



สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 26

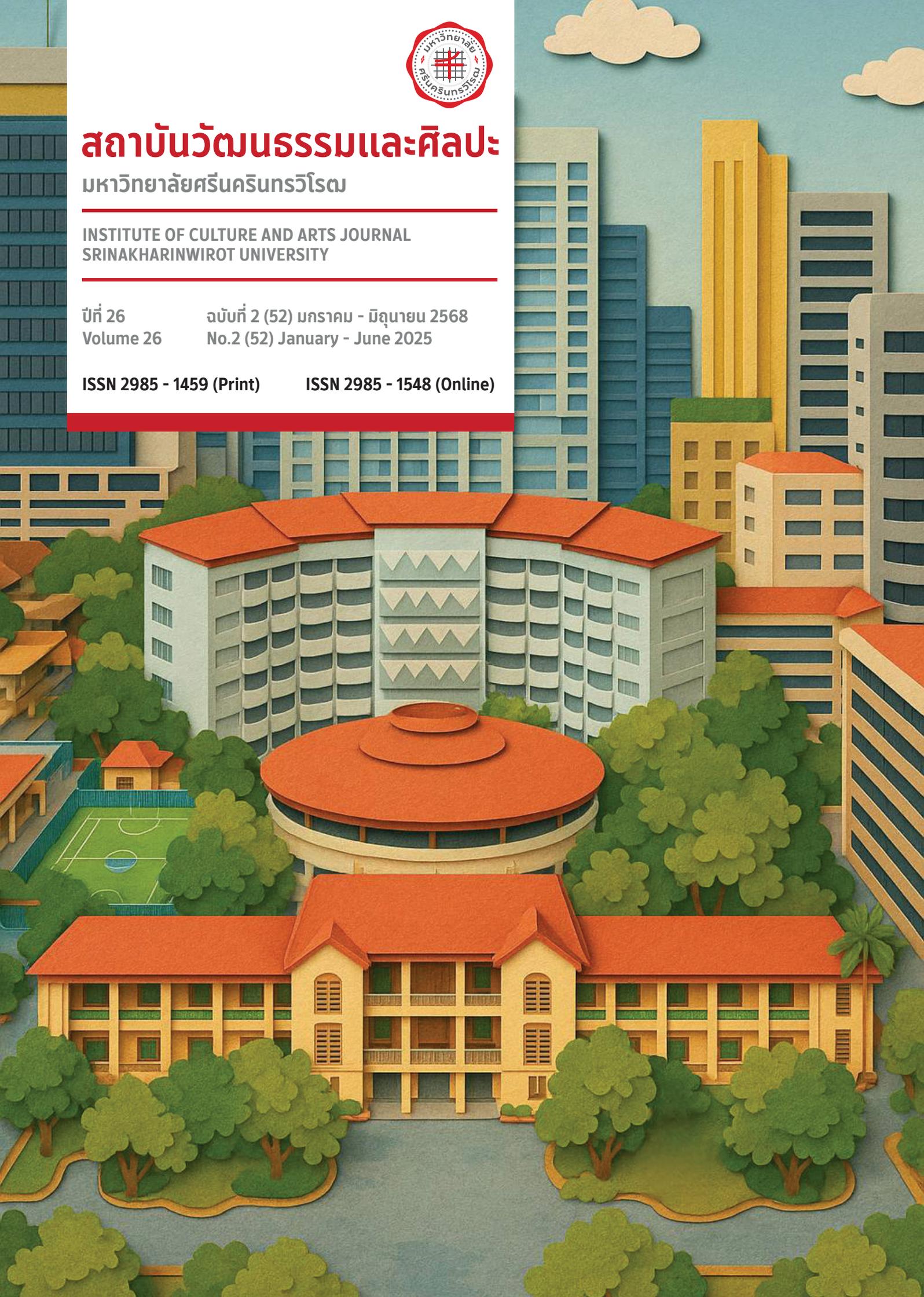
Volume 26

ฉบับที่ 2 (52) มกราคม - มิถุนายน 2568

No.2 (52) January - June 2025

ISSN 2985 - 1459 (Print)

ISSN 2985 - 1548 (Online)





วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 26 ฉบับที่ 2 (52) มกราคม - มิถุนายน 2568

Vol.26 No.2 (52) January - June 2025

ISSN 2985 - 1459 (Print)

ISSN 2985 - 1548 (Online)



หลักการและเหตุผล

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะเป็นวารสารวิชาการสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 โดยจัดพิมพ์เป็นวารสารวิชาการรายครึ่งปี (ปีละ 2 ฉบับ) โดยพิจารณาเผยแพร่บทความที่มีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. ชาติพันธุ์
2. ประวัติศาสตร์ - โบราณคดี
3. ปรัชญา - ศาสนา
4. แฟชั่น - เครื่องแต่งกาย - เครื่องประดับ
5. ภาษา - วรรณกรรม
6. ศิลปกรรม - สถาปัตยกรรม
7. วัฒนธรรม - สังคม
8. สารสนเทศ - การสื่อสาร
9. ศิลปะ - ศิลปศึกษา - ศิลปะการแสดง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมงานทำนุบำรุงวัฒนธรรมและศิลปะ และงานบริการวิชาการแก่สังคม
2. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ บทความวิจัย บทความรับเชิญ บทความปริทัศน์ และบทความวิจารณ์หนังสือที่มีคุณภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ นิสิต และผู้สนใจทั่วไปมีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการ
4. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมและศิลปะ

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ : ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม - ธันวาคม) ฉบับที่ 2 (มกราคม - มิถุนายน)

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (Institute of Culture and Arts Journal) ได้จัดทำเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (online)

ภาพปก : มหาวิทยาลัยที่เจริญเป็นศรีสง่าแก่มหานคร

ออกแบบ : Open AI, 2025

- บทความวิชาการและวิจัยทุกเรื่องได้รับการพิจารณาจากล้นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewers) จากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 2 ท่าน/บทความ
- บทความ ข้อความ ภาพประกอบและตารางที่ลงพิมพ์ในวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่ผู้เดียว
- บทความจะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น หากตรวจสอบพบว่ามีการตีพิมพ์ซ้ำซ้อน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว
- บทความใดที่ผู้อ่านเห็นว่าได้มีการลอกเลียนหรือแอบอ้างโดยปราศจากการอ้างอิงหรือทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานของผู้เขียน กรุณาแจ้งให้กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะทราบจะเป็นพระคุณยิ่ง
- บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการขอสงวนลิขสิทธิ์ไม่สงวนคืน

กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 26 ฉบับที่ 2 (52) มกราคม-มิถุนายน 2568 Vol. 26 No.2 (52) January - June 2025

ISSN: 2985 - 1459 (Print) ISSN: 2985 - 1548 (Online)

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนากายภาพ
รองอธิการบดีฝ่ายการคลังและทรัพย์สิน
รองอธิการบดีฝ่ายนิติการและกิจการสภามหาวิทยาลัย
รองอธิการบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
รองอธิการบดีฝ่ายแผนและยุทธศาสตร์เพื่อสังคม
รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต
รองอธิการบดีฝ่ายทรัพยากรบุคคล
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการบริหาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุษา เขาวนลิขิต
บรรณาธิการบริหารวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

ภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
อุปนายกราชบัณฑิตยสภา สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ดวงมน จิตรจำนงค์
ราชการบำนาญ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

รองศาสตราจารย์ ดร.วารุณี หวัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฎยุกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์สน สีมาตริง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์เสาวภา ไพทยวัฒน์
สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล
ราชการบำนาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณีย์ ไวยะวงษ์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ कुमारักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โพน นามณี
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา สิทธิการ
สำนักวิชาการจัดการ การวางแผนและการจัดการท่องเที่ยว
การจัดการและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วารการ ทรัพย์วิระปกรณ์
ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดสันต์ สุทธิพิศาล
คณะการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นุชนารถ รัตนสูงวงศ์ชัย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
หม่อมราชวงศ์จักรวรรดิ จิตรพงศ์
ประธานมูลนิธิมนตรี ตราโมท ในพระราชูปถัมภ์
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และ
ประธานมูลนิธิธนรัตนวัตติวงศ์และราชสกุลจิตรพงศ์
อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ
อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณาธิการ

ภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภักดิ์ มหาวรากร
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิตอร พรอ่ำไพสกุล
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะนาถ อังควาณิชกุล
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัลยาณี กุลชัย
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.กษิต์เดช เนื่องจำนงค์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ ดร.รินบุญ นุชน้อมบุญ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ดร.กฤตนิษฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภักดิ์ มหาวรากร
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิตอร พรอ่ำไพสกุล
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายจัดการวารสาร

นางสาวพรรณนารายณ์ เปรมตุ่น
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
นางสาวอรุณกมล มุลกลาง
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การติดต่อกองบรรณาธิการ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาคารหลวงสวัสดิสารศาสตร์พุทธิ (อาคาร 3) ชั้น 2
114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 12062 / โทรสาร 02-261-2096
E-mail: culture.artsjournal@gmail.com
เว็บไซต์: <http://ica.swu.ac.th/>
วารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูลวารสาร ThaiJO ของ TCI :
<http://www.tci-thaijo.org/index.php/jic>

f สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การส่งใบสมัครบทความสามารถดำเนินการดาวน์โหลดและ
Submit ผ่านระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูล ThaiJO2.0

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีที่ 26 ฉบับที่ 2 (52) มกราคม - มิถุนายน 2568 ได้รับการเผยแพร่แล้ว
ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดบทความอ่านได้ที่
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/issue/view/17608>

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ นักวิชาการ และ
ศิลปิน ทั้งหน่วยงานภายในและภายนอกทุกท่าน ที่ทำให้วารสารสถาบัน
วัฒนธรรมและศิลปะ เป็นแหล่งองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและศิลปะ
ที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดสืบไป



บทบรรณาธิการ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ยังคงมุ่งมั่นในพันธกิจสำคัญในการส่งเสริม เผยแพร่ และต่อยอดองค์ความรู้ ด้านวัฒนธรรม ศิลปะ และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยคัดสรรบทความวิชาการและบทความวิจัย ที่มีคุณภาพผ่านกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางวิชาการ ในมิติของมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

ในวารสารฉบับนี้ ได้นำเสนอผลงานวิจัยและบทความวิชาการหลากหลายมิติ อาทิ การประยุกต์ใช้ ท่ารำในนาฏศิลป์ไทย 4 ภาค เพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อให้แก่เด็กที่ใช้รถวีลแชร์ ซึ่งสะท้อนการบูรณาการศิลปะและสุขภาพ การสร้างภาพต้นแบบด้วยหลักปรัชญาอิกิไกที่เชื่อมโยงศิลปะกับแนวคิด ด้านจิตวิญญาณและแรงบันดาลใจ รวมถึงบทบาทของชุมชนในการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร เป็นกรณีศึกษา

นอกจากนี้ ยังมีบทความที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงานจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติ อาทิ การถ่ายทอดความงามของ “ละลุ” จังหวัดสระแก้ว สู่ลวดลายผ้าทอมือ การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน และการพัฒนานวัตกรรมผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด เพื่องานแฟชั่นไลฟ์สไตล์

อีกทั้งยังมีการพัฒนากิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์เพื่อเสริมศักยภาพของเยาวชนในด้านจรรยาวัชระ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากหินอ่อนด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกำแพงเพชร ตลอดจนการศึกษาพัฒนาการศิลปะร่วมสมัย ในจังหวัดภูเก็ตช่วงทศวรรษ 2510 - 2560 ซึ่งช่วยสะท้อนพลวัตทางศิลปะที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจ

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะมีส่วนในการจุดประกายความคิด และต่อยอดองค์ความรู้ ทางวัฒนธรรมและศิลปะให้กับคณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษาตลอดจนผู้สนใจทั่วไป ทั้งยังคงรักษามาตรฐานของวารสาร ภายใต้การจัดอันดับของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) และมุ่งมั่นพัฒนาให้วารสารเติบโตอย่างมีคุณภาพและความยั่งยืนต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุษา เชาวณลิขิต

บรรณาธิการบริหาร

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 26 ฉบับที่ 2 (52) มกราคม-มิถุนายน 2568

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนาง เลิศไพโรจน์

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ

รองศาสตราจารย์ ดร.โสภณา ศรีจำปา

รองศาสตราจารย์อรวิน อินทร์ซี่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ วีระปรียาการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิฑูรย์ กรมณีโรจน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล คักดา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจนสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลนาถ พุ่มอำภา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตสุภาวัฒน์ สำราญรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรัตน์ต์ ญาณพิสิษฐ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สีบสาย แสงวชิระภิบาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณพวงศ หอมแย้ม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สำนักยุทธศาสตร์และวางแผน วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

การศึกษาวิเคราะห์ท่ารำนานาฏศิลป์ไทย 4 ภาค สำหรับเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่นั่งรถวีลแชร์	10
THE STUDY OF ANALYZING THAI CLASSICAL DANCE MOVEMENTS FROM FOUR REGIONS TO ENHANCE MUSCLE STRENGTH AND ENDURANCE FOR CHILDREN WITH PHYSICAL DISABILITIES WHO USE WHEELCHAIRS.	
ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ / PIYATHIDA WONGSUWAN ระวีวรรณ วรรณวิไชย / RAWIWAN WANWICHAI วรพล อรามรัศมีกุล / WORAPHON ARAMRUSSAMEEKUL	
กระบวนการสร้างภาพต้นแบบโดยใช้หลักปรัชญาอิกิไก	24
THE PROCESS OF CREATING ARCHETYPES USING THE IKIGAI PHILOSOPHY	
แสงเพชร ศรีนิม / SANGPETCH SRINIM เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต / PERMSAK SUWANNATAT	
การออกแบบและพัฒนาสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร	41
THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF MEDIA TO PROMOTE CULTURAL TOURISM THROUGH COMMUNITY PARTICIPATION: A CASE STUDY OF BAAN KHURUA NUEA COMMUNITY, BANGKOK	
ศุภชา ฤกษ์เรืองฤทธิ์ / SUPACHA ROEKRUEANGRIT กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ / KITTIKORN NOPUDOMPHAN กิตติศักดิ์ เขาวานานนท์ / KITISAK YAOWANANON	
ลละ : ความงามจากธรรมชาติสู่การสร้างสรรค์ลวดลายผ้าทอมือ ลายลละ จังหวัดสระแก้ว	55
LALU: NATURAL AESTHETIC TO CREATIVE DESIGN OF HANDWOVEN TEXTILE PATTERNS IN SA KAEO PROVINCE.	
ภูวษา เรื่องชีวิน / PUVASA RUANGCHEWIN	
การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน	67
PROMOTING NEW WEAVERS WITH SUSTAINABLE DESIGN PRINCIPLES	
วุฒิไกร ศรีผล / WUTHIGRAI SIRIPHON แพรวา รุจินรงค์ / PHRAEVA RUJINARONG	
นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยสีย้อมจากทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่น	81
INNOVATIVE DEVELOPMENT OF ECO-FRIENDLY HANDWOVEN TEXTILE PRODUCTS USING DYES FROM INDIGENOUS NATURAL	
อังกาบ บุญสูง / AUNGKAB BOONSUNG	

- การพัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด เพื่องานแฟชั่นไลฟ์สไตล์** 96
 DEVELOPING INNOVATIVE ALTERNATIVE MATERIAL FROM MUSHROOM FOR FASHION LIFESTYLE PRODUCTS
 ณัฐชยา เปี้ยแก้ว / NUTCHAYA PIAKAEW
 ศิวรี อรุณารถ / SIWAREE ARUNYANART
- การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ เพื่อพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณ
 ในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ในการทำงานช่วงต้น** 109
 DEVELOPMENT OF A COVER DANCE ACTIVITY SET TO DEVELOP AND ENHANCE
 THE POTENTIAL OF SOFT SKILLS IN PREPARATION FOR ENTERING INTO THE EARLY WORK.
 วรัชยา ชลวิณี / WARATCHAYA CHOLVITEE
 ธรากร จันทนะसार / DHARAKORN CHANDNASARO
- การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร** 124
 MABLE FURNITURE DESIGN WITH COMMUNITY PARTICIPATION PHRANKRATAI DISTRICT
 KAMPHAENG PHET PROVINCE
 ธนกิจ โคกทอง / TANAKIT KOKTONG
- พื้นที่ทับซ้อนของความร่วมมือ: พัฒนาการศิลปะในภูเก็ต ช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2560** 139
 THE HETEROTOPIA OF CONTEMPORALITY:
 A DEVELOPMENT OF PHUKET ART IN THE DECADE FROM 2510 B.E. TO 2560 B.E.
 จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา / JAKRAPHAN CHAOPREECHA
 นิชา ไตวรรณเกษม / NICHIA TOVANKASAME

การศึกษาวิเคราะห์ท่ารำนานาฏศิลป์ไทย 4 ภาค สำหรับเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่นั่งรถวีลแชร์

THE STUDY OF ANALYZING THAI CLASSICAL DANCE MOVEMENTS FROM FOUR REGIONS TO ENHANCE MUSCLE STRENGTH AND ENDURANCE FOR CHILDREN WITH PHYSICAL DISABILITIES WHO USE WHEELCHAIRS.

ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ / PIYATHIDA WONGSUWAN*

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ART EDUCATION, FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

ระวีวรรณ วรรณวิไชย / RAWIWAN WANWICHAI

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

วรพล อรามรัศมีกุล / WORAPHON ARAMRUSSAMEEKUL

คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
FACULTY OF MEDICINE, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

Received : September 23, 2024

Revised : December 13, 2024

Accepted : December 17, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่นั่งรถวีลแชร์ โดยใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาวิเคราะห์ท่ารำนานาฏศิลป์ไทย 4 ภาค ที่สามารถพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่นั่งรถวีลแชร์ การดำเนินการวิจัยผู้วิจัยนำรูปแบบกระบวนการท่ารำจากนาฏศิลป์ พื้นบ้าน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ ซึ่งรูปแบบชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำหลักการของกายภาพบำบัดบริหาร โดยขั้นตอนในการออกแบบกิจกรรม ได้แก่ 1. ศึกษาข้อมูล เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับนาฏศิลป์ 4 ภาค และวิธีการเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ 2. ศึกษาข้อมูลเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกายที่ นั่งรถวีลแชร์ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมให้สอดคล้องและเหมาะสมกับท่ารำนานาฏศิลป์และการเสริมสร้างกล้ามเนื้อ 3. ออกแบบท่าเสริมสร้างกล้ามเนื้อจากท่ารำนานาฏศิลป์ทั้ง 4 ภาค ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ 4. ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง พบว่าการคัดเลือกท่ารำนานาฏศิลป์ 4 ภาค มาใช้จำนวนภาคละ 8 ท่า รวมทั้งหมด จำนวน 32 ท่า ที่มีลักษณะสอดคล้องกับการสร้างกล้ามเนื้อทำให้เกิดความแข็งแรง และความทนทานกับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย พัฒนา ออกแบบ

*ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: piyathidaw@g.swu.ac.th

กิจกรรม สู่รูปแบบของแผนกิจกรรม ทั้งสิ้น 4 ชุดกิจกรรม ดังนี้ ชุดกิจกรรมที่ 1 ภาคเหนือพาฟอน ชุดกิจกรรมที่ 2 เซ็งออนซอน ภาคอีสาน ชุดกิจกรรม ที่ 3 ออกลีลาท่าท่าภาคกลาง ชุดกิจกรรมที่ 4 โยกย้ายตามจังหวะภาคใต้

คำสำคัญ: นาฏศิลป์ 4 ภาค, เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย, การสร้างกล้ามเนื้อ, รถวีลแชร์

Abstract

This research article examines the development of muscle strength and endurance in children with physical disabilities who use wheelchairs, through the use of dance activities. The objective is to examine and analyze traditional Thai dance postures from the four regions of Thailand that can enhance muscle strength and endurance for children with physical disabilities who are wheelchair users. The research process involved selecting dance movements from traditional folk dances of the four regions: Northern, Northeastern, Central, and Southern Thailand. The activity program developed by the researchers was based on principles of physical therapy and exercise science. The steps in designing the activities included: 1. Reviewing relevant literature and research on traditional dances from the four regions and approach to enhancing muscle enhancing muscle strength and endurance. 2. Studying information about children with physical disabilities who use wheelchairs to create activity sets that correspond to suitable dance movements and muscle development goals. 3. Designing muscle - strengthening movements derived from traditional dance postures from the four regions, under the guidance of experts. 4. Validating the research tools with relevant specialists. The study identified eight dance postures from each region, totaling 32 postures, which align with muscle - strengthening goals to improve strength and endurance for children with physical disabilities. These postures were developed into four activity plans as follows: Activity Set 1: *Phak Nuea Pa Fon*, Activity Set 2: *Soeng On Son Phak Isan*, Activity Set 3: *Ok Leela Tum Tha Phak Klang*, and Activity Set 4: *Yok Yai Tam Changwa Phak Tai*.

Keywords: Four regional dances, Children with physical disabilities, Muscle building, Wheelchair

บทนำ

ความสามารถทางด้านการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์มีชีวิตอยู่รอด ในยุคที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ประชากรของประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในจำนวนประชากรดังกล่าวนี้มีประชากรกลุ่มหนึ่งที่เป็นกลุ่มบุคคลที่ต้องได้รับการดูแลเป็นพิเศษ คือ กลุ่มคนที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย อัตราคนพิการได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคมไทยปัจจุบัน และมีการสนับสนุนแนวความคิดในเรื่องกระบวนการฟื้นฟูคนพิการ (Rehabilitation) เพื่อให้คนพิการมีสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจดีขึ้น สามารถช่วยเหลือตนเองได้ดีขึ้น พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 กล่าวว่า “คนพิการ” หมายถึง บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันเนื่องจากมีความบกพร่อง

ทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่าง ๆ และมีความจำเป็นเป็นพิเศษที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใด เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้อย่างบุคคลทั่วไป จากข้อมูลของกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2567 พบว่าคนพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีจำนวนมากที่สุด ซึ่งความพิการดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจรวมถึงด้านอื่น ๆ ด้วย (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, 2567)

ความบกพร่องทางร่างกาย (Physical impairments) โดยทั่วไปแล้วครอบคลุมลักษณะของความบกพร่องทางการเคลื่อนไหว (Motor functioning impairments) ซึ่งอาจเกิดจากสาเหตุหลายประการ ตัวอย่างของความบกพร่อง

ทางร่างกาย ได้แก่ โรคสมองพิการ (Cerebral palsy) โรคลมชัก (Epilepsy) และโรคข้ออักเสบรูมาตอยด์ในเด็ก (Juvenile rheumatoid arthritis) เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายอาจมีหรือไม่มีอาการจำเป็นต้องได้รับการศึกษาพิเศษ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของปัญหา ซึ่งความช่วยเหลือที่เด็กควรได้รับ ได้แก่ กายภาพบำบัด (Physical therapy) กิจกรรมบำบัด (Occupational therapy) รวมไปถึงบรรดิกการพลศึกษา (Adapted physical education) หรือการจัดกิจกรรมพลศึกษาให้เหมาะสมกับเด็กที่มีความผิดปกติ เป็นต้น ส่วนความบกพร่องทางสุขภาพ (Health impairments) เป็นปัจจัยขัดขวางความปกติของร่างกาย ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการรักษาทางการแพทย์ (มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ, ม.ป.ป.) การส่งเสริมกิจกรรมทางกายที่เหมาะสมตามวัย ควรพิจารณาให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อของส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ซึ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกายควรมีการจัดกิจกรรมทางกายที่เน้นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ซึ่งอาจแบ่งกิจกรรมเป็นช่วง ๆ ทั้งยังสามารถจัดกิจกรรมประเภทสร้างความแข็งแรงและสร้างความทนทานของกล้ามเนื้อไปพร้อม ๆ กันระหว่างการเคลื่อนไหวได้ (กรมอนามัย, 2561)

นาฏศิลป์บำบัดเป็นศาสตร์สาขาหนึ่งที่น่าสนใจ กระบวนการหลักทางนาฏศิลป์มาบูรณาการร่วมกับหลักทางการกายภาพบำบัด เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นอิสระอย่างมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก และพื้นที่รอบตัวเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อช่วยให้บุคคลสามารถแสดงความรู้สึกที่ไม่อาจสื่อออกมาเป็นถ้อยคำได้ เป็นการพัฒนาภาพลักษณ์ไปในทางบวก พัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ลดความเครียด ความวิตกกังวลและเศร้าซึม ลดการแยกตัว การเจ็บป่วยเรื้อรัง และการเกร็งกล้ามเนื้อ (ประวิทย์ ฤทธิบูลย์, 2558, น. 22) รูปแบบของกิจกรรมบำบัดในการพัฒนาร่างกาย โดยการออกกำลังกายและพัฒนาบุคลิกภาพ ซึ่งการนำนาฏศิลป์เข้ามาบำบัดเปรียบเสมือนกับการได้ออกกำลังกายอยู่ตลอดเวลา เป็นการกระตุ้นหรือบำบัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ทำให้ร่างกายกระฉับกระเฉง ไม่เครียด เป็นการสร้างเสริมบุคลิกภาพได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การนำนาฏศิลป์เข้ามาส่งเสริมสุขภาพทางกายและจิตใจ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการรักษาเพื่อช่วยบำบัด และ เยียวยาทางร่างกาย สมอ และ พฤติกรรม โดยผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์จากพื้นฐานทางนาฏศิลป์ (ชนันญา ประครองญาติ, 2561, น. 36-47)

การแสดงศิลปะของชาวบ้านหรือการแสดงพื้นเมือง ที่มีรูปแบบการแสดงง่าย ๆ นิยมเล่นกันในหมู่ประชาชนแต่ละท้องถิ่น เพื่อความรื่นเริงในฤดูเทศกาลต่าง ๆ ไม่ได้ยึดถือเป็นอาชีพหรือเล่นเพื่อหารายได้ การแสดงพื้นเมืองจะมีลักษณะการแต่งกาย การร้อง การรำ การเต้น และเครื่องดนตรี เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่นนั้น ๆ สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่การประกอบอาชีพวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ (พงศศิริ คำพา, 2559) การออกกำลังกายตามภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคเหนือนิยมนำการออกกำลังกายทำฤๅษีตัดตน การรำไม้พลองแม่บุญมี และการรำฟ้อนชนิดต่าง ๆ มาประยุกต์เป็นท่าในการออกกำลังกาย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นิยมนำศิลปะการแสดงหรือดนตรีพื้นบ้านทางภาคอีสานมาดัดแปลงหรือผสมผสานเป็นท่าในการออกกำลังกาย เช่น นำท่าเซิ้งกระตี๋มาดัดแปลงเป็นท่าออกกำลังกาย การใช้ดนตรีโปงลาง หรือ ทำนองเพลงหมอลำมาใช้ประกอบการออกกำลังกาย เป็นต้น ภาคกลาง นิยมนำท่ารำกลองยาว รำวงมาตรฐาน และรำโขน มาประยุกต์เป็นท่าสำหรับการออกกำลังกายและนำศิลปะป้องกันตัวแบบมวยไทยมาดัดแปลงเป็นท่าสำหรับใช้ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ภาคใต้ นิยมนำท่ารำโนราห์มาดัดแปลงเป็นท่าออกกำลังกายและดัดแปลงท่ารำให้เข้ากับจังหวะเพลงด้วย (พเยาว์ พงษ์ศักดิ์ชาติ และคณะ, 2562, น. 44-53)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นักรถวิลแชร์นั้นเห็นถึงความสำคัญเป็นอย่างมาก ทั้งด้านจิตใจ และความแข็งแรงของร่างกาย ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตประจำวันของตัวเด็ก ที่จะสามารถช่วยให้เด็กใช้ชีวิตประจำวันอย่างสะดวก คล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพสูงสุด พัฒนาคุณภาพชีวิตและป้องกันการเสื่อมของร่างกายให้ช้าลงได้ ดังนั้นการพัฒนาเสริมสร้างความแข็งแรงและทนทานของกล้ามเนื้อร่วมกับการใช้กิจกรรมทางด้านนาฏศิลป์ แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจด้านวัฒนธรรมศิลปะการแสดง สะท้อนอัตลักษณ์ที่น่าสนใจของนาฏศิลป์ไทย 4 ภาคที่มีความหลากหลาย เป็นอีกทางเลือกหนึ่งเพื่อเสริมสร้างร่างกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นักรถวิลแชร์ และทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ท่ารำนาฏศิลป์ไทย 4 ภาค ที่สามารถพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้รงวิลแชร์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ทบทวนวรรณกรรม)

บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหว

ความพิการทางร่างกาย หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องหรือความผิดปกติของศีรษะ ใบหน้า ลำตัว และภาพลักษณ์ภายนอกของร่างกายที่เห็น ได้อย่างชัดเจน ดังนั้น คนพิการทางการเคลื่อนไหวและร่างกาย จึงหมายถึง บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องหรือการสูญเสียความสามารถของอวัยวะในการเคลื่อนไหว รวมถึงมีความภาพลักษณ์ภายนอกของร่างกายที่เห็นได้อย่างชัดเจน (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, 2556)

กายภาพบำบัด

กายภาพเป็นหนึ่งในสาขาเวชศาสตร์ฟื้นฟู ที่ช่วยรักษา ป้องกัน ทางกายภาพที่ใช้การออกกำลังกายและเทคนิคอื่น ๆ เพื่อช่วยฟื้นฟูและปรับปรุงสภาพร่างกายหรือสุขภาพของบุคคลที่มีปัญหาทางกายภาพ เช่น บาดเจ็บ อากาศปวดเรื้อรัง การกายภาพบำบัดมุ่งเน้นที่การเพิ่มความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว และความสามารถในการเคลื่อนไหวของผู้ป่วย ซึ่งส่งผลให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นและสามารถทำกิจกรรมประจำวันได้ตามปกติมากขึ้น (BNH Hospital, ม.ป.ป.)

นาฏศิลป์บำบัด

นาฏศิลป์บำบัดถูกนำไปใช้เพื่อการรักษาในหลาย ๆ ด้าน โดยนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับศิลปะการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ใช้การเต้นหรือการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความสัมพันธ์กับ อารมณ์ความรู้สึก อาจมีดนตรีประกอบในการควบคุมจังหวะมีผลงานวิจัยจำนวนมาก นำทฤษฎีนาฏศิลป์บำบัดไปช่วยพัฒนาบริหารกล้ามเนื้อ การนำทฤษฎีนี้ไปใช้สามารถช่วยพัฒนาร่างกาย จิตใจ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาภาพลักษณ์ไปในทางบวก ลดความเครียด ความวิตกกังวลและความซึมเศร้า ลดการแยกตัว เพิ่มทักษะในการสื่อสารมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง และผู้คนในสังคม รักษาอาการเจ็บป่วยเรื้อรังของกล้ามเนื้อและการเกร็งของกล้ามเนื้อ นาฏศิลป์บำบัดถือเป็นวิธีการรักษาที่สามารถนำไปใช้ได้กับทุกช่วงอายุของคน เพราะสามารถบำบัดรักษาได้หลายด้าน และผลสุดท้ายก็เพื่อพัฒนาสุขภาพให้มีวิถีชีวิตที่ดีขึ้น (ศรีนทิพย์ ดวนลี, ม.ป.ป.)

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ 4 ภาคสำหรับเสริมสร้างสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้รงวิลแชร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ การแสดง กระบวนท่ารำพื้นบ้านของนาฏศิลป์ ทั้ง 4 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ เพื่อวิเคราะห์คุณสมบัติที่โดดเด่นของท่ารำในแต่ละภาค และนำรูปแบบของกระบวนท่ารำมาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรม

2. ศึกษาข้อมูลเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้รงวิลแชร์ จากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งศึกษาปัญหาและอุปสรรค เพื่อเป็นข้อควรระวังและหลีกเลี่ยง อุปสรรคนั้น

การดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการคัดเลือกท่ารำนาฏศิลป์ 4 ภาค เพื่อเสริมสร้างสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้รงวิลแชร์

1.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

1) การศึกษารูปแบบกระบวนท่ารำ 4 ภาค อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายในการแสดงที่สอดคล้องเหมาะสมในการใช้เป็นพื้นฐานท่าต่อการเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย จากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวิดีโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พร้อมทั้งการสัมภาษณ์นักกายภาพบำบัด นักเวชศาสตร์

ฟื้นฟูที่มีความเชี่ยวชาญในการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว และเรื่องกล้ามเนื้อ รวมทั้งศึกษาปัญหาและอุปสรรคเพื่อเป็นข้อควรระวังและหลีกเลี่ยง

2) ศึกษาข้อมูลเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้รถวิลแชร์ และข้อมูลการบริหารกล้ามเนื้อ เพื่อสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ จากเอกสารวารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวิดีโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พร้อมทั้ง การสัมภาษณ์นักกายภาพบำบัด นักเวชศาสตร์ฟื้นฟูที่มีความเชี่ยวชาญในการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว และเรื่องกล้ามเนื้อ รวมทั้งศึกษาปัญหาและอุปสรรคเพื่อเป็นข้อควรระวังและหลีกเลี่ยง

3) พัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมนาฏศิลป์โดยกำหนดวัตถุประสงค์ในแต่ละแผนกิจกรรมให้สอดคล้องกับการพัฒนาของกล้ามเนื้อ มีรูปแบบท่าทางการบริหารกล้ามเนื้อที่ส่งผลต่อการพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อส่วนบน โดยใช้ชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นจาก

การประยุกต์รวมกันของกระบวนการทำรำนาฏศิลป์ 4 ภาค และหลักการท่ากายภาพบำบัดการบริหารร่างกาย รวมทั้งมีการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ เพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างกล้ามเนื้อให้เกิดความแข็งแรงและทนทานมากยิ่งขึ้น ภายใต้ขอบเขตของระยะเวลาในการทดลอง ซึ่งใช้ร่วมกับชุดกิจกรรมนาฏศิลป์โดยใช้ พัด กะลาถ่วงน้ำหนัก และยางยืด เพื่อเสริมสร้างความทนทานของกล้ามเนื้อ

1.2 การคัดเลือกกระบวนการทำรำนาฏศิลป์ 4 ภาค

1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการแสดงกระบวนการทำรำพื้นบ้านของนาฏศิลป์ภาคเหนือ โดยการศึกษาจากชุดนาฏศิลป์พื้นบ้านของภาคเหนือในแต่ละชุดการแสดงดูกระบวนการทำ เครื่องแต่งกาย การใช้อุปกรณ์ ลักษณะเด่นของท่าในภาคเหนือ เข้าปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษานักเวชศาสตร์ฟื้นฟู นักกายภาพ และทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อสังเกตลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อ การยืดเหยียด การเกร็ง จากนั้นเข้าสู่การนำท่ารำมาคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้

<p>ท่ารำภาคเหนือ</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 1</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 2</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 3</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 4</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 5</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 6</p></div> <div style="text-align: center;"><p>ท่าที่ 7</p></div> </div>
<p>การคัดเลือกท่า</p>	<p>การคัดเลือกท่ารำของภาคเหนือ จากการฟ้อนในการแสดงชุดต่าง ๆ พบว่ามีการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการทรงตัวและเคลื่อนไหวร่างกาย และท่ารำเป็นการใช้กล้ามเนื้อส่วนบนของลำตัวเป็นหลัก การใช้กล้ามเนื้อส่วนแขน มีการยืดเหยียดและงอแขน การเคลื่อนไหวที่ช้า และอ่อนช้อย ผู้วิจัยจึงคัดเลือกท่าที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนาต่อในการพัฒนากล้ามเนื้อ 7 ท่าดังกล่าว</p>

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

2) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการแสดงกระบวนการทำรำพื้นบ้านของนาฏศิลป์ภาคอีสานโดยการศึกษาจากชุดนาฏศิลป์พื้นบ้านของภาคอีสานในแต่ละชุดการแสดงดูกระบวนการทำรำ เครื่องแต่งกาย การใช้อุปกรณ์ ลักษณะเด่นของท่าในภาคอีสาน เข้าปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา

นักเวชศาสตร์ฟื้นฟู นักกายภาพ และทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อสังเกตลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อ การยืดเหยียด การเกร็ง จากนั้นเข้าสู่การนำท่ารำมาคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้

<p>ท่ารำภาคอีสาน</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 4</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 5</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 6</p> </div> </div>
<p>การคัดเลือกท่า</p>	<p>การคัดเลือกท่ารำของภาคอีสาน จากการแสดงชุดต่าง ๆ ในภาค การดึงท่ารำจากการเซ็ง รวมทั้งการแสดงเซ็งกะโป้ พบว่ามีการใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการทรงตัวและเคลื่อนไหวร่างกาย และท่ารำเป็นการใช้กล้ามเนื้อส่วนบนของลำตัวเป็นหลัก การใช้กล้ามเนื้อส่วนแขน มีการยืดเหยียดและงอแขน การเคลื่อนไหวที่คล่องตัว ต่อเนื่อง ไม่มีหยุดนิ่ง ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกท่าที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนาต่อในการพัฒนากล้ามเนื้อ 6 ท่าดังภาพ</p>

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

3) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการแสดง กระบวนท่ารำพื้นบ้านของนาฏศิลป์ภาคกลาง โดยการศึกษา จากชุดนาฏศิลป์พื้นบ้านของภาคกลางในแต่ละชุดการแสดง ดุกระบวนท่ารำ เครื่องแต่งกาย การใช้อุปกรณ์ ลักษณะเด่น ของท่าในภาคกลาง เข้าปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา นักเวชศาสตร์ พันฟู นักกายภาพ และทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อสังเกต ลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อ การยืดเหยียด การเกร็ง จากนั้นเข้าสู่การนำท่ารำมาคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้

<p>ท่ารำภาคกลาง</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 4</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 5</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 6</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ท่าที่ 7</p> </div> </div>
<p>การคัดเลือกท่า</p>	<p>การคัดเลือกท่ารำของภาคกลาง จากการแสดงรำวงมาตรฐาน พบว่ามีการใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการทรงตัวและเคลื่อนไหวร่างกาย และท่ารำเป็นการใช้กล้ามเนื้อส่วนบนของลำตัวเป็นหลัก การใช้กล้ามเนื้อส่วนแขน มีการยืดเหยียดและงอแขน มีจังหวะที่ทั้งแข็งแรงและอ่อนช้อย มีทั้งการเคลื่อนไหวและค้างไว้ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกท่าที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนาต่อในการพัฒนากล้ามเนื้อ 7 ท่าดังภาพ</p>

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

4) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการแสดง กระบวนท่ารำพื้นบ้านของนาฏศิลป์ภาคใต้ โดยการศึกษา จากชุดนาฏศิลป์พื้นบ้านของภาคใต้ในแต่ละชุดการแสดง ตูกระบวนท่ารำ เครื่องแต่งกาย การใช้อุปกรณ์ ลักษณะเด่น

ของท่าในภาคใต้ เข้าปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา นักเวชศาสตร์ ฟันฟู นักกายภาพ และทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อสังเกต ลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อ การยืดเหยียด การเกร็ง จากนั้นเข้าสู่การนำท่ารำมาคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้

<p>ท่ารำภาคใต้</p>	 <p>ท่าที่ 1 ท่าที่ 2 ท่าที่ 3 ท่าที่ 4 ท่าที่ 5</p>
<p>การคัดเลือกท่า</p>	<p>การคัดเลือกท่ารำของภาคใต้ จากการการแสดงชุดต่าง ๆ และการแสดงตาลีเกีปัส พบว่ามีการใช้ กล้ามเนื้อมัดใหญ่ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการทรงตัวและเคลื่อนไหวร่างกาย และท่ารำเป็นการ ใช้กล้ามเนื้อส่วนบนของลำตัวเป็นหลัก การใช้กล้ามเนื้อส่วนแขน มีการยืดเหยียดและอแขน มีจังหวะ ที่ชัดเจน มีการใช้ข้อมือ และการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ผู้วิจัยจึงคัดเลือกท่าที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนา ต่อในการพัฒนากล้ามเนื้อ 5 ท่าดังภาพ</p>

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ผลการวิจัย

การออกแบบชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ 4 ภาค เพื่อ เสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่นั่งรถวีลแชร์ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรม

1. ศึกษาข้อมูล เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ นาฏศิลป์ 4 ภาค และวิธีการเสริมสร้างความแข็งแรงและ ความทนทานของกล้ามเนื้อ
2. ศึกษาข้อมูลเด็กที่มีความบกพร่องทางด้าน ร่างกายที่นั่งรถวีลแชร์ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมให้สอดคล้อง และเหมาะสมกับทำนาฏศิลป์และการเสริมสร้างกล้ามเนื้อ
3. ออกแบบท่าเสริมสร้างกล้ามเนื้อจากท่ารำ นาฏศิลป์ทั้ง 4 ภาค ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ
4. ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดย ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผู้วิจัยได้คัดเลือกกระบวนท่า จาก นาฏศิลป์ทั้ง 4 ภาครวมถึงตั้งลักษณะจุดเด่นในเรื่องของ การ แต่งกาย อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบการแสดงมาสร้าง

กระบวนท่า ได้มีการปรับประยุกต์ท่า องศาของท่า และการ เคลื่อนไหวของท่า โดยท่ารำ 1 ท่า สามารถนำมาประยุกต์ เป็นท่าเสริมสร้างกล้ามเนื้อได้หลากหลายท่าเพื่อให้เกิด ประโยชน์ต่อการพัฒนากล้ามเนื้อได้ครบถ้วนยิ่งขึ้น และเพื่อ ให้สอดคล้องกับการเสริมสร้างความแข็งแรงและทนทานของ กล้ามเนื้อตามหลักเวชศาสตร์ฟันฟู และได้ผลลัพธ์ที่ดีต่อ กล้ามเนื้อ ผู้วิจัยคัดเลือกมาใช้ภาคละ 8 ท่า รวมทั้งหมด จำนวน 32 ท่า โดยชุดกิจกรรมประกอบด้วยทำนาฏศิลป์ ทั้ง 4 ภาค ดังนี้

ชุดกิจกรรมที่ 1 กระบวนท่าภาคเหนือพาฟ้อน ประกอบ ด้วยท่าทั้งหมด 8 ท่า ดังนี้

ภาคเหนือ การปรับประยุกต์ท่ารำประกอบกับการ ใช้ขยับ โดยประยุกต์มาจากเครื่องแต่งกายของพื้นบ้าน เพื่อเพิ่มแรงต้าน ทำให้เกิดความทนทานของกล้ามเนื้อให้ มากขึ้นในการทำท่าบริหารร่างกาย และเกิดการใช้กล้ามเนื้อ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของกล้ามเนื้อในชุดกิจกรรมนี้ ได้แก่
Shoulder: Flexion, Circumduction, Abduction
Elbow: Flexion, Extension **Wrist:** Flexion, Extension



ภาพที่ 1 ทำสาวสูง



ภาพที่ 2 ทำหมุนแขนรอบศีรษะ



ภาพที่ 3 กางแขนบิน



ภาพที่ 4 ชูมือขึ้นโบกลงมา



ภาพที่ 5 ทำลมพัด



ภาพที่ 6 ทำดาวกระจาย



ภาพที่ 7 ทำสาวผ้า



ภาพที่ 8 ทำรูดผ้า

ภาพที่ 1-8 กระบวนท่าภาคเหนือพาฟ้อน

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ชุดกิจกรรมที่ 2 กระบวนท่าเชิงอ่อนซอนภาคอีสาน ประกอบ
ด้วยท่าทั้งหมด 8 ท่า ดังนี้

ภาคอีสาน การปรับประยุกต์ท่ารำประกอบกับ
การใช้กะลาวงน้ำหนัก โดยประยุกต์จากอุปกรณ์การแสดง
ของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคอีสานเพื่อเพิ่มน้ำหนักให้เกิดความ
แข็งแรงของกล้ามเนื้อ และเกิดการใช้กล้ามเนื้อได้อย่าง
มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของกล้ามเนื้อในชุดกิจกรรมนี้ ได้แก่

Shoulder: Flexion, Circumduction, Abduction,
Extension, External Rotale, Internal Rotale **Elbow:**
Flexion, Extension **Wrist:** Flexion, Extension
Finger: Finger Flexion



ภาพที่ 9 ทำกะลาเดินเล่น



ภาพที่ 10 ทำเคาะกะลากลาง



ภาพที่ 11 ทำแบกกะลา



ภาพที่ 12 ทำตบแปะ



ภาพที่ 13 ทำตัววาย



ภาพที่ 14 ทำใส่กะลา



ภาพที่ 15 ทำเวียนกะลา



ภาพที่ 16 ทำเปิดกะลา

ภาพที่ 9-16 กระบวนท่าเชิงอ่อนซอนภาคอีสาน

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ชุดกิจกรรมที่ 3 กระบวนท่าออกลีลาท่าทำภาคกลาง ประกอบด้วยท่าทั้งหมด 8 ท่า ดังนี้

ภาคกลาง เพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อโดยใช้ ลักษณะท่ารำจากนาฏศิลป์ภาคกลาง ที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกายที่หลากหลาย

จุดมุ่งหมายของกล้ามเนื้อในชุดกิจกรรมนี้ ได้แก่

Shoulder: Flexion, Abduction, Extension, **Elbow:** Flexion, Extension **Wrist:** Flexion, Extension



ภาพที่ 17 ท่าสอดสร้อยมาลา



ภาพที่ 18 ท่าซึกแปงผัดหน้า



ภาพที่ 19 ท่ารำสายช้าง



ภาพที่ 20 ท่ารำสายหน้า



ภาพที่ 21 ท่าพรหมสี่หน้า



ภาพที่ 22 ท่ารำยั่ว



ภาพที่ 23 ท่าล่อแก้ว



ภาพที่ 24 ท่าช้างประสานจันทร์

ภาพที่ 9 - 16 กระบวนท่าออกลีลาท่าทำภาคกลาง

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ชุดกิจกรรมที่ 4 กระบวนท่าโยกย้ายตามจังหวะภาคใต้ ประกอบด้วยท่าทั้งหมด 8 ท่า ดังนี้

ภาคใต้ การปรับประยุกต์ท่ารำประกอบกับการใช้พัด โดยประยุกต์จากอุปกรณ์การแสดงของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ เพื่อเกิดการพัฒนารูปแบบการใช้กล้ามเนื้อมือหรือกล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรงยิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของกล้ามเนื้อในชุดกิจกรรมนี้ ได้แก่

Shoulder: Flexion, Abduction, Extension, Circumduction, External Rotale, Internal Rotale **Elbow:** Flexion, Extension **Wrist:** Grip strength, Extension **Finger:** Finger Flexion



ภาพที่ 25 ท่ากำแบ



ภาพที่ 26 ท่าพัดคู่ขนาน



ภาพที่ 27 ท่าพัดเบิกบาน



ภาพที่ 28 ท่าสลับพัด



ภาพที่ 29 ท่าสะบัดฉาก



ภาพที่ 30 ท่าพัดปิดลม



ภาพที่ 31 ท่าผีเสื้อ



ภาพที่ 32 ท่าพัดวาดหลัง

ภาพที่ 21 - 28 กระบวนท่าโยกย้ายตามจังหวะภาคใต้

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของ ท่าชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ ที่สามารถพัฒนาความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อสา สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่นั้่งรวิลแซร์

รายการประเมิน	IOC	ความหมาย
กระบวนท่าภาคเหนือพาฟ็อน		
ท่าที่ 1 ท่าสาวสูง	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 2 ท่าหมุนแขนรอบศีรษะ	0.60	สอดคล้อง
ท่าที่ 3 ท่ากางแขนบิน	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 4 ท่าชูมือขึ้นโบกลงมา	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 5 ท่าลมพัด	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 6 ท่าดาวกระจาย	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 7 ท่าสาวผ้า	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 8 ท่ารูดผ้า	1	สอดคล้อง
กระบวนท่าเชิงออนซอนภาคอีสาน		
ท่าที่ 9 ท่ากะลาเดินเล่น	0.60	สอดคล้อง
ท่าที่ 10 ท่าเคาะกะลาบนล่าง	0.60	สอดคล้อง
ท่าที่ 11 ท่าแบกกะลา	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 12 ท่าตบแปะ	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 13 ท่าตัววาย	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 14 ท่าไสยะลา	0.60	สอดคล้อง
ท่าที่ 15 ท่าเวียนกะลา	0.60	สอดคล้อง
ท่าที่ 16 ท่าเปิดกะลา	1	สอดคล้อง
กระบวนท่าออกลีลาท่าภาคกลาง		
ท่าที่ 17 ท่าสอดสร้อยมาลา	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 18 ท่าชักแป้งผัดหน้า	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 19 ท่ารำสายข้าง	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 20 ท่ารำสายหน้า	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 21 ท่าพรหมสีหน้า	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 22 ท่ารำยั่ว	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 23 ท่าล้อแก้ว	1	สอดคล้อง
ท่าที่ 24 ท่าข้างประสานจันทร์	1	สอดคล้อง
กระบวนท่าโยกย้ายตามจังหวะภาคใต้		
ท่าที่ 25 ท่ากำแบ	1	สอดคล้อง

รายการประเมิน	IOC	ความหมาย
ท่าที่ 26 ท่าพัดคู่ขนาน	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 27 ท่าพัดเบิกบาน	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 28 ท่าสลับพัด	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 29 ท่าสะบัดฉาก	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 30 ท่าพัดปิดลม	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 31 ท่าผีเสื้อ	0.80	สอดคล้อง
ท่าที่ 32 ท่าพัดวางหลัง-	0.60	สอดคล้อง
รวม	0.90	สอดคล้อง

ที่มา : ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ, (2567).

ผู้วิจัยได้นำเสนอเครื่องมือวิจัยชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ 4 ภาค นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้าน การกายภาพบำบัด เวชศาสตร์ฟื้นฟู และด้านนาฏศิลป์ วิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรง-ของเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของท่ารำในชุดนาฏศิลป์ 4 ภาค จากความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่ามีความเหมาะสม โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.90 เห็นได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่า ชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ 4 ภาค เพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อมีความเหมาะสมมาก โดยในแต่ละการฝึกควรคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมวิจัย ปฏิบัติกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ผลเป็นไปตามความมุ่งหวังที่ผู้วิจัยตั้งไว้ มีดนตรีประกอบให้เหมาะสมกับกิจกรรมไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไปเพื่อป้องกันการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อและทันต่อการเรียนรู้และปฏิบัติตาม และดึงดูดความสนใจให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความสนใจขณะปฏิบัติกิจกรรม

ดังนั้นจากการศึกษา จึงสามารถพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความทนทานและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกายที่นั้่งรวิลแซร์ ได้โดยระยะเวลาและความถี่ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ในวันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ (จำนวน 24 ครั้ง) และมีการวัดผลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งมีการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ เพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างกล้ามเนื้อให้เกิดความแข็งแรงและทนทานมากยิ่งขึ้น ภาย

ใต้ขอบเขตของระยะเวลาในการทดลอง ซึ่งใช้ร่วมกับชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ โดยใช้พัด เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อหน้าอก เพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และยางยืด เพื่อเสริมสร้างความทนทานของกล้ามเนื้อ

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้เลือกใช้นาฏศิลป์ของทั้ง 4 ภาค เป็นหลักในการพัฒนากิจกรรม ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการแสดง จากชุดการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านของแต่ละภาค ในแต่ละชุดการแสดง ตูกระบวนท่ารำ เครื่องแต่งกาย การใช้ อุปกรณ์ ลักษณะเด่นของท่าในภาค เพื่อสังเกตลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อ การยืดเหยียด การเกร็ง จากนั้นเข้าสู่การนำท่ารำมาคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ การเรียบเรียงลำดับท่าให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อการเสริมสร้างกล้ามเนื้อให้เกิดประสิทธิภาพและป้องกันการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อ สอดคล้องกับ (พัฒน์ศรุต ช่างนิล, ปิยวดี มากพา และ สันตณี เครือขอนแก่น, 2562, น. 152 - 162) การนำกระบวนท่ารำที่คัดสรรมาประยุกต์พัฒนาออกเป็นชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงหลักการด้านนาฏศิลป์ไทยที่มีความสอดคล้องกับหลักการด้านวิทยาศาสตร์ คือ การเคลื่อนไหวในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ในการเรียบเรียงกระบวนท่ารำ ออกแบบชุดกิจกรรม จากกระบวนท่ารำที่มีซับซ้อนน้อยไปสู่กระบวนท่ารำที่มีความซับซ้อนมากขึ้น จากกระบวนท่ารำเล็ก ไปสู่กระบวนท่ารำใหญ่ (ประวิทย์ ฤทธิบุญ, 2558, น. 22) กล่าวว่า นาฏศิลป์บำบัดเป็นศาสตร์สาขาหนึ่งที่นำกระบวนท่ารำหลักทางนาฏศิลป์มาบูรณาการร่วมกับหลัก

ทางการกายภาพบำบัด เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นอิสระอย่างมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก และพื้นที่รอบตัวเพื่อให้เกิดการรับรู้ได้ ด้วยตนเอง เพื่อช่วยให้บุคคลสามารถแสดงความรู้สึกที่ไม่อาจสื่อออกมาเป็นถ้อยคำได้ เป็นการพัฒนาภาพลักษณ์ไปในทางบวก พัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ลดความเครียด ความวิตกกังวลและเศร้าซึม ลดการแยกตัว การเจ็บป่วยเรื้อรัง และการเกร็งกล้ามเนื้อ

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับการแสดงและกระบวนการทำนาฏศิลป์ ของทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ เพื่อใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมสำหรับการเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้อ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านการร่างกายที่นั่งรถวีลแชร์ ซึ่งรูปแบบชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำหลักการของการกายภาพบำบัดบริหารกล้ามเนื้อ และคัดเลือกท่ารำมาใช้ภาคละ 8 ท่า รวมทั้งหมดจากทั้ง 4 ภาค จำนวน 32 ท่า โดยนำท่ารำที่ใช้ผ่านการประยุกต์ใช้พื้นฐานของนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อ ใช้พื้นฐานของท่าในรำที่มีลักษณะเฉพาะตัวแต่ละภาค โดยการออกกำลังแบบการยืดกล้ามเนื้อ สอดคล้องกับ อิศราภรณ์ แซ่โง้ว (2565) กล่าวว่า ท่ารำจากท่าพ้อนภาคเหนือมีกระบวนการที่เน้นในการยืดกล้ามเนื้อเพื่อให้เกิดการยืดหยุ่นของร่างกายมีการเคลื่อนไหว ร่างกายที่เชื่องช้า อ่อนช้อย พลั้วไหวเน้นการเอนตัวและโน้มตัวไปในทิศทางต่าง ๆ พร้อมกับการไล่ลำดับในการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ให้เหมาะสมสำหรับสุขภาพกาย สุขภาพใจ และเหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย ภาคอีสานมีลักษณะท่ารำความเป็นอิสระค่อนข้างสูง กล่าวคือ ไม่จำกัดตายตัวเรื่องการใช้มือและเท้า โดยกระบวนการขยับมือไปมาเป็นไปตามจังหวะและท่วงทำนองที่สนุกสนาน ไร้ใจของเพลงส่วนมากในขณะที่ย่ำรำจะทำการพรมนิ้วหรือการกระดิกนิ้วไปมา ตลอดการแสดง ไม่นิยมทำท่าค้างหรือทำนิ่ง จะเคลื่อนไหวตัวด้วยความคล่องแคล่ว กระทบจังหวะอยู่เสมอ (พทุทธิ ศุภเศรษฐศิริ และคณะ, อ้างอิงในระวีวรรณ วรรณวิไชย, 2545) นาฏศิลป์ภาคกลาง คือการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีลักษณะพิเศษ คือท่าทางท่าทางที่มีลักษณะออกมายืดหยุ่นเป็นสำคัญ ผสมผสานความแข็งแรง อ่อนช้อย และสง่างาม (จริยาวิดี สารศรี, ปิยวดี มากพา

และ สันตณี เครือขอนแก่น, 2566, น. 213-228) การออกกำลังกายที่ประยุกต์ท่ารำศิลปะพื้นบ้านของภาคใต้ จะมีเอกลักษณ์ของท่ารำที่แข็งแรง สอดคล้องกับจังหวะดนตรีที่สนุกสนาน ไร้ใจ ตื่นเต้น มีคำร้องที่กระซิบรวบรัด แต่ท่ารำจะแฝงไปด้วยความอ่อนช้อยที่งดงาม เน้นการขยับร่างกายใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เอ็น ข้อต่อที่ไม่ต้องใช้แรง กระแทก มีความต่อเนื่องของการใช้ท่ารำออกกำลังกาย ส่งผลดีต่อระบบการหายใจ และการไหลเวียนโลหิต (บุญประจักษ์ จันทร์วิน, 2562, น. 159-173)

จากการศึกษาดังกล่าวข้อค้นพบที่แตกต่างจากวิจัยฉบับอื่น คือ การนำเอานาฏศิลป์จากทั้ง 4 ภาค มาประยุกต์ใช้รวมเป็น 1 ชุดกิจกรรม เพื่อสร้างชุดกิจกรรมใหม่ที่มุ่งเสริมสร้างความแข็งแรงและความทนทานของกล้ามเนื้ออย่างมีประสิทธิภาพ โดยจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารท่ารำการแสดงในชุดต่าง ๆ ของทั้ง 4 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้ ซึ่งในแต่ละภาคล้วนมีจุดเด่น และลักษณะที่เฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไปโดยการนำเอาลักษณะที่ดีของแต่ละภาคมาใช้ ทำให้เกิดกิจกรรมที่หลากหลายและตอบสนองกับความเคลื่อนไหวในทุกส่วน สิ่งนี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อ แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้และชื่นชมศิลปวัฒนธรรมของแต่ละภูมิภาคไปพร้อมกัน จึงทำให้การศึกษาและการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในครั้งนี้มีความสำคัญและมีคุณค่าในด้านการสร้างเสริมสุขภาพและวัฒนธรรมในเวลาเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษากระบวนการท่ารำหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงอื่น ๆ ในแต่ละภาคเพื่อนำมาสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาร่างกายด้านต่าง ๆ ได้อีก
2. นำเอาชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ 4 ภาค ไปเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างกล้ามเนื้อของบุคคลกลุ่มอื่นได้
3. ในการให้เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายปฏิบัติท่าแต่ละท่า ควรปรับเป็นตามระดับความสามารถของเด็กแต่ละคนที่จะกระทำแล้วไม่เกิดการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อ

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ. (2556). *คู่มือขอรับบริการสวัสดิการคนพิการ (สำหรับประชาชน)*.
<https://dep.go.th/images/uploads/files/o112567.pdf>
- กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ. (2567). *สถานการณ์คนพิการในประเทศไทย*.
<https://dep.go.th/images/uploads/files/31082567.pdf>
- กรมอนามัย. (2561). *การส่งเสริมกิจกรรมของเด็กพิเศษ*. กรมอนามัยโลก ส่งเสริมให้คนไทยสุขภาพดี.
<https://anamai.moph.go.th/th>
- จริยวดี สารศรี, ปิยวดี มากพา และ สันตณี เครือขอนแก่น. (2566). แนวทางการศึกษานาฏศิลป์ไทยกับการบำบัดภาวะไหล่ห่อคอกยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในเยาวชนไทยยุคปัจจุบัน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 10(2), น. 213-228.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/article/view/260302>
- ชนันญา ประครองญาติ. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านภาคอีสานเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดป่าจิตตสามัคคี) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์*, 6(2), น. 36-47.
- บุญประจักษ์ จันทรวิน. (2562). “โนราบิก” การประยุกต์ศิลปะแดนใต้เพื่อสร้างเสริมสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ. *วารสารบัณฑิตศาสตร์มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 17(1), น. 159-173.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mgsj/article/view/212462>
- ประวิทย์ ฤทธิบุญ. (2558). *การศึกษากาหรือนาฏกรรมบำบัดต่อความเครียดของผู้ต้องขังชายแรกเข้าในทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง จังหวัดปทุมธานี*. [ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. หอสมุดกลาง มศว.
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art_Ed/Pravit_R.pdf
- พงศ์ศิริ คำพา. (2559). *องค์ประกอบนาฏศิลป์ไทย*. องค์ประกอบนาฏศิลป์. https://doubledace147.blogspot.com/2016/03/blog-post_37.html
- เพยาวี พงษ์ศักดิ์ชาติ, ชุตติมา มาลัย, นิตติยา น้อยสีภูมิ และ มนัสวี จำปาเทศ. (2562). การส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพตามภูมิปัญญาท้องถิ่น. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 20(3), น. 44-53.
- พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550. (2550, 27 กันยายน). *ราชกิจจานุเบกษา* (เล่ม 124 ตอนที่ 61ก, น. 1-2). <https://karunyawet.go.th/law/3498/>
- พัฒนศรุต ช้างนิล, ปิยวดี มากพา และ สันตณี เครือขอนแก่น. (2565). การออกแบบกิจกรรมโนราเพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กออทิสติก กรณีศึกษาสถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทมส.)*, 28(3), น. 152-162.
- มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ. (ม.ป.ป.). *ลูกมีความบกพร่องทางร่างกายและสุขภาพ (Children with Physical and Health Impairments)*. <https://fcdthailand.org/library-type>
- ระวีวรรณ วรณวิไชย. (2545). ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. อ้างอิงใน พงษ์สิทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ และคณะ (บ.ก.). *ระบำ รำ เต้น*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- ศรีนทิพย์ ดวนลี. (ม.ป.ป.). *นาฏศิลป์บำบัด: แนวทางหนึ่งในการรักษา*.
https://utcc2.utcc.ac.th/humanities_conf/journal_file/0020/Dance%20movement.pdf

อิสราภรณ์ แซ่จ้าว. (2565). การพัฒนากิจกรรมนาฏศิลป์ ไทยโดยใช้หลักการฟิสิกส์ทางภาคเหนือเพื่อแก้ปัญหาผู้ที่มีแนวโน้มเป็นโรคออฟฟิศซินโดรม [ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. หอสมุดกลาง มศว. (<http://irithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2512/1/g621130140.pdf>)

BNH Hospital. (ม.ป.ป.). *กายภาพบำบัดเพื่อช่วยฟื้นฟูอาการบาดเจ็บ ได้อย่างไร*. โรงพยาบาลบีเอ็นเอช BNH Hospital Your Lifetime Healthcare Companion. <https://www.bnhhospital.com/th/article/physical-therapy-to-help-recover-from-injuries>

กระบวนการสร้างภาพต้นแบบโดยใช้หลักปรัชญาอิกิไก

THE PROCESS OF CREATING ARCHETYPES USING THE IKIGAI PHILOSOPHY

แสงเพชร ศรีนิม / SANGPETCH SRINIM^{1*}

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE ARTS, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต / PERMSAK SUWANNATAT²

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE ARTS, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

Received : February 22, 2024

Revised : April 26, 2025

Accepted : May 16, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่องการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าเพื่อสื่อสารภาพต้นแบบโดยใช้หลักปรัชญาอิกิไก ภายใต้หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมค้นหารูปแบบกระบวนการสื่อสารหลักปรัชญาอิกิไกและค้นหาภาพต้นแบบที่เหมาะสมกับหลักปรัชญาอิกิไก โดยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) 1.วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interviews) ใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form) 2.สัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม (Focus group) ใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form) ผลการวิจัยพบว่า เสาหลัก 5 ประการ ประกอบด้วย เสาหลักประการแรก: การเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆ (Starting small) เสาหลักประการที่สอง: ปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself) เสาหลักประการที่สาม: สอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability) เสาหลักประการที่สี่: มีความสุขกับสิ่งเล็กๆ (The joy of little things) เสาหลักประการที่ห้า: การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now) และค้นพบภาพต้นแบบอิกิไก (Ikigai Archetypes) รวมถึงคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits) ได้แก่ ซามูไร (Samurai) เกอิชา (Geisha) นักบวช (Priest) ช่างฝีมือ (Shokunin) และ โชกุน (Shogun) โดยพื้นฐานคุณลักษณะเฉพาะร่วมกันและสื่อสารกับปรัชญาอิกิไกในระดับแก่นแท้ (Essences) ที่มีความสัมพันธ์กับภาพต้นแบบอิกิไก โดยนำเสนอในรูปแบบภาพสื่อสารภาพต้นแบบสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ (Visual Brand Driver) และพร้อมคำอธิบายเพื่อเป็นเครื่องมือที่นำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ต่อไปได้

คำสำคัญ: กระบวนการสร้าง, ภาพต้นแบบ, การสื่อสาร, ปรัชญาอิกิไก

Abstract

This research article contributes to brand Identity design to communicate archetypes through the application of Ikigai philosophy. Conducted under the Doctor of Philosophy Program in Creative

1 นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: sangpetch.sr@gmail.com

Arts curriculum, the study aims to examine and explore and explore primary communication processes while identifying models for incorporating Ikigai principles. The research employed a qualitative methodology utilizing triangulation through in - depth interviews (open - ended format) and focus group discussions (open - ended format). The study identifies five foundational pillars of the Ikigai Philosophy: Starting Small (first pillar), Releasing Yourself (second pillar), Harmony and Sustainability (third pillar), The Joy of Little Things (fourth pillar), and Being in the Here and Now (fifth pillar), respectively. Furthermore, the study five Ikigai Archetypes each embodying distinct personality traits: Samurai, Geisha, Priest, Shokunin, and Shogun. These archetypes converge and authentically communicate the essence of the Ikigai philosophy. Their visual depiction functions as a potent instrument for formulating a visual brand driver, enabling practitioners to harmonize brand identities with purpose.

Keywords: Create, Archetypes, Communicate, Ikigai Philosophy

บทนำ

โดยสภาพสังคมที่ประสบพบเจอสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 (Covid - 19) ที่เกิดขึ้นทั่วโลกในช่วงปี พ.ศ. 2563 เปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตของมนุษย์จากความคุ้นชินแบบเดิมทั้งในด้านกายภาพและจิตใจ อันเป็นการปรับตัวเพื่อความอยู่รอดปลอดภัยของตนเองและสังคม ทำให้พฤติกรรมการใช้ชีวิตเปลี่ยนไปของผู้คนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป (วรรณวิภา สุเนตต์ดา, 2565, น. 114 - 139) ผู้คนต่างแสวงหาเครื่องมือที่ต้องการค้นหาความสุขที่ตนปรารถนา เมื่อเกิดความกลัวหลักศาสนา แนวคิด ปรัชญา ก็จะถูกหยิบยกขึ้นมาให้ชีวิตมีแก่นยึดโยงจิตใจไว้ด้วยกัน ซึ่งปรัชญาที่จะทำให้ค้นพบคุณค่าและความหมายของชีวิตในฝั่งชาติเอเชียที่เป็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ ปรัชญาอิคิไก

อิคิไก (IKIGAI) คือแนวคิด ปรัชญาการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่ยืนยันหนักแน่นว่าเราสามารถรับรู้ถึงความสุขในทุกวันได้ผ่านสิ่งเล็ก ๆ ไม่ว่าจะเป็อากาศที่ปลอดโปร่ง แสงพระอาทิตย์อ่อน ๆ ขนนุ่มนวลของสัตว์เลี้ยง บ้านที่ไม่เป็อนุ่น ความสดของผัก หรืออาหารดี ๆ สักหนึ่งมือ สิ่งเล็กน้อยที่เราทำและมองเห็นนี้สามารถแบ่งบานเป็นความสุขได้ไม่ใช่มีแต่จากการกระทำที่ยิ่งใหญ่ เพราะอิคิไกคือ คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่เราสามารถรับรู้ได้ในชีวิต (โคยามะ ยูกิเอะ, 2568) อิคิไก ประกอบด้วย “5 เสาหลัก” เสาหลักประการแรก : การเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ (Starting small) เสาหลักประการที่สอง : ปลดปล่อยตัวเอง (The here and now) เสาหลักประการที่สาม : สอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability) เสาหลักประการที่สี่ : มีความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ

(The joy of little things) เสาหลักประการที่ห้า : การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now) (โมจิ เคน, 2565, น. 8)

ในแวดวงวิชาการมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการทำให้แบรนด์มีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบโครงสร้างของมนุษย์ เช่น ทฤษฎีมานุษยรูปนิยมของแบรนด์ (Brand Anthropomorphism) หรือ การทำต้นแบบของแบรนด์ (Brand Archetype) โดยการทำให้แบรนด์มีลักษณะและส่วนประกอบต่าง ๆ คล้ายกับคน อาทิ มีร่างกาย ความคิด และจิตวิญญาณ ด้วยความเข้าใจที่ว่าแบรนด์ก็เหมือนสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งที่เติบโตและมีวิวัฒนาการของมันเองโดยอาจเริ่มต้นจากการเป็นเพียงแค่สัญลักษณ์ โลโก้ (Logo) หรือ คำพูดไม่กี่คำ จนกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในธุรกิจและมีชีวิตเช่นเดียวกับมนุษย์คนหนึ่ง (ปิยะชาติ อิศรภักดี, 2565, น. 145)

แนวคิดเรื่องการรู้ตัวตน (The Self-Concept) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลรับรู้และประเมินคุณลักษณะของตนเองทั้งในเชิงกายภาพและจินตภาพ การวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในบริบททางสังคม โดยยึดกรอบการวิเคราะห์ตามทฤษฎีของไวลีย์ (ณพงศ หอมแยม, 2560, น. 53 - 62)

คำว่า อาร์คไทป์ ในความหมายของแบบหรือต้นแบบ ทุกสิ่งมีแบบ มีสิ่งที่ร่วมกันเรียกว่า แบบสากล การสร้างรูปกายของมนุษย์ที่หลากหลายนั้นสร้างจากต้นแบบที่ตรงไปตรงมา เพียงหนึ่งเดียว เป็นสากลและอยู่เบื้องบนมนุษย์ทุกคนจึงมีรูปแบบที่เป็นสากล คือ มีคุณสมบัติของ

ความเป็นมนุษย์เหมือนกัน ทั้งการเกิด การตาย หรือแม้แต่ อวัยวะที่ดำรงอยู่ในชีวิตของมนุษย์ (พริค และแกนต์ อังอิง โน สุกัญญาโสภี ใจกล้า และ กิ่งแก้ว อัครถาวร, 2560, น. 83-95)

การสร้างอัตลักษณ์ (Branding) หมายถึง กระบวนการทั้งหมดที่ทำให้ผู้อื่นรู้จักชื่อ และสัญลักษณ์ของ แบรินด์นั้น ๆ กล่าวคือ การสร้างภาพจำ โดยมีจุดประสงค์ เพื่อสื่อสารให้ลูกค้ารับรู้ตัวตนของธุรกิจและเข้าใจง่ายขึ้นว่า แบรินด์ต้องการนำเสนออะไรและต่างจากแบรินด์อื่นอย่างไร โดยการนิยามเอกลักษณ์เฉพาะของแบรินด์เพื่อให้ผู้คนจดจำ ชื่อ แบรินด์หรือบริษัทได้ ไม่ใช่จำได้แต่ผลงานหรือผลิตภัณฑ์ เท่านั้น โดยใช้วิธีการสื่อสารที่แตกต่างไปจากผู้อื่นผ่านความเป็นตัวตนของแบรินด์อย่างชัดเจน และช่วยเพิ่มคุณค่าของ แบรินด์ได้ (อุซซิงซ็อน, 2565, น. 9-11)

จากความสนใจที่กล่าวมาข้างต้น จึงต้องการศึกษา ข้อมูลเกี่ยวกับภาพต้นแบบของหลักปรัชญาอิคิไก (Ikigai Archetypes) ที่สะท้อนการมีอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตน ของแบรินด์ (Brand identity) และสามารถบอกเล่าเรื่องราวอิคิไกที่สะท้อนหลักปรัชญาอิคิไกของ “เสาหลักทั้ง 5 ประการ” และแต่ละเสาหลักเพื่อดูกลุ่มลักษณะของ ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) เพื่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับแบรินด์ไทยและต่างชาติที่สะท้อนตัวตนที่อยู่ใน ระดับแก่นแท้ของแบรินด์ (Brand Essences) และเป็น แนวทางการนำภาพต้นแบบจากหลักปรัชญาอิคิไกที่สามารถ ปูทางไปสู่ตัวอย่างงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสร้างตรา สัญลักษณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวมและค้นหารูปแบบกระบวนการ สื่อสารหลักปรัชญาอิคิไก
2. เพื่อค้นหาภาพต้นแบบที่เหมาะสมกับหลัก ปรัชญาอิคิไก

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อความเที่ยงตรง (Validity) รวมไปถึงความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้วิจัยเลือกผู้เชี่ยวชาญซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญมีความสามารถ หรือมีข้อมูลในเรื่องที่ผู้วิจัยกำลัง ศึกษาในสายงานวิชาชีพหรือที่เกี่ยวข้องทั้งสิ้น 18 ท่าน

โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหลักปรัชญาอิคิไก มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี, ผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโส มีประสบการณ์ตั้งแต่ 10 ปี, นักออกแบบรุ่นใหม่ มีประสบการณ์ตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป ประกอบไปด้วย ด้านการ ออกแบบเรขศิลป์และด้านการกำกับศิลป์ และผู้บริหาร แบรินด์ นักการตลาดแบรินด์ มีประสบการณ์ตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป เครื่องมือในการวิจัยทั้งหมด 2 ชุด และทำการตรวจสอบ คุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย (Index of Item - Objective Congruence หรือ IOC) จาก ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบ การวัดผลและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิทาง ด้านเทคโนโลยี การสื่อสารศิลปะและการออกแบบจำนวน 2 ท่าน และนำส่งเครื่องมือวิจัยเพื่อขออนุมัติการวิจัยจาก คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน โดยมีการ ดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรวบรวมศึกษาและตรวจสอบ ข้อมูลจากวรรณกรรม เอกสาร หนังสือ ทฤษฎี รวมไปถึง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักปรัชญาอิคิไก และภาพต้นแบบ (Archetypes)

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างเครื่องมือ วิจัย การออกแบบเครื่องมือวิจัย 2 แบบ คือ 1.วิธีการ สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interviews) โดยใช้ แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form) 2.สนทนากลุ่ม (Focus group) แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interviews) ใช้แบบสอบถามแบบ ปลายเปิด (Open-ended Form)

ขั้นตอนที่ 3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผู้มีความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวข้องกับเสาหลัก 5 ประการของหลักปรัชญาอิคิไก เพื่อให้ข้อมูลสำคัญ (Key informal interviews หรือ Core-concept) โดยกำหนดจำนวนผู้เชี่ยวชาญเป็น 3 ท่าน เพื่อสกัดให้ได้กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)

ขั้นตอนที่ 4 สนทนากลุ่ม โดยแบ่งออกเป็นดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านปรัชญาอิคิไก ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เรขศิลป์และการกำกับศิลป์ ระดับอาวุโสและนักออกแบบ รุ่นใหม่ รวมทั้งหมด 18 ท่าน เพื่อค้นหาและสร้างภาพ ต้นแบบที่เหมาะสม จากเสาหลัก 5 ประการของหลักปรัชญา อิคิไก โดยนำกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) ที่ทำการสกัด มาทำการสนทนากลุ่ม (Focus group) โดยแบ่งเป็น 3 รอบ รอบละไม่ต่ำกว่า 4-6 ท่าน เป็นการระดมสมองและ

การอภิปรายผล เพื่อให้ได้ผลตามความคิดเห็นที่เป็นตามเสียงส่วนใหญ่หรือคำตอบที่มีมิติตรงกันจนได้ภาพต้นแบบอิกิไก (Ikigai Archetypes) พร้อมคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

ขั้นตอนที่ 5 สร้างเครื่องมือสื่อสารภาพต้นแบบสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ (Visual Brand Driver) วิเคราะห์และสรุปผล

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ทำการศึกษาเอกสาร (Documentary research) วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาปรัชญาอิกิไกในไทย โดยเริ่มจากศึกษาประวัติของคุณ เคน โมจิ (Ken Mogi) เป็นนักวิทยาศาสตร์ชาวญี่ปุ่น นักเขียน ผู้ประกาศข่าว นักวิจัยอาวุโสที่ Sony Computer Science Laboratories และเป็นศาสตราจารย์รับเชิญที่สถาบันเทคโนโลยีแห่งโตเกียว ซึ่งตีพิมพ์ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้คิดและประสาทวิทยาศาสตร์ รวมถึงงานเขียนหนังสือ (โมจิ เคน, 2565, น. 251)

The Little Book of Ikigai ซึ่งทำให้อิกิไกถูกเผยแพร่ไปทั่วโลกในวงกว้าง เคน โมจิ กล่าวไว้ว่า อิกิไกมักประกอบด้วย “5 เสาหลัก” ด้วยกันเพื่อความสมดุล เสาหลักประการแรก: การเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ (Starting small) เสาหลักประการที่สอง : ปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself) เสาหลักประการที่สาม : สอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability) เสาหลักประการที่สี่ : มีความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things) เสาหลักประการที่ห้า : การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now) เสาหลักทั้งห้านี้จะปรากฏขึ้นบ่อย ๆ เพราะแต่ละเสานั้นเป็นโครงสร้างค้ำจุนในระดับรากฐานที่สุด ที่ช่วยให้ อิกิไก เบ่งบาน โดยเสาหลักเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นร่วมกันและจบพร้อมกัน อีกทั้งไม่จำเป็นต้องเกิดเรียงลำดับก่อนหลังและไม่เรียงระดับตามความสำคัญสูงต่ำ (โมจิ เคน, 2565, น. 8-9)

เสาหลักประการแรก : การเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ (Starting small)

ความไม่คาดหวังคือไม่มีเป้าหมายใหญ่เพราะว่าคุณเริ่มต้นธุรกิจแล้ว คุณคาดหวังว่าคุณจะเป็นอายุน้อยร้อยล้านมันจะทำให้คุณเริ่มต้นไม่ได้ ต้องไม่หวังน้ำบ่อน้ำขนาดใหญ่จนเกินตัว อันนี้คือสภาวะจิตใจที่เป็นแบบอิกิไก

แบบเสาที่หนึ่ง (วุฒิชัย ฤกษ์ประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566)

ตัวอย่างรูปแบบธุรกิจที่สอดคล้องกับเสาหลักนี้คือคุณ Hiroki Fujita คือพ่อค้าปลาหูน้ำที่อยู่ในวงการมาหลายทศวรรษ เป็นคนหนึ่งที่เริ่มต้นจากจุดเล็ก ๆ เคล็ดลับคือ “ตื่นตี 2” ทุกวัน เพื่อมาคัดเลือกปลาที่ดีที่สุด มาวันนี้เขาเขียนของวงงการนี้ไปแล้ว อีกหนึ่งตัวอย่างที่นำการเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ มาใช้ คุณปู่ จิโร่ โอนะ (Jiro Ono) ในวัย 96 ปี ก็เริ่มจากจุดเล็ก ๆ ด้วยการเปิดร้านซูชิบ้าน ๆ เพราะมีต้นทุนถูกกว่าร้านประเภทอื่น เขาฝึกปรี้อฝีมือทุกวัน ใส่ใจในทุกรายละเอียด จนวันนี้ครองตำแหน่งเชฟมิชลิน 3 ดาวติดกันหลายสมัยไปแล้ว (Career Visa Digital, 2554) ร้านซูชิชิบาชิจิโระ (Sukiyabashi Jiro) ได้รับเลือกเป็นสถานที่จัดงานเลี้ยงอาหารค่ำเพื่อต้อนรับ อดีตประธานาธิบดีบารัค โอบามา (Barack Obama) ขณะเยือนประเทศญี่ปุ่นอย่างเป็นทางการ โดยมีชินโซ อาเบะ นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นในขณะนั้น เป็นเจ้าภาพ ร้านซูชิชิบาชิจิโระ หนึ่งในร้านซูชิที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับมากที่สุดในโลก (โมจิ เคน, 2565, น. 13-18)

เสาหลักประการที่สอง : ปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself)

“การปลดปล่อยตัวเอง” ไม่ผูกติดตัวเองกับอาชีพการศึกษา ผลงาน รายได้ เพราะมันเหมือนเป็นการ “ตีกรอบ” ให้ตัวเองโดยไม่รู้ตัว ให้ละทิ้งอัตตาตัวตน อีโก้ (Ego) ไม่โทษตัวเองจากความผิดพลาดในอดีต ปลดปล่อยตัวเองจากอนาคตเพราะคาดเดาไม่ได้ ปลดพันนาการที่ตีตราว่าคุณต้องเป็นคนแบบนั้นแบบนี้ (Career Visa Digital, 2564)

การปลดปล่อยตัวเองตามเสาหลักประการที่สองนี้ มันเหมือนกับเป็นการละทิ้งอีโก้ (Ego) มันคือความทิวี่มานะ คือแบบการยึดมั่นถือมั่น ยึดในความเชื่อไม่ปล่อยวาง ในหนังสือเขาจะอ้างถึง เข้าสู่ภาวะลื่นไหล (State of Flow) คือการทำอะไรไปแล้วเราจะลืมตัว ลืมเวลา ทำงานแล้วลืมเวลา ดังตัวอย่าง คลิป TEDx Talks ผู้กล่าวคือดารานักแสดงเรื่อง 500 Days of Summer : ฤดูร้อนไม่มีเธอเหมือนเก่า ดาราท่านนั้นชื่อ โจเซฟ กอร์ดอน - เลวิตต์ (Joseph Gordon - Levitt) สิ่งที่นักแสดงท่านนี้เข้าถึงคือ Screening for Attention การโยกหาความสนใจจากคนอื่น คือทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของคุณลดน้อยถอยลง ถ้าเมื่อไหร่เขา

เกิดความเชื่อมั่นว่า สามารถแสดงภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว เขาจะต้องได้รับรางวัลออสการ์ (Oscar) อย่างแน่นอน เรื่องนี้ บทนี้ส่งเสริมตัวนักแสดงเป็นอย่างมาก ถ้าโจเซฟมีความคิด ตัดมันทิ้งที่กล่าวมาข้างต้น เขาจะทำการแสดงบทนี้ไม่ได้เลย เพราะว่าอัตตาตัวตน อีโก้ (Ego) จะใหญ่ขึ้น ซ่อนขึ้นไปเรื่อย ๆ ก็จะไม่สามารถโฟกัสงานที่อยู่ตรงหน้าและให้คุณค่าของงานที่อยู่ตรงหน้าได้ อันนี้ก็คือเรื่องของ การปลดปล่อยตัวเอง (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566)

เสาหลักประการที่สาม : สอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability)

“สอดคล้องและยั่งยืน” จะแตกต่างจากโลกยุคสมัยเก่าซึ่งเน้นการที่ผู้คนต่างอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเชื่อมโยงไม่สามารถตัดขาดแบ่งแยกได้ ในยุคศตวรรษที่ 15-17 ความสำเร็จมันขึ้นอยู่กับเทพเจ้า จะขึ้นอยู่กับเทวดาฟ้าดิน ดังนั้นเสาหลักประการที่สามนั้นว่าด้วยเรื่องที่ว่าความสอดคล้องนั้นก็คือ การสอดคล้องกับคนอื่นในสังคม ความสอดคล้องกับธรรมชาติและความสะดวกสบาย (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566) ในประเทศญี่ปุ่นจะมีโปรแกรมบริหารร่างกายสั้น ๆ ทางวิทยุที่ได้รับความนิยมมาหลายทศวรรษเรียกว่า “เรดิโอ โทโซ” ซึ่งเปิดกันทั่วไปตอนเช้าในออฟฟิศ / โรงงาน / โรงเรียน / สวนสาธารณะ ฯลฯ เป็นวัฒนธรรมร่วมที่แข็งแกร่งอย่างหนึ่งของสังคม (Career Visa Digital, 2564)

เสาหลักประการที่สี่ : มีความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things)

คือการมีความสุขกับอะไรสิ่งเล็ก ๆ เช่น มีบ้านต่างจังหวัด แสงแดดสาดส่องกระทบที่กลีบดอกหญ้า การนำดอกไม้ที่แห้งแล้วนำไปโปรยลงในสนามเล็ก ปล่อยระยะผ่านไปสองถึงสามเดือนกลีบดอกไม้แห้งที่โปรยปลายไว้ก็ปรากฏต้นอ่อนงอกงามและก็เฝ้ามองการเจริญเติบโต แค่นี้สามารถแอบปีมีความสุขสุดจะตื่นตื่นดีใจแล้ว และนี่คือความพึงพอใจที่พึงกระทำ ถ้าความพอใจลดต่ำลงกว่ามาตรฐานที่ควรจะเป็นได้ บุคคลนั้นก็มีความสุขได้โดยง่าย ซึ่งในที่นี้ก็ได้หมายความว่า ให้คุณพึงพอใจการนั่งบนรถเมลิในขณะรถติดอยู่สองชั่วโมง เรื่องปัญหาสังคมก็ต้องแก้กันไปอีกในอีกแง่มุมมองของสังคม (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566)

เสาหลักประการที่ห้า : การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now)

การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ก็คืออยู่กับปัจจุบัน อาจใช้คำว่า “ปัจจุบันขณะ” ตั้งคำธรรมะร่วมสมัย ความมีสติ อยู่กับปัจจุบันซึ่งก็คล้าย ๆ แบบนั้น รู้สึกว่าสำหรับข้อนี้มันคือ อย่าใช้ชีวิตแบบโปรเจกต์ (Project) ชีวิตแบบโปรเจกต์คือวิธีการมองแบบตะวันตกที่ว่าคือการที่เราตั้งเป้าหมายไปข้างหน้าเสร็จแล้วเราก็มองกลับไปปฏิบัติ ตามจนสำเร็จ นี่คือการมองแบบโปรเจกต์ในขณะที่ช่วงเวลาของชีวิตแท้จริงนั้น คือการเผชิญกับเงื่อนไขในปัจจุบัน เพราะว่าทุก ๆ นาที ทุก ๆ ชั่วโมง ทุก ๆ วัน ทุก ๆ เดือน ทุก ๆ ปี จะมีเรื่องให้คุณเผชิญหน้าและแก้ไขปัญหาอยู่ตลอดเวลา ขอเพียงการมีสติอยู่กับปัจจุบันก็สามารถรับมือทุกเรื่องทุกเหตุการณ์ได้อย่างน่ามหัศจรรย์ใจ สิ่งสำคัญคือการไม่ต้องตั้งเป้าหมายไปไกลเกินไป มีปฏิกริยากับสิ่งที่มันเข้ามา สิ่งนั้นคือสิ่งที่สำคัญที่จะนำพาชีวิตคุณไป ส่วนใหญ่จะมีปฏิกริยาตอบโต้โดยกมลสันดานหรือนิสัย มันกำหนดชะตากรรม กำหนดปฏิสัมพันธ์ตอบโต้มันยังไง การรู้จักวิถี รู้จักตัวเอง ดังนั้นเมื่อมีสิ่งใดมาระทบ มีอะไรเข้ามาหาตัวเรา ก็จะสามารถรู้จักวิธีจัดการกับสิ่ง ๆ นั้นได้ แสดงว่าการกระทำไปเรื่อย ๆ มันจะมีแรงส่งในตัวของมันเองโดยที่ตัวเราไม่ต้องตั้งเป้าหมายไปในที่ไกลไว้ล่วงหน้าจนเกินไป แต่จงสถิตหยังวาระอยู่กับปัจจุบัน (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566)

บุคคลที่สะท้อนตัวตนผ่านหลักปรัชญาอิคิไก

ร้าน เจ๊ไผ่ ประตู่ผี ผู้ชนะรางวัล 1 ดาวมิชลิน ไกด์ 2018 เจ๊ไผ่มีกัใส่แว่นประต่าน้ำระหว่างปรุงอาหารอยู่หน้าร้านที่เปิดมายาวนานกว่า 70 ปี เมนูเด็ดเช่น ไข่เจียวปู ผัดผักระวัง และโจ๊กแห้ง (Michelin Guide, 2560)

“ไผ่ เพราะเขาร้อน เขาร้อนจนกระทั่งเขาต้องใส่แว่นตากันความร้อน คือ มันทรมาณ ผมรู้สึกว่ามันเป็นคือแพชชัน (Passion) คุณเคยได้ยินมั๊ย แพชชัน (Passion) จริง ๆ แล้ว คำนี้ มันไม่ได้แปลว่าสิ่งที่คุณหลงใหลหรือสิ่งที่คุณทำแล้วมีความสุขนะ แต่ความหมายที่แท้จริงคือสิ่งที่คุณยินดีที่จะมีความทุกข์ แล้วคุณคิดว่าเจ๊ไผ่เขาเจียวไข่วันละกี่ฟอง วันละกี่จานแล้วมันร้อนมากถึงขนาดเขาต้องใส่แว่นคือมันทุกข์แต่ฉันยินดีที่จะทุกข์” (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 กันยายน 2566)

ร้านหมูทอดเจ๊จิง หมูทอดชื่อดังย่านคลองเตย และอีกหลากหลายเมนู ราคาถูก อร่อย มีคุณภาพ บุคคลที่มีอิทธิพลคือ “เจ๊จิงเนี่ยซัด” อยากให้ทุกคนมีอาหารกิน มีหมูทอดกิน ตอนหมูลดราคาเขาก็ลดราคาให้ ตอนหมูขึ้นราคาเขาก็ขอปรับราคาขึ้นนิดหน่อย เมื่อราคาวัตถุดิบในตลาดอย่างเนื้อหมูมีการปรับราคาลดภายหลัง ช่วงเวลาขณะโรคระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID - 19) เจ๊จิงก็ได้ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือผู้อื่นคือ การคิดให้คนอื่นมีรายได้ ไม่ได้คำนึงถึงแต่ตนเอง โดยการเสนอหมูทอดเจ๊จิงไปขายก่อนนำไปจำหน่ายสร้างรายได้ แล้วก็ค่อยเอาเงินมาชำระใช้คืนภายหลังได้” ด้วยเหตุนี้ในทัศนคติของอาจารย์กฤตินี คิดว่าเจ๊จิงมีอิทธิพลที่เด่นชัด (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 ตุลาคม 2566)

อัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของอัตลักษณ์ตราสินค้า (Brand identity) ที่สะท้อนหลักปรัชญาอิคิไก

มุจิ คือมีชัดเจนในตัวตน เป็นแบรนด์ที่อยากทำดีต่อสังคมจริง ๆ เช่น การจัดนิทรรศการสื่อสารภูมิปัญญาโบราณของญี่ปุ่น หรือพยายามไปทำสินค้า เอาวัสดุเก่าทำเป็นวัสดุใหม่แล้วก็สามารถขายต่อได้ โดยไม่มุ่งเน้นแต่การเติบโตเพียงอย่างเดียว ขายได้ลดจบ แบรนด์มุจิ (Muji) พยายามให้ชีวิตผู้คนในสังคม ดีขึ้นจริง ๆ ผ่านการออกแบบสินค้าที่ดีเพราะผู้บริโภคใช้จริงแล้วรู้สึกถึงคุณภาพที่ดี คุ่มค่า คุ่มราคา ลูกค้ำที่ได้สัมผัสก็รู้สึกมีความสุขไปด้วย มุจิเป็นแบรนด์แรก ๆ ที่สะท้อนตัวตนของแนวคิดอิคิไกได้อย่างชัดเจน (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 ตุลาคม 2566)

“แดงโม” คือแบรนด์เสื้อผ้าสายพันธุ์ไทยแท้ ซึ่งดำเนินกิจการมายาวนานกว่า 20 ปี จวบจนถึง ปัจจุบันแดงโมคือแบรนด์ของเสื้อยืดที่ขายดีที่สุดในประเทศ มียอดขายปีละ 1,400 ล้านบาท เป็นอันดับสอง รองมาจากกางเกงยีนส์ลิวายส์ (Levi’s) (Tangmo clothing, 2560) เสื้อแดงโมที่สัมผัสถึงอิคิไกตั้งแต่ยุคก่อตั้ง อยากส่งมอบเสื้อผ้าคุณภาพดีให้คนไทย จนปฏิเสธดีล (Deal) ทางธุรกิจสำคัญขนาดใหญ่ไป คือการทำส่งเสื้อผ้าสินค้า ให้สำหรับแบรนด์นอกประเทศ นอกจากนี้แบรนด์แดงโมกลับมุ่งมั่นตั้งใจจะหันมาทำสินค้าดี ๆ ให้เป็นแบรนด์ไทยเพื่อคนไทยจริงๆ แล้วจวบจนบัดนี้ก็ยังเป็นอย่างนั้นอยู่ (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 ตุลาคม 2566)

บริษัท ส. ขอนแก่น ก่อตั้งขึ้นโดย นายเจริญรุจิโสภณ ผู้มีประสบการณ์ด้านอุตสาหกรรมอาหารนานกว่า 10 ปี ก่อนจะมาตั้งบริษัท ส. ขอนแก่นขึ้นในปี พ.ศ. 2527 ด้วยเงินลงทุน 300,000 บาท ในช่วงเริ่มต้นนั้น นายเจริญเห็นว่าประชาชนในกรุงเทพฯจำนวนหนึ่งนิยมบริโภคอาหารประเภทหมูหย็อง หมูแผ่น และ กุนเชียง เมื่อเดินทางไปจังหวัดขอนแก่น ก็จะซื้อผลิตภัณฑ์เหล่านี้มาจำหน่ายในกรุงเทพฯ และนี่คือที่มาของ ตรา “ส.ขอนแก่น” หรือสินค้าจากจังหวัดขอนแก่น ในเวลาต่อมาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดส่งและการควบคุมคุณภาพให้ได้มาตรฐาน ถึงได้ก่อตั้งโรงงานเพื่อผลิตสินค้าเหล่านี้ขึ้นมาเอง โดยใช้เครื่องจักรและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาประยุกต์ในการผลิตเพื่อยกระดับมาตรฐานอาหารให้เป็นระดับสากล แต่คงไว้ซึ่งรสชาติความอร่อยแบบดั้งเดิมภายใต้ ตรา ส.ขอนแก่น (ส. ขอนแก่นฟู้ดส์, 2561) แบรินด์ ส. ขอนแก่น อยากจะทำอาหารไทยที่มีคุณภาพให้กับคนไทยแล้วก็คนทั่วโลก โดยแรกเริ่มตั้งแต่ผลิตภัณฑ์แฮม แฮมในกระบวนผลิตของ ส. ขอนแก่น จะไม่ใส่ดินประสิวและต้องใช้เทคโนโลยีที่มีมาตรฐานความสะอาด จนถึงยุคปัจจุบัน ส. ขอนแก่น ก็ยังคงยึดมั่นในอุดมการณ์นี้อยู่ ดังนั้น ส. ขอนแก่น เป็นแบรนด์ที่อิคิไกในตัวตนของแบรนด์ที่ชัดเจนดี และใส่ใจรายละเอียดกับสิ่งที่กำลังทำ พร้อมมุ่งไปสู่สิ่งที่ดีกว่าและเข้าใจว่าอะไรคือคุณค่าของบริษัท (กฤตินี พงษ์ธนเลิศ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 ตุลาคม 2566)

แบรนด์ที่เกี่ยวข้องกับอิคิไกในประเทศไทย มีตัวอย่างคือ แบรินด์นารายา (Naraya) และกลุ่มผลิตภัณฑ์ในร้านนารายณ์ภัณฑ์ เพราะเป็นผลิตภัณฑ์ที่ช่างหรือศิลปินพื้นบ้านไทย สามารถนำเอาวัฒนธรรม และ ศิลปะมาหลอมรวมผลิตจาก แนวคิดออกเป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้ มีความภาคภูมิใจ สามารถทำให้เป็นที่โดดเด่น ในสายตาต่างชาติได้สำเร็จ สิ่งเหล่านี้มีรากฐานมาจากอิคิไกของตัวศิลปิน ส่งผ่านงานศิลปะ ที่ออกมาเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้สำเร็จ และถูกใจต่างชาติ ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมเชิงบวกอย่างมีคุณค่า และกลุ่มผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มบริการ (Products or Services) ที่เกี่ยวกับอิคิไก คือ กลุ่มแพทย์แผนไทยมีอิคิไกร่วม เพราะผู้ป่วยต้องการเรื่องของจิตใจจิตเป็นนายกายเป็นบ่าว ถ้าจิตใจดีก็ทำให้ร่างกายดีขึ้นในภาพรวม (มณีกัญญา นากามัทสึ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 ตุลาคม 2566)

การประยุกต์อิคิไกในการจัดการบริหารทรัพยากรบุคคล

ปัจจุบันอยู่กับสิ่งไหน ให้หาจุดมีความสุขอยู่ กับมันให้ได้เรียกว่า (อิคิไกร่วม) ผลการวิจัยคือ เรื่องการย้ายงานของพนักงานไทย ในบริษัทญี่ปุ่นในไทยที่ใช้อิคิไกคือ การย้ายไปในตำแหน่งอื่นได้แต่ต้องมีลักษณะให้พนักงานมีส่วนนำเสนอความคิด เช่น ถ้าย้ายจากจัดแผนกจัดซื้อไปการตลาด ต้องให้พนักงานมีส่วนตัดสินใจหรือเลือกแผนกอื่นได้ด้วยตนเอง รวมไปถึงอาศัย อิคิไกร่วมกันระหว่างพนักงานและบริษัท มีระบบความยืดหยุ่นในเวลาดำเนินงาน (Flexible hours) เข้าออกตามเวลาดำเนินงาน อิคิไกเหมาะสมกับทุกเจนเนอเรชัน แต่ถ้าในยุคปัจจุบันกลุ่มเจนเนอเรชันมิลเลนเนียล (Millennial) และกลุ่มเจนเนอเรชันซี (Gen Z) ขึ้นไปให้ดูเทรนด์ของวัย เน้นเรื่อง Passion อิคิไกสามารถนำมาเป็นปรัชญาในการบริหารชีวิต (มณีกัญญา นากามัทสึ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 ตุลาคม 2566)

ผลการวิจัย

การสังเคราะห์ข้อมูลจากเสาหลัก 5 ประการของปรัชญาอิคิไกเพื่อสกัดกลุ่มคำสำคัญ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและการรวบรวมศึกษา และตรวจสอบข้อมูลจากวรรณกรรม เอกสาร หนังสือ ทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักปรัชญาอิคิไก และภาพต้นแบบ รวมไปถึงการสร้างเครื่องมือ วิจัยโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interviews) โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านปรัชญาอิคิไก จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย 1) วุฒิชัย ฤกษ์ประกรกิจบรรณาธิการ นักเขียน และนักแปล 2) ผศ.ดร.กฤตินี พงษ์ธนเลิศ อาจารย์ประจำภาควิชาการตลาด คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 3) ผศ.ดร.มณีกัญญา นากามัทสึ อาจารย์ประจำศูนย์ปริญญาเอก สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ พบการลดลงของค่าความคลาดเคลื่อนตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญอยู่ที่ 1.20 - 0.70 ความคลาดเคลื่อนลดลง 0.50 (บุญมี พันธุ์ไทย, 2565, น. 8-22) รวมไปถึงแนวคิดและทฤษฎีที่สอดแทรกอยู่ในเสาหลักแต่ละประการ เพื่อสกัดสร้างรวมให้ได้กลุ่มคำสำคัญ (Keywords) ตามเสาหลักทั้ง 5 ประการ พบกลุ่มคำสำคัญ 5 กลุ่ม ดังนี้



ภาพที่ 1 ภาพสรุปทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเสาหลักห้าประการจากปรัชญาอิคิไก ที่มา : แสงเพชรญ์ ศรีนิม, (2567).

ตารางที่ 1 แสดงผลกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เสาหลักประการหนึ่ง: การเริ่มต้นเล็ก ๆ (Starting small)

เสาหลักประการหนึ่ง: การเริ่มต้นเล็ก ๆ (Starting small)				
กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)				
- ความยึดมั่น	- การยืนหยัด	- แน่วแน่	- ทำให้สมบูรณ์แบบ	- ทำให้ดีกว่าเดิม
	- ไม่แปรเปลี่ยน	- ใส่ใจรายละเอียด เล็ก ๆ น้อย ๆ		

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีน้อม, (2567).

ตารางที่ 2 แสดงผลกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เสาหลักประการสอง: การปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself)

เสาหลักประการสอง: การปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself)				
กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)				
- เพลิดเพลิน	- ทำในสิ่งที่ชอบ	- การละวาง	- รักชีวิตชีวิต	- การยอม
จนลืมเวลา	ทำหาย ชำนาญ	อัตราตัวตน	ความคิดแบบเด็ก ๆ	รับตัวเอง

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีน้อม, (2567).

ตารางที่ 3 แสดงผลกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เสาหลักประการสาม: ความสอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability)

เสาหลักประการสาม: ความสอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability)				
กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)				
- เชื่อมโยงกับธรรมชาติ	- เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชน เพื่อสังคม	- สงบเสงี่ยม	- การถ่อมตัว	- ความพอเพียงที่สง่างาม

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีน้อม, (2567).

ตารางที่ 4 แสดงผลกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เสาหลักประการสี่: ความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things)

เสาหลักประการสี่: ความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things)					
กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)					
- สุขกับสิ่ง ที่ง่ายที่สุด	- ธรรมดาที่สุด	- ความสุขใจ ต่อผลงาน	- ขอแค่ได้ทำ ก็พอใจแล้ว	- สะท้อนความ เป็นตัวตน	- เข้าใจบุคลิก ตัวตน

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีน้อม, (2567).

ตารางที่ 5 แสดงผลกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เสาหลักประการห้า: การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now)

เสาหลักประการห้า: การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ (Being in the here and now)						
กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)						
- การอยู่กับปัจจุบัน มีสติ	- ไม่เร่งรีบ ตัดสินใจ	- ไม่การยึดติด ในตัวตน	- คิดใคร่ครวญ อย่างดี	- ความรู้สึก เป็นสุข	- ความอึด เอ็มใจ	- การปรับตัว

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิยม, (2567).

ผลภาพต้นแบบหลักปรัชญาอิกิไก (Ikigai Archetypes) และคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม โดยแบ่งผู้เชี่ยวชาญออกเป็นดังนี้ ด้านปรัชญาอิกิไก ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิตและการกำกับศิลป์ ระดับอาวุโสและนักออกแบบรุ่นใหม่ รวมทั้งหมด 18 ท่าน พบว่าการลดลงของค่าความคลาดเคลื่อนตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญอยู่ที่ 0.50 - 0.48 ความคลาดเคลื่อนลดลง 0.02 (บุญมี พันธุ์ไทย, 2565, น. 14) เพื่อค้นหาและสร้างภาพต้นแบบที่เหมาะสม

จากเสาหลัก 5 ประการของหลักปรัชญาอิกิไก โดยนำกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) มาทำการสนทนากลุ่ม (Focus group) โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form) โดยแบ่งเป็น 3 รอบ รอบละไม่ต่ำกว่า 4-6 ท่าน เป็นการระดมสมอง (Brainstorm) และการอภิปรายผล เพื่อให้ได้ผลตามความคิดเห็นที่เป็นตามเสียงส่วนใหญ่หรือคำตอบที่มีมติตรงกันจนได้ภาพต้นแบบอิกิไก (Ikigai Archetypes) พร้อมคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

ตารางที่ 6 ตารางแสดงผลการหลอมรวมโดยผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) เพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)	คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)		
- ความยึดมั่น - แน่วแน่ - ทำให้ดีกว่าเดิม - ใส่ใจรายละเอียด เล็ก ๆ น้อย ๆ - การยืนหยัด - ทำให้สมบูรณ์แบบ - ไม่แปรเปลี่ยน	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)	ชัดเจน (Clear)	
	ละเอียดละออ (Meticulous)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)	
- เพลิดเพลินจนลืมเวลา - การละวางอดีตตัวตน - การยอมรับตัวเอง - ทำในสิ่งที่ชอบทำหาย ชำนาญ - รักษาวิถีชีวิตความคิดแบบเด็ก ๆ	ความเป็นสุข (Happiness)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	
	ชัดเจน (Clear)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)	อ่อนช้อย (Delicate)
- เชื่อมโยงกับธรรมชาติ - สงบเสงี่ยมการถ่อมตัว - เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชนเพื่อสังคม - ความพอเพียงที่สง่างาม	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	การอุทิศตน (Dedication)	
	ความมุ่งประสงค์ (Purpose)	เมตตา ปรารถนาดี (Kind-hearted)	

กลุ่มคำสำคัญ (Keywords)	คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)
- สุขกับสิ่งที่ง่ายที่สุด - ความสุขใจต่อผลงาน - สะท้อนความเป็นตัวตน - ธรรมดาที่สุด - ขอแค่ได้ทำก็พอใจแล้ว - เข้าใจบุคลิกตัวตน	ตระหนักรู้จักคุณค่า ของตน (Self - Actualization)
	ทัศนคติ (Clear)
- การอยู่กับปัจจุบันมีสติ - ไม่การยึดติดในตัวตน - ความรู้สึกเป็นสุข - ไม่เร่งรีบตัดสินใจ - คิดใคร่ครวญอย่างดี - ความอึดอึ้งใจ - การปรับตัว	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)
	ทัศนคติ (Clear)

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิ่ม, (2567).

จากตารางที่ 6 ภาพรวมของการหลอมรวมและสร้างคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 18 ท่านได้แสดงความแล้วระดมความคิด (Brainstorm) ทำให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์คำคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพขึ้นมาใหม่

ตารางที่ 7 ตารางแสดงผลสร้างคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)	
ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	ชัดเจน (Clear)
จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิ่ม, (2567).

จากตารางที่ 7 ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบว่า “ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism), ชัดเจน (Clear), จิตบริสุทธิ์ (Pure mind) และความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism) เป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของคำคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพซึ่งมีความสัมพันธ์ร่วมกันแสดงอยู่ทุกกลุ่มได้ชัดเจน

ตารางที่ 8 ตารางแสดงผลความเห็นกลุ่มอาชีพภาพต้นแบบ (Ikigai Archetypes)

กลุ่มคำภาพต้นแบบ (Archetypes)	คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)		
- ซามูไร (Samurai) - กุญช้อ (Planner) - ราชา (King) - แม่ทัพ (Marshal)	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)	ชัดเจน (Clear)	
	ละเอียดยละเอียด (Meticulous)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)	
- เกอิชา (Geisha) - นักฝัน นักจินตนาการ (Visionary) - นักเดินทางแบบโบกรถไร้จุดหมาย (Hitchhike) - ศิลปิน (Artist) - เสรีชน (Freeman) - บุปผาชน (Hippie)	ความเป็นสุข (Happiness)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	
	ชัดเจน (Clear)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)	อ่อนช้อย (Delicate)

กลุ่มคำภาพต้นแบบ (Archetypes)	คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)	
- นักบวช (Priest) - นักกิจกรรมเพื่อสังคม (Volunteer) - นักอนุรักษ์ (Activist) - ครูทางจิตวิญญาณ (Spiritual Leadership)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	การอุทิศตน (Dedication)
	ความมุ่งประสงค์ (Purpose)	เมตตา ปรารถนาดี (Kind - hearted)
- ช่างฝีมือ (Shokunin) - ช่างฝีมือ (Craftsmanship) - งานหัตถกรรม (Handiwork) - หัตถศิลป์ (Artisan) - ช่างฝีมือ (Takumi)	ตระหนักรู้จักคุณค่าของตน (Self - Actualization)	ความสงบนิ่ง (Tranquility)
	ชัดเจน (Clear)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)
- โชกุน (Shogun) - ผู้นำ (Leader) - ไลฟ์โค้ช (Life Coach) - นักปราชญ์ (Philosopher) - นักกิจกรรมเพื่อสังคม (Volunteer) - นักอนุรักษ์ (Activist)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)
	ชัดเจน (Clear)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิม, (2567).

จากตารางที่ 8 ผู้วิจัยได้ทำการขอให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นและเสนอกำหนดต้นแบบ (Archetypes) ดังที่แสดงในตารางที่ 8 เพื่อคัดเลือกภาพต้นแบบที่เชื่อมโยงกับคำคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits) เหมาะสมกับหลักปรัชญาอิกิไก โดยใช้มิติตรงกันหรือเสียงส่วนใหญ่ที่มีความคิดเห็นตรงเพื่อสรุปผลในการระบุภาพต้นแบบ

ตารางที่ 9 ตารางสรุปผลการสร้างภาพต้นแบบอิกิไก (Ikigai Archetypes) คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)

อันดับ	ภาพต้นแบบอิกิไก (Ikigai Archetypes)	คุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits)	
1	ซามูไร (Samurai)	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)	ชัดเจน (Clear)
		ละเอียดลออ (Meticulous)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)
2	เกอิชา (Geisha)	ความเป็นสุข (Happiness)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)
		ชัดเจน (Clear)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)
		อ่อนช้อย (Delicate)	
3	นักบวช (Priest)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	การอุทิศตน (Dedication)
		ความมุ่งประสงค์ (Purpose)	เมตตา ปรารถนาดี (Kind - hearted)
4	ช่างฝีมือ (Shokunin)	ตระหนักรู้จักคุณค่าของตน (Self - Actualization)	ความสงบนิ่ง (Tranquility)
		ชัดเจน (Clear)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)
5	โชกุน (Shogun)	ความเป็นธรรมชาติ (Naturalism)	ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionism)
		ชัดเจน (Clear)	จิตบริสุทธิ์ (Pure mind)

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิม, (2567).

จากตารางที่ 9 ตารางสรุปผลการสร้างภาพต้นแบบ อิกิไก (Ikigai Archetypes) คุณลักษณะเฉพาะของ บุคลิกภาพ (Traits) ซึ่งได้ระบุภาพต้นแบบตามตารางข้างต้น ดังต่อไปนี้ คือ ซามูไร (Samurai), เกอิชา (Geisha), นักบวช (Priest), ช่างฝีมือ (Shokunin) และ โชกุน (Shogun) โดยพื้นฐานคุณลักษณะเฉพาะร่วมกันและสื่อสารกับปรัชญาอิกิไกในระดับแก่นแท้ (Essences) รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญได้แสดง

ความคิดเห็นและมีมติตรงกันว่าหากระบุเป็นกลุ่มอาชีพที่เป็นที่รู้จักในระดับสากลและเชื่อมโยงกับทักษะการทำงาน ทำให้ภาพลักษณ์ที่ต้องการสื่อสารชัดเจนขึ้นส่งผลทำให้นักออกแบบหรือผู้ที่ต้องการนำผลการวิจัยนี้ไปใช้งานสามารถประยุกต์สร้างงานออกแบบได้ง่ายขึ้น โดยมีคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพเป็นตัวช่วยในการเสริมองค์ประกอบตัวภาพต้นแบบให้มีความสมบูรณ์และชัดเจนมากขึ้น

ตารางที่ 10 ตารางเครื่องมือสื่อสารภาพต้นแบบสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ (Visual Brand Driver) และคำอธิบาย

พาหนะ (Vehicle)	ตราสินค้า (Brand)	อุปกรณ์ (Gadget)	กิจกรรม (Activity)
สถานที่ (Place)	สัตว์ (Animal)	เครื่องดื่ม (Drink)	บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity)

ที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิม, (2567).

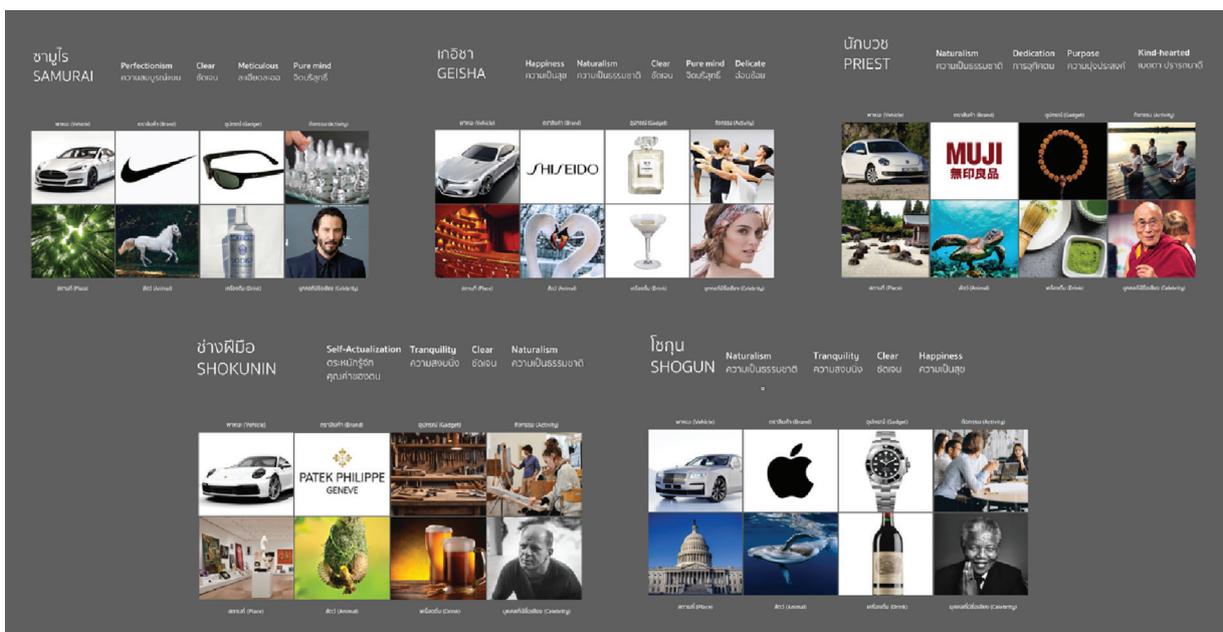
สรุปและอภิปรายผล

1. ผลจากการศึกษาวิจัยเพื่อรวบรวมและค้นหารูปแบบกระบวนการสื่อสารหลักปรัชญาอิกิไกเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลจากการสกัดคำ เพื่อจัดกลุ่มคำสำคัญ (Keywords) ตามเสาหลักทั้ง 5 ประการพบว่า สามารถจัดรวมกลุ่มคำสำคัญ ได้ 5 กลุ่ม ซึ่งสอดคล้องอยู่ในเสาหลักแต่ละประการ โดยผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interviews) ซึ่งผลจากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่ามีหลักแนวคิดและทฤษฎีสอดแทรกอยู่ในแต่ละเสาหลักทั้ง 5 ประการเสมอ เช่น เสาหลักประการแรก: การเริ่มต้นเล็ก ๆ (Staring small) คือ “โคดาวาริ” (Kodawari) แสวงหาเป้าหมายเหนือกว่าและเกินกว่าความคาดหวัง และเส้นโค้งของการเรียนรู้ (Learning Curve) เสาหลักประการสอง: การปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself) มีภาวะลื่นไหล (Flow State) การเพลิดเพลินจนลืมเวลาในขณะที่ทำในสิ่งที่ชอบ สิ่งที่ทำและชำนาญ เสาหลักประการสาม: ความสอดคล้องและยั่งยืน (Harmony and sustainability) คือ ความยั่งยืน (Sustainability) ความสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับสิ่งแวดล้อม ผู้คนรอบตัวและสังคมในวงกว้าง ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ ความเกรงใจและคำนึงถึงผู้อื่น ใส่ใจผลกระทบต่อผลกระทบ ของตัวเราต่อสังคมในวงกว้าง และวาบิ ซาบิ (Wabi sabi) ความงามในความไม่สมบูรณ์ ความงดงามเกินบรรยาย ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ สงบเสงี่ยม การถ่อมตัว ความเข้มงวดเคร่งครัด

ความพอเพียงที่สง่างาม เสาหลักประการสี่: ความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things) ประกอบไปด้วย จุดโฟกัส ลวงตา (Focusing illusion) มนุษย์มีแนวโน้มที่จะยึดถือบางสิ่งในชีวิตว่าเป็นต่อความสุขทั้ง ๆ ที่ ไม่ใช่เช่นนั้น มีสุขกับสิ่งที่ยากที่สุด ธรรมดาที่สุด สร้างบางสิ่งที่มีคุณค่าความสุขใจต่อผลงานขอแค่ได้ทำก็พอใจแล้ว และ เซลล์สมองกระจกเงา (Mirror neuron) จำเป็นต้องมีผู้อื่นมาบอกเล่า วิเคราะห์เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนความเป็นตัวคุณ เพื่อจะได้เข้าใจบุคลิกตัวตน การเรียนรู้ ความเหมือนระหว่างตัวเรากับบุคคลอื่น เสาหลักประการห้า: การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้อยู่ (Being in the here and now) มีส่วนย่อย สามส่วนด้วยกัน ความรู้สึกตัว (Consciousness) ความมีสติ (Mindfulness) และ ควอเลีย (Analia) คุณภาพทางประสาทสัมผัส ประสบการณ์ร่วม ประสบการณ์ผ่านความรู้สึก และการเกิดความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social Sensitivity) คือปัจจัยอย่างหนึ่งที่กำหนดประสิทธิภาพของทีม เมื่อนำอิกิไกของแต่ละบุคคล มาใช้อย่างสอดคล้องจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระ ด้วยความชื่นชมและเคารพต่อบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของผู้คนรอบตัว ก็จะค้นพบสามเหลี่ยมทองคำ (Golden triangle) ซึ่งเกิดขึ้นโดยการนำปรัชญาอิกิไก (Ikigai) ภาวะลื่นไหล (Flow State) และความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) มารวมกันทำให้เกิดระบบการทำงานแบบใหม่

2. ผลจากศึกษาเพื่อค้นหาภาพต้นแบบที่เหมาะสมกับหลักปรัชญาอิคิไกเพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ข้อที่ 2 พบภาพต้นแบบอิคิไก (Ikigai Archetypes) และคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits) คือ 1) ซามูไร (Samurai) ซึ่งสะท้อนอยู่ในเสาหลักประการแรก: การเริ่มต้นเล็ก ๆ (Starting small) 2) เกอิชา (Geisha) แสดงตัวตนอยู่ในเสาหลักประการสอง: การปลดปล่อยตัวเอง (Releasing yourself) 3) นักบวช (Priest) มีหลักฐานสะท้อนอยู่ในเสาหลักประการสาม: ความสอดคล้องและยั่งยืน (Harmony

and sustainability) 4) ช่างฝีมือ (Shokunin) มีคุณลักษณะบ่งบอกแนวทางในเสาหลักประการสี่: ความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ (The joy of little things) และ 5) โชกุน (Shogun) สอดแทรกภาพต้นแบบอยู่ในเสาหลักประการห้า: การอยู่ตรงนี้ตอนนี้ (Being in the here and now) โดยนำเสนอพร้อมเครื่องมือสื่อสารภาพต้นแบบสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ (Visual Brand Driver) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ภาพสรุปเครื่องมือสื่อสารภาพต้นแบบสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ (Visual Brand Driver) และคำอธิบายที่มา : แสงเพชญ์ ศรีนิม, (2567).

จากภาพที่ 2 เป็นเครื่องมือแปลงคุณลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ (Traits) ที่เป็นนามธรรม ให้กลายเป็นรูปธรรมด้วยการบอกเล่าผ่านทางภาพ เพื่อสื่อสารให้นักออกแบบและบุคคลทั่วไปเข้าใจอย่างชัดเจน โดยนำรูปภาพข้างต้นไปตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อความเที่ยงตรง (Validity) รวมไปถึงความน่าเชื่อถือ (Reliability) ซึ่งมีคำอธิบายดังนี้

ภาพต้นแบบซามูไร (Samurai)

- พาหนะ (Vehicle) รถยนต์เทสลา (Tesla) ยานยนต์ ผู้นำแห่งพลังงานไฟฟ้า
- ตราสินค้า (Brand) ไนกี้ (Nike) ตราสินค้า ที่สะท้อนการฝ่าฟันทุกอุปสรรคสู่ความสำเร็จ
- อุปกรณ์ (Gadget) แวนตา อุปกรณ์สัญลักษณ์แห่งความการใส่ใจจุดสำคัญ ความชัดเจน
- กิจกรรม (Activity) เล่นหมากรุก กิจกรรมฝึกการตัดสินใจ ความคิดรอบคอบ วางแผนและการมองการณ์ไกล
- สถานที่ (Place) ป่าไผ่ สถานที่แห่งความสงบเงียบ อากาศบริสุทธิ์ เป็นแหล่งฝึกฝนกำลังกายและใจ
- สัตว์ (Animal) ม้า สัตว์ที่เปี่ยมไปด้วยพลังและเป็นสัญลักษณ์ ความรวดเร็วว่องไว คล่องตัว ความสง่างาม
- เครื่องดื่ม (Drink) วอดก้า (VODKA) เครื่องดื่มของเหลวใส ถูกกลั่นให้บริสุทธิ์ ปราศจากสิ่งเจือปน
- บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity) คีอานู รีฟส์ (Keanu Reeves) นักแสดงที่มีชื่อเสียง เข้าถึงทุกบทบาทการแสดงโดยเฉพาะสายแอ็คชั่น เป็นผู้บริจาคเงินให้การกุศลโดยไม่หวังตอบแทน

ภาพต้นแบบเกอิชา (Geisha)

พาหนะ (Vehicle)	อัลฟาโรเมโอ (Alfa Romeo) ยานยนต์แห่งหัวใจและจิตวิญญาณ ความเคารพและให้เกียรติ ความโชคดีและเป็นสุข
ตราสินค้า (Brand)	ชิเซโด (Shiseido) ตราสินค้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง ซึ่งหลงใหลและเชี่ยวชาญด้านความงามอย่างแท้จริง
อุปกรณ์ (Gadget)	น้ำหอม อุปกรณ์ส่งผ่านตัวตนผ่านความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสสร้างเสริมคุณค่าและैयाวนหลงใหล
กิจกรรม (Activity)	บัลเลต์ (Ballet) กิจกรรมฝึกการผสมผสานความแข็งแกร่งทางกายภาพ ความสง่างาม ความแม่นยำ ผ่านท่วงท่าบอกเล่าเรื่องราว
สถานที่ (Place)	โรงละคร สถานที่แห่งความบันเทิง แสงสี เสียง สำหรับฉายภาพยนตร์ แสดงละคร แสดงดนตรี และการแสดงรื่นเริง
สัตว์ (Animal)	หงส์ สัตว์ที่เปี่ยมไปด้วยความรู้สึกสง่างาม ความอบอุ่น คุณงามความดี และการมั่นคงในความรัก
เครื่องดื่ม (Drink)	มาร์ทีนี (Martini) เครื่องดื่มคือกลิ่นหอมผสมแอลกอฮอล์ที่เป็นที่นิยมและรู้จักมากที่สุด ด้วยความใสและบริสุทธิ์ที่เป็นเอกลักษณ์
บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity)	นาตาลี พอร์ตแมน (Natalie Portman) นักแสดงรางวัลออสการ์สาขานักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม มีความยึดหยุ่นสูง ทุ่มเททุกบทบาทที่ได้รับ

ภาพต้นแบบ นักบวช (Priest)

พาหนะ (Vehicle)	ฟ็อลคส์วาเกน บีเทิล (Volkswagen Beetle) ยานยนต์แห่งสมรรถนะดี ประโยชน์ใช้สอย ราคาเข้าถึง เพื่อประชาชนและเรียบง่าย
ตราสินค้า (Brand)	มุจิ (MUJI) ตราสินค้าที่มีความหมายว่า “สินค้าคุณภาพดีที่ไม่มียี่ห้อ” หลักการเลือกสรรวัสดุ มุ่งเน้นความเป็นธรรมชาติ เรียบง่าย
อุปกรณ์ (Gadget)	ลูกประคำ อุปกรณ์การนับในเวลาบรกรรมภาวนา เครื่องยังจิตใจ ให้เข้าสู่สมาธิ
กิจกรรม (Activity)	นั่งสมาธิ กิจกรรมการฝึกการหยุดอยู่กับปัจจุบันขณะ ใช้ความตั้งมั่น จดจ่อ และแน่วแน่อยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
สถานที่ (Place)	สวนเซน สถานที่แห่งยึดมั่นซึ่งสงบสันโดษ เน้นความเรียบง่าย สงบ
สัตว์ (Animal)	เต่า สัตว์ที่เปี่ยมไปด้วยความยืดหยุ่น ความรู้และภูมิปัญญา สงบนิ่ง
เครื่องดื่ม (Drink)	ชาเขียว (Green tea) เครื่องดื่มที่มีคุณค่าทางสุขภาพ เป็นที่นิยมมีประวัติยาวนานในวัฒนธรรมอาหารและเอเชีย
บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity)	ทะไลลามะ (Dalai Lama) ผู้นำทางจิตวิญญาณของชาวทิเบต

ภาพต้นแบบช่างฝีมือ (Shokunin)

พาหนะ (Vehicle)	พอร์ช (Porsche AG) ยานยนต์แห่งสมรรถนะสูง ใส่ใจการออกแบบทุกองค์ประกอบทั้งภายในและภายนอกตัวรถ กระจัดด้านหน้าที่มีลักษณะคล้ายกันทุกรุ่น อันเป็นเอกลักษณ์
ตราสินค้า (Brand)	ปาเต็ก ฟิลิปป์ (Patek Philippe) ตราสินค้าที่มีจุดเด่นที่ทุกชิ้นส่วนขึ้นรูปมือ เชี่ยวชาญในเรื่องกลไก ระบบนาฬิกา สวยงาม ล้ำค่า ตั้งงานศิลปะ
อุปกรณ์ (Gadget)	ค้อนและสิ่ว อุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ตัดไม้ หิน หรือโลหะ ให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ โดยอาศัยการตอก ทาบ
กิจกรรม (Activity)	ดรออิง (Drawing) กิจกรรมการฝึกที่สร้างสรรค์งานศิลปะเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพเขียนขึ้น
สถานที่ (Place)	หอศิลป์ (Art galleries) สถานที่แห่งการจัดศูนย์กลางการสื่อสารสิ่งต่าง ๆ ห้องหรือตึกที่ใช้สำหรับแสดงงานทางศิลปะ
สัตว์ (Animal)	นกกระจาบทำรัง สัตว์ที่เปี่ยมไปด้วยความเป็นสถาปนิกนักก่อสร้างอย่างบรรจงประณีต
เครื่องดื่ม (Drink)	เบียร์ เครื่องดื่มที่เก่าแก่ที่ใช้การหมัก มอลต์ (malt) ยีสต์ (yeast) ฮอป (hop) และน้ำ
บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity)	แจ็กสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) จิตรกรชาวอเมริกันยุคศิลปะสมัยใหม่ด้วยเทคนิคหยดสี (Drip painting)

ภาพต้นแบบโชกุน (Shogun)

พาหนะ (Vehicle)	โรลส์-รอยซ์ (Rolls-Royce) ยานยนต์แห่งความสมบูรณ์แบบ สะท้อนความเป็นผู้นำ
ตราสินค้า (Brand)	แอปเปิ้ล (Apple) ตราสินค้าที่เป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ภายใต้ความเรียบง่าย คิดแตกต่าง ดังคำ “Think Different”
อุปกรณ์ (Gadget)	นาฬิกาข้อมือ อุปกรณ์แบบพกพาเพื่อแสดงเครื่องหมายที่ระบุเวลาเป็นเครื่องประดับแฟชั่นเพื่อสะท้อนตัวตนของผู้สวมใส่
กิจกรรม (Activity)	การระดมความคิด (Brainstorm) กิจกรรมการประชุมระดมสมอง เพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหา หาทางอย่างมีประสิทธิภาพ
สถานที่ (Place)	รัฐสภา สถานที่แห่งผู้ทรงเกียรติของผู้นำ ถกเถียงกันด้วยความรู้และปัญญา ความมีอำนาจ บารมีอันเกรียงไกร
สัตว์ (Animal)	วาฬสีน้ำเงิน (Blue whale) สัตว์ที่เปี่ยมความยิ่งใหญ่ที่มีความสุขุมนุ่มลึก สงบนิ่ง เคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่ว เสียงร้องอันทรงพลังกว้างไกลที่สุด
เครื่องดื่ม (Drink)	ไวน์ (Wine) เครื่องดื่มที่มีความพิถีพิถันในการคัดเลือกองุ่นสายพันธุ์ดีและระยะเวลาในการหมัก บ่มมาอย่างยาวนานให้ได้รสชาติที่ดี
บุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity)	เนลสัน แมนเดลา (Nelson Mandela) ประธานาธิบดีผิวสีคนแรกของประเทศแอฟริกาใต้ อดีตผู้นำที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของโลก

จากการศึกษาวิจัยจากแนวคิดและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่นำมาเป็นกรอบการวิเคราะห์ทั้งหมดนั้น สามารถสรุปรูปแบบวิธีการสื่อสารหลักปรัชญาได้เหมาะสม โดยมีตัวช่วยในการนำแนวทางสื่อสารคือการสร้างภาพต้นแบบอิคิไกซึ่งมีพื้นฐานคุณลักษณะเฉพาะทางบุคลิกภาพเป็น

คุณสมบัติเชื่อมโยงไปสู่การเป็นต้นแบบเป็นเครื่องมือสำหรับนักออกแบบที่จะหยิบยกมาพัฒนาเป็นอัตลักษณ์ตราสินค้าและเป็นการสร้างกรอบแนวทางเพื่อเป็นองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่นำไปใช้งานได้จริงและตอบโจทย์งานสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวัตถุประสงค์ส่วนหนึ่งจากหัวข้อ การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าเพื่อสื่อสารภาพต้นแบบโดยใช้หลักปรัชญาอิกิโก ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบต่อไป อันมีเป้าหมายประสงค์เพื่อเชื่อมโยงระหว่างหลักปรัชญาตะวันออกกับศาสตร์การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในบริบทสังคมร่วมสมัย จากผลการศึกษาเชิงลึก ผู้วิจัยได้เสนอข้อพิจารณาและแนวทางการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาแนวปฏิบัติในภาควิชาชีพดังต่อไปนี้ ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการออกแบบรูปแบบการสื่อสารภาพต้นแบบที่มีความสอดคล้องกับคุณค่าภายในของตราสินค้า ทั้งนี้ รูปแบบที่พัฒนาขึ้นจากหลักปรัชญาอิกิโกมีศักยภาพในการสร้างการรับรู้เชิงบวกในกลุ่มผู้บริโภค และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตราสินค้าทั้งในระดับการกำหนดกลยุทธ์และการดำเนินการ

เอกสารอ้างอิง

- โคยามะ ยูกิเอะ. (2568). *อิกิโก (Ikigai) ปรัชญาเพิ่มความสุขให้ชีวิตวิถีคิดแบบชาวญี่ปุ่น*. Disrupt Technology Venture. <https://www.disruptignite.com/author/palida-koyama-yukie>
- ณพศ หอมแย้ม. (2560). การศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบเรขาคณิต โดยใช้ทฤษฎีต้นแบบบุคลิกภาพสำหรับสินค้ามีความเกี่ยวพันสูงระหว่างกลุ่มเมโทรเซ็กซ์ชวลและกลุ่มอูเบอร์เซ็กซ์ชวล. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 18(1), น. 53-62. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/80854>
- บุญมี พันธุ์โท. (2565). เทคนิคเดลฟาย. *วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง*, 1(1), น. 8-22. <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dpsj/article/view/645>
- ปิยะชาติ อิศรภักดี. (2565). *การสร้างแบรนด์ 4.0*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). อมรินทร์ฮาวทู.
- โมจิ เคน. (2565). *อิกิโก The Little Book of Ikigai [The Little Book of Ikigai]*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- วรรณวิภา สุนด์ตา. (2565). วิถีชีวิต ความปกติอย่างใหม่ ธรรมชาติที่ฟื้นฟูในงานออกแบบเครื่องประดับ. *วารสารวิชาการ DEC Journal*, 1(1), น. 139-144. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal/article/view/397>
- ส. ขอนแก่นฟู้ดส์. (2561). *กว่าจะมาเป็น ส. ขอนแก่น*. *กว่าจะมาเป็น ส.* <https://www.sorkon.co.th/about-us/>
- สุกัญญาโสภี ไจกล้ำ และ กิ่งแก้ว อัทธากร. (2560). อาร์คิไทป์ครูบาอาจารย์ : การศึกษาบทบาทของครูบาอาจารย์ในระบบอบประเพณีฮินดูในการพัฒนาจิตวิญญาณของศิษย์. *วารสารมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 14(1), น. 83-95. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhnu/article/view/171974>
- อุซุงซ็อน. (2565). *เราไม่ได้ซื้อสินค้า เราซื้อแบรนด์ [That's Why We Need Branding]*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). อมรินทร์ฮาวทู.
- Career Visa Digital. (2564). *“อิกิโก” ในการทำงาน & การใช้ชีวิต*. Career Visa Digital. <https://www.careervisaassessment.com/ikigai/>

เชิงปฏิบัติ รวมไปถึงแนวทางการขยายผลจากกรอบแนวคิดที่ได้พัฒนาขึ้นไปสู่การประยุกต์ใช้ในสาขาการสื่อสารการตลาด อาทิ การออกแบบสื่อโฆษณาเชิงสร้างสรรค์ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์เชิงกลยุทธ์ เพื่อเพิ่มมูลค่าเชิงสัญลักษณ์ และเสริมสร้างความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ในตลาดที่มีการแข่งขันสูง นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสามารถวางรากฐานสำหรับการศึกษต่อยอดในอนาคต ทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงประยุกต์ โดยเฉพาะการพัฒนาโมเดลการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าที่ตั้งอยู่บนฐานของคุณค่าภายใน และการบูรณาการปรัชญาอิกิโกเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านการสื่อสารและการตลาดยุคใหม่

โดยสรุป ผลการวิจัยนี้มีได้จำกัดเพียงการนำไปใช้ในภาคการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ยังสามารถสนับสนุนการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารเชิงบูรณาการ อันมีผลต่อการเสริมสร้างความยั่งยืนของตราสินค้าในระยะยาว

Michelin Guide. (2560). *มิชลิน ไกด์ 2018 - ผู้ชนะรางวัล 1 ดาวมิชลิน*. MichelinGuide Thailand.

<https://www.facebook.com/MichelinGuideThailand/photos/a.446147245725868/556280121379246/?type=3>

Tangmo clothing. (2560). *The summer lookbook 04*. Siam Hands.

<http://www.tangmo.clothing/portfolio/the - summer - lookbook/>

การออกแบบและพัฒนาสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร¹

THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF MEDIA TO PROMOTE CULTURAL TOURISM THROUGH COMMUNITY PARTICIPATION: A CASE STUDY OF BAAN KHROUA NUEA COMMUNITY, BANGKOK

ศุภชา ฤกษ์เรืองฤทธิ์ / SUPACHA ROEKRUEANGRIT*

สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

MAJOR IN MEDIA AND COMMUNICATION INNOVATION, COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION,
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ / KITTIKORN NOPUDOMPHAN

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEPARTMENT OF PERFORMING ARTS, FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

กิตติศักดิ์ เยาวนานนท์ / KITISAK YAOWANANON

วิชาเอกการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยว วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

MAJOR IN COMMUNICATION FOR TOURISM, COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION,
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

Received : August 15, 2024

Revised : April 21, 2025

Accepted : May 16, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร การวิจัยนี้มุ่งเน้นตามหลักวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนา สื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิจัยนี้ดำเนินการในช่วงเดือน กันยายน พ.ศ. 2566 ถึง เมษายน พ.ศ. 2568

การวิจัยใช้แหล่งข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ ข้อมูลปฐมภูมิได้จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน และตัวแทนชุมชน ข้อมูลทุติยภูมิได้จากการศึกษาวรรณกรรม งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่า ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกระบวนการวิจัย ทำให้สื่อที่ผลิตมีความเหมาะสมกับบริบท ความต้องการ และอัตลักษณ์ของชุมชน สื่อที่ได้รับการพัฒนาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ โลโก้ของชุมชนบ้านครัวเหนือ ป้ายประชาสัมพันธ์ (ป้ายหลัก ป้ายรอง และป้ายบอกเส้นทาง) และสื่อวิดีโอ 6 คลิป เผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook ของชุมชน และ QR

1 ปรียุณยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2567

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: supacha.roek@gmail.com

Code บนป้ายหลักในพื้นที่จริง ทั้งนี้ชุมชนยังมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร บุคลากร และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่สื่อ

การอภิปรายผลชี้ให้เห็นว่า การใช้กรอบแนวคิดการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและชุมชนบ้านครัวเหนือ ส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของในวัฒนธรรมท้องถิ่น และทำให้เกิดสื่อที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน โดยการออกแบบสื่อที่ตอบสนองต่อบริบทและความต้องการจริงอันนำไปสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การออกแบบและพัฒนาสื่อ, การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การมีส่วนร่วมของชุมชน

Abstract

This research examines the design and development of media to promote cultural tourism through community participation in Baan Khrua Nuea Community, Bangkok. The research employed a qualitative research methodology, collecting data through in - depth interviews, participatory observation, and analysis of related documents. The research was conducted from September 2023 to April 2025.

The research utilized both primary and secondary data sources. Primary data was collected from seven key informants, including community leaders and representatives. Secondary data was gathered from literature reviews, research studies, and analysis of related. The study revealed that the community participated in every step of the research process, ensuring that the media produced was appropriate was appropriate to the community's context, needs, and identity. The developed media comprised three types: a community logo for Baan Khrua Nuea, public signage public signage including main signs, secondary signs, and directional signs; and six video clips, which were shared via the community's Facebook page and through QR codes displayed on the main signs in the physical area. However, the community encountered limitations regarding resources, personnel, and technology skills, which posed challenges for media dissemination.

The discussion showed that using a participatory research framework facilitated a collaborative learning process between the researchers and the Baan Khrua Nuea community. This approach promoted a sense of ownership of the local culture and resulted in media that reflected the This sentence is long. Split it out.

This approach promoted a sense of ownership of the local culture and resulted in media that reflected the community's identity. The community - designed media responded to the actual context and needs of the area, contributing to the sustainable promotion of cultural tourism.

Keywords: Media Design and Development, Promotion of Cultural Tourism, Community Participation

บทนำ

ชุมชนบ้านครัวเหนือเป็นชุมชนมุสลิมที่มีความสำคัญในด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ตั้งอยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ริมคลองแสนแสบ โดยตั้งอยู่ระหว่างสะพานหัวช้างถึงวัดพระยา ซึ่งพื้นที่นี้มีขนาดประมาณ 14 ไร่ และถูกแบ่งออกเป็นสามส่วนหลัก คือ บ้านครัวเหนือ

บ้านครัวใต้ และบ้านครัวตะวันตก โดยที่ บ้านครัวเหนือเป็นศูนย์กลางของชุมชน ชุมชนนี้มีประชากรประมาณ 1,376 ครัวเรือน และมีมัสยิดยามีอูลคือยริยะห์เป็นศูนย์รวมทางศาสนาและสังคม ซึ่งเป็นมัสยิดที่มีประวัติยาวนานมาตั้งแต่สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ชุมชนบ้านครัวเหนือมีความสำคัญทั้งในด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรมมุสลิมและการส่งเสริม

เศรษฐกิจจากการผลิตผ้าไหมไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน โดยมีการประสานงานกับการพัฒนาเศรษฐกิจเมืองและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่นี้ อย่างไรก็ตามชุมชนต้องเผชิญกับความท้าทายในการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ชุมชนบ้านครัวเหนือมีประวัติการอพยพมาจากชาวมุสลิมจากกัมพูชาในประเทศกัมพูชา ซึ่งได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (วนิดา พูนโพธิ์, 2565, น. 77-90) การอพยพครั้งนี้เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและเศรษฐกิจในกัมพูชา ทำให้ชาวมุสลิมจากกัมพูชาต้องย้ายถิ่นฐานมายังประเทศไทยและสร้างชุมชนใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ทั้งในด้านภาษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนมุสลิม การตั้งถิ่นฐานในกรุงเทพมหานครทำให้ชุมชนบ้านครัวเหนือมีความหลากหลายทั้งในแง่ของชาติพันธุ์ และในด้านความเชื่อและประเพณี ซึ่งในปัจจุบันชุมชนนี้ถือเป็นหนึ่งในชุมชนมุสลิมที่มีความสำคัญที่สุดในกรุงเทพฯ โดยมีการสืบทอดประเพณีต่าง ๆ เช่น การทำอาหารมุสลิม และการผลิตผ้าไหม ที่มีคุณภาพสูงและได้รับการยอมรับจากตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ

แม้ว่าชุมชนบ้านครัวเหนือจะมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานและมีความสำคัญในด้านวัฒนธรรม แต่ชุมชนนี้ยังต้องเผชิญกับความท้าทายจากการพัฒนาเมืองและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ การขยายตัวของเมืองทำให้พื้นที่ของชุมชนบ้านครัวเหนือต้องเผชิญกับปัญหาการขยายตัวของธุรกิจต่าง ๆ ที่อาจทำลายเอกลักษณ์และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน การพัฒนาพื้นที่ในกรุงเทพมหานครและการเพิ่มจำนวนของนักท่องเที่ยวในพื้นที่ ทำให้ชุมชนบ้านครัวเหนือต้องพิจารณาวิธีการพัฒนาอย่างยั่งยืน เพื่อไม่ให้สูญเสียความเป็นเอกลักษณ์ในด้านวัฒนธรรมและประเพณีที่มีอยู่ นอกจากนี้ยังต้องเผชิญกับปัญหาการปรับตัวของคนในชุมชนให้เข้ากับการพัฒนาใหม่ ๆ โดยไม่ทำลายโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีอยู่ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือถือเป็นทางเลือกที่สำคัญในการสร้างรายได้ให้กับชุมชน (นงลักษณ์ ชูติมา, 2566, น. 45) ในขณะเดียวกันก็สามารถรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนไว้ได้ โดยการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทัวร์ในชุมชนที่เน้นการเยี่ยมชมสถานที่สำคัญของชุมชน การแสดง

ผ้าไหมไทย การแสดงอาหารมุสลิม และการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีทางศาสนา การใช้สื่อออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชนเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (นันทนา ข้าใส, 2561, น. 22) การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, Instagram และ TikTok ในการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ช่วยให้ชุมชนสามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างสื่อที่มีคุณภาพเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือควรเป็นการพัฒนาที่มีความยั่งยืนและมีส่วนร่วมจากสมาชิกในชุมชน การมีส่วนร่วมของชุมชนในการผลิตสื่อจะช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและประเพณีของตนเอง การจัดอบรมหรือเวิร์กช็อปเกี่ยวกับการสร้างสื่อออนไลน์ให้แก่สมาชิกในชุมชนจะช่วยให้ชุมชนสามารถพัฒนาสื่อได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาทายานอก การสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและสามารถถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้ชุมชนบ้านครัวเหนือสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมและเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนอย่างแท้จริง (จิรวรรณรัตน์ชัย, 2563, น. 45) ชุมชนบ้านครัวเหนือถือเป็นชุมชนมุสลิมที่มีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือจึงเป็นทางเลือกที่ดีในการรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนและสร้างรายได้ให้กับชุมชนในระยะยาว ดังนั้นกรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร จึงเป็นตัวอย่างที่ดีในศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อชุมชนบ้านครัวเหนือสามารถเผยแพร่วิถีชีวิต วัฒนธรรมให้กับนักท่องเที่ยวโดยการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อ สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมในชุมชนและสร้างรายได้ให้กับชุมชนในอนาคต

การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือ เป็นกระบวนการที่สำคัญ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสื่อ การออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวจำเป็นต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้รับชมในยุคปัจจุบัน การออกแบบให้มีความสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบันและความรู้ของ

ผู้รับชม ดังนั้นวิธีการสร้างสื่อที่มีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อเป็นแนวทางที่ดี เนื่องจากชุมชนมีความรู้และประสบการณ์ท้องถิ่นที่สำคัญที่จะช่วยให้สื่อที่สร้างขึ้นเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือต้องมีประสิทธิภาพและยังคงอยู่ได้ในระยะยาว (ธนวัฒน์ พูลเขตนคร, นิตยา นาคอินทร์ และ พิษญาภา ยวงสร้อย, 2564, น. 321-335) จากการสัมภาษณ์ประชากรในชุมชนที่มีส่วนร่วม จำนวน 7 คน ปัจจุบันชาวบ้านในชุมชนยังไม่สามารถเตรียมความพร้อมในการต้อนรับนักท่องเที่ยวที่มาจากที่ต่าง ๆ ได้ เนื่องจากชุมชนบ้านครัวเหนือมีนโยบายการเปิดรับนักท่องเที่ยวในลักษณะกึ่งเปิดกึ่งปิด โดยมีการกำหนดช่วงเวลาในการเข้าท่องเที่ยวอย่างชัดเจน เพื่อเป็นการเคารพความเป็นส่วนตัวของคนในชุมชน นโยบายดังกล่าวเป็นแนวทางที่ชุมชนได้กำหนดขึ้นเอง และเริ่มนำมาใช้ตั้งแต่ช่วงที่มีการเสนอแผนการก่อสร้างทางด่วนซีทีอาร์ที ซึ่งพาดผ่านพื้นที่สำคัญของชุมชน ได้แก่ มัสยิด สุสาน และที่อยู่อาศัย เมื่อปี พ.ศ. 2531 เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลให้ชาวชุมชนลุกขึ้นมาเรียกร้องและปกป้องสิทธิมนุษยชน รวมถึงสิทธิของชุมชนท้องถิ่นดั้งเดิม ทั้งจากเหตุผลด้านศาสนา สังคม และกฎหมาย โดยมีคณะทำงานเฉพาะกิจของชุมชนเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนได้มีการเคลื่อนไหวคัดค้านโครงการนี้อย่างต่อเนื่องเรื่อยมา จนถึงปัจจุบัน (วนิดา ทุนโพรม, 2565, น. 77-90) เท่าที่ผ่านมา นโยบายดังกล่าวส่งผลให้ชุมชนสามารถควบคุมและบริหารจัดการการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม โดยยังคงรักษาวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเป็นส่วนตัวของคนในชุมชนไว้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างชุมชนกับหน่วยงานภายนอกในการพัฒนาพื้นที่อย่างยั่งยืน ภายใต้กรอบของสิทธิชุมชนและความเชื่อทางศาสนา ซึ่งกลายเป็นแบบอย่างของการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนในบริบทของพื้นที่เมือง แต่การที่จะทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันและทำให้งานด้านการท่องเที่ยวสำเร็จลุล่วงนั้น จำเป็นต้องทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ส่งผลให้การประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อภายในและภายนอกชุมชนบ้านครัวเหนือมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจให้กับคนในชุมชนบ้านครัวเหนือและนักท่องเที่ยว สอดคล้องตามแหล่งท่องเที่ยวและสอดคล้องกับการวางแผนการประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อภายในและภายนอกออกมาได้อย่างถูกต้องและเห็นผล

มากที่สุด สามารถเผยแพร่ข่าวสารหรือชักชวนให้เป็นที่รู้จักและดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมชุมชน ทำให้ชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีการผสมผสานระหว่างศิลปะร่วมสมัย วิถีชีวิตชุมชน และอาหารที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร การประชาสัมพันธ์ด้วยสื่ออาจพิจารณาเรื่องราวที่มีความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน การศึกษาตลาดเป้าหมายและความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจในวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น การออกแบบและพัฒนาสื่อนำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวที่มีความสำคัญในเรื่องราวทางวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อให้คนในชุมชนเกิดรายได้จากนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในชุมชน และทำให้ชุมชนบ้านครัวเหนือเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

การตั้งประเด็นวิจัยผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือ เนื่องจากชุมชนบ้านครัวเหนือมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่น่าสนใจ มีต้นกำเนิดมาอย่างยาวนานและยังคงมีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนทั้งในด้านศิลปะร่วมสมัย วิถีชีวิต อาหาร และวัฒนธรรมของชุมชน การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร นั้น บริบทและความต้องการของชุมชนที่มีต่อสื่อ กลุ่มบุคคลเหล่านี้จะอยู่ในสถานะทั้งเป็นผู้ถูกศึกษา (Target of Study) และในฐานะผู้วิจัยร่วม (Co-researcher) โดยมีบทบาทในการร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติ ร่วมวิเคราะห์ข้อมูลตีความและอธิบายความหมายของปรากฏการณ์ จัดทำข้อตกลงหรือข้อสรุปต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติและการพัฒนาต่อไป เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยต้องมีกระบวนการประเมินผลและนำกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเข้ามาให้ความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพ การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร จึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในการเชื่อมโยงให้ชุมชนร่วมกันทำให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนและนักท่องเที่ยวทราบถึงข้อมูลและเหตุการณ์ต่าง ๆ ของพื้นที่ ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการเชื่อมโยง

ให้คนในชุมชนและนักท่องเที่ยวเพื่อช่วยขยายช่องทางการสื่อสารให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักชุมชน ทำให้นักท่องเที่ยวอยากเข้ามาเที่ยวชมภายในชุมชนมากยิ่งขึ้น เพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในชุมชน ทำให้ในอนาคตชุมชนเกิดรายได้ และสามารถช่วยแก้ไขปัญหาเรื่องการเตรียมความพร้อมของประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนและใช้ในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารต่าง ๆ ระหว่างคนในชุมชนบ้านครัวเหนือและนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์ การสังเกต การบันทึกข้อมูล และการศึกษา

เอกสาร กรอบแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจะถูวิเคราะห์และนำไปใช้ในการออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนบ้านครัวเหนือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อจริยธรรมในการวิจัยและธรรมสิทธิในการวิจัยชุมชน โดยผู้นำชุมชนและผู้มีส่วนร่วมในชุมชนที่ให้ข้อมูลเพื่อการวิจัยได้ผ่านความเห็นชอบจากชุมชนในการใช้ชุมชนเป็นพื้นที่วิจัย วิธีดำเนินการวิจัยมีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรในชุมชนที่มีส่วนร่วม ได้แก่ คณะกรรมการชุมชนบ้านครัวเหนือ (2565 - 2568) ซึ่งประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ตัวแทนชุมชนจำนวน 7 คน ศึกษาบริบทและความต้องการของชุมชนที่มีต่อสื่อ โดยมีบทบาทในการร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติ ร่วมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและอธิบายความหมายของปรากฏการณ์ จัดทำข้อตกลงหรือข้อสรุปต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติและการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังตารางต่อไปนี้

ขั้นตอน	จุดเน้น และผลลัพธ์ที่ได้
1	<p>จุดเน้น: การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านครัวเหนือ (Research 1 : R1)</p> <p>ผลลัพธ์ที่ได้: ข้อมูลสาระเกี่ยวกับชุมชนบ้านครัวเหนือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการพัฒนาสื่อ พบว่า “การมีส่วนร่วมของชุมชน” เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาสื่อเพื่อการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพ ตัวอย่างงานวิจัย เช่น การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพร และการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวหลังวิกฤตโควิด - 19 ในตำบลลานข่อย จังหวัดอุทัยธานี ที่ประสบความสำเร็จในการสร้างสื่อผ่านวิดีโอและออนไลน์โดยอาศัยฐานข้อมูลจากคนในพื้นที่ ด้วยเหตุนี้ การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเมือง จึงควรวางอยู่บนพื้นฐานของนโยบายที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชน และการบูรณาการระหว่างภาครัฐ ภาคประชาชน และภาคเอกชนอย่างเป็นระบบ โดยใช้ข้อมูลจากการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเสนอแนวทาง การพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป</p>
2	<p>จุดเน้น: การศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ จากการสำรวจภาคสนามชุมชนบ้านครัวเหนือ สัมภาษณ์และการสังเกต ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรในชุมชนที่มีส่วนร่วม ได้แก่ คนในชุมชนบ้านครัวเหนือที่มีส่วนร่วม ผู้นำชุมชน ตัวแทนชุมชน จำนวน 7 คน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านครัวเหนือ (Research 1 : R2)</p> <p>ผลลัพธ์ที่ได้: การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือจำเป็นต้องพิจารณาเนื้อหาและข้อมูลสำคัญของชุมชนบ้านครัวเหนือที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์ พบว่า ชุมชนบ้านครัวเหนือยังไม่พร้อมรับนักท่องเที่ยวอย่างเต็มที่ เนื่องจากมีนโยบายเปิดรับแบบกึ่งปิด และต้องการสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับการท่องเที่ยว การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อทั้งออนไลน์และออฟไลน์มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้ แต่ชุมชนยังขาดทรัพยากรและทักษะในการออกแบบสื่อที่มีความซับซ้อน ดังนั้น การพัฒนาสื่อเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาของสื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและอัตลักษณ์ของชุมชน พร้อมทั้งพัฒนาการตลาดและรูปแบบของสื่อให้เหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประชาสัมพันธ์</p>

ขั้นตอน	จุดเน้น และผลลัพธ์ที่ได้
3	<p>จุดเน้น: ผลการศึกษา</p> <p>ผลลัพธ์ที่ได้: สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับต้องการของชุมชนบ้านครัวเหนือ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โลโก้ชุมชนบ้านครัวเหนือ ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย 2. ป้ายประชาสัมพันธ์ ติดตั้งที่บอร์ดประชาสัมพันธ์ข้อมูลภายในชุมชน และเสากภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ ลักษณะของป้าย แบ่งได้ 3 แบบ ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ป้ายหลัก คือ ป้ายข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ต้องการนำเสนอให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ จำนวน 6 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย 2.2 ป้ายรอง คือ ป้ายบอกข้อมูลภาพรวมของทั้งชุมชนบ้านครัวเหนือ ป้ายชุมชนบ้านครัวเหนือ จำนวน 3 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย 2.3 ป้ายบอกเส้นทาง คือ ป้ายบอกทิศทางและระยะทางของสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ จำนวน 8 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย 3. สื่อวิดีโอ แบ่งออกเป็น 6 คลิป ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> 3.1 มัสยิดสุเหร่ากองอาสาจาม 3.2 เรือนแม่ทรัพย์ 3.3 สวน 15 นาที 3.4 ผ้าไหมบ้านครัว 3.5 มัสยิดดารุลพะละฮ์ 3.6 สวนสาธารณะ ซอย 1 <p>ลักษณะของสื่อวิดีโอ ความยาวคลิปละ 30-45 วินาที นำเสนอสื่อผ่านช่องทาง Facebook ของชุมชนบ้านครัวเหนือ และทำเป็น QR Code ใส่ไว้ในป้ายหลัก เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถสแกนชมคลิปได้ ณ สถานที่ท่องเที่ยววนั้น ๆ ภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ และนำเสนอข้อมูลสถานที่ของชุมชนบ้านครัวเหนือให้ตรงกับความต้องการของชุมชน ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย</p>
4	<p>จุดเน้น: สรุปและอภิปรายผล</p> <p>ผลลัพธ์ที่ได้: การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมในชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการต่าง ๆ เช่น การออกแบบสื่อและการวิเคราะห์ผล ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนมีส่วนร่วมเต็มที่ในการพัฒนาสื่อ ซึ่งประกอบด้วยโลโก้ชุมชน, ป้ายประชาสัมพันธ์ และสื่อวิดีโอ อย่างไรก็ตาม ชุมชนยังมีข้อจำกัดในด้านบุคลากร, งบประมาณ และทักษะการใช้เทคโนโลยี ส่งผลให้การประชาสัมพันธ์ยังไม่ทั่วถึงและต่อเนื่อง การใช้สื่อสมัยใหม่ เช่น วิดีโอคลิปและ QR Code ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการท่องเที่ยวและสนับสนุนการรักษาอัตลักษณ์ของชุมชน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนานโยบายและการใช้สื่อสมัยใหม่ในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการท่องเที่ยวและคำนึงถึงอัตลักษณ์ของชุมชนได้</p>

ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิด ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในชุมชน (Participatory Action Research: PAR)

โคเฮนและอ์พ็อฟ อธิบายว่า เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทาง การพัฒนาและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยที่สมาชิกสามารถมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อกระบวนการพัฒนารวมถึงได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเหล่านั้นอย่างต่อเนื่อง

(Cohen & Norman อ้างอิงใน วิชาญ ฤทธิธรรม, พุทผจกร สิทธิ และ โพชนม์ จันทร์โพธิ์, 2564, น. 27 - 41) ทฤษฎีนี้ยังเน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการทำงานร่วมกันของชุมชน ซึ่งกระบวนการนี้สามารถช่วยสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชนในการแก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ภายในพื้นที่ของตนเอง โดยมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกในชุมชนทุกคน

การนำทฤษฎีการมีส่วนร่วมมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการร่วมคิดร่วมตัดสินใจและการร่วมดำเนินงานในกระบวนการพัฒนา โดยชุมชนเป็นผู้ร่วมกำหนดทิศทางและวิธีการในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น รวมถึงการมีส่วนร่วมในกระบวนการต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ปัญหาหาแนวทางแก้ไข และการติดตามผลลัพธ์ร่วมกัน ซึ่งช่วยให้การพัฒนาสื่อมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน (ศิลปวิชัย น้อยสมมิตร และ โชติกา แก่นธिया, 2562, น. 101 - 115) การมีส่วนร่วมในรูปแบบนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสามารถให้กับสมาชิกในชุมชน แต่ยังสร้างความเป็นเจ้าของและความภาคภูมิใจในการร่วมพัฒนาชุมชนด้วย

2. แนวคิดด้านการใช้สื่อ และทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อ (Media)

แนวคิดสื่อประชาสัมพันธ์ (Public Relations) เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างหน่วยงานและประชาชน โดยมุ่งหวังให้ประชาชนได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและเข้าใจต่อกิจกรรมต่างๆ ขององค์กร เพื่อให้เกิดการสนับสนุนที่ยั่งยืน ผลจากการศึกษาพบว่า การประชาสัมพันธ์มีองค์ประกอบสำคัญคือ การวางแผนอย่างรอบคอบ การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และการสร้างอิทธิพลต่อความคิดและทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายในขณะเดียวกัน การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมในการประชาสัมพันธ์ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการสื่อสาร ซึ่งรวมถึงสื่อมวลชน สื่อบุคคล และสื่อสมัยใหม่ต่างๆ ที่ช่วยเสริมสร้างการเชื่อมโยงกับประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พรทิพย์ พิมลสินธุ์, 2540, น. 1 - 232)

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในงานประชาสัมพันธ์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสาร โดยการนำสื่อสมัยใหม่ เช่น โซเชียลมีเดีย, Augmented Reality (AR), QR Code และ Infographics มาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีและมีความประทับใจ จากงานวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีช่วยในการสร้างความเข้าใจที่ดีและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเป้าหมายในระดับต่างๆ นอกจากนี้ยังสามารถช่วยเสริมสร้างการรู้จักและการ

ยอมรับในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วีระ แก่นเพชร, 2564, น. 148 - 160)

การเลือกใช้สื่อประชาสัมพันธ์ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาของข่าวสารที่ต้องการส่งออกไป การพิจารณาประเภทของสื่อที่ใช้มีความสำคัญในการช่วยให้การประชาสัมพันธ์มีผลกระทบที่มีนัยสำคัญในระยะยาว ซึ่งสื่อที่มีอิทธิพลสูงจะทำให้การสื่อสารมีความชัดเจนและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด การใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูล เช่น ป้ายสัญลักษณ์, อินโฟกราฟฟิก และเว็บไซต์จะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

3. แนวคิด ทฤษฎีการท่องเที่ยวชุมชน (Community Based Tourism: CBT)

เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว โดยมีเป้าหมายหลักในการส่งเสริมความยั่งยืนในด้านทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของชุมชน (พจนาน สนวนศรี และ สมภพ ยี่จ่อหอ, 2556, น. 1 - 77) อธิบายว่า CBT เป็นการบริหารจัดการที่เน้นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยชุมชนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและรูปแบบการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจ ชุมชนสามารถเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและเสริมสร้างเศรษฐกิจในระยะยาว ผ่านการสร้างงานและรายได้จากการท่องเที่ยว ขณะเดียวกันยังช่วยรักษาและส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน

การท่องเที่ยวโดยชุมชนไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ชุมชนท้องถิ่น แต่ยังสนับสนุนการจัดการทรัพยากรและการอนุรักษ์ธรรมชาติ การมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชนในการบริหารจัดการและการตัดสินใจร่วมกัน เป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะและความรู้ของคนในชุมชน (Dickman อังอิงโน ปุณยวีร์ วิเศษสุนทรสกุล และคณะ, 2563, น. 22 - 33) การท่องเที่ยวชุมชนยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชน โดยนักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์จากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักท่องเที่ยวกับคนท้องถิ่น

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเมืองได้รับความสำคัญจากภาครัฐ โดยกระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งเป็นเจ้าภาพหลักในการกำหนดนโยบายและแนวทางการพัฒนา ผ่านแผนยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวแห่งชาติและโครงการต่าง ๆ อาทิ โครงการ “เมืองเก่าเล่าเรื่อง” และ “ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี” ที่เน้นการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่น (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564, น. 78)

นโยบายเหล่านี้มุ่งหวังให้ชุมชนเป็น “เจ้าบ้านที่ดี” ที่สามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมแก่ผู้มาเยือน ผ่านกิจกรรมและสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ทั้งในเชิงกายภาพและสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะการส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างความน่าสนใจและเชื่อมโยงเรื่องราวของชุมชนกับนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565, น. 42 - 43)

จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ เช่น งานของ (ภากรณ์ โภชะ, 2564, น. 100 - 108) พบว่า การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชนสามารถสร้างแรงจูงใจในการท่องเที่ยวและช่วยให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้นขณะเดียวกัน (จินตนา กสินันท์ และคณะ, 2566, น. 34 - 43) ได้ชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อออนไลน์และวิดีโอสั้นที่ออกแบบตามกระบวนการ ADDIE มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้ที่มีประสิทธิภาพหลังวิกฤตโควิด - 19 ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในพื้นที่เมืองได้เช่นกัน

การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอน ไม่เพียงแต่ส่งเสริมให้เกิดสื่อที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนเท่านั้น แต่ยังช่วยยกระดับอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จัก และวางรากฐานสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์ในการเสริมสร้างบทบาทของชุมชนเมืองในฐานะผู้ขับเคลื่อนการท่องเที่ยวในอนาคต

4..เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้านี้มุ่งเน้นการสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนบ้านครัวเหนือ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้สื่อที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของชุมชน จากการศึกษาการวิจัยที่

ผ่านมาในประเด็นของการออกแบบและพัฒนาสื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และในประเด็นของการมีส่วนร่วม ดังต่อไปนี้

(ภากรณ์ โภชะ, 2564, น. 100 - 108) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพร พบว่า การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพรสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ โดยมี 3 รูปแบบหลักของกิจกรรมท่องเที่ยวระหว่างชุมชนที่ได้รับการพัฒนา คือ 1. กิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ 2. กิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม 3. กิจกรรมท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ เน้นการใช้สื่อที่เหมาะสมในรูปแบบการใช้งานที่เน้นการเน้นย้ำหรือการทำซ้ำ การมีส่วนร่วมของประชาชนและการสร้างผลประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมทั้งมีระบบออฟไลน์ที่เป็นปฏิทินท่องเที่ยวแนะนำเน้นการเน้นย้ำหรือทำซ้ำเพื่อเตือนความจำและความสนใจในกิจกรรมท่องเที่ยว และสื่อที่สร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อเสริมความเข้าใจและความรับรู้ในชุมชน และระบบออนไลน์ผ่านสื่อ Event calendar บน Facebook สามารถสร้างผลประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวในชุมชนได้ดียิ่งขึ้นเพื่อสร้างรายได้และส่งเสริมความรู้จักเทศกาลและกิจกรรมท้องถิ่น

(จินตนา กสินันท์ และคณะ, 2566, น. 34 - 43) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวหลังวิกฤตโควิด - 19 กรณีศึกษาพื้นที่ชุมชนตำบลลานข่อย อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง พบว่า การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของชุมชนลานข่อยได้ตอบสนองความต้องการในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวหลังวิกฤตโควิด - 19 อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสื่อทั้งบุคคลและออนไลน์เป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมในการสื่อสารกับประชาชน การใช้สื่อคลิปวิดีโอสั้น ๆ ที่เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่ายและการนำเสนอที่น่าสนใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์ที่ใช้เทคนิคการติดต่อและเทคนิคพิเศษ ทำให้สื่อมีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อชุมชนในการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวหลังวิกฤตโควิด - 19 การใช้ ADDIE Model ในการออกแบบและพัฒนาสื่อได้ช่วยให้สื่อมีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อชุมชนมากยิ่งขึ้น

ศิริประภา ประภากรเกียรติ (2562, น. 144 - 155) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว พบว่า การศึกษาหรือวิเคราะห์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวมีองค์ประกอบหลายอย่างที่สำคัญ องค์ประกอบหลักประกอบด้วยวิถีชีวิตที่เป็นอาชีพหลักและเสริมของชุมชน วิธีการท่องเที่ยวที่ควรมีความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยว และวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่อยู่ในชุมชน และมีสื่อต้นแบบบ้านดอนโม่ที่ผลิต เช่น แผ่นพับ แผนที่ อินโฟกราฟิก แผนที่การท่องเที่ยว และวิดีโอประชาสัมพันธ์ 2 ตอน สื่อเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในชุมชน และผลการประเมินคุณภาพของสื่ออยู่ในระดับคุณภาพดีมากโดยมีการประเมินจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และผลการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มนักท่องเที่ยวตัวอย่างก็อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก นี่เป็นสิ่งสำคัญในการให้ความมั่นใจว่าสื่อท่องเที่ยวที่ใช้เพื่อสื่อสารกับประชาชนมีคุณภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการท่องเที่ยวในชุมชน

วงศ์วรุฒม์ อินตะนัย, พีรพงษ์ พันธะศรี และบัญชา จุลกุล (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และอัตลักษณ์ของการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์สามารถเสริมสร้างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับชุมชนได้ โดยการนำเสนอเรื่องราวของชุมชนในรูปแบบสื่อวิดีโอที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถถ่ายทอดความงดงามของสถานที่ท่องเที่ยวและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ พร้อมกับแสดงถึงวิถีชีวิตในชุมชนอย่างครบถ้วน นอกจากนี้ ชุมชนยังสามารถนำสื่อประชาสัมพันธ์ชุดนี้ไปใช้เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ ของชุมชนต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการวิจัยนี้ ชุมชนบ้านควนเหนือได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาสื่อ โดยสื่อที่ได้รับความเห็นชอบจากชุมชนว่าเหมาะสมที่สุดในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ สื่อประชาสัมพันธ์และวิดีโอ สื่อเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการกระจายข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนไปยังกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยว และสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น การพัฒนาสื่อเหล่านี้ส่งผลให้ชุมชน

สามารถสร้างรายได้เพิ่มขึ้น และเกิดความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจภายในชุมชน นอกจากนี้ สื่อยังช่วยสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนอย่างชัดเจน ทำให้ผู้คนภายนอกสามารถเข้าใจและเคารพในวัฒนธรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านควนเหนืออย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ผลการวิจัยชุมชนบ้านควนเหนือเป็นการศึกษาที่มีความสำคัญในการสร้างและพัฒนาสื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของชุมชน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่มีคุณค่า และมีความหมายในชุมชนบ้านควนเหนืออย่างยั่งยืนและส่วนสร้างความเชื่อมั่นในการท่องเที่ยวในท้องถิ่นและระหว่างประเทศ การพัฒนาสื่อที่มีการมีส่วนร่วมของชุมชนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างชุมชนท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและมั่นคงในอนาคต

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การใช้ข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจและตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ ข้อมูลปฐมภูมิ 2. การจัดหมวดหมู่ตามหัวข้อที่เกี่ยวข้อง และเปรียบเทียบข้อมูล 3.วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อ 4.ออกแบบและพัฒนาสื่อ 5.สรุปผลการศึกษา 6.อภิปรายผล

ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ช่วยให้สามารถสรุปผลและตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างครบถ้วน และสามารถนำไปใช้ในการออกแบบสื่อที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้

แหล่งข้อมูล	ผลการวิเคราะห์รายละเอียดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ	ผลการวิเคราะห์รายละเอียดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อที่ออกแบบไว้
ทฤษฎีภูมิ	1. สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต้องสื่อได้ทั้งประชาชนในชุมชนและนักท่องเที่ยวจากภายนอกชุมชน ได้แก่ Event calendar บน Facebook (ภากรณ์ โภชะ, 2564, น. 100-108) หรือใช้การใช้ ADDIE Model (จินตนา กสินันท์ และคณะ, 2566, น. 34-43) หรือแผ่นพับ แผนที่ อินโฟกราฟิก แผนที่การท่องเที่ยว และวิดีโอประชาสัมพันธ์ (ศิริประภา ประภากรเกียรติ, 2562, น. 144-155) (วงศ์วรุตม์ อินตะนัย, พิรพงษ์ พันธะศรี และ บัญชา จุลกุล, 2564, น. 124-140)	เน้นพัฒนาสาระในสื่อให้เหมาะกับสื่อในแต่ละประเภทที่เลือกใช้ โดยเน้นให้เหมาะสมกับยุคสมัย (จินตนา กสินันท์ และคณะ, 2566, น. 34-43)
	ข้อมูลในสื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเมือง ควรเน้นที่เรื่องราวและกิจกรรมตามวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนา และอาหารพื้นบ้านของชุมชน	เลือกสื่อให้เหมาะกับยุคสมัยและความต้องการของชุมชนบ้านครัวเหนือและนักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ
ปฐมภูมิ	สื่อ: ผู้ให้ข้อมูลหลักจากชุมชน ทั้ง 7 คน ระบุว่าสื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์ มีภาพ ข้อมูล แผนที่ และข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ มีภาพ ข้อมูล เสียง ของสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ และ/หรือสื่อวิดีโอ ร้องรับนักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติ	สื่อที่สื่อสารออกไปแล้วต้องทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนา อาหารพื้นบ้าน และเคารพความเป็นส่วนตัวของคนในชุมชนบ้านครัวเหนือ
	ข้อมูลสาระในสื่อ: เน้นข้อมูลผ้าไหม วิถีชีวิต ศาสนา อาหารพื้นบ้าน และวัฒนธรรมชุมชนบ้านครัวเหนือเป็นหลัก มีการบอกเส้นทางการไปสถานที่ท่องเที่ยวจุดต่าง ๆ ในชุมชนบ้านครัวเหนือ	ข้อมูลสาระในสื่อต้องนำสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวภายในชุมชน เพื่อเรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนา อาหารพื้นบ้านของชุมชน เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนบ้านครัวเหนือในอนาคต

ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

ผลการวิจัย

การศึกษาเอกสาร กรอบแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านครัวเหนือ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อ และสื่อที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของชุมชน จากการศึกษา พบว่า การ

มีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาสื่อที่มีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ ตัวอย่างงานวิจัยที่ได้ศึกษา เช่น การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพร ซึ่งประสบความสำเร็จในการใช้สื่อเพื่อกระจายความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน อีกตัวอย่าง คือ การ

ออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวลหลังวิกฤตโควิด - 19 ในพื้นที่ชุมชนตำบลลานข่อย ที่เน้นการใช้สื่อออนไลน์และวีดิโอสั้น ๆ ในการสร้างความสนใจและดึงดูดนักท่องเที่ยวหลังวิกฤต จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในสื่อประชาสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดการผลักดันการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สามารถนำข้อมูลและข้อเสนอแนะมาปรับใช้กับการออกแบบและพัฒนาสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีชุมชนบ้านควั่นเหนือ

จากการสัมภาษณ์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้นำชุมชน ตัวแทนชุมชน จำนวน 7 คน พบว่า ชุมชนบ้านควั่นเหนือมีจุดเด่นด้านวัฒนธรรม ศาสนา ผ้าไหม อาหารพื้นเมือง และมีสียดเก๋าก่ำ ซึ่งสามารถนำมาพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว แม้ว่าชุมชนจะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงขาดการเผยแพร่ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ศาสนา และกิจกรรมบางส่วนอย่างเหมาะสม ชุมชนมีความต้องการฝึกทักษะเพื่อสร้างรายได้ และกังวลเรื่องการสืบทอดผ้าไหมบ้านควั่นเหนือในอนาคต จึงเสนอให้สร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่ยังคงสะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน

จากผลการศึกษายังพบข้อจำกัดของชุมชนบ้านควั่นเหนือ คือ ชาวบ้านในชุมชนบ้านควั่นเหนือยังไม่สามารถเตรียมความพร้อมในการต้อนรับนักท่องเที่ยวที่มาจากที่ต่าง ๆ ได้ เป็นเพราะชุมชนบ้านควั่นเหนือมีนโยบายที่ต้องเปิดรับนักท่องเที่ยวแบบกึ่งเปิดกึ่งปิดโดยมีการกำหนดเวลาท่องเที่ยวเพื่อเคารพความเป็นส่วนตัวของคนในชุมชน แต่การที่จะสร้างความเข้าใจที่ตรงกันในชุมชนให้เกิดขึ้นและทำงานด้านการท่องเที่ยวสำเร็จลุล่วงนั้น จำเป็นต้องทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ส่งผลให้การประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อภายในและภายนอกชุมชนบ้านควั่นเหนือมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจให้กับคนในชุมชนบ้านควั่นเหนือและนักท่องเที่ยว แต่ชุมชนมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร ความรู้ และประสบการณ์ในการออกแบบและพัฒนาสื่อที่มีความซับซ้อน อาจเป็นปัจจัยที่ทำให้สื่อยังคงอยู่ในรูปแบบออนไลน์ทั่วไป ช่องทางสื่อออนไลน์ของชุมชนมีแค่ช่องทางเดียว คือ Facebook และช่องทางสื่อออฟไลน์ คือ บอร์ดประชาสัมพันธ์ ข้อมูลตามจุดต่าง ๆ และเสากภายในชุมชนบ้านควั่นเหนือ การออกแบบและพัฒนาสื่อที่เป็นมืออาชีพและตรงตามเป้าหมายทางเศรษฐกิจต้องอาศัยทักษะและการเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่ง

ชุมชนอาจยังขาดอยู่ หากต้องการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมในชุมชนและสร้างรายได้ให้กับชุมชน สื่อประชาสัมพันธ์ของชุมชนต้องมีการปรับปรุงในหลายด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการตลาด และด้านรูปแบบสื่อ การปรับปรุงเหล่านี้จะช่วยให้สื่อประชาสัมพันธ์ของชุมชนมีประสิทธิภาพมากขึ้นในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านควั่นเหนือ

จากการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ และข้อมูลปฐมภูมิ พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับต้องการของชุมชนบ้านควั่นเหนือ ประเภทของสื่อที่ได้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. โลโก้ชุมชนบ้านควั่นเหนือ ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย



ภาพที่ 1 โลโก้ชุมชนบ้านควั่นเหนือ

ที่มา : ศุภชา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

2. ป้ายประชาสัมพันธ์ ติดตั้งป้ายที่บอร์ดประชาสัมพันธ์ข้อมูลภายในชุมชน และเสากภายในชุมชนบ้านควั่นเหนือ ลักษณะของป้าย แบ่งได้ 3 แบบ ประกอบด้วย

1.1 ป้ายหลัก คือ ป้ายข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ต้องการนำเสนอให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านควั่นเหนือ จำนวน 6 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย

1.2 ป้ายรอง คือ ป้ายบอกข้อมูลภาพรวมของทั้งชุมชนบ้านควั่นเหนือ ป้ายชุมชนบ้านควั่นเหนือ จำนวน 3 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย

1.3 ป้ายบอกเส้นทาง คือ ป้ายบอกทิศทางและระยะทางของสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านควั่นเหนือ จำนวน 8 ป้าย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย



ภาพที่ 2 ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายหลัก
 ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).



ภาพที่ 3 ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายรอง
 ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

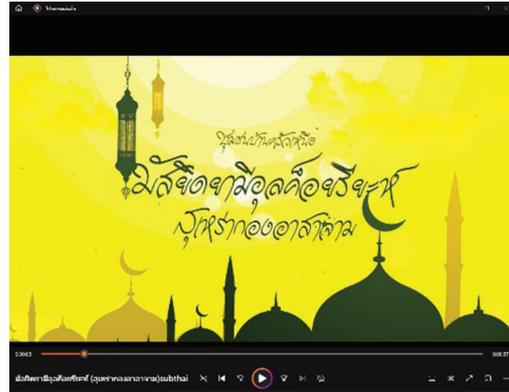


ภาพที่ 4 ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายบอกเส้นทาง
 ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

3. สื่อวิดีโอ แบ่งออกเป็น 6 คลิป ประกอบด้วย
 - 3.1 มัสยิดยามีอุลค็อยรียะห์
 - 3.2 เรือนแม่ทรัพย์
 - 3.3 สวน 15 นาที
 - 3.4 ผ้าไหมบ้านครัว
 - 3.5 มัสยิดดารุลฟะละฮ์
 - 3.6 สวนสาธารณะ ซอย 1

ลักษณะของสื่อวิดีโอ ความยาวคลิปละ 30-45 วินาที นำเสนอสื่อผ่านช่องทาง Facebook ของชุมชนบ้าน

ครัวเหนือ และทำเป็น QR Code ใส่ไว้ในป้ายหลัก เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถสแกนชมคลิปได้ ณ สถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น ๆ ภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ และนำเสนอข้อมูลสถานที่ของชุมชนบ้านครัวเหนือให้ตรงกับความต้องการของชุมชน ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย



ภาพที่ 5 สื่อวิดีโอ มัสยิดยามีอุลค็อยรียะห์
 ที่มา : ศุภษา ฤกษ์เรืองฤทธิ์, (2568).

การออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร เป็นการพัฒนาสื่อที่ตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง โดยสื่อที่ทุกคนเห็นพ้องกันว่าสามารถนำมาพัฒนาชุมชนได้ ประกอบด้วย สื่อประชาสัมพันธ์ และวิดีโอ สื่อประชาสัมพันธ์ เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการกระจายข่าวสารเกี่ยวกับชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างครอบคลุม นอกจากนี้ วิดีโอยังเป็นสื่อที่สามารถสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี ด้วยการนำเสนอภาพและเสียงที่ช่วยให้ผู้ชมได้สัมผัสกับบรรยากาศและวิถีชีวิตของชุมชนอย่างใกล้ชิด การพัฒนาสื่อเหล่านี้จึงไม่เพียงแต่ช่วยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาซึ่งประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมให้กับชุมชนได้อีกด้วย โดยสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมชุมชนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดรายได้และความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจภายในชุมชนในอนาคต นอกจากนี้ สื่อเหล่านี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนบ้านครัวเหนือได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้คนภายนอกสามารถเข้าใจและเคารพในวัฒนธรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัวเหนือ กรุงเทพมหานคร โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยสรุปได้ 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมของชุมชน ชุมชนบ้านครัวเหนือมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยอย่างเต็มรูปแบบ ตั้งแต่การตัดสินใจ วางแผน ไปจนถึงการออกแบบสื่อ ทำให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับบริบท ความต้องการ และอัตลักษณ์ของชุมชน

2. ประเภทของสื่อที่พัฒนา สื่อที่พัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประกอบด้วย 3 ประเภท ได้แก่

2.1 โลโก้ชุมชนบ้านครัวเหนือ

2.2 ป้ายประชาสัมพันธ์ (ป้ายหลัก ป้ายรอง และป้ายบอกเส้นทาง) จำนวน 17 ป้าย ติดตั้งที่บอร์ดประชาสัมพันธ์ข้อมูลภายในชุมชน และเสภาภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ

2.3 สื่อวีดิโอคลิปสั้น จำนวน 6 คลิป ความยาวคลิปละ 30 - 45 วินาที นำเสนอผ่านช่องทาง Facebook ของชุมชนบ้านครัวเหนือ และ QR Code ที่ติดตามป้ายหลักของสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ

3. ข้อจำกัดที่พบ ชุมชนยังประสบปัญหาในการผลิตสื่อคุณภาพสูง ทั้งด้านบุคลากร งบประมาณ และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้ยังไม่สามารถประชาสัมพันธ์ได้อย่างทั่วถึงและสม่ำเสมอ รวมทั้งชุมชนบ้านครัวเหนือมีนโยบายการเปิดรับนักท่องเที่ยวในลักษณะกึ่งเปิดกึ่งปิด จึงอาจจะต้องมีข้อตกลงระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยวก่อนที่ จะเข้ามาภายในชุมชนบ้านครัวเหนือ

อภิปรายผล

1. ความสำคัญของการมีส่วนร่วม การใช้กรอบแนวคิด Participatory Action Research (PAR) ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักวิจัยและชุมชน ส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของและเพิ่มคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ศิลปวิชัย น้อยสมมิตร

และ โชติกา แก่นธिया (2562, น. 101 - 115) ที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของภาคประชาชนเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนา นโยบายที่ตอบสนองต่อชุมชนได้อย่างแท้จริง

2. การใช้สื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว สื่อประชาสัมพันธ์ทั้งออนไลน์และออฟไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะวีดิโอสั้น และ QR Code ที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์ การรับรู้เชิงลึกและทันสมัยให้แก่นักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (จินตนา กลสินันท์ และคณะ, 2566, น. 34 - 43)

3. การพัฒนาสื่อในบริบทของชุมชนเมือง ชุมชนบ้านครัวเหนือเป็นชุมชนมุสลิมในเขตเมืองที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว การออกแบบสื่อจึงต้องคำนึงถึงความอ่อนไหวทาง วัฒนธรรมและความเป็นส่วนตัวของผู้อยู่อาศัย นโยบายกึ่งเปิดกึ่งปิดของชุมชนเป็นตัวอย่างของการบริหารจัดการการท่องเที่ยวในเขตเมืองได้อย่างสมดุล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ควรบูรณาการความร่วมมือระหว่างสำนักงานเขตราชเทวี, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และ สถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันส่งเสริมศักยภาพของชุมชน ในด้านการผลิตสื่อและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

1.2 ส่งเสริมการพัฒนาสื่อที่มีเนื้อหาเชิง วัฒนธรรมท้องถิ่น พร้อมกลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยอาศัย เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นช่องทางหลัก

2. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

2.1 งานวิจัยในอนาคตควรมุ่งเน้นการ ติดตามผลกระทบระยะยาว ของการใช้สื่อในชุมชน ทั้งด้าน เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เพื่อประเมินประสิทธิ ภาพของสื่ออย่างรอบด้าน

2.2 ควรมีการ ขยายผลต้นแบบการพัฒนาสื่อ ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของชุมชน ไปยังชุมชนอื่นที่มี ศักยภาพ โดยปรับใช้ตามบริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2564). *แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566 - 2570)*. สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- จิรวัดน์ รัตนชัย. (2563). *การอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นและการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน*. สำนักพิมพ์การพิมพ์กลาง.
- จินตนา กสินันท์, ชัชวาล ชุมรักษา, ชรรค์ชัย แซ่แต้, ศิลป์ชัย สุวรรณมณี และ พลากร คล้ายทอง. (2566). การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวหลังวิกฤตโควิด-19 กรณีศึกษา พื้นที่ชุมชนตำบลลานข่อย อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง. *วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 17(1), น. 34 - 43.
- ธนวัฒน์ พูลเขตนคร, นิตยา นาคอินทร์ และ พิษญาภา ยวงสร้อย. (2564). การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 7(5), น. 321 - 335.
- นันทนา ขำใส. (2561). *การสร้างสื่อการท่องเที่ยวเพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น*. สำนักพิมพ์สมาคมการท่องเที่ยว.
- นงลักษณ์ ชูติมา. (2566). *การจัดการการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชนมุสลิม*. สำนักพิมพ์วิทยาลัยการท่องเที่ยว.
- ปณยวีร์ วิเศษสุนทรสกุล, ขวสิทธิ์ ณ ถกลาง, ชมพูนุช จิตติถาวร และ สหพันธ์ ตั้งเบญจสิริกุล. (2563). แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวโดยชุมชน จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารการวิจัยการบริหารการพัฒนา*, 10(3), น. 22 - 33. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/JDAR/article/view/244095>
- พจนา สวนศรี และ สมภพ ยี่จ่อหอ. (2556). *คู่มือมาตรฐานการท่องเที่ยวโดยชุมชน. สถาบันการท่องเที่ยวโดยชุมชน. (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. หจก.วนิดาการพิมพ์.
- พรทิพย์ พิมพ์สินธุ์. (2540). *ภาพพจน์นั้นสำคัญยิ่ง: การประชาสัมพันธ์กับภาพพจน์*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ปรกาศปริก.
- ภาภรณ์ โพทะ. (2564). *การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพร*. [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. หอสมุดกลาง มศว. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2156/1/g611130405.pdf>
- วงศ์วรุตม์ อินตะนัย, พีรพงษ์ พันธะศรี และ บัญชา จุลกุล. (2564). การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และอัตลักษณ์ของการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 17(1), น. 124 - 140.
- วนิดา ทูนไพรม์. (2565). ประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของชาวจามในกรุงเทพฯ. *วารสารประวัติศาสตร์ไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้*, 18(2), น. 77 - 90.
- วิชาญ ฤทธิธรรม, พุฒจักร สิทธิ และ โพชนม์ จันทร์โพธิ์. (2564). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารงานของเทศบาลนครสกลนคร. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม*, 8(5), น. 27 - 41.
- วีระ แก่นเพชร. (2564). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวของประเทศไทยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในยุคดิจิทัล. *วารสารนวัตกรรมและการจัดการ*, 6(1), น. 148 - 160.
- ศิริประภา ประภากรเกียรติ. (2562). *การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐาน* [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. Mahasarakham University Intellectual Repository. <http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/673>
- ศิลปวิษณุ น้อยสมมิตร และ โชติกา แก่นธिया. (2562). การมีส่วนร่วมของภาคประชาชนต่อนโยบายสาธารณะ. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2(1), น. 101 - 115.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติว่าด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก*. สภาพัฒน์ฯ. https://www.nesdc.go.th/article_attach/article_file_20230307173518.pdf

ละลู่ : ความงามจากธรรมชาติสู่การสร้างสรรคัลวดลายผ้าทอมือ ลายละลู่ จังหวัดสระแก้ว¹

LALU: NATURAL AESTHETIC TO CREATIVE DESIGN OF HANDWOVEN TEXTILE PATTERNS IN SA KAEO PROVINCE.

ภาษา เรื่องชีวิติน / PUVASA RUANGCHEWIN*

สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
PROGRAM IN VISUAL ARTS, ART OF DESIGN AND CULTURAL MANAGEMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED
ARTS, BURAPHA UNIVERSITY.

Received : October 16, 2024

Revised : May 17, 2025

Accepted : May 20, 2025

บทคัดย่อ

ละลู่ : ความงามจากธรรมชาติสู่การสร้างสรรคัลวดลายผ้าทอมือลายละลู่ จังหวัดสระแก้ว งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเด่นเชิงนิเวศของพื้นที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ละลู่ รวมทั้ง ลักษณะทางธรรมชาติสู่การวิเคราะห์อัตลักษณ์รูปร่าง สี เพื่อออกแบบลวดลายจากรูปทรงเรขาคณิตสำหรับลายผ้าทอร่วมสมัย และสร้างสรรคัลวดลายให้เป็นต้นแบบในการผลิตลวดลายผ้ามัดหมี่ทอมือสู่อัตลักษณ์ใหม่ทางวัฒนธรรมของ จังหวัดสระแก้ว

งานวิจัยนี้ ศึกษาวิจัยทั้งด้านเอกสารและการสำรวจภาคสนามจากการลงพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลลักษณะเฉพาะของพื้นที่ทางธรรมชาติและข้อมูลของชุมชน เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่เหมาะสมในการถอดแบบสีและลายสู่การนำไปเป็นต้นแบบของลวดลายผ้าทอ ผลของการวิจัยพบว่าลักษณะของโครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นแท่งเสาดินหลายรูปแบบ และมีโครงสร้างสีที่แตกต่างกันตามชั้นดินสามารถเทียบเคียงได้กับค่าสีจาก Pantone Colour chart สำหรับการออกแบบใหม่ ส่วนลวดลายสามารถประยุกต์รูปทรงเรขาคณิตจากโครงสร้างด้วยการตัดทอน ผสมผสาน ตามลักษณะของธรรมชาติประยุกต์เชิงออกแบบเป็นลายทอสำหรับผ้ามัดหมี่ในตารางกราฟด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และใช้วิธีการทำซ้ำในแนวตั้งและแนวนอนจนได้ลายผ้าและลายเชิง ผลการออกแบบ ผู้วิจัยได้ต้นแบบร่าง จำนวน 5 แบบ สามารถนำไปต่อยอดและทดลองการขึ้นทอลาย และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอัตลักษณ์ลายผ้าของจังหวัดสระแก้วได้ในอนาคต

คำสำคัญ: ละลู่, ลวดลายผ้าทอมือ, ความงามจากธรรมชาติ, จังหวัดสระแก้ว

Abstract

Lalu: Natural Aesthetic to Creative Design of Handwoven Textile Patterns in Sa Kaeo Province. This research aims to study the ecological characteristics of the natural tourist attraction "Lalu" in Sa Kaeo Province, Thailand. The objective is to analyze and synthesize its unique natural identity and color characteristics in order to creatively design and translate these elements into geometric textile patterns for contemporary handwoven fabrics. Additionally, the study seeks to develop a prototype

1 งานวิจัยนี้ได้ทุนอุดหนุนงานวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: puvasa@gmail.com

for innovative Mudmee (ikat) handwoven textiles that reflect a new cultural identity for the province. The research employed both documentary analysis and field studies using questionnaires and interviews as research tools for data collection. The data collected included natural site characteristics and local community insights, which served as key components in the extraction of colors and motifs to develop textile design prototypes. The findings reveal that the Lalu formations consist of various forms of natural earthen pillars with distinct color layers corresponding to different soil strata. These colors can be compared and matched with Pantone color codes for contemporary textile design applications. The motifs were developed by abstracting and combining geometric forms inspired by natural structures. These were then translated into textile design patterns using computer software with vertical and horizontal repetition to generate both overall textile patterns and motif details.

As a result, five initial design prototypes were developed which can be further refined and tested for weaving production. This work contributes to establishing a unique textile identity for Sa Kaeo Province in the future.

Keywords: Lalu, hand-woven patterns, The beauty of nature, Sa Kaeo Province

บทนำ

อำเภอตาพระยา หนึ่งในอำเภอที่มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดสระแก้ว ซึ่งเป็นพื้นที่มีลักษณะเด่นของปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งนักท่องเที่ยวรู้จักกันในชื่อสถานที่ท่องเที่ยวที่ว่า “ละลุ” ตั้งอยู่ในตำบลทับราช ห่างจากตัวจังหวัดไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือประมาณ 40 กิโลเมตร คำว่า “ละลุ” เป็นภาษาเขมรแปลว่า แผ่นดินทะลุ หมายถึง แผ่นดินที่ยุบตัวมีลักษณะทางธรรมชาติของภูมิประเทศที่ถูกกัดเซาะจนกลายเป็นหน้าผาเดี่ยว มีร่อง มีหลืบ ลักษณะเป็นยอดแหลม หรือเป็นแท่ง สูงโผล่พ้นพื้นดิน ขึ้นมาบนลานโล่งเรียบ คล้ายเป็นเจดีย์ มองดูคล้ายเป็นจอมปลวก หรือดอกเห็ด โดยมีความสูงต่ำไม่เท่ากัน เรียงรายสลับกันเป็นหย่อม ๆ (กรมทรัพยากรธรณี, 2565) ความงามในธรรมชาตินี้เกิดจากตะกอนในลักษณะพิเศษที่มาจากกรัดเซาะและกัดกร่อนของกระบวนการทางธรรมชาติ และถูกพัฒนาโดยธารน้ำไหลมาสะสมอยู่ในบริเวณบ้านเนินขามและอ่างบ้านคลองยาง - หอนงผักแว่น ซึ่งมีพื้นที่ครอบคลุมถึง 6 หมู่บ้าน ลักษณะของพื้นที่สามารถแบ่งออกเป็นหลาย ๆ โซนที่มีความสวยงาม แปลกและแตกต่างกันไป

ในแต่ละปี ลักษณะของละลุจะมีการเปลี่ยนรูปร่างไปเรื่อย ๆ ตามแต่สภาวะของลมและฝนที่พาดผ่านตกตั่งชั้นดิน ทำให้เกิดสีต่าง ๆ เช่น ในบางพื้นที่ ก็จะมีละลุที่มีสีน้ำตาลทอง สีเหลืองอมน้ำตาล สีเหลืองอมแดงไล่เฉดสี ด้วยองค์ประกอบเชิงนิเวศทางธรรมชาติ ส่งผลให้ละลุได้รับขนาน

นามว่าเป็นแกรนด์แคนยอนของเมืองไทย ซึ่งมีลักษณะโดยรวมคล้ายเป็นแอ่งกระทะ มีขนาดความกว้างและยาวประมาณ 200 เมตร เมื่อวัดจากพื้นจนถึงส่วนสูงสุดด้านบนสุดที่เป็นหน้าผาจะมีความสูงไม่เกิน 5 เมตร มีลักษณะของตะกอนจะเป็นชั้นตะกอนที่มีความหนา 4.5 - 5 เมตร แบ่งโดยรวมได้เป็น 4 ชั้น ชั้นล่างสุดเป็นชั้นของเม็ดทรายละเอียดถึงทรายแป้งปนด้วยชั้นดินเหนียว สีน้ำตาลและน้ำตาลอมเหลือง ชั้นที่สองเป็นชั้นของกรวดขนาดเล็ก ส่วนใหญ่เป็นกรวดสีขาวหรือใส และสีเทาดำ ปนหินทรายสีน้ำตาล และเม็ดกรวดลูกรัง ชั้นที่สามเป็นชั้นทรายที่ค่อนข้างละเอียดปนดินเหนียวสีน้ำตาลเข้ม แทรกด้วยชั้นทรายแป้งที่มีเม็ดกรวดเป็นเม็ดของศิลาแลงหรือลูกรัง เนื้อแข็งเม็ดกลมสีน้ำตาลเข้มขนาดเล็ก และชั้นบนสุดเป็นชั้นดินที่มีเศษไม้และรากไม้ปน เมื่อมองภาพรวมของลักษณะทั่ว ๆ ไปแล้ว ละลุ จึงดูเหมือนลักษณะคล้ายกับภูมิประเทศของพื้นที่ท่องเที่ยวแพะเมืองผี ในจังหวัดแพร่ (กรมทรัพยากรธรณี, 2565)

ความงามที่มีเอกลักษณ์ บริเวณละลุจึงถูกพัฒนาให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สำคัญของจังหวัดสระแก้ว ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดในการถ่ายทอดรูปแบบความงามและลักษณะที่โดดเด่นของละลุซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญนี้ โดยใช้กระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ในการถอดแบบโครงสร้างสีในแต่ละชั้นดิน และรูปทรงของลักษณะละลุในแนวตั้ง เพื่อประยุกต์จากโทนสี

และลดลวดลายรูปทรงเรขาคณิต ด้วยการออกแบบเชิงกราฟิก เพื่อสร้างแนวทางลวดลายใหม่สู่งานออกแบบการทอบน ผืนผ้าของกลุ่มชาวบ้าน ในรูปแบบของผ้ามัดหมี่ทอมือ ซึ่งเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมประเภทงานฝีมือของกลุ่มชาวบ้านและเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ OTOP ที่มีการพัฒนายกระดับให้เป็นสินค้าของจังหวัดสระแก้ว ปัจจุบันมีส่วนงานราชการ เข้ามาให้การส่งเสริมสนับสนุนและมีชุมชนทอผ้าอยู่หลายกลุ่มทั้งในอำเภอเมืองสระแก้ว อำเภออรัญประเทศ อำเภอวัฒนานคร และอำเภอเขาฉกรรจ์

ดังนั้น จากความงามของพื้นที่และความโดดเด่นในการเป็นแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดสระแก้ว ผนวกกับแนวคิดในการประยุกต์สู่การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของผ้ามัดหมี่ทอมือ ผู้วิจัยจึงนำมาบูรณาการความคิดและการผสมผสานความงามของธรรมชาติพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว ผนวกกับรูปแบบและอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ผ้ามัดหมี่ทอมือ สู่แนวทางทดลองเชิงสร้างสรรค์ต้นแบบลวดลายจากองค์ประกอบสำคัญของโครงสร้างของแท่งดินของลวดลาย ผนวกกับโทนสีของชั้นดินด้วยการดัดแปลงจากลวดลายจากธรรมชาติ ให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาลายผ้าพื้นเมืองจังหวัดสระแก้ว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะเด่นเชิงนิเวศทางธรรมชาติภายในพื้นที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ลวดลาย จังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อสังเคราะห์อัตลักษณ์ สี สู่การออกแบบสร้างสรรค์ ถ่ายทอดเป็นลวดลายรูปทรงเรขาคณิตในงานออกแบบสำหรับลายผ้าทอร่วมสมัย
3. เพื่อได้ต้นแบบ แบบแผน (Pattern) ของสีและลวดลายร่วมสมัย และประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการผลิตงานลวดลายสร้างสรรค์ในงานผ้ามัดหมี่ทอมือสู่อัตลักษณ์ใหม่ทางวัฒนธรรมของจังหวัด

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. งานวิจัยใช้การวิจัยเชิงเอกสาร โดยทบทวนเอกสารขั้นต้นและทบทวนวรรณกรรม ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งงานวิจัย บทความวิชาการที่มีความสัมพันธ์กันกับคำสำคัญในงานวิจัย นอกจากนี้ยังค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อประชาสัมพันธ์ของสถานที่ท่องเที่ยว ลวดลาย ทั้งในเว็บไซต์ การประชาสัมพันธ์องค์กรการท่องเที่ยว

ที่เกี่ยวข้อง โดยมีขอบเขตเนื้อหาข้อมูล ครอบคลุมเนื้อหาทางด้านภูมิศาสตร์และภูมินิเวศของพื้นที่ ลวดลาย แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สำคัญของจังหวัดสระแก้ว รวมทั้งองค์ประกอบของรูปแบบลักษณะจากการวิเคราะห์โครงสร้างชั้นดิน สีและรูปทรงเพื่อใช้ในการวิเคราะห์และการทดลองออกแบบลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์จากพื้นที่ รวมทั้งการนำหลักการและทฤษฎีมาใช้ในการศึกษา ดังนี้

1.1 หลักการด้านสุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ

สุนทรียศาสตร์ เป็นสาขาของปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ในเรื่องความงามและความไม่งาม ในภาษาอังกฤษ เรียกว่า คุณค่าในเชิงนิเสธ (negative value) “สุนทรียศาสตร์” เป็นศัพท์คำใหม่ที่บัญญัติขึ้นโดย โทมัส คาร์เตอร์ คำว่า Aesthetics (เอ็ชเททิกส์) มาจากภาษากรีกว่า Aisthetikos (อีสเททิโคส) หมายถึง รู้ได้ด้วยสัมผัสสุนทรียธาตุ (Aesthetics Elements) ประกอบด้วย 3 ประการ ได้แก่ ความงาม (Beauty) ความแปลกหูแปลกตา (Picturesqueness) และความน่าทึ่ง (Sublimity) (กิริติ บุญเจือ, 2522, น. 263)

คำว่า “สุนทรียภาพ” (Aisthetics) นั้นหมายถึง ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่ยาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติ หรือศิลปะ ซึ่งความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าดังกล่าวนี้ย่อมจะเจริญเติบโตได้โดยประสบการณ์ หรือการศึกษา อบรม ฝึกฝน จนเป็นอุปนิสัยเกิดขึ้นเป็นรสนิยม (Taste) ขึ้นตามตัวบุคคล “สุนทรียภาพ” หรือสุนทรีย จึงเป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่ง ลักษณะของอารมณ์ หรือความรู้สึกนั้น โดยสามารถใช้ภาษาแสดงออกแทนความรู้สึกจริง ๆ ของตนเอง แต่อาจจะได้ความหมายไม่เท่ากับความรู้สึกจริง ๆ เช่น พอใจ (interested) ไม่พอใจ (disinterested) เพลิดเพลินใจ (please) ทุกข์ใจ (unpleasuse) กินใจ (empathy) เป็นต้น อารมณ์ หรือความรู้สึกดังกล่าวนี้อาจก่อให้เกิดอาการลึ่มตัว (Attention span) และ ผลอใจ (psychical distance) ลักษณะทั้งหมดนี้เรียกว่า สุนทรีย หรือสุนทรียภาพ (NECTEC, 2565) ดังนั้น “สุนทรียภาพของชีวิต” จึงมีความหมายที่สัมพันธ์กับสุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรม หรือ ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ซึ่งจะนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยเป็นผู้ที่มีความซาบซึ้งในคุณค่าของสุนทรียภาพ และมีความเข้าใจธรรมชาติของชีวิตและดำรงตนให้มีคุณค่าต่อสังคม

1.2 หลักการทางทัศนธาตุและการออกแบบทัศนธาตุ (Visual Elements) หมายถึงธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก บริเวณว่าง และลักษณะ ของพื้นผิว ทัศนธาตุเกิดขึ้นจากการนำเอาธาตุใดธาตุหนึ่งมาสร้างเป็นรูปร่างของบริเวณว่างขึ้น โดยสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้หลายรูปแบบ ซึ่งจะให้ความรู้สึก ในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป และยังสามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายได้ (ศรีพัฒน์ เศษรินทร์, 2562, น. 7 - 8)

1.3 การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Principles of Design) การจัดวางองค์ประกอบของงานศิลปะเป็นการจัดวางในรูปแบบที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่สมบูรณ์ สวยงามบนพื้นฐานของการสร้างสรรค์ไปสู่กระบวนการจัดองค์ประกอบของงานศิลปะ (Art Composition)

1.4 แนวคิดในการออกแบบลวดลาย ในการสร้างรูปมาตรฐานต้นแบบโดยลวดลายต้นแบบมักเป็นรูปทรงธรรมดาที่ไม่มีความงดงาม แต่เมื่อนำลวดลายนั้นมาผูกต่อจะสามารถสร้างลายที่มีความงดงามขึ้นมาจำนวนมาก โดยเริ่มจากการออกแบบรูปทรงใด รูปทรงหนึ่ง ที่มีลักษณะเรียบง่ายขึ้นมา

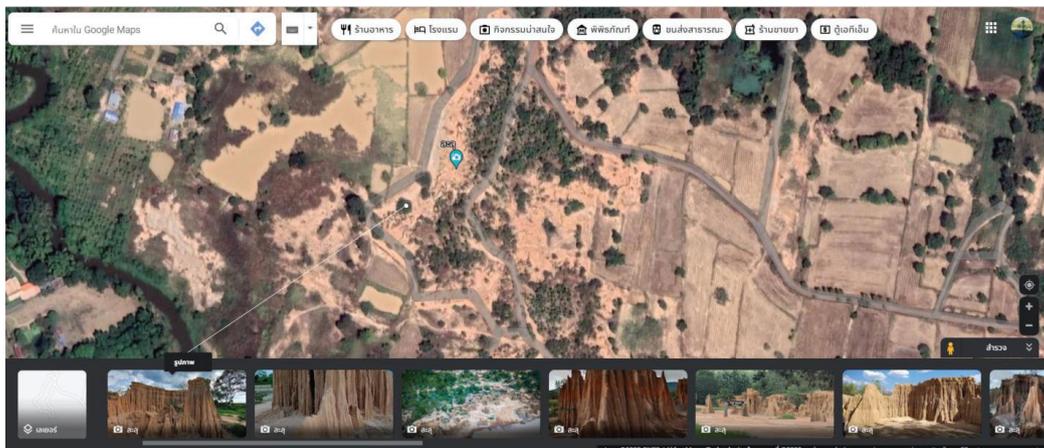
นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีสีและองค์ประกอบทางด้านรูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์ในการออกแบบลวดลายกราฟิกในงานต้นแบบของลายผ้ามัดหมี่ทอมือพื้นบ้านของจังหวัดสระแก้ว

2. การวิจัยภาคสนาม ด้วยการสำรวจแหล่งข้อมูลพื้นที่ในการวิจัย เพื่อเก็บข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ละลุ บริเวณแอ่งบ้านคลองยาง - หนองผักแว่น ตำบลทับราช อำเภอตาพระยา จังหวัดสระแก้ว และเก็บข้อมูลสภาพทางภูมิศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศที่มีรูปแบบของลักษณะดินที่แตกต่างจากการกัดเซาะ รูปทรงจากธรรมชาติในมุมต่าง ๆ ด้วยการถ่ายภาพพื้นที่ในแต่ละช่วงเวลา รวมทั้งการใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ในการสำรวจเก็บข้อมูล รูปแบบ ลวดลายของผ้าทอมือสระแก้ว และแนวโน้มของลวดลายที่ปรากฏในปัจจุบัน

3. การวิจัยเชิงทดลองสร้างสรรค์ หลังจากรวบรวมข้อมูล สี และลักษณะโครงสร้างดิน รูปทรง จะเป็นการนำสู่กระบวนการของการทดลองสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมและเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์มาทำการออกแบบ สัณเคราะห์ เพื่อให้ได้โทนสี และเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของรูปทรง ผสมผสานการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีทางด้านสุนทรียศาสตร์และทฤษฎีรูปทรงเรขาคณิต สู่แนวทางการประยุกต์ลวดลายเพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบลวดลายละลุร่วมสมัยในการทอลายผ้ามัดหมี่พื้นบ้าน และนำแบบของลวดลายที่ได้ไปขึ้นแบบเป็น Pattern สำหรับใช้ในกระบวนการผลิต เพื่อใช้เป็นต้นแบบของลายผ้ามัดหมี่ทอมือพื้นบ้าน “ลายละลุ” ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

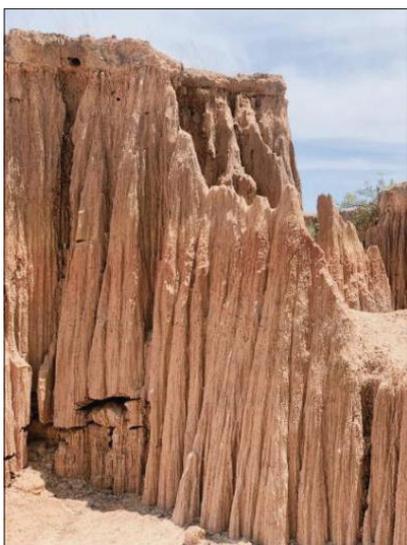
“ละลุ” เป็นแหล่งธรรมชาติประเภทธรณีสัณฐาน และภูมิลักษณะธรรมชาติ ตั้งอยู่ที่บ้านคลองยาง โดยรวมพื้นที่ของบ้านคลองยางเป็นที่ราบล้อมรอบด้วยภูเขา มีอากาศ



ภาพที่ 1 การกระจายตัวของละลุ ในบริเวณบ้านคลองยาง จากภาพถ่ายดาวเทียม
ที่มา : กรมทรัพยากรธรณี, (2565).

บริสุทธิ์ มีทิวทัศน์ทางธรรมชาติที่สวยงาม สภาพดินเป็นดินร่วนปนทราย เมื่อเกิดปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฝน ลม พายุ ทำให้เกิดการยุบตัวของดิน กลายเป็นประติมากรรมทางธรรมชาติแหล่งกำเนิดของ “ละลุ” ซึ่งได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2565)

ที่มาของคำว่า “ละลุ” หรือ “ละลู” มาจากคำในภาษาเขมร แปลว่า “ทะเล” หมายถึงแผ่นดินทะเลหรือยุบตัวลงไป ด้วยแผ่นดินบริเวณที่นี่มีลักษณะเป็นส่วนผสมของกรวด ทราย และลูกรัง ซึ่งมีคุณสมบัติการยึดเกาะตัวต่างกัน เมื่อเกิดการกระทำของธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กระแสน้ำกัดเซาะ มีการยุบตัวของแผ่นดินจึงได้รับผลกระทบต่างกันอย่างบริเวณที่สามารถยึดตัวกันแน่นสามารถต้านทานการกัดเซาะ



ภาพที่ 2 ลักษณะรูปร่างของชั้นดินที่ถูกกัดเซาะจนดูเหมือนริ้วกำแพงของละลุ
ที่มา : ภูวษา เรืองชีวิน, (2565).

ของกระแสน้ำและลมได้ก็จะคงสภาพเป็นเสาดิน กำแพงดินหรือหน้าผารูปทรงสวยงามตั้งตระหง่าน ส่วนบริเวณแผ่นดินที่มีความเปราะบางกว่าจึงพังทลายกลายเป็นหลุมลึกกว้าง ดังนั้นรูปร่างของละลุจึงเปลี่ยนแปลงรูปทรงไปตามการกระทำของธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างง่ายดาย โดยเฉพาะในช่วงที่ฝนตกอย่างหนักในฤดูฝน ส่งผลให้ผิวดินบางส่วนพังทลายได้ ละลุ จึงกลายเป็นประติมากรรมที่น่าอัศจรรย์ ในรูปแบบของเสาดินธรรมชาติที่มีรูปลักษณ์และรูปทรงเฉพาะตัว ลักษณะของเสาดินจะเรียงรายเป็นบริเวณกว้างกลางทุ่งนา ส่งผลกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของหมู่บ้าน ชุมชนจึงเกิดการแนวคิดในการจัดการเพื่อนำพื้นที่นี้มาเพิ่มรายได้ทางเศรษฐกิจด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการจัดกิจกรรมสำหรับผู้มาเยี่ยมชมและนักท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง

จากสภาพภูมิประเทศเป็นแอ่งระหว่างภูเขา ซึ่งเกิดจากการทับถมของตะกอนเศษหินเชิงเขา และการผุพังอยู่กับที่ของหินเดิม ตาเชิงเขาหรือขอบแอ่งที่พบบริเวณละลุ แบ่งออกเป็น 5 แบบ ได้แก่

1. ลักษณะของหลุมยุบ ส่วนใหญ่หลุมยุบมักพบกระจายตัวอยู่บริเวณทางทิศตะวันออกและบางส่วนของทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศเหนือของละลุ หลุมยุบมีลักษณะแตกต่างกันด้วย ขนาด รูปแบบการเกิด รูปร่างและรูปทรง ลักษณะผนังและสภาพแวดล้อมของหลุมยุบ จากลักษณะที่ปรากฏ รูปร่างของหลุมยุบมี 3 แบบ คือ รูปร่างกลม รูปร่างรีและรูปร่างอื่น ๆ รูปร่างกลมส่วนใหญ่เป็นหลุมยุบที่มีรูปร่างเดี่ยวและมีอายุการเกิดน้อยมีระยะเวลาผ่านการกร่อนจากการกัดเซาะของน้ำทั้งในแนวตั้งและในแนวราบน้อย ลักษณะพื้นผิวผนังหลุมยุบส่วนใหญ่มีผนังไม่เรียบ
2. หน้าผา เกิดจากการพัฒนามาจากหลุมยุบหลาย ๆ จุดที่จากการกร่อนโดยน้ำฝนและน้ำไหลบ่าผิวดินทั้งในแนวราบและในแนวตั้ง จนทำให้ผิวดินของพื้นที่ที่ถูกกร่อนจากการเกิดหลุมยุบมีลักษณะเป็นหน้าผา โดยมีพื้นที่ตอนบนต่อเนื่องกับพื้นดินโดยรอบ ลักษณะหน้าผาพบกระจายตัวอยู่ขอบของแอ่งบริเวณละลุ หน้าผามีรูปแบบการเกิด 2 แบบ คือ แบบแรก หน้าผาเกิดต่อเนื่องกันยาว และแบบที่สอง คือ หน้าผาเกิดขาดตอนเป็นช่วง ๆ มีลักษณะส่วนบนของหน้าผาส่วนใหญ่มี ระดับความสูงต่ำไม่เท่ากัน
3. กำแพงดิน เป็นส่วนที่เกิดต่อจากหน้าผา เมื่อส่วนของหน้าผาถูกกัดเซาะตัดขาดจากส่วนแผ่นดิน

ส่วนใหญ่ของพื้นที่ และแนวหน้าผาขาดตอนเป็นช่วง ๆ ส่วนของแนวหน้าผาเดิมจะถูกแบ่งทำให้แคบ และสั้นลง เนื้อที่บริเวณส่วนบนกำแพงจะเหลือเนื้อที่น้อยกว่าหน้าผา



ภาพที่ 3 ลักษณะของหลุมยุบและเสาดิน เป็นส่วนหนึ่งของหน้าผาหรือกำแพงดิน
ที่มา : ภูเขา เรืองชีวิน, (2565).

4. เสาดิน เกิดจากการพัฒนาโดยกระบวนการก่อนจากน้ำฝนและการผุพังอยู่กับที่ของหน้าผาและกำแพงดิน มักพบว่าเสาดินเป็นส่วนหนึ่งของหน้าผาหรือกำแพงดิน โดยส่วนที่เหลือเป็นเสาดินจะเป็นตะกอนที่คงทนต่อการกรกร่อนมากกว่าส่วนอื่น ๆ ถ้าหน้าผาและกำแพงดินถูกกัดเซาะไปจากพื้นที่ส่วนใหญ่ เสาดินที่เหลืออยู่จะปรากฏกระจายตัวอยู่เดี่ยว ๆ

5. ตอดิน เป็นการพัฒนาต่อจากเสาดิน เมื่อเสาดิน ถูกน้ำฝนและกระบวนการกร่อนภายนอก ทำให้ตะกอนจากเสาดินที่มีความคงทนน้อย ถูกกัดเซาะตะกอนจะถูกน้ำพัดพาออกไปจากเสาดิน จนทำให้ความสูงและขนาดของเสาดินลดลงจนมีลักษณะคล้ายตอดิน ตอดิน มักพบอยู่ในระดับความสูงของพื้นที่ต่ำที่สุด รูปแบบของตอดินส่วนใหญ่เป็นแบบเตี้ยมากกว่าเป็นส่วนหนึ่งของหน้าผาหรือกำแพงดิน (ณัฐพร ยวงเงิน และคณะ, 2557, หน้า 20 - 34)



ภาพที่ 4 ลักษณะของเสาดินเป็นส่วนหนึ่งของหน้าผาหรือกำแพงดิน
ที่มา : ภูเขา เรืองชีวิน, (2565).

สีของดินแต่ละบริเวณจะมีความแตกต่างกัน เช่น สีดำ น้ำตาล เหลือง แดง หรือ สีเทา รวมถึงจุดประของสีต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับชนิดของแร่ที่เป็นองค์ประกอบในดิน สภาพแวดล้อมในการเกิดดิน ระยะเวลาการพัฒน หรือวัสดุอื่น ๆ ที่มีอยู่ในดิน ในพื้นที่ตั้งของลุ่มจะเห็นได้ว่า ดินส่วนใหญ่จะเป็นสีเหลือง สีส้มและ สีน้ำตาล ซึ่งจากโทนสีของดินสามารถนำมาเป็นสีหลักของการออกแบบ โดยเป็นการนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าน้ำหนักของโทนสีเหลืองเทียบกับชาร์ตสีในการออกแบบ เพื่อให้ได้สีตามธรรมชาติในการสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบโทนในการทอผ้า

ลวดลาย : การถอดแบบโครงสร้างสีและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

จากรูปแบบพื้นที่ของลวดลายที่ประกอบด้วยโครงสร้างของชั้นดินที่มีการปรับเปลี่ยนจากธรรมชาติทำให้เกิดความงามของรูปทรง ถือเป็นประติมากรรมธรรมชาติที่ผ่านการรังสรรค์จากแต่ละช่วงเวลา การถอดแบบโครงสร้างสีจากองค์ประกอบสามมิติเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ภาพร่างที่นำไปใช้ในการประยุกต์ลวดลายของผ้าทอ ผู้วิจัยจึงนำหลักการทางทัศนธาตุ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญด้วยการนำทฤษฎีมาใช้ในการถอดโครงสร้างจากพื้นที่ ด้วยการถ่ายภาพจากการลงพื้นที่ของลวดลายที่มีความแตกต่างในแต่ละมุมมอง และใช้โครงร่าง และสีจากชั้นดิน ในการออกแบบ โดยสีใช้การเทียบสีที่ได้จาก Pantone Colour chart ลักษณะของสีของลวดลายที่พบได้มีความหลากหลาย ผู้วิจัยเลือกลักษณะของสีและรูปทรงในการถอดองค์ประกอบ โดยใช้ภาพถ่ายนำเข้า

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการแยกองค์ประกอบและนำมา
ออกแบบเป็นสีและลายตามรูปทรงเรขาคณิต

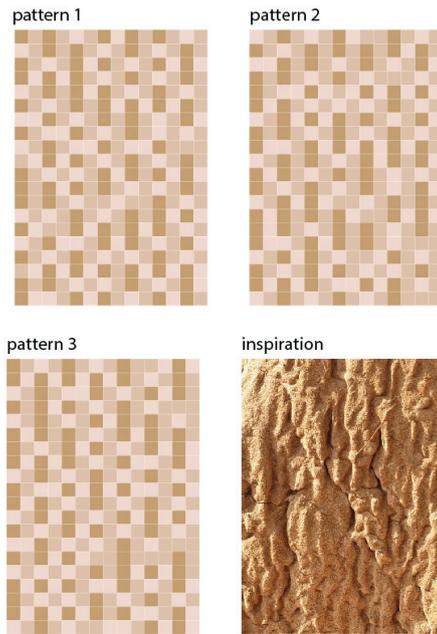


ภาพที่ 5 ลักษณะรูปแบบสูงต่ำที่แตกต่างของโครงสร้างทางธรณีสัน
ฐานของเสาดิน
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

PMS 127	PMS 128	PMS 129	PMS 130	PMS 131	PMS 132	PMS 133
PMS 134	PMS 135	PMS 136	PMS 137	PMS 138	PMS 139	PMS 140
PMS 1345	PMS 1355	PMS 1365	PMS 1375	PMS 1385	PMS 1395	PMS 1405
PMS 141	PMS 142	PMS 143	PMS 144	PMS 145	PMS 146	PMS 147
PMS 148	PMS 149	PMS 150	PMS 151	PMS 152	PMS 153	PMS 154
PMS 1485	PMS 1495	PMS 1505	Orange 021	PMS 1525	PMS 1535	PMS 1545
PMS 155	PMS 156	PMS 157	PMS 158	PMS 159	PMS 160	PMS 161

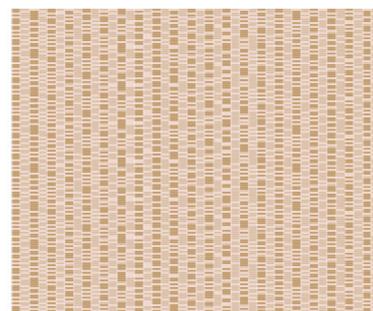
ภาพที่ 6 รหัส Pantone Colour chart ในการออกแบบ
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

1. การถอดแบบองค์ประกอบของลวดลาย
ลักษณะของสีและกายภาพชั้นดิน
ลักษณะดินของพื้นที่ละลุ จากการกัดกร่อนจึง
ทำให้เกิดความขรุขระส่งผลให้เกิดลวดลายที่แตกต่างเมื่อ
กระทบกับแสง ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้การแทนค่าน้ำหนักของแสง
ที่ปรากฏบนพื้นผิวด้วยการใส่โทนสีที่เทียบเคียงกับชาร์ตสี
เป็นน้ำหนักก่อนเข้มที่แตกต่างและนำมาเรียงเข้าด้วยกันใน
แนวระนาบ จะได้เป็นลายพื้นผิวของดินที่สามารถใช้เป็นสี
พื้นที่มีลักษณะเฉพาะและแยกลักษณะจากมุมมองสายตา
ประกอบลายกราฟิกได้ 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 7 ลักษณะของชั้นดินนำมาถอดสีและลายกราฟิก
เพื่อใช้ในการออกแบบ
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

จากลายกราฟิกที่ได้ เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะได้เป็น
ลวดลาย สามารถใช้เป็นผ้าทอลายพื้นทั้งผืน สามารถนำ
มาเรียงต่อกันได้ทั้งในแนวตั้งและแนวนอน และเลือกโทนสี
ที่ใช้ในลักษณะของ Mono Tone



ภาพที่ 8 ลวดลายสีพื้นขยายเป็นลายทอจากการปรับค่าน้ำหนัก
ของสีและนำมาเรียงต่อกันในแนวตั้งและแนวนอน
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

2. การประยุกต์เพื่อการออกแบบจากลักษณะลวดลายในพื้นที่มีรูปแบบสูงต่ำที่แตกต่าง

ด้วยโครงสร้างทางธรณีตามสันฐานของเสาดิน เสาดินจะมีฐานกว้างยอดแหลม ความสูงต่ำที่ไม่เท่ากัน ในการออกแบบ ผู้วิจัยใช้โครงสร้างรูปทรงเรขาคณิตในลักษณะรูปทรงสามเหลี่ยมเป็นหลัก ด้วยการเลือกภาพถ่ายจากพื้นที่จริงแล้วนำมาวางลายใหม่ ยึดกับการใช้ตารางกราฟพื้นฐานในการขึ้นลายเพื่อนำไปใช้เป็นลายสำหรับการมัดหมี่ โดยหลักในการออกแบบลวดลายของผ้ามัดหมี่มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1) ลายมัดหมี่แบบเรขาคณิต คือ การกำหนดลวดลายที่มีมุมจุดกึ่งกลางที่สามารถแบ่งครึ่งได้ เวลามัดลวดลายบนพื้นผ้า ในส่วนของเส้นพุ่งให้มัดครึ่งหนึ่งของลาย เริ่มจากครึ่ง พอลอยก็จะเต็มลาย

2) มัดหมี่แบบอิสระ สร้างสรรค์ คือ จะต้องร่างรูปภาพที่จะมัดหมี่แล้วมาลงกราฟ ให้ทำการคำนวณว่าลายขนาดนี้จะต้องใช้กี่ลำ เพื่อให้ได้ลายบนผ้าไหมเหมือนกับรูปภาพ

3) มัดหมี่ตรงทอสไลด์ เวลาทอตั้งหมี่ให้ค่อย ๆ ไล่ไปเรื่อย ๆ แต่พอเล็กเกินก็จะตั้งสไลด์ใหม่

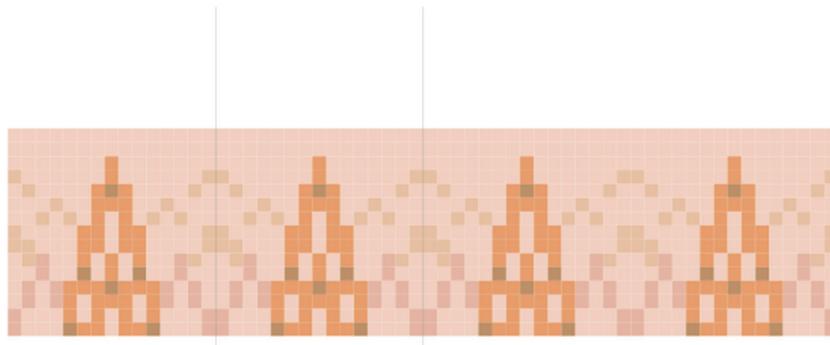
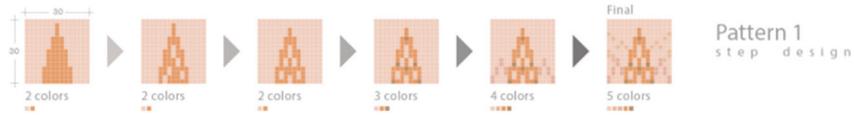
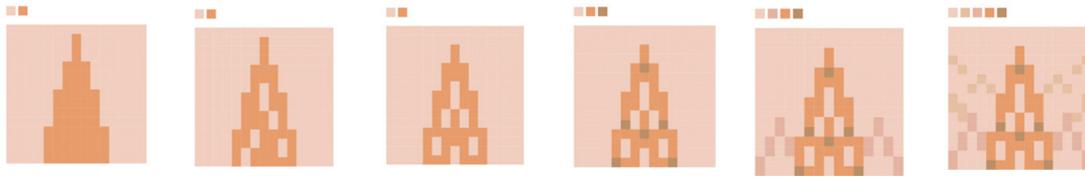
4) มัดหมี่ทางเส้นยืน เป็นลวดลายที่สมัยก่อนนิยมทำกัน ส่วนใหญ่จะมีแต่ลวดลายแบบทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายผ้าไหมที่ห่อคัมภีร์ในตู้พระของวัดโบราณ หรือผ้าที่ให้แก่คนแก่ใช้มาเป็นเวลานาน

ดังนั้น ในการประยุกต์เพื่อใช้ในการออกแบบลวดลายลวด ผู้วิจัยเลือกแนวการออกแบบโดยใช้ลายมัดหมี่แบบเรขาคณิต ด้วยการเลือกและต่อลายด้วยการทำซ้ำใช้แนวคิดจาก Natural expression เป็นการแสดงออกตามธรรมชาติ และนำโทนสีของชั้นดินเข้ามาผสมกับรูปแบบ ใช้

วิธีการต่อขยายแต่ละช่องและเป็นรูปแบบของการไล่น้ำหนักในการออกแบบลวดลายผ้าแบบดั้งเดิมมักใช้ตารางกราฟในการเขียน โดยกำหนดช่องบนกระดาษกราฟ โดยให้ 1 ช่องบนกระดาษกราฟเท่ากับลายมัดหมี่ 1 ลำ เมื่อเขียนลายจะใช้ดินสอด่จุดเบา ๆ ลงที่ช่องกราฟให้เห็นโครงสร้าง แล้วค่อยฝนดินสอลงเต็มช่องกราฟ ด้วยการเขียนลายจากบนลงล่าง และเขียนลายตรงกลางกระดาษกราฟก่อน ในลายเรขาคณิตมุมทุกมุมจะต้องตรงกัน และสามารถแบ่งครึ่งได้เสมอกันหรือเท่ากันทั้งสองด้าน ซึ่งหลังจากทำลวดลายส่วนบนของผืนผ้าแล้ว ค่อยมาทำเชิงผ้าที่หลัง และลงสีให้สวยงาม

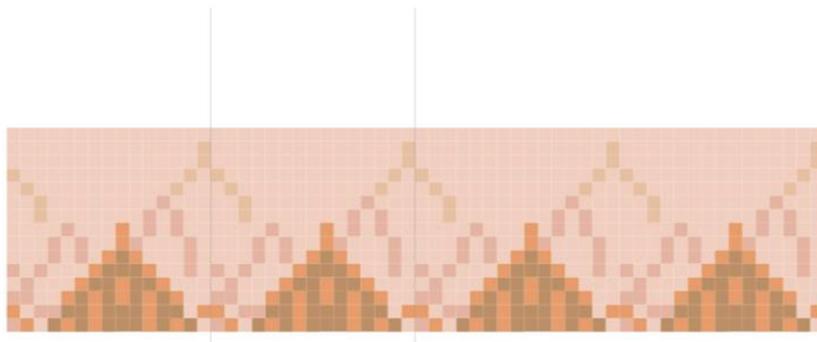
แต่เนื่องในปัจจุบันการออกแบบสามารถกำหนดตารางจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้วางแบบลายบนคอมพิวเตอร์ตามแบบตารางกราฟดั้งเดิมด้วยการสร้างแม่ลาย จากองค์ประกอบที่แตกต่างของชั้นดินที่ปรากฏ โดยมีการออกแบบลายทั้ง 5 แบบดังนี้

1. แบบลายละลุ 1 เป็นการนำรูปทรงของเสาดินมาปรับโครงสร้างในโปรแกรมให้มีความสมมาตรในลักษณะของรูปเรขาคณิตที่เท่ากันทุกมุม โดยใช้ลักษณะของสีดินสำหรับปรับเปลี่ยนรายละเอียดในส่วนประกอบที่แตกต่างจากโครงสร้างด้านนอก เมื่อได้ภาพที่สมบูรณ์จึงนำมาต่อลาย ผู้วิจัยมีการจัดวางลายให้สอดคล้องกับพื้นที่ว่าง การต่อลายจะสัมพันธ์กันดังนั้น ผลจากการต่อลาย จึงเป็นรูปแบบการต่อลายแนวนอน (Horizontal) ลวดลายที่เกิดจากโครงสร้างในแนวนอนเกิดจากการเอาส่วนหนึ่งส่วนใดของลวดลาย (Motif) มาเรียงต่อกันตามแนวนอน (Horizontal) และเรียงซ้ำกันเป็นแถว ๆ ต่อกันไปให้ขนานกันกับแถวแรก เป็นการต่อแบบซ้ำเพื่อให้เป็นโครงลาย สามารถใช้เป็นลายเชิงของผ้าได้



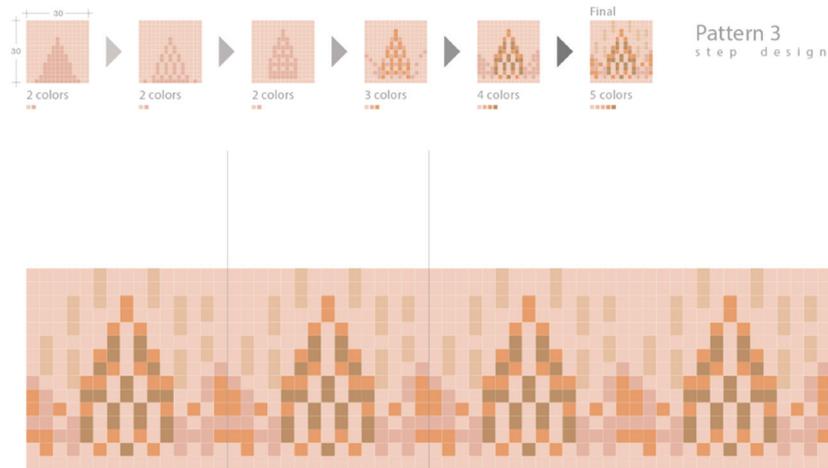
ภาพที่ 9 การออกแบบจากคอมพิวเตอร์ด้วยการสร้างแม่ลายและต่อลายด้วยการทำซ้ำ
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

2. แบบลายละลู่ 2 เป็นการขึ้นลายจากรูปทรงสามเหลี่ยมที่ตัดทอนจากความสูงของโครงสร้างเสาดินผู้วิจัยตัดทอนความสูงของเสาดินลงแต่ยังคงรูปทรงเรขาคณิต และใช้ลักษณะของสีดินที่ไม่เท่ากันมาสร้างเป็นโครงร่างผสมกับภาพหลักที่ยังคงจัดวางแบบสมดุลซ้ายขวา



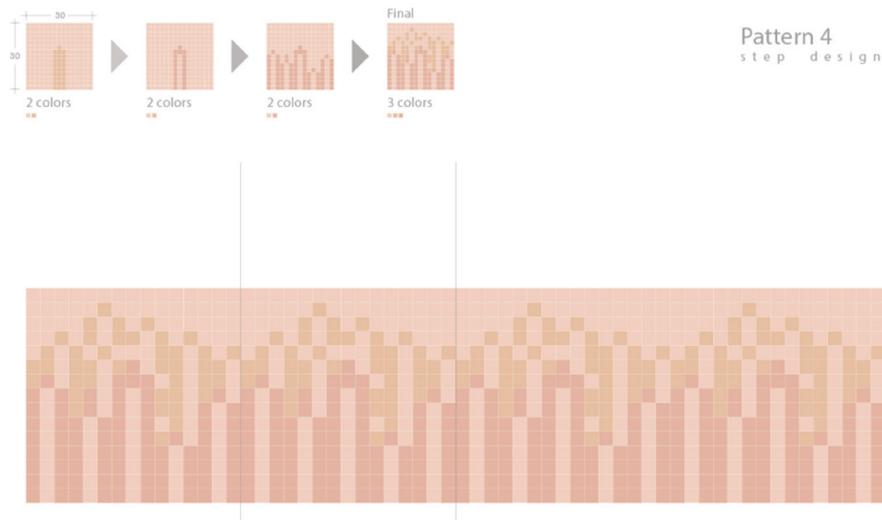
ภาพที่ 10 การต่อลายจากรูปทรงสามเหลี่ยมและโครงร่างของลายเส้นรอบนอกในแนวนอน
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

3. แบบลายละเอียด 3 ผู้วิจัยใช้ลักษณะของโครงสร้างดินแบบหน้าผาที่มีความสูงต่ำไม่เท่ากันและใช้ลักษณะของตะกอนดิน เข้ามาประกอบ เลือกโทนสีดินจากแสงที่ไม่เท่ากันมาสร้างเป็นโครงร่างผสมกับภาพหลักที่ยังคงจัดวางเรียงภาพแบบซ้ำในแนวนอน



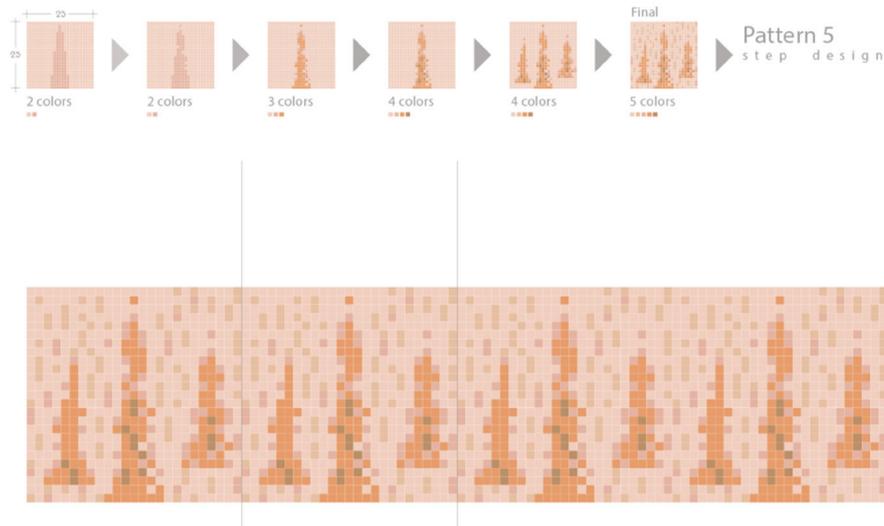
ภาพที่ 11 การต่อลายจากรูปทรงหน้าผาของเสาหินและโครงร่างของลายเส้นรอบนอกในแนวนอน
ที่มา : ภูวษา เรืองชีวิน, (2565).

4. แบบลายละเอียด 4 ผู้วิจัยใช้ลักษณะของโครงสร้างดินตามแนวตั้งของตอดินแบบเดียว และซ้อนลายในระบบที่ไม่เท่ากัน ตามแบบของแนวหน้าผาเข้ามาประกอบ เลือกโทนสีดินจากการไล่ค่าน้ำหนักที่แตกต่าง ไม่มีความสมมาตรขององค์ประกอบ และนำมาจัดวางเรียงภาพแบบซ้ำในแนวนอน



ภาพที่ 12 การต่อลายจากโครงสร้างดินตามแนวตั้งของตอดินแบบเดียว และซ้อนลายในระบบที่ไม่เท่ากัน
ที่มา : ภูวษา เรืองชีวิน, (2565).

5. แบบลายละเอียด 5 ผู้วิจัยใช้ลักษณะโครงสร้างดินแนวตั้ง ให้มีความสูงต่ำที่แตกต่างเลียนแบบธรรมชาติในความยุบตัวที่ไม่สมมาตร และใช้โครงสร้างพื้นระนาบสลับด้วยโทนสีและช่องว่างที่ไม่สม่ำเสมอ เกิดการซ้อนทับและลวดลายที่ไม่เป็นระเบียบ จากนั้นนำมาจัดวางเรียงภาพแบบซ้ำในแนวนอนลดหลั่นกัน



ภาพที่ 13 การต่อลายจากรูปทรงตอดินและโครงร่างของลายเส้นรอบนอกในแนวตั้ง และซ้อนลายในระบบที่ไม่เท่ากัน
ที่มา : ภูษา เรืองชีวิน, (2565).

จากการนำลักษณะของธรรมชาติที่เกิดจากการยุบตัวของดินและการกัดเซาะของน้ำ เกิดรูปแบบของลวดลายที่มีความหลากหลาย นำมาสู่การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมแนวตั้งและแนวนอนในลักษณะของเรขาคณิตนำมาจัดวางใหม่ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และทดลองด้วยการทำซ้ำ จากการใช้แผนผังกราฟจำนวน 25 ช่องในการเริ่มลายและมีการทำซ้ำเพื่อให้เห็นลายที่ต่อเนื่อง งานออกแบบลวดลายทั้ง 5 นั้นจากการประเมินแบบของผู้วิจัย พบว่า แบบลายที่ 2 และแบบลายที่ 4 อาจจะไปสู่กระบวนการทดลองการทอจากการมัดหมี่ตามลายดังกล่าวได้ โดยลายไม่มีความซับซ้อนมากนักและเมื่อนำมาต่อลายแล้วสามารถเป็นลายที่ดูทันสมัยและยังสามารถปรับโทนสีในการผลิต สำหรับความเป็นเอกลักษณ์ของรูปแบบลวดลาย ทั้ง 5 แบบนั้นได้แสดงถึงลักษณะเด่นของลวดลาย โดยตัดทอนและการทดลองการเพิ่มองค์ประกอบที่เป็นพื้นหลังของลาย ซึ่งหากไม่มีพื้นหลังก็อาจจะสามารถนำไปผสมผสานกับลายดั้งเดิมที่มีอยู่ให้เป็นลายประยุกต์ใหม่ได้

ผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า ลักษณะนิเวศทางธรรมชาติภายในพื้นที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ลวดลาย มีสภาพภูมิประเทศเป็นแอ่งระหว่างภูเขา ซึ่งเกิดจากการทับถมของตะกอนเศษหินเชิงเขา แบ่งลักษณะเด่นออกเป็น 5 แบบ ได้แก่ ลักษณะของหลุมยุบ หน้าผา กำแพงดิน เสาดิน และตอดิน สีดิน

ส่วนใหญ่จะเป็นสีเหลือง สีส้มและ สีน้ำตาล โดยจากการวิเคราะห์โทนสีของดินสามารถนำมาใช้เป็นสีหลัก เพื่อหาค่าน้ำหนักของโทนสีเหลืองเทียบกับชาร์ตสีในการออกแบบเพื่อให้ได้สีตามธรรมชาติ รวมทั้งโครงสร้างของชั้นดินที่มีการปรับเปลี่ยนจากธรรมชาติทำให้เกิดความงามของรูปทรง ถือเป็นประติมากรรมธรรมชาติที่ผ่านการรังสรรค์จากแต่ละช่วงเวลา นำมาทำการถอดแบบโครงสร้างจากองค์ประกอบสามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์เป็นภาพร่างต้นแบบที่นำไปใช้ในการประยุกต์ลวดลายของผ้าทอลวดลายได้ในอนาคต

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาและวิจัยและการออกแบบลวดลายลวดลาย ซึ่งเป็นการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์ของพื้นที่และโครงสร้างทางนิเวศวิทยาออกมาออกแบบร่วมกับแนวคิดเพื่อบูรณาการลายใหม่สำหรับผ้าทอมัดหมี่ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสระแก้ว ด้วยรูปแบบ รูปทรงที่แตกต่างของลวดลายที่เกิดจากธรรมชาติ ของลักษณะทั้งแบบหลุมยุบ หน้าผากำแพงดิน เสาดิน และตอดิน นำมาสู่แนวทางการออกแบบด้วยการใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมในแผนผังตารางกราฟ ตัดทอนลักษณะรูปร่างรูปทรงที่แตกต่างกัน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Illustration และ Photoshop ในการออกแบบ นำไปสู่ลวดลายทั้ง 5 แบบที่มีความแตกต่าง ทั้งในด้านความสมดุล ความสมมาตร และลักษณะเฉพาะตาม

ธรรมชาติ รวมถึงการเลือกโทนสีที่มีความใกล้เคียงจากชุด PanTone Color โทนีสีเหลือง ที่มาจากการเทียบกับสีดินที่ปรากฏ จนได้ลายนามารึ่งต่อกันในแนวตั้งและแนวนอน เพื่อใช้เป็นต้นแบบของลวดลายที่มีลักษณะความเป็นอัตลักษณ์ของลลล ผู้วิจัยได้ออกแบบลายทั้ง 5 ซึ่งสามารถเป็นต้นแบบของการประยุกต์ในการทอรูปแบบใหม่ หรือการนำไปบูรณาการเพื่อการตกแต่งเสริมกับลวดลายดั้งเดิมหรือลวดลายอื่นได้ ในการบูรณาการสู่เทคนิคการทอของลวดลายผ้าสามารถนำไปต่อยอดสู่การพัฒนาและปรับโทนสีของลายให้มีความหลากหลายได้ในอนาคต

จากลวดลายทั้ง 5 ผู้วิจัยเลือก ลายที่ 2 และลายที่ 4 เพื่อนำไปใช้ในการต่อยอดสู่การทดลองและการขึ้นแบบของ Pattern เพื่อนำไปสู่การนำไปใช้ทอในกระบวนการของช่างฝีมือในลำดับต่อไป ซึ่งผลของการวิจัยเป็นเพียงการทดลองที่นอกเหนือจากการได้ลวดลายใหม่ในอนาคตของลายผ้าทอลลลแล้ว ในการทอผ้ามัดหมี่ของชุมชน

งานวิจัยนี้ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการจุดประกายแนวทางในการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนารูปแบบและลวดลายอื่น ๆ ของชุมชน จากการลงพื้นที่งานวิจัยยังพบว่าลวดลายของลลลเป็นลายที่มีความน่าสนใจและรูปแบบของลลลที่มีความหลากหลายที่ไม่คงที่ เนื่องด้วยสภาพของภูมิ

นิเวศน์ในแต่ละช่วงของสภาพภูมิอากาศส่งผลให้ความงามของธรรมชาติเปลี่ยนแปลง จึงสามารถส่งผลต่อลวดลายใหม่ ๆ จากรูปทรงธรรมชาติการนำมาเป็นแนวคิดสร้างสรรค์ได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ลายลลลทั้ง 5 ลายนี้สามารถนำไปดัดแปลงต่อให้กลายเป็นลายผ้าพื้นและลายเชิงได้อีกในอนาคต และงานวิจัยนี้สามารถนำต้นแบบไปทดลองสู่กรรมมัดหมี่และย้อมเพื่อใช้ในการทอและขึ้นลาย ซึ่งสามารถปรับโทนสีและลดทอนรายละเอียดจากการบูรณาการสร้างสรรค์ของช่างทอได้ เนื่องจากโครงสร้างของลลลสามารถปรับเปลี่ยนตามธรรมชาติ ซึ่งผู้ทอสามารถต่อขยายและพัฒนาลายจากงานกราฟิกร่วมสมัยนี้

2. งานวิจัยนี้สามารถนำไปพัฒนาด้านการออกแบบทดลองไปในการสร้างสรรค์การย้อมสีของผ้าทอจากธรรมชาติ ด้วยการเทียบเคียงสีจากดินและสร้างเป็นชุดสีเพื่อนำไปสู่การออกแบบโทนของผ้าที่สัมพันธ์กับธรรมชาติจากการทดลอง เป็นการต่อยอดจากลายผ้าธรรมชาติสู่การย้อมสีแบบธรรมชาติ เช่น สีของดินที่แตกต่างกันอย่างเป็นระบบได้

เอกสารอ้างอิง

- กรมทรัพยากรธรณี. (2565). ลลล. <https://www.dmr.go.th/ลลล/>
- กิริติ บุญเจือ. (2522). *สารานุกรมปรัชญา*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). ไทยวัฒนาพานิช.
- ณัฐพร ยวงเงิน, สุพรรณณ กาญจนสุธรรม, อภิสิทธิ์ เอี่ยมหน่อ และ แก้ว นวลฉวี. (2557). ธรณีสัณฐานภูมิประเทศแบบแลนด์บริเวณลลล ตำบลทัพราช อำเภอดาพระยา จังหวัดสระแก้ว. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร*, 9 (2), 20 - 34.
- ศรัทธา พัฒน์ เทศารินทร์. (2565). *การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด ลิมอีसान*. [รายงานการวิจัย 2562]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M127728/Thesarin%20Sriphat.pdf>
- สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2565). *ลลล สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ*. สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กองจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม กลุ่มงานจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ. <https://naturalsite.onep.go.th/site/detail/1119>
- NECTEC. (2565). *สุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ ความเป็นมาของสุนทรียศาสตร์*. NECTEC. <https://www.nectec.or.th>

การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน¹

PROMOTING NEW WEAVERS WITH SUSTAINABLE DESIGN PRINCIPLES

วุฒิไกร ศิริผล / WUTHIGRAI SIRIPHON*

สาขาวิชาศิลปการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

DEPARTMENT OF TEXTILE AND FASHION DESIGN, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, THAMMASAT UNIVERSITY.

แพรวา รุจิณรงค์ / PHRAEVA RUJINARONG

สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอและเครื่องตกแต่ง วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEPARTMENT OF FASHION, TEXTILES AND ACCESSORIES, COLLEGE OF CREATIVE INDUSTRY, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

Received : January 31, 2025

Revised : May 14, 2025

Accepted : May 20, 2025

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน มีเป้าหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพการณ์ของช่างทอรุ่นใหม่ และ 2) ส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ และสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดย ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง วางแผนการดำเนินงานวิจัย ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 1 การศึกษาข้อมูลสภาพการณ์การทำงานของช่างทอรุ่นใหม่ รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย และคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย กิจกรรมหลักที่ 2 ส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ และแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืนสู่ช่างทอรุ่นใหม่ กิจกรรมหลักที่ 3 สนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน และวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ ได้แก่ การส่งเสริมงานช่างศิลป์สิ่งทอไทย และแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

ผลการวิจัย ได้แก่ 1) องค์ความรู้ด้านการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน จำนวน 1 เรื่อง 2) หลักสูตรอบรมงานช่างศิลป์สิ่งทอและแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสู่ช่างทอรุ่นใหม่ จำนวน 3 หลักสูตร 3) ผลงานศิลปกรรมต้นแบบผ้าทอ จำนวน 11 ชิ้น 4) คลิปวิดีโอสรุปโครงการ จำนวน 1 คลิป 5) เครือข่ายนักวิจัย นักวิชาการที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 6 คน และ 6) จำนวนภาคีเครือข่ายสถาบันการศึกษาจำนวน 4 สถาบัน สรุปผลการวิจัยคือการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน มีศักยภาพเป็นแนวทางในการพัฒนาบุคลากรช่างศิลป์สิ่งทอ ทั้งนี้ ควรส่งเสริมพัฒนาความรู้และทักษะด้านการตลาด การบริหารจัดการและการออกแบบเพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้

คำสำคัญ: ช่างทอผ้า, คนรุ่นใหม่, ผ้าไทย, การออกแบบเพื่อความยั่งยืน, การพัฒนาอย่างยั่งยืน

Abstract

The research project titled “Promoting New Weavers with Sustainable Design Principles” is a qualitative study. The project has two primary aims: first, to examine the status of the new generation

¹ ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม จากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดย รัชชา และสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2566

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: w.siriphon@gmail.com

of weavers; and second, to facilitate the transfer of craft knowledge from master craftsmen while supporting these weavers in creating new works that incorporate sustainable design principles. The research methods involve multiple stages. It begins with a background study of the identified context and a planning phase. The activities are then divided into three stages. The first stage involves assessing the status of the new weavers and recruiting participants. The second stage focuses on teaching craft skills, drawing from the expertise of master craftsmen and the principles of sustainable design. The third stage supports participants in creating new works. Finally, the collected data is analysed and summarised.

The project outputs include: 1) a study on promoting new weavers through sustainable design principles; 2) three programme outlines for craft practice and sustainable design principles; 3) eleven textile artworks; 4) a project summary video. 5) six members of an academic network; and 6) four institutional partnerships. The research project concludes that sustainable design principles are effective tools for developing new weavers. Furthermore, the support programme should equip participants with additional knowledge and skills in marketing, management, and design to enhance the development of local textiles for contemporary commercial markets in the future.

Keywords: Weaver, New Generation, Thai Textiles, Sustainable Design, Sustainable Development

บทนำ

ผ้าไทยมีความสำคัญในฐานะเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่บ่งบอกที่มาและตัวตนของผู้คน แสดงความผูกพันของคนและสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งสร้างอัตลักษณ์ชุมชน และเป็นสิ่งสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนในหลายภูมิภาค แม้ว่าผ้าไทยจะได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องจากทั้งภาครัฐ ภาคการศึกษา และเอกชน แต่ประเด็นที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งต่ออนาคตของผ้าไทยคือ ช่างทอผ้ารุ่นใหม่ที่มีจำนวนน้อย เป็นความเสี่ยงที่องค์ความรู้ด้านการทอผ้าจะสูญหายไปในวันข้างหน้า การส่งเสริมและพัฒนาช่างทอผ้ารุ่นใหม่จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง และควรพัฒนาไปในแนวทางที่สอดคล้องกับทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกด้วย

ความสนใจด้านสิ่งแวดล้อมในภาคประชาสังคมที่มากขึ้นในปัจจุบัน สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงสภาวะอากาศที่รุนแรงและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่มากขึ้น ประกอบกับนโยบายของสหประชาชาติและรัฐบาลไทยที่เน้นการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) พร้อมกับการผลักดันเศรษฐกิจสีเขียว (Bio, Green and Circular Economy: BCG) การดำเนินงานต่าง ๆ ด้านการพัฒนาจึงจำเป็นต้องสอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว ซึ่งสามารถทำได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับวิถีสิ่งทอไทยที่มีความใกล้ชิดสิ่งแวดล้อม เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชุมชน และเป็นเครื่องช่วย

สร้างรายได้ส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่ได้อย่างดี เหตุปัจจัยดังกล่าวมาสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน อันเป็นเครื่องมือที่ผนวกรวมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างลงตัว

แนวคิดด้านการออกแบบและพัฒนาสิ่งทอไทย ได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องอย่างเห็นได้ชัด ตั้งแต่การส่งเสริมกิจการช่างไหมในรัชกาลที่ 5 โดยการจัดตั้งกรมช่างไหมขึ้น เพื่อส่งเสริมการปลูกหม่อนและเลี้ยงไหมในประเทศ ให้มีความก้าวหน้าและได้มาตรฐาน กรมช่างไหมผ่านการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเรื่อยมา กระทั่งได้รับการยกฐานะเป็นกรมหม่อนไหมในปี พ.ศ. 2552 เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ (วีโรจน์ แก้วเรือง, 2553, น. 17 - 23)

สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงเป็นผู้อุปถัมภ์งานผ้าไทยอย่างต่อเนื่อง ด้วยการก่อตั้งมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพพิเศษ ในพระบรมราชินูปถัมภ์ ในปี พ.ศ. 2519 และได้พัฒนางานอย่างต่อเนื่องอย่างประสบความสำเร็จ และได้เปลี่ยนชื่อเป็นมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพ ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในปี พ.ศ. 2531 (นันทนา ปรมานุกิตติ, 2560, น. 4 - 17; พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ม.ป.ป.) ปัจจุบันสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา ทรงดูแลกิจการงานด้าน

ศิลปาชีพ (หน่วยราชการในพระองค์, 2565) ด้วยพระปรีชาสามารถและประสบการณ์ด้านแพ้นและด้านผ้าไทย ทำให้การส่งเสริมผ้าไทยมีความต่อเนื่องและพัฒนาขึ้น

หน่วยงานรัฐบาลที่ส่งเสริมกิจการผ้าไทยมีหลายส่วน เนื่องจากผ้าไทยเกี่ยวเนื่องกับเศรษฐกิจชุมชนจำนวนมาก เป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญของประชาชน เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชุมชนและประเทศชาติ ยกตัวอย่างเช่น โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product: OTOP) โดยกรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย (Vonpiankul, 2022) การเชิดชูเกียรติครูช่างศิลป์ และการส่งเสริมการค้างานหัตถศิลป์ โดยสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) กิจกรรมการส่งเสริมแพ้นผ้าไทย โดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น

ความกังวลต่ออนาคตของผ้าไทย เนื่องจากผู้สืบทอดการทอผ้ามีน้อยลง (อารีวรรณ หัสติน, 2559, น. 73-88; บุชบา หินเธาว์, 2557, น. 132-144) อย่างไรก็ตาม ภาครัฐได้จัดโครงการส่งเสริมให้ผู้ทำงานหัตถศิลป์รุ่นใหม่ต่อเนื่องมากขึ้น อาทิ โครงการเชิดชูเกียรติทายาทช่างศิลปหัตถกรรม โดยสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) ด้วยการเชิดชูทายาทช่างศิลป์แขนงต่าง ๆ ที่มีผลงานโดดเด่น และโครงการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ YOUNG OTOP คู่สากล โดยกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ที่รับสมัครสมาชิก OTOP หรือทายาทสมาชิกจากทั่วประเทศกว่าร้อยละห้าร้อยคนเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้ด้านผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และการตลาด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดภูมิปัญญาผ้าทอ อาทิ การศึกษาแนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทอผ้าไหมสู่คนรุ่นใหม่ ในจังหวัดสกลนคร (อัจฉราพร จิวสุภา, สุภาพ การุณย์ลัญจกร และ ปทุมทิพย์ ม่านโคกสูง, 2560, น. 95-102) จังหวัดอุบลราชธานี (กิตติวิชัย บุญทวี, 2565, น. 249-254) เป็นต้นรวมทั้งงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการความรู้และการถ่ายทอดความรู้ด้านการทอผ้า ยกตัวอย่างเช่น การจัดการความรู้เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าผ้าจกราชบุรี (เสรี เพิ่มชาติ และคณะ, 2556, น. 183-194) แนวทางการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนใน การถ่ายทอดภูมิปัญญาผ้าจก (จรัญดา จันทร์แจ่ม, อภิชาติ ใจอารีย์ และ วีรฉัตร สุปัญญา, 2557, น. 159-174) การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และถ่ายทอดภูมิปัญญา กรณีศึกษาผ้าจกไทยวน

(ณัฐกฤตย์ ดิฐวิรุฬ, 2558, น. 39-48) วิธีการอนุรักษ์ผ้าไหมมัดหมี่ของชาวบ้านห้วยแคน จังหวัดมหาสารคาม (ภัทรวดี อัครลา และ การุณย์ บัวเผื่อน, 2558, น. 95-101) และการอนุรักษ์และสืบสานการทอผ้าไหมมัดหมี่ขึ้นต้นแดงของชุมชนบ้านหัวสะพาน จังหวัดบุรีรัมย์ (มาริสสา อินทรเกิด, ชรินทร์ งามมกล และ วิชุดา อยู่ยงค์, 2561, น. 141-154) เป็นต้น

ในด้านการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบพัฒนา และถ่ายทอดความรู้ผ้าไทย มีครอบคลุมหลายแนวทาง ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายจากผ้าไทย (กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธุ์, 2559, น. 81-94; จรัสพิมพ์ ว่างเย็น, 2554; ไอรดา สุดสังข์, 2559, น. 170-179) การออกแบบเครื่องตกแต่งร่างกาย เครื่องประดับการแต่งกาย (ฐิติพันธ์ จันทร์หอม, 2559, น. 181-192; จุวีวรรณ จันทลา และคณะ, 2559, น. 82-98; ศศิธร วิศพันธุ์, 2560, น. 1-9) การออกแบบของแต่งบ้านจากผ้าไทย (อุปวิทย์ สุวงศ์ธกุล, โอภาส สุขหวาน และ ประทิว ทองเหลือ, 2552, น. 101-107) การออกแบบของที่ระลึกจากผ้าไทย (อรุณวรรณ ตั้งจันทร์ และ นิรัช สุดสังข์, 2554, น. 91-102) รวมถึงการใช้แนวคิดความเชื่อไปเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (เลอลักษณ์ ศรีเกษมศิรา และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2564, น. 77-95)

ด้วยสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลก การเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรุนแรงของเศรษฐกิจและสังคม สหประชาชาติได้มีมติเสนอกรอบการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) (ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, ม.ป.ป.) เพื่อการพัฒนาที่ครอบคลุมสามมิติ ได้แก่ สังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นนโยบายที่รัฐบาลของไทยได้รับมาใช้เป็นทิศทางของการพัฒนาประเทศ รวมทั้งนโยบายการส่งเสริมเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว (Bio-Circular-Green Economy: BCG) (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, ม.ป.ป.) ที่ใช้ความหลากหลายทางชีวภาพของไทยเป็นฐานในการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนไปพร้อมกัน

แนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน จึงเป็นการมองการออกแบบที่อยู่บนพื้นฐานการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สังคมและสิ่งแวดล้อม ที่มองสูอนาคต เน้นเป้าหมายเพื่อความยั่งยืนที่รอบด้าน (ลดาวัลย์ ไข่มุก, 2567) แนวคิดดังกล่าว มีหลักการสำคัญคือการออกแบบที่สนองต่อความต้องการของมนุษย์ในและมีความรับผิดชอบต่อโลก (Bergman, 2012, p. 15) ซึ่งสอดคล้องกลมกลืนไปกับแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติด้วย นักออกแบบสามารถประยุกต์ใช้แนวความคิดในการทำงานได้หลากหลาย ตามแต่ลักษณะของโครงการนั้น ๆ อาทิ Cradle - to - cradle (McDonough & Braungart, 2002, p. 92 - 98) User - centered Design (Still & Crane, 2017, p. 12 - 15) Sustainable Design (Bergman, 2012, p. 15)

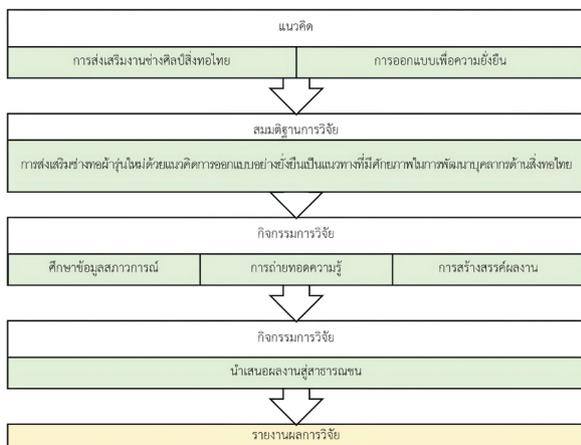
การพัฒนาและส่งเสริมช่างทอผ้ารุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืนจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูง มีความสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาของโลก และเป็นทิศทางที่ควรได้รับการศึกษาวิจัย จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัย การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาวะการณ์ของช่างทอผ้ารุ่นใหม่ในพื้นที่ไม่น้อยกว่าสี่จังหวัด
2. เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ และสนับสนุนการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง



ภาพที่ 1 แผนผังภาพแสดงกระบวนการวิจัยวิธีการดำเนินงานวิจัย
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2565).

การบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การทำต้นแบบ การเรียนรู้จากครูช่าง การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การจัดแสดงผลงาน และแบบประเมินเชิงคุณภาพผลงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมงานช่างศิลป์สิ่งทอไทย แนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน
2. วางแผนการดำเนินงานวิจัย
3. ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 1 การศึกษาข้อมูลสภาวะการณ์การทำงานของช่างทอรุ่นใหม่ประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย และคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

โครงการวิจัยดำเนินการประชาสัมพันธ์รับสมัครช่างทอรุ่นใหม่จากพื้นที่ 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดยโสธร จังหวัดสุพรรณบุรี นครปฐม และจังหวัดอุทัยธานี ผ่านช่องทางออนไลน์ เว็บไซต์ และเฟซบุ๊ก (Facebook) ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และเครือข่ายนักวิชาการ และช่างทอ โดยผู้สมัครกรอกข้อมูลผ่านกูเกิ้ลฟอร์ม (Google Form) เพื่อให้คณะวิจัยพิจารณา มีผู้สมัครทั้งสิ้น 16 คน และผ่านการคัดเลือกจำนวน 11 คน

กลุ่มช่างทอผ้ารุ่นใหม่ที่เข้าร่วมกิจกรรมการส่งเสริม มีอายุระหว่าง 18 - 30 ปี ที่มีประสบการณ์การทอผ้าไม่ต่ำกว่า 2 ปี เมื่อได้รายชื่อผู้รับคัดเลือกแล้วจึงดำเนินการสำรวจพื้นที่การทำงานของช่างทอรุ่นใหม่ สัมภาษณ์เบื้องต้นและเก็บข้อมูล



ภาพที่ 2 รูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).



ภาพที่ 3 การสำรวจพื้นที่และการทำงานของช่างทอรุ่นใหม่
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).

ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 2 ส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ และแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืนสู่ช่างทอรุ่นใหม่

กิจกรรมย่อยที่ 2.1 ส่งเสริมกระบวนการสืบทอดความรู้ช่างศิลป์สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ที่ได้รับการยอมรับในระดับชาติ เรียนรู้องค์ความรู้ที่จำเป็นในการพัฒนางานของช่างทอรุ่นใหม่ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายระหว่างครูช่างศิลป์กับช่างทอรุ่นใหม่ และระหว่างช่างทอรุ่นใหม่ด้วยกัน

โครงการวิจัยได้จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ อาคารปฏิบัติการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต ระหว่างวันที่ 30 กรกฎาคม - 1 สิงหาคม พ.ศ. 2566 กำหนดกิจกรรมการบรรยายหัวข้อ การออกแบบเพื่อความยั่งยืนและการใช้สีในงานสิ่งทอ การเยี่ยมชมและฟังบรรยายจากวิทยากรเรื่องการจัดจำหน่ายสินค้าสิ่งทอร่วมสมัยในงานแสดงสินค้า CRAFT BANGKOK 2023 ณ ศูนย์แสดงสินค้าไบเทค (BITEC) และส่วนแสดงสินค้า ICONCRAFTS ห้างสรรพสินค้า ICON SIAM กรุงเทพมหานคร รวมทั้งกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การย้อมสีธรรมชาติเพื่อเส้นไหมและฝ้าย และการเสวนากลุ่ม การพัฒนาสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ณ อาคารปฏิบัติการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต โดยคณะวิทยากร ได้แก่ อาจารย์นันทิศา จันทร์ ผศ.ดร. วุฒิไกร ศิริผล อาจารย์แพรวา รุจิณรงค์ อาจารย์ทัศนีย์ นิลฤทธิและ ผศ.ดร. เก่งกาจ ต้นทองคำ

หลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น คณะวิจัยได้ให้โจทย์ในการพัฒนาผ้าทอร่วมสมัยแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการวิจัย โดยกำหนดให้ช่างทอรุ่นใหม่แต่ละคนวางแผนและออกแบบ

พัฒนาผ้าทอตามทัศนคติ และความถนัดส่วนบุคคลโดยไม่จำกัดเทคนิควิธีการ และกำหนดให้ใช้เส้นใยธรรมชาติและย้อมสีธรรมชาติอย่างน้อยร้อยละ 50 ช่างทอแต่ละคนต้องตีความคำว่าสิ่งทอร่วมสมัย ดำเนินการออกแบบด้วยตนเอง โดยมีคณะวิจัยและวิทยากรเป็นผู้ให้คำแนะนำ

กิจกรรมย่อยที่ 2.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของช่างทอรุ่นใหม่เรื่องการออกแบบอย่างยั่งยืน ทั้งในบริบทโลกและบริบทสิ่งทอไทย โครงการวิจัยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมทักษะการออกแบบสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ระหว่างวันที่ 2-3 กันยายน 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ด้วยรูปแบบผสมผสาน Online และ On-site กำหนดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบผ้าทอด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน โดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์วิษระวิษณุ อัครสันติสุข เพื่อให้ช่างทอรุ่นใหม่มีทักษะเพิ่มเติมด้านการออกแบบสิ่งทอ เสริมความรู้ด้านการเก็บข้อมูลเพื่อการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล การสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ การสร้างแม่ลาย ลวดลายเพื่อให้เหมาะสมกับการผลิตและการใช้งาน



ภาพที่ 4 กิจกรรมการบรรยายและเยี่ยมชมการจัดจำหน่ายสินค้าสิ่งทอร่วมสมัย
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).



ภาพที่ 5 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การย้อมสีธรรมชาติ
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).



ภาพที่ 6 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบลายผ้าทอด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน
 ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).

ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 3 สนับสนุนการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน

หลังจากการอบรมเพื่อออกแบบและพัฒนาแบบผู้เข้าร่วมการอบรมได้นำแบบที่พัฒนาแล้วไปผลิตเป็นผลงานจริงตามแบบของตนเอง คณะวิจัยได้เดินทางสำรวจพื้นที่การทำงาน วันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566 จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดสุพรรณบุรี จังหวัดนครปฐม เพื่อติดตามกระบวนการพัฒนาแบบต่อเนื่องจากกิจกรรมการออกแบบและให้คำแนะนำด้านการผลิตเพิ่มเติม ช่างทอรุ่นใหม่ที่เกี่ยวข้องโครงการ สร้างสรรคผลงานผ้าทอคนละ 1 แบบ ความยาวไม่ต่ำกว่า 4 หลา ด้วยแบบของตนเอง และทอด้วยเทคนิคที่ตนสนใจ เพื่อนำไปจัดแสดงและตัดเย็บเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 7 กิจกรรมการติดตามการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่
 ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2566).

คณะวิจัยได้นำผ้าฝืนที่ช่างทอรุ่นใหม่ออกแบบและผลิตไว้ นำไปออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายร่วมกับนักออกแบบแฟชั่น เพื่อเป็นตัวอย่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าทอ หลังจากนั้นจึงนำผลงานทั้งหมดไปถ่ายภาพนิ่งในลักษณะภาพแฟชั่น มีเป้าหมายให้ช่างทอรุ่นใหม่ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของนักออกแบบ เป็นประสบการณ์ที่นำไปใช้ต่อยอดได้ในอนาคต และนำภาพถ่ายไปเป็นผลงานของตนได้

ผลงานผ้าทอ ศิลปกรรมสร้างสรรค์ นำไปจัดแสดงในนิทรรศการ ช่างศิลป์ถิ่นไทย สืบสานไว้ให้ยั่งยืน ระหว่างวันที่ 13-23 มีนาคม 2567 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ห้อง Studio ชั้น 4 โดยนำเสนอผลงานผ้าฝืนทั้ง 11 ชิ้นงาน และมีช่างทอรุ่นใหม่ที่เกี่ยวข้องโครงการร่วมในพิธีเปิดด้วย



ภาพที่ 8 ภาพการจัดแสดงในนิทรรศการ ช่างศิลป์ถิ่นไทย
 ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2567).

นอกจากการจัดแสดงในนิทรรศการ โครงการวิจัยยังได้นำเสนอด้วยกิจกรรมเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ผลงานอีกสามกิจกรรม ได้แก่

การเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อ “การส่งต่อภูมิปัญญาผ้าทอไทยสู่คนรุ่นใหม่” และจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ การทอผ้าฝืนฐาน ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในวันที่ 15 มีนาคม 2567

การเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อ “การส่งต่อภูมิปัญญาผ้าทอไทยสู่คนรุ่นใหม่” และจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบสีผ้าทอให้ร่วมสมัย ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ในวันที่ 30 มีนาคม 2567

การเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อ “การส่งต่อภูมิปัญญาผ้าทอไทยสู่คนรุ่นใหม่” และจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบสีผ้าทอให้ร่วมสมัย ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ในวันที่ 21 เมษายน 2567



ภาพที่ 9 ภาพกิจกรรมการเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ จังหวัดศรีสะเกษ
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2567).

การวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการวิจัย การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน มีลักษณะเป็นโครงการนำร่องเพื่อศึกษาทำความเข้าใจจากกลุ่มเป้าหมายขนาดเล็กเพื่อนำไปประยุกต์ต่อยอดเป็นแนวทางเพื่อวางแผนพัฒนาช่างทอในขนาดใหญ่ขึ้นได้ในอนาคต จากการวิจัยได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. การศึกษาสภาวะการณ์ของช่างทอรุ่นใหม่

ช่างทอรุ่นใหม่ที่เข้าร่วมโครงการวิจัย มาจากพื้นที่สองกลุ่มจังหวัด ได้แก่ กลุ่มจังหวัดภาคกลาง ประกอบด้วย จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดนครปฐม และกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง ประกอบด้วยจังหวัดศรีสะเกษและจังหวัดยโสธร การกำหนดพื้นที่วิจัย พิจารณาจากเหตุผลหลายประการประกอบกัน ได้แก่ 1) กลุ่มจังหวัดที่มีวิทยาลัยชุมชน อันเป็นเครือข่ายด้านการวิจัยที่สำคัญตั้งอยู่ 2) จังหวัดที่มีวัฒนธรรมการทอผ้าเข้มแข็งโดดเด่น 3) เครือข่ายทางวิชาการด้านงานสิ่งทอ มีผู้เชี่ยวชาญนักวิชาการในพื้นที่

ช่างทอผ้าที่สมัครเข้าร่วมโครงการ มาจากจังหวัดอุทัยธานี 1 คน จังหวัดสุพรรณบุรี 4 คน จังหวัดนครปฐม 2 คน จังหวัดศรีสะเกษ 3 คน และจังหวัดยโสธร 1 คน มี

ข้อสังเกตว่าช่างทอส่วนใหญ่สมัครเข้าร่วมโครงการผ่านการชักชวนของเครือข่ายทางวิชาการ และเครือข่ายช่างทอผ้ามากกว่าการพบสื่อประชาสัมพันธ์ด้วยตนเอง

พื้นฐานของช่างทอรุ่นใหม่

ช่างทอเรียนรู้จากวัฒนธรรมสิ่งทอ ที่สัมพันธ์กับชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ประกอบด้วยช่างทอผ้าที่เริ่มต้นเรียนรู้จากสถาบัน หรือวัฒนธรรมชาติพันธุ์ ได้แก่ ลาวครึ่ง 2 คน ลาวเวียง 3 คน ไทยวน 1 คน ส่วย 1 คน ภูไท 1 คน ไทลาว 1 คน เรียนทอผ้าในมหาวิทยาลัย 1 คน และ เรียนทอผ้าในศูนย์ศิลปาชีพบางไทร 1 คน ช่างทอกลุ่มนี้ใช้ทักษะเทคนิควิธีการทำงาน วัสดุและเครื่องมือ กระบวนการ และลักษณะลวดลาย ที่แตกต่างกันพอสมควร วัสดุที่ใช้ในการทอผ้าเป็นไหมและฝ้าย ส่วนใหญ่เป็นเส้นใยที่ซื้อจากร้านค้าหรือเครือข่าย ย้อมสีทั้งด้วยสีเคมีและสีธรรมชาติ

ในด้านประสบการณ์การทำงาน ช่างทอผ้ามีประสบการณ์ในการฝึกฝนทักษะตั้งแต่ 2-9 ปี ช่างทอผ้าส่วนใหญ่ฝึกฝนจากการเรียนกับครูช่างในพื้นที่ของตนเอง ประกอบกับการเข้าร่วมโครงการพัฒนาของภาครัฐ และการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ช่างทอบางคนมีประสบการณ์เข้าร่วมการประกวดระดับชาติ ช่างทอผ้าส่วนหนึ่งได้เริ่มจำหน่าย ผ้าทอของตน โดยเป็นการขายในพื้นที่เป็นหลัก หรือรับจ้างทอจากเครือข่ายครูช่างและช่างฝีมือในชุมชน ขณะที่บางคนที่ฝึกทอผ้าได้ไม่นาน มีรายได้จากการขายผ้าไม่มากนัก ทั้งนี้ มีช่างทอสองคนที่เป็นประธานกลุ่มทอผ้า ได้แก่ กลุ่มผ้าไหม มัดหมี่ศรีเมืองจันทร์ จังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มวงเดือน ไท-ยวน จังหวัดนครปฐม

ช่างทอมีทักษะในการทอผ้าพื้น ผ้ามัดหมี่ ผ้าจก และผ้าขิด คณะวิจัยประเมินเบื้องต้น เห็นว่าช่างทอผ้าส่วนใหญ่มีทักษะที่ดี ทอผ้าได้เรียบร้อย ฝักริมสวย เนื้อผ้าเรียบเนียน มีตำหนิน้อย การมัดหมี่ การทอจกและขิด ทำได้เรียบร้อยดีมาก นับว่าเป็นกลุ่มช่างทอที่มีทักษะฝีมือในระดับดี

ลักษณะพื้นที่ทำงานส่วนใหญ่เป็นบ้านหรือที่พักของตนเอง ใช้พื้นที่โถงในบ้าน ชายคา ใต้ถุนบ้าน หรืออาคารนอกบ้านเป็นจุดตั้งกี่ทอผ้า เครื่องมือการทอผ้าพื้นฐานมีครบถ้วน ทอผ้าได้ครบกระบวนการ อาจขาดอุปกรณ์บางชิ้นตอน เช่น การเตรียมเส้นยืน ซึ่งแก้ปัญหาโดยการจ้างให้ช่างในชุมชนเตรียมให้

ลักษณะของผ้าทอที่ผลิตอยู่แล้ว โดยมากเป็นผ้าทอในรูปแบบประเพณี (traditional) คือเป็นผ้าทอตามลักษณะวัฒนธรรมชาติพันธุ์ที่ตนเรียนรู้การทอผ้ามาก่อน เช่น ทอผ้าชิ้นทั้งตัว หรือชิ้นส่วนของชิ้น ผ้าคลุมไหล่ ผ้าพันคอ และย่าม ลักษณะลวดลายเป็นแบบประเพณี จัดวางแม่ลาย ขนาด สัดส่วน สีเส้น ตามแบบประเพณี มีช่างทอสองคนที่กำลังเรียนในมหาวิทยาลัยศิลปศาสตร์ที่ทอผ้าแบบสมัยใหม่ (modern) จัดวางลักษณะองค์ประกอบศิลป์ตามทฤษฎีการออกแบบ

ในด้านโอกาสในการทำงานทอผ้า ช่างทอจำนวนมากมองถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเองเป็นจุดเด่นที่สามารถฝึกฝนเรียนรู้การทอผ้าจากบรรพบุรุษได้ ทั้งยังมีตลาดในกลุ่มชุมชนวัฒนธรรมเดียวกันที่มีความต้องการซื้อผ้าในแนวประเพณีอยู่ด้วย ช่างทอรุ่นใหม่มีแนวคิดการสร้างกลุ่มทอผ้าและแบรนด์เป็นของตนเอง มองเรื่องการทอผ้าเพื่อสร้างรายได้ค่อนข้างชัดเจน ช่างทอผ้าส่วนหนึ่งมองว่าตนเป็นคนรุ่นใหม่ มีโอกาสในการเรียนรู้ทดลองจากหลายแหล่งทั้งจากวิทยากร โครงการ สถาบันการศึกษา ทำให้มุมมองกว้างขวางขึ้น ทำงานได้หลายทักษะ เรียนรู้ได้เร็ว ทำงานผ้าทอทั้งสี่เคมีและสี่ธรรมชาติได้

ในด้านอุปสรรคในการทำงานทอผ้า ช่างทอรุ่นใหม่มองว่าการจำหน่ายผ้าทอยังมีช่องทางที่จำกัด เนื่องจากส่วนใหญ่เป็นคนทอผ้าในช่วงเริ่มต้น ยังไม่มีคุณสมบัติเพียงพอที่จะเข้าถึงช่องทางการจำหน่ายสินค้าที่สำคัญ เช่น งาน OTOP ระดับประเทศ ประกอบกับที่ต้องหาจุดเด่นของตนเองให้ชัดเจน ทั้งนี้ยังมีอุปสรรคในเชิงเทคนิค อาทิ การย้อมสีให้ติดทนนาน สีไม่ตก เส้นใยที่ทอได้ง่ายขึ้นแต่ยังได้มาตรฐานตามที่หน่วยงานรัฐรับรอง และยังมีประเด็นเรื่องจำนวนช่างทอผ้าในเครือข่ายผู้ผลิตที่มีน้อย และส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่อาจไม่คุ้นชินกับการทอผ้าแบบใหม่ ๆ

สิ่งที่ช่างทอรุ่นใหม่ต้องการได้รับการสนับสนุนส่วนมากเป็นด้านการตลาด การขายผ้าให้ได้ราคาที่เหมาะสม สร้างรายได้ที่ดี ขยายตลาดทั้งในพื้นที่เองและสู่ตลาดนอกพื้นที่ การสร้างชื่อเสียงของตนให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับ รวมไปถึงการออกแบบพัฒนา ต่อยอดลวดลาย และเทคนิคการทอผ้าจากวัฒนธรรมของตนสู่งานร่วมสมัย เพื่อให้กลุ่มลูกค้าที่หลากหลายขึ้น มีโอกาสเติบโตในอนาคตได้มากขึ้น

2. การส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์และสนับสนุนการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

การอบรมเชิงปฏิบัติการแก่ช่างทอรุ่นใหม่ ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมโครงการเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานสิ่งทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และสร้างประสบการณ์ทำความเข้าใจตลาดผ้าไทยร่วมสมัย กำหนดเนื้อหาครอบคลุมด้าน การออกแบบเพื่อความยั่งยืนในบริบทงานสิ่งทอ การออกแบบสีสำหรับสิ่งทอสำหรับงานสิ่งทอร่วมสมัย การศึกษาตลาดสิ่งทอร่วมสมัย จากงาน Craft Bangkok 2023 และ Icon Craft ห้างไอคอนสยาม การถ่ายทอดความรู้จากครูช่างศิลป์ ทักษะการย้อมสีธรรมชาติ และการเพิ่มพูนทักษะการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

พื้นฐานความรู้ความเข้าใจของช่างทอรุ่นใหม่ที่เข้าร่วมโครงการมีต่างกัน ช่างทอรุ่นใหม่บางคนกำลังเรียนอยู่ในหลักสูตรการออกแบบในมหาวิทยาลัย จึงมีพื้นฐานด้านการออกแบบแต่อาจขาดทักษะด้านการย้อมสีธรรมชาติ ในขณะที่ช่างทอรุ่นใหม่บางคนมีทักษะการทอผ้าและย้อมสีธรรมชาติแล้ว แต่ขาดทักษะการออกแบบ การจัดชั้นเรียนดังกล่าวจึงตั้งใจให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนที่หลากหลายเติมทักษะที่ขาดสำหรับผู้ที่ไม่เคยเรียน และฝึกฝนทักษะให้ชำนาญขึ้นสำหรับคนที่เคยเรียนแล้ว

สิ่งที่ผู้เข้าร่วมโครงการสะท้อนให้คณะวิจัยรับทราบ คือการเปิดมุมมองด้านการออกแบบงานผ้าทอให้กว้างขวางขึ้น ช่วยให้ช่างทอรุ่นใหม่ที่ผลิตผลงานในแนวประเพณี ได้เห็นว่าผ้าทอที่เป็นลวดลายแบบสมัยใหม่ ลดทอนรายละเอียด ใช้ลวดลายที่มีขนาดใหญ่ หรือไม่มีลวดลาย แต่เน้นพื้นผิวที่น่าสนใจ ก็เป็นที่ต้องการของตลาดได้เช่นกัน

ทักษะการย้อมสีธรรมชาติเป็นอีกเนื้อหาหนึ่งที่ผู้เข้าร่วมโครงการแสดงความสนใจเป็นอย่างดี การย้อมสีธรรมชาติสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผู้เข้าร่วมโครงการทุกคน วิทยากรได้สอนทั้งการย้อมเส้นใยใหม่และเส้นใยฝ้าย โครงการวิจัยนี้กำหนดให้ช่างทอใช้สีย้อมจากธรรมชาติเป็นสัดส่วนอย่างน้อยครึ่งหนึ่งของวัสดุทั้งหมด การสอนทักษะนี้จึงมีความสำคัญ

3. การสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

การอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบผ้าทอด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน มีแนวคิดหลักที่จะให้ช่างทอได้ออกแบบสร้างสรรค์ผ้าทอด้วยแนวทางของตนเอง ไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นแนวทางประเพณี หรือสมัยใหม่ ช่างทอผ้าได้ใช้ความสนใจของตนเป็นหลัก และสร้างผลงานออกแบบตามกระบวนการจากสิ่งรอบตัวที่ตนชื่นชอบ

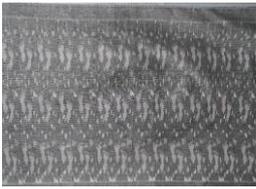
กระบวนการออกแบบประกอบด้วยการรวบรวมข้อมูล คัดเลือกข้อมูล การวิเคราะห์และสังเคราะห์สร้างแม่ลาย แล้วนำมาจัดวางเป็นลวดลายผ้าผืน กระบวนการเช่นนี้แตกต่างจากการออกแบบผ้าทอในแนวประเพณี ที่เน้นการประยุกต์ดัดแปลงจากต้นแบบผ้าทอที่มีอยู่เดิมและสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ดังนั้น ผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการจึงมีลักษณะที่เป็นแบบสมัยใหม่เป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ ช่างทอรุ่นใหม่ได้นำผลงานการออกแบบขึ้นต้นไปพัฒนาต่อในแนวทางของตน ซึ่งอาจแตกต่างไปจากผลงานที่ได้ออกแบบไว้เบื้องต้นแล้ว และได้ผสมผสานองค์ประกอบผ้าทอพื้นถิ่นบางส่วน

ในด้านเทคนิค ช่างทอส่วนใหญ่เลือกใช้การมัดหมี่เพื่อสร้างลวดลาย คณะวิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจมีสาเหตุจากข้อจำกัดด้านระยะเวลา ที่การทอมัดหมี่สามารถทอสร้างลวดลายโดยใช้เวลาน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับเทคนิค

อื่น ๆ เช่นการจกหรือการขีด ทำให้ทอผ้าที่มีความยาวสีเมตรได้ในระยะเวลาประมาณ 2 เดือน ประกอบกับความยืดหยุ่นของเทคนิคที่สามารถสร้างลวดลายได้อิสระ ประกอบรูปทรงและสีสันได้หลากหลาย เหมาะสมกับลักษณะลวดลายที่ได้ออกแบบไว้ และสามารถเริ่มต้นได้ไม่ยาก แม้ว่าจะไม่เคยทอด้วยเทคนิคมัดหมี่มาก่อน

จากกิจกรรมดังกล่าว ช่างทอรุ่นใหม่ที่เกี่ยวข้องโครงการได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมต้นแบบผ้าทอ และคณะวิจัยได้นำไปจัดทำเป็นเครื่องแต่งกายสตรี พร้อมทั้งนำไปจัดถ่ายภาพแฟชั่นและสื่อวีดิทัศน์เพื่อจัดแสดงในนิทรรศการและสื่อเครือข่ายออนไลน์ จัดทำให้เป็นผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการ ผลงานแสดงในตารางนี้ พร้อมทั้งชื่อช่างทอและชื่อผลงาน

ในด้านการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ช่างทอรุ่นใหม่ได้ทำความเข้าใจเพิ่มขึ้นทั้งในมิติด้านสังคม สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ เชื่อมโยงกับบริบทพื้นที่และสังคมวัฒนธรรมของตนเองที่มีหลากหลาย รวมทั้งทำความเข้าใจในเศรษกิจหัตถกรรมผ่านการศึกษาดูงาน และการแสดงผลงานสู่สาธารณชน ยกตัวอย่างเช่น การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการทอในท้องถิ่นผสมผสานกับเส้นใยและการย้อมสีธรรมชาติ การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ประยุกต์สู่การออกแบบจริง และนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการและสื่อวีดิทัศน์

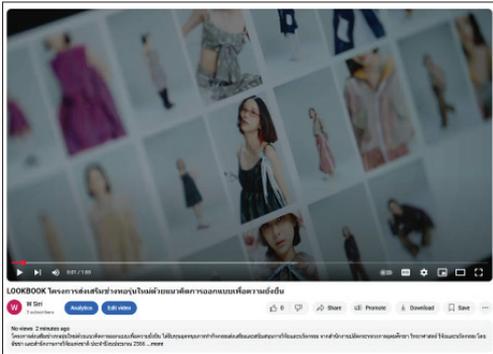
ชื่อช่างทอ - ชื่อผลงาน		ชื่อช่างทอ - ชื่อผลงาน	
			
อรรณพ บุตรดา - รอยเท้าของนักสู้		เปรมประภา ศรีเดช - เส้นเชือกจาก ROV (เสื่อ)	
			
วรุฒม์ มั่นพรม - กุ้งเลี้ยงคนคนเลี้ยงกุ้ง		เกตุ ไยแสง - ชมสวนดอกไม้ (กางเกง)	

ชื่อช่างทอ - ชื่อผลงาน		ชื่อช่างทอ - ชื่อผลงาน	
			
วิวัฒน์ พร้อมพูน - ดอกไม้ริมทาง		กฤษณะ เอี่ยมศรี - ลายเงาไม้บนสายน้ำ	
			
จุฑามาศ สุขหงส์ - พรางพราวทอประกาย		รัชฎาภรณ์ หนูทอง - ดอกแก้วน้ำไหล	
			
ธนาพันธุ์ นันทา - กกคราม		อรรถพล มีพันธ์ - ศรีวิไล	
			
ภูษิษฐ์ นิลทมร - กระต่ายในความสุข			

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลงานผ้าทอและเครื่องแต่งกาย
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2567).

ในการนี้ โครงการวิจัยได้จัดทำสื่อวีดิทัศน์แสดงใน
ในเว็บไซต์ Youtube เพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย โดยเข้าชมได้ที่
<https://youtu.be/1iGe1DAA5e0> และจัดทำสื่อการเรียน
การสอนเป็นสื่อวีดิทัศน์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ทฤษฎีการ
ออกแบบลายผ้าพื้นฐาน การทอผ้าพื้นฐาน และการ
ออกแบบผ้ามัดหมี่สีธรรมชาติ

นอกจากนี้ยังได้นำผลงานไปจัดแสดงใน
นิทรรศการเผยแพร่ ณ มหาวิทยาลัยหมื่นเจียง มณฑล
ผู้เจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน และเผยแพร่ทางโทรทัศน์
ช่อง MCOT ในรายการหนึ่งในพระราชดำริ ออกอากาศ
วันที่ 16 มิถุนายน 2567 อีกด้วย



ภาพที่ 10 แสดงวีดิทัศน์แสดงกิจกรรมในโครงการวิจัย
เว็บไซต์ยูทูบ (Youtube)
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2567).



ภาพที่ 11 ภาพสื่อการเรียนการสอนทฤษฎีการออกแบบ
ลายผ้าพื้นฐาน
ที่มา : วุฒิไกร ศิริผล และ แพรวา รุจิณรงค์, (2567).

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดย ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง วางแผนการดำเนินงานวิจัย ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 1 การศึกษาข้อมูลสภาพการณ์การทำงานของช่างทอรุ่นใหม่ ประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย และคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย กิจกรรมหลักที่ 2 ส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สิ่งทอจากครูช่างศิลป์ และแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืนสู่ช่างทอรุ่นใหม่ ดำเนินกิจกรรมหลักที่ 3 สนับสนุนการสร้างสรรคผลงานของช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน และวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย ได้แก่ 1) องค์ความรู้ด้านการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบ เพื่อความยั่งยืน จำนวน 1 เรื่อง 2) หลักสูตรอบรมงานช่างศิลป์สิ่งทอและแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสู่คนรุ่นใหม่ จำนวน 3 หลักสูตร 3) ผลงานศิลปกรรมต้นแบบผ้าทอ จำนวน 11 ชิ้น 4) คลิปวิดีโอสรุปโครงการ จำนวน 1 คลิป 5) เครื่องช่าย

นักวิจัย นักวิชาการที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 6 คน และ 6) จำนวนภาคีเครือข่ายสถาบันการศึกษาจำนวน 4 สถาบัน

ในด้านการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ คณะวิจัยมีความเห็นว่า ช่างทอผ้าที่เข้าร่วมโครงการมีพื้นฐานที่ดีอยู่แล้ว ควรเสริมวิชาชีفش่างทอผ้าในประเด็นด้านการออกแบบ และทักษะผู้ประกอบการ ได้แก่ การตลาด และการประชาสัมพันธ์ การบริหารจัดการ ทั้งนี้กลุ่มช่างทอรุ่นใหม่เป็นกลุ่มที่เริ่มต้นทอผ้าได้ไม่นาน อาจไม่ได้เป็นสมาชิกหลักของกลุ่มทอผ้าหรือวิสาหกิจชุมชนที่มีโอกาสได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐมากนัก ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้ช่างทอผ้ารุ่นใหม่กลุ่มนี้ มองไม่เห็นโอกาสในวิชาชีพ อาจล้มเลิกความตั้งใจได้

ในด้านการออกแบบเป็นที่น่าสังเกตว่า ลักษณะลวดลายจากธรรมชาติเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากที่สุด อาทิ ลายพรรณพฤกษา ลายตัวสัตว์ ลายจากอวัยวะ และลายจากภูมิทัศน์ เป็นลักษณะที่พบเห็นได้รอบตัว มีความงามอยู่แล้วในตัวเอง อีกทั้งยังมีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งรูปทรงเล็ก ใหญ่ สั้น ยาว นำมาจัดวางได้ง่าย ทั้งนี้ลวดลายดอกไม้มีช่างทอเลือกใช้มากที่สุด อาจชี้ให้เห็นว่าการใช้ลวดลายจากธรรมชาติเป็นทางเลือกลำดับแรก ๆ ของการฝึกฝนทักษะด้านการออกแบบสำหรับช่างทอที่ไม่ได้เรียนกระบวนการออกแบบในทางวิชาการมาก่อน เป็นรูปแบบที่ใช้ได้ง่ายกับผู้เรียนที่มีพื้นฐานต่างกัน

ช่างทอทั้งสองคนที่เลือกทอผ้าด้วยรูปทรงเรขาคณิต จัดวางลักษณะองค์ประกอบทางศิลปะด้วยสี พื้นที่น่าหนักและพื้นผิว มากกว่าการใช้รูปทรงที่สื่อถึงลักษณะทางธรรมชาติ เป็นช่างทอที่กำลังศึกษาด้านการออกแบบสิ่งทอในระดับปริญญาตรี คณะวิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเป็นเพราะแนวทางการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ที่เน้นลักษณะรูปแบบสมัยใหม่ มีอิทธิพลจากแนวทางการออกแบบในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ผลงานจึงมีลักษณะแบบสมัยใหม่มากกว่าแบบประเพณี

กลุ่มลักษณะลวดลายจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ช่างทอได้รับแรงบันดาลใจจากองค์ประกอบ ในเกมที่ตนชื่นชอบ นับว่ามีที่มาที่แตกต่างจากช่างทอผ้าคนอื่น ๆ ช่างทอคนนี้ได้ปรับประยุกต์ลวดลายในลักษณะแบบสมัยใหม่ มีที่มาจากสิ่งที่เป็นที่นิยมในยุคสมัยของตน ช่างทอได้ทดลองทอด้วยโครงสร้างการทอต่าง ๆ กัน ทำให้ผืนผ้านี้มีพื้นผิวและสัมผัสที่หลากหลาย ทั้งเรียบเนียนและ มีพื้นผิวนูนเล็กน้อย

โครงสร้างของสีโดยมากเป็นสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกัน คือเป็นสีวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็นทั้งหมด อาจเป็นเพราะช่างทอต้องการใช้สีน้อยเพื่อลดขั้นตอนการผลิต เป็นเบื้องต้น เหมาะสมกับการทอผ้ามัดหมี่ ประกอบกับการใช้สีวรรณะเดียวกันช่วยให้ผลงานปรากฏความกลมกลืน ไม่ขัดแย้ง เป็นโครงสร้างสีที่ใช้ได้ง่าย

ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัยคือ การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน มีศักยภาพเป็นแนวทางในการพัฒนาบุคลากรช่างศิลป์สิ่งทอในอนาคต ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับหน่วยงานให้การสนับสนุน และกลุ่มช่างทอรุ่นใหม่ ดังนี้

สำหรับหน่วยงานให้การสนับสนุน

การส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่ควรดำเนินการประสานหน่วยงานหลายฝ่าย อาทิ หน่วยงานด้านการศึกษา การส่งเสริมการตลาดและพัฒนาผู้ประกอบการ และควรจัดให้มีการส่งต่อองค์ความรู้ช่างศิลป์อย่างเป็นลำดับขั้น เพื่อพัฒนาให้ช่างทอรุ่นใหม่มีความรู้กว้างขวาง เหมาะสมกับการสร้างอาชีพหัตถศิลป์ในอนาคต

หน่วยงานส่วนกลางควรให้การสนับสนุนร่วมกับหน่วยงานในพื้นที่ เพื่อให้การดำเนินงานต่อเนื่องและสอดคล้องกับรูปแบบวัฒนธรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริง

หน่วยงานควรส่งเสริมเนื้อหาเรื่องการพัฒนาอย่างยั่งยืน การออกแบบเพื่อความยั่งยืนให้กว้างขวางและเข้าถึงกลุ่มช่างทอผ้า เพราะเป็นเรื่องที่มีความสำคัญในปัจจุบันและจะยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต

สำหรับช่างทอรุ่นใหม่

การเรียนรู้กับครูช่างในชุมชนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้เกิดเครือข่ายความรู้ และสร้างระบบที่ปรึกษา ทำให้ผลงานมีคุณภาพและมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น

ช่างทอรุ่นใหม่ควรแสวงหาโอกาสแสดงผลงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ เช่น การแสดงผลงานในนิทรรศการ การสมัครเข้าเป็นสมาชิกสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) การสมัครเข้าร่วมการประกวด การส่งผลงานเข้ารับการรับรองคุณภาพ

ช่างทอควรเรียนรู้ทักษะเพิ่มเติมอยู่เสมอ อาทิ การตลาด การบริหารจัดการ การออกแบบเพื่อความยั่งยืน เทคนิควิธีการที่หลากหลาย สามารถปรับปรุงพัฒนาสินค้าได้สม่ำเสมอ สร้างการรับรู้ที่ติดต่อบRANDหรือสินค้าของตนเอง และสามารถพัฒนาต่อไปสู่การขายเพื่อสร้างรายได้

ช่างทอรุ่นใหม่ควรปรับใช้แนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ทั้งในด้านมิติสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ เช่น การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า สืบต่อภูมิปัญญาวัฒนธรรม และการกระจายรายได้สู่ชุมชน

การพัฒนาแนวทางการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่สู่หลักสูตรระดับปริญญา

แนวทางที่โครงการวิจัยนี้ได้นำเสนอไว้ สามารถนำไปพัฒนาต่อให้บูรณาการร่วมกับหลักสูตรระดับปริญญา หรือพัฒนาให้เกิดหลักสูตรระยะสั้นที่สะสมหน่วยกิตเพื่อเทียบโอนสู่การศึกษาในระดับปริญญาได้ โดยอาจบูรณาการร่วมกับหลักสูตรที่มีอยู่แล้ว เพื่อส่งเสริมต่อยอดให้ช่างทอรุ่นใหม่มีโอกาสพัฒนาได้ตามความพร้อมของตน ทั้งนี้อาจประสานความร่วมมือกันระหว่างหลายหน่วยงาน อาทิ มหาวิทยาลัย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน)

การเชื่อมโยงการส่งเสริมช่างทอรุ่นใหม่กับหลักสูตรที่มีอยู่แล้ว สามารถพัฒนาเชื่อมโยงกับรายวิชาของหลักสูตรในมหาวิทยาลัย ยกตัวอย่างเช่น สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบพัสดุราภรณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หากการเชื่อมโยงเป็นไปได้จริง จะเป็นประโยชน์ต่อการสืบสานและพัฒนางานสิ่งทอได้อย่างดียิ่ง

เอกสารอ้างอิง

- กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2559). การสร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) : กรณีศึกษา
ผ้าไหมมัดหมี่พื้นบ้าน อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ*, 17(2), น. 81 - 94.
- กิตติรัช บุญทวี. (2565). แนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นการทอผ้าไหมสู่คนรุ่นใหม่ของกลุ่มทอผ้าไหม ตำบลกาบิน
อำเภอกุดข้าวปุ้น จังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*,
13(1), น. 249 - 254.
- จรรย์ตา จันทร์แจ่ม, อภิชาติ โจอารีย์ และ วีรฉัตร สุปัญญา. (2557). แนวทางการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนใน
การถ่ายทอดภูมิปัญญาผ้าจากสู่เยาวชนของชุมชนชาวไทย-ยวน ตำบลคูบัว อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี. *วารสาร
วิชาการ Veridian E- Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 7(3), น. 159 - 174.
- จรัสพิมพ์ วังเย็น. (2554). *การออกแบบเครื่องนุ่งห่มเพื่อการพัฒนาในรูปแบบสินค้าพื้นเมือง กรณีศึกษาผ้าจากไทยวน จังหวัด
ราชบุรี*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. [https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/
handle/123456789/1180/ltfd_55_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/1180/ltfd_55_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- จรีวรรณ จันทลา, วลี สงสูงค์, เพ็ญสินี กิจคำ และ สุรรัตน์ วงศ์สมิง. (2559). การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอ
ไทยทรงดำเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์. *วารสารวิชาการ Veridian E- Journal ฉบับ
ภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 9(2), น. 82 - 98. [https://he02.tci-thaijo.org/index.php/
Veridian-E-Journal/article/view/61543](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/61543)
- ฐิติพันธ์ จันทร์หอม. (2559). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอภูมิปัญญาของชาวไทยทรงดำในภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย.
วารสารสมาคมนักวิจัย, 21(1), น. 181 - 192.
- ณัฐกฤตย์ ดิษฐวิรุฬ. (2558). การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และถ่ายทอดมรดกภูมิปัญญา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*,
3(2), น. 39 - 48.
- นันทนา ปริมาณศิษย์. (2560). อัคราภิรักษศิลป์ แห่งศิลปาชีพ. *วารสารวัฒนธรรม*, 56(3), น. 4 - 17.
- บุษบา หินเธาว์. (2557). การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อหาแนวทางอนุรักษ์พื้นฟูภูมิปัญญาผ้าทอลาวครั้ง.
วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 27(3), น. 132 - 144.
- พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ. (ม.ป.ป.). *ราชพัสดรจากผ้าไทย*. พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนาง
เจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ. [http://www.qsmtthailand.org/past/artistry-in-silk-the-royal-
style-of-her-majesty-queen-sirikit/](http://www.qsmtthailand.org/past/artistry-in-silk-the-royal-style-of-her-majesty-queen-sirikit/)
- ภัทรวดี อัครา และ การุณย์ บัวเฟื่อน. (2558). วิธีการอนุรักษ์ผ้าไหมมัดหมี่ของชาวบ้านห้วยแคน อำเภอกุดรัง จังหวัด
มหาสารคาม. *วารสารสหวิทยาการวิจัย ฉบับบัณฑิตศึกษา*, 4(2), น. 95 - 101.
- มาริสสา อินทรเกิด, ชรินพร งามกมล และ วิชุดา อ้อยงค์. (2561). การอนุรักษ์และสืบสานการทอผ้าไหมมัดหมี่ขึ้นต้นแดง
ของชุมชนบ้านหัวสะพาน อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารธุรกิจปริทัศน์*, 10(1), น. 141 - 154.
- ลดาวลัย ไขคำ. (2567). *ข้อจำกัดและการเสริมบทบาทของผู้ว่าราชการจังหวัดในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน
(SDGs). SDG MOVE*. [https://www.sdgmovement.com/2022/10/18/localizing-governor-thailand-un/
leolakkhann Srikeksamthira และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. \(2564\). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ตามแนวคิดการตลาดโคลาจจาก
ภูมิปัญญาลวดลายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้งในชุมชนทอผ้าฝ้ายลาวครั้ง อำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี.
วารสารรัชต์ภาคย์, 15\(39\), น. 77 - 95.](https://www.sdgmovement.com/2022/10/18/localizing-governor-thailand-un/)
- วิโรจน์ แก้วเรือง. (2553). กรมหม่อนไหม. *วารสารวิชาการกสิกร*, (4), น. 17 - 23.
- ศศิธร วิศพันธ์. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าทอเกาะยอโดยใช้เทคนิคควิลท์. *วารสารวิชาการศิลปะ*

- สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 8(2), น. 1-9.
- ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน. (ม.ป.ป.). *ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ SDGs*. SDG MOVE. <https://www.sdgmove.com/intro-to-sdgs/>
- สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *โมเดลเศรษฐกิจ บีซีจี*. สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. <https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/>
- เสรี เพิ่มชาติ, อัญชลี จันทาโก, วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ พุกษ์ จริสตัยาภรณ์. (2556). การจัดการความรู้เพื่อสร้างคุณค่าผ้าจากราชบุรี. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 1(3), น. 183-194.
- หน่วยราชการในพระองค์. (2565). *พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินี เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเปิดนิทรรศการ “สิริราชพัสดุราชบรมราชินีนาถ” (Decades of Style: The Royal Wardrobe of Her Majesty Queen Sirikit) ณ พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทอรัชฎากรพิพัฒน์พระบรมมหาราชวัง*. หน่วยราชการในพระองค์. <https://www.royaloffice.th/18/11/2022/นิทรรศการสิริราชพัสดุ/>
- อรุณวรรณ ตั้งจันทร์ และ นิรัช สุดสังข์. (2554). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของผ้าของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้งตำบลแจ็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์. *วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 1(2), น. 91-102.
- อัจฉราพร จิวสุภา, สุเทพ การุณย์ถัญจกร และ ปทุมทิพย์ ม่านโคกสูง. (2560). แนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นการทอผ้าไหมสู่คนรุ่นใหม่ของกลุ่มทอผ้าไหมบ้านหนองแซ่ ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ จังหวัดสกลนคร. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 14(64), น. 95-102.
- อารีวรรณ หัสติน. (2559). ภูมิปัญญาและการสืบทอดผ้าทอไทยพวนบ้านใหม่ จังหวัดนครนายก. *วารสารกระแสวัฒนธรรม*, 17(32), น. 73-88.
- อุปวิทย์ สุวคันธกุล, โอภาส สุขหวาน และ ประทิว ทองเหลือ. (2552). การออกแบบและพัฒนาสิ่งทอพื้นเมืองไทยทรงดำจังหวัดเพชรบุรี กรณีศึกษา: ชุดผ้าทอบนโต๊ะอาหาร. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 3(1), น. 101-107.
- ไอรดา สุดสังข์. (2559). การออกแบบและพัฒนาชุดทำงานสตรีด้วยเทคนิคการจับจีบจากผ้าทอลายดอกปีป. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 7(2), น. 170-179.
- Bergman, D. (2012). *Sustainable Design: A Critical Guide*. New York: Princeton Architectural Press.
- McDonough, W. & Braungart, M. (2002). *Cradle to Cradle*. New York: North Point Press.
- Still, B. & Crane, K. (2017). *Fundamentals of User-Centered Design A Practical Approach*. Boca Raton: Taylor and Francis Group.
- Vonpiankul, P. (2022). *Young OTOP เสน่ห์ความเป็นไทยสู่ความร่วมมืออันสากล*. Lofficial Thailand. <https://lofficielthailand.com/2022/04/young-otop-2022/>

นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยสีย้อมจากทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่น¹

INNOVATIVE DEVELOPMENT OF ECO-FRIENDLY HANDWOVEN TEXTILE PRODUCTS USING DYES FROM INDIGENOUS NATURAL

อังกาบ บุญสูง / AUNGKAB BOONSUNG*

สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

PROGRAM IN PRODUCT DESIGN TECHNOLOGY, FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY, UTTARADIT RAJABHAT
UNIVERSITY.

Received : February 4, 2025

Revised : May 7, 2025

Accepted : May 20, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้นำเสนอแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยใช้สีย้อมจากทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่นของจังหวัดอุดรดิตถ์ งานวิจัยมุ่งเน้นการถอดอัตลักษณ์สีจากพืชย้อมสีท้องถิ่น เพื่อสร้างชุดสีอัตลักษณ์ (Color Palette) ที่สะท้อนภูมิปัญญาดั้งเดิมควบคู่กับการออกแบบร่วมสมัย โดยประยุกต์ใช้นวัตกรรมเชิงกระบวนการ เช่น การวิเคราะห์สีด้วยระบบมาตรฐาน CMYK และ Munsell Color System เพื่อกำหนดโทนสีได้อย่างแม่นยำและนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นวัตกรรมสำคัญของงานวิจัยนี้อยู่ที่การเชื่อมโยงชุดสีอัตลักษณ์กับบริบทพื้นที่ วัฒนธรรม และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ทั้งด้านโทนสี วัสดุ และกระบวนการผลิต โดยใช้ STAR Model เป็นกรอบแนวคิดในการบูรณาการทรัพยากรท้องถิ่นกับนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าสีย้อมธรรมชาติช่วยลดการใช้สารเคมี ลดมลพิษ และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันยังอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและสร้างเอกลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน ด้านการตลาดผลิตภัณฑ์สามารถตอบสนองต่อกลุ่มผู้บริโภคที่ให้ความสำคัญกับความยั่งยืนและวัฒนธรรมท้องถิ่น พร้อมทั้งเสริมศักยภาพการแข่งขันของแบรนด์สินค้าชุมชนในระดับประเทศและสากล โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากผลิตภัณฑ์ได้รับการพัฒนาให้อยู่ในกลุ่มสินค้าหัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Craft & Cultural Textile) ซึ่งเปิดโอกาสในการเข้าถึงตลาดสากลและส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากควบคู่กับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: นวัตกรรมย้อมสี, ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือ, ความยั่งยืน, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, หัตถกรรมสร้างสรรค์

Abstract

This research article presents an approach to the development of eco-friendly handwoven textile products using natural dyes derived from indigenous resources in Uttaradit Province. The study focused on decoding the chromatic identity of local dye plants to create a distinctive color palette that integrates traditional wisdom with contemporary design. Process-based innovations, including the

1 งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก ศูนย์ประสานงาน อพ.สธ. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ภายใต้โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: tamthai_wisdom@hotmail.com

use of standardized color analysis with CMYK and the Munsell Color System to accurately determine color tones and effectively support product design applications, were applied. This research highlighted an innovative approach that connected the color identity palette with spatial context, local culture, and creative design, aiming to develop products with a distinctive regional identity in terms of color tones, materials, and production processes. The STAR Model served as the conceptual framework for integrating local resources with innovation toward sustainability. The study showed that using natural dyes helped reduce reliance on chemicals and reduces environmental pollution, while encouraging a more thoughtful and efficient use of local resources. It also supported the preservation of traditional knowledge and gave each product a clear, recognizable identity. In terms of market potential, the developed products resonated with consumers who valued sustainability and cultural roots, enhancing the competitiveness of community brands both nationally and internationally. They gain greater access to international markets while simultaneously supporting grassroots economies and promoting the sustainable conservation of natural resources, especially when the products are developed to align with the “Creative Craft & Cultural Textile” category.

Keywords: Color Dyeing Innovation, Handwoven Textile Products, Sustainability, Local Identity, Creative Craft

บทนำ

ผ้าทอมือเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นมีการบูรณาการในระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชน และทรัพยากรธรรมชาติ สะท้อนทั้งเอกลักษณ์วัฒนธรรม จิตวิญญาณ และความเชื่อผ่านการออกแบบและการผลิต อีกทั้งยังมีบทบาทในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและถ่ายทอดทักษะข้ามชั่วอายุคน (Pandya & Thoudam, 2010, p. 651 - 655; Asakitikpi, 2007, p. 101 - 115) ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผ้าทอมือเป็นสื่อทางเศรษฐกิจ สังคม และศาสนา หลายงานวิจัยระบุว่าผ้าทอมือมีบทบาทในการธำรงอัตลักษณ์ สร้างพลังชุมชน และปรับตัวเข้าสู่บริบทสมัยใหม่ โดยยังคงรักษาเทคนิคดั้งเดิม (Dewan, 2002, p. 56; Parameswara et al., 2023, p. 174 - 197) นอกจากนี้ผ้าทอมือยังเป็นศิลปะที่เสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นและความภาคภูมิใจทางวัฒนธรรมมีศักยภาพในการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์หลากหลายโดยเฉพาะเสื้อผ้าสำหรับภูมิภาคเขตร้อนด้วยคุณสมบัติระบายอากาศดีและคุณสมบัติทางกลที่น่าสนใจ (An et al., 2022, p. 3973 - 3981)

แนวโน้มงานวิจัยผ้าทอมือในประเทศไทยระยะหลังมุ่งเน้นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาดั้งเดิมควบคู่กับการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย หลายการศึกษาได้สะท้อนแนวทางนี้อย่างชัดเจน เช่น (กาสิก

เต๊ะชั้นหมาก, พินิตสุภา ธรรมประมวล และ กานดา เต๊ะชั้นหมาก, 2563, น. 84 - 115) ได้พัฒนาผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติในลพบุรีจนเกิดตลาดใหม่กว่า 15 แบบพร้อมต่อยอดสู่โอกาสทางการตลาดระดับท้องถิ่น (ชนิศา มณีรัตน์ รุ่งโรจน์ และ ขวัญกมล ตอนขวา, 2561, น. 85 - 107) วิเคราะห์ห่วงโซ่อุปทานผ้าไหมพื้นเมืองนครราชสีมา เสนอแนวทางอบรมเยาวชนเพื่อสืบทอดทักษะการผลิต ขณะที่ (นราวดี โลหะจินดา, 2567, น. 361 - 376) พื้นฟูเทคนิคการปลูกครามและการย้อมผ้าพื้นเมืองในปัตตานีพร้อมออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ตลาดและในด้านนวัตกรรมเพื่อสุขภาพ (เมธิตา วิจิตรกุล, วรินทร์ดา อ่อนคำภา และ ชลธิชา โมกหลวง, 2567, น. 162 - 165) ได้พัฒนาอุปกรณ์ช่วยสวมใส่ชุดชั้นในด้วยมือเดียวสำหรับผู้ป่วยอัมพาตครึ่งซีกแสดงถึงการประยุกต์สิ่งทอกับการออกแบบเพื่อสังคม จากผลการวิจัยข้างต้นสะท้อนภาพรวมว่างานวิจัยผ้าทอมือในปัจจุบันก้าวข้ามจากการอนุรักษ์เพียงอย่างเดียวแต่กำลังก้าวไปสู่การออกแบบร่วมสมัย การใช้เทคโนโลยีการพัฒนาแบรนด์ชุมชน และการตอบโจทย์ตลาดเฉพาะทางและแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ได้อย่างมีศักยภาพ สำหรับประเทศไทยผ้าทอมือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมดั้งเดิมที่กำลังเผชิญความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

และเทคโนโลยีจึงต้องปรับตัวเพื่อความยั่งยืน แนวทางสำคัญได้แก่ การออกแบบผลิตภัณฑ์ พัฒนากระบวนการผลิตการตลาดและการถ่ายทอดองค์ความรู้ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการคงอยู่ของชุมชนหัตถกรรม ความสำเร็จในยุคปัจจุบันยังขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงกับคนรุ่นใหม่และการสื่อสารคุณค่าของผลิตภัณฑ์ในแง่คุณภาพและมรดกวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการตลาดจิตใจซื้อ (Chudasri, 2015, p. 78) นอกจากนี้การเข้าสู่ยุคดิจิทัลทำให้ชุมชนสิ่งทอบางแห่งเริ่มใช้โซเชียลมีเดียสื่อสารกับลูกค้าและขยายโอกาสทางการค้า (Sukamon, 2019, p. 74 - 79) งานวิจัยเหล่านี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการรักษาทักษะดั้งเดิมควบคู่กับการปรับตัวให้สอดคล้องกับตลาดและเทคโนโลยีปัจจุบัน

จังหวัดอุดรธานีมีการรวมกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าทอพื้นเมืองที่มีศักยภาพทั้งด้านทุนวัฒนธรรมจากภูมิปัญญาการทอผ้า ทุนสังคมจากการรวมกลุ่มในชุมชน และทุนทรัพยากรธรรมชาติจากความหลากหลายทางชีวภาพ กลุ่มที่โดดเด่น ได้แก่ กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรรมน้ำใสใต้ ต.ชัยชุมพล อ.ลับแล กลุ่มสภาผ้าไทย ต.ฝายหลวง อ.ลับแล กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านน้ำริด ต.น้ำริด อ.เมือง และกลุ่มทอผ้าบ้านน้ำอ่าง ต.น้ำอ่าง อ.ตรอน (อังกาบ บุญสูง, 2554, น. 63 - 73) แม้จะมีศักยภาพ แต่ยังมีประสบปัญหาเช่น การตัดราคา ระหว่างกลุ่ม ต้นทุนสูง ระบบการผลิตไม่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ช่องทางจำหน่ายจำกัด และขาดระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนจึงเป็นแนวทางสำคัญโดยเน้นการบริหารเครือข่าย การสร้างความสัมพันธ์ การพัฒนาเครือข่ายตลาด และการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ แม้ผ้าทอมือจะมีคุณลักษณะทางกายภาพโดดเด่นแต่สีที่ได้มักจำกัดขีดความสามารถเชิงสุนทรีย์ การย้อมสีจึงมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มความน่าสนใจสร้างเฉดสีที่สะท้อนเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของช่างฝีมือ กระบวนการนี้ช่วยยกระดับผ้าทอจากวัตถุดิบพื้นฐานให้มีมูลค่าเหมาะกับการใช้งานด้านแฟชั่น ตกแต่ง และชีวิตประจำวัน ปัจจุบันสีเคมีเป็นที่นิยมจากความสดใส คงทน และหลากหลายตอบโจทย์ผู้ผลิตยุคใหม่ อย่างไรก็ตาม การย้อมสีเคมีส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสุขภาพ เนื่องจากน้ำทิ้งมีสารอันตรายเช่น โลหะหนัก ฟอรัมาลดีไฮด์ และสารเคมีไม่ย่อยสลาย (Kant, 2011, p. 22 - 26; Singha et al., 2021, p. 153 - 164) บางชนิดก่อมะเร็งและเป็นพิษต่อระบบนิเวศอีกทั้งต้องใช้น้ำสูงถึง 50 - 300 ลิตรต่อ

เส้นใย 1 กิโลกรัม (Islam et al., 2022, p. 327 - 373) ทำให้เกิดปัญหาการปนเปื้อนและกระทบแหล่งน้ำในระยะยาว (Kant, 2011, p. 22 - 26) จึงมีความพยายามพัฒนาแนวทางการย้อมที่ยั่งยืนเพื่อลดผลกระทบต่อระบบนิเวศ (Halim, Islam & Hoque, 2021, p. 57 - 67)

การใช้พืชพื้นถิ่นร่วมกับภูมิปัญญาการย้อมแบบดั้งเดิมเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและเพิ่มคุณค่าให้ผลิตภัณฑ์โดยสกัดสีจากราก ใบ ลำต้น หรือเปลือกของพืชผ่านการต้ม หมัก แช่ และกรอง ก่อนนำไปย้อมเส้นใยตามวิธีที่สอดคล้องกับท้องถิ่น สีย้อมธรรมชาติจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ แร่ธาตุ สัตว์ และพืช โดยพืชเป็นแหล่งที่นิยมมากที่สุด จุดเด่นของสีย้อมธรรมชาติคือ ย่อยสลายได้ ไม่เป็นพิษ ด้านแบคทีเรีย ก่อภูมิแพ้ต่ำ และป้องกันรังสี UV แม้จะมีข้อจำกัดเรื่องความคงทนและความหลากหลาย แต่ก็ยังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันมีการพัฒนาเทคนิคการสกัดสีเช่น การใช้น้ำ เอนไซม์ ตัวทำละลาย และของไหลเหนือวิกฤต (Ragab, Hassabo & Othman, 2022, p. 137 - 153; Pujilestari, 2015, p. 93 - 106; Indraningsih, 2013, p. 16 - 22) การใช้ทรัพยากรพื้นถิ่นในการย้อมสีช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนภูมิปัญญาและอัตลักษณ์เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิทัศน์ บทความนี้นำเสนอแนวทางอนุรักษ์อัตลักษณ์ผ่านการผสมผสานภูมิปัญญาการย้อมสีจากแร่ธาตุและพืชพื้นถิ่นกับงานออกแบบร่วมสมัย โดยถอดลักษณะสีเฉพาะเพื่อสร้าง “ชุดสีอัตลักษณ์” ที่สะท้อนวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ทั้งนี้แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับโมเดล BCG และเป้าหมาย SDGs ในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และอนุรักษ์ระบบนิเวศ แม้ที่ผ่านมามีการศึกษาเรื่องสีย้อมธรรมชาติในผ้าทอมือมากมาย แต่ยังขาดการจัดทำ “ชุดสีอัตลักษณ์เชิงพื้นที่” อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวด้วยการวิเคราะห์สีจากพืชย้อมผ่านระบบ CMYK และ Munsell เพื่อจัดทำฐานข้อมูลสีที่สามารถนำไปใช้จริงในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นควบคู่กับความยั่งยืนเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อถอดอัตลักษณ์การใช้สีย้อมธรรมชาติจากทรัพยากรพื้นถิ่น และพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมโดยสร้างชุดสีที่ผสมผสานภูมิปัญญา

ด้านการย้อมสีเข้ากับการออกแบบร่วมสมัยอันสะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่

2. เพื่อถอดองค์ความรู้จากกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือด้วยสีย้อมธรรมชาติพื้นถิ่นในรูปแบบที่สามารถถ่ายทอดได้และนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต่อยอดในชุมชน

3. เพื่อประเมินศักยภาพของผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นในเชิงพาณิชย์ โดยพิจารณาจากคุณค่าด้านนวัตกรรม การออกแบบ การยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย และความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ ผู้แทนกลุ่มทอผ้าท้องถิ่นจาก 8 อำเภอ รวม 24 คน (อำเภอละ 3 คน) ซึ่งมีความรู้ด้านพืชย้อม เทคนิคการย้อมสีธรรมชาติ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจงโดยพิจารณาจากประสบการณ์ด้านการทอผ้า การยอมรับจากชุมชน และความรู้เกี่ยวกับพืชพื้นถิ่นหรือภูมิปัญญาการย้อมสี เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน การสนทนากลุ่ม และการบันทึกภาคสนามเพื่อจัดเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในบริบทของวัฒนธรรมและพื้นที่ เพื่อพัฒนากระบวนการย้อมสี ที่สะท้อนอัตลักษณ์และสามารถนำไปใช้ได้จริงการเก็บข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ วิเคราะห์สถิติจากค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. แนวทางการถอดอัตลักษณ์

ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร เก็บข้อมูลในลักษณะปฐมภูมิและทุติยภูมิกับกลุ่มตัวอย่างในทุกมิติที่เกี่ยวข้องพบว่า ทรัพยากรที่มีศักยภาพในพื้นที่ ได้แก่ แร่เหล็กน้ำพี้และพืชอัตลักษณ์ประจำถิ่นที่ได้รับการรับรองจากกรมวิชาการเกษตรในแต่ละอำเภอ สำนักงานเกษตรจังหวัดอุดรธานี พร้อมทั้งศึกษาระบบการสกัดสีจากส่วนต่าง ๆ ของพืชพื้นถิ่นและวิเคราะห์ลักษณะการติดสีของผ้าผ่านกระบวนการ

ย้อมด้วยน้ำย้อมธรรมชาติ เมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน 2565 ได้มีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผ้าทอพื้นถิ่นให้ก้าวสู่การสร้างมูลค่าและคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยตัวแทนจากแต่ละอำเภอในจังหวัดอุดรธานีได้ร่วมกันนำเสนอข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และหารือแนวทางร่วมกันในประเด็นเกี่ยวกับสีและลวดลายที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ บรรยากาศกิจกรรมดังกล่าวแสดงได้ดังภาพที่ 1

2. การเตรียมตัวอย่างวัสดุย้อม

ทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่นที่ใช้เป็นวัตถุดิบในการย้อมสี ได้แก่ ดินผสมแร่เหล็กน้ำพี้ สัก มะขาม ทูเรียน กล้วย มะม่วงหิมพานต์ ข้าว ขมิ้น และประดู่ โดยใช้ส่วนเปลือก ใบ และเมล็ด การสกัดสีเช่น ดินแร่เหล็กน้ำพี้จะนำมาตำในครกกระเดื่องจากนั้นนำมาร่อนผ่านตะแกรงเบอร์ 10 เพื่อแยกส่วนละเอียดไปสกัดสี สำหรับพืชหากใช้เปลือกจะเลือกจากต้นอายุไม่ต่ำกว่า 5 ปี ส่วนใบจะใช้ใบแก่โดยเก็บจากปลายกิ่งลำดับที่ 3-5 เนื่องจากให้สีเข้มกว่า ส่วนเมล็ดเช่น เปลือกเม็ดมะม่วงหิมพานต์ มะขามคั่ว และเปลือกทูเรียนจะย่อยให้มีขนาดเล็กก่อนนำไปสกัด อัตราส่วนการใช้วัตถุดิบต่อเส้นใยธรรมชาติ 1 กิโลกรัม คือ 3:1 สำหรับเปลือกไม้ และ 5:1 สำหรับใบไม้ วัตถุดิบทั้งหมดจะต้มด้วยไฟกลางอย่างน้อย 30 นาที หรือจนกว่าจะได้สีเข้มตามต้องการปล่อยให้เย็นถึงอุณหภูมิห้องแล้วกรองเก็บในภาชนะสะอาด การเตรียมวัตถุดิบเพื่อสกัดสีย้อมแสดงไว้ในภาพที่ 2 เกณฑ์การเลือกพืชพื้นถิ่นในงานวิจัยนี้พิจารณาจากความ เป็น “พืชอัตลักษณ์” ที่เชื่อมโยงกับบริบทของแต่ละอำเภอ ในจังหวัดอุดรธานี พืชบางชนิดได้รับการรับรองจากกรมวิชาการเกษตรขณะที่บางชนิดแม้ไม่มีสถานะทางราชการแต่ใช้กันแพร่หลายในท้องถิ่นและอยู่ในแผนส่งเสริมของรัฐเพื่อสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ สำหรับสารช่วยติดสี (mordant) ใช้วัตถุดิบท้องถิ่นที่หาได้ง่ายเช่น น้ำสนิม น้ำปูนใส น้ำค้าง น้ำขี้เถ้า และน้ำโคลน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ปลอดภัย เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น



ภาพที่ 1 บรรยายภาคการประชุมเชิงปฏิบัติการเครือข่ายผ้าทอจังหวัดอุดรดิตถ์
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2566).



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการเตรียมวัตถุดิบเพื่อสกัดสีย้อม
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

3. การสกัดสีย้อมจากตัวอย่าง

ภาพที่ 3 (a) แสดงขั้นตอนการผลิตน้ำย้อมโดยนำวัตถุดิบที่ซึ่งเตรียมไว้แล้วแช่น้ำในหม้อสแตนเลสหรือกะละมัง โดยใช้ปริมาณน้ำประมาณ 20 ลิตรโดยประมาณ แช่ทิ้งไว้ 1 คืน จากนั้นนำที่ได้ไปต้มให้เดือดประมาณ 2 ชั่วโมง ระหว่างต้มหมั่นเติมน้ำที่พร่องเพื่อรักษาระดับน้ำให้เท่ากับระดับเริ่มต้น และคอยตักฟองอากาศที่ผิวออก จากนั้นเทส่วนผสมทั้งหมดผ่านตาข่ายกรองหยาบเพื่อแยกน้ำออกจากกากก่อนปล่อยให้ น้ำย้อมไหลผ่านผ้าขาวบาง เพื่อกรองละเอียดอีกชั้นก็จะได้น้ำย้อมสำหรับพร้อมใช้งาน

4. กระบวนการย้อมสีธรรมชาติ

ก่อนการย้อมต้องทำความสะอาดเส้นใยเพื่อกำจัดไขมัน สิ่งสกปรก ขั้นตอนนี้จะช่วยเพิ่มความคงทนต่อการ

ติดสี จากนั้นเตรียมสารช่วยย้อมหรือสารช่วยติดสี ซึ่งในการศึกษานี้ใช้สารช่วยย้อมจากไบยูคาลิปตัส และถั่วเหลือง โดยแช่ไว้ 1 คืน จากนั้นจึงนำมาย้อมในน้ำสีอต์ลักษณะที่เตรียมไว้ด้วยวิธีการย้อมร้อน ระหว่างการย้อมจะพลิกเส้นใยทุก 10 นาทีเพื่อให้สีย้อมซึมเข้าเส้นใยสม่ำเสมอโดยใช้เวลาการย้อมทั้งหมด 1 ชั่วโมง จากนั้นนำไปซักกับสารช่วยย้อม ได้แก่ สารส้ม น้ำปูนใส น้ำด่างหรือน้ำซี้เถ้า และน้ำโคลน น้ำสนิม ด้วยอัตราส่วนระหว่างน้ำต่อสารช่วยย้อมเท่ากับ 3 ลิตร ต่อ 200 กรัมโดยให้แรงคั้นให้ทั่วเส้นใยประมาณ 15 นาที แล้วล้างด้วยน้ำเปล่าจนกระทั่งน้ำล้างมีความใสเป็นปกติ บิดหมาดกระตุกเส้นให้ตึงแล้วผึ่งราวตากในที่ร่มจนแห้งเก็บให้พ้นแสงและฝุ่นร่อนการนำไปทอ ขั้นตอนทั้งหมดแสดงได้ดังภาพที่ 3 (b)

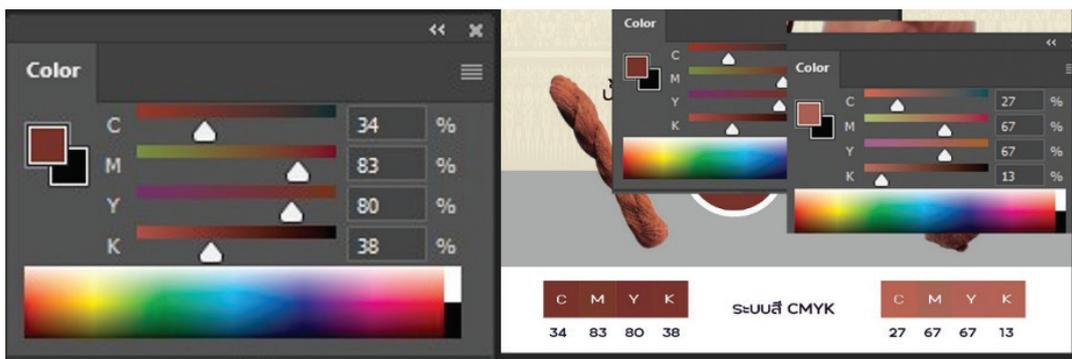


ภาพที่ 3 การผลิตเส้นใยย้อมสีธรรมชาติ (a) การสกัดสีย้อมจากพืชพื้นถิ่น (b) การย้อมและฟึ่งเส้นใยหลังการย้อม
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

5. การสร้างสรรค์นวัตกรรมโทนของสีย้อมจาก ทรัพยากรธรรมชาติ

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการสร้างระบบโทนสีอัตลักษณ์ โดยใช้ Pantone ซึ่งเป็นระบบจัดการสี (Color Matching System) ที่ได้รับการยอมรับในอุตสาหกรรมสิ่งทอ การพิมพ์ และงานออกแบบ การวัดเฉดสีดำเนินการโดยใช้กล้องดิจิทัล OLYMPUS E - PL7 บันทึกภาพแล้วนำเข้าสู่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อวิเคราะห์ในระบบ CIELAB และแปลงค่าเป็น CMYK เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาพที่ 4 แสดง

กระบวนการสร้างโทนสีด้วยซอฟต์แวร์สำเร็จรูป การใช้ Pantone ช่วยเพิ่มความแม่นยำ ความสม่ำเสมอ และความสวยงามของสีส่งเสริมการสร้างอารมณ์และประสบการณ์ของผู้ใช้ อีกทั้งยังเป็นภาษาสากลในการสื่อสารสีอย่างมีประสิทธิภาพ (Eiseman & Recker, 2011, p. 89; Norman, 2007, p. 102) และสอดคล้องกับแนวคิด User-Centered Design (Pruitt & Adlin, 2010, p. 35) นอกจากนี้ Pantone ยังช่วยลดเวลาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพิ่มคุณภาพและส่งเสริมความสามารถในการแข่งขัน



ภาพที่ 4 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบเฉดสีในระบบ CMYK
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

6. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือ

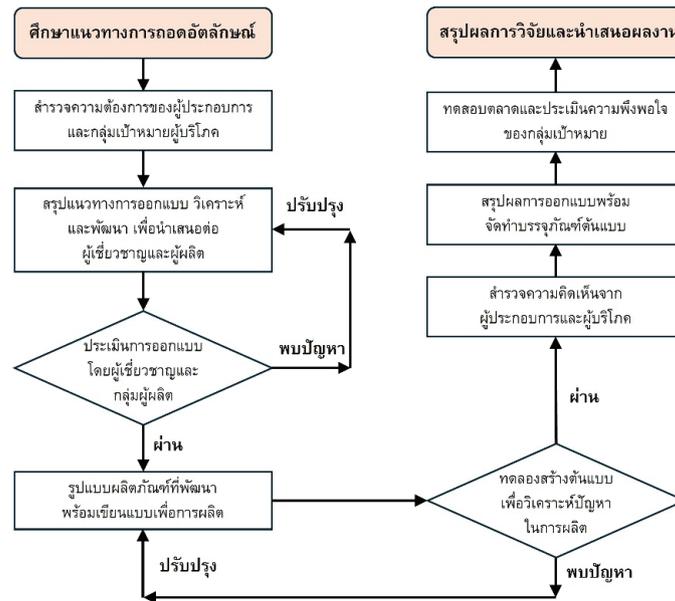
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือเริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกิจกรรม “Young Designer” ของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งรวบรวมแนวคิดสร้างสรรค์และความต้องการของผู้บริโภค เพื่อใช้พัฒนาต้นแบบผ้าทอย้อมสีธรรมชาติที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผู้วิจัยยังนำข้อมูลพื้นที่ปกครองของแต่ละอำเภอในจังหวัดอุตรดิตถ์มาเปรียบเทียบและออกแบบลวดลายใหม่ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้ลวดลายมีความชัดเจนและตอบสนองต่อการใช้งานจริง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากพระราชดำรัส “การรักษา คือการรักษาดี รักแผ่นดิน” ที่เน้นการอนุรักษ์ควบคู่กับนวัตกรรม ภาพที่ 5 แสดงการประชุมคัดเลือกข้อมูลสู่กลุ่มทอผ้า ซึ่งเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับตลาดและความต้องการของท้องถิ่น



ภาพที่ 5 บรรยากาศการประชุมเพื่อคัดเลือกข้อมูลสู่เครือข่ายกลุ่มทอผ้า
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

การวิเคราะห์ข้อมูล



ภาพที่ 6 กรอบแนวคิดในการดำเนินงาน
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

การประเมินผลผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นนั้นผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือ โดยมีการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างที่ถูกเลือกแบบเจาะจง ทั้งในด้านการออกแบบและความสอดคล้องกับหลักเกณฑ์การประกวด “Young Designer” ซึ่งช่วยสะท้อนถึงประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์และความเหมาะสมในเชิงนวัตกรรม กรอบแนวคิดในการวิจัยทั้งหมดสามารถสรุปได้ตามภาพที่ 6 ซึ่งแสดงกระบวนการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยเน้นการใช้สีย้อมธรรมชาติที่ได้จากการถอดอัตลักษณ์ทรัพยากรพื้นถิ่นในแต่ละอำเภอ กระบวนการวิจัยถูกออกแบบไว้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน เริ่มจากการศึกษาการถอดอัตลักษณ์ของสีย้อมธรรมชาติในพื้นที่เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละพื้นที่และสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าและยั่งยืน

ผลการวิจัย

1. การถอดอัตลักษณ์ของสีจากทรัพยากรพื้นถิ่น

การถอดอัตลักษณ์สีจากทรัพยากรพื้นถิ่นในแต่ละอำเภออาศัยข้อมูลจากสำนักงานเกษตรจังหวัดอุดรดิตถ์ ซึ่งจำแนกพืชอัตลักษณ์ตามพืช GAP ที่ได้รับการรับรองจากกรมวิชาการเกษตรรวมถึงคำขวัญจังหวัด “เหล็ก

น้ำพี้ลือเลื่อง เมืองลางสาดหวาน บ้านพระยาพิชัยดาบหัก ถิ่นสักใหญ่ของโลก” เพื่อสะท้อนคุณค่าทรัพยากรของพื้นที่ผลลัพธ์แสดงในภาพที่ 7 ซึ่งรวบรวมวัตถุดิบ โทนสี และที่มาของการถอดอัตลักษณ์ ตัวอย่างเช่น อำเภอบ้านโคกมีมะขามหวานเป็น พืชเด่น โดยใช้เปลือกลำต้นและเปลือกหุ้มเมล็ดในการสกัดสีซึ่งให้โทนสีน้ำตาลอ่อนและเข้มตามลำดับ ข้อมูลนี้สะท้อนศักยภาพของทรัพยากรท้องถิ่นในการสร้างสรรค์สีย้อมธรรมชาติที่มีความหลากหลายและสื่อถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน จากผลการศึกษาพบว่าวัตถุดิบย้อมสีในแต่ละอำเภอมีความเชื่อมโยงกับบริบทพื้นที่ทั้งด้านทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิต และความเชื่อ ตัวอย่างเช่น อำเภอทองแสนขันเลือกใช้ดินแร่เหล็กน้ำพี้ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีชื่อเสียงระดับชาติและถือเป็น “แร่ศักดิ์สิทธิ์” ของชุมชน มาใช้ย้อมเป็นสีโทนน้ำตาลเข้ม - แดง สื่อถึงพลังและความ กล้าหาญ อำเภอลับแลใช้เปลือกต้นสักและใบกล้วยตานีที่มีทั่วไปในสวนผสมย้อมได้สีเหลือง - เขียวสะท้อนวิถีชีวิตที่กลมกลืนกับธรรมชาติ ส่วนอำเภอเมืองเลือกใช้เปลือกทุเรียนและเปลือกมะม่วงหิมพานต์ซึ่งเป็นพืชเศรษฐกิจที่กำลังส่งเสริม และช่วยเพิ่มมูลค่าให้วัสดุเหลือทิ้ง การเลือกวัตถุดิบจึงมิใช่เพียงเพื่อให้ได้สีจากธรรมชาติแต่ยังเป็นการเลือกสีที่มีเรื่องราวที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นอย่างลึกซึ้ง



ภาพที่ 7 สรุปรายการถอดอัตลักษณ์สีย้อมธรรมชาติจากทรัพยากรพื้นถิ่นแต่ละอำเภอของจังหวัดอุตรดิตถ์
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

การสร้าง Pantone (แพนโทน) ของสีย้อมจาก ทรัพยากรธรรมชาติ

การวิเคราะห์ข้อมูลสีเพื่อสร้างเพนโทนจากสีย้อมธรรมชาติใน 9 อำเภอของจังหวัดอุตรดิตถ์ใช้ระบบวัดค่าสี CIELAB (Lab Color Space) ซึ่งสอดคล้องกับการรับรู้ของมนุษย์และเป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรมสิ่งทอและงานออกแบบควบคู่กับระบบสี CMYK ซึ่งใช้ในงานพิมพ์ เพื่อประยุกต์ใช้ในสื่อเชิงพาณิชย์และช่วยสื่อสารสีอย่างแม่นยำในระดับสากล ผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 1 พบว่าเฉดสีสามารถจำแนกได้ 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ (1) โทนสีน้ำตาลและ

เหลืองน้ำตาลเป็นอัตลักษณ์ของอำเภอบ้านโคก ฟากท่า น้ำปาด ทองแสนขัน ท่าปลา และลับแล (2) โทนสีแดงน้ำตาลเป็นจุดเด่นของอำเภอเมือง และ (3) โทนสีฟ้าอมเทาและน้ำเงินเขียวพบในอำเภอทรอนและพิชัย แต่ละกลุ่มโทนสีเหมาะกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ต่างกันเช่น โทนสีน้ำตาลและเหลืองน้ำตาลให้ความรู้สึกรอบอุ่น เหมาะกับผ้าทอแนวเอิร์ธโทน สีแดงน้ำตาลช่วยเสริมความโดดเด่น ส่วนสีฟ้าอมเทาและน้ำเงินเขียวใช้เพิ่มมิติให้ลวดลายช่วยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 1 ข้อมูลการวิเคราะห์เฉดสีจากทรัพยากรพื้นถิ่นด้วยระบบ CMYK และ Munsell

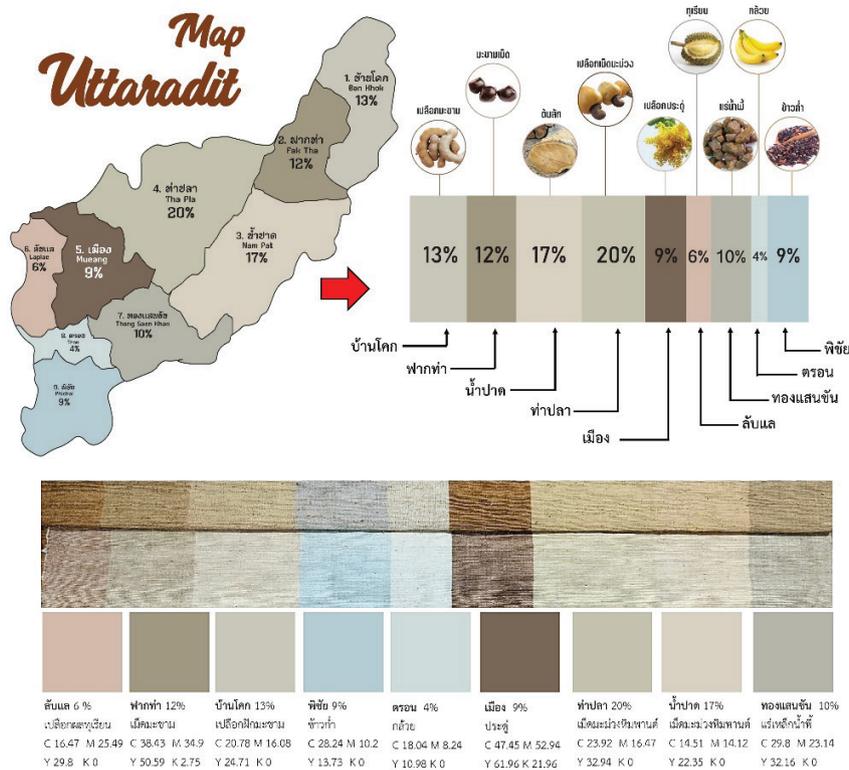
อำเภอ	วัตถุดิบ	ระบบสี CMYK				รหัสสีตามค่ามาตรฐาน Munsell	เฉดสีปรากฏ
		C	M	Y	K		
บ้านโคก	เปลือกมะขาม	20.78	16.08	24.71	0	5YR 8/3 (Yellow - Red Hue, High Value, Low - Medium Chroma)	
ฟากท่า	เม็ดมะขาม	38.43	34.9	50.59	0	7.5YR 6/4 (Yellow - Red Hue, Moderate Value, Medium Chroma)	

อำเภอ	วัตถุดิบ	ระบบสี CMYK				รหัสสีตามค่ามาตรฐาน Munsell	เฉดสีปรากฏ
		C	M	Y	K		
น้ำปาด	สีก	14.51	14.12	22.35	0	7.5 Y 7/2 (Yellow Hue, High Value, Low Chroma)	
ทอง แสนชั้น	แร่เหล็ก น้ำพี	29.8	23.14	32.16	0	5GY 6/4 (Green - Yellow Hue, Moderate Value, Medium Chroma)	
เมือง	ประตู	47.45	52.94	61.96	0	2.5YR 5/4 (Red - Yellow Hue, Moderate Value, Medium Chroma)	
ท่าปลา	มะม่วง หิมพานต์	23.92	16.47	32.94	0	10YR 6/4 (Yellow - Red Hue, Moderate Value, Medium Chroma)	
ลับแล	ทุเรียน	16.47	25.49	29.80	0	10YR 7/4 (Yellow - Red Hue, High Value, Medium Chroma)	
ตรอน	กล้วย	18.04	8.24	10.98	0	5BG 8/2 (Blue - Green Hue, High Value, Low Chroma)	
พิชัย	ข้าวไรซ์ เบอร์รี่	28.24	10.20	13.73	0	5BG 7/2 (Blue - Green Hue, High Value, Low Chroma)	

ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

นอกจากการสร้าง Pantone Color แล้ว งานวิจัยนี้ยังได้เปรียบเทียบผลลัพธ์กับ Munsell Color Standard เพื่อประเมินความสอดคล้องและความเป็นมาตรฐานของสีที่ได้ เฉดสีที่ปรากฏสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ และแสดงถึงศักยภาพในการกำหนดมาตรฐานสีที่แม่นยำในระดับสากลซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการเพิ่มมูลค่าทางการตลาด จากการเปรียบเทียบระบบสี CMYK และ Munsell พบว่า แนวโน้มเฉดสีทั้งสองสอดคล้องกันโดยค่า CMYK ที่แสดงสัดส่วนของฟ้า (C), ม่วงแดง (M), เหลือง (Y) และดำ (K) สะท้อนระดับความเข้มและเฉดใกล้เคียงกับ Hue, Value และ Chroma ของ Munsell ภาพที่ 8 แสดงแผนที่จังหวัดอุดรดิตถ์และผลิตภัณฑ์ผ้าทอจากโหนดสี อัตลักษณ์ ตัวอย่างเช่น อำเภอท่าปลา ซึ่งคิดเป็น 20% ของพื้นที่จังหวัดถูกแทนด้วยโหนดสีน้ำตาลเข้มจากใบและเปลือกเม็ดมะม่วงหิมพานต์

การออกแบบผ้าทอใช้โหนดสีตามสัดส่วนพื้นที่ของแต่ละอำเภอเพื่อสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นในภาพรวมของจังหวัด ผลลัพธ์นี้แสดงถึงการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการออกแบบร่วมสมัย ช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่มสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและตอบโจทย์ตลาดในปัจจุบันได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 8 การพัฒนาผ้าทออัตลักษณ์จากทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่นจังหวัดอุดรธานี
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

3. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากผ้าทออัตลักษณ์

แนวคิดการออกแบบตามเกณฑ์ Young Designer Contest ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทออัตลักษณ์โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรคที่ผลิตได้จริง ผสมผสานผ้าไทยเข้ากับแฟชั่นและของใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการตลาดให้ผู้ประกอบการอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังใช้แนวคิด STAR MODEL ของ อังกาบ บุญสูง (2558, น. 205) เพื่อจัดกระบวนการวิจัยและออกแบบเชิงระบบโดยเน้นการเชื่อมโยงตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างยั่งยืน ต้นน้ำคือสำรวจและคัดเลือกทรัพยากรท้องถิ่นสำหรับอัตลักษณ์ชุมชนเป็นการอาศัยภูมิปัญญาจากกลุ่มทอผ้าและปราชญ์ชุมชนพร้อมศึกษาศักยภาพวัตถุดิบของแต่ละอำเภอกลางน้ำคือ กระบวนการสกัดสีและย้อมเส้นใยจากวัตถุดิบท้องถิ่น จัดระบบสีตามมาตรฐาน CIELAB และ CMYK เพื่อสร้าง “ชุดสีอัตลักษณ์” สำหรับใช้ในการออกแบบ และปลายน้ำคือ การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์จากผ้าทออัตลักษณ์เช่น เสื้อผ้าและกระเป๋าโท๊ต ร่วมกับชุมชน และนำเสนอในเวที

Young Designer Contest เพื่อประเมินศักยภาพเชิงพาณิชย์

ทั้งนี้การออกแบบมุ่งเน้นความงามเชิงสุนทรียะ การใช้สีอัตลักษณ์ท้องถิ่น และความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความร่วมสมัย ตอบโจทย์ตลาดปัจจุบัน และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยิ่งขึ้น โดยการประเมินศักยภาพของผลิตภัณฑ์ต้นแบบพิจารณาตามเกณฑ์ของเวที Young Designer Contest ได้แก่ 1.ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2.ความสามารถในการผลิตได้จริง 3.การผสมผสานอัตลักษณ์ไทยกับความร่วมมือ 4.ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และ 5.ศักยภาพทางการตลาด ผลิตภัณฑ์ต้นแบบได้นำเสนอในเวทีจริงพร้อมรับฟังความคิดเห็นจากนักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปปรับปรุงก่อนเผยแพร่สู่ชุมชน ภาพที่ 9 แสดงภาพร่างต้นแบบชุดเครื่องแต่งกายและกระเป๋าโท๊ต (Tote Bag) ที่ออกแบบเรียบง่ายเหมาะสมสำหรับใช้งานหลากหลายทั้งการทำงานและการท่องเที่ยว ช่วยเสริมเอกลักษณ์และเพิ่มความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน



ภาพที่ 9 ภาพร่างต้นแบบชุดเครื่องแต่งกายและกระเป๋า Tote Bag ที่ใช้ผ้าทอข้อมสี่ธรรมชาติดั้งเดิมของจังหวัดอุดรดิตถ์
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).



ภาพที่ 10 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนิทรรศการและประกวดในงาน Young Designer Contest
ที่มา : อังกาบ บุญสูง, (2567).

การทดสอบตลาดผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ออกแบบและพัฒนาถูกใช้เป็นข้อมูลสำคัญเพื่อสร้างต้นแบบที่สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 90 คน ซึ่งคำนวณตามตารางของ Krejcie & Morgan (1970) ภายใต้ระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ วิธีการนี้เหมาะสมต่อการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ (Niyomyart, Bubpha & Bailee, 2023, p. 634 - 652; พาฝัน นุห์ และ มัทนา วัฒนอมศักดิ์, 2567, น. 371 - 385) ผลการประเมินพบว่า ผลิตภัณฑ์มีความสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ Young Designer Contest ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 4.57) การประยุกต์ใช้ผ้าทอพื้นถิ่นในการออกแบบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.54) และใช้โทนสีสอดคล้องเทรนด์แฟชั่นขั้นความสามารถในการใช้งานจริง

ภายใต้แนวคิด “ผ้าไทยใส่ได้ทุกวัน” ได้ค่าเฉลี่ย 4.51 แนวคิดและแรงบันดาลใจอยู่ในระดับดี (4.47) และการสร้างคุณค่าให้ผ้าทอท้องถิ่นอยู่ที่ 4.39 ภาพรวมการประเมินตลาดสะท้อนความเหมาะสมในระดับสูง (4.51) ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ปรับปรุงผลิตภัณฑ์เพื่อเสริมศักยภาพการแข่งขัน ตอบโจทย์ทั้งด้านการออกแบบ การใช้งาน และความยั่งยืน พร้อมคืนข้อมูลสู่ชุมชนเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจฐานรากอย่างมีประสิทธิภาพ ภาพที่ 10 แสดงผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการนำเสนอในนิทรรศการฐานทรัพยากรท้องถิ่น (อพ.สธ. - มทส.) มหกรรม “ผ้างาม สามวัฒนธรรม เมืองอุดรดิตถ์” และการประกวด Young Designer Contest ซึ่งได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง

สรุปและอภิปรายผล

จากการถอดอัตลักษณ์สีย้อมธรรมชาติจากพืชพื้นถิ่นในแต่ละอำเภอของจังหวัดอุตรดิตถ์พบว่า แต่ละพื้นที่มีเฉดสีที่โดดเด่นแตกต่างกัน สะท้อนศักยภาพของทรัพยากรท้องถิ่นในการสร้างเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน ผลลัพธ์นี้แสดงถึงแนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ทั้งวัฒนธรรมและความยั่งยืนในอุตสาหกรรมสิ่งทอร่วมสมัย นอกจากนี้ผลการศึกษาของ (Sanjeeda & Taiyaba, 2014, p. 683) และ Abe et al., 2019, p. 236) ชี้ว่าชุดย้อมธรรมชาติมีความปลอดภัย ไม่ระคายเคือง ย่อยสลายได้ทางแสง และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสำหรับการศึกษา ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์สะท้อนศักยภาพของการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการผสมภูมิปัญญาดั้งเดิมกับแนวคิดออกแบบร่วมสมัย สร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ตลาดทั้งด้านนวัตกรรม วัฒนธรรมและความเป็นไปได้เชิงพาณิชย์ จากผลการวิจัยสามารถสังเคราะห์คุณค่าใน 2 มิติหลัก ได้แก่

1. การส่งเสริมความยั่งยืนของทรัพยากรท้องถิ่น การใช้สีย้อมธรรมชาติจากพืชพื้นถิ่นแทนสีย้อมเคมีไม่เพียงช่วยลดมลพิษสิ่งแวดล้อม แต่ยังส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการพึ่งพาสารเคมี และสอดคล้องกับแนวทางออกแบบเพื่อความยั่งยืน อันสามารถสร้างรายได้และอาชีพให้กับชุมชนได้โดยตรง นอกจากนี้ยังช่วยสร้างอัตลักษณ์ เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และตอบโจทย์ตลาดร่วมสมัย (วนสนันท์ ศิริรัตน์ และคณะ, 2567, น. 903 - 920; ศิวรี อริญารณ, 2567, น. 1 - 10) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นจึงเป็นการเชื่อมโยงรากเหง้าวัฒนธรรมกับการออกแบบร่วมสมัย โดยเฉพาะการถอดอัตลักษณ์จากสีย้อมธรรมชาติ และการพัฒนาโทนสีให้สอดคล้องกับสัดส่วนพื้นที่ถือเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยรักษาอัตลักษณ์ชุมชนและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการนี้ไม่เพียงประยุกต์ใช้ความรู้ด้านพืชย้อมสีในเชิงสร้างสรรค์แต่ยังส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงคุณค่าและมีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์และความยั่งยืนของท้องถิ่น

2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพแข่งขัน

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละพื้นที่เปิดโอกาสต่อผู้ประกอบการ โดยเฉพาะการสร้าง “ชุดสีอัตลักษณ์” ที่นำไปประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์สิ่งทอหลากหลาย ตอบโจทย์ตลาดได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้ การพัฒนาแบรนด์สินค้าชุมชนที่เน้นอัตลักษณ์ท้องถิ่นและความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ยังสอดคล้องกับแนวโน้มตลาดโลกที่ให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่มีเรื่องราวและยั่งยืน (ชัชวรินทร์ พูลสวัสดิ์, 2566, น. 141 - 152) การยกระดับสู่ “สินค้าหัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์” (Creative Craft & Cultural Textile) ช่วยเพิ่มโอกาสในตลาดสากล ดึงดูดลูกค้าทั้งในและต่างประเทศเสริมศักยภาพการแข่งขันในระดับโลก อย่างไรก็ตามสิ่งทอแบบดั้งเดิมยังเผชิญความท้าทายในการปรับตัวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและการขยายสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ (วารภรณ์ มนต์ไทรเวศย์ และ พลสิษฐ์ ปานแร, 2567, น. 600 - 620) แนวทางพัฒนาศูนย์หัตถกรรมจึงควรเน้นการส่งเสริมอัตลักษณ์ อนุรักษ์เทคนิคการทอ และสนับสนุนเศรษฐกิจชุมชนผ่านการตลาดดิจิทัลและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

จุดเด่นของงานวิจัยนี้คือการพัฒนาชุดสีอัตลักษณ์จากพืชย้อมสีในแต่ละอำเภอของจังหวัดอุตรดิตถ์ซึ่งเป็นแนวทางใหม่ที่ยังไม่เคยจัดระบบหรือนำไปใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมาก่อน กระบวนการนี้ช่วยสร้างผ้าทอที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยผสมภูมิปัญญาดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย ผ่านการคัดเลือกเส้นใย วัสดุ และการจัดชุดสีตามสัดส่วนพื้นที่โดยไม่เปลี่ยนเทคนิคการทอ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างและเหมาะกับตลาดปัจจุบันถือเป็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการที่สามารถขยายผลได้ การถอดอัตลักษณ์สีจากทรัพยากรพื้นถิ่นด้วยระบบ CMYK และ Munsell ช่วยกำหนดโทนสีอย่างแม่นยำ สะท้อนภูมิปัญญาได้ชัดเจน สีที่ได้ถูกนำไปใช้ในผลิตภัณฑ์ผ้าทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ภายใต้แนวคิด STAR Model ที่เชื่อมโยงชุมชนกับการออกแบบยั่งยืน การทดสอบตลาดยืนยันศักยภาพของผลิตภัณฑ์ทั้งด้านความงาม การใช้งาน และความยั่งยืน สรุปได้ว่า กระบวนการถอดอัตลักษณ์สีในครั้งนี้ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรม เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ และอนุรักษ์ทรัพยากรอย่างยั่งยืน เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาทั้งในระดับชุมชนและตลาดโลก

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สารช่วยย้อม (mordant) ที่มาจากธรรมชาติเพื่อเพิ่มความคงทนของสีโดยไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการเปรียบเทียบเทคนิคการ

ย้อมแบบดั้งเดิมกับกระบวนการย้อมสมัยใหม่เพื่อหาวิธีการที่ให้ประสิทธิภาพสูงสุดในการคงทนของสีและการประหยัดทรัพยากรการผลิต

เอกสารอ้างอิง

- กาสิ๊ก เต๊ะขันหมาก, พินิตสุภา ธรรมประมวล และ กานดา เต๊ะขันหมาก. (2563). การพัฒนาผ้าฝ้ายมัดหมี่ที่มีทอมือย้อมธรรมชาติต่อยอดภูมิปัญญาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตำบลโคกเจริญ อำเภอกอเจริญ จังหวัดลพบุรี. *วารสารการวิจัยเพื่อการพัฒนาชุมชน (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 13(4), น. 84 - 115.
<https://doi.org/10.14456/jcdr-hs.2020.38>
- ชนิศา มณีรัตน์รุ่งโรจน์ และ ขวัญกมล ดอนขวา. (2561). การจัดการโซ่อุปทานของผ้าไหมในจังหวัดนครราชสีมา. *วารสารสังคมศาสตร์สุรนารี*, 12(2), น. 85 - 107. <https://doi.org/10.55766/HWXF3730>
- ชัชวรินทร์ พูลสวัสดิ์. (2566). การสร้างแบรนด์สินค้าให้ประสบความสำเร็จในยุคดิจิทัล. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 3(6), น. 141 - 152. <https://doi.org/10.60027/iarj.2023.271071>
- นราวดี โลหะจินดา. (2567). ศึกษาและถ่ายทอดความรู้การปลูกองุ่นและทดลองก่อนหม้อครามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมครามจังหวัดปัตตานี. *วารสารปาริชาติ*, 37(2), น. 361 - 376.
<https://doi.org/10.55164/pactj.v37i2.266686>
- พาฝัน นุห์ และ มัทนา วัฒนอมศักดิ์. (2567). ปัจจัยที่เอื้อต่อผลิตภาพการปฏิบัติงานของพนักงานสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ. *วารสาร มจร ปรัชญาปริทรรศน์*, 7(2), น. 371 - 385.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmpr/article/view/272749>
- เมธิตา วิจิตรกุล, วรินทร์ดา อ่อนคำภา และ ชลธิชา โมกหลวง. (2567). One-handed bra aid: นวัตกรรมช่วยในการสวมเสื้อชั้นในด้วยมือข้างเดียว. *เวชบันทึกศิริราช*, 17(2), น. 162 - 165. <https://doi.org/10.33192/smb.v17>
- วันสนันท์ ศิริรัตน์, ปุณณดา ทรงอิทธิสุข, พัชรภรณ์ อ่อนเขต และ ภชิสรา ปัทมภูวนนท์. (2567). การสร้างอัตลักษณ์ผ้าทอมือชาวกะเหรี่ยงเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์เหลือใช้ บ้านทีกะเปือตำบลช่องแคบ อำเภอบพพระ จังหวัดตาก. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 4(6), น. 903 - 920.
<https://doi.org/10.60027/iarj.2024.281427>
- วรภรณ์ มนต์ไทรเวศย์ และ พลิชฐ์ ปานแร. (2567). สีสนในเส้นด้าย: ความท้าทายในการสร้างสรรค์และพัฒนาผ้าทอกะเหรี่ยงไปอย่างยั่งยืน. *วารสารปาริชาติ*, 37(3), น. 600 - 620.
<https://doi.org/10.55164/pactj.v37i3.270223>
- ศิวรี อรัญนารถ. (2567). การพัฒนาสิ่งทอย้อมสีธรรมชาติจากกากเมล็ดโกโก้กับแนวคิดแฟชั่นยั่งยืน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์*, 11(1), น. 1 - 10.
<https://doi.org/10.60101/faraa.2024.259603>
- อังกาบ บุญสูง. (2554). การพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนผ้าทอพื้นเมืองในจังหวัดอุตรดิตถ์. *วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 2(1), น. 63 - 73.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/26406>
- อังกาบ บุญสูง. (2558). การพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ชุมชนทางด้านศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดอุตรดิตถ์ [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Abe, F. R., Machado, A. L., Soares, A. M., de Oliveira, D. P. & Pestana, J. L. (2019). Life history and behavior effects of synthetic and natural dyes on *Daphnia magna*. *Chemosphere*, 236.
<https://doi.org/10.1016/j.chemosphere.2019.124390>

- An, S. K., Kumphai, P., Alam, A. M. & Eike, R. J. (2022). Traditional handwoven textiles: A case study of thermal comfort of Thailand's traditional fusible and nonfusible linings. *Textile Research Journal*, 92(21 - 22), 3973 - 3981. <https://doi.org/10.1177/00405175221097105>
- Asakitikpi, A. O. (2007). Functions of hand woven textiles among Yoruba women in Southwestern Nigeria. *Nordic Journal of African Studies*, 16(1), 101 - 115. <https://doi.org/10.53228/njas.v16i1.54>
- Chudasri, D. (2015). *An investigation into the potential of design for sustainability in the handicrafts of northern Thailand* [Doctoral dissertation, Lancaster University]. Lancaster EPrints. <https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/133494/>
- Dewan, A. (2002). *Woven textiles as art: An examination of the revival of weaving in the Chittagong Hill tracts* [Doctoral dissertation, Concordia University]. <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/1845/>
- Eiseman, L. & Recker, K. (2011). *Pantone: The twentieth century in color*. Chronicle Books.
- Halim, A. F., Islam, M. T. & Hoque, M. M. U. (2021). Chemistry of sustainable coloration of textile materials. In M. T. Islam, R. Kumar & A. E. Kabeer (Eds.), *Green chemistry for sustainable textiles*, 57 - 67. Woodhead Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-85204-3.00003>
- Indraningsih, A. W. (2013). Natural dyes from plants extract and its applications in Indonesian textile small medium scale enterprise. *Eksergi*, 11(1), 16 - 22. <https://doi.org/10.31315/e.v11i1.327>
- Islam, M. T., Islam, T., Islam, T. & Repon, M. R. (2022). Synthetic dyes for textile colouration: Process, factors and environmental impact. *Textile and Leather Review*, 5, 327 - 373. <https://doi.org/10.31881/TLR.2022.27>
- Kant, R. (2011). Textile dyeing industry: An environmental hazard. *Natural Science*, 4(1), 22 - 26. <https://doi.org/10.4236/ns.2011.41004>
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607 - 610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Niyomyart, P., Bubpha, S. & Bailee, C. (2023). Area -based education strategies for primary schools in Nong Khai Province. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 33, 634 - 652. <https://doi.org/10.59670/jns.v33i.749>
- Norman, D. (2007). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Pandya, A. & Thoudam, J. (2010). Handloom weaving, the traditional craft of Manipur. *Indian Journal of Traditional Knowledge*, 9(4), 651 - 655. <https://nopr.niscpr.res.in/bitstream/123456789/10311/1/>
- Parameswara, A., Saskara, I. A. N., Utama, I. M. S. & Setyari, N. P. W. (2023). Exploring cultural value and its sustainability of Balinese handwoven textiles. *TEXTILE*, 21(1), 174 - 197. <https://doi.org/10.1080/14759756.2022.2043517>
- Pruitt, J. & Adlin, T. (2010). *The persona lifecycle: Keeping people in mind throughout product design*. Elsevier. https://books.google.co.th/books?id=Ct7kU5kO_T8C
- Pujilestari, T. (2015). Sumber dan pemanfaatan zat warna alam untuk keperluan industri. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 32(2), 93 - 106. <https://doi.org/10.22322/dkb.v32i2.1365>

- Ragab, M. M., Hassabo, A. G. & Othman, H. (2022). An overview of natural dyes extraction techniques for valuable utilization on textile fabrics. *Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science*, 19(2), 137 - 153. <https://doi.org/10.21608/jtcps.2022.130253.1115>
- Sanjeeda, I. & Taiyaba, A. N. (2014). Natural dyes: Their sources and ecofriendly use as textile materials. *Journal of Environmental Research and Development*, 8 (3A), 683. <https://www.researchgate.net/publication/323749244>
- Singha, K., Pandit, P., Maity, S. & Sharma, S. R. (2021). Harmful environmental effects for textile chemical dyeing practice. In M. T. Islam (Ed.), *Green chemistry for sustainable textiles*, 153 - 164. Woodhead Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-85204-3.00005-1>
- Sukamon, M. (2019). Transforming traditional trade of the hand-woven textile community to digital trade: The case study of Tai Lue group at Toong Mork Village, Chiang Kham, Phayao, Thailand. *Journal of Advanced Research in Social Sciences and Humanities*, 4(2), 74 - 79. <https://doi.org/10.26500/JARSSH-04-2019-0205>

การพัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด เพื่องานแฟชั่นไลฟ์สไตล์

DEVELOPING INNOVATIVE ALTERNATIVE MATERIAL FROM MUSHROOM FOR FASHION LIFESTYLE PRODUCTS

ณัฐชยา เปี้ยแก้ว / NUTCHAYA PIKAIEW*

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE ARTS, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

ศิริ อรัญนารถ / SIWAREE ARUNYANART

สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

FASHION AND TEXTILE, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

Received : February 13, 2024

Revised : May 27, 2025

Accepted : June 10, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยวัสดุทางเลือกจากเห็ด ภายใต้แนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ภายใต้หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ควบคู่กับการทดลองสร้างสรรค์นวัตกรรมวัสดุทางเลือกเพื่อใช้ในงานแฟชั่นไลฟ์สไตล์ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้กระบวนการเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) โดยมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ระยะ ในการสัมภาษณ์ระยะที่ 1 เพื่อให้ได้แนวทางพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ เมื่อได้ต้นแบบวัสดุทางเลือก และสัมภาษณ์ในระยะที่ 2 เพื่อประเมินการพัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

ผลสรุปงานวิจัย พบว่า กระบวนการทดลองด้วยนวัตกรรมรูปแบบวัสดุหนึ่ง สามารถสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยส่วนผสม คือ เห็ดนางฟ้า (Oyster mushroom) 40% ไบโอดีร์ (Binder) 40% น้ำ (Water) 20% เป็นส่วนประกอบหลัก ต้ม บั่น ผสม และใช้วิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใยสับปะรด หรือผ้าอัด เหลือทิ้ง รอแห้ง และต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ด มีลักษณะพื้นผิวสัมผัส หยาบ ลื่น คล้ายวัสดุหนัง ขนาด 0.3 - 1 มิลลิเมตร มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภท เสื้อคลุม กระเป๋า รองเท้า โดยผลจากการทดลองต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ดที่ 13, 14, 15 และ 16 ในภาพรวมมีความเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ และจะเป็นวัสดุหลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ดด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนต่อไป

คำสำคัญ: นวัตกรรม, วัสดุทางเลือก, เห็ด, ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

Abstract

This research article is part of a study on Innovative fashion lifestyle products with alternative material from mushroom under the concept of circular design, conducted within the Doctor of Philosophy

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail: 6581005935@student.chula.ac.th

Program in Creative Arts curriculum. The objective of this research was to develop innovative alternative materials from mushrooms for fashion lifestyle brands. This qualitative research included experiments in creating innovative alternative materials for use in fashion and lifestyle applications. Data collection employed expert interviews using the Delphi Technique process across two phases. Phase 1 interview aimed to obtain guidelines for developing alternative materials from mushrooms for fashion lifestyle products. When the prototype of alternative materials is completed, Phase 2 interviews were conducted to evaluate the development of alternative materials from mushrooms that are suitable for fashion lifestyle products and brands.

The research findings revealed that the experimental process with innovative leather material forms successfully created alternative materials from mushrooms for fashion lifestyle products. The ingredients are 40% oyster mushroom, 40% binder, and 20% water as the main ingredients, processed through boiling, blending, mixing, then applied using a coating method on pineapple fibers or waste pressed fabric, fabric before drying. The resulting mushroom-based alternative material prototype exhibited a texture that was both rough and smooth, similar to leather material, with a thickness of 0.3-1 millimeter. Based on the results of testing prototype materials, alternative materials from mushrooms numbered 13, 14, 15 and 16 demonstrated overall suitability for fashion lifestyle products and will serve as primary materials in the design of fashion lifestyle products and brands based on innovative mushroom alternative materials within the circular design concept.

Keywords: innovation, alternative materials, mushroom, fashion lifestyle products

บทนำ

อุตสาหกรรมแฟชั่นเติบโตอย่างรวดเร็วจากการเปลี่ยนแปลงของแนวโน้มแฟชั่น และความต้องการของผู้บริโภคที่ต้องการจำนวนมาก ผลิตภัณฑ์แฟชั่นเป็นผลิตภัณฑ์ที่ต้องเปลี่ยนแปลงบ่อยเนื่องจากรสนิยมของผู้บริโภคที่ไม่แน่นอน หรือผู้บริโภคที่ต้องการตามแฟชั่น ดังนั้นผู้ผลิต ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์แฟชั่นจึงจำเป็นต้องผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการผู้บริโภค จนทำให้เกิดเป็นธุรกิจที่เรียกว่า แฟชั่นแฟชั่น (Fast Fashion) ในกลุ่มแบรนด์ผลิตภัณฑ์แฟชั่น ซึ่งผลิตภัณฑ์แฟชั่นเป็นวงจรวัฏจักรชีวิตที่มีอายุสั้น มีแนวโน้มแฟชั่นความนิยมแค่ช่วงระยะหนึ่งไม่ยาวนาน ผลิตได้อย่างรวดเร็ว และจำนวนมาก หลากหลายรูปแบบ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้ใช้วัตถุดิบทรัพยากรธรรมชาติที่สิ้นเปลือง การเลือกใช้วัสดุเส้นใยสังเคราะห์ เช่น โพลีเอสเตอร์ ซึ่งต้องใช้ปิโตรเลียมในการผลิต เป็นปัญหาในเรื่องการปนเปื้อนในดิน และน้ำ รวมทั้งก่อให้เกิดก๊าซเรือนกระจกในอากาศ (Loetscher, 2017) และในอุตสาหกรรมฟอกหนัง เครื่องหนังสัตว์ที่ก่อให้เกิดมลพิษทั้งกระบวนการผลิตที่ต้องใช้สารเคมี และเป็นแหล่ง

เกิดคาร์บอนไดออกไซด์สู่อากาศในปริมาณมหาศาล (จิตติมา เจริญพานิช และ ศรีสุดา นิเทศน์, 2559) แม้ว่าในหลายแบรนด์ได้เลือกใช้วัสดุที่เป็นธรรมชาติในการผลิตสินค้าเพื่อหลีกเลี่ยงการให้วัสดุสังเคราะห์ แต่ในกระบวนการผลิตเส้นใยธรรมชาติ เช่น ผ้าฝ้ายนั้น เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมากมายเช่นกัน ทั้งในเรื่องทำให้ผืนดินแห้งแล้ง เพราะต้องใช้น้ำที่สิ้นเปลืองจำนวนมาก ในการปลูกฝ้าย นอกจากนี้ จากรายงาน เว็ลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) ในปี 2565 ระบุว่า ผลิตภัณฑ์แฟชั่น และห่วงโซ่อุปทานได้สร้างมลพิษเป็นอันดับ 3 ของโลก (McFall-Johnsen, 2020) เหตุนี้จึงเป็นที่มาที่ทำให้เกิดกระแสความนิยมในเรื่องการสร้างวัสดุทางเลือกที่เป็นมิตรกับธรรมชาติอย่างแท้จริง ต่อต้านการใช้หนังจากสัตว์ ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

วัสดุทางเลือกแห่งอนาคตเกิดขึ้นในหลายทิศทาง เพื่อทดแทนการใช้ปิโตรเคมีด้วยวัสดุธรรมชาติ หรือวัสดุทางชีวภาพ โดยวัสดุเหล่านี้มีรูปแบบ และประสิทธิภาพที่ช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (ณัฐภัทร รัตนวิชัย, 2565) ซึ่งวัสดุ

ทางเลือก (Alternative Materials) นั้นจะเป็นการพัฒนาวัสดุทางเลือกที่มีความปลอดภัยต่อผู้บริโภค เพื่อลดการใช้ทรัพยากร และลดของเสียจากเชื้อเพลิงฟอสซิล ส่งเสริมพลังงานเศรษฐกิจหมุนเวียนในกระบวนการผลิตในตลาดวัสดุทั่วโลก ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและมีการนำไปใช้อย่างมากมายในธุรกิจ (Hetherington et al., 2021) การใช้วัสดุชีวภาพ (Bio - Material) หนึ่งในวัสดุทดแทนในโครงสร้างแบบไบโอเป็นวัสดุพื้นฐาน (Bio - Based Materials) ในหลายบริษัทได้ทำการทดลองวัสดุนี้ขึ้น เช่น วัสดุทางเลือกหนังจากพืชที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงหนังสัตว์ ทั้งผิวสัมผัสการใช้งาน ความยืดหยุ่น และความทนทาน ซึ่งเป็นทางเลือกใหม่ให้กับผู้บริโภคที่หันมาใช้ผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีส่วนประกอบจากสัตว์มากขึ้น (Qua, 2019) จนเกิดธุรกิจรายใหม่หลายแห่งที่นำเสนอนวัตกรรมวัสดุทางเลือกหนังจากเส้นใยพืชผักที่แตกต่างกันออกไป (Baliyan & Diwan, 2021, p. 136-146) และส่งผลให้ผลิตภัณฑ์เครื่องหนังจากพืช มีส่วนแบ่งทางการตลาดขยับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Vegconomist, 2020) และจากการสำรวจตลาดผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้านการเลือกใช้วัสดุทางเลือก พบว่า ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีชื่อเสียง เช่น แอร์แมส (Hermès) สเตลล่า แมคคาร์ทนี (Stella McCartney) และ อติดาส (Adidas) มีการเลือกใช้วัสดุทางเลือกด้วยวัสดุธรรมชาติมากขึ้น เช่น วัสดุจากเห็ดทดแทนหนังสัตว์ให้กับผลิตภัณฑ์ (Vandelook et al., 2021, p. 1-10) และในประเทศไทยมีศักยภาพในการผลิตเห็ดเศรษฐกิจมากถึง 13 ชนิด แต่ยังมีขาดความรู้การพัฒนาวัสดุทางเลือกด้วยเห็ดในทิศทางผลิตภัณฑ์รูปแบบอุปโภคบริโภค ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ อีกทั้งในตราสินค้าแฟชั่นไทยที่มีนโยบายความยั่งยืน เน้นการใช้วัสดุหมุนเวียน วัสดุทางเลือกเป็นมิตรกับธรรมชาติยังมีน้อย เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาต่อยอดในธุรกิจตราสินค้าแฟชั่นในประเทศไทย ส่งเสริมและผลักดันให้เป็นผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์หมุนเวียนได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. หาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) รวบรวมข้อมูล

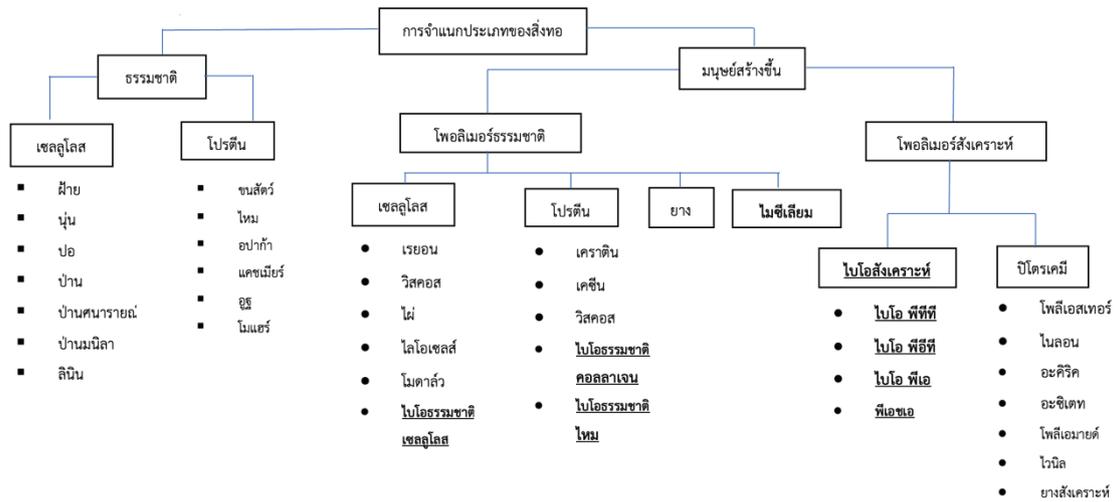
ความคิดเห็นจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ, นักออกแบบ, นักวิชาการ และผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า 5 ปี 3 กลุ่ม ด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ, ด้านพัฒนานวัตกรรมวัสดุสิ่งทอ และด้านเห็ดเศรษฐกิจในประเทศไทย โดยมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ระยะ ในการสัมภาษณ์ระยะที่ 1 เพื่อให้ได้แนวทางพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ เมื่อได้ต้นแบบวัสดุทางเลือก และจะทำการสัมภาษณ์ในระยะที่ 2 เพื่อประเมินการพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. คัดเลือกเห็ดเพื่อการทดลองวัสดุทางเลือกเฉพาะสายพันธุ์เห็ดเศรษฐกิจในประเทศไทย
2. การพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด อยู่ภายใต้ขอบเขตการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมแฟชั่นไลฟ์สไตล์
3. สร้างเครื่องมือสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และหาค่า IOC
4. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระยะที่ 1 สรุปผล
5. ทดลอง พัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์
6. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระยะที่ 2 สรุปผล
7. สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วัสดุทางเลือกผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

วัสดุ และสิ่งทอเป็นกุญแจสำคัญสำหรับนักออกแบบสินค้าแฟชั่นในการสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างความโดดเด่น และเอกลักษณ์ เพื่อให้หนีกรอบแบบ หรือตราสินค้าแฟชั่นได้เป็นก้าวแรกในการปูทางสู่อนาคตที่ยั่งยืน การพัฒนาวัสดุทางเลือกโดยใช้วัสดุธรรมชาติ หรือการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีในการช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้จุลินทรีย์ แบคทีเรีย ในการเริ่มต้นสร้างวัสดุใหม่ การใช้วัสดุจากสิ่งเหลือทิ้ง การใช้วัสดุหมุนเวียนเป็นวัสดุพื้นฐานในการเกิดวัสดุที่สามารถกลับมาใช้ได้อีกครั้ง หรือที่เรียกว่า วัสดุชีวภาพ (Bio - Materials) โดยใช้นวัตกรรมที่อยู่ในรูปแบบของไบโอธรรมชาติ (Bio - fabricated) หรือไบโอสังเคราะห์ (Bio - synthetic) ซึ่งสามารถเป็นวัสดุทางเลือกหรือสิ่งทอทางเลือกทดแทนได้มากมาย เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดผลิตภัณฑ์แฟชั่นในรูปแบบวัสดุอนาคตที่ยั่งยืน



ภาพที่ 1 แผนภาพจำแนกประเภทของวัสดุสิ่งทอ
ที่มา : ญัฐชยา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากข้อมูลการจำแนกประเภทวัสดุสิ่งทอ พบว่า วัสดุสิ่งทอสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุจากมนุษย์สร้างขึ้น โดยแบ่งเป็นกลุ่มรองได้ 3 กลุ่ม คือ วัสดุธรรมชาติ วัสดุกึ่งธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์ ซึ่งมีกลุ่มย่อยในแต่ละกลุ่มรอง เช่น วัสดุธรรมชาติแบ่งกลุ่มย่อย คือเซลลูโลส และโปรตีน วัสดุกึ่งธรรมชาติ คือ เซลลูโลส โปรตีน ยาง และไนล่อน วัสดุสังเคราะห์ คือ ไบโอสังเคราะห์ และปีโตรเคมี ซึ่งวัสดุทาง

เลือกคือวัสดุทดแทนสัตว์ ทรัพยากรที่มีจำกัด เช่น ปีโตรเลียม หรือ วัสดุทางเลือกที่สามารถหมุนเวียนได้เป็นมิตรสิ่งแวดล้อม วัสดุทางเลือกจึงเป็นวัสดุที่ตั้งต้นจากธรรมชาติ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น ไบโอรธรรมชาติ ไบโอสังเคราะห์ และไบโอชีวภาพ ในการทดลองนี้วัสดุทางเลือกจากเห็ด สามารถระบุได้ว่าเป็นหนึ่งในวัสดุ ไบโอรธรรมชาติ ในการใช้สำหรับนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุทางเลือกของแบรนด์สินค้าแฟชั่น

International / Thai Fashion Brand	Policy in BCG	Materials / Alternative Materials	Type	Fashion Product	Eco - Centric / All products
Hermès	ü	Mushroom : Mycelium	Bio fabricated : bio assembled material	bag	Eco - Centric
Stella McCartney	ü	Mushroom : Mycelium	Bio fabricated : bio assembled material	clothing, bag	Eco - Centric
Stella McCartney	ü	Biodegradable and plant - derived : BioSequin	Bio synthetic	clothing	Eco - Centric
Nike	ü	Waste plastic : Biosynthetic	Bio synthetic	shoes	Eco - Centric

International / Thai Fashion Brand	Policy in BCG	Materials / Alternative Materials	Type	Fashion Product	Eco-Centric / All products
Adidas	ü	Mushroom : Mycelium	Bio fabricated : bio assembled material	shoes	Eco-Centric
Adidas (by Stella McCartney)	ü	develop proteins inspired by these natural silks : BioSilk	Bio fabricated : silk	clothing	Eco-Centric
Phillip Lim	ü	seaweed and bamboo fiber : SeaCell	Bio fabricated : cellulose	sequins : dress	Eco-Centric
Gucci	ü	a blend of viscose and wood pulp : bio-based polyurethane	Bio fabricated : cellulose	shoes	Eco-Centric
Bottega Veneta	ü	japanese washi paper : natural polymer	Bio fabricated : cellulose	bag	Eco-Centric
H&M	ü	waste from wine	Bio fabricated : grape	bag	Eco-Centric
H&M	ü	waste fruit	Bio fabricated : cellulose	clothing	Eco-Centric
HEXA	ü	bamboo, and agricultural waste	Bio fabricated : cellulose	shoes	All products
Reweastec Co., Ltd	ü	bagasse, bamboo leaves, rice straw and plastic waste PET	Bio synthetic	bag	All products
GEMIO	ü	rag and rubber	Bio fabricated : rubber	shoes	Eco-Centric

ภาพที่ 2 ภาพตารางการวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุทางเลือกของแบรนด์สินค้าแฟชั่น
ที่มา : รัชชญา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากตารางการวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุทางเลือกของแบรนด์สินค้าแฟชั่น แอร์แมส (Hermès) สเตลล่า แมคคาร์ทนี (Stella McCartney) ไนกี้ (Nike) อติดาส (Adidas) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากรากของเห็ด หรือ ไมซีเลียม (Mycelium) ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติทางชีวภาพ อติดาส (Adidas by Stella McCartney) เลือกใช้วัสดุทางเลือกด้วยโปรตีนจากไหม ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากไหม ฟิลลิป ลิม (Phillip Lim) เลือกใช้วัสดุ

ทางเลือกจากเส้นใยสาหร่าย และไม้ไผ่ หรือ ซีเซล (SeaCell) ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากเซลลูโลส กุชชี (Gucci) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากส่วนผสมวิสคอส และเยื่อไม้ ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากเซลลูโลส โบเตก้า เวเนต้า (Bottega Veneta) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากกระดาษวาชิญี่ปุ่น ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากเซลลูโลส เอชแอนด์เอ็ม (H&M) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากส่วนเหลือทิ้งจากองุ่น หรือผลไม้ ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอ

ธรรมชาติจากเซลลูโลส เฮกซ่า (Hexa) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากส่วนเหลือทิ้งทางการเกษตร และไม้ไผ่ ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากเซลลูโลส กิมีโอ (Gemio) เลือกใช้วัสดุและสิ่งทอทางเลือกจากเศษผ้า และยางพารา ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติจากเซลลูโลส นอกจากนี้ แมคคาร์ทนี (Stella McCartney) ไนกี้ (Nike) และบริษัท รีเวสเทค (Reweastec Co.,Ltd) เลือกใช้วัสดุทางเลือกจากขยะพลาสติก หรือพีชธรรมชาติที่ย่อยสลายได้ ในรูปแบบนวัตกรรมไบโอธรรมชาติสังเคราะห์ และตราสินค้าในกลุ่มผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่างประเทศ และในไทยมีนโยบายที่ช่วยขับเคลื่อนแนวคิดธุรกิจแบบยั่งยืนตามยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจ (Bio - Circular - Green Economy : BCG) (สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, 2563) โดยตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทเครื่องแต่งกาย และเครื่องประกอบการแต่งกาย ในสายผลิตภัณฑ์ (Product line) แฟชั่นที่เป็นมิตรสิ่งแวดล้อม

(Eco - centric) ในบางคอลเลกชัน ซึ่งพบมากในกลุ่มตราสินค้าแฟชั่นต่างประเทศ และตราสินค้าไทย กิมีโอ (Gemio) และ เฮกซ่า (Hexa) และบริษัทรีเวสเทค (Reweastec Co.,Ltd) พบว่า เป็นตราสินค้าที่เน้นวัสดุทางเลือกของผลิตภัณฑ์ในทุกคอลเลกชัน (Collection) ในสายผลิตภัณฑ์ภายใต้การพัฒนาวัสดุทางเลือก ซึ่งแสดงให้เห็นได้ชัดว่าตราสินค้าแฟชั่นชั้นนำต่างประเทศได้ตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม เห็นความสำคัญของสวัสดิภาพในสัตว์ และธรรมชาติ ช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการลดผลกระทบของสิ่งแวดล้อม ในขณะเดียวกัน ตราสินค้ากลุ่มสินค้าแฟชั่นในประเทศไทย เฮกซ่า (Hexa) บริษัทรีเวสเทค (Reweastec Co.,Ltd) และ กิมีโอ (Gemio) แต่ละตราสินค้ามีนโยบายที่ช่วยขับเคลื่อนแนวคิดธุรกิจแบบยั่งยืน มีการพัฒนาการใช้วัสดุทางเลือกเช่นเดียวกัน แต่เห็นได้ชัดว่า ตราสินค้าสินค้าแฟชั่นที่มุ่งเน้นธุรกิจตามนโยบายวัสดุทางเลือกที่ยั่งยืนในประเทศไทยนั้นยังมีจำนวนน้อย

3. การเปรียบเทียบชนิดเห็ดเศรษฐกิจเพื่อคัดเลือกสำหรับการทดลอง สร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด

ชนิด	คุณสมบัติ	ราคาเฉลี่ย	วิสาหกิจชุมชน	ความเหมาะสม
นางฟ้า	เพาะง่าย มีทุกฤดู	40 - 50	177	เหมาะสม
นางรม	เพาะง่าย มีทุกฤดู	50 - 70	9	เหมาะสม
เป่าฮือ	เพาะยาก มีบางฤดู	80 - 100	1	ไม่เหมาะสม
หูหนู	เพาะง่าย มีบางฤดู	60 - 70	4	ไม่เหมาะสม
กระด้าง	เพาะยาก มีบางฤดู	140 - 150	4	ไม่เหมาะสม
ขอนขาว	เพาะยาก มีบางฤดู	80 - 130	20	ไม่เหมาะสม
เห็ดหอม	เพาะยาก มีบางฤดู	140 - 320	9	ไม่เหมาะสม
โคนน้อย	เพาะง่าย มีบางฤดู	120 - 150	3	ไม่เหมาะสม
โคนญี่ปุ่น	เพาะยาก มีบางฤดู	70 - 85	2	ไม่เหมาะสม
มิลกี้	เพาะยาก มีบางฤดู	250 - 700	1	ไม่เหมาะสม
แครง	เพาะยาก มีบางฤดู	150 - 200	2	ไม่เหมาะสม
หลินจือ	เพาะยาก มีบางฤดู	500 - 2,500	6	ไม่เหมาะสม
ถั่งเช่า	เพาะยาก มีบางฤดู	5,000 - 100,000	1	ไม่เหมาะสม

ภาพที่ 3 ภาพตารางเปรียบเทียบชนิดเห็ดเพื่อคัดเลือกสำหรับการทดลอง สร้างนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด

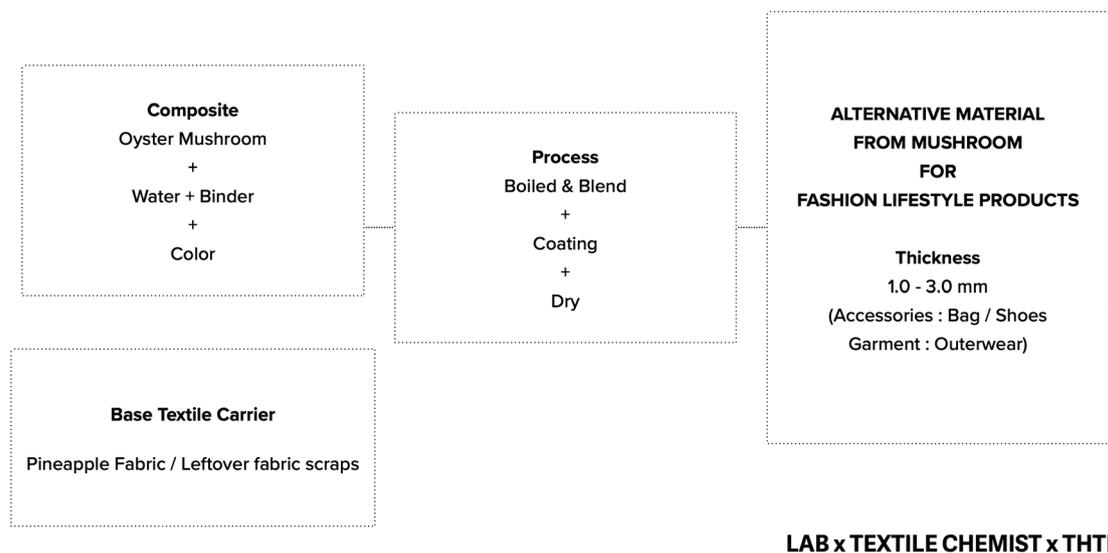
ที่มา : ญัฐชยา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากการศึกษาเห็ดเศรษฐกิจเพื่อคัดเลือกสำหรับการทดลอง สร้างด้วยนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด พบว่า จากเห็ดเศรษฐกิจในประเทศไทยทั้ง 13 ชนิด เห็ดนางฟ้าเป็นชนิดที่เหมาะสมที่สุด โดยวิเคราะห์ ด้านคุณสมบัติ เพาะปลูกได้ง่ายได้ทุกฤดู ระยะการเพาะเลี้ยงสั้น ดูแลรักษาได้ง่าย มีต้นทุนต่ำ และคุ้มทุนต่อการเป็นวัสดุทางเลือก ราคาเฉลี่ยต่ำกว่าเห็ดเศรษฐกิจชนิดอื่น รวมทั้งจำนวนวิสาหกิจชุมชนเห็ดในประเทศไทย มีจำนวนมากที่สุด จึงเป็นเห็ดที่เหมาะสมต่อการทดลอง พัฒนา สร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ดมากที่สุด

4. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ระยะ 1

จากผลสรุปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระยะ 1 พบว่า อุตสาหกรรมแฟชั่นสิ่งทอเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อม ต้องการส่งเสริมสนับสนุนวัสดุทางเลือกและผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมให้มากขึ้น วัสดุทางเลือกจากเห็ดเป็นวัสดุมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเหมาะสมในการพัฒนาสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยรูปแบบกระบวนการสร้างวัสดุทางเลือกด้วยนวัตกรรมวัสดุหนัง (Leather) มีความเป็นไปได้ว่าเหมาะสมที่สุด และมีโอกาสที่วิสาหกิจชุมชนเห็ดในประเทศไทยนำไปต่อยอดธุรกิจประเภทอุปโภคได้ รวมทั้งมีแนวโน้มเป็นทางเลือกใหม่ของผู้บริโภค ประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

5. โครงสร้างของส่วนประกอบ และกระบวนการของนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด



ภาพที่ 4 ภาพตารางโครงสร้างของส่วนประกอบ และกระบวนการของนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด
ที่มา : ณิชญา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากการผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระยะที่ 1 ผู้วิจัยจึง ศึกษา ทดลอง พัฒนานวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด ร่วมกับนักพัฒนาวัสดุสิ่งทอ สถาบันอุตสาหกรรมสิ่งทอ (THTI) ซึ่งสามารถสรุปส่วนประกอบหลักของการทดลองในงานวิจัยได้ดังนี้ ประกอบด้วย เห็ดนางฟ้า (Oyster mushroom) ไบโเดอร์ (Binder) และน้ำ (Water) เป็นส่วน

ประกอบหลัก โดยมีกระบวนการทดลองด้วยการ ต้ม ปั่น ผสมส่วนประกอบ และใช้วิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใยสับปรด หรือผ้าอัดเหลือทิ้ง และรววัสดุหนัง ซึ่งเป็นขั้นตอนนวัตกรรมรูปแบบวัสดุหนัง ที่เหมาะกับการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ดสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

6. การทดลองนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบการทดลองนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด

Material		Composite	Process	Physical Structure	Thickness	Outcomes	ALTERNATIVE MATERIAL FROM MUSHROOM
1	Grey Oyster Mushroom	Grey Oyster Mushroom 40 % Hard Binder 40% Water 20%	บด	ไม้เกาะตัวเป็นแผ่น มีกลิ่นแรง เมื่อแห้งสนิท แข็งแรง	4-6mm.	ไม่เหมาะสมใช้ต้องพัฒนาต่อ	
2	Grey Oyster Mushroom	Grey Oyster Mushroom 40 % Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20%	ต้ม,บด	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แข็งแรง แตกง่ายเล็กน้อย	4-5mm.	ไม่เหมาะสมใช้ต้องพัฒนาต่อ	หนามาก แตก ไม่เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่น
3	Grey Oyster Mushroom	Grey Oyster Mushroom 40 % Soft Binder 30% Hard Binder 10% Water 20%	ต้ม,บด, กดด้วยความร้อน	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แข็ง มีความเหนียว แดกยาก	4-5mm.	ไม่เหมาะสมใช้ต้องพัฒนาต่อ	หนามาก เหนียว เหมาะกับผลิตภัณฑ์บางชนิด
4	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25%	ต้ม,บด	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แข็งแต่มีความเหนียว ยืดหยุ่นเล็กน้อย แดกเล็กน้อย	3mm.	ตัดเข้าได้ ต้องพัฒนาต่อ	บาง รอบ คล้ายหนัง ไม่เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่น
5	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25% Color : Red 1g Blue1g Yellow 0.5 +Water 100 ml	ต้ม, ไล่สี, เป็น	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แข็งแต่มีความเหนียว ยืดหยุ่นเล็กน้อย แดกเล็กน้อย ได้สีตามต้องการ	2mm.	ตัดเข้าได้ ต้องพัฒนาต่อ	ค่อนข้างหนา เหนียว เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
6	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25%	ต้ม,บด, เป็น และเย็บ	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท หนุ่ม บาง มีความเหนียว ไม่แตก	2mm.	ตัดเข้าได้	บาง เหนียว คล้ายหนัง เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่น
7	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25% Color : Red 1g Blue1g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่ สี, เป็นและเย็บ	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท หนุ่ม บาง มีความเหนียว ไม่แตก ได้สีตามต้องการ	2mm.	ตัดเข้าได้	
8	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25%	ต้ม,บด, เป็น และเย็บ	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท หนุ่ม บาง มีความเหนียว ไม่แตก	1mm.	ตัดเข้าได้	
9	Grey Oyster Mushroom	Banana Grey Oyster Mushroom 25 % Banana 25% Hard Binder 25% Soft Binder 25% Color : Red 1g Blue1g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่ สี, เป็นและเย็บ	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท หนุ่ม บาง มีความเหนียว ไม่แตก ได้สีตามต้องการ	1mm.	ตัดเข้าได้	

*สูตรการทดลองนี้ ยิงขนาดขนาด 40 x 60 cm
*ขนาดความยาว ความหนาวัสดุขึ้นอยู่กับขนาดกับแอล
*ระยะเวลาวัสดุแห้งสนิทประมาณ 3-5 วัน ขึ้นอยู่กับพื้นที่ สภาพอากาศ

Material		Base	Composite	Process	Physical Structure	Thickness	Outcomes	ALTERNATIVE MATERIAL FROM MUSHROOM
10	Grey Oyster Mushroom	Banana Pineapple Fabric	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Yellow 1 g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท มีความแข็งแรง บาง ได้สีตามต้องการ	0.3mm.	ตัดเข้าได้	
11	Grey Oyster Mushroom	Banana Pineapple Fabric	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Blue1g Yellow 0.5 +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แดก ที่ผิว คล้ายหนัง ได้สีตามต้องการ	1mm.	ตัดเข้าไม่ได้	บาง แตก คล้ายหนัง ไม่เหมาะกับผลิตภัณฑ์
12	Grey Oyster Mushroom	Banana Pineapple Fabric	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Yellow 1 g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท มีความแข็งแรง บาง ได้สีตามต้องการ	0.3mm.	ตัดเข้าได้	บางมาก หอบ เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
13	Grey Oyster Mushroom	Banana Lettuce fabric scraps	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Yellow 1 g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แดก ที่ผิว คล้ายหนัง ได้สีตามต้องการ	1mm.	ตัดเข้าได้	บาง คล้ายหนัง เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
14	Grey Oyster Mushroom	Banana Pineapple Fabric	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Blue 0.5 g Yellow 1 g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท มีความแข็งแรง บาง ได้สีตามต้องการ	0.5mm.	ตัดเข้าได้	บางมาก หอบ เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
15	Grey Oyster Mushroom	Banana Lettuce fabric scraps	Grey Oyster Mushroom 20 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Blue 0.5 g Yellow 1 g +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท แดก ที่ผิว คล้ายหนัง ได้สีตามต้องการ	1mm.	ตัดเข้าได้	บาง คล้ายหนัง เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
16	Grey Oyster Mushroom	- Pineapple Fabric	Grey Oyster Mushroom 40 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 0.5g Blue 1g Yellow 0.5 +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท มีความแข็งแรง บาง ได้สีตามต้องการ	0.5mm.	ตัดเข้าได้	บางมาก หอบ เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด
17	Grey Oyster Mushroom	- Lettuce fabric scraps	Grey Oyster Mushroom 40 % Banana 20% Hard Binder 30% Soft Binder 10% Water 20% Color : Red 1g Blue1g Yellow 0.5 +Water 100 ml	ต้ม,บด, ไล่สี, เป็น และเย็บ ผสมส่วนประกอบทั้งหมดและcooking 20 นาที	เกาะตัวเป็นแผ่น ไม้มีกลิ่น เมื่อแห้งสนิท ที่ผิวคล้ายหนัง ได้สีตามต้องการ	1mm.	ตัดเข้าได้	บาง คล้ายหนัง เหมาะกับผลิตภัณฑ์แฟชั่นบางชนิด

*สูตรการทดลองนี้ ยิงขนาดขนาด 40 x 60 cm
*ขนาดความยาว ความหนาวัสดุขึ้นอยู่กับขนาดกับแอล
*ระยะเวลาวัสดุแห้งสนิทประมาณ 3-5 วัน ขึ้นอยู่กับพื้นที่ สภาพอากาศ

ที่มา : ณัฐชยา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากการทดลอง สร้างนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด 17 ต้นแบบ เห็ดนางฟ้า (Oyster mushroom) ไบเดอร์ (Binder) และน้ำ (Water) เป็นส่วนประกอบหลัก และกล้วย (เนื้อกล้วยเป็นส่วนผสมในต้นแบบที่ 4 - 15) โดยมีกระบวนการทดลองด้วยการ ต้ม ปั่น ผสมส่วนประกอบ และใช้วิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใยสับปรด หรือผ้าอัดเหลือทิ้ง พบว่า ผลการทดลองต้นแบบที่ 1 ส่วนประกอบของวัสดุไม่เกาะตัวเป็นแผ่น มีกลิ่นแรง ไม่สามารถขึ้นต้นแบบเป็นวัสดุได้ และพบว่า ผลการทดลองต้นแบบที่ 2-17 วัสดุสามารถเกาะตัวเป็นแผ่น โดยกระบวนการด้วยการนำเห็ดไปต้ม บด และปั่นให้ละเอียดก่อนทำการทดลองสามารถดกกลืนวัสดุได้ การผสมใส่สีธรรมชาติสามารถได้สี

ใกล้เคียงตามที่ต้องการ พื้นผิวสัมผัสวัสดุขึ้นอยู่กับส่วนประกอบ สัดส่วน ความละเอียดของส่วนผสม โดยความกว้าง ความยาวของวัสดุขึ้นอยู่กับขนาดพื้นที่ของบล็อกทดลองความหนาของวัสดุขึ้นอยู่กับขนาดก้นบล็อก และจากการทดลองวัสดุทางเลือกจากเห็ดทั้ง 17 ต้นแบบ พบว่า ส่วนประกอบ สัดส่วนที่เหมาะสมกับการทำผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ เห็ดนางฟ้า (Oyster mushroom) 40 % ไบเดอร์ (Binder) 40% และน้ำ (Water) 20% โดยมีกระบวนการทดลองด้วยการ ต้ม บด ปั่น ผสมส่วนประกอบ และใช้วิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใยสับปรด หรือผ้าอัดเหลือทิ้ง และรอวัสดุแห้ง ทั้งนี้ระยะเวลาในการแห้งของวัสดุขึ้นอยู่กับสภาพอากาศ

7. ผลสัมฤทธิ์ผู้เชี่ยวชาญระยะ 2

ตารางที่ 2 ผลสรุปสัมฤทธิ์ผู้เชี่ยวชาญระยะ 2

ประเด็นข้อคำถาม	สรุปผลสัมฤทธิ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. ด้านความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุทางเลือก	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ มีความเป็นไปได้ในการสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ ขึ้นอยู่กับปัจจัยเรื่องขนาด ความหนา ความยืดหยุ่นของวัสดุของผลิตภัณฑ์ และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่มีความเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 13, 14, 15 และ 16
2. ด้านความสวยงามของพื้นผิววัสดุทางเลือก	พื้นผิววัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ มีความสวยงาม และพบว่า พื้นผิววัสดุทางเลือกจากเห็ดที่มีความสวยงาม ปรากฏพื้นผิวของเห็ดชัดเจน มีความเฉพาะตัวเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 13, 14, 15 และ 16
3. ด้านสีสันทันของวัสดุทางเลือก	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ มีสีสันทันสวยงาม โดยเฉพาะโทนสีธรรมชาติ และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่มีสีสันทันเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 3, 4, 10, 13, 14, 15 และ 16
4. ด้านพื้นผิวสัมผัส	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ มีพื้นผิวที่โดดเด่นแตกต่างกัน และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่มีพื้นผิวทางกายภาพ ผิวสัมผัสนุ่ม ลื่น ยืดหยุ่นได้ ไม่แตกตัว เหมาะสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16
5. ด้านความมีเอกลักษณ์โดดเด่น	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ มีเอกลักษณ์โดดเด่น ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านพื้นผิวสัมผัส สีสันทันของวัสดุ และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เหมาะสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 10, 13, 14, 15 และ 16
6. ด้านความเป็นไปได้ในการผลิต ตัดเย็บ สร้างผลิตภัณฑ์	วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่สามารถตัดเย็บ หรือนำมาประกอบขึ้นส่วนเป็นผลิตภัณฑ์ ที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แพชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16

ประเด็นข้อคำถาม	สรุปผลสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
7. ด้านการนำไปใช้งาน	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ สามารถสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้งานได้ กับปัจจัยเรื่องขนาด ความหนา ความยืดหยุ่นของวัสดุของผลิตภัณฑ์ และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่สามารถนำไปใช้งานเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16
8. ด้านการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์และเป็นการส่งเสริมด้านสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ และช่วยส่งเสริมการใช้วัสดุทางเลือกที่ปลอดภัยเป็นมิตรกับธรรมชาติให้สิ่งแวดล้อมในอนาคตดีขึ้น
9. ด้านการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ดเพื่อทดแทนวัสดุหนัง	วัสดุทางเลือกจากเห็ดจากการทดลองทั้งหมด 16 ต้นแบบ สามารถเป็นวัสดุทดแทนด้วยวัสดุทางเลือกจากเห็ดสำหรับผลิตภัณฑ์ได้ และพบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่สามารถทดแทนวัสดุหนัง เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16
10. ด้านการคัด ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค	วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ในด้านการค้า และมีแนวโน้มตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยเฉพาะกลุ่มรักสุขภาพ คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16
11. ภาพรวมวัสดุทางเลือกจากเห็ดสำหรับผลิตภัณฑ์และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์	วัสดุทางเลือกจากเห็ดที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ในภาพรวม คือ ต้นแบบที่ 3, 5, 7, 8, 13, 14, 15 และ 16

ที่มา : ญัฐชยา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากผลสรุปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญระยะ 2 โดยแบ่งข้อคำถามในการสัมภาษณ์ 11 ประเด็น พบว่า วัสดุทางเลือกจากเห็ดต้นแบบที่ 13, 14, 15 และ 16 มีความเหมาะสมที่สุดสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ดมีลักษณะพื้นผิวสัมผัส หยาบ ถิ่น คล้ายวัสดุหนัง มีขนาด 0.3 - 1 มิลลิเมตร มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์เครื่องแต่งกาย ประเภท เสื้อคลุม เครื่องประกอบการแต่งกาย ประเภท กระเป๋า รองเท้า และจะเป็นวัสดุหลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้กระบวนการเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) สร้างเครื่องมือสัมภาษณ์ และค่าหาเที่ยงตรง (IOC) รวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ด้านการออกแบบแฟชั่น

และสิ่งทอ ด้านพัฒนานวัตกรรมวัสดุสิ่งทอ และด้านเห็ดเศรษฐกิจในประเทศไทย โดยมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ระยะ ในการสัมภาษณ์ระยะที่ 1 แบ่งประเด็นข้อคำถามสามด้าน คือ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านวัสดุทางเลือกจากเห็ด และด้านความต้องการผู้บริโภค เพื่อให้ได้แนวทางพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยสรุปผลได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม เห็นด้วยอย่างมากในการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด ด้วยรูปแบบนวัตกรรมวัสดุหนัง (Leather) สำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ และต้องการส่งเสริมการพัฒนา สร้างวัสดุทางเลือกอนาคตเพื่อทางเลือกใหม่ในการตอบสนองกลุ่มผู้บริโภค ประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ สอดคล้องกับการพัฒนาวัสดุทางเลือก 9 ชนิด (Desserto®, Kombucha, Pinatex®, Noani®, Appleskin®, Vegea®, SnapPap®, Teak Leaf® และ Muskin®) เน้นศึกษาโครงสร้างของวัสดุทางเลือกรูปแบบนวัตกรรมวัสดุหนัง โดยมีเป้าหมายในการทดแทนวัสดุที่ทำจากสัตว์ สารสังเคราะห์ หรือฟอสซิล ด้วยวัสดุทางเลือกชีวภาพ หรือวีแกน (Vegan) ที่ย่อยสลายได้ไม่ทำลาย

สิ่งแวดล้อม เพื่อตอบสนองตลาดผลิตภัณฑ์กลุ่มวัสดุทางเลือกที่เพิ่มมากขึ้น (Meyer et al., 2021, p. 2-14) อีกทั้งผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยว่า การเลือกวัสดุทางเลือกเพื่อผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมแฟชั่นตระหนักถึงความสำคัญ และลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมได้ รวมทั้งมีโอกาสที่วิสาหกิจชุมชนเพาะเห็ดในประเทศไทยนำไปต่อยอดธุรกิจได้มากขึ้น เมื่อได้แนวทางพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ดจากผู้เชี่ยวชาญระยะที่ 1 ผู้วิจัยจึงดำเนินการทดลอง พัฒนา สร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด 17 ต้นแบบ สรุปผลได้ว่ากระบวนการสร้างรูปแบบนวัตกรรมวัสดุหนึ่งเป็นกระบวนการที่เหมาะสมในการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ด ผิวนุ่มสัมผัสสบายหนัง ใช้วิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใยสับปะรด หรือผ้าอัดเหลือทิ้ง สอดคล้องกับวัสดุทางเลือกหนังที่วัสดุทดแทนวัสดุที่ทำจากสัตว์ สารสังเคราะห์ หรือฟอสซิล ด้วยวิธีการเคลือบผิว (Coating) บนเส้นใย หรือวัสดุหมุนเวียน เช่น Desserto® วัสดุทางเลือกจากกระบองเพชร, Appleskin® วัสดุทางเลือกจากแอปเปิล และ Vegea® วัสดุทางเลือกจากองุ่น ซึ่งเป็นวัสดุทางเลือกที่

ตารางที่ 3 ภาพต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ด

ต้นแบบที่ 13	ต้นแบบที่ 14	ต้นแบบที่ 15	ต้นแบบที่ 16
			

ที่มา : ณิชชญา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากผลสรุปวัสดุทางเลือกจากเห็ด สำหรับผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ ด้วยโครงสร้างทางกายภาพ หยาด ลื่น คล้ายวัสดุหนัง มีความโดดเด่นของพื้นผิวสัมผัสของลวดลายจากเนื้อเห็ด ลักษณะโครงสร้างคงรูป อยู่ทรงได้ง่ายสามารถสร้างเป็นโครงสร้างเงาที่ผสมผสานความเรียบง่าย และความแปลกใหม่ไว้ด้วยกันได้ สอดคล้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ในมินิมอล (Minimal) และ สไตล์ดีคอนสตรัคชัน (Deconstruction) ที่มีสไตล์ที่ไร้การตกแต่งหรือเสริมเติมแต่ง ลวดองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นอย่างแท้จริง รูปแบบ รูปทรงที่เรียบง่าย แต่ยังคงความตื่นเต้น แปลกใหม่ (MINIMAL Fashion + Lifestyle, 2021) อาจมีลักษณะรายละเอียดของเครื่องแต่งกายคล้ายกับการตัดเย็บที่ยังไม่

ย่อยสลายได้สามารถนำกลับมาหมุนเวียนได้อย่างปลอดภัย สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนเป็นส่วนสำคัญในการเปลี่ยนไปสู่เศรษฐกิจหมุนเวียน โดยการกำจัดของเสียและมลพิษผ่านการออกแบบด้วยนวัตกรรมวัสดุ และผลิตภัณฑ์ สามารถหมุนเวียนวัสดุให้ใช้งานได้มากขึ้น นานขึ้น รวมทั้งฟื้นฟูธรรมชาติ เช่น การใช้วัสดุทางเลือกทางชีวภาพเป็นพื้นฐานในการออกแบบหมุนเวียน (Ellen MacArthur Foundation, 2021) และผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่มเดิม ในระยะที่ 2 แบ่งประเด็นข้อคำถาม 11 ประเด็น เพื่อประเมินการพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ดที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยสรุปผลได้ว่า ต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ด ที่มีโดดเด่นมีเอกลักษณ์ ลักษณะพื้นผิวสัมผัส หยาด ลื่น สีสน คล้ายวัสดุหนัง ขนาด 0.3 - 1 มิลลิเมตร มีความเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภท เสื้อคลุม (Outerwear) กระเป๋า (Bags) รองเท้า (Shoes) โดยต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ดที่ 13, 14, 15 และ 16 เป็นต้นแบบที่เหมาะสมที่สุด

เสร็จ ยังไม่เรียบร้อยตามแบบแนวโครงสร้างเดิม รูปแบบเดิม (Skivko, 2020, p. 39-49) มีสีที่อยู่ในกลุ่มโมโนโทน (Monotone) น้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม ดำ ซึ่งสอดคล้องกับโทนสีกระแสนิยม ปี 2025 ที่มีโทนสีอบอุ่นธรรมชาติ น้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม และดำ



ภาพที่ 5 ภาพแสดงลักษณะของต้นแบบวัสดุทางเลือกจากเห็ดเปรียบเทียบกับแนวโน้มกระแสนิยมปี 2025
ที่มา : ณัฐชยา เปี้ยแก้ว, (2567).

จากผลสรุปภาพรวมวัสดุทางเลือกจากเห็ดเปรียบเทียบกับแนวโน้มกระแสนิยม (TRENDS) ปี 2025 และสไตล์ในการออกแบบ ลักษณะโครงสร้าง โครงร่างเงา พื้นผิวสัมผัส สี สันของวัสดุ ที่สอดคล้องกันเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ จึงได้แนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์และตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากนวัตกรรมวัสดุทางเลือกจากเห็ด โดยใช้วัสดุทางเลือกจากเห็ดเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ตามแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยนี้มีข้อจำกัดด้านการผลิต และกระบวนการสร้างวัสดุทางเลือกจากเห็ดที่ยังไม่สามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ ด้วยข้อจำกัดด้านอุปกรณ์เครื่องมืองบประมาณ โดยเป้าหมายงานวิจัยนี้นอกจากพัฒนาวัสดุทางเลือกจากเห็ดสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์แล้วนั้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างอาชีพ และรายได้ที่เพิ่มขึ้นให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพาะเห็ดในประเทศไทย เพื่อต่อยอดธุรกิจในกลุ่มอุปโภค หากนำไปใช้กับชุมชนควรมีการทดลองในระบบหัตถอุตสาหกรรม และใช้นวัตกรรมวัสดุทางเลือกนี้ในการทดลองควบคู่กับการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคที่มีความหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐภัทร รัตนวิชัย. (2565). พลิกโฉมวัสดุเหลือใช้...สู่นวัตกรรมสร้างมูลค่าด้วยหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน. PERDO PETROMAT. <https://petromat.org/home/circular-economy-innovation>
- จิตติมา เจริญพานิช และ ศรีสุตา นิเทศน์ธรรม. (2559). การสร้างท่อบำบัดน้ำทิ้งที่เกิดจากกระบวนการฟอกหนัง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2563). แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมไทย ตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน. กรุงเทพฯ: กระทรวงอุตสาหกรรม.
- Baliyan, R. & Diwan, P. (2021). Vegan Fashion or Sustainable Apparels: India's next move post pandemic. *Empirical Economics Letters*, 20(2). 136-146. <https://www.researchgate.net/publication/357418894>

- Ellen MacArthur Foundation. (2021). *Circular Design for Fashion*. Ellen MacArthur Foundation. <https://www.ellenmacarthurfoundation.org>
- Hetherington, A., Mariam, S., Munk edal, C., Kilgou, R., Dimen, M. & Miller, S. (2021). The circular fashion ecosystem: a blueprint for the future. *Enlighten Publications*, 11(2). <https://eprints.gla.ac.uk/253310/>
- Loetscher, S. (2017). *Changing fashion: Towards a more sustainable clothing and textile industry*. WWF Switzerland. https://www.wwf.ch/sites/default/files/doc-2017-09/2017-09-WWF-Report-Changing_fashion_2017_EN.pdf
- McFall-Johnsen, M. (2020). *These facts show how unsustainable the fashion is*. Morgan McFall-Johnsen. <https://www.weforum.org>
- Meyer, M., Dietrich, S., Schulz, H. & Mondschein, A. (2021). Comparison of the Technical Performance of Leather, Artificial Leather, and Trendy Alternatives. *Coatings*, 11(2), 2-14. <https://doi.org/10.3390/coatings11020226>
- MINIMAL Fashion + Lifestyle. (2021). *MINIMAL Fashion + Lifestyle*. Anyflip. <https://anyflip.com/tonmf/hefe/basic>
- Qua, F. J. (2019). *A Qualitative Study on Sustainable Materials for Design Through a Comparative Review of Leather and Its Modern Alternatives*. MIT Libraries. <https://hdl.handle.net/1721.1/122335>
- Skivko, M. (2020). Deconstruction in fashion as a path toward new beauty standards: The Maison Margiela case. *ZoneModa Journal*, 10(1), 39-49. <https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/11086>
- Vandelook, S., Elsacker, E., Van Wylick, A., De Laet, L. & Peeters, E. (2021). Current state and future prospects of pure mycelium materials. *Fungal Biol Biotechnol*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s40694-021-00128-1>
- Vegconomist. (2020). *The Vegan Society's stance on the 'vegan' vs. 'plant-based' debate*. Vegansociety.com. <https://www.vegansociety.com/news/news/vegan-society>

การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ เพื่อพัฒนาและเสริมศักยภาพ ทักษะด้านจรรยาวัชช ในกรเตรียมความพร้อมเข้าสู่ในการทำงานช่วงต้น

DEVELOPMENT OF A COVER DANCE ACTIVITY SET TO DEVELOP AND ENHANCE THE POTENTIAL OF SOFT SKILLS IN PREPARATION FOR ENTERING INTO THE EARLY WORK.

วรัชยา ชลวิถึ / WARATCHAYA CHOLVITEE*

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ART EDUCATION, FACULTY OF FINE ART, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

ธรรกร จันทะสาโร / DHARAKORN CHANDNASARO

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FACULTY OF FINE ART, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY.

Received : January 13, 2025

Revised : May 26, 2025

Accepted : June 10, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาวัชช (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ทำงานช่วงต้น 2. เพื่อประเมินผลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาวัชช (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ทำงานช่วงต้น ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย จำนวน 35 คน โดยมาจากกลุ่มอาสาสมัครจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดกรุงเทพมหานครที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยทักษะทางด้านจรรยาวัชชต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2.50 จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาวัชชจำนวน 31 ข้อ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดทักษะจรรยาวัชช (Soft Skills) ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 31 ข้อ โดยวัดทักษะจรรยาวัชชการทำงานเป็นทีม (Teamwork Effectiveness) และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน (Planning and Ways of working) และ 2) ชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ ที่มีชื่อว่า “Cover Dance for 2 Soft Skills” มีทั้งหมด 15 ครั้ง โดยนำแนวคิด ทฤษฎีด้านการเต้นคัพเวอร์แดนซ์ และด้านนาฏศิลป์สากลที่นำมาบูรณาการร่วมกับการพัฒนาทักษะจรรยาวัชชการทำงานเป็นทีม (Teamwork Effectiveness) และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน (Planning and Ways of working) มาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัยครั้งนี้โดยผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาวัชชทางด้านทักษะการทำงานเป็นทีม แสดงให้เห็นว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 35 คน ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับจรรยาวัชชการทำงานเป็นทีม เท่ากับ 1.86 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.19 และหลังเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับจรรยาวัชชการทำงานเป็นทีม เท่ากับ 4.06 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.13 และผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาวัชชทางด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน แสดงให้เห็นว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 35 คน ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับจรรยาวัชชการวางแผนและวิธีการทำงาน เท่ากับ 1.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.21 และหลังเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับ

* ผู้พิมพ์หลัก E-mail: waratchaya.chol@gs.swu.ac.th

จรรยาวัชการวางแผนและวิธีการทำงาน เท่ากับ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.16 เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยระดับจรรยาวัชการทำงานเป็นทีมและจรรยาวัชการวางแผนและวิธีการทำงาน ก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรม “Cover Dance For 2 Soft Skills” พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทัชชะการทำงาน, จรรยาวัช, ชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์, การเต้นคัพเวอร์แดนซ์, นาฏศิลป์สากล

Abstract

This research aimed to: (1) develop a cover dance activity program designed to enhance Too many words, enhance is enough. Soft skills among final-year undergraduate students in preparation for entering the professional workforce as new graduates and (2) evaluate the pre - and post - participation outcomes of the cover dance activities on on soft skill development among among this target group. The sample consisted of 35 final-year undergraduate students from a university in Bangkok who volunteered to participate. These students had an average soft skills assessment scores equal to or below 2.50, based on a 31-item soft skills test. The research instruments included: (1) a 31-item pre-and post-test soft skills assessment, which measured teamwork effectiveness and planning and work methodology and (2) a 15-session activity program titled “Cover Dance for 2 Soft Skills”. The program was developed by integrating concepts and theories from cover dance and international performing arts to enhance teamwork effectiveness, planning and work methodology skills. The results revealed that the mean score for teamwork effectiveness before participating in the activities was 1.86 (SD = 0.19), and after participation, the mean score increased to 4.06 (SD = 0.13). Regarding planning and ways of working, the pre-activity mean score was 1.78 (SD = 0.21), which increased to 4.14 (SD = 0.16) post-activity. Comparison of pre - and post - activity mean scores indicated statistically significant improvement at the .05 level in both soft skill domains: teamwork effectiveness, planning and ways of working.

Keywords: Work skills, Soft skills, Cover Dance, Cover dance activity set, Western dance

บทนำ

จากสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และอย่างรวดเร็ว ประเทศไทยจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ที่เป็นหัวใจหลักของการพัฒนาชาติไทย จึงเกิด แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ซึ่งเป็น ยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรกของประเทศไทยตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ที่จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีจุดประสงค์ที่จะปฏิบัติเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ที่มีว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ

ทรัพยากรมนุษย์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรพัฒนาอย่างรวดเร็ว และให้มีประสิทธิภาพ จากฐานข้อมูลกลาง กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2566) พบว่าประชากรส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนวัยทำงานอายุตั้งแต่ 20 - 59 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มทรัพยากรที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศและมีหน้าที่ดูแลกลุ่มประชากรวัยอื่น ๆ

จากการสำรวจผลการวิจัยของ Jackson (2013) พบว่าบัณฑิตที่จบใหม่และพนักงานวัยทำงานที่เริ่มเข้ามาสู่วัยทำงานในปัจจุบันได้ถูกพัฒนาและเตรียมความพร้อมสำหรับทักษะวิชาชีพเฉพาะทาง (Hard Skills) เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด แต่ขาดจรรยาวัช (Soft Skills) ที่จะช่วยทำให้ตนเองสามารถพัฒนาเป็นพนักงานที่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสบความสำเร็จ

สำเร็จในหน้าที่การงาน นอกจากนี้จากบทความ Techsauce Team (2566) กล่าวไว้ว่า การขาดจรรยาบรรณ (Soft Skill) ในกลุ่มคน Gen-Z นั้นเกิดขึ้นจาก 1) ความห่างของเจเนอเรชันในปัจจุบันประชากรแต่ละเจเนอเรชันกำลังเผชิญกับช่องว่างทางวัฒนธรรมบางอย่างเมื่อต้องเข้าสู่ตลาดแรงงาน ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายสำหรับทำธุรกิจ วิธีใช้เทคโนโลยี และสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม และวิธีปฏิบัติตามธรรมเนียมปฏิบัติทางสังคมและองค์กรที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา 2) มหาวิทยาลัยและบริษัทจัดอบรม Soft Skill จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 19 การเรียนและการทำงานจึงถูกปรับเป็นรูปแบบออนไลน์และ Work from home

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ปัจจุบันการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในด้านสมรรถนะทักษะเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการทำงานในปัจจุบัน แต่ควรพัฒนาควบคู่ไปกับจรรยาบรรณเพื่อช่วยให้การทำงานในแต่ละอาชีพมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นทักษะที่ทุก ๆ องค์กรต้องการ ผู้วิจัยจึงได้สำรวจจรรยาบรรณที่จำเป็นในปี 2566 พบว่ามีหลากหลายจรรยาบรรณที่กำลังถูกกล่าวถึงในสังคมการทำงานปัจจุบัน ทั้งทางด้านปัญหาและตรงกับความต้องการของหน่วยงาน โดยเฉพาะ ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork Effectiveness) และ ทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน (Planning and Ways of working) (สุนันทา มาวัน และคณะ, 2565, น. 87-99; Zay, 2022; Danao, 2023; Cartoon, 2566; Ad Addict TH, 2566)

ในปัจจุบันได้มีการนำความรู้ทางศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดงมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาศักยภาพประชากรอย่างหลากหลายรูปแบบอย่างเช่น งานวิจัยของ ณัฐพร วิศาลธกุล (2563) และ ราเมศ ลิ้มตระกูล (2565) ที่นำนาฏศิลป์มาบำบัดโครออพฟิสิกซินโดรมด้วยการนำทางทำนาฏศิลป์มายืดเหยียดกล้ามเนื้อเพื่อบรรเทาอาการของโครออพฟิสิกซินโดรม ธีรวิวัฒน์ วรณวิไชย (2561, น. 145-157) ที่นำนาฏศิลป์มาบำบัดไปใช้กับเด็กดาวน์ซินโดรมที่มีอาการสมาธิสั้นทำให้เด็กมีสมาธิมากขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ มีความครอบคลุมและลุ่มลึกยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษา กิจกรรมการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์เป็นอีกหนึ่งรูปแบบกิจกรรมเพิ่มเติม ซึ่งเป็นเป็นหนึ่งกิจกรรมทางด้านนาฏศิลป์รูปแบบหนึ่งที่เลียนแบบการเต้นรำและการขับร้อง หรือทั้งสองอย่าง

รวมกัน การเลียนแบบเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการสวมบทบาทสมมติและการตั้งเอกลักษณ์ของศิลปิน ให้ใกล้เคียงกับต้นแบบมากที่สุด กิจกรรมนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างในปัจจุบันจากกระแสวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามาสู่ประเทศไทย นอกจากนี้รูปแบบการเต้นมีการพัฒนามาจากรูปแบบพื้นฐานการเต้นแบบ K-POP J-POP T-POP หรือนาฏศิลป์รูปแบบอื่น เช่น ฮิปฮอป (Hip Hop) บีบอย (B-boy) สตรีทแดนซ์ (Street dance) ป๊อปปิง (Popping) แจ๊ส (Jazz Dance) เป็นต้น (อรรถพร บุรณรัตนานนท์, 2552, น. 16-21; ธนพร ประทักษ์วิริยะ, 2560, น. 43-44; ดิฐพงศ์ ประเสริฐ-ไพฑูรย์, 2558, น. 22-33; สุรางค์รัตน์ วงษ์ป้อม, 2559, น. 149-158)

ผู้วิจัยจึงได้สำรวจกิจกรรมคัฟเวอร์แดนซ์ที่ถูกจัดขึ้นในประเทศไทยพบว่า เติลินิวส์ออนไลน์ (2566) ได้มีการนำเสนอข่าวความร่วมมือระหว่างไอคอนสยาม การกีฬาแห่งประเทศไทย ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลีประจำประเทศไทย (KCC) สมาคมกีฬาเชียร์แห่งประเทศไทย สมาคมกีฬายิมนาสติกแห่งประเทศไทย สถาบันบางกอกแดนซ์ THE INNER STUDIO THE KNIVERSE และ Lotus's Privé ที่ได้ร่วมกันจัดงานเต้นสุดยิ่งใหญ่ ICONSIAM DANCETOPIA COMPETITION เวทีรวมพลคนรักการเต้นเพื่อค้นหาสุดยอดนักเต้น K-POP COVER DANCE เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมเยาวชนให้มีเวทีแสดงทักษะและความสามารถพิเศษเพื่อต่อยอดไปสู่เวทีระดับโลก (เติลินิวส์ออนไลน์, 2566) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2558) ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐ ได้จัดกิจกรรม “Cover Dance by sook” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนหันมาใส่ใจสุขภาพมากยิ่งขึ้น ผ่านการเรียนรู้เทคนิคการเต้นเลียนแบบต้นฉบับอย่างถูกต้อง โดยเน้นกระบวนการฝึกซ้อมที่เป็นขั้นตอนและสามารถเข้าถึงได้ง่ายสำหรับทุกเพศทุกวัย กิจกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการใช้กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน นอกจากนี้กิจกรรม “TO BE NUMBER ONE TEEN DANCERCISE THAILAND CHAMPIONSHIP” หนึ่งในโครงการ TO BE NUMBER ONE ดำเนินงานภายใต้พระดำริของทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ซึ่งทรงดำรงตำแหน่งองค์ประธานโครงการ โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมศักยภาพเยาวชนและป้องกันปัญหายาเสพติดผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์

ต่าง ๆ (Go Ahead News, 2567) แสดงให้เห็นว่าทั้งหน่วยงานในภาครัฐและเอกชนมีการสนับสนุนกิจกรรมการต้นในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับบัณฑิตจบใหม่ซึ่งกำลังก้าวเข้าสู่รั้วทำงาน โดยพบว่าบัณฑิตส่วนใหญ่ได้รับการพัฒนาในด้านทักษะวิชาชีพเฉพาะทางเป็นหลัก แต่ยังขาดการเตรียมความพร้อมในด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำงานซึ่งอาจส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความรู้ทางด้านนาฏศิลป์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ โดยบูรณาการเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์เข้ากับพัฒนาการทักษะพื้นฐานในการทำงาน โดยเฉพาะในด้านทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้บัณฑิตจบใหม่สามารถพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านชุดกิจกรรมที่มีชื่อว่า “Cover Dance for 2 Soft Skills” ซึ่งผู้วิจัยออกแบบมาเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้ฝึกฝนทักษะทั้งสองด้านควบคู่ไปกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านศิลปะทางด้านนาฏศิลป์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่รั้วทำงานช่วงต้น
2. เพื่อประเมินผลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่รั้วทำงานช่วงต้น

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย โดยมาจากกลุ่มอาสาสมัครจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 58 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย โดยมาจากกลุ่มอาสาสมัครจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 35 คน ที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยทักษะทางด้านจรรยาบรรณต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2.50

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) และการพัฒนาเครื่องมือแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) จากเอกสารตำรา วารสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เว็บไซต์ สถาบันวิจัยและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

1.2 พัฒนาแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) จากวิทยาลัยการศึกษาดลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แก่ แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork Effectiveness) และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน (Planning and Ways of working) รวมเป็นจำนวน 31 ข้อ โดยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการใช้เครื่องมือและได้รับอนุญาตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก่อนนำมาพัฒนาเพิ่มเติมโดยการเพิ่มข้อคำถามเพื่อใช้ประกอบการออกแบบชุดกิจกรรมเพิ่มเติม และสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด แล้วนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ส่วนข้อคำถามที่มีค่าต่ำกว่า 0.50 นำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

1.3 ปรับแก้และจัดเตรียมแบบสอบถามเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย นำแบบสอบถามไปใช้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนำผลไปวิเคราะห์หาข้อมูล โดยนำเสนอข้อมูลด้วยผลของค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาค่า t-test Pretest Posttest

2. การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ “Cover Dance For 2 Soft Skills” โดยผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจรรยาบรรณ (Soft skills) ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ และนาฏศิลป์ สืบจากเอกสาร ตำรา วารสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลทางด้านการศึกษาและทาง

ด้านนาฏศิลป์สากล เพื่อพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ เพื่อพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณ (Soft Skills) ในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ในการทำงานช่วงต้น

2.2 พัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ “Cover Dance for 2 Soft Skills” โดยกำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับการพัฒนาเพื่อความชัดเจนในการพัฒนาชุดกิจกรรม กำหนดโครงสร้างของแผนชุดกิจกรรม จากนั้นดำเนินการสร้างแผนชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ เพื่อเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณให้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยผู้วิจัยทำการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำหลักการและแนวคิด ทฤษฎีมาสร้างรูปแบบกิจกรรมแล้วนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาคำตัดสินความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ส่วนข้อคำถามที่มีค่าต่ำกว่า 0.50 นำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

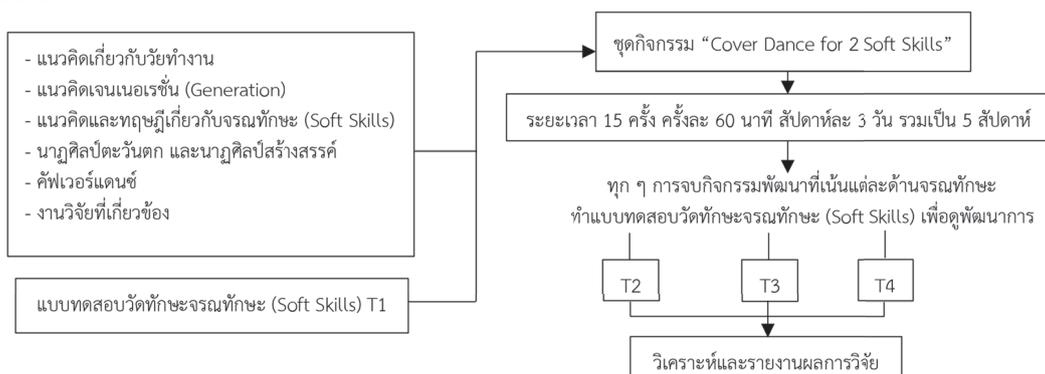
การดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

1) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลกลุ่มประชากร โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ได้ผู้เข้าร่วมจำนวน 35 คน

2) ผู้วิจัยติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างที่จะเข้าร่วมกิจกรรม “Cover Dance for 2 Soft skills” โดยส่งเอกสารรายละเอียดโครงการวิจัย เอกสารการยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัย และหนังสือรับรองขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยให้กับผู้เข้าร่วมการวิจัย ก่อนทำการนัดหมายเพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูล

3) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการวิจัย โดยใช้ชุดกิจกรรม “Cover Dance for 2 Soft skills” ในรูปแบบ

กรอบแนวคิด



การพบปะ ซึ่งกำหนดระยะเวลาการลงพื้นที่ไว้ใน 5 สัปดาห์ โดยทำกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 วัน ครั้งละ 60 นาที รวมเป็นกิจกรรมจำนวน 15 ครั้ง

4) ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการพัฒนาศักยภาพของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยการให้ทำแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทุก ๆ 5 ครั้ง รวมเป็น 4 ครั้ง ได้แก่ 1) เก็บก่อนเข้าร่วมกิจกรรม 2) เก็บหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7 3) เก็บหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11 และ 4) เก็บหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมครั้งสุดท้าย

5) หลังจากดำเนินการกิจกรรมเสร็จสิ้น ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) 4 ครั้ง มาสรุปผลการวิจัยเพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการพัฒนาการก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนีการ

วิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ โดยการใช้สูตร IOC เพื่อหาค่าดัชนี กิจกรรม “Cover Dance for 2 Soft skills” ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

2) วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในแบบทดสอบวัดทักษะจรรยาบรรณ (Soft Skills) วัดพัฒนาการจรรยาบรรณก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมในงานวิจัย

3) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองมาทำการเปรียบเทียบผลก่อน และหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้สถิติ T-Test Dependent กำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณทักษะ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่วัยทำงานช่วงต้น ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาและพัฒนา ดังนี้

1.1 กระบวนการและแนวคิดของการประยุกต์ทฤษฎี

1) แนวคิดและทฤษฎีด้านจรรยาบรรณทักษะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีด้านจรรยาบรรณทักษะ (Soft Skill) พบว่าจรรยาบรรณเป็นส่วนเสริมของสมรรถนะที่ช่วยให้สามารถทำงานและบริหารงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาในการบ่มเพาะทักษะนานกว่าทักษะการเรียนรู้ทางวิชาการแสดงให้เห็นว่าผู้ที่มีการจรรยาบรรณที่ดีย่อมมีโอกาสที่จะได้รับการคัดเลือกในตำแหน่งงานที่สมัคร และมีความก้าวหน้าในการทำงานได้เร็วกว่าคนที่ไม่มีแต่ทักษะการเรียนรู้ทางวิชาการเพียงอย่างเดียว เนื่องจากจรรยาบรรณเป็นส่วนเสริมที่ทำให้การทำงานภายในแต่ละองค์กรประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงศึกษาถึงองค์ประกอบของจรรยาบรรณที่มีความสำคัญต่อการทำงานพบว่า ประกอบไปด้วยทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ทักษะการปรับตัว (Adaptability) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem - solving) ทักษะการจัดการเวลา (Time Management) ทักษะความเป็นผู้นำ (Leadership) และทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork) (สุนันทา มาวัน และคณะ, 2565, น. 87 - 99, Zay, 2022; Danao, 2023; Cartoon, 2566; Ad Addict TH, 2566)

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาจรรยาบรรณที่จะนำมาพัฒนาให้กับกลุ่มตัวอย่าง 2 ทักษะได้แก่ **1) ทักษะการทำงานเป็นทีม** มีลักษณะของการรวมองค์ประกอบทักษะความเป็นผู้นำ การติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือ การประสานงาน ความคิดสร้างสรรค์ และการปรับปรุงงานเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ยังต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนในองค์กรในการให้ความร่วมมือ สนับสนุน ให้การประสานงานมีความชัดเจน และตรงกับความสามารถของคนในองค์กรเพื่อให้บรรลุไปตามเป้าหมายที่วางไว้ในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งเพื่อให้การทำงานนั้นมี

ประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ และ **2) ทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน** มีลักษณะของการรวมองค์ประกอบทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการจัดการเวลา จัดลำดับความสำคัญ การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนเข้าไว้ด้วยกันแสดงให้เห็นว่า ทักษะนี้มีกระบวนการวิเคราะห์การวางแผนและพัฒนาแผนงานในเรื่องของการบริหารจัดการเวลา หรือความสามารถในการคิดวางแผนหรือคาดการณ์ล่วงหน้าเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมาย จึงเป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญต่อการทำงานเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าทั้ง 2 ทักษะที่กล่าวมามีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากต่อการทำงานให้สามารถทำงานได้ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้ จึงได้แนวคิดในการพัฒนาทักษะเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตแก่นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย

2) แนวคิดและทฤษฎีด้านการเต้นคัพเวอร์แดนซ์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีด้านการเต้นคัพเวอร์แดนซ์ (Cover Dance) พบว่ามีแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย **การเลียนแบบและการสร้างสรรค์ (Imitation and Creativity)** การเต้นคัพเวอร์แดนซ์เริ่มต้นจากการเต้นเลียนแบบจากศิลปินต้นฉบับที่น่ากลับมาแสดงใหม่ แต่ในขณะที่เดียวกันนักเต้นสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเข้าไปในการแสดง เช่น การปรับเปลี่ยนท่าเต้นเล็กน้อยหรือการเพิ่มท่าทางใหม่ ๆ เพื่อให้การแสดงมีความเป็นเอกลักษณ์ของทีม นักเต้น **การพัฒนาทักษะ (Practice and Skill Development)** การเต้นคัพเวอร์แดนซ์ต้องการการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความแม่นยำของท่าเต้นและสอดคล้องกับจังหวะเพลง อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการเต้น ความยืดหยุ่น และความแข็งแรงของร่างกายให้กับกลุ่มนักเต้น และ **การสร้างชุมชนและการมีส่วนร่วม (Community Building and Participation)** การเต้นคัพเวอร์แดนซ์มักเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันในกลุ่มหรือชุมชน นักเต้นสามารถสร้างความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นที่มีความสนใจเดียวกัน การเต้นคัพเวอร์แดนซ์ยังเป็นช่องทางในการแสดงออกและการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมป๊อปและศิลปินที่ชื่นชอบของกลุ่มนักเต้น

นอกจากนี้กระบวนการที่เกิดภายใต้กิจกรรมการเต้นคัพเวอร์แดนซ์ได้มีการปรับตัวรับฟังความคิดเห็นและเคารพการตัดสินใจของคนร่วมทีม ในเรื่องของการเลือกเพลง

และท่าเต้น (Song and Choreography Selection)

ในการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์จะเริ่มต้นด้วยการเลือกเพลงและท่าเต้นจากศิลปินต้นฉบับที่ต้องการคัฟเวอร์ การเลือกเพลงและท่าเต้นนี้ต้องพิจารณาถึงความยากง่ายและความเหมาะสมกับทักษะของคนในทีม การศึกษาและฝึกฝนท่าเต้น (Learning and Practicing Choreography) หลังจากเลือกเพลงและท่าเต้นจะต้องศึกษาและฝึกฝนท่าเต้นอย่างละเอียด การฝึกฝนนี้รวมถึงการดูการแสดงของศิลปินต้นฉบับและการฝึกซ้อมท่าเต้นซ้ำ ๆ จนกว่าจะสามารถทำได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้บางครั้งยังจะต้องมี การปรับปรุงและสร้างสรรค์ (Improvement and Creativity) นักเต้นอาจปรับปรุงท่าเต้นให้เหมาะสมกับตนเองหรือเพิ่มความสร้างสรรค์เข้าไปในการแสดง เช่น การเพิ่มท่าทางใหม่ ๆ หรือการปรับเปลี่ยนท่าเต้นเล็กน้อยเพื่อให้การแสดงมีความเป็นเอกลักษณ์ และสิ่งที่สำคัญที่สุดนั่นก็คือ การฝึกซ้อมร่วมกัน (Group Rehearsal) การเต้นคัฟเวอร์แดนซ์แบบกลุ่มนักเต้นจะต้องฝึกซ้อมร่วมกันเพื่อให้การเคลื่อนไหวสอดคล้องกันและมีความสมดุล การฝึกซ้อมร่วมกันนี้ช่วยสร้างความสัมพันธ์และจรรยาบรรณทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพในกลุ่มนักเต้น ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความน่าสนใจและความท้าทายที่จะนำกิจกรรมการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์มาใช้ในการพัฒนาศักยภาพบุคคล นอกจากกิจกรรมการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์จะเป็นกิจกรรมที่มีความบันเทิง มีความสนุกสนาน ก็ยังแอบแฝงถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นอีกด้วย จึงเป็นอีกกิจกรรมที่ควรนำมาพัฒนาเป็นเครื่องมือที่ใช้พัฒนาศักยภาพทักษะบุคคลที่เป็นไปตามกระแสนิยมของคนในสังคมปัจจุบัน

3) แนวคิดและทฤษฎีด้านนาฏศิลป์สากลที่นำมาบูรณาการร่วม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีด้านนาฏศิลป์สากลที่จะนำมาใช้บูรณาการร่วมได้แก่ คอนเทมพอราลีแดนซ์ (Contemporary Dance) ที่เป็นการเต้นรูปแบบผสมผสานเทคนิคจากบัลเลต์คลาสสิก และ โมเดิร์นแดนซ์ โดยเน้นการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้เต้นผ่านการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายกับพื้นเป็นอีกหนึ่งเทคนิคของคอนเทมพอราลีแดนซ์ที่ต้องอาศัยแรงโน้มถ่วงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างท่าทาง การเคลื่อนไหวที่ลื่นไหลและความต่อเนื่องที่มีการเชื่อมโยงระหว่างท่าทางต่าง ๆ เทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายกับพื้น

(Floor work) ที่เป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายในการสร้างท่าทางการเคลื่อนไหวไปกับพื้น เช่น การล้มลง การกลิ้ง และการลุกขึ้นจากพื้นอย่างนุ่มนวล การสื่อสารผ่านการถ่ายน้ำหนักด้วยการสัมผัส (Body contact) ในส่วนการใช้เทคนิคการสัมผัส (Touch) สามารถใช้ในการนำทางหรือสนับสนุนการเคลื่อนไหวระหว่างนักเต้น เช่น การจับมือ การวางมือบนไหล่ หรือการออกแรงในการนำทิศทาง การเคลื่อนไหวระหว่างนักเต้นทำให้เกิดเรียนรู้การถ่ายน้ำหนักระหว่างบุคคล อีกทั้งผู้วิจัยได้ผสมผสานสไตล์การเต้นแจ๊ซร่วมกับเทคนิคนี้ การเต้นแจ๊ซอาศัยการถ่ายน้ำหนักเป็นพื้นฐานสำคัญในการถ่ายน้ำหนักจากส่วนหนึ่งของร่างกายไปยังอีกส่วนหนึ่งได้อย่างสมดุล และการเต้นฮิปฮอปพื้นฐาน (Basic Hiphop) มีการหลายเทคนิคเข้าด้วยกันซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่สำคัญในการเต้นฮิปฮอปคือการแยกสัดส่วนของร่างกาย (Isolation) ด้วยการเคลื่อนไหวเฉพาะส่วนหัว ไหล่ หรือสะโพก โดยไม่ให้ส่วนอื่น ๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวตามสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในท่าเต้นฮิปฮอปการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น Popping, Locking, Breaking, waacking, Freestyling เป็นต้น (ศิริมงคล นาฎยกุล, 2557)

ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงการนำเทคนิคนาฏศิลป์สากลมาพัฒนาทักษะให้กับกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้และรู้จักกล้ามเนื้อในร่างกายของตนเองและของผู้อื่นอาจทำให้สามารถทำงานกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการเรียนรู้การจัดระเบียบร่างกายตัวเองและการวางแผนในการจัดลำดับการเคลื่อนไหวจะทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้จักการวางแผน การจัดการเวลา และลำดับความสำคัญของงานได้ผ่านเทคนิคนาฏศิลป์สากลนี้

โดยสรุปแล้วจากที่กล่าวถึงกระบวนการและแนวคิดของการประยุกต์ทฤษฎี การนำแนวคิดและทฤษฎีด้านนาฏศิลป์สากลการร่วมกับการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์ในการพัฒนาจรรยาบรรณทักษะทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานจะเป็นประโยชน์ต่อการเตรียมความพร้อมในการทำงานในอนาคตของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย

1.2 กระบวนการออกแบบและขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรม

1) ขั้นการศึกษาและการพัฒนา ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาชุดกิจกรรมดังรายละเอียดต่อไปนี้



ที่มา : วรรษยา ซลวิถี, (2568).

2) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรม ผู้วิจัยกำหนด วัตถุประสงค์ของแผนชุดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ใน การวิจัย ซึ่งแผนชุดกิจกรรมของผู้วิจัย ประกอบไปด้วย กระบวนการในแต่ละกิจกรรม จุดมุ่งหมาย แนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคและทฤษฎีนาฏศิลป์สากล การ วัดและการประเมินผล โดยมีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ยินดีที่ได้พบเธอ (The first time met.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์ละลายพฤติกรรมของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อเพิ่มความสนิทสนมและสร้างความ สัมพันธ์ระหว่างบุคคล สร้างความเข้าใจและวัตถุประสงค์ ของกิจกรรมที่จะเกิดในโครงการ พร้อมให้ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการเดิน สร้างความเข้าใจและให้ความรู้ด้านการเดิน เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้ แนวคิดการละลายพฤติกรรมเป็นหลักในกิจกรรมครั้งนี้

กิจกรรมที่ 2 เรียนรู้ตัวเอง (Learn my body for the first time.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความ เข้าใจด้วยการเรียนรู้ร่างกายตนเองเพื่อพัฒนาไปสู่การ เดิน ด้านการปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น

กิจกรรมที่ 3 นี้เองร่างกายฉัน (Is this my body?) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจด้วย การเรียนรู้ร่างกายตนเองเพื่อพัฒนาไปสู่การเดิน ด้านการ ปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณา การร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น

กิจกรรมที่ 4 เรียนรู้ไปด้วยกัน (Learn together.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจด้วยการเรียนรู้ ร่างกายด้านการปฏิบัติการโดยการใช้ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการใช้แนวคิดเรื่องการถ่ายน้ำหนักกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์กันในรูปแบบคู่

กิจกรรมที่ 5 เรียนรู้ไปพร้อมกัน (Learn together, the three of us.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์ สร้างความเข้าใจด้วยการเรียนรู้ร่างกายด้านการปฏิบัติการ โดยการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับ กิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการใช้แนวคิดเรื่องการถ่ายน้ำหนักกับ ผู้อื่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์ใน รูปแบบกลุ่ม 3 คน

กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ในพวกเรา (We learn together.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจ ด้วยการเรียนรู้ร่างกายด้านการปฏิบัติการโดยการใช้ทักษะ ทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการใช้แนวคิดเรื่องการถ่ายน้ำหนักกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เข้า ร่วมกิจกรรมเรียนรู้กระบวนการทำงานและการมีปฏิสัมพันธ์ กันในรูปแบบกลุ่ม 5 คน

กิจกรรมที่ 7 เราคือทีม ทีมคือเรา (We are team.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์วัดผลความรู้ ความ เข้าใจ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ด้วยการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่

เกิดขึ้น ในการให้ผู้เข้าร่วมออกแบบการเคลื่อนไหวจากสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเองในด้านการถ่ายน้ำหนักกับผู้อื่น พร้อมฝึกกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น

กิจกรรมที่ 8 ขยับโยกย้าย (Learn to hiphop dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและให้ความรู้เพื่อพัฒนาไปสู่การเต้น ด้านการปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการเรียนรู้การจัดระเบียบร่างกายของตนเอง การฝึกการเคลื่อนไหวการเต้น ในการปฏิบัติด้านการเต้น ฮิปฮอป

กิจกรรมที่ 9 ลองขยับสเตป (Try to hiphop dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและให้ความรู้เพื่อพัฒนาไปสู่การเต้น ด้านการปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการเรียนรู้การจัดระเบียบร่างกายของตนเอง การฝึกการเคลื่อนไหวการเต้น ในการปฏิบัติด้านการเต้น ฮิปฮอป

กิจกรรมที่ 10 เรียนรู้ขยับเต้น (Learn to activity movement.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและให้ความรู้เพื่อพัฒนาไปสู่การเต้น ด้านการปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ด้วยการเรียนรู้การจัดระเบียบร่างกายของตนเอง การฝึกการเคลื่อนไหวการเต้น ในการปฏิบัติด้านการเต้น Basic Activity Movement

กิจกรรมที่ 11 แอซึบก็คือการเต้น (This is activity movement.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์วัดผลความรู้ ความเข้าใจ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ด้วยการปฏิบัติการใช้ทักษะทางด้านนาฏศิลป์สากลบูรณาการร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นด้วยการเรียนรู้การจัดระเบียบร่างกายของตนเอง การฝึกการเคลื่อนไหวการเต้น ในการปฏิบัติด้านการเต้น Basic Activity Movement พร้อมฝึกกระบวนการวางแผนและการทำงานกับผู้อื่น

กิจกรรมที่ 12 เจาะลึกคัฟเวอร์แดนซ์ (Learn to Cover Dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและพัฒนาจรรยาวัชระด้านการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านการวางแผนและวิธีการทำงาน โดยการใช้ทักษะด้านการเต้นตามกระแสนิยมบูรณาการร่วมกับนาฏศิลป์สากล ด้วยการเรียนรู้ในเรื่องของการเลียนแบบท่าเต้นตามศิลปินและการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของศิลปิน

กิจกรรมที่ 13 เรียนรู้ในคัฟเวอร์แดนซ์ (Learn each other by Cover Dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและพัฒนาจรรยาวัชระด้านการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านการวางแผนและวิธีการทำงาน โดยการใช้ทักษะด้านการเต้นตามกระแสนิยมบูรณาการร่วมกับนาฏศิลป์สากล ด้วยการเรียนรู้ในเรื่องของการเลียนแบบ ท่าเต้นตามศิลปินและการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของศิลปิน

กิจกรรมที่ 14 คัฟเวอร์แดนซ์กับทีมเวิร์ก (Learn to teamwork by Cover Dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์สร้างความเข้าใจและพัฒนาจรรยาวัชระด้านการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านการวางแผนและวิธีการทำงาน โดยการใช้ทักษะด้านการเต้นตามกระแสนิยมบูรณาการร่วมกับนาฏศิลป์สากล ด้วยการเรียนรู้ในเรื่องของการเลียนแบบท่าเต้นตามศิลปินและการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของศิลปิน

กิจกรรมที่ 15 พวกเราคือคัฟเวอร์แดนซ์ (We are Cover Dance.) เป็นกิจกรรมที่มีจุดประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมแสดงผลสัมฤทธิ์ จากความเข้าใจและความรู้ด้านการเต้นตามกระแสนิยม พร้อมวัดทักษะการเรียนรู้การวางแผนในการทำงานและเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ได้รับการฝึกและการเรียนรู้ตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม

2. การเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมคัฟเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาวัชระ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่การทำงานช่วงต้น ผู้วิจัยได้มีการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินชุดกิจกรรม “Cover Dance For 2 Soft Skills” จำนวน 15 ครั้ง เสร็จสิ้นแล้วนั้น สามารถนำผลข้อมูลมาวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับจรรยาวัชระ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมดังนี้

2.1 จรรยาวัชระด้านทักษะการทำงานเป็นทีม
ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาวัชระด้านทักษะการทำงานเป็นทีมตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีผลค่าเฉลี่ยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บข้อมูล	*T1	*T2	*T3	*T4	การแปลผล
X	1.86	2.40	3.32	4.06	มีทักษะด้านจรรยาบรรณทักษะสูง
S.D.	0.40	0.52	0.67	0.72	

*T1 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม, T2 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7, T3 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11 และ T4 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15

ที่มา : วรรษยา ซลวิลี, (2568).

จากตารางพบว่า ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (T1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.86 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40, ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7 (T2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.40 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52, ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11 (T3) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.67 และผลการวัดจรรยาบรรณทักษะ

หลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15 (T4) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตลอดการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มผู้เข้าร่วมมีพัฒนาการจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมที่เพิ่มขึ้นทีละน้อยในแต่ละช่วงกิจกรรม เมื่อเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมมีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีม

รายการ	n	\bar{X}	S.D.	t	sig
ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีม					
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	35	1.86	0.19	51.52	0.00
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	35	4.06	0.13		

**P<.05

ที่มา : วรรษยา ซลวิลี, (2568).

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 35 คนก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีมในช่วง 1.57-2.00 คะแนน คิดเป็นค่าเฉลี่ยที่ 1.86 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.19 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมที่ต่ำ แต่เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมครบ 15 ครั้งแล้วหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีมในช่วง 3.64-4.36 คะแนน คิดเป็นค่า

เฉลี่ยที่ 4.06 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.13 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2.2 จรรยาบรรณการวางแผนและวิธีการทำงาน

1) ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณการวางแผนและวิธีการทำงานตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม โดยผลค่าเฉลี่ยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บข้อมูล	*T1	*T2	*T3	*T4	การแปลผล
X	1.78	2.37	3.44	4.14	มีทักษะด้านจรรยาบรรณทักษะสูง
S.D.	0.46	0.54	0.67	0.72	

*T1 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม, T2 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7, T3 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11 และ T4 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15

ที่มา : วรรษยา ชลวิลี, (2568).

จากตารางพบว่า ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (T1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46, ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7 (T2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.37 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54, ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11 (T3) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.67 และผลการวัดจรรยาบรรณ

หลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15 (T4) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตลอดการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มผู้เข้าร่วมมีพัฒนาการจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมที่เพิ่มขึ้นทีละน้อยในแต่ละช่วงกิจกรรม เมื่อเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมมีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน

รายการ	n	\bar{X}	S.D.	t	sig
ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน					
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	35	1.78	0.21	54.05	0.00
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	35	4.14	0.16		

**P<.05

ที่มา : วรรษยา ชลวิลี, (2568).

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 35 คนก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนจรรยาบรรณทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานในช่วง 1.41 - 2.00 คะแนน คิดเป็นค่าเฉลี่ยที่ 1.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.21 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจรรยาบรรณด้านทักษะการทำงานเป็นทีมที่ต่ำ แต่เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมครบ 15 ครั้งแล้วหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีมในช่วง 3.47 - 4.47 คะแนน คิดเป็นค่าเฉลี่ยที่ 4.14 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.16 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจรรยาบรรณด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานที่เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้าน จรรยาบรรณ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่วัยทำงาน ช่วงต้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการพัฒนาชุดกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณการทำงานเป็นทีม เริ่มจากการวิเคราะห์การกระบวนการณ์ที่อยู่ในรูปแบบกิจกรรมการเต้นคัพเวอร์แดนซ์ร่วมกับเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์สากลที่จะนำมาใช้บูรณาการร่วมกับการพัฒนา

และเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีม โดยผู้วิจัยได้สร้างความรู้ความเข้าใจด้านการเต้นเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์สากลการเคลื่อนไหวร่างกายกับพื้น (Floor work) มาใช้เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การเคลื่อนไหวและรู้จักร่างกายตัวเอง หลังจากนั้นนำเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์สากลการสื่อสารผ่านการถ่ายน้ำหนัก (Body contact) มาใช้ในการพัฒนาและเสริมศักยภาพให้แก่กลุ่มตัวอย่างร่วมกิจกรรม เรียนรู้การถ่ายน้ำหนักระหว่างตนเองกับผู้อื่น โดยแต่ละสัปดาห์จะเพิ่มความท้าทายโดยการเพิ่มจำนวนคนเข้าไปในกิจกรรม ดังนี้ สัปดาห์แรกเรียนรู้แบบ 2 คน สัปดาห์ที่สองเรียนรู้แบบ 3 คน และสัปดาห์ที่สามเรียนรู้แบบ 5 คน จากกิจกรรมทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับทั้งความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นมากขึ้น อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น

2) การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน ผู้วิจัยได้นำเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์สากลการเต้นฮิปฮอปพื้นฐาน (Basic Hiphop) มาใช้ในกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเรียนรู้และทำความเข้าใจการแยกสัดส่วนและการจัดระเบียบของร่างกาย และนำเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์สากลโดยนำท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Basic Activity Movement) เพื่อเรียนรู้การวางแผนในการนำท่าทางมาประกอบเป็นหนึ่งชุดการออกแบบ โดยขั้นตอนนี้จะมีทั้งให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การวางแผนออกแบบ

ด้วยตนเองและการเรียนรู้การวางแผนออกแบบร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ได้หนึ่งชุดการออกแบบที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งจากกิจกรรมเหล่านี้ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับทั้งความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นฮิปฮอปพร้อมทั้งทักษะการวางแผนและการออกแบบ อีกทั้งยังแอบแฝงทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) การพัฒนาชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านจรรยาบรรณทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน ผู้วิจัยได้เริ่มออกแบบชุดกิจกรรมที่นำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้ถ่ายทอดให้แก่ผู้เข้าร่วมและนำกระบวนการที่เกิดขึ้นในกิจกรรมการเต้นคัพเวอร์แดนซ์มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ โดยเรียนรู้การเลียนแบบท่าเต้นและฝึกการเคลื่อนย้ายตำแหน่งตามต้นฉบับ จากกิจกรรมนี้กลุ่มตัวอย่างได้รับทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานไปพร้อม ๆ กัน สุดท้ายกลุ่มตัวอย่างจะสามารถนำทักษะและกระบวนการต่าง ๆ ที่ได้รับจากชุดกิจกรรม “Cover Dance For 2 Soft Skills” ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคตได้

2. ผลการเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์ สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่การทำงานช่วงต้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการเปรียบเทียบการใช้ชุดกิจกรรม โดยมีผลค่าเฉลี่ยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบระดับจรรยาบรรณทักษะตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการเก็บข้อมูล	S1				*S2				การแปลผล
	*T1	*T2	*T3	*T4	*T1	*T2	*T3	*T4	
X	1.86	2.40	3.32	4.06	1.78	2.37	3.44	4.14	จรรยาบรรณที่เพิ่มขึ้น
S.D.	0.40	0.52	0.67	0.72	0.46	0.54	0.67	0.72	

*T1 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม, T2 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 7, T3 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 11, T4 = ผลการวัดจรรยาบรรณทักษะหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15, S1 = จรรยาบรรณด้านทักษะการทำงานเป็นทีม และ S2 = จรรยาบรรณด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน

ที่มา : วรรษยา ชลวิณี, (2568).

จากตารางพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 35 คน ตลอดการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการจรรยา ทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมและด้านทักษะการ วางแผนและวิธีการทำงานก่อนเข้าร่วมกิจกรรมที่ค่าเฉลี่ย 1.86 และ 1.78 ตามลำดับ ส่วนจรรยา ทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมและด้านทักษะการวางแผนและวิธีการทำงาน หลังเข้าร่วมกิจกรรมที่ค่าเฉลี่ย 4.06 และ 4.14 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างมีผลการวัด จรรยา ทักษะที่ต่ำ แต่เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างมีจรรยา ทักษะที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 7 อย่างต่อเนื่องหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 11 และ เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมครบทั้ง 15 ครั้ง ทำให้กลุ่ม ตัวอย่างมีผลการวัดจรรยา ทักษะที่สูง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ข้อสังเกตตลอดการเข้าร่วม กิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ค้นพบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในกิจกรรมโครงการเป็นอย่างมาก มีข้อซักถามเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมแสดงให้เห็นถึง การกระตุ้นการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ในส่วนของปัญหาที่ พบเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมาจากต่างมหาวิทยาลัยกันซึ่งส่ง ผลให้ยังไม่มีปฏิสัมพันธ์กันเท่าที่ควร แต่เมื่อได้เริ่มกิจกรรม ละลายพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างเริ่มมีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยน พุดคุยทำความรู้จักกัน ช่วงกิจกรรมครั้งที่ 2-3 เนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้มีทักษะการเต้น และไม่มีความรู้ เชิงปฏิบัติการการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้นผู้วิจัยจึงใช้ เวลาในการอธิบายการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการการเคลื่อนไหว ร่างกายเป็นระยะเวลาสั้นหรือพูดอธิบายหลาย ๆ รอบ จึง อาจทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบางส่วนเกิดความเบื่อหน่าย ช่วง กิจกรรมครั้งที่ 4-7 ผู้วิจัยได้นำความรู้เชิงปฏิบัติการในเรื่อง การฝึกการเข้าใจการเคลื่อนไหวของอีกฝ่ายด้วยการสื่อสาร ผ่านการถ่ายน้ำหนัก (Body contact) มาพัฒนาทักษะการ ทำงานเป็นทีม ในกิจกรรมนี้กลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นถึง ความท้าทายในการปฏิบัติร่วมกับผู้อื่นโดยเริ่มจากการเรียน รู้การปฏิบัติแบบคู่ แบบกลุ่ม 3 คน และแบบกลุ่ม 5 คน กลุ่มตัวอย่างจึงได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นผ่าน กิจกรรมครั้งนี้ ช่วงกิจกรรมครั้งที่ 8-11 ผู้วิจัยได้นำความ รู้เชิงปฏิบัติการในเรื่องของการเต้นฮิปฮอปพื้นฐาน (Basic Hip-hop) และการนำท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่อยู่ใน กิจวัตรประจำวันมาออกแบบเป็น Choreography Basic Activity Movement มาพัฒนาทักษะการวางแผนและวิธี

การทำงาน ในกิจกรรมนี้กลุ่มตัวอย่างได้เข้าถึงความท้าทาย ในการเคลื่อนไหวมากขึ้นเนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องมีการฝึก แยกสัดส่วนและจัดระเบียบร่างกายในการทำท่าทาง การเต้น กลุ่มตัวอย่างจึงได้เรียนรู้การวางแผนและวิธีการทำงานมา พัฒนาจรรยา ทักษะทั้งสองผ่านกิจกรรมครั้งนี้ ช่วงกิจกรรม ครั้งที่ 12-14 ผู้วิจัยได้นำความรู้เชิงปฏิบัติการในเรื่องของ การเต้นตามกระแสนิยม ในกิจกรรมนี้กลุ่มตัวอย่างมีความ สนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้การทำกิจกรรมร่วมกัน ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงการวางแผนในการทำงาน และการ ทำงานเป็นทีมของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นผ่านกิจกรรมครั้งนี้ เป็นอย่างมาก และหลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 15 กลุ่ม ตัวอย่างนำเสนอผลงานที่ได้ร่วมกันฝึกซ้อมจากการเรียนรู้ที่ ได้รับตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม และผลการวัดจรรยา ทักษะ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมแสดงให้เห็นว่าการนำชุดกิจกรรม “Cover Dance for 2 SoftSkills” มาใช้ในการพัฒนาและ ส่งเสริมจรรยา ทักษะด้านทักษะการทำงานเป็นทีมและด้าน ทักษะการวางแผนและวิธีการทำงานสามารถทำให้กลุ่ม ตัวอย่างมีพัฒนาการจรรยา ทักษะในการทำงานที่สูงขึ้นซึ่ง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะต่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บุคคลที่นำไปใช้ควรศึกษารายละเอียดของชุด กิจกรรม อีกทั้งควรศึกษาความรู้ในเรื่องกระบวนการเต้นคัฟ เวอร์แดนซ์ และความรู้ด้านการเคลื่อนไหวพื้นฐานทางด้าน นาฏศิลป์สากลให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อให้การปฏิบัติการ ของกลุ่มตัวอย่างดำเนินไปอย่างมีลำดับและบรรลุตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. การใช้ชุดกิจกรรม “Cover Dance for 2 Soft Skills” ควรคำนึงถึงการปรับชุดกิจกรรมให้เหมาะสมตาม ศักยภาพของกลุ่มตัวอย่างของแต่ละบุคคล จากงานวิจัยของ ผู้วิจัยพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัยถึงแม้จะรู้จักหรือมี ประสบการณ์เกี่ยวกับการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์มาบ้าง แต่เมื่อ เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนรู้การทำความรู้จักกับร่างกายตัว เองและผู้อื่น การเรียนรู้ด้านการเคลื่อนไหวพื้นฐานทางด้าน นาฏศิลป์สากลโดยใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายกับพื้น (Floor work) และการถ่ายน้ำหนัก (Body contact) ผู้เข้า ร่วมกิจกรรมนั้นค่อนข้างไม่มีประสบการณ์ด้านนี้ จึงอาจจะ ไม่ค่อยเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ดังนั้นหากนำ

ชุดกิจกรรมไปใช้อาจจะต้องคำนึงถึงกระบวนการสอนในการสร้างความเข้าใจการเคลื่อนไหวให้กับผู้เข้าร่วมมากขึ้นเพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้และสามารถปฏิบัติตามได้

3. การกำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่างและการกำหนดข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับผู้เข้าร่วม เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้กลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร ที่เป็นนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้ายจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่มาจากคณะมหาวิทยาลัยควรที่จะทำข้อตกลงและนัดหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมอาจจะทำให้เกิดการไม่ให้ความร่วมมือจนครบกระบวนการวิจัย ดังนั้นควรทำข้อตกลงที่แน่ชัดเพื่อให้การดำเนินวิจัยได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทักษะที่จำเป็นต่อการทำงาน ด้วยการนำศาสตร์

ทางนาฏศิลป์อื่น ๆ มาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนา ที่จำเป็นต่อการทำงานในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการเลือกใช้ชุดกิจกรรมมาเป็นเครื่องมือในการวิจัย

2. ควรมีการวิจัยและพัฒนาในลักษณะของการบูรณาการร่วมกับกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์เพื่อพัฒนาและเสริมศักยภาพทักษะด้านอื่น ๆ ให้กับกลุ่มตัวอย่างนอกเหนือจากกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบการวัดระดับบรรณทักษะของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน

3. ชุดกิจกรรมคัพเวอร์แดนซ์สำหรับการพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านจรรยาบรรณ (Soft Skills) สำหรับนิสิตที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่การทำงานช่วงต้น ผู้วิจัยมีความเห็นสามารถปรับใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่นเพื่อพัฒนาและเสริมศักยภาพด้านการทำงานภายในองค์กรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2566). *วัยทำงาน*. ฐานข้อมูลกลาง กรมอนามัย. <https://dohdatacenter.anamai.moph.go.th/index.php?r=groupdata/index&group=1&id=3>
- ดิฐพงศ์ ประเสริฐไพฑูรย์. (2558). *การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของนักเต้น Cover Dance* [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5607030094_3450_3479.pdf
- เดลินิวส์ออนไลน์. (2566). ICONSIAM DANCETOPIA “Attitude” *คว่ำแชมป์ทีม K-Pop Cover Dance*. DAILYNEWS ONLINE. <https://www.dailynews.co.th/news/2341068/>
- ณัฐพร วิศาลธกรกุล. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมนาฏศิลป์สากลสำหรับกลุ่มคนทำงานสำนักงาน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, 10(2), น. 90-98. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/npuij/article/download/238009>
- ธนพร ประทักษ์วิริยะ. (2560). *Cover dance กับการสร้างตัวตน : กรณีศึกษา กลุ่มนักเต้น Cover dance J-pop*. [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository : SURE. https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/15134/BA_Thanaporn_Pratakviriya.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ราเมศ ลิ้มตระกูล. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(1), น. 50-61. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/257068>
- ระวีวรรณ วรรณวิไชย. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมนาฏศิลป์บำบัดสำหรับเด็กดาว์นซินโดรมที่มีอาการสมาธิสั้นร่วมด้วย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 21(1), น. 146-157. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/153574>
- ศิริมงคล นาฏยกุล. (2557). *นาฏศิลป์ตะวันตกปริทัศน์ : Introduction to Western dance*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). หจก.โรงพิมพ์คลังนาฏวิทยา.

- สุนันทา มาวัน, กิตติพงษ์ น้อยนวล, จิรายุ บัวด้วง, ธนพล อินทรสกุล, ประสพโชค สุวรรณโณม, ศิริชัย โยมกระโทก และ ธานีศา โรจนตระกูล. (2565). ทักษะที่สำคัญของบัณฑิตในอนาคต. *วารสารการจัดการและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 2(2), น. 87-99. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jclmd_psr/article/download/259553
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2558). *คัพเวอร์แดนซ์ เต็มจังหวะสนุกได้สุขภาพดี*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). <https://www.thaihealth.or.th/คัพเวอร์แดนซ์-เต็มจังหวะ/#>
- สุรางค์รัตน์ วงษ์ป้อม. (2559). การเปรียบเทียบผลของการเดินโคฟเวอร์กับการเดินแอโรบิกที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นหญิง. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 13(61), น. 149-158. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/66545>
- อนรรฆอร บรมธนานนท์. (2552). *การแสดงคัพเวอร์แดนซ์ในฐานะพื้นที่สื่อสารของวัยรุ่น*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ . Ad Addict TH. (2566). *เช็กลิสต์ 7 Soft Skills ที่คนทำงานควรมีติดตัวในปี 2023 พร้อมแนะนำคอร์สพัฒนาตัวเองน่าเรียน*. AD ADDICT. <https://adaddictth.com/knowledge/ImproveSoft-Skill-by-Future-Skill>
- Cartoon T. (2566). *Soft Skills คืออะไร? รวม 5 ทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในปี 2024*. tmg. <https://thegrowthmaster.com/growth-mindset/soft-skills-for-the-future-of-work>
- Danao, M. (2023). *11 Essential Soft Skills In 2023 (With Examples)*. Forbes. <https://www.forbes.com/advisor/in/business/soft-skills-examples/>
- Go Ahead News. (2567). *TO BE NUMBER ONE TEEN DANCERCISE THAILAND CHAMPIONSHIP 2025 เว็บไซต์แห่งการเรียนรู้ของเยาวชน ทูปีเริ่มแล้ว*. Go ahead NEWS. <https://www.goaheadnews.com/2024/10/to-be-number-one-teen-dancercise.html>
- Jackson D. (2013). Business graduate employability: Where are we going wrong. *Higher Education Research & Development*, 32(5), 776 - 790.
- Zay, L. (2022). *The Top 18 In-Demand Soft Skills for 2023 You Need To Master*. <https://www.hihello.me/blog/the-top-in-demand-soft-skills-you-need-to-master>
- Techsauce Team. (2566). *Gen-Z กำลังขาด Soft Skill ในการทำงาน บริษัทใหญ่ต้องเปิดคอร์สสอนวิธีส่งอีเมลและการแต่งกาย*. TECHSAUCE KNOWLEDGE SHARING PLATFORM. <https://techsauce.co/news/gen-z-course-taking-email-wear-clothes-office>

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร¹

MABLE FURNITURE DESIGN WITH COMMUNITY PARTICIPATION PHRANKRATAI DISTRICT KAMPHAENG PHET PROVINCE

ธนกิจ โคอทอง / TANAKIT KOKTONG*

โปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

PRODUCT AND GRAPHIC DESIGN PROGRAMS, FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY, KAMPHAENG PHET RAJABHAT UNIVERSITY.

Received : October 5, 2023

Revised : June 3, 2025

Accepted : June 10, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน มีจุดประสงค์คือ 1.) เพื่อศึกษารูปแบบและความต้องการของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน 2.) เพื่อออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน 3.) เพื่อประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน เนื่องจากหินอ่อนเป็นทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีอยู่มากในจังหวัดกำแพงเพชร โดยเฉพาะหินอ่อนสีชมพูที่เป็นวัสดุที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นของจังหวัดกำแพงเพชร ทำให้มีการแปรรูปหินอ่อนจำนวนมากที่อำเภอ พรานกระต่าย ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัญหาและความต้องการจากทุกภาคส่วน ทั้งจาก ผู้ประกอบการในชุมชน ลูกค้าในชุมชน ช่างแกะสลักในชุมชน และนักออกแบบในชุมชน โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเป็นสถานประกอบการรายใหญ่และมีชื่อเสียงในจังหวัดกำแพงเพชรเพื่อทำการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจนได้ข้อมูลความต้องการและปัญหาของแต่ละภาคส่วน นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้นจากการใช้ศิลปะการแกะสลักลวดลายมาผสมผสาน และออกแบบมีรูปแบบการใช้งานที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มลูกค้า จากนั้นทำการประเมินคุณภาพของเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนโดยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มลูกค้า โดยผลการวิจัยพบว่ารูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ที่ได้จากการวิจัยจากการร่วมกันออกแบบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชน มีผลการประเมินในทั้งในด้านคุณค่าทางสังคม ความเชื่อ การสะท้อนถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่น ความสวยงาม ความแข็งแรง ประโยชน์ใช้สอย ขนาดน้ำหนักที่เหมาะสมในการขนย้ายและจัดส่งในระดับดี สามารถเพิ่มมูลค่าของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนให้มีความคุ้มค่ากับปริมาณวัสดุที่ต้องใช้ในการแปรรูป โดยกระบวนการวิจัยทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดของการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และหลักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ แต่ยังคงมีปัญหาด้านขนาดและน้ำหนักของหินอ่อนที่เป็นปัญหาหลัก ๆ ยังมีความจำเป็นที่ต้องนำศาสตร์ด้านการขนส่งเข้ามาช่วยจัดการเพื่อต่อยอดงานวิจัยในมีความสมบูรณ์ทั้งกระบวนการ

คำสำคัญ: การออกแบบเฟอร์นิเจอร์, หินอ่อน, อย่างมีส่วนร่วม

1 ทนอดหนุนวิจัยประจำงบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ 2565 (เพิ่มเติม) มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail : Tanakitkottong@gmail.com

Abstract

This community-based participatory action research explored marble furniture design and production in Kamphaeng Phet Province, which is rich in marble resources, especially pink marble, which serve as a distinctive regional resource. This abundance has led to widespread marble processing in Phran Kratai District. The study had three main objectives: examining local marble furniture design preferences and needs, collaboratively developing marble furniture prototypes with community members, and evaluating the quality and user satisfaction of the marble final products. Pink marble, an abundant natural resource in Kamphaeng Phet Province, serves as a distinctive marker of local identity. This resource has supported extensive marble processing activities, particularly in Phran Kratai District. In response, a comprehensive needs assessment was conducted with key community stakeholders' local entrepreneurs, customers, artisans, and designers using purposive sampling to select prominent enterprises for in-depth interviews. The insights gained revealed stakeholder-specific needs and challenges. These findings guided the development of prototype marble furniture that integrated value-added elements through traditional carving and functional design aligned with user preferences. Product quality was assessed by expert panels, while user satisfaction was evaluated by target customer groups. Results showed that the collaboratively developed furniture was positively received in terms of social value, cultural relevance, local identity, aesthetic appeal, structural durability, functionality, and transport suitability. The study demonstrates that the integration of artistic and practical design can enhance both the value and economic feasibility of marble furniture. The research was grounded in community-based participatory methods and fundamental furniture design principles. Nonetheless, the inherent size and weight of marble remain critical challenges. Future research should incorporate transportation and logistics science to support a more sustainable and efficient design and production process.

Keywords: Furniture Design, Marble, Participation

บทนำ

ผลิตภัณฑ์หินอ่อนของอำเภอพรานกระต่ายเป็นหนึ่งในสินค้าที่มีชื่อเสียงของจังหวัดกำแพงเพชร เนื่องจากหินอ่อนที่มีสีชมพู เป็นวัตถุดิบที่มีอยู่เพียงในท้องถิ่น และมีเอกลักษณ์พิเศษแตกต่างจากที่อื่น มีผู้ประกอบการธุรกิจหินอ่อนหลายรายในอำเภอพรานกระต่ายรวมตัวกันเป็นเครือข่ายธุรกิจหินในการผลิตสินค้า สถานประกอบการมีการจ้างงานคนในชุมชนในการผลิตเป็นการกระจายรายได้ให้กับชุมชน ทำให้มีแรงงานและกำลังในการผลิตที่สูง ผลิตภัณฑ์มีหลากหลายชนิดและขนาด และมีราคาแตกต่างกัน โดยลักษณะของหินอ่อนของอำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร นั้นเป็นหินอ่อนที่ชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย สามารถผลิตหินอ่อนเพื่อใช้ในการก่อสร้าง และแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย เช่น พระพุทธรูป ป้ายชื่อ

ป้ายบ้าน ชุดโต๊ะหินอ่อน ของตกแต่งบ้าน เครื่องประดับ เครื่องราง เป็นต้น หินอ่อนที่ผลิตที่อำเภอพรานกระต่ายเป็นหินอ่อนคุณภาพดี หินอ่อนที่มีสีสันสวยงาม มี สีขาว สีเทา สีดำ สีน้ำผึ้ง สีชมพู แหล่งหินอ่อนที่สำคัญในจังหวัดกำแพงเพชร อยู่ที่อำเภอพรานกระต่าย บริเวณทิวเขาสว่างอารมณ์ เขาเขียว และเขาโพน ในทางธรณีวิทยา จัดว่าหินอ่อนที่เขาสว่างอารมณ์ มีอายุประมาณ 300 - 400 ล้านปี เป็นหินปูนที่ตกผลึกใหม่ การผลิตหินอ่อนที่อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จึงเป็นอาชีพเด่นที่สุดอาชีพหนึ่งของจังหวัดกำแพงเพชร ที่นารายได้มาสู่จังหวัดกำแพงเพชร (เฮงเฮง หินอ่อน, ม.ป.ป.)

ปัญหาปัจจุบันในสถานประกอบการหินอ่อนในอำเภอพรานกระต่าย คือเรื่องของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความซ้ำกัน คือทุก ๆ สถานประกอบการจะมีสินค้ารูปแบบเดิม ๆ

และรูปแบบเดียวกัน เนื่องจากรูปแบบไหนที่เป็นที่นิยม ขายได้ดี ก็จะมีการดัดแปลงทำซ้ำตาม ๆ กันในแต่ละร้าน และปัญหาของแรงงานที่ต้องใช้ระยะเวลานานในการแกะแบบและฝึกฝนในการทำชิ้นงาน เมื่อมีรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มเข้ามาและยังมีการลาออกจากรองหลังลูกจ้างมีความชำนาญในการทำงานเพื่อผันตัวไปเป็นผู้ผลิตชิ้นงานส่งให้กับสถานประกอบการโดยตรงเรียกราคาชิ้นงานที่แพงขึ้นกว่าตอนเป็นลูกจ้างซึ่งเป็นปัญหาเรื้อรังในชุมชน ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์จากหินอ่อนในปัจจุบันที่ทางชุมชนพรานกระต่ายได้ผลิตจำหน่ายอยู่นั้น เป็นรูปแบบเดิม ๆ คือเป็นชุดโต๊ะหินอ่อนสำหรับทานอาหารในครอบครัวควนจัน ที่มีขนาดใหญ่ น้ำหนักมาก เรียบ แบน ไม่มีลวดลาย รวมไปถึงสิ้นเปลืองการใช้หินอ่อนขนาดใหญ่เป็นอย่างมาก แต่ในขณะที่เดียวกันผลิตภัณฑ์ขายได้ในราคาที่ถูกลงเนื่องจากการผลิตใช้วิธีการกลึงด้วยเครื่องจักร ทำให้ราคาต่ำไม่คุ้มค่างบประมาณหินที่ใช้ในการผลิต ในขณะที่บางผลิตภัณฑ์มีการใช้ปริมาณหินอ่อนที่น้อยกว่าแต่กลับจำหน่ายได้ในราคาที่สูงกว่ามากเนื่องจากมีการนำงานศิลปะหัตถกรรมการแกะสลักเข้ามาใช้



ภาพที่ 1 ภาพรูปแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนเดิมที่มีความเรียบง่าย แต่ใช้ปริมาณหินอ่อนเยอะและราคาค่อนข้างสูง
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2565).

ผู้วิจัยจึงนำเอาปัญหานี้มาใช้ในการเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยใช้หลักของการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เพื่อให้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์การใช้งาน ต้องยึดหลักการออกแบบที่สำคัญดังนี้ Functionality (การใช้งานได้จริง) เฟอร์นิเจอร์ต้องสามารถตอบสนองการใช้งานได้อย่างแท้จริงตามวัตถุประสงค์ Ergonomics (การยศาสตร์) (ออกแบบให้เหมาะสมกับสรีระของผู้ใช้งาน เพื่อความสบาย ลดอาการเมื่อยล้า และป้องกันการบาดเจ็บจากการใช้งานระยะยาว Aesthetics (ความสวยงาม) ต้องมีความลงตัวด้านรูปลักษณ์ รูปทรง และวัสดุ ซึ่งช่วยสร้างคุณค่าและความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ Material Appropriateness (ความเหมาะสมของวัสดุ) เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการใช้งาน เช่น ความทนทาน ความปลอดภัย การบำรุงรักษา และความสวยงาม Sustainability (ความยั่งยืน) การออกแบบควรคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้วัสดุรีไซเคิล การลดของเสีย และอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ Structural Integrity (ความแข็งแรงของโครงสร้าง) เฟอร์นิเจอร์ต้องมีความมั่นคง ปลอดภัยต่อการใช้งาน และสามารถรับน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม Cultural Relevance (ความสอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรม) การออกแบบที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ท้องถิ่น หรืออัตลักษณ์ จะช่วยเพิ่มคุณค่าทางจิตใจและความเป็นเอกลักษณ์ Panero & Zelnik, 1979, p. 85 - 88)

และอีกหนึ่งข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ร่วมกับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ครั้งนี้คือ เรื่องของความเชื่อในสัตว์มงคลของจีน เนื่องจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สถานประกอบการพบว่ากลุ่มลูกค้าหลักคือกลุ่มลูกค้าจากจีน หรือกลุ่มลูกค้าคนไทยที่มีเชื้อสายจีน จะมีความนิยมสินค้าหินอ่อนมาก โดยความเชื่อที่นำมาใช้คือ มังกร หงส์ และปลาการ์ป โดยมังกรเป็นสัตว์มงคลที่ทรงพลังที่สุดในวัฒนธรรมจีน เป็นสัญลักษณ์ของจักรพรรดิ อำนาจ ความมั่งคั่ง ความโชคดี และพลังแห่งธรรมชาติ เช่น ฝนและน้ำ มังกรควรวางไว้ทางทิศตะวันออก เพื่อเสริมพลัง “หยาง” และกระตุ้นพลังงานชีวิต นิยมวางรูปปั้นมังกรบนโต๊ะทำงานเพื่อเสริมอำนาจ บารมี และความเจริญรุ่งเรือง สัตว์มงคลตัวที่สองคือหงส์หรือฟีนิกซ์เป็นสัญลักษณ์ของความเมตตา คุณธรรม ความสง่างาม และความสมดุล มักใช้แทนพลัง “หยิน” ซึ่งเป็นพลังที่นุ่มนวล สงบ สมดุลกับพลัง “หยาง” ของมังกร มักวางคู่กับมังกร โดยมังกรอยู่ทางขวา และหงส์อยู่ทางซ้าย

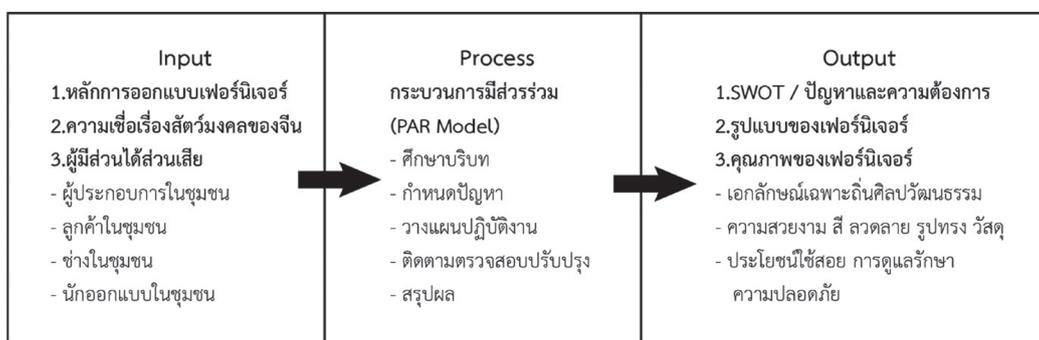
เพื่อความสมดุลของพลังหยิน - หยาง มังกรและหงส์มักใช้ เป็นสัญลักษณ์ของคู่รักหรือสามีภรรยาที่สมบูรณ์ เสริมความ สัมพันธ์ให้มั่นคงและมีความสุข และสัตว์มงคลตัวที่สาม คือ ปลาการ์ป เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ความเพียร พยายาม และความสำเร็จ โดยเฉพาะในเรื่องการศึกษาและ หน้าที่การงาน มีตำนานว่าปลาการ์ปที่ว่ายทวนน้ำขึ้นไปถึง ประตูมังกร และจะกลายเป็นมังกร นิยมวางในทิศเหนือ ซึ่ง เกี่ยวข้องกับธาตุน้ำ เพื่อเสริมโชคลาภ ความมั่งคั่ง และพลัง แห่งความก้าวหน้าปลาการ์ปที่นิยมคือแบบคู่อย่าง 2, 4, 6, 8 หรือเลขคู่คือ 9 ตัว มักปรากฏในภาพวาดหรือของตกแต่ง บ้าน (Too, 1999)

ในการทำงานเพื่อพัฒนาชุมชนจะเกิดผลลัพธ์ที่มี ประสิทธิภาพไม่ได้เลยถ้าขาดการทำงานอย่างมีส่วนร่วมกัน ระหว่างแต่ละภาคส่วน ทั้งชุมชน ภาคธุรกิจ และหน่วยงาน ราชการ การทำงานที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้คิดและดำเนิน งานแต่เพียงฝ่ายเดียวมักจะไม่ได้เกิดการพัฒนาย่างยั่งยืน การ วิจัยเชิงปฏิบัติการ มีความสำคัญองงานวิจัยเกี่ยวกับการ วางแผนทางสังคม นอกจากจะเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อ โครงการวิจัยหรือเป้าหมายการวิจัยแล้ว ผลวิจัยก็ควรนำไป ปฏิบัติได้โดยผู้ร่วมงานวิจัย โดยในการทำงานวิจัยนี้จะเป็น หารทำให้ชุมชนและผู้ประกอบการและนักออกแบบมา

ทำงานร่วมกันโดยตรง (ไฟโรจน์ ชลารักษ์, 2548, น. 20-21.) อธิบายไว้ว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วมมีกระบวนการและขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ชั้น การศึกษาบริบท 2) ชั้นกำหนดปัญหา 3) ชั้นการวางแผน ปฏิบัติงานวิจัย 4) ชั้นการติดตาม ตรวจสอบและปรับปรุง 5) ชั้นการสรุปผลการวิจัย โดยในการวิจัยนี้กำหนดให้การ ออกแบบอย่างมีส่วนร่วม มีรูปแบบและขั้นตอนคือ ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในชุมชน มีส่วนร่วมตั้งแต่การ ทำ SWOT เกี่ยวกับ เฟอร์นิเจอร์หินอ่อน มีส่วนร่วมในกำหนดปัญหาและความ ต้องการในแต่ละภาคส่วน มีส่วนร่วมในวางแผนการทำงาน ร่วมกันกับนักออกแบบโดยการออกแบบและปรับแก้แบบ ร่วมกัน มีส่วนร่วมในการติดตามผลและแก้ปัญหาที่ เกิดขึ้นระหว่างการผลิตและสรุปผลร่วมกัน

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ใช้แนวคิดในการ ดำเนินการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับทุกภาคส่วน อันได้แก่ ลูกค้าในชุมชน ช่างในชุมชน สถานประกอบการในชุมชน และนักออกแบบในชุมชน เพื่อให้ได้มาซึ่งปัญหาและวิธีการ แก้ปัญหาที่เป็นมีความเหมาะสมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง บน หลักการของ PAR Model (Participation Model)



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2565).

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบและความต้องการของ เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน
2. เพื่อออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน อย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน
3. เพื่อประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของ เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษารูปแบบและความต้องการของ เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน
เป็นขั้นตอนการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ประกอบการ ลูกค้าในชุมชน ช่างทำหินอ่อน และนักออกแบบ เพื่อศึกษา รูปแบบ ปัญหา และความ ต้องการ ของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุ

หินอ่อนของชุมชน โดยใช้เครื่องมือ แบบสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1 คือ สถานประกอบการหินอ่อน “ร้านพลอยหินอ่อน” จำนวน 1 สถานประกอบการ โดยมีตัวแทนสมาชิกในชุมชน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 10 ท่านจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ขั้นตอนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน

เป็นขั้นตอนการนำข้อมูล รูปแบบ ปัญหา และความต้องการที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาใช้เป็นข้อมูลประกอบในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินคุณภาพ โดยทำการออกแบบโต๊ะหินอ่อนขนาดกลางจำนวน 2 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วยโต๊ะกลาง 1 ตัว และเก้าอี้จำนวน 2 ตัวและประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จำนวน 3 ท่านโดยได้มาจากการวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

เป็นขั้นตอนการนำเอาต้นแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนไปใช้ในการประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มบุคคลทั่วไป ด้วยเครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อศึกษาความพึงพอใจและนำข้อมูล ข้อเสนอแนะไปใช้ในการปรับปรุงในการผลิตในครั้งต่อไป ประชากรทั่วไป กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนทั่วไป จำนวน 400 คน โดยได้มาจากการวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) โดยใช้วิธีการให้สถานประกอบการช่วยเก็บข้อมูลจากกลุ่มลูกค้าและคนในชุมชน และผู้เข้าชมผ่านการจัดแสดงนิทรรศการผลงานการวิจัย

จากกิจกรรมในการวิจัย ได้มีการกำหนดการมีส่วนร่วมได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ SWOT ของสถานประกอบการเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนในชุมชน
2. กำหนดปัญหาและความต้องการ
3. ร่วมกันออกแบบโดยมีส่วนร่วมในการปรับแก้แบบร่างผ่าน โปรแกรม 3D
4. ติดตามแก้ปัญหา และประเมินในขั้นตอนการผลิตต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษารูปแบบและความต้องการของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน

จากสถานประกอบการหินอ่อน “ร้านพลอยหินอ่อน” และตัวแทนสมาชิกในชุมชน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 10 ท่าน ประกอบด้วย เจ้าของสถานประกอบการ 2 ท่าน ช่างแกะหินอ่อนในชุมชน 3 ท่าน สมาชิกในชุมชน 2 ตัวแทนผู้บริโภคหินอ่อน 3 ท่าน ในการร่วมกันสนทนากลุ่มเพื่อหาปัญหาและความต้องการของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน โดยใช้การทำ SWOT เพื่อหาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค ของสถานประกอบการโดยได้ผลออกมาดังนี้



ภาพที่ 3 ภาพลงพื้นที่ทำการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเฟอร์นิเจอร์หินอ่อน
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2565).

จุดแข็ง (Strength) ทางสถานประกอบการ มี หินอ่อนสีชมพูเป็นวัสดุพื้นถิ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีทุนทรัพย์ ในการลงทุนด้านเทคโนโลยีสูง และราคาของผลิตภัณฑ์ เพอร์นิเจอร์มีความหลากหลาย

จุดอ่อน (Weakness) ทางสถานประกอบการยังมีรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ดูค่อนข้างโบราณและไม่แปลกใหม่ ต่าง จากเจ้าอื่นมากนัก มีเศษหินอ่อนเหลือทิ้งที่สูญเสียในระหว่าง การผลิตปริมาณเยอะ บางผลิตภัณฑ์ใช้ปริมาณหินอ่อนเยอะ แต่ขายได้ราคาไม่สูง สินค้ามีขนาดใหญ่ น้ำหนักเยอะ ส่ง ผลกระทบต่อการขนส่ง การใช้วัสดุอื่นมาร่วมจะไม่สามารถ รับน้ำหนักของหินอ่อนได้ในระยะยาวถ้านำมาใช้ร่วมกัน จุด อ่อนใหญ่คือแรงงานช่างไม่ยอมทำงานรูปแบบใหม่ ๆ เนื่องจากเสียเวลาฝึกและเรียนรู้ใหม่ และแรงงานในบ้านพอ มีประสบการณ์ในการทำงานก็มักจะลาออกไปเปิดธุรกิจของ ตนเอง ด้านสถานที่ทำงานในสถานประกอบการไม่รับรอง การทำงานในสภาพอากาศฝนตก หรือพายุเข้า

โอกาส (Opportunity) สถานประกอบการมี ลูกค้าชาวต่างชาติ โดยเฉพาะลูกค้าจากประเทศจีน มีการ ส่งออกสินค้าไปที่จีน มีช่องทางตลาดออนไลน์หลายช่องทาง ทั้งหน้าร้าน และ ผ่านระบบออนไลน์ และสินค้าหินอ่อนเป็นที่นิยมในหมู่ข้าราชการ

อุปสรรค (Threat) ช่วงสถานการณ์ Covid - 19 ทำให้ลูกค้ากลุ่มนักท่องเที่ยวลดน้อยลง การผลิตชิ้นส่วนบาง ชิ้นต้องจ้างช่างภายนอกช่วยในการผลิตเมื่อมียอดสั่งซื้อสินค้า จำนวนมาก และทำให้ถูกต่อรองด้วยราคาที่สูง และการเลือก ซื้อหินอ่อนจากเหมืองต้องอาศัยดวงเพราะหินที่ดูสวย ภายนอก ไม่สามารถรู้ได้เลยว่าด้านในเนื้อหินจะมีตำหนิ อย่งไรบ้าง บางครั้งทางร้านต้องเสียหินทิ้งก่อนไปเลยโดย ไม่สามารถนำมาใช้งานได้

ข้อมูลความต้องการทุกภาคส่วนจากการทำการสนทนากลุ่ม ในกลุ่มของสถานประกอบการ (เจ้าของสถาน ประกอบการ/ แรงงานช่าง) ต้องการรายได้ที่สูงขึ้น รูปแบบ ผลิตภัณฑ์ที่ต่อยอดได้จากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่เพื่อสร้าง รูปแบบของผลิตภัณฑ์ใหม่

ในกลุ่มของชุมชน (สมาชิกในชุมชน ประชาชน ในพื้นที่) ต้องการกระจายงานและรายได้สู่ชุมชน และสามารถลงทุนทางสังคมและศิลปวัฒนธรรมของชุมชนมา เป็นจุดขายได้

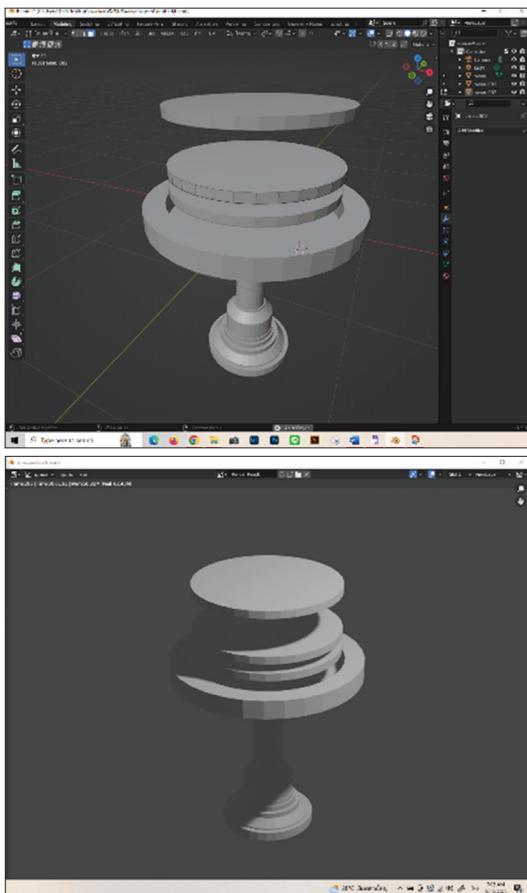
ในกลุ่มของลูกค้า (กลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์จาก หินอ่อน) ต้องการ รูปแบบสินค้าใหม่ ราคาที่เหมาะสม การ ขนส่งที่ดี ป้องกันการเสียหายระหว่างการขนส่งได้ ความ หุหุระ เป็นมงคลต่อผู้ใช้งาน

ตารางที่ 1 สรุปปัญหาและความต้องการของรูปแบบผลิตภัณฑ์เพอร์นิเจอร์หินอ่อนของสถานประกอบการและชุมชน

ปัญหาที่พบ	ความต้องการของสถานประกอบการ
ผลิตภัณฑ์มีขนาดใหญ่และน้ำหนักเยอะ	ต้องการสินค้าที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก หรือมีขนาดและน้ำหนักพอ เหมาะกับราคาและสามารถขนส่งได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องผ่าน บริการขนส่งสินค้า
ผลิตภัณฑ์ขนส่งลำบากและเสี่ยงต่อการเสียหาย	สินค้าขนาดใหญ่มักเกิดความเสียหายในช่วงระยะของการขนส่ง เนื่องจากรูปทรงและขนาดที่ไม่อำนวยต่อการบรรจุภัณฑ์ป้องกัน ระหว่างการขนส่ง (ใช้การตีไม้ให้เป็นลังชั้นมา) จึงต้องการสินค้าที่ สามารถแยกส่วน และถอดประกอบได้ในขณะขนส่งเพื่อให้ง่ายต่อ การขนส่งและลดโอกาสเสียหายของสินค้า
ผลิตภัณฑ์ใช้ปริมาณหินอ่อนเยอะแต่ขายได้ราคา ถูกเมื่อเทียบกับ “ดีจูเอีย” ที่ใช้ปริมาณหิน น้อยกว่า	ต้องการเพิ่มมูลค่าของสินค้าด้วยการเพิ่มส่วนที่เป็นงานฝีมือ งาน แกะสลักเข้าไปเสริมกับงานกลึงที่มีราคาถูกกว่า
การเสียเวลาในการฝึกฝีมือให้กับแรงงานช่างใหม่ เมื่อต้องทำผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ๆ	ต้องการให้ผลิตภัณฑ์ใหม่มาจากการใช้รูปแบบหรือเทคนิคในการ ทำผลิตภัณฑ์เดิมมาปรับใช้เพื่อลดระยะเวลาในการฝึกทำงานใหม่ ให้น้อยลง
สินค้าที่ไม่ตรงกับความต้องการของลูกค้าจะทำให้ขาย ออกได้ยาก	ต้องการผลิตภัณฑ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามความเชื่อ ของลูกค้า

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน

หลังจากทราบข้อมูลรูปแบบผลิตภัณฑ์ ปัญหา และความต้องการ ของชุมชนจากขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลที่ได้มาประกอบในขั้นตอนของการทำการออกแบบ โดยการทำให้แบบร่าง 3 มิติ ขึ้นมาเพื่อให้ทางชุมชน ผู้ประกอบการ และช่างทำหินอ่อนได้ดูภาพและเห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ผ่านการใช้โปรแกรม 3 มิติ ข้อดีคือ สามารถขยับแบบและปรับแต่งแบบร่างได้ทันที เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ในการผลิตจากทีมช่างและพร้อมให้ข้อเสนอแนะว่ามีส่วนใดที่ทำได้และส่วนใดที่ควรปรับแก้เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบ ขั้นตอนของการผลิต โดยคำนึงถึง ความแข็งแรง สวยงาม การสิ้นเปลืองวัสดุและใช้เวลาน้อยที่สุด



ภาพที่ 4 แบบร่าง 3 มิติของ ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2565).

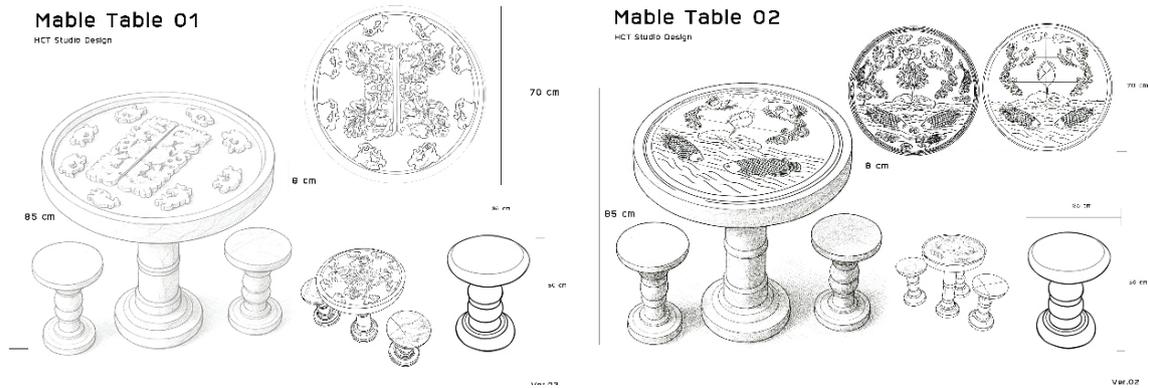
จากนั้นทำการสร้างแบบจำลองภาพ 3 มิติ โดยการนำเอาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ AI เข้ามาในการสร้างภาพตัวอย่างของผลงานเพื่อสร้าง

แรงบันดาลใจให้กับทีมช่าง ชุมชน และสถานประกอบการ โดยการกำหนดชุดคำสั่ง (Prompt) หรือคำสั่งในการสร้าง (Generate) ให้กับ AI ด้วย Prompt “Round marble table with Chinese auspicious animal designs, relief carvings in front of the table” โดยผลลัพธ์ที่ได้ออกมาเป็นตัวอย่างผลงานและแรงบันดาลใจเพื่อสร้างมนต์เสน่ห์ที่ตรงกันระหว่างผู้มีส่วนร่วมในการผลิตดังนี้



ภาพที่ 5 ภาพสิ่งสร้างแบบจำลองโต๊ะหินอ่อนสามมิติ โดยผู้วิจัยผ่าน AI จากโปรแกรม Canva เมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2565
ที่มา : AI: Canva Program, (2022).

เมื่อได้ทำการปรับปรุงแบบร่างตามทีทุกฝ่ายเห็นพ้องกันแล้วก็ดำเนินการผลิตโดยในขั้นตอนการผลิต ในส่วนของโครงสร้างหลักช่างทำหินอ่อนสามารถใช้องค์ความรู้ในการแปรรูปด้วยการกลึงด้วยเครื่องจักรดำเนินงานได้ทันที จะมีในส่วนของลวดลายด้านหน้าโต๊ะที่ช่างจะใช้เวลาในการวางแบบร่าง ใหม่และใช้เวลาในการทำค่อนข้างนานกว่าขั้นตอนอื่น โดยจะนำเอาทักษะในการแกะสลักหินอ่อนที่ใช้ในการแกะลายสัตว์มงคลในการประกอบ ที่जूเอี้ย มาประยุกต์ใช้จนได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 6 ภาพแบบร่างที่ผ่านการปรับแก้แบบร่วมกันระหว่าง
สถานประกอบการและนักออกแบบก่อนทำการผลิต
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2566).



ภาพที่ 7 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม แบบที่ 1
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2566).

ผลงานเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมแบบที่ 1 มีแนวคิดในการออกแบบคือ การนำเอางานแกะสลัก
สัตว์มงคลที่ทางชุมชนได้มีความชำนาญในการทำอยู่แล้วมาใช้ในการประกอบตกแต่งชุดโต๊ะหินอ่อนขนาดกลาง เพื่อแก้
ปัญหาการใช้เวลาในการเรียนรู้รูปแบบการแกะลายใหม่ทีนานโดยลดค่าใช้จ่ายที่ใช้คือ มังกร 2 ตัว หงส์ 4 ตัว และปลาการ์ป 8
ตัว ตามความเชื่อของจีน รวม 14 ชิ้น มาจัดวางอยู่บนหน้าโต๊ะที่มีการกลึงและคว้านให้เป็นลักษณะอ่าง โดยมีแนวคิดในเรื่อง
ของความเชื่อส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน ลูกค้านำสามารถเลือกซื้อรูปสลักสัตว์มงคล ในแบบที่ตนเองเชื่อและจำนวนที่ต้องการ มา
จัดวางปรับเปลี่ยนไปตามความเชื่อของตนเองได้ และมีแผ่นกระจกนิรภัยขนาด 8 มิลลิเมตร วางปิดด้านบน



ภาพที่ 8 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม แบบที่ 2
ที่มา : ธนกิจ โคกทอง, (2566).

ผลงานเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมแบบที่ 2 มีแนวคิดในการออกแบบคือ การเพิ่มงานแกะสลักนูนต่ำ ลงบนพื้นผิวของหน้าโต๊ะ งานในแบบที่ 2 จะเป็นงานที่กำหนดลายภาพไว้โดยสถานประกอบการ หรือลูกค้าสามารถสั่งทำลวดลายตามต้องการได้ แต่จะไม่สามารถปรับเปลี่ยนตำแหน่งได้เองแบบ และมีแผ่นกระจกนิรภัยขนาด 8-10 มิลลิเมตร วางปิดด้านบน โดยรูปแบบที่ 2 สามารถใช้งานโดยมีกระจกนิรภัยหรือไม่มีกระจกนิรภัยวางด้านบนก็ได้ เพราะเป็นการแกะลายแบบเซาะร่องทำให้พื้นผิวด้านหน้ายังมีความเรียบและใช้งานได้ตามปกติ

ตารางที่ 2 ผลประเมินคุณภาพเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน แบบที่ 1 และแบบที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเฟอร์นิเจอร์จำนวน 3 คน (N=3)

เกณฑ์การประเมิน	แบบที่ 1		แบบที่ 2	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น				
รูปแบบ รูปทรง สอดคล้องกับเอกลักษณ์	4.66	0.57	3.33	0.57
รูปแบบ รูปทรง มีการตัดทอนที่ลงตัว	4.66	0.57	4.00	0.00
ลวดลายและเอกลักษณ์	5.00	0.00	4.33	0.57
วัสดุที่ใช้แสดงถึงเอกลักษณ์	5.00	0.00	5.00	0.00
สรุปผลประเมินคุณภาพด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น	4.83	0.29	4.17	0.29
ด้านความสวยงาม				
ลวดลายที่ใช้เหมาะสมสวยงาม	5.00	0.00	4.00	0.00
วัสดุร่วมที่นำมาตกแต่งมีความสัมพันธ์กัน	4.66	0.57	4.00	0.00
ใช้วัสดุตกแต่งที่ร่วมสมัยและเหมาะสม	4.66	0.57	4.00	0.00
สีเส้นสวยงามเพิ่มแรงจูงใจ	5.00	0.00	4.66	0.57
รูปแบบสร้างแรงจูงใจในการตัดสินใจ	4.66	0.57	4.00	0.00
การพัฒนาแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม	4.66	0.57	4.33	0.57
ความประณีตของชิ้นงาน	5.00	0.00	4.66	0.57
สรุปผลประเมินคุณภาพด้านความสวยงาม	4.81	0.29	4.24	0.24
ด้านประโยชน์ใช้สอย				
รูปแบบเหมาะสมน่าใช้	4.33	0.57	3.66	0.57
ง่ายต่อการทำความสะอาด	4.66	0.57	4.33	0.57
เคลื่อนย้ายได้สะดวก	3.33	0.57	3.33	0.57

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน

จากขั้นการติดตามตรวจสอบและปรับปรุง จากการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนมาให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเฟอร์นิเจอร์จำนวน 3 ท่าน โดยมีประเด็นในการประเมินตามกรอบแนวคิดด้านคุณภาพของเฟอร์นิเจอร์ดังนี้ 1. ด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น 2. ด้านความสวยงาม 3. ด้านประโยชน์ใช้สอย

เกณฑ์การประเมิน	แบบที่ 1		แบบที่ 2	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
สะดวกต่อการดูแลรักษา	4.66	0.57	4.66	0.57
ปลอดภัยในการใช้งาน	3.66	0.57	4.66	0.57
สรุปผลประเมินคุณภาพด้านประโยชน์ใช้สอย	4.13	0.57	4.13	0.57
สรุปผลประเมินคุณภาพ	4.59	0.38	4.18	0.37

ผลการประเมินคุณภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อน แบบที่ 1 โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเฟอร์นิเจอร์จำนวน 3 ท่าน ได้ผลการประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์ดังนี้ ในด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.83 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.29 มีด้าน ในด้านความสวยงามอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.81 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.29 และในด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.13 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.57

ผลการประเมินคุณภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อน แบบที่ 2 โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเฟอร์นิเจอร์จำนวน 3 ท่าน ได้ผลการประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์ดังนี้ ในด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.17 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.29 ในด้านความสวยงามอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.24 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.24

มี และในด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.13 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.57

สรุปผลประเมินคุณภาพเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนแบบที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเฟอร์นิเจอร์มีผลรวมประเมินคุณภาพรวมในทุกด้านในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ยรวม 4.59 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.38 และแบบที่ 2 มีผลรวมประเมินคุณภาพรวมในทุกด้านในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ยรวม 4.18 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.37

การประเมินความพึงพอใจเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน

จากขั้นการติดตามตรวจสอบและปรับปรุง จากการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์จากผู้บริโภคนจำนวน 400 คน จากการวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) โดยมีประเด็นในการประเมินดังนี้ 1. คุณค่าทางสังคม 2. ด้านความสวยงาม 3. ด้านประโยชน์ใช้สอย

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจผู้บริโภคนที่มีต่อการออกแบบชุดเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนแบบที่ 1 และ แบบที่ 2 โดยผู้บริโภคนจำนวน 400 คน (N=400)

เกณฑ์การประเมิน	แบบที่ 1		แบบที่ 2	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
คุณค่าทางสังคม				
สะท้อนเอกลักษณ์ของท้องถิ่น	4.35	0.55	4.20	0.40
มีคุณค่าต่อต้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.49	0.57	4.62	0.48
มีคุณค่าต่อเศรษฐกิจและอาชีพในท้องถิ่น	4.50	0.50	4.39	0.48
สรุปผลประเมินความพึงพอใจด้านคุณค่าทางสังคม	4.45	0.54	4.40	0.45

เกณฑ์การประเมิน	แบบที่ 1		แบบที่ 2	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ด้านความสวยงาม				
ความสวยงามของรูปร่างรูปทรง	4.46	0.56	4.20	0.59
ความสวยงามของลวดลาย	4.61	0.48	4.48	0.50
ความสวยงามของวัสดุที่ใช้	4.52	0.49	4.64	0.48
สรุปผลประเมินความพึงพอใจด้านความสวยงาม	4.53	0.51	4.44	0.52
ด้านประโยชน์ใช้สอย				
มีขนาดเหมาะสม	4.24	0.81	3.78	0.62
มีความความแข็งแรงทนทาน	4.45	0.49	4.64	0.48
ง่ายต่อการดูแลรักษา	4.49	0.50	4.32	0.46
คุณสมบัติพิเศษในการใช้งาน	4.57	0.53	4.16	0.57
สรุปผลประเมินความพึงพอใจด้านประโยชน์ใช้สอย	4.44	0.58	4.23	0.53
สรุปผลประเมินคุณภาพ	4.47	0.54	4.36	0.50

จากผลการประเมินความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อน แบบที่ 1 จากกลุ่มผู้บริโภคจำนวน 400 ท่าน ผ่านการเก็บแบบสอบถามในรูปแบบ Online โดยให้สถานประกอบการช่วยเก็บจากชุมชนและกลุ่มลูกค้าของทางร้านและการจัดแสดงผลงานนิทรรศการของผู้วิจัย ได้ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ดังนี้ ในด้านคุณค่าทางสังคมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.45 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านมีคุณค่าต่อเศรษฐกิจและอาชีพในท้องถิ่น ที่ค่าเฉลี่ย 4.50 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.50 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านสะท้อนเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่ค่าเฉลี่ย 4.35 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.55 ในด้านความสวยงามอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.53 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.51 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านความสวยงามของลวดลาย ที่ค่าเฉลี่ย 4.61 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.48 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านความสวยงามของรูปร่างรูปทรง ที่ค่าเฉลี่ย 4.46 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.56 และในด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.44 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.58 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านคุณสมบัติ

พิเศษในการใช้งาน ที่ค่าเฉลี่ย 4.57 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านมีขนาดเหมาะสม ที่ค่าเฉลี่ย 4.24 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.81

ผลการประเมินความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ต้นแบบเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนแบบที่ 2 ได้ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ดังนี้ ในด้านคุณค่าทางสังคมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.40 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.45 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านมีคุณค่าต่อด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ค่าเฉลี่ย 4.62 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.48 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านสะท้อนเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่ค่าเฉลี่ย 4.20 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.40 ในด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.44 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.52 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านความสวยงามของวัสดุที่ใช้ ที่ค่าเฉลี่ย 4.64 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.48 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านความสวยงามของรูปร่างรูปทรง ที่ค่าเฉลี่ย 4.20 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.59 และในด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.23 มีค่าส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานที่ 0.53 มีผลการประเมินสูงที่สุดคือด้านมีความแข็งแรงทนทาน ที่ค่าเฉลี่ย 4.64 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.48 และมีด้านที่น้อยที่สุดคือด้านมีขนาดเหมาะสม ที่ค่าเฉลี่ย 3.78 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.62

สรุปผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนแบบที่ 1 โดยผู้บริโภคมีผลรวมในทุกด้านในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.47 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54 และผลประเมินความพึงพอใจของรูปแบบที่ 2 มีผลรวมในทุกด้านในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.36 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.50

ผลการวิจัย

ผลการศึกษารูปแบบและความต้องการของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน

1.1 รูปแบบของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชนในปัจจุบัน จากการศึกษาแบบของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชนอำเภอพรานกระต่ายพบว่ารูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เป็นรูปแบบเดิม ๆ ที่ทำจำหน่ายกันมาเป็นเวลานานและมีการทำซ้ำเหมือน ๆ กันในแต่ละร้าน เนื่องจากเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้มีความเหมือนกันนั้นคือการ กลึงด้วยเครื่องจักร และช่างในพื้นที่มีการเวียนเปลี่ยนสถานประกอบการกัน หรือเกิดการเข้ามาเรียนรู้การทำงานจากสถานประกอบการหนึ่งและออกไปเปิดกิจการของตนเอง ทำให้วิธีการองค์ความรู้ที่ใช้มีความเหมือนหรือใกล้เคียงกัน ด้านลักษณะทางกายภาพของผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์หินอ่อน ประเภทชุดโต๊ะหินอ่อนจะมีความใกล้เคียงกัน คือมีขนาดที่ค่อนข้างมาตรฐานอยู่ 3 ขนาดคือขนาดใหญ่ ที่มีเส้นผ่าศูนย์กลางของหน้าโต๊ะที่ประมาณ 100 เซนติเมตรขึ้นไป มีที่นั่งประมาณ 6 ตัว ขนาดกลาง ที่มีเส้นผ่าศูนย์กลางของหน้าโต๊ะที่ประมาณ 70 เซนติเมตรขึ้นไป มีที่นั่งประมาณ 4 ตัว ขนาดเล็ก ที่มีเส้นผ่าศูนย์กลางของหน้าโต๊ะที่ประมาณ 50 เซนติเมตร มีที่นั่งประมาณ 2 ตัว ด้านสีของหินอ่อนโดยมีสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือสีขาว เนื่องจากเป็นสีที่ผู้บริโภคนิยมซื้อไปตั้งในที่พักอาศัยเพราะสีขาวจะทำให้รู้สึกที่บ้านสว่าง และสีขาวดูสะอาดและหรูหราเข้ากับบ้านได้ทุกแบบ ส่วนสีที่ได้รับความนิยมรองลงมาคือหินอ่อนสีชมพู ที่เป็นสีของหินอ่อนที่เป็นเอกลักษณ์ของอำเภอพรานกระต่าย แม้จะเป็นสีที่สวยงามและหายากกว่า

มีสีขาว แต่ก็เป็นที่นิยมแค่เฉพาะกลุ่มเพราะผู้บริโภคส่วนใหญ่จะคุ้นเคยกับหินอ่อนสีขาวมากกว่า ส่วนสีอื่น ๆ อย่างสีเทา สีดำ สีน้ำตาล และสีเขียวหยกจะไม่ค่อยได้รับความนิยมนักเนื่องจาก สีดังกล่าวไปดูคล้ายกับวัสดุอื่นมากกว่าหินอ่อน ทำให้ขาดอัตลักษณ์ของหินอ่อนไป ด้านปริมาณหินอ่อนที่ใช้ในการผลิตค่อนข้างใช้ปริมาณที่เยอะในการทำชุดโต๊ะแต่ละชุด แต่จะไม่ค่อยเหลือเศษเหลือทิ้งจากการแกะมากนักจะมีเพียงแค่เศษที่เสียไปในขั้นตอนของการกลึงที่สูญหายไปเยอะและจะกลายเป็นเศษฝุ่นผงซึ่งทางสถานประกอบการจะทำการรวบรวมเศษเหลือทิ้งและขายเป็นวัสดุผสมดินในลำดับต่อไป ในส่วนของระยะเวลาจะใช้ระยะเวลาในการผลิตไม่นานมากเนื่องจากเป็นการกลึงด้วยเครื่องจักรที่ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ทำให้สามารถผลิตได้จำนวนมากอย่างต่อเนื่องและคุณภาพใกล้เคียงกัน ในด้านของราคาผลิตภัณฑ์นั้นมีด้วยกันหลายราคาตามขนาดของชุดโต๊ะ และราคามีความเหมาะสมไม่แพงจนเกินไปเมื่อเทียบกับขนาดและปริมาณวัสดุที่ใช้ แต่ถ้านำไปเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์ที่มีขนาดเล็กกว่าหรือใช้ปริมาณหินอ่อนที่น้อยกว่าแต่กลับขายได้ในราคาที่สูงกว่าอย่าง ตู้อ้อย จะเห็นว่าผลิตภัณฑ์ชุดโต๊ะหินอ่อนนั้นทำกำไรได้น้อยกว่าในขณะที่ใช้ทุนด้านวัสดุที่มากกว่าเนื่องจาก ตู้อ้อย เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลวดลายที่ละเอียดสวยงามและใช้ฝีมือช่างในการแกะสลักขึ้นมาไม่ใช่การกลึงด้วยเครื่องจักร จึงเป็นการให้คุณค่าทางงานหัตถกรรมที่สูงขึ้น ในด้านรูปแบบการขายส่วนใหญ่เป็นการขายผ่านหน้าร้านค้าใน อำเภอพรานกระต่าย และมีบริการจัดส่งสินค้าให้กับลูกค้าในกรณีที่ไม่สามารถขนส่งสินค้ากลับเองได้ และในช่วงสถานการณ์การระบาดของไวรัส Covid - 19 ทางสถานประกอบการได้มีการปรับเปลี่ยนช่องทางการขายเป็นรูปแบบ Online ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่าง TikTok และ Facebook ร่วมด้วย ด้านกลุ่มลูกค้าที่เป็นลูกค้าประจำของผลิตภัณฑ์หินอ่อนส่วนใหญ่จะเป็นลูกค้ากลุ่มที่มีเชื้อชาติจีน และมีลูกค้าจากทางประเทศจีนโดยตรงที่สั่งซื้อสินค้าและใช้บริการขนส่งระหว่างประเทศ เนื่องจากหินอ่อนที่เป็นที่ชื่นชอบของวัฒนธรรมจีน และมีความเชื่อว่าหินอ่อนเป็นสิริมงคล เหมาะกับการนำไปทำของใช้ของตกแต่งภายในบ้าน โดยเฉพาะสินค้าที่มีการแกะสลักเป็นรูปเทพเจ้าของทางจีน เช่นเจ้าแม่กวนอิม เทพเจ้ากวนอู ฮกหลงซิว และพวกสัตว์มงคล เช่น ปีศาจ ปลาคาร์ป มังกร หงส์ เต่า เสือ เป็นต้น

1.2 ปัญหาและความต้องการของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนของชุมชน

ปัญหาที่พบจากการทำการสนทนากลุ่มของผู้ประกอบการ สมาชิกในชุมชนและลูกค้า โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มดังนี้

ปัญหาจากตัวผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ขนาดใหญ่ น้ำหนักเยอะ ขนส่งลำบาก เสี่ยงต่อการเสียหาย และสินค้าที่ไม่ตรงกับความต้องการของลูกค้าจะทำให้ขายออกได้ยาก ความต้องการของชุมชนคือ ต้องการสินค้าที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก หรือมีขนาดและน้ำหนักพอเหมาะสำหรับราคาและสามารถขนส่งได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องผ่านบริการขนส่งสินค้า หรือมีลูกเล่นในการถอดประกอบได้เพื่อให้ง่ายต่อการขนส่ง และต้องการเพิ่มมูลค่าของสินค้าด้วยการเพิ่มส่วนที่เป็นงานฝีมือ งานแกะสลักเข้าไปเสริมกับงานกลึงที่มีราคาสูงกว่า เช่นการแกะสลักลวดลายสัตว์มงคลตามความเชื่อของจีน ปัญหาจากขั้นตอนการผลิต ได้แก่ ใช้ปริมาณหินอ่อนเยอะแต่ขายได้ราคาต่ำกว่าที่จู้เอี้ยที่ใช้ปริมาณหินน้อยกว่า และการเสียเวลาในการฝึกฝีมือให้กับแรงงานช่างใหม่เมื่อต้องทำผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ๆ ความต้องการคือ ต้องการให้ผลิตภัณฑ์ใหม่มาจากการใช้รูปแบบหรือเทคนิคในการทำผลิตภัณฑ์เดิมมาปรับใช้เพื่อลดระยะเวลาในการฝึกทำงานใหม่ให้น้อยลง ปัญหาจากขั้นตอนจัดหาวัสดุคือ การได้หินอ่อนที่ใช้งานไม่ได้มา ซึ่งการไปเลือกซื้อหินจากเหมืองหินอ่อน เป็นความเสี่ยงของสถานประกอบการโดยหินอ่อนขนาดประมาณ 1 ลูกบาศก์เมตรจะมีราคาต้นทุนประมาณก้อนละ 10,000 บาท ซึ่งผู้ประกอบการจะเลือกหินด้วยตนเองโดยดูลายและสีที่ภายนอก แต่เมื่อนำหินมาตัด ผ่าออกเพื่อแปรรูป จะพบว่าเนื้อด้านในของหินอ่อนจะมีความแตกต่างจากด้านนอก เช่นลาย สี หรือลักษณะเฉพาะของเนื้อ

หินอ่อนที่เป็นลายคล้ายรอยร้าว ซึ่งตรงจุดนั้นจะไม่เป็นที่ต้องการของลูกค้าหรือผู้ที่สะสมหินอ่อน เพราะจะดูเหมือนหินแตก หรือมีการต่อหินขึ้นมา ทำให้บางครั้งหินทั้งก้อน เหลือส่วนที่ใช้งานได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการพบว่าแต่ละปี ผู้ประกอบการเสียหายจากการได้หินที่เสียใช้งานไม่ได้มา รวมกันเป็นมูลค่าหลักแสน นี่จึงเป็นความเสี่ยงที่ไม่อาจควบคุมได้ของผู้ที่ทำธุรกิจหินอ่อน โดยวิธีการแก้ไขคือการนำเศษหินที่เสียมาผลิตเป็นสินค้าขนาดเล็ก หรือใช้ทำส่วนประกอบขนาดเล็กของสินค้าอื่น ๆ แทน

2. สรุปผลการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

2.1 แนวทางการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการร่วมกันเสนอแนวทางการออกแบบร่วมกันระหว่าง ผู้วิจัย นักออกแบบในชุมชน ผู้ประกอบการในชุมชน ช่างทำหินอ่อนในชุมชน ทำให้ได้แนวทางในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม ในงานวิจัยดังกล่าวคือการสร้างต้นแบบชุดเฟอร์นิเจอร์หินอ่อนขนาดกลาง 2 ชุด ประกอบด้วย

โต๊ะกลาง 1 ตัว ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 70 เซนติเมตร และที่นั่ง 2 ตัวรวมเป็น โต๊ะกลางจำนวน 2 ตัว 2 รูปแบบ และที่นั่ง 4 ตัว 1 รูปแบบ โดยออกแบบให้สามารถแยกชิ้นส่วนระหว่างหน้าโต๊ะที่แกะสลักและขาโต๊ะออกจากกันได้ เพื่อให้ง่ายต่อการขนส่ง และความปลอดภัยในการขนส่งเนื่องจากชิ้นแกะสลักมีความละเอียดและบอบบางกว่าตัวโต๊ะ เพิ่มการแกะสลักลายความเชื่อทางจีนจากสัตว์มงคลเข้าไปที่บริเวณด้านหน้าของโต๊ะเพื่อเพิ่มมูลค่าจากเดิมที่เป็นงานกลึงเพียงอย่างเดียว มาเป็นงานที่ผสมผสานงานหัตถกรรมหินอ่อนเข้าไป โดยใช้เทคนิคและการแกะสลักลายจากการทำ ตู้จู้เอี้ย ที่เป็นทักษะเดิมของช่างแกะหินอ่อน เช่น ลายมังกร ลายหงส์ ลายปลาการ์ป มาประยุกต์ใช้กับลวดลายที่หน้าโต๊ะ เพื่อที่จะลดระยะเวลาในการเรียนรู้งานใหม่ และออกแบบให้ลายที่แกะสลักสามารถจัดวางปรับเปลี่ยนลวดลายได้ตามความเชื่อและความต้องการของลูกค้าเพื่อเพิ่มทางเลือกและโอกาสในการขายให้กับลูกค้าที่กว้างขึ้น หน้าโต๊ะปิดทับด้วยวัสดุกระจกเพื่อเพิ่มความสวยงามและทันสมัยมากขึ้น โดยการออกแบบทั้ง 2 ชุดมีความแตกต่างกันคือ ชุดที่ 1 ใช้ชิ้นส่วนแกะสลักลายสัตว์มงคล ได้แก่ มังกร หงส์ ปลา จากการทำ ตู้จู้เอี้ย มาใช้ในการตกแต่งหน้าโต๊ะ จุดเด่นคือผู้ซื้อสามารถจัดวางลวดลายได้เองตามความเชื่อส่วนบุคคล ชุดที่ 2 ใช้วิธีการแกะสลักภาพขุนต่า ลงบนพื้นผิวหน้าโต๊ะโดยตรงโดยใช้ลวดลายที่เป็นสิริมงคลจุดเด่นคือลวดลายมีความประณีต งดงาม ใช้งานง่าย มีส่วนประกอบไม่กี่ชิ้น

3. สรุปผลประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน

3.1 สรุปผลการประเมินคุณภาพของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน จากผลการประเมินคุณภาพของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม ทั้ง 2 ชุด โดยชุดที่ 1 มี

คุณภาพในระดับมากที่สุด และ ชุดที่ 2 อยู่ในระดับมาก ในด้านของ ด้านการคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ที่มีการแสดงถึงรูปแบบ รูปทรง ที่มีเอกลักษณ์ทั้งด้านลวดลาย วัสดุ และมีการตัดทอนรูปร่างรูปทรงลวดลายที่เหมาะสมลงตัวด้านความสวยงาม มีลวดลายที่สวยงามเหมาะสมกับกลุ่มลูกค้า วัสดุที่ใช้ร่วมกันอย่างระจกและหินอ่อนมีความเหมาะสมกันทั้งในด้านความสวยงามและการรองรับน้ำหนักและมีความร่วมสมัย มีสีสันที่สวยงามสามารถจูงใจให้เกิดการตัดสินใจซื้อ และเป็นรูปแบบของสินค้าใหม่ที่ทางสถานประกอบการยังไม่เคยมีมาก่อน เป็นสินค้าที่มีความประณีตจากงานฝีมือแกะสลัก และความแข็งแรงทนทานจากการกลึงผสมผสานกัน ด้านประโยชน์ใช้สอย รูปแบบขนาด น้ำหนัก มีความเหมาะสมนำใช้งาน เคลื่อนย้าย ขนส่งได้ง่าย และง่ายต่อการทำความสะอาดดูแลรักษา มีความแข็งแรงปลอดภัยในการใช้งาน จากผลการประเมินคุณภาพ ด้านที่คะแนนค่อนข้างน้อย เหมือนกันทั้ง 2 ชุด คือด้านของการเคลื่อนย้าย อันเนื่องมาจากวัสดุหินอ่อนมีน้ำหนักที่สูงมาก แม้จะเป็นเฟอร์นิเจอร์ขนาดเล็กหรือขนาดกลางก็ตาม ก็มีน้ำหนักมากกว่า 40 กิโลกรัมต่อชุด ทำให้ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ด้วยตัวคนเดียวได้อย่างสะดวก แม้จะพยายามมีการตัดบางส่วนออกไปและใช้วิธีการแยกชิ้นส่วนแล้วก็ตาม รวมไปถึงขนาดของผลิตภัณฑ์ที่มีขนาดใหญ่ การขนส่งจึงลำบากตามไปด้วย แม้ทางสถานประกอบการจะมีบริการจัดส่งสินค้า แต่ก็ค่อนข้างมีราคาแพง การจะขนสินค้าด้วยตนเองลูกค้าจึงจำเป็นต้องมีรถกระบะมาขนย้าย ด้านรูปทรงของตัวโต๊ะเนื่องจากกรรมวิธีหลักยังคงเป็นการกลึงด้วยเครื่องจักรอยู่ จึงทำให้รูปแบบโดยรวมยังมองไม่ต่างจากสินค้าเดิมมากนัก จะต่างกันในส่วนของรายละเอียดงานแกะสลักที่เพิ่มเข้าไปเพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าให้มากขึ้น

3.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อน จากผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นบุคคลทั่วไปที่มีต่อ เฟอร์นิเจอร์จากวัสดุหินอ่อนอย่างมีส่วนร่วม จำนวน 400 คน ทั้ง 2 รูปแบบอยู่ในระดับมาก โดยด้านคุณค่าทางสังคมที่สะท้อนเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์สามารถสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรได้อย่างชัดเจนผ่านวัสดุอย่างหินอ่อนสีชมพู และมีคุณค่าต่อศิลปวัฒนธรรมและเชิงธุรกิจใจในท้องถิ่น แม้ลวดลายจะสื่อถึงความเชื่อในวัฒนธรรมจีน แต่ก็เป็จุดแข็งของผลิตภัณฑ์ที่เป็นสินค้ายอดนิยมของผู้มีเชื้อสายจีน และสามารถกระจายงานในการร่วมกันผลิต

ชิ้นส่วนและงานแกะสลักในชุมชนได้ ด้านความสวยงามมีความสวยงามทั้งด้านรูปร่างรูปทรง ลวดลาย วัสดุ โดยเฉพาะส่วนของลวดลายที่มีการเพิ่มงานหัตถกรรมแกะสลักหินอ่อนเข้าไป ทำให้เกิดมูลค่าสูงขึ้นอย่างมาก และด้านประโยชน์ใช้สอย มีขนาด น้ำหนักที่เหมาะสม มีความแข็งแรงทนทาน การใช้งานและการดูแลรักษา แม้ในด้านขนาดน้ำหนักจะไม่อำนวยต่อการเคลื่อนย้ายแต่ก็แลกมาด้วยความแข็งแรงทนทาน และการดูแลรักษาที่ดี

สรุปและอภิปรายผล

ในการพัฒนาชุมชนด้วยหลักการมีส่วนร่วม เป็นวิธีการพัฒนาที่ช่วยให้สามารถเข้าใจปัญหาและเข้าถึงชุมชนได้อย่างแท้จริง เพราะกระบวนการจะสะท้อนมุมมองแนวคิด ปัญหา และวิธีการแก้ไข ที่มาจากผู้มีส่วนร่วม หรือเกี่ยวข้องโดยตรง ผู้วิจัยจะเป็นเพียงตัวเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ที่กระจัดกระจายให้เข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน เปิดมุมมองที่กว้างขึ้นให้กับชุมชน ด้วยองค์ความรู้และเทคโนโลยีต่างๆ และการแก้ไขปัญหาที่จะขึ้นอยู่กับความต้องการ และศักยภาพจริงที่ชุมชนมี เพราะบางครั้งการพัฒนาที่ผู้วิจัยนำไปมอบให้กับชุมชน อาจไม่ใช่สิ่งที่ชุมชนต้องการหรือมีศักยภาพมากพอที่จะใช้สิ่งที่มอบให้ได้ในระยะยาว ไม่ว่าจะป็นข้อจำกัดในด้านเงินทุน แรงงาน และระยะเวลา ดังนั้นการแก้ปัญหาชุมชนเพื่อให้ได้ผลที่ตรงกับปัญหาที่แท้จริง และเกิดความยั่งยืน ของการพัฒนา นั้น จึงจำเป็นที่จะต้องให้หลักการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นพื้นฐาน การนำทุนทางสังคมที่ชุมชนมีอยู่เดิมมาใช้ก่อนที่จะเพิ่มเติมสิ่งใหม่เข้าไปให้ชุมชนจึงมีความสำคัญสอดคล้องกับทฤษฎี M.I.C. Model ที่เริ่มต้นจากการ Modify หรือแก้ไข ดัดแปลง ปรับปรุง สิ่งเดิมที่มีอยู่ก่อน และตามด้วย Increase หรือการยกระดับเพิ่มศักยภาพสิ่งที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น แล้วจึง ปิดท้ายด้วย Create หรือการสร้างสิ่งใหม่เพิ่มเติมเข้ามา

แนวคิดในการนำเอางานหัตถกรรมและงานฝีมืออย่างงานแกะสลักมาใช้ในการเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ ด้วยกระบวนการชุมชนมีส่วนร่วมสอดคล้องกับ โสโรมา เกรือเมฆ และคณะ (2566, น. 219 - 222) ในงานวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากกกโดยชุมชนมีส่วนร่วมตำบลท่าดินดำ อำเภอชัยบาดาล จังหวัดลพบุรี โดยการนำเอาแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย เน้นที่งานหัตถกรรมการสานเพื่อแสดงถึงความเป็นงานฝีมือในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์เสือก และสอดคล้องกับการพัฒนา

อย่างมีส่วนร่วม ศุภินทรการย์ ระวังวงศา และ นภพร เชื้อข้า (2566, น. 295 - 296) ในบทความเรื่อง การพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม : การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน ที่ใช้หลักในการ ให้สมาชิกชุมชนเข้าถึงข้อมูล เข้าใจปัญหา และการนำเอาเรื่องของความเชื่อทางศาสนา เชื่อชาติ มาใช้เป็นจุดขายของผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับ (เบนาศิต เพียรรักรั และ ศรัณย์ ธิติลักษณ์, 2564, น. 14 - 25) ในบทความเรื่อง คตินิยมของธุรกิจและสินค้าที่เกี่ยวกับความเชื่อ โดยคตินิยมที่ทำให้เกิดธุรกิจและสินค้าเกี่ยวกับความเชื่อ คือ มนุษย์มี ความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลัง โขคลाप สิริมงคล เชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จะช่วยคุ้มครองให้แคล้วคลาดปลอดภัย ทำให้ชีวิตดีขึ้น เมื่อความเชื่อถูกแพร่กระจายออกไปและมีสินค้า เครื่องรางเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจถูกผลิตออกมา จึงทำให้เกิดความต้องการ และเกิดเป็นธุรกิจขึ้นมา จะเห็นได้ว่าการนำเอาความเชื่อมาประยุกต์ใช้ในธุรกิจจะสามารถสร้างมูลค่าและเหตุผลในการตัดสินใจซื้อสินค้านั้น ๆ ได้ง่ายขึ้น

ดังนั้นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้อ่อนให้กลุ่มชน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมในครั้งนี้ ประสบความสำเร็จได้ด้วยปัจจัยหลัก คือ การให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมาร่วมในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง การนำสิ่งที่เป็นต้นทุนทางสังคมเดิมของชุมชนมาต่อยอดเพื่อไม่ให้ชุมชนต้องเกิดการปรับตัวใหม่มากเกินไป การเข้าไปปัญหาและความต้องการของลูกค้า การให้ลูกค้ามีส่วนร่วมกับสินค้า และการนำเรื่องของความเชื่อเป็นส่วนส่งเสริมการขายสินค้า

เอกสารอ้างอิง

- เบนาศิต เพียรรักรั และ ศรัณย์ ธิติลักษณ์. (2564). คตินิยมของธุรกิจและสินค้าที่เกี่ยวกับความเชื่อ. *วารสาร มจร. สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 10(3), น. 14 - 25.
- ไพโรจน์ ชลารักษ์. (2548). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. *วารสารราชภัฏตะวันตก*, 1(1), น. 20 - 21.
- ศุภินทรการย์ ระวังวงศา และ นภพร เชื้อข้า. (2566). การพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม : การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขามนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 7(1), น. 295 - 296.
- โสธรรมา เครือเมฆ, รุจิราภา งามสระคู, ชุตินา สังคะหะ, พรสิน สุภาวาลย์ และ อักษร สวัสดิ์. (2566). การเสริมสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากกกโดยชุมชนมีส่วนร่วม ตำบลท่าดินดำ อำเภอชัยบาดาล จังหวัดลพบุรี. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(6), น. 219 - 222.
- เฮงเฮง หินอ่อน. (ม.ป.ป.). *ภูเขาหินอ่อนจังหวัดกำแพงเพชร*. Henghengmarble.
<https://www.henghengmarble.com/article/56/ภูเขาหินอ่อนจังหวัดกำแพงเพชร>
- Panero, J. & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Whitney Library of Design.
- Too, L. (1999). *The complete illustrated guide to feng shui: How to apply the secrets of Chinese wisdom for health, wealth and happiness*. Element Books.

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลและศึกษาจากสถานประกอบการรายใหญ่ในชุมชนเพียงแหล่งเดียวเท่านั้น ซึ่งเป็นสถานประกอบการที่ค่อนข้างมีต้นทุนที่ดี ทั้งเงินทุน แรงงาน เทคโนโลยี เครื่องจักรขนาดใหญ่ และชื่อเสียงในพื้นที่ ทำให้ปัญหาที่ได้พบจะเป็นปัญหาที่ทางสถานประกอบการสามารถแก้ไขได้จากที่มีปัจจัยต่าง ๆ ที่พร้อมในทุกด้าน การใช้กระบวนการแบบมีส่วนร่วมจึงได้ผลมาก เพราะทุกภาคส่วนต่างให้ความร่วมมือ และพร้อมที่จะร่วมงานกับสถานประกอบการ หากจะนำวิธีและการบวนการไปใช้อาจจะต้องมีการปรับเปลี่ยนไปตามบริบท และต้นทุนของสถานประกอบการนั้น ๆ จึงจะแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ปัญหาของสินค้าหินอ่อนทั้งหมดคือเรื่องขนาดและน้ำหนักทำให้มีปัญหาด้านการขนส่ง ในการทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถต่อยอดไปที่การวิจัยด้านการขนส่งและการส่งเสริมการขายต่อไปได้เนื่องจากกระบวนการในการผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการส่งเสริมการขาย ทั้งช่องทางออนไลน์ และสื่อต่าง ๆ ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ที่มีความเชื่อแบบจีนหรือเชื้อสายจีน และการพัฒนาเรื่องของระบบ โลจิสติกส์ การขนส่งภายในพื้นที่ ต่างจังหวัด และต่างประเทศเพื่อให้การตัดสินใจซื้อของลูกค้าสูงขึ้น

พื้นที่ทับซ้อนของความร่วมสมัย: พัฒนาการศิลปะในภูเก็ต ช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2560

THE HETEROTOPIA OF CONTEMPORALITY: A DEVELOPMENT OF PHUKET ART IN THE DECADE FROM 2510 B.E. TO 2560 B.E.

จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา / JAKRAPHAN CHAOPREECHA

สาขาดิจิทัลมีเดียดีไซน์ วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต
DEPARTMENT OF DIGITAL MEDIA DESIGN, COLLEGE OF COMPUTING,
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, PHUKET CAMPUS.

นิชา โตวรรณเกษม / NICHIA TOVANKASAME*

สาขาเอเชียศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต
DEPARTMENT OF ASIAN STUDIES, FACULTY OF INTERNATIONAL STUDIES,
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, PHUKET CAMPUS.

Received : November 20, 2024

Revised : June 4, 2025

Accepted : June 10, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาปัจจัยการเกิดพื้นที่ของแรงต้านระหว่างอุดมการณ์ทางศิลปะ ผู้วิจัยไม่ได้มุ่งเน้นศึกษาความขัดแย้งที่เกิดจากความเห็นที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล แต่ศึกษากรอบสังคมและเศรษฐกิจที่ส่งผลให้ศิลปินต้องพยายามดำรงอุดมการณ์ของตนเองและทำให้เกิดการซ้อนทับของพื้นที่ทางสังคมของศิลปินกลุ่มต่าง ๆ พื้นที่ศิลปะจึงกลายเป็นพื้นที่แห่งการต่อต้านกันทางอุดมการณ์ที่เรียกว่าเฮเทอโรโทเปียในที่สุด งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีวิจัยทางมานุษยวิทยา ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ศิลปินเพื่อทำความเข้าใจประวัติศาสตร์การพัฒนางานศิลปะภายใต้บริบทของเศรษฐกิจการท่องเที่ยว ซึ่งส่งผลให้เกิดการขยายตัวของกลุ่มศิลปินที่ต้องการสร้างสมดุลระหว่างความต้องการสื่อสารสุนทรียะและความจำเป็นทางเศรษฐกิจ งานวิจัยนี้พบว่ากลไกการเกิดเฮเทอโรโทเปียมีผลมาจาก 1) การเชื่อมโยงศิลปะกับระบบเศรษฐกิจการท่องเที่ยวตั้งแต่ทศวรรษที่ 2510 ทำให้เกิดศิลปะร่วมสมัยที่มีรูปแบบแตกต่างกันตามช่วงเวลา 2) แรงผลักดันภายในตัวศิลปินที่มีความขัดแย้งระหว่างความต้องการทางสุนทรียะกับความจำเป็นทางเศรษฐกิจ ปัจจัยนี้ส่งผลให้เกิดความพยายามในการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์ของตนเอง 3) กรอบเวลาของการพัฒนาเมืองที่กลายเป็นกรอบของพื้นที่ทางสังคมศิลปะ

คำสำคัญ: ศิลปะร่วมสมัย, เฮเทอโรโทเปีย, มานุษยวิทยาศิลปะ, ประวัติศาสตร์ศิลปะภูเก็ต, เศรษฐกิจการท่องเที่ยว

Abstract

This research studied the emergence of spaces where artistic ideologies dispute. The researchers did not focus on conflicts arising from personal ideologies but rather on the social and economic frameworks that compelled artists to uphold their ideologies, ultimately leading to a multiplicity of

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail : nicha.t@phuket.psu.ac.th

social spaces. These art spaces became spaces of ideological contention known as heterotopias. This research studied the process of forming heterotopias through anthropological research methods. The researcher interviewed artists to understand the history of the development of the art scene within the context of the tourism economy, which led to the expansion of groups of artists seeking to balance aesthetic communication and economic necessity. This research found that the mechanisms for the emergence of heterotopias, which resulted from: 1) The integration of art with the tourism economy since the 1960s that gave rise to contemporary art with styles that varied across different periods; 2) The internal conflicts artists faced between aesthetic pursuits and economic survival, prompting them to defend their artistic ideologies; and 3) The timeframe of urban development that became the framework of artistic social space.

Keywords: Contemporary Art, Heterotopia, Art Anthropology, History of Art in Phuket, Tourism Economy

บทนำ

คำว่า “เฮเทอโทโรโทเปีย” (heterotopia) หรือพื้นที่อุดมคติทับซ้อนถูกใช้เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อพื้นที่ทางสังคมหนึ่ง ๆ มีการปะทะกันของอุดมคติ (utopia) ที่หลากหลาย (Foucault & Miskowiec, 1986, p. 25) เกิดเป็นพื้นที่ทับซ้อนของสิ่งที่กำลังจะเป็น¹ ที่มีหลายทางเลือกและมีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างเชิงอำนาจทางสังคม โดยทั่วไปทฤษฎีพื้นที่ทับซ้อนมักอธิบายพื้นที่กายภาพที่มีการเปลี่ยนแปลง สืบเนื่องจากแนวคิดอุดมคติที่ปรากฏในพื้นที่จินตภาพ (Foucault, 2020, p. 178) อุดมคติเหล่านี้มีการเชื่อมโยง ส่งอิทธิพลต่อกันและกัน เกิดการผสมผสานข้ามอุดมคติและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงบนพื้นที่กายภาพในที่สุด (Foucault, 1994, p. xx)

งานวิจัยนี้อธิบายปัจจัยการเกิดพื้นที่ทับซ้อนทางสังคม (heterotopia of social space) ซึ่งเกิดจากการพัฒนาเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและส่งผลต่อการแตกแขนงทางอุดมการณ์ของศิลปิน การแตกแขนงนี้มีปัจจัยจากการเปลี่ยนแปลงของแนวคิดทางศิลปะในระดับสากล ความต้องการของตลาดศิลปะการท่องเที่ยว องค์ความรู้ด้านศิลปะและข้อจำกัดทางกายภาพของเมืองที่ไม่สามารถรองรับการแสดงออกของกลุ่มคนที่หลากหลายได้ เนื่องจากที่ดินมีราคาสูงขึ้นจากความต้องการของตลาด จนเกินกว่าที่ศิลปินจะเช่าหรือซื้อเพื่อใช้แสดงผลงานของตนเอง ในขณะที่ภาครัฐไม่ได้

ให้การสนับสนุนในการสร้างหอศิลป์ที่สมบูรณ์ อาจกล่าวได้ว่าพื้นที่ทับซ้อนเป็นผลลัพธ์ของสังคมร่วมสมัยที่ถูกบีบอัดด้วยความเร่งรีบในการพัฒนาและเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม งานวิจัยนี้ศึกษาสังคมของศิลปินในจังหวัดภูเก็ตที่มีอุดมคติของศิลปะภายใต้กรอบแนวคิด “ร่วมสมัย” ซึ่งถูกนำมาใช้เพื่อเชื่อมโยงศิลปินต่างกลุ่มที่มีการพัฒนาแนวคิดทางศิลปะแตกต่างกัน ในแต่ละช่วงเวลาของการพัฒนาเมืองให้มาอยู่ร่วมในพื้นที่ทางสังคมเดียวกัน ส่งผลให้เกิด “สภาวะของแรงต้าน” ระหว่างกลุ่มศิลปิน โดยไม่ได้นำเสนอบทสนทนาที่มีความขัดแย้ง (conflict) แต่นำเสนอทอล์กซันชันและข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ที่ทำให้เห็นรูปแบบศิลปะที่ยึดเกาะกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ และกลายเป็นพื้นที่ของการแข่งขันมากกว่าพื้นที่สร้างสรรค์ สิ่งนี้ทำให้เกิดแรงต้าน (resistance) และการกดทับ (oppression) ซึ่งมีลักษณะจับต้องได้ยาก (elusive) และละเอียดอ่อน (subtle)

จังหวัดภูเก็ตเป็นพื้นที่ที่มีการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจตั้งแต่ยุคเหมืองแร่ จนมาถึงยุคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่เริ่มต้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 2520 การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดทางเศรษฐกิจทำให้เกิดการย้ายเข้าของคนต่างถิ่นจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มแรงงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การทำงานศิลปะจึงเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับอุตสาหกรรมบันเทิง ซึ่งเป็นพื้นที่ผ่อนคลายเป็นที่สำหรับกลุ่มแรงงาน ต่อมาจึงพัฒนาเป็นการรับจ้างเขียนภาพให้กับ

1 สภาวะของสิ่งที่กำลังจะเป็นคือ สภาวะที่วัตถุหรือแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งมีแนวโน้มในการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งอื่นหรือเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ งานนี้ใช้คำว่าสิ่งที่กำลังจะเป็นกับแนวคิดทางศิลปะ เนื่องจากแนวคิดทางศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและส่งผลให้เกิดการแตกแขนงของอุดมการณ์ทางความคิด

นักท่องเที่ยวยุคต่างชาตินในช่วงทศวรรษที่ 2530 และพัฒนาเป็นกลุ่มศิลปินที่ทำงานตามแนวคิดของตนเองในที่สุด ในปี พ.ศ. 2566 ศิลปินกลุ่มหนึ่งในจังหวัดภูเก็ตได้รวมตัวกันเพื่อจัดตั้งสมาคมศิลปินภูเก็ต และทำงานร่วมกับองค์กรบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) ยื่นขอเสนอต่อสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) ให้ภูเก็ตเป็นพื้นที่จัดงานไทยแลนด์เบียนนาเลในปี พ.ศ. 2568 และได้รับเลือกในที่สุด พร้อมกันนั้นได้มีการขอใช้พื้นที่ศาลาประชาคมให้ใช้เป็นหอศิลป์ร่วมสมัยชั่วคราว จะเห็นได้ว่าศิลปินภูเก็ตกลุ่มหนึ่งได้พยายามผลักดันให้เกิดการพัฒนาวงการศิลปะ โดยใช้กรอบแนวคิดศิลปะร่วมสมัยในช่วงปี พ.ศ. 2567 และก่อให้เกิดกระแสถกเถียงถึงความหมายและรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยในกลุ่มศิลปินทั่วไป และยังเกิดการอภิปรายในกลุ่มศิลปินกลุ่มต่าง ๆ ถึงกระบวนการทำงานที่เปิดโอกาสให้กลุ่มศิลปินที่มีแนวคิดหลากหลายและมีความแตกต่างทางความคิดได้เข้าร่วมสถานะแรงต้านกันระหว่างความคิดของกลุ่มศิลปินจึงเกิดขึ้นและส่งผลให้เกิดทั้งการเพิกเฉยต่อการสร้างความร่วมมือระหว่างกัน และเกิดการต่อต้านทางความคิดทั้งที่ไม่แสดงออกและแสดงออกอย่างชัดเจน

จากการลงพื้นที่วิจัยเบื้องต้นผู้วิจัยพบว่า การเกิดแรงต้านระหว่างกันภายใต้ชุดความคิดที่มีต่อศิลปะร่วมสมัยไม่ได้เกิดจากความเห็นที่แตกต่างระหว่างกลุ่มศิลปินที่มีต่อแนวคิดทางศิลปะเป็นหลัก แต่เป็นผลลัพธ์ของกรอบสังคมร่วมสมัยในภูเก็ตที่ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ผู้วิจัยใช้ลำดับเหตุการณ์ตามช่วงเวลา (timeline) ของการพัฒนาวงการศิลปะในจังหวัดภูเก็ตเพื่ออธิบายชุดความคิดทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ต่างกัน แต่ยังคงอยู่ร่วมกันในปัจจุบันจนเกิดเป็นชุดความคิดที่ซ้อนทับกัน การทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ศิลปะท้องถิ่นจึงมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจปัญหาในการพัฒนาวงการศิลปะ งานวิจัยนี้ใช้กระบวนการศึกษาทางมานุษยวิทยาศิลปะ โดยมีเป้าหมายเพื่ออธิบายโครงสร้างและกระบวนการที่ทำให้เกิดเฮเทอโรโทเปียของพื้นที่สังคมศิลปะร่วมสมัยในจังหวัดภูเก็ต

งานศึกษานี้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 ส่วนหลักได้แก่

1) กรอบแนวคิดของศิลปะร่วมสมัย 2) ความเชื่อมโยงของศิลปะกับสังคมผ่านระบบเศรษฐกิจ 3) การขยายตัวของพื้นที่

ศิลปะภายหลังเหตุการณ์สึนามิ 4) การแตกแขนงของอุดมคติทางศิลปะภายใต้บริบทเมืองท่องเที่ยว และ 5) สรุปผลการวิจัยซึ่งจะอภิปรายถึงปัจจัยของการเกิดเฮเทอโรโทเปีย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการของแนวคิดศิลปะร่วมสมัยในภูเก็ตในช่วงทศวรรษ 2510 - 2560
2. เพื่อศึกษาปัจจัยของการเกิดการปะทะระหว่างกลุ่มแนวคิดทางศิลปะในภูเก็ต
3. เพื่อศึกษาปัจจัยของการเกิดพื้นที่ทับซ้อนในพื้นที่ทางสังคมของวงการศิลปะร่วมสมัย²

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการศิลปะร่วมสมัยในภูเก็ตในช่วงทศวรรษที่ 2510 - 2560 โดยใช้แนวทางมานุษยวิทยาศิลปะซึ่งมุ่งทำความเข้าใจประวัติศาสตร์และกรอบสังคม ที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการศิลปะ กรอบสังคมนี้ได้รับผลกระทบจากเหตุและปัจจัยที่มาจากทั้งภายในและภายนอก ได้แก่ สำเนียงร่วมในท้องถิ่น กระบวนการของรัฐชาติ กระแสโลกาภิวัตน์ และการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ผู้วิจัยได้เริ่มศึกษาจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในพื้นที่ของการผลิตงานศิลปะที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างอัตลักษณ์ให้กับเมือง ส่วนสำคัญของงานวิจัยนี้คือการศึกษาศาสตร์เมืองที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบของงานศิลปะในบริบทจังหวัดภูเก็ต โดยผู้วิจัยได้ค้นคว้าหลักฐานทางประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของเมืองภูเก็ตและการผลิตงานศิลปะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากนั้นจึงศึกษาการพัฒนาแนวคิดทางศิลปะในจังหวัดภูเก็ตโดยการสัมภาษณ์ศิลปินในยุคต่าง ๆ และสัมภาษณ์คณาจารย์จากสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ สาเหตุที่เลือกศึกษาพัฒนาการศิลปะที่เริ่มจากปี พ.ศ. 2510 เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ริเริ่มทำงานศิลปะที่สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจในยุคนั้น นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ร่วมในสมัยนั้นยังมีชีวิตอยู่ วิธีการรวบรวมข้อมูลเชิงหลักฐานนี้จึงเป็นการศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์บอกเล่า (oral history) ซึ่งเป็นการบันทึกเรื่องราวของกลุ่ม

2 ผู้วิจัยใช้พื้นที่จังหวัดภูเก็ตเป็นกรณีศึกษาหลัก อย่างไรก็ตามความเข้าใจในปรากฏการณ์นี้สามารถนำไปใช้เพื่อทำความเข้าใจพื้นที่เฮเทอโรโทเปียในจังหวัดอื่น ๆ ที่มีบริบทสังคมและเศรษฐกิจใกล้เคียงกัน งานนี้เป็นการศึกษาทำความเข้าใจทฤษฎีจากกรณีศึกษาหรือเป็นการให้เหตุผลแบบอุปนัย (inductive reasoning)

ศิลปินและการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของศิลปินเกี่ยวกับงานศิลปะในยุคสมัยต่าง ๆ การศึกษาประวัติศาสตร์บอกเล่านี้มีการปกปิดชื่อผู้ให้ข้อมูลด้วยเหตุผลว่าศิลปินอาจให้ข้อมูลชุดความจริงที่มีความเห็นต่างจากศิลปินท่านอื่น ๆ และอาจส่งผลกระทบต่อสถานะทางอาชีพและสังคมของผู้ให้ข้อมูลในอนาคตได้ เมื่อได้ข้อมูลแล้วผู้วิจัยจึงวิเคราะห์และจัดระเบียบข้อมูลโดยแบ่งรูปแบบของศิลปะ จากยุคสมัยและปรากฏการณ์ทางสังคมของภูมิก่อ และนำข้อมูลไปอภิปรายผลเพื่อทำความเข้าใจปัจจัยของการเกิดเหตุเทอโรทิเปีย

กรอบแนวคิดของศิลปะร่วมสมัย

ที่ผ่านมา มีนักวิชาการอธิบายความหมายของศิลปะร่วมสมัยในหลายมิติ อาทิเช่น ศิลปะร่วมสมัยคือศิลปะที่เกิดจากความรู้สึกร่วมของกลุ่มคน ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน อันสะท้อนถึงความเป็นโลกและการเปลี่ยนผันของโลก (วรเทพ อรรถบุตร, 2561, น. 122) ศิลปะร่วมสมัยคือศิลปะที่มีความเป็นปัจจุบัน อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับอดีตและนำไปสู่อนาคต (Wilson & Lack, 2016, p. 76) ศิลปะร่วมสมัยเป็นคำที่ใช้เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์กับแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2545, น. 127) เป็นต้น

ในประเทศไทย กลุ่มศิลปินที่มีการพัฒนาแนวคิดในการทำงานศิลปะตามแนวคิดร่วมสมัย ก็มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบงานให้มีความเชื่อมโยงกับชีวิตผู้คนในสังคมมากขึ้น เช่น การใช้วัตถุในชีวิตประจำวันในกลุ่มศิลปะสื่อผสม (ทักษิณา พิพิธกุล, สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง และ ภาวนวิทย์ กุญแจทอง, 2561, น. 3580 - 3594) การลดทอนศิลปะประเพณีเพื่อให้เกิดรูปแบบของงานศิลปะสมัยใหม่ (วรรณกวี โพระ, 2557, น. 1340 - 1352) การใช้ภาษาเขียนซึ่งมีเนื้อหาสะท้อนสังคมเพื่อสร้างแนวคิด สร้างกระบวนการทำงาน และสร้างการสื่อสารกับผู้ชม (สุธิตา มาอ่อน, 2566, น. 221 - 244) ในช่วงทศวรรษที่ 2540 - 2560 กลุ่มศิลปินที่ทำงานด้านศิลปะกับสังคมยังขยายขอบเขตของการทำงานศิลปะด้วยตัวคนเดียว ไปสู่การทำงานร่วมระหว่างศิลปินต่างสาขา ไปสู่การทำงานในพื้นที่ร่วมระหว่างพื้นที่ภายในกับภายนอกหอศิลป์ และไปสู่การทำงานร่วมระหว่างศิลปินกับนักวิชาการ (สิทธิธรรม โรหิตะสุข, 2565, น. 79 - 95) สรุป

ได้ว่าศิลปะร่วมสมัยมีความเกี่ยวข้องกับช่วงเวลา มีความเป็นปัจจุบัน เชื่อมโยงกับอดีต และนำเสนอความน่าจะเป็นของโลก ศิลปะร่วมสมัยอาจสะท้อนประเด็นทางสังคม สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมในวงกว้าง และก้าวข้ามข้อจำกัดของรูปแบบสื่อ

อดีต ————— ปัจจุบัน ————— (สิ่งที่กำลังจะเป็น)
อนาคต
(อุดมการณ์)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด “ศิลปะร่วมสมัย”

ที่มา : จักรพันธ์ เชาวปรีชา และ นิชา ไตรวรรณเกษม, (2567).

ปัจจัยที่สำคัญของศิลปะร่วมสมัยคือ สถานะของผลงานศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกับสังคมปัจจุบัน มีความเชื่อมโยงกับสังคมในอดีต และมีการนำเสนอความเป็นอนาคตหรืออุดมคติทางความคิดของศิลปิน หากกรอบแนวคิดด้านสังคม เวลา และพื้นที่มีความสอดคล้องกับผลงานศิลปะ ผลงานชิ้นนั้นจะมีคุณสมบัติความเป็นศิลปะร่วมสมัย ผู้วิจัยจะนำกรอบแนวคิดความร่วมสมัยนี้ไปใช้ เพื่ออธิบายความเป็นศิลปะร่วมสมัยของผลงานศิลปะในจังหวัดภูเก็ตในช่วงเวลาต่าง ๆ

ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับสังคมผ่านระบบเศรษฐกิจ

1) ศิลปะเพื่องานด้านเอ็นเตอร์เทนเมนต์

งานศิลปะในยุคแรก³ ของภูมิก่อเริ่มต้นจากอิทธิพลของอุตสาหกรรมภาพยนตร์โลก โดยมีกลุ่มช่างเขียนโปสเตอร์หนังเป็นกลุ่มที่ริเริ่มฝึกฝนการทำงานศิลปะเป็นกลุ่มเฉพาะเล็ก ๆ จนขยายไปสู่การเกิดกลุ่มศิลปินด้านอื่น ๆ ในเวลาต่อมา แม้ว่ารายได้หลักของจังหวัดจะมาจากอุตสาหกรรมการทำเหมืองแร่ดีบุกมาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 19 และเติบโตขึ้นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และสงครามเกาหลีจนกลายเป็นสินค้าที่มีความต้องการสูงจากตลาดโลก ราคาดีบุกกลับมีความผันผวนมากและมีแนวโน้มลดลงในช่วงปี พ.ศ. 2510 ส่งผลให้หลายตระกูลสำคัญ ๆ ที่ทำธุรกิจเหมืองแร่ในภูมิก่อหันมาทำธุรกิจที่สร้างทางเลือกให้กับตนเองมากขึ้น (ศุภการ สิริไพศาล, 2560, น. 135) จนเมื่อภูมิก่อได้กลายเป็นจุดหมายปลายทางของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับการมีอยู่ของทรัพยากรสิ่งแวดล้อมทางทะเล กลุ่มธุรกิจต่าง ๆ

3 งานศิลปะในยุคแรกในที่นี้กล่าวถึงยุคที่รูปแบบกระบวนการผลิตศิลปะเริ่มเปลี่ยนไปตามระบบเศรษฐกิจ เป็นระบบที่เริ่มมีศิลปิน ผู้ชม สื่อและผู้สนับสนุนผลงานศิลปะที่มีระบบแลกเปลี่ยนสินค้าในตลาดและใช้เงินเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยน งานศิลปะในที่นี้จึงไม่ได้หมายถึงงานประเพณีเช่น การแกะรูปเคารพในศาสนา การเขียนยันต์ การตัดเย็บเสื้อผ้า หรืองานศิลปะที่แทรกสอดอยู่ในวัฒนธรรมดั้งเดิม

จึงได้ขยายกิจการของตนเองออกไป โดยเริ่มต้นจากโอกาสที่ตนเองได้ถือสัมปทานเหมืองแร่และเป็นเจ้าของที่ดินหลายแห่ง และต่อยอดทำธุรกิจเพื่อการท่องเที่ยวครบวงจร ได้แก่ โรงแรม ร้านอาหาร การบริการคมนาคมขนส่ง รวมถึงธุรกิจบันเทิง การเติบโตของอุตสาหกรรมใหม่ที่ปรากฏขึ้นทำให้เกิดการจ้างงานด้านศิลปะและออกแบบตกแต่งเพื่อส่งเสริมธุรกิจหลักควบคู่กันไป

โรงภาพยนตร์ในภูเก็ตถือกำเนิดขึ้นจากการลงทุนของกลุ่มตระกูลเชื้อสายจีนโพ้นทะเล ส่วนใหญ่เป็นเจ้าของเหมืองแร่ดีบุก ได้แก่ โรงภาพยนตร์เฉลิมต้นของตระกูลเฉลิมต้น โรงภาพยนตร์พิทักษ์ของตระกูลตันชวนิช และโรงภาพยนตร์นิมิตของตระกูลถาวรวงศ์ เป็นต้น เมื่อกระแสการตอบรับจากผู้บริโภคในภูเก็ตเพิ่มมากขึ้นจำนวนโรงภาพยนตร์ใหม่ ๆ จึงเกิดขึ้นในเมืองภูเก็ต อาทิเช่น โรงภาพยนตร์เรจินิตที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองบริเวณวงเวียนหอนาฬิกาเมือง โรงภาพยนตร์เพิร์ลที่ดำเนินกิจการคู่กับลานโบว์ลิ่งและโรงแรมในเครือของตระกูล ณ ระนอง และโรงภาพยนตร์พาราไดซ์ซึ่งต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนเป็นโรงภาพยนตร์โคลีเซียมพาราไดซ์และยังคงเปิดบริการจนถึงปัจจุบัน โรงภาพยนตร์เหล่านั้นนอกจากจะฉายภาพยนตร์ไทยแล้ว ยังได้ซื้อลิขสิทธิ์การฉายภาพยนตร์จากบริษัทต่างชาติ ซึ่งมีทั้งหนังฝรั่ง หนังจีน และหนังอินเดีย ระยะเวลาของการฉายภาพยนตร์หนึ่งเรื่องจะอยู่ที่ 1-2 สัปดาห์ แต่หากเรื่องใดได้รับความนิยมจากผู้ชมมากอย่างเช่นหนังอินเดียเรื่องข้างเพื่อนแก้วที่เข้าฉาย ณ โรงหนังนิมิตเมื่อปี พ.ศ. 2517 ก็จะได้เข้าฉายนานถึง 2 เดือน โรงภาพยนตร์เหล่านี้กลายเป็นสถานที่ผ่อนคลายจากการทำงานของคนงานในเมืองแร่ ชาวเมือง และยังเป็นแหล่งบันเทิงของครอบครัวและผู้คนทุกรุ่นอายุในยุคสมัยนั้น

จากการสัมภาษณ์ช่างพีร์ อดีตช่างเขียนโปสเตอร์หนังวัย 70 ปี ได้เล่าว่าโรงภาพยนตร์เป็นเสมือนโรงเรียนสอนศิลปะขนาดย่อมของกลุ่ม “ช่างศิลป์” ที่สั่งสมฝีมือด้านงานศิลปะเชิงพาณิชย์ในยุคแรกๆของภูเก็ต ลักษณะของงานจะเป็นการทำป้ายโฆษณาภาพยนตร์ติดตั้งหน้าโรงหนังบริเวณแยกสำคัญในตัวเมือง และข้างรถกระบะหรือรถบรรทุกที่แล่นไปเพื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ใหม่ ๆ ตามท้องถนน ช่างพีร์ได้เล่าว่าตนเองนั้นทำงานในโรงภาพยนตร์เรจินิตซึ่งมีเจ้าของปัจจุบันเป็นรุ่นที่ 3 และได้เลิกกิจการโรงภาพยนตร์ไปแล้ว โดยยังคงเหลือไว้แต่อาคารโล่งมีเวทีใหญ่

และชั้นบันไดที่อดีตเคยเป็นที่นั่งแบ่งเป็นชั้นตามลักษณะโรงภาพยนตร์ที่มีมาตรฐาน ช่างพีร์ได้อธิบายถึงวิธีการทำงานในช่วงที่เป็นช่างเขียนโปสเตอร์ว่า

“ทางกรุงเทพฯ จะบอกว่าเดือนนี้จะมีฉายหนังกี่เรื่อง แล้วจะส่งโปสเตอร์มาก่อน จากนั้นเราก็เอาโปสเตอร์หรือโชว์การ์ดหน้าโรงเป็นรูปถ่ายแผ่นเล็กแต่ละฉากของหนังมาเป็นตัวอย่างหนัง (teaser) มาถึงก็มาใส่ในกรอบ แล้วพิมพ์ชื่อเรื่องและชื่อนักแสดง ติดอยู่ที่หน้าตู้โชว์ เมื่อก่อนเขาดูแลแบบพี่น้อง เจ้าของโรงหนังเป็นผู้มีพระคุณ เวลาลุงเขียนรูป เขาก็ชวนกินข้าวที่สำนักงานเลย เรียกเจ้าของร้านว่าป้าหรือซ้อ เมื่อก่อนจะไปเรียนศิลปะจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ เมื่อ 50-60 ปีก่อน ตามต่างจังหวัดมันไม่มีนะ ผีกจากโรงหนัง มันได้วิชาชีพ ช่วงที่เรียนคือเป็นคนชอบขีดเขียน เมื่อก่อนมีป้าที่รู้จักกัน เขาแนะนำให้ไปหาศึกษากับคนวาดรูปที่เรจินิต เป็นพี่น้องของแกชื่ออาจารย์อยู่บ่อ พอไปถึงก็ฝากตัวเป็นศิษย์ แกบอกว่าก่อนจะจับพู่กันได้ ต้องไปล้างพู่กันก่อน ให้ดูหน่วยก้านให้เป็นลูกมือ เมื่อก่อนต้องทำตาราง หรือติสเกล ดูแล้วว่าดีตารางตรงตั้งฉาก จากนั้นก็ฝึกร่างรูปใหญ่จากแบบจริง ถ้ารูปใหญ่ก็ต้องขยายสเกลให้ใหญ่ขึ้น ยุคก่อนมันต้องใช้ความสามารถ จากนั้นก็เริ่มให้รู้จักสี เริ่มจับพู่กันแล้วให้ลองเขียนปาก ดูว่าใช้ได้ก็จะเป็นจุมูกและตามลำดับ แล้วลองเขียนเสื้อผ้าที่มีขนาดใหญ่ที่สุด เรื่องที่เล่านี้ใช้เวลาเป็นปีนะ พอเป็นปีพอร่างเป็นรูปเป็นร่างได้แล้วก็ให้เขียนป้าย เมื่อก่อนโรงหนังจะมีป้ายตั้งตามจุดต่าง ๆ ของตำบลเล็ก ๆ ประมาณ 3-4 เมตร พอทำได้แล้วก็มาเขียนป้ายรถแห่ พอเขียนได้ถ้าอยากจะทำประสบการณ์ก็ต้องเดินสายไปวาดที่ฟังกาไปทำความรู้จักกับช่างเขียนป้ายโปสเตอร์ที่อื่น ๆ ไปแลกเปลี่ยนวิธีการเขียนภาพหรือแลกเปลี่ยนกันข้ามจังหวัด” (พีร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2567)

ปัจจุบันอาชีพช่างเขียนโปสเตอร์หนังค่อย ๆ หมดความสำคัญลงเนื่องจากมีระบบการพิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามาแทนที่ ช่างหลายคนก็หันไปทำอาชีพอื่น ทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปะ เช่น ช่างเป็ยกและช่างสุวิทย์ที่เปิดแกเลอรีขนาดเล็กเพื่อจัดแสดงภาพเขียนสีน้ำ จากการสัมภาษณ์ช่างสุวิทย์พบว่าการวาดภาพ

สีน้ำเป็นความสนใจส่วนตัว และใช้ความรู้และทักษะที่ฝึกฝนจากอาชีพเขียนโปสเตอร์หนึ่ง ช่างสุวิทย์เขียนโปสเตอร์หนึ่งที่โรงหนังพิทักษ์ ทั้งในยุคแรกที่โรงหนังตั้งอยู่บริเวณธนาคารกรุงเทพบนถนนรัชฎาในปัจจุบัน และยุคที่สอง ณ บริเวณโรงแรมคอร์ตยาร์ดในปัจจุบัน ในช่วงเวลาฝึกเขียนรูปช่างสุวิทย์เรียนรู้ด้วยวิธีครูพักลักจำจากช่างเขียนโปสเตอร์หนังชื่อแอ๊ด (ตอนนี้เสียชีวิตไปแล้ว) ช่างแอ๊ดเป็นช่างที่ลาออกจากโรงภาพยนตร์พิทักษ์ไปอยู่ศาลาเฉลิมไทยที่กรุงเทพฯ จากนั้นก็เปลี่ยนไปเขียนภาพบุคคล (portrait) ที่พิทยา ช่างสุวิทย์ยังเล่าว่าหลังจากเริ่มวาดสีน้ำเขาได้เปลี่ยนรูปแบบจากการวาดภาพบุคคลเป็นเขียนภาพวิวทิวทัศน์ เป็นภาพที่ตนเองชื่นชอบและใช้ทักษะน้อยกว่าการเขียนภาพบุคคล ช่างสุวิทย์เล่าถึงสาเหตุของการเลิกอาชีพช่างเขียนโปสเตอร์ว่า เขาเริ่มเห็นว่าสังคมและเศรษฐกิจในภูเก็ตเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วเพราะการเข้ามาของการท่องเที่ยว เขาจึงออกจากวงการตอนอายุ 40 กว่าปีและลองไปทำอาชีพอื่นประกอบกับการวาดสีน้ำ ทำให้เห็นว่าช่างเขียนโปสเตอร์ส่วนใหญ่เมื่อไม่มีงานจ้างก็ต้องเปลี่ยนอาชีพไป บางกรณีช่างเขียนโปสเตอร์ยังสามารถยึดถืออาชีพเดิมจนถึงปัจจุบันอย่างเช่น ช่างสมลักษณ์ยังคงทำงานที่โรงภาพยนตร์โคลีเซียมพาราไดซ์ภูเก็ต เป็นช่างอายุรุ่นราวคราวเดียวกับช่างพีร์ ผลงานของช่างสมลักษณ์ยังคงปรากฏอยู่ที่ป้ายรถแท็กซี่ภาพยนตร์ในปัจจุบัน

จะเห็นได้ว่าศิลปินในยุคนี้เรียกแทนตัวเองว่าช่างและไม่ได้มีการเรียนศิลปะจากสถาบันศิลปะ การทำงานศิลปะมีความเชื่อมโยงกับธุรกิจอินเทอร์เน็ตซึ่งเข้ามาพร้อม ๆ กับการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อและมีกลุ่มลูกค้าเป็นคณาเหมือนแฉ่ในยุคท้าย ๆ และเป็นบุคคลทั่วไป การทำงานของช่างโปสเตอร์ยังมีความเชื่อมโยงกับเครือข่ายช่างเขียนโปสเตอร์ต่างจังหวัดทำให้มีการเคลื่อนย้ายของกลุ่มแรงงานช่างและการเผยแพร่ความรู้ ผู้วิจัยมองว่าผลงานศิลปะในยุคนี้มีแนวคิดที่เชื่อมโยงกับสังคมเศรษฐกิจในช่วงเวลานั้นจึงมีคุณสมบัติของความเป็นศิลปะร่วมสมัย และเป็นยุคที่วางรากฐานให้กับการศิลปะภูเก็ตในช่วงเวลาต่อมา

2) ศิลปะเพื่อการท่องเที่ยวและการโรงแรม

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2525 พัฒนาการด้านศิลปะของภูเก็ตค่อย ๆ เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ศิลปินจากทั่วประเทศเริ่มอพยพมาภูเก็ตเพราะเห็นโอกาสของการขายงานศิลปะให้แก่นักท่องเที่ยว สถาบันการศึกษาด้านศิลปะในจังหวัดภูเก็ต

ก่อตั้งขึ้นในช่วงที่อุตสาหกรรมท่องเที่ยวกำลังรุ่งเรือง โดยมีการเปิดสอนหลักสูตรศิลปะในมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต โรงเรียนอาชีวศึกษาภูเก็ต และวิทยาลัยชุมชนภูเก็ตตามลำดับ ในปี พ.ศ. 2527 วิทยาลัยชุมชนภูเก็ตเริ่มเปิดสอนหลักสูตรอนุปริญญา สาขาศิลปะประยุกต์ เป็นหลักสูตรประกาศนียบัตร 2 ปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บัณฑิตที่จบจากหลักสูตรนี้ได้เข้าสู่ตลาดแรงงานที่ต้องการช่างศิลป์ เช่น ช่างศิลป์ในโรงแรม ห้างสรรพสินค้า โรงพิมพ์ ตลอดจนประกอบกิจการส่วนตัว ได้แก่ ร้านป้ายโฆษณา สตูดิโอเขียนภาพ งานผ้าบาติก และได้มีการปรับปรุงหลักสูตรฯ ในปี พ.ศ. 2539 เพื่อขยายตลาดแรงงานไปสู่งานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และการออกแบบสื่อโฆษณา (หลักสูตรอนุปริญญา สาขาศิลปะประยุกต์, 2539, น. 11)

จากการสัมภาษณ์สมศักดิ์ อาจารย์เกษียณวัย 70 ปี ซึ่งเป็นอดีตหัวหน้าหลักสูตรฯ อธิบายว่าศิลปินที่เข้ามาเป็นอาจารย์พิเศษส่วนใหญ่เป็นช่างศิลป์ มีประสบการณ์จากการทำงานเชิงศิลป์ที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการ เนื่องจากในยุคนั้นไม่มีคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ที่อำนวยความสะดวกได้เหมือนทุกวันนี้ เมื่อโรงแรมต้องจัดกิจกรรมที่ใช้ช่างฝีมือในการตกแต่งเวที ทาสีป้ายโฆษณา แกะสลักน้ำแข็ง และจัดดอกไม้ นักศึกษาวิทยาลัยชุมชนจะได้เป็นผู้จัดทำและได้มีโอกาสเรียนรู้จากการทำงานในสถานประกอบการจริง นักศึกษามักได้รับการประเมินเชิงบวกจากผู้จัดการโรงแรม ส่งผลให้จำเป็นต้องขยายหลักสูตรศิลปะในวิทยาลัยชุมชนภูเก็ต นักเรียนส่วนใหญ่มาจากจังหวัดใกล้เคียงเพราะสามารถหางานทำที่ภูเก็ตได้หลังสำเร็จการศึกษา หลังจากนั้นคณาจารย์วิทยาลัยชุมชนภูเก็ตได้ส่งหลักสูตรศิลปะประยุกต์ระดับปริญญาตรีให้กับทบวงมหาวิทยาลัย แต่ทบวงแนะนำให้เปิดหลักสูตรวิจิตรศิลป์แทน (สมศักดิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 พฤษภาคม 2562) อาจารย์ของวิทยาลัยฯ ตัดสินใจไม่พัฒนาหลักสูตรของตนไปสู่ระดับปริญญาตรี เพราะกังวลว่านักศึกษาสาขาวิจิตรศิลป์อาจถูกจำกัดอยู่เพียงการเป็นศิลปินเท่านั้น แทนที่จะเข้าไปเกี่ยวข้องกับงานบริการด้านศิลปะในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ใน พ.ศ. 2537 วิทยาลัยชุมชนได้ย้ายเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะอย่างต่อเนื่อง แต่ในภายหลังมหาวิทยาลัยได้เน้นการสอนสาขาวิชาการท่องเที่ยวจนต้องยุติหลักสูตรศิลปะประยุกต์ ขณะเดียวกันหลักสูตรศิลปะยังได้รับการ

พัฒนาต่อเนื่องในมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตและโรงเรียน
อาชีวศึกษาภูเก็ตจนถึงปัจจุบัน แต่ก็ไม่ได้จัดตั้งเป็นคณะวิชา
ทางด้านศิลปะ และเป็นเพียงสาขาวิชาที่บรรจุอยู่ในคณะ
มนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์เท่านั้น

นอกจากนี้อุตสาหกรรมผ้าบาติกยังเกิดขึ้นในช่วง
กลางทศวรรษที่ 2530 อาจารย์ชูชาติ ระวังจันทร์⁴ อาจารย์
วิทยาลัยครูภูเก็ตหรือมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตในปัจจุบัน
ได้ทดลองนำเทคนิคและสีบาติกมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ
อาจารย์ชูชาติได้วาดรูปใต้ท้องทะเลประกอบด้วยฝูงปลา
และปะการัง และใช้สีสดใสซ้อนกันจำนวนหลายชั้นเพื่อให้
เกิดการลือสีเช่นเดียวกับภาพที่เห็นใต้ท้องทะเลรูปแบบ
ภาพบาติกใต้ท้องทะเลนี้ได้ถูกสอนต่อไปยังกลุ่มลูกศิษย์ใน
ช่วงปี พ.ศ. 2535 จึงเกิดการดัดแปลงบาติกให้กลายเป็น
สินค้าแฟชั่น และได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มนักท่องเที่ยว
เที่ยวและชาวภูเก็ตเองในช่วงทศวรรษที่ 2530 และ 2540
นักเรียนนักศึกษาศิลปะในช่วงนั้นจำนวนมากจึงได้มีโอกาส
ฝึกการทำงานศิลปะ วาดเขียน ลงสี จากการฝึกงานใน
โรงงานผ้าบาติก

สังเกตได้ว่าศิลปะในยุคนี้เป็นการทำงานช่างและ
งานศิลปะประยุกต์เพื่อการท่องเที่ยว ผู้สอนไม่มีความ
ต้องการพัฒนาการเรียนการสอนไปสู่การทำงานจิตรศิลป์
เนื่องจากงานศิลปะเพื่อการท่องเที่ยวมีความเชื่อมโยงกับ
สังคมและเศรษฐกิจมากกว่า ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าศิลปะที่
เชื่อมโยงกับสังคมนั้นกลับมีคุณสมบัติของความเป็นศิลปะ
ร่วมสมัยตามที่กล่าวมาในช่วงต้นและมีความเป็นปัจจุบัน
นอกจากนี้การทำงานแกะสลัก งานจัดพื้นที่หรือสเปซ ยังมี
คุณสมบัติของการเป็นเป็นศิลปะจัดวางขึ้นอยู่กับมุมมอง
แนวคิด และวัตถุประสงค์ของศิลปิน เพียงแต่เน้นการตอบ
สนองต่อภาคธุรกิจมากกว่าเน้นการแสดงออกทางความรู้สึก
ของศิลปิน

3) ศิลปะรีโปรดักส์ (reproduction art) กับศิลปะ ออริจินัล (original art)

การแบ่งแยกขนานของรูปแบบศิลปะเกิดขึ้นพร้อม
กับคำนิยามของศิลปะรีโปรดักส์และศิลปะออริจินัล ย้อน
กลับมาในช่วงต้นทศวรรษที่ 2520 เริ่มมีนักท่องเที่ยวชาว
ต่างชาติจ้างศิลปินให้เขียนรูปที่คัดลอกจากต้นฉบับ ศิลปิน

จึงรับเขียนรูปโดยเปิดแกเลอรีเพื่อรับและขายงานในพื้นที่
แหล่งท่องเที่ยว ศิลปะในรูปแบบนี้ถูกเรียกกันในกลุ่มศิลปิน
ท้องถิ่นว่างานรีโปรดักส์ ซึ่งย่อมาจากคำว่ารีโปรดักชัน
(reproduction)

“ในช่วงนั้นร้านรับวาดรูปที่ป่าตองมีแค่เพียงสองร้าน
ได้ค่าจ้างรูปละ 10,000 - 30,000 บาท ศิลปินวาดใหม่
ในช่วงแรก ๆ อาจจะวาดรูปหนึ่งโดยใช้เวลา 15 วัน แต่
พอวาดนานขึ้นจนผลผลิตได้รวดเร็วไม่ต้องทดสอบสีบน
พื้นขาวก่อนก็สามารถลดเวลาได้จนเหลือวันละ 1 รูป
ในช่วงเวลานั้นราคาที่ได้อีกว่าสูงมาก อย่างไรก็ตามได้
เริ่มมีศิลปินเข้ามาเปิดร้านรับวาดรูปจำนวนมากจน
ทำให้เกิดการตัดราคากัน ราคาศิลปะแบบทำซ้ำนี้จึงลด
ลงในที่สุด ผมจึงชวนกับเพื่อนให้มาลองทำงานออริจินัล
กันเองดูโดยเริ่มจากที่ไม่มีความรู้มาก่อน ก็ศึกษาว่าเขา
มีวิธีคิดมีกระบวนการสร้างกันยังไง ผลงานชุดแรกที่ทำ
เสร็จก็เอาไปจัดแสดงที่กรุงเทพฯ” (สัญญา, การสื่อสาร
ส่วนบุคคล, 4 สิงหาคม 2567)

งานออริจินัลหมายถึงงานที่เกิดจากความคิดของ
ศิลปินเองไม่ได้ผลิตซ้ำจากผลงานคนอื่น ในช่วงกลาง
ทศวรรษที่ 2530 พื้นที่ทางศิลปะในจังหวัดเกิดแรงดันต่อ
กันระหว่างงานรีโปรดักส์และงานออริจินัล แรงดันนี้เกิดขึ้น
ทั้งในมิติของเศรษฐกิจและมิติทางวัฒนธรรม ศิลปินมีการ
ขายผลงานออริจินัลในราคาที่สูงกว่าเนื่องจากมองว่าเป็น
ความคิดของคุณค่าที่ไม่มีการผลิตซ้ำ และศิลปินกลุ่มหนึ่ง
ยังมองว่าออริจินัลมีคุณค่าทางความคิดที่สูงกว่าจึงเกิดการ
แบ่งแยกประเภทผลงานและกลุ่มศิลปินเป็นต้นมา งานใน
กลุ่มออริจินัลมีหลากหลายรูปแบบตั้งแต่ภาพทิวทัศน์ ภาพ
บุคคล ไปจนถึงภาพที่มีลักษณะตามลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์
นามธรรม (Abstract Expressionism) เน้นการแสดงออก
ทางอารมณ์ความรู้สึกด้วยการใช้เนื้อสี (hue)

อย่างไรก็ตามศิลปินกลุ่มหนึ่งก็ให้คุณค่ากับงาน
รีโปรดักส์ เนื่องจากการทำงานหลายชิ้นมีความละเอียดและ
ใช้ความพยายามมากในการสร้างสรรค์ผลงาน

“ผมเคยร่วมงานกับกลุ่มทำงานรีโปรดักส์เพื่อจัดงาน
ถนนคนเดินบนแหลมพรหมเทพ ศิลปินรีโปรดักส์

4 อาจารย์ชูชาติ ระวังจันทร์ได้ถึงแก่กรรมในปี พ.ศ. 2545 ผู้วิจัยไม่ได้มีโอกาสสัมภาษณ์แต่ใช้ข้อมูลจากนิทรรศการจัดโดยมหาวิทยาลัย
ราชภัฏภูเก็ตเพื่อระลึกถึงผลงานของอาจารย์ นิทรรศการจัดในเดือนกรกฎาคมปี พ.ศ. 2567

มีจำนวนเป็นร้อยคนในจังหวัดภูเก็ตโดยเฉพาะแถวป่าตองและราไวย์ ศิลปินรีโปรดักส์มีฝีมือดีค่อนข้างใส่ใจรายละเอียดในการวาดและผลิตผลงานอย่างสม่ำเสมอทำให้เวลาชวนมาร่วมแสดงผลงานพวกเขาจะค่อนข้างให้ความสำคัญกับการแสดงชิ้นงาน ในขณะที่ศิลปินออริจินัลหลายคนอาจจะให้คุณค่ากับความคิดแต่ไม่ได้ใช้ทักษะในการสร้างผลงาน ซึ่งจริง ๆ ถ้าศิลปินรีโปรดักส์ต้องการทำงานออริจินัลเขาก็ทำได้” (อภิชาติ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 กรกฎาคม 2567)

ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 2540 ศิลปินที่ทำงานรีโปรดักส์จำนวนมากเปิดแกลเลอรีส่วนตัวในพื้นที่การท่องเที่ยวมากขึ้น เช่น พื้นที่บริเวณราไวย์ ป่าตอง กมลา และย่านเมืองเก่าภูเก็ต เป็นต้น ศิลปินหลายท่านมีการผลิตงานทั้งที่เป็นงานออริจินัลและรีโปรดักส์ควบคู่กันไป รวมถึงรับสอนศิลปะแก่ผู้สนใจ บางแกลเลอรียังมีบริการรับทำกรอบรูป ศิลปะในยุคนี้จึงมีการพัฒนาจากรูปแบบของงานช่างฝีมือ ไปสู่งานศิลปะที่นำเสนอความรู้สึกนึกคิดของศิลปินที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น ศิลปินเริ่มมีการจัดแสดงผลงานในแกลเลอรีเอกชนเพื่อขายงานออริจินัลนอกจากการรับจ้างเขียนภาพตามการว่าจ้างของนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่เร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือราคาของผลงานศิลปะรีโปรดักส์ที่ลดลง เนื่องจากอุปทานของงานรีโปรดักส์ที่สูงขึ้น ศิลปินจึงหันไปทำงานออริจินัลของตนเองมากขึ้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าศิลปะออริจินัลที่เกิดขึ้นก็ยังคงเป็นศิลปะเชิงพาณิชย์ และไม่ได้สืบทอดแนวคิดในการสร้างงานศิลปะที่ชัดเจน ศิลปินต่างวาดภาพตามที่ตนเองต้องการโดยไม่ได้อธิบายแนวคิดหรือกระบวนการทางความคิดในการสร้างชิ้นงาน นอกจากนี้ศิลปินทั้งที่ผลิตงานรีโปรดักส์และงานออริจินัลต่างก็ผลิตงานภายใต้เงื่อนไขของระบบเศรษฐกิจการท่องเที่ยว จึงอนุมานได้ว่าศิลปะที่ถูกเรียกว่าออริจินัลเอง และศิลปะรีโปรดักส์ก็มีคุณสมบัติความร่วมสมัยในระดับเดียวกับศิลปะเพื่องานด้านอินเทอร์เน็ตและการท่องเที่ยว

การขยายตัวของพื้นที่ศิลปะภายหลังเหตุการณ์สึนามิ

ภายหลังเหตุการณ์สึนามิ ศิลปินในจังหวัดภูเก็ตเริ่มได้รับทุนสนับสนุนมากขึ้นเพื่อแสดงผลงานศิลปะในเมืองด้วยเหตุผลจากภาครัฐว่าศิลปะสามารถช่วยฟื้นฟูเมืองและเยียวยาความรู้สึกด้านลบจากเหตุการณ์ภัยพิบัติ ในวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2547 ได้เกิดเหตุการณ์สึนามิในพื้นที่ติดทะเล

ฝั่งอันดามัน พื้นที่อำเภอป่าตองได้รับความเสียหายมากที่สุด และมีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ภัยพิบัตินี้ทำให้คนทั้งในจังหวัดและนอกจังหวัดภูเก็ตเข้ามาร่วมช่วยเหลือผ่านโครงการต่าง ๆ

ภายหลังจากเหตุการณ์ภัยพิบัติ ศิลปินเริ่มรวมตัวภายใต้ชื่อศิลปินกลุ่มอันดามันเพื่อร่วมกันสร้างสรรค์งานศิลปะที่สะท้อนความรู้สึกของศิลปินที่มีต่อเหตุการณ์สึนามิ ภายใต้การสนับสนุนของกระทรวงวัฒนธรรมศิลปินจาก 6 จังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์สึนามิ ได้แก่ ภูเก็ต พังงา ระนอง กระบี่ ตรัง และสตูล ที่ได้ร่วมกันจัดนิทรรศการชื่อ “ดอกไม้บานที่อันดามัน” นิทรรศการนี้ถูกจัดขึ้นเพื่อใช้ศิลปะเยียวยาความรู้สึกของคนในพื้นที่ที่ประสบภัยพิบัติ และจัดแสดงวันที่ 1 - 30 สิงหาคม พ.ศ. 2548 ณ พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว จังหวัดภูเก็ต (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2548a) ศิลปินเข้าร่วมแสดงผลงานจำนวน 51 คน ผลงานเป็นภาพเกี่ยวกับธรรมชาติ สัตว์ทะเล สัตว์ป่า และวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้จำนวน 39 ภาพ ภาพถ่ายเกี่ยวกับทะเลและวัฒนธรรมท้องถิ่น 6 ภาพ และเป็นภาพเขียนเชิงนามธรรม (abstract) จำนวน 6 ภาพ

หลังจากการนิทรรศการดังกล่าว ศิลปินในจังหวัดภูเก็ตจึงเริ่มมีแนวคิดที่จะใช้ศิลปะเพื่อประสานกับการพัฒนาเมือง ศิลปินเริ่มสร้างกิจกรรมทางด้านศิลปะในพื้นที่เมืองมากขึ้น ในเดือนกันยายนถึงเดือนตุลาคมปี พ.ศ. 2548 ศิลปินภูเก็ตได้จัดนิทรรศการจิตรกรรม “สถาปัตยกรรมชิโน-โปรตุกีส” และใช้พื้นที่พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัวเป็นที่แสดงผลงานเช่นเดิม โดยเป็นการดำเนินงานภายใต้กลุ่มอาร์ตีสึนามิ (Artist Tsunami) เพื่อฟื้นฟูการท่องเที่ยวชายฝั่งอันดามัน (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2548b) ผลงานทั้งหมดเป็นภาพจิตรกรรมรูปอาคารชิโนยูโรเปียนในย่านเมืองเก่าภูเก็ตจำนวน 50 ภาพโดยศิลปินจำนวน 50 คนวาดในสไตล์ของตนเอง แต่ไม่มีการนำเสนอภาพที่เป็นนามธรรม ภาพเขียนทั้งหมดแสดงรูปลักษณ์ของอาคารเก่าอย่างชัดเจน ศิลปินที่ร่วมแสดงผลงานจำนวน 25 คนมาจากภาคกลางและภาคเหนือ และมีศิลปินที่พำนักอาศัยในภูเก็ตจำนวนเพียง 15 คน อาจกล่าวได้ว่านิทรรศการนี้เป็นส่วนเสริมสร้างความคิดท้องถิ่นนิยมและใช้แนวคิดนี้กับศิลปินทั้งที่เป็นคนในและคนนอก

ในปี พ.ศ. 2549 กลุ่มศิลปินได้มีความพยายามประสานงานให้เกิดโครงการก่อสร้างหอศิลป์ขึ้นในภูเก็ต แต่เนื่องจากจังหวัดไม่สามารถจัดสรรพื้นที่ให้ได้ อย่างไรก็ตามภาครัฐได้เสนอให้นำศิลปะไปร่วมกับกิจกรรมถนนคนเดินในย่านเมืองเก่าภูเก็ตซึ่งมีวัฒนธรรมหลัก คือวัฒนธรรมของกลุ่มลูกหลานชาวจีนโพ้นทะเลที่เรียกว่าบาบ๋า ศิลปะกลายเป็นโปรแกรมเพื่อนำเสนอเนื้อหาของวัฒนธรรม เทศบาลเมืองมีแนวคิดในการจัดถนนสายศิลปะที่มีกิจกรรมทั้งการท่องเที่ยว การขายสินค้าและอาหาร การสอนศิลปะให้กับเด็ก และมีการนำเสนอเนื้อหาของวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม ของใช้ในชีวิิตประจำวัน เป็นต้น (ศิลา, 2549, น. 24-28) ศิลปะจึงเริ่มถูกนำเสนอในพื้นที่สาธารณะและถูกใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการท่องเที่ยว ศิลปินเองก็มีการปรับตัวนอกจากจะเปิดแกลเลอรีส่วนตัวแล้วก็ยังมีพยายามสร้างงานที่สามารถจัดแสดงในพื้นที่เปิดภายนอกอาคาร หรือปรับเป็นกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวเข้ามาสัมผัสกันด้วยได้

แนวคิดการผนวกศิลปะเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวมีความชัดเจนมากขึ้นเรื่อย ๆ ศิลปินในภูเก็ตจึงมองว่า ถึงแม้จะปราศจากหอศิลป์แต่ศิลปินสามารถขับเคลื่อนกิจกรรมทางศิลปะเข้าสู่สังคมได้ (Phuket Art Club, 2561) ผลงานศิลปะยังถูกนำไปจัดแสดงในห้างสรรพสินค้า เช่น การแสดงงานศิลปะนามธรรม พ.ศ. 2552 ณ ห้างสรรพสินค้าจังซีลอน ตำบลป่าตอง ศิลปินมีการจัดแสดงผลงานในบริเวณลานกว้างในห้างสรรพสินค้า โครงสร้างไม้แบบเบาถูกติดตั้งชั่วคราวเพื่อแขวนชิ้นงาน (การสังเกตแบบมีส่วนร่วม, 29 กันยายน 2552) การจัดแสดงศิลปะเริ่มถูกการผนวกกับการระดมทุนเพื่อการกุศล เช่น การจัดแสดงผลงานในห้างสรรพสินค้าโลมิลโธโดยกลุ่ม Phuket Artist Group ภายใต้ชื่อว่า “วิถีอันดามัน สีสันเมืองเก่า พ.ศ. 2560” มีการระดมทุนเพื่อซื้อเครื่องมือแพทย์ (Limelight, 2560)

นอกจากนี้ในช่วงปลายทศวรรษที่ 2550 แนวคิดการใช้ศิลปะเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) เริ่มมีความชัดเจนมากขึ้นเนื่องจากจังหวัดภูเก็ตได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก (UNESCO) ในปี พ.ศ. 2558 (Phuket Gastronomy, ม.ป.ป.) องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นต่างกล่าวถึงแนวคิดการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในมิติต่าง ๆ

ด้วยทุนทางวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดแบ่งเป็นสี่หมวดได้แก่ “อาหาร อาคาร อาภรณ์ และอารมณ์” องค์การปกครองท้องถิ่นเชื่อว่าสามารถใช้ศิลปะเป็นตัวช่วยในการขับเคลื่อนการพัฒนาภายใต้หมวดของ “อารมณ์” ในปี พ.ศ. 2566 องค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) จึงได้ทดลองปรับพื้นที่ศาลาประชาคมให้กลายเป็นหอศิลป์ร่วมสมัย และจัดนิทรรศการ “ภูเก็ตเมืองศิลปะแห่งการสร้างสรรค์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (องค์การบริหารส่วนจังหวัดภูเก็ต, 2566) นิทรรศการนี้จัดแสดงผลงานศิลปิน 67 คนโดยมีรูปแบบทั้งจิตรกรรมและประติมากรรม ในจำนวนนี้เป็นศิลปินต่างชาติ 17 คน ศิลปินไทย 40 คนทั้งที่อาศัยในภูเก็ตและมาจากภาคอื่น ๆ รูปแบบแนวคิดทางศิลปะมีความอิสระมากขึ้นไม่เพียงนำเสนอเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่นแต่ยังรวมถึงงานศิลปะนามธรรม ศิลปะประชานิยม (pop art) ศิลปะจัดวาง (installation art) และศิลปะพุทธศิลป์ที่มีการลดทอนรายละเอียดและปรับให้มีความทันสมัยในรูปแบบลัทธิเหนือจริง (surrealism) อย่างไรก็ตามองค์การบริหารส่วนจังหวัดภูเก็ตยังนำเสนอแนวคิดความเป็นรัฐชาติอย่างชัดเจน สังเกตได้จากการใช้ปกหลังของสูจิบัตรเป็นรูปอนุสาวรีย์ประจำจังหวัด และในกระบวนการสร้างงาน ได้มีการนำศิลปินจากต่างถิ่นไปเยี่ยมชมแหล่งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของภูเก็ตเพื่อนำไปใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างชิ้นงาน

จึงอาจกล่าวได้ว่า ความเป็นท้องถิ่นนิยมที่ปรากฏในกระบวนการจัดทำนิทรรศการนี้เป็นแนวคิดจากบนลงล่างเพื่อการส่งเสริมวัฒนธรรมและการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวโดยภาครัฐ มากกว่าเป็นแนวคิดเพื่อส่งเสริมความเป็นท้องถิ่นจากการมีส่วนร่วมของคนในเพื่อสร้างการพัฒนาจากภายใน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าปรากฏการณ์นี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดการปะทะทางอุดมคติและเกิดการแตกแขนงของความคิดด้านศิลปะในจังหวัดภูเก็ต เมื่อภาครัฐสนับสนุนให้ศิลปินแสดงออกถึงความเป็นท้องถิ่นนิยม ศิลปินกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งต้องการนำเสนอแนวคิดใหม่ก็จะแยกกลุ่มของตนเองออกไปโดยไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ นอกจากนี้ภาครัฐยังไม่สนับสนุนให้เกิดการสร้างหอศิลป์ แต่กลับรวมงานศิลปะเข้ากับถนนคนเดิน เป็นการลดคุณค่าของศิลปะในความรู้สึกของศิลปิน ศิลปินบางท่านที่ถนัดเขียนงานนามธรรม (abstract) กลับต้องหัตวาดรูปชนมพื้นถิ่นเพื่อแสดงทักษะให้นักท่องเที่ยวได้ชม และถึงแม้ปัจจุบันในปี พ.ศ. 2566 จะ

มีการจัดหอศิลป์ชั่วคราว แต่ก็ไม่ได้สนับสนุนให้เกิดการแสดงงานของศิลปินรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ เฉพาะสมาชิกสมาคมศิลป์ภูเก็ตจะได้รับการพิจารณาเพื่อได้แสดงงานก่อน และต้องทำงานภายใต้หัวข้อที่สมาคมฯ กำหนด ในยุคนี้วงการศิลปะจึงถูกกดทับด้วยอำนาจรัฐ และผลักดันให้ศิลปินต้องหาทางผลิตผลงาน แสดงงาน และขายงานด้วยตนเอง

การแตกแขนงของอุดมคติทางศิลปะภายใต้บริบทเมืองท่องเที่ยว

การแตกแขนงของรูปแบบทางศิลปะเกิดขึ้นในช่วงหลังเหตุการณ์สึนามิ เมื่อวงการศิลปะเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น จากกระแสการบริโภคของกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติ ภูเก็ตจึงกลายเป็นแหล่งพบปะของกลุ่มศิลปิน ผู้บริโภคงานศิลปะ นักสะสมงานศิลปะ (art collector) และตัวแทนจำหน่ายงานศิลปะ (art dealer) จำนวนแกลเลอรีของกลุ่มศิลปินจากต่างถิ่นที่ย้ายมาอยู่ในย่านเมืองเก่าภูเก็ตบริเวณถนนพังงา ย่านเมืองเก่ามีปริมาณเพิ่มขึ้นมากกว่า 10 แห่งในช่วงปี 2550 จากการสัมภาษณ์คุณเบน หนึ่งในศิลปินที่เปิดแกลเลอรีขายงานศิลปะในย่านเมืองเก่าภูเก็ตเล่าว่า “ภูเก็ตเป็นแหล่งใหญ่ของการซื้อขายงานศิลปะไปแล้ว จริง ๆ มีพวกต่างชาติที่เป็นอาร์ตดีลเลอร์หรือคิเวเตอร์ (ภัณฑารักษ์) มาเดินเข้าออกแกลเลอรีร้านนี้เหมือนนักท่องเที่ยวปกตินี้แหละเยอะมาก เราดูไม่ออกหรอก นอกจากว่าเขาจะเริ่มสนใจและถามรายละเอียดของงาน (ศิลปะ) นั้นแหละถึงได้รู้ว่า เป็นอาร์ตดีลเลอร์” (เบน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 มีนาคม 2567)

ศิลปินจำนวนหนึ่งที่มีความสามารถทางภาษาและสามารถสื่อสารกับภัณฑารักษ์ หรือผู้ค้ำงานศิลปะจากต่างประเทศได้โดยตรงจะสามารถเข้าถึงระบบศิลปะในระดับนานาชาติ โดยไม่ต้องพึ่งพาระบบศิลปะของภูเก็ต ในขณะที่เดียวกันก็มีศิลปินจำนวนหนึ่งที่มีความต้องการจะเข้าถึงโลกศิลปะต่างชาติผ่านตลาดการท่องเที่ยว ทำให้รูปแบบงานศิลปะที่ถูกผลิตขึ้นในภูเก็ตมีความหลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้นักท่องเที่ยวยังได้นำข้อมูลสื่อและวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาในภูเก็ตตั้งแต่ทศวรรษที่ 2530 ทำให้คนรุ่นใหม่ในภูเก็ตจำนวนมากเติบโตขึ้นมาภายใต้บริบทวัฒนธรรมนานาชาติ และส่งผลให้มีระบบวิคิดและการแสดงออกแตกต่างกับคนภูเก็ตรุ่นพ่อแม่ของพวกเขาอย่างสิ้นเชิง เนื้อหาส่วนนี้จะอธิบายความหลากหลายของศิลปินรุ่นใหม่กลุ่ม

ต่าง ๆ ที่มีแนวคิดในการทำงานแตกต่างออกไปจากกลุ่มศิลปินที่มีแนวคิดท้องถิ่นนิยม ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูลของกลุ่มศิลปินที่มีการผลิตงานและมีการสร้างกิจกรรมระหว่างสมาชิกในกลุ่มอย่างชัดเจนและต่อเนื่องจำนวน 3 กลุ่ม

1) ศิลปะกราฟิติ

ศิลปินกลุ่มนี้เกิดขึ้นจากสาเหตุสองประการ คือ หนึ่งการย้ายเข้าของคนต่างถิ่นทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ และสองการเข้ามาของสื่อสมัยใหม่ ตั้งแต่ทศวรรษที่ 2530 การท่องเที่ยวทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายของกลุ่มคนและความรู้ นักท่องเที่ยวต่างชาตินำวารสารและแนวคิดทางศิลปะเข้ามาพร้อมทั้งพำนักอาศัยอยู่ในภูเก็ตเป็นระยะเวลานาน (expatiate) หลายคนแต่งงานกับชาวไทยและเริ่มตั้งถิ่นฐานในจังหวัดภูเก็ต กลุ่มเด็กรุ่นใหม่จำนวนมากจึงเป็นลูกครึ่งและเติบโตในสังคมนานาชาติ พวกเขาใช้ภาษาอังกฤษได้ดีและเรียนรู้ผ่านสื่อสมัยใหม่ สิ่งเหล่านี้ทำให้สังคมภูเก็ตถูกพัฒนาเป็นสังคมนานาชาติอย่างรวดเร็ว

ศิลปินกราฟิติเริ่มต้นเข้าวงการด้วยการเล่นเสกซ์ตบอर्ड ฟังดนตรีแร็ป ฮิปฮอป และเริ่มต้นวาดรูปกราฟิติ โดยใช้สีสเปรย์ เพื่อให้เส้นจากสีสเปรย์มีขนาดเล็กจึงใช้หัวพ่นน้ำหอมแทนหัวพ่นสีสเปรย์ทั่วไป และเริ่มต้นเรียนรู้วัฒนธรรมสตรีทอาร์ต หรือกราฟิตีอาร์ต (วิทย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567) กราฟิติเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปซึ่งเป็นที่ยอมรับตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษที่ 2540 ในกลุ่มเด็กภูเก็ตที่เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม ลานกีฬาจึงกลายเป็นที่พบปะกลุ่มเด็กที่มีความสนใจร่วมกัน และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการสร้างผลงานฮิปฮอปได้แก่ เอ็มซี (MC) กราฟิติ (graffiti) ดีเจ (DJ) และบ็อย (B-Boy) เด็กที่ถนัดในงานทั้งสี่ด้านเหล่านี้จะสร้างความร่วมมือกัน ดีเจสร้างทำนองและจังหวะดนตรี เอ็มซีแต่งท่อนแร็ป บ็อยเต้นประกอบการแสดงดนตรีในช่วงพักจากการร้อง และกราฟิติเป็นผู้สร้างฉากหลังเวที เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง การแสดงดนตรีฮิปฮอปไม่ได้รับการยอมรับในช่วงเริ่มต้น แต่กลุ่มฮิปฮอปก็มีความพยายามนำเสนอผลงานของตนเองในพื้นที่สาธารณะ อาทิเช่น ถนนสายวัฒนธรรม ณ ถนนกลางย่านเมืองเก่าภูเก็ต ในปี พ.ศ. 2547 กลุ่มเข้าที่ไซด์ภูเก็ต (SOUTHSIDE PHUKET) ซึ่งในตอนนั้นยังไม่ได้เซ็นต์สัญญาเกี่ยวกับค่ายเพลงใด ๆ ได้ทดลองทำกราฟิติเป็นฉากให้กับการแสดงและแสดงดนตรีฮิปฮอปใน

ย่านเมืองเก่า กราฟิตียังถูกใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าของนักดนตรี การแสดงนี้เป็นครั้งแรกที่ศิลปินฮิปฮอปได้แสดงความเป็นตัวตนในพื้นที่ของเมือง ก่อนที่จะได้เซ็นสัญญากับค่ายเพลงและกลายเป็นวงที่มีชื่อเสียงระดับประเทศในเวลาต่อมา (สมชาย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กันยายน 2567)

ศิลปินกราฟิตีจะมีความสัมพันธ์ระหว่างกันในระดับนานาชาติ ศิลปินกราฟิตีจากต่างประเทศเมื่อมาเที่ยวภูเก็ตก็จะมองหากลุ่มกราฟิตีอยู่เพื่อทำความรู้จักกัน กราฟิตีเป็นเสมือนพื้นที่ปลอดภัยในความรู้สึกของพวกเขา ดังนั้นศิลปินกราฟิตีจึงมีแท็กและสติ๊กเกอร์เพื่อชี้แนะนำตัวเวลาเดินทางไปยังเมืองต่าง ๆ ศิลปินกราฟิตีจึงถูกเชื่อมโยงกันอย่างเหนียวแน่นถึงจะมีจำนวนน้อยกว่าจำนวนศิลปินด้านอื่น ๆ (แนท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 กันยายน 2567) ในปัจจุบันศิลปินกราฟิตีก็เกิดมีสมาชิกรุ่นใหม่เพิ่มขึ้นจำนวนมากและมีรูปแบบการทำงานที่แตกต่างกัน อาทิเช่น การออกแบบตัวอักษรสามมิติ การเขียนแท็ก⁵ การออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ศิลปินจะสร้างวิธีการทำงานร่วมกับศิลปินกราฟิตีคนอื่นโดยปรับตัวอักษรหรือคาแรคเตอร์ให้เข้ากับแนวคิดหลักของงาน

จะเห็นได้ว่าศิลปะกราฟิตีเป็นเรื่องของการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคนข้ามพื้นที่ทางกายภาพ การเชื่อมโยงนี้เกิดขึ้นทั้งระหว่างศิลปินด้วยกันเองและระหว่างศิลปินต่างสาขาในกลุ่มดนตรีฮิปฮอป กีฬาเอ็กซ์ตรีม และการเดินปับอย ด้วยเหตุนี้ศิลปะกราฟิตีจึงเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยของภูเก็ตที่เกิดขึ้นจากการย้ายถิ่นของกลุ่มคนในระดับนานาชาติและการเชื่อมโยงระหว่างเมืองท่องเที่ยวอย่างภูเก็ตกับเมืองอื่น ๆ ในโลกที่มีการเดินทางถึงระหว่างกัน

2) ศิลปะนามธรรมและกึ่งนามธรรม

ในช่วงปี พ.ศ. 2545 ศิลปินรุ่นใหม่เริ่มย้ายเข้ามาพำนักในภูเก็ต และเริ่มผลิตผลงานที่มีลักษณะแตกต่างไปจากงานวาดภาพพุทธศิลป์ ภาพธรรมชาติ และศิลปะรีปอร์ตจิส์ ศิลปินกลุ่มนี้เปิดแกลเลอรีที่แสดงงานนามธรรมหรือกึ่งนามธรรม เช่น เซนสตูดิโอ (Zen Studio) 1979 อาร์ตสตูดิโอ (1979 Art Studio) ราไวอาร์ตวิลเลจ (Rawai Art Village) และดรออิงรูม (Drawing Room) ผลงานกลุ่มนี้

แบ่งออกเป็นสามลักษณะคือ 1) กลุ่มศิลปะนามธรรม ผลงานศิลปะกลุ่มนี้เน้นการแสดงออกความรู้สึกผ่านเส้น สี และแสงเงาโดยไม่ได้เน้นเรื่องเล่าที่ปรากฏในภาพเขียน 2) กลุ่มศิลปะกึ่งนามธรรม ศิลปะกลุ่มนี้ใช้ระบบการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ (semiotic) คือมีการใช้รูปร่าง รูปทรง ที่บ่งบอกความหมายและจัดวางองค์ประกอบให้โดยไม่ต้องมีลักษณะเสมือนจริง หลายครั้งผลงานมีการเน้นแนมและล้อเลียนประเด็นทางสังคม 3) ศิลปะที่เน้นการใช้วัสดุ (material-based art) ศิลปะกลุ่มนี้มีการใช้วัสดุที่หลากหลายและปล่อยให้ผู้ชมนึกถึงเรื่องราวและความทรงจำส่วนตัวผ่านการปฏิสัมพันธ์กับวัสดุเหล่านั้น การรับรู้ผลงานประเภทนี้จึงไม่ใช่การรับรู้เรื่องราวของภาพแต่เป็นเนื้อหาความเป็นมาของวัสดุ และนำเสนอวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เน้นทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุ ศิลปินอาจใช้วัตถุในชีวิตประจำวัน เช่น ตะกร้า ไม้ เครื่องจักสาน และน้ำวัตถุเหล่านั้นมาจัดวางใหม่เพื่อให้เกิดการสร้างรูปประโยคที่ใช้สนทนากับผู้ชม

ในปี พ.ศ. 2559 ภาพวาดแนวกึ่งนามธรรมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการโปรโมตการท่องเที่ยว ศิลปินจากเซ็นสตูดิโอได้เชิญกลุ่มศิลปินจากทั่วประเทศเพื่อเข้าร่วมโครงการ Food Art Old Town (F.A.T) โครงการนี้เป็นการประชาสัมพันธ์จังหวัดภูเก็ต ในฐานะที่ได้เข้าร่วมเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของ UNESCO เพื่อสร้างการรับรู้เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ เช่นสตูดิโอจึงเริ่มโครงการและเชิญศิลปิน 12 คนมาร่วมวาดรูปบนผนัง 12 จุดโดยศิลปินสามารถตีความวัฒนธรรมของจังหวัดเพื่อนำเสนอผ่านรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ตามที่ตนเองต้องการ ศิลปินมีการใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไป อาทิเช่น ศิลปินอเล็กซ์ เพซใช้ขนมเต่าแดงแสดงถึงความเป็นมงคล ศิลปินรักกิจ ควรหาเวชใช้ตะเกียงแก้วดวงซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนเทพกิวทองใต้เตหรือเทพเจ้าที่เป็นประธานของประเพณีถือศีลกินผัก ศิลปินนามว่า P7 ใช้สีส้มและองค์ประกอบจากขนมหวานท้องถิ่นมาประกอบกับภาพเสือ เป็นต้น จากโครงการนี้ทำให้ย่านเมืองเก่าของภูเก็ตเริ่มมีภาพสตรีทอาร์ตปรากฏและเป็นจุดเช็คอินเพื่อถ่ายรูปในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

5 แท็ก (tag) เป็นการเขียนชื่อศิลปินหรือชื่อกลุ่มของตนเองด้วยอักษรประดิษฐ์ การเขียนแท็กมักใช้สีเดียว เขียนด้วยปากกาสักหลาดหรือมาร์กเกอร์โดยเน้นการแสดงชื่อในพื้นที่สาธารณะเพื่อแสดงขอบเขตการทำงานในเมืองของกลุ่มตนเอง

อย่างไรก็ตามผลงานศิลปะที่ผลิตในสตูดิโอส่วนใหญ่ยังมีลักษณะเป็นภาพวาดบนผ้าใบ มีจำนวนผลงานศิลปะจัดวางหรืองานจัดแสดงปรากฏอยู่น้อย ศิลปินหลายท่านให้ความเห็นว่าศิลปินเลือกสร้างงานวาดบนผ้าใบเป็นหลักเนื่องจากขายและขนส่งไปได้ง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวยังเป็นหนึ่งในสาเหตุหลักที่ทำให้ศิลปินดำรงรูปแบบผลงานและวิธีการใช้สื่อของตนเอง

3) *อาร์ตแอนด์คราฟท์และศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม*
ในช่วงปลายทศวรรษที่ 2540 มีกลุ่มศิลปินที่ทำงานศิลปะแบบสื่อผสม (mixed - media art) ทดลองนำวัสดุจากธรรมชาติหรือเศษวัสดุที่หาได้ตามชายหาด เช่น เศษไม้จากซากเรือ และอวนจับปลา มาประกอบสร้างเป็นงานศิลปะที่มีรูปแบบใหม่ต่างไปจากเดิม อาทิเช่น กลุ่มศิลปินราไวอาร์ตวิลเลจ (Rawai Art Village) เป็นกลุ่มศิลปินจำนวน 4 คนรวมตัวกันเพื่อขอเช่าพื้นที่เพื่อเปิดแกลเลอรีส่วนตัวและมีลักษณะเป็นชุมชนศิลปิน (artist community) ที่มีความชื่นชอบธรรมชาติและดำเนินวิถีชีวิตตามบริบทของคลื่นลมและท้องทะเล ศิลปินตื่นเช้าเพื่อเก็บเศษไม้จากซากเรือประมงและสะสมไว้เป็นระยะเวลา 2 ปี และนำมาสร้างเป็นบ้านด้วยตนเองสำหรับอยู่อาศัย ศิลปินมีการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ให้ความสำคัญกับวัสดุธรรมชาติและตระหนักถึงกระบวนการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาสร้างเป็นผลงาน กลุ่มศิลปินราไวอาร์ตวิลเลจมีความพยายามจะทำงานศิลปะในรูปแบบของงานจิตรกรรม งานศิลปะจัดวาง และงานศิลปะสื่อผสม เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบริบทของพื้นที่กับกลุ่มคนทั้งชาวไทยและต่างประเทศ โดยมีการเปิดพื้นที่แกลเลอรีเป็นชุมชนสาธารณะที่รวมงานศิลปะทุกแขนงให้เข้าชม อาร์ตวิลเลจมีการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์จากเศษวัสดุให้ผู้ชมได้ลองทำ และมีการจัดงานรื่นเริงและการแสดงดนตรีประจำสัปดาห์จนเป็นที่รู้จักในกลุ่มผู้สนใจในงานศิลปะ งานคราฟท์ และวิถีวัฒนธรรมทางทะเล ศิลปินกลุ่มนี้พยายามนำเสนอรูปแบบที่ต่างไปจากขนบการใช้วัสดุแบบเดิม และให้ความสำคัญกับสถานะของวัตถุ (materiality) ซึ่งเมื่อนำมาสร้างเป็นงานศิลปะแล้วสามารถสื่อสารและแสดงออกถึงความงามและความรู้สึกการทำงานรูปแบบนี้คำนึงถึงการพิจารณาแบบและคุณสมบัติของเศษวัสดุหรือวัตถุที่ได้จากธรรมชาติเป็นเรื่องสำคัญ

การสร้างสรรค์งานศิลปะจากเศษวัสดุเป็นเสมือนข้อความที่สะท้อนถึงผลลัพธ์ของโลกทุนนิยมแห่งการผลิตเพื่อบริโภคขนาดใหญ่ โดยเฉพาะในช่วงที่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เพื่อสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกและเพื่อรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวระยะสั้นมากกว่าล้านคนต่อปี จนเกิดกลุ่มแรงงานย้ายถิ่นเข้ามาทำงานจำนวนมากในภูเก็ต บริบทของการท่องเที่ยวภูเก็ตในช่วงปลายทศวรรษที่ 2540 จุดประเด็นศิลปะเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในมิติต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้และตระหนักถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากผลกระทบของการเติบโตทางเศรษฐกิจของภูเก็ต บางครั้งก็แฝงด้วยเนื้อหาของศิลปะที่สะท้อนกิจกรรมของมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างศิลปินอีกกลุ่มคือผู้ผลิตงานศิลปะประเภทอาร์ตแอนด์คราฟท์ที่เกิดจากกลุ่มคนในพื้นที่หาดกะตะ - กระรน ยกตัวอย่าง ศิลปินท่านหนึ่งเป็นชาวกะตะตั้งแต่กำเนิดและได้เรียนรู้ที่จะนำเศษวัสดุประเภทไม้ไปสร้างเป็นงานศิลปะและงานออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่นเสริมในพื้นที่ร้านของตนเอง อาทิ การจัดกิจกรรมให้เด็กในพื้นที่เก็บขยะบริเวณชายหาดเพื่อมาแลกกับการเรียนเซิร์ฟ (surf) หรือเรียนการทำภาพพิมพ์โดยใช้ไม้ที่เป็นเศษวัสดุ เป็นต้น รูปแบบนี้เป็นลักษณะของการทำงานศิลปะร่วมกับคนในชุมชนเพื่อสร้างความเข้าใจวิถีของการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ยังมีกลุ่ม Aunty Pree Art and Craft ที่ทำกิจกรรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าจากวัสดุธรรมชาติ โดยการพิมพ์ผ้าจากดอกไม้และใบไม้ที่หาได้ในท้องถิ่น (eco print) ร่วมกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนภูษาเลที่ทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติและทำผ้าบาติกด้วยลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ศิลปินกลุ่มนี้เน้นการทำศิลปะบนผืนผ้า (fabric art) การออกแบบเสื้อผ้าที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมการเล่นกระดานโต้คลื่น (surfing) และวิถีของการอาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน โดยคำนึงถึงสถานะของวัสดุที่นำมาใช้วิถีชีวิตและช่วงเวลาของผู้คนในบริบทท้องถิ่น รวมถึงระบบนิเวศวิทยาของพื้นที่มากกว่าการสร้างงานศิลปะและออกแบบตามกระแสนิยมที่เน้นการผลิตเร็วเพื่อออกจำหน่ายตามฤดูกาลของท้องตลาด (fast fashion) รูปแบบของศิลปะอาร์ตแอนด์คราฟท์จึงมีความผสมผสานระหว่างงานศิลปะและงานช่างฝีมือที่ต้องอาศัยกระบวนการทดลอง

เป็นระยะหนึ่งจนตกผลึกและได้อรรถาธิบาย งานศิลปะ แนวนี้จึงกลายเป็นผลผลิตของกลุ่มสิ่งแวดล้อมนิยม (environmentalism) ที่ใช้งานศิลปะเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการเคลื่อนไหวต่อต้านประเด็นที่สร้างความไม่ชอบธรรมต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อม สร้างการขับเคลื่อนสังคมที่เชื่อมโยงกับศิลปะเพื่อต่อสู้กับระบบคิดในการพัฒนา เศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว โดยมีผลกระทบทำให้เกิดพื้นที่ศิลปะ และการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล

ศิลปินทั้งสามกลุ่มที่กล่าวมา ได้แก่ ศิลปะกราฟิติ ศิลปะเชิงนามธรรมและกึ่งนามธรรม ศิลปะแบบอาร์ตแอนด์คราฟท์ และศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นตัวอย่างของกลุ่มทางความคิดศิลปะที่มีการแตกแขนงออกไปจากกลุ่มจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ศิลปินเหล่านี้มีการปรับความคิดตามสังคมปัจจุบันที่มีการคำนึงถึงไลฟ์สไตล์ของสังคมนานาชาติและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับธรรมชาติมากขึ้น อย่างไรก็ตามระบบเศรษฐกิจจากการท่องเที่ยวยังเป็นกรอบสังคมหลักที่เชื่อมโยงกับการทำงานของศิลปินทุกกลุ่ม ซึ่งกรอบเศรษฐกิจนี้กลายเป็นพื้นที่ของสังคมนร่วมสมัยที่ถูกพัฒนาต่อเนื่องมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 2510

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยต้องการถกเถียงในเชิงทฤษฎี เพื่ออธิบายคุณสมบัติของความร่วมสมัยร่วมกันของผลงานศิลปะในภูมิภาค ศิลปินในภูมิภาคไม่ได้คำนึงถึงปรัชญาของคำว่าศิลปะร่วมสมัย หากแต่มีการสร้างงานศิลปะตามทักษะและแนวคิดทางปรัชญาศิลปะของแต่ละบุคคล ศิลปินจึงมีการทำงานที่แตกต่างกันและต่างต้องการพื้นที่สร้างงานและเผยแพร่งานของตนเอง การปะทะกันระหว่างกลุ่มเกิดขึ้นเป็นระยะ ๆ เมื่อภาครัฐใช้งบประมาณเพื่อจัดสรรพื้นที่ทางศิลปะ เช่น การจัดถนนคนเดิน การจัดหอศิลป์ชั่วคราว หรืองานแสดงศิลปะเฉพาะกิจ ศิลปินหลายท่านมองว่าการใช้งบประมาณที่มาจากภาษีควรเอื้อให้กับศิลปินทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม อย่างไรก็ตามการปะทะของศิลปินเกิดขึ้นชัดเจนมากขึ้นเมื่อภาครัฐได้ริเริ่มจัดงานศิลปะร่วมสมัยที่ใช้งบประมาณสูง คำว่า “ศิลปะร่วมสมัย” ถูกเริ่มพูดถึงและอยู่ในความคิดของศิลปินท้องถิ่นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ตามชื่อสำนักงานศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัย (สสร.) ที่สนับสนุนงบประมาณในการจัดนิทรรศการศิลปะภายหลังเหตุการณ์สึนามิ และในปี พ.ศ. 2567 หน่วยงานท้องถิ่นได้ริเริ่มประสานงานกับ สสร. เพื่อ

จัดงานมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติและต้องการรวมกลุ่มการทำงานของศิลปินหลากหลาย ศิลปินต่างกล่าวหาว่าผลงานของตนนั้นจัดอยู่ในกลุ่มศิลปะร่วมสมัย ถึงแม้ศิลปินบางกลุ่มอาจจะไม่ได้สร้างผลงานที่สอดคล้องกับแนวคิดร่วมสมัย ในแบบตะวันตก ผู้วิจัยจึงพยายามหาข้อสรุปอย่างเป็นกลางว่าศิลปะแต่ละกลุ่มนั้นมีคุณสมบัติของความร่วมสมัยอย่างไรบ้าง และมีความเห็นว่าการสร้างงานเพื่อสะท้อนสังคม เศรษฐกิจเป็นกรอบของความร่วมสมัยหลักที่ยึดโยงศิลปินแต่ละกลุ่มเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตามเมื่อภาครัฐนำแนวคิดร่วมสมัยมาใช้เพื่อขับเคลื่อนวงการศิลปะท้องถิ่นกลับพบว่าเกิดการแบ่งแยกและขัดแย้งภายใน ศิลปินต่างคำนึงถึงพื้นที่การแสดงงานและโอกาสในการผลิตงานภายใต้ข้อจำกัดของทุนสนับสนุน และข้อจำกัดด้านพื้นที่เพื่อแสดงผลงานศิลปะในพื้นที่ทางสังคม (social space) ที่มีความเป็นเฮเทอโรโทเปียจึงมีความชัดเจนมากขึ้นจากแรงต้านทางความคิดของศิลปิน

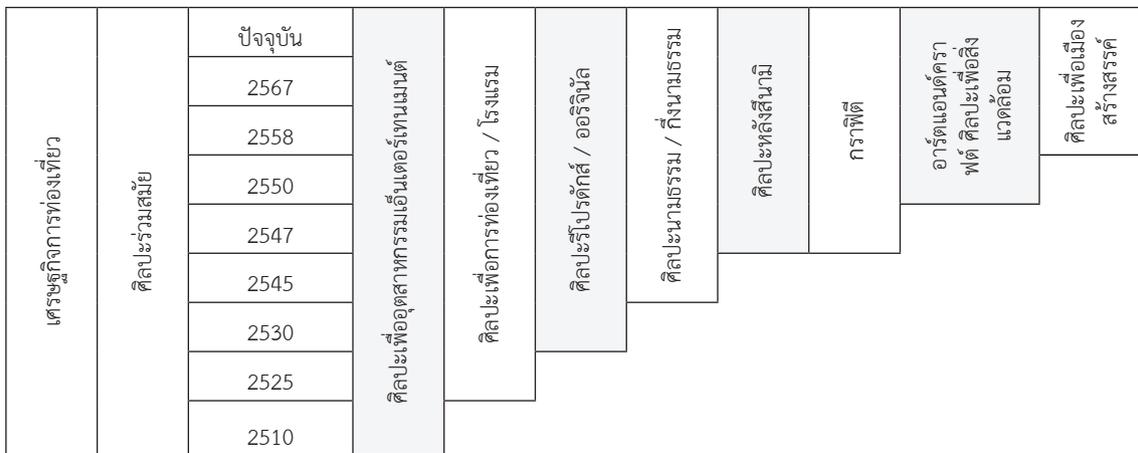
งานวิจัยนี้ค้นพบเฮเทอโรโทเปียที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งสรุปได้ดังนี้ 1) องค์กรประกอบของโลกศิลปะในท้องถิ่นไม่สมบูรณ์ ขาดแคลนหอศิลป์ สื่อที่อธิบายเนื้อหาทางศิลปะ หน่วยงานการศึกษาด้านศิลปะขั้นสูง และขาดการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเหมาะสม ศิลปินจึงต้องพึ่งพาพื้นที่เศรษฐกิจเพื่อยังชีพและสร้างต้นทุนเพื่อผลิตผลงาน 2) เฮเทอโรโทเปียที่เกิดขึ้นนี้จึงไม่ได้เป็นความขัดแย้งและผลลัพธ์ของการปะทะที่ปรากฏในพื้นที่กายภาพ (geographical space) แต่ถูกย้ายไปสู่พื้นที่ทางสังคม (social space) ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยระบบเศรษฐกิจ 3) การปะทะระหว่างศิลปินจึงไม่ได้ปรากฏอย่างชัดเจนในพื้นที่ของโลกศิลปะเนื่องจากถูกย้ายไปสู่พื้นที่เศรษฐกิจ การสำรวจการปะทะนี้จึงต้องรวมกรอบแนวคิดทางศิลปะและแนวคิดทางเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน การปะทะที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่เพียงการปะทะทางความคิด แต่ยังเป็นการปะทะเพื่อให้ได้มาซึ่งต้นทุนทางเครือข่ายสังคมและทุนทางเศรษฐกิจ เพื่อให้ศิลปินได้แสดงผลงานและขายงานศิลปะ ศิลปินต้องเข้าถึงระบบอุปถัมภ์ที่มีหน่วยงานภาครัฐ ออกแชนเซอร์ผู้จัดถนนคนเดิน และอเวนตการท่องเที่ยวเป็นกลุ่มสำคัญ 4) พื้นที่โลกศิลปะจึงกลายเป็นพื้นที่ว่างเปล่าและหลายครั้งศิลปะไม่ได้ทำงานกับสังคมในรูปแบบร่วมสมัยเพื่อชี้ชวนให้ผู้ชมสำรวจตัวตนและสังคม แต่อาจกลายเป็นสิ่งประดับกิจกรรมทางเศรษฐกิจภายใต้คำว่า “โปรโมตการท่องเที่ยว”

5) บทความวิจัยนี้จึงพยายามวิพากษ์เพื่อชี้ให้เห็นปรากฏการณ์การปะทะที่เสมือนไม่มีความขัดแย้งในโลกศิลปะ แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่สามารถสร้างระบบโลกศิลปะและสร้างความร่วมมือระหว่างศิลปินต่างกลุ่ม ต่างช่วงวัยขึ้นมาได้ ซึ่งหากการพัฒนาวงการศิลปะท้องถิ่นในอนาคตยังไม่สามารถหลุดจากกรอบแนวคิดนี้ โลกศิลปะที่สนับสนุนการเกิดของศิลปินรุ่นใหม่และสร้างศิลปะที่ทำงานกับสังคมจะเกิดขึ้นได้ยาก พื้นที่ศิลปะจะเป็นเพียงพื้นที่ขายงานเท่านั้น

เพื่ออธิบายปัจจัยของการเกิดเฮเทอโรโทเปียนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งการตอบคำถามงานวิจัยออกเป็นสามประเด็นตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้แก่ ประเด็นที่หนึ่ง ผู้วิจัย

ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการของแนวคิดศิลปะร่วมสมัยในภูเก็ตในช่วงทศวรรษ 2510 - 2560 เพื่อให้เกิดความเข้าใจแนวคิดทางศิลปะในพื้นที่ที่มีลำดับชั้นและการซ้อนทับกันจากการศึกษาประวัติศาสตร์ทำให้เห็นว่าโลกทัศน์ของศิลปินแต่ละกลุ่มมีประสบการณ์ผ่านสังคมในรูปแบบแตกต่างกัน สังคมภูเก็ตรับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ในขณะที่วงการศิลปะภูเก็ตมีอายุเพียง 60 ปี ช่างเขียนโปสเตอร์หลายท่านยังมีชีวิตและยังทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง ศิลปินรุ่นกลางและรุ่นใหม่ผ่านการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ต่างกันทำให้เกิดชุดความคิดทางสังคมที่ซ้อนทับกันและส่งผลต่ออุดมการณ์ทางศิลปะที่หลากหลาย

ตารางที่ 1 แสดงการซ้อนทับกันของช่วงเวลาที่เกิดศิลปะกลุ่มต่าง ๆ ภายใต้ระบบเศรษฐกิจการท่องเที่ยว



ที่มา : จักรพันธ์ เชาวปรีชา และ นิชา ไตรวรรณเกษม, (2567).

ระบบการผลิตงานศิลปะในจังหวัดภูเก็ตมีความสอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจมาโดยตลอดตั้งแต่ยุคอุตสาหกรรมบันเทิงจนมาถึงยุคที่มีความหลากหลายของศิลปะในปัจจุบัน ซึ่งหากวิเคราะห์ว่าศิลปะของภูเก็ตมีความผูกพันกับความเป็นปัจจุบันของระบบเศรษฐกิจ อาจกล่าวได้ว่าศิลปะของภูเก็ตตั้งแต่ยุคศิลปะเพื่ออุตสาหกรรมบันเทิงก็จัดเป็นศิลปะร่วมสมัย เฮเทอโรโทเปียของสังคมศิลปะในภูเก็ตจึงไม่ใช่พื้นที่ที่เกิดขึ้นใหม่แต่เป็นพื้นที่ดั้งเดิม ศิลปินแต่ละกลุ่มมีอุดมการณ์ที่แตกต่างกันและแสดงออกถึงอนาคตที่ตนเองคาดหวังผ่านการทำงานศิลปะ อาทิเช่น ศิลปินที่วาดรูปธรรมชาติจินตนาการถึงอนาคตของเกาะที่มีธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ ศิลปินที่สื่อสารผ่านภาพเชิงสัญลักษณ์มองเห็นถึงอนาคตที่มีการวิพากษ์และแก้ปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ศิลปินกราฟิตี้เห็นอนาคตที่สังคมยอมรับ

วัฒนธรรมนานาชาติ และศิลปินที่ทำงานด้านสิ่งแวดล้อมก็มองหาการอยู่ร่วมกันระหว่างชุมชนกับธรรมชาติ

ภายหลังกลางทศวรรษที่ 2540 รูปแบบศิลปะมีการแตกแขนงออกไปมากเนื่องจากการพัฒนาสื่อ เทคโนโลยี และสังคม แต่รูปแบบศิลปะที่เกิดขึ้นยังคงเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ เศรษฐกิจการท่องเที่ยวของภูเก็ตไม่ได้มีลักษณะรวมศูนย์แต่มีการกระจายไปสู่กลุ่มคนต่าง ๆ ในระดับจุลภาคเนื่องจากระบบมีอิสระของการแลกเปลี่ยนสินค้า และมีการเคลื่อนย้ายของนักท่องเที่ยวที่มีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคล นักท่องเที่ยวจึงเป็นผู้กระทำการ (actant) ที่สนับสนุนให้เกิดความหลากหลายของรูปแบบศิลปะผ่านการสนับสนุนผลงานทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม ด้วยเหตุผลทางเศรษฐกิจภูเก็ตจึงยังเป็นศูนย์รวมของศิลปินที่มีความหวังจะได้พบกับภัณฑารักษ์ หรือนักค้าผลงานศิลปะต่างชาติ

ที่เข้ามาท่องเที่ยวหรือพำนักอาศัยชั่วคราวและส่งผลให้พื้นที่ศิลปะกลายเป็นพื้นที่แข่งขันทางการค้า

ประเด็นที่สอง ปัจจัยของการเกิดการปะทะระหว่างกลุ่มแนวคิดทางศิลปะไม่เพียงเกิดจากความแตกต่างทางปรัชญาในการสร้างงานศิลปะแต่เกิดจากปัจจัยร่วมที่มาจากระบบเศรษฐกิจ การพึ่งพาเศรษฐกิจในการขับเคลื่อนวงการศิลปะนั้น ส่งผลให้เกิดพื้นที่ทางสังคมศิลปะที่มีการแข่งขันสูง ศิลปินต้องพยายามหารายได้เพื่อเปิดสตูดิโอของตนเองในย่านการท่องเที่ยว สตูดิโอเหล่านี้เริ่มปิดตัวลงในช่วงทศวรรษที่ 2560 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กำลังก้าวอากาศเพิ่มขึ้นสูงจนถึงสิบเท่าจากในยุคนีปี 2540 นอกจากนี้การขาดแคลนหอศิลป์ทำให้ศิลปินต้องแสดงงานตามห้างสรรพสินค้าหรือถนนคนเดินซึ่งมีพื้นที่จำกัด ต้องมีค่าใช้จ่ายและแรงงานในการจัดสรรพื้นที่ และต้องมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้มีอำนาจในการจัดสรรพื้นที่ดังกล่าวเพื่อได้รับอนุญาตในการจัดนิทรรศการ ศิลปินบางกลุ่มเลือกที่จะขอทุนจากภาครัฐเพื่อจัดนิทรรศการโดยอ้างถึงการส่งเสริมวัฒนธรรมและเชิญชวนศิลปินเฉพาะที่รู้จักกันมาแสดงงานในพื้นที่ของตนเองจัดสรร สิ่งนี้ทำให้เกิดระบบผูกขาด (monopoly) และเกิดโครงสร้างเชิงอำนาจ (power structure) ในวงการศิลปะภูเก็ต

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าศิลปินไม่เพียงต่อสู้กับอุดมการณ์ทางศิลปะที่ต่างกัน แต่ยังมี การต่อสู้กับแรงผลักดันภายในที่ต้องการสร้างสมดุลระหว่างความต้องการทางเศรษฐกิจกับความต้องการทางสุนทรีย์ ศิลปินส่วนใหญ่ไม่ได้เริ่มต้นทำงานศิลปะเพราะต้องการเงิน แต่ต้องการคุณค่าในตนเองและคุณค่าของงานศิลปะ ในทางกลับกันระบบเศรษฐกิจกลายเป็นโครงสร้างหลักของระบบศิลปะที่ศิลปินต้องยอมรับและปรับตัวเองให้เข้าสู่การขายงานศิลปะ วิธีการหาทุน และการสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สิ่งนี้สร้างความขัดแย้งภายในตัวตนของศิลปินเองโดยที่มองไม่เห็นและรับรู้ได้ยาก ทำให้ศิลปินมีความรู้สึกต้องการต่อสู้กับบางสิ่งเพื่อความถูกต้องโดยที่ไม่เข้าใจว่าสิ่งนั้นคืออะไร เฮทเทอโรโทเปียจึงเกิดจากแรงผลักดันและความรู้สึกอันรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของศิลปินด้วย

จากที่กล่าวมาจึงนำไปสู่การอธิบายคำถามในประเด็นที่สาม ปัจจัยของการเกิดพื้นที่ทับซ้อนในพื้นที่ทางสังคมของวงการศิลปะร่วมสมัยประกอบด้วยอะไรบ้าง เมื่อสังคมศิลปะเกิดการเชื่อมโยงเป็นพื้นที่จินตภาพขนาดใหญ่

กรอบเวลา (timeframe) ก็ถูกเปลี่ยนมาเป็นกรอบของพื้นที่ทางสังคมที่เชื่อมโยงข้ามพื้นที่กายภาพ ศิลปินเกิดและเรียนรู้งานศิลปะในช่วงเวลาที่แตกต่างกันทำให้มีกระบวนการคิดและสร้างงานขึ้นกับช่วงเวลาของสังคมเมื่อที่ตนเองได้มีประสบการณ์ในการใช้ชีวิต กรอบนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้พื้นที่เฮทเทอโรโทเปียมีความเป็นพลวัตและจับต้องได้ยาก เพราะเป็นกรอบทางจินตภาพ นอกจากนี้เมื่อพื้นที่ศิลปะถูกผนวกเข้ากับพื้นที่ทางเศรษฐกิจ ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงต้านภายในพื้นที่ศิลปะจึงเป็นปัจจัยร่วมทางเศรษฐกิจ ผลงานศิลปะจึงต้องมีคุณสมบัติที่สามารถสร้างมูลค่าและคุณค่าร่วมกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ศิลปินจึงต้องใช้ต้นทุนทางสังคมที่เชื่อมกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นต้นทุนร่วมในการสร้างงานศิลปะ เช่น โอกาสในการได้รับจัดสรรพื้นที่แสดงงานบนถนนคนเดิน การได้รับทุนจากภาครัฐเพื่อจัดทำชิ้นงานประกอบการแสดงตามเทศกาลของเมือง และการสร้างเครือข่ายกับเจ้าของโรงแรม เป็นต้น และเมื่อระบบเศรษฐกิจกลายเป็นระบบหลักศิลปินจึงกลายเป็นกลุ่มแรงงานในการผลิตโดยอัตโนมัติซึ่งส่งผลต่อการรับรู้โครงสร้างทางสังคมของระบบการผลิตสินค้า เช่น ชั้นทางสังคม (social class) อัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) และเพศสภาพ (gender) ปัจจัยเหล่านี้สร้างแรงต้านระหว่างกลุ่มได้มากกว่าความขัดแย้งที่เกิดจากแนวคิดทางศิลปะ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาปัจจัยของการเกิดการปะทะกันในพื้นที่ศิลปะร่วมสมัย บทความชิ้นนี้จึงยังไม่รวมถึงการศึกษาการแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มศิลปินที่เกิดขึ้นภายใต้การปะทะ และส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวในวงการศิลปะ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่ากลไกการแลกเปลี่ยนดังกล่าวควรได้รับการศึกษาในงานวิจัยต่อไป รวมถึงการศึกษาเพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาของเฮทเทอโรโทเปียต้องพิจารณาโครงสร้างของระบบการผลิตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการศึกษาสุนทรีย์ร่วมของคนในสังคม (social aesthetics) เพื่อที่จะสามารถหาทางออกในการจัดสรรพื้นที่ให้กับกลุ่มที่มีความคิดทางศิลปะที่หลากหลาย และสนับสนุนให้ทุกกลุ่มเข้าถึงพื้นที่การแสดงออกทางความคิดอย่างเท่าเทียมกัน

เอกสารอ้างอิง

- ทักษิณา พิพิธกุล, สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง และ ญาณวิทย์ กุญแจทอง. (2561). การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อประสมของศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะทัศนศิลป์ ระหว่างปี พ.ศ. 2520 - 2559. *Veridian E Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(3), น. 3580 - 3594.
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/176498>
- วรรณภา พิพิธกุล. (2557). รอยพระพุทธรูปในศิลปะร่วมสมัยไทย : กรณีศึกษา พิชัย นิรันต์ และ พัดยศ พุทธเจริญ. *Veridian E Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 7(3), น. 1340 - 1352.
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/17711>
- วรเทพ อรรถบุตร. (2561). *และแล้วความรู้สึก 'ร่วมสมัย' ก็ปรากฏ: ศิลปะร่วมสมัย 101*. คอมมอน (Commonbooks). ศิลปะ. (2549). เปิดกุญแจแห่งศิลป์ มุ่งสู่ถนนสายศิลปะ. *Phuket Bulletin*, 5(9), น. 24 - 28.
- ศุภการ สิริไพศาล. (2560). พัฒนาการของกลุ่มทุนและเครือข่ายธุรกิจท้องถิ่นในภาคใต้จากอดีตจนถึงปัจจุบัน. โครงการวิจัยชุด ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของไทยในปริทรรศน์ประวัติศาสตร์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว). ศักดิ์โสภการพิมพ์. น. 135.
- สิทธิธรรม โรหิตะสุข. (2565). แนวคิดและความเคลื่อนไหวของนิทรรศการศิลปะกับสังคมที่จัดโดยสถาบันปริทัศน์ พนมยงค์ พ.ศ. 2538 - 2560. *วารสารอักษรศาสตร์และไทยศึกษา*, 44(1), น. 79 - 95.
- สุธิดา มาอ่อน. (2566). ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ภาษาข้อความกับแนวคิดในงานศิลปะร่วมสมัย. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 14(2), น. 221 - 244.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2545). *จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย*. หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2548a). *นิทรรศการศิลปะ “ดอกไม้บานที่อันดามัน” 1 - 30 สิงหาคม 2548 [สูจิบัตร]*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2548b). *นิทรรศการจิตรกรรม “สถาปัตยกรรมชิโน-โปรตุกีส” วันที่ 5 กันยายน - 5 ตุลาคม 2548 [สูจิบัตร]*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- หลักสูตรอนุปริญญา สาขาศิลปะประยุกต์. (2539). วิทยาลัยชุมชนภูเก็ต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- องค์การบริหารส่วนจังหวัดภูเก็ต. (2566). *ภูเก็ตเมืองศิลปะแห่งการสร้างสรรค์ [สูจิบัตร]*. องค์การบริหารส่วนจังหวัดภูเก็ต.
- Phuket Art Club. (2561). *ครบรอบ 1 ปีกลุ่มภูเก็ตอาร์ตคลับ ศิลปกรรมร่วมสมัยครั้งที่ 4 [สูจิบัตร]*. Phuket Art Club.
- Limelight. (2560). *2017 Art Charity วิถีอันดามัน สีสันเมืองเก่า [สูจิบัตร]*. Limelight.
- Phuket Gastronomy. (ม.ป.ป.). *Welcome to Phuket City of Gastronomy*. Phuket Gastronomy. <https://phuketgastronomy.com/frontpage>
- Foucault, M. (1994). *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. Vintage Books.
- Foucault, M. (2020). *Aesthetics, Methods, and Epistemology: Essential Works of Foucault 1954 - 84: Volume Two*. Penguin Books.
- Foucault, M. & Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16(1), 22 - 27.
- Wilson, S. & Lack, J. (2016). *Tate Guide to Modern Art Terms*. Tate Publishing.

การติดต่อผู้แต่งบทความ

ปิยธิดา วงศ์สุวรรณ	Piyathida Wongsuwan	piyathidaw@g.swu.ac.th
ระวีวรรณ วรรณวิไชย	Rawiwan Wanwichai	rawiwan@g.swu.ac.th
วรพล อรามรัศมีกุล	Woraphon Aramrussamekul	voraphol@g.swu.ac.th
แสงเพชญ์ ศรีนันท	Sangpetch Srinim	sangpetch.sr@gmail.com
เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต	Permsak Suwannatat	permsak.s@chula.ac.th
ศุภชา ฤกษ์เรืองฤทธิ์	Supacha Roekrueangrit	supacha.roek@gmail.com
กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์	Kittikorn Nopudomphan	kittikornn@g.swu.ac.th
กิตติศักดิ์ ยาวานานนท์	Kitisak Yaowananon	yukolwat@gmail.com
ภูวษา เรืองชีวิน	Puvasa Ruangchewin	puvasa@gmail.com
วุฒิไกร ศิริผล	Wuthigrai Siriphon	w.siriphon@gmail.com
แพรวา รุจิณรงค์	Phraeva Rujinarong	phraevar@gmail.com
อังกาบ บุญสูง	Aungkab Boonsung	tamthai_wisdom@hotmail.com
ณัฐชยา เปี้ยแก้ว	Nutchaya Piakaew	6581005935@student.chula.ac.th
ศิวรี อริญนารด	Siwaree Arunyanart	dfa.creativearts.chula@gmail.com
วรรษยา ชลวิที	Waratchaya Cholvitee	waratchaya.chol@g.swu.ac.th
ธรากร จันทนะสาโร	Dharakorn Chandnasaro	dharakorn@g.swu.ac.th
ธนกิจ โคกทอง	Tanakit Koktong	Tanakitkoktong@gmail.com
จักรพันธ์ เชาวปรีชา	Jakraphan Chaopreecha	jakraphan.c@phuket.psu.ac.th
ณิชา ไทวรรณเกษม	Nicha Tovankasame	nicha.t@phuket.psu.ac.th