



วารสารวิชาการ

สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก
สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



Journal of Pacific Institute of Management Science
Humanities and Social Sciences

ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2564 | Vol. 7 No. 3 September - December 2021

Print ISSN 2586-8462

Online ISSN 2697-4487

วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก ราช 4 เดือน

การสร้างฐานข้อมูล นวัตกรรม และการใช้ประโยชน์จากการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ
ในจังหวัดกำแพงเพชร

Creating database, innovation and making use of folk games for the elderly in
Kamphaeng Phet Province.

ศุภโชคชัย นันทศรี*

Suphachokchai Nanthasri*

คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*

Faculty of Management Science (Communication Arts).

Kamphaeng Phet Rajabhat University *

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อสร้างฐานข้อมูลการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อสร้างนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร และ 3) เพื่อประเมินผลการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร งานวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 400 คน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการละเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการ จำนวน 6 คน

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) พบว่า ผู้สูงอายุมีความต้องการการละเล่นประเภทที่เน้นทักษะด้านการพูด/การร้อง ค่าเฉลี่ย 4.44 เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง ค่าเฉลี่ย 4.68 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2) พบว่า นวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร คือ “การแสดงการละเล่นพื้นบ้าน” โดยเป็นการนำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 3 กิจกรรมมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุและมีการประยุกต์ให้มีลักษณะเป็นการแสดง โดยการละเล่นพื้นบ้านดังกล่าว คือ 1. รำโทนพื้นบ้าน ซึ่งจะปรากฏอยู่ในเฉพาะพื้นที่ตำบลไตรดิ่งซึ้งเท่านั้น จากการสืบค้นหลักฐานพบว่า มีมาไม่ต่ำกว่า 90 ปี มีลักษณะเหมือนรำวงทั่วไปแต่เนื้อหา ทำนองเพลง และคำร้องจะมีการพูดถึงวิถีชีวิตคนพื้นถิ่น ภูมิศาสตร์ และความเป็นอยู่ 2. ระเบ้า ก ไก่ มีมาไม่ต่ำกว่า 90 ปี หรือมากกว่า ใช้ตัวอักษร ก ถึง ฮ ในการทำเนื้อร้อง คล้ายเพลงพวงมาลัยของภาคกลาง มีการเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหญิงในเนื้อเพลง และ 3. รำคล้องช้าง มีการเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหญิงในเนื้อเพลงเช่นเดียวกับระเบ้า ก ไก่ โดยฝ่ายหญิงใช้ผ้าคล้องคอฝ่ายชายขณะร้องและรำบนเวที โดยสลับกันร้องและรำระหว่างหญิงชาย การละเล่นพื้นบ้านมีการถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังด้วยการบูรณาการให้เข้ากับวิชาการเรียนของโรงเรียน และจังหวัดกำแพงเพชรเองก็มีการจัดเวทีให้มีการละเล่นพื้นบ้านด้วยเช่นกัน นอกจากการถ่ายทอดให้คนรุ่นหลังแล้วการละเล่นพื้นบ้านดังกล่าวก็มีการนำมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชรและก่อให้เกิดเป็นนวัตกรรม “การแสดงการละเล่นพื้นบ้าน” โดยมีการประยุกต์รูปแบบการละเล่นพื้นบ้านทั้ง 3 กิจกรรมดังกล่าว โดยมีการ

แปลงทำรำมาตรฐานให้เป็นท่าเต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการออกกำลังกาย ฝึกทักษะ สนุกสนาน และเพื่อสุขภาพที่ดี นอกจากนี้ยังมีการนำเพลงพื้นบ้านมาปรับใส่เสียงเครื่องดนตรีให้มากขึ้น มีการร้องและบันทึกใหม่ มีการบันทึกเทปเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูล นำส่งและเผยแพร่ให้กับชมรมผู้สูงอายุทุกอำเภอในจังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3) พบว่า สำหรับต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรนั้น จากการที่ไม่ค่อยได้พบเจอและร่วมพูดคุยกันเนื่องจากไม่ค่อยมีกิจกรรมที่ทำให้ผู้สูงอายุมารวมกลุ่มกันได้บ่อยๆ สามารถทำให้ผู้สูงอายุเสียโอกาสในด้านสุขภาพจิตที่ก่อให้เกิดความสุขทางใจ แต่ไม่ได้เป็นปัญหาต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: นวัตกรรม, การละเล่นพื้นบ้าน, การแสดงการละเล่นพื้นบ้าน

Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) to create a database of folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province, 2) to create innovative folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province, and 3) to evaluate the utilization of the innovation of folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province. Performing folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province. This research has a mixed method of conducting research between quantitative research and qualitative research. The sample was the elderly in Muang District. Kamphaeng Phet Province, 400 people and people involved in performing folk games in Kamphaeng Phet Province, namely Kamphaeng Phet Province culture. village sage and 6 scholars.

The results of the research according to objective number 1) found that the elderly had a need for playing games that focused on speaking/singing skills at an average of 4.44 for use in helping to exercise the body to be healthy, an average of 4.68. The research results according to objective number 2) found that as for the innovation of folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province, it is "local play performances", which is the bringing of 3 folk games activities to convey to the elderly and is applied to look like performances. By playing such folk games, namely 1) Folk dance which will appear in only the Trai Tung sub-district only From searching evidence, it has been found that it has been in existence for at least 90 years. It looks like a typical dance, but the content, melody and lyrics will talk about indigenous people's way of life, geography, and livelihoods. 2) Dance K Kai has been around for at least 90 years or more. Use the letters A to H in the lyrics. similar to the garland song of the central region There is a courtship between a man and a woman in the lyrics and 3) Elephant Dance There is a courtship between a man and a woman in the same lyrics as the Kai Kai dance, where the woman uses a cloth around the neck of the man while singing and dancing on stage. by alternating singing and dancing

between women and men Folk games are passed on to future generations by integrating them into school academics. And Kamphaeng Phet province also has a stage for folk games as well. In addition to being passed on to the next generation, such folk games have also been passed on to the elderly in Kamphaeng Phet Province and cause innovation. “Folk play performances” with the application of folk games for all 3 activities mentioned above. By converting the standard dance moves into a dance that is suitable for the elderly. The purpose is to exercise, practice skills, have fun and for good health. In addition, folk songs were added to the sound of instruments. There are new vocals and recordings. There is a tape recording to create a database. Delivered and disseminated to the Elderly Club in every district in Kamphaeng Phet Province. The results of the research according to objective number 3) found that the opportunity cost of the innovation of folk performance performances for the elderly in Muang District Kamphaeng Phet Province because they rarely meet and talk to each other because there are not many activities that make the elderly come together often. It can cause the elderly to lose opportunities in mental health that lead to happiness. But it is not a problem for the life of the elderly.

Keywords: innovation, folk games, folk performances

บทนำ

รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เป็นแนวทางในการพัฒนาประเทศใน ระยะยาวเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ พัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ซึ่งหนึ่งในประเด็นเร่งด่วน 5 ปีแรกของยุทธศาสตร์ชาติ คือ สังคมสูงวัย

หนึ่งในความต้องการ 6 ด้านของผู้สูงอายุ คือ ความต้องการด้านสังคม คือ ความต้องการได้รับการ ยอมรับจากครอบครัวและสมาชิกของกลุ่มต่างๆ ทางสังคม เนื่องจากจะทำให้ผู้สูงอายุมีความรู้สึว่าตัวเองยังคงมีความสำคัญและเป็นที่ต้องการของครอบครัว ถ้าผู้สูงอายุได้มีการพบปะสังสรรค์กับคนในวัยเดียวกันจะทำให้ผู้สูงอายุมีการเรียนรู้ มีการดูแลตัวเอง และมีความสามารถในการใช้ชีวิตด้วยตนเองได้ดีขึ้น (Lertchanyarak, Oranuj, 2010) ซึ่งจังหวัดกำแพงเพชรเองก็ได้ตระหนักถึงปัญหาและความต้องการทางด้านสังคมของผู้สูงอายุด้วยเช่นกัน

การละเล่นพื้นบ้าน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าที่บรรพบุรุษไทยได้สั่งสม สร้างสรรค์ และสืบทอดไว้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติเพื่อให้รุ่นลูกหลานได้เรียนรู้และรักในคุณค่าในศิลปะไทย ในแขนงนี้ นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดการรวมกลุ่มการทำกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้างความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันตามสภาพภูมิประเทศ สังคม วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งในจังหวัดกำแพงเพชรก็มีการละเล่นพื้นบ้านที่เป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียง อาทิ ระเบ้า ก.ไก่ รำคล้องช้าง และรำวงพื้นบ้าน เป็นต้น ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาให้เกิดเป็นนวัตกรรม

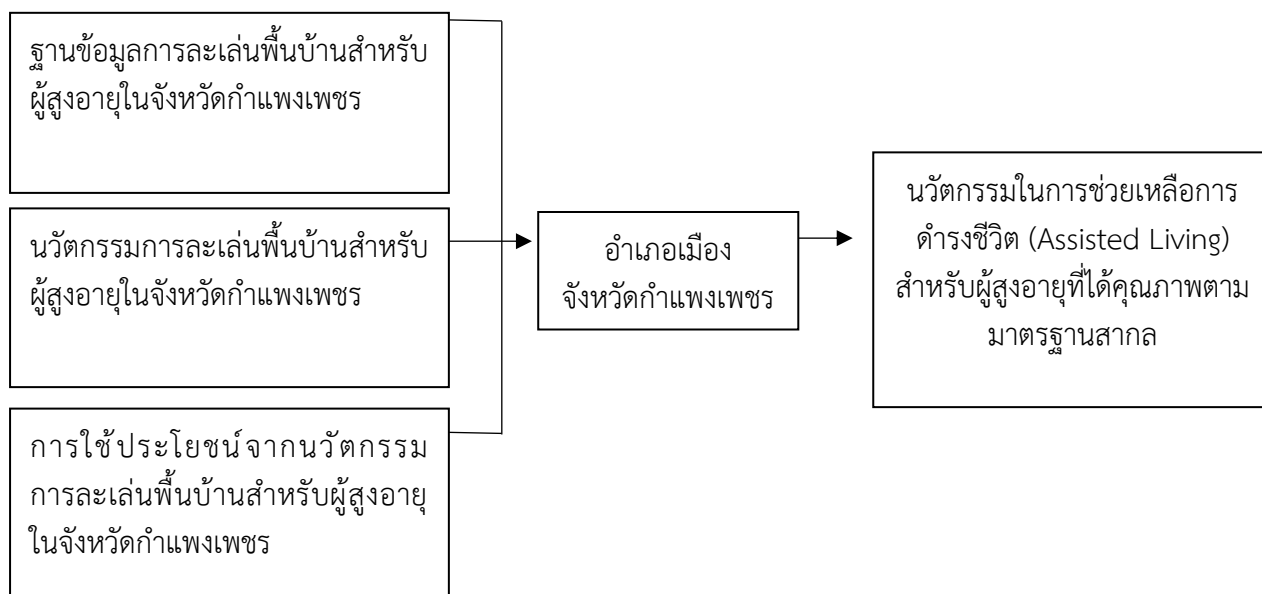
การเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ ที่จะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม และเสริมสร้างให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการดูแลผู้สูงอายุผ่านการเล่นพื้นบ้านด้วยเช่นกัน

จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้นจึงเกิดเป็นคำถามการวิจัยครั้งนี้ก็คือนวัตกรรมในการช่วยเหลือการดำรงชีวิต (Assisted Living) ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพได้มาตรฐานสากลเป็นอย่างไร อันจะนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีการดำรงชีวิตได้อย่างมีศักยภาพสูงสุดสืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างฐานข้อมูลการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อสร้างนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินผลการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างฐานข้อมูล นวัตกรรม และการใช้ประโยชน์จากการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร” เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ประกอบกับการวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการสำรวจ (Survey) และการวิจัยประเมินผล ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีดำเนินการวิจัย	กลุ่มเป้าหมาย
1) การสร้างฐานข้อมูลการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร	1) การสัมภาษณ์เชิงลึก	1) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร อาทิ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการ รวมจำนวน 6 คน
2) การสร้างนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร	1) การสัมภาษณ์เชิงลึก 2) การสำรวจ 3) การวิเคราะห์เนื้อหา	1) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการ จำนวน 6 คน 2) ผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 400 คน 3) ผลการศึกษาจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2
3) การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร	1) การสัมภาษณ์เชิงลึก 2) การประเมินผล	1) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการ จำนวน 6 คน 2) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการ จำนวน 6 คน 3) ผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชรที่เข้าร่วมกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 100 คน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยเรียงตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) การสร้างฐานข้อมูลการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

การเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร มีระบัก, ไม้ รำคล้องช้าง ลิเกป่า ระบำร้องแก้ รำวงพื้นบ้าน รำแม่ สี่ราโชน ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า เป็นการเล่นพื้นบ้านของจังหวัดกำแพงเพชร

วิธีการเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าวิธีการการเล่นพื้นบ้านไม่มีอุปกรณ์ในการเล่น แต่ใช้เป็นการปรับมือในการให้จังหวะและรำโดยไม่จำกัดท่า ยกตัวอย่างเช่นระบำก.ไก่คือการเอาอักษรภาษาไทยทั้ง 44 ตัวมาร้อยแกักันระหว่างชายกับหญิงในการเล่นเป็นการเล่นในลักษณะของการเกี่ยวพาราสีไม่มีอุปกรณ์ในการแสดงใช้จังหวะโดยการปรับมือ รำคล้องช้างมีอุปกรณ์ในการเล่นคือผ้าที่เอาไว้ใช้คล้องคนที่ตนเองชอบโดยฝ่ายชายจะไปคล้องผู้หญิงแล้วพามารำ จากนั้นสลัดกันผู้หญิงไปคล้องผู้ชายเป็นการรำเกี่ยวพาราสีกันแสดงถึงการเลียนแบบวิถีชีวิตของคนในสมัยก่อนคือการไปคล้องช้างมาใช้งานนั่นเอง

การเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อมูลว่าเป็นการเล่นระบำก.ไก่ เพราะมีการเล่นที่ไม่ยากต่อการเล่น ไม่มีอุปกรณ์และสนุกสนาน

วิธีการเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีวิธีการเล่นที่จดจำได้ง่ายใช้อุปกรณ์น้อย ใช้การปรับมือในการให้จังหวะ และเป็นการเล่นที่ไม่ก่อให้เกิดอันตราย

วิธีการถ่ายทอดการเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการเล่นในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรยังมีการถ่ายทอดให้คนรุ่นหลังโดยใช้วิธีการเรียนการสอน การบูรณาการให้เข้ากับวิชาการเรียนของโรงเรียน และจังหวัดกำแพงเพชรยังมีการจัดเวทีให้มีการแสดง เพื่อเป็นการถ่ายทอดและอนุรักษ์การเล่นดังกล่าว

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) การสร้างนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร ส่วนที่ 1 ปัญหาและแนวทางแก้ไขเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ปัญหาเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าปัญหาในการเล่นพื้นบ้านที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุนั้นเป็นปัญหาในเรื่องของสุขภาพร่างกายของผู้สูงอายุ เช่น การทรงตัว สายตา การได้ยิน การจดจำเนื้อร้องของการเล่นพื้นบ้าน และการนับจังหวะ

แนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าแนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านของจังหวัดกำแพงเพชร คือปรับในเรื่องของจังหวะให้มีจังหวะที่ช้าลงกว่าปกติ สำหรับผู้สูงอายุที่ร้องเพลงหรือจำเนื้อร้องไม่ได้ ให้ปรับเปลี่ยนเป็นการปรับมือแทน และให้ดูคนที่ทำได้เป็นตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ความต้องการด้านการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

n=400

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ หญิง	202	50.50
อายุ 60 - 65 ปี	260	65.00
วุฒิการศึกษาระดับประถมศึกษา	90	23.00
อาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	139	34.75
รายได้ ไม่เกิน 10,000 บาท	163	40.75
สถานภาพสมรส	216	54.00

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 50.50 อายุ 60 - 65 ปี ร้อยละ 65.00 วุฒิการศึกษาระดับประถมศึกษา ร้อยละ 23.00 มีอาชีพค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 34.75 มีรายได้ ไม่เกิน 10,000 บาท ร้อยละ 40.75 มีสถานภาพสมรส ร้อยละ 54.00

ความต้องการด้านประเภทของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความต้องการด้านประเภทของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ

ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับความ คิดเห็น
การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด/การร้อง	4.59	0.573	มากที่สุด
การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการฟัง	4.42	0.583	มาก
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการนับ	4.41	0.609	มาก
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการคาดคะเน	4.40	0.641	มากที่สุด
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการกระยะ	4.42	0.636	มากที่สุด
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการจำแนกพวก	4.39	0.638	มากที่สุด
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการจำแนกเสียง	4.44	0.584	มาก
การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการคิด	4.43	0.571	มาก
การละเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ	4.44	0.593	มากที่สุด
การละเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยมที่ดี	4.48	0.587	มากที่สุด
รวม	4.44	0.601	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ความต้องการด้านประเภทของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.601 โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด/การร้อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 และการละเล่นที่เน้นการ

ปลูกฝังค่านิยมที่ดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การละเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44

ความต้องการด้านประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความต้องการด้านประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ

ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความคิดเห็น
เพื่อช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง	4.68	0.503	มากที่สุด
เพื่อการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีรักหมู่คณะ	4.58	0.528	มากที่สุด
เพื่อส่งเสริมการริเริ่มสร้างสรรค์	4.54	0.542	มากที่สุด
เพื่อฝึกปฏิญาณไหวพริบ	4.55	0.555	มากที่สุด
เพื่อส่งเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น	4.64	0.514	มากที่สุด
รวม	4.60	0.528	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ความต้องการด้านประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.528 โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และส่งเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีรักหมู่คณะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58

ส่วนที่ 3 นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

จากผลการวิจัย พบว่า นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร คือ “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” โดยเป็นการนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน จำนวน 3 กิจกรรมมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุและมีการประยุกต์ให้มีลักษณะเป็นการแสดง โดยการละเล่นพื้นบ้านดังกล่าว คือ 1) รำโทนพื้นบ้าน ซึ่งจะปรากฏอยู่ในเฉพาะพื้นที่ตำบลไตรตรังเท่านั้น จากการสืบค้นหลักฐานแล้วมีมาไม่ต่ำกว่า 90 ปี มีลักษณะเหมือนรำทั่วไป แต่เนื้อหา ทำนองเพลง และคำร้องจะมีการพูดถึงวิถีชีวิตคนพื้นถิ่น ภูมิศาสตร์ ความเป็นอยู่ โดยเลือกมา 5 เพลง จาก 20 เพลง ในการทำกิจกรรม 2) ระบำ ก ไก่ มีมาไม่ต่ำกว่า 90 ปี หรือมากกว่า ใช้ตัวอักษร ก ถึง ฮ ในการทำเนื้อร้อง คล้ายเพลงพวงมาลัยของภาคกลาง มีการเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหญิงในเนื้อเพลง และ 3) รำคล้องช้าง มีการเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหญิงในเนื้อเพลงเช่นเดียวกับระบำ ก ไก่ โดยฝ่ายหญิงใช้ผ้าคล้องคอฝ่ายชายขณะร้องและรำในเวที โดยสลับกันร้องและรำระหว่างหญิงชาย

การละเล่นพื้นบ้านดังกล่าวนี้ได้มีการนำมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร โดยก่อให้เกิดนวัตกรรมขึ้นมาใหม่เป็น “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” โดยมีการประยุกต์รูปแบบการเล่นพื้นบ้านโดยมีการแปลงท่ารำมาตรฐานให้เป็นท่าเต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการออกกำลังกาย ฝึกทักษะ สนุกสนาน และเพื่อสุขภาพอนามัยที่ดี นอกจากนี้ยังมี

การนำเพลงพื้นบ้านมาปรับใส่เสียงเครื่องดนตรีให้มากขึ้น มีการร้องและบันทึกใหม่ มีการบันทึกเทป และส่งนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านให้กับชมรมผู้สูงอายุในแต่ละอำเภอในจังหวัดกำแพงเพชรต่อไป

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3) การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ส่วนที่ 1 การใช้ประโยชน์นวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่านวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุใน อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปใช้ประโยชน์คือ สามารถนำเพลงพื้นบ้านไปประยุกต์กับท่าออกกำลังกายได้ ช่วยส่งเสริมในเรื่องของความสามัคคี และสามารถนำบูรณาการในการเรียนการสอน

ส่วนที่ 2 ต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านเศรษฐกิจ

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ในของด้านเศรษฐกิจคือ เด็กรุ่นหลังจะไม่สามารถทราบถึงเรื่องราววิถีชีวิต การค้าขาย ของคนในจังหวัดกำแพงเพชรในสมัยก่อนว่ามีมาอย่างไร

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านสังคม

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ในด้านสังคมเป็นในเรื่องของการรวมตัวของผู้สูงอายุ ที่มีอายุรุ่นเดียวกันไม่สามารถกลับมารวมตัวกันได้เหมือนในสมัยก่อนอาจทำให้ความสุขเลือนหายไป

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านวัฒนธรรม

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ในด้านวัฒนธรรมเสียโอกาสในเรื่องของการเรียนรู้วิถีชีวิต จากเพลงที่ร้องในการละเล่นพื้นบ้านที่กล่าวถึงการแต่งตัว การทำอาชีพ สภาพแวดล้อมในเวลานั้น

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านสุขภาพ

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ในด้านสุขภาพก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเสียโอกาส เพราะเพลงในการละเล่นพื้นบ้านสามารถนำมาประยุกต์ในการออกกำลังกายได้

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านจิตใจ

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ในด้านจิตใจ จากการไม่ได้พบเจอและร่วมพูดคุยกัน สามารถทำให้เสียโอกาสในด้านสุขภาพจิตที่ก่อให้เกิดความสุขทางใจ แต่ไม่ได้เป็นปัญหาต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ

ส่วนที่ 3 การประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ตารางที่ 5 แสดงผลการประเมินการจัดกิจกรรม นันทนาการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

n = 100

ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับความคิดเห็น
กระบวนการให้บริการ	4.57	0.538	มากที่สุด
วิทยากร	4.48	0.596	มากที่สุด
การอำนวยความสะดวก	4.61	0.532	มากที่สุด
คุณภาพการให้บริการ	4.51	0.560	มากที่สุด
ความพึงพอใจต่อภาพรวมของ โครงการ	4.54	0.557	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของโครงการในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.557

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการวิจัยเรียงตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) การสร้างฐานข้อมูลการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชรการเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

การเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ คือ ระบาย, โกว เพราะมีการเล่นที่ไม่ยากต่อการเล่น ไม่ มีอุปสรรค ใช้การปรบมือในการให้จังหวะ และเป็นการเล่นที่สนุกสนานและไม่ก่อให้เกิดอันตราย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเล่นที่ระบุว่า การเล่น คือ การเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจประจำวัน และการเล่นในเทศกาลท้องถิ่น (สารานุกรมไทย สำหรับเยาวชนฯ, ออนไลน์)

การเล่นพื้นบ้านในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรยังมีการถ่ายทอดให้คนรุ่นหลังอยู่โดยใช้วิธีการเรียนการสอน การบูรณาการให้เข้ากับวิชาการเรียนของโรงเรียน และจังหวัด กำแพงเพชร ยังมีการจัดเวทีให้มีการแสดง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ทุกภาคส่วนมีการให้ความสำคัญและต้องการอนุรักษ์การแสดงพื้นบ้านให้ดำรงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) การสร้างนันทนาการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

นันทนาการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร คือ “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” โดยเป็นการนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน จำนวน 3 กิจกรรมมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุและมีการประยุกต์ให้มีลักษณะเป็นการแสดง โดยการเล่นพื้นบ้านดังกล่าวได้แก่ ระบาย พื้นบ้าน ระบาย โกว และรำคล้องช้าง โดยมีการประยุกต์รูปแบบการเล่นพื้นบ้านโดยมีการแปลงท่ารำมาตรฐานให้เป็นท่าเต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการออกกำลังกาย ฝึกทักษะ สนุกสนาน และเพื่อสุขภาพอนามัยที่ดี นอกจากนี้ยังมีการนำเพลงพื้นบ้านมาปรับใส่เสียงเครื่อง

ดนตรีให้มากขึ้น มีการร้องและบันทึกใหม่ มีการบันทึกเทปและนำส่งนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นฐานข้อมูลให้กับชมรมผู้สูงอายุในแต่ละอำเภอในจังหวัดกำแพงเพชรต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องนวัตกรรมที่ระบุว่า นวัตกรรม มีนิยามอยู่ 3 มิติ คือ ความใหม่ (Newness) ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) และการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) (สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ, 2553) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเมธาวิ จำเนียร และคณะ (2563) เรื่องการใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ที่ผลการวิจัยพบว่า การเล่นพื้นบ้านสมัยก่อนส่วนใหญ่ได้ปรับเปลี่ยนบทบาทมาเป็นสื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อใช้แสดงในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งสื่อการแสดงพื้นบ้านบางประเภทสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุในชุมชนได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3) การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุใน อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปใช้ประโยชน์ คือ สามารถนำเพลงพื้นบ้านไปประยุกต์กับทำออกกำลังกายได้ ช่วยส่งเสริมในเรื่องของความสามัคคี และสามารถนำบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้าน ที่ระบุว่า การเล่นพื้นบ้านมีประโยชน์ด้านการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง การส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีรักหมู่คณะ และสร้างเสริมในด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น (kannika nanimit, 2013)

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ควรบรรจุ นวัตกรรมการแสดงการเล่นพื้นบ้านลงในแผนงานเพื่อนำนวัตกรรมการดังกล่าวไปจัดแสดงให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ควรนำนวัตกรรมการแสดงการเล่นพื้นบ้านไปจัดแสดงและจัดกิจกรรมเพื่อเป็นการส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมต่อไป

บรรณานุกรม

เมธาวิ จำเนียร และคณะ. (2563). การใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล. สืบค้นจาก

<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jpcru/article/view/225097>

สืบค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2564.

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ. (2553). นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ. สืบค้นจาก

<http://www.jba.tbs.tu.ac.th/files/Jba128/Article/JBA128Somnuk.pdf>

สืบค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2564.

- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2516). เล่มที่ 13. เรื่องที่ 7. การละเล่นของไทย. สืบค้นจาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=13&chap=7&page=chap7.htm> สืบค้นเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2564.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับย่อ). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf สืบค้นเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2564.
- kannika nanimit. (2013). ประโยชน์ของการละเล่น. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/karlalenphunbans/home/prayochn-khxng-kar-la-len> สืบค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2564.
- Lertchanyarak, Oranuj. (2010). **Communication and Information Management for Bangkok Elderly Participants**. Paper accepted for presentation at International Conference Future Imperatives of Communication and Information for Development and Social Change.