

วารสารดีไซน์เอกโค

วารสารดีไซน์เอกโค เป็นวารสารเพื่อการออกแบบตีพิมพ์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ ทัศนศึกษากรรมศิลป์ ศิลปะหัตถกรรม บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสารฉบับนี้ จะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อยจำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ โดยบทความที่พิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนี้จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ของวารสารอื่น กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขต้นฉบับและการพิจารณาตีพิมพ์ตามลำดับก่อนหลัง

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาถ ตรีวิบูลย์
รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา เมฆขำ

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รักษาราชการแทนคณบดีคณะเทคโนโลยี
อุตสาหกรรม

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
ศาสตราจารย์ ดร.พิชชา อุทิสวรรณกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรธร เพ็ญศิริธร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกมล ฤงสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชญา ครูเกษตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิธ สาดสังข์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติมา เสือทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณณณ ชนัทพรพรรัตน์
ดร.อภินันท์ สมทุมพุกษ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณ)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

กองการจัดการ

ฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กำหนดการเผยแพร่

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

สำนักพิมพ์

ห้างหุ้นส่วนจำกัด วินท์ลักษณ์
10/378 หมู่ที่ 7 ตำบลโคกขาม อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร 74000
โทรศัพท์ 081 810 1419

บทบรรณาธิการ

วารสารดีไซน์เอกโค เป็นวารสารตีพิมพ์ (Print) และออนไลน์ (Online) เพื่อเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปหัตถกรรม ฉบับนี้ เป็นปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (เดือนมกราคม – มิถุนายน 2566)

บทความวิชาการและบทความรายงานวิจัยที่ลงพิมพ์มีความหลากหลาย ทั้งที่เกี่ยวข้องกับงานด้านด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปหัตถกรรม ตลอดจนการสร้างสรรคงานในโลกดิจิทัล ซึ่งทุกบทความผ่านการประเมินจากท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้เกียรติพิจารณาประเมินคุณค่า และความถูกต้องทั้ง 6 บทความ

ทำนนี้ทีมกองบรรณาธิการขอขอบคุณ สมาชิกวารสารทุกท่านที่ให้ความสนใจติดตามวารสารดีไซน์เอกโค ของคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาตลอดมา เราขอสัญญาว่าเราจะมุ่งมั่นพัฒนางานวิชาการให้มีคุณภาพเพื่อผู้อ่านอย่างเต็มกำลังความสามารถ เพื่อเป็นการตอบแทนผู้อ่านที่ให้การสนับสนุนมาโดยตลอด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน
บรรณาธิการ

สารบัญ

Streetwear Collection Design for Alternative Culture Group from Post Human Art Concept <i>Passawat Tabsai, Atthaphon Ponglawhapun</i>	2	บทความวิจัย การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถีจากแนวคิดศิลปะโพสต์ฮิวแมนอาร์ต <i>ภัสสวัฒน์ ทับไทร, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์</i>
The Study of the Wicker Wisdom of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province for Designing Prototype Bags. <i>Chutima Ngampipat</i>	12	การศึกษามิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า <i>ชุติมา งามพิพัฒน์</i>
The development of terracotta figure souvenir from the art of Dvaravati. <i>Watchareewan Sinbuathong</i>	21	การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาจากศิลปะสมัยทวารวดี <i>วัชรวิวรรณ สิบบัวทอง</i>
User Interface Design on Application for Stressed Person <i>Sumet chantorn</i>	29	การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด <i>สุเมธ จันทร</i>
Non Permanent Exhibition Design for Cultural Tourism of Spatial Identity Context in Sukhothai Case Study: Sara Phra Mingkwan Building, Bang Sai Art and Crafts Center in Ayutthaya <i>Suphachock Sonthichai, Wutthichai Maoja</i>	38	การออกแบบนิทรรศการชั่วคราวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายใต้อัตลักษณ์ทางพื้นที่จังหวัดสุโขทัย กรณีศึกษา: อาคารศาลาพระมิ่งขวัญ ศูนย์ศิลปาชีพอ่างทอง จังหวัดอยุธยา <i>ศุภโชค สนธิไชย, วุฒิชัย เมาจา</i>
Eco-friendly product and branding design : Upcycle <i>Nachaisak chunnapiya</i>	55	บทความวิชาการ การออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้ารักษ์โลก ประเภท Upcycle <i>ณชัยศักดิ์ จุณณะปิยะ</i>

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี จากแนวคิดศิลปะโพสต์ฮิวเมนอาร์ต

ภัสสวัณณ์ ทับไทร¹, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์²

^{1,2}ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Email : aui.atthahon@gmail.com

Received: Mar 22, 2023

Revised: Jun 2, 2023

Accepted: Jun 8, 2023

บทคัดย่อ

กลุ่มวัฒนธรรมวิถีเป็นกลุ่มคนในช่วงเจนเอเรชั่นวายตอนปลายถึงเจนเอเรชั่นซี มีรสนิยมการแต่งกายที่สวนทางกับรูปแบบแฟชั่นกระแสหลัก ให้ความสนใจรูปแบบการแต่งกายสตรีทแวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นจากการผสมผสานอิทธิพลของวัฒนธรรมย่อย ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาแนวคิดการออกแบบ โอกาสการสวมใส่ และเทคนิคการผลิตสินค้าแฟชั่นที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ (2) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายออกแบบงานและชุดต้นแบบจำนวน 4 ชุด ด้วยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัล งานวิจัยนี้ใช้กระบวนการวิจัย (1) เชิงปริมาณด้านความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (2) เชิงคุณภาพด้านแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจเพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถีมีความสนใจการออกแบบแฟชั่นด้วยศิลปะโพสต์ฮิวเมนอาร์ตคิดเป็น ร้อยละ 64.3 มีความสนใจเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายรูปแบบสตรีทแวร์ร้อยละ 59 มีความสนใจเทคนิคการผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัล ร้อยละ 91 และ (2) ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการพัฒนาแนวโน้มแฟชั่นสู่การสร้างแผนภาพแรงบันดาลใจ และทดลองออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต้นแบบด้วยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัล จำนวน 4 ชุด

คำสำคัญ : สตรีทแวร์, วัฒนธรรมวิถี, โพสต์ฮิวเมนอาร์ต

Streetwear Collection Design for Alternative Culture Group from Post Human Art Concept

Passawat Tabsai¹, Atthaphon Ponglawhapun²

^{1, 2}Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

Email : aui.atthahon@gmail.com

Received: Mar 22, 2023

Revised: Jun 2, 2023

Accepted: Jun 8, 2023

Abstract

Alternative culture groups are the target consumers among the late Gen Y and Gen Z. The Consumers have diverse fashion tastes and mainstream fashion styles, focusing on a mix of subcultural and streetwear influences, which is the representation of cultural diversity. The purpose of this study is to (1) study the design concepts, occasions and fashion making techniques for the target group, and (2) Design a prototype fashion collection with 4 looks. This study included (1) a quantitative research approach to derive target needs and (2) a qualitative research approach to derive inspiration, design concepts and collection designs. The study found that 64.3% of the target group preferred the concept of post-human art design, 59% preferred streetwear, and 91% preferred digital fashion production. In addition, this study developed the analysis results of post human art concepts and fashion trends to create an inspiration board and 4 fashion collection designs using digital fabrication techniques.

Keywords : Streetwear, Alternative Culture, Post Human Art

บทนำ

ปัจจุบันกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี ซึ่ง เป็นกลุ่มย่อยที่อยู่ภายใต้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีก ชั้นหนึ่ง มีแนวโน้มเติบโตขึ้นเนื่องจากความนิยมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ผู้คนสามารถเข้าถึง ข้อมูลทั้งทางด้านวัฒนธรรมการแต่งกาย และ วัฒนธรรมด้านการใช้ชีวิตได้รวดเร็วมากขึ้น กลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถีมีแนวคิดในการแต่ง กายและการใช้ชีวิตที่แยกย่อยออกไปจากกลุ่ม วัฒนธรรมย่อย และมีแนวโน้มให้ความสนใจแนวคิด การออกแบบสร้างสรรค์เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ด้วยแนวคิดศิลปะโพสต์อิวเมนอาร์ต เนื่องจากเป็น แนวคิดของการสร้างตัวตนในสื่อสังคมออนไลน์ที่มี รูปแบบที่ผิดไปจากธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาความต้องการด้านโอกาสการใช้สอยเสื้อผ้าของกลุ่มเป้าหมาย ความสนใจด้าน แนวคิดการออกแบบ และเทคนิคการผลิตเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์แบบดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและเพื่อ สร้างโอกาสทางการตลาดให้แก่รูปแบบของเสื้อผ้า ดังกล่าวที่มีโอกาสเป็นกระแสในในเวลาอันใกล้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

วัฒนธรรม (Culture) ตามความหมายของ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา หมายถึง ลักษณะที่ แสดงออกถึงความเจริญงอกงามของสังคม โดยความ เจริญนั้นแสดงออกได้ด้วยความเป็นระเบียบ เรียบร้อย ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิดและการปฏิบัติตน ของคนในสังคม ยูเนสโก (UNESCO) ได้กล่าวถึง วัฒนธรรมใน 2 ลักษณะ ได้แก่ มรดกวัฒนธรรมที่ จำต้องได้ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ เป็นต้น และมรดกวัฒนธรรมที่จำต้องไม่ได้ เช่น ระบบความ เชื่อ ระบบคุณค่า พฤติกรรม และวิถีชีวิต เป็นต้น วัฒนธรรมมีความสำคัญเนื่องจากเป็นสิ่งที่มียุทธพล ต่อชีวิตของบุคคลในหลากหลายด้าน เช่น คุณค่า มุมมอง ความต้องการ หรือ แนวคิด เนื่องจากมนุษย์ อยู่ร่วมกันเป็นสังคม (Temkampanart, 2008) ดังนั้น วัฒนธรรมจึงหมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต

ของคนในสังคม ที่มีการปฏิบัติสืบทอดกันมา มีความหมายครอบคลุมทั้งสิ่งที่จับต้องได้และจับต้อง ไม่ได้ และมีอิทธิพลต่อชีวิตของบุคคลในสังคมนั้น

วัฒนธรรมกระแสนิยม (Popular Culture) หรือ วัฒนธรรมกระแสหลัก (Mass Culture) หมายถึง ความเชื่อและการปฏิบัติต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยม อย่างกว้างขวาง โดยอาจมีผลกระทบต่อคนทุกช่วงวัย ทุกชนชั้น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มวัยทำงาน ตอนต้นที่มีกำลังซื้อ และมีการติดตามแสวงหาความ สนุกสนานรื่นรมย์ของชีวิต (Phanthanasaweewee, 2016) วัฒนธรรมกระแสนิยม เกิดขึ้นหลังจากช่วง ปฏิวัติอุตสาหกรรมซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เกิดการผลิต สินค้าจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการของ ผู้คน โดยการผลิตในระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ หมายถึง การผลิตสินค้ารูปแบบเดิมจำนวนมากเพื่อ ตอบสนองความต้องการของผู้คนส่วนใหญ่

วัฒนธรรมย่อย (Subculture) ได้รับการอธิบาย โดยพจนานุกรมภาษาอังกฤษออกซ์ฟอร์ด (Oxford English Dictionary) ไว้ว่าเป็นการจำแนกกลุ่มคนที่ มีความสนใจ ความเชื่อ พฤติกรรม และการดำเนิน ชีวิต ที่แตกต่างจากสังคมหรือกลุ่มคนกลุ่มอื่นที่มี ขนาดใหญ่กว่า วัฒนธรรมย่อยถูกแบ่งออกมาจาก วัฒนธรรมกระแสนิยมหรือวัฒนธรรมกระแสหลัก และวัฒนธรรมย่อยในแต่ละสังคมจะแตกต่างกันไป ตาม อายุ ชนชาติ ศาสนา เพศ ความรู้ พื้นฐาน และ มุมมองทางสังคม โดยวัฒนธรรมย่อยปรากฏได้ใน ทุกระดับชั้นของสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงข้อเท็จจริง ว่าวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นสามารถทั้งส่งเสริมและ ขัดแย้งกับวัฒนธรรมกระแสนิยมสังคมหนึ่ง เช่น วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่นชาวอังกฤษ ซึ่งถูก กล่าวว่าเป็นปัญหาทางศีลธรรมและควรมีการควบคุม โดยผู้มีอำนาจ ได้แก่ กอธ (Goth) พังก์ (Punk) อีโม (Emo) เมทัล (Metal) เป็นต้น

กลุ่มวัฒนธรรมวิถี (Alternative Culture) หรือ เรียกอย่างย่อว่า “อัลท์” (Alt) เป็นชื่อเรียกวัฒนธรรม ที่อยู่ภายใต้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีกทีหนึ่ง มีความหมาย ถึงทุกสิ่งที่ยอยู่นอกกรอบของวัฒนธรรมกระแสหลัก เช่น วิถีชีวิต ทัศนคติการแต่งกาย และความเชื่อ ทั้งที่

กำลังเกิดขึ้นเป็นวัฒนธรรมย่อยในขณะนั้น ๆ อยู่แล้ว เช่น วัฒนธรรมร็อก (Rock) คือวัฒนธรรมย่อยในช่วงเวลาหนึ่ง วัฒนธรรมวิธียร็อก (Alternative Rock) ก็จะกลายมาเป็นประเภทย่อย (Sub-Genre) ออกมาจากตัววัฒนธรรมร็อกในกระแสหลักอีกชั้นหนึ่ง กล่าวโดยสรุปกลุ่มวัฒนธรรมวิธียร็อกคือกลุ่มที่อยู่ภายใต้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีกชั้นหนึ่ง (John Herman, 2017)

กลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิธียร็อกคือกลุ่มคนในเจนเนอเรชันวายตอนปลายถึงเจนเนอเรชันซี อายุระหว่าง 17-30 ปี มีแนวคิดในการแต่งกายที่สวนทางกับรูปแบบแฟชั่นกระแสหลัก มีการนำวัฒนธรรมเก่ามาตีความในรูปแบบใหม่ ทั้งนี้กลุ่มวัฒนธรรมวิธียร็อกมักถูกมองและตัดสินว่าเป็นกลุ่มคนที่แปลกประหลาด มีแนวคิดต่อมุมมองทางเพศที่เป็นกลาง และสนับสนุนกลุ่มบุคคลที่ปฏิบัติตนแตกต่างเป็นต้น

สตรีทแวร์ (Streetwear) หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งมีลักษณะแบบลำลอง (Casual) สวมใส่สบาย เคลื่อนไหวสะดวก และมีขนาดใหญ่กว่าตัว โดยมีเอกลักษณ์คือการแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงความเป็นปัจเจกบุคคลและแสดงทัศนคติของผู้สวมใส่ สตรีทแวร์มีรากฐานมาจากกลุ่มต่อต้านวัฒนธรรมกระแสหลักในช่วงยุค ค.ศ. 1980 และถูกพัฒนาต่อมาจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ จนกลายเป็นวัฒนธรรมการแต่งกายแนวสตรีท ซึ่งในปัจจุบันวัฒนธรรมนี้มีการเติบโตอย่างก้าวกระโดดและมีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมแฟชั่นระดับสูง (Welch, 2015)

สตรีทแวร์ (Streetwear) เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างคำว่าสตรีท (Street) ที่หมายถึงท้องถนน และคำว่าแวร์ (Wear) ที่หมายถึงการสวมใส่ เกิดเป็นคำใหม่ว่า สตรีทแวร์ (Streetwear) ที่หมายถึงการแต่งกายที่สามารถพบเห็นได้ตามท้องถนน รูปแบบและลักษณะเสื้อผ้าสตรีทแวร์ ได้แก่ (1) การสวมใส่แบบโคร่งหลวม (Oversized) (2) การใช้โลโก้หรือคำขนาดใหญ่ (Big Logo) เพื่อตกแต่งบนเสื้อผ้า

และ (3) การใช้คำพูดหรือประโยคเพื่อบอกตัวตน (Lots of Words) ของผู้สวมใส่ (Welch, 2015)

การผลิตแบบดิจิทัล (Digital Production) เป็นกระบวนการผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการควบคุม โดยวัสดุที่สร้างด้วยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัลนั้นสามารถใช้งานคุณสมบัติของวัสดุได้สูงสุด เช่น การพิมพ์สามมิติซึ่งสามารถสร้างสิ่งที่ทนน้ำ ทึบแสง ยืดหยุ่น หรือแข็งตัว โดยคุณสมบัติเหล่านี้ทั้งหมดสามารถอยู่ในเสื้อผ้าชิ้นเดียว ส่งผลให้การผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายนั้นเป็นเรื่องส่วนบุคคลมากขึ้น และช่วยประหยัดวัสดุมากกว่าการผลิตแบบดั้งเดิม โดยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัล ได้แก่ การพิมพ์สามมิติ (3D Printing), การตัดโดยเลเซอร์ (Laser Cutting), การทอและการถักแบบดิจิทัล (Digital Weaving and Knitting), และ การปักคอมพิวเตอร์ (Digital Embroidery) เป็นต้น (Mikahila, 2022)

บาลเอนเซียก้า (Balenciaga) เป็นตราสินค้าแฟชั่นล่าสุดที่หันไปใช้กระบวนการผลิตแบบดิจิทัลสำหรับเสื้อผ้าชั้นสูง ผู้อำนวยการสร้างสรรค์ฝ่ายศิลป์ของแบรนด์ เดมนา กวาซาเลีย (Demna Gvasalia) ใช้การพิมพ์สามมิติเพื่อสร้างชุดแจ็คเก็ตที่รับกับรูปร่างมนุษย์แบบเกินจริงสำหรับคอลเลกชันฤดูใบไม้ร่วงฤดูหนาว ปี ค.ศ. 2018 ด้วยกระบวนการสแกนสามมิติร่างกายของนางแบบและปรับการสแกนร่างกายในโปรแกรมเฉพาะเพื่อให้ได้การตัดเย็บที่เข้าต้องการ การสแกนถูกพิมพ์ออกมาหล่อด้วยโฟมที่มีน้ำหนักเบา ผ้ากำมะหยี่ ผ้าขนสัตว์ และผ้าฝ้าย ผสานกันกับโฟม เป็นต้น

แนวคิดโลกหลังมนุษย์ (The Post human World) คือสภาวะแห่งจุดตัดของการเชื่อมประสานระหว่าง กระแสความคิดที่มุ่งวิพากษ์วิจารณ์การมองมนุษย์เชิงมนุษย์นิยมตามอุดมคติแบบเก่า และกระแสความเคลื่อนไหวซึ่งมุ่งวิพากษ์วิจารณ์แนวคิดที่แบ่งแยกมนุษย์ออกจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และยกให้มนุษย์อยู่เหนือสิ่งอื่นใด แนวคิดแบบหลังมนุษย์ (Posthumanism) เสนอให้ผู้คนพยายามทำความเข้าใจเงื่อนไขต่าง ๆ ของสภาวะที่ขัดกันอยู่นี้ ทั้งใน

เชิงของปัญญาและในฐานะมนุษย์ที่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (Kordic, Godward, and Martinique, 2016)

ศิลปะหลังมนุษย์นิยมหรือศิลปะโพสต์ฮิวแมนอาร์ต (Posthuman Art) เปรียบเสมือนการแสวงหาความหมายใหม่แก่การเป็นอยู่ของมนุษย์ อ้างอิงจากหนังสือ “อะ ไซบอร์ก มานิเฟสโต” (A Cyborg Manifesto) เขียนโดย ดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway) กล่าวถึงความหมายของคำว่า โพสต์ฮิวแมน (Posthuman) ว่ามีความพ้องกับคำว่า ไซบอร์ก (Cyborg) ซึ่งเป็นดังการตั้งคำถามถึงเส้นแบ่งที่คั่นอยู่ระหว่าง มนุษย์ และ หุ่นยนต์

แนวคิดแบบโพสต์ฮิวแมน (Posthumanism) ตั้งอยู่บริเวณกึ่งกลางระหว่าง วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และศิลปะ สหวิทยาการในทั้งทฤษฎีและทางปฏิบัติ ด้านศิลปะ รวมถึงการยอมรับว่าธรรมชาติของมนุษย์ห่างไกลจากความคงตัว กล่าวคือมีการวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลาทั้งเป็นวิธีการแสดงออก เช่นเดียวกับวิธีการทำความเข้าใจ และบ่อยครั้งที่มันเป็นมุมมองต่อศิลปะมากกว่าการสร้างสรรคผลงานศิลปะ ศิลปินที่มีชื่อเสียง ได้แก่ สเตลาร์ค (Stelarc), ยิลมาซ เซน (Yilmaz Sen), และ เจส คานดะ (Jesse Kanda) เป็นต้น

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาแนวความคิดการออกแบบ โอกาสการสวมใส่ และเทคนิคการผลิตสินค้าแฟชั่นที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ
2. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายออกแบบและชุดต้นแบบจำนวน 4 ชุด ด้วยเทคนิคการผลิตแบบดิจิทัล

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษากลุ่มเป้าหมายผู้ชายและผู้หญิงกลุ่มวัฒนธรรมวิถีที่มีอายุระหว่าง 17 – 30 ปี เฉพาะในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร ระหว่างเดือนธันวาคม 2564 – เดือนพฤษภาคม 2565

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การวิจัยเชิงปริมาณด้านความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษาแนวความคิดการออกแบบ โอกาสการสวมใส่ และเทคนิคการผลิตสินค้าแฟชั่นที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี อายุระหว่าง 17 – 30 ปี จำนวน 30 คน
2. การวิจัยเชิงคุณภาพด้านแนวความคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจ เพื่อเพื่อศึกษาแนวความคิดการออกแบบ แนวโน้มแฟชั่น และออกแบบผลงานสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต้นแบบ จำนวน 4 ชุด

ผลการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยเชิงปริมาณด้านความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษาแนวความคิดการออกแบบ โอกาสการสวมใส่ และเทคนิคการผลิตสินค้าแฟชั่นที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี อายุระหว่าง 17 – 30 ปี จำนวน 30 คน มีผลคำตอบ ดังนี้ ด้านข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามประกอบไปด้วยเพศชายร้อยละ 28 เพศหญิงร้อยละ 43 กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) ร้อยละ 20.7 และผู้ที่ไม่ต้องการระบุเพศของตนเองร้อยละ 8.3
- ด้านโอกาสการสวมใส่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายพบว่าโอกาสสวมใส่แบบทำงานและสังสรรค์ (Business – Party) ร้อยละ 51.7 สวมใส่แบบสังสรรค์ (Party) ร้อยละ 21 สวมใส่แบบทำงานและลำลอง (Business – Casual) ร้อยละ 14.4 สวมใส่แบบลำลองและสังสรรค์ (Casual – Party) ร้อยละ 11.4 และ สวมใส่แบบอื่น ๆ ร้อยละ 1.5

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัยเชิงปริมาณด้านโอกาสการใช้สอยเสื้อผ้าของกลุ่มเป้าหมาย

โอกาสการใช้สอยเสื้อผ้าของ กลุ่มเป้าหมาย	ร้อยละ
โอกาสการสวมใส่แบบทำงานและสังสรรค์ (Business – Party)	51.7
โอกาสการสวมใส่แบบสังสรรค์ (Party)	21
โอกาสการสวมใส่แบบทำงานและลำลอง (Business – Casual)	14.4
โอกาสการสวมใส่แบบลำลองและสังสรรค์ (Casual – Party)	11.4
โอกาสการสวมใส่แบบอื่น ๆ	1.5

ด้านรูปแบบการแต่งกายทางแฟชั่น พบว่ากลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจรูปแบบเสื้อผ้าสตรีทแวร์ ร้อยละ 59 รูปแบบย้อนยุค ร้อยละ 26 รูปแบบอนาคต ร้อยละ 9.9 รูปแบบการรื้อโครงสร้าง ร้อยละ 2.55 และรูปแบบทันสมัย ร้อยละ 2.55

ตารางที่ 2 สรุปความต้องการของกลุ่มเป้าหมายด้านความสนใจในเทคโนโลยีการผลิตเสื้อผ้าแบบดิจิทัล

ความสนใจในเทคโนโลยีการผลิตเสื้อผ้า แบบดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย	ร้อยละ
ให้ความสนใจ	91
ไม่สนใจ	9

ด้านความสนใจในการผลิตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจร้อยละ 91 และไม่สนใจร้อยละ 9 ด้านแนวคิดการออกแบบที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ พบว่าแนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต ร้อยละ 64.3 ศิลปะที่สะท้อนแนวคิดเสียดสีสังคม ร้อยละ 29.6 ศิลปะที่เน้นความงามและประกายของแสงและสี ร้อยละ 5.8 ศิลปะที่เน้นอิสระเสรีภาพของปัจเจกบุคคล ร้อยละ 0.3



รูปที่ 1 กลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี

ที่มา : www.google.com จัดเรียงภาพโดย : ผู้วิจัย

2. ผลจากการวิจัยเชิงคุณภาพด้านแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจ เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบ แนวโน้มแฟชั่น และออกแบบผลงานสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต้นแบบ จำนวน 4 ชุด

จากผลการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการใช้แบบสอบถามซึ่งพบว่าแนวคิดการออกแบบที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ พบว่าแนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต (Post Human Art) มากที่สุด ร้อยละ 64.3 ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษา

แนวคิดการออกแบบดังกล่าวเพิ่มเติมและสรุปองค์ประกอบการออกแบบจากการศึกษาผลงานของศิลปิน จำนวน 3 คน คนละ 3 ผลงาน โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกผลงาน ได้แก่ 1) เป็นนักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานภายใต้แนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต 2) เป็นผลงานที่นำเสนอการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อบิดเบือนรูปร่างของมนุษย์ให้ผิดแปลกไปจากความเป็นปกติ

นักออกแบบคนที่ 1 สเตลาร์ค (Stelarc) ผลงาน ได้แก่ (1) Third Hand (2) Articulated Head 2.0 (3) Ear On Arm Suspension นักออกแบบคนที่ 2 เอชอาร์ ไกเกอร์ (H.R. Giger) ศึกษาผลงาน ได้แก่ (1) Relief (2) Necronom IV (3) Hommage à S. Beckett III และนักออกแบบคนที่ 3 ยิลมาซ เซน (Yilmaz Sen) ผลงาน ได้แก่ (1) MTV Artist Ident (2) Cristian 02 – 03 (3) Balenciaga Spring 19 Campaign

จากการศึกษาผลงานของศิลปินภายใต้แนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต พบว่างานศิลปะในแนวคิดดังกล่าวมุ่งนำเสนอและตั้งคำถามถึงขีดจำกัดของร่างกายมนุษย์ที่สามารถเป็นไปได้ นำเสนอผ่านผลงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น วีดีโอ ประติมากรรม ภาพเขียน และศิลปะจัดวาง โดยมีการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อบิดเบือนโครงสร้างของร่างกายมนุษย์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามและสร้างความรู้สึกแปลกใจให้แก่ผู้พบเห็น

องค์ประกอบการออกแบบทางแฟชั่นที่สามารถสรุปได้จากแนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต ได้แก่ (1) โครงร่างเงาแบบอิสระ (Free Form) มีรูปแบบลักษณะที่ผิดปกติ (Abnormal) (2) การใช้สีคู่ตรงข้าม และการใช้สีที่ตัดกัน (3) วัสดุที่มีพื้นผิวมันวาว และให้ความรู้สึกที่เกิดการเคลื่อนไหว หรือวัสดุที่มีพื้นผิวขรุขระและด้าน (4) รายละเอียดตกแต่ง ได้แก่ การใช้ลวดลายที่บิดเบือนด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก และการไล่สี

จากนั้นผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดแรงบันดาลใจ และแนวโน้มแฟชั่นประจำฤดูหนาว ปี ค.ศ. 2022 – 2023 โดยผู้วิจัยเลือกแนวโน้มแฟชั่นที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจากบริษัท ดับเบิลยูจีเอสเอ็น (WGSN) ได้แก่แนวโน้มแฟชั่นหลัก เรื่องอวสตรัค (Awestruck) และแนวโน้มแฟชั่นสนับสนุน เรื่องฟูล สเปกตรัม (Full Spectrum) เนื่องจากเป็นแนวโน้มแฟชั่นที่กล่าวถึงแนวคิดการผสมผสานระหว่างโลกกายภาพปัจจุบันและโลกดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบการออกแบบที่ผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผลไว้ ได้แก่ โครงร่างเงาแบบหลวมกว่าตัว และโครงร่างเงาแบบทรงตรง โทนสี เช่น สีดำ สีเทา สีน้ำเงิน และสีฟ้า รายละเอียดตกแต่ง เช่น การพิมพ์ลายลงบนวัสดุที่ขัดแย้งกับรูปแบบลวดลาย และการตัดฉลุรูปแบบของผ้าและสิ่งทอ เช่น ผ้าถัก ผ้าฝ้าย ขนสัตว์ และหนังสัตว์สังเคราะห์ เป็นต้น



รูปที่ 2 แผนภาพแนวคิดแรงบันดาลใจ (Inspiration Board) เรื่องดิจิทัล อวตาร (Digital Avatar)
ที่มา : www.google.com จัดเรียงภาพโดย : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดข้างต้นสู่แผนภาพแนวคิดแรงบันดาลใจ (Inspiration Board) เรื่องดิจิทัล อวตาร (Digital Avatar) ที่กล่าวถึงพฤติกรรมการสร้างตัวตนในโลกเสมือนของคนในยุคปัจจุบัน ที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างองค์ประกอบทางร่างกายแบบที่ผิดแปลกไป เช่น การเติมปีกที่หู หรือการเติมดวงตา

ที่สาม โดยภาพแรงบันดาลใจมุ่งนำเสนอการผสมผสานตัวตนระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน ด้วยวิธีการตัดต่อโครงสร้างเพื่อสร้างความขัดแย้งในรูปลักษณ์ที่ผิดไปของมนุษย์ปัจจุบัน เพื่อนำมาออกแบบคอลเลกชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 4 ชุด ต่อไป



รูปที่ 3 ผลงานการออกแบบร่างคอลเลกชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัฒนธรรมวิถี
ประจำฤดูหนาว ปี ค.ศ. 2022 – 2023
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ชุดที่ 1 เป็นการผสมวัสดุที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน เช่น การนำหนังสัตว์สังเคราะห์มาตัดต่อเข้ากับขนสัตว์เทียม และกันขอบด้วยสีสะท้อนแสง สวมใส่คู่กับเสื้อกล้ามผ้าถักด้วยเส้นด้ายเบอร์ใหญ่ และกางเกงขาสั้นถักดิจิทัลเป็นลวดลายเฉพาะที่ผู้วิจัยออกแบบสร้างสรรค์

ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ชุดที่ 2 ผู้วิจัยนำเอาเสื้อแขนยาวแบบมีฮู้มาตัดต่อและขึ้นโครงสร้างใหม่แบบอสมมาตร พิมพ์ลายด้วยการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย สวมใส่คู่กับกางเกงขายาวตัวโคร่งผ้าถักดิจิทัล

ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ชุดที่ 3 ผู้วิจัยสร้างรูปแบบวงคอใหม่ให้กับเสื้อผ้าถักลายดิจิทัล และสวมใส่คู่กับกระโปรงผ้าคอนตอนถัก พิมพ์ลายเหมือนจริงแบบกระโปรงยีนส์ ซึ่งเป็นแนวคิดของการพิมพ์ลายลงบนวัสดุที่ขัดแย้งกับรูปแบบลวดลาย

ผลงานการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ชุดที่ 4 เสื้อสูทโคร่งรางเงาแบบใหญ่กว่าตัว ที่มีไหล่กว้างและตกลง ปักลวดลายบริเวณปลายของเสื้อสร้างความขัดแย้งกับกางเกงลำลองขนสัตว์เทียม

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถี เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่พบได้เมื่อเกิดการกระจายตัวของวัฒนธรรมย่อย โดยกลุ่มวัฒนธรรมวิถีจะเป็นกลุ่มคนที่ต้องการแสวงหาแนวทางการดำเนินชีวิตและการแต่งกายในรูปแบบเฉพาะที่แยกย่อยลงไปจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีกชั้นหนึ่ง โดยสามารถสรุปและอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ด้านกลุ่มผู้บริโภค เนื่องจากการเติบโตของสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ผู้บริโภคกลุ่มวัฒนธรรมวิถีเกิดขึ้นจากการต้องการแยกตัวออกจาก

วัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมย่อย เพื่อสร้างตัวตนของตนเอง ซึ่งสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนในช่วงเวลาปัจจุบัน ที่มีการสร้างตัวตนแบบอวตาร (Avatar) ขึ้นมาในโลกเสมือนเพื่อใช้แทนตัวตนของตนเอง แนวคิดดังกล่าวส่งผลต่อการกระจายตัวของกลุ่มวัฒนธรรมวิถีทั้งในโลกออนไลน์และการแต่งกายในชีวิตจริง ที่มีความต้องการเสื้อผ้าสตรีทแวร์เพื่อใช้ในโอกาสการใช้สอยแบบทำงานและสังสรรค์ โดยผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้บริโภคกลุ่มวัฒนธรรมวิถีมีแนวคิดในการเลือกใช้สินค้าแฟชั่นและเครื่องแต่งกายในโอกาสการใช้สอยเพื่อโอกาสการสวมใส่แบบทำงานและสังสรรค์ (Business – Party) เป็นหลัก และให้ความสนใจรูปแบบเสื้อผ้าแบบสตรีทแวร์ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย

2. ด้านผลงานการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชันเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยใช้แนวคิดการออกแบบเสื้อผ้าและแรงบันดาลใจจากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต โดยออกแบบผลงานตามองค์ประกอบทางแฟชั่นที่ได้ศึกษาในขั้นตอนของกระบวนการวิจัย ได้แก่ (1) ด้านโคร่งรางเงา โดยการใช้รูปแบบโครงสร้างของเสื้อผ้าที่ผิดธรรมชาติ เช่น การควั่นคอเสื้อที่เว้าแบบเปิดกว้าง และการใช้โครงสร้างเสื้อผ้าที่ใหญ่จนเกินจริง (2) การใช้สีคู่ตรงข้าม โดยการใช้สีดำ ขาว และสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นเทคนิคการสกรีนลายผ้าแบบยีนส์ลงบนผ้ายัดที่ใช้ตัดเป็นกระโปรง (3) วัสดุที่มีพื้นผิวมันวาว โดยการใช้หนังที่เสื้อแจ็คเก็ต และใช้เทคนิคการถักผ้าดิจิทัล (Digital Knitting) เพื่อให้เกิดลวดลายแบบลวงตา และผิดธรรมชาติ (4) รายละเอียดตกแต่ง ได้แก่ การใช้ลวดลายที่บิดเบือนด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก การปักเดินเส้นลวดลายบนเสื้อโอเวอร์โค้ท (Overcoat) เป็นต้น



รูปที่ 4 ผลงานการออกแบบคอลเล็กชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัฒนธรรมวิถึ
ประจำฤดูหนาว ปี ค.ศ. 2022 – 2023
ที่มา : ผู้วิจัย

References

- Herrman J. (2017, 27 June). *Why the Far Right Wants to Be the New 'Alternative' Culture*. The New York Times Magazine. <https://www.nytimes.com/2017/06/27/magazine/why-the-far-right-wants-to-be-the-new-alternative-culture.html>
- Kordic A., Godward F., and Martinique E. (2016, 7 October). *Posthumanism and Contemporary Art*. <https://www.widewalls.ch/magazine/posthumanism-contemporaryart>
- Mikahila L. (2022, 6 December). *3D Knitwear: How 3D Printing Is Revolutionizing the Fashion Industry*. *3D Natives*. <https://www.3dnatives.com/en/3d-printing-knitwear-220720215/#!>
- Phanthanasaewee S. (2016). Korean Popular Culture and Purchasing Decision about Diet and Beauty Supplement Products for Female Consumers in Bangkok. *Suthiparithat Journal*, 30(96) (October – December) 146-157.
- Temkampanart A. (2008, 9 October). *The meaning of Culture*. Office of the National Culture Commission. Ministry of Culture. <http://www.openbase.in.th/node/5954>
- Welch A. (2015, 15 July). *The Keys to Streetwear*. <https://www.mrporter.com/en-us/journal/fashion/the-keys-to-streetwear-783008>

การศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋

ชุตินา งามพิพัฒน์

นักวิจัยอิสระ กรุงเทพมหานคร

Email : Kataiboom@gmail.com

Received: Dec 14, 2022

Revised: Jun 12, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องจักสานท้องถิ่น และวัสดุท้องถิ่น 2) เพื่อออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์กระเป๋จักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่น 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้บริโภคในการเลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน

ผลการศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องจักสานท้องถิ่น และวัสดุท้องถิ่น พบว่า ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 30 ปีขึ้นไป ในการเลือกซื้อสินค้าหัตถกรรมชุมชน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูล จำนวน 100 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) การเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลลักษณะทางกายภาพและของชุมชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ศึกษาข้อมูลรูปแบบเครื่องจักสาน ในอดีตและปัจจุบัน ศึกษาข้อมูลขั้นตอนการผลิต ศึกษาลักษณะของรูปแบบกระเป๋จักสาน ศึกษาการผลิตลวดลาย แบ่งตามลักษณะการใช้งานได้ 3 ลักษณะคือ 1) ลวดลายพื้นฐาน ถือเป็นลายแม่บท สำหรับการสานทั่วไป มี 6 ลาย คือ ลายขัด ลายสอง ลายสาม ลายตาหลิ่ว ลายขอ ลายบองหยอง 2) ลวดลายพัฒนา เป็นลายที่ช่างจักสานในอดีตได้คิดค้นพัฒนาขึ้นมา มี 5 ลาย คือ ลายบัว ลายติด้าน ลายเถลาเกล็ดเต่า ลายดอกชิง ลายดีห่ม 3) ลวดลายประดิษฐ์ เป็นลวดลายที่คิดค้นประดิษฐ์ ประดิษฐ์

จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ความพึงพอใจเครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋และการผสมผสานวัสดุให้มีความร่วมสมัย พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการประยุกต์ลวดลาย ด้านเอกลักษณ์ ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.77) การผสมผสานผลิตภัณฑ์ระหว่างลวดลายกับกระเป๋ อยู่ในระดับมากที่สุด มีเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.72) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.87) และด้านราคา (Price) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.94)

คำสำคัญ : ลวดลาย, เครื่องจักสาน, ภูมิปัญญา, ออกแบบผลิตภัณฑ์, กระเป๋

The Study of the Wicker WiS.D.om of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province for Designing Prototype Bags

Chutima Ngampipat

Independent researcher Bangkok

Email : Kataiboom@gmail.com

Received: Dec 14, 2022

Revised: Jun 12, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

Abstract

The Study of the Wicker WiS.D.om of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province for Designing Prototype Bags The objectives of this research were as follows: 1) to study the wiS.D.om of local wicker handicrafts and local materials 2) to design and produce woven bags by using local materials. 3) to assess satisfaction for consumers in purchasing wicker handicrafts. Results of the study of local wicker handicraft wiS.D.om and local materials. Select a specific sample group A questionnaire was used to collect data from 100 people by simple random sampling (Sample Random Sampling). Study the physical characteristics and community of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. study the wicker pattern past and present Study the production process information. Study the characteristics of woven bag patterns. study pattern production Divided according to the nature of use, can be divided into 3 characteristics: 1) basic patterns regarded as the master pattern for general weaving, there are 6 patterns: Lai Khad, Lai Song, Lai Sam, Liu Lai, Khor pattern, Bong Yong pattern. 2) Development pattern: patterns developed by weavers in the past, there are 5 patterns, namely, the Ba pattern, the Dee Kham pattern, the Chalao Kled Tao pattern, and the Dok pattern. Ginger, Di Lom pattern 3) artificial pattern It's a pattern invented, invented, invented.

From the satisfaction assessment, it was found that the satisfaction of the basketry in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province for the creation of bag prototypes and the combination of materials to be contemporary, it was found overall was at the highest level. pattern application Identity ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.77) product combination between pattern and bag is at the highest level with an average ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.72). The distribution channel (Place) is at a high level. ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.87) and the price (Price) is at a high level. ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.94)

Keywords : pattern, wickerwork, wiS.D.om, product design, bag

บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้มีการสะสมขึ้นมาจากประสบการณ์สภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และได้มีการถ่ายทอด สืบทอดกันต่อมา และคิดค้นทางวัฒนธรรมพื้นบ้านเหล่านี้มีชื่อเรียกว่า ปราชญ์ชาวบ้าน หรือผู้รู้ชาวบ้าน สติปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นี้เรียกว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

เครื่องจักสานมีความสำคัญสำหรับคนไทยที่มีใช้กันทั่วไปแทบทุกครัวเรือนมาตั้งแต่สมัยโบราณ เครื่องจักสานนั้น นอกจากจะสานเป็นภาชนะในรูปร่างต่าง ๆ แล้วยังสานเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย เครื่องจักสานเป็นหนึ่งในภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านของการอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและด้านคุณค่าทางจิตใจจากความงาม ความประณีตและความเป็นท้องถิ่นของลายจักสาน อันจะนำไปสู่ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพัฒนาสร้างสรรค์งานในวงกว้างขึ้น สามารถสร้างเป็นอาชีพเสริม และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนท้องถิ่น (วิบูลย์ ลิ้มวรรณ. 2532: 129)

ลักษณะภูมิประเทศของภาคกลางเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบอาชีพเกษตรกรรม ซึ่งจำเป็นต้องใช้เครื่องจักสานในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ขนบประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อของท้องถิ่น ก็เป็นเครื่องกำหนดรูปแบบของเครื่องจักสานด้วย เครื่องจักสานภาคกลางที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นโดดเด่นอีกอย่าง หนึ่งคือ กระจับปี่ ซึ่งเป็นเครื่องสวมศีรษะที่ชาวบ้านใส่ออกไปทำงานกลางทุ่ง ตามท้องไร่ท้องนา กระจับปี่เป็นเครื่องจักสานประเภทเครื่องสวมศีรษะที่มีรูปแบบ และประโยชน์ที่ใช้สอย สมบูรณ์อย่างหนึ่ง กระจับปี่เป็นเครื่องจักสานชนิดหนึ่งของไทย ยังมีทำกันมาก ที่อำเภอบางปะหัน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา งานจักสานถือเป็นงานหัตถกรรมที่ผลิตขึ้นมาเป็น สิ่งของการดำรงชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความสวยงาม แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นให้มีคุณค่าควรคู่กับการอนุรักษ์ไว้

จากปัญหาและเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็น การศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระจับปี่ เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ พัฒนา และต่อยอดภูมิปัญญาเดิมให้แก่ผู้ผลิตในท้องถิ่น จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ด้วยการนำเอาไม้ไผ่ซึ่งเป็นวัสดุที่สำคัญ สำหรับทำเครื่องจักสาน ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาศึกษาเพื่อหาคุณสมบัติเฉพาะที่จะสามารถนำมาแปรรูปเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ประเภทกระจับปี่เพื่อเพิ่มมูลค่าของ ตัวผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริงและสามารถต่อยอดทางธุรกิจได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. การศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องจักสานท้องถิ่น และวัสดุท้องถิ่น
2. เพื่อออกแบบและกระจับปี่จักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่น
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้บริโภค ในการเลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระจับปี่ โดยพัฒนาและออกแบบ เพื่อพัฒนารูปแบบให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัยให้กับผลิตภัณฑ์ ให้มีความสอดคล้องตามมาตรฐาน และความต้องการของตลาด ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการมีส่วนร่วมของชุมชน ของกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่การออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสม (mixed method research) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative method) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative method) โดยสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ได้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร (Population) ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้รับคัดเลือก ผู้ผลิตงานหัตถกรรมจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

1.2 กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 30 ปีขึ้นไป ในการเลือกซื้อสินค้าหัตถกรรมชุมชน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูล จำนวน 100 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) ได้แก่ เพศ อายุอาชีพ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษาสถานภาพการสมรส ลักษณะที่พักอาศัย พฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าและบริการของกลุ่ม

2. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

2.1 ลงพื้นที่ สอบถาม สัมภาษณ์ วิเคราะห์ ข้อมูลสภาพปัญหา และสนทนากลุ่มย่อย การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ใช้แบบสอบถามประชาชนปลายปิดสอบถามกลุ่มผู้บริโภค เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลความคิดเห็นทางด้านเครื่องจักสาน

2.2 ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และสนทนากลุ่มย่อย (Group Interview)

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 100 คน

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องจักสานท้องถิ่น และวัสดุท้องถิ่น

3.1.1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) จากหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการต่าง ๆ บทความวารสาร วิทยุ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำข้อมูลบางส่วนนำมาใช้ประโยชน์ และเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและได้รวบรวมข้อมูลงานวิจัย

3.1.2 ศึกษาข้อมูลลักษณะทางกายภาพ และของชุมชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

3.1.3 ศึกษาข้อมูลรูปแบบเครื่องจักสาน วัสดุไม้ไผ่ทั้งในอดีตและปัจจุบัน จากแหล่งข้อมูลพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

3.1.4 ศึกษาข้อมูลขั้นตอนการผลิตศึกษา ลักษณะของเครื่องจักสาน ลวดลาย และขั้นตอนการผลิตเครื่องจักสาน

3.1.5 ศึกษาข้อมูลเครื่องจักสานจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของเครื่องจักสาน จำนวน 3 ท่าน และมีการสังเกตเก็บข้อมูลด้วยการบันทึก การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่น

3.2.1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการต่าง ๆ บทความวารสาร และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาจากทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม โดยนำแนวคิดในการออกแบบมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน เพื่อให้เกิดความสวยงาม เหมาะสม และสามารถประยุกต์ใช้กับงานออกแบบได้

3.2.2 ศึกษาข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน โดยพบผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ด้วยการออกแบบ (SKETCH DESIGN) เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมมาขึ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้บริโภคในการเลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน

3.3.1 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (ต้นแบบ) โดยนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อผลิตภัณฑ์ในการเลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษามีปัญหาหัตถกรรมเครื่องจักสานท้องถิ่น และวัสดุท้องถิ่น

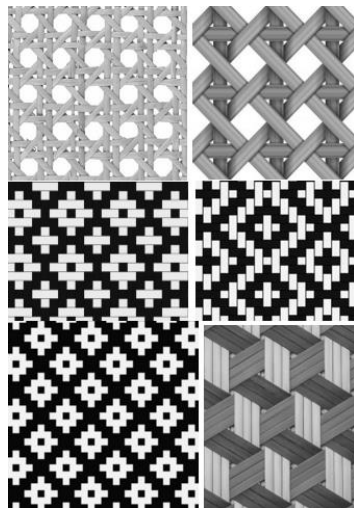
1.1 ผลการศึกษาลักษณะพื้นที่ เครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีพื้นที่กว้างขวางและอุดมสมบูรณ์มากกว่าภาคอื่น ๆ มีวัตถุดิบที่นำมาใช้ทำเครื่องจักสานหลายชนิด ลักษณะทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ดินส่วนใหญ่ใช้ทำการเกษตร จำเป็นต้องใช้เครื่องมือเครื่องใช้จักสานหลายชนิด โดยเฉพาะบริเวณที่ราบลุ่ม เจ้าพระยาทำนุ และแม่กลอง ซึ่งเป็นที่ลุ่ม ประชาชนนิยมปลูกไม้ไผ่ไผ่ตามบริเวณหมู่บ้าน และตามหัวไร่ปลายนา และนอกจากนี้ในบริเวณจังหวัดกาญจนบุรี เพชรบุรี ลงไปจนถึงจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีภูเขาตะนาวศรีเป็นแนวเขาที่มีป่าไม้ไผ่อยู่เป็นจำนวนมาก จากลักษณะดังกล่าว ทำให้บริเวณภาคกลางมีการทำเครื่องจักสานอย่างแพร่หลาย แต่ก็มีเครื่องจักสานส่วนที่ทำด้วยวัตถุดิบอย่างอื่นบ้าง ได้แก่ ใบลาน ใบตาล หวาย ผักตบชวา

1.2 ผลการศึกษารูปแบบเครื่องจักสานในอดีตและปัจจุบัน การทำเครื่องจักสานจะต้องนำวัตถุดิบมาแปรรูปให้เป็นเส้นดอก เพื่อให้สานได้สะดวกและได้รูปทรงตามความต้องการ เช่น นำไม้ไผ่มาจักเป็นดอก นำหวายมาจักเป็นเส้น นำใบตาล ใบมะพร้าว ใบจาก ใบลาน มาจักเอาก้านใบออก แล้วจักใบให้มีขนาดตามต้องการ ก่อนที่จะนำมาสานเป็นสิ่งต่าง ๆ เช่น สานเป็นปลาตะเพียน ตักแตน งอก หมวก วิธีการทำเครื่องจักสานนั้นสามารถทำได้ตั้งแต่การสานอย่างง่าย ด้วยการสานขัดเป็นตาห่าง ๆ

1.3 ผลการศึกษาและการผลิตลวดลายมีรูปแบบ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ที่ต่างไปจากเครื่องจักสานภาคอื่น ๆ ซึ่งมีสาเหตุมาจากองค์ประกอบแวดล้อม ทางสภาพภูมิศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย ขนบประเพณี และความเชื่อของท้องถิ่น ปัจจุบัน เครื่องจักสาน ยังเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของชาวชนบทจำนวนมาก แต่เครื่องจักสานจำนวนไม่น้อย ได้รับการประยุกต์

รูปแบบ ให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมของท้องถิ่น แต่ก็ยังมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นที่น่าสนใจหลายอย่าง

1.4 ผลการศึกษาลวดลายจักสาน แบ่งตามลักษณะการใช้งานได้ 3 ลักษณะ คือ ลวดลายพื้นฐาน ถือเป็นลายแม่บท สำหรับการสานทั่วไป มี 6 ลาย คือ ลายขัด ลายสอง ลายสาม ลายตาหลิ่ว ลายขอ ลายบองหยอง ลวดลายพัฒนา เป็นลายที่ช่างจักสานในอดีตได้คิดค้นพัฒนาขึ้นมา ที่ปรากฏทั่วไปมี 5 ลาย คือ ลายบัว ลายดีด้น ลายเฉลา เกล็ดเต่า ลายดอกชิง ลายดีหล่ม ลวดลายประดิษฐ์ นำลวดลายที่สามารถนำมาพัฒนา ให้เกิดความหลากหลายของรูปแบบและการนำลวดลายนำมาใช้กับผลิตภัณฑ์กระเป๋า



รูปที่ 1 ลวดลายเครื่องจักสาน

2. ผลการออกแบบและผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่น

2.1 ผลการออกแบบและผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยนำการออกแบบและนำมาวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้ทำแบบร่าง (SKETCH DESIGN) จำนวน 6 แบบ โดยการนำเอาลวดลายเครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นำมาประยุกต์ใช้กับกระเป๋า และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินการออกแบบ เพื่อให้ประเมินและเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

จักสาน ที่ออกแบบ ผสานใช้เป็นแนวทางในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและลวดลายเดิม ๆ ให้เป็นงานที่แปลกใหม่และเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน



รูปที่ 2 แบบร่างต้นแบบ จำนวน 6 แบบ

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน จำนวน 6 แบบ ด้านการใช้งาน ประโยชน์ใช้สอย ลวดลายเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น สีสันทน และรูปแบบที่ทันสมัย รวมถึงรายละเอียดของการผลิต โดยผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย โดยอันดับที่ 1 ได้แก่ รูปแบบที่ 1 ได้คะแนน 28 คะแนน ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 5.00, S.D.=0.00) อันดับที่ 2 ได้แก่ รูปแบบที่ 6 26 คะแนน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.32, S.D.=0.59) อันดับที่ 3 ได้แก่ รูปแบบที่ 4 25 คะแนน) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.59) เพื่อนำมาทำต้นแบบกระเป๋าและลวดลายเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า

ผลการออกแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่นโดยการประเมินหาความเหมาะสมและการออกแบบตามกรอบ

แนวความคิดของงานวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ลวดลายเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยาจำนวน 3 รูปแบบ โดยการนำผลิตภัณฑ์นำไปประเมินหาความเหมาะสมด้านการออกแบบ ด้านเอกลักษณ์ ลวดลายเครื่องจักสานโดยนำผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าแบบที่ 1 ต้นแบบกระเป๋าแบบที่ 4, ต้นแบบรูปกระเป๋าแบบที่ 6 นำไปเป็นต้นแบบสำหรับรูปแบบกระเป๋าภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า



รูปที่ 3 ต้นแบบกระเป๋าแบบที่ 1

ผลการประเมินความเหมาะสมผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ราย พบว่าต้นแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.59) และพิจารณาตามหัวข้อ พบว่า ด้านการประยุกต์ลวดลาย และด้านเอกลักษณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.59)



รูปที่ 4 ต้นแบบกระเป๋าแบบที่ 2



รูปที่ 5 ต้นแบบกระเป๋าแบบที่ 3

3. ผลการประเมินความพึงพอใจเพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้บริโภคในการเลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน จำนวน 100 คน ส่วนใหญ่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ความพึงพอใจเครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าและการผสมผสานวัสดุ พบว่า โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการประยุกต์ลวดลาย และด้านเอกลักษณ์ ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.48) การผสมผสานผลิตภัณฑ์ระหว่างลวดลายกับกระเป๋า อยู่ในระดับมากที่สุด มีเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.48) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.87) และด้านราคา (Price) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 1.45)

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย การวิจัย เรื่องการศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋าเครื่องจักสานภาคกลางภาคกลางมีพื้นที่กว้างขวางและอุดมสมบูรณ์มากกว่าภาคอื่น ๆ มีวัตถุดิบที่นำมาใช้ทำเครื่องจักสานหลายชนิด และเครื่องจักสานภาคกลาง ส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับสภาพภูมิศาสตร์ท้องถิ่น และชนบประเพณีของประชาชนการทำเครื่องจักสานจะต้องนำวัตถุดิบมาแปรรูปให้เป็นเส้นตอก เพื่อให้สานได้สะดวกและได้รูปทรงตามความต้องการ เช่น นำไม้ไผ่มาจักเป็นตอก นำหวาย

มาจักเป็นเส้น นำใบตาล ใบมะพร้าว ใบจาก ใบลาน การผลิตลวดลายมีรูปแบบ และลักษณะเฉพาะถิ่นทั้งหมด 3 รูปแบบ เครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านจะพบว่า ผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) และพิจารณาตามหัวข้อ พบว่า ด้านการประยุกต์ลวดลาย และด้านเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.59) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 0.59) เพื่อนำไปทำต้นแบบกระเป๋าและประยุกต์ใช้ลวดลายเครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า

อภิปรายผล วัตถุประสงค์ที่ 1 ลักษณะพื้นที่เครื่องจักสานภาคกลางภาคกลางมีพื้นที่กว้างขวางและอุดมสมบูรณ์มากกว่าภาคอื่น ๆ มีวัตถุดิบที่นำมาใช้ทำเครื่องจักสานหลายชนิด และเครื่องจักสานภาคกลาง ส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับสภาพภูมิศาสตร์ท้องถิ่น และชนบประเพณีของประชาชนในท้องถิ่นต่าง ๆ เป็นอย่างดีลักษณะทางภูมิศาสตร์ของภาคกลาง ทำให้พื้นที่บริเวณนี้มีความอุดมสมบูรณ์ ที่ดินส่วนใหญ่ใช้ทำการเกษตร จำเป็นต้องใช้เครื่องมือเครื่องใช้จักสานหลายชนิด โดยเฉพาะบริเวณที่ราบลุ่ม เจ้าพระยารูปแบบเครื่องจักสานในอดีตและปัจจุบัน การทำเครื่องจักสานจะต้องนำวัตถุดิบมาแปรรูปให้เป็นเส้นตอก เพื่อให้สานได้สะดวกและได้รูปทรงตามความต้องการ เช่น นำไม้ไผ่มาจักเป็นตอก นำหวายมาจักเป็นเส้น นำใบตาล ใบมะพร้าว ใบจาก ใบลานการผลิตลวดลายมีรูปแบบ และลักษณะเฉพาะถิ่น ที่ต่างไปจากเครื่องจักสานภาคอื่น ๆ ซึ่งมีสาเหตุมาจากองค์ประกอบแวดล้อม ทางสภาพภูมิศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย ชนบประเพณี และความเชื่อของท้องถิ่น ปัจจุบัน

เครื่องจักสาน ยังเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวันของชาวชนบทจำนวนมาก

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการออกแบบและ ผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน การออกแบบและ ผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุที่อยู่ในพื้นที่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยนำการออกแบบและ นำมาวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้ทำแบบร่าง (SKETCH DESIGN) จำนวน 6 แบบ โดยการนำเอาลวดลาย 6 เครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นำมา ประยุกต์ใช้กับกระเป๋า และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินการออกแบบ เพื่อให้ประเมินและเลือก รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่น ที่ออกแบบ ผสานใช้เป็นแนวทางในการเปลี่ยนแปลง รูปแบบและลวดลายเดิม ๆ ให้เป็นงานที่แปลกใหม่ และเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุ ท้องถิ่น

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญ ทำการประเมินผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน จำนวน 6 แบบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ในการใช้ งาน ประโยชน์ใช้สอย ลวดลายเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น สีสนั และรูปแบบที่ทันสมัย รวมถึงรายละเอียดของ การผลิต โดยผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความเหมาะสม จากมากไปหาน้อย โดยอันดับที่ 1 ได้แก่ รูปแบบที่ 1 ได้คะแนน 28 คะแนน ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) อันดับที่ 2 ได้แก่ รูปแบบที่ 6 26 คะแนน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.59) อันดับที่ 3 ได้แก่ รูปแบบที่ 4 25 คะแนน ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.59) เพื่อนำมาทำต้นแบบกระเป๋าและลวดลาย เครื่องจักสานจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า

ผลการออกแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ กระเป๋าจักสาน โดยใช้วัสดุท้องถิ่นโดยการประเมิน หาความเหมาะสมและการออกแบบตามกรอบ แนวความคิดของงานวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้มา พัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ลวดลายเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยาจำนวน 3 รูปแบบ โดย การนำผลิตภัณฑ์นำไปประเมินหาความเหมาะสม ด้านการออกแบบ ด้านเอกลักษณ์ ลวดลายเครื่อง

จักสานโดยนำผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋ารูปแบบที่ 1 ต้นแบบกระเป๋ารูปแบบที่ 4, ต้นแบบรูปกระเป๋ าแบบที่ 6 นำไปเป็นต้นแบบสำหรับรูปแบบกระเป๋ า ภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า

ผลการประเมินความเหมาะสมผลิตภัณฑ์ กระเป๋าด้านแบบที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ราย พบว่า ต้นแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยรวมอยู่ ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.59) และพิจารณาตามหัวข้อ พบว่า ด้านการประยุกต์ ลวดลาย และด้านเอกลักษณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.59)

โดยใช้วัสดุจักสาน ที่อยู่ในชุมชน สุภาพรขาววัง (2550) ที่กล่าวถึงการพัฒนาภูมิปัญญาจักสานคือ ต้องพัฒนาด้านการคัดเลือกวัตถุดิบการพัฒนาการ เตรียมวัสดุ ตลอดจนการขึ้นโครงให้มีความชำนาญ การัดขนาดเส้นต้องมีคุณภาพ สม่่าเสมอต้องอาศัย ช่างจักสานผู้มีฝีมือ ความชำนาญ และประสบการณ์ และสอดคล้องกับ ชมขวัญ บุตรเวียงพันธ์ (2548) ที่ กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบเครื่องจักสานต้องให้เกิด คุณค่าทางความงาม และศิลปะเพื่อยกระดับ ผลิตภัณฑ์ต้องพัฒนาตั้งแต่วัตถุดิบ คุณภาพ รูปแบบ

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจ เพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้บริโภคในการ เลือกซื้อหัตถกรรมเครื่องจักสาน จำนวน 100 คน ส่วนใหญ่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคความ ความพึงพอใจเครื่องจักสานภาคกลางสำหรับการ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับและการผสมผสาน วัสดุให้มีความร่วมสมัย พบว่า โดยรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด ด้านการประยุกต์ลวดลาย และด้านเอกลักษณ์ ($\bar{X}$ = 4.77, S.D. = 0.77) การผสมผสานผลิตภัณฑ์ ระหว่างลวดลายกับกระเป๋า อยู่ในระดับมากที่สุด มี เฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.72) ด้านช่องทางการจัด จำหน่าย (Place) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.87) และด้านราคา (Price) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.29, S.D. = 0.94)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ เรื่อง การศึกษาภูมิปัญญาเครื่องจักสาน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบกระเป๋า งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยการช่วยเหลือแนะนำจากหลาย ฝ่าย ดังนี้ ขอขอบคุณชุมชนเครื่องจักสานภาคกลาง ที่ให้คำปรึกษาและให้ความอนุเคราะห์ในด้านต่าง ๆ ทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูล การติดต่อประสานงาน และการอำนวยความสะดวก สะดวกด้านสถานที่ และทุก ท่านที่ได้ให้ความร่วมมือ ในการตอบ แบบสอบถาม จนสามารถลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญที่สละเวลาในการตรวจทานแก้ไข ข้อบกพร่องของแผนการสอน ตรวจทานความถูกต้อง ของภาษาในการวิจัย ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถาม ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและเสียสละเวลาในการตอบ แบบสอบถามเพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง ท้ายที่สุดผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา และ ครอบครัว และคู่ชีวิต ตลอดจนบุคคลต่าง ๆ ที่ได้ให้ ความช่วยเหลืออีกมาก ผู้วิจัยที่ไม่ได้กล่าวนามได้ หมดในที่นี้ ผู้วิจัยมีความรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และในความปรารถนาดีของทุก ๆ ท่าน เป็นอย่างยิ่ง จึง กราบขอบพระคุณและขอบคุณไว้ในโอกาสนี้

References

- Chomkwan Son Wiangphan. (2005) . *Education and development. bamboo weaving machinery for packagingSpa Business (Research Report)*. Bangkok: InstituteKing Mongkut's Technology Ladkrabang
- Office of the National Cultural Commission. (1991). *Folk wiS.D.om and cultural and rural development operations*. Bangkok: Amarin Printing Group.
- Supaporn Chaowang. (2009). *Application of folk wiS. D. om. in the development of commercial wicker*, province Nakhon Ratchasima (Art thesis Master's Degree, Mahasarakham University).
- Wattana Juthawiphat. (2009) . *Folk art*. Bangkok : Chulalongkorn University
- Wiboon Leesuan. (1989) . *Basketry in Thailand*. Bangkok: O.S. Printing House.

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาจากศิลปะสมัยทวารวดี

วัชรวิพรรณ ลินบัวทอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏอยุธยา

Email : aodmomo@hotmail.com

Received: May 23, 2023

Revised: Jun 18, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

บทคัดย่อ

ศิลปะยุคทวารวดีเป็นต้นกำเนิดงานพุทธศิลป์ เป็นอารยธรรมที่รุ่งเรือง ดังจะเห็นได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ด้านต่าง ๆ หนึ่งในชิ้นงานประติมากรรมที่โดดเด่น คือ รูปปูนปั้นสตรีเล่นดนตรี 5 ท่าน จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างงานประติมากรรมขึ้นมา ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาจากศิลปะสมัยทวารวดี และเพื่ออนุรักษ์ศิลปะสมัยทวารวดีให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา โดยถ่ายทอดผ่านกรรมวิธีการผลิตทางเครื่องเคลือบดินเผาในปัจจุบัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจำนวน 5 ท่าน เพื่อให้เห็นความคิดเห็นทางด้านความงาม องค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานประติมากรรม ผลการวิจัยพบว่า วัตถุดิบ คือ ดิน 3 ชนิด ได้แก่ ดินบ้านด่านเกวียน 50% ดินบ้านดอนเสลา 30% และดินขาวลำปาง 20% ในด้านการผลิต วัสดุทำพิมพ์ต้นแบบ คือ วัสดุดินน้ำมันและขี้ผึ้ง เทคนิคทำพิมพ์สำหรับอัดดิน ใช้วิธีการทำพิมพ์แบบประกบ 2 ชั้น ประกบหน้าหลัง ตามกรรมวิธีการผลิตตุ๊กตาดินเผาแบบโบราณ การตกแต่ง ใช้วิธีการตกแต่งดินด้วยวิธีการขีด การขีด ขีด การลากและการปั้นแปะเพิ่มเติม การเผา เผาด้วยเตาไฟฟ้าในบรรยากาศการเผาแบบสมบูรณ์ ไม่ใช่เคลือบที่อุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส การออกแบบตุ๊กตาดินเผาทวารวดีได้นำเอาลักษณะของสตรีในสมัยทวารวดีมาจากภาพปูนปั้นและตุ๊กตาดินเผาต่าง ๆ โดยการออกแบบได้ตัดทอน เพิ่มเติมเครื่องประดับอาภรณ์ต่าง ๆ ตลอดจนทรงผมที่ปรากฏอยู่บนหลักฐานในโบราณวัตถุนั้น ๆ

คำสำคัญ : ของที่ระลึก, ตุ๊กตาดินเผา, ศิลปะสมัยทวารวดี

The development of terracotta figure souvenir from the art of Dvaravati

Watchareewan Sinbuathong

Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

Email: aodmomo@hotmail.com

Received: May 23, 2023

Revised: Jun 18, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

Abstract

Dvaravati art has an influence on Buddhist art and its civilization has been found through out the historical evidences, including the sculpture of 5 lady musicians and this is inspired me to develop a sculpture of a modern day. This research aims to develop terracotta figures souvenir developed from the art of Dvaravati and aims to preserve its value for the younger generation. The tool of this study is an interview form. The sample populations are 5 artists who gave opinions on art composition. The results of the study found that using a mix of 3 types of clay that are Baan dan kwian 50% Baan don sela 30% and white clay of Lampang 20% The casting mold for the prototype used plasticine and wax then processed it based on the original terracotta process. The decoration techniques are scratching, digging, graving, sticking. For the burning process, electric kiln used at 1,200 C in the atmosphere of an oxidation firing without glazing. The design is developed from the lady's characteristics of Dvaravati era and the ornaments designed according to the evidences of the artifacts.

Keywords : souvenir, terracotta figure, Dvaravati

บทนำ

ศิลปะทวารวดี เป็นอารยธรรมที่ทรงอิทธิพลในด้านต่าง ๆ งานปูนปั้น สถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย เป็นต้น และถือว่าเป็นต้นกำเนิดพุทธศิลป์ในประเทศไทย เป็นอารยธรรมสมัยประวัติศาสตร์ที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ณ บริเวณลุ่มน้ำเจ้าพระยาระหว่างพุทธศตวรรษที่ 11 - 16 มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ปรากฏมากมายทั้งศิลปวัตถุ โบราณสถาน ส่วนใหญ่ล้วนสร้างขึ้นเนื่องในพุทธศาสนาเถรวาทนิกาย และยังปรากฏหลักฐานการนับถือศาสนาพุทธลัทธิมหายานและฮินดูรวมอยู่ด้วย อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรมสมัยทวารวดีได้แพร่ขยายไปยังภูมิภาคอื่น ๆ (กรมศิลปากร. 2565) ดังปรากฏหลักฐานทางโบราณคดี ซึ่งครอบคลุมพื้นที่ในประเทศไทยหลายจังหวัดได้แก่ นครปฐม ราชบุรี กาญจนบุรี สิงห์บุรี ลพบุรี เพชรบุรี ปราจีนบุรี นครสวรรค์ เพชรบูรณ์ ลำพูน นครราชสีมา กาฬสินธุ์ ชัยภูมิ บุรีรัมย์ อุตรดิตถ์ สุราษฎร์ธานี ปัตตานี หนึ่งในงานศิลปะสมัยทวารวดีที่โดดเด่นและมีความสำคัญต่อข้อมูลทางวิชาการนั้นคือ ปูนปั้นรูปผู้หญิงเล่นดนตรี 5 ท่าน เนื่องจากเป็นตัวอย่างชี้ถึงหลักฐานในความรุ่งเรืองของศิลปะสมัยทวารวดีในด้านศิลปวัฒนธรรม กล่าวคือ เป็นรูปวงดนตรีที่บรรเลงโดยสตรีสภาพสมบูรณ์มาก ช่วยให้เห็นภาพการเล่นดนตรีสมัยทวารวดีได้เป็นอย่างดี มีข้อสันนิษฐานว่าอยู่ในสังคมชั้นสูงของทวารวดีและอาจมีหรรษพจนตรับบรรเลงขับกล่อมในพิธีรีตองเนื่องจากพบหลักฐานเครื่องดนตรีปรากฏอยู่ด้วย งานปูนปั้นชิ้นนี้นับเป็นภาพที่สมบูรณ์และสวยงามที่สุดภาพหนึ่ง มีลักษณะทางประติมากรรม คือ เป็นประติมากรรมปูนปั้นรูปสตรี 5 คน นั่งพับเพียบ เรียงกันสวมเฉพาะผ้าถุงท่อนบนมีเพียงผ้าคล้อง ไหล่ไว้เท่านั้น สตรีทางสายสันนิษฐานว่ากำลังตีกับ สตรีคนถัดมาจะทำหน้าที่ขับร้อง สตรีคนกลางถือเครื่องดนตรีประเภทพิณ 5 สาย คล้ายกระจับปี่หรือซึ่งสตรีคนถัดมาทำหน้าที่ตีฉิ่งและสตรีทางขวาสุดกำลังตีพิณ ปูนปั้นประดับสถาปัตยกรรม ค้นพบที่เจดีย์หมายเลข 10 เมืองคูบัวอำเภอเมืองจังหวัด

ราชบุรี (ทงศ์ศักดิ์. ม.ม.ป.) เมื่อมีการขุดแต่งโบราณวัตถุสถานเมืองโบราณที่ตำบลคูบัวอำเภอเมืองจังหวัดราชบุรี จึงทำให้พบพระพุทธรูปนี้ประดับฐานเจดีย์ที่บ้านโหลง โดยปัจจุบันนี้ปูนปั้นจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร อีกทั้งลวดลายของปูนปั้นยังสามารถบอกถึงเครื่องแต่งกายของผู้หญิงในยุคนั้น จึงเป็นเหมือนการบันทึกเรื่องราวความรุ่งเรืองทางประวัติศาสตร์ โบราณคดีของอารยธรรมทวารวดี



รูปที่ 1 ปูนปั้นรูปผู้หญิงเล่นดนตรี 5 ท่าน
ที่มา : รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง (2015)

นอกจากนี้ตึกตาดินเผาสมัยทวารวดีนั้นนับได้ว่าเป็นตึกตาดินเผาที่เก่าแก่ที่สุด อายุประมาณ 1,200 ปีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 11 และ 16 (เฉลี่ยว. 2544) ตึกตาดินเผาเป็นงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาประเภทหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและทำให้เราได้ทราบถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนในอดีตได้โดยการสังเกตจากลักษณะรูปร่างหน้าตาการแต่งกายอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ตลอดจนศิลปะวัฒนธรรมและอิทธิพลทางด้านความเชื่อ ตึกตาดินเผาที่พบส่วนใหญ่จะมีรูปหน้าและทรงผมคล้ายกับศิลปะแบบอมราวดีของอินเดีย แต่มีลักษณะพื้นเมืองผสม ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของศิลปะแบบทวารวดี และลักษณะเด่นของทรงผมตึกตาดินเผาจะเปิดหน้าเกล้าเป็นมวยสูงมีพวงมาลัยรัดรอบมวยและที่หูข้างซ้ายจะใส่ต่างหูรูปวงกลมใหญ่ที่มีห่วงสวมอยู่ ในส่วนของเทคนิคกรรมวิธีการ

ผลิตก็สามารถบอกได้ถึงความสำเร็จทางด้านเทคโนโลยีการผลิตทางเครื่องเคลือบดินเผาในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งประติมากรรม ดินเผาขนาดเล็กในสมัยทวารวดีทำขึ้นมาจากดินเผาประเภทเนื้อดินธรรมดาไม่มีการเคลือบ เเผาในอุณหภูมิไม่เกิน 1100 องศาเซลเซียส จัดว่าเป็นเทคนิคการผลิตแบบโบราณ ดินที่ใช้เป็นดินเหนียวที่อยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำเรียกว่าดินแดง เมื่อเผาแล้วมีสีแดง น้ำตาลอ่อนและน้ำตาลเข้ม สำหรับเทคนิคในการผลิตมี 2 ขั้นตอน ได้แก่ เทคนิคการขึ้นรูปและการตกแต่ง และเทคนิคการขึ้นรูปมี 2 วิธี คือการขึ้นรูปแบบอิสระ และการขึ้นรูปแบบใช้พิมพ์กด ความสวยงามสุนทรียศาสตร์ของงานประติมากรรมนั้น นอกจากจะขึ้นอยู่กับความประณีต ความชำนาญในการผลิตแล้วยังต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ซึ่งทัศนธาตุทางศิลปะจะทำให้เกิดงานศิลปะที่สวยงามสมบูรณ์ ทัศนธาตุคือองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความงาม ดังนี้ จุด เส้น สี รูปทรง รูปร่าง ที่ว่าง พื้นผิว น้ำหนัก

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการปั้นตุ๊กตาดินเผาเพื่อเป็นของที่ระลึกโดยได้แรงบันดาลใจจากปูนปั้นรูปผู้หญิงเล่นดนตรี 5 ท่าน พัฒนารูปแบบขึ้นเพื่อจำหน่ายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ของที่ระลึกหมายถึง สิ่งของที่คนอยากจะได้เพราะมีปฏิสัมพันธ์กับความทรงจำของที่ระลึกจึงอาจจะซื้อไปเพื่อเก็บไว้เป็นความทรงจำ หรือเพื่อนำไปฝาก ประหนึ่งจะบอกผู้รับว่าเราได้เยือนที่นั่นมาและมีความทรงจำที่ดี (bandanthai, 2015) ซึ่งของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผานี้จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมที่อยู่ในยุคสมัยทวารวดีกลายมาเป็นศิลปะที่มีค่าควรแก่การสะสม ถ่ายทอดผ่านกรรมวิธีการผลิตทางเครื่องเคลือบดินเผาในปัจจุบันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาจากศิลปะสมัยทวารวดี
2. เพื่ออนุรักษ์ศิลปะสมัยทวารวดีให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการรวบรวมข้อมูลจากผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) มีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาภาคเอกสารเพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะสมัยทวารวดี และตุ๊กตาดินเผาในอดีต กระบวนการผลิตเคลือบดินเผาในปัจจุบัน

2. การศึกษาโดยรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตและถ่ายภาพ งานประติมากรรม ที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวมผลข้อมูลมาวิเคราะห์ หาแนวทางการพัฒนาของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะจำนวน 5 ท่าน เพื่อให้ความคิดเห็นทางด้านความงาม หลักการออกแบบ องค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประติมากรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนการออกแบบและการผลิตผลงานต้นแบบมีดังนี้

1. สรุปผลวิเคราะห์ ข้อมูลที่รวบรวมได้ นำมาสร้างภาพแบบร่าง 2 มิติ
2. ทดลองการผลิต ทดลองเนื้อดิน ทดลองการเผา
3. สร้างแบบจำลอง 3 มิติ
4. ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะให้ความคิดเห็นทางด้านความงาม หลักการออกแบบ องค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประติมากรรม
5. สร้างผลงานต้นแบบของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาเก็บรายละเอียดของงานประติมากรรม

ผลการวิจัย

ผู้วิจัย ได้ทำการทดลองวัตถุดิบ คือ ดิน 3 ชนิด ได้แก่ ดินบ้านด่านเกวียน ดินบ้านดอนศิลา และดินขาวลำปาง โดยผสมดินทั้ง 3 ชนิด มีทั้งหมด 36 สูตรพบว่า สูตรที่ 8 มีความเหมาะสมมากที่สุด นั่นคือ

มีส่วนผสมของดินบ้านด่านเกวียน 50% ดินบ้านดอน
เสลา 30% และดินขาวลำปาง 20%

ในด้านการผลิต วัสดุทำพิมพ์ต้นแบบ คือ วัสดุ
ดินน้ำมันและขี้ผึ้ง

เทคนิคทำพิมพ์สำหรับอัดดิน ใช้วิธีการทำพิมพ์
แบบประกบ 2 ชิ้น ประกบหน้าหลัง ตามกรรมวิธี
การผลิตตุ๊กตาดินเผาแบบโบราณ

การตกแต่ง ใช้วิธีการตกแต่งดินด้วยวิธีการขุด
การขีด การถากและการปั้นแปะเพิ่มเติม

การเผา เผาด้วยเตาไฟฟ้าในบรรยากาศการเผา
แบบสมบูรณ์ ไม่ใช่เคลือบ ที่อุณหภูมิ 1200 องศา
เซลเซียส โดยทำให้ ได้สีของดินจากการเผาเป็นสี
น้ำตาลเข้ม ทำให้ใกล้เคียงกับตุ๊กตาดินเผา สมัย
ศิลปะทวารวดี มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์การพัฒนาออกแบบ

การออกแบบตุ๊กตาดินเผาทวารวดีได้นำเอา
ลักษณะของสตรีในสมัยทวารวดีมาจากภาพปูนปั้น
และตุ๊กตาดินเผาต่าง ๆ โดยการออกแบบได้ตัดทอน
เพิ่มเติมเครื่องประดับอาภรณ์ต่าง ๆ ตลอดจนทรงผม
ที่ปรากฏอยู่บนหลักฐานในโบราณวัตถุชิ้น ๆ ให้
สัมพันธ์กับหลักองค์ประกอบศิลป์ นอกจากนี้ได้
ผสมผสานรายละเอียดดังกล่าวให้เหมาะสมกับ
รูปร่างลักษณะอาภรณ์พิธีกรรมทางศาสนาของสตรี
ในปัจจุบัน

ลักษณะของผลิตภัณฑ์ เป็นรูป นักดนตรี ขณะ
แสดงอาภรณ์พิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

- 1) ทำนั่ง นั่งพับเพียบ เข้าชิดกัน
- 2) ทรงผมเกล้าทรงสูง
- 3) ผ้านุ่ง ปาดแบบคล้องบ่าไว้เป็นวง
- 4) อาภรณ์ที่สวมใส่สูงผ้าต่ำไม่สวมเสื้อ
- 5) เครื่องประดับ ประกอบด้วย ตุ่มหูห้อยยาว
ตุ่มหูแบบห่วงกลม สวมใส่สร้อยคอ กำไร รัดเกล้า
- 6) เครื่องดนตรีได้แก่ ฉิ่ง ฉาบ จะเข้ กรับ พิณ
5 สาย ตะโพนมอญ และขลุ่ย

ลักษณะบุคลิก ของ ตุ๊กตาดินเผา คือนิ่งและสงบ

ผลการออกแบบจำลอง 3 มิติ



รูปที่ 2 แบบจำลอง 3 มิติของตัวละครตุ๊กตาดินเผา
ที่มา : วัชรพรรณ สีนบัวทอง (2566)

ผลสรุปความงามการออกแบบตามหลักทัศนศิลป์
ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะได้ให้ความเห็นและสามารถ
สรุปได้ ดังนี้

เส้น เส้นที่เกิดจากรูปร่างภายนอก ของสตรีระ
เทศสตรี ลักษณะของเส้นว่าส่วนโค้งต่าง ๆ ทำให้
เกิดความรู้สึกนุ่มนวลอ่อนไหว ประกอบกับอาภรณ์พิธีกรรม
ของการสัมผัสเครื่องดนตรีแต่ละประเภท ทำให้ผลงาน
รู้สึกพลิ้วไหวและผ่อนคลาย และความแตกต่างจาก
เซลล์ที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องดนตรี มีการ
ประยุกต์เซลล์เหล่านั้นทำให้เกิดความรู้สึกที่อิสระ

พื้นผิว พื้นผิวของผิวพรรณสตรีกับพื้นผิวที่
เกิดขึ้นภายในงานต่าง ๆ ได้แก่ทรงผมเครื่องประดับ
ผ้านุ่งผ้านุ่งเป็นต้น มีการใช้เทคนิคการตกแต่ง
โบราณต่าง ๆ ใช้การเทคนิคการตกแต่งโบราณได้แก่
การขีด การขีดขีด การถาก การปั้นแปะ

น้ำหนัก เกิดจากรายละเอียดต่าง ๆ ของชิ้นงาน
เช่น รอยยับของผ้านุ่ง มีการเน้นให้เกิดน้ำหนักขึ้น
โดยใช้เครื่องมือขีดให้เป็นร่องของน้ำหนักผ้า

ที่ว่าง เกิดจากการเว้นหรือเจาะช่องตำแหน่งระหว่างลำตัว เช่น ลำตัวกับแขน ตั้มอยู่กับลำคอ ด้านข้าง เป็นต้น

สี สีเส้นแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในงานนี้สามารถเห็นได้ชัด เกิดจากสีของเนื้อดินต่างแหล่งนำมาผสมรวมกันในอัตราส่วนที่แตกต่างกัน จึงเป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยการนำวัสดุเหนียวดินไปเผาผ่านปฏิกิริยาความร้อนจากไฟฟ้าโดยขดลวด

รูปทรง เป็นน้ำการเอาสัดส่วน ในลักษณะเหมือนจริง เช่นอากัปกิริยาท่าทางบรรเลงดนตรีของสตรีไทยที่มีอยู่ในยุคปัจจุบัน ผสมผสานกับสัดส่วนรูปทรงสตรีชาวทวารวดีที่มีอยู่ในพระปุนปั้นนักดนตรีหญิง 5 ท่าน

ทัศนธาตุดังกล่าว เป็นส่วนสนับสนุนทำให้เกิดผลงานที่สวยงามและสมบูรณ์ทางสุนทรียะต่อผู้ดู

ผลงานการออกแบบต้นแบบของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผา



รูปที่ 3 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีถือเครื่องดนตรีประเภทพิณ 5 สาย
ที่มา : วัชรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 4 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีตีฉิ่ง
ที่มา : วัชรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 5 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีตีกรับ
ที่มา : วัชรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 6 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีตีฉาบ
ที่มา : วัชรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 7 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีตีตะโพนมอญ
ที่มา : วชิรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 8 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผา สตรีเล่นจะเข้
ที่มา : วชิรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 9 ของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผาสตรีเป่าขลุ่ย
และสตรีทำหน้าที่ขับร้อง
ที่มา : วชิรวรรณ สีนบัวทอง (2566)



รูปที่ 10 รวมของที่ระลึกตุ๊กตาดินเผา
ที่มา : วชิรวรรณ สีนบัวทอง (2566)

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษา การพัฒนาผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาดินเผา จากศิลปะทวารวดี ได้นำเอาลักษณะเด่น สำคัญของ สตรีในสมัยทวารวดีมาจากภาพที่ปรากฏเป็น หลักฐานอยู่ในโบราณวัตถุ รูปปูนปั้นนักดนตรีหญิง 5 ท่าน แล้วนำมาออกแบบผสมผสานกับลักษณะ รูปร่างของสตรีไทยในปัจจุบันโดยศึกษา แนวทาง สำคัญของงานประติมากรรมตุ๊กตาดินเผาศิลปะสมัย ทวารวดีที่โดดเด่นประกอบกับการออกแบบทาง ทัศนธาตุที่สำคัญ ศิลปะตามการผลิต โดยใช้วัตถุดิบ เป็นดินพื้นบ้าน จากแต่ละแหล่งนำมาผสมผสานกัน เป็นเนื้อผลิตภัณฑ์ใหม่ ที่สามารถใช้ในการขึ้นรูปได้ดี อีกทั้งมีสีสันสวยงาม อันได้แก่ สีน้ำตาลอิฐ จาก ส่วนผสมของดินในสูตร ที่ได้ทำการทดลองแล้ว นอกจากนี้ผู้ศึกษานำวิธีการเทคนิค การผลิตแบบ

โบราณโดยการอัดดินลงพิมพ์ปูนปลาสเตอร์และได้มี การพัฒนาเทคนิคการตกแต่งผลิตภัณฑ์เพื่อให้เกิด ความสวยงามโดยการนำเอาเทคนิคการขูดขีด การฉา และ การปั้นแปะแบบโบราณมาประยุกต์ สามารถผลิตได้ในปริมาณมากโดยใช้ระยะเวลา หนึ่งวัน จึงเหมาะสมเป็นแนวทางในการพัฒนาการ ผลิตของที่ระลึก อีกทั้งยังช่วยสืบสานอนุรักษ์ ศิลปะ ของทวารวดีไว้ให้คนรุ่นหลังได้ระลึกถึง และเรียนรู้ คุณค่ามรดกของชาติผ่านงานประติมากรรมชิ้นนี้ได้ อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจากการวิจัยศึกษา ครั้งนี้ คือขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยพบว่า การขึ้นต้น แบบต้องปั้นต้นแบบให้มีความร่วมสมัยระหว่างสตรี

ทวาราวดีในอดีตและสตรีไทยในปัจจุบัน ตลอดจนรูปร่างหน้าตาอากัปกิริยาที่แสดงออก ในขณะที่บรรเลงเครื่องดนตรี ซึ่งต้องใช้ความสามารถประสบการณ์และทักษะในการปั้นต่าง ๆ เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงความเป็นตุ๊กตาดินเผาทวาราวดี โดยเฉพาะ แนวทางการแก้ไขปัญหาที่ผู้วิจัยได้สอบถามจากผู้รู้ผู้ที่มีประสบการณ์ในงานปั้นพร้อมทั้งศึกษาเพิ่มเติมรวมถึงมีอุปนิสัยอย่างจริงจัง ในขั้นตอนต่อมาคือการขึ้นรูป ด้วยดินน้ำมัน เมื่อถูกความร้อนโดยตรงจากปูนปลาสเตอร์จะเริ่มแข็งตัว ดินน้ำมันจะละลายติดไปกับผิวปูนปลาสเตอร์ ทำให้ต้องเสียเวลาในการทำต้นแบบ ต้องตกแต่งและซ่อมแซมใหม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาโดยการเปลี่ยนมาใช้วัสดุขี้ผึ้งแทนวัสดุดินน้ำมัน จะสามารถแก้ปัญหาได้ดี ปัญหาในการอัดพิมพ์ และการประกอบส่วนต่าง ๆ ให้เป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์ พบว่า จะเกิดรอยตะเข็บ การเคลื่อนของตะเข็บงาน ตลอดจนความคมชัดของชิ้นงานที่เกิดจากน้ำหนักการกดรอยต่าง ๆ ของเนื้อดิน ผู้วิจัยจึงได้แก้ปัญหาโดยการนวดดินให้มีความเหนียวที่ดี เนื้อดินต้องไม่นิ่มหรือแข็งเกินไป การอัดพิมพ์ต้องใช้แรงในการกดที่สม่ำเสมอเพื่อความหนาแน่นของเนื้อดิน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอแนะว่าในการศึกษาการพัฒนาเครื่องปั้นดินเผาทางโบราณคดีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม จำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูลตามแหล่งโบราณสถานต่าง ๆ ทั้งเอกสารและผลงานที่ค้นคว้าบันทึกไว้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบการพัฒนารูปแบบของที่ระลึกตลอดจนการเลือกสรรวัตถุดิบในการขึ้นรูป รวมถึงเทคนิคและกรรมวิธีการ

ผลิตเพื่อให้เกิดความถูกต้องสวยงามของรูปร่างรูปทรงและการนำเอามาจัดวางองค์ประกอบในการใช้งานได้

References

- bundanthai. (2015). *Industrial souvenir*. Retrieved 20th January 2022 from <https://bundanthai.com/th/news/18>
- Chaliaw Piyachon (2001) *The heritage of Thai terracotta and scultures*. 1st edition. Bangkok : Dansuttha publishing
- Fine art department. (2022). *Dhvaravati Art*. Retrieved 20th January 2023 from <https://www.finearts.go.th/main/view/31460>
- Rungroj Thamroongruang. (2015). *Sculptures of musician*. Retrieved 20th January 2022 from <https://db.sac.or.th/seaarts/artwork/284>
- Supitchar Jindawattanaphum. (2022). *The beauty of women in ancient time from the stucco patterns of Dvaravati period*. 14th International conference. Nakhon Pathom: Rajabhat Nakhon Pathom University. Retrieved 20th January 2022 from <https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/1845/1/npru-258.pdf>
- Thanongsak Lertpipatworakul. (n.d.). *Sculptures of musician*. Retrieved 20th January 2022 from <https://db.sac.or.th/seaarts/artwork/284>

การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด

สุเมธ จันทร

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศและการตลาดและดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Email : sumetchantorn@gmail.com

Received: Apr 20, 2023

Revised: Jun 14, 2023

Accepted: Jun 25, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ (Interface) สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียดให้ใช้งานได้ง่ายเหมาะสมกับผู้ใช้ และเพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด ในกลุ่มเจนวาย (Gen Y)

โดยการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นการการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด โดยศึกษาข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) จากข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต หนังสือ เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะเครียด และการออกแบบที่ส่งผลต่ออารมณ์ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด แบ่งผู้ให้ข้อมูลเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 คือผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 ท่าน โดยเก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการออกแบบที่ส่งผลต่ออารมณ์ผู้ใช้งาน และใช้งานได้ง่ายตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อนำมาแก้ไขและพัฒนาการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด กลุ่มที่ 2 คือกลุ่มเป้าหมายผู้ที่มีภาวะเครียดในกลุ่มเจนวาย (Gen Y) จำนวน 100 ท่าน ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมของภาวะเครียด ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.46) โดยกลุ่มเป้าหมายมีความรู้สึกไม่สบายใจ เศร้า ท้อแท้ สูงที่สุดถึง ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.46) นำไปสู่การออกแบบการใช้งานของหน้าหลักออกแบบมาเพื่อให้กำลังใจผู้ใช้งานโดยเฉพาะ ส่งผลให้ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันอยู่ในระดับ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57) และความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.48)

ดังนั้นการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด มีคุณสมบัติที่สอดคล้องกับความต้องการการใช้งานของผู้มีภาวะเครียดอย่างแท้จริง

คำสำคัญ : ส่วนต่อประสานผู้ใช้, แอปพลิเคชัน, ภาวะเครียด

User Interface Design on Application for Stressed Person

Sumet chantorn

i-Digital Marketing, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation,

National Institute of Development Administration

Email : sumetchantorn@gmail.com

Received: Apr 20, 2023

Revised: Jun 14, 2023

Accepted: Jun 25, 2023

Abstract

The objective of this research is to design a user interface (UI) for an application that is easy and suitable for users with anxiety, and to assess user satisfaction with the UI of the application for individuals with anxiety in the Gen Y group.

In this research, the user interface (UI) design for an application targeting individuals with anxiety was conducted using documentary research methodology. Data was gathered from internet sources, books, documents, theories, and related research on anxiety and design affecting emotions. The gathered data was then used to design the UI for the application intended for individuals with anxiety. The data providers were divided into two groups. Group 1 consisted of three design experts who were interviewed to collect preliminary information on design factors influencing user emotions and ease of use, which would be used for the improvement and development of the UI design. Group 2 consisted of 100 individuals from the target audience, specifically individuals with anxiety in the Gen Y group. The research findings indicated that the target group exhibited anxiety-related behaviors ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.46), with the highest levels of discomfort, sadness, and genuine distress ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.46). These findings guided the design of the main interface to provide encouragement to users, particularly targeting their emotions. As a result, user satisfaction with the application usage was at a level of ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57), and satisfaction with the application design was ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.48).

Thus, User interface design for applications to stressed person It has features that truly meet the needs of stressed people.

Keywords : User interface, applications, stress

บทนำ

ประเทศไทยที่ใครหลาย ๆ คนนิยามไว้ว่าเป็นสยามเมืองยิ้มแม้คำนิยามนี้จะสะท้อนถึงความสุขเพียงใดแต่ด้วยสภาพสังคมไทยพัฒนาไปอย่างรวดเร็วมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลารวมถึงการกดดันที่เกิดจากการเปรียบเทียบไม่ว่าจะมาจากตนเองหรือผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านครอบครัว ด้านสังคม ด้านการทำงานและด้านการเงิน Cigna (2018) กล่าวไว้ว่าคนไทยร้อยละ 91 ของประชากรยอมรับว่าตนเองกำลังตกอยู่ในสภาวะที่เครียด แต่ใน 81% ของคนกลุ่มนี้สามารถจัดการกับความเครียดได้จากการสำรวจนี้มีข้อมูลที่น่าสนใจ เพราะพบว่ามีคนไทยร้อยละ 13 ของประชากรเท่านั้นที่เข้ารักษาปัญหาสุขภาพจิต โดยสาเหตุหลัก ๆ ที่ทำให้คนไทยเครียด เกิดจากปัญหาด้านการเงินร้อยละ 43 ของผู้มีภาวะเครียด ปัญหาด้านการงานร้อยละ 35 ของผู้มีภาวะเครียด ปัญหาครอบครัวร้อยละ 10 ของผู้มีภาวะเครียด ปัญหาด้านสุขภาพร้อยละ 8 ของผู้มีภาวะเครียด และกลุ่มคนที่ที่มีปัญหาความเครียดมากที่สุดคือกลุ่มมิลเลนเนียล (Millennials) หรือกลุ่มเจนวาย (Gen Y) ผู้ที่เกิดในช่วงปี 2527 - 2539 ซึ่งคนกลุ่มนี้เจอทั้งการเปลี่ยนผ่านของเทคโนโลยี รวมถึงต้องเจอกับสภาวะกดดันหลากหลายรูปแบบ

หนึ่งในเหตุการณ์สำคัญที่ยิ่งทำให้คนไทยในกลุ่มเจนวาย (Gen Y) เจอกับภาวะเครียดคือการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 (Covid-19) ที่ทำให้เศรษฐกิจของไทยและรวมถึงทั่วโลกย่ำแย่ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้สำรวจ สภาพจิตใจของคนไทยในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด พบว่าทำให้ประชาชนมีความรู้สึกเครียด และวิตกกังวลสูงถึงร้อยละ 72.95 ของประชากร และประชาชนรู้สึกรับมือไม่ไหวกับปัญหาในเรื่องการเงิน การงาน จนทำให้เกิดอัตราการฆ่าตัวตายที่สูงขึ้น ในทั้งนี้การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ลดลง แต่ปัญหาความเครียดที่มีอยู่ของประชาชนยังคงเดิมอันเนื่องมาจากสภาพเศรษฐกิจและอัตราการว่างงานที่มีแนวโน้มสูงขึ้น และหน่วยงานที่ช่วยเหลือดูแลสภาพจิตใจของประชาชนมีน้อย ทำให้เกิดสภาวะคอ

ขวดในการช่วยเหลือ ส่งผลทำให้ล่าช้าต่อการช่วยเหลือ (CMMU, 2566)

ทางผู้วิจัยทำเล็งเห็นว่าสามารถเพิ่มวิธีที่จะช่วยเหลือและดูแลสภาพจิตใจโดยการพัฒนาส่วนต่อประสานด้านภาวะเครียดสำหรับการให้การปรึกษารายบุคคลแบบออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงประชาชนคน ผู้ที่มีภาวะเครียดและช่วยเหลือได้ทันทีที่ทั้งนี้ยังสามารถลดจำนวนการแออัดของผู้ป่วยที่ต้องมาพบแพทย์ในโรงพยาบาล ลดระยะเวลาในการรอพบแพทย์ และทางผู้จัดทำออกแบบให้ส่วนต่อประสานผู้ใช้ ด้านภาวะเครียดสำหรับการให้การปรึกษารายบุคคลแบบออนไลน์มีรูปแบบในการใช้งานที่ง่าย ตอบ โจทย์ผู้ที่ต้องการใช้งาน เพื่อสะดวกกับผู้ใช้งานมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของบทความวิชาการ

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียดให้ใช้งานได้ง่ายและเหมาะสมกับผู้ใช้
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ขอบเขตของบทความวิชาการ

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด
2. ขอบเขตด้านประชากรตัวอย่างได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันและกลุ่มประชากรผู้ที่มีภาวะเครียด

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นงานวิจัยประยุกต์เพื่อศึกษาแนวทางและกระบวนการออกแบบและพัฒนาส่วนต่อประสาน

ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็นดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) จากข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หนังสือเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่มีสภาวะเครียด และการออกแบบที่ส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ใช้งาน เพื่อนำไปวิเคราะห์ในการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อจากอินเทอร์เน็ต หนังสือเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่มีสภาวะเครียด และการออกแบบที่ส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ใช้งานออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด โดยการเก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาแก้ไขและพัฒนา การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ขั้นตอนที่ 4 เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งาน ที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยการทดลองใช้จริง เพื่อนำมาแก้ไขและพัฒนาการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ขั้นตอนที่ 5 รวบรวมข้อมูลที่ได้อาจทั้งหมดนำมาแก้ไขและพัฒนาการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน เพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด

1.1 อาการและลักษณะของผู้ที่มีสภาวะเครียด

ภาวะเครียดเกิดจาก ความรู้สึกที่มีผลมาจากการกดดันในชีวิต และไม่สามารถรับมือกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การขาดโอกาส

ความสัมพันธ์ที่ไม่ดี รวมไปถึงการเจ็บป่วย ทั้งร่างกายและจิตใจ (รัตติพร พนพิเชษฐกุล, 2544)

กรมสุขภาพจิต (2563) ได้จัดกลุ่มผู้ที่มีภาวะเครียดโดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 1) Mild Stress หรือเครียดระดับต่ำ คือความรู้สึกเบื่อหน่าย เชื่องช้า ขาดแรงกระตุ้นในการใช้ชีวิต 2) Moderate Stress หรือเครียดระดับกลาง คือความรู้สึกกังวล กระวนกระวายใจ แต่จะไม่แสดง ความเครียดออกอย่างชัดเจน 3) High Stress หรือเครียดระดับสูง คือความเครียดที่เจอสถานการณ์ที่กระทบต่อร่างกายหรือจิตใจอย่างรุนแรงส่งผลให้นอนไม่หลับ ปวดหัว ปวดท้อง อารมณ์ฉุนเฉียวง่าย 4 Severe Stress หรือเครียดระดับรุนแรง เป็นความเครียดเรื้อรัง ทำให้เกิดการล้มเหลวในการปรับตัว ส่งผลก่อให้เกิดอาการทางจิต

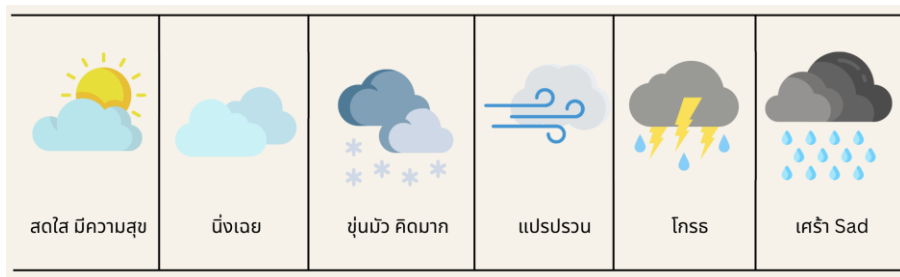
การระบายความเครียดในระยะเริ่มต้นนั้นสามารถทำได้โดยการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเสียงเพลงเบา ๆ การทำสมาธิ มีเพื่อนที่คอยรับฟัง รวมไปถึงการได้รับการรักษาจากผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ออกแบบภาพประกอบโดยใช้ทฤษฎีการออกแบบทางอารมณ์

เมื่อรับรู้ถึงประสบการณ์ของผู้ที่มีภาวะเครียดโดยผู้ที่มีภาวะเครียดต้องการเพื่อนรู้ใจที่คอยรับฟังและคอยให้คำปรึกษาและการออกแบบเชิงอารมณ์นั้นเป็นหนึ่งในปัจจัยที่จะช่วยกระตุ้นอารมณ์เพื่อให้ผู้ใช้งานตอบสนองประสบการณ์ในเชิงบวกและยังสามารถสร้างความรู้สึกที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับผู้ใช้งานโดยใช้องค์ประกอบ การออกแบบทางอารมณ์ Noman (2003) ได้สร้างองค์ประกอบ การออกแบบ ทางอารมณ์ เพื่อประสบการณ์ที่น่าจดจำไว้ 4 ด้าน 1) Emotion-Memory Link เหตุการณ์ในความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ 2) Aesthetic-Usability Effect ประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจในด้านสุนทรีย์ 3) Gut Feeling อารมณ์ที่ โนมน่าไวใจ เพื่อกระตุ้นการรับรู้การเข้าใจ และการตัดสินใจที่รวดเร็ว 4) Ownership Effect เพิ่มประสบการณ์การเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับผลิตภัณฑ์

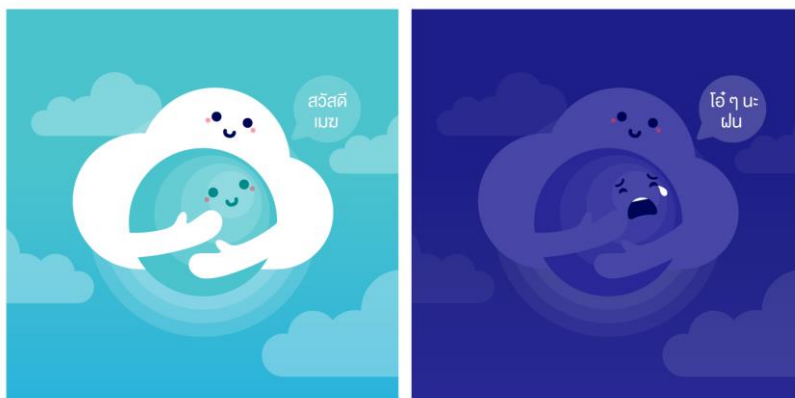
ผลจากการวิเคราะห์เพื่อสร้างภาพประกอบ จากทฤษฎีการออกแบบทางอารมณ์ คือ การเยียวยา โดยเพื่อนที่รู้ใจ คอยรับฟัง และแก้ปัญหาภาวะเครียด ของผู้ใช้ผ่านแนวคิดการออกแบบ (Concept) “Make Care สร้างความสุข ด้วยความห่วงใย” โดย

ภาพประกอบจะใช้สภาพอากาศและท้องฟ้าแทน การสื่ออารมณ์เพื่อแสดงอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับ ผู้ใช้งานจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นผ่าน Symbol ของสภาพอากาศ เพิ่มความเป็นมิตรกับผู้ใช้



รูปที่ 1 ท้องฟ้าที่มีหลากหลายแบบ แทนอารมณ์ที่หลากหลายของผู้ใช้งาน
ที่มา : ผู้วิจัย

เพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมในการใช้งานเพื่อกระตุ้นความรู้สึกทำให้เกิดการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ระหว่างภาพประกอบกับผู้ใช้ โดยภาพประกอบบนส่วนต่อประสานผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนไปตาม อารมณ์ของผู้ใช้และจะมีข้อความที่กำลังใจ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีระหว่างใช้งาน



รูปที่ 2 ภาพประกอบของท้องฟ้าที่ปรับเปลี่ยนไปตามอารมณ์ของผู้ใช้งาน
ที่มา : ผู้วิจัย

1.3 ออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับ แอปพลิเคชัน (User Interface)

ออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียดโดยใช้ภาพประกอบ ที่สื่ออารมณ์มาใช้เป็นหลักเพื่อสร้างจุดสนใจให้กับ

ผู้ใช้และมีการใช้โทนสีที่ทำให้รู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับผู้ใช้ เช่นรู้สึกสบายใจโทนสี จะมีความ สดใส, รู้สึกเศร้า โทนสีจะเปลี่ยนเป็นสีหมองหม่น รวมถึงการใช้งานที่ง่าย แต่ก็มี ความแปลกใหม่ของ ฟังก์ชันในการใช้งานเช่น “ระบบสแกนสภาวะทาง

อารมณ์ Facial Emotion Recognition” เพื่อเป็นการสแกนสถานะเครียดในระยะเริ่มต้น

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสถานะเครียด

2.1 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสถานะเครียด จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้คำแนะนำเพื่อปรับใช้ในการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสถานะเครียด ดังนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบทั้ง 3 ท่าน สรุปได้ว่าการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสถานะเครียด ควรเพิ่มส่วนของการประเมินภาวะเครียดจากผู้ใช้งานให้อยู่หน้าแรกเริ่ม เพื่อให้ง่ายต่อการวัดผลความเครียดของผู้ใช้งาน (ดร.ขวัญใจ สุขก้อน) และควรลดจำนวนหน้าลง เพื่อลดการสับสนในการใช้งาน (สกลรัฐ บุญเฉลียว) และเพิ่มความโดดเด่นให้กับปุ่ม เพื่อสร้างจุดดึงดูดใจให้กับผู้ใช้ให้รู้สึกอยากกดปุ่มและใช้งานต่อ (จิรเมธ นกเพชร)

ตารางที่ 1 แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ที่มีภาวะเครียด

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	จำนวน	ลำดับ
รู้สึกไม่พอใจตัวเอง	4.54	0.46	100	2
ไม่สบายใจ เศร้า ท้อแท้	4.57	0.50	100	1
นอนไม่ค่อยหลับ หลับ ๆ ตื่น ๆ หรือนอนเยอะเกินไป	4.47	0.50	100	3
เบื่ออาหารหรือกินมากเกินไป	4.37	0.49	100	4
สมาธิไม่ดี ต้องใช้ความตั้งใจในการทำอะไรบางอย่างให้สำเร็จ	4.33	0.84	100	5
พูดซ้ำ ทำซ้ำ	3.87	0.65	100	6
กระสับกระส่ายอยู่ไม่นิ่ง	3.66	0.95	100	7
รู้สึกไม่ดีกับตัวเอง	3.26	0.68	100	8
คิดทำร้ายตัวเอง	1.23	0.22	100	9
มีแนวโน้มที่จะฆ่าตัวตาย	1.11	0.00	100	10
รวม	3.54	0.46		

2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อ ประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสถานะเครียด จากกลุ่มเป้าหมาย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่มีสถานะเครียดจำนวน 100 คน ผลที่ได้จะแบ่งออกเป็น 4 ส่วน 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ที่มีภาวะเครียด 3) ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน 4) ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชัน

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศของผู้ทำแบบสอบถาม (อันดับ1 เพศหญิง 53%, อันดับ2 เพศชาย 31%, อันดับ3 เพศทางเลือก 15%, ไม่ระบุ 1%) อายุของผู้ทำแบบสอบถาม (อันดับ1 อายุ 26-31 ปี 72%, อันดับ2 อายุ 32-37 ปี 14%, อันดับ3 อายุ 20-25 ปี 10%, อันดับ4 อายุต่ำกว่า 20 ปี 4%) อาชีพของผู้ทำแบบสอบถาม (อันดับ1 พนักงานบริษัท/ลูกจ้างเอกชน 71%, ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย 12%, นักเรียน/นักศึกษา 11%, ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ 6%)

ตารางที่ 2 แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	จำนวน	ลำดับ
การบรรเทาสภาวะเครียด	4.88	0.27	100	1
แบบทดสอบค่าความเครียด	3.51	0.60	100	5
การระบายความเครียด	4.53	0.55	100	4
การรักษาอาการเครียด	4.67	0.73	100	3
การปรึกษาแพทย์และผู้เชี่ยวชาญ	4.78	0.71	100	2
รวม	4.47	0.57		

ตารางที่ 3 แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชัน

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	จำนวน	ลำดับ
มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับผู้ใช้งาน	4.74	0.46	100	2
ตัวการ์ตูนเหมาะสมกับผู้ใช้งาน	4.77	0.43	100	1
ข้อความอ่านได้อย่างชัดเจน	4.50	0.50	100	4
มีฟังก์ชันที่หลากหลายและน่าสนใจ	4.17	0.54	100	5
ใช้งานง่ายไม่สับสน	4.73	0.48	100	3
รวม	4.58	0.48		

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด ซึ่งจากผลสรุปของงานวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย โดยจะใช้วิธีสอบถามความพึงพอใจในการใช้งาน เพื่อให้เจอจุดบกพร่องและการใช้งานที่ไม่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายที่มีสภาวะเครียดส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิง มีอายุ 26-31 ปี มีอาชีพเป็นพนักงานบริษัท/ลูกจ้างเอกชน โดยสภาวะเครียดจะอยู่ในระดับปานกลาง (Moderate Stress) มีความกระวนกระวาย เบื่อหน่าย แต่ก็สามารถเพิ่มระดับเครียดได้หากไม่ได้รับการรักษาอย่างทันทั่วทั้งนี้ยังได้สอบถามความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชัน โดยมีการปรับแก้เพิ่มเติมจากการออกแบบรอบที่ 1 หลังจากที่ถูกผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายได้ทดลองใช้งาน เพื่อทำให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

จากผลสำรวจสภาวะเครียดพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีสภาวะเครียดในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 0.46) ไม่สบายใจ เศร้า ท้อแท้, รู้สึกไม่พอใจตัวเอง, นอนไม่ค่อยหลับ หลับ ๆ ตื่น ๆ หรือนอนเื่อยะเกินไปตามลำดับ ไม่ถึงขั้นคิดทำร้ายตัวเองและมีแนวโน้มที่จะฆ่าตัวตาย ซึ่งมีความเหมาะสมอย่างมากในการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียด ในส่วนของการออกแบบ และพัฒนาส่วนต่อประสานผู้ใช้นั้นพบว่า กลุ่มเป้าหมายต้องการแอปพลิเคชันที่เปรียบเสมือนเพื่อนที่คอยปลอบ คอยให้กำลังใจ รวมถึงความสะดวกและใช้งานง่าย ภาพประกอบจึงเป็นสภาพอากาศของท้องฟ้าที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะอารมณ์ของผู้ใช้งาน เปรียบเสมือนเพื่อนที่รู้ใจคอยเป็นห่วง คอยเตือนและคอยให้กำลังใจ ในทุกสภาวะอารมณ์ของผู้ใช้

ความพึงพอใจในการใช้งานส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีสภาวะเครียดพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับที่สูง ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.47$,

S.D. = 0.57) แต่ฟังก์ชันแบบทดสอบค่าความเครียดอยู่ในระดับที่ต่ำสุด ($\bar{X}$ = 3.51, S.D. = 0.60) จึงมีการปรับแก้ไขในจุดนี้ โดยเพิ่มฟังก์ชันระบบสแกนสภาวะทางอารมณ์ Facial Emotion Recognition เข้ามาทดแทน เพื่อให้ง่าย สะดวก และรวดเร็วในการใช้งาน และความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชัน ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.48) รวมถึงการปรับ แก้ไขในส่วนที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ในส่วนของการขยายและลดขนาดของข้อความ โดยให้ผู้ใช้สามารถขยายและลดขนาดของข้อความเองได้ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งานยิ่งขึ้น และเพิ่มความเด่นของปุ่มกดเพื่อผู้ใช้ไม่สับสนทำให้เกิดความเข้าใจ และเห็นปุ่มกดที่ชัดเจนขึ้น ทำให้ผู้ใช้รู้สึกง่ายต่อการใช้งาน โดยมีการปรับแก้เพิ่มเติมใน 3 จุด ได้แก่

จุดที่ 1 ฟังก์ชันในการทำทดสอบวัดค่าความเครียดมีความยาก และใช้เวลาในการใช้งาน จึงมีการแก้ไขโดยการยกเลิกการทำแบบทดสอบและเพิ่มฟังก์ชันระบบสแกนสภาวะทางอารมณ์ Facial Emotion Recognition เข้ามาทดแทน เพื่อให้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ในการใช้งาน

จุดที่ 2 ได้มีการเพิ่มในส่วนของการขยายและลดขนาดของข้อความ โดยให้ผู้ใช้สามารถขยายและลดขนาดของข้อความเองได้ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งานยิ่งขึ้น

จุดที่ 3 ได้มีการเพิ่มความเด่นของปุ่มกด เพื่อผู้ใช้ไม่สับสนทำให้เกิดความเข้าใจ และเห็นปุ่มกดที่ชัดเจนขึ้น ทำให้ผู้ใช้รู้สึกง่ายต่อการใช้งาน



รูปที่ 3 ส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด
(ในส่วน of หน้าหลักและการค้นหาผู้เชี่ยวชาญ)



รูปที่ 4 ส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันเพื่อผู้ที่มีภาวะเครียด
(ในส่วนของการนัดหมายและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ)

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สามารถสมบูรณ์ได้โดยการได้รับความช่วยเหลือจากหลาย ๆ บุคคล ซึ่งลำพังผู้วิจัยคนเดียวนั้น ไม่สามารถทำให้งานวิจัยลุล่วงได้ หากขาดผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ให้คำแนะนำแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบ

รวมถึงทุกท่านที่ร่วมทำแบบสอบถาม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำวิจัยครั้งนี้ ผลในการทำแบบสอบถามทุกท่าน นำมาปรับปรุงและแก้ไข ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จอย่างลุล่วง

References

- Design UI to reach customers' hearts! With 5 Framework DESIGN. (2020). Retrieved from <https://www.brandbuffet.in.th/2018/10/thai-millennial-behavior-fleishman-hillard/> on March 10, 2023.
- Dissecting 4 stress groups that affect health: Stress like we are in which group?. (2020). Retrieved from <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30321> on March 10, 2023.
- Dulapan, K. (2018). *Social Network Use Behavior and Psychological Factors Predicting Depressive Disorder*. Master's thesis, Communication and Innovation Branch, National Institute of Development Administration.
- Dusit Poll. (2021). *reveals that Thai people are experiencing high levels of stress and desperation during the COVID-19 pandemic*. Retrieved from <https://www.thaipost.net/main/detail/104634> on March 10, 2023.
- Insight. (2018). *provides an understanding of the behavior of Thai Millennials, the target group of the future with their own contradictions*. Retrieved from <https://www.brandbuffet.in.th/2018/10/thai-millennial-behavior-fleishman-hillard/> on March 10, 2023.
- Ponphichetkul, R. (2001). *Stress and Quality of Work Life: A Case Study of the Siam Commercial Bank Public Company Limited*. Master's thesis, Industrial and Organizational Psychology Department, Faculty of Arts, Thammasat University.
- The Art of Emotion — Norman's 3 Levels of Emotional Design. (2019). Retrieved from <https://medium.muz.li/the-art-of-emotion-normans-3-levels-of-emotional-design-88a1fb495b1d> on April 1, 2023.

การออกแบบนิทรรศการชั่วคราวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ภายใต้อัตลักษณ์ทางพื้นที่จังหวัดสุโขทัย

กรณีศึกษา: อาคารศาลาพระมิ่งขวัญ ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา

ศุภโชค สนธิไชย¹, วุฒิชัย เมฆาจา²

^{1,2}คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email: Supachock.so@ssru.ac.th¹, Wutthichai.ma@ssru.ac.th²

Received: Jun 07, 2023

Revised: Jun 25, 2023

Accepted: Jun 25, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากบริบททางวัฒนธรรมสื่ออธิบายผ่าน การออกแบบนิทรรศการชั่วคราวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่บริบททางวัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจากการสืบค้นจากเอกสารและสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์เชิงพื้นที่และการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม รวมถึงหลักการทฤษฎีการออกแบบนิทรรศการชั่วคราว และนำเสนอการออกแบบพื้นที่ นิทรรศการชั่วคราว ผลการวิจัยพบว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยนั้น ควรออกแบบจัด แสดงข้อมูลผ่านพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวที่สอดคล้องกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและโบราณสถาน ในช่วงยุคสมัยสุโขทัย ให้เอื้อประโยชน์ต่อสภาพเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน ซึ่งข้อค้นพบประเด็นสำคัญในการวิจัยที่สามารถสรุปนำเสนอแนวคิดเพื่อนำมาวิเคราะห์สำหรับแนวทางการ ออกแบบนิทรรศการชั่วคราวคือ ประเด็นด้านอัตลักษณ์เชิงพื้นที่และประเด็นด้านพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ แบ่ง จำแนกได้ 3 ลักษณะรูปแบบ ดังนี้ 1) การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ 2) การปฏิสัมพันธ์เชิง พื้นที่ระหว่างมนุษย์กับประสบการณ์การรับรู้ข้อมูลผ่านความรู้สึกและสภาพแวดล้อม และ 3) การปฏิสัมพันธ์ เชิงพื้นที่ระหว่างรูปแบบการจัดแสดงข้อมูลกับองค์ประกอบพื้นที่นิทรรศการ

คำสำคัญ: นิทรรศการชั่วคราว, ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, อัตลักษณ์เชิงพื้นที่, บริบททางวัฒนธรรม, ปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่

Non Permanent Exhibition Design for Cultural Tourism of Spatial Identity Context in Sukhothai Case Study: Sara Phra Mingkwan Building, Bang Sai Art and Crafts Center in Ayutthaya

Suphachock Sonthichai¹, Wutthichai Maoja²

^{1,2}Faculty of Industrial Technology, Suansunandha Rajabhat University

Email : Supachock.so@ssru.ac.th¹, Wutthichai.ma@ssru.ac.th²

Received: Jun 07, 2023

Revised: Jun 25, 2023

Accepted: Jun 25, 2023

Abstract

The objective of this research was to promote tourism from cultural contexts of Non Permanent Exhibition Design of Spatial Identity Context in Sukhothai. The gathered data in this research derived from Searching for documents and publications related to spatial identity and cultural tourism. Including principles of non permanent exhibition design and exhibition design presentation. The research results showed that Cultural Tourism in Sukhothai. Information should be designed through non permanent exhibition spaces that are consistent with Cultural Tourism and Archaeological Site to economic conditions and tourism that can generate income for the community. The indication found in this research was that to present ideas to be analyzed for non permanent exhibition design. The issue of spatial identity and the issue of interaction area can be divided into 3 types of spatial area. 1) Spatial interaction between humans 2) Spatial interaction between humans and their perception, experience, and feelings towards the environment. 3) Spatial interaction between data display and exhibition elements.

Keywords : Non Permanent Exhibition, Cultural Tourism, Spatial Identity, Cultural Context, Spatial Interaction

บทนำ

ตามนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวจากบริบททางวัฒนธรรมผ่านการสนับสนุนโดยหน่วยงานภาครัฐเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวภายในประเทศสู่ระดับนานาชาติให้เติบโตมากขึ้นตามแผนการพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (ปี พ.ศ. 2560-2564) โดยมุ่งเน้นพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้มีคุณภาพ เพื่อยกระดับศักยภาพส่งเสริมโอกาสด้านการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญจากเหตุปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวสำหรับประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญ อาทิ เช่น ปัจจัยด้านการเติบโตของชนชั้นกลางและรายได้ที่เพิ่มขึ้นหรือปัจจัยด้านสังคมผู้สูงอายุซึ่งมีการใช้จ่ายใช้สอยเพื่อการท่องเที่ยวสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบัน จังหวัดสุโขทัยเป็นหนึ่งในที่มีแนวโน้มด้านการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว (Behavioral changes) ในลักษณะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่สูงขึ้นโดยอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลสถิติด้านการท่องเที่ยว ปีพ.ศ. 2560 - 2566 (Tourism Statistics 2019-2023) ที่ระบุถึงตัวเลขสถิติการพัฒนาลำดับที่สูงขึ้นจากจำนวนผู้เข้าชมโบราณสถานทางวัฒนธรรม ตามข้อมูลสถิตินักท่องเที่ยวภายในประเทศ ปี 2560 โดยจำแนกตามภูมิภาคกลางและจังหวัด (Domestic Tourism Statistics Q1- Q4 Classify by region and province 2019-2023) อยู่ระหว่างที่ +0.4 และเพิ่มระดับสูงขึ้นเป็น +0.7% จากผลรวมของนักท่องเที่ยวภายในและต่างประเทศ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566) ซึ่งจากผลสถิติในภาพรวมแสดงให้เห็นถึงการเพิ่มระดับจำนวนกลุ่มนักท่องเที่ยวจากสถิติตัวเลขที่สูงขึ้นตามลำดับ อีกทั้งแหล่งโบราณสถานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏจากการบริบททางพื้นที่ในปัจจุบันยังสามารถสื่อความเป็นจุดแข็งด้านแหล่งท่องเที่ยวที่ชัดเจนระดับภายในจังหวัดคือ อัตลักษณ์เชิงพื้นที่

ทางวัฒนธรรมประเพณีเก่าเดิมจากช่วงสมัยยุคสุโขทัยสืบต่อกันมา

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานตามนโยบายสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว เพื่อรองรับการขยายตัวของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่วัฒนธรรม จึงควรหันกลับมาทบทวนถึงการจัดตั้งพื้นที่ลักษณะรูปแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสู่การพัฒนาคุณภาพของบริบททางวัฒนธรรม กล่าวคือ แหล่งท่องเที่ยวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ประเพณีที่สามารถสื่อผ่านโบราณสถานเก่าเดิม รวมถึงสามารถนำเสนอสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์เชิงช่างสกุลสุโขทัยตามแต่ละแหล่งพื้นที่ ให้เป็นไปตามรูปแบบมาตรฐานสากลเพื่อเป็นสถานที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวในเมืองรองและพัฒนาการท่องเที่ยวในชนบทรวมถึงการพัฒนาสินค้าและบริการที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่สร้างความสมดุลเชิงเวลาและฤดูกาลในแต่ละช่วงประเพณีการท่องเที่ยว

จากความสำคัญดังกล่าว จึงสามารถอธิบายถึงความชัดเจนเกี่ยวกับแนวทางการสร้างสรรค์พื้นที่นิทรรศการชั่วคราวตามลักษณะอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวภายใต้บริบททางวัฒนธรรมผ่านการสนับสนุนโดยหน่วยงานภาครัฐเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยว สื่อรวมควบคู่ไปพร้อมกับศักยภาพของบุคลากรด้านการท่องเที่ยวและการสนับสนุนจากทางภาครัฐให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาตามแหล่งท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า บริบททางวัฒนธรรมของประเพณีประจำปีและแหล่งโบราณสถานตามยุคสมัยที่เป็นจุดเด่นในตำแหน่งที่ตั้งต่าง ๆ ของจังหวัดสุโขทัยนั้น ควรมีการริเริ่มเสนอแนวคิดสำหรับการออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่วัฒนธรรม ที่ควบคู่กับการจัดแสดงข้อมูล

ด้านขนบธรรมเนียมประเพณีปฏิบัติจากวัฒนธรรมพื้นถิ่นที่ควรอนุรักษ์และเผยแพร่จัดแสดงข้อมูลให้เหมาะสม เพื่อเสริมสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ผ่านแนวคิดจากการออกแบบภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมประเพณีตามบริบทที่ยังคงอยู่ในสภาพปัจจุบัน สนับสนุนการท่องเที่ยวในระดับประเทศและระดับนานาชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

การสร้างความสะดวกให้กับการท่องเที่ยวภายในประเทศ ผ่านการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการสร้างกลไกการขับเคลื่อนแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ดังนั้นวัตถุประสงค์สำหรับการวิจัย จึงเน้นอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดประเด็นการศึกษาวิจัย (Research Issues) ดังนี้

1. ศึกษาสืบค้นข้อมูลด้านวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดสุโขทัยภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่เพื่อเป็นแนวทางสำหรับกำหนดกรอบความคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) สู่การเสนอแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่นันทนาการชั่วคราว

2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราวเพื่อกำหนดแนวคิดสร้างขอบเขตแนวทางด้านการออกแบบเหมาะสมต่อผู้ใช้งานและผู้ให้บริการ รวมถึงวิเคราะห์ผลการศึกษา สรุปอภิปรายผลการออกแบบ เพื่อนำเสนอแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวภายในพื้นที่อาคารจัดแสดง

บทวนเอกสารทางวิชาการ

แนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบนิทรรศการ
จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องถึงการออกแบบนิทรรศการบริเวณพื้นที่ภายในและภายนอกของอาคารสาธารณะนั้น แนวคิดเรื่องการเรียนรู้วัฒนธรรม

การเรียนรู้เนื้อหาเชิงวัฒนธรรมแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่เชิงวัฒนธรรม โดยอ้างอิงทฤษฎีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจเรื่องพัฒนาการของชนชาติที่อาศัยความสัมพันธ์กับแนวคิดการศึกษาระหว่างคติความเชื่อชาวบ้านเรื่องราวกลุ่มชนกับการศึกษาความรู้ปวงชน (Folklore) ซึ่งสามารถแบ่งประเภทวัตถุจัดแสดงตามประเภท คือ 1) ประเภทมุขปาฐะ (Verbal) ได้แก่ บทเพลงหรือเพลงพื้นเมือง (Songs) นิทาน (Tale) ภาษิต (Proverb - Saying) ปริศนาคำทำนาย (Riddle) ความเชื่อ (Belief Superstition) ภาษาถิ่น (Dialect Speech) และชื่อสถานที่ (Place Name) และ 2) ประเภทอมุขปาฐะ (Non-Verbal) ได้แก่ คติหรือเรื่องราวของชาวบ้านที่เป็นการกระทำและการปฏิบัติ ประกอบด้วย ศิลปะ (Art) หัตถกรรม (Handcraft) สถาปัตยกรรม (Architecture) การแต่งกาย อาหารการกิน 3) ประเภทผสม (Mixed) ได้แก่ คติหรือเรื่องราวชาวบ้านในลักษณะผสมผสานกัน ระหว่างถ้อยคำและการกระทำ คติเหล่านี้ประกอบด้วย การร่ำรำ (Dance) การละเล่น (Games) การแสดงละคร (Drama) พิธีกรรม (Festival) ประเพณี (Custom)

จากองค์ประกอบด้านพื้นที่จัดแสดงและวัตถุจัดแสดงจากคำอธิบายข้างต้นนั้น สามารถจัดประเภทของพื้นที่จัดแสดงที่คล้อยตามมรดกทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี ซึ่งการกำหนดค่านิยมและความหมายที่สอดคล้องสำหรับการจำแนกแบ่งพื้นที่ทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องอาศัยแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่ตามพฤติกรรมของผู้ใช้สอยเป็นหลัก และแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กิจกรรมที่ต้องอาศัยบริบททางวัฒนธรรมตามข้อกำหนดจากเรื่องราวจัดแสดงและวัตถุ อ้างอิงข้อมูลจากหนังสือ Museum Space; Where Architecture Meets Museology โดย Tzortzi (2015) ที่ระบุถึง แนวคิดหลักการออกแบบเนื้อหาและวัตถุที่จะนำมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เพื่อนำมาสรรค์สร้างขนาดพื้นที่ที่ใช้สอยและขนาดที่ว่างทั้งในและนอกอาคาร พบว่าสื่อการจัดแสดง (Media)

จำเป็นต้องอาศัยการสืบค้นของข้อมูลภายใต้เรื่องราวเฉพาะด้านที่น่าใจจากช่วงระยะเวลาในอดีตสู่ปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นเรื่องราวหลักและเรื่องราวรองสื่ออธิบายเรื่องราวผ่านลักษณะรูปแบบการจัดแสดงที่ชัดเจนและแตกต่างกันตามรายละเอียดเนื้อหา ลักษณะรูปแบบการจัดแสดงวัตถุกราฟฟิก (Graphic) และวัตถุหรือวัสดุสามมิติ (3 Dimension) ประสาทของจริง (Real Object) อีกทั้ง การออกแบบภายในห้องจัดแสดงจึงเป็นต้องคำนวณพื้นที่ตามวัตถุจัดแสดงและควรเว้นพื้นที่ไว้สำหรับนิทรรศการแบบชั่วคราว

ทั้งนี้ ความต้องการออกแบบที่ก่อให้เกิดความน่าสนใจของตัวพิพิธภัณฑ์ในระดับโครงสร้างเพื่อเป็นแนวทางขึ้นพื้นฐานสำหรับนักออกแบบนิทรรศการได้ใช้แนวคิดการจัดการลักษณะรูปแบบลำดับการเรียงตัวของห้องจัดแสดง (Visitable space) สำหรับพื้นที่โถงเอนกประสงค์ (The gathering space) และทางสัญจร (Circulation) เพื่อเพิ่มแนวโน้วหรือโอกาสในการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยกันเองและระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการกับตัวนิทรรศการจากการเกิดการปฏิสัมพันธ์ใหม่ ๆ ผ่านรูปแบบการเข้าถึงนิทรรศการที่หลากหลายจะทำให้พิพิธภัณฑ์เกิดความน่าสนใจเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าชมเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเข้าชมนิทรรศการ ตามการจำกัดความเกี่ยวกับวัตถุจัดแสดงบริเวณพื้นที่ภายในพิพิธภัณฑ์ผ่านกรณีศึกษาพบว่า องค์ประกอบหลักที่มีผลต่อการออกแบบผังพื้นที่ให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันของผู้เข้าชมคือ รูปแบบลำดับการเรียงตัวของที่ว่างห้องจัดแสดง (Visitable Space)

อย่างไรก็ตาม พื้นที่โถงเอนกประสงค์ (Gathering space) การออกแบบรูปแบบลำดับการเรียงตัวของห้องจัดแสดง (visitable space) จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบการเคลื่อนที่ของผู้เข้าชม โดยทั่วไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาในการจัดแสดง ลำดับและวิธีการจัดแสดงมี 2

รูปแบบหลัก ๆ คือ รูปแบบที่เกิดจากการให้ทางเลือกที่หลากหลายในการเข้าถึงห้องจัดแสดง(Choice of Routes to The Galleries) สามารถเปรียบเทียบได้กับการจัดทางสัญจรแบบ (Decentralized System of Access) ซึ่งจากการให้ทางเลือกตามข้อจำกัดในการเข้าถึงห้องจัดแสดง (Choice of Galleries) น่าจะเทียบได้กับการจัดทางสัญจรแบบ Centralized System of Access ดังรูปที่ 1 ซึ่งเป็นแผนภาพแสดงให้เห็นถึงจำนวนและทิศทางของการเข้าถึงห้องจัดแสดง (visitable space) จากพื้นที่โถงเอนกประสงค์นั้นไม่ได้กำหนดรูปแบบที่ตายตัวหรือคงที่ด้วยเนื้อเรื่องราวการจัดแสดงแต่อย่างใด แต่ที่มักปรากฏข้อมูลส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ที่รวบรวมจากการใช้งานที่หลากหลาย ถูกกำหนดทิศทางให้เป็นทางสัญจรขนาดใหญ่ เพื่อจะแยกย่อยไปสู่ทางสัญจรรองเป็นจุดตัดระหว่างห้องจัดแสดงและเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้โดยตรง และสามารถออกแบบพื้นที่จัดแสดงทางวัฒนธรรมออกเป็น 2 ลักษณะพื้นที่คือ 1) พื้นที่จัดแสดงทางวัฒนธรรมเชิงรูปธรรม (Exhibition area of Tangible Cultural) และ 2) พื้นที่จัดแสดงทางวัฒนธรรมเชิงนามธรรม (Exhibition area of Abstract Culture) โดยการออกแบบพื้นที่จัดแสดงทางวัฒนธรรมในทั้ง 2 ลักษณะนั้น เพื่อสร้างกระบวนการแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความคิดนามธรรมทางวัฒนธรรม (Cultural of Abstraction) สู่ลักษณะรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมนามธรรม (Intangible Cultural Heritage Tourism)

อีกทั้ง ความสำคัญสำหรับการออกแบบพื้นที่จัดนิทรรศการสำหรับอาคารสาธารณะนั้น ควรคำนึงถึงการออกแบบสากล (Universal Design) ที่เน้นการออกแบบเพื่อทุกคนในสภาพกาย (Physical condition) และวุฒิภาวะ (Maturity ตามหลักการพื้นฐานความต้องการที่คล้ายคลึงหรือต่างกัน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่และความคุ้มค่าสมประโยชน์ที่สามารถครอบคลุมสำหรับ

ทุกคน โดยไม่ต้องมีการดัดแปลงพื้นที่หรืออุปกรณ์พิเศษแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อบุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ สามารถถูกนำมาใช้กับงานออกแบบมากมายหลากหลายชนิด อาทิ อาคารชุด ที่พักอาศัย อาคารสาธารณะประเภทอื่น ๆ ยานพาหนะ สำหรับมวลชน เครื่องมืออุปกรณ์เครื่องเรือน (Furniture) รวมไปถึงการออกแบบพื้นที่ใช้สอยภายในสถานที่ต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับทุกคนเข้าถึงพื้นที่ได้เท่าเทียมกัน

ระเบียบวิธีวิจัย

บทความครั้งนี้ นำเสนอจะอธิบายขยายผลข้อมูลมีลักษณะรูปแบบการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) ภายใต้ขอบเขตการวิจัย (Delimitation) เกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราว เพื่อนำเสนอแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวภายในพื้นที่อาคารจัดแสดง โดยมีรายละเอียดตามกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

1) ด้านข้อมูล

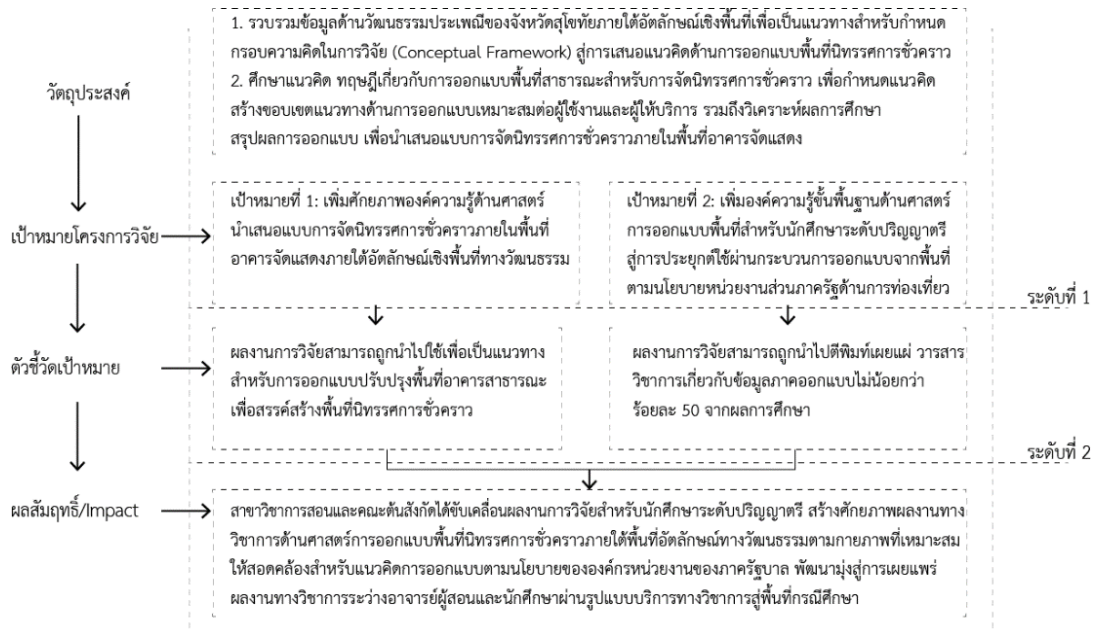
- รวบรวมข้อมูลด้านวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดสุโขทัยภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่เพื่อเป็นแนวทางสำหรับกำหนดกรอบความคิดสู่การเสนอแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว

- ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราวสำหรับกำหนดแนวคิดสร้างขอบเขตแนวทางด้านการออกแบบเหมาะสมต่อผู้ใช้งานและผู้ให้บริการ

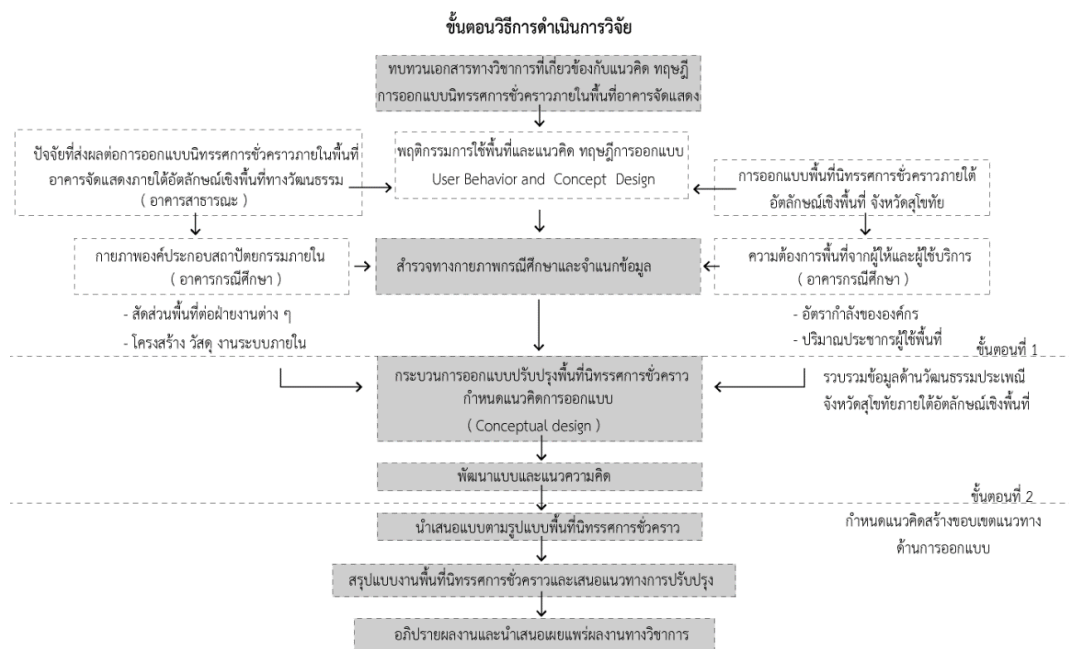
2) ด้านแนวคิด ทฤษฎีด้านการออกแบบ เพื่อนำเสนอแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวภายในพื้นที่อาคารจัดแสดงสู่การวิเคราะห์ผลการศึกษา สรุปผลการออกแบบ เพื่อนำเสนอแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวภายในพื้นที่อาคารจัดแสดง

3) ด้านตัวชี้วัดเป้าหมายและผลสัมฤทธิ์

ผลงานการวิจัยสามารถถูกนำไปใช้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบปรับปรุงพื้นที่อาคารสาธารณะเพื่อสรรค์สร้างพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว และผลงานการวิจัยสามารถถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่วารสารวิชาการ รวมถึงได้ขับเคลื่อนผลงานการวิจัยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สร้างศักยภาพผลงานทางวิชาการด้านศาสตร์การออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวภายใต้พื้นที่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมตามกายภาพที่เหมาะสมให้สอดคล้องสำหรับแนวคิดการออกแบบตามนโยบายขององค์กรหน่วยงานของภาครัฐบาล พัฒนามุ่งสู่การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาผ่านรูปแบบบริการทางวิชาการสู่พื้นที่กรณีศึกษา



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา: ศุภโชค สนธิไชย. (2566)



รูปที่ 2 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย
ที่มา: ศุภโชค สนธิไชย. (2566)

การเก็บข้อมูล

ด้านข้อมูล

อัตลักษณ์เชิงพื้นที่วัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดสุโขทัย โดยทบทวนสืบค้นจำแนกเอกสารทางวิชาการควบคู่กับการลงพื้นที่ เพื่อสอบถามข้อมูลพูดคุยบุคคลหรือตัวแทนพื้นที่ชุมชนในระดับชั้นพื้นฐานแบบไม่เฉพาะเจาะจง ถึงความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมตามกายรูปที่เหมาะสมให้สอดคล้องสำหรับแนวคิดการออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราว

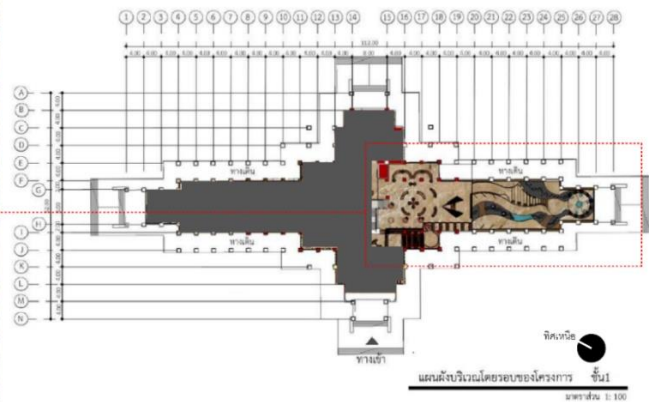
ด้านสถาปัตยกรรม

เก็บข้อมูลพื้นที่ที่รณศึกษาด้วยการลงพื้นที่สำรวจถึงกายภาพอาคารบริเวณพื้นที่ภายในอาคาร อาทิเช่น โครงสร้างภายในพื้นที่ วัสดุตกแต่ง และ

งานระบบอาคารที่ปรากฏในสภาพปัจจุบัน โดยอาศัยกระบวนการเก็บข้อมูลด้านองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมภายใน เป็นแนวทางหลักสำหรับการศึกษาเก็บข้อมูลในระดับปฏิบัติการ

ผลการวิจัย

ขอบเขตพื้นที่รณศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ กำหนดใช้พื้นที่ภายในอาคารศาลาพระมิ่งขวัญ ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา ในส่วนเฉพาะพื้นที่บริเวณโรงจัดแสดงชั้น 1 ด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ พื้นที่โดยรวม ประมาณ 1,792 ตารางเมตร โดยนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนคือ แนวคิดการออกแบบและการนำเสนอแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว รายละเอียดดังนี้



รูปที่ 3 ผังบริเวณพื้นที่รณศึกษา (อาคารศาลาพระมิ่งขวัญ ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา)

ที่มา: ศุภโชค สนธิไชย. (2565)

แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว

จากส่วนจัดแสดงข้อมูลด้านภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมประเพณีที่อาศัยการจัดแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวกับประเพณีลอยกระทงซึ่งเป็นต้นกำเนิดการลอยกระทงที่ปรากฏภายในประเทศ ซึ่งจังหวัดสุโขทัยปัจจุบันถือเป็นพื้นที่ตัวแทนทางอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเชิงพื้นที่เกี่ยวกับ ประเพณีลอยกระทง

เผาเทียน เล่นไฟ เหล่านี้จึงเกิดเป็นแนว ความคิดภายใต้บริบททางวัฒนธรรมการลอยกระทงเผาเทียนเล่นไฟ ร้อยประทับใจตลอดมาผ่านสายน้ำลุ่มพื้นที่ภาคกลาง เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาใช้พื้นที่นี้ได้บรรยากาศเหมือนอยู่ภายในบริบททางวัฒนธรรมการลอยกระทงเผาเทียนเล่นไฟในครั้งอดีต ซึ่งแนวคิดการออกแบบเกี่ยวกับผังพื้นที่จัดแสดงโดยรวมสำหรับพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวนั้น ได้สื่อถึงลักษณะ รูปทรงที่คล้ายคลึงกับ

ประเพณีลอยกระทง รวมถึงการออกแบบตกแต่ง
ผนังในแต่ละด้าน เสนอแนวคิดสร้างสรรค์จาก
เส้นแนวตั้งที่เคลื่อนไหว สื่อจินตนาการบรรยายภาพที่
ผ่อนคลาย จากการเคลื่อนไหวของสายน้ำ



ที่มา: ศุภโชค สนธิไชย. (2565)

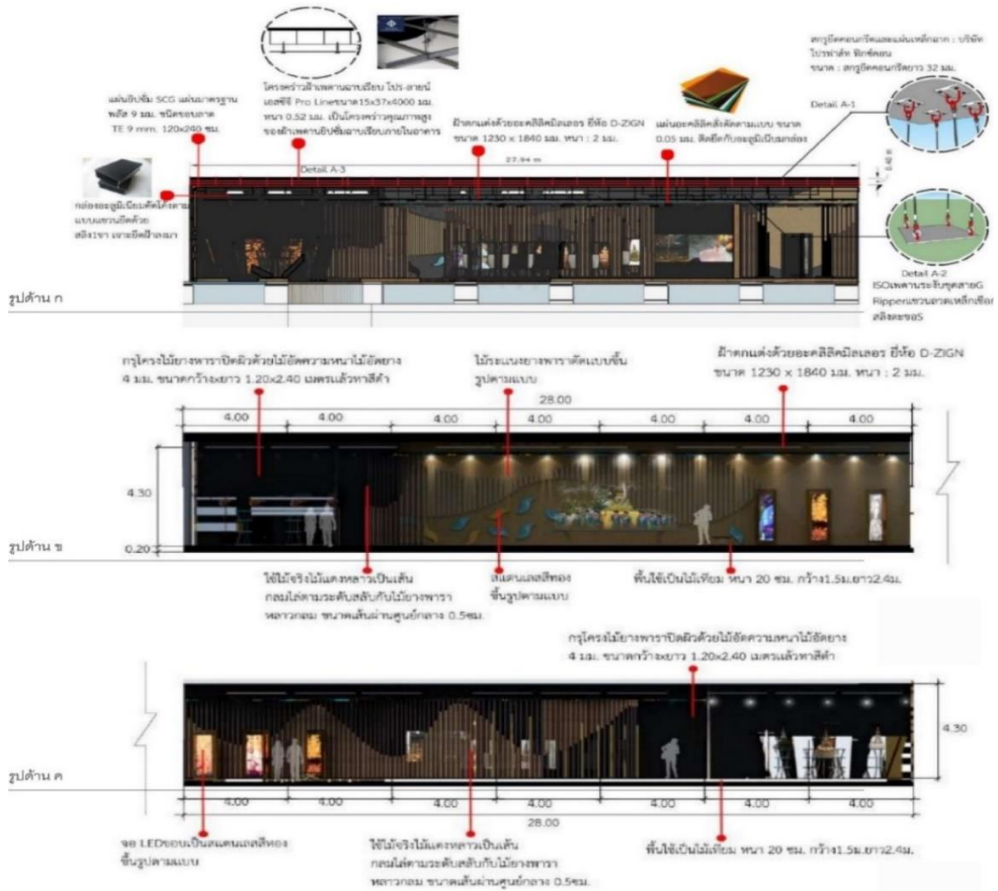
- นำเสนอแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว



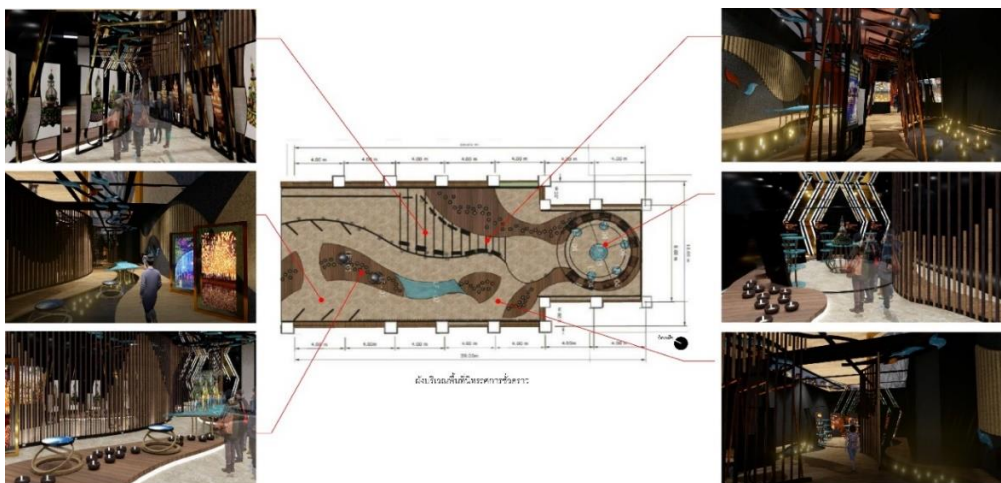
ส่วนจัดแสดงข้อมูลด้านภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมประเพณี

ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)

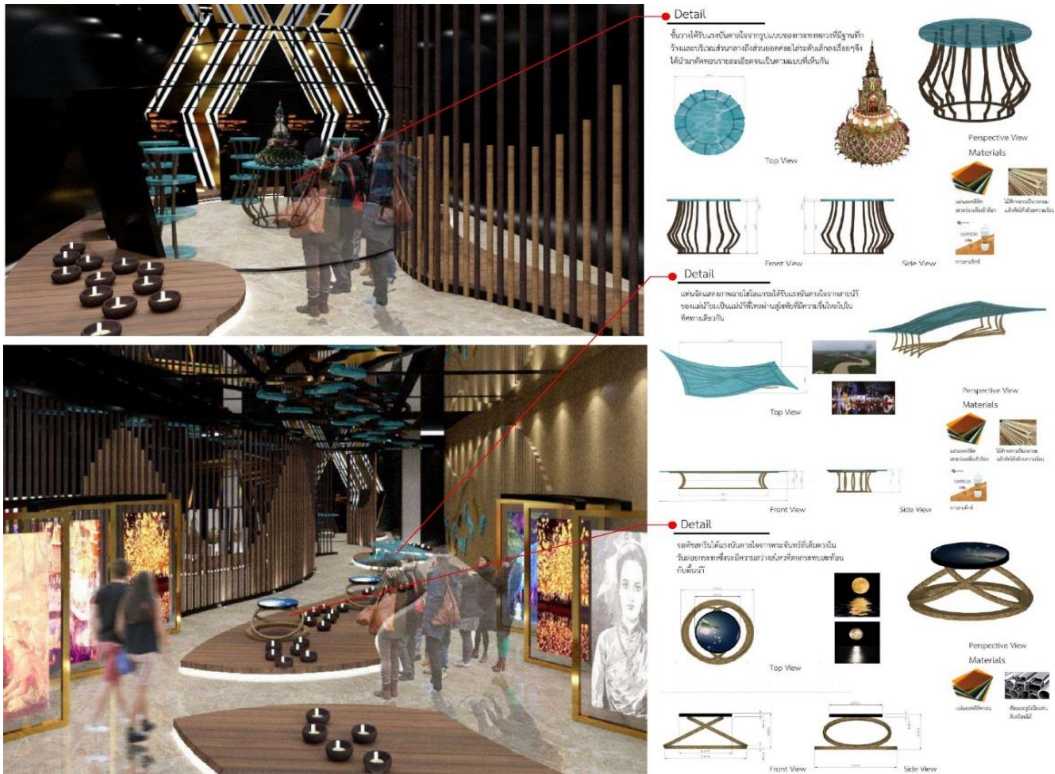
วารสารดีไซน์เอกโค ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2566



รูปที่ 6 มุมมองรูปด้านพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการชั่วคราว
ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)



รูปที่ 7 ทศนิยมภาพนิทรรศการชั่วคราว Perspective of Non Permanent Exhibition Design
ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)



รูปที่ 8 แสดงแบบ Detail Display Furniture
ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)

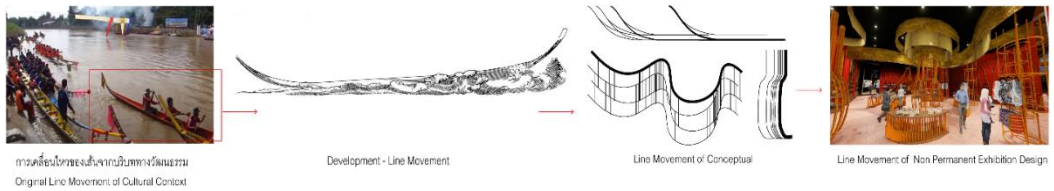
- แนวคิดในการออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว (ส่วนจัดแสดงและจำหน่ายผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจากอัตลักษณ์เชิงพื้นที่)

จุดเริ่มต้นสำหรับแนวคิดการออกแบบส่วนจัดแสดงและจำหน่ายผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจากอัตลักษณ์เชิงพื้นที่นั้น ได้แนวคิดที่สื่อถึงเทศกาลประเพณีพายเรือโหวโรหะ เนื่องจากเทศกาลนี้เป็นอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ด้านประเพณีปฏิบัติที่จัดขึ้นปีละครั้งเท่านั้น เทศกาลประเพณีดังกล่าว สามารถสื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำยมกับวิถีดำรงอยู่ของชุมชนสุโขทัยในอดีตสืบต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน และเป็นเทศกาลประเพณีประจำปีในพื้นที่จังหวัดได้นำผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจากอัตลักษณ์เชิงพื้นที่มาจำหน่ายหลากหลายชนิด

สร้างความสนุกสนานมิตรสัมพันธ์และความบันเทิงผ่านการละเล่นพื้นถิ่นร่วมด้วย และความสุข

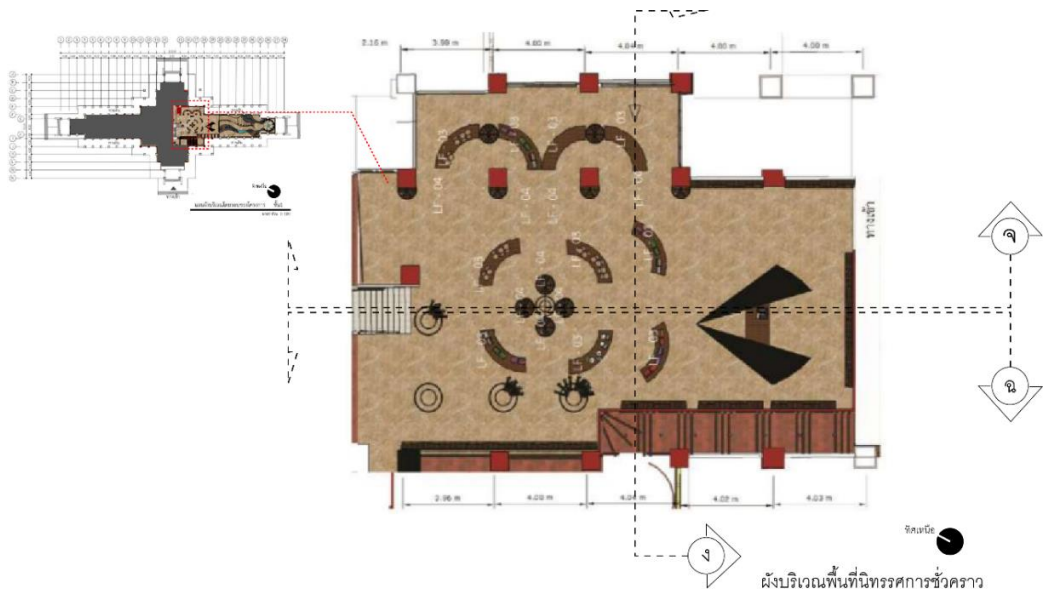
จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นว่าเทศกาลประเพณีนี้ควรได้รับการสืบสานอธิบายประยุกต์ผ่านแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่ โดยนำองค์ประกอบบริบททางวัฒนธรรมที่น่าสนใจมาพัฒนาสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบ อาทิเช่น รูปทรงของเรือยาวที่ใช้แข่งขันหรือไม้พายเรือ

รวมถึงรูปลักษณ์ของผิวสายน้ำที่ไหลในลุ่มน้ำ เพื่อสรรค์สร้างบรรยากาศรูปแบบประเพณีเก่าเดิมให้คงอยู่ จากการออกแบบรูปลักษณ์ของการออกแบบโครงสร้างผ้าเพดานและอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในพื้นที่ โดยนำเสนอแบบดังนี้

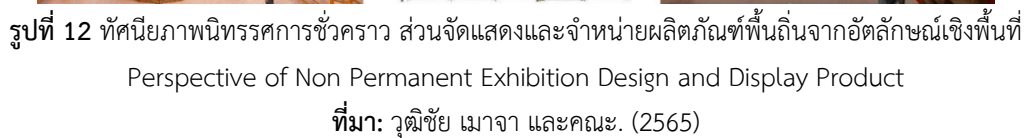
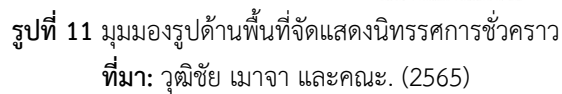


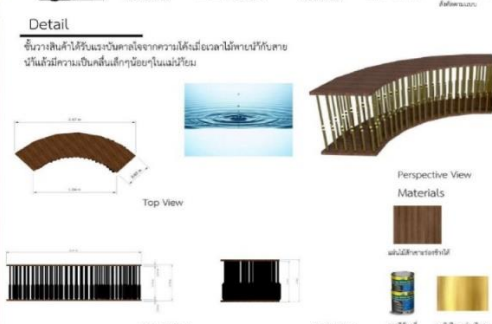
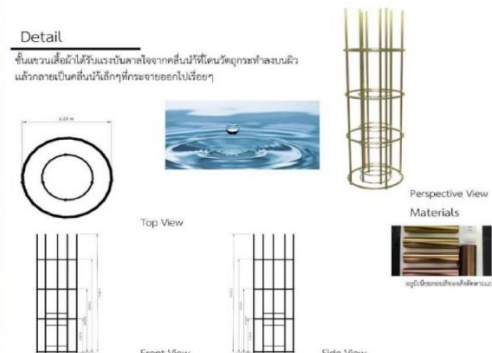
รูปที่ 9 Conceptual Line Movement of Non Permanent Exhibition Design
ที่มา: ศุภโชค สนธิไชย. (2565)

- นำเสนอแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว



รูปที่ 10 ผังบริเวณพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการชั่วคราว
ส่วนจัดแสดงและจำหน่ายผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจากอัตลักษณ์เชิงพื้นที่
ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)





รูปที่ 13 แสดงแบบ Detail Display Furniture
 ที่มา: วุฒิชัย เมาจา และคณะ. (2565)

สรุปและอภิปรายผล

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยด้านการออกแบบตกแต่งภายในพื้นที่อาคารสาธารณะที่แตกต่างกันของแต่ละกิจกรรม ซึ่งกำหนดแนวคิดการออกแบบพื้นที่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีปฏิบัติที่ยังปรากฏอยู่ในพื้นที่จังหวัดสุโขทัย จึงสื่ออธิบายถึงการสรรค์สร้างพื้นที่จากความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางวัฒนธรรมและการออกแบบนิทรรศการชั่วคราวภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ของจังหวัดสุโขทัยในสภาพปัจจุบัน โดยนำเสนอแนวคิดการออกแบบผ่านพื้นที่บางส่วนของอาคารกรณีศึกษาคือ อาคารศาลาพระมิ่งขวัญ ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา

ดังนั้น แนวคิดการออกแบบจึงมุ่งเน้นส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย เพื่อให้สอดคล้องกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและโบราณสถานในช่วงยุคสมัยสุโขทัย เอื้อประโยชน์ต่อสภาพเศรษฐกิจการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน มุ่งเน้นตอบวัตถุประสงค์ในงานวิจัย 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นด้านอัตลักษณ์เชิงพื้นที่

จากบริบททางวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในสภาพปัจจุบัน พบว่าวัฒนธรรมประเพณีปฏิบัติที่ยังคงปรากฏอยู่ในพื้นที่จากอดีตสู่ปัจจุบัน พบความต่อเนื่องสืบสานวิถีปฏิบัติตามบรรพบุรุษในแต่ละครอบครัวเป็นหลัก ถือเป็นความสัมพันธ์ลักษณะรูปแบบวิวัฒนาการของมนุษย์ด้านบริบททางวัฒนธรรม (Human Evolution of Cultural Context) รูปแบบความสัมพันธ์ลักษณะเช่นนี้จะถูกพัฒนาปรับเปลี่ยนไปตามสภาพสังคมของแต่ละพื้นที่อย่างชัดเจน การเคารพในพื้นที่ทางวัฒนธรรมเก่าเดิมที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น มักจะก่อรูปลักษณะสื่อรูปแบบอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ที่แตกต่างกัน ซึ่งอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ที่ปรากฏในความเฉพาะตัวจากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในแต่ละช่วงยุคสมัยและโบราณ

สถานที่ที่มีประวัติความเป็นมาทางด้านศิลปะสถาปัตยกรรม สิ่งเหล่านี้จะสามารถสร้างจุดเด่นที่น่าสนใจส่งผลให้กายภาพสภาพแวดล้อมของพื้นที่ดังกล่าว เหมาะสำหรับการส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) อาทิเช่น การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ (Spatial interaction) ระหว่างชุมชนและพื้นที่กิจกรรมเชิงวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับประเพณีปฏิบัติตามบริบทวิถีการดำรงอยู่ หรือการจัดพื้นที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ที่สรรค์สร้างในรูปแบบนิทรรศการชั่วคราวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ประเด็นด้านการออกแบบพื้นที่นิทรรศการชั่วคราว

นิทรรศการชั่วคราวถือเป็นพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ ที่มักปรากฏความเฉพาะตัวสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของชุมชน สรรค์สร้างลักษณะรูปแบบการปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ที่แตกต่างกัน ซึ่งพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวที่ปรากฏหลังการเปลี่ยนแปลงตามสภาพทางสังคมควบคู่กับลักษณะอัตลักษณ์เชิงพื้นที่นั้น มักพบการปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ 3 ลักษณะรูปแบบ กล่าวคือ 1) การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ 2) การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างมนุษย์กับประสบการณ์การรับรู้ข้อมูลผ่านความรู้สึกและสภาพแวดล้อม และ 3) การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างรูปแบบการจัดแสดงข้อมูลกับองค์ประกอบพื้นที่นิทรรศการ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ผลจากการออกแบบสามารถอธิบายผ่านพื้นที่กิจกรรมระหว่างเรื่องราวจัดแสดงที่มนุษย์สภาพกายปคติสามารถสัมผัสได้จากการรับรู้ร่วมกับความรู้ที่อยู่บริเวณพื้นที่จัดแสดง เหล่านี้สร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ภายใต้สังคมร่วมกิจกรรมในขณะนั้น

2. การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างมนุษย์กับประสบการณ์การรับรู้ข้อมูลผ่านความรู้สึกและสภาพแวดล้อม ซึ่งผลที่ได้จากการออกแบบพื้นที่จัดแสดงจะปรากฏการรับรู้ผ่านการจำแนกพื้นที่ตามลำดับเรื่องราวทางวัฒนธรรม ที่สื่อผ่านความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเชิงพื้นที่กับพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ โดยผลที่ได้จากองค์ประกอบของงานออกแบบที่ปรากฏ จะสะท้อนให้ทราบถึงกระบวนการสืบค้นข้อมูลด้านอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมสู่กระบวนการออกแบบพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการชั่วคราวสุโขทัย เพื่อให้สอดคล้องกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. การปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างรูปแบบการจัดแสดงข้อมูลกับองค์ประกอบพื้นที่นิทรรศการผลที่ปรากฏจากพื้นที่จัดแสดงที่แสดงออกด้วยรูปทรงโครงสร้างนิทรรศการ (Exhibition structure) วัตถุจัดแสดง (Display object) อุปกรณ์การจัดแสงสว่าง (Lighting equipment) และอุปกรณ์นำเสนอข้อมูลในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) อื่น ๆ องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนอยู่ในกระบวนการสรรค์สร้างพื้นที่ผ่านแนวทางการออกแบบที่ได้กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์จากงานวิจัย

อย่างไรก็ตาม ข้อสรุปดังกล่าวจากงานวิจัยพบความสอดคล้องกับแนวคิดของ กัลย์จิรา สงวนตั้ง (2554) ที่ได้อธิบายประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการรับรู้คุณค่าและความสำคัญของงานออกแบบผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ โดยระบุว่า

“นิทรรศการที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพนั้น มีแนวโน้มที่จะช่วยปลูกฝังให้ผู้เข้าชมเข้าใจคุณค่างานออกแบบได้ กล่าวคือ การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้เข้าชมรู้สึกอยากเข้าชมนิทรรศการมากขึ้น รับรู้เนื้อหาและสิ่งที่ผู้จัดทำต้องการนำเสนอมากขึ้น ใช้เวลาและสนใจในการอ่านเนื้อหาในนิทรรศการมากขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาและสิ่งที่นิทรรศการนำเสนอได้มากขึ้น เข้าใจ

เรื่องความสำคัญของการออกแบบมากขึ้น โดยสามารถแยกแยะได้ว่านิทรรศการใดได้รับการออกแบบ และนิทรรศการใดที่ไม่ได้รับการออกแบบ”

ข้อเสนอแนะ

การนำเสนอข้อมูลแนวทางการออกแบบนิทรรศการชั่วคราวในบทความครั้งนี้ ถือเป็นผลลัพธ์ทางด้านการออกแบบนิทรรศการภายใต้อัตลักษณ์เชิงพื้นที่ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้เป็นเพียงการเสนอแนวคิดสำหรับการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในภาพรวมเท่านั้น หากผู้ที่สนใจจะนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ ควรคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกันเป็นสำคัญ รวมถึงประเด็นด้านข้อจำกัดที่เกี่ยวกับงบประมาณและระยะเวลาสำหรับการจัดแสดงข้อมูลที่เหมาะสมสอดคล้องกับพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการนั้น ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาสู่การสรรค์สร้างพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะผู้ร่วมวิจัย บุคลากรหน่วยงานอื่น ๆ จากศูนย์ศิลปาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา และหน่วยงานเกี่ยวกับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดสุโขทัย ที่ให้การสนับสนุนอนุเคราะห์ข้อมูลเอื้อประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้ รวมถึงคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ช่วยเสนอแนะเกี่ยวกับแนวคิดสู่การพัฒนากระบวนการวิเคราะห์ที่เป็นประโยชน์ จนนำไปสู่การแสวงหาคำตอบและข้อค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่สำคัญสำหรับงานวิจัย ส่งผลทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึงมา ณ ที่นี้

References

- Dale G, Cleaver. (1972). *Interior and Numerical Method*. volume 1: English: 375 pages; ISBN-10 :0155034316.
- Fine Arts Department. (1993). *Manual for Museum Curators at the National Museum, Fine Arts Department*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing.
- Joseph De Chiara. (2001). *Time- Saver Standards for Interior Design and Space Planning Hardcover*. volume 1: New York: 1173 pages.
- Kaltheera Sanguantang. (2011). *Recognizing the Value and Importance of Design through Exhibition*. Faculty of Architecture, Silpakorn University.
- Ministry of Tourism and Sports. (2016). *National Tourism Development Plan, 2nd Edition (2017-2021)*. Bangkok.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. volume 2: New York: 689 pages.
- Tzortzi, K. (2015). *Museum Space: Where Architecture Meets Museology*. volume 2: UK: 360 pages.
- Wanlapha Roongsirisaengrat. (2002). *Thai Ancestors: Pre-Sukhothai and Sukhothai Periods*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing Press.

การออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้ารักษ์โลก ประเภท Upcycle

ณชัยศักดิ์ จุณณะปิยะ

สถาบันเดิมสุขคาเดมี

Email : dr.nachaisak@gmail.com

Received: Apr 23, 2023

Revised: Jun 18, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

บทคัดย่อ

ปัจจุบันปัญหาภาวะโลกร้อนนับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นจนทำให้เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติ และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตามมามากมายทำให้ทั่วโลกเห็นความสำคัญในทุกภาคส่วนรวมถึงผู้บริโภคทั่วโลกหันมาใช้ผลิตภัณฑ์รักษ์โลกกันมากขึ้น โดยประเทศไทยได้พัฒนาแผน BCG Model ที่มุ่งเน้น เศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) โดยมีเป้าหมายคำนึงถึงความยั่งยืนของทรัพยากรสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกเป็นการตอบสนองความสำคัญดังกล่าวในระดับประเทศและระดับโลก ซึ่งการออกแบบต้องคำนึงถึงปัจจัยหลักทั้งภายในและภายนอกที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม โดยปัจจัยภายในได้แก่วัสดุและกรรมวิธีการผลิต ประโยชน์ใช้สอย และสุนทรียศาสตร์ ส่วนปัจจัยภายนอก ได้แก่ การแข่งขันในตลาด ความเป็นสากล ความปลอดภัย และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่ง การออกแบบใช้หลัก 4R ได้แก่ การลดการใช้ (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ (Recycle) การซ่อมบำรุง (Repair) โดยมีแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์รักษ์โลกมีสองกระบวนการ ได้แก่ Upcycle กับ Recycle ซึ่งเมื่อออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกเรียบร้อยแล้วสิ่งสำคัญประการต่อมาคือจำเป็นต้องมีตราสินค้ารักษ์โลกรวมถึงฉลากและตรารับรองด้านสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งในระดับประเทศและระดับสากลอีกด้วย จึงมีข้อเสนอแนะนักออกแบบควรใส่ใจและวางแผนการออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการดังกล่าวข้างต้นเพื่อนำมาสู่การผลิตสินค้ารักษ์โลกออกสู่ตลาดที่สามารถแข่งขันได้ในอนาคต

คำสำคัญ : การออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลก, ตราสินค้ารักษ์โลก, การตลาดรักษ์โลก, ผู้บริโภครักษ์โลก, อัฟไซเคิลโปรดักส์

Eco-friendly product and branding design : Upcycle

Nachaisak chunnapiya

Independent researcher Bangkok

Email : dr.nachaisak@gmail.com

Received: Apr 23, 2023

Revised: Jun 18, 2023

Accepted: Jun 21, 2023

Abstract

Nowadays, the problem of global warming is increasing day by day, causing natural disasters. and many environmental impacts Made the world see the importance of all sectors, including consumers around the world. Turn to use more environmentally friendly products. Thailand has developed a BCG Model that focuses on the Bioeconomy, linking with the Circular Economy and the Green Economy, to take into account the sustainability of environmental resources. Therefore, designing eco-friendly products is a response to such importance at the national and global levels. The design must take into account both internal and external factors that consider the environment. The internal factors are Materials and production methods Functionality and aesthetics. External factors include market competition, internationalization, safety, and environmental conservation. The design uses the 4R principles: Reduce, Reuse, Recycle, Repair with the development of environmentally friendly products, there are two processes, namely Upcycle and Recycle. Which, when designing eco-friendly products, the next important thing is to have an eco-friendly brand, including various environmental labels and certifications, both nationally and internationally. Therefore, there are suggestions that designers should pay attention to and design plans based on the aforementioned principles to lead to the production of environmentally friendly products in the market that can compete in the future.

Keywords : Eco-friendly design, Eco-friendly Branding, Eco-marketing, Eco-consumer, Upcycle product

บทนำ

ปัญหาภาวะโลกร้อนนับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จนทำให้เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติ และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นสภาพอากาศและการเปลี่ยนแปลงของฤดูที่ผิดปกติไป ทำให้หลายคน หลายองค์กร เริ่มเห็นถึงความสำคัญ และหันมาช่วยกันถนอมโลกด้วยการหันมาใช้หรือผลิตสินค้าผลิตภัณฑ์รักษ์โลกกันมากขึ้น เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ช่วยอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ แถมยังช่วยลดขยะและป้องกันการเกิดปัญหาโลกร้อนตั้งแต่ต้นทางการผลิต

สำหรับประเทศไทย BCG Model จึงเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวมที่มุ่งเน้นการพัฒนา 3 เศรษฐกิจไปพร้อมกัน ได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) มุ่งสร้างมูลค่าเพิ่มของทรัพยากรชีวภาพ เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) คำนึงถึงการใช้ทรัพยากรให้เกิดความคุ้มค่าหรือยาวนานที่สุด และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) การพัฒนาเศรษฐกิจโดยคำนึงถึงความยั่งยืนของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการพัฒนาเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคมและการรักษาสภาพแวดล้อมได้อย่างสมดุลให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืนไปพร้อมกัน โดยเปลี่ยนข้อได้เปรียบที่ไทยมีจากความหลากหลายทางชีวภาพและวัฒนธรรม ให้เป็นความสามารถในการแข่งขันด้วยนวัตกรรม เพื่อให้เกิดเศรษฐกิจ BCG ที่เติบโต แข่งขันได้ในระดับโลก เกิดการกระจายรายได้ลงสู่ชุมชน ลดความเหลื่อมล้ำ ชุมชนเข้มแข็ง มีความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาที่ยั่งยืน (Science Park Thailand, 2023)

ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มุ่งเน้นการลดการปล่อยเสีย ยืดระยะเวลาการใช้งาน และเพิ่มปริมาณการนำ วัสดุที่ผลิต สินค้าและวัตถุดิบมาใช้ใหม่ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงผลเสียที่จะตามมาภายหลังตลอดช่วงชีวิตของผลิตภัณฑ์ จึงตอบโจทย์

ระบบเศรษฐกิจแบบ BCG Model ของประเทศไทย และตอบสนองต่อปัญหาสำคัญระดับโลก จากที่กล่าวมามีใช่เป็นเพียงแค่แนวทางในการลดผลกระทบสิ่งแวดล้อมหรือการจัดการยังมีความสำคัญทางการแข่งขันและการตลาดระหว่างประเทศด้วย โดยเฉพาะประเทศพัฒนาแล้ว โดยที่การออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงหมายถึงกระบวนการที่ผนวกแนวคิดด้านเศรษฐกิจ และด้านสิ่งแวดล้อมเข้าไปในขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยพิจารณาตลอดวัฏจักรชีวิตของผลิตภัณฑ์

วัตถุประสงค์ของบทความ

1. เพื่อนำเสนอความเป็นมาของแนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกและแนวโน้มการเติบโตของพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลก
2. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้ารักษ์โลกกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ECO Product รวมถึง หลักการพื้นฐานในการทำ Eco-design
3. เพื่อนำเสนอข้อดีของการใช้งาน Eco Design และ ตัวอย่างผลิตภัณฑ์

ความเป็นมาของแนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลก

การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ในอดีตเน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ตอบสนองความต้องการของลูกค้าและผู้ผลิตเน้นต้นทุน หน้าที่ใช้สอย ความสวยงาม และความปลอดภัยเป็นหลัก แต่จากแนวคิดผลิตภัณฑ์ที่ยั่งยืนซึ่งเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1980 ในการประชุม World Conversation Strategy ประเด็นขับเคลื่อนแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปสู่แนวคิดผลิตภัณฑ์ที่ยั่งยืน ซึ่งเกิดจากแนวคิดในการผลิตและการบริโภคเปลี่ยนแปลง ผู้บริโภคสนใจสิ่งแวดล้อมและเลือกซื้อผลิตภัณฑ์รักษ์โลกเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นทั่วโลก ให้ความสำคัญการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกด้วยการให้สิทธิประโยชน์กับสินค้า Eco Product เพิ่มมากขึ้น

แนวโน้มการเติบโตของพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลก

แนวโน้มการเติบโตของพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลกมีการเติบโตขึ้นทั่วโลก รวมถึงในเอเชียและประเทศไทย จากงานวิจัยของ บริษัทวิจัยการตลาด คันทาร์ สำรวจพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลกใน 19 ประเทศ ทั้งทวีปยุโรป อเมริกา ลาตินอเมริกา และในเอเชีย พบว่า มีผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมจริงจังกมากขึ้น 20% โดยผู้บริโภคจะใส่ใจโลกร้อน นอกจากนี้มีงานวิจัยผู้บริโภคในอาเซียน โดยศูนย์วิจัยความเป็นอยู่ ฮาคูโฮโด อาเซียน ศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลก ในอินโดนีเซีย มาเลเซีย เวียดนาม สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ และญี่ปุ่น รวมถึงประเทศไทย พบว่า 86% ใส่ใจสิ่งแวดล้อมและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน และให้ความสำคัญกับแบรนด์ที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม ขณะที่ผู้บริโภค 81% เติบโตใจจ่ายแพงขึ้นเพื่อสนับสนุนสินค้าที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม ในขณะที่งานวิจัยในไทย โดยมหาวิทยาลัยมหิดล ได้วิจัย Voice of Green เจาะกลุ่มผู้บริโภครักษ์โลก พบว่า 74% มีโอกาสเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ และปรับวิถีชีวิตเป็นมิตรสิ่งแวดล้อมเพิ่มและมีผู้บริโภคถึง 37.6% เป็นกลุ่มรักษ์โลกจริง ๆ ที่มองหาผลิตภัณฑ์อีโคเท่านั้น ที่พร้อมจะใช้จ่ายเงินไปกับสินค้าและบริการเพื่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งจัดกลุ่มได้ 4 ประเภท 1) สายกรีนตัวแม่ 37.6% มีความตั้งใจทำทุกอย่าง และยินดีจ่ายแพงขึ้น 2) สายกรีนตามกระแส 20.8% มีพฤติกรรมตามกระแสการแต่อย่างขาดความต้องการเปลี่ยนเพื่อสิ่งแวดล้อมดีขึ้นระยะยาว 3) สายสะดวกกรีน 15.7% มีความเข้าใจเรื่องการปกป้องสิ่งแวดล้อม เคยชินแบบเดิม ๆ ไม่กระตือรือร้นเปลี่ยน และ 4) สายโนกรีน จำนวน 26.0% ยังไม่พร้อมใช้จ่ายยังไม่เปลี่ยนพฤติกรรมเพราะยุ่งยาก (Bangkokbanksme, 2023)

การออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้ารักษ์โลก

การคิด ออกแบบ ผลิต และนำไปใช้ อาศัยหลัก 4R ได้แก่ การลดการใช้ (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ (Recycle) การซ่อมบำรุง (Repair)

กล่าวคือ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตมาจากกรรมวิธีธรรมชาติ ไม่ส่งผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ปล่อยมลพิษ และไม่สิ้นเปลืองพลังงาน ทั้งทางด้านการผลิต การใช้งาน และการย่อยสลาย รวมถึงช่วยลดปริมาณการใช้ทรัพยากร ไม่มีสารพิษหรือสารเคมีเจือปน มีจำนวนพอดีกับความต้องการ อายุการใช้งานยาวนาน ใช้หีบห่อสำหรับบรรจุภัณฑ์น้อย และสามารถนำวัสดุกลับมาหมุนเวียนใช้ใหม่ได้ (PTTSPASSO THAILAND, 2023) โดยหลักการดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

คำนึงถึงปัจจัยที่มีผลต่องานออกแบบ คือวัสดุ และกรรมวิธีการผลิต (Materials and processes) การใช้สอย (Function) และรูปทรง (Form) ปัจจัยภายนอก ได้แก่การแข่งขันในตลาด ความสากล โดยในหลักต้องมีตรารองรับหลักสีเขียวด้วย การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมี 2 ปัจจัย (Prachachartdotnet, 2023) ได้แก่

1. ปัจจัยภายใน โดยงานออกแบบเกิดขึ้นจากการนำวัสดุต่าง ๆ มาผ่านวิธีการขึ้นรูปที่เหมาะสมเป็นรูปทรงใหม่ ซึ่งสนองประโยชน์ตามหน้าที่ใช้สอยได้มีองค์ประกอบ ได้แก่

- 1.1 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต ซึ่งนักออกแบบจะต้องศึกษาวิจัยทำความเข้าใจพื้นฐานด้านวัสดุ และกรรมวิธีการผลิตรวมถึงประเภทและคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุที่นำมาออกแบบรวมถึงกรรมวิธีการขึ้นรูปขึ้นงานผลิตด้วยวิธีผลิตที่มีความเหมาะสมกับวัสดุแต่ละประเภทให้สอดคล้องกับหลักการลดใช้วัสดุ หรือลดเหลือเศษวัสดุในกระบวนการผลิตให้น้อยที่สุดและนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่เมื่อผลิตภัณฑ์หมดอายุใช้งานหรือนำเศษวัสดุเหลือใช้ นำมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ได้อีก

- 1.2 ประโยชน์ใช้สอย ต้องถูกต้องตามวัตถุประสงค์สะดวกใช้งานของผู้บริโภคได้ ทั้งทางด้านจิตใจและด้านกายภาพ เหมาะสมกับสภาพสังคมสอดคล้องกับหลักการลดการใช้พลังงานในระหว่างการใช้งานผลิตภัณฑ์นั้น ลดการกำจัดหลังการใช้งาน ทั้งประโยชน์ใช้สอยหลักและใช้สอยรองในผลิตภัณฑ์เดียวกัน

1.3 รูปทรงรวมถึงความงามทางด้านสุนทรียศาสตร์มีเสน่ห์น่าใช้ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคและต้องให้สอดคล้องกับหลักการลดใช้วัสดุหรือลดการเหลือเศษวัสดุในกระบวนการผลิต และการออกแบบรูปทรงให้ง่ายต่อการเปลี่ยนชิ้นส่วนและการซ่อมบำรุง

2. ปัจจัยภายนอกงานออกแบบ ที่มีอิทธิพลในการกำหนดขอบเขตแก่งานออกแบบ งานออกแบบชนิดใหม่ที่เกิดขึ้นนักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบซึ่งกันและกันเพื่อให้สามารถใช้งานร่วมกันกับสิ่งที่มีและเป็นอยู่เดิมได้เป็นอย่างดีซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

2.1 การแข่งขันในตลาด ดังนั้นการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและต้องสอดคล้องพฤติกรรมผู้บริโภครักษ์โลกเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลก จะเป็นจุดขายในการแข่งขันกับคู่แข่งได้เป็นอย่างดี

2.2 ความเป็นสากล ต้องพิจารณาตั้งแต่ก่อนการใช้งาน ขณะใช้งานและภายหลังเสร็จสิ้นการใช้งานแล้วให้สอดคล้องกับหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกของสากลในแต่ละประเทศ

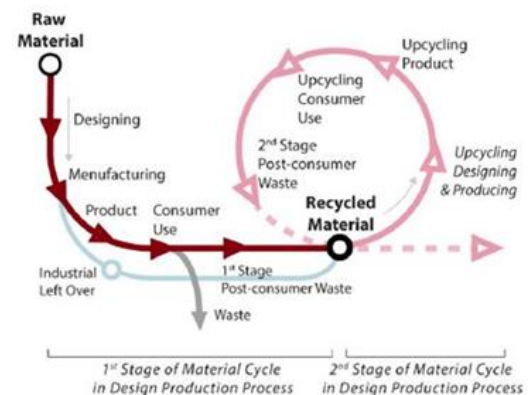
2.3 การควบคุมด้านความปลอดภัย กฎระเบียบข้อบังคับเกิดขึ้น เพื่อเป็นการควบคุมผู้ผลิตสินค้าต่าง ๆ ทั้งที่เป็นผลิตภัณฑ์ทั่วไป ได้แก่ สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ฉลากเขียว (Green label)

2.4 การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมไม่ให้เกิดมลพิษ จากการผลิตและใช้งาน

ซึ่งจากผลการวิจัย เรื่องตราสินค้ารักษ์โลกเกี่ยวกับปัจจัยความน่าเชื่อถือของแบรนด์ และการรับรู้เอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อความเต็มใจที่จะจ่ายสินค้า Upcycling ในเขตกรุงเทพมหานครได้ผลการวิจัย พบว่า ความน่าเชื่อถือของแบรนด์ การรับรู้เอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์ ส่งผลต่อความเต็มใจที่จะซื้อผลิตภัณฑ์ (นฤมล, 2562) และสอดคล้องกับ

งานวิจัยของ เกณิกา กอประพันธ์ ที่ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของการรับรู้ลักษณะเด่นของกระเป๋าแบรนด์เนมที่ทำจากวัสดุพหุไซเคิล ต่อความตั้งใจซื้อของลูกค้าชาวไทย (เกณิกา, 2563)

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ECO Product



รูปที่ 1 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ECO Product
ที่มา : Ahn, S. H., & Lee, J. Y. (2018).

แนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์รักษ์โลกมีสองกระบวนการ ได้แก่ Upcycle กับ Recycle ซึ่งทั้งสองกระบวนการ Ahn, S. H., & Lee, J. Y. (2018) มีความแตกต่างกันดังนี้

การ Upcycle คือ การใช้วัสดุจากผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ถูกใช้งานแล้ว เพื่อสร้างสิ่งใหม่ ซึ่งแตกต่างจากการ Recycle เพราะเมื่อผ่านการ Upcycling หรือ Upcycled ผลิตภัณฑ์ที่ได้จะไม่ใช้ผลิตภัณฑ์เดียวกันอีก นอกจากนี้ การ Upcycle ยังเป็นการนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ โดยไม่ทำให้คุณภาพและส่วนประกอบของวัสดุลดลงเพื่อการใช้งานครั้งต่อไป

หากมองกันผิวเผินแล้ว Upcycle อาจดูคล้ายคลึงกับ Recycle แต่เมื่อลงลึกในรายละเอียดจะพบว่าทั้งสองคำนี้มีวิธีการและวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน โดยการ Upcycle นั้น ใช้การออกแบบเข้ามาช่วยเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะช้าลง ชะลอการเกิดขยะโดยเพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ให้สามารถใช้ต่อไป

ได้และเป็นได้มากกว่าขยะเหลือทิ้ง รวมถึงช่วยลดการใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ ในขณะที่การ Recycle นั้นเป็นการนำวัสดุจากผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถยืดอายุการใช้งานได้ อาจอยู่ในสภาพแตกหัก เสียหาย มาผลิตเป็นวัสดุเดิมซ้ำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดต้นทุนการผลิตให้น้อยลง แทนที่จะผลิตจากการใช้วัสดุใหม่ทั้งหมดสิ่งสำคัญคือ กระบวนการ Upcycle ใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือสำคัญ จึงทำให้มีแบรนด์สินค้าต่าง ๆ สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาสินค้า และผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม

การ Upcycling ช่วยชุบชีวิต ไม่ให้กลายเป็นขยะ ช่วยลดการใช้ทรัพยากรสิ่งแวดล้อมใหม่ที่จะเข้าสู่กระบวนการผลิต ส่วนการ Recycle ก็เป็นการนำวัสดุที่ไม่สามารถใช้งานได้อีกต่อไปแล้ว กลับมาสู่วงจรการผลิต เพื่อแปรสภาพและนำกลับมาสร้างผลิตภัณฑ์อีกครั้ง ช่วยลดการใช้วัสดุใหม่จากธรรมชาติในกระบวนการผลิตได้เช่นกัน กล่าวโดยสรุปแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์ ECO Product มีสองกระบวนการ ได้แก่ Upcycle กับ Recycle ซึ่งทั้งสองกระบวนการ มีหลักการพื้นฐานดังนี้

หลักการพื้นฐานในการทำ Eco-design

หลักการพื้นฐานของการทำ Eco-Design คือ การประยุกต์หลักการของ 4Rs อย่าง การลด (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการซ่อมบำรุง (Repair) ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น มาปรับใช้ในทุกช่วงวงจรของผลิตภัณฑ์ ร่วมกับกลไก Eco-Design Strategy ให้เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากที่สุด ทั้ง หลายประการดังนี้ 1) ลดการใช้วัสดุที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 2) ลดปริมาณและชนิดของวัสดุที่ใช้ 3) ปรับปรุงกระบวนการผลิต 4) ปรับปรุงระบบการขนส่งผลิตภัณฑ์ 5) ปรับปรุงขั้นตอนการใช้ผลิตภัณฑ์ 6) ปรับปรุงอายุผลิตภัณฑ์ 7) ปรับปรุงขั้นตอนการทิ้งและทำลายผลิตภัณฑ์ 8) ใช้วัสดุน้อยประเภทเพื่อการจัดการรีไซเคิลที่ง่าย สะดวก รวมถึงลดพลังงานในการผลิต 9) รีไซเคิลง่ายโดยการออกแบบควมมีการคิดถึงกระบวนการรีไซเคิล ตลอดจนการจัด

รูปแบบอื่นหากไม่สามารถรีไซเคิลได้ เพื่อสร้าง Ecosystem หรือวัฏจักรของ Eco Design ได้อย่างสมบูรณ์ 10) สามารถใช้งานได้คุ้มค่าคุ้มค่า คำนวณหลังจากใช้เสร็จก็สามารถนำไปรีไซเคิลเพื่อใช้ใหม่ได้ 11) มีการใช้งานวัสดุที่ดีกับโลกประเภท วัสดุชีวภาพ (biomaterials) หรือวัสดุอื่น ๆ ที่สามารถหาได้ง่าย ไม่เป็นพิษกับโลก และมีวิธีการจัดการที่ง่ายในครัวเรือน 12) กระบวนการผลิตไม่เป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อมไม่ใช้พลังงานสูงมากเกินไปหรือใช้สารเคมีให้ก่อเกิดมลพิษ

ข้อดีของการใช้งาน Eco Design

- 1) ลดผลเสียที่เกิดกับสิ่งแวดล้อม โดยการใช้งานวัสดุที่ดีกับโลก คำนึงถึงกระบวนการผลิตและการจัดการ จะส่งผลในแง่ดีต่อสิ่งแวดล้อม เพราะไม่มีการปล่อยมลพิษ ใช้วัสดุน้อยชนิด ทำให้ไม่ต้องทำลายธรรมชาติมาก
- 2) ลดการใช้พลังงานในการผลิต
- 3) เกิดผลงานที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยเมื่อมีการคิดและออกแบบอย่างครบวงจร
- 4) สร้างอุตสาหกรรมที่ยั่งยืน เนื่องจาก Eco Design คือความยั่งยืน และการออกแบบที่ดีย่อมส่งผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมน้อย
- 5) ทำให้ตลาดเปิดกว้างมากขึ้น ซึ่งเมื่อมีผู้ประกอบการรายใดประสบความสำเร็จ ย่อมมีผู้ทำตามและสร้าง Ecosystem
- 6) สอดคล้องกับนโยบาย BCG ภาครัฐบาล ซึ่งได้รับสิทธิประโยชน์พิเศษในด้านต่าง ๆ มากมาย

ตัวอย่างสินค้าผลิตภัณฑ์รักษ์โลก

ในบทความนี้เกณธ์การยกตัวอย่าง ผู้เขียนบทความ จะจำกัดเฉพาะ ผลิตภัณฑ์รักษ์โลกประเภท อพไซเคิล เท่านั้น ซึ่งใช้เกณฑ์การเลือกจากประเภทของผลิตภัณฑ์รักษ์โลกที่แบ่งโดยกระบวนการผลิตตั้งเนื้อหาดังกล่าวในตอนต้นบทความที่แบ่งออกเป็นรีไซเคิลและอพไซเคิล ที่เป็นสินค้ารักษ์โลก ประเภท แพชั่น ที่ประสบความสำเร็จในด้านการตลาดในระดับโลกและในประเทศไทย

กระเป๋าจากถุงปูนแบรนด์ SACKITEM

เป็นแบรนด์ไทยแนวอพอไซเคิล มีทั้งดีไซน์ที่มีจิตสำนึกอันชัดเจนของเจ้าของแบรนด์ ที่นำขยะมาทำให้เป็นของใหม่ ให้ลูกค้ากล้าใช้ขยะให้เป็นแฟชั่น เป็นกระเป๋าอพอไซเคิลแบรนด์ไทยสวย น่าใช้ทัดเทียมแบรนด์อินเตอร์ในโลก ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่ 90% คือชาวต่างชาติ

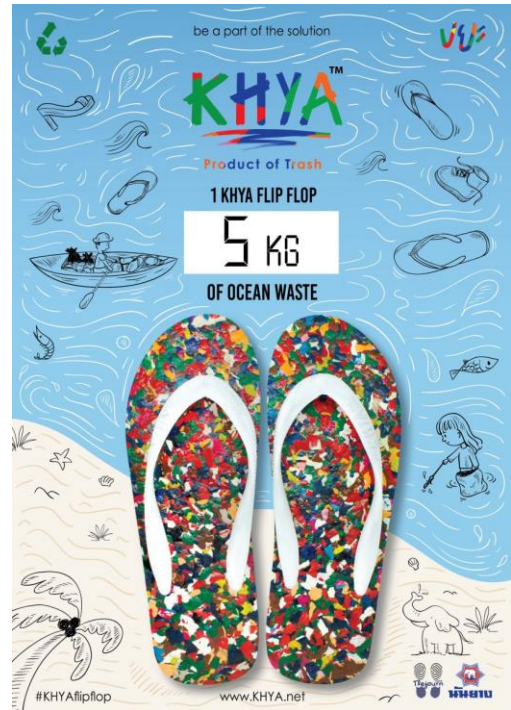


รูปที่ 2 กระเป๋าจากถุงปูนแบรนด์ SACKITEM

ที่มา : <https://www.onesiam.com/th/living/sackitem-upcycle-bag>

รองเท้าแตะนํ้ายาง คอลเล็กชั่น KHYA

นอกจากขยะพลาสติกแล้ว รองเท้าถือเป็นขยะทางทะเลที่พบมากเป็นอันดับต้น ๆ ฉะนั้น นํ้ายางแบรนด์รองเท้าชื่อดังของไทย จึงร่วมมือกับทะเลจรและพันธมิตร เพื่อช่วยกันเปลี่ยนขยะรองเท้าเป็นรองเท้าแตะคู่ใหม่ โดยใช้ชื่อว่า “รองเท้า KHYA (ขยะ)” ซึ่งกระบวนการผลิตเริ่มต้นที่กลุ่มอาสาสมัคร Trash Hero เดินทางไปเก็บและแยกขยะบริเวณริมทะเล พร้อมส่งต่อขยะที่เป็นรองเท้าให้กับกลุ่มทะเลจรเพื่อเตรียมวัตถุดิบ จากนั้นก็ส่งมาให้กับนํ้ายางเพื่อทำการแปรรูปเป็นรองเท้าแตะที่มีคุณภาพ และนำไปจัดจำหน่ายต่อไป โดยรองเท้าที่ได้จากการรีไซเคิล 1 คู่ มาจากขยะรองเท้า 5 กิโลกรัม ฉะนั้นก็เท่ากับว่ารองเท้าที่ได้จากการรีไซเคิล 200 คู่ สามารถลดขยะทางทะเลลงได้ถึง 1 ตัน



รูปที่ 3 รองเท้ารักษ์โลกนํ้ายาง

ที่มา : <https://erc.kapook.com/article13>

สรุป

การออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้ารักษ์โลกใช้หลัก 4R ได้แก่ การลดการใช้ (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ (Recycle) การซ่อมบำรุง (Repair) โดยมีแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์รักษ์โลกมีสองกระบวนการ ได้แก่ Upcycle กับ Recycle ซึ่งเมื่อออกแบบผลิตภัณฑ์รักษ์โลกเรียบร้อยแล้ว สิ่งสำคัญประการต่อมาคือจำเป็นต้องมีตราสินค้ารักษ์โลก รวมถึงฉลากและตรารับรองด้านสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งในระดับประเทศและระดับสากลอีกด้วย ซึ่งนักออกแบบควรใส่ใจและวางแผนการออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการดังกล่าวข้างต้นเพื่อให้สามารถผลิตสินค้ารักษ์โลกออกสู่ตลาดที่สามารถแข่งขันได้ในอนาคต

References

- Ahn, S. H., & Lee, J. Y. (2018). Re-envisioning material circulation and designing process in upcycling design product life cycle. *Archives of Design Research*, 31(4), 5-20.
- Bangkokbanksme. (2023, 1 june). *ECO-Consumer Behaviour*: <https://www.bangkokbanksme.com/>
- Greenwork. (2023, 17 feb). *Sustainable way : Upcycle and Recycle* <https://www.greennetworkthailand.com/upcycle-upcycling-recycle>
- Kanika Korpun. (2020). Impact of perceived differentiation of brand name bags from upcycled materials on intention to purchase among thai customers, *AccBA Chiang Mai university Journal*, 6(3), 183-189.
- Kapook. (2023, 16 feb). *ECO Trend recycle branding*. <https://erc.KaPook.com/article13.php>
- Naramon supmee. (2020). *Brand Credibility and Perceived Uniqueness Affecting Consumers Willingness to Pay Upcycling Product in Bangkok*, [Unpublished Independent study] Bangkok university. Science Park Thailand. (2023, 18 feb). *CIRCULAR ECONOMY*. <https://www.bcg.in.th/Onesiamdotcom>. (2023, 18 feb). Sackitem-upcycle-bag <https://www.onesiam.com/th/living/sackitem-upcycle-bag>
- Pracha Chatdotnet. (2023, 18 feb). *Eco-design*. <https://www.prachaChat.net/Public-relations/news-811617>
- PTTSPASSO THAILAND. (2023, 18 feb). *Beautiful Eco Design*. <https://blog.pttexpresso.com/eco-design-the-design-that-more-than-beauty/>

วารสารดีไซน์เอกโค

วารสารดีไซน์เอกโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นวารสารตีพิมพ์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปะหัตถกรรม บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสารฉบับนี้จะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ และต้องได้รับความเห็นชอบจากบรรณาธิการวารสารดีไซน์เอกโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยบทความที่พิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนี้จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ของวารสารอื่น กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขต้นฉบับและการพิจารณาตีพิมพ์ตามลำดับก่อนหลัง โดยมีข้อเสนอแนะในการส่งบทความดังนี้

การเตรียมต้นฉบับบทความ

ชื่อเรื่อง (Title)	ภาษาไทยและภาษาอังกฤษควรสั้น กระชับ ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ และสื่อความหมายของเรื่องที่ทำอย่างชัดเจน
ชื่อ-นามสกุลของผู้เขียน	ระบุชื่อนามสกุลเต็ม ของผู้เขียนให้ครบทุกคน <u>โดยไม่ต้องใส่คำนำหน้านามใด ๆ</u> ระบุสถานที่ทำงานหรือหน่วยงานที่สังกัดของผู้เขียน, ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
บทคัดย่อ (Abstract)	มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นเนื้อความสรุปสาระสำคัญของเรื่อง ครอบคลุมวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย และผลสรุป มีความยาวไม่เกิน 300 คำ ให้พิมพ์คอลัมน์เดียว
คำสำคัญ (Keyword)	ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความจำนวน 3-5 คำ
บทนำ	อธิบายถึงความสำคัญหรือที่มาของปัญหาที่ทำการศึกษา วัตถุประสงค์ และอาจรวมไปถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องบางส่วน
เนื้อเรื่อง	ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย กระชับและชัดเจน
วิธีการวิจัย	อธิบายขั้นตอนการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
ผลการวิจัย	อธิบายผลการทดลองที่พบอย่างชัดเจน ครบถ้วน
สรุปและอภิปรายผล	เป็นการประเมิน การตีความ และการวิเคราะห์ในแง่มุมต่าง ๆ ของผลที่ได้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลงานผู้อื่นอย่างไร โดยต้องมีการอ้างทฤษฎีหรือผลการศึกษาของผู้อื่นที่เกี่ยวข้องประกอบ
กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)	ระบุสั้น ๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากแหล่งใดบ้าง
เอกสารอ้างอิง (References)	ให้เขียนเอกสารอ้างอิงตามรูปแบบ American Psychological Association (APA) ตามรูปแบบที่กำหนด <u>โดยแปลเอกสารอ้างอิง (References) จากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ</u>

รูปภาพและตาราง

ต้องมีความคมชัดเป็นภาพขาวดำที่ชัดเจน มีคำอธิบายสั้น ๆ ครอบคลุมและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “รูปที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป

การเขียนเอกสารอ้างอิง

American Psychological Association (APA)

การอ้างอิงในเนื้อหา

กรณีที่ผู้เขียนต้องการระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อเรื่องให้ใช้วิธีการอ้างอิงแบบนาม-ปี (author-date in-text citation) มี 3 รูปแบบ ดังนี้

1. (ผู้แต่ง, ปีพิมพ์, เลขหน้า) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง เช่น (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2553, น. 35-40)

(McCartney & Phillips, 2006, pp. 498-499) (Murphy, 1999, p. 85)

กรณีที่ไม่มีปรากฏเลขหน้าให้ลงแค่ชื่อผู้แต่งกับปีพิมพ์ไว้ในวงเล็บเดียวกัน

เช่น (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2553)

2. ผู้แต่ง (ปีพิมพ์, เลขหน้า) กรณีมีการระบุชื่อผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว ไม่ต้องระบุ ไว้ในวงเล็บท้ายข้อความที่อ้างอิง เช่น ยุทธ ไกยวรรณ (2557, น. 45) ได้ศึกษาถึง.....

Kanokon Boonsangrugsuk (2002, p. 14) studied.....

กรณีที่ไม่มีปรากฏเลขหน้าให้ลงแค่ชื่อผู้แต่งกับปีพิมพ์โดยลงปีพิมพ์ไว้ในวงเล็บ

เช่น สายชล ทองคำ (2550)

3. ปีพิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) กรณีมีการระบุปีพิมพ์และผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว (ปีพิมพ์และผู้แต่งสามารถสลับที่กันได้) ให้ระบุเฉพาะเลขหน้าที่อ้างถึงในวงเล็บเท่านั้น เช่น ในปี 2551 รังสรรค์ ประเสริฐศรี ได้กล่าวว่า ผู้นำ คือ บุคคลที่ทำให้องค์กรประสบความสำเร็จ โดยเป็นผู้แสดงบทบาทความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือผู้นำคือ บุคคลซึ่งก่อให้เกิดความมั่นคงและช่วยเหลือบุคคล ต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม จากความหมายของผู้นำที่กล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ผู้นำเป็นบุคคลที่มีอำนาจหรืออิทธิพลเหนือบุคคลอื่นในกลุ่มหรือชุมชน เป็นที่ยอมรับและได้รับการเชื่อถือจากสมาชิกของกลุ่มหรือชุมชนที่ต้องปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของกลุ่มที่ตั้งไว้ (น. 9)

การอ้างอิงท้ายบทความ

เป็นการรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนบทความได้ใช้อ้างอิงในการเขียนบทความ ****โดยแปลเอกสารอ้างอิงจากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ**** และจัดเรียงรายการตามลำดับอักษรชื่อผู้แต่ง ตัวอย่างเช่น

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ(ตัวเอียง)*. (พิมพ์ครั้งที่). เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ, *ชื่อหนังสือ(ตัวเอียง)*. (เลขหน้าบทความ). เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. *ชื่อวารสาร(ตัวเอียง)*. ปีที่พิมพ์ (ฉบับที่), เลขหน้าบทความ.

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์. (ปีที่วิจัยสำเร็จ). *ชื่อวิทยานิพนธ์(ตัวเอียง)*. วิทยานิพนธ์ปริญญา(ระดับ) ชื่อสาขาวิชา
สังกัดของสาขาวิชา มหาวิทยาลัย.

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความหรือชื่อเรื่องของบท. ใน หรือIn ชื่อ บรรณาธิการ (บ.ก. หรือ Ed. หรือ Eds.),
ชื่อการประชุม (น. หรือ p. หรือ pp. เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

การส่งต้นฉบับบทความ

ส่งบทความผ่านระบบ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jdecho> เท่านั้น หากต้องการ
รายละเอียดเพิ่มเติม สามารถติดต่อได้ที่ กองบรรณาธิการวารสารดีไซน์เคคโค : วารสารเพื่อการออกแบบ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1
ถนนอุทองนอก แขวงวชิระ เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทรศัพท์ 0 2160 1438 ต่อ 23 โทรสาร 0 2160 1440
Email : fit_journals@ssru.ac.th