



การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ.เชียงราย

The Development of Embroidered fabric products with Participatory Design Process in Ban San kong Community Chiang Rai Province

วัฒนพล อยู่สวัสดิ์¹, รัชนิกร กุศลานนท์², รัชนี ลือดารา³

Wattanapon Eusawat¹, Ratchanikorn Kussalanon², Ratchanee Luedara³

¹⁻²สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

³สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

¹⁻²Innovative Design, Faculty of Industrial Technology, Chiang Rai Rajabhat University

³Industrial Education, Faculty of Industrial Technology, Chiang Rai Rajabhat University

(Received : Jul 23, 2024 Revised : May 28, 2025 Accepted : May 31, 2025)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม เพิ่มศักยภาพและต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนจากงานหัตถกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีรูปแบบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ที่มีการเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยใช้เครื่องมือการวิจัยได้แก่ แบบบันทึกข้อมูล แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมิน มีขั้นตอนการวิจัยคือ 1) ศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) สำรวจ คัดเลือกชุมชนเพื่อศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ศักยภาพชุมชน 3) กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม และ 4) การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์

ผลการศึกษารูปแบบสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นด้วยกันคือ 1) ชุมชนหรือกลุ่มวิสาหกิจที่มีศักยภาพเหมาะสมสำหรับเป็นต้นแบบในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์คือ กลุ่มผ้าปักมือ บ้านสันกอง ต.แม่ไร่ อ.แม่จัน จ.เชียงราย ซึ่งเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมด้านอาชีพ เศรษฐกิจพอเพียง และภูมิปัญญาชาวบ้านและข้อมูลศักยภาพชุมชนในด้านต่างๆ เช่น ด้านองค์ความรู้ หัตถกรรม ภูมิปัญญา วัสดุและกระบวนการผลิต เป็นต้น 2) ผลการพัฒนางานด้านความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมก่อให้เกิดการสร้างตลาดและรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ 3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อตลาดอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.36$, S.D.=0.47) และด้านรูปแบบและการใช้งานผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.32$, S.D.=0.46)

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ผ้าปัก, กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม, งานหัตถกรรม, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ABSTRACT

This research aims to develop a community product model through participatory design processes in order to enhancing the potential and to further the community products derived from local craftsmanship and indigenous knowledge. The study was a mixed methods research approach, incorporating qualitative and quantitative. The research instruments were consisted of the data recording form, the interview form, and evaluation form. In this study, there were four research process includes: 1) reviewing relevant research and theoretical frameworks, 2) surveying and selecting communities to study and analyzing community potential, 3) participatory design processes, and 4) Studying of satisfaction on new products.

The results of the study can be summarized into three main points: 1) the community or group of enterprises had the potential to be a model for developing knowledge in creativity and product development, the hand-woven fabric group in Ban San Kong, Mae Rai Subdistrict, Mae Chan District, Chiang Rai Province. This group serves as a learning center promoting livelihoods, self-sufficiency economics, local wisdom, and community potential information in various aspects including knowledge, craftsmanship, materials, and production processes. 2) the results of the development of knowledge in creativity and the development of product design according to the participatory design process lead to the creation of new patterns and product



designs. 3) The average satisfaction with the pattern design was at a good level ($\bar{x} = 4.36$, S.D.=0.47), and the design and functionality of the developed products were also rated at a good level ($\bar{x} = 4.32$, S.D.=0.46).

Keywords : Embroidered textile products, Participatory design process, Handicrafts, Local wisdom

บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นถือเป็นทุนทางปัญญาและวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน เป็นองค์ความรู้ที่ได้ตกทอดและเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ล้ำค่าของชุมชนและท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้ความสามารถที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และถ่ายทอดมาสู่รุ่นลูกหลาน ผ่านวิธีการอนุรักษ์หรือการบำรุงรักษาสืบต่อกันมา รวมถึงผ่านการฟื้นฟูหรือการรื้อฟื้นสิ่งที่กำลังจะหายไปให้กลับมาเป็นประโยชน์ (วนิดา นาสิ่งษ์, 2559)

ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ประกอบไปด้วยภูมิปัญญาที่มีความหลากหลาย กระจายตามพื้นที่ชุมชนต่างๆ ทั่วจังหวัด เป็นองค์ความรู้ที่มีอยู่ในชุมชน เกิดขึ้นจากการสังเกต คิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ จนตกผลึกเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตและสามารถพัฒนาไปสู่ความรู้สมัยใหม่ได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2553) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีวิสาหกิจชุมชนที่มีภูมิปัญญาเป็นบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ เนื่องจากมีความหลากหลายทางด้านองค์ความรู้และภูมิปัญญา การกระจายตัวอยู่ทุกพื้นที่ของจังหวัด ทำให้ชุมชนเกิดการจ้างงาน สร้างรายได้ สร้างอาชีพและสร้างการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน โดยอาศัยภูมิปัญญาด้านการประกอบอาชีพในท้องถิ่น อาทิเช่น การแกะสลักไม้ ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ การทอผ้า งานเครื่องปั้นดินเผา เซรามิค งานช่างโลหะ เป็นต้น โดยมีการผลิตหรือจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้กลายเป็นสินค้าที่มีคุณภาพและมีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและประเพณีในแต่ละท้องถิ่น

อย่างไรก็ตามแม้ว่าในปัจจุบันภาครัฐและเอกชนจะเข้าให้การสนับสนุนในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้วนั้น แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรและไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้ เนื่องจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนขาดความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการและการนำไปต่อยอด ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านการทำความเข้าใจกลุ่มลูกค้า การคิดสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นมาใหม่ การจัดการวัสดุและต้นทุน จึงทำให้เกิดภาวะปัญหาการผลิตสินค้าตามรายการสั่งซื้อ รูปแบบผลิตภัณฑ์เกิดการซ้ำกันในตลาด ขาดความเป็นเอกลักษณ์และมีมูลค่าลดลง ส่งผลให้ขาดทุนจากการดำเนินกิจการ เกิดความสูญเสียงบประมาณที่ใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาวิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการและส่งผลให้ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ (กศิพัญ์ ทองแถมและโสมิต พงษ์สร้อย, 2562)

ในงานวิจัยนี้จึงใช้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อเพิ่มศักยภาพและต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและแนวโน้มตลาด ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจในด้านการตลาด ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ สามารถต่อยอดและยกระดับผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ภายใต้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์

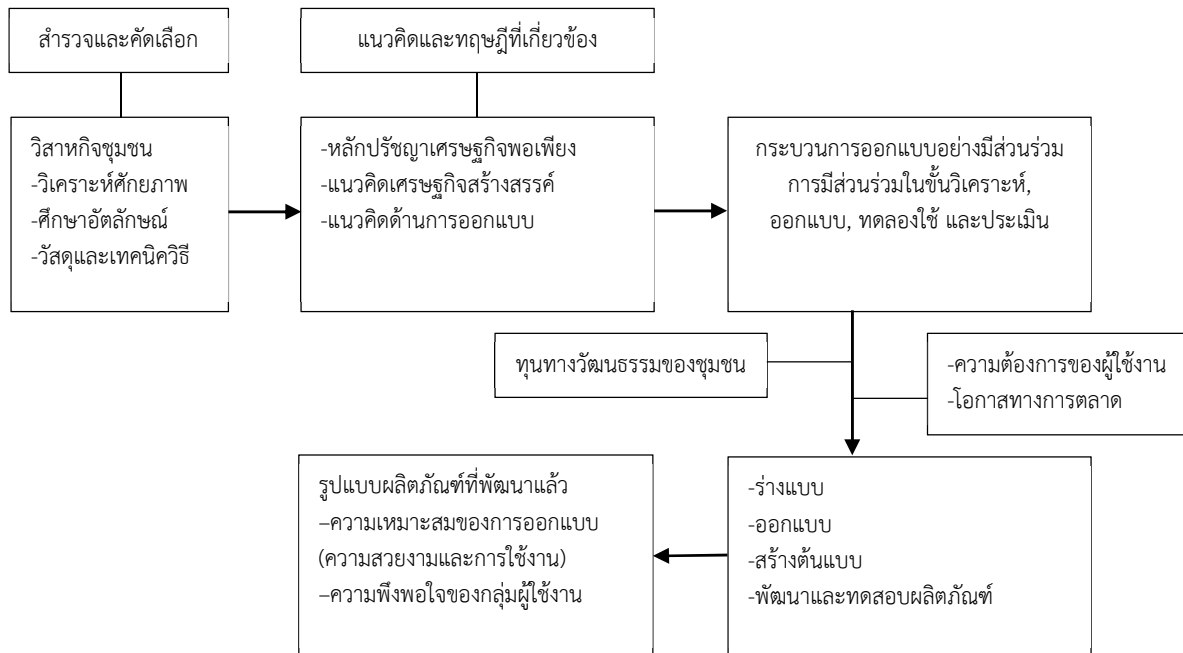
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาศักยภาพชุมชนและหาแนวทางการออกแบบตามกระบวนการการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักชุมชนบ้านสันกอง จ.เชียงรายด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ โดยพิจารณาจากกลดลายผ้าปักและการใช้งานผลิตภัณฑ์



ระเบียบวิธีวิจัย

1. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : วัฒนพล อยู่สวัสดิ์ (2567)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ประกอบด้วย 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

1. กลุ่มสมาชิกวิสาหกิจชุมชนผ้าปักบ้านสันกอง จำนวน 5 คน
2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและงานหัตถกรรม จำนวน 3 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสมาชิกวิสาหกิจชุมชนและผู้เชี่ยวชาญใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากผู้ที่มีความสนใจเข้าร่วมการวิจัย มีประสบการณ์และความพร้อมในการให้ข้อมูล รวมถึงความพร้อมในการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

3. กลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ จำนวน 47 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มาซื้อสินค้าที่ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์

3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- 1) แบบบันทึกข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการระดมความคิด (Brainstorm) จากกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม
- 2) แบบสัมภาษณ์ เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลด้านศักยภาพของวิสาหกิจชุมชน ครอบคลุมปัจจัยด้านข้อมูลทั่วไปของชุมชน วัสดุ กรรมวิธี การผลิต ต้นทุนและรูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
- 3) แบบประเมิน เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสิ้น 50 คน ประกอบไปด้วยหัวข้อการประเมิน 2 ด้าน คือ ความพึงพอใจด้านลวดลายผ้าปักและด้านการใช้งานผลิตภัณฑ์

4. ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย

การวิจัยนี้มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยตามกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบที่ให้ผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์มีส่วนร่วมในการออกแบบ (พิทยงค์ รุ่งสมบูรณ์และญาติ ขวาลกุล, 2560) รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด เช่น นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานและผู้ผลิต โดยนักออกแบบมีหน้าที่แบ่งปันประสบการณ์หรือมุมมองในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกคน แสดงให้เห็นถึงความตระหนัก ความต้องการ และคุณค่าของเกี่ยวข้องที่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินการ การตัดสินใจ การประเมิน ภายใต้การมีเป้าหมายเดียวกัน (Creighton, 2005) กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมจึงเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความเข้าใจร่วมกัน (รัตนานภิศ รัชตะวรรณ และคณะ, 2561) ทั้งนี้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และดำเนินงานตามกระบวนการออกแบบสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมดังนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม
ที่มา : วัฒนพล อยู่สวัสดิ์ (2567)

โดยในกระบวนการทั้งหมดนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกันสอดคล้องกับ ประพัทธ์พงษ์ อุปลาและสมลักษณ์ บุญณรงค์ (2560) ดังนี้

1) ขั้นตอนการระบุความต้องการ ประกอบไปด้วย การคัดเลือกชุมชน วิเคราะห์ศักยภาพ ระบุความต้องการ ด้วยการเก็บข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม วารสาร เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เพื่อทำการสังเกต บันทึกข้อมูล สัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่มเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง เช่น สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าปักบ้านสำโรง ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งาน ทั้งด้านปัญหาและความต้องการ

2) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา เป็นขั้นตอนที่กลุ่มที่ศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบซึ่งผู้เข้ามามีส่วนร่วมนั้นมักจะไม่ใช่ผู้ออกแบบ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งาน ผู้ผลิต การมีส่วนร่วมในการออกแบบสามารถทำได้โดยใช้กิจกรรมเชิงปฏิบัติ (Workshop) การสนทนากลุ่ม (Focus group) การระดมสมอง (Brainstorm) การสอบถามและการสัมภาษณ์ ทั้งนี้กิจกรรมข้างต้นสามารถออกแบบได้โดยนักออกแบบเอง เพื่อใช้เก็บข้อมูลให้ได้ตามวัตถุประสงค์ โดยขั้นตอนนี้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการหาแนวทางการออกแบบ แก้ไขปัญหา ร่างแบบ ออกแบบ พัฒนารูปแบบ ปรับปรุงแก้ไขและผลิตต้นแบบร่วมกัน

3) ขั้นตอนการทดลอง ทดสอบปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนการเก็บข้อมูลหลังจากการออกแบบและผลิตต้นแบบ ด้วยการผลผลิตที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 ไปทำการทดลองใช้งานกับกลุ่มผู้ใช้งานจริงซึ่งไม่ใช่ผู้ออกแบบและผู้มีส่วนร่วมในการออกแบบ จากนั้นประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์จำนวน 50 คน เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลด้านความพึงพอใจ ด้านความสวยงามและการใช้งานผลิตภัณฑ์ จากนั้นสามารถนำข้อมูลมาสรุปผลวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ จากนั้นสรุปและอภิปรายผลการวิจัย



5. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณ (Mixed Methods Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการจำแนกข้อมูลจากนั้นแปลงข้อมูลโดยการนับความถี่และการวัดความซ้ำของข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปผลเพื่อนำไปสู่การออกแบบ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกข้อมูลและแบบสัมภาษณ์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ในงานวิจัยนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้จากแบบประเมิน จากนั้นนำเสนอการแปลผลข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ.เชียงราย สามารถแบ่งเป็น 2 ประเด็นด้วยกันดังนี้

1. อัตลักษณ์และศักยภาพชุมชน

ผู้วิจัยคัดเลือกชุมชนที่ใช้เป็นกรณีศึกษาด้วยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยอ้างอิงข้อมูลของชุมชนจากฐานข้อมูลของสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดเชียงราย กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย (สืบค้นเมื่อ 1 พ.ค. 2564) ซึ่งเป็นชุมชนที่มีศูนย์เรียนรู้และขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ในจังหวัดเชียงราย ซึ่งมีทั้งหมด 44 แห่ง ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การคัดเลือกด้วยการให้คะแนนตามเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนคุณธรรมต้นแบบโดดเด่น (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2564) โดยพิจารณาตามเกณฑ์ทั้งหมด 2 ด้านด้วยกันคือ ด้านที่ 1 ความสำเร็จของการขับเคลื่อนชุมชนด้วยมิติ : หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ด้านที่ 2 ความสำเร็จของการขับเคลื่อนชุมชนด้วยมิติ : วิถีวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยทำการคัดเลือกหัวข้อการพิจารณาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีหัวข้อในการพิจารณาคือ 1) เป็นชุมชนที่มีกลุ่มอาชีพอย่างน้อย 2 กลุ่ม 2) มีกลุ่มภูมิปัญญาอย่างน้อย 1 กลุ่ม 3) มีศูนย์การเรียนรู้เกษตรทฤษฎีใหม่/เศรษฐกิจพอเพียง พร้อมวิทยากรให้ความรู้ อย่างน้อย 1 แห่ง 4) มีการต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างน้อย 2 อย่าง 5) ฐานข้อมูล องค์ความรู้ชุมชน ด้านภูมิปัญญาอย่างน้อย 3 เรื่อง 6) ความพร้อมด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ เช่น มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วม ชุมชนมีอัตลักษณ์ มีตราสัญลักษณ์และผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนและมีบรรจุภัณฑ์ที่ผ่านการพัฒนาแล้ว

จากเกณฑ์ในการพิจารณาข้างต้นสามารถวิเคราะห์และสรุปผล เพื่อคัดเลือกชุมชนที่จะให้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ได้แก่ชุมชน บ้านสันกอง ต.แม่ไร่ อ.แม่จัน จ.เชียงราย ซึ่งมีกลุ่มอาชีพที่หลากหลาย ทั้งกลุ่มผ้าปักด้วยมือ กลุ่มเย็บผ้า งานจักสาน งานฝีมือของผู้สูงอายุ เป็นต้น อีกทั้งยังมีการร่วมมือกันของแต่ละกลุ่ม ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ภาพผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชน
ที่มา : วัฒนพล อยู่สวัสดิ์ (2567)

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ SOAR Analysis เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน ซึ่งเป็นเครื่องมือทางกลยุทธ์ที่ถูกพัฒนามาเพื่อใช้ทดแทน SWOT Analysis โดยในการวิจัยนี้จะนำ SOAR ไปประยุกต์ใช้ในแง่ของการออกแบบที่มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้วยการสัมภาษณ์ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจและสหกรณ์กลุ่มผู้มีส่วนร่วมทุกคนที่เกี่ยวข้องเมื่อได้คำตอบมาแล้ว จากนั้นนำคำตอบที่ได้มาร้อยเรียงตามตัวชี้วัด 4 ตัวด้วยกันคือ Strength (จุดแข็ง) Opportunity (โอกาส) Aspiration (แรงบันดาลใจ) และ Result (ผลลัพธ์) (ภิญญา รัตนพันธุ์, 2556) ดังนี้

ตารางที่ 1 SOAR Analysis

Strength (จุดแข็ง)	Aspiration (แรงบันดาลใจ)
- มีกลุ่มอาชีพ งานฝีมือมากกว่า 2 กลุ่มในชุมชน - จำนวนเครือข่ายฝีมือแรงงานมีจำนวนมาก - ผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์ด้วยลวดลายผ้าปักด้วยมือ - เทคนิควิธีการปักที่เป็นเอกลักษณ์ - มีหลายหน่วยงานให้ความร่วมมือ - สามารถผลิตผลิตภัณฑ์ได้หลายประเภท - มีแหล่งวัตถุดิบที่มีราคาถูก	- อยากขยายกลุ่มผู้ซื้อสินค้าเป็นกลุ่มใหม่ๆ เช่น กลุ่มวัยรุ่น - พัฒนาสินค้าให้เป็นงานแฟชั่นที่ทันสมัย - เพิ่มมูลค่าให้กับสินค้ามากขึ้น - การร่วมมือกันกับแบรนด์อื่นๆ (collaborations) - สามารถผลิตเป็นสินค้าที่สามารถส่งออกต่างประเทศได้
Opportunity (โอกาส)	Result (ผลลัพธ์)
- แนวโน้ม หรือ Trends ที่ผู้บริโภคนิยมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade เพิ่มมากขึ้น - ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade มีราคาสูง - ทางชุมชนมีเครือข่ายหลากหลายช่องทาง	- เลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย เพิ่มความแปลกใหม่ - พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตามแนวโน้ม แฟชั่นเพื่อขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ - พัฒนาบรรจุภัณฑ์เพิ่มแรงจูงใจเพื่อการขายสินค้า - การสร้าง Storytelling ให้กับสินค้า

สรุปผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นหลักด้วยกันคือ 1) ศักยภาพด้านการผลิต ในชุมชนบ้านสันทอง ประกอบไปด้วยกลุ่มงานฝีมือ งานหัตถกรรมที่หลากหลายทั้งกลุ่มผ้าปักด้วยมือ จักสาน และตัดเย็บผ้า หนึ่ง ทำให้มีความหลากหลาย มีเครือข่ายที่สามารถหาวัตถุดิบราคาถูกได้ทำให้ประหยัดต้นทุน อีกทั้งยังมีกลุ่มฝีมือแรงงานที่มีจำนวนมาก ทั้งกลุ่มผู้สูงอายุทั้งในชุมชน ชุมชนใกล้เคียง และเครือข่ายแรงงานงานฝีมือจากกรมราชทัณฑ์ 2) ศักยภาพด้านการตลาด โดยรวมผลิตภัณฑ์ยังไม่เป็นที่รู้จักของลูกค้ามากนัก และยังไม่มีการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการลูกค้า



กลุ่มชุมชนมีความรู้และข้อมูลด้านการตลาดน้อย มีช่องทางการจำหน่ายน้อย แต่สินค้าของกลุ่มเข้าร่วมงานแสดงสินค้าทั้งในและต่างจังหวัดทำให้มีลูกค้าเข้ามาสั่งสินค้าเสมอ 3) ศักยภาพด้านผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ของชุมชนมากที่สุด คือ ผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากผ้าปักด้วยมือ เป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์จากลวดลายผ้าปัก วัสดุที่ใช้มีคุณภาพและต้นทุนต่ำ แต่อย่างไรก็ตามด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ไม่ตอบสนองความต้องการผู้บริโภค และกลุ่มผู้ซื้อสินค้ายังคงเป็นกลุ่มเดิม ทำให้ยอดขายไม่เพิ่มขึ้นและปัจจัยด้านระยะเวลาในการปักที่ใช้เวลานานต่อการผลิตต้นแบบ 1 ชิ้น

2. กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยใช้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์ความรู้ให้กับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย ผู้วิจัย สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าปักบ้านสันกองจำนวน ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งานโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การระดมความคิดโดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ขั้นตอนระบุความต้องการ

ขั้นตอนระบุความต้องการเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ที่ประกอบไปด้วย ผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งาน ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจและสมาชิกในกลุ่ม ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและเสนอแนะแก่ชุมชน ผู้วิจัยจึงใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด สัมภาษณ์คุณนิตี สุธรรมรักษ์ หัวหน้ากลุ่มวิสาหกิจผ้าปักด้วยมือบ้านสันกองและสมาชิกในกลุ่มวิสาหกิจเพื่อเก็บข้อมูลด้านปัญหา ความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ และวิธีการแก้ไขปัญหาสามารถสรุปได้ ดังนี้

1) ด้านปัญหา พบว่าในด้านองค์ความรู้นั้นคนในชุมชนส่วนใหญ่ ขาดความรู้ทางด้านแนวความคิด การคิดสร้างสรรค์ ขั้นตอนการออกแบบ การสร้างแพทเทิร์น แบบตัดเย็บหรือลวดลายรูปแบบใหม่ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ที่ผลิตออกมามีรูปแบบเดิมๆ อยู่เสมอ และในด้านของทักษะ ผู้คนในชุมชนให้ความเห็นตรงกันว่า ตนเองนั้นขาดทักษะทางด้านการวาดภาพ การร่างแบบ การออกแบบและการหาไอเดียใหม่บนสื่อออนไลน์

2) ด้านความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ เดิมทีคนในชุมชนมักจะใช้วิธีการสร้างสรรค์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ตามต้นแบบที่ตนเองมีอยู่ หรือทำตามตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในท้องตลาด เนื่องจากขาดความรู้ด้านการออกแบบ และไม่รู้จักระบวนการออกแบบ หรือขั้นตอนการออกแบบว่าจะต้องเริ่มต้นอย่างไร

3) แนวทางการแก้ไขปัญหา สามารถสรุปร่วมกับชุมชนได้ คือ การฝึกอบรมทักษะหรือการร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อให้คนในชุมชนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการวาดภาพ เพื่อการร่างแบบ การสร้างและการวางลวดลาย การจับคู่สี วัสดุและการสร้างแบบตัดเย็บผลิตภัณฑ์ใหม่ รวมถึงการเพิ่มทักษะการใช้งานเว็บไซต์ออนไลน์เพื่อค้นหาไอเดียหรือแรงบันดาลใจใหม่

2.2 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา

ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเป็นขั้นตอนเพื่อหาแนวทางการออกแบบลวดลายและการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบไปด้วย ผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งาน ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจและสมาชิกในกลุ่ม ด้วยวิธีการสนทนากลุ่มและการระดมความคิด สามารถสรุปแนวทางการออกแบบได้ 2 ประเด็นด้วยกันดังนี้

1) แนวทางการออกแบบลวดลายผ้าปัก

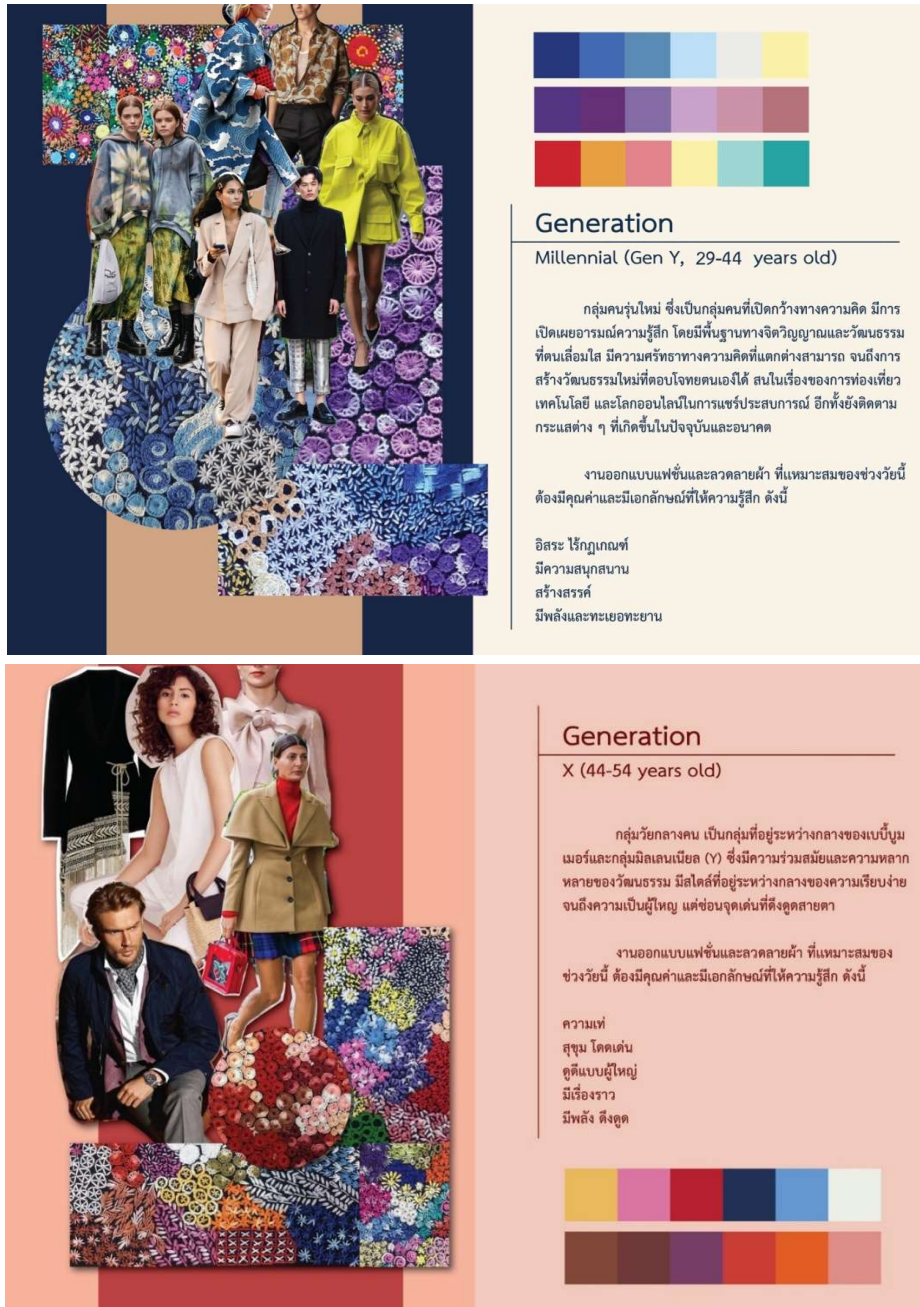
ผลจากการระดมความคิด ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 ให้ความเห็นด้านแนวโน้มผู้บริโภคที่นิยมงานผ้าปักด้วยมือว่ามีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเนื่องจากในปัจจุบันผู้บริโภคเริ่มเห็นคุณค่า เรื่องราว เอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมและมักจะเลือกซื้อสินค้าประเภทนี้อยู่เสมอเมื่อออกมาจำหน่ายใช้สอยหรือท่องเที่ยว แต่อย่างไรก็ตาม มีปัจจัยที่ต้องคำนึงในการเลือกซื้อ เช่น สีลวดลาย วัสดุ ซึ่งโดยส่วนมากผู้บริโภคเลือกที่จะซื้อสินค้าที่มีลวดลายที่ทันสมัย ไม่ซ้ำซ้อน เข้าใจง่าย ไม่ใช้สีสันทากจนเกินไป และลวดลายไม่ซ้ำแบบเดิม เช่น ลายดอกไม้ พืช สัตว์ เป็นต้น ด้านสีสันทจะไม่ใช้สีสันทากจนเกินไป เน้นสีพื้นฐานที่สามารถเข้ากับการแต่งกายได้ทุกรูปแบบ เช่น สีขาว เทา ดำ น้ำเงิน กรมท่า น้ำตาล ครีมน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 และ 3 กลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ โดยมีข้อเสนอแนะเรื่อง การคงไว้ของลายที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง คือ ลายดั้งเดิมและความประณีตของกลุ่มผ้าปักด้วยมือบ้านสันกอง แต่สามารถประยุกต์ใช้ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เดิมให้เรียบง่าย ลดรายละเอียด ลดความแน่นของลายและการวางลายที่ทันสมัยขึ้น และการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น ผ้าฝ้าย เส้นไหมหรือเส้นด้ายที่ใช้สีธรรมชาติในการย้อม ซึ่งสามารถพัฒนาให้เป็นชุดคอลเลกชันที่สวยงามได้ รวมถึงเสนอแนะด้านวัสดุอื่นเพิ่มเติมเพื่อให้การออกแบบผลิตภัณฑ์มีวัสดุที่หลากหลายมากขึ้น โดยคุณนิตี สุธรรมรักษ์ หัวหน้ากลุ่มวิสาหกิจเห็นด้วยกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ยกเว้นการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อ



สิ่งแวดล้อม เนื่องจากมีต้นทุนที่สูง ใช้ระยะเวลานาน และทางกลุ่มมีแรงงานส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่ไม่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ทางด้านการย้อมสีธรรมชาติ

2) แนวโน้มการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์

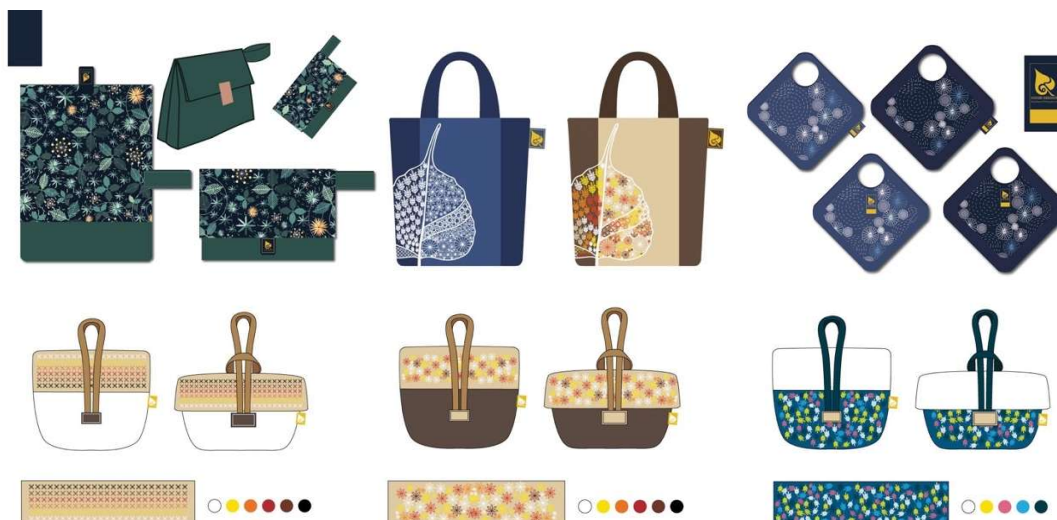
ผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญและคุณนิธิ สุธรรมรักษ์ หัวหน้ากลุ่มวิสาหกิจผ้าปักด้วยมือบ้านสันกอง ได้ร่วมกัน ศึกษาแนวโน้ม (Trend) การกำหนดแนวความคิด (Theme) และวัสดุ สามารถสรุปได้ดังภาพที่ 4

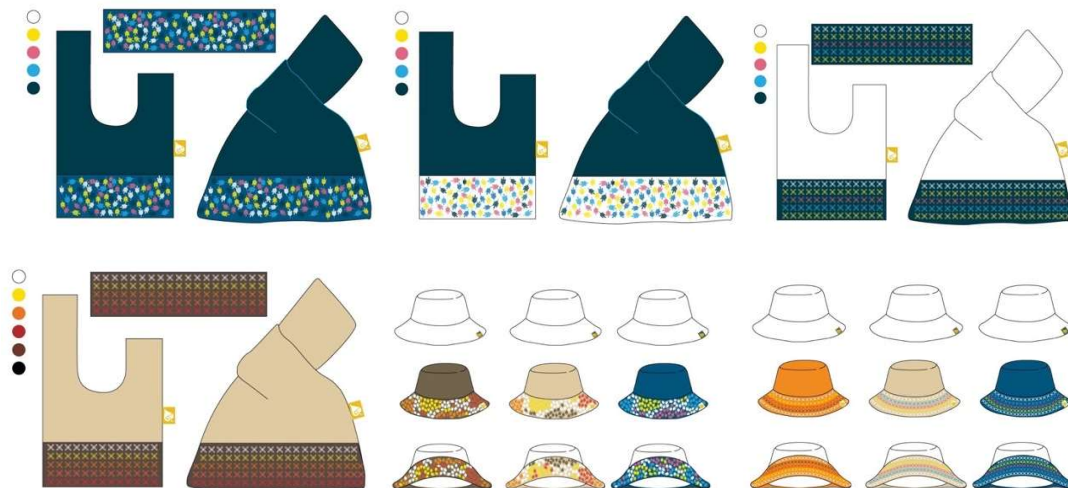




ภาพที่ 4 แนวโน้ม พฤติกรรมของผู้บริโภคจำแนกตามวัยที่มีต่อผลิตภัณฑ์ผ้าปัก
ที่มา : รัชนิกร กุศลานนท์ (2567)

จากภาพที่ 4 จะเห็นได้ว่าความชื่นชอบของแต่ละ GEN มีรสนิยม มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด กลุ่ม Baby bloomer ซึ่งเป็นกลุ่มลูกค้าเดิมของชุมชนบ้านสันกองชื่นชอบรูปแบบของผลิตภัณฑ์และลวดลายแบบดั้งเดิม ซึ่งแสดงออกถึงเอกลักษณ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและคุณค่าทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานและผู้นำกลุ่มชุมชน จึงสรุปผลแนวทางการออกแบบเพื่อที่จะขยายช่องทางการตลาดไปยังกลุ่มผู้บริโภคอื่น คือ กลุ่ม Gen-X และ Y โดยมีแนวคิดนำเอาลวดลายเดิมมาใช้ในการออกแบบให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ ตอบสนองการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย เน้นการใช้สีพื้นเพื่อให้เหมาะสมกับทุกโอกาส แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มไว้ โดยจะออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับปัจจัยอื่นๆที่ชุมชนมีอยู่ เช่น กลุ่มวิสาหกิจในพื้นที่ วัสดุ ฝีมือแรงงานที่มีอยู่ รวมถึงความต้องการของผู้ใช้งาน จึงสรุปกลุ่มผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ประเภท เครื่องประกอบการแต่งกาย ได้แก่ กระเป๋าและหมวก ดังภาพที่ 5 ต่อไปนี้





ภาพที่ 5 แบบร่างผลิตภัณฑ์

ที่มา : วัฒนพล อยู่สวัสดิ์, รัชนิกร กุศลานนท์ และรัชนี ลือดารา (2567)

แบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้แก่ หมวกและกระเป๋ แบ่งเป็นตามการใช้งานในรูปแบบต่างๆ เช่น กระเป๋าแบบทรงย่าม กระเป๋าถือ กระเป๋าล่องมือหรือแขน โดยนำเอาลวดลายเดิมมาดัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ตอบสนองการใช้ชีวิต การใช้งานของกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น เน้นการใช้สีพื้นในสัดส่วนที่เพิ่มมากขึ้น ลดการใช้ลายผ้าปักให้น้อยลง เพื่อให้เรียบง่าย ลดระยะเวลาในการปัก เหมาะสมกับการใช้งานในทุกโอกาส เป็นทั้งของใช้และของที่ระลึก มีรูปทรงที่เรียบง่ายสามารถใช้งานได้ทุกเพศทุกวัย หรือสามารถซื้อเป็นสินค้าของฝากของที่ระลึกได้ โดยผู้วิจัยออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทางกลุ่มวิสาหกิจสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง ไม่เพิ่มกระบวนการที่ยุ่งยากและเพิ่มต้นทุนมากนัก

3) ต้นแบบผลิตภัณฑ์

แนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักจากกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมสามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็นคือ 1) ด้านลวดลาย เนื่องจากลวดลายเดิมนั้นมีอัตลักษณ์และความสวยงาม จึงมีการลดทอนรายละเอียดของลายให้ดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เดิม เน้นสีพื้นเพื่อให้เข้ากับการใช้งานทุกโอกาส มีการจัดองค์ประกอบของลายให้มีการกระจาย มีพื้นที่ว่าง ลดระยะเวลาในการปักและทำให้ดูมีมิติ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น 2) ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์พัฒนาให้มีหลากหลายขนาดเพิ่มมากขึ้น ออกแบบให้มีการใช้งานรูปแบบใหม่ทั้งการปิด-เปิด การสะพายและการหยิบ-ถือ ที่แตกต่างดูมีเอกลักษณ์เมื่อใช้งาน ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ที่มา : วัฒนพล อยู่สวัสดิ์ (2567)

2.3. ขั้นตอนการทดลอง ทดสอบปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม เป็นการเก็บข้อมูลหลังจากการออกแบบและผลิตต้นแบบ ด้วยการนำผลผลิตที่ได้จากขั้นตอนที่ 2.2 ไปทำการทดลองใช้งานกับกลุ่มผู้ใช้งานจริงซึ่งไม่ใช่ผู้ออกแบบและผู้มีส่วนร่วมในการออกแบบ จากนั้นประเมินผลงานการออกแบบด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนและกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์จำนวน 47 คน (ผู้หญิง Gen-Y 18 คน Gen-X 21 คน และ Baby Boomer 8 คน) รวมทั้งสิ้น 50 คน โดยมีหัวข้อการประเมิน 2 ด้านด้วยกัน คือ ความพึงพอใจด้านลวดลายผ้าปักและด้านการใช้งานผลิตภัณฑ์ สามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์

รายการการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านลวดลายผ้าปัก	4.36	0.47	มาก
1. ความเป็นเอกลักษณ์	4.52	0.50	มากที่สุด
2. การจัดองค์ประกอบของลวดลาย	4.22	0.42	มาก
3. ขนาดของลวดลายมีความเหมาะสม	4.02	0.57	มาก
4. การใช้สีและคู่สีในการออกแบบลวดลาย	4.18	0.39	มาก
5. เทคนิคและวิธีการปักลาย	4.52	0.50	มากที่สุด
6. สื่อถึงชุมชนบ้านสันกอง อ.แม่จัน จ.เชียงราย	4.72	0.45	มากที่สุด
ด้านรูปแบบและการใช้งานผลิตภัณฑ์	4.32	0.46	มาก
1. ความสะดวกในการใช้งาน	4.10	0.54	มาก
2. มีความแปลกใหม่ สวยงาม ทันสมัย	4.80	0.40	มากที่สุด
3. ขนาดผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม	4.02	0.47	มาก
4. ความปลอดภัยในการใช้งาน	4.12	0.33	มาก



5. ความเหมาะสมในการใช้งานในชีวิตประจำวัน	4.12	0.44	มาก
6. ด้านภาพลักษณ์ในการใช้งานผลิตภัณฑ์	4.58	0.50	มากที่สุด
7. ด้านคุณภาพและราคา	4.50	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยภาพรวมของทั้ง 2 ด้านได้แก่ ด้านลวดลายผ้าปักมีระดับความพึงพอใจในระดับดี ($\bar{X}=4.36$, $SD=0.47$) โดยพบว่าระดับความพึงพอใจต่อความเป็นเอกลักษณ์ เทคนิคและวิธีการปักลายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.50$) และสื่อถึงชุมชนบ้านสันกอง อ.แม่จัน จ. เชียงรายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.72$, $SD=0.45$) ในส่วนของด้านการใช้งานผลิตภัณฑ์มีระดับความพึงพอใจในระดับดี ($\bar{X}=4.32$, $SD=0.46$) และพบว่าด้านความแปลกใหม่ สวยงาม ทันสมัย ($\bar{X}=4.80$, $SD=0.40$) ด้านภาพลักษณ์ในการใช้งานผลิตภัณฑ์ ($\bar{X}=4.58$, $SD=0.50$) และด้านคุณภาพและราคา มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, $SD=0.51$)

อภิปรายผล

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงรายเกิดขึ้นจากกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมโดยผู้ที่มีส่วนร่วมประกอบไปด้วย ผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งาน และสมาชิกของกลุ่มวิสาหกิจผ้าปักมือชุมชนบ้านสันกอง เป็นการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกระบวนการออกแบบสอดคล้องกับแนวคิดการมีส่วนร่วมของ (Charlotte et.al. 2018) และแนวคิดการออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (Human Centred Design) (คิวคิลและพงษ์พิพัฒน์, 2563) โดยให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดมีส่วนร่วมตั้งแต่กระบวนการเก็บข้อมูล ศึกษาปัญหา การหาแนวคิดในการออกแบบ ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบ พัฒนาแบบ การผลิตต้นแบบ ทดสอบและการประเมินความพึงพอใจ ผลของแนวทางการออกแบบสรุปผลตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่ม Gen-X และ Y ที่มีความสนใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย ชื่นชอบความมีสไตล์ของสินค้า ที่ให้คุณค่ากับสินค้า handmade, eco-friendly, และมีเรื่องเล่า (storytelling) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นของกลุ่ม Gen-X และ Y (จิรนนท์ สุจิตานนท์, 2561) ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาด้วยการนำเอาลวดลายเดิมมาดัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย พัฒนา รูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ ตอบสนองการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย เน้นการใช้สีพื้นเพื่อให้เหมาะสมกับทุกโอกาส และยังคงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้ ออกแบบมาเป็นชุดกระเป๋ 5 ผลงานที่มีลายปักด้วยสีสดใส มีรูปแบบและลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของโอกาส สามารถปรับใช้ได้งานได้หลากหลาย และมีลวดลาย และเทคนิคการปักที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงราย ซึ่งผลจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีเรื่องราวและอัตลักษณ์ส่งผลให้สามารถตั้งราคาสูงกว่าสินค้า mass production ได้ แต่อย่างไรก็ตามการคำนึงถึงการตลาดยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่จะสร้างมูลค่าและสร้างยอดขายให้กับชุมชน เนื่องจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปและผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังคงรู้จักผลิตภัณฑ์ผ่านการขายหน้าร้านในชุมชนและการออกบูธเพียงเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงต้องคำนึงถึงการพัฒนาช่องทางการขายไปสู่ช่องทางออนไลน์ซึ่งมีอิทธิพลต่อมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าอยู่ในระดับมากที่สุดตามที่ (จรงค์ศักดิ์ วงศ์วิราช และคณะ, 2565) ได้ศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อปบนแพลตฟอร์มออนไลน์

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายและหอปรัชญารัชกาลที่ 9 ที่สนับสนุนทุนวิจัยและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ในการให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และผลจากแบบประเมิน ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในชุมชนบ้านสันกองที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลและมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกกิจกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังว่าบทความนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ชุมชน เป็นข้อมูลพื้นฐานและเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Charlotte Myhre Jensen et.al. (2018). Bridging the gap: A user-driven study on new ways to support self-care and empowerment for patients with hip fracture. *Original Article. SAGE Open Medicine*. (6), 1–13
- Creighton, J. L. (2005). *The Public Participation Handbook : Making Better Decisions Through Citizen Involvement. San Francisco: Jossey Bass.*



กิติพัญญ์ ทองแกมและโฆสิต แพงสร้อย. (2562). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขสินค้าโอท็อปตามหลักพุทธวิธีในจังหวัดอุดรธานี. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม์*. 6(7). 3469-3488

ขจรศักดิ์ วงศ์วิราชและคณะ. (2565). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อป. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 13(2), 64-78.

จิรนนท์ สุจิตานนท์. (2561). รูปแบบการดำเนินชีวิตของลูกค้ายกลุ่มเจนเอเรชั่นวายที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าประเภทแฟชั่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี)

ประพัทธ์พงษ์ อุปลาและสมลักษณ์ บุญณรงค์. (2560). การสร้างกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมในการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางเท้าและระบบป้ายสัญลักษณ์งานจราจร: กรณีศึกษา โรงเรียนอนุบาลระนอง. *วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่* 9(1) : 52-69

พิทยงค์ รุ่งสมบูรณ์และญาดา ขวาลกุล. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการออกแบบโดยผู้สูงอายุมีส่วนร่วม. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวินิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 16(1). 128-142

ภิญโญ รัตนพันธุ์. (2556). *SOAR Analysis: เครื่องมือที่นำมาใช้แทน SWOT Analysis*. (ขอนแก่น: วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาการจัดการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น)

รัชยานภิศ รัชตะวรรณและคณะ. (2561). กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสุขภาวะ. *Journal of Southern Technology*. 11(1). 231-238

วนิดา นาคีสังข์. (2559). จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนปวาเก๋อบ้านแม่กองคาสู่การเป็นสินค้าชุมชน. (สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร. วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

ศิวดล ภาภิรมย์และพงษ์พัฒน์ สายทอง. (2563). การประยุกต์ใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้สำหรับหลักสูตร โครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้จ่ายเสพติดในเด็กนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*. 35(1). 18-26

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). *แนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตและโอกาสทางการศึกษา.