



- * นวัตกรรมรูปแบบเซรามิกร่วมสมัยจากแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้าง
- * การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดสวรรค์ปรสิศ
- * การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดเมื่อบลูเพื่อเป็นแนวทาง การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
- * รูปทรงเครื่องเคลือบเตาเผาสำนึก - กรณีศึกษาเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจินในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง
- * การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง สำหรับเยาวชนชายศูนย์พิทักษ์และอบรมเด็กและเยาวชน
- * การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง “คนแปลกแหกสถิติคลัง”
- * การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่”
- * การผสมผสานบทกวีและจิตวิญญาณสุนทรียศาสตร์ ของภาพวาดทิวทัศน์จีน
- * นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหม่มโหนด
- * พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่เศรษฐกิจผู้สูงวัยกลุ่มผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี
- * การรับรู้บรรจุภัณฑ์: กรณีศึกษาการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมหากี้
- * การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์ การแต่งกายและลวดลายผ้าทอ อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่
- * การใช้ศิลปการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ สำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568
Vol.17 No.1 January - June 2025



วารสาร
ศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568 ISSN : 3027-6296 (print)
Vol.17 No.1 January - June 2025 ISSN : 2730-2245 (online)



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

<https://tcj-thaijo.org/index.php/fakku>

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2568 ISSN 3027-6296 (Print) ISSN 2730-2245 (Online)

- **เจ้าของ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **ผู้จัดพิมพ์** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
123 อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40002
โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396
- **วัตถุประสงค์** เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ประกอบด้วยสาขาทัศนศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปวัฒนธรรม และเป็นสื่อเชื่อมโยงบุคลากรในวิชาชีพศิลปกรรม อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ
- **คณะที่ปรึกษา**

อธิการบดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **บรรณาธิการ** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **กองบรรณาธิการ**

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุญชัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร รุธี	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ข้ามคม พรประสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาพะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ติงสัญชลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัธต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาม เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	มหาวิทยาลัยบูรพา

● **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ธรรณัฐ หินอ่อน	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิทยา สัพโส	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วินทะไชย	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พญ. อัครพราหมณ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.ภัทร์ คชภักดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.นัชชารัชต์ คำพิลา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ฝ่ายจัดการ**

เอมอร รุ่งวรฤดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ออกแบบปก/รูปเล่ม**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **กำหนดการเผยแพร่**

ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม - มิถุนายน และ กรกฎาคม - ธันวาคม)

● **ภาษา**

ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

● **การส่งบทความ**

ผ่านระบบออนไลน์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>

● **ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review)**

จำนวน 3 ท่าน เป็น Double blind review คือปกปิดรายชื่อผู้เขียนบทความและผู้เกี่ยวข้อง

● **พิมพ์ที่**

หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา
232/199 หมู่ 6 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
โทร. 043-466444, 043-466860-61 โทรสาร. 043-466863
E-mail : klungpress@hotmail.com

● **ผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของบทความประจำฉบับ**

ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์	ศาสตราจารย์พรรณี คำรุ่ง
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง	รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต
รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์	รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีร์ศม์ พรหมรัตน์
รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.นฤฤทธิ์ วัฒนภู	รองศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรถะ
รองศาสตราจารย์ ดร.อุราภรณ์ จันทร์มาลา	รองศาสตราจารย์รณภพ เทชะวงศ์
รองศาสตราจารย์สมุพร ภาณุสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา ดุพันดุง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา ดุพันดุง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติธันต์ ญาณพิสิษฐ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แยมเจริญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนกฤต แก้วพิลาภมัย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ เฟื่องชัย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ ปิ่นสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระดัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาลักษณ์ สุรัสวดี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีณา แซ่ม้อย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิราภักดิ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริย์ โสภณสุภาพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา ใต้บุรินทร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พันธุ์ คุระพะเสน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมหญิง สอาดโมม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมิต ตะกรุดแก้ว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิรัตน์ ภูแก้ว	แพทย์หญิงวนาพร วัฒนกุล

ข้อเขียนหรือบทความใดๆ ที่ได้พิมพ์เผยแพร่ในวารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นเฉพาะตัวของผู้เขียน และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันด้วยประการใดๆ อนึ่งกองบรรณาธิการวารสารยินดีรับพิจารณาบทความจากนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้อ่าน และผู้สนใจทั่วไป เพื่อนำลงตีพิมพ์ สำหรับบทความวิจัยและบทความวิชาการต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

<https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>

Vol. 17 No.1 January – June 2025 ISSN 3027–6296 (Print) ISSN 2730–2245 (Online)

- **Publisher** Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
123, Muang, Khon Kaen, 40002, Thailand
Tel./ Fax. 66 4320 2396
<https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>
- **Objective** To help support and publish academic achievements and creative artworks which cover productions of visual arts, visual communication design, music, performance art, and cultural art; to also serve as a medium to connect artists, lecturers, scholars, researchers, students, and the average people including Thais and foreigners.
- **Advisory Board**

President	Khon Kaen University
Professor.Dr.Chalermsak Pikulsri	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Niyom Wongpongkham	Khon Kaen University
- **Editor in Chief** Assist.Prof.Dr.Burin Plengdeesakul Khon Kaen University
- **Editorial Board**

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras Hindu University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
Professor Dr.Narongrit Dhamabutra	Chulalongkorn University
Professor Dr.Bussakorn Binson	Chulalongkorn University
Professor Dr.Sakchai Saisingha	Silpakorn University
Professor Dr.Supachai Singyabuth	Maharakham University
Professor.Dr.Somporn Tulee	Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Professor Dr.Santi Leksukhum	Silpakorn University
Professor Dr.Attachak Sattayanurak	Chiang Mai University
Professor ML.Surasawasdi Sooksawasdi	Chiangmai University
Professor Pornrat Damrhung	Chulalongkorn University
Professor Suchat Thaonthong	Burapha University
Assoc.Prof.Dr.Kumkom Pornprasit	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Chaturong Louhapensang	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Chawalit Atipatayakul	Udon Thani Rajabhat University
Assoc.Prof.Dr.Chedha Tingsanchali	Silpakorn University
Assoc.Prof.Dr.Narongchai Pidokrajt	Mahidol University
Assist.Prof.Dr.Songwut Eakwutvongsa	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Nirach Sudsung	Naresuan University
Assoc.Prof.Dr.Pramarn Thepsongkhroh	Thaksin University
Assoc.Prof.Dr.Pornprapit Phoasavad	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Yootthana Chuppunnarat	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Thepsakdi Thangnopkoon	Burapha University

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Tharanat Hin-on	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Pongpitthaya Sapaso	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.Vijit Vintachai	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.Pachaya Akkapram	Khon Kaen University
Dr.Pat Kotchapakdee	Khon Kaen University
Dr.Nutcharath Khampilar	Khon Kaen University

- **Editorial Manager**

Aim-Aon Rungworawut Khon Kaen University

- **Cover Design**

Assist.Prof.Dr.Burin Plengdeesakul Khon Kaen University

- **Publication**

Two Issues Per Year
Issue No.1 (January - June)
Issue No.2 (July - December)

- **Accessibility**

online (Open Access)

- **Language**

Thai and English

- **Peer-Review**

Double-Blind

- **Printing Address**

Klung Nana Wittaya Printing
232/199 M.6, Srijan Road, Muang, Khon Kaen 40002 Thailand
Tel. 66 4346 6444, 66 4346 6860-61 Fax. 66 4346 6863
E-mail : Klungpress@hotmail.com

- **Peer Review**

Professor Dr.Jirawat Phirasant	Professor Pornrat Damrhung
Assoc.Prof.Dr.Kriangsak Khiaomang	Assoc.Prof.Dr.Chalongdej Kuphanumart
Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Assoc.Prof.Dr.Thaveerat Promrat
Assoc.Prof.Dr.Tippawan Thungmhungmee	Assoc.Prof.Dr.Nirat Sudsung
Assoc.Prof.Dr.Narit Vadhanabhu	Assoc.Prof.Dr.Sastra Laoakka
Assoc.Prof.Dr.Ourarom Chantamala	Assoc.Prof.Ronnaphob Techawong
Assoc.Prof.Sayumporn Kasornsuwan	Assist.Prof.Dr.Krissada Dupandung
Assist.Prof.Dr.Krissada Dupandung	Assist.Prof.Dr.Kittitanat Yanpisit
Assist.Prof.Dr.Kham Chaturongakul	Assist.Prof.Dr.Nattapong Yamcharoen
Assist.Prof.Dr.Thanakrit Kaewpilarom	Assist.Prof.Dr.Thanasit Chantaree
Assist.Prof.Dr.Teerayut Pengchai	Assist.Prof.Dr.Pramote Pinsakul
Assist.Prof.Dr.Preecha Sakorn	Assist.Prof.Dr.Preechawut Apirating
Assist.Prof.Dr.Pawaluk Suraswadi	Assist.Prof.Dr.Paveena Chamchoy
Assist.Prof.Dr.Phakamas Jirajarupat	Assist.Prof.Dr.Paiboon Sophonsuwapap
Assist.Prof.Dr.Pattra Toburin	Assist.Prof.Dr.Watanapun Krutasaen
Assist.Prof.Dr.Somying Sa-ardchom	Assist.Prof.Dr.Smith Takroodkaew
Assist.Prof.Dr.Sittirat Pookaew	Dr.Wanaporn Wattanakool

- All articles are subjected to a peer-review process by internal and external readers
- Any view expressed by the authors of individual articles is not restrict to follow

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน 2568 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ เป็นบทความวิจัยจำนวน 13 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านศิลปะการแสดง และบทความด้านวัฒนธรรม ดังนี้

บทความด้านทัศนศิลป์ จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **นวัตกรรมรูปแบบเซรามิกร่วมสมัยจากแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้าง** โดย เล่ายชิน เนีย ผกามาศ สุวรรณนิภา และเสกสรรค์ ตันยาภิรมย์ เป็นการศึกษาถึงพัฒนาการและวิวัฒนาการของเซรามิกจีนดั้งเดิมในประเทศจีน และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเซรามิกร่วมสมัยที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้างลงไปในศิลปะเซรามิกสมัยใหม่ จะช่วยลดข้อจำกัดของกรอบแนวคิดสร้างสรรค์แบบดั้งเดิม 2) **การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดสวรรค์ปรลิต** โดยเกรียงไกร กองกันนันทน์ เป็นการศึกษาจากมุมมองในทางความจริงของวิทยาศาสตร์และทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและท้าทายผู้ชมให้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง การผสมผสานความเชื่อและความเป็นจริงผ่านผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ 3) **การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่”** โดยสุดดี สุวรรณ เป็นการศึกษาประวัติพัฒนาการของหัวโขนและความสัมพันธ์ของตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมรามเกียรติ์ รวมถึงคำเปรียบเปรยที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน ภาพพจน์ ความหมาย และบทบาทหน้าที่ทางสังคม เพื่อตีความจากภาษาภาพพจน์สู่การสร้างสรรค์หัวโขนแบบร่วมสมัยกระตุ้นการรับรู้ที่นำไปสู่การสร้างจินตนาการใหม่ได้อย่างน่าสนใจ 4) **การผสมผสานบทกวีและจิตวิญญาณสุนทรียศาสตร์ของภาพวาดทิวทัศน์จีน** โดย หยงเลียง หลิว สน สีมাত্রัง วีรวัฒน์ สิริเวชมาศ และเอกชาติ จันอุไรรัตน์ เป็นการศึกษาบูรณาการการวาดภาพทิวทัศน์ของจีนเข้ากับบทกวีได้รับการเน้นย้ำมาตั้งแต่เริ่มต้นของการฝึกวาดภาพทิวทัศน์ ก่อให้เกิดแบบจำลองความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นหนึ่งเดียวของบทกวีและภาพวาด ด้วยการ

พัฒนาของยุคสมัย จนกลายมาเป็นการแสดงออกถึงบุคลิกภาพและจิตวิญญาณของศิลปิน

บทความด้านการออกแบบ จำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ โดยจิรัชน์ ดาวสมบูรณ์ เป็นการพัฒนาภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล ให้เหมาะสมสำหรับการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และเพื่อประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคต่อกราฟิกดังกล่าว โดยศึกษาครอบคุณถึงพฤติกรรมผู้บริโภค กระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ และการจัดจำหน่ายได้อย่างเหมาะสม 2) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง “คนแปลกแหกหลักธิดี” โดยธนวัฒน์ จำปาขาว สุธิย์ จุฬากาญจน์ และวิชิต วัฒนานนท์ เป็นการศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ รวมถึงการศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเองในภาพยนตร์เรื่อง “คนแปลกแหกหลักธิดี” ได้อย่างน่าสนใจ 3) พัฒนาลิขสิทธิ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่เศรษฐกิจผู้สูงวัย กลุ่มผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี โดยเพ็ญภา มณีอุต เป็นการพัฒนาลิขสิทธิ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจแก่กลุ่มผู้สูงวัยในพื้นที่และเพิ่มโอกาสทางการตลาดในต่างประเทศ 4) การรับรู้บรรจุภัณฑ์: กรณีศึกษาการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาไก่ โดยรัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์ รัตนจิรา รัตนประเสริฐ ลักษณะ พิทักษ์ และวันเฉลิม จันทร์ช่วงโชติ เป็นการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคขนมชาไก่ จังหวัดสุรินทร์ เพื่อออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิกฟาร์ม โดยเน้นสร้างความโดดเด่น ความสวยงาม ทันสมัย แปลกใหม่ 5) การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอ อำเภอสอด จังหวัดเชียงใหม่ โดยญาณิศา โกมลศิริโชค เป็นการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติที่ได้จากการศึกษาอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอมือย้อมสีธรรมชาติของอำเภอสอด จังหวัดเชียงใหม่ ได้อย่างน่าสนใจ

บทความด้านการแสดง จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน โดยไพบุลย์ โสภณสุภาพ ภัทราวดี มากมี สุวดี เอื้ออรรณูโชติ และปริญญญา เรื่องทิพย์ เป็นการนำเสนอประสบการณ์การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเยาวชนชายของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดขอนแก่น จนเกิดโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองได้อย่างน่าสนใจ 2) นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด โดยวิไลวรรณ ไชยลังการ เป็นการศึกษาประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนด และหมมโหนดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นจังหวัดเพชรบุรี เพื่อออกแบบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด ได้อย่างดี 3) การใช้ศิลปะการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจสำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย ชนิดท์ พงษ์พานิช เป็นการศึกษาวิธีออกแบบ “หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจสำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย” โดยใช้หลักการแสดงของนักการละคร คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี 3 ด้านได้แก่ ภาวะสร้างสรรค์ การเชื่อมโยง และจินตนาการ สามารถประยุกต์เป็นกิจกรรมเสริมในรายวิชาหรือประยุกต์ใช้กับบุคลากรทางการแพทย์ได้อย่างดี

บทความด้านวัฒนธรรม จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย 1) รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก - กรณีศึกษาเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้นในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง โดย เล่อ หมิงเลียง เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์ และภรดี พันธุ์ภากร เป็นการศึกษารูปแบบและอัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักจีนในสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง ที่สะท้อนความงามตามบริบททางวัฒนธรรมและอำนาจของแต่ละรัชสมัย

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาในการพิจารณากลั่นกรอง อย่างรอบคอบชอบธรรมขอบคูนนักวิชาการที่ส่งบทความตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของ
บรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหา
สารในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

นวัตกรรมรูปแบบเซรามิกร่วมสมัยจากแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง 1

เลย์ซิน เนีย

ผกามาศ สุวรรณนิภา

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

Deconstructivism Innovative Application
on Contemporary Chinese Ceramics

Leixin Nie

Pakamas Suwannipa

Sakesan Tanyapirom

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดสวรรค์ปรสิด 22

เกรียงไกร กองกะนันท์

The Creation of Art Works in the Parasites
of Heaven Project

Kriangkrai Kongkhanun

การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล
เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ 43

จิรทัศน์ ดาวสมบุญ

Improving the Image of Mae Ubon Sugar-Boiled Banana
Coconut Milk Puree Products as a Guideline for Designing
Graphics on Packaging

Jiratach Daosomboon

รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก - กรณีศึกษาเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้น 68
ในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง

เล่อ หมิงเลียง

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

ภรดี พันธภากร

Official Kiln Ceramic Form Study - A Case Study
of Jingdezhen Ceramics from the Kangxi, Yongzheng,
and Qianlong Emperor Periods of Qing Dynasty

Le Mingliang

Sakesan Tanyapirom

Poradee Panthupakorn

การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็น 90
คุณค่าในตนเอง สำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน

ไพบุลย์ โสภณสุภาพ

ภัทราวดี มากมี

สุวดี เอื้ออรัญโชติ

ปริญญา เรื่องทิพย์

Developing a Theater Program for Inner Self-Learning:
Enhancing Male Juvenile Observation and Protection Training
Centers' Self-Esteem

Paiboon Sophonsuwapap

Pattrawadee Makmee

Suwadee Aerarunchot

Parinya Ruangtip

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง “คนแปลกแหกหลักธิดลั้ง” 116

ธนวัฒน์ จำปาขาว

สุธิย์ จุฬากาญจน์

วิชิต วัฒนานนท์

Creative Black Comedy Short Film “THE SICK AND THE WEIRD”

Thanawat Jampakhaow

Sutee Julakarn

Wichit Wattananon

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน 138

“หัวโขน : บทบาทและหน้าที่”

สุดวดี สุวรรณ

Arts Creative Research of Reflective Concept,

Khon Mask: Role and Duty

Sudwadee Suwan

การผสมผสานบทกวีและจิตวิญญาณสุนทรียศาสตร์ 161

ของภาพวาดทิวทัศน์จีน

หยงเลียง หลิว

สน สิมাত্রัง

วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

เอกชาติ จันอุไรรัตน์

The Unity of Poetry and Painting and Aesthetic Spirit
in the Creation of Chinese Landscape Painting

Yongliang Liu

Sone Simatrang

Veerawat Sirvesmas

Eakachat Joneurairatana

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหนมโนหนด

186

วิไลวรรณ ไชยลังการ

Creative Dramatic Arts Performance: NomNod

Wilaiwan Chailangkan

พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่เศรษฐกิจผู้สูงอายุ 216
กลุ่มผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี

เพ็ญนภา มณีอุด

Develop Health Products from Local Wisdom Towards
an Elderly Economy (Silver Economy) Group of Products
from Wisdom for the Health of K. Charoen House, Uthai Thani

Pennapa Manee-oud

การรับรู้บรรจุภัณฑ์: กรณีศึกษาการออกแบบโครงสร้าง 237
และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่

รัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์

รัตนจิรา รัตนประเสริฐ

ลักขณา พิทักษ์

วันเฉลิม จันทร์ช่วงโชติ

Packaging Perception: A Case Study on Structural
and Graphic Design of Chicken Leg Snack Packaging

Ratanarekha Atcharyapitak

Ruttanachira Ruttanaprasert

Lakkana Pitak

Wanchalem Chanchongchot

การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ 262
ด้วยอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอ อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่

ญาณิศา โกมลสิริโชค

Design of Natural Dyed Hand Woven Cotton Fabric Processing
Products with the Identity of Clothing and Weaving Patterns
of Hot District, Chiang Mai Province

Yanisa Komonsirichok

การใช้ศิลปการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ 285
สำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย

ชณัตต์ พงษ์พานิช

Using Dramatic Arts to Enhance Empathic Communication
Skills of Thai Medical Students

Chanut Pongpanich

นวัตกรรมรูปแบบเซรามิกร่วมสมัย
จากแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง
Deconstructivism Innovative Application
on Contemporary Chinese Ceramics

เล่ยซิน เนีย¹

Leixin Nie

ผกามาศ สุวรรณนิภา²

Pakamas Suwannipa

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์³

Sakesan Tanyapirom

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Master of Fine and Applied Arts Program in Visual Arts and Design
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(Email: 63920067@go.buu.ac.th)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Assistant Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha
University (Email: psuwannipa@gmail.com)

³ รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Associate Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha
University (Email: sakesan@go.buu.ac.th)

Received: 12/12/2023 Revised: 18/03/2024 Accepted: 19/03/2024

บทคัดย่อ

แนวคิดทฤษฎีรื้อสร้างได้เผยแพร่เข้าสู่ประเทศจีนและแทรกซึมเข้าสู่สาขา ศิลปะต่าง ๆ งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) ศึกษาพัฒนาการและวิวัฒนาการ ของเซรามิกจีนดั้งเดิมในประเทศจีน 2) ศึกษาทฤษฎีรื้อสร้างและกรณีศึกษาเพื่อ วิเคราะห์การประยุกต์ใช้ทฤษฎีรื้อสร้างในสาขาศิลปะเซรามิกและสาขาศิลปะอื่น ๆ 3) วิเคราะห์แนวทางการพัฒนารูปแบบ เทคนิคการสร้างสรรค์ วิธีการแสดงออกและ ความหมายของงานเซรามิกร่วมสมัย 4) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเซรามิกร่วมสมัย โดยให้หลักการรื้อสร้างมาพัฒนารูปแบบแนวคิดและเทคนิคที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ บุคคล งานวิจัยฉบับนี้ใช้วิธีการวิจัยวรรณกรรม วิธีการวิจัยแบบสหวิทยาการและวิธี การวิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างครอบคลุม ผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานแนวคิดทฤษฎีรื้อสร้างลงไปในศิลปะเซรามิกสมัยใหม่ จะช่วยลดหลายข้อจำกัดของกรอบแนวคิดสร้างสรรค์แบบดั้งเดิม เปลี่ยนแนวคิดทาง ศิลปะ เพื่อให้เกิดการพิจารณาคุณค่าและความหมายของเซรามิกดั้งเดิมอีกครั้ง และ นำไปสู่ทิศทางใหม่สำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะเซรามิกสมัยใหม่ ขณะเดียวกัน ยังส่งเสริมให้คนสมัยใหม่ลองใช้มุมมองของตนไปทำความเข้าใจและชื่นชมศิลปะ เซรามิกดั้งเดิม สุดท้ายงานวิจัยฉบับนี้จะทำการสร้างสรรค์ผลงานจากผลการศึกษา เทคนิคของทฤษฎีรื้อสร้าง และนำเสนอผลงานชื่อ “แสงดวงดาวบนฟากฟ้า”

คำสำคัญ: ทฤษฎีรื้อสร้าง, เซรามิกร่วมสมัย, เซรามิกดั้งเดิมของจีน

Abstract

The concept of deconstruction theory has spread into China and penetrated into various artistic fields. The objectives of this research are 1) to study the development and evolution of traditional Chinese ceramics in China 2) to study deconstruction theory and case studies to analyze the application of deconstruction theory in the field of ceramic art and other art fields. 3) analyze methods for developing

styles, creative techniques, methods of expression and meaning of contemporary ceramic works. 4) create works of contemporary ceramic art by using the principles of deconstruction to develop concepts and techniques that are unique to the individual. In this study, literature research method, interdisciplinary research methods and case study analysis methods were used to collect and analyze comprehensive data. The results show that the application of deconstruction theory into modern ceramic art breaks the limits of traditional creative concepts, as well as change artistic concepts which let people to reconsider the value and meaning of traditional ceramics, and at last led to a new direction for the creation of modern ceramic art. At the same time, it also encourages modern people to use their own perspectives to understand and appreciate traditional ceramic art. Finally, this research will create work from the results of the study of techniques of the concept of deconstruction named “Starlight in the Sky”.

Keywords: Deconstruction, Modern Ceramics, Traditional Chinese Ceramics

บทนำ

เซรามิกแบบดั้งเดิมของจีนมีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์นับพันปี มีประวัติศาสตร์การผลิตเซรามิกยาวนานกว่า 10,000 ปี เซรามิกปรากฏครั้งแรกเมื่อ 2,000 ปีก่อน และครั้งหนึ่งเซรามิกของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ประเทศจีนเคยรุ่งเรืองมาก และกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่ต้องการมากที่สุดในโลกในขณะนั้น เซรามิกจิ้งเต๋อเจิ้นมีชื่อเสียงระดับโลกในด้านลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ดังคำกล่าวว่า “ขาวดั่งหยก สว่างราวกระจก และบางราวกับกระดาษ” และผลิตภัณฑ์ล้ำค่านี้ไม่ถ้วนได้รับความ

สนใจทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลายร้อยปีที่ผ่านมา ระบบศักดินาและสงครามที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งทำให้ศิลปะเซรามิกเสื่อมถอยลง แนวคิดอนุรักษนิยมได้จำกัดการสร้างสรรค์ด้านมนุษยศาสตร์และศิลปะ

แนวคิดการรื้อสร้าง (deconstruction) เสนอโดยนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) ในปีค.ศ. 1967 ลักษณะของแนวคิดดังกล่าวคือการต่อต้านศูนย์กลาง การต่อต้านอำนาจ การต่อต้านข้อความคิดและทำลายความสูงส่งของความคลาสสิก เป็นแนวคิดที่เปิดกว้างและเสรี ทั้งนี้การตระหนักรู้เรื่องการรื้อสร้างจะนำพาให้ผู้คนข้ามผ่านรูปแบบการคิดแบบตายตัวและวิธีการแก้ปัญหาแบบเดิม แม้ว่าในตอนแรกจะมีพื้นฐานมาจากการวิพากษ์เชิงภาษาศาสตร์ แต่เพียงไม่นานก็ได้กลายเป็นรูปแบบการออกแบบที่ได้รับความนิยม คริสต์ทศวรรษ 1980 เริ่มมีการค้นหาการออกแบบตามทฤษฎีรื้อสร้างอย่างจริงจัง หลัก ๆ แล้วใช้หลักการแยกและสร้างใหม่ การบิดและการเปลี่ยนรูป การประกอบและการทับซ้อน ในส่วนของแนวคิดในการสร้างนั้นเน้นเอกลักษณ์แปลกใหม่ ความไร้เหตุผล การไม่มีอยู่ไม่เป็นอยู่

คริสต์ทศวรรษ 1950 เป็นยุคใหม่ในการพัฒนาศิลปะเซรามิก “โซเดซา” ในญี่ปุ่น และการปฏิบัติศิลปะเซรามิก “Otis” ในสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบอย่างใหญ่หลวงต่อวงการเซรามิกและศิลปะในขณะนั้น ภายใต้บริบทนี้ ศิลปะเซรามิกได้สลัดข้อจำกัดทางแนวคิดมากมาย พยายามก้าวข้ามกฎเกณฑ์เดิม สร้างวิธีสื่อสารและรูปแบบศิลปะของตนเอง โดยค่อยๆ กลายเป็นสื่อกลางทางศิลปะที่สำคัญ

งานวิจัยฉบับนี้ผสมผสานแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้างและเซรามิกร่วมสมัย เพื่อก้าวข้ามรูปแบบตายตัวของเซรามิก การรื้อสร้างช่วยสร้างวิธีการสื่อสารให้ศิลปะเซรามิกสมัยใหม่มีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งมีส่วนช่วยขยายขอบเขตและรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะของเซรามิกร่วมสมัย เพื่อให้เซรามิกมีพื้นที่สร้างสรรค์ที่กว้างขึ้น แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้างถูกประยุกต์ใช้ในสถาปัตยกรรม เสื้อผ้า การออกแบบกราฟิก และสาขาอื่นๆ แต่ถูกประยุกต์ใช้ในสาขาการออกแบบเซรามิกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น การประยุกต์ใช้วิธีการรื้อสร้างในการออกแบบงานศิลปะเซรามิกเป็นการวิจัย

ที่ค่อนข้างใหม่ ด้วยการทำลายกรอบ ความสมบูรณ์ และความกลมกลืนของวัตถุ เพื่อทำความเข้าใจแก่นของวัตถุ ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การวิจารณ์ศิลปะเซรามิกแบบดั้งเดิม ละทิ้งเทคนิคการตกแต่งที่ยุ่งยาก และสร้างรูปแบบใหม่ด้วยลายเส้นที่กระชับ และรูปทรงเรขาคณิต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการและวิวัฒนาการเซรามิกดั้งเดิมในประเทศจีน โดยเฉพาะเซรามิกของจิ่งเต๋อเจิ้น
2. เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) และความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาของเซรามิกร่วมสมัย
3. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการพัฒนารูปแบบ เทคนิคการสร้างสรรค์ วิธีการแสดงออกและ ความหมายของงานเซรามิกร่วมสมัยของจีน
4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเซรามิกร่วมสมัย โดยใช้หลักการรื้อสร้าง มาพัฒนาแนวคิดรูปแบบ และเทคนิคที่มีเอกลักษณ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถเข้าใจในที่มาและพัฒนาการของเซรามิกดั้งเดิมของประเทศจีน รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้ดีขึ้น สามารถเป็นข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาศิลปะเซรามิกร่วมสมัย
2. สามารถรวบรวมแหล่งอ้างอิงข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานเซรามิกร่วมสมัยตามทฤษฎีรื้อสร้าง
3. สามารถนำเทคนิคสร้างใหม่ การบิดและเปลี่ยนรูป การประจบและการซ้อนของทฤษฎีรื้อสร้างมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานเซรามิกร่วมสมัย
4. ได้แนวทางในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนแนวคิดกับผู้คนในยุคปัจจุบัน
5. เพื่อเพิ่มมุมมองงานศิลปะเซรามิกรูปแบบใหม่ เผยแพร่แก่สาธารณชนได้ชื่นชม

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา: การวิจัยมุ่งเน้นไปที่การวิจัยด้านมานุษยวิทยาและศิลปวัฒนธรรม ศึกษาพัฒนาการและวิวัฒนาการเซรามิกดั้งเดิมของจังหวัดฉะเชิงเทรา ประเทศจีน อธิบายทฤษฎีหรือสร้างแคร์ริดาและแนวคิดพื้นฐานทางทฤษฎีเซรามิกร่วมสมัย ศึกษาหลักการและรูปแบบการออกแบบของแนวคิดทฤษฎีหรือสร้างและเซรามิกร่วมสมัย รวมไปถึงการศึกษารณศึกษา

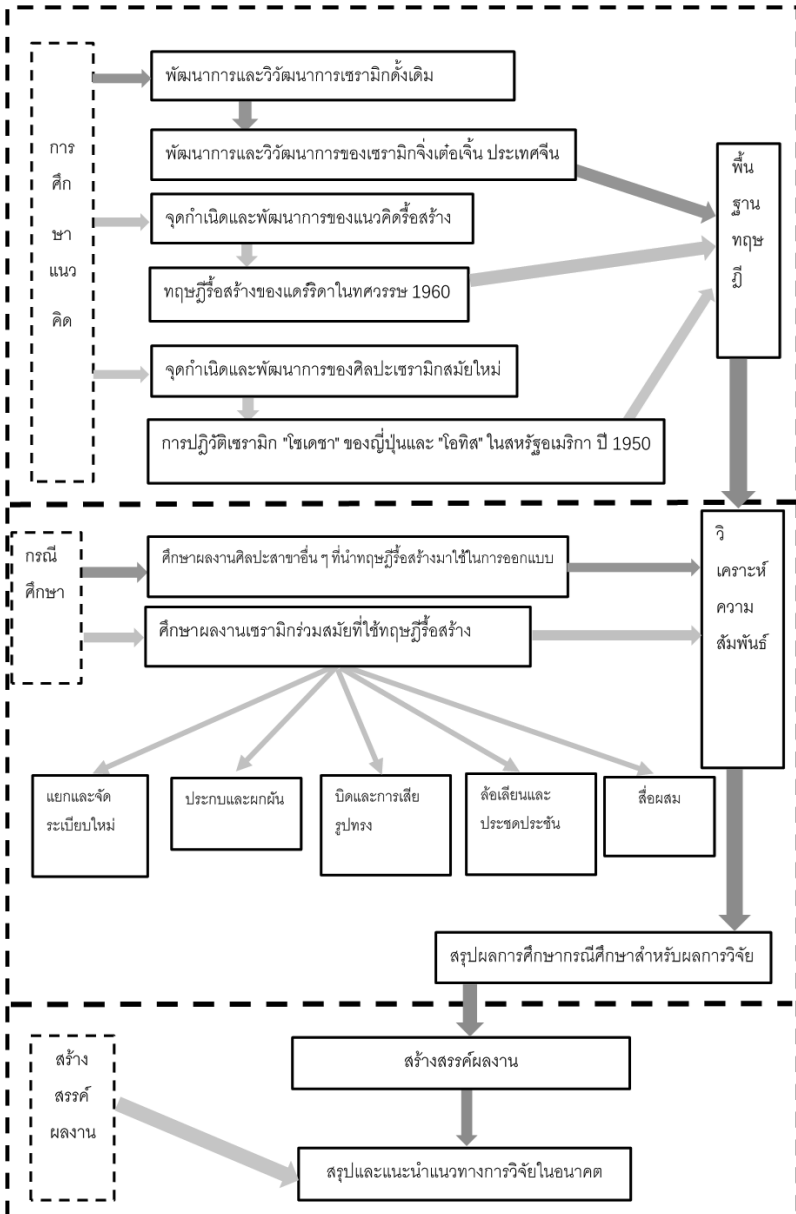
ขอบเขตด้านพื้นที่: เน้นที่เมืองฉะเชิงเทราประเทศจีนเป็นหลัก รวมไปถึงแนวคิดและผลงานศิลปะจากต่างประเทศ

ขอบเขตด้านเวลา: ทฤษฎีการสร้างของแคร์ริดาในทศวรรษที่ 1960 ถึงปัจจุบัน ศิลปะเซรามิก “โซเดซา” ในญี่ปุ่น และการปฏิบัติศิลปะเซรามิก “Otis” ในสหรัฐอเมริกา ในทศวรรษที่ 1950

ขอบเขตด้านการออกแบบ: การนำเนื้อหาที่ได้จากการสรุปทฤษฎีหรือสร้างจากการวิจัยเชิงทฤษฎี และกรณีศึกษา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานเซรามิกร่วมสมัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วยการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้าง การศึกษารณศึกษา และการสร้างผลงาน ประการแรกคือศึกษาพัฒนาการและวิวัฒนาการของเซรามิกดั้งเดิมจีน โดยเน้นวิวัฒนาการของเซรามิกจังหวัดฉะเชิงเทราและแนวคิดพื้นฐานทางทฤษฎีเซรามิกร่วมสมัย ประการที่สองเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์และการพัฒนาระหว่างแนวคิดทฤษฎีการสร้างและเซรามิกร่วมสมัย ตลอดจนศึกษาจุดกำเนิดและการพัฒนาของแนวคิดทฤษฎีการสร้างและเซรามิกร่วมสมัยในประเทศจีน อีกทั้งวิเคราะห์รูปแบบผลงานการสร้างจากศิลปินทั้งในและต่างประเทศ ประการที่สาม ประยุกต์ใช้แนวคิดเข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานและผสมผสานแนวคิดหรือสร้างมาวิเคราะห์ผลงานของตนเอง



ภาพประกอบที่ 1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการศึกษา 3 วิธีดังนี้

1. วิธีวิจัยเอกสาร: ค้นคว้าข้อมูลโดยอ้างอิงตามวัตถุประสงค์การวิจัย ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเซรามิกดั้งเดิมของจังหวัดจันทบุรีจากห้องสมุด เว็บไซต์ หนังสือ และแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะที่จำเป็นสำหรับการวิจัย สรุปความคิด สร้างแหล่งอ้างอิงทางทฤษฎี และถอดหลักการออกแบบและรูปแบบหลัก
2. วิธีการวิจัยสหวิทยาการ: ประยุกต์ทฤษฎีสหวิทยาการ วิธีวิจัยและผลลัพธ์แบบองค์รวม เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการบูรณาการทฤษฎีหรือสร้างกับเซรามิกร่วมสมัยอย่างครอบคลุม
3. วิธีการวิเคราะห์กรณีศึกษา: รวบรวมและวิเคราะห์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตามทฤษฎีหรือสร้าง และเซรามิกร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ สรุปวิธีการออกแบบตามทฤษฎีหรือสร้าง และแยกแยะลักษณะเด่นทางศิลปะ

ผลการวิจัย

1. พัฒนาการและวิวัฒนาการของเซรามิกในจังหวัดจันทบุรี

อุตสาหกรรมเซรามิกในราชวงศ์ซ่งเป็นยุครุ่งเรืองที่สุดในประวัติศาสตร์จีน ราชวงศ์ซ่งประสบความสำเร็จในการแสวงหาสุนทรียภาพอันเป็นเอกลักษณ์และมีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปะรุ่นหลัง ความสำเร็จและสถานะทางศิลปะนั้นไม่มีราชวงศ์ใดสามารถเทียบเคียงได้ ซึ่งเซรามิกที่โดดเด่นมากคือ จีงเต๋อเจิ้น

จีงเต๋อเจิ้น เดิมชื่อหมู่บ้านซ่งหนาน ในช่วงราชวงศ์ซ่งปีจีงเต๋อ (1004-1007) จีงได้มีชื่อตามที่เรียกกันในปัจจุบัน บันทึก “ตำราเจียงซี” สมัยจินจิงจีงเต๋อ ในราชวงศ์ซ่งเหนือระบุว่า ซ่งหนาน (ชื่อเดิมของจีงเต๋อเจิ้นหลังราชวงศ์ถัง) ได้ผลิตเซรามิกที่ปราณีตสวยงาม เซรามิก “แสงเงาสวยงาม แข่งขันสีทิศ” ถูกส่งออกไปยัง 5 ทวีปทั่วโลก แม้แต่การออกเสียงภาษาอังกฤษ คำว่าประเทศจีนและเครื่องบินดินเผายังออกเสียงว่า China เป็นการทับศัพท์ของ “ซ่งหนาน” อีกด้วย และในฐานะ

ที่เป็นเครื่องบรรณาการจึงได้รับความสนพระทัยจากฮ่องเต้ คริตศักราชที่ 1004 ช่งเจินจงฮ่องเต้เจ้าเหิง ได้มอบซื้อปีของเขาให้แก่เมืองซ่งหนาน และได้สั่งให้ทำการประทับซื้อปีได้ฐานเซรามิกว่า “ปีจิ่งเต๋อ” จิ่งเต๋อเงินเมืองหลวงแห่งเซรามิกจึงได้ซื้อนี้มา (Jiang, 2020) ดังเช่นคำกล่าวที่ว่าเมืองจิ่งเต๋อเงินเกิดขึ้นจากเซรามิก มีชื่อเสียงจากเซรามิก และรุ่งเรืองจากเซรามิก (Luo, 2004)

1.1 เซรามิกจิ่งเต๋อเงินในช่วงปี 1840-1949

เริ่มต้นตั้งแต่ปีเจียชิ่งแห่งราชวงศ์ชิง ราชวงศ์ที่ประกาศตัวเองว่าเป็น “อาณาจักรบนสวรรค์” ได้เสื่อมถอยและล่มสลายลง การพัฒนาอุตสาหกรรมเซรามิกของจิ่งเต๋อเงินก็ได้รับผลกระทบเช่นกัน ในปีที่ 20 ของฮ่องเต้ไค่กวง (1840) กองทัพราชวงศ์ชิงพ่ายแพ้ในสงครามฝิ่น การรุกรานของจักรพรรดินิยมทำให้จีนเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ที่อยู่ภายใต้การรุกรานทางทหารและการกดขี่ทางเศรษฐกิจโดยอำนาจของจักรวรรดินิยมภายนอก จึงถูกผูกมัดและถูกทำลายโดยระบบศักดินาและการต่อต้านภายใน สงครามและความวุ่นวายทางสังคมที่รุนแรงติดต่อกันหลายปี ได้สร้างความเสียหายระดับทำลายล้างให้แก่โรงเตาเผาจักรพรรดิแห่งจิ่งเต๋อเงิน และอุตสาหกรรมเซรามิกเตาเผาทางการก็เกือบจะถูกทำลาย ในขณะนั้น เครื่องเคลือบที่ใช้กันโดยทั่วไปมีรูปร่างที่ไม่สวยงาม สีและลวดลายที่ใช้ก็ธรรมดา (Ye, 2001) ผวนวกกับหลังสงครามฝิ่น ตะวันตกได้ส่งออกเครื่องลายครามที่ผลิตทางอุตสาหกรรมให้กับจีนอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากต้นทุนต่ำและคุณภาพไม่ด้อยกว่าเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเงิน จึงทำให้อุตสาหกรรมเซรามิกและรัฐบาลที่อ่อนแอของราชวงศ์ชิงจึงได้เข้าสู่จุดสิ้นสุด

ในช่วงสงครามต่อต้านการรุกรานของญี่ปุ่น ความวุ่นวายทางสังคมได้ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาอุตสาหกรรมเซรามิกของจิ่งเต๋อเงินจะทำให้สิ่งต่างๆ แ่ลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สงครามที่มีอย่างต่อเนื่องหลายปีอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และการปล้นสะดมของกลุ่มปฏิวัติก็ก่อกวนตั้ง ได้นำไปสู่การปิดตัวลงของเตาเผา คนงานเซรามิกจำนวนมากต้องตกงานเร่ร่อน และอุตสาหกรรมเซรามิกทั้งหมดเกือบจะหายไป กระทั่งก่อนปี 1949 อุตสาหกรรมเซรามิกจิ่งเต๋อเงินได้

เสื่อมโทรมลง กระทั่งก่อนสงครามต่อต้านการรุกรานของญี่ปุ่น การผลิตเซรามิกได้มีมากถึง 199.54 ล้านชิ้น ในยุคสงครามลดลงมาเป็น 3 ล้านชิ้น ในปี 1947 ลดลงเหลือเพียง 2 ล้านชิ้น (Zhan, 2015) ในช่วงระยะเวลานี้ อุตสาหกรรมเซรามิกซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักในจี๋เต๋อเจิ้นได้เสื่อมลงทุกวัน แม้ว่าการผลิตเซรามิกจะยังคงดำเนินต่อไป แต่ขนาดของโรงงานเซรามิกมีขนาดเล็กและกระจัดกระจาย และปริมาณการผลิตลดลงอย่างมาก

1.2 การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมเซรามิกจี๋เต๋อเจิ้นนับตั้งแต่ก่อตั้งประเทศจีนใหม่

ก่อนการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน (ปี 1949 ถึง 1978) ในช่วงระยะเวลา 3 ปี (1949 ถึง 1952) เศรษฐกิจของประเทศได้รับการฟื้นฟู สถานการณ์ทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเซรามิกเริ่มดีขึ้นเช่นกัน และธุรกิจได้รับการฟื้นฟูและพัฒนา นอกจากนี้ ตลาดการขายก็เริ่มฟื้นตัว แต่ช่วงเวลาเดียว มีเพียงไม่นาน “การปฏิวัติทางวัฒนธรรม” ในปี 1968 ถึง 1978 ได้สร้างความเสียหายและการทำลายล้างให้แก่ประเทศ ทำให้การฟื้นตัวของเมืองหลวงเซรามิกสิ้นสุดลงอย่างกะทันหัน

ดังนั้น จากเหตุผลข้างต้น เป็นเวลากว่า 200 ปีตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 ทำให้ตลาดการปฏิวัติอุตสาหกรรมและแนวคิดทางศิลปะใหม่ๆ จากตะวันตกไป ขณะที่การเมืองต่างประเทศ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ รวมถึงเซรามิกสมัยใหม่ที่กำลังพัฒนาอย่างเต็มที่ จีนกลับไม่ได้รับอิทธิพลนั้น เนื่องจากช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์และภูมิหลังของช่วงเวลาเช่นนี้ จนกระทั่งการปฏิรูปและการเปิดประเทศจีนจึงได้รับแนวความคิดที่ทันสมัยจากตะวันตก เปิดกระแสการเรียนรู้วรรณกรรมและศิลปะจากประสบการณ์ขั้นสูงของตะวันตก ปลุกฝังเทคโนโลยีและแนวความคิดของตะวันตกอย่างเต็มที่ และกระแสศิลปะเซรามิกสมัยใหม่ได้พัดเข้าสู่ประเทศจีน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการใช้แนวคิดทันสมัยๆ เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบ แนวคิด และทฤษฎีการก่อสร้าง ของเซรามิกร่วมสมัยของจีน

จากมุมมองของเซรามิกเอง เพื่อให้ศิลปะเซรามิกอยู่รอดในสังคมปัจจุบัน และได้มีรูปร่างหลากหลาย ก่อนอื่นต้องตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของเซรามิกแบบดั้งเดิมเป็นเซรามิกสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการด้านวัสดุเซรามิกในงานศิลปะเซรามิกนั้น การใช้วัสดุและนวัตกรรมของรูปแบบการแสดงออกเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก สามารถสัมผัสได้ถึงมิติของงานและพื้นที่ความงามของโครงสร้างภายในโดยตรง (Su, 2013) แนวคิดหรือสร้างได้ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมด้วยความสงสัยและการปฏิเสธทุกแนวคิด ล้มกระบวนทัศน์การคิดและรูปแบบการแสดงออกในอดีต และแสวงหาความไม่สมมาตร ความไม่มั่นคง การแตกแยก และความแตกต่างที่สัมพันธ์กับสุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิมเพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของทฤษฎีหรือสร้าง และได้แสดงความต้องการผสมผสานกับสื่ออื่นๆ ในด้านวิธีการแสดงออกและรูปแบบการแสดงออก เพื่อนำแนวคิดของยุคสมัยผสมผสานไปในศิลปะเซรามิกร่วมสมัย

2. แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง

แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstructivism) เสนอโดยนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) ในช่วงปีค.ศ. 1960 นับเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาที่สำคัญหลังยุคสมัยใหม่ (Postmodern Philosophy) ซึ่งได้รับกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงเนื่องจากแนวคิดการล้มล้างความดั้งเดิม หากแปลตรงตัวการรื้อสร้าง หมายถึงการรื้อและประกอบสร้างใหม่ หากทำความเข้าใจผ่านมุมมองปรัชญาจะพบว่ามโนะยะที่ลึกซึ้งยิ่ง ไวท์เฮดเคยกล่าวไว้ว่า “สองพันปีของปรัชญาตะวันตกอยู่ในกรอบของเชิงอรรถของเพลโตมาตลอด” ปรัชญาตะวันตกดั้งเดิมมักศึกษาเรื่องอภิปรัชญา (Metaphysics) และญาณวิทยา (Epistemology of Knowledge) แต่แดร์ริดาได้เน้นย้ำว่า การรื้อสร้างนั้นไม่ใช่ ‘การปฏิเสธ’ ความจริง แต่เป็นการยืนยัน การลงแรง และความมุ่งมั่น (Derrida, 2001) เป็นกระบวนการทำลายและสร้าง

2.1 ต้นกำเนิดแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้างและการประยุกต์ใช้ในงานศิลปะ

“รื้อสร้าง” แปลตามตรงคือการรื้อ แยก และประกอบขึ้น แปลตามตัวอักษร “รื้อ” สามารถเข้าใจได้ว่า “การแกะออก” “การแยก” และ “สร้าง” สามารถเข้าใจได้ว่าเป็น “ประกอบ” และ “โครงสร้าง” การรวมกันของทั้งสองคือ: การรื้อความเป็นดั้งเดิม ประกอบสร้างรูปแบบใหม่ นั่นคือ วิพากษ์รูปแบบที่มีอยู่แล้วเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบใหม่ (Feng, 2020) สิ่งนี้กำหนดว่าผลงานศิลปะรื้อสร้างมีอัตลักษณ์ของความกระจัดกระจาย ซับซ้อน ไม่สมบูรณ์ ในเชิงวิธีการมันทำลายความสมบูรณ์ของโครงสร้างเดิม และเน้นความไม่เสถียรของโครงสร้างและการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Feng, 2020; Wu, 2001) การรื้อ และการสร้างใหม่เป็นวิธีการที่พบได้มากที่สุด ในสายตาของศิลปินรื้อสร้างนั้น ไม่มีมาตรฐานที่เป็นหนึ่งเดียวในโลก พวกเขาทำลายความสมบูรณ์ของวัตถุหลัก มุ่งมั่นทำงานอย่างเต็มที่กับบางส่วน คิดว่าความสมบูรณ์ควรเน้นในการนำเสนอส่วนประกอบแต่ละส่วน แม้จะดูเหมือนยุ่งแต่ในสาระสำคัญมีความเชื่อมโยงระหว่างกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งอาจกล่าวเกิดโครงสร้างใหม่ขึ้นมา

นับตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1980 แนวคิดรื้อสร้างถูกนำมาประยุกต์ใช้โดยศิลปินมากขึ้นเรื่อยๆ โดยจะใช้ในสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย การถ่ายภาพ ศิลปะภาพพิมพ์ และสาขาอื่นๆ ส่วนการแสดงออกทางศิลปะสมัยใหม่นั้น ความเป็นเอกเทศและความเป็นไปได้ที่การรื้อสร้างนำมาสู่การสร้างสรรค์ทางศิลปะทำให้การตีความผลงานของศิลปินดีขึ้น (Feng, 2020; Wu, 2001)

3. ที่มาและภาพรวมของศิลปะเซรามิกร่วมสมัย

ศิลปะเซรามิก (Ceramic Art) หมายถึง ศิลปะเซรามิกสมัยใหม่หรือศิลปะเซรามิกร่วมสมัยที่แตกต่างจากเซรามิกแบบดั้งเดิม เป็นเซรามิกชนิดหนึ่งที่เป็นวัสดุหลักที่ผสมผสานแนวคิดด้านสุนทรียะและงานฝีมือ ซึ่งรวมทั้งเครื่องใช้และประติมากรรม ทั้งในเชิงปฏิบัติและไม่ใช่ ศิลปะงานฝีมือและศิลปะในประเภทที่แตกต่างจากศิลปะกระแสหลัก ในบริบทเทคโนโลยีและวัฒนธรรมร่วมสมัย วัสดุเซรามิก

ถูกนำมาใช้เป็นสื่อ และแสดงออกมาในรูปแบบประติมากรรมที่ใช้ศิลปะร่วมสมัยเป็นหลัก (Zhou, 2009)

วัสดุเซรามิกได้รับความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยมากขึ้นเรื่อยๆ ด้วยเหตุผลว่า วัสดุเซรามิกสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย ธรรมชาติ ชีวิต สังคม และวิทยาศาสตร์ได้เป็นอย่างดี (Zhang, 2020) ทำให้ศิลปินเซรามิกเริ่มกระตือรือร้นที่จะสร้างงานเซรามิกโดยปราศจากการใช้งานจริงและการสร้างแบบจำลอง แรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานเปลี่ยนไป เริ่มไม่ได้มีไว้สำหรับใช้ในชีวิตประจำวัน แต่จะเน้นย้ำถึงความคิดริเริ่มของคำอธิบายประกอบทางอารมณ์ ภายในของผู้สร้างงานในการใช้วัสดุ ละทิ้งกฎเกณฑ์ด้านสุนทรียะดั้งเดิม ค้นหาความงามทางอารมณ์ของธรรมชาติมนุษย์ในความไม่สมบูรณ์และธรรมชาติจากมุมมองของการมองเห็นและการสัมผัส ทำให้งานเครื่องเคลือบมีคุณค่าทางศิลปะที่เป็นอิสระ และเป็นสื่อกลางทางศิลปะให้ศิลปินได้แสดงออก

ภายใต้อิทธิพลของปัจจัยข้างต้น ช่วงเวลาของการปฏิวัติศิลปะเซรามิกสมัยใหม่อย่างเข้มข้นจึงเกิดขึ้นในญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาในปี 1950 พวกเขาคือ “ขบวนการสังคมโซเดซา” ในญี่ปุ่นและ “การปฏิวัติโอทิส” ในสหรัฐอเมริกา การเกิดขึ้นของการเคลื่อนไหวที่ภาคสนามได้เปิดบทบาทใหม่ให้กับเซรามิก

4. อิทธิพลของแนวคิดหรือสร้างในการสร้างสรรค์ศิลปะเซรามิกร่วมสมัย

ศิลปะเซรามิกได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหรือสร้างและศิลปะสมัยใหม่ที่มีความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังที่ Bai Ming กล่าวว่า: “เนื่องจากศิลปะเซรามิกสมัยใหม่และร่วมสมัยเป็นแนวคิดและปรากฏการณ์ที่ถูกกำหนดโดยศัพท์ทางวิชาการว่า ‘สมัยใหม่และร่วมสมัย’ จึงควรมีจิตวิญญาณสมัยใหม่และร่วมสมัยตามธรรมชาติเช่นเดียวกับศิลปะร่วมสมัยประเภทอื่น” (Bai, 2003) ในฐานะที่เป็นหนึ่งในทฤษฎีหลังสมัยใหม่ที่ก้าวหน้าที่สุด แนวคิดหรือสร้างได้ถูกนำมาใช้ในการออกแบบงานศิลปะอย่างแพร่หลาย โดยแทรกซึมสู่งานศิลปะเซรามิกและส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก การหรือสร้างสะท้อนให้เห็นแง่มุมต่างๆ ของการสร้างสรรค์เครื่องเคลือบเซรามิก โดยหลักๆ แล้วใช้การแยกส่วนและก่อขึ้นใหม่ การต่อและการซ้อน การบิดและการเปลี่ยนรูป เป็นต้น (Wang, 2021)

เซรามิกแบบดั้งเดิมมักมุ่งเน้นความสมมาตรและความสมดุล แต่แนวคิดทฤษฎีการก่อสร้าง มุ่งเน้นความไม่สมมาตรและความไม่เป็นระเบียบ เพื่อลวงตาและสร้างสุนทรียภาพอันเป็นเอกลักษณ์ ดังนั้นศิลปะเซรามิกสมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดก่อสร้างจะมีจุดเด่นที่ความหลากหลายและการสร้างสรรค์ ศิลปินไม่ยึดติดกับกรอบเดิมๆ แต่สำรวจความเป็นไปได้ทางศิลปะใหม่ๆ ด้วยแนวคิดและเทคนิคที่ล้ำสมัย รูปแบบและสไตล์ที่หลากหลาย รวมถึงการใช้นวัตกรรมของงานฝีมือแบบดั้งเดิม การบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการสำรวจวัสดุ รูปทรง และการตกแต่งที่ล้ำสมัย ทำให้งานเซรามิกสมัยใหม่มีความสมบูรณ์และซับซ้อนยิ่งขึ้น

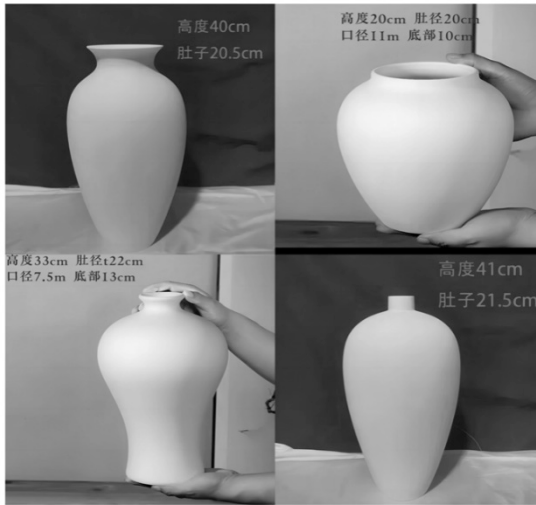
5. วิเคราะห์ผลงาน: “แสง” ดวงดาวบนฟากฟ้า

แนวคิดในการสร้างผลงานเซรามิกชุดนี้ ใช้หลักการบิดเบือนและการเปลี่ยนรูปเพื่อเปลี่ยนรูปทรงเซรามิกภาชนะแบบดั้งเดิมให้เป็นต้นกำเนิดแสง โดยใช้การเจาะเนื้อดินเพื่อสร้างรูปทรงของแสงคล้ายโคมโม่ไฟ ผลงานชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้แนวคิดทฤษฎีการก่อสร้างทำลายกรอบการจัดวางและการตกแต่งเซรามิกแบบดั้งเดิม

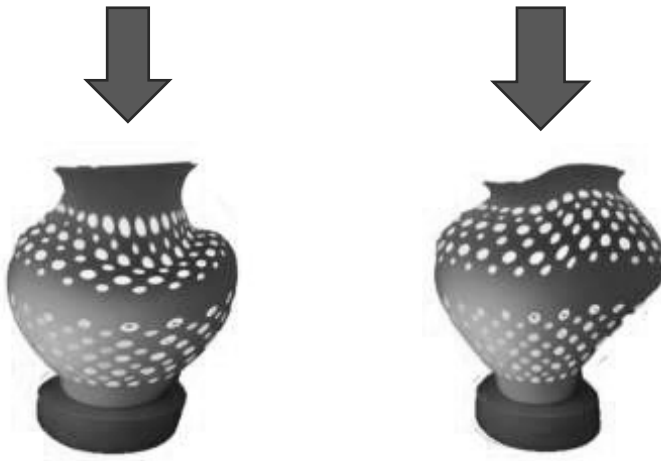
ทฤษฎีการก่อสร้างเป็นกระแสศิลปะ(Trend) ที่รีอโครงสร้างดั้งเดิมและนำมาประกอบใหม่ โดยมีแนวคิดหลักคือการทำลายกรอบ ความสมบูรณ์ และความกลมกลืนของวัตถุ เพื่อทำความเข้าใจแก่นของสิ่งต่าง ๆ นักออกแบบมุ่งเน้นไปที่การสืบทอดด้วยการวิจารณ์ศิลปะเซรามิกแบบดั้งเดิม ละทิ้งเทคนิคการตกแต่งที่ยุ่งยาก และสร้างรูปแบบใหม่ด้วยลายเส้นที่กระชับและรูปทรงเรขาคณิต ไม่เพียงแต่เสริมสร้างรูปแบบการแสดงออกของศิลปะเซรามิกให้มีความหลากหลาย หากแต่ยังช่วยให้นักออกแบบมีพื้นที่สร้างสรรค์มากขึ้น โดยปฏิบัติต่องานศิลปะเซรามิกแบบดั้งเดิมด้วยการต่อต้านและการทำลาย แยกและจัดระเบียบรูปแบบ โครงสร้าง และองค์ประกอบอื่นๆ ของภาชนะเซรามิกใหม่เพื่อสร้างเอกลักษณ์ในบริบทใหม่

5.1 หลักการก่อสร้างเรื่องการบิดเบือนและการเปลี่ยนรูป (Transformation) ผลงานเซรามิก ชุด: “แสง”ดวงดาวบนฟากฟ้า

เซรามิกแบบดั้งเดิมของจีน มักมีรูปทรงและลวดลายที่มีความสมมาตรและความสมดุล แต่ทำลายกฎเกณฑ์ที่ต่างจากดั้งเดิม ทำด้วยการแปรเปลี่ยนรูปทรงที่สามารถสร้างได้โดยการบิด ยืด หรือบีบอัดวัสดุเซรามิก ดังนั้นการทำลายรูปลักษณะดั้งเดิมของเซรามิกด้วยการการเปลี่ยนรูปนี้ สามารถฉายแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้างได้อย่างชัดเจน เพราะแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้าง มุ่งเน้นความไม่สมมาตรและความไม่เป็นระเบียบ เพื่อลงตาและสร้างสุนทรียภาพอันเป็นเอกลักษณ์การยืด เป็นเทคนิคในการทำเซรามิกโดยนำดินเหนียวมาวางบนแป้นหมุน จากนั้นหมุนแล้วค่อยๆ ยืดออกเป็นวงกลมร่วมศูนย์กลางตามที่ต้องการ วงกลมร่วมศูนย์กลางมักมีความสมมาตรที่เด่นชัด ซึ่งสามารถให้ความรู้สึกถึงความสมดุลมาสู่ชิ้นงานเซรามิกได้อย่างชัดเจน แต่การผลิตเซรามิกทุกชิ้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเนื่องจากงานหัตถกรรมมีการเปลี่ยนแปลงและความไม่สมบูรณ์บางประการที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ในการทำเซรามิกแบบดั้งเดิมนั้น ส่วนเกินเหล่านี้จะถูกตัดทิ้ง และคงไว้เฉพาะส่วนที่มีศูนย์กลางร่วมกันตามปกติเท่านั้น แต่ว่าการเปลี่ยนรูปเหล่านี้ทำให้งานเซรามิกแต่ละชิ้นมีลักษณะเฉพาะตัวและมีเอกลักษณ์ ขณะเดียวกันการสร้างช่องแสงด้วยการเจาะรู แสดงให้เห็นจังหวะของความไม่เป็นระเบียบ ที่สะท้อนถึงแนวคิดทฤษฎีการก่อสร้าง โดยแต่ละรูที่ให้แสงผ่านนั้นแสดงให้เห็นถึงมิติของดวงดาวที่มีขนาดต่างกันด้วย (ภาพประกอบที่ 3)



ภาพประกอบที่ 2 รูปทรงเซรามิกแบบดั้งเดิม



ภาพประกอบที่ 3 ภาพจำลองการออกแบบเซรามิกชุด “แสง” ดวงดาวบนฟากฟ้า



ภาพประกอบที่ 4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ (การยี่ดรูปทรง)



ภาพประกอบที่ 5 การเจาะรูช่องแสง

5.2 สรุปผล ผลงานเซรามิกชุด “แสง” ดวงดาวบนฟากฟ้า

จากการวิเคราะห์เทคนิคการแสดงออกของแนวคิดหรือสร้างและการนำไปใช้ในทางปฏิบัติข้างต้น งาน “แสง” ดวงดาวบนฟากฟ้า ชุดเสร็จสมบูรณ์

1. การปรับโครงสร้างดินเหนียวทรงภาชนะกลมด้วยหลักการ “บิดรูป” โดยใช้วิธีการยี่ดเพื่อทำลายโครงสร้างที่สมมาตรของเซรามิกแบบดั้งเดิม

ต่อมามีการเจาะรูกลมที่มีขนาดแตกต่างกันจัดวางตำแหน่งแบบไม่เป็นระเบียบเพื่อจำลองภาพของแสงดาว สะท้อนให้เห็นถึงการตกแต่งงานเซรามิก ที่ใช้องค์ประกอบ การตกแต่งแบบอสมมาตร (imbalance) เพื่อเน้นแนวคิดการออกแบบแบบตามแนวคิดรื้อสร้าง

2. การใช้สีหลักในผลงานเซรามิกคือ สีขาว และสีดำ โดยสีเคลือบสีขาวแทนความหมายถึงท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยดวงดาวในตอนกลางคืนซึ่งมีบรรยากาศสีดำ และสีขาวก็สามารถใช้เพิ่มความสว่างได้ เป็นสีที่ตัดกันที่จะขับเน้นพื้นหลังสีเข้ม สีเคลือบสีดำผสมผสานกับท้องฟ้ายามค่ำคืนได้ดีทำให้ดูมีมิติยิ่งขึ้น จึงบรรลุผลที่แตกต่างกันสองประการ

3. วิธีการแยกส่วนในการรวมวัสดุหลายชนิดเข้าด้วยกันควบคู่กับแท่นวางโคมไฟที่ทำจากไม้เพื่อค้นหาความเป็นไปได้ด้านการใช้วัสดุ ซึ่งเป็นการท้าทายความเข้าใจดั้งเดิมของผู้ชมเกี่ยวกับโครงสร้างและกระตุ้นให้เกิดการตระหนักคิดการชื่นชมรูปแบบเซรามิกแบบดั้งเดิม

ความสัมพันธ์ของผลงานเซรามิกตามแนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้างนี้ใช้รูปทรงหลักทำงานร่วมกับแสงและเงา เป็นการทดลองออกแบบผสมผสานคุณสมบัติของวัสดุดินเผาสร้างรูปทรงที่มีการบิดเบือนและแปรเปลี่ยนรูป รวมทั้งใช้คุณสมบัติการควบคุมไฟให้เกิดการกระจายของแสงและเงา ดังนั้นการสร้างผลงานชุดนี้จึงมีลักษณะเป็นโคมไฟแต่เป็นงานศิลปะเซรามิกสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง นอกจากนี้พื้นที่ในการจัดวางยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้โต้ตอบและสะท้อนอารมณ์กับผลงานอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 6 การติดตั้งผลงานเซรามิกชุด “แสง” ดวงดาวบนฟากฟ้า

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

การผสมผสานแนวคิดหรือสร้างเข้ากับวัฒนธรรมเซรามิกสามารถเป็นตัวชี้นำทิศทางใหม่สำหรับการพัฒนางานศิลปะเซรามิกในอนาคตได้ ในการสร้างสรรค์เซรามิกในอนาคต สามารถใช้แนวคิดหรือสร้างได้มากขึ้น โดยทำลายรูปแบบและคุณค่าของเซรามิกเดิม ๆ และสำรวจวัฒนธรรมเซรามิกอีกครั้งจากมุมมองที่สร้างสรรค์ เพื่อให้เซรามิกสามารถพูดคุยและสื่อสารกับสังคมในอนาคตได้ดีขึ้น การรื้อสร้างไม่ใช่การล้มล้างความดั้งเดิมโดยสิ้นเชิง แต่เป็นการสร้างสรรค์และต่อยอดโดยมีความดั้งเดิมเป็นพื้นฐาน ให้ความหมายแฝงและคุณค่าใหม่แก่องค์ประกอบเซรามิกโดยการจับมารวมกันใหม่ การผสมผสานนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มรูปแบบการแสดงออกของศิลปะเซรามิกเท่านั้น แต่ยังมอบแนวทางและความเป็นไปได้ใหม่ๆ ให้กับผู้คนในการตีความและทำความเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิกในอนาคต

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยสำหรับในอนาคต

การสร้างสรรคงานศิลปะเซรามิกในอนาคตจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการบูรณาการเข้ากับยุคสมัย เท้าทันกับการพัฒนาทางสังคม โดยผสมผสานแนวคิดหรือสร้างเพื่อให้มีความกล้าที่จะทำลายรูปแบบเดิม ๆ ทำลายแนวคิดดั้งเดิม และสำรวจแวดวงและการแสดงออกใหม่ของศิลปะเซรามิก ขณะเดียวกัน ยังทำการสืบทอดและสร้างสรรค์วัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อแสดงออกถึงเสน่ห์ที่เป็นเอกลักษณ์และคุณค่าของวัฒนธรรมเซรามิกในการสร้างสรรค์ ใช้ความดั้งเดิมเป็นพื้นฐานและใช้การสร้างสรรค์เป็นแรงผลักดันในการเติมพลังและควมมีชีวิตชีวาสู่ศิลปะเซรามิกแห่งอนาคต โดยสำรวจและทดลองอย่างต่อเนื่อง งานศิลปะเซรามิกจะถูกนำมาใช้และพัฒนาอย่างกว้างขวางมากขึ้นในการสร้างสรรค์เซรามิกในอนาคต นอกจากนี้ การสร้างสรรคงานศิลปะเซรามิกในอนาคตควรบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การออกแบบ CAD และเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง เพื่อเพิ่มวิธีการแสดงออกและการเผยแพร่ผลงาน โปรแกรม CAD สามารถช่วยให้ศิลปินออกแบบผลงานที่มีความแม่นยำและซับซ้อนมากขึ้น ในขณะที่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงช่วยให้ผู้ชมชื่นชมและสัมผัสงานศิลปะได้อย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มช่องทางการเผยแพร่ผลงานอีกด้วย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมการสร้างสรรคและการพัฒนางานศิลปะเซรามิก

เอกสารอ้างอิง

- Bai, M. (2003). Thoughts on modern and contemporary Chinese ceramics. *Literary and Art Research*, 1, 127.
- Derrida, J. (2001). *Writing and difference: Life-reading-new knowledge*. Italian: Sanlian Bookstore.
- Feng, Y.B. (2020). Deconstructing the application of conceptual thinking in ceramic creation. *Ceramic Research*, 4, 69-71.

- Jiang, S.L. (2020). A brief description of the development history of Jingdezhen Ceramics. *Jingdezhen Ceramics*, 3(5), 45-47.
- Luo, H.J. (2004). **Research on the history, current situation and development strategies of Jingdezhen ceramic industry.** Doctoral dissertation, Jiangxi Normal University.
- Wang, X.Y. (2021). **Decomposition and reconstruction-modern and contemporary ceramic art creation from the perspective of deconstruction.** Master's thesis, Xi'an Academy of Fine Arts.
- Zhang, Y.Q. (2021). **On the expression of material language in contemporary ceramic art creation.** Master's thesis, China Academy of Art.
- Zhou, G.Z. (2009). The definition of contemporary ceramic art. *Ceramic Science and Art*, 43(9), 32.

การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมชุดสวรรค์ปรลิต
The Creation of Art Works
in the Parasites of Heaven Project

เกรียงไกร กงกะนันทน์¹
Kriangkrai Kongkhanun

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
Assistant Professor, School of Digital Media, Sripatum University
(E-mail: kongkhanun@gmail.com)

Received: 08/07/2024 Revised: 28/07/2024 Accepted: 30/08/2024

บทคัดย่อ

แนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรลิต” เป็นหัวข้อที่น่าสนใจและซับซ้อน ได้รับการสำรวจจากมุมมองทั้งในทางความจริงของวิทยาศาสตร์และทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Soft Power) โดยการสำรวจแนวคิด รูปแบบ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และสื่อผสม ในกรอบแนวคิดของ “สวรรค์ปรลิต” ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมีความเป็นเอกลักษณ์และนำเสนอแนวคิดที่น่าสนใจ การใช้วัสดุที่มีความหมายเช่น ม่านโปร่งและกระจกเงาเพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและท้าทายผู้ชมให้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง การผสมผสานความเชื่อและความเป็นจริงผ่านการใช้วัสดุเหล่านี้มอบประสบการณ์การสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและเป็นเครื่องมือในการสำรวจหัวข้อที่ซับซ้อนเกี่ยวกับธรรมชาติและประสบการณ์ของมนุษย์

คำสำคัญ: สวรรค์, ปรลิต, วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

Abstract

The concept of a “Parasites of Heaven” is an interesting and complex topic. It has been explored from both the perspective of scientific reality and the perspective of soft power, through the exploration of concepts, styles, and techniques for creating art works such as paintings, sculptures and mixed media works. Within the Conceptual Framework of “Parasites of Heaven,” the art work created is unique and presenting an interesting concept. The use of meaningful materials such as sheer curtains and mirrors to create a diverse experience and challenge viewers to think critically about their own experiences and perceptions. The combination of beliefs and reality through the use of these materials provides a fascinating creative

experience and a tool for exploring complex topics of the nature and the human experiences.

Keywords: Heaven, Parasite, Soft Power

บทนำ

แนวคิดเรื่องสวรรค์ได้รับการสำรวจทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกมานานหลายศตวรรษ แม้ว่าความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายจะมีความคล้ายคลึงกัน แต่ก็มี ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างแนวคิดเรื่องสวรรค์ของตะวันตกและตะวันออก ในวัฒนธรรมตะวันตก โดยเฉพาะในศาสนาคริสต์ สวรรค์มักจะถูกพรรณนาว่าเป็นสถานที่จริงที่ผู้ชอบธรรมจะอยู่ต่อเบื้องพระพักตร์พระเจ้าหลังความตาย ได้รับการอธิบายว่าเป็นสถานที่แห่งความสุข ความสงบ และความสุขชั่วนิรันดร์ ภาพจำลองของสวรรค์ประกอบด้วยประตูสวรรค์ ทางเดินสีทอง และทูตสวรรค์ร้องเพลงสรรเสริญพระเจ้า หลักเกณฑ์ในการเข้าสู่สวรรค์ขึ้นอยู่กับความศรัทธาและความดี การตัดสินใจขั้นสุดท้ายในการเข้าสู่สวรรค์นั้นกระทำโดยพระเจ้า ผู้ซึ่งถูกมองว่าเป็นผู้ตัดสินขั้นสูงสุด

ในทางตรงกันข้าม วัฒนธรรมตะวันออก โดยเฉพาะในศาสนาพุทธ แนวคิดเรื่องสวรรค์นั้นแตกต่างออกไป สวรรค์ไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสถานที่ทางกายภาพ แต่เป็นสถานะชั่วคราวของการดำรงอยู่ ซึ่งแต่ละคนไปเกิดใหม่หลังความตายและสามารถเดินทางต่อไปสู่การนิพพานได้ การเข้าสู่สวรรค์ขึ้นอยู่กับกรรมหรือผลบุญที่สั่งสมมาในอดีตชาติ ท้ายที่สุดแล้วการตัดสินใจเข้าสู่สวรรค์ขึ้นอยู่กับกรรมและการกระทำและกรรมของแต่ละคน

แนวคิดเรื่องสวรรค์ได้รับการสำรวจและถูกแสดงในหลายรูปแบบของวัฒนธรรมสมัยนิยม ไม่เพียงแค่นิยายและวรรณกรรมเท่านั้น แต่ยังในภาพยนตร์และดนตรีอีกด้วย ในภาพยนตร์ สวรรค์มักถูกวิพากษ์ว่าเป็นโลกที่สงบสุขและเต็มไปด้วยความสุข ที่ผู้ล่องล้าสามารถหายใจเพลิดเพลินไปกับความงามและความสุขโดยไม่ต้องเผชิญกับความยากลำบากของชีวิตบนโลก ตัวอย่างเช่น “What Dreams

May Come” สะท้อนแนวคิดเรื่องสวรรค์ที่สร้างขึ้นจากความทรงจำและประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละครหลัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นสวรรค์ว่าเป็นดินแดนที่สดใสและสวยงาม ซึ่งเต็มไปด้วยความเป็นไปได้และความมหัศจรรย์ไม่รู้จบ การใช้สีสันที่สดใส การออกแบบที่ซับซ้อน และภูมิทัศน์ที่ไม่เหมือนโลกอื่น ๆ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นผลงานชิ้นเอกด้านภาพอย่างแท้จริง

อีกประการหนึ่งของการแสดงภาพสวรรค์ในภาพยนตร์เรื่องนี้คือแนวคิดเรื่องการไถ่บาป ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับปีศาจร้ายภายในตนและต่อสู้กับผลที่ตามมาของการเลือกในชีวิตเพื่อค้นหาความสงบสุขที่แท้จริงและการไถ่บาปในชีวิตหลังความตาย แง่มุมนี้ชี้ให้เห็นว่าสวรรค์เป็นสถานที่แห่งการเยียวยา การให้อภัย และการไถ่บาป (Cheu, 2019)

ในประเทศไทย แนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์มีลักษณะที่หลากหลายและมีความหมายที่สำคัญต่อวัฒนธรรมและศาสนาของชาวไทย การมองเห็นสวรรค์นั้นมักเกิดจากศาสนาและวัฒนธรรมที่หลากหลาย แนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์มักเชื่อมโยงกับความเชื่อในชีวิตหลังความตาย และมีหลายทัศนะเกี่ยวกับสถานะและการประสบการณ์ที่ผู้คนจะได้รับหลังจากการจากไป ในสังคมไทย ความเชื่อและศาสนาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอย่างแยกไม่ออก อาจกล่าวได้ว่าเราไม่ได้นับถือศาสนาอย่างเคร่งครัด แต่ก็ได้หมายความว่าความเชื่อและศาสนาจะมีบทบาทด้อยลงไป การนับถือศาสนาของคนไทยเป็นเรื่องสำคัญที่จะหล่อหลอมให้สังคมไทยเป็นไปในแบบอย่างที่เราเรียกว่า “อย่างไทย” มีเอกลักษณ์เป็นไทย ลักษณะความเชื่อและศาสนาที่อยู่ในสังคมไทยหรือเรียกว่า “แบบไทย ๆ” สังคมไทยเป็นสังคมพุทธหรือจะเรียกอารยธรรมไทยว่าเป็นอารยธรรมพุทธศาสนาได้หรือไม่อย่างไร ความเชื่อและศาสนาในวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์การยกระดับวัฒนธรรม และความสืบเนื่องทางวัฒนธรรม จนกลายเป็น อารยธรรม ศาสนาและความเชื่อเป็นทั้งเหตุโดยตรงและโดยอ้อมที่ทำให้เกิดอารยธรรมในสังคม หรือของชนชาติใดชนชาติหนึ่ง อาจจะแผ่ขยายไปสู่ที่ต่าง ๆ จากจุดศูนย์กลางอารยธรรมนั้น (ใบฎีกาหัตถ์ กิตตินันท์, 2563)

นอกจากนี้ ในวัฒนธรรมไทยยังมีสมุดภาพไตรภูมิซึ่งประกอบด้วย กามภูมิ รุปรภูมิ และอรุปรภูมิ ซึ่งดินแดนสวรรค์ทั้ง 6 ชั้น ดินแดนมนุษย์ และนรกทั้ง 8 ชุม ในพุทธศาสนา ก็ยังถือว่าอยู่ในดินแดนแรกๆ ที่เรียกว่า กามภูมิทั้งหมด แม้แต่เทวตาบนสวรรค์ก็ถือว่ายังอยู่ในกิเลสตัณหา เพราะยังมีความโลภความอิจฉาริษยากันอยู่ในหมู่เทวตา (พิชญ์ ศุภ, 2552) ภาพจิตรกรรมในหนังสือสมุดภาพไตรภูมิ นับเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติที่แสดง ให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพชนไทยในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องไตรภูมิออกมาเป็น ภาพที่มีทั้งความงดงามในเชิงศิลปะ และมีความหมายในทางปรัชญาและศาสนา ซึ่งรายละเอียดของ ภาพยังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมและขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติในยุคสมัยที่สร้างผลงานขึ้น นั้นได้เป็นอย่างดี นับเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่ง (กรมศิลปากร, 2542)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรลิต” เป็นหัวข้อที่ซับซ้อนและน่าสนใจซึ่งได้รับการสำรวจจากมุมมองในทางความจริงของวิทยาศาสตร์และทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Soft Power) สำหรับผลงานศิลปะชุด “สวรรค์ปรลิต” เป็นเรื่องราวของจินตนาการที่สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในเชิงบุคลาธิษฐาน ให้ได้ตระหนักและรับรู้ในแง่มุมมองของความเป็นไปได้ของสวรรค์ที่เป็นส่วนหนึ่งของโลกจักรวาล ความหมายของคำว่า “สวรรค์” และ “ปรลิต” เป็นสิ่งที่อยู่ในข้อขัดแย้ง “สวรรค์” ตามความเข้าใจรับรู้ได้ของมนุษย์ทั่วไปคือ ดินแดนของความสุขที่อยู่เหนือมนุษย์ขึ้นไป แต่ “ปรลิต” คือสิ่งมีชีวิตเล็กๆ ที่เรียกว่าพยาธิ ที่มีความจำเป็นต้องอาศัยพักพิงกัดกินชีวิตอื่นเป็นอาหาร จึงเป็นจินตนาการที่อาจถึงวาระที่สวรรค์อยู่ในภาวะอันตรายและแม้ว่าปรลิตมักเกี่ยวข้องกับอันตรายและการทำลายล้าง พวกมันยังมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของธรรมชาติและเป็นประโยชน์ต่อโฮสต์ของพวกมัน ความคิดเรื่องปรลิตในวัฒนธรรมสมัยนิยมมักถูกมองในแง่ลบ โดยเป็นสัญลักษณ์ของบาปและการทุจริต อย่างไรก็ตาม ในบางวัฒนธรรม ปรลิตถือเป็นสัญลักษณ์แห่ง

ชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ และเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนาและการเฉลิมฉลอง
 สวรรค์เป็นองค์ประกอบหลักของความคิดและความเชื่อทางศาสนาทางตะวันออก
 ทั้งฮินดูและพระพุทธศาสนามานานหลายศตวรรษ ความเชื่อและประเพณีทางศาสนา
 ที่แตกต่างกันนำเสนอการตีความที่แตกต่างกันว่าสวรรค์คืออะไรและใครสามารถไป
 ที่นั่นได้ แม้จะมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แต่แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังคงเป็นที่ถกเถียง
 และถกเถียงกันอย่างมากระหว่างนักวิทยาศาสตร์ คำถาม
 และความท้าทายใหม่ๆ ได้เกิดขึ้นสำหรับแนวคิดเรื่องสวรรค์ ตัวอย่างเช่น ทฤษฎี
 สัมพัทธภาพได้ให้ข้อมูลเชิงลึกใหม่เกี่ยวกับความเข้าใจของเราเกี่ยวกับเอกภพและ
 ธรรมชาติของเวลาและอวกาศ สิ่งนี้ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับตำแหน่งทางกายภาพ
 และธรรมชาติของสวรรค์ มันเป็นสถานที่ทางกายภาพหรือสภาพจิตใจ คำถามเหล่านี้
 ยังคงเป็นที่ถกเถียงกันโดยนักศาสนศาสตร์และนักวิทยาศาสตร์

ปรสติดในสวรรค์มีผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมและความเชื่อของ
 มนุษย์ สร้างแรงบันดาลใจให้กับงานวรรณกรรมและศิลปะมากมาย มันถูกใช้เพื่อ
 สำนวณหัวข้อของชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว และวัฏจักรของการดำรง
 อยู่ ในบางมโนทัศน์ของชีวิตหลังความตาย ปรสติดจะแสดงเป็นสิ่งมีชีวิตที่กินพลังชีวิต
 ของสิ่งมีชีวิตอื่น สำหรับบทบาทสำคัญในการสร้างประชากรและระบบนิเวศของพวกเขา
 มัน แม้ว่าปรสติดสามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อโฮสต์ของพวกเขาได้ แต่พวกเขามันยัง
 สามารถให้ประโยชน์ที่สำคัญ เช่น ช่วยควบคุมประชากรของสายพันธุ์ที่เป็นอันตราย
 หรือป้องกันการแพร่กระจายของโรค ในบางกรณี ปรสติดยังสามารถสร้างความ
 สัมพันธ์ทางชีวภาพกับโฮสต์ของพวกเขา ซึ่งทั้งโฮสต์และปรสติดจะได้รับประโยชน์

ปรสติดในวัฒนธรรม ในวัฒนธรรมสมัยนิยม ความคิดเรื่องสวรรค์ปรสติดมัก
 ถูกมองในแง่ลบ โดยเป็นสัญลักษณ์ของความบาป ความเสื่อมทราม และความ
 เสื่อมโทรม สิ่งนี้สามารถเห็นได้ในการพรรณนาถึงนรก ซึ่งปรสติดมักเกี่ยวข้องกับการ
 ลงโทษคนชั่ว อย่างไรก็ตาม แนวคิดเรื่องนี้ยังสามารถถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์เชิง
 บวกของชีวิตและการต่ออายุ ซึ่งเป็นตัวแทนของพลังการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ
 และธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของชีวิตและความตาย

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์เชื่อมโยงของแนวคิดเรื่องของสวรรค์ซึ่งมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและมีความซับซ้อนกับแนวคิดเรื่องปรสิดซึ่งถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความบาปและความเสื่อมโทรมหรือเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตและการต่ออายุ
2. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สื่อถึงการสำรวจสถานะของมนุษย์และความสมดุลที่ละเอียดอ่อน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์มีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในรูปแบบต่างๆ และท้าทายความสัมพันธ์เชิงลบและบวกที่มักติดมากับปรสิด ด้วยการใช้อยู่สัญลักษณ์แทนค่า
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยการใช้สื่อต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

1. แนวคิดเรื่องสวรรค์

แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นองค์ประกอบหลักของความคิดและความเชื่อทางศาสนามานานหลายศตวรรษ แม้จะมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แต่แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังคงมีการโต้แย้งกันอย่างมาก ความเชื่อทางศาสนาและประเพณีที่ต่างกันนำเสนอการตีความเฉพาะของตนเองที่แตกต่างกัน

ทฤษฎีสัมพัทธภาพได้ให้ข้อมูลเชิงลึกใหม่เกี่ยวกับความเข้าใจของเราเกี่ยวกับจักรวาลและธรรมชาติของเวลาและอวกาศ ทำให้เกิดคำถามและความท้าทายใหม่สำหรับแนวคิดเรื่องสวรรค์ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความท้าทายเหล่านี้ แนวคิดเรื่องนี้ยังคงมีบทบาทสำคัญในความคิดและความเชื่อทางศาสนา โดยเป็นแหล่งของการลอบโยน แรงบันดาลใจ และความหวังสำหรับผู้คนจากทุกสาขาอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นถูกมองว่าเป็นสถานที่ทางกายภาพหรือสภาพจิตใจ แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังคงเป็นแนวคิดที่ทรงพลังและยั่งยืน ซึ่งยังคงกำหนดความเข้าใจของเราเกี่ยวกับโลกและสถานที่ของเราในโลกนี้

2. สวรรค์ปรลิต

จากการสำรวจทั้งในบริบททางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แม้ว่าปรลิตบางชนิดจะถูกมองว่าเป็นอันตรายและทำลายล้าง แต่ตัวอื่น ๆ ก็ถูกมองว่ามีประโยชน์และจำเป็นต่อการอยู่รอดของโฮสต์ แนวคิดเรื่องสวรรค์ปรลิตทำให้เกิดการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับธรรมชาติของความสัมพันธ์ทางชีวภาพและความเป็นไปได้ของชีวิตในจักรวาล

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องนี่ยังถูกมองว่าเป็นภาพสะท้อนของสภาพมนุษย์นำไปสู่การสำรวจประเด็นต่าง ๆ เช่น การพึ่งพา การเปลี่ยนแปลงของอำนาจ และการค้นหาความหมายและวัตถุประสงค์ ในบางกรณี คำเปรียบเปรยของสวรรค์ปรลิตสามารถใช้เพื่อเน้นด้านลบของการพึ่งพาทางศาสนาหรือจิตวิญญาณ โดยพรรณนาว่าการแสวงหาประโยชน์หรือการกดขี่รูปแบบหนึ่ง อย่างไรก็ตาม มันสามารถถูกมองว่าเป็นตัวแทนเชิงบวกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับอำนาจที่สูงกว่า

กระบวนการ เทคนิค วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์คือการเดินทางเพื่อสร้างผลงานของตน มันเกี่ยวข้องกับการผสมผสานระหว่างจินตนาการ แรงบันดาลใจ และการทำงานหนัก รวมถึงการค้นคว้าและสำรวจความคิดใหม่ ๆ กระบวนการสร้างสรรค์ไม่ใช่การเดินทางตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงจุดหมายในครั้งเดียว แต่เป็นวงจรที่เกี่ยวกับการวนซ้ำ การทดลอง และการปรับแต่งอย่างต่อเนื่อง อาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายอย่าง รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัว บริบททางวัฒนธรรม และสิ่งเร้าภายนอก แม้จะมีลักษณะที่คาดเดาไม่ได้ แต่กระบวนการสร้างสรรค์ก็เป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของมนุษย์ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างโลกและวัฒนธรรม การทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์สามารถทำให้รู้ถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เราใช้ศักยภาพในการสร้างสรรค์ของเราเองอย่างเต็มที่

1. การสร้างภาพร่าง

จินตภาพภายใน คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในจิต เป็นภาพที่เห็นได้ไม่ชัดเจนจับต้องไม่ได้ ต่อเมื่อได้แสดงออกเป็นจินตภาพภายนอกซึ่งอาจเป็นภาพร่างหรือเป็นงานศิลปะแล้วจึงจะรับรู้ได้ด้วยจักขุสัมผัส ในการสร้างสรรค์ศิลปะ จินตภาพภายนอกกับจินตภาพภายในจะมีบทบาทเกื้อกูลต่อกัน และพัฒนาตัวเองตั้งแต่เริ่มต้น คลี่คลายขึ้น ทีละขั้น จนสมบูรณ์ถึงที่สุดในผลงานศิลปะที่สำเร็จลงแล้ว เมื่อจินตนาการสร้างจินตภาพภายในขึ้นจากจินตภาพภายนอก หรือจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายในก็ตาม จินตภาพภายในที่เกิดขึ้นจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นรูปร่าง ในงานวาดเส้น ในภาพร่างองค์ประกอบ หรือในแผ่นภาพที่ศิลปินใช้สร้างงานโดยตรง งานร่างขั้นนี้จะเริ่มมีความหมายมากกว่าจินตภาพที่เป็นต้นกำเนิดของจินตนาการ และจะเป็นจุดบันทึกลงใจให้ศิลปินจินตนาการต่อเพื่อสร้างจินตภาพภายในที่สมบูรณ์ขึ้น แล้วพัฒนาและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างหรือเป็นงานศิลปะอีกขั้นหนึ่ง กระบวนการนี้จะดำเนินต่อไปจนจินตนาการสิ้นสุดลง และได้จินตภาพที่สมบูรณ์ตามความปรารถนาของศิลปินในผลงานศิลปะที่สร้างเสร็จแล้วนั้น

วิธีนี้เป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์ในทัศนศิลป์ที่เราจะเห็นได้จากสมุดร่างของศิลปินหลายคน เราจะเห็นว่าศิลปินจะสร้างงานได้สักชิ้นหนึ่ง กระบวนการพัฒนาของจินตภาพจะต้องดำเนินไปหลายขั้น ด้วยภาพร่างหรืองานวาดเส้นหลายรูปทีเดียว เมื่อรูปทรงของจินตนาการสมบูรณ์จนไม่สามารถจะพัฒนาต่อไปอีกแล้ว ก็หมายถึงว่าชีวิตของจินตนาการช่วงหนึ่งของศิลปินได้เติบโตเป็นจินตภาพที่สมบูรณ์อย่างน่าพอใจ (ชูลุด นิมเสมอ, 2534)

การสร้างภาพร่างใช้เพื่อแสดงการวางองค์ประกอบ สี แนวคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด สามารถแสดงให้เห็นถึงแนวทางแก้ปัญหาในผลงานจริง การร่างภาพในผลงานชุดนี้ได้สร้างมิติคู่ขนาน จากภาพในโลกจริง ภาพวาดในจินตนาการ และภาพที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสร้าง นำมาปรับเปลี่ยน ดัดแปลง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยเพื่อแสดงถึงแนวคิดเรื่องจักรวาลคู่ขนาน รวมถึงแนวคิดเรื่องอนุภาคสามารถเชื่อมต่อกันในลักษณะที่พวกมันสามารถส่งผลกระทบซึ่งกันและกันได้แม้ว่าจะอยู่ห่างกันมากก็ตาม

2. ผลงานสำเร็จ ผลงานชุดนี้ถูกแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่

2.1 ทางผ่านและการก้าวข้าม

แนวคิดเรื่อง “ม่านบาง ๆ” มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงแนวคิดของการเข้าสู่สวรรค์ บนสวรรค์ ม่านนี้ทำหน้าที่เป็นเขตแดนระหว่างโลกฝ่ายโลกและสวรรค์ ทำให้บุคคลสามารถย้ายจากอาณาจักรหนึ่งไปยังอีกอาณาจักรหนึ่งได้ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ชัดเจนเสมอไป และภาพที่ปรากฏอาจไม่ชัดเจนด้วยซ้ำ



ภาพประกอบที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงที่ 2, ชื่อผลงานชุด “สวรรค์ปรสิต” ขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่, เทคนิคผสม

ม่านบาง ๆ อาจถูกมองว่าเป็นอุปมาอุปไมยถึงสถานะของมนุษย์ ในขณะที่เราค้นหาความหมายและจุดประสงค์ในชีวิตอยู่ตลอดเวลา และหาทางก้าวข้ามข้อจำกัดทางโลกของเรา ม่านแสดงถึงขอบเขตระหว่างวัตถุและจิตวิญญาณ ขอบเขตและไม่มีที่สิ้นสุด มนุษย์และอมตะ เป็นพื้นที่ที่เราสามารถสัมผัสกับความศักดิ์สิทธิ์ได้ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เราสามารถหลงทางหรือสับสนได้

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความไม่แน่นอนและความคลุมเครือที่มาพร้อมกับการข้ามผ่านม่านบาง ๆ แต่ในที่สุด ม่านนั้นก็ป็นสัญลักษณ์ของความหวัง

และการก้าวข้าม มันแสดงถึงความเป็นไปได้ที่จะเข้าสู่อาณาจักรแห่งพระคุณอันศักดิ์สิทธิ์ ที่ซึ่งบุคคลสามารถสัมผัสกับความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาลและเข้าใจความลึกซึ้งของการดำรงอยู่อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ภาพที่มองผ่านม่านบาง ๆ สื่อถึงความรู้สึกของการเข้าสู่แดนสุชาวดี แต่ภาพที่ออกมาอาจไม่ชัดเจนและไม่แน่นอน มันเน้นความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุกับจิตวิญญาณ สิ่งมีชีวิตและคนตาย และจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก แม้จะมีความคลุมเครือที่อาจมาพร้อมกับการข้ามม่าน แต่ท้ายที่สุดแล้วม่านนี้เป็นสัญลักษณ์ของความหวังและการก้าวข้าม

2.2 ประตูลัทธิ

กระจกเป็นสัญลักษณ์ของการสะท้อนแสงมาช้านาน ทั้งตามลักษณะและเชิงเปรียบเทียบ เป็นพื้นผิวที่สะท้อนกลับภาพลักษณะของผู้ชม แต่ก็มี ความสำคัญที่ลึกซึ้งกว่านั้นในฐานะตัวแทนของตัวตน เมื่อเรามองเข้าไปในกระจก เรากำลังเผชิญหน้ากับภาพลักษณะของตัวเองที่เราอาจไม่ชอบหรือจดจำได้เสมอไป อย่างไรก็ตาม กระจกยังสามารถเป็นเครื่องมือสำหรับการค้นพบตนเองและการเปลี่ยนแปลง และเป็นสัญลักษณ์อันทรงพลังในการเข้าสู่อาณาจักรแห่งสวรรค์

เมื่อเราพูดถึงกระจกที่แสดงถึงความรู้สึกของการเข้าสู่สวรรค์ เราอาจหมายถึงประสบการณ์ในการมองเห็นตนเองในมุมมองใหม่ ในประเพณีทางจิตวิญญาณหลายแห่ง สวรรค์ถูกมองว่าเป็นสภาวะแห่งความสงบสุขและการตรัสรู้ขั้นสูงสุด ที่ซึ่งดวงวิญญาณจะเป็นอิสระจากภาระของการดำรงอยู่ทางโลก ในสถานะนี้ เราสามารถเห็นตัวเองและโลกในรูปแบบใหม่ด้วยความชัดเจนและความเข้าใจที่มากขึ้น

อย่างไรก็ตาม ภาพในกระจกอาจไม่ชัดเจนหรือจดจำได้เสมอไป สิ่งนี้อาจแสดงถึงความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงส่วนบุคคลและการเติบโตทางวิญญาณ เมื่อเราเริ่มต้นการเดินทางเพื่อค้นพบตัวเอง เราอาจเผชิญกับบางส่วนในตัวเองที่เราเพิกเฉยหรือปฏิเสธมานาน บุคลิกลักษณะเหล่านี้ของเราอาจเผชิญหน้าได้ยาก และภาพในกระจกอาจดูบิดเบี้ยวหรือไม่ชัดเจน



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงที่ 2, ชื่อผลงานชุด
“สวรรค์ปรสิด” ขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่, เทคนิคผสม

ภาพสะท้อนในกระจกเตือนเราว่าเรายังเป็นมนุษย์ แม้ว่าเราจะเข้าสู่มิติใหม่แล้วก็ตาม เรานำอารมณ์ของเราไปทุกที่ที่เราไป แม้กระทั่งในสวรรค์ มิติใหม่นี้ล้าเหยื่อจากความต้องการของมนุษย์ เหมือนกับปรสิดที่กินโฮสต์ของมัน ในแง่นี้ เรื่องราวจะสำรวจแก่นของสภาพมนุษย์และความปรารถนาที่มีมาแต่กำเนิดของเรา ซึ่งคงอยู่แม้ในสภาพแวดล้อมที่งดงามที่สุด การใช้กระจกยังบอกเป็นนัยว่า การรับรู้ของเราเกี่ยวกับสวรรค์เป็นเรื่องส่วนตัว และสิ่งที่เราเห็นในภาพสะท้อนเป็นเพียงการตีความอาณาจักรแห่งสวรรค์เท่านั้น ในท้ายที่สุด เรื่องราวเน้นย้ำว่าสวรรค์ไม่สามารถแยกออกจากมนุษย์ได้ และธรรมชาติของมนุษย์เราเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์บนสวรรค์ที่แยกจากกันไม่ได้เช่นกัน

ในท้ายที่สุด กระจกซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเข้าสู่สวรรค์หมายถึงพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงของการสะท้อนตนเอง เป็นการเตือนใจว่าเราสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับตนเองและโลกรอบตัวเราได้มากขึ้น และการเดินทางสู่การตรัสรู้ นั่นเป็นสิ่งที่ยาวนานตลอดชีวิต โดยการโอบรับภาพในกระจกและใช้เป็นเครื่องมือในการค้นหาค้นหาตนเอง เราสามารถเข้าสู่สภาวะแห่งความสงบสุขและความเข้าใจในสวรรค์



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 1, ชื่อผลงาน
“The Gate 1” ขนาด 100 x 100 ซม., เทคนิคผสม



ภาพประกอบที่ 4 ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 2, ชื่อผลงาน
“The Gate 2” ขนาด 100 x 100 ซม., เทคนิคผสม

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

2.3 ประติมากรรมแห่งสวรรค์

ศิลปะนั้นเป็นภาพสะท้อนของสังคมและสภาพของมนุษย์มาโดยตลอด ตั้งแต่ภาพวาดในถ้ำในยุคแรก ๆ ไปจนถึงศิลปะร่วมสมัยที่ล้ำสมัยที่สุด ศิลปินพยายามแสดงความคิดและอารมณ์ผ่านศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ศิลปะรูปแบบหนึ่งที่โดดเด่นเป็นพิเศษตลอดประวัติศาสตร์คือประติมากรรม ตั้งแต่ประติมากรรมกรีกและโรมันโบราณไปจนถึงการติดตั้งร่วมสมัย ประติมากรรมถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและแนวคิดที่ซับซ้อน

ประติมากรรมน้ำพุสีทองอันสง่างาม ที่ดูหรูหรา แต่ประกอบไปด้วยรูปทรงที่กำลังต่อสู้ กัดกิน ได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องมารผจญ แม้กระทั่งบนสวรรค์มารก็ไม่ต่างกับปรลิตที่กำลังกัดกินสวรรค์ คนให้ความสำคัญกับจริยธรรมน้อยลง เราไม่อาจรับรู้เลยว่าเส้นทางเหล่านี้จะนำเราไปสู่ทางใด ในขณะที่มนุษย์กำลังสร้างสวรรค์ขึ้นมา ก็ไม่สามารถปลดปล่อยกิเลสต่าง ๆ ลงได้ สวรรค์ที่จินตนาการขึ้นมา ก็ยังมีอาจหลุดพ้น จากความรัก ความโกรธ ความโลภ ด้านมืดของมนุษย์ก็เปรียบเสมือนปรลิตที่กำลังกัดกินสวรรค์อยู่เช่นกัน



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 3, ชื่อผลงาน
“The Gate 1” ขนาด 170 x 100 ซม., เทคนิคไฟเบอร์กลาส

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

สิ่งที่โดดเด่นเกี่ยวกับประติมากรรมคือภาพสะท้อนของสังคมที่ถูกสร้างขึ้น ผู้คนให้ความสำคัญกับจริยธรรมน้อยลง และดูเหมือนว่าเราไม่รู้ว่เส้นทางเหล่านี้จะนำเราไปที่ไหน ในขณะที่มนุษย์กำลังสร้างสวรรค์นั้น พวกเขาไม่สามารถละทิ้งกิเลสได้ แม้สวรรค์ในจินตนาการก็ยังไม่สามารถหลุดพ้นจากความรัก ความโกรธ ความโลภได้ ความจริงที่ว่าด้านมืดของมนุษย์ก็เหมือนปรสติดที่กัดกินสวรรค์เช่นกัน เราเป็นศัตรูที่เลวร้ายที่สุดของเราเอง และการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วเป็นสิ่งที่เราทุกคนจะต้องเผชิญ

ในโลกที่เราถูกรุมเร้าด้วยภาพแห่งความสมบูรณ์แบบอยู่ตลอดเวลา ประติมากรรมนี้เป็นเครื่องเตือนใจถึงความไม่สมบูรณ์แบบที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ พวกเขาแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าเราจะพยายามแค่ไหน เราก็จะมีข้อบกพร่องอยู่เสมอ และการยอมรับข้อบกพร่องเหล่านี้ทำให้เราสามารถค้นพบความงามและความหมายที่แท้จริงได้

2.4 สวรรค์ปรสติด

ผลงานจิตรกรรมแสดงแนวคิดทำทลายแนวคิดดั้งเดิมของเราในหัวข้อปรสติดในสวรรค์ที่เกี่ยวกับความบริสุทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ ทำให้เราสามารถสำรวจเบื้องลึกของจิตสำนึกของมนุษย์ได้ งานศิลปะดังกล่าวทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ชิดจำกัดของความเข้าใจของเรา และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร



ภาพประกอบที่ 6 ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 4, ชื่อผลงาน
“Heaven’s War” ขนาด 200 x 250 ซม., เทคนิคผสม

แนวคิดเรื่องนี้น่าสามารถกระตุ้นอารมณ์และปฏิกิริยาอันทรงพลังของผู้ชมได้ มันเป็นภาพที่รบกวนความรู้สึกของเราว่าอะไรบริสุทธิ์และศักดิ์สิทธิ์เตือนเราว่าแม้แต่ในสถานที่ที่สงบและสวยงามที่สุด ก็มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดความสับสนวุ่นวายอยู่เสมอ เป็นสัญลักษณ์ของธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของการดำรงอยู่ซึ่งบ่งชี้ว่าแม้แต่พลังทำลายล้างก็สามารถมีบทบาทในการส่งเสริมการเติบโตและการต่ออายุได้

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องปรสิตในสวรรค์ทำลายสมมติฐานของเราเกี่ยวกับเทพพระเจ้า หากเรายอมรับว่าปรสิตสามารถมีอยู่ในอาณาจักรแห่งสวรรค์ได้ ความเข้าใจของเราเกี่ยวกับอาณาจักรสวรรค์หมายความว่าอย่างไร บางทีแนวคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบของมนุษย์เราอาจมีจำกัด และอาณาจักรแห่งสวรรค์ก็ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมเกินกว่าที่เราจะเข้าใจได้

ภาพวาดเหล่านี้ทำให้เราพิจารณาขีดจำกัดของความเข้าใจของมนุษย์และความเป็นไปได้ที่การรับรู้ของเราเกี่ยวกับเทพพระเจ้าไม่สมบูรณ์ พวกเขาเสนอแนะว่าความเข้าใจของเราเกี่ยวกับเทพเจ้าจะต้องถูกท้าทายอย่างต่อเนื่องและขยายขอบเขตให้ครอบคลุมความซับซ้อนทั้งหมดของการดำรงอยู่

ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน

ในผลงานชุดนี้ การใช้วัสดุที่สื่อความหมาย เช่น ม่านโปร่งและกระจกมีบทบาทสำคัญในการสร้างมุมมองและการตีความใหม่ ๆ วัสดุเหล่านี้ไม่เพียงแต่ใช้เป็นองค์ประกอบภาพเท่านั้น แต่ยังมีส่วนส่งเสริมความลึกเชิงแนวคิดของชิ้นงานด้วย

ผ้าม่านโปร่งสร้างความรู้สึกโปร่งแสงและเผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง เสมือนเป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดในการเปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่และเชิญชวนให้ผู้ชมมองเข้าไปสู่ด้านใน การใช้ม่านโปร่งยังช่วยให้เกิดการผสมผสานระหว่างแสงและเงา ทำให้งานศิลปะมีความลึกและมีมิติ และเกิดการตีความใหม่ในแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมา นอกจากนี้ ความโปร่งใสของผ้าม่านยังช่วยให้ผู้ชมสามารถมองเห็นวัสดุได้ ทำให้ชิ้นงานมีมิติมากขึ้น

ในทางกลับกัน กระจกมักเกี่ยวข้องกับการสะท้อนและการค้นพบตนเอง ทำให้ผู้ชมเห็นตัวเองในงานศิลปะและมีส่วนร่วมกับมันในระดับส่วนตัว การใช้กระจกในซีรีส์นี้ไม่เพียงแต่เพิ่มการสะท้อนให้กับชิ้นงานเท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มผลกระทบทางแนวคิดและอารมณ์อีกด้วย

วัสดุที่หลากหลายเหล่านี้ถูกรวมเข้ากับงานศิลปะอย่างน่าสนใจเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่และความน่าสนใจ การผสมผสานองค์ประกอบที่แตกต่างกันเหล่านี้ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใครสำหรับผู้ชมแต่ละคน งานศิลปะเป็นเวทีสำหรับการอภิปรายและการไตร่ตรอง ทำให้ผู้ชมสามารถตีความความหมายของชิ้นงานในแบบของพวกเขาเอง

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้กรอบแนวคิดสวรรค์ปรลิต

กระบวนการทางศิลปะเป็นการเดินทางที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมซึ่งต้องใช้ความอดทน การทดลอง และการเปิดกว้างในการสำรวจแนวคิดใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับงานในช่วงที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพยายามถ่ายทอดแนวคิดและอารมณ์

สำหรับในช่วงแรก การสร้างสรรค์ผลงานมุ่งเน้นไปที่การค้นหาวิธีที่ดีที่สุดในการแสดงวิสัยทัศน์ รวมถึงการสำรวจเบื้องต้นของจิตสำนึกและอารมณ์ของมนุษย์ เพื่อจับใจความสำคัญของแนวคิด และพยายามถ่ายทอดแนวคิดเรื่องมุมมองการทำลายล้างและความเสื่อมโทรมของสวรรค์ที่มนุษย์สร้างขึ้น แนวคิดนี้ต้องการให้เจาะลึกเข้าไปในจิตใจของมนุษย์เพื่อจับอารมณ์ที่มาพร้อมกับแนวคิดของบางสิ่งที่บริสุทธิ์และสวยงามที่ถูกทำลาย

อย่างไรก็ตามในช่วงการค้นหานี้ เทคนิคและรูปแบบการวาดภาพที่ใช้ในช่วงแรกของงานยังไม่ได้รับการพัฒนาดังเดิมที่ เป็นผลให้ผลงานมีปัญหาในการถ่ายทอดแนวคิดที่ตั้งใจไว้ ต้องใช้การทำซ้ำและการทดลองหลายครั้งเพื่อค้นหาแนวทางที่ดีที่สุด นี่คือจุดเริ่มต้นของกระบวนการทางศิลปะที่กลายเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาผลงานในอนาคต ผลงานเหล่านี้เปิดโอกาสให้ได้ทดลองและสำรวจแนวคิดและเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อทดสอบแนวทางต่าง ๆ และดูว่าอะไรดีที่สุดสำหรับแนวคิดที่พยายามจะสื่อ

ในช่วงที่ 2 ของกระบวนการทางศิลปะ เริ่มพัฒนาผลงานในมุมมองที่กว้างขึ้น เริ่มสำรวจแนวคิดใหม่และองค์ประกอบเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจแนวคิดที่สมบูรณ์และเหมาะสมยิ่งขึ้น ช่วยให้สามารถรวมเอาแนวคิดและองค์ประกอบใหม่ ๆ เข้าด้วยกัน ทำให้งานมีความลึกและซับซ้อนมากขึ้น ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในพัฒนาการของผลงานศิลปะในช่วงนี้คือการประเมินผลงานจากมุมมองที่แตกต่างกัน สิ่งนี้ทำให้ได้รับข้อมูลเชิงลึกใหม่เกี่ยวกับการผลงานศิลปะเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ สำหรับการสร้างสรรค์ ด้วยการประเมินผลงานจากมุมมองที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถเข้าใจจุดแข็งและจุดอ่อนของผลงานได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น และระบุจุดที่ผลงานสามารถปรับปรุงได้

ผลงานในช่วงนี้ให้ความสนใจในการสร้างผลงานที่เชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในหลายระดับ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สี พื้นผิว หรือรูปแบบ อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจคือการใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย การใช้วัสดุที่สื่ออารมณ์อย่างผ้ามันโปรงและกระจกกลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์ผลงาน วัสดุเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มองค์ประกอบทางกายภาพให้กับงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อแนวคิดและอารมณ์โดยรวมของชิ้นงานด้วย ในชุดผลงานที่สำรวจความซับซ้อนของอารมณ์และความสัมพันธ์ของมนุษย์ การใช้มันโปรงและกระจกสร้างมุมมองใหม่ด้วยการบิดเบือนและสะท้อนภาพ เนื้อหาเหล่านี้ท้าทายให้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง

วัสดุเหล่านี้ยังเพิ่มความลึกและความซับซ้อนให้กับแนวคิดโดยรวมของงานศิลปะอีกด้วย ผลงานชุดนี้สร้างประสบการณ์หลายชั้นที่กระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการงานศิลปะในระดับส่วนตัว ด้วยการกระตุ้นให้เราตั้งคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจโลกและยอมรับความหลากหลายในการตีความ งานศิลปะนี้ท้าทายให้เรามองสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองใหม่ การใช้วัสดุที่สื่อความหมาย เช่น ผ้ามันโปรงและกระจกยังเป็นเครื่องเตือนใจว่าศิลปะไม่ใช่แค่ความสวยงามหรือความงามเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวกับการสร้างความหมายและกระตุ้นความคิดอีกด้วย ด้วยการใช่วัสดุเหล่านี้สามารถสร้างผลงานที่มีพลัง ซึ่งมอบประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใครและหลากหลายแง่มุมให้กับผู้ชม

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. การใช้วัสดุที่สื่อความหมาย การนำมันโปรงและกระจกเงามาใช้ในงานศิลปะช่วยสร้างประสบการณ์หลายแง่มุมให้กับผู้ชม วัสดุเหล่านี้ทำให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับการงานในระดับส่วนตัวและการรับรู้ที่หลากหลายมันโปรงสามารถสื่อถึงความโปร่งใสและความไม่แน่นอน ส่วนกระจกเงาสามารถสะท้อนภาพและความคิด ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพที่ซ้อนทับและปรับเปลี่ยนตามมุมมอง

2. การสร้างมุมมองใหม่ การใช้วัสดุและเทคนิคใหม่ๆ ในการสร้างมุมมองใหม่ ทำท่ายผู้ชมให้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง มุมมองใหม่เหล่านี้ช่วยเปิดมิติใหม่ในความคิดและความรู้สึกของผู้ชม ทำให้พวกเขาเห็นสิ่งต่างๆ ในแบบที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

3. การสร้างประสบการณ์หลายชั้น ผลงานศิลปะที่เชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในหลายระดับ สร้างความลึกซึ้งและความซับซ้อนให้กับแนวคิดโดยรวมของงานศิลปะ การมีส่วนร่วมนี้สามารถเกิดขึ้นผ่านการสังเกต การสัมผัส และการตีความของผู้ชม ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกันในแต่ละครั้งที่ชมงาน

4. การกระตุ้นการตีความ ผลงานศิลปะนี้กระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับโลก พหุภพ และสิ่งที่พบในโลกนี้ ยอมรับความหลากหลายในการตีความ การกระตุ้นให้ผู้ชมคิดและตั้งคำถามทำให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาความเข้าใจในมุมมองที่กว้างขึ้น

5. การผสมผสานความเชื่อและความเป็นจริง การใช้วัสดุที่สื่อความหมายและการสร้างมุมมองใหม่ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายและกระตุ้นความคิด วัสดุที่สื่อความหมายเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงความเชื่อและความเป็นจริงเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดการตีความและการรับรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในงานศิลปะ องค์ความรู้เหล่านี้สามารถนำไปปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคต เพื่อพัฒนางานศิลปะให้มีความลึกซึ้งและมีความหมายมากยิ่งขึ้น

ปัญหาอุปสรรคหรือข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

การค้นหาเทคนิคการวาดภาพที่ดีและเหมาะสมเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาทักษะ มีเทคนิคและวิธีการวาดที่แตกต่างกันมากมาย ต้องทดลองและลองใช้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อหาสิ่งที่ดีที่สุด สิ่งสำคัญคือต้องหาเทคนิคที่สื่อถึงแนวความคิดและทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ ศิลปินแต่ละคนแตกต่างกันมีรูปแบบ แนวคิด และแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และสิ่งที่ได้ผลสำหรับคนหนึ่งอาจไม่ได้ผลสำหรับอีกคนหนึ่ง สิ่งสำคัญคือการสำรวจและทดลองไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบเทคนิคที่เหมาะสม

การใช้วัสดุที่สื่ออารมณ์ เช่น ผ้ามันโปร่งและกระจกได้กลายเป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างงานศิลปะที่ไม่เพียงเพิ่มองค์ประกอบทางกายภาพ แต่ยังส่งผลต่อแนวคิดและอารมณ์โดยรวมของชิ้นงานด้วย การใช้มันโปร่งและกระจกสร้างมุมมองใหม่โดยการบิดเบือนและสะท้อนภาพ การใช้มันโปร่งแสงและเผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง เป็นสัญลักษณ์ของความคลุมเครือของอารมณ์และความสัมพันธ์ การใช้กระจกสามารถสะท้อนมุมมองที่หลากหลาย ทำทนายการรับรู้ของผู้ชมและเชิญชวนให้เห็นสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ การใช้สื่อเหล่านี้ยังท้าทายความคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง การบิดเบือนและการสะท้อนกลับอาจทำให้ผู้ชมตั้งคำถามกับสมมติฐานและอคติของตนเอง ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและโลกรอบตัวมากขึ้น

การใช้วัสดุในผลงานศิลปะไม่เพียงเพิ่มองค์ประกอบทางกายภาพให้กับชิ้นงานเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอีกด้วย เมื่อทดลองกับวัสดุต่าง ๆ ก็จะทำให้ค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงานกับวัสดุเหล่านั้น และค้นหาวิธีการที่ไม่เหมือนใครในการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2542). **สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1**. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- ชลูด นิยมเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ไบฐีกาฬสดี กิตตินนโท. (2563). **ความเชื่อของชาวพุทธในสังคมไทย**. ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2567, จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/34944>
- พิชญ์ ศุภ. (2552). **ปริศนาแห่งหิมพานต์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- Cheu, J. (2019). **The films of Robin Williams: Critical essays**. North Carolina: McFarland.

การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์
กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล
เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
Improving the Image of Mae Ubon Sugar-Boiled
Banana Coconut Milk Puree Products
as a Guideline for Designing Graphics
on Packaging

จิรทัตน์ ดาวสมบุญ¹

Jiratach Daosomboon

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Assistant Professor, Faculty of Agricultural Technology
and Industrial Technology, Nakhon Sawan Rajabhat University
(E-mail: jiratach@nsru.ac.th)

Received: 19/02/2024 Revised: 09/04/2024 Accepted: 11/04/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล สำหรับแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล โดยศึกษาด้านพฤติกรรมของผู้บริโภค การผลิต การบรรจุ การจำหน่าย แนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ได้แก่ภาพประกอบ สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ การจัดวางองค์ประกอบ และประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่เกิดจากการมองเห็น กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา 246 คน

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล คือ ความทันสมัย และรับประทานง่าย รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ดึงดูดความสนใจด้วยขนาดใหญ่ สีสดใส ปลอดภัย ใช้สีและจัดองค์ประกอบในรูปแบบสบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual) สีที่ได้จากกระดานปักจ้ยความคิด คือ สีแดง สีส้ม และสีเหลือง ด้านผลการประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสตแม่อุบล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ สามารถรับรู้รสชาติจาก กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.02) และการรับรู้ภาพลักษณ์ อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14)

คำสำคัญ: การรับรู้ , บรรจุภัณฑ์, กราฟิก, ภาพลักษณ์

Abstract

The objective of this research was to develop a suitable image for Mae Ubon fresh coconut milk banana stir-fry products to guidelines on graphic design, packaging and assess consumers' perceptions of graphics on a packaging of Mae Ubon fresh coconut milk. By studying consumer behavior, production, packaging, distribution, and graphic design guidelines on packaging. Including illustrations, colors, letters, symbols, and composition. and assess the perception of consumer

products through visual perception. The sample group in the study was 246 people.

The results of the research found that the image development of Mae Ubon fresh banana stir-fried coconut milk products is modern and easy to eat. Packaging format that attracts attention with a large size, bright colors, safe, uses colors and arranges elements in a relaxed style without casual. The colors from the idea factor board are red, orange and yellow.

As for the results of evaluating consumer perceptions of graphics on Mae Ubon fresh coconut milk packaging, it was found that the majority of respondents Can recognize the taste from Graphics on banana preserves packaging is at a very appropriate level (average 4.02) and perception of image It is at a very appropriate level (average 4.14).

Keywords: Perception, Packaging, Graphics, Appearance

บทนำ

กล้วยมีความผูกพันในวิถีชีวิตคนไทยมาช้านาน คนไทยรู้จักใช้ประโยชน์จากต้นกล้วย นอกจากบริโภคเป็นอาหารแล้ว ทุกส่วนของกล้วยยังนำมาใช้ในพิธีกรรมต่างๆ รวมทั้งในชีวิตประจำวันด้วย เช่น การใช้ประโยชน์ในการบริโภค การใช้ประโยชน์ในพิธีกรรมต่างๆ และในชีวิตประจำวัน ซึ่งกล้วยเป็นพืชที่ปลูกง่าย โตเร็ว สามารถปลูกและให้ผลผลิตตลอดทั้งปี สำหรับประเทศไทยสามารถปลูกได้ในทุกภาคของประเทศและมีผลผลิตปีละประมาณ 2 ล้านตัน จังหวัดนครสวรรค์พบการปลูกกล้วยน้ำว้าจำนวนมาก เมื่อผลผลิตออกมาพร้อมกันจำนวนมาก ทำให้ราคาตกต่ำ ราคาหน้าสวนหวีละ 3-5 บาท ทั้งนี้ กล้วยเป็นผลไม้ที่ยังคงมีอัตราการหายใจสูงหลังการเก็บเกี่ยว จึงสุกเร็ว และเมื่อสุกงอมเปลือกกล้วยจะเกิดจุดสีดำและหลุดร่วงจากช่อได้ง่าย จึงมีอายุการเก็บสั้น เน่าเสียได้ง่าย รวมถึงผลผลิตกล้วย

ที่ไม่ได้ขนาดตามที่ต้องการอาจจะเหลือทิ้ง จึงมีการนำมาแปรรูปเป็นกล้วยกวน เพื่อให้เก็บได้นานขึ้น อีกทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลผลิตด้วย โดยกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล จังหวัดนครสวรรค์ เป็นกลุ่มแปรรูปผลิตภัณฑ์กล้วยกวน ที่มีจุดเด่นด้านรสชาติอร่อย มีคุณค่าทางโภชนาการและไม่ใช้วัตถุกันเสีย มีการรับซื้อกล้วยจากสมาชิกมาแปรรูป และเกิดการจ้างงานในการแปรรูป ช่องทางการจำหน่ายในตลาดในเขตจังหวัดภาคเหนือ และการสั่งซื้อโดยตรงจากลูกค้าในหลายจังหวัด ซึ่งมีช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านร้านของฝาก แต่ในปัจจุบันประสบปัญหาจากกระบวนการผลิตที่ไม่เพียงพอกับความต้องการของตลาด ในการกวดแต่ละครั้งใช้เวลา ถึง 2 วัน ในด้านของบรรจุภัณฑ์ห่อเป็นรูปข้าวต้มมัด สามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ได้ ต้องใช้ความชำนาญและระยะเวลาในการในการห่อ สมาชิกนำไปห่อที่บ้านตนเองในเวลารว่าง ทำให้มีโอกาสปนเปื้อนได้ จะเห็นได้ว่าการบรรจุภัณฑ์นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อผลผลิต ได้แก่การรักษาคุณภาพ และปกป้องตัวสินค้า เริ่มตั้งแต่การขนส่ง การเก็บให้ ผลผลิตหรือผลิตภัณฑ์ไม่ให้เกิดเสียหายจากการปนเปื้อนจากฝุ่นละออง แมลง คน ความชื้น ความร้อน แสงแดด และการปลอมปน ให้ความสะดวกในเรื่องการขนส่ง ทั้งยังส่งเสริมทางด้านการตลาด ดังนั้นบรรจุภัณฑ์จะทำหน้าที่บอกกล่าวสิ่งต่างๆของตัวผลิตภัณฑ์โดยการบอกข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมดของตัวสินค้าและนอกจากนั้นจะต้องมีรูปลักษณ์ที่สวยงามสะดุดตาเชิญชวนให้เกิดการตัดสินใจซื้อซึ่งการทำหน้าที่ดังกล่าวของบรรจุภัณฑ์ นั้นเป็นเสมือนพนักงานขายที่ไร้เสียง

การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ จึงเป็นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เน้นความสำคัญที่ความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สามารถผลิตและขายได้ในเชิงพาณิชย์ สร้างความเข้มแข็งให้สามารถแข่งขันได้ในตลาดอย่างยั่งยืน เพิ่มโอกาสให้ผู้ประกอบการได้มีช่องทางตลาดที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล สำหรับแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล สำหรับกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ที่เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล
2. ได้ผลการรับรู้ที่มีผลต่อการผู้จำหน่าย นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตพื้นที่
กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล ตำบลหนองกระโดน อำเภอมือเมือง จังหวัดนครสวรรค์
2. กลุ่มตัวอย่าง
ได้แก่ ผู้จำหน่าย นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ จำนวน 246 คน ผู้วิจัยใช้สูตรการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ W.G. Cochran กรณีไม่ทราบจำนวนประชากร โดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการสุ่ม 0.20 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 246 คน (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2554) กำหนดพื้นที่ในการเก็บข้อมูล คือ จุดจอดรถโดยสาร จุดพักรถ และจุดที่มีการจำหน่ายของฝากของที่ระลึก ในเส้นทางระหว่างจังหวัดชัยนาท ถึงจังหวัดตาก
3. ผู้ให้ข้อมูล
กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบลตำบลหนองกระโดน อำเภอนองกระโดน จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 50 คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แบบสอบถามประกอบภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ เพื่อสอบถามด้านการรับรู้และความพึงพอใจ โดยพิจารณาภาพจำลอง แนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่สื่อรสชาติ ภาพลักษณ์ ของผลิตภัณฑ์ เก็บข้อมูลและทำแบบประเมินโดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

1.1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาภาพลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล ประกอบด้วย ด้านพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยศึกษาข้อมูลลักษณะของผลิตภัณฑ์ด้านการผลิต การบรรจุหีบห่อ การจัดจำหน่าย ลักษณะเด่นของผลิตภัณฑ์ และคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์

1.2 กรอบแนวคิดในการกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟิกกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล ประกอบด้วย ทฤษฎีการใช้สี Color Image Scale (Shigenobu, 1991) ค้นหาการใช้งานในด้านการออกแบบ และใช้ข้อมูลนี้ในการตัดสินใจเลือกสีที่สอดคล้องกับอารมณ์และโทนสีของผลิตภัณฑ์ ร่วมกับ ทฤษฎีการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ (พิทยพันธ์ สิทธิรักษ์, 2547) ประกอบด้วย ภาพ สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ การจัดวางองค์ประกอบบนบรรจุภัณฑ์ และทฤษฎีการรับรู้ของผู้บริโภคผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้า (Nessim & Richard, 2001) โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาการรับรู้ของบริโภคที่เกิดจากการมองเห็นเท่านั้น

1.3 กรอบแนวคิดในการประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล โดยศึกษาด้านการรับรู้ด้านการมองเห็นเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบ กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบลเท่านั้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนพัฒนาภาพลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

1.1 รวบรวมตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ที่เป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีขายอยู่ทั่วไปในท้องตลาดโดยศึกษาจากบรรจุภัณฑ์ประเภทอาหารทั่วไป

1.2 สร้างกระดานปัจจัยความคิด (Mood board) เป็นการรวบรวมแนวความคิด และแรงบันดาลใจต่างๆ โดยใช้รูปภาพ ข้อความ หรือตัวอย่างของวัตถุดิบ มาประกอบกัน ให้ตรงตามโจทย์ที่กำหนด แล้วนำเสนอออกมาเป็นแนวคิดของสินค้า

1.3 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและกระบวนการที่ใช้ในการตัดสินใจในการซื้อผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสด และข้อมูลผลิตภัณฑ์ด้านช่องทางการจำหน่าย

1.4 สรุปลักษณะ ภาพลักษณ์ ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล ร่วมกันระหว่างกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล และนักวิจัย โดยการประชุมกลุ่ม ระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

2. ขั้นตอนการกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล

2.1 ออกแบบและพัฒนาารูปแบบบรรจุภัณฑ์ ด้านองค์ประกอบสี สัญลักษณ์ ภาพประกอบ และตัวอักษร ที่ออกแบบจัดวางให้เกิดรูปแบบกราฟิกต้นแบบสำหรับบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล จำนวน 5 รูปแบบ

2.2 คัดเลือกแบบบรรจุภัณฑ์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

2.3 ปรับปรุงบรรจุภัณฑ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. ประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามประกอบภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ เพื่อสอบถามด้านการรับรู้และความพึงพอใจ โดยพิจารณาภาพจำลอง แนวทางการออกแบบ

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสารชาติ ภาพลักษณ์ ของผลิตภัณฑ์ โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 0.90 กำหนดพื้นที่ คือ จุดจอตกรโดยสาร จุดพักรถ และจุดที่มีการจำหน่ายของฝากของที่ระลึก ในเส้นทางระหว่างจังหวัดชัยนาท ถึงจังหวัดตาก ในครั้งนี้ได้สอบถาม ผู้จำหน่าย นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ จำนวน 246 คน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สรุปได้ ดังนี้

1.1 ผลการรวบรวมตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ที่เป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีขายอยู่ทั่วไปในท้องตลาดโดยศึกษาจากบรรจุภัณฑ์ประเภทอาหารทั่วไป พบว่า โครงสร้างบรรจุภัณฑ์มีรูปทรงสูง เพื่อให้ตอนจัดวางสินค้าเพื่อการจำหน่ายเด่นชัด รูปแบบบรรจุภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์ของสินค้า สีที่กระตุ้นให้เกิดความอยากกิน อยากซื้อ คือ สีแดง นอกจากนี้ ยังใช้สีที่สื่อถึงรสชาติ วัสดุที่ใช้พบทั้งกล่องกระดาษ และแบบถุงพลาสติก

1.2 สร้างกระดานปัจจัยความคิด (Mood board) โดยกำหนดข้อมูลพื้นฐานคือ การท่องเที่ยว การเดินทาง สถานที่ท่องเที่ยว สัญลักษณ์การท่องเที่ยว วัตถุดิบกล้วยกวน ต้นกล้วย ใบตอง

1.3 ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและกระบวนการที่ใช้ในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดข้อมูลผลิตภัณฑ์ด้านช่องทางการจำหน่ายพบว่า สถานที่จำหน่ายคือ จุดจอตกรโดยการ เส้นทางระหว่างจังหวัดชัยนาทถึงจังหวัดตาก พบว่า ด้านกลุ่มผู้ซื้อมีวัตถุประสงค์การซื้อ คือ นำไปเป็นของฝาก ด้านการตัดสินใจซื้อ คือ บรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่ เด่นชัด และราคาถูก

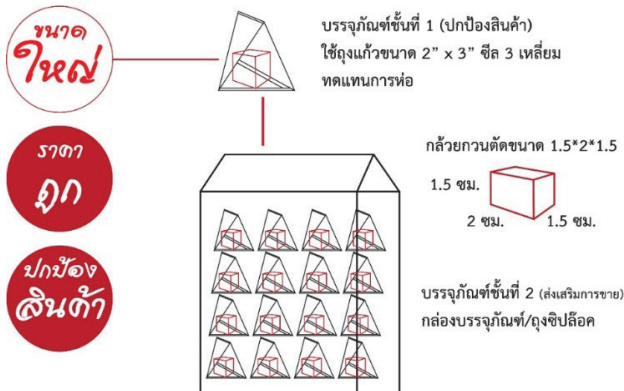
1.4 สรุปผลการพัฒนาภาพลักษณ์ ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เพื่อหาแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ พบว่า ด้านปัญหาและความ

ต้องการในการพัฒนาผู้ผลิต ถึงข้อมูลผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ สรุปผลได้ดังนี้ วัตถุประสงค์ โดยการรับซื้อกล้วยน้ำว้าจากเครือข่ายของคนในชุมชน โดยอิงราคาซื้อขายกับตลาด ปัญหาของวัตถุประสงค์ คือ ราคาไม่แน่นอน ในช่วงฤดูฝนปริมาณของกล้วยมีมากซึ่งมีราคาถูก ต้นทุนการผลิตลดลง ในช่วงฤดูร้อนกล้วยขาดตลาด กล้วยมีราคาแพง ส่งผลต่อต้นทุนการผลิตที่สูงขึ้น ด้านการผลิตกล้วยกวน ใช้เวลาในการกวน 2 วัน โดยใช้เครื่องกวน ปัญหาที่พบ คือ ขาดแรงงานในการห่อกล้วย ใช้เวลาในการห่อนาน ค่าแรงงานในการห่อกล้วยกวน 100 ชิ้น ราคา 20 บาท นอกจากนี้การควบคุมด้านความสะอาดระหว่างห่อนั้นทำได้ยาก เพราะ การห่อกล้วยจะนำกลับไปห่อที่บ้านของผู้รับจ้าง ด้านต้นทุนการผลิตกล้วยกวนประกอบด้วย ต้นทุนในการผลิตกล้วยกวน ราคาขึ้นอยู่กับฤดูกาล ต้นทุนด้านเชื้อเพลิงในการกวน โดยใช้แก๊สหุงต้ม ต้นทุนด้านระยะเวลาในการผลิต ใช้เวลา 2 วัน ต่อการกวน 1 ครั้ง ด้านบรรจุภัณฑ์เดิม โดยเฉลี่ยมีต้นทุนอยู่ที่ 6 บาทต่อชิ้น ราคาจำหน่าย ชิ้นละ 35 บาท ประกอบด้วย ค่าจ้างห่อ 100 ชิ้น เป็นเงิน 20 บาท เฉลี่ยถุงละ 4 บาท ค่าป้ายหัวถุง และ ถุงแก้ว จำนวน 1 บาทต่อชุด ค่าถาดรอง 1 บาท ดังนั้นจึงสามารถสรุปแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ขั้นที่ 1 เพื่อนำมาประชุมสรุปแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ดังนี้

แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์



แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์



ภาพประกอบที่ 1 แนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชั้นที่ 1

สรุปการลดต้นทุนการจ้างห่อเป็นรูปข้าวต้มมัด และบรรจุได้เร็วขึ้น ลดโอกาสการปนเปื้อนจากการสัมผัสอาหารได้ โดยตัดก๊วยกวนให้ได้ขนาด 2x1.5x1.5 เซนติเมตร ด้วยเครื่องตัดก๊วยกวน บรรจุในถุงแก้ว 2 นิ้ว x 3 นิ้ว ซิล สามเหลี่ยม แทนการห่อเป็นรูปข้าวต้มมัด บรรจุในกล่องกระดาษหนา 350 แกรม พิมพ์ 4 สี

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ได้ค้ตามรูป และเจาะช่องมองผลิตภัณฑ์ สามารถส่งพิมพ์จำนวนน้อยได้ เฉลี่ย ต้นทุนบรรจุภัณฑ์ใหม่ 5.50 บาท

ผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ผู้เข้าร่วมได้แก่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล และนักวิจัย สรุป ภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล คือ ความทันสมัย รับประทานง่าย โดยพัฒนากระบวนการบรรจุ และการปรับบรรจุภัณฑ์ให้ดึงดูดความสนใจมากขึ้น และกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้ดึงดูดความสนใจ ขนาดใหญ่ สีสดใส ปลอดภัย

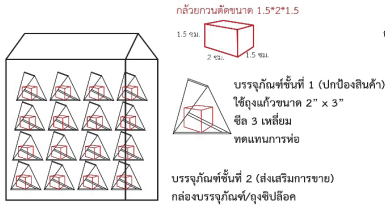


ภาพประกอบที่ 2 ประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์

2. ผลการกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล

สีที่ได้จากการทำการระดมปัจจัยความคิด ได้แก่ สีแดง น้ำเงิน เขียว น้ำตาล เหลือง และเทา ซึ่งอยู่ในกลุ่มสีสด (Vivid tones) เป็นสีเดียวที่มีความอึดตัวของสี ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา และดึงดูดความสนใจได้ดี และนำมาเทียบ Color Combination Image Scale พบว่า อยู่ในกลุ่มสีสบายๆไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual) ประกอบด้วย 3 กลุ่มย่อย ได้แก่ แบบสนุกสนาน (Enjoyable) ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีเขียว แบบมีสีสัน (Colorful) ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม สีแดง และแบบสบาย (Casual) ได้แก่สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน

ความต้องการพัฒนาบรรจุภัณฑ์



แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์

ขนาด
ใหญ่

ราคา
ถูก

ปกป้อง
สินค้า

6 บาท/ห่อ

ต้นทุนของบรรจุภัณฑ์เดิม

ค่าจ้างเพื่อ ห่อละ 4 บาท

ค่าป้ายหัวถุง+ถุงใส 1 บาท

ถาดรอง 1 บาท

กลุ่มผู้ซื้อ

นักท่องเที่ยว

นักเดินทาง

ซื้อเป็นของฝาก

ปัญหา

การบรรจุภัณฑ์

ด้านความสะดวก

ระยะเวลา

จำนวนคน

มีต้นทุนค่าจ้าง

ขนาดเล็ก

ไม่ดึงดูดสายตา

คนซื้อเลือกซื้อจาก

ขนาดบรรจุภัณฑ์



ภาพประกอบที่ 3 แสดงที่มาของสีสำหรับการออกแบบบรรจุภัณฑ์

การวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ตามทฤษฎี

Image Scale ของ Shigenobu Kobayashi

นักท่องเที่ยว/นักเดินทาง/ซื้อเป็นของฝาก

ภาพลักษณ์ที่เหมาะสม คือ

CASUL = สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์



ภาพประกอบที่ 4 แสดงการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ตามทฤษฎี Image Scale

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาความรู้สึกต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ดังนั้น ภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการออกแบบให้ครอบคลุมมิติทุกระสงค์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ แนวทางการออกแบบที่สื่อถึงรสชาติ

สื่อด้วยโทนสีและรูปภาพประกอบที่ทำให้ผู้บริโภครับรู้ถึงรสชาติของผลิตภัณฑ์ และ
แนวทางการออกแบบที่สื่อถึงรูปลักษณ์ สื่อด้วยตัวอักษร และการจัดองค์ประกอบ
ที่ทำให้ผู้บริโภครับรู้ถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน รูปแบบที่ 1-2

รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2	
รูปแบบที่ 1 COLORFUL = มีสีพื้น COLOR  FONT Font 100 Script 		รูปแบบที่ 2  	
ภาพลักษณ์	สบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual)	ภาพลักษณ์	สบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual)
กลุ่มสี	มีสีสัน (Colorful)	กลุ่มสี	สนุกสนาน (Enjoyable)
สี	แดง ส้ม เหลือง	สี	แดง เหลือง เขียว
รูปแบบตัวอักษร	แบบไม่เป็นทางการ (Script)	รูปแบบตัวอักษร	แบบไม่เป็นทางการ (Script)
ภาพประกอบ	ภาพกราฟิก ภาพลายเส้น	ภาพประกอบ	ภาพกราฟิก ภาพลายเส้น

ตารางที่ 2 แสดงแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน รูปแบบที่ 3-4

รูปแบบที่ 3		รูปแบบที่ 4	
			
ภาพลักษณ์	สบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual)	ภาพลักษณ์	สบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual)
กลุ่มสี	มีสีสัน (Colorful)	กลุ่มสี	สบายๆ (Casual)
สี	แดง ส้ม เหลือง	สี	แดง ขาว น้ำเงิน
รูปแบบตัวอักษร	แบบไม่เป็นทางการ (Script)	รูปแบบตัวอักษร	แบบไม่เป็นทางการ (Script)
ภาพประกอบ	ภาพกราฟิก ภาพลายเส้น	ภาพประกอบ	ภาพกราฟิก ภาพลายเส้น

ตารางที่ 3 แสดงแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน รูปแบบที่ 5

รูปแบบที่ 5 	
ภาพลักษณ์	สบายๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual)
กลุ่มสี	สนุกสนาน (Enjoyable)
ลี	แดง เหลือง เขียว
รูปแบบตัวอักษร	แบบไม่เป็นทางการ (Script)
ภาพประกอบ	ภาพกราฟิก ภาพลายเส้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามประกอบภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ เพื่อสอบถามด้านการรับรู้และความพึงพอใจ โดยพิจารณาภาพจำลอง แนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสารชาติ ภาพลักษณ์ ของผลิตภัณฑ์ เพื่อทำการเก็บข้อมูลและทำแบบประเมิน โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 โดยผู้ทรงเชี่ยวชาญ 5 ท่านสรุปผลดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงการประเมินรูปแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลรูปแบบที่ 1-3

ที่	ข้อความถาม	แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3	
		$\bar{X}$	SD.	$\bar{X}$	SD.	$\bar{X}$	SD.
1	สีของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	4.40	0.55	3.20	0.45	3.60	0.89
2	สีของบรรจุภัณฑ์ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น	4.40	0.55	3.40	0.89	3.60	0.89
3	ภาพประกอบสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.00	0.71	4.00	0.00	4.20	0.45
4	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้	4.20	0.45	3.20	0.45	4.00	0.00
5	รูปแบบตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.40	0.89	3.20	0.45	4.00	0.71
6	ขนาดตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.20	0.45	3.20	0.45	3.60	0.89
7	สีตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.40	0.55	3.20	0.45	3.80	0.45
8	การให้ข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมกับขนาดของบรรจุภัณฑ์	4.40	0.55	3.40	0.89	3.60	0.89
9	ขนาดและตำแหน่งของบริเวณโปร่งใสทำให้มองเห็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม	4.20	0.45	3.20	0.45	3.40	0.55
10	บรรจุภัณฑ์โดยรวมสามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	4.00	0.00	3.20	0.45	3.60	0.89
11	เมื่อเห็นบรรจุภัณฑ์แล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวน	3.80	0.45	4.00	0.00	4.20	0.45
12	บรรจุภัณฑ์สื่อถึงภาพลักษณ์แบบ “สบายๆ” ได้	4.00	0.71	4.00	0.00	4.00	0.00
13	ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมสำหรับเป็นของฝาก	4.20	0.45	4.00	0.00	4.20	0.45
14	สีของบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.00	0.71	4.00	0.00	4.20	0.45
15	รูปแบบตัวอักษร สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.00	0.71	4.00	0.00	3.80	0.45
16	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.20	0.45	3.80	0.45	4.00	0.00
รวม		4.18	0.20	3.56	0.31	3.86	0.32

ตารางที่ 5 แสดงการประเมินรูปแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลรูปแบบที่ 4-5

ที่	ข้อความคำถาม	แบบที่ 4		แบบที่ 5	
		$\bar{X}$	SD.	$\bar{X}$	SD.
1	สีของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	5.00	0.00	3.60	0.55
2	สีของบรรจุภัณฑ์ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น	3.20	0.45	3.20	0.45
3	ภาพประกอบสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	3.20	0.45	3.60	0.55
4	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้	4.00	0.00	3.20	0.45
5	รูปแบบตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	3.60	0.55	3.20	0.45
6	ขนาดตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	3.20	0.45	3.60	0.55
7	สีตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	3.60	0.55	3.60	0.55
8	การให้ข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมกับขนาดของบรรจุภัณฑ์	3.60	0.55	3.00	0.00
9	ขนาดและตำแหน่งของบริเวณโปร่งใสทำให้มองเห็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม	4.20	0.45	4.40	0.55
10	บรรจุภัณฑ์โดยรวมสามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	4.80	0.45	3.40	0.55
11	เมื่อเห็นบรรจุภัณฑ์แล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวน	4.60	0.55	4.40	0.55
12	บรรจุภัณฑ์สื่อถึงภาพลักษณ์แบบ “สบายๆ” ได้	4.00	0.00	3.40	0.55
13	ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมสำหรับเป็นของขวัญฝาก	4.00	0.00	3.80	0.45
14	สีของบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.20	0.84	3.60	0.55
15	รูปแบบตัวอักษร สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	3.20	0.45	3.60	0.55
16	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	3.60	0.55	3.00	0.00
รวม		3.88	0.25	3.54	0.18

จากตารางที่ 4 และ 5 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินให้แบบที่ 1 มีความเหมาะสมมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.18 โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้ คือ

1. ควรเพิ่มข้อมูลบรรจุภัณฑ์ภาษาอังกฤษ
2. นำข้อมูลรายละเอียดต่างๆ มาไว้ด้านข้าง
3. เพิ่มช่องทางการติดต่อในหลายช่องทางเช่น QR cod, ID line, หมายเลขโทรศัพท์ ดังนั้นจึงสรุปรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ กล้วยกวนแม่อุบล ได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 5 แสดงต้นแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล

3. ผลประเมินการรับรู้ของผู้สนใจที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบลโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสอบถาม โดยกำหนดพื้นที่ คือ จุดจอดรถโดยการเส้นทางระหว่างจังหวัดชัยนาทถึงจังหวัดตาก ในครั้งนี้ได้สอบถามทั้ง จำหน่ายนักท่องเที่ยว และผู้สนใจ จำนวน 246 คน



ภาพประกอบที่ 6 แสดงการเก็บข้อมูลการรับรู้ของผู้สนใจที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

ตารางที่ 6 แสดงการรับรู้รสชาติ และภาพลักษณ์ ของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบล

ที่	ข้อความ	$\bar{X}$	SD.	ระดับการรับรู้
	การรับรู้รสชาติ			
1	สีของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	4.09	0.58	มาก
2	สีของบรรจุภัณฑ์ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น	4.01	0.55	มาก
3	ภาพประกอบสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.02	0.61	มาก
4	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้	4.06	0.66	มาก
5	รูปแบบตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.02	0.69	มาก
6	ขนาดตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.00	0.68	มาก
7	สีตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน	4.04	0.67	มาก
8	การให้ข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมกับขนาดของบรรจุภัณฑ์	4.09	0.72	มาก
9	ขนาดและตำแหน่งของบริเวณโปร่งใส่ทำให้มองเห็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม	3.89	0.75	มาก
รวมด้านการรับรู้รสชาติ		4.02	0.06	มาก
	การรับรู้ภาพลักษณ์			
10	บรรจุภัณฑ์โดยรวมสามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน	4.01	0.67	มาก
11	เมื่อเห็นบรรจุภัณฑ์แล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวน	3.98	0.74	มาก
12	บรรจุภัณฑ์สื่อถึงภาพลักษณ์ “สบายๆ” ได้	4.18	0.70	มาก
13	ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมสำหรับเป็นของฝาก	4.22	0.72	มาก
14	สีของบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.19	0.67	มาก
15	รูปแบบตัวอักษร สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.14	0.73	มาก
16	กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้	4.15	0.69	มาก
รวมการรับรู้ภาพลักษณ์		4.14	0.03	มาก
รวมทุกด้าน		4.15	4.06	มาก

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ สามารถรับรู้รสชาติจาก การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.02) ดังนั้น สีของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.09) สีของบรรจุภัณฑ์ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น (ค่าเฉลี่ย 4.01) ภาพประกอบสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน 4.02 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้ (ค่าเฉลี่ย 4.06) รูปแบบตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.02) ขนาดตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.00) สีตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.04) การให้ข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมกับขนาดของบรรจุภัณฑ์ (ค่าเฉลี่ย 4.09) ขนาดและตำแหน่งของบริเวณโปร่งใสทำให้มองเห็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 3.89) และสามารถรับรู้รูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวน อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) ดังนั้น บรรจุภัณฑ์โดยรวมสามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.01) เมื่อเห็นบรรจุภัณฑ์แล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 3.98) บรรจุภัณฑ์สื่อถึงภาพลักษณ์แบบ“สบายๆ” ได้ (ค่าเฉลี่ย 4.18) ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมสำหรับเป็นของฝาก (ค่าเฉลี่ย 4.22) สีของบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้ (ค่าเฉลี่ย 4.19) รูปแบบตัวอักษร สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้ (ค่าเฉลี่ย 4.14) กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้ (ค่าเฉลี่ย 4.15)

อภิปรายผล

การพัฒนาภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สรุปผลได้ ดังนี้

ผลการศึกษาและรวบรวมทฤษฎีของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล การรวบรวมตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ที่มีขายอยู่

ทั่วไปในท้องตลาด โดยศึกษาจากบรรจุภัณฑ์ประเภทอาหารทั่วไป ผู้วิจัยได้สร้างกระดานปัจจัยความคิด (Mood board) โดยกำหนดข้อมูลพื้นฐานคือ การท่องเที่ยว การเดินทาง สถานที่ท่องเที่ยว สัญลักษณ์การท่องเที่ยว วัตถุติดบกถ้วยกวน ดันกล้วยใบตอง ผลศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคและกระบวนการที่ใช้ในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล พบว่า ช่องทางการจำหน่าย คือ จุดจตุรตรอยโดยการ เส้นทางระหว่างจังหวัดชัยนาทถึงจังหวัดตาก กลุ่มลูกค้า คือ นักท่องเที่ยว นักเดินทาง มีวัตถุประสงค์การซื้อ คือ นำไปเป็นของฝาก การตัดสินใจซื้อ คือ บรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่ เด่นชัด และราคาถูก การกำหนดภาพลักษณ์ ของบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล โดยประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ระหว่าง กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล และนักวิจัย สรุปภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล คือ ความทันสมัย รับประทานง่าย โดยพัฒนากระบวนการบรรจุ และการปรับบรรจุภัณฑ์ ให้ดึงดูดความสนใจมากขึ้น แนวทางการออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ให้ดึงดูดความสนใจ ขนาดใหญ่ สีสดใส ปลอดภัย จากการศึกษาข้อมูลขั้นต้นจึงกำหนดแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ขั้นที่ 1 คือ ออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดใหญ่ ราคาถูก และปกป้องสินค้า และศึกษาต้นทุนผลิตบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับทิพย์รัตน์ พำขุนทด (2555) ที่พบว่าการกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน ทำให้สามารถออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้ตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ และสอดคล้องกับสายพิน รานอก และศุภชาติ เอี่ยมรัตนกุล (2562) ที่พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคห้าอันดับแรก ได้แก่ คุณประโยชน์ ราคาถูก ปริมาณ อายุการเก็บ และหาซื้อง่าย

สีที่ได้จากการทำกระดานปัจจัยความคิด ได้แก่ สีแดง น้ำเงิน เขียว น้ำตาล เหลือง และเทา และนำมาเทียบ Color Combination Image Scale พบว่า อยู่ในกลุ่มภาพลักษณ์สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual) ประกอบด้วย 3 กลุ่มสี ได้แก่ แบบสนุกสนาน (Enjoyable) แบบมีสีสัน (Colorful) และแบบสบาย (Casual) นำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 5 รูปแบบ จากนั้นนำมาประเมินการออกแบบ โดย

ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 0.90 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่านสรุปผลผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินให้แบบที่ 1 โดยมีข้อเสนอแนะ คือ ควรเพิ่มข้อมูลบรรจุภัณฑ์ภาษาอังกฤษ นำข้อมูลรายละเอียดต่างๆ มาไว้ด้านข้าง และเพิ่มช่องทางการติดต่อในหลายช่องทางเช่น QR cod, ID line, หมายเลขโทรศัพท์

การประเมินการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวนกะทิสดแม่อุบล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ สามารถรับรู้รสชาติจาก การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กล้วยกวน อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.02) ดังนี้ สีของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.09) สีของบรรจุภัณฑ์ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น (ค่าเฉลี่ย 4.01) ภาพประกอบสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน 4.02 กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้ (ค่าเฉลี่ย 4.06) รูปแบบตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.02) ขนาดตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.00) สีตัวอักษรสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวน (ค่าเฉลี่ย 4.04) การให้ข้อมูลรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสมกับขนาดของบรรจุภัณฑ์ (ค่าเฉลี่ย 4.09) ขนาดและตำแหน่งของบริเวณโปร่งใสทำให้มองเห็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 3.89) และสามารถรับรู้รูปลักษณะผลิตภัณฑ์กล้วยกวน อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) ดังนั้น บรรจุภัณฑ์โดยรวมสามารถสื่อถึงรสชาติของกล้วยกวนได้อย่างชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.01) สอดคล้องกับทฤษฎีรศน์ พำขุนทด (2555) ที่พบว่า ผู้บริโภคเห็นด้วยว่าบรรจุภัณฑ์ดึงดูดความสนใจได้ ทำให้มองหาผลิตภัณฑ์ที่ต้องการได้เร็วขึ้น และช่วยให้คาดเดาได้ถึงรสชาติของผลิตภัณฑ์ เมื่อเห็นบรรจุภัณฑ์แล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์กล้วยกวนเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 3.98) บรรจุภัณฑ์สื่อถึงภาพลักษณ์ แบบ“สบายๆ” ได้ เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.18) ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมสำหรับเป็นของฝาก เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.22) สีของบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้ เหมาะสมมาก

(ค่าเฉลี่ย 4.19) รูปแบบตัวอักษร สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สื่อถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์กล้วยกวนแม่อุบลได้เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.15) ซึ่งสอดคล้องกับตรณีสว่างเดือน (2556) ที่ได้กล่าวไว้ว่า กลุ่มผู้บริโภคส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญกับการพิจารณาการตัดสินใจซื้อสินค้า ในด้านการใช้งานประกอบไปด้วย การคุ้มครองและป้องกันผลิตภัณฑ์ภายในจากปัจจัยภายนอก สามารถนำเสนอสินค้าและข้อมูลผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน และสร้างแรงจูงใจให้เกิดการอยากซื้อผลิตภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับศราวุธ ฌมามัทธนา (2550) กล่าวว่า ความสวยงามของภาพ ประกอบบนบรรจุภัณฑ์ ความเด่นชัดของตราสินค้าบนบรรจุภัณฑ์ ความสวยงามโดยรวมของบรรจุภัณฑ์ และรายละเอียดที่ครบถ้วนของบรรจุภัณฑ์ ดังนั้นการที่บรรจุภัณฑ์จะสามารถดึงดูดความสนใจและชักจูงใจให้เกิดการซื้อได้จึงเป็นผลจากปัจจัยหลายๆ อย่างเช่น ขนาด รูปทรง สี รูปทรง วัสดุ ข้อความรายละเอียด ตัวอักษร เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ศึกษากับตัวแปรแรงจูงใจหรือความต้องการ ที่ส่งผลต่อความคิดของผู้บริโภคคิดอย่างไรหรือมีความคิดเห็นอย่างไรกับผลิตภัณฑ์หรือมองถึงภาพรวมเป็นอย่างไรในอนาคต เพื่อที่จะนำผลการวิจัยมาพัฒนาคุณภาพสินค้าให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลงานวิจัยไปใช้

นำผลจากการพยากรณ์การรับรู้ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ ใช้เป็นแนวทางการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ในกับผลิตภัณฑ์ได้

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วาณิชย์บัญชา. (2554). สถิติสำหรับงานวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ธรรมสาร.
- ดรณี แสงเดือน. (2556). การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับหมอย กรณศึกษา ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการประกอบการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิพย์รัตน์ พำขุนทด. (2555). ศึกษาและออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสารชาติ รูปลักษณ์ และคุณภาพของผลิตภัณฑ์เบเกอรี่: กรณีศึกษา ผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ค้าส่ง. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ประชิด ทิณบุตร. (2530). การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- พิทย์พันธ์ สิทธิรักษ์. (2547). มาตรฐานการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสมุนไพรไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขา นฤมิตศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศราวุธ ฉามมหัทธนา. (2550). ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์คนอร์คัพโจ๊ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาด บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สายพิน รานอก, และศุภชาติ เอี่ยมรัตนกุล. (2562). การตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ไข่แปรรูปของผู้บริโภค โดยการวิเคราะห์เชิงลำดับขั้น. วารสารสหวิทยาการวิจัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 8(2), 369-378.
- สุตาภัทร คงเกิด, และจิรภัทร กิตติวรากุล. (2563). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการปรับภาพลักษณ์โดยการใช้สมุนไพรในการเพิ่มมูลค่าของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ตำบลบ้านธิ อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 5(8), 67-88.

Nessim, H., & Richard, W. (2001). **Consumer behavior: An applied approach**. New Jersey: Prentice-Hall.

Shigenobu, K. (1991). **color image scale**. Japan: Kodansha International.

รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก -
กรณีศึกษาเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจินในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง
และเฉียนหลง

Official Kiln Ceramic Form Study —
A Case Study of Jingdezhen Ceramics
from the Kangxi, Yongzheng, and Qianlong
Emperor Periods of Qing Dynasty

เล่อ หมิงเลียง¹

Le Mingliang

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์²

Sakesan Tanyapirom

ภรดี พันธุ์ภากร³

Poradee Panthupakorn

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Doctor of Philosophy Visual Arts and Design,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: sakesan@go.buu.ac.th)

² อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์

อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Associate Professor, Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University (E-mail: poradee@buu.ac.th)

³ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: 62810035@go.buu.ac.th)

Received: 23/02/2024 Revised: 16/04/2024 Accepted: 18/04/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพรวมของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง และเพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์และเหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง โดยใช้วิธีการวิจัยทางเอกสารและการวิจัยภาคสนามในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาศึกษาและวิเคราะห์ จากการศึกษาสามารถสรุปเหตุปัจจัยการก่อเกิดรูปทรงเครื่องเคลือบเตาทางการในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิงได้ทั้งหมดห้าปัจจัย ได้แก่ 1) วัสดุและเทคโนโลยีการผลิต 2) อิทธิพลของสุนทรียภาพของราชสำนัก 3) อิทธิพลของขุนนางฝ่ายจัดการเครื่องเคลือบ 4) อิทธิพลของแนวคิดสุนทรียภาพพื้นบ้านแบบดั้งเดิม 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ และจากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปอัตลักษณ์ของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิงได้คือ 1) รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักคังซีสูงเด่นและทรงพลัง 2) รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักยงเจิ้งมีลักษณะนุ่มนวลและอ่อนน้อม 3) รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักเฉียนหลงมีลักษณะหยาบและยิ่งใหญ่

คำสำคัญ: เตาราชสำนัก, รูปทรง, คังซี, ยงเจิ้ง, เฉียนหลง

Abstract

The objective of this research is to study the overall of official kiln ceramic during the reigns of Kangxi, Yongzheng, and Qianlong Emperor of Qing Dynasty, and to analyze the identity and factors in the creation of the forms of ceramic during the Kangxi, Yongzheng, and Qianlong Emperor period of Qing Dynasty. this research used documentary research and field research to collect data for study and analysis. From the study, it can be concluded that there are five factors that created the forms of official kiln ceramic during the Kangxi,

Yongzheng, and Qianlong reigns of the Qing Dynasty: 1) materials and production technology; 2) the influence of the aesthetics of Royal Court 3) Influence of nobles who manage ceramic work 4) Influence of traditional folk aesthetic concepts 5) Influence of foreign cultures. From data analysis the identity of the forms of the official kiln ceramic during the Kangxi, Yongzheng, and Qianlong reigns of the Qing Dynasty can be summarized as follows: 1) the forms of the Kangxi official kiln ceramic are tall, prominent and powerful; 2) the forms of the Yongzheng official kiln ceramic are soft and humble. 3) The forms of the Qianlong official kiln ceramic are luxurious and grand.

Keywords: Official Kiln, Form, Kangxi, Yongzheng, Qianlong

บทนำ

ประเทศจีนเป็นหนึ่งในอารยธรรมเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนานของโลก และมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาของสังคมมนุษย์ ความสำเร็จของจีนในด้านเทคโนโลยีและศิลปะเครื่องเคลือบมีความสำคัญเป็นพิเศษ ทักษะการผลิตเครื่องเคลือบของจีนสามารถย้อนไปตั้งแต่ 4500-2500 ปีก่อนคริสตกาล กล่าวได้ว่า ส่วนสำคัญของประวัติศาสตร์การพัฒนาของจีนคือประวัติศาสตร์ของเครื่องเคลือบ การผลิตเครื่องเคลือบสะท้อนให้เห็นผลงานในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การแสวงหาและการสร้างสรรค์ความงามของชาวจีนในหลาย ๆ ด้าน และก่อให้เกิดอัตลักษณ์ทางเทคนิคและศิลปะที่ชัดเจนในแต่ละยุคสมัย (Min, 2006)

รัชสมัยคังซี ยิงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1662-1795) เป็นยุครุ่งเรืองสุดท้ายของสังคมศักดินาจีน และเป็นยุคทองสุดท้ายในประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบจีนโบราณ ในช่วงเวลาสั้น ๆ กว่า 130 ปีนี้ เตาราชสำนักจึงเต๋อเจิ้นได้ผลิตเครื่องเคลือบที่สวยงามเป็นจำนวนมาก ซึ่งการผลิตเครื่องเคลือบไม่เพียงแต่มีความเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของจิ่งเต๋อเจิ้นเท่านั้น

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

แต่ยังเกี่ยวเนื่องกับการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างสรรคของจักรพรรดิทั้งสามพระองค์อีกด้วย ทำให้โรงเตาราชสำนักไม่เพียงแต่ได้ขยายขนาดการผลิตไปจนถึงระดับยุครุ่งเรืองในราชวงศ์หมิง แต่ยังสามารถสร้างสรรค์เครื่องเคลือบรูปแบบใหม่ ๆ ทักษะและเทคนิคการผลิตเครื่องเคลือบในราชวงศ์ชิงจึงขึ้นไปสู่ระดับสูงสุดในประวัติศาสตร์ (Li, 1993)

เนื่องด้วยการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและศิลปะระหว่างจีนและตะวันตกเกิดขึ้นบ่อยครั้งในช่วงเวลานี้ รวมถึงการแลกเปลี่ยนระหว่างพื้นที่ราบภาคกลางและชนกลุ่มน้อยต่าง ๆ ก็มีมากขึ้นเช่นกัน การผสมผสานศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนและวัฒนธรรมภายนอกจากชนกลุ่มต่าง ๆ กอปรกับการยกระดับเทคนิคการผลิตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ลักษณะของเครื่องเคลือบเตาทางของชิงต่อเนื่องในสามรัชสมัยแห่งราชวงศ์ชิงเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นมากมาย หนึ่งใน การเปลี่ยนแปลงที่โดดเด่นคือการสร้างรูปทรงของเครื่องเคลือบที่มีความเรียวบางและสง่างามมากขึ้น (Yang, 2001)

ศิลปะเครื่องเคลือบแบบดั้งเดิมของประเทศจีน รูปทรง (Forms) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะเครื่องเคลือบ ทั้งยังมีบทบาทด้านการใช้งานและมีผลต่อการออกแบบลวดลายการตกแต่ง แม้ว่ารูปทรงของเครื่องเคลือบจะสามารถสะท้อนบทบาทหรือการใช้งานพื้นฐานรวมถึงอัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบในแต่ละยุคสมัยได้ แต่กลับไม่ได้รับความสนใจมากนักทั้งจากนักสะสมและนักวิจัย ซึ่งต่างจากลวดลายตกแต่งบนเครื่องเคลือบที่ได้รับความสนใจมากกว่า ผู้คนมักจะมองข้ามความสำคัญของรูปทรงเครื่องเคลือบ มองว่าการสร้างรูปทรงของเครื่องเคลือบเป็นเพียงแค่เทคนิคการผลิตเครื่องเคลือบขั้นพื้นฐานเท่านั้น และไม่ได้แสดงถึงลักษณะทางศิลปะได้อย่างโดดเด่นเหมือนกับลวดลายการตกแต่ง ผู้วิจัยจึงมองว่า การศึกษาเพียงแค่ลวดลายการตกแต่งนั้นยังไม่สามารถสัมผัสได้ถึงแก่นของการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเคลือบได้ ด้วยเหตุนี้ในงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักของเมืองชิงเต๋อเจินในรัชสมัยคังซี ยิงเจิ้ง และเฉียนหลง โดยจะทำการวิเคราะห์เหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราช

ซึ่งจะทำให้ได้เห็นคุณค่าด้านอัตลักษณ์และความงามของเครื่องเคลือบในอีกมิติหนึ่ง นอกเหนือจากกลดลายการตกแต่ง และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการสร้างรูปทรงและที่มาของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพรวมของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง
2. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์และเหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง

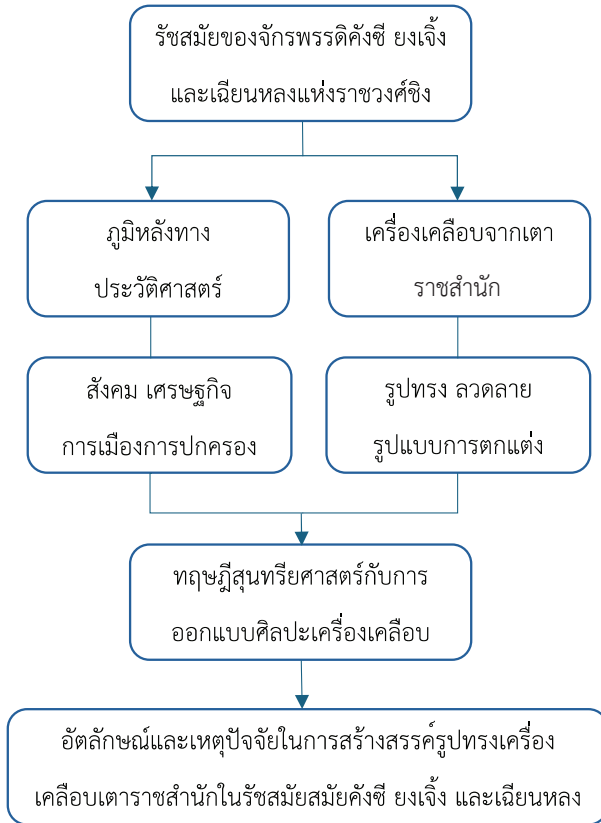
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เข้าใจภาพรวมของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง
2. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์และเหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาวิวัฒนาการและการพัฒนาของรูปทรงเครื่องเคลือบ ตลอดจนอัตลักษณ์และเหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเขียนหลง
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ เมืองจันทบุรี มณฑลเจียงซี ประเทศจีน
3. ขอบเขตด้านเวลา ช่วงค.ศ. 1662-1795 ซึ่งตรงกับรัชสมัยของจักรพรรดิคังซี ยิงเจิ้ง และเขียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง ประเทศจีน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. การวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทางเอกสารทั้งจากบทความงานวิจัย และหนังสือเพื่อศึกษาและสรุปวิวัฒนาการ อัตลักษณ์และเหตุปัจจัยในการสร้างสรรค์รูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเขียนหลง

2. การวิจัยภาคสนาม ผู้วิจัยลงพื้นที่ภาคสนามที่พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ แหล่งโบราณคดีเตาราชสำนักเมืองจันทบุรี เพื่อสำรวจวิเคราะห์ลักษณะรูปทรง เทคนิค รวมถึงปัจจัยที่มาของการสร้างสรรค์เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในสมัยราชวงศ์ชิง

สรุปผลการวิจัย

1. ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์กับการออกแบบศิลปะเครื่องเคลือบ

สุนทรียศาสตร์เป็นระบบทฤษฎีที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติ คุณลักษณะ และความชื่นชมความงาม ซึ่งสามารถช่วยให้เราเข้าใจงานศิลปะได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น และยังเป็นทฤษฎีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ในบทความนี้จะนำเสนอหลักสุนทรียภาพและการออกแบบศิลปะเครื่องเคลือบ ดังนี้

1.1 สุนทรียภาพทางรูปแบบ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบ สุนทรียภาพด้านรูปแบบถือเป็นหลักการที่สำคัญทางทฤษฎี ซึ่งครอบคลุมในหลายแง่มุม เช่น การออกแบบรูปทรงเครื่องเคลือบ โครงสร้างและองค์ประกอบภาพ การกำหนดสัดส่วน เป็นต้น ซึ่งจะเน้นรูปลักษณะโดยรวมของผลงาน ในการออกแบบหรือสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเคลือบ ศิลปินจะต้องพิจารณารูปแบบโดยรวมเพื่อทำให้รูปทรง สัดส่วน องค์ประกอบภาพ ฯลฯ ผสมผสานเข้ากันอย่างลงตัว (Yang, 1995) สุนทรียภาพทางรูปแบบถือเป็นกรอบทางทฤษฎีที่ขาดไม่ได้ในการกำหนดรูปแบบผลงานและสร้างความงามทางภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบ ช่วยเพิ่มพูนรูปแบบการแสดงออกของศิลปะเครื่องเคลือบ และมอบประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นแก่ผู้ชม

1.2 สุนทรียภาพทางวัสดุ คือความงามในการสร้างรูปทรง เป็นข้อกำหนดพื้นฐานด้านรูปทรง ความแตกต่างของวัสดุสะท้อนให้เห็นถึงพื้นผิวและความงามที่ต่างกัน กล่าวคือลักษณะของวัสดุแต่ละชนิดสามารถสะท้อนอัตลักษณ์และคุณค่าทางสุนทรียภาพที่ต่างกัน วัสดุถือเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบ ครอบคลุมตั้งแต่การเลือกวัสดุ ผลกระทบของวัสดุต่อรูป

แบบการแสดงออก ความสามารถในการขึ้นรูปของวัสดุ ความเข้าใจของศิลปินที่มีต่อวัสดุ การทดลองและนวัตกรรมของวัสดุ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ (Zhang, 2020) ดังนั้น ศิลปินเครื่องเคลือบจะต้องมีความเข้าใจในคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ของดิน เช่น สี พื้นผิว และอุณหภูมิในการเผา เพื่อสามารถเลือกดินหรือวัสดุที่เหมาะสมกับเทคนิคการสร้างสรรค์ การแสดงออกทางศิลปะ ตลอดจนการสะท้อนเรื่องราวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

1.3 สุนทรียภาพทางเทคโนโลยี เป็นการแสดงคุณค่าความงามด้านการผลิตและรูปแบบเฉพาะของงานหัตถกรรม มาร์กซ์เคยกล่าวไว้ว่า “แรงงานสร้างสุนทรียภาพ” ต้นกำเนิดของศิลปะก็ความเกี่ยวข้องถึงแรงงานเช่นกัน โดยแรงงานในที่นี้หมายรวมไปถึงช่างฝีมือและศิลปินด้วย กล่าวได้ว่า แรงงาน ช่างฝีมือ และศิลปินคือแหล่งที่มาของความงามด้านเทคโนโลยี (Zhang, 2020) ด้วยการพัฒนาของยุคสมัย ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยีแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพที่แตกต่างกัน เทคโนโลยีการผลิตเป็นอีกปัจจัยในการกำหนดรูปแบบและสนิยมการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4 สุนทรียภาพทางสัญลักษณ์วัฒนธรรม ในการออกแบบงานศิลปะเครื่องเคลือบ ศิลปินจะเลือกใช้และแสดงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น ภาพสัญลักษณ์ ลวดลายดั้งเดิม และตัวอักษร เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาหรือเรื่องราวด้วยการผสมผสานเข้ากับเทคนิคหัตถศิลป์เครื่องเคลือบ สัญลักษณ์เหล่านั้นมักมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ศาสนา หรือสังคมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งไม่เพียงแต่แสดงถึงความงามทางสัญลักษณ์วัฒนธรรมดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังสร้างผลงานที่เต็มไปด้วยสุนทรียภาพร่วมสมัยอีกด้วย (Zheng, 2018) ดังนั้น ความงามของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมถือเป็นหลักสำคัญที่กระตุ้นให้ศิลปินผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานของตนได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทำให้ผลงานไม่เพียงแต่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพเท่านั้น แต่ยังสามารถถ่ายทอดความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งได้อีกด้วย

2. ภาพรวมของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง

2.1 เครื่องเคลือบเตาราชสำนักรัชสมัยคังซี (ค.ศ. 1662 - ค.ศ. 1722)

จักรพรรดิคังซีเป็นจักรพรรดิองค์ที่ 4 ของราชวงศ์ชิง และรัชสมัยของพระองค์ถือเป็นช่วงเวลาแห่งความเจริญรุ่งเรืองทางการเมืองและวัฒนธรรมของจีน เครื่องเคลือบเตาราชสำนักของรัชสมัยคังซีที่โดดเด่น ได้แก่ เครื่องลายคราม เครื่องเคลือบฟาหลางฉ่าย และเครื่องเคลือบสีแดง รูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในช่วงเวลานี้เป็นที่ทราบกันดีว่ามีรูปทรงที่สูงและทรงพลัง รูปร่างหนา ลายเส้นแข็งแกร่งและไหลลื่น เครื่องเคลือบในรัชสมัยของจักรพรรดิคังซีที่ประสบความสำเร็จอย่างมากคือเครื่องลายครามและเครื่องเคลือบสีแดง (Zhang N. & Zhang M., 2011)

2.2 เครื่องเคลือบเตาราชสำนักรัชสมัยยงเจิ้ง (ค.ศ. 1723 - ค.ศ. 1735)

จักรพรรดิยงเจิ้งเป็นพระราชโอรสองค์ที่สี่ของจักรพรรดิคังซี ได้สืบสานนโยบายการปกครองของจักรพรรดิคังซีและพัฒนาเครื่องเคลือบเตาราชสำนักเรื่อยมา เอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักรัชสมัยยงเจิ้ง ได้แก่ รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติและงานฝีมืออันวิจิตรบรรจง ในช่วงเวลานี้มีรูปทรงของภาชนะที่เลียนแบบมาจากสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ เช่น ผลไม้ ดอกไม้ นกและสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น ลายเส้นมีความละเอียดมากขึ้น รูปร่างค่อนข้างบาง และมีผิวเคลือบที่มันวาว ลักษณะทางสุนทรียภาพของเครื่องเคลือบยงเจิ้งคืออ่อนนุ่ม และพิถีพิถัน (Shen, 2014)

2.3 เครื่องเคลือบเตาราชสำนักรัชสมัยเฉียนหลง (ค.ศ. 1736 - ค.ศ.

1795) จักรพรรดิเฉียนหลงเป็นจักรพรรดิองค์ที่หกของราชวงศ์ชิง การผลิตเครื่องเคลือบในเตาราชสำนักพัฒนาไปถึงจุดสูงสุด เอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักรัชสมัยเฉียนหลงคือรูปทรงที่หลากหลายและสีสันที่มากมาย ในช่วงเวลานี้มีการผลิตเครื่องลายคราม เครื่องเคลือบสีแดง และเครื่องเคลือบเฟินฉ่ายจำนวนมาก รวมถึงภาชนะต่าง ๆ เช่น แจกันขนาดใหญ่ แจกันคู่ แจกันหมุน กระดุม แหวน กระจ่างรูป และของเล่นในฝ่ามือ เป็นต้น รูปทรงของเครื่องเคลือบเฉียนหลงนั้นหลากหลายมากมาย และมีรายละเอียดที่ประณีต นับเป็นหนึ่งในจุดสูงสุดของศิลปะเครื่องเคลือบจีน (Feng, 1984)

3. เหตุปัจจัยการก่อเกิดรูปทรงเครื่องเคลือบเตาทางการในรัชสมัย คังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง

3.1 วัสดุและเทคโนโลยีการผลิต ในช่วงราชวงศ์ชิงตอนต้น เมืองจี้เจ๋อเจิ้นได้ใช้ดินเผาหลังซึ่งมีสีขาวในการผลิตเครื่องเคลือบเตาราชสำนักเป็นจำนวนมาก ทั้งยังมีการแปรรูปวัตถุดิบหรือดินใหม่เนื้อที่ละเอียดมากขึ้น พื้นผิวของเครื่องเคลือบในสมัยนั้นจึงมีสีขาวบริสุทธิ์ แข็งแรงและละเอียด จนได้รับการขนานนามว่า “น้ำข้าวเหนียว” (Shen, 2014) นอกจากนี้ ด้วยเทคนิคการขึ้นรูปและเทคโนโลยีการเผาที่พัฒนาขึ้น ส่งผลให้รูปทรงของเครื่องเคลือบมีความแม่นยำและสมบูรณ์แบบขึ้นเป็นอย่างมาก อุณหภูมิในการเผามีผลต่อการขยายและหดตัวของเครื่องเคลือบ กล่าวคือ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของชิ้นงานระหว่างก่อนและหลังเผา ในช่วงเวลานี้จึงเกิดการสร้างเตาเผาทรงกระบอกขึ้น ทำให้สามารถควบคุมอุณหภูมิระหว่างเผาได้ดีขึ้น จะเห็นได้ว่าวัสดุและเทคโนโลยีที่เหมาะสมเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของรูปทรงเครื่องเคลือบ และยังเป็นเงื่อนไขสำคัญสำหรับความสวยงามและความเป็นเอกลักษณ์ของรูปทรงด้วย

3.2 อิทธิพลของสุนทรียภาพของราชสำนัก จักรพรรดิแห่งราชวงศ์ชิง โดยเฉพาะจักรพรรดิกังซี ยงเจิ้งและเฉียนหลงล้วนมีความสนใจอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมและศิลปะ พระองค์ทรงให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการผลิตเครื่องเคลือบและงานหัตถกรรมอื่น ๆ หรือแม้กระทั่งมีส่วนร่วมในการจัดการและตัดสินใจเกี่ยวกับการผลิต ออกแบบลวดลายตกแต่งและรูปทรงใหม่ ๆ ของเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก เช่น จักรพรรดิกังซีมีความชื่นชอบในศิลปะวัฒนธรรมฮั่น จึงโปรดให้มีการนำบทกวีมาเขียนตกแต่งบนเครื่องเคลือบ หรือแม้แต่ ด้วยนโยบายการปกครองกลุ่มชาติพันธุ์พื้นเมืองหรือชนกลุ่มน้อยให้เป็นปึกแผ่น พระองค์ได้เชื่อมสัมพันธ์ผ่านความเชื่อทางศาสนา โดยสั่งให้ผลิตเครื่องเคลือบที่มีรูปทรงมาจากเครื่องบูชาทางศาสนา และเครื่องใช้สำหรับพิธีกรรมให้แก่ผู้นำของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ในรัชสมัยจักรพรรดियงเจิ้ง พระองค์เคยมีรับสั่งให้วาดลวดลายไปไม้พร้อมเขียนบนกวีประกอบลงบนขามเครื่องเคลือบ ทั้งยังกำหนดให้ใช้สีเขียวเป็นสีพื้นของเครื่องเคลือบ

แสดงให้เห็นว่าจักรพรรดิยงเจิ้งมีส่วนร่วมและกำหนดการออกแบบและการตกแต่งเครื่องเคลือบเตาราชสำนักโดยตรง ในรัชสมัยจักรพรรดิเฉียนหลง เพราะองค์มีความสนใจในแจกันลายครามเขียนลายเจ้าแม่กวนอิมเป็นพิเศษ และมีรับสั่งให้ผลิตรูปทรงของแจกันเจ้าแม่กวนอิมไว้ว่า “ส่วนคอควรหนาขึ้น และส่วนปากควรบานออก” (Wang, 2011) จะเห็นได้ว่า การผลิตเครื่องเคลือบเตาราชสำนักมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการด้านชีวิตและสุนทรีภาพของจักรพรรดิและชนชั้นสูง ความต้องการส่วนบุคคลของชนชั้นปกครองและรสนิยมของราชสำนักเป็นปัจจัยที่ชัดเจนที่สุดที่มีอิทธิพลต่อรูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง

3.3 อิทธิพลของขุนนางฝ่ายจัดการเครื่องเคลือบ ในสมัยราชวงศ์ชิง
การผลิตเครื่องเคลือบเตาราชสำนักจะมีขุนนางผู้รับผิดชอบดูแลการผลิตอย่างใกล้ชิดเช่นเดียวกับสมัยก่อน ๆ แต่ขุนนางเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์ชิงนั้นเป็นขุนนางระดับสูงที่มีความเชี่ยวชาญด้านเครื่องเคลือบโดยเฉพาะ ดังนั้นพันธกิจของขุนนางเหล่านั้นจึงไม่ได้มีเพียงการควบคุมและจัดการการผลิตเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้นำช่างฝีมือเครื่องเคลือบที่ยอดเยี่ยม เช่นขุนนางถ่งอิงที่ศึกษาเกี่ยวกับการผลิตเครื่องเคลือบเพื่อแสวงหานวัตกรรมและความก้าวหน้าในด้านเทคนิคการผลิต และยังหมั่นพัฒนาทักษะฝีมือและการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ เพื่อผลิตเครื่องเคลือบรูปแบบใหม่ทั้งในด้านรูปทรงและการตกแต่งเพื่อสนองความต้องการทางสุนทรีภาพและเพื่อให้ได้รับการยอมรับและการชื่นชมจากจักรพรรดิ (Ye, 1992) นอกจากขุนนางถ่งอิงแล้วยังมีขุนนางอื่นอีกหลายท่านที่สร้างคุณูปการต่อระบบการผลิตสร้างสรรค์การผลิตเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในสมัยราชวงศ์ชิง

3.4 อิทธิพลของแนวคิดสุนทรีภาพพื้นบ้านแบบดั้งเดิม เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง มักมีการตกแต่งลวดลายที่มีความหมายอันเป็นมงคลตามความเชื่อของประชาชนชาวจีนเพื่อเป็นการส่งต่อความมงคลและแสดงถึงการอำนวยอายุพรให้มีชีวิตที่ดี เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในยุคนี้จึงมีรูปทรงและลวดลายมงคลแบบดั้งเดิมปรากฏขึ้นมากมาย เช่น เครื่องเคลือบที่

เขียนภาพแจ้กัฏฐ์ซึ่งหมายถึง “เด็กน้อยในวันนี้ อนาคตอาจจะสอบัติขุนนาง” นอกจากนี้ การผลิตภาชนะเครื่องเคลือบที่มีหัวข้อเกี่ยวกับบัณฑิตเช่นการเขียนภาพบัณฑิตตกแต่งบนภาชนะยังเป็นที่นิยมอย่างมากในราชสำนัก แสดงให้เห็นว่าเครื่องเคลือบเตาทางการได้ผสานแนวคิดสุนทรียภาพของสังคมชนชั้นสูงสุดเข้ากับประเพณีพื้นบ้านที่เรียบง่าย แสดงถึงการกระชับความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างชนชั้นปกครองกับบัณฑิตและประชาชน

3.5 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ

1) อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตก เนื่องด้วยการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างจีนและตะวันตกเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก การเข้ามาของมิชชันนารีตะวันตก ทำให้การแลกเปลี่ยนทางการทูตและกิจกรรมการค้าได้ส่งเสริมการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมจีนและตะวันตก การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกมีผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อการพัฒนาศิลปะ วิทยาการ และสังคมของจีน และยังส่งผลต่อทิศทางด้านสุนทรียภาพของการผลิตเครื่องเคลือบในขณะนั้นอีกด้วย (Yang, 2001) การออกแบบรูปทรงและการตกแต่งเครื่องเคลือบบางชนิดจึงมีแนวโน้มที่เน้นไปทางสุนทรียภาพแบบตะวันตก เช่น การวาดลวดลายที่มีความสมจริงหรือการเพิ่มองค์ประกอบการตกแต่งเช่น ทุ่งน ดอกไม้ หงส์ ซึ่งล้วนมีผลต่อการออกแบบรูปทรงของเครื่องเคลือบ ตลอดจนรูปแบบศิลปะตะวันตกที่เข้ามามีบทบาทต่อรูปทรงและการตกแต่งเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก เช่น รูปแบบบาโรกในรัชสมัยคังซี รูปแบบโรโคโคในรัชสมัยยงเจิ้ง และรูปแบบคลาสสิกใหม่ (Neoclassicism) ในรัชสมัยเฉียนหลง เป็นต้น

2) อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันออกกลาง ในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้งและเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง มีการติดต่อแลกเปลี่ยนกับประเทศต่าง ๆ ในเอเชียกลางเช่น คาซัคสถาน อุซเบกิสถาน คีร์กีซสถาน เป็นต้น อิทธิพลของวัฒนธรรมเอเชียกลางจึงมีผลต่อการเกิดรูปทรงและลวดลายของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในสมัยราชวงศ์ชิง ทำให้เครื่องเคลือบเตาราชสำนักมีความหลากหลายมากขึ้น โดยมีการผสมผสานองค์ประกอบการตกแต่งที่สะท้อนเอกลักษณ์วัฒนธรรมตะวันออกได้อย่าง

ชัดเจน เช่น ลายเรขาคณิต ลายอักษรอารบิก และรูปสัตว์ที่พบโดยทั่วไปในเอเชียกลางได้แก่ กวาง อูฐ สิงโต เป็นต้น (Feng, 2001)

3) อิทธิพลของวัฒนธรรมอิสลาม อิทธิพลของวัฒนธรรมอิสลามต่อเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์ซิงปรากฏให้เห็นได้อย่างชัดเจนทั้งในด้านลวดลาย สีส้น และรูปทรง เครื่องเคลือบที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอิสลามมักเน้นการตกแต่งด้วยลายเรขาคณิต ลวดลายดอกไม้ และตัวอักษรอารบิก นอกจากนี้ยังมีลวดลายบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับศาสนาอิสลามด้วย เช่น รูปสถาปัตยกรรมของศาสนาอิสลาม สัญลักษณ์ทางศาสนาและพระคัมภีร์ ด้านการใช้สี มักใช้สีตามความนิยมของชาวอิสลามเช่น สีฟ้า สีเขียว สีทอง เป็นต้น (Feng, 2001) ส่วนในด้านของรูปทรง รูปแบบของสถาปัตยกรรมเป็นวัฒนธรรมอิสลามสะท้อนผ่านรูปทรงเครื่องเคลือบได้อย่างชัดเจน ในยุคนี้จึงได้มีการออกแบบขวดแจกันรูปทรงต่าง ๆ ที่ผสมผสานลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมอิสลามเข้าไปด้วย เช่น ขวดทรงโดมและขวดทรงโค้งที่ให้ความรู้สึกของความยิ่งใหญ่และความเคร่งขรึม สะท้อนบรรยากาศของสถาปัตยกรรมอิสลาม ขวดทรงหอคอยที่มีลักษณะเป็นชั้น ๆ แต่ละชั้นมีการตกแต่งที่โดดเด่นและประณีต ซึ่งหอคอยเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่พบเห็นได้ทั่วไปในวิหารและมัสยิดในศาสนาอิสลาม

4) อิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่น วัฒนธรรมและการแสดงออกทางศิลปะของญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อรูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักอย่างลึกซึ้ง เช่น ภาพทิวทัศน์แบบญี่ปุ่นที่มีลายเส้นที่เรียบง่ายแต่สง่างามและมีการวางองค์ประกอบภาพที่ลงตัวได้ปรากฏอยู่บนเครื่องเคลือบเตาราชสำนักของราชวงศ์ซิง รวมถึงลวดลายที่สะท้อนถึงธรรมชาติอย่างดอกไม้ นานาพันธุ์และนกชนิดต่าง ๆ เช่น ดอกพลัม ดอกโบตั๋น นกกระเรียน นกยูง เป็นต้น ซึ่งพบได้ทั่วไปในภาพวาดของญี่ปุ่น (Feng, 1984) ลวดลายเหล่านี้มีผลต่อการเลือกรูปทรงเครื่องเคลือบที่จะนำมาสร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นสะท้อนการให้ความสนใจในธรรมชาติและการเล่นแปลงของฤดูกาล ทำให้การสร้างสรรค์เครื่องเคลือบเตาราชสำนักให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางธรรมชาติมากขึ้น

4. อัตลักษณ์ของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลงแห่งราชวงศ์ชิง

4.1 รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักคังซีมีลักษณะสูงเด่นและทรงพลัง รูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซีมีสไตล์ทางศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ สูงเด่น ทรงพลังและสง่างาม ในการจำแนกความงามในจีนโบราณ ความงามแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ “แบบแข็งแกร่ง” และ “แบบสุภาพอ่อนโยน” ในสมัยราชวงศ์ชิง ความงามสองประเภทนี้ถูกนำเสนออย่างชัดเจน และถูกนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ รูปทรงของภาชนะในรัชสมัยคังซีได้สะท้อนถึงความงามแบบแข็งแกร่งอย่างสมบูรณ์แบบ หนึ่งในลักษณะของความแข็งแกร่งคือ “ใหญ่” ซึ่งหมายความว่าภาชนะนั้นมีรูปร่างค่อนข้างใหญ่ ทำให้ผู้คนรู้สึกถึงความใหญ่โตและความแน่นหนา ในรัชสมัยคังซี ภาชนะขนาดใหญ่ เช่น “จุน (尊- ภาชนะใส่เหล้า)” “กู (觚- ภาชนะทรงสูงคล้ายเตา)” ได้ปรากฏขึ้น และยังมีขนาดใหญ่กว่าภาชนะประเภทเดียวกันในรัชสมัยเจียจิ้งและรัชสมัยยว่นลี่แห่งราชวงศ์หมิง ตัวอย่างเช่น ความสูงของจอกเหล้าลายครามเขียนลายอักษร “โซ่ว (寿) หมื่นตัว” ของรัชสมัยคังซีมีความสูงถึง 77 ซม. ภาชนะขนาดใหญ่นี้กระตุ้นความรู้สึกถึงพลัง และสร้างลักษณะที่สง่างามของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี



ภาพประกอบที่ 2 จอกเหล้าลายครามเขียนลายอักษร “โซ่ว (寿) หมื่นตัว”
ของรัชสมัยคังซี (Tie & Xi, 2012)

นอกจากนี้ยังมีภาชนะทรงสี่เหลี่ยมจำนวนมากปรากฏขึ้น เช่น แจกันทรงสี่เหลี่ยมหูพานซี (มังกร) กาน้ำทรงหกเหลี่ยม กระถางรูปและเตากำยาน ทรงสี่เหลี่ยม เป็นต้น ภาชนะทรงสี่เหลี่ยมเหล่านี้ทำให้เกิดเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก ที่มีลักษณะรูปร่างที่สูงเด่นและตั้งตรง มีการจัดการกับรอยต่อของมุมได้อย่างแยบยล ทำให้เกิดมุมและด้านของภาชนะอย่างชัดเจน



ภาพประกอบที่ 3 กาน้ำทรงหกเหลี่ยมของเตาราชสำนักรัชสมัยคังซี (ซ้าย) และ แจกันทรงกระบอกสี่เหลี่ยมของเตาราชสำนักรัชสมัยคังซี (ขวา) (Tie & Xi, 2012)

เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซีสะท้อนให้เห็นถึง บรรยากาศที่สูงเด่นและแข็งแรงทั้งในด้านลายเส้นและรูปทรงโดยรวม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะรูปทรงที่มีความงามแบบแข็งแกร่ง อย่างไรก็ตาม แนวเส้นที่สูงเด่น เช่นนี้ไม่ได้ดูแข็งแกร่งหรือไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากมีการใส่รายละเอียดเส้นโค้ง เข้าไปในรูปทรงเส้นตรงได้อย่างแยบยล ทำให้เกิดความนุ่มนวลและความยืดหยุ่นใน เส้นตรง แสดงให้เห็นความนุ่มนวลในความแข็งแกร่ง

4.2 รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักย่งเจิ้งมีลักษณะนุ่มนวลและ อ่อนน้อม เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยย่งเจิ้งมีรูปทรงที่เป็นนวัตกรรมใหม่ มากที่สุด ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ จึงเกิดการผสมผสานความงามของ ธรรมชาติเข้ากับรูปทรงของเครื่องเคลือบเพื่อให้เครื่องเคลือบมีรูปร่างที่สอดคล้อง กับความงามของธรรมชาติ และช่วยให้ผู้คนได้สัมผัสกับความงามทางรูปทรงแบบ

ใหม่และรู้สึกใกล้ชิดกับธรรมชาติ ในช่วงเวลานี้ ได้มีการสร้างสรรค์รูปทรงเครื่องเคลือบที่เลียนแบบรูปร่างตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้และผลไม้ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น จอกเหล้าทรงทับทิม จอกเหล้าทรงตะกร้าปลา และแจกันทรงมะกอก เป็นต้น รูปทรงการเลียนแบบธรรมชาติเหล่านี้มีความโดดเด่นและเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ รูปทรงการเลียนแบบธรรมชาติของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการเลียนแบบรูปร่างของวัตถุธรรมชาติในชีวิตจริงอย่างเดียว แต่ยังเป็นการก่อเกิดรูปทรงเครื่องเคลือบแบบใหม่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติด้วยวิธีการลดทอนรูปให้มีความกระชับเรียบง่าย



ภาพประกอบที่ 4 จอกเหล้าทรงลูกทับทิมในรัชสมัยยงเจิ้ง
(Palace Museum Digital Exhibition Hall, n.d.)



ภาพประกอบที่ 5 แจกันเฟินฉ่ายทรงมะกอกตกแต่งลายผลท้อมงคล (ซ้าย)
และจอกเหล้าทรงตะกร้าปลา (ขวา) ในรัชสมัยยงเจิ้ง (Tie & Xi, 2012)

กล่าวโดยสรุป ลักษณะทางศิลปะของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยยงเจิ้งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม เครื่องเคลือบเหล่านี้นำเสนอรูปแบบที่นุ่มนวลและอ่อนน้อม และให้ความรู้สึกทางสุนทรีภาพและความสุขในความเรียบสงบและกลมกลืนแก่ผู้คน เมื่อชื่นชมผลงานที่สวยงามเหล่านี้ ผู้คนจะรู้สึกถึงความรู้สึกทางสุนทรีภาพและความสุขภายในที่ “ให้ความชุ่มชื้นอย่างเจียบ ๆ” ราวกับว่าอยู่ในสภาวะที่กลมกลืนกันตามธรรมชาติ ลักษณะนี้ทำให้เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยยงเจิ้งเป็นมรดกอันล้ำค่าของศิลปะเครื่องเคลือบจีน ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบและได้รับการยกย่องจากผู้คนเป็นอย่างมาก

4.3 รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักเขียนหลงมีลักษณะหุ่หุ่และยิ่งใหญ่ ในรัชสมัยเขียนหลง การผลิตเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในจิงเต๋อเจิ้นได้ไปถึงจุดสูงสุด รูปทรงและสไตล์การตกแต่งทุกชนิดได้รับการพัฒนาและเสริมความหลากหลายยิ่งขึ้นที่ ซึ่งไม่เพียงแต่สานต่อประเพณีการผลิตเครื่องเคลือบของยุคก่อนหน้า แต่ยังสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ในทุกด้าน เช่น รูปทรง สีเคลือบ และการตกแต่ง รูปทรงของเครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยเขียนหลงมีลักษณะเด่นดังต่อไปนี้

ประการที่หนึ่ง รูปทรงของภาชนะมีความสง่างาม เป็นระเบียบเรียบร้อย และผลิตขึ้นมาอย่างประณีต ชนิดของเครื่องเคลือบมีทั้งแจกันตั้งพื้นขนาดใหญ่ไปจนถึงเครื่องเขียนขนาดเล็ก และบางส่วนมีการเลียนแบบรูปทรงจากธรรมชาติลายเส้นโดยรวมนั้นเรียบง่ายมีลีลาโบราณ แม้ว่าจะไม่หนาเท่าภาชนะเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี และไม่หุ่หุ่เท่ากับภาชนะเตาราชสำนักในรัชสมัยยงเจิ้ง แต่มีเทคนิคการผลิตที่ประณีต ภาชนะขนาดใหญ่ในยุคนี้มีขนาดเหมาะสมและมีฝีมือการผลิตที่ประณีต

ประการที่สอง เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยเขียนหลงมีรูปทรงใหม่ ๆ เกิดขึ้นจำนวนมาก มีรูปแบบที่หลากหลายและไม่เหมือนใคร จักรพรรดิเขียนหลงเองมีความสนใจอย่างมากในศิลปะและงานฝีมือ สนับสนุนให้ขุนนางด้านเครื่องเคลือบและช่างฝีมือที่ผลิตเครื่องเคลือบในเตาราชสำนักจิงเต๋อเจิ้น

สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องบนพื้นฐานของการรักษารูปทรงดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น “แจกันคู่” ในรัชสมัยเฉียนหลงเป็นรูปทรงเครื่องเคลือบที่สร้างขึ้นใหม่ ทำจากแจกันสองใบที่มีฝาปิดติดกันตั้งแต่ส่วนปาก ส่วนท้อง จนถึงส่วนฐาน รูปทรงภาชนะที่สร้างขึ้นใหม่เหล่านี้ได้เพิ่มความหลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมากมาย นอกจากนี้ยังมีรูปทรงเครื่องเคลือบที่เลียนแบบรูปร่างของปลาคู่ ซึ่งการผลิตภาชนะรูปทรงเหล่านี้ได้ก้าวข้ามรูปทรงเครื่องเคลือบแบบดั้งเดิม และเพิ่มความหลากหลายแก่เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยเฉียนหลง



ภาพประกอบที่ 7 แจกันคู่ฟ้ากลางฉายลายมังกรและหงส์ รัชสมัยเฉียนหลง
(Mingliang, 2023)

รูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของรัชสมัยนี้คือแจกันหมุน เครื่องเคลือบเหล่านี้เป็นเครื่องเคลือบประดับที่สร้างขึ้นเพื่อให้จักรพรรดิเฉียนหลง โดยส่วนใจกลาง ลำตัว และฐานของแจกันจะผลิตแยกกันแต่สามารถหมุนและประกอบรวมเข้าด้วยกันได้ คอแจกันจะเชื่อมต่อกับใจกลางแจกัน และเชื่อมประสานตรงส่วนท้องแจกัน ส่วนกันจะติดกับฐาน ส่วนท้องแจกันมักจะเปิดหรือฉลุลาย ซึ่งสามารถมองเห็นลวดลายต่าง ๆ ของใจกลางแจกันได้โดยหมุน

ส่วนคอแจกัน เครื่องเคลือบดังกล่าวมีรูปแบบการนำเสนอลวดลายคล้ายกับโคมหมุน ทำให้ผู้คนรับชมลวดลายได้อย่างเพลิดเพลิน



ภาพประกอบที่ 8 แจกันหมุนเผินฉ่ายลายดอกบัวและเถาวัลย์ในรัชสมัยเฉียนหลง
(Tie & Xi, 2012)

อภิปรายผล

จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การก่อเกิดรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักนั้นมีเหตุปัจจัยจากหลายด้าน หนึ่งในเหตุปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดรูปทรงใหม่ ๆ ที่มีเอกลักษณ์ คือวัสดุและเทคโนโลยีการผลิต นวัตกรรมทางวัสดุและการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตย่อมทำให้เกิดความเป็นไปได้อย่างมากมาในการสร้างสรรค์ ซึ่งผลการศึกษาที่สอดคล้องกับหนังสือ “ศิลปะของการสร้างรูปทรง” ของหยางหย่งซาน (Yang, 2004) ที่เขียนเกี่ยวกับการสร้างรูปทรงจากมุมมองของวัสดุ รูปแบบและเทคนิคการผลิตเครื่องเคลือบซึ่งชี้ให้เห็นว่าวัสดุและเทคนิคมีผลโดยตรงต่อการสร้างรูปทรง นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ปัจจัยการเกิดรูปทรงในงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับบทความเรื่อง “การวิจัยลักษณะการตกแต่งเครื่องเคลือบเตาทางการ

จิ้งเต๋อเจินในสามสมัยแห่งราชวงศ์ชิง” ของหวังเหยียน (Wang, 2011) ที่สรุปผลการศึกษาไว้ว่า ศิลปะการตกแต่งเครื่องเคลือบเตาทางการของจิ้งเต๋อเจินในยุคสามสมัยแห่งราชวงศ์ชิงเป็นการผสมผสานที่ลงตัวของการใช้งานจริงและความสวยงาม เป็นศูนย์รวมเจตจำนงของชนชั้นปกครอง และแฝงด้วยวัฒนธรรมและศิลปะตะวันตก ควบคู่กับการพัฒนาการผลิตอย่างต่อเนื่อง

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของรูปทรงเครื่องเคลือบเตาราชสำนักจะเห็นได้ว่าในการสร้างรูปทรงของเครื่องเคลือบนั้นมีการเลียนแบบรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ผลไม้ สัตว์ เป็นต้น นอกจากนี้จะสะท้อนรสนิยมของผู้คนเกี่ยวกับความงามธรรมชาติแล้ว แต่ในแง่ของหลักสุนทรียภาพทางสัญลักษณ์วัฒนธรรม (Zheng, 2018) ยังแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคติความเชื่อของผู้คนมาผสมผสานเข้ากับผลงานด้วย เช่น เครื่องเคลือบรูปทรงทับทิม ซึ่งทับทิมเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์และการมีลูกหลานมากมาย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาเหตุปัจจัยและอัตลักษณ์เครื่องเคลือบเตาราชสำนักในรัชสมัยคังซี ยงเจิ้ง และเฉียนหลง ซึ่งนับเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเรื่องราวเกี่ยวกับรูปทรงเครื่องเคลือบเท่านั้น การศึกษาเกี่ยวกับรูปทรงเครื่องเคลือบยังมีพื้นที่ให้ศึกษาอีกมากมาย โดยสามารถศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและการออกแบบลวดลายการตกแต่งของเครื่องเคลือบ วิเคราะห์คุณค่า สุนทรียภาพ และความหมายแฝงของรูปทรงของเครื่องเคลือบ เป็นต้น การศึกษาเกี่ยวกับรูปทรงเครื่องเคลือบในแง่มุมอื่น ๆ เป็นการต่อยอดองค์ความรู้และนำไปสู่ข้อค้นพบใหม่ ๆ ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Feng, X. (1984). A Brief Discussion on the Ming and Qing Porcelain Collection in the Palace Museum. **Cultural Relics**, (10), 34-39.
- Feng, X. (2001). **Chinese Ceramics**. Shanghai: Ancient Books Publishing House.
- Geng, B. (2006). **Identification of Ming and Qing Porcelain**. China: Forbidden City Press.
- Li, J. (1993). On the Porcelain Plastic Art of Kangxi, Yongzheng and Qianlong. **Jingdezhen Ceramics**, 3(1), 100-107.
- Min, Y. (2006). **History of Chinese ceramics**. China: SDX Joint Publishing. Palace Museum Digital Exhibition Hall. [n.d.]. **Digital Artifact Library**. Retrieved June 7, 2023, from <https://digicol.dpm.org.cn/?category=6>
- Shen, Y. (2014). Research on the artistic thought of porcelain Design of Jingdezhen imperial kiln in the Three Dynasties of Qing Dynasty. **Ceramic Institutes of Jingdezhen**, (8), 11.
- Tie, Y., & Xi, M. (2012). **History of Official Kiln Porcelain in the Qing Dynasty**. China: China Pictorial Publishing House.
- Wang, Y. (2011). Research on the decorative art characteristics of Jingdezhen imperial kilns in the Qing Dynasty. **Ceramic Institutes of Jingdezhen**, (9), 25.
- Yang, Y. (1983). Starting from the porcelain shapes of the Ming and Qing dynasties. **Jingdezhen Ceramics**, (04), 33-36.
- Yang, Y. (1995). Chinese ceramic art and form consciousness. **Decoration**, (5), 11-14.

- Yang, Y. (2001). **Talk about pottery and art**. China: Heilongjiang Fine Arts Publishing House.
- Yang, Y. (2004). **Ceramic plastic art**. China: Higher Education Press.
- Ye, P. (1992). Porcelain-making achievements of Tang Ying and his assistants. **Journal of the Palace Museum**, (2), 5.
- Zhang, N., & Zhang, M. (2011). Jingdezhen imperial porcelain in the Flourishing Period of Kangxi and Qianlong dynasties. **Jiangsu Fine Arts Publishing House**, 11.
- Zhang, R. (2020). Research on ceramic art and plastic consciousness in the new era. **The Artists**, (009), 100.
- Zheng, Q. (2018). **Research on Qing dynasty official kiln ware based on semiotics**. [Unpublished master's thesis]. Jingdezhen Ceramics University.

การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตน ภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง สำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน Developing a Theater Program for Inner Self- Learning: Enhancing Male Juvenile Observation and Protection Training Centers' Self-Esteem

ไพบูลย์ โสภณสุภาพ¹
Paiboon Sophonsuwapap
ภัทราวดี มากมี²
Pattrawadee Makmee
สุวดี เอื้ออรุณโชติ³
Suwadee Aerarunchot
ปริญา เรืองทิพย์⁴
Parinya Ruangtip

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา
วิทยาลัยการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา

Doctor of Philosophy Program in Research and Statistics in Cognitive
Science, College of Research Methodology and Cognitive Science,
Burapha University (Email: paiboons@go.buu.ac.th)

² รองศาสตราจารย์ ดร., ประจำสาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Associate Professor Dr., Educational Measurement and Evaluation
Program, Faculty of Education, Burapha University
(Email: pattrawadee@go.buu.ac.th)

³ รองศาสตราจารย์ ดร., ประจำสาขาทันตกรรมประดิษฐ์
คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Dr., Department of Prosthodontics,
Faculty of Dentistry, Khon Kaen University (Email: Asuwadee@kku.ac.th)

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ประจำสาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Assistant Professor Dr., Research and Statistics in Cognitive Science
Program, Faculty of Education, Burapha University
(Email: tongparinya@windowslive.com)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอประสบการณ์การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเยาวชนชายของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เป็นงานวิจัยและพัฒนา เลือกใช้แบบแผนการวิจัยเชิงผสมวิธี คัดเลือกพื้นที่วิจัยแบบเฉพาะเจาะจง พื้นที่ในการวิจัย คือ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 จังหวัดขอนแก่น ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมฯ มี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์สภาพปัญหาและสืบค้นข้อมูลการจัดโปรแกรมพัฒนาเยาวชน 2) การพัฒนาต้นแบบโปรแกรม (D1) เพื่อทดลองใช้และพัฒนาเป็นโปรแกรมต้นแบบครั้งที่ 2 (D2) และ 3) ขั้นตอนการนำโปรแกรม D2 ไปใช้และปรับปรุงต้นแบบโปรแกรมฯ จนสมบูรณ์ ผลการวิจัยเกิดโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม มีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงละคร กิจกรรมศิลปะ และกิจกรรมกลุ่ม รูปแบบกิจกรรมมีลักษณะ “เล่น” กับความรู้สึกของเยาวชน “เป็นการนำเนื้อตัวร่างกาย และความรู้สึก-ลงไปเล่น-ไปอยู่-เรียนรู้อย่างรู้สึกตัว” เพื่อให้เยาวชนเกิดการค้นหาความหมายในการใช้ชีวิตและพัฒนาตัวตนภายใน

คำสำคัญ : ละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายใน, การมองเห็นคุณค่าในตนเอง, ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน, การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง, ศิลปะการละคร

Abstract

This research article presents the experience of Developing a Theater Program for Inner Self-Learning: Enhancing Male Juvenile Observation and Protection Training Centers' Self-Esteem. It is research and development. The research methodology used qualitative and quantitative methods and purposive sampling in the Male Juveniles Observation and Protection Training Centers in District 4, Khon Kaen Province. The program development process has three steps: 1) the

process of analyzing problem conditions and searching for information on organizing youth development programs; 2) developing a prototype program (D1) to try out and develop into a prototype program for the second time (D2) and 3) Steps in implementing the D2 program and improving the program prototype until it is complete. The research results were a drama program for learning one's inner self to Self-Esteem, consisting of 8 sets of drama, art, and group activities. The activity format is characterized as “playing” with the feelings of youth. “It is the bringing of the torso-body. Moreover, feelings - go play - go live - learn consciously” so youths can find meaning in living and develop their inner selves.

Keywords : Theater for Inner Self-Learning, Self-Esteem, Juveniles Observation and Protection Training Centers, Transformative Learning, Theatre Arts

บทนำ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งในงานวิจัยเรื่องการสร้างโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ : การพัฒนาตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ผู้เขียนเริ่มต้นงานวิจัยจากความสนใจเรื่องการพัฒนาจิตภายในในมนุษย์ของเยาวชนชายที่กระทำความผิด และศาสตร์คำสั่งตัดสินให้เข้ารับการอบรมในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เยาวชนกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยคือ กลุ่มเยาวชนที่กระทำความผิดซ้ำในศูนย์ฝึกฯ ซึ่งเรียกว่า เยาวชนชายชั้น 5

ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดประสบการณ์การสร้างโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสำหรับเยาวชนชาย ซึ่งเป็นโปรแกรมที่บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง แนวคิดละครเพื่อการเรียนรู้ แนวคิดทางจิตวิทยาการมองเห็นคุณค่าในตนเอง และข้อมูลจากการเก็บข้อมูลความต้องการของเยาวชนชาย

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ศูนย์ฝึกฯ แล้วนำมาออกแบบเป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาตัวคนภายในของเยาวชนชายชั้น 5 ซึ่งคำว่า ตัวตนภายใน (Inner Self) หมายถึง คุณลักษณะภายในตนเอง มีความเกี่ยวข้องกับระดับชั้นของจิตสำนึก (State of conscious) สภาวะจิตภายในในมนุษย์ (Internal mind) ตัวตนจริงแท้ภายในบุคคล (A person's true) ที่บ่งบอกตัวจริงของบุคคลที่อยู่ภายใน ทั้งที่สังเกตได้ง่ายจากภายนอก ได้แก่ พฤติกรรมการ แสดงออก วิธีการใช้ชีวิต คำพูด ความรู้ความสามารถ เป็นต้น และจากสิ่งที่สังเกตเห็นได้ยาก ได้แก่ ความเชื่อ ทศนคติ วิธีคิด และแรงจูงใจในการใช้ชีวิต ทั้งนี้ตัวตนภายในยังรวมถึงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิญญาณ (Emotional and spiritual)

สิ่งที่ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนพยายามทำอย่างมาก คือ การสร้างหัวใจที่เข้มแข็ง หัวใจที่นำพาชีวิตไปสู่สิ่งที่ตั้งงาม ไม่กระทำความผิดซ้ำ เกิดภูมิคุ้มกันที่มาจากภายใน (สุภารัตน์ วรบัณฑิต, 2561) สิ่งที่กำลังทำถึงนี้ คือการเสริมสร้างตัวตนภายในให้เยาวชนมีใจที่มั่นคง

ตัวตนภายในของเยาวชนที่เข้ารับการฝึกอบรมภายในศูนย์ฝึกฯ เกิดจากภูมิหลังการใช้ชีวิตและบริบทแวดล้อม ซึ่งงานวิจัยของภุริทัต สิงหเสม (2560) ได้ศึกษาแบบแผนการถูกล่วงละเมิดทางอารมณ์ของเยาวชนไทยที่กระทำความผิดและเข้ารับการอบรมภายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน งานวิจัยนี้กล่าวถึงลักษณะเยาวชนชายที่กระทำความผิด มักจะเป็นผู้ที่ถูกล่วงละเมิดทางอารมณ์ (Emotional Abuse) ทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งมาจากการกระทำของบุคคลรอบข้างในครอบครัว ญาติ เพื่อน หรือคนในสังคม ส่งผลกระทบต่อสภาพอารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรมของเยาวชน จนนำไปสู่การตัดสินใจกระทำความผิดและต้องเข้ารับการฝึกอบรมในศูนย์ฝึกฯ ซึ่งเป็นไปได้ที่เยาวชนจะเกิดทัศนคติเชิงลบต่อการใช้ชีวิต รวมถึงความรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง ดังที่ เยาวชนสะท้อนความคิดผ่านงานเขียน ดังนี้

“อดีตเหมือนเงาวัลย์พันชีวิต ไม่สามารถออกมาจากจุดนั้นได้ เหมือนเราพันพันตนเอง เราไปเลื้อยตัดต้นไม้ความสุขของครอบครัว อดีตเหมือนมีด ตัดบนผิวมีบาดแผลลึกๆ อยู่ในใจ และหลงผิดชั่วขณะ” (หนึ่ง นามสมมุติ, 20 กุมภาพันธ์ 2562)

“เหมือนมีคนมาบงการชีวิต เหมือนมีคนบงการให้ทำผิด เหมือนมีคนจ้องทำร้ายเรา และเหมือนก้าวพลาดในวงการชกมวย” (สอง นามสมมุติ, 20 กุมภาพันธ์ 2562)

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้เขียนตระหนักว่า กระบวนการแก้ไข พัฒนาเยาวชนชนที่กระทำผิด ต้องเป็นโปรแกรมเฉพาะทางและทำงานกับตัวตัวภายใน มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนความรู้สึก ความคิด เพื่อให้เยาวชนเปลี่ยนแปลงการกระทำ โดยศูนย์ฝึกฯ แต่ละแห่งมีความต้องการโปรแกรมและวิธีการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ ที่ทำให้เยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะโปรแกรมแก้ไข พัฒนาที่ใช้อยู่เดิมมีรูปแบบการใช้งานที่จำกัด มีลักษณะเป็นการให้คำปรึกษารายบุคคล ทำงานเดี่ยวผ่านใบงาน รวมถึงการให้ความรู้ผ่านการปรึกษาแนะแนว ซึ่งไม่สอดคล้องกับจำนวนเยาวชนที่มีจำนวนมาก ถ้ามีเครื่องมือสำหรับทำงานในลักษณะการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มจะช่วยให้การทำงานในศูนย์ฝึกฯ มีความคล่องตัว ทั้งนี้เจ้าหน้าที่ศูนย์ฝึกฯ ให้ความคิดเห็นว่า เยาวชนชายชั้น 5 เป็นเยาวชนชายกระทำความผิดซ้ำในศูนย์ฝึกฯ เป็นกลุ่มที่ทำงานยากและทำหาย ถ้าเยาวชนกลุ่มนี้พัฒนาขึ้นจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในศูนย์ฝึกฯ ทันที เพราะเยาวชนกลุ่มนี้มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของเยาวชนคนอื่นในศูนย์ฝึกฯ (วานิช คล้ายสงคราม, สนทนากลุ่ม, 23 กรกฎาคม 2562)

การปรับเปลี่ยนตามแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) เป็นการทำงานบนฐานความเชื่อที่ว่า การเปลี่ยนแปลงภายในบุคคลเริ่มต้นจากการเปลี่ยนแปลงมุมมองภายในตนเอง (Perspective) หรือเปลี่ยนกรอบการอ้างอิงที่แต่ละคนใช้ในการคิดหรือการกระทำ (Frame of reference) การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดนี้ต้องใช้เวลา ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานกับความรู้สึก และทำงานกับอารมณ์ของผู้เรียนรู้ เพื่อนำพาให้ผู้เรียนสำรวจโลกทัศน์ คุณค่า ความหมาย จุดมุ่งหมายของชีวิต จากนั้นขยายไปสู่ความสามารถที่จะนำตนเองเข้าไปรับรู้โลกทัศน์ ความคิด ความเชื่อของผู้อื่นได้อย่างเข้าอกเข้าใจ เครื่องมือที่สำคัญในการสร้างการเรียนรู้ คือ ความสามารถด้านการใคร่ครวญ (Contemplation) ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการสะท้อนตนเอง (Self-reflection) การ

ใคร่ครวญ หมายถึง การพิจารณาอย่างรอบด้าน ตามความเป็นจริงด้วยความรู้สึกตัว มองเห็นความเชื่อมโยงในสิ่งที่เรียนรู้ และรู้จักเชื่อมโยงตัวตนภายในกับการใช้ชีวิตในสังคมภายนอก

เครื่องมือพัฒนามนุษย์ที่สร้างประสบการณ์ตรงในรูปแบบกลุ่ม ที่เรียกว่า กระบวนการละคร (Process Drama) เป็นรูปแบบกิจกรรมที่นำความรู้ด้านกิจกรรมการละคร วิธีวิทยาด้านละคร (Theatre and Drama Methodology) มาสร้างการเรียนรู้ผ่านการจัดกระบวนการ มุ่งเน้นประสบการณ์ทางความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ เพื่อสร้างการเรียนรู้มิติภายในตนเอง เป็นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติ ตัวอย่างกิจกรรมประกอบด้วย การใช้กิจกรรมฝึกทักษะนักแสดงเกี่ยวกับการฝึกฝนร่างกายเพื่อรับรู้ร่างกายและจิตใจตนเอง การวิเคราะห์บุคลิกลักษณะตัวละคร กิจกรรมการเขียนบท กิจกรรมทักษะการกำกับละคร และกิจกรรมการสร้างละครแบบมีส่วนร่วม กิจกรรมเหล่านี้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และประสบการณ์ตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) ที่เชื่อว่า “การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการที่มีใครมาบอก แต่เกิดจากการที่ตนเองได้สัมผัส รับรู้เหตุการณ์ หรือเรื่องราวต่าง ๆ จนได้ข้อมูลกลับมาไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflection) จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากภายในตนเอง”

กิจกรรมการละครจึงมีศักยภาพในการสร้างความรู้สึกเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ทั้งนี้มีงานวิจัยที่พัฒนาโปรแกรมละครเพื่อพัฒนาในมิติต่าง ๆ เช่น โปรแกรมละครสำหรับพัฒนาผู้เรียน โปรแกรมละครเพื่อการพัฒนาชุมชน โปรแกรมละครเพื่อขับเคลื่อนสังคม และโปรแกรมละครเพื่อการเยียวยา (Healing) และรักษาบำบัด (Therapy) โดยประยุกต์แนวคิดด้านจิตวิทยา ด้านพฤติกรรมศาสตร์ ด้านการแพทย์ และแนวคิดด้านศิลปะเพื่อการพัฒนามนุษย์ (Fernández-Aguayo & Pino-Justeb, 2018)

ผู้เขียนจึงสนใจพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การเห็นคุณค่าในตนเอง ที่มีลักษณะเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงตัวตน

ภายใน เป็นการเรียนรู้เพื่อคลี่คลายตนเอง ผ่านกระบวนการเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Process for change) โดยใช้กิจกรรมและกระบวนการต่าง ๆ ของละคร เพื่อให้เยาวชนย้อนกลับไปสู่การปรับเปลี่ยนโลกทัศน์และชีวิตตนภายในตนเอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับพัฒนาตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน
2. เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเยาวชนชายชั้น 5 ซึ่งสามารถนำไปเป็นแนวทางการกำหนดนโยบายการพัฒนาเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน
3. บุคลากรศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนและนักพัฒนาเยาวชนสามารถนำโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ไปใช้พัฒนาเยาวชนกลุ่มอื่นๆ ได้

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย
 - ตัวแปรอิสระ คือ การใช้โปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
 - ตัวแปรตาม คือ การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) และกลุ่มตัวแปรการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบไปด้วย การสำรวจตนเอง (Self-Exploration) การยอมรับตนเอง (Self – Acceptance) การเรียนรู้มันนี่ทัศน์ของตนเอง (Self – Concept) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self Confidence) และการจัดการชีวิตตนเอง (Self – Management)

2. ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ศึกษาครั้งนี้ คือ เยาวชนชายชั้น 5 ของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนภายใต้การกำกับดูแลของกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เยาวชนชายชั้น 5 ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จังหวัดขอนแก่น จำนวน 40 คน แบ่งเป็นเยาวชนชายที่เข้าร่วมวิจัยระยะที่ 2 จำนวน 20 คน และเยาวชนชายที่เข้าร่วมวิจัยระยะที่ 3 จำนวน 20 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

โปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง โปรแกรมการอบรมเยาวชนชายชั้น 5 ของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน กิจกรรมในโปรแกรมพัฒนามาจากกิจกรรมการละครและกิจกรรมศิลปะเพื่อการเปลี่ยนแปลงตนเอง ประกอบด้วย กิจกรรมการฝึกฝนนักแสดง การเขียนบท การเล่าเรื่อง การวิเคราะห์และตีความ การสร้างการแสดงแบบมีส่วนร่วม เกมละคร งานศิลปะ และกิจกรรมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างการมองเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ

ละครเพื่อการเรียนรู้ (Theatre for Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้สำหรับพัฒนาผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกิจกรรมทางการละคร และกิจกรรมทางศิลปะ เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติเพื่อนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวด้วยกิจกรรมเชิงละคร

ตัวตนภายใน (Inner Self) หมายถึง คุณลักษณะภายในของบุคคล ทั้งความคิด ความเชื่อ ทศนคติ จิตใจภายใน อารมณ์ ความรู้สึก และจิตวิญญาณที่ซ่อนอยู่ภายในแต่ละบุคคล มีความเกี่ยวข้องกับระดับขั้นของจิตสำนึก

การมองเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่มองเห็นคุณค่าในตัวเอง รู้จักตนเอง มองเห็นคุณค่าและความหมายของการใช้ชีวิต เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง เคารพในการตัดสินใจของตนเอง เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น มีใจเปิดกว้าง มีความสุขกับการใช้ชีวิต อยู่ร่วมกับผู้อื่น

ได้ดี พร้อมเผชิญปัญหาหรือความทุกข์ใจ และเป็นบุคคลที่สามารถจัดการชีวิตตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

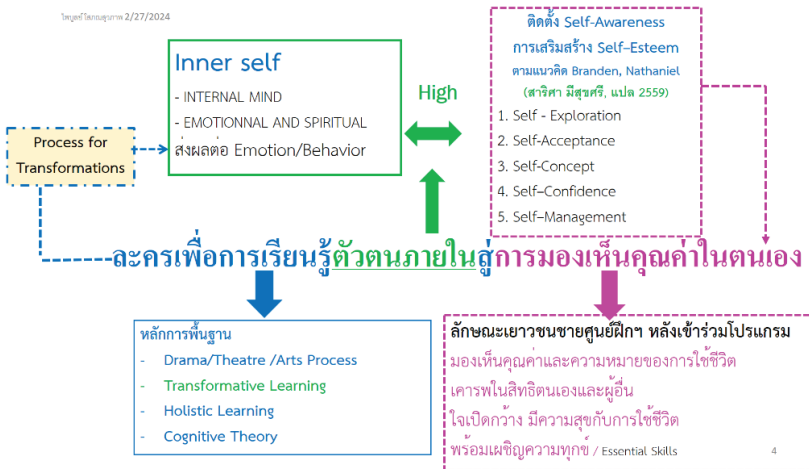
กระบวนกร (Facilitator) หมายถึง ผู้ทำหน้าที่ออกแบบการเรียนรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ มีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ พาทำกิจกรรมการเรียนรู้ และสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้เข้าร่วมกระบวนการ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อสร้างโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง สำหรับศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พื้นที่ในการวิจัย คือ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความต้องการในใช้โปรแกรมพัฒนาเยาวชน ทำการคัดเลือกพื้นที่วิจัยแบบเฉพาะเจาะจง แบ่งการทำงานวิจัยเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1) การสืบค้นและศึกษากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน 2) การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง และ 3) การศึกษาการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในของเยาวชนที่ผ่านโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ แนวคิดเบื้องต้นของละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การเห็นคุณค่าในตนเอง ใช้แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) แนวคิดการเรียนรู้อย่างองค์รวม (Holistic Learning) แนวทางศิลปะเพื่อพัฒนาค้นและขับเคลื่อนชุมชน (The Engaged Arts Approach) แนวคิดละครเพื่อการเรียนรู้ (Theatre for Learning) และแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง มาออกแบบเป็นกระบวนการพัฒนาตัวตนภายใน เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงความรู้สึก “เพราะ (เรา) รู้สึก จึงปรับเปลี่ยน”

ตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี คือ ความรู้สึกตัวหรือความตระหนักรู้ (Self-Awareness) ซึ่งเป็นตัวกำกับการเรียนรู้ให้ลงลึกสู่ตัวตนภายใน การสืบค้นเข้าไปในตนเองลักษณะนี้ จำเป็นต้องอาศัย กระบวนการสืบค้น การวิเคราะห์อย่างใคร่ครวญ และการถอยออกมามองสภาวะภายในตนเอง จากนั้น

สื่อบุคคลที่นำไปของความคิด ความเชื่อ หรือความรู้สึกของตนเอง ว่าเกิดขึ้นมาได้
อย่างไร โดยใช้กระบวนการละครเป็นเครื่องมือการใคร่ครวญ จากสิ่งที่กล่าวมา
ทั้งหมดนี้สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นของโปรแกรมละครเพื่อการเรียน
รู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ได้ตามภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบคิดเบื้องต้นโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่
การมองเห็นคุณค่าในตนเอง

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่า
ในตนเองสำหรับศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ดำเนินการตามแนวทางการวิจัย
และพัฒนา (Research and Development) แบ่งขั้นตอนการทำงานวิจัยเป็น
2 ระยะ มีรายละเอียดดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 การสืบค้นและศึกษากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม
สำหรับเยาวชนศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน มุ่งค้นหาหลักการ กระบวนการ
และวิธีการพัฒนาตัวตนภายในที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนชาย เก็บข้อมูลด้วยวิธีการ

เชิงคุณภาพ เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เริ่มต้นจากการสืบค้นและวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง จากนั้นการลงพื้นที่วิจัยเพื่อเก็บข้อมูลด้วยวิธีการจัดเวทีประชุมเชิงปฏิบัติการระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาเยาวชนชายชั้น 5 และสัมภาษณ์ ผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 ขอนแก่น ผู้ช่วยผู้อำนวยการฯ นักวิชาการอบรมและฝึกวิชาชีพ นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ พนักงานพินิจ นักพัฒนาเยาวชนที่มีประสบการณ์การทำงานเยาวชนภายในศูนย์ฝึกฯ และเยาวชนชายชั้น 5 เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมด ผู้เขียนสรุปข้อมูลเพื่อนำไปออกแบบโปรแกรมพัฒนาเยาวชนชายชั้น 5 (D1) ในการวิจัยระยะที่ 2

การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบโปรแกรมจากข้อมูลการวิจัยระยะที่ 1 ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ การวิจัยระยะนี้มีลักษณะเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เริ่มต้นด้วยการสำรวจค้นหาสิ่งที่ต้องพัฒนา (Explore) สอบถามความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จากนั้นนำนวัตกรรม (โปรแกรม) ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (Deliver the intervention) มีการติดตามผลการการใช้โปรแกรมด้วยการสังเกต (Observe) และสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงโปรแกรม (Reflect and revise) ผู้เขียนออกแบบการทำงานเป็น 3 วงรอบการพัฒนา (R1 R2 R3)

วงรอบการพัฒนาต้นแบบโปรแกรมฯ ในการวิจัยระยะที่ 2 มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเพื่อพัฒนาครั้งที่ 1 (Research 1 - R1) ทำการวิเคราะห์สภาพปัญหาของการจัดโปรแกรมพัฒนาเยาวชน ในบริบทศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ผู้เขียนทำการวิเคราะห์สภาพปัญหาของการจัดโปรแกรมพัฒนาเยาวชนในบริบทศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นต้นทางของการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขพฤติกรรมเยาวชนชายชั้น 5 จากนั้นทำการสืบค้นแนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตัวตนภายในของเยาวชน วิเคราะห์โปรแกรมพัฒนาเยาวชนของศูนย์ฝึกอบรมฯ รวมทั้งสืบค้นข้อมูลกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ

การพัฒนาเยาวชนชายชั้น 5 และสังเคราะห์เป็นต้นแบบโปรแกรมครั้งที่ 1 (Development 1 - D1)

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเพื่อพัฒนาครั้งที่ 2 (Research 2 - R2) เป็นขั้นตอนการนำต้นแบบโปรแกรมครั้งที่ 1 (Development 1 - D1) ไปทดลองใช้ในกลุ่มเล็กๆ และปรับปรุงต้นแบบอีกครั้งจนกระทั่งได้โปรแกรมต้นแบบครั้งที่ 2 (Development 2 - D2)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัยเพื่อพัฒนาครั้งที่ 3 (Research 3 - R3) เป็นการนำโปรแกรมต้นแบบ D2 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเยาวชนชายชั้น 5 จำนวน 20 คน ณ ศูนย์ฝึกฯ ขอนแก่น เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในระดับบุคคลของเยาวชนชายชั้น 5 ขณะเดียวกันก็ใช้เป็นกระบวนการปรับปรุงต้นแบบโปรแกรมฯ หลังการดำเนินงานได้โปรแกรมฉบับสมบูรณ์ D3 (Development 3 - D3)

สรุปผลการวิจัย

หลังจากดำเนินการวิจัยทั้ง 2 ระยะ เกิดการพัฒนาโปรแกรมฯ ที่แสดงถึงพัฒนาการของโปรแกรม การปรับเปลี่ยนเนื้อหา และกระบวนการเพื่อให้เกิดผลด้านประสิทธิภาพของโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยระยะที่ 1 เกิดข้อค้นพบเกี่ยวกับลักษณะเยาวชนและกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ประกอบไปด้วย 4 หัวข้อหลัก ดังต่อไปนี้

1. ข้อค้นพบเกี่ยวกับลักษณะเยาวชนและประเด็นการพัฒนาเยาวชนที่สามารถใช้เป็นกรอบเนื้อหาของโปรแกรมฯ สำหรับเยาวชนชายชั้น 5

เยาวชนชายชั้น 5 เป็นเยาวชนที่ “ตัดสินใจกระทำความผิดซ้ำในศูนย์ฝึกฯ” ซึ่งมาจากสาเหตุหลายประการ ทั้งความรู้สึกไม่ไว้วางใจ การไม่ยอมรับกันและกัน การตำหนิตนเอง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่สร้างความขัดแย้งภายในใจ และการตีตราทางสังคม (Social Stigma) ที่สร้างความรู้สึกเชิงลบ ไม่ว่าจะเป็นถ้อยคำ ท่าที และการแสดงออกของคนรอบข้าง ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกว่าเขาตนเองด้อยค่า ถูกทอด

คุณค่า รู้สึกว่าตนเองไม่ได้รับการยอมรับ เยาวชนจึงเลือกสร้างพื้นที่การยอมรับและจัดการปัญหาด้วยการกระทำผิดซ้ำ เช่น การหลบหนี การรวมกลุ่มรวมแก๊งค์เพื่อให้ตนเองปลอดภัยและไม่โดนกลั่นแกล้ง การสักรายเพื่อเพิ่มความน่าเกรงขาม รวมไปถึงการใช้ความรุนแรงเมื่อมีสิ่งยั่วยุทางอารมณ์

เยาวชนบางคนมีบาดแผลทางใจที่เกิดจากบริบทการใช้ชีวิตภายนอก ศูนย์ฝึกฯ เยาวชนเกิดทัศนคติด้านลบต่อตนเอง อาทิ “รู้สึกว่าคุณค่าหรือมีคุณค่าไม่เพียงพอ “เยาวชนมีความรู้สึกผิดและรู้สึกไม่ดีต่อพฤติกรรมตนเอง” “รู้สึกว่าคุณค่าต่ำ” บางกรณีเกิดความรู้สึกว่าถูกจำกัดเสรีภาพทั้งร่างกายและจิตใจ ทำให้เยาวชนสูญเสียความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่สามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคม และขาดความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ ไม่สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวและบุคคลรอบตัว

หลังจากดำเนินงานวิจัยระยะที่ 1 พบว่าประเด็นเนื้อหาการพัฒนาเยาวชนชายชั้น 5 ที่ต้องให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วน ได้แก่

ประเด็นที่ 1 การฝึกให้เยาวชนมีมุมมองต่อชีวิตเชิงบวก เชื่อมั่นว่าตนเองมีสิ่งดีงามและพัฒนาได้

ประเด็นที่ 2 การสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง วิธีการสร้างความรู้สึกตัว การมองเห็นตนเอง

ประเด็นที่ 3 การทำให้เยาวชนมีเป้าหมายในการใช้ชีวิต รู้เส้นทางการดำเนินชีวิต

ประเด็นที่ 4 การรู้จักสานสัมพันธ์เชิงบวกและการอยู่ร่วมกับตนเองและผู้อื่น

ประเด็นที่ 5 การเสริมสร้างความสามารถในการจัดการอารมณ์ได้อย่างสร้างสรรค์

2. ลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรม และวิธีการพัฒนาตัวตนภายในสำหรับเยาวชนชายชั้น 5 ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน

ผู้เขียนสังเคราะห์ข้อมูลจากการเอกสารโปรแกรมการอบรมเยาวชนของศูนย์ฝึกฯ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรม และวิธีการพัฒนาตัวตนภายใน ที่ควรจะเป็น มีดังนี้

(1) กระบวนการเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญเรื่องการฟื้นคืนคุณค่าภายในตนเอง

(2) การพัฒนาเยาวชนต้องให้ความสำคัญต่อการจัดสภาพแวดล้อมและความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เคารพกันและกัน ไม่ว่าบุคคลนั้นๆ จะมีวิวุฒิ หรือคุณวุฒิที่แตกต่างกัน

(3) กระบวนการบำบัด แก้ไข ฟื้นฟูเยาวชนภายในศูนย์ฝึกฯ ต้องจัดกิจกรรมตามความจำเป็นและสอดคล้องกับเด็กและเยาวชน

(4) กระบวนการฟื้นฟูตัวตนภายในเยาวชนต้องเป็นการอบรมแบบผสมผสาน บูรณาการหลายศาสตร์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

(5) การเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในต้องเริ่มต้นจากการสร้างความตระหนักรู้ภายในตนเอง ณ ปัจจุบันขณะ ต้องเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งผลให้ผู้เรียนรู้กลับมามีอยู่กับปัจจุบันขณะ (Presence – contemplative)

(6) กิจกรรมการเรียนรู้ต้องสร้างภาวะความรู้สึกร่วม (Empathy) เกิดความเข้าใจ เข้าใจ คำนึงถึงกันและกัน

(7) การออกแบบการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในต้องคำนึงถึงวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์ ที่สามารถเรียนรู้ผ่านความคิด (Head) การลงมือทำ (Hands) และเรียนรู้ผ่านความรู้สึก-หัวใจ (Heart)

(8) การจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญเรื่องการเรียนรู้ผ่านการใช้ร่างกาย (The Body) และพลังของจินตนาการ (Imagination)

(9) กิจกรรมการเรียนรู้ต้องออกแบบบนหลักการ “การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม”

(10) ควรมีกิจกรรมที่ให้เยาวชนคาดหวังถึงวันข้างหน้าหรือตั้งเป้าหมายบนความเป็นจริง

(11) กิจกรรมต้องเสริมสร้างการวิเคราะห์และเกิดการสร้างข้อสรุปด้วยตนเอง

3. หลักการพื้นฐานและทักษะของนักจัดกระบวนการเรียนรู้ในโปรแกรมฯ

(1) ทำงานบนฐานความเชื่อที่ว่า “เยาวชนทุกคนสามารถพัฒนาตนเองได้”

(2) เข้าใจหลักการปัญญา 3 ฐาน ได้แก่ ปัญญาฐานคิด ปัญญาฐานกาย ปัญญาฐานใจ

(3) สามารถจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย การให้การยอมรับ เปิดรับฟังความคิดเห็น รู้จักวิธีการเสริมแรงเชิงบวก

(4) มีทักษะการฟัง การชวนคุยแบบสุนทรียสนทนา (Dialogue) และการฟังด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (Deep Listening) ควรเปิดโอกาสให้แต่ละคนได้แสดงความคิดเห็น สะท้อนความคิดและค่านิยมของตนเองอย่างอิสระ เพื่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เคารพกันและกัน

(5) มีความเข้าใจเรื่องละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายใน การทำงานปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้วยความรู้ด้านละคร และแนวคิดเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง

(6) มีทักษะการประเมินผลการเปลี่ยนแปลงภายในบุคคล มีความเข้าใจหลักการเปลี่ยนแปลงภายในมนุษย์

4. หลักการการละครที่นำไปใช้สร้างโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง

หลักการการละครที่จะนำมาใช้สำหรับพัฒนาโปรแกรมฯ ประกอบไปด้วย หลักการเกี่ยวกับการสร้างละคร (Theatre making) หลักการของการแสดง (Acting) หลักการด้านการกำกับละคร หลักการด้านการใช้ละครเป็นเครื่องมือทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคล มีรายละเอียดดังนี้

(1) การแสดง (Acting) ละคร คือ การนำเสนอความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของนักแสดงผ่านการกระทำ และการพูด โดยแสดงออกอย่างมีจุดประสงค์หรือเป้าหมายของการกระทำ

(2) กระบวนการฝึกฝนนักแสดง คือ การพัฒนาร่างกาย จิตใจ และการทำความเข้าใจมนุษย์

(3) การแสดงคือปฏิกิริยาตอบกลับ (Acting is reaction) การกระทำของตัวละครที่แสดงออกมานั้น มาจากปฏิกิริยาระหว่างตัวละครกับตัวละครที่โต้ตอบกันและกันอย่างมีเหตุมีผล

(4) ละครคือกระจกสะท้อนชีวิต ตามแนวคิดนี้เชื่อว่าผลงานละครคือการสะท้อนความจริงของชีวิตมนุษย์ผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ในละคร โดยมีนักแสดงและองค์ประกอบทางศิลปะทำหน้าที่สื่อสารไปยังผู้ชม

(5) นักแสดงและผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในผ่านกิจกรรมการละคร แนวคิดนี้ประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้แนวปัญญานิยม (Cognitive theory) และแนวคิดวิทยาการปัญญา (Cognitive science) เกี่ยวกับการรับรู้ (Perceive) การทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น (Understand) และกระบวนการสารสนเทศ (Process information) (Fortier, 2016) เพื่อทำการวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวตนของนักแสดง

(6) การละครคือกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ให้แก่นมนุษย์ แนวคิดนี้เชื่อว่า กิจกรรมการละครสามารถเป็นเครื่องมือสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคลสามารถส่งเสริมให้เกิดความรู้ ปรับทัศนคติ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม กิจกรรมการละครนี้จะมีการออกแบบการเรียนรู้โดยวางเงื่อนไขการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่ผู้ออกแบบการเรียนรู้กำหนดไว้

ผลการวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาต้นแบบโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง

จากหลักการที่ค้นพบในการวิจัยระยะที่ 1 ผู้เขียนนำข้อมูลมาออกแบบเป็นโปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง สำหรับ

เยาวชนชาย ชั้น 5 ของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชาย และนำหลักการการพัฒนาตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าของตนเอง 5 ด้าน ได้แก่ 1) การสำรวจตนเอง 2) การยอมรับตนเอง 3) การสำรวจมโนทัศน์ตนเอง 4) ความเชื่อมั่นในตนเอง และ 5) การจัดการชีวิตและออกแบบชีวิตตนเอง มาเป็นเนื้อหาหลักของโปรแกรม ทั้งนี้ได้เพิ่มเรื่องความตระหนักรู้ในตนเองและการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ มาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ

จากนั้นทำการคัดเลือกกิจกรรมการละคร 4 ประเภท ได้แก่ 1) กิจกรรมฝึกฝนด้านการแสดง (Acting) 2) กิจกรรมการสร้างละครแบบมีส่วนร่วม (Theatre Making) 3) กิจกรรมด้านการเขียนบทละครและบทกวี และ 4) กิจกรรมศิลปะเพื่อการเรียนรู้ มาบรรจุในโปรแกรมฯ และพัฒนาเป็นโปรแกรม D1 D2 และ D3 ตามลำดับ

การพัฒนาโปรแกรมครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างรอบละ 20 คน และมีผู้จัดกิจกรรมที่เรียกว่า “กระบวนการ” อย่างน้อย 3 คน ซึ่งกระบวนการทำหน้าที่ ทั้งเป็นผู้นำกิจกรรม ผู้บันทึกการเรียนรู้ และผู้สังเกตการเปลี่ยนแปลงภายในเยาวชน ซึ่งจำนวนของกลุ่มตัวอย่างมีผลต่อการจัดกิจกรรมอย่างมาก เพราะเยาวชนที่เข้าร่วมโปรแกรมเป็นเยาวชนชายชั้น 5 ที่มีระดับการเรียนรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน รวมถึงพฤติกรรมที่แสดงภายนอกทั้งพฤติกรรมต่อต้านและพฤติกรรมหลักหนี ซึ่งส่งผลต่อการจัดกิจกรรม จากการทำงานทำให้ผู้เขียนตระหนักว่ากระบวนการเริ่มต้นต้องใช้กระบวนการสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม สร้างความไว้วางใจ ลดความขัดแย้งของเยาวชนอย่างมีศิลปะ และต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้กิจกรรมที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ร่วมกันและเคารพกันและกัน

ผลสุดท้ายได้โปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเยาวชนชายชั้น 5 ของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน 8 ชุดกิจกรรม (รายละเอียดตามภาพประกอบที่ 2) ระยะเวลาการอบรม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน รวม 15 วัน ในแต่ละวันใช้เวลาทำกิจกรรมวันละ 5 ชั่วโมง (15 ครั้ง x 5 ชั่วโมง) รวมทั้งหมด 75 ชั่วโมง (ช่วงเวลาการ

จัดกิจกรรมอยู่ระหว่างเวลา 09.00 – 11.30 น. และ 13.00 – 15.30 น.) เนื้อหา และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ประกอบไปด้วย

สัปดาห์ที่ 1 การสานสัมพันธ์กลุ่ม การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้เยาวชนรู้สึกปลอดภัยในการเรียนรู้ สะดวกใจในการทำกิจกรรม และติดตั้งเครื่องมือในการรู้สึกตัว เท่าทันสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตนเอง

สัปดาห์ที่ 2 การสืบค้นตัวตนด้านในเป็นการสำรวจตนเองที่ลงลึกไปยังตัวตนภายใน

สัปดาห์ที่ 3 การมองเห็นทัศนคติในการใช้ชีวิตของตนเองและเรียนรู้มุมมองความคิดของผู้อื่น เป็นการเรียนรู้ในทัศนตนเองและผู้อื่น

สัปดาห์ที่ 4 การค้นหาวิธีการก้าวข้ามหรือคลี่คลายสิ่งติดขัดในใจ ค้นหา
ความสามารถและความถนัดในตนเอง เริ่มกำหนดเป้าหมายในการใช้ชีวิตที่สอดคล้อง
กับคุณค่าที่ตนเองเชื่อถือ

สัปดาห์ที่ 5 การเสริมแรงด้วยการส่งต่อเรื่องราว ส่งต่อความปรารถนาดี
แบ่งปันมุมมอง ความคิด ความเชื่อ และความตั้งใจในการปรับเปลี่ยนตนเองให้แก่ผู้อื่น



ภาพประกอบที่ 2 ลำดับขั้นการเรียนรู้และชุดกิจกรรมของโปรแกรมต้นแบบ D3
หลังการพัฒนา

อภิปรายผล

โปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง สำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พัฒนาขึ้นตามแนวทางการวิจัยและพัฒนา ต้องการให้เยาวชนชายชั้น 5 เกิดการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในและมีระดับการมองเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น กระบวนการพัฒนาโปรแกรมฯ ให้ความสำคัญกับการศึกษาลักษณะเยาวชนชายชั้น 5 เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจตัวตนภายใน ธรรมชาติของเยาวชน ความรู้สึกนึกคิด และสาเหตุการแสดงพฤติกรรมของเยาวชน เพื่อนำมาเป็นต้นทุนในการออกแบบโปรแกรมพัฒนาตัวตนภายในให้ได้ผลจริง ทั้งนี้ผู้ใช้โปรแกรมเพื่อปรับเปลี่ยนตัวตนภายใน ต้องตระหนักว่า “ตัวตนภายในมีความสัมพันธ์กับการมองเห็นคุณค่าในตนเอง” (Self-esteem) เยาวชนที่มองเห็นคุณค่าในตนเองระดับสูง จะสามารถเผชิญกับอุปสรรคที่ผ่านเข้ามาในชีวิต สามารถยอมรับสถานการณ์ที่ทำให้ตนเองรู้สึกผิดหวังและท้อแท้ใจด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง มีความหวังและกล้าหาญที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง เพราะความสามารถในการมองเห็นคุณค่าในตนเอง คือ จุดเริ่มต้นของความปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงตัวตนภายใน ซึ่งเป็นคุณลักษณะภายในของบุคคล (Affective Domain)

โปรแกรมที่ออกแบบเพื่อพัฒนาตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วม เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ไม่รู้สึกลัวตนเองด้อยค่า และเน้นการเสริมแรงใจทางบวกไม่ตำหนิหรือใช้ถ้อยคำเชิงชู้และคำสั่ง เพราะเยาวชนชายชั้น 5 มากกว่า 50 เปอร์เซ็นต์ไม่จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมต้น มีทักษะการเรียนรู้จำกัด มีความสามารถในการอ่านและเขียนไม่มาก มีความใส่ใจจดจ่ออ่อน มีลักษณะทำทนาย ปฏิเสธ และต่อต้าน ซึ่งเกิดจากตัวตนภายในที่ถูกกระทำและเป็นผู้กระทำ ซึ่งคณินิจ วิหคมาตย์ (2552) ได้วิเคราะห์ประสบการณ์ เงื่อนไข หรือสภาพการณ์ที่มีผลให้เด็กและเยาวชนตัดสินใจกระทำผิดซ้ำในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พบว่า เยาวชนที่กระทำผิดซ้ำในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน มีความสัมพันธ์กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น ปฏิสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อน ชุมชน แหล่งที่อยู่

อาศัย นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมภายในตนเอง ได้แก่ ความรู้สึก การรับรู้ การให้ความหมาย การตีความและการเห็นคุณค่าในตนเอง มีผลต่อการมองเห็นตนเองและดำเนินพฤติกรรมทั้งในด้านดีและไม่ดี ทั้งนี้ยังมีปัจจัยด้านสภาพการณ์ที่ส่งผลต่อจิตใจของเยาวชน เช่น การไม่ยอมรับ ไม่ไว้วางใจ ตำหนิ และการประทุษร้าย ส่งผลให้เยาวชนเลือกสร้างพื้นที่การยอมรับและจัดการปัญหาด้วยตนเอง เช่น การหลบหนี ใช้ชีวิตอยู่กับเพื่อน ใช้ความรุนแรงเมื่อมีสิ่งยั่วยุ หรือกดดันให้ผลักดันตัวเองออกจากสภาพการณ์นั้นแล้วกลับไปกระทำผิดซ้ำ

และเมื่อใช้โปรแกรมกับเยาวชนชายศูนย์ฝึกฯ ขอนแก่น พบว่า บริบทสิ่งแวดล้อมในศูนย์ฝึกฯ และความสัมพันธ์กลุ่มเพื่อนทำให้เยาวชนต้องตัดสินใจกระทำผิดซ้ำเพื่อให้ตนเองดำรงอยู่ได้ภายในศูนย์ฝึกฯ สิ่งนี้ทำให้ “ทีมกระบวนกร” ต้องทำความเข้าใจลักษณะของเยาวชนก่อนเข้าร่วมกระบวนการ งานโปรแกรมเรียนรู้จึงมีลักษณะผสมระหว่างกระบวนการเยียวยาฟื้นฟูและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เริ่มต้นจาก “เยาวชนยอมเข้าร่วมอย่างสะดวกใจและรู้สึกปลอดภัยมากพอที่เผยตัวตนที่หลบซ่อนภายใน” จึงเสี่ยงไม่ได้ที่ “กระบวนกร” จะต้องมีทักษะการทำงานกับตัวตนภายใน ทำงานกับความเชื่อ ความคิดและสิ่งที่นามธรรม ต้องช่างสังเกตและตีความลักษณะเยาวชนด้วยใจเป็นกลาง ลดอคติที่อาจเกิดจากการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือนิ่งเฉย ทีมกระบวนกรต้องมั่นตรวจสอบข้อมูลระหว่างทีมกระบวนกร นักจิตวิทยา รวมถึงวิเคราะห์ข้อมูลที่เกิดจากการจัดกระบวนการอย่างรอบด้าน

ด้วยปัจจัยข้างต้นทำให้ผู้เขียนให้ความสำคัญกับ “กระบวนการแรก” ของโปรแกรมฯ คือ กระบวนการสานความสัมพันธ์กลุ่ม เปิดใจพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เยาวชน “ยินยอมโน้มใจ” ลงมาเข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยใจที่เปิดรับ” ซึ่งเปรียบเสมือนประตูบานแรกในการทำงานกับตัวตนภายในของเยาวชน เปรียบเสมือนเป็นการเปิดพื้นที่ “สร้างความสัมพันธ์ใหม่” ระหว่าง เยาวชนกับเพื่อนเยาวชน เยาวชนกับกระบวนกร และเยาวชนกับตัวตนภายใน เพราะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มาจากตัวตนภายในต้องคำนึงถึงพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ เพื่อให้เยาวชนกล้าเผชิญกับสิ่งที่เรียนรู้ ต้องให้ความสำคัญกับการจัดสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลาย

ให้การยอมรับด้วยการรับฟัง มีการเสริมแรงทางบวก เปิดพื้นที่ให้สะท้อนความคิด ความรู้สึกอย่างอิสระ และเปิดโอกาสให้เยาวชนแก้ปัญหาร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่ม

โปรแกรมที่ออกแบบนี้ใช้ความรู้ด้านละคร การจัดกิจกรรมกลุ่มและศิลปะ เพื่อการเปลี่ยนแปลงมิติภายใน มาออกแบบเป็นกิจกรรมเรียนรู้เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรม ได้สะท้อนความรู้สึก ความคิด ประสบการณ์ผ่านการทำกิจกรรมเดี่ยว คู่ และกลุ่ม ประกอบไปด้วย 8 ชุดกิจกรรม มีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงละคร กิจกรรมศิลปะ และ กิจกรรมกลุ่มที่มีเงื่อนไขการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมมีลักษณะ “เล่น” กับความรู้สึก ของเยาวชน “เป็นการนำเนื้อตัวร่างกาย และความรู้สึก-ลงไปเล่น-ไปอยู่-เรียนรู้ อย่างรู้สึกตัว” เพื่อให้เยาวชนเกิดการค้นหาความหมายในการใช้ชีวิตและพัฒนาตัวตนภายใน

การเล่นกับความรู้สึก ตามความหมายของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ผ่าน ประสบการณ์ตรง ซึ่งประสบการณ์ตรงนี้มาจากการลงมือทำกิจกรรมของโปรแกรมฯ ที่ออกแบบอย่างมีเป้าหมายการเรียนรู้ ซึ่งเครื่องมือในการกำกับการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมกระบวนการ คือ “ความรู้สึกตัวเพื่อมองเห็นตนเอง” ซึ่งโปรแกรมฯ นี้ ออกแบบ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกเรื่องความใส่ใจจดจ่อ ความสามารถในการรับรู้ ความรู้สึก ตัว การอธิบายความรู้สึก ความคิด และความเชื่อ ไม่ว่าจะทำกิจกรรมการเคลื่อนไหว กิจกรรมกลุ่ม การออกเสียง การสวมบทบาทสมมุติ การวิเคราะห์เรื่องราว รวมถึง การทำงานศิลปะเพื่อสะท้อนและปรับเปลี่ยนความรู้สึกภายใน บางครั้งผู้เข้าร่วมอาจ เกิดความรู้สึกกระตือรือร้นและเชื่อมโยงไปสู่ชีวิตจริง ทีมกระบวนการต้องออกแบบวิธีการ รับมือกับสิ่งที่จะเกิดขึ้น ทั้งวิธีการโอบรับความรู้สึก การถอยออกมาจากความรู้สึก การเตรียมคำถามอย่างมีลำดับขั้นตอน รวมถึงการนำพาผู้เข้าร่วมออกจากประสบการณ์ อย่างปลอดภัยผ่านกลวิธีการต่างๆ โดยมีทีมกระบวนการทำหน้าที่ประเมินบรรยากาศ กลุ่มและประเมินความรู้สึกของเยาวชน

ส่วน “การเล่น” ในความหมายของการละคร หมายถึง การนำตนเองลงไปกระทำการ (action) บางสิ่ง ตามรูปแบบกิจกรรมการละครที่ได้ออกแบบไว้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความรู้สึก (feeling) ความคิด (thinking) และทำให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ (reaction) ดังนั้นความหมาย การเล่นของละครจึงไม่ใช่ความหมายในเชิงจิตวิทยา พัฒนาการเด็กเท่านั้น แต่เป็นการใช้กลวิธีการเล่นเพื่อย้อนกลับมามองตนเองผ่านกิจกรรมการละคร การเล่นในละครจึงเป็นพื้นที่การเล่น (learning space) ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงจากความรู้สึกภายใน เพราะ “ที่ทาง” ของการเล่นนอกจากจะมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย แต่มีความจริงจังที่ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับสมาธิ ความคิดความเชื่อของตนเอง มีเป้าหมายในการกระทำ ผ่านกิจกรรมเดียว คู่ หรือกลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างกันและกัน นำไปสู่ “การเห็น” ตนเองและผู้อื่น โดยมีกระบวนการเป็นผู้นำพาการเรียนรู้ไปสู่การมองเห็นด้วยตัวของเยาวชนเอง

ดังนั้น “กระบวนการ” จึงมีความสำคัญเป็นผู้ทำหน้าที่ “ทั้งผู้นำพาการเรียนรู้ ผู้ออกแบบการเดินทางตั้งแต่ต้นจนถึงจุดสุดท้าย ต้องมีทักษะการรับฟัง การสังเกต อารมณ์ความรู้สึก การสร้างความใส่ใจจดจ่อ และรู้จักเปิดพื้นที่ปลอดภัยในการสะท้อนการเรียนรู้” เพราะในโปรแกรมฯ ออกแบบให้เผชิญเรื่องราวในชีวิต ให้เกิด “การเผชิญหน้ากับสิ่งท้าทาย” (Confronting) หมายถึง การเผชิญกับความเปราะบางต่าง ๆ ของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นปัญหา เหตุการณ์สำคัญ วิกฤตชีวิต หรือแม้กระทั่งการเผชิญกับความเปราะบางในตัวเอง สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นลักษณะเฉพาะของโปรแกรมฯ ที่เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเอง ลักษณะกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ที่ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะภายในปรับเปลี่ยนมุมมองและความหมายต่อโลกและการใช้ชีวิต โดยอาศัยกระบวนการที่จะช่วยร้อยถวนคุณลักษณะเชิงมุมมองและความหมายเดิม ผ่านกิจกรรมกระตุ้นความคิดความรู้สึก การแลกเปลี่ยนพูดคุย การใคร่ครวญภายในตนเอง มีการวิพากษ์เชิงเหตุผล รวมถึงการใช้ญาณทัศนะ อารมณ์ หรือสิ่งที่เหนือเหตุผล ฯลฯ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคตนเองที่ยกระดับจิตใจขึ้นใหม่ และขยายจิตสำนึก สู่การยอมรับความจริงของความหมายและมุมมองใหม่นั้น (ชลลดา ทองทวี และคณะ, 2551)

สิ่งที่เป็นความท้าทายของโปรแกรมฯ คือ การสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ให้เยาวชนตระหนักว่า “ตนเองสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เรียนรู้ได้ เป็นผู้ประกอบสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสามารถในการอธิบาย และมีความสามารถในการคิดใคร่ครวญ” เพราะการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายในต้องอาศัยการพิจารณาสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตนเองและอธิบายได้อย่างรู้สึกตัว สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ผู้เขียนตระหนักและให้ความสำคัญ เหมือนที่ Mezirow (2003) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่นำสู่การเปลี่ยนแปลงต้องอาศัยเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ 2 อย่าง คือ การใคร่ครวญในตนเอง (Critical self-reflection) และการสนทนาเชิงวิพากษ์ (Critical discourse) ดังนั้น กลวิธีและกิจกรรมเรียนรู้ในโปรแกรม จึงค่อยๆ เริ่มจาก “ที่เล่นที่จริง” ผ่านกิจกรรมและการตั้งคำถามให้เกิดการสนทนาแบบสบายๆ แล้วค่อยๆ ผูกฝน เพิ่มระดับการแลกเปลี่ยนให้จริงจัง ลงลึกมากขึ้น โดยมี “กระบวนการ” ช่วยทำหน้าที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ไปสู่ประเด็นที่ต้องการให้ลงลึก

สิ่งที่ค้นพบอีกประการในการพัฒนาโปรแกรม คือ การให้ความสำคัญกับการเสริมแรงเชิงบวก และการประเมินผลแบบเสริมพลัง การเสริมแรงเชิงบวกที่เกิดขึ้นในโครงการนี้ คือ การให้เยาวชนได้มีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยความเป็นตัวของตัวเอง กระตุ้นให้เห็นว่ามนุษย์มีความหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน ทุกสิ่งเริ่มต้นและสร้างใหม่ได้ ซึ่งช่วงท้ายของโปรแกรม มีการออกแบบกิจกรรมการสื่อสารความคิดผ่านกิจกรรมและการแสดงกลุ่ม ซึ่งเป็นผลผลิตที่เกิดจากการนำร่องรอยการเรียนรู้ เช่น ถ้อยคำ บทกวี ภาพวาด เหตุการณ์บทบาทสมมุติ และความตั้งใจในการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนมาร้อยเรียงเป็นกิจกรรมการสื่อสารทำให้เยาวชนมีโอกาสได้ถ่ายทอดความเข้าใจในชีวิตของตนเองให้กับเพื่อนๆ ในศูนย์ฝึกฯ ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกิจกรรมที่สร้างจุดเปลี่ยนของเยาวชนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และมองเห็นคุณค่าในตนเอง

กระบวนการทำงานทั้งหมดทำให้ผู้เขียนตระหนักว่าการใช้การละครสามารถนำไปสู่การปรับเปลี่ยนตัวตนภายในของผู้เข้าร่วมกับกระบวนการได้จริง ตรงกับแนวคิดของนักการละครในศตวรรษที่ 21 ที่นำแนวคิดการเรียนรู้แนวปัญญา

นิยม (Cognitive theory) และแนวคิดวิทยาการปัญญา (Cognitive science) มาประยุกต์ใช้ในงานละครเพื่อวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวตนของนักแสดงและทีมงาน (Fortier, 2016) ทำให้เกิดการรับรู้ (Perceive) ทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น (Understand)) เพื่อเผชิญสิ่งต่างๆ ไปยังพื้นที่ ที่ไม่คุ้นเคย ไปยังสถานการณ์ใหม่ๆ เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น อาศัยกระบวนการที่ค่อยๆ สืบค้นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเอง ด้วยความจริงแท้ (Truth) อย่างรู้สึกตัว เพื่อไปสู่การเดินทางชีวิตครั้งใหม่ของชีวิต

ข้อเสนอแนะ

1) ปัจจัยหลักที่ทำให้การใช้โปรแกรมละครเพื่อพัฒนาตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองเกิดผลอย่างที่ตั้งใจ คือ “กระบวนการ” ผู้ทำหน้าที่ในจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งต้องอาศัยความรู้หลัก ได้แก่ ความรู้ด้านการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายใน การใช้กิจกรรมละครและศิลปะเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาเยาวชนเชิงบวกและจิตวิทยาเชิงบวก การเคารพในความเป็นมนุษย์ของเยาวชน ดังนั้นงานวิจัยหรือโครงการในอนาคตต่อยอดเรื่องการสร้างกระบวนการหรือนักจัดการเรียนรู้ของโปรแกรม

2) โปรแกรมละครเพื่อการเรียนรู้ตัวตนภายในสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเยาวชนชายศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเป็นโปรแกรมต่อเนื่อง มีกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมเชิงละคร กิจกรรมศิลปะ กิจกรรมกลุ่ม การใช้สื่อนิทาน และบทกวี ดังนั้นผู้ที่จะนำโปรแกรมไปใช้ควรผ่านการอบรมการใช้โปรแกรมก่อนใช้โปรแกรมเพื่อให้เข้าใจกระบวนการ วิธีการเรียนรู้ และการวัดประเมินการเปลี่ยนแปลง

3) กระบวนการพัฒนาตัวตนภายในเยาวชนเป็นกระบวนการที่สามารถนำไปใช้ในกลุ่มอื่นๆ ไม่จำเป็นต้องใช้เฉพาะกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในศูนย์ฝึกฯ ที่ทำงานด้านการแก้ไข เยาวชนและฟื้นฟู แต่เสนอให้ชุมชน สังคมใช้โปรแกรมฯ ในแนวทางการป้องกันเยาวชนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางใจให้แก่เยาวชนในบริบทชุมชนและสังคมทั่วไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 4 จังหวัดขอนแก่น ตลอดจนนักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ เจ้าหน้าที่ ทีมทำงานในพื้นที่ขอนแก่น ทีมกระบวนการ และเยาวชนทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการศึกษาครั้งนี้

ดุชนิพนธ์นี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2565 และได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ 2563

เอกสารอ้างอิง

- คณิงจิ วิหคมาตย์. (2552). การมองตนเองในภาวะคืนสู่ครอบครัวและสังคมของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดซ้ำในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการปฏิบัติงานตรง คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชลลดา ทองทวี, จิรัชกาล พงศ์ภคเอียร, อีรพล เต็มอุดม, พงษธร ตันติฤทธิศักดิ์, และสรยุทธ รัตนพจนารถ. (2551). จิตตปัญญาศึกษา: การสำรวจและสังเคราะห์ความรู้จิตตปัญญาศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โครงการวิจัยและจัดการความรู้จิตตปัญญาศึกษาสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพและศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- แบรนเดน, นาธาเนียล. (2559). พลังแห่งการเพิ่มความนับถือตนเอง (สาริศา มีสุขศรี, ผู้แปล). กรุงเทพฯ : โอเอ็มจีบุ๊คส์.
- ปริทรรศ ศิลปะกิจ, และอรรวรรณ ศิลปะกิจ. (2559). คุณสมบัติทางจิตมิติของแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเอง ของ Rosenberg ในเยาวชนไทย. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย, 24(1), 15-28.

ภูริทัต สิงหเสม. (2560). **แบบแผนการถูกล่วงละเมิดทางอารมณ์ของเยาวชนไทย ที่กระทำได้**. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัย และสถิติทางวิทยาการปัญญา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

Fernández-Aguayo, S., & Pino-Justeb, M. (2018). Drama therapy and theater as an intervention tool: Bibliometric analysis of programs based on drama therapy and theater. **The Arts in Psychotherapy**, 59, 83-93.

Fortier, Mark. (2016). **Theory/Theatre: An Introduction**. 3rd ed. New York: Routledge.

Mezirow, J. (2003). Transformative learning as discourse. **Journal of Transformative Education**, 1(1), 58-63.

สัมภาษณ์

วานิช คล้ายสงคราม.(2562, 23 กรกฎาคม). **สนทนากลุ่ม**. ผู้ตรวจราชการกรมพินิจ และคุ้มครองเด็กและเยาวชน รักษาการผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็ก และเยาวชน เขต 4 ขอนแก่น

สอง นามสมมุติ, (2562, 20 กุมภาพันธ์). **สัมภาษณ์**. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 ขอนแก่น

สุดารัตน์ วรบัณฑิต. (2561, 29 พฤศจิกายน). **สัมภาษณ์**. นักวิชาการอบรมและฝึกวิชาชีพชำนาญการ. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 ขอนแก่น

หนึ่ง นามสมมุติ, (2562, 20 กุมภาพันธ์). **สัมภาษณ์**. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 ขอนแก่น

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง
“คนแปลกแหกหลักศีล”
Creative Black Comedy Short Film
“THE SICK AND THE WEIRD”

ธนวัฒน์ จำปาขาว¹
Thanawat Jampakhaow
สุธีร์ จุฬากาญจน์²
Sutee Julakarn
วิจิต วัฒนานนท์³
Wichit Wattananon

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Visual
Communication Design, Fine and Applied Arts, KhonKaen University
(E-mail: Julakarn@kku.ac.th)

^{2,3} อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Visual Communication Design,
Faculty of Fine and Applied Arts, KhonKaen University
(E-mail: Julakarn@kku.ac.th)

Received: 23/03/2024 Revised: 03/05/2024 Accepted: 07/05/2024

บทคัดย่อ

ความมั่นคงทางจิตใจ (Spiritual Security) เป็นความมั่นคงพื้นฐานเป็นหนึ่งในชุดความมั่นคงของชีวิตความมั่นคงทางจิตใจหลักยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้ที่ใกล้จะเสียชีวิต ส่วนใหญ่จิตใจมักฟุ้งซ่าน หวาดกลัวไม่มีสติ ซึ่งปัจจุบันนี้ยังคงมีผู้ที่ขาดความมั่นคงทางด้านจิตใจถูกใช้เป็นเครื่องมือในการหาผลประโยชน์จากคนบางกลุ่ม โดยอาศัยหลักความเชื่อ และความศรัทธาเข้ามาฉวยโอกาส ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเอาเหตุการณ์เหล่านี้มาเล่าผ่านภาพยนตร์ตลกร้ายที่มีลักษณะเสียดสีด้านมืดของมนุษย์ และความตายในลักษณะที่ขบขันเพื่อลดทอนความรุนแรงของเรื่องราว

วัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) ศึกษาแนวความคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ 2) ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย และ 3) สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวความคิดการหลอกตัวเอง โดยขอบเขตของการวิจัยในประเด็นแนวความคิดการหลอกตัวเอง รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์แนวตลกร้าย และการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น จากขอบเขตด้านเนื้อหาการศึกษาพฤติกรรมการหลอกตัวเอง และปรากฏการณ์ความเชื่อในลัทธิประหลาด

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ ระยะเวลาที่ 1 พบว่าการหลอกตัวเองคือสภาวะขาดความมั่นคงทางจิตใจ ซึ่งเป็นความมั่นคงพื้นฐาน คือความมั่นคงทางจิตใจเป็นหนึ่งในชุดความมั่นคงของชีวิต ส่วนความเชื่อหรือการศรัทธาทำให้มีหลักที่ยึดเหนี่ยวให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจในระดับหนึ่ง ระยะเวลาที่ 2 พบว่ารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้ายเป็นภาพยนตร์ตลกที่หยิบประเด็นปัญหาในสังคมขึ้นมานำเสนอ เพื่อลดทอนความจริงจางลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความตาย ความรุนแรง และระยะเวลาที่ 3 ออกแบบสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่อง “คนแปลกแหกหลักทศิคลัง” แนวคิดในการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นการเสียดสีการฆาตกรรมคนเห็นต่าง ผ่านทางความเชื่อลัทธิประหลาดในรูปแบบตลกร้าย ที่ออกแบบให้เห็นถึงความรู้สึกระงของโลกลังคม ผู้คน และออกแบบงานสร้างให้มีความตลกขบขันที่จะสื่อถึงเรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์, ภาพยนตร์สั้น, ภาพยนตร์แนวตลกร้าย, การหลอกตัวเอง

Abstract

Spiritual security is one of the sets of stability of life, the main spiritual security anchoring the mind of a person who is on the verge of death. Most of the time, the mind is distracted, frightened, unconscious. Today, there are still people who lack psychological stability who are used as a tool to exploit certain groups of people based on their beliefs and faith. As a result, the researcher has taken these events and narrated them through dark comedy films that satirize the dark side of humans and death in a humorous manner to diminish the severity of the story.

The research objectives are: 1) to study the concept of self-deception, analyze the behavior and phenomena of belief in cult groups, 2) to study the form of dark comedy films, and 3) to create dark comedy short films based on the concept of self-deception. By the scope of research on the issue of self-deception concepts. The presentation of dark comedy films and the creation of short films from the scope of content study of self-deception behavior and the phenomenon of belief in strange cults.

The results of the research can be summarized as follows: Phase 1 found that self-deception is a state of spiritual security, which is basic security, that is, psychological security is one of the sets of stability of life. Faith or faith provides a certain level of mental stability. Phase 2 sees the black comedy film format as a comedy film that picks up on issues in society and presents them in order to reduce the seriousness, especially the issue of death. and Phase 3: Design and create the film “Strangers Break the Cult of Fanaticism” The idea of

presenting the film is a satire on the murder of dissidents through a mystical cult belief in a black comedy designed to show the absurdity of the world. Society, people, and design the creation to have a rawness that will convey a story covered in death.

Keywords : Creative, Short Films, Black Comedy Films, Bad Faith

บทนำ

เนื่องมาจากข่าวดังที่มีคนมาแจ้งนายจิรพันธ์ เพชรขาว อินฟลูเอนเซอร์ ฉายา “หมอปลา พราบสัมภเวสี” ว่าแม่ของตนเองที่อายุ 80 ปี มีพฤติกรรมแปลกประหลาด หลังได้ไปรู้จักสำนัก (ฤๅษี) แห่งหนึ่ง ในพื้นที่ อ.คอนสาร จ.ชัยภูมิ คล้ายศรัทธาชายแต่งตัวคล้ายฤๅษี ชื่อ นายทรี อายุประมาณ 75 ปี อ้างมีความสามารถรักษาโรคภัย ด้วยการให้กินปัสสาวะ อุจจาระ น้ำลาย เสมหะ ขี้เคล รวมทั้งกันบูหรี่ของตนเอง ซึ่งสาวกว่า 30 ชีวิตเรียกนายทรีว่า “พระบิดา” เมื่อวันที่ 8 พ.ค. 2565 หมอปลา จึงประสานไปทาง นายไกรสาร กองฉลาก ผู้ว่าราชการจังหวัดชัยภูมินำกำลังเจ้าหน้าที่หลายฝ่ายทั้งตำรวจ ฝ่ายปกครอง สำนักพุทธจังหวัด เข้าตรวจสอบสำนักดังกล่าวซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่สาธารณะ หมู่ 2 ต.ดงกวาง อ.คอนสาร จ.ชัยภูมิ พบนายทรี หรือ “พระบิดา” เป็นชายผมหงอกยาว อยู่ท่ามกลางสาวกที่ร้ายล้อมโดยไม่สวมหน้ากากอนามัย นอกจากนี้เจ้าหน้าที่ตรวจสอบภายในสำนักดังกล่าวยังพบศพผู้เสียชีวิตอีก 11 ราย ถูกอ้างว่ารอทำพิธีขึ้นสวรรค์ เป็นศพผู้มาปฏิบัติธรรมแล้วเสียชีวิต ซึ่งสาวกอ้างว่าเป็นคำสั่งของพระบิดาที่ไม่ยอมให้เอาศพส่งคืนญาติ เพราะถือว่าเมื่อเข้ามาถือศีลแล้วเท่ากับเป็นการถวายตัวต่อพระบิดา ตายไปแล้วห้ามนำศพกลับบ้านขณะที่น้ำเหลืองของศพสาวกยังเชื่อว่าสามารถนำมาประพินผิวได้ (สำนักข่าว Workpoint TODAY, 2565)

คนที่มีแนวโน้มเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติโดยพื้นฐาน คือ คนที่ขาดความมั่นคงในจิตใจ ซึ่งอาจเป็น ในทุกด้าน หรือบางด้าน ก็มีแนวโน้มจะเชื่อสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เพื่อให้รู้สึกว่ามีสิ่งยึดเหนี่ยว มีความหวัง แต่หากเข้าถึงข้อมูลที่ชัดเจนเพียง

พอก็จะมีใจ และนำไปปฏิบัติได้ ในทางตรงกันข้าม หากอยู่ห่างไกลจากแหล่งข้อมูลที่ดี และไม่ได้มีพื้นฐานความสัมพันธ์ที่ดี จนเกิดความเชื่อถือ เชื่อมั่นก็ยิ่งเกิดข้อจำกัด อีกอย่างสิ่งแวดล้อมของตัวเองก็สำคัญ ถ้าหากมีครอบครัว มีกลุ่มเพื่อน ชุมชนที่เอนเอียงไปกับความเชื่อประจำท้องถิ่น ซึ่งอาจมีมิติของไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ย่อมมีแนวโน้มให้ความเชื่อไปในทิศทางนั้นๆ ได้ (สำนักข่าว Hfocus, 2565)

อาการ หลอกตัวเองหรือโกหกตัวเอง หรือ Pathological Lying (บางครั้งเรียกว่า Pseudologia Fantastica หรือ Mythomania) เป็นอาการที่คนคนหนึ่งสร้างเรื่องโกหกหรือสร้างอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมา เช่น โกหกว่าตัวเองจบจากมหาวิทยาลัยชื่อดัง ทำงานในบริษัทใหญ่โต ไปเที่ยวต่างประเทศทุกเดือนโดยใช้รูปจากอินเทอร์เน็ต โกหกว่าตัวเองหน้าตาดีโดยใช้รูปดารา หรือโกหกว่าตัวเองเป็นโรคร้ายแรง เพื่อให้ได้รับความสนใจหรือการดูแลจากคนรอบข้าง ซึ่งสาเหตุของการหลอกตัวเอง มักจะเกิดจาก “ปม” ในอดีตที่ทำให้คนคนนั้นมีความผิดปกติทางจิต เช่น ซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในตัวเอง หรือย่ำคิดย่ำทำ จึงทำให้เขาพยายามลบปมที่เกิดขึ้นด้วยการสร้างเรื่องราวให้ตัวเองสบายใจหรือรู้สึกดี (วริษฐา แซ่เจีย, 2563)

จากเหตุผลที่กล่าวมาได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญในเรื่องของความเชื่อเหนือธรรมชาติของผู้คนในสังคม ปัจจุบันยังมีผู้คนที่ขาดความมั่นคงในจิตใจถูกใช้เป็นเครื่องมือในการหาผลประโยชน์ ผู้วิจัยจึงนำมาเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์แนวตลกร้ายที่มีลักษณะเสียดสีถ่ายทอดด้านมืดของมนุษย์และความตายในลักษณะที่มีความขบขัน อีกทั้งยังหวังว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นจะสามารถทำให้ผู้ที่ได้รับชมนั้นเกิดตระหนักถึงเรื่องของความเชื่อ และไม่หลงไปเชื่อในยามที่ขาดความมั่นคงในจิตใจ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ
2. ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย
3. สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเอง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลงานภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเสียชื่อเสียงความเชื่อในลัทธิประหลาด
นำเสนอการมีอยู่ของแนวคิดการหลอกตัวเอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในประเด็นแนวคิดการหลอกตัวเอง รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์
แนวตลกร้าย และการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น จากขอบเขตด้านเนื้อหาการศึกษา
พฤติกรรมการหลอกตัวเอง และปรากฏการณ์ความเชื่อในลัทธิประหลาด

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

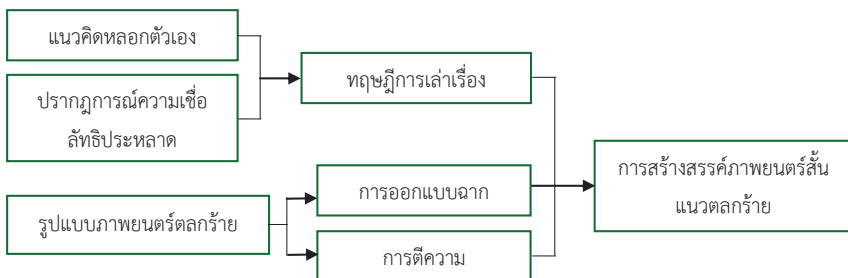
ลัทธิ หมายถึง คติความเชื่อถือ ความคิดเห็น และหลักการ ที่มีผู้นิยมนับถือ
และปฏิบัติตามสืบเนื่องกันมา

ภาพยนตร์แนวตลกร้าย หมายถึง ภาพยนตร์ตลกที่เสียชื่อเสียงมุมมองด้านมืด
ของมนุษย์และความตายในลักษณะที่ซับซ้อน

ไสยศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์โบราณที่อยู่เหนือคำอธิบายทางวิทยาศาสตร์

การหลอกตัวเอง หมายถึง กลไกการป้องกันตัวเองของมนุษย์เพื่อเสริมสร้าง
ความมั่นใจ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง คนแปลกแหกสถิติ คลั่ง เพื่อให้ได้ผลงานและบรรลุมิติวัตถุประสงค์นั้น มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานแบ่งตามระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาความเชื่อในกลุ่มลัทธิประหลาด ในช่วงปี พ.ศ. 2561-2565 จากกรณีที่เป็นข่าว

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์พฤติกรรมความเชื่อประหลาดในลัทธิต่าง ๆ ที่ปรากฏเป็นข่าว โดยใช้กรอบแนวคิดการหลอกตัวเองในการวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาพฤติกรรมการหลอกตัวเอง และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิประหลาด เพื่อเป็นกรอบในการพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์สั้น

ระยะที่ 2 ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 สรุปผลการศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

ขั้นตอนที่ 3 นำผลการศึกษาในระยะที่ 1 มาเขียนบทภาพยนตร์ตามกรอบขอบเขตของรูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบงานสร้าง และองค์ประกอบภายในแต่ละฉากตามบทภาพยนตร์

ระยะที่ 3 สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเอง

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1) ขึ้นเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (Pre-

Production) ซึ่งในส่วนนี้ได้ผลมาจากข้อสรุปจากการศึกษาในระยะที่ 1 และ 2 ขั้นตอนที่ 2) ขั้นการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (Production) และ ขั้นที่ 3) ขั้นหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

ขั้นตอนที่ 2 หลังจากได้ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเอง ได้นำมาตีความในฉากที่ต้องการนำเสนอเสียดสีตามรูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

ขั้นตอนที่ 3 สรุปผลการสร้างสรรค์การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง “คนแปลกแหกหลักศีล”

สรุปผลการวิจัย

ผลจากระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และ ปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ ซึ่งวิเคราะห์ตามแนวคิดของฌอง-ปอล ซาร์ตร์ จากหัวข้อข่าวในช่วงปี พ.ศ. 2561-2565 พบว่าการหลอกตัวเองคือสภาวะขาดความมั่นคงทางจิตใจ (Spiritual Security) ซึ่งเป็นความมั่นคงพื้นฐาน คือความมั่นคงทางจิตใจเป็นหนึ่งในชุดความมั่นคงของชีวิตซึ่งประกอบด้วยความมั่นคงทางจิตใจ ความมั่นคงปลอดภัยทางร่างกายและความมั่นคงทางสังคม ทั้งสามด้านนี้เป็นพื้นฐานมาแต่เดิม ส่วนความเชื่อหรือการศรัทธาทำให้มีหลักที่ยึดเหนี่ยวให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจในระดับหนึ่ง ความมั่นคงทางด้านจิตใจของผู้ที่ใกล้จะเสียชีวิตส่วนใหญ่จิตใจมักฟุ้งซ่าน หวาดกลัวไม่มีสติ ซึ่งสามารถสรุปรูปแบบของการหลอกตัวเอง (Patterns of Bad Faith) จากการวิเคราะห์ตามแนวคิดของ ฌอง ปอล ซาร์ตร์ นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ได้ดังนี้

1) การเล่นตามบทบาท (The Role-Playing) การเล่นไปตามบทบาทหรือการเล่นละคร คือรูปแบบหนึ่งของการหลอกตัวเอง การพยายามที่จะคิดและหลอกตัวเองว่าฉันคือสิ่งนั้นสิ่งนี้เพราะฉะนั้นการกระทำของฉัน จึงต้องเป็นไปตามที่สังคมเขากำหนดหรือให้ค่านิยามไว้ว่า ฉันจะต้องทำอะไร ฉันกระทำไปตามบทบาทที่สังคมคาดหวังไว้ อย่างเช่น กรณีข่าวของ บอย สกล (2561) ที่อ้างว่าตัวเองเคย

ศึกษาในโรงเรียนชั้นนำของประเทศ ก็เป็นอาการที่คนคนหนึ่งสร้างเรื่องโกหกหรือสร้างอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมา เพื่อให้ได้รับความสนใจหรือการดูแลจากคนรอบข้าง ซึ่งสาเหตุของการหลอกตัวเอง มักจะเกิดจาก ‘ปม’ ในอดีตที่ทำให้คนคนนั้นมีความผิดปกติทางจิต เช่น ซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในตัวเอง หรือย่ำคิดย่ำทำ จึงทำให้เขาพยายามลบปมที่เกิดขึ้น ด้วยการสร้างเรื่องราวให้ตัวเองสบายใจหรือรู้สึกดี

2) การเลือกที่จะไม่เลือก (A Choice not to Choose) อีกรูปแบบหนึ่งของการหลอกตัวเองซึ่งวิธีการนี้เรียกว่า การไม่ตัดสินใจ อันถือว่าเป็นการหลอกตัวเองโดยทำตัวเองหรือบุคลรอบข้างให้เหมือนกับวัตถุสิ่งของ หรือตุ๊กตาในตู้โชว์ที่สุดแต่ใครจะเอาไปใช้อะไรก็ได้ เช่น กรณีข่าวลัทธิแปลกอยู่กินกับศพกว่าครึ่งเดือนหวังให้ฟื้นคืนชีพ (2562), ข่าวกลุ่มลัทธิบูชาซาตาน (2563), ข่าวตัดหัวถวายพุทธบูชา (2564) และข่าวพระบิดา (2565)

3) ไม่สัตย์ซื่อต่อตัวเอง (Insincerity) การไม่ซื่อสัตย์ต่อตนเองถือว่าเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของการหลอกตนเอง มักแสดงออกมาในลักษณะที่ว่าจะปฏิเสธความรับผิดชอบต่อการกระทำที่ได้เคยเกิดขึ้นแล้วในอดีตของตนเอง โดยการอ้างว่าการกระทำต่าง ๆ มันก็เป็นเพียงอดีตที่เคยเกิดขึ้นและได้สิ้นสุดลงแล้ว ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นใด ๆ ที่จะต้องรับผิดชอบ ซึ่งหากพิจารณาให้ชัดเจนจะเห็นว่าคนที่ไม่มีสัตย์ซื่อต่อตัวเองเหล่านี้ นอกจากจะไม่รับผิดชอบต่อการกระทำในอดีตของตนเองแล้ว แม้ในปัจจุบันพวกเขาก็ยังคงมีพฤติกรรมหลอกตัวเองเหมือนที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วอย่างในอดีตอีกด้วย ดังเช่นกรณีข่าวลัทธิแปลกอยู่กินกับศพกว่าครึ่งเดือนหวังให้ฟื้นคืนชีพ (2562) และข่าวพระบิดา (2565)

4) ผู้เปี่ยมด้วยความจริงใจ (Champion of Sincerity) คือการที่พยายามหลีกเลี่ยงการพูดถึงความรับผิดชอบสำหรับอะไรที่เป็น ถือว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการหลอกตัวเองนั้น แท้จริงแล้วก็คือการที่มนุษย์เชื่ออย่างสนิทใจว่าตนเองเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งการหลอกตัวเองในรูปแบบนี้จะปฏิเสธความรับผิดชอบต่อการกระทำในอดีตของตนเอง อีกทั้งยังปฏิเสธการก้าวข้ามไปสู่ภาวะใหม่ที่จะปลดปล่อยตนเองออกจากการหลอกตนเองอีกด้วย เช่นกรณีข่าวบอย สกล (2561)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ตารางที่ 1 วิเคราะห์รูปแบบแนวความคิดการหลอกตัวเองจากข่าวกลุ่มลัทธิช่วงปี พ.ศ. 2561-2565

ปี พ.ศ.	รายละเอียด	รูปแบบของการหลอกตัวเอง			
		การเล่นตามบทบาท	การเลือกที่จะไม่เลือก	ไม่สัดยึดต่อตัวเอง	ผู้เปลี่ยนด้วยความจริงใจ
2561	จากกรณีกระแสในโลกออนไลน์ ร่วมกันแฉพฤติกรรมของ บอย สกกล ที่อ้างว่าตัวเองเคยศึกษาในโรงเรียนชั้นนำของประเทศ ก่อนศึกษาต่อที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีการเผยแพร่ภาพที่ถือป้ายในงานกีฬาประเพณีโดยนายสกกลอ้างว่าเรียนที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 1 ปี ก่อนจะไปเรียนที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อมรินทร์ ทวี, 2564)	✓			✓
2562	นครนายก-พบศพผู้เสียชีวิตส่งกลิ่นเหม็นอย่างรุนแรงในบ้านเช่าแห่งหนึ่ง ตำรวจจึงได้เรียกผู้เช่าห้องให้มาเปิดประตูห้องพบว่า มีผู้หญิงอยู่ในห้อง 3 คน โดยคนในบ้านต่อมาทราบว่าเป็นหมอนวดแผนไทย 1 คนและผู้ช่วยอีก 1 คน รวมถึงคนที่เข้ามาบริการรักษาอีก 1 คน และผู้เสียชีวิตเป็นชาย 1 คนคาดว่าเสียชีวิตมาหลายวันแล้ว โดยหลังจากเสียชีวิตลง แต่ที่ไม่แจ้งความเพราะคิดว่าอีกไม่กี่วัน นายสรวุฒิ ก็จะฟื้นกลับมาเอง ซึ่งทั้งหมดเป็นคำพูดของอาจารย์อ้อย เพราะนับถือลัทธิหนึ่ง ซึ่งบอกว่ามีคนตายแล้ว ไม่นานจะมีคนมาช่วยทำให้เค้าฟื้นคืนชีพได้ (Morning News, 2562)		✓	✓	

ปี พ.ศ.	รายละเอียด	รูปแบบของการ หลอกตัวเอง			
		การเล่นตามบทบาท	การเลือกที่จะไม่เลือก	ไม่เสียดสีต่อตัวเอง	ผู้เป็นด้วยความจริงใจ
2563	จนท.เข้าตรวจสอบคอมพิวเตอร์หนุ่มผูกคอเสาโลก กรีดเลือดวาดสัญลักษณ์บูชาชาน พบบการค้นหา “วิจัยาวิญญานให้ปศาจ” โดยเหตุเกิดเมื่อ เวลา 19.00 น.ของ วันที่ 3 พฤษภาคม 2563 ที่ห้องเช่าแห่งหนึ่งที่ตำบลนาซำ อำเภอลมเก่า จังหวัดเพชรบูรณ์ เจ้าหน้าที่ตำรวจลงพื้นที่ตรวจสอบสาเหตุที่น้องลงมือฆ่าตัวตายแล้วทั้งภพบุษาลัทธิบูชาชานตนเอาไว้ เพราะเบื่องตันยังไม่รู้ว่ายังมีเยาวชนในพื้นที่อีกกี่ราย ที่เข้าร่วมในกลุ่มลัทธิบูชาชานตน และจะลงมือก่อเหตุฆ่าตัวตายอีก หรือไม่ (ข่าววันใหม่, 2563)	✓	✓		
2564	จากกรณีอดีตพระธรรมกร ฐานธัมโม หรือ นายธรรมกร วังปรีชา อายุ 68 ปี อดีตเจ้าสำนักสงฆ์หินกอง ตั้งอยู่บนเทือกเขาภูพาน บ้านนาแค ต.หนองบัว อ.เมือง จ.หนองบัวลำภู สร้างอุปกรณ์คล้ายเครื่องกียอดิน ก่อนลาลึกขาบเมื่อวันที่ 14 เม.ย.ที่ผ่านมา จากนั้นได้ใช้อุปกรณ์ดังกล่าว ดัดศีรษะตัวเองขาดจากลำตัว เสียชีวิตคาที่ภายในสำนักสงฆ์หินกอง เป็นการถวายเป็นพุทธบูชา เพราะเชื่อว่าวิธีนี้จะทำให้ได้เป็นพระปัจเจกพระพุทธเจ้าในโลก หน้าตามที่ได้เสนอข่าวไปแล้วนั้น (เดลินิวส์ออนไลน์, 2564)	✓	✓		
2565	จากกรณีที่ หมอปลา ได้ประสานนายไกรสร กองฉลาด ผู้ว่าราชการจังหวัดชัยภูมิ ลงพื้นที่ตรวจสอบลัทธิประหาด ภายในสำนักแห่งหนึ่งในพื้นที่อำเภอคอนสาร จังหวัดชัยภูมิ โดยอ้างว่ากินปัสสาวะ เสมหะ รวมทั้งของเสียของเจ้าลัทธิ เพื่อรักษาโรคต่างๆ โดยหลังจากตรวจสอบแล้ว ได้นำตัวชายสูงวัยคนหนึ่ง ที่ตั้งตนเป็นเจ้าลัทธิ โดยให้ลูกศิษย์เรียก พระบิดา ไปสอบสวนที่ สภ.คอนสาร ท่ามกลางการขัดขวางของลูกศิษย์ (พีพีทีวี, 2565)		✓	✓	

ในส่วนของพฤติกรรมความเชื่อการหลอกตัวเอง ประกอบด้วย 1) บุคคลนั้นมีการป่วยจิตเวช 2) บุคคลนั้นมีเรื่องไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง 3) บุคคลนั้นจบชีวิตด้วยการฆ่าตัวตาย และในส่วนของการนิบอย สกกล (2561) นั้นสามารถสรุปได้ว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมอาการหลอกตัวเองนั้นอาจเกิดจากอาการป่วยจิตเวชที่มีปมฝังใจในอดีตจนทำให้เกิดกลไกการป้องกันตัวเองขึ้นมา ส่วนกรณีของลัทธิแปลกอยู่กินกับศพกว่าครึ่งเดือน หวังให้ฟื้นคืนชีพ (2562), ข่าวกลุ่มลัทธิบูชาซาตาน (2563), ข่าวตัดหัวถวายพุทธบูชา (2564) และข่าวพระบิดา (2565) จะมีการสร้างชุดความเชื่อ หรือมีไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องจึงได้เกิดกลไกการป้องกันตัวเองขึ้นมาเพื่อให้ตนนั้นเชื่อว่าจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ และในที่สุดท้ายบุคคลนั้นฆ่าตัวตายเนื่องจากกลไกการป้องกันตัวเองทำให้เชื่อว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องจริงอย่างกรณีข่าวที่ปรากฏ

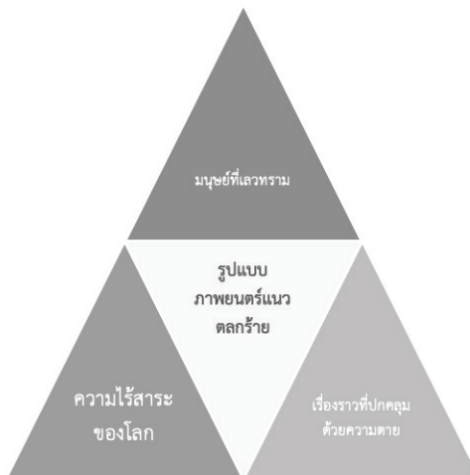
ผลจากระยะที่ 2 ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) เป็นภาพยนตร์ตลกที่หยิบประเด็นปัญหาในสังคมขึ้นมาเสนอ เพื่อลดทอนความจริงจางลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความตาย ความรุนแรง ซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะดังนี้

1) มนุษย์ที่เลวทราม (Man as Beast) อารมณ์ขันเกี่ยวกับตลกร้ายมักเชื่อมโยงกับความเป็นมนุษย์ ซึ่ง คั่นลึกไปในด้านที่ไม่ดี ความรุนแรงของมนุษย์ การขโมย การทำร้ายสัตว์ การฆาตกรรม การนำเสนอความรุนแรงและด้านมืดของมนุษย์

2) ความไร้สาระของโลก (The Absurdity of the World) ความไร้สาระของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเกี่ยวข้องกับหายนะของชีวิต เป็นความวุ่นวายของโลกที่ไร้ระเบียบกับข้อบกพร่องของมนุษย์ที่ร้ายกาจ ซึ่งสุดท้ายแล้วสิ่งที่มนุษย์ทำไปทุกอย่าง ชีวิตของพวกเขาก็ไม่เหลืออะไร

3) เรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย (The Omnipresence of Death) ความตายเป็นประเด็นสำคัญ ซึ่งแบ่งแยกภาพยนตร์แนวตลกร้ายออกจากภาพยนตร์แนวตลกอื่นๆ โดยแบ่งย่อยออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ 3.1) ความตายเป็นความไร้สาระที่น่ากลัว ความตายในลักษณะนี้คือการมองความตายเป็นเพียงขยะ 3.2) ความตายเป็นการไร้ความสำคัญของบุคคล ความตายในข้อนี้เปรียบมนุษย์เหมือนหนูทดลอง 3.3) ความตายด้วยการฆ่าตัวตาย มักปรากฏในภาพยนตร์แนวตลกร้าย 3.4) ความตายสะท้อนความเลวร้ายของมนุษย์



ภาพประกอบที่ 1 รูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย

จากรูปแบบภาพยนตร์ตลกร้ายจะมีลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละภาพยนตร์ ดังนี้

ตารางที่ 2 องค์ประกอบภาพยนตร์ตลกร้าย

องค์ประกอบ	รายละเอียด
เรื่องราว (Plot)	เรื่องราวมักมีลักษณะมืดมัว และดำเนินหนักเน้นในการแสดงความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ หรือความทุกข์ทรมาน
ตัวละคร (Characters)	ตัวละครมักมีความซับซ้อน และมีพฤติกรรมที่น่าสงสัยหรือเบื้องหลังที่ซ่อนอยู่มักมีตัวละครอาจมีมุมมองที่เบี่ยงเบน หรือมุมมองที่ไม่สมบูรณ์
บรรยากาศ (Atmosphere)	บรรยากาศมักมืดมัว และมีความหดหู่การใช้แสงและเงาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความลึกลับและความตื่นเต้น
การตัดต่อ (Editing)	การตัดต่อมักมีลักษณะที่ซับซ้อนและแปลกประหลาดการใช้ฉากเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วสามารถสร้างความตื่นเต้นและความสับสนได้
เสียงและเพลง (Sound and Music)	เสียงและเพลงมักเป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกมักมีการใช้เสียงที่ผสมผสานระหว่างเสียงธรรมชาติและเสียงที่ทำให้รู้สึกไม่สบาย
สัญลักษณ์ (Symbols and Metaphors)	มักมีการใช้สัญลักษณ์ที่ซับซ้อนเพื่อสร้างความลึกลับและการตีความที่หลากหลายด้วยลักษณะเหล่านี้รวมกันทำให้ภาพยนตร์แนวตลกร้ายมักมีความลึกลับและความสนุกสนานที่แตกต่างออกไปจากแนวอื่นๆ และมีผู้ชมหลายคนหลงใหลในการสำรวจและตีความภาพยนตร์เหล่านี้อย่างต่อเนื่อง

ผลจากระยะที่ 3 สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเอง

โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาระยะที่ 1 และระยะที่ 2 มาออกแบบกระบวนการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ได้บทภาพยนตร์เรื่อง “คนแปลกแหกฉันทิคลัง” แนวคิดในการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นการเสียดสีการชาตกรรมคนเห็นต่าง ผ่านทางความเชื่อลัทธิประหลาดในรูปแบบตลกร้าย

การออกแบบโครงเรื่องย่อ ตามกรอบรูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย ที่ประกอบด้วยรายละเอียดของตัวละครที่เป็นมนุษย์ที่เลวทราม ในเหตุการณ์ของ เรื่องที่ออกแบบให้เห็นถึงความรู้สึกระงของโลกล สังคม ผู้คน และออกแบบงานสร้าง ให้มีความตลกขบขันที่ส่อถึงเรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย ซึ่งได้ออกแบบโครง เรื่องย่อได้ดังนี้

“เล้งนักวิ่งผู้คร่ำครวญในพระผู้เป็นเจ้าถูกตรวจพบมะเร็งระยะสุดท้ายที่มี โอกาสตายระหว่างผ่าตัด หมอจึงได้แนะนำให้ไปทีลัทธิหนึ่ง แต่แท้จริงแล้วเล้งเป็น เพียงไข้หวัดธรรมดาที่ถูกหยิบผลตรวจสลับกัน เล้งได้มาที่ลัทธิและเห็นว่าพิธีที่ทาอยู่ นั้นเป็นเรื่องไร้สาระ ถึงกระนั้นเล้งก็ได้เข้าร่วมทาพิธีด้วยแต่ก็ไม่ได้ผล และค้างคืนที่ ลัทธิเนื่องจากคิวรถหมด เมื่อเล้งตื่นขึ้นมาพบว่าอาการของเขาหายเป็นปกติ และคิด ว่านี่เป็นฝีมือของพระผู้เป็นเจ้าที่มอบภารกิจในการทำลายลัทธินี้ให้กับเขา เล้งได้ขอ ทำพิธีอีกรอบ และพิธีครั้งนี้ทำให้เจ้าลัทธิเสียชีวิตอีกทั้งเล้งได้โน้มน้าวให้เหล่าสาวก ตายตามเจ้าลัทธิไปจนทุกคนตาย วันต่อมาเล้งไ้เป็นเล็อดก่อนจะไปหาหมอ และ พบว่าเป็นมะเร็ง”

แก่นเรื่อง คือ สิ่งที่ยากกว่าการโกหกคือ การยอมรับความจริง

Log line ชายหนุ่มที่ไม่เชื่ออย่างไม่มีมูลหุ้มตาวาสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นมียู่จริง กว่าเขาจะยอมรับว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่ออยู่นั้นไม่มีอยู่จริง และมันไม่ได้ช่วยอะไรเขา เลยก็สายเกินไปแล้ว

ตารางที่ 3 การออกแบบตัวละคร/นักแสดง (Casting)

ตัวละคร	ลักษณะ	รูปแบบการหลอกตัวเอง
1. เล็ง 	ลักษณะภายนอก : อายุ 24 ปี สูง 165 รูปร่างผอม ลักษณะนิสัย : ข้างสังเกด หูเบา เชื่อในพระเจ้า	การเล่นตามบทบาท (The Role-Playing)
2. โค้ช 	ลักษณะภายนอก : อายุ 21 ปี สูง 165 รูปร่างสมส่วน ลักษณะนิสัย : ขี้เล่น เฮฮา แต่เคร่งครัด	ผู้เปี่ยมด้วยความจริงใจ (Champion of Sincerity)
3. หมอ 	ลักษณะภายนอก : อายุ 30 ปี สูง 170 รูปร่างสมส่วน ลักษณะนิสัย : ขี้หงุดหงิด พุดจาขวานผ่าซาก	ไม่สัตย์ซื่อต่อตัวเอง (Insincerity)
4. เจ้าลัทธิ 	ลักษณะภายนอก : อายุ 26 ปี สูง 170 รูปร่างผอม ลักษณะนิสัย : ใจเย็น สงบเสงี่ยม ข้างพุด	การเล่นตามบทบาท (The Role-Playing)
5. ผู้ช่วยเจ้าลัทธิ 	ลักษณะภายนอก : อายุ 27 ปี สูง 170 รูปร่างท้วม ผอมกระเซอะกระเซิง ลักษณะนิสัย : พุดจาเสียงดัง อารมณ์ฉุนเฉียว	การเลือกที่จะไม่เลือก (A Choice not to Choose)

ผลงานภาพยนตร์สั้นความยาวไม่เกิน 30 นาที เรื่อง “คนแปลกแหกหลัก์ทึคคั้ง” หรือ THE SICK AND THE WEIRD เรื่องราวของเล้งที่เชื่ออย่างไม่ลืมหูลืมตาว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นมียู่จริง กว่าเขาจะยอมรับความจริงว่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อยู่นั้นไม่มีอยู่จริง และมันไม่ได้ช่วยอะไรเขาเลยก็สายเกินไปแล้ว สามารถสแกน QR CODE เพื่อรับชมภาพยนตร์

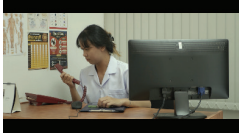


ภาพประกอบที่ 2 QR CODE สำหรับรับชมภาพยนตร์เรื่อง คนแปลกแหกหลัก์ทึคคั้ง

ซึ่งภาพยนตร์สั้น เรื่อง คนแปลกแหกหลัก์ทึคคั้ง มีองค์ประกอบความเป็นตลกร้าย อันได้แก่ แก่นความคิดหลัก 3 ประการ และเนื้อหาประเด็นความรุนแรง และต้องห้าม ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 การเสียดสีแก่นความคิดและเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง คนแปลกแหกหลัก์ทึคคั้ง

แก่นความคิด/ เนื้อหาตลกร้าย	แก่นความคิด/ เนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง	ฉากในภาพยนตร์สั้น
มนุษย์ที่เลวทราม	หมอมที่หยอกล้อเล่นกับเล้งเหมือนกับว่าเป็นเรื่องตลกทั้ง ๆ ที่เล้งป่วยเป็นโรคมะเร็งระยะสุดท้าย	

แก่นความคิด/ เนื้อหาตลกร้าย	แก่นความคิด/ เนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง	ฉากในภาพยนตร์สั้น
ความไร้สาระของโลก	เล้งที่ทำตามประสงค์ของพระเจ้าเพื่อให้หายจากโรคมะเร็ง แต่ท้ายที่สุดแล้วเขาก็ตายอยู่ที่	
ความตายเป็นความไร้สาระที่น่ากลัว	หมอและพยาบาลปกปิดความสะเพร่าที่หืออผลตรวจสลับจากไข้หวัดธรรมดาเป็นโรคมะเร็ง	
ความตายเป็นความไร้ความสำคัญของบุคคล	การลงมือฆาตกรรมจากคนที่มีความเชื่อในเรื่องพระเจ้าอย่างผิดๆ แบบเล้ง	
ความตายด้วยการฆ่าตัวตาย	เหล่าสาวกที่เชื่อคำโน้มน้าวของเล้งและได้ทำการดื่มยาพิษฆ่าตัวตายหมู่	
ความตายสะท้อนความเลวร้ายของมนุษย์	เล้งที่ลงมือฆ่าคนอื่น อีกทั้งยังโน้มน้าวให้เหล่าสาวกฆ่าตัวตายตามเพื่อแค่ให้ตัวเองนั้นรู้สึกดีมนุษย์	
เพศ	พยาบาลที่แอบสำเร็จความใคร่ให้กับหมออยู่ใต้โต๊ะ ในขณะที่เล้งป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้าย	
สงคราม	เล้งที่ลงมือฆาตกรรมเจ้าลัทธิเพียงแค่รู้ว่าเจ้าลัธินั้นเห็นต่างทางความเชื่อกับเขา	

อภิปรายผล

1) ศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิ วิเคราะห์ตามแนวคิดของฌอง-ปอล ซาร์ตร์ พฤติกรรม และปรากฏการณ์ความเชื่อในกลุ่มลัทธิการหลอกตัวเอง ในช่วง ปี พ.ศ. 2561-2565 สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการหลอกตัวเอง ประกอบด้วย 1) การเล่นตามบทบาท (The Role-Playing) 2) การเลือกที่จะไม่เลือก (A Choice not to Choose) 3) ไม่สัตย์ซื่อต่อตัวเอง (Insincerity) 4) ผู้เปี่ยมด้วยความจริงใจ (Champion of Sincerity) และในส่วนของพฤติกรรมความเชื่อการหลอกตัวเอง ประกอบด้วย 1) บุคคลนั้นมีอาการป่วยจิตเวช 2) บุคคลนั้นมีเรื่องไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง 3) บุคคลนั้นจบชีวิตด้วยการฆ่า ตัวตาย ซึ่งบุคคลที่มีพฤติกรรมอาการหลอกตัวเองนั้นอาจเกิดจากอาการป่วยจิตเวชที่มีปมฝังใจในอดีตจนทำให้เกิดกลไกการป้องกันตัวเองขึ้นมา หรือมีไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องจึงได้เกิดกลไกการป้องกันตัวเองขึ้นมาเพื่อให้ตนนั้นเชื่อว่าจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการซึ่งสอดคล้องกับ พระมหาดนัยพัชรคัมภีรปญโญ (2550) กล่าวว่า การหลอกตัวเองของมนุษย์มักเป็นไปใน 2 ลักษณะ คือ 1) ลักษณะของการทำตัวเป็นวัตถุที่ไร้จิตวิญญาณ เพราะไม่มีทั้งการยอมรับและการปฏิเสธต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในขอบเขตแห่งเสรีภาพและความรับผิดชอบของตน 2) ลักษณะของการเล่นเกมส์ เพราะเป็นการตกอยู่ในสภาวะที่จำยอมของบทบาทหน้าที่การงาน กฎเกณฑ์ รวมถึงความคาดหวังของตนเองและผู้อื่นในลักษณะที่เกินขอบเขตแห่งเสรีภาพ ในส่วนของบุคคลนั้นฆ่าตัวตายเนื่องจากกลไกการป้องกันตัวเองทำให้เชื่อว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องจริงอย่างหัวข้อข่าว ลัทธิแปลกอยู่กินกับศพกว่าครึ่งเดือนหวังให้ฟื้นคืนชีพ (2562), ชาวกลุ่มลัทธิบูชาซาตาน (2563), ชาวตัดหัวถวายพุทธบูชา (2564) ซึ่งมีองค์ประกอบเกี่ยวกับความเชื่อ 1) ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตาย 2) มีพิธีกรรม และในส่วนของการทำงานร้ายร่างกายนั้นพบเจอแค่ในลัทธิฮารูเพียงเท่านั้น จึงสามารถสรุปได้ว่ากลุ่มลัทธิที่มความเชื่อลัทธิประหลาดนั้นมักอาศัยความเชื่อในโลกหลังความตายเพื่อล่อลวงให้ผู้คนเข้าร่วม และจะต้องมีพิธีกรรมหลักปฏิบัติเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือแม้พิธีกรรมนั้นจะผิดเพี้ยนมากแค่ไหน

ก็ตาม เช่นเดียวกับ จำลอง ดิษยวณิช (2540) กล่าวว่ากลไกทางจิตเป็นกลไกที่อยู่ภายในระดับจิตใต้สำนึก แต่ทำงานภายใต้การกำกับของอีโก้ (Ego) กลไกทางจิตมีหลายชนิดซึ่งแต่ละชนิดมีความเป็นเอกลักษณ์ กลไกทางจิตมีหน้าที่หลักเพื่อลดความวิตกกังวล ป้องกันอีโก้จากสิ่งที่มาคุกคามและคงสภาพความเก็บกด (Repression) ไว้ กลไกทางจิตสังเกตได้จากการแสดงออก ความคิด ความรู้สึก การกระทำและความฝัน กลไกทางจิตเป็นกลไกที่ทำให้บุคคลจัดการหรือลดความรู้สึกทางลบและปกป้องความรู้สึกทางบวกไว้ บุคคลปกติจะใช้กลไกทางจิตที่เหมาะสมสามารถลดแรงกดดันได้ ถือเป็นลักษณะการปรับตัว แต่ในบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพจิตตั้งแต่ไม่รุนแรงจนไปถึงมีอาการเจ็บป่วยทางจิตมักใช้กลไกทางจิตที่ไม่ค่อยเหมาะสมหรือชนิดที่ผิดปกติดูอยู่บ่อย ๆ จนกลายเป็นการปรับตัวที่ไม่ดี (Maladaptive) จนถึงเจ็บป่วยทางจิตหรือมีบุคลิกภาพผิดปกติ

2) ศึกษารูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย พบรูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) เพื่อลดทอนความจริงจังลง เด่นประเด็นเรื่องความตาย ความรุนแรง ซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะดังนี้ 1) มนุษย์ที่เลวทราม (Man as Beast) 2) ความไร้สาระของโลก (The Absurdity of the World) 3) เรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย (The Omnipresence of Death) โดยมีองค์ประกอบลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แนวตลกร้าย ได้แก่ เรื่องราว (Plot) ตัวละคร (Characters) บรรยากาศ (Atmosphere) การตัดต่อ (Editing) เสียงและเพลง (Sound and Music) สัญลักษณ์ (Symbols and Metaphors) ซึ่งได้ศึกษาและพัฒนาจากแนวคิดหลักของภาพยนตร์แนวตลกร้ายของ (Wes D.Gehring, 1996) ที่กล่าวว่าภาพยนตร์แนวตลกร้ายจะมีลักษณะดังนี้ 1) มนุษย์ที่เลวทราม 2) ความไร้สาระของโลก 3) ความตายเป็นความไร้สาระที่น่ากลัว 4) ความตายเป็นความไร้ความสำคัญของบุคคล 5) ความตายด้วยการฆ่าตัวตาย 6) ความตายสะท้อนความเลวร้ายของมนุษย์ 7) เพศ 8) สงคราม

3) สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นตลกร้ายจากแนวคิดการหลอกตัวเอง ซึ่งเป็นผลจากการศึกษาแนวคิดการหลอกตัวเอง วิเคราะห์พฤติกรรม ปรากฏการณ์ความ

เชื่อในกลุ่มลัทธิ เพื่อใช้การออกแบบโครงเรื่อง ตามกรอบรูปแบบภาพยนตร์แนวตลก ร้าย ที่ประกอบด้วยรายละเอียดของตัวละครที่เป็นมนุษย์ที่เลวทราม ในเหตุการณ์ ของเรื่องที่ถูกออกแบบให้เห็นถึงความไร้สาระของโลก สังคม ผู้คน และออกแบบงาน สร้างให้มีความตลกขบขันที่จะสื่อถึงเรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวตลกร้ายเรื่อง “คนแปลกแหกหลักคิด” ในครั้งนี้มีข้อเสนอแนะสำหรับกระบวนการผลิตในขั้นของการพัฒนาภาพยนตร์ อาจต้องมีการศึกษาการจัดองค์ประกอบ หรือการออกแบบที่มุ่งเน้นการสื่อสารทาง ด้านภาพให้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จำลอง ดิษยวณิช. (2540). ปัจจัยด้าน Psychodynamic ต่อการเกิดโรคทาง จิตเวชในเกย์มัตติผลาชีวะ ตำราจิตเวชศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พระมหาดนัยพัชร คมกริปปญ. (2550). การหลอกตัวเองในปรัชญาของฌอง-ปอล ซาร์ตร์. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์, 3(1), 22-56.
- พินิจ รัตนกุล. (2555). ปรัชญาชีวิต ฌอง-ปอล ซาร์ตร์ ชีวิตและแนวคิดของเจ้า สำนึกเอกซิสเตนเซียลลิสม์. กรุงเทพฯ : สามัญชน.
- วริษฐา แซ่เจีย. (2563, 5 สิงหาคม). เพราะความจริงเจ็บปวด จึงสร้างเรื่องลง ขึ้นมา?: Pathological Lying กับการโกหกตัวตน. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2567, จาก <https://thematter.co/social/pathological-lying/119351/>
- สำนักข่าว Hfocus. (2565, 16 พฤษภาคม). กรมสุขภาพจิต เผยสาเหตุทำคน หลงเชื่อลัทธิประหลาด ความเชื่อผิดๆ เร่งช่วยเหลือแล้ว. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2567, จาก <https://www.hfocus.org/content/2022/05/25101>

- สำนักข่าว workpointTODAY. (2565, 9 พฤษภาคม). สรุป “พระบิดา” ลัทธิ
 ประหลาดรักษาโรค ด้วยวิธีสุดแปลก ถูกดำเนินคดี-เตรียมรื้อ. ค้นเมื่อ
 14 มีนาคม 2567, จาก [https://workpointtoday.com/summarize-
 local-chaiyaphoom/](https://workpointtoday.com/summarize-local-chaiyaphoom/)
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). **อารมณ์ขันในสื่อมวลชน**. กรุงเทพฯ : โครงการหนังสือ
 ชูติวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์.
- Belton, J. (2005). **American cinema American culture**. Boston: McGraw
 Hill.
- Dickstein, M. (1997). **Gates of Eden: American culture in the sixties**.
 New York: Basic Books.
- Gehring, W.D. (1996). **American black comedy: Beyond satire**. New
 York: Greenwood Press.
- Gehring, W.D. (Editor). (1988). **Handbook of American film genres**.
 New York: Greenwood Press.
- Mast, G. (1979). **The comic mind: Comedy and the movies**. 2nd ed.
 Chicago: University of Chicago Press.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่”¹

Arts Creative Research of Reflective Concept, Khon Mask: Role and Duty

สุดวดี สุวรรณ²

Sudwadee Suwan

¹ บทความจากงานวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงาน
โดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.)
ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีงบประมาณ 2566

Articles from the research, funding was also received from the,
Thailand Science Research and Innovation (TSRI) and Fundamental
Fund of Rajamangala University of Technology Rattanakosin 2023

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาหัตถศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

Assistant Professor, Thai Handicrafts, Poh-Chang Academy of Arts,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
(E-mail: sudwadee@hotmail.com)

Received: 06/04/2024 Revised: 06/06/2024 Accepted: 07/06/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประวัติ พัฒนาการของหัวโขนและความสัมพันธ์ของตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมรามเกียรติ์ รวมถึงศึกษาคำเปรียบเปรยที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน ภาพพจน์ ความหมาย และบทบาทหน้าที่ทางสังคม 2) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูล ตีความจากภาษาภาพพจน์สู่การสร้างสรรคหัวโขนแบบร่วมสมัย และ 3) เพื่อถ่ายทอดแนวคิดผ่านนิทรรศการแสดงผลงานศิลปกรรม โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพผ่านเครื่องมือวิจัย คือ 1) แบบบันทึกกลุ่มตัวอย่าง 2) แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า

1) พบความสัมพันธ์เน้นด้านการปกครองของตัวละครในรามเกียรติ์ คือ ความสัมพันธ์ในลักษณะแบ่งภาคอวตาร ความสัมพันธ์แบบสายเลือด และความสัมพันธ์แบบสืบทอดบัลลังก์ รวมถึงพบคำสำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีตำแหน่งบริหารซึ่งต่างให้ความเห็นตรงกันว่า ทุกท่านสวมหัวโขนในการแสดงบทบาทที่หลากหลาย คำสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารคือ การซ่อนหน้ากาก การสวมครอบหัวโขน และการแปรเปลี่ยนหน้า

2) ได้ผลงานสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์ข้อมูลตีความเป็นผลงานหัวโขนร่วมสมัยจำนวน 3 ชิ้น เพื่อสื่อสารถึงความสัมพันธ์ด้านการปกครองใน 3 รูปแบบ คือ หัวโขนหน้าพระในลักษณะการซ่อนหน้ากาก หัวโขนหน้าวานรในลักษณะการสวมครอบรูปทรงหัวโขน และ หัวโขนหน้ายักษ์ในลักษณะการแปรประสานกันกับหน้าพระ เน้นการใช้ทัศนธาตุหลักคือสีและรูปทรงที่ซ้อนกันในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครจากรามเกียรติ์

3) นำเสนอผลงานผ่านนิทรรศการ Live Life Learn ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน แสดงการเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงไว้ เจตนาระตุ้นการรับรู้ที่นำไปสู่การสร้างจินตนาการ

คำสำคัญ: มโนทัศน์, หัวโขน, บทบาทหน้าที่

Abstract

The research project titled “Reflective Concept, “Khon Masks: Roles and Duties” is creative research in the field of fine arts. The objectives are 1) to study the relationship of characters in Ramakien, patterns of Khon masks including role and duty of people in society, 2) to synthesize information and interpret from figurative language to create contemporary Khon masks, and 3) to convey the ideas through an art exhibition.

The research employs qualitative methods through the following research tools: 1) record forms for six characters from the Ramakien epic that have governance-related relationships, and 2) Interview forms for three administrative staff members from Poh-Chang Academy of Arts. Because the roles and duties are metaphorically related to the expressions “wearing the Khon mask” and “taking off the Khon mask,” the research findings are as follows:

1) The study found governance-related relationships among the characters in the Ramakien. These relationships include governance by division (avatars), governance by lineage, and governance by succession. Interviews with administrative staff revealed that they all metaphorically “wearing the Khon mask” to perform various roles and functions, sometimes simultaneously embodying multiple avatars. Key phrases from the interviews include “mask layering,” “wearing the Khon mask,” and “transforming faces.”

2) The creative outputs consist of three contemporary Khon masks that represent the three forms of governance relationships. These include the human mask with a layered face, the monkey mask covered

by the shape of Khon mask, and the ogre mask displaying a half-finished state of transformation. The designs and creation methods focus on primary visual elements, such as color and form, layered to reflect the relationships between characters in the Ramakien literature.

3) The works were presented in the “Live Life Learn” exhibition at the Ratchadamnoen Contemporary Art Center. The exhibition used symbolic comparisons to link the meanings of the Khon masks and metaphors with roles and duties, aiming to stimulate viewers’ imaginations. This approach influenced viewers’ emotional perception and interpretation of the artworks, fostering positive attitudes and intellectual empowerment by encouraging aesthetic emotional responses.

Keywords: Concept, Khon Mask, Roles and Duties.

บทนำ

มนุษย์ทุกคนต้องรับบทบาทและมีหน้าที่รับผิดชอบทั้งต่อตนเอง ครอบครัว รวมถึงสังคม บทบาทและหน้าที่เหล่านั้นอาจแปรเปลี่ยนไปตามช่วงอายุ ช่วงวัย และช่วงเวลา ในขณะเดียวกันทุกการเจริญเติบโตของมนุษย์อาจได้รับ “หน้ากาก” ใ้สวมใส่ทั้งโดยสำนักและไร้สำนัก เพื่อคอยปกป้องตนเองจากผู้อื่นซึ่งอาจเป็นได้ทั้งคนในสังคม เพื่อนร่วมงาน เพื่อนสนิท ครอบครัว คนรัก หรือแม้กระทั่งกับตนเอง และในทุกการเจริญเติบโตของมนุษย์ก็จะได้รับ “หัวโขน” ที่ต้องสวมเพื่อสร้างบทบาทและหน้าที่ในชีวิต นั่นคือภาระหน้าที่ความรับผิดชอบที่ทุกคนต่างต้องสวมไว้ ดังที่มีความหมายปรากฏอยู่ในพจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า หัวโขน หมายถึง น. รูปหัวยักษ์ ึ่งที่ใช้สวมเวลาเล่นโขนหรือละคร, โดยปริยายหมายถึงตำแหน่งหน้าที่หรือยศถาบรรดาศักดิ์ที่ดำรงอยู่ มักใช้ในสำนวน เช่น สวมหัวโขน ถอดหัวโขน

หากกล่าวถึงความหมายของหัวโขนตามนัยตรงนั้น สุจิตต์ วงษ์เทศ (2532) ได้กล่าวถึงการสวมหัวโขนในการแสดงไว้ว่า ในการแสดงมหรสพไทยที่เรียก

ว่า “โขน” ผู้แสดงจะสวมหัวโขนในการแสดง หรือปิดบังหน้าผู้แสดง โดยจำแนกให้รู้ว่าเป็นตัวละครใดได้ด้วยลักษณะของใบหน้า เช่น หน้ายักษ์ หน้าลิง และยังบอกฐานะยศศักดิ์ของตัวละครโดยดูได้จากเครื่องตกแต่งสวมหัวที่มีลักษณะเป็นยอด มีรูปทรงลดหลั่นกันตามฐานะบ่งบอกลักษณะของตัวละคร ดังนั้นความสำคัญของหัวโขนจึงไม่ใช่เป็นเพียงศิราภรณ์บ่งบอกฐานันดรยศศักดิ์ของตัวละครเท่านั้น แต่ยังบอกลักษณะประเภทพงศ์เผ่า และความสำคัญโดยสังเกตได้จากลักษณะของยอดที่อยู่บนศีรษะของหัวโขนเป็นสำคัญ

ในการสร้างหัวโขนขึ้นมานั้นจุดมุ่งหมายหลักคงเพื่อใช้ในการแสดงโขนที่แสดงเพียงเรื่องเดียวคือ รามเกียรติ์ เหตุที่เรียกว่าหัวโขนนั้น เพราะต้องสวมครอบศีรษะของผู้แสดงโขนนั่นเอง ตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์มีมากมาย สามารถแบ่งออกเป็นรูปลักษณะตามประเภทของตัวละคร เช่น พระ ยักษ์ ลิง เป็นต้น ซึ่งประโยชน์ของหัวโขน ใช้เพื่อแบ่งแยกลักษณะตัวละครต่าง ๆ หากผู้ชมรับรู้เรื่องราวและลักษณะของหัวโขนมากพอ จะทราบได้เลยว่านักแสดงที่สวมหัวโขนนั้น มีฐานะหรือรับบทเป็นตัวละครใดในเรื่องรามเกียรติ์ (นฤทธิ วัฒนภู, 2561) นอกจากความหมายของหัวโขนตามนัยตรงตามที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น อีกนัยหนึ่งของความเข้าใจในบุคคลทั่วไป “หัวโขน” คือความรับผิดชอบหน้าที่และบทบาทต่างๆ ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เมื่อสวมหัวโขนแล้วจึงต้องเล่นตามบทบาทที่ถูกกำหนด หากเปรียบเทียบกับหน้าที่และความรับผิดชอบต่าง ๆ ในสายงานอาชีพแล้ว ทุกคนต่างถูกกำหนดให้สวมในบทบาทที่แตกต่างกันออกไป ต้องรับผิดชอบและต้องแสดงบทบาทตามตำแหน่งภาระงาน เราอาจมีบทบาทได้หลายบทบาทในองค์กร เช่น ในขณะที่เราเป็นผู้บังคับบัญชา เราก็เป็นผู้ใต้บังคับบัญชาไปด้วยเช่นกัน หัวโขนเป็นสิ่งสมมุติในสังคมเพื่อกำหนดให้คนรู้จักหน้าที่ รู้จักสถานะ รู้จักความรับผิดชอบ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องรู้จักวาง รู้จักถอดหัวโขนที่สวมใส่ลงบ้างเพื่อไม่ให้เกิดการยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ผู้วิจัยเชื่อมโยงการถูกกำหนดบทบาท ภาระ และหน้าที่กับการสวมหัวโขน มาสู่หน้าที่และบทบาทหัวโขนในครอบครัว ในบางคนอาจเป็นทั้งในฐานะแม่ พี่ น้อง ลูก ภรรยาและผู้ดูแลครอบครัว สิ่งเหล่านี้เหมือนหัวโขนที่มนุษย์แต่ละคนมีบทบาท

แตกต่างกัน น้ำหนักหัวโขนของแต่ละคนที่ต้องแบกไว้ก็อาจแตกต่างกัน การสวมหัวโขนจึงเป็นการถูกกำหนดให้เล่นไปตามบทบาทของตัวละคร เมื่อแต่ละคนกำลังแสดงก็พึงต้องทำให้เต็มที่ในบทบาทนั้นๆ แต่เมื่อเราออกจากบทบาทนั้นแล้ว เราก็ถอดหัวโขนวางไว้ แล้วสวมใส่หัวโขนใหม่ในอีกบทบาท ในแต่ละวันเราอาจมีเพียงไม่กี่นาทีที่ได้ถอดภาระหน้าที่ออกทั้งหมดและกลับมาสู่ภาวะว่างๆที่ไม่ต้องสวมโขนหัวใดๆ สิริวรรณพิชา ธนจิราวัฒน์ (2558) ได้กล่าวถึงการเปรียบเทียบ “หัวโขน” ไว้ในการใช้ภาษาลักษณะนามนัยว่า นามนัย (metonymy) คือ ภาพพจน์ (figure of speech) ที่ใช้คำ หรือวลีซึ่งบ่งลักษณะคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาแสดงความหมายแทนสิ่งนั้นทั้งหมด หรือกล่าวถึงสิ่งหนึ่งโดยใช้คำอื่นแทน แต่คำ ๆ นั้นต้องเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป เพราะเมื่อเอ่ยถึงย่อมรู้ว่าหมายถึงใครหรือสิ่งใด เช่น การกล่าวถึงสิ่งหนึ่งแต่มีความหมายเป็นอีกอย่างหนึ่ง อาทิ หัวโขน หมายถึง ตำแหน่ง บทบาทหน้าที่ที่ปฏิบัติอยู่, เจ้าเหนือหัว หมายถึง พระเจ้าแผ่นดิน เป็นต้น

ในโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะเรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่” นั้น ผู้วิจัยต้องการหาความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบของหัวโขนจากวรรณกรรมรามเกียรติ์ ภาษาภาพพจน์ตามนามนัย และคำเปรียบเทียบที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน สังเคราะห์บูรณาการ และสร้างมโนทัศน์ (ภาพที่เกิดขึ้นในใจ) ร่วมกับหลักการทางศิลปะสู่การสร้างหัวโขนแบบร่วมสมัยเพื่อสะท้อนบทบาทและหน้าที่ อันจะเป็นแนวทางในการอธิบายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาของงานวิจัยกับการสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติ พัฒนาการของหัวโขนและความสัมพันธ์ของตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมรามเกียรติ์ รวมถึงศึกษาคำเปรียบเทียบที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน ภาพพจน์ ความหมาย และบทบาทหน้าที่ทางสังคม
2. เพื่อสังเคราะห์ข้อมูล ตีความจากภาษาภาพพจน์ สู่การสร้างสรรค์หัวโขนแบบร่วมสมัย

3. เพื่อถ่ายทอดแนวคิดผ่านนิทรรศการแสดงผลงานศิลปกรรม สะท้อน มโนทัศน์ “หัวโขน: บทบาทและหน้าที่”

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้ที่ได้จากศึกษารวบรวมและการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของหัวโขนซึ่งปรากฏความสัมพันธ์อันซับซ้อนรูปแบบและชนชั้นจากรรณกรรม รามเกียรติ์ และทราบถึงทัศนะต่อบทบาทและหน้าที่อันหลากหลายของผู้ที่มี ตำแหน่งบริหารในด้านต่างๆ

2. ประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปกรรม จากการรวบรวมข้อมูลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ถูกวิเคราะห์สังเคราะห์อย่างเป็นระบบ อันนำไปสู่การพัฒนาทางการศึกษาในด้านศิลปะ

3. ได้ผลงานหัวโขนแบบร่วมสมัยที่สะท้อนแนวคิดจากสัมพันธภาพตาม นามนัย โดยเผยแพร่ทัศนศิลป์ 3 มิติ ในรูปแบบวิชาการซึ่งจะเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์งานศิลปะต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน: บทบาท และหน้าที่” มีขอบเขตของโครงการในด้านต่างๆ ดังนี้

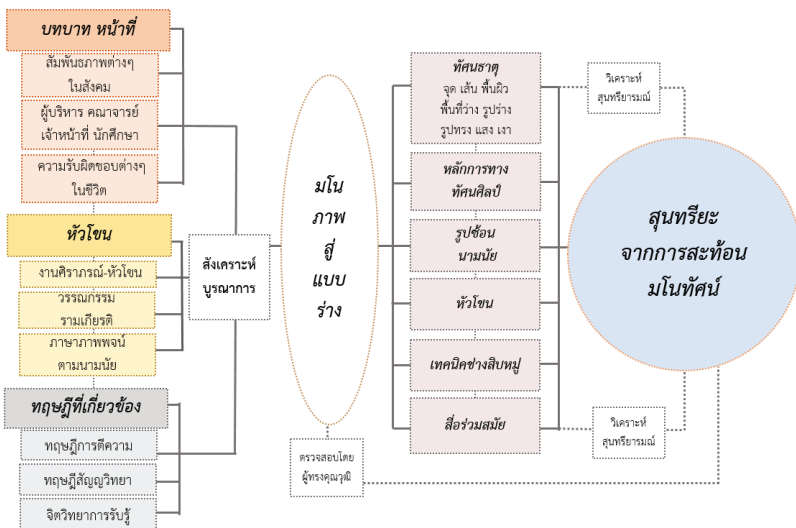
1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษารวบรวมข้อมูลแนวคิดจากวาทกรรม หัวโขน-บทบาทและหน้าที่ รวมถึงสัมพันธภาพของคนในสังคมปัจจุบัน และศึกษารูปแบบของหัวโขนที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ โดยจำแนกตามพงศ รามเกียรติ์ คือ มเหศวรพงศ์ พงศนารายณ์ วานรพงศ์ และอสูรพงศ์

2. ขอบเขตด้านรูปแบบ นำเสนอผลงานทัศนศิลป์ 3 มิติ โดยหยิบยืม รูปแบบของหัวโขนโบราณสะท้อนความหมายของการสวมหัวโขนจากภาษาภาพพจน์ สังเคราะห์เป็นรูปทรงทางศิลปะ

3. ขอบเขตด้านเทคนิค สร้างสรรค์ผลงานด้วยการบูรณาการเทคนิคการสร้างหัวโขนตามอย่างโบราณ ผสมผสานกับเทคนิคร่วมสมัย อาทิ การปิดหัวหุ่นด้วยกระดาษสาแบบโบราณ และการถักขึ้นรูปทรงด้วยเส้นโลหะ ไปจนถึงการใช้สีเคลือบและประดับเลื่อมทดแทนการลงยาสี

กรอบแนวคิดการวิจัย

โครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ เรื่อง “มโนทัศน์สะท้อน” หัวโขน : บทบาท และหน้าที่” ผู้วิจัยต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของหัวโขน คำเปรียบเปรยที่เกี่ยวข้องคือ บทบาทและหน้าที่ สังเคราะห์ข้อมูลสู่การถอดความหมาย และหาความเป็นไปได้ในการสื่อสารผ่านกระบวนการสร้างสรรค์บูรณาการกับหลักการทางศิลปะต่อยอดสู่การสร้างมโนทัศน์ และสร้างหัวโขนร่วมสมัยในรูปลักษณะที่แตกต่างจากเดิม



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิด

โดยรวบรวมศึกษาค้นคว้าจากการสัมภาษณ์บุคลากรผู้ที่มีตำแหน่งบริหาร เนื่องด้วยผู้ที่มีตำแหน่งบริหารนั้น มีบทบาทและหน้าที่สัมพันธ์กับการเปรียบเทียบ ภาษาภาพพจน์ในคำว่า “การสวมหัวโขน” ซึ่งเป็นประเด็นหลักของงานวิจัยนี้ รวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาความเชื่อมโยง โดยนำข้อมูลที่ได้มา เรียบเรียง วิเคราะห์ ตีความข้อมูลทั้งหมด สังเคราะห์สร้างมโนทัศน์เป็นรูปซ้อน ระหว่างบทบาท หน้าที่ และค่าเปรียบเทียบถึงหัวโขน ไปสู่การสร้างภาพร่างและพัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยการสร้างหัวโขนร่วมสมัยเพื่อสะท้อนบทบาท และหน้าที่ นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยติดตั้งจัดแสดงนิทรรศการเพื่อถ่ายทอด สุนทรียะ และนำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์

- ศึกษาและสัมภาษณ์บุคลากรที่มีตำแหน่งบริหารในบทบาทและหน้าที่ รวมถึงค่าเปรียบเทียบที่กล่าวถึง “หัวโขน” และศึกษาเอกสารตำราที่ครอบคลุมในบริบทที่จะทำการศึกษาวิจัย ทั้งทฤษฎีสัญญาวิทยา กับจิตวิทยาการรับรู้
- เก็บรวบรวมข้อมูลในงานทัศนศิลป์รูปแบบงานประติมากรรม และศิลปะจัดวางจากศิลปินที่กำหนดเนื้อหาในลักษณะของการเปรียบเทียบสังคมเป็นแนวคิดหลัก รวมถึงศึกษารูปแบบต่าง ๆ ของหัวโขนโบราณ บันทึกทั้งเป็นภาพถ่ายและภาพร่าง

ระยะที่ 2 วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยเลือกใช้คำซ้ำจากการสัมภาษณ์บุคลากรผู้ที่มีตำแหน่งบริหาร ซึ่งกำหนดประเด็นเป็นคำถามปลายเปิดคือ การสวมบทบาท ผู้บริหารกับการสวมหัวโขน ทศนคติต่อการนำหัวโขนมาเปรียบเทียบกับบทบาท หน้าที่ รวมถึงความรู้จักที่มีต่อหัวโขนในวรรณกรรมรามเกียรติ์

- วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวละครและรูปแบบของหัวโขนที่ปรากฏในวรรณกรรมรามเกียรติ์ โดยกำหนดตารางวิเคราะห์ตัวละครตามพงศ์รามเกียรติ์ ทั้งลักษณะของหัวโขนแต่ละประเภท รวมถึงรายละเอียดที่มา และความสัมพันธ์ของตัวละครในด้านต่างๆ

- สร้างมโนทัศน์ออกมาเป็นภาพร่างจากการถอดภาษาภาพพจน์ และคำเปรียบเปรยที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน รวมถึง บทบาทและหน้าที่ในสังคม สังเคราะห์ถอดความหมาย หาเทคนิควิธีการ ทดลองหาความเป็นไปได้ในการสื่อสาร

- วิเคราะห์ภาพร่างในแต่ละชิ้น ปรับแก้ให้สอดคล้องกับแนวคิดหลัก เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ และผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านหัวโขน

ระยะที่ 3 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานศิลปกรรม

- ขยายแบบจากภาพร่างสู่กระบวนการสร้างหัวโขน และปฏิบัติงานจริงด้วยเทคนิคทางช่างตามอย่างโบราณ

- วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน การดำเนินงาน ปัญหาและการแก้ไข

- นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยติดตั้งจัดแสดงนิทรรศการเพื่อถ่ายทอดแนวคิด “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่” รวมถึงนำเสนอผลการศึกษาเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้

ระยะที่ 4 สรุปผลการวิจัย และผลงานสร้างสรรค์

- สรุปผลการสร้างสรรค์เพื่อเขียนรายงานการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการพรรณนาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ

2. สถานที่ทำการทดลอง/เก็บข้อมูล

- วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เก็บข้อมูลในด้านบทบาทและหน้าที่กับการสวมหัวโขนของผู้บริหารโดยใช้แบบสัมภาษณ์

- พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ ช่างสิบหมู่ กรมศิลปากร และหอศิลปกรรมร่วมสมัย เก็บข้อมูลทางด้านรูปแบบและเทคนิคในงานศิลปกรรมต่าง ๆ

3. ลักษณะประชากรและตัวอย่างที่ทำการศึกษา

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.1.1 หัวโขนที่ใช้ในการแสดงโขนจากรวรรณกรรมรามเกียรติ์ จำนวน 300 หัว

3.1.2 บุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหาร จำนวน 30 คน เนื่องด้วยผู้เขียนเป็นบุคลากรในสังกัด และวิทยาลัยเพาะช่างยังเป็นสถาบันการศึกษาเพียงแห่งเดียวที่มีการเรียนการสอนในรายวิชาหัวโขน

3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เลือกหัวโขนแบบเจาะจง โดยกำหนดเกณฑ์ในการเลือก คือ หัวโขนของตัวละครที่มีตำแหน่งเป็นผู้ปกครองเมืองจากพงศรามเกียรติ์ทั้ง 4 พงศ์ คือ เทพ ยักษ์ มนุษย์ และวานร ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย จำนวน 6 หัว

3.2.2 เลือกแบบเจาะจงบุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหารจำนวน 3 ท่าน เนื่องด้วยผู้ที่มีตำแหน่งบริหารนั้น มีบทบาทและหน้าที่สัมพันธ์กับการเปรียบเทียบในคำว่า “การสวมหัวโขน”

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ต่าง ๆ รวมถึงถอดความหมายแฝงในคำเปรียบเทียบที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน บทบาทและหน้าที่ อันจะนำไปสู่การสร้างมโนทัศน์รูปความหมายใหม่ออกมาเป็นภาพร่าง โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วนคือ

วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ และความสัมพันธ์ในลักษณะต่าง ๆ ของบุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหาร

ตารางแสดงตัวอย่างข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีตำแหน่งบริหาร วิทยาลัยเพาะช่าง

ประเด็น คำถาม	ผู้บริหารท่านที่ 1	ผู้บริหารท่านที่ 2	ผู้บริหารท่านที่ 3
➤ หัวใจที่ สวมอยู่	3 - 4	5 - 6	3 - 4
➤ ความคิด เห็นต่อ หัวใจที่ ท่านสวม อยู่	“อย่างผมมาเป็นผู้บริหาร ผมก็ต้องสวมหัวใจ หัวใจที่สวมในแต่ละวันก็อาจจะไม่เหมือนกัน วันไหนดูก็จะ เป็นหัวนี้ ถ้าใส่หัวพระ อาจจะเรียบง่ายส่งผ่านเลย แต่อุปสรรคต่าง ๆ ก็ทำให้ ต้องแสดงบทบาทหน้าที่ เปลี่ยนหัวใจที่สวมอยู่ เวลาเราทำงานมันก็ต้องมี หัวใจหลาย ๆ หัว เช่น บางวันอาจเป็นพระฤๅษี ถ้า เป็นงานบางงานอาจต้องมี ทั้งพระและยักษ์ในหัว เดียวกัน ทั้งสภาวะผู้นำที่ ต้องเด็ดขาด สภาวะผู้นำที่ ต้องมีเมตตา และสภาวะ ผู้นำที่ต้องใกล้ชิด บทบาทของหัวใจในถ้าเรา จะนำไปสร้างเป็นผลงาน บางครั้งในหัวเดียวกันอาจมี ได้หลายอารมณ์ ซ้ายแบบ หนึ่งขวาแบบหนึ่ง ซ้ายเป็น พระขวาเป็นยักษ์ข้างหลัง เป็นลิงในหัวเดียวกัน เวลา มีอำนาจวาสนาบางทีมันมี สองทางเลือกคือ ทำตาม นายหรือทำตามตัว เป็น เหมือนระบอบการเมือง เป็น ยุทธศาสตร์ในการหยิบเลือก หัวใจมาสวมใส่”	“ในขณะนี้ก็สวมอยู่หลาย บทบาท ทั้งในฐานะหัวหน้าภาค วิชา ในฐานะศิลปิน ในฐานะครู ในฐานะนักวิชาการ ในฐานะพ่อ และในฐานะสามี อาจจะมีการ เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาของการสวม บทบาทตลอดเวลา หรือบางทีก็ อาจจะสวมครบหัวใจไป พร้อม ๆ กัน หัวใจในนัยยะหนึ่งหากมองใน มุมบวกนั้นคือการเข้าไปสู่ บทบาทใดบทบาทหนึ่ง เราสวม หัวใจมาเป็นศิลปินก็มีบทบาท หนึ่ง เป็นครูกับบทบาทหนึ่ง จริง ๆ แล้วค่าเปรียบเปรยหัวใจมี ความหมายคล้ายกับฝรั่งที่พูดถึง หมวก 4 – 5 ใบ คือถ้าเราเข้าใจ บทบาทหน้าที่ก็จะทำให้ใช้ชีวิต อย่างมีความสุข แต่หากมองใน มุมลบนั้นการสวมหัวใจมันถูก เอามาเหน็บแนมกันมากพูดถึง การใส่หน้ากากเข้าหากัน หรือ การตีหน้าเข้าหากัน แต่การ ตีหน้าเข้าหากันนั้นอาจจะมิได้ เป็นการมุ่งทำลายหรือทำร้าย กัน แต่อาจเป็นการรักษา มารยาทกับคนที่เราไม่อยากคุย ด้วย บางทีก็จำเป็นต้องใส่ หน้ากากเพื่อให้ทุกอย่างผ่านพ้น ไปโดยเร็ว”	“ผมยอมรับว่าผมเองก็สวม หัวใจเป็นบทบาทแต่ละ บทบาทอยู่ โดยการจะความ จำเป็นที่เราต้องดูแลนักศึกษา ดูแลบุคลากรในสาขาเพื่อ พัฒนางองค์กรเล็ก ๆ ของเรา ให้เป็นที่รู้จัก ผมก็ต้องสวม บทบาทรับผิดชอบให้เต็มที่ บางบทบาทที่ไม่สามารถไป ปลอมได้ นั่นก็คือบทบาทเชิง ข่งในการทำงานศิลปะ การ สวมใส่บริบทบางอย่างที่ไม่ใช่ ตัวเรา ที่นอกเหนือจากตัวเรา อะไรที่ไม่ใช่ตัวเรา ผู้ที่เสพ ศิลปะก็จะ พอมารวมกันมันดู ปลอม มันไม่ใช่ของจริง ใน การสวมหน้ากากและการ ถอดหัวใจ แต่ก็เชื่อมโยง เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง บทบาทหน้าที่และคนใน สังคม” แต่สุดท้ายแล้วคำว่าหัวใจ ไม่ใช่ว่าเราไปสวมเพื่อที่จะทำ ไปแบบฉิวเฉียด แต่แรกที่ทำมัน อย่างเต็มที่ แม้เราจะยอมรับ ว่าบางอย่างมันไม่ใช่ตัวเราจริง ๆ พอได้รับบทบาทหน้าที่นั้น แล้วก็ต้องทำให้เต็มที่ ไม่ใช่ว่า รับมาอย่างนั้นแล้วไม่ทำอะไร หรือทำไม่ได้”
➤ หัวใจที่ รู้จัก	พรหม, พระอินทร์, ทศ กัณฐ์, พิเภก, พระราม, หนุมาน, สุครีพ, พาลี	ทศกัณฐ์, สหัสเดชะ, พระราม, หนุมาน, สุครีพ, พาลี, นิลพัท	พระพรหม, พระอินทร์, ทศ กัณฐ์, พระราม, หนุมาน

จากการการสัมภาษณ์บุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหารนั้น วิเคราะห์คำจากการสัมภาษณ์ได้ผลเป็นคำสำคัญต่าง ๆ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 ภาพแสดงคำสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหาร

การวิเคราะห์ บทบาทหน้าที่ และความสัมพันธ์ในลักษณะต่าง ๆ ของบุคลากรสังกัดวิทยาลัยเพาะช่างที่มีตำแหน่งด้านบริหาร กล่าวโดยสรุปคือผู้บริหารทั้ง 3 ท่านยอมรับว่าตนเองสวมหัวโขนในการรับบทบาทหน้าที่ ซึ่งบทบาทเหล่านั้นแม้จะแตกต่างกันในรายละเอียดแต่หากมีความคล้ายคลึงร่วมกันอยู่ กล่าวคือทั้งในฐานะผู้บริหาร คนทำงานศิลปะ ครู นักวิชาการ หัวหน้าครอบครัว ล้วนเป็นบทบาทหน้าที่ที่ต้องสวมหัวโขนและถอดหัวโขนในแต่ละวันต่างกันไป และในบางวันอาจจะต้องสวมให้ครบทุกบทบาทหน้าที่นั้น จากการสัมภาษณ์จึงได้คำสำคัญ ดังนี้ แบ่งภาคอวดตาร การแสดงบทบาท ใส่หน้ากาก การสวมครอบหัวโขน สภาวะผู้นำ ครอบครัว การปกครอง เปลี่ยนหน้า ชัยแบบหนึ่งชาวแบบหนึ่ง

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของหัวโขนที่ปรากฏในรามเกียรติ์ เน้นด้านการปกครองของตัวละครสำคัญในบทบาทหน้าที่ โดยกำหนดเลือกหัวโขนของตัวละครที่เป็นผู้ปกครองเมืองจากพงศาวดารรามเกียรติ์ ทั้ง เทพ ยักษ์ มนุษย์ และวานร ที่สัมพันธ์สอดคล้องกันด้านการปกครอง 3 ลักษณะ ดังนี้

ความสัมพันธ์ด้านการปกครองของตัวละครจากรามเกียรติ์	
1. ความสัมพันธ์ด้านการปกครองแบบสืบทอดบัลลังก์	
พรหมธาดา – ทศกัณฐ์ ในกลุ่มยักษ์มีวงศ์ กษัตริย์ลกาไสยเชื้อ สายมาจากพระพรหม	พรหมธาดา เทพเจ้าแห่งพรหมวิหาร เป็นพระมเหสีกษัตริย์เทวราชองค์ที่ 3 ผู้เป็นเจ้าของใหญ่ในชั้นพรหม มี 4 พักตร์ 4 กร มีหงส์เป็นพาหนะ นับเป็นกษัตริย์องค์แรกแห่งกรุงลงกา สืบทอดบัลลังก์และสืบเชื้อสายมาถึง ทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นโอรสองค์ที่ 1 ของท้าวลัสเตียน และนางรัชฎา นับเป็นกษัตริย์กรุงลงกาองค์ที่ 3
2. ความสัมพันธ์ด้านการปกครองแบบแบ่งภาคอวตาร	
พระนารายณ์ - พระราม ในกลุ่มมนุษย์มีวงศ์ กษัตริย์ กรุงอโยธยาสืบเชื้อสาย มาจากพระนารายณ์	พระนารายณ์ เทพเจ้าผู้รักษาความดี พระมเหสีกษัตริย์เทวราชองค์ที่สองแห่งพระเป็นเจ้าทั้งสาม มีสี่กร นารายณ์อวตารเป็นปางใหญ่มี 10 ปาง ปางหนึ่งอวตารลงมาปราบท้าวทศกัณฐ์ นั่นคือรามาวตารเป็น พระราม คือ กษัตริย์กรุงอโยธยาองค์ที่ 4 พระนารายณ์อวตารลงมาเกิดเป็นโอรสของท้าวทศรถกับนางเกาสุริยา
3. ความสัมพันธ์ด้านการปกครองแบบสายเลือด	
พระอินทร์ – พาลี ในกลุ่มวานรมีวงศ์ กษัตริย์ชิตินิ สืบเชื้อ สายมาจากพระอินทร์	พระอินทร์ เจ้าแห่งเทพนครอมรวิดี ผู้ให้ความช่วยเหลือมนุษย์ เป็นพระมเหสีกษัตริย์เทวราชองค์ที่ 4 เป็นใหญ่ในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ มีบุตรคือ พาลี เป็นพญาวานรที่มีฤทธิ์มากที่สุดตัวหนึ่ง พระอินทร์ผู้เป็นพ่อได้เนรมิตสร้างเมืองชิตินิให้พาลีปกครอง

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยผูกโยงบทบาทหน้าที่ของบุคลากรที่มีตำแหน่งด้านบริหาร กับตัวละครจากพงศาวดารเกียรตีสมาสร้างสัมพันธ์ร่วมกัน บุคลากรสังเคราะห์สู่กระบวนการสร้างหัวโขนตามมโนทัศน์ แฉงไว้ด้วยนัยยะของบริบททางสังคม การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ และความสัมพันธ์ของตัวละครจากรามเกียรติ์ กล่าวโดยสรุปคือ ทั้งมนุษย์ยักษ์ ลิง ล้วนมีองค์กษัตริย์ปกครองเมืองสืบทอดมาจากกลุ่มเทพเทวดาทั้งสิ้น ในกลุ่มมนุษย์มีวงศ์กษัตริย์อโยธยาสืบทอดมาจากพระนารายณ์ ในกลุ่มยักษ์มีวงศ์กษัตริย์ลงกาสืบทอดมาจากพระพรหม และในกลุ่มลิงมีวงศ์กษัตริย์ชิตินสืบเชื้อสายมาจากพระอินทร์ ผู้วิจัยได้ผลจากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์หลักที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่จากวรรณกรรมรามเกียรติ์ ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสัมพันธ์ด้านการปกครองของตัวละครในรามเกียรติ์นั้นมาจากความสัมพันธ์ด้านการปกครองในลักษณะแบ่งภาคอวตาร ความสัมพันธ์ด้านการปกครองแบบสายเลือด และความสัมพันธ์ด้านการปกครองแบบสืบทอดบัลลังก์ รวมถึงพบคำสำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีตำแหน่งบริหารซึ่งต่างให้ความเห็นตรงกันว่าทุกท่านสวมหัวโขนในการแสดงบทบาทและหน้าที่หลากหลาย และบางครั้งอาจต้องสวมบทบาทและแบ่งภาคอวตารไปพร้อม ๆ กัน คำสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารคือ การซ้อนหน้ากาก การสวมครอบหัวโขน และการแปรเปลี่ยนหน้า ผู้วิจัยนำผลจากการวิเคราะห์ของทั้ง 2 ประเด็นมาเชื่อมโยงกันดังนี้

ประเด็นที่ 1		ประเด็นที่ 1
พงศ์	เปรียบเทียบรูปแบบหัวโขน	คำสำคัญจากผู้บริหาร
ยักษ์	ทศกัณฐ์ หน้ายักษ์สีเขียว 3 ชั้น ปาก แฉะตาโพรง สวมมงกุฎชัย พระพรหม หน้าพระสีขาว 4 หน้า เป็น หน้า 2 ชั้น สวมมงกุฎยอดชัย 	- พรหม - ทศกัณฐ์ - ปกครอง - อำนาจ - ชัยแบบหนึ่ง - ขาวแบบหนึ่ง - สวมไปพร้อมกัน
มนุษย์	พระราม หน้าพระสีเขียวนวล สวม มงกุฎยอดชัย พระนารายณ์ หน้าพระสีดอกตะแบก สวม มงกุฎยอดชัย 	- พระนารายณ์ - พระราม - แบ่งภาค - อวดาร - ใส่หน้ากาก - ปกครอง
วานร	พาลี หน้าวานรปากอ้า สีเขียวสด สวมมงกุฎยอดเดิหน พระอินทร์ หน้าพระสีเขียว สวมมงกุฎ ยอดเดิหน 	- พระอินทร์ - พาลี - ครอบคร้ว - สภาวะผู้นำ - สวมครอบหัวโขน

การถอดมโนทัศน์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลสู่การรื้อสร้าง ถือเป็นการรื้อข้อมูล ถอดความหมายรูปแบบของหัวโขน โดยพิจารณาประกอบสร้างหัวโขนขึ้นมาใหม่ ผ่านระเบียบวิธีที่ใช้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทั้งการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในรามเกียรติ์ รูปแบบของหัวโขนที่ปรากฏ และทัศนะของผู้ที่มีตำแหน่งด้านบริหาร กล่าวโดยสรุปคือ ผู้บริหารแต่ละท่านยอมรับว่าสวมหัวโขนรวมในการ

แสดงบทบาท 3- 6 หัว ซึ่งบางครั้งอาจต้องสวมบทบาทแบ่งภาคอวตารไปพร้อมกัน คำซ้ำและคำสำคัญคือผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสู่การสังเคราะห์แทนค่า สร้างสรรค์ ถ่ายทอดแนวคิด กำหนดที่มาของโครงสร้างซึ่งมีเค้าโครงมาจากตัวละครหลักจากรามเกียรติ์มาซ้อนทับกันตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้



ภาพประกอบที่ 3 แบบร่าง 3 แบบ : หน้าพระสวมน้ำกาก, หน้าลิงสวมครอบหัว และ หน้ายักษ์แปรประสานหน้า

2. ได้ผลงานสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์ข้อมูลตีความเป็นผลงานหัวโขนร่วมสมัย จำนวน 3 ชิ้น สื่อสารถึงความสัมพันธ์ด้านการปกครองใน 3 รูปแบบ คือ

2.1 หัวโขนหน้าพระในลักษณะการซ้อนหน้ากาก แสดงออกถึงความสัมพันธ์ในลักษณะของการแบ่งภาคอวตาร จึงกำหนดสร้างลักษณะหัวโขนหน้าพระสีม่วงสวมมงกุฎยอดชัย วางซ้อนหน้ากากแบบโปร่งสีเขียวไว้ด้านหน้า

2.2 หัวโขนหน้าวานรในลักษณะการสวมครอบรูปทรงหัวโขน แสดงออกถึงความสัมพันธ์แบบสายเลือด จึงกำหนดสร้างลักษณะหัวโขนหน้าวานรปากอ้าสีเขียวสวมมงกุฎยอดเดินหน วางซ้อนด้วยหัวโขนแบบโปร่งในลักษณะหน้าพระสีเขียวสวมมงกุฎยอดเดินหน

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

2.3 หัวโขนหน้ายักษ์ในลักษณะการแปรประสานกันกับหน้าพระ
แสดงออกถึงความสัมพันธ์แบบสืบทอดบัลลังก์การปกครอง จึงกำหนดสร้างลักษณะ
หัวโขนหน้ายักษ์สีเขียวและหน้าพระสีขาวแบบประสานกันอยู่ในหน้าเดียว



ภาพประกอบที่ 4 ผลงาน : Overlapping, ขนาด : 26 x 77 x 30 เซนติเมตร,
เทคนิค : หัตถศิลป์และการถักทอ



ภาพประกอบที่ 5 ผลงาน : Covering, ขนาด : 26 x 96 x 22 เซนติเมตร,
เทคนิค : หัตถศิลป์และการถักทอ



ภาพประกอบที่ 6 ผลงาน : Alteration, ขนาด : 26 x 77 x 22 เซนติเมตร,
เทคนิค : หัตถศิลป์

3. การนำเสนอผลงานผ่านนิทรรศการ Live Life Learn ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน แสดงผ่านการเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงไว้โดยเชื่อมโยงความหมายในความสัมพันธ์ระหว่างหัวโขนและคำเปรียบเปรยกับบทบาทหน้าที่ เจตนา กระตุ้นการรับรู้ที่นำไปสู่การสร้างจินตนาการของผู้ดู ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ และการตีความของผู้เข้าชมงานศิลปะ ทำให้เกิดการสร้างทัศนคติเชิงบวกและสร้างพลังทางปัญญาจากการกระตุ้นให้คนในสังคมมีสุนทรียะทางอารมณ์



ภาพประกอบที่ 7 การแสดงผลงานในนิทรรศการ Live Life Learn ณ หอศิลป์
ร่วมสมัยราชดำเนิน 20-31 มีนาคม 2567

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาท และหน้าที่” ผู้วิจัยศึกษาความสัมพันธ์ของตัวละครในรามเกียรติ์ ศึกษารูปแบบของหัวโขน รวมถึงศึกษาบทบาทหน้าที่ในสังคม ศึกษาจากภาษาภาพจนสู่การสร้างสรรค์หัวโขนแบบร่วมสมัย ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ด้านการปกครองในรามเกียรติ์นั้นประกอบด้วย ความสัมพันธ์ในลักษณะแบ่งภาคอวตาร ความสัมพันธ์แบบสายเลือด และความสัมพันธ์ด้านแบบสืบทอดบัลลังก์ นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานหัวโขนร่วมสมัย จำนวน 3 ชิ้น สื่อสารถึงความสัมพันธ์ด้านการปกครอง คือ 1) หน้าพระในลักษณะการซ่อนหน้ากากแสดงออกถึงการแบ่งภาคอวตาร 2) หน้าวานร

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ในลักษณะการสวมครอบรูปทรงหัวโขนแสดงออกถึงสายเลือด และ 3) หน้ายักษ์ในลักษณะการแปรประสานกับหน้าพระแสดงออกถึงการสืบทอดบัลลังก์การปกครอง ซึ่งผลวิจัยที่พบความสัมพันธ์ระหว่างพงศ์ต่าง ๆ นั้น สอดคล้องกับ เสาวณิต จุลวงศ์ (2536) ที่กล่าวว่า ในโลกของรามเกียรติ์ เทวดา ยักษ์ และวานร เข้ามามีบทบาทสำคัญกับมนุษย์ทั้งในทางบวกและลบ จนกลายเป็นสังคมโลกเดียวกัน และเกิดกระบวนการทางสังคมที่สำคัญคือ การจัดช่วงชั้นทางสังคม (social stratification) เช่นเดียวกับสังคมมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง

นอกจากที่กล่าวมานั้น การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ยังได้ถ่ายทอดแนวความคิดผ่านการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปกรรมเพื่อสะท้อนมโนทัศน์ “หัวโขน: บทบาทและหน้าที่” ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอผลงานในนิทรรศการ Live Life Learn แสดงสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ เพื่อให้เชื่อมโยงความหมายระหว่างหัวโขนและคำเปรียบเปรย โดยเน้นการใช้ทัศนธาตุหลักคือ “สี” และ “รูปทรง” เจตนาต้องการกระตุ้นการรับรู้ที่จะนำไปสู่การสร้างจินตนาการของผู้ดูผ่านทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แฝงไว้ ซึ่งส่งผลต่อการตีความของผู้เข้าชมที่หลากหลาย อันสอดคล้องกับ พิสิทธิ์ ศรีประเสริฐ (2561) ที่กล่าวว่า การจำแนกความหมายจากการสื่อสารนั้นมี 2 ระดับ คือ ความหมายโดยตรง (Denotation) ซึ่งเป็นความหมายลำดับแรกหรือความหมายตามตัวภาษา (Literal meaning) และความหมายโดยนัย (Connotation) ซึ่งเป็นการตีความหมายเชิงสังคมและวัฒนธรรม การตีความลักษณะนี้แม้จะใช้ “สัญลักษณ์ (Sign)” ตัวเดียวกันก็อาจถูกตีความได้แตกต่างกันไปตามบริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมสิ่งนั้น

ข้อเสนอแนะ

ผลงานชุด มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาท และหน้าที่” ในครั้งนี้ เน้นความหมายเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของหัวโขน ภาษาภาพพจน์ตามนามนัย และคำเปรียบเปรยที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน รวมถึง บทบาท หน้าที่ และสัมพันธ์ภาพต่างๆ ในสังคมที่สรุปเลือกมาเพียง 3 แง่มุม โดยความสัมพันธ์ของตัว

ละครต่าง ๆ ในสังคมรวมเกียรตินั้นมีมากมายหลากหลายกว่าผลที่ได้จากการวิเคราะห์ชุดนี้อยู่มาก หากผู้สนใจในภาษาภาพยนตร์ “หัวโขน : บทบาท และหน้าที่” ต่อยอดแนวคิดดังกล่าว ก็สามารถเชื่อมโยงความหมายที่อธิบายวิธีการแสดงออกของงานศิลปะในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปได้ ซึ่งถือเป็นการช่วยเติมเต็ม และสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ที่ได้สัมผัสทั้งนักศึกษาศิลปะ ศิลปินและบุคคลผู้สนใจผลงานศิลปะ อาจสร้างให้เกิดประสบการณ์ของการรับรู้ใหม่ๆ ต่อผู้ชมสืบไป

กิตติกรรมประกาศ

ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ สัญญาเลขที่ FRB6639/2566 /รหัสโครงการ 181505 / โครงการวิจัย เรื่อง มโนทัศน์สะท้อน “หัวโขน : บทบาทและหน้าที่” ปีงบประมาณ 2566

เอกสารอ้างอิง

- นฤทธิ์ วัฒนภ. (2561). หัวโขน สัญลักษณ์แห่งรามเกียรติ์. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- พิสิทธิ์ ศรีประเสริฐ. (2561). อาหารไทย: การนำเสนออัตลักษณ์อุดมการณ์ความเป็นไทยและวาทกรรมเชิงอำนาจ. วารสารการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 6(1), 1-35.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- สิริวรรณพิชา ธนจิราวัฒน์. (2558). การศึกษาเปรียบเทียบภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม ผ่านสำนวนไทย จีน และอังกฤษ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2532). ร้องรำทำเพลง : ดนตรีและนาฏศิลป์ชาวสยาม. กรุงเทพฯ : มติชน.

- สุวดี สุวรรณ. (2565). **สุรศักดิ์ เจริญวงศ์ ในสัญญาวิจักขณ์ : สุนทรียะจากสำนัก
แห่งสายใย. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และ
การออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.**
- เสาวณิต จุลวงศ์. (2536). **โครงสร้างของสังคมในรามเกียรติ์ ฉบับพระราชนิพนธ์
ในรัชกาลที่ 1. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.**

การผสมผสานบทกวีและจิตวิญญาณสุนทรียศาสตร์ ของภาพวาดทิวทัศน์จีน

The Unity of Poetry and Painting and Aesthetic Spirit in the Creation of Chinese Landscape Painting

หยงเหลียง หลิว¹

Yongliang Liu

สน สีมาตรัง²

Sone Simatrang

วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ³

Veerawat Sirvesmas

เอกชาติ จันอุไรรัตน์⁴

Eakachat Joneurairatana

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Doctor of Philosophy of Design Arts,
Faculty of Decorative Arts of Silpakorn University
(E-mail: 115544646@qq.com)

² รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Association Professor, Faculty of Decorative Arts of Silpakorn University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor, Faculty of Decorative Arts of Silpakorn University

⁴ ศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Professor, Faculty of Decorative Arts of Silpakorn University

Received: 31/03/2024 Revised: 08/08/2024 Accepted: 08/08/2024

บทคัดย่อ

การบูรณาการการวาดภาพทิวทัศน์ของจีนเข้ากับบทกวีได้รับการเน้นย้ำมาตั้งแต่เริ่มต้นของการฝึกวาดภาพทิวทัศน์ เนื่องจากการวาดภาพทิวทัศน์ไม่เพียงแต่เป็นวิธีในการถ่ายทอดข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีในการถ่ายทอดอารมณ์อีกด้วย การหลอมรวมของตัวกลางทั้งสองนี้เริ่มต้นในราชวงศ์เว่ยและจินของจีน และด้วยการเพิ่มขึ้นของการวาดภาพด้วยความรู้ในราชวงศ์ถังและซ่ง การวาดภาพทิวทัศน์ของจีนจึงให้ความสำคัญกับการแสดงแนวคิดทางศิลปะของการวาดภาพทิวทัศน์มากขึ้น ก่อให้เกิดแบบจำลองความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นหนึ่งเดียวของบทกวีและภาพวาด ด้วยการพัฒนาของยุคสมัย ผู้รู้ได้ปรับปรุงการเติบโตทางวัฒนธรรมของพวกเขา โดยผสมผสานบทกวี การประดิษฐ์ตัวอักษร จิตรกรรม และการพิมพ์ ตลอดจนการแสดงอารมณ์ในงานภูมิทัศน์ ก่อให้เกิดจิตวิญญาณอันเป็นเอกลักษณ์ของงานพู่กัน และลักษณะทางศิลปะ การวาดภาพทิวทัศน์ยังกลายมาเป็นการแสดงออกถึงบุคลิกภาพและจิตวิญญาณของศิลปินอีกด้วย

คำสำคัญ: การวาดภาพทิวทัศน์, การผสมผสานระหว่างบทกวีและการวาดภาพ, การวาดภาพด้วยความรู้จิตวิญญาณแห่งสุนทรียะ

Abstract

The integration of Chinese landscape painting with poetry has been emphasized since the beginning of landscape painting practices, as landscape painting is not only a way to convey information, but also a way to convey emotions. The fusion of these two mediums began in the Wei and Jin dynasties of China, and with the rise of literati painting in the Tang and Song dynasties, Chinese landscape painting placed more emphasis on expressing the artistic conception of landscape painting, forming a unified creative model of poetry and painting. With the development of the times, the literati improved their

cultural cultivation, integrating poetry, calligraphy, painting, and printing, as well as expressing emotions in landscape works, forming a unique spirit of brushwork and artistic character. Landscape painting has also become an expression of the artist's personality and spirit.

Keywords: Landscape Painting, Integration of Poetry and painting, Literati Painting, Aesthetic Spirit

Introduction

In China, the integration of poetry and painting is a gradual process of development. Since the Wei and Jin dynasties, the rise of pastoral poetry and landscape poetry has opened up the development of Chinese landscape painting. In the Sui and Tang dynasties, the creation of landscape painting placed more emphasis on the expression of artistic conception. The aesthetic concept of “unity in poetry and painting” was formed in the Song Dynasty. After the Song Dynasty, Chinese landscape painting became the main painting content of the literati. These literati integrated various arts such as poetry, calligraphy, painting, and printing into their landscape painting creations. The fusion of such talents not only marks the expression of the artist's pen and ink, but it also reflects the expression of personality aesthetics. The phenomenon of the integration of poetry and painting in the creation of Chinese landscape painting comes from the spiritual sustenance of the literati. They hope to find a world of poetry and painting outside of real life, in order to free themselves from the tedious, oppressive, and unfulfilled reality of reality. In this world of poetry and painting, artists can find more freedom and instantly soothe their hearts.

Research Methodology

We utilized the method of literature review, organizing and classifying poetry and painting resources, and calculating the total number of artists and poems from different eras. By analyzing literature on the development of poetry in different eras, we aim to study the context of the integration of poetry and painting. Through comparative analysis of poetry and painting in art works, we explore the ways of integrating poetry and painting and their aesthetic characteristics. Classified according to the aesthetic ideas of different periods. In the development of landscape painting, it can be mainly divided into three periods: the Wei and Jin dynasties, the Tang and Song dynasties, and the post-Song period. The aesthetics emphasized the imagery of metaphysics and the artistic conception of Zen, until the development of Neo Confucianism in the Song and Ming dynasties, when poetry and painting were all well-established mediums. In terms of data organization, it is divided according to literature analysis and aesthetic ideas of different historical periods.

Research Objectives and Scope

This article conducts research by sorting Chinese landscape painting works in chronological order. In the first stage, the rise of Chinese landscape painting can be traced back to the Wei and Jin dynasties. The influence of Wei and Jin metaphysics on the thoughts of the Chinese literati led to the emergence of landscape poets and painters, and the creation of paintings depicting natural landscapes. In the second stage, Western Buddhism had an impact on the thoughts

of the Chinese literati. In the Tang dynasty, Zen aesthetics were advocated, and the expression of artistic conception in literati paintings became the pursuit of the times. In artistic creation, there was a pursuit of painting in poetry and poetry in painting. In the third stage, during the Song dynasty, influenced by the ideas of nature and Neo Confucianism at that time, emphasis was placed on the unity and combination of poetry and painting, bringing the artistry of landscape creation to its peak. In the fourth stage, after the Song dynasty, during the Yuan, Ming, and Qing dynasties, the pursuit of the integration of poetry and painting became a basic requirement for artist literacy in Chinese painting, gradually moving towards the aesthetic pursuit of combining various artistic qualities such as poetry, calligraphy, painting, and seals.

Table 1 Overview of the Development of Chinese Poetry,Pre-Qin Dynasty to Modern Times

Period	Pre-Qin Dynasty	Qin and Han Dynasties	Wei, Jin, Southern & Northern Dynasties	Tang Dynasty	Song Dynasty	Liao, Jin, Yuan Dynas- ties	Ming & Qing Dynas- ties	Modern Times
Artists Quantity	22	93	693	3,381	9,781	2,906	24,907	3,167
Poems Quantity	585	766	7,130	54,771	286,367	134,166	781,348	89,089

Table 2 Development of the Relationship between Chinese Poetry and Painting

Period	Poetry Genre	Aesthetic Inclination	Philosophical Development
Wei, Jin, Southern and Northern dynasties	Han Fu and pastoral poetry	Aesthetics of imagery	Weijin Metaphysics
Tang Dynasty	Tang poetry	Aesthetics of artistic conception	Zen aesthetics
Song dynasty	Song Ci	Neo Confucianism: Unification of Poetry and Painting	Song Ming Neo Confucianism
Yuan, Ming, and Qing dynasties	a type of verse popular in the Yuan dynasty, Ming and Qing poetry	Integrated Poetry, Calligraphy, Painting and Printing	Song Ming Neo Confucianism

Research Findings

1. The rise of the integration of poetry and painting with landscape painting during the Wei and Jin dynasties

In classical Chinese art, a cultural system integrating poetry, music, and dance has been formed, and poetry has become a way for people to record events and express emotions. The concept of nature established in the creation of early Chinese poetry expressed the concept of unity between heaven and humanity. The early Book of Songs and folk songs expressed the concept of “I am in the development of a natural society”, where early pastoral poetry reflected the concept of “I am in nature”, and the early landscape

poetry reflected the concept of “nature is me”. The integration of landscape painting and landscape poetry is gradually unified with the development of social aesthetics. Chinese landscape painting appeared before the Warring States period, nurtured in the Eastern Jin dynasty, established in the Southern and Northern dynasties, and flourished in the Sui and Tang dynasties. (Bomin, 2009) During the Wei and Jin dynasties, many artists began to integrate landscape poetry into their own painting creations, as painting and poetry represent ways to express artistic emotions and convey information. Chinese traditional aesthetics is influenced by the spirit of Confucianism and Taoism, highlighting the category of “image” and proposing two propositions: “establishing an image to express meaning” and “observing objects to obtain images”. By distinguishing between “image” and “language” and linking “meaning” and “image”, it is pointed out that “image” has a special function in expressing “meaning” that cannot be achieved by “language”.

The aesthetic category of “image” emerged in the Wei, Jin, Southern and Northern dynasties. Fu, Bi, and Xing, a set of aesthetic categories proposed by scholars during the Warring States period to summarize the artistic experience of the Book of Songs, further regulate “establishing images to express meaning”. Fu has the meaning of exposition, Bi has the meaning of metaphor, and Xing has the meaning of feeling and rising. These three expression methods are essentially three different relationships between emotions and images in poetry and songs, which trigger and complement each other. In the creation and practice of Chinese landscape painting, the formation of “imagery”

in the picture also has an aesthetic pursuit of emptiness, elegance, fullness, and plainness. “Observing objects and taking images” is regarded by most people as the law of artistic creation, and the “looking up and looking down” way of observing objects constitutes the characteristic of spatial consciousness in poetry and painting.

In the late Han dynasty, Buddhism began to be introduced to China, where not only Buddhist architecture and sculpture emerged, but also Buddhist painting art. In the early days, it mainly focused on figure painting. During the Wei, Jin, Southern and Northern dynasties, painting poetry and using poetry as a medium became a trend. Wei Xie and Emperor Ming of Jin Sima Shao both painted the Book of Songs; Shi Daoshuo painted the Secret Scattered Poems; Dai Xuan painted the Nineteen Poems of Ji and Ruan; and Gu Kaizhi painted the poems of Ji Kang and Cao Zhi, as well as the “Women’s History Chapter Picture” based on Zhang Hua’s “Women’s History Chapter” poem. The poems were copied in the picture, with both text and images. Moreover, poets not only created poetry for painting fans and screens, but also incorporated painting into poetry. Many artists were especially influenced by Buddhism and the metaphysics of the Wei and Jin dynasties, and many aristocrats began to pursue a pure and mysterious way of life. The countryside and landscape became their focus of attention.

The traditional literati attached great importance to the role of painting in shaping character, believing that natural themes, with mountains and rivers as the main focus, have this function the most. As early as the Southern Song dynasty, Zong Bing proposed in his “Preface to Painting Mountains and Rivers” that the role of “smooth

spirit” was only greatest in landscape painting. Tang Zhixie, a Ming dynasty scholar, also said, “In painting, only mountains and rivers are the highest. Although the characters, flowers, birds, grass, and insects cannot be completely eradicated at the beginning, they are not as charming and elegant as the fragrance of mountains and rivers.” (Zhiqi, 1985) Zong Bing’s basic understanding of “the theory of tranquility” is “seeking the heart”, which fully affirms the personalized and conscious pursuit of aesthetic appreciation in landscape painting art, and also marks the independence of painting as an art style. Lu Ji mentioned in “Wen Fu” how to use poetry to describe scenery, and he believed that “the form is limited but the appearance is complete”; and Liu Xie emphasized the affirmation of “resemblance in form”, stating that “literature is precious in form, and one can glimpse the scenery and immerse oneself in the grass and trees. When reciting, one’s aspirations are profound, and the body and object are exquisite, with merit being closely attached. Therefore, skillful words and shapes are cut like the ink of a seal, without carving or cutting, and the melody is written without any flaws.” Zhong Rong also praised Zhang Xie’s “skillful construction of similar words in form” and Bao Zhao’s “precious yet skillful resemblance” in his poetry. In painting theory, Zong Bing’s “smooth spirit”, Gu Kaizhi’s “writing spirit through form”, and Xie He’s “vivid charm” all demonstrate a tendency to pursue poetic expression in painting. Xie Lingyun (385-433 AD) was not only a famous landscape poet but also a painter. Xie Lingyun’s landscape poems always have picturesque beauty. His poems “On the Spring Festival Gala, the green fields are beautiful, the rocks are high and the white clouds are

scattered.”, “Spring grass grows in the pond, the willows in the garden turn into singing birds.”, and “The open sand bank is quiet, the sky is high and the autumn moon is bright.” are all vivid landscape paintings. The rise of landscape poetry during the Wei and Jin dynasties laid the foundation for the integration of poetry and painting in landscape painting.

2. The expression of aesthetic conception in landscape painting during the Tang and Song dynasties

The painting “Spring Tour”, which is said to be by Zhan Ziqian of the Sui dynasty, is the earliest surviving landscape painting, giving people a sense of poetic charm. During the Tang and Song dynasties, Chinese landscape poetry and painting truly moved towards integration and uniformity. Starting to pursue the expression of aesthetic conception in the integration of poetry and painting, Tang dynasty poet Jia Dao emphasized the refinement of poetry and the expression of artistic conception. He had a famous saying: “Birds perch on the trees by the pond, and monks knock on the door under the moon.” Jia Dao is addicted to the word “deliberation” in poetry, and in the process of thinking, he collides with Han Yu’s convoy without realizing it. Jia Dao’s refinement of poetry can be described as “two lines and three years, one chant and two tears flow.” He is also known as a poet of bitterness. Many poems by the late Tang poet Sikong Tu express the seclusion and indifference of mountains and rivers, and his “Twenty-Four Poems” expresses the twenty-four styles of poetic imagery.

The combination of poetry and painting began to sprout from literati painting. Literati and scholars often refer to people who are

skilled in poetry, calligraphy, and painting. In the process of painting, create with a mind and artistic conception that is connected to poetry, and add calligraphy that is connected to painting. Write calligraphy in blank areas of the picture, so that the three reflect each other, achieving the integration of poetry, calligraphy, and painting in form.

In the Tang dynasty, the development of Buddhism in China led to the fusion of traditional Chinese thought, culture, and religion, forming a unique Zen philosophy and aesthetic. The spirit of Zen advocates for the psychological experience of meditation and enlightenment, and many literati have accepted the ideas of Zen. The creative style of landscape painting has also shifted from “colorful and rich” to “light, elegant and refreshing”, and the painting style of “ink painting with light shading” has become popular. The use of ink painting gradually replaced the use of green mountains and rivers, and as a result, the artistic conception of Zen has permeated into painting. The literati’s “incorporating Zen into painting” became the spiritual sustenance of that era. The rise of ink and wash landscape painting is a process of mutual integration, infiltration, and accumulation of Zen thought, philosophy, and aesthetic thought. Landscape painting unconsciously undergoes a transformation towards Zen philosophy that aligns with its own personality. In artistic practice, on the one hand, it absorbs the philosophy of Zen and pursues the artistic spirit of natural authenticity, and on the other hand, through meditation, it experiences the three realms of creation from “object image” to “heart image”, and then to “ink image”. The description of nature is

ultimately implemented in the expression of one's own soul, and the natural color of ink and wash helps to create this ethereal atmosphere, expressing a distant Zen realm. "Light" and "far" are more in line with the Zen school's concept of color and space. Ink and wash can be freely spread, galloping freely, creating vivid objects and countless imagery.

Wang Wei of the Tang dynasty was a representative of the integration of poetry and painting and established the painting and poetry style of Nanzong. Wang Wei conveys his life perception and aesthetic realm through his poetry and painting art. In Wang Wei's poetry and painting fusion, he expresses the realm of blending emotions and scenery, and pursues the absolute freedom of emptiness and illusion in spirit, thus pursuing the aesthetic conception of Zen Buddhism. Wang Wei's poem "Blue fields with white stones emerging, Jade River with sparse red leaves. The mountain road is clear of rain, and the sky is green and wet with people's clothing" is the painting scene of "Blue Fields with Misty Rain". His painting "The Snowy Mountains and Rivers" expresses the poetic meaning of "the river flows beyond heaven and earth, and the mountain scenery has no center". Wang Wei integrated the theory of Zen realm and the concept of self-nature into his painting works.

His paintings abandoned green mountains and rivers and chose simple ink language. The light ink shading technique was used as a way to express the Zen realm, creating a strong poetic atmosphere. Ink gives people a feeling of tranquility and distance, which is more in line with the aesthetic realm of Zen's pursuit of emptiness and tranquility.

According to legend, in the painting “Snowy Creek”, the snow scenery of the Han River and the small bridge are plain and distant, with soft lines outlining the mountains and rocks, and ink painting depicting the nearby rocks and distant slopes. The painting style is ethereal and scattered, full of Zen charm. “The Painting of Snowy Mountains and Rivers” also depicts the snowy scenery by the river, emphasizing ink painting. The scenery is vast and desolate, with a desolate and desolate atmosphere, giving it a sense of loneliness and desolation. From these “mental phenomena”, it can be seen that they express a kind of Zen meaning of “emptiness” and “selflessness”. Wang Wei organically combines painting and poetry to create an aesthetic realm of poetic and picturesque imagery. Wang Wei sought spiritual liberation and comfort through Zen, and his paintings were no longer a simple representation of external things but focused on reflecting life insights through external objects. According to legend, the painting “Yuan An Sleeps in Snow” depicts snow and banana, which is far from common natural scenery. Wang Wei, with his transcendent spirit and the use of the “breaking ink” technique to emphasize subjective feelings, pursued the Zen realm of unity between heaven and man, and the fusion of things and self through his free brushstrokes, which led to the formation of a “dissimilar” style of freehand painting.

“The painting poems of the Tang dynasty, in terms of form, are separate lines of poetry and painting, and they are not related to each other. The painting poems of the Northern Song dynasty, similar to the painting postscript, are only written at the back or front of the painting scroll.” (Fuguan, 2010) In the painting and calligraphy criticism

of the Song dynasty, emphasis was placed on the pursuit of nature, deity, and elegance. In the creation of landscape painting, “elegance” became a way of expressing the integration of poetry and painting. Zhu Jingxuan proposed the four-grid theory in the “Catalogue of Famous Paintings of the Tang Dynasty”, which is based on the evaluation criteria of “divine, exquisite, elegant, and capable”. In his view, “elegant” lies in “being particularly free from conventional methods” and “not being the original method of painting”, which should be regarded as works with innovative spirit and belonging to harmonious nature. Zhang Yanyuan’s “Originating from nature, not from description” discusses the importance of “nature” from the perspective of painting. Huang Xiufu inherited Zhang Yanyuan’s theory of “nature” and proposed the four grades of “ease, spirit, wonder, and energy”. He believes in the “Yizhou Famous Paintings List” that “the most difficult thing to do is to have a unique style of painting,” and places it first.

The Northern Song dynasty was an era of pursuing Neo Confucianism, and the pursuit of natural innocence and rational beauty became the trend of the times. The central philosophical concept of Neo Confucianism is “reason”, which is the spiritual thing that produces all things in the world. Neo Confucianism is centered around Confucianism, compatible with both Buddhism and Taoism, in order to demonstrate the rationality and eternity of the principles and teachings. Mei Yaochen, Ouyang Xiu, Su Shi, Huang Shangu , etc. have been discussed in poetry theory, literary theory and postscript of poems with paintings. Su Shi accepted the ideas of Confucianism, Buddhism, and Taoism, and proposed the theory of “unity of poetry and painting” in

his understanding of poetry and painting. He praised Wang Wei for “the poetry of Mojie is painting, and the painting of Mojie is poetry. “He believes that ‘literati painting’ should integrate poetry and painting, and only with freedom and innocence can it approach nature. In his book “Two Broken Branches Painted in the Book of King Yanling”, he wrote: “On the similarity of painting in form, one can see the neighbor with children. When composing poetry, this poem is necessary, and one must not know the poet. Poetry and painting are all the same, with heavenly craftsmanship and freshness. Bian Luan Que depicts life, Zhao Chang Hua conveys the spirit. Why are these two paintings so sparse and refined? Who says a little red, untie the boundless spring.” From this, it can be seen that Su Shi advocated valuing resemblance in spirit, opposing resemblance in form, opposing the constraints of formalization, and emphasizing the embodiment of the painter’s superb spiritual realm. Su Shi is proficient in poetry, calligraphy, painting, music, cultural relics and archaeology, water conservancy, medicine, and cuisine. A profound cultural cultivation is the primary pursuit of literati in learning art, and the beauty of the artist’s personality can be found in the poetry and painting expression of landscape painting. It is not difficult to see that Su Shi’s proposal for literati painting to incorporate thoughts into painting, emotions into painting, reasoning into painting, interest into painting, meaning into painting, literature into painting, poetry into painting, and calligraphy into painting is precisely the artist’s spiritual pursuit and personality portrayal.

In Su Shi’s view, painting is like writing poetry. Poetry is a painting with sound, while painting is a silent poem: “In ancient times,

painters were not ordinary people, and their portrayal of objects was somewhat similar to that of poets.” Huang Shangu wrote the poem “Marquis Li refused to utter a sentence and wrote a silent poem in light ink” and in the two poems of “The Picture of the Second Rhythm, the Zihan and Ziyong, the Rest and Silence”, Li Gonglin does not express his feelings through poetry, but rather through light ink and painting. In doing so, his paintings have actually become “silent poetry”. The painting “Pine Wind in Ten Thousand Gullies” by painter Li Tang vividly depicts the momentum of pine waves attacking and axes chopping through mountains and rivers. However, a painting poem by Li Tang also expressed his frustration: “It’s easy to see in the misty village of clouds and difficult to write on the beach of rain. If I had known it wasn’t in the eyes of the times, I would have bought more Yan Zhi to paint peonies.” His poetry and painting are organically combined, with infinite charm, expressing his own mood.

Emperor Huizong Zhao Ji and Emperor Gaozong Zhao Gou of the Song dynasty conducted imperial examinations at the Royal Academy of Painting, using poetry as a subject for recruiting painters. Among them, poems such as “Crossing the Wild without a Boat Crossing Horizontally”, “Stepping on Flowers and Returning to the Horse’s Hoof Fragrance”, and “Deep Mountain Tibetan Ancient Temple” are used as topics for the painting examination. Through the examination mode of poem proposition, poetry and painting are closely connected, expressing the fusion of poetry and painting to express the artistic conception. Scholars such as Su Dongpo, Mi Fu, and Wen Tong were not only skilled in painting but also had a deep foundation in calligraphy. Their emergence gave painting a scholarly and freehand style.

3. The integration and development of poetry, calligraphy, painting, and printing

Chinese painting integrates four excellent cultural and comprehensive arts, namely, poetry, calligraphy, painting, and seal carving, forming a poetic and picturesque artistic expression form that complements each other. Poetry and painting are integrated, emphasizing artistic conception. The meaning is beyond the reach of a pen, and painting has endless meaning. The poem and postscript in the picture add a sense of form and artistic beauty. Therefore, the cultivation of poetry, calligraphy, painting, and printing has become a basic requirement for literati painting painters. In the Yuan dynasty, the form of “inscribing poetry in paintings and complementing poetry and painting” made the artistic conception in painting more profound. The combination of poetry and painting in the Yuan dynasty became the most popular form of painting at that time, with works by Zhao Mengfu, Ni Zan, Wang Meng, among others, being the most famous. Zhao Mengfu had a desire to retire from the mountains and forests, often using calligraphy and painting to express his dissatisfaction with current affairs. His interpretation of the relationship between calligraphy and painting had a profound impact. The inscription in Zhao Mengfu’s *xiu shi shu lin tu* explains the inherent connection between calligraphy and painting, which is that “the stone is like flying white and the wood is like a Zhou [seal script in ancient Chinese calligraphy], and when writing bamboo, one should also understand the eight methods. If anyone can understand this, it should be noted that calligraphy and painting are originally the same.” The combination of practice and

theory is vividly reflected in this work. Landscape painting cannot be separated from calligraphy, and the lines of calligraphy support the structure of landscape painting. It can be said that painting is the external manifestation of a painter's spirit, calligraphy is the internal backbone, and poetry endows painting with a soul.

Huang Gongwang, a painter from the Yuan dynasty, was highly skilled in the field of "small orders". "By the side of the stone pavilion in the lush forest, gazing at the clouds and mountains separated by light smoke. But remembering where the old journey was? Looking at the flowing spring under the emerald dragon pavilion." This poem "Inscription on Painting" foreshadows his state of mind burdened by the secular world, giving people infinite imagination beyond painting. The unprecedented development of Yuan Opera has enabled poetry to be reflected in painting in the form of traditional Chinese opera. Wu Zhen's "Fisherman's Painting" is a typical example of using music to point out the topic: "Riding on a boat with oars and stakes, in the green grass lake, the sky is about to set in the evening. Looking at the white birds, descending the Changchuan River, illuminating the thousands of miles of smoke in Xiaoxiang."

After the Ming and Qing dynasties, the entire painting industry was almost monopolized by literati painting. Many painters, in order to make the composition and color of the paintings more balanced, stamped red seals on the postscripts of the paintings. As a result, poetry, calligraphy, painting, and seals were perfectly combined. The trend of stele studies in the Qing dynasty greatly promoted the integration of poetry, calligraphy, painting, and printing. The excavation of a

large number of steles, epitaphs, and inscriptions has led to the rise of stele studies. The flourishing development of seal and clerical calligraphy has allowed calligraphers and seal engravers to learn from calligraphy and stele studies, blending various styles of calligraphy together, resulting in the emergence of many famous calligraphers. During this period, calligraphers and painters particularly pursued the artistic effect of elegance, with diverse forms. Whether it was the choice of calligraphy style, the layout of composition, or the management of position, they all innovated compared to the past. Painters almost never paint without titles, and titles have become an indispensable part of Chinese painting.

During the Qing dynasty, seal carving formed multiple schools and diverse aesthetic concepts, including Huizhou, Zhejiang, and Anhui, with Deng Shiru's "printing from books" and Zhao Zhiguan's "seeking printing outside of printing" as the basic principles. The integration of calligraphy's brushwork into seal carving has driven the prosperity of the calligraphy and painting market, which has led to the circulation of a large number of calligraphy and painting works. It has also led to a large demand for seals by calligraphers and painters. In order to meet the aesthetic needs of merchants and the public, many calligraphers and painters actively participated in seal printing during this period, resulting in a high degree of integration of poetry, calligraphy, painting, and seal printing.

The level of painting poetry by the Eight Great Shanren, Shi Tao, and Hua Yan in the Qing dynasty was superior to their painting works, and the interest of literati painting was even stronger. Espe-

cially in modern and contemporary Chinese painting masters such as Qi Baishi, Wu Changshuo, Chen Shizeng, Li Keran, and Pan Tianshou, they have each created their own unique forms of poetry in Chinese painting, greatly enriching the creative atmosphere of Chinese painting. Poetry, calligraphy, painting, and printing belong to different categories, and poetry is the art of literature and language; Books are the foundation and the continuation of culture; Painting is the expression of spirit and ink; Seal carving is the most beautiful embodiment of the charm of Chinese painting, where the world and space are intertwined. Firstly, the fusion of poetry and painting involves one approach of inscribing poetry into painting, while the other approach involves drawing based on poetry. Inscription of poetry in painting refers to the blank space in Chinese painting, where the painter or others compose poetry in the blank space. The content of poetry expresses emotions, discusses viewpoints, or praises the artistic conception. Drawing based on poetry refers to drawing based on the imagery and content contained in the original poem. But whether it is inscribing poetry in painting or drawing based on poetry, it is to make up for the shortcomings. The fusion of poetry and painting can create an aesthetic realm. Xu Fuguan believes that “painting is the art of seeing, while poetry is the art of feeling.” In terms of aesthetic character, painting often expresses the beauty of coldness and clarity, while poetry often expresses the beauty of gentleness.” (Fuguan, 2010) For a traditional Chinese painting, the combination of beautiful calligraphy and literary poetry with the artistic conception in the painting can better push the work to a deeper level. In a work, various elements such as poetry, calligraphy,

painting, and printing complement each other, enriching the content and elevating the realm, giving people a more beautiful enjoyment.

Secondly, philosophical ideas from different periods have influenced the development of the integration of poetry and painting, resulting in different aesthetic tendencies. The metaphysics of the Wei and Jin dynasties formed a pursuit of aesthetic imagery of emptiness and leisure. In the Tang and Song dynasties, due to the influence of Zen aesthetics, the fusion of poetry and painting realm emerged in landscape painting creation, emphasizing the fusion of emotions and scenery in the fusion of poetry and painting. Subjective and objective fusion, there is emotion in the realm, and emotion in the realm. The artistic conception is a vague and elusive beauty; Artistic conception is a transcendent beauty that transcends from finite to infinite; Artistic conception is a natural beauty that is neither designed nor applied. In short, the pursuit of natural beauty, pure beauty, and simple beauty in artistic conception boils down to a natural and innocent aesthetic taste, which has a huge impact on traditional Chinese aesthetics. Especially in the Song dynasty, Su Shi's "common sense theory" and "unity of poetry and painting" promoted the development of the integration of poetry and painting. At the same time, the rise and development of Neo Confucianism in the Song and Ming dynasties changed the understanding of natural principles. With the requirements of literati and scholars for self-cultivation, the integration of poetry, calligraphy, painting, and printing, including other techniques, has improved the form of landscape painting.

Thirdly, the rise of the aristocratic system during the Wei and Jin dynasties promoted the admiration of literature and art among the literati class and gave rise to a new aesthetic spirit. At this point, landscape painting and landscape poetry began to gradually merge, building their ideal world in their hearts. In the Tang dynasty, with the rise of literati painting, Dong Qichang of the Ming dynasty proposed the “Northern and Southern School Theory”, while Southern School painting placed more emphasis on the artist’s spirit of freedom and the pursuit of artistic style. Outside of their political careers, these literati and scholars constructed a brand-new world of art through painting, expressing themselves through objects and emotions. These literati improve their self-cultivation through various skills training, and the brushwork in painting is also known as the expression of the artist’s personality, spirit, and aesthetic character. Chinese landscape painting incorporates the poetic nature of literature, the profoundness of calligraphy, the artistic conception of painting, and the profound expression of seals, further reflecting the vitality and emotions bestowed upon works by creators. Poetry, calligraphy, painting, and printing belong to different categories, and poetry is the art of literature and language; books are the foundation and the continuation of culture; painting is the expression of spirit and ink; and seal carving is the most beautiful embodiment of the charm of Chinese landscape painting, where the world and space are intertwined.

Recommendations

Firstly, in the integration of poetry and painting, the inscriptions in these paintings can reveal the artistic creators' creative goals and aesthetic pursuits. For these artists, the main focus is on literati and scholars, and the themes they express are mainly focused on using objects to express their ideals and interests, borrowing materials to express emotions. A review of landscape paintings from different eras reveals the ideal pursuits and political aspirations of artists from different periods. Secondly, from the integration and development of Chinese poetry and painting, it can be seen that Chinese literati and scholars use a metaphorical and tactful way to express their own pursuits and inner spirit. This expression is an inner monologue that is detached from real life, reflecting the artist's spirit of freedom and aesthetic character, emitting personal beauty. Thirdly, in terms of research methods, strengthen the analysis of the genealogy of landscape painting images from different periods, and explore the poetic expression methods of different landscape paintings.

Funding Agencies

Funding has been provided in 2022 for Anhui Province Higher Education Philosophy and Social Sciences (Key Project): "Research on Huizhou Architectural Decoration Design Culture" (Project Approval Number: 2022AH052011); and in 2021.12 for Anhui University of Arts Humanities and Social Science Project: Anhui Contemporary Art Ecology and Creative Concept Research (Project Number: 2021xjky0011). The proposed project for the 2023 Anhui University of the Arts cur-

riculum reform and practice is “Research on Basic Techniques and Innovative Performance of Landscape Painting”.

References

- Bin, D. Q. (2000). Tang Yan’s ‘Painting Quan’ on Jing Hao’s Record of Brush Techniques. **Research on Ancient Books**, (4), 98-105.
- Bomin, W. (2009). **History of Chinese painting**. Shanghai: Cultural and Art Publishing House.
- Fan, C. (1982). Selected Quotations from Huang Binhong’s Paintings (on Brush and Ink). **New Art**, (4), 50-51.
- Fuguan, X. (2010). **The spirit of Chinese art**. Shanghai: Commercial Press.
- Medley, M. (1964). **A handbook of Chinese art for collectors and students**. London: G. Bell and Sons.
- Pine, R. (1989). **The Zen teaching of Bodhidharma**. Berkeley: North Point Press.
- Shilong, M. (2015). **Painting Theory, Baoyantang secret collection: Continuation 4**. Shanghai: Shanghai Civilization Bookstore Stone Print, Republic of China.
- Sirén, O. (1936). **The Chinese on the art of painting by the painter-critics through the Ch’ing dynasties**. New York: Dover Publications.
- Wen, F. (2004). **Heart print: Analysis and research on the style and structure of Chinese calligraphy and painting**. Shaanxi: Shaanxi People’s Fine Arts Publishing House.

- Xi, G., Gaozhi L. Q., & Fusheng, L. (Eds.). (1992). **Complete book of Chinese calligraphy and painting Volume 1**. Shanghai: Shanghai Calligraphy and Painting Publishing House.
- Youcheng, W. (1984). Annotations on the collection of Wang Youcheng. **Two Stone Carvings**, 28, 123.
- Zhiqi, T. (1985). **A brief account of painting volume 1: Respecting mountains and rivers in painting**. Beijing: People's Fine Arts Publishing House.

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหนมโหนด
Creative Dramatic Arts Performance:
NomNod

วิไลวรรณ ไชยลังการ¹
Wilaiwan Chailangkan

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
Lecturer of Dance Education Program,
Phetchaburi Rajabhat University
(E-mail: Wilaiwan.cha@mail.pbru.ac.th)

Received: 25/04/2024 Revised: 26/08/2024 Accepted: 26/08/2024

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนด และขนมโหนดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นจังหวัดเพชรบุรี เพื่อออกแบบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดขนมโหนด “ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี” โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอนได้แก่ 1.ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูล 2.ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล และ 3.วิธีการสร้างสรรค์การแสดง ภายใต้ผลการรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ โครงการวิจัยที่: ECPB_R 17/2566 เลขที่ใบรับรอง: 34/2566 ผลการศึกษาพบว่า ขั้นตอนกรรมวิธีในการทำน้ำตาลโตนด และขนมโหนดของชุมชนบ้านไร่กว้าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี ยังคงอนุรักษ์ขั้นตอนการทำน้ำตาลโตนด และขนมโหนด ครั้นแต่ก่อนอย่างเช่นการทำขนมโหนด ส่วนผสมที่ทำให้ขนมโหนดมีรสชาติหอมหวาน คือการใส่ส่วนผสมของน้ำตาลโตนดที่เคี่ยวได้ที่และที่สำคัญการห่อขนมโหนดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ คือการใช้ใบโอ้หมื่นในการห่อทำให้ขนมโหนดมีกลิ่นหอมเมื่อใบโอ้หมื่นถูกความร้อนจะทำให้มีกลิ่นหอม ผวนกับความหอมของส่วนผสมของขนมโหนดจึงเป็นลักษณะเฉพาะ แต่ยังไม่มีการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยเห็นควรสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อเป็นเอกลักษณ์ประจำจังหวัด โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลพื้นฐานหลัก ได้แก่ กลุ่มเกษตรกรที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับตาลโตนดเป็นเจ้าของสวนตาลโตนดที่มีประสบการณ์การทำน้ำตาลโตนด และขนมโหนดมากกว่า 20 ปี ดำเนินการรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์ ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ขนมโหนด จากนั้นนำผลงานเสนอต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์การแสดงและปรับแก้ไขให้สมบูรณ์

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์, ขนมโหนด, ใบโอ้หมื่น

Abstract

The purposes of this article were to study the background history of the process of making palm sugar and Nom Nod, toddy palm cake, which are the local unique sweets in Phetchaburi Province, and to design the creative dramatic art performance, Nom Nod Dance. The research of the study used the qualitative design method as the study was divided into three steps, 1. data collection, 2. data analysis, and 3. the creation of the performance. The research was conducted under the ethical approval of the human research project at ECPB_R 17/2566, certificate number 34/2566. The study found that the process of making palm sugar and Nom Nod in Ban Rai Krang community, Rai Sathon Sub-district, Ban Lat District, Phetchaburi Province, still preserves the traditional methods. For example, the ingredients that give Nom Nod's sweet aroma including the properly cooked of toddy palm sugar. An important unique feature of Nom Nod is its wrapping in "I-men" leaves, which emit a pleasant fragrance when heated, combined with the aroma of the dessert ingredients. However, no one has yet created a dance performance based on this dessert. The researcher decided to create a dance performance to serve as a provincial symbol. The primary sources of information included farmers who work with palm sugar and have more than 20 years of experience in making palm sugar and Nom Nod. The process involved collecting data, synthesizing, designing dance moves, and creating a creative dance performance called "Nom Nod." The performance was presented to a committee of experts for critique and refinement.

Keywords: Creative Dramatic Art, Nom Nod, I-men Leaves

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

บทนำ

เพชรบุรีจังหวัดที่ได้ถูกรับรองให้เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโก (The UNESCO Creative Cities Network: UCCN) ในปี 2564 ในด้านอาหาร (Phetchaburi City of Gastronomy) ปัจจุบันเมืองแห่งอาหารมีอยู่ 49 เมืองทั่วโลก (รวมทุกด้านมี 295 เมืองจาก 90 ประเทศ) สะท้อนถึงความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพยากรธรรมชาติ เมื่อทรัพยากรอุดมสมบูรณ์มนุษย์ก็เข้ามาอยู่อาศัยตั้งแต่ยุคโบราณเพราะสามารถเป็น อยู่ข้าวอยู่น้ำได้ ผืนดินอุดมสมบูรณ์เป็นรากฐานหล่อหลอมเป็นวัฒนธรรมกลายเป็นมรดกของจังหวัดเพชรบุรี เมืองเพชรนั้นได้ชื่อว่าเป็นเมือง 3 รส คือ รสเค็มจากเกลือสมุทร รสเปรี้ยวจากมะนาวแป้นน้ำดี และรสหวานจากน้ำตาลโตนด (จิริรัตน์ อินทรจํานงค์, 2566)

ตาลเป็นทรัพยากรท้องถิ่นของไทย มีการนำภูมิปัญญาตาลโตนดมาแก้ปัญหา พัฒนาอาชีพทำตาลจนทำให้ตาลกลายเป็นพืชเศรษฐกิจที่สร้างรายได้กับชุมชนท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนดเป็นองค์ความรู้ที่ทรงคุณค่า มีลักษณะวิถีแนวทางการปฏิบัติแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น ปัจจุบันการประกอบอาชีพทำตาลมีจำนวนลดน้อยลงตามลำดับ ส่งผลทำให้ภูมิปัญญาตาลโตนดเริ่มเลือนหายไปหน่วยงานภาครัฐและผู้นำชุมชนตระหนักถึงปัญหาและหาแนวทางในการแก้ปัญหา พัฒนาเพื่อทำให้อาชีพตาลคงอยู่ในชุมชนอย่างยั่งยืน (จุฑารัตน์ นกแก้ว, 2564)

น้ำตาลโตนด เป็นผลิตภัณฑ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของจังหวัดเพชรบุรี โดยจังหวัดเพชรบุรีมีต้นตาลอยู่จำนวนมาก กล่าวคือมีจำนวน 358,556 ต้น (สำนักงานเกษตรจังหวัดเพชรบุรี, 2566) ผลิตภัณฑ์จากตาลสามารถใช้ประโยชน์ได้เกือบทุกส่วน เช่น นำใบมาจักสานเป็นงานหัตถกรรม กาบตาลนำมาเป็นเชื้อเพลิงในการเคี่ยวน้ำตาล ผลอ่อนเป็นผลไม้และแปรรูปต่อยอดเมนูเพื่อเพิ่มมูลค่าได้อีก ต้นตาลให้น้ำตาลโตนด ซึ่งทานได้ตั้งแต่ยังเป็นน้ำตาลสด จนถึงเคี้ยวให้แห้งกลายเป็นน้ำตาลโตนด ผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์เมืองเพชรที่ขึ้นชื่อในความหอมหวานจนได้รับการรับรองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) และได้นำมาแปรรูปเป็นขนมหวานหลากหลายชนิดด้วยอิทธิพลด้านอาหารการกินที่ประณีตเลิศรสจากสถาบันพระมหากษัตริย์ที่มีพระ

ตำหนักอยู่ที่เพชรบุรีถึง 3 รัชกาล ถ่ายทอดมายังชาวบ้าน กอปรกับความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ทำให้จังหวัดเพชรบุรีกลายเป็นเมืองแห่งขนมหวานเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับหลายชุมชนที่ส่งไปจำหน่ายยังต่างประเทศ (นริช เจียมมอย, 2566)

การแปรรูปตาลโตนดเป็นขนมหวานเลี้ยงชื่อของจังหวัดแล้วการนำลูกตาลที่สุกล่วงหล่นจากต้นมาเอาน้ำตาลมาแปรรูปเป็นขนมตาล (หนมโหนด) และยังบรรจุขวดปิดผนึกเพื่อส่งขายเป็นเนื้อตาลเพื่อใช้ในนอกฤดูฤดูกาล และส่งขายไปยังพื้นที่อื่น ๆ นอกจากนั้นก็จะมีน้ำตาลสดที่มีทั้งแบบจำหน่ายสด และแปรรูปเป็นเครื่องดื่มจำหน่ายในร้านสะดวกซื้อทั่วไป ในส่วนของลูกตาลอ่อนได้รับความนิยมทั้งในการรับประทานสด และแปรรูปได้อีกสารพัดไม่ว่าจะเป็นลูกตาลลอยแก้ว ไอศกรีมลูกตาลสด พายลูกตาล นำไปปั่นผสมกับน้ำตาลเพื่อเป็นเครื่องดื่มที่มีรสชาติหอมหวานอร่อย เป็นเอกลักษณ์ สำหรับลูกตาลแก่เมื่อเป็นจาวตาลแล้วก็สามารถนำมาแปรรูป เช่น นำไปแช่อิ่ม เวลาทานราดน้ำกะทิ หรือนำไปชุบแป้งกลายเป็นขนมโตนดทอด ที่คนในชุมชนและชาวเมืองเพชรรู้จักกันดี และยังสามารถนำไปทำเมนูอื่นๆได้อีกมากมาย ขึ้นอยู่กับการสร้างสรรค์ (นริช เจียมมอย, 2566)

“ขนมเมืองเพชร นับเป็นขนมที่มีความอร่อยเลิศรส และมีให้เลือกมากมายหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นของร้านค้าไหน ๆ ก็จะมีรสชาติความอร่อยอยู่ในระดับมีรางวัลทั้งสิ้น ไม่ทำให้ใครต้องผิดหวัง นั่นอาจจะเป็นเพราะว่าเพชรบุรีได้ชื่อว่าเป็นดินแดนแห่งความอุดมสมบูรณ์ มีพืชพันธุ์ธัญญาหารนานาชนิดไม่ว่าจะเป็นพืช ผัก ผลไม้ และอาหารน้ำจืด อาหารทะเล ขนมเมืองเพชรเป็นของดีที่ขึ้นชื่อ เพราะน้ำตาลเมืองเพชรเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการทำขนม เมืองเพชรบุรีเป็นเมืองที่ได้ชื่อว่ามีต้นตาลมากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศ อีกทั้งท่านบรมครูกลอนสุนทรภู่ได้เขียนไว้ในนิราศเมืองเพชร” ชูเกียรติ เกิดอุดม และคณะ (2525)

“ชุมชนบ้านไร่กร่าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี ไม่ต่างไปจากพื้นที่ ทำการเกษตรทั่วไปในจังหวัดเพชรบุรี ผู้คนที่นี้ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำนา และการนำผลผลิตจากต้นตาลมาใช้ประโยชน์ ทั้งป็นเก็บน้ำตาลจากต้นตาลที่สูงเสียดฟ้าและการนำผลตาลมาขายที่สำคัญที่นี้ยังมีแหล่งเรียนรู้เล็กๆ

ที่ซ่อนตัวอยู่ท่ามกลางป่าตาล เป็นที่ปลูกฝังความรู้เกี่ยวกับตาลและการทำตาลมา ยาวนาน ในนาม “แหล่งการเรียนรู้ทุ่งนาป่าตาล บ้านไร่กร่าง” (โครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี, 2560)

ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาค้นคว้า รวบรวมองค์ความรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ชุดการแสดง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด ขึ้นเพื่ออนุรักษ์ องค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านอาหาร การเพิ่มรายได้ของชุมชน โดยมีการ บูรณาการระหว่างหน่วยงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี และกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เป็นต้น อำเภอบ้านลาดมีการปลูกต้นตาลเป็นจำนวนมาก และมีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับตาลโตนดสำหรับให้ลูกหลาน ผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับตาลโตนด ดังนั้นการวิจัยนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทางด้านวิชาการในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประโยชน์เชิงชุมชนและสังคม อีกทั้งการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด จักสามารถนำศิลปวัฒนธรรมทางด้านนาฏศิลป์มาถ่ายทอดเรื่องราว กระบวนการ ขั้นตอนกรรมวิธีต่างๆ ผ่านชุดการแสดงสร้างจุดสนใจ และเป็นเอกลักษณ์ในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ให้กับชาวจังหวัดเพชรบุรีได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนดและหมมโหนด ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จังหวัดเพชรบุรี
2. เพื่อออกแบบการแสดง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หมมโหนด จังหวัดเพชรบุรี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนด และหมมโหนด ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จังหวัดเพชรบุรี
2. ได้ชุดการแสดง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หมมโหนด จังหวัดเพชรบุรี

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยออกเป็น 2 ด้าน ประกอบด้วย 1. ด้านเนื้อหา 2. ด้านบุคคล ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา

ศึกษาเอกลักษณ์ลักษณะของตาลโตนดและกรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนดและขนมโหนด จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ขนมโหนด

2. ด้านบุคคล

ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตาลโตนด แบ่งออกเป็น 3 ข้อ ดังนี้

1. กลุ่มเกษตรกรที่ประกอบอาชีพทำน้ำตาลโตนด ที่มีประสบการณ์มากกว่า 20 ปี ใช้วิธีการสืบหาผู้ให้ข้อมูลแบบการสุ่มทางทฤษฎี Snoball
2. กลุ่มเกษตรกรที่ประกอบอาชีพทำขนมโหนด ที่มีประสบการณ์มากกว่า 20 ปี
3. ผู้เชี่ยวชาญ ปรมาจารย์ชาวบ้าน เจ้าหน้าที่สำนักงานเกษตรจังหวัดเพชรบุรี ด้านตาลโตนด

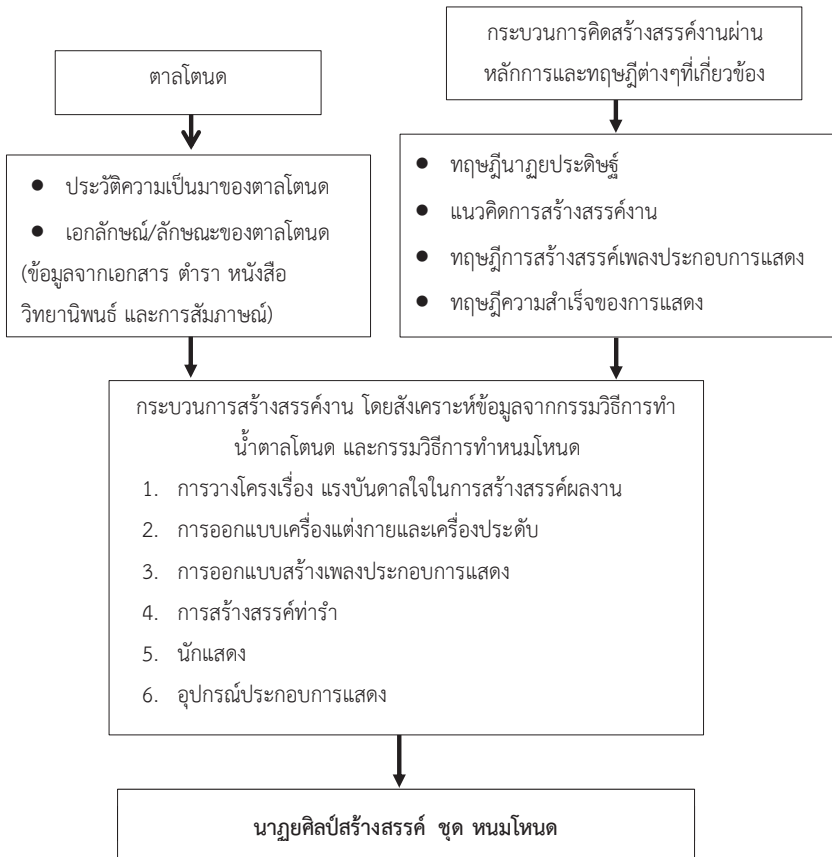
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ หรือการละคร ฟอนร่าให้มีรูปแบบแปลกใหม่ไปจากเดิม ด้วยความวิจิตรและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้ยังหมายถึงการสร้างระบำ ชุดใหม่ขึ้นมาจากแรงบันดาลใจโดยอาศัยหลักของการสร้างสรรค์งานด้านดนตรี เครื่องแต่งกาย การออกแบบท่ารำ การวางแผนของระบำให้มีความสวยงามแปลกใหม่

2. ขนมโหนด หมายถึง ขนมที่ทำจากเนื้อลูกตาลที่สุกอมร่วนหล่นจากต้นตามธรรมชาติ มาบีบเอาเนื้อตาลไปผสมกับแป้ง น้ำตาลโตนดแล้วนำไปนึ่ง

3. ใบโอ้เหม็น หมายถึง ใบไม้ชนิดหนึ่งที่ใช้ในการทำกระทงหรือกรวยในการห่อขนมโหนด ใบเรียงเดี่ยว รูปวงรี กว้าง 5-9 ซม. ยาว 10-20 ซม. ปลายใบกลมหรือเรียวแหลม ขอบใบเรียบ ผิวใบด้านบนเกลี้ยงเป็นมัน ด้านล่างมีขน ใบค่อนข้างหนามีกลิ่นหอม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

วิจัยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอนได้แก่ 1. ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูล 2. ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล และ 3. วิธีการสร้างสรรค์การแสดง

1. ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ งานวิจัยหลักฐานต่างๆ รวมถึงการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องตามคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดในขอบเขตของการวิจัยด้านบุคคล ใช้การสุ่มทฤษฎี Snowball โดยแบ่งผู้ให้ข้อมูลเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มเกษตรกรที่ประกอบอาชีพทำน้ำตาลโตนด 2. กลุ่มเกษตรกรที่ประกอบอาชีพทำหมมโหนด และ 3. ผู้เชี่ยวชาญ ปรมาจารย์ชาวบ้าน เจ้าหน้าที่สำนักงานเกษตรจังหวัดเพชรบุรี ด้านตาลโตนด และการสืบค้นจากเอกสาร ตำรา วิทยานิพนธ์ ข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูล และมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ จากนั้นนำมาเป็นฐาน ในการสร้างสรรค์ชุดการแสดง

3. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างผลงานนี้ ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นเตรียมการ (Pre production)

ขั้นเตรียมการจะอยู่ในช่วงการวิเคราะห์ข้อมูล การวางแผนการดำเนินงาน การออกแบบองค์ประกอบของการแสดง โครงเรื่อง การกำหนดรูปแบบงาน รูปแบบของการแสดง เพลงดนตรี การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว การแปรแถว การเลือกผู้แสดง

3.2 ขั้นนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ (Production)

การดำเนินการในขั้นตอนนี้มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ ประกอบด้วย ด้านนาฏศิลป์ ด้านดนตรี และด้านการแต่งกาย มาร่วมวิพากษ์การ

แสดงโดยคัดเลือกจากคุณวุฒิและคุณสมบัติในการเสนอข้อแนะนำแนวทางการปรับปรุงแก้ไขในการพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น โดยผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย 3 ท่าน ดังนี้

1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ นายแพทย์พนพิศ อมาตยกุล ราชบัณฑิตกิตติมศักดิ์ นักวิชาการ สาขานดนตรีวิทยา และเป็นที่ปรึกษาวิทยาลัยราชสุดามหาวิทยาลัยมหิดล ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรี

2. ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์ ประธานหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรตน์ จงดา ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแสดง

3.3 ขั้นการปรับแก้ไขการแสดง และปรับแก้ไขรูปเล่ม (Post production)

หลังจากผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละด้านแล้ว ผู้วิจัยนำคำแนะนำไปปรับแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

บ้านไร่กว้าง หมู่ที่ 5 ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี มีสภาพพื้นที่ราบอุดมสมบูรณ์มีทรัพยากรธรรมชาติ มีทุ่งนา มีต้นตาล มีพืชพรรณและสิ่งแวดล้อมที่หลากหลายเหมาะสมกับการปลูกที่อยู่อาศัย ทำการเกษตร เลี้ยงสัตว์ รับจ้าง ค้าขาย ทำตาลโดนดแปรรูปผลตาลโดนด รายได้ของแต่ละครัวเรือนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 5,000 – 25,000 บาท ชุมชนบ้านไร่กว้าง มีการรณรงค์เรื่องต้นตาลมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องการปลูกเพิ่มและการดูแลรักษาซึ่งแต่เดิมครั้งในอดีตจะมีการปลูกตาม ภูมิปัญญาโบราณ คือ ถ้าต้องการตาลโดนดตัวเมียจะต้องหว่านเมล็ด แต่ถ้าต้องการตาลโดนดตัวผู้จะต้องคว่ำเมล็ด หรืออีกภูมิปัญญาก็ให้คัดเมล็ด ที่มีลักษณะอกนูนจะเป็นตาลโดนดตัวเมีย ส่วนเมล็ดตาลโดนดที่มีลักษณะอกแบนจะเป็นตาลโดนดตัวผู้ หรือตาลโดนดที่มีเมล็ดเดียวจะเป็นตาลโดนดตัวเมีย

โดยทั่วไปผู้ปลูกตาลโตนดจะไม่หวังประโยชน์ให้กับตนเองแต่เพื่อต้องการให้ลูกหลานได้รับเท่านั้น เพราะกว่าจะได้ใช้ประโยชน์จากตาลเป็นเวลานานมาก สมัยก่อนเมื่อลูกหลานมีครอบครัวจะถูกแนะนำให้ปลูกตาลโตนด เหตุผลคือ เมื่อมีบุตรจะได้ใช้ประโยชน์ หรือจะได้รู้ว่าตาลโตนดที่ปลูกมีอายุเท่าไร (ชูชัย มีนุช, 2567)

การปลูกตาลโตนดต้องปลูกในฤดูฝน หรือพื้นที่ที่มีความชุ่มชื้นพอหากพื้นที่แห้งเมล็ดตาลโตนดจะไม่สามารถงอกได้ หรือถ้างอกรากก็ไม่สามารถหยั่งลงดินได้ เมื่อตาลโตนดแทงใบย้อนกลับขึ้นมามีต้องระวังอย่าให้วัว ควายกัดกิน เพราะจะทำให้การเจริญเติบโตช้ากว่าปกติ พันธุ์ตาลโตนดที่นิยมปลูกมี 3 พันธุ์ ประกอบด้วย 1.ตาลพันธุ์หม้อ เป็นตาลที่มีลำต้นที่แข็งแรง ถ้าดูจากลำต้นภายนอกไม่สามารถแยกได้ว่าเป็นตาลพันธุ์อะไร นอกจากต้นนั้นจะให้ผล ตาลหม้อเป็นตาลที่ให้ผลใหญ่ เปลือกหนา ผิวดำ เนื้อค่อนข้างหยาบ ผลแก่มีรอยขีดตามแนวยาวของเปลือก ผลจะมี 2-4 เม็ด ใน 1 ทะลายจะมีประมาณ 10-20 ผล ส่วนใหญ่จะให้ผลเมื่อมีอายุ 10 ปีขึ้นไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความอุดมสมบูรณ์ของดินในที่นั้น 2.ตาลไข่ เป็นตาลที่มีลำต้นที่แข็งแรง ผลมีขนาดเล็กสีค่อนข้างเหลือง แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ ไข่เล็ก ผลค่อนข้างเล็กใน 1 ทะลายจะมีผล 20-30 ผล เนื่องจากผลเล็ก จึงทำให้เต้ามีขนาดเล็ก จะให้ผลเมื่อมีอายุ 10 ปีขึ้นไป ไข่ใหญ่ ผลมีขนาดใหญ่กว่าไข่เล็ก สีค่อนข้างเหลืองใน 1 ทะลายจะมีผล 10-20 ผล เต้ามีขนาดใหญ่กว่าไข่เล็ก 1 ผล จะมี 2-3 เต้า จะให้ผลเมื่อมีอายุ 10 ปีขึ้นไป 3.ตาลพันธุ์ลูกผสม ลำต้นตรงใหญ่แข็งแรง ผลค่อนข้างใหญ่เกือบเท่าตาลหม้อ สีดำผสมน้ำตาล (เหลืองดำ) ในผลจะมี 2-3 เต้า ให้ผลประมาณ 15-20 ผลต่อทะลายเป็นตาลที่มีจำนวนมากที่สุดในจังหวัดเพชรบุรี ส่วนใหญ่จะให้ผลเมื่ออายุ 15 ปีขึ้นไป



ภาพประกอบที่ 1 ตาลหม้อ ตาลไช

ต้นตาลโตนดเปรียบเสมือนรากเหง้าและจิตวิญญาณของชาวเพชรบุรี เป็นต้นไม้ที่คงทนต่อสภาวะ ดินฟ้าอากาศ เป็นต้นไม้ที่มีอายุยืนยาวนานร้อยปี นิยมทำน้ำตาลโตนดซึ่งเป็นส่วนประกอบของอาหารและการทำขนมหวาน จนพูดกันปากต่อปากว่า “หวานเหมือนน้ำตาลเมืองเพชร” ด้วยทรัพยากรธรรมชาติที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์ทำให้จังหวัดเพชรบุรี ขึ้นชื่อว่าเป็นจังหวัดที่มีต้นตาลมากที่สุดในประเทศไทย ดังที่สุนทรภู่ท่านได้บันทึกไว้ในนิราศเมืองเพชรว่า “ทั่วประเทศเขตแคว้นแดนพริบพรี เหมือนจะเข้าไปไม่พ้นแต่ต้นตาล” (ปราชญา สายสุข, 2560)

กระบวนการการผลิตน้ำตาลโตนด จะประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การพาดตาล หมายถึง การขึ้นต้นตาลโตนดโดยมีไม้พะองเป็นอุปกรณ์สำคัญในการปีนต้นตาล ไม้พะอง คือ ไม้ไผ่ชนิดหนึ่งที่อยู่ในป่า หรือไม้ไผ่ป่า มีตาที่เหนียวและแข็งแรง นำมาตัดกิ่งก้านลิดใบเหลือแขนงกิ่งให้มีความยาวพอสำหรับใช้เท้าวางเพื่อปีนได้ ต้นตาลต้นไหนเคยใช้ไม้พะองเพียงลำเดียว แต่หากต้นตาลต้นไหนสูงมากจะใช้ไม้พะองต่อกันหลายลำ ไม้พะองมีอายุของแต่ละลำต่างกันขึ้นอยู่กับพันธุ์ของไม้ไผ่และการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ เช่น หากปีไหนฝนตกชุกแขนงของไม้พะองจะฟู ใจ จึงจำเป็นต้องหมั่นดูแลและสังเกตอย่างสม่ำเสมอ การขึ้นตาลเริ่มจาก

นำพะองมาปะไว้กับต้นตาลแล้วใช้ตอกมัดให้แน่น ในการขึ้นต้นตาล เมื่อขึ้นตาลจนถึงยอดตาลแล้วให้ทำความสะอาดยอดตาลให้โปร่ง แล้วรื้อทาง คือการรื้อตมเพื่อไม่ให้บาดเจ็บเนื่องจากจะต้องขึ้นลงทุกวันในการเอาน้ำตาลโดนด การขึ้นตาลนิยมขึ้นในฤดูหนาวประมาณช่วงเดือนธันวาคม ซึ่งต้นตาลเริ่มออกช่อและขึ้นตาลจนถึงประมาณต้นเดือนพฤษภาคม เมื่อถึงปลายเดือนพฤษภาคมฝนเริ่มตกก็จะทิ้งตาลเพื่อไปทำนารวมทั้งการขึ้นตาลในฤดูฝนมีความเสี่ยงมาก เนื่องจากไม้พะองและทางตาลจะลื่นจึงไม่ค่อยนิยมขึ้นในช่วงนี้



ภาพประกอบที่ 2 การพาดตาล ภาพประกอบที่ 3 ไม้ค้ำบั่วตัวเมีย ไม้ค้ำบั่วตัวผู้

2. การนวดตาล หมายถึง การนำเอาไม้ค้ำมาบีบนวดปลีตาล เพื่อเป็นการบีบบังคับหรือกระตุ้นเซลล์ปลีตาลให้พร้อมสำหรับให้น้ำตาล โดยนิยมนวดตอนเช้าหรือตอนเย็น ส่วนใหญ่จะไม่นวดตอนกลางวัน การนวดปลีตาลจะสังเกตดูว่าปลีตาลอ่อนหรือแก่ ถ้าแก่เกินไปจะไม่นวด และถ้าหากมีดอกบานแค่ครึ่งปลีจะยังไม่บีบเนื่องจากยังอ่อนอยู่หากบีบจะทำให้ไส้แตก เลือกลีตาลที่สมบูรณ์และมีทะลายหรือวงอวบสวย แต่ละต้นจะใช้ประมาณ 3-4 ทะลาย ในแต่ละ 1 ทะลายจะใช้ทำน้ำตาล 1 รอง (หรือ 2 รองในกรณีทะลายตาลใหญ่) ไม้ค้ำที่นำมาขนาดตาลมี 2 ชนิด คือ ไม้ค้ำบั่วตัวเมีย ใช้กับตาลตัวเมีย และไม้ค้ำบั่วตัวผู้ ใช้กับตาลตัวผู้

3. ขึ้นตาล หมายถึง คนทำน้ำตาลโตนดต้องเหน็บมิดขึ้นไปด้วยในช่วงเช้าและเย็น เพื่อนำน้ำตาลในกระบอกลงมาจากยอดตาลที่รองไว้ในช่วงเย็นของวันก่อน น้ำตาลที่รองในช่วงเช้าจะไปเคี้ยวในช่วงเย็นเรียกว่า “น้ำตาลเที่ยง” กระบอกตาลที่ใส่น้ำตาลที่แขวนพักไว้ ที่พักเรียกว่า “แขวนน้ำตาล” เพื่อรอการหาบเข้าเตาดาลเพื่อเคี้ยวต่อไป



ภาพประกอบที่ 4 ขึ้นตาล



ภาพประกอบที่ 5 หาบน้ำตาล

4. หาบน้ำตาล หมายถึง เมื่อขึ้นตาลได้จำนวนหนึ่งหรือครบทุกต้นแล้วก็จะหาบน้ำตาลไปยังเตาดาลเพื่อเคี้ยวให้เป็นน้ำตาลตกผลึก

5. เคี้ยวน้ำตาล หมายถึง นำน้ำตาลโตนดมาเหลงกระหะโดยการกรองด้วยผ้าขาวบาง เพื่อกรองกากพะยอม ดอกตาลและขยะอื่นๆ เคี้ยวจนเดือด ซึ่งน้ำตาลจะมีระยะการเดือด 5 ระยะ ดังนี้ 1.แตกมวก คือ น้ำตาลในกระหะที่ได้รับความร้อนแล้วเริ่มก่อฟองมากขึ้นๆ จนฟองแตกและมองเห็นน้ำตาลเดือดครั้งแรก 2.พลุ่ง คือเมื่อแตกมวกแล้วตักฟองออกฟองน้ำตาลเหลือน้อยน้ำตาลในกระหะจะเดือดมาก 3.บ้าไฟ คือ น้ำตาลในกระหะเกิดฟองฝอยเล็กๆ สีขาวอมเหลือง 4.โลด คือน้ำตาลเริ่มมีฟองสีเหลืองเข้มและเดือดอย่างพลุ่งพล่านช่วงนี้ต้องคอยระวังน้ำตาลอาจจะล้นกระหะ 5.ปุปปับ คือน้ำตาลในกระหะค่อย ๆ ยุบวกลงและการเดือดของน้ำตาลจะมีหยดนน้ำตาลเล็ก ๆ ปะทุขึ้นมาจากนั้นน้ำตาลจะค่อย ๆ เดือดอย่างสงบจนไม่เกิดการปะทุ นั้นแสดงว่าน้ำตาลได้ที่แล้วต้องยกลงจากเตาเรียกว่า “ปุด” หลังจากยกน้ำตาลปุดลงจากเตาต้องนำเหล็กมากระแทกเพื่อให้เกิดการระบายความร้อน

เมื่อกระทกเหล็กแล้วขั้นตอนต่อไปคือการนำน้ำตาลมากวนด้วยไม้ เรียกว่าไม้ชี้หนวน เพื่อให้น้ำตาลแข็งตัวพร้อมบรรจุในภาชนะหรือทำปึก เรียกว่าน้ำตาลโตนด มาบริโภคและจำหน่ายต่อไป (กาญจนา เอี่ยมสำอาง, 2565)



ภาพประกอบที่ 6 การกรองด้วยผ้าขาวบาง ภาพประกอบที่ 7 เคี่ยวน้ำตาล



ภาพประกอบที่ 8 กวนน้ำตาลด้วยไม้ชี้หนวน

การทำผลิตภัณฑ์จากผลตาลโตนดที่บ้านไร่กว้าง ปรกติแล้วคนบ้านไร่กว้าง เป็นคนที่ชอบทานขนมหวานมาตั้งแต่อดีต อาจเป็นเพราะวิถีชีวิตอยู่กับน้ำตาลมา ตั้งแต่เกิด ซึ่งขนมที่กินในอดีตล้วนเป็นขนมที่ทำมาจากผลตาลโตนดทั้งสิ้น โดยเฉพาะขนมโหนดจะมีเอกลักษณ์เฉพาะคือ จะหยอดส่วนผสมลงในกระทงหรือกรวยที่ทำจากใบอิเห้หมื่น ทำให้ขนมอร่อยและมีกลิ่นหอมชวนรับประทาน ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเจริญขึ้นจึงได้มีการนำผลิตภัณฑ์จากตาลโตนดมาทำ

เป็นขนมต่างๆ และยึดเป็นอาชีพ โดยจำแนกเป็นการทำผลิตภัณฑ์จากผลตาลโตนด โดยการเชื่อม การทำผลิตภัณฑ์จากผลตาลโตนดโดยการนึ่งการทำผลิตภัณฑ์จากผลตาลโตนดโดยการทอดและการทำผลิตภัณฑ์จากผลตาลโตนดโดยการต้ม เป็นต้น ซึ่งในแต่ละประเภทก็จะมีกรรมวิธีแตกต่างกันออกไป (ชูชัย มินุช, 2567)



ภาพประกอบที่ 9 ใบอีเหี่ยน

หนมโหนด หรือขนมตาล หนมโหนดเป็นขนมไทยดั้งเดิม มีเนื้อขนมที่มีลักษณะเป็นแป้งสีเหลืองเข้ม นุ่ม พู มีกลิ่นตาล หอมหวานเป็นการแปรรูปผลตาลโตนดที่สุกงอม แล้วนำเนื้อลูกตาลมาผสมกับแป้งข้าวเจ้า ซึ่งจะมีส่วนผสมที่สำคัญ ได้แก่ เนื้อลูกตาลสุก 300 กรัม แป้งข้าวเจ้า 500 กรัม น้ำตาลโตนด 500 กรัม กะทิ 600 กรัม และมะพร้าวแก่ที่ทึงขูดฝอยเตรียมไว้โรยหน้า ผสมเกลือเล็กน้อย โดยมีกรรมวิธี ดังนี้

1. ผสมกะทิกับน้ำตาลโตนด นำขึ้นตั้งไฟจนน้ำตาลละลาย คนต่อไปจนกะทิเดือดทิ้งไว้ให้เย็น
2. ร่อนแป้งข้าวเจ้าแล้วผสมกับเนื้อลูกตาลโตนดเคล้าให้เข้ากัน จะมีลักษณะเป็นเม็ดๆ
3. นำกะทิใส่ไปครึ่งละน้อย ๆ นวดแป้งให้ละลายกับน้ำกะทิจนได้ส่วนผสมเหลวพอดี

4. คลุมด้วยพลาสติกหรือปิดฝาให้มิดชิด พักไว้จนขึ้นเป็นฟองละเอียดใช้เวลาประมาณ 6 ชั่วโมง
5. เตรียมซึ่ง นำถ้วยหรือกระทงที่ทำมาจากใบโอ้หมื่นใส่ลงไปในซึ่ง แล้วจึงหยอดแบ่งที่ผสมไว้แล้วลงบนกระทง แล้วนั่งได้ทันทีใช้เวลาหนึ่งประมาณ 15 – 20 นาที
6. เมื่อขนมสุก ยกออกมาผึ่งให้เย็นสามารถรับประทานได้เลย



ภาพประกอบที่ 10 การยี่ตาล ภาพประกอบที่ 11 หมมโหนดที่ห่อด้วยใบโอ้หมื่น

การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หมมโหนด

การสร้างสรรค์ชุดการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ แนวคิดการสร้างสรรค์งาน ทฤษฎี การสร้างสรรค์เพลงประกอบการแสดง ทฤษฎีความสำเร็จของการแสดง รวมถึงเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน จนได้ชุดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หมมโหนด

1. การวางโครงเรื่อง แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์นำหมมโหนด ซึ่งเป็นขนมพื้นบ้านเมืองเพชร มาสร้างสรรค์เป็นการแสดงทางด้านนาฏศิลป์โดยนำขั้นตอนกรรมวิธีการทำหมมโหนดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของบ้านไร่กว้าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี ที่มีส่วนผสมที่สำคัญ คือ น้ำตาลโตนด และการใช้ใบโอ้หมื่นในการห่อหมมโหนด ลักษณะเด่นเฉพาะของใบโอ้หมื่นเมื่อถูกความร้อนจะมีกลิ่นหอม

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

2. การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ

การออกแบบทำรำผู้วิจัยนำทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดรูปแบบนาฏศิลป์ของการสร้างสรรค์งานมา กำหนดให้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดใหม่ นำมาอธิบายรูปแบบและกลวิธีที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เป็นการทำงานที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหา ทำรำ ทำเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม และส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญที่ทำให้การแสดงออกมา สมบูรณ์โดยใช้การผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย ใช้ผู้แสดง เป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องราวกระบวนการ ได้แก่ ทำทางเลียนแบบมนุษย์ เป็น ทำทางการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของการทำหมโนหนด เช่น การป็นขึ้นต้นตาล การปอกตาล นวดตาล การชูดมะพร้าว การหยอดส่วนผสมของหมโนหนดใส่ใบอีเหม็น เป็นต้น โดยประยุกต์กิจกรรมในการประกอบอาชีพของแต่ละท้องถิ่น หรือ ตำนาน ที่เป็นเอกลักษณ์ในท้องถิ่นตนเองมาปรับเป็นการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ เป็นสื่อในการแสดง โดยการเลียนแบบธรรมชาติแล้วนำมาประดิษฐ์ดัดแปลงให้เป็น สัญลักษณ์ลีลาทางศิลปะทั้งดงาม การสร้างโครงเรื่องในการทำการแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่1 นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการขึ้นต้นตาลโดนด การเก็บลูกตาล การทำน้ำตาลโดนด ช่วงที่2 นำเสนอกระบวนการการทำหมโนหนดในแต่ละขั้นตอน ช่วงที่3 นำเสนอผลิตภัณฑ์หมโนหนด ขนมพื้นบ้านของเมืองเพชรบ่งบอกถึงความ อุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

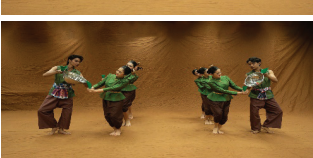
ช่วงที่ 1 กระบวนการขึ้นต้นตาลโตนด การเก็บลูกตาล การทำน้ำตาลโตนด
ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะการออกแบบท่ารำและคำอธิบายการแสดงในช่วงที่ 1

ภาพการแสดง	คำอธิบาย
	ภาพที่ 1 สื่อความหมายถึง บรรยากาศของเพชรบุรีในยามรุ่งอรุณ มีเสียงนกร้องในยามเช้าตรู่ ความสนุกสนานรื่นเริงของคนในชนบทที่ต่างมุ่งออกเดินทางไปเก็บเกี่ยวผลผลิตจากตาลโตนด
	ภาพที่ 2 สื่อความหมายถึง การป็นต้นตาลเพื่อตัดทะลายตาล ลงมาให้ได้ผลตาลอ่อน เรียกว่า ลูกตาลสด คือ ผลตาลที่นำมาเจาะกระดองจะได้เนื้อในอ่อน เรียกว่า เต้าตาล หรือลอนตาล
	ภาพที่ 3 สื่อความหมายถึง การป็นต้นตาลเพื่อไปเก็บกระบอกตาลที่ใส่น้ำตาลโตนด นำน้ำตาลโตนดมาเทลงกระทะโดยการกรองด้วยผ้าขาวบาง เพื่อกรองกากไม้พะยอม ดอกตาลและขยะอื่นๆ โดยการเคียวจนเดือด

ช่วงที่ 2 นำเสนอกระบวนการทำหมโหนดในแต่ละขั้นตอน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะการออกแบบท่ารำและคำอธิบายการแสดงในช่วงที่ 2

ภาพการแสดง	คำอธิบาย
	ภาพที่ 4 สื่อความหมายถึง การเก็บลูกตาลสุกที่ร่วงหล่นจากต้นตามธรรมชาติ เพื่อให้ได้เนื้อตาลสีเหลืองนวลในการทำหมโหนด
	ภาพที่ 5 สื่อความหมายถึง ขั้นตอนกระบวนการการปอกการฉีกลูกตาลที่เผยให้เห็นเนื้อข้างในที่มีสีเหลืองนวล และการยี่ตาล การเตรียมผ้าขาวบางมากรองลูกตาลสุก
	ภาพที่ 6 สื่อความหมายถึง การชูดมะพร้าวแก่เพื่อนำมาคั้นให้ได้น้ำกะทิ เป็นส่วนผสมในการทำหมโหนด
	ภาพที่ 7 สื่อความหมายถึง การผสมวัตถุดิบต่างๆมารวมกันได้แก่ เนื้อตาลจากผลตาลที่สุกงอม แป้งข้าวเจ้า กะทิ และน้ำตาลโตนด มาผสมรวมกันแล้วใช้มือวนให้เข้ากัน
	ภาพที่ 8 สื่อความหมายถึง การพับกระทงด้วยใบอีเหี้ยนเพื่อเตรียมใส่ส่วนผสมของหมโหนด ก่อนลงในขี้ผึ้งที่ร้อนจัด
	ภาพที่ 9 สื่อความหมายถึง การหยอดส่วนผสมที่เสร็จแล้วลงในกระทงที่ทำจากใบอีเหี้ยน เตรียมความพร้อมของเตาที่ใช้สำหรับนึ่งหมโหนด โดยใช้เวลาการนึ่งหมโหนดประมาณ 25 นาที

ช่วงที่ 3 นำเสนอผลิตภัณฑ์หมมโหนด ขนมห้านบ้านของเมืองเพชรบงบอก ถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงลักษณะการออกแบบท่ารำและคำอธิบายการแสดงในช่วงที่ 3

ภาพการแสดง	คำอธิบาย
	ภาพที่ 10 ภาพที่ 11 สื่อความหมายถึง ระบายหมมโหนด ที่นำเสนอผลิตภัณฑ์หมมโหนด ขนมห้านบ้านของเมืองเพชรที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของบ้านไร่ร้าง ตำบลไร้สะทอน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี ที่มีส่วนผสมที่สำคัญ คือ น้ำตาลโตนด และการใช้ใบอีเหม็นในการห่อหมมโหนด

3. นักแสดง

นักแสดงเป็นบุคคลที่สำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ โดยผ่านท่วงท่าลีลาการรำรำ นักแสดงทุกคนจะต้องมีทักษะพื้นฐานในด้านการแสดงนาฏศิลป์ การใช้ร่างกายอย่างสวยงาม และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความสนุกสนาน การทำท่าทางที่สื่อถึงอากัปกริยาของชาวบ้านได้ อย่างเป็นธรรมชาติ โดยผ่านทักษะการฝึกฝนการแสดงมาเป็นพิเศษจนเกิดความชำนาญ สามารถเรียนรู้การแสดงได้อย่างรวดเร็ว มีความอดทน ขยัน และตรงต่อเวลาเพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์เกิดสุนทริย์แก่ผู้ชม การแสดง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หมมโหนด ใช้นักแสดงทั้งหมด 12 คน แบ่งออกเป็นนักแสดงชาย 4 คน นักแสดงหญิง 8 คน

4. การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับแนวสร้างสรรค์ซึ่งได้นำแนวคิด นาฏยประดิษฐ์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) มาใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับในรูปแบบผสมผสานด้านการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตชาวบ้านทั้งผู้แสดงหญิง และผู้แสดงชายรับบทเป็นเกษตรกร (ชาวสวนตาล) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากสีของต้นตาล มาออกแบบชุดการแสดง เช่น สีของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับใช้ลูกตาลเป็นปิ่นปักผม ใช้เครื่องทองเป็นเครื่องประดับ สีเหลืองทองเปรียบดั่งสีของหนมโหนดที่เหลืองอร่าม และเมืองเพชรบุรีเป็นเมืองที่มีความมั่งคั่งในเรื่องของสกุลช่างเมืองเพชร ประกอบด้วย 1.ช่างทองเมืองเพชร 2.ช่างเขียนลายผ้าโบราณ (ผ้าลายอย่าง) 3.ช่างตอกระดาด 4.ช่างเขียนลายโบราณ (ลายไทยโบราณ) และ 5.ช่างแทงหยวก รวมถึงด้านศิลปวัฒนธรรมมาเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 12 ต้นตาลโตนด เครื่องแต่งกายหญิง เครื่องแต่งกายชาย

5. การออกแบบสร้างเพลงประกอบการแสดง

การออกแบบเพลงประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้ห้องวงเวียนแบบโหม่งคู่ของภาคใต้มีเสียงห้องคู่มาเป็นระยะๆ ใช้กลองแขกเลียนแบบจังหวะกลองชุดแต่ยังคงมีความร่วมสมัยแฝงอยู่ ทำให้เพลงมีอารมณ์ที่หลากหลายตามจังหวะของเครื่องดนตรีในแต่ละช่วงของการแสดง เพลงถือเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ เพราะดนตรีสามารถช่วยให้การแสดงสมบูรณ์แบบมากขึ้น และช่วยส่งอารมณ์ของการแสดงไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงการแต่งเพลงใหม่สำหรับการแสดงนั้น ๆ จะทำให้การแสดงและเพลงสื่ออารมณ์ความหมายได้ดีกว่าการใช้เพลงเก่าโดยเพลงจะต้องมีเอกภาพ ความกลมกลืน และความยาวที่พอเหมาะ ฯลฯ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547)

การสร้างสรรคดนตรีผู้วิจัยได้แบ่งดนตรีออกเป็น 3 ช่วงตามการแบ่งช่วงการแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ความหมายที่ต้องการสื่อผ่านเพลงประกอบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หนมโหนด

ดนตรีช่วงที่	ระยะเวลา	การสื่อความหมาย
1	00.00 - 02.34	- บรรยายภาพของเพชรบุรีในยามรุ่งอรุณ มีเสียงนกร้องในยามเช้าตรู่ ความสนุกสนานรื่นเริงของคนในชนบทที่ต่างมุ่งออกเดินทางไปเก็บเกี่ยวผลผลิตจากตาลโตนด ไม่ว่าจะเป็นการปีนต้นตาลเพื่อตัดทะลายตาล การเก็บกระบอกตาลที่ใส่น้ำตาลโตนดลงมาเพื่อมาทำน้ำตาลโตนด รวมถึงการเก็บลูกตาลสุกที่ส่งผ่านจากต้นตามธรรมชาติเพื่อนำมาทำหนมโหนด ในขั้นตอนต่อไป
2	02.34 - 04.25	- ระบุหนมโหนด ที่สื่อถึงกระบวนการขั้นตอนกรรมวิธีการทำหนมโหนด เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของบ้านไร่ไร่ร้าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรีที่มีส่วนผสมที่สำคัญ คือ น้ำตาลโตนดและการใช้ใบโอ้หมื่นในการห่อหนมโหนด
3	04.26 - 06.54	- นำเสนอผลิตภัณฑ์หนมโหนด ขนมห่มบ้านของเมืองเพชรบ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

6. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

สำหรับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย 1. ลูกตาลสุก 2. กระจบอกใส่น้ำตาล ทำจากไม้ไผ่เจาะรูสองข้างใช้เชือกร้อยทั้งสองข้าง 3. ผ้าขาวบาง ใช้สำหรับกรองเนื้อตาล 4. ถ้วยภาชนะสำหรับใช้ผสมส่วนประกอบของขนมโหนด 5. มะพร้าวแก่สำหรับทำน้ำกะทิ 6. ใบโอ้เหม็น 7. ขนมโหนด ที่ประดิษฐ์จากโฟม ระบายสีเหลืองให้คล้ายสีขนมโหนดของจริง ใช้แทนสัญลักษณ์ขนมโหนด โดยผู้วิจัย นำลูกตาลที่ทำจากโฟมมาตัดให้มีรูปทรงที่คล้ายกับลูกตาลของจริง จากนั้นทำการ ระบายสีให้มีสีคล้ายลูกตาลที่สุกแล้วจนกลืนตามธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์แทน ลูกตาล และใช้การต่อตัวของนักแสดงชายเป็นสัญลักษณ์แทนการป็นต้นตาลที่ใช้พะอง ทาบลำต้นเพื่อป็นขึ้นไปเก็บน้ำตาลโดนด



ภาพประกอบที่ 13 อุปกรณ์ประกอบการแสดง

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดขนมโหนด สรุปได้ว่า บ้านไร่ กร่าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี เป็นพื้นที่ที่มีต้นตาลเป็น จำนวนมาก มีการนำผลผลิตจากต้นตาลมาใช้ประโยชน์อย่างหลากหลาย รวมถึงการ ปั่นเก็บน้ำตาลนำผลตาลมาสร้างเมนูหลากหลายเมนู มีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่ผู้สนใจ สามารถเข้ามาเรียนรู้ได้ที่ “แหล่งการเรียนรู้ทุ่งนาป่าตาล บ้านไร่กร่าง” ตาลโดนด นิยมปลูก 3 พันธุ์ ด้วยกัน ได้แก่ 1.ตาลพันธุ์หม้อ 2.ตาลไข 3.ตาลพันธุ์ลูกผสม การ ผลิตน้ำตาลโดนด ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพาดตาล 2. การนวดตาล

3. การขึ้นตาล 4. การหบน้ำตาล และ 5. การเคี้ยวน้ำตาล หมมโหนด มีเนื้อขนมสีเหลืองเข้ม นุ่ม พู มีกลิ่นของตาล หอมหวาน เป็นการแปรรูปจากผลตาลโตนดที่สุกงอมนำเนื้อลูกตาลมาผสมกับแป้งข้าวเจ้า น้ำตาลโตนด กะทิ และมะพร้าวแก่ ทินทิกขุดฝอยเตรียมไว้โรยหน้า และผสมเกลือเล็กน้อย จากนั้นห่อหมมโหนดด้วยใบอีเห็ม้น เมื่อใบอีเห็ม้นถูกความร้อนจะทำให้มีกลิ่นหอม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของหมมโหนดในจังหวัดเพชรบุรี

การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ในการศึกษาประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนดและหมมโหนด ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จังหวัดเพชรบุรี และการออกแบบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหมมโหนด ผู้สร้างสรรค์ใช้การนำเสนอในรูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัยและมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานคือ 1. แนวคิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน 2. การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ 3. นักแสดง 4. การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ 5. การออกแบบสร้างเพลงประกอบการแสดง และ 6. อุปกรณ์ประกอบการแสดง รูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการขึ้นต้นตาลโตนด การเก็บลูกตาล การทำน้ำตาลโตนด ช่วงที่ 2 นำเสนอกระบวนการการทำหมมโหนดในแต่ละขั้นตอน และช่วงที่ 3 นำเสนอผลิตภัณฑ์หมมโหนด ขนมพื้นบ้านของเมืองเพชรบ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี นำเสนอผ่านท่ารำและท่าเต้นประกอบกัน โดยสื่อให้เห็นถึงกรรมวิธีการกระบวนการขั้นตอนในการทำหมมโหนด การออกแบบกระบวนการทำรำเป็นการทำงานที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหา ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว ดนตรี เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยผสมผสานนาฏศิลป์ร่วมสมัย ใช้นักแสดงที่มีทักษะทางด้านการแสดงนาฏศิลป์ ทั้งหมด 12 คน เป็นนักแสดงชาย 4 นักแสดงหญิง 8 คน การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ที่เป็นเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตชาวบ้านทั้งผู้แสดงหญิง และผู้แสดงชาย ได้แรงบันดาลใจจากสีของต้นตาลมาออกแบบชุด เช่น สีของเครื่องแต่งกาย เสื้อสีเขียว เปรียบได้กับใบตาลอ่อน (ไม่แก่จัด) กางเกงและโจงกระเบนเป็นสีน้ำตาล เปรียบได้กับใบตาลที่

แก้จัด เครื่องประดับใช้เครื่องทองเป็นเครื่องประดับ สีเหลืองทองเปรียบดังสีของหนมโหนดที่เหลืองอร่าม และเครื่องประดับจากวัสดุธรรมชาติคือใช้ลูกตาลเป็นปิ่นปักผมของผู้แสดงหญิง การออกแบบคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มที่ โดยมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ ลูกตาลสุก กระบอกใส่น้ำตาล ผ้าขาวบาง ถ้วยภาชนะ มะพร้าว ใบอีเห็ม้น และหนมโหนด การออกแบบดนตรีเพลงที่มีความสอดคล้องกับการแสดงในรูปแบบการแสดงโดยแบ่งเพลงออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 บรรยายภาพของเพชรบุรีในยามรุ่งอรุณ มีเสียงนกร้องในยามเช้าตรู่ ความสนุกสนานรื่นเริงของคนในชนบทที่ต่างมุ่งออกเดินทางไปกับเกี่ยวผลผลิตจากตาลโตนด ไม่ว่าจะเป็นการปิ่นต้นตาลเพื่อตัดทะลายตาล การเก็บกระบอกตาลที่ใส่น้ำตาลโตนดลงมาเพื่อมาทำน้ำตาลโตนด รวมถึงการเก็บลูกตาลสุกที่ล่วงหล่นจากต้นตามธรรมชาติเพื่อนำมาทำหนมโหนดในขั้นตอนต่อไป ช่วงที่ 2 ระบายหนมโหนดที่สื่อถึงกระบวนการขั้นตอนกรรมวิธีการทำหนมโหนดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของบ้านไร่กว้าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรีที่มีส่วนผสมที่สำคัญคือน้ำตาลโตนดและการใช้ใบอีเห็ม้นในการทำหนมโหนด และช่วงที่ 3 นำเสนอผลิตภัณฑ์หนมโหนด ขนมพื้นบ้านของเมืองเพชรบ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาประวัติความเป็นมากรรมวิธีการทำน้ำตาลโตนดและหนมโหนด ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จังหวัดเพชรบุรี และการออกแบบการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุด หนมโหนด สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

คนเพชรบุรีมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับต้นตาลทั้งด้านชีวิตความเป็นอยู่มีการนำภูมิปัญญาของชาวบ้านที่สะสมมาเป็นเวลาช้านานได้สืบทอดรุ่นสู่รุ่น มาพัฒนาอาชีพจนทำให้ตาลกลายเป็นพืชเศรษฐกิจที่สร้างรายได้กับชุมชนท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจุฑารัตน์ นกแก้ว เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ตาลโตนดที่เปรียบเสมือนรากเหง้าและจิตวิญญาณของชาวเพชรบุรีเป็นต้นไม้ที่คงทนต่อสภาวะ

ดินฟ้าอากาศ เป็นต้นไม้ที่มีอายุยืนยาวนานร้อยปี นิยมทำน้ำตาลโตนดซึ่งเป็นส่วนประกอบของอาหารและการทำขนมหวาน จนพูดกันปากต่อปากว่า“หวานเหมือนน้ำตาลเมืองเพชร” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของปราชญ์ สายสุข และสอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานเกษตรจังหวัดเพชรบุรีที่ว่าจังหวัดเพชรบุรีมีต้นตาลอยู่จำนวนมาก ผลผลิตจากตาลสามารถใช้ประโยชน์ได้เกือบทุกส่วน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนริช เจียมอูย หนมโหนดเป็นขนมที่มีในท้องถิ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ มีลักษณะเป็นแป้งสีเหลืองเข้ม นุ่ม ฟู มีกลิ่นหอมหวาน จุดเด่นของหนมโหนดบ้านไร่กว้าง ตำบลไร่สะท้อน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรีจะใช้ใบโอ้หมื่นในการห่อหนมโหนด ทำให้หนมโหนดมีกลิ่นที่หอมารับประทาน

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหนมโหนด สอดคล้องกับสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดรูปแบบนาฏศิลป์ของการสร้างสรรค์งานมากำหนดให้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดใหม่ นำมาอธิบายรูปแบบและกลวิธีที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เป็นการทำงานที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหา ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม และส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญที่ทำให้การแสดงออกมาสมบูรณ์ โดยใช้การผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย ใช้ผู้แสดงเป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องราวกระบวนการ ได้แก่ ท่าทางเลียนแบบมนุษย์ เป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของการทำหนมโหนด เช่น การป็นขึ้นต้นตาล การปอกตาล นวดตาล การขุดมะพร้าว การหยอดส่วนผสมของหนมโหนดใส่ใบโอ้หมื่น

กระบวนการท่ารำของการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดหนมโหนด ได้นำหลักการและแนวคิดการประดิษฐ์ ท่ารำสอดคล้องกับศิริวัฒน์ ขำเกิด (2563) นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชมพูเพชรสายรุ้ง ที่ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์เป็นสื่อในการแสดงโดยการเลียนแบบธรรมชาติแล้วนำมาประดิษฐ์ดัดแปลงให้เป็นสัญลักษณ์ลีลาท่าทางศิลปะที่งดงาม และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ การสร้างโครงเรื่องในการทำการแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการขึ้นต้นตาล โตนด การเก็บลูกตาล การทำน้ำตาลโตนด ช่วงที่ 2 นำเสนอกระบวนการการทำ

หมมโหนดในแต่ละขั้นตอน ช่วงที่ 3 นำเสนอผลิตภัณฑ์หมมโหนด ขนมหินบ้านของเมืองเพชรบ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

การออกแบบเพลงผู้วิจัยใช้ห้องวงเลียนแบบโหม่งคู่ของภาคใต้มีเสียงซอซุ่มมาเป็นระยะๆ ใช้กลองแขกเลียนแบบจังหวะกลองซุดแต่ยังคงมีความร่วมสมัยแฝงอยู่ ทำให้เพลงมีอารมณ์ที่หลากหลายตามจังหวะของเครื่องดนตรีในแต่ละช่วงของการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) แนวคิดการสร้างดนตรีประกอบการแสดงในทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ที่ว่า เพลงถือเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ เพราะดนตรีสามารถช่วยให้การแสดงสมบูรณ์แบบมากขึ้น และช่วยส่งอารมณ์ของการแสดงไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงการแต่งเพลงใหม่สำหรับการแสดงนั้น ๆ จะทำให้การแสดงและเพลงสื่ออารมณ์ความหมายได้ดีกว่าการใช้เพลงเก่า โดยเพลงจะต้องมีเอกภาพ ความกลมกลืน และความยาวที่พอเหมาะ

เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ผู้วิจัยได้แนวทางการสร้างสรรค์จากแนวคิด นาฏยประดิษฐ์ของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ในรูปแบบผสมผสานด้านการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตชาวบ้านทั้งผู้แสดงหญิงและผู้แสดงชาย รับบทเป็นเกษตรกร (ชาวสวนตาล) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากสีของต้นตาลมาออกแบบชุดการแสดง เช่น สีของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับใช้ลูกตาลเป็นปิ่นปักผม ใช้เครื่องทองเป็นเครื่องประดับ สีเหลืองทองเปรียบดั่งสีของหมมโหนดที่เหลืองอร่าม

อุปกรณ์ประกอบการแสดงผู้วิจัยได้ตัดโคมที่มีรูปทรงที่คล้ายกับลูกตาล ทำการระบายสีให้มีสีคล้ายลูกตาลสุก เป็นสัญลักษณ์แทนลูกตาล กระบอกใส่น้ำตาล ผ้าขาวบาง ถ้วยภาชนะ มะพร้าว ใบโอ้เหม็น และหมมโหนด ที่ประดิษฐ์จากโคมระบายสีเหลืองให้คล้ายสีหมมโหนด ใช้แทนสัญลักษณ์หมมโหนด และใช้การต่อตัวของนักแสดงชายเป็นสัญลักษณ์แทนการป็นต้นตาล ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างสรรคงานทางศิลปะของ อาร์ สุธิพันธุ์ (2532) ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการหาสิ่งแปลกใหม่หรือสร้างความแตกต่างจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้น เช่น การสลับตำแหน่งการเปลี่ยนหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยการสร้างให้

สืบสนทุกสิ่งล้วนเป็นหลักการสร้างสรรคที่สามารถใช้ได้กับงานศิลปกรรมทุกแขนง เพื่อให้เหมาะสมกับการออกแบบชุดการแสดง ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นส่วนสำคัญที่เพิ่มความสมบูรณ์และความสวยงามน่าชม อุปกรณ์แต่ละชิ้นได้ออกแบบให้เหมาะสมกับการแสดงในแต่ละช่วง เพื่อให้สมจริงสอดคล้องกับกรรมวิธีการทำขนมโหนดของชุมชนบ้านไร่กว้าง ตำบลไร่สะทอน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี การสร้างสรรค์ชุดการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ แนวคิดการสร้างสรรคงาน ทฤษฎีการสร้างสรรคเพลงประกอบการแสดง ทฤษฎีความสำเร็จของการแสดง รวมถึงเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรคผลงานจนได้ชุดการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค ชุด ขนมโหนด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาประวัติความเป็นมา กรรมวิธีการทำขนมโหนดของจังหวัดอื่น เพื่อดูความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ และจุดเด่นของแต่ละพื้นที่มาสร้างสรรคเป็นชุดการแสดง
2. ควรศึกษาวัฒนธรรมด้านอาหารที่สำคัญของจังหวัดเพชรบุรี เพื่อศึกษาและนำมาสร้างสรรคเป็นชุดการแสดง

เอกสารอ้างอิง

- โครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี. (2560). บ้านไร่กว้าง ไร่กว้าง รักภักดีจริง. เพชรบุรี : โครงการ. (แผ่นพับ).
- จรรีรัตน์ อินทรจำนงค์. (2566). วิกฤตตาลโตนด ลมหายใจที่รวยรินแห่งเมือง 3 รสสู่การพัฒนาวัฒนธรรมการผลิตเพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และความมั่นคงแห่งรสหวานน้ำตาลเมืองเพชร. เพชรบุรี : ศูนย์วิทยบริการและชุมชนสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชเพชรบุรี.
- จุฑารัตน์ นกแก้ว. (2564). ภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนดของไทย: การสังเคราะห์องค์

ความรู้จากงานวิจัย. วารสารห้องสมุด, 65(1), 35.

ชูเกียรติ เกิดอุดม และคณะ. (2525). เพชรในเพชรบุรี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.

นริช เจียมมอย. (2566). ต่อมหายใจตาลโตนด สู่ความยั่งยืนแห่งน้ำตาลเมือง

3 รส. เพชรบุรี : สวนตาลณรงค์และพื้นที่อนุรักษ์การทำตาลโตนด.

ปราชญา สายสุข. (2560). สร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุด ตาลเมืองเพชร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปกรรมศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริวัฒน์ ขำเกิด. (2563). นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดชมพู่เพชรสายรุ้ง. วิจิตรศิลป์,
11(2), 125.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ : สำนัก
พิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารี สุทธิพันธ์. (2532). มนุษย์กับจินตนาการ. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

สัมภาษณ์

กาญจนา เอี่ยมสำอาง. (2565, 15 มกราคม). สัมภาษณ์. ผู้สืบทอดการทำน้ำตาล
โตนด ชุมชนบ้านไร่กว้าง พุงนาป่าตาล เพชรบุรี

ชูชัย มีนุช (2567, 18 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์. ผู้สืบทอดการทำหมอนโหนด ชุมชน
บ้านไร่กว้าง พุงนาป่าตาล. เพชรบุรี.

บุญมา แฉ่งฉายา. (2565, 20 มกราคม). สัมภาษณ์. ปราชญ์ชาวบ้านด้านศิลป
วัฒนธรรม เพชรบุรี

ประสงค์ หอมรีน. (2565, 4 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์. ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ที่ 5. โครงการ
ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี เพชรบุรี

พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ
จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่เศรษฐกิจผู้สูงอายุ
กลุ่มผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา
เพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี
Develop Health Products from Local Wisdom
Towards an Elderly Economy (Silver Economy)
Group of Products from Wisdom
for the Health of K. Charoen House, Uthai Thani

เพ็ญนภา มณีอุด¹
Pennapa Manee-oud

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Assistant Professor, Faculty of Agricultural Technology
and Industrial Technology Nakhon Sawan Rajabhat University
(Email: pennapa@nsru.ac.th)

Received: 08/05/2024 Revised: 27/08/2024 Accepted: 27/08/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม เครื่องมือในการวิจัย คือ การสังเกตการณ์ การจัดการประชุมกลุ่ม การสร้างการเรียนรู้ร่วมกันของนักวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและเพิ่มโอกาสทางการตลาดในต่างประเทศ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่า สมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจักสานผสมผสานภูมิปัญญาด้านการแพทย์พื้นบ้าน ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองเศรษฐกิจผู้สูงวัย สร้างคุณค่าและสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุตามศักยภาพของแต่ละคน ผลิตภัณฑ์ที่เลือกมาพัฒนา ได้แก่ ที่ตั่งนิวล๊อค จากนั้นนำประเด็นปัญหาการจัดลำดับความสำคัญที่ต้องการแก้ไข สรุปว่า ผู้บริโภคมีความต้องการผลิตภัณฑ์ที่ตั่งนิวล๊อคให้มีหลายขนาด ให้ใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รู้สึกปลอดภัยขณะใช้งาน และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ดีต่อสุขภาพ สรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ ปรับขนาดให้มี 3 ขนาด เปลี่ยนวัสดุจาก เส้นพลาสติกเป็น เส้นเทปกระดาษ ที่ให้สัมผัสนุ่มกว่า และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม นำมาสร้างต้นแบบ 2 รูปแบบ โดยคัดเลือกแบบที่ 1 เพื่อผลิตจริง และออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ภัณฑ์ ที่รองรับตลาดต่างประเทศ โดยใช้แนวคิดในการออกแบบสไตล์มินิมอล ทดลองผลิตผลิตภัณฑ์ที่ตั่งนิวล๊อค ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ประเภทผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์จากกระดาษ ด้านช่องทางการจำหน่าย พบว่า การออกบูธจำหน่ายสินค้าเป็นโอกาสที่จะจำหน่ายและแนะนำผลิตภัณฑ์ได้มากที่สุด ด้านโอกาสทางการตลาดในต่างประเทศ ฝากร้านนำเข้าส่งออก และเข้าร่วมออกบูธแสดงสินค้าในต่างประเทศ

คำสำคัญ: เศรษฐกิจผู้สูงวัย, ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

Abstract

This research is qualitative research employing a participatory research approach. The research tools included observation, group meetings, and collaborative learning between researchers and the target group. The objective was to develop health products derived from local wisdom, specifically Health Product from the Ban K. Charoen Group in Uthai Thani Province, to increase economic value and enhance market opportunities abroad using design thinking.

The findings revealed that most group members are elderly and have combined local Basketry wisdom with traditional medical knowledge to create products that cater to the aging economy. These products add value and generate income for the elderly according to their abilities. The selected product for development was a lock finger puller. The research identified key issues to address, such as the need for various sizes of the product, the use of eco-friendly materials, safety during use, and health benefits. The development approach involved resizing the product into three sizes, changing the material from plastic to a softer, more environmentally friendly paper tape, and creating two prototypes. The first prototype was selected for actual production. The packaging was also designed with a minimalist style to cater to international markets. The finger lock puller product was tested and certified as a community product under the category of paper craft products. Regarding distribution channels, it was found that selling products at booths offers the best opportunity to sell and promote the products. For international market opportunities, the focus was on

partnering with import-export shops and participating in international trade exhibitions.

Keywords : Silver Economy, Health Products, Local Wisdom

บทนำ

ทุกวันนี้ประเทศส่วนใหญ่ทั่วโลกกำลังมีสัดส่วนประชากรสูงวัยมากขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์และปัจจัยด้านสาธารณสุขพื้นฐานต่างๆ ดีขึ้น ทำให้คนมีอายุขัยเฉลี่ยยืนยาวกว่าเดิม จนทำให้เกิดระบบเศรษฐกิจแบบใหม่ ที่อิงกับสถานะความเป็นผู้สูงอายุ เรียกว่า เศรษฐกิจผู้สูงอายุ (silver economy) คือ ระบบเศรษฐกิจส่วนที่เกี่ยวข้องกับ กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความจำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ ทั้งผลิตภัณฑ์ บริการ และกิจกรรมทางเศรษฐกิจอื่น ๆ โดยผู้สูงอายุในที่นี้นับรวมผู้ที่อายุ 50 ปีขึ้นไป ของ The European Commission, 2018) อัตราการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของประชากรผู้สูงอายุโลก ปัจจัยสำคัญยิ่งที่จะทำให้คนสูงวัยเป็นแรงขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจได้ คือ การเก็บออมตั้งแต่อายุน้อยและการดูแลสุขภาพได้ดี เพราะจะทำให้ยังคงกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจต่างๆ ได้ แนวโน้มการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ปี 2562 เป็นครั้งแรกที่ประชากรสูงวัย มากกว่าประชากรวัยเด็ก ปี 2564 จะเป็นสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (Complete aged society) มีผู้สูงอายุ 20% ปี 2574 จะเป็นสังคมสูงอายุระดับสุดยอด (Super aged society) (กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2562) จากสภาพการณ์ทางสังคม ปัจจุบัน อัตราการเกิดน้อยลง วัยแรงงานที่กำลังลดลง รวมถึงค่านิยมที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้โอกาสที่ผู้สูงอายุจะได้รับการช่วยเหลือเกื้อหนุนดูแลจากบุตรหลานน้อยลงตามไปด้วย หากผู้สูงอายุไม่ได้ทำงาน ไม่มีบำนาญ ไม่มีเงินออม และไม่มีรายได้ยืม สันคลอนต่อความมั่นคงในชีวิตอีกทั้งยัง ส่งผลทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าตัวเองด้อยคุณค่าและดำรงชีวิตในสังคมอย่างไม่มีความสุข จากผลการสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2564 ในด้านเศรษฐกิจสำหรับ พบว่าแหล่งรายได้หลักในการดำรง

ชีวิตของผู้สูงอายุมาจาก 2 แหล่งใหญ่ คือ รายได้จากการทำงาน (ร้อยละ 32.4) และจากบุตร (ร้อยละ 32.2) นอกจากนี้ยังมีรายได้จากเบี้ยยังชีพจากทางราชการ (ร้อยละ 19.2) บำเหน็จ/บำนาญ (ร้อยละ 7.5) และคู่สมรส (ร้อยละ 4.5) สำหรับผู้สูงอายุที่ยังคงทำงานอยู่ เนื่องจากสุขภาพแข็งแรง ยังมีแรงงาน (ร้อยละ 47.3) และต้องหารายได้เลี้ยงครอบครัวหรือตนเอง (ร้อยละ 44.6) มีเพียงเล็กน้อยที่ยังทำงานเพราะอาชีพประจำไม่มีผู้ดูแลแทน (ร้อยละ 3.0) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566ก) แม้ว่าร้อยละ 80 ของผู้สูงอายุได้รับเบี้ยยังชีพ แต่เบี้ยยังชีพยังคงเป็นเพียงรายได้พื้นฐานซึ่งยังไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพ

กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้กำหนด มาตรการขับเคลื่อนระเบียบวาระแห่งชาติ เรื่อง สังคมสูงอายุ มาตรการย่อยส่งเสริมการทำงานทำและมีรายได้ของผู้สูงอายุ โดยให้มีการกำหนดงาน อาชีพ และระยะเวลาที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุสร้างผลิตภัณฑ์สินค้าที่เป็น แปรนด์ ของผู้สูงอายุ ผ่านการสนับสนุนจากภาครัฐ วิสาหกิจชุมชน และวิสาหกิจเพื่อสังคม ซึ่งแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้สูงอายุจะมีความสุขมีกำลังใจ รู้สึกมีคุณค่า และกลับมาเป็นผู้สร้าง ผลผลิตต่อสังคมต่อไปนั้น ได้แก่การที่ผู้สูงอายุรู้สึกว่ตนเองมีประโยชน์ต่อครอบครัว และสังคม โดย การให้โอกาสในการทำงานและหากิจกรรมที่สามารถสร้างรายได้ที่เหมาะสมกับวัย (กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2562) รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้สูงอายุที่ยังแข็งแรง มีสุขภาพดีให้ได้รับโอกาสในการทำงานและประกอบอาชีพอิสระ เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองได้และเป็นการกำลังในการผลิตและพัฒนาประเทศได้ต่อไป ในด้านความเสื่อมสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุ ที่พันวัยทำงานบางรายอาจเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่า เกิดความรู้สึกเหงา ไม่ภาคภูมิใจ เป็นภาระกับลูกหลาน ส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้า จำเป็นต้องมีคนดูแลเอาใจใส่ นำไปสู่ความท้อแท้ สิ้นหวัง และไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป กลายเป็นภาระของครอบครัว ชุมชน

กลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุในชุมชน ด้วยการนำภูมิปัญญาด้านการจักสาน ผสม

ผสานภูมิปัญญาด้านการแพทย์พื้นบ้าน ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองเศรษฐกิจผู้สูงวัย เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตโดยผู้สูงอายุเพื่อผู้สูงอายุโดยแท้จริง เป็นการสร้างคุณค่าและสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุตามศักยภาพของแต่ละคน ทำให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพกาย และสุขภาพใจที่ดี ทั้งนี้ยังถ่ายทอดองค์ความรู้ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ และภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์พื้นบ้าน ให้กลุ่มผู้ด้อยโอกาส ผู้สูงอายุที่สนใจสามารถนำไปทำเป็นอาชีพได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและเพิ่มโอกาสทางการตลาดในประเทศ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี
2. การสร้างคุณค่าให้กับผู้สูงอายุและกระจายรายได้สู่ชุมชน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่การวิจัย กลุ่มผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี
2. ขอบเขตด้านการศึกษา ได้แก่ ศักยภาพกลุ่ม รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม
3. ขอบเขตด้านการออกแบบ ออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ และ ต้นแบบบรรจุภัณฑ์
4. เครื่องมือในการวิจัย คือ การสังเกตการณ์ การจัดการประชุมกลุ่ม การสร้างการเรียนรู้ร่วมกันของนักวิจัยและสมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี

5. ผู้ให้ข้อมูล สมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

1. แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) 5 ขั้นตอน

2. ด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ โดยเทียบเคียงกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ฉบับที่ 1/2564 เรื่อง หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม, 2564)

3. แนวคิดเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์เพื่อการตลาดต่างประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ของการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์มี 2 ประการ คือ

3.1 บรรจุภัณฑ์สามารถเอื้อประโยชน์ด้านหน้าที่ใช้สอยได้ดี ปกป้องผลิตภัณฑ์ได้ ประหยัด มีประสิทธิภาพในการผลิต การบรรจุ การขนส่ง การเก็บรักษา การวางจำหน่าย และการอุปโภค

3.2 บรรจุภัณฑ์สามารถสื่อสารด้วยกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ได้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาศักยภาพกลุ่ม รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม คัดเลือกผลิตภัณฑ์มาพัฒนา โดยการจัดการประชุมกลุ่ม การสร้างการเรียนรู้ร่วมกันของนักวิจัยและสมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี

2. พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) 5 ขั้นตอน โดยเทียบเคียงกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)

ขั้นตอนที่ 1 : Empathies ทำความเข้าใจผู้บริโภคเพื่อมองเห็นถึงปัญหาและความต้องการ ร่วมกับการใช้เทคนิค KWHL เพื่อวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ดึงนิวลิค

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ขั้นตอนที่ 2 : Define กำหนดปัญหาให้ชัดเจน จัดลำดับความสำคัญ
ที่ต้องการแก้ไข

ขั้นตอนที่ 3 : Ideate ระดมความคิดใหม่ โดยการประชุมโดยนักวิจัย
ผู้ประกอบการ

ขั้นตอนที่ 4 : Prototype สร้างแบบต้นแบบ นำแนวคิดไปพัฒนาต่อ

ขั้นตอนที่ 5 : Test ทดสอบ

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการศึกษาศักยภาพกลุ่ม รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม และคัดเลือก
ผลิตภัณฑ์มาพัฒนา

โดยการจัดการประชุมกลุ่มและรวมกันวิเคราะห์ข้อมูล ร่วมกับกลุ่ม
ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ



ภาพประกอบที่ 1 การศึกษาศักยภาพกลุ่ม รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม
และคัดเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อนำมาพัฒนา

สมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ นำวัสดุในท้องถิ่น ผสมผสาน
ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจักสานและการแพทย์พื้นบ้าน ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์
ที่ตอบสนองเศรษฐกิจผู้สูงวัย เป็นการสร้างคุณค่า และสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุ
ตามศักยภาพของแต่ละคน ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาของกลุ่มฯ

ผลิตภัณฑ์	วัสดุหลัก	ประโยชน์	เหมาะสำหรับ	ข้อดี/ข้อจำกัด
ไม้ตาลตัด ขา	ก้านไม้ตาล	ยืดเส้น บรรเทา ปวด ขา เข่า	ผู้สูงอายุ บุคคล ทั่วไป	ผลิตภัณฑ์มีขนาดใหญ่ เป็นผลิตภัณฑ์เฉพาะ กลุ่ม
กะลากรด จุด	กะลา มะพร้าว	กดจุด บรรเทา ปวด	ผู้สูงอายุ บุคคล ทั่วไป	ใช้งานง่าย ใช้เวลาในการผลิต
พื้นวดเท้า	ก้านไม้ตาล/ กะลา มะพร้าว	นวดเท้า กดจุด บรรเทาปวด	ผู้สูงอายุ บุคคล ทั่วไป	ผลิตภัณฑ์มีขนาดใหญ่ ใช้งานง่าย
ที่ดั่งนิ้ว ล็อก	เส้น พลาสติก	ดั่งนิ้ว	ผู้สูงอายุ บุคคล ทั่วไป กลุ่มผู้มี อาการ ออฟฟิศซิน โดรม	ผลิตได้ง่าย ใช้งานง่าย พกพาได้สะดวก ราคาเหมาะสม
ห่วงเตะขา	เชือก / กะลา มะพร้าว	บริการกล้ามเนื้อ แขน/ขา	ผู้สูงอายุ ผู้ป่วยที่ ต้องการฟื้นฟูกล้ามเนื้อ	ต้องหาที่แขวนขณะใช้ งาน เป็นผลิตภัณฑ์เฉพาะ กลุ่ม

จากตารางที่ 1 จากการจัดการประชุมกลุ่มของนักวิจัยและสมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ้าน ก. เจริญ จังหวัดอุทัยธานี คัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนิ้วล็อก มาพัฒนาต่อยอด เพราะเป็นผลิตได้ง่าย ใช้งานได้สะดวก พกพาง่ายได้ซื้อเป็นของฝากได้ โดยตอบสนองกลุ่มผู้ใช้คือ ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป และวัยทำงาน มีความเสี่ยงที่จะเป็นออฟฟิศซินโดรม อาการที่พบบ่อยมี ได้แก่ ปวดหลังเรื้อรังจากการอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์นาน ปวดศีรษะเรื้อรัง มือชา เอ็นอักเสบ นิ้วล็อก การอักเสบของปลอกหุ้ม เอ็นข้อมือ เส้นเอ็นนิ้วมือพบมากขึ้น เกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์ การจับเมาท์ ในท่าเดิมนาน ๆ

2. สรุปผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : Empathies ทำความเข้าใจผู้บริโภคเพื่อมองเห็นถึงปัญหาและความต้องการร่วมกับ เทคนิค KWHL (K = KNOW, W=WHAT, H = HOW, L=Learn) ในการจัดการทบทวนความรู้เดิมของกลุ่มผู้ประกอบการ เพื่อวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตั้งไว้ล๊อค ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงแผนผัง KWHL วิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตั้งไว้ล๊อค

K = KNOW ตรวจสอบความรู้	W=WHAT สิ่งที่ต้องการรู้	H = HOW วิธีการ/ขั้นตอน	L=Learn กำหนดเป้าหมายการพัฒนา
ภาวะการเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุตามวัย มีการเปลี่ยนแปลงมากมาย และเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เสื่อมถอยลงไปทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสภาพจิตใจ โดยทุกการเปลี่ยนแปลงส่งผลให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตได้ไม่เหมือนเดิม	คนกลุ่มนี้มีศักยภาพอะไรบ้าง และเกิดปัญหาอะไรกับคนกลุ่มนี้	การทำความเข้าใจ และเข้าใจถึงภาวะการเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุตามวัย	การพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ และการสร้างคุณค่าให้กับผู้สูงอายุ
พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ของประชาชน อายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต ถึง ร้อยละ 87.6 (ปี 2566 ไตรมาส 1)	วัตถุประสงค์การใช้งาน และผลข้างเคียงจากการใช้งาน	ศึกษาจากสถิติ หน่วยงานทางด้านสาธารณสุข เพิ่มทักษะทางด้านวิชาชีพด้านการแพทย์แผนไทย และการแปรรูปผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ	สร้างผลิตภัณฑ์ตอบสนองอาการเจ็บป่วยจากพฤติกรรมให้รู้สึกแปลกใหม่ ตื่นเต้น น่าสนใจ

K = KNOW ตรวจสอบความรู้	W=WHAT สิ่งที่ต้องการรู้	H = HOW วิธีการ/ขั้นตอน	L=Learn กำหนดเป้าหมาย การพัฒนา
คนทั่วไปชอบความสะดวกสบาย ในการสั่งซื้อสินค้า ในช่องทางออนไลน์	ช่วงอายุที่แตกต่างกันมีความต้องการความสะดวกสบายที่ต่างกัน	ศึกษาช่องทางการตลาดในรูปแบบออนไลน์ และการเข้าถึงลูกค้า	เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่าย การสื่อสาร การขนส่งสินค้าให้เข้าถึงง่ายขึ้น
วันทำงานที่มีความเสี่ยงกับอาการ ออฟฟิศซินโดรม	สถิติการเจ็บป่วยจากการทำงาน หรืออาการเจ็บป่วยจากการทำงาน ของแต่ละอาชีพ	ศึกษาจากสถิติ หน่วยงานทางด้านสาธารณสุข และศึกษา การดูแลรักษา การปรับพฤติกรรม	สร้างผลิตภัณฑ์ตอบสนองอาการเจ็บป่วยจากพฤติกรรมให้รู้สึกแปลกใหม่ ตื่นเต้น น่าสนใจ
จำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาเที่ยวในประเทศไทย ในปี 2566 มี จำนวน 28,150,016 คน	นักท่องเที่ยวใช้จ่ายเกี่ยวกับอะไรบ้าง เขาจะเข้าถึงผลิตภัณฑ์ของเราได้อย่างไร	ศึกษาจากสถิติ หน่วยงานด้านการท่องเที่ยว จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	หาช่องทางจำหน่ายในแหล่งของฝากของที่ระลึก ในแหล่งท่องเที่ยว และสนามบิน พัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจได้

จากตารางที่ 2 และการประชุมร่วมกันระหว่างนักวิจัย และผู้ประกอบการ จึงสรุปเป็นประเด็นปัญหาได้ดังนี้

ปัญหาของผู้บริโภค : ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ มือ แขน คอ บ่า ไหล่
ความต้องการของผู้บริโภค : ใช้บรรเทาอาการปวด ใช้บริหารมือ แขน คอ บ่า ไหล่

กลุ่มเป้าหมาย : ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป วันทำงาน กลุ่มผู้มีอาการออฟฟิศซินโดรม และนักท่องเที่ยว

เหตุผลการซื้อ :

1. ลูกค้าในประเทศ ส่วนมากซื้อใช้สำหรับใช้เอง ลูกค้าต่างประเทศ ส่วนมากซื้อสำหรับใช้เองและเป็นของฝากของที่ระลึก
2. รู้สึกแปลกขณะใช้งาน ยิ่งดิ่งยิ่งแน่น
3. มีการสาธิตการใช้งาน ณ จุดจำหน่าย แล้วรู้สึกได้ว่านิ้วสบายขึ้น
4. ราคาที่ไม่แพง สามารถซื้อใช้เองได้ ซื้อเป็นของฝากได้
5. รูปร่างผลิตภัณฑ์น่าใช้ น่าสนใจ
6. ลูกค้ามีความเชื่อมั่นในตัวสินค้าว่าจะช่วยให้บรรเทาอาการปวดได้

ขั้นตอนที่ 2 : Define กำหนดปัญหาให้ชัดเจน จัดลำดับความสำคัญที่ต้องการแก้ไข เพื่อกำหนดกรอบโจทย์ปัญหา ดังนี้

1. ประเด็นสำคัญประกอบด้วย ผู้บริโภคมีความต้องการผลิตภัณฑ์ที่ดิ่งนิ้วล็อกให้มีหลายขนาดให้ใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ใช้งานรู้สึกปลอดภัย มีความต้องการให้ผลิตภัณฑ์ที่ดีต่อสุขภาพ และไม่ทำให้เกิดอาการเจ็บปวดจากการใช้งาน
2. สรุปประเด็นในการพัฒนาให้ที่ดิ่งนิ้วล็อก ได้แก่ ใช้งานง่าย ปลอดภัย และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
3. กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป กลุ่มผู้มีอาการ ออฟฟิศซินโดรม และนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ
4. ผลลัพธ์ คือ ผลิตภัณฑ์ที่ดิ่งนิ้วล็อก ที่รองรับการขยายสู่ตลาดต่างประเทศ

ขั้นตอนที่ 3 : Ideate ระดมความคิดใหม่ โดยการประชุมกลุ่ม โดยนักวิจัย และ ผู้ประกอบการ สรุปได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 ขั้นตอนการระดมความคิดใหม่

1. ปรับปรุงขนาดของที่ดึ่งนิ้วลือกให้มี 3 ขนาด ได้แก่ ขนาดใหญ่ สำหรับนิ้วหัวแม่มือ ขนาดกลาง ใช้สำหรับนิ้วชี้และนิ้วกลาง ขนาดเล็กสำหรับนิ้วนาง และนิ้วก้อย
 2. เปลี่ยนวัสดุจาก เส้นพลาสติกเป็น เส้นเทปกระดาษ (Paper Band) ที่ให้สัมผัสนุ่มกว่า และยังเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ราคาถูก
 3. พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ดึ่งนิ้วลือกให้เป็นไป มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ฉบับที่ 1/2564 เรื่อง หลักเกณฑ์และเงื่อนไขในการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน
 4. พัฒนาบรรจุภัณฑ์ ที่รองรับการขยายสู่ตลาดต่างประเทศ
- ขั้นตอนที่ 4 : Prototype** สร้างต้นแบบ นำแนวคิดไปพัฒนาต่อ
สรุปผลการสร้างแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์



Prototype 1 วัสดุ : เส้นเทปกระดาษ
เพิ่มห่วงสำหรับดึง



Prototype 2 วัสดุ : เส้นเทปกระดาษ
เพิ่มห่วงสำหรับดึง และใช้เป็นพวงกุญแจ

ภาพประกอบที่ 3 แสดงการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ 2 รูปแบบ

จากภาพประกอบที่ 3 หลังจากที่ได้สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ 2 รูปแบบ ผ่านการประชุมคัดเลือก โดย เลือกแบบที่ 1 เพื่อผลิตจริง เพราะวัตถุประสงค์ในการซื้อไปใช้เพราะประโยชน์ในการช่วยบรรเทาอาการปวดเมื่อย มือ แขน คอ บ่า ไหล่ และยังลดต้นทุนในการผลิตได้

สรุปผลการสร้างแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ภัณฑ์ เพื่อรองรับตลาดต่างประเทศ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษรูปภาพประกอบการใช้งาน และ QR code คลิบัติการใช้งาน โดยใช้แนวคิดในการออกแบบดังนี้



ภาพประกอบที่ 3 แสดงการสร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 5 : Test ทดสอบ

หลังจากการทดลองผลิตผลิตภัณฑ์ที่ตั้งนิวรีลอค และบรรจุภัณฑ์ จึงได้นำผลิตภัณฑ์ยื่นขอการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์จากกระดาษ และได้ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช. เลขที่ 651/2560) เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2567



ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 3 ชิ้น ด้านหน้า



ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 3 ชิ้น ด้านหลัง

ภาพประกอบที่ 4 แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 3 ชิ้น ด้านหน้าและด้านหลัง



ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 1 ชิ้น ด้านหน้า



ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 1 ชิ้น ด้านหลัง

ภาพประกอบที่ 5 แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
แบบบรรจุ 1 ชิ้น ด้านหน้าและด้านหลัง



ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ แบบบรรจุ 3 ชิ้น
สำหรับจัดชุดของขวัญ ของฝาก



ภาพประกอบที่ 6 แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ แบบบรรจุ 3 ชิ้น
สำหรับจัดชุดของขวัญ ของฝาก

ด้านช่องทางการจำหน่าย พบว่า การออกบูธจำหน่ายสินค้า เป็นโอกาสที่จะจำหน่ายและแนะนำผลิตภัณฑ์ได้มากที่สุด มีการสาธิตการใช้งาน ให้ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ได้ง่ายขึ้น ช่องทางการออนไลน์จึงเป็นช่องทางการจัดจำหน่ายรองลงมา ด้านโอกาสทางการตลาดในต่างประเทศ โดยฝากร้านนำเข้าส่งออกไทย-ญี่ปุ่น และเข้าร่วมออกบูธแสดงสินค้าในต่างประเทศ

อภิปรายผล

พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพจากภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่เศรษฐกิจผู้สูงวัย กลุ่มผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาเพื่อสุขภาพบ้าน ก.เจริญ จังหวัดอุทัยธานี อภิปรายผลดังนี้

การศึกษาศักยภาพกลุ่ม รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม และคัดเลือกผลิตภัณฑ์มาพัฒนา โดยการจัดการประชุมกลุ่มและร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าสมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ นำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจักสานผสมผสานภูมิปัญญาด้านการแพทย์พื้นบ้าน ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองเศรษฐกิจผู้สูงวัย เป็นการสร้างคุณค่า และสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุตามศักยภาพของแต่ละคน ดำเนินการประชุมกลุ่มคัดเลือกผลิตภัณฑ์มาพัฒนาต่อ ผลคัดเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อนำมาพัฒนาต่อ คือ ผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนิ้วล็อก เพราะผลิตได้ง่าย ใช้งานง่าย พกพาได้สะดวก ซื่อเป็นของฝากได้ กลุ่มผู้ใช้คือ ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป วันทำงาน กลุ่มผู้มีอาการ ออฟฟิศซินโดรม รวมถึงนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Empathies ทำความเข้าใจผู้บริโภคเพื่อมองเห็นถึงปัญหาและความต้องการร่วมกับ เทคนิค KWHL เพื่อวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนิ้วล็อก และการประชุมกลุ่มร่วมกันระหว่างนักวิจัย และผู้ประกอบการ สรุปเป็นประเด็นปัญหาของผู้บริโภค ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ มือ แขน คอ บ่า ไหล่ ความต้องการของผู้บริโภค ใช้บรรเทาอาการปวด ใช้บริหารมือ แขน คอ บ่า ไหล่ กลุ่มเป้าหมาย

ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป วิทยาลัย กลุ่มผู้มีอาการออฟฟิศซินโดรม และนักท่องเที่ยวนอกประเทศ เหตุผลการซื้อพบว่า ลูกค้าในประเทศ ส่วนมากซื้อสำหรับใช้เอง ลูกค้าต่างประเทศซื้อสำหรับใช้เองและเป็นของฝากของที่ระลึก มีรู้สึกแปลกขณะใช้งาน ที่ยี่งดังยี่งแน่น มีการสาธิตการใช้งาน ณ จุดจำหน่าย แล้วรู้สึกได้ว่านิ้วสบายขึ้น ราคาที่ไม่เหมาะสมสามารถซื้อใช้เองได้ ซื้อเป็นของฝากได้ ลูกค้ามีความเชื่อมั่นในตัวสินค้าว่าจะช่วยให้บรรเทาอาการปวดได้

ขั้นตอนที่ 2 Define กำหนดปัญหาให้ชัดเจน จัดลำดับความสำคัญที่ต้องการแก้ไข เพื่อกำหนดกรอบโจทย์ปัญหาประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย ผู้บริโภคมีความต้องการผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนี้ ล็อคให้มีหลายขนาด ใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รู้สึกปลอดภัยขณะใช้งาน และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ดีต่อสุขภาพ ไม่ทำให้เกิดอาการเจ็บปวดจากการใช้งาน สรุปประเด็นในการพัฒนาให้ที่ดั่งนี้ ล็อคให้ ใช้งานง่าย ปลอดภัย เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้สูงอายุ บุคคลทั่วไป วิทยาลัย กลุ่มผู้มีอาการ ออฟฟิศซินโดรม และนักท่องเที่ยวนอกประเทศไทยและต่างประเทศ ผลลัพธ์ที่ต้องการ คือ ผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนี้ ล็อค ขยายตลาดสู่ต่างประเทศ

ขั้นตอนที่ 3 Ideate ระดมความคิดใหม่ โดยการประชุมโดยนักวิจัย ผู้ประกอบการ นักวิชาการ สรุปได้ดังนี้ ปรับขนาดของที่ดั่งนี้ ล็อคให้มี 3 ขนาด ได้แก่ ขนาดใหญ่ สำหรับนิ้วหัวแม่มือ ขนาดกลาง สำหรับนิ้วชี้และนิ้วกลาง ขนาดเล็กสำหรับนิ้วนางและนิ้วก้อย เปลี่ยนวัสดุจากเส้นพลาสติก เป็นเส้นเทปกระดาษ (Paper Band) ที่ให้สัมผัสนุ่มกว่า และยังเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ราคาถูก พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ดั่งนี้ ล็อคให้เป็นไปตามมาตรฐาน (มผข.) และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้ขยายตลาดสู่ต่างประเทศ

ขั้นตอนที่ 4 Prototype สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ 2 รูปแบบ และคัดเลือกแบบที่ 1 เพื่อผลิตจริง เนื่องจาก ลูกค้าส่วนมากซื้อไปใช้เพราะประโยชน์ในการช่วยบรรเทาอาการปวดเมื่อย ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ภัณฑ์ เพื่อรองรับตลาดต่างประเทศ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ โดยใช้แนวคิดในการออกแบบ สไตลมินิมอล ภายใต้แบรนด์ NAWAPORN กลุ่มสีที่ใช้โทนสีน้ำตาล

รูปแบบตัวอักษร แบบไม่เป็นทางการ ภาพประกอบใช้กราฟิกลายสานภูมิปัญญาท้องถิ่น วิธีการใช้งาน มี รูปภาพประกอบการใช้งาน และ QR code คลิบัติการใช้งาน ขนาดบรรจุ 1 ชั้น และ 3 ชั้น วัสดุ ใช้สติ๊กเกอร์ และกระดาษ ซึ่งสอดคล้องกับ เส้นสี สำเภาเงิน และโสภา หนูแดง (2566) เรื่องการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลิ่นไอบาล ต่าบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จากการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด ด้วยกรอบแนวคิดปัจจัยด้านหลัก การออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลากด้วยการสร้างสรรค์และสื่อความหมายความเข้าใจ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เกี่ยวกับตราสินค้า ตัวอักษร สี ภาพประกอบ ลวดลายกราฟิก และ สะท้อนปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สื่อถึงวิถี ภูมิปัญญาและทรัพยากร ท้องถิ่น การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบ เดิมที่มีอยู่ เพื่อส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 Test ทดสอบ หลังจากการทดลองผลิตผลิตภัณฑ์ที่ตั้งนี้แล้ว ล้อค พร้อมบรรจุภัณฑ์ 3 ขนาด นำไปยื่นขอการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภท ผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์จากกระดาษ และได้ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.เลขที่ 651/2560) เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2567 ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา มลิวงศ์ และขจรศักดิ์ วงศ์วิราช (2554) ประเด็น จากผลการศึกษาการพัฒนา ผลิตภัณฑ์สมุนไพรสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน พบว่า ศักยภาพของกลุ่มขนาดแผน ไทยบ้านแม่ทะ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์นั้น กลุ่มมีความสามารถและศักยภาพในการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ ความพร้อมในการเรียนรู้เพื่อการ พัฒนาผลิตภัณฑ์อันนำไปสู่ การนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่กระบวนการ ขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านช่อง ทางการจำหน่าย พบว่า การออกบูธจำหน่ายสินค้า เป็นโอกาสที่จะจำหน่ายและ แนะนำผลิตภัณฑ์ได้มากที่สุด มีการสาธิตการใช้งาน ให้ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ได้ง่าย ขึ้น ช่องทางการออนไลน์จึงเป็นช่องทางการจัดจำหน่ายรองลงมา ด้านโอกาสทางการ ตลาดในต่างประเทศ โดยฝากร้านนำเข้าส่งออกไทย-ญี่ปุ่น และเข้าร่วมออกบูธแสดง สินค้าในต่างประเทศ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุที่เหลือทิ้ง และการใช้วัสดุในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

1.2 การจัดการห่วงโซ่คุณค่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาในจังหวัดอุทัยธานี

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลงานวิจัยไปใช้

2.1 นำผลการดำเนินงานไปเป็นต้นแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดมูลค่า และการสร้างคุณค่าให้กับผู้สูงอายุ ในพื้นที่อื่น

เอกสารอ้างอิง

กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2562).

มาตรการขับเคลื่อนระเบียบวาระแห่งชาติ เรื่อง สังคมสูงอายุ (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ไพบรา อิศรเสนา ณ อยุธยา, และชูจิต ตรีรัตนพันธ์. **การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ.** ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก <https://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2562). **เศรษฐกิจผู้สูงวัย.**

ปทุมธานี : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2564).

ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ฉบับที่ 1/2564 เรื่อง หลักเกณฑ์และเงื่อนไขในการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน. ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก https://prachinburi.industry.go.th/web-upload/migrated/files/2016_microsite_prachinburi/11294_news_fileid_391_article_file.pdf

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566ก). การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2564. ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก https://www.nso.go.th/nsoweb/nso/survey_detail/iM
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566ข). สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและ การสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566 (ไตรมาส 1). ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2567, จาก <https://www.nso.go.th/>
- สำนักสนับสนุนสุขภาวะองค์กร สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2562). คู่มือแนวทางส่งเสริมสุขภาพ และอนามัยสิ่งแวดล้อมในสถานประกอบการ 10 packages. ค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://happy8workplace.thaihealth.or.th/books-videos/books/21>
- เสนห์ สำเภาเงิน, และโสภา หนูแดง (2565). การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 15(2), 195-219.
- อัจฉรา มลิวงศ์, และขจรศักดิ์ วงศ์วิราช (2554). การพัฒนาผลิตภัณฑ์สมุนไพรสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน นวดแผนไทยบ้านแม่ทะ อำเภอมะทะ จังหวัดลำปาง. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี 2554 “การพัฒนานาคนคชนบไทย : ฐานรากที่มั่นคงเพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน” 27-29 มกราคม 2554, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- European Commission. (2018). The silver economy: Final report. Retrieved March 10, 2024, from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a9efa929-3ec7-11e8-b5fe-01aa75ed71a1>

การรับรู้บรรจุภัณฑ์: กรณีศึกษาการออกแบบโครงสร้าง และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่

Packaging Perception: A Case Study on Structural and Graphic Design of Chicken Leg Snack Packaging

รัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์¹

Ratanarekha Atchariyapitak

รัตนจิรา รัตนประเสริฐ²

Ruttanachira Ruttanaprasert

ลักขณา พิทักษ์³

Lakkana Pitak

วันเฉลิม จันทร์ช่วงโชติ⁴

Wanchalerm Chanchongchot

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาพืชศาสตร์ สิ่งทอและการออกแบบ ภาควิชาเทคโนโลยีสิ่งทอ
และการออกแบบแฟชั่น คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

Assistant Professor, Department of Textile Technology and Fashion Design,
Faculty of Agriculture and Technology, University of Rajamangala Technology
Isan Surin Campus (E-mail: aomsinmeeprom@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาพืชศาสตร์, คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

Assistant Professor Dr., Department of The fields of plants, Faculty of Agriculture
and Technology, University of Rajamangala Technology Isan Surin Campus

³ อาจารย์ ดร., สาขาจักรกลเกษตร คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

Lecturer Dr., Department of Gricultural Machinery, Faculty of Agriculture
and Technology, University of Rajamangala Technology Isan Surin Campus

⁴ อาจารย์ประจำ, สาขาพืชศาสตร์ สิ่งทอ และการออกแบบ,
ภาควิชาเทคโนโลยีสิ่งทอ และการออกแบบแฟชั่น, คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

Lecturer, Department of Textile Technology and Fashion Design, Faculty of Agriculture
and Technology, University of Rajamangala Technology Isan Surin Campus

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคขนมขาไก่ จังหวัดสุรินทร์ 2) เพื่อออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจแฮตทอมอร์แกร์นิคฟาร์ม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจแฮตทอมอร์แกร์นิคฟาร์ม โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสม ดำเนินการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการลงพื้นที่สำรวจเก็บข้อมูลกับคนในพื้นที่รวมถึงการสัมภาษณ์จากกลุ่มวิสาหกิจแฮตทอมอร์แกร์นิคฟาร์ม ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการ จำนวน 15 คน และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มประชาชนทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 ชุด ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ ช่วงอายุระหว่าง 25-42 ปี จำนวน 50 คน โดยผลวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า 1) จำนวนที่ซื้อ ค่าใช้จ่ายในการซื้อ เหตุผลในการรับประทาน การเลือกวัตถุดิบหลักที่เป็นส่วนผสม สถานที่ซื้อ ในแต่ละครั้ง ไม่ขึ้นอยู่กับเพศ อายุ ระดับการศึกษา ส่วนจำนวนขนมขาไก่ที่ซื้อในแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับอาชีพ 2) ด้านออกแบบโครงสร้างที่สามารถปกป้องเนื้อขนม รักษาคุณภาพขนมภายในบรรจุภัณฑ์ สะดวกในการใช้งาน มีความสวยงามของรูปร่างและความโดดเด่นเมื่ออยู่บนชั้นวาง ได้แก่ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ กล่องสี่เหลี่ยม รูปแบบ B การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ ใช้การนำรูปแบบการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรม และด้านความสนใจ มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ สร้างความโดดเด่น ความสวยงาม ทันสมัย แปลกใหม่ 3) ด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า รูปแบบที่ 3 รูปแบบเป็นคนที่ช่างเลือก มีความพึงพอใจระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.19 เป็นอันดับแรก รองลงมาคือ รูปแบบที่ 1 รูปแบบชอบมีสังคม มีความพึงพอใจระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.94 และรูปแบบที่ 2 รูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี ความพึงพอใจระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.84 ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ต้นแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การออกแบบ, โครงสร้าง, กราฟิก, บรรจุภัณฑ์, ขนมขาไก่

Abstract

The objectives of this research were: To study consumer behavior related to Kanom Ka Gai (chicken feet-shaped snacks) in Surin province. To design the structure and graphics on the packaging of Kanom Ka Gai, focusing on the case study of the Setom Organic Farm community enterprise. To study satisfaction with the design of the structure and graphics on the packaging of Kanom Ka Gai, again focusing on the Setom Organic Farm community enterprise. The research utilized a mixed-method approach. It involved collecting qualitative data through field surveys with local residents, as well as interviews with 15 individuals, including members of the Setom Organic Farm community enterprise, design experts, marketing experts, and service experts. Quantitative data were collected from 50 sets of questionnaires distributed to the general public, specifically targeting 50 young people aged 25-42 who were not part of the initial sample group. Research Findings: The number of snacks purchased, the cost of purchasing, reasons for consumption, choice of main ingredients, and place of purchase were not influenced by gender, age, or education level. However, the quantity of Kanom Ka Gai purchased per occasion was found to be dependent on the buyer's occupation. In terms of design, packaging structures that protect the snack content, maintain quality, are convenient to use, aesthetically pleasing, and stand out on shelves were preferred. The recommended packaging structure was a square box in the 'Style B' format. For graphics design on the Kanom

Ka Gai packaging, inspiration was drawn from lifestyle activities and interests, aiming to create distinctive, beautiful, modern, and unique designs. Regarding satisfaction with the graphic designs of Kanom Ka Gai packaging, among the three styles evaluated, Style 3, which catered to selective individuals, received the highest satisfaction level with an average score of 4.19. Next was Style 1, which targeted sociable people, with an average satisfaction score of 3.94. Style 2, which appealed to those proficient in technology, received a satisfaction score of 3.84. Overall, respondents expressed a high level of satisfaction with the prototype structure and graphics of the Kanom Ka Gai packaging.

Keywords: Design, Structure, Graphics, Packaging, Chicken Leg Snack

บทนำ

กลุ่มวิสาหกิจ แซตอม ออร์แกนิก ฟาร์ม มีความโดดเด่นในเรื่องของผลิตภัณฑ์ข้าวพื้นเมือง และผลิตภัณฑ์แปรรูปจากข้าว ด้วยกรรมวิธีการผลิตแบบวิถีแห่งเกษตรอินทรีย์ ซึ่งได้ปลูกข้าวพันธุ์พื้นเมืองสุรินทร์ที่หายากหลากหลายสายพันธุ์ ได้แก่ ข้าวกล้องผกาอำปี้ล ข้าวเหนียวแดง ข้าวกล้องมะลินิลสุรินทร์ ข้าวมะลิโกเมนสุรินทร์ และข้าวไทรจัสมิน ซึ่งนับว่าเป็นพันธุ์ข้าวที่หายาก เป็นจุดเด่นของการทำธุรกิจด้านการจำหน่ายข้าว จังหวัดสุรินทร์เป็นพื้นที่การเกษตรที่อาศัยน้ำฝนเป็นหลัก ในการทำการเกษตร (สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2567) ทำให้มีระยะเวลาในการปลูกข้าวตั้งแต่เดือนสิงหาคม ถึงเดือนธันวาคม หลังจากฤดูการเพาะปลูกข้าว พื้นที่ปลูกจะว่างเว้น การปลูกมันเทศจึงเป็นการสร้างงาน สร้างรายได้เสริมให้แก่เกษตรกร การขยายการเพาะปลูกมันเทศในจังหวัดสุรินทร์จึงเป็นทางเลือกที่ยั่งยืนและให้ผลกำไรแก่เกษตรกรในท้องถิ่นด้วยการสร้างโอกาสในการทำงาน การปรับปรุงสุขภาพของดิน และการให้ประโยชน์ทางโภชนาการ การปลูก มันเทศสามารถปรับปรุงเศรษฐกิจการเกษตรของภูมิภาคได้อย่างมาก แนวทางนี้ไม่เพียงแต่

สนับสนุนการดำรงชีวิตของท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจโดยรวมของจังหวัดสุรินทร์ ทำให้เป็นองค์ประกอบสำคัญของยุทธศาสตร์การเกษตรสำหรับพื้นที่ เป็นการนำทรัพยากรดิน และทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนให้มากขึ้น กลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิคฟาร์ม จึงได้พัฒนาพื้นที่ว่างจากการปลูกข้าวมาปลูกมันเทศ เนื่องจากได้เพิ่มช่องทางให้แก่กลุ่มวิสาหกิจเป็นแหล่งพักผ่อนสำหรับผู้มาเยือนได้สัมผัสกับบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติผืนนาที่อยู่ติดแม่น้ำชี และมีการแปรรูปมันเทศเป็นขนมขาไก่ เพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจพบว่า กลุ่มยังขาดการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ซึ่งเป็นการสื่อสารผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพและการตอบสนองต่อตลาด ด้านช่องทางการตลาด การส่งเสริมการขาย ด้านการจัดการคลังสินค้าและโลจิสติกส์ ด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ บริการของกลุ่มวิสาหกิจอยู่ในระดับศักยภาพปานกลาง ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ศักยภาพอยู่ระดับน้อยทางผู้ประกอบการยังขาดองค์ความรู้เรื่องการนำเทคโนโลยีด้านการจัดจำหน่ายสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจการ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์และการบริการยังเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายได้ไม่ทั่วถึงมากนัก ในส่วนศักยภาพด้านการบริหารจัดการบุคลากร นั้นยังมีรูปแบบการบริหารจัดการบุคคลวิสาหกิจชุมชนกึ่งครอบครัวสืบเนื่องจากบุคลากรหรือพนักงานส่วนใหญ่ เป็นคนในพื้นที่ที่ให้ความสนใจในการเข้ามามีส่วนช่วยในการดำเนินการกลุ่มวิสาหกิจค่อนข้างน้อย และในปัจจุบันกลุ่มแรงงานที่ใช้ในการผลิตสินค้าเกษตรมีค่อนข้างน้อย คนส่วนใหญ่หันเข้าไปทำงานในเขตเมืองมากขึ้น ส่งผลให้ขาดแรงงานหรือบุคลากรในการดำเนินงาน

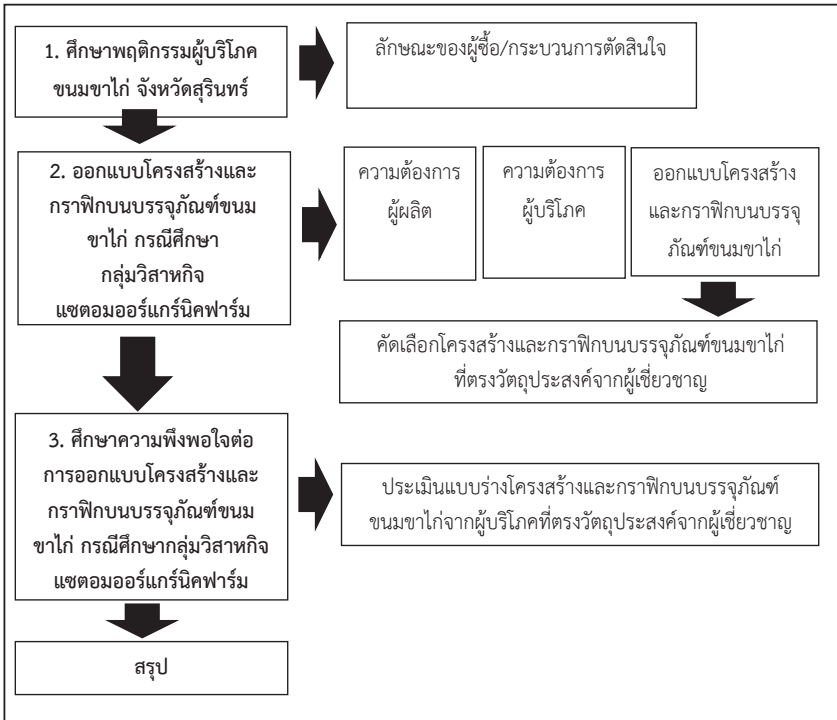
จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากบรรจุภัณฑ์สามารถทำหน้าที่ในการแสดงความแตกต่างได้ชัดเจนที่สุด ตั้งแต่ภาพลักษณ์ผ่านบรรจุภัณฑ์ไปสู่ผู้บริโภค ขั้นตอนของการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับตลาดและผลผลิตภายใต้ภูมิปัญญาไทยควบคู่กับวิทยาการทางเทคโนโลยีสมัยใหม่นั้น สามารถปรับปรุงการรับรู้ของผู้บริโภค และสนับสนุนการขยายตลาดด้วยการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับคุณภาพและ

เอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการนำกระบวนการออกแบบเข้าไปช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าว เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นไม่เป็นเพียงสินค้าใช้ภายในชุมชนเท่านั้น แต่จะสามารถผลิตและเป็นสินค้าส่งออกสู่ตลาดจริง สามารถสร้างจุดขายและเพิ่มมูลค่า เป็นแนวทางสำคัญในการขยายโอกาสให้สินค้าและบริการในนโยบาย “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์” ให้ประสบความสำเร็จ การยอมรับและการเติบโตทางเศรษฐกิจได้มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคชนมชาไก่ จังหวัดสุรินทร์
- 2) เพื่อออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ชนมชาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิกฟาร์ม
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ชนมชาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิกฟาร์ม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษา กลุ่มวิสาหกิจแฮตตอม ออร์แกร์นิกฟาร์ม ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย หลักการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ พฤติกรรมผู้บริโภค การรับรู้ของผู้บริโภค โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อสร้างแนวความคิดและกำหนดกรอบแนวความคิดของการทำวิจัย และสำรวจโครงสร้างและกราฟิกบน บรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ ที่มีจำหน่ายในท้องตลาด เช่น 1) บริษัท เอส แอนด์ พี ซินดิเคท (S&P)

2) Café Amazon และร้านค้าที่จำหน่ายขนมชาโก้ โดยทำการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และสอบถามจากนักออกแบบ ผู้ประกอบการ และผู้บริโภค

ขั้นตอนที่ 2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามรูปแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม เพื่อนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือประเมินความถูกต้องของภาษาในแบบสอบถามและนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแบบสอบถามไปทดลอง (try-out) กับกลุ่มประชาชนทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 ชุด แบบสอบถามทุกข้อผ่านเกณฑ์และมีค่าความเชื่อมั่น 0.987 ซึ่งเป็นค่าที่ใช้ได้

ขั้นตอนที่ 3 ทำการร่างแนวคิดจากแรงบันดาลใจ และออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม ประกอบด้วย รูปทรง ขนาด วัสดุ ภาพประกอบ สี และตัวอักษร นำมาจัดวางองค์ประกอบการออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม ทั้ง 3 รูปแบบ

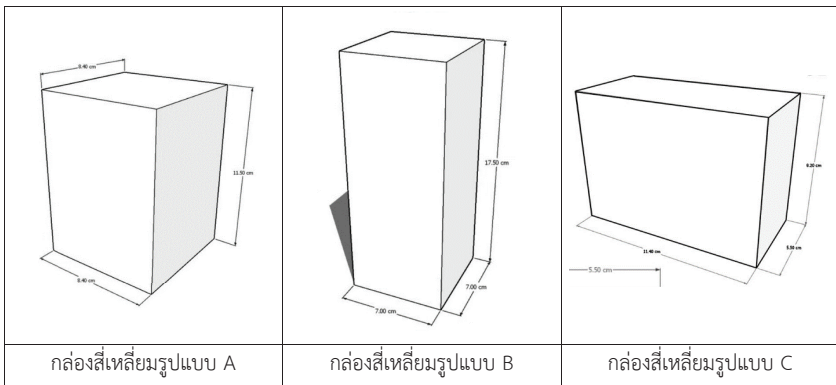
ขั้นตอนที่ 4 นำผลงานการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม พร้อมโมเดล ไปสอบถามความคิดเห็นด้านการออกแบบจากนักออกแบบและผู้ประกอบการ และนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงรูปแบบบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเขตอมออร์แกร์นิคฟาร์ม ทั้ง 3 รูปแบบ ที่ได้พัฒนาและปรับปรุงขึ้นใหม่ ประชากรที่ใช้ในการประเมิน คือ ประชาชนทั่วไปทั้งชายและหญิง ที่เคยซื้อและรับประทานขนมชาโก้กลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

ขั้นตอนที่ 6 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลที่ได้จากการวิจัย

แนวคิดการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก โดยการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และสอบถามจาก กลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิกฟาร์ม ผู้ประกอบการที่จำหน่ายขนมชาโกในท้องตลาด และผู้บริโภคที่เคยซื้อและรับประทานขนมชาโก พบว่า มีความต้องการด้านโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ ต้องการความแข็งแรง ทนทาน บรรจุขนมชาโกได้พอดี รักษาคุณภาพขนมได้ ถือง่าย พกพาสะดวก อีกทั้งต้องการประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ สะอาด ปลอดภัย แกะง่าย สามารถนำไปใช้ต่อได้ ผู้วิจัยได้นำเอาประเด็นต่างๆ เหล่านี้ไปปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ได้ทำการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ในรูปแบบกล่องสี่เหลี่ยมด้านหน้ากล่องจะมีกราฟิก และรายละเอียดของการติดต่อ โดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ แบบกล่องสี่เหลี่ยม 3 รูปแบบ

แนวคิดการออกแบบกราฟิก

การพัฒนาและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ โดยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และสอบถาม ผู้บริโภคที่เคยซื้อและรับประทานขนมชาโก กลุ่มที่เคยเป็นลูกค้าของขนมชาโก กลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิกฟาร์ม ผู้ประกอบการที่จำหน่ายขนมชาโกในท้องตลาด ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงาม ดูดี มีรสนิยม ทันสมัย แปลกใหม่

ไม่เหมือนใคร ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ คือ รูปทรง (Shape and From) ขนาด (Size) และสี (color) มาวิเคราะห์รูปลักษณะในรูปแบบต่างๆ สู่การออกแบบ โดยมี แรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่เกิดจากส่วนผสมหลักของขนมชาไก่ ซึ่งเป็นรูปทรงธรรมชาติ ได้แก่ ลายเส้นเครือมันเทศ ลายเส้นรูปร่างมันเทศ ใบผักชี มาออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เพื่อเพิ่มการรับรู้ของผู้บริโภค และความน่าดึงดูดใจของผลิตภัณฑ์ได้อย่างมาก ช่วยสร้างความรู้สึกรถึงความแท้จริง ความยั่งยืน และการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้บริโภค เส้นโค้งหรือรูปร่างที่เลียนแบบใบไม้ สื่อถึงความสวยงามและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่สูงขึ้นและโอกาสในการซื้อที่มากขึ้น การผสมผสานของสีส้ม สีนํ้าตาล สีทอง สีเหลือง สีดำ และสีเขียว สามารถสร้างการออกแบบที่สมดุลและสะดุดตา เช่น การใช้สีเขียวควบคู่ไปกับสีส้มและสีนํ้าตาลสามารถสร้างความรู้สึกรเป็นธรรมชาติ ในขณะที่การเน้นสีทองและสีดำสามารถเพิ่มความหรูหราและความทันสมัย อีกทั้งโทนสีสามารถดึงดูดผู้บริโภคได้หลากหลาย ตั้งแต่ผู้ที่มองหาผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่ดีต่อสุขภาพ (สีเขียว สีนํ้าตาล) ไปจนถึงผู้ที่มองหาของว่างระดับพรีเมียม (สีทอง สีดำ) โดยมีสีเหลืองซึ่งเป็นสีที่สื่อถึงความสุข การมองโลกในแง่ดี และพลังงาน ทำให้บรรจุภัณฑ์ดูร่าเริงและน่าดึงดูดใจมากขึ้น นอกจากนี้สีเหลืองยังเข้ากันได้ดีกับสีส้มเพื่อเพิ่มความน่ารับประทานให้กับผลิตภัณฑ์



ภาพประกอบที่ 2 แนวคิดการออกแบบกราฟิกจากแรงบันดาลใจ (Inspiration)

ออกแบบแบบร่างกราฟิกจากแนวคิดแรงบันดาลใจบนโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ถ่ายทอดผ่านรูปแบบ การใช้ชีวิตโดยมีรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนเจนเอเรชั่นวาย ที่มีอายุตั้งแต่ 25-42 ปี ดังนั้น รูปแบบทางสังคม: คนรุ่นนี้มีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงทางสังคมและชุมชน พวกเขามักจะแสวงหาผลิตภัณฑ์และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรมของพวกเขา สำหรับชนมขำโก่ซึ่งเป็นชนมที่ผลิตจากวัตถุดิบในชุมชน ที่เน้นย้ำถึงวัฒนธรรมของการทำเกษตรกรรมและแง่มุมทางสังคมสามารถดึงดูดกลุ่มประชากรกลุ่มนี้ได้ อาจสนใจว่าชนมสามารถเชื่อมโยงกับการสำรวจวัฒนธรรมของตนเองหรือการแบ่งปันทางสังคมผ่านโซเชียลมีเดียอย่างไร เทคโนโลยีที่ยืดหยุ่น: คนรุ่นนี้ให้ความสำคัญเรื่องความสะดวกสบายเมื่อใช้เทคโนโลยี และความคาดหวังในความยืดหยุ่นของการมีส่วนร่วมกับผลิตภัณฑ์สำหรับชนมขำโก่ อาจหมายถึงการมีตัวตนในโลกออนไลน์ การใช้กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล และเสนอทางเลือกในการสั่งซื้อออนไลน์ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาของผลิตภัณฑ์ วิธีการเตรียม และความผันแปรผ่านเนื้อหาดิจิทัลที่น่าดึงดูดสามารถดึงดูดผู้บริโภคที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีได้ ความพิถีพิถัน: คนรุ่นนี้มีแนวโน้มที่จะมีความเข้าใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่พวกเขาบริโภค โดยมักจะเลือกผลิตภัณฑ์ที่เป็นของแท้ มีแหล่งที่มาอย่างมีจริยธรรม หรือเสนอประสบการณ์ที่ไม่เหมือนใคร เพื่อดึงดูดกลุ่มนี้ผู้ผลิตชนมขำโก่อาจเน้นคุณภาพของส่วนผสม วิธีการเตรียมแบบดั้งเดิม หรือลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์ของตน ความโปร่งใสเกี่ยวกับแนวทางปฏิบัติในการจัดหาและการผลิตสามารถโดนใจผู้ชมกลุ่มนี้ได้ สอดคล้องกับ รัชปณันท์ ศิริรินทร์ (2561) กล่าวว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนเจนเอเรชั่นวาย ได้แก่ รูปแบบชอบมีสังคม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ รูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี และรูปแบบเป็นคนช่างเลือกตามลำดับ มาจัดวางองค์ประกอบการออกแบบ ประกอบด้วย รูปทรง ขนาด วัสดุ ภาพประกอบ สี และตัวอักษร ทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบชอบมีสังคม การใช้สีทอง เป็นจุดเด่นในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นการใช้ประโยชน์ จากความหมายทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของความหรูหราและมูลค่า จากหนังสือทฤษฎี สีเบื้องต้นของเสนห์ ธนารัตน์สุขสิทธิ์ (2541)

กล่าวว่า สีทองหมายถึง ความหรูหรา ความมีระดับ ความร่ำรวย และความมีราคาสูงค่า ซึ่งสีทองจะบ่งบอกถึงคุณค่า รสนิยม และยังช่วยดึงดูดความร่ำรวย สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่สูงขึ้นและโอกาสในการซื้อที่มากขึ้น ซึ่งสะท้อนได้ดีกับผู้บริโภครุ่นเจนเอเรชั่นวาย ความชื่นชมในกลุ่มประชากรนี้ต่อผลิตภัณฑ์ระดับพรีเมียม สวยงามน่าพึงพอใจ และยกระดับสถานะ ทำให้สีทองเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมสำหรับการดึงดูดรสนิยมและคุณค่าของพวกเขา

		
		
รูปแบบขอบมีสีสังคม แบบที่ 1	รูปแบบขอบมีสีสังคม แบบที่ 2	รูปแบบขอบมีสีสังคม แบบที่ 3

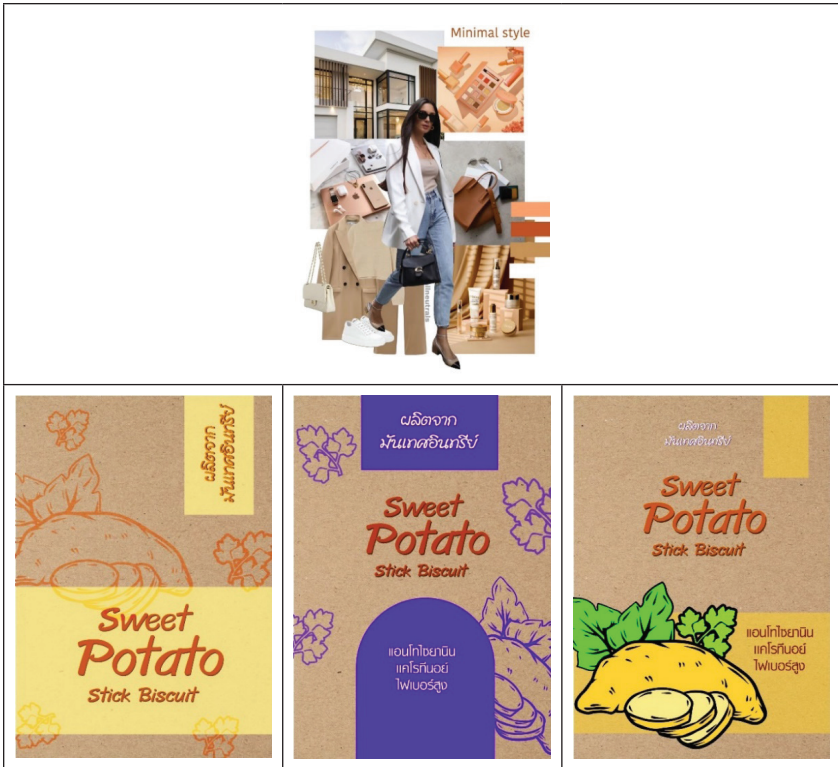
ภาพประกอบที่ 3 กราฟิกจากแนวคิดแรงบันดาลใจผสมผสานรูปแบบขอบมีสีสังคม

2. รูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี คือ คนที่นิยมความแปลกใหม่ ทันต่อเทคโนโลยี ใช้สีหลากหลายและสดใส เป็นสไตล์ที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว หรือนเน้นความแปลกใหม่เป็นหลัก ใช้สี“โทนร้อน (Warm color)” ได้แก่ สีแดงม่วง สีแดง สีแดงส้ม สีส้ม และสีเหลืองส้ม (ปาริชาติ นัครเศ, 2549; Sharpe, 1974) หมายถึง สีที่ให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นหรือการถูกกระตุ้น มักจะถูกเชื่อมโยงกับสภาวะอารมณ์ที่ร่าเริง สามารถร่ำอารมณ์ และดึงดูดความสนใจได้ในระดับสูง การใช้โทนสีกราฟิกของการใช้สีสว่างและอบอุ่น ผสมผสานกับรูปแบบที่คล่องตัวทางเทคโนโลยี สอดคล้องกับความต้องการของคนเจนเอเรชั่นวาย ในด้านนวัตกรรม การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ และผลกระทบทางภาพ แนวทางนี้ดึงดูดความสนใจของพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความปรารถนาในความทันสมัยและความแปลกใหม่ มักจะถูกดึงดูดไปยัง การออกแบบที่มีชีวิตชีวาและสะดุดตา สิ่งนี้สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์หรือแบรนด์น่าจดจำและน่าดึงดูดยิ่งขึ้นในตลาดที่มีผู้คนหนาแน่น



ภาพประกอบที่ 4 กราฟิกจากแนวคิดแรงบันดาลใจผสมผสานรูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี

3. รูปแบบเป็นคนช่างเลือก คือ เน้นความธรรมดา เรียบง่าย มีความเป็นธรรมชาติ แต่ยังคงความเรียบร้อย ใช้สีโทนเย็น เช่น เหลืองเขียว เขียว น้ำเงินเขียว และน้ำเงิน ทำให้เกิดความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย และเจียบสงบ จากข้อมูลของ Chapman (2010) สีเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับความรู้สึกสงบและสันติ สามารถสร้างประสบการณ์การมองเห็นที่ผ่อนคลาย ทำให้เหมาะสำหรับการถ่ายทอดบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นธรรมชาติ การนำเสนอที่สะอาดตาและมีการจัดระเบียบอย่างดี สามารถปรับปรุงคุณภาพการรับรู้ของผลิตภัณฑ์ และทำให้น่าดึงดูดยิ่งขึ้นสำหรับคนรุ่นที่ให้ความสำคัญกับทั้งรูปแบบและฟังก์ชัน ผลิตภัณฑ์หรือ แปรนต์ที่ใช้สีเหล่านี้สามารถให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย ซึ่งดึงดูดความต้องการความสมดุลและความเป็นอยู่ที่ดีของจิตใจ ลักษณะที่เป็นธรรมชาติของสไตล์นี้สอดคล้องกับความสนใจที่เพิ่มขึ้นของคนรุ่น เจเนอเรชันวาย ในเรื่องความยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การออกแบบที่รวมองค์ประกอบทางธรรมชาติหรือทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีพื้นฐานและใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม แนวทางนี้สร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดสายตาและผ่อนคลาย ซึ่งสะท้อนกับความปรารถนาของพวกเขาในการใช้ชีวิตอย่างแท้จริงและสมดุล (Chapman, 2010) กล่าวถึง สีที่ให้ความรู้สึกความสงบนิ่งหรือเฉื่อยชา มักจะถูกเชื่อมโยงกับความสงบ ใจเย็น และแสดงถึง การพักผ่อน



ภาพประกอบที่ 5 กราฟิกจากแนวคิดแรงบันดาลใจผสมผสานรูปแบบ
เป็นคนช่างเลือก

นำผลงานโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ต้นแบบพร้อมกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนม
ขาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจแฮตตอมอร์แกร์นิกฟาร์ม ทั้ง 3 รูปแบบ ไปสอบถาม
ความคิดเห็นด้านการออกแบบจากนักออกแบบและผู้ประกอบการ และคัดเลือก
บรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ต้นแบบเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อการ
ออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจ
แฮตตอมอร์แกร์นิกฟาร์ม

ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจเกษตรอมอร์แกร์นิกฟาร์ม ทั้ง 3 รูปแบบ ที่ได้พัฒนาและปรับปรุงขึ้นใหม่ ประชากรที่ใช้ในการประเมิน คือ ประชาชนทั่วไปทั้งชายและหญิง ที่เคยซื้อและรับประทานขนมขาไก่ กลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ



ภาพประกอบที่ 6 ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบแบบร่างโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ จำนวน 3 รูปแบบ วิเคราะห์การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ขนมขาไก่ จำนวน 3 รูปแบบ พบว่า ผลการวิเคราะห์การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ กล่องสี่เหลี่ยมบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ พบว่า โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ กล่องสี่เหลี่ยม ได้รูปแบบ B ($\bar{x}$ = 4.19) รองลงมา รูปแบบ C ($\bar{x}$ = 3.96) และรูปแบบ A ($\bar{x}$ = 3.76) โดยผลรวมอยู่ในระดับมาก

ขั้นตอนที่ 2 การคัดเลือกกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบการใช้ชีวิตโดยมีรูปแบบการดำเนินชีวิต บนบรรจุภัณฑ์ขนมขาไก่ พร้อมหุ่นจำลอง (Prototype)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

จำนวน 3 รูปแบบ จากกลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิคฟาร์ม ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการ จำนวน 15 คน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบชอบมีสังคม
จำนวน 3 รูปแบบ

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบชอบมีสังคม						
รายการประเมิน						
	รูปแบบ 1		รูปแบบ 2		รูปแบบ 3	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
กราฟิกสื่อถึงรสชาติที่ชวนรับประทาน	4.16	0.91	4.14	1.03	4.00	0.86
ความทันสมัยของกราฟิก	3.96	0.97	3.82	1.06	3.90	0.86
ภาพลักษณ์ของสินค้า	3.90	0.76	4.04	0.97	3.92	0.75
สีสันทนของกราฟิก	4.10	0.89	4.04	1.02	3.86	0.83
รูปภาพสื่อถึงชนิดขนม	4.10	0.79	3.98	0.92	3.76	0.77
ความเข้าใจในส่วนประกอบสินค้า	4.02	0.77	3.96	0.90	3.70	0.86
รายละเอียดบนฉลากมีความครบถ้วน	4.08	0.75	4.10	0.91	3.92	0.83
ความเหมาะสมขนาดข้อความ	4.20	0.78	4.08	0.80	3.90	0.71
ความเหมาะสมการจัดวางภาพ	4.08	0.88	3.80	0.88	3.98	0.87
ความเหมาะสมการจัดวางข้อความ	4.08	0.78	3.88	0.85	3.98	0.71
รวมทัศนคติต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	4.07	0.64	3.99	0.77	3.89	0.56

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบชอบมีสังคม จำนวน 3 รูปแบบ จากการประเมินของกลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิค

นิคฟาร์ม ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการ พบว่า รูปแบบ 1 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.07) รองลงมา รูปแบบ 2 ($\bar{x}$ = 3.99) และรูปแบบ 3 ($\bar{x}$ = 3.76) โดยผลรวมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี จำนวน 3 รูปแบบ

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี						
รายการประเมิน						
	รูปแบบ 1		รูปแบบ 2		รูปแบบ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
กราฟิกสื่อถึงรสชาติที่ชวนรับประทาน	3.96	0.81	4.12	0.87	3.84	1.02
ความทันสมัยของกราฟิก	3.80	0.93	3.98	0.96	3.86	0.90
ภาพลักษณ์ของสินค้า	3.98	0.71	3.98	0.80	3.92	0.75
สีสันทของกราฟิก	3.76	0.82	3.96	0.88	3.72	0.90
รูปภาพสื่อถึงชนิดขนม	3.82	0.72	4.02	0.92	3.70	0.89
ความเข้าใจในส่วนประกอบสินค้า	3.54	0.73	3.82	0.96	3.76	0.87
รายละเอียดบนฉลากมีความครบถ้วน	3.86	0.83	3.94	0.79	3.72	0.90
ความเหมาะสมขนาดข้อความ	3.98	0.77	3.94	0.84	3.86	0.83
ความเหมาะสมการจัดวางภาพ	3.92	0.85	4.10	0.93	3.84	1.08
ความเหมาะสมการจัดวางข้อความ	3.88	0.72	4.10	0.81	3.86	0.86
รวมทัศนคติต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	3.85	0.59	4.00	0.69	3.81	0.72

จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี จำนวน 3 รูปแบบ จากการประเมินของกลุ่มวิสาหกิจแปรรูปอาหารแปรรูป ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการ พบว่า รูปแบบ 2 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.00$) รองลงมา รูปแบบ 1 ($\bar{x} = 3.85$) และรูปแบบ 3 ($\bar{x} = 3.81$) โดยผลรวมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบเป็นคณาจารย์เลือก จำนวน 3 รูปแบบ

กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบเป็นคณาจารย์เลือก						
รายการประเมิน						
	รูปแบบ 1		รูปแบบ 2		รูปแบบ 3	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
กราฟิกสื่อถึงรสชาติที่ชวนรับประทาน	4.12	0.82	4.18	0.87	4.26	0.80
ความทันสมัยของกราฟิก	4.08	0.85	4.16	1.00	4.32	0.89
ภาพลักษณ์ของสินค้า	4.12	0.80	4.20	0.76	4.24	0.72
สีสันทของกราฟิก	4.20	0.88	4.14	0.88	4.18	0.80
รูปภาพสื่อถึงชนิดขนม	3.96	0.78	4.10	0.84	4.12	0.77
ความเข้าใจในส่วนประกอบสินค้า	4.00	0.90	4.06	0.79	4.08	0.75
รายละเอียดบนฉลากมีความครบถ้วน	4.02	0.98	4.12	0.77	4.14	0.73
ความเหมาะสมขนาดข้อความ	4.14	0.88	4.22	0.82	4.38	0.67
ความเหมาะสมการจัดวางภาพ	4.10	0.84	4.14	0.86	4.22	0.79
ความเหมาะสมการจัดวางข้อความ	4.20	0.76	4.15	0.69	4.30	0.71
รวมทัศนคติต่อกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	4.20	0.76	4.15	0.69	4.22	0.62

จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผ่านรูปแบบเป็นคนช่างเลือก จำนวน 3 รูปแบบ จากการประเมินของกลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิคฟาร์ม ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการ พบว่า รูปแบบ 3 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.22) รองลงมา รูปแบบ 1 ($\bar{x}$ = 4.20) และรูปแบบ 3 ($\bar{x}$ = 4.15) โดยผลรวมอยู่ในระดับมาก

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมาไก่ ต้นแบบที่ผ่านการคัดเลือกจากการประเมินของกลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิคฟาร์ม ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการจากกลุ่มประชาชนทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 ชุด ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมาไก่ต้นแบบ จำนวน 3 รูปแบบ

โครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมาไก่ต้นแบบ						
รายการประเมิน						
	รูปแบบ ชอบมีสังคม		รูปแบบ มีความคล่องตัว ด้านเทคโนโลยี		รูปแบบ เป็นคนช่างเลือก	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
ความสะดวกในการใช้งาน	3.72	0.95	3.44	0.95	4.36	0.75
ความสวยงามของรูปทรงบรรจุภัณฑ์	3.86	0.73	3.78	0.76	4.38	0.78
ความโดดเด่นเมื่ออยู่บนชั้นวาง	4.06	0.74	3.60	0.76	4.06	0.77
ความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมาไก่ต้นแบบ	3.94	0.87	3.84	1.00	4.19	0.62

จากตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมห้าไม้ต้นแบบ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมห้าไม้ต้นแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมห้าไม้ต้นแบบ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมห้าไม้ต้นแบบ รูปแบบเป็นคาน้ำเสียม เป็นอันดับแรก โดยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.19$) รองลงมาคือ รูปแบบขอมมีสังคัม ($\bar{x} = 3.94$) อยู่ในระดับมาก และรูปแบบมีความคล่องตัวด้านเทคโนโลยี ($\bar{x} = 3.84$) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากสรุปผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมห้าไม้ กรณีศึกษากลุ่มวิสาหกิจแปรรูปออร์แกนิกฟาร์ม ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลด้านพฤติกรรมผู้บริโภคขนมห้าไม้ จังหวัดสุรินทร์ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า จำนวนที่ซื้อ ค่าใช้จ่ายในการซื้อ เหตุผลในการรับประทาน การเลือกวัตถุดิบหลักที่เป็นส่วนผสม สถานที่ซื้อ ในแต่ละครั้ง ไม่ขึ้นอยู่กับเพศ อายุ ระดับการศึกษา ส่วนจำนวนขนมห้าไม้ที่ซื้อในแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับอาชีพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผู้ที่มีอาชีพนักเรียนหรือนักศึกษา ซื้อขนมห้าไม้จำนวน 1 กล่องต่อครั้ง ร้อยละ 94.6 ส่วนผู้ที่มีอาชีพรับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ ซื้อขนมห้าไม้จำนวน 1 กล่องต่อครั้ง ร้อยละ 71.4 ผู้ที่มีอาชีพพนักงานหรือลูกจ้างเอกชน ซื้อขนมห้าไม้จำนวน 1 กล่องต่อครั้ง ร้อยละ 100.0 ผู้ที่มีอาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว ซื้อขนมห้าไม้จำนวน 1 กล่องต่อครั้ง ร้อยละ 66.7 ยี่ห้อขนมห้าไม้ที่ซื้อทั้งหมดทั้งห้าด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน การทดสอบสมมติฐานพบว่า ร้านที่ซื้อขนมห้าไม้ขึ้นอยู่กับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผู้ที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาท สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของเอมธิกานต์ ทาวงศ์มา (2559) ที่ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ในเขตบางแสน จังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เบเกอรี่โดยรวมแตกต่างกัน

ด้านออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก ผู้วิจัยพบว่า การนำรูปแบบการดำเนินชีวิต ด้านกิจกรรม และด้านความสนใจ มาใช้เป็นแรงบันดาลใจโดยนำองค์ประกอบการออกแบบได้แก่ รูปทรง (Shape and Form) ขนาด (Size) และสี (color) มาออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก ทำให้สามารถสร้างความโดดเด่น เนื่องจากผู้บริโภคคำนึงด้านความสวยงาม ดูดี มีรสนิยม ทันสมัย แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร สามารถกระตุ้นการรับรู้ของผู้บริโภค สอดคล้อง ชมจันทร์ ดาวเดือน และคณะ (2557) กล่าวว่าความรู้สึกที่เกิดจากการรับรู้สิ่งต่างๆ จะเป็นประโยชน์ต่อกออกแบบหรือผู้ที่สนใจเรื่องสี เช่น การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางที่เน้นคุณภาพในการรักษาสุขภาพผิวเป็นหลัก ซึ่งนอกจากต้องออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้ของผู้บริโภคยังต้องใช้สีที่สื่อความหมายควบคู่กับรสนิยม หรือความทันสมัย เพื่อก่อให้เกิดความสวยงาม บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของสินค้า และสอดคล้องกับ Richardson et al. (1994) กล่าวว่า สีบรรจุภัณฑ์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าได้ไม่แตกต่างกัน ทั้งในแง่ของความอร่อย และความมีประโยชน์ต่อสุขภาพ ตอบโจทย์ทั้งผู้ประกอบการที่ต้องการนำเสนอผลิตภัณฑ์และสะดวกในการจัดเก็บบรรจุภัณฑ์ในระยะยาว เนื่องจากมีต้นทุนเป็นส่วนประกอบในการผลิตบรรจุภัณฑ์ สอดคล้องกับ อรุมา สาลี, กนกนาถ ศรีกาญจน์, และเจษฎา ร่มเย็น (2564) กล่าวว่า การวิเคราะห์ต้นทุนผลิตภัณฑ์ใหม่เมื่อทำการคำนวณต้นทุนรวมตามหลักบัญชีต้นทุนและวิธีของผู้ผลิตสินค้า พบว่า มีความแตกต่างกันโดยวิธีต้นทุนรวมมีต้นทุนต่อหน่วยสูงกว่าวิธีของผู้ผลิตสินค้า เนื่องจากมีการนำค่าแรงงานทางตรง ค่าใช้จ่ายในการผลิตมาคำนวณเป็นต้นทุนผลิตภัณฑ์ โดยผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีวัตถุดิบทางตรงอยู่ในสัดส่วนที่สูง ถ้าหากพิจารณาต้นทุนวัตถุดิบถือเป็นทรัพยากรหลักของผลิตภัณฑ์และเป็นทรัพยากรที่สร้างคุณค่าให้กับผู้บริโภคถ้าหากราคาวัตถุดิบหลักมีแนวโน้มที่จะปรับราคาสูงก็จะส่งผลกระทบต่อต้นทุนผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้นไปด้วย

ด้านความพึงพอใจการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ขนมชาโก กรณีศึกษา กลุ่มวิสาหกิจแปดออร์แกนิกฟาร์ม เมื่อพิจารณาโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

ขนมขาไก่ต้นแบบ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ขนมขาไก่ต้นแบบ รูปแบบเป็นคนช่างเลือก เป็นอันดับแรกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับซูลี กอบวิทยาวงศ์ และสรวุฑ อนันตชาติ (2566) กล่าวว่า บรรจุภัณฑ์สีโทนเย็นสามารถสร้างทัศนคติที่ดีได้มากกว่าบรรจุภัณฑ์สีโทนร้อน เนื่องจากสีโทนเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง เป็นสีที่มีความหมายในเชิงบวก และเป็นมิตรกับสินค้าหลาย ๆ ประเภท ดังนั้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ในฐานะเครื่องมือในการสื่อสาร จึงต้องให้ความสำคัญกับการสื่อความหมายผ่านสีบรรจุภัณฑ์ด้วย สอดคล้องกับ เจนยุทธ์ ศรีทธิธัญ (2561) กล่าวว่า ความพึงพอใจต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ทั้งในด้านการใช้งาน และด้านการตลาดอยู่ในระดับมาก โดยในประเด็นด้าน การใช้งานบรรจุภัณฑ์มีความสะดวกในการใช้ผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ขณะที่ด้านการตลาดนั้นในประเด็นกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อสารข้อมูลถึงตัวผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน และประเด็นบรรจุภัณฑ์สามารถสร้างความทรงจำ น่าประทับใจมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการขยายผลโดยการนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ประโยชน์ในชุมชนอื่นๆ หรือเผยแพร่หลักสูตรฝึกอบรมเรื่องความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์ และตราสินค้า เพื่อให้สามารถใช้ผลงานวิจัยให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. การออกแบบฉลากสินค้าสำหรับขนมขาไก่มันหวานอินทรีย์ในโครงการนี้ควรมีข้อมูลบนฉลากสินค้าเกี่ยวกับข้อมูลผู้บริโภค และควรทำการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารตราสินค้าที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ขนมขาไก่มันเทศอินทรีย์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ทูนสนับสนุนโครงการด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประเภททุน Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๕ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก

ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และกลุ่มวิสาหกิจแฮตมอร์แกร์นิคฟาร์มที่ให้ความร่วมมือ ตั้งแต่เริ่มดำเนินการ จนกระทั่งดำเนินการเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- เจนยุทธ ศรีหิรัญ. (2561). ผลของความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอาง กรณีศึกษา: กลุ่มสมุนไพรดีออร์แกนิก ตำบลวังนก อำเภอสว่างมิ่งเมือง จังหวัดพิจิตร. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 9 (1), 55-69.
- ชมจันทร์ ดาวเดือน, เกษร ธิตะจारी, นิรัช สุดสังข์, และศุภรัก สุวรรณวัจน์. (2557). ผลการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางสมุนไพรไทย. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 5 (2), 85-103.
- ชูลี กอบวิทย์วงศ์, และสราวุธ อนันตชาติ. (2566). ผลของสีบรรจุภัณฑ์และประเภทสินค้าต่อพฤติกรรมผู้บริโภค. **วารสารนิเทศศาสตร์**, 41(1) , 16-17.
- ปาริชาติ นักเรศ. (2549). ผลของสีบรรจุภัณฑ์ต่อบุคลิกภาพตราสินค้า **ทัศนคติและความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภักชนันท์ ศรีรินทร์. (2561). รูปแบบการดำเนินชีวิต และส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อที่อยู่อาศัยของคนเจนเอเรชั่นวาย ในเขตอำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ สำหรับผู้บริหาร วิทยาลัยพาณิชยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2567). **Social control**. ค้นเมื่อ 1 มีนาคม, 2567, จาก <https://www.opsmoac.go.th>

- สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2567). **ข้อมูลพื้นฐานของจังหวัดสุรินทร์**. ค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2567, จาก <https://www.opsmoac.go.th/surin-dwl-files-461091791202>
- สิริวิทย์ ปันคำ, และลลิตา พิมทา. (2567). การยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนมันเทศญี่ปุ่นโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมชุมชนนาเจริญ-นากระต๊อบ ตำบลท่าม่วง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด. **วารสารการจัดการและการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี**, 11(1), 47-61.
- เสนห์ ธนารัตน์สฤกษ์ดี. (2541). **ทฤษฎีสีเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- อรอุมา สำลี, กนกนาถ ศรีกาญจน์, และเจษฎา ร่มเย็น. (2565). การวิเคราะห์ต้นทุนผลิตภัณฑ์ใหม่ของผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอฉวางจังหวัดนครราชสีมา. **วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 9(2), 57-77.
- เอมธิกานต์ ทาวงศ์มา. (2559). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ในเขตบางแสน จังหวัดชลบุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิศวกรรมการจัดการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Chapman, C. (2010). **Color theory for designers, Part 1: The meaning of color**. Retrieved August 15, 2024, from <https://bit.ly/38JN623>
- Richardson, P. S., Dick, A. S., & Jain, A. K. (1994). Extrinsic and intrinsic cue effects on perceptions of store brand quality. **Journal of Marketing**, 58(4), 28-36.
- Sharpe, D. T. (1974). **The psychology of color and design**. Chicago : Nelson-Hall.

การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือ
ย้อมสีธรรมชาติ ด้วยอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลาย
ผ้าทอ อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่
Design of Natural Dyed Hand Woven Cotton
Fabric Processing Products with
the Identity of Clothing and Weaving Patterns
of Hot District, Chiang Mai Province

ญาณิศา โกมลสิริโชค¹
Yanisa Komonsirichok

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องประดับ
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่
Assistant Professor, Fashion Textile and Jewelry Design Division,
Faculty of Art and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna Chiang Mai
(E-mail: vachirapoo@yahoo.co.th)

Received: 24/05/2024 Revised: 04/09/2024 Accepted: 05/09/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของอำเภอสอด จังหวัดเชียงใหม่ และ 2) ออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอ อ. สอด จ. เชียงใหม่ เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยสุ่มตัวอย่างจากประชากร 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้สูงอายุ ครูภูมิปัญญา และนักวิชาการของ อ.สอด จำนวน 10 คน กลุ่มที่ 2 กลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน จำนวน 20 คน และกลุ่มที่ 3 ผู้บริโภคที่มีรสนิยมสวมใส่ผ้าฝ้ายทอมือกลุ่มวัยกลางคนหรือ Gen X (อายุ 43-58 ปี) จำนวน 460 คน รวมทั้งสิ้น 490 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์และแบบสำรวจความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ผลการวิจัยพบว่า 1) อัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของ อ. สอด จำแนกได้ 2 ประเด็นหลัก ดังนี้ ก) อัตลักษณ์การแต่งกายแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ การแต่งกายในชีวิตประจำวัน การแต่งกายในงานเฉพาะหรืองานพิเศษต่าง ๆ การแต่งกายชุดนักเรียน และ ข) อัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอ แบ่งเป็น 3 ลวดลาย คือ ลวดลายดอกพริก ลวดลายสองหรือลายก้างปลาที่แทรกอยู่ในลายจก และลวดลายยกมุก 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอของ อ. สอด เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นการออกแบบและตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ 4 ประเภท คือ เสื้อผ้าสตรี ยาม กระเป๋า และหมวก เนื่องจาก 4 รูปแบบนี้เป็นสิ่งที่อยู่ในกระแสนิยมของผู้บริโภคกลุ่ม Gen X จากนั้นทำการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคในผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 รูปแบบ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมากทุกผลิตภัณฑ์

คำสำคัญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์, ผ้าฝ้ายทอมือ, อัตลักษณ์การแต่งกาย, ลวดลายผ้าทอ, จังหวัดเชียงใหม่

Abstract

The objective of this research includes 1) study the identity of clothing and patterns of natural dyed woven fabrics of Hot district, Chiang Mai province and 2) design processed products from hand-woven cotton dyed with natural dyes with the identity of clothing and woven fabric patterns of Hot district to respond to consumer needs. Use quantitative and qualitative research methodology. The study was based on 3 population groups: group 1: 10 people in the elderly, wisdom teachers, and scholars of Hot district, group 2: 20 people in Aumphan Cotton Occupational groups, and group 3: 460 people in consumers who have a taste for wearing handwoven cotton middle-aged group or Generation X (43-58 years old), total 490 people. The tools used in the research are interviews and satisfaction survey. The research method used interviews, analyze data by analysis content, mean ($\bar{x}$) and standard deviation (SD.). The results found that 1) the identity of clothing and natural dyed woven fabric patterns of Hot district can be classified into 2 main issues: a) clothing identity divided into 3 styles: everyday clothing, specific events or special events, clothing of school uniforms and b) identity of woven fabric patterns, divided into 3 patterns: the Dok Pik pattern, herringbone patterns that are inserted into the Jok pattern and Yok Mook pattern 2) Design products processed from hand woven cotton dyed with natural dyes with the identity of clothing and woven fabric patterns of Hot district to respond to consumer needs it is design and sew into 4 types of products: women's clothing, tote bags, bags, and hat because these 4 styles are in the trend of Generation X consumers. Then, a survey of consumer

satisfaction all 4 types of products found that consumers had a high level of satisfaction with all products.

Keywords : Product design, Handwoven Cotton, Clothing Identity, Woven Fabric Patterns, Chiang Mai Province

บทนำ

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยถูกจัดอยู่ในหมวดของอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม ดังรายงานภาวะเศรษฐกิจอุตสาหกรรมของกระทรวงอุตสาหกรรม ปี 2566-2567 ที่ระบุว่า อุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม มีมูลค่าการส่งออกเป็นมูลค่ามากถึง 1782.31 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่มยังคงเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานของผู้บริโภค (สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, 2566) นอกจากนี้รูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีการพัฒนารูปแบบต่าง ๆ ที่หลายหลายมากขึ้น ทั้งในเรื่องสี สัน วัสดุ และการผลิต โดยเฉพาะเรื่องการผลิตนั้น เป็นการผลิตทั้งในระบบอุตสาหกรรมและระบบหัตถกรรม การผลิตในระบบอุตสาหกรรมนั้นเป็นการผลิตในโรงงานหรือสถานประกอบการ ตั้งแต่ขนาดเล็กถึงขนาดใหญ่ เน้นการผลิตปริมาณมากในระยะเวลาอันสั้น ส่วนการผลิตระบบหัตถกรรมเป็นการผลิตในชุมชนที่เป็นกลุ่ม OTOP หรือวิสาหกิจชุมชน เน้นการผลิตปริมาณไม่มาก แต่เน้นคุณค่า ความประณีต ความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และความเป็นอัตลักษณ์หรือจุดเด่นของแต่ละพื้นที่ กลายเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน เกี่ยวโยงกับความงาม ความเชื่อทางสังคม และศาสนา แต่ละท้องถิ่นมีภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ในการทำผ้าที่โดดเด่นต่างกัน (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2565ก)

จังหวัดเชียงใหม่เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีวัฒนธรรมการทอผ้าที่ได้รับการถ่ายทอดเป็นมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นมาอย่างยาวนานเช่นกัน หนึ่งในผ้าทอที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง คือ ผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติของอำเภอฮอด จากการสัมภาษณ์นางสาวกนกวรรณ วงศ์คม (2565) หัวหน้างานปฏิบัติศูนย์เชียงใหม่

สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ ทำให้ทราบว่า อำเภอสอดเป็นแหล่งส่งออกผ้าผืนเพื่อใช้ในการแปรรูปเป็นอันดับหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทงานหัตถกรรมสิ่งทอที่สร้างชื่อเสียงให้แก่ชุมชนและจังหวัด โดยมียอดการส่งออกกว่าร้อยละ 70 ของยอดการส่งออกผ้าของจังหวัดเชียงใหม่ วัตถุดิบหลักที่ใช้ในการผลิตเป็นเส้นด้ายฝ้ายที่ซื้อจากท้องตลาดมากกว่าการปลูกฝ้ายเอง กระบวนการย้อมสีจะทำการย้อมด้วยสีธรรมชาติเป็นหลัก และย้อมสีสังเคราะห์เป็นรอง เนื่องจากผู้บริโภคส่วนมากให้ความสนใจในการบริโภคผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติมากกว่าผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีสังเคราะห์ ประกอบกับจากการสัมภาษณ์นางอำพัน ทิพรักษา (2565) ประธานกลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน ต. นาคอเรือ อ. สอด จ.เชียงใหม่ พบว่า ผ้าทอขอ อ.สอด เป็นที่รู้จักของกลุ่มลูกค้าที่นิยมใช้ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมือย้อมสีธรรมชาติซึ่งเป็นสินค้าของชุมชน ผ้าที่ผลิตออกมาส่วนมากเป็นผ้าทอหน้ากว้างประมาณ 40 นิ้ว มีลักษณะของผืนผ้าที่หนา ผิวสัมผัสไม่นุ่ม มีการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ออกจำหน่าย ได้แก่ เสื้อผ้าถุง ผ้าคลุมไหล่ ผ้าพันคอ เป็นต้น รูปแบบที่ผลิตออกจำหน่ายเป็นรูปแบบเดิมที่ทำต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีต ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบมากนัก ประกอบกับชุมชนหรือกลุ่มผู้ผลิตยังขาดความรู้ในการแปรรูปผืนผ้าเป็นผลิตภัณฑ์ รูปแบบมีความคล้ายคลึงสินค้าทั่วไปที่จำหน่ายในท้องตลาด ขาดการนำเอาจุดเด่นของพื้นที่ที่เป็นรูปลักษณ์ และลวดลายของผ้าเมืองสอดมาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้บริโภคขาดทางเลือกที่หลากหลาย ดังนั้น ควรมีการปรับใช้ผ้าทอไทยให้มีประโยชน์ใช้สอย ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคแฟชั่น และยังคงอยู่เคียงคู่กับวิถีชีวิตร่วมสมัย (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2565) สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการตัดสินใจของผู้บริโภคในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ สิ่งทอของชุมชน

จากประเด็นข้างต้นผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญในการการออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกายและลวดลายผ้าทอ อำเภอสอด จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหลัก ผนวกกับการใช้อัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาประยุกต์

ให้เกิดรูปแบบที่แตกต่าง เพื่อสร้างทางเลือก และตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มวัยกลางคนหรือ Gen X (อายุ 43-58 ปี) ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่มีการใช้จ่ายสูงที่สุดในบรรดากลุ่มทั้งหมดที่มีศักยภาพในตลาด มีรายได้ที่เพียงพอ มีอาชีพการงานที่มั่นคง มีอำนาจในการตัดสินใจที่สำคัญในชีวิตส่วนตัว มีนิสัยการซื้อสินค้าและความชอบที่แตกต่างออกไป คนกลุ่มนี้มักหาข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วนก่อนการตัดสินใจซื้อ และมีแนวโน้มที่จะภักดีต่อแบรนด์ (Brand loyalty) ที่นำเสนอผลิตภัณฑ์คุณภาพสูง (วชิรา ทองสุข, 2566) ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะก่อให้เกิดองค์ความรู้ทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือ และเป็นแนวทางพัฒนาในการยกระดับงานผลิตภัณฑ์สิ่งทอของชุมชนอื่น ๆ ในภาคเหนือ และของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่
2. ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตของประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้สูงอายุ ครูภูมิปัญญา และนักวิชาการใน อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ กลุ่มที่ 2 คือ ผู้ประกอบการกลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน อ.ฮอด จ. เชียงใหม่ และกลุ่มที่ 3 คือ ผู้บริโภคที่มีรสนิยมสวมใส่ผ้าฝ้ายทอมือ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อคัดเลือกจากประชากรที่เป็นกลุ่มที่ 1 จำนวน 10 คน แบ่งเป็น ผู้สูงอายุ 5 คน ครูภูมิปัญญา 3 คน และนักวิชาการ 2 คน กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการกลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน จำนวน 20 คน และกลุ่มที่ 3 ผู้บริโภคที่มีรสนิยมสวมใส่ผ้าฝ้ายทอมือ กลุ่มวัยกลางคนหรือ Gen X (อายุ 43-58 ปี) จำนวน 460 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 490 คน

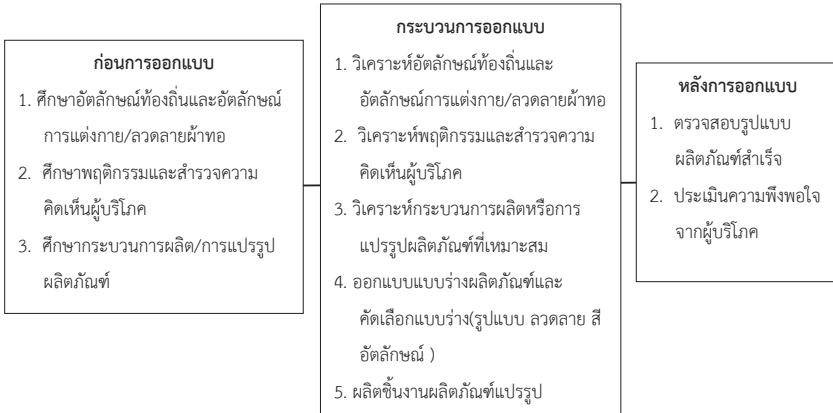
2. ขอบเขตของเนื้อหา

2.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และใช้กระบวนการออกแบบ เป็นองค์ประกอบหลักในการยกระดับผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือของชุมชน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค

2.2 นำอัตลักษณ์ของรูปแบบ ลวดลาย และสีของผ้าฝ้ายทอมือของชุมชนมาประยุกต์ออกแบบเป็นงานผลิตภัณฑ์แปรรูปประเภทเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ 4 ประเภท ประกอบด้วย 1) เสื้อผ้าสตรี จำนวน 4 ชุด 2) ถุงย่าม จำนวน 3 ใบ 3) กระเป๋า จำนวน 2 ใบ และ 4) หมวก จำนวน 1 ใบ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบคิดในการวิจัยดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้คือ

1. ประชากร ในการศึกษาประกอบด้วย 3 กลุ่มคือ คือ 1) ผู้สูงอายุ ครู ภูมิปัญญา และนักวิชาการของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ 2) กลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน 3) ผู้บริโภคที่มีรสนิยมสวมใส่ผ้าฝ้ายทอมือ

2. กลุ่มตัวอย่าง สุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเจาะจง (purposive sampling) โดยสุ่มจาก กลุ่มที่ 1 ผู้สูงอายุ จำนวน 5 คน ครูภูมิปัญญา จำนวน 3 คน นักวิชาการ จำนวน 2 คน กลุ่มที่ 2 กลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน จำนวน 20 คน กลุ่มที่ 3 ผู้บริโภคที่มีรสนิยมสวมใส่ผ้าฝ้ายทอมือกลุ่มวัยกลางคน หรือ Gen X จำนวน 460 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 490 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ และแบบสำรวจความพึงพอใจ วิธีดำเนินการวิจัยใช้การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

4. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการ 1) ลงพื้นที่ศึกษาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ 2) ศึกษากระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิม รวมถึงรูปแบบการแต่งกายของชาวฮอด เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบ 3) สำรวจความต้องการของผู้บริโภค เรื่อง ความต้องการรูปแบบของผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ 4) ออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค และให้สอดคล้องกับรูปแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่เป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิมของ อ. ฮอด โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ตามแนวทางในงานวิจัยของมะยูรียี พิทยาเสนีย์ และพิชญภา ยวงสร้อย (2564) คือ การเข้าใจปัญหา (Empathize) การระบุปัญหา และกรอบของปัญหา (Define) การหาแนวทางแก้ไข (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test)

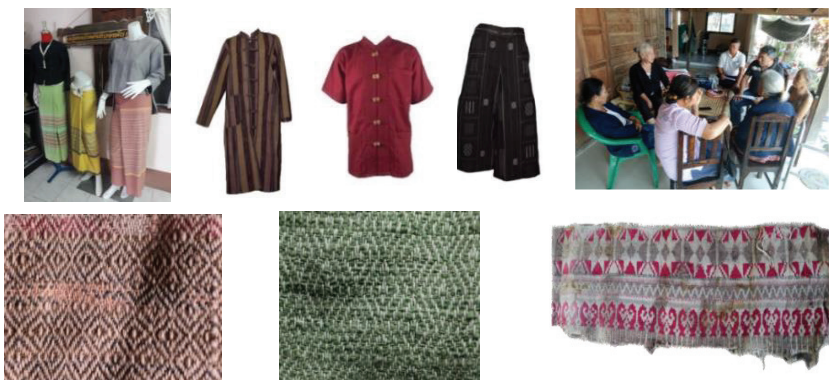
ผลการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน โดยในแต่ละขั้นตอนได้ผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การเข้าใจปัญหา (Empathize) เป็นการค้นหาและวิเคราะห์ปัญหาผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อที่จะทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจปัญหาของผลิตภัณฑ์อันจะนำไปสู่จัดการปัญหา โดยกระบวนการวิจัย พบว่า ชุมชนทราบว่าปัญหาของกลุ่ม คือ รูปแบบของสินค้าที่ยังเป็นรูปแบบเดิม ไม่ร่วมสมัย ไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ส่วนหนึ่งมาจากความสามารถในการออกแบบของกลุ่มผู้ประกอบการ จึงมีแนวคิดที่จะแก้ไขปัญหาคความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่เป็นการพัฒนาสินค้าให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มวัยกลางคน เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายประเภท เสื้อผ้าสตรี ย៉าม กระเป๋ และหมวก

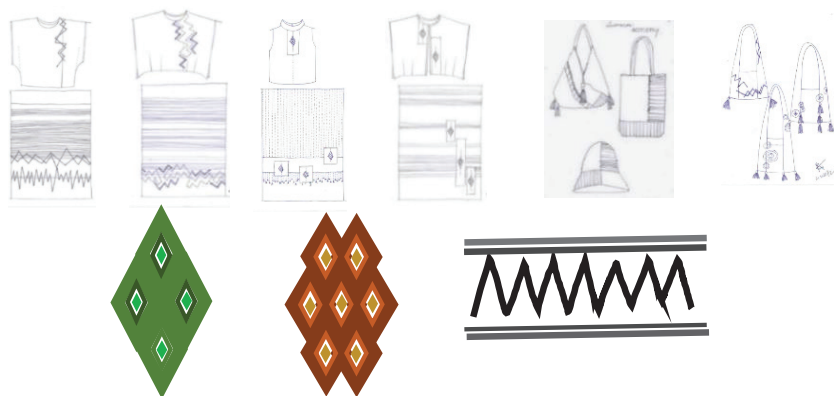
2. การระบุปัญหา และกรอบของปัญหา (Define) เพื่อเป็นการเจาะจงปัญหาให้ชัดเจน ผู้วิจัยได้มีการประชุมสมาชิกกลุ่มผู้ผลิต พบว่า ปัญหาในด้านรูปแบบของสินค้าจะประยุกต์จากอัตลักษณ์การแต่งกายเดิมของชาวฮอด คือ การสวมใส่ผ้าซิ่นของสตรี ร่วมกับการใช้สี และด้านลวดลายผ้าจะประยุกต์จากลวดลายเดิมเพื่อใช้ตกแต่งผลิตภัณฑ์ ดังภาพประกอบที่ 1

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568



ภาพประกอบที่ 1 ภาพเครื่องแต่งกาย สีและลวดลายผ้าดั้งเดิม
โดยการประชุมกลุ่มกลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน

การหาแนวทางแก้ไข (Ideate) เป็นการออกแบบร่างภาพลายเส้นผลิตภัณฑ์ 4 ประเภท คือ เสื้อผ้าสตรี ยาม กระเป๋า และหมวก โดยการประยุกต์จากอัตลักษณ์การแต่งกาย สี และลวดลายของผลิตภัณฑ์สิ่งทอเดิม ดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 การออกแบบเป็นภาพลายเส้นผลิตภัณฑ์และการประยุกต์
ใช้สีและลวดลายตามอัตลักษณ์เดิมของท้องถิ่น

(4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการนำแบบร่างไปกำหนดขนาด สัดส่วน จัดทำแบบตัด (pattern) และตัดเย็บเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์แปรรูป ดังภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 การสร้างต้นแบบเสื้อผ้าสตรี ยาม กระเป๋า และหมวก

(5) การทดสอบ (Test) เป็นกระบวนการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบ เพื่อให้ทราบระดับคุณภาพ และนำผลประเมินที่ได้มาพัฒนาต่อไป การสำรวจความพึงพอใจดังกล่าว ผู้วิจัยได้เลือกเครื่องมือที่ประเมินความพึงพอใจที่เป็นแบบประเมินค่า (rating scale) 5 ระดับ (นิรัช สุดสังข์, 2559) โดยที่ 1 คือ ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด 2 คือ ความพึงพอใจในระดับน้อย 3 คือ ความพึงพอใจในระดับปานกลาง 4 คือ ความพึงพอใจในระดับมาก และ 5 คือ ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ค่าเฉลี่ยของผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) แล้วนำไปแปรผลเทียบกับค่าระดับคะแนน 5 ระดับ คือ ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ดังแสดงในตารางที่ 1-4



ภาพประกอบที่ 4 ต้นแบบเสื้อผ้าสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเสื้อผ้าสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 4 ชุด

รายการประเมิน	ข้อผลิตภัณฑ์ : เสื้อผ้าสตรี							
	ชุด 1		ชุด 2		ชุด 3		ชุด 4	
	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.
1. ลวดลาย และสีสื่อความหมายถึงลวดลาย อัตลักษณ์ท้องถิ่น	4.17	0.41	4.67	0.52	3.36	1.00	3.39	0.98
2. การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความลงตัว หรือเหมาะสมกับรูปแบบเสื้อผ้า	4.33	0.52	4.50	0.55	4.22	0.33	3.43	0.93

รายการประเมิน	ชื่อผลิตภัณฑ์ : เสื้อผ้าสตรี							
	ชุด 1		ชุด 2		ชุด 3		ชุด 4	
	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.
3. ความประณีตในการตัดเย็บ	4.47	0.52	4.22	0.33	4.28	0.82	4.35	0.49
4. วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บเสื้อผ้ามีคุณภาพดี	4.57	0.57	4.62	0.52	4.65	0.55	4.64	0.63
5. รูปแบบเสื้อผ้าแต่ละชิ้นมีความสัมพันธ์เข้าชุดกันอย่างกลมกลืน	4.61	0.60	4.82	0.36	3.36	1.00	3.43	0.93
6. มีรูปแบบร่วมสมัยอย่างเด่นชัด	3.77	1.10	4.06	0.96	3.74	0.99	4.07	1.09
7. สวมใส่สบายและเหมาะสมกับขนาดสัดส่วนร่างกาย	3.91	0.83	4.25	1.02	4.06	0.43	4.19	1.17
รวม	4.26	0.65	4.44	0.60	3.95	0.73	3.92	0.88
การแปรผล	ระดับมาก		ระดับมาก		ระดับมาก		ระดับมาก	

จากตารางที่ 1 สรุปผลรวมวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเสื้อผ้าสตรีผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 4 ชุด พบว่า เสื้อผ้าสตรีชุดที่ 1 ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}=4.26$, SD. =0.65) ชุดที่ 2 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}= 4.44$, SD. = 0.60) ชุดที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}= 3.95$, SD. =0.73) และชุดที่ 4 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}= 3.92$, SD. = 0.88)



ย่าม 1



ย่าม 2



ย่าม 3

ภาพประกอบที่ 5 ต้นแบบย่ามจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อயามจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 3 แบบ

รายการประเมิน	ชื่อผลิตภัณฑ์ : ยาม					
	ยาม 1		ยาม 2		ยาม 3	
	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.	$\bar{x}$	SD.
1. ลวดลาย และสีสื่อความหมายถึงลวดลายอัตลักษณ์ท้องถิ่น	3.36	1.00	3.39	0.98	4.12	0.56
2. การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความลงตัวหรือเหมาะสมกับรูปแบบถุงยาม	3.77	1.10	3.58	0.98	4.62	0.25
3. ความประณีตในการตัดเย็บ	3.82	0.93	3.98	0.95	3.87	0.73
4. วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บถุงยามมีคุณภาพดี	3.70	1.09	3.90	0.92	4.07	1.09
5. รูปแบบถุงยามมีความสัมพันธ์กับลวดลาย และสีอย่างกลมกลืน	3.98	0.48	3.93	0.71	3.70	0.99
6. มีรูปแบบร่วมสมัยอย่างเด่นชัด	3.90	0.92	3.98	0.95	4.13	0.85
7. การใช้งานเหมาะสมกับขนาดสัดส่วนร่างกาย	3.74	0.99	3.43	0.93	4.13	0.85
รวม	3.75	0.93	3.74	0.91	4.09	0.76
การแปรผล	ระดับมาก		ระดับมาก		ระดับมาก	

จากตารางที่ 2 สรุปผลรวมวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อยამผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 3 แบบ พบว่า ยามแบบที่ 1 ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 3.75$, SD. = 0.93) แบบที่ 2 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 3.74$, SD. = 0.91) และแบบที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.09$, SD. = 0.76)



กระเป๋ 1



กระเป๋ 2

ภาพประกอบที่ 6 ต้นแบบกระเป๋จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อกระเป๋จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 2 แบบ

รายการประเมิน	ชื่อผลิตภัณฑ์ : กระเป๋			
	กระเป๋ 1		กระเป๋ 2	
	($\bar{x}$)	SD.	($\bar{x}$)	SD.
1. ลวดลาย และสีสื่อความหมายถึงลวดลายอัตลักษณ์ท้องถิ่น	4.33	0.52	4.67	0.52
2. การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความลงตัวหรือเหมาะสมกับรูปแบบกระเป๋	4.67	0.52	4.27	0.55
3. กระเป๋มีความประณีตในการตัดเย็บ	4.50	0.55	4.82	0.36
4. วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บกระเป๋ามีคุณภาพดี	4.35	0.36	4.25	0.18
5. รูปแบบกระเป๋ามีความสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน	4.42	0.66	4.21	0.80
6. มีรูปแบบร่วมสมัยอย่างเด่นชัด	4.64	0.49	4.39	0.66
7. การใช้งานสะดวกสบาย และเหมาะสมกับขนาดสัดส่วนร่างกาย	4.28	0.73	4.30	0.69
รวม	4.45	0.54	4.41	0.53
การแปรผล	ระดับมาก		ระดับมาก	

จากตารางที่ 3 สรุปผลรวมวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อกระเป๋าด้านซ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 2 แบบ พบว่า กระเป๋าแบบที่ 1 ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$, $SD. = 0.54$) แบบที่ 2 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$, $SD. = 0.53$)

ตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อหมวกจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 1 แบบ



ภาพประกอบที่ 7
ต้นแบบหมวก
จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสี
ธรรมชาติ

รายการประเมิน	ชื่อผลิตภัณฑ์ : หมวก	
	$\bar{x}$	SD.
1. ลวดลาย และสีสื่อความหมายถึงลวดลายอัตลักษณ์ท้องถิ่น	3.70	1.09
2. การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความลงตัวหรือเหมาะสมกับรูปแบบหมวก	3.68	0.93
3. ความประณีตในการตัดเย็บ	4.25	1.02
4. วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บหมวกมีคุณภาพดี	4.15	0.56
5. รูปแบบหมวกมีความสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน	3.98	0.48
6. มีรูปแบบร่วมสมัยอย่างเด่นชัด	3.55	0.86
7. การใช้งานสะดวกสบาย และเหมาะสมกับขนาดสัดส่วนร่างกาย	4.03	0.93
รวม	3.90	0.83
การแปลผล	ระดับมาก	

จากตารางที่ 4 สรุปผลรวมวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อหมวกผ้าฝ้าย ทอมือย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 1 แบบ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 3.90$, $SD. = 0.83$)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. อัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ พบว่า สามารถจำแนกได้ 2 ประเด็นหลัก คือ

1.1 อัตลักษณ์การแต่งกาย นิยมแต่งกายที่คล้ายคลึงกับคนพื้นเมือง เชียงใหม่ แบ่งรูปแบบการแต่งกายเป็น 3 ลักษณะ คือ ก) การแต่งกายในชีวิตประจำวัน ข) การแต่งกายในงานเฉพาะหรืองานพิเศษต่างๆ ค) การแต่งกายชุดนักเรียน

1.2 อัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติ สามารถแบ่งตามลักษณะการเรียกชื่อเฉพาะของท้องถิ่น ได้ 3 ลวดลาย คือ ก) ลวดลายดอกพริก ข) ลวดลายสองหรือลายก้างปลาที่แทรกอยู่ในลายจก และ ค) ลวดลายยกมุก

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอ อ. ฮอด เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค พบว่า กลุ่มผู้ผลิตต้องการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอแปรรูป 4 ประเภท คือ เสื้อผ้าสตรี ยาม กระเป๋า และหมวก เพื่อตอบสนองความต้องการกลุ่มผู้บริโภควัยกลางคนหรือ Gen X

สำหรับผลประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มต่าง ๆ ที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปทั้ง 4 ประเภท นั้นพบว่า

2.1 เสื้อผ้าสตรี ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในรูปแบบชุดที่ 2 มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.44, SD. = 0.60) รองลงมา คือ ชุดที่ 1 ($\bar{x}$ = 4.26, SD. = 0.65) ชุดที่ 3 ($\bar{x}$ = 3.95, SD. = 0.73) และชุดที่ 4 ($\bar{x}$ = 3.92, SD. = 0.88) ตามลำดับ โดยที่ทุกชุดมีความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในเรื่อง “รูปแบบเสื้อผ้าแต่ละชิ้นมีความสัมพันธ์เข้าชุดกันอย่างกลมกลืน” ของเสื้อผ้าสตรีชุดที่ 2 ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, SD. = 0.36)

2.2 ยาม ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในรูปแบบยามแบบที่ 3 มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.09, SD. = 0.76) รองลงมา คือ แบบที่ 1

($\bar{x}$ = 3.75, SD. = 0.93) และแบบที่ 2 ($\bar{x}$ = 3.74, SD. = 0.91) ตามลำดับ โดยที่ทุกแบบมีความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในเรื่อง “การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความลงตัวหรือเหมาะสมกับรูปแบบยาม” ของยามแบบที่ 3 ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.62, SD. = 0.25)

2.3 กระเป่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในรูปแบบกระเป่าแบบที่ 1 มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.45, SD. = 0.54) แบบที่ 2 มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.41, SD. = 0.53) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในเรื่อง “ความประณีตในการตัดเย็บ” ของกระเป่าแบบที่ 2 ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, SD. = 0.36)

2.4 หมวก ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในมาก ($\bar{x}$ = 3.90, SD. = 0.83) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในด้าน “ความประณีตในการตัดเย็บ” ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.25, SD. = 1.02)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ศึกษาอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของ อ.ฮอต จ.เชียงใหม่ พบว่ามี 2 ลักษณะคือ 1) อัตลักษณ์การแต่งกาย จำแนกเป็นการแต่งกายในชีวิตประจำวัน การแต่งกายในงานเฉพาะ และการแต่งการชุดนักเรียน 2) อัตลักษณ์ลวดลาย จำแนกเป็น ลวดลายดอกพริก ลวดลายกำมะหยี่ และลวดลายยกมุก สำหรับอัตลักษณ์การแต่งกายแสดงให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในการรักษาแบบการแต่งกายของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ส่วนอัตลักษณ์ลวดลายนั้นเป็นลักษณะของลวดลายที่ผู้คนในท้องถิ่นพบเห็นเป็นประจำในวิถีชีวิตประจำวัน ทั้งนี้อาจเนื่องจากอัตลักษณ์ทั้ง 2 ลักษณะนี้เป็นรูปธรรมที่รับรู้ได้ง่าย และถูกถ่ายทอดในระดับบุคคลตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และชุมชนต้องการให้เกิดการรับรู้อย่างกว้างขวางถือเป็นทุนวัฒนธรรมที่สำคัญของชุมชนที่มีคุณค่าเชิงศิลปะ และการออกแบบ

ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของอรอุษา บัวบาน (2565) เรื่อง กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ และการสื่อสารอัตลักษณ์ของผู้หญิงที่แต่งกายด้วยผ้าไทย ที่กล่าวว่า “อัตลักษณ์ของบุคคลเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และถูกสั่งสมจนเกิดเป็นภูมิหลังที่ก่อตัวให้เกิด อัตลักษณ์ด้านใดด้านหนึ่ง โดยบุคคลจะเลือกนำอัตลักษณ์ที่โดดเด่นในการแสดงความเป็นตัวตนออกมาให้ผู้อื่นได้เห็น” และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อสิริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ และนิรัช สุตสังข์ (2562) เรื่อง การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับสตรีไทดำจากอัตลักษณ์ไทดำนาป่าหนาด อ. เชียงคน จ. เลย ที่ได้ดำเนินการศึกษาอัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ พบว่า สตรีไทดำในปัจจุบันส่วนใหญ่นิยมใส่เสื้อผ้าร่วมสมัยเน้นความเรียบง่ายเพื่อใส่ในชีวิตประจำวัน แต่จะสวมใส่ชุดประจำชาติพันธุ์สำหรับงานสำคัญหรือการส่งเสริมการท่องเที่ยว

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติด้วยอัตลักษณ์การแต่งกาย และลวดลายผ้าทอของ อ. ฮอด จ. เชียงใหม่ เพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 4 ประเภท คือ เสื้อผ้าสตรี ยาม กระเป๋า และหมวก โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหลัก ผสมกับการใช้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ด้านการแต่งกายของสตรี สี และลวดลายบนผืนผ้า โดยนำมาประยุกต์ใช้ให้มีจุดเด่น และเกิดความน่าสนใจ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เกิดมูลค่าเพิ่มนั้นจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น และความต้องการของผู้บริโภคเป็นปัจจัยหรือส่วนประกอบสำคัญในการพัฒนา เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เกิดความแตกต่าง ดังสอดคล้องกับแนวทางของศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 1 (ม.ป.ป.) เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่สากล ที่กล่าวว่า “การผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างโดยใช้ทุนวัฒนธรรม ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นผสมผสานกับภูมิปัญญาสากล สามารถเชื่อมโยงคุณค่าของอดีตกับปัจจุบันได้ จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบร่วมกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัย แต่ยังคงเอกลักษณ์ของตนเองไว้” อีกทั้งยังสอดคล้องกับกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย (2567) ที่กล่าวถึงการเชื่อมโยง

ต่ออีกทอภูมิปัญญาไว้ว่า “การมองพื้นฐานของงานหัตถกรรมที่จะสร้างความยั่งยืนได้ดีที่สุด เป็นแนวคิดหนึ่งที่จะทำให้เห็นสิ่งที่มีคุณค่าที่ดีที่สุดอย่างการมีชุมชนที่รักเคารพ และรู้สึก ที่ผ่านความสัมพันธ์กับธรรมชาติ มนุษย์และสิ่งมีชีวิตไปพร้อมกับ การแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ และความคิดสร้างสรรค์ของตน คุณค่าพื้นฐาน ที่จะทำให้ทุกคนบนโลกจดจำได้จากการมีเอกลักษณ์ที่เข้มแข็ง แสดงให้เห็นภูมิหลังทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์” และเมื่อนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไปสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่ม Gen X พบว่า ผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 ประเภท ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมาก ทั้งนี้จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีความพึงพอใจในระดับมากในแต่ละผลิตภัณฑ์ และในแต่ละรูปแบบนั้น สะท้อนให้เห็นว่า ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาทั้งในเรื่องรูปแบบ ลวดลาย และสีนั้น เป็นสิ่งสร้างความแตกต่าง และตอบสนองความต้องการ รสนิยมของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ เนื่องจากการออกแบบได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการใช้หลักของความกลมกลืน และความมีเอกภาพที่ชัดเจน ประกอบกับการมีส่วนร่วมในการผลิตของผู้ผลิตในชุมชน รวมทั้งมีการใช้วัสดุในท้องถิ่นที่สอดคล้องกับรูปแบบ จึงส่งผลให้แต่ละรูปแบบมีความกลมกลืนกันเป็นอย่างดี อีกทั้งรูปแบบของผลิตภัณฑ์แปรรูป มีการออกแบบที่สร้างความแตกต่างจากท้องตลาด คำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค รวมถึงให้ความสำคัญกับวัสดุหลัก คือ ผ้าที่นำมาผลิตซึ่งเป็นผ้าฝ้ายทอมือ ย้อมด้วยสีธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของอิสริยาภรณ์ ชัยกุลลาบ และ นิรัช สุตสังข์ (2562) เรื่อง การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับสตรีไทดำจากอัตลักษณ์ไทดำนาป่าหนาด อ. เชียงคาน จ. เลย ที่ใช้ผ้าฝ้ายทอมือในชุมชนเป็นวัสดุหลักในการผลิต เนื่องจากมีราคาไม่สูง อีกทั้งเป็นผลผลิตของอาชีพที่ทำมาตั้งแต่ดั้งเดิมจึงมีความชำนาญเป็นอย่างดี รวมถึงใส่ใจในรายละเอียด และความประณีตของผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งสำคัญ ดังสอดคล้องกับผลวิจัยของบุริดา วิปชชา และอนุชา แพ่งเกษร (2565) เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดการจำหน่ายและผู้บริโภค จ. มุกดาหาร ที่กล่าวว่า “ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นิยมที่จะซื้อสินค้าที่ย้อมด้วยสีธรรมชาติ มีลวดลายผสมผสานระหว่างแบบดั้งเดิมกับแบบสมัยใหม่ และ

ใช้วัตถุดิบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น” และสอดคล้องกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม (2565) ที่กล่าวว่า “ควรมีการปรับใช้ผ้าทอไทยให้มีประโยชน์ใช้สอยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคเพิ่มขึ้น และยังคงอยู่เคียงคู่กับวิถีชีวิตร่วมสมัย”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ เน้นการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เป็นหลัก หากต้องการจุดเด่นของลวดลายมากขึ้น อาจมีการพัฒนาเฉพาะลวดลายอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้มากขึ้น และใช้ลวดลายเป็นจุดขายของผลิตภัณฑ์ นอกเหนือจากรูปแบบ และวัสดุ

1.2 อาจนำลวดลายหงส์ในโคม ซึ่งเป็นลวดลายผ้าประจำจังหวัด เชียงใหม่ มาจัดองค์ประกอบหรือประยุกต์กับลวดลายท้องถิ่น เพื่อสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่นระดับอำเภอ และระดับจังหวัดในคราวเดียวกัน

1.3 อาจมีการพัฒนาเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทออื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น เช่น เคหะสิ่งทอ ของที่ระลึก ตุ๊กตา ฯลฯ โดยพิจารณาจากแนวโน้มความต้องการของผู้บริโภค และแนวโน้มตลาด

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

2.1 เป็นองค์ความรู้เรื่องกระบวนการออกแบบ และการผลิตผลิตภัณฑ์สิ่งทอให้กับชุมชน กลุ่มวิสาหกิจชุมชน หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง

2.2 เป็นแนวทางในการออกแบบ การพัฒนาหรือยกระดับผลิตภัณฑ์สิ่งทอโดยใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่น

2.3 ใช้เป็นแนวทางออกแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ หรืองานสิ่งทอและแฟชั่น ที่เกี่ยวกับการใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่น หรือทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สกว.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่สนับสนุนทุนวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ที่สนับสนุนบุคลากร สถานที่ และเครื่องมือในการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย. (2567). *Thai textiles trend book Spring/Summer 2025*. กรุงเทพฯ : กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2565ก). *Thai textiles trend book Autumn/Winter 2022-2023*. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2565ข). *Thai textiles trend book Spring/Summer 2022-2023*. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- นิรัช สุดสังข์. (2559). *ระเบียบวิจัยทางการออกแบบ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ปรีดา วิปชชา, และอนุชา แฝงเกสร. (2565). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยมีส่วนร่วมของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดจำหน่าย และผู้บริโภค จังหวัดมุกดาหาร. ใน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 12 พฤษภาคม 2565*. (2836-2849). สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- มะยูริย์ พิทยาเสนีย์, และพิชญภา ยวงสร้อย. (2564). การคิดเชิงออกแบบ: ครูนวัตกรรมใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 10(2), 190-199.

- วชิรา ทองสุข. (2566). เทคนิคพิชิตใจ Gen X แบนด์ควรวางกลยุทธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ. ค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2566 จาก <https://talkatala.com/blog/strategies-for-gen-x/>
- ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 1. (ม.ป.ป.). โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่สากล พื้นที่ 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน. ค้นเมื่อ 21, มกราคม 2567 จาก <https://ipc1.dip.go.th/uploadcontent/IPC1/EBook/CulCreDev-Rev.pdf>
- สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. (2566). รายงานภาวะเศรษฐกิจอุตสาหกรรมปี 2566 และแนวโน้มปี 2567. ค้นเมื่อ 7 มกราคม 2567 จาก <https://km.fti.or.th/wpcontent/uploads/2024/01.pdf>
- อรอุษา บัวบาน. (2565). กระบวนการสร้างอัตลักษณ์และการสื่อสารอัตลักษณ์ของผู้หญิงที่แต่งกายด้วยผ้าไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- อิสริยาภรณ์ ชัยกุลลาบ, และนิรัช สุดสังข์. (2562). การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับสตรีไทดำจากอัตลักษณ์ ไทดำนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 11(2), 75-96.

สัมภาษณ์

- กนกวรรณ วงศ์คม. (2565, 17 ตุลาคม). สัมภาษณ์. หัวหน้างานปฏิบัติศูนย์เชียงใหม่ สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ
- อำพัน ทิพราชา. (2565, 3 ตุลาคม). สัมภาษณ์. ประธาน. กลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายอำพัน.

การใช้ศิลปการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร
ด้วยความเห็นอกเห็นใจ สำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย
Using Dramatic Arts to Enhance Empathic
Communication Skills of Thai Medical Students

ชนัตถ์ พงษ์พานิช¹

Chanut Pongpanich

¹ นักศึกษาหลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Doctor of Arts, Dramatic Arts, Faculty of Arts,
Chulalongkorn University
(E-mail: Work.chanut@gmail.com)

Received: 27/05/2024 Revised: 12/09/2024 Accepted: 18/09/2024

บทคัดย่อ

การสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจเป็นหนึ่งในทักษะความเป็นมืออาชีพของแพทย์ที่ควรเสริมสร้างตั้งแต่การเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัย ศิลปการละครเป็นศาสตร์ที่มีศักยภาพในการฝึกการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจได้แต่ในปัจจุบันยังขาดงานวิจัยในไทยที่ศึกษาวิธีการออกแบบและบูรณาการการฝึกฝนนี้ วิจัยนี้ศึกษาวิธีการออกแบบ “หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจสำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย” โดยใช้หลักการแสดงของนักการละคร คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี 3 ด้านได้แก่ ภาวะสร้างสรรค์ การเชื่อมโยง และจินตนาการ มาประยุกต์กับทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจสร้างเป็นหลักสูตรแบบบูรณาการความยาว 18 ชั่วโมง นำใช้กับนักศึกษาแพทย์กลุ่มนาร่อง 6 ราย เพื่อปรับปรุงหลักสูตรและกลุ่มตัวอย่าง 21 ราย เพื่อวัดผล ตัวอย่าง 19 รายได้สื่อสารกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียนเพื่อประเมินทักษะการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไป ใช้การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพเพื่อประเมินผลการออกแบบหลักสูตร ผลวิจัยพบว่ามากกว่าร้อยละ 90 ของกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่า ทักษะการแสดงช่วยให้สื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจได้ดีขึ้น เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาแพทย์ หลังเรียนตัวอย่างมีคะแนนทักษะการสื่อสารเฉลี่ยที่สูงขึ้นในทุกทักษะ ทักษะที่พัฒนาเด่นชัดคือด้านความเห็นอกเห็นใจและภาษาร่างกาย ตัวอย่างได้สะท้อนถึงคุณลักษณะเด่นของละครในการพัฒนาศักยภาพระดับบุคคล ไปถึงระดับระหว่างบุคคล การฝึกฝนในพื้นที่จินตนาการเป็นจุดเด่นของหลักสูตรนี้ ละครเป็นกิจกรรมแบบบูรณาการที่เหมาะสมและสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจของนักศึกษาแพทย์ได้ สามารถประยุกต์เป็นกิจกรรมเสริมในรายวิชาหรือประยุกต์ใช้กับบุคลากรทางการแพทย์ได้

คำสำคัญ : ศิลปการละคร, ความเห็นอกเห็นใจ, นักศึกษาแพทย์, ละครประยุกต์, การแสดง

Abstract

Empathic communication is a crucial skill for physicians, and dramatic arts have the potential to enhance it. However, there is limited research in Thailand on integrating such training into medical education. This study developed an 18-hour acting course for Thai medical students, based on Konstantin Stanislavski's principles of creative state of mind, communion, and imagination, incorporating empathic communication training. The course was piloted with 6 medical students to refine the curriculum and then tested with 21 participants to assess its effectiveness. 19 participants communicated with simulated patients before and after the course to evaluate skill improvement. Mixed methods were employed to assess the course design. Over 90% of participants reported that acting techniques enhanced empathic communication and benefited their medical training. Participants showed increased communication skills across all areas, with notable improvements in empathy and body language. They noted that drama enhances both personal and interpersonal skills, with imagination being a key feature, making it a valuable tool for medical education and applicable to other healthcare professionals.

Keywords : Dramatic Arts, Empathy, Medical Student, Applied Theatre, Acting Skills

บทนำ

ความเห็นอกเห็นใจหรือ Empathy เป็นคำที่มีบทบาทสำคัญในหลายศาสตร์ทั้งจิตวิทยา การแพทย์ การศึกษา สังคมศาสตร์ หรือในเชิงธุรกิจ (Coplan, 2014) นักวิชาการได้ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจอย่างหลากหลาย แต่

ใจความสำคัญที่มีร่วมกันคือ การเข้าใจความรู้สึก ความคิด มุมมอง และความ ต้องการของผู้อื่นอย่างไม่ตัดสินจากมุมมองของตนเอง (Rogers, 1959) ความเห็นอกเห็นใจยังเป็นคำสำคัญสำหรับการแพทย์ งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าแพทย์ที่สื่อสารกับคนไข้ด้วยความเห็นอกเห็นใจสามารถเก็บข้อมูลจากคนไข้ได้ดีขึ้นและสามารถวินิจฉัยโรคได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น (Haslam, 2007) ความเห็นอกเห็นใจยังเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของความเป็นมืออาชีพในแพทย์ (Professionalism) อีกด้วย (Wilkinson, Wade, & Knock, 2009) จากประเด็นข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการฝึกฝนทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจจำเป็นต่อบุคลากรทางการแพทย์ และควรเริ่มเสริมสร้างทักษะนี้ตั้งแต่การเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัย ปัจจุบันสถาบันการศึกษาของแพทย์ได้เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจให้นักศึกษาแพทย์หลายแนวทางทั้งการสอนผ่านบทเรียนในหลักสูตร กิจกรรมเสริมนอกหลักสูตร ไปจนถึงการบูรณาการองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ เข้ามาเป็นตัวเลือกสำหรับนักศึกษาแพทย์เช่น ศิลปะ วรรณกรรม ประวัติศาสตร์ รวมถึงศิลปการละคร (Grant, 2002)

ศิลปการละครเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ละครมีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นความคิดหรือความรู้สึกระหว่างผู้ชมและตัวละคร นักแสดงและแพทย์ต่างใช้เครื่องมือการสื่อสารอย่างสอดคล้องกัน นักแสดงใช้จินตนาการ เสียง สีหน้า ท่าทาง และความรู้สึกเพื่อเชื่อมโยงกับคู่แสดง แพทย์ก็ใช้เครื่องมือเหล่านี้เชื่อมโยงกับคนไข้เช่นกัน (Landry-Wegene, 2021) ปัจจุบันในต่างประเทศมีงานวิจัยที่ศึกษาการใช้ละครเพื่อการสื่อสารของแพทย์เผยแพร่จำนวนมาก ผลวิจัยส่วนใหญ่ชี้ให้เห็นว่าละครเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจในแพทย์ ผู้เรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าตนมีทักษะการฟังเชิงลึก ความตระหนักในตนเอง และการใช้ภาษากายมากยิ่งขึ้น (Gao et al., 2019)

Landry-Wegene et al. (2023) ได้วิเคราะห์งานวิจัยที่ศึกษาการใช้ละครเพื่อการสื่อสารของแพทย์พบว่า 83% ของงานวิจัยกลุ่มนี้ใช้แบบฝึกหัดละครต้นสด (Improvise Exercise) และแบบฝึกหัดการแสดง (Acting Exercise) เป็นเครื่องมือหลักในการฝึกฝนทักษะความเห็นอกเห็นใจ แบบฝึกหัดละครต้นสด (Improvise

Exercise) คือกลุ่มกิจกรรมที่นักแสดงจะสวมบทบาทเป็นตัวละครและแสดงตามใจทัยโดยไม่ต้องมีบท เน้นคิดสร้างสรรค์แบบทันทีทันใด ละครต้นสดเกิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1940 และถูกใช้ประยุกต์เพื่อการศึกษาและการพัฒนาบุคคลมาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการประยุกต์ใช้กับการสื่อสารของแพทย์จนเกิดเป็นคำเฉพาะว่า “Medical Improv” หรือละครต้นสดเพื่อการแพทย์ซึ่งได้รับความนิยมในสหรัฐอเมริกา ประกอบไปด้วยเกมส์ที่สนุกสนานและช่วยฝึกการสื่อสาร งานวิจัยที่ทดลองใช้ละครต้นสดเพื่อการแพทย์มีการจัดระยะเวลาการเรียนตั้งแต่ 1 ชั่วโมง ไปจนถึง 25 ชั่วโมง มีความถี่ในการเรียนตั้งแต่ 1 วัน จนถึงเรียนต่อเนื่อง 12 สัปดาห์ เน้นศึกษาผลการใช้กิจกรรมละครต้นสดกับการสื่อสารของแพทย์ในหัวข้อต่าง ๆ (Gao et al., 2019) สำหรับในกลุ่มแบบฝึกหัดการแสดง (Acting Exercise) หมายถึง แบบฝึกหัดที่เน้นฝึกฝนนักแสดงแยกตามกลุ่มทักษะที่นักแสดงต้องใช้ เช่น การจินตนาการ การเป็นตัวละคร รวมถึงการต้นสดก็เป็นหนึ่งในวิธีการของแบบฝึกหัดกลุ่มนี้ แบบฝึกหัดกลุ่มนี้คิดค้นโดยครูสอนการแสดงหลากหลายแนวทางทั้งสายที่เน้นความจริงจากภายใน (Inner Truth) เช่น คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) หรือกลุ่มที่เน้นการใช้ร่างกายเชื่อมโยงกับจินตนาการและความรู้สึก เช่น ไมเคิล เชคคอฟ (Michael Chekhov) ปัจจุบันมีบทความที่วิเคราะห์เปรียบเทียบแนวทางการแสดงของสตานิสลาฟสกีกับการฝึกฝนการสื่อสารของแพทย์ (Goodwin & Dedy, 2013) แต่ยังไม่มีการทดลองใช้แนวคิดของสตานิสลาฟสกีกับการสื่อสารของแพทย์ในเชิงปฏิบัติ ยังขาดวิจัยที่อธิบายถึงกระบวนการออกแบบกิจกรรมและแนวปฏิบัติที่ผู้สนใจสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ รวมถึงขาดการวิจัยนอกเหนือจากในยุโรปและอเมริกา (Landry-Wegener et al., 2023) สำหรับการแพทย์ไทย แม้ปัจจุบันสถาบันการศึกษาของแพทย์จะเริ่มบูรณาการศิลปการละครในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจแล้วเช่น กลุ่มก่อนการครูแพทย์ที่จัดกิจกรรมละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง (กลุ่มก่อนการครูแพทย์, 2564) แต่ยังไม่มีการศึกษาแบบงานวิจัยและยังไม่มี การเก็บผลลัพธ์ของการใช้ศิลปการละครอย่างเป็นระบบ จากที่มาและปัญหาข้างต้นในเดือนกรกฎาคมถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2566 ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบหลักสูตร

การแสดงสำหรับนักศึกษาแพทย์ในชื่อ “การแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจ” โดยประยุกต์แบบฝึกหัดการแสดงร่วมกับกิจกรรมฝึกฝนทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจให้กับนักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 3 คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 27 ราย เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบกระบวนการและผลของหลักสูตรต่อทักษะการสื่อสารและทัศนคติของนักศึกษาแพทย์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาในระดับคุณวุฒิบัณฑิตของผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้ศิลปการละครในด้านการออกแบบหลักสูตร ทักษะการสื่อสารของผู้เรียนรวมถึงทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้เหมาะสมกับความยาวของบทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกนำเสนอ 2 วัตถุประสงค์หลักได้แก่

1. เพื่อออกแบบกระบวนการใช้ศิลปการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจที่เหมาะสมกับนักศึกษาแพทย์ไทยในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจของนักศึกษาแพทย์ไทยก่อน ระหว่าง และหลังเข้าร่วมกระบวนการฝึกฝนด้วยศิลปการละคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้กระบวนการใช้ศิลปการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจที่เหมาะสมกับนักศึกษาแพทย์ไทย เป็นต้นแบบกิจกรรมทางเลือกให้กับสถาบันการศึกษาด้านการแพทย์ของไทย
2. ได้องค์ความรู้ที่สามารถประยุกต์ใช้พัฒนาทักษะการสื่อสารของบุคลากรในโรงพยาบาลได้ เช่น แพทย์ในสาขาความเชี่ยวชาญต่าง ๆ พยาบาล เภสัชกร ผู้ช่วยเหลือคนไข้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ความเห็นอกเห็นใจ หรือ Empathy เกิดจากการผสมรากศัพท์กรีกสองคำ ได้แก่ “Em” และ “Pathos” หมายถึง Feeling into หรือการเข้าไปรู้สึก (Aggarwal et al., 2016) และยังมีอีกรากศัพท์จากคำในภาษาเยอรมันว่า “Einfühlung” หมายถึงการเข้าใจอารมณ์หรือประสบการณ์ของคนตรงหน้าอย่างลึกซึ้ง งานวิจัยทั้งในสายมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ต่างเห็นตรงกันว่าความเห็นอกเห็นใจไม่มีค่านิยามที่ตายตัว มีความยืดหยุ่นและขึ้นอยู่กับบริบทของสถานการณ์ (Decety, 2020) ปัจจุบันมีงานวิจัยจำนวนมากที่เลือกศึกษาความเห็นอกเห็นใจในมุมมองของ “ทักษะ” ที่สามารถสอนได้ ฝึกฝนได้ และเชื่อว่าผู้อื่นจะรับรู้ความเห็นอกเห็นใจของเราได้ผ่านทักษะการสื่อสาร (Hardee and Platt, 2010) หลายบทความวิจัยทางการแพทย์จึงนิยมใช้คำว่า “การสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ” หรือ Empathic Communication (ผู้วิจัยจะใช้ตัวย่อว่า “ทักษะEC”) มากขึ้นเพิ่มเติมจากคำว่าความเห็นอกเห็นใจเท่านั้น ซึ่งให้ความหมายครอบคลุมถึงความตั้งใจที่จะเข้าใจคนไข้และสื่อสารความเข้าใจนั้นให้คนไข้รับรู้ได้ (Platt and Keller, 1994) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาและประยุกต์ใช้นิยามและองค์ประกอบความเห็นอกเห็นใจของเทเรซ่า ไวส์แมน (Teresa Wiseman) (Wiseman, 1996) ที่ได้วิเคราะห์ความเห็นอกเห็นใจโดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบคือ 1) การมองผ่านสายตาผู้อื่น (Perspective Taking) คือความสามารถในการจินตนาการสิ่งที่ผู้อื่นกำลังเผชิญหรือเข้าใจมุมมองของผู้อื่นได้ 2) การไม่ตัดสิน (Non-Judgemental) คือเข้าใจผู้อื่นโดยปราศจากการตัดสินและอคติ 3) การเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น (Understand Feeling) คือการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง และ 4) การสื่อสารความเข้าใจ (Communicate the Understanding) คือการทำให้ผู้อื่นรับทราบความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจของเราที่มีต่อเขาผ่านภาษาพูด ภาษากายหรือการกระทำของเรา การแบ่งองค์ประกอบของไวส์แมนทำให้เห็นลักษณะของความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นทั้งภายในจิตใจและในการสื่อสารไปสู่ผู้อื่น ผู้วิจัยใช้องค์ประกอบทั้ง 4 ด้านนี้เป็นหลักสำคัญในการออกแบบหลักสูตรการฝึกเพื่อความเห็นอกเห็นใจ โดยนำมาศึกษาความสอดคล้องกับศักยภาพของทักษะการแสดงที่สัมพันธ์กัน

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดด้านการแสดงที่เหมาะสมต่อการสร้างทักษะ EC ตามแนวคิดของไวซ์แมน โดยเลือกแนวคิดของสตานิสลาฟสกี นักการละครชาวรัสเซียที่ศึกษาการฝึกฝนนักแสดงให้สามารถสวมบทบาทอย่างสมจริง การศึกษาของสตานิสลาฟสกีทำให้เกิดระบบการฝึกฝนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์ ส่งผลถึงการฝึกนักแสดงในปัจจุบันอย่างกว้างขวาง (Gillett, 2014) ผู้วิจัยได้คัดเลือกแนวคิดหลัก 3 ด้านจากระบบการแสดงของสตานิสลาฟสกีเพื่อประยุกต์สร้างทักษะ EC ให้กับนักศึกษาแพทย์ได้แก่ 1) ภาวะสร้างสรรค์ (Creative State of Mind) 2) การเชื่อมโยงในการแสดง (Communion) 3) จินตนาการสร้างสรรค์ (Creative Imagination) ซึ่งในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้ตัวย่อว่า “3C”

ภาวะสร้างสรรค์ (C1) เป็นภาวะที่นักแสดงมีร่างกาย ความรู้สึก และจิตวิญญาณที่พร้อมสำหรับการแสดงจนสามารถสื่อสารความรู้สึกออกมาให้ผู้ชมรับรู้ได้เพื่อให้ตนเองอยู่ในภาวะนี้ นักแสดงจะทำกระบวนการเช่น ผ่อนคลายร่างกาย ฝึกการรับส่งกับคู่ สร้างความเชื่อใจ ฝึกให้ความรู้สึกทำงานได้ดีขึ้น (Whyman, 2013) ในภาวะสร้างสรรค์ สติชาตญาณจะทำงานได้ดีขึ้น ร่างกายจะผ่อนคลายและมีจิตใจที่ตื่นตัว (Merlin, 2007) ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดนี้เพื่อเตรียมพร้อมนักศึกษาแพทย์ให้มีร่างกาย ความคิดและจิตใจสำหรับการสื่อสารทักษะ EC พร้อมสื่อสารรับส่งกับผู้อื่นมากกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบปกติทั่วไป

การเชื่อมโยงในการแสดง (C2) คือทักษะของนักแสดงในการเชื่อมโยงทางความคิด ความรู้สึก และจิตวิญญาณกับนักแสดงอื่น ๆ บนเวทีอย่างลึกซึ้ง เสมือนแม่น้ำใต้พื้นดินที่ไหลอย่างต่อเนื่องอยู่ภายใต้การสื่อสารของนักแสดง (Stanislavski, 1989) นักแสดงจะไม่สื่อสารผ่านเพียงคำพูดเท่านั้น แต่จะสื่อสารอารมณ์และพลังงานถึงกันด้วย สามารถสังเกตภาษากายที่ละเอียดอ่อนได้ (Merlin, 2007) ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ช่วยให้นักศึกษาแพทย์เชื่อมโยงความรู้สึกกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น กระตุ้นให้นักศึกษาแพทย์มองเห็น ได้ยิน และรับรู้บุคคลอื่น ๆ ขณะใช้ทักษะ EC ได้ดียิ่งขึ้น

จินตนาการสร้างสรรค์ (C3) คือการจินตนาการถึงสิ่งแวดล้อม ชีวิตและประสบการณ์ของตัวละครที่แตกต่างจากตนเองด้วยความเชื่อได้ จินตนาการเป็นกลไกเนื้อที่นักแสดงสามารถสร้างให้แข็งแรงได้ โดยอาศัยการสังเกตธรรมชาติของมนุษย์และการกระตุ้นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Merlin, 2007) นักแสดงสามารถเห็นภาพในหัวเมื่อกำลังฟังอีกตัวละครหนึ่งจนเกิดเป็น “ตาของจิตใจ” ได้ (Stanislavski & Benedetti, 2009) ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ทำให้จินตนาการของผู้เรียนแข็งแรงขึ้น สามารถจินตนาการตามสิ่งที่ได้ฟังเมื่อใช้ทักษะ EC และนำไปสู่การมองผ่านสายตาผู้อื่นตามแนวคิดของไวซ์แมน



ภาพประกอบที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนผังที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแนวคิดองค์ประกอบความเห็นอกเห็นใจของไวซ์แมนทั้ง 4 ด้าน มาขยายออกมาเป็น “กลุ่มของทักษะ EC” จำนวน 12 ทักษะ โดยนำมาประยุกต์กับ “กลุ่มของทักษะการแสดง” จำนวน 12 ทักษะที่สอดคล้องกับแนวคิด 3C เพื่อสร้างเป็นแผนการเรียนรู้ “หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจ” โดยผู้วิจัยจะอธิบายถึงการออกแบบหลักสูตรโดยละเอียดในหัวข้อกระบวนการสร้างหลักสูตร

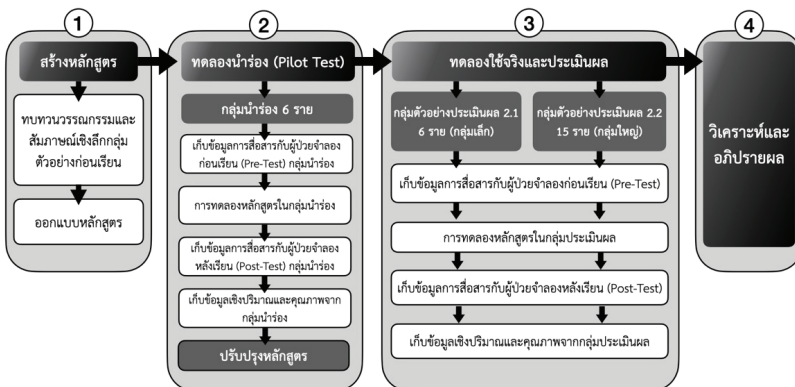
ก่อนการออกแบบหลักสูตร ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์อาสาสมัครนักศึกษาแพทย์จำนวน 27 ราย เพื่อทราบถึงบริบทการศึกษาด้านทักษะ EC ในปัจจุบัน อาสาสมัครสะท้อนว่า ปัจจุบันมีการเรียนทักษะนี้ในรูปแบบการบรรยายในรายวิชาจริยธรรมของแพทย์ ทำให้ตัวอย่างเข้าใจหลักความเห็นอกเห็นใจเบื้องต้นเช่น นิยามความเห็นอกเห็นใจหรือการใช้คำถามปลายเปิดแบบ FIFE ที่แพทย์ใช้ถามเพื่อเข้าใจอาการ

(Function) ความคิด (Idea) ความรู้สึก (Feeling) ความคาดหวัง (Expectation) ของคนไข้ (Illingworth, 2010) อาสาสมัครยังสะท้อนถึงกิจกรรมพิเศษที่ส่งเสริมทักษะ EC เช่น การติดตามชีวิตผู้ป่วยตลอดการเข้าพบแพทย์หรือกิจกรรมอาสาข้างเตียงที่นักศึกษาจะได้ดูแลผู้ป่วยในโรคเรื้อรัง อาสาสมัครทุกรายยังไม่เคยคุยกับคนไข้ในฐานะแพทย์ฝึกหัดและในปัจจุบันยังไม่มีกิจกรรมเชิงศิลปะที่เข้ามาประยุกต์ในการฝึกทักษะ EC จากข้อมูลดังกล่าวช่วยสะท้อนให้เห็นโอกาสในการใช้ศิลปะการละครเพื่อสร้างทักษะ EC เพิ่มเติมจากการเรียนในเชิงทฤษฎีที่คณะ อาสาสมัครทั้ง 27 ราย สนใจเข้าร่วมหลักสูตรและ 24 รายสมัครใจที่จะสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียน

สมมติฐานงานวิจัย

1. ศิลปะการละครสามารถบูรณาการเข้ากับการฝึกฝนทักษะ EC สำหรับนักศึกษาแพทย์ไทยได้
2. นักศึกษาแพทย์ไทยที่ผ่านการฝึกฝนทักษะ EC ด้วยศิลปะการละครสามารถสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองได้อย่างมีความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น

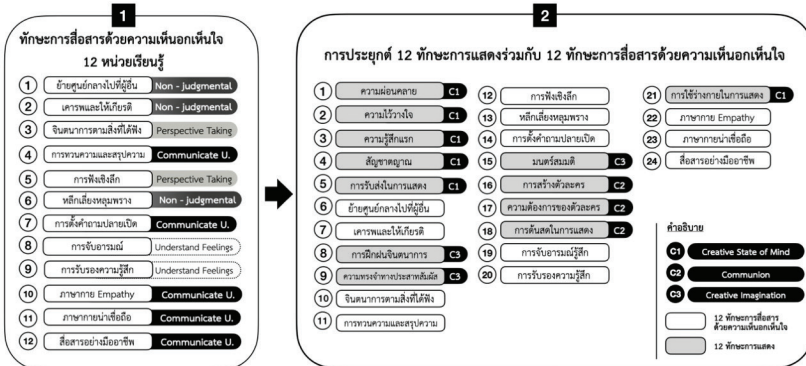
วิธีการดำเนินวิจัย



ภาพประกอบที่ 2 : วิธีการดำเนินการวิจัย

วิจัยนี้มีขั้นตอนการวิจัยจำนวน 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) การสร้างหลักสูตร 2) การทดลองนำร่อง (Pilot Test) 3) การทดลองใช้จริงและประเมินผล 4) การวิเคราะห์และอภิปรายผล

การสร้างหลักสูตร



ภาพประกอบที่ 3 : กระบวนการสร้างหลักสูตร

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องตามกรอบแนวคิดการวิจัย ผู้วิจัยได้นำ 4 องค์ประกอบความเห็นอกเห็นใจของไวซ์แมนมาแยกออกเป็นชุดของทักษะ EC จำนวน 12 ทักษะย่อยและกำหนดให้เป็นหน่วยการเรียนรู้ด้านความเห็นอกเห็นใจที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุตลอดแผนของหลักสูตรตามลำดับ (แผนผังที่ 3 กล้องที่ 1) ทักษะย่อยทั้ง 12 ทักษะนี้เกิดจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับทักษะ EC ที่สอดคล้องกับแนวคิดของไวซ์แมน ด้านทักษะทางศิลปการละคร ผู้วิจัยนำแนวคิด 3C จากระบบการแสดงของสตานิสลาฟสกีมาแยกออกเป็นชุดของทักษะการแสดงรวมทั้งสิ้น 12 ทักษะ และนำชุดทักษะการแสดงเหล่านี้ไปเสริมให้กับหน่วยการเรียนรู้ด้านทักษะ EC ทั้ง 12 หน่วยตามความเหมาะสมและสอดคล้องของทักษะ โดยเน้นการสร้างภาวะสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนเป็นอันดับแรก จากนั้นฝึกฝนการจินตนาการ การเชื่อมโยงในการแสดง และการฟังเชิงลึกตามลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกลวิธี

ในการนำเสนอทักษะเหล่านี้จำนวน 6 กลวิธี เพื่อเป็นหลักการนำกระบวนการของ ผู้วิจัยเช่น การทำให้เกิดภาวะสร้างสรรค์เสมอ การเน้นให้ผู้เรียนเกิดช่วงเวลาเห็นอก เห็นใจและได้ฝึกการฟังจริง ๆ ในห้องเรียน (ศึกษากลวิธีทั้ง 6 ได้ในลิงค์ภาคผนวก) จากกระบวนการนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ลำดับหน่วยการเรียนรู้ใหม่ที่บูรณาการชุดทักษะ EC และชุดทักษะการแสดงรวมทั้งสิ้น 24 หน่วยเรียนรู้ (แผนผังที่ 3 กล้องที่ 2) ตาม ลำดับก่อนหลัง สำหรับนำไปใช้กับกลุ่มนาร่อง

เมื่อได้ลำดับการฝึกทักษะและกลวิธีในการฝึกฝนทั้ง 6 ข้อแล้ว ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบฝึกหัดการแสดงและแบบฝึกหัดทักษะ EC มาระบุลงตามเป้าหมายของ หน่วยเรียนรู้ต่าง ๆ สร้างเป็น “**แผนการเรียนรู้หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจ**” เป็นแบบฝึกหัดการแสดงจำนวน 18 กิจกรรม เป็นกิจกรรมแบบปฏิบัติ ทั้งหมด และกิจกรรมด้านทักษะ EC 12 กิจกรรม ประกอบด้วยกิจกรรมแบบปฏิบัติ 7 กิจกรรมและกิจกรรมแบบบรรยาย 5 กิจกรรม เมื่อพิจารณาความเหมาะสมด้าน เวลา กับแบบฝึกหัดที่ได้วางแผนจึงพบว่าหลักสูตรควรมีความยาว 18 ชั่วโมง โดย แบ่งออกเป็น 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง มีช่วงเวลาพักกลางวันและพักทานอาหารว่าง ตามความเหมาะสม (ศึกษาผังแบบฝึกหัดการแสดงที่ใช้ในหลักสูตรได้ในลิงค์ภาคผนวก)

กลุ่มตัวอย่างและการเก็บข้อมูล

การทดลองและประเมินผลหลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจได้ จัดขึ้นในเดือนสิงหาคมถึงตุลาคม พ.ศ. 2566 ผู้วิจัยได้รับสมัครนักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 3 จากคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 27 ราย เนื่องจากชั้นปีที่ 3 เป็นระดับชั้นปีที่กลุ่มตัวอย่างสะดวกเข้าร่วมโดยไม่กระทบต่อการเรียน อาสาสมัครทุกรายได้เรียนการแสดงจำนวน 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง ทุกวันเสาร์หรืออาทิตย์ต่อเนื่องกัน 3 สัปดาห์

ผู้วิจัยแบ่งอาสาสมัครออกเป็น 2 กลุ่มย่อยได้แก่ กลุ่มที่ 1 คือ **กลุ่มนาร่อง** จำนวน 6 ราย เป็นชายจำนวน 3 ราย เป็นหญิงจำนวน 3 ราย กลุ่มนาร่องเป็นกลุ่ม

แรกที่ได้ทดลองใช้หลักสูตร ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพเพื่อปรับปรุงหลักสูตรก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างประเมิผล

กลุ่มที่ 2 คือ **กลุ่มตัวอย่างประเมินผล** จำนวน 21 ราย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อยได้แก่ กลุ่ม 2.1 จำนวน 6 ราย เป็นชายจำนวน 3 ราย เป็นหญิงจำนวน 3 ราย กลุ่มย่อยนี้จะจัดห้องเรียนแบบกลุ่มเล็กและมีจำนวนเท่ากับกลุ่มนาร่อง และกลุ่มที่ 2.2 จำนวน 15 ราย เป็นชายจำนวน 5 ราย เป็นหญิงจำนวน 10 ราย กลุ่มที่ 2.2 เป็นการจัดห้องเรียนแบบกลุ่มใหญ่ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับจำนวนผู้เรียนของห้องเรียนการแสดงปกติในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่แตกต่างกันจากจำนวนผู้เรียนต่อห้องที่แตกต่างกัน กลุ่ม 2.1 และ 2.2 จะได้เรียนการแสดงด้วยชุดแบบฝึกหัดและวิธีการนำเสนอเดียวกัน ซึ่งได้รับการปรับปรุงมาจากผลการทดลองกับกลุ่มนาร่อง ตัวอย่างประเมินผลจำนวน 8 รายมีประสบการณ์ด้านศิลปการละครมาก่อนเนื่องจากเคยอยู่ในชมรมละครเวทีของคณะ แต่ยังไม่เคยเรียนการแสดงแบบฝึกฝนอย่างเป็นระบบ ตัวอย่างประเมินผล 13 รายไม่เคยมีประสบการณ์

ในกระบวนการทดลองผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพจากทั้งกลุ่มนาร่องและกลุ่มตัวอย่างประเมินผล ข้อมูลเชิงปริมาณได้แก่ ผลสำรวจความพึงพอใจและทัศนคติที่มีต่อหลักสูตรของผู้เรียนแต่ละราย ข้อมูลเชิงคุณภาพได้แก่ การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเสวนากลุ่มร่วมกันทุกวันหลังเรียน การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างแบบรายบุคคลหลังจบหลักสูตร และมีการเก็บคะแนนประเมินผล การสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียน

การสื่อสารกับผู้ป่วยจำลอง

กลุ่มนาร่องและกลุ่มตัวอย่างประเมินผลจะได้สื่อสารกับผู้ป่วยจำลองในสถานการณ์การชักประวัติพื้นฐานทั้งก่อนและหลังเรียนการแสดงเพื่อวัดผลทักษะ EC ที่เปลี่ยนแปลงไปหลังเข้าร่วมหลักสูตร กลุ่มตัวอย่างจะสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองด้วยเงื่อนไขเดียวกันทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนคือการพูดคุยและชักประวัติเบื้องต้น

เพื่อนำข้อมูลไปรายงานต่อแพทย์โดยไม่ต้องวินิจฉัย และขอให้มีการสรุปความ (Summarize) หรือทวนความ (Paraphrasing) ให้ผู้ป่วยฟังอย่างน้อย 1 ครั้ง

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทักษะการสื่อสารของตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยข้อมูล 4 ชุด ได้แก่ 1. การทำแบบสำรวจทัศนคติเกี่ยวกับการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองหลังจบหลักสูตร 2. การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างและผู้ป่วยหลังจบหลักสูตร 3. การประเมินทักษะ EC ผ่านแบบประเมินโดยผู้ป่วยจำลองและกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเกณฑ์การประเมิน ให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อวัดทักษะ EC ที่เปลี่ยนแปลงไป ประกอบด้วย 1) ทักษะการฟังเชิงลึก 2) การให้เกียรติและมารยาท 3) การอธิบายข้อมูลหรือสรุปความ 4) ภาษาร่างกาย 5) ความเห็นอกเห็นใจและใส่ใจ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตั้งแต่น้อยที่สุด (ระดับ 1) ถึงมากที่สุด (ระดับ 5) (ศึกษาสถานการณ์สมมติและรายละเอียดของแบบประเมินได้ลิงค์ภาคผนวก)

กระบวนการวิจัยนี้ได้รับการรับรองจริยธรรมโดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การทดลองกับกลุ่มนาร่องและการปรับหลักสูตร

เมื่อได้ทดลองกับกลุ่มนาร่องพบว่า กลุ่มนาร่องมีทักษะการสื่อสารที่แตกต่างกัน โดย 4 รายไม่เคยฝึกฝนด้านการสื่อสารมาก่อนและสะท้อนถึงความไม่มั่นใจ 2 รายเคยเป็นนักแสดงละครเวทีของคณะมาก่อนและรู้สึกดีใจที่ได้มาฝึกการแสดงอีกครั้ง เมื่อผ่านหน่วยเรียนรู้ที่ช่วยสร้างภาวะสร้างสรรค์พบว่า ตัวอย่างมีความสนุกสนานและตื่นเต้นที่ได้ทำสิ่งใหม่ ละลายพฤติกรรมได้รวดเร็ว เมื่อได้ฝึกชุดทักษะตามลำดับพบว่าตัวอย่างสามารถทำแบบฝึกหัดการแสดงที่ซับซ้อนมากขึ้นได้ มีผลงานที่น่าสนใจ ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนพบว่า การสร้างพื้นที่ปลอดภัยและภาวะสร้างสรรค์ก่อนเรียนเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้กลุ่มนาร่องมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับกิจกรรม

ผลการประเมินหลังเรียนพบว่ากลุ่มนักร้องมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในเกณฑ์ที่สูง ตัวอย่างทั้ง 6 ราย (100%) เห็นด้วยที่สุด (คะแนนระดับ 5) หรือเห็นด้วย (คะแนนระดับ 4) ว่าการเรียนหลักสูตรนี้ช่วยพัฒนาทักษะ EC มากยิ่งขึ้น เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาแพทย์ เห็นด้วยว่าละครมีส่วนช่วยให้ฝึกฝนทักษะ EC ได้ดีขึ้น สนใจเข้าร่วมกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคตและสนใจแนะนำให้เพื่อนหรือรุ่นน้องได้เรียนในหลักสูตรนี้ กลุ่มนักร้อง 5 รายที่ได้สื่อสารกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียนมีคะแนนทักษะการสื่อสารที่ประเมินโดยตนเองและโดยผู้ป่วยจำลองสูงขึ้นในทุกด้านโดยคะแนนที่สูงขึ้นอย่างชัดเจนคือเรื่องการใช้ “ภาษาร่างกาย” และ “การอธิบายและทวนความ” กลุ่มนักร้องยังสะท้อนผ่านการสัมภาษณ์ว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมและเกิดประโยชน์ แต่ควรปรับกิจกรรมที่ต้องจดจำสูงเช่น กิจกรรมหลับตาพาเดินและผ่อนคลายร่างกายให้สั้นลงและท้าทายขึ้น เข้าใจง่ายยิ่งขึ้นเนื่องจากนักศึกษาแพทย์ยังจดจำกับร่างกายได้ไม่เท่านักแสดง กลุ่มนักร้องยังเห็นตรงกันว่าควรมีองค์ความรู้ทักษะ EC ให้อ่านก่อนเรียนหรือทบทวนหลังจากจบหลักสูตรเพื่อให้จดจำทักษะได้

จากการทดลองในกลุ่มนักร้อง ผู้วิจัยเห็นว่าแผนการเรียนของหลักสูตรมีความเหมาะสมกับผู้เรียน จึงได้เลือกใช้แผนกิจกรรมและแบบฝึกหัดของหลักสูตรนี้กับกลุ่มตัวอย่างประเมินผลตามลำดับกิจกรรมเดียวกันทั้งหมดเนื่องจากกลุ่มนักร้องมีผลประเมินหลังเรียนที่ดีทั้งด้านความพึงพอใจและทักษะ EC จากคำแนะนำของกลุ่มนักร้อง ผู้วิจัยได้พัฒนากรณีศึกษาในการนำเสนออีก 4 กรณี (กรณีศึกษาที่ 7-10) โดยปรับวิธีสอนให้เน้นความท้าทายไม่น่าเบื่อ เชื่อมโยงทักษะที่เรียนไปสู่ชีวิตประจำวัน เพิ่มการประเมินตนเองอย่างง่าย ๆ ตลอดทั้งหลักสูตร และจัดทำการวัดความรู้ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Card) ให้ผู้เรียนทบทวนหลังเรียน (ศึกษากรณีศึกษาที่ 7-10 ได้ในลิงค์ภาคผนวก)

การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างประเมินผล

ในกลุ่มตัวอย่างประเมินผล 21 ราย มีตัวอย่างจำนวน 19 รายที่ได้คุยกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียน ผลคะแนนทักษะ EC ก่อนเรียนที่กลุ่มตัวอย่างประเมินตนเองพบว่า คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การให้เกียรติและมารยาทอยู่ในระดับ “มาก” (4.11) ผลคะแนนที่ประเมินโดยผู้ป่วยจำลอง พบว่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การฟังเชิงลึก อยู่ในระดับ “มาก” (4.42) จึงช่วยสะท้อนว่าตัวอย่างที่สนใจสมัครร่วมหลักสูตรมีทักษะการรับฟังและไม่ตัดสินอยู่ในระดับที่ดีเป็นพื้นฐานอยู่แต่เดิมนอกจากนี้ผู้ป่วยจำลองยังสะท้อนถึงความเป็นมิตรของกลุ่มตัวอย่างอีกด้วย ด้านทักษะที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมคือการจับอารมณ์คนไข้และอ่านภาษากาย แม้จะรับฟังโดยไม่ขัดจังหวะแต่ตัวอย่างส่วนใหญ่มุ่งการสนทนาไปที่การวินิจฉัยมากกว่าการรับฟังความกังวลและมีภาษากายที่แสดงความกังวลในการสนทนากับคนไข้ สอดคล้องกับผลคะแนนที่พบว่าทักษะด้านภาษาร่างกายเป็นทักษะที่เกณฑ์คะแนนอยู่ในระดับ “ปานกลาง” เป็นทักษะที่คะแนนต่ำที่สุดทั้งการประเมินโดยตนเอง (3.32 คะแนน) และโดยผู้ป่วยจำลอง (3.42 คะแนน)

เมื่อได้จัดการสอนให้กับกลุ่มตัวอย่างประเมินผลพบว่า ตัวอย่างทั้งกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกิจกรรมในหลักสูตร ทั้งตัวอย่างที่มีประสบการณ์และไม่มีประสบการณ์ด้านการแสดงสามารถทำแบบฝึกหัดได้อย่างสร้างสรรค์และยังสะท้อนถึงความสนใจในทักษะ EC ขณะเรียน ผู้วิจัยได้เพิ่มโจทย์ให้ผู้เรียนกลุ่มใหญ่ฝึกฝนการเป็นผู้สังเกตการณ์ซึ่งกันและกันและได้แลกเปลี่ยนในฐานะคนดูมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจ่อในแบบฝึกหัดที่ต้องออกมาแสดงทีละคนโดยไม่หลุดไปจากความสนใจ กลุ่มตัวอย่างประเมินผลได้สะท้อนความรู้สึกเชิงบวกขณะที่เรียนโดยจำนวน 19 รายได้สะท้อนความรู้สึกสนุกสนาน 13 รายมองว่าการฝึกทักษะการฟังเป็นสิ่งที่เด่นชัด 13 รายรู้สึกว่าได้เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น 11 รายรู้สึกว่าได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และ 7 รายรู้สึกว่าได้ค้นพบศักยภาพใหม่

ผลการวิจัย

เพื่อตอบวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้เก็บแบบสำรวจกลุ่มตัวอย่าง ประเมินผล 21 รายหลังจบหลักสูตร โดยมีผลวิจัยที่สะท้อนการออกแบบหลักสูตร และความเหมาะสมต่อนิสิตแพทย์ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลสำรวจความพึงพอใจและทัศนคติที่มีต่อหลักสูตร

หัวข้อ	จำนวน (%) ของตัวอย่าง ประเมินผลที่เห็นด้วย หรือ เห็นด้วยที่สุด	ระดับคะแนน ความเห็นด้วยเฉลี่ย	ค่า SD	การแปลความหมายความเกณฑ์
หลักสูตรนี้ช่วยให้คุณพัฒนาการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ มากยิ่งขึ้น	21 (100%)	4.52	0.50	เห็นด้วยที่สุด
หลักสูตรนี้เป็นประโยชน์กับคุณในฐานะนิสิตแพทย์	20 (95.2%)	4.57	0.58	เห็นด้วยที่สุด
กิจกรรมทางละครมีส่วนช่วยให้คุณฝึกฝนทักษะเห็นอกเห็นใจ ได้ดีขึ้น	20 (95.2%)	4.29	0.55	เห็นด้วย
คุณสนใจเข้าร่วมหากมีกิจกรรมในรูปแบบนี้จัดขึ้นอีก	21 (100%)	4.81	0.39	เห็นด้วยที่สุด
คุณอยากบอกต่อหรือชักชวนให้เพื่อนหรือรุ่นน้องของคุณได้มา เรียนหลักสูตรนี้	21 (100%)	4.81	0.39	เห็นด้วยที่สุด

ด้านความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการเข้าร่วมหลักสูตร ตัวอย่าง จำนวน 21 ราย (100%) เห็นด้วยที่สุด หรือเห็นด้วยว่าการเรียนหลักสูตรนี้ช่วย พัฒนาทักษะ EC มากยิ่งขึ้น ตัวอย่างประเมินผล 21 ราย (100%) เห็นด้วยที่สุดหรือ เห็นด้วยว่าตนเองสนใจเข้าร่วมกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคต ตัวอย่างประเมินผล 21 ราย (100%) เห็นด้วยที่สุดหรือเห็นด้วยว่าตนเองอยากแนะนำกิจกรรมรูปแบบ นี้ให้เพื่อนหรือรุ่นน้อง นอกจากนี้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกหลังเรียน ตัวอย่างส่วนใหญ่ ยังสะท้อนถึงความพอใจในเชิงความรู้สึกรวมถึงความประทับใจในหลักสูตร

“ประทับใจทุก ๆ กิจกรรมที่ได้ทำ เป็นกิจกรรมที่อยากทำมานานแต่ไม่มี โอกาส ได้ประโยชน์เยอะมาก รวมทั้งการสอนก็สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ไม่เหนื่อยจน เกินไป แต่รู้สึกได้อะไรกลับไปเยอะมาก”

ด้านทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อประโยชน์ของหลักสูตร ตัวอย่างจำนวน 20 ราย (95.23%) เห็นด้วยที่สุดหรือเห็นด้วยว่าการเรียนหลักสูตรนี้เป็นประโยชน์

ต่อนักศึกษาแพทย์ ในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างถึงประโยชน์ที่ได้รับ ตัวอย่างสะท้อนถึงจุดเด่นด้านการได้ลงมือทำจริงและการทำให้ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะ EC กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ เป็นประโยชน์ต่อการปรับใช้ในอนาคตและอยากกลับมาทบทวนทักษะนี้อีก

“พอเราเรียนทฤษฎีอย่างเดียว ไปทำจริง ๆ แล้วเราทำไม่ได้มันก็ไม่มีประโยชน์ จึงรู้สึกว่าการที่ได้มาเรียนการแสดง มารู้จักตัวเองด้วยแล้วก็ได้ฝึกการฟังคนอื่นด้วย มันทำให้เราสามารถไปเจอคนไข้แล้วทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น”

ด้านทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อการแสดง ตัวอย่างกลุ่มประเมินผลจำนวน 20 ราย (95.23%) เห็นด้วยที่สุดหรือเห็นด้วยว่าทักษะการแสดงช่วยให้ฝึกทักษะ EC ได้ดีขึ้น กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนถึง “คุณลักษณะเด่น” ของละครหรือการแสดงที่ช่วยสร้างทักษะ EC ได้ รวม 15 ด้าน (ศึกษาข้อมูลทั้ง 15 ด้านได้ในลิงค์ภาคผนวก) โดยสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้

1) **ด้านการตระหนักรู้และพัฒนาตนเอง** ละครช่วยพัฒนาตัวบุคคลให้มีเครื่องมือการสื่อสารและสุขภาพที่พร้อมสำหรับทักษะ EC ตัวอย่างได้สะท้อนว่าทักษะการแสดงช่วยฝึกความคิดสร้างสรรค์ การจดจ่อ ความมั่นใจในตนเอง ความเป็นธรรมชาติ ช่วยให้ตระหนักรู้ตนเองและฝึกจัดการความกังวลแบบนักแสดง ตัวอย่างสะท้อนว่าจุดเด่นเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้มีสุขภาพใจที่ดีและพร้อมฝึกทักษะ EC ได้

2) **ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล** ละครช่วยสร้างความสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างผู้เรียน ตัวอย่างได้สะท้อนว่าทักษะการแสดงช่วยสร้างความสนิทสนม ความเชื่อใจ การทำงานร่วมกัน และทักษะการฟัง กิจกรรมการแสดงช่วยละลายพฤติกรรมและสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ ทำให้ห้องเรียนมีสัมพันธ์ที่ดีและเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการฝึกฝนทักษะ EC ซึ่งกันและกัน

3) **ด้านการเรียนรู้อารมณ์ผ่านการแสดง** กลุ่มตัวอย่างสะท้อนว่าเมื่อได้สวมบทบาทเป็นตัวละคร ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อารมณ์ต่าง ๆ ในมิติที่มากกว่าการเรียนรู้อารมณ์ในแบบอื่นเพราะเป็นเรียนผ่านประสบการณ์ในบทบาทสมมติ ตัวอย่าง

ยังสะท้อนว่าทักษะการแสดงช่วยกระตุ้นการสังเกตภาษากายและอารมณ์ของผู้อื่นมากขึ้น เป็นประโยชน์ในการสังเกตอารมณ์คนไข้และการแสดงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจให้คนไข้รับรู้เมื่อต้องทำงานจริง

“ในการเรียนการแสดง เราเรียนรู้อารมณ์ได้ลึกซึ้งกว่าในชีวิตจริง เราต้องสังเกตคนที่เราเล่นด้วยว่าเขามีภาษากายยังไง อนาคตมันสามารถช่วยให้เราเข้าใจคนไข้มากขึ้น จากการสังเกตคนไข้ว่าเขามีสีหน้าหรือแววตาเป็นยังไง”

4) ด้านการเรียนรู้ผ่านตัวละคร : ตัวอย่างสะท้อนว่าเมื่อเป็นตัวละครทำให้ผู้เรียนได้สวมมุมมองของผู้อื่นที่ต่างจากตัวเอง ได้วิเคราะห์สถานการณ์ความต้องการ ความกลัว ความหวังของบุคคลนั้น ผู้เรียนได้เห็นการตีความที่แตกต่างกันของเพื่อนร่วมห้องเช่น กิจกรรมต้นสดตามสถานะของตัวละครที่ผู้เรียนได้รับโจทย์ให้แสดงต้นสดเป็นตัวละครที่มีสถานะในสังคมต่ำ ซึ่งผู้เรียนที่ได้รับโจทย์เดียวกันแสดงออกมาแตกต่างกันทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจความแตกต่างของผู้คนมากขึ้นทั้งในเวลาที่เป็นผู้แสดงและผู้ชม ตัวอย่างสะท้อนว่าทักษะนี้ช่วยให้เข้าใจโลกของคนไข้ได้เมื่อต้องไปสื่อสารในอนาคต

“การเข้าใจคาแรคเตอร์ที่เราแสดง เข้าใจทั้งภายในและภายนอก ผมรู้สึกเหมือนได้จับจุดคนข้างหน้ามากขึ้น เหมือนได้มองเขาผ่านมุด้านบน ผู้ป่วยจะมาแบบป่วยใจหรือป่วยกายก็สามารถช่วยเขาได้มากขึ้นผ่านอารมณ์ของเขา”

ผลวิจัยตามวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 2 พบว่าในการสำรวจความเห็นของกลุ่มตัวอย่างประเมินผลถึงทักษะ EC ที่เปลี่ยนไปของตนเอง ตัวอย่างจำนวน 18 ราย จาก 19 ราย (94.74%) เห็นด้วยที่สุดหรือเห็นด้วยว่าการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองของตนเองพัฒนามากขึ้นหลังจากได้เรียนครบหลักสูตร

ในการประเมินทักษะการสื่อสารด้วยตนเอง คะแนนเฉลี่ยรวมในแต่ละทักษะการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 19 รายเพิ่มขึ้นในทุกด้านเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังเรียน โดยคะแนนความแตกต่างเฉลี่ยที่สูงที่สุดสามทักษะได้แก่ อันดับ 1 คือ ความเห็นอกเห็นใจและใส่ใจ อันดับ 2 มีสองทักษะที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ภาษาร่างกาย และ ทักษะการฟังเชิงลึก

ในการประเมินทักษะการสื่อสารโดยผู้ป่วยจำลอง คะแนนเฉลี่ยในแต่ละทักษะการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 19 รายเพิ่มขึ้นในทุกด้านเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียน โดยคะแนนความแตกต่างเฉลี่ยที่สูงที่สุดสามอันดับได้แก่ อันดับ 1 คือ การอธิบายข้อมูลหรือสรุปความ อันดับ 2 คือ ความเห็นอกเห็นใจและใส่ใจ อันดับ 3 คือ ภาษาร่างกาย

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลคะแนนทักษะการสื่อสารเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

ทักษะ	ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 19 ราย							ประเมินโดยผู้ป่วยจำลอง จำนวน 4 ราย						
	ก่อนเรียน			หลังเรียน			ความต่าง	ก่อนเรียน			หลังเรียน			ความต่าง
	คะแนนเฉลี่ย	ค่าSD	ระดับตามเกณฑ์	คะแนนเฉลี่ย	ค่าSD	ระดับตามเกณฑ์		คะแนนเฉลี่ย	ค่าSD	ระดับตามเกณฑ์	คะแนนเฉลี่ย	ค่าSD	ระดับตามเกณฑ์	
ทักษะการฟังเชิงลึก	3.74	0.71	มาก	4.53	0.60	มากที่สุด	0.79	4.42	0.67	มาก	4.68	0.57	มากที่สุด	0.26
ให้เกียรติผู้ป่วยและมารยาท	4.11	0.85	มาก	4.79	0.41	มากที่สุด	0.68	4.37	0.74	มาก	4.63	0.48	มากที่สุด	0.26
การอธิบายข้อมูลหรือสรุปความ	3.53	0.75	มาก	4.21	0.69	มาก	0.68	3.53	0.99	มาก	4.42	0.59	มาก	0.89
ภาษาร่างกาย	3.32	0.80	ปานกลาง	4.11	0.72	มาก	0.79	3.42	1.04	ปานกลาง	3.89	0.79	มาก	0.47
มีความเห็นอกเห็นใจและใส่ใจ	3.47	0.68	ปานกลาง	4.58	0.49	มากที่สุด	1.11	3.63	0.93	มาก	4.32	0.57	มาก	0.69

ในการสัมภาษณ์เชิงลึกหลังเรียนตัวอย่างยังสะท้อนถึงพัฒนาการในการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองที่ดีขึ้น

“ผมรู้สึกว่าการพูดประสงค์เปลี่ยนไป ตอนแรกผมพยายามเข้าไปเก็บข้อมูลการแพทย์ แต่ว่ารอบหลังผมช่วยคุยกับเขาให้เขารู้สึกดีขึ้นมากกว่า ผมรู้สึกว่ารอบ 2 ผมพูดได้ดีกว่า สามารถบรรเทาทุกข์ทางใจเขาได้มากขึ้น”

เมื่อพิจารณาเจาะลึกลงในแต่ละทักษะพบว่าคะแนนเฉลี่ยของตัวอย่างทั้งหมดหลังเรียนอยู่ในเกณฑ์ “มาก” ถึง “มากที่สุด” ในทุกทักษะ สำหรับตัวอย่างที่คะแนนการสื่อสารเฉลี่ยไม่แตกต่างจากเดิมเป็นตัวอย่างที่มีทักษะการสื่อสารที่ดีอยู่แล้ว ทุกรายมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจากมุมมองผู้ป่วยจำลองในระดับ “มากที่สุด” มีตัวอย่างเพียงรายเดียวที่ประเมินตนเองหลังเรียนลดลงมาจากระดับมากที่สุดเป็นระดับมาก โดยตัวอย่างได้สะท้อนว่าตนเองไม่สามารถจัดการสุขภาวะทางอารมณ์ในวันนั้นได้ การเปรียบเทียบผลวิจัยของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ด้านปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

การแสดงมาก่อนกับกลุ่มที่ไม่มีไม่พบความแตกต่างที่มีนัยสำคัญ การเปรียบเทียบผลวิจัยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเล็ก (6 ราย) และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ (15 ราย) ไม่พบความแตกต่างที่มีนัยสำคัญ

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ผลวิจัยพบว่า ผลวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานงานวิจัยข้อที่ 1 กล่าวคือ ศิลปการละครสามารถบูรณาการเข้ากับการฝึกฝนทักษะ EC สำหรับ **นักศึกษาแพทย์ไทยได้** โดยผลวิจัยชี้ว่ามากกว่า 90% ของกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าการเรียนการแสดงครั้งนี้ช่วยให้ฝึกทักษะ EC ดีขึ้น มีประโยชน์ต่อการเป็นนักศึกษาแพทย์ อยากแนะนำกิจกรรมให้กับเพื่อนหรือรุ่นน้องและสนใจเข้าร่วมอีกในอนาคต ตัวอย่างยังสะท้อนถึงประโยชน์ การค้นพบศักยภาพตนเอง คุณค่าของความเห็นอกเห็นใจ และความรู้สึกเชิงบวกที่มีต่อหลักสูตร

ด้านการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองพบว่า ผลวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานงานวิจัยข้อที่ 2 กล่าวคือ **นักศึกษาแพทย์ไทยที่ผ่านการฝึกฝนทักษะ EC ด้วยศิลปการละครสามารถสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองได้อย่างมีความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น** พิสูจน์ได้จากคะแนนทักษะการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองเปรียบเทียบก่อนและหลังที่ประเมินผ่านมุมมองของผู้ป่วยจำลองและกลุ่มตัวอย่าง พบว่าคะแนนเฉลี่ยรวมของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มสูงขึ้นในทุกด้านและกลุ่มตัวอย่างได้ประเมินตนเองด้านความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจสูงขึ้นเป็นอันดับที่ 1 เมื่อเทียบกับทักษะอื่น ๆ จากเกณฑ์ระดับ “ปานกลาง” เป็นระดับ “มากที่สุด” ผู้ป่วยจำลองได้ประเมินด้านความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจสูงขึ้นเป็นอันดับที่ 2 เมื่อเทียบกับทักษะอื่น ๆ อยู่ในระดับ “มาก” ทั้งช่วงก่อนและหลัง

กลุ่มตัวอย่างในวิจัยนี้สมัครเรียนเพราะสนใจพัฒนาทักษะ EC มีความเข้าใจพื้นฐานจากที่คณะและมีคะแนนด้านการฟังเชิงลึกและไม่ตัดสินในระดับ “มาก” ในช่วงก่อนเรียน จึงนับเป็นนักศึกษาที่มีแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีอยู่แล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าหลักสูตรนี้ช่วยทำให้ทัศนคติที่ดีและความมุ่งมั่นที่จะดูแลคนไข้ของนักศึกษาแพทย์

กลายมาเป็น**ทักษะการสื่อสารที่จับต้องได้** พิสูจน์ได้จากทักษะภาษาร่างกายและการอธิบายและทวนความที่เพิ่มมากขึ้นอย่างสอดคล้องกันทั้งมุมมองของกลุ่มตัวอย่างและผู้ป่วยจำลอง ตัวอย่างที่คะแนนรายบุคคลแตกต่างกันสูงสุดยังสะท้อนว่าการฝึกผ่านทักษะการแสดงช่วยเพิ่มความมั่นใจที่จะใช้เครื่องมือทักษะEC มากยิ่งขึ้น ทำให้มีเป้าหมายในการสนทนา มีการตั้งคำถามที่ดีขึ้น และตระหนักเรื่องภาษากายของตนเองมากขึ้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า ทักษะการแสดงมีศักยภาพในการช่วยให้ผู้เรียนสื่อสารความเข้าใจหรือความเห็นอกเห็นใจให้คนไข้รับรู้ได้มากขึ้น สอดคล้องกับองค์ประกอบความเห็นอกเห็นใจของไวซ์แมนข้อที่ 4 หรือ **“การสื่อสารความเข้าใจ”** ไม่ใช่การรู้สึกลอยอยู่ในจิตใจของนักศึกษาแพทย์เท่านั้น

ตลอดการจัดหลักสูตรผู้วิจัยในฐานะผู้สอน มีได้เน้นสอนทฤษฎีการแสดง 3C โดยตรง แต่ให้กลุ่มตัวอย่างได้มีประสบการณ์ผ่านการลงมือทำตามโจทย์การแสดงเพื่อให้ตัวอย่างเรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามผลการวิจัยยังสะท้อนศักยภาพของ 3C ได้ในหลายแง่มุม ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึง**ศักยภาพของละคร**ที่ช่วยพัฒนาทั้งในระดับบุคคล ไปสู่ระดับระหว่างบุคคล ตลอดจนการเรียนรู้ในพื้นที่จินตนาการสมมติ **ภาวะสร้างสรรค์ (C1)** ช่วยส่งเสริมในระดับบุคคล ช่วยสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง พัฒนาศักยภาพการสื่อสารรวมทั้งสร้างสุขภาวะทางใจที่ดีก่อนจะใช้ทักษะEC กับผู้อื่น ตัวอย่างยังได้สะท้อนว่าเมื่อตนมีภาวะสร้างสรรค์ทำให้เรียนรู้ทักษะEC ได้ดีขึ้น เพราะมีร่างกายและจิตใจที่พร้อม **การเชื่อมโยงในการแสดง (C2)** ช่วยส่งเสริมระดับระหว่างบุคคล เมื่อได้ทำกิจกรรมการแสดงกับเพื่อนเป็นระยะเวลาที่เข้มข้นอย่างเหมาะสม ทำให้การรับรู้ สังเกตภาษากาย การสื่อสารความรู้สึกไปยังผู้อื่น ชัดเจนขึ้น ทำให้รับรู้และแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจได้มากขึ้นเมื่อสื่อสารกับผู้ป่วยจำลอง และ **จินตนาการสร้างสรรค์ (C3)** นับเป็นศักยภาพด้านสำคัญที่แตกต่างจากกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ เช่น การสนทนาหรือการสร้างทีมสัมพันธ์ (Team Building) การฝึกทักษะจินตนาการอย่างมีความเชื่อและจดจ่อ เป็นการพาผู้เรียนเข้าไปอยู่ในโลกของผู้อื่นในฐานะ **“บุคคลที่ 1”** เพื่อเข้าใจมุมมองที่แตกต่างจากตัวเอง การจินตนาการและ **“เป็นตัวละคร”** เป็นประสบการณ์และทักษะที่

สอดคล้องกับองค์ประกอบข้อ 1-3 ของไวซ์แมน คือการมองในมุมมองอื่น ไม่ตัดสิน และเข้าใจอารมณ์ และยังสอดคล้องกับหลักการแพทย์แบบองค์รวม (Holistic Care) ที่แพทย์จะไม่มองคนไข้แต่เพียงตัวโรคเท่านั้นแต่สนใจด้านอื่น ๆ ของชีวิตด้วย (Gordon, 1982) การเป็นตัวละครทำให้นักศึกษาแพทย์ได้ฝึก “ตั้งคำถาม” เพื่อเข้าใจมุมมองของบุคคลอื่นที่แตกต่างจากตัวเอง ซึ่งการตั้งคำถามเพื่อเข้าใจคนไข้เป็นแนวปฏิบัติของแพทย์ที่ฝึกฝนกันอย่างแพร่หลายเช่น การตั้งคำถามปลายเปิดแบบ FIFE หรือการตั้งคำถามเพื่อเข้าใจวัฒนธรรมและสังคมของคนไข้ 8 ด้านของอาเธอร์ ไคลแมนท์ (Kleinman, 1980) ผู้วิจัยมีความเห็นว่าทักษะการแสดงจะเข้ามาช่วยยกระดับคำถามเพื่อเข้าใจคนไข้เหล่านี้ให้แพทย์ได้ฝึกเข้าใจโลกและอารมณ์ของคนไข้ได้ลึกซึ้งและหลากหลายมากขึ้น เป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนเรื่องการสื่อสารของแพทย์ได้อย่างหลากหลาย

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ใช้แนวคิดการดนตรีเพื่อการแพทย์ หรือ Medical Improv กล่าวคือ การฝึกฝนด้วยกระบวนการละครหรือการดนตรีสดช่วยเพิ่มทักษะ EC ได้ ผู้เรียนสนใจศึกษาต่อยอด และสะท้อนถึงทัศนคติที่เปลี่ยนไป (Fu, 2019) องค์ประกอบของหลักสูตรในงานวิจัยชิ้นนี้และหลักสูตร Medical Improv ที่สอดคล้องกันคือการเน้นเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับผู้เรียน และการสื่อสารแลกเปลี่ยนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ทักษะไปใช้จริงได้ (Gao et al., 2019)

สิ่งที่งานวิจัยนี้ได้ค้นพบเพิ่มเติมจากงานวิจัยอื่น ๆ คือการนำ “ระบบการฝึกฝนแบบนักแสดง” เข้ามาใช้อย่างลงรายละเอียดยิ่งขึ้น ให้ความสำคัญกับการฝึกฝนทักษะการแสดงระดับพื้นฐานผ่านแนวคิด 3C ซึ่งต่างจากงานวิจัยด้านการดนตรีเพื่อการแพทย์ชิ้นอื่นที่เน้นให้ความสำคัญกับแบบฝึกหัดดนตรีที่เข้าไปช่วยการสื่อสารของแพทย์ในหัวข้อต่าง ๆ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเมื่อผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานการแสดงที่ละเอียดอ่อนขึ้น ฝึกแยกเป็นส่วนทั้งร่างกาย ความคิด ความรู้สึก จะทำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแบบดนตรีเพื่อการแพทย์ได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้จัดหลักสูตรแบบเต็มวันความยาว 6 ชั่วโมงซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสั่งสมทักษะได้อย่าง

ลึกซึ้ง เป็นอีกจุดต่างกับงานวิจัยกลุ่มการค้นคว้าทางการแพทย์ที่จัดการเรียนรู้ในควมยาว 1 – 3 ชั่วโมง

ผู้วิจัยเห็นว่าหลักสำคัญที่ทำให้กระบวนการมีประสิทธิภาพคือ 1) **การคัดเลือกและจัดลำดับกิจกรรม** ผู้สอนจะต้องสร้างเส้นทางเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีชุดทักษะที่มากขึ้นสำหรับแต่ละแบบฝึกหัด และจะต้องเชื่อมโยงความเห็นอกเห็นใจให้อยู่ในทุกแบบฝึกหัดที่ผู้เรียนได้ทำ 2) **การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย** ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนพร้อมสร้างสรรค์ เปิดใจ ผ่อนคลาย และไว้วางใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้สึกละเอินในการเรียนอย่างจริงจัง 3) **ความเข้าใจแบบข้ามศาสตร์ทางละครและการแพทย์ของผู้สอน** ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจทักษะด้านการแสดงเพื่อสามารถนำกระบวนการอย่างเหมาะสมและควรมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะการสื่อสารของแพทย์เพื่อสามารถนำประสบการณ์ต่าง ๆ ในการเรียนออกมาเป็นข้อเรียนรู้ที่ผู้เรียนนำไปเชื่อมกับการเป็นแพทย์ได้ทันที อย่างไรก็ตามในการทดลองใช้หลักสูตรในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนถึงการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้นโดยมีประเด็นหลักได้แก่ การขยายเวลาฝึกฝนให้มากกว่า 3 วันเพื่อให้การเรียนรู้แต่ละครั้งไม่เหนื่อยจนเกินไป และทดลองสร้างเป็นหลักสูตรทั้งเทอมเพื่อให้ได้ฝึกฝนแบบละเอียดมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

กลุ่มตัวอย่างทุกรายเข้าร่วมด้วยความสมัครใจและสนใจในกระบวนการทางละคร หลักสูตรรูปแบบนี้จึงเหมาะแก่การพัฒนาเป็นหลักสูตรเลือกเรียนอิสระสำหรับนักศึกษาแพทย์ที่สนใจศิลปการละคร หากในอนาคตมีการศึกษาการใช้หลักสูตรการแสดงเพื่อเป็นหลักสูตรพื้นฐานสำหรับนักศึกษาแพทย์ทั้งชั้นปีซึ่งมีความสนใจหลากหลายควรมีการศึกษาและปรับหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น สำหรับงานวิจัยในอนาคตผู้ที่สนใจสามารถต่อยอดการศึกษาการใช้ศิลปการละครแบบแยกย่อยลงในทักษะต่าง ๆ มากยิ่งขึ้นเช่น ศึกษาการใช้ศิลปการละครเพื่อฝึกทักษะด้านภาษากายโดยเฉพาะ เพื่อให้ผลวิจัยมีความชัดเจนและสามารถต่อยอดไปสู่ทักษะ EC ที่

ละเอียดอ่อนยิ่งขึ้น งานวิจัยในอนาคตสามารถนำกิจกรรมในรูปแบบนี้ไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นบุคลากรการแพทย์ในด้านอื่น ๆ พัฒนาเป็นชุดกิจกรรมทั้งแบบหลักสูตรทั้งทอม หลักสูตรเต็มวัน หรือประยุกต์ไปเป็นกิจกรรมเสริมในรายวิชาด้านจริยธรรมและการสื่อสารของแพทย์ได้ เพื่อเพิ่มทางเลือกในการฝึกฝนที่หลากหลายให้กับบุคลากรทางการแพทย์และสร้างระบบนิเวศน์ของความเห็นอกเห็นใจทางการแพทย์ให้กับสังคมไทยต่อไป

ภาคผนวก

<https://drive.google.com/drive/folders/1YAGpepZup126xxRYZKmfWTMdOKl2gTv0?usp=sharing>

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มก่อการครูแพทย์. (2564, 12 ตุลาคม). **กระบวนการสอนของครูแพทย์ ในมุมมองกระบวนการมีอาชีพ**. ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2565, จาก <https://www.facebook.com/108680751276717/videos/603339127380974>
- Aggarwal, V. P., Garg, R., Goyal, N., Kaur, P., Singhal, S., Singla, N., et al. (2016). Exploring the missing link Empathy among dental students: An institutional cross-sectional survey. **Dental Research Journal**, 13(5), 419-423.
- Coplan, A. (2014). Understanding empathy: Its features and effects. In A. Coplan, & P. Goldie (Eds.). **Empathy: Philosophical and psychological perspectives**. (pp. 3-18). New York: Oxford University Press.
- Decety, J. (2020). Empathy in medicine: What it is, and how much we really need it. **The American Journal of Medicine**, 133(5), 561-566.

- Fu, B. (2019). Common ground: Frameworks for teaching improvisational ability in medical education. **Teaching and learning in medicine**, 31(3), 342-355.
- Gao, L., Peranson, J., Nyhof-Young, J., Kapoor, E., & Rezmovitz, J. (2019). The role of “improv” in health professional learning: A scoping review. **Medical teacher**, 41(5), 561-568.
- Gillett, J. (2014). **Acting Stanislavski: A practical guide to Stanislavski’s approach and legacy**. London: Bloomsbury Publishing.
- Goodwin, J., & Deady, R. (2013). The art of mental health practice: The role of drama in developing empathy. **Perspectives in Psychiatric Care**, 49(2), 126-134.
- Gordon, J. S. (1982). Holistic medicine: advances and shortcomings. **Western Journal of Medicine**, 136(6), 546-551.
- Grant, V. J. (2002). Making room for medical humanities. **Medical humanities**, 28(1), 45-48.
- Hardee, J. T., & Platt, F. W. (2010). Exploring and overcoming barriers to clinical empathic communication. **Journal of Communication in Healthcare**, 3(1), 17-23.
- Haslam, N. (2007). Humanising medical practice: the role of empathy. **Medical Journal of Australia**, 187(7), 381-382.
- Illingworth, R. (2010). What does ‘patient-centred’ mean in relation to the consultation? **The Clinical Teacher**, 7(2), 116-120.
- Kleinman, A. (1980). **Patients and healers in the context of culture: An exploration of the borderland between anthropology, medicine, and psychiatry Volume 3**. California: University of California Press.

- Landry-Wegener, B. (2021). Mask work: Translating lessons learned in drama school to conversations on the medical wards. **Journal of general internal medicine**, 36(10), 3215-3216.
- Landry-Wegener, B. A., Kaniecki, T., Gips, J., Lebo, R., and Levine, R. B. (2023). Drama training as a tool to teach medical trainees communication skills: A scoping review. **Academic Medicine**, 98(7), 851-860.
- Merlin, B. (2007). **The complete Stanislavsky toolkit**. London: Nick Hern Books.
- Platt, F. W., & Keller, V. F. (1994). Empathic communication: A teachable and learnable skill. **Journal of General Internal Medicine**, 9, 222-226.
- Rogers, C. R. (1959). A theory of therapy: Personality and interpersonal relationships as developed in the client-centered framework. In S. Koch (Ed.). **Psychology, a study of science: Foundations of the person and the social context**. (pp. 184–256). New York: McGraw-Hill.
- Stanislavski, C. (1989). **An actor prepares**. London: Routledge
- Stanislavski, K., & Benedetti, J. (2009). **An actor's work on a role**. London: Routledge.
- Whyman, R. (2013). **Stanislavski: the basics**. London: Routledge.
- Wilkinson, T. J., Wade, W. B., and Knock, L. D. (2009). A blueprint to assess professionalism: results of a systematic review. **Academic Medicine**, 84(5), 551-558.
- Wiseman, T. (1996). A concept analysis of empathy. **Journal of advanced nursing**, 23(6), 1162-1167.

หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความ จากงานวิจัยเพื่อพิมพ์ใน “วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น”

เป้าหมายและขอบเขต

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นวารสารวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการ และผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ประกอบด้วยสาขา ทัศนศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปวัฒนธรรม และเป็นสื่อเชื่อมโยงบุคลากรในวิชาชีพศิลปกรรม อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ วารสารมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) ตีพิมพ์ทั้งรูปแบบรูปเล่มและระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ Thai Journals Online (ThaiJo) ทุกบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 3 ท่าน (Double blind review) โดยเปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักเกณฑ์ทั่วไป

1. บทความที่เสนอ ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. การส่งบทความจะต้องส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ส่งได้ที่เว็บไซต์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku> โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบที่วารสารกำหนด และส่งไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นไฟล์ words (นามสกุล .doc หรือ .docx) สามารถส่งบทความได้ตลอดทั้งปี ประสานงานได้ที่ คุณेमอร์ รุ่งวรวุฒิ โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396 e-mail: aimaonan@kku.ac.th
3. เป็นบทความที่มีสาระเนื้อหาอยู่ในขอบเขตที่วารสารกำหนด และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขานั้นๆ

4. เป็นบทความวิจัย (research articles) หรือ บทความวิชาการ (academic articles)
5. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งบทความมายังกองบรรณาธิการ
6. ต้องระบุชื่อบทความ ชื่อ - นามสกุลจริงของผู้เขียนบทความทั้งหมด (ไม่ต้องระบุรศรพนาม หรือคำนำหน้า) ระบุตำแหน่ง หน่วยงานที่สังกัด (สาขาวิชา ภาควิชา มหาวิทยาลัย) ในกรณีนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ต้องระบุระดับการศึกษา สาขาวิชา และสถาบันทางการศึกษาที่สังกัดให้ชัดเจน เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
7. ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ขนาดอักษร TH SarabunPSK 16
8. บทความต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวรวมกันไม่เกิน 1 หน้า กระดาษ A4
9. หากเป็นงานแปลหรือเรียบเรียงจากภาษาต่างประเทศ ต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้ตีพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์
10. เนื้อหาและข้อมูลในบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสาร ถือเป็นข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น และไม่ถือเป็นข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
11. บทความที่ส่งมาเพื่อตีพิมพ์จะได้รับการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 ท่าน (Double blind review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ
12. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณาการกลั่นกรองบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้เวลาประมาณ 2-4 เดือน
13. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

การเตรียมต้นฉบับ

บทความต้นฉบับควรมีหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

1. ชื่อบทความ (Title) ชื่อบทความต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชื่อบทความภาษาอังกฤษ ให้ขึ้นต้นตัวพิมพ์ใหญ่ตามด้วยตัวพิมพ์เล็ก
2. ชื่อ-สกุล ของผู้เขียน (Authors)
 - ให้ระบุชื่อ-สกุล ของผู้เขียนทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยไม่ต้องมีคำนำหน้าชื่อและตำแหน่งทางวิชาการ ระบุรายละเอียดผู้เขียนหลังจากระบุชื่อผู้เขียนครบแล้ว
 - 2.1 ถ้าเป็นนักศึกษา ใช้รูปแบบ ดังนี้

ภาษาไทย นักศึกษาหลักสูตร.....มหาบัณฑิต/ดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย.....

ภาษาอังกฤษ Master of, Faculty of,
..... University
 - 2.2 ถ้าเป็นอาจารย์ ใช้รูปแบบ ดังนี้

ภาษาไทย ตำแหน่งทางวิชาการ, อาจารย์ประจำสาขาวิชา.....
คณะ..... มหาวิทยาลัย

ภาษาอังกฤษ Professor / Associate Professor / Assistant Professor
/ Lecturer, Department of, Faculty of,
..... University
2. บทคัดย่อ (Abstract) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเขียนเป็นย่อหน้าเดียว ครึ่งหน้ากระดาษ
3. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุไว้ใต้บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3-5 คำ คั่นระหว่างคำด้วย comma (,)
4. ส่วนเนื้อหา (Body of the Context) ประกอบด้วย
 - 1) บทนำ
 - 2) วัตถุประสงค์การวิจัย

- 3) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
 - 4) ขอบเขตของการวิจัย
 - 5) นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย (ถ้ามี)
 - 6) กรอบแนวคิดในการวิจัย
 - 7) วิธีดำเนินการวิจัย
 - 8) สรุปผลการวิจัย
 - 9) อภิปรายผล
 - 10) ข้อเสนอแนะ
5. กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement) (ถ้ามี) ระบุแหล่งทุน หรือผู้มีส่วนสนับสนุนในการทำวิจัย โดยเขียนต่อจากข้อเสนอแนะ ก่อนเอกสารอ้างอิง
 6. ตารางและภาพประกอบ จัดเรียงตามลำดับหรือหมายเลขที่อ้างถึงในบทความ โดยวิธีเขียนควรระบุชื่อตารางไว้เหนือตาราง และชื่อภาพไว้ท้ายภาพ และใช้คำว่า ตารางที่ ตามด้วยชื่อตาราง และ ภาพประกอบที่ ... ตามด้วยชื่อภาพประกอบ
 7. รูปแบบตัวอักษร ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ส่วนประกอบบทความ	ลักษณะตัวอักษร	รูปแบบการพิมพ์	ขนาดตัวอักษร
ชื่อบทความ (ไทย/อังกฤษ)	เน้น (ตัวหนา)	กลางหน้ากระดาษ	18
ชื่อผู้เขียน (ไทย/อังกฤษ)	ปกติ	ชิดขวา	16
รายละเอียดผู้เขียน	ปกติ	ชิดขวา	14
หัวข้อส่วนต่างๆ (บทคัดย่อ/Abstract/ คำสำคัญ/Keywords/หัวข้อแบ่งตอน เนื้อหา/หัวข้อเอกสารอ้างอิง)	เน้น (ตัวหนา)	ชิดซ้าย	16
เนื้อหาบทความ/เนื้อหาส่วนต่างๆ	ปกติ	-	16
ข้อความในตาราง	ปกติ	-	14

8. เอกสารอ้างอิง (Reference) ให้ใช้ตามรูปแบบที่กำหนด คือ
 - 1) การอ้างอิงในเนื้อเรื่อง ให้อ้างอิงชื่อสกุลไว้ในเนื้อเรื่องตามด้วยปีที่พิมพ์ (ชื่อ-สกุลผู้แต่ง, ปีพิมพ์) เช่น (สุรางค์ จันทวนิช, 2535) แต่ถ้าชื่อผู้แต่งที่

อ้างถึงเป็นส่วนหนึ่งของบทความให้วงเล็บเฉพาะปีที่พิมพ์ต่อจากชื่อสกุลผู้เขียนได้เลย เช่น สุรางค์ จันทวานิช (2535) ถ้าผู้แต่งมากกว่า 1 คนให้อ้างอิงชื่อผู้แต่งทั้ง 2 คนทุกครั้งโดยมีคำว่า และ/and หน้าชื่อผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น สุริยา สมุทคุปดี และ พัฒนา กิตติอาษา (2545)

- 2) การอ้างอิงท้ายเรื่อง ใช้แบบ APA (American Psychological Association) (ระบบนามปี) และเรียงตามลำดับตัวอักษร โดยเรียงรายการที่เป็นเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อนแล้วจึงตามด้วยรายการเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษ ผู้เขียนควรอ้างอิงเฉพาะเอกสารที่นำมาอ้างในเนื้อหาเท่านั้น และแยกรายการผู้สัมภาษณ์ไว้ส่วนท้าย

9. การอ้างอิงเอกสาร ใช้ระบบการอ้างอิง แบบ APA style

- 1) รูปแบบการอ้างอิงท้ายเรื่อง

หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อหนังสือ. ครั้งที่พิมพ์. สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

ชื่อนิตยบุคคล. (ปีพิมพ์). ชื่อหนังสือ. ครั้งที่พิมพ์. สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

บทความในวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่ (ฉบับที่), เลขหน้า.

วิทยานิพนธ์

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญา..... สาขา..... คณะ..... สถาบัน.

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. ค้นเมื่อ วันเดือนปีที่ค้น, จาก URL.

สัมภาษณ์

ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์. (วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์). สัมภาษณ์. ตำแหน่ง. หน่วยงานที่สังกัด หรือที่อยู่.

- 2) ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเรื่องแบบต่าง ๆ

อ้างอิงในหนังสือ

สัจด ภูเขาทอง. (2532). การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.

สุภางค์ จันทวานิช และคณะ. (2535). การย้ายถิ่นของหญิงไทยไปเยอรมนี: สาเหตุชีวิตความเป็นอยู่และผลกระทบใน ประเทศไทยและเยอรมนี. กรุงเทพฯ : คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Assen, C. (1998). *Architecture of Siam: A Cultural History Interpretation*. Kuala Lumpur : Oxford University.

อ้างอิงบทความในวารสาร

จิระนันท์ พิตรปรีชา. (2532). อยู่เมืองลาวกับผุย ขนะนิกอน นายกรัฐมนตรีสมัย. ศิลปวัฒนธรรม. 10(9), 110-123.

อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ฉัตรภรณ์ พิรุณรัตน์. (2535). พัฒนาการของบางกอกฝั่งตะวันตก พ.ศ.2459-2520. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต

วิจารณ์ พานิช. (2555). เส้นทางอาชีพนักวิจัยไม่เป็นเส้นตรง. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/504168>
Wikipedia. (2007). Social control. Retrieved March 19, 2007, from http://en.wikipedia.org/wiki/Social_control.

อ้างอิงจากการสัมภาษณ์

ปริญญา จินดาประเสริฐ. (20 สิงหาคม 2542). สัมภาษณ์. อธิการบดี. มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อเรื่องภาษาไทย (ขนาด 18 ตัวหนา)
ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ (ขนาด 18 ตัวหนา)

ชื่อผู้เขียนภาษาไทย (ขนาด 14)
ชื่อผู้เขียนภาษาอังกฤษ (ขนาด 14)
รายละเอียดผู้เขียนภาษาไทย (ขนาด 14)
รายละเอียดผู้เขียนภาษาอังกฤษ (ขนาด 14)

บทคัดย่อ (ขนาด 16 ตัวหนา)

เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทย

.....

คำสำคัญ (ตัวหนา) : คำสำคัญ 1, คำสำคัญ 2, คำสำคัญ 3

Abstract (Font size 16 bold)

เนื้อหาบทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....

.....

Keywords (bold) : Keyword1, Keyword2, Keyword3

บทนำ

วัตถุประสงค์การวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ขอบเขตของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย (ถ้ามี)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

อภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

เอกสารอ้างอิง (References)

หมายเหตุ : - หัวข้อแต่ละส่วน ขนาด 16 (ตัวหนา)

- เนื้อหาแต่ละส่วน ขนาด 16

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

หนังสือนำเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์ลงวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง ขอส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่
เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ไฟล์บทความวิจัย (พิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft word)

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ชื่อ-นามสกุล
ขอส่ง () บทความวิจัย () บทความวิชาการ () ไม่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หรือ
() เป็น ส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/สังกัด (ภาษาไทย)
.....หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/

สังกัด (ภาษาอังกฤษ)

ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ชื่อบทความภาษาไทย

2. ชื่อบทความภาษาอังกฤษ.....

3. เจ้าของผลงาน

ชื่อผู้เขียน (ภาษาไทย)

ชื่อผู้เขียน (ภาษาอังกฤษ)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาไทย)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาอังกฤษ)

สถานที่ทำงาน

โทรศัพท์ที่ทำงาน..... โทรสาร

ที่อยู่เพื่อจัดส่งเอกสาร

E-mail Address..... โทรศัพท์มือถือ

Facebook.....

4. อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้เขียนร่วม (ถ้ามี)

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาไทย)

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาอังกฤษ)

หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาไทย)

หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาอังกฤษ)

E-mail Address

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ และขอรับรองว่าบทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการพิจารณาเพื่อเผยแพร่ในวารสารอื่น

จึงขอส่งบทความเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ (ผู้ส่งบทความ)
(.....)

ใบบอกรับเป็นสมาชิก วารสารศิลปกรรมศาสตร์
อัตราค่าสมาชิก 1 ปี (2 ฉบับ) มูลค่า 180 บาท

ข้าพเจ้า

ขอสมัครเป็นสมาชิกวารสารศิลปกรรมศาสตร์ กำหนด ปี ตั้งแต่ปีที่

ฉบับที่ ถึงปีที่ ฉบับที่

โดยจัดส่งไปที่

.....

.....

ออกใบเสร็จในนาม

.....

พร้อมนี้ ข้าพเจ้าได้ออนค่าสมาชิก จำนวน บาท เรียบร้อยแล้ว

การชำระค่าสมาชิก

โดย QR code สแกนจ่าย และส่งสำเนาการโอน ไปยัง e-mail :
aimaonan@kku.ac.th



QR code สแกนจ่าย

ลงชื่อ ผู้สมัคร
(.....)



พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา 232/199 ต.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
Tel. 0-4346-6444, 0-4346-6860-61 Fax. 0-4346-6863 E-mail : klungpress@hotmail.com 2568