

“แลดูเบิ่งผ่อ”เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด
"LAE, DO, BERNG, POR" YOUTHS PRODUCING BUDDHIST CREATIVE
MEDIA FOR LOCAL DEVELOPMENT IN THEIR HOMETOWN



¹รังสรรค์ วัฒนชัยวนิช, ²พระมหาวิเชียร วชิรธมโม (กุลมณี), ³กมลาศ ภูวนาธิพงศ์,
⁴อัครเดช พรหมกัลป์ และ ⁵ชุมศักดิ์ นรารัตน์วงศ์,

¹Rangsan Wattanachaiwanich, ²Phramaha Wichien Vachiradhammo
(Kulmanee),

³Kamalas Phoowachanathipong, ⁴Akkaradecha Brahmakappa
and ⁵Chumsak Nararatwong

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

¹rangsan.wat@mcu.ac.th

Received: September 24, 2023; **Revised:** November 28, 2023; **Accepted:** December 31, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “แลดูเบิ่งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อในรูปแบบของเทคโนโลยีนำเสนอต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น เพื่อบอกเล่าถึง วิถีชีวิต ค่านิยม ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกษตรทฤษฎีใหม่ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในพื้นที่มรดกโลกห้วยขาแข้ง ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดนครสวรรค์ และจังหวัดอุทัยธานี โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) เพื่อร่วมกันถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) จนนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดอย่างยั่งยืนนั้น ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการวางแผน ทักษะในการวางโครงเรื่อง ทักษะในการถ่ายทำ ทักษะในการติดต่อ และทักษะในการ

¹ นักวิเคราะห์นโยบายและแผน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ปัตตานี

² อาจารย์, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ปัตตานี

³ รองศาสตราจารย์ ดร.ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

⁵ นักวิชาการอิสระ

นำเสนอ เพื่อจะให้งอกให้เกิดสื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ มีมาตรฐาน และที่สำคัญที่สุดก็คือการสร้างมุมมอง วิสัยทัศน์ ทักษะ ทักษะ การเสริมสร้างจิตสำนึก การเสริมสร้างจิตอาสา และการเสริมสร้างจิตสาธารณะให้กับเยาวชนคนในพื้นที่ จึงทำให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพึ่งพาอาศัยความร่วมมือของทุกภาคีเครือข่าย ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน คณะสงฆ์ ผู้บริหารและคณะกรรมการสถานศึกษา รวมถึงตัวเด็กและเยาวชน โดยทุกภาคส่วนจะต้องมีความพร้อมเพรียง มีความสมัครสมานสามัคคีกัน และผลักดันหรือสนับสนุนทั้งในเรื่องทุนและโอกาสเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เกิดการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

คำสำคัญ : เยาวชน, สื่อสร้างสรรค์, พัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด

Abstract

Research study "Lae Du Beng Pho", youths produce Buddhist creative media for local development in their hometowns The objective is to develop media in the form of various presentation technologies such as video clips, short films, pictures, graphics, animations, etc., to tell about ways of life, values, arts, culture, traditions, and local wisdom. New Theory Agriculture Conservation of natural resources and the environment in the Huai Kha Khaeng World Heritage Area in the area of Pattani Province Phra Nakhon Si Ayutthaya Province Ubon Ratchathani Province Nakhon Sawan Province and Uthai Thani Province using participatory action research methodology. (Participatory Action Research: PAR) to share famous stories through social media (Social Media) leading to sustainable local development in the hometown. which enhances planning skills skills in plotting filming skills editing skills and presentation skills In order to produce creative media with quality, standards, and most importantly, creating perspectives, visions, attitudes, raising consciousness. strengthening volunteer spirit and enhancing the public mind of local youths thus resulting in tangible results. This development is very necessary to rely on the cooperation of all network partners, including the public sector, the private sector, the people, the Sangha, the administrators and the school committees. including children and youth in which all sectors must be in unison have solidarity And push or support both in terms of funds and opportunities for children and youth to make useful use of their free time.

Keyword : Youth, Creative media, Local development in the hometown.

บทนำ

การพัฒนาในปัจจุบัน ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 ให้อัต “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดีสำหรับคนไทย พัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม พัฒนาคนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูลอนุรักษ์ฟื้นฟู ใช้ประโยชน์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสมในการนี้จึงต้องอาศัยกลไกประชาารัฐที่เป็นการรวมพลังขับเคลื่อนจากทั้งภาครัฐ เอกชนและประชาชน และการกำหนดประเด็นบูรณาการที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของสังคมพหุวัฒนธรรมของคนในพื้นที่ เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเข้ามาร่วมกัน โดยเริ่มต้นจากการรวมกลุ่มเล็ก ๆ และขยายเป็นเครือข่าย นอกจากนี้ กระทรวงวัฒนธรรมได้ยกระดับการดำเนินการชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงขับเคลื่อนด้วยพลังบวร ตามแผนแม่บทส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2559 - 2564) ซึ่งมีจำนวนกว่า 22,000 แห่งทั่วประเทศ ได้ดำเนินการในรูปแบบ “บวร On Tour” โดยใช้พลังบวรในการส่งเสริมการท่องเที่ยว และกระตุ้นเศรษฐกิจฐานราก ชุมชน นำวิถีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน มาสร้างแหล่งเรียนรู้และเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ในสมัยพุทธกาลยังไม่มีสื่อและเทคโนโลยีในการสื่อสาร ดังนั้น การสื่อสารที่ใช้ส่วนมาก เป็นแบบการสั่งสอน เน้นไปที่การพูด การฟัง และการจดจำ (มุขปาฐะ) ซึ่งประกอบด้วยการใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยที่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ทรงสั่งสอนจนสามารถนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้กับกระบวนการสื่อสารในทุกรูปแบบตามหลักของการสื่อสาร พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) ได้สรุปกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ตามหลักธรรมของพระพุทธองค์ คืออายตนะ (ช่องทางการรับรู้) + อารมณ์ (สิ่งที่ถูกรับรู้) + วิญญาณ (ความรู้) = ผัสสะ (การรับรู้) นำสู่เวทนา (ความรู้สึกต่ออารมณ์) กระบวนการรับรู้เช่นนี้ มีองค์ประกอบ คือ ผู้ส่งสาร ตัวสาร และผู้รับสาร โดยผ่านการอธิบายให้เห็นความสัมพันธ์กัน ซึ่งทำให้กระบวนการสื่อสารเกิดขึ้นได้ คือ มีอายตนะภายนอกหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) ได้แก่ รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส อายตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารภายในของตัวผู้ส่งสาร และตัวสาร (Message) คือ เนื้อหาของสาร โดยมีกลไก คือ ผัสสะ การกระทบ+กับวิญญาณ คือการรับรู้ ของอายตนะภายนอกและภายในขณะที่เกิดผัสสะ (การกระทบ) ระหว่างอายตนะภายนอก กับอายตนะภายใน เช่น ตาเห็นรูป หูฟัง เสียง จมูกดมกลิ่น ลิ้นลิ้มรส กายสัมผัสเย็น ร้อนอ่อน แข็ง และใจรับรู้อารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการสื่อสารเชิงพุทธมีข้อแตกต่างในการอธิบาย กระบวนการสื่อสารเพิ่มมากกว่าการสื่อสารตะวันตก คือ การรับรู้ธรรมารมณ์ด้วยใจ ในกระบวนการสื่อสารเชิงพุทธนั้น พระพุทธศาสนาได้ให้น้ำหนักกับองค์ประกอบเหล่านี้ทุกองค์ประกอบ แต่องค์ประกอบที่พระพุทธเจ้าทรงให้ความสำคัญ คือ ตัวสาร (Message) หรือหลักธรรม

ซึ่งปัจจุบันนี้สื่อเป็นเครื่องมือหลักของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เยาวชนเลือกใช้เพื่อถอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาของชุมชนท้องถิ่น อีกทั้งยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ของเยาวชนร่วมกับชุมชนในการพัฒนาท้องถิ่นบ้านเกิด เพื่อการสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนบอกเล่าถึง วิถีชีวิต ค่านิยม ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เชื่อมโยงบริบทจากหลากหลายส่วนของชุมชน ซึ่งการสร้างกิจกรรมลักษณะนี้ อยู่ในกรอบแนวคิด “แลดูเบิ่งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด โดยที่ปัจจุบัน สื่อ นับว่ามีอิทธิพลต่อการรับรู้ และพฤติกรรมของคนในสังคมทั้งเชิงบวกและเชิงลบ โดยในปัจจุบันพบว่าใน 1 สัปดาห์ คนไทยใช้เวลากับสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด รองลงมาคือ ทวี หนังสือพิมพ์ และแมกกาซีน ซึ่งในกลุ่มอายุประมาณ 15 – 34 ปี หรือที่เรียกว่า กลุ่ม Generation Y เป็นกลุ่มที่มี พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึง 54.2 ชั่วโมง/สัปดาห์ คือ เฉลี่ยแล้วที่ท่องอินเทอร์เน็ต วันละ เกือบ 8 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่เด็กและเยาวชนบางกลุ่มยังขาดความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้สื่อ อย่างรู้เท่าทัน และขาดทักษะที่จำเป็นด้านการใช้สื่อ และในหลายกรณีที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง กลายเป็น ผู้ควบคุม ดูแล อย่างไม่ถูกต้อง เป็นผลให้เด็กไม่สามารถใช้สื่อไปในทางสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้

โดยที่การพัฒนาท้องถิ่นบ้านเกิดในปัจจุบัน ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564 ให้อยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดีสำหรับคนไทย พัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม พัฒนาคนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูล อนุรักษ์ฟื้นฟู ใช้ประโยชน์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสมในการนี้จึงต้องอาศัยกลไกประชารัฐที่เป็นการรวมพลังขับเคลื่อนจากทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน และการกำหนดประเด็นบูรณาการของการพัฒนาท้องถิ่นบ้านเกิด ทำความเข้าใจในเป้าหมายร่วมกันกับคนในชุมชน โดยใช้หลักความเชื่อ ศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกษตรทฤษฎีใหม่ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในพื้นที่มรดกโลกห้วยขาแข้ง เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเข้ามาร่วมกัน โดยเริ่มต้นจากการรวมกลุ่มเล็ก ๆ และขยายเป็นเครือข่าย

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เรื่อง “แลดูเบิ่งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อในรูปแบบของเทคโนโลยีนำเสนอต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น เพื่อบอกเล่าถึง วิถีชีวิต ค่านิยม ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกษตรทฤษฎีใหม่ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในพื้นที่มรดกโลกห้วยขาแข้ง ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดนครสวรรค์ และจังหวัดอุทัยธานี โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) เพื่อร่วมกันถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) จนนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. “แล” เพื่อพัฒนารูปแบบการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี
2. “ดู” รูปแบบการใช้สื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. “เบ้ง” เพื่อพัฒนาเยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานี
4. “ผ่อ” เพื่อพัฒนามิติมุมมองในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของเยาวชนในพื้นที่มรดกโลกห้วยขาแข้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “แลดูเบ้งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) ในท้องถิ่นบ้านเกิดทั้ง 4 ภาคของประเทศไทย อันได้แก่ภาคใต้ ที่จังหวัดปัตตานี ภาคกลาง ที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่จังหวัดอุบลราชธานี และภาคเหนือตอนล่าง ที่จังหวัดนครสวรรค์และจังหวัดอุทัยธานี ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ระดับจังหวัด ระดับท้องถิ่น ปราชญ์ชุมชน นักวิชาการ จังหวัดละ 3 คน รวมจำนวน 12 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามความสำคัญของเรื่อง คือ เป็นบุคคลที่มีบทบาทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด ส่วนกลุ่มตัวอย่าง (Sample) ได้คัดเลือกตัวแทนเยาวชนในท้องถิ่น จังหวัดละ 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน รวม 20 คน รวมทั้ง 4 ภาค เท่ากับ 80 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามความสำคัญของเรื่อง คือ เป็นเยาวชนในท้องถิ่นที่สนใจในโครงการฯ โดยการจัดฝึกอบรมเป็นเวลา 2 วันต่อเนื่อง และการสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus Group Discussion) กับเยาวชนในท้องถิ่นที่ได้รับการฝึกอบรมการผลิตสื่อ Social Media ด้วยโทรศัพท์มือถือ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นบ้านเกิด จังหวัดละ 8 คน รวม 32 คน

ผลการวิจัย

การพัฒนาโครงการวิจัยเรื่อง “แลดูเบ้งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อในรูปแบบของเทคโนโลยีนำเสนอต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น เพื่อบอกเล่าถึง วิถีชีวิต ค่านิยม ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกษตรทฤษฎีใหม่ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ

สิ่งแวดล้อมในพื้นที่มรดกโลกห้วยขาแข้ง ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดนครสวรรค์ และจังหวัดอุทัยธานี โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) เพื่อร่วมกันถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) จนนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดอย่างยั่งยืนนั้น ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการวางแผน ทักษะในการวางแผนโครงการ ทักษะในการถ่ายทำ ทักษะในการติดต่อและทักษะในการนำเสนอ เพื่อจะให้อำเภอให้เกิดสื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ มีมาตรฐาน และที่สำคัญที่สุดก็คือการสร้างมุมมอง วิสัยทัศน์ ทศนคติ การเสริมสร้างจิตสำนึก การเสริมสร้างจิตอาสา และการเสริมสร้างจิตสาธารณะให้กับเยาวชนคนในพื้นที่ จึงทำให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพึ่งพาอาศัยความร่วมมือของทุกภาคีเครือข่าย ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน คณะสงฆ์ ผู้บริหารและคณะกรรมการสถานศึกษา รวมถึงตัวเด็กและเยาวชน โดยทุกภาคส่วนจะต้องมีความพร้อมเพรียง มีความสมัครสมานสามัคคีกัน และผลักดันหรือสนับสนุนทั้งในเรื่องทุนและโอกาสเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เกิดการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และได้อภิปรายผลตามประเด็นที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์แต่ละข้อดังต่อไปนี้

1. “แล” เพื่อพัฒนารูปแบบการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี

1) การศึกษารูปแบบการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ได้ให้ความสำคัญกับการใช้รูปแบบเชิงข้อความ (Semantic Model) ที่ใช้ภาษาเป็นสื่อในการบรรยาย หรืออธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษา เพื่อให้เห็นมโนทัศน์ โครงสร้างทางความคิด อธิบายให้เห็นถึงองค์ประกอบหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย (1) ปัจจัยนำเข้า (2) กระบวนการ (3) ผลผลิต และ (4) ข้อมูลย้อนกลับ พัฒนาโดยการศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้กระบวนการพัฒนารูปแบบ ดังต่อไปนี้ การสัมภาษณ์ การจัดกิจกรรม การสังเกตพฤติกรรม การสนทนากลุ่ม และการจัดเวทีประกวดผลงาน เพื่อให้ได้สาระครอบคลุมครบถ้วนตามความต้องการอย่างแท้จริงของการพัฒนารูปแบบ เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี ซึ่งสอดคล้องกับ เกศินี ประทุมสุวรรณ ที่ได้ศึกษาเรื่อง เมืองสื่อสร้างสรรค์: ตัวชี้วัดเพื่อการพัฒนาเยาวชน ผลการศึกษา พบว่าเมืองสื่อสร้างสรรค์ควรยึดหลักการ 3 ดี คือ สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี เพราะการมี “สื่อดี” เปรียบเหมือน “ต้นน้ำ” ที่ก่อให้เกิดกระบวนการของการออกแบบ และจัดการ “พื้นที่” ทำให้เกิด “พื้นที่ดี” อันเปรียบได้กับกลางน้ำและท้ายที่สุดทั้งสื่อดีและพื้นที่ดีก็จะทำให้คนมีภูมิปัญญาที่เป็นภูมิคุ้มกัน ซึ่งเป็น “ปลายน้ำ” ในทางกลับกัน การที่บุคคลและชุมชนมีภูมิปัญญาและภูมิคุ้มกันที่ดีพวกเขาก็จะเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ทำให้เกิด “สื่อดี” และ “พื้นที่ดี” ต่อไป องค์ประกอบหลักของตัวชี้วัด ประกอบด้วย องค์ประกอบด้านกิจกรรม ด้านปัจจัยแวดล้อม และด้านผลลัพธ์ ส่วนการขับเคลื่อนชุมชนสู่การเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือจากสถาบันหลักต่าง ๆ ในชุมชน ผลลัพธ์สุดท้าย ก็คือ การที่ประชาชนมีความรู้เท่าทันสื่อและเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งพฤติกรรมการสื่อสาร พฤติกรรมการบริโภคและพฤติกรรมสังคม อีกทั้งยังสอดคล้องกับ เสาวณีย์

ฉัตรแก้ว ที่ได้ศึกษาเรื่อง สื่อสร้างสรรค์เท่าทันสื่อ กรณีศึกษาโครงการ Idea Idol เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่า โครงการดังกล่าวมีการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชนอย่างครบถ้วน ทั้งกระบวนการ ครอบคลุมทั้งการเข้าถึงการวิเคราะห์การประเมิน และการมีส่วนร่วม ตลอดจนมีการส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย การแข่งขันเพลงแร็ป การแสดงละครเวที และการแข่งขันเกมออนไลน์ ทั้งนี้ การผลิตสื่อสร้างสรรค์ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะ การรู้เท่าทันสื่อ โดยไม่เพียงเป็นการเพิ่มพื้นที่สื่อดีให้กับสังคม หากแต่ช่วยให้เยาวชนที่ร่วมผลิตสื่อสร้างสรรค์ มีความเข้าใจถึงการทำงานของสื่อได้อย่างลึกซึ้ง และ ตระหนักถึงความรับผิดชอบของผู้ผลิตสื่อที่มีต่อสังคม สำหรับแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ของเยาวชนประกอบด้วย 4M + 3C ได้แก่ Managing Knowledge, Mentor, Materials, Morality, Creative Thinking, Communication Skill และ Cost ซึ่งจะเอื้อให้การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อประสบผลสำเร็จได้ สรุปได้ว่า รูปแบบในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี ควรจัดให้มีโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้บริบทของพื้นที่ การสัมภาษณ์บุคคล ผลิตสื่อสร้างสรรค์ การให้ความรู้ในสถานที่ที่เราจะจัดทำสื่อสร้างสรรค์ออกมา การเก็บรวบรวมองค์ความรู้เพื่อที่เราจะใช้ในการสื่อสารออกไปยังบุคคลภายนอกและการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมในพื้นที่นั้น ๆ

2) การผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี พบว่า กระบวนการจัดการฝึกอบรมในเรื่องของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด ณ ตำบลปะเสยะวอ อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี ตลอดระยะเวลา 2 คืน 3 วัน พบว่า เยาวชนสามารถผลิตสื่อสร้างสรรค์ออกมาได้พอประมาณ แต่ยังขาดรายละเอียดในบางส่วน เช่น การเรียงลำดับเรื่องราวของสื่อที่ผลิตยังไม่ค่อยชัดเจน เนื่องจากมีคอนเทนต์หลายอย่างในเรื่องเดียว อีกทั้งยังตัดต่อภาพและเสียงไม่ค่อยทัน เนื่องจากมีเวลาจำกัดในการตัดต่อ เพียงแค่ 6 ชั่วโมง จึงต้องขยายระยะเวลาในการส่งคลิปออกไปอีก 3-4 ชั่วโมง แต่ถึงกระนั้นจากการสอบถามเยาวชนผู้เข้ารับการอบรมในครั้งนี้ พบว่า เยาวชนมีความสุขสนุกสนาน กับกิจกรรมโครงการในครั้งนี้ และอยากให้มีการจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้อีก แต่ให้เพิ่มระยะเวลาเป็น 3 คืน 4 วัน เพื่อให้ศิลปินที่สร้างสรรค์ออกมาสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากการจัดกิจกรรมรูปแบบนี้ ผลตอบรับจากชุมชนดีมาก ชุมชนให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมและยังเป็นการพัฒนาชุมชนบ้านเกิดของเยาวชนไปสู่โลกภายนอกอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ เอกนถุน บางท่าไม้ สิริธร บุญประเสริฐ และนรภัทร เสนียวงศ์ ณ อยุธยา ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า (1) แหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบๆ ตั้งอยู่ในท้องที่หมู่ 5 บ้านหนองเปกล้า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ยุคหินใหม่ มีอายุราว 3,500 – 4,000 ปี โดยในการจัดแสดงที่ศูนย์เรียนรู้ชุมชนหนองราชวัตร มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้ (2) แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

เชิงสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร รวมทั้งส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถาบันต่างๆ ในชุมชนที่มีความต้องการสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ และจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ Z3) ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ผลการทดลองใช้สรุปได้ดังนี้ (3.1) ด้านผลผลิตของโครงการ ได้ผลผลิต ประกอบด้วย (3.1.1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร (3.1.2) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร (3.1.3) สื่อประเภทสิ่งพิมพ์โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร (3.1.4) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จำนวน 4 ฐานกิจกรรม (3.2) ด้านผลกระทบที่เกิดขึ้น (3.2.1) หน่วยงานบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ผู้นำและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร (3.2.2) โรงเรียนในเขตที่ตั้งของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้เล็งเห็นถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพที่ตนมีโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนของตน (3.2.3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้รับการสนับสนุนในด้านการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น (3.2.4) ผลกระทบด้านอื่นๆ เกิดได้ขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ (3.3) ด้านความยั่งยืน (3.3.1) ได้นำแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปประยุกต์ต่อยอดสำหรับการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่คนในชุมชน ในวาระ (3.3.2) ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร (3.3.3) ทำให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัวให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ฅพิดา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และ รัตนาศ์ตุลละวรรณ ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย ซึ่งบทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ เพื่อสร้างสรรค์และผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัยให้มีประสิทธิภาพ ออกมาในรูปแบบคลิปความยาวไม่เกิน 15 นาทีในชื่อรายการ วิจัยว่าไรดี 10 คลิป 10 เรื่อง ได้แก่ ปริศนาแห่งเปลือกหอย, เทคโนโลยีอวกาศ, นานาเรื่องนม, กินอย่างไทยให้ไร้โรค, เรื่องผีๆ ของพริก (ตอนที่1), เรื่องผีๆ ของพริก (ตอนที่2), เรื่องกล้วยกล้วย, มะพร้าว 360 องศา, ข้าว...สายใยอาเซียน, งานวิจัยไทย โดย สกว. โดยงานวิจัยนี้ เนื้อหาในการผลิตได้รับความร่วมมือและการทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและอุทยานการเรียนรู้ TK Park ในการเลือกเนื้อหางานวิจัยที่น่าสนใจ ที่เคยถูกนำเสนอผ่านกิจกรรมพิเศษในรูปแบบนิทรรศการที่อุทยานการเรียนรู้ TK Park เป็นการต่อยอดงานวิจัยไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น กลุ่มเป้าหมายสำหรับงานวิจัย ครั้งนี้คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัด สพฐ. หลังจากผลิตออกมาในรูปแบบคลิป ได้นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายและได้เก็บข้อมูลความพึงพอใจในการใช้สื่อโดยการสัมภาษณ์ พบว่า ความยาวของคลิปอยู่ในช่วงเวลาที่พอดีไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไปและเป็นสื่อการเรียนรู้ การสอนที่น่าสนใจกว่าการอ่านหนังสือหรือแค่ศึกษาในห้องเรียน พร้อมทั้งได้คำแนะนำในเรื่องอื่น ๆ ที่กลุ่มเป้าหมายอยากให้จัดทำในโอกาสต่อไป สรุปได้ว่า การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในสังคมยุคปัจจุบันมีบทบาทอย่างมากกับสื่อสังคมออนไลน์

ต่าง ๆ ซึ่งการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์จะช่วยให้คนรู้จักประเพณีและวัฒนธรรมในพื้นที่ของเราเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังมีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมก่อให้เกิดความเข้าใจและช่วยเหลือซึ่งกันและกันของคนในพื้นที่ชุมชนนั้น ๆ

3) การสร้างเครือข่ายเยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดในจังหวัดปัตตานี พบว่า กระบวนการสร้างเครือข่ายของเยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงประเพณีและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดปัตตานี มีปัญหาในเรื่องของการขาดกิจกรรมนัดพบกันเพื่อกระชับความสัมพันธ์ผู้เข้าอบรม ในส่วนแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกลุ่มเยาวชนอยากให้กิจกรรมกลุ่ม กระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม ควรมีกิจกรรมนัดพบกันการสวดแทรก เพื่อเพิ่มบรรยากาศให้สนุกยิ่งขึ้น เป็นต้น อีกทั้งคณะผู้วิจัยได้พัฒนาเพจ “แลดูเบิ่งผ่อ_เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์” (<https://shorturl.asia/TMWre>) ที่ใช้ในการเผยแพร่ผลงานของเหล่าเยาวชนในเครือข่ายของโครงการ “แลดูเบิ่งผ่อ” เยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด ซึ่งสอดคล้องกับ เสริมศักดิ์ ขุนพล ที่ได้ศึกษาเรื่องการสร้างสรรค์สื่อรณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความเข้าใจและลดปัญหาการเสwn้ำกระท่อมในกลุ่มเยาวชนพื้นที่เสี่ยงของจังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสื่อต้องเกิดมาจากความร่วมมือร่วมใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ โดยให้ทั้งหมดต้องร่วมกันระดมความคิดเพื่อหาประเด็นที่จะสื่อสารในสื่อรณรงค์ ซึ่งสรุปออกมาได้ 2 ประเด็น คือ วิธีการป้องกันตนเองจากการติดน้ำกระท่อมของกลุ่มเยาวชน และวิธีช่วยเหลือเพื่อนที่เคยติดน้ำกระท่อมให้กลับมาอยู่ในสังคมได้ เนื้อหาที่น่าสนใจจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้รับสาร ให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของผู้ติมน้ำกระท่อมให้ตรงกับสภาพเป็นจริง โดยให้เยาวชนได้เห็นข้อเสียที่เกิดขึ้นและลบล้างอัตลักษณ์ทางสังคมแบบผิด ๆ ที่มองว่าน้ำกระท่อมให้ประโยชน์มากกว่าโทษ ซึ่งกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครที่สร้างสื่อเยาวชนในพื้นที่อำเภอเทพาเป็นแกนหลักในการผลิตสื่อทั้งนี้สื่อที่คนในชุมชนเลือกใช้ได้แก่ สื่อ Fanpage เป็นสื่อหลัก และมีสื่อหนังสือเป็นสื่อสนับสนุน โดยอิทธิพลสื่อรณรงค์ที่มีผลต่อความเข้าใจและลดปัญหาการเสwn้ำกระท่อมค่อนข้างต่ำมาก ซึ่งสามารถทำนายได้เพียงร้อยละ 4.5 โดยการได้สิทธิ์และเห็นคอมเมนต์ในเพจมีอิทธิพลสูงสุด ($\beta = .148$) รองลงมาคือการสร้างประเด็น ($\beta = .103$) แม้ว่าผลสัมฤทธิ์จากการเข้ารับชมสื่อจะมีอิทธิพลต่อความเข้าใจและลดปัญหาการเสwn้ำกระท่อมน้อยมาก แต่ความเข้าใจและลดปัญหาการเสwn้ำกระท่อมของกลุ่มชาวบ้านและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการในทุก ๆ ขั้นตอน กลับให้ผลที่ดีมาก ซึ่งผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมดมีความกระตือรือร้น และตระหนักว่าปัญหาการติดน้ำกระท่อมเป็นปัญหาของส่วนรวมทุกคนต้องช่วยกันป้องกันและแก้ไขปัญหา และเป็นสิ่งที่จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กและเยาวชนให้มีทัศนคติทางไกลน้ำกระท่อมได้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ พระอักษราภิกษุทีสิริวฑฒโน (ลุนละวัน) ที่ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า จุดแข็งของกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ ในสังคมไทย มีประโยชน์ดังนี้ คือ ทำให้เนื้อหาสารเผยแพร่ไปทั่วโลก ดีกว่ามาจัดสัมมนาในห้องใดห้องหนึ่งในวงแคบแต่ถ้ากระจายไปในสื่อจะแพร่กระจายกว้างขวางไปหมดเป็นประโยชน์ คือการเสวนาในเรื่องที่เป็นประโยชน์ เหมือนกับ ในเฟซบุ๊ก ยูทูบ เว็บไซต์ มีผู้สนใจ

และตั้งกระทู้ถามกันเป็นจำนวนมาก ถ้าเป็นจุดอ่อน คือ ไม่เหมือนอยู่กับเผชิญหน้ากันแบบสด ๆ บรรยายกันแบบสด ๆ อารมณ์ร่วมจะแรงกว่า ถ้าอารมณ์ร่วมแรงจะได้รับประโยชน์มากกว่า เราไปทำแบบนั้นมันก็จะได้เฉพาะคนที่สนใจจริง ๆ คนที่ไม่สนใจก็จะไม่เกิดประโยชน์ นี่ก็ค่อนข้างดีในการหาผู้ฟังบรรยาย ผู้บรรยายไม่ได้สังเกตว่ามีใครนั่งฟังอยู่บ้าง ถ้าสังเกตอยู่ก็คล้อยใจใจอารมณ์เต็ม ๆ ได้ เพราะมันเห็นกันจะ ๆ อารมณ์ร่วมมันแรงมันสูง ถึงแม้ว่าจะมีจำนวนน้อย ผู้ทางออนไลน์ไม่ได้ สรุปได้ว่า ควรเพิ่มเครือข่ายกลุ่มเยาวชนในแต่ละชุมชน แล้วมาผลิตสื่อทำกิจกรรมร่วมกัน เนื่องจาก

2.“ดู” รูปแบบการใช้สื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิดของเยาวชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากผลวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า จิตสำนึกรักษาก่อนเกิดก่อนและหลังรับการอบรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอบรมในทุกด้าน ได้แก่ รู้เหตุ รู้ผล รู้ตน รู้ประมาณ รู้กาล รู้ชุมชน รู้บุคคล หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเหตุผลในการคิดด้านการรู้วิถีคิดแบบคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม วิถีคิดแบบเร้าคุณธรรม วิถีคิดแบบอริยสัจ/คิดแบบแก้ปัญหา หลังอบรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนรักษาก่อนเกิดผ่านกิจกรรมโครงการสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธ ทำให้เยาวชนฝึกฝนและรู้จักพิจารณาไตร่ตรองตามหลักวิถีคิดแบบโยนิโส มนสิการ ผ่านการลงมือทำกิจกรรม ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมองเห็นความจริงและมองเห็นประโยชน์ในสถานการณ์รอบด้านได้ เมื่อเด็กรู้จักคิด ทำให้สามารถนำวิถีคิด ไปใช้ทุกสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยนำวิถีคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ร่วมกันกับปลูกฝังให้เยาวชนเห็นคุณค่า ภูมิใจในบ้านเกิด วิถีชีวิต ชุมชน วัฒนธรรมวิถีไทย ผ่านกระบวนการที่ได้ออกแบบกิจกรรมและการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อสรรค์เชิงวัฒนธรรมวิถีพุทธ

ทั้งนี้จากการออกแบบโครงการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติลงพื้นที่ปฏิบัติจริงในการผลิตสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธ โดยนักเรียนได้มีโอกาสได้สำรวจพื้นที่ในชุมชน ทำให้เกิดการพัฒนาคุณลักษณะตามหลักสัปปุริสธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านหลักรู้บุคคล จากการไปสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ชีวิตใหม่ ๆ เชื่อมโยงตนเองกับบุคคล และชุมชน สอดคล้องกับหลักการสัปปุริสธรรมที่ว่า การรู้จักบุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะคนที่มาร่วมงานร่วมการร่วมไปด้วยกัน และคนที่เราไปให้บริการตามความแตกต่างเฉพาะตัว เพื่อปฏิบัติต่อเขาได้ถูกต้องเหมาะสม และได้ผล ตลอดจนสามารถให้บริการให้ความช่วยเหลือได้ตรงตามความต้องการ รู้ว่าจะใช้วิธีสัมพันธ์พูดจาแนะนำติชมหรือจะให้เขายอมรับได้อย่างไร โดยเฉพาะในการใช้คน ซึ่งต้องรู้ว่าจะไหนเป็นอย่างไร มีความถนัดอาศัยความสามารถอย่างไร เพื่อใช้คนให้เหมาะกับงาน นอกจากนั้นก็รู้ประโยชน์ที่เขาพึงได้ เพราะในการทำงานนั้นไม่ใช่ว่าจะเอาเขามาเป็นเพียงเครื่องมือทำงานได้ แต่จะต้องให้คนที่ทำงานทุกคนได้ประโยชน์ ได้พัฒนาตัวเอง ควรรู้ว่า เขาควรจะได้ประโยชน์อะไรเพื่อความเจริญของงานแห่งชีวิตที่แท้จริงของเขาด้วย

นอกจากนี้ผลวิจัยเชิงคุณภาพยังพบว่า เยาวชนเกิดความประทับใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาชุมชน ดังคำเสียงสะท้อนความคิดของนักเรียนตอนหนึ่งที่ว่า “ได้เกิดความรัก ความหวงแหน และภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น” “ได้รู้จักปราชญ์ท้องถิ่นในชุมชน” “รู้สึกสนุก ไม่เคยไปได้เจอ

สิ่งแปลกใหม่ ไปเรียนรู้ประวัติศาสตร์บ้านเกิด” โดยผลสำเร็จของโครงการ ตัวแทนนักเรียน 6 โรงเรียนได้ผลิตสื่อวีดิทัศน์ 10 ชิ้นงาน เกิดจากการสร้างความร่วมมือระหว่างบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชนในพื้นที่ ที่จะปลูกฝังถ่ายทอดวิถีชีวิต วิถีวัฒนธรรมในบ้านเกิดให้กับเยาวชนในพื้นที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลาศ ภูวนาธิพงศ์และคณะ ที่พบว่า 1) ต้องการให้เยาวชนรักษาวินัย ชุมชน คงความสัมพันธ์ของคนในชุมชน 2) ต้องการให้เยาวชนพัฒนาจิตโดยอาศัยความเชื่อ ความศรัทธาตามหลักคำสอนทางศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ 3) ต้องการให้เยาวชนปฏิบัติที่ดีต่อกัน ในชุมชน มีความรัก ความสามัคคี และความปรองดองในชุมชน 4) ให้เยาวชนเห็นคุณค่ามรดก วัฒนธรรมของชุมชน และรักษาวินัยชุมชนไว้ ให้อยู่ร่วมกันบนพื้นฐานพุทธวัฒนธรรม นอกจากนี้การผลิตสื่อสร้างสรรค์เป็นการช่วยส่งเสริมเยาวชนสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นกับชุมชน ดังงานวิจัยของ เกศินี ประทุมสุวรรณ พบว่า การที่บุคคลและชุมชนมีภูมิปัญญาและภูมิคุ้มกันที่ดี พวกเขา ก็จะเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ทำให้เกิด “สื่อดี” และ “พื้นที่ดี” ต่อไป องค์ประกอบหลักของตัวชี้วัด ประกอบด้วย องค์ประกอบด้านกิจกรรม ด้านปัจจัยแวดล้อม และด้านผลลัพธ์ ส่วนการขับเคลื่อน ชุมชนสู่การเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือจากสถาบันหลักต่าง ๆ ในชุมชน

3.“เบิ่ง” เพื่อพัฒนาเยาวชนผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นใน จังหวัดอุบลราชธานี

1) การวิเคราะห์แนวคิด ความหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญอยากให้คณะผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ในเรื่องของการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในบ้านเกิด ในรูปแบบการเรียนรู้บริบทของพื้นที่ การสัมภาษณ์บุคคล ผลิตสื่อสร้างสรรค์ การให้ความรู้ในสถานที่ที่เราจะจัดทำสื่อสร้างสรรค์ออกมา การเก็บรวบรวมองค์ความรู้เพื่อที่เราจะใช้ในการสื่อสารออกไปยังบุคคลภายนอกและการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมในพื้นที่นั้น ๆ โดยผ่านวิทยากรที่มีความรู้ความชำนาญให้คำแนะนำ เนื่องจากการผลิตสื่อสร้างสรรค์มีความสำคัญกับยุคสมัยในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพราะมีการเข้าถึงสื่อออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อประเภทวิดีโอ การสร้างสื่อสร้างสรรค์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง รวมถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ ถ้าหากมองย้อนไปถึงแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นของเรานั้นมีมากมายที่อยู่คู่กับคนไทยมาอย่างยาวนาน ซึ่งองค์ความรู้ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ๆ เริ่มกำลังจะสูญหายไปตามกาลเวลา เพราะขาดผู้สืบทอดคนในท้องถิ่นอีกทั้งยังไม่ใช่ที่รู้จักของบุคคลภายนอก ดังนั้น การสร้างสื่อแบบวิดีโอจะทำให้สามารถประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปได้รับรู้ได้อย่างกว้างขวาง และเป็นการส่งเสริมให้คนในท้องถิ่นหรือคนต่างพื้นที่ ได้เห็นความสำคัญของการทำการเกษตรในพื้นที่ขนาดเล็กๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ด้วยหลักเศรษฐกิจพอเพียง เพราะปัจจุบันปัญหาการทำเกษตรจะประสบปัญหาภัยแล้ง หรือแม้กระทั่งเกษตรกรบางคนประสบความยากจน การผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่จึงเป็นแนวทางการเผยแพร่ความรู้ใหม่ ๆ ให้กับเกษตรกร เช่น การปลูกผักไร้ดิน หรือ ผักไฮโดรโปลิกส์ ก็เหมาะสำหรับเกษตรกรในพื้นที่ปลูกน้อย แถมให้ผลผลิตดี ราคาตามตลาดก็สูงด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ดาวธรา วีระพันธ์ และณัฐรดี อนุพงศ์ ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้การ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า (1) สื่อการเรียนรู้การ์ตูน

มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่องอยู่อย่างพอเพียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพอยู่ในระดับดีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 (2) ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 82.33 ของคะแนนเต็มสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการดูมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่องอยู่อย่างพอเพียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 ซึ่งเยาวชนในกลุ่มนี้จึงจำเป็นต้องปลูกฝัง เพื่อเป็นการชี้แนะให้เยาวชนในกลุ่มวัยรุ่นยุคปัจจุบันมองเห็นแนวทางในการดำเนินชีวิตที่มีความพอประมาณ ความพอเพียง จึงควรมีกระบวนการเรียนการสอนที่สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา การดูแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้น่าจะสามารถที่จะนำไปสอดแทรกเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาต่าง ๆ ได้ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงไม่เพียงแต่เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับวัยผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์สำหรับเยาวชน อนาคตของชาติในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและผู้อื่นได้อีกด้วย ตลอดจนเข้าใจถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป สรุปได้ว่า การวิเคราะห์แนวคิด ความหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานีนั้น ถ้าหากมองย้อนไปถึงแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นของเรานั้น มีมากมายที่อยู่คู่กับคนไทยมาอย่างช้านาน ซึ่งองค์ความรู้ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ๆ เริ่มกำลังจะสูญหายไปตามกาลเวลา เพราะขาดผู้สืบทอดคนในท้องถิ่นอีกทั้งยังไม่มีที่รู้จักของบุคคลภายนอก ดังนั้น การสร้างสื่อแบบวิดีโอจะทำให้สามารถประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปได้รับรู้ได้อย่างกว้างขวาง และเป็นการส่งเสริมให้คนในท้องถิ่นหรือคนต่างพื้นที่ ได้เห็นความสำคัญของการทำการเกษตรในพื้นที่ขนาดเล็ก ๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ด้วยหลักเศรษฐกิจพอเพียง

2) การผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานี จากการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมในเรื่องของการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่เพื่อพัฒนาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานี ณ ตำบลโนนผึ้ง อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ตลอดระยะเวลา 2 คืน 3 วัน พบว่า เยาวชนสามารถผลิตสื่อสร้างสรรค์ออกมาได้พอประมาณ แต่ยังมีขาดรายละเอียดในบางส่วน เช่น การเรียงลำดับเรื่องราวของสื่อที่ผลิตยังไม่ค่อยชัดเจน เนื่องจากมีคอนเทนต์ที่หลากหลายในเรื่องเดียว อีกทั้งยังตัดต่อภาพและเสียงไม่ค่อยทัน เนื่องจากมีเวลาจำกัดในการตัดต่อ เพียงแค่ 6 ชั่วโมง จึงต้องขยายระยะเวลาในการส่งคลิปออกไปอีก 3-4 ชั่วโมง แต่ถึงกระนั้นจากการสอบถามเยาวชนผู้เข้ารับการอบรมในครั้ง พบว่า เยาวชนมีความสนุกสนาน กับกิจกรรมโครงการในครั้งนี้ และอยากให้มีการจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้อีก แต่ให้เพิ่มระยะเวลาเป็น 3 คืน 4 วัน เพื่อให้คลิปที่สร้างสรรค์ออกมาสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากการจัดกิจกรรมรูปแบบนี้ ผลตอบรับจากชุมชนดีมาก ชุมชนให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมและยังเป็นการพัฒนาชุมชนบ้านเกิดของเยาวชนไปสู่โลกภายนอกอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ หน้าที่า ทรรศนวิวัฒน์ และ รัตนาศ์ตุลวรรณ ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย ซึ่งบทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ เพื่อสร้างสรรค์และผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัยให้มีประสิทธิภาพ ออกมาในรูปแบบคลิปความยาวไม่เกิน 15 นาทีในชื่อรายการ วิจัยว่าไรดี 10 คลิป

10 เรื่อง ได้แก่ ปริศนาแห่งเปลือกหอย, เทคโนโลยีอวกาศ, นานาเรื่องนม, กินอย่างไทยให้ไร้โรค, เรื่องผีตๆ ของพริก (ตอนที่ 1), เรื่องผีตๆ ของพริก (ตอนที่ 2), เรื่องกล้วยกล้วย, มะพร้าว 360 องศา, ข้าว...สายใยอาเซียน, งานวิจัยไทย โดย สกว. โดยงานวิจัยนี้ เนื้อหาในการผลิตได้รับความร่วมมือและการทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและอุทยานการเรียนรู้ TK Park ในการเลือกเนื้อหางานวิจัยที่น่าสนใจ ที่เคยถูกนำเสนอผ่านกิจกรรมพิเศษในรูปแบบนิทรรศการที่อุทยานการเรียนรู้ TK Park เป็นการต่อยอดงานวิจัยไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น กลุ่มเป้าหมายสำหรับงานวิจัย ครั้งนี้คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัด สพฐ. หลังจากผลิตออกมาในรูปแบบคลิป ได้นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายและได้เก็บข้อมูลความพึงพอใจในการใช้สื่อโดยการสัมภาษณ์ พบว่า ความยาวของคลิปอยู่ในช่วงเวลาที่พอดีไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไปและเป็นสื่อการเรียนรู้ การสอนที่น่าสนใจกว่าการอ่านหนังสือหรือแค่ศึกษาในห้องเรียน พร้อมทั้งได้คำแนะนำในเรื่องอื่น ๆ ที่กลุ่มเป้าหมายอยากให้จัดทำในโอกาสต่อไป อีกทั้งยังสอดคล้องกับ กลุ่มงานอนุรักษ์เอกสารโบราณ สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน ที่ได้ศึกษาเรื่อง การผลิตสื่อสร้างสรรค์วีดิทัศน์ “เรื่องปราสาทผึ้งโพมทราย” เป็นการดำเนินงานตามกรอบของกระบวนการดำเนินโครงการภายใต้โจทย์คือ “หนึ่งคณะหนึ่งศิลปวัฒนธรรม” ที่ว่าด้วยเรื่องการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการบริการวิชาการอันเป็นจุดเด่นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม การดำเนินโครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อผลิตสื่อรูปแบบวีดิทัศน์ เรื่องปราสาทผึ้งโพมทราย บ้านโพมทราย ตำบลบ้านไทย อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดอุบลราชธานี 2. เพื่ออนุรักษ์ส่งเสริม เผยแพร่และสืบทอดความงดงามในงานด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้คงอยู่อย่างยั่งยืน 3. เพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนแก่นักเรียน นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ให้ตระหนักถึงความสำคัญ ตลอดจนมีความรักความเข้าใจในองค์ความรู้ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับการสร้างปราสาทผึ้ง ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางการดำเนินการได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลการสร้างปราสาทผึ้ง ประเพณีแห่ปราสาทผึ้งโพมทราย ตำบลบ้านไทย อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดอุบลราชธานี ดังนี้ (1) ค้นหาหาข้อมูล เตรียมข้อมูล กำหนดเค้าโครงเรื่องและจัดทำเป็นเอกสารเพื่อเผยแพร่ (2) ประสานงานกับชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิตจากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาประชุมหารือในที่ประชุมเพื่อเขียนสคริปต์การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง (3) สาธิตการให้ความรู้ในการสร้างปราสาทผึ้งให้กับนักเรียน นักศึกษา และชุมชนใกล้เคียงได้รับรู้ (4) หลังจากลงพื้นที่ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์จากนั้นก็ขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องตามที่ได้ประชุมและดำเนินการ (5) ประเมินผลวีดิทัศน์เพื่อให้ตรงกับ วัตถุประสงค์ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องภาพและเสียงให้มีความสมบูรณ์ (6) เผยแพร่รายการวีดิทัศน์ให้กับผู้สนใจกลุ่มเป้าหมาย ในรูปแบบวีดิทัศน์เครือข่ายออนไลน์

สรุปได้ว่า การผลิตสื่อสร้างสรรค์ในสังคมยุคปัจจุบันมีบทบาทอย่างมากกับสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ ตลอดจนมีความรักความเข้าใจในองค์ความรู้ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของคนในตำบลโนนผึ้ง อีกทั้งยังมีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากการผลิตสื่อ

สร้างสรรค์เชิงเกษตรทฤษฎีใหม่ที่ก่อให้เกิดความเข้าใจและช่วยเหลือซึ่งกันและกันของคนในพื้นที่ชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- กมลาศ ภูวนาธิพงศ์ และคณะ. (2563). *การพัฒนาหมู่บ้านต้นแบบสันติสุขตามหลักคำสอนของศาสนาในพื้นที่ภาคกลางและภาคใต้*. รายงานวิจัย. คณะมนุษยศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- กาญจนา เขียววิทยการ. (2563). การรับและการส่งต่อเนื้อหารายการวิทยุของเยาวชนยุค 4.0. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, ปีที่ 8(6) พฤศจิกายน-ธันวาคม.
- กลุ่มงานอนุรักษ์เอกสารโบราณ สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน. (2559). *การผลิตสื่อสร้างสรรค์วิดิทัศน์ “เรื่องปราสาทผึ่งโพนทราย”*. ทุนอุดหนุนโครงการหนึ่งคณะหนึ่งศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เกศสุดา สิทธิสันติกุล และคณะ. (2562). การสื่อสารเพื่อการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเมืองเชียงใหม่อย่างมีส่วนร่วม:
- โครงการ Spark U เชียงใหม่ ปฏิบัติการเปลี่ยนเมือง. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. ปีที่ 11(2) กันยายน – ธันวาคม.
- เกศินี ประทุมสุวรรณ. (2559). *เมืองสื่อสร้างสรรค์: ตัวชี้วัดเพื่อการพัฒนาเยาวชน*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ปีที่ 36(2) เมษายน – มิถุนายน.
- ไกล่รุ่ง พูลผล และคณะ. (2561). กรอบนโยบายการจัดการแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้งอย่างยั่งยืน. วารสารเซนต์จอห์น. ปีที่ 21(29) กรกฎาคม-ธันวาคม.
- จิณห์จุฑา ศุภมงคล และกมลาศ ภูวนาธิพงศ์. (2563). การพัฒนาพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน
- โดยใช้สื่อตามแนวพุทธจิตวิทยา. วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 6(1) มกราคม – มิถุนายน.
- จินตนา กลิ่นนันท. (2560). สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกรักษ์น้ำของเยาวชน กรณีศึกษา: คนปลายน้ำคลองท่าแนะจังหวัดพัทลุง. วารสารร่วมพลัง มหาวิทยาลัยเกริก. ปีที่ 35(2) พฤษภาคม – สิงหาคม.
- ชญานันท์ อัครธรรมานนท์ และประทีป พิษทองกลาง. (2561). การสื่อสารธรรมเพื่อการพัฒนาสังคมเชิงสร้างสรรค์. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร ปีที่ 6(ฉบับพิเศษ).
- ณิศา ทิพย์สินวิวัฒน์ และ รัตนางค์ตุลวรรณ. (2561). การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย. วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม ปีที่ 6(1).