

รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้สำหรับเยาวชน
อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

Activity Models to Enhance Learning and Conserving Phi Phung Tai folk Game for youth
in Hua Hin District Prachuapkirikhan Province

สุภาพร บำรุงวงศ์^{1*} อังคณ บุญเกิด² บุปผา วงษ์พันธุ์ทา² ธนิชชา ชัยชัชวาลประทีป¹ และวรินทร์ คชนทร์เตชา²

¹ สาขาวิชาการท่องเที่ยว คณะอุตสาหกรรมและการท่องเที่ยว
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจวบคีรีขันธ์

² สาขาวิชาการจัดประชุมและนิทรรศการ คณะอุตสาหกรรมและการท่องเที่ยว
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจวบคีรีขันธ์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการละเล่นผีฟุ้งใต้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน ความต้องการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ และสร้างรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้สำหรับเยาวชนในอำเภอหัวหิน โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสม (Mixed Method) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพในการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถามและการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยการจัดประชุมกลุ่มย่อย

ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชนในอำเภอหัวหินมีความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการละเล่นผีฟุ้งใต้ ในภาพรวมระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.97) โดยที่มีการรับรู้เรื่องการละเล่นผีฟุ้งใต้ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.59) มีความรู้เกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งใต้ในระดับน้อย (\bar{X} = 2.45) แต่มีแนวความคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ ในระดับมาก (\bar{X} = 3.87) 2) ความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ จากการสอบถามเยาวชน จำนวน 255 คน พบว่าเยาวชนจำนวน 161 คน (ร้อยละ 63.14) ไม่ต้องการมีส่วนร่วมและจำนวน 94 คน (ร้อยละ 36.86) ที่ต้องการมีส่วนร่วม ซึ่งกลุ่มเยาวชนผู้ต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าว มีความต้องการมีส่วนร่วมอย่างจริงจังในระดับมากในทุกประเด็น 3) เยาวชนได้ร่วมเสนอความเห็นและสร้างรูปแบบกิจกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ คือ วิธีสร้างการรับรู้เรื่องการละเล่นผีฟุ้งใต้ โดยประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ วิธีการสร้างการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ โดยการจัดนิทรรศการและจัดกิจกรรมเรียนรู้ในชั้นเรียน เชิญผู้มีความรู้มาถ่ายทอดให้แก่เยาวชน และวิธีสร้างการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ ด้วยการจัดตั้งชมรมอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ นำการละเล่นผีฟุ้งใต้ไปผนวกรวมกับการจัดกิจกรรมอื่นๆของชุมชน การสร้างเอกลักษณ์ให้กับกิจกรรมเช่น ให้มีรูปแบบการแต่งกายในช่วงที่มีการละเล่นดังกล่าวและให้เยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการละเล่นผีฟุ้งใต้ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงเทศกาลสงกรานต์

คำสำคัญ : กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้, การละเล่นผีฟุ้งใต้ เยาวชน

Abstract

The objective of this research is to study knowledge and ideas concerning the conservation and playing of Phi Phung Tai folk games for youth in Hua Hin District, study the needs of youth to participate in learning and conserving Phi Phung Tai folk games, and make activity models to enhance learning and conserving Phi Phung Tai folk games in Hua Hin District. The research used a mixed methodology, between Quantitative Research and Qualitative Research in Participatory Action Research. The tools used in this research are structured and non-structured interviews of young people, and participatory action through a focus group.

The results were as follows. 1) Knowledge and ideas of the conservation and playing of Phi Phung Tai folk games by youth in Hua Hin District were at a medium overall level (\bar{X} = 2.97), the recognition about this playing at a medium level (\bar{X} =2.59), and the knowledge of this playing at a lower level (\bar{X} = 2.45). However, giving importance to supporting and conserving Phi Phung Tai folk games was at a high level (\bar{X} =3.87). 2) The needs of youth to participate in learning and conserving found that 161 people (63.14%) did not want to participate, 94 people (36.86%) wanted to, and this group wanted to participate at a high level in all topics (\bar{X} = 3.68). 3) The activities model to enhance learning and conservation of this folk game by youth includes: to create awareness of the Phi Phung Tai folk game by publicity through the media, to learn the knowledge and conservation of this folk game by doing exhibitions and activities in class, and to invite a knowledgeable source to convey the games to the youth. In addition, we can support the participation and conservation of Phi Phung Tai folk games by establishing a conservation activity club, to be integrated with other community events, creating unique activities and determining style of dress during the games. The club would participate in this event when it is held every year during the Songkran festival.

Keywords : activity to enhance learning, Phi Phung Tai folk game, youth

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน s.bamrung56@gmail.com โทร. 032618500 ต่อ 3113

1. บทนำ

เมืองหัวหินมีความสำคัญในฐานะเป็นเมืองตากอากาศชายทะเล มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาตินิยมเดินทางมาท่องเที่ยว เมืองหัวหินมีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนาน มีเอกลักษณ์มรดกวัฒนธรรมเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เด่นและสำคัญ คือ “การละเล่นผีฟุ้งใต้” ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้านของชุมชนชายทะเลในเทศกาลสงกรานต์ การละเล่นผีฟุ้งใต้ มีวิธีการละเล่นและบทเพลงแสดงถึงภูมิปัญญาชาวบ้านที่ถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรมและสภาพสังคมที่มีการควบคุมให้อยู่ในกรอบของคุณงามความดี ความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ เช่น ครูบาอาจารย์ การแสดงความเคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ณ ชุมชนแห่งนั้น เช่น เทพเจ้า แม่นาง เป็นต้นมัดฉนวนา เทียมทัด (2551: 1)

การละเล่นผีฟุ้งใต้ได้รับการฟื้นฟูขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งในปี พ.ศ. 2548 โดยนายศิริพันธ์ กมลปราโมทย์ นายก เทศมนตรีเทศบาลเมืองหัวหินในขณะนั้น จากการสัมภาษณ์นายมนตรี ชูภู(สัมภาษณ์) รองนายกเทศมนตรีเทศบาลเมืองหัวหิน และจากการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้รู้ ผู้นำชุมชนหลายท่านในเมืองหัวหิน ทำให้พบเห็นปัญหาของชุมชนประการหนึ่งคือ บริบทของการละเล่นผีฟุ้งใต้ของหัวหินอยู่ในสภาพที่เสื่อมโทรมลงไปเนื่องจากผู้รู้หรือผู้เล่นที่เป็นพ่อเพลงแม่เพลงนั้น ปัจจุบันเป็นผู้สูงอายุแล้วเหลือผู้เล่นไม่มากนัก นักท่องเที่ยว ประชากรที่เข้ามาอยู่อาศัยในหัวหิน และเยาวชนในหัวหินส่วนมากไม่เคยรู้มาก่อนว่าหัวหินมีการละเล่นผีฟุ้งใต้ที่เป็นเอกลักษณ์มรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น มีกลุ่มคนที่พยายามดำเนินการฟื้นฟูและอนุรักษ์การละเล่น เช่น กลุ่มห้าแยกหัวหิน กลุ่มกะตอยรัก(ษ์)หัวหิน เป็นต้นได้รวมตัวกันจัดการละเล่นนี้ขึ้นเป็นประจำในวันที่ 13 เมษายนของทุกปี ระหว่างช่วงเวลาสงกรานต์ แต่การละเล่นชนิดนี้ก็ยังคงไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายของทั้งนักท่องเที่ยว และประชาชนในอำเภอหัวหิน ดังนั้นชุมชนจึงต้องการให้มีการส่งเสริมอนุรักษ์การละเล่นนี้ โดยเฉพาะต้องการให้เยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติและอำเภอหัวหิน เข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ให้คงอยู่ต่อไป

ในฐานะที่เป็นเมืองสำคัญด้านการท่องเที่ยว เทศบาลเมืองหัวหิน (2557: 39) ได้วิเคราะห์ปัญหาในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ของเทศบาลเมืองหัวหินในด้านการท่องเที่ยวไว้ว่า ไม่มีกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมของหัวหิน จึงได้กำหนดแนวทางแก้ไขไว้ในเรื่องการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมของหัวหิน ทำให้เห็นว่าการละเล่นผีฟุ้งใต้ซึ่งเป็นมรดกวัฒนธรรมดั้งเดิมของหัวหินและกำลังเลือนหายไป ควรที่จะได้รับศึกษาวิจัยเพื่อให้เกิดคุณค่าต่อการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์เพื่อการท่องเที่ยวของเมืองหัวหินต่อไป

การส่งเสริมการเรียนรู้โดยการให้เยาวชนได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินการนั้น ถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการพัฒนาบทบาทของเยาวชนที่มีต่อส่วนรวมและสังคม จึงดำเนินโครงการวิจัยเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้สำหรับเยาวชน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์” ขึ้น

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- 1.1 เพื่อศึกษาความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน
- 1.2 เพื่อศึกษาความต้องการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ในอำเภอหัวหิน
- 1.3 เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้สำหรับเยาวชนในอำเภอหัวหิน

แนวคิดทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

1.1.1 ความหมายของการเรียนรู้

การที่คนเราสามารถเข้าใจสิ่งเกิดขึ้นและรับรู้ว่ามีสิ่งที่มีมาหรือสาเหตุจากอะไร เป็นผลมาจากการเกิดการเรียนรู้ (Learning) ความหมายของการเรียนรู้ เช่น หมายถึง “การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวร ของบุคคลอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต ทั้งจากการฝึกฝนและการที่มนุษย์ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวและมีปริมาณของความรู้ที่เพิ่มขึ้น” (สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ออนไลน์) หมายถึง “การเปลี่ยนแปลงศักยภาพแห่งพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากการฝึกหรือการปฏิบัติที่ได้รับการเสริมแรง” (Gregory A Kimble อ้างถึงใน NOVABIZZ: ออนไลน์)

จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากการสังมประสบการณ์ต่างๆ ก่อให้เกิดการพัฒนาทั้งด้านความคิด ความสามารถจนทำให้เกิดการรับรู้ การทำความเข้าใจ เกิดความรู้และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมอย่างถาวร

1.1.2 กระบวนการเรียนรู้

ในกระบวนการเรียนรู้มูลลีย์ (George J. Mouly, อ้างถึงใน NOVABIZZ: ออนไลน์) ได้กำหนดลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้ไว้ 7 ขั้นคือ 1) การเกิดแรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งก่อให้เกิดแรงขับ (Drive) หรือแรงจูงใจ (Motive) ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นสำหรับการเรียนรู้ 2) กำหนดเป้าประสงค์ (Goal) 3) เกิดความพร้อม(Readiness) 4) มีอุปสรรค (Obstacle) 5) การตอบสนอง (Response) 6) การเสริมแรง (Reinforcement) และ 7) การสรุปความเหมือน (Generalization)

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

การส่งเสริมให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองซึ่งมีหลักการที่สำคัญคือผู้เรียนต้องเป็นผู้กระทำและสร้างความรู้ ซึ่งสุรางค์ ไคว์ตระกูล(2553: 210-211 อ้างถึงใน โทมัสไพศาล, 2554: 12) กล่าวว่า มีทฤษฎี 2 ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง คือ ทฤษฎี Cognitive constructivism หมายถึง ทฤษฎีการเรียนรู้พุทธิปัญญานิยมที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของพียาเจต์ ทฤษฎีนี้ถือว่าผู้เรียนเป็นผู้กระทำและเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นในใจเอง การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นเหตุให้ผู้เรียนปรับความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ให้เข้ากับข้อมูลข่าวสารใหม่หรือเกิดความรู้ใหม่ และทฤษฎี Social constructivism เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการของวิกอทสกี ถือว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจเดิมให้ถูกต้องหรือซับซ้อนกว้างขวางขึ้น

การสร้างกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นชุมชนก็มีบทบาทสำคัญที่จะเข้ามามีส่วนร่วม ในการวางแผนทำหลักสูตร กระบวนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแหล่งเรียนรู้ชุมชน มาสู่กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต(กุลิดา ทันตพิทักษ์, 2554: 14) วิธีการสอนโดยการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการหนึ่งคือ วิธีสอนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL) ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง (วิทยาลัยเซนต์จอห์น โปลิเทคนิค(2559: ออนไลน์)

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเยาวชนเรื่องการละเล่นผีฟุ้งได้ ควรส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของเยาวชนโดยการกระตุ้นเรียนรู้หรือสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้สร้างความรู้ด้วยตนเอง มาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม

1.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับเยาวชน

การกำหนดช่วงอายุของเยาวชน (Youth) องค์การสหประชาชาติ(Wikipedia, ออนไลน์) ระบุว่า เยาวชน หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือ ผู้มีอายุระหว่าง 15-25 ปี หรือเป็นช่วงวัยหนุ่มสาว เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ เป็นกลุ่มบุคคลในวัยเริ่มต้นที่มีบทบาทสำคัญทั้งต่อตนเองและสังคม บทบาทของเยาวชนที่ควรมี 6 ประการ โดยสรุปคือ 1) บทบาทต่อตนเอง 2) บทบาทต่อผู้อื่น 3) บทบาทต่อสังคม 4) บทบาทต่อสถาบันชาติ 5) บทบาทต่อสถาบันศาสนา และ 6) บทบาทต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ซึ่งการปฏิบัติตามบทบาทต่างๆนี้เยาวชน ต้องได้รับการสนับสนุนจาก ครอบครัว สถาบันการศึกษา ครู อาจารย์ และหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เยาวชนได้แสดงบทบาทที่จะช่วยพัฒนาสังคมต่อไป (สมพร เทพสิทธิ์า, 2540 อ้างถึงใน แผลงฤทธิ์, ออนไลน์)

2. แนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านผีฟุ้งได้

การละเล่นพื้นบ้าน คือ กิจกรรมการเล่นของสังคมซึ่งไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อกันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งมีการเคลื่อนไหวกิริยาอาการเป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรี การขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมายการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่างๆ ผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจไม่ใช่เพราะถูกว่าจ้างหรือผู้เล่นยึดเป็นอาชีพ นอกจากนี้ในการเล่นไม่ต้องสร้างเวทีสำหรับเล่น ไม่มีการสร้างฉากและเครื่องแต่งกายเป็นการเฉพาะ รวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกัน แต่ผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นทั้งผู้เล่นและผู้ดู (ธิดา โมสิกรัตน์, 2533: 305)

การละเล่นพื้นบ้าน “ผีฟุ้งได้” เป็นการละเล่นของชาวบ้านแถบชายทะเลบริเวณหัวหินและหนองแก ที่จัดขึ้นในเทศกาลสงกรานต์ เป็นการละเล่นที่มีเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย และมีการเล่นสืบต่อกันมากกว่า 100 ปีแล้ว เกิดจากการรวมกลุ่มของชาวประมงในหมู่บ้านสมอเรียง มีความสัมพันธ์กับความเชื่อของชาวประมงเรื่องเกี่ยวกับผี และเป็นการละเล่นสุดท้ายของเทศกาลสงกรานต์ ถือเป็นการเล่นท้ายวันสงกรานต์ เพราะคนในอดีตจะถือว่าการทำงานสิ่งใดที่ทำค้างปีจะถือว่าเป็นการค้างสงกรานต์ จึงกำหนดวันสุดท้ายของเทศกาลสงกรานต์ เป็นวันที่ชาวบ้านจะมารวมกลุ่มกันมีทั้งชายและหญิง เพื่อมาเล่นผีฟุ้งได้(มณฑนา เทียมทัต, 2548: 36)

เมื่อพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระนเรศวรฤทธิ์ ได้สร้างตำหนัก“สุขเวศน์” ที่ชายหาดหัวหิน ในปี พ.ศ.2458 ใช้เวลาในการสร้างนานแรมปี ในช่วงเทศกาลสงกรานต์มีหนุ่มสาวเล่นซึกเย่อ ลูกช่วง มอญซ่อนผ้า และสะบ้า กันที่บริเวณชายทะเลเป็นที่สนุกสนาน พระองค์โปรดให้นำ “การละเล่นผีฟุ้งได้” เข้ามาเสริมโดยให้คนงานก่อสร้างบ้านพักเล่นร่วมกับหนุ่มสาวชาวหัวหินได้ร่วมเล่นกันตั้งแต่วเวลา 1 ทุ่มตรงเป็นต้นไป (ปรีชา สัมพันธารักษ์, 2548: 20อ้างถึงใน มณฑนา เทียมทัต, 2548: 7) การละเล่นผีฟุ้งได้ซบเซาลงไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง จนเมื่อวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2548

นายศิริพันธ์ กมลปราโมทย์ นายกเทศมนตรีเมืองหัวหินในขณะนั้น ได้มอบหมายให้นายนพพร วุฒิกุล รองนายกเทศมนตรี(ในขณะนั้น)พร้อมด้วยเจ้าหน้าที่งานบริการข้อมูลข่าวสารทางท้องถิ่น ติดต่อขอความอนุเคราะห์จากนายเล็กชาย ฉันทันต์พร้อมลูกทีมกว่า 20 คน มาช่วยฝึกสอนการร้องและการละเล่นผีฟุ้งได้ให้กับผู้สนใจ เพื่อสืบทอดการละเล่นผีฟุ้งได้ จึงจัดให้มีการละเล่นผีฟุ้งได้ทุกวันที่ 13 เมษายน ของทุกปี ที่บริเวณจัดงานสงกรานต์หัวหินถิ่นบ้านโพน ณ สวนหลวงราชินี อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ (ศิริพันธ์ กมลปราโมทย์, 2548: 19อ้างถึงในมณฑนา เทียมทัต, 2548: 8) ปัจจุบันการละเล่นผีฟุ้งได้ถูกจัดขึ้นบริเวณชุมชนพูนสุข ชุมชนชายทะเล และชุมชนเสละคาม โดยกลุ่มเด็กห้าแยกรวมตัวกันจัดขึ้น เริ่มต้นขบวนที่บริเวณห้าแยกวิ่งไปตามถนนสายสำคัญกลางเมืองหัวหิน ผ่านบริเวณด้านหน้าสวนสาธารณะโพนกิ่งเพชร ด้านหลังตลาดฉัตรไชย ถนนพวงศันเรศ และไปสิ้นสุดที่วิหารหลวงพ่อกวนาควัดหัวหิน โดยจุดสุดท้ายผู้เข้าร่วมวิ่งผีฟุ้งได้ จะทำพิธีไหว้หลวงพ่อกวนาคและกินไข่ต้มคนละ 1 ใบเพื่อความเป็นสิริมงคล เนื่องจากไข่ต้มดังกล่าวเป็นของผู้ศรัทธามากกราบไหว้ขอพรหลวงพ่อกวนาค แล้วสมหวังก็จะนำไข่ต้มมาถวาย (ASTVผู้จัดการออนไลน์, 2558: ออนไลน์)

วิธีการเล่นผีฟุ้งได้แต่เดิมนั้นจะมีคนเล่นมากหรือน้อยนั้น ขึ้นกับแต่ละชบวนหรือแต่ละแถวจะสั้นยาวเพียงใด อาจมี 10 - 20 คน หรือ 30 - 40 คน ผู้เล่นจะมีทั้งผู้หญิงและผู้ชายแต่งกายชุดพื้นเมือง ผู้เป็นหัวหน้าอยู่หัวแถวถือไม้ที่จุดไฟ แล้วจับมือเรียงเป็นแถวจนถึงคนสุดท้ายซึ่งจะถือได้อีกอัน ทุกคนจะจับมือกันแน่นแบบมัดข้าวต้มเพื่อไม่ให้แถวแตก เมื่อวิ่งได้ช่วงหนึ่งผู้เล่นคนสุดท้ายจะวิ่งถือไม้(คบไฟ)ไปรอดได้ช่วงแขนระหว่างผู้วิ่งคนที่ 1 และ 2 จนหมดแถว แต่ปัจจุบันมีการรวมกลุ่มกันของกลุ่มห้าแยกหัวหิน จึงมีผู้เข้าร่วมวิ่งผีฟุ้งได้ เป็นจำนวน 100-150 คน ส่วนการแต่งกายก็เปลี่ยนมาใส่ชุดเป็นเสื้อยืดที่เป็นรูปแบบเดียวกัน แต่ต่างสีกันออกไปตามกลุ่มสีที่มีการจัดแข่งขันกีฬาเชื่อมความสามัคคีในช่วงเช้า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้านี้ ได้แก่ รุ่งฟ้า กิติยานุสันต์(2552) เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนิสิตด้วยการสะท้อนจากกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ ซึ่งรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองคือกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ วางแผนการทำงานการแก้ปัญหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประเมินตนเอง เห็นคุณค่าและประโยชน์ของสิ่งที่เรียนและนำไปประยุกต์ใช้ มีแนวทางคือการทำงานตามความสนใจ การเขียนบันทึกการเรียนรู้ การตั้งคำถามและตอบคำถาม การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการศึกษางานวิจัย มีปัจจัยที่ควรคำนึงถึงคือ บรรยากาศของการเรียนการสอน บทบาทของอาจารย์ กระบวนการสอนและการสะท้อนการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหินได้ สำหรับโกลม ไทศาล (2554) ได้วิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองในรายวิชาคณิตศาสตร์ ก็พบว่า กิจกรรมนี้มีประสิทธิภาพที่สามารถพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีเจตคติต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง แต่นักศึกษาร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนใจ ส่วนเครือวัลย์ แสงโสภา(2556) ก็เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ความหลากหลายทางชีวภาพในอ่างเก็บน้ำคลองลำก อำเภอนางรองไม่ จังหวัดเพชรบูรณ์ พบว่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีเจตคติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

งานวิจัยที่แสดงถึงการส่งเสริมการเรียนรู้โดยนำการเล่นพื้นบ้านมาเป็นกิจกรรมหลัก เช่น สายัณห์ ปัญญา(2548) ศึกษาเรื่องการเสริมสร้างสุขภาพผู้สูงอายุและสร้างเสริมคุณลักษณะนิสัยของเยาวชนโดยใช้ดนตรีพื้นเมืองและการละเล่นพื้นบ้าน บ้านหนองยาว อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ มีการทำกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมที่เสริมสร้างสุขภาพผู้สูงอายุและสร้างลักษณะนิสัยของเยาวชนสามารถ และมีกระบวนการรวบรวมข้อมูลความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน ร่วมกันพัฒนาการจัดการจัดการเรียนการสอน การถ่ายทอดองค์ความรู้ อรรถพร วรวานิช (2554) วิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมและอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านที่ปรากฏในพื้นที่ลุ่มน้ำปากพนัง มีแนวทางคือควรมีการพัฒนาเครื่องดนตรี ส่งเสริมการเรียนรู้บทเพลงประกอบการละเล่น รวมถึงประพันธ์บทเพลงใหม่ และส่งเสริมการดำเนินงานของคณะกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โดยความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และศิลปินพื้นบ้าน เช่นเดียวกับอารีรัตน์ พุฒิรุ่งโรจน์ (2557) ในเรื่องแนวทางการส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาว่าวไทย เป็นภูมิปัญญาความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต แต่การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทำให้ภูมิปัญญาว่าวไทยถูกลดบทบาทลง ชาวผู้สืบทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ขาดการได้รับความสนใจจากหน่วยงานและบุคคล การดำเนินงานการอนุรักษ์นั้นควรได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และสถานศึกษา จึงเป็นแนวทางที่ชี้ให้เห็นว่าในการส่งเสริมและอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านผีฟุ้งได้ ที่นำแนวทางการมีส่วนร่วมระหว่างหน่วยงานภาครัฐ คือมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เยาวชน เอกชน และศิลปินพื้นบ้าน โดยผ่านรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้จะมีส่วนช่วยส่งเสริมและอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านชนิดนี้ให้คงอยู่สืบไป

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นผีฟุ้งได้ มีงานวิจัยที่สำคัญคือ มณฑนา เทียมทัต (2551) ได้ทำการศึกษาการเล่นผีฟุ้งได้ในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เรื่องวิวัฒนาการวิธีเล่นผีฟุ้งได้และบทบาทของการเล่นผีฟุ้งได้ซึ่งมี 4 ประการคือ บทบาทในด้านการให้ความบันเทิง บทบาทในด้านการศึกษา บทบาทในด้านการเน้นย้ำเติมเต็มวัฒนธรรมให้สมบูรณ์เข้มแข็งขึ้น และบทบาทในด้านการสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของชุมชน

จากที่กล่าวข้างต้นนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน ที่จำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันจำเป็นต้องส่งเสริมให้รู้จักและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในท้องถิ่น คือการละเล่นผีฟุ้งใต้ซึ่งเป็นอัตลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นของอำเภอหัวหิน

2. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสม(Mixed Method) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณในการสอบถามความรู้และความต้องการมีส่วนร่วม เกี่ยวกับการอนุรักษ์และการละเล่นผีฟุ้งใต้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม(Participatory Action Research) เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่เยาวชนในอำเภอหัวหิน จำนวน 255 คน ซึ่งมีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี ที่กำหนดตัวแทนเยาวชนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล จำนวน 100 คน ตัวแทนเยาวชนจากโรงเรียน หัวหิน 55 คน และตัวแทนเยาวชนจากบุคคลทั่วไป ในอำเภอหัวหิน 100 คน โดยคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการสอบถามแบบไม่เจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามที่สร้างขึ้นแบบเป็นทางการ สำหรับสอบถามในเชิงสำรวจต่อกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย รูปแบบคำถามแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง แบ่งเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check list) จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วย ข้อมูลด้านเพศ ข้อมูลด้านอายุ ข้อมูลด้านสถานภาพทางการศึกษา และข้อมูลด้านสถานภาพการอยู่อาศัยในหัวหิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นด้านความรู้และแนวความคิดการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน ค่าระดับความคิดเห็น 5 ระดับ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1 การรับรู้ของเยาวชนในอำเภอหัวหินเกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งใต้ ข้อ 2 ความรู้ของเยาวชนในอำเภอหัวหินเกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งใต้ ข้อ 3 แนวคิดของเยาวชนในอำเภอหัวหินเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ รูปแบบคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามรูปแบบของ ลิกเคิร์ต (Likert's scale) ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว กำหนดเกณฑ์คะแนนประเมิน สำหรับการแปลผลค่าเฉลี่ยในการสรุปผล โดยการหาพิสัยของคะแนนเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00(อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด) ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20อยู่ในเกณฑ์มาก) ค่าเฉลี่ย2.61-3.40 (อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง) ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60(อยู่ในเกณฑ์น้อย) ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80(อยู่ในเกณฑ์น้อยที่สุด)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นด้านความต้องการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้จำนวน 2 ข้อ คือ ข้อ 1 ความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ในอำเภอหัวหิน มีลักษณะเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check list) ต้องการ/ไม่ต้องการ ข้อ 2 ระดับความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ในอำเภอหัวหิน ค่าระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (Rating scale) ตามรูปแบบของลิกเคิร์ต (Likert's scale) เช่นกัน

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นความคิดเห็นแบบปลายเปิด

2. ปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม(PAR) โดยการจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็นจากเยาวชน จำนวน 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 จัดขึ้นที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล มีเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 25 คน ครั้งที่ 2 จัดขึ้นที่วัดสุขสำราญ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 10 คน และได้รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งใต้ จำนวน 1 ชุดรูปแบบ

3. ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มเป้าหมายเยาวชนในอำเภอหัวหิน จำนวน 255 คน คิดเป็น ร้อยละ 100 ผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คือเป็นเพศหญิง 182 คน (ร้อยละ 71.37) และเป็นเพศชาย 73 คน (ร้อยละ 28.63) ช่วงอายุส่วนใหญ่ อยู่ระหว่าง 19-22 ปี จำนวน 143 คน (ร้อยละ 56.08) สถานภาพทางการศึกษา ส่วนใหญ่คือระดับปริญญาตรี จำนวน 154 คน (ร้อยละ 60.39) สถานภาพการอยู่อาศัยในอำเภอหัวหิน พบว่าเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาอยู่อาศัยเพื่อการศึกษา จำนวน 88 คน (ร้อยละ 34.51)

ความรู้และแนวคิดในการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน โดยรวมมีระดับคะแนน 2.97 ในระดับปานกลาง โดยมีความคิดเห็นด้านการรับรู้เกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.59 ($\bar{x} = 1.283$) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ความคิดเห็นของเยาวชนในอำเภอหัวหินด้านความรู้เกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งได้ คะแนนเฉลี่ย 2.45 ($\bar{x} = 1.189$) อยู่ในเกณฑ์ระดับน้อย และความคิดเห็นของเยาวชนในอำเภอหัวหินด้านแนวความคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ คะแนนเฉลี่ย 3.87 ($\bar{x} = 1.006$) อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

วัตถุประสงค์ที่ 2 ความต้องการของเยาวชนในอำเภอหัวหินในการมีส่วนร่วมเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้

พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ในอำเภอหัวหิน เป็นจำนวน 161 คน (ร้อยละ 63.14) และต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ในอำเภอหัวหินเป็นจำนวน 94 คน (ร้อยละ 36.86) โดยระดับความต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน มีคะแนนเฉลี่ย 3.68 ในระดับมาก

วัตถุประสงค์ที่ 3 การสร้างรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้สำหรับเยาวชนในอำเภอหัวหิน มี

การสร้างชุดรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ 1 ชุดรูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1) วิธีการสร้างการรับรู้การละเล่นผีฟุ้งได้ โดยการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ โดยการจัดทำเว็บไซต์ แผ่นพับ เพื่อประชาสัมพันธ์การละเล่นผีฟุ้งได้ การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งได้ผ่านเสียงตามสายของชุมชน
- 2) วิธีการสร้างการเรียนรู้การละเล่นผีฟุ้งได้ โดยการจัดนิทรรศการการละเล่นผีฟุ้งได้ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ การนำองค์ความรู้และจัดกิจกรรมเรียนรู้การละเล่นผีฟุ้งได้ในบทเรียน การส่งต่อความรู้จากรุ่นสู่รุ่นหรือการให้ผู้ใหญ่ผู้มีความรู้ในชุมชนมาบอกเล่าความรู้เรื่องการละเล่นผีฟุ้งได้ให้เยาวชนได้รับรู้
- 3) การสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ การจัดตั้งชมรมอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ การนำการละเล่นผีฟุ้งได้ไปผนวกรวมกับการจัดกิจกรรมอื่นๆของชุมชน เช่นการแข่งขันกีฬาฟุตบอลของชุมชน การจัดตั้งศูนย์อนุรักษ์และเรียนรู้การละเล่นผีฟุ้งได้ มีการสร้างเอกลักษณ์ให้กับกิจกรรมเช่น ให้มีการแต่งกายในระหว่างช่วงที่มีการละเล่นดังกล่าวและให้เยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการละเล่นผีฟุ้งได้ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงเทศกาลสงกรานต์

4.สรุปผลและอภิปรายผล

1. เยาวชนในอำเภอหัวหินกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 19-22 ปี มีสถานภาพทางการศึกษาที่ศึกษาระดับปริญญาตรีและสถานภาพการอยู่อาศัยในเมืองหัวหินเพื่อการศึกษา ในอำเภอหัวหินและพื้นที่ใกล้เคียงคืออำเภอชะอำนั้นมีสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาคือ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์หัวหิน และมหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด วิทยาเขตหัวหิน จึงมีเยาวชนเดินทางเข้ามาอยู่อาศัยเพื่อการศึกษาจำนวนมาก แต่ก็เป็นจุดแข็งประการหนึ่งของเทศบาลเมืองหัวหินที่สามารถช่วยเหลือในด้านเทคนิควิชาการแก่เทศบาล เพิ่มขีดความสามารถ ตลอดจนพัฒนาการศึกษาแก่บุคลากรของเทศบาลและคนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี(แผนยุทธศาสตร์ของเทศบาลเมืองหัวหิน, 2553:47) และการที่หัวหินเป็นเมืองที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวสูง ทำให้มีกลุ่มประชากรเดินทางเข้ามาอยู่อาศัยทั้งเพื่อประกอบอาชีพ และการย้ายถิ่นฐานมา

อยู่จำนวนมาก ส่งผลให้เยาวชนบุตรหลานและเยาวชนบางส่วนจึงเดินทางเข้ามาอยู่อาศัยในหัวหินตามบิดามารดาและผู้ปกครองทั้งแบบชั่วคราวและถาวร และการย้ายถิ่นฐานมาอาศัยอยู่ในหัวหินเพื่อการประกอบอาชีพของตนเอง

จากการผลวิจัยที่พบว่าความรู้และแนวคิดในการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน อยู่ในระดับปานกลาง โดยที่มีประเด็นเรื่องการรับรู้ในระดับปานกลาง ประเด็นเรื่องความรู้ในระดับต่ำ และประเด็นเรื่องความตระหนักและให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของศิริกานดา ชูชื่น(2553: 95) พบว่าประชาชนในอำเภอหัวหินมีความคิดเห็นต่อแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวเทศบาลเมืองหัวหินอยู่ในระดับปานกลางในทุกด้าน วิลาสินี กิ่งแก้ว (Wilasinee Kingkaew, 2006: 136) พบว่าประชากรที่การอยู่อาศัยในท้องถิ่นระยะเวลาสั้นๆมีระดับความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมน้อยกว่าคนที่อยู่อาศัยในท้องถิ่นเป็นเวลานานกว่า และวรพร ลำพูนหะนี, 2548: 47) พบว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในจังหวัดพระยาวีร์ ประชาชน ผู้นำชุมชน และพระสงฆ์ ส่วนใหญ่รับรู้ข่าวสารความรู้จากหนังสือพิมพ์ทุกสัปดาห์ สื่อวิทยุและโทรทัศน์ รับรู้ 2-3 ครั้งต่อเดือน ระดับความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมนั้นทั้ง 3 กลุ่ม ส่วนใหญ่มีความรู้มาก แต่พระสงฆ์มีระดับความรู้ที่สูงที่สุด ผู้นำชุมชนมีระดับความรู้ที่รองลงมา และประชาชนมีระดับน้อยที่สุด การที่เยาวชนในอำเภอหัวหินมีความรู้ในระดับน้อยเกี่ยวกับการละเล่นผีฟุ้งได้ ควรอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นประเภทนี้ให้แก่เยาวชนในอำเภอหัวหิน ดังที่เอกชัย ขำเกิด(2553: 37) พบว่าประชาชนในพื้นที่ท่องเที่ยวชายหาดแม่รำพึงยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการพัฒนาพื้นที่ และยังคงสนใจแต่เรื่องของประโยชน์ส่วนตัวมากเกินไป จนลืมนองภาพของประโยชน์ส่วนรวมหรือประโยชน์ของสาธารณะที่ต้องใช้ประโยชน์ร่วมกัน

ในด้านแนวความคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ของเยาวชนในอำเภอหัวหิน ที่อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก แสดงถึงเยาวชนในอำเภอหัวหินตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่นเดียวกับทหัยรัตน์ มาประณีตและเบญจรัตน์ มาประณีต(2555: 19) ที่พบว่าผู้นำเยาวชนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีระดับความรู้และความตระหนักในคุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ในด้านลักษณะและวัตถุประสงค์ของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในระดับมาก แต่ด้านประเภทในระดับน้อย

2. ความต้องการของเยาวชนในอำเภอหัวหินด้านมีส่วนร่วมเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ จะเห็นว่าการที่เยาวชนส่วนใหญ่ไม่ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้ มากกว่าเยาวชนที่ต้องการมีส่วนร่วม นั้น มีผลการวิจัยหลายเรื่องที่มีผลความต้องการเข้ามามีส่วนร่วม ในกิจกรรมจากกลุ่มตัวอย่างจะอยู่ในระดับปานกลางถึงน้อยหรือไม่ต้องการเข้าร่วมมากกว่าเข้าร่วม เช่น เยาวชนส่วนใหญ่ในเขตจังหวัดสุโขทัยและจังหวัดกำแพงเพชรมีความต้องการเข้าร่วมในกิจกรรมเสริมสร้างความรู้โดยกระบวนการมีส่วนร่วมแบบพหุภาคี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวมรดกโลกเมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวารในระดับปานกลาง(ฮาวิช ถนอมจิตต์ และเทิดชาย ช่วยบำรุง, 2558: 42) ประชาชนมีส่วนร่วมในการจัดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ตลาดน้ำวัดตะเคียนในระดับปานกลาง (คมลักษณ์ สงทิพย์, 2557: 64) การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของตำบลแม่รำพึง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ก็พบจุดอ่อนเรื่องขาดการมีส่วนร่วมจากภาคประชาชน ซึ่งทำให้การพัฒนาเป็นไปอย่างล่าช้า(เอกชัย ขำเกิด, 2553:49) และการที่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างในอำเภอหัวหินส่วนใหญ่เป็นเยาวชนจากต่างถิ่นเข้ามาศึกษาในอำเภอหัวหิน ดังนั้นจุดมุ่งหมายจึงมุ่งเพื่อการศึกษาและยังไม่ประสงค์เข้าร่วมในกิจกรรมนี้ มีลักษณะเช่นเดียวกับงานวิจัยที่พบว่าประชากรที่มีถิ่นฐานถาวรในอำเภอศรีสัชนาลัย มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในอำเภอศรีสัชนาลัย มากกว่าประชากรที่ไม่มีถิ่นฐานในท้องถิ่น (Wilasinee Kingkaew, 2006: 136)

3. การสร้างรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การละเล่นผีฟุ้งได้สำหรับเยาวชนในอำเภอหัวหิน ซึ่งเยาวชนได้เสนอแนวคิดให้มีความสำคัญ 3 ประเด็น คือ แนวทางสร้างการรับรู้โดยเน้นเรื่องการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสมัยใหม่ต่างๆ แนวทางสร้างการเรียนรู้โดยการจัดนิทรรศการ กิจกรรม การเรียนการสอนและการผู้รู้ในให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม และแนวทางสร้างการมีส่วนร่วมโดยการจัดตั้งชมรมหรือศูนย์อนุรักษ์ ผนวกการละเล่นผีฟุ้งได้กับกิจกรรมอื่นๆของชุมชน การสร้างเอกลักษณ์ของการละเล่นผีฟุ้งได้ และให้เยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการละเล่นมากขึ้น

แนวทางการส่งเสริมอนุรักษ์และสืบทอดมรดกภูมิวัฒนธรรมและภูมิปัญญานี้ มีการศึกษาพบแนวทางที่สอดคล้องกันเช่นกล่าวว่าเป็นแนวทางส่งเสริมเรียนรู้ที่เป็นปัจจัยทั้งภายในและภายนอกที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยภายนอกที่เข้ามาสนับสนุน คือ หน่วยงานภาครัฐ

ภาคเอกชน และสถานศึกษา เกิดการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ (อารีรัตน์ พรพุดรุ่งโรจน์, 2557, 44.) การใช้วิธีการให้เยาวชนได้มีโอกาสดอกแสดงผลงานบ่อยๆ ซึ่งจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม(สายัณห์ ปัญญา, 2548) การจัดเก็บรวบรวมองค์ความรู้ และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ สื่อการเรียนการสอน จัดตั้งให้มีการดำเนินงานร่วมกันในรูปแบบขององค์กร จัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาของชุมชน เพื่อก่อให้เกิดความตระหนักในการอนุรักษ์ร่วมกัน(อารีรัตน์ พุดรุ่งโรจน์, 2557) การให้บุคคลในชุมชนประชาสัมพันธ์แนะนำถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับประวัติความสำคัญ และความโดดเด่นของศิลปกรรม และมีศูนย์ข้อมูลประจำแหล่งศิลปกรรม(วรพร ลำพงษ์เหนือ(2548: 72) และควรส่งเสริมและอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านของเยาวชนในสถานที่ต่างๆ ส่งเสริมการเรียนรู้ในองค์กรของรัฐ ส่งเสริมการจัดทำคู่มือการเรียนรู้การเล่นพื้นบ้านสำหรับครูผู้สอน ปรับรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ส่งเสริมค่านิยมวัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านในสังคม ส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนและคนในสังคมสืบต่อวัฒนธรรม (อรรณพ วรวานิช, 2554: 386-387)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรสนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์การเล่นผิฟุ้งได้เพื่อการท่องเที่ยวและอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม
2. หน่วยงานองค์กรท้องถิ่น สถาบันการศึกษาในอำเภอหัวหิน ควรสนับสนุนให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้และอนุรักษ์การเล่นผิฟุ้งได้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเพิ่มสินค้าการท่องเที่ยวของหัวหิน

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่สนับสนุนทุนวิจัยประจำปี 2559

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] กุลิดา ทศนพิทักษ์, 2558, “รูปแบบการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก” portal.edu.chula.ac.th/nfed1/assets/Kuthida.pdf, [5 กันยายน 2558].
- [2] โกมล ไพศาล, 2554, รายงานการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองในรายวิชาคณิตศาสตร์วิเคราะห์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- [3] เครือวัลย์ แสงโสภา, 2556, รายงานผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ความหลากหลายทางชีวภาพในอ่างเก็บน้ำคลองลำกง อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- [4] เทศบาลเมืองหัวหิน, 2558, “แผนยุทธศาสตร์การพัฒนา พ.ศ.2557-2560” (งานวิเคราะห์นโยบายและแผนกองวิชาการและแผนงาน), www.huahin.go.th, [10 กรกฎาคม 2558].
- [5] ธาวิษ ถนอมจิตต์ และ เทิดชาย ช่วยบำรุง, 2558, “รูปแบบการเสริมสร้างความรู้แก่เยาวชนในเขตจังหวัดสุโขทัยและจังหวัดกำแพงเพชรโดยกระบวนการมีส่วนร่วมแบบพหุภาคีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวมรดกโลก เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร” วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2558, [35-45].
- [6] ธิดา โมสิกรัตน์, 2533, "การเล่นพื้นบ้านของไทย" ศิลปะการเล่นและการแสดงพื้นบ้านของไทย หน่วยที่ 9-15 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [7] แผลงฤทธิ์, 2559, “บทบาทเยาวชน” <http://www.plaengrit.com>. [1 มิถุนายน 2559].
- [8] มัณฑนา เทียมทัต, 2551, ศึกษาการเล่นผิฟุ้งได้ในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต(ภาษาไทย), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [9] มนตรี ชูภู, 2559, สัมภาษณ์, [10 มกราคม 2559].
- [10] รุ่งฟ้า กิตติญาณสันต์, 2552, การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนิสิต: การสะท้อนจากกระบวนการวิจัย

- ปฏิบัติการ. วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม, ปีที่ 5 ฉบับที่ 1-2 ปีการศึกษา 2552, [145-166].
- [11] วรพร ลำพงษ์เหนือ, 2548, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม, การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จัดการมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [12] วิทยาลัยเซนต์จอห์นโพลีเทคนิค, 2559, “วิธีสอนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL)” www.stjohn.ac.th/polytechnic/stpoly, [10 กรกฎาคม 2559].
- [13] ศิริกานดา ชูชื่น 2553, แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยวเทศบาลเมืองหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วิทยานิพนธ์การศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว), มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.
- [14] สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โครงการปฏิรูปการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้กระบวนการชี้แนะ (Coaching & Mentoring), 2559, “การเรียนรู้คืออะไร? ACTIVE LEARNING เป็นอย่างไร?” <https://candmbsri.wordpress.com> [18 กรกฎาคม 2559].
- [15] สายัณห์ ปัญญา, 2548, การเสริมสร้างสุขภาพผู้สูงอายุและเสริมสร้างคุณลักษณะนิสัยของเยาวชนโดยใช้ดนตรีพื้นเมืองและการเล่นพื้นบ้าน บ้านหนองยาว อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- [16] ท้ายรัตน์ มาประณีตและเบญจรงค์ มาประณีต, 2555, การศึกษาความรู้และความตระหนักในคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของผู้นำเยาวชนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, รวมบทความวิจัยโครงการประชุมเวทีวิชาการระดับชาติ SMARTS ครั้งที่ 2 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา วันที่ 18 พฤษภาคม 2555 [12-22].
- [17] อรรถพร วรวานิช, 2554, องค์ความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน, การละเล่นพื้นบ้านที่ปรากฏในเขตลุ่มน้ำปากพนัง : แนวทางการส่งเสริมและอนุรักษ์, (โครงการวิจัยจากงบประมาณอุดหนุนจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ 2554).
- [18] อารีรัตน์ พุฒิรุ่งโรจน์, 2557, “แนวทางการส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาว่าวไทย” วารสารวิทยบริการ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปีที่ 25 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2557, [37-46].
- [19] เอกชัย ขำเกิด, 2553, แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวชายหาดของตำบลแม่รำพึง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์, การศึกษาอิสระปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต (การปกครองท้องถิ่น) วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [20] ASTV ออนไลน์, 2559, “เด็กห้าแยกหัวหินรวมตัววิ่งผีพุ่งไต้รอบเมืองเป็นการเล่นที่หาได้ยากช่วงสงกรานต์” วันที่ 13 เมษายน 2558, <https://www.manager.co.th/Local>, [15 มกราคม 2559].
- [21] NOVABIZZ, 2559, “กระบวนการเรียนรู้,” <http://www.novabizz.com> [18 กรกฎาคม 2559].
- [22] Wikipedia สารานุกรมเสรี, 2558, “เยาวชน,” <https://th.wikipedia.org> [18 กรกฎาคม 2558].
- [23] Wilasinee Kingkaew, “Local people participation in cultural environment conservation a case study of Sri Satchalai Sukhothai province” Thesis for the degree of master of Science (Environmental Planning for Community and Rural Development) Mahidol University, 2006.