

มรดกทางวัฒนธรรมสำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง
จากแนวคิดการออกแบบเชิงบวก
CULTURAL HERITAGE FOR THE OLD CITY AREA AFFECTED
BY URBAN DEVELOPMENT FROM POSITIVE DESIGN CONCEPTS

คณิตา มีชูบท* KANITTA MEECHUBOT*
วิไล อัสวเดชศักดิ์** WILAI ASAWADECHSADI**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหามรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก สำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง กรณีศึกษาชุมชนย่านบางลำพู โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ และมีเกณฑ์กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยคัดเลือกแบบเจาะจงจำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชน อาจารย์มหาวิทยาลัย และนักวิจัย ที่มีประสบการณ์ทำงานร่วมกับชุมชน จำนวน 2 คน 2) กลุ่มผู้นำชุมชน ที่มีประสบการณ์เป็นผู้นำชุมชนและอาศัยอยู่ในชุมชน ระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน 3) กลุ่มผู้อยู่อาศัยในชุมชน ที่มีส่วนร่วมกับกิจกรรมชุมชนและอาศัยอยู่ในชุมชน ระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 8 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดโครงสร้าง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วจึงนำไปเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่า การหามรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก มี 3 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) ด้านอารมณ์เชิงบวกที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรม หมวดอารมณ์ที่ได้คะแนนที่ได้มากที่สุดได้แก่ (1) หมวดอารมณ์พอใจ (2) หมวดอารมณ์ความรัก (3) หมวดอารมณ์ความสนใจ 2) ด้านเป้าหมายของมนุษย์ เป้าหมายที่ได้คะแนนมากที่สุด ได้แก่ (1) ความเป็นเอกลักษณ์ (2) ความเชี่ยวชาญ (3) ความเข้าใจ 3) ด้านความแข็งแกร่งในบทบาท บทบาทที่ได้คะแนนมากที่สุด ได้แก่ (1) ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (2) ความรักการเรียนรู้ (3) การยอมรับในความงามและความเป็นเลิศ และงานด้านสร้างสรรค์ และเมื่อนำผลทั้ง 3 ด้าน มาคิดในสัดส่วนที่เท่ากันรวมเป็น 100% ทำให้ได้มรดกทางวัฒนธรรมที่ได้คะแนนตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวกมากที่สุด ดังนี้ 1) ป้อมพระสุเมรุและสวนสันติชัยปราการ 2) มุขนิริศริยประณีต 3) พิพิธบางลำพู 4) วิธีการทำพานเงิน 5) วิธีการปักชุดโขน 6) มัสยิดจักรพงษ์ 7) ต้นลำพู 8) การทำข้าวต้มน้ำจิ้ม 9) วัดบวรนิเวศวิหาร 10) การตีทองคำเปลว จากนั้นจึงจะนำมรดกวัฒนธรรมที่ได้คะแนนตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวกมากที่สุดมาใช้ในการออกแบบภาพประกอบเพื่อส่งเสริมคุณค่าชุมชนต่อไป

คำสำคัญ: มรดกวัฒนธรรม/ ย่านเมืองเก่า/ การพัฒนาเมือง/ การออกแบบเชิงบวก/ ชุมชนย่านบางลำพู

*นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภูมิสถาปัตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, meechubot_k@su.ac.th.

*PhD student, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University, meechubot_k@su.ac.th.

**รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาภูมิสถาปัตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, wilai.as@chula.ac.th.

**Assoc. Prof. Department of Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, wilai.as@chula.ac.th.

Abstract

The study is an examination of cultural heritage by using positive design concepts for the old city area affected by urban development. Bang Lamphu community was explored for this qualitative research where three groups of participants were selected purposively: 1) two members from groups of community experts, experienced university lecturers and researchers who work collaboratively with the community, 2) three of the community leaders who have lived and been the leader in the community for at least ten years, and 3) three of the community residents who have lived and taken part in the community activities for at least ten years. There were eight participants involved in the structured interview, then the data was collected by an in-depth interview. According to the data analysis, there are three factors included in finding cultural heritage by using the positive design concepts. The first factor is the positive emotions affecting the cultural heritage that are (1) satisfaction, (2) affection, and (3) attention, respectively. The second factor is the individual's goals that are (1) uniqueness, (2) expertise, and (3) understanding, respectively. The last factor is the strong roles towards the cultural heritage that are (1) the role of spirituality, (2) the love of learning, and (3) the acceptance of beauty, excellence, and creativity, respectively. According to the total scores of the three factors, under the positive design concepts, the most scored cultural heritage in Bang Lamphu Community includes: 1) Phra Sumen Fort and Santichaiprakarn Park, 2) Duriyapraneet Foundation, 3) Bang Lamphu Museum, 4) Making of silver trays, 5) Khon costume embroidery, 6) the Chakrapong Mosque, 7) Lamphu trees, 8) Cooking of Khao Tom Nam Woon, 9) Borwonniwet Vihara Temple, and 10) Making of traditional gold leaves. The most scored cultural heritage will be designed with the positive design concepts to promote the community values.

Keywords: Cultural heritage/ The old city area/ Urban development/ Positive design/ Bang Lamphu Community

บทนำ

ย่านเก่าเขตพระนครเป็นพื้นที่เก่าแก่ของกรุงเทพมหานคร และเป็นแหล่งรวมสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ จึงถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่อนุรักษ์เมืองเก่า ทั้งนี้จึงเป็นแหล่งที่ผู้คนนิยมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจำนวนมาก เพราะยังมีวิถีชีวิตดั้งเดิมให้ได้ศึกษาเรียนรู้ ยงธนิศร์ พิมลเสถียร (2556, น. 13-14) ได้กล่าวถึง ความหมายของย่านเมืองเก่าและชุมชนดั้งเดิมว่าเป็นพื้นที่ที่มีการพัฒนามาตั้งแต่อดีต มีวิถีชีวิต และลักษณะทางกายภาพหลงเหลือให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ตลาดน้ำ ย่านถนนการค้า ย่านตลาด และย่านชุมชน ซึ่งมีความรุ่งเรืองในอดีต แต่เนื่องจากการสร้างทางหลวงและถนนเชื่อมเส้นทางในประเทศ จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐทำให้เกิดชุมชนใหม่เป็นจำนวนมาก ย่านเก่าที่เคยรุ่งเรืองจึงลดบทบาทลง ส่งผลให้เศรษฐกิจในย่านเก่าถดถอยเพราะโอกาสทางการค้าน้อยลง และชุมชนเหลือแต่ผู้สูงอายุเนื่องจากคนรุ่นหลังย้ายออก ทำให้ประเพณีและวิถีชีวิตต่าง ๆ ขาดการสืบทอด ที่กล่าวมานี้ส่งผลให้เกิดการเสื่อมถอยของย่านเมืองเก่า

ย่านเก่าที่กล่าวมาข้างต้นนั้นมีตัวอย่างที่ชาติรี ประกิตนทการ (2564) กล่าวถึง ย่านเก่ารัตนโกสินทร์นั้นมีผลกระทบจากการพัฒนาเมือง จึงทำให้เกิดความเสื่อมถอยจากการย้ายออกของคนในพื้นที่ดั้งเดิมอย่างมาก เช่น ย่านเก่าบางลำพู ประกอบด้วย ชุมชนวัดสังเวชวิศยาราม ชุมชนตรอกเขียนนิวาสน์-ตรอกไก่แจ้ ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ ชุมชนสามพระยา ชุมชนวัดใหม่อมตรส ชุมชนบ้านพานถม ชุมชนบวรรังษี ซึ่งใน 7 ชุมชนนี้อยู่ในโครงการแผนแม่บทในการปรับพื้นที่ถนนราชดำเนินตามที่ภาพันท์ รัชศรีทอง (2567) กล่าวไว้ในเรื่อง “แผนแม่บทเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์”

เมื่อกล่าวถึงย่านบางลำพูนี้เคยมีความรุ่งเรืองอย่างมากในฐานะศูนย์กลางการค้า ตลาด ย่านการแสดงบันเทิง อาหาร ห้างสรรพสินค้า แต่ในปัจจุบันซบเซาลงอย่างมาก จากงานวิจัยของ Marc Askew เรื่อง “การเปลี่ยนแปลงภายในกรุงเทพฯ ในย่านบางลำพู” อ้างถึงในวิจัยของวิมลสิริ เหมทานนท์ (2546) ได้กล่าวถึงผลกระทบจากการพัฒนาเมือง ทำให้ความหลากหลายของกลุ่มคนในสังคม อาชีพดั้งเดิมและความสัมพันธ์ของชุมชนลดลง เช่น อาชีพทำพานเงิน ซึ่งเป็นอาชีพดั้งเดิมในชุมชนบ้านพานถมขาดการสืบทอด ความสัมพันธ์ของคนในชุมชนกับวัดลดลง และสิ่งที่กระทบจากการพัฒนาเมืองเพิ่มเติม คือ คนดั้งเดิมย้ายออกจากชุมชน ผู้ประกอบการ ใหม่ย้ายเข้ามาประกอบการธุรกิจต่างชนิดเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว

จากวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนย่านบางลำพูในอดีตถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าเป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ในเขตพระนคร มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและรากเหง้าทางวัฒนธรรม อีกทั้งเป็นย่านเศรษฐกิจแหล่งความบันเทิง อีกทั้งยังเป็นแหล่งที่มีงานศิลปวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาและความสร้างสรรค์ของคนรุ่นเก่า ทำให้เกิดมรดกทางวัฒนธรรมสร้างคุณค่าในย่านชุมชนบางลำพู ซึ่งธนันท์ บุนนรรณา (2567) ได้ให้ความหมายของคำว่า “มรดกทางวัฒนธรรม” หมายถึง “ผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ การประดิษฐ์ การคิดค้นในสิ่งที่ดีงามทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ แล้วเรียนรู้สืบทอดต่อกันมา รวมถึงสิ่งที่ยังคงเหลือเป็นหลักฐานให้เห็นในปัจจุบัน ได้แก่ งานสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรมต่าง ๆ เป็นต้น” โดยมรดกทางวัฒนธรรมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible cultural heritage) เช่น ป้อมพระสุเมรุ (อายุ 220 ปี) และสวนสันติชัยปราการ วัดบวรนิเวศวิหาร มัสยิดจักรพงษ์ เป็นต้น 2) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) เช่น วิธีการทำพานเงิน วิธีการปักชุดโขน การทำข้าวต้มน้ำวุ้น เป็นต้น ผู้วิจัยจึงต้องการนำมรดกทางวัฒนธรรมนี้ไปใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบภาพประกอบเพื่อส่งเสริมคุณค่าชุมชน

ในการส่งเสริมคุณค่าชุมชน จึงใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก (Positive Design) ของ Desmet และ Pohlmeier (Desmet & Pohlmeier, 2013, pp.5-19) ที่มีการนำหลักทางจิตวิทยาเชิงบวกมาผนวกเข้ากับหลักการด้านการออกแบบจนเกิดเป็นแนวคิด การออกแบบเชิงบวก ผู้วิจัยนำหลักการนี้มาใช้ในการหาคคุณค่าชุมชนย่านเมืองเก่า เนื่องจากเป็นวิธีการเข้าถึงผู้ชมและทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรมมากขึ้น ซึ่งแนวคิดการออกแบบเชิงบวก หมายถึง การออกแบบที่ทำให้ความสุขของบุคคลเพิ่มขึ้นและเพิ่มความเป็นอยู่ที่ดีของผู้คนนั้นมี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การออกแบบเพื่อความสุข (Design for Pleasure) คือ การกระตุ้นความรู้สึกบวกผ่านองค์ประกอบ การออกแบบ โดยการผ่อนคลายและสร้างความสนุกสนาน 2) การออกแบบเพื่อเป้าหมายส่วนบุคคล (Design for Personal Goal) คือ การออกแบบที่ผู้คนสามารถนำมาใช้ในการบรรลุเป้าหมายของตน 3) การออกแบบเพื่อคุณธรรม (Design for Virtue) คือ การออกแบบที่อยู่บนพื้นฐานจากพฤติกรรมที่ดีตามศีลธรรม ซึ่งนำไปสู่การดำเนินชีวิต ที่มีคุณธรรม เมื่อมี 3 องค์ประกอบหลักนี้แล้วจึงจะเกิดการออกแบบเชิงบวกเพื่อความเป็นอยู่ที่ดี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ 3 องค์ประกอบนี้มาคัดเลือกมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบเชิงบวกมากที่สุด แล้วจึงนำมาใช้ในงานออกแบบเพื่อส่งเสริมคุณค่าชุมชนต่อไป ซึ่งจะอธิบายองค์ประกอบดังนี้ ส่วนที่ 1 การออกแบบเพื่อความสุขนั้นสัมพันธ์กับแนวคิดอารมณ์เชิงบวก โดยวิจัยของ Pieter Desmet (Desmet, 2012, pp.1-29) ได้มีการจำแนก อารมณ์ไว้ และเมื่อนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจได้คัดกรอง 8 หมวดอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ได้แก่ ความเข้าอกเข้าใจ (Empathy) ความสนใจ (Affection) ความเพลิดเพลิน (Enjoyment) การมองโลกในแง่ดี (Optimism) ความกระตือรือร้น (Animation) ความภาคภูมิใจ (Pride) ความสนใจ (Interest) ความพอใจ (Gratification) ส่วนที่ 2 การออกแบบเพื่อเป้าหมายส่วนบุคคลนั้นสัมพันธ์กับแนวคิดเป้าหมายมนุษย์ โดยการศึกษาของ Martin Ford (Ford, 1992) แล้วนำมาตรวจโดยผู้เชี่ยวชาญได้คัดกรอง 8 เป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ได้แก่ การบันเทิง (Entertainment) การค้นหา (Exploration) ความสุข (Happiness) ความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality) ความเชี่ยวชาญ (Mastery) งานด้านสร้างสรรค์ (Task creativity) ความเข้าใจ (Understanding) ความเป็นหนึ่งเดียว (Unity) และ ส่วนที่ 3 การออกแบบเพื่อคุณธรรมนั้นสัมพันธ์กับแนวคิดความแข็งแกร่งในบทบาท โดยการศึกษาของ Peterson และ Seligman (Peterson & Martin, 2004) แล้วนำมาตรวจโดยผู้เชี่ยวชาญ ได้คัดกรอง 13 บทบาทที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ได้แก่ ความกล้าหาญ (Bravery) ความสร้างสรรค์ (Creativity) ความหวัง (Hope) อารมณ์ขัน (Humor) ความใจดี (Kindness) ความเป็นผู้นำ (Leadership) ความรัก (Love) รักการเรียนรู้ (Love of learning) ความเพียร (Perseverance) ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (Spirituality) การทำงานร่วมกัน (Teamwork) ความมีชีวิตชีวา (Vitality)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการออกแบบเชิงบวก

ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในการวิจัยนี้จึงต้องการใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก เพื่อหามรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเก่าที่ได้รับผลกระทบจากการพัฒนาเมือง เพื่อได้ผลลัพธ์มรดกทางวัฒนธรรมที่คนในชุมชนรู้สึกถึงคุณค่าและเสริมสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชน จากนั้นจึงนำผลลัพธ์มรดกทางวัฒนธรรมที่ได้มาใช้ในการออกแบบภาพประกอบในพื้นที่ เนื่องจากการเล่าเรื่องด้วยภาพในพื้นที่จะทำให้เกิดการเข้าถึงผู้คนที่มาในพื้นที่มากขึ้น อีกทั้งเพื่อส่งเสริมคุณค่าชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ระบุกำหนดมรดกทางวัฒนธรรมใน 7 ชุมชน ย่านบางลำพู
2. จำแนกแนวคิดการออกแบบเชิงบวกให้สัมพันธ์กับการหามรดกวัฒนธรรมสำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง
3. หามรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก สำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง กรณีศึกษาชุมชนย่านบางลำพู

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่: ย่านเมืองเก่าที่ได้รับผลกระทบจากการพัฒนาเมือง ซึ่งหมายถึง ย่านเก่าที่มีผลกระทบจากการพัฒนาเมือง จึงทำให้เกิดความเสื่อมถอยจากการย้ายออกของคนในพื้นที่ดั้งเดิมอย่างมาก กรณีศึกษาชุมชนย่านบางลำพู

ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูล: กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชน อาจารย์มหาวิทยาลัย กลุ่มผู้นำหรือหัวหน้ากิจกรรมชุมชน และคนในชุมชนที่มีประสบการณ์การทำงานด้านชุมชนมากกว่า 10 ปี จำนวน 8 คน

ขอบเขตด้านข้อมูล: การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ภายใน 7 ชุมชนย่านบางลำพู ได้แก่ ชุมชนวัดสังเวช วิศยาราม ชุมชนตรอกเขียนนิวาสน์-ตรอกไก่อแจ้ ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ ชุมชนสามพระยา ชุมชนวัดใหม่อมตรส ชุมชนบ้านพานถม ชุมชนบวรรังษี เนื่องจากมีผลกระทบจากการพัฒนาเมืองจึงทำให้เกิดความเสื่อมถอยจากการย้ายออกของคนในพื้นที่ดั้งเดิมอย่างมาก

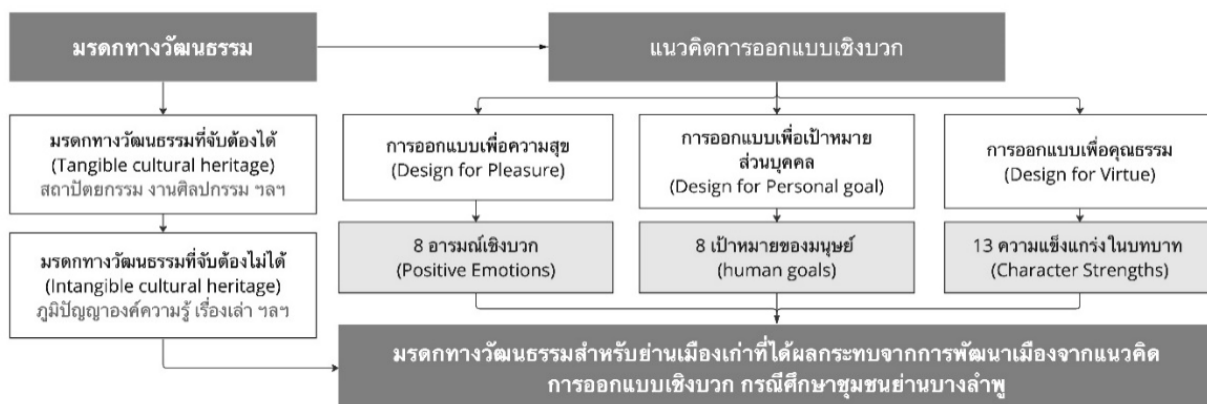
วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ระบุมรดกทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง กรณีศึกษาชุมชนย่านบางลำพู โดยสร้างเครื่องมือด้วยการทบทวนวรรณกรรม สํารวจพื้นที่และสรุปเป็นแบบสัมภาษณ์ แล้วนำไปตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญและคนในชุมชนจึงได้เกณฑ์ในการคัดเข้าคัดออกโดยไม่รวมมรดกทางวัฒนธรรมที่ปัจจุบันไม่มีให้เห็นทางกายภาพในชุมชนแล้ว เพื่อให้ได้ตารางมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน
2. จำแนกแนวคิดการออกแบบเชิงบวกให้สัมพันธ์กับการหาคุณค่ามรดกวัฒนธรรมสำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง โดยสร้างเครื่องมือวิจัยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหา ความตรงของเนื้อหาและข้อคำถามให้ถูกต้อง โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruency: IOC) จนได้เป็นแบบสัมภาษณ์แยกตามองค์ประกอบของแนวคิดการออกแบบเชิงบวก
3. ใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนบางลำพู ได้แก่ อาจารย์มหาวิทยาลัย นักวิจัย กลุ่มผู้นำหรือหัวหน้ากิจกรรมชุมชน และคนในชุมชนบางลำพู ทั้งหมดจำนวน 8 คน เพื่อสอบถามข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของแนวคิดการออกแบบเชิงบวกที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรม
4. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกมาวิเคราะห์และสรุปผล โดยวิธีแจกแจงความถี่นับด้วยจำนวนเพื่อหามรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก สำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง กรณีศึกษาย่านเก่าชุมชนบางลำพู

กรอบแนวคิดในการวิจัย

(ผู้วิจัยลบหัวข้อที่ซ้ำกัน และเพิ่มคำขยายว่าอะไรเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้และไม่ได้ อีกทั้งเพิ่มลูกศรเชื่อมโยงมรดกวัฒนธรรมกับแนวคิดเชิงบวก)



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษามรดกทางวัฒนธรรมใน 7 ชุมชน ย่านบางลำพู

1.1 ข้อมูลเบื้องต้นจากการทบทวนวรรณกรรม

1.1.1 ชุมชนวัดสังเวชวิศยาราม ในพื้นที่มีวัดสังเวชวิศยาราม เป็นวัดในพระบรมราชูปถัมภ์ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 และเป็นที่ตั้งของพิพิธบางลำพู ซึ่งแต่เดิมเคยเป็นอาคารโรงพิมพ์คุรุสภาเก่าและโรงเรียนช่างพิมพ์แห่งแรกของประเทศไทย ปัจจุบันกรมธนารักษ์ได้ปรับปรุงพื้นที่และพัฒนาร่วมกับชาวชุมชนบางลำพู เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับชุมชน นอกจากนี้ยังมีมูลนิธิศุภนิยาม เป็นที่สอนดนตรีไทยและรำไทยให้กับผู้ที่สนใจ ก่อตั้งมาเป็นเวลาร้อยกว่าปีแล้ว อีกทั้งเดิมพื้นที่ชุมชนมีต้นลำพูจำนวนมาก แต่ต่อมาต้นลำพูได้ลดน้อยลง จนกระทั่งสมปอง ดวงไสว (2555, น. 3-4) ได้ทำการสำรวจพบว่าต้นลำพูต้นสุดท้ายอายุเกิน 100 ปี อยู่บริเวณสวนสันติชัยปราการส่วนริมน้ำ แต่ปัจจุบันต้นนั้นตายลงเนื่องจากน้ำท่วมกรุงเทพฯ ครั่งใหญ่ จึงได้นำกิ่งของต้นลำพูต้นสุดท้ายมาตกแต่งต้นจำลองในพิพิธบางลำพู

1.1.2 ชุมชนตรอกเขียนนิवासน์-ตรอกไก่แจ้ ชุมชนนี้อยู่ติดกับป้อมพระสุเมรุ ซึ่งป้อมฯ ได้ถูกสร้างขึ้นสมัยรัชกาลที่ 1 เพื่อปกป้องพระนครจำนวน 14 ป้อม ปัจจุบันเป็นหนึ่งในสองป้อมที่ยังคงเหลืออยู่ ต่อมารัฐได้ปรับปรุงพื้นที่โดยรอบเป็นสวนสันติชัยปราการ ซึ่งเป็นสวนสาธารณะสามารถทำกิจกรรมและพักผ่อนหย่อนใจ และบริเวณชุมชนนี้เคยเป็นที่ตั้งวังของสมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงจักรเจษฎา พระราชอนุชาในรัชกาลที่ 1 แต่ในปัจจุบันเหลือเพียงซุ้มประตู่วัง ซึ่งเป็นที่ตั้งศาลกรมหลวงจักรเจษฎา นอกจากนี้ในชุมชนยังมีช่างปักชุดโขน ผู้มีความชำนาญ ความอดทน และความละเอียดในการทำงานหลายขั้นตอนอยู่ในชุมชนนี้

1.1.3 ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์ เป็นที่ตั้งของมัสยิดเก่าแก่สร้างขึ้นในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ ในชุมชนเป็นชาวไทยมุสลิมเชื้อสายมลายูมีช่างทองที่มีความเชี่ยวชาญด้านการทำเครื่องทอง และมีฝีมือจนได้รับราชการในวัง แต่ในปัจจุบันเนื่องจากทองมีราคาแพง และเป็นงานที่ใช้เวลาและความอดทนสูง จึงขาดคนสืบทอดทำให้ไม่มีช่างทองในชุมชนแล้ว นอกจากนั้นยังมีอาหารที่มาจากวัฒนธรรมอิสลามที่เป็นอาหารขึ้นชื่ออย่างโรตีมะตะบะ โดยการนำแป้งสาเลีมาห่อเนื้อสัตว์หมักกับเครื่องเทศแล้วนำไปทอด และในชุมชนนี้ยังมีร้านห้าง ต. เจ๊กชวน ซึ่งแต่เดิมทำแผ่นเสียง แต่ปัจจุบันเปลี่ยนมาทำขนมเบื้องสูตรของบรรพบุรุษ ชื่อว่า “ขนมเบื้องแม่ประภา”

1.1.4 ชุมชนสามพระยา มีวัดสามพระยาที่อยู่คู่ชุมชนมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และมีการทำข้าวต้มน้ำจุ่นเป็นอาชีพดั้งเดิมของชาวชุมชนวัดสามพระยาในย่านบางลำพู ซึ่งมีที่มาจากคุณปู่สมิง เว็นทอง ผู้ได้แรงบันดาลใจจากขนมบ๊ะจ่างของชาวจีน แต่ปัจจุบันเพราะต้นทุนวัตถุดิบแพงขึ้น ชาวชุมชนส่วนใหญ่จึงเลิกทำ ยังคงเหลือเพียงบ้านเดียวเท่านั้นที่ยังคงทำข้าวต้มน้ำจุ่นส่งขายอยู่ และมีการพัฒนาการผลิตเพื่อส่งออกขายต่างประเทศ อีกทั้งในชุมชนนี้ยังมีบ้านลานทองที่ทำผลิตภัณฑ์จากใบลาน แต่ปัจจุบันไม่มีผู้สืบสานจึงไม่มีการทำแล้ว

1.1.5 ชุมชนวัดใหม่อมตรส เป็นที่ตั้งของวัดใหม่อมตรส สร้างขึ้นสมัยกรุงธนบุรี มีชื่อเสียงด้านวัตถุมงคล คือ พระสมเด็จบางขุนพรหม โดยสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) และยังมีวัดเอี่ยมวรานุช ทำให้คนในชุมชนมีความใกล้ชิดกับพุทธศาสนา ศิลปะขึ้นชื่อในชุมชนนี้คือ การแทงหยวกกล้วย มีกำเนิดจากชาวมอญที่เข้ามาในไทยหลายร้อยปี เป็นศิลปะที่ใช้เฉพาะคนชั้นสูงในงานอวมงคล ต้องอาศัยความชำนาญอย่างยิ่ง แต่ในปัจจุบันขาดคนสืบทอด จึงไม่มีการทำศิลปะแทงหยวกในชุมชนแล้ว

1.1.6 ชุมชนบ้านพานถม ในพื้นที่มีวัดตรีทศเทพขึ้นชื่อด้านจิตรกรรมฝาผนังเรื่องพุทธประวัติ และมีศาลเจ้าพ่อหนูเป็นที่ศรัทธาของคนในพื้นที่ ในอดีตคนในชุมชนประกอบอาชีพทำพานเงิน เคยเป็นแหล่งผลิตเครื่องเงินดูนลาย ชันน้ำพานรองที่สำคัญ ซึ่งมีขั้นตอนการทำที่ละเอียดซับซ้อน ในปัจจุบันไม่มีการทำแล้ว แต่มีให้ชมที่ร้านเครื่องถมไทยนคร ในด้านอาหารมีการทำข้าวแช่นายโด่ง เป็นอาหารมอญ โดยใช้ข้าวขัดหุงให้ขาวแล้วใส่น้ำลอยดอกไม้มักลิ้นหอย อีกทั้งบริเวณริมคลองบางลำพูยังมีร้านขายโบกี้เกี้ย ขนมหวานเย็นสูตรไหลล่า เป็นแป้งสีขาวคล้ายลอดช่องรับประทานคู่กับน้ำหวานใส่น้ำแข็ง ช่วยดับกระหายคลายร้อนได้

1.1.7 ชุมชนบวรรังษี มีวัดบวรนิเวศวิหารเป็นพระอารามหลวงชั้นเอก เป็นวัดประจำรัชกาลที่ 6 มีสถาปัตยกรรมแบบไทยผสมจีน คนนิยมมากราบไหว้พระพุทธรูปชินสีห์เพื่อความเป็นสิริมงคล พระอุโบสถมีความแตกต่างตรงที่มีพระประธานอยู่ 2 องค์ บริเวณหลังพระอุโบสถมีพระเจดีย์สี่ทรงแท่งขนาดใหญ่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ และบริเวณรอบเจดีย์มีพระพุทธรูปสำคัญองค์หนึ่ง คือ พระไพรีพินาศ ในอดีตพื้นที่ชุมชนเป็นแหล่งผลิตทองคำเปลวเพื่อใช้สำหรับปิดพระ ปัจจุบันอาชีพช่างตีทองคำเปลวมีจำนวนลดน้อยลง เพราะเป็นอาชีพที่ต้องใช้แรงงานและความอดทนสูง แม้ในชุมชนไม่มีอาชีพนี้แล้ว แต่ก็ยังมีจำหน่ายอยู่

1.2 ผลการศึกษามรดกทางวัฒนธรรมในแต่ละชุมชนย่านบางลำพู

จากการศึกษาและสัมภาษณ์ได้คัดเลือกมรดกทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและยังมีการดำเนินการอยู่ในชุมชนแสดงเป็นตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์มรดกทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและยังมีการดำเนินการอยู่ในชุมชนย่านบางลำพู
ที่มา : ผู้วิจัย

	ชุมชนในย่านบางลำพู	มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้	มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้
1.	ชุมชนวัดสังเวชวิศยาราม	วัดสังเวชวิศยาราม พิพิธบางลำพู มูลนิธิศุภนิยาม	
2.	ชุมชนตรอกเขียนนิवासน์-ตรอกไก่แจ้	ป้อมพระสุเมรุ สวนสันติชัยปราการ ศาลกรมหลวงจักรเจษฎา ต้นลำพู	วิธีการปักชุดโขน
3.	ชุมชนมัสยิดจักรพงษ์	ป้อมพระสุเมรุ สวนสันติชัยปราการ ศาลกรมหลวงจักรเจษฎา ต้นลำพู	วิธีทำโรตีมะตะบะ วิธีทำขนมเป็ญแม่ประภา
4.	ชุมชนสามพระยา	วัดสามพระยา	วิธีทำข้าวต้มน้ำวุ้น

5.	ชุมชนวัดใหม่อมตรส	วัดใหม่อมตรส วัดเอี่ยมวรานุช	
6.	ชุมชนบ้านพานถม	วัดตรีทศเทพ ศาลเจ้าพ่อหนู	วิธีการทำพานเงิน วิธีทำโบกเกี๋ย ข้าวแช่นายโด่ง
7.	ชุมชนบวรรังษี	วัดบวรนิเวศวิหาร	วิธีตีทองคำเปลว

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อจำแนกแนวคิดการออกแบบเชิงบวกให้สัมพันธ์กับการหาคุณค่ามรดกวัฒนธรรมสำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง

จากตารางดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยนำไปใช้ในแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชนเพื่อหา มรดกทางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับแนวคิดการออกแบบเชิงบวกทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านอารมณ์เชิงบวก ด้านเป้าหมายของมนุษย์ และด้านความแข็งแกร่งในบทบาท ได้ผลวิจัยออกเป็น 3 ตาราง ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลสรุปวิเคราะห์การหา มรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวกด้านอารมณ์เชิงบวก
ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	มรดกวัฒนธรรม		การหา มรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านอารมณ์เชิงบวก																				คะแนน	
			1 ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy)		2 ความรัก (Affection)		3 ความเพลิดเพลิน (Enjoyment)		4 การมองโลกในแง่ดี (Optimism)		5 ความกระตือรือร้น (Animation)		6 ความภูมิใจ (Pride)		7 ความสนใจ (Interest)		8 ความพึงพอใจ (Gratification)		รวม					
	มรดกวัฒนธรรมจับต้องได้	มรดกวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้	ความเห็นอกเห็นใจ (Sympathy)	ความเมตตา (Kindness)	ความเคารพ (Respect)	ความรัก (Love)	การชื่นชม (Admiration)	การบูชา (Worship)	ความรู้สึกสบาย (Euphoria)	ความสุข (Joy)	ความสนุก (Amusement)	ความกล้าหาญ (Courage)	ความหวัง (Hope)	ความคาดหวัง (Anticipation)	ความประหลาดใจ (Surprise)	ความกระตือรือร้น (Being energetic)	ความภาคภูมิใจ (Pride)	แรงบันดาลใจ (Inspiration)		ความมหัศจรรย์ (Enchantment)	ความหลงใหล (Fascination)	การบรรเทา (Relief)	ผ่อนคลาย (Relaxation)	ความพึงพอใจ (Satisfaction)
1	ป้อมพระสมุทและสวนสันติชัยปราการ		1	1	5	1	6	1	6	1	1	1	6	0	3	2	6	0	5	0	0	1	6	53
2		การเล่นดนตรีไทยมูลนิธิศุภระณีต	0	5	0	1	4	0	1	3	4	1	2	0	0	4	6	1	4	1	0	3	1	41
3	พิพิธบางลำพู		3	0	1	0	5	0	0	0	6	4	2	0	3	0	5	1	5	0	0	5	0	40
4		วิธีการทำพานเงิน	1	0	4	0	8	0	1	3	0	1	4	0	0	0	6	1	4	1	0	0	5	39
5	ต้นลำพู		1	2	2	7	0	0	3	0	1	0	5	0	3	0	7	4	1	0	0	2	1	39
6		วิธีการปักชุดโขน	0	1	3	1	7	0	0	3	1	0	2	2	0	0	7	0	7	0	0	0	4	38
7	มัสยิดจักรพงษ์		1	0	5	0	4	1	1	3	1	1	3	0	1	1	6	0	6	0	0	3	1	38
8		วิธีทำข้าวต้มน้ำอุ่น	2	0	1	0	4	0	1	2	1	0	2	1	2	0	6	0	5	1	0	0	7	35
9	วัดบวรนิเวศวิหาร		1	1	6	0	2	3	2	2	1	0	1	0	0	1	2	0	1	3	0	3	4	33
10		วิธีทำขนมเบื้องแม่ประภา	0	0	3	2	1	0	0	2	2	1	0	3	1	1	4	1	6	0	0	0	6	33
11	ศาลเจ้าพ่อหนู		0	1	5	0	3	5	2	0	0	0	3	1	1	0	2	0	4	0	1	3	1	32
12		วิธีทำโรตีสายหอย	0	0	2	0	5	0	0	2	2	0	1	2	1	2	4	0	3	2	0	0	6	32
13		การตีทองคำเปลว	0	0	3	0	2	0	0	5	2	0	0	0	1	1	6	2	4	0	0	0	4	30
14		วิธีทำโบกเกี๋ย	0	0	3	1	2	0	0	4	1	0	3	0	1	0	3	2	1	1	0	1	6	29
15	วัดสังฆวิศยาราม		1	0	4	0	0	4	1	5	0	0	4	0	0	3	1	0	1	0	3	0	2	29
16	วัดใหม่อมตรส		0	0	4	0	0	4	1	0	1	0	1	0	4	0	6	0	3	0	0	3	1	28
17		วิธีทำข้าวแช่	0	0	0	1	2	0	0	5	0	0	2	1	1	0	3	0	5	0	0	1	6	27
18	ศาลกรมหลวงจักรเจษฎา		0	0	6	0	0	3	1	2	0	0	3	0	0	0	2	0	3	1	1	0	4	26
19	วัดเอี่ยมวรานุช		0	0	5	0	0	4	3	0	0	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	3	1	23
20	วัดสามพระยา		0	0	4	0	0	4	1	2	0	0	1	0	0	0	3	0	2	1	0	0	4	22
21	วัดตรีทศเทพ		0	4	0	0	0	4	1	1	0	0	1	1	0	0	2	0	3	0	0	1	1	19
คะแนนดิบรวมแยกตามอารมณ์เชิงบวก			11	15	66	14	55	33	25	45	24	9	47	11	24	15	89	12	74	11	6	29	71	
คะแนนรวมตามหมวดอารมณ์เชิงบวก (168)			92		102		94		67		39		89		97		106							

ผลวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านอารมณ์เชิงบวก เป็นการประเมินอารมณ์เชิงบวกที่มีต่อมรดกวัฒนธรรม ซึ่งมีคะแนนเต็ม 168 คะแนน สรุปได้ว่า หมวดอารมณ์ที่ได้คะแนนมากที่สุดตามลำดับ 1) หมวดอารมณ์พอใจ (Gratification) (106) อารมณ์ในหมวดที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ อารมณ์พึงพอใจ (Satisfaction) 2) หมวดอารมณ์ความรัก (102) อารมณ์ในหมวดที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ อารมณ์ความชื่นชม (Admiration) 3) หมวดอารมณ์ความสนใจ (97) อารมณ์ในหมวดที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ อารมณ์ความมีเสน่ห์ (Enchantment) 4) หมวดอารมณ์เพลิดเพลิน (94) อารมณ์ในหมวดที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ อารมณ์ความสุข (Joy) 5) ความเข้าใจ (92) อารมณ์ในหมวดที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ อารมณ์ความเคารพ (Respect) 6) หมวดอารมณ์ภาคภูมิใจ (89) ซึ่งเป็นอารมณ์เดียวในหมวด ส่วนหมวดอารมณ์ที่มีคะแนนน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม ได้แก่ หมวดอารมณ์การมองโลกในแง่ดี (67) และหมวดอารมณ์ความกระตือรือร้น (39) และมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้คะแนนด้านอารมณ์เชิงบวกมากที่สุดตามลำดับ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 64 คะแนน ได้แก่ 1) ป้อมพระสุเมรุ และสวนสันติชัยปราการ (53) 2) การเล่นดนตรีไทยมูลนิธิดุริยประณีต (41) 3) พิพิธบางลำพู (40) 4) ต้นลำพูและวิธีทำพานเงินได้คะแนนเท่ากัน (39)

ตารางที่ 3 แสดงผลสรุปวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านเป้าหมายของมนุษย์
ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	มรดกวัฒนธรรม		การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านเป้าหมายของมนุษย์								คะแนน
			1	2	3	4	5	6	7	8	รวม
	มรดกวัฒนธรรมจับต้องได้	มรดกวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้	เป้าหมายในการบันเทิง (Entertainment)	เป้าหมายในการค้นหา (Exploration)	เป้าหมายในความสุข (Happiness)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	เป้าหมายในความเชี่ยวชาญ (Mastery)	เป้าหมายในงานด้านความคิดสร้างสรรค์ (Task creativity)	เป้าหมายในความเข้าใจ (Understanding)	เป้าหมายในความเป็นหนึ่งเดียว (Unity)	คะแนนโดยรวมด้านเป้าหมายมนุษย์
1		การเล่นดนตรีไทยมูลนิธิดุริยประณีต	7	5	5	8	7	6	4	4	46
2	พิพิธบางลำพู		5	7	4	6	4	6	7	6	45
3		วิธีการทำพานเงิน	3	6	3	8	7	5	7	5	44
4		วิธีการปักชุดโขน	3	5	4	8	7	5	4	4	40
5	มัสยิดจักรพงษ์		3	5	5	8	4	3	5	6	39
6		การตีทองคำเปลว	4	5	5	7	6	4	4	4	39
7		วิธีทำข้าวแช่	4	5	5	6	6	3	5	4	38
8	ป้อมพระสุเมรุและสวนสันติชัยปราการ		2	6	6	6	3	3	5	6	37

9		วิธีทำข้าวต้มน้ำวัน	3	4	4	6	7	5	4	4	37
10	ต้นลำพู		4	4	5	8	3	3	4	5	36
11	วัดบวรนิเวศวิหาร		4	4	6	5	4	3	5	4	35
12		วิธีทำขนมเบื้องแม่ ประภา	3	4	5	5	6	4	4	4	35
13		วิธีทำโรตีมะตะบะ	3	4	5	4	6	3	4	2	31
14	ศาลเจ้าพ่อหนู		3	4	4	4	3	3	5	4	30
15	ศาลกรมหลวงจักร เจษฎา		3	4	4	4	3	3	4	4	29
16	วัดใหม่อมตรส		4	4	4	3	3	3	4	3	28
17		วิธีทำโบกเกียะ	3	3	4	3	5	4	3	3	28
18	วัดเอี่ยมวรานุช		3	4	4	4	3	3	4	3	28
19	วัดตรีศเทพ		3	3	3	3	3	4	4	3	26
20	วัดสังเวชวิศยาราม		2	4	3	5	3	0	4	4	25
21	วัดสามพระยา		3	3	3	3	3	3	4	3	25
รวมคะแนนดิบเป้าหมายมนุษย์			72	93	91	114	96	76	94	85	

ผลวิเคราะห์การหารมรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านเป้าหมายของมนุษย์ เป็นการประเมินว่ามรดกทางวัฒนธรรมมีส่วนสนับสนุนต่อเป้าหมายในชีวิตมนุษย์อย่างไร สรุปได้ว่าเป้าหมายที่ได้คะแนนมากที่สุดตามลำดับซึ่งมีคะแนนเต็ม 168 คะแนน ได้แก่ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ (114) 2) ความเชี่ยวชาญ คิดเป็น (96) 3) ความเข้าใจ คิดเป็น (94) 4) การค้นหา คิดเป็น (93) และมรดกวัฒนธรรมที่ได้คะแนนด้านเป้าหมายของมนุษย์มากที่สุดตามลำดับซึ่งมีคะแนนเต็ม 64 คะแนน ได้แก่ 1) การเล่นเกมดนตรีไทยมุลนิธิดุริยประณีต (46) 2) พิพิธบางลำพู (45) 3) วิธีการทำพานเงิน (44) 4) วิธีการปักชุดโขน (40) 5) มัสยิดจักรพงษ์และการตีทองคำเปลวได้คะแนนเท่ากัน (39)

ตารางที่ 4 แสดงผลสรุปวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก
ด้านความแข็งแกร่งในบทบาท
ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	มรดกวัฒนธรรม		การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านความแข็งแกร่งในบทบาท													คะแนน
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	มรดกวัฒนธรรมจับต้องได้	มรดกวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้	การยอมรับความงามและความเป็นเลิศ (Appreciation of beauty and excellence)	ความกล้าหาญ (Bravery)	ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	ความหวัง (Hope)	อารมณ์ขัน (Humour)	ความใจดี (Kindness)	ความเป็นผู้นำ (Leadership)	ความรัก (Love)	รักการเรียนรู้ (Love of learning)	ความเพียร (Perseverance)	ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (Spirituality)	การทำงานร่วมกัน (Teamwork)	ความมีชีวิตชีวา (Vitality)	คะแนนความแข็งแกร่งด้าน บทบาท
1	ป้อมพระสุเมรุและ สวนสันติชัยปราการ		3	7	5	5	4	4	5	4	4	3	4	6	6	60
2		วิธีการปักชุดโขน	5	4	5	4	3	4	3	6	8	7	4	4	3	60
3	ต้นลำพู		5	5	5	7	3	3	4	6	3	1	6	5	5	58
4		การเล่นดนตรีไทย มุลนิธิดุริยประณีต	5	0	7	3	5	4	3	5	7	5	4	4	5	57
5	พิพิธบางลำพู		4	6	5	5	3	4	3	4	5	5	3	5	5	57
6	มัสยิดจักรพงษ์		3	3	4	6	4	3	4	4	4	5	8	6	3	57
7		วิธีการทำพานเงิน	6	0	5	3	2	3	3	6	6	7	4	6	4	55
8		วิธีทำข้าวต้มน้ำร้อน	4	3	5	3	3	3	3	4	5	5	3	4	4	49
9	วัดบวรนิเวศวิหาร		4	3	4	3	2	3	4	3	3	5	7	5	3	49
10	ศาลเจ้าพ่อหนู		3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	6	5	4	49
11		วิธีทำข้าวแช่	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	5	47
12		การตีทองคำเปลว	6	0	4	3	0	2	3	3	5	7	5	4	3	45
13		วิธีทำขนมเบื้องแม่ ประภา	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	45
14	วัดใหม่อมตรส		3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	5	3	45
15	วัดสังเวชวิศยาราม		3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	6	3	2	44
16		วิธีทำโรตีมะตะบะ	4	0	3	3	3	5	3	3	3	4	4	3	5	43
17	วัดสามพระยา		3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	43
18		วิธีทำโบกี้เกียะ	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	42
19	ศาลกรมหลวงจักร เจษฎา		3	3	3	3	1	4	4	4	3	0	5	3	3	39
20	วัดตรีทศเทพ		4	3	4	3	0	4	3	3	3	0	5	1	1	34
21	วัดเอี่ยมวรนุช		3	0	0	4	3	4	3	3	3	3	5	1	0	32
รวมคะแนนความแข็งแกร่งในบทบาท			83	58	83	78	60	74	70	82	85	80	99	82	76	

ผลวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านความแข็งแกร่งในบทบาท เป็นการประเมินความแข็งแกร่งในบทบาทของมรดกวัฒนธรรมที่มีต่อสังคมหรือบุคคล สรุปได้ว่า บทบาทที่ได้คะแนนมากที่สุดตามลำดับซึ่งมีคะแนนเต็ม 168 คะแนน ได้แก่ 1) ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (99) 2) ความรักการเรียนรู้ (85) 3) การยอมรับในความงามและความเป็นเลิศ และงานด้านสร้างสรรค์ (83) 4) ความรัก (82) และมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้คะแนนด้านความแข็งแกร่งในบทบาทมากที่สุดตามลำดับซึ่งมีคะแนนเต็ม 64 คะแนน ได้แก่ 1) ป้อมพระสุเมรุ และสวนสันติชัยปราการ และวิธีการปักชุดโขน (60) 2) ต้นลำพู (58) 3) มุลนิธิดุริยประณีต พิพิธบางลำพู และมัสยิดจักรพงษ์ได้คะแนนเท่ากัน (57)

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อหามรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก สำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง กรณีศึกษาชุมชนย่านบางลำพู

ตารางที่ 5 แสดงผลสรุปวิเคราะห์หามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวกโดยคิด

ในสัดส่วนที่เท่ากันรวมเป็น 100%

ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	มรดกวัฒนธรรม		ผลรวมองค์ประกอบในการออกแบบเชิงบวก						
	มรดกวัฒนธรรมจับต้องได้	มรดกวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้	คะแนนดิบรวมด้านอารมณ์เชิงบวก (คะแนนเต็ม 64)	คะแนนด้านอารมณ์เชิงบวกคิดเป็น 33.33%	คะแนนดิบรวมด้านเป้าหมายมนุษย์ (คะแนนเต็ม 64)	คะแนนด้านเป้าหมายมนุษย์คิดเป็น 33.33%	คะแนนรวมความแข็งแกร่งใน บทบาท (คะแนนเต็ม 104)	คะแนนความแข็งแกร่งในบทบาท คิดเป็น 33.33%	คะแนนรวม 3 องค์ คิดเป็น 100%
1	ป้อมพระสุเมรุและ สวนสันติชัยปราการ		53	27.60	37	19.27	60	19.23	66.10
2		การเล่นดนตรีไทย มูลนิธิศุภชัยปริทัศน์	41	21.35	46	23.96	57	18.27	63.58
3	พิพิธบางลำพู		40	20.83	45	23.44	57	18.27	62.53
4		วิธีการทำพานเงิน	39	20.31	44	22.91	55	17.63	60.85
5		วิธีการปักชุดโขน	38	19.79	40	20.83	60	19.23	59.85
6	มัสยิดจักรพงษ์		38	19.79	39	20.31	57	18.27	58.37
7	ต้นลำพู		39	20.31	36	18.75	58	18.59	57.65
8		วิธีทำข้าวต้มน้ำวุ้น	35	18.23	37	19.27	49	15.70	53.20
9	วัดบวรนิเวศวิหาร		33	17.19	35	18.23	49	15.70	51.12
10		การตีทองคำเปลว	30	15.62	39	20.31	45	14.42	50.36

จากตารางเป็นผลการประเมินคะแนนมรดกทางวัฒนธรรมตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวก 3 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก, เป้าหมายมนุษย์, และความแข็งแกร่งในบทบาท เมื่อนำผลทั้ง 3 ด้าน ที่ได้รับการประเมินมาคิดรวมเป็นเปอร์เซ็นต์ในสัดส่วนที่เท่ากัน 33.33% รวม 3 ด้านเป็น 100% จะทำให้หามรดกวัฒนธรรมที่ได้คะแนนตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวกที่ได้ผลรวมเกิน 50% เนื่องจากได้รับความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญเกินครึ่งหนึ่ง

ตามลำดับดังนี้ 1) ป้อมพระสุเมรุ และสวนสันติชัยปราการ คิดเป็น 66.10% 2) การเล่นดนตรีไทยมูลนิธิศุริยประณีต คิดเป็น 63.58% 3) พิพิธภัณฑ์บางลำพู คิดเป็น 62.53% 4) วิธีการทำพานเงิน คิดเป็น 60.85% 5) วิธีการปักชุดโขน คิดเป็น 59.85% 6) มัสยิดจักรพงษ์ คิดเป็น 58.37% 7) ต้นลำพู คิดเป็น 57.65% 8) การทำข้าวต้มน้ำวุ้น คิดเป็น 53.21% 9) วัดบวรนิเวศวิหาร คิดเป็น 51.12% 10) การตีทองคำเปลว คิดเป็น 50.36%

ตารางที่ 6 สรุปผลการหามรดกทางวัฒนธรรมเรียงลำดับจากที่ได้คะแนนมากที่สุด และ 3 องค์ประกอบหลักแนวคิดการออกแบบเชิงบวก
การออกแบบเชิงบวกที่ได้คะแนนมากที่สุดของแต่ละมรดกทางวัฒนธรรม

ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	มรดกทางวัฒนธรรมย่าน บางลำพูที่ได้คะแนนสูงสุด ตามลำดับ	3 องค์ประกอบหลักแนวคิดการออกแบบเชิงบวก		
		ความรู้สึกเชิงบวก	เป้าหมายมนุษย์	ความแข็งแกร่งในบทบาท
1.	ป้อมพระสุเมรุ และสวน สันติชัยปราการ	หมวดอารมณ์ความเพลิดเพลิน (Enjoyment)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความมีชีวิตชีวา (Vitality)
2.	มูลนิธิศุริยประณีต	หมวดอารมณ์ความเพลิดเพลิน (Enjoyment)	เป้าหมายในการบันเทิง (Entertainment)	ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
3.	พิพิธภัณฑ์บางลำพู	หมวดอารมณ์ความสนใจ (Interest)	เป้าหมายในความเข้าใจ (Understanding)	ความกล้าหาญ (Bravery)
4.	วิธีการทำพานเงิน	หมวดอารมณ์ความรัก (Affection)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความเพียร (Perseverance)
5.	วิธีการปักชุดโขน	หมวดอารมณ์ความรัก (Affection)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความเพียร (Perseverance)
6.	มัสยิดจักรพงษ์	หมวดอารมณ์ความเข้าใจ (Empathy)	เป้าหมายในความเป็นหนึ่งเดียว (Unity)	ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (Spirituality)
7.	ต้นลำพู	หมวดอารมณ์ความรัก (Affection)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความหวัง (Hope)
8.	การทำข้าวต้มน้ำวุ้น	หมวดอารมณ์ความพึงพอใจ (Gratification)	เป้าหมายในความเชี่ยวชาญ (Mastery)	ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
9.	วัดบวรนิเวศวิหาร	หมวดอารมณ์ความพึงพอใจ (Gratification)	เป้าหมายในความสุข (Happiness)	ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (Spirituality)
10.	การตีทองคำเปลว	หมวดอารมณ์ความเพลิดเพลิน (Enjoyment)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความเพียร (Perseverance)
11.	ภาพรวมทั้งชุมชน	หมวดอารมณ์ความพอใจ (Gratification)	เป้าหมายในความเป็นเอกลักษณ์ (Individuality)	ความสามารถด้านจิตวิญญาณ (Spirituality)

ผลการหามรดกทางวัฒนธรรมทั้ง 3 องค์ประกอบหลักแนวคิดการออกแบบเชิงบวกนี้ จะนำมาใช้ในการออกแบบภาพประกอบด้านเนื้อหาและแนวคิดต่อไป

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

ผู้วิจัยใช้หลักการออกแบบเชิงบวกเพื่อนำมาสร้างการเชื่อมโยงและความเข้าใจของคนในชุมชนย่านเก่าและมรดกทางวัฒนธรรม เนื่องจากจะเกิดการกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าตามที่ Russell และ Hevesi (Russell & Hevesi, 2012, pp.319-334) กล่าวไว้ อีกทั้งหลักการออกแบบเชิงบวกสามารถช่วยในการนำเสนอข้อมูลในวิธีที่น่าสนใจ โดยการสื่อสารเรื่องราวและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ผู้วิจัยสรุปอารมณ์เชิงบวกในชุมชน ได้แก่ 1) หมวดอารมณ์พอใจ จากการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจต่อมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชนของตน เนื่องจากมีประสบการณ์หรือความรู้สึกดีต่อมรดกทางวัฒนธรรมนั้น 2) หมวดอารมณ์ความรัก แสดงให้เห็นอารมณ์ความชื่นชมที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรม และสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมนั้น 3) หมวดอารมณ์ความสนใจ แสดงถึงอารมณ์ความมีเสน่ห์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรนำเสนอของมรดกทางวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบจะทำให้มรดกทางวัฒนธรรมนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ต่อมาเป็นผลวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านเป้าหมายของมนุษย์ ผู้วิจัยสรุปความสำคัญได้ ดังนี้ 1) เป้าหมายความเป็นเอกลักษณ์ได้คะแนนสูงสุด เนื่องจากมรดกทางวัฒนธรรมในย่านบางลำพูนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์สูง อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความเฉพาะตัวของมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) เป้าหมายความเชี่ยวชาญ แสดงให้เห็นว่ามรดกทางวัฒนธรรมในด้านภูมิปัญญาของชุมชนนี้ ต้องใช้ความเชี่ยวชาญในกระบวนการทำสูง จะเห็นจากประวัติศาสตร์ได้ว่าย่านบางลำพูนี้เป็นที่อยู่ของครูช่างหลากหลายแขนงในด้านศิลปะไทย 3) เป้าหมายความเข้าใจ ในชุมชนให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการรับรู้และเห็นความสำคัญของมรดกฯ ในพื้นที่ เช่น การอบรมไกด์เด็กบางลำพู

จากนั้นเป็นผลการวิเคราะห์การหามรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ด้านความแข็งแกร่งในบทบาท บทบาทที่ได้คะแนนสูงสุดในย่านมีดังนี้ 1) ความสามารถด้านจิตวิญญาณ ซึ่งจากตารางจะเห็นว่ามรดกทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ความศรัทธา เช่น วัด มัสยิด หรือศาลเจ้า จะได้คะแนนด้านนี้จำนวนมาก และมีศาสนสถานจำนวนมากในพื้นที่นี้ซึ่งวิเคราะห์ว่ามรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้มีบทบาทที่สำคัญทางอารมณ์และจิตวิญญาณของคนในชุมชน และช่วยในการทำให้นุชนแข็งแรงทางจิตใจได้ 2) ความรักการเรียนรู้ เป็นบทบาทที่มีความสำคัญต่อมรดกทางวัฒนธรรมด้านภูมิปัญญา ซึ่งต้องมีการพัฒนาความรู้และทักษะทางศิลปวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาตนเองและสร้างความแข็งแกร่งในชุมชน 3) การยอมรับในความงามและความเป็นเลิศ และงานด้านสร้างสรรค์ เป็นบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างวิสัยทัศน์ในชุมชน

สุดท้ายเป็นการประเมินคะแนนมรดกทางวัฒนธรรมตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวกทั้ง 3 ด้าน คือ อารมณ์เชิงบวก เป้าหมายมนุษย์ และความแข็งแกร่งในบทบาท ทำให้หามรดกทางวัฒนธรรมที่ได้คะแนนสูงสุดตามแนวคิดการออกแบบเชิงบวก ได้แก่ 1) ป้อมพระสุเมรุและสวนสันติชัยปราการ มีคะแนนด้านอารมณ์เชิงบวกเป็นคะแนนสูงที่สุดในตาราง แสดงถึงความน่าสนใจและเป็นที่ชื่นชอบของคนในชุมชน จากการสัมภาษณ์พบว่าการกล่าวถึงประสบการณ์ที่ทำให้ตนรู้สึกดีและเกิดความพึงพอใจในมรดกฯ นี้ และคะแนนด้านความแข็งแกร่งในบทบาทจะมีคะแนนสูงกว่ามรดกทาง

วัฒนธรรมอื่น ๆ ในลำดับที่ 2) มุลนิธิศุริยประณีต สังเกตได้ว่ามีความสำคัญในด้านเป้าหมายมนุษย์และความแข็งแกร่งของบทบาท ซึ่งวิเคราะห์ได้ว่าคนในชุมชนสามารถรับรู้ถึงอุดมการณ์ของมูลนิธิศุริยประณีต ที่มีเป้าหมายหลักในการส่งเสริมวัฒนธรรมด้านดนตรีไทยและมีคุณธรรมจริยธรรมในการสอนดนตรี เช่นเดียวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้คะแนนรวมสูงเป็นลำดับที่ 3) พิพิธบางลำพูมีความสำคัญในด้านเป้าหมายมนุษย์และความแข็งแกร่งในบทบาท สะท้อนให้เห็นถึงเป้าหมายในความพยายามรวบรวมและเผยแพร่เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมย่านบางลำพู และมีบทบาทในการส่งเสริมและสืบสานความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ทั้งนี้จากการวิจัยของชุมชนบางลำพู (ชุมชนบางลำพู, 2564, น.1-2) เกี่ยวกับการทำงานของประชาคมบางลำพูกล่าวถึงพิพิธบางลำพูและสวนสันติชัยปราการว่า เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่สามารถทำกิจกรรมได้ สังเกตได้ว่ามีความสอดคล้องกับคะแนนด้านความแข็งแกร่งในบทบาทสูงทั้ง 2 พื้นที่

มรดกทางวัฒนธรรมจากผลการวิจัยที่ได้มาจากการออกแบบเชิงบวกทั้งหมดนี้จะถูกนำไปใช้ในการออกแบบภาพประกอบส่วนของเนื้อหาและแนวคิด (Content and Concept) เพื่อส่งเสริมคุณค่าชุมชนสำหรับย่านเมืองเก่าที่ได้รับผลกระทบจากการพัฒนาเมืองต่อไป โดยจะนำไปใช้ในการออกแบบภาพประกอบประเภทภาพประกอบเฉพาะพื้นที่ (Site Specific Illustration) ซึ่งสมาคมนักวาดภาพประกอบ (AOI)(Association of Illustrators, 2023) ได้ให้ความหมายว่าเป็นงานศิลปะที่ถูกวาดหรือสร้างสรรค์ในพื้นที่เฉพาะเจาะจงสำหรับที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ประชาสัมพันธ์แบรนด์หรือสื่อสารเรื่องราวอันดีงามของชุมชน โดยสามารถเป็นสื่อในรูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง ป้าย หนังสือ แผนที่ ฯลฯ

ยกตัวอย่างผลงานเรขศิลป์ที่ใช้แนวคิดการออกแบบเชิงบวก ได้แก่ ผลงาน “Starsdrop Story” ของ Hester van Zuthem ที่กล่าวถึงในบทความรวมผลงานการออกแบบเชิงบวกของ Desmet, P.M.A. (Desmet, 2018, pp.23-27) เป็นผลงาน ที่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสุขของชุมชนในเมือง Amsterdam นักออกแบบได้สัมภาษณ์ เพื่อทำความเข้าใจว่าสภาพความเป็นอยู่ที่ดีในความคิดของชาวชุมชนนี้เป็นอย่างไร ได้ค้นพบว่าในชุมชนยังขาดกิจกรรม ในงานออกแบบนี้ประกอบด้วย 1. ป้าย (Labels) 2. เว็บไซต์และแผนที่ (website and map) และ 3. หนังสือ (Booklet) ซึ่งป้ายนั้นจะเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชน และนำป้ายไปติดกับสิ่งของที่อยู่ตามจุดต่าง ๆ ในแผนที่ ทำให้ผู้คนสามารถอ่านเรื่องราวซึ่งเล่าถึงสิ่งของนั้นได้ ทำให้คนในชุมชนได้รับรู้เรื่องราวของกันและกัน จึงเกิดการสร้างความสัมพันธ์ต่อกันในชุมชนได้

ผู้วิจัยจึงต้องการนำแนวคิดการออกแบบเชิงบวกนี้มาปรับใช้กับชุมชนในประเทศไทย กรณีศึกษาย่านบางลำพู โดยใช้เรื่องราวของมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ในการสื่อสารคุณค่าของชุมชน ซึ่งประโยชน์จากงานวิจัยนั้น ทำให้ทราบถึงอารมณ์เชิงบวกที่สามารถนำมาใช้ในงานออกแบบสำหรับเพิ่มมูลค่าในชุมชน และต่อยอดด้วยชุดภาพประกอบต้นแบบที่ใช้ในการส่งเสริมคุณค่าชุมชนในย่านเมืองเก่าที่ได้ผลกระทบจากการพัฒนาเมือง เพื่อก่อให้เกิดคุณค่าที่ยั่งยืนในชุมชนต่อไป

บรรณานุกรม

- ชาติรี ประกิตนทการ. (2564) *State-Led Gentrification ในย่านเก่ากรุงเทพฯ (1)/ พื้นที่ระหว่างบรรทัด*.
มติชนสุดสัปดาห์. https://www.matichon.co.th/weekly/column/article_446657
- ชุมชนบางลำพู. (2564). *การสร้างสำนึกคนรุ่นใหม่ให้เป็น Active Citizen ด้วยบทเรียนและกระบวนการทำงานของ
ประชาคมบางลำพู*. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและวัฒนธรรม (สทศ.).
- ธนันท์ บุนนวรรณา. (2567). *การจัดการมรดกทางวัฒนธรรม*. <https://shorturl.asia/rPlpG>
- ภาพันธุ์ รักศรีทอง. (2567). *ย่านเก่ากรุงเทพฯ และปัญหาระหว่างกรรมสิทธิ์ โดยกฎหมายและสิทธิชุมชนและสิทธิ
มนุษยชน*. <https://shorturl.asia/SstR9>
- ยงธนิศร์ พิมลเสถียร. (2556). ย่านเมืองเก่าและชุมชนดั้งเดิมกับการอนุรักษ์. *วารสารเมืองโบราณ*. 39(2)
น. 13-14
- วิมลสิริ เหมทานนท์. (2546). *การมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์ทรัพยากรการท่องเที่ยว : ศึกษากรณีชุมชนย่าน
บางลำพู*. [ปริญญาสังคมวิทยามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- สมปอง ดวงไสว. (2555). *ลำพูไกลบาง : อดีต ปัจจุบัน อนาคต ลำพูร้อยปีที่บางลำพู*. ม.ป.ท..
- Association of Illustrators. (2023) *Site Specific Illustration Basics*. <https://theaoi.com/inside-illustration/site-specific-season/site-specific-basics/>
- Desmet, P. M. A. (2018). *Positive design: Delft students design for our well-being*. Delft.
Delft University of Technology.
- Desmet, P. M. A., and Pohlmeier, A. E. (2013). Positive Design: An Introduction to Design for
Subjective Well-Being. *International Journal of Design*. 7(3) pp. 5-19.
- Desmet, P. M. A. (2012). Faces of Product Pleasure: 25 Positive Emotions in Human-Product
Interactions. *International Journal of Design*. 6(2) pp. 1-29.
- Ford, M. E. (1992). *Motivating humans: Goals, emotions, and personal agency beliefs*. Sage
Publications.
- Peterson, C., and Seligman, E. P. M. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and
classification*. Oxford University Press.
- Russell, J. A., & Hevesi, I. (2012). *Emotion, evaluation, and goal-directed behavior*. In P. M.
Niedenthal & S. Krauth-Gruber (Eds.), *Psychology of emotion*. Psychology Press. pp. 319-334