น โปรดอธิบาย





เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ

สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น

กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

แบบชี้วัดและประเมินผล ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมการตระหนักรู้เรื่อง “คนกับเหี้ย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

คำชี้แจง

แบบชี้วัดและประเมินผลนี้ เป็นส่วนประกอบการวิจัยในวิทยานิพนธ์หัวข้อ คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ โดย นายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่าน ในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตรงกับความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์นี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบการวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีส่วนได้เสียถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณามาไว้ ณ โอกาสนี้

นายอานนท์ พรหมศิริ

สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

องค์กรหรือชุมชน

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน	
คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย R ลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง	
ข้อ	ข้อความคำถาม
1.	เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2.	อายุ ☐ ต่ำกว่า 25 ปี ☐ ระหว่าง 25-35 ปี ☐ ระหว่าง 36-45 ปี ☐ อายุ 46 ปี ขึ้นไป
3.	ระดับการศึกษา ☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา ☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโทหรือสูงกว่า
4.	อาชีพ ☐ นักเรียน นักศึกษา ☐ รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ ☐ เกษตรกรรม ☐ ค้าขาย ☐ ผู้ประกอบการ ☐ รับจ้างในอุตสาหกรรม ☐ อาชีพอื่น ๆ โปรดระบุ.....
5.	รายได้ ☐ ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 10,000 บาท

() 10,001-20,000 บาท () 20,001-30,000 บาท () สูงกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป							
ตอนที่ 2 การประเมินกิจกรรมที่มีผลต่อการตระหนักรู้เรื่อง “คนกับเหี้ย” ด้านภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย Pลงในตาราง หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง (5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด)							
ข้อความคำถาม		ระดับการรับรู้ และการตระหนักรู้					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1.	กิจกรรมสามารถสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญระหว่าง “คนกับเหี้ย” ได้						
2.	กิจกรรมสามารถสร้างการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของ “เหี้ย” กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมในท้องถิ่นได้						
3.	กิจกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และความเชื่อต่อ “เหี้ย” ในท้องถิ่นได้						
4.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดการสร้างสรรค์จากความสัมพันธ์ระหว่าง “คนกับเหี้ย” กับภูมิทัศน์วัฒนธรรมและสร้างองค์ความรู้ในท้องถิ่นได้						
5.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น ในด้านศิลปะและการออกแบบสามารถสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่ดีในกับท้องถิ่นได้						
6.	เนื้อหาและกิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถพัฒนาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นได้						
7.	ท่านได้รับประโยชน์จากการพัฒนาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น จากการสร้างสรรค์เนื้อหาของ “คนกับเหี้ย” ในพื้นที่บางเหี้ย						





การสนทนากลุ่ม (Focus group)

ภายใต้โครงการวิจัย

คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์
เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00– 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4

สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร

ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แปงเกษร

ประธานหลักสูตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล

อาจารย์ประจำหลักสูตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศราวุฒิ ปิ่นทอง

อาจารย์ประจำหลักสูตร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

กลุ่มคนดั้งเดิม ผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน และปราชญ์ท้องถิ่น

- | | |
|--|--|
| 1. นายวีระ สังข์ศาสตร์ | รองนายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน |
| 2. นายยุทธศักดิ์ กลมกล่อม | กำนันตำบลคลองด่าน |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรศ สันตติวงศ์ไชย | บล็อกเกอร์ เรื่องราวด้านประวัติศาสตร์ |
| 4. คุณธัญภรณ์ จำปาทอง | ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน หมู่ที่ 8 คลองด่าน |
| | ตัวแทนผู้ประกอบการประมงชายฝั่งคลองด่าน |

กลุ่มคนรุ่นใหม่

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. นายกันต์ธีทัต พิทยอัครชัยเดช | ผู้นำขับเคลื่อนกิจกรรมของคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น |
| 2. นายศักรินทร์ แจ่มจรัส | ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น |
| 3. นายนันทกร ทองอ่วม | นักศึกษาศาสาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ |
| | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |



กำหนดการสนทนากลุ่ม (Focus group)

ภายใต้โครงการวิจัย

คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์
เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00– 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4

สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน

08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 – 09.15 น.	พิธีเปิดการสนทนากลุ่ม กล่าวต้อนรับและแนะนำ อาจารย์พร้อมพันธุ์ ลายลักษณ์ (พิธีกร) แนะนำผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ พรหมศิริ (ผู้วิจัย) กล่าวเปิดพิธีการโดย ศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แพ่งเกษร (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก)
09.15 – 09.30 น.	เปิดการนำเสนอ (Presentation) แนะนำหัวข้องานวิจัยชี้แจงรายละเอียด การสนทนากลุ่ม
09.30 – 10.30 น.	สนทนากลุ่ม
10.30 – 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.45 – 11.45 น.	เริ่มกิจกรรมการสนทนากลุ่ม
11.45 – 12.00 น.	สรุปการสนทนากลุ่ม กล่าวขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิถ่ายภาพร่วมกัน
12.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน



ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน คุณกันต์ธิดิต พิชยอัครชัยเดช

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาศิลป์การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ด.อ. ดร.อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาศิลป์การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาพร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน คุณนันทกร ทองอ่วม

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาศิสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ต.อ. ดร.อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาศิสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.นันทกร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน คุณนิติฐพนธ์ จบศรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ต.อ. ดร.อนุชา แห่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อานนท์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน คุณศักรินทร์ แจ่มจรัส

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ด.อ. ดร.อนุชา แท่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อานนท์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม
เรียน นายณภัฏ กลมกล่อม รองนายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน
สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ต.อ. ดร.อนุชา พ่วงเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อานนท์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร 02-221-5874
โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม
เรียน นายยุทธศักดิ์ กลมกล่อม กำนันตำบลคลองด่าน
สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ต.อ. ดร.อนุชา พ่วงเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อานนท์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร 02-221-5874
โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณัฐวุฒิ กิ่งตระกูล

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ด.อ. ดร.อนุชา แท่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาพร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร 02-221-5874
โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรศ สันติวงค์ไชย

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมรดกศิลปกรรมเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ต.อ. ดร.อนุชา พงษ์เพชร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกศิลปกรรมเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อานนท์ เจริญกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน อาจารย์พร้อมพันธุ์ ลายลักษณ์ รองผู้อำนวยการ โรงเรียนสตรีสมุทรปราการ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ด.อ. ดร.อนุชา พงษ์นภร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาพร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร 02-221-5874
โทรสาร 02-225-4350

ที่ อว 8610/ว 0285



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

15 มกราคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

เรียน อาจารย์อรุณฯ สมคะเน

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและกำหนดการ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยนายอานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรม และมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ร.ด.อ. ดร.อนุชา แท่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเข้าร่วม กิจกรรมสนทนากลุ่ม ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับหีบ: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษา พื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ในวันอาทิตย์ที่ 28 มกราคม 2567 เวลา 09.00 น. – 12.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 4 สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็น ประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อนาทร เจียรกุล)

คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร 02-221-5874

โทรสาร 02-225-4350



ที่ มศป.0199/2566

22 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ขอใช้พื้นที่เพื่อการจัดกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน นายสมเทพ บุญกว้าง

ผู้อำนวยการแขวงทางหลวงสมุทรปราการ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัยวิทยานิพนธ์หัวข้อ “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดีสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Street Art) เพื่อสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชน อันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้เชิญ ผู้นำชุมชน ตัวแทนคนรุ่นใหม่จาก มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากแขวงทางหลวงสมุทรปราการ ขออนุญาตใช้พื้นที่เพื่อดำเนินการกิจกรรมศิลปะชุมชน (Street Art) เทศบาลตำบลคลองด่าน ดังนี้

1. พื้นที่ใต้สะพานคลองด่าน โชนตลาดสดคลองด่าน
2. พื้นที่ฝั่งเชิงสะพานคลองด่าน โชนตลาดสดคลองด่าน ทั้ง 2 ฝั่ง

โดยกิจกรรมนี้จะเริ่มดำเนินการตั้งแต่ เดือนมกราคม-พฤษภาคม 2567 เป็นต้นไป ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าท่านจะให้ความอนุเคราะห์เพื่อให้โครงการนี้ได้ดำเนินการเพื่อเป็นประโยชน์กับชุมชนต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ)
สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ

โทรศัพท์ 061-2539966

☒ สำนักปลัดเทศบาล	☐ กองยุทธศาสตร์และงบประมาณ
☐ กองช่าง	☐ กองสาธารณสุข
☐ กองคลัง	☐ กองสวัสดิการสังคม
☐ กองการศึกษา	

สำนักงานเทศบาลตำบลคลองด่าน
เลขที่รับ..... 1120 / 2563
วันที่..... ๑ เม.ย. ๒๕๖๓
เวลา..... ๙.10 น.



26 มีนาคม 2567

ที่ มสพ.0207/2567

เรื่อง ขออนุญาตและขอสนับสนุนพื้นที่การจัดกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน นายณรงค์ กลมกล่อม

นายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. แผนการดำเนินโครงการวิจัย

สำนักปลัดเทศบาล
เลขที่รับ..... 365 / 2567
วันที่..... ๑ เม.ย. ๒๕๖๓
เวลา..... ๙.20 น.

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาศาสนาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดีสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการ ศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้าง
ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่ง
งานวิจัย ในวันที่ 4-10 เมษายน 2567 โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรี
ปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขออนุญาตและขอสนับสนุนพื้นที่การจัดกิจกรรม
ด้าน ศิลปะและการออกแบบเพื่อชุมชน ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ใต้สะพานคลองด่านฝั่งตลาดคลองด่าน โดยมี
รายละเอียดดังนี้

การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น

- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ เพื่อเป็นประโยชน์กับชุมชนอย่างแท้จริง

เรียน หัวหน้าสำนักปลัดเทศบาล/ปลัดเทศบาล/นายกเทศมนตรี
- เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา

เรื่อง ขออนุญาตและขอสนับสนุนพื้นที่
การจัดกิจกรรมศิลปะชุมชน ในวันที่ 4-10 เม.ย. ๖๓
ณพื้นที่ลานอเนกประสงค์ใต้สะพานคลองด่านฝั่งตลาดคลองด่าน
ราชภัฏธนบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
ตัวเรือนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)
โทร 0612539966 Line : Krutuu99

(นางสาว) ธนดา

โง้วโพกวาง สุทธา

(นางสาว) ธิปไตย เพชรชุม
หัวหน้าสำนักปลัดเทศบาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อธิการบดี (นางสาว) ธิปไตย เพชรชุม

(นางสาว) ธิปไตย เพชรชุม

รองปลัดเทศบาล ปฏิบัติราชการแทน

ปลัดเทศบาลตำบลคลองด่าน

๑ - เม.ย. 2567

(นาย)ณรงค์ กลมกล่อม
นายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

30 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
นมัสการ พระครูสังวรวิมลกิจ (หลวงพ่อสารัม)
เจ้าคณะตำบลคลองด่าน เจ้าอาวาสวัดแจ้งราษฎร์ศรัทธาธรรม

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการเข้าร่วม งานเสวนาทางวิชาการ หัวข้อ เรื่อง “เหี้ย” ณ บางเหี้ย ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” กิจกรรมจัดขึ้นในวันที่ 8 เมษายน 2567 เวลา 16.00-18.00 น. ณ สนาม Tiger Sports Club Klongdan เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการและชุมชนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความเคารพอย่างสูง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
ติดต่อผู้วิจัย : 061-2539966



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

30 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน คุณประจวบ พัฒนประเสริฐ
ปราชญ์ชุมชนคลองด่าน

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการเข้าร่วม งานเสวนาทางวิชาการ หัวข้อ เรื่อง “เหี้ย” ณ บางเหี้ย ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” กิจกรรมจัดขึ้นในวันที่ 8 เมษายน 2567 เวลา 16.00-18.00 น. ณ สนาม Tiger Sports Club Klongdan เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการและชุมชนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
ติดต่อผู้วิจัย : 061-2539966



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

30 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน อาจารย์วีระ สังข์ศาสตร์
รองนายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการเข้าร่วม งานเสวนาทางวิชาการ หัวข้อ เรื่อง “เหี้ย” ณ บางเหี้ย ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” กิจกรรมจัดขึ้นในวันที่ 8 เมษายน 2567 เวลา 16.00-18.00 น. ณ สนาม Tiger Sports Club Klongdan เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการและชุมชนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
ติดต่อผู้วิจัย : 061-2539966



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

30 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ณัฐมล ศิริเจริญ

อดีตครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบดินทรเดชาสิงห์สิงห์สนธิ สมุทรปราการ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกศิลปกรรมเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการเข้าร่วม งานเสวนาทางวิชาการ หัวข้อ เรื่อง “เหี้ย” ณ บางเหี้ย ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกศิลปกรรมเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” กิจกรรมจัดขึ้นในวันที่ 8 เมษายน 2567 เวลา 16.00-18.00 น. ณ สนาม Tiger Sports Club Klongdan เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการและชุมชนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ

ติดต่อผู้วิจัย : 061-2539966



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

30 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน คุณชานนท์ ทองสุข
รองนายกเทศมนตรีตำบลคลองด่าน

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ รหัสนักศึกษา 640430043 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างเตรียมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นั้น

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการเข้าร่วม งานเสวนาทางวิชาการ หัวข้อ เรื่อง “เหี้ย” ณ บางเหี้ย ภายใต้โครงการวิจัย “คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ” กิจกรรมจัดขึ้นในวันที่ 8 เมษายน 2567 เวลา 16.00-18.00 น. ณ สนาม Tiger Sports Club Klongdan เพื่อประกอบการศึกษารายวิชา 371621 วิทยานิพนธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการและชุมชนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
ติดต่อผู้วิจัย : 061-2539966



3 เมษายน 2567

ที่ มศป.0210/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน คณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่อารมณ์ความรู้สึกและการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการ ศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้าง ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่ง งานวิจัย ในวันที่ 9 เมษายน 2567 เวลา 10.00-17.00 น. โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม ครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะมาเข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้

- 1) อาจารย์อรนุช สมคะเน สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
- 2) อาจารย์พงศ์พิณิจ พิณิจคำ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
- 3) อาจารย์ชาคริต เกตุเรืองโรจน์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน ฝั่งตลาด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น

- การเสวนาด้านศิลปะชุมชน
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



3 เมษายน 2567

ที่ มคอ.0211/2567

เรื่อง ขออนุญาตเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน คณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนินทร์

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดีสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการ ศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย ในวันที่ 9 เมษายน 2567 เวลา 10.00-17.00 น. โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขออนุญาต อาจารย์ยรรวงค์ ภาณุรักษ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์และมีเดียอาร์ตผู้ เชี่ยวชาญด้านศิลปะมาเข้าร่วมกิจกรรม ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน ฝั่งตลาด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น

- การเสวนาด้านศิลปะชุมชน
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อค)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



5 เมษายน 2567

ที่ มศป.0212/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน คณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย: การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการ ศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย ในวันที่ 9 เมษายน 2567 เวลา 10.00-17.00 น. โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญ อาจารย์ศรัณย์ สรรพศิริ รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี มาเข้าร่วมกิจกรรม ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน ฝั่งตลาด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น

- การเสวนาด้านศิลปะชุมชน
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999

☒ สำนักปลัดเทศบาล ☐ กองยุทธศาสตร์และงบประมาณ ☐ กองช่าง ☐ กองสาธารณสุข ☐ กองคลัง ☐ กองสวัสดิการสังคม ☐ กองการศึกษา	สำนักงานเทศบาลตำบลคลองคำ เลขที่รับ 1872 / 2567 วันที่ ๕ มิ.ย. ๒๕๖7 เวลา 10.00 น.
--	---

4 มิถุนายน 2567

ที่ มคป.0216/2567

เรื่อง ขออนุญาตใช้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการศิลปะชุมชน

เรียน นายณรงค์ กลมกล่อม

นายกเทศมนตรีตำบลคลองคำ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาศาสาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
 บริญาปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
 การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกศิลปกรรมเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
 เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
 ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองคำ โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
 วันที่ 18-22 มิถุนายน 2567 เวลา 08.00-17.00 น. ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองคำ โดยผู้วิจัยได้เชิญ
 วิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปิน
 ที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอความอนุเคราะห์ใช้พื้นที่ ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลอง
 คำ จัดแสดงนิทรรศการศิลปะชุมชน และเรียนเชิญท่านร่วมเปิดงาน เพื่อแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน นักศึกษาที่เข้า
 ร่วมโครงการ โดยภายในงานจะมีจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์ ดนตรี สื่อผสม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
 ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

เขียน หัวหน้าสำนักปลัดเทศบาล/ปลัดเทศบาลในวาระส่วนหน้า

เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา

เรื่อง ขออนุญาตใช้พื้นที่จัดแสดง
 นิทรรศการศิลปะชุมชน ในวันที่ 18-22 มิ.ย. ๖๗
 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองคำ
 และขอความอนุเคราะห์เปิดงาน และขอเชิญ
 ในวันที่ 1๗ มิ.ย. ๖๗

ติดต่อประสานงาน สักดิษฐ์มาเพื่อโปรดพิจารณา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)
 โทร 0612539966 Line : Krutuu999

(นางสาวอาณัติ รัตนธรรม)
 รองปลัดเทศบาล ปฏิบัติราชการแทน
 ปลัดเทศบาลตำบลคลองคำ

๕ มิ.ย. ๒๕๖๗



2 พฤษภาคม 2567

ที่ มคอ.0213/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน ว่าที่ร้อยตรีสมบัติ บุญมานะ

ผู้อำนวยการ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัย สมุทรปราการ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมายาคติ สู่ออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
ในวันที่ 6 มิถุนายน 2567 ณ อาคาร D space คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยา
เขตบางเขน และวันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร
ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่
เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของ
ท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



2 พฤษภาคม 2567

ที่ มศป.0213/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน นายวิชาญ กิ่งก้าน

ผู้อำนวยการ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหื้อ:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดี การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหื้อ จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
ในวันที่ 6 มิถุนายน 2567 ณ อาคาร D space คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยา
เขตบางเขน และวันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร
ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่
เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของ
ท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงผลงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



2 พฤษภาคม 2567

ที่ มศป.0213/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน นายพงศ์ทวี ปริธินันท์

ผู้อำนวยการ โรงเรียนหลวงพ่อบ้านคลองด่านอนุสรณ์

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดีสู่การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
ในวันที่ 6 มิถุนายน 2567 ณ อาคาร D space คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยา
เขตบางเขน และวันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร
ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่
เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของ
ท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



28 พฤษภาคม 2567

ที่ มศป.0213/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน นายสมชาย ทองสุทธิ์

ผู้อำนวยการโรงเรียนสมุทรปราการ

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดี การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
ในวันที่ 6 มิถุนายน 2567 ณ อาคาร D space คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยา
เขตบางเขน และวันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร
ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่
เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อการรับรู้ของ
ท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



28 พฤษภาคม 2567

ที่ มศป.0214/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากรในกิจกรรมศิลปะชุมชน

เรียน อาจารย์อรุณฯ สมคะเน

ประธานสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดี การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอันจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
ในวันที่ 6 มิถุนายน 2567 ณ อาคาร D space คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยา
เขตบางเขน และวันที่ 20-21 มิถุนายน 2567 ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญวิทยากร
ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปินที่
เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญท่านร่วมเป็นวิทยากรรับเชิญเพื่อบรรยาย และปฏิบัติการ
ด้านศิลปะให้แก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ การจัดกิจกรรมด้านศิลปะและ
การออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงผลงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999



28 พฤษภาคม 2567

ที่ มศป.0215/2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญร่วมพิธีเปิดนิทรรศการศิลปะชุมชน

เรียน นายศรียรรณ อิ่มใจ

สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร สมุทรปราการ เขต 8 พรรคก้าวไกล

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ดำเนินการวิจัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ "คนกับเหี้ย:
การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมและมรดกคดี การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ของท้องถิ่น กรณีศึกษาพื้นที่บาง
เหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ" ได้ประสงค์ที่จะจัดกิจกรรมโครงการศิลปะชุมชน (Interactive Art + Street Art) เพื่อสร้างภูมิ
ทัศน์วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่เทศบาลตำบลคลองด่าน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนอื่นจะเป็นส่วนหนึ่งงานวิจัย
วันที่ 20 มิถุนายน 2567 เวลา 15.00-17.00 น. ณ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ ได้สะพานคลองด่าน โดยผู้วิจัยได้เชิญ
วิทยากร ตัวแทนคนรุ่นใหม่จากชุมชน นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ และศิลปิน
ที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมครั้งนี้

กระผมจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอเรียนเชิญท่านร่วมพิธีเปิดนิทรรศการศิลปะชุมชนให้แก่นักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านงานศิลปะเข้าร่วมโครงการ โดยภายในโครงการจะมีจัดกิจกรรมด้านศิลปะและการ
ออกแบบเพื่อการรับรู้ของท้องถิ่น ดังนี้

- การปฏิบัติการด้านศิลปะชุมชน และการมีส่วนร่วม
- นิทรรศการ / การจัดแสดงงาน
- ศิลปะปฏิสัมพันธ์ ดนตรี สื่อผสม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์การสนับสนุนจากท่าน และ
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ติดต่อประสานงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อานนท์ พรหมศิริ (อ.น็อต)

โทร 0612539966 Line : Krutuu999

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นายอานนท์ พรหมศิริ

วุฒิการศึกษา

2556 ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบภายใน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
2549 สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผลงานตีพิมพ์

ผลงานวิชาการ

อานนท์ พรหมศิริ, อนุชา แ่งเพชร. (2567). มายาคติเรื่อง “เหี้ย” สู่แนวคิด
การสร้างสรรค์ศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อการตระหนักรู้กรณีศึกษาชุมชนบางเหี้ย
จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2567)

อานนท์ พรหมศิริ, อนุชา แ่งเพชร. (2566). คนกับเหี้ย: มิติทางสังคมและ
ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ของพื้นที่บางเหี้ยจากอดีตปัจจุบันสู่ความยั่งยืนใน
อนาคต. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 1
(2023): มกราคม-เมษายน. หน้า 25-35

อานนท์ พรหมศิริ, ณัฐวุฒิ กิ่งตระการ, และณภัทร ประศาสนศิลป์. (2564).
การอนุรักษ์เรือนพื้นถิ่นชุมชนมอญบางเหี้ย เพื่อการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้
ทางวัฒนธรรมของชุมชน. วารสารวิชาการมนุษยและสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ปีที่ 4 ฉบับที่ 3 (2021): กันยายน-ธันวาคม
2564

อานนท์ พรหมศิริ. (2563). แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการยศาสตร์กับ
การออกแบบภายในเพื่อให้สอดคล้องกับวิถีความปกติรูปแบบใหม่ยุคหลังโค
วิด-19. SPU EDUCATIONAL TRANSFORMATION TO THE NEW
NORMAL หัวข้อ โอกาสและความท้าทายการจัดการเรียนการสอนในช่วง
ภาวะวิกฤต Covid-2019 และ New Normal. มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผลงานสร้างสรรค์

อานนท์ พรหมศิริ และอภิญญา บัวชม. (2567). 789 ไฟ ถึง ไฟ : ศาลเจ้าพ่อ

พระเพลิง. นิทรรศการเผยแพร่ผลงานออกแบบและสร้างสรรค์ ครั้งที่ 8 (สถาปัตย์นิทรรศน์ 8th ARCHITECTURE & DESIGN EXHIBITION 2024) หอศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ สถาบันวัฒนธรรมศึกษากัลยาณิวัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

อานนท์ พรหมศิริ และณัฐภูมิ กิ่งตระกูล. (2566). หามรุ่ง I หามค่ำ Day and Night นิทรรศการเผยแพร่ผลงานออกแบบและสร้างสรรค์ ครั้งที่ 7 ประจำปี พ.ศ. 2566 (สถาปัตย์นิทรรศน์ 7th ARCHITECTURE & DESIGN EXHIBITION 2023) หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ปิยะ ไฉ่หลีกพาล, ณัฐภูมิ กิ่งตระกูล และอานนท์ พรหมศิริ. (2565). สุขสุขา. การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชมงคลสุรินทร์ ครั้งที่ 13 "วิจัยและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ BCG".

ณัฐภูมิ กิ่งตระกูล, จูติรัตน์ หมั่นอนันต์, อานนท์ พรหมศิริ* และปิยะ ไฉ่หลีกพาล. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมและรูปแบบอาคารชุมชนวัดราชันต์ดาสุโครงการออกแบบ เฮียร์ โฮสเทล บางกอก. งานนิทรรศการ. “สถาปัตย์-ปริวรรต 2563” วันศิลป์ พีระศรี ภายใต้หัวข้อ “COLLECTIVE ADAPTATION”. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อานนท์ พรหมศิริ. (2561). การยศาสตร์สมาธิสู่การออกแบบสมถกรรมฐานอาสนะ. โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ พื้นถิ่นโยง ชี มูล ราชภัฏอุดรธานี ครั้งที่ 3 "ถอดรื้อพรมแดนความรู้: ความท้าทายของสหวิทยาการในการพัฒนาท้องถิ่น โง่ง ชี มูล.

จูติรัตน์ หมั่นอนันต์ และ อานนท์ พรหมศิริ. (2560). กล่อมไกว ภูมิปัญญาแม่ลูก เพื่อนำเสนอแนวความคิดการใช้พื้นที่สาธารณะสำหรับแม่และเด็กทารก. โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ โหมภูมิ ครั้งที่ 3 ภูมิปัญญาสู่อนาคต: Wisdom to the Future คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.