

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันครัวแบบแบ่งปัน

วงศ์ธร อริยสถิต

ศิลปบัณฑิต

สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มิถุนายน 2562



การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันครัวแบบแบ่งปัน

วงศธร อริยสถิต

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มิถุนายน 2562



การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันครัวแบบแบ่งปัน

วงศธร อริยสถิต

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.รัชชธรรม ศิลป์สุพรรณ)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนัย เศรษฐเสรี)

.....กรรมการ

(อาจารย์ อุทิศ อติมานะ)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฏ ใจรักย์)

19 มิถุนายน 2562

©ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้สามารถเสร็จสิ้นได้ด้วยความรู้และความอดทนยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระที่ให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางการปฏิบัติงานมาโดยตลอด และยังคงเสนอแนะทางแก้ไข ทุกข้อผิดพลาดเป็นอย่างดีจนการค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอบคุณคุณพ่อที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจมากโดยตลอด ไม่ว่าเวลาใดก็ตาม ขอบคุณญาติพี่น้อง และเพื่อนๆทุกคนที่คอยให้กำลังใจและคอยผลักดันให้งานวิจัยชิ้นนี้ลุล่วงไปได้

ขอบคุณอาจารย์สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อทุกท่าน ที่คอยแนะนำและสั่งสอนทั้งการดำเนินงานและมุมมองต่อสิ่งรอบตัว

งานวิจัยชิ้นนี้คงเสร็จสิ้นไม่ได้หากขาดเพื่อนร่วมงานในบริษัท อาร์ติซาน ดิจิตอล เอเชีย ที่ให้คำแนะนำและคำปรึกษา ทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและการสนับสนุนผู้วิจัยและการวิจัยนี้ด้วยความซื่อสัตย์

วงศธร อริยสถิต

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันครัวแบบแบ่งปัน
ผู้เขียน	นายวงศธร อริยสถิต
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม

บทคัดย่อ

ความเป็นสมัยใหม่ (Modernity) และความเป็นเมือง (Urban) ได้พัฒนาชีวิต ความเป็นอยู่ ความก้าวหน้า เทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆทั้งในด้านการสื่อสาร คมนาคม สุขภาพ ซึ่งเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิถีชีวิตและรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันไปมากมาย แต่ในความเปลี่ยนแปลงมากมายเหล่านั้น วิถีชีวิตหลายๆอย่างถูกพรากจากไปและเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในเวลาเดียวกัน หนึ่งในนั้นคือ การทำอาหารและวัฒนธรรมในการกินของเรา ในสังคมทุนนิยมนี้ เวลาคือสิ่งมีค่าและเป็นทุนที่ทุกคนมีเท่ากัน แต่เราต้องใช้เวลาในการทำสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานหรือใช้เวลาว่างต่างๆ ทำให้การเชื่อมต่อกันในแง่มุมของความเป็นมนุษย์ถูกตัดขาดออกจากกัน

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านกิจกรรมการประกอบอาหารร่วมกันบนพื้นที่หนึ่งๆ โดยมีเทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันเป็นสื่อกลางในการสร้างพื้นที่ชุมชนออนไลน์สำหรับผู้สนใจการประกอบอาหารและผู้จัดกิจกรรมเกี่ยวกับอาหาร นำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนโลกความเป็นจริง

โดยระบบเว็บแอปพลิเคชันที่พัฒนาประกอบไปด้วย ระบบการเพิ่มและค้นหากิจกรรม ระบบการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ระบบเก็บข้อมูลตำแหน่งของสถานที่จัดกิจกรรม

ผลจากการทดลองใช้งานกับกรณีศึกษาพบว่า ระบบเว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถใช้งานได้จริง เป็นระบบเข้ามาช่วยเสริมการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอาหารและครัวแบ่งปันต่างๆ ควบคู่ไปกับการใช้สื่อโซเชียลเน็ตเวิร์คได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามเว็บแอปพลิเคชันนี้ยังสามารถพัฒนาต่อขอเพิ่มความซับซ้อนของระบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น

Thesis Title Sharing Kitchen Web Application Development
Author Mr.Wongsathorn Ariyasathit
Degree Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Thesis Advisor Assistant Professor Weeraphan Chanhom

ABSTRACT

Modernity and Urbanity improve our lifestyle, progression, technologies and inventions in terms of communication, transportation, economy and healthcare that change our life and our way of living, nowadays. Despite of that changes, some lifestyles are fading and changing from time to time. One of them is 'Cooking' and our eating culture. In this capitalism society, time is a valuable thing and is the cost that everyone already has but we have to spend our time to take actions, like working, shopping or going somewhere. this changes our way of eating, we buy more cooked food instead of cooking our own meal because we don't want to waste the time but that means we're losing a way of human life, and this cut out one way to connect to others.

However, this research has main purpose to recreate the interactions between human through the cooking events in some specific place with the helps from web-application technologies to build a platform for online community among people who interested in cooking and the event organizers, leading to the interactions of the participants in the real-world events.

The developing web application consisted of Add and Search events System, Logging-in with Google+ Accounts, Event Registration System, Geolocation and Map for Event Location.

The result after used this web application found that this web application can be use as expected for support cooking events and sharing kitchen along with using social network. The web application, furthermore, can improve for more system complexity to serve more user requirements.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	ซ
บทที่ 1	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 คำถามวิจัย	2
1.4 ขอบเขตการวิจัย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.6 คำนียามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการศึกษา	3
บทที่ 2	4
2.1 Sharing Economy	4
2.2 การเปลี่ยนแปลงสู่สังคมเมืองที่ส่งผลกับการทำอาหาร	8
และวัฒนธรรมการประกอบอาหาร	
2.3 เว็บแอปพลิเคชัน	10
2.4 ฐานข้อมูล	12
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3	14
3.1 การศึกษาขอบเขต สืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากเอกสารและงานวิจัย ดังนี้	14
3.2 ขอบเขตของการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม	14
3.3 การพัฒนาชิ้นงานจริง	14
3.4 กรอบวิเคราะห์ข้อมูล	16
บทที่ 4	18
4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1: Cook-a-round-table	18
4.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 CookUp! A Share Kitchen Platform	36

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ ๕	44
5.1 สังเกตการณ์ใช้งานและความพึงพอใจ	44
5.2 สรุปและอภิปรายผล	45
5.3 ข้อเสนอแนะ	46
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก	49
ภาคผนวก ก	50
ประวัติผู้เขียน	55

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงกรอบแนวคิดของเศรษฐกิจแบ่งปัน	4
ภาพที่ 3.1 กรอบการพัฒนาเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน	16
ภาพที่ 4.1 ภาพการเตรียมชิ้นงานครั้งที่ 1	23
ภาพที่ 4.2 ภาพการทำงานของเซ็นเซอร์ในงานชิ้นที่ 1	23
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงวงจรไฟฟ้าในงานชิ้นที่ 1	24
ภาพที่ 4.4 ผลงานชิ้นที่ 1	25
ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบกิจกรรมครั้งที่ 1	26
ภาพที่ 4.6 ภาพกิจกรรมผู้เข้าร่วมงานครั้งที่ 1	35
ภาพที่ 4.7 แผนภาพแสดง Use Case	36
ภาพที่ 4.8 ผังการทำงานของเว็บไซต์	37
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงโครงสร้างของ Nuxt.js	38
ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างการเก็บข้อมูลในรูปแบบของ JSON	39
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงหน้าต่างภาพรวมข้อมูลการใช้ Google API	40
ภาพที่ 4.12 หน้าแรกของเว็บไซต์แสดงกิจกรรมและครีวสาธารณะพร้อมปุ่มลงชื่อเข้าใช้	40
ภาพที่ 4.13 หน้าต่างแสดงการลงชื่อเข้าใช้ด้วยบัญชีผู้ใช้จาก Google+	41
ภาพที่ 4.14 หน้าแรกของเว็บไซต์หลังจากลงชื่อเข้าใช้แล้ว ผู้ใช้จึงจะสามารถตั้งกิจกรรมได้	41
ภาพที่ 4.15 หน้าแสดงแบบฟอร์มการสร้างกิจกรรมใหม่	42
ภาพที่ 4.16 หน้าแสดงรายละเอียดกิจกรรมและรายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	42
ภาพที่ 4.17 หน้าแสดงรายละเอียดกิจกรรมและสถานที่จัดกิจกรรม	43

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ตารางคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์	21
ตารางที่ 5.1 การประเมินความพึงพอใจ	45

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ความเป็นสมัยใหม่ (Modernity) และความเป็นเมือง (Urban) ได้พัฒนาชีวิต ความเป็นอยู่ ความก้าวหน้า เทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆทั้งในด้านการสื่อสาร คมนาคม สุขภาพ ซึ่งเปลี่ยนแปลง รูปแบบวิถีชีวิตและรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันไปมากมาย แต่ในความเปลี่ยนแปลงมากมาย เหล่านั้น วิถีชีวิตหลายๆอย่างถูกพรากจากไปและเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในเวลาเดียวกัน หนึ่งในนั้นคือ การทำอาหารและวัฒนธรรมในการกินของเรา ในสังคมทุนนิยมนี้ เวลาคือสิ่งมีค่าและเป็นทุนที่ทุกคนมี เท่ากัน แต่เราต้องใช้เวลาในการทำสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานหรือใช้เวลาว่างต่างๆ แต่สิ่งที่ทุกคน ต้องการคือหนทางที่สั้นที่สุด ประหยัดเวลาที่สุดและใช้ต้นทุนของเราน้อยที่สุด ทำให้เกิดร้านค้าและ ร้านอาหารมากคอยเตรียมและทำอาหารให้เราแลกกับเงินที่เราต้องจ่ายให้ อาหารกลายเป็นสินค้าที่เรา ยอมจ่ายทรัพย์หรือเงินของเราให้ได้มาซึ่งมื้ออาหารที่ประหยัดเวลา แต่ในอีกด้านหนึ่ง วิถีชีวิตแบบ ใหม่ที่ต้องใช้เงินแลกเวลาและสิ่งต่างๆนั้น การทำอาหารได้ไกลออกไปจากชีวิตประจำวันของเรา เรา แทบจะไม่ได้ทำอาหารด้วยตัวเอง หรือแม้ว่าเราต้องการจะทำอาหารด้วยตัวเองนั้นก็ต้องอาศัยทุนในด้าน ต่างๆ ทั้งสถานที่ (ต้องเป็นบ้านหรือหอพักที่สามารถทำอาหารได้) อุปกรณ์ในการทำครัวต่างๆ และ รวมถึงค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบ และเวลาที่ใช้ในการประกอบอาหาร นั้นทำให้การเข้าครัวทำอาหารนั้น ใช้ต้นทุนเยอะมากกว่าการซื้ออาหารที่ปรุงสุกจากร้านอาหารอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้การเกิดขึ้นของ อุตสาหกรรมที่ทำให้สามารถผลิตสินค้าต่างๆได้เป็นจำนวนมากและวัฒนธรรมและการบริโภคอาหาร แบบ Fast-food ยิ่งทำให้การทำอาหารด้วยตัวเองนั้นถูกลดความจำเป็นลงไปอีก

อย่างไรก็ตาม มนุษย์คือสัตว์ที่รู้จักการประกอบอาหาร (Cooking Animals) การทำอาหารคือภูมิ ปัญญาหนึ่งของมนุษย์ที่ผ่านการสั่งสมและส่งต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น และการประกอบอาหารนั้น ไม่ได้เป็น เพียงวิธีการที่แปรรูปอาหารเพื่อบริโภคเท่านั้น แต่การประกอบอาหารคือวิธีหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์ การแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนและส่งต่อวัฒนธรรม ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่เราควรปล่อยให้ เลือนหายไปกับความเป็นสมัยใหม่ แต่เทคโนโลยีสมัยใหม่นั้นเองก็ก่อให้เกิดโลกที่สามารถเชื่อมต่อทุกคน เข้าด้วยกันได้อย่างง่ายดายได้ นั้นทำให้เกิดธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Sharing Economy ขึ้น ซึ่งเป็นการ แลกเปลี่ยนกันระหว่างตัวผู้บริโภคด้วยกันเอง โดยนำทรัพย์สินของตนเองมาแบ่งปันให้ใช้ในรูปแบบการ เช่า ไม่ว่าจะเป็นรถยนต์ จักรยาน ที่พักอาศัย ฯลฯ ซึ่งช่วยลดต้นทุนที่ต้องใช้ให้ทั้งผู้ที่ปล่อยให้เช่าและผู้ที่ เช่า เพราะผู้ที่ปล่อยให้เช่าสามารถใช้ทรัพย์สินของตนได้โดยไม่ต้องลงทุนซื้อใหม่ ส่วนผู้ที่เช่าเองก็ สามารถใช้ได้โดยราคาถูกลงและไม่จำเป็นต้องซื้อและครอบครองทรัพย์สินนั้นๆ ผู้วิจัยจึงต้องออกจาก



แนวคิดของ Sharing Economy นี้ มาใช้กับปัญหาต้นทุนในการประกอบอาหารในยุคปัจจุบัน โดยการศึกษาและทดลองจัดทำ Sharing Kitchen ที่จะอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ในการทำอาหารเพื่อนำมาเป็นพื้นฐานแนวคิดสำหรับเว็บแอปพลิเคชันที่เป็นตัวกลางระหว่างครัวต่างๆ และผู้ใช้งาน สร้างเป็นกลุ่มชุมชนเฉพาะของบุคคลที่มีความสนใจคล้ายๆกัน

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาและทดลองสร้างพื้นที่ในรูปแบบของ Sharing Economy

1.2.2 เพื่อสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่ตอบสนองการสร้างชุมชนของกลุ่มผู้ใช้งานที่เป็นเจ้าของครัวและผู้ใช้ครัว

1.3 คำถามวิจัย

1.3.1 ความเป็นสมัยใหม่และความเป็นเมืองมีผลกระทบต่อ การประกอบอาหารในชีวิตประจำวันอย่างไร

1.3.2 จะสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่คอยเชื่อมกลุ่มผู้ใช้งานที่เป็นเจ้าของครัวและผู้ใช้ครัวได้อย่างไร

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

(1) ศึกษาข้อมูลและเนื้อหาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการ Sharing Economy, Sharing Kitchen และการสร้างแพลตฟอร์มจากเอกสารงานวิจัยต่างๆ ทั้งสิ่งพิมพ์และข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

(2) ศึกษาข้อมูลการสัมภาษณ์ และการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อศึกษาความต้องการและปัญหาที่เกิดขึ้นในการประกอบอาหารและการบริโภคในปัจจุบัน

1.4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

(1) ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ศึกษาจากนักศึกษาในเชียงใหม่ ทั้งชาวไทยและต่างประเทศ

(2) ผู้ประกอบการธุรกิจ Sharing Economy ในเชียงใหม่

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้ส่งเสริมแนวคิดและปรับความเข้าใจให้เห็นถึงการแลกเปลี่ยนของความรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในการทำอาหาร

1.5.2 ได้ส่งเสริมผลักดันให้เกิดพื้นที่ครัวที่สามารถแบ่งปันใช้งานได้ตามรูปแบบของ Sharing Economy

1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการศึกษา

Sharing Economy เป็นรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจยุคใหม่ ที่ผู้ประกอบการเป็นเพียงตัวกลางที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการระหว่างผู้บริโภคผู้บริโภค (peer-to-peer)

Web Application โปรแกรมที่สามารถทำงานอยู่บนบราวเซอร์ได้โดยไม่ต้องมีการติดตั้งตัวโปรแกรมลงบนอุปกรณ์ที่ใช้งาน เนื่องด้วยธุรกิจแบบ Sharing Economy นั้นเกิดขึ้นจากการเชื่อมถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ต เว็บแอปพลิเคชันจึงเป็นแพลตฟอร์มที่เข้าถึงได้ง่ายที่สุด สำหรับการแลกเปลี่ยนรูปแบบนี้

Sharing Kitchen การนำเอาพื้นที่ครัวที่มีอยู่หรือสร้างพื้นที่ของห้องครัวขึ้นใหม่ มาเปิดให้เช่าหรือใช้งานได้ ในรูปแบบและลักษณะของ Sharing Economy

Knowledge Sharing การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ของมนุษย์ โดยการที่กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกันเข้ามารวมตัวและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันและสร้างแนวปฏิบัติที่นำไปสู่การพัฒนาและเพิ่มพูนทักษะและองค์ความรู้ของตน และทำให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้นั้นๆต่อ

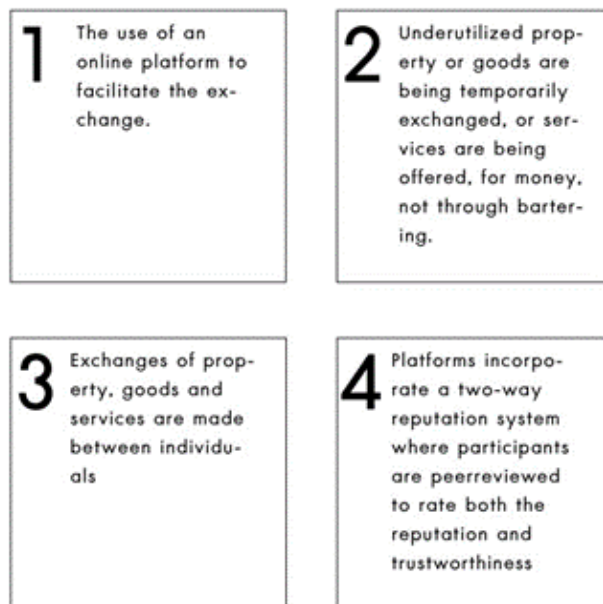
บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและแนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นฐานการวิเคราะห์และใช้ในการดำเนินการวิจัย โดยมีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 Sharing Economy

Sharing Economy คือรูปแบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นใหม่เมื่อไม่นานมานี้ บางทีก็เรียกว่าเป็นตลาดการเช่าแบบ peer-to-peer (Preecha Asawakosinchai, 2560) เป็นการที่ผู้บริโภคแต่ละคน ใครมีทรัพย์สินอะไรก็นำมาแบ่งปันกันใช้ในรูปแบบการเช่า เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของทรัพย์สิน การเกิดขึ้นของ Sharing Economy นี้ เป็นผลพวงมาจากการที่อินเทอร์เน็ตนั้นช่วยให้ผู้คนสามารถเกิดการเข้าถึงกันได้ง่ายขึ้นกว่าเก่าเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ระบบ Sharing Economy จะเติบโตได้ดีจะต้องมีการพัฒนาการประมวลข้อมูลบนระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อทำให้ผู้ที่ต้องการแบ่งปันสินค้าส่งข้อมูลถึงผู้ที่ต้องการใช้สินค้าได้อย่างสะดวก รวดเร็ว แม้จะอยู่ห่างกันคนละซีกโลก



ภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงกรอบแนวคิดของเศรษฐกิจแบ่งปัน



การแลกเปลี่ยนในรูปแบบเศรษฐกิจนี้จะเกิดขึ้นโดยมีตัวกลางเป็นแพลตฟอร์ม(Platform) อะไรบางอย่าง บนระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นตัวกลางที่ 3 ในการในการเชื่อมโยงผู้ซื้อและผู้ขายเข้าด้วยกัน และการเป็น market share หรือจุดศูนย์รวมในการเปลี่ยนต่างๆ ตัวอย่างเช่น eBay และ Craigslist ซึ่งเป็นเว็บไซต์ชื่อดังในการซื้อขายสินค้าใช้แล้ว และสินค้าใหม่โดยคนทั่วไป ไม่จำเป็นต้องเป็นร้านค้าเท่านั้น

2.1.1 Collaborative Consumption และปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy)

Collaborative Consumption หรือ การบริโภคแบบร่วมด้วยช่วยกัน (จากนี้จะเรียกโดยย่อว่า CC) เกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อธิบายอย่างกว้างๆได้ว่ากิจกรรมการได้รับมา การให้ และการแบ่งปัน ซึ่งสินค้าและบริการในรูปแบบที่มีพื้นฐานของ peer-to-peer ที่ได้รับการประสานงานผ่านบริการในรูปแบบชุมชนออนไลน์

CC นั้นการจากการตระหนักถึงทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อลดและแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ โดยการลดต้นทุนที่ต้องใช้ให้คนในชุมชนนั้นๆ โดยในช่วงแรกเริ่มนั้น จะเป็นการทำให้ฐานข้อมูลความรู้และสารสนเทศที่พัฒนาโดยผู้ใช้ทั่วไปสามารถเข้าถึงได้โดยอย่างอิสระ หรือที่เรียกว่า Open-source ทั้งในด้านข้อมูลหรือซอฟต์แวร์(เช่น SourceForge และ GitHub) รวมไปถึงสารานุกรมออนไลน์ (เช่น Wikipedia) และพัฒนาไปสู่เว็บไซต์ที่เปิดให้แชร์สื่อบันเทิงต่างๆ ภาพ วิดีโอ เสียง (เช่น Instagram YouTube และ SoundCloud) การแชร์ไฟล์ข้อมูลแบบ peer-to-peer (เช่น PirateBay) และธุรกรรมการเงินแบบ peer-to-peer ในรูปแบบของ Micro-loan (เช่น Kiva) และการระดมทุนออนไลน์ (เช่น Kickstarter) แม้ว่า CC ทั้ง 4 แบบที่กล่าวมานั้นจะแตกต่างกับ SE แต่แนวคิดของ CC และ SE นั้นมีจุดร่วมบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นจุดประสงค์ในการจัดการกับทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ลดการบริโภคและต้นทุน และมีแกนกลางหลักเป็นชุมชนออนไลน์ รวมถึงปัจจัยต่างๆที่ทำให้แนวคิดทั้งสองนี้สามารถดึงความสนใจของผู้คนในยุคสมัยใหม่ได้อย่างง่ายดาย 5 ประการ ดังนี้

1.ความยั่งยืน (Sustainability) การเข้ามามีส่วนร่วมใน CC นั้นมักได้รับความคาดหวังเป็นอย่างมากว่าจะมีความยั่งยืนให้กับตลาดสูง เพราะช่วยในการชะลอการบริโภคทรัพยากรและถูกประเมินไว้ให้เพียงพอต่อการบริโภคในปัจจุบันและในภายภาคหน้า นอกจากนี้ยังให้อิสระและมีความเปิดกว้างต่อความคิดใหม่ๆที่ช่วยในการพัฒนาและตอบสนองต่อเป้าหมายในการลดการบริโภค

2. ความสนุกสนาน (Enjoyment) ความสนุกสนานคืออารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อทำกิจกรรมที่ตนทำไปนั้นได้รับการตอบสนองบางอย่าง ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการแลกเปลี่ยนข้อมูล เนื้อหา ซอฟต์แวร์ สินค้า บริการต่างๆ นั้นได้สร้างความพึงพอใจให้ผู้บริโภคได้อย่างดี โดยเฉพาะเมื่อมีผู้ติดตาม ผู้สนับสนุนและได้รับการชมเชยจากคนในชุมชนเดียวกัน

3. การมีชื่อเสียง (Reputation) การสร้างชื่อเสียงนี้เป็นปัจจัยจากภายนอกที่ทำให้ผู้คนรู้สึกอยากที่จะมีส่วนร่วมกับ CC มากขึ้น การได้รับชื่อเสียงจากกลุ่มคนที่มีแนวคิดคล้ายกันช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนา Open-source และกิจกรรมการแบ่งปันต่าง ได้อย่างมาก

4. ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ (Economic Benefits) นอกจากประโยชน์ด้านสิ่งแวดล้อมแล้ว CC และ SE ยังให้ผลประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจที่ชัดเจนได้ นอกจากนี้ยังได้ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ครอบครอง ข้อมูล สินค้าต่างๆ แม้จะเป็นเพียงชั่วคราว หรือแม้จะมีความเป็นสาธารณะก็ตาม

5. ทศคติ (Attitude) ทศคตินั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมใน CC นี้ ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใด เช่น เพื่อประโยชน์ด้านสิ่งแวดล้อม เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ หรือ เพื่อตามหาและทดลองประสบการณ์ใหม่ๆก็ตาม แต่ด้วยทศคตินั้นเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา จึงทำให้ปัจจัยนี้เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้คนเป็นหน้าหนือออกจาก CC ได้เช่นกัน

2.1.2 ตัวอย่างและกรณีศึกษา

ในปัจจุบันเศรษฐกิจรูปแบบของ Sharing Economy นี้เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับมากขึ้นเรื่อยๆ นอกจากการซื้อขายสินค้าและบริการแล้ว แนวคิดนี้ยังได้ถูกปรับมาใช้ในธุรกิจทางการเงิน บันเทิง และธุรกิจ อื่น ๆ รวมถึงอุตสาหกรรมท่องเที่ยวซึ่งมีความหลากหลายในบริการ ไม่ว่าจะเป็นที่พัก ขนส่ง ร้านค้า ร้านอาหาร บริการนำเที่ยว และสถานที่ท่องเที่ยวอันเนื่องมาจากรูปแบบการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป ผู้คนรุ่นใหม่นิยมเดินทางด้วยตนเอง มากขึ้น โดยในปี 2559 นักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางด้วยตนเองในไทยคิดเป็นร้อยละ 64 ซึ่งเป็นผู้ที่ต้องการหา ประสบการณ์แปลกใหม่ และต้องการสัมผัสวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งแพลตฟอร์ม Sharing Economy ยอดนิยมคงหนีไม่พ้นตัวกลางผู้ให้บริการที่พักอย่าง Airbnb และ ด้านการขนส่งอย่าง UBER และ Grab

การแบ่งปันห้องพัก ที่พักอาศัย หรือตึกอาคาร เป็นหนึ่งในทรัพย์สินประเภทที่เกิดธุรกิจแบบ Sharing มากที่สุดและเป็นที่รู้จักกันมากที่สุดคือ การนำห้องพัก ตึก อาคาร มาแบ่งและเอาที่ว่างมาทำเป็น Co-working Space เป็นรูปแบบ Sharing Economy ที่ประสบความสำเร็จและมีจำนวนมากที่สุดในปัจจุบันนี้ รวมถึงการทำเป็นสำนักงาน ออฟฟิศ สตูดิโอต่างๆ ให้เช่า และกระแสของการแชร์ไม่หยุดไว้เพียงแค่นี้แน่นอน เพราะตอนนี้ในต่างประเทศนั้นเริ่มเกิดการแชร์ที่พักระหว่างคนทำงานเฉพาะสายด้วยกัน การแบ่งปันที่พักในลักษณะนี้นั้นดูจะเป็นที่ชื่นชอบของคนทำงานสายศิลปะเป็นพิเศษ เช่นการแบ่งปันห้องพักในบ้านของศิลปินเพื่อศิลปินด้วยกัน ซึ่งเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะนอกจากจะเจอคนที่คุยกันเข้าใจแล้ว ยังมีอุปกรณ์ทางสายอาชีพ และบทสนทนาที่แลกเปลี่ยนความรู้ เกิดเป็น knowledge sharing ในกลุ่มผู้ที่เข้ามาพักอาศัยอีกด้วย ความนิยมของการแบ่งปันห้องพักแบบนี้เริ่มแพร่หลายในหมู่คนทำงานโปรดัคชั่นเฮาส์ในไทยแล้วเช่นกัน การมีพื้นที่ชั้นล่างเป็นสตูดิโอ ชั้นบนเป็นคนทำงานลักษณะ

การใช้ชีวิตที่ไม่หยุดคิดและมีการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นตลอดเวลา ทำให้เกิดไอเดียใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา

นอกจากนี้ในเชิงของการท่องเที่ยวแล้ว ย่อมมองข้ามบริษัทที่รวบรวมห้องพักที่มากที่สุดอย่าง Airbnb ไปไม่ได้ โดย Airbnb นั้นให้บริการที่พักรักษาสำหรับผู้เดินทางทั่วโลกที่ต้องการหาที่พักราคาประหยัด ซึ่งเป็นบริษัทใหม่ที่เป็นที่นิยมและทำรายได้อย่างมหาศาลในเวลาเพียง 4 - 5 ปี แต่ถึงแม้จะเป็นบริษัทที่ใหญ่โตระดับโลกแล้ว แต่ Airbnb กลับแทบไม่มีห้องพักเป็นของตัวเองเลย ตัวธุรกิจของ Airbnb นั้นเป็นเพียงแพลตฟอร์มที่เปิดให้เจ้าของที่พักคือคนในท้องถิ่นที่มีห้องหรือบ้านเกินความต้องการใช้ ได้เข้ามาปล่อยเช่าห้องพักของตนเองให้ ผู้บริโภคคนอื่นๆ สามารถเข้ามาจองเช่าห้องพักกันเอง โดย Airbnb มีรายได้จากค่าคอมมิชชั่น ประมาณร้อยละ 6-12 ของราคาห้องพัก ซึ่งการให้เช่าที่พักรูปแบบนี้ถือว่า Win-Win ทั้งผู้ให้เช่าและผู้ให้บริการ เนื่องจากนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้นๆ ได้อย่างเต็มที่ สามารถพบประสบการณ์ใหม่ ๆ และห้องพักราคาต่ำที่มาพร้อมห้องครัว ในส่วนของผู้ให้เช่าเองก็ได้พบปะผู้คนใหม่ ๆ เปิดมุมมองเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่หลากหลาย และได้เผยแพร่วัฒนธรรมในท้องถิ่นให้กับชาวต่างชาติ ซึ่งถือว่าเป็นคู่แข่งของธุรกิจ โรงแรมแบบเดิมๆ ที่ผู้ประกอบการต้องใช้ต้นทุนสูงในการครอบครองที่ดินและอสังหาริมทรัพย์เพื่อใช้ประกอบธุรกิจ ในขณะที่การปล่อยเช่าที่พักให้เช่าในรูปแบบของ Sharing Economy นั้น ผู้ประกอบการไม่จำเป็นต้องครอบครองตึกอาหารหรือที่ดินใหญ่ๆ เพื่อใช้ประกอบการ เพียงแค่มีห้องพัก 1 ห้องก็สามารถใช้เป็นห้องพักที่ปล่อยให้เช่าได้ ทำให้ต้นทุนของธุรกิจนี้ลดลงเป็นอย่างมาก ซึ่งข้อดีนี้ส่งผลกับราคาที่ผู้บริโภคต้องจ่าย เพราะเมื่อต้นทุนลดลงราคาย่อมถูกกว่าโรงแรมอย่างแน่นอน กลุ่มเป้าหมายของ Airbnb ไม่ได้มีเพียงผู้เดินทางงบน้อยเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผู้เดินทางเพื่อธุรกิจที่ต้องการที่พักราคาเหมาะสม มีรูปแบบบ้านพักที่ หลากหลาย บริการดีเยี่ยม เพื่อการประหยัดต้นทุนของบริษัท สามารถนำเงินที่เหลือไปใช้เพื่อดำเนินกิจกรรมอื่นของธุรกิจได้อีกด้วย

การแบ่งปันยานพาหนะ เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นภาพอย่างชัดเจนในประเทศไทย หลังจากการเข้ามาของแอปพลิเคชันและบริการ Sharing Car อย่าง Uber และ Grab ที่ประสบความสำเร็จจากการนำแนวคิด Sharing Economy มาประยุกต์ใช้โดยทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มตัวกลางระหว่างคนขับรถและผู้โดยสาร มีรายได้จากค่า คอมมิชชั่นประมาณร้อยละ 20 ต่ออัตราค่าโดยสารในแต่ละครั้ง ธุรกิจประเภทนี้เข้ามามีบทบาทต่อการคมนาคมและระบบขนส่งของไทยอย่างมาก ทั้งในแง่กระแสตอบรับที่ดีจากผู้ใช้งานและกระแสต่อต้านและโต้กลับของกลุ่มผู้ประกอบการระบบขนส่งเดิมอย่างผู้ขับแท็กซี่ในไทย

Sharing Car ในประเทศไทยเป็นตัวอย่างที่ดีในการทำให้เห็นภาพข้อดีและข้อเสียที่เกิดขึ้นจากธุรกิจแบบ Sharing Economy ในแง่ของผู้ใช้งานระบบขนส่งสาธารณะต่างๆ Uber และ Grab สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและเข้ามาแก้ปัญหาความคับข้องใจ (Pain Point) ของผู้บริโภคได้ดีอย่างมาก จากเดิมที่ผู้บริโภคต้องพบเจอกับปัญหามากมายของแท็กซี่เดิม ไม่ว่าจะเป็น การไม่รับผู้โดยสาร การที่ราคาไม่คงที่และไม่ตายตัวนัก และรวมถึงความมั่นใจในเรื่องความปลอดภัยในการใช้บริการแท็กซี่สาธารณะ

Uber และ Grab นั้นกลับมีระบบการจัดการกับปัญหาเหล่านี้ได้อย่างครบถ้วน ทั้งตัวผู้ขับและผู้ใช้งาน โดย เรียกบริการได้ตลอด 24 ชั่วโมงอีกทั้งมี GPS บอกจุดรับผู้โดยสารและเป้าหมายปลายทางชัดเจนผู้ขับก็สามารถเลือกรับผู้โดยสารที่มีจุดหมายที่ผู้ขับเต็มใจขับไปได้ ทำให้ผู้ใช้งานไม่ต้องรอโบกรถไปเรื่อยๆ อีกทั้งยังมีการแสดงราคารั่วๆ ให้เห็นก่อนจะเดินทางให้กับทั้งผู้ขับและผู้โดยสาร นอกจากนี้ยังมีระบบจัดระดับประเมินความพึงพอใจของผู้โดยสาร (Rating System) ซึ่งจะทำให้ผู้ขับต้องพยายามทำให้การบริการของตนนั้นมีคุณภาพและสร้างความพึงพอใจกับผู้โดยสารให้ได้ แต่ในขณะเดียวกัน ข้อพิพาททางกฎหมายนั้นก็ยังมีต่อไป เนื่องจากกฎหมายไทยนั้นมองว่า Sharing Car เหล่านี้เป็น การนำยานพาหนะมาใช้ผิดประเภท จึงทำให้เห็นว่าไม่ว่าธุรกิจรูปแบบนี้นั้นจะสามารถตอบสนองความต้องการได้ดีแค่ไหน แต่ในแง่ของกฎหมายนั้นธุรกิจเหล่านี้ถูกรองรับหรือไม่ อย่างไร กระนั้นหากกระแสความนิยมของผู้ใช้นั้นเป็นตัวยืนยันความสำเร็จได้อย่างดีเยี่ยม ฉะนั้นกฎหมายของประเทศนั้นๆ อาจต้องมีการปรับตัวเข้าหาธุรกิจแบบใหม่นี้เช่นกัน

ในขณะที่ธุรกิจอาหารยังไม่นำแนวคิด Sharing Economy ในมาใช้อย่างชัดเจน จะมีเพียงแพลตฟอร์มที่เป็นตัวกลางให้กับร้านอาหารต่างๆ

ถึงแม้ธุรกิจ Sharing Economy จะมีข้อดีมากมาย แต่ความเสี่ยงของธุรกิจประเภทนี้ยังมีอยู่ เช่น ความเสียหายของทรัพย์สินที่อาจเกิดขึ้น และความปลอดภัยอันเนื่องมาจากความน่าเชื่อถือของผู้เช่าและผู้ให้เช่า ซึ่งทางเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มได้วางมาตรการรักษาความปลอดภัยไว้ระดับหนึ่งในการคัดกรองผู้ให้เช่าและผู้เช่า และเมื่อทั้งระบบเทคโนโลยี และความปลอดภัยมีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น ระบบ Sharing Economy น่าจะเหมาะสำหรับคนในยุคต่อจากนี้ที่จะมีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น และจากแนวโน้มของสังคมผู้สูงอายุ จะทำให้

- 1) เกิดการหารายได้เสริมนอกเหนือจากรายได้ประจำ
- 2) เกิดอาชีพ Freelance มากขึ้น
- 3) เป็นแหล่งรายได้ให้กับคนวัยเกษียณ
- 4) ผู้สูงอายุที่ทำธุรกิจนี้สามารถ ลดความจำเจด้วยประสบการณ์ใหม่ๆ จากลูกค้า

2.2 การเปลี่ยนแปลงสู่สังคมเมืองที่ส่งผลกับการทำอาหารและวัฒนธรรมการประกอบอาหาร

มนุษย์เป็นสัตว์ชนิดเดียวที่รู้จักการปรุงอาหาร (Cooking Animals) การทำอาหารเกิดขึ้นเพื่อลดการเคี้ยวอาหารของมนุษย์ลง และมนุษย์เรียนรู้และปรับตัวให้การกินอาหารที่ปรุงสุกแล้วกลายเป็นเรื่องปกติและการกินอาหารดิบๆที่ไม่ผ่านกรรมวิธีใดๆนั้นเป็นเรื่องผิดปกติ มนุษย์ได้วิวัฒนาการ ค้นพบการปรุงอาหารด้วยไฟไปจนถึงการคิดค้นอุปกรณ์และอุตสาหกรรมต่างๆมากมายเพื่อลดการเคี้ยวและกล้ำเนื้ออื่นๆจากการใช้แรงงาน เพื่อให้ได้รับพลังงานจากอาหารมากยิ่งขึ้น จนการประกอบอาหารและกรรมวิธีต่างๆกลายเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์หนึ่งของมนุษย์ การประกอบอาหารเคยเป็นคั้งพิธีกรรมและการสักการบูชาต่างๆที่มีไว้เพื่อความเคารพต่อวัตถุดิบและชีวิตที่ถูกพรากไป และยังเป็น

การส่งต่อองค์ความรู้ในการประกอบอาหารจากรุ่นสู่รุ่นผ่านยุคสมัยต่างๆมากมาย เป็นภูมิปัญญาที่มนุษย์สั่งสมเป็นเวลาหลายร้อยหลายพันปี วัฒนธรรมของอาหารและวัฒนธรรมการกินนั้นนำไปสู่อัตลักษณ์ของเชื้อชาติ ชาติพันธุ์และวัฒนธรรมต่างๆที่หลากหลาย เพราะวัฒนธรรมต่างๆในแต่ละพื้นที่นั้นย่อมมีกรรมวิธีที่เป็นลักษณะเฉพาะท้องถิ่น เนื่องด้วยปัจจัยของสภาพอากาศ ความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากร สภาพภูมิประเทศ ล้วนส่งผลต่อการปรับตัวเพื่อเอาตัวรอดของมนุษย์ในพื้นที่นั้นๆ เช่น การหมักดองพืชผักต่างๆเพื่อเก็บไว้บริโภคได้เป็นระยะเวลานานในพื้นที่ที่หนาวเย็น หรือการนำชิ้นส่วนต่างๆของสัตว์ที่ฆ่าเพื่อเป็นอาหารมาใช้เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์สูงสุดของชาวมองโกล เป็นต้น แนวคิดและกรรมวิธีประกอบอาหาร การใช้ทรัพยากร นำไปสู่ความเข้าใจ ความคิดและหลักปฏิบัติของแต่ละชาติพันธุ์

การทำความเข้าใจการบริโภคและวัฒนธรรมการกิน จึงเป็นวิธีทำความเข้าใจแนวคิดของแต่ละวัฒนธรรมเช่นกัน จากยุคสมัยที่การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเหล่านี้เกิดได้ผ่านเหล่าพ่อค้า ที่เดินทางค้าขายในดินแดนต่างๆ ผ่านการยึดครองแดนดินและการหลอมรวมกันของวัฒนธรรมต่างๆ ยิ่งสร้างความหลากหลายให้กับวัฒนธรรมของการบริโภคอาหารและกรรมวิธีประกอบอาหารต่างๆ และระหว่างการประกอบอาหารเองก็มีความซับซ้อน และมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันอาหาร ปฏิสัมพันธ์และการพัฒนาความรู้ในการทำอาหารและระหว่างการบริโภค การทำความเข้าใจธรรมชาติรอบตัวและสิ่งแวดล้อม บทสนทนาของการแลกเปลี่ยนความเห็น สิ่งใดดีสิ่งใดที่สร้างความสุขความพึงพอใจให้ ความคิดริเริ่มที่จะทดลองสิ่งใหม่ ที่นำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ๆ

อย่างไรก็ตามไม่ว่าอย่างไร ก่อนจะเกิดเป็นอาหารได้ย่อมต้องมีคนที่ทำการประกอบอาหารเพื่อที่จะได้อาหารในการบริโภค ซึ่งแน่นอนว่าต้องเริ่มจากการทำอาหารเพื่อบริโภคในครัวเรือน (household cooking) การทำอาหารและการเข้าครัวถูกส่งต่อกันในครอบครัวจากแม่สู่ลูก คู่หลานต่อไป เพื่อให้แน่ใจว่าลูกหลานรุ่นต่อไปนั้นจะมีองค์ความรู้และความเข้าใจในการประกอบอาหารเพื่ออยู่รอดต่อไปได้ แต่เมื่อความต้องการอาหารเพิ่มขึ้นตามประชากรที่เพิ่มจำนวนขึ้นตามกาลเวลา การทำอาหารเริ่มกลายเป็นสินค้าที่เกิดการแลกเปลี่ยนซื้อขาย และไม่สามารถขาดไปจากตลาดได้ ผู้ประกอบอาหารและพ่อครัวแม่ครัวกลายเป็นอาชีพที่ขาดไม่ได้ในสังคม แต่การทำอาหารนั้นกลับกลายเป็นทางเลือกหนึ่งของอาชีพและการทำงาน ที่ไม่จำเป็นว่าทุกคนต้องเรียนรู้ และในปัจจุบันที่เครื่องจักรและโรงงานค่อยๆกลายเป็นผู้ประกอบอาหารและเตรียมวัตถุดิบต่างๆให้เรา การแลกเปลี่ยนพัฒนาองค์ความรู้ผ่านอาหารและการประกอบอาหารถูกบิวบงแคบลงไปสู่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริโภคเพียงแคร์รับรู้ว่าอะไรอร่อยและเป็นที่ยังพอใจเพียงเท่านั้น เราแทบไม่เห็นและไม่สามารถรับรู้ได้ว่าอาหารของเรานั้นต้องผ่านกระบวนการและขั้นตอนอะไรบ้าง

ความเปลี่ยนแปลงสู่สังคมเมือง (Urbanization) นำไปสู่ความต้องการเวลา การทำอะไรบางอย่างให้เสร็จสิ้นในเวลาอันสั้นได้คือเรื่องดี การทำอาหารก็เช่นกัน ยิ่งเข้าสู่ความเป็นสังคมเมืองมากขึ้น เวลาที่คนใช้ไปในการทำงานยิ่งมากขึ้น ในขณะที่เวลาที่ใช้ไปกับสิ่งอื่นนั้นยิ่งลดลงตามไป ปัจจุบันใน

สหรัฐอเมริกา เวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้ในการทำอาหารในแต่ละครัวเรือนนั้นเหลือเพียง 27 -30 นาทีเท่านั้น นอกจากที่การมองทงลัดในการทำอาหารต่างๆ ก็เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ อาหารแปรรูปและอาหารสำเร็จรูปเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ จากการที่ทางอุตสาหกรรมต้องการที่จะขายอาหารแปรรูปต่างๆ ให้ได้มากขึ้น โดยการนำเสนอภาพลักษณ์ของความทันสมัยและรวดเร็ว การทำอาหารและใช้เวลาในครัวคือความลำบากและสิ่งที่สร้างความกังวล ประกอบกับความเปลี่ยนแปลงของแนวคิดและค่านิยมของความเท่าเทียมทางเพศ เมื่อทั้งหญิงและชายต่างออกจากบ้านมาทำงาน และทั้งคำถามว่า ใครจะเป็นคนประกอบอาหาร อุตสาหกรรมอาหารแต่ละส่วนภาคส่วนเข้ามาเสนอทางออกของปัญหา โดยเข้ามาช่วยเตรียมอาหารต่างๆ ให้แทนนั่นเอง และตอบย้ำว่า นี่คือนรูปแบบของความทันสมัย การออกไปกินอาหารนอกบ้าน และฟาสต์ฟู้ดนั้นคือสิ่งที่คนสมัยใหม่ทำกัน

กระนั้นรูปแบบของอุตสาหกรรมได้เปลี่ยนแปลงวัตถุดิบและวิธีการในการประกอบอาหาร เพื่อลดต้นทุนของผู้ผลิตเองด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การใช้สารสังเคราะห์ แต่งรสชาติ สี กลิ่นเพื่อเลียนแบบให้มีความคล้ายคลึงกับวัตถุดิบจริงๆ มากที่สุด และรวมถึงสารกันบูดที่ช่วยให้อาหารนั้นสามารถเก็บได้นานที่สุดที่ทำได้ การประกอบอาหารกลายเป็นการทำให้อาหารแปรรูปจากโรงงานรู้สึกเหมือนอาหารจริงๆ ที่ทำในครัวเรือน มันเปลี่ยนการรับรสและวิธีการกินอาหารของเราทำให้อาหารที่ทำยากและขั้นตอนเยอะนั้นถูกและอร่อยที่สุดโดยใช้เวลาที่น้อยที่สุด ทำให้เราสามารถบริโภคได้มากที่สุด แต่นั่นหมายถึงไขมัน น้ำตาลและโซเดียมที่มากขึ้นเช่นกัน มันส่งผลโดยตรงกับสุขภาพของผู้บริโภคในระยะยาว ซึ่งความเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ปัจจุบันจึงมีหลายกลุ่มและหลากหลายแนวคิดที่เริ่มกลับมาสนับสนุนการทำอาหารด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น เพื่อเลือกสรรอาหารที่ดีต่อตนเอง รวมถึงการมองว่าการประกอบอาหารนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนต่างๆ แต่การทำอาหารในปัจจุบันกลับมีต้นทุนสูงกว่าอาหารแปรรูปต่างๆ เพราะในทุกๆ วัน อุตสาหกรรมอาหารแปรรูปนั้นพยายามทุกทางเพื่อลดค่าใช้จ่ายในการผลิตอาหารแปรรูปและเพิ่มมูลค่าให้อาหารแปรรูปเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ที่มิรายได้ไม่มากก็มีทางเลือกไม่มากนักและถูกบีบและดึงดูความสนใจไปสู่อาหารแปรรูปมากขึ้น แต่การที่เราห่างไกลจากการทำอาหารมากขึ้น หมายถึงการที่เราค่อยๆ เสียองค์ความรู้ในการเลี้ยงชีวิตตนเองมากขึ้นเรื่อยๆ

2.3 เว็บแอปพลิเคชัน

เว็บแอปพลิเคชัน เป็นการนำเอาโปรแกรมที่มีระบบงานทำงานที่สามารถใช้จัดการรับส่งข้อมูลไปมาระหว่างฐานข้อมูลกับผู้ใช้งานมาติดตั้งบนเซิร์ฟเวอร์และใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งจากเดิมที่ผู้ใช้งานต้องทำการติดตั้งโปรแกรมไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อนเพื่อใช้งานโปรแกรม แต่เว็บแอปพลิเคชันนั้นสามารถใช้งานบนเบราว์เซอร์ได้เลย

เว็บแอปพลิเคชันใช้การผสมผสานกันระหว่างscript จากฝั่งเซิร์ฟเวอร์ที่คอยจัดการกับการเก็บข้อมูล และการเรียกใช้ข้อมูล และชุดคำสั่งในฝั่งผู้ใช้ที่สร้างหน้าตาของเว็บไซต์เพื่อแสดงข้อมูล ทำให้

ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเว็บไซต์ได้ผ่านแบบฟอร์มออนไลน์ ระบบจัดการเนื้อหาของเว็บไซต์ (Content Management System) และระบบซื้อขายออนไลน์ต่างๆ เป็นต้น (Amos Ndegwa, 2559)

เว็บแอปพลิเคชันจะมีพื้นฐานของภาษาที่บราวเซอร์สามารถอ่านและแสดงผลได้อย่าง HTML และ Javascript เพื่อคอยจัดการส่งคำขอ(Request) ไปยังเซิร์ฟเวอร์และคอยจัดการกับการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องการอย่างการจัดเก็บ ดึงข้อมูลมาแสดงผล แก่ไขข้อมูล เป็นต้น การที่เว็บแอปพลิเคชันติดตั้งไว้บนเซิร์ฟเวอร์อยู่แล้วทำให้เว็บแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้กับทุกระบบปฏิบัติการ(Operating System) และทุกอุปกรณ์ ด้วยเวอร์ชันเดียวกัน โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำการอัปเดตหรือติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมจากเว็บบราวเซอร์

2.4 ฐานข้อมูล

ฐานข้อมูล(Database) คือ กลุ่มของข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวมไว้ โดยมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และระบบที่รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีระบบมีความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่าง ๆ ที่ชัดเจน จะเรียกว่าระบบฐานข้อมูล (Database System) โดยระบบฐานข้อมูลจะประกอบด้วยเพิ่มข้อมูลหลายแฟ้มที่มีข้อมูลที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบทำให้ผู้ใช้สามารถใช้งานและดูแลรักษาป้องกันข้อมูลเหล่านี้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีระบบจัดการฐานข้อมูล(Database Management System) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่เปรียบเสมือนสื่อกลางระหว่างผู้ใช้และโปรแกรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ฐานข้อมูล มีหน้าที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายสะดวกและมีประสิทธิภาพ การเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้อาจเป็นการสร้างฐานข้อมูล การแก้ไขฐานข้อมูล หรือการตั้งคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลมา โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรับรู้เกี่ยวกับรายละเอียดภายใน โครงสร้างของฐานข้อมูล (mindphp.com, 2560) เทคโนโลยีฐานข้อมูลในปัจจุบันนั้นถูกพัฒนาไปอย่างหลากหลายเพื่อให้ตอบสนองกับการใช้งานในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างความเหมาะสมให้กับซอฟต์แวร์และเว็บไซต์ต่างๆ ตั้งแต่งานพัฒนาขนาดย่อมไปจนถึงการใช้งานระดับองค์กรใหญ่ โดยชนิดของฐานข้อมูล แบ่งได้ใหญ่ๆ ดังนี้

1. Relational or SQL Database เป็นเทคโนโลยีฐานข้อมูลมาตรฐานที่ใช้กันอย่างแพร่หลายกันมาอย่างยาวนาน เป็นการเก็บข้อมูลต่างๆเป็นตารางของข้อมูลที่เชื่อมต่อกันความสัมพันธ์ของแต่ละตารางไว้ ซึ่งจัดการกับข้อมูลจำนวนมากได้แม้ว่าจะมีความซับซ้อนสูง ทั้งนี้ฐานข้อมูลลักษณะนี้ ต้องการการวางโครงสร้างของข้อมูลและความสัมพันธ์ของข้อมูลเป็นอย่างดี เพราะการแก้ไขโครงสร้างของข้อมูลในภายหลังนั้นมีความเสี่ยงที่ข้อมูลที่มีอยู่จะได้รับผลกระทบสูง อีกทั้งการใช้งานฐานข้อมูลประเภทนี้ต้องการภาษา SQL ในการจัดการกับข้อมูล ตัวอย่างเช่น MySQL, MariaDB

2. NoSQL Database เป็นเทคโนโลยีฐานข้อมูลรูปแบบใหม่ ที่ไม่ยึดโยงกับเทคโนโลยี SQL แบบดั้งเดิม ทำให้เกิดเป็นฐานข้อมูลแบบ Unstructured ที่มีความยืดหยุ่นของฐานข้อมูล ขยับขยายปรับแก้ได้อย่างสะดวกในแบบที่ SQL ทำไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ฐานข้อมูลแบบนี้ไม่มีมาตรฐานที่แน่นอน ทำให้เกิด

ความยากในการเรียกใช้และจัดการกับข้อมูลจำนวนมาก ผู้พัฒนาควรจัดมาตรฐานในการเก็บข้อมูลของตนเอง เพื่อให้ข้อมูลเป็นระบบมากขึ้นตัวอย่างเช่น mongoDB, redis, CouchDB

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการต่อยอดแนวทางและองค์ความรู้มากมายจากงานวิจัยเดิมที่มีผู้วิจัยไปแล้ว ประกอบกับการค้นคว้าความรู้และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับมาเพิ่มเติม ทั้งนี้งานวิจัยที่ให้องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการวิจัยมีดังนี้

2.5.1 การศึกษาการให้อำนาจของแอปพลิเคชันเพื่อการเดินทางในลักษณะแบ่งปัน ในมุมมองจากผู้ขับและผู้โดยสาร กรณีศึกษา แอปพลิเคชันอูเบอร์

ปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) กำลังเป็นที่พูดถึงกันในวงกว้าง และนับว่ามีอิทธิพลต่อการดำเนินธุรกิจในยุคดิจิทัลนี้เป็นอย่างมาก เศรษฐกิจแบบแบ่งปันเกิดขึ้น จากแนวคิดในการริเริ่มทำการตลาดและการสร้างรูปแบบทางธุรกิจแบบใหม่ เพื่อช่วยในการจัดการ ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ให้สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้สูงสุด และเป็นการเปิดโอกาสในการสร้างรายได้ผ่านการแบ่งปันทรัพยากรในการบริโภคร่วมกัน ผ่านทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย ในเรื่องการติดต่อสื่อสาร และเชื่อมโยงระหว่างผู้ที่ต้องการจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุดและผู้ที่ต้องการเข้าถึงทรัพยากรได้แก่สินค้าและบริการ ร่วมกันบนแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์มือถือต่างๆ ก่อให้เกิดเป็นชุมชนเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการให้อำนาจของแอปพลิเคชันสำหรับเศรษฐกิจแบบแบ่งปันที่มีต่อผู้ใช้งานและคุณภาพของแอปพลิเคชันในด้านต่างๆ ที่ควรมีการพัฒนาเพื่อให้ตอบโจทย์ ความต้องการให้ได้มากขึ้นโดยผู้วิจัยนั้น ได้เลือกกรณีศึกษาของแอปพลิเคชันอูเบอร์ (Uber) แอปพลิเคชันเพื่อเศรษฐกิจการเดินทางแบบแบ่งปัน ซึ่งนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการเชื่อมโยงติดต่อสื่อสาร ระหว่างผู้ที่มีรถและผู้โดยสาร ให้สามารถเข้าถึงทรัพยากรและเข้ามามีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งใน เศรษฐกิจแบบแบ่งปัน โดยใช้ทฤษฎีการให้อำนาจในการศึกษาการให้อำนาจของแอปพลิเคชันที่มีต่อผู้ใช้งาน ผู้วิจัยทำการศึกษาผ่านการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันอูเบอร์ ทั้งผู้ขับรถและผู้โดยสาร และใช้การอธิบายในสามมิติของกระบวนการให้อำนาจคือ การให้อำนาจด้านโครงสร้าง การให้อำนาจด้านจิตวิทยา และการให้อำนาจด้านทรัพยากร เพื่อการเสริมสร้างโครงสร้างชุมชนเศรษฐกิจการเดินทางแบบแบ่งปันที่แข็งแกร่ง การตอบสนองความต้องการ และการเข้าถึงการบริการ การจัดการทรัพยากร และการทำให้เกิดความปลอดภัยของผู้ใช้งานในชุมชน เพื่อการตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานให้มากขึ้น จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันอูเบอร์ให้อำนาจกับผู้ใช้งานในการเสริมสร้าง โครงสร้างชุมชนเศรษฐกิจแบบแบ่งปันผ่านกระบวนการให้อำนาจด้านโครงสร้างนำไปสู่การให้อำนาจด้านทรัพยากร ทำให้คนในชุมชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและมีอำนาจ

ในการจัดการทรัพยากรที่ตนเองมีอยู่ นำไปสู่กระบวนการในการให้อำนาจด้านจิตวิทยา ในการสร้างความไว้วางใจในแบ่งปันการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อเสริมสร้างโครงสร้างชุมชน ให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย อุ่นใจ ลดช่องว่างของความรู้สึกกดดันในการบริโภคสินค้าและบริการในเศรษฐกิจแบบแบ่งปันร่วมกับผู้อื่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development : R&D) เพื่อศึกษาธุรกิจแบบ Sharing Economy ในการทดลองจัดทำ Sharing Kitchen ซึ่งแบ่งขอบเขตการวิจัยออกเป็นสามส่วน คือ 1) การศึกษาขอบเขต สืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากเอกสารและงานวิจัย 2) ขอบเขตของการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม 3) การพัฒนาชิ้นงานจริง โดยแต่ละชิ้นงานจะมีขอบเขตการศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 การศึกษาขอบเขต สืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากเอกสารและงานวิจัย ดังนี้

- 3.1.1.บทความ
- 3.1.2.หนังสือ
- 3.1.3.งานวิจัย
- 3.1.4.บทวิเคราะห์
- 3.1.5.ภาพยนตร์สารคดี
- 3.1.6.หนังสือพิมพ์
- 3.1.7.เว็บไซต์
- 3.1.8.แอปพลิเคชันที่เป็นธุรกิจ Sharing Economy

3.2 ขอบเขตของการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม มีดังนี้

- 3.2.1.แอปพลิเคชันที่เป็นธุรกิจ Sharing Economy
- 3.2.2.นักศึกษาชาวไทยในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 3.2.3.นักศึกษาแลกเปลี่ยนในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 3.2.4.ผู้ประกอบการธุรกิจ Sharing Kitchen
- 3.2.5.ผู้ประกอบการธุรกิจ Sharing Economy อื่นๆ

3.3 การพัฒนาชิ้นงานจริง

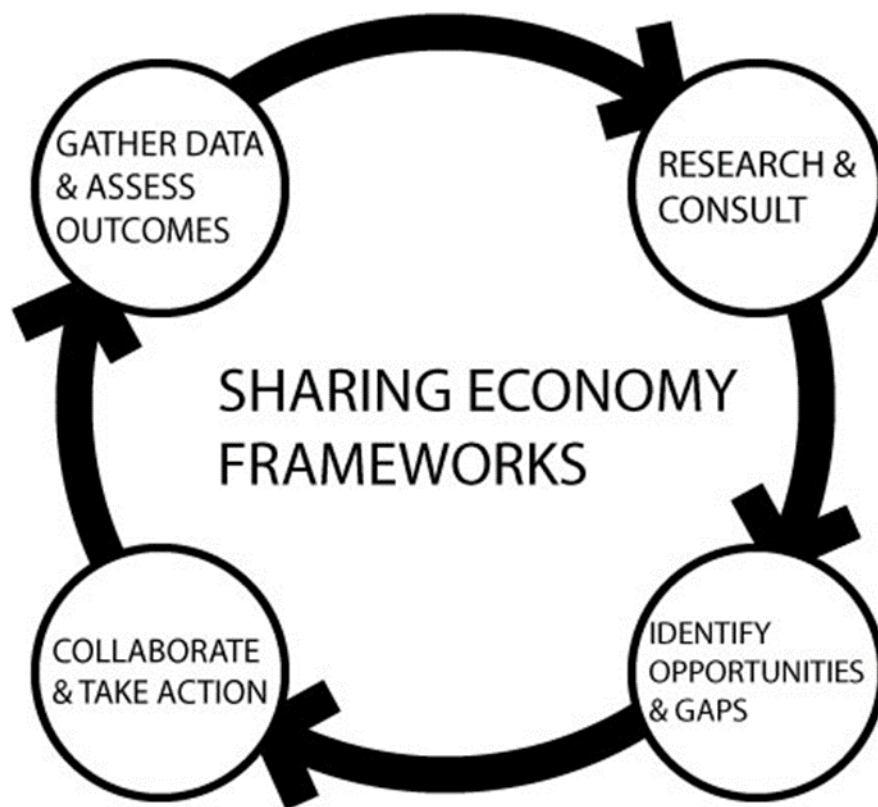
เป็นการนำข้อมูลที่ศึกษามาวิเคราะห์ หาปัญหาที่เกิดขึ้นหรือช่องทางที่สามารถแก้ไขปัญหาและความคับข้องใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในงานวิจัยที่ศึกษามา



พัฒนาเป็นชิ้นงานที่สามารถนำไปทดสอบหรือใช้งานจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้และทดสอบแนวคิดของงานวิจัย

3.4 กรอบวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามงานวิจัยโดยทำการเชื่อมโยงคำตอบที่ได้เพื่อหาปัญหาที่ผู้ให้สัมภาษณ์พบเจอตรงกันมากที่สุดตามกรอบการวิเคราะห์ของการสร้างธุรกิจแบบ Sharing Economy กรอบการทำงานนี้เป็นวิธีการทำงานของรัฐบาลส่วนกลางของรัฐออนแทรีโอ ประเทศแคนาดา ที่สร้างขึ้นเป็นระเบียบในการพัฒนาและสร้างธุรกิจแบบ Sharing Economy ไปพร้อมๆกับการปกป้องผู้บริโภคไปด้วย โดยในกรอบการทำงานจริงนั้น ตัวรัฐเองจะเข้ามามีบทบาทในการช่วยเหลือในด้านข้อมูล การวิเคราะห์ศักยภาพและความเป็นไปได้ของธุรกิจในทุกขั้นตอนของการพัฒนา



ภาพที่ 3.1 กรอบการพัฒนาเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน

1. การศึกษาวิจัยและปรึกษา (Research and Consult) ทำการศึกษา sharing economy รูปแบบต่างๆ ศึกษาและทำความเข้าใจกลุ่มผู้บริโภคต่างๆ รวมถึงทำความเข้าใจเรื่องต่างๆเกี่ยวกับธุรกิจที่สนใจ โดยรัฐจะเข้ามาช่วยดูแลในด้านข้อมูลทางกฎหมาย ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อตลาดโดยรวม และวิเคราะห์ว่าแนวคิดนั้นๆสามารถพัฒนาร่วมไปกับโครงสร้างพื้นที่ที่รัฐดำเนินอยู่ได้หรือไม่อีกด้วย

2. การมองหาโอกาสและช่องว่าง (Identify Opportunities and Gaps) หาโอกาสที่เป็นไปได้สำหรับธุรกิจ รวมไปถึงช่องว่างของตลาดหรือช่องว่างที่สามารถเติมความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคได้ โดยรัฐจะเข้ามาช่วยในการหาช่องว่างของตลาดที่มีศักยภาพ เกิดขึ้นจริงได้

3. การร่วมมือและลงมือทำ (Collaboration and Take Action) ทดลองลงมือทำโครงการนั้นจริง เพื่อทดสอบและดูผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดของเรา โดยรัฐจะเสนอช่องทางที่สามารถเข้าร่วมทำงานกับหน่วยงานของรัฐได้หรือช่วยสนับสนุนด้านกฎหมายต่างๆในระหว่างการทำจริง

4. การเก็บข้อมูลและการประเมินผลที่ออกมา (Gather Data and Assess Outcomes) เก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานและประเมินผลของโครงการหลังจากที่ทดลองลงมือทำแล้ว ใช้งานพบเจอปัญหาใดเพิ่ม หรือมีความพึงพอใจต่อโครงการหรือแนวคิดนั้นๆอย่างไรและรัฐจะเข้ามาช่วยประเมินช่องทางที่สามารถพัฒนาต่อไปได้ของธุรกิจและไอเดียนั้นๆรวมถึงประสานงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องอีกด้วย โดยเมื่อทำการวิเคราะห์ห้จบกระบวนการแล้ว ก็จะวนกลับไปขั้นตอนที่ 1 อีกครั้งในงานถัดไปให้เกิดการวิจัยและพัฒนาอย่างต่อเนื่องกันไป

บทที่ 4

การวิจัยภาคสนามและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยตามกรอบของ Sharing Economy โดยมี 4 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ 1) การศึกษาวิจัยและปรึกษา 2) มองหาโอกาสและช่องว่าง 3) การร่วมมือและลงมือทำ 4) การเก็บข้อมูลและประเมินผลที่ออกมา

4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1: Cook-a-round-table

4.1.1 วิเคราะห์ตามขั้นตอนการศึกษาวิจัยและปรึกษา (Research and Consult) การศึกษาจากเอกสารและงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยและแหล่งข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับอาหารและการประกอบอาหาร ผลกระทบและปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการบริโภคอาหาร ซึ่งสิ่งที่ดึงดูดความสนใจผู้วิจัยมากที่สุด คือ การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเข้าสู่สังคมเมือง (Urbanization) ซึ่งทำให้วิถีชีวิตของเราเกิดความเร่งรีบเพื่อบรรลุเป้าหมายหรืองานที่เราได้รับการมา กอปรกับรูปแบบของเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ทำให้เงินและทรัพย์สิน กลายเป็นปัจจัยหลักที่เราปฏิเสธไม่ได้ และบีบบังคับให้เราสามารถใช้จ่ายได้เท่าที่ทุนของเรามีอยู่ ผู้ที่มีทุนไม่มากหรือยังไม่สามารถหาหรือเพิ่มรายได้เลี้ยงตัวเองได้ อย่างเช่นนักศึกษาที่มาจากต่างท้องที่ นักศึกษาจบใหม่ ผู้ที่เพิ่งเริ่มทำงาน นั้นต้องเข้ามาพักอาศัยในหอพัก ห้องพักต่างๆ ซึ่งอาหารปรุงสำเร็จหรืออาหารแปรรูปจากร้านค้าร้านอาหารต่างๆ เพื่อลดต้นทุนและลดการใช้เวลาเพื่อทำสิ่งอื่นๆ ให้ได้มากที่สุด แต่กระนั้นเองทำให้ตัวเรานั้นห่างไกลจากการประกอบอาหารด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น แต่เหตุใดเราจึงไม่สามารถเลือกวิถีที่ได้มาซึ่งอาหารด้วยตนเองได้ และจะมีวิธีการใดเข้ามาช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้หรือไม่

ผู้วิจัยพบว่าในปัจจุบันนี้มีรูปแบบของธุรกิจแบบ Sharing Economy ที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองพื้นที่ในการประกอบอาหารที่มีข้อจำกัดในด้านต้นทุนของพื้นที่ นั่นคือ Sharing Kitchen เกิดขึ้นในต่างประเทศ ซึ่งเป็นการนำเอาห้องครัวของร้านอาหารหรือทำการสร้างห้องครัวขึ้นมาให้เช่า เพื่อใช้ในการประกอบอาหาร ทำให้ผู้ที่ต้องการประกอบอาหารสามารถเข้ามาเช่าห้องครัวเพื่อสร้างมื้ออาหารของตนเองได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นที่ครัวและอุปกรณ์ในการประกอบอาหารเป็นของตัวเองก็ได้

การลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่นั้น ทำให้ได้มาซึ่งคำถามที่เป็นประเด็นหลักของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาจากกลุ่มนักศึกษารอบๆ ตัวผู้วิจัย และนักศึกษาที่อยู่ในบริบทของ



มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เช่นเดียวกับตัวผู้วิจัย ในการลงพื้นที่ภาคสนามในการศึกษาความต้องการ ความคิดเห็นและปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับบริโภครอาหาร การประกอบอาหารและพื้นที่ในการประกอบอาหาร รวมไปถึงความเข้าใจในธุรกิจแบบ Sharing Economy และความคุ้นชินกับธุรกิจรูปแบบนี้ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหลักในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยคาดว่า กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์นั้นมีความแตกต่างทั้งในด้านความคิด ประสบการณ์ อายุ และโครงสร้างวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) โดยมีการเตรียมโครงสร้างและคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีรูปแบบคล้ายกัน และใช้การเพิ่มคำถามระหว่างการสัมภาษณ์ โดยคำถามที่เพิ่มเข้ามานั้นจะมาจากคำตอบที่ผู้สัมภาษณ์ตอบคำถามก่อนหน้า ทำให้สามารถสอบถามข้อมูลต่างๆที่นอกเหนือไปจากคำถามที่วางโครงสร้างไว้ได้ เพื่อทำความเข้าใจในรายละเอียดและความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ได้ดียิ่งขึ้น

โดยคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับ 2 เรื่องใหญ่ๆ คือ 1) การประกอบอาหารและการบริโภครอาหาร 2) รูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

ข้อ	คำถามที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารและการบริโภครอาหาร
1	ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน
2	ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน
3	ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง
4	ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าการบริโภครและอาหารส่งผลต่อตัวเราเองในด้านใดบ้าง
5	ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภครของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่

ข้อ	คำถามที่เกี่ยวกับรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy
1	ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่
2	ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง
3	ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง
4	ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่ อย่างไร
5	ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่

โดยผลลัพธ์ที่จากการสัมภาษณ์นั้นสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ก. การวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารและการบริโภคอาหาร

โดยคำถามข้อที่ 1 - 3 นั้นทำให้พบว่า กลุ่มเป้าหมายนั้นประกอบอาหารด้วยตนเองน้อย แต่มีไม่น้อยจะอยากทำอาหารด้วยตัวเอง แต่เนื่องจากปัจจัยโดยรอบ เช่น ไม่มีสถานที่และอุปกรณ์ ไม่อยากลงทุนซื้ออุปกรณ์และเครื่องครัวต่างๆที่ใช้ในการประกอบอาหาร รวมถึงไม่มีเวลาเพียงพอที่จะประกอบอาหารด้วยตนเอง ทำให้ไม่สามารถประกอบอาหารด้วยตนเองได้

คำถามข้อที่ 4 นั้น กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นที่ตรงกันหลักๆคือ การประกอบอาหารด้วยตนเองนั้น ทำให้เราสามารถเลือกคุณภาพของวัตถุดิบ วิธีการปรุง รสชาติ ของอาหารที่ต้องการบริโภคได้ และทำให้เกิดการทดลอง เรียนรู้และประสบการณ์ที่ใหม่จากการทดลองทำอาหารที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน

ส่วนคำถามข้อที่ 5 ทำให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นต้องการพื้นที่ที่สามารถเข้ามาช่วยตอบสนองความต้องการในการประกอบอาหาร โดยทำให้ลดข้อจำกัดของพื้นที่และต้นทุนในด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาหาร

ข. การวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy

โดยคำถามที่ 1 - 2 ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นรู้จักและเข้าใจรูปแบบธุรกิจแบบ Sharing Economy เป็นอย่างดี รวมถึงเคยใช้และมีประสบการณ์การใช้งานมาแล้วอย่างน้อย 1-2 บริการ

คำถามที่ 3 ทำให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นมองว่า ข้อดีของธุรกิจแบบ Sharing Economy นั้นสามารถเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การได้รับบริการต่างๆที่มีราคาถูกลง ได้รับความรวดเร็วมากขึ้น และสามารถเลือกบริการที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคได้ และพบว่าข้อเสียของรูปแบบของธุรกิจนี้ คือ ตัวธุรกิจนั้นต้องการความเชื่อมั่นจากผู้บริโภคสูง และมาตรฐานของการให้บริการนั้นอาจมีความไม่แน่นอนเนื่องจากผู้ให้บริการคือหนึ่งในผู้บริโภคด้วยตนเอง

คำถามที่ 4 พบว่าปัญหาที่กลุ่มเป้าหมายประสบร่วมกันคือ การให้บริการของสินค้าและร่วมกันนั้นไม่ดีหรือไม่ได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นที่พึงพอใจนัก รวมถึงมีกลุ่มเป้าหมายเล็กน้อยที่เคยเจอการโกงเกิดขึ้นกับตน

คำถามที่ 5 กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ยังคงเลือกที่จะใช้บริการแบบ Sharing Economy ต่อไปด้วยเหตุผลดังนี้

- ธุรกิจและบริการแบบ Sharing Economy นั้นสามารถเลือกใช้บริการที่เราพึงพอใจและธุรกิจเหล่านี้มักมีระบบประเมินคุณภาพ (Rating) ที่ช่วยสนับสนุนการตัดสินใจและความมั่นใจของผู้ใช้ได้

- ธุรกิจและบริการแบบ Sharing Economy นั้นมีความสะดวกและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มาก

จากการศึกษาข้างต้นพบว่า Sharing Economy มีแนวโน้มที่จะสามารถลดต้นทุนต่างๆให้ผู้ที่สนใจจะประกอบอาหารเองได้ เพราะธุรกิจและแนวคิดรูปแบบนี้ช่วยลดต้นทุนต่างได้อย่างมากเพราะผู้บริโภคไม่จำเป็นต้องซื้อสินค้าและหรืออุปกรณ์ในการทำกิจกรรมต่างที่ต้องการ สินค้าหรือทรัพย์สินจะใช้รูปแบบที่คล้ายการเช่าระยะสั้นๆแทนนั่นเอง

4.1.2 วิเคราะห์ตามขั้นตอนการมองหาโอกาสและช่องว่าง (Identify Opportunities and Gaps)

ในผลงานครั้งนี้ผู้วิจัยได้เห็นว่ามีพื้นที่ของจังหวัดเชียงใหม่ นั้น ยังมีพื้นที่ครัวที่เป็นรูปแบบของ Sharing Kitchen ไม่มาก และกลุ่มเป้าหมายเองก็มีเพียงส่วนน้อยที่เคยรับรู้หรือรู้จักกับ Sharing Kitchen ผู้ให้สัมภาษณ์ที่รู้จักนั้นล้วนเป็นนักศึกษาต่างชาติที่เข้ามาแลกเปลี่ยนในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แต่กระนั้น นักศึกษาชาวไทยเองก็มักภาพตามถึง Sharing Kitchen ได้ไม่ยาก เพราะส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการทำธุรกิจ Sharing Economy จากการใช้งาน Co-working space หรือการเช่าห้องพักต่างๆอยู่แล้ว ทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะสร้างพื้นที่ที่จะเป็น Sharing Kitchen ให้คนที่เข้ามาชมงานสามารถเข้ามาประกอบอาหารของตนเอง และมีส่วนร่วมในครัวนี้ได้

4.1.3 วิเคราะห์ตามขั้นตอนการร่วมมือและลงมือทำ (Collaboration and Take Action)

ผู้วิจัยได้ทำการคิดตั้งครัวขึ้นมาในหอศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในงาน นิทรรศการ Media Arts and Design Festival 2018 เป็นเวลา 4 วัน ระหว่างวันที่ 6 - 9 พฤศจิกายน ปีพ.ศ. 2561 โดยเปิดให้ผู้ชมสามารถใช้ครัว อุปกรณ์ในการประกอบอาหารและวัตถุดิบเพื่อประกอบอาหารได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องมีปัจจัยในเรื่องของค่าใช้จ่ายให้ผู้เข้าร่วม โดยมีจุดประสงค์ในการสังเกตและสร้างความเข้าใจในครัวในรูปแบบของ Sharing Kitchen รวมถึงการสร้างประสบการณ์ในการเข้าครัวและประกอบอาหารที่ไม่เหมือนกับการเข้าครัวตัวคนเดียวในครัวปกติ แต่ผู้วิจัยพยายามสร้างและออกแบบประสบการณ์ในการเข้าครัวที่ต้องใช้การมีปฏิสัมพันธ์และการเข้ามาพบปะ พูดคุยและแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน โดยตั้งเงื่อนไขให้การจัดงานดังนี้

- ทำให้เป็นครัวที่เปิดรับทุกคนทุกกลุ่มที่สนใจ หรืออยากลองทำอาหาร ไม่ว่าจะเคยทำหรือไม่เคยทำก็ตาม
- จำเป็นต้องใช้ผู้ร่วมงานในการประกอบอาหาร อย่างน้อย 4 คน เพื่อเปิดเตาตรงกลางเพื่อใช้ประกอบอาหาร
- ผู้เข้าร่วมงานไม่มีความจำเป็นต้องซื้อวัตถุดิบหรืออุปกรณ์ใดๆ ด้วยตัวเอง แต่สามารถนำวัตถุดิบมาเองก็ได้เช่นกัน



ภาพที่ 4.1 ภาพการเตรียมจัดงานครั้งที่ 1

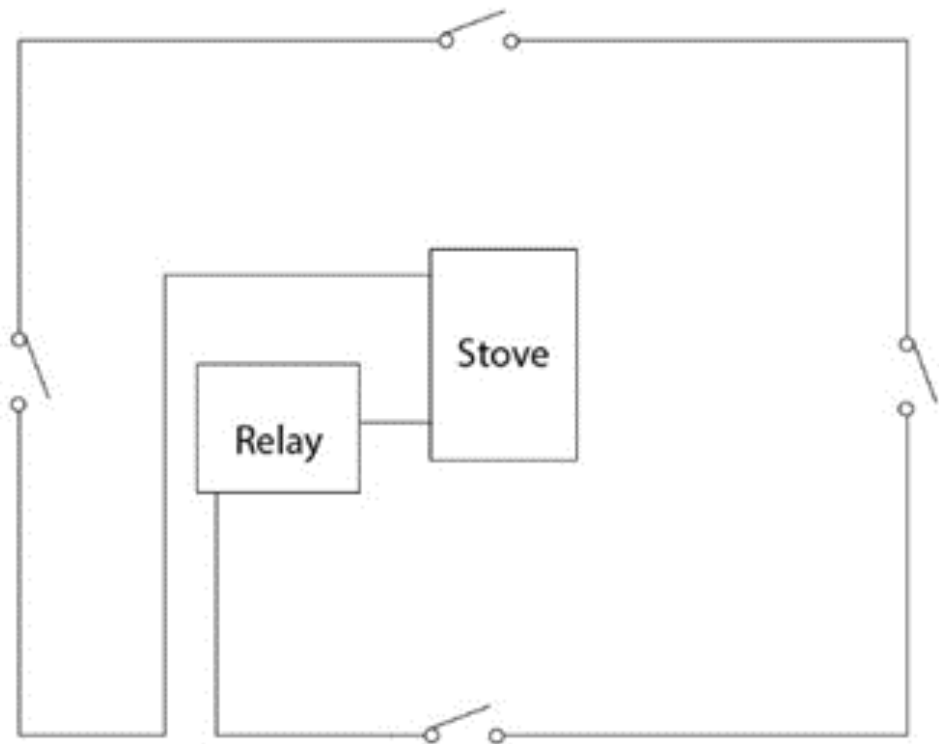
โดยในส่วนของตัวชิ้นงานนั้น ผู้วิจัยได้ต้องการสร้างครัวที่เป็นสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive Media) โดยที่ เตาไฟฟ้ากลางชิ้นงานนั้นจะไม่สามารถใช้งานได้หากขาดผู้เข้าร่วมงานโดยรอบ แรกเริ่มนั้นผู้วิจัยได้ทดลองที่จะใช้เซนเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหวติดไว้ใต้เตาไฟฟ้าและเชื่อมต่อกับเตาไฟฟ้า



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงการทำงานของเซ็นเซอร์ในงานชิ้นที่ 1

แต่เซนเซอร์ตรวจจับนั้น ทำงานโดยตรวจจับทุกคนที่เข้ามาบริเวณงาน โดยเซนเซอร์ต้องการการเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมจึงจะสามารถแยกได้ว่าผู้ที่อยู่บริเวณนั้นอยู่ใกล้ไกลกับเตาแค่ไหน ใครคือผู้ที่จะทำอาหาร ใครคือผู้ที่มาชมหรือเข้ามาช่วยรอบๆ แต่ด้วยเวลาในการทำงานวิจัยที่จำกัด ทำให้การใช้เซนเซอร์เป็นไปได้ยาก

สุดท้ายผู้วิจัยได้เลือกใช้การต่อวงจรและสวิตช์เพื่อช่วยในการระบบการโต้ตอบแทน โดยหากสวิตช์รอบข้างทั้งหมดไม่ถูกเปิดใช้ ผู้เข้าร่วมจะไม่สามารถเปิดเตาไฟฟ้าได้แทน การใช้สวิตช์นั้นยังคงตอบโจทย์ที่ตั้งไว้คือสร้างข้อจำกัดที่บีบให้ผู้เข้าร่วมต้องช่วยเหลือและสื่อสารกันระหว่างการทำอาหาร



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงวงจรไฟฟ้าในงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้จึงทำแทนยี่ห้อที่มีสวิตช์อยู่ข้างในแทน การขึ้นไปยี่ห้อจะเป็นการกดสวิตช์ของวงจร หากไม่มีใครยืนบนแทนสวิตช์และเตาไฟฟ้าจะดับลง ทำให้การลงไปหยิบจับสิ่งของหรือวัตถุดิบที่เตรียมไว้โดยรอบนั้น จำเป็นต้องใช้การสื่อสาร การโต้ตอบกันระหว่างผู้เข้าร่วมงานตามข้อจำกัดที่ต้องการ



ภาพที่ 4.4 ผลงานชิ้นที่ 1

นอกจากนี้ก่อนเริ่มวันแสดงงานผู้วิจัยได้ตั้งกิจกรรมโปร โมทบน โซเชียลมีเดียเฟสบุ๊ก ในชื่อ [Cook-a-round-table] free kitchen space เพื่อเชิญชวนและ โปร โมทชิ้นงานชิ้นนี้



ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบกิจกรรมครั้งที่ 1

4.1.4 บทสัมภาษณ์จากการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม

4.1.4.1 นาย เมธา จุลภักดี เพศชาย อายุ 23 ปี

นักศึกษาจบใหม่ ศิลปะการถ่ายภาพ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เป็นคนต่างจังหวัด แต่ครอบครัวซื้อบ้านไว้ให้ในเชียงใหม่

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน?”
“ครับ ก็เรียกว่าพอกินได้ครับ ไม่ได้เก่งอะไร”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน?”
“เมื่อปีก่อนจะทำอาหารกินเองบ่อยมากครับ แต่หลังเรียนจบได้งานทำ ก็แทบไม่มีเวลาทำอาหารอีกเลย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง”

“คิดว่าน่าจะเป็นเรื่องของเวลานี้แหละครับ เพราะเราใช้เวลาทำงาน 7-8 ชั่วโมงแล้ว เหนื่อยก็เหนื่อย พอเลิกงานก็อยากเลือกที่จะพักผ่อนแทน แต่ถ้ามีเวลาว่างก็คิดว่าคงทำอะไรกินเองบ้างแหละครับ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าเพราะอะไรทำให้ยังอยากทำอาหารอยู่หากมีเวลา?”

“ถูกคือครับ ราคาถ้าเทียบกับไปซื้อข้าวกินทุกวันเนี่ย ผมว่าทำกินเองถูกกว่านะ เราทำทีละเยอะๆและกินหลายๆมื้อได้ด้วย”

ผู้สัมภาษณ์: “ทำอาหารกินซ้ำๆหลายมื้อจะไม่เกิดความเบื่อหรือ?”

“ไม่นะ เราก็เลือกทำเมนูที่คิดว่าเรากินบ่อยๆได้ ไม่เบื่อ หรือถ้าเกิดเบื่อก็ไปซื้อแกงจืดจากตลาดมาเพิ่มนิดๆหน่อยๆก็ได้”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าการประกอบอาหารเองส่งผลต่อตัวเราเองในด้านใดบ้าง?”

“ทำให้เราเลือกของที่เราจะกินได้ เราเลือกอะไรที่ส่งผลกับสุขภาพของเราได้ ผมกำลังจะคุมอาหารอยู่ด้วย บางทีถ้าเราไปซื้อมันไม่ได้อย่างที่เรต้องการ อาจจะเต็มไป มันไปอะไรแบบนั้น”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภคของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่?”

“ถ้าว่ากันตามตรง อยากได้คนมาช่วยทำอาหารนะ จริงๆก็รู้สึกจะทำอะไรกินมันเหนื่อย ถ้ามีตัวช่วยซักหน่อยก็ดี ถ้าวันไหนเราไม่อยากทำก็ให้คนช่วยทำแทนไป (หัวเราะ)”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“พอได้เข้าใจว่ามันเป็นยังไง แต่ถ้าจะให้อธิบายยาวๆ ก็คงพูดไม่ถูกครับ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง?”

“เคยใช้ Grab กับ Uber ไม่ได้ใช้เป็นประจำแต่ก็ถือว่าบ่อยครับ”

ผู้สัมภาษณ์: “บ่อยนี้ ใช้เวลาไหนบ้าง?”

“ก็ส่วนใหญ่จะเป็นเวลาที่ต้องเดินทางไปสนามบิน หรือเวลาที่แฟนไม่สะดวกเอารถยนต์มารับอะไรแบบนั้น”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง?”

“สะดวกครับ อยากใช้ก็กดเรียกรถแอปเดียว ก็มาแล้ว ส่วนข้อเสียน่าจะเป็นเรื่องของบริการมันดีบ้างไม่ดีบ้างเป็นกันไป”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่ อย่างไร?”

“ตัวผมเองเคยเจอแค่พุดจาไม่ค่อยคินะ แต่ก็จบด้วยการให้คะแนนไปตามคุณภาพ ยังคิดที่มาส่งถึงที่”

ผู้สัมภาษณ์: “เจอปัญหานี้น้อยไหม?”

“ไม่บ่อยเลยครับ นานๆจะเจอครั้งนึง ใช้มาก็นานอยู่นะ เจอแบบแยกๆแค่ 2-3 ครั้งเอง”

ผู้สัมภาษณ์: “เวลาเจอคนขับที่ให้บริการแย่นี้ มีการตอบโต้อะไรบนรถบ้างไหม?”

“ไม่อะ ก็ปล่อยเขาไปอะครับ อยากพูดไรก็พูดไป เดียวกดคะแนนตอนลงเอา รู้สึกว่ายิ่งเถียงด้วยจะยิ่งไม่จบ เดียวไปไม่ถึงที่ละช่วยอีก (หัวเราะ)”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“ก็ใช้ต่ออะครับ ทุกวันนี้ก็ใช้อยู่บ้าง ปัญหาที่เจอมันไม่ใช่ปัญหาใหญ่อะไรมากมายอะ ยังไงมันก็ยังให้ความสะดวกอยู่ดีครับ”

4.1.4.2 นาย แอนดรูว์ ทปฎุมา เพศชาย อายุ 18 ปี

นักศึกษาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ หลักสูตรนานาชาติ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยผู้ให้สัมภาษณ์นั้นมีบ้าน และอาศัยในจังหวัดเชียงใหม่อยู่แล้ว

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน?”

“น้อยมากเลยครับ ผมทำอาหารเรียกว่าไม่เป็นเลยก็ได้”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน?”

“ไม่เคยลงมือทำเองล้วนๆนะครับ ปกติก็จะช่วยคุณแม่ทำ แต่ที่บ้านก็ไม่ได้ทำอาหารกินเองบ่อยครับ ส่วนใหญ่จะออกไปกินข้างนอกกัน”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง?”

“หลักคือผมทำอาหารไม่เป็น ถ้าช่วยแม่ก็ช่วยๆเรื่องหันผัก ล้าง โน่นนี่ครับ”

ผู้สัมภาษณ์: “อยากทำอาหารเองเป็นไหม?”

“ก็อยากครับ แต่พอจะหัดทำจริงๆก็กลายเป็นจี้เกียจไปซะงั้น”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าการประกอบอาหารเองส่งผลต่อตัวเราเองในด้านใดบ้าง?”

“เรื่องสุขภาพมั้งครับ ถ้าเรากินอะไรที่ดี ร่างกายเราก็ดี”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภคของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่?”

“อยากทำอาหารเองได้ซักทีครับ (หัวเราะ) ผมว่ามันคงสนุกดีเหมือนกัน”

- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”
- “รู้จักครับ อย่าง Agoda Uber Grab อะไรแบบนี้”
- ผู้สัมภาษณ์: “อธิบายได้ไหมครับ ว่ามันคืออะไร?”
- “ก็เป็นการเอาที่สิ่งเรามีมาสร้างรายได้ครับ อย่างให้เขาเข้ามาใช้งานห้องพัก”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง?”
- “ผมเคยใช้ Agoda Airbnb แล้วก็ Grab”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง?”
- “มันทำให้สามารถเข้าถึงอะไรต่างๆ ได้มากขึ้นครับ ง่าย และเร็วด้วย ข้อเสียน่าจะเป็นการที่คนที่มาใช้งานอาจดูแลไม่ดี ”
- ผู้สัมภาษณ์: “ช่วยขยายความเรื่องดูแลไม่ดีได้ไหม ว่าเป็นอย่างไร?”
- “แบบเวลาคนที่เข้ามาเช่าห้องพักเราครับ ถ้าเขาดูแลไม่ดี แอปฯก็ไม่ได้มาก เราเป็นคนจ่าย”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่ อย่างไร?”
- “ไม่เคยครับ”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”
- “คงใช้ครับ เราก็ใช้มันจนชินๆไปแล้ว แล้วก็ไม่ได้เจออะไรไม่ดี”

4.1.4.3 Ibrahim Furkan Celik เพศชาย อายุ 22 ปี

นักศึกษาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นนักเรียนแลกเปลี่ยนจากตุรกี พักอยู่ห้องพัก ไม่มีครัวเป็นของตนเอง

- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน?”
- “ผมค่อนข้างเก่งเรื่องนี้ละ”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน?”
- “ไม่ ไม่บ่อยครับ ผมพักในหอพัก แคมอยู่ใกล้กับร้านอาหารอยู่แล้วด้วย”
- ผู้สัมภาษณ์: “แล้วแบบนี้จะได้โชว์ฝีมือตอนไหนบ้าง?”
- “ปาร์ตี้! ทำอะไรกินกันกับเพื่อนๆครับ”
- ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง?”

“ผมว่าบางคนเขาไม่ได้มีการโต้ตอบกับคนในกลุ่มเลย อย่างเวลาที่เราช่วยเตรียมอาหาร ก็จะเห็นเพื่อนบางคนก้มหน้าเล่นโทรศัพท์มือถือของเขาไป ผมไม่ชอบเลย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า การประกอบอาหารเองส่งผลกระทบต่อตัวเองในด้านใดบ้าง?”

“พูดถึงเรื่องอาหารแล้ว ผมมีปัญหาแน่นอนๆ ผมเป็นมุสลิม ผมก็ต้องหาร้านอาหารที่ผมสามารถกินได้อยู่ตลอด บางทีมันก็ลำบากมาก”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภคของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่?”

“ผมอยากทำอะไรกินเองตลอดเวลานะ จะได้ไม่ต้องหาร้านอาหารที่ผมสามารถกินได้”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“มันเป็นการที่คุณเอาของของคุณมาลงทะเบียน บอกกับคนอื่นว่า เนี่ย คุณเอาไปใช้ได้ล่ะ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง?”

“ผมเคยใช้บริการของ Expedia Agoda Grab และ Uber”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง?”

“ผมชอบที่มันได้ราคาที่ย่อมเยากว่าแน่นอน อย่าง Uber หรือ Grab ผมเตรียมเงินไว้ได้ตั้งแต่ผมยังไม่เห็นรถเลย แต่มัน โกงและ โคน โกงได้ ถึงแอปฯจะใช้ค่าเสียหายให้ได้บ้างแต่มันเสียเวลามากๆ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่ อย่างไร?”

“ผมเคยโดนโกงห้องพักไปนิดหน่อย คือมันไม่ได้เป็นไปตามที่เขาบอกไว้บนเว็บไซต์ ผมไปเที่ยวกับเพื่อนอีกสองคน เราจองห้องพักไว้กับแอปฯหนึ่ง ผมจะไม่บอกเลยว่าแอปฯไหน แต่นั่นแหละ ในรายละเอียดของห้องบอกไว้ว่าพักได้ 2-4 คน มีเฟอร์นิเจอร์อะไรต่างๆครบถ้วน แต่เมื่อไปถึงผมต้องจ่ายค่าหมอนและผ้าห่มเพิ่มอีกหนึ่งคน เราเถียงกับผู้ดูแลอยู่นาน แต่เขาเอาแต่บอกว่ามันเป็นกฎ พวกผมไม่มีทางเลือกมากนัก มันดีก็และเราก็เหนื่อยกันแล้ว เลยยอมจ่ายเพิ่มและรายงานกับทางแอปฯที่หลัง ซึ่งแอปฯก็ให้คืนมาเป็นโค้ดใช้ลดราคาในครั้งต่อไป ซึ่งผมว่าไม่แฟร์มากๆเลย ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“ผมใช้ต่อนะ แต่แอปฯไหนที่เจอประสบการณ์แย่ๆมา ก็จะเปลี่ยนไปใช้แอปฯอื่นแทน”

4.1.4.4นางสาว สุรชาติพิทย์ ทองคำ เพศหญิง อายุ 22 ปี

นักศึกษา สาขาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาจากต่างจังหวัดและปัจจุบันเช่าห้องพักอยู่ ไม่มีครัวเป็นของตัวเอง

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน?”

“ไม่ถึงกับเก่งหรอกค่ะ แต่หมูกระทะนี่นับไหมอะพี่ อันนี้เก่งมาก(หัวเราะ)”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน?”

“ถ้าอยู่เชียงใหม่ ปกติไม่ค่อยได้ทำอาหารเองนะพี่ ทุกทีจะไปรวมๆกันห้องเพื่อนละบั้งอย่างอะไรแบบนั้นกัน ถ้ากลับไปบ้านก็มีช่วยที่บ้านทำซูชิขายนะคะ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง?”

“ไม่มีที่ให้ทำคือเรื่องใหญ่ (หัวเราะ) บางทีเราก็ออยากลองทำอะไรใหม่ๆบ้าง แต่ถ้าเพื่อนไม่อยู่หรือไม่ว่างเนี่ย ก็ต้องรอไปก่อน”

ผู้สัมภาษณ์: “เวลาไปลองเมนูใหม่ ห้องเพื่อนนี่เพื่อนช่วยทำไหม?”

“ช่วยบ้างไม่ช่วยบ้าง แล้วแต่เมนูไป ถ้าพูดซื้อละมันอยากกิน มันจะมาช่วยเอง แต่ส่วนใหญ่มันปล่อยให้หนูทำคนเดียวซะมากกว่า”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า การประกอบอาหารเองส่งผลต่อตัวเราเองในด้านใดบ้าง?”

“เราได้เลือกที่เราอยากกินอยากทำเอง มันก็มีความภูมิใจเล็กๆนะ ยิง”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภคของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่?”

“หนูอยากให้มีที่ให้ทำอาหารได้ตลอดค่ะ คนที่อยู่หอพักน่าจะเข้าใจความรู้สึกนะ ความอยากทำแต่ทำไม่ได้เนี่ย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“พอรู้จักเป็นแปปๆไปค่ะ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง?”

“ที่ใช้อยู่ประจำเลยก็ Grab มีพวก Agoda หรือ Traveloka บ้างเวลาจะไปเที่ยว”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง?”

“มันก็เป็นอะไรที่ใหม่เนอะ อย่างถึงมันจะใช้ได้ดี แต่ไม่ถูกกฎหมายเนี่ย บางครั้งก็ทำให้ไม่มั่นใจว่า นี่เราเรียกเขาไปส่งที่นั่นที่นี่ได้รึเปล่า”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่ อย่างไร?”

“ยังไม่เคยเจอกับตัวนะคะ แต่ก็เคยเจอ Grab ที่คุยไม่รู้เรื่องก็มี”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“ก็ใช้ไปเรื่อยๆแหละค่ะ บางทีมันก็ต้องใช้จริงๆ อย่างน้อยก็โอเคกว่ารอดแดง”

4.1.4.5 Mia Yang

ชาวเกาหลี ที่ทำธุรกิจปล่อยห้องเช่าผ่านแอปพลิเคชัน Airbnb

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์มีความชำนาญในการประกอบอาหารมากแค่ไหน?”

“ฉันชอบการทำอาหารนะ และฉันเก่งมากๆ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบอาหารด้วยตนเองบ่อยแค่ไหน?”

“ฉันทำเป็นประจำเลย แต่เวลาที่มาเที่ยวต่างประเทศแบบนี้ก็ไม่ได้ทำอาหารเกาหลีนะ มันหาส่วนผสมแบบที่เกาหลีได้ไม่หมด แล้วมันก็แพงด้วย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์ประสบปัญหาที่เกี่ยวกับการประกอบอาหารด้านใดบ้าง?”

“ฉันทำอาหารไม่ได้ ถ้าไม่มีครัว แต่ไม่ใช่ในเชิงใหม่ นะ ฉันมีคอนโดมีเนียมอยู่ แต่เวลาไปเที่ยวที่อื่นฉันก็พยายามหาห้องพักที่มีครัวนะ แต่ไม่ใช่ทุกครั้งที่จะหาห้องแบบนั้นได้”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า การประกอบอาหารเองส่งผลต่อตัวเราเองในด้านใดบ้าง?”

“ฉันว่าการทำอาหารมันผ่อนคลายนะ ยิ่งเวลาที่ชวนเพื่อนๆ หรือครอบครัวมาทำอาหารด้วยกัน ทุกคนได้เจอหน้าพูดคุยกันแล้วเราก็กินอาหารฝีมือของเราเอง มันดีมากๆเลย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์อยากเปลี่ยนแปลงอะไรในวิธีการได้มาซึ่งอาหารเพื่อบริโภคของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะเป็นจริงได้หรือไม่?”

“ฉันอยากทำอาหารเกาหลีในทุกๆที่ที่ไปเที่ยวเลย (หัวเราะ) และฉันจะให้ทุกๆคนชิมมันด้วย หวังว่าจะชอบมันเหมือนฉันนะ”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักรูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“รู้จักค่ะ ฉันมีห้องพักที่ให้เช่าอยู่กับ Airbnb 2 ห้อง”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy อะไรบ้าง?”

“เยอะมากเลย ส่วนใหญ่ก็เป็นแอปฯ สำหรับเช่าห้องพักนี่แหละ แล้วก็ Uber”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า Sharing Economy มีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง?”

“มันทำให้เราหารายได้ในขณะที่เราปล่อยห้องของเราว่างๆได้ ฉันไปเที่ยวประเทศต่างๆ แล้วโพสต์ห้องของฉันไว้ใน Airbnb แต่ยังไงก็ต้องมีคนเข้าไปทำอะไรกับห้องบ้าง ฉันจะขอช่วยเพื่อนๆ เข้าไปดูแลห้องให้หลังจากที่มีเช็คเอาท์ออกไปแล้ว แต่บางทีถ้าเจอลูกค้า

แยก ก็เหนื่อยเหมือนกันนะ เราต้องมาตามซ่อมของต่างๆในห้องที่พังหรือเลอะเทอะไปตลอด แต่มันยากมากเวลานั้นอยู่ต่างประเทศและเกิดอะไรแบบนี้กับห้องของฉัน”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์เคยประสบปัญหาอะไรจากการใช้บริการธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่อย่างไร?”

“อย่างที่บอก หลายครั้งที่เจอกับคนเช่าห้องแยกๆ เขาไม่ดูแลห้องของฉันเลย มันเหมือนกับเขาคิดว่าเขาทำอะไรก็ได้กับห้องของฉันเลย”

ผู้สัมภาษณ์: “ผู้ให้สัมภาษณ์จะยังคงใช้บริการหรือเริ่มลองใช้ธุรกิจแบบ Sharing Economy หรือไม่?”

“ยังไงมันก็เป็นรายได้นะ (หัวเราะ) ฉันคงยังใช้ต่อไปจนกว่ามันจะไม่คุ้มมันแหละ ฉันคิดว่าแบบนี้แหละ”

จากการสัมภาษณ์ที่ได้จะเห็นว่า กลุ่มผู้ใช้บริการธุรกิจ Sharing Economy ทั้งผู้ใช้และผู้ให้บริการนั้นค่อนข้างพึงพอใจกับธุรกิจรูปแบบนี้ ถึงแม้ว่าหลายรายจะพบเจอปัญหาต่างๆบ้างแต่ก็ไม่ได้ทำให้ความมั่นใจในการใช้บริการลดลงเท่าไรนัก เนื่องจากผู้ให้บริการนั้นไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวบริการSharing platform เสียทีเดียว

4.1.5 วิเคราะห์ตามขั้นตอนการเก็บข้อมูลและการประเมินผลที่ออกมา (Gather Data and Assess Outcomes)

ตลอด 4 วันแสดงงานนั้น มีผู้สนใจเข้าร่วมงานตลอดทุกวัน โดยผู้เข้าร่วมงานนั้นมีทั้งนักเรียนนักศึกษา แต่ส่วนใหญ่จะเป็นชาวไทยที่เข้ามาชมงานนิทรรศการแล้วจึงเข้ามาเจอชิ้นงานนี้ ผู้วิจัยได้เข้าไปอยู่ที่ตัวชิ้นงานทั้ง 4 วัน เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็น และสังเกตการณ์ผู้เข้าชมและผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ด้วยตนเอง

แม้การโปรโมททางเฟสบุ๊คนั้นจะยังไม่เป็นผลสักเท่าไรนัก อาจเป็นเพราะตัวผู้วิจัยทำการตั้งกิจกรรมและโปรโมทน้อยเกินไป แต่การตอบรับและการให้ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานตลอด 4 วันนั้นก็เพียงพอสำหรับการนำไปพัฒนาและปรับใช้กับชิ้นงานถัดไปได้



ภาพที่ 4.6 ภาพกิจกรรมผู้เข้าร่วมงานครั้งที่ 1

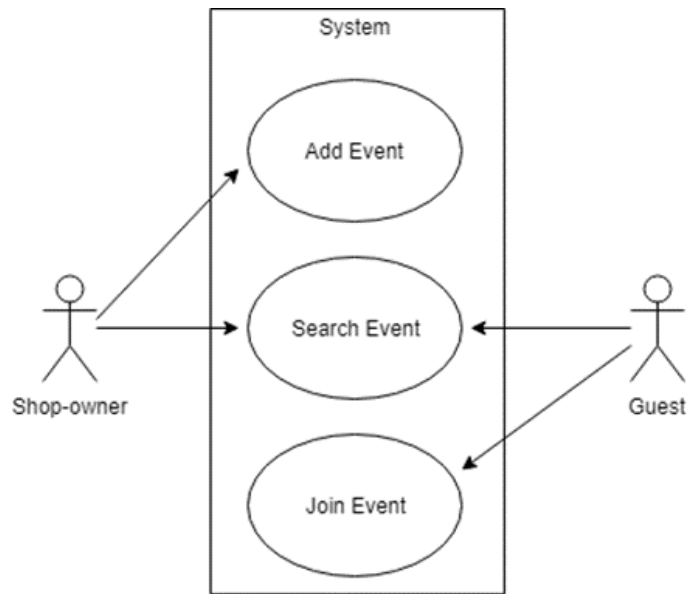
ผู้ที่เข้าร่วมงานนั้นมีทั้ง กลุ่มที่ทำอาหารเป็นประจำอยู่แล้วซึ่งส่วนใหญ่มีบ้านอยู่ในเชียงใหม่และ มีครัวที่บ้านของตัวเอง ส่วนผู้ที่ทำอาหารบ้างแต่ไม่บ่อยนักและผู้ที่ทำอาหารไม่เป็นเลย ส่วนใหญ่เป็น นักเรียนนักศึกษาจากต่างจังหวัด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นมักจะเข้ามาร่วมกิจกรรมนี้กับกลุ่มเพื่อนของตนเอง ผู้เข้าร่วมที่มาชมคนเดียวมีเพียง 1 - 2 คนที่กล้าเข้าร่วมทำกิจกรรมกับคนแปลกหน้าที่อยู่ในกิจกรรม นั้นเช่นกัน อย่างไรก็ตามการแลกเปลี่ยนความรู้ เทคนิค สูตรอาหารต่างๆ เกิดขึ้นตลอดการแสดงงาน ไม่ว่าจะระหว่างตัวผู้วิจัยกับผู้เข้าร่วมงาน หรือระหว่างผู้เข้าร่วมงานเอง

ทั้งนี้ข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยได้รับทราบคือ การนำพื้นที่นี้ออกไปนอกหอศิลป์ หรือทำให้ออกไปสู่ สาธารณะและเข้าถึงผู้คนได้มากขึ้น และซึ่งงานนี้อาจจะรองรับผู้คนได้ไม่มากนัก ไม่ว่าจะมีส่วนร่วมมาก น้อยเพียงใด แต่เตากลางชิ้นงานนั้นก็สามารรองรับได้แค่ครั้งละ 1 เมนูเท่านั้น ทำให้ต้องมีผู้ที่สนใจอาจ ต้องรอ หรือไม่รอและตัดสินใจเป็นเพียงผู้ชมเท่านั้น

อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าการเข้ามาทำอาหารร่วมกันของกลุ่มคนแปลกหน้านั้น สร้าง ประสบการณ์ของการทำลายกำแพงของคนแปลกหน้าลง เกิดการแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เข้าร่วมงาน และทำให้มั่นใจว่ามีผู้สนใจครัวสาธารณะนี้อยู่

4.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 CookUp! A Share Kitchen Platform

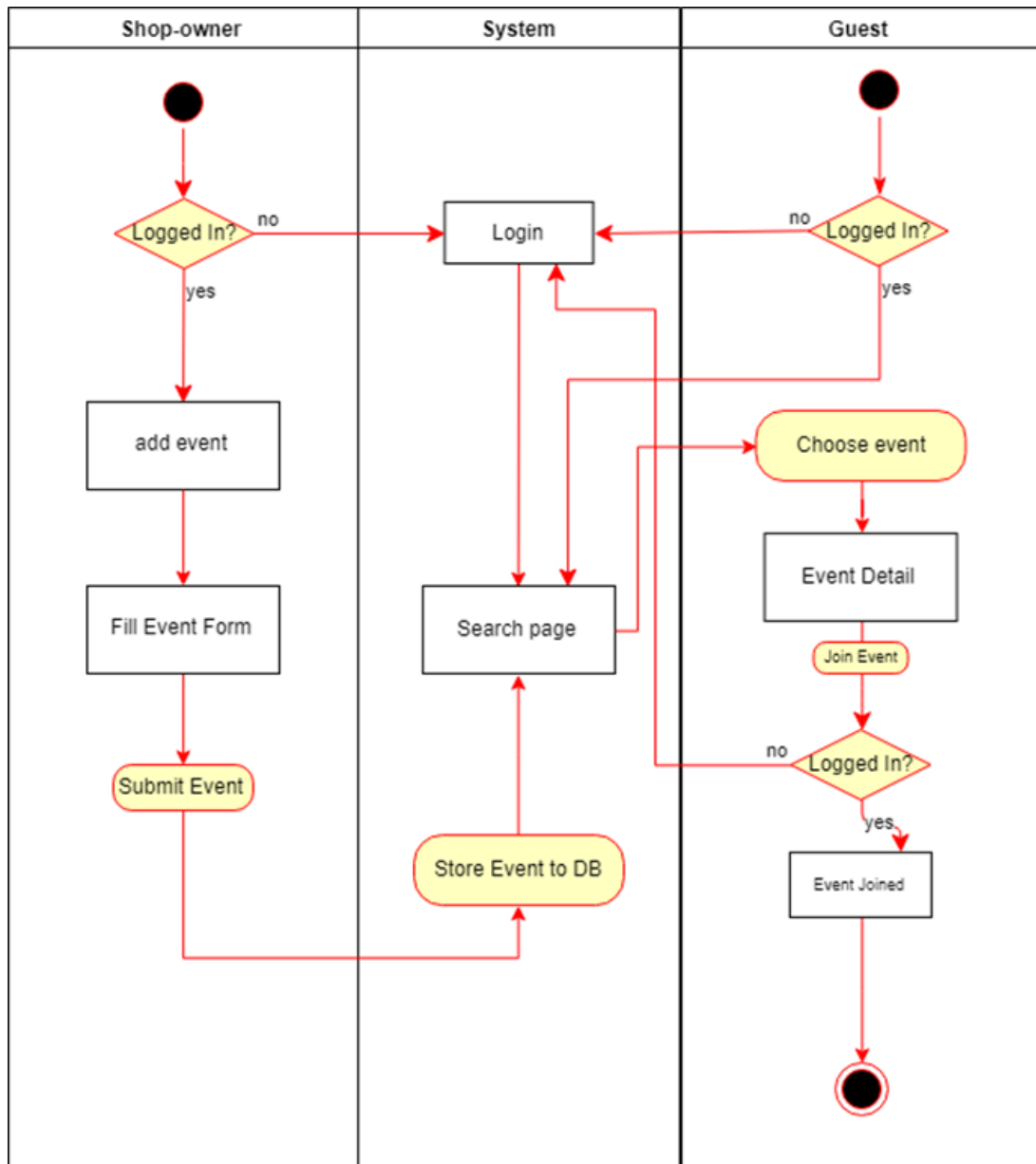
จากผลงานชิ้นแรก ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาต่อเป็นแพลตฟอร์มบนเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อทดลอง สร้างตัวกลางระหว่างครัวและผู้จัดกิจกรรมเกี่ยวกับการทำอาหารต่างๆกับผู้ใช้ทั่วไป เพราะจุดสำคัญของ Sharing Economy คือแพลตฟอร์มกลางที่เข้ามาเชื่อมต่อผู้ใช้ทั้งสองฝั่ง



ภาพที่ 4.7 แผนภาพแสดง Use Case

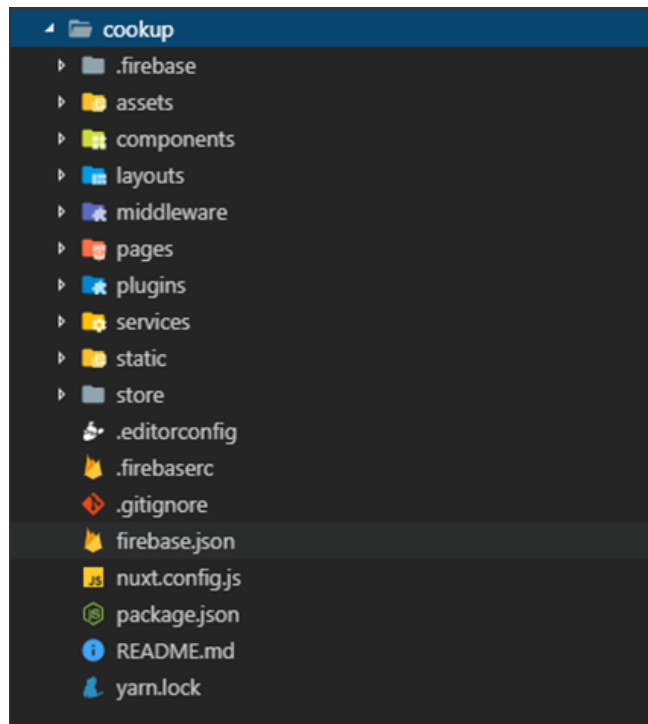
โดยการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้ นอกจากจะต้องคำนึงถึงหน้าตาของเว็บไซต์ ยังต้องเลือกฐานข้อมูลที่เหมาะสมกับขนาดของเว็บแอปพลิเคชัน โดยในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันครั้งนี้ จะใช้กรอบการเขียนเว็บไซต์ด้วย Javascript (Javascript Framework) ที่ชื่อว่า Nuxt.js ร่วมกับระบบให้บริการโฮสติ้งและฐานข้อมูลแบบ Real-time อย่างไม่มีค่าใช้จ่าย จาก Firebase ซึ่งให้บริการโดย Google มีรายละเอียด ดังนี้

1.กำหนด Flow การทำงานของเว็บไซต์ ดังนี้



ภาพที่ 4.8 ฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์

2.เลือกกรอบการเขียนเว็บไซต์ (Framework)



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงโครงสร้างของ Nuxt.js

ผู้วิจัยเลือกกรอบการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้ด้วย Nuxt.js ซึ่งเป็น Framework ที่ต่อยอดมาจาก Vue.js ซึ่งมีข้อดีคือ มีโครงสร้างของโค้ดที่ทำความเข้าใจได้ง่าย มีการแบ่งเพิ่มข้อมูลที่ชัดเจน เช่น page, components, styles, plugins ทั้งนี้ทำให้สามารถลดความสับสนในการพัฒนา อีกทั้งในการพัฒนานั้นสามารถเขียนโค้ดต่างๆ ได้จบในไฟล์เพียงไฟล์เดียว ทั้ง html, css และ javascript ไม่ต้องแยกไฟล์แต่ละภาษาออกจากกัน ช่วยให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจว่าแต่ละส่วนที่ผู้พัฒนาเขียนไว้นั้นทำงานอย่างไร นอกจากนี้การใช้ Javascript Framework อย่าง Nuxt.js เข้ามาสร้าง Single-page application (SPA) นั้นทำให้เว็บไซต์มีความรวดเร็วมากขึ้นอีกด้วย

3.ฐานข้อมูลและการโฮสติ้ง

สำหรับการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกฐานข้อมูล Real-time ของ Firebase ซึ่งเป็น NoSQL Database โดยจะจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของ JavaScript Object Notation (JSON) ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้ฐานข้อมูลแบบไม่มีความสัมพันธ์ (Relational Database) เนื่องจากเป็นงานวิจัยขนาดเล็ก ข้อมูลซับซ้อนไม่มาก ทำให้การเก็บข้อมูลเป็นชุดๆ ของ object นั้นมีความเหมาะสมกับการพัฒนามากกว่า โดยจะเก็บข้อมูลลักษณะดังนี้

```

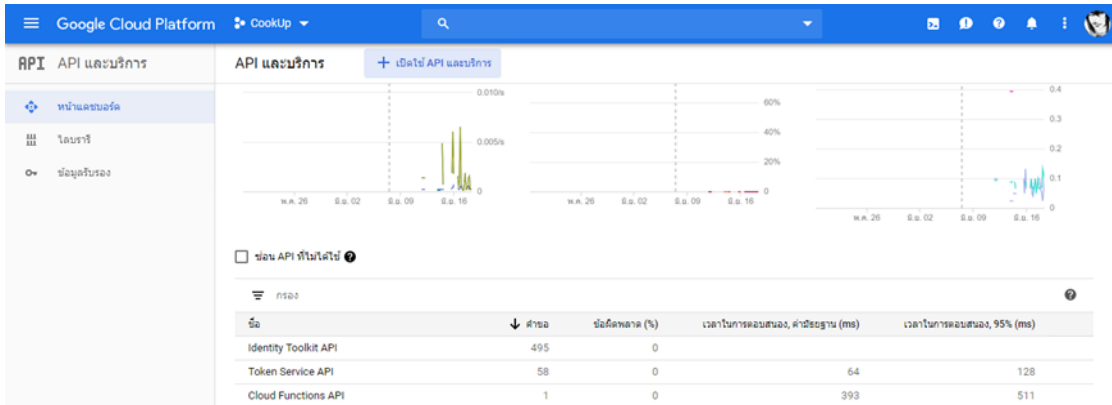
events : {
  -LhTftzJNgsnL7ytU_DX: {
    "creator" : "Wongsathorn Ariyasathit",
    "date" : "2019-06-18",
    "description" : "We make OMUSUBI together Talk a little about food Eat a
    OMUSUBI together Answer questions about food",
    "image" : "https://firebasestorage.googleapis.com/v0/b/cookup-
    present.appspot.com/o/events%2F0.48313306573042114aeeen.jpg?alt=media&token=7eb
    1c45a-a751-42e8-9056-a06ab2875e96",
    "location" : "Aeeen (Shambhala Foundation)",
    "locationURL" : "https://maps.google.com/?cid=13010262672116805359",
    "max" : "15",
    "name" : "[omusubi] Aeeen x CookUp!",
    "person" : {
      "-LhVDVai1qIwtnSZ3GuQ" : {
        "name" : "Wongsathorn Ariyasathit",
        "photoURL" : "https://lh5.googleusercontent.com/-
        Yuk0cVMG0x0/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAAA/ACHi3reVC03GKB_qZ_7pp4z-
        aGBLNZle0w/mo/photo.jpg"
      },
      "-LhVHqZhGZYbJLFr5Sg5" : {
        "name" : "Tingting Sun",
        "photoURL" : "https://lh4.googleusercontent.com/-
        fcCkm5Zftd8/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAAA/ACHi3rfoMDU1GON-
        LBntj7sX6gjakRy9lg/mo/photo.jpg"
      }
    },
    "position" : {
      "lat" : 18.7707081,
      "lng" : 98.94812890000003
    },
    "time" : "13:00"
  }
}

```

ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างการเก็บข้อมูลในรูปแบบของ JSON

ในส่วนของระบบโฮสต์นั้น Firebase เองก็ให้บริการโฮสต์ เซิร์ฟเวอร์ฟรีเช่นกัน เหมาะกับงานพัฒนาที่อยู่ในช่วงกำลังพัฒนา

4. API และ library ต่างๆ



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงหน้าต่างภาพรวมข้อมูลการใช้ Google API

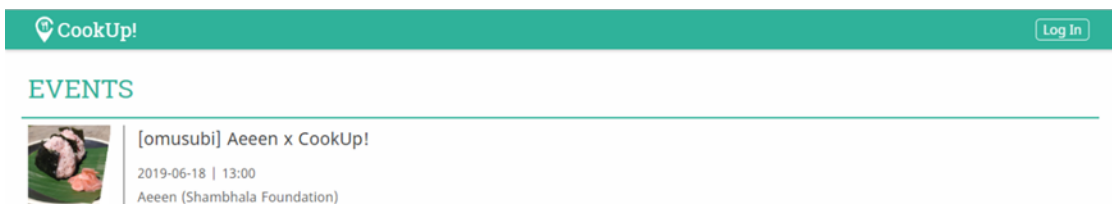
ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ API ต่างๆเข้ามาช่วยในการพัฒนา เนื่องจากปัจจุบันองค์กรต่าง ๆ นั้นมีระบบข้อมูลของตนเองอยู่แล้ว และอนุญาตให้ผู้พัฒนาสามารถดึงเอาข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ได้ ผ่านกฎ ข้อบังคับและชุดคำสั่งบางอย่างโดยไม่ส่งผลกระทบต่อตัวข้อมูลหลักขององค์กรนั้นๆ ที่เรียกว่า Application Programming Interface (API) ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ดังนี้

- Google Map API ในการเข้าถึงข้อมูลสถานที่ ตำแหน่งและแผนที่ต่างๆของ Google Map เพื่อใช้ในการเก็บสถานที่ในการจัดงานต่างๆ

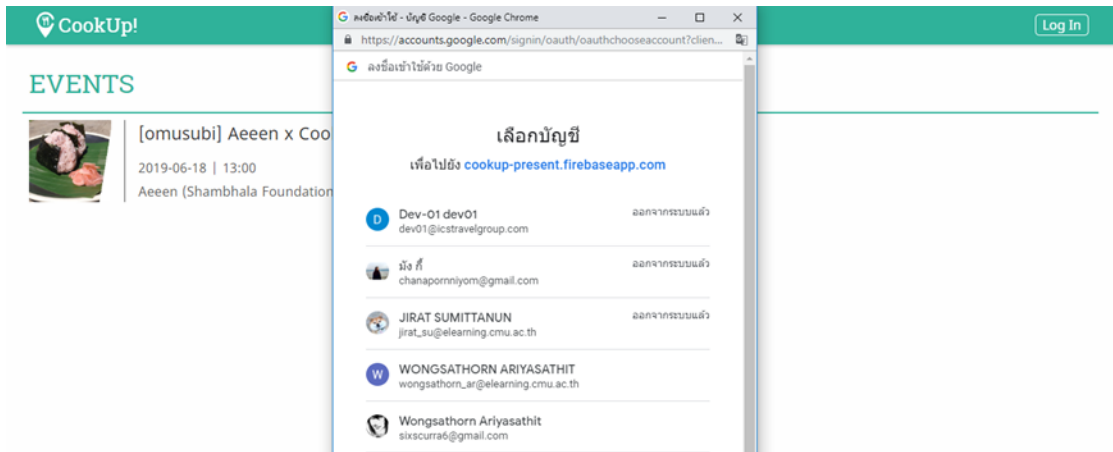
- Google Authentication API สำหรับการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้งาน Google+ มาใช้สำหรับการลงชื่อใช้งานระบบ

4.2.2 เว็บแอปพลิเคชัน CookUp! และการทำงาน

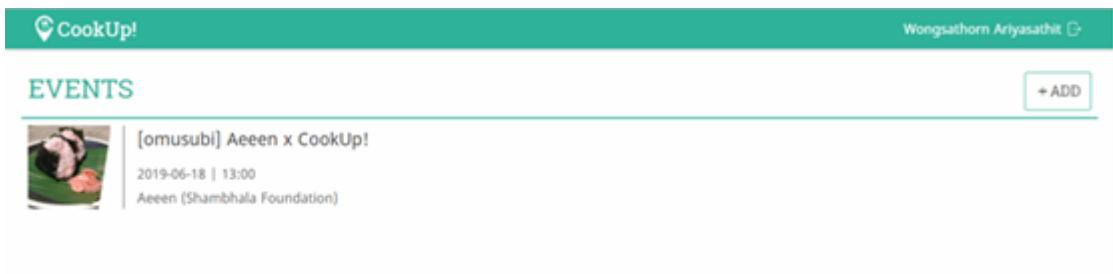
หลังจากเลือกเครื่องมือในการพัฒนาต่างๆแล้ว จึงเริ่มการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันออกมาดังนี้



ภาพที่ 4.12 หน้าแรกของเว็บไซต์แสดงกิจกรรมและครัวสาธารณะพร้อมปุ่มลงชื่อเข้าใช้



ภาพที่ 4.13 หน้าต่างแสดงการลงชื่อเข้าใช้ด้วยบัญชีผู้ใช้งานจาก Google+



ภาพที่ 4.14 หน้าแรกของเว็บไซต์หลังจากลงชื่อเข้าใช้แล้ว ผู้ใช้จะสามารถตั้งกิจกรรมได้

Add New Event

Event Name:

Date:

Time:


Maximum Participants ? :

Your maximum participants

Upload Event Image: No file chosen


Description:

Location:



ภาพที่ 4.15 หน้าแสดงแบบฟอร์มการสร้างกิจกรรมใหม่

CookUp! Wongsathorn Ariyasathit



omusubi

start at 13:00
18th June 2019
@Aeeen
Free Entry
(only 15 people)

CookUp! X 食堂

[omusubi] Aeeen x CookUp!
2019-06-18 | 13:00
Aeeen (Shambhala Foundation)

PARTICIPANTS LOCATION

Wongsathorn Ariyasathit	Tingting Sun
Asa Bovonwattanangkul	Piyatida Danchuwong
Preechaya Kayankit	นภัสวรรณ มหาราชศิลป์
Sadanan Kuhamaneerat	Wiparada Yotruean

ภาพที่ 4.16 หน้าแสดงรายละเอียดกิจกรรมและรายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

CookUP! Wongsathorn Ariyasathit





start at 13:00
18th June 2019
@Aeeen
Free Entry
(only 15 people)

CookUP! × 食堂

[omusubi] Aeeen x CookUP!
2019-06-18 | 13:00
Aeeen (Shambhala Foundation)

JOINED

PARTICIPANTS LOCATION



ภาพที่ 4.17 หน้าแสดงรายละเอียดกิจกรรมและสถานที่จัดกิจกรรม

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

5.1 สังเกตการณ์ใช้งานและความพึงพอใจ

หลังจากพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันแล้ว ได้มีการจัดกิจกรรมเพื่อทดสอบระบบการใช้งานและสังเกตความพึงพอใจของผู้ใช้ในด้านต่างๆของเว็บแอปพลิเคชัน 4 ข้อคือ

- 1) ความง่ายในการใช้งานของเว็บแอปพลิเคชัน
- 2) ความรวดเร็วของเว็บแอปพลิเคชัน
- 3) การออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน
- 4) ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจดังนี้

- 1) 1 คะแนน = ไม่พึงพอใจ
- 2) 2 คะแนน = พึงพอใจเล็กน้อย
- 3) 3 คะแนน = ค่อนข้างพึงพอใจ
- 4) 4 คะแนน = พึงพอใจ
- 5) 5 คะแนน = พึงพอใจมาก

โดยประเมินจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 7 คน ได้ผลการประเมินความพึงพอใจดังนี้

ตารางที่ 5.1 การประเมินความพึงพอใจ

หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
ความง่ายในการใช้งานของเว็บแอปพลิเคชัน	3.71	0.75	ค่อนข้างพึงพอใจ
ความรวดเร็วของเว็บแอปพลิเคชัน	4.12	0.69	พึงพอใจ
การออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน	3.42	0.53	ค่อนข้างพึงพอใจ
ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้	3.14	0.69	ค่อนข้างพึงพอใจ



5.2 สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้จัดทำเว็บแอปพลิเคชัน CookUp! ขึ้น เพื่อสร้างแพลตฟอร์มกลางที่ตอบสนองกับพฤติกรรมเฉพาะกลุ่มของผู้ที่มีความสนใจใน Sharing Kitchen และกิจกรรมเกี่ยวกับการปรุงอาหารต่างๆ โดยเป็นการนำเอาเทคโนโลยีเว็บไซต์และออนไลน์เน็ตเวิร์คเข้ามาช่วยสนับสนุนให้เกิดการสร้างชุมชนเฉพาะกลุ่มนี้ขึ้นมา โดยเริ่มจากการศึกษาพฤติกรรมและกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการทำอาหารร่วมกันของกลุ่มคนแปลกหน้า ได้ผลดังนี้

- พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการเปิดใจให้กับคนแปลกหน้ามากขึ้น
- พบว่าระหว่างกิจกรรมนั้นเกิดการแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในด้านของประสบการณ์ ความรู้ วัฒนธรรม ผ่านการพูดคุยเกี่ยวกับอาหารและการปรุงอาหาร
- แม้ว่าในจังหวัดเชียงใหม่จะมีครัวสาธารณะหรือShare Kitchenนั้นเพียง1-2 แห่งเท่านั้น แต่กลับมีกิจกรรมเกี่ยวกับการปรุงอาหารอยู่เป็นประจำและผู้เข้าร่วมแต่ละครั้งมักจะเป็นกลุ่มผู้สนใจใกล้เคียงกัน และมีผู้เข้าร่วมอยู่ที่ 10-20 คน

หลังจากได้ศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเหล่านี้แล้วจึงนำเอาข้อมูลเหล่านี้มาออกแบบเป็นเว็บแอปพลิเคชันสำหรับกลุ่มชุมชนของผู้สนใจการปรุงอาหารและผู้จัดกิจกรรมต่างๆ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาดังนี้

- Nuxt.js เฟรมเวิร์คสำหรับยึดเป็นพื้นฐานในการเขียนโค้ด โดยมีข้อดีคือเป็น Single Page Application ซึ่งมีความรวดเร็วกว่าเว็บไซต์แบบ HTML และ PHP ธรรมดา เนื่องจากมีการใช้ Javascript เป็นหลักในการจัดการคำขอ (Request)ต่างๆบนเว็บไซต์ โดยไม่จำเป็นต้องเกิดการ Reload หน้าใหม่
- Firebase Database โดยใช้เป็นฐานข้อมูลหลักในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้ เนื่องจากเป็น Real-time Database และเป็นฐานข้อมูลรูปแบบ NoSQL ที่จะทำการเก็บข้อมูลในรูปแบบของไฟล์ JSON ทำให้ไม่จำเป็นต้องสร้างเพิ่มข้อมูลที่มีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ง่ายต่อการพัฒนาและเหมาะกับงานเว็บแอปพลิเคชันขนาดเล็กถึงกลาง ที่คาดว่าจะข้อมูลไม่เยอะมาก
- Firebase Hosting เป็นระบบเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการโฮสติ้งเว็บไซต์แบบไม่มีค่าใช้จ่าย ง่ายต่อการใช้งาน เพราะมี domain name และ SSL Certificate ให้อยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องซื้อ domain name ใหม่ และลดขั้นตอนการจัดการกับ DNS, IP และ SSL Certificate ใดๆ เหมาะกับโครงการที่กำลังเริ่มพัฒนา
- Google Cloud Platform API เพื่อขอใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลของ Google โดยขอใช้ข้อมูล 3 อย่างด้วยกัน คือ การขอใช้ข้อมูลบัญชีผู้ใช้งาน Google+, การขอใช้ข้อมูลแผนที่บน Google Map รวมถึงระบบหาตำแหน่ง Geolocation เพื่อเก็บข้อมูลตำแหน่งของสถานที่จัดงานต่างๆ และ การขอใช้ข้อมูลสถานที่ต่างๆ ผ่าน Place API เพื่อใช้ข้อมูลของสถานที่ต่างๆบน Google Map

ด้วยเครื่องมือทั้งหมดนี้ ทำให้เว็บแอปพลิเคชันสามารถเก็บข้อมูลของกิจกรรมต่างๆ โดยผู้ใช้งานที่ลงทะเบียนแล้วสามารถเพิ่มกิจกรรมด้วยตนเองได้ และสามารถเปิดให้ลงทะเบียนกิจกรรมผ่านบัญชี

ผู้ใช้ Google+ และสามารถค้นหาตำแหน่งของสถานที่จัดกิจกรรมได้ผ่าน Google Map บนเว็บ แอปพลิเคชันได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

1) การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้นั้นออกแบบมาเพื่อรับข้อมูลขนาดเล็กไปถึงขนาดกลาง หากจะพัฒนาต่อไปเป็นรูปแบบธุรกิจขนาดใหญ่ จะต้องเปลี่ยนเครื่องมือต่างๆเพื่อให้รับกับขนาดข้อมูลที่ใหญ่ขึ้นทั้งส่วนของฐานข้อมูลที่จะต้องเปลี่ยนเป็นผู้ให้บริการฐานข้อมูลในรูปแบบของ JSON ที่มีความซับซ้อนกว่าเดิมอย่าง mongoDB หรือ CouchDB และในส่วนของระบบการโฮสติ้งเซิร์ฟเวอร์นั้นก็ต้องเปลี่ยนผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์ที่สามารถรองรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลได้เยอะกว่าเดิมมาก

2) ในส่วนของข้อมูลผู้ใช้เองอาจเพิ่มการเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ ข้อมูลการติดต่อ รวมถึงประวัติการร่วมกิจกรรมต่างๆของผู้ใช้ที่ละเอียดมากขึ้น รวมถึงเพิ่มช่องทางการลงทะเบียนมากขึ้นไม่ว่าจะเป็น การลงทะเบียนด้วย email และ password หรือลงทะเบียนด้วยบัญชีผู้ใช้ด้วย API ต่างๆ เช่น Facebook หรือ Twitter

3) ควรเพิ่มบทบาทของผู้ใช้ให้ชัดเจน เช่น แบ่งผู้ให้บริการ และ ผู้ใช้บริการ ออกจากกัน ทำให้ผู้ใช้แต่ละบทบาทมีสิทธิ์ในการเข้าถึงไม่เท่ากัน

บรรณานุกรม

- [1] น้ำทิพย์ เกิดน้อย. (2558), การศึกษาการให้อำนาจของแอปพลิเคชันเพื่อการเดินทางในลักษณะแบ่งปัน ในมุมมองจากผู้จับและผู้โดยสาร กรณีศึกษา แอปพลิเคชันอูเบอร์. กรุงเทพฯ: สาขาวิชา ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- [2] ภวานิศร์ ชั่ววัลลี. (2560), **Sharing Economy: Trend ใหม่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว**. [ออนไลน์]ได้จาก *ธนาคารแห่งประเทศไทย*.
https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/Southern/ReasearchPaper/Sharing_Economy.pdf
[สืบค้นเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2561]
- [3] Amos Ndegwa. (2559), **What is a Web Application?** [ออนไลน์]ได้จาก *MaxCDN*
<https://www.maxcdn.com/one/visual-glossary/web-application/> [สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562]
- [4] Derek Miller. (2562), **What Is the Sharing Economy (and How Is it Changing Industries)?** [ออนไลน์]ได้จาก *the balance small business* <https://www.thebalancesmb.com/the-sharing-economy-and-how-it-changes-industries-4172234> [สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2562]
- [5] Matuschke, Ira & Kohler, Stefan. (2557), **Urbanization and Food Security**. World Risk Report 2014, Chapter: 2.4
- [6] Mindphp.com. (2560), **Database คืออะไร**. [ออนไลน์]ได้จาก *Mindphp.com*
<https://www.mindphp.com/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD/73-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/2055-database-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A323.html> [สืบค้นเมื่อวันที่ 12 เมษายน 2562]
- [7] Ministry of Financial. (2561), **Sharing Economy Framework**. [ออนไลน์]ได้จาก *Ontario.ca*
<https://www.ontario.ca/page/sharing-economy-framework> [สืบค้นเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2561]
- [8] Jigsaw Productions. (2559), **Cooked**. [ออนไลน์]ได้จาก *Netflix*
<https://www.netflix.com/title/80022456> [สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2561]




- [9] Juho Hamari, Mimmi Sjöklint, Antti Ukkonen.(2559),**The Sharing Economy: Why People Participate in Collaborative Consumption**, JOURNAL OF THE ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY, 67(9):2047–2059
- [10]Preecha Asawakosinchai (2560), **Sharing Economy** คือระบบเศรษฐกิจที่จะเข้ามาแทนที่ทุกอย่าง. [ออนไลน์]ได้จาก *ThaiPT.org*
<http://www.thaipt.org/index.php?module=knowledge&id=725>
[สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2561]
- [11]Will Kenton. (2562), **Sharing Economy**. [ออนไลน์]ได้จาก *Investopedia*
<https://www.investopedia.com/terms/s/sharing-economy.asp> [สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2562]

ภาคผนวก




ภาคผนวก ก

กิจกรรม Omusubi: CookUp! X Aeen

 **Aeen** ได้เข้าร่วมงานกิจกรรม
16 มิถุนายน เวลา 17:38 น. · 🌐

Collaboration with CookUp!
Free Entry☆
(Only 15 people)
"Omusubi"
it's simple,,,,,,,,,,,,,
Now
We need the simple★
<https://www.facebook.com/events/450897752376326/>


The poster features a photograph of two omusubi (rice balls with salmon and seaweed) on a green banana leaf. To the right, the text reads: "omusubi", "start at 13.00", "18th June 2019", "@Aeen", "Free Entry (only 15 people)". At the bottom, it shows the logos for "CookUp!" and "食堂" (Shokudo) with a multiplication sign between them.

อ. 18 มิ.ย.

ภาพการโปรโมทกิจกรรม



start at 13:00
18th June 2019
@Aeen
Free Entry
(only 15 people)



[omusubi] Aeen x CookUp!
2019-06-18 | 13:00
Aeen (Shambhala Foundation)

JOINED

PARTICIPANTS LOCATION

- W Wongsathorn Ariyasathit
- A Asa Bovonwattanangkul
- Preechaya Kayankit
- Sadanant Kuhameerant

- T Tingting Sun
- P Piyatida Danchuwong
- นภัสวรรณ มหารัติน
- Wiparada Yotruean

ภาพหน้ารายละเอียดกิจกรรมและรายชื่อผู้เข้าร่วม



ภาพระหว่างกิจกรรม



ผู้ร่วมกิจกรรมลองทำข้าวปั้น



ภาพการสอนปั้นข้าวระหว่างกิจกรรม



ภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล

วงศธร อริยสถิต

วัน เดือน ปีเกิด

22 สิงหาคม 2538

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2557 มัธยมปลาย โรงเรียนพินานพิทยาสรรค์