

## กระบวนการพัฒนาวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญา การเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

อุทิศ บำรุงชีพ\* และ พัทธวีภา โพธิ์ศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

\*Corresponding author e-mail: [uthitb@go.buu.ac.th](mailto:uthitb@go.buu.ac.th)

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการพัฒนาวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) สอบถามความต้องการจำเป็นนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี โดยการวิจัยแบบผสมวิธี ได้แก่ ศึกษาบริบทการสืบสานการเจียรไนพลอยด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก สอบถามความต้องการจำเป็น และสนทนากลุ่ม กลุ่มตัวอย่าง 60 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง และสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ จากผู้เชี่ยวชาญด้านอาชีพการเจียรไนพลอย และนักเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการพัฒนาวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย 8 องค์ประกอบ 4C-PLOY ได้แก่ C- (Context ศึกษาบริบทท้องถิ่น; Congeniality สร้างความเป็นกัลยาณมิตร; Connection สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงเครือข่ายช่างเจียรไนพลอย; Cutting เรียนรู้วิธีพิจารณาการเจียรไน); P: สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความภูมิใจ; L: สร้างชุมชนการเรียนรู้; O: เปิดมุมมองของการเล่าเรื่อง; Y: ร่วมกันสื่อสารการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) ความต้องการจำเป็นมากที่สุด ได้แก่ คนทำพลอยต้องการให้มีการพัฒนาวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลการเจียรไนพลอยเพื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย และฝึกทักษะวิชาชีพจากผู้ โดยมีค่า  $PNI_{Modified} = 2.60$  และ 3) การสื่อสารด้วยนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ประกอบด้วย หลัก 8E ได้แก่ Experience : เรื่องเล่าจากประสบการณ์; Exploration : เรื่องเล่าชวนคิดหาคำตอบ; Engagement: ได้รับความสนใจ; Emotional Content : สร้างอารมณ์ความรู้สึก; Effect : สร้างเรื่องให้มีผลกระทบต่อผู้ชม; Edutainment: เรื่องเล่าดิจิทัลที่ให้ความรู้และความสุนทรีย์; Energetic: เรื่องเล่าช่วยสร้างพลัง ; Economy: ปริมาณเนื้อหาให้พอเหมาะ

**คำสำคัญ :** กระบวนการพัฒนา, นวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล, ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย, เศรษฐกิจสร้างสรรค์



# JOURNAL OF INDUSTRIAL EDUCATION

URL : <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jindedu/issue/archive>

JOURNAL OF INDUSTRIAL EDUCATION (ISSN: 1905-9450)

FACULTY OF EDUCATION, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY, Volume 15 No.1 January - June 2021

## THE DIGITAL STORYTELLING INNOVATION DEVELOPMENT PARADIGM FOR TRANSMISSION PROCESS OF GEMS CUTTERS WISDOM TOWARDS CREATIVE ECONOMY OF CHANTABURI PROVINCE

Uthit Bamroongcheep\* and Pakwipar Phosri

*Faculty of Education, Burapha University*

*169 Long-Hard Bangsaen Road, Saensook Municipality, Muang District, Chonburi Province, 20131*

\*Corresponding author e-mail: [uthitb@go.buu.ac.th](mailto:uthitb@go.buu.ac.th)

### Abstract

This research article's objectives were to study; 1) the digital storytelling innovation development paradigm 2) needs assessment of the digital storytelling innovation for transmission process of gems cutters wisdom towards the creative economy of Chantaburi province by using mixed methods research. The study consisted of context transmission process to gems cutters wisdom with in-depth interviews, needs assessment, and focus groups. The sample group of 60 peoples determined by purposive and snowball sampling from experts' people, practitioner experts in gems cutters occupation and educational technology, and communications specialists. The results are shown as follows: 1) the digital storytelling innovation development paradigm for transmission process of gems cutters wisdom consisted of 8 components 4C-PLOY as follows: 4C (Context, Congeniality, Connection, Cutting Gemstones); P: Proud of character inspiration to the idea; L: Learning Gems Cutters Wisdom Community; O: Open point of view. ; Y: Yoked together to create a new digital storytelling media. 2) needs assessment towards the digital storytelling showed that gemstone craftsmen need digital storytelling innovation for learning on gems cutting that easy access and occupational training from knowledgeable people. ( $PNI_{Modified} = 2.60$ ) 3) the digital storytelling communication consisted of 8E components: Experience, Exploration, Engagement, Emotional Content, Effect, Edutainment, Energetic, and Economy.

**Keywords** : Development Paradigm, Digital Storytelling Innovation, Gems Cutters Wisdom,  
Creative Economy

## บทนำ

นวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ซึ่งเป็นตัวกลางในการนำองค์ความรู้และพลังความคิดที่สะสมมายาวนานมาสืบสานต่อยอดเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืนนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยกระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของทรัพย์สินทางวัฒนธรรม ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม หรือเทคโนโลยีในการผลิตสินค้า การบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์อันเป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ ซึ่งในอดีตก่อนมีการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมในการสืบสานภูมิปัญญาต่าง ๆ เช่น การจดบันทึก การเขียนภาพ เป็นต้น ซึ่งทำให้เข้าถึงได้ยากและสูญหายไปตามกาลเวลา ดังนั้นขุมพลังแห่งการขับเคลื่อนในยุคดิจิทัลนำไปสู่ความหลากหลายของรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารในการสื่อสารเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่สามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลขับเคลื่อนกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับชุมชนสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืนซึ่งภูมิปัญญาหนึ่งของจังหวัดบุรีรัมย์ที่ทรงคุณค่าอันคือ “ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย”

“การเจียรไนพลอย” เป็นภูมิปัญญาของแต่ละบุคคลและเป็นขั้นตอนสำคัญที่ต้องอาศัยทักษะและประสบการณ์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับอัญมณีที่ต้องอาศัยประสบการณ์และความรู้ที่สั่งสมมา ซึ่งภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยนั้นมีเทคนิควิธีการทั้งความรู้ และทักษะ ตั้งแต่ การล้างก้อนพลอย การตั้งน้ำ การโคลน การคัดเลือกพลอย การขึ้นรูป การแต่งพลอย การเจียรไนตัดเหลี่ยม และการขัดเงา ซึ่งทุกเทคนิควิธีการของภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยดังกล่าวต้องอาศัยประสบการณ์ ทักษะ ความรู้ ของช่างฝีมือที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะจังหวัดบุรีรัมย์มีแหล่งวัตถุดิบทางด้านอัญมณีที่มีชื่อเสียงรวมทั้งเป็นแหล่งรวมช่างเจียรไนพลอยที่มีความสามารถและมีฝีมือมาตั้งแต่อดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบัน จนเป็นที่ยอมรับในต่างประเทศ ส่งผลให้อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับมียอดส่งออกสูงเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2557-2561 (สำนักงานปลัดกระทรวงพาณิชย์, 2561) โดยมีมูลค่าการส่งออกหลายแสนล้านบาทในแต่ละปี จากปัจจัยที่ประเทศไทยมีความได้เปรียบทางด้านฝีมือแรงงานการเจียรไนพลอย คุณภาพของวัตถุดิบและต้นทุนการผลิต ทำให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่ส่งออกสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับอยู่ในลำดับต้นๆ ของโลก แต่ปัจจุบันกับพบว่าช่างฝีมือการเจียรไนพลอยขาดแคลน ซึ่งจากรายงานสถานการณ์ช่างฝีมือแรงงานด้านอุตสาหกรรมอัญมณีของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2559 พบว่า แรงงานช่างฝีมืออัญมณี ส่อวิกฤตโดยขาดแคลนแรงงานกว่า 4 หมื่นคน (เอสเอ็มอี, 2559) นอกจากนี้ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันการจัดการความรู้การบริหารผลการปฏิบัติงาน และประสิทธิภาพของธุรกิจ (อัญมณีและเครื่องประดับ) SMEs ใน 6 จังหวัด เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (ณัฐพงศ์ ใจซื่อตรง และคณะ, 2560) พบว่า สภาพปัจจัยที่มีความต้องการจำเป็นมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านการสร้างความรู้ ปัจจัยด้านการกำหนดวิสัยทัศน์ทางความรู้ ปัจจัยด้านการแสวงหาความรู้ปัจจัยด้านการจัดเก็บความรู้และปัจจัยด้านการถ่ายโอนและใช้ประโยชน์จากความรู้ในการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาความรู้สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์รองลงมา คือ ปัจจัยด้านการพัฒนาการปฏิบัติงาน ปัจจัยด้านการติดตามผลการปฏิบัติงานปัจจัยด้านการวางแผนการปฏิบัติงานปัจจัยด้านการประเมินผลการปฏิบัติงาน และปัจจัยด้านข้อมูลย้อนกลับรวมทั้งการให้รางวัล ทั้งนี้ปัจจัยที่มีความจำเป็นลำดับ 3 ได้แก่ ปัจจัยด้านคุณภาพการผลิต ปัจจัยด้านทรัพยากรเกี่ยวกับการผลิต (วัตถุดิบ) ปัจจัยด้านการควบคุมการผลิต และปัจจัยด้านการบริหารทรัพยากรมนุษย์การจัดการอบรมชุมชนแห่งการเรียนรู้การประกอบการ SMEs นั้นแสดงให้เห็นว่าสภาพปัจจุบันนั้นขาดแคลนแรงงานช่างฝีมือเจียรไนพลอยและการเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ด้วยภูมิปัญญาความรู้ด้านอัญมณีต่อยอดสู่การพัฒนาแรงงานฝีมือ การออกแบบ และพัฒนามาตรฐานกระบวนการและผลิตภัณฑ์ด้านอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในจังหวัดบุรีรัมย์

จากสภาพปัจจัยของสภาวการณ์ดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นประเด็นท้าทายสำคัญของวาระเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมการเล่าเรื่องในทุกมิติสำหรับการส่งเสริมพัฒนาองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมเพื่อการถ่ายทอดสืบสานภูมิปัญญาซึ่งการบันทึกและนำความรู้ที่คนรุ่นเก่าได้สั่งสมประสบการณ์ ความรู้ และทักษะ นั้นมา

ถ่ายทอดให้คนรุ่นใหม่ได้เกิดองค์ความรู้ ในปัจจุบันมีรูปแบบการบันทึกเรื่องราวที่หลากหลาย แต่จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563 พบว่า คนไทยใช้สื่อดิจิทัลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที โดยใช้สื่อดิจิทัลผ่านสื่อสังคม (Social Media) มากที่สุดร้อยละ 95.3 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) ดังนั้นกระบวนการบันทึกประสบการณ์นั้นต้องผสมผสานสื่อดิจิทัลกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แพลตฟอร์มต่าง ๆ ในการเข้าถึง และนำเสนอ โดยเทคนิคที่น่าสนใจนั้นคือ “การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล” ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งในการถ่ายทอดสาระเนื้อหาต่าง ๆ ที่มาจากความรู้ ความเข้าใจ ความคิด และความรู้สึกของผู้ถ่ายทอด โดยเรื่องราวต่าง ๆ นั้นจะนำเสนอผ่านช่องทางสื่อประสมด้วยวัสดุดิจิทัล โดยสามารถบันทึก จัดเก็บ และเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งสมาร์ตโฟน ซึ่งเป็นเทคโนโลยีพกพา (Mobile) นำเสนอเรื่องราวผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การบันทึกและจัดเก็บด้วยการประมวลผลคลาวด์คอมพิวเตอร์

จากที่กล่าวมาจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องทราบถึงกระบวนการพัฒนาซึ่งเป็นแนวคิดและหลักในการถอดบทเรียนความรู้ที่สะสมมาจากประสบการณ์ของทักษะช่างฝีมือเจียรไนพลอยซึ่งเป็นทั้งเทคนิคเฉพาะตัวซึ่งเป็นสิ่งที่ทำหยาบต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการของผู้บันทึกที่ต้องการสื่อสารผ่านนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่เกิดจากผลึกการลงพื้นที่การคิดวิเคราะห์ วิชิต วิถีปฏิบัติ แนวคิดการถอดบทเรียนความรู้การเจียรไนพลอย เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่จันทบุรี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความต้องการศึกษากระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรีโดยการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วยศึกษาริบทบทเรียนการเจียรไนพลอยด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก สอบถามความต้องการจำเป็น และการลงพื้นที่สนทนากลุ่มกับภูมิปัญญาเจียรไนพลอยจันทบุรี เพื่อนำไปสู่กระบวนการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมสามารถถอดบทเรียนการเจียรไนพลอยผ่านนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี
2. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

## ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบกระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี
2. ทำให้ทราบวิธีคิด วิถีปฏิบัติ แนวคิดการถอดบทเรียนความรู้ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย ให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่จันทบุรี และเป็นสื่อการฝึกอบรมพัฒนาอาชีพช่างฝีมือการเจียรไนพลอย
3. ก่อให้เกิดแนวทางการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย และภูมิปัญญาด้านอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับแรงงานช่างฝีมืออุตสาหกรรมเจียรไนพลอยที่ขาดแคลน

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยมีขอบเขตเนื้อหาในการศึกษา ประกอบด้วย

- (1) กระบวนการพัฒนาซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนหลักปฏิบัติ วิธีการ แนวทางการวางแผนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

- (2) ประวัติศาสตร์แหล่งกำเนิดพลอย ความรู้ ขั้นตอน ทักษะ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเจียรไนพลอย
- (3) ความต้องการจำเป็น ได้แก่ สภาพความจริงที่เป็นอยู่ และความต้องการเกี่ยวกับนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

#### ประชากรเป้าหมาย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยประชากรเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านการเจียรไนพลอย และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะปฏิบัติด้านการเจียรไนพลอย ได้แก่ กลุ่มคนทำพลอย 12 คน ผู้ค้าพลอย 12 คน นักวิชาการและคณาจารย์จากสถาบันที่ให้ความรู้ด้านการเจียรไนพลอย 12 คน เครือข่ายผู้ประกอบการผู้ค้าอัญมณี และเครื่องประดับจันทบุรี 6 คน และช่างฝีมือเจียรไนพลอย 12 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน ทั้งนี้ได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยต้องมีประสบการณ์และความรู้เรื่องพลอยไม่น้อยกว่า 10 ปี ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย เป็นไปตามแนวทางของไมล์และฮิวเบอร์แมน (Miles, M. B., & Huberman, A. M., 1994) และการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (snowball technique or Chain Sampling) ตามแนวทางของเคลสเวล (Creswell, J. W., 2012)

#### ระยะเวลาการดำเนินการ

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่ 30 ตุลาคม 2563 – 30 เมษายน 2564

#### การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กระบวนทัศน์การพัฒนา (Development Paradigm) หมายถึง กรอบความคิด ระบบความคิด วิธีการแนวทางปฏิบัติซึ่งเป็นทัศนะจากรากฐานการแก้ปัญหา สำหรับการวางแผนเพื่อดำเนินการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ดังที่ กาญจนา (กาญจนา นาคสกุล, 2556) กล่าวว่า กระบวนทัศน์ หรือ Paradigm เป็นกรอบความคิด แนวทางทั่วไปที่ใช้ในการมองโลก หรือ หมายถึง ระบบคิด วิธีคิด หรือแบบของการคิดที่ใช้เป็น แนวทาง ในการศึกษาวิจัยเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเป็นแนวทางในการจัดระบบสังคม กระบวนทัศน์การพัฒนาในงานวิจัยนี้จัดอยู่ในประเภท กระบวนทัศน์พัฒนาการเรียนรู้ (Learning Development Paradigm) (Swanson, 2001) โดยเป็นกรอบความคิดในการที่จะได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่ส่งสมจากประสบการณ์ของผู้รู้ ผู้ปฏิบัติการเจียรไนพลอยมาถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นได้นำไปเพิ่มพูนความรู้ และสมรรถนะวิชาชีพการเจียรไนพลอย

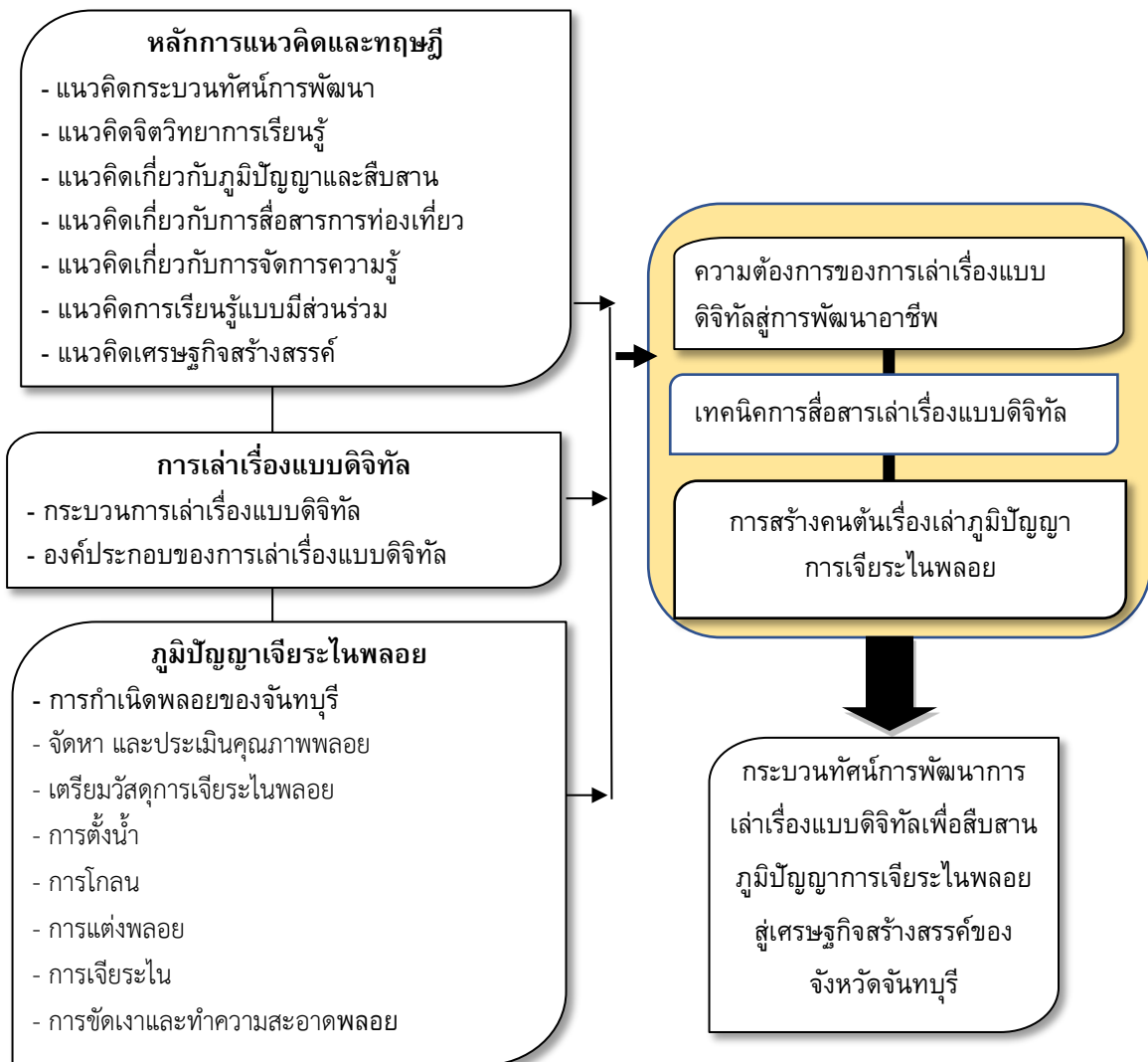
2. การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นการบันทึกเรื่องราวจากประสบการณ์และความรู้โดยเป็นการถ่ายทอดในประเด็นที่ต้องการนำเสนอซึ่งใช้ระยะเวลาสั้น ๆ ในการเล่าเรื่องด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ออกมาในลักษณะของข้อความ ตัวอักษร หรือภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว โดยมุ่งเน้นให้ผู้รับสารได้เข้าใจในเรื่องราวที่สื่อความหมายออกมาซึ่งอาจนำเสนอในลักษณะของ คลิปวีดิทัศน์ (Clip Video) หรือ กราฟิกแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) หรือเว็บบล็อก หรือรูปแบบอื่น ๆ ที่สะดวกในการเข้าถึงเรื่องราวดังกล่าว ทั้งนี้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ประกอบด้วย ส่วนนำเรื่อง (Introduction) ส่วนรายละเอียดเนื้อหา (Detail) และส่วนสรุป (Conclusion) นอกจากนี้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลได้แบ่งประเภทของเรื่องเล่าได้ 3 ประเภท (Robin, Bernard, 2008) ได้แก่ การเล่าเรื่องราวส่วนบุคคล (Personal Narratives) การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ (Historical Documentaries) และการเล่าเรื่องเพื่อมุ่งให้แนวคิดและแนวทางการปฏิบัติทางอาชีพ (Stories That Inform or Instruct)

3. ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย หมายถึง องค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวตน (Tacit Knowledge) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ และผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะปฏิบัติจากกระบวนการเจียรไนพลอยที่ต้องอาศัยความปรารถนา การฝึกฝน ประสบการณ์และทักษะเฉพาะ ซึ่งประกอบด้วย จัดหาวัตถุดิบพลอยก้อนและเลือกประเมินคุณภาพพลอย เตรียมวัสดุ

อุปกรณ์เครื่องมือเจียรไนพลอยการตั้งน้ำ การโคลนพลอยเพื่อกำหนดรูปร่าง การแต่งพลอย เจียรไนพลอย และ ตรวจสอบพลอยหลังการเจียรไน

4. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม บนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษาวิจัย การสร้างสรรค์ผลงาน และการถ่ายทอดทุนทางภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การส่งเสริมความรู้ของผู้รู้ ผู้ปฏิบัติในการเจียรไนพลอยที่ทำให้เกิดการต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานในเชิงพาณิชย์ของช่างเจียรไนพลอย และผู้ประกอบการส่งผลให้เกิดความแตกต่าง และเป็นอัตลักษณ์ของการเจียรไนพลอยจังหวัดจันทบุรี ทั้งนี้เป็นการสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์ หรือบริการชุมชนที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่ง (ณรงค์ชัย อัครเศรณี, 2556) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องตั้งอยู่บนรากฐานของการพัฒนาที่ยั่งยืน ด้วยวัฒนธรรมอันดีงาม และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Going Secure, Going Cultural, Going Green) โดยต้องไม่มองข้ามมิติของ “รหัสวัฒนธรรม” (Culture DNA) เนื่องจากทรัพย์สินทางปัญญาที่ส่งเสริมต่อกันมา เป็นภูมิปัญญา และประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างมูลค่าให้กับผู้ประกอบการ SMEs และ OTOP ที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

## ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ขั้นที่ 1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย กระบวนทัศน์การพัฒนา การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล การเจียรไนพลอย เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และข้อมูลท้องถิ่นจันทบุรี

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือพัฒนา กระบวนทัศน์การพัฒนา (Paradigm)

ขั้นที่ 3. การพัฒนาเครื่องมือ และหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

3.1 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็น

3.1.1 การหาความตรงตามเนื้อหา (content validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา 1 ท่าน ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 1 ท่าน ด้านการฝึกอบรม 1 ท่าน และด้านอณุมัติการเจียรไนพลอย 2 ท่าน รวมจำนวน 5 ท่าน โดยต้องมีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) ซึ่งถ้าดัชนี IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ประเด็นสอบถามนั้นจะถูกเลือกเป็นประเด็นสอบถามสภาพปัจจุบัน และความต้องการจำเป็น แต่ถ้าประเด็นสอบถามใดมีค่าดัชนีต่ำกว่า 0.5 ประเด็นนั้นจะถูกคัดออก ซึ่งหลังจากตรวจสอบแล้วผลปรากฏว่าประเด็นข้อคำถามแต่ละข้อมีค่าดัชนี อยู่ระหว่าง 0.5-1.00 โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และตอนที่ 2 สภาพปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

3.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม (Discrimination) โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อและคะแนนรายรวมทุกข้อ (Item Total Correlation) โดยใช้วิธีสหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบเพียร์สัน หลังจากนั้นคัดเลือกประเด็นสอบถามที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ที่มีค่า 0.02 ขึ้นไป ซึ่งผลปรากฏว่าประเด็นสอบถามผ่านเกณฑ์ในทุกข้อคำถามโดยมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.43-0.76

3.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้ประชากรเป้าหมายที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการวิจัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้แก่ กลุ่มคนทำพลอย สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานผู้ประกอบการผู้ค้าอณุมัติและเครื่องประดับจันทบุรี หลังจากนั้นนำมาหาค่าวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามดังกล่าว โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบราค (Cronbach's coefficient alpha) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) ซึ่งผลการหาค่าความเชื่อมั่นพบว่า ความเชื่อมั่นของ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นเท่ากับ 0.82

### 3.2 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก

3.2.1 การหาความตรงตามเนื้อหา (content validity) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา 1 ท่าน ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 1 ท่าน ด้านการฝึกอบรม 1 ท่าน และด้านอณุมัติการเจียรไนพลอย 2 ท่าน รวมจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) ซึ่งถ้าดัชนี IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ประเด็นสอบถามนั้นจะถูกเลือกเป็นประเด็นสอบถามแบบสัมภาษณ์เชิงลึก แต่ถ้าประเด็นสอบถามใดมีค่าดัชนีต่ำกว่า 0.5 ประเด็นนั้นจะถูกคัดออก ซึ่งหลังจากตรวจสอบแล้วผลปรากฏว่าประเด็นสอบถามสัมภาษณ์แต่ละข้อมีค่าดัชนี อยู่ระหว่าง 0.5-1.00 ทั้งนี้ประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานสำหรับบุคคลที่ให้ข้อมูล และตอนที่ 2 ประเด็นหัวข้อการสัมภาษณ์ ครอบคลุมประเด็น แรงบันดาลใจในอาชีพการเจียรไนพลอย แนวทางการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย วิธีการสอนหรือถ่ายทอดความรู้การเจียรไนพลอย แนวทางในการสร้างแรงจูงใจและการส่งเสริมภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มมูลค่า

3.2.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้ประชากรเป้าหมายที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลการวิจัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้แก่ กลุ่มคนทำพลอย สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงาน ผู้ประกอบการผู้ค้าอัญมณีและเครื่องประดับจันทบุรี ครูอาจารย์สาขาวิชาอัญมณีและเครื่องประดับ หลังจากนั้นนำมาหาค่าวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามดังกล่าว โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบราค (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538) ซึ่งผลการหาค่าความเชื่อมั่นพบว่า แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเท่ากับ 0.89

### 3.3 แบบสังเกตการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย

3.3.1 การหาความตรงตามเนื้อหา (content validity) ผู้วิจัยนำแบบสังเกตไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา ด้านเทคโนโลยีการศึกษา การฝึกอบรมอาชีพ และด้านอัญมณีการเจียรไนพลอย จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) ซึ่งถ้าดัชนี IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ประเด็นสังเกต นั้นจะถูกเลือกเป็นประเด็นการสังเกต แต่ถ้าประเด็นการสังเกตใดมีค่าดัชนีต่ำกว่า 0.5 ประเด็นนั้นจะถูกตัดออก ซึ่งหลังจากตรวจสอบแล้วผลปรากฏว่า รายการสังเกตแต่ละข้อมีค่าดัชนีอยู่ระหว่าง 0.5-1.00

3.3.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสังเกตการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เรื่อง การเจียรไนพลอย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 คน โดยผู้เก็บข้อมูลในการหาคคุณภาพของเครื่องมือแบบสังเกต ได้แก่ คณะผู้วิจัย 2 คน ไปเก็บข้อมูลโดยวิธีการสังเกต และบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตได้ ทั้งนี้คณะผู้วิจัยจำนวน 2 คน ต่างมีอิสระในการบันทึกและไม่มีมีการปรึกษากันในขณะที่ทำการสังเกต จากนั้นจึงนำผลการสังเกตนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสังเกต ตามสูตรของวิลเลียม เอ สกอตต์ (Scott, W., 1955) ซึ่งพบค่าความเชื่อมั่นของแบบสังเกตการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 โดยประเด็นการสังเกต ประกอบด้วย การแสวงหาและเข้าถึงความรู้ การสร้างความรู้ การรวบรวม สะสมความรู้ กระบวนการสื่อสาร การเผยแพร่แบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การบูรณาการและส่งเสริมต่อยอดภูมิปัญญา และการสะท้อนคิดเพื่อทบทวนสรุปผลการถ่ายทอดภูมิปัญญา

### 3.4 แบบประเด็นการสนทนากลุ่ม

3.4.1 การหาความตรงตามเนื้อหา (content validity) ผู้วิจัยนำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา ด้านเทคโนโลยีการศึกษา การฝึกอบรม และด้านอัญมณีการเจียรไนพลอย จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) ซึ่งถ้าดัชนี IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ประเด็นสอบถามนั้นจะถูกเลือกในแบบการสนทนากลุ่ม แต่ถ้าประเด็นสอบถามใดมีค่าดัชนีต่ำกว่า 0.5 จะถูกตัดออก ซึ่งหลังจากตรวจสอบแล้วผลปรากฏว่าประเด็นการสนทนากลุ่มแต่ละข้อมีค่าดัชนี อยู่ระหว่าง 0.5-1.00 โดยประเด็นการสนทนากลุ่มที่คิดไว้ประกอบด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคและกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย และแนวทางการเสริมสร้างมูลค่าของภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

3.4.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบประเด็นการสนทนากลุ่ม โดยทดลองใช้สนทนากับผู้รู้ด้านการเจียรไนพลอยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน หลังจากนั้นจึงบันทึกการสนทนากลุ่มลงในแบบบันทึกประเด็นการสนทนา ต่อจากนั้นจึงนำผลการบันทึกข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเด็นการสนทนากลุ่มทั้งฉบับ ทั้งนี้จะไม่มีการจำแนกรายข้อ เพราะได้มีการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ซึ่งการหาค่าความเชื่อมั่นนี้ ผู้วิจัยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2538) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบประเด็นการสนทนา คือ 0.91

## ขั้นที่ 4. การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ประสานงานไปยังองค์กรหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและขอรายชื่อจากสมาคมผู้ค้าอัญมณีและเครื่องประดับจันทบุรี หอการค้าจังหวัดจันทบุรี กลุ่มผู้ประกอบการ สาขาวิชาและคณะที่เปิดสอนทางด้านอัญมณีและ



เครื่องประดับ ในจังหวัดจันทบุรี โดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง จากรายชื่อหน่วยงาน และการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ จำนวน 60 คน

4.2 พิจารณาคัดเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยต้องมีประสบการณ์และความรู้เรื่องพลอยไม่น้อยกว่า 10 ปี ซึ่งถ้ามีจำนวนเกินกว่าที่กำหนดไว้เป็นกลุ่มตัวอย่างจะพิจารณาจากคุณสมบัติที่เหมาะสมและสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์การวิจัยมากที่สุด รวมทั้งพิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการเก็บข้อมูลตามกรอบของระยะเวลา

4.3 ติดต่อประสานงานด้วยวาจาทางโทรศัพท์เพื่อทบทวน และชี้แจงเงื่อนไขของโครงการวิจัย

4.4 กำหนดเวลาและแนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก การสอบถาม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

4.5 ดำเนินการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายตามมาตรการป้องกัน และควบคุมโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

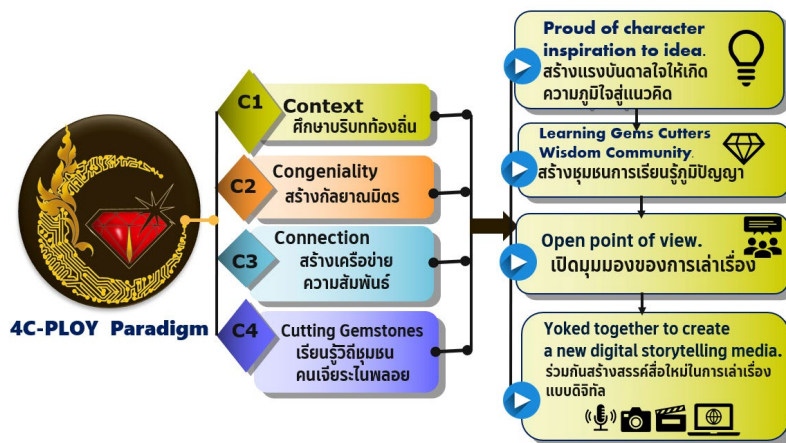
ขั้นที่ 5. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI<sub>Modified</sub>) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยพิจารณาค่าความถี่และเนื้อหาที่มีสอดคล้องสัมพันธ์กันเพื่อกำหนดเป็นกระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

### การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยบูรพา เอกสารรับรองที่ IRB2-047/2564 ซึ่งได้มีการอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย การใช้ข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์การวิจัย การคุ้มครอง สิทธิ เงื่อนไขข้อตกลงการเข้าร่วมวิจัย

### ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มผู้เกี่ยวข้องซึ่งเป็น โดยการศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์ บริบทและความต้องการของนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยด้วยการ พุดคุย สนทนา กลุ่มและนำข้อคำถามการสนทนานั้นมาพิจารณาค่าความถี่และเนื้อหาที่มีสอดคล้องสัมพันธ์กันเพื่อกำหนดเป็นกระบวนการพัฒนา พบว่า กระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจันทบุรี ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบตามแผนภาพ 4C-PLOY ดังภาพที่ 2



ภาพประกอบ 2 กระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี

จากแผนภาพที่ 2 ที่คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ผนวกกับการลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้

4C ได้แก่ C- (Context ศึกษาบริบทท้องถิ่นจันทบุรี; Congeniality สร้างความเป็นกัลยาณมิตร และความเชื่อมั่นระหว่างปราชญ์ภูมิปัญญาการเจียระไน และผู้บันทึกเรื่องเล่า; Connection สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเครือข่ายช่างเจียระไนพลอย; Cutting Gemstones เรียนรู้วิถีชุมชนคนเจียระไนพลอย) ซึ่งเมื่อได้ศึกษาและเรียนรู้วิถีชุมชนเจียระไนพลอยจันทบุรี หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลพื้นบ้าน 4C ดังกล่าว สู่การปฏิบัติในการสร้างคนต้นเรื่อง ใน 4 ขั้นตอนตามองค์ประกอบ PLOY ได้แก่

P: Proud of character inspiration to idea. การสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความภูมิใจสู่ความคิดสืบสานต่อยอดภูมิปัญญาการเจียระไนพลอย

L: Learning Gems Cutters Wisdom Community สร้างชุมชนการเรียนรู้ภูมิปัญญาการเจียระไนพลอย

O: Open point of view เปิดมุมมองของการเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์

Y: Yoked together to create a new digital storytelling media ร่วมกันสร้างสรรค์สื่อใหม่ในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

นั้นแสดงให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 4C-PLOY มีความสัมพันธ์กับการสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดจันทบุรี ทั้งนี้เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิด เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับอนุชนคนรุ่นหลังหรือผู้สนใจการเจียระไนพลอย

**ตอนที่ 2** ผลการสอบถามความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอย ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 60 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง และการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ จากผู้รู้ และผู้ปฏิบัติ ประกอบด้วยคนทำพลอย ผู้ค้าพลอย นักวิชาการและคณาจารย์ที่ให้ความรู้ด้านการเจียระไนพลอย เครือข่ายผู้ประกอบการ และช่างฝีมือเจียระไนพลอย ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์การสอบถามความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจันทบุรี

ประเด็นในการพิจารณา	D		แปล	I		แปล	ค่าความ	ลำดับ
	สภาพที่ได้	ผล		สภาพความ	ผล			
	ปฏิบัติจริง/ สภาพปัจจุบัน		ต้องการ/ควร	ปฏิบัติ	ต้องการ	จำเป็น	PNI	
	$\bar{X}$	SD		$\bar{X}$	SD			
(1) มีการถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยเพื่อการประกอบอาชีพ และการอนุรักษ์	2.49	0.75	น้อย	4.37	0.68	มาก	<b>0.75</b>	<b>9</b>
(2) ครอบครัวยุคใหม่ของท่านเกิดการเห็นคุณค่าและตระหนักในภูมิปัญญาการเจียระไนพลอย	2.38	0.91	น้อย	4.32	0.54	มาก	<b>0.81</b>	<b>8</b>
(3) ชุมชนของท่านมีการรวมกลุ่มและการสร้างเครือข่ายในการถ่ายทอดองค์ความรู้จากช่างฝีมือการเจียระไนพลอยจันทบุรีสู่คนรุ่นหลัง	2.30	0.54	น้อย	4.43	0.34	มาก	<b>0.92</b>	<b>5</b>
(4) เผยแพร่นวัตกรรมการเล่าแบบเรื่องดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียระไนพลอยสู่การสืบสานและเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยว	2.12	0.68	น้อย	4.34	0.78	มาก	<b>1.04</b>	<b>3</b>

ประเด็นในการพิจารณา	D		แปล	I		แปล	ค่าความ	ลำดับ
	สภาพที่ได้		ผล	สภาพความ		ผล	ต้องการ	
	ปฏิบัติจริง/ สภาพปัจจุบัน			ต้องการ/ควร ปฏิบัติ			จำเป็น PNI	
	$\bar{X}$	SD		$\bar{X}$	SD			
(5) สถานศึกษา องค์กรชุมชนมีการชำระรักษาไว้ซึ่งภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยจันทบุรี	2.36	0.92	น้อย	4.51	1.32	มากที่สุด	<b>0.91</b>	<b>6</b>
(6) มีการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยจันทบุรีเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่	2.22	0.89	น้อย	4.22	0.24	มากที่สุด	<b>0.90</b>	<b>7</b>
(7) มีการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อุปกรณ์ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย	1.67	0.85	น้อย	4.40	0.56	มากที่สุด	<b>1.63</b>	<b>2</b>
(8) มีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อุปกรณ์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเกี่ยวกับการเจียรไนพลอยที่เข้าถึงง่าย และฝึกทักษะวิชาชีพจากผู้รู้	1.22	0.56	น้อย	4.40	0.41	มากที่สุด	<b>2.60</b>	<b>1</b>
(9) ในชุมชนมีการกำหนดนโยบายและใช้ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยของจันทบุรีในการกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวในพื้นที่	2.32	0.45	น้อย	4.22	0.54	มากที่สุด	<b>0.81</b>	<b>8</b>
(10) สร้างสรรค์นวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้มีช่องทางในการสื่อสารเพื่อท่องเที่ยว สื่อประชาสัมพันธ์การตลาด เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และยกระดับฝีมือการเจียรไนพลอยด้วยภูมิปัญญาของจันทบุรีสู่คนแห่งภูมิปัญญาของโลก	2.17	0.52	น้อย	4.42	0.44	มากที่สุด	<b>1.03</b>	<b>4</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า คนทำพลอยอยากให้มีการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้อุปกรณ์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเกี่ยวกับการเจียรไนพลอยที่เข้าถึงง่าย และฝึกทักษะวิชาชีพจากผู้รู้ มีค่า (PNI<sub>Modified</sub> = 2.60) รองลงมาคือ สร้างหลักสูตรการเรียนรู้อุปกรณ์ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย (PNI<sub>Modified</sub> = 1.63) และลำดับสามคือ เผยแพร่นวัตกรรมการเล่าเรื่องดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่การสืบสานและเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยว (PNI<sub>Modified</sub> = 1.04)

**ตอนที่ 3** การสื่อสารเรื่องราวภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยด้วยนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสู่กลุ่มผู้ใช้ประโยชน์ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มกับผู้รู้ และผู้ปฏิบัติ ประกอบด้วย นักวิชาการและคณาจารย์ที่ให้ความรู้ด้านการเจียรไนพลอย 2 คน เครือข่ายผู้ประกอบการช่างฝีมือเจียรไนพลอย 2 คน นักเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา 2 คน รวมจำนวน 6 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงจากประสบการณ์ ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย สรุปได้เป็นหลัก 8E ดังนี้

**1. Experience:** เป็นเรื่องเล่าแบบดิจิทัลจากประสบการณ์การเจียรไนพลอยที่แสดงถึงมุมมองของเทคนิคและวิธีการของผู้ปฏิบัติให้ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจ

**2. Exploration:** เรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีปมเงื่อนไขคำถามช่วยให้ผู้ชมเกิดข้อสงสัยชวนคิดหาคำตอบ เช่น การออกแบบเหลี่ยม ทิศทางการปรับองศา การทำให้เกิดเงา เป็นต้น

**3. Engagement:** ได้รับความสนใจด้วยเรื่องเล่าผสมผสานกับเสียงที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เล่า

**4. Emotional Content:** สร้างอารมณ์ความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาเรื่องเล่ากับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายให้มีความสัมพันธ์กัน

**5. Effect:** สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลให้มีความน่าเชื่อถือ และสร้างผลกระทบเปลี่ยนแปลงต่อผู้ชมต่อภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย

**6. Edutainment:** เรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่ให้ความรู้และความสุนทรีย์จากเสียงประกอบให้เกิดความมีชีวิตทั้งเสียงบรรเลง เสียงบรรยาย สอดคล้องกับเรื่องเล่า

**7. Energetic:** เรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่ช่วยสร้างพลังในการนำเสนอด้วยช่วงจังหวะในการดำเนินเรื่องที่ เหมาะสมให้เหมาะสมกับสาระของเนื้อหา นั้น ๆ โดยมีการแบ่งปันเรื่องราวด้วยการเปิดโอกาสให้สะท้อนคิด

**8. Economy:** เนื้อหาเรื่องเล่าแบบดิจิทัลควรนำเสนอมีปริมาณพอเหมาะและสื่อสารเข้าใจง่าย โดยมีการย่อย ข้อมูลในลักษณะภาพกราฟิกเพื่อช่วยในการสื่อสาร โดยถ้าเป็นสื่อวีดิทัศน์ควรแทรกภาพประกอบ (Insert) ข้อความผู้รู้ ผู้ปฏิบัติการเจียรไนพลอย โดยอาจมีภาพผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นระยะ ๆ จะทำให้ได้อารมณ์สารคดีเรื่องเล่า และสื่อ ความหมายได้มากขึ้น

### สรุปและอภิปรายผล

จากงานวิจัยนี้ พบว่า กระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย นั้นผู้เล่าเรื่องหรือบันทึกเรื่องราวได้นั้น ต้องใช้หลัก 4C-PLOY ซึ่ง ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ 4C-PLOY ได้แก่ C- (Context ศึกษาบริบทท้องถิ่นจนทบทวี; Congeniality สร้างความเป็นกัลยาณมิตร ความเชื่อมั่น และยกย่อง ปรารถนาซึ่งฝีมือเจียรไนพลอย; Connection สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเครือข่ายช่างเจียรไนพลอย; Cut เรียนรู้ วิเคราะห์การเจียรไน); P:สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความภูมิใจสู่ความคิดสืบสาน; L: สร้างชุมชนการเรียนรู้ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย; O: เปิดมุมมองของการเล่าเรื่อง; Y: ร่วมกันสื่อสารในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลรูปแบบใหม่ ซึ่ง จาก องค์ประกอบ 4C-PLOY เป็นกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบมีส่วนร่วม (Participatory Development Paradigm) ในลักษณะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning-PL) ตาม แนวทางของ ปรารธนา หาญเมธี และจรียา วิไลวรรณ (ปรารธนา หาญเมธี และจรียา วิไลวรรณ, 2559) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่เพิ่มพูนให้มีการเล่าเรื่องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนได้นั้นต้องสร้างการไว้วางใจ สื่อสารเชิงบวก สร้างความเป็น ทีม เครือข่าย ให้ความเป็นอิสระในการถ่ายทอด ใส่ใจ เปิดโอกาส เรียนรู้ เคารพ ตรีธาต่อกัน รู้สึกมีคุณค่า ให้การ ยอมรับ สร้างให้เกิดแรงบันดาลใจ ให้เกียรติ สร้างความเสมอภาค บรรยากาศที่ผ่อนคลายในการสนทนา สร้างความ เชื่อมั่น และความเป็นกัลยาณมิตร ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยกระบวนการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนหัตถกรรมร่วมสมัย ไทยทรงดำ ตำบลรางหวาย อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี (นิ่มนวล วิเศษสรรค์ และคณะ, 2560) ที่ได้ลงพื้นที่โดย เริ่มจากศึกษาบริบทของวิสาหกิจชุมชน และมีกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมโดยให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างคุณค่า ความเชื่อมั่น แรงบันดาลใจ และยกย่องประชาชนชาวบ้านหรือผู้มีฝีมือ ในฐานะเจ้าของภูมิปัญญา โดยตั้งศักยภาพในการ ถ่ายทอดเรื่องราวหัตถกรรมให้เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนนำไปสู่ผลิตภัณฑ์ที่มีรากเหง้าภูมิปัญญาและวัฒนธรรมการทอ ผ้าของบรรพบุรุษแฝงด้วย จิตวิญญาณของชาวไทยทรงดำ

ผลการสอบถามถึงความต้องการจำเป็นต่อนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย นั้นคนทำพลอยส่วนใหญ่ต้องการให้มีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เล่าเรื่องการเจียรไนพลอยที่ เข้าถึงง่าย และฝึกทักษะจากผู้รู้ รองลงมาคือ สร้างหลักสูตรการเรียนรู้ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย และลำดับสามคือ เผยแพร่การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่การสืบสานและเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยว นั้นแสดงให้เห็น ว่า คนทำพลอยในปัจจุบันมีความสนใจและต้องการอยากเรียนรู้ในมิติด้านการศึกษาตามอัธยาศัยในลักษณะที่ หลากหลาย มิติด้านการพัฒนากำลังคนให้ให้คุณค่าของภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย และมีวิธีการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยที่เป็นเอกลักษณ์ของจนทบทวีซึ่งการนำภูมิปัญญาซึ่งเป็นองค์ความรู้ของ ปรารถนาซึ่งฝีมือเจียรไนพลอยที่สั่งสมมายาวนานของแต่ละคน (Tacit Knowledge) มาเล่าขานเพื่อถ่ายทอดให้กับคนรุ่นหลังได้นำไปปรับประยุกต์ใช้ อีกทั้งยังเป็นการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวด้วยการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่

เกี่ยวข้องกับพลอยเมืองจันทร์ ดังที่ กาญจนา (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) กล่าวว่า การสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ทำให้ทราบความต้องการของผู้บริโภคในลักษณะการท่องเที่ยวสำหรับตลาดเฉพาะ (niche-market) และช่วยการสร้างช่องทางการตลาดผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทำให้มีกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขวางขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ กลยุทธ์การทำพลอยในจังหวัดจันทบุรีตามรูปแบบการพัฒนาประเทศไทย 4.0 (ชลกานดารัตน์ นาคทิม, 2562) ที่พบว่า วิธีการเรียนรู้ของคนทำพลอย เกิดจากความสนใจในความรู้การทำพลอย อยู่กับผู้รู้ ผู้ที่เป็นต้นแบบอาจเรียนรู้จากครอบครัวหรือจ้างผู้รู้สอน การลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ลองผิดลองถูก ครูพักลักจำ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้สายอาชีพเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญของ กิตติพันธ์ (กิตติพันธ์ หันสมร, 2564) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอาชีวศึกษานั้น เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) กระทบย่อย ๆ และ ซ้ำ ๆ โดยผู้สอนสามารถถ่ายทอดด้วยวิธีการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การเรียนรู้ผ่านโครงงาน การฝึกงานเพื่อเพิ่มประสบการณ์ตรง เป็นต้น กิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะนี้ จะช่วยทำให้ผู้เรียนเป็นคนมีเหตุ และผล รู้จักคิด และสามารถแสดงออกในแนวคิดของตนเอง 2) แนวทางการส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยว ในมิติด้านประวัติศาสตร์ ส่งเสริมพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ มิติด้านการศึกษา โดยการศึกษาในระบบ พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น การศึกษานอกระบบ จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ที่มุ่งให้ความรู้กับคนกลุ่มต่าง ๆ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่เปิดศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เกี่ยวข้องกับการทำพลอย มิติด้านเศรษฐกิจ ส่งเสริมและการพัฒนาคุณภาพทักษะฝีมือการทำพลอย ให้เห็นคุณค่าในอาชีพ พัฒนาช่องทางการตลาดที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพิ่มประสิทธิภาพการลงทุนของร้านค้าพลอยรายย่อย มีการเชื่อมโยงข้อมูลทุกระดับของกลุ่มทำพลอย มิติด้านการท่องเที่ยว โดยชุมชนต้องมีการปรับตัว ส่งเสริมและพัฒนาสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการทำพลอยเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

ทั้งนี้ผลการวิจัยยังพบอีกว่า การสื่อสารเรื่องราวภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยด้วยนวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลต้องมีหลักในการเล่าเรื่องซึ่งประกอบด้วยหลัก 5E ซึ่งหลักดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริวิจนา (สิริวิจนา แก้วพณี, 2560) ที่พบว่า รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจยารณญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล นั้น ประกอบด้วย การกำหนดแนวคิด วางโครงเรื่อง ค้นคว้าเรื่องราว บอกเล่าเรื่องราว วิเคราะห์องค์ประกอบ รวบรวม สร้างสรรค์เรื่องจากประสบการณ์ ปรับปรุง แบ่งปันเรื่องราว และสะท้อนคิดความจริงของเรื่องเล่า ทั้งนี้เป็นไปตามหลักการสื่อสารสร้างสรรค์ของ ชาม (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2561) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบต้นแบบการของสื่อสารเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ องค์ประกอบ 4 ไอ(1) 11: Insight เรื่องเล่าต้องมีความลึก เน้น เฉพาะเจาะจง จากองค์ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ ภายในตัวตนของผู้เล่า และเป็นความต้องการ จากมุมมองของบุคคลนั้น ๆ โดยเรื่องราวที่เล่าต้องนำเสนอความเป็นจริง (real) ซึ่งจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม นำไปสู่องค์ประกอบของอารมณ์ (emotion) ของเรื่องเล่า นั้น ๆ รวมทั้งจะทำให้เกิดสีสันของเส้นนำเรื่อง (lead line) ทำให้เกิดการสร้างแรงจูงใจกระตุ้นให้ผู้ดูอยากรู้และนำเข้าสู่เนื้อหาจนไปถึงแก่นของเรื่องเล่า; 12: Information ควรนำเสนอข้อมูลที่ดี มีตัวเลข สถิติที่น่าเชื่อถือซึ่งเป็นองค์ประกอบของข้อเท็จจริงอ้างอิงได้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบเชิงหลักการและเหตุผล (rational/cause & effect) โดยจะทำให้เรื่องเล่ามีน้ำหนัก มีความน่าจะเป็นสามารถโน้มน้าวให้ผู้ดูคล้อยตาม ซึ่งข้อมูลที่เป็นสถิติ หรือตัวเลขควรนำเสนอแต่พอควร ไม่มากเกินไป ทั้งนี้เป็นเพียงจุดประกายให้ผู้ดูไปสืบค้นข้อมูลต่อเอง; 13: Interest เรื่องเล่าที่เป็นประโยชน์น่าสนใจติดตาม กล่าวคือ เป็นเรื่องเล่าที่ดีจะต้องทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ดู ต่อสังคม ทำให้ผู้ดูเห็นว่า เรื่องเล่า นั้น ๆ มีการเชื่อมโยง ส่งผลกระทบ กับผู้ดู ส่วนนี้เป็นองค์ประกอบของ คุณค่า ประโยชน์ และการนำไปใช้ได้จริง; 14: Inspiration ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ กล่าวคือ เรื่องเล่าที่ดี เมื่อผู้ดูจะเกิดแรงบันดาลใจ เป็นพลังใจที่ต้องการเปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์สิ่งดี ๆ เรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ตนเองอยากทำเพื่อตนเอง หรือ ทำเพื่อสังคม เป็นมติดคิดเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น เรื่องเล่าต่าง ๆ ที่นำเสนอ นั้นสามารถถูกแพร่กระจายในวงกว้าง เพราะเรื่องเล่าที่สะท้อนเนื้อหาในเชิงบวก ที่ผู้คนจำนวนมากจะเกิดความรู้สึกดีกับตนเอง จรรโลงสังคม จะทำให้เรื่องเล่ามีคุณค่า โดยแนวคิดของ ชาม เชื้อสถาปนศิริ สัมพันธ์กับเบอนาร์ด

โรบิน (Robin B' R', 2011) ที่กล่าวว่า ผู้เล่าเรื่องจำเป็นต้องใช้ศิลปะในการถ่ายทอด พิจารณาถึงกลุ่มเป้าหมาย การวางเงื่อนไขให้เกิดกระบวนการคิด เพื่อสร้างแรงจูงใจในการติดตามเรื่องเล่า และช่วงเวลาในการสื่อสารเรื่องเล่าดิจิทัลซึ่งจะทำให้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยจะทรงพลังขับเคลื่อนและสร้างแรงจูงใจให้มีการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดบุรีรัมย์ทั้งเป็นการสื่อสารการตลาด และก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและความภูมิใจในการเจียรไนพลอยด้วยภูมิปัญญาซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์ให้ยั่งยืนสืบไป

## ข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัยให้นำเสนอข้อเสนอแนะดังนี้

### ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการวิจัยไปใช้

1. งานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมที่ผสานวิธีทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิจัยเชิงปริมาณนำไปสู่กระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย นั้นผู้เล่าเรื่องหรือบันทึกเรื่องราวตามหลัก 4C-PLOY ต้องมีการวางแผนกับกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนโดยต้องคิดอย่างเป็นระบบด้วยการวิเคราะห์ 5W1H ถึงประเด็นที่เล่าเรื่อง Who ใครคือต้นเรื่องในการเล่า; What อะไรคือประเด็นและเอกลักษณ์ของคนต้นเรื่อง; When เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อไร; Where เรื่องราวเกิดขึ้นที่ไหน; Why ทำไมถึงเกิดเหตุการณ์เหล่านั้น; How มีกระบวนการและเทคนิคของภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยอย่างไร

2. จากการศึกษาความต้องการจำเป็นในการต่อกระบวนการบันทึกในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยนั้น เพื่อให้ตอบสนองการพัฒนาช่างฝีมือการเจียรไนพลอยได้นั้น ต้องการสื่อประชาสัมพันธ์เชิงบวกเพื่อเผยแพร่และรณรงค์ด้วยการฝึกอบรม หรือการเรียนรู้ตามอรรถาศัยเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่ดี ในการสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย

3. นวัตกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยในปัจจุบันควรมีการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย โดยพิจารณาถึงลักษณะเนื้อหาที่มีความแตกต่างกันเตรียมการก่อนการเจียรไนพลอย ขั้นตอนการเจียรไนพลอย และหลังการเจียรไนพลอย รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการถ่ายทอดเรื่องราวต้องการเน้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอย่างไรต่อเรื่องเล่าดิจิทัล ดังนั้น ควรมีการเลือกชนิดของสื่อดิจิทัลให้เหมาะสม เช่น คลิปวีดิทัศน์ควรใช้เวลา 3-5 นาที และการนำเสนอคนต้นเรื่องควรแทรกภาพประกอบเรื่องเล่าที่เห็นเป็นรูปธรรม สื่อกราฟิกแบบเคลื่อนไหว อาจนำเสนอเตรียมวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือเจียรไนพลอย เป็นต้น

4. การนำเสนอเรื่องเล่าดิจิทัลในแต่ละตอนผู้พัฒนาต้องพิจารณาถึงความสนใจในสมาธิในการรับรู้ (attention span) ของผู้รับสารผ่านรูปแบบการนำเสนอสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น คลิปวีดิทัศน์ หรือ สื่อกราฟิกแบบเคลื่อนไหว ระยะเวลาไม่เกิน 3 นาที เว็บบล็อก ระยะเวลาไม่เกิน 6 นาที (> 6 นาที) โดยข้อความสาระบบบล็อกที่ยอดนิยมควรใช้น้อยกว่า 1,000 คำ สื่อเสียง ระยะเวลา 15-18 นาที เป็นต้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มโดยใช้กระบวนการพัฒนาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยมาประยุกต์ใช้ในการสืบสานภูมิปัญญาด้านอื่น ๆ โดยมีการบันทึกข้อมูลสารสนเทศเรื่องเล่าแบบดิจิทัล

2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาแผนที่เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเขตชุมชนภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย ซึ่งจะสามารถช่วยสร้างมูลค่าและขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ภูมิปัญญาการเจียรไนพลอยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดบุรีรัมย์ได้

3. ควรมีการศึกษาถึงรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่มีผลต่อกลุ่มคนซึ่งมีอิทธิพล (Influencer) บนสื่อสังคมที่มีต่อความคิดทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดแรงกระตุ้นสนใจติดตามและสืบทอดภูมิปัญญาการเจียรไนพลอย

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ โครงการบริหารจัดการทุนวิจัยและนวัตกรรมของสำนักงานบูรณาการวิจัยมุ่งเป้ากลุ่มเรื่องอุตสาหกรรมขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

## บรรณานุกรม

Bernard Ross Robin. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. Houston, Texas: University of Houston.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Robin, Bernard. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice - THEORY PRACT*, 47, 220-228. doi:10.1080/00405840802153916

Scott, W. (1955). "Reliability of content analysis: The case of nominal scale coding." *Public Opinion Quarterly*, 19(3), 321-325.

กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *เรื่องสื่อสาร-การท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา นาคสกุล. (2556). คลังความรู้ราชบัณฑิตยสถาน. เรียกใช้เมื่อ 28 เมษายน 2564 จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php>

กิตติพันธ์ หันสมร. (2564). แนวทางความร่วมมือการจัดการอาชีวศึกษาเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมในพื้นที่. *วารสารอุตสาหกรรมศึกษา*, 15(1), 10-24.

ชลกานดารัตน์ นาคทิม. (2562). *กลยุทธ์การทำพลอยในจังหวัดจันทบุรีตามรูปแบบการพัฒนาประเทศไทย 4.0*. (ดุษฎีนิพนธ์ (ปร.ด. สาขาวิชาการศึกษและการพัฒนาสังคม), บ.ก.) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

ณรงค์ชัย อัครเศรณี. (2556). กระตุกต่อมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (เล่ม 3). กรุงเทพฯ: สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).

ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2561). *เอกสารประกอบการบรรยาย สร้างสรรค์เนื้อหาอย่างไรให้ดู "อิน" ภายใต้ โครงการสื่อเป็นโรงเรียนของสังคม 17-18 กุมภาพันธ์ 2561*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

นิ่มนวล วิเศษสรรพ์ และคณะ. (2560). กระบวนทัศน์การพัฒนาวิสาหกิจชุมชนหัตถกรรมร่วมสมัยไทยทรงดำ ตำบลรางหวาย อำเภอพนมทวนจังหวัดกาญจนบุรี. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 5(2), 193-202.

บุญชม ศรีสะอาด. (2538). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ปรารถนา หาญเมธี และจริยา วิไลวรรณ. (2559). *The Facilitator คู่มือคุณ "Fa" มืออาชีพ*. (3, บ.ก.) กรุงเทพฯ: บริษัท กล้าก้าว อินสไปเรชั่น จำกัด.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563*. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

สิริวิจนา แก้วฝืนก. (2560). รูปแบบการพัฒนากรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมี  
วิจารณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษารสนเทศศาสตร์ ปริญญาบัณฑิต. จุฬง  
นิพนธ์ ค.ด. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.