

วารสารดีไซน์เอกโค

วารสารดีไซน์เอกโค เป็นวารสารเพื่อการออกแบบ ตีพิมพ์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปหัตถกรรม บทความที่ตีพิมพ์ลงในวารสารฉบับนี้ จะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อยจำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ โดยบทความที่พิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนี้จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ของวารสารอื่น กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขต้นฉบับและการพิจารณาตีพิมพ์ตามลำดับก่อนหลัง

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏญา ศรีวิบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนมภัทร ไตรระสะ

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศักดิ์ สุวรรณทัต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกมล ฤงสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพัทธา วรรณภา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชญา ครูเกษตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติมา เสือทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณณณัช ธนัทพรพรรัตน์
ดร.ปาริชาติ ศรีสนาม
ดร.กฤตวิทย์ กฤตมโนรถ
ดร.ณิชนันท์ เสริมศรี
ดร.ศรีดารารัตน์ ติเพียร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

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

ยินดีต้อนรับทุกท่านสู่ฉบับล่าสุดของ "วารสารดีไซน์เเคคโค" ซึ่งเป็นทั้งวารสารตีพิมพ์และออนไลน์ที่มุ่งเน้นเผยแพร่ผลงานวิจัยและบทความวิชาการในด้านศิลปะประยุกต์, นฤมิตศิลป์, นิเทศศิลป์, มัณฑนศิลป์, อุตสาหกรรมศิลป์ และศิลปหัตถกรรม ฉบับนี้เป็นการสะท้อนถึงความหลากหลายของงานวิจัยและสร้างสรรค์ในแวดวงการศิลปะประยุกต์และการออกแบบที่กำลังเติบโตในโลกปัจจุบัน ในปีนี้ 4 เราได้รวบรวมบทความวิจัยและวิชาการที่มีคุณภาพ จำนวน 5 บทความ ซึ่งทุกบทความได้ผ่านกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้แน่ใจว่าเนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้อง มีคุณค่าทางวิชาการ และเป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้สำหรับนักวิจัย นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

ทีมกองบรรณาธิการขอขอบคุณสมาชิกวารสารทุกท่านที่ให้ความสนใจและติดตามวารสารดีไซน์เเคคโคของคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามาอย่างต่อเนื่อง ความสนใจและการสนับสนุนของท่านเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันให้เราพัฒนางานวิชาการให้มีคุณภาพเพื่อผู้อ่านอย่างเต็มกำลังความสามารถ นอกจากนี้ เรายังมุ่งมั่นที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์และแบ่งปันความรู้ในวงการศิลปะและการออกแบบ เพื่อเป็นการตอบแทนและสนับสนุนการเติบโตทางวิชาการและสร้างสรรค์

ท้ายที่สุดนี้ ทีมกองบรรณาธิการขอเชิญชวนทุกท่านที่สนใจในศิลปะประยุกต์และการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นนักวิจัย นักศึกษา ให้เข้ามาร่วมสัมผัส สืบค้น และแบ่งปันความคิดเห็นในแต่ละบทความที่น่าสนใจในวารสารฉบับนี้ ขอให้ทุกท่านมีประสบการณ์ที่มีคุณค่าและได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญใจ สุขก้อน
บรรณาธิการ

สารบัญ

	บทความวิจัย
Creation of Environmentally Friendly Products from Rice Straw Using BCG Process <i>Aungkab Boonsung</i>	2 การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG <i>อังกาบ บุญสูง</i>
Thai Product Identity Packaging to support souvenirs in 4 regions. <i>Patinya Sang-aroon, Wasana Sunthorn</i>	17 แนวทางการออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์เอกลักษณ์สินค้าไทยเพื่อส่งเสริมการขายของที่ระลึก 4 ภาค โดยใช้ทุนวัฒนธรรม <i>ปัทมัญญา แสงอรุณ, วาสนา สุนทร</i>
Guidelines for Spatial Design within Lecture Classrooms Consistent with the Users' Needs. <i>Natapon Anusorntharangkul</i>	26 แนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้ <i>ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร</i>
Participatory process guidelines for developing the homestay models A case study of Ban Som Kob, Chuen Chuen District, Maha Sarakham Province <i>Nattawat Jitsin, Yosawadee</i>	36 กระบวนการมีส่วนร่วมแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอนิคม จังหวัดมหาสารคาม <i>ณัฐวัฒน์ จิตศิลป์, ยศวดี จินตามัย</i>
	บทความวิชาการ
Twitter Bird to X. It's what's happening Hidden symbols in the logo design <i>Krit Tulvandhana</i>	49 ทวิตเตอร์เบิร์ดสู่ X. It's what's happening สัญลักษณ์ที่ซ่อนไว้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ <i>กฤษณ์ ตุลวรรธนะ</i>

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าว ด้วยกระบวนการ BCG

อังกาบ บุญสูง

หลักสูตรเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

Email: Tamthai_wisdom@hotmail.com

Received: Nov 3, 2023

Revised: Dec 17, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG เป็นการนำเสนอผลการศึกษานำเสนอการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การดำเนินงานใช้การวิจัยแบบประยุกต์ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการทางคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ควบคู่กับข้อมูลทางสถิติ จากแบบสอบถามและแบบประเมินผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG สามารถนำมาประยุกต์ได้ใช้กับผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบได้แก่ จุฬหามาตา กระถาง ดอกไม้จันทน์ ภาชนะ และบรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้วัสดุและเทคนิคการผลิตที่แตกต่างกัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ได้มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสูงเนื่องจากส่วนประกอบหลักผลิตจากวัสดุที่สามารถย่อยสลายได้ ผลการประเมินการพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์พบว่า ความเป็นไปได้ในการผลิตเองในพื้นที่ มีค่าความคิดเห็นเฉลี่ย 4.78 อยู่ในเกณฑ์ที่มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด รองลงมาเป็นการเลือกใช้วัสดุร่วมจากธรรมชาติในท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ย 4.59 ความเหมาะสมของการนำผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ย 4.52 รูปแบบของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.47 และการสร้างมูลค่า เพิ่มโอกาสการจำหน่ายสินค้าที่พัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ โดยผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค พบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.47) นอกจากนั้นผู้วิจัยได้จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อถ่ายทอดเทคโนโลยีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าวให้ชุมชนอันจะนำไปสู่การสร้างรายได้ในอนาคตต่อไป

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์จากฟางข้าว กระบวนการ BCG ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์

Creation of Environmentally Friendly Products from Rice Straw Using BCG Process

Aungkab Boonsung

Department of Computer Technology for Design Faculty of Industrial Technology,
Uttaradit Rajabhat University, Uttaradit
Email: Tamthai_wisdom@hotmail.com

Received: Nov 3, 2023

Revised: Dec 17, 2023

Accepted: Dec20,2023

Abstract

Creation of Environmentally Friendly Products from Rice Straw Using BCG presents the results of a study on developing products from rice bran using the BCG process to create environmentally friendly products. The work is based on applied research, which includes qualitative processes such as in-depth interviews, statistical data from questionnaires, and the evaluation of product development by experts.

The results found that developing products from rice bran using the BCG process can be applied to various product forms, including landmarks, pots, sandalwood flower, containers, and packaging. This depends on the use of different materials and production techniques. The resulting products are highly environmentally friendly because the main components are made from materials that can biodegrade. The evaluation of creative product development found that the possibility of self-production in the area had an average satisfaction rating of 4.78, which is the highest level of satisfaction. The next highest rating was for the selection of locally sourced natural materials, with an average rating of 4.59. The suitability of utilizing products from rice bran had an average rating of 4.52. The average rating for the design of the products and packaging was 4.47, and the increase in value creation and sales opportunities for the developed products had an average rating of 4.38, respectively. The evaluation of consumer satisfaction found that it was at the highest level of satisfaction ($\bar{X} = 4.54$), with a standard deviation of 0.47. Additionally, the researchers conducted practical training to transfer the environmentally friendly product development technology from rice bran to communities, leading to future income generation.

Keywords : Straw products, BCG process, Environmentally friendly product, creation

บทนำ

รัฐบาลได้กำหนดให้เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว (Bio-Circular-Green Economy : BCG Economy) เป็นยุทธศาสตร์ชาติในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) เป็นหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ BCG Economy ซึ่งมีความพร้อมด้านบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ มีองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม “โครงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมฐานรากหลังโควิดด้วยเศรษฐกิจ BCG (U2T for BCG and Regional Development)” เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก ด้วยเศรษฐกิจ BCG ทั่วประเทศ โดยเป็นการนำองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมของสถาบันอุดมศึกษาและหน่วยงานต่าง ๆ ภายใต้อว. ไปขับเคลื่อนทั้งในภาคการผลิตและบริการในระดับพื้นที่ เพื่อให้เกิดการฟื้นตัวของเศรษฐกิจ เพิ่มและรักษาระดับการจ้างงาน เกิดธุรกิจใหม่ การเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ โดยการใช้องค์ความรู้และเทคโนโลยีที่สำคัญหลายด้าน เช่น เทคโนโลยีการผลิต แปรรูปผลิตภัณฑ์เกษตร (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565, หน้า 1)

ข้อมูลจากกรมมลพิษในเรื่องหมอกควันภาคเหนือ ปี 2561 ได้กล่าวถึง ปัญหาหมอกควันที่เกิดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงเดือนมกราคม – เมษายน พบปริมาณฝุ่นละออง PM10 เฉลี่ย 24 ชั่วโมงสูงสุดเท่ากับ 233 ไมโครกรัมต่อลูกบาศก์เมตร สาเหตุมาจากกิจกรรมในพื้นที่ เช่น การเผาเพื่อปลูกพื้นที่ป่า การเผาในพื้นที่เพื่อเตรียมพื้นที่เพาะปลูกและกำจัดเศษวัสดุทางการเกษตร ประกอบกับสภาพอากาศตามฤดูกาลที่มีความกดอากาศสูง การดำเนินงานแก้ไขปัญหามอกควันภาคเหนือ มุ่งเน้นการทำงานแบบไร้รอยต่อ โดยอาศัยความร่วมมือและการทำงานจากทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ มีเป้าหมายที่คนจุดอันเป็นสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา (กรมควบ คมมลพิษ, 2562, หน้า 64)

จากรายงานเศรษฐกิจการเกษตร ปี 2565 และแนวโน้มปี 2566 จังหวัดอุดรดิตถ์ ภาวะเศรษฐกิจการเกษตรของจังหวัดอุดรดิตถ์ ปี 2565 ขยายตัวร้อยละ 3.0 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา เนื่องจากมีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อภาคเกษตร ได้แก่ ปริมาณฝนสะสมในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2565 มากกว่าปีที่ผ่านมา ทำให้ปริมาณน้ำในอ่างเก็บน้ำและแหล่งน้ำธรรมชาติมากขึ้น เพียงพอสำหรับการเพาะปลูกพืช ราคาสินค้าเกษตรหลายชนิดในช่วงปีที่ผ่านมาอยู่ในเกณฑ์ดี ใจให้เกษตรกรเพิ่มการผลิต ผลผลิตข้าวนาปี ปี 2565 เท่ากับ 368,394 ตัน และผลผลิตข้าวนาปรัง เท่ากับ 175,934 ตัน เพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมา ซึ่งมีผลผลิต 172,619 ตัน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.9 ซึ่งอำเภอพิชัย มีความเหมาะสมในการเพาะปลูกพื้นที่นาข้าวมากที่สุด อยู่ที่ 278,675 ไร่ จากพื้นที่รวม 9 อำเภอ มีพื้นที่รวมการเพาะปลูกข้าวที่ 658,257 ไร่ (ข้อมูลด้านการเกษตรที่สำคัญของจังหวัดอุดรดิตถ์, 2564, หน้า 2) หลังจากการเก็บเกี่ยวผลผลิตจากการทำนา พางข้าว คือ สิ่งที่เหลือทิ้งและแทบจะไม่มีใครต้องการ แม้การจัดการกับพางข้าวเหลือทิ้งจะมีอยู่หลายวิธี เช่น นำไปเลี้ยงสัตว์ ใช้คลุมหน้าดินเพื่อป้องกันการสูญเสียความชื้น หรือใช้ในการเพาะเห็ด แต่เกษตรกรในพื้นที่ทำนาส่วนใหญ่มักใช้วิธีการเผาพางข้าวเพื่อเตรียมพื้นที่สำหรับการทำนาครั้งต่อไปที่เร็วที่สุด แม้เกษตรกรจะทราบว่า การเผาพางข้าวก่อให้เกิดมลพิษทางอากาศและภาวะโลกร้อน แต่เกษตรกรก็ไม่มีศักยภาพที่จะลงทุนเพิ่มเพื่อกำจัดพางข้าว (ผู้วิจัย, 2553) ดังนั้นหากสามารถเพิ่มมูลค่าจากการใช้ประโยชน์ของพางข้าวได้ จึงน่าจะเป็นแรงจูงใจให้เกษตรกรลดการเผาพางข้าว และเป็นการสร้างรายได้ให้กับเกษตรกรได้อีกทางหนึ่ง สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ OKMD (องค์การมหาชน) (2021) กล่าวว่า การนำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุเหลือใช้มาต่อยอดและพัฒนาเป็นธุรกิจแบบยั่งยืน ยังคงเป็นประเด็นที่น่าจับตาและอยู่ในกระแสของทั้งผู้พัฒนาและผู้ใช้งาน ประกอบกับความต้องการในการสร้างความสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม

และคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้คน จึงจำเป็นต้องพัฒนา วัสดุและออกแบบธุรกิจในวันนี้ให้สอดคล้องกับ “โมเดลเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และ เศรษฐกิจสีเขียว” หรือ “BCG” (Bio-Circular-Green Economy) สำนักวิจัยและการจัดการป่าไม้และ ผลิตผลป่าไม้ กรมป่าไม้ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2562 ได้ศึกษาศักยภาพของฟาง ข้าวเบื้องต้น พบว่า ฟางข้าวจัดเป็นฉนวนความร้อน ที่ดีอย่างหนึ่ง มีความหนาแน่นต่ำ สามารถฉนวน หรือ พับได้ มีความแข็งแรง การศึกษาและพัฒนาวัสดุ จากฟางข้าวจึงเป็นการแก้ปัญหาอีกทางหนึ่งสำหรับ เกษตรกรที่ปลูกข้าว เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์เป็น ผลิตภัณฑ์ นอกจากจะเป็นการเพิ่มมูลค่าให้สินค้าใน ท้องถิ่นแล้ว ยังเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพสูงที่ยังคง มีอยู่ทางในการสร้างตลาด สร้างแรงงานสร้างรายได้ ให้กับชุมชนได้เพิ่มเติมจากฟางข้าวที่เหลือใช้



รูปที่ 1 การเผาดองซึ่งเพื่อเตรียมการเพาะปลูก
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

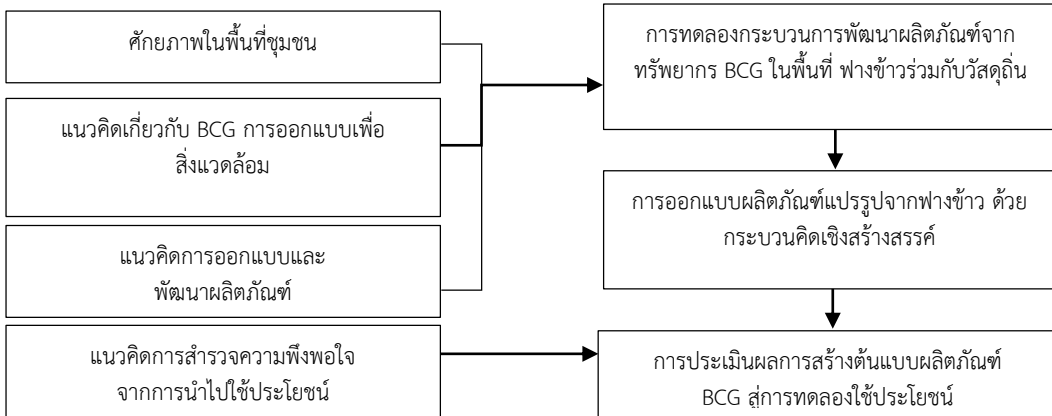
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาศักยภาพและความต้องการของ พื้นที่ในการใช้ประโยชน์จากฟางข้าว
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวและ ประเมินผลการออกแบบ

3. เพื่อนำแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฟาง ข้าวด้วยกระบวนการ BCG ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ ชุมชน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อสิ่งแวดล้อม การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เป็นการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้ หลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อปรับปรุงหรือสร้างสิ่ง ใหม่ โดย (นิรัช สุดสังข์, 2557, 9-12) ได้เสนอ หลักการนักออกแบบควรต้องพิจารณาด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) การออกแบบที่สัมพันธ์กับคุณภาพของ ผลิตภัณฑ์ 2) ออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุและ กระบวนการผลิต 3) การออกแบบที่สัมพันธ์กับ หน้าที่ใช้สอย 4) การออกแบบที่สัมพันธ์กับความ ต้องการผู้บริโภค 5) การออกแบบที่มีคุณค่าทาง ความงาม สอดคล้องกับ (อังกาบ คักดี, 2553, 171- 172) ได้นำการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้เกิดเป็น ผลิตภัณฑ์ใหม่ จากหลักการ Geo & ECO Design คือการออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับสถานที่ผลิต สถานที่ซื้อขาย และสถานที่ใช้งาน เป็นตัวกำหนด การออกแบบประโยชน์ใช้สอย โดยเน้นการเป็นมิตร ต่อสิ่งแวดล้อมและสามารถผลิตได้จริงด้วยศักยภาพ ของพื้นที่ในกระบวนการออกแบบ และการสำรวจ ความพึงพอใจของผู้จำหน่ายและผู้ใช้งาน โดยใช้ ทฤษฎีของ (พรเทพ พัฒนานุรักษ์, 2562, น.20) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจหรือความพอใจ เป็น ความรู้สึกที่เราได้รับอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ จุดมุ่งหมายเกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึง พพอใจ แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าสิ่งนั้นสร้างความรู้สึก ผิดหวัง ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นทางลบ ความรู้สึกไม่พอใจ กรอบแนวคิดการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ BCG จากฟางข้าว ด้วยกระบวนการคิดเชิง สร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรมและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง สรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



รูปที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นวิจัยการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ใช้กระบวนการวิจัยแบบประยุกต์ (Applied Research) ที่ใช้ทั้งวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีวิธีการดำเนินการวิจัยมุ่งศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG ดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยการศึกษาศักยภาพและความต้องการของพื้นที่ในการใช้ประโยชน์จากฟางข้าวมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ผลิตภัณฑ์กระถางจากเส้นใยฟางข้าว 2) ผลิตภัณฑ์กระดาชจากฟางข้าวที่ผสมกับวัสดุร่วมในท้องถิ่น และ 3) การสร้างสรรค์งานออกแบบบรรจุภัณฑ์แนวคิดจากทุ่งนา โดยมีวิธีการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาศักยภาพและความต้องการของพื้นที่ในการใช้ประโยชน์จากฟางข้าว

1.1 การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ลงพื้นที่ โดยนัดผู้นำชุมชนและตัวแทนผ่านทางองค์การบริหารส่วนตำบล เพื่อนำเสนอข้อมูลงานวิจัยการบริการวิชาการ แนวน้อมความต้องการ ความเป็นไปได้ในการพัฒนาร่วมกับพื้นที่ กำหนดตามความต้องการ ดังรูปที่ 3 โดยสะท้อน

ต้นทุนศักยภาพ คน ทรัพยากร โอกาสการพัฒนา และการบริหารจัดการ เพื่อกำหนดเป้าหมายความต้องการในการพัฒนาร่วมกันจากเสียงข้างมาก



รูปที่ 3 บรรยายการสะท้อนข้อมูลความต้องการของตัวแทนคนในพื้นที่สู่การสกัดโจทย์
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

1.3 ศึกษาแนวทางการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์จากเส้นใยฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG ด้วยการทดลองหาสูตรที่เหมาะสมร่วมกับวัสดุต่าง ๆ ในการขึ้นรูปจากเส้นใยฟางข้าว เลือกใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในพื้นที่และต้นทุนต่ำ กรรมวิธีการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและพื้นที่เป้าหมายสามารถผลิตได้เองจริง โดยใช้เทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ การอัดขึ้นรูปตามแบบแม่พิมพ์อย่างง่ายในการสร้างมูลค่า

2. การสร้างสรรค์และทดลองพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์จากฟางข้าว

2.1 ศึกษาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาชจากฟางข้าวที่ผสมกับวัสดุร่วมในท้องถิ่น โดยการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารงานวิจัยที่

เกี่ยวข้อง และสำรวจศักยภาพในการผลิตสำรวจความต้องการนำไปใช้ประโยชน์ของพื้นที่ วางแผนการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ร่วมกัน ดังแสดงรูป 4 การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับพื้นที่โดยใช้กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดสู่การผลิตจริง โดยคำนึงถึงตามกรอบแนวคิด ดังนี้

- 1) ประโยชน์ใช้สอยทางกายภาพ
- 2) วัสดุ ศักยภาพการผลิตและต้นทุน
- 3) มาตรฐานผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบและพัฒนา
- 4) ความงาม ความมีเอกลักษณ์
- 5) ความนิยม แนวทางการสร้างผลกำไร



รูปที่ 4 การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาษจากฟางข้าวผสมกับวัสดุธรรมชาติที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

2.2 การประยุกต์ใช้เส้นใยฟางข้าวเพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์กระดาษ ได้ทดลองขึ้นรูปตัวอย่างโดยใช้ส่วนผสมดังแสดงในตารางที่ 1 โดยแปรผันความยาวของเส้นใยและใช้น้ำปริมาณ 100 ml ผสมกาวธรรมชาติเพื่อเพิ่มความสามารถในการผสม และได้ประยุกต์ใช้แบ่งเปียกร่วมกับกาวธรรมชาติเพื่อลดต้นทุนในการผลิต ตัวอย่างที่ได้จะถูกนำไปขึ้นรูปด้วยการอัดลงในแบบกระดาษพลาสติกที่มีจำหน่ายตามท้องตลาด ในการขนส่งนั้นอาจมีการซ้อนทับกันของกระดาษจึงได้ทำการทดสอบหาค่ากำลังรับน้ำหนักของผลิตภัณฑ์กระดาษในแต่ละส่วนผสม โดยประยุกต์ใช้วิธีการทดสอบค่ากำลังรับแรงอัดแกนเดียวตามมาตรฐาน ASTM D 2166 (ASTM, 2001) ระหว่างการทดสอบมีการบันทึกน้ำหนักบรรทุกทุกและระยะการเสียรูปของตัวอย่างกระดาษไว้ เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ การติดตั้งตัวอย่างสำหรับทดสอบและตัวอย่างกระดาษที่มีความยาวเส้นใยฟางข้าวขนาดต่าง ๆ แสดงไว้ใน รูปที่ 5 แสดงลักษณะเครื่องมือและการทดสอบ

ตารางที่ 1 ส่วนผสมในการผลิตกระดาษจากฟางข้าว

สูตร	ปริมาณฟางแห้ง	ความยาวเส้นใยฟางข้าว	วัสดุเชื่อมประสาน	
			แบ่งเปียก	กาวธรรมชาติ
1	200 g	0.5 – ไม่เกิน 1.0 cm	200 g	300 g
2	200 g	1.0 – ไม่เกิน 1.5 cm	200 g	300 g
3	200 g	1.5 – ไม่เกิน 2.0 cm	200 g	300 g



รูปที่ 5 ลักษณะความยาวเส้นฟางข้าว เครื่องมือ และการติดตั้งตัวอย่างสำหรับทดสอบ
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

3. การนำแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ชุมชน จากการสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ด้วยแนวคิดจากทุ่งนา การสร้างต้นแบบผ่านการถ่ายทอดองค์ความรู้การแปรรูป

ผลิตภัณฑ์สู่พื้นที่ โดยอบรมเชิงปฏิบัติการขั้นตอนการผลิตถ่ายทอดเทคโนโลยีต่อชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรายได้และการนำไปใช้ประโยชน์ให้กับผู้ที่สนใจ ดังรูป 6 การผลิตเองในพื้นที่



รูปที่ 6 การถ่ายทอดเทคโนโลยีต่อชุมชนให้สามารถผลิตได้เองในพื้นที่
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 3 รูปแบบ

4.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก(In-depth Interview) เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน จึงเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความต้องการ โดยมีตัวแทนผู้นำชุมชนพื้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน เพื่อทำการหาวิธีที่เหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์

4.2 แบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนชุมชนพื้นที่ จำนวน 32 คน หลังจากที่ได้ทำการออกแบบรูปแบบของผลิตภัณฑ์จากข้อมูลของความต้องการแล้ว เพื่อนำข้อมูลที่ได้นั้นมาวิเคราะห์หาความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบที่เหมาะสม และทำการสรุปแบบ

4.3 แบบประเมินการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้ใช้แบบสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน ประเมินผลงานออกแบบในด้านความเหมาะสมการใช้งานโดยสภาพรวม วัสดุเทคนิคทางการผลิต ที่รักษาคุณสมบัติวัสดุหลักและวัสดุร่วมชนิดอื่น ๆ ความเรียบง่าย ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และทำการสรุปผล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ระเบียบวิธีวิจัย

5.1 ข้อมูลเชิงเนื้อหาวิเคราะห์โดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ องค์ความรู้เดิม สถานการณ์การผลิต ปริมาณวัสดุ และกระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างข้อสรุปนำไปสู่ผลการวิจัย

5.2 ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

1. จากการลงพื้นที่ศึกษาศักยภาพและความต้องการของพื้นที่ด้วยกระบวนการ BCG การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม ได้สรุปความต้องการในการนำฟางข้าวมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ประเภท กระถางและกระดาด เพื่อผลิตไว้ใช้เองในชุมชนเป็นการลดค่าใช้จ่ายส่วนหนึ่ง ซึ่งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ OKMD (องค์การมหาชน) (2021) ได้อธิบายว่า BCG เป็นตัวย่อของ Bio, Circular และ Green ถือเป็นเศรษฐกิจแนวใหม่ที่กำลังเป็นเทรนด์สำคัญ หรือเป็นเมกะเทรนด์สำคัญของโลก ที่ไม่ว่าภาครัฐและเอกชนในโลกนี้ ต่างให้ความสำคัญ เพราะมีเป้าหมายเดียวกัน คือ การปกป้องสิ่งแวดล้อม

การลดปัญหาโลกร้อนที่กำลังเป็นตัวบั่นทอนทรัพยากรโลก B คือ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio-economy) เป็นเศรษฐกิจที่เน้นการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรชีวภาพอย่างคุ้มค่า ควบคู่กับการรักษาสมดุลสิ่งแวดล้อม โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าและบริการให้มั่นคงและมีมูลค่าสูง C คือ เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เป็นเศรษฐกิจที่เน้นการใช้ทรัพยากรให้เกิดความคุ้มค่ามากที่สุด ใน 3 เรื่องหลัก คือ การใช้งานผลิตภัณฑ์เต็มวงจร (Reuse, Refurbish, Sharing) การแปรสภาพเพื่อกลับมาใช้ใหม่ (Recycle, Upcycle) และการออกแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิตเพื่อให้เกิดของเสียน้อยที่สุด (Zero-Waste) G คือ เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) เป็นเศรษฐกิจมุ่งเน้นการลดผลกระทบต่อโลกอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะด้าน

สิ่งแวดล้อม ได้นำกระบวนการ BCG มาใช้เป็นหลักของการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วมกับพื้นที่

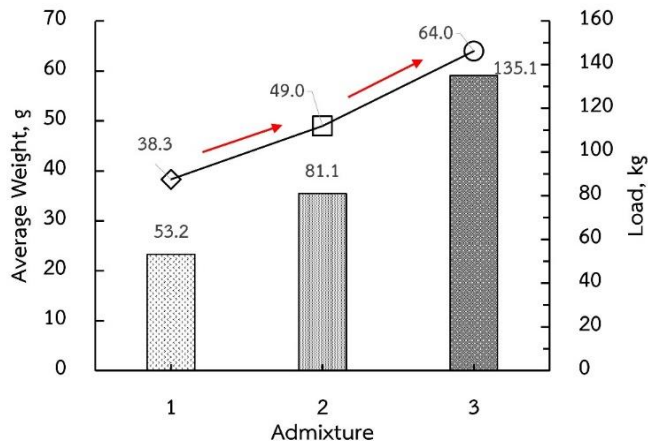
2. แนวทางการสร้างสรรค์พัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์จากเส้นใยฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG ที่เหมาะสมกับศักยภาพการผลิตโดยชุมชน จากรูปที่ 7 แสดงลักษณะกระถางจากฟางข้าว พบว่า ความยาวของฟางข้าวมีผลต่อการขึ้นรูป โดยผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นรูปจากส่วนผสมที่ 1 ใช้ฟางข้าวที่มีความยาวอยู่ในช่วง 0.5 – 1.0 cm. มีการอัดตัวกันได้มากโดยส่งผลให้ความหนาของกระถางน้อยที่สุด ในขณะที่การขึ้นรูปจากส่วนผสมที่ 3 ซึ่งใช้ฟางข้าวที่มีความยาวอยู่ในช่วง 1.5 – 2.0 cm มีการอัดตัวกันได้น้อยกว่าทำให้มีความหนาของกระถางที่มากที่สุดและมีลักษณะที่สวยงามมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบจากทั้ง 3 ส่วนผสม



สูตรที่ 1 สูตรที่ 2 สูตรที่ 3
รูปที่ 7 ลักษณะผลิตภัณฑ์กระถางจากฟางข้าวแต่ละส่วนผสม
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

จากการตรวจสอบน้ำหนักและผลการทดสอบค่ากำลังรับน้ำหนักของผลิตภัณฑ์กระถางจากเส้นใยฟางข้าวทั้ง 3 ส่วนผสม ดังแสดงไว้ใน รูปที่ 8 พบว่าเมื่อความหนาของกระถางเพิ่มมากขึ้นส่งผลให้น้ำหนักมีค่าเพิ่มสูงขึ้น โดยน้ำหนักของกระถาง จาก

ส่วนผสมที่ 1, 2 และ 3 มีค่าเท่ากับ 38.3 g, 49.0 g และ 64.0 g ตามลำดับ แม้การเพิ่มความยาวของฟางข้าวจะทำให้น้ำหนักของกระถางเพิ่มขึ้น ถือได้ว่ามีค่าน้อยมากเมื่อเทียบกับน้ำหนักกระถางจากเส้นใยธรรมชาติจากพืชประเภทอื่น ๆ



รูปที่ 8 ความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักและความสามารถในการรับน้ำหนัก
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ผลการทดสอบค่ากำลังรับน้ำหนัก แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการรับน้ำหนักบรรทุกของกระถางมีความสัมพันธ์ที่แปรผันตรงตามน้ำหนักของกระถาง คือน้ำหนักกระถางที่เพิ่มขึ้นส่งผลให้ความสามารถในการรับน้ำหนักบรรทุกเพิ่มมากขึ้น โดย ส่วนผสมที่ 1, 2 และ 3 สามารถรับน้ำหนักได้เท่ากับ 53.2 kg, 81.1 kg และ 135.1 kg ตามลำดับ จะเห็นได้ว่ากระถางที่ผลิตจากฟางข้าวที่มีความยาว 1.5 – 2.0 cm (ส่วนผสมที่ 3) ให้กำลังรับน้ำหนักได้สูงสุด ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากการที่ฟางข้าวมีความยาวเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างเส้นใยในระดับที่สูงกว่าเส้นใยที่สั้นจึงทำให้สามารถส่งถ่ายน้ำหนักไปสู่เส้นใยข้างเคียงได้ดี กรณีนี้กำลังรับน้ำหนักจึงเกิดจากตัวเชื่อมประสานร่วมกับความต้านทานแรงดึงในฟางข้าว ในขณะที่ส่วนผสมที่ใช้

ฟางข้าวที่มีความยาว 0.5 – 1.0 cm (ส่วนผสมที่ 1) มีความยาวของฟางข้าวน้อยที่สุด การส่งถ่ายแรงจึงเกิดขึ้นน้อยและทำให้ความสามารถในการรับน้ำหนักน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับจากทั้ง 3 ส่วนผสม ซึ่งในกรณีนี้แรงต้านน้ำหนักบรรทุกอาจเกิดมาจากวัสดุเชื่อมประสานเพียงอย่างเดียวโดยปราศจากการถ่ายแรงไปยังเส้นใยข้างเคียง

3. แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์กระถางจากฟางข้าวผสมกับวัสดุร่วมในท้องถิ่น ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสู่การตลาดการนำไปใช้ประโยชน์ ได้ทดลองขึ้นรูปตัวอย่างโดยใช้ส่วนผสม ดังแสดงในตารางที่ 2 โดยใช้วัสดุที่หาง่ายและเหลือใช้ในพื้นที่มาสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ สูตรส่วนผสมในการผลิตกระถางจากฟางข้าวแต่ละสูตรมีความหนาและความสามารถในการขึ้นรูปที่ต่างกัน

ตารางที่ 2 แสดงสูตรส่วนผสมในการผลิตกระดาษจากฟางข้าวร่วมกับวัสดุในท้องถิ่น

สูตร	กระดาษฟางข้าวกับการแปรรูปนำไปใช้ประโยชน์	ผลของการทดลองกระดาษฟางข้าวร่วมกับวัสดุในท้องถิ่น
1		กระดาษฟางข้าวผสมกระดาษ Reuse มีความบาง และตัดแต่งง่าย เหมาะสำหรับนำมาผลิตเป็นสิ่งประดิษฐ์ประเภทใช้แล้วทิ้ง ชุมชนนำไปผลิตดอกไม้จันทน์ในแบบต่าง ๆ ไว้ใช้ตามกิจของวัด ลดค่าใช้จ่ายในการซื้อจากภายนอก
2	 	กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนม เคลือบนาโนสะท้อนน้ำ มีความเหนียวและหนา กว่าสูตรที่ 1 ทดสอบการกันน้ำค้าง เหมาะกับการใช้ทำสิ่งประดิษฐ์ ได้มีการนำไปติดกับโครงลวดรูปม้าศึกพระยาพิชัย เป็นจุดหมายตาของที่สาธารณะบริเวณวัดโรงม้า สถานที่พักผ่อนในชุมชนอำเภอพิชัย
3	   	กระดาษฟางข้าวร่วมกับวัสดุปิดผิวประเภทใบไม้ ได้แก่ ใบตอง สัก ที่มีมากในพื้นที่ โดยหาอุณหภูมิที่เหมาะสมในการขึ้นรูป ดังแสดงในตารางที่ 3 การทดสอบความคงรูป ใช้ใสน้ำทิ้งไว้ได้นานเกิน 14 วัน ทดสอบความหนาแน่นของภาชนะ สามารถใส่ได้ทั้งของแห้งและของเปียก ใช้ทดแทนภาชนะพลาสติก
4	 	กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนม โรงเรียนที่ขายไม่ได้ราคา สูตรนี้มีความหนาและค่อนข้างแข็งแรง มีความคงตัวในการขึ้นรูปด้วยตัวเอง นำมาทำบรรจุภัณฑ์ประเภทกล่องใส่ของ โดยใช้กระดาษจากฟางด้านในส่วนติดตะแกรงจะมีความเรียบมากกว่าฟางที่อยู่ด้านบน
5	 	กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนม โรงเรียนและกระดาษ Reuse สูตรนี้ กระดาษมีความหนาและฉีกขาดได้ยากทดลองใส่ผลิตภัณฑ์ด้านในรับน้ำหนักได้ถึง 3 กิโลกรัม เหมาะสำหรับนำมาสร้างบรรจุภัณฑ์แบบรับน้ำหนักได้ เช่น ถัง กล่อง

ตารางที่ 3 แสดงผลการทดลองขึ้นรูป ภาชนะจากกระดาษฟางข้าวร่วมกับวัสดุปิดผิวจากธรรมชาติในพื้นที่

สิ่งที่ทดลอง	อุณหภูมิ (องศา) ความเร็วรอบ	เวลา (นาที)		คุณภาพภาชนะจากกระดาษฟางข้าวร่วมกับวัสดุในพื้นที่
		5	10	
1	$\frac{150}{160}$ = เกิดหยดน้ำปานกลางมีหยดน้ำลดลง			ขึ้นมีการหดตัวผิวยังไม่เรียบ
2	$\frac{170}{180}$ =			แห้ง พื้นงานยังไม่เรียบ
3	$\frac{180}{190}$ = แห้ง	ไม่มีความชื้น		แห้ง พื้นงานเรียบ
4	$\frac{190}{200}$ = แห้ง กรอบ	ไม่มีความชื้น		แห้ง พื้นงานเรียบ
5	$\frac{200}{210}$ = แห้งเริ่มไหม้	ไหม้มาก		แห้งกรอบ ไหม้
9	$\frac{240}{250}$ = ไหม้	ไหม้แห้งกรอบ		แห้งกรอบเกิดการแตก

หมายเหตุ: สีแดง คือปัจจัยช่วงที่คุณภาพไม่ผ่าน, สีเขียวอ่อน คือปัจจัยในช่วงนำมาผลิตได้เร็วและคุณภาพภาชนะดี, สีน้ำเงิน ผลิตได้คุณภาพแต่เวลานานมาก โดยความเหมาะสมของอุณหภูมิที่ใช้กับภาชนะฟางข้าวร่วมกับวัสดุปิดผิวของอุปกรณ์แม่พิมพ์บนอยู่ที่ 180-190 องศา และด้านล่างความเหมาะสมที่ 190-200 องศา

4. การสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์แนวคิดจากทุ่งนา เป็นการสร้างการจดจำ การเล่าเรื่องผ่านกราฟิกที่สื่อถึงพื้นที่ ซึ่งมีวิถีชีวิตในการทำการเกษตรเป็นแหล่งปลูกข้าว ความอุดมสมบูรณ์ของท้องนา ดังรูปที่ 9 เป็นการออกแบบและพัฒนาลวดลายกราฟิกจากทุ่งนา ที่เน้นความสวยงาม ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ การปลูกข้าว รวงต้นข้าว

พื้นที่อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ ออกแบบแล้วจัดทำแบบรายละเอียดด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ในการสร้างลวดลายเพื่อใช้ สำหรับงานกราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ข้าวสาร กล่องผลิตจากกระดาษฟางข้าว ประเมินผลการออกแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นำในพื้นที่ สรุปผล แล้วนำไปสู่การผลิตเพื่อใช้งานจริง



รูปที่ 9 แนวความคิดสร้างสรรค์จากทุ่งนาเพื่อใช้ในงานออกแบบ
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากกระดางฟางข้าว จำนวน 32 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.
ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากกระดางฟางข้าว		
การเลือกใช้วัสดุร่วมจากธรรมชาติในท้องถิ่น	4.59	0.53
รูปแบบของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เหมาะสม	4.47	0.41
ความเป็นไปได้ในการผลิตเองในพื้นที่	4.78	0.42
ความเหมาะสมของการนำผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวไปใช้ประโยชน์	4.52	0.51
การสร้างมูลค่า เพิ่มโอกาสการจำหน่ายสินค้าที่พัฒนาขึ้น	4.38	0.52
รวม	4.54	0.47

จากตาราง 4 พิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้
ผู้นำในพื้นที่ ในการประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์
และบรรจุภัณฑ์จากกระดางฟางข้าว พบว่า ความเป็นไป
ได้ในการผลิตเองในพื้นที่ มีค่าเฉลี่ย 4.78 อยู่ใน
เกณฑ์ที่มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด รองลงมา
เป็นการเลือกใช้วัสดุร่วมจากธรรมชาติในท้องถิ่น มี
ค่าเฉลี่ย 4.59 ความเหมาะสมของการนำผลิตภัณฑ์
จากฟางข้าวไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ย 4.52 รูปแบบ

ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย
4.47 และการสร้างมูลค่า เพิ่มโอกาสการจำหน่าย
สินค้าที่พัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ ส่วน
ค่าความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และ
บรรจุภัณฑ์จากกระดางฟางข้าวเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์
ที่มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด $\bar{X} = 4.54$ ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.47



รูปที่ 10 การสร้างต้นแบบและการถ่ายทอดเทคโนโลยีการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากฟางข้าวสู่การนำไปใช้จริง
ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

5. การอบรมเชิงปฏิบัติการ (ดังแสดงไว้ในรูปที่ 10) อบรมขั้นตอนการผลิตตามต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากฟางข้าว กระดาษฟางข้าว กระดาษฟางข้าว และกราฟิกที่ออกแบบและพัฒนาการถ่ายทอดเทคโนโลยี ให้ชุมชนกลุ่มผู้ผลิตปฏิบัติการผลิตชิ้นงานจริงและการทดลองตลาด โดยการบันทึกองค์ความรู้เป็นลายลักษณ์อักษรมอบไว้ให้ผู้นำชุมชน เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่นำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับผู้ที่สนใจ

อภิปรายผล

อภิปราย สรุปผล การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าวด้วยกระบวนการ BCG ที่ผลิตได้เองจริงโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับพื้นที่ จากการดำเนินงานอภิปรายสรุปผลได้ ดังนี้

1. กระบวนการ BCG ที่ใช้เป็นแนวทางการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์จากเส้นใยฟางข้าว ผ่านกระบวนการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีมากในพื้นที่อย่างคุ้มค่าในการขึ้นรูป ด้วยกระบวนการผลิตเพื่อให้เกิดของเสียน้อยที่สุด ในการแปรรูป เพื่อกลับมาใช้ใหม่เป็นกระดาษจากเส้นใยฟางข้าว สอดคล้องกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ OKMD (องค์การมหาชน) ที่กล่าวว่า ไม่ว่าภาครัฐและเอกชนในโลกนี้ ต่างให้ความสำคัญกับกระบวนการ BCG เพราะมีเป้าหมายเดียวกัน คือ การปกป้องสิ่งแวดล้อม การลดปัญหาโลกร้อนที่กำลังเป็นตัวบั่นทอนทรัพยากรโลก ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะผ่านความคิดที่คำนึงถึงผลเสียที่มีต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

2. ศักยภาพของกระดาษจากฟางข้าวที่ผสมกับวัสดุร่วมในท้องถิ่น ในด้านการวิเคราะห์สร้างสรรค์

เป็นผลิตภัณฑ์ร่วมกับคนในพื้นที่ ได้สร้างสรรค์ออกเป็น 5 กลุ่ม ตามสูตรส่วนผสมและเทคโนโลยีการผลิตดังนี้

1) กระดาษฟางข้าวผสมกระดาษ Reuse มีความเหมาะสมสำหรับนำมาผลิตเป็นสิ่งประดิษฐ์ประเภทใช้แล้วทิ้ง เช่น สมุดทำมือ กระดาษโน้ต ห่อของขวัญ ชุมชนเลือกนำไปผลิตดอกไม้จันทน์ ใช้ที่วัด

2) กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนมที่จำหน่ายไม่ได้ราคา สูตรนี้จะมีความเหนียวและยืดหยุ่นกว่าสูตรแรก ได้เพิ่มเทคโนโลยีการสะท้อนน้ำ เหมาะกับการใช้ทำสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ภายนอกอาคาร ได้มีการนำไปใช้เป็นวัสดุปิดผิวจุดหมายตาของที่สาธารณะในชุมชน

3) กระดาษร่วมกับวัสดุปิดผิวในท้องถิ่นที่หาได้ง่ายประเภทใบไม้ โดยหาอุณหภูมิที่เหมาะสมในการขึ้นรูป ศึกษาปัจจัยการคงรูป ระยะเวลา และคุณภาพได้นำมาผลิตเป็นภาชนะรูปทรงตามแม่พิมพ์

4) กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนม สูตรนี้มีความหนาและค่อนข้างแข็งแรง มีความคงตัวในการขึ้นรูปด้วยตัวเอง นำมาผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ประเภทกล่องใส่สินค้า กล่องของขวัญ

5) กระดาษฟางข้าวผสมกับกระดาษกล่องนมและกระดาษ Reuse สูตรนี้กระดาษมีความหนาและฉีกขาดได้ยาก ทดลองใส่ผลิตภัณฑ์ด้านในสามารถรับน้ำหนักได้ถึง 3 กิโลกรัม เหมาะสำหรับนำมาสร้างบรรจุภัณฑ์แบบรับน้ำหนักได้ เช่น ถังกล่อง หรือขึ้นรูปเป็นแผงใส่ไข่ แผงกันกระแทกในการขนส่ง

3. ผลจากการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากฟางข้าว ได้มีการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างการจดจำและสื่อถึงพื้นที่ ร่วมกับการนำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาไปประเมินผลการออกแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ดำเนินพื้นที่ ได้จัดทรัพย์สินทางปัญญา 1 ชิ้น และเกิดการนำไปใช้ประโยชน์ผ่านการถ่ายทอดเทคโนโลยี ให้ชุมชนกลุ่มผู้ผลิตและการทดลองตลาด ซึ่งสอดคล้องตามกรอบแนวคิดที่ศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยนี้มีข้อจำกัดของการศึกษาในกระบวนการทดลองเกี่ยวกับการแปรสภาพวัสดุงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้กับฟางข้าว ทำให้อาจยังไม่สามารถสรุปข้อค้นพบบางประการให้ครบถ้วนครอบคลุมการนำไปใช้ทั้งหมดได้ โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ และเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. เนื่องจากฟางข้าวเป็นพืชเส้นใยสั้นกระบวนการทดลองเกี่ยวกับการแปรสภาพวัสดุที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่มีความจำกัด การนำองค์ความรู้เทคโนโลยีที่ได้จากงานวิจัยไปเผยแพร่ให้กับชุมชนพื้นที่อื่น ควรศึกษาศักยภาพการผลิตได้เองของชุมชนพื้นที่นั้น ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาสร้างสรรค์ที่หลากหลาย

2. นอกจากความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดความงามและจุดเด่น ควรมีการทดสอบทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ในวัสดุทดลอง เช่น ค่าดัชนีน้ำตาลสายพันธุ์ของฟางข้าว น้ำหนักต่อหน่วย การดูดซึมน้ำเพื่อให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพหรือการทดสอบมาตรฐาน ความต้องการของตลาด เวทีการประกวด เกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง เวทีต่าง ๆ เพื่อมุ่งเป้าในการพัฒนา สร้างจุดขายได้อีกทางหนึ่ง

References

- Aungkab Sakdee. (2010). Design and Development the Furniture Product Straw from Padder Fied. Faculty of Industrial Technology Academic Journal Lampang Rajabhat University: Year 3, Issue 1, April - September 2010.
- American Society for Testing and Materials. (2001). ASTM D2166 Standard Test Method for Unconfined Compressive Strength of Cohesive Soil. Annual Book of ASTM Standard. Vol. 04.08, Philadelphia: USA.
- N Soodsang. (2014). [Industrial product design (2th ed.)]. Bangkok: Odeon Store.
- OKMD Office of Knowledge Management and Development (Public Organization). (2021, August 17). New trend for environmentally friendly people. OKMD. Retrieved November 23, 2021.
- Office of Agricultural Economics No. 2. (2022). Agricultural economic situation in 2022 and trends in 2023. Uttaradit Province.
- Office of Forest Research and Management and Forest Products, Royal Forest Department, Ministry of Natural Resources and Environment, (2019).
- Office of the Permanent Secretary, Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation (2022) Guidelines for implementing the project to drive the economy and society after Covid with the BCG economy, June 2022.
- Office of the Secretary of the Pollution Control Department Ministry of Natural Resources and Environment. (2019). Annual report 2018, Pollution Control Department. 1st ed.]. Bangkok: HE'S.

- Porntep Patananurak et al. (2019). Executive Summary Report a Survey of Client s' Satisfaction with Service Deliveries by PAK KRET Municipality in 2019.
- Sirinthorn Sinjindawong. (2021). Knowledge and wisdom according to the potential of the Aging. (pp. 1770-1779). Research and Innovation towards Sustainable Development from National and International Academic Conferences (16th ed.)). Bangkok: Sripatum University.
- Tawarat Treeamnuk et al. (2008). Utilization of Rice Straw: A Case Study of Packaging for Agricultural Products. (Research report Suranaree University of Technology).
- Thanin Silpcharu. (2008) . [Research and statistical analysis using SPSS (9th ed.)]. Bangkok: R&D BUSINESS.
- Wananpa Arbsuwan et al. (2020). The Study on Optimum Conditions in Coating Rice Straw laminated Paper for Inventive Craft Products. (pp. 1128-1135). Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward.

แนวทางการออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์เอกลักษณ์สินค้าไทย เพื่อส่งเสริมการขายของที่ระลึก 4 ภาค โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ปริญญณ์ แสงอรุณ¹, วาสนา สุนทร²

¹สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

²คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email : patinya.sa@ssru.ac.th¹

Received: Nov 25, 2023

Revised: Dec 15, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สินค้าสินค้าไทยเพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ลงพื้นที่เก็บข้อมูลกับคนในพื้นที่เป็นนักท่องเที่ยวและสนใจในการเก็บของสะสมของที่ระลึก ช่วงอายุระหว่าง 21-35 ปี จำนวน 50 คน นำแนวคิดทุนวัฒนธรรมพบว่าประเทศไทยมีการแสดงอัตลักษณ์ของภูมิภาค ผ่านลวดลาย วัสดุพื้นถิ่น วัฒนธรรมการกิน รวมถึงดนตรีพื้นบ้าน ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ อีกทั้งแต่ละภาคยังมีความหลากหลายของชนชาติร่วมกันเป็นรูปแบบวิถีชีวิตของชาวไทยที่อาศัยอยู่ร่วมกันมาจากการอดีตจนถึงปัจจุบัน การเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่า 1) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสินค้าตัวแทนทางทุนวัฒนธรรมไทย สอดคล้องกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึก ควรนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับลวดลายกราฟิกของทุนทางวัฒนธรรม การสานของ 4 ภูมิภาค คือ การกินข้าวเหนียวในกระติบที่ภาคอีสาน การทอผ้าภาคที่ภาคเหนือ การร้อยลูกปัดมโนราห์ที่ภาคใต้ วิธีการทานขนมหวานที่ภาคกลาง 2) สร้างต้นแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่มีความร่วมสมัยจากของดีขึ้นชื่อและวิถีชีวิตพื้นถิ่น หาความพึงพอใจด้านการออกแบบรูปลักษณ์โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ จากแบบสอบถาม จำนวน 100 คน พบว่า ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์เหมาะสมกับของที่ระลึกอยู่ในระดับมาก โครงสร้างและกราฟิกแสดงความเป็นตัวแทนที่สื่อความเป็นทุนทางวัฒนธรรมอยู่ในระดับมาก (ภาคเหนือ ค่าเฉลี่ย 4.15 (S.D. = 29.9), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.13 (S.D. = 27.0), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.10 (S.D. = 29.1), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.00 (S.D. = 26.0) ตามลำดับ) การใช้สีเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (ภาคเหนือ มีค่าเฉลี่ย 4.25 (S.D. = 22.7), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.23 (S.D. = 21.6), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.15 (S.D. = 22.5), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.05 (S.D. = 26.1) ตามลำดับ) ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์มีเหมาะสมกับความเป็นของที่ระลึก 4 ภาคอยู่ในระดับมาก (ภาคเหนือ มีค่าเฉลี่ย 4.2 (S.D. = 21.4), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.14 (S.D. = 20.9), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.25 (S.D. = 22.4), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.20 (S.D. = 26.4), ตามลำดับ)

คำสำคัญ : ทุนวัฒนธรรม, ตราสินค้า, บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก, เอกลักษณ์สินค้าไทย

Thai Product Identity Packaging to supportsouvenirs in 4 regions

Patinya Sang-aroon¹, Wasana Sunthorn²

^{1,2}Department of Industrial Design and Packaging of Suan Sunandha Rajabhat University

Email: patinya.sa@ssru.ac.th

Received: Nov 25, 2023

Revised: Dec 15, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

Abstract

This research aims to study and develop packaging products of packaging for Thai products to support souvenirs. This research was conducted by using mixed method which are collecting qualitative data from onsite surveys with local. The number of the populations are 50 people, which are new generation and interested in collecting souvenirs age between 21-35 years old. Research findings on the concept of cultural capital can be summarized as; Thailand have also a province with a history and identities of 4 regions through local materials, food cultures and folk music., as well as being outstanding in cultural diversity in all 4 regions. These are the ways of life of the Thai people living together from the past to the present. It is called a multicultural city with differences that coexist in perfect harmony. In collecting data from design experts, it was found that 1) to present a story about the cultural capital and wisdom of the products representing the four good regions corresponds to the behavior of purchasing souvenir products, should present a story about the patterns of cultural capital of the four regions, namely eating sticky rice in Isan. Weaving in the northern region Stringing Manohra beads in the southern region Ways of eating sweet food in the central region 2) to Presenting a contemporary packaging structure based on local products, names and lifestyles. Collecting data evaluation of packaging structure quality and satisfaction from population is tourists and interested in collecting souvenirs found that, the structural and graphic design issues represented representations of northern cultural capital. Satisfaction level was at a high level (Northern region had a mean of 4.15 (S.D. = 29.9), Southern region mean of 4.13 (S.D. = 27.0), Northeastern region had a mean of 4.10 (S.D. = 29.1), the central region had a mean of 4.0 (S.D. = 26.0) standard, respectively).The overall issue of using appropriate colors was satisfied at a high level (the northern region had a mean of 4.25 (S.D. = 22.7), the northeastern region had a mean of 4.23 (S.D. = 21.6), the central region had a mean of 4.15 (S.D. = 22.5), the southern region had a mean of 4.05(S.D. = 26.1), respectively).Graphic design issued suitable for packaging (Northern region had an average of 4.20 (S.D. = 21.4), Southern region had a mean of 4.14 (S.D. = 20.9), Isan had an average 4.25 (S.D. = 22.4), the central region had a mean of 4.20 (S.D. = 26.4), respectively).

Keywords : cultural capital, brand, packaging, Unique Thai products

บทนำ

สินค้าพื้นเมืองและของที่ระลึก เป็นตัวจูงใจให้เกิดการคิดถึงหรือนึกถึงเรื่องราว ถูกใช้เป็นสื่อให้เกิดผลทางด้านความทรงจำ เป็นสัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว ฯลฯ ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อกระตุ้นหรือเน้นย้ำความทรงจำให้คิดถึง หรือนึกถึงอยู่เสมอ เกี่ยวข้องกับบุคคล เหตุการณ์ หรือเรื่องราว โดยเกิดขึ้นภายใต้คุณภาพและราคาสินค้าที่เหมาะสม มีลักษณะเฉพาะของทุนทางวัฒนธรรม หรือมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ คือ ภาษา, วรรณกรรมพื้นบ้าน, ศิลปะการแสดง, แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล, งานช่างฝีมือดั้งเดิม, ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล, กีฬา ภูมิปัญญาไทย นอกจากนั้นหมายรวมถึงมรดกทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบของโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ภาษาวรรณกรรม เอกสารโบราณ จดหมายเหตุ ศิลปะการแสดง งานศิลปกรรม ก็ล้วนนับเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการสั่งสมและสร้างสรรค์ไว้จนสืบทอดมาเป็นมรดกวัฒนธรรมถือเป็นปัจจัยอันเป็นประโยชน์ที่ชุมชนและประชาชนจะได้รับอย่างเต็มที่ทั้งทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555 – 2557) ภายใต้หลักการพัฒนาพื้นที่การกิจและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคมไทย ดังนั้นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อสร้างประโยชน์ด้านเศรษฐกิจและสังคมแก่ชุมชนและประชาชนผ่านการออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงเป็นแนวทางที่มีในเขตพื้นที่ต่าง ๆ ในประเทศไทยและเป็นสิ่งที่สามารถนำเสนอความเป็นไทยในภูมิภาคได้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและที่มาในการศึกษาครั้ง ซึ่งประโยชน์ที่ได้รับนั้นสามารถนำไปเป็นต้นแบบหรือกรณีศึกษาในการพัฒนาโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ในชุมชนอื่น ๆ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดของทุนทางวัฒนธรรมนั้น คือการแสดงออกทางความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะสินค้าหรือถูกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของพวกตน แฝงด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสามารถถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกคนรุ่นเป็นเรื่องราว องค์ความรู้ตลอดจนกรรมวิธีต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งเฉพาะชุมชน สามารถสร้างขึ้นใหม่โดยปรับปรุงจากสิ่งที่มีอยู่เดิม เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของตน สื่อสารความรู้สู่การมีอัตลักษณ์และความต่อเนื่องทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดความเคารพต่อความหลากหลายทาง สะท้อนพัฒนาโครงสร้างทางสังคมโดยทุนวัฒนธรรมผ่านผลิตภัณฑ์จากผ้าหมายถึง ผลผลิตที่เกิดจากการทอ ย้อม ถัก ปัก ตีเกลียว ยก จก มัดหมี่ พิมพ์ลาย เกลาะ/ล้วง เครื่องปั้นดินเผา หมายถึง หัตถกรรมที่ใช้ดินเหนียวเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิต มีทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบ เครื่องโลหะ หมายถึง สิ่งที่มีวัสดุหลักเป็นเหล็ก ทองเหลือง หรือทองแดง เครื่องโลหะที่ทำจากเหล็กนิยมทำโดยการเผาไฟให้อ่อนตัวและตีเหล็กเป็นรูปทรงต่าง เครื่องประดับ งานศิลปกรรมพื้นบ้าน หมายถึง งานที่มีการแสดงอารมณ์ สะท้อนออกทางฝีมือการช่าง ในด้านวัฒนธรรมของประเทศไทยนั้น มีจุดเด่นทางด้านความหลากหลายของชาติพันธุ์และวัฒนธรรม ไทยจีน พม่า เนื่องจากเป็นเมืองชายแดน (อภิชาติ คำภูมิประเสริฐ, 2558) จากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน มีลักษณะการท่องเที่ยวตามความนิยม ที่สะดวกในการเดินทาง ถือเป็นกลุ่มประชากรคนรุ่นใหม่ที่มีมากอาศัยอยู่ในเขตเมือง มีการใช้จ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยวที่นิยมซื้อหาของฝากทางทุนวัฒนธรรมหรือซื้อหาสินค้าที่มีภาพลักษณ์ที่โดดเด่น (วิทวัส ชัยปราณี, 2546) ดังนั้นกระบวนการสร้างบรรจุภัณฑ์ จึงกลายเป็นแนวคิดที่สำคัญในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในประเทศไทยคู่กับการบริการต่าง ๆ ร่วมกับชุมชน ทั้งในปัจจุบันมีการส่งเสริมให้มีความสำคัญในเรื่องของ

การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวมากขึ้นเพื่อช่วยสร้างรายได้ที่เพิ่มขึ้นให้กับคนในชุมชน จากข้อความที่ข้างต้นจะเห็นว่า ประเทศไทยมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยว เนื่องจากมีการสร้างองค์ความรู้ในการพัฒนาสินค้าของที่ระลึกและมีทรัพยากรธรรมชาติรวมถึงทุนวัฒนธรรมที่น่าสนใจทั้งแบบดั้งเดิม และแบบประยุกต์เก่าและใหม่ แต่นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ที่มาเที่ยวยังขาดการสนับสนุนภาพรวมสินค้าไทยเมื่อนำไปเป็นของฝากต่างบ้านต่างเมือง อีกทั้งรูปแบบสินค้าที่ปรากฏในท้องตลาดก็ยังมีปัญหาขาดบรรทัดฐานที่ช่วยสนับสนุนด้านการออกแบบและพัฒนารูปแบบโครงสร้างที่ช่วยให้ระลึกถึงวัฒนธรรมรวมถึงการออกแบบบรรทัดฐานให้สวยงาม มีความสวยงามโดดเด่น ทำให้มีความดึงดูด และน่าสนใจ ช่วยเพิ่มมูลค่าการตลาด ทั้งบรรทัดฐานที่ดี จะช่วยให้สินค้าเป็นที่รู้จัก เป็นที่พูดถึงในตลาด รวมไปถึงช่วยกระตุ้นยอดขายของสินค้า

ในงานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาและหาแนวทางในการพัฒนาบรรทัดฐานสินค้าสินค้าไทยเพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค โดยใช้ทุนวัฒนธรรมเพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ตัวสินค้าขนาดเล็ก เพิ่มแรงจูงใจให้เกิดการซื้อเพิ่มเพื่อเก็บเป็นของสะสมเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนและยังเป็นการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวไทยอย่างยั่งยืนอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สามารถนำมาสร้างสรรค์บรรทัดฐานเพื่อนำเสนอความเป็นไทย 4 ภาค
2. ศึกษาอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างจุดเด่นและดึงดูดความสนใจในบรรทัดฐานของไทย 4 ภาค ซึ่งแสดงถึงการใช้ทุนวัฒนธรรมมาใช้เป็นส่วนประกอบในการออกแบบสร้างสรรค์ การเพิ่มมูลค่าและใช้ในเชิงพาณิชย์ได้
3. ออกแบบบรรทัดฐานสินค้าของไทย 4 ภาคที่ได้ผลิตขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

- 1) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำขนมหวาน ตลาดน้ำ จังหวัดในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จ.ปทุมธานี จ.สุพรรณบุรี 2) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคอีสานภาค จ.สกลนคร 3) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคเหนือจ.เชียงใหม่ 4) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ จ.ปัตตานี จ.นราธิวาส

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผสมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ศึกษากระบวนการและหาแนวทางพัฒนาโครงสร้างบรรทัดฐานสินค้าจากแรงบันดาลใจโดยใช้ทุนวัฒนธรรมที่โดดเด่นในการสร้างสรรค์ออกแบบ มีการรวบรวมข้อมูลและวิธีดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การบันทึกข้อมูลการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ ทฤษฎีภูมิ ภาคเอกสารและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องด้วยการบันทึกภาพ จัดเก็บรวบรวมตัวอย่างสินค้าขายดีและรูปแบบบรรทัดฐานเพื่อวิเคราะห์เกี่ยวกับด้านรูปลักษณะบรรทัดฐาน ที่มีอยู่เดิม

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากคนในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นกลุ่มคนที่ชอบท่องเที่ยวและสนใจในการเก็บของสะสมหรือของที่ระลึก อาศัยอยู่ในประเทศไทย ทั้ง 4 ภาค จำนวน 50 คน วิเคราะห์โจทย์แนวคิดทางการเลือกรูปแบบของที่ระลึกเพื่อให้ได้มาของตัวแทนสินค้าทางวัฒนธรรม และวิเคราะห์การออกแบบลวดลาย โครงสร้างบรรทัดฐาน ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้แสดงความเป็นอัตลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นไทยของแต่ละภาคเพื่อให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมสำหรับเป็นแนวทางในการพัฒนาและรูปลักษณะบรรทัดฐานต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 3 เก็บข้อมูลและความคิดเห็นเกี่ยวกับออกแบบบรรทัดฐานกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

ขั้นตอนที่ 4 สรุปข้อมูลและทดลองสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยมีขอบเขตตามขั้นตอนของการออกแบบพัฒนาสินค้าและบรรจุภัณฑ์จนได้ผลงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค

ขั้นตอนที่ 5 นำผลงานเป็นตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง (นักท่องเที่ยว) จำนวน 100 คน เพื่อประเมินผลความพึงพอใจต่อผลงานออกแบบจากกลุ่มเป้าหมายด้วยเครื่องมือวิจัย

ขั้นตอนที่ 6 สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์เกี่ยวกับทุนวัฒนธรรม ได้รวบรวมข้อมูลจากการสอบถามคนในพื้นที่ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) วิเคราะห์แนวคิดทางการเลือกรูปแบบของที่ระลึกเพื่อให้ได้มาของตัวแทนสินค้าทางวัฒนธรรม และวิเคราะห์การออกแบบลวดลาย โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้แสดงความเป็นอัตลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นไทยของแต่ละภาค สรุปได้ดังนี้ 1) ข้อมูลทางการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และกราฟิกหลักการใช้สี ใช้สีแบบใกล้เคียง (Simple Harmony) และกลุ่มโครงสร้าง (Color Scheme) เป็นโครงสร้างแบบไตรสัมพันธ์ รูปแบบภาพประกอบแบบภาพวาดลายเส้น (Free Style) 2) ประเภทผลิตภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงของแต่ละภาค ทั้ง 4 ภาค คือผลิตภัณฑ์ของดีภาคอีสาน คือ จักสานกระติบ กระเป๋าคาดหม้อ ผ้าคลุมไหล่ย้อมคราม จ.สกลนคร ผลิตภัณฑ์ของดีภาคเหนือ คือ กระดาษสา ร่ม ผ้าทอ ผลิตภัณฑ์ของดีภาคภาคใต้ คือ กุ้งโอ๊ะ จ.ปัตตานี เรืออูและผ้าบาติกโบราณ จ.นราธิวาส ผลิตภัณฑ์ของดีภาคกลาง คือ ขนมไทย น้ำหวาน SENSON จ.ปทุมธานีและแห้ว เฟรนช์ฟรายด์ จ.สุพรรณบุรี

การวิเคราะห์เกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์เดิมที่มีในท้องตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้ความเห็นว่า 1) ควรสร้างความน่าจดจำโดยใช้สินค้าขนาดเล็ก

ในการสร้างต้นแบบเพื่อให้เกิดความสะดวกในการสร้างลวดลายที่โดดเด่น 2) ขาดการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจ และดึงดูดกลุ่มเป้าหมายใหม่ 3) ขาดเอกลักษณ์ในการออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างกัน จึงควรออกแบบโครงสร้างใหม่ que แสดงรูปลักษณะเอกลักษณ์ให้กับพื้นที่ 4 ภาคของประเทศไทยคล้ายกับการเล่นกาษาปองของคนญี่ปุ่น เพื่อสร้างการจดจำได้และการเก็บสะสมเป็นของที่ระลึกทางทุนวัฒนธรรม ในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ โดยแบ่งข้อมูลการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 สรุปข้อมูลในส่วนของผู้เชี่ยวชาญ

โดยผลวิจัยจากการสรุปข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของโครงสร้างที่เหมาะสมในการนำไปใช้ได้ผลสรุปดังนี้ 1) ใช้โครงสร้างจากทุนวัฒนธรรมประเภท ใช้องค์ประกอบการพับขึ้นรูปใหม่ของภาคอีสาน เหนือ ใต้ และภาคกลาง 2) ลักษณะผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีแนวคิดจากทุนวัฒนธรรมที่เหมาะสม ควรเป็นลวดลายที่สื่อความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดความเป็นพื้นเมือง พหุวัฒนธรรม แต่นำเสนอออกมาในรูปแบบที่มีความร่วมสมัยเพื่อให้เข้าถึงได้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนรุ่นใหม่ชอบสะสม 3) มีบุคลิกภาพของที่มีความเป็นพื้นถิ่นที่แสดงออกถึงความร่วมสมัยพร้อมกัน

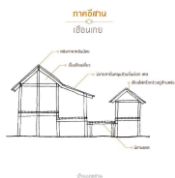
ส่วนที่ 2 สรุปข้อมูลในส่วนของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

โดยผลวิจัยจากการสรุปข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบที่เหมาะสมในการนำไปใช้พัฒนาสินค้าได้ผลสรุปดังนี้ ในการออกแบบต้องการรูปแบบขององค์ประกอบที่บอกเล่าเรื่องราวของภูมิภาคอย่างตรงไปตรงมา เช่น ภาพประกอบเรื่องราวการรับประทานอาหารในพื้นที่ กิจกรรมที่แสดงวิถีการดำเนินชีวิต ใส่ข้อมูลสามารถเห็นภาพ ได้ง่ายไม่ซับซ้อนทางการตีความหลายแง่ โดยมีบุคลิกภาพทางการออกแบบที่เป็นธรรมชาติ, ความมีวัฒนธรรม, ดูเป็นท้องถิ่นและเด่นชัด

การประยุกต์ใช้ผลวิจัยสู่การออกแบบ

ในการประยุกต์ใช้ผลวิจัยเพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบของบรรจุภัณฑ์บรรจุภัณฑ์สินค้าสินค้าไทยเพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบผลงานต้นแบบจำนวน 15 โครงสร้างและโครงสร้างบรรจุรวมหน่วย 1 โครงสร้าง ซึ่งเป็นโครงสร้างจากสิ่งได้รับความนิยม ได้แก่ 1) กล่องรวมเซตบรรจุภัณฑ์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อีสาน 1 กล่อง (บรรจุภัณฑ์ชิ้นเล็ก 3 ชิ้น จากโครงสร้างกระดืบ) 2) กล่องรวมเซตบรรจุภัณฑ์ภาคเหนือ 1 กล่อง (บรรจุภัณฑ์ชิ้นเล็ก 3 ชิ้น จากโครงสร้างโคมยี่เป็ง) 3) กล่องรวมเซตบรรจุภัณฑ์ภาคใต้ 1 กล่อง (บรรจุภัณฑ์ชิ้นเล็ก 3 ชิ้น จากโครงสร้างเรือกอและ) 4) กล่องรวมเซตบรรจุภัณฑ์ภาคกลาง 1 กล่อง (บรรจุภัณฑ์ชิ้นเล็ก 3 ชิ้น จากโครงสร้างการทอใบตอง ขนมหอย) กลุ่มเป้าหมายคือ นักท่องเที่ยวอายุระหว่าง 21-35 ปี ใช้บุคลิกภาพทางการออกแบบเป็นธรรมชาติ | ความมีชีวิตชีวา | ดูเป็นท้องถิ่น | เด่นชัดมีรูปแบบที่สมัยใหม่ เป็นที่น่าสนใจและมีเอกลักษณ์ โดยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบทางการ

ออกแบบที่สอดคล้องกับผลการวิจัยตามขอบเขตในการออกแบบ ในการใช้ลวดลายกราฟิกในออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์นั้นได้แนวคิดมาจากการ ผลวิจัยด้านแนวคิดทุนวัฒนธรรมที่วิเคราะห์ได้มาเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของ 4 ภูมิภาค ในประเด็น 1) วัสดุพื้นถิ่นคือ วัฒนธรรมการกิน 2) ดนตรีพื้นบ้าน กิน 3) การละเล่น 4) ความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยนำเสนอภาพลักษณ์กราฟิกจากการผสมผสานงานออกแบบจากถิ่นฐานร่วมกับการใช้สัญลักษณ์ ที่แสดงถึงแต่ละวัฒนธรรม เช่น 1) ลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมการสานของไม้ไผ่เป็นกระดืบข้าวทางภาคอีสาน 2) การปักและลวดลายประดิษฐ์จากเย็บร่มกระดืบสา ลายประจายามประยุกต์ของทางภาคเหนือ 3) ลวดลายของลูกปัดลายชุดมโนราห์หนังตะลุง ภาพทะเลใต้ของไทย ที่มีความโดดเด่นในภาคใต้ 4) การเรียงสือของ ขนมหอย นำศิลปะพื้นบ้านการทอขนมด้วย ใบตอง การขายอาหารบนเรือแทนสัญลักษณ์ที่มีกลิ่นอายของความเป็นไทยทางภาคกลาง จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเอกสารได้แนวทางการออกแบบลวดลายกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ดังนี้



รูปที่ 4 ภาพเล่าเรื่องราวของวิถีชีวิตที่ใช้ในการออกแบบกล่องรวมเซตบรรจุภัณฑ์ 4 ภาค

ที่มา : “เฮือน” บ้านไทยพื้นถิ่นภาคอีสาน <https://www.baanlaesuan.com>,

ร่มบ่อสร้าง <https://mgronline.com>, บ้านหนังตะลุงสุชาติทรัพย์สิน

<https://thailandtourismdirectory.go.th>, ตลาดน้ำ <https://powermag.kingpower.com>

การออกแบบบรรจุภัณฑ์

รูปแบบบรรจุภัณฑ์เลือกใช้โครงสร้างใหม่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ ให้โดดเด่นส่งเสริมภาพลักษณ์สินค้า และการตลาดเติมเต็มจุดเด่นของไทยให้มีความโดดเด่น ให้เกิดการออกแบบสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ที่เพิ่มมูลค่าและใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ จัดวางองค์ประกอบภาพจากผลข้อมูลวิจัยนำมาใช้โดย

โซลูชันด้านกิจกรรมทางการตลาดเติมเต็มจุดเด่นสินค้าของไทยสื่อสารให้เห็นความเป็นตัวแทนของผลิตภัณฑ์ของดีจาก 4 ภาค ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแบบสมัยใหม่ ใช้สีแบบใกล้เคียง รูปแบบภาพประกอบแบบภาพวาดลายเส้น ใน 1 เซตรวมมีโครงสร้างทั้งหมด 3 โครงสร้างใหม่บรรจุรวมเป็นหน่วยใหญ่ ในกล่องรวมเซตดังนี้



รูปที่ 5 ภาพต้นแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์กระติบ 3 รูปแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 6 ภาพต้นแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์โคมี่เป็ง 3 รูปแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 7 ภาพต้นแบบโครงสร้างเรือ 3 รูปแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 8 ภาพต้นแบบโครงสร้างการห่อขนมไทยจากใบตอง 3 รูปแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 9 ภาพต้นแบบรวมโครงสร้างทางวัฒนธรรม 4 ภาค

ที่มา : ผู้วิจัย



รูปที่ 10 ภาพต้นแบบบรรจุภัณฑ์รวมเขตสินค้าเพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค
ที่มา : ผู้วิจัย

การประเมินประสิทธิผลของผลงานออกแบบ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและทดลองจนได้ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสนับสนุนของที่ระลึก 4 ภาค การประเมินประสิทธิภาพโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และความพึงพอใจ โดยลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน โดยการใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์พบว่า การออกแบบโครงสร้างและกราฟิกแสดงความเป็นตัวแทนที่สื่อความเป็นทุนทางวัฒนธรรม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ภาคเหนือ ค่าเฉลี่ย 4.15 (S.D. = 29.9), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.13 (S.D. = 27.0), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.10 (S.D. = 29.1), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.00 (S.D. = 26.0) ตามลำดับ การใช้สีเหมาะสมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ภาคเหนือ มีค่าเฉลี่ย 4.25 (S.D. = 22.7), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.23 (S.D. = 21.6), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.15 (S.D. = 22.5), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.05 (S.D. = 26.1) ตามลำดับ ลวดลายบนบรรจุภัณฑ์มีเหมาะสมกับความเป็นของที่ระลึก 4 ภาคมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ภาคเหนือ มีค่าเฉลี่ย 4.2 (S.D. = 21.4), ภาคใต้ มีค่าเฉลี่ย 4.14 (S.D. = 20.9), ภาคอีสาน มีค่าเฉลี่ย 4.25 (S.D. = 22.4), ภาคกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.20 (S.D. = 26.4), ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์เอกลักษณ์สินค้าไทยเพื่อส่งเสริมการขายของที่ระลึก 4 ภาค โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ได้ตั้งสมมติฐานก่อนการวิจัยไว้ดังนี้ 1) การพัฒนาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ช่วยสร้างอัตลักษณ์และสร้างความจดจำให้กับนักท่องเที่ยวได้ 2) แนวทางการสร้างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สามารถนำไปต่อยอดเพื่อใช้ในเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าของที่ระลึกหรือผลิตภัณฑ์ของฝากสำหรับจำหน่ายนักท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดการจำภูมิหลังพื้นที่ภูมิภาคได้ดี ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการให้ออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ โดยใช้รูปแบบภาพประกอบแบบภาพวาดลายเส้น ใช้สีแบบใกล้เคียง (Simple Harmony) ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแบบสมัยใหม่ (Modern Type) ใช้ตัวอักษรภาษาไทยตัวอักษรแบบไม่มีหัว ใช้รูปแบบรูปแบบบรรจุภัณฑ์แบบการพับกระดาษแบบ origami ใช้รูปแบบบุคลิกภาพทางการออกแบบแบบมีวัฒนธรรม (Cultured), ดูเป็นท้องถิ่น (Provincial), ดูทันสมัย (Modern) และยังพบว่า การออกแบบลวดลายเพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกโดยใช้ทุนวัฒนธรรมแต่ละภาคของไยนั้น สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาตลาดสินค้าของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง (เพ็ญศรี เจริญวานิช และคณะ, 2541) ที่พบว่า ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดสำหรับด้านผลิตภัณฑ์ให้ความสำคัญกับประโยชน์หลักของตัว

ผลิตภัณฑ์มากกว่ารูปลักษณ์และชื่อเสียง ได้แก่ ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และความทนทานที่เก็บรักษาไว้ได้นาน รูปแบบสินค้าของที่ระลึกที่นักท่องเที่ยวต้องการซื้อวัฒนธรรมภูมิปัญญาและชุมชน มากกว่ารูปลักษณ์ภายนอกโดยเน้นคุณภาพและความสอดคล้องกับศิลปวัฒนธรรมประเพณีจากผลของความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่เปรียบเทียบกับบรรจุภัณฑ์เดิม รวมทั้งผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ออกแบบยังมีผลต่ออิทธิพลในการตัดสินใจซื้อของนักท่องเที่ยวไทยมากขึ้นตามสภาพเศรษฐกิจและเป็นรายได้เข้าสู่ภาคชุมชนส่งผลให้เกิดเป็นรายได้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตจากทุนวัฒนธรรม

References

Apichat Kampoomprasert. (2015). Social Capital and Cultural Capital in Ranong Province: Research and Development Institute, Suan Sunandha Rajabhat University.

Khwanchai Sukkon. (2017). A Study of the Influence of Graphics on Roasted Coffee Packaging on Consumers' Purchase Decision: Suan Sunandha Rajabhat University.

Kapferer, J. - N. (2008). The new strategic brand management: creating and sustaining brand equity long term. London: Kogan Page.

Patinya Sang- aroon, Sethakarn Prongnuch and Suchada Sitjongsataporn, (2021). " Agile Development and Efficiency Validation of Internet of Things Platform for Packaging Structure Design. " 2021 The 2017 International Electrical Engineering Congress (iEECON2017), pp.391,393, 8-10 Mar. 2017.

Pensri Charoenwanich, and Nitiphon Phutachote. (1998). Development of ecotourism marketing in the region. Northeast: Case studies in 5 provinces: Nakhon Ratchasima Buriram Loei and UbonRatchathani. Khon Kaen

Wittawat Chaipani et al. (2003). Building a brand. Bangkok: Tipping Point Press.

แนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้

ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

นักวิจัยและนักออกแบบอิสระ

Email : natapon15@hotmail.com

Received: Dec 4, 2023

Revised: Dec 16, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

บทคัดย่อ

ทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานในการวิเคราะห์ที่ว่าง และรูปทรงเรขาคณิตภายในอาคารอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ยังต้องขึ้นกับลักษณะอาคาร เพื่อให้เป็นไปตามทัศนคติของสังคมและพฤติกรรมที่เหมาะสมในอาคารที่มีที่ว่างที่ซับซ้อน การแยกแยะองค์ประกอบเชิงพื้นที่ที่ต้องเริ่มจากการกันสัดส่วน แสดงการเปลี่ยนตำแหน่งทางกายภาพให้เกิดเป็นองค์ประกอบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย การผ่านจากตำแหน่งทางกายภาพหนึ่งไปยังที่อื่น เป็นการเชื่อมโยงหน้าที่ทั่วไปซึ่งเป็นเหตุสำคัญของที่ว่าง เกิดเป็นลักษณะที่คนใช้งานจริง มีการเข้าครอบครองพื้นที่และการเคลื่อนไหว ระดับหน้าที่จะเป็นตัวกำหนดว่าภาระของอาคารควรมีลักษณะเป็นอย่างไร หน้าที่เป็นการคัดกรองอันดับแรกในภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เป็นอยู่ ลำดับที่สองเป็นวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชนหรือความต้องการตามชนิดของอาคาร ลำดับที่สามเป็นโครงสร้างคุณสมบัติเฉพาะของอาคารที่มีวัตถุประสงค์แตกต่างกันในแต่ละอาคาร ซึ่งแนวทางการออกแบบผังพื้นที่ภายในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียน ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้ที่มีคุณลักษณะที่ต่างกักันนั้น สามารถส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยสร้างความสนใจ ตลอดจนช่วยสร้างเสริมความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียนเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการสร้างบรรยากาศในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

คำสำคัญ : การรับรู้, ห้องเรียนแบบบรรยาย, การออกแบบเชิงพื้นที่

Guidelines for Spatial Design within Lecture Classrooms Consistent with the Users' Needs

Natapon Anusorntharangkul

Independent researcher and designer

Email : natapon15@hotmail.com

Received: Dec 4, 2023

Revised: Dec 16, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

Abstract

Architectural theory is fundamental in analyzing space and reasonable geometric shapes within buildings. It also depends on the nature of the building to meet social attitudes and appropriate behavior in buildings with complex spaces. Distinguishing spatial elements must begin with separating proportions and showing the transformation of physical locations into easily understandable elements. The passage from one physical location to another is a common functional connection, which is why space emerges in how people use it. There is occupation of space, and there is movement. The duty level determines what the building should look like. Its function is the first screening in the field to analyze existing architectural features. The second is the culture of each ethnic group or the needs of the type of building. The third is the structural features of buildings that have different purposes in each building. Guidelines for designing floor plans within the physical learning environment that are consistent with the needs of users with different characteristics can promote effective teaching and learning. It also helps create interest and foster discipline among students. The physical environment of learning is one part that encourages students to be interested in lessons and become more motivated to learn. Therefore, creating an atmosphere in the physical learning environment is extremely important.

Keywords : Perception, Lecture Classroom, Spatial Design

บทนำ

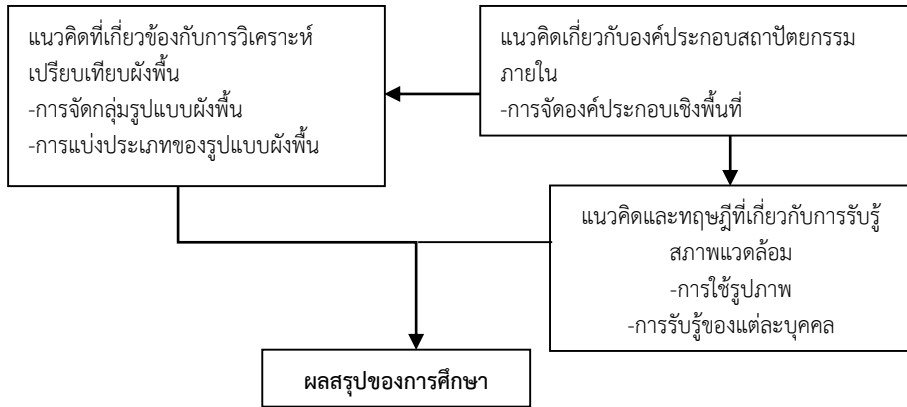
โครงสร้างของการออกแบบ (Structure of design) เป็นการจัดองค์ประกอบของการออกแบบ (Elements of design) ที่เป็นการสร้างสรรค์ที่สำคัญ เพื่อให้เกิดมีคุณค่าทางความงาม (Aesthetic) การออกแบบหรือการสร้างสรรค์หมายถึงการแสดงออกของความคิดหรือการปฏิบัติงานศิลปะ ซึ่งมีอยู่ในบุคคลทุกคน และองค์ประกอบของศิลปะเป็นรากฐานที่สำคัญของศิลปะ ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องทำความเข้าใจและนำหลักการออกแบบไปใช้เป็นแนวทางพิจารณาการออกแบบสร้างสรรค์ การออกแบบตกแต่งภายในหรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพภายในลักษณะทางกายภาพของสิ่งแวดล้อมเหล่านี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐาน มีการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ขึ้นเพื่อให้รูปร่างมีความสอดคล้องกับการใช้งาน จุดประสงค์ของการออกแบบตกแต่งภายในเป็นการปรับปรุงเพื่อให้มีหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้น และเป็นการเพิ่มความสวยงามให้แก่ที่ว่างเปล่า (Ching, 1987) ซึ่งองค์ประกอบ (Interior Element) ประกอบด้วย การจัดองค์ประกอบพื้นที่ และสภาพแวดล้อมทางกายภาพในด้านบรรยากาศ (Ambient)

สภาพแวดล้อมทั่วไปในงานสถาปัตยกรรม มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับการรับรู้รูปลักษณ์ของสภาพแวดล้อมนั้น ๆ และอยู่ในฐานะที่เป็นข่าวสารที่ก่อให้เกิดการรับรู้ประโยชน์ใช้สอยพื้นที่ การจัดระเบียบปัจจัยองค์ประกอบต่าง ๆ ทางกายภาพที่แตกต่างกันนั้นทำให้เกิดการรับรู้รูปลักษณ์ของสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน มนุษย์รับรู้ข่าวสารของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ด้วยคุณสมบัติขององค์ประกอบทางกายภาพต่าง ๆ เช่น รูปทรง ขนาด ลักษณะพื้นผิว สี ฯลฯ การรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบจึงเป็นการรับรู้ทางทัศนศาสตร์ที่สำคัญ ข่าวสารเพื่อการรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพดังกล่าว จะเต็มไปด้วยความหลากหลายและความซับซ้อน จากปัจจัยองค์ประกอบที่มีจำนวนมากมาย การวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายที่จะ

ศึกษาถึงปัจจัยองค์ประกอบทางกายภาพ ของห้องเรียนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ที่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งห้องเรียนเป็นความจำเป็นที่ผู้ออกแบบควรให้ความสนใจในการกำหนดรายละเอียดขององค์ประกอบ และจัดระเบียบปัจจัยองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เพื่อก่อให้เกิดรูปลักษณ์ของสภาพแวดล้อมที่สามารถสนับสนุนหรือส่งเสริมด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนในอีกทางหนึ่ง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้ขึ้นอยู่กับกรอบทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสถาปัตยกรรมภายใน ประกอบด้วยประเด็นที่ศึกษาสองประเด็นหลัก คือ การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ เพื่อศึกษาถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ เพื่อให้ได้ปัจจัยขององค์ประกอบที่เป็นมาตรฐานในการนำไปเป็นส่วนประกอบของแบบสัมภาษณ์ในการวิจัย แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เปรียบเทียบผังพื้นที่ ศึกษาการจัดองค์ประกอบผังพื้นที่ห้อง รูปแบบผังพื้นที่เพื่อทราบถึงลักษณะของกิจกรรมและการใช้พื้นที่ ขนาดพื้นที่ที่ใช้สอย ขนาดของแต่ละพื้นที่ และขนาดและจำนวนเครื่องเรือน นำไปสู่การจัดกลุ่มและแบ่งประเภทเพื่อหารูปแบบผังพื้นที่ที่สามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มตัวอย่าง ที่จะนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการวิจัยเพื่อศึกษาหาขนาดและที่ตั้งของพื้นที่ที่เหมาะสมกับกิจกรรม และแนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้สภาพแวดล้อม เพื่อหาวิธีการใช้เครื่องมือในการวิจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องมือและตัวชี้วัดของการวิจัยนี้ ซึ่งมีงานวิจัยที่ใช้วิธีการนำรูปภาพเป็นเครื่องมือในการหาคำตอบจากกลุ่มตัวอย่าง และการใช้สเกลวัดระดับเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งการใช้สิ่งเร้าเป็นเครื่องมือในการวิจัยที่ผ่านมามีผลในการสื่อสารความรู้สึกรับรู้ของคนได้ดี



รูปที่ 1 แสดงการเชื่อมโยงกรอบวรรณกรรมสู่ผลสรุปของการศึกษาวิจัย
ที่มา : โดยผู้วิจัย (ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร, 2566)

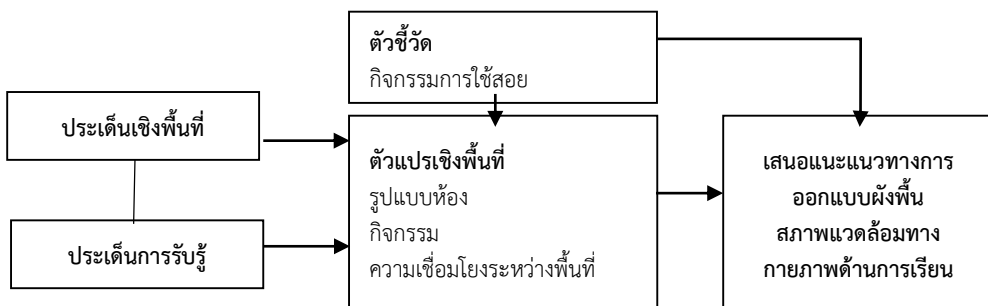
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาแนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบเชิงพื้นที่ด้านการเรียน เพื่อศึกษาความต้องการของผู้ใช้ที่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกันในด้านองค์ประกอบเชิงพื้นที่ของห้องเรียนแบบบรรยาย และเพื่อเสนอ

แนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้

ขอบเขตของการวิจัย

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะจุดประสงค์ของการออกแบบตกแต่งภายใน ที่เป็นองค์ประกอบ (Interior Element) ด้านการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ที่เพียงประเด็นเดียว



รูปที่ 2 แสดงผังเชื่อมโยงกรอบการวิจัย และการเชื่อมโยงตัวแปร
ที่มา : โดยผู้วิจัย (ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร, 2566)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้ โดย

วิธีการศึกษาทั้งข้อมูลจากเอกสาร หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลโดยการสำรวจภาคสนาม ร่วมกับการประเมินผังพื้นที่สภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียน การวิจัยแบบกึ่งทดลอง

และการทดสอบด้วยแบบสัมภาษณ์ที่มีรูปภาพประกอบ การวิจัยนี้จึงมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นด้วยการทบทวนวรรณกรรม ทำการศึกษาเบื้องต้นจากเอกสารค้นคว้าทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในสองส่วน คือ ส่วนแรกเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ ส่วนที่สองเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของบุคคลต่อสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เพื่อทราบถึงตัวแปรและวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 ทำการศึกษาเบื้องต้นกับรูปแบบของที่มีอยู่ในปัจจุบัน จากการสำรวจ เพื่อทำการจำแนกประเภท และเพื่อหากลุ่มตัวอย่างรูปแบบผังพื้นห้อง

ขั้นตอนที่ 3 ทำการประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการสังเกต สัมภาษณ์ ถ่ายภาพ วัดขนาดพื้นที่ และจดบันทึก เพื่อทราบถึงลักษณะทางกายภาพของห้อง

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อทราบถึงลักษณะสภาพแวดล้อมที่จำเป็นต่อการสนับสนุนกิจกรรมพฤติกรรมการใช้สอยภายในแล้ว การสร้างเครื่องมือโดยใช้รูปภาพ Stimuli (Plan 3d) ประกอบกับแบบสัมภาษณ์ ที่มีลักษณะไปในเชิงเปรียบเทียบ ทำการเก็บข้อมูลกับ

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของผู้ใช้พื้นที่ภายในห้องเรียน เพื่อทราบถึงการรับรู้ของบุคคล

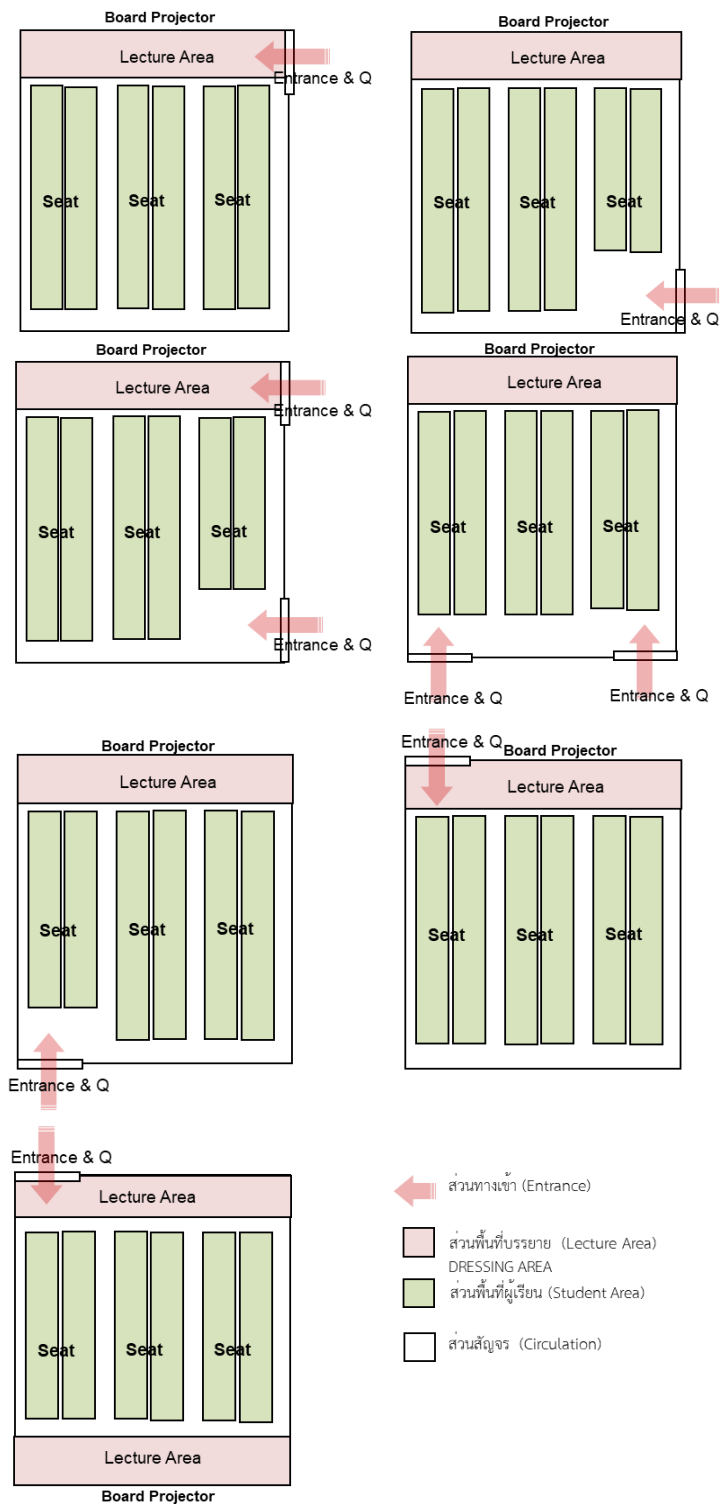
ขั้นตอนที่ 5 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บแบบสอบถาม มาประมวลผลด้วยโปรแกรม SPSS – Statistic Package for the Social Science เพื่อหาค่าเฉลี่ย

ขั้นตอนที่ 6 สรุปผลเสนอแนะแนวทางการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้

ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 2 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทรูปแบบผังพื้นห้อง และ 2) ประเภทกลุ่มบุคคลสามารถอธิบายรายละเอียด ได้ดังนี้ คือ

1. ประเภทรูปแบบผังพื้นห้อง ขอบเขตการวิจัยจะมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะห้องเรียนที่ได้จากการสำรวจเบื้องต้น พบรูปแบบห้องจำนวน 8 รูปแบบ ซึ่งทั้งหมดนี้มีความแตกต่างในเรื่องของการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ (Floor Plan Configuration) ที่แตกต่างกันได้ 4 ส่วนดังนี้ คือ

- 1) ส่วนทางเข้า (Entrance)
- 2) ส่วนพื้นที่บรรยาย (Lecture Area)
- 3) ส่วนพื้นที่ผู้เรียน (Student Area)
- 4) ส่วนทางสัญจร (Circulation)



รูปที่ 4 แสดงผังพื้นที่รูปแบบห้องเรียน
ที่มา : โดยผู้วิจัย (ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร, 2566)

2. ประเภทกลุ่มบุคคล ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน ทั้งที่เป็นผู้บรรยายและผู้เรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสำหรับตอบแบบสัมภาษณ์ เพื่อทราบถึงความต้องการและความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมทางกายภาพ จากแนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ใช้ที่ว่าความพึงพอใจจะเป็นไปตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจคือ อายุ เพศ การศึกษา (Leeniva, 2003) รวมถึงจากผลการศึกษาของ Robert Gifford, Donald W. Hine, Werner Muller-Clemm, D'Arcy J. Reynolds, JR. และ Kelly T. Shaw พบว่าการรับรู้ระหว่างสถาปนิกกับบุคคลทั่วไป มีการรับรู้ทางการมองเห็นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เห็นได้ว่าพื้นฐานศิลปะหรือการออกแบบก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความคิดเห็นที่แตกต่างเช่นกัน

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาผลการศึกษากิจกรรม และความต้องการของผู้ใช้พื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย พบว่าการออกแบบผังพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจให้แก่ผู้เรียน เป็นแรงจูงใจภายนอกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรักการอยู่ร่วมกันในชั้นเรียน และช่วยปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติอันดีงามให้แก่ผู้เรียน จากการศึกษาพบว่าออกแบบผังพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายให้อ่านง่ายต่อการเรียนการสอน เพื่อช่วยส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยสร้างความสนใจตลอดจนช่วยสร้างเสริมความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย จากการศึกษาความต้องการของผู้ใช้งาน พบว่าการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่ง

สามารถประมวลผลกิจกรรม และความต้องการของผู้ใช้ห้องเรียนได้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น เช่น ห้องเรียนที่ไม่คับแคบจนเกินไป ทำให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวในการทำกิจกรรม

2. ช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีงามและความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียน เช่น ห้องเรียนที่สะอาดที่จัดโต๊ะเก้าอี้ไว้อย่างเป็นระเบียบ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน นักเรียนจะซึมซับสิ่งเหล่านี้ไว้โดยไม่รู้ตัว

3. ช่วยส่งเสริมสุขรูปที่ดีให้แก่ผู้เรียน เช่น มีแสงสว่างที่เหมาะสม มีที่นั่งไม่ใกล้กระดานดำมากเกินไป มีขนาดโต๊ะและเก้าอี้ที่เหมาะสมกับวัยรูปร่างของนักเรียนนักศึกษา ฯลฯ

4. ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การตกแต่งห้องเรียนด้วยผลงานของนักเรียน

5. ช่วยส่งเสริมการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม เช่น การฝึกให้มนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน การฝึกให้อธิษฐานโมทนาในการอยู่ร่วมกัน ฯลฯ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายจะช่วยส่งเสริมและสร้างเสริมผู้เรียนในด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคมได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

ส่วนผลการวิจัยเรื่องสภาพในปัจจุบันและปัญหาด้านการเรียนการสอนผู้บรรยาย สรุปได้ว่าการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายต้องมีลักษณะทางกายภาพที่อำนวยความสะดวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจและศรัทธาต่อการเรียน นอกจากนี้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียน และระหว่างผู้บรรยายและผู้เรียน สิ่งเหล่านี้จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถแบ่งประเภทของบรรยากาศในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียนได้ 2 ประเภทคือ

1. บรรยากาศทางกายภาพ (Physical Atmosphere) บรรยากาศทางกายภาพ หรือ

บรรยากาศทางด้านวัตถุ หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ภายในห้องเรียนให้เป็นระเบียบเรียบร้อย น่าดู มีความสะอาด มีเครื่องใช้และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้การเรียนของผู้เรียนสะดวกขึ้น เช่น ห้องเรียนมีขนาดเหมาะสม แสงสว่างเพียงพอ และเสียงดังพอ กระดานดำมีขนาดเหมาะสม โต๊ะเก้าอี้มีขนาดเหมาะสมกับผู้เรียน เป็นต้น

2. บรรยากาศทางจิตวิทยา (Psychological Atmosphere) บรรยากาศทางจิตวิทยา หมายถึง บรรยากาศทางด้านจิตใจที่ผู้เรียนรู้สึกสบายใจ มีความอบอุ่น มีความเป็นกันเอง มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน และมีความรักความศรัทธาต่อผู้สอน ตลอดจนมีอิสระในความกล้าแสดงออกอย่างมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน

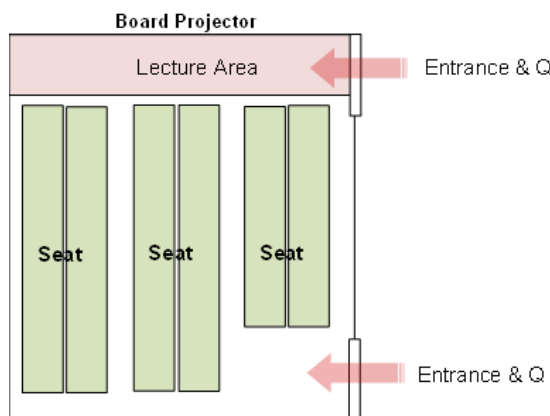
และการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยายควรมีสัดส่วนที่น่าดู สบายตา อากาศถ่ายเทได้ดี ถูกสุขลักษณะ

2. จัดโต๊ะเก้าอี้และสิ่งของที่อยู่ในห้องเรียนแบบบรรยาย ให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน และกิจกรรมประเภทต่าง ๆ

3. การสร้างบรรยากาศในการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ให้รู้สึกถึงความอบอุ่นเป็นกันเอง ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย

และจากการศึกษารูปแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ในประเด็นที่เป็นตัวชี้วัดเชิงพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันในด้านรูปแบบเชิงพื้นที่ในส่วนทางเข้า ส่วนพื้นที่บรรยาย ส่วนพื้นที่ผู้เรียนและทางสัญจร เป็นกรณีศึกษา โดยการสำรวจพบว่าทั้งสองกลุ่มมีความนิยมในผังพื้นที่ของสภาพแวดล้อมทางการเรียนในการจัดตำแหน่งของส่วนทางเข้า ส่วนพื้นที่บรรยาย ส่วนพื้นที่ผู้เรียนและทางสัญจรในรูปแบบเดียวกันทั้งสองกลุ่ม คือระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าบริเวณด้านหน้าและด้านข้างหลัง เข้า-ออกได้สองทาง (1C) อาจอันเนื่องมาจากผู้เรียนที่ต้องการออกไปทำธุระส่วนตัวจะไม่ต้องเดินไกล สามารถใช้งานได้สะดวกและรวดเร็วกว่า สำหรับกรณีผู้ใช้งานในแบบผู้บรรยายอาจอันเนื่องมาจากตำแหน่งของเข้าด้านหน้าอยู่ใกล้จึงทำให้สะดวกต่อการใช้อีกนัยหนึ่งเมื่อมีทางเข้าด้านหลังด้วยก็จะทำให้ผู้เรียนไม่ต้องเดินผ่านส่วนบรรยายในระหว่างการบรรยายในกรณีที่ผู้บรรยายอาจเข้าเรียนช้า หรือต้องการออกไปทำธุระส่วนตัวนอกห้องเรียน ซึ่งจะทำให้ไม่รบกวนสายตาสมาชิกคนอื่น



รูปที่ 5 แสดงผังพื้นที่รูปแบบห้องเรียน 1-C ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและผลการเปรียบเทียบความนิยมของกลุ่มตัวอย่างต่อการจัดพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ภายในห้อง

การจัดพื้นที่เปรียบเทียบ	กลุ่มตัวอย่าง					Sig. (t-test)
	ผู้เรียน		ผู้บรรยาย		ค่าเฉลี่ย โดยรวม	
	Mean	SD.	Mean	SD.		
1. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหน้าข้างของห้อง (1A) และด้านหลังข้างของห้อง (1B)	7.4	3.6	5.0	3.6	6.2	.000*
2. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหน้าข้างของห้อง (1A) และบริเวณด้านหน้า และด้านข้างหลัง เข้า-ออกได้สองทาง (1C)	8.3	2.9	8.0	2.9	8.2	.158
3. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหลังข้างของห้อง (1B) และบริเวณด้านหน้า และด้านข้างหลัง เข้า-ออกได้สองทาง (1C)	8.0	3.2	8.1	3.0	8.1	.739
4. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหลังของห้อง (1D) และด้านหน้าของห้อง (1E)	3.1	3.6	3.7	3.4	3.4	.106
5. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหลังของห้อง (1D) และบริเวณด้านหลังห้อง เข้า-ออกได้สองทาง (1F)	8.2	3.0	8.3	3.0	8.3	.454
6. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหลังของห้อง (1E) และบริเวณด้านหลังห้อง เข้า-ออกได้สองทาง (1F)	8.4	4.0	8.3	3.0	8.4	.456
7. ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าบริเวณด้านหลังห้อง เข้า-ออกได้สองทาง (1F) และบริเวณด้านหน้า และด้านข้างหลัง เข้า-ออกได้สองทาง (1C)	8.0	3.2	8.1	3.7	8.1	.155

จากตารางผลของการศึกษาการเปรียบเทียบความนิยมของกลุ่มตัวอย่าง ต่อการจัดพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ภายในห้อง ผู้ใช้งาน ทั้ง 2 กลุ่ม ทั้งผู้เรียนและผู้บรรยาย มีความพึงพอใจไปในทิศทางเดียวกันแตกต่างกันไม่มากนัก ในระดับเล็กน้อยค่อนข้างปานกลาง แต่จะเห็นว่าผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของความนิยมระหว่างผู้ใช้งานทั้ง 2 แบบ ในประเด็นการทดสอบเรื่องการจัดพื้นที่ส่วนทางเข้าสู่ภายในห้องเรียน ระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าด้านหน้าข้างของห้อง (1A) และด้านหลังข้างของห้อง (1B) พบว่า ผู้ใช้งานทั้ง 2 แบบ มีระดับ

ความนิยมที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (sig.000*) เพียงข้อเดียวเท่านั้น ส่วนในการเปรียบเทียบอื่น ๆ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($p>.05$) ดังตารางที่ 1

สรุปได้ว่าผู้เรียน และผู้บรรยายนั้น พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความนิยมในผังพื้นที่ของสภาพแวดล้อมทางการเรียนในการจัดตำแหน่งของส่วนทางเข้า ส่วนพื้นที่บรรยาย ส่วนพื้นที่ผู้เรียน และทางสัญจรในรูปแบบเดียวกันทั้งสองกลุ่ม คือระหว่างตำแหน่งของส่วนทางเข้าบริเวณด้านหน้า และด้านข้างหลัง เข้า-ออกได้สองทาง เนื่องจากการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความ

ต้องการของผู้ใช้มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจให้แก่ผู้เรียน เป็นแรงจูงใจภายนอกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรักการอยู่ร่วมกันในชั้นเรียน และช่วยปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติอันดีงามให้แก่ผู้เรียน สามารถส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยสร้างความสนใจ ตลอดจนช่วยสร้างเสริมความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการเรียนเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการออกแบบเชิงพื้นที่ภายในห้องเรียนแบบบรรยาย ที่สอดคล้องต่อความต้องการของผู้ใช้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

References

- Ching, F. D. K., (1987). *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Devlin, K. & Nasar, J. L. (1989). The beauty and the beast: Some preliminary comparisons of 'high' versus 'popular' residential architecture and public versus architect judgments of same. *Journal of Environmental Psychology*. 333-344.
- Gifford, R. & Fan Ng, C. (1982). The relative contribution of visual and auditory cues to environmental perception. *Journal of Environmental Psychology*. 275-284.
- Gifford, R. et.al, (2000). Decoding Modern Architecture: A Lens Model Approach for Understanding the Aesthetic Differences of Architects and Laypersons. *Environment and Behavior*. 163-187.
- Goldschmidt, G., & Smolkov, M. *Variances in the Impact of Visual Stimuli on Design Problem Solving Performance*. Faculty of Architecture & Town Planning, Technion-Israel Institute of Technology, Haifa 32000. Israel. 2006. 549-569.
- Groat, L. (1982). Meaning in post-modern architecture: An examination using the multiple sorting task. *Journal of Environmental Psychology*. 3-22.
- Herbert Van, H. et.al, (1985). Comparative Floor plan- analysis as a mean to Develop Design Guidelines. *Journal of Environmental Psychology*. 155-179.
- Leeniva, P. (2003). *Study of guidelines for designing outpatient departments that are consistent with the behavior and satisfaction of service users. Case study: 60-bed community hospital, Chachoengsao Province* [Master Degree of Architecture]. King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.
- Ritterfeld, U. & Cupchik, G. C. (1996). Perception of Interior Spaces. *Journal of Environmental Psychology*. 349-360.
- Steinfeld, E. et. al, (1999). *Enabling Environment*. New York. Kluwer Academic / Plenum Publisher.
- Weber, O. (2001). Perception of Environmental Risks of Company Sites. *Journal of Environmental Psychology*. 165-178.
- Wolfgang, F.E. et.al., (1988). *Post-Occupancy Evaluation*. New York: Van Nostrand Reinhold.

กระบวนการมีส่วนร่วมแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ ณัฐวัฒน์ จิตศีล¹, ยศวดี จินตมัย²

¹คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมือง และนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Email: nattawat.ji@msu.ac.th¹, yosawadee1983j@gmail.com²

Received: Dec 11, 2023

Revised: Dec 21, 2023

Accepted: Dec 22, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการมีส่วนร่วมแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ที่มีป่าโคกขาว เป็นผืนป่าขนาดใหญ่ที่สุดในจังหวัดสุรินทร์ ที่ยังไม่มีกรมส่งเสริมการเกษตรใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจากธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ และเกิดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างยั่งยืน ก่อให้เกิดแผนการดำเนินงานโครงการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Process of Participatory Action Research; PAR จากผลการวิจัยสรุปกระบวนการการมีส่วนร่วมกับชุมชนเป็น 3 ระยะ คือ 1) ระยะต้นน้ำ มีการร่วมศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการใช้ประโยชน์จากป่า เป็นความร่วมมือกันของทีมวิจัยระหว่าง คณาจารย์และนิสิตเบื้องต้น ทำความเข้าใจบริบทของลักษณะธรรมชาติและพืชพรรณที่มีอยู่ในป่าโคกขาว เพื่อนำเสนอเสนอรูปแบบการศึกษา ลักษณะนิเวศป่าโคกขาว นำสู่การขยายผลการศึกษาดูการใช้สื่อ “Model ป่า” 2) ระยะกลางน้ำ ความร่วมมือกับภาคีทุกภาคส่วนของโครงการ ได้แก่ คณะวิจัย นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ ชาวบ้านบ้านส้มกบ ผู้นำชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน ตัวแทนจากองค์การบริหารส่วนตำบลเหล่าดอกไม้ อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการทั้งการบูรณาการความรู้ทางภูมิสถาปัตยกรรม การระดมความคิดสร้างความเข้าใจกับชุมชน ด้วยการจัดเวทีเสวนาร่วมกัน และ 3) ระยะปลายน้ำ เป็นการสังเคราะห์ร่วมกับการบูรณาการการเรียนการสอน งานบริการวิชาการ โดยการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน ทีมวิจัย และวิทยากรเป็นความร่วมมือที่ได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ได้แก่ กิจกรรมการให้ความรู้ การจัดสภาพแวดล้อมเพื่อพัฒนาที่พักรูปแบบ โฮมสเตย์ของชุมชน การนำเสนอผลงาน การเสนอแนวคิดการปรับปรุงพื้นที่ที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ของชุมชน การส่งเสริมและพัฒนาความการใช้ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานสำหรับสนทนา และการมอบทุนจำลอง (Model) ที่ได้รับการเสนอแนวคิดการพัฒนาปรับปรุง ให้กับเจ้าของบ้านพัก

คำสำคัญ : กระบวนการมีส่วนร่วม, แนวทางการพัฒนา, โฮมสเตย์

Participatory process guidelines for developing the homestay models: A case study of Ban Som Kob, Chuen Chuen District,

Maha Sarakham Province

Nattawat Jitsin¹, Yosawadee²

¹Faculty of Architecture Urban Design and Creative Art, Mahasarakham University

²Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajabhat Mahasarakham University.

Email: nattawat.ji@msu.ac.th¹, yosawadee1983j@gmail.com²

Received: Dec 11, 2023

Revised: Dec 21, 2023

Accepted: Dec 22, 2023

Abstract

The objective of this article is to evaluate the participatory process and guidelines for creating a homestay model, focusing on the Ban Som Kop community in Chomchoen District, Maha Sarakham Province. The Khok Khao forest is present in this part of Maha Sarakham province, which is the largest forest area in the province. The study of the utilization of health tourism from the abundant nature has not yet been emphasized. A project implementation plan for the development of homestay formats using participatory action research (PAR) is necessary to create sustainable ecotourism. The research results indicate that community participation can be divided into three phases: 1) In the upstream phase, the research team collaborates on jointly studying and analyzing forest utilization data.; The initial faculty and students must comprehend the context of the natural features and plants in the Khok Khai forest to present a model for studying the ecological characteristics of the Khok Khao forest. Leading to the expansion of the study results by using the media 'Forest Model' 2) in the mid-stream phase, cooperation with all sectors of the project, including the research team, students of the faculty of Architecture, and others. Ban Som Kop Village, community leaders, village headman, and representatives of the Lao Dokmai Subdistrict Administrative Organization were present at the meeting. Collaborate with the community by organizing a joint forum through workshop activities that incorporate landscape architecture knowledge and brainstorming. 3) The downstream stage entails the synthesis and integration of teaching and learning. Academic services involve collaborating with the community, research team, and lecturers to organize activities that are beneficial for both parties. By utilizing workshop activities, including knowledge-sharing activities, we will establish an environment where community homestays can flourish. Additionally, we will present ideas for improving community homestay-style accommodation areas. Promoting and improving Basic English language skills for conversation and presenting models (models) with ideas for development and improvement to the owner of the house.

Keywords : Participatory process, Development guidelines, Home stay

บทนำ

กระบวนการมีส่วนร่วมแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคามนี้ เป็นส่วนหนึ่งในโครงการบริการวิชาการเพื่อสร้างนวัตกรรมสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ทำการศึกษาในพื้นที่ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่จังหวัดมหาสารคามที่มีป่าโคกขาว เป็นผืนป่าขนาดใหญ่ที่สุดในจังหวัดมหาสารคาม ซึ่งในอดีตผืนป่าแห่งนี้มีความอุดมสมบูรณ์ตามลักษณะของป่าเบญจพรรณ แต่จากการลักลอบตัดไม้ทำลายป่าและการถางป่ารุกกล้าเข้ามาเรื่อย ๆ มีผลทำให้ผืนป่ามีความเสื่อมโทรม ที่ผ่านมามีองค์กรได้จัดโครงการและกิจกรรมร่วมกับชุมชนที่อยู่รายรอบผืนป่า เพื่อพลิกฟื้นผืนป่าดังกล่าวให้กลับคืนสู่ความอุดมสมบูรณ์ดั้งเดิม และจากผลของความพยายามดังกล่าว ทำให้ปัจจุบันผืนป่าโคกขาวสามารถกลับมาเป็นแหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติที่สนองตอบทั้งคนและสัตว์ได้อีกครั้ง ป่าโคกขาวสามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้อีกหลายประการ เช่น เป็นซูปเปอร์มาเก็ตของชุมชน เป็นพื้นที่ต้นน้ำ เป็นห่วงโซ่อาหาร และเป็นปอดของจังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดใกล้เคียง แต่อย่างไรก็ตามยังไม่มีกรมุ่งเน้นการศึกษาการใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจากธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ การศึกษาพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เช่น การจัดทำเส้นทางศึกษาธรรมชาติบำบัดโดยใช้ผืนป่าป่าโคกขาวเป็นพื้นที่หลังบำบัด เพื่อส่งเสริมสุขภาพกายและใจแก่ผู้มาเยือนและเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างยั่งยืน คณะผู้จัดทำมุ่งเน้นคือ การสร้างกลุ่มเยาวชนให้เป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรในผืนป่าสามารถเป็นผู้นำเที่ยวและให้ความรู้เรื่องป่าและสมุนไพรแก่นักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมได้ ก่อให้เกิดแผนการดำเนินงานโครงการภายใต้กิจกรรมโครงการย่อยที่ 2 คือ แนวทางพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน บูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนของนิสิตรายวิชา หนึ่ง

หลักสูตรหนึ่งชุมชนและวิชาชีพพรรณและการออกแบบ เพื่อให้ นิสิตฝึกกระบวนการลงพื้นที่ เรียนรู้การเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาปรับปรุงบ้านพัก เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวในรูปแบบโฮมสเตย์

บทความนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการการมีส่วนร่วม ทั้งกับนิสิต ผู้นำชุมชน ชาวบ้านบ้านส้มกบ ตัวแทนจากองค์การบริหารส่วนตำบลเหล่าดงไม้ อำเภอน้ำขุ่น คณะอาจารย์และนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชนในการหาแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านส้มกบ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม

ระเบียบวิธีวิจัย

1. โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Process of Participatory Action Research; PAR) เป็นการแสดงความร่วมมือระหว่างคณะอาจารย์และนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมือง และนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ชาวบ้านบ้านส้มกบ ผู้นำชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน ตัวแทนจากองค์การบริหารส่วนตำบลเหล่าดงไม้ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม การดำเนินการผ่านกระบวนการบริหารงานคุณภาพ (PDCA)

2. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ

2.1 ระยะต้นน้ำ ศึกษาและทำความเข้าใจข้อมูลการใช้ประโยชน์จากป่า เพื่อเสนอรูปแบบการศึกษาลักษณะนิเวศป่าโคกขาว เพื่อเตรียมตัวก่อนลงพื้นที่ และ นำสู่การขยายผลการศึกษา ด้วยการใช้อุปกรณ์ Model ป่า เพื่ออธิบายสังคมป่าในพื้นที่ป่าโคกขาว

2.2 ระยะกลางน้ำ ศึกษาบริบทชุมชนโดยรอบป่าโคกขาวเพื่อ หาความร่วมมือในการเสนอโครงการพัฒนาชุมชนเพื่อเป็นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ เพื่อ

สร้างกระบวนการวิเคราะห์ทรัพยากรชุมชน ร่วมกับการวิเคราะห์เส้นทางการเข้าถึง แต่ละชุมชน

2.3 ระยะปลายน้ำ เป็นการสร้างความเข้าใจในการเตรียมความพร้อมพื้นที่เพื่อพัฒนาชุมชนให้เป็นที่พึงรูปแบบโฮมสเตย์ และเสนอแนวทางการปรับปรุงบ้านตัวอย่าง สร้างเวทีการทำความเข้าใจ และให้ความรู้เกี่ยวกับ การรู้คุณค่าของชุมชน การเตรียมความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยว การสร้างแผนการรองรับและกิจกรรมแต่ละฤดูกาล การเพิ่มทักษะความรู้ภาษาอังกฤษเบื้องต้น และการเสนอแนวทางการปรับปรุงที่พักของชุมชน

แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรม

1. หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Process of Participatory Action Research; PAR)

การวิจัยที่ประกอบไปด้วยกระบวนการค้นคว้าทางสังคม (Social Investigation) การให้การศึกษา (Education) และการกระทำหรือปฏิบัติการ (Action) เพื่อที่จะให้กลุ่มผู้ถูกกดขี่หรือด้อยโอกาสในสังคมได้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และความเข้าใจกับสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ รวมทั้งเปิดพื้นที่ให้เรียนรู้และแก้ไขปัญหาส่วนกันระหว่างหลายฝ่าย อันเป็นการสร้างความรู้ให้กับสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มีหลักการที่ให้ความเคารพต่อภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนกระบวนการสร้างความรู้ซึ่งแตกต่างไปจากนักวิชาการ (พันธุทิพย์ รามสูตร, 2540)

เป้าหมายและประโยชน์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

1.1 เป้าหมายหลักของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนั้นมีหลายประการ ดังนี้ (พันธุทิพย์ รามสูตร, 2540)

- 1) ค้นหาความรู้พื้นฐานที่เป็นที่ยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลาย
- 2) ส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรม

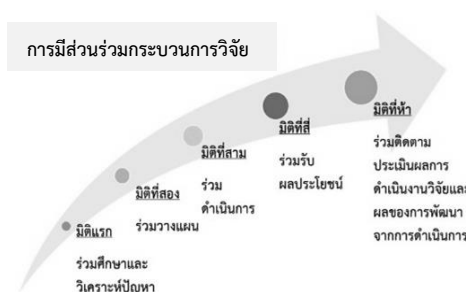
3) สร้างดุลยภาพระหว่างวิทยาศาสตร์ความรู้ทางวิชาการและความรู้พื้นฐาน

4) ยอมรับในความไม่เท่าเทียมกันของภาวะสังคมเศรษฐกิจ

1.2 ระเบียบวิธีของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กิจกรรมของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มีความแตกต่างกันอยู่ 2 ชุดความคิดโดยจำแนกได้ดังนี้

1) กิจกรรมการวิจัยปฏิบัติการ หรือการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของผู้ประสานงานหรือผู้อำนวยการวิจัย โดยเป็นกิจกรรมการแสวงหาความรู้ของนักวิจัยตามโครงการ โดยจุดมุ่งหมายที่สำคัญของนักวิจัยคือการสร้างรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามหลักการวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ และสามารถที่จะเผยแพร่แก่สังคมได้ เป็นรูปแบบที่สามารถแก้ไขปัญหาของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าใช้จ่ายไม่มากนัก แต่ในเวลาเดียวกันก็ได้ผลตอบแทนจากการวิจัยค่อนข้างสูง

2) กิจกรรมการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมการวิจัยเชิงปฏิบัติการของชุมชน ที่เกิดจากความพยายามในการแก้ไขปัญหาของนักวิจัยที่ปฏิบัติการร่วมกันกับชุมชน ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ขั้นตอนการมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

1.3 ขั้นตอนกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ดังนี้

- 1) ขั้นการศึกษาบริบท
- 2) ขั้นกำหนดปัญหา

- 3) ขั้นการวางแผนปฏิบัติงานวิจัย
- 4) ขั้นการติดตาม ตรวจสอบและปรับปรุง
- 5) ขั้นการสรุปผลการวิจัย

1.4 ขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ดังรูปที่ 2

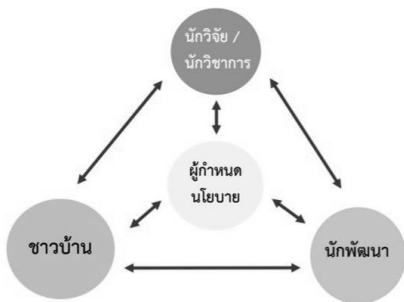
1) ระยะก่อนทำการวิจัย (Pre-Research Phase) โดยมีจุดเริ่มต้นจากการเลือกชุมชนและการเข้าถึงชุมชน จากนั้นทำการบูรณาการตัวนักวิจัยเข้ากับชุมชน

2) ระยะของการทำวิจัย (Research Phase) เป็นการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาร่วมกับชุมชน ด้วยการฝึกอบรมทีมวิจัยท้องถิ่น การวิเคราะห์ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในกระบวนการ PAR

3) ระยะการจัดทำแผน (Planning Phase) ทำการอบรมทีมงานวางแผนท้องถิ่น การกำหนดโครงการหรือกิจกรรม และการศึกษาความเป็นไปได้

4) ระยะนำแผนไปปฏิบัติ (Implementation Phase) เป็นการกำหนดทีมงานปฏิบัติงานอาสาสมัคร และจัดอบรมทีมงานปฏิบัติอาสาสมัคร

5) ระยะการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน (Monitoring and Evaluation Phase)



รูปที่ 2 การมีส่วนร่วมของฝ่ายต่าง ๆ ในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

สรุปการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research; PAR) เทคนิค PAR นี้ เป็นเทคนิคที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการเข้าศึกษาหาสาเหตุ ปัญหาของชุมชน เพื่อร่วมกันวิเคราะห์ วางแผน ดำเนินการแก้ไขปัญหาของชุมชนให้เบาบางลง ซึ่งมีวิธีการและขั้นตอนที่

เป็นประโยชน์ต่อการทำงานร่วมกันของชุมชนและนักวิจัย นักศึกษา ชุมชน PAR เป็นเทคนิคที่เหมาะสมต่อยุคปัจจุบันที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย

2. แนวคิดการมีส่วนร่วม (Participation)

การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่สมาชิกได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติตามโครงการ ร่วมติดตามประเมินผลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่พึงประสงค์ ทั้งนี้ การมีส่วนร่วมจะต้องมาจากความสมัครใจ พึงพอใจ และได้รับผลประโยชน์ที่เกิดจากชุมชนโดยส่วนรวมร่วมกัน (สัญญา เคนาภูมิ, 2551)

การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมติดตามผล (เมตต์ เมตต์การุณจิต, 2553)

กระบวนการมีส่วนร่วม มีรูปแบบ ดังนี้

- 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making)
- 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน (Implementation)
- 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits)
- 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation)

3. รูปแบบการท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์ (Home Stay)

ที่พักสัมผัสวัฒนธรรมชุมชนชนบท (Home Stay) หมายถึง บ้านพักที่อยู่ในชุมชนชนบทที่มีประชาชนหรือสมาชิกในครัวเรือนอาศัยอยู่ประจำบ้านเป็นสมาชิกของกลุ่มหรือชมรม หรือ สหกรณ์ที่ร่วมกันจัดเป็นโฮมสเตย์ชุมชน โดยนักท่องเที่ยวสามารถเข้าพักร่วมกับเจ้าของบ้านได้ ซึ่งสมาชิกในบ้านมีความยินดีและเต็มใจที่จะรับนักท่องเที่ยว พร้อมทั้งถ่ายทอดประเพณีวัฒนธรรมอันดีงามของท้องถิ่นให้แก่นักท่องเที่ยวและพานักท่องเที่ยว เที่ยว

ชมแหล่งท่องเที่ยวและทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ปั่นจักรยาน นั่งเรือ เดินป่าศึกษาธรรมชาติ

การจัดการโฮมสเตย์เบื้องต้น หลักการของโฮมสเตย์เป็นเรื่องที่สำคัญที่ทุกฝ่ายตั้งแต่รัฐบาลไปจนถึงชุมชนจะต้องเข้าใจ ไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้การส่งเสริมและพัฒนาเกี่ยวกับโฮมสเตย์ลงทางและก่อให้เกิด ปัญหาตามมาภายหลัง ดังนั้นการจัดการเกี่ยวกับที่พักจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ชุมชน หรือเจ้าของบ้านต้องมีหลักแนวทางในการปฏิบัติซึ่งอาจเรียกว่า บัญญัติ 10 ประการดังนี้

- 1) เติยนนอนที่สะอาดสะอากปลอดภัย และถูกสุขลักษณะในราคาสสมเหตุสมผล
- 2) ห้องอาบน้ำและส้วมที่สะอาด
- 3) อาหารพื้นง่าย ๆ แต่ปรุงมาอย่างดี
- 4) ทิวทัศน์และธรรมชาติของชนบทที่สวยงาม
- 5) ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชุมชนของท้องถิ่น
- 6) กิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ อาทิ เดินป่า ตกปลา ซึม้า ปีนเขา ที่จักรยาน
- 7) ร้านค้าทั่วไปและร้านจำหน่ายสินค้าของที่ระลึก
- 8) ความบันเทิง การแสดงพื้นบ้าน อาทิ ดนตรี การเต้นรำ
- 9) ความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว
- 10) ความเป็นมิตรและรอยยิ้มของเจ้าของบ้าน

ผลการวิจัย

1. พื้นที่ศึกษา

ที่ตั้งชุมชนบ้านสั้มกบ ตั้งอยู่ห่างจากกิ่งอำเภอชื่นชม จังหวัดมหาสารคาม ทางทิศตะวันตก ระยะทางจากที่ว่าการอำเภอชื่นชม ประมาณ 6 กิโลเมตร ดังรูปที่ 3 โดย

ทิศเหนือ ติดกับ ป่าโคกข้าว

ทิศตะวันออก ติดกับ บ้านหนองผักแว่น

ทิศตะวันตก ติดกับ บ้านนาค้าน้อย

ทิศใต้ ติดกับ บ้านโนนสะอาด

หมู่ที่ 8 ตำบลหนองกุ้ง



รูปที่ 3 ที่ตั้งชุมชนบ้านสั้มกบ ตำบลเหล่าดอกไม้ อำเภอชื่นชม จังหวัดมหาสารคาม

ที่มา: ดัดแปลงภาพจากโปรแกรม Google Earth เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564

2. กระบวนการระยะต้นน้ำ

ศึกษาและทำความเข้าใจในข้อมูลการใช้ประโยชน์จากป่า โดยในกระบวนการขั้นตอนต้นน้ำนี้ผู้วิจัยและทีมงานที่ร่วมวิจัย ได้ร่วมทำความเข้าใจบริบทของลักษณะธรรมชาติและพืชพรรณที่มีอยู่ในป่าโคกข้าว ตามลักษณะที่ตั้งและข้อมูลด้านปัจจัยลักษณะภูมิประเทศ พบว่าความหลากหลายของพืชพรรณในพื้นที่ป่าโคกข้าว เป็นผืนป่าที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในอำเภอชื่นชม ทั้งด้านอาหาร อาบาศสมดุสของธรรมชาติ และการพึ่งพาอาศัยป่าเพื่อดำเนินชีวิตในด้านต่าง ๆ โดยได้รับการประกาศเป็นป่าสงวนแห่งชาติเมื่อปี พ.ศ. 2506 ในเขตพื้นที่ครอบคลุม 1 อำเภอชื่นชม 1 เขตจังหวัดมหาสารคามมีพื้นที่รวมทั้งหมด 5,387 ไร่ พื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติป่าโคกข้าวเป็นป่าไม้เบญจพรรณที่อุดมสมบูรณ์มีพื้นที่ครอบคลุม 3 ตำบล 9 หมู่บ้านประกอบด้วยบ้านนาค้าน้อย บ้านสั้มกบ บ้านผักแว่น หมู่ที่ 3 และหมู่ที่ 4 ตำบลเหล่าดอกไม้ บ้านโคกอินทนิล บ้านหลุมแซง บ้านหนองกุ้ง บ้านน้ำจันทร บ้านโคกกลาง บ้านหนองหว้า ตำบลชื่นชม อำเภอชื่นชม จังหวัดมหาสารคามซึ่งแต่เดิมนั้นเป็นแหล่งไม้ใช้สอยประชาชนมีการตัดไม้แผ้วถางป่าโดยรอบเพื่อนำมาทำการเกษตรซึ่งในพื้นที่ป่าแห่งนี้กลายเป็นแหล่งอาหารทั้งเห็ดและพืชผักสมุนไพร รวมทั้งสัตว์ป่าขนาดเล็ก ดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 ภาพถ่ายทางอากาศพื้นที่บริเวณป่าโคกข้าว
ที่มา: www.google.com/maps สืบค้นเมื่อ
กรกฎาคม 2564

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับนิเวศป่าจึงได้มีการสรุปข้อมูลเกี่ยวกับความหลากหลายของพืชพรรณที่มีอยู่ในป่าโคกข้าวและนำมาสร้างเป็นหุ่นจำลองระบบนิเวศป่า (Model ป่า) รวมถึง จัดลำดับพืชพรรณที่มีองค์ประกอบร่วมกับบริบทของพื้นที่ แหล่งน้ำ และการสร้างการเข้าถึงข้อมูลพืชพรรณด้วยระบบ QR Code ดังรูปที่ 5 ผลและสิ่งที่ได้รับในกระบวนการนี้คือการเสนอรูปแบบการศึกษาลักษณะนิเวศป่าโคกข้าว เพื่อเตรียมตัวก่อนลงพื้นที่และ นำสู่การขยายผลการศึกษา ด้วยการใช้สื่อ Model ป่าเพื่ออธิบายสังคมป่าในพื้นที่ป่าโคกข้าว



รูปที่ 5 การจำลองนิเวศป่าโคกข้าว (model)
ที่มา: คณะผู้วิจัยและนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม ธันวาคม 2563

3. กระบวนการระยะกลางน้ำ

3.1 ศึกษาบริบทชุมชนโดยรอบ ป่าโคกข้าว เพื่อ หาความร่วมมือในการเสนอโครงการ พัฒนาชุมชนเพื่อเป็นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ ผู้วิจัยและทีมงานที่ร่วมวิจัย ได้ร่วมทำการสำรวจข้อมูล โดยทำการเก็บข้อมูลบริบทชุมชนโดยรอบพื้นที่ป่าโคกข้าว เพื่อศึกษาเส้นทางความเชื่อมโยงการใช้งานพื้นที่ ส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีวัฒนธรรมที่เหมาะสม ร่วมกับการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแบบบูรณาการกับการเรียนการสอนเพื่อฝึกกระบวนการวิเคราะห์

ข้อมูล โดยนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม ปีที่ 2 ร่วมกับรายวิชา หนึ่งหลักสูตร หนึ่งชุมชน โดยสร้างกระบวนการเรียนรู้ชุมชนร่วมกับนิสิต ได้ศึกษาบริบทพื้นที่ร่วมกันโดยการใช้ข้อมูลจากโปรแกรม Google map ฉายภาพและให้นิสิตสร้างแผนผังความเชื่อมโยงของพื้นที่ชุมชนและป่าโดยการแบ่งการศึกษาพื้นที่ชุมชนรอบป่าเป็น 3 กลุ่ม เพื่อทำความเข้าใจในวิถีวัฒนธรรมชุมชนรอบป่าโคกข้าว ดังรูปที่ 6

กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย บ้านดอนเงิน บ้านสว่างมาง บ้านหนองจาน บ้านคำมะโฮ บ้านคำมันปลา บ้านคำเหมือดแก้ว บ้านโนนศิลาอาสน์

กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย บ้านจองศรี บ้านโคกกลาง ล้านน้ำจัน บ้านหนองหว้า บ้านป่าหวาย

กลุ่มที่ 3 ประกอบด้วย บ้านส้มกบ บ้านนาคำน้อย บ้านหนองผักแว่น บ้านหนองกุง บ้านเหล่าดอกไม้

จากการศึกษาข้อมูลข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมชุมชน พบว่า นอกจากการจัดกิจกรรมประเพณีตามความเชื่อ ฮีต 12 คลอง 14 ตามวัฒนธรรมแล้ว ยังพบความโดดเด่นของบริบทพื้นที่ชุมชนรอบป่าโคกข้าวเป็นพื้นที่ที่ยังคงวิถีวัฒนธรรมความเป็นอยู่แบบเรียบง่าย พึ่งพาธรรมชาติในการทำเกษตร มีการปลูกผักปลอดสารพิษ ที่โดดเด่นคือ การปลูกกะหล่ำปลี ฟักทอง และพืชผักชนิดอื่น ๆ เพิ่มรายได้ที่ดีให้แก่ชุมชน ดังนั้น ความโดดเด่นของบริบทในพื้นที่คือ เป็นพื้นที่ชุมชนที่มีความสมบูรณ์ทางด้านอาหารปลอดภัย

3.2 ระดมความคิดและการสร้างความเข้าใจจากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้านทรัพยากรชุมชนนำสู่การประสานงานกับเจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลเหล่าดอกไม้ เพื่อหารือเกี่ยวความร่วมมือในการพัฒนาพื้นที่ชุมชนเพื่อรองรับกิจกรรมนักท่องเที่ยวรูปแบบโฮมสเตย์ พบว่า ชุมชนบ้าน ส้มกบ เป็นชุมชนที่มีความสนใจในการพัฒนาพื้นที่ เพื่อรองรับกิจกรรมท่องเที่ยวแบบวิถีวัฒนธรรม โดยระดมความคิด การสร้างความเข้าใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และรูปแบบการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์ และหาผู้สนใจในการพัฒนาพื้นที่บ้านพักเพื่อเป็นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ จึงมีการจัดเวทีคืบข้อมูลการศึกษาข้อมูลบริบทพื้นที่และคุณค่าทางวัฒนธรรม จากลงพื้นที่สำรวจชุมชน และหาตัวแทนผู้สนใจเข้าร่วมการพัฒนาพื้นที่บ้านเพื่อเป็นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ จำนวน 4 หลัง จากเป้าหมาย 5 หลัง ดังตารางที่ 1 เนื่องจากความไม่พร้อมของเจ้าของบ้านพัก จึงขอสละสิทธิ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ โดยมีการวัดขนาดพื้นที่อาคาร และสัมภาษณ์เกี่ยวกับความพร้อมด้านการปรับปรุงบ้านพัก และข้อจำกัดอื่น ๆ ในการรองรับนักท่องเที่ยวในอนาคตเพื่อนำไปวิเคราะห์แนวทางการจัดการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์



รูปที่ 6 บรรยากาศการทำกิจกรรมการเรียนรู้ข้อมูลพื้นที่ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน
 ที่มา: คณะผู้วิจัยและนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม



รูปที่ 7 การสำรวจพื้นที่ชุมชนและการจัดเวที
คืนข้อมูลการศึกษาข้อมูลบริบทพื้นที่
ที่มา: คณะผู้วิจัยและนิสิตสาขาภูมิ
สถาปัตยกรรม

จากลงพื้นที่สำรวจชุมชน และหาตัวแทน
ผู้สนใจเข้าร่วมการพัฒนาพื้นที่บ้านเพื่อเป็นที่พัก
รูปแบบโฮมสเตย์ จำนวน 4 หลังจากเป้าหมาย 5
หลัง เนื่องจากความไม่พร้อมของเจ้าของบ้านพัก จึง
ขอสิทธิในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ สรุปร
บ้านพักทั้ง 4 หลัง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 บ้านตัวอย่างและภาพจำลองการพัฒนา
รูปแบบโฮมสเตย์

หลัง	บ้านตัวอย่าง	จำลองการพัฒนา
1		
2		
3		
4		

3.3 วิเคราะห์หาแนวทางการพัฒนาและ
ปรับปรุงที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ แนวทางการพัฒนา
และปรับปรุงภายใต้แนวคิดมาตรฐาน โฮมสเตย์ไทย
10 ด้าน งานวิจัยนี้เริ่มจากศักยภาพความพร้อมของ
บ้านตัวอย่างและเจ้าของบ้านที่มีความสนใจ
ผนวกกับอาจมีการส่งเสริมกิจกรรมชุมชนและ
เชื่อมโยงกับพื้นที่เรียนรู้และท่องเที่ยวภายในชุมชน
ให้มีความชัดเจน และคำนึงถึงความสัมพันธ์กับการ
ออกแบบสถาปัตยกรรมเชิงพื้นที่ และเชิงพฤติกรรม
มนุษย์และสภาพแวดล้อม จึงได้แนวคิดในการ
ออกแบบตามลักษณะพื้นที่เดิมของบ้านตัวอย่าง
โดยพื้นที่ภายนอกของบ้านมีศักยภาพในการจัดทำ
เป็นพื้นที่รองรับกิจกรรมหรือเป็นพื้นที่สำหรับจัด
กิจกรรมเพื่อต้อนรับหรือรองรับแขกหรือนักท่องเที่ยว
ที่มาพัก Homestay ซึ่งมีแนวทางการพัฒนาปรับปรุง
ดังนี้

1) นำเอาสิ่งของ อุปกรณ์ หรือเครื่องมือ
เครื่องใช้ ที่สื่อถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวบ้าน
เช่น กระดัง ตะกร้าสาน มาตกแต่งตามผนัง กำแพง
เพดาน เสา เป็นต้น

2) ใช้ที่นั่งเป็นแคร่ไม้สำหรับรองรับแขกหรือ
นักท่องเที่ยว เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

3) นำเอาไม้ไผ่หรือไม้มาตกแต่งตามขอบ
กระเบะปลูก เพื่อลดทอนความแข็งกระด้างของพื้น
กระเบื้อง และเพื่อความเป็นธรรมชาติ

4) จัดระเบียบแปลงผักให้เป็นสัดส่วน มีรั้ว
หรือขอบที่ชัดเจน เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย
เปลี่ยนการปลูกดอกไม้กระถางตามพื้น ให้เป็นการ
วางเรียงในแนวตั้งตามกำแพง เพื่อเปลี่ยนจาก
กำแพงปูนธรรมดาให้เป็นแนวต้นไม้

5) มีการทำฉากที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย
ในกรณีที่มีการจัดกิจกรรมที่ใช้ในการต้อนรับแขก
หรือนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นการกำหนดบริเวณที่จัด
กิจกรรม รวมถึงอาจมีการทำโต๊ะ ทำขาตั้งสำหรับ
วางของเพื่อโชว์

4. กระบวนการระยะปลายน้ำ

จากกระบวนการศึกษาข้อมูลสู่การสังเคราะห์ ร่วมกับการบูรณาการการเรียนการสอน รวมทั้งงาน บริการวิชาการ นำสู่กระบวนการ สร้างความรู้และ เพิ่มทักษะการเตรียมความพร้อมในการรองรับ นักท่องเที่ยว โดยการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน ร่วมกับทีมวิจัย และวิทยากร ที่ร่วมกันจัดกระบวนการ เรียนรู้โดยให้ชุมชนตั้งศักยภาพความรู้ และ ทรัพยากรที่มีอยู่ในตนเองออกมาจัดทำกิจกรรม อีกทั้งวางแผนสู่การรองรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ด้วยการ มอบคู่มือการใช้ภาษาอังกฤษเบื้องต้นให้กับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความ พร้อมด้านการรองรับนักท่องเที่ยวรูปแบบโฮมสเตย์ ที่มีเอกลักษณ์ของชุมชนบ้านส้มกบ ตำบลเหล่า ดอกไม้ อำเภอสันติสุข จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งมี กิจกรรมดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการให้ความรู้ การจัด สภาพแวดล้อม เพื่อพัฒนาพักรูปแบบโฮมสเตย์ของ ชุมชน วิเคราะห์ของดีชุมชน วิทยากรโดยทีม กิจกรรมจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 บรรยายการให้ความรู้การจัด สภาพแวดล้อมเพื่อพัฒนาพักรูปแบบโฮมสเตย์ ของชุมชน
ที่มา: คณะผู้วิจัยและนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม

กิจกรรมที่ 2 นำเสนอผลงาน การเสนอแนวคิด การปรับปรุงพื้นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ของชุมชน มีวิทยากรจากทีมกิจกรรมจากคณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ฯ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 การนำเสนอผลงาน การเสนอแนวคิด การปรับปรุงพื้นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ของ ชุมชน
ที่มา: คณะผู้วิจัยและนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม

กิจกรรมที่ 3 การส่งเสริมและพัฒนการใช้ ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานสำหรับสนทนา วิทยากร โดย อาจารย์จากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 บรรยายการฝึกใช้ภาษาอังกฤษขั้น พื้นฐานสำหรับสนทนา

กิจกรรมที่ 4 การมอบหุ่นจำลอง (Model) ที่ได้รับการเสนอแนวคิดการพัฒนาปรับปรุง ให้กับเจ้าของบ้านพัก ชุมชนบ้านสั้มกบ ตำบลเหล่าดอกไม้ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทางการดำเนินโครงการต่อไป ดังรูปที่ 11



รูปที่ 11 กิจกรรมการมอบหุ่นจำลอง (Model) ที่ได้รับการเสนอแนวคิดการพัฒนาปรับปรุง ให้กับเจ้าของบ้านพัก ชุมชนบ้านสั้มกบ ตำบลเหล่าดอกไม้ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Process of Participatory Action Research; PAR) ในงานวิจัยนี้แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะต้นน้ำ ระยะกลางน้ำ และระยะปลายน้ำ โดยในแต่ละระยะของการปฏิบัติการจะมีกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ดังนี้

1. ระยะต้นน้ำ เป็นความร่วมมือกันของทีมวิจัยระหว่าง คณาจารย์และนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ โดยร่วมทำความเข้าใจบริบทของลักษณะธรรมชาติและพืชพรรณที่มีอยู่ในป่าโคกข้าว ตามลักษณะที่ตั้งและข้อมูลด้านปัจจัยลักษณะภูมิประเทศ สู่การนำเสนอเสนอรูปแบบการศึกษาลักษณะนิเวศป่าโคกข้าว เพื่อเตรียมตัวก่อนลงพื้นที่ และ นำสู่การขยายผลการศึกษาด้วยการใช้สื่อ “Model ป่า” เพื่ออธิบายสังคมป่าในพื้นที่ป่าโคกข้าว เป็นการแสวงหาความรู้ของนักวิจัยตามโครงการการสร้างรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามหลักการวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ และสามารถที่จะเผยแพร่แก่สังคม

2. ระยะกลางน้ำ เป็นกระบวนการหาความร่วมมือในการเสนอโครงการ การสร้างกระบวนการวิเคราะห์ทรัพยากรชุมชน ร่วมกับการวิเคราะห์เส้นทางการเข้าถึงแต่ละชุมชน เพื่อพัฒนาชุมชนสู่การเป็นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ ระยะนี้มีความร่วมมือกับภาคีทุกภาคส่วนของโครงการ ได้แก่ คณะวิจัย นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ ชาวบ้านบ้านสั้มกบ ผู้นำชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน ตัวแทนจากองค์การบริหารส่วนตำบลเหล่าดอกไม้ อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม ผ่านกิจกรรม ดังนี้

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ข้อมูลพื้นที่ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ร่วมกับการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแบบบูรณาการกับการเรียนการสอน เพื่อฝึกกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนิสิตสาขาภูมิสถาปัตยกรรม ปีที่ 2 ร่วมกับรายวิชา หนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน

2.2 กิจกรรมระดมความคิดและสร้างความเข้าใจกับชุมชน โดยการจัดเวทีคืนข้อมูลการศึกษาข้อมูลบริบทพื้นที่และคุณค่าทางวัฒนธรรมกับชาวบ้านบ้านสั้มกบ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และหาแนวทางในการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ เป็นกิจกรรมการวิจัยเชิงปฏิบัติการของชุมชน ที่เกิดจากความพยายามในการแก้ไขปัญหาชุมชนของนักวิจัยที่ปฏิบัติการร่วมกันกับชุมชน ในมิติแรก มิติที่สองและ

มิติที่สาม ของขั้นขั้นตอนการมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

3. ระยะปลายน้ำ

เป็นการสังเคราะห์ร่วมกับการบูรณาการการเรียนรู้การสอน รวมกับงานบริการวิชาการ นำสู่กระบวนการ สร้างความรู้และเพิ่มทักษะการเตรียมความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยว โดยการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน ร่วมกับทีมวิจัย และวิทยากร ร่วมกันจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยให้ชุมชนตั้งศักยภาพความรู้ และทรัพยากรที่มีอยู่ในตนเองออกมา ร่วมทำกิจกรรม มอบคู่มือการใช้ภาษาอังกฤษ เบื้องต้นให้กับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งอยู่ในขั้นตอนการมีส่วนร่วมมิติที่สามและมิติที่สี่ เป็นความร่วมมือที่ได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการให้ความรู้ การจัดสภาพแวดล้อมเพื่อพัฒนาพักรูปแบบโฮมสเตย์ของชุมชน

กิจกรรมที่ 2 นำเสนอผลงาน การเสนอแนวคิด การปรับปรุงพื้นที่พักรูปแบบโฮมสเตย์ของชุมชน

กิจกรรมที่ 3 การส่งเสริมและพัฒนาความการใช้ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานสำหรับสนทนา

กิจกรรมที่ 4 การมอบทุนจำลอง (Model) ที่ได้รับการเสนอแนวคิดการพัฒนาปรับปรุง ให้กับเจ้าของบ้านพัก

อภิปรายผล

จากการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในทุกๆระยะ เป็นไปตามขั้นตอนกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ทั้ง 5 มิติ คือ

มิติแรก ร่วมศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา โดยการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูล นำมาวิเคราะห์และออกแบบวางแผนต่อไป

มิติที่สอง ร่วมวางแผน โดยการทำงานร่วมกันของทุกฝ่ายจากภาคีในโครงการ มีกิจกรรมในการระดมความคิดและหาแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ร่วมกัน

มิติที่สาม ร่วมดำเนินการ โดยคณะวิจัยและภาคีต่างให้ความร่วมมือในการดำเนินการ ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ

มิติที่สี่ ร่วมรับผลประโยชน์ จากการวิจัยนี้ มุ่งเน้นหาแนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์ โดยมีการบูรณาการการเรียนรู้การสอนร่วมด้วย ทำให้นิสิตได้รับประโยชน์จากการเรียนผ่านพื้นที่จริง และเมื่อการดำเนินการวิจัยเสร็จสิ้นทางชุมชนบ้านสัมกบได้แนวทางการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์และสร้างประโยชน์ในพื้นที่ป่าโคกข้าวให้เป็นพื้นที่ศึกษาและท่องเที่ยวทางธรรมชาติได้

มิติที่ห้า ร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานวิจัยและผลการพัฒนาจากการดำเนินการ โดยการวิจัยวิธีการและขั้นตอนที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานร่วมกันของชุมชนและนักวิจัย นิสิต ชุมชน PAR เป็นเทคนิคที่เหมาะสมต่อยุคปัจจุบันที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย

ข้อเสนอแนะ

ในขั้นตอนกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมทั้ง 5 ขั้นตอนที่กล่าวอภิปรายข้างต้น จึงมีข้อเสนอแนะในขั้นตอนมิติที่ห้า ร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานวิจัยและผลการพัฒนาจากการดำเนินการ ให้มีการติดตามการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง และสามารถสรรค์สร้าง ผลักดันโครงการนี้ให้เกิดขึ้นจริงได้ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้ประโยชน์ในระดับจังหวัด เพื่อให้เป็นที่รู้จักและเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติของจังหวัดต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

กระบวนการการพัฒนารูปแบบโฮมสเตย์กรณีศึกษา ชุมชนบ้านสัมกบ อำเภอชื่นชม จังหวัดมหาสารคาม เป็นโครงการวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีงบประมาณ 2565 ทางคณะทำงานขอขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุก ๆ ท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

References

- Chaowarat, P. , Sawangchaeng, S. and Piriakarnnon, M. (2016). *Participatory Action Research in Promoting Safe Bike to School*, JARS 13(2). 2016, 69-84.
- Department of Tourism Ministry of Tourism and Sports Authority of Thailand. (2015). *Thai homestay standards*. Chulalongkorn University Printing. Bangkok.
- Itthipol K. (2010). Ecotourism format: Case study: Ban Wang Nam Mok Nong Khai Province (Research report). Nong Khai Cultural Office.
- Mett M. (2010). *Participatory education management: citizens, administrative organizations Local and government departments*. 2nd. Bangkok: Bookpoint.
- Nithidet C. (2006). *Residential tourism at Ban Fong Tai Homestay, Wang Kwang Subdistrict, Nam Nao District Phetchabun Province (Research report)*. aresuan University.
- Pantip R. (1997). *Participatory Action Research*. ASEAN Institute for Public Health Development. Mahidol University, Bangkok.
- Sanya K. (2008). *The success of community enterprises in the 4 border provinces of the Mekong Basin*. Doctor of Public Administration Thesis Department of Public Administration Valayalongkorn Rajabhat University Under the Royal Patronage.
- Thirawat P. (2019). *Participatory process in developing standards of comfort in homes and communities*. JARS 16(2). 2019, 113-132.

ทวิตเตอร์เบิร์ดสู่ X. It's what's happening สัญญาณที่ซ่อนไว้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์

กฤษฎี ทุลวรรณะ

สาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email : Krit.tu@ssru.ac.th

Received: Dec 5, 2023

Revised: Dec 18, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอเนื้อหาของการออกแบบตราสัญลักษณ์ทวิตเตอร์ ซึ่งเป็นการบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) การบริการที่ได้รับความนิยม โดยทำการศึกษาการออกแบบตราสัญลักษณ์ ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2548 - พ.ศ. 2566 บทความนี้ได้วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลทั้งในแง่ของประวัติศาสตร์ จุดเริ่มต้นของการออกแบบตราสัญลักษณ์ Twitter ที่เชื่อมโยงผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ทำให้กระบวนการออกแบบตราสัญลักษณ์ล้วนมีสัญญาณที่ซ่อนไว้ในผลงานการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ได้มีการปรับและถูกแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบอย่างเช่นในปัจจุบัน การศึกษาค้นคว้าการออกแบบตราสัญลักษณ์ในครั้งนี้เพื่อจะค้นหาสัญญาณที่ซ่อนไว้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ทวิตเตอร์ ตั้งแต่จุดกำเนิดตราสัญลักษณ์ ตราสัญลักษณ์แรกอย่างเป็นทางการ การร่วมกันของสัญลักษณ์นก จนถึง Elon Designer รีแบรนด์ Twitter เป็น “X” ล้วนแต่เป็น การใช้ภาพแทนความหมายที่สัมพันธ์กันกับพฤติกรรมการใช้งานของผู้คนในแต่ละยุคสมัยจึงเปรียบเสมือนตราสัญลักษณ์เป็นเครื่องบันทึกของเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคม รวมไปถึงพฤติกรรมการใช้งานที่แตกต่างกันออกไปเช่น เมื่อก่อนตราสัญลักษณ์ทำหน้าที่ในฐานะหน้าต่างของการบริการที่สะท้อนตัวตนและสร้างการจดจำให้กับผู้ใช้งาน แต่ในปัจจุบันตราสัญลักษณ์ไม่ได้ทำหน้าที่สร้างการจดจำเพียงอย่างเดียวแต่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงความหมายสัญญาณมากกว่าความสวยงามทางด้านการออกแบบ ขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการว่าจะสร้างการจดจำด้วยวิธีใด ดังนั้นการออกแบบตราสัญลักษณ์ในปัจจุบันอาจไม่ได้ทำหน้าที่ในการสร้างการจดจำเพียงอย่างเดียวแต่จะมีองค์ประกอบอื่น ๆ อาทิ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งาน (UX/UI) เข้ามาทำหน้าที่แทนตราสัญลักษณ์อีกด้วย

คำสำคัญ : การออกแบบตราสัญลักษณ์, ทวิตเตอร์, การบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์, สัญญาณ

Twitter Bird to X. It's what's happening Hidden symbols in the logo design

Krit Tulvandhana

Graphic and Multimedia Design Faculty of Industrial Technology Suan Sunandha Rajabhat University

Email : Krit.tu@ssru.ac.th

Received: Dec 5, 2023

Revised: Dec 18, 2023

Accepted: Dec 20, 2023

Abstract

This article presents the contents of Twitter logo design. which is an online social networking service (Social Media) which is a popular service By studying the logo design from 2005 - 2023, this article analyzed the content of the information in terms of history. The starting point for designing a Twitter logo that connects through social and cultural context. This makes the logo design process all have hidden symbols in the design work. The emblem has been adjusted and modified to bring it to its current perfection. This logo design study aims to find hidden symbols in the design of the Twitter logo. Since the origin of the symbol The first official emblem The combination of the bird symbol until Elon Designer rebranded Twitter as “X” is all about using images to represent meanings that are related to the usage behavior of people in each era. It is like a symbol that is a recorder of events. changes in social context Including different usage behaviors such as In the past, logos served as the face of services that reflected identity and created recognition for users. But at present, logos do not only serve to create recognition but can also create changes in symbolic meaning rather than design beauty. It is up to the service provider how to create recognition. Therefore, the design of the current logo may not only serve to create recognition, but there will be other elements such as user experience design (Ux/Ui) that come in to act in place of the logo as well.

Keywords : Logo design, Twitter, Social Media, Symbol

บทนำ

การรับข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงเข้านอน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบโลกทุกคนสามารถรับรู้ได้ผ่านหน้าจอโทรศัพท์ส่งผลให้เกิดการบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) การบริการที่ได้รับความนิยมคือ ทวิตเตอร์หรือ X. (Twitter) เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน โดยมีผู้ใช้งาน 528.3 ล้านรายและคาดว่าจะจำนวนจะสูงขึ้นถึง 652.23 ล้านรายในปี พ.ศ. 2571 ผู้ใช้งานส่วนใหญ่เป็นชาวสหรัฐอเมริกา อายุเฉลี่ยอยู่ใน 25 ถึง 34 ปี (Rohit Shewale, 2566) การสร้างรูปแบบแนวคิดของการบริการและภาพลักษณ์การออกแบบที่มีความน่าสนใจ โดยแนวคิดของการบริการผู้ใช้บริการสามารถเขียนข้อความได้ไม่เกิน 280 ตัวอักษร โดยสามารถส่งสารบอกสิ่งที่ตัวเองอยากอธิบายผ่านตัวอักษร รวมไปถึงการเข้าถึงประเด็นต่าง ๆ ผ่านพฤติกรรมออนไลน์ที่เรียกกันว่า แฮชแท็ก (Hashtag) จุดกำเนิดของ ทวิตเตอร์หรือ X. (Twitter) โดย Jack Dorsey, Biz stone และ Evan Williams เปิดตัวในเดือนกรกฎาคมของปีนั้น บริษัทแม่ Twitter, Inc. ตั้งอยู่ในเมืองซานฟรานซิสโก รัฐแคลิฟอร์เนีย และมีสำนักงานมากกว่า 25 แห่งทั่วโลก Jack Dorsey ได้ทำการส่งทวิตแรกเมื่อเวลา 21:50 น. ตามเวลาท้องถิ่นด้วยคำว่า “just setting up my twttr” ช่วงแรกชื่อของบริการนี้มีชื่อว่า “twttr”

โดยทวิตเตอร์มีต้นกำเนิดจากการระดมความคิด จัดขึ้นโดยบริษัทโอดีโอ ซึ่งเป็นบริษัทนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ได้ความคิดในการส่งบริการข้อความสั้น หรือ เอส เอ็มเอส (SMS) พูดคุยและสนทนากันภายในกลุ่มเล็ก ๆ โดยชื่อในรูปแบบนี้มีแรงบันดาลใจมาจากฟลิคเกอร์ (Flickr) และมีเพียง 5 ตัวอักษรคล้ายกับการส่งข้อความสั้นแบบชื่อย่อของชาวอเมริกัน ในตอนแรกนักพัฒนาถือว่า “10958” เป็นรหัสสั้นของบริการสำหรับการส่งข้อความ SMS แต่ต่อมาเปลี่ยนเป็น “40404”

เพื่อใช้งานง่ายและจดจำได้ ในเดือนกันยายน พ.ศ.2553 บริษัทเริ่มเปิดตัวอย่างเป็นทางการ twitter.com พร้อมทั้งออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) พร้อมสโลแกน “*“Tweeting” and “Tweeted”*” ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเสียงนกร้อง Tweets (วิกิพีเดีย, 2561) บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ยักษ์ใหญ่มีการพัฒนาตั้งแต่ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2549 ทั้งในด้านเทคโนโลยีและภาพลักษณ์การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ทั้งยังสร้างสรรค์ตัวตนที่จะสื่อสารออกไปให้ผู้ใช้งานได้รับรู้และเข้าใจ ผ่านทางภาพ (Visual Identity) ประกอบไปด้วย ตราสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร รูปภาพ ภาพประกอบ และการออกแบบ UX/UI เป็นต้น ในส่วนของตราสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ผู้ใช้บริการสามารถจดจำได้มากที่สุด ดังนั้นจึงมีความสำคัญในเชิงการออกแบบ ทั้งกระบวนการความคิดในงานออกแบบรวมถึงการใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับประสบการณ์ และสามารถจดจำบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

แนวคิดการออกแบบตราสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์กับภาพแทนความหมาย

สัญลักษณ์ (Semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยการให้ความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งที่แทนความหมาย” (Representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เราเข้าใจความหมายของสิ่งใดหรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากพิจารณาสัญลักษณ์อย่างสัมพันธ์กับภาพ หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึงทัศนธรรมและวัฒนธรรม สัญลักษณ์ หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (Symbolism) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ช่วยให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลายระหว่างตัวเรากับสิ่งแทนความหมาย ด้วยเหตุนี้เองเราจึงอาจเข้าใจได้ว่า ความหมายของภาพใด ๆ หรือวัตถุใด ๆ ย่อมมีพลวัต อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเราไม่อาจเข้าใจความหมายอ้างอิงของภาพหรือวัตถุใด ๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เรา

จำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุ จากการปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่าง ผู้รับสารกับภาพแทนวัตถุ (เถกิง พัฒโนภาส, 2556)

สัญลักษณ์กับการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบอัตลักษณ์ เป็นตัวแทนในการสร้าง ความแตกต่างในการสื่อความหมาย แสดงความเป็นเจ้าของ มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อให้เกิดการรับรู้ และเข้าใจถึงความเป็นแบรนด์ความเป็นองค์กรเดียวกันด้วยรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งที่ต้องการอ้างถึงหรือสื่อสารถึง ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวนั้นอาจจะประกอบด้วย วัตถุ ที่มีรูปร่าง รูปทรง ปริมาตร สี หรือพื้นผิว เป็นต้น สัญลักษณ์ที่ดีนั้นจะจัดก้ำกึ่งหรืออุปสรรคของการสื่อสาร ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจ ตรงกันแม้จะแตกต่างกันคนละวัฒนธรรม แต่ทั้งนี้ความเข้าใจในสัญลักษณ์เดียวกันนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด และ ผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ใช้มากเพียงใด ในมุมมองด้านการออกแบบนิเทศศิลป์การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo หรือ Trademark) เป็นการสื่อสารเอกลักษณ์หรือความแตกต่างขององค์กร ผลิตภัณฑ์หรือบริการผ่านภาพ (Visual) ที่ถูก กำหนดขึ้นโดยนักออกแบบ

สร้างสรรค์ ลักษณะของภาพดังกล่าวมีการตัดทอนหรือจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งได้รับการคัดสรรเฉพาะที่จำเป็นมาใช้สื่อสาร ซึ่งผลงานออกแบบนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะที่มีการสื่อสารความแตกต่างขององค์กร ผลิตภัณฑ์หรือบริการ และนักออกแบบมักจะเลือกใช้ สัญลักษณ์เป็นกลวิธีในการสร้างสรรค์เพื่อสื่อความงามและความหมาย เพราะการนำสัญลักษณ์เข้ามา ร่วมใช้ในตราสัญลักษณ์นั้น สามารถทำให้ภาพลักษณ์ที่ต้องการระบุถึงนั้นคมชัดขึ้น (วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์, 2560)

วิวัฒนาการของการออกแบบตราสัญลักษณ์ Twitter

ทุกวันนี้ปฏิเสธไม่ได้ว่า การใช้งานบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมและถูกใช้งานกันอย่างแพร่หลายไม่ว่าจะในมือถือ ป้ายโฆษณา สื่อส่งเสริมการขายของบริษัทในเกือบทุกเว็บไซต์ จะเห็นตราสัญลักษณ์รูปนกอันเป็นสัญลักษณ์ของ Twitter ปรากฏอยู่ แต่ก็ได้เริ่มต้นด้วยการจดจำได้ในทันที ในความเป็นจริงแล้วตราสัญลักษณ์ได้มีการปรับและถูกแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบอย่างเช่นในปัจจุบันดังปรากฏในการวิเคราะห์วิวัฒนาการของตราสัญลักษณ์ตลอดหลายปีที่ผ่านมา จวบจนถึงความผิดพลาดในปัจจุบัน

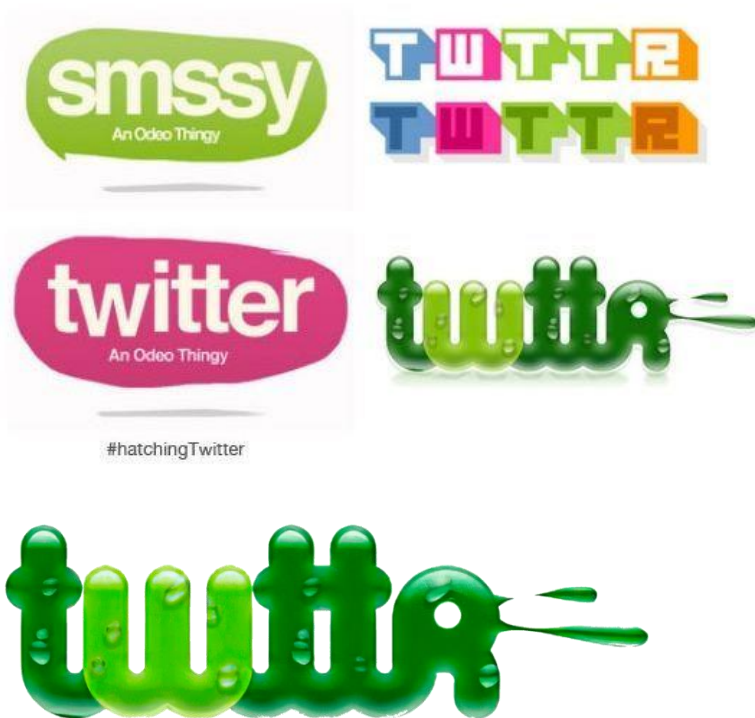


รูปที่ 1 ภาพวิวัฒนาการของการออกแบบตราสัญลักษณ์ Twitter
ที่มา <https://www.facebook.com/ideologydesignstudio/>

พ.ศ. 2548 : จุดกำเนิดตราสัญลักษณ์

จุดเริ่มต้นของตราสัญลักษณ์ไม่ได้ออกแบบให้เป็นนกอาย่างที่เข้าใจ ในยุคที่ตราสัญลักษณ์ของ twitter ไม่ได้ใช้ออกสู่สาธารณะใช้ในการพัฒนาและเป็นเหมือนต้นแบบของตัวแพลตฟอร์มเท่านั้น สัญลักษณ์ที่ซ่อนไว้ในตราสัญลักษณ์มีองค์ประกอบโดยใช้สีเขียวเข้มและเขียวอ่อน มีหยดน้ำค้างปกคลุมบริเวณตัวอักษร แสดงถึงความเป็นธรรมชาติและเสรีภาพของตัวแพลตฟอร์ม ตราสัญลักษณ์นี้เป็น

ต้นแบบ twitter ในเวลาต่อมา แม้แต่ชื่อเรียกก็มีการถกเถียงกันอย่างมาก มีชื่ออื่น ๆ ให้เลือกใช้ เช่น "twicth", "smssy" แต่สุดท้าย twttr ก็ชนะทุกชื่อที่กล่าวมาแต่ก็ไม่ได้ออกสู่สาธารณะ จะเห็นได้ว่ายุคเริ่มต้นของการออกแบบตราสัญลักษณ์ยังไม่สมบูรณ์และยังไม่ได้เป็นที่รู้จักอย่างในปัจจุบัน แต่ก็เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ในเวลาต่อมา



รูปที่ 2 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์ Twitter ในปี พ.ศ. 2548

ที่มา <https://www.theverge.com/2013/11/12/5094724/old-twitter-logos-show-original-names-were-twtr-smssy>

พ.ศ. 2549 - พ.ศ. 2553 : ตราสัญลักษณ์ แรกอย่างเป็นทางการ

เมื่อแพลตฟอร์มเปิดตัวอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2549 ตราสัญลักษณ์เปิดตัวด้วยคำว่า “Twitter” สีฟ้าอ่อนได้รับการออกแบบโดย Linda Gavin มีเวลาเพียงหนึ่งวันก่อนที่จะเปิดตัว จะเห็นได้ว่าตอนนี้ตราสัญลักษณ์ถูกออกแบบให้สะกดแบบตัวพิมพ์เล็กทั้งหมด (lowercase) เพิ่มตัวสระให้ดูชัดเจนขึ้น พัฒนาตัวอักษรโครงสร้างที่เรียบง่าย รูปทรงโค้งมน จุดที่น่าสนใจคือ ตัว t ที่เป็นตัวพิมพ์เล็กแสดงถึงความเรียบง่ายทำให้ผู้ใช้งานเข้าถึงได้ง่าย พวกเขายังได้เปลี่ยนชุดสีใหม่ทั้งหมด จากเดิมเป็นสีเขียวเปลี่ยนเป็นสีฟ้าอ่อนและสีน้ำเงิน เป็นที่พบเห็นได้ทั่วไปสำหรับแพลตฟอร์ม social media หมายถึงความไว้วางใจ ความสงบและความซื่อสัตย์

ในปี พ.ศ. 2549 ทาง twitter ยังออกแบบสัญลักษณ์ (Icon symbol) ขนาดเล็กในรูปของนกสีฟ้าอ่อน เป็นครั้งแรกที่รูปนกได้ปรากฏขึ้น พวกเขาได้ซื้อภาพจาก Istock ในราคาเพียง 15 ดอลลาร์ ผู้ออกแบบเจ้านกในเวอร์ชันแรกคือ simon oxley เข้าไม่รู้ด้วยซ้ำว่า งานของเขาเป็นที่โด่งดังปรากฏในข่าวของ BBC และ CNN เขาให้สัมภาษณ์ว่าได้สร้างนกตัวเล็กขึ้นมาตามชื่อนักบาสเก็ตบอล NBA Larry Bird จากทีม Boston Celtics นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา มาสคอต larry bird ได้กลายเป็นเอกลักษณ์หลักของแพลตฟอร์ม นกเป็นตัวเลือกที่ชัดเจนเนื่องจากความสัมพันธ์ของแบรนด์กับนกผ่านชื่อและโพสต์ที่เรียกว่า 'ทวีต' จากนั้นในปี 2009 Biz Stone, Philip Pascuzzo ได้ออกแบบนกของเขาขึ้นมา ซึ่งมีปีก ตาสีขาว และขนาดใหญ่กว่า ทางที่แหลมคม Philip

Pascuzzo ได้ออกแบบมาสองตัวเลือกสำหรับ
สัญลักษณ์ แบบแรกคือแบบการ์ตูน (Cartoon)
แบบที่สองคือแบบเวกเตอร์ (Vector)

The Twitter birds over time,
and their designers.



2006
Simon Oxley



2010
Biz Stone, Philip Pascuzzo



2009
Biz Stone, Philip Pascuzzo



2012
Doug Bowman

รูปที่ 3 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์นกสีฟ้า (Icon symbol)
ที่มา <https://twitter.com/simonoxleee/status/1372040553001549830>

พ.ศ. 2553 - พ.ศ. 2555 : การร่วมกันของสัญลักษณ์



รูปที่ 4 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในปี พ.ศ. 2553 - 2555
ที่มา <https://1000logos.net/twitter-logo/>

ตราสัญลักษณ์ในยุคนี้เป็นลักษณะ Combination Logo Mark ตราสัญลักษณ์ประเภทนี้เป็นการ
รวมกันระหว่างตัวอักษรและรูปภาพในตราสัญลักษณ์เดียวกัน จะเห็นการร่วมกันของ “twitter” (ซ้าย) และ
นก Larry Bird (ขวา) ตัดต่อประกอบส่วนที่ไม่จำเป็นออกไป ลดทอนให้เรียบง่ายที่สุด ใช้วิธีการปรับตัว
สัญลักษณ์ (Icon symbol) ให้กลายเป็นภาพเงาและสีเดียวกับตัวอักษร

พ.ศ. 2555 - พ.ศ. 2562 : ความสมบูรณ์แบบของตราสัญลักษณ์

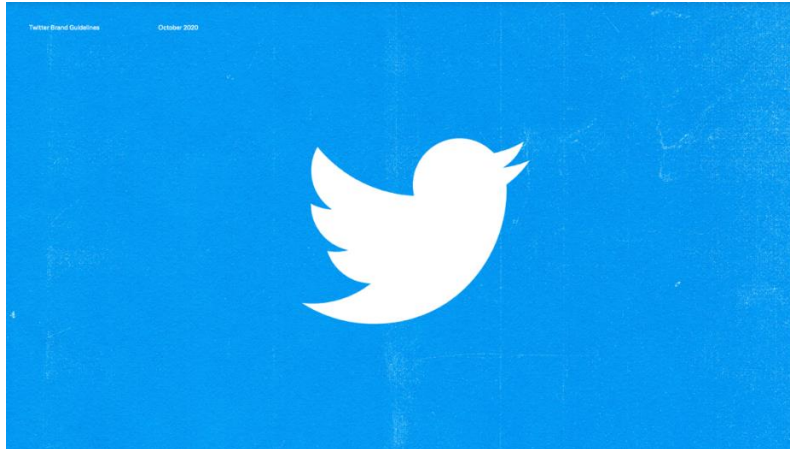


รูปที่ 5 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในปี พ.ศ. 2555 - 2562

ที่มา <https://about.twitter.com/content/dam/about-twitter/en/brand-toolkit/downloads/twitter-external-brand-guidelines-01272021.pdf>

เพียง 2 ปีหลังจากการเปิดตัวตราสัญลักษณ์ Combination Logo Mark ทาง twitter ก็ได้ออกแบบใหม่อีกครั้งในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2555 โดยการลบชื่อแบรนด์ออกจากตราสัญลักษณ์ใหม่ให้เหลือเพียงแต่สัญลักษณ์นกเพียงอย่างเดียวเพื่อที่จะระบุตัวตนของการบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจนและง่ายต่อการจดจำ ดังเช่นกระแสนีในการปรับภาพลักษณ์องค์กรของสินค้าและการบริการต่าง ๆ เช่น ร้านกาแฟชื่อดังอย่าง Starbucks ในปี พ.ศ. 2554 ที่ลดทอนองค์ประกอบของการออกแบบตราสัญลักษณ์ให้เรียบง่ายขึ้น แม้อูคูผิวเผินเหมือนไม่มี

การเปลี่ยนแปลงเท่าไร แต่ถ้าเจาะรายละเอียดแล้วจะพบว่า สัญลักษณ์เปลี่ยนแค่สีให้เข้มขึ้น จนใกล้เคียงกับสีน้ำเงิน ยิ่งทำให้ให้ตราสัญลักษณ์โดดเด่นมากยิ่งขึ้นบนพื้นหลังสีขาวของหน้าเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังตัดทอนรายละเอียดของรูปร่างนก ตัดส่วนขนปลายด้านบนของส่วนหัวและปรับขนปีก ขนาดสัดส่วนต่าง ๆ เพื่อให้ตราสัญลักษณ์ใหม่ดูง่ายและลงตัวมากขึ้น สุดท้ายยังเปลี่ยนชื่อนกฮัมมิงเบิร์ดที่กระพือปีกจาก Larry Bird เป็น twitter bird ซึ่งสื่อความหมายถึงสัญลักษณ์ของความสุขแห่งเสรีภาพและการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัด



รูปที่ 6 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในปี พ.ศ. 2555 - 2562

ที่มา <https://about.twitter.com/content/dam/about-twitter/en/brand-toolkit/downloads/twitter-external-brand-guidelines-01272021>.

นกฮัมมิงเบิร์ดกระพือปีกเป็นแรงบันดาลใจให้การออกแบบตราสัญลักษณ์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง อีสรภาพ การพัฒนาและความเป็นไปได้ที่ไร้ขีดจำกัด วงกลมที่สร้างขึ้นหมายถึงการเชื่อมโยงความคิดและความสนใจของผู้คนที่แตกต่างกัน Martin Grasser ผู้ออกแบบตราสัญลักษณ์นกสีน้ำเงิน ได้ออกแบบมากกว่า 1,000 ตัวก่อนที่จะได้สัดส่วนที่สมบูรณ์แบบ ในวันที่ 24 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 เขาได้ tweet ผ่านข้อความอำลาตราสัญลักษณ์ที่ใช้กันมาตั้งแต่ พ.ศ. 2555 บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ X.

พ.ศ. 2566 - ปัจจุบัน : Elon Designer รีแบรนด์ Twitter เป็น “X”

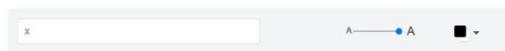
Elon Musk เสนอซื้อ Twitter ในราคา 44 พันล้านดอลลาร์ และข้อตกลงดังกล่าวบรรลุผลในวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2022 โดยทำให้เขาสามารถ

ควบคุมเครือข่ายโซเชียลที่โดดเด่นซึ่งใช้โดยผู้นำระดับโลก คนดัง และผู้มีอิทธิพลทางวัฒนธรรม Elon Musk ใส่ตัวอักษร X ลงในแบรนด์อื่น ๆ ทั้งหมดของเขา รวมถึง SpaceX, xAI, X Corp. และ Twitter ในปัจจุบัน เมื่อวันอาทิตย์ที่ผ่านมา Musk ประกาศว่า Twitter จะถูกเปลี่ยนชื่อเป็น X และหันไปหาชุมชนของเว็บไซต์เพื่อทำการออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่ การรีแบรนด์อย่างกะทันหันของ Twitter ส่วนหนึ่งมาจากความชื่นชอบตัวอักษร X ของ Elon Musk ซึ่งปรากฏให้เห็นตลอดอาชีพการงานของเขา นอกจากนี้ยังเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับความพยายามของเขาในการเปลี่ยนเครือข่ายบริการสังคมออนไลน์ ตราสัญลักษณ์ใหม่ของ Elon Musk สำหรับการรีแบรนด์ Twitter ในชื่อ “X App” เป็นเพียงสัญลักษณ์ X ตัวพิมพ์ใหญ่จากแบบอักษร “Special Alphabets 4” จากตระกูลแบบอักษร Special Alphabets ของ Monotype

Home / Fonts / Monotype / Special Alphabets / Special Alphabets 4

Special Alphabets 4

Special Alphabets 4 by Monotype



Special Alphabets 4

¥4,315



Special Alphabets 4



รูปที่ 7 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในปี พ.ศ. 2566 - ปัจจุบัน

ที่มา <https://twitter.com/Fontendou/status/1683416962674868231/photo/1>

ตราสัญลักษณ์ใหม่นี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างมาก ทั้งกระบวนการออกแบบ รูปแบบที่จะสร้างการจดจำ รวมทั้งสัญลักษณ์เชิงความหมายในงานออกแบบ ความงามขององค์ประกอบ ล้วนได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงลบ แต่ก็ไม่ได้ทำให้ Elon Musk เปลี่ยนกลับไปใช้ตราสัญลักษณ์เดิม โดยให้เหตุผลว่าชอบตราสัญลักษณ์ของ Sawyer Merritt อธิบายว่ามันเป็นตัวเลือกแบบ “อาร์ตเดโคแบบมินิมอลลิสต์” โดยเสริมว่า “อาจจะ” มีการเปลี่ยนแปลงในภายหลัง หรืออย่างน้อยที่สุด “ได้รับการขัดเกลา” ยังชี้ให้เห็นว่าตัวอักษร X สามารถสร้างภาพการจดจำได้ แต่สิ่งที่น่าสนใจ Elon Musk ยังขอให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในการออกแบบตราสัญลักษณ์ เช่น เปลี่ยนสีแพลตฟอร์มเริ่มต้นของแบรนด์เป็นสีดำ ในขณะที่เขียน จากการสำรวจความคิดเห็นที่โพสต์โดย Elon Musk ได้รับคะแนนเสียงมากกว่าล้านเสียง โดยเกือบ 75 เปอร์เซ็นต์ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการเปลี่ยนแปลงนี้ (ลิช กอร์นี, 2566) หรือนี่อาจจะเป็นแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์รูปแบบใหม่ที่ทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถออกแบบตราสัญลักษณ์ของตัวเองได้อย่างไม่ต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบ แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบใหม่ที่กำลังที่จะเกิดขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากการค้นคว้าหาข้อมูลจะเห็นได้ว่าแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์ของ Twitter มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งเนื้อหาและรูปแบบ บริบททางวัฒนธรรม รูปแบบการใช้ชีวิต และเทคโนโลยี รวมไปถึงแนวคิดในการออกแบบแต่ละยุคสมัยล้วนสะท้อนผ่านผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ตอบสนองความต้องการและสร้างภาพลักษณ์ให้กับผู้ใช้งาน ทำให้กระบวนการออกแบบตราสัญลักษณ์ล้วนมีสัญลักษณ์ที่ซ่อนไว้ในงานออกแบบ การใช้ภาพแทนความหมายดังเช่นปรากฏในการออกแบบตราสัญลักษณ์ในปี พ.ศ. 2549 - พ.ศ. 2553 ที่มีการนำเอารูปนกมาใช้สื่อความหมายแทนการส่งข้อมูลข่าวสาร ในปี พ.ศ. 2555 - พ.ศ. 2562 ใช้นกฮัมมิงเบิร์ดที่กระพือปีกเพื่อสื่อความหมายถึงสัญลักษณ์ของความสุข ความหวัง เสรีภาพ อิสระภาพและการพัฒนาการสื่อสารอย่างไร้ขีดจำกัด ในปัจจุบันรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการในปัจจุบัน แนวคิดในการออกแบบอาจไม่ได้อยู่แค่การออกแบบเพียงคนเดียวเท่านั้น แต่เป็นการสร้างแนวคิดใหม่ที่ผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมในงานออกแบบได้ และยังเพิ่มประสบการณ์ให้แก่ผู้ใช้งาน โดยไม่ได้คำนึงถึงสัญลักษณ์หรือความหมายของงานออกแบบ

มากนัก จะเห็นได้ว่าตราสัญลักษณ์ใหม่ของ X. (Twitter) ไม่ได้มีสัญลักษณ์หรือความหมายที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการดังกล่าว แต่เป็นการควมรวมกิจการของผู้ประกอบการเข้าด้วยกัน ทำให้ทั้งชื่อและตราสัญลักษณ์ถูกปรับให้เชื่อมโยงแก่เจ้าของกิจการ นี่อาจเป็นแนวทางในปัจจุบันที่การออกแบบตราสัญลักษณ์ต้องมีมากกว่าแนวคิดหรือสัญลักษณ์ที่ซ่อนไว้ในงานออกแบบ แต่ต้องสร้างประสบการณ์และการจำจาดในรูปแบบใหม่ให้กับผู้ใช้บริการมากกว่าความสวยงามขององค์ประกอบหรือแนวคิดตามหลักทฤษฎีการออกแบบ การออกแบบตราสัญลักษณ์เปรียบเสมือนเครื่องบินตกของเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลง ในเมื่อคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา คุณค่าของความหมายตราสัญลักษณ์อาจไม่มีความจำเป็นเลยก็เป็นได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณาจารย์ในสาขาวิชา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ได้ให้ข้อมูลและแนวทางในการเขียนบทความวิชาการครั้งนี้

References

Editorial. (2009). TIME: Twitter and new media are changing the way we communicate. Prachathai.

Gorny, L. (Year). Twitter rapidly rebrands as "X" with user-submitted logo. *It's Nice That*. [Online] Available at <https://www.itsnicethat.com/news/twitter-x-logo-graphic-design-240723> [Retrieved Month Day, Year]

Lau, R. (Year). The Twitter Logo And Brand: A Mighty Evolution To Perfection. *Logo.com*. [Online] Available at <https://logo.com/blog/twitter-logo> [Retrieved Month Day, Year]

Pattanopas, T. (2008). Semiotics and visual representations. *Academic Journal, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University*, 01-2008, 35-50.

Phothiwat, W. (Year). The use of the letter P style as a symbol communicates the meaning of parking. Bangkok: Department of Visual Communication Design, Bansomdejchaopraya Rajabhat University.

Shewale, R. (Year). Twitter Statistics In 2023 — (Facts After "X" Rebranding). *Demand Sage*. [Online] Available at <https://www.demandsage.com/twitter-statistics/#:~:text=Twitter%20has%20528.3%20million%20monthly%20active%20users> [Retrieved Month Day, Year]

Sungsomsakul, R. , & Watthanaprapa, N. (2019). Study of negative behavior of using social media on Twitter. In *Proceedings of the 2nd National Conference on Presenting Research Results of Students in the Humanities and Social Sciences (2013 – 2021)*. Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University.

Twitter Search Team. (Year). "The Engineering Behind Twitter's New Search Experience." *Twitter Engineering Blog*. Twitter. [Online] Available at [URL] [Retrieved Month Day, Year]

Wikipedia. (Year). *Twitter*. Accessible from <https://th.wikipedia.org/wiki/Twitter> [Retrieved Month Day, Year]

Wongkitrungrueang, T. (2009). "This loud Twitter sound (from a small bird)." *Documentary Magazine*.

วารสารดีไซน์เอกโค

วารสารดีไซน์เอกโค : วารสารเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นวารสารตีพิมพ์และเผยแพร่บทความวิจัยด้านศิลปะประยุกต์ นฤมิตศิลป์ นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปหัตถกรรม 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 ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ จำนวน 3-5 คำ
บทนำ	อธิบายถึงความสำคัญหรือที่มาของปัญหาที่ทำการศึกษา วัตถุประสงค์ และอาจรวมไปถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องบางส่วน
เนื้อเรื่อง	ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย กระชับรัดและชัดเจน
วิธีการวิจัย	อธิบายขั้นตอนการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
ผลการวิจัย	อธิบายผลการทดลองที่พบอย่างชัดเจน ครบถ้วน
สรุปและอภิปรายผล	เป็นการประเมิน การตีความ และการวิเคราะห์ในแง่มุมต่าง ๆ ของผลที่ได้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลงานผู้อื่นอย่างไร โดยต้องมีการอ้างทฤษฎีหรือผลการศึกษของผู้อื่นที่เกี่ยวข้องประกอบ
กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)	ระบุสั้น ๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากแหล่งใดบ้าง
เอกสารอ้างอิง (References)	ให้เขียนเอกสารอ้างอิงตามรูปแบบ American Psychological Association (APA) ตามรูปแบบที่กำหนด <u>โดยแปลเอกสารอ้างอิง (References) จากภาษาไทยให้เป็นภาษาอังกฤษ</u>

รูปภาพและตาราง

ต้องมีความคมชัดเป็นภาพขาวดำที่ชัดเจน มีคำอธิบายสั้น ๆ ครอบคลุม และเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูปใช้คำว่า “รูปที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป

การเขียนเอกสารอ้างอิง American Psychological Association (APA)

การอ้างอิงในเนื้อหา

กรณีที่ผู้เขียนต้องการระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเรื่องให้ใช้วิธีการอ้างอิงแบบนาม-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 ไม่ต้องระบุไว้ในวงเล็บท้ายข้อความที่อ้างอิง เช่น ยุทธ ไทยวรรณ (2557, น.45) ได้ศึกษาถึง.....

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

กรณีที่ไม่มีปรากฏเลขหน้าให้ลงแค่ชื่อผู้แต่งกับปีพิมพ์โดยลงปีพิมพ์ไว้ในวงเล็บ

เช่น สายชล ทองคำ (2550)

3. ปีพิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) กรณีมีการระบุปีพิมพ์และผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว (ปีพิมพ์และผู้แต่งสามารถสลับที่กันได้) ให้ระบุเฉพาะเลขหน้าที่อ้างอิงไว้ในวงเล็บเท่านั้น 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 กองบรรณาธิการวารสารดีไซน์เอคโค : 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