



**BANGKOK
UNIVERSITY**
THE CREATIVE UNIVERSITY



**AIS
Business 5G**
Your Trusted Smart Digital Partner

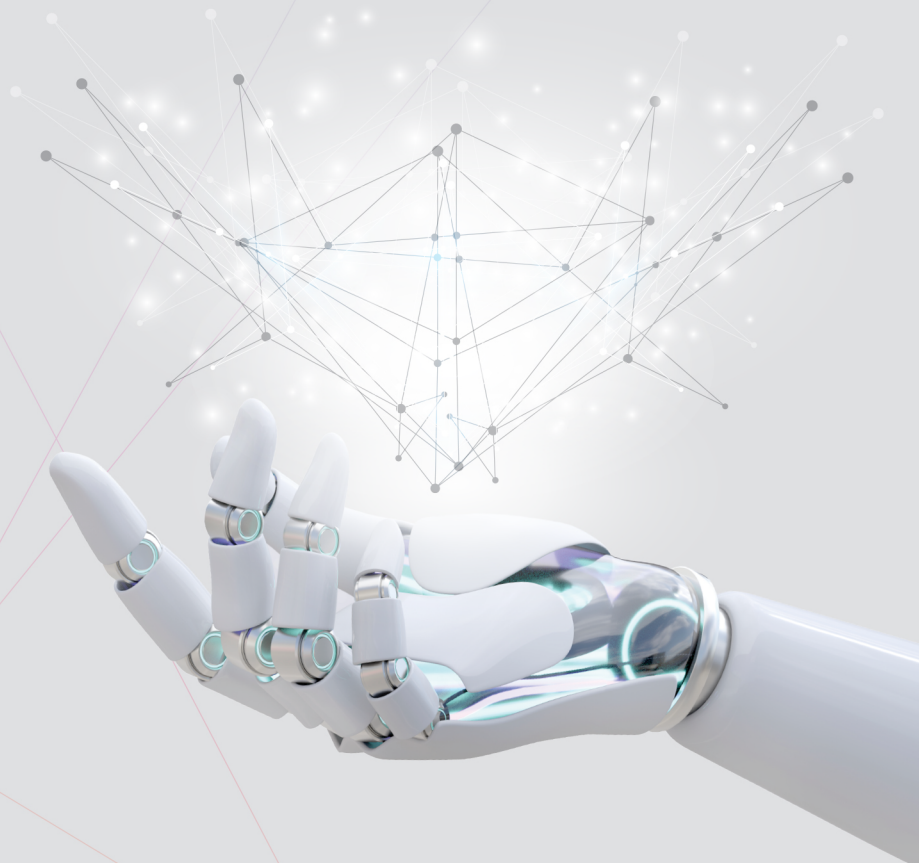
WellfineTech
Redefining Smart Living

รายงานสืบเนื่อง

การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ครบรอบ 60 ปี
ร่วมกับ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ฯ

CHALLENGES IN INNOVATION DEVELOPMENT FOR SUSTAINABILITY

ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน
24 มิถุนายน 2565



รายงานสืบเนื่อง

การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ครบรอบ 60 ปี
ร่วมกับ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ฯ

CHALLENGES IN INNOVATION DEVELOPMENT FOR SUSTAINABILITY

ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน

24 มิถุนายน 2565

ISBN: 978-974-219-367-6

เจ้าของ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จัดทำโดย

สถาบันวิจัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สถานที่จัดพิมพ์และจัดทำรูปเล่ม

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

9/1 หมู่ 5 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง

อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

โทร. 0-2407-3888 ต่อ 2850

บทความในรายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการนี้ เป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่ละท่าน

มิใช่ความคิดเห็นและความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คำนำ

การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ครบรอบ 60 ปี ร่วมกับสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (สสอท.) ในวันศุกร์ที่ 24 มิถุนายน 2565 ภายใต้หัวข้อ “ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน” หรือ Challenges in Innovation Development for Sustainability โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีในการเผยแพร่ผลงานวิจัยของ อาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัย จากภายในและภายนอกสถาบัน และเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ด้านวิชาการของคณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัย นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาความร่วมมือระหว่างนักวิชาการในสาขาวิชาการเดียวกันระหว่างสถาบัน

คณะผู้จัดการประชุมฯ ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในงานประชุมวิชาการครั้งนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดประชุมวิชาการในครั้งนี้จะเป็นเวทีในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการที่เป็นประโยชน์กับสังคมและประเทศชาติต่อไป

คณะกรรมการจัดการประชุมวิชาการฯ

**สารจากอุปนายกสภามหาวิทยาลัยกรุงเทพ
และที่ปรึกษาสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (สสอท.)**

ดิฉันรู้สึกยินดีและเป็นเกียรติอย่างยิ่งที่ได้มาในพิธีเปิดการประชุมวิชาการ ครบรอบ 60 ปี มหาวิทยาลัยกรุงเทพในวันนี้ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนเก่าแก่อย่างเช่นมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งได้เจริญรุ่งเรืองมาจนครบ 60 ปีในปีนี้นั้น ย่อมเป็นสถาบันที่ให้ความสำคัญกับงานด้านวิชาการโดยการสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพ และมุ่งพัฒนางานด้านวิจัยอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การเฉลิมฉลองโอกาสครบรอบที่มีความหมายยิ่งในครั้งนี้นี้ ย่อมต้องมีเวทีด้านวิชาการและงานวิจัยที่ทันสมัยถูกจัดขึ้นเพื่อได้แสดงออกถึงศักยภาพของคณาจารย์ และนักศึกษาตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้นำเสนอผลงานจากนานาองค์กรได้มีส่วนร่วมในครั้งนี้นี้ด้วย

ในปัจจุบัน พวกเราทุกคนล้วนทำงานและสัมผัสอยู่กับโลกของข้อมูลข่าวสารตลอดเวลา ยิ่งงานในสถาบันอุดมศึกษาด้วยแล้วย่อมสัมพันธ์ใกล้ชิดกับข้อมูลข่าวสารและระบบของการไหลของข้อมูลที่รวดเร็วและมากมายจนยากจะคาดเดา ทั้งนี้ ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การจัดการประชุมวิชาการผ่านทางออนไลน์ในหัวข้อ ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน หรือ Challenges in Innovation Development for Sustainability นั้น ย่อมเหมาะสมกับกาลสมัย และย่อมเปิดโอกาสให้ท่านที่สนใจและผู้มีประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวนี้ได้เสนอผลการค้นคว้า และแง่คิดต่างๆ ซึ่งย่อมจะต่อยอดเป็นนวัตกรรมที่ยั่งยืนได้ต่อไปในอนาคต

ดิฉันรู้สึกชื่นชมและขอขอบคุณคณะกรรมการดำเนินงานการประชุมวิชาการ ครบรอบ 60 ปี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ที่ได้ร่วมมือจัดงานประชุมในวันนี้ขึ้นด้วยความตั้งใจและเสียสละเวลาทั้งทุ่มเทแรงกายแรงใจเพื่อการจัดดำเนินงานให้เกิดความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง จนทำให้มีจำนวนบทความที่นำเสนอเข้ามาเป็นจำนวนมากและยังได้รับความสนใจจากผู้ลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมประชุมทางออนไลน์ในวันนี้อย่างคับคั่ง

ในโอกาสนี้ ดิฉันใคร่ขอเปิดการประชุมวิชาการ ครบรอบ 60 ปี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และขอให้การประชุมดำเนินไปด้วยความราบรื่น เป็นประโยชน์สมดังวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัยและคณะผู้ดำเนินการ ขออำนวยการให้ผู้มีเกียรติและผู้เกี่ยวข้องทุกท่านจงมีความสุข และปลอดภัยจากโรคภัยทั้งปวง พร้อมทั้งขอแสดงความยินดีแก่มหาวิทยาลัยกรุงเทพในวาระครบรอบ 60 ปี ในปีนี้ด้วย

ดร.มัทนา สานติวัตร

อุปนายกสภามหาวิทยาลัยกรุงเทพ

และที่ปรึกษาสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย

ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

สารจากรองอธิการบดีอาวุโสด้านวิชาการ

คงปฏิเสธไม่ได้ว่าในปัจจุบัน การพัฒนานวัตกรรมเป็นสิ่งจำเป็นมากในทุกองค์กร นวัตกรรมช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และยังเป็นเครื่องมือที่สร้างการเติบโตอย่างยั่งยืนขององค์กร นวัตกรรมที่ยั่งยืนนั้นเป็นกระบวนการในการพัฒนาความคิด พฤติกรรม และกระบวนการใหม่ๆ โดยการบูรณาการให้เข้ากับระบบขององค์กร และคำนึงถึงความรับผิดชอบในด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจ การพัฒนานวัตกรรมถือเป็นตัวสำคัญในการสร้างความได้เปรียบเชิงปัญญาสำหรับการแข่งขันสู่โลกอนาคต เนื่องจากสังคมกำลังจะก้าวข้ามยุคเศรษฐกิจดิจิทัลไปสู่ยุคเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล นอกจากองค์กรจะให้ความสำคัญกับการพัฒนานวัตกรรมเพียงอย่างเดียว ยังจะต้องคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับการผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดเป็นการพัฒนานวัตกรรมที่ยั่งยืนต่อไป

มหาวิทยาลัยกรุงเทพได้เล็งเห็นถึงทิศทางและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน จึงได้จัดการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ครบรอบ 60 ปี ร่วมกับสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อเป็นศูนย์กลาง และเป็น Hub ในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ การวิจัย และข้อมูลข่าวสารระหว่างคณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษา ผู้นำเสนอผลงาน และผู้สนใจ อันจะเป็นกลไกและอาวุธสำคัญในการขับเคลื่อนองค์ความรู้ในขณะเดียวกัน ยังจะได้นำองค์ความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ทั้งในมุมมองของนักวิชาการและนักวิชาชีพ ข้อมูลที่ปรากฏในการจัดประชุมวิชาการครั้งนี้ ยังมีมูลค่าที่สำคัญยิ่งในการร่วมผลักดัน พัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความท้าทายที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันได้อย่างดีอีกด้วย

การจัดประชุมวิชาการครั้งนี้ มีบทความวิจัยของ คณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษา ผ่านการพิจารณาจำนวน 58 บทความ แบ่งเป็น สาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 25 บทความ สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ จำนวน 17 บทความ สาขานวัตกรรมการศึกษา จำนวน 9 บทความ และสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 7 บทความ

ในนามของคณะกรรมการจัดงาน ขอขอบคุณสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ฯ ที่ได้ให้เกียรติร่วมเป็นเจ้าภาพในการจัดงานครั้งนี้ ขอขอบคุณคณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษา ผู้นำเสนอผลงาน และแขกผู้มีเกียรติทุกท่าน ที่ได้ส่งผลงานและเข้าร่วมการประชุมวิชาการ ตลอดจนคณะกรรมการและผู้จัดงานทุกท่านที่ได้ร่วมแรงร่วมใจเพื่อพัฒนาศักยภาพและพัฒนาคุณภาพทางวิชาการของมหาวิทยาลัยกรุงเทพให้ยั่งยืน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ มลิทินสุต

รองอธิการบดีอาวุโสด้านวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

กำหนดการ

วันศุกร์ที่ 24 มิถุนายน 2565

- 9.00 – 9.30 น. ลงทะเบียน
- 9.30 – 10.00 น. พิธีเปิด ผู้ดำเนินรายการ อ.สืบศักดิ์ สืบภักดี
- กล่าวรายงาน โดย ผศ.สรรเสริญ มิลินทสูต รองอธิการบดีอาวุโสด้านวิชาการ มหาวิทยาลัย
 - กล่าวต้อนรับและเปิดงาน โดย ดร.มัทนา สานติวัตร ที่ปรึกษาสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ฯ
- 10.00 – 11.30 น. **บรรยายพิเศษ หัวข้อ “คาดการณ์อนาคตนวัตกรรมการสื่อสารเพื่อกลยุทธ์การพัฒนาอย่างยั่งยืน”**
โดย คุณกล้า ตั้งสุวรรณ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท ไวซ์ไซท์ (ประเทศไทย) จำกัด
- บรรยายพิเศษ หัวข้อ “Net Zero” The Big Challenge to Achieve**
โดย คุณสมบูรณ์ มาตรฐานจันทร์ หัวหน้าแผนกงานผสมผสานพันธมิตรทางธุรกิจ ดิจิทัลและนวัตกรรม หน่วยงานขับเคลื่อนนวัตกรรม บมจ.แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส (AIS)
- 11.30 – 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 16.00 น. การนำเสนอผลงานแบบบรรยายแยกตามสาขา (แบบออนไลน์)

กลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

ปัจจัยเชิงเศรษฐกิจสังคมที่เป็นตัวกำหนดระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษ:

การวิเคราะห์เชิงประจักษ์ระหว่างประเทศ

สุจิตตา บุณนาค เพ็ญประภา มังกรวงษ์ ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น 436

แนวปฏิบัติต้นแบบอันทรงพลังของผู้สุงวัยในซีรีส์ SQUID GAME

สิรินทร์ สว่างวรรณ ฐิติพร สังข์รัตน์ 453

ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทย

กรณีศึกษา เกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี

ศิวศักดิ์ ปานสุขชุม อุณนดา มนตรีธิตี อัจฉรา ศรีลาชัย 465

การสำรวจการรับรู้สัญลักษณ์ตราฮาลาล และการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ฮาลาลของชาวมุสลิม
ในเขตกรุงเทพมหานคร

ธนาชิต ทองเลม็ด ่องอาจ สิ่งหล้าพอง 481

การใช้และความพึงพอใจในการใช้บริการของลูกค้า บริษัท ธนชาติประกันภัย จำกัด (มหาชน)
ผ่านช่องทางการสื่อสาร Line Official Account

สุภาพร นาคประพันธ์ ่องอาจ สิ่งหล้าพอง 495

กระบวนการแปรรูปผักตบชวาเป็นวัสดุประกอบอาคารอย่างมีส่วนร่วม

กรณีศึกษา ชุมชนเรือนแพสะแกกรัง จังหวัดอุทัยธานี

นุ้กวัชระ หลาบนอก สदानุ สุขเกษม ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตนิกร 511

การพัฒนาแผนการผลิตเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจบนฐานทรัพยากรชุมชน

ชุตตา แก้วละเอียด ปัฐยา เรืองเรืองกุลฤทธิ 532

แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนริมน้ำจันทบูร จังหวัดจันทบุรี

ศิวศักดิ์ ปานสุขชุม สุพรรณษา อินสี ทีปกร คำพิทักษ์ 545

THE EMPOWERING ROLE MODEL PRACTICES OF ELDERS IN SQUID GAME

แนวปฏิบัติต้นแบบอันทรงพลังของผู้สูงวัยในซีรีส์ SQUID GAME

Sirin Sawangwana^{1*}, Thitiporn Sangkharat²

^{1,2} Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Tawan-Ok

*Corresponding author, E-mail: sirin_sa@rmutto.ac.th

Abstract

This qualitative research undermines the empowering practices of the elders found in a Korean series, Squid Game written and directed by Hwang Dong Hyuk. The article argues upon mostly primary views towards elders that they are burdensome to the society. According to the series, the squid game competitors normally agreed that the leading role elder namely O-Ill-Num is physically weak, burdensome, and can hardly survive to win the prize. Also, the social practices acted by the squid game rulers also suggest that being youth can be identified as strong and powerful so they are expected as a new hope of the game. This article attempts to argue that this aforementioned view is a false belief. The article conducted social practices and language as a symbolic power proposed by Bourdieu (1977) together with the triadic modeling behavior (Bandura, 1977). The finding of this study showed that empowering practices of the elders were not found in physical but in particular forms of having superior wisdom and being a role model in difficult situations. The result of the study supported the idea that elders are strong, powerful, and dominant as they can survive in terrible social situations including capitalism, class struggle, and exploitation. Practices of the elders in the series reflect that there is an existence of age as a legitimate power. The article contributes to help raising awareness of constructing future coming aged society that can be a strong, powerful and dominant.

Keywords: Empower, Elders, Practices, Squid Game

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มาจากงานวิจัยเชิงคุณภาพที่แสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจของผู้สูงอายุผ่านตัวละครเอกในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Squid Game ที่ประพันธ์และกำกับโดย Hwang Dong Hyuk โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมตามเนื้อเรื่องผ่านตัวละครนำสูงอายุฝ่ายชายชื่อ โออินัม ที่เข้ามาร่วมการแข่งขันในสังคมจำลองโดยมีเดิมพันเป็นชีวิตของผู้เข้าแข่งขันทุกคน ซึ่งในระบบของการแข่งขันแต่ละประเภทของเกมนั้น สอดคล้องกับสังคมที่เชื่อว่า ผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุน้อยและแข็งแรงจะได้รับยกย่องและคาดหวังว่าจะชนะผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุที่มักจะอ่อนแอ และถูกมองว่าเป็นภาระของกลุ่ม ไม่สามารถรอดชีวิตเพื่อชนะการแข่งขันชิงเงินรางวัลได้ จากการใช้ทฤษฎีการวิพากษ์ทางภาษาศาสตร์และการปฏิบัติทางภาษาสู่ความมีอำนาจ ของ Bourdieu และทฤษฎีต้นแบบของ Bandura พบว่า ความเชื่อเกี่ยวกับผู้สูงอายุดังกล่าวเป็นความเชื่อที่ผิด ผู้สูงอายุนั้นแม้จะด้อยด้วยพลังกำลังทางด้านกายภาพแต่กลับเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าทางด้านความคิด ควบคุมพลังทางปัญญา และเป็นต้นแบบในการดำเนินชีวิตให้รอดพ้นจากสังคมที่ถูกครอบงำโดยระบบทุนนิยม การต่อสู้ทางชนชั้น และการแสวงประโยชน์จากผู้ที่อยู่เหนือกว่า ผลการวิจัยสะท้อนความคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุว่าเป็นต้นแบบอันทรงพลังทางสังคม ซึ่งสามารถใช้เชื่อมโยงในการสร้างความตระหนักรู้ของสังคมไทยที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในอนาคตอีกด้วย

คำสำคัญ: มีอำนาจ ผู้สูงอายุ แนวปฏิบัติ เกมปลาหมึก

Introduction

TV series can be considered as both text and tool in cultivating knowledge, mind fulfilling and entertaining sense of human. Some literature can be academically compared with textbook i.e., it contains knowledge, generate thoughts, moral sense. It can also create entertaining sense beautifully. Series are considered to be a modern and widespread source for readers and academia. The purpose of novel is not only to generate entertaining sense but also to study history, useful knowledge and how to reconstruct social phenomena of coming age society. A Series, thus, is an entertaining literature written for both entertainment, arts and literacy. It reflects writer's attitude, value, and belief, occurred among a living society. Readers can learn ideology belief, including false belief through behavior written in the novel in lieu of facing it through their life experience as stated below.

“The moving finger writes; and having writ
Moves on; nor all your piety nor wit
Shall lure it back to cancel half a line,
Nor all your tears wash out a word of it.”

(Khayyám, 1859)

Squid Game, written by Kwang Dong Hyuk, is a popular series novel. The story put emphasis on reflection of social practice nowadays. It is obviously seen that in the existing society, it consists of two classes: Bourgeoisie and Proletariat (Marx, 1859). The bourgeoisie is a ruling class having a legitimate power to control and justify all rights of social actions. More or worse, the power is also justified by the acts of belief that has long been controlled by the ruling class. The novel attempts to reject the belief of being powerful should be led by the elders whom are oppressed by the false justification created and governed by the rulers and the society of the game.

The story runs to find the winner who can survive six stage survival games. Each player life was worth 100 million won and will be given to the winner. The winner who make it through the game of 456 competitors will only get the prize of 456 billion Won (USD 38 million).

The elder casted in the series namely O-il-num, the player number 001, was selected to be the elder's role model of practices in this study. Figure 1 illustrates the elder player 001.



Figure 1 O-il-num, the player number 001

Source: Mutuc (2021)

Figure 1 shows that the elder player 001 leading other players happily during between life-and-dead game which is elaborated in table 1, the Red Light Green Light game.

Literature Reviews

The justification of powerful is governed by ruling class through media. According to Singhakowinta (2014), women and men have been overwhelmingly exposed to media images of certain body types, socially classified as powerful. Given the pervasive reproduction of these strong figures, the media reiterate individual benefits of good bodies and encourage individuals to take control of their certain type in relation to capitalist ideologies. The Squid game used this belief in being the most powerful governed by the rule of winning in the last “Squid game”. Similar to our

society nowadays, people are convinced to believe that strength was defined and accepted through images of being youth, having certain body types, and the colors of the artifacts e.g. colorful pink suits through media. In contrast, the practices of the elders highlighted in the series represented through the elder, O-Il-Num was different from the aforementioned image. The practices of the elder are those who survive from capitalism, class struggle, and exploiting that has always been occurred in the today's society. Physically, wrinkles from face of elders are not as ugly as they are socially defined. There is no necessity in the use of younger body types to win the game. The wrinkles reflects strength of a survival model to influence behaviors of young generations.

Compared with Marxism's concept of the 2 classes, Bourgeoisie and Proletariat, the novel used pink soldiers as a symbolic system created by Bourgeoisie who has power to create a false belief. Whereas the proletariat class, the competitors are oppressed to prolong the power defined by the Bourgeoisie. The false belief, in this study, is a view that being practices is a certain body images presented by the young ones. In contrast, Bourdieu (1977) introduces 'field' or distinct sectors i.e., social world that is here means the elder and the actor Gi-hun. Additionally, Weber (1958), power, charisma, and legitimacy are symbolic power which can be considered that the actions for gaining benefits from politicians and civilians. Further to this idea, all the actions done by the game controller and soldiers lead to the ways people define accepted practices, which is the practices of power then after consider practice, you would see social actors (the soldiers and the competitors) as a symbolic labor. All actions from subject or individual are defined by social power or social origins i.e., youth, creating a false belief that being youth is a powerful role model.

There is an attempt of manifesting a misleading in a traditional belief 'youth as a powerful survival' emphasized in the series. According to the story, the young ones are dominantly taught and trained to represent a great survival in the game, so people who are still young are advantage. They are promoted by the group of competitors who try to rule the law of the power that belongs to the young ones.

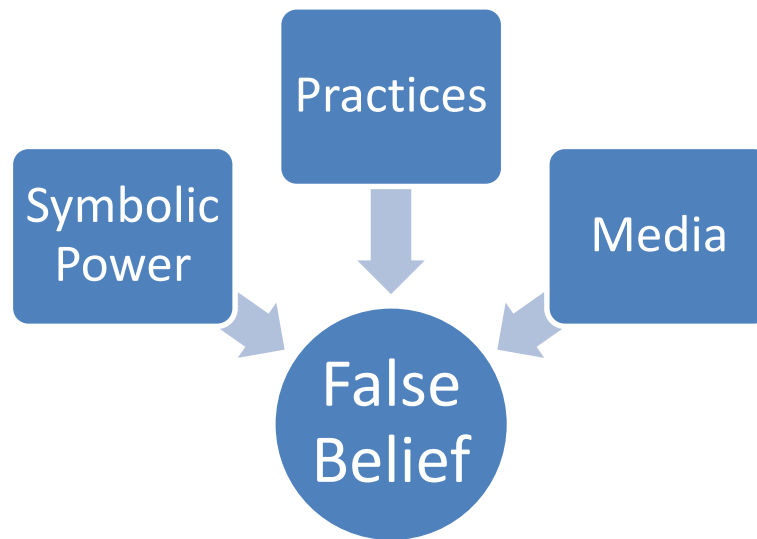


Figure 2 An exhibition of social symbolic capital

Source: Bourdieu (1977)

Figure 2, describes a social symbolic capital that can be compared with the attempt to define power as a social reproduction. The social reproduction cannot be done without the continuous practices created and accepted by dominants and the subordinates. This acceptance creates a false belief that is occurred not only in the world of the novel but also in our living society. Based on the Outline of a Theory of Practice, proposed by Bourdieu (1977), hermeneutic (relating to the whole) understanding of the way people read, understand, interpret and live their everyday lives is an objective analysis of the structures which frame, limit, control and influence social life in the society. Therefore, acts of elders written in the series can be viewed as a simultaneously shape and being shaped by the social world. The following acts can manifest critical social practices done by elders in the living society called the Squid game island based on the series. Further to the series, the male actor tries to change the view of role model practices that has been falsely accepted since the youth has long been promoted as definition of being powerful and having a high quality body figure to win the valuable prize. The male actor tried to have a very good connection with the elder actor because he believes that elders can survive in previous tough situations, i.e., overloaded capitalism, class struggle, and exploitation. They should be viewed as a strong and a powerful model who can survive those darkest periods. Thus, being a survivor in a critical environment is viewed as a role model practice and dominant in the society.

Apart from the ideal view of the male actor, there have been several studies conclude that being youth or having younger appearance can be viewed as weak and powerless. People with babyish adult faces can be rated as weaker, more submissive, and more intellectually naive than mature-looking faces (Barry & McArthur, 1986 as cited in Knapp & Hall, 2002). Hence, the wrinkles on elders' face and body show strength, disobedient, surviving experiences, and intellectual that should be promoted as a good model in the society.

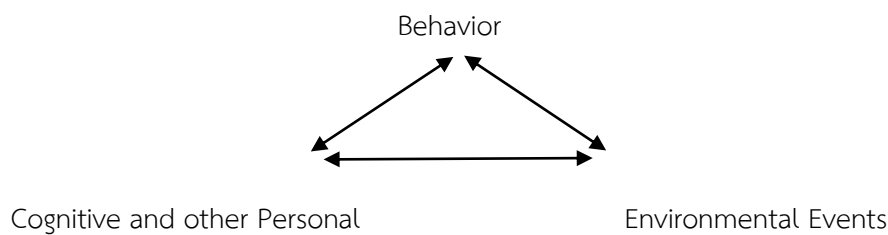


Figure 3 An exhibition of social cognitive learning theory

Source: Bandura (1988)

Bandura (1977) asserted triadic reciprocity to present social learning theory as individual's behavior that can be learned from the environment through the process of observational learning. that can be transferred as a "role model". By following the model, the observers produce designated levels of performance that exercise influence over events that affect their lives" (p. 2). Further to Bandura, the most important factor that determines the strength of influence of an observed success or failure on success is the degree of similarity between the observer and the model. People with "high assurance in their capabilities" (p. 2) will survive in the living society, according to the series. That means the impact of modeling on perceived success is strongly influenced by perceived similarity to the models. The greater the assumed similarity the more persuasive are the models' successes and failures. (Bandura, 1994) Thus, the elders are viewed as a great model of survival in a struggling capitalism society.

To compare squid game with the Social Cognitive Learning Theory, Bandura (1977) defined social learning theory as individual's behavior which can be learned from the environment through the process of observational learning. The observational learning can be transferred as a "model". The article is intended to conduct learning through models in an optimistic way. Bandura believes that men always interact with environment. Human behaviors can be classified into 2 experiences: Direct Experience, and Cognitive Capacities. Firstly, direct experience learning thoughts from elders can be manifested the crystalized experiences. The experiences will empower and act strongly.

Secondly, cognitive capacities empowered by the elders can be followed by younger generations. These behaviors are supported by social environment, being struggles to win the game in the series.

Methodology

According to Merriam (2009) the purposive sampling method can be done through observation based on describing people acting in events. Further to Merriam (2009), in qualitative research, a single case or small, nonrandom, purposeful sample is selected precisely because the researcher wishes to understand the particular in depth, not to find out what is generally true of the many. There were two reasons Squid Game was selected to be a single case of this study. Firstly, Due to the popularity of the series Squid Game, it was selected to be the most popular and ranked number one of the top TV shows on Netflix in September 2021 to March 2022 (Netflix 2021). Secondly, the series put emphasis on a global crucial phenomenon, how the elders be the role model in order to survive in capitalism.

Therefore, the researchers tend to use the series Squid Game to undermines the in-depth practices of the society. Using Social Practices (Bourdieu, 1977) and Triadic Reciprocity (Bandura, 1988), as role model behaviors, there were two steps to elaborate empowering practices found in the elder's acts in the series. Researchers would like to pinpoint that there are some explicit practices used in describing the elder's behaviors. The practices of the elder that can be empowered to the society.

Data Analysis

There are two steps in analyzing the data of the study. According to Glaser & Strauss (1967) grounded theories should be summarized first, then, secondly, categorizing the observed data, and finally, researchers report the categorized data into a result presentation.

Firstly, the researchers summed two grounded theories, social practices and language as a symbolic power proposed by Bourdieu (1977) together with the triadic modeling behavior (Bandura, 1977). After emerging the two grounded theories, there were two keywords written in the Result Table 1.: Role model practices; and empowering behaviors.

Secondly, the observed data from the series Squid game were categorized into column namely role model practices whereas the details of the observed elder's behaviors are described into empowering behaviors column.

Finally, after gathering and categorizing data, the result Table 1 is presented in the Results section.

Results

Further to the data analysis, the list of role model practices is categorized in accordance with the name of the title of each episode of the series together with the acts and clues of the elder. There were eight items of role model practices shown in the left column of the result table 1. Then, the empowering behaviors elaborating the reasons behind each items of the practices were described in the right column.

The below result illustrates role model practices and empowering behaviors used in the series Squid Game.

Table 1 Practices and the empowering behaviors of elder

Role Model Practices	Empowering behaviors
Red Light Green Light	Represents bravery act of the elder as he was the first person leading the other players to the goal. (see Figure 1) His leading act created positive energy to the other players in surviving this stage.
Tug of War	Tricks can be learnt through this stage. Due to direct experiences of the elder in winning this game. His tricks helped the other players in the team won the game. 
Pairing Stage	Isolated act of the elder is the sharpest way to find a good company
Marble game	The older the age; the wiser the thoughts. There were a lot of tricks e. g. stalling time and distractions to win the competitor

Source: KBIZoom (2021)

Table 1 Practices and the empowering behaviors of elder (Continue)

Role Model Practices	Empowering behaviors
Fake death	Pretending to lose the marble game and shot to dead in order to win the actor's heart
Namely O-il-num	Translated into English as ' Number one' representing that the elder is the most powerful person of the game. He was the one who stopped the game after losing many lives in the first stage
Being the creator of Squid game	The elder asked the leading actor a question "Do you know what people who have no money have in common with people who have it too much?" "Living is no fun"; answered the elder.
<p>Colorful killing soldiers and coffin boxes</p>  <p>Source: Christina (2022)</p>  <p>Source: Mantixorra (2021)</p>	<p>The elder's belief that death is not meant to be sad, it can be joyful because they live too long to be afraid of death. Death can also be a gift. Younger generations should be happy to die with fun and joy in the game of life instead of dying by being a slave of money.</p>

All of the eight role model practices in Table 1, the highlighted finding was that the elder manifests his power by manipulating the actor and the series viewers to belief that capitalism cannot win; joyful of life is worth than money. Nowadays, the poor and the rich have 'no joy' in living their lives. The next generations should not live their live with this pitfall. In order to win the capitalism, young people should learn to live lives with fun and joy in every moment no matter how poor you are.

Moreover, the further guidance from the elder is that although you have no good health, your body is physically weak, but your mind and thought are still strong and powerful. You should forward your great wisdom and experience to the next generations. Someday you will become old, you should not be afraid of death; death is a gift and it is better to die with full of joy not by being a slave to money.

Contribution and discussion

Further to the concepts of the Social Practices (Bourdieu, 1977) and the Triadic Reciprocity (Bandura, 1988), individual's behavior can be learned from the social environment through the process of observational learning then can be transferred as a role model practice. By following the role model practices, the view of people living in the same world of capitalism thinking that young people with high assurance in their capabilities will survive in the society, and elders are burdensome should be eradicated. The result of this study creates the impact of changing in age view that the role model practices from the elders can be powerful not by physical but in forms of superior wisdom because their experiences can help people survive in a struggling capitalism society.

Towards the forthcoming to the aging society, it is time for Thai society to emerge the idea that elder's practices should be in brought up to create a happy aging society. There are four ways that the empowering practices of the elders can be useful to the society.

Firstly, elders are old but their thoughts are not obsolete, family members should stop and think that their practices can lead younger generations to survive in existing living society. Thus, family members should take great care, listen and respect the elders in the family in order to prolong their lives and bring their advices into good practices.

Secondly, series followers should see that elders are strong and powerful they have been survived in poverty, capitalism, class struggle until they have found that money is not worth than joy and meaningful life. Their experiences should be forwarded as a survival trick in order to continue living happily in social difficulties.

Thirdly, elders should be participated in developing fields such as future education, media and public works. Their wise experiences should be used to guide the younger generations. The longer they live their lives is the wiser they act to solve problems and difficulties. The practices of the elders should be brought as role models, to find strategies in order to survive in social situations leading to happy lives.

Finally, public and private sectors working in manpower policy makers should realize that elders can work smart, not work hard. Therefore, social welfare, expanding retirement, possibility in hiring should be brought to elders in order to create more well-being and to prolong their lifespan with more secure.

Limitation and recommendation for further research

Due to the time limit and wavy trend in entertainment media, this research focuses a small scale by utilizing a single media selection under the purposive sampling research methodology. This result might neither able to apply in other non-capitalism countries nor with countries without the Internet and some network access.

Due to the fact that Thailand and many countries are entering into aging society, it is highly recommended that the future research should put more focus on raising awareness of constructing the future coming society by studying deeper into elders' thought and broaden their experiences to guide the younger next generations in every fields, not only in education but also in politics and health care, for example, in order for Thailand to be prepared for creating a more secure, powerful and happy living.

References

- Bandura, A. (1977). *Self-regulation of motivation and action through goal systems*. New York: Hamilton.
- Bandura, A. (1988). Social cognitive theory and social referencing. In S. Feinman (Ed.), *Social referencing and social construction of reality in infancy*. New York: Plenum Press.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (pp. 71-81). New York: Academic Press.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Christina, S. (2022). Squid game in order!!! What are the six games in squid game? Retrieved May 1, 2022, from <https://cafe-madrid.com/squid-game-in-order-what-are-the-six-games-in-squid-game/>

- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Mill Valley, CA: Sociology Press.
- KBIZoom. (2021). Netizens re-examine a hidden fact about Oh Il-nam in 'Squid Game'. Retrieved October 17, 2021 from <https://kbizoom.com/netizens-re-examine-a-hidden-fact-about-oh-il-nam-in-squid-game/>
- Khayyam, O. (1859). *Rubáiyát of Omar Khayyám*. London: Bernard Quaritch.
- Knapp, M. L., & Hall, J. A. (2002). *Nonverbal communication* (5th ed.). TX: Wadsworth Thomson Learning.
- Kwang, D. H. (2021). Netflix: Squid game. Retrieved September 17, 2021, from <https://www.netflix.com>
- Mantixorra. (2021). Excited to share the latest addition to my shop: Squid game coffin box instant download digital printable paper template box mockup DIY vector pdf svg png. Retrieved October 17, 2021, from https://twitter.com/Art_Pro_Design/status/1459571204344352770
- Marx, K. (1859). *A contribution to the critique of political economy*. Moscow: Progress Publishers.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Mutuc, P. (2021). Squid game: Every clue to the old man twist. Retrieved October 17, 2021, from <https://screenrant.com/squid-game-old-man-twist-clues-every/>
- Netflix. (2021). Squid game. Retrieved October 17, 2021, from <https://www.netflix.com/th-en/>
- Singhakowinta, J. (2014). Media valorization of feminine beauty in Thai public discourse. *Kasetsart Journal*, 35, 1-9.
- Weber, M. (1958). *Essays in sociology*. New York: Oxford University Press.