



คณะศิลปกรรมศาสตร์  
Faculty of Fine and Applied Arts

# วารสารศิลป์ปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Art Pritas Journal : Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2568

(มกราคม - มิถุนายน)

Vol.12 No.2 2024

(January - June)

FACULTY OF  
FINE AND  
APPLIED ARTS

ISSN 2286-9565 (Print)

ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2568 Vol.13 No.1 2025  
ISSN 2651-1991 (online)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบภารกิจที่สำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัย คือ การเผยแพร่ผลงานวิจัยที่ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้วสู่สาธารณะ โดยสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น บทความวิจัยในวารสาร บทความวิชาการ บทความหนังสือพิมพ์ รวมถึงการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ซึ่งการเผยแพร่ด้วยการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ซึ่งจะยกระดับคุณภาพของบทความ วิจัยให้สูงขึ้น และสามารถนำผลงานมาใช้เป็นตัวชี้วัดในการประเมินคุณภาพมหาวิทยาลัยได้ ด้วยเหตุนี้คณะศิลปกรรมศาสตร์จึงได้จัดทำวารสารวิชาการที่มีคุณภาพตามเกณฑ์การพิจารณารับรองคุณภาพมาตรฐานศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ขึ้น และเพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษาวารสาร บรรณาธิการ กองบรรณาธิการ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ และกองจัดการดำเนินการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา ดังต่อไปนี้

#### ที่ปรึกษา

1. อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

#### บรรณาธิการ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

#### กองบรรณาธิการ

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร  | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา                               |
| 3. รองศาสตราจารย์ประภากร สุคนธมณี     | มหาวิทยาลัยศิลปากร                             |

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยูวดี พรธาราชพงศ์     | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย             |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว       | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ       | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน   | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี   | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ       | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธกร สริกขกานนท์       | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา       |

### หน้าที่

1. พิจารณากลับกรองประเมินบทความวิชาการ บทความวิจัย ที่ส่งเข้ามาขอตีพิมพ์ลงในวารสารศิลป์ปริทัศน์เพื่อให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ มีคุณภาพ และความเหมาะสมสู่การตีพิมพ์เผยแพร่
2. กำหนดกรอบแนวทางการจัดทำวารสารศิลป์ปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดูแลการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบ

### กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายใน)

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี โปธิเวชกุล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษมา เทพรัักษ์
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิรจรรุภัทร
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เฉยพ่วง
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นภดล สังวาลเพ็ชร

### หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลป์ปริทัศน์

## กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายนอก)

1. ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์
2. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์
3. ศาสตราจารย์ ดร.ณัชชา พันธุ์เจริญ
4. ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อูทิสวรรณกุล
5. ศาสตราจารย์เอกชาติ จันทร์อุไร
6. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์
7. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ
8. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
9. รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
10. รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธศิริ
11. รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภูงามดี
12. รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง
13. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
14. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
15. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์
16. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวม่วง
17. รองศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล ธีระวรัญญู
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธาราพงศ์
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธา โต๊ะบุรินทร์
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรรย์ยานนท์
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนพิบูลย์
26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์
27. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ศุภจิตรา
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.โสภณ ลาวรรณ
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สัตลายัน
33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณชัต
34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล
35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กษม อมันตกุล
36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ จะสุวรรณ

37. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โปกะรัตน์ศิริ
38. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก

### หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

### กองการจัดการ

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส           | หัวหน้าสำนักงานคนบตี                     |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ ฤกษ์ณะกาฬ    | หัวหน้าฝ่ายพัฒนางานวิจัยและบริการวิชาการ |
| 3. นางสาวพิชญ์สินี มิตรทอง      | เจ้าหน้าที่วิจัย                         |
| 4. นางสาวกัญญาณี พ่วงเสื่อ      | นักวิชาการศึกษา                          |
| 5. นายฉัตร สุกรินทร์            | นักวิชาการศึกษา                          |
| 6. นางสาวศศนันท์ รัตนารณพิศิษฐ์ | นักวิชาการศึกษา                          |
| 7. นางสาววราภรณ์ ไชยพร          | นักวิชาการคอมพิวเตอร์                    |
| 8. นางสาวภัทราภรณ์ สดแสงจันทร์  | นักประชาสัมพันธ์                         |
| 9. นางสาวอรรณจิรา สงจันทร์      | นักวิชาการเงินและบัญชี                   |

### หน้าที่

1. ประสานงานการปฏิบัติการงานอำนวยความสะดวก และสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. ดำเนินการจัดทำวารสารวิชาการให้ถูกต้องตามหลักวิชาการและได้มาตรฐานตามศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
3. หน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

### กำหนดการเผยแพร่

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

### เจ้าของวารสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
เลขที่ 1 ถนนอุทงนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300  
โทรศัพท์ 0 2160 1389-94 ต่อ 119

## บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปปริทัศน์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2568 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน เรื่อง อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024, การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน, การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน, ตามใจไทยแท้: การผลักดันศิลปะการใช้ชีวิตแบบผ่อนคลายสู่ซอฟต์แวร์, การออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา ในกรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเนอเรชัน ซี, การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง, การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน, การออกแบบแคคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, การพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม, การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมืองจ.ปราจีนบุรี, การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงราย, การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

สำหรับวารสารในปีที่ 13 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2568 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจ นักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณาถ้อยแถลง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายสถาบันจำนวน 3 ท่าน/บทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

## สารบัญ

### THAI ARTICLES

- 1      อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024  
The Darkness: Body Painting and Costume Design Showcase 2024  
สรร วัลย์วงศ์ศรี, กุสุมา เทพรักษ์, บรรดิษฐ์ วรานุกตร, อภิสรา ยุทธโรจน์
- 12     การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับแอปพลิเคชัน  
อีมีอาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน  
An Application Of Ergonomics In User Experience Design For Hyperlocal E-  
Marketplace Mobile Application  
ปวรงค์ บุญช่วย, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์
- 27     การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐ  
ประชาชนจีน  
Integrating Eurasian Culture in museum design in the northern People’s  
Republic of China  
โหว หมิง, ชัยยศ วณิชพัฒนานวัต
- 40     ตามใจไทยแท้: การผลักดันศิลปะการใช้ชีวิตแบบผ่อนคลายสู่ซอฟต์แวร์  
The Customization: the art of chillax living to Thai soft power  
รักษิต ปัญญาเลิศลักษณ์, กิตติคุณ วรสรธร, ศิรินทรา อางเจริญ, นภตล สังกวาลเพ็ชร,  
ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์
- 49     การออกแบบเรขศิลป์จากพฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา ในปรภณโลก  
ศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย กรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเนอเรชัน ซี  
Graphic Design Based on the Concept of Flora and Fauna in  
Cātummahārājika Heaven from Thai Theravada Buddhist Cosmology:  
A Case Study of Lifestyle Products for Generation Z  
สุธาดา วาดเขียน, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์
- 63     การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง  
Rebranding Suan Sunandha Thai Dance in the Digital Age for the Performing  
Arts Industry  
รติพัทธ์ ศิริพงษ์

## สารบัญ

- 69 การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน  
Product innovation design from waste materials from water hyacinth weaving to promote the development of community products  
ยุวดี พรธราพงศ์, บุศรินทร์ มั่นวิชาชัย
- 80 การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
Character design for communicating the identity of Field of study: Visual Communication Design, Suan Sunandha Rajabhat University  
ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม
- 88 การพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม  
Development of an Online Music Teaching Course of School at Phreak Nam Daeng Subdistrict, Amphawa District, Samut Songkhram Province.  
อวิสตากานต์ ภูมิ
- 95 การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี  
Renovation of Rehabilitation Centers Serving Individuals with Impairments and the Elderly: A Case Study of Wat Chaeng Rehabilitation Center, Muang Municipality, Prachin Buri Province.  
นฤทธิ วัฒนภู, บุญเสริม วัฒนกิจ, พูลพงศ์ สุขสว่าง, ไกรสิทธิ์ วิไลเลิศ, การุณย์ อินทวา, อุตัย หวังพัชรพล
- 111 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงราย  
The Development of Embroidered fabric products with Participatory Design Process in Ban San kong Community Chiang Rai Province  
วัฒนพล อยู่สวัสดิ์, รัชนิกร กุศลานนท์, รัชนี ลือดารา
- 124 การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย  
Somewhere else: Dream of Ocean Interpreting Abstract Art in Contemporary Environmental Context  
พศุทธิ์ วรรณรัตน์



## อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 The Darkness: Body Painting and Costume Design Showcase 2024

सरर ठवल्यवंग्स्त्री<sup>1</sup>, कुसुमा तेषररर<sup>2</sup>, बररदरखु वररनुयुथ<sup>3</sup>, अकसर युथरर<sup>4</sup>

Sun Tawalwongsri<sup>1</sup>, Kusuma Teppharak<sup>2</sup>, Bundit Varanuyuth<sup>3</sup>, Apisara Yuttharot<sup>4</sup>

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Apr 11, 2025 Revised : Apr 19, 2025 Accepted : Apr 22, 2025)

### บทคัดย่อ

บทความ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาของสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้โครงการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 โดยมีแนวคิด “อันธการ” (The Darkness) เป็นการระดมสมองของคณาจารย์และกลุ่มศิลปินเพื่อวางแนวคิดหลักและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานออกแบบ นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าและตีความความหมายของควมมืดมนอันธการเพื่อเป็นโจทย์ในการนำไปสร้างแนวคิดย่อยของกลุ่มหรือเฉพาะบุคคลได้ บทความนี้มีวิธีการค้นคว้าวิจัยเชิงคุณภาพได้แก่การศึกษารวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลกระบวนการออกแบบของนักศึกษา การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ ตลอดจนการบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอผลงานออกแบบและการจัดการแสดงผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานยอดเยี่ยมที่พบบทของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่ามีจำนวน 30 ผลงานสามารถจำแนกผลงานเป็นสามแนวคิดย่อยดังนี้ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับนักศึกษาเลือกตีความประเด็นมุมมองความมืดที่สะท้อนผ่านตัวละครในภาพยนตร์ที่มีเรื่องเล่า ความเชื่อทางวิญญาณ ผี และสิ่งที่เหนือธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของผลงานการออกแบบมีสีสันไม่ฉูดฉาดเน้นงานวาดลายเส้นเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะของตัวละครเป็นหลัก ในขณะที่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 สร้างแนวคิดหลักเป็นมาจาก มุมมืดของกรุงเทพมหานคร (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยคือ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง ตามลำดับ โดยมีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน โดยนักศึกษาเลือกนำเสนอผลงานและการใช้วัสดุที่มีความแตกต่างหลากหลาย มีการเลือกใช้วิธีการตัดเย็บที่เน้นการประดิษฐ์ทำมือเป็นงานเชิงช่างมากกว่าที่จะตัดเย็บเป็นแพทเทิร์น หลายผลงานมีการใช้วัสดุแบบรีไซเคิล วัสดุเหลือใช้ นำกลับมาทำเครื่องแต่งกาย การใช้สีมีความหลากหลายทั้งแบบคุมโทนสีเข้ม สีดำที่สะท้อนตามแนวคิดหรือมีสีสันที่ฉูดฉาดเพื่อสะท้อนแนวคิดย่อยของแต่ละกลุ่มได้อย่างน่าสนใจ นิทรรศการครั้งนี้จัดแสดงงานที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK นอกจากนี้ยังมีกลุ่มศิลปินนำเสนอผลงานศิลปะบนเรือนร่างและผลงานการออกแบบแฟชั่นของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่เป็นทั้ง คิซย์เก๋ว ศิลปินและเครือข่ายผู้ประกอบการกับทางสาขาวิชาฯ ผลงานนิทรรศการมีการบันทึกภาพการแสดง เบื้องหลังกระบวนการทำงาน บันทึกบทสัมภาษณ์ศิลปิน นักออกแบบแบรนด์เสื้อผ้า นางแบบ นางแบบ และอินฟลูเอนเซอร์เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของสาขาวิชาฯ ผู้สาธาณะชนในวงกว้าง โครงการนี้สามารถสร้างองค์ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ สร้างทักษะความสามารถด้านศิลปะการแสดงและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** ศิลปะบนเรือนร่าง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ศิลปะการแสดง สวนสุนันทา อันธการ

## ABSTRACT

This article aims to study body art painting and costume design works created by students from the Department of Performing Arts (Theatre Arts and Creative Entrepreneurship), Suan Sunandha Rajabhat University, as part of the 14<sup>th</sup> *Body Painting and Costume Design 2024*. The exhibition is centered around the theme of "Darkness", a concept developed through a collaborative brainstorming process involving faculty members and artists to establish a foundational idea and sources of inspiration for the design works. Students are encouraged to research and interpret the notion of darkness as a conceptual framework, which they may refine into sub-themes either collectively or individually. The research methodology employed in this study is qualitative, incorporating document analysis, an examination of the students' design processes, direct observation, interviews, and the collection of photographic and video documentation of both the design works and the exhibition's presentation.

From the analysis of the body painting works created by first-year students, a total of 30 artworks were categorized into three sub-themes: (1) *Darkness in Film*, (2) *Darkness and Cultural Differences*, and (3) *Darkness and Thai Ghosts and Spirits*. The majority of students interpreted darkness through cinematic characters, narratives, spiritual beliefs, ghosts, and supernatural elements. The design characteristics predominantly featured subdued color palettes with an emphasis on intricate line work to highlight the unique identity and distinctive attributes of each character. Meanwhile, the costume design works created by second- and third-year students were developed under the primary theme of *The Darkness of Bangkok*, further divided into three sub-themes: (1) *Social Class Divisions*, (2) *Cultural Diversity*, and (3) *The Fast-Paced Urban Lifestyle*. A total of 34 costume pieces were produced, with students exploring a diverse range of materials and presentation techniques. The construction methods focused on craftsmanship and handmade techniques rather than conventional pattern-making. Many designs incorporated recycled and upcycled materials for costume creation. The use of color varied significantly—some adhered to a dark, monochromatic scheme to align with the overarching concept, while others employed vibrant hues to effectively convey the sub-themes, creating visually compelling interpretations.

The exhibition was held at Ultra Arena, 5th floor, Bravo BKK. In addition to showcasing student works, the event featured body art presentations and fashion design works by creative entrepreneurs, including alumni, artists, and professional networks affiliated with the program. The exhibition documentation included recorded performances, behind-the-scenes footage of the creative process, and interviews with artists, fashion brand designers, models, and influencers, all of which were disseminated through online platforms. This initiative contributed to public relations efforts and the establishment of a distinctive program identity within a broader audience. Furthermore, the project served as a platform for generating professional design knowledge while enhancing students' artistic performance skills and fostering their creative entrepreneurial capabilities effectively.

**Keywords :** Body Art Painting, Costume Design, Performing Arts, Suan Sunandha, The Darkness



## บทนำ

โครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 เป็นนิทรรศการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ซึ่งจัดอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดครั้งนี้เป็นปีที่ 14 ผลงานของนักศึกษาเป็นการพัฒนางานออกแบบจากการบูรณาการการเรียนการสอนจากหลายรายวิชาจนกระทั่งนำเสนอผลงานสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม นิทรรศการแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการออกแบบบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้งหรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 บูรณาการรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง (Visual Arts for Performing Arts) สอนโดยอาจารย์ สรร ถวัลย์วงศ์ศรี และรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้ง (Make up for Performing Arts and Body Painting) สอนโดยอาจารย์ วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ผู้สอนการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และเป็นโค้ช (coach) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) (วัฒนา มัคคสมัน, 2551. KM CHILD-PBL, 2015) การใช้โครงการเป็นฐานการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการค้นหา แนวคิด หลักการ วิธีการดำเนินการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Thomas, 2000) ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากการพัฒนาโครงการออกแบบหรือโครงการนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องหาคำตอบ แนวทางการแก้ปัญหาและสามารถสื่อสารให้อื่นรับรู้ได้ (Willam, 2012) การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานจึงตอบโจทย์ในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ Partnership for 21st Century Skill (2019) และ (วิจารณ์ พานิช, 2556) ที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional learning communities: PLC) โดยการร่วมมือของครูผู้สอน ศิลปิน วิทยากร ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการในการสร้างชุมชนการเรียนรู้และกลไกขับเคลื่อนนักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในการผลิตผลงานจริง ภายใต้โครงการนักศึกษาจะได้เรียนรู้การทำงานจากประสบการณ์จริงอย่างมืออาชีพ สร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทดลองแก้ไขปัญหาและฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่มเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบการแต่งหน้าและบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้ง เรียนรู้ทักษะการใช้นวัตกรรมสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีทางการออกแบบ นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้การใช้ความคิดสร้างสรรค์ คิดแบบมีวิจารณญาณผ่านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม โดยในการทำงานช่วงแปดสัปดาห์ก่อนการแสดงผลงานทางผู้สอนจัดให้มีกระบวนการคัดเลือกนายแบบนางแบบ (Model Casting) การตัดสินวิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบ การคิดสรร เลือกตัวแบบให้เหมาะสมกับงาน การแก้ไขผลงานการออกแบบอย่างเป็นระบบผ่านรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง นำไปสู่การทดลองฝึกปฏิบัติจริงกับตัวแบบเพื่อเรียนรู้ทักษะวิธีการแต่งหน้า การทำผม บอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้ง การระบายสีบนตัวแบบและบริหารจัดการเวลาในรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้ง (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์) ผลงานแสดงส่วนที่สองเป็นนิทรรศการผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 จากรายวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายและรายวิชาการประดิษฐ์ตกแต่งเครื่องแต่งกายสอนโดยอาจารย์ ภักศพร พิมสาร โดยผู้สอนจัดให้มีกระบวนการนำเสนอผลงาน การแก้ไขปรับงานออกแบบ การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการสร้างสรรค์จากภายนอกเพื่อช่วยทำให้นักศึกษาได้เข้าใจวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ วิธีการพัฒนางานออกแบบไปสู่การผลิตงานจริง และกลวิธีในการสร้างเอกลักษณ์แบรนด์สินค้า อีกทั้งมีการประชุมกลุ่มย่อยในหลายระดับทั้งระดับคณาจารย์ ศิลปิน ศิษย์เก่าและนักศึกษาเพื่อบูรณาการการทำงานและการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

นิทรรศการออกแบบบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้งและการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งมีผ่านมามีแนวคิดที่หลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น แนวคิด *Diversity (2018)* เพื่อเฉลิมฉลองความหลากหลายทางเพศและวัฒนธรรม แนวคิดตรีเอกภาพ *Trinity (2019)* เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 10 ปีของการจัดโครงการ แนวคิด *Reborn Rebranding (2020)* โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างสรรค์และการรีแบรนด์ชื่อหลักสูตรใหม่ เปลี่ยนจากศิลปะการละครเป็น แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Tawalwongsri, 2024b) แนวคิด *Flora Flower (2022)* ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเขียนดอกไม้สีน้ำของคุณข้าหลวงในวังสวนสุนันทามาเป็นแนวคิดการออกแบบ โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (Tawalwongsri et al. 2023) และ แนวคิด *Floating Exhibition (2023)* โดยได้รับแรงบันดาลใจจากผู้สนับสนุนการจัดนิทรรศการจาก บริษัทบอลลูนอาร์ตที่สร้างสรรค์ศิลปะการจัดวางลูกโป่งและบอลลูนในนิทรรศการและส่งศิลปินบอลลูนอาร์ตมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่ทำจากบอลลูนเป็นต้น (Tawalwongsri, 2024a) สำหรับปีนี้ทางโครงการได้นำเสนอแนวคิด อันธการ (The Darkness) ความมืดมนหรือมูมมืดซึ่งเป็นแนวคิดหลักของนิทรรศการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 ที่ผ่านการระดมสมองจากคณาจารย์และกลุ่มศิลปินผู้จัดทำโครงการสร้างเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบของนักศึกษาและศิลปินผู้ร่วมงาน ด้วยเหตุนี้รายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง รายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟเฟ้นท์ติ้ง และรายวิชาที่



เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้นำแนวคิดเรื่องอันธการ (The Darkness) มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน โดยนำแนวคิดนี้ไปกำหนดเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ในแต่ละครั้งของการเรียนการสอน มีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การแต่งหน้าและบอดี้เพ้นท์ดี การออกแบบเครื่องแต่งกายมาอบรมให้ความรู้เฉพาะทางเพิ่มเติมในรายวิชา เพื่อให้ นักศึกษาฝึกการค้นคว้าหาข้อมูลองค์ความรู้และฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ทดลองแก้ไขผลงานการออกแบบและผลงานจริงของตนเอง รวมทั้งมีการคัดสรรและจัดแสดงผลงานเดินแบบ โดยจัดนิทรรศการแสดงผลงานการเดินแบบแฟชั่นขึ้นที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK ในวันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 เวลา 18.30 – 21.00 น. โครงการนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างมาตรฐานทางวิชาชีพที่ดี ยิ่งขึ้นให้กับนักศึกษาได้มีประสบการณ์การสร้างผลงานออกแสดงสู่สาธารณะได้อย่างมืออาชีพ ฝึกทักษะการจัดการและแก้ไขปัญหา ในสถานการณ์จริงกับบุคคลและเครือข่ายสังคมทั้งในระดับบุคคล สถาบันและสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากผลงานการออกแบบของ นักศึกษาแล้วทางโครงการได้เชิญศิลปินภายนอก ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกาย แบรินด์เสื้อผ้าที่เป็นศิษย์เก่า ศิลปินในเครือข่าย มาร่วมนำเสนอผลงานสร้างสรรค์คอลเล็กชันทางแฟชั่นเครื่องแต่งกายที่เชื่อมโยงกับแนวคิดและแรงบันดาลใจใน ปีนี้ด้วย โดยแบรนด์เสื้อผ้าที่มาร่วมได้แก่ CHERRIT, SUNAPHATHAI BY CHUKIAT, NAPHON K. BANGKOK, PRINCIPLE และ P. LAVISH HAUS ตามลำดับ ร่วมด้วยศิลปิน ดารา นายแบบ นางแบบมืออาชีพ และอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่นและนางงามเข้า มาร่วมเดินแบบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ให้ในการประชาสัมพันธ์ผลงานของนักศึกษาและชื่อเสียงของสาขาวิชา

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานการออกแบบ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 ของนักศึกษาแขนงวิชา ศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะกรณีศึกษาโดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์ดีและการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาสาขาศิลปะการละคร แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้แนวคิด อันธการ (The Darkness) ในโครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 บทความนี้มุ่งเน้นการศึกษารายละเอียดเชิงลึกและการสำรวจปรากฏการณ์ร่วมสมัยภายใต้บริบทของสภาพแวดล้อมจริงโดยอาศัยแนวทางการศึกษากรณี (Yin, 2003:13) ผ่านการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผลการดำเนินงาน ทั้งนี้ การวิจัยดำเนินการตามกระบวนการหลักได้แก่ (1) การสำรวจข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ รูปภาพ หนังสือ งานวิจัย บทความ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานแสดงของนักศึกษา (2) การประยุกต์ประสบการณ์ตรงจากการจัดกระบวนการเรียนการสอน การบริหารโครงการและการทำงานร่วมกับนักศึกษาในรายวิชาเพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์และอภิปราย (3) การสัมภาษณ์คณาจารย์ ศิษย์เก่าและทีมผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับการผลิตผลงาน และ (4) การจัดเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ข้อคิดเห็น และการสังเกตการณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปสำหรับการดำเนินงานจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์

### ผลการงานวิจัย

ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์ดีหรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาปีที่ 1 นั้น เบื้องต้นนักศึกษาที่เรียนมีจำนวน 112 คนจัดกลุ่มการทำงานออกเป็นกลุ่มละสามถึงสี่คนโดยในระหว่างการเรียนการสอนการทดลองผลิตผลงานมีนักศึกษาที่ออกกลางเทอมหรือมีความไม่พร้อมในการส่งผลงานทำให้มีผลงานถูกต้องระหว่างกระบวนการทดลองสร้างสรรค์จนกระทั่งมีผลงานเพียง 30 ชิ้นที่ผ่านการคัดสรรนำไปสู่การจัดนิทรรศการจริง โดยผลงานการออกแบบสามารถแบ่งเป็นแนวคิดย่อยกลุ่มละ 10 ผลงานจำนวนสามกลุ่มด้วยกัน คือ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับ โดยสามารถสรุปผลงานเป็นตารางได้ดังนี้



ตารางที่ 1: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบบอดีไฟแนนท์ตั้ง

SET 1: ความมืดกับภาพยนตร์	SET 2: ความมืดและความต่างวัฒนธรรม	SET 3: ความมืดและจิตวิญญาณ ผีไทย
1. The Nun	1. Demon of belief	1. ผีตาแมดกะเทย
2. JOKER	2. Plague Doctor	2. ผีกะ
3. Casper	3. Wendigo	3. พระอัฐมهما ซี้อัฐมเว
4. Chucky	4. Gambling Queen	4. ควายธนู
5. Marie Antoinette	5. Andrealphus Demon	5. ไอ้ไข่วัดเจดีย์
6. Coco	6. Amanet	6. สุสานโสเภณี
7. Seraphim Angel	7. The Witcher	7. ผีรังไหม
8. ANUBIS	8. Revenge from the Victim	8. เปรตธรรมควาโลกีย์
9. Goose (Flerken)	9. Chinese Grim Reaper	9. ผีหุ่นไล่กา
10. Paradise Lost	10. Voodoo	10. การปลดปล่อยจิตวิญญาณ

นักศึกษาทั้งสามกลุ่มได้พัฒนางานออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจจากการศึกษาค้นคว้าลักษณะตัวละครที่มีเรื่องราวในด้านลบที่เกี่ยวข้องกับความตาย การฆาตกรรม การโดนสังหาร มีการตีความมูมมิด ความมืดไปในเรื่องราวของความเชื่อทางจิตวิญญาณ เทพเจ้า ภูตผี ปีศาจและความเชื่อทางไสยศาสตร์ของแต่ละวัฒนธรรม ผลงานโดยภาพรวมมีลักษณะการใช้สีไปในโทนเข้มดำแดง บางชิ้นงานมีการใช้สีสดหรือฉูดฉาดบ้างขึ้นอยู่กับลักษณะตัวละคร และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เลือกนำมาเสนอเป็นหัวข้อในการออกแบบ อย่างไรก็ตามกระบวนการออกแบบ การประยุกต์ลวดลายงานออกแบบศิลปะบนเรือนร่างนั้นก็จำเป็นต้องมีการตัดทอนให้มีเส้นที่มีความเรียบง่ายและเหมาะสมกับสรีระของตัวแบบด้วย



ภาพที่ 1 : ภาพผลงานบอดีไฟแนนท์ตั้งของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภายใต้แนวคิด The Darkness  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานแนวคิดย่อยชุดที่ 1 ความมืดกับภาพยนตร์ นักศึกษาส่วนใหญ่เลือกตัวละครเอกในภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอด้านลบในชีวิตความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับความตาย ฆาตกรรม การโดนสังหาร หรือตัวละครในภาพยนตร์ที่เป็นเทพหรือวิญญาณร้ายที่เชื่อมโยงกับความตายเป็นต้น ผลงานส่วนใหญ่อยู่บนพื้นฐานการวาดลายเส้นที่มีความแหลมคม การใช้เส้นตัดแสดงถึงความขัดแย้ง สร้างงานออกแบบให้มีความน่ากลัว การใช้โทนสีพื้นตัวแบบส่วนใหญ่เป็น ดำ แดง และขาวเป็นหลักเพื่อจะโชว์เน้นขับไล่วาดลายเส้น ขณะที่บางผลงานใช้สีเฉพาะเป็นสีพื้นตัวแบบเพื่อแสดงเอกลักษณ์เด่นของลักษณะตัวละครเช่นพื้นสีเขียวกับตัวละครโจ๊กเกอร์ พื้นสีฟ้าขาวกับตัวละครแคสเปอร์เป็นต้น นอกจากนี้การออกแบบมีการคัดสรรวาดลายซึ่งสะท้อนลักษณะตัวละครในหลายลักษณะอย่างตัวละครแคสเปอร์ใช้การวาดและจัดวางตัวการ์ตูนไปบนตัวแบบเลยซึ่งต่างกับตัวละครโจ๊กเกอร์ที่มีการขยายสัดส่วนลักษณะของปากตัวละครที่กำลังหัวเราะซึ่งนำอิริยาบถเด่นของตัวละครมาจัดวาง ในขณะที่ตัวละครแมชีจากเรื่องเดอะนูนได้เลือกสีฟ้าดำขาวที่เป็นเอกลักษณ์ สัญลักษณ์หรือภาพจำบางอย่างของตัวละครมาปรับให้เกิดรูปแบบการจัดวางศิลปะบนเรือนร่างใหม่



ภาพที่ 2 : ภาพผลงานบодиเพ้นท์ โจ๊กเกอร์ (Joker) แคสเปอร์ (Casper) and เดอะนูน (The Nun) ตามลำดับ

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานชุดที่ 2 อยู่ภายใต้แนวความคิด ความมืดและความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่นำเสนอเป็นความเชื่อทางจิตวิญญาณ ศาสนาและภูตผีของวัฒนธรรมอื่น เช่นยมทูตและผีในวัฒนธรรมจีน วัฒนธรรมชนเผ่าพื้นเมือง ความเชื่อเรื่องศาสตร์มืดปีศาจซาตานในวัฒนธรรมตะวันตก อย่างไรก็ตามแนวคิดย่อยกลุ่มนี้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมทางคณาจารย์และศิลปินผู้เชี่ยวชาญพยายามแนะนำให้นักศึกษาปรับแก้ไขผลงานการออกแบบ โดยเน้นการเลือกใช้สีที่มีความสดและดูฉูดฉาดหลากหลายมากขึ้นเพื่อสร้างสีสันความต่างและฉีกจากรอบของการตีความความมืดที่ใช้เฉพาะสีโทนมืดหรือโทนมืดดำ อีกทั้งมีการเพิ่มลักษณะของการประดิษฐ์เครื่องตกแต่งศีรษะ อาวุธอุปกรณ์เข้ามาช่วยในการอธิบายเพื่อสะท้อนลักษณะแนวคิดที่ต้องการ ลวดลายส่วนใหญ่ถูกปรับขยายใหญ่มีความชัดเจนในการตีความ นอกจากนี้ใช้ลวดลายโครงกระดูก หัวกะโหลก เส้นเลือด โครงสร้างกล้ามเนื้อตามกายวิภาคแทรกเพื่อสร้างความขัดแย้งและความน่าสะพรึงกลัว



ภาพที่ 3 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ *Andrealphus Demon, Gambling Queen* และ *Revenge from the Victim* ตามลำดับ  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space>

ผลงานในชุดที่ 3 เป็นแนวความคิดความมืดที่อยู่ในความเชื่อของสังคมไทยทั้งจิตวิญญาณ นามธรรม ภูตผีหรือแม่มะรณะ สิ่งศักดิ์สิทธิ์หลายผลงานของนักศึกษาเชื่อมโยงความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมพื้นบ้านที่แตกต่างกันในหลากหลายพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่า ตำนาน การตายอย่างลึกลับไปจนกระทั่งการสร้างเป็นวัตถุมงคลสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยผลงานชุดสุดท้ายนี้ออกแบบให้มีการเน้นการใช้สีฉูดฉาดชัดเจน ลวดลายที่คมชัด สนุกสนาน แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล่าหรือตำนานที่ค่อนข้างจะมีดมนมหดู นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับศีรษะ อุปกรณ์ประกอบ เช่น หมวก ไม้พลอง พวงมาลัย เพิ่มเติมให้ตัวแบบได้ใช้ในการนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 4 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ตั้ง *เปรตธรรมควาโลกีย์ ควายธนู* และ *ไอ้ไข่วัดเจดีย์* ตามลำดับ  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

โดยภาพรวมในการระบายสีตัวแบบนั้นส่วนใหญ่นักศึกษาเลือกนายแบบผู้ชายในการสร้างงานเนื่องจากมีพื้นที่บนเรือนร่างที่ราบและกว้างเหมาะต่อวางงานออกแบบ สามารถจัดการพื้นที่ในการระบาย การวางสีได้ง่ายกว่าขณะที่นางแบบมีลักษณะของรูปร่างส่วนเว้าส่วนโค้งหน้าอกและสะโพกที่ยากต่อการวางลาย อย่างไรก็ตามในการเลือกนางแบบนั้นส่วนมากเป็นการเลือกตามความเหมาะสมเพื่อสะท้อนถึงลักษณะตัวละครที่เป็นผู้หญิงเป็นหลักหรือใช้แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่ชัดเจน นอกจากนี้การคัดนางแบบที่สามารถเปลือยท่อนบนได้นั้นมีความยากพอสมควรในบางครั้งจึงมีการคัดเลือกนางแบบที่เป็นผู้หญิงข้ามเพศหรือ



นายแบบที่มีความผสมบางแทน เนื่องจากต้องการลักษณะของรูปร่างความสูงโปร่งที่เหมือนนางแบบจริงและการมีพื้นที่พอเหมาะในการวางลวดลายของชิ้นงาน

นิทรรศการในส่วนที่สองเป็นผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย พบว่ามีการกำหนดขอบเขตและสร้างความชัดเจนในการวางแนวคิดหลักให้เป็น “มูมมิตของกรุงเทพมหานคร” (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยได้แก่ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง (ภัคพร พิมสาร และคณะ, 2567 น.56-68) โดยมีผลงานรวมทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน

ตารางที่ 2: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย

SET 1: การแบ่งแยกทางชนชั้น	SET 2: ความหลากหลายทางวัฒนธรรม	SET 3: ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง
1. ถูกระสอบลายทาง	1. Chinatown Light	1. นาฬิกา
2. ถูข้อมปิ้งแบนด์แนม	2. Japanese Doll	2. ป้ายราคา
3. หีบห่อผลิตภัณฑ์	3. Japanese Uniform	3. มัดเสื้อผ้า
4. พลาสติกลีเจิน	4. Western Cowboys	4. สายไฟพัน
5. การแต่งกายที่ดูฉลาด	5. Balloon and Toy	5. สลากกินแบ่ง
6. ถูดำ	6. Jean Fashion	6. ป้ายจราจร
7. มีอบ	7. Buddhist	7. แท็กซี่
8. สุนัขจรจัด	8. Flower Market	8. PM มลพิษ
9. นกพิราบ	9. Golden Siam	9. แผนที่รถไฟฟ้า
10. ขยะมูลฝอย	10. Mutelu	10. พยาบาลฉุกเฉิน
11. ผักตบชวา	11. Neon	11. มนุษย์เงินเดือน
12. พนักงานเก็บขยะ		

การออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาผ่านแนวคิด มูมมิตของกรุงเทพมหานคร ที่มีการแบ่งออกเป็นสามแนวคิดย่อยดังกล่าวข้างต้น ค้นพบว่านักศึกษาสามารถตีความแนวคิด ใช้สัญลักษณ์และทัศนธาตุทางศิลปะที่แสดงออกผ่านเครื่องแต่งกายที่เปรียบเสมือนตัวกลางทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นได้ชัดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายและแฟชั่นสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอด สร้างสรรค์ และสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานครได้ การบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาออกแบบเครื่องแต่งกายของอาจารย์ ภัคพร พิมสาร ได้มีการพัฒนาผลงานนักศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในรายวิชาจนกระทั่งมีการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาออกมาเป็นนิทรรศการการเดินทางแบบ จากการศึกษาสังเกตการณ์พบว่า นักศึกษามีการพัฒนาเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้วัสดุที่มีความขัดแย้งเพื่อสร้างองค์ประกอบทางภาพเป็นความรู้สึกอึดอัด มีการเลือกประเด็นนำเสนอ การใช้สีและแสงเงาเพื่อสื่ออารมณ์ถึงแนวคิดเรื่อง มูมมิตในกรุงเทพมหานครเป็นอย่างดี โดยผลงานส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการทำมือเชิงช่าง ผสมผสานเทคนิคตัดเย็บดั้งเดิมกับวัสดุร่วมสมัย ผลงานการออกแบบสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเสนอแนวทางพัฒนางานออกแบบเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม (Design for Social Transformation) โดยใช้การศึกษาค้นคว้าผลกระทบของการออกแบบต่อสังคมและสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษา ชุมชนและอุตสาหกรรม กระบวนการค้นคว้าแนวคิดและการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเช่นนี้ควรขยายขอบเขตให้กว้างขึ้นไปยังเมืองหลวง เมืองท่องเที่ยวอื่นในระดับชาติ ระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และนานาชาติเพื่อให้ศิลปะและการออกแบบเป็นเครื่องมือพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 5 : ภาพผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาภายใต้แนวคิด The Darkness of BANGKOK  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

### สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการรวบรวมข้อมูลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาในโครงการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 สามารถวิเคราะห์ อภิปรายผลงานและสรุปภาพรวมนิทรรศการแสดงผลงาน เห็นได้ชัดว่าแนวทางการจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักศึกษาออกมาในพื้นที่สาธารณะนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายมิติทั้งในส่วนของสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตในสาขาศิลปะการแสดง การประชาสัมพันธ์สาขาวิชา และมหาวิทยาลัยซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการแต่งหน้าและการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นทักษะโดดเด่นที่สำคัญของนักศึกษา แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการขัดเกลาทักษะให้มีความเฉพาะทางมากขึ้นในสายวิชาชีพเช่น การสร้างทักษะการแต่งหน้าผนวกกับศิลปะบนเรือนร่างหรือבודดี้เพ้นท์ติ้ง การสร้างทักษะการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เน้นการนำเสนอแนวคิดหรือการใช้เพื่อศิลปะการแสดง ทักษะเฉพาะทางเช่นนี้ สร้างจุดเด่นและบุคลิกลักษณะเฉพาะให้เกิดขึ้นกับบัณฑิตในสาขาวิชา มีความเป็นมืออาชีพเฉพาะทางมากขึ้นเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยที่ต้องการการพัฒนา นักศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีลักษณะโดดเด่นทางวิชาชีพและมีความแตกต่างจากสถาบันอื่น
2. การเรียนการสอน การบูรณาการระหว่างรายวิชา การจัดนิทรรศการจริงและกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน สามารถสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ การมีวิจรรย์ญาณ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าหรือทักษะการสื่อสาร รวมทั้งในปัจจุบันสามารถส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะที่ถ่ายทอดได้ (Transferable Skills) หรือทักษะที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตในความถนัดที่จะสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง ไปจนถึงการสร้างความเป็นผู้นำ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills) และทักษะการทำงานข้ามสายงาน(Transversal Skills) ทักษะเหล่านี้สร้างความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนสามารถเผชิญหน้าและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ทำให้นักศึกษาเรียนรู้การใช้ชีวิตและพัฒนาอาชีพใหม่ในอนาคตได้เป็นอย่างดี
3. การจัดการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในเวทีสาธารณะที่ Ultra Arena ชั้น5 Bravo BKK เป็นการยกระดับมาตรฐานผลงานนักศึกษาสู่ความเป็นมืออาชีพ เนื่องจากผลงานนักศึกษาต้องผ่านกระบวนการแก้ไข คัดสรร ผ่านคณะกรรมการ



กลั่นกรองอย่างเป็นระบบเพื่อที่จะสามารถนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน อีกทั้งการแสดงผลงานในเวทีขนาดใหญ่ เปิดโอกาสการทำงานร่วมกันของนักศึกษาทุกชั้นปี สร้างความสามัคคี การทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ฝึกการทำงานในลักษณะการจัดโครงการ อีเว้นท์ การจัดนิทรรศการ เทศกาล เวทีการเดินทางแบบและการแสดงอย่างเป็นระบบ

4. โครงการนี้สามารถเชื่อมโยงกับเครือข่ายศิษย์เก่า เครือข่ายผู้ประกอบการ นักออกแบบเสื้อผ้า แบรินต์สินค้า นางแบบ นายแบบ ศิลปินมืออาชีพรวมทั้งอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่น สายบันเทิง วงการความงามและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์การทำงานจริงในหลากหลายมิตินำไปสู่การสร้างผลกระทบด้านการประชาสัมพันธ์ ผลงานของนักศึกษาชื่อเสียงของสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยในหลายแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ระดับประเทศ



ภาพที่ 6 : ภาพจบนิทรรศการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>



### เอกสารอ้างอิง

- ภัคคพร พิมสาร. หัวหน้าแขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- ภัคคพร พิมสาร, กุสุมา เทพรักษ์ และชลทิศ พระคำยาน. (2567). มิติทางสังคม และความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานคร: สะท้อนผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย. *วารสารศิลปวัฒนธรรมสุรินทร์*, 4(2), 56–68.  
[https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal\\_ssru/article/view/278260](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal_ssru/article/view/278260)
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- วัฒนา มัคคสมัน. (2551). การสอนแบบโครงการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ:มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สรร ถวัลย์วงศ์ศรี. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- KM CHILD-PBL. (2015). *Project-based Learning*. Vcharkarn. <http://www.vcharkarn.com/vcafe/202304>.
- Partnership for 21st Century Skill. (2019). Framework for 21st Century Learning.  
<http://www.p21.org/about-us/p21-Framework>.
- Tawalwongsri, S., Pimsarn, P., & Padungsestakit, W. (2023). *The body painting and costume design showcase 2022 by SSRU THEATRE*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Fukuoka 2023 (pp. 36-42).
- Tawalwongsri, S. (2024a). *The body painting and costume design showcase 2023 by SSRU theatre*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Seoul 2024. (pp. 256-291).
- Tawalwongsri, S. (2024b). Reborn Rebranding: The 11<sup>th</sup> body painting and costume design showcase. In The Proceeding of Actual Economy: Local Solutions for Global Challenges Conference in Russia 2024. (pp. 249-255).
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.



# การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน AN APPLICATION OF ERGONOMICS IN USER EXPERIENCE DESIGN FOR HYPERLOCAL E-MARKETPLACE MOBILE APPLICATION

ปวงรงค์ บุญช่วย<sup>1</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>2</sup>

Powarong Boonchoui<sup>1</sup>, Suppakorn Disatapundhu<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy Program in Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : Jun 5, 2024 Revised : Jul 5, 2024 Accepted : Jul 23, 2024)

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนอุปกรณ์ประเภทสมาร์ตโฟน โดยมุ่งเน้นไปที่การหาแนวทางการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Wireframe) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อที่จะนำคำตอบไปใช้เป็นพื้นฐานในขั้นตอนการออกแบบทางภาพ (Visual Design) ในกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) โดยผู้วิจัยตั้งต้นจากการวิจัยผู้ใช้ ด้วยวิธีการสนทนากลุ่มในรูปแบบกึ่งโครงสร้างกับผู้บริโภคกลุ่มเจาะจงจำนวน 7 คน เพื่อหาคำตอบเชิงทัศนคติและประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มอีมาร์เก็ตเพลสที่อยู่ในรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน โดยจากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์และอภิปรายผล สามารถสรุปออกมาได้เป็นโจทย์ในการออกแบบจากแนวทางการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy) ในส่วนของโครงร่างได้ดังนี้ 1) เน้นความง่าย มีองค์ประกอบเท่าที่จำเป็น จบการใช้งานได้เร็ว ให้ข้อมูลครบถ้วน เอื้อต่อการกวาดสายตาดูเร็ว ๆ 2) ลำดับข้อมูล และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเป็นสัดส่วน สมเหตุสมผล การทำงานของสายตาและการควบคุมนิ้วหัวแม่มือในการโต้ตอบกับองค์ประกอบบนหน้าจอสอดคล้องกัน 3) เอื้อต่อการใช้งานด้วยมือข้างเดียว และ 4) ให้ประสบการณ์ที่ดีทั้งในขณะที่ใช้งานและหลังใช้งาน

ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในการศึกษาหาแนวทางการออกแบบ โดยทำการศึกษาและคัดเลือกทฤษฎีควบคู่ไปกับการทดลองออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน โดยมีการประเมินผลงานออกแบบร่วมกับกลุ่มเป้าหมายเป็นระยะ โดยจากผลการวิจัยสามารถระบุและจำแนกแนวคิดทางการยศาสตร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics) และ 2) แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics) โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลส เพื่อแสดงแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในการออกแบบ รวมทั้งเพื่อใช้ต่อยอดในกระบวนการออกแบบเรขศิลป์ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไป

**คำสำคัญ :** การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้, การยศาสตร์, ไฮเปอร์โลคัล, อีมาร์เก็ตเพลส, แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

## ABSTRACT

The purpose of this article is to study user experience design guidelines for hyperlocal e-Marketplace application on smartphone devices. It focuses on finding ways to design an application's wireframe layout. This is a key element in the user experience design process to use the answer as the basis for the visual design of the user interface. The researcher began by conducting user research using semi-structured focus group discussions with 7 Generation Y consumers to find answers about their attitudes and experiences in using the e-Marketplace mobile application. From collecting data and analyzing the results, the researcher was able to summarize the design questions from the user experience strategy, especially in the design of the application layout, as follows: 1) Emphasize simplicity, with only necessary elements. Provide complete information and

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>2</sup> อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



must be conducive to quick eye swiping. 2) Arrange information and interactive elements proportionally and coordinate the work of the eyes and thumb. 3) Facilitate one-handed use, and 4) Provide a good experience for both during and after use.

In the study, the researcher used the practice-led research method by studying and selecting theories along with designing experiments, and conducting periodic evaluations with the target group. From the research results, ergonomics theories that can be applied to design can be identified and classified into 2 groups: 1) Physical Ergonomics and 2) Visual Ergonomics. The researcher designed a prototype wireframe of an e-Marketplace application to demonstrate the application of ergonomics principles in user experience design. Including for further use in the user interface graphic design process in the next phase.

**Keywords :** User Experience, Ergonomics, Hyperlocal, E-Marketplace, Mobile Application

### บทนำ

ร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิม หรือที่มักจะเรียกกันว่า “ร้านโชห่วย” หรือ “ร้านขายของชำ” เป็นธุรกิจประเภทบริการจัดจำหน่ายที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย มีผู้ประกอบการรวมกันทั่วประเทศเป็นสัดส่วนลำดับที่ 2 ของธุรกิจ SMEs ในประเทศ (จิรารัตน์และคณะ, 2561) ร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมเน้นขายสินค้าพื้นฐานในการดำรงชีวิต โดยเฉพาะสินค้าสะดวกซื้อ (Convenience Goods) โดยในปี 2562 มีร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมทั่วประเทศจำนวน 443,123 ร้าน สะท้อนให้เห็นถึงการเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจฐานราก (ภีราภรณ์, 2564) และเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน แต่พัฒนาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป (ชินสุมล, 2559)

อีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) เป็นการทำการค้าหรือแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการบนอินเทอร์เน็ต โดยมีเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเป็นสื่อกลาง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในตลาดและระบบเศรษฐกิจ โดยมีปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้อีคอมเมิร์ซเติบโตอย่างต่อเนื่องก็คือ จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก อันเกิดมาจากการพลิกโฉมด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และบทบาทของโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนที่กลายเป็นส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวัน (อรดาและคณะ, 2562)

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นถึงผลกระทบจากกระแสการแทรกแซงทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Digital Disruption) ที่ทำให้รูปแบบการดำเนินธุรกิจและการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จากรูปแบบการค้าเดิมที่มีลักษณะเป็นเส้นตรง กลายเป็นห่วงโซ่อุปทานที่มีลักษณะแบบเครือข่ายที่มีความซับซ้อนมากขึ้น แปรนตร์หรือผู้ผลิตสามารถขายสินค้าให้กับผู้บริโภคได้โดยตรงผ่านช่องทางการขายออนไลน์ต่าง ๆ และเมื่อการซื้อขายออนไลน์ได้กลายมาเป็นกิจวัตรประจำวันของผู้บริโภค ผู้ประกอบการและภาคธุรกิจจึงควรจะต้องปรับตัวไปตามการเปลี่ยนแปลง โดยการปรับเปลี่ยนบทบาทของหน้าร้านเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า เช่น ให้คำแนะนำ และการบริการอื่น ๆ เพื่อให้ช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ทำงานอย่างสอดคล้องกัน ใช้ข้อมูลพฤติกรรมของผู้บริโภคในการวางแผนธุรกิจ เช่น การเลือกสินค้าเข้ามาขายโดยอิงจากข้อมูลการซื้อ และเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้บริโภคผ่านการกำหนดกลยุทธ์ในการสื่อสารและการทำการตลาด (อรดาและคณะ, 2562)

อีมาร์เก็ตเพลส (e-Marketplace) หรือตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือ แพลตฟอร์มที่เป็นตัวกลางในการค้าออนไลน์ รวมผู้ขายเอาไว้มากมายเพื่อขายสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หลากหลายยี่ห้อ ให้แก่ลูกค้าที่เข้ามาหาซื้อสินค้า อีมาร์เก็ตเพลสจึงมีลักษณะเหมือนกับตลาดขนาดใหญ่ โดยวันเดอร์แมน ทัมสัน (Wunderman Thompson) ได้ทำการศึกษาผู้บริโภคชาวไทย ผ่านกลุ่มตัวอย่าง 1,025 คน พบว่ามีอัตราการซื้อของออนไลน์สูงที่สุดในโลก โดยมีอีมาร์เก็ตเพลสเป็นช่องทางอันดับหนึ่ง โดยผู้บริโภคจะมุ่งตรงไปที่อีมาร์เก็ตเพลสในรูปแบบโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) เช่น Lazada และ Shopee มากที่สุด

กลุ่มผู้บริโภคเจนเนอเรชันวาย (Generation Y) เป็นกลุ่มประชากรวัยทำงานที่มีสัดส่วนสูงที่สุด ตลาดกลุ่มเจนเนอเรชันวายจึงเป็นตลาดกลุ่มที่มีมูลค่ามหาศาล เพราะมีรายได้และกำลังซื้อสูง อีกทั้งกลุ่มเจนเนอเรชันวายในปัจจุบันให้ความสำคัญกับส่วนรวมมากกว่าคนรุ่นก่อน เชื่อในพลังของปัจเจกบุคคลในการสร้างความเปลี่ยนแปลง ต้องการที่จะสนับสนุนธุรกิจรายย่อยภายในย่านที่อยู่อาศัยเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจท้องถิ่น ใส่ใจเรื่องความยั่งยืน และปกป้องรักษาความเป็นชุมชน (Creative Thailand, 2564)

ไฮเปอร์โลคัล (Hyperlocal) เป็นกรอบแนวคิดทางธุรกิจที่ถูกพูดถึงมากขึ้นทั่วโลก โดยคำว่าไฮเปอร์โลคัลนั้นหมายถึง ‘พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ขนาดเล็ก’ (Sayed, 2021) โดยมีสองปัจจัยสำคัญ คือ ‘พื้นที่และระยะเวลา’ กำหนดเป้าหมายผู้มีโอกาสเป็น



ลูกค้าในพื้นที่จำกัดทางภูมิศาสตร์ที่มีความเฉพาะเจาะจงสูง โดยทั่วไปมักเจาะจงไปที่ถนนเส้นใดเส้นหนึ่ง และอาจครอบคลุมไปถึงบริเวณใกล้เคียง ชุมชน หรือชานเมือง มีผู้ขายและผู้ให้บริการหลายราย เป็นรูปแบบธุรกิจที่สามารถเข้าถึงลูกค้าได้แบบใกล้ชิด โดยครอบคลุมธุรกิจหลายประเภท ซึ่งรวมถึงสินค้าอุปโภคบริโภคทั่วไปที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน (Fast-moving consumer goods หรือ FMCG) ด้วย

ไฮเปอร์โลคัลอีมาร์เก็ตเพลส (Hyperlocal e-Marketplace) จึงเป็นแพลตฟอร์ม (platform) ที่ช่วยให้ผู้บริโภคเชื่อมต่อกับร้านค้าในพื้นที่ใกล้เคียง เชื่อมช่องว่างระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ ให้ทางเลือกทั้งการเข้าถึงสินค้าที่หน้าร้านและการจัดส่งในพื้นที่ ตอบรับความต้องการของผู้ซื้อ ด้วยการผสมผสานความสะดวกสบายของการซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เข้ากับความน่าเชื่อถือของร้านค้าในท้องถิ่น ปัจจัยเหล่านี้ทำให้เกิดความยั่งยืนด้านผลประโยชน์ ทำให้แนวคิดไฮเปอร์โลคัลนั้นมีความน่าสนใจอย่างมากสำหรับผู้ซื้อและผู้ขาย

จากพฤติกรรมการณ์การซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงเร็วขึ้นแบบก้าวกระโดด และมีแนวโน้มว่าจะเปลี่ยนไปโดยถาวรกลายเป็นความปกติใหม่ โดยมีไฮเปอร์โลคัลอีมาร์เก็ตเพลสเป็นแนวทางแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สามารถช่วยผู้ประกอบการร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในการเข้าสู่ระบบอีคอมเมิร์ซได้ โดยไม่ต้องอาศัยการปรับตัวมากนัก ซึ่งการจะทำให้เกิดการผลักดันจนสัมฤทธิ์ผลนั้น จำเป็นจะต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ในลักษณะของการบริการสาธารณะ (Public Service) ซึ่งประเด็นนี้ตรงกับรายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2564) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ว่าด้วยการที่ภาครัฐให้การส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการมีส่วนร่วมและการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซให้เกิดขึ้นและเติบโตอยู่รอดต่อไปได้อย่างสอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย

จากการค้นคว้าของผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้ด้านการออกแบบเรขศิลป์สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสนั้นมีอยู่อย่างจำกัดและกระจุกกระจาย โดยเฉพาะด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของผู้ใช้ทั้งขณะใช้งานและหลังการใช้งาน การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ที่ดีจะทำให้ผู้ใช้บรรลุเป้าหมายได้อย่างง่ายดาย สะดวก และรวดเร็ว นอกจากนี้การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ยังมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) และกำหนดทิศทางและรูปแบบของการออกแบบทางภาพ (Visual Design) ในกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) โดยตรง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาวิจัยถึงรูปแบบเฉพาะและองค์ประกอบของแอปพลิเคชัน ตลอดจนแนวทางการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้และกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสสำหรับธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน ที่จะ เป็นสื่อกลางให้ผู้บริโภคได้เชื่อมต่อกับร้านค้าในท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน รวมทั้งสามารถสื่อสารคุณค่าของร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในท้องถิ่นที่สอดคล้องเข้ากันกับค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมการณ์การบริโภคของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชันวายได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ประสบการณ์ผู้ใช้แอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชันวาย

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับการอนุมัติขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและเครื่องมือในการทำวิจัย (โครงการวิจัยที่ O2100.660113) จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นที่เรียบร้อย ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีกระบวนการในแต่ละระยะดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิด้วยการวิจัยเอกสาร บรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัล

2. สร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ในการสนทนากลุ่มในกระบวนการวิจัยผู้ใช้ และดำเนินการสนทนากลุ่ม โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ซึ่งเป็นกรอบจำนวนที่เหมาะสมตามแนวคิดการสนทนากลุ่มของ Nielsen Norman Group โดยมีคุณสมบัติดังนี้

- เป็นผู้บริโภครีเจนเอเรชันวาย อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 28-40 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร
- เป็นผู้ที่ซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคผ่านช่องทางแอปพลิเคชันประเภทอีมาร์เก็ตเพลส อยู่เป็นประจำ



- มีรูปแบบการดำเนินชีวิต (lifestyle) แบบกระต่ายน้อยแสนสุข นักเดินหน้าหาอนาคต ชาวदारวิน และชาวไซเบอร์ ซึ่งเป็นกลุ่มไลฟ์สไตล์ที่มีพฤติกรรมมารบริโภคสื่อดิจิทัลกับธุรกิจไฮเปอร์โลคัล ซึ่งเป็นข้อสรุปที่ผู้วิจัยได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลในกระบวนการวิจัยเอกสาร และได้รับการยืนยันความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม โดยวิธีการวิเคราะห์ที่แก่นสาระ (Thematic Analysis) จากนั้นนำข้อสรุปที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นแนวทางกลยุทธ์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy)

4. วิเคราะห์โจทย์การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงร่างแอปพลิเคชัน (Wireframe) และดำเนินการวิจัยด้วยกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ (Practice-led research) ทำการทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติมควบคู่ไปกับการทดลองออกแบบ และนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้เป็นระยะ จนพัฒนาตัวงานออกแบบสุดท้ายออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Prototype Wireframe) แล้วนำไปทำการทดสอบคุณภาพการใช้งาน (Usability Testing) กับกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายซึ่งเป็นผู้บริโภคกลุ่มเจนเอชในวัยในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน ที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่ม โดยมีวิธีการและเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เข้าร่วมการทดสอบเป็นเกณฑ์เดียวกัน เพื่อประเมินผลคำตอบ

5. รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ เพื่อสร้างแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดทางกายศาสตร์ในการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันในกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอีอาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนอุปกรณ์ประเภทสมาร์ตโฟน

### กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ (Practice-led research)

ผู้วิจัยทำการทบทวนวรรณกรรมควบคู่ไปกับการออกแบบ และประเมินผลงานออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>ระยะที่ 1</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กำหนดโจทย์ในการออกแบบ</li> <li>2) ทบทวนวรรณกรรม</li> <li>3) การออกแบบโครงร่างแอปพลิเคชัน</li> <li>4) การประเมินผลงานออกแบบร่วมกับผู้ใช้</li> <li>5) สรุปและวิเคราะห์ผล</li> </ol>       |
| <b>ระยะที่ 2</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ทบทวนโจทย์ในการออกแบบ</li> <li>2) ทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติม</li> <li>3) การพัฒนาโครงร่างแอปพลิเคชัน</li> <li>4) การทดสอบคุณภาพการใช้งานกับผู้ใช้</li> <li>5) สรุปและวิเคราะห์ผล</li> </ol> |

### ผลการดำเนินงานวิจัย

จากแนวทางในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy) ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สังเคราะห์ได้จากกระบวนการวิจัยผู้ใช้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพในการใช้งาน เพื่อกำหนดโจทย์ในขั้นตอนของการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Wireframe) โดยได้โจทย์ออกมาดังนี้

- 1) เน้นความง่าย มีองค์ประกอบเท่าที่จำเป็น จบการใช้งานได้เร็ว แต่ให้ข้อมูลครบถ้วน และต้องเอื้อต่อการกวาดสายตาเร็ว ๆ
- 2) ลำดับข้อมูล และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเป็นสัดส่วน สมเหตุสมผล การทำงานของสายตาและการควบคุมนิ้วหัวแม่มือในการโต้ตอบกับองค์ประกอบบนหน้าจอสอดคล้องกัน
- 3) เอื้อต่อการใช้งานด้วยมือข้างเดียว
- 4) ให้ประสบการณ์ที่ดีต่อผู้ใช้ทั้งในขณะที่ใช้งานและหลังใช้งาน

จากโจทย์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในการหาคำตอบ โดยทำการทดลองออกแบบควบคู่ไปกับการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดวางองค์ประกอบบนหน้าจอแอปพลิเคชันได้ โดยมีการนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้เป็นระยะ จนพัฒนาตัวงานออกแบบสุดท้ายออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Prototype Wireframe) โดยแนวคิดและทฤษฎีทางการยศาสตร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 1. แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics)

การยศาสตร์ด้านกายภาพในมิติของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการออกแบบอินเทอร์เฟซ (Interface) ให้มีความเหมาะสมกับความสามารถและข้อจำกัดทางกายภาพของผู้ใช้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อป้องกันความรู้สึกไม่สบาย ความเจ็บปวด และการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน (Cannon, 2019) ตั้งต้นจากการทำความเข้าใจกายภาพและลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบที่ครอบคลุม และนำไปสู่การออกแบบเพื่อความสบาย โดยพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น ท่าทาง ความเมื่อยล้า และความสะดวกในการใช้งาน (Sweeton, 2020) โดยแนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพที่สามารถนำมาใช้กับการออกแบบเค้าโครง (Layout) ของหน้าแอปพลิเคชันอิมเมอร์สันทูเอิลสามารถได้มา ประกอบด้วย 2 ทฤษฎีดังนี้

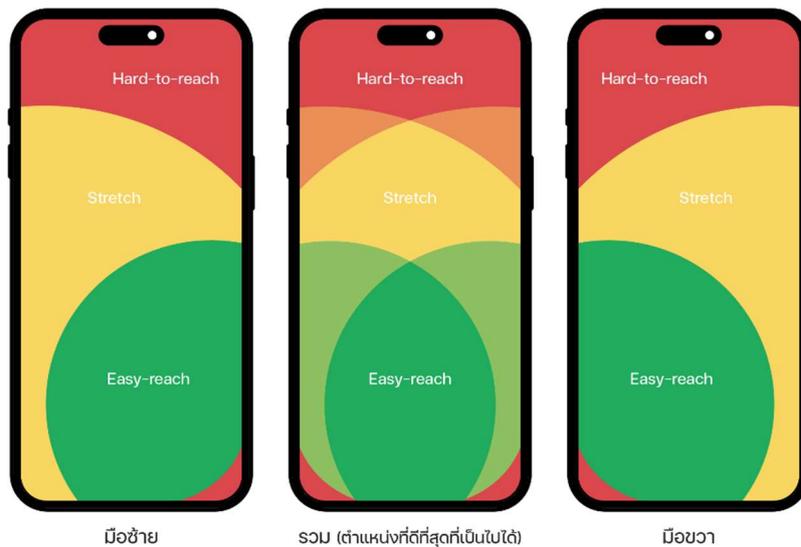
### 1.1 หลักการรั้งโซน (Thumb Zone Principle)

เป็นหลักการที่นำเสนอโดย Steven Hoober (2011) มีที่มาจากการศึกษาวิธีที่ผู้ใช้ถือสมาร์ทโฟน รวมทั้งการเข้าถึงและข้อจำกัดตามธรรมชาติของนิ้วหัวแม่มือ ลดการบิดมืออย่างในท่าที่ผิดธรรมชาติหรือการที่ต้องใช้งานสองมือ นำไปสู่การใช้งานที่ราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยทำการแบ่งพื้นที่บนหน้าจอออกเป็น 3 ส่วน (Wijis, 2020) ดังนี้

1) **พื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย (Easy-reach zone)** คือ ส่วนที่ครอบคลุมบริเวณครึ่งล่างและส่วนกลางของหน้าจอ ซึ่งเป็นพื้นที่ใช้นิ้วหัวแม่มือเข้าถึงได้สะดวกสบายและเป็นธรรมชาติที่สุด

2) **พื้นที่ที่ต้องยืดเหยียด (Stretch zone)** คือ บริเวณที่ขยายออกไปจากพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่ายเล็กน้อย ยังเป็นระยะทางที่สามารถใช้นิ้วหัวแม่มือในการเข้าถึงได้อย่างครอบคลุม แต่อาจต้องเหยียดนิ้วออกมากกว่าปกติ หรือใช้วิธีการเปลี่ยนตำแหน่งมือเข้าช่วย

3) **พื้นที่ที่เข้าถึงยาก (Hard-to-reach zone)** คือ พื้นที่บริเวณด้านบนและมุมขอบของหน้าจอ ซึ่งเป็นจุดที่นิ้วหัวแม่มือเข้าถึงได้ยากและไม่สะดวกสบาย



ภาพที่ 1 การแบ่งพื้นที่บนหน้าจอตามหลักการรั้งโซน (Thumb Zone Principle)

ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

จากการแบ่งพื้นที่ตามหลักการรั้งโซนตามภาพและรายละเอียดข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์กรอบแนวคิดนี้เพื่อประยุกต์ใช้ในการกำหนดการจัดวางส่วนประกอบ (component) ทั้งส่วนประกอบเชิงข้อมูล (Informational Components) และส่วนประกอบเชิงโต้ตอบ (Interactive Components) ของส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ โดยมีข้อสรุป ดังนี้



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวทางการจัดวางองค์ประกอบของส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ตามหลักการธัมปิไซน

พื้นที่	เกณฑ์	องค์ประกอบ
พื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย (Easy-reach zone)	ส่วนประกอบที่ต้องใช้บ่อย	แถบการนำทาง
		ปุ่มคำสั่งกระตุ้นการตัดสินใจ
		การควบคุมการป้อนข้อมูลที่เป็นคำสั่งดำเนินการหลักในหน้าแอปนั้น ๆ
พื้นที่ที่ต้องยืดเหยียด (Stretch zone)	ส่วนประกอบรองที่ใช้ไม่บ่อยหรือมีกระบวนการต่อเนื่องที่ต้องใช้มือสองข้าง เช่น การพิมพ์คำ หรือข้อความ	แถบค้นหา
		ช่องข้อความ
		การควบคุมการป้อนข้อมูลที่เป็นคำสั่งดำเนินการรองในหน้าแอปนั้น ๆ
พื้นที่ที่เข้าถึงยาก (Hard-to-reach zone)	ส่วนประกอบที่ใช้น้อยที่สุดหรือข้อมูลประเภทที่ไม่ต้องใช้การโต้ตอบในการเข้าถึง	ส่วนประกอบเชิงข้อมูล เช่น การแจ้งเตือน แถบความคืบหน้า และรูปภาพ

## 1.2 กฎของฟิตต์ส (Fitts's Law)

Paul Fitts (1954) ได้ทำการศึกษากระบวนการเคลื่อนไหวของมนุษย์ พบว่าเวลาที่ใช้ในการเคลื่อนไปยังเป้าหมายนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับระยะทางของเป้าหมายแล้ว ยังสัมพันธ์กับขนาดของเป้าหมายด้วย ระยะห่างของเป้าหมายยิ่งมากจะใช้เวลาในการเข้าถึงนานขึ้น เช่นเดียวกับขนาดเป้าหมาย ถ้ามีขนาดที่เล็กกว่าก็จะใช้เวลาในการเข้าถึงและโต้ตอบอย่างแม่นยำนานกว่า (MacKenzie, 1992) โดยมีแนวทางในการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ ดังนี้

1) กำหนดขนาดและตำแหน่งของส่วนประกอบแบบโต้ตอบ เช่น ปุ่มและไอคอนที่มีความสำคัญหรือใช้บ่อยให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงด้วยปลายนิ้วได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เว้นระยะห่างระหว่างส่วนประกอบเชิงโต้ตอบเพื่อเพิ่มความแม่นยำในการเลือก และหลีกเลี่ยงการสัมผัสโดนโดยไม่ตั้งใจ

เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการธัมปิไซน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการกำหนดขนาดของเป้าหมาย (Touch Targets) สำหรับนิ้วหัวแม่มือเพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดขนาดของปุ่มและไอคอน เพื่อให้ผู้ใช้มือเดียวสามารถเข้าถึงได้ โดยลดความเสี่ยงในการเกิดข้อผิดพลาดจากการสัมผัสพลาดเป้า ซึ่งมีหลักในการกำหนดขนาด ดังนี้

1.1) ส่วนประกอบเชิงโต้ตอบ เช่น ปุ่มแบบมาตรฐาน (contained Button) ควรมีขนาดอย่างน้อย 1 x 1 ซม. หรือประมาณ 36 x 36 px เพื่อรองรับการเข้าถึงด้วยปลายนิ้วได้อย่างเหมาะสมและป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด (Harley, 2019)

1.2) ขนาดมาตรฐานของไอคอนที่ไม่ใหญ่เกินไปจนถึงสายตา แต่เพียงพอต่อการเข้าถึงด้วยปลายนิ้ว คือ 24 x 24 px (Babich, 2022)

1.3) ความกว้างของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบที่เหมาะสมกับขนาดของนิ้วหัวแม่มือต้องไม่ต่ำกว่า 72 px

2) การออกแบบสถาปัตยกรรมข้อมูลและการนำทางโดยการลดความลึกในการใช้งานให้เหลือน้อยที่สุด เพื่อลดจำนวนการแตะหรือการปิดในการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการ รวมถึงจัดวางตำแหน่งของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบและส่วนประกอบการนำทางที่สำคัญให้อยู่ในระยะเวลาที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่อยู่กันอย่างกระจุกกระจาย

3) การใช้อินเทอร์เฟซแบบการ์ด (Card-Based User Interfaces) คือการออกแบบคอนเทนเนอร์ (Container) เพื่อแสดงข้อมูลแยกเป็นชุดตามกลุ่มของเนื้อหาหรือหน้าที่ในการใช้งานในรูปแบบของการ์ดที่บรรจุองค์ประกอบที่จำเป็นเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ไอคอน และข้อความ (Babich, 2016) ซึ่งนักออกแบบสามารถปรับรูปแบบหรือขนาดของการ์ดได้ตามความเหมาะสม โดยการจัดวางต้องคำนึงถึงความเป็นลำดับขั้นที่ชัดเจนเพื่อการโต้ตอบที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งนอกจากด้านการใช้งานแล้ว อินเทอร์เฟซแบบการ์ดยังสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีทางการมองเห็นและดึงดูดสายตาได้มากขึ้นอีกด้วย

## 2. แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics)

มนุษย์ใช้ดวงตาในการค้นหา จับจ้อง พิจารณา รวบรวมข้อมูล และประมวลผลองค์ประกอบต่าง ๆ การทำงานของดวงตาจึงมีบทบาทอย่างมากต่อการสร้างพื้นฐานความเข้าใจและการโต้ตอบ โดยแอปพลิเคชันประเภทอีมาร์เก็ตเพลสเป็นแอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันการทำงานและข้อมูลจำนวนมาก ในการใช้งานจริงผู้ใช้อาจจะต้องใช้วิธีการกวาดสายตา (Scan & Skim) เพื่อหาข้อมูล หรือองค์ประกอบที่ต้องใช้งานในหน้านั้น ๆ (Mukhopadhyay, 2022) การออกแบบโดยคำนึงถึงการลดภาระการทำงานของสายตา จึงมีความสำคัญต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดีและเป็นมิตรกับผู้ใช้ (User-Friendly) เมื่อการรับรู้ด้วยสายตาดีขึ้นก็จะส่งผลให้ภาระการรับรู้ภาพรวมลดลงด้วย ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ในเชิงบวกและน่าพึงพอใจมากขึ้น โดยแนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็นที่ผู้วิจัยนำมาใช้กับการออกแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสบนสมาร์ตโฟน ประกอบด้วย 2 ทฤษฎีดังนี้

### 2.1 หลักการรูปแบบตัว F (F-Shaped Pattern)

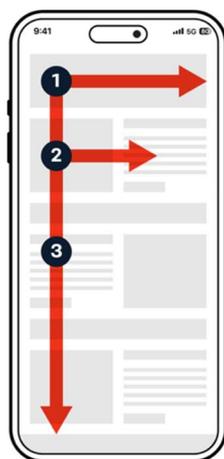
จากการศึกษาการติดตามการมอง (Eye-Tracking) โดย Nielsen Norman Group (NNGroup) ได้อธิบายถึงวิธีการที่ผู้ใช้กวาดสายตาเพื่อดูข้อมูลหรือเนื้อหาเว็บไซต์บนหน้าจอ คอมพิวเตอร์ตามลำดับ ซึ่งมีรูปแบบเส้นทางคล้ายกับตัวอักษร "F" (Nielsen & Pernice, 2011) ซึ่งแม้ว่าเดิมทีรูปแบบตัว F จะถูกใช้ในการดูหน้าเว็บที่มีข้อความจำนวนมาก แต่จากการศึกษาในปี 2017 พบว่ารูปแบบนี้ก็ยังคงถูกใช้กับการอ่านหรือดูเนื้อหาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ตโฟนด้วย โดยผู้ใช้จะพึงความสนใจไปที่พื้นที่เฉพาะในขณะที่เลื่อนหรือปัดนิ้วเพื่อใช้งาน และเริ่มกวาดสายตาจากจุดนั้น ๆ หลักการรูปแบบตัว F จึงมีประโยชน์ในการจัด ลำดับ ความสำคัญของลำดับชั้นข้อมูลและองค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันที่ชัดเจนและรัดกุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาเป็นตัวหนังสือจำนวนมาก นอกจากนี้รูปแบบตัว F ยังเป็นภาพสะท้อนพฤติกรรมของผู้ใช้ในปัจจุบัน กล่าวคือ ผู้ใช้ส่วนใหญ่อยากจะทำให้งานให้เสร็จเร็วที่สุดโดยที่ใส่ความพยายามน้อยที่สุด ต้องการหาข้อมูลที่ต้องการอย่างรวดเร็วแทนการอ่านทุกตัวอักษรหรือพิจารณาทุกองค์ประกอบ โดยหลักการรูปแบบตัว F นั้นแบ่งเส้นทางออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) **เส้นแนวนอนด้านบน** โดยทั่วไปผู้ใช้เริ่มต้นพึงความสนใจไปที่ส่วนบนของหน้าจอ ด้วยการหาข้อความพาดหัว หัวข้อ หรือข้อความที่เป็นตัวหนา รวมถึงองค์ประกอบการนำทาง และข้อความ 1-2 บรรทัดแรก เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาเบื้องต้น

2) **เส้นแนวนอนเส้นที่สอง** จากนั้นผู้ใช้จะกวาดสายตาลงไปเล็กน้อยแล้วดูเนื้อหาในแนวนอนที่สั้นกว่าเส้นบน โดยเริ่มจากทางด้านซ้าย เพื่อหาคำหรือวลีสำคัญ เพื่อดูว่ามีข้อมูลที่ต้องการหรือไม่

3) **เส้นแนวตั้ง** จากนั้นผู้ใช้จะกวาดลงมาทางด้านซ้ายของหน้าจอ โดยเป็นการพิจารณาเนื้อหาอย่างต่อเนื่องเป็นช่วงสั้น ๆ ทั่วทั้งหน้า หากพบสิ่งที่สนใจจึงจะพิจารณาอย่างละเอียดมากขึ้น

ดังนั้นหลักการรูปแบบตัว F จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดลำดับชั้นการมองเห็น (Visual Hierarchy) ในส่วนโครงสร้างของเนื้อหาในหน้าแอปพลิเคชันให้สอดคล้องกับวิธีที่ผู้ใช้รับรู้ข้อมูล การวางข้อมูลสำคัญอย่างมีกลยุทธ์ เช่น พาดหัว หัวข้อ ย่อย ในพื้นที่ด้านซ้ายของหน้าจอ เพื่อช่วยเพิ่มโอกาสที่ผู้ใช้จะค้นพบข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น



ภาพที่ 2 การใช้หลักการรูปแบบตัว F (F-Shaped Pattern) บนหน้าจอสมาร์ตโฟน

ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

## 2.2 แผนภาพภูเทินเบิร์ก (Gutenberg Diagram)

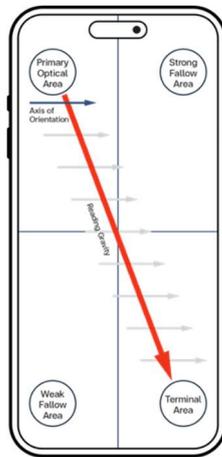
เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยลำดับชั้นของภาพและการเคลื่อนไหวของสายตามนุษย์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเค้าโครงในการพิมพ์ยุคแรก ๆ ของ Johannes Gutenberg โดยการจัดเรียงเนื้อหาตามลำดับเฉพาะเพื่อให้สอดคล้องกับการนำทางสายตาโดยธรรมชาติของผู้อ่าน (Valverde, 2011) โดยมีการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1) **พื้นที่ซ้ายบน (Primary Optical Area)** เป็นจุดเริ่มต้นของสายตา จึงเหมาะสมที่จะวางองค์ประกอบหลัก เช่น พาดหัว โลโก้ หรือข้อมูลสำคัญอื่น ๆ

2) **พื้นที่ขวาบน (Strong Fallow Area)** เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้ให้ความสนใจรองลงมา เหมาะที่จะใช้ในการจัดวางองค์ประกอบรองที่เสริมเนื้อหาหลัก

3) **พื้นที่ซ้ายล่าง (Weak Fallow Area)** เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้ให้ความสนใจน้อยลงตามธรรมชาติ แต่อาจมีประสิทธิภาพในการจัดวางข้อมูลเพิ่มเติมหรือคำกระตุ้นการตัดสินใจ หากออกแบบส่วนประกอบนั้น ๆ อย่างเหมาะสม

4) **พื้นที่ขวาล่าง (Terminal Area)** เป็นจุดสิ้นสุดของสายตา เหมาะสำหรับการวางปุ่มคำกระตุ้นการตัดสินใจ (Call-to-Action) หรือข้อมูลที่เป็นการสรุป



ภาพที่ 3 การใช้แนวคิดแผนภาพภูเทินเบิร์ก (Gutenberg Diagram) บนหน้าจอสมาาร์ทโฟน

ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

### การบูรณาการองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปเชื่อมโยงทฤษฎีและหลักการจากแนวคิดทางการยศาสตร์ทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อใช้ในการออกแบบเค้าโครง (Layout) ของหน้าแอปพลิเคชัน โดยใช้หลักการรูปแบบตัว F และแนวคิดแผนภาพภูเทินเบิร์ก พิจารณาการจัดวางองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับลำดับชั้นการมองเห็นของผู้ใช้ และใช้การแบ่งพื้นที่แบบรวมตามหลักการธัมบิไซนในการกำหนดตำแหน่งที่ดีที่สุดในการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบให้สัมพันธ์กับการเข้าถึงด้วยนิ้วหัวแม่มือ ไม่ว่าจะใช้งานด้วยมือข้างซ้ายหรือข้างขวา โดยมีรายละเอียดตามตัวเลขที่กำกับไว้ในภาพ ดังนี้

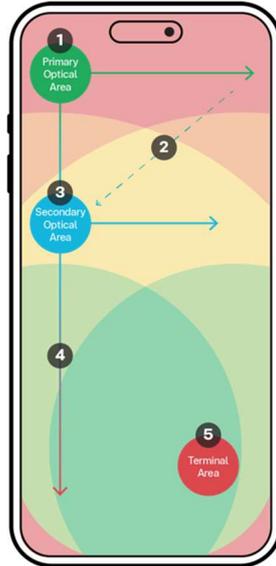
1. พื้นที่จุดเริ่มต้นหลักของสายตา ผู้ใช้จะเริ่มตมกวาดสายตาจากพื้นที่ซ้ายบนของหน้าจอ และกวาดสายตาไปยังด้านขวาตามหลักการรูปแบบตัว F จึงเหมาะที่จะวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลหลัก เช่น ข้อความพาดหัว เพื่อให้ผู้ใช้รับรู้ว่ากำลังใช้งานอยู่ในหน้าใดหรือใช้งานฟังก์ชันใดอยู่ และเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงยากตามหลักการธัมบิไซน จึงไม่เหมาะที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบที่ต้องใช้งานบ่อย

2. พื้นที่ที่สายตาของผู้ใช้ลากผ่านก่อนจะไปยังจุดเริ่มต้นรองของสายตา เป็นจุดที่ผู้ใช้ให้ความสนใจรองลงมา จึงเหมาะที่จะใช้ในการจัดวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่ทำหน้าที่ขยายความ เช่น รูปภาพ ข้อความอธิบาย หรือองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเสริม

3. พื้นที่จุดเริ่มต้นรองของสายตา ตรงกับเส้นแนวนอนเส้นที่สองตามหลักการรูปแบบตัว F และอยู่ในพื้นที่ที่ต้องยึดเหยียดตามหลักการธัมบิไซน จึงสามารถที่จะจัดวางได้ทั้งส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่สำคัญรองลงมา เช่น หัวข้อต่าง ๆ และส่วนประกอบเชิงโต้ตอบรอง ตามจุดประสงค์ของฟังก์ชันการทำงานในหน้านั้น ๆ

4. พื้นที่แนวตั้งบริเวณด้านซ้ายของหน้าจอ ซึ่งผู้ใช้จะกวาดสายตาลงมาเพื่อพิจารณาเนื้อหาอย่างต่อเนื่องเป็นช่วงสั้น ๆ ตามหลักการรูปแบบตัว F เหมาะที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลและเชิงโต้ตอบที่ต้องการให้ผู้ใช้เห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

5. พื้นที่จุดสิ้นสุดของสายตา เป็นจุดที่ผู้ใช้จะให้ความสนใจเป็นลำดับท้าย ๆ แต่ก็มีความสำคัญ เนื่องจากอยู่ในพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่ายตามหลักการธัมบ์โซน จึงเหมาะสมที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบหลัก เช่น ปุ่มคำสั่งกระตุ้นการตัดสินใจหลัก หรือส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่เป็นการสรุปข้อมูลที่หน้าแอปพลิเคชันนั้น ๆ ต้องการที่จะนำเสนอ

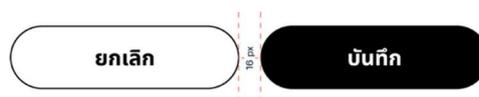


ภาพที่ 4 การบูรณาการหลักการธัมบ์โซน หลักการรูปแบบตัว F และแนวคิดแผนภาพทเวนเบิร์ก เพื่อใช้ในการออกแบบ  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

ส่วนกฎของฟิตต์ส นั้น ผู้วิจัยใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดขนาดของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบต่าง ๆ โดยมีตัวอย่างการนำไปใช้ในการออกแบบบนระบบกริดแบบ 8-Point ซึ่งเป็นระบบ (System) ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน โดยทำการกำหนดขนาดของส่วนประกอบต่าง ๆ ให้หารด้วยจำนวน 4 หรือ 8 ลงตัว ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการกำหนดขนาดปุ่ม (Button)  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 6 การกำหนดระยะห่างระหว่างปุ่ม  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

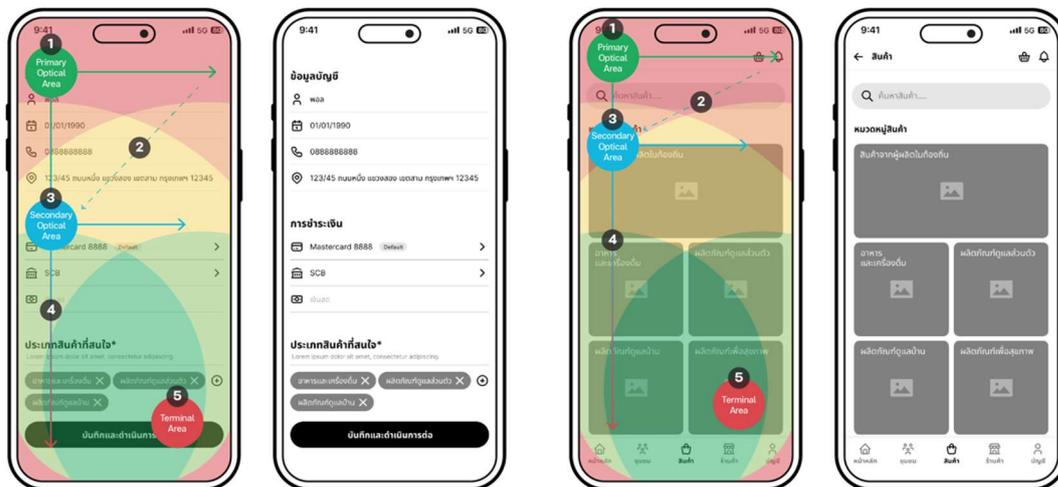


ผลงานการออกแบบ

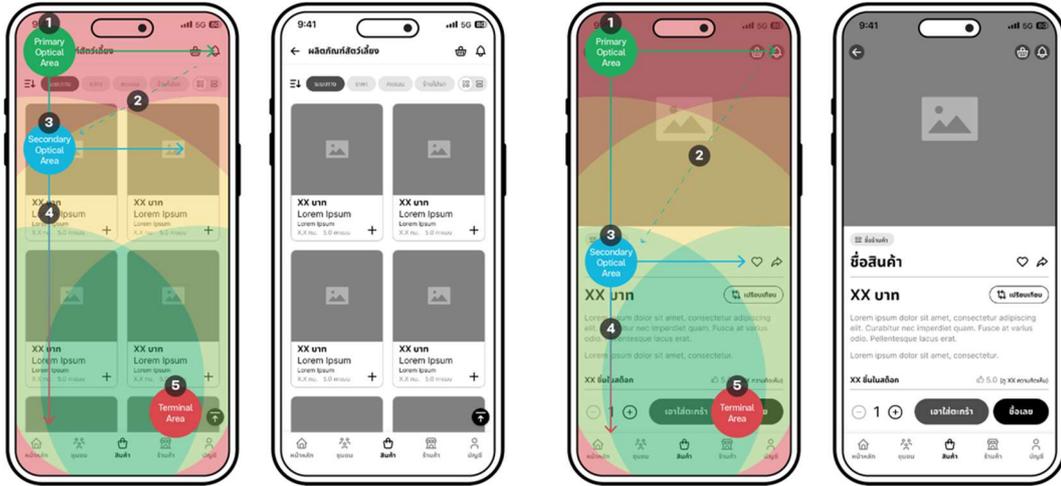
ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโครงสร้างแอปพลิเคชัน โดยใช้การบูรณาการองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบ โดยได้ผลงานออกแบบเป็นต้นแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชันจำนวน 13 หน้า ตามโครงสร้างของสถาปัตยกรรมข้อมูลจากผังเส้นทางของผู้ใช้แอปพลิเคชัน (User Flow) ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 7 การออกแบบเค้าโครงหน้าหลัก  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 8 การออกแบบเค้าโครงหน้าข้อมูลบัญชีและหน้าหมวดหมู่สินค้า  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



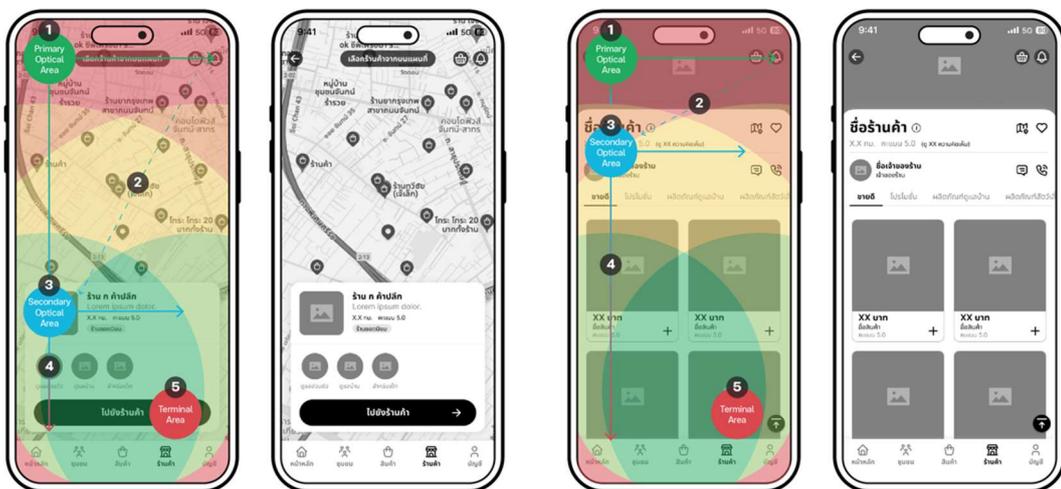
ภาพที่ 9 การออกแบบเค้าโครงหน้าแสดงรายการสินค้าและหน้ารายละเอียดสินค้า

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



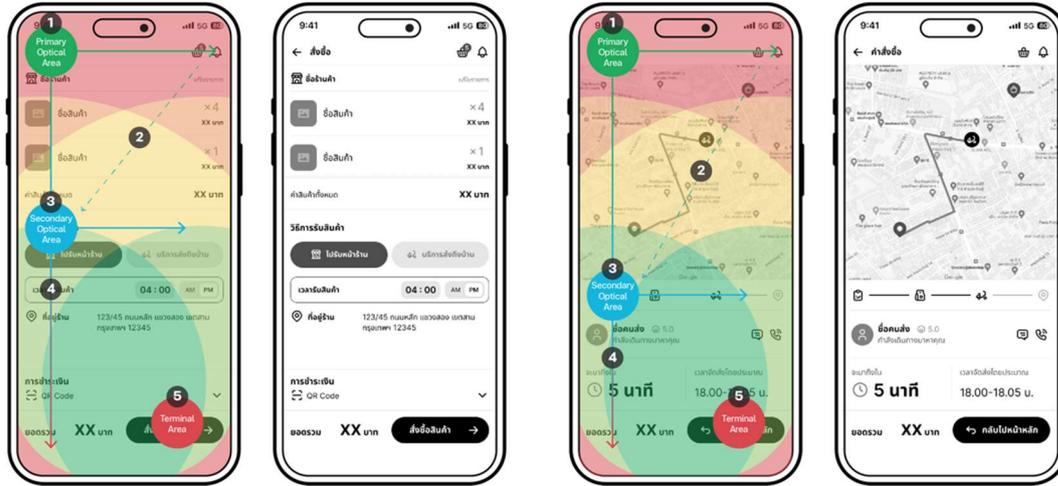
ภาพที่ 10 การออกแบบเค้าโครงหน้าค้นหาร้านอาหารและหน้าแสดงรายการร้านอาหาร

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย

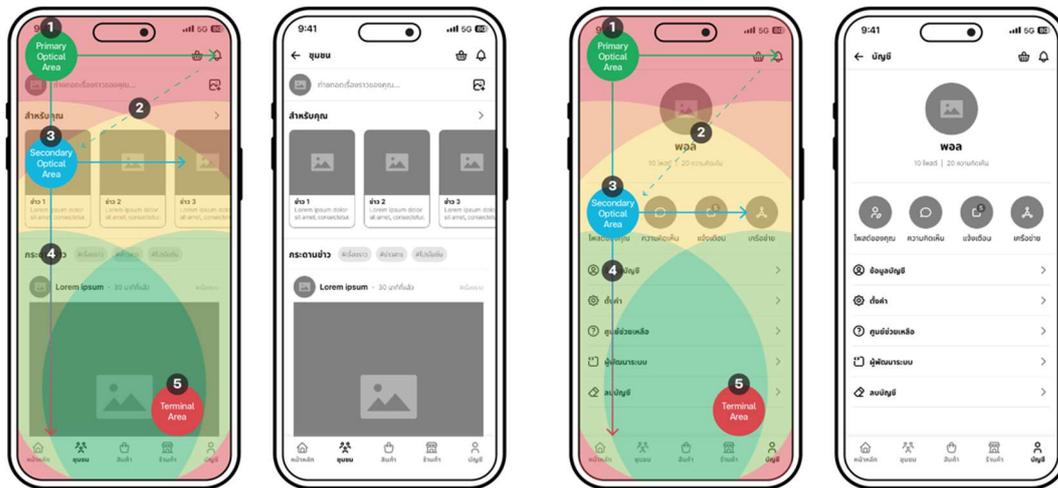


ภาพที่ 11 การออกแบบเค้าโครงหน้าแสดงร้านอาหารบนแผนที่และหน้าร้านอาหาร

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 12 การออกแบบเค้าโครงหน้าสั่งซื้อและหน้าติดตามการสั่งซื้อ  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 13 การออกแบบเค้าโครงหน้าชุมชนและหน้าบัญชีผู้ใช้  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย

### ผลการทดสอบคุณภาพการใช้งาน

ผู้วิจัยได้นำผลงานการออกแบบโครงร่างไปทำการทดสอบคุณภาพการใช้งานกับผู้บริโภครุ่นเจนเออร์ซันวัยในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน ผ่านต้นแบบโครงร่างแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้เสมือนจริงที่จัดทำด้วยแอปพลิเคชัน Figma บนสมาร์ตโฟน โดยกำหนดกิจกรรม (Task) จำนวน 5 รายการ ให้ผู้เข้าร่วมการทดสอบใช้งานจนบรรลุเป้าหมาย ดังนี้

1. การลงทะเบียนเพื่อเข้าใช้งานครั้งแรก จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าจอเริ่มต้น หน้าลงทะเบียน และหน้าหลัก
2. การซื้อสินค้าผ่านการค้นหาสินค้าโดยปรับสินค้าเองที่หน้าร้าน จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าค้นหา หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าเปรียบเทียบสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้าสั่งซื้อ หน้าติดตามการสั่งซื้อ
3. การซื้อสินค้าผ่านการค้นหาสินค้าโดยใช้บริการจัดส่ง จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าหมวดหมู่สินค้า หน้าสินค้า หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้าสั่งซื้อ หน้าติดตามการสั่งซื้อ
4. การสร้างรายการสั่งซื้อสินค้าล่วงหน้า จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าค้นหาหน้าร้าน หน้าสินค้า หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้ากำหนดการซื้อ
5. กิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ การเรียกดูข้อมูลจากหน้าหลัก การเข้าถึงข้อมูลในหน้าชุมชน การเข้าถึงข้อมูลในหน้าบัญชีผู้ใช้



หลังเสร็จสิ้นการทดสอบการใช้งานจึงเป็นการให้คะแนนผ่านแบบประเมินคุณภาพการใช้งานตามหลักการ 10 ข้อของ Nielsen (10 Usability Heuristics) โดยใช้การให้คะแนนแบบมาตรวัดประเมินค่าของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ เห็นด้วยมากที่สุด (5 คะแนน) ไปจนถึงเห็นด้วยน้อยที่สุด (1 คะแนน) โดยมีข้อสรุปตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบคุณภาพการใช้งาน

10 Usability Heuristics	ผลการประเมินจากผู้ใช้		
	$\bar{x}$	SD	ระดับการประเมิน
1. การแจ้งสถานะการทำงานชัดเจน ผู้ใช้ทราบว่ากำลังทำอะไรและอยู่ในขั้นตอนใด	4.86	0.38	มากที่สุด
2. การใช้งานแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับโลกจริง	4.71	0.49	มากที่สุด
3. ผู้ใช้ควบคุมการใช้งานได้อย่างมีอิสระ	4.57	0.53	มากที่สุด
10 Usability Heuristics	ผลการประเมินจากผู้ใช้		
	$\bar{x}$	SD	ระดับการประเมิน
4. การออกแบบมีความสม่ำเสมอ มีมาตรฐานไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ใช้คาดการณ์การทำงานของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้	4.43	0.53	มาก
5. การควบคุมป้องกันข้อผิดพลาด	4.14	0.69	มาก
6. ข้อมูลและตัวเลือกชัดเจน ไม่ต้องใช้การจดจำหรือใช้เวลาตีความมาก ลดภาระการรับรู้	4.57	0.53	มากที่สุด
7. มีความยืดหยุ่นในการใช้งาน รองรับทั้งผู้ใช้ที่ไม่มีประสบการณ์ และผู้ใช้ที่มีประสบการณ์แล้ว	4.71	0.49	มากที่สุด
8. ออกแบบโดยเน้นความเรียบง่าย	4.86	0.38	มากที่สุด
9. มีการระบุข้อผิดพลาด และแนะนำวิธีแก้ปัญหาที่ชัดเจน	4.29	0.49	มาก
10. มีช่องทางสนับสนุนความช่วยเหลือ	4.57	0.79	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.55</b>	<b>มากที่สุด</b>

### สรุปผลการวิจัย

จากผลการทดสอบคุณภาพการใช้งานในตารางข้างต้นพบว่า ต้นแบบโครงร่างแอปพลิเคชันมีคะแนนประเมินจากผู้ใช้เป้าหมายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.57$ ,  $SD = 0.55$ ) จึงสามารถสรุปได้ว่าต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลที่เป็นผลลัพธ์จากการบูรณาการองค์ความรู้ทางการยศาสตร์ในการออกแบบนั้น เอื้อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ง่ายและรวดเร็วตอบโจทย์ความต้องการในการใช้งาน อันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้ผู้ใช้เกิดประสบการณ์ในการใช้งานที่ดี จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นฐานเพื่อต่อยอดในกระบวนการออกแบบทางภาพสำหรับอินเทอร์เน็ตพาร์ทสต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไปได้

### อภิปรายผล

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาถึงแนวทางในการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน ให้สอดคล้องตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ โดยทำการศึกษาวิจัยด้วยการปฏิบัติควบคู่ไปกับการศึกษาคัดกรองแนวคิดและทฤษฎีที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจาย ทำการทดลองออกแบบและนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้งานพัฒนาออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลส โดยจากผลการวิจัยมีข้ออภิปรายดังต่อไปนี้

#### ด้านการใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics)

การออกแบบโดยให้ความสำคัญกับการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบให้สัมพันธ์กับกายวิภาคและท่าทางของนิ้วหัวแม่มือในการใช้งานสมาร์ทโฟนด้วยมือข้างเดียวเป็นอันดับแรกนั้น ส่งผลให้ผู้ใช้ใช้งานแอปพลิเคชันได้รวดเร็วและสะดวกสบายมากขึ้น เนื่องจากส่วนประกอบต่าง ๆ อยู่ใกล้กันอย่างสมเหตุสมผลและมีขนาดที่เหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Buschek et al. (2017) ที่ได้นำเสนอแนวทางการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบโดยอิงจากรัศมีการกวาดนิ้วหัวแม่มือของผู้ใช้บนหน้าจอสมาร์ทโฟน



ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่การจัดการเฉพาะส่วนประกอบเชิงโต้ตอบเพียงอย่างเดียว แตกต่างจากการศึกษาของผู้วิจัยที่มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอการจัดการพื้นที่ในการออกแบบเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันโดยภาพรวม เพื่อที่จะใช้ต่อยอดในการออกแบบอินเทอร์เฟซส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไป

### ด้านการใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics)

สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันอิมเมอร์สिवที่ประกอบไปด้วยข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเหมาะสม โดยมุ่งเน้นไปที่การจัดลำดับความสำคัญในการมองเห็น (Visual Hierarchy) เพื่อเอื้อให้เกิดความง่ายและความรวดเร็วในการใช้งาน ผู้ใช้สามารถเข้าใจหน้าที่การทำงานของหน้าแอปพลิเคชันนั้น ๆ รวมถึงมองเห็นข้อมูลที่ต้องการหาได้อย่างรวดเร็ว ตอบโจทย์พฤติกรรมการใช้งานโดยทั่วไปของผู้ใช้ในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ Raghavendra et al. (2024) ที่ทำการศึกษาถึงความสำคัญของปัจจัยด้านขนาดและลำดับการจัดวางองค์ประกอบบนเว็บไซต์อีคอมเมิร์ซ แตกต่างจากการศึกษาของผู้วิจัยที่ศึกษาหาแนวทางการจัดวางองค์ประกอบในแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่มีขนาดหน้าจอเล็กกว่าและแสดงผลเป็นแนวตั้ง โดยได้ข้อสรุปว่าการจัดลำดับชั้นการมองเห็นที่มีส่วนสำคัญต่อการทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อประสบการณ์ในการใช้งานของผู้ใช้

### ข้อเสนอแนะ

การศึกษาระยะต่อไปใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอิมเมอร์สिवเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน เป็นการวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบโครงสร้างของแอปพลิเคชัน ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญและเป็นกระบวนการสุดท้ายในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ โดยมุ่งเน้นไปที่การออกแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชัน เพื่อสนับสนุนให้เกิดประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน ส่วนการออกแบบเรขศิลป์ของอินเทอร์เฟซส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ขั้นนี้จะมีบทบาทในการสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่าง (variations) ให้กับแอปพลิเคชันสำหรับไฮเปอร์โลคัลในแต่ละพื้นที่ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในกระบวนการวิจัยระยะต่อไป

ทั้งนี้ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจสามารถนำเอาองค์ความรู้จากงานวิจัยส่วนนี้ไปใช้ในการพัฒนางานออกแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่มีรูปแบบใกล้เคียงกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือสามารถนำเอาผลงานออกแบบต้นแบบโครงสร้างของเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันนี้ไปต่อยอดในการออกแบบเรขศิลป์ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่สมบูรณ์และมีความเหมาะสมตามโจทย์ในการออกแบบ

### เอกสารอ้างอิง

- จิรารัตน์ จันทวีชรากร, อติลา ปงศ์ยี่หล้า และมนตรี วีรียงกูร. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างภาพลักษณ์ของร้านค้าปลีกสินค้าอุปโภคบริโภคขนาดเล็กกับพฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภค: การศึกษาเปรียบเทียบร้านค้าปลีกดั้งเดิมกับร้านค้าปลีกสมัยใหม่ในประเทศไทย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10(3), 43.
- ชื่นสมล บุนนาค. (2559). ความพึงพอใจในปัจจุบันทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกดั้งเดิม (ไขว่ห้าง) ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร*, 13(1), 69.
- ภริกาภรณ์ ก้อนคำ. (2564). นวัตกรรมบริการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจค้าปลีกแบบดั้งเดิม. *วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ*, 4(1), 110.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (29 กรกฎาคม 2564). *บทบาทภาครัฐในการสนับสนุน e-Commerce*. ETDA. <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Government-Support-of-e-Commerce.aspx>
- อรดา รัชตานนท์, กษพรธ สัตเลขนันท์, โชติพัฒน์ กลิ่นสุคนธ์, จิรวัฒน์ ภู่งาม, และมณฑล ศิริชนะ. (2562). *ผลกระทบจากธุรกิจ e-commerce ต่อผู้ประกอบการท้องถิ่น*. ธนาคารแห่งประเทศไทย (Bank of Thailand). [https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AAA/ECommerce\\_paper.pdf](https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AAA/ECommerce_paper.pdf)
- Babich, N. (2016). *Designing Card-Based User Interfaces*. Smashing Magazine. <https://www.smashingmagazine.com/2016/10/designing-card-based-user-interfaces/>
- Babich, N. (2022, May 6). *7 Basic rules for using icons in UI Design*. tutsplus. <https://webdesign.tutsplus.com/basic-rules-for-using-icons-in-ui-design--cms-41244a>
- Buschek, D., Hackenschmied, M., & Alt, F. (2017). Dynamic UI adaptations for One-Handed use of large mobile touchscreen devices. In *Lecture notes in computer science* (pp. 184–201).



- Cannon, K. (2019, October 8). *Beyond Pixels: UX & Ergonomics (Part 1)*. Medium. <https://blog.prototypr.io/ergonomics-for-ux-designers-bbf9376a0aa4>
- Creative Thailand. (2564). *เจาะเทรนด์โลก 2022 : READY SET GO*. ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ (TCDC). [https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop\\_th/EbookFile\\_33202\\_1634128759.pdf](https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop_th/EbookFile_33202_1634128759.pdf)
- Harley, A. (2019, May 5). *Touch targets on touchscreens*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/touch-target-size/>
- MacKenzie, I. S. (1992). Fitts' Law as a research and design tool in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, 7(1), 91–139. [https://doi.org/10.1207/s15327051hci0701\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327051hci0701_3)
- Mukhopadhyay, P. (2022). *Visual Ergonomics for communication design: A Layperson's Approach*. CRC Press.
- Nielsen, J., and Pernice, K. (2010). *Eyetracking Web Usability*. New Riders Press.
- Raghavendra, A. N., Vijayakumar, G., & Thalari, S. K. (2024). Impact of visual hierarchy on user experience in E-Commerce websites. In *Advances in marketing, customer relationship management, and e-services book series* (pp. 141–156).
- Sayed, A. (2021). *Everything You Need to know about Hyperlocal Business Model*. StartupTalky. <https://startuptalky.com/hyperlocal-delivery-business-model/>
- Sweeton, R. (2020, May 28). *How do ergonomics and UX design relate*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/how-do-ergonomics-ux-design-relate-rebecca-sweeton->
- Valverde, R. (2011). *Principles of human Computer Interaction design*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/280689716\\_Principles\\_of\\_Human\\_Computer\\_Interaction\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/280689716_Principles_of_Human_Computer_Interaction_Design)
- Wijs, P. (2021, December 23). *Mobile app design: Keeping the thumb zone in mind*. Medium. <https://philwijs.medium.com/mobile-app-design-keeping-the-thumb-zone-in-mind-c1d4fafcd127>



## การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน

### Integrating Eurasian Culture in museum design in the northern People's Republic of China

โหว หมิง<sup>1</sup>, ชัยยศ วณิชวัฒนานูวัต<sup>2</sup>

Hou Ming<sup>1</sup>, Chaiyot Vanitwatthanawanuwat<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Doctor of Fine and Applied Arts Fine and Applied Arts Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University

(Received : Jun 6, 2024 Revised : Jul 31, 2024 Accepted : Aug 31, 2024)

#### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือ (1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ลักษณะพื้นฐาน และสถานะการจัดการของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน การบูรณาการวัฒนธรรมยุโรปและเอเชีย และแนวทางการออกแบบทางศิลปะ และ (2) วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ลักษณะรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ Northern China การพัฒนาและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสำหรับการออกแบบรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการทบทวนวรรณกรรมและใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยภัณฑารักษ์ นักออกแบบ นักวิชาการด้านวัฒนธรรมยูเรเชีย จำนวน 5 คน เพื่อให้ได้รูปแบบการบูรณาการสำหรับการออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

ผลการวิจัยพบว่า (1) วัฒนธรรมยูเรเชีย มีองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้งยุโรปและเอเชีย การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม รูปแบบสถาปัตยกรรม นิทรรศการ สัญลักษณ์ และลักษณะเฉพาะของภูมิภาคทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน รวมทั้งการรวมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงความหมายแฝง ลักษณะรูปแบบการจัดแสดงและคุณลักษณะของวัฒนธรรม และ (2) การออกแบบพิพิธภัณฑ์ที่มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมยูเรเชีย สะท้อนให้เห็นสุนทรียภาพของการผสมผสานสไตล์คลาสสิกของยุโรปและองค์ประกอบดั้งเดิมของเอเชียเข้าด้วยกัน รวมถึงการแลกเปลี่ยนและอิทธิพลทางวัฒนธรรมของการบูรณาการ การมีปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เสริมสร้างการรับรู้และเคารพต่อวัฒนธรรมร่วม ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ให้เกิดความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม ตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมยูเรเชีย

**คำสำคัญ:** การบูรณาการ, วัฒนธรรมยูเรเชีย, การออกแบบพิพิธภัณฑ์

#### Abstract

The objectives of this research were (1) to study and analyze the value and importance of cultural diversity; Basic characteristics and the management status of museums in northern China Integration of European and Asian cultures and artistic design guidelines and (2) to analyze the environment characteristics of the layout of the Northern China Museum, development and integration of Eurasian culture for the layout design of the Northern China Museum.

This study is a qualitative research. By means of a literature review and interviews with five experts, including curators, designers and Eurasian culture scholars, an integrated model for the design of museums in northern China was obtained.



The results of the research found that: (1) Eurasian culture there are different cultural elements of both Europe and Asia. Integration of Eurasian culture reflects cultural identity, architectural styles, exhibitions, symbols, and characteristics of the northern region of the People's Republic of China. Including the integration of cultural elements taking into account the connotation characteristics of the exhibition format and characteristics of the culture and (2) museum design with Eurasian cultural connotations. It reflects the aesthetics of combining classic European style with traditional asian elements including exchange and cultural influences of integration. Interaction of common culture and cultural identity, foster awareness and respect for common cultures. Promote cross-cultural communication exchanges to create understanding between cultures awareness and participation in the protection of Eurasian cultural heritage.

**Keywords :** Integration, Eurasian Culture, Museum Design

### บทนำ

“วัฒนธรรมยูเรเชีย” หมายถึง การแลกเปลี่ยนและบูรณาการทางวัฒนธรรมระหว่างยุโรปและเอเชีย ซึ่งสะท้อนให้เห็นในลักษณะที่สำคัญในภาคเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน ตั้งอยู่บริเวณขอบทวีปยูเรเชีย ในอดีตเป็นพื้นที่ที่สำคัญสำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ดังนั้น จึงมีทรัพยากรวัฒนธรรมชาติพันธุ์ที่อุดมสมบูรณ์และแหล่งสะสมทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลาย เชื้อชาติ และวัฒนธรรมทางชาติพันธุ์ในกระบวนการพัฒนาประวัติศาสตร์อันยาวนาน กลุ่มชาติพันธุ์ทุกกลุ่มได้ก่อให้เกิดวัฒนธรรมประจำชาติและวัฒนธรรมดั้งเดิมอันเป็นเอกลักษณ์ การสื่อสารและการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย จากการแลกเปลี่ยนกันบ่อยครั้งระหว่างกลุ่ม ระหว่างประเทศ และกลุ่มชาติพันธุ์ในประวัติศาสตร์ การสืบทอดและการพัฒนาของวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในภูมิภาคนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง

พิพิธภัณฑสถานทางตอนเหนือของจีนไม่เพียงแต่จัดแสดงโบราณวัตถุทางประวัติศาสตร์ เบาะแสเชิงตรรกะ และภาพอันล้ำค่าของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างและจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียมากมายในภูมิภาคผ่านกระบวนการจัดการสมัยใหม่ ในประวัติศาสตร์ ภาคเหนือของจีนเคยเป็นเขตที่สลับซับซ้อนกันระหว่างอารยธรรมเร่ร่อนและอารยธรรมเกษตรกรรม และการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการระหว่างอารยธรรมทั้งสองก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวพิพิธภัณฑสถานประจำภูมิภาคยังมีบทบาทเชิงบวกต่อความเชื่อทางศาสนาและมรดกทางวัฒนธรรม มีความเชื่อทางศาสนามากมายในภาคเหนือของจีน รวมถึงศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า และศาสนาอิสลาม ความเชื่อทางศาสนาเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในมรดกทางวัฒนธรรมของชาวภาคเหนือ และยังส่งเสริมการสื่อสารและการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมยูเรเชีย

ด้วยการพัฒนาของงานวัฒนธรรมและพิพิธภัณฑสถานในภาคเหนือของจีนก็มีการพัฒนาและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ในยุคใหม่พิพิธภัณฑสถานไม่ได้เป็นเพียงสถาบันรวบรวม จัดแสดง และวิจัยโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมอีกต่อไป แต่ยังเป็นเวทีที่สำคัญสำหรับการแลกเปลี่ยนและการสืบทอดวัฒนธรรมอีกด้วย การคุ้มครองวัฒนธรรมชาติพันธุ์และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สามารถเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียผ่านเวทีของพิพิธภัณฑสถาน เพื่อสนับสนุนการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมจีนมากขึ้น “การศึกษาพิพิธภัณฑสถาน เช่น การสืบสวนเชิงวิจารณ์ของทฤษฎีการสืบทอดทางสังคม” (Shangguan Siyu, 2023, P. 85-87), “ผ่านกรอบทฤษฎีการสืบทอดทางสังคมและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของพิพิธภัณฑสถาน จำเป็นต้องได้รับอิทธิพลของบริบทการพัฒนาของการศึกษาพิพิธภัณฑสถาน วิเคราะห์สังคมจีนอย่างมีวิจารณญาณเพื่อการพัฒนาที่ดีขึ้น”

ลักษณะการกระจายทางชาติพันธุ์ของจีนมีความโดดเด่นมาก ในพื้นที่ทางตอนเหนืออันกว้างใหญ่ของจีนมีลักษณะเฉพาะของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย ภายในตอนเหนือของเส้นทางสายไหม ผู้คนทางตอนเหนือมีการแลกเปลี่ยนกัน



บ่อยครั้งกับมองโกเลีย รัสเซีย เอเชียกลาง เอเชียตะวันตก รวมถึงประเทศและภูมิภาคอื่น ๆ ในประวัติศาสตร์ บนเส้นทางสายไหมทางทะเล ภาคเหนือมีการติดต่อกับเกาหลี ญี่ปุ่น และแม้แต่แอฟริกา ในประวัติศาสตร์ ภาคเหนือของจีนประสบกับการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองระดับชาติมากมาย รวมถึงราชวงศ์ซ่งหยูและเหลียว ซึ่งได้รับการบูรณาการอย่างสมบูรณ์ระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์บางกลุ่ม แต่ยังคงรักษากลุ่มชาติพันธุ์จำนวนเล็กน้อยไว้ได้ ลักษณะชาติพันธุ์ดั้งเดิม เนื้อหาเหล่านี้ส่วนใหญ่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์จำนวนมากในรูปแบบของโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในภาคเหนือของจีน

ในบทบาทของการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑ์ควรมีการออกแบบพิพิธภัณฑ์เพื่อปกป้องและสืบทอดวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ด้วยการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียด้วยวิธีการแสดงวัฒนธรรมชาติพันธุ์ต่าง ๆ สามารถแสดงประวัติศาสตร์ ประเพณี และคุณค่าของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ และสามารถส่งเสริมการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมร่วม ปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมหลายแห่งจำเป็นต้องมีเป้าหมายเชิงกลยุทธ์และแผนงานที่ชัดเจนในการส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม ส่งเสริมการบูรณาการทางสังคมและความสามัคคี เสริมสร้างความน่าดึงดูด และการบูรณาการวัฒนธรรมประจำชาติ ทำให้ภาษาการออกแบบการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์สามารถอธิบายบริบททางวัฒนธรรมได้ และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในยุคใหม่ (Chanji Xiang, 2010, P. 9-12) ชี้ให้เห็นว่าจากกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โลกและกระบวนการวิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ พบว่า “การพัฒนาความแตกต่างและการบูรณาการของพิพิธภัณฑ์ไม่ได้แยกออกจากกัน เป็นพิพิธภัณฑ์ในสภาพแวดล้อมการพัฒนาสังคม และแต่ละแห่งมุ่งเน้นไปที่แนวอุดมการณ์ แห่งหนึ่งอิงตามหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในเส้นทางพิเศษ ส่วนอีกแห่งอิงตามหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์แห่งเส้นทางการศึกษาทางสังคม” ในปัจจุบันแนวความคิดสองแนวกำลังอยู่ระหว่างการสำรวจและการปฏิบัติใหม่ภายใต้การบูรณาการของทฤษฎีบูรณาการใหม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ลักษณะพื้นฐาน และสถานะการจัดการของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน การบูรณาการวัฒนธรรมยุโรปและเอเชีย และแนวทางการออกแบบทางศิลปะ
2. วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ลักษณะรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ Northern China การพัฒนาและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสำหรับการออกแบบรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิจัยโดยใช้วิธีทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ วัฒนธรรมยูเรเชีย การบูรณาการทางวัฒนธรรม การออกแบบพิพิธภัณฑ์ การออกแบบข้ามวัฒนธรรม เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาวรรณกรรม และใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ภัณฑารักษ์ นักออกแบบพิพิธภัณฑ์ และนักวิชาการด้านวัฒนธรรมยูเรเชีย จำนวน 5 คน วิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ ใช้เพื่อรวบรวมข้อมูลการหลอมรวมของวัฒนธรรมชาติพันธุ์และการจัดการบูรณาการของวัฒนธรรม ยูเรเชีย ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน

### ผลการวิจัย

พิพิธภัณฑ์: พิพิธภัณฑ์เป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและหลากหลายมิติ ซึ่งจำกัดความมีการพัฒนาไปตามกาลเวลา ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งของมนุษยชาติเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และการศึกษา ตามที่สมาคมพิพิธภัณฑ์นานาชาติ (ICOM) ระบุว่า พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไรที่ให้บริการสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บริการการพัฒนาสังคมและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของมนุษย์ การศึกษา และความบันเทิง โดยการรวบรวม ปกป้อง ค้นคว้า เผยแพร่ และแสดงหลักฐานทางวัตถุของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของพวกเขา

พิพิธภัณฑ์เปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าชม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของบทบาทในฐานะสถาบันการศึกษาและวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์เปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าถึงสื่อทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเคารพต่อโลก พิพิธภัณฑ์ยัง



เป็นสถานที่สำหรับสังคมและการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑสถานมองว่าเป็นเวทีในการส่งเสริมความหลากหลายทางสังคมและความยั่งยืน โดยเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของชุมชนและการแบ่งปันความรู้มากขึ้น บทบาทของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้จำกัดอยู่ที่การรวบรวมและจัดแสดงแบบดั้งเดิมอีกต่อไป แต่ยังขยายไปถึงผู้ปกป้องและผู้เผยแพร่วัฒนธรรมการศึกษาทางสังคมและการพัฒนาพลเมือง

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เผยให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากการทำงานรูปแบบเดียวไปเป็นการทำงานในรูปแบบที่หลากหลาย จากการเก็บสะสมโบราณวัตถุไปจนถึงผู้เข้าร่วมทางวัฒนธรรมที่กระตือรือร้นและศูนย์การศึกษาทางสังคมที่เป็นนวัตกรรม สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจและกำหนดเส้นทางการพัฒนาของพิพิธภัณฑสถานในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโลกาภิวัตน์และยุคดิจิทัล ซึ่งภารกิจและกลยุทธ์ของพิพิธภัณฑสถานจำเป็นต้องได้รับการปรับเปลี่ยนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ขณะที่พิพิธภัณฑสถานอยู่ในระดับการพัฒนาคุณภาพ พิพิธภัณฑสถานรุ่นแรกเป็น “ช่วงที่ค่อยเป็นค่อยไปของการเรียนรู้แบบตะวันตกสู่ตะวันออก” “ช่วงที่ค่อยเป็นค่อยไปของการเรียนรู้แบบตะวันตกสู่ตะวันออก” ของการพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน แสดงให้เห็นว่าแนวคิดและแนวปฏิบัติของพิพิธภัณฑสถานตะวันตกเริ่มถูกนำมาใช้ในจีนตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 ในช่วงเวลานี้ ด้วยอิทธิพลของวัฒนธรรมและเทคโนโลยีตะวันตก จีนเริ่มสร้างพิพิธภัณฑสถานในยุคแรก ๆ เพื่อเลียนแบบแบบจำลองของตะวันตก และสำรวจวิธีการดำเนินงานและการจัดการที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของตนเอง ในกระบวนการนี้ พิพิธภัณฑสถานไม่เพียงแต่กลายเป็นสถานที่สำหรับรวบรวมและปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีสำหรับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การศึกษาวัฒนธรรม และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างจีนและตะวันตก แม้ว่าจะยังอยู่ในขั้นตอนการสำรวจ แต่ช่วงเวลานี้มีผลกระทบอย่างมากต่อการพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑสถานของจีนในเวลาต่อมา และได้วางรากฐานสำหรับความเติบโตและความเป็นเอกลักษณ์ในอนาคต

บทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานยุคใหม่ (Chanji Xiang, 2010, P. 9-12) ชี้ให้เห็นว่าจากกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานโลกและกระบวนการวิวัฒนาการของพิพิธภัณฑสถาน พบว่า “การพัฒนาความแตกต่างและการบูรณาการของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้แยกออกจากกัน เป็นพิพิธภัณฑสถานในสภาพแวดล้อมการพัฒนาสังคม มุ่งเน้นไปที่แนวอุดมการณ์: แห่งหนึ่งขึ้นอยู่กับหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานในเส้นทางเฉพาะส่วน อีกแห่งขึ้นอยู่กับหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานเส้นทางศิลปะทางสังคมภายใต้การบูรณาการ”

หัวใจสำคัญของแนวคิดการออกแบบ คือ การเปลี่ยนจาก “การศึกษาใหม่ทางสังคม” เป็น “การศึกษา ตลอดชีวิต” และด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมร่วมสมัย แนวคิดของการเชื่อมต่อโครงข่ายทั้งหมด หอฉนิทรรศการได้ค่อย ๆ มาแทนที่เทคโนโลยีเสียงและแสงแบบดั้งเดิม ซึ่งทำให้ศิลปะดิจิทัล สื่อเชิงโต้ตอบ และเทคโนโลยีในการก่อสร้างพิพิธภัณฑสถานยุคใหม่ก่อให้เกิดพลังการออกแบบใหม่ คุณลักษณะที่สำคัญ คือ การสร้างพื้นที่ภายในอาคารไม่ใช่ของค์ประกอบที่จำเป็นอีกต่อไป และปฏิสัมพันธ์ทางภาพสื่อดิจิทัล และประสบการณ์ที่ดื่มด่ำได้กลายเป็นจุดเน้นของความเหมาะสมกับความต้องการของผู้ชมมากขึ้น

ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลกในปัจจุบัน การพัฒนาอย่างแข็งขันของธุรกิจพิพิธภัณฑสถานถือได้ว่าเป็นศูนย์รวมที่เป็นรูปธรรมของความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรม และการตอบโต้ทางยุทธศาสตร์ภายใต้อิทธิพลของลัทธิหลังอาณานิคม โครงการหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง นโยบายไม่เพียงแต่เป็นยุทธศาสตร์ทางเศรษฐกิจของการเปิดกว้างของจีนสู่โลกภายนอกเท่านั้น แต่ยังเป็นการขยายความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมอีกด้วย พิพิธภัณฑสถานมีโอกาสที่จะแสดงมรดกทางประวัติศาสตร์อันยาวนานและความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มนี้ ตลอดจนสำรวจและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลงเหลือจากประวัติศาสตร์อาณานิคม

ความมั่นใจทางวัฒนธรรมมาจากความเข้าใจ ความเคารพ และความภาคภูมิใจในประเพณีและค่านิยมทางวัฒนธรรมประจำชาติของตนเอง จากมุมมองหลังอาณานิคม ความเชื่อมั่นนี้เกี่ยวข้องกับการทบทวนบทบาทของจีนในการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ที่มีตะวันตกเป็นศูนย์กลาง แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมอันเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมจีน ในกระบวนการนี้ พิพิธภัณฑสถานของจีนมีบทบาทสำคัญ ไม่เพียงแต่เฝ้าดูประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของบทสนทนาทางวัฒนธรรมและผู้สร้างความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ ในเวลาเดียวกัน ยังแสดงให้เห็นถึงความท้าทายและการตอบสนองของจีนต่อเสียงทางวัฒนธรรมที่เป็นที่ยอมรับของวัฒนธรรมตะวันตก



“การเปลี่ยนแปลงบทบาทของพิพิธภัณฑ์และการพัฒนาความสามารถระดับมืออาชีพ” (Chen Guoning, 2006, P. 9) ชี้ให้เห็นว่า “คุณค่าที่แตกต่างกันของความเป็นปัจเจกชนจากหลากหลายวัฒนธรรมได้รับการยอมรับมากขึ้น และเป็นวิธีที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการนำความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ภูมิปัญญาจากองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หายไป ดังนั้น สถานการณ์อนุรักษ์วัฒนธรรมจึงกลายเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สำคัญตลอดชีวิตของประชาชน ปัจจุบัน บทบาทของพิพิธภัณฑ์ได้พัฒนาตั้งแต่การอนุรักษ์โบราณวัตถุทางวัฒนธรรมไปจนถึงการตีความวัฒนธรรม และจากความคงที่ การจัดแสดงสิ่งของในด้านการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ได้กลายเป็นผู้ขนส่งมรดกทางวัฒนธรรม และกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาการศึกษามวลชน วัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจ และการท่องเที่ยว”

อย่างไรก็ตาม เมื่อเผชิญกับโอกาสเหล่านี้ พิพิธภัณฑ์จึงต้องเผชิญกับความท้าทายมากมายเช่นกัน พิพิธภัณฑ์จะต้องมีทัศนคติเชิงวิพากษ์วิจารณ์มากขึ้นต่อการนำเสนอประวัติศาสตร์ และหลีกเลี่ยงการสร้างแบบเหมารวมทางวัฒนธรรมในยุคอาณานิคม จำเป็นต้องแสดงภาพทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมและหลากหลายมากขึ้นโดยคำนึงถึงความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ สิ่งนี้กำหนดให้พิพิธภัณฑ์ต้องสร้างสรรค์นวัตกรรมในการออกแบบและการจัดการอย่างเป็นทางการเพื่อสะท้อนถึงการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่แท้จริงและหลายมิติ

แม้จะทำหลายการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ส่งเสริมความมั่นใจทางวัฒนธรรม และการรับมือกับการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเซียนและการปกป้องโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมของชาติ พิพิธภัณฑ์จึงยังต้องแก้ไขปัญหาการขาดความสามารถระดับมืออาชีพและการกระจายเงินทุนที่ไม่เท่าเทียมกัน สิ่งเหล่านี้กำหนดให้ผู้กำหนดนโยบายและผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ต้องใช้มาตรการที่มองไปข้างหน้า เช่น การเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ การส่งเสริมการแปลงมรดกทางวัฒนธรรมให้เป็นดิจิทัล กิจกรรมการศึกษาที่เป็นนวัตกรรม และการปรับปรุงคุณภาพของนิทรรศการเพื่อปรับให้เข้ากับความต้องการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและแนวโน้มทางวัฒนธรรม ด้วยความคาดหวังที่เพิ่มขึ้นสำหรับการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องปรับปรุงหลักการจัดนิทรรศการอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่ไม่เพียงแต่สามารถแสดงความหมายแฝงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนานเท่านั้น แต่ยังนำเสนอคุณค่าทางสุนทรีย์และการศึกษาสมัยใหม่อีกด้วย การฟื้นฟูนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ไม่เพียงแต่นิทรรศการเก่าเท่านั้น แต่ยังเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องทางประวัติศาสตร์ใหม่เพื่อสะท้อนมุมมองทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมและเป็นจริงมากขึ้น สิ่งนี้กำหนดให้นักออกแบบและภัณฑารักษ์ต้องมีความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ด้วยวิสัยทัศน์และความลึกซึ้งวัฒนธรรม รวมถึงการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อปรับโครงสร้างกรอบความรู้ความเข้าใจของผู้ชมในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทิศทางการพัฒนาของพิพิธภัณฑ์จึงควรเป็นการผสมผสานระหว่างประเพณีและความทันสมัยทั้งในและต่างประเทศ การคุ้มครองและนวัตกรรมไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงความรุ่งโรจน์ของประวัติศาสตร์จีนเท่านั้น แต่ยังคงกลายเป็นกำลังสำคัญในการส่งเสริมความหลากหลายของวัฒนธรรมโลกและส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ด้วยการวิจัยและการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง พิพิธภัณฑ์จึงได้รับการคาดหวังให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วมและผู้นำในเวทีวัฒนธรรมโลกที่ขาดไม่ได้ และมีส่วนร่วมสนับสนุนการแลกเปลี่ยนและความก้าวหน้าของวัฒนธรรมโลก

### วัฒนธรรมยูเรเซียน

1) วัฒนธรรมยูเรเซียนเป็นวัฒนธรรมข้ามภูมิภาคที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมเร่ร่อนและวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม วัฒนธรรมยูเรเซียนเป็นแนวคิดกว้าง ๆ ที่ครอบคลุมสองทวีป ได้แก่ ยุโรปและเอเชีย รวบรวมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการบูรณาการตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน การผสมผสานและปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่ครอบคลุมทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังมีลักษณะที่ลึกซึ้งในหลายระดับ เช่น สัญชาติ ประวัติศาสตร์ ศาสนา ภาษา ศิลปะ และประเพณีทางสังคม ความหลากหลายและความซับซ้อนของวัฒนธรรมยูเรเซียนทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลก ภูมิศาสตร์และความหลากหลายทางชาติพันธุ์ถือเป็นหนึ่งในลักษณะเด่นที่สุดของวัฒนธรรมยูเรเซียน ตั้งแต่ชาวสลาฟทางตะวันตกไปจนถึงชาวฮั่นและชาวญี่ปุ่นทางตะวันออก ยูเรเชียเป็นสถานที่แห่งการบูรณาการและการแลกเปลี่ยนหลากหลายวัฒนธรรม ความหลากหลายนี้สะท้อนให้เห็นไม่เพียงแต่ในองค์ประกอบทางชาติพันธุ์เท่านั้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นในภาษาและความเชื่อทางศาสนาด้วย ยูเรเชียมีตระกูลภาษาที่หลากหลาย เช่น อินโด-ยูโรเปียน เซมิติก ฯลฯ การพัฒนาและการเผยแพร่ภาษา



## อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 The Darkness: Body Painting and Costume Design Showcase 2024

सरर ठवल्यवंग्स्त्री<sup>1</sup>, कुसुमा टेपफरक<sup>2</sup>, बररदियुथु वररानुयुथ<sup>3</sup>, अगिसरा युथरुज<sup>4</sup>

Sun Tawalwongsri<sup>1</sup>, Kusuma Teppharak<sup>2</sup>, Bundit Varanuyuth<sup>3</sup>, Apisara Yuttharot<sup>4</sup>

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Apr 11, 2025 Revised : Apr 19, 2025 Accepted : Apr 22, 2025)

### บทคัดย่อ

บทความ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาของสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้โครงการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 โดยมีแนวคิด “อันธการ” (The Darkness) เป็นการระดมสมองของคณาจารย์และกลุ่มศิลปินเพื่อวางแนวคิดหลักและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานออกแบบ นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าและตีความความหมายของควมมืดมนอันธการเพื่อเป็นโจทย์ในการนำไปสร้างแนวคิดย่อยของกลุ่มหรือเฉพาะบุคคลได้ บทความนี้มีวิธีการค้นคว้าวิจัยเชิงคุณภาพได้แก่การศึกษารวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลกระบวนการออกแบบของนักศึกษา การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ ตลอดจนการบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอผลงานออกแบบและการจัดการแสดงผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานยอดเยี่ยมที่พบบทของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่ามีจำนวน 30 ผลงานสามารถจำแนกผลงานเป็นสามแนวคิดย่อยดังนี้ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับนักศึกษาเลือกตีความประเด็นมุมมองความมืดที่สะท้อนผ่านตัวละครในภาพยนตร์ที่มีเรื่องเล่า ความเชื่อทางวิญญาณ ผี และสิ่งที่เหนือธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของผลงานการออกแบบมีสีสันไม่ฉูดฉาดเน้นงานวาดลายเส้นเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะของตัวละครเป็นหลัก ในขณะที่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 สร้างแนวคิดหลักเป็นมาจาก มุมมืดของกรุงเทพมหานคร (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยคือ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง ตามลำดับ โดยมีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน โดยนักศึกษาเลือกนำเสนอผลงานและการใช้วัสดุที่มีความแตกต่างหลากหลาย มีการเลือกใช้วิธีการตัดเย็บที่เน้นการประดิษฐ์ทำมือเป็นงานเชิงช่างมากกว่าที่จะตัดเย็บเป็นแพทเทิร์น หลายผลงานมีการใช้วัสดุแบบรีไซเคิล วัสดุเหลือใช้ นำกลับมาทำเครื่องแต่งกาย การใช้สีมีความหลากหลายทั้งแบบคุมโทนสีเข้ม สีดำที่สะท้อนตามแนวคิดหรือมีสีสันที่ฉูดฉาดเพื่อสะท้อนแนวคิดย่อยของแต่ละกลุ่มได้อย่างน่าสนใจ นิทรรศการครั้งนี้จัดแสดงงานที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK นอกจากนี้ยังมีกลุ่มศิลปินนำเสนอผลงานศิลปะบนเรือนร่างและผลงานการออกแบบแฟชั่นของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่เป็นทั้ง คิซย์เก๋ว ศิลปินและเครือข่ายผู้ประกอบการกับทางสาขาวิชาฯ ผลงานนิทรรศการมีการบันทึกภาพการแสดง เบื้องหลังกระบวนการทำงาน บันทึกบทสัมภาษณ์ศิลปิน นักออกแบบแบรนด์เสื้อผ้า นางแบบ นางแบบ และอินฟลูเอนเซอร์เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของสาขาวิชาฯ ผู้সাဇာဏးชนในวงกว้าง โครงการนี้สามารถสร้างองค์ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ สร้างทักษะความสามารถด้านศิลปะการแสดงและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** ศิลปะบนเรือนร่าง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ศิลปะการแสดง สวนสุนันทา อันธการ

## ABSTRACT

This article aims to study body art painting and costume design works created by students from the Department of Performing Arts (Theatre Arts and Creative Entrepreneurship), Suan Sunandha Rajabhat University, as part of the 14<sup>th</sup> *Body Painting and Costume Design 2024*. The exhibition is centered around the theme of "Darkness", a concept developed through a collaborative brainstorming process involving faculty members and artists to establish a foundational idea and sources of inspiration for the design works. Students are encouraged to research and interpret the notion of darkness as a conceptual framework, which they may refine into sub-themes either collectively or individually. The research methodology employed in this study is qualitative, incorporating document analysis, an examination of the students' design processes, direct observation, interviews, and the collection of photographic and video documentation of both the design works and the exhibition's presentation.

From the analysis of the body painting works created by first-year students, a total of 30 artworks were categorized into three sub-themes: (1) *Darkness in Film*, (2) *Darkness and Cultural Differences*, and (3) *Darkness and Thai Ghosts and Spirits*. The majority of students interpreted darkness through cinematic characters, narratives, spiritual beliefs, ghosts, and supernatural elements. The design characteristics predominantly featured subdued color palettes with an emphasis on intricate line work to highlight the unique identity and distinctive attributes of each character. Meanwhile, the costume design works created by second- and third-year students were developed under the primary theme of *The Darkness of Bangkok*, further divided into three sub-themes: (1) *Social Class Divisions*, (2) *Cultural Diversity*, and (3) *The Fast-Paced Urban Lifestyle*. A total of 34 costume pieces were produced, with students exploring a diverse range of materials and presentation techniques. The construction methods focused on craftsmanship and handmade techniques rather than conventional pattern-making. Many designs incorporated recycled and upcycled materials for costume creation. The use of color varied significantly—some adhered to a dark, monochromatic scheme to align with the overarching concept, while others employed vibrant hues to effectively convey the sub-themes, creating visually compelling interpretations.

The exhibition was held at Ultra Arena, 5th floor, Bravo BKK. In addition to showcasing student works, the event featured body art presentations and fashion design works by creative entrepreneurs, including alumni, artists, and professional networks affiliated with the program. The exhibition documentation included recorded performances, behind-the-scenes footage of the creative process, and interviews with artists, fashion brand designers, models, and influencers, all of which were disseminated through online platforms. This initiative contributed to public relations efforts and the establishment of a distinctive program identity within a broader audience. Furthermore, the project served as a platform for generating professional design knowledge while enhancing students' artistic performance skills and fostering their creative entrepreneurial capabilities effectively.

**Keywords :** Body Art Painting, Costume Design, Performing Arts, Suan Sunandha, The Darkness



## บทนำ

โครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 เป็นนิทรรศการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ซึ่งจัดอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดครั้งนี้เป็นปีที่ 14 ผลงานของนักศึกษาเป็นการพัฒนางานออกแบบจากการบูรณาการการเรียนการสอนจากหลายรายวิชาจนกระทั่งนำเสนอผลงานสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม นิทรรศการแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการออกแบบบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้งหรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 บูรณาการรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง (Visual Arts for Performing Arts) สอนโดยอาจารย์ สรร ถวัลย์วงศ์ศรี และรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้ง (Make up for Performing Arts and Body Painting) สอนโดยอาจารย์ วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ผู้สอนการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และเป็นโค้ช (coach) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) (วัฒนา มัคคสมัน, 2551. KM CHILD-PBL, 2015) การใช้โครงการเป็นฐานการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการค้นหา แนวคิด หลักการ วิธีการดำเนินการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Thomas, 2000) ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากการพัฒนาโครงการออกแบบหรือโครงการนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องหาคำตอบ แนวทางการแก้ปัญหาและสามารถสื่อสารให้อื่นรับรู้ได้ (Willam, 2012) การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานจึงตอบโจทย์ในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ Partnership for 21st Century Skill (2019) และ (วิจารณ์ พานิช, 2556) ที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional learning communities: PLC) โดยการร่วมมือของครูผู้สอน ศิลปิน วิทยากร ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการในการสร้างชุมชนการเรียนรู้และกลไกขับเคลื่อนนักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในการผลิตผลงานจริง ภายใต้โครงการนักศึกษาจะได้เรียนรู้การทำงานจากประสบการณ์จริงอย่างมืออาชีพ สร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทดลองแก้ไขปัญหาและฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่มเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบการแต่งหน้าและบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้ง เรียนรู้ทักษะการใช้นวัตกรรมสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีทางการออกแบบ นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้การใช้ความคิดสร้างสรรค์ คิดแบบมีวิจารณญาณผ่านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม โดยในการทำงานช่วงแปดสัปดาห์ก่อนการแสดงผลงานทางผู้สอนจัดให้มีกระบวนการคัดเลือกนายแบบนางแบบ (Model Casting) การตัดสินวิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบ การคิดสรร เลือกตัวแบบให้เหมาะสมกับงาน การแก้ไขผลงานการออกแบบอย่างเป็นระบบผ่านรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง นำไปสู่การทดลองฝึกปฏิบัติจริงกับตัวแบบเพื่อเรียนรู้ทักษะวิธีการแต่งหน้า การทำผม บอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้ง การระบายสีบนตัวแบบและบริหารจัดการเวลาในรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้ง (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์) ผลงานแสดงส่วนที่สองเป็นนิทรรศการผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 จากรายวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายและรายวิชาการประดิษฐ์ตกแต่งเครื่องแต่งกายสอนโดยอาจารย์ ภักศพร พิมสาร โดยผู้สอนจัดให้มีกระบวนการนำเสนอผลงาน การแก้ไขปรับงานออกแบบ การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการสร้างสรรค์จากภายนอกเพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เข้าใจวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ วิธีการพัฒนางานออกแบบไปสู่การผลิตงานจริง และกลวิธีในการสร้างเอกลักษณ์แบรนด์สินค้า อีกทั้งมีการประชุมกลุ่มย่อยในหลายระดับทั้งระดับคณาจารย์ ศิลปิน ศิษย์เก่าและนักศึกษาเพื่อบูรณาการการทำงานและการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

นิทรรศการออกแบบบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้งและการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งมีผ่านมามีแนวคิดที่หลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น แนวคิด *Diversity (2018)* เพื่อเฉลิมฉลองความหลากหลายทางเพศและวัฒนธรรม แนวคิดตรีเอกภาพ *Trinity (2019)* เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 10 ปีของการจัดโครงการ แนวคิด *Reborn Rebranding (2020)* โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างสรรค์และการรีแบรนด์ชื่อหลักสูตรใหม่ เปลี่ยนจากศิลปะการละครเป็น แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Tawalwongsri, 2024b) แนวคิด *Flora Flower (2022)* ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเขียนดอกไม้สีน้ำของคุณข้าหลวงในวังสวนสุนันทามาเป็นแนวคิดการออกแบบ โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (Tawalwongsri et al. 2023) และ แนวคิด *Floating Exhibition (2023)* โดยได้รับแรงบันดาลใจจากผู้สนับสนุนการจัดนิทรรศการจาก บริษัทบอลลูนอาร์ตที่สร้างสรรค์ศิลปะการจัดวางลูกโป่งและบอลลูนในนิทรรศการและส่งศิลปินบอลลูนอาร์ตมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่ทำจากบอลลูนเป็นต้น (Tawalwongsri, 2024a) สำหรับปีนี้ทางโครงการได้นำเสนอแนวคิด อันธการ (The Darkness) ความมืดมนหรือมูมมืดซึ่งเป็นแนวคิดหลักของนิทรรศการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 ที่ผ่านการระดมสมองจากคณาจารย์และกลุ่มศิลปินผู้จัดทำโครงการสร้างเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบของนักศึกษาและศิลปินผู้ร่วมงาน ด้วยเหตุนี้รายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง รายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟิชั่นที่ติดตั้ง และรายวิชาที่



เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้นำแนวคิดเรื่องอันธการ (The Darkness) มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน โดยนำแนวคิดนี้ไปกำหนดเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ในแต่ละครั้งของการเรียนการสอน มีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การแต่งหน้าและบอดี้เพ้นท์ตั้ง การออกแบบเครื่องแต่งกายมาอบรมให้ความรู้เฉพาะทางเพิ่มเติมในรายวิชา เพื่อให้ นักศึกษาฝึกการค้นคว้าหาข้อมูลองค์ความรู้และฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ทดลองแก้ไขผลงานการออกแบบและผลงานจริงของตนเอง รวมทั้งมีการคัดสรรและจัดแสดงผลงานเดินแบบ โดยจัดนิทรรศการแสดงผลงานการเดินแบบแฟชั่นขั้นที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK ในวันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 เวลา 18.30 – 21.00 น. โครงการนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างมาตรฐานทางวิชาชีพที่ดี ยิ่งขึ้นให้กับนักศึกษาได้มีประสบการณ์การสร้างผลงานออกแสดงสู่สาธารณะได้อย่างมืออาชีพ ฝึกทักษะการจัดการและแก้ไขปัญหา ในสถานการณ์จริงกับบุคคลและเครือข่ายสังคมทั้งในระดับบุคคล สถาบันและสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากผลงานการออกแบบของ นักศึกษาแล้วทางโครงการได้เชิญศิลปินภายนอก ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกาย แบรินด์เสื้อผ้าที่เป็นศิษย์เก่า ศิลปินในเครือข่าย มาร่วมนำเสนอผลงานสร้างสรรค์คอลเล็กชันทางแฟชั่นเครื่องแต่งกายที่เชื่อมโยงกับแนวคิดและแรงบันดาลใจในปีด้วย โดยแบรนด์เสื้อผ้าที่มาร่วมได้แก่ CHERRIT, SUNAPHATHAI BY CHUKIAT, NAPHON K. BANGKOK, PRINCIPLE และ P. LAVISH HAUS ตามลำดับ ร่วมด้วยศิลปิน ดารา นายแบบ นางแบบมืออาชีพ และอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่นและนางงามเข้า มาร่วมเดินแบบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ให้ในการประชาสัมพันธ์ผลงานของนักศึกษาและชื่อเสียงของสาขาวิชา

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานการออกแบบ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 ของนักศึกษาแขนงวิชา ศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะกรณีศึกษาโดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์ตั้งและการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้แนวคิด อันธการ (The Darkness) ในโครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 บทความนี้มุ่งเน้นการศึกษารายละเอียดเชิงลึกและการสำรวจปรากฏการณ์ร่วมสมัยภายใต้บริบทของสภาพแวดล้อมจริงโดยอาศัยแนวทางการศึกษากรณี (Yin, 2003:13) ผ่านการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผลการดำเนินงาน ทั้งนี้ การวิจัยดำเนินการตามกระบวนการหลักได้แก่ (1) การสำรวจข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ รูปภาพ หนังสือ งานวิจัย บทความ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานแสดงของนักศึกษา (2) การประยุกต์ประสบการณ์ตรงจากการจัดกระบวนการเรียนการสอน การบริหารโครงการและการทำงานร่วมกับนักศึกษาในรายวิชาเพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์และอภิปราย (3) การสัมภาษณ์คณาจารย์ ศิษย์เก่าและทีมผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับการผลิตผลงาน และ (4) การจัดเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ข้อคิดเห็น และการสังเกตการณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปสำหรับการดำเนินงานจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์

### ผลการงานวิจัย

ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์ตั้งหรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาปีที่ 1 นั้น เบื้องต้นนักศึกษาที่เรียนมีจำนวน 112 คนจัดกลุ่มการทำงานออกเป็นกลุ่มละสามถึงสี่คนโดยในระหว่างการเรียนการสอนการทดลองผลิตผลงานมีนักศึกษาที่ออกกลางเทอมหรือมีความไม่พร้อมในการส่งผลงานทำให้มีผลงานถูกต้องระหว่างกระบวนการทดลองสร้างสรรค์จนกระทั่งมีผลงานเพียง 30 ชิ้นที่ผ่านการคัดสรรนำไปสู่การจัดนิทรรศการจริง โดยผลงานการออกแบบสามารถแบ่งเป็นแนวคิดย่อยกลุ่มละ 10 ผลงานจำนวนสามกลุ่มด้วยกัน คือ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับ โดยสามารถสรุปผลงานเป็นตารางได้ดังนี้



ตารางที่ 1: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบบอดีเฟ้นท์ตั้ง

SET 1: ความมืดกับภาพยนตร์	SET 2: ความมืดและความต่างวัฒนธรรม	SET 3: ความมืดและจิตวิญญาณ พิไทย
1. The Nun	1. Demon of belief	1. ผีตาแมดกะเทย
2. JOKER	2. Plague Doctor	2. ผีกะ
3. Casper	3. Wendigo	3. พระอัฐมهما ซีอัฐมเว
4. Chucky	4. Gambling Queen	4. ควายธนู
5. Marie Antoinette	5. Andrealphus Demon	5. ไอ้ไข่วัดเจดีย์
6. Coco	6. Amanet	6. สุสานโสเภณี
7. Seraphim Angel	7. The Witcher	7. ผีรังไหม
8. ANUBIS	8. Revenge from the Victim	8. เปรตธรรมควาโลกีย์
9. Goose (Flerken)	9. Chinese Grim Reaper	9. ผีหุ่นไล่กา
10. Paradise Lost	10. Voodoo	10. การปลดปล่อยจิตวิญญาณ

นักศึกษาทั้งสามกลุ่มได้พัฒนางานออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจจากการศึกษาค้นคว้าลักษณะตัวละครที่มีเรื่องราวในด้านลบที่เกี่ยวข้องกับความตาย การฆาตกรรม การโดนสังหาร มีการตีความมูมมิด ความมืดไปในเรื่องราวของความเชื่อทางจิตวิญญาณ เทพเจ้า ภูตผี ปีศาจและความเชื่อทางไสยศาสตร์ของแต่ละวัฒนธรรม ผลงานโดยภาพรวมมีลักษณะการใช้สีไปในโทนเข้มดำแดง บางชิ้นงานมีการใช้สีสดหรือฉูดฉาดบ้างขึ้นอยู่กับลักษณะตัวละคร และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เลือกนำมาเสนอเป็นหัวข้อในการออกแบบ อย่างไรก็ตามกระบวนการออกแบบ การประยุกต์ลวดลายงานออกแบบศิลปะบนเรือนร่างนั้นก็จำเป็นต้องมีการตัดทอนให้มีเส้นที่มีความเรียบง่ายและเหมาะสมกับสรีระของตัวแบบด้วย



ภาพที่ 1 : ภาพผลงานบอดีเฟ้นท์ตั้งของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภายใต้แนวคิด The Darkness  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานแนวคิดย่อยชุดที่ 1 ความมืดกับภาพยนตร์ นักศึกษาส่วนใหญ่เลือกตัวละครเอกในภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอด้านลบในชีวิตความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับความตาย ฆาตกรรม การโดนสังหาร หรือตัวละครในภาพยนตร์ที่เป็นเทพหรือวิญญาณร้ายที่เชื่อมโยงกับความตายเป็นต้น ผลงานส่วนใหญ่อยู่บนพื้นฐานการวาดลายเส้นที่มีความแหลมคม การใช้เส้นตัดแสดงถึงความขัดแย้ง สร้างงานออกแบบให้มีความน่ากลัว การใช้โทนสีพื้นตัวแบบส่วนใหญ่เป็น ดำ แดง และขาวเป็นหลักเพื่อจะโชว์เน้นขับไล่วาดลายเส้น ขณะที่บางผลงานใช้สีเฉพาะเป็นสีพื้นตัวแบบเพื่อแสดงเอกลักษณ์เด่นของลักษณะตัวละครเช่นพื้นสีเขียวกับตัวละครโจ๊กเกอร์ พื้นสีฟ้าขาวกับตัวละครแคสเปอร์เป็นต้น นอกจากนี้การออกแบบมีการคัดสรรลวดลายซึ่งสะท้อนลักษณะตัวละครในหลายลักษณะอย่างตัวละครแคสเปอร์ใช้การวาดและจัดวางตัวการ์ตูนไปบนตัวแบบเลยซึ่งต่างกับตัวละครโจ๊กเกอร์ที่มีการขยายสัดส่วนลักษณะของปากตัวละครที่กำลังหัวเราะซึ่งนำอิริยาบถเด่นของตัวละครมาจัดวาง ในขณะที่ตัวละครแมชีจากเรื่องเดอะนูนได้เลือกสีฟ้าดำขาวที่เป็นเอกลักษณ์ สัญลักษณ์หรือภาพจำบางอย่างของตัวละครมาปรับให้เกิดรูปแบบการจัดวางศิลปะบนเรือนร่างใหม่



ภาพที่ 2 : ภาพผลงานบодиเพ้นท์ โจ๊กเกอร์ (Joker) แคสเปอร์ (Casper) and เดอะนูน (The Nun) ตามลำดับ

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานชุดที่ 2 อยู่ภายใต้แนวความคิด ความมืดและความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่นำเสนอเป็นความเชื่อทางจิตวิญญาณ ศาสนาและภูตผีของวัฒนธรรมอื่น เช่นยมทูตและผีในวัฒนธรรมจีน วัฒนธรรมชนเผ่าพื้นเมือง ความเชื่อเรื่องศาสตร์มืดปีศาจซาตานในวัฒนธรรมตะวันตก อย่างไรก็ตามแนวคิดย่อยกลุ่มนี้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมทางคณาจารย์และศิลปินผู้เชี่ยวชาญพยายามแนะนำให้นักศึกษาปรับแก้ไขผลงานการออกแบบ โดยเน้นการเลือกใช้สีที่มีความสดและดูฉูดฉาดหลากหลายมากขึ้นเพื่อสร้างสีสันความต่างและฉีกจากรอบของการตีความความมืดที่ใช้เฉพาะสีโทนมืดหรือโทนมืดดำ อีกทั้งมีการเพิ่มลักษณะของการประดิษฐ์เครื่องตกแต่งศีรษะ อาวุธอุปกรณ์เข้ามาช่วยในการอธิบายเพื่อสะท้อนลักษณะแนวคิดที่ต้องการ ลวดลายส่วนใหญ่ถูกปรับขยายใหญ่มีความชัดเจนในการตีความ นอกจากนี้ใช้ลวดลายโครงกระดูก หัวกะโหลก เส้นเลือด โครงสร้างกล้ามเนื้อตามกายวิภาคแทรกเพื่อสร้างความขัดแย้งและความน่าสะพรึงกลัว



ภาพที่ 3 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ *Andrealphus Demon, Gambling Queen* และ *Revenge from the Victim* ตามลำดับ  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space>

ผลงานในชุดที่ 3 เป็นแนวความคิดความมืดที่อยู่ในความเชื่อของสังคมไทยทั้งจิตวิญญาณ นามธรรม ภูตผีหรือแม่มะทั้ง สิ่งศักดิ์สิทธิ์หลายผลงานของนักศึกษาเชื่อมโยงความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมพื้นบ้านที่แตกต่างกันในหลากหลายพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องเล่า ตำนาน การตายอย่างลึกลับไปจนกระทั่งการสร้างเป็นวัตถุมงคลสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยผลงานชุดสุดท้ายนี้ออกแบบให้มีการเน้น การใช้สีจุดขาดชัดเจน ลวดลายที่คมชัด สนุกสนาน แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล่าหรือตำนานที่ค่อนข้างจะมีดมนหดหู นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับศีรษะ อุปกรณ์ประกอบ เช่น หมวก ไม้พลอง พวงมาลัย เพิ่มเติมให้ตัวแบบได้ใช้ในการนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 4 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ตั้ง *เปรตธรรมควาโลกีย์ ควายธนู* และ *ไอ้ไข่วัดเจดีย์* ตามลำดับ  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

โดยภาพรวมในการระบายสีตัวแบบนั้นส่วนใหญ่นักศึกษาเลือกนายแบบผู้ชายในการสร้างงานเนื่องจากมีพื้นที่บนเรือนร่างที่ราบและกว้างเหมาะต่อวางงานออกแบบ สามารถจัดการพื้นที่ในการระบาย การวางสีได้ง่ายกว่าขณะที่นางแบบมีลักษณะของรูปร่างส่วนเว้าส่วนโค้งหน้าอกและสะโพกที่ยากต่อการวางลาย อย่างไรก็ตามในการเลือกนางแบบนั้นส่วนมากเป็นการเลือกตามความเหมาะสมเพื่อสะท้อนถึงลักษณะตัวละครที่เป็นผู้หญิงเป็นหลักหรือใช้แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่ชัดเจน นอกจากนี้การคัตนางแบบที่สามารถเปลือยท่อนบนได้นั้นมีความยากพอสมควรในบางครั้งจึงมีการคัตตัวเลือกนางแบบที่เป็นผู้หญิงข้ามเพศหรือ



นายแบบที่มีความผสมบางแทน เนื่องจากต้องการลักษณะของรูปร่างความสูงโปร่งที่เหมือนนางแบบจริงและการมีพื้นที่พอเหมาะในการวางลวดลายของชิ้นงาน

นิทรรศการในส่วนที่สองเป็นผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย พบว่ามีการกำหนดขอบเขตและสร้างความชัดเจนในการวางแนวคิดหลักให้เป็น “มูมมิดของกรุงเทพมหานคร” (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยได้แก่ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง (ภัคพร พิมสาร และคณะ, 2567 น.56-68) โดยมีผลงานรวมทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน

ตารางที่ 2: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย

SET 1: การแบ่งแยกทางชนชั้น	SET 2: ความหลากหลายทางวัฒนธรรม	SET 3: ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง
1. ถูกระสอบลายทาง	1. Chinatown Light	1. นาฬิกา
2. ถูขี้อปป์แบรนต์แนม	2. Japanese Doll	2. ป้ายราคา
3. หีบห่อผลิตภัณฑ์	3. Japanese Uniform	3. มัดเสื้อผ้า
4. พลาสติกลีเจิน	4. Western Cowboys	4. สายไฟพัน
5. การแต่งกายที่ดูฉลาด	5. Balloon and Toy	5. สลากกินแบ่ง
6. ถูดำ	6. Jean Fashion	6. ป้ายจราจร
7. มีอบ	7. Buddhist	7. แท็กซี่
8. สุนัขจรจัด	8. Flower Market	8. PM มลพิษ
9. นกพิราบ	9. Golden Siam	9. แผนที่รถไฟฟ้า
10. ขยะมูลฝอย	10. Mutelu	10. พยาบาลฉุกเฉิน
11. ผักตบชวา	11. Neon	11. มนุษย์เงินเดือน
12. พนักงานเก็บขยะ		

การออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาผ่านแนวคิด มูมมิดของกรุงเทพมหานคร ที่มีการแบ่งออกเป็นสามแนวคิดย่อยดังกล่าวข้างต้น ค้นพบว่านักศึกษาสามารถตีความแนวคิด ใช้สัญลักษณ์และทัศนธาตุทางศิลปะที่แสดงออกผ่านเครื่องแต่งกายที่เปรียบเสมือนตัวกลางทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นได้ชัดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายและแฟชั่นสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอด สร้างสรรค์ และสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานครได้ การบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาออกแบบเครื่องแต่งกายของอาจารย์ ภัคพร พิมสาร ได้มีการพัฒนาผลงานนักศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในรายวิชาจนกระทั่งมีการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาออกมาเป็นนิทรรศการการเดินทางแบบ จากการสังเกตการณ์พบว่า นักศึกษามีการพัฒนาเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้วัสดุที่มีความขัดแย้งเพื่อสร้างองค์ประกอบทางภาพเป็นความรู้สึกอึดอัด มีการเลือกประเด็นนำเสนอ การใช้สีและแสงเงาเพื่อสื่ออารมณ์ถึงแนวคิดเรื่อง มูมมิดในกรุงเทพมหานครเป็นอย่างดี โดยผลงานส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการทำมือเชิงช่าง ผสมผสานเทคนิคตัดเย็บดั้งเดิมกับวัสดุร่วมสมัย ผลงานการออกแบบสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเสนอแนวทางพัฒนางานออกแบบเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม (Design for Social Transformation) โดยใช้การศึกษาค้นคว้าผลกระทบของการออกแบบต่อสังคมและสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษา ชุมชนและอุตสาหกรรม กระบวนการค้นคว้าแนวคิดและการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเช่นนี้ควรขยายขอบเขตให้กว้างขึ้นไปยังเมืองหลวง เมืองท่องเที่ยวอื่นในระดับชาติ ระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และนานาชาติเพื่อให้ศิลปะและการออกแบบเป็นเครื่องมือพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 5 : ภาพผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาภายใต้แนวคิด The Darkness of BANGKOK  
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

### สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการรวบรวมข้อมูลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาในโครงการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 สามารถวิเคราะห์ อภิปรายผลงานและสรุปภาพรวมนิทรรศการแสดงผลงาน เห็นได้ชัดว่าแนวทางการจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักศึกษาออกมาในพื้นที่สาธารณะนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายมิติทั้งในส่วนของสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตในสาขาศิลปะการแสดง การประชาสัมพันธ์สาขาวิชา และมหาวิทยาลัยซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการแต่งหน้าและการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นทักษะโดดเด่นที่สำคัญของนักศึกษา แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการขัดเกลาทักษะให้มีความเฉพาะทางมากขึ้นในสายวิชาชีพเช่น การสร้างทักษะการแต่งหน้าผนวกกับศิลปะบนเรือนร่างหรือבודดี้เพ้นท์ติ้ง การสร้างทักษะการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เน้นการนำเสนอแนวคิดหรือการใช้เพื่อศิลปะการแสดง ทักษะเฉพาะทางเช่นนี้ สร้างจุดเด่นและบุคลิกลักษณะเฉพาะให้เกิดขึ้นกับบัณฑิตในสาขาวิชา มีความเป็นมืออาชีพเฉพาะทางมากขึ้นเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยที่ต้องการการพัฒนา นักศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีลักษณะโดดเด่นทางวิชาชีพและมีความแตกต่างจากสถาบันอื่น
2. การเรียนการสอน การบูรณาการระหว่างรายวิชา การจัดนิทรรศการจริงและกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน สามารถสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ การมีวิจรรย์ญาณ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าหรือทักษะการสื่อสาร รวมทั้งในปัจจุบันสามารถส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะที่ถ่ายทอดได้ (Transferable Skills) หรือทักษะที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตในความถนัดที่จะสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง ไปจนถึงการสร้างความเป็นผู้นำ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills) และทักษะการทำงานข้ามสายงาน(Transversal Skills) ทักษะเหล่านี้สร้างความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนสามารถเผชิญหน้าและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ทำให้นักศึกษาเรียนรู้การใช้ชีวิตและพัฒนาอาชีพใหม่ในอนาคตได้เป็นอย่างดี
3. การจัดการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในเวทีสาธารณะที่ Ultra Arena ชั้น5 Bravo BKK เป็นการยกระดับมาตรฐานผลงานนักศึกษาสู่ความเป็นมืออาชีพ เนื่องจากผลงานนักศึกษาต้องผ่านกระบวนการแก้ไข คัดสรร ผ่านคณะกรรมการ



กลั่นกรองอย่างเป็นระบบเพื่อที่จะสามารถนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน อีกทั้งการแสดงผลงานในเวทีขนาดใหญ่ เปิดโอกาสการทำงานร่วมกันของนักศึกษาทุกชั้นปี สร้างความสามัคคี การทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ฝึกการทำงานในลักษณะการจัดโครงการ อีเว้นท์ การจัดนิทรรศการ เทศกาล เวทีการเดินทางแบบและการแสดงอย่างเป็นระบบ

4. โครงการนี้สามารถเชื่อมโยงกับเครือข่ายศิษย์เก่า เครือข่ายผู้ประกอบการ นักออกแบบเสื้อผ้า แบรินต์สินค้า นางแบบ นายแบบ ศิลปินมืออาชีพรวมทั้งอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่น สายบันเทิง วงการความงามและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์การทำงานจริงในหลากหลายมิตินำไปสู่การสร้างผลกระทบด้านการประชาสัมพันธ์ ผลงานของนักศึกษาชื่อเสียงของสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยในหลายแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ระดับประเทศ



ภาพที่ 6 : ภาพจบนิทรรศการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>



### เอกสารอ้างอิง

- ภัคคพร พิมสาร. หัวหน้าแขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- ภัคคพร พิมสาร, กุสุมา เทพรักษ์ และชลทิศ พระคำยาน. (2567). มิติทางสังคม และความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานคร: สะท้อนผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย. *วารสารศิลปวัฒนธรรมสุรินทร์*, 4(2), 56–68.  
[https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal\\_ssru/article/view/278260](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal_ssru/article/view/278260)
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- วัฒนา มัคคสมัน. (2551). การสอนแบบโครงการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ:มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- KM CHILD-PBL. (2015). *Project-based Learning*. Vcharkarn. <http://www.vcharkarn.com/vcafe/202304>.
- Partnership for 21st Century Skill. (2019). Framework for 21st Century Learning.  
<http://www.p21.org/about-us/p21-Framework>.
- Tawalwongsri, S., Pimsarn, P., & Padungsestakit, W. (2023). *The body painting and costume design showcase 2022 by SSRU THEATRE*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Fukuoka 2023 (pp. 36-42).
- Tawalwongsri, S. (2024a). *The body painting and costume design showcase 2023 by SSRU theatre*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Seoul 2024. (pp. 256-291).
- Tawalwongsri, S. (2024b). *Reborn Rebranding: The 11<sup>th</sup> body painting and costume design showcase*. In The Proceeding of Actual Economy: Local Solutions for Global Challenges Conference in Russia 2024. (pp. 249-255).
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.



# การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน AN APPLICATION OF ERGONOMICS IN USER EXPERIENCE DESIGN FOR HYPERLOCAL E-MARKETPLACE MOBILE APPLICATION

ปวงรงค์ บุญช่วย<sup>1</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>2</sup>

Powarong Boonchou<sup>1</sup>, Suppakorn Disatapundhu<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy Program in Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : Jun 5, 2024 Revised : Jul 5, 2024 Accepted : Jul 23, 2024)

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาแนวทางการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนอุปกรณ์ประเภทสมาร์ตโฟน โดยมุ่งเน้นไปที่การหาแนวทางการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Wireframe) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อที่จะนำคำตอบไปใช้เป็นพื้นฐานในขั้นตอนการออกแบบทางภาพ (Visual Design) ในกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) โดยผู้วิจัยตั้งต้นจากการวิจัยผู้ใช้ ด้วยวิธีการสนทนากลุ่มในรูปแบบกึ่งโครงสร้างกับผู้บริโภคกลุ่มเจาะจงจำนวน 7 คน เพื่อหาคำตอบเชิงทัศนคติและประสบการณ์ในการใช้งานแพลตฟอร์มอีมาร์เก็ตเพลสที่อยู่ในรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน โดยจากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์และอภิปรายผล สามารถสรุปออกมาได้เป็นโจทย์ในการออกแบบจากแนวทางการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy) ในส่วนของโครงร่างได้ดังนี้ 1) เน้นความง่าย มีองค์ประกอบเท่าที่จำเป็น จกการใช้งานได้เร็ว ให้ข้อมูลครบถ้วน เอื้อต่อการกวาดสายตาดูเร็ว ๆ 2) ลำดับข้อมูล และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเป็นสัดส่วน สมเหตุสมผล การทำงานของสายตาและการควบคุมนิ้วหัวแม่มือในการโต้ตอบกับองค์ประกอบบนหน้าจอสอดคล้องกัน 3) เอื้อต่อการใช้งานด้วยมือข้างเดียว และ 4) ให้ประสบการณ์ที่ดีทั้งในขณะที่ใช้งานและหลังใช้งาน

ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในการศึกษาหาแนวทางการออกแบบ โดยทำการศึกษาและคัดเลือกทฤษฎีควบคู่ไปกับการทดลองออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน โดยมีการประเมินผลงานออกแบบร่วมกับกลุ่มเป้าหมายเป็นระยะ โดยจากผลการวิจัยสามารถระบุและจำแนกแนวคิดทางการยศาสตร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics) และ 2) แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics) โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลส เพื่อแสดงแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในการออกแบบ รวมทั้งเพื่อใช้ต่อยอดในกระบวนการออกแบบเรขศิลป์ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไป

**คำสำคัญ :** การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้, การยศาสตร์, ไฮเปอร์โลคัล, อีมาร์เก็ตเพลส, แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

## ABSTRACT

The purpose of this article is to study user experience design guidelines for hyperlocal e-Marketplace application on smartphone devices. It focuses on finding ways to design an application's wireframe layout. This is a key element in the user experience design process to use the answer as the basis for the visual design of the user interface. The researcher began by conducting user research using semi-structured focus group discussions with 7 Generation Y consumers to find answers about their attitudes and experiences in using the e-Marketplace mobile application. From collecting data and analyzing the results, the researcher was able to summarize the design questions from the user experience strategy, especially in the design of the application layout, as follows: 1) Emphasize simplicity, with only necessary elements. Provide complete information and

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>2</sup> อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



must be conducive to quick eye swiping. 2) Arrange information and interactive elements proportionally and coordinate the work of the eyes and thumb. 3) Facilitate one-handed use, and 4) Provide a good experience for both during and after use.

In the study, the researcher used the practice-led research method by studying and selecting theories along with designing experiments, and conducting periodic evaluations with the target group. From the research results, ergonomics theories that can be applied to design can be identified and classified into 2 groups: 1) Physical Ergonomics and 2) Visual Ergonomics. The researcher designed a prototype wireframe of an e-Marketplace application to demonstrate the application of ergonomics principles in user experience design. Including for further use in the user interface graphic design process in the next phase.

**Keywords :** User Experience, Ergonomics, Hyperlocal, E-Marketplace, Mobile Application

### บทนำ

ร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิม หรือที่มักจะเรียกกันว่า “ร้านโชห่วย” หรือ “ร้านขายของชำ” เป็นธุรกิจประเภทบริการจัดจำหน่ายที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย มีผู้ประกอบการรวมกันทั่วประเทศเป็นสัดส่วนลำดับที่ 2 ของธุรกิจ SMEs ในประเทศ (จिरารัตน์และคณะ, 2561) ร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมเน้นขายสินค้าพื้นฐานในการดำรงชีวิต โดยเฉพาะสินค้าสะดวกซื้อ (Convenience Goods) โดยในปี 2562 มีร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมทั่วประเทศจำนวน 443,123 ร้าน สะท้อนให้เห็นถึงการเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจฐานราก (ภิราภรณ์, 2564) และเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน แต่พัฒนาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป (ชินสุมล, 2559)

อีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) เป็นการทำการค้าหรือแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการบนอินเทอร์เน็ต โดยมีเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเป็นสื่อกลาง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในตลาดและระบบเศรษฐกิจ โดยมีปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้อีคอมเมิร์ซเติบโตอย่างต่อเนื่องก็คือ จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก อันเกิดมาจากการพลิกโฉมด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และบทบาทของโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนที่กลายเป็นส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวัน (อรดาและคณะ, 2562)

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นถึงผลกระทบจากกระแสการแทรกแซงทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Digital Disruption) ที่ทำให้รูปแบบการดำเนินธุรกิจและการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จากรูปแบบการค้าเดิมที่มีลักษณะเป็นเส้นตรง กลายเป็นห่วงโซ่อุปทานที่มีลักษณะแบบเครือข่ายที่มีความซับซ้อนมากขึ้น แปรนตร์หรือผู้ผลิตสามารถขายสินค้าให้กับผู้บริโภคได้โดยตรงผ่านช่องทางการขายออนไลน์ต่าง ๆ และเมื่อการซื้อขายออนไลน์ได้กลายมาเป็นกิจวัตรประจำวันของผู้บริโภค ผู้ประกอบการและภาคธุรกิจจึงควรจะต้องปรับตัวไปตามการเปลี่ยนแปลง โดยการปรับเปลี่ยนบทบาทของหน้าร้านเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า เช่น ให้คำแนะนำ และการบริการอื่น ๆ เพื่อให้ช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ทำงานอย่างสอดคล้องกัน ใช้ข้อมูลพฤติกรรมของผู้บริโภคในการวางแผนธุรกิจ เช่น การเลือกสินค้าเข้ามาขายโดยอิงจากข้อมูลการซื้อ และเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้บริโภคผ่านการกำหนดกลยุทธ์ในการสื่อสารและการทำการตลาด (อรดาและคณะ, 2562)

อีมาร์เก็ตเพลส (e-Marketplace) หรือตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือ แพลตฟอร์มที่เป็นตัวกลางในการค้าออนไลน์ รวมผู้ขายเอาไว้มากมายเพื่อขายสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หลากหลายยี่ห้อ ให้แก่ลูกค้าที่เข้ามาหาซื้อสินค้า อีมาร์เก็ตเพลสจึงมีลักษณะเหมือนกับตลาดขนาดใหญ่ โดยวันเดอร์แมน ทัมสัน (Wunderman Thompson) ได้ทำการศึกษาผู้บริโภคชาวไทย ผ่านกลุ่มตัวอย่าง 1,025 คน พบว่ามีอัตราการซื้อของออนไลน์สูงที่สุดในโลก โดยมีอีมาร์เก็ตเพลสเป็นช่องทางอันดับหนึ่ง โดยผู้บริโภคจะมุ่งตรงไปที่อีมาร์เก็ตเพลสในรูปแบบโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) เช่น Lazada และ Shopee มากที่สุด

กลุ่มผู้บริโภคเจนเนอเรชันวาย (Generation Y) เป็นกลุ่มประชากรวัยทำงานที่มีสัดส่วนสูงที่สุด ตลาดกลุ่มเจนเนอเรชันวายจึงเป็นตลาดกลุ่มที่มีมูลค่ามหาศาล เพราะมีรายได้และกำลังซื้อสูง อีกทั้งกลุ่มเจนเนอเรชันวายในปัจจุบันให้ความสำคัญกับส่วนรวมมากกว่าคนรุ่นก่อน เชื่อในพลังของปัจเจกบุคคลในการสร้างความเปลี่ยนแปลง ต้องการที่จะสนับสนุนธุรกิจรายย่อยภายในย่านที่อยู่อาศัยเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจท้องถิ่น ใส่ใจเรื่องความยั่งยืน และปกป้องรักษาความเป็นชุมชน (Creative Thailand, 2564)

ไฮเปอร์โลคัล (Hyperlocal) เป็นกรอบแนวคิดทางธุรกิจที่ถูกพูดถึงมากขึ้นทั่วโลก โดยคำว่าไฮเปอร์โลคัลนั้นหมายถึง ‘พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ขนาดเล็ก’ (Sayed, 2021) โดยมีสองปัจจัยสำคัญ คือ ‘พื้นที่และระยะเวลา’ กำหนดเป้าหมายผู้มีโอกาสเป็น



ลูกค้าในพื้นที่จำกัดทางภูมิศาสตร์ที่มีความเฉพาะเจาะจงสูง โดยทั่วไปมักเจาะจงไปที่ถนนเส้นใดเส้นหนึ่ง และอาจครอบคลุมไปถึงบริเวณใกล้เคียง ชุมชน หรือชานเมือง มีผู้ขายและผู้ให้บริการหลายราย เป็นรูปแบบธุรกิจที่สามารถเข้าถึงลูกค้าได้แบบใกล้ชิด โดยครอบคลุมธุรกิจหลายประเภท ซึ่งรวมถึงสินค้าอุปโภคบริโภคทั่วไปที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน (Fast-moving consumer goods หรือ FMCG) ด้วย

ไฮเปอร์โลคัลอีมาร์เก็ตเพลส (Hyperlocal e-Marketplace) จึงเป็นแพลตฟอร์ม (platform) ที่ช่วยให้ผู้บริโภคเชื่อมต่อกับร้านค้าในพื้นที่ใกล้เคียง เชื่อมช่องว่างระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ ให้ทางเลือกทั้งการเข้าถึงสินค้าที่หน้าร้านและการจัดส่งในพื้นที่ ตอบรับความต้องการของผู้ซื้อ ด้วยการผสมผสานความสะดวกสบายของการซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เข้ากับคำแนะนำเชื่อถือของร้านค้าในท้องถิ่น ปัจจัยเหล่านี้ทำให้เกิดความยั่งยืนด้านผลประโยชน์ ทำให้แนวคิดไฮเปอร์โลคัลนั้นมีความน่าสนใจอย่างมากสำหรับผู้ซื้อและผู้ขาย

จากพฤติกรรมการณ์การซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงเร็วขึ้นแบบก้าวกระโดด และมีแนวโน้มว่าจะเปลี่ยนไปโดยถาวรกลายเป็นความปกติใหม่ โดยมีไฮเปอร์โลคัลอีมาร์เก็ตเพลสเป็นแนวทางแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สามารถช่วยผู้ประกอบการร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในการเข้าสู่ระบบอีคอมเมิร์ซได้ โดยไม่ต้องอาศัยการปรับตัวมากนัก ซึ่งการจะทำให้เกิดการผลักดันจนสัมฤทธิ์ผลนั้น จำเป็นจะต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ในลักษณะของการบริการสาธารณะ (Public Service) ซึ่งประเด็นนี้ตรงกับรายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2564) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ว่าด้วยการที่ภาครัฐให้การส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการมีส่วนร่วมและการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซให้เกิดขึ้นและเติบโตอยู่รอดต่อไปได้อย่างสอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย

จากการค้นคว้าของผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้ด้านการออกแบบเรขศิลป์สำหรับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสนั้นมีอยู่อย่างจำกัดและกระจุกกระจาย โดยเฉพาะด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของผู้ใช้ทั้งขณะใช้งานและหลังการใช้งาน การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ที่ดีจะทำให้ผู้ใช้บรรลุเป้าหมายได้อย่างง่ายดาย สะดวก และรวดเร็ว นอกจากนี้การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ยังมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) และกำหนดทิศทางและรูปแบบของการออกแบบทางภาพ (Visual Design) ในกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) โดยตรง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาวิจัยถึงรูปแบบเฉพาะและองค์ประกอบของแอปพลิเคชัน ตลอดจนแนวทางการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้และกระบวนการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสสำหรับธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน ที่จะ เป็นสื่อกลางให้ผู้บริโภคได้เชื่อมต่อกับร้านค้าในท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน รวมทั้งสามารถสื่อสารคุณค่าของร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในท้องถิ่นที่สอดคล้องเข้ากันกับค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมการณ์การบริโภคของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชันวายได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ประสบการณ์ผู้ใช้แอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชันวาย

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับการอนุมัติขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและเครื่องมือในการทำวิจัย (โครงการวิจัยที่ O2100.660113) จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นที่เรียบร้อย ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีกระบวนการในแต่ละระยะดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิด้วยการวิจัยเอกสาร บรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัล

2. สร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ในการสนทนากลุ่มในกระบวนการวิจัยผู้ใช้ และดำเนินการสนทนากลุ่ม โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ซึ่งเป็นกรอบจำนวนที่เหมาะสมตามแนวคิดการสนทนากลุ่มของ Nielsen Norman Group โดยมีคุณสมบัติดังนี้

- เป็นผู้บริโภครีเจนเอเรชันวาย อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 28-40 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร
- เป็นผู้ที่ใช้ซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคผ่านช่องทางแอปพลิเคชันประเภทอีมาร์เก็ตเพลส อยู่เป็นประจำ



- มีรูปแบบการดำเนินชีวิต (lifestyle) แบบกระต่ายน้อยแสนสุข นักเดินหน้าหาอนาคต ชาวदारวิน และชาวไซเบอร์ ซึ่งเป็นกลุ่มไลฟ์สไตล์ที่มีพฤติกรรมการบริโภคสอดคล้องกับธุรกิจไฮเปอร์โลคัล ซึ่งเป็นข้อสรุปที่ผู้วิจัยได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลในกระบวนการวิจัยเอกสาร และได้รับการยืนยันความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม โดยวิธีการวิเคราะห์ที่แก่นสาระ (Thematic Analysis) จากนั้นนำข้อสรุปที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นแนวทางกลยุทธ์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy)

4. วิเคราะห์โจทย์การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงร่างแอปพลิเคชัน (Wireframe) และดำเนินการวิจัยด้วยกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ (Practice-led research) ทำการทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติมควบคู่ไปกับการทดลองออกแบบ และนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้เป็นระยะ จนพัฒนาตัวงานออกแบบสุดท้ายออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Prototype Wireframe) แล้วนำไปทำการทดสอบคุณภาพการใช้งาน (Usability Testing) กับกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายซึ่งเป็นผู้บริโภคกลุ่มเจนเอชในวัยในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน ที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่ม โดยมีวิธีการและเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เข้าร่วมการทดสอบเป็นเกณฑ์เดียวกัน เพื่อประเมินผลค่าตอบ

5. รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ เพื่อสร้างแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดทางกายศาสตร์ในการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันในกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอีอาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนอุปกรณ์ประเภทสมาร์ตโฟน

### กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ (Practice-led research)

ผู้วิจัยทำการทบทวนวรรณกรรมควบคู่ไปกับการออกแบบ และประเมินผลงานออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>ระยะที่ 1</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กำหนดโจทย์ในการออกแบบ</li> <li>2) ทบทวนวรรณกรรม</li> <li>3) การออกแบบโครงร่างแอปพลิเคชัน</li> <li>4) การประเมินผลงานออกแบบร่วมกับผู้ใช้</li> <li>5) สรุปและวิเคราะห์ผล</li> </ol>       |
| <b>ระยะที่ 2</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ทบทวนโจทย์ในการออกแบบ</li> <li>2) ทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติม</li> <li>3) การพัฒนาโครงร่างแอปพลิเคชัน</li> <li>4) การทดสอบคุณภาพการใช้งานกับผู้ใช้</li> <li>5) สรุปและวิเคราะห์ผล</li> </ol> |

### ผลการดำเนินงานวิจัย

จากแนวทางในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Strategy) ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สังเคราะห์ได้จากกระบวนการวิจัยผู้ใช้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพในการใช้งาน เพื่อกำหนดโจทย์ในขั้นตอนของการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Wireframe) โดยได้โจทย์ออกมาดังนี้

- 1) เน้นความง่าย มีองค์ประกอบเท่าที่จำเป็น จบการใช้งานได้เร็ว แต่ให้ข้อมูลครบถ้วน และต้องเอื้อต่อการกวาดสายตาเร็ว ๆ
- 2) ลำดับข้อมูล และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเป็นสัดส่วน สมเหตุสมผล การทำงานของสายตาและการควบคุมนิ้วหัวแม่มือในการโต้ตอบกับองค์ประกอบบนหน้าจอสอดคล้องกัน
- 3) เอื้อต่อการใช้งานด้วยมือข้างเดียว
- 4) ให้ประสบการณ์ที่ดีต่อผู้ใช้ทั้งในขณะที่ใช้งานและหลังใช้งาน

จากโจทย์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในการหาคำตอบ โดยทำการทดลองออกแบบควบคู่ไปกับการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดวางองค์ประกอบบนหน้าจอแอปพลิเคชันได้ โดยมีการนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้เป็นระยะ จนพัฒนาตัวงานออกแบบสุดท้ายออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน (Prototype Wireframe) โดยแนวคิดและทฤษฎีทางการยศาสตร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 1. แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics)

การยศาสตร์ด้านกายภาพในมิติของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการออกแบบอินเทอร์เฟซ (Interface) ให้มีความเหมาะสมกับความสามารถและข้อจำกัดทางกายภาพของผู้ใช้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อป้องกันความรู้สึกไม่สบาย ความเจ็บปวด และการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน (Cannon, 2019) ตั้งต้นจากการทำความเข้าใจกายภาพและลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบที่ครอบคลุม และนำไปสู่การออกแบบเพื่อความสบาย โดยพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น ท่าทาง ความเมื่อยล้า และความสะดวกรวดในการใช้งาน (Sweeton, 2020) โดยแนวคิดทางการยศาสตร์ด้านกายภาพที่สามารถนำมาใช้กับการออกแบบเค้าโครง (Layout) ของหน้าแอปพลิเคชันอิมเมอร์สันทูเอิลสามารถประกอบไปด้วย 2 ทฤษฎีดังนี้

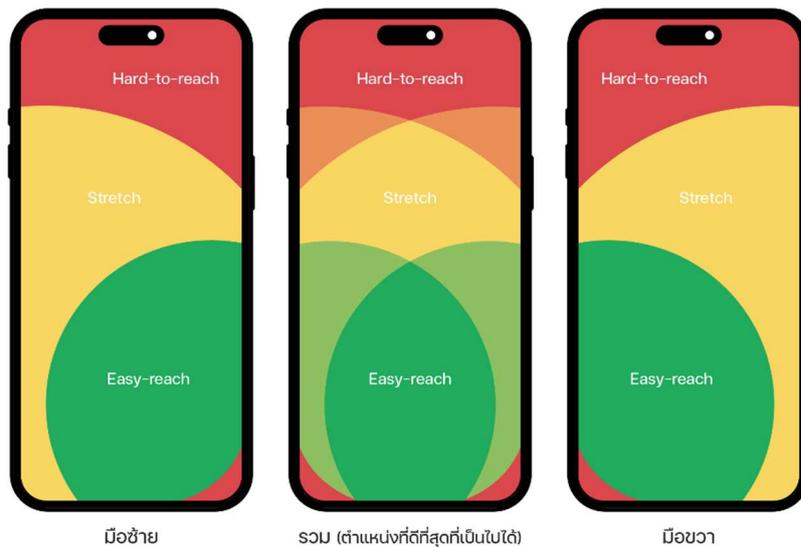
### 1.1 หลักการรั้งโซน (Thumb Zone Principle)

เป็นหลักการที่นำเสนอโดย Steven Hoober (2011) มีที่มาจากการศึกษาวิธีที่ผู้ใช้ถือสมาร์ทโฟน รวมทั้งการเข้าถึงและข้อจำกัดตามธรรมชาติของนิ้วหัวแม่มือ ลดการบิดมืออย่างในท่าที่ผิดธรรมชาติหรือการที่ต้องใช้งานสองมือ นำไปสู่การใช้งานที่ราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยทำการแบ่งพื้นที่บนหน้าจอออกเป็น 3 ส่วน (Wijis, 2020) ดังนี้

1) **พื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย (Easy-reach zone)** คือ ส่วนที่ครอบคลุมบริเวณครึ่งล่างและส่วนกลางของหน้าจอ ซึ่งเป็นพื้นที่ใช้นิ้วหัวแม่มือเข้าถึงได้สะดวกสบายและเป็นธรรมชาติที่สุด

2) **พื้นที่ที่ต้องยืดเหยียด (Stretch zone)** คือ บริเวณที่ขยายออกไปจากพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่ายเล็กน้อย ยังเป็นระยะทางที่สามารถใช้นิ้วหัวแม่มือในการเข้าถึงได้อย่างครอบคลุม แต่อาจต้องเหยียดนิ้วออกมากกว่าปกติ หรือใช้วิธีการเปลี่ยนตำแหน่งมือเข้าช่วย

3) **พื้นที่ที่เข้าถึงยาก (Hard-to-reach zone)** คือ พื้นที่บริเวณด้านบนและมุมขอบของหน้าจอ ซึ่งเป็นจุดที่นิ้วหัวแม่มือเข้าถึงได้ยากและไม่สะดวกสบาย



ภาพที่ 1 การแบ่งพื้นที่บนหน้าจอตามหลักการรั้งโซน (Thumb Zone Principle)

ที่มา: ปวรรงค์ บุญช่วย

จากการแบ่งพื้นที่ตามหลักการรั้งโซนตามภาพและรายละเอียดข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์กรอบแนวคิดนี้เพื่อประยุกต์ใช้ในการกำหนดการจัดวางส่วนประกอบ (component) ทั้งส่วนประกอบเชิงข้อมูล (Informational Components) และส่วนประกอบเชิงโต้ตอบ (Interactive Components) ของส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ โดยมีข้อสรุป ดังนี้



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวทางการจัดวางองค์ประกอบของส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ตามหลักการธัมปิไซน

พื้นที่	เกณฑ์	องค์ประกอบ
พื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย (Easy-reach zone)	ส่วนประกอบที่ต้องใช้บ่อย	แถบการนำทาง
		ปุ่มคำสั่งกระตุ้นการตัดสินใจ
		การควบคุมการป้อนข้อมูลที่เป็นคำสั่งดำเนินการหลักในหน้าแอปนั้น ๆ
พื้นที่ที่ต้องยืดเหยียด (Stretch zone)	ส่วนประกอบรองที่ใช้ไม่บ่อยหรือมีกระบวนการต่อเนื่องที่ต้องใช้มือสองข้าง เช่น การพิมพ์คำ หรือข้อความ	แถบค้นหา
		ช่องข้อความ
		การควบคุมการป้อนข้อมูลที่เป็นคำสั่งดำเนินการรองในหน้าแอปนั้น ๆ
พื้นที่ที่เข้าถึงยาก (Hard-to-reach zone)	ส่วนประกอบที่ใช้น้อยที่สุดหรือข้อมูลประเภทที่ไม่ต้องใช้การโต้ตอบในการเข้าถึง	ส่วนประกอบเชิงข้อมูล เช่น การแจ้งเตือน แถบความคืบหน้า และรูปภาพ

## 1.2 กฎของฟิตต์ส (Fitts's Law)

Paul Fitts (1954) ได้ทำการศึกษากระบวนการเคลื่อนไหวของมนุษย์ พบว่าเวลาที่ใช้ในการเคลื่อนไปยังเป้าหมายนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับระยะทางของเป้าหมายแล้ว ยังสัมพันธ์กับขนาดของเป้าหมายด้วย ระยะห่างของเป้าหมายยิ่งมากจะใช้เวลาในการเข้าถึงนานขึ้น เช่นเดียวกับขนาดเป้าหมาย ถ้ามีขนาดที่เล็กกว่าก็จะใช้เวลาในการเข้าถึงและโต้ตอบอย่างแม่นยำนานกว่า (MacKenzie, 1992) โดยมีแนวทางในการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ ดังนี้

1) กำหนดขนาดและตำแหน่งของส่วนประกอบแบบโต้ตอบ เช่น ปุ่มและไอคอนที่มีความสำคัญหรือใช้บ่อยให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงด้วยปลายนิ้วได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เว้นระยะห่างระหว่างส่วนประกอบเชิงโต้ตอบเพื่อเพิ่มความแม่นยำในการเลือก และหลีกเลี่ยงการสัมผัสโดนโดยไม่ตั้งใจ

เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการธัมปิไซน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการกำหนดขนาดของเป้าหมาย (Touch Targets) สำหรับนิ้วหัวแม่มือเพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดขนาดของปุ่มและไอคอน เพื่อให้ผู้ใช้มือเดียวสามารถเข้าถึงได้ โดยลดความเสี่ยงในการเกิดข้อผิดพลาดจากการสัมผัสพลาดเป้า ซึ่งมีหลักในการกำหนดขนาด ดังนี้

1.1) ส่วนประกอบเชิงโต้ตอบ เช่น ปุ่มแบบมาตรฐาน (contained Button) ควรมีขนาดอย่างน้อย 1 x 1 ซม. หรือประมาณ 36 x 36 px เพื่อรองรับการเข้าถึงด้วยปลายนิ้วได้อย่างเหมาะสมและป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด (Harley, 2019)

1.2) ขนาดมาตรฐานของไอคอนที่ไม่ใหญ่เกินไปจนถึงสายตา แต่เพียงพอต่อการเข้าถึงด้วยปลายนิ้ว คือ 24 x 24 px (Babich, 2022)

1.3) ความกว้างของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบที่เหมาะสมกับขนาดของนิ้วหัวแม่มือต้องไม่ต่ำกว่า 72 px

2) การออกแบบสถาปัตยกรรมข้อมูลและการนำทางโดยการลดความลึกในการใช้งานให้เหลือน้อยที่สุด เพื่อลดจำนวนการแตะหรือการปิดในการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการ รวมถึงจัดวางตำแหน่งของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบและส่วนประกอบการนำทางที่สำคัญให้อยู่ในระยะที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่อยู่กันอย่างกระจุกกระจาย

3) การใช้อินเทอร์เฟซแบบการ์ด (Card-Based User Interfaces) คือการออกแบบคอนเทนเนอร์ (Container) เพื่อแสดงข้อมูลแยกเป็นชุดตามกลุ่มของเนื้อหาหรือหน้าที่ในการใช้งานในรูปแบบของการ์ดที่บรรจุองค์ประกอบที่จำเป็นเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ไอคอน และข้อความ (Babich, 2016) ซึ่งนักออกแบบสามารถปรับรูปแบบหรือขนาดของการ์ดได้ตามความเหมาะสม โดยการจัดวางต้องคำนึงถึงความเป็นลำดับขั้นที่ชัดเจนเพื่อการโต้ตอบที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งนอกจากด้านการใช้งานแล้ว อินเทอร์เฟซแบบการ์ดยังสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีทางการมองเห็นและดึงดูดสายตาได้มากขึ้นอีกด้วย

## 2. แนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics)

มนุษย์ใช้ดวงตาในการค้นหา จับจ้อง พิจารณา รวบรวมข้อมูล และประมวลผลองค์ประกอบต่าง ๆ การทำงานของดวงตาจึงมีบทบาทอย่างมากต่อการสร้างพื้นฐานความเข้าใจและการโต้ตอบ โดยแอปพลิเคชันประเภทอีมาร์เก็ตเพลสเป็นแอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันการทำงานและข้อมูลจำนวนมาก ในการใช้งานจริงผู้ใช้อาจจะต้องใช้วิธีการกวาดสายตา (Scan & Skim) เพื่อหาข้อมูล หรือองค์ประกอบที่ต้องใช้งานในหน้านั้น ๆ (Mukhopadhyay, 2022) การออกแบบโดยคำนึงถึงการลดภาระการทำงานของสายตา จึงมีความสำคัญต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดีและเป็นมิตรกับผู้ใช้ (User-Friendly) เมื่อการรับรู้ด้วยสายตาดีขึ้นก็จะส่งผลให้ภาระการรับรู้ภาพรวมลดลงด้วย ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ในเชิงบวกและน่าพึงพอใจมากขึ้น โดยแนวคิดทางการยศาสตร์ด้านการมองเห็นที่ผู้วิจัยนำมาใช้กับการออกแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสบนสมาร์ตโฟน ประกอบด้วย 2 ทฤษฎีดังนี้

### 2.1 หลักการรูปแบบตัว F (F-Shaped Pattern)

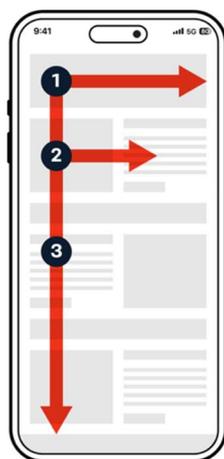
จากการศึกษาการติดตามการมอง (Eye-Tracking) โดย Nielsen Norman Group (NNGroup) ได้อธิบายถึงวิธีการที่ผู้ใช้กวาดสายตาเพื่อดูข้อมูลหรือเนื้อหาเว็บไซต์บนหน้าจอ คอมพิวเตอร์ตามลำดับ ซึ่งมีรูปแบบเส้นทางคล้ายกับตัวอักษร "F" (Nielsen & Pernice, 2011) ซึ่งแม้ว่าเดิมทีรูปแบบตัว F จะถูกใช้ในการดูหน้าเว็บที่มีข้อความจำนวนมาก แต่จากการศึกษาในปี 2017 พบว่ารูปแบบนี้ก็ยังคงถูกใช้กับการอ่านหรือดูเนื้อหาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ตโฟนด้วย โดยผู้ใช้จะพึงความสนใจไปที่พื้นที่เฉพาะในขณะที่เลื่อนหรือปัดนิ้วเพื่อใช้งาน และเริ่มกวาดสายตาจากจุดนั้น ๆ หลักการรูปแบบตัว F จึงมีประโยชน์ในการจัด ลำดับความสำคัญของลำดับชั้นข้อมูลและองค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันที่ชัดเจนและรัดกุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาเป็นตัวหนังสือจำนวนมาก นอกจากนี้รูปแบบตัว F ยังเป็นภาพสะท้อนพฤติกรรมของผู้ใช้ในปัจจุบัน กล่าวคือ ผู้ใช้ส่วนใหญ่อยากจะใช้งานให้เสร็จเร็วที่สุดโดยที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุด ต้องการหาข้อมูลที่ต้องการอย่างรวดเร็วแทนการอ่านทุกตัวอักษรหรือพิจารณาทุกองค์ประกอบ โดยหลักการรูปแบบตัว F นั้นแบ่งเส้นทางออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) **เส้นแนวนอนด้านบน** โดยทั่วไปผู้ใช้เริ่มต้นพึงความสนใจไปที่ส่วนบนของหน้าจอ ด้วยการหาข้อความพาดหัว หัวข้อหรือข้อความที่เป็นตัวหนา รวมถึงองค์ประกอบการนำทาง และข้อความ 1-2 บรรทัดแรก เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาเบื้องต้น

2) **เส้นแนวนอนเส้นที่สอง** จากนั้นผู้ใช้จะกวาดสายตาลงไปเล็กน้อยแล้วดูเนื้อหาในแนวนอนที่สั้นกว่าเส้นบน โดยเริ่มจากทางด้านซ้าย เพื่อหาคำหรือวลีสำคัญ เพื่อดูว่ามีข้อมูลที่ต้องการหรือไม่

3) **เส้นแนวตั้ง** จากนั้นผู้ใช้จะกวาดลงมาทางด้านซ้ายของหน้าจอ โดยเป็นการพิจารณาเนื้อหาอย่างต่อเนื่องเป็นช่วงสั้น ๆ ทั่วทั้งหน้า หากพบสิ่งที่สนใจจึงจะพิจารณาอย่างละเอียดมากขึ้น

ดังนั้นหลักการรูปแบบตัว F จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดลำดับชั้นการมองเห็น (Visual Hierarchy) ในส่วนโครงสร้างของเนื้อหาในหน้าแอปพลิเคชันให้สอดคล้องกับวิธีที่ผู้ใช้รับรู้ข้อมูล การวางข้อมูลสำคัญอย่างมีกลยุทธ์ เช่น พาดหัว หัวข้อย่อย ในพื้นที่ด้านซ้ายของหน้าจอ เพื่อช่วยเพิ่มโอกาสที่ผู้ใช้จะค้นพบข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

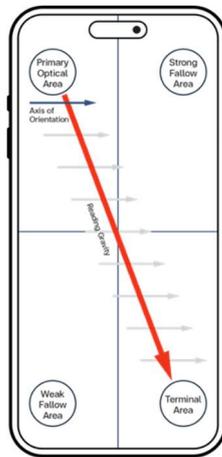


ภาพที่ 2 การใช้หลักการรูปแบบตัว F (F-Shaped Pattern) บนหน้าจอสมาร์ตโฟน  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

## 2.2 แผนภาพกูเทนเบิร์ก (Gutenberg Diagram)

เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยลำดับชั้นของภาพและการเคลื่อนไหวของสายตามนุษย์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเค้าโครงในการพิมพ์ยุคแรก ๆ ของ Johannes Gutenberg โดยการจัดเรียงเนื้อหาตามลำดับเฉพาะเพื่อให้สอดคล้องกับการนำทางสายตาโดยธรรมชาติของผู้อ่าน (Valverde, 2011) โดยมีการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 1) **พื้นที่ซ้ายบน (Primary Optical Area)** เป็นจุดเริ่มต้นของสายตา จึงเหมาะสมที่จะวางองค์ประกอบหลัก เช่น พาดหัว โลโก้ หรือข้อมูลสำคัญอื่น ๆ
- 2) **พื้นที่ขวาบน (Strong Fallow Area)** เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้ให้ความสนใจรองลงมา เหมาะที่จะใช้ในการจัดวางองค์ประกอบรองที่เสริมเนื้อหาหลัก
- 3) **พื้นที่ซ้ายล่าง (Weak Fallow Area)** เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้ให้ความสนใจน้อยลงตามธรรมชาติ แต่อาจมีประสิทธิภาพในการจัดวางข้อมูลเพิ่มเติมหรือคำกระตุ้นการตัดสินใจ หากออกแบบส่วนประกอบนั้น ๆ อย่างเหมาะสม
- 4) **พื้นที่ขวาล่าง (Terminal Area)** เป็นจุดสิ้นสุดของสายตา เหมาะสำหรับการวางปุ่มคำกระตุ้นการตัดสินใจ (Call-to-Action) หรือข้อมูลที่เป็นการสรุป



ภาพที่ 3 การใช้แนวคิดแผนภาพกูเทนเบิร์ก (Gutenberg Diagram) บนหน้าจอสมาาร์ทโฟน

ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

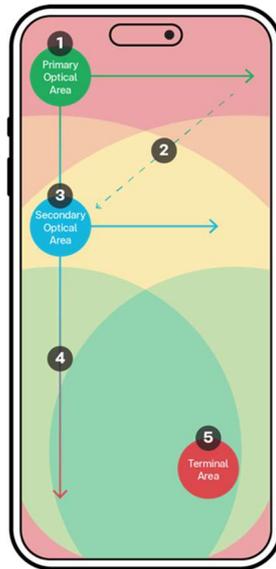
### การบูรณาการองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปเชื่อมโยงทฤษฎีและหลักการจากแนวคิดทางการยศาสตร์ทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อใช้ในการออกแบบเค้าโครง (Layout) ของหน้าแอปพลิเคชัน โดยใช้หลักการรูปแบบตัว F และแนวคิดแผนภาพกูเทนเบิร์ก พิจารณาการจัดวางองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับลำดับชั้นการมองเห็นของผู้ใช้ และใช้การแบ่งพื้นที่แบบรวมตามหลักการธัมบิไซนในการกำหนดตำแหน่งที่ดีที่สุดในการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบให้สัมพันธ์กับการเข้าถึงด้วยนิ้วหัวแม่มือ ไม่ว่าจะใช้งานด้วยมือข้างซ้ายหรือข้างขวา โดยมีรายละเอียดตามตัวเลขที่กำกับไว้ในภาพ ดังนี้

1. พื้นที่จุดเริ่มต้นหลักของสายตา ผู้ใช้จะเริ่มตริกวาดสายตาจากพื้นที่ซ้ายบนของหน้าจอ และกวาดสายตาไปยังด้านขวาตามหลักการรูปแบบตัว F จึงเหมาะที่จะวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลหลัก เช่น ข้อความพาดหัว เพื่อให้ผู้ใช้รับรู้ว่ากำลังใช้งานอยู่ในหน้าใดหรือใช้งานฟังก์ชันใดอยู่ และเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงยากตามหลักการธัมบิไซน จึงไม่เหมาะที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบที่ต้องใช้งานบ่อย
2. พื้นที่ที่สายตาของผู้ใช้ลากผ่านก่อนจะไปยังจุดเริ่มต้นรองของสายตา เป็นจุดที่ผู้ใช้ให้ความสนใจรองลงมา จึงเหมาะที่จะใช้ในการจัดวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่ทำหน้าที่ขยายความ เช่น รูปภาพ ข้อความอธิบาย หรือองค์ประกอบเชิงโต้ตอบเสริม
3. พื้นที่จุดเริ่มต้นรองของสายตา ตรงกับเส้นแนวนอนเส้นที่สองตามหลักการรูปแบบตัว F และอยู่ในพื้นที่ที่ต้องยึดเหนี่ยวตามหลักการธัมบิไซน จึงสามารถที่จะจัดวางได้ทั้งส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่สำคัญรองลงมา เช่น หัวข้อต่าง ๆ และส่วนประกอบเชิงโต้ตอบรอง ตามจุดประสงค์ของฟังก์ชันการทำงานในหน้านั้น ๆ

4. พื้นที่แนวตั้งบริเวณด้านซ้ายของหน้าจอ ซึ่งผู้ใช้จะกวาดสายตาลงมาเพื่อพิจารณาเนื้อหาอย่างต่อเนื่องเป็นช่วงสั้น ๆ ตามหลักการรูปแบบตัว F เหมาะที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงข้อมูลและเชิงโต้ตอบที่ต้องการให้ผู้ใช้เห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

5. พื้นที่จุดสิ้นสุดของสายตา เป็นจุดที่ผู้ใช้จะให้ความสนใจเป็นลำดับท้าย ๆ แต่ก็มีความสำคัญ เนื่องจากอยู่ในพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่ายตามหลักการธัมบ์โซน จึงเหมาะสมที่จะจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบหลัก เช่น ปุ่มคำสั่งกระตุ้นการตัดสินใจหลัก หรือส่วนประกอบเชิงข้อมูลที่เป็นการสรุปข้อมูลที่หน้าแอปพลิเคชันนั้น ๆ ต้องการที่จะนำเสนอ

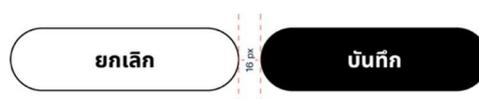


ภาพที่ 4 การบูรณาการหลักการธัมบ์โซน หลักการรูปแบบตัว F และแนวคิดแผนภาพทเวนเบิร์ก เพื่อใช้ในการออกแบบ  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

ส่วนกฎของฟิตต์ส นั้น ผู้วิจัยใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดขนาดของส่วนประกอบเชิงโต้ตอบต่าง ๆ โดยมีตัวอย่างการนำไปใช้ในการออกแบบบนระบบกริดแบบ 8-Point ซึ่งเป็นระบบ (System) ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน โดยทำการกำหนดขนาดของส่วนประกอบต่าง ๆ ให้หารด้วยจำนวน 4 หรือ 8 ลงตัว ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการกำหนดขนาดปุ่ม (Button)  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 6 การกำหนดระยะห่างระหว่างปุ่ม  
ที่มา: ปวรงค์ บุญช่วย

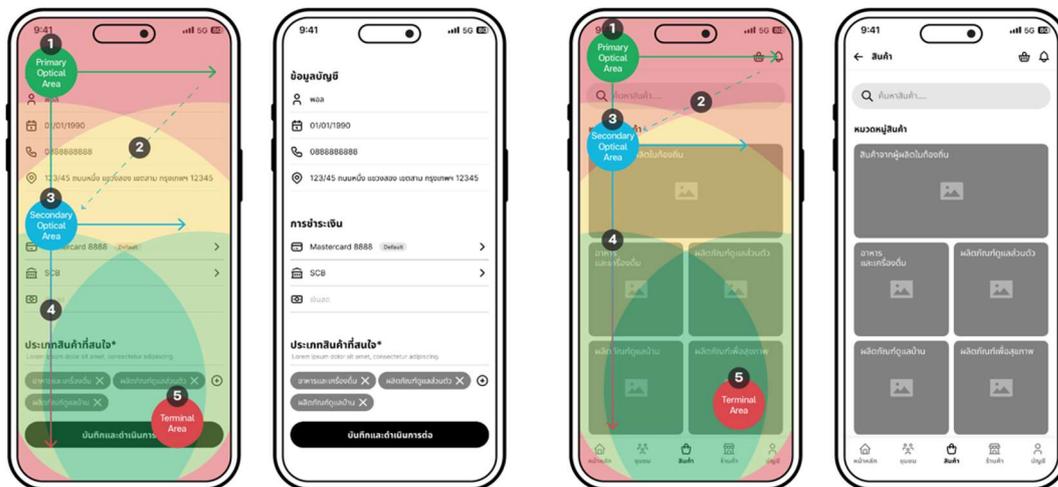


ผลงานการออกแบบ

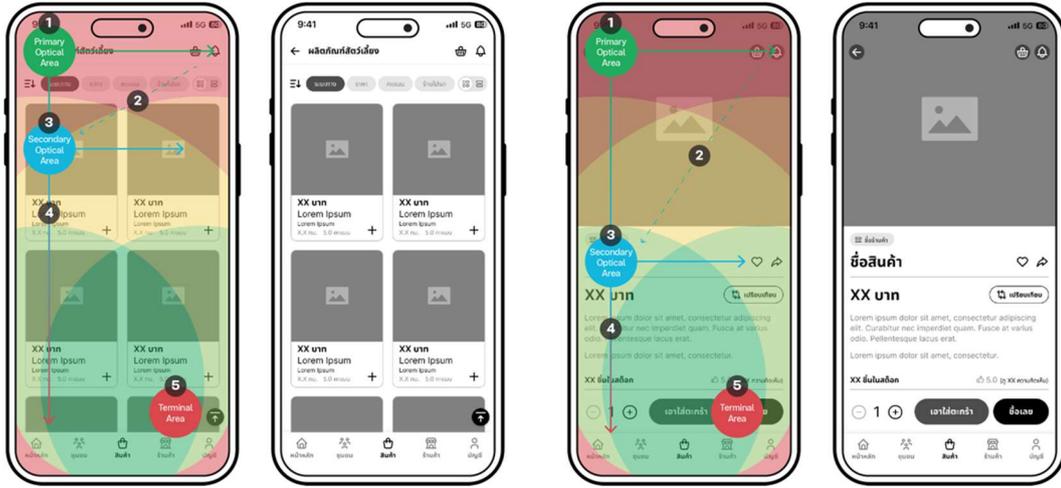
ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโครงสร้างแอปพลิเคชัน โดยใช้การบูรณาการองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการยศาสตร์ในการออกแบบ โดยได้ผลงานออกแบบเป็นต้นแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชันจำนวน 13 หน้า ตามโครงสร้างของสถาปัตยกรรมข้อมูลจากผังเส้นทางของผู้ใช้แอปพลิเคชัน (User Flow) ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 7 การออกแบบเค้าโครงหน้าหลัก  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 8 การออกแบบเค้าโครงหน้าข้อมูลบัญชีและหน้าหมวดหมู่สินค้า  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



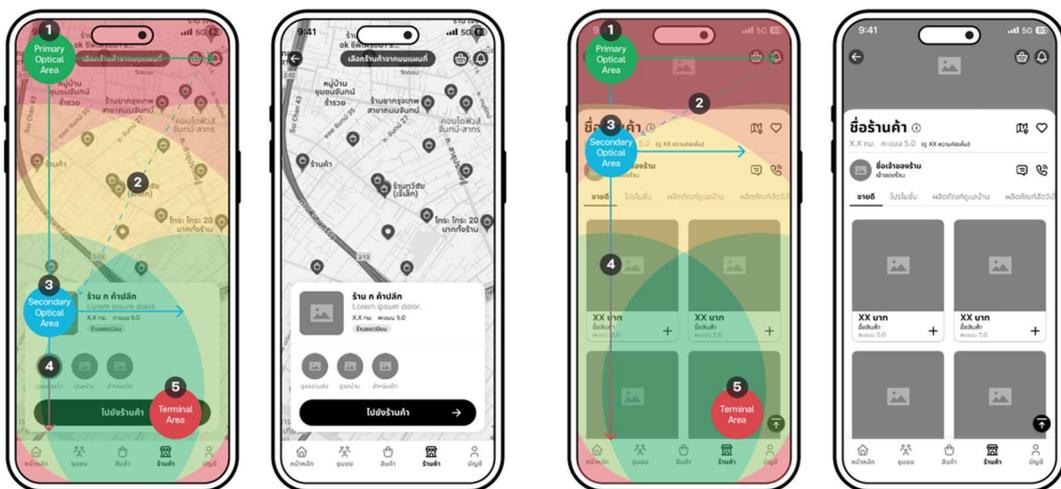
ภาพที่ 9 การออกแบบเค้าโครงหน้าแสดงรายการสินค้าและหน้ารายละเอียดสินค้า

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



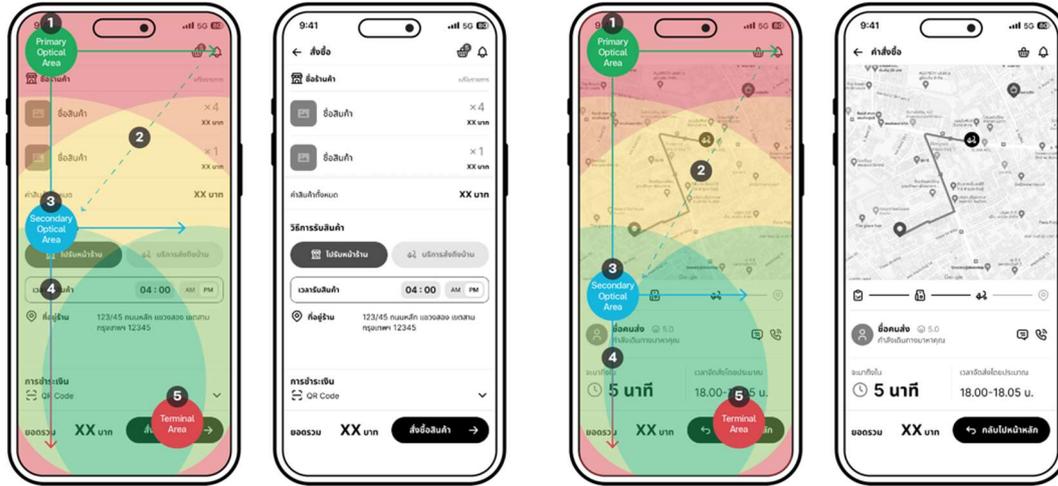
ภาพที่ 10 การออกแบบเค้าโครงหน้าค้นหาร้านค้าและหน้าแสดงรายการร้านค้า

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย

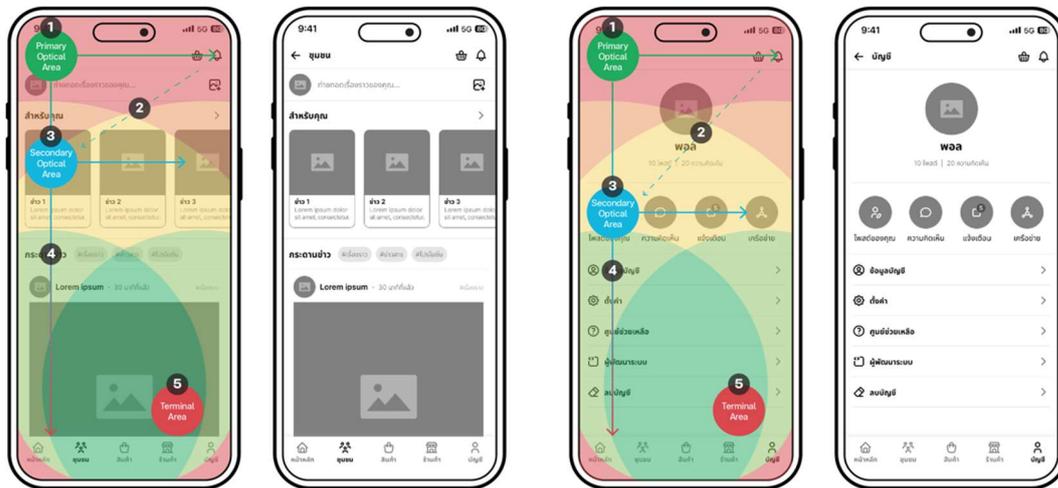


ภาพที่ 11 การออกแบบเค้าโครงหน้าแสดงร้านค้าบนแผนที่และหน้าร้านค้า

ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 12 การออกแบบเค้าโครงหน้าสั่งซื้อและหน้าติดตามการสั่งซื้อ  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย



ภาพที่ 13 การออกแบบเค้าโครงหน้าชุมชนและหน้าบัญชีผู้ใช้  
ที่มา: ปารงค์ บุญช่วย

### ผลการทดสอบคุณภาพการใช้งาน

ผู้วิจัยได้นำผลงานการออกแบบโครงร่างไปทำการทดสอบคุณภาพการใช้งานกับผู้บริโภคกลุ่มเจนเออร์แซนวัยในพื้นที่เขตเมืองในกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน ผ่านต้นแบบโครงร่างแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้เสมือนจริงที่จัดทำด้วยแอปพลิเคชัน Figma บนสมาร์ตโฟน โดยกำหนดกิจกรรม (Task) จำนวน 5 รายการ ให้ผู้เข้าร่วมการทดสอบใช้งานจนบรรลุเป้าหมาย ดังนี้

1. การลงทะเบียนเพื่อเข้าใช้งานครั้งแรก จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าจอเริ่มต้น หน้าลงทะเบียน และหน้าหลัก
2. การซื้อสินค้าผ่านการค้นหาสินค้าโดยปรับสินค้าเองที่หน้าร้าน จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าค้นหา หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าเปรียบเทียบสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้าสั่งซื้อ หน้าติดตามการสั่งซื้อ
3. การซื้อสินค้าผ่านการค้นหาสินค้าโดยใช้บริการจัดส่ง จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าหมวดหมู่สินค้า หน้าสินค้า หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้าสั่งซื้อ หน้าติดตามการสั่งซื้อ
4. การสร้างรายการสั่งซื้อสินค้าล่วงหน้า จุดโต้ตอบภายในแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก หน้าค้นหาหน้าร้าน หน้าสินค้า หน้ารายละเอียดสินค้า หน้าตะกร้าสินค้า หน้ากำหนดการซื้อ
5. กิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ การเรียกดูข้อมูลจากหน้าหลัก การเข้าถึงข้อมูลในหน้าชุมชน การเข้าถึงข้อมูลในหน้าบัญชีผู้ใช้



หลังเสร็จสิ้นการทดสอบการใช้งานจึงเป็นการให้คะแนนผ่านแบบประเมินคุณภาพการใช้งานตามหลักการ 10 ข้อของ Nielsen (10 Usability Heuristics) โดยใช้การให้คะแนนแบบมาตรวัดประเมินค่าของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ เห็นด้วยมากที่สุด (5 คะแนน) ไปจนถึงเห็นด้วยน้อยที่สุด (1 คะแนน) โดยมีข้อสรุปตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบคุณภาพการใช้งาน

10 Usability Heuristics	ผลการประเมินจากผู้ใช้		
	$\bar{x}$	SD	ระดับการประเมิน
1. การแจ้งสถานะการทำงานชัดเจน ผู้ใช้ทราบว่ากำลังทำอะไรและอยู่ในขั้นตอนใด	4.86	0.38	มากที่สุด
2. การใช้งานแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับโลกจริง	4.71	0.49	มากที่สุด
3. ผู้ใช้ควบคุมการใช้งานได้อย่างมีอิสระ	4.57	0.53	มากที่สุด
10 Usability Heuristics	ผลการประเมินจากผู้ใช้		
	$\bar{x}$	SD	ระดับการประเมิน
4. การออกแบบมีความสม่ำเสมอ มีมาตรฐานไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ใช้คาดการณ์การทำงานของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้	4.43	0.53	มาก
5. การควบคุมป้องกันข้อผิดพลาด	4.14	0.69	มาก
6. ข้อมูลและตัวเลือกชัดเจน ไม่ต้องใช้การจดจำหรือใช้เวลาตีความมาก ลดภาระการรับรู้	4.57	0.53	มากที่สุด
7. มีความยืดหยุ่นในการใช้งาน รองรับทั้งผู้ใช้ที่ไม่มีประสบการณ์ และผู้ใช้ที่มีประสบการณ์แล้ว	4.71	0.49	มากที่สุด
8. ออกแบบโดยเน้นความเรียบง่าย	4.86	0.38	มากที่สุด
9. มีการระบุข้อผิดพลาด และแนะนำวิธีแก้ปัญหาที่ชัดเจน	4.29	0.49	มาก
10. มีช่องทางสนับสนุนความช่วยเหลือ	4.57	0.79	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.55</b>	<b>มากที่สุด</b>

### สรุปผลการวิจัย

จากผลการทดสอบคุณภาพการใช้งานในตารางข้างต้นพบว่า ต้นแบบโครงร่างแอปพลิเคชันมีคะแนนประเมินจากผู้ใช้เป้าหมายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.57$ ,  $SD = 0.55$ ) จึงสามารถสรุปได้ว่าต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลที่เป็นผลลัพธ์จากการบูรณาการองค์ความรู้ทางกายศาสตร์ในการออกแบบนั้น เอื้อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ง่ายและรวดเร็วตอบโจทย์ความต้องการในการใช้งาน อันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้ผู้ใช้เกิดประสบการณ์ในการใช้งานที่ดี จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นฐานเพื่อต่อยอดในกระบวนการออกแบบทางภาพสำหรับอินเทอร์เน็ตพาร์ทสต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไปได้

### อภิปรายผล

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาถึงแนวทางในการออกแบบโครงร่างของแอปพลิเคชัน ให้สอดคล้องตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ โดยทำการศึกษาวิจัยด้วยการปฏิบัติควบคู่ไปกับการศึกษาคัดกรองแนวคิดและทฤษฎีที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจาย ทำการทดลองออกแบบและนำผลงานออกแบบไปประเมินร่วมกับผู้ใช้งานพัฒนาออกมาเป็นต้นแบบโครงร่างของแอปพลิเคชันอีมาร์เก็ตเพลส โดยจากผลการวิจัยมีข้ออภิปรายดังต่อไปนี้

#### ด้านการใช้แนวคิดทางกายศาสตร์ด้านกายภาพ (Physical Ergonomics)

การออกแบบโดยให้ความสำคัญกับการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบให้สัมพันธ์กับกายวิภาคและท่าทางของนิ้วหัวแม่มือในการใช้งานสมาร์ทโฟนด้วยมือข้างเดียวเป็นอันดับแรกนั้น ส่งผลให้ผู้ใช้ใช้งานแอปพลิเคชันได้รวดเร็วและสะดวกสบายมากขึ้น เนื่องจากส่วนประกอบต่าง ๆ อยู่ใกล้กันอย่างสมเหตุสมผลและมีขนาดที่เหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Buschek et al. (2017) ที่ได้นำเสนอแนวทางการจัดวางส่วนประกอบเชิงโต้ตอบโดยอิงจากรัศมีการกวาดนิ้วหัวแม่มือของผู้ใช้บนหน้าจอสมาร์ทโฟน



ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่การจัดการเฉพาะส่วนประกอบเชิงโต้ตอบเพียงอย่างเดียว แตกต่างจากการศึกษาของผู้วิจัยที่มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอการจัดการพื้นที่ในการออกแบบเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันโดยภาพรวม เพื่อที่จะใช้ต่อยอดในการออกแบบอินเทอร์เฟซส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในระยะต่อไป

### ด้านการใช้แนวคิดทางกายศาสตร์ด้านการมองเห็น (Visual Ergonomics)

สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันอิมาร์เก็ตเพลสที่ประกอบไปด้วยข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเหมาะสม โดยมุ่งเน้นไปที่การจัดลำดับความสำคัญในการมองเห็น (Visual Hierarchy) เพื่อเอื้อให้เกิดความง่ายและความรวดเร็วในการใช้งาน ผู้ใช้สามารถเข้าใจหน้าที่การทำงานของหน้าแอปพลิเคชันนั้น ๆ รวมถึงมองเห็นข้อมูลที่ต้องการหาได้อย่างรวดเร็ว ตอบโจทย์พฤติกรรมการใช้งานโดยทั่วไปของผู้ใช้ในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ Raghavendra et al. (2024) ที่ทำการศึกษาถึงความสำคัญของปัจจัยด้านขนาดและลำดับการจัดวางองค์ประกอบบนเว็บไซต์อีคอมเมิร์ซ แตกต่างจากการศึกษาของผู้วิจัยที่ศึกษาหาแนวทางการจัดวางองค์ประกอบในแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่มีขนาดหน้าจอลดลงและแสดงผลเป็นแนวตั้ง โดยได้ข้อสรุปว่าการจัดลำดับชั้นการมองเห็นที่มีส่วนสำคัญต่อการทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อประสบการณ์ในการใช้งานของผู้ใช้

### ข้อเสนอแนะ

การศึกษากการประยุกต์ใช้แนวคิดทางกายศาสตร์ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชันอิมาร์เก็ตเพลสเพื่อธุรกิจไฮเปอร์โลคัลบนสมาร์ตโฟน เป็นการวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบโครงสร้างของแอปพลิเคชัน ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญและเป็นกระบวนการสุดท้ายในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ โดยมุ่งเน้นไปที่การออกแบบเค้าโครงของหน้าแอปพลิเคชัน เพื่อสนับสนุนให้เกิดประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน ส่วนการออกแบบเรขศิลป์ของอินเทอร์เฟซส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ขั้นนี้จะมีบทบาทในการสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่าง (variations) ให้กับแอปพลิเคชันสำหรับไฮเปอร์โลคัลในแต่ละพื้นที่ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในกระบวนการวิจัยระยะต่อไป

ทั้งนี้ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจสามารถนำเอาองค์ความรู้จากงานวิจัยส่วนนี้ไปใช้ในการพัฒนางานออกแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่มีรูปแบบใกล้เคียงกันได้โดยมีประสิทธิภาพ หรือสามารถนำเอาผลงานออกแบบต้นแบบโครงสร้างของเค้าโครงหน้าแอปพลิเคชันนี้ไปต่อยอดในการออกแบบเรขศิลป์ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่สมบูรณ์และมีความเหมาะสมตามโจทย์ในการออกแบบ

### เอกสารอ้างอิง

- จิรารัตน์ จันทวีชรากร, อติลา ปงศ์ยี่หล้า และมนตรี วีรียงกูร. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างภาพลักษณ์ของร้านค้าปลีกสินค้าอุปโภคบริโภคขนาดเล็กกับพฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภค: การศึกษาเปรียบเทียบร้านค้าปลีกดั้งเดิมกับร้านค้าปลีกสมัยใหม่ในประเทศไทย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10(3), 43.
- ชื่นสมมล บุณาค. (2559). ความพึงพอใจในปัจจุบันทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าปลีกดั้งเดิม (ไขว่ห้าง) ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร*, 13(1), 69.
- ภริการณ ก้อนคำ. (2564). นวัตกรรมบริการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจค้าปลีกแบบดั้งเดิม. *วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ*, 4(1), 110.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (29 กรกฎาคม 2564). *บทบาทภาครัฐในการสนับสนุน e-Commerce*. ETDA. <https://www.eta.or.th/th/Useful-Resource/Government-Support-of-e-Commerce.aspx>
- อรดา รัชตานนท์, กษพรณ สัตถะนนท์, โชติพัฒน์ กลิ่นสุคนธ์, จิรวัฒน์ ภู่งาม, และมณฑล ศิริชนะ. (2562). *ผลกระทบจากธุรกิจ e-commerce ต่อผู้ประกอบการท้องถิ่น*. ธนาคารแห่งประเทศไทย (Bank of Thailand). [https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AAA/ECommerce\\_paper.pdf](https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AAA/ECommerce_paper.pdf)
- Babich, N. (2016). *Designing Card-Based User Interfaces*. Smashing Magazine. <https://www.smashingmagazine.com/2016/10/designing-card-based-user-interfaces/>
- Babich, N. (2022, May 6). *7 Basic rules for using icons in UI Design*. tutsplus. <https://webdesign.tutsplus.com/basic-rules-for-using-icons-in-ui-design--cms-41244a>
- Buschek, D., Hackenschmied, M., & Alt, F. (2017). Dynamic UI adaptations for One-Handed use of large mobile touchscreen devices. In *Lecture notes in computer science* (pp. 184–201).



- Cannon, K. (2019, October 8). *Beyond Pixels: UX & Ergonomics (Part 1)*. Medium. <https://blog.prototypr.io/ergonomics-for-ux-designers-bbf9376a0aa4>
- Creative Thailand. (2564). *เจาะเทรนด์โลก 2022 : READY SET GO*. ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ (TCDC). [https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop\\_th/EbookFile\\_33202\\_1634128759.pdf](https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop_th/EbookFile_33202_1634128759.pdf)
- Harley, A. (2019, May 5). *Touch targets on touchscreens*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/touch-target-size/>
- MacKenzie, I. S. (1992). Fitts' Law as a research and design tool in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, 7(1), 91–139. [https://doi.org/10.1207/s15327051hci0701\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327051hci0701_3)
- Mukhopadhyay, P. (2022). *Visual Ergonomics for communication design: A Layperson's Approach*. CRC Press.
- Nielsen, J., and Pernice, K. (2010). *Eyetracking Web Usability*. New Riders Press.
- Raghavendra, A. N., Vijayakumar, G., & Thalari, S. K. (2024). Impact of visual hierarchy on user experience in E-Commerce websites. In *Advances in marketing, customer relationship management, and e-services book series* (pp. 141–156).
- Sayed, A. (2021). *Everything You Need to know about Hyperlocal Business Model*. StartupTalky. <https://startuptalky.com/hyperlocal-delivery-business-model/>
- Sweeton, R. (2020, May 28). *How do ergonomics and UX design relate*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/how-do-ergonomics-ux-design-relate-rebecca-sweeton->
- Valverde, R. (2011). *Principles of human Computer Interaction design*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/280689716\\_Principles\\_of\\_Human\\_Computer\\_Interaction\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/280689716_Principles_of_Human_Computer_Interaction_Design)
- Wijs, P. (2021, December 23). *Mobile app design: Keeping the thumb zone in mind*. Medium. <https://philwijs.medium.com/mobile-app-design-keeping-the-thumb-zone-in-mind-c1d4fafcd127>



## การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน

### Integrating Eurasian Culture in museum design in the northern People's Republic of China

โหว หมิง<sup>1</sup>, ชัยยศ วณิชวัฒนานูวัต<sup>2</sup>

Hou Ming<sup>1</sup>, Chaiyot Vanitwatthanawanuwat<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Doctor of Fine and Applied Arts Fine and Applied Arts Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University

(Received : Jun 6, 2024 Revised : Jul 31, 2024 Accepted : Aug 31, 2024)

#### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือ (1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ลักษณะพื้นฐาน และสถานะการจัดการของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน การบูรณาการวัฒนธรรมยุโรปและเอเชีย และแนวทางการออกแบบทางศิลปะ และ (2) วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ลักษณะรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ Northern China การพัฒนาและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสำหรับการออกแบบรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการทบทวนวรรณกรรมและใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยภัณฑารักษ์ นักออกแบบ นักวิชาการด้านวัฒนธรรมยูเรเชีย จำนวน 5 คน เพื่อให้ได้รูปแบบการบูรณาการสำหรับการออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

ผลการวิจัยพบว่า (1) วัฒนธรรมยูเรเชีย มีองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้งยุโรปและเอเชีย การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม รูปแบบสถาปัตยกรรม นิทรรศการ สัญลักษณ์ และลักษณะเฉพาะของภูมิภาคทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน รวมทั้งการรวมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงความหมายแฝง ลักษณะรูปแบบการจัดแสดงและคุณลักษณะของวัฒนธรรม และ (2) การออกแบบพิพิธภัณฑ์ที่มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมยูเรเชีย สะท้อนให้เห็นสุนทรียภาพของการผสมผสานสไตล์คลาสสิกของยุโรปและองค์ประกอบดั้งเดิมของเอเชียเข้าด้วยกัน รวมถึงการแลกเปลี่ยนและอิทธิพลทางวัฒนธรรมของการบูรณาการ การมีปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เสริมสร้างการรับรู้และเคารพต่อวัฒนธรรมร่วม ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ให้เกิดความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม ตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมยูเรเชีย

**คำสำคัญ:** การบูรณาการ, วัฒนธรรมยูเรเชีย, การออกแบบพิพิธภัณฑ์

#### Abstract

The objectives of this research were (1) to study and analyze the value and importance of cultural diversity; Basic characteristics and the management status of museums in northern China Integration of European and Asian cultures and artistic design guidelines and (2) to analyze the environment characteristics of the layout of the Northern China Museum, development and integration of Eurasian culture for the layout design of the Northern China Museum.

This study is a qualitative research. By means of a literature review and interviews with five experts, including curators, designers and Eurasian culture scholars, an integrated model for the design of museums in northern China was obtained.



The results of the research found that: (1) Eurasian culture there are different cultural elements of both Europe and Asia. Integration of Eurasian culture reflects cultural identity, architectural styles, exhibitions, symbols, and characteristics of the northern region of the People's Republic of China. Including the integration of cultural elements taking into account the connotation characteristics of the exhibition format and characteristics of the culture and (2) museum design with Eurasian cultural connotations. It reflects the aesthetics of combining classic European style with traditional asian elements including exchange and cultural influences of integration. Interaction of common culture and cultural identity, foster awareness and respect for common cultures. Promote cross-cultural communication exchanges to create understanding between cultures awareness and participation in the protection of Eurasian cultural heritage.

**Keywords :** Integration, Eurasian Culture, Museum Design

### บทนำ

“วัฒนธรรมยูเรเชีย” หมายถึง การแลกเปลี่ยนและบูรณาการทางวัฒนธรรมระหว่างยุโรปและเอเชีย ซึ่งสะท้อนให้เห็นในลักษณะที่สำคัญในภาคเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน ตั้งอยู่บริเวณขอบทวีปยูเรเชีย ในอดีตเป็นพื้นที่ที่สำคัญสำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ดังนั้น จึงมีทรัพยากรวัฒนธรรมชาติพันธุ์ที่อุดมสมบูรณ์และแหล่งสะสมทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลาย เชื้อชาติ และวัฒนธรรมทางชาติพันธุ์ในกระบวนการพัฒนาประวัติศาสตร์อันยาวนาน กลุ่มชาติพันธุ์ทุกกลุ่มได้ก่อให้เกิดวัฒนธรรมประจำชาติและวัฒนธรรมดั้งเดิมอันเป็นเอกลักษณ์ การสื่อสารและการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย จากการแลกเปลี่ยนกันบ่อยครั้งระหว่างกลุ่ม ระหว่างประเทศ และกลุ่มชาติพันธุ์ในประวัติศาสตร์ การสืบทอดและการพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในภูมิภาคนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง

พิพิธภัณฑสถานทางตอนเหนือของจีนไม่เพียงแต่จัดแสดงโบราณวัตถุทางประวัติศาสตร์ เบาะแสเชิงตรรกะ และภาพอันล้ำค่าของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างและจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียมากมายในภูมิภาคผ่านกระบวนการจัดการสมัยใหม่ ในประวัติศาสตร์ ภาคเหนือของจีนเคยเป็นเขตที่สลับซับซ้อนกันระหว่างอารยธรรมเร่ร่อนและอารยธรรมเกษตรกรรม และการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการระหว่างอารยธรรมทั้งสองก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวพิพิธภัณฑสถานประจำภูมิภาคยังมีบทบาทเชิงบวกต่อความเชื่อทางศาสนาและมรดกทางวัฒนธรรม มีความเชื่อทางศาสนามากมายในภาคเหนือของจีน รวมถึงศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า และศาสนาอิสลาม ความเชื่อทางศาสนาเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในมรดกทางวัฒนธรรมของชาวภาคเหนือ และยังส่งเสริมการสื่อสารและการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมยูเรเชีย

ด้วยการพัฒนาของงานวัฒนธรรมและพิพิธภัณฑสถานในภาคเหนือของจีนก็มีการพัฒนาและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ในยุคใหม่พิพิธภัณฑสถานไม่ได้เป็นเพียงสถาบันรวบรวม จัดแสดง และวิจัยโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมอีกต่อไป แต่ยังเป็นเวทีที่สำคัญสำหรับการแลกเปลี่ยนและการสืบทอดวัฒนธรรมอีกด้วย การคุ้มครองวัฒนธรรมชาติพันธุ์และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สามารถเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียผ่านเวทีของพิพิธภัณฑสถาน เพื่อสนับสนุนการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมจีนมากขึ้น “การศึกษาพิพิธภัณฑสถาน เช่น การสืบสวนเชิงวิจารณ์ของทฤษฎีการสืบทอดทางสังคม” (Shangguan Siyu, 2023, P. 85-87), “ผ่านกรอบทฤษฎีการสืบทอดทางสังคมและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของพิพิธภัณฑสถาน จำเป็นต้องได้รับอิทธิพลของบริบทการพัฒนาของการศึกษาพิพิธภัณฑสถาน วิเคราะห์สังคมจีนอย่างมีวิจารณญาณเพื่อการพัฒนาที่ดีขึ้น”

ลักษณะการกระจายทางชาติพันธุ์ของจีนมีความโดดเด่นมาก ในพื้นที่ทางตอนเหนืออันกว้างใหญ่ของจีนมีลักษณะเฉพาะของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย ภายในตอนเหนือของเส้นทางสายไหม ผู้คนทางตอนเหนือมีการแลกเปลี่ยนกัน



บ่อยครั้งกับมองโกเลีย รัสเซีย เอเชียกลาง เอเชียตะวันตก รวมถึงประเทศและภูมิภาคอื่น ๆ ในประวัติศาสตร์ บนเส้นทางสายไหมทางทะเล ภาคเหนือมีการติดต่อกับเกาหลี ญี่ปุ่น และแม้แต่แอฟริกา ในประวัติศาสตร์ ภาคเหนือของจีนประสบกับการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองระดับชาติมากมาย รวมถึงราชวงศ์ซ่งหยูและเหลียว ซึ่งได้รับการบูรณาการอย่างสมบูรณ์ระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์บางกลุ่ม แต่ยังคงรักษากลุ่มชาติพันธุ์จำนวนเล็กน้อยไว้ได้ ลักษณะชาติพันธุ์ดั้งเดิม เนื้อหาเหล่านี้ส่วนใหญ่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์จำนวนมากในรูปแบบของโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในภาคเหนือของจีน

ในบทบาทของการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑ์ควรมีการออกแบบพิพิธภัณฑ์เพื่อปกป้องและสืบทอดวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ด้วยการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียด้วยวิธีการแสดงวัฒนธรรมชาติพันธุ์ต่าง ๆ สามารถแสดงประวัติศาสตร์ ประเพณี และคุณค่าของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ และสามารถส่งเสริมการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมร่วม ปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมหลายแห่งจำเป็นต้องมีเป้าหมายเชิงกลยุทธ์และแผนงานที่ชัดเจนในการส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม ส่งเสริมการบูรณาการทางสังคมและความสามัคคี เสริมสร้างความน่าดึงดูด และการบูรณาการวัฒนธรรมประจำชาติ ทำให้ภาษาการออกแบบการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์สามารถอธิบายบริบททางวัฒนธรรมได้ และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในยุคใหม่ (Chanji Xiang, 2010, P. 9-12) ชี้ให้เห็นว่าจากกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โลกและกระบวนการวิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ พบว่า “การพัฒนาความแตกต่างและการบูรณาการของพิพิธภัณฑ์ไม่ได้แยกออกจากกัน เป็นพิพิธภัณฑ์ในสภาพแวดล้อมการพัฒนาสังคม และแต่ละแห่งมุ่งเน้นไปที่แนวอุดมการณ์ แห่งหนึ่งอิงตามหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในเส้นทางพิเศษ ส่วนอีกแห่งอิงตามหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์แห่งเส้นทางการศึกษาทางสังคม” ในปัจจุบันแนวความคิดสองแนวกำลังอยู่ระหว่างการสำรวจและการปฏิบัติใหม่ภายใต้การบูรณาการของทฤษฎีบูรณาการใหม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ลักษณะพื้นฐาน และสถานะการจัดการของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน การบูรณาการวัฒนธรรมยุโรปและเอเชีย และแนวทางการออกแบบทางศิลปะ
2. วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ลักษณะรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ Northern China การพัฒนาและการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียสำหรับการออกแบบรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิจัยโดยใช้วิธีทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ วัฒนธรรมยูเรเชีย การบูรณาการทางวัฒนธรรม การออกแบบพิพิธภัณฑ์ การออกแบบข้ามวัฒนธรรม เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาวรรณกรรม และใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ภัณฑารักษ์ นักออกแบบพิพิธภัณฑ์ และนักวิชาการด้านวัฒนธรรมยูเรเชีย จำนวน 5 คน วิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ ใช้เพื่อรวบรวมข้อมูลการหลอมรวมของวัฒนธรรมชาติพันธุ์และการจัดการบูรณาการของวัฒนธรรม ยูเรเชีย ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน

### ผลการวิจัย

พิพิธภัณฑ์: พิพิธภัณฑ์เป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและหลากหลายมิติ ซึ่งจำกัดความมีการพัฒนาไปตามกาลเวลา ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งของมนุษยชาติเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และการศึกษา ตามที่สมาคมพิพิธภัณฑ์นานาชาติ (ICOM) ระบุว่า พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไรที่ให้บริการสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บริการการพัฒนาสังคมและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของมนุษย์ การศึกษา และความบันเทิง โดยการรวบรวม ปกป้อง ค้นคว้า เผยแพร่ และแสดงหลักฐานทางวัตถุของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของพวกเขา

พิพิธภัณฑ์เปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าชม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของบทบาทในฐานะสถาบันการศึกษาและวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์เปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าถึงสื่อทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเคารพต่อโลก พิพิธภัณฑ์ยัง



เป็นสถานที่สำหรับสังคมและการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑสถานมองว่าเป็นเวทีในการส่งเสริมความหลากหลายทางสังคมและความยั่งยืน โดยเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของชุมชนและการแบ่งปันความรู้มากขึ้น บทบาทของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้จำกัดอยู่ที่การรวบรวมและจัดแสดงแบบดั้งเดิมอีกต่อไป แต่ยังขยายไปถึงผู้ปกป้องและผู้เผยแพร่วัฒนธรรมการศึกษาทางสังคมและการพัฒนาพลเมือง

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เผยให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากการทำงานรูปแบบเดียวไปเป็นการทำงานในรูปแบบที่หลากหลาย จากการเก็บสะสมโบราณวัตถุไปจนถึงผู้เข้าร่วมทางวัฒนธรรมที่กระตือรือร้นและศูนย์การศึกษาทางสังคมที่เป็นนวัตกรรม สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจและกำหนดเส้นทางการพัฒนาของพิพิธภัณฑสถานในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโลกาภิวัตน์และยุคดิจิทัล ซึ่งภารกิจและกลยุทธ์ของพิพิธภัณฑสถานจำเป็นต้องได้รับการปรับเปลี่ยนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ขณะที่พิพิธภัณฑสถานอยู่ในระดับการพัฒนาคุณภาพ พิพิธภัณฑสถานรุ่นแรกเป็น “ช่วงที่ค่อยเป็นค่อยไปของการเรียนรู้แบบตะวันตกสู่ตะวันออก” “ช่วงที่ค่อยเป็นค่อยไปของการเรียนรู้แบบตะวันตกสู่ตะวันออก” ของการพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน แสดงให้เห็นว่าแนวคิดและแนวปฏิบัติของพิพิธภัณฑสถานตะวันตกเริ่มถูกนำมาใช้ในจีนตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 ในช่วงเวลานี้ ด้วยอิทธิพลของวัฒนธรรมและเทคโนโลยีตะวันตก จีนเริ่มสร้างพิพิธภัณฑสถานในยุคแรก ๆ เพื่อเลียนแบบแบบจำลองของตะวันตก และสำรวจวิธีการดำเนินงานและการจัดการที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของตนเอง ในกระบวนการนี้ พิพิธภัณฑสถานไม่เพียงแต่กลายเป็นสถานที่สำหรับรวบรวมและปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีสำหรับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การศึกษาวัฒนธรรม และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างจีนและตะวันตก แม้ว่าจะยังอยู่ในขั้นตอนการสำรวจ แต่ช่วงเวลานี้มีผลกระทบอย่างมากต่อการพัฒนาธุรกิจพิพิธภัณฑสถานของจีนในเวลาต่อมา และได้วางรากฐานสำหรับความเติบโตและความเป็นเอกลักษณ์ในอนาคต

บทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานยุคใหม่ (Chanji Xiang, 2010, P. 9-12) ชี้ให้เห็นว่าจากกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานโลกและกระบวนการวิวัฒนาการของพิพิธภัณฑสถาน พบว่า “การพัฒนาความแตกต่างและการบูรณาการของพิพิธภัณฑสถานไม่ได้แยกออกจากกัน เป็นพิพิธภัณฑสถานในสภาพแวดล้อมการพัฒนาสังคม มุ่งเน้นไปที่แนวอุดมการณ์: แห่งหนึ่งขึ้นอยู่กับหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานในเส้นทางเฉพาะส่วน อีกแห่งขึ้นอยู่กับหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานเส้นทางซัดเกลตาทางสังคมภายใต้การบูรณาการ”

หัวใจสำคัญของแนวคิดการออกแบบ คือ การเปลี่ยนจาก “การศึกษาใหม่ทางสังคม” เป็น “การศึกษา ตลอดชีวิต” และด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมร่วมสมัย แนวคิดของการเชื่อมต่อโครงข่ายทั้งหมด หอฉนิทรรศการได้ค่อย ๆ มาแทนที่เทคโนโลยีเสียงและแสงแบบดั้งเดิม ซึ่งทำให้ศิลปะดิจิทัล สื่อเชิงโต้ตอบ และเทคโนโลยีในการก่อสร้างพิพิธภัณฑสถานยุคใหม่ก่อให้เกิดพลังการออกแบบใหม่ คุณลักษณะที่สำคัญ คือ การสร้างพื้นที่ภายในอาคารไม่ใช่ของค์ประกอบที่จำเป็นอีกต่อไป และปฏิสัมพันธ์ทางภาพสื่อดิจิทัล และประสบการณ์ที่ดื่มด่ำได้กลายเป็นจุดเน้นของความเหมาะสมกับความต้องการของผู้ชมมากขึ้น

ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลกในปัจจุบัน การพัฒนาอย่างแข็งขันของธุรกิจพิพิธภัณฑสถานถือได้ว่าเป็นศูนย์รวมที่เป็นรูปธรรมของความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรม และการตอบโต้ทางยุทธศาสตร์ภายใต้อิทธิพลของลัทธิหลังอาณานิคม โครงการหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง นโยบายไม่เพียงแต่เป็นยุทธศาสตร์ทางเศรษฐกิจของการเปิดกว้างของจีนสู่โลกภายนอกเท่านั้น แต่ยังเป็นการขยายความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมอีกด้วย พิพิธภัณฑสถานมีโอกาสที่จะแสดงมรดกทางประวัติศาสตร์อันยาวนานและความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มนี้ ตลอดจนสำรวจและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลงเหลือจากประวัติศาสตร์อาณานิคม

ความมั่นใจทางวัฒนธรรมมาจากความเข้าใจ ความเคารพ และความภาคภูมิใจในประเพณีและค่านิยมทางวัฒนธรรมประจำชาติของตนเอง จากมุมมองหลังอาณานิคม ความเชื่อมั่นนี้เกี่ยวข้องกับการทบทวนบทบาทของจีนในการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ที่มีตะวันตกเป็นศูนย์กลาง แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมอันเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมจีน ในกระบวนการนี้ พิพิธภัณฑสถานของจีนมีบทบาทสำคัญ ไม่เพียงแต่เฝ้าดูประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังเป็นสะพานแห่งบทสนทนาทางวัฒนธรรมและผู้สร้างความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ ในเวลาเดียวกัน ยังแสดงให้เห็นถึงความท้าทายและการตอบสนองของจีนต่อเสียงทางวัฒนธรรมที่เป็นที่ยอมรับของวัฒนธรรมตะวันตก



“การเปลี่ยนแปลงบทบาทของพิพิธภัณฑ์และการพัฒนาความสามารถระดับมืออาชีพ” (Chen Guoning, 2006, P. 9) ชี้ให้เห็นว่า “คุณค่าที่แตกต่างกันของความเป็นปัจเจกชนจากหลากหลายวัฒนธรรมได้รับการยอมรับมากขึ้น และเป็นวิธีที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการนำความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ภูมิปัญญาจากองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หายไป ดังนั้น สถานที่อนุรักษ์วัฒนธรรมจึงกลายเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สำคัญตลอดชีวิตของประชาชน ปัจจุบัน บทบาทของพิพิธภัณฑ์ได้พัฒนาตั้งแต่การอนุรักษ์โบราณวัตถุทางวัฒนธรรมไปจนถึงการตีความวัฒนธรรม และจากความคงที่ การจัดแสดงสิ่งของในด้านการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ได้กลายเป็นผู้ขนส่งมรดกทางวัฒนธรรม และกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาการศึกษามวลชน วัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจ และการท่องเที่ยว”

อย่างไรก็ตาม เมื่อเผชิญกับโอกาสเหล่านี้ พิพิธภัณฑ์จึงต้องเผชิญกับความท้าทายมากมายเช่นกัน พิพิธภัณฑ์จะต้องมีทัศนคติเชิงวิพากษ์วิจารณ์มากขึ้นต่อการนำเสนอประวัติศาสตร์ และหลีกเลี่ยงการสร้างแบบเหมารวมทางวัฒนธรรมในยุคอาณานิคม จำเป็นต้องแสดงภาพทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมและหลากหลายมากขึ้นโดยคำนึงถึงความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ สิ่งนี้กำหนดให้พิพิธภัณฑ์ต้องสร้างสรรค์นวัตกรรมในการออกแบบและการจัดการอย่างเป็นทางการเพื่อสะท้อนถึงการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่แท้จริงและหลายมิติ

แม้จะทำหลายการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ส่งเสริมความมั่นใจทางวัฒนธรรม และการรับมือกับการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเซียนและการปกป้องโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมของชาติ พิพิธภัณฑ์จึงยังต้องแก้ไขปัญหาการขาดความสามารถระดับมืออาชีพและการกระจายเงินทุนที่ไม่เท่าเทียมกัน สิ่งเหล่านี้กำหนดให้ผู้กำหนดนโยบายและผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ต้องใช้มาตรการที่มองไปข้างหน้า เช่น การเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ การส่งเสริมการแปลงมรดกทางวัฒนธรรมให้เป็นดิจิทัล กิจกรรมการศึกษาที่เป็นนวัตกรรม และการปรับปรุงคุณภาพของนิทรรศการเพื่อปรับให้เข้ากับความต้องการทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและแนวโน้มทางวัฒนธรรม ด้วยความคาดหวังที่เพิ่มขึ้นสำหรับการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องปรับปรุงหลักการจัดนิทรรศการอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่ไม่เพียงแต่สามารถแสดงความหมายแฝงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนานเท่านั้น แต่ยังสามารถนำเสนอคุณค่าทางสุนทรีย์และการศึกษาสมัยใหม่อีกด้วย การฟื้นฟูนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ไม่เพียงแต่นิทรรศการเก่าเท่านั้น แต่ยังเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องทางประวัติศาสตร์ใหม่เพื่อสะท้อนมุมมองทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมและเป็นจริงมากขึ้น สิ่งนี้กำหนดให้นักออกแบบและภัณฑารักษ์ต้องมีความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ด้วยวิสัยทัศน์และความลึกซึ้งวัฒนธรรม รวมถึงการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อปรับโครงสร้างกรอบความรู้ความเข้าใจของผู้ชมในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทิศทางการพัฒนาของพิพิธภัณฑ์จึงควรเป็นการผสมผสานระหว่างประเพณีและความทันสมัยทั้งในและต่างประเทศ การคุ้มครองและนวัตกรรมไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงความรุ่งโรจน์ของประวัติศาสตร์จีนเท่านั้น แต่ยังคงกลายเป็นกำลังสำคัญในการส่งเสริมความหลากหลายของวัฒนธรรมโลกและส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ด้วยการวิจัยและการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง พิพิธภัณฑ์จึงได้รับการคาดหวังให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วมและผู้นำในเวทีวัฒนธรรมโลกที่ขาดไม่ได้ และมีส่วนร่วมสนับสนุนการแลกเปลี่ยนและความก้าวหน้าของวัฒนธรรมโลก

### วัฒนธรรมยูเรเซียน

1) วัฒนธรรมยูเรเซียนเป็นวัฒนธรรมข้ามภูมิภาคที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมเร่ร่อนและวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม วัฒนธรรมยูเรเซียนเป็นแนวคิดกว้าง ๆ ที่ครอบคลุมสองทวีป ได้แก่ ยุโรปและเอเชีย รวบรวมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการบูรณาการตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน การผสมผสานและปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่ครอบคลุมทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังมีลักษณะที่ลึกซึ้งในหลายระดับ เช่น สัญชาติ ประวัติศาสตร์ ศาสนา ภาษา ศิลปะ และประเพณีทางสังคม ความหลากหลายและความซับซ้อนของวัฒนธรรมยูเรเซียนทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลก ภูมิศาสตร์และความหลากหลายทางชาติพันธุ์ถือเป็นหนึ่งในลักษณะเด่นที่สุดของวัฒนธรรมยูเรเซียน ตั้งแต่ชาวสลาฟทางตะวันตกไปจนถึงชาวฮั่นและชาวญี่ปุ่นทางตะวันออก ยูเรเชียเป็นสถานที่แห่งการบูรณาการและการแลกเปลี่ยนหลากหลายวัฒนธรรม ความหลากหลายนี้สะท้อนให้เห็นไม่เพียงแต่ในองค์ประกอบทางชาติพันธุ์เท่านั้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นในภาษาและความเชื่อทางศาสนาด้วย ยูเรเชียมีตระกูลภาษาที่หลากหลาย เช่น อินโด-ยูโรเปียน เซมิติก ฯลฯ การพัฒนาและการเผยแพร่ภาษา



เหล่านี้เป็นสัญลักษณ์สำคัญของการแลกเปลี่ยนและอิทธิพลทางวัฒนธรรม ในแง่ของศาสนา การเผยแพร่และการบูรณาการของศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม ศาสนาพุทธ และศาสนาอื่น ๆ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลร่วมกันและการรวมศาสนาที่แตกต่างกัน ในอดีต การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมยูเรเชียมีส่วนใหญ่ดำเนินการผ่านเส้นทางการค้าและการอพยพ เส้นทางการค้าและสายไหมไม่ได้เป็นเพียงช่องทางในการซื้อขายสินค้าโภคภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีสำคัญในการเผยแพร่แนวคิดทางวัฒนธรรมและศาสนาอีกด้วย

หนังสือดังเล่มใหม่และราชวงศ์ถังทั้งในและต่างประเทศ (Chen Yan & Wen-guang Wan, 2016, P. 10-12) จากบันทึกทางประวัติศาสตร์สรุปวิถีการพัฒนาระหว่างเชื้อชาติเพื่อพิสูจน์ว่าตั้งแต่ราชวงศ์ถังทางตอนเหนือของจีนซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมยูเรเชียอย่างกว้างขวาง วัฒนธรรมยุโรปและเอเชียสามารถแทรกซึมและมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดรูปแบบการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนทางประวัติศาสตร์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมทางวัตถุเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปฏิสัมพันธ์ของความคิด ศิลปะและเทคโนโลยีด้วย ในแง่ของศิลปะและประเพณี การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมยูเรเชียทำให้เกิดรูปแบบทางศิลปะและรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลาย ศิลปะยุคเรอเนซองส์และบาโรกของยุโรปมีอิทธิพลต่อการวาดภาพ สถาปัตยกรรม ดนตรี และการเต้นรำของชาวเอเชียแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดรูปแบบศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การแลกเปลี่ยนและการบูรณาการทางศิลปะนี้ไม่เพียงสะท้อนถึงความหลากหลายของวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการเรียนรู้ร่วมกันและการอ้างอิงระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ความหลากหลายของขนบธรรมเนียมทางสังคมและวิถีชีวิตก็เป็นหนึ่งในลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมยูเรเชีย แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและการบูรณาการของวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมและรูปแบบการดำเนินชีวิตเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นศูนย์รวมของประเพณีทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นผลมาจากการแลกเปลี่ยนและการบูรณาการทางวัฒนธรรมอีกด้วย

2) ในบริบทของโลกาภิวัตน์สมัยใหม่ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมยูเรเชียมีความรวดเร็วและกว้างขวางมากขึ้น การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการบูรณาการของเศรษฐกิจโลกทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมมีความรวดเร็วและกว้างขวางยิ่งขึ้น วัฒนธรรมยุโรปและเอเชียมีอิทธิพลและบูรณาการซึ่งกันและกันผ่านภาพยนตร์ ดนตรี วรรณกรรม และสื่อออนไลน์ทั่วโลก ก่อให้เกิดรูปแบบวัฒนธรรมใหม่ แนวคิดและคำจำกัดความของวัฒนธรรมยูเรเชีย ประกอบด้วย การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการบูรณาการทั่วยุโรปและเอเชีย ความหลากหลายและความซับซ้อนของวัฒนธรรมนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการผสมของประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงกระบวนการที่มีพลวัตของการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในกระบวนการโลกาภิวัตน์สมัยใหม่ การศึกษาวัฒนธรรมยูเรเชียไม่เพียงแต่ต้องอาศัยปัจจัยทางประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยวิธีการที่วัฒนธรรมโต้ตอบมีอิทธิพลและเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาและพื้นที่ที่แตกต่างกัน ด้วยการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมยูเรเชีย สามารถเข้าใจคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความสำคัญของการส่งเสริมการสนทนาและความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในยุคโลกาภิวัตน์

3) ร่องรอยของการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมยูเรเชีย สามารถเห็นได้จากโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมที่ขุดพบของราชวงศ์ฮั่นและราชวงศ์ถัง ในช่วงร้อยปีที่ผ่านมามีการค้นพบโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์และมุมมองใหม่ในการศึกษาการแลกเปลี่ยนและบูรณาการวัฒนธรรมระหว่างจีนและต่างประเทศ และยังเผยให้เห็นสะพานแห่งประวัติศาสตร์ของการสื่อสารระหว่างอารยธรรมจีนโบราณกับโลกอารยธรรม ดังเช่น วัฒนธรรมประเพณีเกี่ยวกับขบปักหัว และม้า สำหรับเทพธิดาแห่งการเก็บเกี่ยว จากเชิงเทียนไปจนถึงเหรียญทองคำโรมันตะวันออก จากน้ำกุหลาบในขวดแก้วไปจนถึงไวน์กรีก ไม้กางเขนจิงเจียวไปจนถึงการแสดงภาพของวีรบุรุษชาวกรีกเพื่อปกป้องพระราชาจีน มรดกทางวัฒนธรรมตะวันตกของกรีกโรมัน วัฒนธรรมประเพณีเหล่านี้ถือเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สำหรับการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมไปจนถึงการขยายและเจาะลึกการศึกษาอารยธรรมโลก และการศึกษาการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย การแลกเปลี่ยนระหว่างตะวันออกและตะวันตกไม่ได้แยกจากกัน บรรพบุรุษของยูเรเชียบริหารจัดการกระจายตั้งแต่การเผชิญหน้าโดยบังเอิญไปจนถึงการพบกันใหม่ และโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมที่ขุดพบเผยให้เห็นเบาะแสของวิวัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์อยู่ตลอดเวลา



## การบูรณาการ

การจัดการแบบผสมผสาน (Integrated Management) เป็นวิธีการจัดการแบบครบวงจร ซึ่งเน้นการใช้ทรัพยากร เทคโนโลยี กระบวนการ และรูปแบบการจัดการต่าง ๆ อย่างครอบคลุมในการจัดการองค์กร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ขององค์กรและปรับปรุงประสิทธิภาพโดยรวม แกนหลักของการจัดการ บูรณาการอยู่ที่การบูรณาการข้ามพรมแดน ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงโครงสร้างการจัดการแบบดั้งเดิม แต่เน้นการทำงานร่วมกันและการบูรณาการข้ามแผนกและข้ามสายงาน ในการจัดการแบบบูรณาการ องค์กรจำเป็นต้องบูรณาการทรัพยากรบุคคล การเงิน วัสดุ และข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนผสมผสานวิธีการจัดการและเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน เช่น การจัดการคุณภาพ การจัดการโครงการ การจัดการความรู้ และการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ วิธีการจัดการนี้จะช่วยทลายอุปสรรคระหว่างแผนก ส่งเสริมการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากร ปรับปรุงคุณภาพและประสิทธิภาพของการตัดสินใจ และยังเพิ่มความสามารถขององค์กรในการปรับตัวและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ต่อการเปลี่ยนแปลงภายนอก โดยทั่วไป การจัดการแบบผสมผสานเป็นแนวคิดการจัดการแบบครบวงจรและครอบคลุม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการโต้ตอบและการประสานงานของหลายระดับภายในองค์กร โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับโครงสร้างองค์กรให้เหมาะสมและปรับปรุงประสิทธิภาพขององค์กรผ่านการใช้ประโยชน์ทรัพยากรและเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างครอบคลุม

ในการสำรวจการบูรณาการศิลปะแบบดั้งเดิมและศิลปะสื่อใหม่ ในการพัฒนาวัฒนธรรมที่หลากหลาย เราต้องเสริมสร้างการปกป้องและการสืบทอดศิลปะแบบดั้งเดิมเพื่อหลีกเลี่ยงการสูญเสียด้านการพัฒนาศิลปะในปัจจุบัน เพื่อปกป้องศิลปะแบบดั้งเดิมจำเป็นต้องบูรณาการเข้ากับมีเดียอาร์ตแบบใหม่และทำให้มีรูปลักษณ์ใหม่ ตามแนวคิดการจัดการสมัยใหม่ การจัดการแบบผสมผสานไม่เพียงแต่เป็นวิธีการจัดสรรทรัพยากรขององค์กรเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีการดำเนินงานขององค์กรและการบรรลุเชิงกลยุทธ์ที่ครอบคลุมอีกด้วยในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีการแข่งขัน ในปัจจุบัน ความสำคัญของการจัดการแบบบูรณาการมีการเติบโต การจัดการบูรณาการจากมุมมองที่แตกต่างกัน และสำรวจการประยุกต์ใช้และความสำคัญของการจัดการในองค์กรสมัยใหม่ หัวใจหลักของการจัดการบูรณาการคือการบูรณาการข้ามแผนกและข้ามสาขาในโครงสร้างองค์กรแบบดั้งเดิม แผนกต่าง ๆ มักจะดำเนินการอย่างเป็นอิสระตามหน้าที่ของตนเอง ซึ่งจำกัดการไหลของทรัพยากรและข้อมูล ด้วยการทลายขอบเขตเหล่านี้ การจัดการแบบบูรณาการส่งเสริมการทำงานร่วมกันข้ามแผนกและการแบ่งปันข้อมูล เพื่อใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุดและบรรลุเป้าหมายโดยรวมอย่างมีประสิทธิภาพ

การออกแบบพิพิธภัณฑ์อย่างเป็นทางการโดยทั่วไป เรียกว่า “การออกแบบจอแสดงผล” ในงานออกแบบของสังคมร่วมสมัย ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงในวัตถุประสงค์และวิธีการออกแบบ

ในปัจจุบัน หลักการออกแบบคือการเปลี่ยนจาก “การศึกษาใหม่ทางสังคม” เป็น “การศึกษาตลอดชีวิต” และด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายข้อมูลที่ครอบคลุมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย แนวคิดของการเชื่อมต่อโครงข่ายทั้งหมด ห้องนิทรรศการได้ค่อย ๆ มาแทนที่เทคโนโลยีเสียงและแสงแบบดั้งเดิม ซึ่งทำให้ศิลปะดิจิทัลและสื่อเชิงโต้ตอบ เทคโนโลยีในการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ยุคใหม่ก่อให้เกิดพลังการที่ดื่มด่ำได้ออกแบบใหม่ การสร้างพื้นที่ภายในอาคารไม่ใช่องค์ประกอบที่จำเป็นอีกต่อไป และปฏิสัมพันธ์ทางภาพดิจิทัล และประสบการณ์กลายเป็นจุดเน้นของความเหมาะสมกับความต้องการของผู้มาเยือนมากขึ้น การขยายพื้นที่การยอมรับคือการให้บริการกลุ่มจำนวนมากที่สุดและมอบความสำเร็จทั้งหมดของการรวบรวม การคุ้มครอง และการวิจัยของพิพิธภัณฑ์แก่ประชาชนโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย พิพิธภัณฑ์รุ่นแรกต้องการให้ผู้เยี่ยมชมมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมที่เพียงพอ พิพิธภัณฑ์รุ่นที่สองต้องมีความสามารถในการอ่าน พิพิธภัณฑ์รุ่นที่สามต้องการความสามารถด้านสุนทรียศาสตร์ ความรู้พื้นฐาน ความสามารถระดับมืออาชีพ ความสามารถในการอ่าน และความสามารถด้านสุนทรียภาพ ล้วนเป็นข้อจำกัดสำหรับการแสดงผลแบบรอบด้าน เป้าหมายของพิพิธภัณฑ์รุ่นที่สี่กลายเป็นทั้งสังคม ยุคสังคมใหม่ และศิลปะดิจิทัลได้กลายเป็นความสามารถหลักในการแข่งขัน



**ตารางที่ 1 การเปลี่ยนแปลงในแกนหลักของการทบทวนวรรณกรรมการสร้างการออกแบบ**

	ขั้นตอนการก่อสร้าง	มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์	แกนสร้างสรรค์
พิพิธภัณฑสถานแรก	พ.ศ. 2448-ก่อตั้ง	จัดแสดงโบราณวัตถุทางวัฒนธรรม	ตัวอักษร
พิพิธภัณฑสถานที่สอง	Jianguo-การปฏิรูปและการเปิดกว้าง	วิสัยทัศน์กราฟิก	รูปภาพ
พิพิธภัณฑสถานที่สาม	การปฏิรูปและการเปิดกว้าง-ยุคใหม่	ศิลปะคลาสสิก	ฉากงานศิลปะ
พิพิธภัณฑสถานที่สุด	ยุคใหม่-อนาคต	ศิลปะดิจิทัล	ศิลปะดิจิทัลเชิงโต้ตอบ

**การบูรณาการทางวัฒนธรรม**

“ทางแยกของสิ่งที่ควรและสิ่งที่ต้อง” (Elle Luna, 2015) ในอีกมุมหนึ่ง เราไม่สามารถพิสูจน์การมีอยู่ของ และเราไม่สามารถชี้ให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าจะไร้มันคือสิ่งนั้น จงตัดสินใจว่ามันมาจากไหน และจะหยุดที่ไหน ไม่ใช่สิ่งที่เราสามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าโดยตรง แต่เรารู้ว่ามันมีอยู่จริง และเมื่อใดก็ตามที่มันปรากฏรอบตัวเรา ใจของเราจะสัมผัสได้ถึงการมีอยู่ของมัน มันชวนให้เรามองดูอีกครั้ง แล้วพาเราไปสู่อีกมิติหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไร้แนวคิดเรื่องเวลา ที่นั่น วันหนึ่งช่างผ่านไปอย่างรวดเร็ว “เมื่อคุณสร้างผลงาน คุณก็เข้าสู่อีกพื้นที่หนึ่งโดยสมบูรณ์” ศิลปินดิช ฮาร์ลิง กล่าวว่า “สิ่งที่คุณทำอยู่นั้นเป็นสากลและเป็นอิสระจากตัวตนของคุณโดยสมบูรณ์” “ต้อง” เป็นทั้งการเดินทางและจุดหมายปลายทางของการเดินทาง มันทำให้ชีวิตของเราะเหิด นำเราไปสู่สถานที่ที่สูงขึ้น มองเห็นทุกสิ่งร่วมกัน และค้นหารากฐานสูงสุดของ “สิ่งที่ต้องทำ” และกรณีศึกษา Leading with Cultural Intelligence ก่อให้เกิดสิ่งใหม่โดยนำเสนอ โมเดล 4 ขั้นตอนที่เหมาะสมเพื่อการจัดการข้ามวัฒนธรรม

- 1) ขับเคลื่อน—แสดงความสนใจและความมั่นใจในการปรับตัวข้ามวัฒนธรรม
- 2) ความรู้—ทำความเข้าใจว่าอิทธิพลที่แตกต่างกัน เช่น ศาสนา ครอบครัวยุค การศึกษา กฎหมาย และเศรษฐกิจส่งผลต่อวิธีที่ผู้คนคิดและพฤติกรรม
- 3) กลยุทธ์—ติดตาม วิเคราะห์ และปรับแผนในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคย
- 4) ปฏิบัติการ—เลือกพฤติกรรมทางวาจาและอวัจนภาษาที่เหมาะสม ขึ้นอยู่กับบริบท

กระบวนการสื่อสาร การบูรณาการวัฒนธรรมที่แตกต่างและสร้างรูปแบบใหม่ของการแสดงออกทางวัฒนธรรมในการออกแบบพิพิธภัณฑสถานอย่างเป็นทางการ การบูรณาการทางวัฒนธรรมอาจเกี่ยวข้องกับการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมยูเรเชียนในนิทรรศการเพื่อสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ การผสมผสานทางวัฒนธรรม ทฤษฎีนี้เน้นถึงอิทธิพลซึ่งกันและกันและการบูรณาการของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้สามารถช่วยในการออกแบบรูปแบบพิพิธภัณฑสถานเพื่อผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเอเชีย และสร้างนิทรรศการที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่มีลักษณะเฉพาะตัว ด้วยการผสมผสานและบูรณาการการแสดงออกของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นักออกแบบสามารถหลายขอบเขตของวัฒนธรรมดั้งเดิมและนำเสนอพื้นที่ที่เปิดกว้างและครอบคลุมมากขึ้น ทฤษฎีนี้ส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการออกแบบนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถาน

**การออกแบบข้ามวัฒนธรรม**

หลักการพิจารณาปัจจัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในการออกแบบเพื่อให้แน่ใจว่าแผนมีความหมายและน่าสนใจในบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในการออกแบบพิพิธภัณฑสถาน การออกแบบข้ามวัฒนธรรมสามารถนำมาใช้เป็นพื้นที่จัดแสดงการออกแบบนิทรรศการ และด้านอื่น ๆ ได้ ประการแรก การออกแบบข้ามวัฒนธรรมสนับสนุนการนำหลักการออกแบบที่ครอบคลุมมาใช้ เพื่อให้แน่ใจว่านิทรรศการสามารถดึงดูดและพบปะผู้ชมจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นักออกแบบสามารถใช้ความรู้ เช่น สุนทรียศาสตร์และจิตวิทยาสี เพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบการแสดงผลจะเข้าใจและยอมรับโดยผู้ชมจากหลากหลายวัฒนธรรม



“เส้นทางแห่งนวัตกรรมของการออกแบบตัวอักษรจีนจากมุมมองข้ามวัฒนธรรม” (Zhang Tianhao, 2023, P. 2) การพัฒนาพหุนิยมทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมในภูมิภาคต่าง ๆ แสดงการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการออกแบบ และค่อย ๆ ให้กำเนิดแนวคิดของการออกแบบข้ามวัฒนธรรมในกระบวนการสื่อสารและการสื่อสารของวัฒนธรรมที่แตกต่าง การออกแบบซึ่งเป็นช่องทางและวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมจะสื่อถึงสัญลักษณ์ภาพ อันเป็นเอกลักษณ์ของภูมิภาคภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง ตามคุณลักษณะของการออกแบบในการสื่อสารทางวัฒนธรรม การออกแบบข้ามวัฒนธรรมผสมผสานสัญลักษณ์ภาพเข้ากับความแตกต่างทางวัฒนธรรมในระดับภูมิภาคอย่างสร้างสรรค์ และมุ่งมั่นที่จะตระหนักถึงการกำจัดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและการสื่อสารภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง การวิจัยหลักของการออกแบบข้ามวัฒนธรรมคือการค้นหาความหมายที่สอดคล้องและตรงกัน เมื่อแสดงสิ่งเดียวกันในกระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง ในพิพิธภัณฑน์ Northern China สิ่งนี้สามารถสะท้อนให้เห็นได้จากความเคารพต่อวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคเหนือ ด้วยความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคุณลักษณะของวัฒนธรรมภาคเหนือ การออกแบบพิพิธภัณฑน์จึงสามารถรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในการบูรณาการได้ดีขึ้น

### เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

จาก “การวิจัยความหมายแฝงหลักของวัฒนธรรมจีนจากมุมมองของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม” (Deng Yanan, 2024, P. 3-4) ความรู้สึกถึงตัวตนของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลต่อวัฒนธรรมของตนเอง ในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ การทำความเข้าใจอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของผู้ชมจะช่วยสร้างประสบการณ์นิทรรศการที่ครอบคลุมและมีส่วนร่วมมากขึ้น ในการหลอมรวมและการจัดการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑน์ North China บทบาทของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไม่สามารถละเลยได้ ประการแรก ส่งเสริมการแสดงหลากหลายทางประวัติศาสตร์ เน้นสถานะที่เป็นเอกลักษณ์และการมีส่วนร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ ในเวลาเดียวกัน การเสริมสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเคารพต่อคุณลักษณะทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการบรรจบกันของวัฒนธรรมยูเรเชียน เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมยังเป็นตัวเร่งให้เกิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมอีกด้วย ด้วยการปฏิสัมพันธ์และอิทธิพลของวัฒนธรรมที่แตกต่าง พิพิธภัณฑน์จึงกลายเป็นเวทีสำหรับการสนทนาและความเข้าใจทางวัฒนธรรม จากมุมมองด้านการศึกษา การแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมช่วยปรับปรุงความตระหนักรู้ของสาธารณชนและการเคารพตนเองและภูมิหลังทางวัฒนธรรมของพวกเขา สุดท้ายนี้ ยังสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดนวัตกรรมในการออกแบบนิทรรศการ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีใหม่และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบ และมอบประสบการณ์ที่สมบูรณ์และมีชีวิตชีวายิ่งขึ้นให้กับผู้ชม กล่าวโดยสรุป อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑน์ Northern China ไม่เพียงแต่เสริมสร้างการนำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างการศึกษาสาธารณะและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และส่งเสริมการพัฒนาการออกแบบนิทรรศการอีกด้วย

### ประสบการณ์หลายรูปแบบ

“การวิจัยเกี่ยวกับการติดตั้งงานศิลปะอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดียที่ติดตั้งบนพื้นฐานของการสังเคราะห์และการสังเคราะห์ความรู้สึกรู้” (Xuan Yixiao, 2018, P. 6-8) นิทรรศการและการออกแบบนิทรรศการศิลปะการติดตั้งมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบได้ดึงดูดความสนใจของผู้คนมากขึ้นเรื่อย ๆ การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผลักดันรูปแบบศิลปะให้ส่งผลลัพธ์ที่เป็นนวัตกรรมมากขึ้น การพัฒนาการออกแบบงานศิลปะเชิงโต้ตอบแบบมัลติมีเดียได้เปลี่ยนจากประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสเดียวไปสู่ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสหลายทางของมนุษย์ การประสานประสาทสัมผัสหลายทางและความรู้สึกร่วมกันเป็นปรากฏการณ์ทางสรีรวิทยาและจิตวิทยาที่มีพื้นฐานจากประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งมีพื้นที่ในการพัฒนาที่แน่นอนสำหรับการปรับปรุงการรับรู้ที่ครอบคลุมที่ได้รับจากผู้ชมในศิลปะเชิงโต้ตอบ ดังนั้นการประสานประสาทสัมผัสหลายทางจึงได้รับความสนใจจากชุมชนการออกแบบในสาขาศิลปะมากขึ้น

ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายและวิธีการโต้ตอบ เช่น การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส เพื่อสร้างประสบการณ์นิทรรศการที่สมบูรณ์และลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ ประสบการณ์หลากหลายรูปแบบช่วยเพิ่มการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการทางวัฒนธรรมของผู้ชม ในการจัดการและการจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑน์ Northern China การประยุกต์ใช้ประสบการณ์แบบหลายรูปแบบได้แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพที่โดดเด่นในด้านวิชาการและการศึกษา ด้วยการบูรณาการองค์ประกอบทางประสาทสัมผัส วิธีการนี้ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเต็มใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมอบวิธีสามมิติและใช้งานง่ายมากขึ้นในการตีความประวัติศาสตร์และความเป็นจริงของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียน ในระดับของการสื่อสารทางการศึกษา ประสบการณ์หลายรูปแบบที่มีลักษณะของปฏิสัมพันธ์ข้ามประสาทสัมผัสช่วยปรับกระบวนการรับและทำความเข้าใจเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนให้เหมาะสม ซึ่งจะช่วยปรับปรุงอัตราการกักเก็บความรู้จำและประสิทธิภาพการดูดซึมความรู้ความเข้าใจของข้อมูล ในขณะเดียวกัน โหมดประสบการณ์นี้มีบทบาทสำคัญในการทำ



ความเข้าใจวัฒนธรรมหลายมิติ ช่วยให้ผู้ชมได้สำรวจความเชื่อมโยงภายในและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางวัฒนธรรมผ่านการกระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ อย่างครอบคลุม และทำให้เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในด้านการออกแบบนิทรรศการ ประสบการณ์หลากหลายรูปแบบแสดงให้เห็นถึงความพยายามอันสร้างสรรค์ ซึ่งผสมผสานการจัดแสดงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมเข้ากับวิธีการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มใหม่และทิศทาง การพัฒนาของการออกแบบนิทรรศการ นอกจากนี้ บทบาทในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมไม่สามารถละเลยได้ โดยเป็นเวทีให้ผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้สัมผัสร่วมกัน และเปลี่ยนความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้เป็นโอกาสในการสำรวจและเรียนรู้ร่วมกัน โดยทั่วไปแล้ว ประสบการณ์หลายรูปแบบในพิพิธภัณฑ์ Northern China ไม่เพียงแต่ปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ชมและผลทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงตำแหน่งและบทบาทที่สำคัญในการจัดการพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่และการจัดแสดงรองรับหลายภาษา

ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะเน้นไปที่วัฒนธรรมท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ และสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อให้แน่ใจว่านิทรรศการจะเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับวัฒนธรรมของภูมิภาค ในทางปฏิบัติการจัดการ บูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน เส้นทางสายไหมแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางวิชาการที่สำคัญในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และการบำรุงรักษาวัฒนธรรมของชาติ การดำเนินการปรับให้เข้ากับท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มการแสดงผลทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังให้การสนับสนุนที่สำคัญสำหรับการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ในภาคเหนือของจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ด้วยการส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งของชุมชนและการส่งเสริมอัตลักษณ์ กลยุทธ์นี้เสริมสร้างกลไกการปกป้องวัฒนธรรมของชาติ และรับประกันความมีชีวิตชีวาและการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การแปลเป็นภาษาท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการตอบสนองและสะท้อนความต้องการทางวัฒนธรรมของภูมิภาค ทำให้เนื้อหาและการออกแบบกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ใกล้เคียงกับภูมิหลังทางวัฒนธรรมและความสนใจของผู้ชมในท้องถิ่นมากขึ้น ในการจัดการกับการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียน กลยุทธ์การแปลในท้องถิ่นแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการไม่แบ่งแยก เผยให้เห็นปฏิสัมพันธ์และอิทธิพลร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จึงทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ของการบูรณาการทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยสรุป การแปลเป็นภาษาท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มมิติของการจัดแสดงทางวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์จีนทางตอนเหนือเท่านั้น แต่ยังกลายเป็นจุดเชื่อมโยงสำคัญในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และการรักษาวัฒนธรรมของชาติบนเส้นทางสายไหม ซึ่งเป็นพื้นฐานในทางปฏิบัติที่มีคุณค่าและการอ้างอิงทางทฤษฎี เพื่อส่งเสริมการวิจัยความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรม โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1) ผลการศึกษาแนวปฏิบัติเฉพาะของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนแสดงให้เห็นว่าผ่านการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับทิศทางนี้ จะสามารถวิเคราะห์และเป็นแนวทางเพิ่มเติมว่าพิพิธภัณฑ์จีนทางตอนเหนือผสมผสานวัฒนธรรมยูเรเชียนในการออกแบบรูปแบบ ซึ่งรวมถึงกลยุทธ์ที่หลากหลายและแนวปฏิบัติเชิงนวัตกรรมในรูปแบบสถาปัตยกรรม เค้าโคนนิทรรศการ การแสดงศิลปะ ประสบการณ์เชิงโต้ตอบ ฯลฯ ในประวัติศาสตร์ของจีนตอนเหนือ พื้นที่อาณานิคม และพื้นที่สัมปทาน อาคารที่เหลือซึ่งผสมผสานสไตล์คลาสสิกของยุโรปและองค์ประกอบดั้งเดิมของเอเชียเข้าด้วยกัน รูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีผลกระทบต่อภาพอันเป็นเอกลักษณ์ซึ่งเต็มไปด้วยความรู้สึทางประวัติศาสตร์ ในแง่ของการออกแบบนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์เหล่านี้ซึ่งรองรับความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของชาวยูเรเชียนจำนวนมาก มักจะผสมผสานรูปแบบการเล่าเรื่องเชิงเส้นแบบตะวันตกเข้ากับรูปแบบวงกลมแบบตะวันออก มอบประสบการณ์การเยี่ยมชมที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม การจัดวางนี้ไม่เพียงแต่นำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการพูดคุยระหว่างผลงานศิลปะภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอีกด้วย งานศิลปะที่จัดแสดงมักจะครอบคลุมหลากหลายสไตล์ในยุโรปและเอเชีย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเป็นเวทีสำหรับผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในการแลกเปลี่ยนและทำความเข้าใจ

2) การออกแบบพิพิธภัณฑ์ที่มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมยูเรเชียนจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นในการบูรณาการสุนทรียภาพคลาสสิกของยุโรปเข้ากับศิลปะดั้งเดิมของเอเชีย เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์ การบูรณาการนี้ไม่เพียงแต่ดึงดูดผู้ชมในวงกว้างเท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มการแลกเปลี่ยนและความเข้าใจทางวัฒนธรรมอีกด้วย ด้วยความหลากหลายของเนื้อหา นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ประสบความสำเร็จในการแสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองและความซับซ้อนของวัฒนธรรมยูเรเชียน กลยุทธ์การจัดนิทรรศการที่หลากหลายนี้ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงความลึกและความกว้างของวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังมอบโอกาสที่ครอบคลุมมากขึ้นแก่ผู้ชมในการเรียนรู้และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมอีกด้วย พิพิธภัณฑ์มีผลกระทบเชิงบวกต่อระดับการศึกษาและสังคมผ่านกลยุทธ์บูรณาการทางวัฒนธรรม ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่สำหรับการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจในการคิดเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมด้านการสื่อสารและความเข้าใจระหว่างผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน กลยุทธ์ของพิพิธภัณฑ์



เหล่านี้มีส่วนช่วยในการรักษาและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์เน้นย้ำถึงความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการไม่แบ่งแยก โดยแสดงให้เห็นถึงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย

3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ การสร้างแบบจำลองจะเปิดเผยปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ เช่น ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ นโยบายวัฒนธรรม ความต้องการของผู้ชม เป็นต้น ประวัติศาสตร์เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ การออกแบบพิพิธภัณฑน์สะท้อนให้เห็นถึงการแลกเปลี่ยนและอิทธิพลทางวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ เช่น การบูรณาการและการมีปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยจัดแสดงงานศิลปะเส้นทางสายไหมและสินค้าที่ซื้อขายกัน สิ่งนี้เห็นได้ชัดเจนในเขตปกครองตนเองมองโกเลียและเขตปกครองตนเองหนิงเซี่ยทางตอนเหนือของจีน รวมถึงเขตปกครองตนเองชิงไห่ด้วย พิพิธภัณฑน์ที่ตั้งอยู่ที่จุดตัดของวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑน์ประจำจังหวัดชิงไห่ พิพิธภัณฑน์เขตปกครองตนเองหนิงเซี่ย และพิพิธภัณฑน์ประจำจังหวัดเหลียวหนิง มีแนวโน้มที่จะแสดงการผสมผสานของวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งสะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์และการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นโยบายวัฒนธรรมของรัฐบาลท้องถิ่นและสถาบันที่เกี่ยวข้องยังจำเป็นต้องใช้ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบเหล่านี้ เพื่อสร้างการจัดแสดงทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และส่งเสริมการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หลากหลายในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ เพื่อสะท้อนถึงมุมมองที่หลากหลายวัฒนธรรมของสังคม

4) อิทธิพลทางสังคมวัฒนธรรมของการบูรณาการทางวัฒนธรรม (1) เอกลักษณะทางวัฒนธรรมพิพิธภัณฑน์แห่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย เสริมสร้างการรับรู้และความเคารพต่อวัฒนธรรมที่หลากหลายของสาธารณชน การนำเสนอนี้ช่วยให้สาธารณชนเข้าใจถึงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และส่งเสริมความอดทนและการระบุมรดกทางวัฒนธรรม (2) การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียเป็นเวทีสำหรับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ ผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะพบกันในการเยี่ยมชม ความสะดวกในการสื่อสารและความเข้าใจร่วมกันผ่านการแบ่งปันประสบการณ์ทางศิลปะและประวัติศาสตร์ การแลกเปลี่ยนดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดแนวคิดทางวัฒนธรรมใหม่ ๆ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอีกด้วย การคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมก็เป็นหนึ่งในอิทธิพลสำคัญของข้อสรุปนี้เช่นกัน ในขณะที่การจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑน์ยังเน้นย้ำถึงความตระหนักในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ ด้วยการแสดงคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์แห่งนี้จึงเพิ่มความตระหนักรู้ของประชาชนและการมีส่วนร่วมในการปกป้องวัฒนธรรม

5) การศึกษาครั้งนี้เผยให้เห็นถึงเอกลักษณ์และความสำคัญระดับโลกของพิพิธภัณฑน์ทางตอนเหนือของจีนในการบูรณาการทางวัฒนธรรม เมื่อเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑน์ในประเทศและภูมิภาคอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์ Northern China แสดงให้เห็นเส้นทางที่เป็นเอกลักษณ์ของการบูรณาการทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์เหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์อันยาวนานของจีนและที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางสายไหม ซึ่งทำให้พิพิธภัณฑน์เหล่านี้มีมุมมองและเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์เมื่อจัดแสดงการผสมผสานของวัฒนธรรมยูเรเชีย ในกระบวนการแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑน์ Northern China ไม่เพียงแต่ทำให้เข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้งเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลกอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับปฏิบัติของพิพิธภัณฑน์แห่งชาติอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์เหล่านี้แสดงให้เห็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก แต่ยังคงเน้นย้ำถึงความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในบริบทของโลกาภิวัตน์ ในการเปรียบเทียบระดับนานาชาติ พิพิธภัณฑน์จีนตอนเหนือแสดงให้เห็นนวัตกรรมในรูปแบบการแสดงผลและกลยุทธ์การศึกษาของการบูรณาการทางวัฒนธรรม เมื่อเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑน์ในภูมิภาคอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์เหล่านี้ได้รับผลลัพธ์ที่น่าพอใจในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และวิธีการจัดนิทรรศการที่เป็นนวัตกรรมใหม่ ซึ่งถือเป็นแนวทางใหม่ในการเพิ่มพูนความเข้าใจและการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมของสาธารณะ



## อภิปรายผล

ด้วยการวิเคราะห์กระบวนการของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในการออกแบบรูปแบบพิพิธภัณฑ์ รูปแบบนิทรรศการใหม่ที่สร้างขึ้นโดยลักษณะทางวัฒนธรรม แหล่งกำเนิดทางประวัติศาสตร์ รูปแบบศิลปะ และปัจจัยต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงในการออกแบบนิทรรศการสมัยใหม่ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าในแง่ของทิศทางการออกแบบในมุมมองระหว่างประเทศผ่านการผสมผสานระหว่างศิลปะดิจิทัลและบริบททางประวัติศาสตร์ ทำให้สถานะการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในประวัติศาสตร์ชัดเจนขึ้น สามารถทำให้การออกแบบรูปแบบนิทรรศการมีเป้าหมายมากขึ้นเพื่อส่งเสริมวิวัฒนาการเชิงกลยุทธ์ในกระบวนการของพื้นที่และรูปแบบนวัตกรรม วิธีการวิจัยบูรณาการวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่มีข้อได้เปรียบที่สำคัญในการพัฒนาวัฒนธรรมที่ยั่งยืน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรม เพิ่มประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ และตอบสนองความต้องการของผู้ชม

ทิศทางของการเลือกองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและทิศทางของวิธีการออกแบบนั้นมีพหุนิยม การอยู่ร่วมกันของชนชาติต่าง ๆ ประเทศต่าง ๆ และบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเป็นพื้นฐานโดยเฉพาะของเส้นทางการวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์และรูปลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่มีอยู่ของชนชาติทางเหนือ เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามาเสริมและแทนที่รูปแบบศิลปะคลาสสิกในการออกแบบนิทรรศการใหม่ และได้กลายเป็นรูปแบบพื้นฐานในการจัดเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจำนวนมาก นำเสนอโหมดปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึง รับรู้ และเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ หลายแพลตฟอร์ม ความรวดเร็ว และความรู้สึกเป็นเจ้าของกลายเป็นข้อกำหนดใหม่ของการออกแบบพิพิธภัณฑ์ และความต้องการสุนทรียภาพทางสังคมก็เช่นกัน ประสิทธิภาพที่สูงขึ้น การอัปเดตที่เร็วขึ้น และการบริการจากแพลตฟอร์มขนาดใหญ่ ความต้องการเหล่านี้ได้กลายเป็นปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการออกแบบผลิตภัณฑ์ “การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการแก้ไขข้อขัดแย้ง” (Rachel Stucky, 2019) สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย Tsinghua สังคมข้อมูลสมัยใหม่ได้เพิ่มขอบเขตและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารของผู้คนอย่างมากถูกลดทอนลงจากการเกิดขึ้นของความขัดแย้ง เครือข่ายการสื่อสารเจาะลึกเข้ามาในชีวิตของเรา และดังนั้นทุกด้านของงาน การบรรลุการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพผ่านการจัดการข้อขัดแย้งให้ส่งผลดีต่องานและการเรียนรู้ของเรา จะกลายเป็นหลักสูตรที่จำเป็นสำหรับทุกคนในสังคมยุคใหม่

## ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน ควรมีการสำรวจแผนงานการออกแบบที่เป็นนวัตกรรม โดยใช้การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่และศิลปะแบบดั้งเดิม เพื่อสร้างพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมและดึงดูดความสนใจ
2. การเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ควรให้ความสำคัญกับพหุวัฒนธรรมและการบูรณาการวัฒนธรรมให้มากขึ้น และพัฒนากลยุทธ์การจัดการนิทรรศการให้ครอบคลุมและหลากหลาย
3. ควรมีการวิจัยกลไกและอิทธิพลของการบูรณาการทางวัฒนธรรมเพิ่มเติม และนำองค์ความรู้ไปใช้กับสาขาวัฒนธรรมและศิลปะในวงกว้าง ตลอดจนสำรวจความเป็นไปได้ในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
4. ควรมีการส่งเสริมการศึกษาด้านวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการส่งเสริม อนุรักษ์ สืบทอดวัฒนธรรม



### เอกสารอ้างอิง

- Chen, G. (2006). Role Transformation of the Museum and Professional Talent Training. *Shanghai Arts and Crafts*, 4-9.
- Chen Y. & Wang W. (2016). *New Book of Tang and Study of Ethnic Chronicles at home and abroad*. Shaanxi Education.
- Deng, Y. (2024). *Research on the Core Connotation of Chinese Culture from the perspective of Cross-cultural Communication*. 10.20024/j.cnki.CN42-1911/l.2024.04.029.
- Fu, L. (2021). *The effective integration of non-genetic inheritance and digital media art*. Sichuan Drama, Art College of Chengdu University of Arts and Sciences.
- He Y., Li T., Fanoos A. & Tynjälä P. (2023). Cross-cultural research on early childhood teacher education curriculum design. *Research in Comparative and International Education*, 18 (4), 620-635.
- Kohnen, J. (2012). Leading with Cultural Intelligence: The New Secret to Success. *Quality Management Journal*, 19(3). <https://doi.org/10.1080/10686967.2012.11918076>
- Luna, E. (2015). *The Crossroads of Should and Must: Find and Follow Your Passion*. Workman Publishing Company.
- Roy, B. (2023). At the Crossroads of Anti-Colonialism, Axis Propaganda and International Communism. *Media History*, 29(4), 537-553.
- Shangguan, S. (2023). Taking the Chinese museum education fever as an example of the theory of social reproduction. *Shaanxi Education (higher education)*, 85-87. 10.16773/j.cnki.1002-2058.2023.12.008,
- Stucky, R. (2019). *Intercultural Communication and Conflict Resolution*. Tsinghua University Press.
- Xuan, Y. (2018). *Immersive multimedia interactive art installation research based on Synesthesia and Synaesthesia*. [Master's thesis, Xi'an University of Technology, Philosophy and Humanities]. 10.27398/d.cnki.gxalu.2023.000338.
- Zhang, T. (2023). On the innovative road of Chinese font design from a cross-cultural perspective. *Shanghai Arts and Crafts*.
- Zhang, X. (2009). *Carlos Capa — Fusion art and traditional space montage*. Engineering Technology Collection, Tianjin University, Exhibition held March 16 – April 15, 2009



## ตามใจไทยแท้: การผลักดันศิลปะการใช้ชีวิตแบบผ่อนคลายสู่ซอฟต์แวร์

### The Customization: the art of chillax living to Thai soft power

รัชชิต ปัญญาเลิศลักษณ์<sup>1</sup>, กิติคุณ วรสรธร<sup>2</sup>, ศิรินทรา อาจเจริญ<sup>3</sup>, นภดล สังวาลเพชร<sup>4</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>5</sup>

Raksit Panyalertlakana<sup>1</sup>, Kitikoon Worrasorn<sup>2</sup>, Sirintra Arjcharoen<sup>3</sup>, Noppadon Sangwalpetch<sup>4</sup>,

Suppakorn Disatapundhu<sup>5</sup>

<sup>1</sup> ภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>2</sup> สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

<sup>3</sup> สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตกรรมเซรามิกส์ ภาควิชาเทคโนโลยีศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

<sup>4</sup> สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

<sup>5</sup> ภาควิชาอนุศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>1</sup> Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University

<sup>2</sup> Department of Visual Design, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

<sup>3</sup> Innovative Ceramics Product Design, Department of Industrial Art Technology, Faculty of Architecture and Design, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

<sup>4</sup> Fashion and Lifestyle Product Design, Faculty of Fine and Applied Art, Suan Sunandha Rajabhat University

<sup>5</sup> Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

(Received : Jun 28, 2024 Revised : Jan 23, 2025 Accepted : May 14, 2025)

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย โดยใช้กระบวนการเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาจากเอกสารงานวิจัย แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนการลงพื้นที่ศึกษากรณีตัวอย่าง ณ ประเทศเกาหลี นำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ และสรุปเป็นแนวคิดในการสร้าง ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย จากการศึกษาพบว่า ประเทศชั้นนำหลายประเทศมีอัตลักษณ์ทางสังคมในรูปแบบ ที่เรียกว่า สังคมแบบเข้มงวด ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดประสิทธิผลในการพัฒนาประเทศได้อย่างก้าวกระโดด แต่อัต ลักษณ์ ทางสังคมของประเทศไทยนั้นเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เรียกว่าเป็นสังคมแบบผ่อนคลาย จึงไม่สามารถเดินไปในทิศทาง เดียวกับประเทศที่มีสังคมแบบเข้มงวดเหล่านั้นได้ ประเทศไทย จึงควรหาแนวคิด และวิถีทางในการพัฒนาให้เหมาะสมกับอัตลักษณ์ ของตนเอง โดยใช้แนวคิดอย่าง Work-life balance, Work 3.0, Happiness as KPI และสังคมแบบปรับตัว (adaptive culture) มาเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนา โดยบทความนี้ขอเสนอแนวคิดที่ชื่อว่า “ตามใจไทยแท้” มาเป็นกลยุทธ์ในการ พัฒนาทิศทางการสร้างซอฟต์แวร์ทางสังคมของไทย ซึ่งมีใจความหลักคือ การประยุกต์คุณลักษณะสำคัญ 4 ประการ คือ การ ให้อิสระและทางเลือกกับผู้คน, การยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ และความเชื่อ, การผสมผสานแนวคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ด้วยจินตนาการและความหลากหลาย และการมุ่งเน้นสร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับชีวิตมนุษย์ มาใช้ในการออกแบบสินค้า บริการ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศ

**คำสำคัญ :** การปรับเปลี่ยนตามปัจเจกบุคคล, ซอฟต์แวร์, ตามใจ, ไทยแท้

#### ABSTRACT

This academic article aims to propose concepts, approaches, and example models to promote Thai society in creating soft power that aligns with Thailand's identity. The study employs a qualitative approach, literature review, theoretical frameworks, and investigating the field studies of case examples in South Korea. These findings are analyzed and compared, leading to the formulation of a concept for developing soft power suitable to Thailand's unique identity. By studying the leading nations often have a rigid cultural identity, which is a key factor in their development. In contrast, Thai society is characterized by a more relaxed and easygoing

<sup>3</sup> Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University, raksit.p@commde.com



culture. Therefore, Thailand should not simply emulate the development paths of leading nations. Instead, Thai society should adopt new ideas that align with its unique social personality, such as work-life balance, Work 3.0, happiness as a KPI, and an adaptive culture. This article proposes 'The Customization' concept as a main strategy for fostering new social soft powers. This strategy includes four crucial ideas: empowering individual choices and freedom, embracing multiculturalism and diverse beliefs, integrating multiple cultures to generate new concepts, and emphasizing the positive values and humor inherent in Thai culture. By following these guidelines, Thailand can create innovative designs, services, and industries.

**Keywords :** Chillax, Soft power, Thailand, The Customization

## บทนำ

สืบเนื่องจากการประกาศนโยบายผลักดันการสร้างซอฟต์แวร์ระดับชาติของรัฐบาล ทำให้ประชาชนตื่นตัวกับคำว่าซอฟต์แวร์ และหันมาสนใจการผลักดันการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ ๆ โดยมีรัฐบาลสนับสนุนให้เกิดซอฟต์แวร์ขึ้น ในระดับนานาชาติ เช่น กางเกงขาสั้นที่ต่อยอดตลาดลายให้เกิดอัตลักษณ์ไปตามแต่ละท้องถิ่น เป็นต้น แต่ถึงอย่างไรก็ยังไม่เกิดสิ่งๆ ที่เรียกว่าเป็นซอฟต์แวร์ระดับชาติ อาจเป็นเพราะยังอยู่ในช่วงต้นของการผลักดันนโยบาย หรืออาจเพราะเรายังไม่สามารถสร้างนวัตกรรมที่จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ได้จริง เราจึงจำเป็นต้องศึกษาวิธีการ กระบวนการจากประเทศที่ทำได้สำเร็จแล้วว่าประเทศเหล่านั้นมีกระบวนการผลักดันให้เกิดซอฟต์แวร์อย่างไร และเราสามารถนำกระบวนการนั้นมาประยุกต์ให้เข้ากับบริบทของสังคมไทยได้หรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศเกาหลีที่พัฒนาตัวเองจากประเทศที่ยากลำบากให้เติบโตกลายเป็นหนึ่งในประเทศระดับแนวหน้าของโลก

หากเราได้ไปเยือนประเทศเกาหลี เรามักจะได้ยินคำว่า **빨리** (ปัลลี) ซึ่งเป็นคำที่ชาวเกาหลีใต้พูดติดปากเป็นประจำ และสามารถเพิ่มระดับอารมณ์ด้วยการพูดว่า **빨리빨리** (ปัลลีปัลลี) แปลเป็นไทยว่า เร็วๆ ซึ่งในอารมณ์ของผู้พูดมักแฝงมาด้วยอารมณ์ว่า เร็วๆ หน่อยได้ไหม อย่าชักช้า ที่คำนี้เป็นคำติดปากเพราะวัฒนธรรมของชาวเกาหลีนั้นมีความเร่งรีบที่มีรากฐานมาจากสภาพสังคมที่ต้องต่อสู้ และแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งด้วยสภาพสังคมในลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นพลังที่ช่วยผลักดันให้กระบวนการทำงานของสังคมเกาหลีให้มีประสิทธิภาพสูง จนกลายเป็นประเทศชั้นนำของโลกประเทศหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกันก็มาพร้อมกับแรงกดดันที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชน เช่น ปัญหาความเครียด ปัญหาสุขภาพจิต สุขภาพกาย และขั้นที่รุนแรงที่สุดนำไปสู่อัตราการฆ่าตัวตาย ซึ่งประเทศเกาหลีใต้นั้นมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงที่สุดใน 35 กลุ่มประเทศ OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) ที่อัตรา 26 คน ต่อประชากร 100,000 คน (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2023) ซึ่งเมื่อเทียบกับประเทศลำดับที่สอง คือ ลิทัวเนีย ก็ยังอยู่ที่อัตรา 18 คน และลำดับที่สาม คือ ญี่ปุ่นที่อัตรา 16 คน สาเหตุมาจากความตึงเครียด ความกดดันและความคาดหวังในสังคมการเรียน และการทำงาน ซึ่งสืบเนื่องมาจากสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูง (Rigid Culture) นั้นเอง

โดยสังคมที่มีความเข้มงวดสูง หมายถึง สังคมที่มีระเบียบระเบียบชัดเจน และมีโครงสร้างแบบสูง-ต่ำ ที่ก่อให้เกิดโครงสร้างอำนาจที่มีการกำหนดระเบียบแบบแผน รูปแบบการใช้ชีวิต การทำงาน ให้ทุกคนต้องดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ได้เป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น หากคนในสังคมไม่เดินตามทิศทางที่ถูกต้องไว้ ก็จะได้รับแรงกดดันหรือแรงเสียดทานจากการต่อต้านต่อทิศทางของสังคมนั้น ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพภายใต้การควบคุม สภาพของสังคมโดยรวมจึงมีความยืดหยุ่นที่จำกัด (Bonifacio, 2024) แต่ในขณะเดียวกันนั้นพลังการพัฒนาที่เกิดจากความเข้มงวดก็ส่งผลให้ประสิทธิภาพของการพัฒนาสูงแบบก้าวกระโดด โดยเมื่อพิจารณาประเทศที่มีความเข้มงวดทางสังคมสูง ซึ่งในบทความนี้ยกตัวอย่าง 3 ประเทศที่ได้ชื่อว่ามีสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูงอย่าง เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และเยอรมัน แม้ทั้งสามประเทศจะมีความเข้มงวดทางสังคมสูงคล้ายกัน เช่น มีสังคมที่มีระเบียบสูง มีลักษณะสังคมแบบสูงต่ำ (hierarchical) แต่กลับมีรายละเอียดภายใน และราก ของความคิดที่แตกต่างกันไป เริ่มต้นจากประเทศเกาหลีใต้ที่รากของความพยายามพัฒนานั้น สืบเนื่องมาจากสาเหตุความยากลำบากที่เกิดจากการอยู่ภายใต้อิทธิพลของญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทำให้สังคมเกาหลีอยู่ในช่วงแร้นแค้น และหลังจากที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศอเมริกา ในช่วงสงครามเย็น ที่ทำให้ประเทศเกาหลีได้เริ่มพัฒนาตัวเองด้วยทุน และความช่วยเหลือจากประเทศอเมริกา สภาพความแร้นแค้นนั้น ยังคงถูกจารึกไว้ในประวัติศาสตร์ชาติ และส่งต่อมายังคนรุ่นต่อไปให้ต้องพยายามพัฒนาสังคมและประเทศชาติ เพื่อให้หลุดพ้นจากบ่วงที่ผูกอยู่ สิ่งนั้นเป็นเครื่องย้ำเตือน และผลักดันให้สังคมเกาหลีสร้างสังคมที่มีความเข้มงวดขึ้น เพราะไม่ต้องการกลับไปยังจุดต่ำสุดนั้นอีก สภาพ



สังคมของเกาหลีใต้จึงเน้นการพัฒนาที่มีรากมาจากการแข่งขัน การดิ้นรน ทำให้ต้องสร้างระบบ สร้างแนวคิดที่จะผลักดันตนเองไปข้างหน้าตลอดเวลา (นภดล ชาติประเสริฐ, 2564) ส่วนในสังคมญี่ปุ่นและเยอรมันนั้น ก็มีรากที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นประเทศที่เคยภาคภูมิใจในชาติและวิทยาการของตน จนกระทั่งหลังจากการพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 ก็ทำให้สภาพสังคมตกต่ำลงสู่จุดต่ำสุด บีบให้ประชาชนและสังคมต้องต่อสู้พัฒนาตัวเองอย่างเร่งด่วน แต่ด้วยวัฒนธรรมของเยอรมันนั้น ได้รับอิทธิพลของประชาคมยุโรปในด้านศิลปะ วัฒนธรรม สังคม ปรัชญา ความเข้มงวดนั้นจึงมีรากมาจากแนวคิดและปรัชญาจากโลกตะวันตกอย่างแนวคิดสมัยใหม่ (modernism) ที่ใช้รากเดียวกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ กลับกันกับประเทศญี่ปุ่นที่ยึดโยงรากวัฒนธรรมแบบโลกตะวันออกที่มีอัตลักษณ์อันแข็งแกร่งของตัวเอง (ชนิดา หนูหล้า, 2564)

จากรากของแนวคิดและส่วนผสมที่แตกต่างกันนี้ ผลผลิตของสภาพสังคมที่เข้มงวดของทั้งสามประเทศจึงสร้างจุดเด่นที่แตกต่างกันที่เห็นได้ชัด เช่น ในมุมของประเทศเยอรมัน พัฒนาการจะมีจุดเด่นที่ผลผลิตจะแสดงออกถึงระบบ และกระบวนการคิดที่มีระบบระเบียบชัดเจน เช่น ระบบความคิดทางวิศวกรรม การผลิตเครื่องจักร รถยนต์ ระบบอุตสาหกรรม เป็นต้น ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่น มีจุดเด่นที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เขาจึงใช้ทุนที่มีอยู่มาประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีส่วนผสมของความเป็นจารีตนิยม ผสมเข้ากับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ ผลผลิตที่เด่นจึงมีทั้งพัฒนาการเช่น การสร้างหุ่นยนต์ อุปกรณ์ไฟฟ้า รถยนต์ ไปจนถึงการส่งออกวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่าง มังงะ (manga) อนิเมชัน (anime) แพชั่น รวมไปถึงการท่องเที่ยวในประเทศผ่านนโยบายสำคัญอย่าง Cool Japan ซึ่งเป็นนโยบายส่งเสริมการสร้าง และส่งเสริมอัตลักษณ์ของท้องถิ่นทั่วประเทศ จากการวิเคราะห์ พบว่า การประสบความสำเร็จของประเทศญี่ปุ่นนี้ ได้กลายเป็นแนวคิดต้นแบบของการพัฒนาจุดเด่นของประเทศต่างๆ ในเอเชีย ยกตัวอย่าง เช่น ประเทศเกาหลี ได้ต่อยอดประยุกต์เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาของตัวเองเพื่อใช้สร้างซอฟต์แวร์ของตัวเองด้วยการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของ Samsung หรือด้านวัฒนธรรมอย่าง K-entertainment การท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ด้านความงาม เป็นต้น โดยผลิตผลทั้งหมดนั้น เกิดมาจากแรงกระตุ้นเดียวกัน คือการผลักดันตัวเองไปสู่แนวทางของโลกผ่านทางระบบ และสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูง (ทรายแก้ว ทิพากร, 2565) ดังนั้นแม้แต่อุตสาหกรรมบันเทิงก็ยิ่งเต็มไปด้วยบรรยากาศของความเป็นมืออาชีพ การออกแบบที่มีคุณภาพสูง นักแสดงนักร้อง ที่ถูกฝึกฝนมาด้วยกระบวนการที่เข้มงวด ทักษะคนนี้พาประเทศเกาหลีขึ้นเป็นหนึ่งในประเทศแนวหน้าของโลก แต่ต้องแลกมาด้วยสภาพสังคมที่มีความกดดันสูง

เมื่อหันมาพิจารณาสังคมไทยในปี พ.ศ. 2567 ที่อยู่ในช่วงที่กำลังพยายามผลักดันหาอัตลักษณ์ที่มีศักยภาพมากพอจะกลายเป็น soft power ของประเทศ รัฐบาลได้วางแผนยุทธศาสตร์ซอฟท์พาวเวอร์แห่งชาติ ไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 ที่มีภารกิจตั้ง THACCA เพื่อผลักดัน 11 อุตสาหกรรม และบ่มเพาะ OFOS (One Family One Soft Power) เพื่อพัฒนาทักษะของประชากรทั่วประเทศ (Thailand Creative Culture Agency, 2023) แต่หนทางที่จะพัฒนาชาติและเศรษฐกิจของไทยย่อมมีหนทางที่แตกต่างจากกลุ่มประเทศชั้นนำอย่างแน่นอนด้วยปัจจัยหลายอย่าง และปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งคือ ประเทศไทยมีวัฒนธรรม การใช้ชีวิต และการทำงานที่แตกต่างจากกลุ่มประเทศเหล่านั้นอย่างสิ้นเชิง ในขณะที่ประเทศทั้งสามที่กล่าวมาข้างต้น มีสภาพสังคมที่เข้มงวด (Rigid Culture) แต่สังคมไทยสามารถกล่าวได้ว่า เป็นสังคมแบบผ่อนคลาย (Chillax Culture) โดยมีอัตลักษณ์วัฒนธรรมและพฤติกรรมทางสังคมสำคัญ แบ่งเป็น 4 ข้อ ดังนี้

1. เป็นสังคมที่รักสนุก รักการสังสรรค์ เน้นความบันเทิงเป็นสำคัญ
2. คนในสังคมมีจิตใจอ่อนโยน อุ่มเอี่ยม ใจเย็น หลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์ และการเผชิญหน้า ซึ่งหมายถึงการปกปิดอารมณ์ และมีหน้าากาก มีบทบาทอยู่เสมอ
3. สังคมไทยมีลักษณะเป็นสังคมปัจเจก (Individualistic) ไม่ชอบข้อผูกมัด และพยายามหลีกเลี่ยงพันธะทางสังคม ซึ่งทำให้ข้อตกลง หรือบรรทัดฐานทางสังคมไม่สามารถควบคุมการตัดสินใจของปัจเจกบุคคล แต่จะใช้กระบวนการกดขี่ความรู้สึกเพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้งแทน นอกจากนี้ยังมองว่า สภาพสังคมไทยยังมีความเคลื่อนไหว ปรับตัวอยู่ตลอด รวมถึงปรับเอาสิ่งใหม่มาปรับใช้สอดคล้องกับชีวิตของตัว รวมถึงมีความอดทนต่อความเชื่อ ความประเพณี และค่านิยมที่ต่างกันไป ทั้งระหว่างบุคคล และแนวคิดภายในของบุคคลแต่ละคนด้วย
4. สังคมไทยมีความรับผิดชอบผูกพันกันในระยะยาว ซึ่งอาจเป็นผลกระทบมาจากระบบบุญคุณและความกตัญญู ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้การช่วยเหลือกับผู้รับ หรือความสัมพันธ์แบบผู้สูงกว่า เช่น พ่อแม่-ลูก ครู-ศิษย์ เจ้านาย-ลูกน้อง มีสายสัมพันธ์ที่แข็งแรงและยืนนาน ยกตัวอย่างเช่น การให้ประโยชน์อย่างการขึ้นเงินเดือนหรือการให้สิ่งตอบแทนนั้น ถูกมองว่า มาจากความสัมพันธ์ส่วนตัว ไม่ได้มองว่ามาจากผลงานที่ตนกระทำ

อัตลักษณ์ทั้ง 4 ด้านนี้ มีรากมาจากระบบสังคมแบบเจ้าขุนมูลนายที่สืบทอดกันมา ผสมรวมกับทัศนคติแบบพุทธศาสนา ส่งผลเป็นทั้งข้อดีและข้อเสียให้กับสังคมไทย ข้อดี คือ ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเป็นมิตรสูง หรือหากมีความขัดแย้ง มักจะ



ถูกกดไว้ ไม่ปะทุออกมา ทำให้สังคมมีลักษณะที่สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ และปัญหาใหม่ได้ดี ในการดำเนินชีวิตมักใช้ความบันเทิง หรืออารมณ์ขันมาเป็นตัวนำ ซึ่งในขณะที่เดียวกันก็เป็นข้อเสีย ที่ทำให้สังคมไทยเลือกปกปิดปัญหา และความขัดแย้งไว้ โดยไม่จัดการอย่างตรงไปตรงมา หรือระบบบุญคุณที่ทำให้ความสามารถของคนไม่ถูกตอบแทนอย่างสมเหตุสมผล แต่ไปให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์มากกว่าความสามารถ เป็นต้น (อ้อมเดือน สดมณี, 2555) ซึ่งอัตลักษณ์เหล่านี้มีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ ลักษณะบุคลิกของประเทศไทย หรือคนไทย ที่ทำการวิจัยโดย Kellogg School of Management ที่ระบุว่าคนไทยมีภาพลักษณ์สำคัญ 5 ประการ คือ มีความสนุก (Fun), ชีวิตมีสีสัน (Favouring), ชอบเติมเต็มให้ทุกอย่างสมบูรณ์ขึ้น (Fulfilling), มีความเป็นมิตร (Friendly) และ มีความยืดหยุ่น (Flexible) (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2565)

อัตลักษณ์ของสังคมไทยที่กล่าวมานี้ เป็นอัตลักษณ์ที่แตกต่างกับกลุ่มประเทศเข้มงวดสูง ที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้สังคมไทยไม่สามารถก้าวไปในทิศทางเดียวกับกลุ่มประเทศชั้นนำได้ เนื่องจากการสร้างงานที่ใช้ประสิทธิภาพสูง จำเป็นต้องใช้ระบบความคิด และระบบกระบวนการทำงานที่มีความชัดเจน มีกระบวนการขั้นตอนที่ถูกออกแบบมาเพื่อประสิทธิภาพเป็นหลัก ไม่สามารถนำอัตลักษณ์เอาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาเป็นตัวนำ และไม่สามารถหลีกเลี่ยงปัญหา หรือ ใช้กระบวนการหลีกเลี่ยงปัญหาจัดการได้ แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า สังคมไทยจะไม่สามารถก้าวขึ้นไปในระดับเดียวกับกลุ่มประเทศชั้นนำได้ เพียงแต่ต้องหาเส้นทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของสังคมไทยมากกว่า

### วัตถุประสงค์

เพื่อเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย

### เนื้อหา

บทความนี้จึงขอเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย เพื่อที่จะผลักดันประเทศให้ขึ้นไปสู่ประเทศชั้นนำของโลก ดังนี้

1. Work-Life balance แนวคิด work-life balance เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นมาได้ระยะเวลาหนึ่ง และเป็นแนวคิดที่คนทำงานในปัจจุบันของไทยพยายามรับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เพราะในขณะที่สังคมการทำงานในประเทศที่เข้มงวดมักเน้นผล และประสิทธิภาพของการทำงาน แต่ในสังคมไทยมักซึ่งน้ำหนักการให้คุณค่าระหว่างการทำงาน และชีวิตส่วนตัวในลักษณะที่เหมาะสมต่อกันและกัน มีการแบ่งเวลาการทำงานแยกออกจากเวลาส่วนตัวและเวลาพักผ่อนอย่างชัดเจน เพื่อแก้ปัญหาภาวะหมดไฟของคนทำงาน (Burn-out Syndrome) และปัญหาสุขภาพที่ทำให้สูญเสียแรงงานออกจากระบบ สร้างผลเสียต่อประสิทธิภาพในการทำงานมากกว่าการใช้วันหยุดเสียอีก ในหลายประเทศชั้นนำได้เลือกใช้แนวคิดนี้ปรับใช้กับวัฒนธรรมองค์กรของตน แล้วพบว่าแรงงานสามารถจัดการชีวิตตัวเองได้ดีขึ้น และทำให้ผลผลิตในการทำงานสูงขึ้นด้วย หลักฐานสถิติจากหลายประเทศชี้ให้เห็นว่า การลดเวลาทำงาน ไม่ได้ทำให้ประสิทธิภาพการทำงานลดลง (Veljanovska, 2023) ยกตัวอย่างเช่น ในสหราชอาณาจักร มีกฎหมายแรงงานที่ให้ประโยชน์กับแรงงาน เช่น การมีวันหยุดตามสวัสดิการถึง 28 วันต่อปี และให้วันหยุดสำหรับมารดาผู้มีบุตรถึง 1 ปี หรือประเทศฝรั่งเศสที่มีชั่วโมงการทำงานอยู่ที่ 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีการให้วันหยุดตามสวัสดิการถึง 5 สัปดาห์ต่อปี ตามกฎหมาย แต่ทั้งสองประเทศก็รักษาระดับการเติบโตของสังคมและเศรษฐกิจได้ในระดับสูง

2. ไลฟ์สไตล์การทำงานแบบ 3.0 / Work 3.0 สืบเนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ที่กินเวลาถึง 3 ปี ที่ทำให้ชีวิตการทำงานของคนมีความเปลี่ยนแปลงไป ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบ และพื้นที่ในการทำงานที่เปลี่ยนแปลงจากพื้นที่ทางกายภาพ ไปสู่พื้นที่ทางดิจิทัลมากขึ้น ทำให้การทำงานในรูปแบบเดิมๆ เริ่มถูกปฏิเสธจากคนทำงานสมัยใหม่ โดยคนสมัยใหม่มองว่าเขาสามารถปรับวิธีการทำงานไปใช้วิธีที่ให้อิสระ แต่สร้างประสิทธิภาพในการทำงานและการใช้ชีวิตมากกว่าเดิม โดยใช้แนวคิดการทำงานแบบ “Asynchronous” (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566) ลดระยะเวลาการทำงานร่วมกัน ในเวลาเดียวกันอย่างการเข้าประชุม เข้าสำนักงาน แล้วเพิ่มทางเลือกในช่วงเวลาทำงาน กำหนดเวลาในการโต้ตอบสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานเป็นกรอบกว้างๆ แต่ชัดเจน วิธีนี้ช่วยให้คนทำงานแต่ละคนสามารถจัดการเวลาและทำหน้าที่ของตัวเองได้อย่างอิสระ ซึ่งแนวคิดนี้ยังสอดคล้องไปกับแนวโน้มการทำงานที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเหลือในการทำงานเป็นทีมอย่าง Microsoft Team, Slack, Google Suite และโปรแกรมอื่นๆ ทำให้การทำงานมีความอิสระและคล่องตัวสูง เกิดเป็นแรงงานในรูปแบบที่เรียกว่า ดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) ที่มองว่าพื้นที่การทำงานตั้งอยู่ในพื้นที่ดิจิทัล แต่ตัวของแรงงานเองจะอยู่ ณ ที่ใดก็ได้บนโลก ไม่ว่าจะที่บ้าน ที่ทำงาน หรือแม้แต่การเที่ยวไปด้วยทำงานไปด้วย



จากรูปแบบการทำงานข้างต้น จึงถูกมองเป็นโอกาสสำหรับตลาดแรงงานทั่วโลกได้ แรงงานที่มีฝีมือในไทยสามารถทำงานกับบริษัทในระดับนานาชาติได้ และเช่นเดียวกัน บริษัทในไทยก็สามารถเข้าถึง และทำงานกับแรงงานทักษะสูงจากต่างประเทศได้เช่นกัน และเมื่อต่อยอดออกไปนอกเหนือจากระบบการทำงาน ก็จะสามารถมองเห็นช่องทางในการสร้างโอกาสในการสร้างธุรกิจงานออกแบบ งานบริการ ที่ตอบรับการไม่จำเป็นต้องประจำอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเหล่านี้ เช่น การสร้างพื้นที่อาศัยที่รองรับการใช้ชีวิตและการทำงานไปพร้อมๆ กัน อย่าง Dongnae FLEX ในประเทศเกาหลีใต้ หรือ Ruby Emma ในประเทศเนเธอร์แลนด์ซึ่งนอกจากนี้ยังเป็นโอกาสให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังต้องการกลับเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ โดยการ Reskill-Upskill จากทักษะเดิม เข้ามาสู่พื้นที่ทางดิจิทัล ซึ่งใช้ภาระทางร่างกายในการทำงานน้อยกว่ามาก เป็นต้น

3. Happiness as KPI จากวิกฤตการณ์ใหญ่ๆ ของโลกหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ทวีความรุนแรงขึ้น ปัญหาโรคระบาดที่ผ่านมา สิ่งเหล่านี้ทำให้คนรุ่นใหม่ และคนทำงานรู้สึกหมดหวังกับชีวิต เนื่องจากรู้สึกว่รอบตัวเต็มไปด้วยปัญหาที่เขาไม่สามารถจัดการได้ ทำให้คนจำนวนมากเริ่มปล่อยวางกับชีวิต สูญเสียคุณค่า และเป้าหมายในการดำรงชีวิต และละทิ้งสภาวะปัจจุบัน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566)

ด้วยสภาวะดังกล่าว ผู้คนจึงมองว่าชีวิตของตนเองไม่ได้มีคุณค่าที่ขึ้นกับงาน หรือกับแนวคิดใดๆ เพราะมองว่าชีวิตจะไม่ได้ดีขึ้นไปกว่านี้ จึงใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบันขณะมากขึ้น เกิดแนวคิดที่พยายามมองหา “ความพึงพอใจที่ไร้จุดหมาย” (Syfret, 2021) ซึ่งหมายถึงการใช้ชีวิตโดยคำนึงถึงความสุขที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนบรรทัดฐานแนวคิดแบบปัจจุบัน เช่น การรักษาสุขภาพไปพร้อมๆ กับการใช้เวลาว่างคืนให้เต็มที่ การรักษาสุขภาพออกกำลังกาย ไปพร้อมๆ กับการกินอาหารขยะที่ตนชอบ เป็นต้น ซึ่งภาวะแบบนี้ไม่เลวร้ายไม่ที่สุดนี้ เปิดโอกาสให้เห็นช่องทางของสินค้า บริการ และการใช้ชีวิตอีกมาก ที่จะเข้ามาเติมเต็มความสุขในภาวะที่ยากลำบากเช่นนี้

4. สังคมแบบปรับตัว (adaptive culture) เนื่องจากรูปแบบทางวัฒนธรรมสังคมแบบเข้มงวด ที่นำเอาผลลัพธ์กระบวนการมาเป็นเป้าหมาย ทำให้ผู้คนสูญเสียกำลังใจในการทำงาน และการใช้ชีวิต เพราะความกดดันที่โถมทับ ผู้บริหารในยุคใหม่จึงพยายามสร้างวัฒนธรรมองค์กรใหม่ๆ ที่ให้ความสำคัญกับคนทำงานมากขึ้น นำมาสู่การสร้างสังคมแบบปรับตัว ซึ่งเป็นการริ่หรือสร้างระบบการทำงานแบบเดิมๆ และให้อิสระกับคนทำงานมากขึ้น เช่น สนับสนุนผู้ที่สามารถปรับตัวเข้ากับงานในหลากหลายรูปแบบได้ สร้างความสมดุลระหว่างวัฒนธรรมองค์กรที่มีในปัจจุบัน และวัฒนธรรมที่คนทำงานอยากให้เป็น โดยการเลือกเก็บบางสิ่ง และละทิ้งบางอย่าง สื่อสารความสำคัญ และเป้าหมายขององค์กรให้ชัดเจน แต่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของวิธีการใหม่ๆ ที่สนับสนุนคนทำงาน ผู้นำต้องเป็นตัวอย่างในการปฏิบัติตามวัฒนธรรมใหม่นั้นๆ โดยที่วัฒนธรรมใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น ไม่จำเป็นต้อง คงอยู่ไปตลอด แต่ใช้วิธีประเมินสถานการณ์ ปัญหา ความต้องการ และปรับเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เพื่อให้สอดคล้องกับปัจจัย ทั้งจากองค์กรและคนทำงาน (Tangwancharoenchai, 2022)

แนวคิดเหล่านี้ เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเพื่อตอบรับกับสังคมโลกปัจจุบันที่คนรุ่นใหม่ปฏิเสธคุณค่า สภาวะปัจจุบัน และโครงสร้างของสังคมแบบเดิม โดยเฉพาะรูปแบบสังคมแบบเข้มงวดที่คนรุ่นใหม่ทั่วโลกต่างหันหน้าหนี ในจุดนี้เองที่ประเทศไทยสามารถประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ทางสังคม และบุคลิกทางวัฒนธรรมที่มีความเป็นมิตร และมีความพร้อมในการปรับตัวสูง มาสร้างเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ในหลายๆ ภาคส่วน เพื่อสร้างสภาวะสังคมแบบใหม่ที่สนับสนุนการสร้างสมดุลของการใช้ชีวิตในด้านต่างๆ สำหรับคนทุกวัยในประเทศ รวมถึงดึงดูดผู้คนจากนานาชาติที่ให้ความสำคัญกับความสมดุลเข้ามาใช้ชีวิตในประเทศไทย โดยผู้คนเหล่านี้ที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจ การทำงาน ก็จะเป็นกลุ่มคนที่มีทักษะการทำงานที่ตอบสนองกับโลกยุคใหม่ด้วย

บทความนี้จึงขอเสนอคุณค่า แนวคิดที่ชื่อว่า “ตามใจไทยแท้” ซึ่งหมายถึงแนวคิดที่ใช้สนับสนุนการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับปัจเจกบุคคล (The Customization) ขึ้นเป็นแนวทางหลักในการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาสังคม และงานออกแบบแห่งชาติที่มีศักยภาพที่จะกลายเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศได้ในอนาคต โดยแนวคิดนี้จะส่งเสริมคุณลักษณะสำคัญ 4 ประการ ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างวัฒนธรรม สินค้า และบริการ ดังนี้

1. การยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์และความเชื่อ จากอัตลักษณ์ทางสังคมของสังคมไทยที่มีพื้นฐานในการเปิดกว้างทางวัฒนธรรม และความเชื่ออยู่แล้ว ไม่ว่าจะการที่ศาสนาแต่ละศาสนา รวมถึงความเชื่อของท้องถิ่นสามารถมีพื้นที่ของตัวเองได้ รวมถึงความเชื่อในเรื่องอัตลักษณ์ทางเพศที่มีการยอมรับในสังคมทั่วไป มากกว่าวัฒนธรรมในหลายประเทศ ภาครัฐสามารถส่งเสริมทัศนคตินี้ ให้กลายเป็นจุดเด่นของสังคมได้ด้วยการเป็นผู้นำในการสร้างพื้นที่ทางอัตลักษณ์เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการยอมรับความหลากหลายนี้ เช่น การสนับสนุนพื้นที่หรือทรัพยากรให้แก่โครงการหรือความเคลื่อนไหว ที่ส่งเสริมความหลากหลาย เช่น งาน Pride Month งานเทศกาลท้องถิ่น พิธีทางศาสนา หรือความเชื่อ เป็นต้น รวมถึงยกระดับไปสู่การออกกฎหมายเพื่อให้สิทธิที่เป็นธรรมกับความหลากหลาย เช่น การยอมรับความหลากหลายทางเพศอัตลักษณ์ในบริบทกฎหมาย อย่างการออกกฎหมายสมรสเท่า



เทียม เป็นต้น การเปิดพื้นที่นี้จะเป็นประตูด่านแรกที่จะส่งเสริมให้ประชาชนกล้าที่จะแสดงออกถึงอัตลักษณ์ และความเชื่อของตนมากขึ้น โดยไม่เผชิญกับแรงต้านจากภาครัฐ และทัศนคติที่เปิดกว้างนี้จะซึมซับเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติทางสังคม ทั้งในด้านการใช้ชีวิต การทำงาน และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ซึ่งการเปิดกว้างในที่นี้อาจส่งผลดีนอกเหนือจากภาคสังคมด้วย ดังที่งานวิจัยได้แสดงความเชื่อมโยงระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจ และนโยบายที่ส่งเสริมความหลากหลายทางเพศว่า ประเทศที่มีความเปิดกว้างยอมรับความหลากหลายในระดับรัฐจะมี GDP per capita สูงกว่าประเทศที่มีนโยบายในประเด็นนี้ที่คลุมเครือ (Badgett et al., 2014)

2. การให้อิสระ ให้ทางเลือกกับผู้คน โดยการนำแนวคิดสังคมแบบปรับตัวเข้ามาผสมผสาน สืบเนื่องจากการยอมรับความหลากหลาย ภาครัฐสามารถลดทอนการแทรกแซงความเชื่อ หรือการเปลี่ยนแปลงทางอัตลักษณ์ของสังคม รวมไปถึงการส่งเสริมให้เกิดการประยุกต์อัตลักษณ์เหล่านั้นให้เข้ากับยุคสมัย และบริบทปัจจุบันมากขึ้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของสังคมแบบปรับตัวที่เน้นความยืดหยุ่นในเชิงวัฒนธรรม ยกตัวอย่าง เช่น การที่สังคมยุคสมัยใหม่นำสัญลักษณ์ทางศาสนาหรือความเชื่อท้องถิ่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการมากขึ้น รวมไปถึงการนำส่งเสริมการประยุกต์นำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรม เช่น ดนตรีไทย นาฏศิลป์ ศิลปะ หรือวัฒนธรรมมาต่อยอดในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้ต้นทุนเหล่านี้สามารถปรับตัวเข้ากับบริบทและยุคสมัยใหม่ ดึงดูดคนรุ่นใหม่ให้มาสนใจและสืบทอดต้นทุนทางวัฒนธรรมเหล่านั้นต่อไปในอนาคต

3. การผสมผสานแนวคิด สร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยจินตนาการและความหลากหลาย การยอมรับความหลากหลาย และเปิดโอกาสในการส่งเสริมให้ประชาชนผลักดันอัตลักษณ์ทางสังคมของตนได้อย่างเสรี จึงส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางวัฒนธรรมที่ต่อยอดมาจากทั้งวัฒนธรรมท้องถิ่น วัฒนธรรมร่วม และวัฒนธรรมย่อย จนกลายเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่น่าสนใจ หากภาครัฐพิจารณา วิเคราะห์ถึงข้อดี และจุดเด่นของต้นทุนทางวัฒนธรรมนั้น จะสามารถรวบรวมวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สร้างผลิตภัณฑ์ บริการ และความเคลื่อนไหวทางสังคม ที่จะกลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ๆ และมีศักยภาพจนเป็นหนึ่งในโลกที่จะสร้างซอฟต์แวร์ทางสังคมในอนาคต

4. การมุ่งเน้นสร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับชีวิตมนุษย์ ในการผลักดันการผสมผสานแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่เหล่านี้ จำเป็นจะต้องกำหนดทิศทาง ทัศนคติของสิ่งที่จะเลือกมาร่วมกัน ภาครัฐมีหน้าที่คล้ายกับภัณฑารักษ์ (Curator) ในการเลือกและส่งเสริมวัฒนธรรมเหล่านั้นให้ไปในทิศทางเดียวกัน จนมีพลังทางสังคมที่แข็งแกร่ง ทัศนคติหนึ่งที่จะควรจะเป็นข้อคำนึงที่สำคัญคือ วัฒนธรรมเหล่านั้นต้องมุ่งไปในทิศทางที่สร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับสังคมมนุษย์ ด้วยการผนวกเอาแนวคิด Happiness as KPI เข้ามาร่วม เพราะด้วยอัตลักษณ์ทางสังคมของไทยที่รักความบันเทิง และมีอารมณ์ขันแฝงอยู่ในทุกบริบทของชีวิต จะช่วยผลักดันให้การสร้างคุณค่าในทางบวก มีความแข็งแรง และจับใจผู้ชม มากกว่าการใช้ความกดดันหรือการผลักดันประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งขัดกับธรรมชาติของคนในสังคม แนวทางนี้ช่วยกำหนดทิศทางให้สังคมไทยเดินไปในทิศทางที่แตกต่างจากการพัฒนาของสังคมเข้มงวดสูง และสร้างเส้นทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทยเป็นสำคัญ

โดยสรุปแล้ว แนวคิด “ตามใจไทยแท้” คือการเน้นการส่งเสริมพลังสร้างสรรค์ของปัจเจกและท้องถิ่น การให้พื้นที่กับอัตลักษณ์ และความเชื่อ เช่น วิถีชีวิต ธรรมเนียม อัตลักษณ์ทางเพศ ศาสนา แนวคิด และวัฒนธรรมย่อยที่หลากหลาย โดยหากพิจารณาแล้วว่าอัตลักษณ์ และความเชื่อเหล่านั้นมิได้เป็นภัยต่อสังคมโดยรวม ภาครัฐจะสามารถช่วยมอบพื้นที่ให้ปัจเจกสามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์เหล่านั้นได้โดยไม่ปิดกั้น หรือแม้กระทั่งส่งเสริมให้เกิดโครงการหรือเทศกาลที่เชิดชูอัตลักษณ์นั้น โดยมีประชาชนเป็นผู้ริเริ่ม โดยภาครัฐสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนพลังสร้างสรรค์เหล่านี้ ที่มีความเปิดใจ และมีความสามารถที่จะปรับตัวเข้ากับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยแนวคิดนี้ผสมผสานเอาแนวคิดการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับปัจเจกหรือ Customization ซึ่งเป็นแนวคิดทางการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการในตลาด ซึ่งเป็นแนวคิดที่สร้างจุดแข็งให้กับงานออกแบบทั้งการเพิ่มมูลค่า การสร้างประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่ไม่อาจหาได้ทั่วไป จึงทำให้เกิดความผูกพันกับงานสร้างสรรค์นั้นด้วย (ปริทัศน์ นกุลสมปรารถนา, 2564)

แนวคิด “ตามใจไทยแท้” จึงสามารถเป็นกระบวนการที่ตอบรับกับสังคมยุคใหม่ ที่สามารถผลักดันไปสู่การออกแบบงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ ในบริบทของอุตสาหกรรมที่มีอยู่ ให้ก้าวไปเป็นซอฟต์แวร์ได้ โดยภาครัฐจะเริ่มด้วยการวางทิศทาง และกำหนดกรอบของอิทธิพลที่ต้องการผลักดัน แล้วมุ่งเป้าไปที่การผลักดันวาระ สิทธิประโยชน์ หรืออุตสาหกรรมของเอกชน จากนั้นหน้าที่สำคัญของรัฐคือ การสร้างพื้นที่กลางเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเข้าถึงนวัตกรรมสร้างสรรค์ของเอกชน จัดพื้นที่ที่ทำให้คนทั้งใน และต่างประเทศสามารถรับรู้ และเข้าถึงงานสร้างสรรค์เหล่านั้นได้ และที่สำคัญที่สุด คือการผลักดันการประชาสัมพันธ์งานเหล่านี้ไปสู่ระดับนานาชาติ (อินทพรพิทักษ์ เจริญรัตน์ และคณะ, 2567)



กระบวนการสำคัญของแนวคิด “ตามใจไทยแท้” คือ การมิกซ์ แอนด์ แมทช์ (Mix and Match) อัตลักษณ์ ความเชื่อ ที่นำไปสู่งานสร้างสรรค์เหล่านั้นเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยกระบวนการนี้สามารถประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบธุรกิจบริการ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง และเทศกาลสร้างสรรค์ ที่จะส่งเสริมทั้งการใช้ชีวิต และการท่องเที่ยวภายในประเทศ ไม่เพียงแต่การมิกซ์ แอนด์ แมทช์ สิ่งต่างๆ จะทำให้เกิดสิ่งใหม่ แต่ยังเพิ่มแนวคิดการปรับเปลี่ยนเฉพาะบุคคลลงในงานออกแบบเหล่านั้นด้วย เนื่องจากแนวคิดการปรับเปลี่ยนเฉพาะบุคคลนั้น เป็นจุดเด่นที่แฝงตัวอยู่ในวัฒนธรรมไทยมาอย่างยาวนานแล้ว เนื่องจากสังคมไทยมักไม่ยึดติดกับขนบมากนัก และพร้อมจะให้แต่ละคนปรับเปลี่ยนสิ่งที่บริโภคให้สอดคล้องกับความชอบของตนได้ในระดับปัจเจก โดยในบทความนี้จะยกตัวอย่างการพัฒนาสินค้า บริการ หรือคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมที่ประเทศไทยกำลังผลักดัน 5 ด้าน ได้แก่ 5F (Food, Film, Fight, Fashion, Festival) โดยใช้แนวคิด “ตามใจไทยแท้” เป็นแนวทางหลัก

Food วัฒนธรรมอาหารไทย การทำอาหารมักเกิดจากการผสมผสานวัตถุดิบ และกระบวนการ รวมถึงยังมีวัฒนธรรมที่น่าสนใจอย่างการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคสามารถเลือกปรับเปลี่ยนเมนูอาหารให้ตอบรับกับความชอบของตน เช่น การสั่งอาหารตามสั่ง ที่ผู้บริโภคสามารถเลือกวิธีการทำตั้งต้นอย่างการผัดกระเพรา ทอดกระเทียม การยำ ที่สามารถเลือกผัก เลือกเนื้อสัตว์ เลือกใส่หรือไม่ใส่วัตถุดิบบางอย่างได้ตามใจ เช่นเดียวกับวัฒนธรรมการกินก๋วยเตี๋ยวที่มีเมนูสุดหลากหลาย และยังสามารปรับเปลี่ยนรสชาติด้วยการปรุงตามใจตนเองได้อีก (สุธน สุขพิเศษฐ์, 2561) วัฒนธรรมนี้มีความแตกต่างจากต่างชาติมาก เนื่องจากเมนูในต่างประเทศจะถือว่าผู้ประกอบอาหารได้ทดสอบและออกแบบมาแล้วว่านี่คือรสชาติ และรูปแบบที่ต้องการให้ผู้บริโภครับประทาน จึงมักไม่ยอมรับกับการให้ผู้บริโภคได้ปรับเปลี่ยนรสชาติตามใจตน วัฒนธรรมการกินของไทยนั้นจึงเหมาะ ในการนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ให้เกิดการผสมผสานอาหารนานาชาติ (Fusion food) ที่มีอัตลักษณ์พิเศษ เช่น การทำเมนูอาหารไทยที่ใช้วัตถุดิบจากอาหารนานาชาติ การเปลี่ยนปลาท้องถิ่นเป็นปลาดีจากญี่ปุ่น การใช้ผักจากเมืองหนาวมาเป็นเครื่องต้มยำ การใช้เส้นพาสต้ามาทำก๋วยเตี๋ยว เป็นต้น โดยเรื่องราวการผสมผสานวัตถุดิบนี้ สามารถขยายให้เกิดทั้งความรู้สึกแปลกใหม่ที่ไม่สามารถหาที่ใดได้ พร้อมกับความรู้สึกเชื่อมโยงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ใหม่กับความคุ้นเคยอาหารบ้านเกิดของคนจากแต่ละชาติ

Film ในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง สามารถสร้างแนวทางภาพยนตร์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเลือกเส้นเรื่องของตัวเองได้ ซึ่งมีตัวอย่างที่เกิดขึ้นแล้ว เช่น รายการ You VS Wild โดย Bear Grylls ที่มีการสร้าง Interactive Version ในแพลตฟอร์มของ Netflix ที่ระบบบริการจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกเส้นทางที่ Bear Grylls จะเดินทางไป (Vanarendonk, 2019) เป็นต้น ดังนั้นจะเป็นไปได้หรือไม่ หากภาพยนตร์หรือคอนเทนต์ที่ถูกผลิตขึ้นในประเทศไทย จะมีการเตรียมทางเลือก มีการเตรียมบทสรุป หรือแม้แต่ปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถเกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับปัจเจกที่หลากหลาย และสร้างกระแสการพูดคุยต่อยอดได้อีกด้วย

Fight เทศกาลกีฬาต่างๆ มีความหลากหลาย น่าสนใจ และเข้าถึงวิถีชีวิตได้มากขึ้น เช่น ในวงการกีฬาที่พยายามผลักดันมวยไทยให้เป็นซอฟท์พาวเวอร์ มวยไทยนับเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติมาก มีกติกาที่เป็นทางการ มีสถานที่จัดแข่งที่ถูกออกแบบมาอย่างดี แต่ก็ยังดึงดูดได้เฉพาะกลุ่มคนที่สนใจในกีฬามวยเท่านั้น คนทั่วไปยังมองว่าเป็นกีฬาที่รุนแรง ดังนั้นหากต้องการให้มวยไทยเข้าถึงคนกลุ่มที่หลากหลายมากขึ้น ก็สามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนของมวย อย่างเช่น ที่หลายท้องถิ่นมีการจัดแข่งมวยที่มีความพิเศษแตกต่างไปจากกติกาปกติ เช่น มวยดับจาก ที่นักมวยจะต้องถูกปิดตา และต่อสู้กันบนพื้นที่ที่ปูด้วยจาก เมื่อเหยียบแล้วก็จะเกิดเสียงดังทำให้นักมวยต้องใช้ประสาทสัมผัสการฟังในการสู้กัน หรือมวยทะเล ที่ให้นักมวยต่อสู้กันบนท่อนไม้เหนือน้ำ และฝ่ายใดที่ทำให้อีกฝ่ายตกลงน้ำได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ (สุธาสิณี บุญเกิด, 2566) เทศกาลเหล่านี้ถูกนับเป็นการละเล่นพื้นบ้าน หรือเป็นเทศกาลพื้นถิ่น แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเทศกาลที่สนุกสนาน ลดทอนภาพลักษณ์ของมวยที่ดูเป็นกีฬาที่รุนแรงให้กลายเป็นความสนุกสนานที่เข้าถึงได้ หากสามารถดึงเอาเทศกาลเหล่านี้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลการจัดงานมวยไทย สามารถผลักดันเป็นซอฟท์พาวเวอร์ที่มีความหลากหลาย และความน่าสนใจขึ้นอีกมาก ซึ่งอาจเทียบได้กับกีฬาที่น่าสนใจอย่าง Chess boxing ผสมการชกมวยสากลเข้ากับการเล่นหมากรุก ซึ่งนักกีฬาจะต้องชกมวยสลับกับแข่งขันหมากรุกจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะในการแข่งขันอันใดอันหนึ่ง กีฬานี้ได้รับความนิยมอย่างมากในสหราชอาณาจักร อินเดีย ฝรั่งเศส และรัสเซีย (Chandler, 2012)

Fashion ในบริบทของแฟชั่น นอกจากธรรมชาติของการออกแบบแฟชั่นที่มีความหลากหลาย และมิกซ์ แอนด์ แมทช์ สูงอยู่แล้ว ธุรกิจใกล้เคียงอย่างธุรกิจเครื่องสำอางที่กำลังอยู่ในช่วงฟื้นตัวเติบโตขึ้นทุกปี (ฐานเศรษฐกิจ, 2566) หรือธุรกิจเครื่องหอมเอง ก็สามารถประยุกต์ใช้แนวคิด “ตามใจไทยแท้” ที่ผู้ให้บริการสามารถสร้างบริการการปรับเปลี่ยนส่วนผสมของเครื่องสำอางหรือเครื่องหอมตามความชอบของตน ด้วยการสร้างคู่มือหรือออกแบบขั้นตอนการผสมไว้ แต่ให้ผู้บริโภคสามารถเลือกส่วนผสม สัดส่วน



และกลืน ได้ตามใจของตัวเอง บริการนั้นนอกจากจะช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ที่เฉพาะเจาะจงกับความชอบของปัจเจกแล้ว ยังสามารถเป็นทางออกของปัญหาการแพ้สารบางชนิดในเครื่องสำอางของแต่ละบุคคลได้ด้วย

Festival การจัดเทศกาลดนตรีที่มีการจัดกันทั่วโลก หากประเทศไทยต้องการสร้างความแตกต่างก็สามารถทดลองใช้วิธีการผสมผสาน แนวดนตรีพื้นถิ่นที่ได้รับความนิยมอย่างมหาศาลซึ่งเข้ากับดนตรีร่วมสมัย เกิดเป็นดนตรีแนวใหม่ล่าสุด EDM เป็นการสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์ใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงการมองว่าการจัดเทศกาลดนตรีในต่างประเทศนั้น มักใช้พื้นที่ใหญ่ๆ เป็นรูปแบบหลัก แต่ด้วยวัฒนธรรมพื้นถิ่นของไทยที่สืบเนื่องมาจากประเพณีพื้นบ้านอย่างการบวช การแต่งงาน ซึ่งมักจัดกัน ในรูปแบบของขบวนพาเหรดที่ทุกคนจะเดินตามรถ หรือขบวนพร้อมกับเดินไปด้วย ก็สามารถนำมาเป็นรูปแบบที่น่าสนใจในการจัดเทศกาลดนตรีแบบขบวนแห่ที่มีแนวดนตรีพื้นถิ่นผสมผสานกับดนตรีสากล ซึ่งสามารถมิคซ์ แอนด์ แมทซ์ ได้อีกหลายหลาย ส่วนผสม เทศกาลนี้สามารถเกิดเป็นเทศกาลระดับโลกที่มีความเป็นซอฟต์แวร์ได้คล้ายคลึงกับเทศกาลการเดินทางขบวนของประเทศบราซิล (Brazilian Carnival) ที่ต่อยอดมาจากเทศกาลของอารยธรรมกรีก (RIO.com., n.d.)

แนวคิดนี้ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับสิ่งที่มีศักยภาพสูงพอที่จะเป็นซอฟต์แวร์อยู่แล้ว เพื่อเพิ่มพลังในการเข้าถึงกลุ่มคนอันหลากหลายมากขึ้น เช่น ในเทศกาลสงกรานต์ที่มีการเล่นน้ำกันทั่วประเทศ และมีการจัดงานสงกรานต์ตามสถานที่สำคัญทางเศรษฐกิจอยู่แล้ว แต่รัฐสามารถออกนโยบายผลักดันให้เกิดเทศกาลสงกรานต์ที่มีธีม (Theme) เฉพาะเจาะจงในแต่ละพื้นที่มากขึ้น และมีการจัดตารางของเทศกาลไปทั่วประเทศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเลือกเข้าร่วมธีมที่ตัวเองชื่นชอบ สนใจ หรือเข้ากับอัตลักษณ์ของตัวเอง อย่างเช่น การผสมผสานอัตลักษณ์ทางเพศเข้ากับเทศกาล เป็นการจัดเทศกาล “สงกรานต์” ที่ถนนสีลม ซึ่งเป็นย่านที่มีชื่อเสียงเกี่ยวกับการเป็นพื้นที่ของเพศทางเลือกอยู่แล้ว ดังเช่นในเทศกาลงานสงกรานต์ประจำปี 2567 ที่มีการจัดประกวดนางงาม LGBTQ+ ณ ถนนสีลม (ชีวิตคุณภาพ, 2567) หรือ การจัดเทศกาล “สงกรานต์แก้ววัด” ที่มีการเล่นน้ำไปพร้อมกับเดินทางเพื่อไปทำบุญตามขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งการออกแบบเทศกาลให้มีธีมเทศกาลที่เฉพาะเจาะจงยังสามารถผสมผสานได้อีกมาก ก็จะสามารถสร้างอีเวนท์ใหม่ๆ ที่มีเอกลักษณ์ขึ้นได้

### บทสรุป

จากตัวอย่างที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นว่า แนวคิด “ตามใจไทยแท้” หรือ The Customization นั้น ถูกนำมาใช้เป็นหลักคิดในการออกแบบงานสร้างสรรค์ และผลิตผลในอุตสาหกรรมต่างๆ โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางอัตลักษณ์และความเชื่อ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความสุขในการใช้ชีวิตภายใต้สังคมปัจจุบัน แนวคิดนี้จะผลักดันสังคมไทยออกจากเส้นทางของสังคมความเข้มงวดสูง มาสู่สังคมที่มีความผ่อนคลาย และมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ในขณะที่ประเทศชั้นนำพัฒนาตนไปสู่หนทางที่เน้นประสิทธิภาพแต่แลกมาด้วยสภาวะความกดดันของสังคม ประเทศไทยสามารถสร้างสังคมรองรับผู้คน queers ที่เลือกชีวิตที่มีความสมดุลมากขึ้นระหว่างงานและชีวิต ซึ่งทั้งสอดคล้องกับอัตลักษณ์ ลักษณะนิสัยของคนไทย แนวคิดนี้จึงมีความเป็นไปได้สูงที่จะสร้างให้สังคมไทยเป็นเป้าหมายของคนทั่วโลกในทุกช่วงวัยที่มองว่า การใช้ชีวิตในลักษณะนี้ตอบโจทย์ของชีวิต และเมื่อเราสามารถสร้างภาพจำนี้ได้ สิ่งนี้ก็จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งของไทยในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

ชลิตา หนูหล้า. (9 มิถุนายน 2564). ความนิยมเยอรมันใน "ปรัสเซียแห่งบูรพาทิศ". the101.world.

<https://www.the101.world/germany-and-japan/>

ฐานเศรษฐกิจ. (10 กันยายน 2566). อัดยาแรงปลูก “เครื่องสำอาง” 3 แสนล้านบาท. <https://www.thansettakij.com/business/marketing/575627>

ทรายแก้ว ทิพากร. (2565). ญี่ปุ่น-เกาหลี สงครามในอดีต ชาตินิยมในปัจจุบัน. สถาบันเอเชียศึกษา

<http://www.ias.chula.ac.th/article/>

นภดลชาติประเสริฐ. (2564). ประเด็นประวัติศาสตร์กับความขัดแย้งระหว่างเกาหลีใต้กับญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามเย็น.

วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 38(1), 74-94.

ปริดี นกุลสมปรารถนา. (2564). อะไรคือการ Customization สำหรับการตลาด. popticles.

<https://www.popticles.com/marketing/what-is-customization-in-marketing/>



- มติชน ออนไลน์. (13 เมษายน 2567). *เนืองแน่น 'ลีลม' นักท่องเที่ยว LGBTQ+ ถอดเสื้อกันเล่นน้ำฟรีบ*. Maticchon.  
[https://www.maticchon.co.th/local/quality-life/news\\_4524842#google\\_vignette](https://www.maticchon.co.th/local/quality-life/news_4524842#google_vignette)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566). *นวัตกรรมและเทคโนโลยี. เจาะเทรนด์โลก 2024: Remade Anew*. (น. 161-177).  
กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).
- สุชน สุขพิศิษฐ์. (19 ธันวาคม 2561). *มหาอำนาจทางก๋วยเตี๋ยว*. The Cloud. <https://readthecloud.co/food-history-noodles>
- สุธาสิณี บุญเกิด. (11 กรกฎาคม 2566). *หมัดมวยพื้นบ้าน ศิลปะแห่งรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ*. Culturio.  
<https://culturio.sac.or.th/content/958>
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (23 สิงหาคม 2565). *Soft power: ตัวพลิกเกมประเทศไทยในโลกหลังโควิด-19*. ThaiPublica.  
<https://thaipublica.org/2022/08/suvit-maesincee27-soft-power/>
- อ้อมเดือน สดมณี. (2555). *วัฒนธรรมกับพฤติกรรมของคนไทย*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 4(1), 1-14.
- อินทวิทักษ์ เจริญรัตน์, สิทธิศักดิ์ รุ่งเจริญสุขศรี, ชนพร มันทิกะ, และอัจฉริยา อ้นหอม. (2567). *May the soft power be with you* ขอพลังแห่งซอฟต์แวร์จริงสถิตอยู่กับท่าน. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). 17.
- Badgett, L., Nezhad, S., & Waaldijk, K. (2014). *The relationship between LGBT inclusion and economic development: An analysis of emerging economies*. Williams Institute. <https://williamsinstitute.law.ucla.edu/publications/lgbt-inclusion-economic-dev/>
- Bonifacio, R. (2025, February 5). *Exploring Company Culture Types: Building a Thriving Workplace for Success*. Shiftbase. <https://www.shiftbase.com/glossary/company-culture-types>
- Chandler, M. (2012, September 17). *Chessboxing - the bizarre craze that started in a Kidbrooke youth club*. News Shopper. <https://www.newshopper.co.uk/news/9933055.chessboxing-the-bizarre-craze-that-started-in-akidbrooke-youth-club/>
- Garten, F. (2014, April 10). *German Culture: The Advantages of Being Hierarchical Procedural and Rigid*. Frank Garten. <https://frankgarten.nl/german-culture-the-advantages-of-being-hierarchical-procedural-and-rigid/>.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Suicide Rates*.  
OECD. <https://data.oecd.org/healthstat/suicide-rates.htm>.
- RIO.com. (n.d.). *History of carnival*. RIO.com. <https://www.rio.com/rio-carnival/history-carnival>
- Syret, W. (2021). *The Sunny Nihilist: How a meaningless life can make you truly happy*. United Kingdom: HarpreCollins Publishers Ltd.
- Tangwancharoenchai, S. (2022, February 11). *The Need for Cultural Adaptability in 2022: How leaders can build an adaptive work culture*. Happily.ai. <https://blog.happily.ai/the-need-for-cultural-adaptability-in-2022/>.
- Thailand Creative Culture Agency. (2023). *Soft Power*. Thacca. <https://thacca.go.th/about/faq/>
- Veljanovaka, I. (2023, November 10). *10 Best Work-life Balance Countries*. nativeteams.  
<https://nativeteams.com/blog/best-work-life-balance-countries>.
- Vanarendonk, K. (2019, April 12). *It isn't easy keeping bear grylls safe*. Vulture.  
<https://www.vulture.com/2019/04/is-you-vs-wild-real-netflix-bear-grylls.html>
- World Health Organization. (2021). *Suicide Rate Estimates, Age-Standardized. Estimated by Country*.  
World Health Organization. <https://apps.who.int/gho/data/node.main.MHSUICIDEASDR?lang=en>



การออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา  
ในปรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย กรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชั่น ซี

Graphic Design Based on the Concept of Flora and Fauna  
in Cātummahārājika Heaven from Thai Theravada Buddhist Cosmology:

A Case Study of Lifestyle Products for Generation Z

สุธาดา วาดเขียน<sup>1</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>2</sup>

Suthada Wadkhen<sup>1</sup>, Suppakorn Disatapundhu<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy in Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

(Received : Jul 31, 2024 Revised : Aug 8, 2024 Accepted : Aug 10, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาการออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย กรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชั่น ซี โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) วิธีวิจัยในขอบเขตเนื้อหาสวรรค์ในปรณโลกศาสตร์ประกอบด้วยการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) วิธีวิจัยในขอบเขตการออกแบบดำเนินการด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-Led Research) กับกลุ่มประชากรตัวอย่างเจนเอเรชั่น ซี ผลการวิจัยพบว่า (1) พฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกามีความหลากหลายและมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้เชิงสร้างสรรค์ (2) แนวคิดสวรรค์ในปรณโลกศาสตร์มีบุคลิกภาพการสื่อสารหลัก 4 ประการ ได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural และ Elegant (3) การออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาที่ใช้แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ ค.ศ. 2024 แบบ Geometry ได้รับความพึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการผสมผสานแนวคิดดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่

คำสำคัญ : การออกแบบเรขศิลป์, ปรณโลกศาสตร์, พุทธศาสนาเถรวาทไทย, พฤษศาสตร์และสัตว์, สวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา, สินค้าไลฟ์สไตล์, เจนเอเรชั่น ซี

ABSTRACT

This research aims to study and develop graphic design based on the concept of flora and fauna in Cātummahārājika heaven from Thai Theravada Buddhist cosmology, focusing on lifestyle products for Generation Z. The study employs a mixed-methods approach. The content analysis of heavenly concepts in cosmological texts utilizes documentary research and systematic literature review. The design phase incorporates focus group discussions and practice-led research with a sample population of Generation Z. The findings reveal that (1) Flora and fauna in Cātummahārājika heaven are diverse and have significant potential for creative application, (2) the concept of heaven in cosmological texts exhibits four primary communication personalities: Casual, Gorgeous, Natural, and Elegant; and (3) graphic designs incorporating the Geometry trend from graphic design trends 2024 received the highest satisfaction from the target audience. The research demonstrates the feasibility of integrating traditional concepts with contemporary design to create distinctive works that meet the needs of modern consumers. This study contributes to the field by offering a novel approach to graphic design that bridges cultural heritage and contemporary aesthetics, potentially influencing future design practices and cultural preservation efforts.

**Keywords :** Graphic Design, Cosmology, Thai Theravada Buddhism, Flora and Fauna, Cātummahārājika Heaven, Lifestyle Products, Generation Z

## บทนำ

ในสภาวะสังคมปัจจุบันที่เผชิญกับความไม่แน่นอนในหลายด้าน ปรากฏการณ์การแสวงหาที่พึ่งทางจิตใจมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้ศิลปินและนักออกแบบหันมาสนใจแนวคิดด้านปรัชญาจิตวิญญาณ (Spiritual Philosophies) และประติมานวิทยา ด้านเทววิทยา (Theological Iconography) มากขึ้น (Gómez-Upegui, 2021) ในขณะที่ภาพลักษณ์ของสวรรค์ในวัฒนธรรมตะวันตกเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง แนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ของไทยซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวยังไม่ได้รับการนำมาประยุกต์ใช้อย่างเต็มศักยภาพในบริบทร่วมสมัย

แนวคิดเรื่องสวรรค์ในวัฒนธรรมไทย ซึ่งได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนานิกายเถรวาท ปรากฏในพระไตรปิฎกและวรรณกรรมทางศาสนา (พระมหาสมจินต์ สมมาปัญญา, 2533) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปกรณ์โลกศาสตร์ เช่น ไตรภูมิภิกขาและจกกวาฬที่ปนี อธิบายถึงฉกามาจรสวรรค์ หรือสวรรค์ 6 ชั้น ที่เรียงลำดับชื่อจากชั้นล่างสุดไปสู่ชั้นสูงสุด ได้แก่ 1. จาตุมหาราชิกา 2. ดาวดึงส์ 3. ยามา 4. ดุสิต 5. นิมมานรดี และ 6.ปรนิมมิตวสวัตตี (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) แนวคิดสวรรค์และการนำเสนอภาพสวรรค์นี้ มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมไทยและการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมไทยในหลายแขนง ทั้งด้านทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงบูรณาการระหว่างวรรณกรรม ศิลปกรรม และความเชื่อทางศาสนาในบริบทวัฒนธรรมไทย (พระครูวิจิตรธรรมมาทร [เรียน ดิสสวัสดิ์], สุวินทวงศ์, จรัส ลีลา, อัจฉริยะ วงษ์คำขาว, 2562)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีการวิจัยศึกษาอิทธิพลของพุทธปรัชญาที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย (น้ำใส ต้นตีสุข, 2563) (ธนพล จุลกะเศียน, 2561) แต่ยังไม่ปรากฏการศึกษาความสัมพันธ์ของการออกแบบเรขศิลป์และหลักคำสอนจักรวาลวิทยา (Cosmology) ในบริบทพุทธศาสนาเถรวาทไทย

สวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย เป็นชั้นสวรรค์ของท้าวจตุโลกบาลและบริวารอันเกรียงไกร ได้แก่ ท้าวธตรัฐ จอมคนธรรพ์, ท้าววิรุฬหกะ จอมกุมภภัณฑ์, ท้าววิรูปักษ์ะ จอมนาค, และ ท้าวเวสสุวรรณจอมยักษ์ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุต.โต), 2566, น. 199) อีกทั้งมีภูมิทัศน์วิจิตร ที่ประกอบด้วยพืชพรรณและสัตว์หลากหลายชนิด (พระยาธรรมปริษา (แก้ว), 2520) แต่ปรากฏการวาดภาพสวรรค์ชั้นนี้บนจิตรกรรมฝาผนังโบราณในศาสนสถานเพียงบางแห่ง (ธนพล จุลกะเศียน, 2561, น. 87) พฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา จึงมีศักยภาพในการนำมาพัฒนาต่อยอดในการศึกษาวิจัยต่อไป

การประยุกต์ใช้แนวคิดสวรรค์ไทยในการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยมีความสำคัญในหลายมิติ ทั้งในแง่การฟื้นฟูและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม การสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับงานออกแบบไทยในบริบทสากล และการสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565)

ในบริบทของผู้บริโภคร่วมสมัย กลุ่มเจนเอเรชัน ซี มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้บริโภคหลักทั้งในปัจจุบันและอนาคต การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มนี้แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนในค่านิยมและการบริโภค (HILL ASEAN, 2021) โดยเฉพาะในด้านสินค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Products) ซึ่งสะท้อนถึงการบริโภคเชิงคุณค่า (Value-based Consumption) ที่คำนึงถึงทั้งประโยชน์ใช้สอย ความสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิต และจุดยืนทางสังคมของแบรนด์ นอกจากนี้เจนเอเรชัน ซี ยังมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญต่อแบรนด์ที่สามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมโลกได้อีกด้วย (McKinsey & Company, 2023)

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยมีการศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชัน ซี จึงมีความสำคัญต่อการอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์นวัตกรรมในงานออกแบบเรขศิลป์ และการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นการบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายสาขา อันจะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมทางความคิดและการออกแบบที่มีคุณค่าทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ตอบสนองต่อความต้องการทางจิตวิญญาณของสังคมปัจจุบันที่กำลังแสวงหาความหมายและคุณค่าในชีวิตท่ามกลางความวุ่นวายของโลกสมัยใหม่



### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์รายชื่อพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย
2. เพื่อระบุแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย
3. เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้แบ่งขอบเขตเป็นสองส่วนหลัก คือ ขอบเขตด้านเนื้อหาและขอบเขตด้านการออกแบบ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้:

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยขั้นตอนที่ 1: ศึกษาข้อมูลเนื้อหาพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย การศึกษาส่วนนี้ใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เพื่อทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ตามแนวทางของ Booth, Sutton, และ Papaioannou (2016) โดยศึกษารายชื่อพจนานุกรมและศัพท์ต่างๆ แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย ซึ่งกระบวนการวิจัยขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร โดยประเมินความน่าเชื่อถือและความเกี่ยวข้องของเอกสารผ่านการพิจารณาปัจจัยต่างๆ เช่น ความเชี่ยวชาญของผู้ประพันธ์ วันที่ตีพิมพ์ วัตถุประสงค์ และบริบทของเอกสาร

ปรภณโลกศาสตร์สำคัญ (สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร, 2529) ที่ถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเบื้องต้น ได้แก่ จกกวาฬที่ปณี โลกทีปกสาร โลกบัญญัติ โลกทีปนี โลกสัณฐานโชตรณคณัฐ มหาภปโลกสัณฐานบัญญัติ โลกูปัตติ ไตรภูมิ กถา และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา จากนั้นปรภณโลกศาสตร์ที่มีเนื้อความอธิบายเรื่องสวรรค์กามาพรโดยละเอียด ถูกคัดเลือกอีกครั้ง มี 4 รายชื่อ โดยเรียงตามลำดับปีที่ได้ถูกรวบรวมขึ้นดังนี้คือ โลกบัญญัติ, ไตรภูมิ กถา, จกกวาฬที่ปณี, และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา ข้อมูลพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์แต่ละเล่ม ถูกนำมาทบทวนวรรณกรรมเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลหลักในการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในบริบทของพุทธศาสนาเถรวาทไทยต่อไป

#### ขอบเขตด้านการออกแบบ

การวิจัยในส่วนนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) ตามแนวทางของปรีชา เกาทอง (2557) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

การวิจัยขั้นตอนที่ 2: กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

คำคุณศัพท์ที่ถูกใช้บ่อยครั้ง (Word Frequency) ในการอธิบายสิ่งต่างๆในสวรรค์ จากวรรณกรรมที่เลือกมา 4 รายชื่อคือ โลกบัญญัติ, ไตรภูมิ กถา, จกกวาฬที่ปณี, และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา ถูกนำมาสำรวจ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยใช้ตารางเปรียบเทียบเพื่อระบุคำคุณศัพท์ที่ปรากฏในปรภณโลกศาสตร์ซ้ำกันทั้ง 4 เล่ม จากนั้นนำคำคุณศัพท์ที่ปรากฏซ้ำกันในทั้ง 4 ปรภณโลกศาสตร์จากการวิเคราะห์นั้น มาเปรียบเทียบกับแนวคิดบุคลิกภาพการสื่อสารของ Shigenobu Kobayashi เพื่อวิเคราะห์หาความสอดคล้องและความแตกต่าง สำหรับสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบเรขศิลป์ในขั้นตอนต่อไป

การวิจัยขั้นตอนที่ 3: วิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี 2024 และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี

การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์และแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 ในความนิยมของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี แบ่งเป็นสองส่วนหลัก

ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ โดยศึกษาจาก 6 เว็บไซต์ที่เป็นที่ยอมรับ (Best Practice) ในวงการออกแบบเรขศิลป์และภาพประกอบ ได้แก่ Freepik, Adobe Express, Designboom, Graphicmama, Itsnicethat และ Canva ตัวอย่างงานออกแบบจาก 6 เว็บไซต์รวมทั้งหมดจำนวน 55 ชิ้น ถูกรวบรวมมาวิเคราะห์และสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ สรุปเป็น 5 หมวดหลัก คือ ภาพและสไตล์ของภาพ (Image & Style), รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form), พื้นผิว (Texture), ไทโปกราฟี (Typography) และสี (Color)



ส่วนที่สองเป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 จำนวน 55 ชิ้นที่ได้คัดเลือกมา ผ่านการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมาย 25 คน โดยใช้ทั้งการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจด้วยมาตราส่วนประเมินค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

**การวิจัยขั้นตอนที่ 4: สร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา 5 กรณี**

การวิจัยขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา (Case Study) จำนวน 5 กรณี ใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) โดยได้รวบรวมและประมวลผลลัพท์จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อของงานวิจัย สำหรับกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Products)

การออกแบบเรขศิลป์โดยนำ 1) ข้อมูลพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณัมโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย 2) บุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปกรณัมโลกศาสตร์ และ 3) ความคิดเห็นของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ 5 กรณีศึกษา การดำเนินการในขั้นตอนนี้ประยุกต์ใช้ผลการวิจัยในเชิงปฏิบัติ เพื่อแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติในการออกแบบ

**การวิจัยขั้นตอนที่ 5: ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา**

การประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากร เจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบกรณีตัวอย่าง (Case Study) จำนวน 5 กรณีศึกษา ดำเนินการโดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีตัวแทนกลุ่มประชากร เจเนอเรชัน ซี จำนวน 8 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานออกแบบกรณีศึกษา (Case Study) 5 กรณี โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) แบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณอีกครั้ง และสรุปผลระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากร

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยการประมวลผลข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสนทนากลุ่ม เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรเป้าหมายต่อผลงานออกแบบทั้ง 5 กรณีศึกษา

### ผลการงานวิจัย

การนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ ได้แก่

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1: เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ รายชื่อพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณัมโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย**

**การวิจัยขั้นตอนที่ 1: ศึกษาข้อมูลเนื้อหาพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณัมโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย**

วิธีวิจัยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) กระบวนการวิเคราะห์เริ่มจากการเตรียมข้อมูลเอกสารให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลผ่านการสแกนและการดาวน์โหลด จากนั้นใช้เทคโนโลยี OCR ร่วมกับการพิมพ์เพื่อแปลงข้อมูลภาพเป็นตัวอักษรดิจิทัลที่สามารถแก้ไขได้ และพิสูจน์อักษรเพื่อความถูกต้องของข้อมูล ต่อจากนั้นข้อมูลตัวอักษรดิจิทัลจากปกรณัมโลกศาสตร์ ถูกนำมาวิเคราะห์โดยการแยกคำและจัดหมวดหมู่ในรูปแบบตารางเพื่อระบุและเปรียบเทียบรายชื่อของพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา ในแต่ละปกรณัมโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ตารางที่ 1 พฤษภาพในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา**

โลกบัญญัติ	ไตรภูมิภค	จกกวาทปี	ไตรภูมิโลกวิณัจฉภค
			เครื่องลดาชื่อว่าภควดี, มีดอกอันบานงามพิจิตร, มีกลิ่นอันหอมฟุ้งรื่นรส, ควรจะชมเล่น เป็นบรมสุข สำราญสำเร็จบันเทิงใจ
			ประเทศที่นั่นสล้างไปด้วยพฤษาทูมาไม้, อันมีกิ่งใหญ่แลกิ่งน้อย อาเกียรณ์เดียวรดาชด้วยดอกแลผล บ่มิได้รู้ขาดรู้วาย



	<p>มีดอกบัวห้าชนิดบานอยู่ในสระน้ำ มีกลิ่นหอมราวอบไฉ้, มีดอกไม้ที่ สวยงาม และต้นไม้ที่งามเลิศ, มีผลไม้รส อร่อยยิ่งนัก ต้นไม้ดังกล่าวนี้ออกดอกออกผลตลอดปีไม่รู้วาย</p>	<p>ป่าเบญจพุ่มาศ 5 ประการ, ใบบัว, ต้นไม้ทั้งปวงริมรอบขอบ สระโบกขรณีนั้นเป็นดอกอยู่เป็นนิจ, ปทุมชาติในสระนั้นก็ เป็น ดอกอยู่เป็นนิจมีได้วาย</p>
		<p>ไม้กัลปพฤกษ์</p>

การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤกษาในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปกรณ์โลกศาสตร์ไตรภูมิและไตรภูมิโลกวินิจยกถาแสดงให้เห็นถึงความเหมือนและความแตกต่างในการนำเสนอข้อมูล ทั้งสองปกรณ์มีการกล่าวถึงความงามและความอุดมสมบูรณ์ของรุกขชาติในสวรรค์ โดยเน้นย้ำถึงความสวยงามของดอกไม้ ความหอมของกลิ่น ความอร่อยของผลไม้ มีการบรรยายถึงการออกดอกออกผลของพืชพรรณตลอดปีโดยไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และพบว่ามีคล้ายคลึงกันในการกล่าวถึงดอกบัว แม้จะมีรายละเอียดที่ต่างกันอย่างเล็กน้อย ไตรภูมิอภิลักขณ์กล่าวถึง “ดอกบัวห้าชนิด” ที่บานอยู่ในสระน้ำ ในขณะที่ไตรภูมิโลกวินิจยกถากล่าวถึง “ป่าเบญจพุ่มาศ 5 ประการ” และ “ปทุมชาติในสระ” ซึ่งทั้งสองคำอธิบายนี้สื่อถึงดอกบัวห้าชนิดหรือห้าประเภท

นอกจากนี้ ทั้งสองปกรณ์ยังกล่าวถึงดอกไม้โดยทั่วไป โดยไตรภูมิอภิลักขณ์ถึง “ดอกไม้ที่สวยงาม” ส่วนไตรภูมิโลกวินิจยกถากล่าวถึง “ดอกอันบานงามพิจิตร” แม้จะไม่ได้ระบุชื่อดอกไม้ชนิดอื่นๆ ที่เหมือนกันโดยตรง แต่ทั้งสองปกรณ์มีการอธิบายลักษณะทั่วไปของดอกไม้ในสวรรค์ที่สอดคล้องกัน โดยเน้นย้ำถึงความสวยงาม ความหอม และการเบ่งบานอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดร่วมกันในการนำเสนอภาพของสวรรค์ที่เต็มไปด้วยความงามและความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณ

ความแตกต่างระหว่างสองปกรณ์มีบ้างเล็กน้อย ไตรภูมิโลกวินิจยกถาให้รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครือญาติชื่อภคชาติและระบุถึงไม้กัลปพฤกษ์ ซึ่งไม่มีปรากฏในไตรภูมิอภิลักขณ์

**ตารางที่ 2 สัตว์ในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา**

โลกบัญญัติ	ไตรภูมิอภิลักขณ์	จกกวาฬทีปนี	ไตรภูมิโลกวินิจยกถา
<p>ราชสีห์, เสือโคร่ง, เสือเหลือง, หมี, เสือดาว</p>	<p>-</p>	<p>ม้าสีเงินชื่อสุทเวชะ, ม้าสีแก้วมณี, ม้าสีแก้วประพาฬ, ม้าสีทอง</p>	<p>หมู่วิหคปักษชาติชาชาติ, นกยูง, กะเรียน, กระเหว่า, นกอันรื่องว่าชีวะ ชีวะ, นกที่รื่องว่า อุกุญเฐหิ จิตต อุกุญเฐหิ จิตต, ไก่ป่าขานขันเป็นคู่ๆ, สกุนตดอกบัว, นกแขกเต้า, สาลิกา, วิหคปักษชาติชาชาติพิจิตรประหลาดต่างๆ, นกจำพวกหนึ่ง นั้นหน้าเป็นหน้ามนุษย์ มีมือเหมือนมือ มนุษย์ มือทั้งสองนั้นถือไม้เท้าทอง จับลงเหนือใบบัวใบหนึ่ง จรดไม้เท้า ทองลงเหนือใบบัวอันเป็นลำดับ, ปูแก้ว, ปูทอง</p>

การวิเคราะห์เปรียบเทียบสัตว์ในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปกรณ์โลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความแตกต่างในการนำเสนอข้อมูล โดยแต่ละปกรณ์มีการกล่าวถึงสัตว์ที่ไม่ซ้ำชนิดกัน

โลกบัญญัติระบุถึงสัตว์ป่าที่มีลักษณะน่าเกรงขาม เช่น ราชสีห์ เสือ และหมี ในขณะที่จกกวาฬทีปนีเน้นการกล่าวถึงม้าสีชนิดที่มีสีขนแตกต่างกัน และไตรภูมิโลกวินิจยกถานำเสนอข้อมูลที่ละเอียดที่สุดเกี่ยวกับนกชนิดต่างๆ รวมถึงสัตว์พิเศษที่มีลักษณะผสมระหว่างมนุษย์และนก นอกจากนี้ยังกล่าวถึงปูแก้วและปูทอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการผสมผสานระหว่างโลกมนุษย์และโลกสวรรค์ ส่วนไตรภูมิอภิลักขณ์ไม่ปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ในสวรรค์ชั้นนี้



## วัตถุประสงค์ข้อที่ 2: เพื่อระบุแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปกรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย

การวิจัยส่วนนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) ตามแนวทางของปริชา เกาทอง (2557) โดยแบ่งเป็นสองขั้นตอนหลัก คือ การวิเคราะห์ข้อมูลคำคุณศัพท์จากเนื้อหาสวรรค์ในปกรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย เพื่อกำหนดบุคลิกภาพทางการออกแบบ (Mood & Tone) และ การวิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 (Graphic Design Trends 2024)

การวิจัยขั้นตอนที่ 2: กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปกรณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

การวิจัยขั้นตอนนี้กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปกรณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่อง คือ โลกบัญญัติ ไตรภูมิภค จกกวาททีปนี และไตรภูมิโลกวินิจยภค โดยวิเคราะห์ความถี่ของคำคุณศัพท์ที่ใช้อธิบายสิ่งต่างๆ ในสวรรค์ และนำมาเปรียบเทียบกับแนวคิดบุคลิกภาพการสื่อสารของ Shigenobu Kobayashi เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบเรขศิลป์ ดังนี้

### ตารางที่ 3 คำคุณศัพท์อธิบายลักษณะต่างๆในสวรรค์ ที่ปรากฏซ้ำกันในปกรณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

คำคุณศัพท์	โลกบัญญัติ	ไตรภูมิภค	จกกวาททีปนี	ไตรภูมิโลกวินิจยภค
งาม	/	/	/	/
ทิพย์	/	/	/	/
ประดับ	/	/	/	/
เป็นสุข	/	/	/	/
เพลิน	/	/	/	/
รัศมี	/	/	/	/
สุข	/	/	/	/
หอม	/	/	/	/
ใหญ่	/	/	/	/
อ่อน	/	/	/	/

การวิเคราะห์การปรากฏซ้ำกันของคำคุณศัพท์ในปกรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยทั้ง 4 เล่ม แสดงถึงความสอดคล้องกันในการอธิบายแนวคิดเรื่องสวรรค์ ผลการวิเคราะห์พบว่าคำคุณศัพท์จำนวน 10 คำที่ปรากฏซ้ำกันในวรรณกรรมทั้งหมด ได้แก่ ทิพย์ งาม ใหญ่ สุข อ่อน รัศมี ประดับ หอม เพลิน และเป็นสุข

การค้นพบคำคุณศัพท์ร่วมเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงความงาม ความสุข ความยิ่งใหญ่ และความเป็นทิพย์ของสวรรค์ไทย ซึ่งเป็นลักษณะร่วมที่ปรากฏในปกรณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม นอกจากนี้ คำคุณศัพท์ดังกล่าวยังสื่อถึงประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่ละเอียดอ่อน เช่น ความหอม และความรู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งช่วยสร้างภาพลักษณ์ของสวรรค์ที่เป็นสถานที่แห่งความสุขสมบูรณ์

คำคุณศัพท์ทั้ง 10 คำที่ได้จากการวิเคราะห์นี้ถูกนำไปใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับบุคลิกภาพการสื่อสารตามแนวคิดของ Shigenobu Kobayashi เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดจากปกรณโลกศาสตร์กับทฤษฎีการออกแบบร่วมสมัย ทฤษฎี Color Image Scale ของ Kobayashi เสนอการจำแนกบุคลิกภาพการสื่อสารออกเป็น 15 หมวดหมู่หลัก ได้แก่ Pretty, Casual, Dynamic, Gorgeous, Ethnic, Romantic, Natural, Elegant, Chic, Classic, Dandy, Formal, Clear, Cool-Casual และ Modern จากบุคลิกภาพการสื่อสารหลัก 15 หมวดหมู่นี้ ถูกจำแนกเป็นบุคลิกภาพย่อยอีก รวมทั้งหมด 180 บุคลิกภาพ สรุปความสัมพันธ์ระหว่างคำคุณศัพท์ทั้ง 10 จากปกรณโลกศาสตร์กับทฤษฎีบุคลิกภาพการสื่อสารของ Kobayashi ในตารางดังนี้



ตารางที่ 4 บุคลิกภาพการสื่อสารของ Kobayashi ที่สัมพันธ์กับคุณศัพท์ที่ซ้ำกันในเนื้อหาสวรรค์จากปกรณัมโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่อง

หมวดหลัก	หมวดย่อย	งาม	ทิพย์	ประดับ	เป็นสุข	เพลิน	รัศมี	สุข	หอม	ใหญ่	อ่อน
2. Casual											
	Amusing (รื่นรมย์ เพลิดเพลิน)				/	/					
	Bright (สว่าง สดใส)						/				
	Cheerful (ชื่นบาน ยินดี)				/			/			
	Dazzling (ตะตา ละลานตา)			/							
	Enjoyable (สนุกสนาน)				/	/					
	Festive (นำเฉลิมฉลอง รื่นเริง)							/			
	Happy (ปิติ ยินดี)							/			
	Merry (สนุกสนาน ร่าเริง)					/					
	Vivid (เจิดจ้า แจ่มแจ้ง โขติช่วง)						/				
4. Gorgeous											
	Aromatic (ดูมีกลิ่นหอม)								/		
	Decorative (ประดับประดา)			/							
	Fascinating (ดูมีเสน่ห์ งดงาม)	/									
	Gorgeous (เลิศเลอ)	/									
	Grand (โอ้อ่า อลังการ)									/	
6. Romantic											
	Dreamy (งดงามเหมือนฝัน)	/									
	Soft (นุ่ม)										/
7. Natural											
	Mild (อ่อนๆ)										/
	Peaceful (ดูสงบ สบาย)				/						
	Pleasant (พึงพอใจ)				/						
8. Elegant											
	Tender (นุ่มนวล เบาๆ)										/
	Graceful (สง่างาม นุ่มนวล)	/									/
13. Clear											
	Light (สดใส สว่าง เปล่งปลั่ง)						/				





### วัตถุประสงค์ข้อที่ 3: เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลก ศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี

#### การวิจัยขั้นตอนที่ 4: สร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์ภณมีศึกษา 5 ภณมี

ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ผลการจากศึกษา 3 ส่วน ได้แก่ 1) พฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์ 2) บุคลิกภาพการสื่อสารของสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชัน ซี ต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบประกอบด้วยสองขั้นตอน คือ การกำหนดโจทย์สำหรับงานออกแบบ (Design Brief) และการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ในแต่ละขั้นตอนมีการผสมผสานแนวคิดจากปรภณโลกศาสตร์เข้ากับแนวโน้มการออกแบบที่ได้รับความนิยม โดยมีบุคลิกภาพการสื่อสาร 4 บุคลิกภาพหลักจากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์ อันได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural และ Elegant เป็นหลัก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยคัดเลือกแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 5 อันดับ ตามผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชัน ซี คือ Kidcore, Composition-Heavy Designs, Geometry, Dot Display Graphics และ Freehand Revival ซึ่งทั้งหมดได้รับการประเมินอยู่ในเกณฑ์ “มาก” ด้วยค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.52 ถึง 3.72 แนวโน้มเหล่านี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ใน 5 ภณมีศึกษา ดังต่อไปนี้

#### 1. ภณมีศึกษาที่ 1 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Kidcore

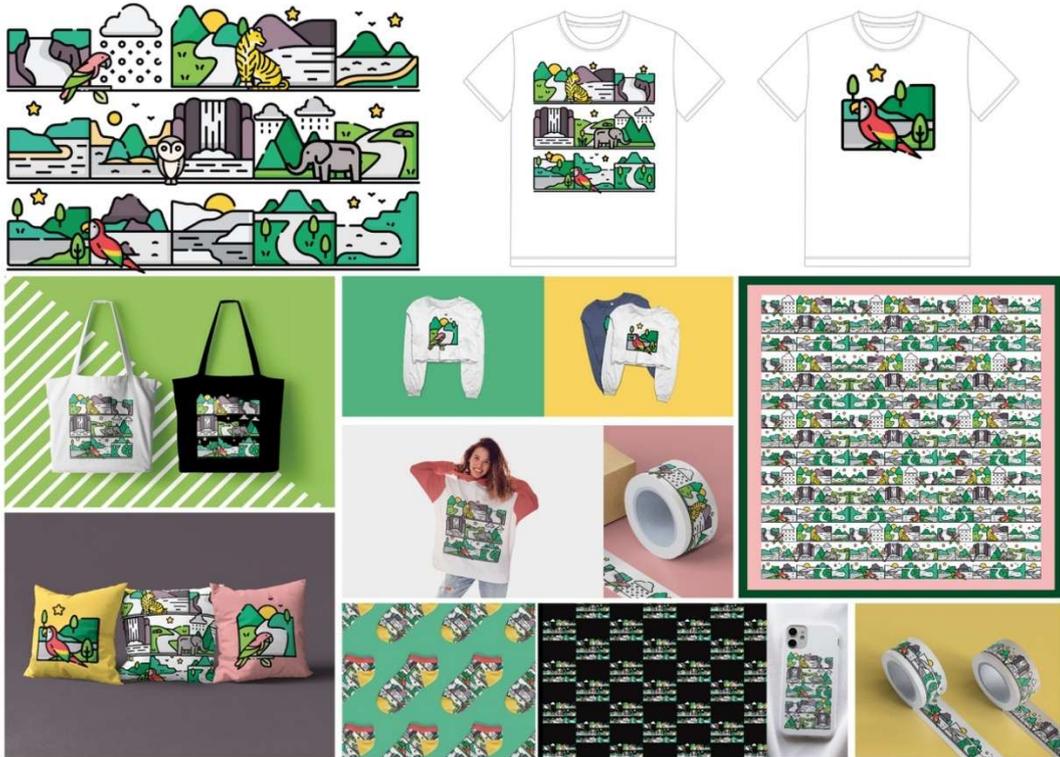


ภาพที่ 1 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเอเรชัน ซี แนวโน้ม Kidcore

ที่มา : ผู้วิจัย



### 2. กรณีศึกษาที่ 2 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Composition-Heavy Designs



ภาพที่ 2 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Composition-Heavy Designs  
ที่มา : ผู้วิจัย

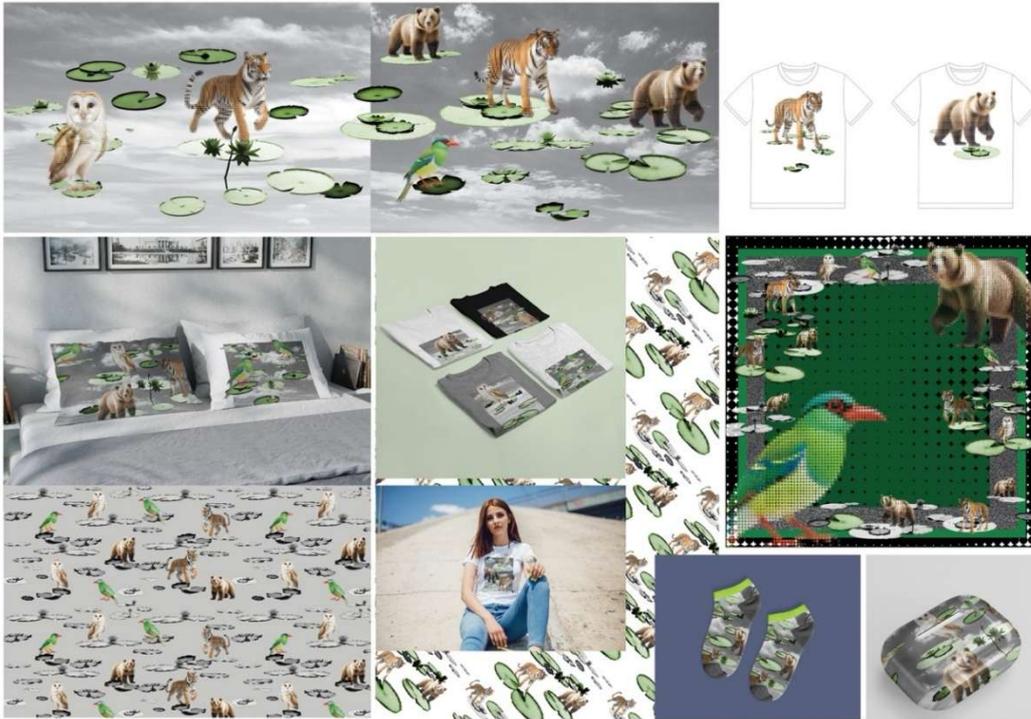
### 3. กรณีศึกษาที่ 3 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Geometry



ภาพที่ 3 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Geometry  
ที่มา : ผู้วิจัย

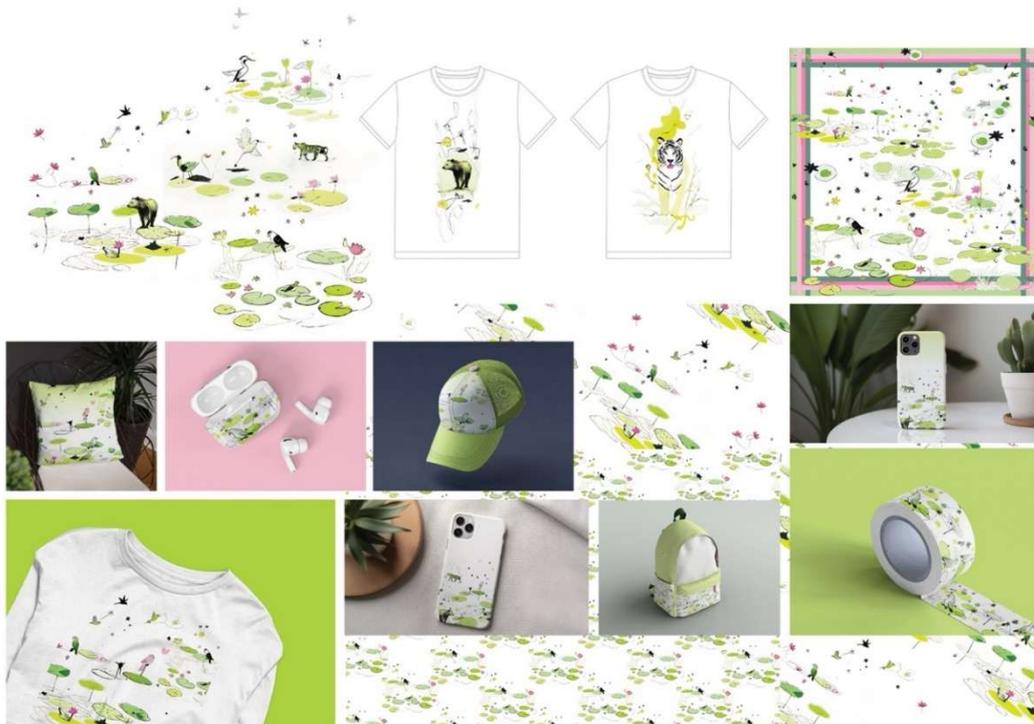


4. กรณีศึกษาที่ 4 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Dot Display Graphics



ภาพที่ 4 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Dot Display Graphics  
ที่มา : ผู้วิจัย

5. กรณีศึกษาที่ 5 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Freehand Revival



ภาพที่ 5 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Freehand Revival  
ที่มา : ผู้วิจัย



การวิจัยขั้นตอนที่ 5: ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา

การประเมินผลงานออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยบนสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชัน ซี ได้ดำเนินการผ่านการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับการใช้แบบสอบถาม โดยมีตัวแทนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 8 ราย ในการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์ที่ใช้แนวโน้มการออกแบบ 5 ชนิด โดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ โดยผลสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี สำหรับการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ 5 กรณีศึกษา มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ผลสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ 5 กรณีศึกษา

Graphic Design Trend	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
	5	4	3	2	1				
2024	5	4	3	2	1				
Kidcore	0	4	2	2	0	8	3.25	65	ปานกลาง
Composition-Heavy Designs	1	0	2	3	2	8	2.375	47.5	น้อย
Geometry	2	4	2	0	0	8	4	80	มาก
Dot Display Graphics	3	1	3	1	1	8	3.875	77.5	มาก
Freehand Revival	2	4	1	1	0	8	3.875	77.5	มาก

ผลการสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบกรณีศึกษา 5 กรณีพบว่า การออกแบบเรขศิลป์แนวทาง Geometry ได้รับความพึงพอใจสูงสุด ด้วยค่าเฉลี่ย 4.0 และร้อยละ 80 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับมาก รองลงมาคือ Dot Display Graphics และ Freehand Revival ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.875 และร้อยละ 77.5 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับมาก Kidcore ได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.25 และร้อยละ 65 ในขณะที่ Composition-Heavy Designs ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 2.375 และร้อยละ 47.5 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับน้อย

ผลการประเมินนี้สะท้อนให้เห็นถึงความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชัน ซี ในปี ค.ศ. 2024 ต่อการออกแบบเรขศิลป์แนวโน้ม Geometry ที่มีความเรียบง่าย เป็นระเบียบ และมีโครงสร้างชัดเจน เป็นที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในขณะที่รูปแบบการออกแบบที่มีความซับซ้อนและหลากหลายองค์ประกอบ อย่าง Composition-Heavy Designs ได้รับความนิยมน้อยที่สุด

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยเน้นกรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจเนอเรชัน ซี ได้ข้อค้นพบเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการวิเคราะห์แสดงถึงความหลากหลายของพิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาที่ปรากฏในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย ความหลากหลายเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้และเป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบและงานศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์ปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่องพบว่า การนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์มีบุคลิกภาพการสื่อสารร่วมกัน 6 ลักษณะ แบ่งเป็นบุคลิกภาพหลัก 4 ประการ ได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural, และ Elegant และบุคลิกภาพรอง 2 ประการ คือ Clear และ Romantic

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ในการประยุกต์ใช้พิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปรภณโลกศาสตร์ ในการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจเนอเรชัน ซี พบว่าผลงานที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มเป้าหมายคือการออกแบบที่ใช้แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 ในรูปแบบ Geometry

### อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพและความหลากหลายในการประยุกต์ใช้พิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบร่วมสมัย การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้ส่วนประกอบต่างๆของสวรรค์ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เพียงการใช้ตามประเพณีนิยม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของธนพล จุล



กะเสียน (2561) ซึ่งพบว่าส่วนประกอบต่างๆ (Elements) ของสวรรค์ที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีทั้งความคล้ายคลึงและความแตกต่างกัน โดยมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อและบริบทของยุคสมัย

2. ผลการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบ (Style) การนำเสนอพฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ขึ้นจากตำราวิชาจากปกรณ์โลกศาสตร์ พุทธศาสนาเถรวาทไทยในงานออกแบบและศิลปะร่วมสมัย พบว่ามีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย นอกเหนือจากรูปแบบประเพณีนิยม โดยรูปแบบการนำเสนอที่ต่างกัันนั้นมีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ เช่น เวลา สถานที่ วัฒนธรรม และกลุ่มเป้าหมาย ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของน้ำใส ตันติสุข (2020) ที่ศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของฉากสวรรค์ในภาพโอโจโยฉุสมัยเอโดะและภาพไตรภูมิสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยผลการศึกษายืนยันถึงอิทธิพลของบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์และนำเสนอแนวคิดสวรรค์ในงานศิลปะ

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำแนวคิดจากปกรณ์โลกศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสมัยใหม่ โดยยังคงรักษาเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้ และเปิดมุมมองให้นักออกแบบและศิลปินสามารถนำองค์ความรู้จากวรรณกรรมโบราณมาต่อยอดและพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะได้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาและพัฒนาการออกแบบที่ผสมผสานระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับความร่วมสมัยในบริบทอื่นๆ ต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2555). *ไตรภูมิภูมิกถา ฉบับถอดความ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). <https://pubhtml5.com/yqiq/gewi/>
- ธรรมปริษา (แก้ว), พระยา. (2520). *ไตรภูมิโลกวินิจฉดยภค ฉบับที่ 2 (ไตรภูมิฉบับหลวง) เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ชนพล จุลกะเสียน. (2561). *การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดจักรวาลวิทยาของวรรณกรรมประเภทไตรภูมิเพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิจัยร่วมสมัย*. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 4, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- น้ำใส ตันติสุข. (2563). การศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของฉากสวรรค์ในภาพโอโจโยฉุสมัยเอโดะและภาพไตรภูมิสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น. *วารสารอักษรศาสตร์*, 49(2), 136-159.
- ประกาศ เรื่อง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570). (1 พฤศจิกายน 2565). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 139 ตอนพิเศษ 258 ง.
- ปรีชา เกาทอง. (2557). แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 19(2), 5-11. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jar/article/view/241110>
- พระครูวิจิตรธรรมมาทร (เรียน ติสสุวิโส), สุวิน ทองปั้น, จรัส ลีกา และ อัจฉริยะ วงษ์คำชาว. (2562). การสังเคราะห์แนวคิดภพภูมิในพระไตรปิฎกที่ปรากฏในไตรภูมิพระร่วง. *วารสารบัณฑิตศึกษมหาจุฬาลงกรณแก่น*, 6(4), 427-438. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jg-mcukk/article/view/228780/162984>
- พระมหาสมจินต์ สมมาปญโญ. (2533). *นรกและสวรรค์ในพุทธปรัชญาเถรวาท* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- พระสิริมงคลอาจารย์. (2548). *จกกวาพทีปนี*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- พระสัทธรรมโฆษเถระ. (2528). *โลกบัญญัติ*. <https://www.finearts.go.th/nakhonsithammaratlibrary/view/26277-โลกบัญญัติ>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (14 พฤศจิกายน 2554). *ฉกามาพจรสวรรค์*. Legacy. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ฉกามาพจรสวรรค์-๑๔-พฤศจิกายน%23>
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2566). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 62). [https://www.watnyanaves.net/th/book\\_detail/267](https://www.watnyanaves.net/th/book_detail/267)
- Adobe Express. (2024, June 2). *Graphic design trends to look out for in 2024*. Adobe. <https://www.adobe.com/express/learn/blog/design-trends-2024#graphic-design-trends-to-look-out-for-in-2024>

- Booth, A., Papaioannou, D., & Sutton, A. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review*. SAGE
- Canva. (2023, December 21). The design trends you need to know about for 2024.  
<https://www.canva.com/newsroom/news/design-trends-2024/>
- Designboom. (2024, February 8). *10 inspiring graphic design trends for 2024: Perfect imperfections*.  
<https://www.designboom.com/design/vistaprint-spotlights-graphic-design-trends-2024-perfect-imperfections-02-08-2024/>
- Enchev, L. (2024). *Graphic design trends 2024 – The great reset*. Graphicmama  
<https://graphicmama.com/blog/graphic-design-trends-2024/>
- Freepik. (2024). *Design trends 2024*. <https://www.freepik.com/visual-trends-2024>
- Hakuhodo Institute of Life and Living ASEAN (HILL ASEAN). (2021). *Deep analysis of SynergiZers, the Gen Zers that make up around 24% of the ASEAN population*. [https://www.hakuhodo-global.com/wp\\_admin/wp-content/uploads/2021/04/RL210408\\_HILL-ASEAN-Forum2021\\_F.pdf](https://www.hakuhodo-global.com/wp_admin/wp-content/uploads/2021/04/RL210408_HILL-ASEAN-Forum2021_F.pdf)
- Itsnicethat. (2024, January 8). *Seven visual trends and how they'll unfold in 2024*.  
<https://www.itsnicethat.com/features/forward-thinking-visual-trends-080124>
- Kobayashi, S. (1992). *Color Image Scale*. Kodansha USA.
- McKinsey & Company. (2024, August 28). *What is Gen Z*. mckinsey.  
<https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-gen-z>



# การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง Rebranding Suan Sunandha Thai Dance in the Digital Age for the Performing Arts Industry

รติพัทธ์ ศิริพงษ์

Ratiphath siriphong

สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Performing Arts Department (Thai Dance), Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Jan 9, 2025 Revised : Jan 31, 2025 Accepted : Feb 15, 2025)

## บทคัดย่อ

การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรีแบรนด์ของหลักสูตรนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในบริบทของยุคดิจิทัล โดยการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรจะเน้นให้เห็นถึงการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในเรื่องของทักษะการแสดง การออกแบบ สร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมสู่ความต้องการในอุตสาหกรรมการแสดงสมัยใหม่ การวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินการวิจัยจากการศึกษา และวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ โดยผลการวิจัยพบว่า การรีแบรนด์เป็นกลยุทธ์สำคัญในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะในสาขาวิชาศิลปะการแสดงที่ต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดง การปรับปรุงภาพลักษณ์และโครงสร้างของหลักสูตรไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียน แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะการแสดง คือ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR (Augmented Reality) ในการฝึกซ้อมการแสดง ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาได้พัฒนาทักษะ ความสามารถ ตลอดจนเสริมสร้างความมั่นใจในการแสดง ทักษะการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง คือ การใช้โปรแกรมออกแบบและสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาสามารถพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัล และทักษะการบริหารจัดการการแสดง คือ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการโปรโมท และจัดการการแสดง ซึ่งจะช่วยเพิ่มการเข้าถึงผู้ชมและลดต้นทุนในการดำเนินการ โดยการรีแบรนด์ในมิติเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนถึงความสำเร็จ และแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรอย่างยั่งยืน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความพร้อมสู่งานอุตสาหกรรมแสดง และช่วยเพิ่มขีดความสามารถของศิลปะการแสดงไทยอันนำไปสู่เวทีระดับชาติและนานาชาติได้ต่อไป

**คำสำคัญ:** การรีแบรนด์, นาฏศิลป์ไทย, สวนสุนันทา, เทคโนโลยีดิจิทัล, อุตสาหกรรมแสดง

## ABSTRACT

Rebranding of Suan Sunandha Thai Dance in the Digital Age for the Performing Arts Industry is a qualitative research that aims to study the rebranding of the Thai Dance curriculum, Faculty of Fine Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, in the context of the digital age. The teaching and learning management of the curriculum emphasizes the development of students' potential in performing arts skills, performance design, creation, and performance management, so that students are ready for the demands of the modern performing arts industry. This research uses research methods from studying and analyzing documents, interviews, and observations. The results of the research found that rebranding is an important strategy in the development process of educational curricula, especially in the performing arts field that must respond to changes in society, technology, and the demands of the performing arts industry. Improving the image and structure of the curriculum not only increases the interest of learners, but also helps to improve the quality of teaching and learning in various aspects, such as performing skills, which are the integration of digital technology such as AR (Augmented Reality) in performance practice, which will help students develop skills, abilities, and build confidence in performing; creative performance design skills, which are the use of design programs and multimedia, which will help students develop creative works that are in line with the demands of audiences in



the digital age; and performance management skills, which are the use of digital platforms to promote and manage performances, which will increase audience access and reduce operating costs. Rebranding in these dimensions is important to reflect the success and guidelines for sustainable curriculum development. It also helps to prepare students for the performing arts industry and helps to increase the potential of Thai performing arts to reach national and international stages.

**Keywords :** Rebranding, Thai Dance, Suan Sunandha, Digital Technology, Performing Arts Industry

## บทนำ

นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะการแสดงที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชาติไทย สืบทอดกันมาหลายศตวรรษ โดยเป็นศิลปะแห่งการเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงอารมณ์ เรื่องราว และประวัติศาสตร์ผ่านท่ารำและดนตรีประกอบ ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อทุกมิติของชีวิต นาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถแข่งขันและดำรงอยู่ในอุตสาหกรรมการแสดงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

สาขาศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตบุคลากรด้านศิลปวัฒนธรรม ได้ดำเนินการพัฒนาและริแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล โดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษาให้ครอบคลุมทั้งในด้านการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการการแสดง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดงที่มีการแข่งขันสูง

การริแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย ไม่ได้เป็นเพียงแค่การปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างแนวทางใหม่ในการพัฒนาศิลปินที่สามารถปรับตัวเข้ากับสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มการแสดงที่เปลี่ยนแปลงไป โดยนักศึกษาต้องเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแสดงออก มีทักษะการออกแบบการแสดงให้มีความแปลกใหม่ ตลอดจนสามารถบริหารจัดการงานแสดงให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยอาศัยเครื่องมือดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญ ดังนั้น งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการริแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อให้เข้าใจถึงแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมกับอุตสาหกรรมแสดงยุคดิจิทัล และเพื่อสร้างแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการปรับตัวของนาฏศิลป์ไทยให้สามารถรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ควบคู่ไปกับการพัฒนาให้เข้ากับบริบทของสังคมร่วมสมัยได้ต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการริแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทาในยุคดิจิทัล
2. เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของการริแบรนด์ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง
3. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์ไทยที่ตอบสนองต่ออุตสาหกรรมแสดงในยุคดิจิทัล

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ริแบรนด์ หมายถึง กระบวนการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรเพื่อเพิ่มความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการในยุคดิจิทัล
2. ทักษะการแสดง หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดศิลปะผ่านการแสดงทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
3. การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง หมายถึง กระบวนการออกแบบผลงานการแสดงที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และความร่วมสมัย
4. การบริหารจัดการการแสดง หมายถึง การวางแผนและจัดการด้านการผลิต การตลาด และการดำเนินงานในกิจกรรมการแสดง
5. เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง เครื่องมือและระบบที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนและการจัดการศิลปะการแสดง เช่น ระบบออนไลน์และสื่อมัลติมีเดีย



## ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ซึ่งเน้นการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์การเรียนการสอน และการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความแม่นยำและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์ไทยให้มีความทันสมัยและตอบโจทย์ต่อความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการวิจัย ดังต่อไปนี้

### ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

- 1) กลุ่มอาจารย์และกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง
- 2) กลุ่มนักศึกษา ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เพื่อวิเคราะห์ทัศนคติและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากการปรับปรุงหลักสูตร
- 3) กลุ่มผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการแสดง ได้แก่ ศิลปิน นักออกแบบการแสดง และผู้บริหารในอุตสาหกรรมการแสดง

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย มีดังนี้

- 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก มีคำถามที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร การปรับปรุงการเรียนการสอน และผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) แบบสังเกตการณ์ โดยใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา การฝึกซ้อมการแสดง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดง
- 3) การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis): ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรนาฏศิลป์ไทย เทรนด์ของอุตสาหกรรมแสดง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ มีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) การสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่
  - 1.1) ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับอาจารย์ นักศึกษา สาขาศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการแสดง
  - 1.2) ใช้การบันทึกเสียงและจดบันทึกเนื้อหาสำคัญ
- 2) การสังเกตการณ์ ได้แก่
  - 2.1) เข้าร่วมสังเกตการณ์ในห้องเรียน และการฝึกซ้อมของนักศึกษา
  - 2.2) บันทึกพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของนักศึกษาในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3) วิเคราะห์เอกสาร ได้แก่
  - 3.1) ศึกษาแนวทางการพัฒนา และปรับปรุงหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
  - 3.2) วิเคราะห์กรณีศึกษาของสถาบันการศึกษาอื่น ที่มีแนวทางการเรียนการสอนในลักษณะเดียวกัน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะถูกระบุโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์เปรียบเทียบ (Comparative Analysis) โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) การถอดความการสัมภาษณ์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาถอดความ และจัดหมวดหมู่ตามประเด็นหลัก
- 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา โดยค้นหารูปแบบ แนวโน้ม และประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงผลกระทบของการรีแบรนด์ต่อทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการการแสดง
- 3) การเปรียบเทียบข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่แม่นยำและสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตร



### ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

งานวิจัยนี้ มีการตรวจสอบข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือ โดยใช้วิธี Triangulation ซึ่งเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ได้แก่

- 1) การตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลหลายกลุ่ม เช่น อาจารย์ นักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม
- 2) การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Member Checking) โดยให้ผู้วิจัยนำผลการสัมภาษณ์เบื้องต้นกลับไปตรวจสอบกับผู้ให้ข้อมูลเพื่อยืนยันความถูกต้อง
- 3) การใช้ข้อมูลจากหลายแหล่ง (Data Source Triangulation) เช่น ข้อมูลสัมภาษณ์ ข้อมูลการสังเกต และการวิเคราะห์เอกสาร

### ผลการวิจัย

พบว่า การรีแบรนด์เป็นกลยุทธ์สำคัญในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะในสาขาวิชาศิลปะการแสดงที่ต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดง ซึ่งกระบวนการรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์แนวโน้มอุตสาหกรรมการแสดงและความต้องการของตลาด ได้แก่
  - 1.1) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมการแสดงและพฤติกรรมของผู้ชมในยุคดิจิทัล
  - 1.2) วิเคราะห์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการแสดง เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้ตรงกับแนวโน้มของการจ้างงาน
- 2) การออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่
  - 2.1) ปรับปรุงโครงสร้างหลักสูตรให้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน
  - 2.2) บูรณาการการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อฝึกฝนทักษะการแสดง
- 3) การพัฒนาทักษะด้านการแสดง การออกแบบ และการบริหารจัดการ ได้แก่
  - 3.1) การเพิ่มเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคนิคการแสดงผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การใช้ Augmented Reality (AR)
  - 3.2) ส่งเสริมการออกแบบการแสดง โดยการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียและเครื่องมือเทคโนโลยี
  - 3.3) พัฒนาทักษะด้านการบริหารจัดการการแสดง โดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการบริหารงาน
- 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประเมินผล ได้แก่
  - 4.1) การประสานความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมแสดงเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกประสบการณ์จริง
  - 4.2) นำระบบวิเคราะห์ข้อมูลมาประเมินผลกระทบของการเรียนการสอนที่มีต่องานอุตสาหกรรมแสดง
  - 4.3) ปรับปรุงหลักสูตรตามผลการวิเคราะห์เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของตลาดงานอุตสาหกรรมแสดง

โดยกระบวนการรีแบรนด์ดังกล่าวข้างต้น ถือเป็นงานดำเนินการทำให้หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ มีความทันสมัย สามารถตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรมแสดง และทำให้นักศึกษามีความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานด้านการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคง

นอกจากนี้ การปรับปรุงภาพลักษณ์และโครงสร้างของหลักสูตรไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียน แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง ซึ่งการวิเคราะห์ผลกระทบของการรีแบรนด์ในมิติเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนถึงความสำเร็จและแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรได้อย่างยั่งยืน โดยการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนตลอดหลักสูตร ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะ มีความพร้อมสู่งานอุตสาหกรรมแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสรุปได้ดังนี้

#### ทักษะการแสดง ได้แก่

- 1) การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาสามารถฝึกซ้อมได้ทุกที่ ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนทักษะการแสดงให้ดียิ่งขึ้น
- 2) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสริมจริง (Augmented Reality - AR) มาเป็นเครื่องมือให้การช่วยฝึกซ้อมการแสดง ทำให้นักศึกษามีความเข้าใจในบริบทของการแสดงที่สมจริงมากขึ้น



- 3) การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล จะช่วยให้สามารถนำเสนอผลงานการแสดงในรูปแบบใหม่ เช่น การแสดงผ่านไลฟ์สตรีมและ VDO on Demand ซึ่งช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและรับข้อเสนอแนะได้อย่างรวดเร็ว

#### การออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ได้แก่

- 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยเพิ่มมิติของการออกแบบแสง สี เสียง และองค์ประกอบทางศิลปะให้สมจริงและทันสมัยมากขึ้น นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรมออกแบบเวที การฉายภาพโฮโลแกรม และระบบเสียงรอบทิศทางมาประยุกต์ใช้กับการแสดง
- 2) การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบการแสดง ทำให้สามารถสร้างประสบการณ์แบบ Interactive ให้กับผู้ชม เช่น การแสดงที่มีการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ผ่านอุปกรณ์ smart device
- 3) การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบดิจิทัล เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถพัฒนาและเผยแพร่ผลงานด้านการแสดงไปยังเวทีระดับสากลได้ง่ายขึ้น โดยผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, TikTok และแพลตฟอร์มในรูปแบบสตรีมมิ่ง

#### การบริหารจัดการการแสดง ได้แก่

- 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ช่วยให้กระบวนการจัดการการแสดงมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้ระบบขายบัตรการแสดงออนไลน์ การโปรโมตการแสดงผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย และการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้ชมผ่าน Big Data
- 2) การจัดการโครงการกิจกรรมการแสดง สามารถทำได้สะดวกขึ้น ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์การบริหารงานอีเวนต์ เช่น การใช้โปรแกรมวางแผนงาน ระบบติดตามงบประมาณ และเครื่องมือวิเคราะห์การตลาดดิจิทัล
- 3) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ช่วยให้สามารถปรับปรุงรูปแบบการจัดการพื้นที่การแสดง เช่น การใช้เทคโนโลยี smart เวที ที่สามารถปรับเปลี่ยนฉากการแสดง และการจัดแสงการแสดง ได้แบบอัตโนมัติ

การริแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล จึงช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงสามารถผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถ มีความพร้อมสำหรับอุตสาหกรรมการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

#### อภิปรายผล

การริแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล ส่งผลกระทบบ่อยอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ในมิติต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการแสดง การริแบรนด์หลักสูตรโดยการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอนส่งผลให้กระบวนการฝึกฝนทักษะการแสดงของนักศึกษามีความก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1.1 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการฝึกซ้อม โดยนักศึกษสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น เทคโนโลยีโลกเสมือน (Augmented Reality (AR)) เพื่อจำลองการฝึกซ้อมในสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริง ช่วยให้เข้าใจลักษณะของเวที องค์ประกอบการแสดง และมุมมองของผู้ชมได้ดีขึ้น

1.2 การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยการใช้วิดีโอสอนแบบ On-Demand และการสตรีมมิ่งสดช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงองค์ความรู้ได้ตลอดเวลา ทำให้สามารถฝึกฝนและพัฒนาทักษะการแสดงของตนเองได้โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา

1.3 การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการแสดง โดยการใช้อุปกรณ์บันทึกการเคลื่อนไหว (Motion Capture Technology) ทำให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของตนเองแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยให้ปรับปรุงทักษะการแสดงให้มีความแม่นยำและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง โดยได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ทันสมัยและมีความเป็นนวัตกรรมมากขึ้น โดยมีผลกระทบที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบฉากและเวที เทคโนโลยีการออกแบบสามมิติ (3D Modeling) และโปรแกรมการฉายภาพเพื่อสร้างมิติ (Projection Mapping) ช่วยให้ผู้สร้างสามารถสร้างฉากการแสดงที่เสมือนจริงและมีความหลากหลายมากขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรจริงที่มีต้นทุนสูง

2.2 การสร้างประสบการณ์แสดงแบบดิจิทัล โดยการแสดงที่ผสมผสานสื่อดิจิทัล เช่น โฮโลแกรม (Hologram) และแอนิเมชัน (Animation) ดิจิทัล ช่วยให้ผู้ชมสามารถดูการแสดงในรูปแบบที่แปลกใหม่และสามารถดึงดูดผู้ชมรุ่นใหม่ได้



2.3 การออกแบบการแสดงแบบ Interactive โดยการใช้เทคโนโลยี AI และ IoT (Internet of Things) ทำให้สามารถพัฒนาการแสดงที่ตอบโต้กับผู้ชมได้ เช่น การแสดงที่เปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม หรือการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ

3. การบริหารจัดการการแสดง การบริหารจัดการการแสดงในยุคดิจิทัลได้รับการปรับปรุงให้มีความสะดวก รวดเร็ว และแม่นยำมากขึ้น โดยมีผลกระทบสำคัญ ได้แก่

3.1 การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการตลาดการแสดง โดยการนำโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Facebook Live, YouTube, TikTok มาช่วยโปรโมตการแสดง ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น และเพิ่มโอกาสทางการตลาดมากขึ้น

3.2 การใช้ระบบขายบัตรออนไลน์และระบบวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม โดยการนำระบบจำหน่ายบัตรแบบดิจิทัล เช่น โปรแกรมจำหน่ายตั๋ว (Ticketing Platforms) มาช่วยในการบริหารจัดการการขายบัตร รวมถึงการใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ชม ช่วยให้เห็นแนวโน้มการตลาดได้อย่างแม่นยำ

3.3 การจัดการทรัพยากรและโลจิสติกส์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยระบบ การจัดการอัจฉริยะ (Smart Venue Management) ช่วยในการบริหารจัดการเวที การจัดแสง และการใช้พื้นที่สำหรับการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.4 การสร้างรายได้จากคอนเทนต์ดิจิทัล โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้วิธีสร้างรายได้ผ่าน การขายวิดีโอการแสดงในรูปแบบดิจิทัล NFT (Non-Fungible Tokens) หรือการสตรีมมิ่งแบบสมัครสมาชิก ซึ่งเป็นช่องทางรายได้ใหม่ในอุตสาหกรรมการแสดงยุคดิจิทัล

จากการศึกษาขั้นตอนกระบวนการ และการวิเคราะห์ผลกระทบต่อกรณีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญใน 3 มิติหลัก ได้แก่ การพัฒนาทักษะการแสดงโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ถือเป็นเครื่องมือช่วยให้การฝึกซ้อมการแสดงนั้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงที่มีนวัตกรรมใหม่ๆ เช่น การใช้ภาพเสมือน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้ตลอดจน การบริหารจัดการการแสดงที่มีประสิทธิภาพโดยประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลซึ่งผลกระทบเหล่านี้ ทำให้หลักสูตรฯ สามารถผลิตนักศึกษาสู่การเป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมสำหรับงานด้านอุตสาหกรรมการแสดงยุคใหม่ ที่ต้องการบุคลากรที่สามารถปรับตัว และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน ตลอดจนการดำเนินงาน โดยการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ไม่เพียงแต่จะช่วยให้นาฏศิลป์ไทยยังคงดำรงอยู่ในโลกสมัยใหม่ได้เท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มโอกาสทางอาชีพ และขยายขอบเขตของศิลปะการแสดงไทยให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

#### ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มการฝึกอบรมเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับนักศึกษาและคณาจารย์เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็น
2. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมการแสดงเพื่อเพิ่มโอกาสในการฝึกงานและการจัดแสดงผลงาน
3. พัฒนาหลักสูตรที่เน้นการสร้างสรรค์และการจัดการการแสดงในบริบทสากล

#### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2564). การพัฒนาศิลปะการแสดงในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักวัฒนธรรม.
- ธีรวิทย์, ศ. (2565). การบริหารจัดการการแสดงในยุคดิจิทัล. *วารสารการแสดงไทยศึกษา*, 12(2), 45-60.
- ประภัสสร, ช. (2564). การใช้เทคโนโลยีในงานแสดงนาฏศิลป์. *วารสารศิลปกรรมศึกษา*, 8(3), 88-101.
- สมจิตต์, พ. (2563). แนวทางการพัฒนาทักษะการแสดงร่วมสมัย. *วารสารการศึกษาศิลปะ*, 10(1), 22-35.
- เจริญชัย, ก. (2565). การรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงในยุคดิจิทัล. *วารสารการจัดการวัฒนธรรม*, 14(4), 112-126.
- สุรัชย์, ส. (2564). การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อผู้ชมยุคดิจิทัล. *วารสารนาฏศิลป์ไทย*, 9(3), 56-69.



## การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

### Product innovation design from waste materials from water hyacinth weaving. to promote the development of community products

ยูวดี พรธารพงษ์<sup>1</sup>, บุศรินทร์ มั่นวิชาชัย<sup>2</sup>

Yuvadee Phontharaphong<sup>1</sup>, Busarin Munvichachai<sup>2</sup>

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received : Apr 22, 2025 Revised : Jun 17, 2025 Accepted : Jun 18, 2025)

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา 2) เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา 3) เพื่อสร้างแนวทางออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสม (Mixed Method) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มจักสานเรื่องกระบวนการจักสาน ประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสาน วิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า เศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือจากการจักสาน มีปริมาณที่เยอะสามารถนำกลับมาทำประโยชน์ได้ ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสาน ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน รูปแบบที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา คือ รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.48 ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.46 ลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.31 ภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 จากแบบสอบถามมีความเห็นด้านรูปแบบความสวยงาม ด้านการใช้ประโยชน์ ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเห็นชอบต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์มาก คือ รูปแบบที่ 2 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เพื่อการผลิตและการนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพ สามารถนำประโยชน์จากวัสดุเหลือทิ้งเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และสามารถตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานผักตบชวาเพื่อเพิ่มมูลค่าให้มีความสวยงามและแปลก น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

แนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เป็นการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งซึ่งเป็นปัญหากับสิ่งแวดล้อม และเป็นแนวทางในสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามความต้องการและต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนจักสานผักตบชวา เพื่อประโยชน์ของชุมชน

**คำสำคัญ :** เศษวัสดุเหลือทิ้งผักตบชวา/ จักสานผักตบชวา/ ผลิตภัณฑ์ชุมชน

<sup>1</sup>ยูวดี พรธารพงษ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.086 1240 823, e-mail : yuvadee.s@rmutp.ac.th



## ABSTRACT

This research aims to 1) study the leftover materials from the weaving of water hyacinth. 2) to design innovative products from the leftover materials of water hyacinth weaving. 3) to create guidelines for designing innovative products from leftover materials of water hyacinth weaving using a Mixed Method research approach, combining qualitative and quantitative research methods. Data is collected from the weaving group regarding the weaving process, and product satisfaction is assessed with a questionnaire about the products made from the leftover materials. Data is analyzed using basic statistical methods. The research findings indicate that the leftover water hyacinth material from the weaving process is abundant and can be repurposed. The results of the product satisfaction evaluation, with 50 respondents, show that the most suitable product design from the leftover materials is Design 2, with a high suitability rating (average score 4.48). The second-highest rated design is Design 1 (average score 4.46), and the third is Design 3 (average score 4.31). Overall, all three designs have a high suitability level with an average score of 4.41. The feedback on the aesthetics, functionality, and the incorporation of local wisdom in the designs showed strong approval for Design 2 (average score 4.48). This design is deemed suitable for developing a prototype product from the leftover materials of water hyacinth weaving for production and further use in entrepreneurship. The findings suggest that the leftover materials can be utilized to add value to the products, and decorative elements can be incorporated to enhance their beauty, making them more unique and attractive.

The concept behind designing products from leftover materials from the weaving of water hyacinth is to address environmental concerns and offer a solution by creating community products that meet local needs. It also aims to expand the market for woven water hyacinth products, benefiting the community.

**Keywords :** Water hyacinth waste materials/ Water hyacinth wickerwork / Community Products

## บทนำ

งานจักสานถือว่าเป็นศิลปชาวบ้านหรืองานหัตถกรรมพื้นเมืองที่มีอยู่ทุกภาคของไทยจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นตลอดจนทรัพยากรที่อยู่ในชุมชนและธุรกิจชุมชนที่เกิดจากครอบครัวและชุมชนล้วนมาจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นจนกลายเป็นรากฐานของชาติจนเป็นธุรกิจระดับโลก ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นจะสามารถสืบสานต่อไปได้ก็ต้องเนื่องมาจากความเข้มแข็งของชุมชนเอง (วัฒนา บรรเทิงสุข. 2546 :4) หัตถกรรมเครื่องจักสานจากผักตบชวานับเป็นภูมิปัญญาที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าการใช้ประโยชน์จากวัสดุทางธรรมชาติที่ไม่มีคุณค่าเป็นวัชพืชที่ต้องกำจัดทำลายทิ้ง ภาครัฐบาลและเอกชนหาวิธีการกำจัดผักตบชวาจากแหล่งน้ำธรรมชาติ ผักตบชวานับว่าเป็นการนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาใช้ในการดำรงชีวิตแบบพึ่งพาอาศัยกันและได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ซึ่งประชาชนในแต่ละภูมิภาคจะประกอบอาชีพหลักแตกต่างกันตามพื้นที่หรือภูมิสำเนาที่ตนเองอาศัยอยู่ เช่น ทำนา ทำสวน ทำไร่ เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น ขณะเดียวกันการที่มีแม่น้ำหลายสายรวมถึงคลองชลประทานไหลผ่านพบว่ามีผักตบชวาซึ่งเป็นพืชน้ำที่มีการแพร่ขยายพันธุ์อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณมากล้นแม่น้ำลำคลอง ก่อให้เกิดปัญหาเกิดขวางทางระบายน้ำ เกิดปัญหาน้ำเน่าเสีย ส่งผลกระทบต่อสัตว์น้ำและชาวบ้านที่อาศัยอยู่ (ณฤติกา ทรัพย์พวง, 2564 : 408) การหาแนวทางในการนำผักตบชวามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ก็สามารถนำมาใช้ได้หลายลักษณะ เช่น เป็น อาหารสัตว์ ผลิตก๊าซชีวภาพ ผลิตปุ๋ยหมัก ทำให้สามารถเปลี่ยนวัชพืชที่ไม่มีคุณค่าให้เป็นพืชเศรษฐกิจ สร้างการกระจายรายได้สู่ประชาชนในชนบทเป็นอย่างดีและเป็นการช่วยลดมลภาวะทางน้ำอีกทางหนึ่งด้วย ผลผลิตจากผักตบชวานับว่าเป็นการสร้างรายได้แก่ผู้ประกอบการเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะต้นทุนการผลิตค่อนข้างต่ำ เนื่องจากใช้วัสดุส่วนใหญ่จากธรรมชาติ งานหัตถกรรมจักสานเป็นส่วนหนึ่งคนไทยที่รู้จักการประดิษฐ์เครื่องจักสานนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหลาย ๆ ชนิด ดังนั้นการทำผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานจากผักตบชวาจึงไม่ใช่เรื่องยากมากนัก ผลผลิตจึงมีลักษณะเฉพาะแสดงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ มีเอกลักษณ์โดยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสร้างสรรค์งานผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความประณีต สวยงาม สามารถทำตามรูปแบบที่ลูกค้าต้องการได้ มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถทำการผลิตได้หลายรูปแบบ เช่น กระเป๋า ตะกร้า ของใช้ภายในบ้าน ปัจจุบันทางกลุ่มจักสานผักตบชวาได้รับงานตามสั่งมีการต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ มีทักษะในการจักสานผลิตภัณฑ์ที่ละเอียด สวยงาม โดยการ



สานวลคล้ายต่างๆ มีความเชี่ยวชาญการจักสานผักตบชวามีการพัฒนาคล้าย มีความประณีตในการสาน (ยูวดี พรธราพงศ์, 2567: 55) ผลัดกันจึงเป็นที่นิยมของตลาด

จากการศึกษาการผลิตผักตบชวามีการพัฒนาคล้าย ด้วยฝีมือของช่างสานในชุมชนที่มีความประณีต สวยงามจึงเป็นที่ต้องการของตลาดการผลิตผักตบชวามีการพัฒนาคล้ายของชุมชนจึงมีปริมาณมาก ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์วัสดุผักตบชวาที่ทิ้งจากการจักสาน เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมวัสดุเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานผักตบชวา คือ เศษผักตบชวาหลังจากกระบวนการสาน จะมีการตัดด้านโคนและปลายของเส้นผักตบที่สานเพื่อเก็บงานจักสานให้เป็นระเบียบ ส่วนที่ต้องทิ้งถ้าทิ้งไปจะเป็นขยะและถ้ามีจำนวนมากก็อาจจะเป็นปัญหาต่อสภาพแวดล้อมได้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาค้นคว้าการนำเศษผักตบชวาส่วนที่เหลือนำมาสร้างประโยชน์ นำมาออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา
3. เพื่อสร้างแนวทางออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

### ระเบียบวิธีวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มจักสานผักตบชวา และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 65 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มจักสานผักตบชวา จำนวน 10 คน-นักท่องเที่ยวเข้ามาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา จำนวน 40 คน

ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างรวมจำนวน 50 คน เพื่อสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจักสานผักตบชวา
2. แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานการออกแบบ

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ เอกสารข้อมูล วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

2. ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษาคือ

2.1 สังเกตการณ์ โดยสังเกต เพื่อรวบรวมข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

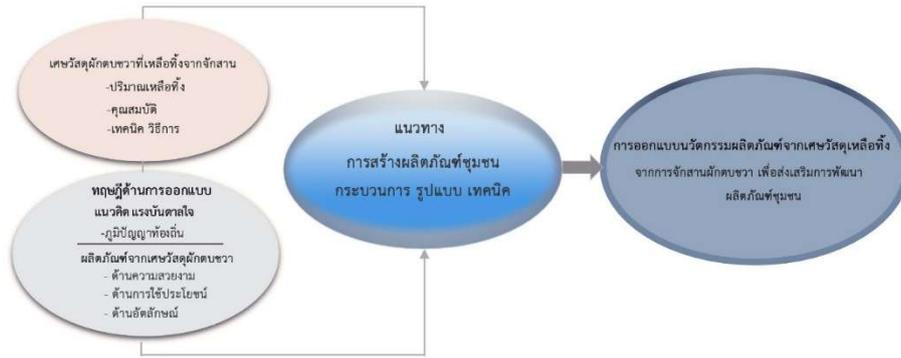
2.2 สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในเขตพื้นที่ โดยสนทนาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยสนทนาในขอบเขต

ที่ระบุไว้ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.3 บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

#### สมมติฐานงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนนี้ มีแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : ยูวดี พรธาราพงศ์ (2566)

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กระบวนการวิเคราะห์จากที่ได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

#### 1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหาจะทำวิเคราะห์ข้อมูลโดยทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนกระบวนการจักษุสถาน ปริมาณเศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือจากกระบวนการจักษุสถานเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่

#### 2 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาข้อมูลในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือในการทำงานวิจัยแบบสัมภาษณ์ แล้วนำผลสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้านรูปแบบขั้นตอนการออกแบบ ได้คัดเลือกรูปแบบและทำการพัฒนารูปแบบ 3 รูปแบบที่ตรงตามความต้องการของชุมชน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 1) ด้านรูปแบบ ความสวยงาม สามารถแสดง รูปแบบแปลกใหม่ รูปแบบโดดเด่น น่าสนใจ
- 2) ด้านการใช้ประโยชน์ สามารถแสดง ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไป

ต่อยอดผลิตภัณฑ์

- 3) ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์และแสดงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 3 วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์

การวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในงานวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีการสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยมีการคำนวณค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อช่วยในการตีความข้อมูลที่ได้จากการประเมิน ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลจะพิจารณาผลลัพธ์จากคะแนนเฉลี่ยของแต่ละประเด็นในแบบประเมิน โดยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 100)

- 4.51 – 5.00 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

## ผลการวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน มีผลการศึกษาดังต่อไปนี้

### 1. ผลการศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

จากการศึกษาวัสดุผักตบชวาปริมาณที่เหลือทิ้งจากการจักสาน มีจำนวนมากทั้งเป็นแบบสดและแบบแห้ง ในส่วนที่เหลือแบบแห้งจะมีส่วนที่สมบูรณ์คือมีลักษณะเป็นท่อน ๆ จะนำไปใช้เป็นวัสดุกันกระแทก และถ้าในส่วนที่เป็นเศษเล็กๆ ก็จะนำไปทิ้งกลายเป็นขยะไป ขั้นตอนการจักสานเริ่มตั้งแต่การเก็บผักตบชวาจากคลอง เพื่อทำการนำมาตากแห้งสำหรับการจักสานจนเสร็จจะเหลือเศษผักตบชวา อยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ขั้นตอนการเก็บผักตบชวาจากคลองเพื่อนำมาคัดเลือกให้ได้ลำต้นที่มีขนาดยาวประมาณ 40-60 cm ส่วนเหลือตัดทิ้งระหว่างการคัดเลือก ลักษณะเศษผักตบชวาที่ได้คือ ปลายใบ และลำต้นที่ไซ้ไม่ได้มีรอยชำไม่สมบูรณ์
2. ขั้นตอนการสาน จะมีลักษณะเศษผักตบชวาเป็นท่อนสั้นๆ เหลือจากการตัดทิ้งระหว่างการสาน เป็นส่วนที่ตัดทิ้ง ท่อนจะเล็ก และสั้นมาก



ภาพที่ 2 เศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน  
ที่มา : ยูวดี พรธารางค์ (2566)

จากการวิเคราะห์รูปแบบของเศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน ส่วนที่ทิ้งมี 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1 ปลายก้านผักตบชวาเป็นส่วนที่มีขนาดเล็กไม่สามารถนำมาสานได้ นำมาทำผลิตภัณฑ์ของตกแต่งได้โดยใช้ลักษณะท่อนเล็กนำมาตกแต่งในตัวผลิตภัณฑ์เพื่อหารูปแบบใหม่ๆ ส่วน ลักษณะที่ 2 ใบสดและก้านแห้งที่ตัดทิ้ง วิธีการ คือการนำเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานในส่วนของก้านใบ ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้ประโยชน์อะไรไม่ได้จึงนำมาทำกระดาษจากเศษผักตบชวา



ภาพที่ 3 กระดาษจากเศษผักตบชวาที่เหลือจากกระบวนการจักสาน  
ที่มา : ยุวดี พรธาราพงศ์ (2566)

#### วิธีการทำกระดาษเศษผักตบชวา

1. การเตรียมวัตถุดิบ เริ่มจากนำผักตบชวาแห้ง หรือเศษผักตบชวาที่สดที่เหลือจากกระบวนการจักสาน มาแยกสิ่งสกปรกออกจากวัตถุดิบที่จะใช้ต้มเยื่อ แล้วล้างน้ำให้สะอาดก่อนนำไปต้ม
2. การต้มเยื่อผักตบชวา ใช้ได้ทั้งแบบสดและแบบแห้ง ก่อนต้มวัตถุดิบควรนำไปแช่น้ำไว้ 1 คืน เพื่อให้การต้มสามารถย่อยสลายได้ดีขึ้นและยังช่วยล้างเอาสิ่งสกปรกออก ส่วนผสมก่อนต้มใช้ผักตบชวาแห้งและสด 5 กก. ใช้สารโซเดียมไฮดรอกไซด์ (โซดาไฟ) ปริมาณ 500 กรัม (โซดาไฟ) ผสมน้ำ 10 ลิตร ขั้นตอนการต้มใช้ระยะเวลาในการต้ม ประมาณ 3 ชั่วโมง จนกระทั่งเศษผักตบชวาเปื่อยยุ่ย และแยกออกจากกัน



ภาพที่ 4 การต้มเนื้อเยื่อจากเส้นใยผักตบชวา  
ที่มา : ยุวดี พรธาราพงศ์ (2566)

การทำแผ่นกระดาษ โดยเป็นการแยกเยื่อและน้ำออกจากกัน เมื่อน้ำแยกออกจากเยื่อแล้วเส้นใยในเยื่อจะประสานตัวยึดติดกันเป็นแผ่นตามขนาดของตะแกรงกรอบไม้ที่ใช้ผลิต ในขั้นตอนนี้จะได้แผ่นกระดาษเปียก หรือเรียกว่า แผ่นเปียก การนำเยื่อมาขึ้นรูปเป็นแผ่นกระดาษสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. การทำแผ่นกระดาษแบบซ้อน หรือแบบตัก วิธีนี้เหมาะสำหรับการผลิตกระดาษแบบบาง มีข้อดีคือสามารถผลิตได้รวดเร็วครั้งละมาก ๆ เนื่องจากไม่ต้องเสียเวลาปรับความสม่ำเสมอของกระดาษที่ละแผ่น เพราะน้ำเยื่อที่ใช้จะมีความชื้นค่อนข้างต่ำ การตักเนื้อเยื่อในการทำแผ่นกระดาษสามารถตักได้ต่อเนื่องครั้งละหลายแผ่น
2. การทำแผ่นกระดาษแบบตะเาะ เป็นการทำกระดาษอีกแบบหนึ่งที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกัน ด้วยการชั่งน้ำหนักเนื้อเยื่อที่จะใช้ผลิตกระดาษก่อนแล้วค่อยทำแผ่น ขนาดของกระดาษที่ใช้ทั่วไปจะมีขนาด 55 x 80 เซนติเมตร



ภาพที่ 5 การทำแผ่นกระดาษ  
ที่มา : ยูวดี พรธาราทพงศ์ (2566)

การตากแดดโดยอาศัยความร้อนจากแสงแดดเป็นวิธีที่ประหยัดโดยนำตะแกรงที่น้ำไหลออกจากเยื่อหมดแล้วตั้งเอียง 45 องศา หันด้านที่มีกระดาษเข้าหาแสงแดด วางพียงกันหันหลังพียงกัน กระดาษจะแห้งเร็วหรือช้า ขึ้นอยู่กับสภาพของอากาศและความหนาของกระดาษด้วยโดยปกติจะแห้งในเวลา 2-3 ชั่วโมง



ภาพที่ 6 การตากกระดาษจากเศษผักตบชวา  
ที่มา : ยูวดี พรธาราทพงศ์ (2566)

เทคนิคการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือจากกระบวนการจักสาน ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ วิธีที่ 1. การใช้พื้นผิวของลำต้นผักตบชวานำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หรือตกแต่งผลิตภัณฑ์  
วิธีที่ 2. การใช้เศษผักตบชวาเพื่อทำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวา แล้วนำมาสร้างผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หรือตกแต่งผลิตภัณฑ์

## 2. ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานผักตบชวา

วิเคราะห์ข้อมูลในด้านแนวคิดที่ผู้วิจัย ผ่านการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนำไปสู่การศึกษาคุณสมบัติของวัสดุเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานผักตบชวา ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างผลงาน 3 แนวคิดดังนี้

### 1). แนวความคิดด้านรูปแบบ

- การออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ใช้เศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือจากการจักสาน รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน แสดงออกถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การออกแบบจะกำหนดให้มีการผสมผสานคุณค่าของความงามทางศิลปะ รูปแบบมีความสวยงาม ความแปลกใหม่ สามารถตกแต่งบ้าน

## 2). แนวความคิดด้านความสวยงาม

- แนวคิดเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ สำหรับผู้บริโภค สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์
- ผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม นำมาเป็นองค์ประกอบในสัดส่วนของผลงานเพื่อสร้างให้ผลิตภัณฑ์มีจุดเด่น แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของหัตถกรรมจักสานผักตบชวา

## 3). แนวความคิดด้านการใช้งาน

- หลักการออกแบบแสดงความเป็นอัตลักษณ์ให้กับตัวผลิตภัณฑ์ โดยเป็นผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชน สามารถใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวาได้คุ้มค่า



ภาพที่ 7 ผลิตภัณฑ์กรอบรูป รูปแบบที่ 1

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

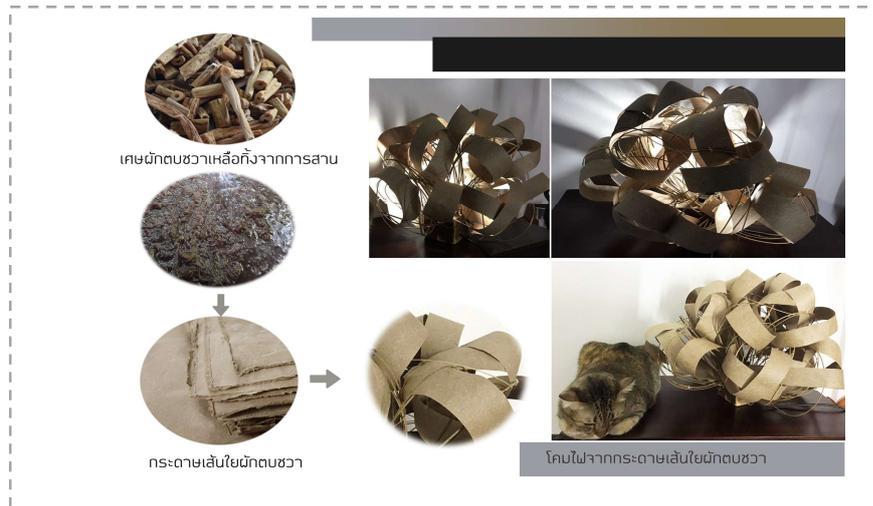
แนวความคิดด้านรูปแบบ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็กรอบรูปของประดับตกแต่งที่นำเส้นใยผักตบชวามาประกอบเป็นรูปของผลิตภัณฑ์ โดยการนำเศษวัสดุผักตบชวาแห้งที่เหลือทิ้งจากการจักสานซึ่งเป็นส่วนที่เล็กๆ โดยใช้พื้นผิวของผักตบชวามารวมกัน เทคนิควิธีการนำเศษผักตบชวามาตัดเป็นท่อนเล็กๆ ใช้ด้านที่เป็นรูๆ มาเรียงติดกันจะแสดงให้เห็นถึงพื้นผิวของลายผักตบชวา ด้านความสวยงาม แสดงเทคนิคพื้นผิวสื่อถึงให้เห็นถึงลวดลายของความเป็นอัตลักษณ์ผักตบชวา ด้านการใช้งาน เป็นกรอบรูป ของตกแต่งบ้านที่แสดงคุณค่า ประโยชน์ของเศษวัสดุเหลือทิ้ง รูปแบบผลิตภัณฑ์กรอบรูปของประดับตกแต่ง ด้วยเทคนิคนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านรูปแบบอื่น ๆ ได้



ภาพที่ 8 ผลิตภัณฑ์จากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 2

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

แนวความคิดด้านรูปแบบ นำเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานนำมาผ่านขั้นตอนการทำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวา เมื่อได้เป็นกระดาษแล้วนำมาทำเป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อใส่ของ และนำกระดาษมาตกแต่งในผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวาเพิ่มความสวยงาม นำใช้มากยิ่งขึ้น ด้านความสวยงาม ผลิตภัณฑ์ มีการผสมผสานระหว่างกระดาษเส้นใยผักตบชวากับเส้นผักตบชวาแห้ง ด้านการใช้งาน การนำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวามาตกแต่งในตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ในลักษณะส่งเสริมกิจกรรมด้านการตลาด แม้จะจัดจำหน่ายสินค้าประเภทเดียว แต่การนำวัสดุกระดาษจากเส้นใยผักตบชวาให้มีรูปแบบใหม่ๆ สามารถสร้างจุดเด่น เอกลักษณ์ นอกจากการออกแบบและเลือกใช้วัสดุกระดาษจากธรรมชาติเพื่อให้ได้รูปแบบที่แตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา



ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์โคมไฟจากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 3

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

แนวความคิดด้านรูปแบบ โคมไฟของตกแต่งบ้าน รูปทรงอิสระ การใช้เศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานนำมาผ่านขั้นตอนการทำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวา เมื่อได้เป็นกระดาษเส้นใยผักตบชวา แล้วนำมาทำเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยนำกระดาษมาตัดเป็นเส้น ขนาด 5 cm x 45 cm จะเกิดเป็นเส้น นำมาตกแต่งในตัวโคมไฟ ผสมผสานกับเส้นของไม้ที่โค้งสอดรับกันเป็นโครงสร้างของโคมไฟ ด้วยเทคนิคการผสมผสานของเส้นที่โค้งรับกันทำให้เกิดช่องว่างเพื่อให้แสงส่องออกมาได้ จึงเกิดความสวยงามในการตกแต่งบ้าน ด้านความสวยงาม การใช้เส้นที่โค้งรับสลักกันไปมาทำให้เกิดความงาม ด้านการใช้งาน ประโยชน์เป็นโคมไฟให้แสงสว่างและของของประดับตกแต่งบ้าน

สรุปผลการออกแบบ ลักษณะเด่นของผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาทั้ง 3 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์กรอบรูป รูปแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์จากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์โคมไฟจากกระดาษเส้นใยผักตบชวา เป็นรูปแบบผสมผสานอัตลักษณ์ของผักตบชวา โดยที่กลุ่มจักสานได้รับองค์ความรู้ด้านการออกแบบ และสามารถสร้างผลงานผลิตภัณฑ์จากเศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสานเพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์ของตนเองได้

ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยใช้การประเมินในประเด็นหลักการออกแบบ แนวคิด 3 ด้าน คือ 1.ด้านรูปแบบ ความสวยงาม 2. ด้านการใช้ประโยชน์ 3. ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น



ตารางที่ 1 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

(n=50)

ลำดับ	รายการประเมิน	ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา							ระดับการประเมิน
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3		รวม	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	
1.	ด้านรูปแบบความสวยงาม								
	1.1 รูปแบบแปลกใหม่	4.54	0.80	4.48	0.60	4.24	0.73	4.42	มาก
	1.2 รูปแบบโดดเด่น น่าสนใจ	4.60	0.69	4.56	0.49	4.36	0.65	4.50	มากที่สุด
	1.3 รูปแบบมีความสวยงาม	4.70	0.45	4.70	0.45	4.30	0.78	4.56	มากที่สุด
2.	ด้านการใช้ประโยชน์								
	2.1 มีความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์	4.46	0.57	4.86	0.44	4.26	0.82	4.52	มาก
	2.2 กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไปต่อยอดผลิตภัณฑ์	4.38	0.84	4.18	0.79	4.22	0.80	4.26	มาก
3.	ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น								
	3.1 แสดงความเป็นเอกลักษณ์	4.38	0.71	4.26	0.68	4.45	0.53	4.36	มาก
	3.2 แสดงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.16	0.64	4.36	0.71	4.36	0.71	4.29	มาก
	<b>ผลรวม</b>	<b>4.46</b>	<b>0.67</b>	<b>4.48</b>	<b>0.59</b>	<b>4.31</b>	<b>0.71</b>	<b>4.41</b>	<b>มาก</b>

จากตารางพบว่ารูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.48$ ,  $SD=0.59$ ) ถือได้ว่ามีความเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.46$ ,  $SD=0.67$ ) และลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.31$ ,  $SD=0.71$ )

ภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 แยกประเด็นในแต่ละด้าน คือ ด้านรูปแบบความสวยงาม ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ด้านการใช้ประโยชน์ ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36

อภิปรายผล

ผักตบชวาเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่ไร้ค่าไม่มีประโยชน์แต่ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างให้คนในชุมชนสามารถมีอาชีพสร้างรายได้ให้กับครอบครัว ด้วยการนำวัสดุที่ไร้ค่ามาทำการจักสานผลิตภัณฑ์ต่างๆ การจักสานผักตบชวาจึงเป็นภูมิปัญญาที่เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ของชุมชนที่ใช้ประโยชน์จากวัสดุธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (ณกฤติกา ทรัพย์พ่วง, 2564) กล่าวว่า ลักษณะที่โดดเด่นของจักสานผักตบชวา คือ เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และใช้วัสดุจากธรรมชาติ ที่หาได้ง่ายภายในหมู่บ้าน ตำบล และนำมาเพิ่มมูลค่า มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์แบบไทย การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยจากงานจักสานผักตบชวา นั้นยังสะท้อนให้เห็นถึงการนำสิ่งที่มีมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีไม่มีประโยชน์นำมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้เกิดขึ้น ผ่านลวดลาย ความทันสมัยที่สามารถจับต้องได้ ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางสังคมที่ไม่มีต้นทุนในการผลิตแต่เป็นการผลิตที่มาจากแนวคิดในการประยุกต์และปรับเปลี่ยนมาจากภูมิปัญญาซึ่งเป็นรากฐานของสังคมที่สืบต่อกัน

เศษวัสดุผักตบชวา คือ ส่วนที่เหลือจากการนำผักตบชวามาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น การทำเครื่องจักสาน ผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากการจักสาน ก็สามารถทำให้เกิดประโยชน์ได้เช่นกัน ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นการศึกษาการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน ซึ่งส่วนใหญ่เศษวัสดุผักตบชวามักจะถูกทิ้งเป็นของเสียที่ทิ้งให้เป็นปัญหาต่อสิ่งแวดล้อม การออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากจักสานผักตบชวานั้นเน้นไปที่การพัฒนาทักษะและความรู้ในชุมชนเพื่อเพิ่มสินค้าให้มีรูปแบบที่หลากหลายถือเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับชาวบ้านและชุมชน เป็นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดปัญหาขยะตกค้างในชุมชน และการใช้ประโยชน์เศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากการจักสานเป็นการพัฒนา



ผลิตภัณฑ์จักสานให้ได้รูปแบบที่ความสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอย มีความคุ้มค่า กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไปต่อยอดผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา (อังกาบ บุญสูง, 2566) อธิบายถึง ผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษผักตบชวาด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์ พบว่า การออกแบบเน้นประโยชน์ใช้สอยทางกายภาพที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างแบบและวัสดุ ความสัมพันธ์กับสถานที่ความงามและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ด้วยเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะใช้เทคนิคการนำพื้นผิวผักตบชวามาสร้างผลิตภัณฑ์หรือการนำเศษผักตบชวาทำเป็นกระดาดจากเส้นใยผักตบชวาเพื่อการต่อยอดผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานให้มีรูปแบบที่ใหม่ ๆ มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้กับชุมชนจักสาน สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ให้กับผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวาเพื่อการพัฒนาให้เกิดประโยชน์ สอดคล้องกับ (ยุวดี พรธรรมาพงศ์, 2568) กลุ่มจักสานได้รับองค์ความรู้ในเรื่องของการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวานำไปทำกระดาดตั้งแต่ขั้นตอนการผลิต การใช้ประโยชน์จากวัสดุทางธรรมชาติ ที่เน้นในเรื่องของการเหลือทิ้งจากการจักสาน และเทคนิคการสร้างความน่าสนใจในผลิตภัณฑ์ สร้างแนวทางในการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชน ด้านการพัฒนาเพื่อให้เกิดความหลากหลาย การใช้วัสดุผักตบชวาแบบคุ้มค่าโดยไม่เหลือทิ้ง กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพด้านการออกแบบ การผลิต การตลาด ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการรวบรวมองค์ความรู้ในชุมชนสามารถเข้าถึงความรู้ การลงมือทำนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพด้านการจักสานผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา สามารถนำประโยชน์จากวัสดุเหลือทิ้งเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และนำไปตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานผักตบชวาเพื่อเพิ่มมูลค่าให้มีความสวยงามและแปลก น่าสนใจมากยิ่งขึ้นเป็นแนวทางการสร้างรายได้ต่อชุมชนจักสานและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องต่อไป

#### ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนจักสาน สามารถสร้างชิ้นงานและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้ง ควรหาแนวทางให้คนในชุมชนจักสาน สามารถเข้าใจกระบวนการเลือกสรรวัสดุอื่น ๆ ด้วย
2. ควรนำเทคนิคการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งของกลุ่มเผยแพร่ สู่กลุ่มจักสานอื่น ๆ
3. ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากเศษวัสดุผักตบชวาควรมีการตลาดผสมผสานกับวัสดุอย่างอื่นเพื่อให้มีประโยชน์เพิ่มขึ้นอีก

#### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนตลอดการทำวิจัยและขอขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้อาณัติภาระทุกท่าน

#### เอกสารอ้างอิง

- ณกฤติกา ทรัพย์พวง, วิจิตรา ศรีสอน, และศิโรตม์ ภาคสุวรรณ. (2564). การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยจากงานจักสานผักตบชวา. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 7(11), 400-410.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ยุวดี พรธรรมาพงศ์. (2567). การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 12(1), 47-56.
- ยุวดี พรธรรมาพงศ์, อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล, ศิริวัชร พัฒคุ้ม, บุศรินทร์ มั่นวิชาชัย, และสรารัฐ มั่นวิชาชัย. (2568). การจัดการความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นหัตถกรรมจักสานผักตบชวาเพื่อการออกแบบสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมรายได้เชิงพาณิชย์. *วารสารปริชาต*, 38(2), 442-458.
- วัฒนา บันเทิงสุข. (2546). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการใช้สมุนไพรในชุมชนบ้านชากตบเต่า จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ กศ.ด.(การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- อังกาบ บุญสูง. (2566). การออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling จากผักตบชวาด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 24(2), 162-173.



การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์  
ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
Character design for communicating the identity of Field of study: Visual  
Communication Design, Suan Sunandha Rajabhat University

ภาณุวัฒน์ กาฬลิป<sup>1</sup>, เอกสิทธิ์ เขียวสม<sup>2</sup>

Panuwad Kalip<sup>1</sup>, Akasit Kheawsom<sup>2</sup>

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

Visual Communication Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, Dusit, THAILAND

(Received : May 2, 2025 Revised : Jun 13, 2025 Accepted : Jun 16, 2025)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอิงจากแนวคิดด้านการสร้างสัญลักษณ์ (symbol) และอัตลักษณ์องค์กร (organizational identity) โดยเน้นการนำเสนอคุณลักษณะเฉพาะของสาขาวิชาผ่านกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์จากเอกสาร ตราสัญลักษณ์ และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคลากรในสาขาวิชา (2) การออกแบบและพัฒนาคาแรคเตอร์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบเพื่อการสื่อสาร และ (3) การประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ อาจารย์และบุคลากร คณะศิลปกรรมศาสตร์ ผลการวิจัยนำไปสู่การพัฒนาคาแรคเตอร์ “ทองโก” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัญลักษณ์สาขาวิชา “ดวงตานกฮูก” ซึ่งสื่อถึงความรู้ ความรอบรู้ และการเปิดรับโลกาภิวัตน์ โดยออกแบบให้มีความน่ารัก ทันสมัย และสามารถประยุกต์ใช้ได้ในเรื่องหลากหลายรูปแบบ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ย 4.77) สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของคาแรคเตอร์ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชา พร้อมทั้งสามารถต่อยอดในเชิงการประชาสัมพันธ์ การเรียนรู้ และเชิงพาณิชย์ในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม

**คำสำคัญ :** ออกแบบ, คาแรคเตอร์, อัตลักษณ์, ออกแบบนิเทศศิลป์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### Abstract

This research aimed to design a character that effectively communicates the identity of the Visual Communication Design Program at Suan Sunandha Rajabhat University. The study was grounded in the concepts of *symbol creation* and *organizational identity*, with an emphasis on conveying the program's distinctive characteristics through the character design process. The creative research methodology consisted of three key phases: (1) collecting identity-related information from documents, program emblems, and in-depth interviews with program personnel; (2) designing and developing the character based on a communication-oriented design framework; and (3) evaluating satisfaction levels among a sample group of 100 participants, including students, faculty members, and staff of the Faculty of Fine and Applied Arts.

The result was the development of the character "Thong-Ko," inspired by the symbolic "owl's eye" motif, representing knowledge, wisdom, and openness to globalization. The character was designed to be friendly, modern, and adaptable for use across various media platforms. The overall satisfaction score was rated as "very high" (mean = 4.77), reflecting the character's strong potential to embody and communicate the program's identity. Furthermore, the findings suggest possibilities for future applications in public relations, educational media, and commercial development.

**Keywords :** Design, Character, Identity, Visual Communication Design, Suan Sunandha Rajabhat University



## บทนำ

ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) เป็นแนวคิดที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในด้านการเมือง การปกครอง การทูต นโยบายสาธารณะ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยหมายถึงอำนาจในการจูงใจให้เกิดการยอมรับหรือปฏิบัติตามโดยไม่ใช้การบังคับหรืออำนาจทางทหาร แต่เป็นการใช้อิทธิพลผ่านเสน่ห์ วัฒนธรรม ภาพลักษณ์ และค่านิยมที่น่าชื่นชม ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทศนคติ และค่านิยมของผู้คนได้ (ชานาญ จันทร์เรือง, 2564)

ในบริบทของประเทศไทย อุตสาหกรรมแอนิเมชันและคาแรคเตอร์ถือเป็นกลไกสำคัญที่ขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ โดยจากข้อมูลของสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) พบว่า อุตสาหกรรมนี้มีมูลค่ากว่า 3,500 ล้านบาท และมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 4 ต่อปี ทั้งในประเทศและการส่งออก สอดคล้องกับแนวโน้มของตลาดสื่อดิจิทัลและความต้องการเนื้อหาแอนิเมชันที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในช่วงการระบาดทั่วของโควิด-19 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของผู้ประกอบการไทยทั้งในด้านความยืดหยุ่นและโครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่ง (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของอุตสาหกรรมดังกล่าวคือ “ตัวคาแรคเตอร์” (Character) ซึ่งถูกนำมาใช้ในการสื่อสาร ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ขององค์กร หน่วยงาน หรือธุรกิจต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย คาแรคเตอร์มีบทบาทในการสร้างแรงจูงใจ ทำให้แบรนด์เป็นที่จดจำ เข้าถึงง่าย และเสริมสร้างความผูกพันกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดคุณค่าและบุคลิกขององค์กรได้อย่างชัดเจน (จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560)

ในปัจจุบัน มาสคอต (Mascot) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของคาแรคเตอร์ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในด้านการสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการท่องเที่ยว และการสร้างความเข้าใจในวิสัยทัศน์ขององค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสามารถออกแบบให้มีความน่ารัก สดใส และเข้าถึงคนทุกเพศทุกวัยได้อย่างรวดเร็ว (วรารักษ์ มามี, 2565)

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการสร้างนักออกแบบมืออาชีพที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านการจัดการสื่อและการสื่อสารองค์กร ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แอนิเมชัน และการนำเสนอผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยนักศึกษาต้องผ่านการฝึกงาน และมีการแสดงผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณชนในรูปแบบนิทรรศการ

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างภาพลักษณ์ เสริมความเข้าใจต่อวิสัยทัศน์ของสาขาวิชา และเป็นส่วนหนึ่งของการยกระดับการสื่อสารองค์กรผ่านแนวทางของซอฟต์พาวเวอร์ การวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมต่อบริบทของสาขาวิชา และเชื่อมโยงสู่การพัฒนาด้านการประชาสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และภาพลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
2. เพื่อศึกษารูปแบบและกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์และประชาสัมพันธ์ของสาขาวิชา
3. เพื่อพัฒนาผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนภาพลักษณ์และสามารถเป็นตัวแทนสื่ออัตลักษณ์ของสาขาวิชา
4. เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานต้นแบบคาแรคเตอร์ที่ได้รับการออกแบบ

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้:

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรในคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์  
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน คัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย  
นักศึกษสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 90 คน  
อาจารย์และบุคลากร จำนวน 10 คน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการออกแบบคาแรคเตอร์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่



ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2: แบบประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 10 รายการ  
การพัฒนาเครื่องมือดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. สร้างแบบสอบถามเบื้องต้นตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์และการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร
2. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน
3. ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
4. กำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย 5 ระดับ (อ้างอิง: บุญชม ศรีสะอาด, 2543)

- 4.51–5.00 = มากที่สุด

- 3.51–4.50 = มาก

- 2.51–3.50 = ปานกลาง

- 1.51–2.50 = น้อย

- 1.00–1.50 = น้อยที่สุด

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสาขาวิชา รวมถึงเอกสารวิชาการด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และการสื่อสารองค์กร
2. ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการรับรู้และความคาดหวังต่ออัตลักษณ์ของสาขาวิชา
3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบ

### 4. การออกแบบและพัฒนาคาแรคเตอร์

ดำเนินการออกแบบต้นแบบคาแรคเตอร์โดยยึดแนวทางที่สะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชา โดยเน้นความน่าจดจำ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร

ผลงานต้นแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 1 ต้นแบบ (6 ท่าทาง)

### 5. การประเมินผลการออกแบบ

ดำเนินการประเมินผลงานต้นแบบโดยใช้แบบสอบถามที่ผ่านการพัฒนาและตรวจสอบแล้ว โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ข้อมูลทั่วไป
2. ความพึงพอใจต่อผลงานต้นแบบใน 10 ด้านที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

### 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สูตรคำนวณตามหลักสถิติพื้นฐาน (อ้างอิง: บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2521) โดยการแปลผลจะอ้างอิงจากเกณฑ์การประเมินคะแนนเฉลี่ยที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 2

## ผลการวิจัย

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่ และการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ตราสัญลักษณ์ประจำสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มีรูปแบบที่ตัดแปลงมาจากดวงตาของนกฮูก ซึ่งสื่อถึงการมองเห็น การรับรู้ ความรอบรู้ และปัญญา คุณลักษณะเหล่านี้สะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชาได้อย่างชัดเจน

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีสัญญาของ Ferdinand de Saussure (1916) ซึ่งอธิบายว่าสัญลักษณ์มีบทบาทเป็น “ตัวกลาง” ในการถ่ายทอดความหมาย และการสร้างความเข้าใจร่วมระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วนยังตีความรูปลักษณ์ของตราสัญลักษณ์ดังกล่าวว่า คล้ายกับ “ปาท่องโก๋” ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่นของไทย การตีความเช่นนี้แสดงถึงการเชื่อมโยงเชิงวัฒนธรรม หรือ Cultural Memory และสอดคล้องกับแนวคิด Encoding/Decoding ของ Stuart Hall (1980) ซึ่งเสนอว่าสัญลักษณ์หนึ่งสามารถถูกถอดรหัสและตีความได้หลากหลายรูปแบบตามบริบทของผู้รับสาร



จากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจึงประยุกต์แนวคิดดังกล่าวในการพัฒนาคาแรคเตอร์ โดยเลือก “นกฮูก” เป็นสัญลักษณ์หลัก และออกแบบให้อยู่ในรูปแบบที่ น่ารัก เป็นมิตร เข้าถึงง่าย ด้วยเส้นสายเรียบง่าย สามารถนำไปใช้ได้บริบทต่าง ๆ ทั้งสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์

คาแรคเตอร์ต้นแบบ ได้รับการออกแบบให้สื่อสารคุณลักษณะสำคัญของสาขาวิชา ได้แก่ ความรู้ ภูมิปัญญา ความร่าเริง และการเปิดรับโลกาภิวัตน์ พร้อมทั้งชื่อว่า “ห้องโก่” ซึ่งเป็นการเล่นคำที่สะท้อนทั้งวัฒนธรรมพื้นถิ่นและภาพจำร่วมของกลุ่มเป้าหมาย อันช่วยส่งเสริมอัตลักษณ์และสร้างความผูกพันระหว่างสาขาวิชากับผู้พบเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 : ตราสัญลักษณ์ประจำสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ที่มา : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

#### ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์

ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ “ห้องโก่” ได้รับการพัฒนาจากการถอดแบบองค์ประกอบของตราสัญลักษณ์เดิมของสาขาวิชา โดยมุ่งเน้นการสะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านการออกแบบที่เข้าถึงง่ายและสามารถจดจำได้ โดยมีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ ออกแบบเป็นนกฮูกสีส้ม ดวงตากลมโต ซึ่งเป็นการนำรูปร่างดวงตาจากตราสัญลักษณ์มาสื่อถึง “การมองเห็น ความรู้ และปัญญา” อันเป็นหัวใจของศาสตร์การสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ดวงตาของคาแรคเตอร์ถูกออกแบบในโทนสีฟ้า ซึ่งแสดงออกถึงความทันสมัย ความสดใส และพลังแห่งการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการนำโทนสีเย็นมาตัดกับโทนสีส้มและเหลืองในตัวคาแรคเตอร์ที่เน้นโทนอุ่น เพื่อสร้างความสมดุลทางสายตาและเพิ่มมิติของความรู้สึกให้กับตัวละครอีกด้วย

2. คุณลักษณะ สวมแว่นโลกเสมือน (VR glasses) สีขาว สื่อถึงความทันสมัย การเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ และความพร้อมสู่โลกาภิวัตน์ สะท้อนถึงแนวทางของสาขาที่เน้นการออกแบบร่วมสมัย

3. สไตล์การออกแบบ ใช้เส้นสายเรียบง่าย สดส่วนหัวโต ตัวเล็ก เพื่อเพิ่มความน่ารักและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายวัยนักศึกษาและเยาวชนได้ง่าย โดยยังคงเอกลักษณ์ไว้

#### 4. โทนสีหลัก

สีส้ม: สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์และความเป็นตัวของตัวเอง

สีเหลือง: แสดงถึงความร่าเริงและพลังบวก

สีเหลืองอ่อน: เพิ่มความรู้สึกอบอุ่นและสบายตา

สีฟ้า (ในส่วนของดวงตา): สื่อถึงความทันสมัย ความสดใส และเป็นการตัดโทนสีที่สมดุลกับโทนสีอุ่นในภาพรวม

การประยุกต์ใช้งาน คาแรคเตอร์ “ห้องโก่” ได้รับการพัฒนาในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งหมด 6 ลักษณะ เพื่อให้สามารถสื่อสารได้หลากหลายอารมณ์และบริบทการใช้งาน ดังนี้

1. แบบยืน – รูปแบบพื้นฐานสำหรับใช้เป็นภาพตัวแทนประจำสาขาวิชา

2. แบบโบกมือ – สื่อถึงความเป็นมิตร เหมาะสำหรับใช้ในกิจกรรมต้อนรับหรือการประชาสัมพันธ์

3. แบบขี้เล่น – แสดงความสนุกสนาน สะท้อนบรรยากาศสร้างสรรค์ของสาขาวิชา

4. แบบขมขื่นมาก – ใช้สื่อสารในแคมเปญให้กำลังใจหรือยกย่องผลงาน เช่น โปสต์เชิงบวกในโซเชียลมีเดีย

5. แบบสวัสดี – ใช้ในการสื่อสารเบื้องต้น เช่น โปสเตอร์แนะนำ หรือกิจกรรมแนะนำ



6. แบบให้กำลังใจ – ถ่ายทอดความห่วงใย สนับสนุน กำลังใจ เหมาะกับการใช้ในช่วงสอบหรือโครงการที่ต้องการแรงสนับสนุน

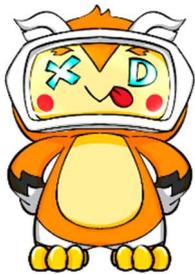
ทั้งนี้ การออกแบบในแต่ละลักษณะมีความยืดหยุ่น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อหลากหลายประเภท เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอพรีเซนต์ โปสเตอร์ โซเชียลมีเดีย และเว็บไซต์ของสาขาวิชาได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (1)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 3 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (2)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 4 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (3)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 5 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (4)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 6 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (5)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 7 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (6)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



### ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

การประเมินผลดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ประกอบด้วยนักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยประเมินตามเกณฑ์ 10 ด้าน ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

#### ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. ความน่ารัก ดึงดูดความสนใจ	4.84	0.44	มากที่สุด
2. ความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่	4.62	0.84	มากที่สุด
3. ความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.79	0.56	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมกับยุคสมัย	4.90	0.39	มากที่สุด
5. การสื่อสารอัตลักษณ์สาขาวิชา	4.82	0.59	มากที่สุด
6. การสร้างภาพลักษณ์ของสาขาวิชา	4.87	0.51	มากที่สุด
7. ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนของนักศึกษา อาจารย์ และบุคลากร	4.52	0.96	มากที่สุด
8. ความสามารถในการนำไปใช้ในสื่อหลากหลายประเภท	4.75	0.54	มากที่สุด
9. ความสามารถในการผลิตเป็นสินค้าและของที่ระลึก	4.81	0.46	มากที่สุด
10. ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของสาขาวิชา	4.74	0.58	มากที่สุด
รวม	4.77	0.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 อยู่ในระดับ "มากที่สุด" สะท้อนให้เห็นว่าผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความพร้อมในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงประชาสัมพันธ์และเชิงพาณิชย์ในอนาคต

#### อภิปรายผล

ผลการศึกษาครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า แนวคิดในการออกแบบคาแรคเตอร์มีศักยภาพในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาตราสัญลักษณ์ของสาขาวิชาให้เป็นคาแรคเตอร์ต้นแบบนั้น ช่วยสร้าง “สื่อกลาง” ที่ไม่เพียงแต่สื่อสารแนวคิดและจุดยืนของสาขาวิชา แต่ยังสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ [Keller, 2003] ที่เสนอว่าอัตลักษณ์องค์กรที่ถ่ายทอดผ่านภาพลักษณ์ที่เป็นมิตรและโดดเด่นสามารถสร้างความผูกพันและการจดจำได้ดีในกลุ่มเป้าหมาย

จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบประเมินใน 10 ด้าน พบว่าคาแรคเตอร์ที่พัฒนาขึ้นได้รับระดับความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ “มากที่สุด” ค่าเฉลี่ยรวม 4.77 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59 แสดงให้เห็นถึงการตอบสนองทางบวกจากกลุ่มเป้าหมายหลักขององค์กร

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า “ความเหมาะสมกับยุคสมัย” (ค่าเฉลี่ย 4.90) และ “ความสามารถในการสร้างภาพลักษณ์ของสาขาวิชา” (ค่าเฉลี่ย 4.87) ได้รับคะแนนสูงที่สุด สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการเลือกองค์ประกอบร่วมสมัย เช่น แวนโลก



เสมือนสีขาวยุคดิจิทัล เทคโนโลยี โทนมัลติมีเดียที่เข้าถึงง่าย และการใช้ดวงตาสีฟ้าที่ช่วยสร้างความรู้สึกทันสมัย สดใส พร้อมตัดกับโทนสีหลักของคาแรคเตอร์ เพิ่มความโดดเด่นและความสมดุลทางสายตา ซึ่งตอบโจทย์แนวโน้มการออกแบบคาแรคเตอร์ยุคปัจจุบันที่เน้นความเป็นมิตรและการจดจำง่าย โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษา

ในขณะเดียวกัน ด้าน “ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนของบุคลากรและนักศึกษา” (ค่าเฉลี่ย 4.52) แม้จะอยู่ในระดับสูง แต่เป็นด้านที่ได้คะแนนต่ำที่สุด แสดงให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาต่อยอด โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างเรื่องราว (storytelling) หรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ ซึ่งจะช่วยให้การมีส่วนร่วมและการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ใช้งานจริงมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยยืนยันว่า การออกแบบคาแรคเตอร์โดยบูรณาการอัตลักษณ์ของสาขาวิชา เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการสร้างภาพลักษณ์ เสริมกลยุทธ์การสื่อสาร และสนับสนุนกิจกรรมประชาสัมพันธ์ขององค์กรในระยะยาว อีกทั้งยังชี้ให้เห็นแนวโน้มที่สำคัญว่า การใช้คาแรคเตอร์เป็นสื่อกลางทางการศึกษาและองค์กรในระดับมหาวิทยาลัย มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารคุณค่าเชิงนามธรรมสู่องค์กรเชิงรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

1. ลักษณะท่าทางในคาแรคเตอร์แสดงออกควรออกแบบให้หลากหลายสามารถนำไปใช้งานได้หลายบริบท และรวมถึงการออกแบบท่าทางให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคาแรคเตอร์มากกว่าท่าทางทั่วไปเพื่อสร้างภาพจำใหม่
2. การออกแบบคาแรคเตอร์ให้เกิดภาพจำใหม่ นอกจากการบอกเล่าถึงที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบแล้ว ควรครอบคลุมถึงการสร้างเรื่องราว หรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ที่สร้างความรับรู้หรือความเชื่อมโยงกับสาขาวิชามากขึ้น
3. การออกแบบคาแรคเตอร์ควรออกแบบอุปกรณ์สวมใส่ ชุดเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ เครื่องประดับของตกแต่ง สำหรับใช้ในโอกาส หรือเทศกาลต่าง ๆ รวมถึงการต่อยอดไปถึงการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรด้วย

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และภาพลักษณ์ของสาขาวิชา รวมถึงแนวทางและกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การออกแบบคาแรคเตอร์ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างตัวแทนที่แสดงถึงภาพลักษณ์ของสาขาวิชาให้เป็นที่น่าจดจำ โดยกระบวนการเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การลงพื้นที่ และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อหาแนวทางในการสังเคราะห์อัตลักษณ์ที่เหมาะสม โดยได้รับแรงบันดาลใจจากตราสัญลักษณ์ของสาขาวิชา ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ดวงตานกฮูกที่สื่อถึงการมองเห็น การรับรู้ ความรอบรู้ และสติปัญญา อีกทั้งยังมีการรับรู้ลักษณะที่คล้ายกับ “ปาท่องโก๋” ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่น จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบคาแรคเตอร์

ผลการออกแบบได้พัฒนาคาแรคเตอร์ต้นแบบเป็นนกฮูกสีส้ม พร้อมทั้งชื่อว่า “ทอ้งโก๋” โดยองค์ประกอบจากตราสัญลักษณ์เดิมไว้ เช่น ดวงตากลมโต เพื่อสื่อถึงความช่างสังเกตและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเลือกใช้ “สีฟ้า” สำหรับดวงตานั้น ช่วยสะท้อนภาพลักษณ์ของความทันสมัย ความสดใส และสื่อถึงพลังในการปรับตัวในโลกยุคใหม่ อีกทั้งยังเป็นการวางโทนสีเย็นเพื่อตัดกับสีส้ม-เหลืองในภาพรวม ช่วยสร้างสมดุลทางสายตา และเพิ่มมิติด้านอารมณ์ให้กับคาแรคเตอร์ได้อย่างมีศิลปะ พร้อมสวมแว่นโลกเสมือนสีขาวยุคดิจิทัล เพื่อสะท้อนถึงเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ โครงสร้างของคาแรคเตอร์ออกแบบด้วยเส้นสายเรียบง่าย สดส่วนหัวโตเพื่อสร้างความน่ารักและเข้าถึงง่าย ใช้โทนมัลติมีเดีย ได้แก่ สีส้ม (โดดเด่น มีเอกลักษณ์), สีเหลือง (ร่าเริงแจ่มใส) และสีเหลืองอ่อน (สบายตา เป็นมิตร)

นอกจากนี้ คาแรคเตอร์ยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมในด้านท่าทางที่หลากหลาย เพื่อรองรับบริบทการใช้งานต่าง ๆ รวมถึงการต่อยอดการออกแบบเพิ่มเติมที่จะรองรับในอนาคตได้ อาทิเช่น ชุด อุปกรณ์ เครื่องประดับ และของตกแต่งที่เหมาะสมกับโอกาสหรือเทศกาลเฉพาะ เพื่อเสริมศักยภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ได้ครอบคลุมยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การออกแบบยังคำนึงถึงการสร้างเรื่องราวหรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ เพื่อเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของสาขาวิชา และสร้างความรู้สึกผูกพันกับกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ บุคลากร และนักศึกษา พบว่าคาแรคเตอร์ต้นแบบได้รับการตอบรับในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ยรวม 4.77, S.D. = 0.59) ครอบคลุมทั้งด้านความน่ารัก ความคิดสร้างสรรค์ ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนสาขาวิชา และศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในสื่อต่าง ๆ



กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยยืนยันว่า การออกแบบคาแรคเตอร์ที่บูรณาการอัตลักษณ์ของสาขาวิชาอย่างมีระบบ สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารองค์กร เสริมสร้างภาพลักษณ์ และเพิ่มโอกาสในการประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถต่อยอดสู่การใช้เป็นกลยุทธ์ด้านการสื่อสารและการตลาดในระดับสถาบันการศึกษาได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

คณะศิลปกรรมศาสตร์. (ม.ป.ป.). *สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

[https://ssru.ac.th/education\\_faculty-finearts.php](https://ssru.ac.th/education_faculty-finearts.php)

จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล. (2560). *การเลือกใช้ตัวการ์ตูนเพื่อการสื่อสาร แปรนตีในธุรกิจบริการ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).

ชำนาญ จันทร์เรือง. (27 ตุลาคม 2564). *ซอฟต์แวร์เวอร์คืออะไร*. Bangkokbiznews.

<https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/columnist/968174/>

ประไพพรรณ เป็รื่องพงษ์. (2557). *การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ผู้จัดการออนไลน์. (29 ตุลาคม 2564). *แอนิเมชัน-คาแรคเตอร์ไทยโต 4% ยุคโควิด*. Mgronline.

<https://mgronline.com/business/detail/9640000107442>

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ม.ป.ป.). *สมเด็จพระนางเจ้าสุนันทากุมารีรัตน์*.

<http://ssruweb.webbasestudio.com/2013-02-05-11-17-10.php>

วารสารณ มาลี. (2565). *การออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (มาสคอต) สำหรับส่งเสริมธุรกิจและการท่องเที่ยวของประเทศไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์. (ม.ป.ป.). *ทำเนียบผู้บริหาร*. สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. <https://far.ssru.ac.th/page/graphic>

สาขาออกแบบนิเทศศิลป์. (ม.ป.ป.). *สาขาออกแบบนิเทศศิลป์*. Decorate.

<http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/visual/>

de Saussure, F. (1916). *Course in General Linguistics* (C. Bally & A. Sechehaye, Eds.). New York, NY: Philosophical Library.

Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 128–138). London, UK: Hutchinson.

Keller, K. L. (2003). *Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity* (2nd ed.). Prentice Hall.



## การพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

### Development of an Online Music Teaching Course of School at Phraek Nam Daeng Subdistrict, Amphawa District, Samut Songkhram Province.

อวิสดากานต์ ภูมิ

Awasdakan Poomee

สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Music Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Mar 7, 2024 Revised : Jun 9, 2025 Accepted : Jun 19, 2025)

#### บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีในรูปแบบออนไลน์เครื่องมือนอกซ์ร้อง และทฤษฎีดนตรีเบื้องต้นให้กับโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงเพื่อนำไปประกอบการสอนและพัฒนาความสามารถทักษะดนตรีให้นักเรียนในโรงเรียน โดยผู้วิจัยคำนึงถึงความเหมาะสมสภาพแวดล้อมและศักยภาพของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง งานวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีการสัมภาษณ์เก็บรวบรวมข้อมูลจากคณะครู อีกทั้งการสังเกตการณ์ร่วม จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ร่วม ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างชุดการสอนออนไลน์เนื้อหาวิชาทักษะดนตรี ที่ผู้วิจัยจัดทำในวิชาขับร้อง และ วิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐานนั้นมีความเหมาะสมในด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนในหลักสูตร และจะสนับสนุนการพัฒนานักเรียนให้มีพื้นฐานความรู้ทางดนตรีในแต่ละเครื่องมือนั้น ชุดการสอนออนไลน์ต้องมีเนื้อหาการสอนที่ประกอบด้วย ดังนี้ 1) เนื้อหากระชับ 2) แบบฝึกหัดที่ไม่ยากเกินไป 3) ภาษาสื่อสารที่เข้าใจง่าย 4) การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง 5) ระยะเวลาของคลิปสอน

**คำสำคัญ :** การพัฒนา, ชุดสอนดนตรีออนไลน์, วิชาขับร้อง, ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน, ตำบลแพรกหนามแดง

#### Abstract

The research article on the development of online music teaching kits for schools in Phraek Nam Daeng Subdistrict, Amphawa District, Samut Songkhram Province aims to create online music teaching kits for singing instruments and basic music theory for schools in Phraek Nam Daeng Subdistrict to be used in teaching and developing musical skills for students in schools. The researcher took into account the appropriateness of the environment and potential of primary school students in Phraek Nam Daeng Subdistrict. This research used qualitative research methods, interviewing teachers to collect data, and co-observing. From the analysis of interview data and co-observation, the research results found that in creating online music skills teaching kits created by the researcher in singing and basic music theory, the content is appropriate in line with the curriculum and will support students' development to have basic musical knowledge in each instrument. The online teaching kit must have the following teaching contents: 1) Concise content 2) Exercises that are not too difficult 3) Easy-to-understand language 4) Demonstration and 5) Duration of teaching clips.

**Keywords :** Development, Online music teaching, Vocal, Theory of Music, Phraek Nam Daeng sub-district



## ที่มาและความสำคัญ

ด้วยชุมชนแพรกกานแดงนั้น เป็นชุมชนต้นแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมในชุมชน จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน พบว่า ปัจจุบันนี้เยาวชนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดงมีเพิ่มขึ้น และเนื่องด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้ผู้นำครอบครัวและสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ต้องไปประกอบอาชีพนอกครัวเรือน ไม่มีเวลาทำกิจกรรมกับลูกหลาน ด้วยเหตุนี้ผู้นำชุมชนจึงอยากสนับสนุนทำให้ให้เยาวชนในชุมชนแพรกกานแดงได้มีการศึกษาและพัฒนาความสามารถในสิ่งที่สนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนเองต่อชุมชน ในอนาคต อีกทั้งคณะผู้มีเป้าหมายที่จะเสริมสร้าง พัฒนาศักยภาพทักษะทางดนตรี ให้แก่นักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเชื่อมโยงกิจกรรมให้สัมพันธ์สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน ในรายวิชาดนตรี ของ สพป.สมุทรสงคราม และเน้นในทักษะเครื่องเอกที่โรงเรียนขาดแคลนบุคลากรครูในทักษะนั้นๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน และให้เกิดการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรีที่หลากหลายมากขึ้น

เป้าหมายสำคัญ ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนดนตรี และพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางดนตรีให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา สถานศึกษาระดับประถมศึกษาในตำบลแพรกกานแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม โดยมุ่งเน้นให้เยาวชนในตำบลแพรกกานแดงได้มีกิจกรรม และเสริมสร้างการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรี ซึ่งจะได้จัดทำเป็นชุดโครงการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีนักเรียน ในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 2 แห่ง ประกอบด้วย 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ 2) โรงเรียนแพรกกานแดง (พวงทอง มั่งเกิร์ต, 2562)

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ทักษะให้กับโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง
2. เพื่อพัฒนาความสามารถทักษะดนตรีในวิชาขับร้อง และทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ให้นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง

## สมมติฐานการวิจัย

ชุดการสอนออนไลน์วิชาดนตรี และขับร้อง ที่ครูผู้สอนประจำวิชาสามารถนำไปใช้ประกอบการสอนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้

## ขอบเขตการวิจัย

**ขอบเขตด้านพื้นที่** ชุดการสอนออนไลน์มอบให้เฉพาะโรงเรียนระดับประถมศึกษาในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 2 โรงเรียน ดังนี้ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ 2) โรงเรียนบ้านแพรกกานแดง

**ขอบเขตด้านเนื้อหาการศึกษา** การพัฒนาการเรียนรู้ทักษะทางดนตรีในวิชาขับร้อง และ ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ของนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ โรงเรียนบ้านแพรกกานแดง

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนา ชุดสอนดนตรีออนไลน์ ขับร้อง ทฤษฎีดนตรี โรงเรียนในตำบลแพรกกานแดง

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

**ทฤษฎีการเรียนรู้** ทฤษฎีและแนวคิดของบลูม ค.ศ.1964 นำมาอ้างอิงใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่ง เบนจามิน บลูมและคณะ (Bloom et al, 1956) ได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาพฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ 2) จิตพิสัย (Affective Domain) (พฤติกรรมด้านจิตใจ) ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดึงดูดอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ 3) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) (พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อ



ประสาท) พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลา และคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ (ชนิตา รักษ์พลเมือง, 2534)

### แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนดนตรี

การสอนดนตรีสำหรับเด็กควรคำนึงอายุและระดับของความรู้ที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วย จึงจะทำให้การเรียนรู้ของเด็ก ในช่วงวัยนั้นๆ ได้รับประสิทธิภาพสูงสุด กล่าวอ้างจากทฤษฎีการสอนของ Bloom's Taxonomy of learning เป็นหนึ่งในทฤษฎี การสอนที่ได้รับความนิยมและมีประสิทธิภาพที่ภาพที่สุด และนิยมใช้กับแพร่หลาย ในสังคมการศึกษาหลากหลายแขนงทั่วโลก โครงสร้างของบลูม (Bloom) นั้นแยกออกเป็น 6 ประเภทหลักๆ ได้ดังนี้ 1. ความรู้ (Knowledge) 2. ความเข้าใจ (Comprehension) 3. การประยุกต์ใช้ (Application) 4. การวิเคราะห์ (Analysis) 5. การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6. การ ประเมินผล (Evaluation) เป้าหมายของการใช้ Bloom's Taxonomy of learning เพื่อออกแบบการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพ และการออกแบบการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรรู้วิธีการตั้งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของชุดการเรียนรู้ อย่าง ถูกต้องและนำไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

การจัดการวัตถุประสงค์โดยใช้เทคนิคของบลูม (Bloom) จะช่วยให้ผู้สอนในแง่มุมดังต่อไปนี้

1. วางแผนและนำเสนอสื่อการสอนหรือชุดการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถและช่วงอายุของผู้เรียน
2. การออกแบบวัตถุประสงค์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจะช่วยออกแบบแนวทางการประเมินและกลยุทธ์ที่มี

ประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน

3. ทำให้มั่นใจว่าการเรียนการสอนกับการประเมินจะสอดคล้องและเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับวัตถุประสงค์ (จำเนียร

ช่วงโชติ, 2515)

**การสอนแบบโคดาเย** เป็นวิธีการสอนที่เน้นการร้องเป็นหลัก ซึ่งรวมไปถึงการอ่านโน้ตนั้น ในวิธีการของโคดาเยที่ใช้ในการ สอนจึงมุ่งส่งเสริมในเรื่องการร้องและการอ่านช่วยในการสอนดนตรีเพื่อให้ผู้เรียนร้องและอ่าน ตลอดจนเป็นพื้นฐานในการฝึกทักษะ อื่นๆทางดนตรีต่อไปด้วย Tonic Sol-fa คือการใช้ระบบการเรียกชื่อตัวโน้ต ซึ่งมาจากภาษาละตินคือ โด เร มิ ฟา ซอล ลา ที (do re mi fa so la ti) ในการร้องและอ่าน โดยใช้โดเป็นเสียงหลัก หรือโทนิคในบันไดเสียงเมเจอร์ และลาเป็น นเสียงหลักในหรือโทนิค บันไดเสียงไมเนอร์ ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับระยะขั้นคู่เสียงต่างๆไป เมื่อใช้ระบบ ซอล-ฟา โดยทราบความสัมพันธ์ของระดับ เสียงต่างๆ ที่แปรเปลี่ยนไปตามท่วงเสียง ระยะต่อมา (ประมาณ เกรด 2-3 ในโรงเรียนประถม) ผู้เรียนเริ่มใช้ระบบ เรียกชื่อตัวโน้ตโดยใช้ อักษร คือ A B C D E F G แทนระดับเสียง ลา ที โด เร มิ ฟา โซ ควบคู่ไปกับระบบ ซอล-ฟา ทำให้ ผู้ฟังจดจำระดับเสียงต่างๆได้ ด้วย สัญญาณมือ ควบคู่ไปกับการอ่านโน้ต ในระยะแรก หรือ แม้กระทั่งในระยะต่อมา การใช้สัญญาณมือแทน ระดับเสียงต่างๆ เป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนระดับเสียงเป็นรูปธรรมมากขึ้นทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ระดับเสียงต่างๆได้ง่าย ซึ่ง เป็นไปตามหลักการพัฒนาการ ของการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งต่างๆได้ดีกว่าเมื่อสิ่งนั้นเป็นรูปธรรม (ณัฐธ สุทธิจิตต์, 2561)

**การฝึกหายใจและการขับร้อง** การสอนขับร้องอย่างถูกวิธีเริ่มต้นจากการหายใจ และการเปล่งเสียงอย่างถูกต้อง การ เปล่งเสียงของมนุษย์แยกได้ 2 ประเภท คือ 1) เสียงพูด และ 2) เสียงร้องเพลง การจะมีเสียงร้องที่มีคุณภาพก็ต้องมีการหายใจลม ที่เพียงพอในการขับร้องเช่นกัน การร้องเพลงนับเป็นการแสดงที่มีศิลปะในการใช้เสียง โดยมีการแสดงออกทั้งน้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง เสียงขับร้องของมนุษย์ตามหลักสากลแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้ 1) เสียงโซปราโน (Soprano) หมายถึง เสียงสูงของผู้หญิง 2) เสียงอัลโต (Alto) หมายถึง เสียงต่ำของผู้หญิง 3) เสียงเทเนอร์ (Tenor) หมายถึง เสียงสูงของผู้ชาย และ 4) เสียงเบส (Bass) หมายถึง เสียงต่ำของผู้ชาย

อวัยวะในร่างกายที่ใช้ในการหายใจและเปล่งเสียง สามารถจัดแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้ 1) อวัยวะที่ใช้หายใจ ประกอบด้วย ปอด กระบังลม หลอดลม และ กลุ่มกล้ามเนื้อบริเวณหน้าท้อง 2) อวัยวะในการเปล่งเสียง ประกอบด้วย เส้นเสียง ช่องคอ และ ช่องปาก 3) อวัยวะในการสร้างเสียงสะท้อน ประกอบด้วย ทรวงอก โพรงปากและโพรงจมูก และโพรงกะโหลก ซึ่งในการขับร้อง ที่ถูกต้องจะต้องมีการใช้ทั้ง 3 ส่วน เพื่อขับร้องให้ได้เสียงที่เปล่งออกมา โดยไม่ว่าจะร้องเพลงในชนิดใดก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น เพลง สากล เพลงลูกทุ่ง เพลงคลาสสิก แต่ละประเภทย่อมมีเทคนิคการร้องเฉพาะตัว ดังนั้นนักร้องจึงต้องมีการปรับวิธีการร้องให้ เหมาะสมกับประเภทเพลงต่างๆด้วย (ดุซงกี พนมยงค์, 2566)

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย  
ที่มา : ผู้วิจัย

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) หมายถึง การศึกษา การแสวงหาความจริง หรือความรู้ที่เกิดขึ้นในสังคม หรือเป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม ส่วนมากจะเป็นข้อมูลในเชิงคุณลักษณะ ข้อความบรรยายและอธิบายมากกว่าข้อมูลเชิงปริมาณ งานวิจัยเชิงคุณภาพมีลักษณะ การสังเกต การศึกษา การติดตามในระยะยาว มีรูปแบบการสัมภาษณ์ไม่เป็นทางการ เน้นการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา การตีความ รวมถึงการสร้างข้อสรุปเพื่อตอบคำถามวิจัย และอธิบายสภาพ หรือบริบททางสังคมเพื่อความเข้าใจในประเด็นที่ศึกษา การวิจัยเชิงคุณภาพจะใช้หลักโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งมีความแตกต่างกับการวิจัยเชิงปริมาณ การเลือกกลุ่มตัวอย่างสามารถยืดหยุ่นตามความเหมาะสมได้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2559)

โครงการวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีแบบออนไลน์ และพัฒนาการสอนออนไลน์ในทักษะปฏิบัติดนตรี เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีแก่นักเรียนระดับประถมศึกษา ในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดสกลนคร โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล เก็บข้อมูล และสร้างชุดการเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาและครูประจำวิชาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ปรับใช้ให้กับนักเรียนในวิชาดนตรีได้

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ครูผู้สอนประจำวิชา และสังเกตการณ์ร่วมในโรงเรียนทั้ง 2 แห่ง คือ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ 2) โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง และได้ศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนดนตรี รวมถึงพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางดนตรีให้กับนักเรียนในโรงเรียนระดับประถมศึกษา ในตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดสกลนคร

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนวิธีการดำเนินงานวิจัย 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารขั้นต้น (Primary Sources)
2. การทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ดำเนินการตรวจสอบข้อมูล ด้วยกระบวนการวิพากษ์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย
4. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ครูประจำวิชาดนตรี และการสังเกตการณ์ร่วม
5. วิเคราะห์เอกสารข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา
6. สร้างแผนการสอน และเนื้อหาการสอนวิชาขับร้องและทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน
7. สร้างชุดการสอนดนตรีออนไลน์วิชาขับร้อง และวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน
8. อภิปรายผล สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ



## บทวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาสร้างสื่อการสอนทางดนตรีรูปแบบออนไลน์ ณ โรงเรียนในพื้นที่ตำบลพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จ.สมุทรสงครามนั้น เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ในการเรียนรู้ทักษะดนตรีเฉพาะเครื่องมือเฉพาะทางให้ดียิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และการสังเกตการณ์ร่วม รวมถึงพื้นฐานความรู้ทางดนตรีของผู้เรียน เนื้อหาคลิปการสอนวิชาขับร้องและทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน รูปแบบออนไลน์ ที่ควรจะมี และเหมาะสมสอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนพื้นที่ ตำบลพรกหนามแดง ที่อาจยังไม่มีพื้นฐานทางดนตรีเนื่องด้วยการขาดแคลนบุคลากรทางดนตรี และขาดแคลนอุปกรณ์ทางดนตรีในโรงเรียน ควรมีรูปแบบดังนี้

1. **เนื้อหากระชับ** คือสิ่งสำคัญที่จะทำให้ให้นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานในเครื่องมือเอกล้วนๆ ได้เริ่มที่จะเรียนรู้ ทดลองที่จะปฏิบัติ เปิดใจกับการฝึกปฏิบัติทางดนตรี

2. **แบบฝึกหัดที่ไม่ยากเกินไป** การเรียนทักษะดนตรีย่อมมีแบบฝึกปฏิบัติยากง่ายแตกต่างกันออกไป ดังนั้น ผู้สอนควรสร้างสื่อการสอนที่คัดเลือกแบบฝึกที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระยะต้น ไม่ยากจนเกินไปและเป็นแบบฝึกที่น่าสนใจ เป็นจุดเริ่มต้นในการให้ผู้เรียนมีความรักในดนตรี และตื่นตัวในการฝึก

3. **การใช้คำสื่อสารที่เข้าใจง่าย** ภาษานับเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบทางเดียว ในลักษณะออนไลน์ การใช้คำ ภาษาสื่อสาร อธิบายเนื้อหาการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นแรงบันดาลใจ สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียน ดังนั้นการเรียบเรียงบทเรียน เนื้อหาการสอน จึงเป็นส่วนที่ต้องเรียบเรียง จัดลำดับให้ดี

4. **การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง** ด้วยการปฏิบัติดนตรี เป็นเรื่องที่ต้องสื่อสาร และปฏิบัติให้เห็น เพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้เรียนไปด้วยทั้ง 2 ทาง ดังนั้น เนื้อหาในคลิปการสอนออนไลน์วิชาดนตรี หรือเครื่องมือเอกล้วนๆ ผู้สอน ควรต้องอธิบายพร้อมทั้งมีการสาธิตไปพร้อมกัน โดยมีการทบทวนซ้ำให้ผู้เรียน 2-3 รอบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามไปด้วย ขณะเรียนออนไลน์

5. **ระยะเวลาของคลิปการสอน** เนื้อหาในแต่ละบทเรียน แบบฝึก นอกจากมีเนื้อหาที่กระชับ ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาต่อคลิปให้ไม่นานจนเกินไป จนเกินความสนใจของผู้เรียน ดังนั้น ในแต่ละคลิปสอนจึงจำเป็นต้องกำหนดทั้งเนื้อหา แบบฝึก และเวลา ให้สัมพันธ์กันทั้ง 3 ด้าน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบของการจัดทำชุดสอนออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนการสอนวิชาขับร้องและวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในพื้นที่ตำบลพรกหนามแดง โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาในวิชาดนตรี โดยแบ่งเป็น 2 วิชา ได้ดังนี้



**ตารางที่ 1** แผนการสอนออนไลน์วิชาขับร้อง

ครั้งที่	เนื้อหาการสอน	แบบฝึกหัดเสียง	บทเพลงสำหรับผู้เรียน
1	1. การหายใจที่ถูกต้อง 2. ท่าทางการยืน Warm up ร่างกาย 3. การออกเสียงตามสระและพยัญชนะ	1. ฝึกร้องออกเสียง มา (1 note) 2. ฝึกร้องออกเสียง ลา (3 notes) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง
2	1. การหายใจและปล่อยลม S 2. การออกเสียงและรูปปากที่ถูกต้อง	1. ฝึกร้องออกเสียง ยำ (5 notes) 2. ฝึกร้องออกเสียง มำ (C-E-G) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง 2. ยามเย็น
3	1. การหายใจและปล่อยลม S (จับ15วินาทีขึ้นไป) 2. การออกเสียงและรูปปากที่ถูกต้อง 3. การ Warm up ร่างกาย และรูปปาก	1. ฝึกร้องออกเสียง มา (1 note) 2. ฝึกร้องออกเสียง โธ (3 notes) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง 2. ยามเย็น 3. พรปีใหม่

**ตารางที่ 2** แผนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน

ครั้งที่	เนื้อหาการสอน	แบบฝึกหัด
1	1. ชื่อโน้ตตามอักษรภาษาอังกฤษ	1. ฝึกเขียน และท่องจำชื่อโน้ตตามระดับเสียง
2	1. สัญลักษณ์ เครื่องหมายทางดนตรี (ใช้การ์ดสัญลักษณ์ เครื่องหมายดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน)	1. ฝึกเขียน และท่องจำความหมายของ สัญลักษณ์ และ เครื่องหมายทางดนตรี

**อภิปรายผล**

ผลการวิจัย พบว่า ในการจัดทำพัฒนาคลิปสอนออนไลน์เป็นอีกการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้มีทักษะทางดนตรีเพิ่มขึ้นในเครื่องมือเอก ที่นักเรียนสนใจจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา และลงพื้นที่เก็บข้อมูลในปี 2564 วิชาที่นักเรียนสนใจ คือ 1. ขับร้อง (โครงการวิจัยย่อยที่ 1) 2. ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ซึ่งการจัดทำพัฒนาคลิปสอนดนตรีออนไลน์ในพื้นที่เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงการเรียนดนตรีตามเครื่องมือที่สนใจได้ง่ายยิ่งขึ้น เพื่อประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในยุคที่มีสถานการณ์โควิด-19 แพร่ระบาดนักเรียนมีความสนใจศึกษาฝึกปฏิบัติดนตรีได้ด้วยตนเองผ่านคลิปออนไลน์ในเบื้องต้นได้ดี เนื่องจากเป็นช่วงที่มีสถานการณ์โควิด-19 ระบาด แต่หากต้องการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่ควรมีการติดตามผลและพัฒนาผู้เรียนผ่านรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากดนตรีเป็นศาสตร์ศิลปะในการฝึกปฏิบัติระหว่างผู้สอนและผู้เรียน



### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถนักเรียนรูปแบบการสอนออนไลน์ในพื้นที่อื่น และสนับสนุนให้นักเรียนได้มีการแสดงความสามารถ หรือประกวดแข่งขันในลำดับต่อไป
2. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีชั้นกลาง ชั้นสูงควบคู่กับการพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะดนตรี

### เอกสารอ้างอิง

- กุมาริกา ศุภการ. (2555). ปัญหาที่พบบ่อยในการร้องเพลงคลาสสิกสำหรับนักศึกษาไทยระดับชั้นอุดมศึกษา และเตรียมอุดมดนตรี มหาวิทยาลัยมหิดล. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยมหิดล.
- โกวิทย์ ชันศิริ. (2550). *ดุริยางคศิลป์ตะวันตก(เบื้องต้น)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง. (n.d.). Data.bopp-Obec.info.  
[https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School\\_ID=1075580081&Area\\_CODE=7501](https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1075580081&Area_CODE=7501)
- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์. (n.d.). Data.bopp-Obec.info.  
[http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School\\_ID=1060220605&Area\\_CODE=0](http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1060220605&Area_CODE=0)
- จำเนียร ช่วงโชติ. (2515). *จิตวิทยาการรับรู้และเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชนิตา รักษ์พลเมือง. (2534). *พื้นฐานการศึกษา หลักการและแนวคิดทางสังคม*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี จำกัด.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดุซงฎิ พนมยงค์. (2566). *सानผินด้วยเสียงเพลง มาฝึกร้องเพลงกันเถิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: วีพรีนท์.
- ดวงใจ ทิวทอง. (2561). *กระบวนการแบบดวงใจ: งานวิจัยสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมเทคนิคการขับร้องระดับอาชีพ*.  
*วารสารดนตรีรังสิต มหาวิทยาลัยรังสิต*, 13(2).
- ทศนา แชนณี และสร้อยสน สกลรักษ์. (2540). *แบบแผนและเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา*.  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แชนณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แชนณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.  
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระเจนดุริยางค์ และนายฉันท ขำวโฒ ประกอบบทเพลง. (2492). *หลักวิชาดนตรีและขับร้อง*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- พวงทอง เม็งเกร็ด. (2562). *ชุมชนแพรกหนามแดง จากการจัดการน้ำ สู่การจัดการสวัสดิการชุมชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).  
สมุทรสงคราม: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2559). *หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี*.  
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ศศิวิมล ช่างเรียน. (2548). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาเครื่องดนตรีปฏิบัติสากลของนักเรียนเตรียมอุดม  
ดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5-6 วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต].  
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุรางค์ จันทวานิช. (2559). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2019). Obec.go.th. <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>
- อดุลย์ ต้นประยูร. (2539). *สังคมวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเอสพรีนติ้งเฮาส์.
- อวิศตาทานต์ ภูมิ. 2565. *ชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา  
จังหวัดสมุทรสงคราม*.  
[https://drive.google.com/drive/folders/1V3zicMaLdRhbBF04XJcs8m8jbjwtP5e?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1V3zicMaLdRhbBF04XJcs8m8jbjwtP5e?usp=drive_link)
- Poomee, A. (2019). *Basic vocal skills development of the first-year vocal major music students Suan Sunandha Rajabhat University*. Full paper of research, KEAS-25.



## การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

### Renovation of Rehabilitation Centers Serving Individuals with Impairments and the Elderly: A Case Study of Wat Chaeng Rehabilitation Center, Muang Municipality, Prachin Buri Province.

นฤทธิ วัฒนภู<sup>1</sup>, บุญเสริม วัฒนกิจ<sup>2</sup>, พูลพงษ์ สุขสว่าง<sup>3</sup>, ไกรสิทธิ์ วิไลเลิศ<sup>4</sup>, การุณย์ อินทवास<sup>5</sup>, อุทัย หวังพัชรพล<sup>6</sup>  
Narit Vadhanabhu<sup>1</sup>, Boonserm Watanakit<sup>2</sup>, Poonpong Suksawang<sup>3</sup>, Kaisit Vilailert<sup>4</sup>, Karoon Intavas<sup>5</sup>,  
Uthai Wangpatcharapon<sup>6</sup>

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Department of Art Education, Faculty of Education, Burapha University

(Received : Jan 22, 2025 Revised : Jun 19, 2025 Accepted : Jun 21, 2025)

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ 2) วิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ 3) ออกแบบร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ และ 4) ปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้พิการและผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ นักกิจกรรมบำบัด นักกายภาพบำบัด จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกตามวัตถุประสงค์ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ จำนวน 385 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุควรมีจุดลงทะเบียนคัดกรองแยกเป็นสัดส่วน มีจุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากจุดรับทานอาหาร มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นที่ล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน เน้นความปลอดภัยและเข้าถึงง่าย 2) ผลการประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation จากกลุ่มตัวอย่าง มีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.783) และผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงดงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.719 – 4.865

**คำสำคัญ :** การปรับสภาพ, ศูนย์ฟื้นฟู, ผู้พิการและผู้สูงอายุ

\* Project leader

\*\* Corresponding author

\*\*\* Essentially intellectual contributor



## Abstract

This research aimed to: 1) study the current conditions of the rehabilitation center for persons with disabilities and the elderly, 2) analyze those conditions in detail, 3) design a prototype model for the center, and 4) improve the existing facility at Wat Chaeng, located in the municipal area of Prachinburi Province, based on the developed prototype using Augmented Reality (AR) and animation technologies. The key informants included 12 participants—persons with disabilities, elderly individuals, caregivers, occupational therapists, and physical therapists—selected through purposive sampling. In addition, the evaluation of the improved rehabilitation center involved a sample group of 385 individuals selected through simple random sampling.

The research findings revealed that: 1) the rehabilitation center for persons with disabilities and the elderly should include a clearly designated registration and screening area; the bed placement area should be distinctly separated from the dining area; the existing dishwashing area should be repurposed as a storage room; and the service area should be organized with clearly defined zones for equipment placement, emphasizing safety and ease of access. 2) The evaluation of the rehabilitation center at Wat Chaeng, Prachinburi Municipality, after being improved based on the developed prototype using Augmented Reality (AR) and animation technology, showed that the overall assessment by the sample group was at the highest level (mean = 4.783). All eight evaluation criteria were also rated at the highest level, with average scores ranging from 4.719 to 4.865. These criteria included: (1) spatial design and proportion, (2) functional appropriateness, (3) aesthetic value, (4) adaptability as a prototype for implementation in other areas, (5) inclusive usability for the general population, (6) benefits to persons with disabilities and the elderly, (7) uniqueness of the design, and (8) overall satisfaction with the improved rehabilitation center.

**Keywords :** Renovation, rehabilitation center serving individuals, impairments and the elderly

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผู้พิการและผู้สูงอายุ เป็น ผู้ที่มีข้อจำกัดทางกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการทำกิจกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน สภาพจิตใจที่มีความวิตกกังวล เหงา การไม่มีภาระหน้าที่ สภาพสังคมการเงิน การเป็นที่ยอมรับยอมรับส่งผลถึงความสุข โดยผู้พิการจะมีความแตกต่างกับผู้สูงอายุเพียงบางลักษณะ ซึ่งเป็นความเสียเปรียบของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ที่เกิดจากความชรา หรือความสามารถบกพร่อง เป็นผลทำให้บุคคลนั้นไม่สามารถแสดงบทบาท หรือกระทำอะไรให้เหมาะสมสอดคล้องตามวัย สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมได้ (กรมประชาสัมพันธ์, 2540, 7) แต่ทั้งผู้พิการและผู้สูงวัยล้วนเป็นผู้ที่ต้องการการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี ลดการพึ่งพาผู้อื่นลง สามารถพึ่งพาตนเองได้ (Self-reliance) ดูแลตนเองได้ (Self-care) สามารถทำสิ่งต่างๆได้ตามศักยภาพของตนเอง (ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2542)

ในสภาพปัจจุบันเป็นที่ทราบกันว่าเรากำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ กล่าวคือมีจำนวนผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปเพิ่มมากขึ้น จากข้อมูลของกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2565 (อ้างอิงในกรมกิจการผู้สูงอายุ) พบว่าปัจจุบันมีผู้สูงอายุจำนวน 12,116,199 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 ของประชากรทั้งประเทศ ในขณะที่จำนวนผู้พิการก็มีจำนวนมากขึ้น ข้อมูลประชากรประเทศไทย จากสำนักทะเบียนกลาง กรมการปกครอง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 อ้างอิงในรายงานข้อมูลสถานการณ์ด้านคนพิการในประเทศไทย กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ข้อมูล ณ 31 มีนาคม พ.ศ. 2565 มีคนพิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการ จำนวน 2,108,536 คน คิดเป็นร้อยละ 3.19 ของประชากรทั้งประเทศ เป็นคนพิการ เพศชาย จำนวน 1,101,837 (ร้อยละ 52.26) และเพศหญิง จำนวน 1,006,699 คน (ร้อยละ 47.74) ประเภทความพิการแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่ 1) ความพิการทางการเห็น 2) ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย 3) ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย 4) ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม 5) ความพิการทางสติปัญญา 6) ความพิการทางการเรียนรู้ และ 7) ความพิการทางออทิสติก ซึ่งความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีจำนวน 1,061,096 คน คิดเป็นร้อยละ 50.30 ของจำนวนคนพิการทั้งหมด และความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีระดับความรุนแรงของความพิการหรือความยากลำบากในการทำกิจกรรมต่างๆ แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 0 คือ ไม้มีความ



ยากลำบาก (No impairment) ระดับ 1 คือ ยากลำบากเล็กน้อย (Mild Impairment) ระดับ 2 คือ ยากลำบากปานกลาง (Moderate impairment) ระดับ 3 คือ ยากลำบากรุนแรง (Severe impairment) และระดับ 4 คือ ยากลำบากทั้งหมด (Complete impairment)

ที่ผ่านมาประเทศไทยให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ ด้วยการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการแห่งชาติ ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นกรอบและแนวทางในการดำเนินงานพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ ผู้พิการได้รับการคุ้มครองสิทธิมีคุณภาพชีวิตที่ดีเต็มตามศักยภาพ มีส่วนร่วมในสังคมอย่างเต็มที่และเสมอภาค ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปราศจากอุปสรรค อันเป็นแนวทางที่เคารพในคุณค่า มีสิทธิความเสมอภาคและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ จากแผนพัฒนาฯ ดังกล่าว จึงเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ของหน่วยงานหรือองค์กรภาครัฐต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการวางแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการได้อย่างเหมาะสม แต่อย่างไรก็ตามยังมีผู้พิการที่ขาดโอกาสที่จะได้รับการพัฒนาให้สามารถพึ่งพิงตนเองอย่างมีศักยภาพได้ โดยเฉพาะคนพิการที่ขาดความรู้ความเข้าใจในการรักษาตนให้หายจากอาการป่วย และป้องกันไม่ให้เกิดความพิการขึ้นได้นั้น ส่งผลให้ผู้ป่วยเหล่านั้นต้องกลายเป็นคนพิการอย่างถาวร อีกทั้งรัฐไม่สามารถกระจายบริการด้านการศึกษาพิเศษไปได้อย่างเพียงพอ คนพิการบางส่วนจึงขาดโอกาสในการศึกษาและพัฒนาทางด้านร่างกาย และสติปัญญาได้อย่างเหมาะสม แต่หากคนพิการได้มีโอกาสในการพัฒนาขีดความสามารถและคุณภาพของคนพิการให้มีประสิทธิภาพย่อมส่งผลให้คนพิการมีโอกาสในการพัฒนาความสามารถของตน เพื่อนำไปสู่การพึ่งพาตนเอง สามารถดูแลตนเองและอยู่ร่วมสังคมได้อย่างมีคุณภาพ เช่นเดียวกับกับคนปกติทั่วไป สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (ด้านสาธารณสุข) กระทรวงสาธารณสุข สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข ธันวาคม 2559 ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม เพื่อเร่งกระจายโอกาสการพัฒนาและสร้างความมั่นคงให้ทั่วถึง ลดความเหลื่อมล้ำไปสู่สังคมที่เสมอภาคและเป็นธรรมโดยมีกรอบแนวทางที่ต้องให้ความสำคัญ ได้แก่ การสร้างความมั่นคงและการลดความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาระบบบริการและระบบบริหารจัดการสุขภาพ การสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตในสังคมสูงวัย (สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2559, 3)

คณะผู้วิจัยมีความมุ่งหวังจะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย และผู้สูงอายุ โดยการจัดทำโครงการวิจัย เรื่อง “การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี” ภายใต้แผนงานโครงการ เรื่อง “นวัตกรรมการปรับสภาพที่อยู่อาศัยและเฟอร์นิเจอร์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย และผู้สูงอายุ” ด้วยการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการให้เหมาะสม และเพื่อเป็นการสนองเจตนารมณ์หลักในการประกาศใช้พระราชบัญญัติการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ พ.ศ. 2534 ฉบับแก้ไขโดยบัญญัติให้สอดคล้องกับการโอนอำนาจหน้าที่ของส่วนราชการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 เล่ม 119 ตอนที่ 102 ก ราชกิจจานุเบกษา หน้า 70 วันที่ 8 ตุลาคม 2545 ที่ระบุว่า “คนพิการเป็นทรัพยากรส่วนหนึ่งของประเทศ แต่เนื่องจากสภาพของความเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิตในการประกอบอาชีพและในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคมและโดยที่สมควรสนับสนุนส่งเสริมให้คนพิการได้มีโอกาสในด้านต่างๆ สามารถดำรงชีวิตประกอบอาชีพและมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคมเท่าเทียมกับคนปกติทั่วไป ในการนี้สมควรให้คนพิการได้รับการคุ้มครอง การสงเคราะห์ การพัฒนา และการฟื้นฟูสมรรถภาพโดยวิธีการทางการแพทย์ ทางการศึกษา ทางสังคมและการฝึกอาชีพ ตลอดจนแก้ไขปัญหาและขจัดอุปสรรคต่าง ๆ ทางเศรษฐกิจและสังคมให้แก่คนพิการ รวมทั้งให้สังคมมีส่วนร่วมในการเกื้อกูลและฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ”

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี
2. เพื่อวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี
3. เพื่อออกแบบร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ
4. เพื่อปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation



## ประโยชน์ที่ได้รับ

ต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ สามารถใช้ปรับสภาพพื้นที่ศูนย์ฟื้นฟูฯทุกที่ให้เป็นที่ใช้สอยที่สมบูรณ์และมีความงาม

## ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

### 1. ขอบเขตเนื้อหา

1.1 ศึกษาสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

1.2 การออกแบบปรับศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี โดยการใช้โปรแกรม Sketch

UP และ AR

1.3 การศึกษาผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี จะใช้การประเมินผลจากต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation

### 2. ขอบเขตสถานที่ ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

### 3. ขอบเขตเวลา เป็นการวิจัยในช่วงวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ถึง 31 มีนาคม พ.ศ. 2568

### 4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย แบ่งออกเป็น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญให้ข้อมูลเกี่ยวกับ สภาพพื้นที่โดยทั่วไป ปัญหาที่เกิดขึ้นของพื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพ พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ ความต้องการการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ และสภาพพื้นที่ที่ต้องการให้ปรับปรุง ตัวอย่างกลุ่มนี้ได้จากการเลือกตามวัตถุประสงค์ (Purposive sampling) เป็นผู้พิการและผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ นักกิจกรรมบำบัด และนักกายภาพบำบัด ในจังหวัดปราจีนบุรี เลือกตัวอย่างแบบเอกพันธ์ (Homogeneous sampling) เป็นการเลือกตัวอย่างที่มีภูมิหลังหรือประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกัน (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท และประสพชัย พสุนนท, 2559, หน้า 39-43) จำนวนตัวอย่าง 12 คน

ในขั้นตอนการประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation กำหนดการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ได้แก่ ประชาชนอาศัยใน จ.ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล แต่ด้วยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนจึงได้ใช้วิธีการคำนวณโดยใช้สูตร W.G. Cochran (1953) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ที่ความคลาดเคลื่อน  $\pm 5\%$  ได้ขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ 384.16 ดังนั้นในงานนี้จึงกำหนดขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ 385 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple sampling random)

### 5. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบร่างตามข้อมูลที่ศึกษาโดยใช้โปรแกรม Auto CADและโปรแกรม Sketch UP เป็นหลัก ในลักษณะ 2 มิติและดำเนินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นสภาพพื้นที่โดยทั่วไป ปัญหาที่เกิดขึ้นของพื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพ พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ ความต้องการการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ และสภาพพื้นที่ที่ต้องการให้ปรับปรุง เป็นตัวแปรที่นำไปสู่ผลของการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯด้วยกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญจากผลการสัมภาษณ์ การออกแบบร่าง และปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำไปสู่ผลของการประเมินการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

## วิธีดำเนินการวิจัย

**รูปแบบการวิจัย** คณะผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methods research) โดยใช้การวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี และนำข้อมูลมาสร้างเป็นร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ และทำการประเมินความเหมาะสมของร่างต้นแบบก่อนนำมาปรับปรุงเป็นแบบภาพร่างการปรับ



สภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ก่อนที่จะนำไปให้ประชาชนอาศัยใน จ.ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล จำนวน 385 คน ประเมินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation

โดยใช้แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale). (Likert, 1961) มี 5 ระดับ ครอบคลุมประเด็นการประเมิน 8 ประเด็น ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ

### ผลการวิจัย

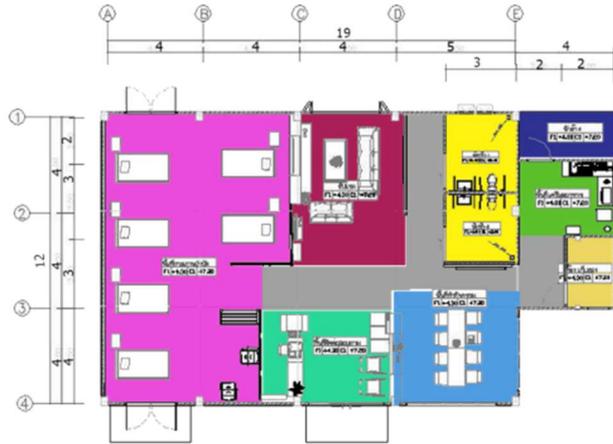
**การวิเคราะห์บริบทของพื้นที่โครงการ (Site analysis)** พบว่าสภาพโดยรอบทั่วไปของพื้นที่ที่ตั้งและลักษณะทางกายภาพของศูนย์ฟื้นฟูฯ อยู่ในบริเวณส่วนทางเข้าด้านข้างของโรงเรียนเทศบาล 5 (บดินทร์เดชาประสิทธิ์) จังหวัดปราจีนบุรี ตั้งอยู่ที่ 99 ถนนแจ้งพัฒนา ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองปราจีนบุรี จังหวัดปราจีนบุรี 25000 มีเนื้อที่จำนวน 634 ตารางเมตร ลักษณะด้านกายภาพมีลักษณะเป็นพื้นที่ราบ พื้นที่โดยรอบเป็นสถานศึกษา วัด และเขตชุมชนที่อยู่อาศัย ลักษณะภูมิอากาศร้อนชื้นแฉะ ศูนย์สูตร มีร้อนจัดในฤดูร้อน เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ และฤดูหนาวจะมีอากาศค่อนข้างหนาวเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาพที่ 1 ภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

รูปแบบทางสถาปัตยกรรมภายในอาคาร เป็นอาคารที่ก่อสร้างขึ้นมาตาม ชั้นเดียวมีขอบเขตพื้นที่ภายใน 192 ตารางเมตร และภายนอกอาคาร 442 ตารางเมตร รวมทั้งหมด 634 ตารางเมตร โดยแบ่งเป็น พื้นที่ติดต่อ พื้นที่ทำกายภาพบำบัด พื้นที่ทำกิจกรรม พื้นที่เตรียมอาหาร เพื่อให้บริการแก่ผู้ป่วย โดยมีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมแบบอาคารทั่วไป โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก คอบเสาหนา ผนังฉาบปูนทาสีขาว รูปแบบหลังคาเป็นจั่ว พื้นที่ภายในส่วนติดต่อสอบถาม มีพื้นที่ 24.00 ตารางเมตร ใช้เพื่อสัญจรเข้า – ออก ไปยังส่วนต่าง ๆ ของอาคารและเป็นพื้นที่สำหรับติดต่อเจ้าหน้าที่และตรวจสอบสุขภาพเบื้องต้น เป็นพื้นที่ได้รับแสงแดดมากที่สุด ส่วนพื้นที่รับแขก มีพื้นที่ขนาด 12.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่รองรับแขกและพักผ่อน เชื่อมกับประตูทางออกด้านหลัง พื้นที่ทำกายภาพบำบัดมีขนาด 27.00 ตารางเมตร ใช้เพื่อเป็นที่ทำกายภาพบำบัดของผู้ป่วย พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมเป็นพื้นที่โล่งกว้าง มีพื้นที่ขนาด 19.60 ตารางเมตร ใช้เพื่อเป็นที่พักและที่ทำกิจกรรมเสริมของเจ้าหน้าที่ ผู้พิการ และผู้ที่มีความสนใจ พื้นที่ส่วนห้องเก็บของ ใช้เป็นพื้นที่เก็บของใช้และชิ้นงานที่ได้มาจากการทำกิจกรรมเสริม มีพื้นที่ 8.00 ตารางเมตร พื้นที่ส่วนพื้นที่ครัวมีพื้นที่ทั้งหมด 12.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่ของห้องเตรียมอาหารและเก็บของ พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง เป็นพื้นที่สำหรับบุคลากรและผู้

ที่มาใช้อาคาร ใช้ในการทำธุระส่วนตัว พื้นที่ใช้งานขนาด 16.00 ตารางเมตร และพื้นที่สวนมีขนาด 442.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่กรกร้าง



ภาพที่ 2 ภาพการแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

จากภาพ พื้นที่ใช้สอยภายในอาคารศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี แบ่งพื้นที่ใช้สอยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แถบสีแสดงพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

ลำดับ	ชื่อพื้นที่	สี	การใช้งาน
1	โถงทางเดิน	เทา	ทางสัญจร
2	พื้นที่ติดต่อเจ้าหน้าที่	เขียว	ใช้ในการติดต่อเจ้าหน้าที่ วัดความดัน ชั่งน้ำหนัก
3	พื้นที่กายภาพบำบัด	ชมพู	ใช้ในการบำบัดกายภาพบำบัด
4	พื้นที่รับแขก	แดง	ใช้ต้อนรับแขกหรือนั่งพักผ่อน
5	พื้นที่ทำกิจกรรมเสริม	ฟ้า	ใช้ทำกิจกรรมเสริมหรือประชุม
6	ห้องเก็บของ	ส้ม	ใช้เก็บของ
7	พื้นที่เตรียมอาหาร	เขียว	ใช้สำหรับจัดเตรียมอาหาร
8	ห้องน้ำ	เหลือง	ใช้ทำธุระส่วนตัว
9	พื้นที่ซักล้าง	น้ำเงิน	ใช้ซักล้างทั่วไป

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

#### การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์เป็นเพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 41.67 เพศหญิงจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 58.33 อายุของผู้ให้ข้อมูล พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุต่ำสุด 26 ปี อายุสูงสุด 78 ปี

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในหัวข้อ เรื่อง การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ประเด็นการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 5 ข้อ ได้ผลการสัมภาษณ์ดังนี้

1. สภาพของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุโดยทั่วไปที่กำหนดการปรับสภาพ มีลักษณะเป็นอาคารแบบเปิดชั้นเดียว ขนาดเล็ก มีรอยแตกร้าวน้ำซึม ไม่มีชายคา สภาพเสื่อมโทรม มีนกพิราบมาอาศัยจำนวนมาก



2. ปัญหาเกี่ยวกับการใช้พื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพภายในศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ คือ อากาศร้อนอบอ้าวไม่ถ่ายเท เมื่อฝนตกจะสาดเข้าพื้นที่ อุปกรณ์ชำรุดและขาดแคลนเตียง ซึ่งไม่พอต่อการใช้งาน ราวจับไม่มั่นคง จักรยานปั่นชำรุด ห้องน้ำและซิงค์ล้างจานชำรุด ไม่มีห้องเก็บของ มีนกขี้ในอาคาร ที่จอดรถส่งไม่มีชายคาบังแดดและฝน

3. ผู้พิการและผู้สูงอายุ มีพฤติกรรมการใช้พื้นที่ส่วนต่างๆภายในศูนย์ฟื้นฟูอย่างมีข้อจำกัดด้านขนาดของพื้นที่ที่เล็กและแคบ จำกัดคนได้เพียง 14 คน จัดวางอุปกรณ์ตามสภาพแต่ละครั้ง ในอดีตให้บริการเฉพาะตนในเขตเทศบาลปัจจุบันเปิดรับคนนอกพื้นที่

4. พื้นที่ภายในศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ควรมีพื้นที่การใช้งานที่เป็นสัดส่วน มีจุดวางเตียงและที่ทานข้าวแยกกัน มีห้องเก็บของ มีโต๊ะสำหรับวางจักรยานปั่นมือที่มีขนาดและความสูงที่เหมาะสมสามารถนารถเข็นเข้าได้ จุดลงทะเบียนคัดกรองเป็นสัดส่วน มีลู่วิ่ง มีราวจับทุกจุด มีพื้นที่ให้บริการอุปกรณ์ เช่น ไม้ 3 ขา ไม้ค้ำช่วยเดิน รถเข็น

5. การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุที่อาจจะสามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้พิการได้ควรจะต้องมี ราวจับทุกจุด ทาสีใหม่ให้สดใส มีมุมนั่งสมาธิ ร้องเพลง และเพิ่มโต๊ะที่สไลด์แขนและอุปกรณ์บำบัดให้มากขึ้น

เมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบกับข้อมูลทางเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิดทฤษฎี ผลการศึกษาก่อนที่เกี่ยวข้อง ลักษณะ ที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลที่พบมีดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลสัมภาษณ์กับแนวคิดการออกแบบ**

การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ	ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์	แนวคิดการออกแบบ
จุดลงทะเบียนคัดกรอง	แยกเป็นสัดส่วน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
จุดวางเตียง	แบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
มีห้องเก็บของ	ปรับจากเดิมใช้เป็นที่ล้างจาน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
พื้นที่ให้บริการ	จัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

จากตาราง พบว่าข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มีความคล้ายคลึงกันในด้านแนวคิดการออกแบบ คือ จุดลงทะเบียนคัดกรองควรแยกเป็นสัดส่วน จุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นที่ล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านปลอดภัย และเข้าถึงง่าย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่การปรับสภาพตามแนวคิดการออกแบบปรับสภาพพื้นที่สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุด้านความปลอดภัยและเข้าถึงง่าย ดังนี้

การออกแบบร่างพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถาม ใช้เพื่อสัญจรเข้า – ออก ไปยังส่วนต่าง ๆ ของอาคารและเป็นพื้นที่สำหรับติดต่อเจ้าหน้าที่และตรวจสอบสภาพเบื้องต้น เป็นโซนพื้นที่โปร่งแสง ระบายอากาศได้ดี และเป็นพื้นที่ได้รับแสงแดดมากที่สุด โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยการย้ายเคาน์เตอร์ให้ตรงกับกรับบริการเมื่อผู้ป่วยเดินทางเข้ามา และกันฉากระหว่างพื้นที่ติดต่อสอบถามกับพื้นที่ทำกายภาพบำบัดเพื่อแบ่งโซนให้เป็นสัดส่วนแก่ผู้มารับบริการ และจัดที่นั่งรอรับบริการพร้อมรถเข็นไว้ด้านหน้าเพื่ออำนวยความสะดวกและรวดเร็วในการรับบริการ



ภาพที่ 3 แพลนพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถาม  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

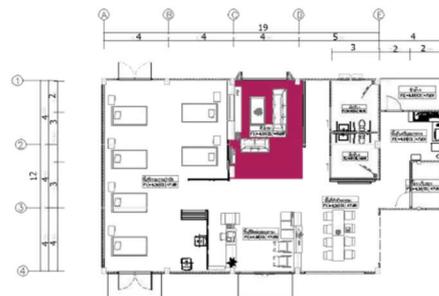


พื้นที่ส่วนติดต่อสอบถามสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 4 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถามสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่รับแขก เป็นพื้นที่รองรับแขกและพักผ่อน เชื่อมกับประตูทางออกด้านหลัง ทำให้พื้นที่มีอากาศถ่ายเทได้ดี โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลง โดยก่อผนังกั้นระหว่างห้องรับแขกกับห้องน้ำและทำการก่อที่ติดตั้งโทรทัศน์ พร้อมทั้งเพิ่มชุดโซฟาปรับแขกเข้ามาจำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 5 ภาพแปลนพื้นที่รับแขก  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

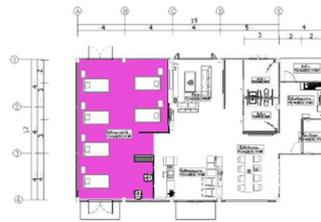


พื้นที่รับแขกสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 6 เปรียบเทียบพื้นที่รับแขกสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ทำกายภาพบำบัด เป็นพื้นที่โล่ง ใช้เพื่อเป็นที่ทำกายภาพบำบัดของผู้ป่วย ภายในห้องสามารถระบายอากาศได้ดี มีหน้าต่างบานใหญ่ที่สามารถเปิดปิดเพื่อระบายอากาศได้ โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยการนำเตียงเข้ามาเรียงอยู่ในโซนเดียวกันและทำการกั้นฉากเพื่อแบ่งโซนระหว่างพื้นที่ และทำการเพิ่มโต๊ะหัวเตียงเพื่อสะดวกต่อการเก็บอุปกรณ์ในการกายภาพบำบัด



ภาพที่ 7 พื้นที่ทำกายภาพบำบัด  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

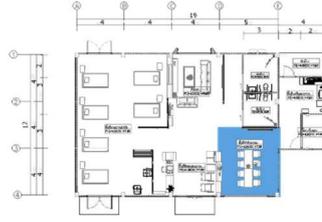


ที่ทำกายภาพบำบัดสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 8 เปรียบเทียบพื้นที่ทำกายภาพบำบัดสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรม เป็นพื้นที่โล่งกว้าง ใช้เพื่อเป็นที่พักและที่ทำกิจกรรมเสริมของเจ้าหน้าที่ ผู้พิการ และผู้ที่มีความสนใจ ภายในพื้นที่สามารถระบายอากาศได้ดี เป็นกระจกบานปิดตายและติดตั้งเครื่องปรับอากาศ ทำให้พื้นที่ดูโล่งและรับแสงสว่างจากภายนอก ทำให้ประหยัดพลังงานของตัวอาคาร โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยมีการติดตั้งกระจกบานปิดตายสองด้าน และติดโปรเจคเตอร์ เพื่อความสะดวกในการจัดเลี้ยงและทำกิจกรรม และกั้นฉากระหว่างพื้นที่ติดต่อกับพื้นที่ทำกิจกรรมโดยใช้เป็นระแนงกับโครงคร่ำไม้กรุไม้อัดยางปิดทับลามิเนท



ภาพที่ 9 พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรม  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมสภาพปัจจุบัน

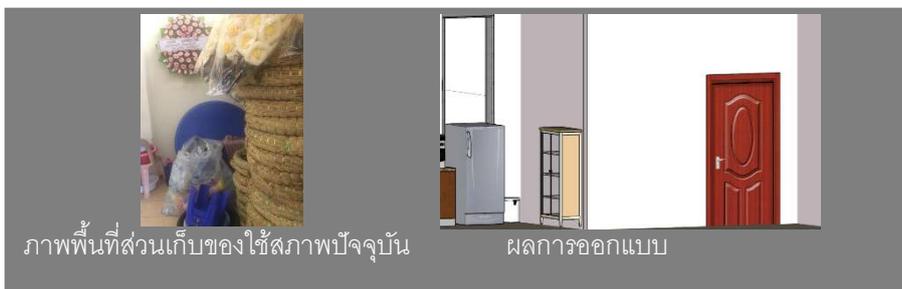
ผลการออกแบบ

ภาพที่ 10 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ส่วนเก็บของใช้ เป็นพื้นที่เก็บของใช้และชิ้นงานที่ได้มาจากการทำกิจกรรมเสริม โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงโดยต่อเติมห้องครัวและห้องเก็บของออกมาจากตัวอาคาร



ภาพที่ 11 พื้นที่ส่วนเก็บของใช้  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพพื้นที่ส่วนเก็บของใช้สภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 12 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนเก็บของใช้สภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ครัว เป็นพื้นที่ของห้องเตรียมอาหารและเก็บของ ภายในห้องสามารถระบายอากาศได้ดี โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงด้วยการใส่หน้าต่างเพื่อให้อากาศระบายและใส่ประตูเพื่อสามารถเข้าออกระหว่างห้องครัวกับซั๊กล้างได้ง่าย



ภาพที่ 13 พื้นที่ครัว  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

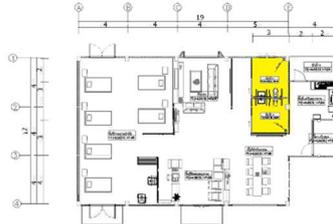


ภาพพื้นที่ครัวสภาพปัจจุบัน

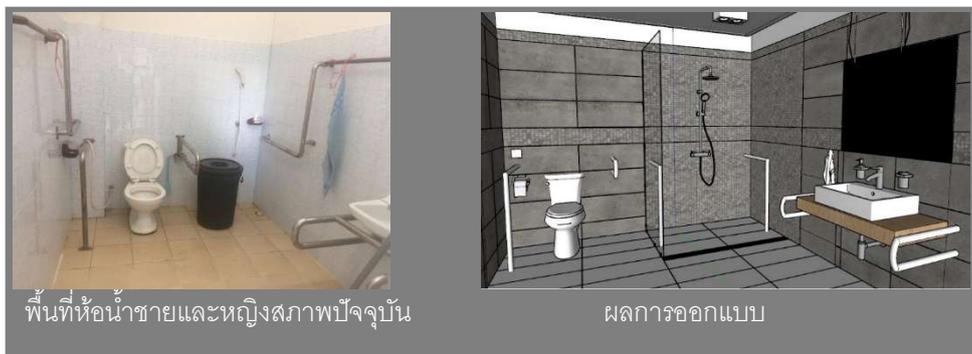
ผลการออกแบบ

ภาพที่ 14 พื้นที่ครัว  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง สำหรับบุคลากรและผู้ที่มาใช้อาคาร ใช้ในการทำธุระส่วนตัว โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงทุกห้องน้ำให้มาอยู่ข้างกันเพื่อสะดวกต่อการเดินท่อและเพิ่มพื้นที่ด้านข้างให้เป็นสัดส่วนในการใช้ประโยชน์โดยในตัวห้องน้ำ ใช้อุปกรณ์เดิมที่มีอยู่และเพิ่มตู้กระจกกันที่อาบน้ำเพื่อลดการเปียกของพื้นเมื่อมีผู้เข้ามาใช้บริการห้องน้ำ



ภาพที่ 15 พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิงสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 16 เปรียบเทียบพื้นที่ห้องน้ำชายและหญิงสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

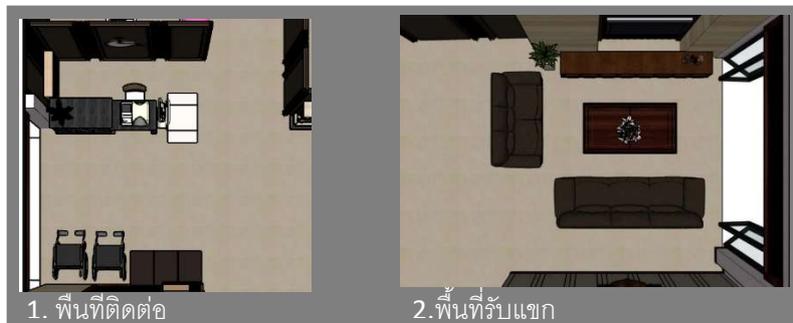
การประเมินคุณภาพการออกแบบร่าง ประเมินด้วยแบบประเมินดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา Content validity index (CVI) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน วิเคราะห์ในประเด็น สัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน มีคุณค่า



ทางความงดงามเหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ ครอบคลุมแนวคิดอารยสถาปัตย์ ออกแบบโดยไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และแบบร่างสามารถนำไปสร้างได้จริง ซึ่งผลการประเมินมีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.0 ถือได้ว่าการการออกแบบร่าง ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี มีคุณภาพอยู่ในระดับเกณฑ์ที่กำหนด ที่ 0.8 ขึ้นไป (Davis, 1992) และผลการประเมินคุณภาพของผลงาน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงดงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ทั้ง 8 ด้าน

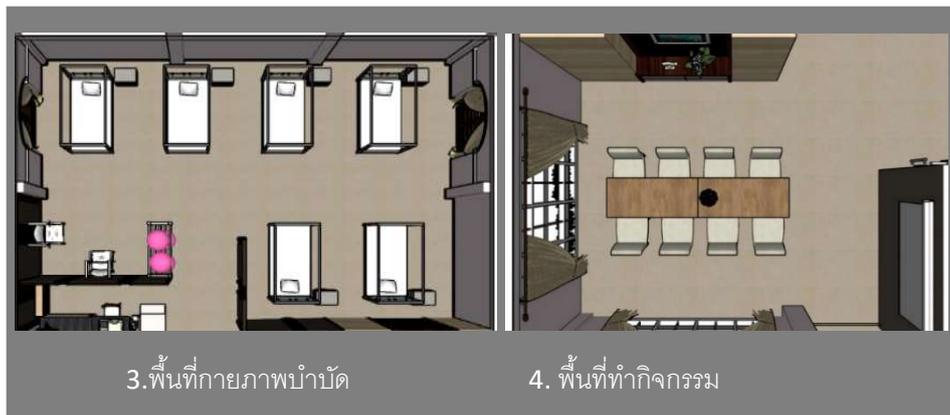
ผลการดำเนินการปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation การดำเนินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ดำเนินการปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation เป็นการปรับสภาพศูนย์ด้วยการนำข้อมูลการออกแบบร่างด้วยโปรแกรม AutoCAD และโปรแกรม Sketch UP มาปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia ได้ผลการดำเนินงานมีดังนี้

#### การดำเนินการออกแบบ ต้นแบบจำลอง (มุมมอง TOP)



ภาพที่ 17 ต้นแบบจำลอง (มุมมอง Top)

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพที่ 18 ต้นแบบจำลอง (มุมมอง Top) (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



**การแสดงผลในลักษณะ 3 มิติ**



โถงทางเดินเชื่อมต่อกับห้องกายภาพบำบัด

พื้นที่ติดต่อเชื่อมพื้นที่รับแขกมต่อพื้นที่ทำกิจกรรม

พื้นที่รับแขก

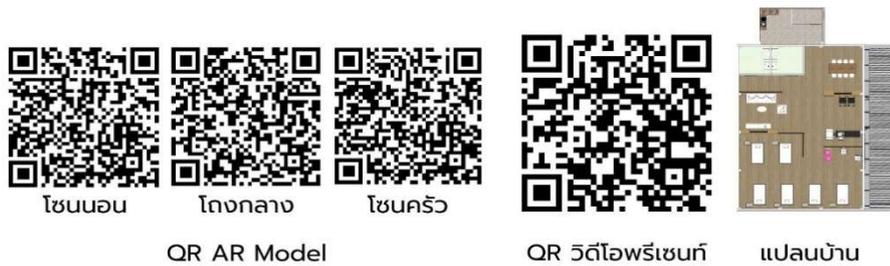
ภาพที่ 19 แสดงผล 3 มิติ

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

**การแสดงผล ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR)**

ผู้วิจัยจัดทำ QR code สำหรับ Scan เพื่อดูรายละเอียดของการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

**ศูนย์ชมรม บุชรากัมสุชีวัต**



โซนนอน

โถงกลาง

โซนครัว

QR AR Model

QR 5G IoT เซ็นเซอร์

แปลนบ้าน

ภาพที่ 20 QR code สำหรับ Scan

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

การแสดงผลภาพ AR โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia ประกอบการนำเสนอผลการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี



พื้นที่ด้านนอกอาคาร และด้านในอาคาร

ภาพที่ 21 AR แสดงพื้นที่ด้านนอกอาคาร และด้านในอาคาร ด้วยภาพแปลนบนโทรศัพท์

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

การตรวจสอบคุณภาพหรือการประเมินคุณภาพผลงานออกแบบ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนที่อาศัยใน จ. ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล จำนวน 385 คน ประเมินด้วยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ด้วยคำถามจำนวน 8 ข้อ



ภาพที่ 22 Platform สำหรับเข้าประเมินผลการออกแบบ

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 385 คน พบว่า ภาพรวมมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.783 และมีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายเท่ากับ 4.955 ซึ่งถือว่ามีผลการกระจายตัวในระดับดีเยี่ยม (Aronhime et al., 2014) โดยที่ผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงดงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.719 – 4.865 และค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่างร้อยละ 7.338 – 9.769 โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation (จากตัวอย่าง 385 คน)

ผลการประเมิน	Mean	95% CI Mean		sd	cv	ระดับ
		Lower	Upper			
การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่	4.784	4.743	4.826	0.418	8.737	มากที่สุด
ความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.743	4.697	4.788	0.455	9.593	มากที่สุด
คุณค่าทางความงดงาม	4.764	4.720	4.807	0.431	9.047	มากที่สุด
สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น	4.738	4.693	4.782	0.446	9.413	มากที่สุด
เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้	4.719	4.673	4.766	0.461	9.769	มากที่สุด
เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ	4.821	4.782	4.859	0.384	7.965	มากที่สุด
มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น	4.834	4.794	4.874	0.400	8.275	มากที่สุด
ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯ	4.865	4.829	4.901	0.357	7.338	มากที่สุด
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.783</b>	<b>4.760</b>	<b>4.807</b>	<b>0.237</b>	<b>4.955</b>	<b>มากที่สุด</b>

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ผลการศึกษาข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ศูนย์ฟื้นฟูฯ ควรมีจุดลงทะเบียนคัดกรองควรแยกเป็นสัดส่วน จุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นห้องล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบพื้นที่สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุด้านความปลอดภัย และเข้าถึงง่าย และผลการออกแบบร่างการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ได้แบบร่างสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation ที่มีผลการประเมินในด้านการออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ ด้านความเหมาะสมกับการใช้งาน ด้านคุณค่าทางความงดงาม ด้านความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น ด้านเป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ ด้านการเป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ ด้านการมีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ ด้านความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ อยู่ในระดับมากที่สุด

## อภิปรายผล

**ข้อค้นพบจากการศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก** สรุปว่า การออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุในภาพรวมของทุกจุด เน้นความสำคัญด้านความปลอดภัยและเข้าถึงได้ง่ายสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยของผู้สูงอายุ ของสำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2558) ที่ว่าหลักการออกแบบสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยของผู้สูงอายุ จะต้องมีความปลอดภัยทางกายภาพ และเข้าถึงได้ง่ายเป็นหลักสำคัญ

**ข้อค้นพบจากการออกแบบร่าง และการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)** แบบร่างและแบบเสมือนจริงถูกสร้างขึ้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ลงพื้นที่ศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกอย่างละเอียดทั้งที่ตั้ง ขนาดพื้นที่ ทิศทางของแสงแดด ทิศทางลม รวมทั้งสภาพปัญหาและความต้องการของผู้ใช้พื้นที่ซึ่งเป็นข้อมูลหลักที่สำคัญต่อการออกแบบ โดยเฉพาะความคิดเห็นต่อแนวคิดการจัดการสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุ ของนอรินี ตะหวาและปวีตร ชัยวิสิทธิ์ (2559) ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่มุ่งเน้นในด้านสามารถเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบได้ตรงกับสภาพปัญหา ส่งผลให้การประเมินทั้งแบบร่าง และการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯแบบเสมือนจริงอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

**ข้อเสนอแนะทั่วไป** การวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมมาทำประโยชน์แก่สังคม มีการใช้พหุวิทยาการร่วมกันหลายด้าน จึงจำเป็นต้องแสวงหาความร่วมมือจากหลายๆภาคส่วน กระบวนการวิจัยเป็นแบบอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมแขนงหนึ่งอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนอย่างชัดเจน ดังนั้น นักวิจัย นักศึกษานักศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานที่บูรณาการร่วมกับศาสตร์ต่างๆได้ และต้นแบบที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุจังหวัดอื่นๆสามารถนำไปปรับใช้ในพื้นที่จริงได้

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุสามารถต่อยอดเป็นการศึกษาวิจัยการปรับสภาพที่อยู่อาศัยสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุได้
2. กระบวนการศึกษาวิจัยการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุใช้เป็นแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุได้



### เอกสารอ้างอิง

- นอริณี ตะหวา และ ปวีตร ชัยวิสิทธิ์. (2559). การจัดการสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุในเขต อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
- บุญใจ ศรีสถิตยน์รากูร. (2550). ระเบียบวิธีการวิจัยทางพยาบาลศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ: ยูแอนด์ไอ อินเตอร์มีเดีย. ประไพพิมพ์ สุธีวสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 29(2), 31 – 48.
- พันธ์ทิพย์ รามสูตร. (2537). พฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมสุขภาพ. ศูนย์ศึกษานโยบาย. สาธารณสุข คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ยูเมเยะ เฟอร์นิเจอร์. (2566). 7 ปัจจัยสำคัญในการเลือกเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ. เข้าถึงได้จาก <https://www.yumeyafurniture.com/th/blog/7-essential-factors-to-choose-the-right-furniture-for-the-elderly>
- ศศิพัฒน์ ยอดเพชร. (2542). ผู้วัยสูงอายุด้วยคุณภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. 2559. กรอบนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านสุขภาพของไทย ในการสาธารณสุขไทย 2554-2558. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข
- สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2558). การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมขั้นสูง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- Davis, L. L. (1992). Instrument Review: Getting the Most from a Panel of Experts. *Applied Nursing Research*. 5: 194-197
- Likert, Rensis. (1961). *New Pattern of Management*. New York : McGraw – Hill.
- Aronhime, S., Calcagno, C., Jajamovich, G. H., Dyvorne, H. A., Robin, P., Dieterich, D., Fiel, M. I., Martel-Laferriere, V., Chatterji, M., Rusinek, H., & Taouli, B. (2014). DCE-MRI of the Liver: Effect of Linear and Nonlinear Conversions on Hepatic Perfusion Quantification and Reproducibility. *Journal of magnetic resonance imaging*. 40. 90 - 98.



## การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ.เชียงราย

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

วัฒนพล อยู่สวัสดิ์<sup>1</sup>, รัชนิกร กุศลานนท์<sup>2</sup>, รัชনী ลือदार<sup>3</sup>

Wattanapon Eusawat<sup>1</sup>, Ratchanikorn Kussalanon<sup>2</sup>, Ratchanee Luedara<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

<sup>3</sup>สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

<sup>1-2</sup>Innovative Design, Faculty of Industrial Technology, Chiang Rai Rajabhat University

<sup>3</sup>Industrial 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 คัดเลือกชุมชนเพื่อศึกษาข้อมูลวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน 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) ผลการพัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมก่อให้เกิดการสร้างลวดลายและรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ 3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายอยู่ในระดับดี ( $\bar{x} = 4.36$ , 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 ผ่านวิธีการอนุรักษ์หรือการบำรุงรักษาสิ่งที่ตั้งมาไว้ รวมถึงผ่านการฟื้นฟูหรือการรื้อฟื้นสิ่งที่ตั้งมาที่กำลังจะหายไปให้กลับมาเป็นประโยชน์ (วนิดา นาคีสังข์, 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 ทองแกมและโหมสิต แพงสร้อย, 2562)

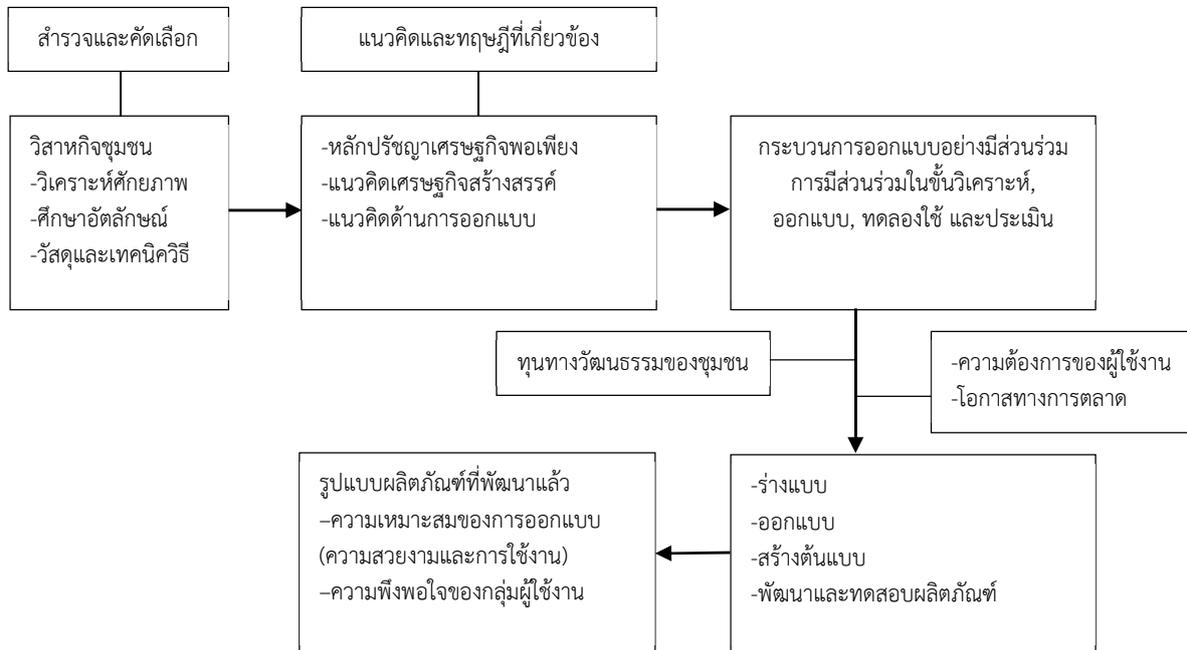
ในงานวิจัยนี้จึงใช้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อเพิ่มศักยภาพและต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและแนวโน้มตลาด ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจในด้านการตลาด ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ สามารถต่อยอดและยกระดับผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ภายใต้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

## 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) โดยพิจารณาจากผู้ที่มีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย มีประสบการณ์และความพร้อมในการให้ข้อมูล รวมถึงความพร้อมในการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

3. กลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ จำนวน 47 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มาซื้อสินค้าที่ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1) แบบบันทึกข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการระดมความคิด (Brainstrom) 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 รุ่งสมบูรณ์และญาตา ขวาลกุล, 2560) รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด เช่น นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานและผู้ผลิต โดยนักออกแบบมีหน้าที่แบ่งปันประสบการณ์หรือมุมมองในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกคน แสดงให้เห็นถึงความตระหนัก ความต้องการ และคุณค่าของเกี่ยวข้องซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินการ การตัดสินใจ การประเมิน ภายใต้การมีเป้าหมายเดียวกัน (Creighton, 2005) กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมจึงเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความเข้าใจร่วมกัน (รัตนานภิก รัชตะวรรณ และคณะ, 2561) ทั้งนี้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และดำเนินงานตามกระบวนการออกแบบสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมดังนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม  
ที่มา : วัฒนพล อยู่สุวดี (2567)

โดยในกระบวนการทั้งหมดนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกันสอดคล้องกับ ประพัทธ์พงษ์ อุปลาและสมลักษณ์ บุญณรงค์ (2560) ดังนี้

1) ขั้นตอนการระบุความต้องการ ประกอบไปด้วย การคัดเลือกชุมชน วิเคราะห์ศักยภาพ ระบุความต้องการ ด้วยการเก็บข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม วารสาร เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เพื่อทำการสังเกต บันทึกข้อมูล สัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่มเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง เช่น สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าปักบ้านสันทอง 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 ด้วยการสัมภาษณ์ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจและสหกรณ์กลุ่มผู้มีส่วนร่วมกับทุกคนที่เกี่ยวข้องเมื่อได้คำตอบมาแล้ว จากนั้นนำคำตอบที่ได้มาร้อยเรียงตามตัวชี้วัด 4 ตัวด้วยกันคือ Strength (จุดแข็ง) Opportunity (โอกาส) Aspiration (แรงบันดาลใจ) และ Result (ผลลัพธ์) (ภิญโญ รัตนพันธ์, 2556) ดังนี้

#### ตารางที่ 1 SOAR Analysis

Strength (จุดแข็ง)	Aspiration (แรงบันดาลใจ)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีกลุ่มอาชีพ งานฝีมือมากกว่า 2 กลุ่มในชุมชน</li> <li>- จำนวนเครือข่ายฝีมือแรงงานมีจำนวนมาก</li> <li>- ผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์ด้วยลวดลายผ้าปักด้วยมือ</li> <li>- เทคนิควิธีการปักที่เป็นเอกลักษณ์</li> <li>- มีหลายหน่วยงานให้ความร่วมมือ</li> <li>- สามารถผลิตผลิตภัณฑ์ได้หลายประเภท</li> <li>- มีแหล่งวัตถุดิบที่มีราคาถูก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อยากขยายกลุ่มผู้ซื้อสินค้าเป็นกลุ่มใหม่ๆ เช่น กลุ่มวัยรุ่น</li> <li>- พัฒนาคู่มือให้เป็นงานแฟชั่นที่ทันสมัย</li> <li>- เพิ่มมูลค่าให้กับสินค้ามากขึ้น</li> <li>- การร่วมมือกันกับแบรนด์อื่นๆ (collaborations)</li> <li>- สามารถผลิตเป็นสินค้าที่สามารถส่งออกต่างประเทศได้</li> </ul>
Opportunity (โอกาส)	Result (ผลลัพธ์)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวโน้ม หรือ Trends ที่ผู้บริโภคนิยมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade เพิ่มมากขึ้น</li> <li>- ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade มีราคาสูง</li> <li>- ทางชุมชนมีเครือข่ายหลากหลายช่องทาง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย เพิ่มความแปลกใหม่</li> <li>- พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตามแนวโน้ม แฟชั่นเพื่อขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ</li> <li>- พัฒนาบรรจุภัณฑ์เพิ่มแรงจูงใจเพื่อการขายสินค้า</li> <li>- การสร้าง Storytelling ให้กับสินค้า</li> </ul>

สรุปผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นหลักด้วยกันคือ 1) ศักยภาพด้านการผลิต ในชุมชนบ้านสันกอง 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 พบว่าในด้านองค์ความรู้ที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ ขาดความรู้ทางด้านแนวความคิด การสร้างสรรค์ ขั้นตอนการออกแบบ การสร้างแพทเทิร์น แบบตัดเย็บหรือลวดลายรูปแบบใหม่ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ที่ผลิตออกมา มีรูปแบบเดิมๆ อยู่เสมอ และในด้านของทักษะ ผู้คนในชุมชนให้ความเห็นตรงกันว่า ตนเองนั้นขาดทักษะทางด้าน การวาดภาพ การร่างแบบ การออกแบบและการหาไอเดียใหม่บนสื่อออนไลน์

2) ด้านความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ เดิมทีคนในชุมชนมักจะใช้วิธีการสร้างสรรค์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ตามต้นแบบที่ตนเองมีอยู่ หรือทำตามตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในท้องตลาด เนื่องจากขาดความรู้ด้านการออกแบบ และไม่รู้จักกระบวนการออกแบบ 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 สี ลวดลาย 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) แนวโน้มการพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์

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



### Generation

Millennial (Gen Y, 29-44 years old)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เปิดกว้างทางความคิด มีการเปิดเผยอารมณ์ความรู้สึก โดยมีพื้นฐานทางจิตวิญญาณและวัฒนธรรมที่ตนเลื่อมใส มีความศรัทธาทางความคิดที่แตกต่างสามารถ จนถึงการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่ตอบโจทย์ตนเองได้ สนใจในเรื่องของภาพท่องเที่ยว เทคโนโลยี และโลกออนไลน์ในการแชร์ประสบการณ์ อีกทั้งยังติดตามกระแสต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอนาคต

งานออกแบบแฟชั่นและลวดลายผ้า ที่เหมาะสมของช่วงวัยนี้ ต้องมีคุณค่าและมีเอกลักษณ์ที่ให้ความรู้สึก ดังนี้

- อิสระ ไร้กฎเกณฑ์
- มีความสนุกสนาน
- สร้างสรรค์
- มีพลังและทะเยอทะยาน



### Generation

X (44-54 years old)

กลุ่มวัยกลางคน เป็นกลุ่มที่อยู่ระหว่างกลางของเบบี้บูมเมอร์และกลุ่มมิลเลนเนียล (Y) ซึ่งมีความร่วมสมัยและความหลากหลายของวัฒนธรรม มีสไตล์ที่อยู่ระหว่างกลางของความเรียบง่าย จนถึงความเป็นผู้ใหญ่ แต่ซ่อนจุดเด่นที่ดึงดูดสายตา

งานออกแบบแฟชั่นและลวดลายผ้า ที่เหมาะสมของช่วงวัยนี้ ต้องมีคุณค่าและมีเอกลักษณ์ที่ให้ความรู้สึก ดังนี้

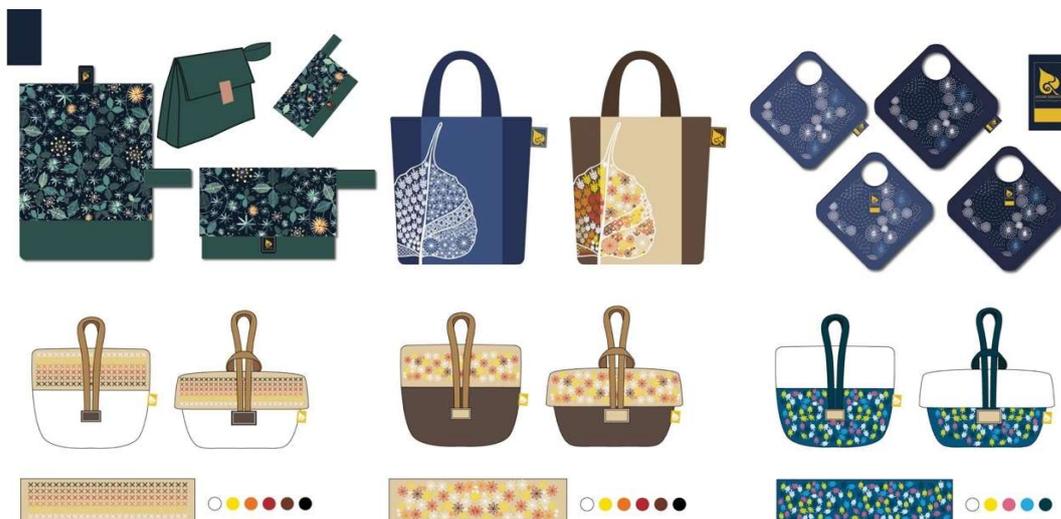
- ความเท่
- สุชุม โคดเด่น
- คูดีแบบผู้ใหญ่
- มีเรื่องราว
- มีพลัง ดึงดูด

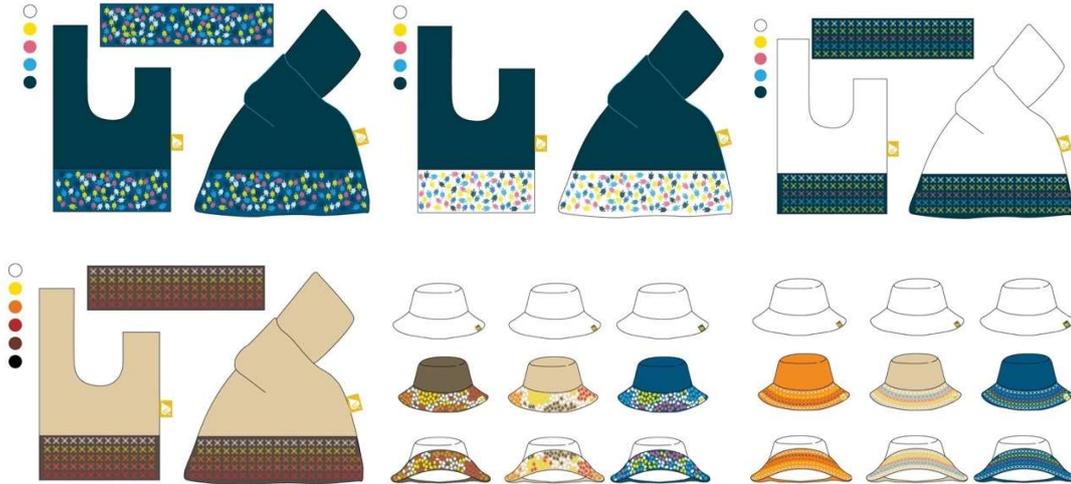




ภาพที่ 4 แนวโน้ม พฤติกรรมของผู้บริโภคจำแนกตามวัยที่มีต่อผลิตภัณฑ์ผ้าปัก  
ที่มา : รัชนิกร กุศลานนท์ (2567)

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 และรัชณี ลือดารา (2567)

แบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้แก่ หมวกและกระเป๋ แบ่งเป็นตามการใช้งานในรูปแบบต่างๆ เช่น กระเป๋าแบบทรงย่าม กระเป๋าถือ กระเป๋าค้นมือหรือแขน โดยนำเอาลวดลายเดิมมาตัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น 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
<b>ด้านลวดลายผ้าปัก</b>	<b>4.36</b>	<b>0.47</b>	<b>มาก</b>
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
<b>ด้านรูปแบบและการใช้งานผลิตภัณฑ์</b>	<b>4.32</b>	<b>0.46</b>	<b>มาก</b>
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) (คีवलและพงษ์พิพัฒน์, 2563) โดยให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดมีส่วนร่วมตั้งแต่กระบวนการเก็บข้อมูล ศึกษาปัญหา การหาแนวคิดในการออกแบบ ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบ พัฒนาแบบ การผลิตต้นแบบ ทดสอบและการประเมินความพึงพอใจ ผลของแนวทางการออกแบบสรุปผลตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่ม Gen-X และ Y ที่มีความสนใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย ขึ้นชอบความมีสไตล์ของสินค้า ที่ให้คุณค่ากับสินค้า handmade, eco-friendly, และมีเรื่องเล่า (storytelling) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นของกลุ่ม Gen-X และ Y (จิรนนท์ สุจิตานนท์, 2561) ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาด้วยการนำเอาลวดลายเดิมมาดัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย พัฒนา รูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ ตอบสนองการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย เน้นการใช้สีพื้นเพื่อให้เหมาะสมกับทุกโอกาส และยังคงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้ ออกแบบมาเป็นชุดกระเป๋า 5 ผลงานที่มียาลายปักด้วยสีสันสดใส มีรูปแบบและลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของโอกาส สามารถปรับใช้ได้งานได้หลากหลาย และมีลวดลาย และเทคนิคการปักที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงราย ซึ่งผลจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีเรื่องราวและอัตลักษณ์ส่งผลให้สามารถตั้งราคาสูงกว่าสินค้า mass production ได้ แต่อย่างไรก็ตามการคำนึงถึงการตลาดยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่จะสร้างมูลค่าและสร้างยอดขายให้กับชุมชน เนื่องจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปและผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังคงรู้จักผลิตภัณฑ์ผ่านการขายหน้าร้านในชุมชนและการออกบูธเพียงเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงต้องคำนึงถึงการพัฒนาช่องทางการขายไปสู่ช่องทางออนไลน์ซึ่งมีอิทธิพลต่อมัลติการตัดสินใจซื้อสินค้าอยู่ในระดับมากที่สุดตามที่ (จขรศักดิ์ วงศ์วิราช และคณะ, 2565) ได้ศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อปบนแพลตฟอร์มออนไลน์

### กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่และหอประชุมรัชกาลที่ 9 ที่สนับสนุนทุนวิจัยและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ในการให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และผลจากแบบประเมิน ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในชุมชนบ้านสันกองที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลและมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกกิจกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังว่าบทความนี้จะประโยชน์ต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 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.



กิติพัชญ์ ทองแกมและไฮสิต แพงสร้อย. (2562). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขสินค้าโอท็อปตามหลักทฤษฎีในจังหวัดอุดรธานี. *วารสารมหาจุฬานาครธรรมสาร*. 6(7). 3469-3488

ขจรศักดิ์ วงศ์วีราชและคณะ. (2565). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อป. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 13(2), 64–78.

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

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

พิทยงค์ รุ่งสมบูรณ์และญาติ ขวาลกุล. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการออกแบบโดยผู้ใช้สูงอายุมีส่วนร่วม. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวินิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 16(1). 128-142

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

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

วนิดา นาคีสงษ์. (2559). จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนปวาเกอญอบ้านแม่กองคาสู่การเป็นสินค้าชุมชน. (สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร, วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

ศิวตล ภาภิรมย์และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2563). การประยุกต์ใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้สำหรับหลักสูตร โครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*. 35(1). 18-26

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



## การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

### Somewhere else: Dream of Ocean

#### Interpreting Abstract Art in Contemporary Environmental Context

พศุทธิ์ วรรณรัตน์สุตร

Pasutt Kanrattanasutra

สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Painting, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : May 2, 2025 Revised : Jun 6, 2025 Accepted : Jun 10, 2025)

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง Somewhere else: Dream of Ocean การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา และค้นคว้าปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาสิ่งแวดล้อม และแนวคิด แรงบันดาลใจของผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์นามธรรม สร้างความตระหนักรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย วิจัยดำเนินการวิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงวิพากษ์ (Critical Analysis) โดยผสมผสานกรอบแนวคิดศิลปะเชิงนามธรรม และศิลปะเชิงนิเวศ ร่วมกับการศึกษาข้อมูลจากผู้จัดนิทรรศการ ศิลปินที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึกกับ Zhang Yatao ผู้จัดงานนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ The Blue Dream 2024 Sunrise at Sea และการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเชิงเปรียบเทียบ เพื่อเข้าใจเจตนาารมณ์ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการวิจัยพบว่า ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" ที่สร้างด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ สามารถถ่ายทอดแนวคิดเรื่องภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการใช้สีเข้ม (สีดำและสีน้ำเงิน) ตัดกับโทนสีที่สื่อถึงน้ำทะเล โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบือน และไหลเวียน และการจัดองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและไม่แน่นอน ผลงานสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกังวล สงบ และใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าศิลปะเชิงนามธรรมสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย และการบูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัยสามารถสร้างมิติใหม่ในการสื่อสารทางศิลปะเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

**คำสำคัญ:** ศิลปะเชิงนามธรรม, สิ่งแวดล้อมร่วมสมัย, ความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

#### Abstract

This research, titled "Somewhere else: Dream of Ocean Interpreting Abstract Art in Contemporary Environmental Context," aims to investigate contemporary environmental issues, analyze environmental problems and the conceptual framework underlying the artwork "Somewhere else: Dream of Ocean," create abstract printmaking works, and foster environmental awareness and understanding of contemporary environmental challenges. The research methodology employs a critical analysis approach, integrating theoretical frameworks of abstract art and eco-art, complemented by data collection from exhibition curators and related artists. The study incorporates in-depth interviews with Zhang Yatao, the Executive Curator of "The Blue Dream 2024: Sunrise at Sea" International Contemporary Art Exhibition, and comparative art analysis to comprehend the artistic intentions and creative processes. Findings demonstrate that "Somewhere else: Dream of Ocean," executed through woodcut printmaking technique, effectively communicates concepts of global warming and oceanic transformation through strategic employment of dark tones (black and blue) contrasted with maritime color palettes, distorted and flowing linear structures, and dynamic compositional arrangements that evoke movement and uncertainty. The artwork successfully generates environmental awareness regarding marine ecological issues, eliciting emotional responses of concern, tranquility, and contemplation about environmental futures while establishing connections with concepts of natural transformation. The work



demonstrates that abstract art functions as an efficacious instrument for communicating contemporary environmental discourse. The integration of traditional techniques with contemporary conceptual frameworks creates innovative dimensions in artistic communication for environmental conservation. This study contributes to the discourse on the role of abstract art in environmental awareness and offers new approaches for utilizing art as a medium for ecological communication within contemporary artistic practice.

**Keywords:** Abstract art, Contemporary environment, Environmental awareness

## บทนำ

ปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อโลกในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศและสังคมมนุษย์อย่างกว้างขวาง (Intergovernmental Panel on Climate Change [IPCC], 2021, p. 3-15) มหาสมุทรซึ่งครอบคลุมพื้นที่กว่าร้อยละ 70 ของพื้นผิวโลก กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากภาวะโลกร้อน การเพิ่มขึ้นของอุณหภูมิน้ำทะเล การละลายของน้ำแข็งขั้วโลก และการเพิ่มขึ้นของระดับน้ำทะเลล้วนเป็นผลจากกิจกรรมของมนุษย์ เช่น การปล่อยก๊าซเรือนกระจกและการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ (National Aeronautics and Space Administration [NASA], 2023, p. 127-145) ผลกระทบเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระดับนิเวศวิทยาเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะชุมชนชายฝั่งที่ต้องเผชิญกับภัยพิบัติทางธรรมชาติที่รุนแรงขึ้น (Steffen et al., 2018, p. 8252-8259)

ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถใช้ในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ศิลปินจำนวนมากได้นำเสนอแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมผ่านงานศิลปะเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสร้างบทสนทนาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Gablik, 1991, p. 78-92) ศิลปะไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสะท้อนความงามทางสุนทรียศาสตร์ แต่ยังเป็นสื่อกลางที่ช่วยสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม งานศิลปะสามารถกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมได้โดยใช้สัญลักษณ์ องค์ประกอบ และแนวคิดที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Berleant, 1992, p. 156-172)

งานวิจัยเรื่อง *Somewhere else: Dream of Ocean การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย* มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล และวิเคราะห์แนวคิดแรงบันดาลใจของผลงาน *Somewhere else: Dream of Ocean* โดยเน้นศึกษาการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลปะในภาพพิมพ์ที่สื่อสารประเด็นภาวะโลกร้อนและมหาสมุทรที่เปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์นามธรรมที่แนวคิดสอดคล้องกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล รวมถึงการสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลผ่านงานศิลปะ

การวิจัยนี้ใช้แนวทางการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ โดยใช้กรอบแนวคิดศิลปะเชิงนามธรรมและสิ่งแวดล้อมศึกษา ข้อมูลของผู้จัดนิทรรศการ และศิลปินที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อเข้าใจเจตนาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จากการวิจัยพบว่า *Somewhere else: Dream of Ocean* ถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรผ่านการใช้สีเข้มที่ติดกับทอนสีที่สื่อถึงน้ำทะเล โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบือน และการจัดองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล รวมถึงสร้างความรู้สึกกังวล สงบ หรือใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม ศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย งานศิลปะเชิงนามธรรมสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามและตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้ง งานวิจัยนี้จึงมีส่วนสำคัญในการเสนอแนวทางใหม่ในการใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสื่อสารประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมทางทะเลในบริบทของศิลปะร่วมสมัย

งานวิจัยนี้มีคุณูปการหลายประการต่อวงการศิลปะและการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม ในแง่ของการนำเสนอรูปแบบเฉพาะในการใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้แบบดั้งเดิมมาสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย นอกจากนี้ ยังช่วยเติมเต็มช่องว่างในการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะนามธรรมในการสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะในบริบทของศิลปินจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีมุมมองและประสบการณ์เฉพาะต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล งานวิจัยนี้จึงเป็นกรณีศึกษาสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา และค้นคว้าปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย



2. เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาสิ่งแวดล้อม และแนวคิด แรงบันดาลใจของผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์นามธรรม สร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์เชิงประจักษ์ ร่วมกับการวิจัยเชิงวิพากษ์ (Critical Research) ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม โดยใช้กรอบทฤษฎีศิลปะเชิงนามธรรมและศิลปะเชิงนิเวศเป็นพื้นฐาน สามารถแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1. ขั้นตอนการศึกษา และพัฒนารอบแนวคิด

การดำเนินการศึกษา และทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย โดยเฉพาะประเด็นภาวะโลกร้อน และการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร รวมถึงการศึกษารอบทฤษฎีศิลปะเชิงนามธรรม และศิลปะเชิงนิเวศเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยการพัฒนาแนวคิด และแรงบันดาลใจสำหรับผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" โดยการสังเคราะห์ความรู้จากแหล่งข้อมูลทางวิชาการ และการศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง เช่น Olafur Eliasson และ Agnes Denes เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม

#### 2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน และเก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ "Somewhere else: Dream of Ocean" ขนาด 56 x 76 ซม. โดยใช้เทคนิคดั้งเดิมในการสื่อสารประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร ควบคู่ไปกับการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับ Zhang Yatao ซึ่งดำรงตำแหน่ง Executive Curator ของนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ "The Blue Dream 2024: Sunrise at Sea" เพื่อเข้าใจบริบทและเจตนาของงานนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสิ่งแวดล้อมทางทะเล การดำเนินการในขั้นตอนนี้ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์และข้อมูลเชิงคุณภาพที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์

#### 3. ขั้นตอนการวิเคราะห์ และตรวจสอบผลการวิจัย

การดำเนินการในขั้นตอนนี้ประกอบด้วยวิเคราะห์ผลงานศิลปะเชิงเปรียบเทียบ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological Analysis) และการวิเคราะห์เชิงตีความ (Interpretive Analysis) เพื่อเข้าใจองค์ประกอบทางศิลปะ เทคนิค และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผลงาน รวมถึงการเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินอื่นในแนวคิดเดียวกันเพื่อหาความแตกต่างและความคล้ายคลึง รวมทั้งการตรวจสอบผลการวิจัยผ่านการนำเสนอผลงานในนิทรรศการนานาชาติ ซึ่งผลงานได้รับการคัดเลือกจากศิลปิน 33 คนจาก 9 ประเทศ แสดงให้เห็นถึงคุณภาพและความสำคัญของงานวิจัยในเวทีระดับสากล

### ความสำคัญของการศึกษา

การวิจัยนี้มีความสำคัญเนื่องจากช่วยเติมเต็มองค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม และเสนอแนวทางสำหรับนักสร้างสรรค์และนักวิจัยที่สนใจใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสื่อสารประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อมในอนาคต ศิลปะสามารถเป็นช่องทางสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้และสร้างแรงบันดาลใจในการอนุรักษ์ธรรมชาติได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคที่โลกกำลังเผชิญกับวิกฤติด้านสิ่งแวดล้อม

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### ศิลปะเชิงนามธรรมกับการตีความประเด็นสิ่งแวดล้อม

ศิลปะเชิงนามธรรม (Abstract Art) เป็นรูปแบบศิลปะที่ไม่ได้มุ่งเน้นการเลียนแบบธรรมชาติหรือสื่อสารผ่านรูปทรงที่ชัดเจน แต่เน้นการใช้สี รูปทรง และองค์ประกอบที่กระตุ้นอารมณ์และความคิดของผู้ชมให้เกิดการตีความในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น (Danto, 1981) ศิลปะประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถสร้างความหมายของตนเองผ่านการเชื่อมโยงกับประสบการณ์และบริบทของแต่ละบุคคล ซึ่งทำให้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมในมิติที่เป็นนามธรรมและมีพลังทางอารมณ์ (Arnheim, 1969)



งานศิลปะร่วมสมัย Somewhere else: Dream of Ocean (2024) ของผู้วิจัย เป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเชิงนามธรรมในการสะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมหาสมุทรและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นจากเทคนิคภาพพิมพ์ไม้ (Woodcut Printmaking) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้พื้นผิวและร่องรอยของไม้เป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพ โดยใช้เส้นสายที่ไหลเวียนและโทนสีเข้มในการสะท้อนถึงความเคลื่อนไหวและความไม่แน่นอนของมหาสมุทร งานศิลปะชิ้นนี้มุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมหาสมุทร และตั้งคำถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์

### ศิลปะเชิงนิเวศและผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชม

ศิลปะเชิงนิเวศ (Eco-Art) เป็นแนวคิดทางศิลปะที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาด้านนิเวศวิทยา และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Kagan, 2011) งานศิลปะในแนวคิดนี้มักใช้สื่อและเทคนิคที่สะท้อนถึงความเปราะบางของระบบนิเวศ เช่น การใช้วัสดุธรรมชาติ กระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หรือการนำเสนอแนวคิดที่กระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ

ในบริบทของงานวิจัยนี้ จะใช้กรอบแนวคิดด้านศิลปะเชิงนามธรรม ศิลปะเชิงนิเวศ และทฤษฎีการรับรู้ทางอารมณ์ (Aesthetic Experience) เพื่อศึกษาว่างานศิลปะสามารถกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้และเชื่อมโยงผู้ชมกับปัญหาสิ่งแวดล้อมได้อย่างไร (Dewey, 1934) งานวิจัยนี้จะสำรวจแนวคิดที่แฝงอยู่ใน Somewhere else: Dream of Ocean รวมถึงวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการรับรู้ของผู้ชม

### ศิลปินที่เกี่ยวข้อง

Olafur Eliasson (เกิด ค.ศ. 1967) เป็นศิลปินชาวเดนมาร์ก-ไอซ์แลนด์ที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติด้วยผลงานศิลปะติดตั้งขนาดใหญ่ที่บูรณาการศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยเน้นการประยุกต์ใช้แสง สี และสภาพแวดล้อมในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Olafur Eliasson, 1967) ผลงาน "Radiant existence sphere" (ค.ศ. 2022) เป็นประติมากรรมทรงกลมที่ประกอบด้วยแผ่นรูปสามเหลี่ยมจำนวนมากซึ่งจัดเรียงรอบจุดศูนย์กลางว่างเปล่า โดยมีแผ่นสีดาที่ภายนอกและโครงสร้างภายในที่มีความซับซ้อน ภายในประติมากรรมประกอบด้วยเลนส์เฟรเนลรูปสามเหลี่ยม กระฉกเงา และฟิลเตอร์สีที่ติดตั้งระหว่างเกลียวสแตนเลสสตีลสามชั้น ซึ่งสามารถสะท้อนสีที่แตกต่างกันตามมุมของแสงที่ส่องกระทบ การรับรู้ประติมากรรมจึงขึ้นอยู่กับตำแหน่งของผู้ชม โดยอาจปรากฏเป็นทรงกลมที่เปล่งแสงสีสดใสใสหรือลูกบอลสีเข้มที่ลอยในอากาศ พร้อมทั้งสร้างเงาลวดลายเรขาคณิตและสีบนผนังโดยรอบ (Studio Olafur Eliasson, 2022) ผลงานชิ้นนี้สะท้อนแนวคิดการสำรวจการรับรู้และปรากฏการณ์ทางแสงของ Eliasson โดยสร้างประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม และเสนอมิติความซับซ้อนของการมองเห็นและปฏิสัมพันธ์ระหว่างแสง พื้นที่ และผู้ชม



ภาพที่ 1 : Radiant existence sphere, 2022 Studio Olafur Eliasson, Berlin, Photo: Hans-Georg Gaul

ที่มา : <https://olafureliasson.net/artwork/radiant-existence-sphere-2022/>



Agnes Denes (เกิด ค.ศ. 1931) เป็นศิลปินชาวฮังการี-อเมริกันที่ได้รับการยอมรับในฐานะผู้บุกเบิกสำคัญของศิลปะสิ่งแวดล้อม (Environmental Art) และศิลปะแผ่นดิน (Land Art) โดยได้รับการขนานนามว่าเป็นบรรพบุรุษของขบวนการศิลปะสิ่งแวดล้อมยุคแรกเริ่ม (TheCollector, 2023, p. 10) ผลงานสำคัญที่สุดของ Denes คือ "Wheatfield: A Confrontation" (ค.ศ. 1982) ซึ่งเป็นการสร้างไร้วัวสาธิตขนาด 2 เอเคอร์บนพื้นที่ถมขยะใน Battery Park ใจกลางแมนฮัตตัน ห่างจาก Wall Street เพียง 2 บล็อก (Agnes Denes Studio, 2011, p. 10) โครงการนี้ใช้เวลาหลายเดือนในการขนย้ายดิน 200 รถบรรทุก ขุดร่องเพาะปลูก 285 ร่อง และดูแลรักษาจนเก็บเกี่ยวข้าวสาธิตได้มากกว่า 1,000 ปอนด์ Denes อธิบายว่าผลงานเป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับอาหาร พลังงาน การพาณิชย์ การค้าโลก และเศรษฐศาสตร์โดยชี้ให้เห็นถึงการจัดการที่ผิดพลาด ความสิ้นเปลือง ความหิวโหยของโลก และความกังวลเรื่องระบบนิเวศ พื้นที่ปลูกข้าวสาธิตมีมูลค่า 4.5 พันล้านดอลลาร์ ทำให้แต่ละเมล็ดมีต้นทุน 351.56 ดอลลาร์ จึงเป็นเมล็ดข้าวสาธิตที่มีต้นทุนสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ (CIRCA, 2025, p. 11) ผลงานชิ้นนี้กลายเป็นต้นแบบสำคัญของศิลปะที่ทำลายโครงสร้างอำนาจทุนนิยม และกระตุ้นให้เกิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและความยุติธรรมทางสังคม (Artishock Revista, 2020, p. 11)



ภาพที่ 2 : Agnes Denes, Wheatfield – A Confrontation, Downtown Manhattan – The Harvest, 1982.

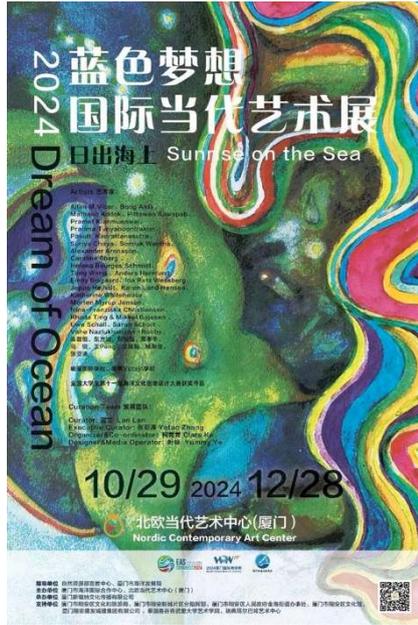
© Agnes Denes. Courtesy of the artist and Leslie Tonkonow Artworks + Projects, New York.

ที่มา : <https://circa.art/wheatfield-a-confrontation-and-its-monumental-legacy/>

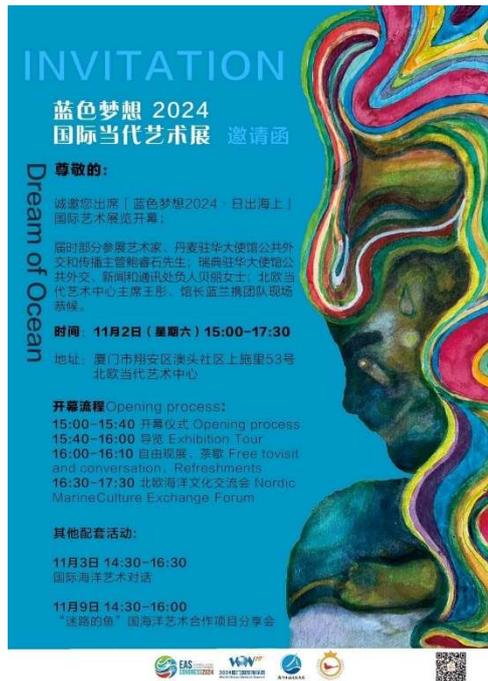
ทั้งสองศิลปินมีอิทธิพลต่อการพัฒนาแนวคิดศิลปะเชิงนิเวศ และเป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของงานวิจัย Somewhere else: Dream of Ocean ที่ใช้ศิลปะเชิงนามธรรมในการสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร และสภาพภูมิอากาศ

### บริบทของนิทรรศการ

นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ The "Blue Dream 2024-Sunrise at Sea" จัดแสดงที่ The Nordic Contemporary Art Center ได้รับแรงบันดาลใจจากหัวข้อหลักของ การประชุมมหาสมุทรเอเชียตะวันออกเฉียง 2024 และ สัปดาห์มหาสมุทรนานาชาติเมืองเชียงใหม่ โดยเน้นสำรวจความเชื่อมโยงลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับท้องทะเล โดยเฉพาะบทบาทสำคัญของการอนุรักษ์ระบบนิเวศชายฝั่งที่มีต่อการพัฒนาสังคมและความสมดุลของสิ่งแวดล้อม ศิลปินจากนานาชาติประเทศจะใช้สภาพแวดล้อมที่เป็นเอกลักษณ์ของมหาสมุทรและพื้นที่ชายฝั่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ถ่ายทอดความสัมพันธ์อันซับซ้อนของการพึ่งพากันระหว่างมนุษย์และท้องทะเล รวมทั้งเรียกร้องให้เกิดการตระหนักรู้และปกป้องระบบนิเวศทางทะเล



ภาพที่ 3 : โปสเตอร์นิทรรศการ Blue Dream 2024 International Contemporary Art Exhibition  
Dream Of Ocean 2024 International Contemporary Art Exhibition  
ที่มา : [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)



ภาพที่ 4 : บัตรเชิญ Public Exhibition 2024.11.02-2024.12.28  
ที่มา : [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)

#### คำสัมภาษณ์ของผู้จัดนิทรรศการ

Zhang Yatao ตำแหน่ง Executive Curator กล่าวไว้ในสื่อออนไลน์ของนิทรรศการว่า “ในช่วงห้าปีที่ผ่านมา นิทรรศการศิลปะนานาชาติ "Ocean Dreams" เป็นส่วนสำคัญของสัปดาห์ทะเลนานาชาติเซี่ยเหมิน และมีเหตุผลที่ดีที่ศิลปะมีวิีพิเศษในการทำให้ประเด็นที่ซับซ้อน เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การอนุรักษ์ทางทะเล และความสัมพันธ์ของเรากับ



มหาสมุทร เข้าถึงได้ง่ายขึ้น มีอารมณ์ความรู้สึก และน่าสนใจ แทนที่การนำเสนอเพียงข้อมูลทางวิทยาศาสตร์หรือการอธิบายนโยบาย นิทรรศการนี้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อเล่าเรื่องราวของมหาสมุทรในแบบที่สื่อถึงผู้คนจากทุกภูมิภาค”

### ทำไมถึงแวดล้อมร่วมสมัยต้องเป็นศิลปะ?

“การอนุรักษ์ทางทะเล หลายเรื่องอาจดูเป็นเทคนิคหรือห่างไกลจากชีวิตประจำวัน แต่ศิลปะทำให้ประเด็นเหล่านี้มีชีวิตชีวาในแบบที่เข้าใจและเชื่อมโยงได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมที่ทำจากขยะในมหาสมุทร การจัดวางเสียงแบบสร้างประสบการณ์ที่อิงจากข้อมูลทางทะเลจริง หรือภาพวาดที่สะท้อนความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกับทะเล ศิลปะช่วยให้ผู้คนรู้สึกบางอย่าง และความรู้สึกมักเป็นก้าวแรกสู่การลงมือทำ การสนทนาระดับโลก ในแต่ละปี นิทรรศการเชิญศิลปินจากทั่วโลก ตั้งแต่ประเทศนอร์ดิกที่เน้นเรื่องธารน้ำแข็งละลาย ไปจนถึงศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เน้นการทำลายแนวปะการัง และศิลปินจีนที่สำรวจประเพณีทางทะเลท้องถิ่นและความท้าทายทางนิเวศวิทยา ความหลากหลายของมุมมองนี้ทำให้นิทรรศการมีความเป็นนานาชาติอย่างแท้จริง แสดงให้เห็นว่าภูมิภาคต่างๆ ประสบและตอบสนองต่อประเด็นทางทะเลอย่างไร” อธิบายเพิ่มเติมจาก Zhang Yatao

การสนับสนุนจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين เหตุผลสำคัญที่นิทรรศการนี้ยังคงดำเนินต่อไปคือการสนับสนุนอย่างเข้มแข็งจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين การแสดงออกทางความคิดไม่ได้เฉพาะวิทยาศาสตร์ทางทะเลและนโยบาย แต่เข้าใจพลังของวัฒนธรรมในการสร้างความตระหนัก ต้องการให้การอนุรักษ์ทางทะเลเป็นสิ่งที่ผู้คนมีส่วนร่วม ไม่ใช่แค่ในการประชุม แต่ในชีวิตประจำวัน การผนวกนิทรรศการศิลปะเข้ากับสัปดาห์ทะเล ช่วยให้เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น ไม่ใช่แค่ในวิทยาศาสตร์และผู้กำหนดนโยบาย แต่รวมถึงครอบครัว นักเรียน และประชาชนทั่วไป มากกว่าคณิศรนิทรรศการ สิ่งที่ทำให้ "Ocean Dreams" พิเศษคือไม่ใช่แค่การสร้างสรรค์ครั้งเดียวในแต่ละปี แต่เป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวที่ใหญ่กว่าในการผสมผสานศิลปะ ความยั่งยืน และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ ตลอดหลายปีที่ผ่านมา มีการขยายตัวนอกเหนือจากพื้นที่แกลเลอรีแบบดั้งเดิม รวมถึงผลงานศิลปะเฉพาะพื้นที่ในบริเวณชายฝั่งและสวนพื้นที่ชุ่มน้ำ การจัดวางแบบมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ขยะจากมหาสมุทรที่นำมารีไซเคิล การประชุมเชิงปฏิบัติการและโครงการชุมชน นำผู้คนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง

“โครงการนี้มีใช้การจัดแสดงศิลปะ แต่เป็นการสร้างความตระหนักระยะยาวและสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการลงมือทำ และเมื่อนิทรรศการดำเนินต่อไป ก็มีศักยภาพสำหรับสิ่งที่ใหญ่กว่า เช่น การติดตั้งศิลปะสาธารณะถาวร การพำนักของศิลปิน และความร่วมมือที่ลึกซึ้งขึ้นระหว่างนักวิทยาศาสตร์ กลุ่มสิ่งแวดล้อม และนักสร้างสรรค์ ภาพรวมแก่นแท้ของ "Ocean Dreams" คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อจุดประกายการสนทนา ไม่ใช่แค่ในหมู่ศิลปิน แต่ข้ามวัฒนธรรม สาขาวิชา และชุมชน เป็นการทำให้การอนุรักษ์มหาสมุทรไม่ใช่แค่ความรับผิดชอบ แต่เป็นสิ่งที่ผู้คนรู้สึกเชื่อมโยงด้วยการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين นิทรรศการกำลังเติบโตเป็นเวทีระดับโลกสำหรับศิลปะ และความตระหนักที่เน้นเรื่องมหาสมุทร จะเห็นได้ว่าทำไมนิทรรศการนี้จึงจัดต่อเนื่องทุกปี คำตอบคือเพราะมันได้ผล ศิลปะทำให้ผู้คนใส่ใจ และความใส่ใจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง”

ข้อมูลจาก Zhang Yatao

“นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Dream of Ocean-Sunrise on the Sea จัดขึ้นภายใต้หัวข้อหลักของ East Asian Sea Project (PEMSEA) และ Xiamen World Ocean Week (WOW) ประจำปี 2024 โดยจะสำรวจความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างมนุษยชาติและมหาสมุทร นิทรรศการนี้เน้นเป็นพิเศษที่บทบาทสำคัญของการปกป้องระบบนิเวศชายฝั่งในการส่งเสริมการพัฒนาทางสังคมและรักษาสมดุลของระบบนิเวศ ศิลปินจากทั่วโลกจะสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมเฉพาะตัวของมหาสมุทรและพื้นที่ชายฝั่ง แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์และทะเล ขณะเดียวกันก็เรียกร้องให้มีการใส่ใจในการอนุรักษ์ระบบนิเวศทางทะเลมากขึ้น” จากบทสัมภาษณ์ Zhang Yatao



ผลงานของผู้วิจัย



ภาพที่ 5 : Somewhere else: Dream of Ocean, 2024 ขนาด 56 x 76 cm.  
ที่มา : พศุตม์ กรรณรัตน์สูตร, 2567



ภาพที่ 6 : Somewhere else: Dream of Ocean, 2024, 56 x 76 cm.  
ที่มา : Zhang Yatao, Executive Curator



ผลงานของผู้วิจัยได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะนานาชาติ Dream of Ocean: Sunrise on the Sea โดยมีศิลปินได้รับการคัดเลือกเข้าร่วม 33 คนจาก 9 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐประชาชนจีน เดนมาร์ก สวีเดน สหรัฐอเมริกา ฟิลิปปินส์ เยอรมนี อาร์เจนตินา ออสเตรเลีย และประเทศไทย ระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม - 28 ธันวาคม 2567 และพิธีเปิดในวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 ณ Nordic Contemporary Art Center เมืองเซี่ยเหมิน มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน

โดยมีแนวคิดของผลงานภาพพิมพ์ชิ้นนี้ว่า ภาวะโลกร้อนเป็นปัญหาที่ทำให้โลกเผชิญกับภัยพิบัติมากมายอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ ภาวะโลกร้อนเป็นแนวคิดที่ทำนายซึ่งตั้งคำถามต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน สะท้อนถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม

### การวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ Somewhere else: Dream of Ocean, 2024

#### 1. เทคนิคและองค์ประกอบทางศิลปะ

ผลงานชิ้นนี้ใช้เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ซึ่งเป็นกระบวนการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ไม้ที่ถูกแกะสลัก โทนมัสที่ใช้เป็นหลักคือ สีดำ สีน้ำเงิน และสีขาว ที่สร้างบรรยากาศลึกลับ ลึกลับ และเชื่อมโยงถึงมหาสมุทรเส้นสายและลวดลายที่กระจายไปทั่วภาพทำให้เกิดความรู้สึกของกระแส การเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลง

#### 2. แนวคิดและเนื้อหาของผลงาน

ชื่อผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean (ที่อื่น: ความฝันแห่งมหาสมุทร) บ่งบอกถึงแนวคิดของการสำรวจจินตนาการ หรือแม้กระทั่งการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง ภาวะโลกร้อนเป็นประเด็นหลักของผลงานชิ้นนี้ แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติและระบบนิเวศทางทะเล ลวดลายที่พิมพ์ทับซ้อนกัน เกิดเป็นมิติของน้ำหนักรวมและเกิดร่องรอยหรือภาษาคลายกับแผนที่หรือเส้นทางไหลของน้ำ สะท้อนถึงการละลายของน้ำแข็ง การเปลี่ยนแปลงของกระแส หรือการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร จากผลกระทบของภาวะโลกร้อน

#### 3. ความหมายเชิงสัญลักษณ์

พื้นผิวที่มีร่องรอยหยาบและลายเส้นที่แตกกระจาย สื่อถึงรอยแผลของโลก ธรรมชาติที่ถูกทำลาย หรือสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป สีดำและน้ำเงินเข้ม อาจแสดงถึง มหาสมุทรที่ลึกลับและลึกลับ รวมถึงความรู้สึกของความสูญเสียและความไม่แน่นอนของอนาคต พื้นที่สีขาวที่กระจายกระจาย แทนภูเขาน้ำแข็งที่กำลังละลาย หรือช่องว่างที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

#### 4. อิทธิพลทางศิลปะ

ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะกึ่งนามธรรม (Abstract) ที่เน้น พื้นผิว ลวดลาย และสีสัน มากกว่าการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ได้รับอิทธิพลจากแนวคิด Land Art หรือ Environmental Art ที่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมใช้เทคนิคดั้งเดิมอย่างภาพพิมพ์แกะไม้มานำเสนอ ประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและภาวะโลกร้อน

#### 5. ข้อสรุป

ผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean, 2024 ของผู้วิจัย รูปแบบและแนวคิด ถ่ายทอดประเด็นของภาวะโลกร้อนผ่านการใช้เทคนิคภาพพิมพ์และองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เป็นงานศิลปะที่กระตุ้นให้ผู้ชม ตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ และตั้งคำถามถึงอนาคตของโลกใบนี้

### จากการศึกษาเอกสาร การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean"

#### ของพศุทธิ์ วรรณรัตน์สุตร กับศิลปินท่านอื่นในบริบทของศิลปะเชิงนิเวศ

#### 1. ด้านเทคนิคและสื่อ

ผลงานของผู้วิจัย ใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ซึ่งเป็นเทคนิคดั้งเดิม สร้างร่องรอยและพื้นผิวที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวของน้ำ

Olafur Eliasson ใช้แสง สี และการจัดวางในพื้นที่ (Installation) เน้นการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่

Agnes Denes ใช้พื้นที่จริงและวัสดุธรรมชาติในการสร้างงาน Land Art ขนาดใหญ่

#### 2. ด้านการนำเสนอแนวคิด

ผลงานของผู้วิจัย นำเสนอบนนามธรรม (Abstract) ผ่านสัญลักษณ์ของคลื่น การเคลื่อนไหว และสีที่สื่อถึงมหาสมุทร



Eliasson นำเสนอผ่านประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

Denes นำเสนอผ่านการจัดการพื้นที่จริง สร้างความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับเมือง

### 3. มิติการสื่อสารกับผู้ชม

ผลงานของผู้วิจัย สร้างการตีความผ่านภาพ 2 มิติ เปิดโอกาสให้ผู้ชมจินตนาการและตีความตามประสบการณ์ส่วนตัว

Eliasson สร้างประสบการณ์แบบองค์รวมที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลายด้าน

Denes สร้างผลกระทบต่อความรู้ผ่านขนาด และสเกลของงานที่ใหญ่โต

### 4. ประเด็นสิ่งแวดล้อมที่นำเสนอ

ผลงานของผู้วิจัย เน้นประเด็นการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรและภาวะโลกร้อน

Eliasson มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในภาพรวม

Denes นำเสนอความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาเมืองกับธรรมชาติ

### 5. ความเป็นเอกลักษณ์

ผลงานของผู้วิจัยใช้เทคนิคภาพพิมพ์แบบดั้งเดิมสื่อสารประเด็นร่วมสมัย สร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัสดุธรรมชาติ (ไม้) กับประเด็นสิ่งแวดล้อม ใช้ความเป็นนามธรรมสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมตีความสะท้อนมุมมองเฉพาะของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล

การศึกษาเปรียบเทียบนี้แสดงให้เห็นว่า แม้ศิลปินแต่ละท่านจะมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดมีเป้าหมายร่วมกันในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยผลงานของผู้วิจัยมีความโดดเด่นในการใช้เทคนิคดั้งเดิมสื่อสารประเด็นร่วมสมัย และการสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมตีความผ่านความเป็นนามธรรม

ตาราง 1 การวิเคราะห์ผลงานของผู้วิจัยกับศิลปินท่านอื่นที่สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม

ประเด็นวิเคราะห์	ผลงานของผู้วิจัย	ผลงานของ Olafur Eliasson	ผลงานของ Agnes Denes
ชื่อผลงาน	Somewhere else: Dream of Ocean, 2024	<i>Radiant existence sphere</i>	<i>Wheatfield – A Confrontation, 1982</i>
เทคนิค	ภาพพิมพ์แกะไม้บนกระดาษ	แสง สี การจัดวางในพื้นที่	Land Art และวัสดุธรรมชาติ
รูปแบบ การนำเสนอ	ผลงานศิลปะ 2 มิติ เชิงนามธรรม	ผลงานศิลปะ 3 มิติ เชิงปฏิสัมพันธ์	การจัดการพื้นที่จริงขนาดใหญ่
ประเด็นสิ่งแวดล้อม	การเปลี่ยนแปลงของนิเวศสิ่งแวดล้อมร่วมสมัยและภาวะโลกร้อน	การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ	ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับการพัฒนาเมือง
การรับรู้ของคนดูผ่านงานศิลปะ	การตีความผ่านสัญลักษณ์และจินตนาการ	ประสบการณ์ตรงผ่านการมีปฏิสัมพันธ์	การรับรู้จากการสัมผัสผลงานและพื้นที่ของผลงาน
องค์ประกอบหลัก	สีเข้ม (สีดำ สีน้ำเงิน) แสดงถึง โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบี้ยว องค์ประกอบของภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว	แสง สี แสดงถึงสภาพแวดล้อม	พื้นที่และวัสดุจริง แสดงถึงพืชและวัสดุธรรมชาติ
การสื่อความหมาย	สัญลักษณ์เชิงนามธรรม	ประสบการณ์เชิงประจักษ์	การเผชิญหน้ากับความจริง



### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "Somewhere else: Dream of Ocean: การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย" สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

#### 1. ด้านการสร้างสรรคผลงาน

ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ ขนาด 56 x 76 ซม. ใช้โทนสีเข้ม (สีดำและน้ำเงิน) ตัดกับสีขาว เพื่อสื่อถึงความลึกซึ้งและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร สร้างลวดลายและร่องรอยที่บิดเบือนเพื่อสะท้อนการเคลื่อนไหวและความไม่แน่นอนของสภาพแวดล้อมทางทะเล

#### 2. ด้านแนวคิดและการตีความ

ถ่ายทอดประเด็นภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรผ่านภาษาศิลปะเชิงนามธรรม สร้างความตระหนัก-รู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลป์ กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกังวล สงบ และใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม

#### 3. ด้านการนำเสนอและการเผยแพร่

ผลงานได้รับการคัดเลือกแสดงในนิทรรศการนานาชาติ "Dream of Ocean: Sunrise on the Sea" จัดแสดง ณ Nordic Contemporary Art Center เมืองเซี่ยเหมิน ประเทศจีน เป็นหนึ่งในศิลปินที่ได้รับการคัดเลือกจาก 9 ประเทศ

#### 4. ผลกระทบและคุณูปการ

สร้างแนวทางใหม่ในการใช้เทคนิคภาพพิมพ์แบบดั้งเดิมสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย เต็มเต็มช่องว่างในการศึกษาบทบาทของศิลปะนามธรรมต่อการสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม นำเสนอมุมมองเฉพาะของศิลปินจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง "Somewhere else: Dream of Ocean: การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย" สามารถอภิปรายผลในประเด็นต่างๆ ดังนี้

#### 1. บทบาทของศิลปะเชิงนามธรรมต่อการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม

ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" แสดงให้เห็นว่าศิลปะเชิงนามธรรมสามารถสื่อสาร ประเด็นสิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Danto ที่ว่าศิลปะเชิงนามธรรมเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความในมิติที่ลึกซึ้ง การใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลป์ในการสื่อสารช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงประเด็นสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะ

#### 2. การบูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับประเด็นร่วมสมัย

การเลือกใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมชาติกับประเด็นสิ่งแวดล้อม เป็นการสร้างความหมายในหลายระดับ การผสมผสานระหว่างเทคนิคดั้งเดิมกับการนำเสนอแบบร่วมสมัยสะท้อนให้เห็นการพัฒนาของศิลปะเชิงนิเวศในบริบทปัจจุบัน

#### 3. ผลกระทบต่อผู้ชมและสังคม

การสร้างความตระหนักผ่านงานศิลปะสอดคล้องกับความเห็นของ Gablik ที่ว่าศิลปะ สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผลงานสามารถสร้างการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลในระดับนานาชาติ ผ่านการจัดแสดงในนิทรรศการระดับนานาชาติ

#### 4. มิติทางวัฒนธรรมและภูมิภาค

การนำเสนอมุมมองจากศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มความหลากหลายในการมองปัญหาสิ่งแวดล้อมระดับโลก การได้รับเลือกให้แสดงในนิทรรศการนานาชาติ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการแลกเปลี่ยนมุมมองทางวัฒนธรรมในประเด็นสิ่งแวดล้อม

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลกระทบระยะยาวของงานศิลปะต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมของผู้ชม ต้องมีการติดตามผลในระยะยาว ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เทคนิคศิลปะแบบอื่นๆ ในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม



จากการอภิปรายผล แสดงให้เห็นว่างานวิจัยนี้ไม่เพียงแต่สร้างองค์ความรู้ใหม่ในการใช้ศิลปะเชิงนามธรรมเพื่อสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม แต่ยังเปิดพื้นที่ให้กับมุมมองจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการร่วมสนทนาเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมระดับโลก

### เอกสารอ้างอิง

- Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.
- Artishock Revista. (2020). *Agnes Denes: Pioneer of environmental art movements*. *Artishock Revista*, 11.
- Berleant, A. (1992). *The aesthetics of environment*. (pp. 156-172). Temple University Press.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Harvard University Press.
- Denes, A. (1982). *Wheatfield: A confrontation* [Land art installation]. Battery Park, Manhattan, New York.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Eliasson, O. (2022). *Radiant existence sphere* [Mixed media sculpture]. Studio Olafur Eliasson, Berlin.
- Gablik, S. (1991). *The reenchantment of art*. (pp. 78–92). Thames and Hudson.
- Intergovernmental Panel on Climate Change. (2021). *Climate change 2021: The physical science basis. Contribution of Working Group I to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change*. (pp. 3–15). Cambridge University Press.
- Kagan, S. (2011). *Art and sustainability: Connecting patterns for a culture of complexity*. transcript Verlag.
- Min'an, Y. (2024, October 29). *Blue Dream 2024 International Contemporary Art Exhibition*. 52hrtt. [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)
- National Aeronautics and Space Administration. (2023). *Climate change and global warming*. (pp. 127–145). NASA Goddard Institute for Space Studies.
- Olafur Eliasson. (1967). *Biographical information*. Studio Olafur Eliasson.
- Olafur Eliasson. (2022). *Radiant existence sphere*. Olafureliasson. <https://olafureliasson.net/artwork/radiant-existence-sphere-2022/>
- Pau, B. (n.d.). *Wheatfield – A confrontation and its monumental legacy*. circa.art. <https://circa.art/wheatfield-a-confrontation-and-its-monumental-legacy/>
- Steffen, W., Rockström, J., Richardson, K., Lenton, T. M., Folke, C., Liverman, D., Summerhayes, C. P., Barnosky, A. D., Cornell, S. E., Crucifix, M., Donges, J. F., Fetzer, I., Lade, S. J., Scheffer, M., Winkelmann, R., & Schellnhuber, H. J. (2018). *Trajectories of the Earth System in the Anthropocene*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(33), 8252-8259.
- TheCollector. (2023). *Agnes Denes: Environmental art pioneer*. *TheCollector*, 10.



**ตารางที่ 1** การเปลี่ยนแปลงในแกนหลักของการทบทวนวรรณกรรมการสร้างการออกแบบ

	ขั้นตอนการก่อสร้าง	มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์	แกนสร้างสรรค์
พิพิธภัณฑ์รุ่นแรก	พ.ศ. 2448-ก่อตั้ง	จัดแสดงโบราณวัตถุทางวัฒนธรรม	ตัวอักษร
พิพิธภัณฑ์รุ่นที่สอง	Jianguo-การปฏิรูปและการเปิดกว้าง	วิสัยทัศน์กราฟิก	รูปภาพ
พิพิธภัณฑ์รุ่นที่สาม	การปฏิรูปและการเปิดกว้าง-ยุคใหม่	ศิลปะคลาสสิก	ฉากงานศิลปะ
พิพิธภัณฑ์รุ่นที่สี่	ยุคใหม่-อนาคต	ศิลปะดิจิทัล	ศิลปะดิจิทัลเชิงโต้ตอบ

**การบูรณาการทางวัฒนธรรม**

“ทางแยกของสิ่งที่ควรและสิ่งที่ต้อง” (Elle Luna, 2015) ในอีกมุมหนึ่ง เราไม่สามารถพิสูจน์การมีอยู่ของ และเราไม่สามารถชี้ให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าจะไร้มันคือสิ่งนั้น จงตัดสินใจว่ามันมาจากไหน และจะหยุดที่ไหน ไม่ใช่สิ่งที่เราสามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าโดยตรง แต่เรารู้ว่ามันมีอยู่จริง และเมื่อใดก็ตามที่มันปรากฏรอบตัวเรา ใจของเราจะสัมผัสได้ถึงการมีอยู่ของมัน มันชวนให้เรามองดูอีกครั้ง แล้วพาเราไปสู่อีกมิติหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไร้แนวคิดเรื่องเวลา ที่นั่น วันหนึ่งช่างผ่านไปอย่างรวดเร็ว “เมื่อคุณสร้างผลงาน คุณก็เข้าสู่อีกพื้นที่หนึ่งโดยสมบูรณ์” ศิลปินดิช ฮาร์ลิง กล่าวว่า “สิ่งที่คุณทำอยู่นั้นเป็นสากลและเป็นอิสระจากตัวตนของคุณโดยสมบูรณ์” “ต้อง” เป็นทั้งการเดินทางและจุดหมายปลายทางของการเดินทาง มันทำให้ชีวิตของเราะเหิด นำเราไปสู่สถานที่ที่สูงขึ้น มองเห็นทุกสิ่งร่วมกัน และค้นหารากฐานสูงสุดของ “สิ่งที่ต้องทำ” และกรณีศึกษา Leading with Cultural Intelligence ก่อให้เกิดสิ่งใหม่โดยนำเสนอ โมเดล 4 ขั้นตอนที่เฉพาะเจาะจงเพื่อการจัดการข้ามวัฒนธรรม

- 1) ขับเคลื่อน—แสดงความสนใจและความมั่นใจในการปรับตัวข้ามวัฒนธรรม
- 2) ความรู้—ทำความเข้าใจว่าอิทธิพลที่แตกต่างกัน เช่น ศาสนา ครอบครัวยุค การศึกษา กฎหมาย และเศรษฐกิจส่งผลต่อวิธีที่ผู้คนคิดและพฤติกรรม
- 3) กลยุทธ์—ติดตาม วิเคราะห์ และปรับแผนในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคย
- 4) ปฏิบัติการ—เลือกพฤติกรรมทางวาจาและอวัจนภาษาที่เหมาะสม ขึ้นอยู่กับบริบท

กระบวนการสื่อสาร การบูรณาการวัฒนธรรมที่แตกต่างและสร้างรูปแบบใหม่ของการแสดงออกทางวัฒนธรรมในการออกแบบพิพิธภัณฑ์อย่างเป็นทางการ การบูรณาการทางวัฒนธรรมอาจเกี่ยวข้องกับการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมยูเรเชียนในนิทรรศการเพื่อสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ การผสมผสานทางวัฒนธรรม ทฤษฎีนี้เน้นถึงอิทธิพลซึ่งกันและกันและการบูรณาการของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้สามารถช่วยในการออกแบบรูปแบบพิพิธภัณฑ์เพื่อผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเอเชีย และสร้างนิทรรศการที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่มีลักษณะเฉพาะตัว ด้วยการผสมผสานและบูรณาการการแสดงออกของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นักออกแบบสามารถหลายขอบเขตของวัฒนธรรมดั้งเดิมและนำเสนอพื้นที่ที่เปิดกว้างและครอบคลุมมากขึ้น ทฤษฎีนี้ส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการออกแบบนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์

**การออกแบบข้ามวัฒนธรรม**

หลักการพิจารณาปัจจัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในการออกแบบเพื่อให้แน่ใจว่าแผนมีความหมายและน่าสนใจในบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ การออกแบบข้ามวัฒนธรรมสามารถนำมาใช้เป็นพื้นที่จัดแสดงการออกแบบนิทรรศการ และด้านอื่น ๆ ได้ ประการแรก การออกแบบข้ามวัฒนธรรมสนับสนุนการนำหลักการออกแบบที่ครอบคลุมมาใช้ เพื่อให้แน่ใจว่านิทรรศการสามารถดึงดูดและพบปะผู้ชมจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นักออกแบบสามารถใช้ความรู้ เช่น สัณฐานศาสตร์และจิตวิทยาสี เพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบการแสดงผลจะเข้าใจและยอมรับโดยผู้ชมจากหลากหลายวัฒนธรรม



“เส้นทางแห่งนวัตกรรมของการออกแบบตัวอักษรจีนจากมุมมองข้ามวัฒนธรรม” (Zhang Tianhao, 2023, P. 2) การพัฒนาพหุนิยมทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมในภูมิภาคต่าง ๆ แสดงการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการออกแบบ และค่อย ๆ ให้กำเนิดแนวคิดของการออกแบบข้ามวัฒนธรรมในกระบวนการสื่อสารและการสื่อสารของวัฒนธรรมที่แตกต่าง การออกแบบซึ่งเป็นช่องทางและวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมจะสื่อถึงสัญลักษณ์ภาพ อันเป็นเอกลักษณ์ของภูมิภาคภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง ตามคุณลักษณะของการออกแบบในการสื่อสารทางวัฒนธรรม การออกแบบข้ามวัฒนธรรมผสมผสานสัญลักษณ์ภาพเข้ากับความแตกต่างทางวัฒนธรรมในระดับภูมิภาคอย่างสร้างสรรค์ และมุ่งมั่นที่จะตระหนักถึงการกำจัดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและการสื่อสารภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง การวิจัยหลักของการออกแบบข้ามวัฒนธรรมคือการค้นหาความหมายที่สอดคล้องและตรงกัน เมื่อแสดงสิ่งเดียวกันในกระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง ในพิพิธภัณฑ Northern China สิ่งนี้สามารถสะท้อนให้เห็นได้จากความเคารพต่อวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคเหนือ ด้วยความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคุณลักษณะของวัฒนธรรมภาคเหนือ การออกแบบพิพิธภัณฑจึงสามารถรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในการบูรณาการได้ดีขึ้น

### เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

จาก “การวิจัยความหมายแฝงหลักของวัฒนธรรมจีนจากมุมมองของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม” (Deng Yanan, 2024, P. 3-4) ความรู้สึกถึงตัวตนของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลต่อวัฒนธรรมของตนเอง ในการออกแบบพิพิธภัณฑ การทำความเข้าใจอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของผู้ชมจะช่วยสร้างประสบการณ์นิทรรศการที่ครอบคลุมและมีส่วนร่วมมากขึ้น ในการหลอมรวมและการจัดการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑ North China บทบาทของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไม่สามารถละเลยได้ ประการแรก ส่งเสริมการแสดงหลากหลายทางประวัติศาสตร์ เน้นสถานะที่เป็นเอกลักษณ์และการมีส่วนร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ ในเวลาเดียวกัน การเสริมสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเคารพต่อคุณลักษณะทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการบรรจบกันของวัฒนธรรมยูเรเชียน เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมยังเป็นตัวเร่งให้เกิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมอีกด้วย ด้วยการปฏิสัมพันธ์และอิทธิพลของวัฒนธรรมที่แตกต่าง พิพิธภัณฑจึงกลายเป็นเวทีสำหรับการสนทนาและความเข้าใจทางวัฒนธรรม จากมุมมองด้านการศึกษา การแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมช่วยปรับปรุงความตระหนักรู้ของสาธารณชนและการเคารพตนเองและภูมิหลังทางวัฒนธรรมของพวกเขา สุดท้ายนี้ ยังสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดนวัตกรรมในการออกแบบนิทรรศการ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีใหม่และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบ และมอบประสบการณ์ที่สมบูรณ์และมีชีวิตชีวายิ่งขึ้นให้กับผู้ชม กล่าวโดยสรุป อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ Northern China ไม่เพียงแต่เสริมสร้างการนำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างการศึกษาสาธารณะและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และส่งเสริมการพัฒนาการออกแบบนิทรรศการอีกด้วย

### ประสบการณ์หลายรูปแบบ

“การวิจัยเกี่ยวกับการติดตั้งงานศิลปะอินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดียที่ติดตั้งบนพื้นฐานของการสังเคราะห์และการสังเคราะห์ความรู้สึกรู้” (Xuan Yixiao, 2018, P. 6-8) นิทรรศการและการออกแบบนิทรรศการศิลปะการติดตั้งมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบได้ดึงดูดความสนใจของผู้คนมากขึ้นเรื่อย ๆ การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผลักดันรูปแบบศิลปะให้ส่งผลลัพธ์ที่เป็นนวัตกรรมมากขึ้น การพัฒนาการออกแบบงานศิลปะเชิงโต้ตอบแบบมัลติมีเดียได้เปลี่ยนจากประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสเดียวไปสู่ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสหลายทางของมนุษย์ การประสานประสาทสัมผัสหลายทางและความรู้สึกร่วมกันเป็นปรากฏการณ์ทางสรีรวิทยาและจิตวิทยาที่มีพื้นฐานจากประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งมีพื้นที่ในการพัฒนาที่แน่นอนสำหรับการปรับปรุงการรับรู้ที่ครอบคลุมที่ได้รับจากผู้ชมในศิลปะเชิงโต้ตอบ ดังนั้นการประสานประสาทสัมผัสหลายทางจึงได้รับความสนใจจากชุมชนการออกแบบในสาขาศิลปะมากขึ้น

ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายและวิธีการโต้ตอบ เช่น การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส เพื่อสร้างประสบการณ์นิทรรศการที่สมบูรณ์และลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในการออกแบบพิพิธภัณฑ ประสบการณ์หลากหลายรูปแบบช่วยเพิ่มการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการทางวัฒนธรรมของผู้ชม ในการจัดการและการจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑ Northern China การประยุกต์ใช้ประสบการณ์แบบหลายรูปแบบได้แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพที่โดดเด่นในด้านวิชาการและการศึกษา ด้วยการบูรณาการองค์ประกอบทางประสาทสัมผัส วิธีการนี้ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเต็มใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมอบวิธีสามมิติและใช้งานง่ายมากขึ้นในการตีความประวัติศาสตร์และความเป็นจริงของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียน ในระดับของการสื่อสารทางการศึกษา ประสบการณ์หลายรูปแบบที่มีลักษณะของปฏิสัมพันธ์ข้ามประสาทสัมผัสช่วยปรับกระบวนการรับและทำความเข้าใจเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนให้เหมาะสม ซึ่งจะช่วยปรับปรุงอัตราการกักเก็บความรู้จำและประสิทธิภาพการดูดซึมความรู้ความเข้าใจของข้อมูล ในขณะเดียวกัน โหมดประสบการณ์นี้มีบทบาทสำคัญในการทำ



ความเข้าใจวัฒนธรรมหลายมิติ ช่วยให้ผู้ชมได้สำรวจความเชื่อมโยงภายในและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางวัฒนธรรมผ่านการกระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ อย่างครอบคลุม และทำให้เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในด้านการออกแบบนิทรรศการ ประสบการณ์หลากหลายรูปแบบแสดงให้เห็นถึงความพยายามอันสร้างสรรค์ ซึ่งผสมผสานการจัดแสดงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมเข้ากับวิธีการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มใหม่และทิศทาง การพัฒนาของการออกแบบนิทรรศการ นอกจากนี้ บทบาทในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมไม่สามารถละเลยได้ โดยเป็นเวทีให้ผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้สัมผัสร่วมกัน และเปลี่ยนความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้เป็นโอกาสในการสำรวจและเรียนรู้ร่วมกัน โดยทั่วไปแล้ว ประสบการณ์หลายรูปแบบในพิพิธภัณฑ์ Northern China ไม่เพียงแต่ปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ชมและผลทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงตำแหน่งและบทบาทที่สำคัญในการจัดการพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่และการจัดแสดงรองรับหลายภาษา

ในการออกแบบพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะเน้นไปที่วัฒนธรรมท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ และสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อให้แน่ใจว่านิทรรศการจะเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับวัฒนธรรมของภูมิภาค ในทางปฏิบัติการจัดการ บูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของจีน เส้นทางสายไหมแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางวิชาการที่สำคัญในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และการบำรุงรักษาวัฒนธรรมของชาติ การดำเนินการปรับให้เข้ากับท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มการแสดงลักษณะทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังให้การสนับสนุนที่สำคัญสำหรับการอนุรักษ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ในภาคเหนือของจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ด้วยการส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งของชุมชนและการส่งเสริมอัตลักษณ์ กลยุทธ์นี้เสริมสร้างกลไกการปกป้องวัฒนธรรมของชาติ และรับประกันความมีชีวิตชีวาและการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การแปลเป็นภาษาท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการตอบสนองและสะท้อนความต้องการทางวัฒนธรรมของภูมิภาค ทำให้เนื้อหาและการออกแบบกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ใกล้เคียงกับภูมิหลังทางวัฒนธรรมและความสนใจของผู้ชมในท้องถิ่นมากขึ้น ในการจัดการกับการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียน กลยุทธ์การแปลในท้องถิ่นแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการไม่แบ่งแยก เผยให้เห็นปฏิสัมพันธ์และอิทธิพลร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จึงทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ของการบูรณาการทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยสรุป การแปลเป็นภาษาท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มมิติของการจัดแสดงทางวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์จีนทางตอนเหนือเท่านั้น แต่ยังกลายเป็นจุดเชื่อมโยงสำคัญในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และการรักษาวัฒนธรรมของชาติบนเส้นทางสายไหม ซึ่งเป็นพื้นฐานในทางปฏิบัติที่มีคุณค่าและการอ้างอิงทางทฤษฎี เพื่อส่งเสริมการวิจัยความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรม โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1) ผลการศึกษาแนวปฏิบัติเฉพาะของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนแสดงให้เห็นว่าผ่านการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับทิศทางนี้ จะสามารถวิเคราะห์และเป็นแนวทางเพิ่มเติมว่าพิพิธภัณฑ์จีนทางตอนเหนือผสมผสานวัฒนธรรมยูเรเชียนในการออกแบบรูปแบบ ซึ่งรวมถึงกลยุทธ์ที่หลากหลายและแนวปฏิบัติเชิงนวัตกรรมในรูปแบบสถาปัตยกรรม เคาะโครงนิทรรศการ การแสดงศิลปะ ประสบการณ์เชิงโต้ตอบ ฯลฯ ในประวัติศาสตร์ของจีนตอนเหนือ พื้นที่อาณานิคม และพื้นที่สัมปทาน อาคารที่เหลือซึ่งผสมผสานสไตล์คลาสสิกของยุโรปและองค์ประกอบดั้งเดิมของเอเชียเข้าด้วยกัน รูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีผลกระทบต่อภาพอันเป็นเอกลักษณ์ซึ่งเต็มไปด้วยความรู้สึทางประวัติศาสตร์ ในแง่ของการออกแบบนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์เหล่านี้ซึ่งรองรับความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของชาวยูเรเชียนจำนวนมาก มักจะผสมผสานรูปแบบการเล่าเรื่องเชิงเส้นแบบตะวันตกเข้ากับรูปแบบวงกลมแบบตะวันออก มอบประสบการณ์การเยี่ยมชมที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม การจัดวางนี้ไม่เพียงแต่นำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการพูดคุยระหว่างผลงานศิลปะภายใต้ภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอีกด้วย งานศิลปะที่จัดแสดงมักจะครอบคลุมหลากหลายสไตล์ในยุโรปและเอเชีย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเป็นเวทีสำหรับผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในการแลกเปลี่ยนและทำความเข้าใจ

2) การออกแบบพิพิธภัณฑ์ที่มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมยูเรเชียนจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นในการบูรณาการสุนทรียภาพคลาสสิกของยุโรปเข้ากับศิลปะดั้งเดิมของเอเชีย เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์ การบูรณาการนี้ไม่เพียงแต่ดึงดูดผู้ชมในวงกว้างเท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มการแลกเปลี่ยนและความเข้าใจทางวัฒนธรรมอีกด้วย ด้วยความหลากหลายของเนื้อหา นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ประสบความสำเร็จในการแสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองและความซับซ้อนของวัฒนธรรมยูเรเชียน กลยุทธ์การจัดนิทรรศการที่หลากหลายนี้ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงความลึกและความกว้างของวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังมอบโอกาสที่ครอบคลุมมากขึ้นแก่ผู้ชมในการเรียนรู้และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมอีกด้วย พิพิธภัณฑ์มีผลกระทบเชิงบวกต่อระดับการศึกษาและสังคมผ่านกลยุทธ์บูรณาการทางวัฒนธรรม ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่สำหรับการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจในการคิดเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมด้านการสื่อสารและความเข้าใจระหว่างผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน กลยุทธ์ของพิพิธภัณฑ์



เหล่านี้มีส่วนช่วยในการรักษาและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์เน้นย้ำถึงความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการไม่แบ่งแยก โดยแสดงให้เห็นถึงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย

3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ การสร้างแบบจำลองจะเปิดเผยปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ เช่น ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ ที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ นโยบายวัฒนธรรม ความต้องการของผู้ชม เป็นต้น ประวัติศาสตร์เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ การออกแบบพิพิธภัณฑน์สะท้อนให้เห็นถึงการแลกเปลี่ยนและอิทธิพลทางวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ เช่น การบูรณาการและการมีปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยจัดแสดงงานศิลปะเส้นทางสายไหมและสินค้าที่ซื้อขายกัน สิ่งนี้เห็นได้ชัดเจนในเขตปกครองตนเองมองโกเลียและเขตปกครองตนเองหนิงเซี่ยทางตอนเหนือของจีน รวมถึงเขตปกครองตนเองชิงไห่ด้วย พิพิธภัณฑน์ที่ตั้งอยู่ที่จุดตัดของวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑน์ประจำจังหวัดชิงไห่ พิพิธภัณฑน์เขตปกครองตนเองหนิงเซี่ย และพิพิธภัณฑน์ประจำจังหวัดเหลียวหนิง มีแนวโน้มที่จะแสดงการผสมผสานของวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งสะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์และการบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นโยบายวัฒนธรรมของรัฐบาลท้องถิ่นและสถาบันที่เกี่ยวข้องยังจำเป็นต้องใช้ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบเหล่านี้ เพื่อสร้างการจัดแสดงทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และส่งเสริมการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หลากหลายในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ เพื่อสะท้อนถึงมุมมองที่หลากหลายวัฒนธรรมของสังคม

4) อิทธิพลทางสังคมวัฒนธรรมของการบูรณาการทางวัฒนธรรม (1) เอกลักษณะทางวัฒนธรรมพิพิธภัณฑน์แห่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย เสริมสร้างการรับรู้และความเคารพต่อวัฒนธรรมที่หลากหลายของสาธารณชน การนำเสนอนี้ช่วยให้สาธารณชนเข้าใจถึงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และส่งเสริมความอดทนและการระบุมรดกทางวัฒนธรรม (2) การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียเป็นเวทีสำหรับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในการออกแบบพิพิธภัณฑน์ ผู้ชมที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะพบกันในการมีปฏิสัมพันธ์ อำนวยความสะดวกในการสื่อสารและความเข้าใจร่วมกันผ่านการแบ่งปันประสบการณ์ทางศิลปะและประวัติศาสตร์ การแลกเปลี่ยนดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดแนวคิดทางวัฒนธรรมใหม่ ๆ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอีกด้วย การคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมก็เป็นหนึ่งในอิทธิพลสำคัญของข้อสรุปนี้เช่นกัน ในขณะที่การจัดแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑน์ยังเน้นย้ำถึงความตระหนักในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ ด้วยการแสดงคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์แห่งนี้จึงเพิ่มความตระหนักรู้ของประชาชนและการมีส่วนร่วมในการปกป้องวัฒนธรรม

5) การศึกษาครั้งนี้เผยให้เห็นถึงเอกลักษณ์และความสำคัญระดับโลกของพิพิธภัณฑน์ทางตอนเหนือของจีนในการบูรณาการทางวัฒนธรรม เมื่อเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑน์ในประเทศและภูมิภาคอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์ Northern China แสดงให้เห็นเส้นทางที่เป็นเอกลักษณ์ของการบูรณาการทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑน์เหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์อันยาวนานของจีนและที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางสายไหม ซึ่งทำให้พิพิธภัณฑน์เหล่านี้มีมุมมองและเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์เมื่อจัดแสดงการผสมผสานของวัฒนธรรมยูเรเชีย ในกระบวนการแสดงการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชีย พิพิธภัณฑน์ Northern China ไม่เพียงแต่ทำให้เข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้งเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระดับโลกอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับปฏิบัติของพิพิธภัณฑน์แห่งชาติอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์เหล่านี้แสดงให้เห็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก แต่ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในบริบทของโลกาภิวัตน์ ในการเปรียบเทียบระดับนานาชาติ พิพิธภัณฑน์จีนตอนเหนือแสดงให้เห็นนวัตกรรมในรูปแบบการแสดงผลและกลยุทธ์การศึกษาของการบูรณาการทางวัฒนธรรม เมื่อเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑน์ในภูมิภาคอื่น ๆ พิพิธภัณฑน์เหล่านี้ได้รับผลลัพธ์ที่น่าพอใจในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และวิธีการจัดนิทรรศการที่เป็นนวัตกรรมใหม่ ซึ่งถือเป็นแนวทางใหม่ในการเพิ่มพูนความเข้าใจและการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมของสาธารณะ



## อภิปรายผล

ด้วยการวิเคราะห์กระบวนการของการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในการออกแบบรูปแบบพิพิธภัณฑ์ รูปแบบนิทรรศการใหม่ที่สร้างขึ้นโดยลักษณะทางวัฒนธรรม แหล่งกำเนิดทางประวัติศาสตร์ รูปแบบศิลปะ และปัจจัยต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงในการออกแบบนิทรรศการสมัยใหม่ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าในแง่ของทิศทางการออกแบบในมุมมองระหว่างประเทศผ่านการผสมผสานระหว่างศิลปะดิจิทัลและบริบททางประวัติศาสตร์ ทำให้สถานะการบูรณาการวัฒนธรรมยูเรเชียนในประวัติศาสตร์ชัดเจนขึ้น สามารถทำให้การออกแบบรูปแบบนิทรรศการมีเป้าหมายมากขึ้นเพื่อส่งเสริมวิวัฒนาการเชิงกลยุทธ์ในกระบวนการของพื้นที่และรูปแบบนวัตกรรม วิธีการวิจัยบูรณาการวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่มีข้อได้เปรียบที่สำคัญในการพัฒนาวัฒนธรรมที่ยั่งยืน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรม เพิ่มประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ และตอบสนองความต้องการของผู้ชม

ทิศทางของการเลือกองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและทิศทางของวิธีการออกแบบนั้นมีพหุนิยม การอยู่ร่วมกันของชนชาติต่าง ๆ ประเทศต่าง ๆ และบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเป็นพื้นฐานโดยเฉพาะของเส้นทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์และรูปลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่มีอยู่ของชาติทางเหนือ เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามาเสริมและแทนที่รูปแบบศิลปะคลาสสิกในการออกแบบนิทรรศการใหม่ และได้กลายเป็นรูปแบบพื้นฐานในการจัดเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจำนวนมาก นำเสนอโหมดปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึง รับรู้ และเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ หลายแพลตฟอร์ม ความรวดเร็ว และความรู้สึกเป็นเจ้าของกลายเป็นข้อกำหนดใหม่ของการออกแบบพิพิธภัณฑ์ และความต้องการสุนทรียภาพทางสังคมก็เช่นกัน ประสิทธิภาพที่สูงขึ้น การอัปเดตที่เร็วขึ้น และการบริการจากแพลตฟอร์มขนาดใหญ่ ความต้องการเหล่านี้ได้กลายเป็นปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการออกแบบผลิตภัณฑ์ “การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการแก้ไขข้อขัดแย้ง” (Rachel Stucky, 2019) สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย Tsinghua สังคมข้อมูลสมัยใหม่ได้เพิ่มขอบเขตและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารของผู้คนอย่างมากถูกลดทอนลงจากการเกิดขึ้นของความขัดแย้ง เครือข่ายการสื่อสารเจาะลึกเข้ามาในชีวิตของเรา และดังนั้นทุกด้านของงาน การบรรลุการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพผ่านการจัดการข้อขัดแย้งให้ส่งผลดีต่องานและการเรียนรู้ของเรา จะกลายเป็นหลักสูตรที่จำเป็นสำหรับทุกคนในสังคมยุคใหม่

## ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบพิพิธภัณฑ์ทางตอนเหนือของสาธารณรัฐประชาชนจีน ควรมีการสำรวจแผนงานการออกแบบที่เป็นนวัตกรรม โดยใช้การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่และศิลปะแบบดั้งเดิม เพื่อสร้างพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมและดึงดูดความสนใจ
2. การเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ควรให้ความสำคัญกับพหุวัฒนธรรมและการบูรณาการวัฒนธรรมให้มากขึ้น และพัฒนากลยุทธ์การจัดการนิทรรศการให้ครอบคลุมและหลากหลาย
3. ควรมีการวิจัยกลไกและอิทธิพลของการบูรณาการทางวัฒนธรรมเพิ่มเติม และนำองค์ความรู้ไปใช้กับสาขาวัฒนธรรมและศิลปะในวงกว้าง ตลอดจนสำรวจความเป็นไปได้ในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
4. ควรมีการส่งเสริมการศึกษาด้านวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการส่งเสริม อนุรักษ์ สืบทอดวัฒนธรรม



### เอกสารอ้างอิง

- Chen, G. (2006). Role Transformation of the Museum and Professional Talent Training. *Shanghai Arts and Crafts*, 4-9.
- Chen Y. & Wang W. (2016). *New Book of Tang and Study of Ethnic Chronicles at home and abroad*. Shaanxi Education.
- Deng, Y. (2024). *Research on the Core Connotation of Chinese Culture from the perspective of Cross-cultural Communication*. 10.20024/j.cnki.CN42-1911/l.2024.04.029.
- Fu, L. (2021). *The effective integration of non-genetic inheritance and digital media art*. Sichuan Drama, Art College of Chengdu University of Arts and Sciences.
- He Y., Li T., Fanoos A. & Tynjälä P. (2023). Cross-cultural research on early childhood teacher education curriculum design. *Research in Comparative and International Education*, 18 (4), 620-635.
- Kohnen, J. (2012). Leading with Cultural Intelligence: The New Secret to Success. *Quality Management Journal*, 19(3). <https://doi.org/10.1080/10686967.2012.11918076>
- Luna, E. (2015). *The Crossroads of Should and Must: Find and Follow Your Passion*. Workman Publishing Company.
- Roy, B. (2023). At the Crossroads of Anti-Colonialism, Axis Propaganda and International Communism. *Media History*, 29(4), 537-553.
- Shangguan, S. (2023). Taking the Chinese museum education fever as an example of the theory of social reproduction. *Shaanxi Education (higher education)*, 85-87. 10.16773/j.cnki.1002-2058.2023.12.008,
- Stucky, R. (2019). *Intercultural Communication and Conflict Resolution*. Tsinghua University Press.
- Xuan, Y. (2018). *Immersive multimedia interactive art installation research based on Synesthesia and Synaesthesia*. [Master's thesis, Xi'an University of Technology, Philosophy and Humanities]. 10.27398/d.cnki.gxalu.2023.000338.
- Zhang, T. (2023). On the innovative road of Chinese font design from a cross-cultural perspective. *Shanghai Arts and Crafts*.
- Zhang, X. (2009). *Carlos Capa — Fusion art and traditional space montage*. Engineering Technology Collection, Tianjin University, Exhibition held March 16 – April 15, 2009



## ตามใจไทยแท้: การผลักดันศิลปะการใช้ชีวิตแบบผ่อนคลายสู่ซอฟท์พาวเวอร์

### The Customization: the art of chillax living to Thai soft power

รัชชิต ปัญญาเลิศลักษณ์<sup>1</sup>, กิติคุณ วรสรธร<sup>2</sup>, ศิรินทรา อาจเจริญ<sup>3</sup>, นภดล สังวาลเพชร<sup>4</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>5</sup>

Raksit Panyalertlakana<sup>1</sup>, Kitikoon Worrasoratorn<sup>2</sup>, Sirintra Arjcharoen<sup>3</sup>, Noppadon Sangwalpetch<sup>4</sup>,

Suppakorn Disatapundhu<sup>5</sup>

<sup>1</sup> ภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>2</sup> สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

<sup>3</sup> สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตกรรมเซรามิกส์ ภาควิชาเทคโนโลยีศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

<sup>4</sup> สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

<sup>5</sup> ภาควิชาอนุภูมิภาคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>1</sup> Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University

<sup>2</sup> Department of Visual Design, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

<sup>3</sup> Innovative Ceramics Product Design, Department of Industrial Art Technology, Faculty of Architecture and Design, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

<sup>4</sup> Fashion and Lifestyle Product Design, Faculty of Fine and Applied Art, Suan Sunandha Rajabhat University

<sup>5</sup> Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

(Received : Jun 28, 2024 Revised : Jan 23, 2025 Accepted : May 14, 2025)

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟท์พาวเวอร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย โดยใช้กระบวนการเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาจากเอกสารงานวิจัย แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนการลงพื้นที่ศึกษากรณีตัวอย่าง ณ ประเทศเกาหลี นำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ และสรุปเป็นแนวคิดในการสร้าง ซอฟท์พาวเวอร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย จากการศึกษาพบว่า ประเทศชั้นนำหลายประเทศมีอัตลักษณ์ทางสังคมในรูปแบบ ที่เรียกว่า สังคมแบบเข้มงวด ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดประสิทธิผลในการพัฒนาประเทศได้อย่างก้าวกระโดด แต่อัต ลักษณ์ ทางสังคมของประเทศไทยนั้นเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เรียกว่าเป็นสังคมแบบผ่อนคลาย จึงไม่สามารถเดินไปในทิศทาง เดียวกับประเทศที่มีสังคมแบบเข้มงวดเหล่านั้นได้ ประเทศไทย จึงควรรหาแนวคิด และวิถีทางในการพัฒนาให้เหมาะสมกับอัตลักษณ์ ของตนเอง โดยใช้แนวคิดอย่าง Work-life balance, Work 3.0, Happiness as KPI และสังคมแบบปรับตัว (adaptive culture) มาเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนา โดยบทความนี้ขอเสนอแนวคิดที่ชื่อว่า “ตามใจไทยแท้” มาเป็นกลยุทธ์ในการ พัฒนาทิศทางการสร้างซอฟท์พาวเวอร์ทางสังคมของไทย ซึ่งมีใจความหลักคือ การประยุกต์คุณลักษณะสำคัญ 4 ประการ คือ การ ให้อิสระและทางเลือกกับผู้คน, การยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ และความเชื่อ, การผสมผสานแนวคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ด้วยจินตนาการและความหลากหลาย และการมุ่งเน้นสร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับชีวิตมนุษย์ มาใช้ในการออกแบบสินค้า บริการ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศ

**คำสำคัญ :** การปรับเปลี่ยนตามปัจเจกบุคคล, ซอฟท์พาวเวอร์, ตามใจ, ไทยแท้

#### ABSTRACT

This academic article aims to propose concepts, approaches, and example models to promote Thai society in creating soft power that aligns with Thailand's identity. The study employs a qualitative approach, literature review, theoretical frameworks, and investigating the field studies of case examples in South Korea. These findings are analyzed and compared, leading to the formulation of a concept for developing soft power suitable to Thailand's unique identity. By studying the leading nations often have a rigid cultural identity, which is a key factor in their development. In contrast, Thai society is characterized by a more relaxed and easygoing

<sup>3</sup> Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University, raksit.p@commde.com



culture. Therefore, Thailand should not simply emulate the development paths of leading nations. Instead, Thai society should adopt new ideas that align with its unique social personality, such as work-life balance, Work 3.0, happiness as a KPI, and an adaptive culture. This article proposes 'The Customization' concept as a main strategy for fostering new social soft powers. This strategy includes four crucial ideas: empowering individual choices and freedom, embracing multiculturalism and diverse beliefs, integrating multiple cultures to generate new concepts, and emphasizing the positive values and humor inherent in Thai culture. By following these guidelines, Thailand can create innovative designs, services, and industries.

**Keywords :** Chillax, Soft power, Thailand, The Customization

## บทนำ

สืบเนื่องจากการประกาศนโยบายผลักดันการสร้างซอฟต์แวร์ระดับชาติของรัฐบาล ทำให้ประชาชนตื่นตัวกับคำว่าซอฟต์แวร์ และหันมาสนใจการผลักดันการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ ๆ โดยมีรัฐบาลสนับสนุนให้เกิดซอฟต์แวร์ขึ้น ในระดับนานาชาติ เช่น กางเกงขาสั้นที่ต่อยอดตลาดลายให้เกิดอัตลักษณ์ไปตามแต่ละท้องถิ่น เป็นต้น แต่ถึงอย่างไรก็ยังไม่เกิดสิ่งๆ ที่เรียกว่าเป็นซอฟต์แวร์ระดับชาติ อาจเป็นเพราะยังอยู่ในช่วงต้นของการผลักดันนโยบาย หรืออาจเพราะเรายังไม่สามารถสร้างนวัตกรรมที่จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ได้จริง เราจึงจำเป็นต้องศึกษาวิธีการ กระบวนการจากประเทศที่ทำได้สำเร็จแล้วว่าประเทศเหล่านั้นมีกระบวนการผลักดันให้เกิดซอฟต์แวร์อย่างไร และเราสามารถนำกระบวนการนั้นมาประยุกต์ให้เข้ากับบริบทของสังคมไทยได้หรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศเกาหลีที่พัฒนาตัวเองจากประเทศที่ยากลำบากให้เติบโตกลายเป็นหนึ่งในประเทศระดับแนวหน้าของโลก

หากเราได้ไปเยือนประเทศเกาหลี เรามักจะได้ยินคำว่า **빨리** (ปัลลี) ซึ่งเป็นคำที่ชาวเกาหลีได้พูดติดปากเป็นประจำ และสามารถเพิ่มระดับอารมณ์ด้วยการพูดว่า **빨리빨리** (ปัลลีปัลลี) แปลเป็นไทยว่า เร็วๆ ซึ่งในอารมณ์ของผู้พูดมักแฝงมาด้วยอารมณ์ว่า เร็วๆ หน่อยได้ไหม อย่าชักช้า ที่คำนี้เป็นคำติดปากเพราะวัฒนธรรมของชาวเกาหลีนั้นมีความเร่งรีบที่มีรากฐานมาจากสภาพสังคมที่ต้องต่อสู้ และแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งด้วยสภาพสังคมในลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นพลังที่ช่วยผลักดันให้กระบวนการทำงานของสังคมเกาหลีให้มีประสิทธิภาพสูง จนกลายเป็นประเทศชั้นนำของโลกประเทศหนึ่ง แต่ในขณะเดียวกันก็มาพร้อมกับแรงกดดันที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชน เช่น ปัญหาความเครียด ปัญหาสุขภาพจิต สุขภาพกาย และขั้นที่รุนแรงที่สุดนำไปสู่อัตราการฆ่าตัวตาย ซึ่งประเทศเกาหลีใต้นั้นมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงที่สุดใน 35 กลุ่มประเทศ OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) ที่อัตรา 26 คน ต่อประชากร 100,000 คน (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2023) ซึ่งเมื่อเทียบกับประเทศลำดับที่สอง คือ ลิทัวเนีย ก็ยังอยู่ที่อัตรา 18 คน และลำดับที่สาม คือ ญี่ปุ่นที่อัตรา 16 คน สาเหตุมาจากความตึงเครียด ความกดดันและความคาดหวังในสังคมการเรียน และการทำงาน ซึ่งสืบเนื่องมาจากสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูง (Rigid Culture) นั้นเอง

โดยสังคมที่มีความเข้มงวดสูง หมายถึง สังคมที่มีระเบียบระเบียบชัดเจน และมีโครงสร้างแบบสูง-ต่ำ ที่ก่อให้เกิดโครงสร้างอำนาจที่มีการกำหนดระเบียบแบบแผน รูปแบบการใช้ชีวิต การทำงาน ให้ทุกคนต้องดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ได้เป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น หากคนในสังคมไม่เดินตามทิศทางที่ถูกต้องไว้ ก็จะได้รับแรงกดดันหรือแรงเสียดทานจากการต่อต้านต่อทิศทางของสังคมนั้น ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพภายใต้การควบคุม สภาพของสังคมโดยรวมจึงมีความยืดหยุ่นที่จำกัด (Bonifacio, 2024) แต่ในขณะเดียวกันนั้นพลังการพัฒนาที่เกิดจากความเข้มงวดก็ส่งผลให้ประสิทธิภาพของการพัฒนาสูงแบบก้าวกระโดด โดยเมื่อพิจารณาประเทศที่มีความเข้มงวดทางสังคมสูง ซึ่งในบทความนี้ยกตัวอย่าง 3 ประเทศที่ได้ชื่อว่ามีสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูงอย่าง เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และเยอรมัน แม้ทั้งสามประเทศจะมีความเข้มงวดทางสังคมสูงคล้ายกัน เช่น มีสังคมที่มีระเบียบสูง มีลักษณะสังคมแบบสูงต่ำ (hierarchical) แต่กลับมีรายละเอียดภายใน และราก ของความคิดที่แตกต่างกันไป เริ่มต้นจากประเทศเกาหลีใต้ที่รากของความพยายามพัฒนานั้น สืบเนื่องมาจากสาเหตุความยากลำบากที่เกิดจากการอยู่ภายใต้อิทธิพลของญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทำให้สังคมเกาหลีอยู่ในช่วงแร้นแค้น และหลังจากที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศอเมริกา ในช่วงสงครามเย็น ที่ทำให้ประเทศเกาหลีได้เริ่มพัฒนาตัวเองด้วยทุน และความช่วยเหลือจากประเทศอเมริกา สภาพความแร้นแค้นนั้น ยังคงถูกจารึกไว้ในประวัติศาสตร์ชาติ และส่งต่อมายังคนรุ่นต่อไปให้ต้องพยายามพัฒนาสังคมและประเทศชาติ เพื่อให้หลุดพ้นจากบ่วงที่ผูกอยู่ สิ่งนั้นเป็นเครื่องย้ำเตือน และผลักดันให้สังคมเกาหลีสร้างสังคมที่มีความเข้มงวดขึ้น เพราะไม่ต้องการกลับไปยังจุดต่ำสุดนั้นอีก สภาพ



สังคมของเกาหลีใต้จึงเน้นการพัฒนาที่มีรากมาจากการแข่งขัน การดิ้นรน ทำให้ต้องสร้างระบบ สร้างแนวคิดที่จะผลักดันตนเองไปข้างหน้าตลอดเวลา (นภดล ชาติประเสริฐ, 2564) ส่วนในสังคมญี่ปุ่นและเยอรมันนั้น ก็มีรากที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นประเทศที่เคยภาคภูมิใจในชาติและวิทยาการของตน จนกระทั่งหลังจากการพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 ก็ทำให้สภาพสังคมตกต่ำลงสู่จุดต่ำสุด บีบให้ประชาชนและสังคมต้องต่อสู้พัฒนาตัวเองอย่างเร่งด่วน แต่ด้วยวัฒนธรรมของเยอรมันนั้น ได้รับอิทธิพลของประชาคมยุโรปในด้านศิลปะ วัฒนธรรม สังคม ปรัชญา ความเข้มงวดนั้นจึงมีรากมาจากแนวคิดและปรัชญาจากโลกตะวันตกอย่างแนวคิดสมัยใหม่ (modernism) ที่ใช้รากเดียวกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ กลับกันกับประเทศญี่ปุ่นที่ยึดโยงรากวัฒนธรรมแบบโลกตะวันออกที่มีอัตลักษณ์อันแข็งแกร่งของตัวเอง (ชนิดา หนูหล้า, 2564)

จากรากของแนวคิดและส่วนผสมที่แตกต่างกันนี้ ผลผลิตของสภาพสังคมที่เข้มงวดของทั้งสามประเทศจึงสร้างจุดเด่นที่แตกต่างกันที่เห็นได้ชัด เช่น ในมุมของประเทศเยอรมัน พัฒนาการจะมีจุดเด่นที่ผลผลิตจะแสดงออกถึงระบบ และกระบวนการคิดที่มีระบบระเบียบชัดเจน เช่น ระบบความคิดทางวิศวกรรม การผลิตเครื่องจักร รถยนต์ ระบบอุตสาหกรรม เป็นต้น ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่น มีจุดเด่นที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เขาจึงใช้ทุนที่มีอยู่มาประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีส่วนผสมของความเป็นจารีตนิยม ผสมเข้ากับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ ผลผลิตที่เด่นจึงมีทั้งพัฒนาการเช่น การสร้างหุ่นยนต์ อุปกรณ์ไฟฟ้า รถยนต์ ไปจนถึงการส่งออกวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่าง มังงะ (manga) อนิเมชัน (anime) แพชั่น รวมไปถึงการท่องเที่ยวในประเทศผ่านนโยบายสำคัญอย่าง Cool Japan ซึ่งเป็นนโยบายส่งเสริมการสร้าง และส่งเสริมอัตลักษณ์ของท้องถิ่นทั่วประเทศ จากการวิเคราะห์ พบว่า การประสบความสำเร็จของประเทศญี่ปุ่นนี้ ได้กลายเป็นแนวคิดต้นแบบของการพัฒนาจุดเด่นของประเทศต่างๆ ในเอเชีย ยกตัวอย่าง เช่น ประเทศเกาหลี ได้ต่อยอดประยุกต์เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาของตัวเองเพื่อใช้สร้างซอฟต์แวร์เวอร์ชันของตัวเองด้วยการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของ Samsung หรือด้านวัฒนธรรมอย่าง K-entertainment การท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ด้านความงาม เป็นต้น โดยผลิตผลทั้งหมดนั้น เกิดมาจากแรงกระตุ้นเดียวกัน คือการผลักดันตัวเองไปสู่แนวทางของโลกผ่านทางระบบ และสภาพสังคมที่มีความเข้มงวดสูง (ทรายแก้ว ทิพากร, 2565) ดังนั้นแม้แต่อุตสาหกรรมบันเทิงก็ยิ่งเต็มไปด้วยบรรยากาศของความเป็นมืออาชีพ การออกแบบที่มีคุณภาพสูง นักแสดงนักร้อง ที่ถูกฝึกฝนมาด้วยกระบวนการที่เข้มงวด ทักษะนี้พาประเทศเกาหลีขึ้นเป็นหนึ่งในประเทศแนวหน้าของโลก แต่ต้องแลกมาด้วยสภาพสังคมที่มีความกดดันสูง

เมื่อหันมาพิจารณาสังคมไทยในปี พ.ศ. 2567 ที่อยู่ในช่วงที่กำลังพยายามผลักดันหาอัตลักษณ์ที่มีศักยภาพมากพอจะกลายเป็น soft power ของประเทศ รัฐบาลได้วางแผนยุทธศาสตร์ซอฟท์พาวเวอร์แห่งชาติ ไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 ที่มีภารกิจตั้ง THACCA เพื่อผลักดัน 11 อุตสาหกรรม และบ่มเพาะ OFOS (One Family One Soft Power) เพื่อพัฒนาทักษะของประชากรทั่วประเทศ (Thailand Creative Culture Agency, 2023) แต่หนทางที่จะพัฒนาชาติและเศรษฐกิจของไทยย่อมมีหนทางที่แตกต่างจากกลุ่มประเทศชั้นนำอย่างแน่นอนด้วยปัจจัยหลายอย่าง และปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งคือ ประเทศไทยมีวัฒนธรรม การใช้ชีวิต และการทำงานที่แตกต่างจากกลุ่มประเทศเหล่านั้นอย่างสิ้นเชิง ในขณะที่ประเทศทั้งสามที่กล่าวมาข้างต้น มีสภาพสังคมที่เข้มงวด (Rigid Culture) แต่สังคมไทยสามารถกล่าวได้ว่า เป็นสังคมแบบผ่อนคลาย (Chillax Culture) โดยมีอัตลักษณ์วัฒนธรรมและพฤติกรรมทางสังคมสำคัญ แบ่งเป็น 4 ข้อ ดังนี้

1. เป็นสังคมที่รักสนุก รักการสังสรรค์ เน้นความบันเทิงเป็นสำคัญ
2. คนในสังคมมีจิตใจอ่อนโยน อุ่มเอี่ยม ใจเย็น หลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์ และการเผชิญหน้า ซึ่งหมายถึงการปกปิดอารมณ์ และมีหน้าากาก มีบทบาทอยู่เสมอ
3. สังคมไทยมีลักษณะเป็นสังคมปัจเจก (Individualistic) ไม่ชอบข้อผูกมัด และพยายามหลีกเลี่ยงพันธะทางสังคม ซึ่งทำให้ข้อตกลง หรือบรรทัดฐานทางสังคมไม่สามารถควบคุมการตัดสินใจของปัจเจกบุคคล แต่จะใช้กระบวนการกดขี่ความรู้สึกเพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้งแทน นอกจากนี้ยังมองว่า สภาพสังคมไทยยังมีความเคลื่อนไหว ปรับตัวอยู่ตลอด รวมถึงปรับเอาสิ่งใหม่มาปรับใช้สอดคล้องกับชีวิตของตัว รวมถึงมีความอดทนต่อความเชื่อ ความประเพณี และค่านิยมที่ต่างกันไป ทั้งระหว่างบุคคล และแนวคิดภายในของบุคคลแต่ละคนด้วย
4. สังคมไทยมีความรับผิดชอบผูกพันกันในระยะยาว ซึ่งอาจเป็นผลกระทบมาจากระบบบุญคุณและความกตัญญู ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้การช่วยเหลือกับผู้รับ หรือความสัมพันธ์แบบผู้สูงกว่า เช่น พ่อแม่-ลูก ครู-ศิษย์ เจ้านาย-ลูกน้อง มีสายสัมพันธ์ที่แข็งแรงและยืนนาน ยกตัวอย่างเช่น การให้ประโยชน์อย่างการขึ้นเงินเดือนหรือการให้สิ่งตอบแทนนั้น ถูกมองว่า มาจากความสัมพันธ์ส่วนตัว ไม่ได้มองว่ามาจากผลงานที่ตนกระทำ

อัตลักษณ์ทั้ง 4 ด้านนี้ มีรากมาจากระบบสังคมแบบเจ้าขุนมูลนายที่สืบทอดกันมา ผสมรวมกับทัศนคติแบบพุทธศาสนา ส่งผลเป็นทั้งข้อดีและข้อเสียให้กับสังคมไทย ข้อดี คือ ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเป็นมิตรสูง หรือหากมีความขัดแย้ง มักจะ



ถูกกดไว้ ไม่ปะทุออกมา ทำให้สังคมมีลักษณะที่สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ และปัญหาใหม่ได้ดี ในการดำเนินชีวิตมักใช้ความบันเทิง หรืออารมณ์ขันมาเป็นตัวนำ ซึ่งในขณะที่เดียวกันก็เป็นข้อเสีย ที่ทำให้สังคมไทยเลือกปกปิดปัญหา และความขัดแย้งไว้ โดยไม่จัดการอย่างตรงไปตรงมา หรือระบบบุญคุณที่ทำให้ความสามารถของคนไม่ถูกตอบแทนอย่างสมเหตุสมผล แต่ไปให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์มากกว่าความสามารถ เป็นต้น (อ้อมเดือน สดมณี, 2555) ซึ่งอัตลักษณ์เหล่านี้มีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ ลักษณะบุคลิกของประเทศไทย หรือคนไทย ที่ทำการวิจัยโดย Kellogg School of Management ที่ระบุว่าคนไทยมีภาพลักษณ์สำคัญ 5 ประการ คือ มีความสนุก (Fun), ชีวิตมีสีสัน (Favouring), ชอบเติมเต็มให้ทุกอย่างสมบูรณ์ขึ้น (Fulfilling), มีความเป็นมิตร (Friendly) และ มีความยืดหยุ่น (Flexible) (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2565)

อัตลักษณ์ของสังคมไทยที่กล่าวมานี้ เป็นอัตลักษณ์ที่แตกต่างกับกลุ่มประเทศเข้มงวดสูง ที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้สังคมไทยไม่สามารถก้าวไปในทิศทางเดียวกับกลุ่มประเทศชั้นนำได้ เนื่องจากการสร้างงานที่ใช้ประสิทธิภาพสูง จำเป็นต้องใช้ระบบความคิด และระบบกระบวนการทำงานที่มีความชัดเจน มีกระบวนการขั้นตอนที่ถูกออกแบบมาเพื่อประสิทธิภาพเป็นหลัก ไม่สามารถนำอัตลักษณ์เอาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาเป็นตัวนำ และไม่สามารถหลีกเลี่ยงปัญหา หรือ ใช้กระบวนการหลีกเลี่ยงปัญหาจัดการได้ แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า สังคมไทยจะไม่สามารถก้าวขึ้นไปในระดับเดียวกับกลุ่มประเทศชั้นนำได้ เพียงแต่ต้องหาเส้นทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของสังคมไทยมากกว่า

### วัตถุประสงค์

เพื่อเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย

### เนื้อหา

บทความนี้จึงขอเสนอแนวคิด รูปแบบการทำงาน และแนวทางในการผลักดันสังคมไทย ในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทย เพื่อที่จะผลักดันประเทศให้ขึ้นไปสู่ประเทศชั้นนำของโลก ดังนี้

1. Work-Life balance แนวคิด work-life balance เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นมาได้ระยะเวลาหนึ่ง และเป็นแนวคิดที่คนทำงานในปัจจุบันของไทยพยายามรับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เพราะในขณะที่สังคมการทำงานในประเทศที่เข้มงวดมักเน้นผล และประสิทธิภาพของการทำงาน แต่ในสังคมไทยมักช้้น้ำหนักการให้คุณค่าระหว่างการทำงาน และชีวิตส่วนตัวในลักษณะที่เหมาะสมต่อกันและกัน มีการแบ่งเวลาการทำงานแยกออกจากการเวลาส่วนตัวและเวลาพักผ่อนอย่างชัดเจน เพื่อแก้ปัญหาภาวะหมดไฟของคนทำงาน (Burn-out Syndrome) และปัญหาสุขภาพที่ทำให้สูญเสียแรงงานออกจากระบบ สร้างผลเสียต่อประสิทธิภาพในการทำงานมากกว่าการใช้วันหยุดเสียอีก ในหลายประเทศชั้นนำได้เลือกใช้แนวคิดนี้ปรับใช้กับวัฒนธรรมองค์กรของตน แล้วพบว่าแรงงานสามารถจัดการชีวิตตัวเองได้ดีขึ้น และทำให้ผลผลิตในการทำงานสูงขึ้นด้วย หลักฐานสถิติจากหลายประเทศชี้ให้เห็นว่า การลดเวลาทำงาน ไม่ได้ทำให้ประสิทธิภาพการทำงานลดลง (Veljanovaka, 2023) ยกตัวอย่างเช่น ในสหราชอาณาจักร มีกฎหมายแรงงานที่ให้ประโยชน์กับแรงงาน เช่น การมีวันหยุดตามสวัสดิการถึง 28 วันต่อปี และให้วันหยุดสำหรับมารดาผู้มีบุตรถึง 1 ปี หรือประเทศฝรั่งเศสที่มีชั่วโมงการทำงานอยู่ที่ 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีการให้วันหยุดตามสวัสดิการถึง 5 สัปดาห์ต่อปี ตามกฎหมาย แต่ทั้งสองประเทศก็ยังคงรักษาระดับการเติบโตของสังคมและเศรษฐกิจได้ในระดับสูง

2. ไลฟ์สไตล์การทำงานแบบ 3.0 / Work 3.0 สืบเนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ที่กินเวลาถึง 3 ปี ที่ทำให้ชีวิตการทำงานของคนมีความเปลี่ยนแปลงไป ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบ และพื้นที่ในการทำงานที่เปลี่ยนแปลงจากพื้นที่ทางกายภาพ ไปสู่พื้นที่ทางดิจิทัลมากขึ้น ทำให้การทำงานในรูปแบบเดิมๆ เริ่มถูกปฏิเสธจากคนทำงานสมัยใหม่ โดยคนสมัยใหม่มองว่าเขาสามารถปรับวิธีการทำงานไปใช้วิธีที่ให้อิสระ แต่สร้างประสิทธิภาพในการทำงานและการใช้ชีวิตมากกว่าเดิม โดยใช้แนวคิดการทำงานแบบ “Asynchronous” (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566) ลดระยะเวลาการทำงานร่วมกัน ในเวลาเดียวกันอย่างการเข้าประชุม เข้าสำนักงาน แล้วเพิ่มทางเลือกในช่วงเวลาทำงาน กำหนดเวลาในการโต้ตอบสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานเป็นกรอบกว้างๆ แต่ชัดเจน วิธีนี้ช่วยให้คนทำงานแต่ละคนสามารถจัดการเวลาและทำหน้าที่ของตัวเองได้อย่างอิสระ ซึ่งแนวคิดนี้ยังสอดคล้องไปกับแนวโน้มการทำงานที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเหลือในการทำงานเป็นทีมอย่าง Microsoft Team, Slack, Google Suite และโปรแกรมอื่นๆ ทำให้การทำงานมีความอิสระและคล่องตัวสูง เกิดเป็นแรงงานในรูปแบบที่เรียกว่า ดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) ที่มองว่าพื้นที่การทำงานตั้งอยู่ในพื้นที่ดิจิทัล แต่ตัวของแรงงานเองจะอยู่ ณ ที่ใดก็ได้บนโลก ไม่ว่าจะที่บ้าน ที่ทำงาน หรือแม้แต่การเที่ยวไปด้วยทำงานไปด้วย



จากรูปแบบการทำงานข้างต้น จึงถูกมองเป็นโอกาสสำหรับตลาดแรงงานทั่วโลกได้ แรงงานฝีมือในไทยสามารถทำงานกับบริษัทในระดับนานาชาติได้ และเช่นเดียวกัน บริษัทในไทยก็สามารถเข้าถึง และทำงานกับแรงงานทักษะสูงจากต่างประเทศได้เช่นกัน และเมื่อต่อยอดออกไปนอกเหนือจากระบบการทำงาน ก็จะสามารถมองเห็นช่องทางในการสร้างโอกาสในการสร้างธุรกิจงานออกแบบ งานบริการ ที่ตอบรับการไม่จำเป็นต้องประจำอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเหล่านี้ เช่น การสร้างพื้นที่อาศัยที่รองรับการใช้ชีวิตและการทำงานไปพร้อมๆ กัน อย่าง Dongnae FLEX ในประเทศเกาหลีใต้ หรือ Ruby Emma ในประเทศเนเธอร์แลนด์ซึ่งนอกจากนี้ยังเป็นโอกาสให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังต้องการกลับเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ โดยการ Reskill-Upskill จากทักษะเดิม เข้ามาสู่พื้นที่ทางดิจิทัล ซึ่งใช้ภาระทางร่างกายในการทำงานน้อยกว่ามาก เป็นต้น

3. Happiness as KPI จากวิกฤตการณ์ใหญ่ๆ ของโลกหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ทวีความรุนแรงขึ้น ปัญหาโรคระบาดที่ผ่านมา สิ่งเหล่านี้ทำให้คนรุ่นใหม่ และคนทำงานรู้สึกหมดหวังกับชีวิต เนื่องจากรู้สึกว่รอบตัวเต็มไปด้วยปัญหาที่เขาไม่สามารถจัดการได้ ทำให้คนจำนวนมากเริ่มปล่อยวางกับชีวิต สูญเสียคุณค่า และเป้าหมายในการดำรงชีวิต และละทิ้งสภาวะปัจจุบัน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566)

ด้วยสภาวะดังกล่าว ผู้คนจึงมองว่าชีวิตของตนเองไม่ได้มีคุณค่าที่ขึ้นกับงาน หรือกับแนวคิดใดๆ เพราะมองว่าชีวิตจะไม่ได้ดีขึ้นไปกว่านี้ จึงใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบันขณะมากขึ้น เกิดแนวคิดที่พยายามมองหา “ความพึงพอใจที่ไร้จุดหมาย” (Syfret, 2021) ซึ่งหมายถึงการใช้ชีวิตโดยคำนึงถึงความสุขที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนบรรทัดฐานแนวคิดแบบปัจจุบัน เช่น การรักษาสุขภาพไปพร้อมๆ กับการใช้เวลาว่างคืนให้เต็มที่ การรักษาสุขภาพออกกำลังกาย ไปพร้อมๆ กับการกินอาหารขยะที่ตนชอบ เป็นต้น ซึ่งภาวะแบบนี้ไม่เลวร้ายไม่ที่สุดนี้ เปิดโอกาสให้เห็นช่องทางของสินค้า บริการ และการใช้ชีวิตอีกมาก ที่จะเข้ามาเติมเต็มความสุขในภาวะที่ยากลำบากเช่นนี้

4. สังคมแบบปรับตัว (adaptive culture) เนื่องจากรูปแบบทางวัฒนธรรมสังคมแบบเข้มงวด ที่นำเอาผลลัพธ์กระบวนการมาเป็นเป้าหมาย ทำให้ผู้คนสูญเสียกำลังใจในการทำงาน และการใช้ชีวิต เพราะความกดดันที่โถมทับ ผู้บริหารในยุคใหม่จึงพยายามสร้างวัฒนธรรมองค์กรใหม่ๆ ที่ให้ความสำคัญกับคนทำงานมากขึ้น นำมาสู่การสร้างสังคมแบบปรับตัว ซึ่งเป็นการริ่หรือสร้างระบบการทำงานแบบเดิมๆ และให้อิสระกับคนทำงานมากขึ้น เช่น สนับสนุนผู้ที่สามารถปรับตัวเข้ากับงานในหลากหลายรูปแบบได้ สร้างความสมดุลระหว่างวัฒนธรรมองค์กรที่มีในปัจจุบัน และวัฒนธรรมที่คนทำงานอยากให้เป็น โดยการเลือกเก็บบางสิ่ง และละทิ้งบางอย่าง สื่อสารความสำคัญ และเป้าหมายขององค์กรให้ชัดเจน แต่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของวิธีการใหม่ๆ ที่สนับสนุนคนทำงาน ผู้นำต้องเป็นตัวอย่างในการปฏิบัติตามวัฒนธรรมใหม่นั้นๆ โดยที่วัฒนธรรมใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น ไม่จำเป็นต้อง คงอยู่ไปตลอด แต่ใช้วิธีประเมินสถานการณ์ ปัญหา ความต้องการ และปรับเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เพื่อให้สอดคล้องกับปัจจัย ทั้งจากองค์กรและคนทำงาน (Tangwancharoenchai, 2022)

แนวคิดเหล่านี้ เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเพื่อตอบรับกับสังคมโลกปัจจุบันที่คนรุ่นใหม่ปฏิเสธคุณค่า สภาวะปัจจุบัน และโครงสร้างของสังคมแบบเดิม โดยเฉพาะรูปแบบสังคมแบบเข้มงวดที่คนรุ่นใหม่ทั่วโลกต่างหันหน้าหนี ในจุดนี้เองที่ประเทศไทยสามารถประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ทางสังคม และบุคลิกทางวัฒนธรรมที่มีความเป็นมิตร และมีความพร้อมในการปรับตัวสูง มาสร้างเป็นซอฟต์แวร์ทาวเวอร์ในหลายๆ ภาคส่วน เพื่อสร้างสภาวะสังคมแบบใหม่ที่สนับสนุนการสร้างสมดุลของการใช้ชีวิตในด้านต่างๆ สำหรับคนทุกวัยในประเทศ รวมถึงดึงดูดผู้คนจากนานาชาติที่ให้ความสำคัญกับความสมดุลเข้ามาใช้ชีวิตในประเทศไทย โดยผู้คนเหล่านี้ที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจ การทำงาน ก็จะเป็นกลุ่มคนที่มีทักษะการทำงานที่ตอบสนองกับโลกยุคใหม่ด้วย

บทความนี้จึงขอเสนอคุณค่า แนวคิดที่ชื่อว่า “ตามใจไทยแท้” ซึ่งหมายถึงแนวคิดที่ใช้สนับสนุนการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับปัจเจกบุคคล (The Customization) ขึ้นเป็นแนวทางหลักในการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาสังคม และงานออกแบบแห่งชาติที่มีศักยภาพที่จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ทาวเวอร์ของประเทศได้ในอนาคต โดยแนวคิดนี้จะส่งเสริมคุณลักษณะสำคัญ 4 ประการ ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างวัฒนธรรม สินค้า และบริการ ดังนี้

1. การยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์และความเชื่อ จากอัตลักษณ์ทางสังคมของสังคมไทยที่มีพื้นฐานในการเปิดกว้างทางวัฒนธรรม และความเชื่ออยู่แล้ว ไม่ว่าจะการที่ศาสนาแต่ละศาสนา รวมถึงความเชื่อของท้องถิ่นสามารถมีพื้นที่ของตัวเองได้ รวมถึงความเชื่อในเรื่องอัตลักษณ์ทางเพศที่มีการยอมรับในสังคมทั่วไป มากกว่าวัฒนธรรมในหลายประเทศ ภาครัฐสามารถส่งเสริมทัศนคตินี้ ให้กลายเป็นจุดเด่นของสังคมได้ด้วยการเป็นผู้นำในการสร้างพื้นที่ทางอัตลักษณ์เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการยอมรับความหลากหลายนี้ เช่น การสนับสนุนพื้นที่หรือทรัพยากรให้แก่โครงการหรือความเคลื่อนไหว ที่ส่งเสริมความหลากหลาย เช่น งาน Pride Month งานเทศกาลท้องถิ่น พิธีทางศาสนา หรือความเชื่อ เป็นต้น รวมถึงยกระดับไปสู่การออกกฎหมายเพื่อให้สิทธิที่เป็นธรรมกับความหลากหลาย เช่น การยอมรับความหลากหลายทางเพศอัตลักษณ์ในบริบทกฎหมาย อย่างการออกกฎหมายสมรสเท่า



เทียม เป็นต้น การเปิดพื้นที่นี้จะเป็นประตูด่านแรกที่จะส่งเสริมให้ประชาชนกล้าที่จะแสดงออกถึงอัตลักษณ์ และความเชื่อของตนมากขึ้น โดยไม่เผชิญกับแรงต้านจากภาครัฐ และทัศนคติที่เปิดกว้างนี้จะซึมซับเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติทางสังคม ทั้งในด้านการใช้ชีวิต การทำงาน และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ซึ่งการเปิดกว้างในที่นี้อาจส่งผลดีนอกเหนือจากภาคสังคมด้วย ดังที่งานวิจัยได้แสดงความเชื่อมโยงระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจ และนโยบายที่ส่งเสริมความหลากหลายทางเพศว่า ประเทศที่มีความเปิดกว้างยอมรับความหลากหลายในระดับรัฐจะมี GDP per capita สูงกว่าประเทศที่มีนโยบายในประเด็นนี้ที่คลุมเครือ (Badgett et al., 2014)

2. การให้อิสระ ให้ทางเลือกกับผู้คน โดยการนำแนวคิดสังคมแบบปรับตัวเข้ามาผสมผสาน สืบเนื่องจากการยอมรับความหลากหลาย ภาครัฐสามารถลดทอนการแทรกแซงความเชื่อ หรือการเปลี่ยนแปลงทางอัตลักษณ์ของสังคม รวมไปถึงการส่งเสริมให้เกิดการประยุกต์อัตลักษณ์เหล่านั้นให้เข้ากับยุคสมัย และบริบทปัจจุบันมากขึ้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของสังคมแบบปรับตัวที่เน้นความยืดหยุ่นในเชิงวัฒนธรรม ยกตัวอย่าง เช่น การที่สังคมยุคสมัยใหม่นำสัญลักษณ์ทางศาสนาหรือความเชื่อท้องถิ่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการมากขึ้น รวมไปถึงการนำส่งเสริมการประยุกต์นำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรม เช่น ดนตรีไทย นาฏศิลป์ ศิลปะ หรือวัฒนธรรมมาต่อยอดในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้ต้นทุนเหล่านี้สามารถปรับตัวเข้ากับบริบทและยุคสมัยใหม่ ดึงดูดคนรุ่นใหม่ให้มาสนใจและสืบทอดต้นทุนทางวัฒนธรรมเหล่านั้นต่อไปในอนาคต

3. การผสมผสานแนวคิด สร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยจินตนาการและความหลากหลาย การยอมรับความหลากหลาย และเปิดโอกาสในการส่งเสริมให้ประชาชนผลักดันอัตลักษณ์ทางสังคมของตนได้อย่างเสรี จึงส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางวัฒนธรรมที่ต่อยอดมาจากทั้งวัฒนธรรมท้องถิ่น วัฒนธรรมร่วม และวัฒนธรรมย่อย จนกลายเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่น่าสนใจ หากภาครัฐพิจารณา วิเคราะห์ถึงข้อดี และจุดเด่นของต้นทุนทางวัฒนธรรมนั้น จะสามารถรวบรวมวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สร้างผลิตภัณฑ์ บริการ และความเคลื่อนไหวทางสังคม ที่จะกลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ๆ และมีศักยภาพจนเป็นหนึ่งในโลกที่จะสร้างซอฟต์แวร์ทางสังคมในอนาคต

4. การมุ่งเน้นสร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับชีวิตมนุษย์ ในการผลักดันการผสมผสานแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่เหล่านี้ จำเป็นจะต้องกำหนดทิศทาง ทัศนคติของสิ่งที่จะเลือกมาร่วมกัน ภาครัฐมีหน้าที่คล้ายกับภัณฑารักษ์ (Curator) ในการเลือกและส่งเสริมวัฒนธรรมเหล่านั้นให้ไปในทิศทางเดียวกัน จนมีพลังทางสังคมที่แข็งแกร่ง ทัศนคติหนึ่งที่จะควรจะเป็นข้อคำนึงที่สำคัญคือ วัฒนธรรมเหล่านั้นต้องมุ่งไปในทิศทางที่สร้างความสุข และคุณค่าเชิงบวกให้กับสังคมมนุษย์ ด้วยการผนวกเอาแนวคิด Happiness as KPI เข้ามาร่วม เพราะด้วยอัตลักษณ์ทางสังคมของไทยที่รักความบันเทิง และมีอารมณ์ขันแฝงอยู่ในทุกบริบทของชีวิต จะช่วยผลักดันให้การสร้างคุณค่าในทางบวก มีความแข็งแรง และจับใจผู้ชม มากกว่าการใช้ความกดดันหรือการผลักดันประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งขัดกับธรรมชาติของคนในสังคม แนวทางนี้ช่วยกำหนดทิศทางให้สังคมไทยเดินไปในทิศทางที่แตกต่างจากการพัฒนาของสังคมเข้มงวดสูง และสร้างเส้นทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของไทยเป็นสำคัญ

โดยสรุปแล้ว แนวคิด “ตามใจไทยแท้” คือการเน้นการส่งเสริมพลังสร้างสรรค์ของปัจเจกและท้องถิ่น การให้พื้นที่กับอัตลักษณ์ และความเชื่อ เช่น วิถีชีวิต ธรรมเนียม อัตลักษณ์ทางเพศ ศาสนา แนวคิด และวัฒนธรรมย่อยที่หลากหลาย โดยหากพิจารณาแล้วว่าอัตลักษณ์ และความเชื่อเหล่านั้นมิได้เป็นภัยต่อสังคมโดยรวม ภาครัฐจะสามารถช่วยมอบพื้นที่ให้ปัจเจกสามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์เหล่านั้นได้โดยไม่ปิดกั้น หรือแม้กระทั่งส่งเสริมให้เกิดโครงการหรือเทศกาลที่เชิดชูอัตลักษณ์นั้น โดยมีประชาชนเป็นผู้ริเริ่ม โดยภาครัฐสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนพลังสร้างสรรค์เหล่านี้ ที่มีความเปิดใจ และมีความสามารถที่จะปรับตัวเข้ากับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยแนวคิดนี้ผสมผสานเอาแนวคิดการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับปัจเจกหรือ Customization ซึ่งเป็นแนวคิดทางการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการในตลาด ซึ่งเป็นแนวคิดที่สร้างจุดแข็งให้กับงานออกแบบทั้งการเพิ่มมูลค่า การสร้างประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่ไม่อาจหาได้ทั่วไป จึงทำให้เกิดความผูกพันกับงานสร้างสรรค์นั้นด้วย (ปริทัศน์ นกุลสมปรารถนา, 2564)

แนวคิด “ตามใจไทยแท้” จึงสามารถเป็นกระบวนการที่ตอบรับกับสังคมยุคใหม่ ที่สามารถผลักดันไปสู่การออกแบบงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ ในบริบทของอุตสาหกรรมที่มีอยู่ ให้ก้าวไปเป็นซอฟต์แวร์ได้ โดยภาครัฐจะเริ่มด้วยการวางทิศทาง และกำหนดกรอบของอิทธิพลที่ต้องการผลักดัน แล้วมุ่งเป้าไปที่การผลักดันวาระ สิทธิประโยชน์ หรืออุตสาหกรรมของเอกชน จากนั้นหน้าที่สำคัญของรัฐคือ การสร้างพื้นที่กลางเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเข้าถึงนวัตกรรมสร้างสรรค์ของเอกชน จัดพื้นที่ที่ทำให้คนทั้งใน และต่างประเทศสามารถรับรู้ และเข้าถึงงานสร้างสรรค์เหล่านั้นได้ และที่สำคัญที่สุด คือการผลักดันการประชาสัมพันธ์งานเหล่านี้ไปสู่ระดับนานาชาติ (อินทพรพิทักษ์ เจริญรัตน์ และคณะ, 2567)



กระบวนการสำคัญของแนวคิด “ตามใจไทยแท้” คือ การมิกซ์ แอนด์ แมทซ์ (Mix and Match) อัตลักษณ์ ความเชื่อ ที่นำไปสู่งานสร้างสรรค์เหล่านั้นเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยกระบวนการนี้สามารถประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบธุรกิจบริการ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง และเทศกาลสร้างสรรค์ ที่จะส่งเสริมทั้งการใช้ชีวิต และการท่องเที่ยวภายในประเทศ ไม่เพียงแต่การมิกซ์ แอนด์ แมทซ์ สิ่งต่างๆ จะทำให้เกิดสิ่งใหม่ แต่ยังเพิ่มแนวคิดการปรับเปลี่ยนเฉพาะบุคคลลงในงานออกแบบเหล่านั้นด้วย เนื่องจากแนวคิดการปรับเปลี่ยนเฉพาะบุคคลนั้น เป็นจุดเด่นที่แฝงตัวอยู่ในวัฒนธรรมไทยมาอย่างยาวนานแล้ว เนื่องจากสังคมไทยมักไม่ยึดติดกับขนบมากนัก และพร้อมจะให้แต่ละคนปรับเปลี่ยนสิ่งที่บริโภคให้สอดคล้องกับความชอบของตนได้ในระดับปัจเจก โดยในบทความนี้จะยกตัวอย่างการพัฒนาสินค้า บริการ หรือคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมที่ประเทศไทยกำลังผลักดัน 5 ด้าน ได้แก่ 5F (Food, Film, Fight, Fashion, Festival) โดยใช้แนวคิด “ตามใจไทยแท้” เป็นแนวทางหลัก

Food วัฒนธรรมอาหารไทย การทำอาหารมักเกิดจากการผสมผสานวัตถุดิบ และกระบวนการ รวมถึงยังมีวัฒนธรรมที่น่าสนใจอย่างการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคสามารถเลือกปรับเปลี่ยนเมนูอาหารให้ตอบรับกับความชอบของตน เช่น การสั่งอาหารตามสั่ง ที่ผู้บริโภคสามารถเลือกวิธีการทำตั้งต้นอย่างการผัดกระเพรา ทอดกระเทียม การยำ ที่สามารถเลือกผัก เลือกเนื้อสัตว์ เลือกใส่หรือไม่ใส่วัตถุดิบบางอย่างได้ตามใจ เช่นเดียวกับวัฒนธรรมการกินก๋วยเตี๋ยวที่มีเมนูหลากหลาย และยังสามารถปรับเปลี่ยนรสชาติด้วยการปรุงตามใจตนเองได้อีก (สุธน สุขพิเศษฐ์, 2561) วัฒนธรรมนี้มีความแตกต่างจากต่างชาติมาก เนื่องจากเมนูในต่างประเทศจะถือว่าผู้ประกอบอาหารได้ทดสอบและออกแบบมาแล้วว่านี่คือรสชาติ และรูปแบบที่ต้องการให้ผู้บริโภครับประทาน จึงมักไม่ยอมรับกับการให้ผู้บริโภคได้ปรับเปลี่ยนรสชาติตามใจตน วัฒนธรรมการกินของไทยนั้นจึงเหมาะ ในการนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ให้เกิดการผสมผสานอาหารนานาชาติ (Fusion food) ที่มีอัตลักษณ์พิเศษ เช่น การทำเมนูอาหารไทยที่ใช้วัตถุดิบจากอาหารนานาชาติ การเปลี่ยนปลาท้องถิ่นเป็นปลาดีจากญี่ปุ่น การใช้ผักจากเมืองหนาวมาเป็นเครื่องต้มยำ การใช้เส้นพาสต้ามาทำก๋วยเตี๋ยว เป็นต้น โดยเรื่องราวการผสมผสานวัตถุดิบนี้ สามารถขยายให้เกิดทั้งความรู้สึกแปลกใหม่ที่ไม่สามารถหาที่ใดได้ พร้อมกับความรู้สึกเชื่อมโยงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ใหม่กับความคุ้นเคยอาหารบ้านเกิดของคนจากแต่ละชาติ

Film ในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง สามารถสร้างแนวทางภาพยนตร์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเลือกเส้นเรื่องของตัวเองได้ ซึ่งมีตัวอย่างที่เกิดขึ้นแล้ว เช่น รายการ You VS Wild โดย Bear Grylls ที่มีการสร้าง Interactive Version ในแพลตฟอร์มของ Netflix ที่ระบบบริการจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกเส้นทางที่ Bear Grylls จะเดินทางไป (Vanarendonk, 2019) เป็นต้น ดังนั้นจะเป็นไปได้หรือไม่ หากภาพยนตร์หรือคอนเทนต์ที่ถูกผลิตขึ้นในประเทศไทย จะมีการเตรียมทางเลือก มีการเตรียมบทสรุป หรือแม้แต่ปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถเกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับปัจเจกที่หลากหลาย และสร้างกระแสการพูดคุยต่อยอดได้อีกด้วย

Fight เทศกาลกีฬาต่างๆ มีความหลากหลาย น่าสนใจ และเข้าถึงวิถีชีวิตได้มากขึ้น เช่น ในวงการกีฬาที่พยายามผลักดันมวยไทยให้เป็นซอฟท์พาวเวอร์ มวยไทยนับเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติมาก มีกติกาที่เป็นทางการ มีสถานที่จัดแข่งที่ถูกออกแบบมาอย่างดี แต่ก็ยังดึงดูดได้เฉพาะกลุ่มคนที่สนใจในกีฬามวยเท่านั้น คนทั่วไปยังมองว่าเป็นกีฬาที่รุนแรง ดังนั้นหากต้องการให้มวยไทยเข้าถึงคนกลุ่มที่หลากหลายมากขึ้น ก็สามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนของมวย อย่างเช่น ที่หลายท้องถิ่นมีการจัดแข่งมวยที่มีความพิเศษแตกต่างไปจากกติกาปกติ เช่น มวยดับจาก ที่นักมวยจะต้องถูกปิดตา และต่อสู้กันบนพื้นที่ที่ปูด้วยจาก เมื่อเหยียบแล้วก็จะเกิดเสียงดังทำให้นักมวยต้องใช้ประสาทสัมผัสการฟังในการสู้กัน หรือมวยทะเล ที่ให้นักมวยต่อสู้กันบนท่อนไม้เหนือน้ำ และฝ่ายใดที่ทำให้อีกฝ่ายตกลงน้ำได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ (สุธาสิณี บุญเกิด, 2566) เทศกาลเหล่านี้ถูกนับเป็นการละเล่นพื้นบ้าน หรือเป็นเทศกาลพื้นถิ่น แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเทศกาลที่สนุกสนาน ลดทอนภาพลักษณ์ของมวยที่ดูเป็นกีฬาที่รุนแรงให้กลายเป็นความสนุกสนานที่เข้าถึงได้ หากสามารถดึงเอาเทศกาลเหล่านี้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลการจัดงานมวยไทย สามารถผลักดันเป็นซอฟท์พาวเวอร์ที่มีความหลากหลาย และความน่าสนใจขึ้นอีกมาก ซึ่งอาจเทียบได้กับกีฬาที่น่าสนใจอย่าง Chess boxing ผสมการชกมวยสากลเข้ากับการเล่นหมากรุก ซึ่งนักกีฬาจะต้องชกมวยสลับกับแข่งขันหมากรุกจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะในการแข่งขันอันใดอันหนึ่ง กีฬานี้ได้รับความนิยมอย่างมากในสหราชอาณาจักร อินเดีย ฝรั่งเศส และรัสเซีย (Chandler, 2012)

Fashion ในบริบทของแฟชั่น นอกจากธรรมชาติของการออกแบบแฟชั่นที่มีความหลากหลาย และมิกซ์ แอนด์ แมทซ์ สูงอยู่แล้ว ธุรกิจใกล้เคียงอย่างธุรกิจเครื่องสำอางที่กำลังอยู่ในช่วงฟื้นตัวเติบโตขึ้นทุกปี (ฐานเศรษฐกิจ, 2566) หรือธุรกิจเครื่องหอมเอง ก็สามารถประยุกต์ใช้แนวคิด “ตามใจไทยแท้” ที่ผู้ให้บริการสามารถสร้างบริการการปรับเปลี่ยนส่วนผสมของเครื่องสำอางหรือเครื่องหอมตามความชอบของตน ด้วยการสร้างคู่มือหรือออกแบบขั้นตอนการผสมไว้ แต่ให้ผู้บริโภคสามารถเลือกส่วนผสม สัดส่วน



และกลืน ได้ตามใจของตัวเอง บริการนั้นนอกจากจะช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ที่เฉพาะเจาะจงกับความชอบของปัจเจกแล้ว ยังสามารถเป็นทางออกของปัญหาการแพ้สารบางชนิดในเครื่องสำอางของแต่ละบุคคลได้ด้วย

Festival การจัดเทศกาลดนตรีที่มีการจัดกันทั่วโลก หากประเทศไทยต้องการสร้างความแตกต่างก็สามารถทดลองใช้วิธีการผสมผสาน แนวดนตรีพื้นถิ่นที่ได้รับความนิยมอย่างมหาศาลซึ่งเข้ากับดนตรีร่วมสมัย เกิดเป็นดนตรีแนวใหม่ล่าสุด EDM เป็นการสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์ใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงการมองว่าการจัดเทศกาลดนตรีในต่างประเทศนั้น มักใช้พื้นที่ใหญ่ๆ เป็นรูปแบบหลัก แต่ด้วยวัฒนธรรมพื้นถิ่นของไทยที่สืบเนื่องมาจากประเพณีพื้นบ้านอย่างการบวงสรวง การแต่งงาน ซึ่งมักจัดกันในรูปแบบของขบวนพาเหรดที่ทุกคนจะเดินตามรถ หรือขบวนพร้อมกับเดินไปด้วย ก็สามารถนำมาเป็นรูปแบบที่น่าสนใจในการจัดเทศกาลดนตรีแบบขบวนแห่ที่มีแนวดนตรีพื้นถิ่นผสมผสานกับดนตรีสากล ซึ่งสามารถมิคซ์ แอนด์ แมทซ์ ได้อีกหลายหลายส่วนผสม เทศกาลนี้สามารถเกิดเป็นเทศกาลระดับโลกที่มีความเป็นซอฟต์แวร์ได้คล้ายคลึงกับเทศกาลการเดินทางขบวนของประเทศบราซิล (Brazilian Carnival) ที่ต่อยอดมาจากเทศกาลของอารยธรรมกรีก (RIO.com., n.d.)

แนวคิดนี้ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับสิ่งที่มีศักยภาพสูงพอที่จะเป็นซอฟต์แวร์อยู่แล้ว เพื่อเพิ่มพลังในการเข้าถึงกลุ่มคนอันหลากหลายมากขึ้น เช่น ในเทศกาลสงกรานต์ที่มีการเล่นน้ำกันทั่วประเทศ และมีการจัดงานสงกรานต์ตามสถานที่สำคัญทางเศรษฐกิจอยู่แล้ว แต่รัฐสามารถออกนโยบายผลักดันให้เกิดเทศกาลสงกรานต์ที่มีธีม (Theme) เฉพาะเจาะจงในแต่ละพื้นที่มากขึ้น และมีการจัดตารางของเทศกาลไปทั่วประเทศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเลือกเข้าร่วมธีมที่ตัวเองชื่นชอบ สนใจ หรือเข้ากับอัตลักษณ์ของตัวเอง อย่างเช่น การผสมผสานอัตลักษณ์ทางเพศเข้ากับเทศกาล เป็นการจัดเทศกาล “สงกรานต์” ที่ถนนสีลม ซึ่งเป็นย่านที่มีชื่อเสียงเกี่ยวกับการเป็นพื้นที่ของเพศทางเลือกอยู่แล้ว ดังเช่นในเทศกาลงานสงกรานต์ประจำปี 2567 ที่มีการจัดประกวดนางงาม LGBTQ+ ณ ถนนสีลม (ชีวิตคุณภาพ, 2567) หรือ การจัดเทศกาล “สงกรานต์แก้ววัด” ที่มีการเล่นน้ำไปพร้อมกับเดินทางเพื่อไปทำบุญตามขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งการออกแบบเทศกาลให้มีธีมเทศกาลที่เฉพาะเจาะจงยังสามารถผสมผสานได้อีกมาก ก็จะสามารถสร้างอีเวนท์ใหม่ๆ ที่มีเอกลักษณ์ขึ้นได้

### บทสรุป

จากตัวอย่างที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นว่า แนวคิด “ตามใจไทยแท้” หรือ The Customization นั้น ถูกนำมาใช้เป็นหลักคิดในการออกแบบงานสร้างสรรค์ และผลิตผลในอุตสาหกรรมต่างๆ โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางอัตลักษณ์และความเชื่อ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความสุขในการใช้ชีวิตภายใต้สังคมปัจจุบัน แนวคิดนี้จะผลักดันสังคมไทยออกจากเส้นทางของสังคมความเข้มงวดสูง มาสู่สังคมที่มีความผ่อนคลาย และมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ในขณะที่ประเทศชั้นนำพัฒนาตนไปสู่หนทางที่เน้นประสิทธิภาพแต่แลกมาด้วยสภาวะความกดดันของสังคม ประเทศไทยสามารถสร้างสังคมรองรับผู้คน queers ที่เลือกชีวิตที่มีความสมดุลมากขึ้นระหว่างงานและชีวิต ซึ่งทั้งสองสอดคล้องกับอัตลักษณ์ ลักษณะนิสัยของคนไทย แนวคิดนี้จึงมีความเป็นไปได้สูงที่จะสร้างให้สังคมไทยเป็นเป้าหมายของคนทั่วโลกในทุกช่วงวัยที่มองว่า การใช้ชีวิตในลักษณะนี้ตอบโจทย์ของชีวิต และเมื่อเราสามารถสร้างภาพจำนี้ได้ สิ่งนี้ก็จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งของไทยในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

ชลิตา หนูหล้า. (9 มิถุนายน 2564). ความนิยมเยอรมันใน "ปรัสเซียแห่งบูรพาทิศ". the101.world.

<https://www.the101.world/germany-and-japan/>

ฐานเศรษฐกิจ. (10 กันยายน 2566). อัดยาแรงปลูก “เครื่องสำอาง” 3 แสนล้านศึกคึก.

<https://www.thansettakij.com/business/marketing/575627>

ทรายแก้ว ทิพากร. (2565). ญี่ปุ่น-เกาหลี สงครามในอดีต ชาตินิยมในปัจจุบัน. สถาบันเอเชียศึกษา

<http://www.ias.chula.ac.th/article/>

นภดลชาติประเสริฐ. (2564). ประเด็นประวัติศาสตร์กับความขัดแย้งระหว่างเกาหลีใต้กับญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามเย็น.

วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 38(1), 74-94.

ปรีดี นกุลสมปรารถนา. (2564). อะไรคือการ Customization สำหรับการตลาด. popticles.

<https://www.popticles.com/marketing/what-is-customization-in-marketing/>



- มติชน ออนไลน์. (13 เมษายน 2567). *เนืองแน่น 'ลีลม' นักท่องเที่ยว LGBTQ+ ถอดเสื้อกันเล่นน้ำฟรีบ*. Maticchon.  
[https://www.maticchon.co.th/local/quality-life/news\\_4524842#google\\_vignette](https://www.maticchon.co.th/local/quality-life/news_4524842#google_vignette)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566). *นวัตกรรมและเทคโนโลยี. เจาะเทรนด์โลก 2024: Remade Anew*. (น. 161-177).  
กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).
- สุชน สุขพิศิษฐ์. (19 ธันวาคม 2561). *มหาอำนาจทางก๋วยเตี๋ยว*. The Cloud. <https://readthecloud.co/food-history-noodles>
- สุธาสิณี บุญเกิด. (11 กรกฎาคม 2566). *หมัดมวยพื้นบ้าน ศิลปะแห่งรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ*. Culturio.  
<https://culturio.sac.or.th/content/958>
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (23 สิงหาคม 2565). *Soft power: ตัวพลิกเกมประเทศไทยในโลกหลังโควิด-19*. ThaiPublica.  
<https://thaipublica.org/2022/08/suvit-maesincee27-soft-power/>
- อ้อมเดือน สดมณี. (2555). *วัฒนธรรมกับพฤติกรรมของคนไทย*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 4(1), 1-14.
- อินทพรพิทักษ์ เจริญรัตน์, สิทธิศักดิ์ รุ่งเจริญสุขศรี, ชนพร มันทิกะ, และอัจฉริยา อันหอม. (2567). *May the soft power be with you* ขอพลังแห่งซอฟต์แวร์จรัสสติอยู่กับท่าน. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). 17.
- Badgett, L., Nezhad, S., & Waaldijk, K. (2014). *The relationship between LGBT inclusion and economic development: An analysis of emerging economies*. Williams Institute. <https://williamsinstitute.law.ucla.edu/publications/lgbt-inclusion-economic-dev/>
- Bonifacio, R. (2025, February 5). *Exploring Company Culture Types: Building a Thriving Workplace for Success*. Shiftbase. <https://www.shiftbase.com/glossary/company-culture-types>
- Chandler, M. (2012, September 17). *Chessboxing - the bizarre craze that started in a Kidbrooke youth club*. News Shopper. <https://www.newshopper.co.uk/news/9933055.chessboxing-the-bizarre-craze-that-started-in-akidbrooke-youth-club/>
- Garten, F. (2014, April 10). *German Culture: The Advantages of Being Hierarchical Procedural and Rigid*. Frank Garten. <https://frankgarten.nl/german-culture-the-advantages-of-being-hierarchical-procedural-and-rigid/>.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Suicide Rates*.  
OECD. <https://data.oecd.org/healthstat/suicide-rates.htm>.
- RIO.com. (n.d.). *History of carnival*. RIO.com. <https://www.rio.com/rio-carnival/history-carnival>
- Syret, W. (2021). *The Sunny Nihilist: How a meaningless life can make you truly happy*. United Kingdom: HarpreCollins Publishers Ltd.
- Tangwancharoenchai, S. (2022, February 11). *The Need for Cultural Adaptability in 2022: How leaders can build an adaptive work culture*. Happily.ai. <https://blog.happily.ai/the-need-for-cultural-adaptability-in-2022/>.
- Thailand Creative Culture Agency. (2023). *Soft Power*. Thacca. <https://thacca.go.th/about/faq/>
- Veljanovaka, I. (2023, November 10). *10 Best Work-life Balance Countries*. nativeteams.  
<https://nativeteams.com/blog/best-work-life-balance-countries>.
- Vanarendonk, K. (2019, April 12). *It isn't easy keeping bear grylls safe*. Vulture.  
<https://www.vulture.com/2019/04/is-you-vs-wild-real-netflix-bear-grylls.html>
- World Health Organization. (2021). *Suicide Rate Estimates, Age-Standardized. Estimated by Country*.  
World Health Organization. <https://apps.who.int/gho/data/node.main.MHSUICIDEASDR?lang=en>



การออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา  
ในปรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย กรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชั่น ซี

Graphic Design Based on the Concept of Flora and Fauna

in Cātummahārājika Heaven from Thai Theravada Buddhist Cosmology:

A Case Study of Lifestyle Products for Generation Z

สุธาดา วาดเขียน<sup>1</sup>, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์<sup>2</sup>

Suthada Wadkhen<sup>1</sup>, Suppakorn Disatapundhu<sup>2</sup>

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy in Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

(Received : Jul 31, 2024 Revised : Aug 8, 2024 Accepted : Aug 10, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาการออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย กรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชั่น ซี โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) วิธีวิจัยในขอบเขตเนื้อหาสวรรค์ในปรณโลกศาสตร์ประกอบด้วยการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) วิธีวิจัยในขอบเขตการออกแบบดำเนินการด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-Led Research) กับกลุ่มประชากรตัวอย่างเจนเอเรชั่น ซี ผลการวิจัยพบว่า (1) พฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกามีความหลากหลายและมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้เชิงสร้างสรรค์ (2) แนวคิดสวรรค์ในปรณโลกศาสตร์มีบุคลิกภาพการสื่อสารหลัก 4 ประการ ได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural และ Elegant (3) การออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาที่ใช้แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ ค.ศ. 2024 แบบ Geometry ได้รับความพึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการผสมผสานแนวคิดดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่

คำสำคัญ : การออกแบบเรขศิลป์, ปรณโลกศาสตร์, พุทธศาสนาเถรวาทไทย, พฤษศาสตร์และสัตว์, สวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา, สินค้าไลฟ์สไตล์, เจนเอเรชั่น ซี

ABSTRACT

This research aims to study and develop graphic design based on the concept of flora and fauna in Cātummahārājika heaven from Thai Theravada Buddhist cosmology, focusing on lifestyle products for Generation Z. The study employs a mixed-methods approach. The content analysis of heavenly concepts in cosmological texts utilizes documentary research and systematic literature review. The design phase incorporates focus group discussions and practice-led research with a sample population of Generation Z. The findings reveal that (1) Flora and fauna in Cātummahārājika heaven are diverse and have significant potential for creative application, (2) the concept of heaven in cosmological texts exhibits four primary communication personalities: Casual, Gorgeous, Natural, and Elegant; and (3) graphic designs incorporating the Geometry trend from graphic design trends 2024 received the highest satisfaction from the target audience. The research demonstrates the feasibility of integrating traditional concepts with contemporary design to create distinctive works that meet the needs of modern consumers. This study contributes to the field by offering a novel approach to graphic design that bridges cultural heritage and contemporary aesthetics, potentially influencing future design practices and cultural preservation efforts.



**Keywords :** Graphic Design, Cosmology, Thai Theravada Buddhism, Flora and Fauna, Cātummahārājika Heaven, Lifestyle Products, Generation Z

### บทนำ

ในสภาวะสังคมปัจจุบันที่เผชิญกับความไม่แน่นอนในหลายด้าน ปรากฏการณ์การแสวงหาที่พึ่งทางจิตใจมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้ศิลปินและนักออกแบบหันมาสนใจแนวคิดด้านปรัชญาจิตวิญญาณ (Spiritual Philosophies) และประติมานวิทยา ด้านเทววิทยา (Theological Iconography) มากขึ้น (Gómez-Upegui, 2021) ในขณะที่ภาพลักษณ์ของสวรรค์ในวัฒนธรรมตะวันตกเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง แนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ของไทยซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวยังไม่ได้รับการนำมาประยุกต์ใช้อย่างเต็มศักยภาพในบริบทร่วมสมัย

แนวคิดเรื่องสวรรค์ในวัฒนธรรมไทย ซึ่งได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนานิกายเถรวาท ปรากฏในพระไตรปิฎกและวรรณกรรมทางศาสนา (พระมหาสมจินต์ สมมาปัญญา, 2533) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปกรณ์โลกศาสตร์ เช่น ไตรภูมิภิกขาและจกกวาฬที่ปณี อธิบายถึงฉกามาจรสวรรค์ หรือสวรรค์ 6 ชั้น ที่เรียงลำดับชื่อจากชั้นล่างสุดไปสู่ชั้นสูงสุด ได้แก่ 1. จาตุมหาราชิกา 2. ดาวดึงส์ 3. ยามา 4. ดุสิต 5. นิมมานรดี และ 6.ปรนิมมิตวสวัตตี (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) แนวคิดสวรรค์และการนำเสนอภาพสวรรค์นี้ มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมไทยและการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมไทยในหลายแขนง ทั้งด้านทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงบูรณาการระหว่างวรรณกรรม ศิลปกรรม และความเชื่อทางศาสนาในบริบทวัฒนธรรมไทย (พระครูวิจิตรธรรมมาทร [เรียน ดิสสวัสดิ์], สุวินทวงศ์, จรัส ลีลา, อัจฉริยะ วงษ์คำขาว, 2562)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีการวิจัยศึกษาอิทธิพลของพุทธปรัชญาที่มีต่อศิลปะและการออกแบบของไทย (น้ำใส ต้นตีสุข, 2563) (ธนพล จุลกะเศียน, 2561) แต่ยังไม่ปรากฏการศึกษาความสัมพันธ์ของการออกแบบเรขศิลป์และหลักคำสอนจักรวาลวิทยา (Cosmology) ในบริบทพุทธศาสนาเถรวาทไทย

สวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย เป็นชั้นสวรรค์ของท้าวจตุโลกบาลและบริวารอันเกรียงไกร ได้แก่ ท้าวธตรัฐ จอมคนธรรพ์, ท้าววิรุฬหกะ จอมกุ่มภันท์, ท้าววิรูปักษะ จอมนาค, และ ท้าวเวสสุวรรณจอมยักษ์ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุต.โต), 2566, น. 199) อีกทั้งมีภูมิทัศน์วิจิตร ที่ประกอบด้วยพืชพรรณและสัตว์หลากหลายชนิด (พระยาธรรมปริษา (แก้ว), 2520) แต่ปรากฏการวาดภาพสวรรค์ชั้นนี้บนจิตรกรรมฝาผนังโบราณในศาสนสถานเพียงบางแห่ง (ธนพล จุลกะเศียน, 2561, น. 87) พฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา จึงมีศักยภาพในการนำมาพัฒนาต่อยอดในการศึกษาวิจัยต่อไป

การประยุกต์ใช้แนวคิดสวรรค์ไทยในการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยมีความสำคัญในหลายมิติ ทั้งในแง่การฟื้นฟูและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม การสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับงานออกแบบไทยในบริบทสากล และการสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565)

ในบริบทของผู้บริโภคร่วมสมัย กลุ่มเจนเอเรชัน ซี มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้บริโภคหลักทั้งในปัจจุบันและอนาคต การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มนี้แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนในค่านิยมและการบริโภค (HILL ASEAN, 2021) โดยเฉพาะในด้านสินค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Products) ซึ่งสะท้อนถึงการบริโภคเชิงคุณค่า (Value-based Consumption) ที่คำนึงถึงทั้งประโยชน์ใช้สอย ความสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิต และจุดยืนทางสังคมของแบรนด์ นอกจากนี้เจนเอเรชัน ซี ยังมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญต่อแบรนด์ที่สามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมโลกได้อีกด้วย (McKinsey & Company, 2023)

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพฤกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา ในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยมีการศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจนเอเรชัน ซี จึงมีความสำคัญต่อการอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์นวัตกรรมในงานออกแบบเรขศิลป์ และการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นการบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายสาขา อันจะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมทางความคิดและการออกแบบที่มีคุณค่าทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ตอบสนองต่อความต้องการทางจิตวิญญาณของสังคมปัจจุบันที่กำลังแสวงหาความหมายและคุณค่าในชีวิตท่ามกลางความวุ่นวายของโลกสมัยใหม่



### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์รายชื่อพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย
2. เพื่อระบุแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย
3. เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้แบ่งขอบเขตเป็นสองส่วนหลัก คือ ขอบเขตด้านเนื้อหาและขอบเขตด้านการออกแบบ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้:

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยขั้นตอนที่ 1: ศึกษาข้อมูลเนื้อหาพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย การศึกษาส่วนนี้ใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เพื่อทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ตามแนวทางของ Booth, Sutton, และ Papaioannou (2016) โดยศึกษารายชื่อพจนานุกรมและศัพท์ต่างๆ แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย ซึ่งกระบวนการวิจัยขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร โดยประเมินความน่าเชื่อถือและความเกี่ยวข้องของเอกสารผ่านการพิจารณาปัจจัยต่างๆ เช่น ความเชี่ยวชาญของผู้ประพันธ์ วันที่ตีพิมพ์ วัตถุประสงค์ และบริบทของเอกสาร

ปรภณโลกศาสตร์สำคัญ (สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร, 2529) ที่ถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเบื้องต้น ได้แก่ จกกวาททีปนี โลกทีปการ โลกบัญญัติ โลกทีปนี โลกสัณฐานโชตรณคณัฐ มหาภปโลกสัณฐานบัญญัติ โลกูปัตติ ไตรภูมิ กถา และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา จากนั้นปรภณโลกศาสตร์ที่มีเนื้อความอธิบายเรื่องสวรรค์กามาพรโดยละเอียด ถูกคัดเลือกอีกครั้ง มี 4 รายชื่อ โดยเรียงตามลำดับปีที่ได้ถูกรวบรวมขึ้นดังนี้คือ โลกบัญญัติ, ไตรภูมิ กถา, จกกวาททีปนี, และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา ข้อมูลพจนานุกรมและศัพท์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์แต่ละเล่ม ถูกนำมาทบทวนวรรณกรรมเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลหลักในการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในบริบทของพุทธศาสนาเถรวาทไทยต่อไป

#### ขอบเขตด้านการออกแบบ

การวิจัยในส่วนนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) ตามแนวทางของปรีชา เกาทอง (2557) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

การวิจัยขั้นตอนที่ 2: กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

คำคุณศัพท์ที่ถูกใช้บ่อยครั้ง (Word Frequency) ในการอธิบายสิ่งต่างๆในสวรรค์ จากวรรณกรรมที่เลือกมา 4 รายชื่อคือ โลกบัญญัติ, ไตรภูมิ กถา, จกกวาททีปนี, และไตรภูมิโลกวินิจฉยกถา ถูกนำมาสำรวจ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยใช้ตารางเปรียบเทียบเพื่อระบุคำคุณศัพท์ที่ปรากฏในปรภณโลกศาสตร์ซ้ำกันทั้ง 4 เล่ม จากนั้นนำคำคุณศัพท์ที่ปรากฏซ้ำกันในทั้ง 4 ปรภณโลกศาสตร์จากการวิเคราะห์นั้น มาเปรียบเทียบกับแนวคิดบุคลิกภาพการสื่อสารของ Shigenobu Kobayashi เพื่อวิเคราะห์หาความสอดคล้องและความแตกต่าง สำหรับสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบเรขศิลป์ในขั้นตอนต่อไป

การวิจัยขั้นตอนที่ 3: วิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี 2024 และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี

การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์และแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 ในความนิยมของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี แบ่งเป็นสองส่วนหลัก

ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ โดยศึกษาจาก 6 เว็บไซต์ที่เป็นที่ยอมรับ (Best Practice) ในวงการออกแบบเรขศิลป์และภาพประกอบ ได้แก่ Freepik, Adobe Express, Designboom, Graphicmama, Itsnicethat และ Canva ตัวอย่างงานออกแบบจาก 6 เว็บไซต์รวมทั้งหมดจำนวน 55 ชิ้น ถูกรวบรวมมาวิเคราะห์และสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ สรุปเป็น 5 หมวดหลัก คือ ภาพและสไตล์ของภาพ (Image & Style), รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form), พื้นผิว (Texture), ไทโปกราฟี (Typography) และสี (Color)



ส่วนที่สองเป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 จำนวน 55 ชิ้นที่ได้คัดเลือกมา ผ่านการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมาย 25 คน โดยใช้ทั้งการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจด้วยมาตราส่วนประเมินค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

**การวิจัยขั้นตอนที่ 4: สร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา 5 กรณี**

การวิจัยขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา (Case Study) จำนวน 5 กรณี ใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) โดยได้รวบรวมและประมวลผลลัพท์จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อของงานวิจัย สำหรับกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Products)

การออกแบบเรขศิลป์โดยนำ 1) ข้อมูลพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย 2) บุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปกรณ์โลกศาสตร์ และ 3) ความคิดเห็นของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ 5 กรณีศึกษา การดำเนินการในขั้นตอนนี้ประยุกต์ใช้ผลการวิจัยในเชิงปฏิบัติ เพื่อแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติในการออกแบบ

**การวิจัยขั้นตอนที่ 5: ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา**

การประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากร เจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบกรณีตัวอย่าง (Case Study) จำนวน 5 กรณีศึกษา ดำเนินการโดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีตัวแทนกลุ่มประชากร เจเนอเรชัน ซี จำนวน 8 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานออกแบบกรณีศึกษา (Case Study) 5 กรณี โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) แบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณอีกครั้ง และสรุปผลระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากร

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยการประมวลผลข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสนทนากลุ่ม เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรเป้าหมายต่อผลงานออกแบบทั้ง 5 กรณีศึกษา

### ผลการงานวิจัย

การนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ ได้แก่

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1: เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ รายชื่อพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย**

**การวิจัยขั้นตอนที่ 1: ศึกษาข้อมูลเนื้อหาพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย**

วิธีวิจัยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) กระบวนการวิเคราะห์เริ่มจากการเตรียมข้อมูลเอกสารให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลผ่านการสแกนและการดาวน์โหลด จากนั้นใช้เทคโนโลยี OCR ร่วมกับการพิมพ์เพื่อแปลงข้อมูลภาพเป็นตัวอักษรดิจิทัลที่สามารถแก้ไขได้ และพิสูจน์อักษรเพื่อความถูกต้องของข้อมูล ต่อจากนั้นข้อมูลตัวอักษรดิจิทัลจากปกรณ์โลกศาสตร์ ถูกนำมาวิเคราะห์โดยการแยกค่าและจัดหมวดหมู่ในรูปแบบตารางเพื่อระบุและเปรียบเทียบรายชื่อของพฤษภาพและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา ในแต่ละปกรณ์โลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ตารางที่ 1 พฤษภาพในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา**

โลกบัญญัติ	ไตรภูมิภค	จกกวาทปี	ไตรภูมิโลกวิณัจฉภค
			เครื่องลดาชื่อว่าภควดี, มีดอกอันบานงามพิจิตร, มีกลิ่นอันหอมฟุ้งรื่นรส, ควรจะชมเล่น เป็นบรมสุข สำราญสำเร็จบันเทิงใจ
			ประเทศที่นั่นสล้างไปด้วยพฤษาทูมาไม้, อันมีกิ่งใหญ่แลกิ่งน้อย อาเกียรณ์เดียวรดาชด้วยดอกแลผล บ่มิได้รู้ขาดรู้วาย



	มีดอกบัวห้าชนิดบานอยู่ในสระน้ำ มีกลิ่นหอมราวอบไฉ้, มีดอกไม้ที่ สวยงาม และต้นไม้ที่งามเลิศ, มีผลไม้รส อร่อยยิ่งนัก ต้นไม้ดังกล่าวนี้ออกดอกออกผลตลอดปีไม่รู้วาย	ป่าเบญจพุ่มาศ 5 ประการ, ใบบัว, ต้นไม้ทั้งปวงริมรอบขอบ สระโบกขรณีนั้นเป็นดอกอยู่เป็นนิจ, ปทุมชาติในสระนั้นก็ เป็น ดอกอยู่เป็นนิจมีได้วาย
		ไม้กัลปพฤกษ์

การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤกษาในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปกรณ์โลกศาสตร์ไตรภูมิและไตรภูมิโลกวินิจยภค แสดงให้เห็นทั้งความเหมือนและความแตกต่างในการนำเสนอข้อมูล ทั้งสองปกรณ์มีการกล่าวถึงความงามและความอุดมสมบูรณ์ของรุกขชาติในสวรรค์ โดยเน้นย้ำถึงความสวยงามของดอกไม้ ความหอมของกลิ่น ความอร่อยของผลไม้ มีการบรรยายถึงการออกดอกออกผลของพืชพรรณตลอดปีโดยไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และพบว่ามีคล้ายคลึงกันในการกล่าวถึงดอกบัว แม้จะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันเล็กน้อย ไตรภูมิภคกล่าวถึง “ดอกบัวห้าชนิด” ที่บานอยู่ในสระน้ำ ในขณะที่ไตรภูมิโลกวินิจยภคกล่าวถึง “ป่าเบญจพุ่มาศ 5 ประการ” และ “ปทุมชาติในสระ” ซึ่งทั้งสองคำอธิบายนี้สื่อถึงดอกบัวห้าชนิดหรือห้าประเภท

นอกจากนี้ ทั้งสองปกรณ์ยังกล่าวถึงดอกไม้โดยทั่วไป โดยไตรภูมิภคระบุถึง “ดอกไม้ที่สวยงาม” ส่วนไตรภูมิโลกวินิจยภคกล่าวถึง “ดอกอันบานงามพิจิตร” แม้จะไม่ได้ระบุชื่อดอกไม้ชนิดอื่นๆ ที่เหมือนกันโดยตรง แต่ทั้งสองปกรณ์มีการอธิบายลักษณะทั่วไปของดอกไม้ในสวรรค์ที่สอดคล้องกัน โดยเน้นย้ำถึงความสวยงาม ความหอม และการเบ่งบานอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดร่วมกันในการนำเสนอภาพของสวรรค์ที่เต็มไปด้วยความงามและความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณ

ความแตกต่างระหว่างสองปกรณ์มีบ้างเล็กน้อย ไตรภูมิโลกวินิจยภคให้รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครือเถาชื่อภควดี และระบุถึงไม้กัลปพฤกษ์ ซึ่งไม่มีปรากฏในไตรภูมิภค

## ตารางที่ 2 สัตว์ในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา

โลกบัญญัติ	ไตรภูมิภค	จกกวาฬทีปนี	ไตรภูมิโลกวินิจยภค
ราชสีห์, เสือโคร่ง, เสือเหลือง, หมี, เสือดาว	-	ม้าสีเงินชื่อสุทเวชะ, ม้าสีแก้วมณี, ม้าสีแก้วประพาฬ, ม้าสีทอง	หมู่วิหคปักษชาติชาชาติ, นกยูง, กะเรียน, กระเหว่า, นกอันรื่องว่าชีวะ ชีวะ, นกที่รื่องว่า อุกุฐุเทหิ จิตต อุกุฐุเทหิ จิตต, ไก่ป่าขานขันเป็นคู่ๆ, สกุนดอกบัว, นกแขกเต้า, สาลิกา, วิหคปักษชาติชาชาติพิจิตร ประหลาดต่างๆ, นกจำพวกหนึ่ง นั้นหน้าเป็นหน้ามนุษย์ มีมือเหมือนมือ มนุษย์ มือทั้งสองนั้นถือไม้เท้าทอง จับลงเหนือใบบัวใบหนึ่ง จรดไม้เท้า ทองลงเหนือใบบัวอันเป็นลำดับ, ปูแก้ว, ปูทอง

การวิเคราะห์เปรียบเทียบสัตว์ในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปกรณ์โลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความแตกต่างในการนำเสนอข้อมูล โดยแต่ละปกรณ์มีการกล่าวถึงสัตว์ที่ไม่ซ้ำชนิดกัน

โลกบัญญัติระบุถึงสัตว์ป่าที่มีลักษณะน่าเกรงขาม เช่น ราชสีห์ เสือ และหมี ในขณะที่จกกวาฬทีปนีเน้นการกล่าวถึงม้าสีชนิดที่มีสีขนแตกต่างกัน และไตรภูมิโลกวินิจยภคนำเสนอข้อมูลที่ละเอียดที่สุดเกี่ยวกับนกชนิดต่างๆ รวมถึงสัตว์พิเศษที่มีลักษณะผสมระหว่างมนุษย์และนก นอกจากนี้ยังกล่าวถึงปูแก้วและปูทอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการผสมผสานระหว่างโลกมนุษย์และโลกสวรรค์ ส่วนไตรภูมิภคไม่ปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ในสวรรค์ชั้นนี้



## วัตถุประสงค์ข้อที่ 2: เพื่อระบุแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย

การวิจัยส่วนนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Practice-led Research) ตามแนวทางของปริชา เถาทอง (2557) โดยแบ่งเป็นสองขั้นตอนหลัก คือ การวิเคราะห์ข้อมูลคำคุณศัพท์จากเนื้อหาสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย เพื่อกำหนดบุคลิกภาพทางการออกแบบ (Mood & Tone) และ การวิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 (Graphic Design Trends 2024)

การวิจัยขั้นตอนที่ 2: กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

การวิจัยขั้นตอนนี้กำหนดบุคลิกภาพของงานออกแบบจากคำคุณศัพท์ที่พบในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่อง คือ โลกบัญญัติ ไตรภูมิภค จกกวาทที่ปนี และไตรภูมิโลกวินิจยภค โดยวิเคราะห์ความถี่ของคำคุณศัพท์ที่ใช้อธิบายสิ่งต่างๆ ในสวรรค์ และนำมาเปรียบเทียบกับแนวคิดบุคลิกภาพการสื่อสารของ Shigenobu Kobayashi เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบเรขศิลป์ ดังนี้

### ตารางที่ 3 คำคุณศัพท์อธิบายลักษณะต่างๆในสวรรค์ ที่ปรากฏซ้ำกันในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม

คำคุณศัพท์	โลกบัญญัติ	ไตรภูมิภค	จกกวาทที่ปนี	ไตรภูมิโลกวินิจยภค
งาม	/	/	/	/
ทิพย์	/	/	/	/
ประดับ	/	/	/	/
เป็นสุข	/	/	/	/
เพลิน	/	/	/	/
รัศมี	/	/	/	/
สุข	/	/	/	/
หอม	/	/	/	/
ใหญ่	/	/	/	/
อ่อน	/	/	/	/

การวิเคราะห์การปรากฏซ้ำกันของคำคุณศัพท์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยทั้ง 4 เล่ม แสดงถึงความสอดคล้องกันในการอธิบายแนวคิดเรื่องสวรรค์ ผลการวิเคราะห์พบว่าคำคุณศัพท์จำนวน 10 คำที่ปรากฏซ้ำกันในวรรณกรรมทั้งหมด ได้แก่ ทิพย์ งาม ใหญ่ สุข อ่อน รัศมี ประดับ หอม เพลิน และเป็นสุข

การค้นพบคำคุณศัพท์ร่วมเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงความงาม ความสุข ความยิ่งใหญ่ และความเป็นทิพย์ของสวรรค์ไทย ซึ่งเป็นลักษณะร่วมที่ปรากฏในปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เล่ม นอกจากนี้ คำคุณศัพท์ดังกล่าวยังสื่อถึงประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่ละเอียดอ่อน เช่น ความหอม และความรู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งช่วยสร้างภาพลักษณ์ของสวรรค์ที่เป็นสถานที่แห่งความสุขสมบูรณ์

คำคุณศัพท์ทั้ง 10 คำที่ได้จากการวิเคราะห์นี้ถูกนำไปใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับบุคลิกภาพการสื่อสารตามแนวคิดของ Shigenobu Kobayashi เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดจากปรภณโลกศาสตร์กับทฤษฎีการออกแบบร่วมสมัย ทฤษฎี Color Image Scale ของ Kobayashi เสนอการจำแนกบุคลิกภาพการสื่อสารออกเป็น 15 หมวดหมู่หลัก ได้แก่ Pretty, Casual, Dynamic, Gorgeous, Ethnic, Romantic, Natural, Elegant, Chic, Classic, Dandy, Formal, Clear, Cool-Casual และ Modern จากบุคลิกภาพการสื่อสารหลัก 15 หมวดหมู่นี้ ถูกจำแนกเป็นบุคลิกภาพย่อยอีก รวมทั้งหมด 180 บุคลิกภาพ สรุปความสัมพันธ์ระหว่างคำคุณศัพท์ทั้ง 10 จากปรภณโลกศาสตร์กับทฤษฎีบุคลิกภาพการสื่อสารของ Kobayashi ในตารางดังนี้



ตารางที่ 4 บุคลิกภาพการสื่อสารของ Kobayashi ที่สัมพันธ์กับคุณศัพท์ที่ซ้ำกันในเนื้อหาสวรรค์จากปกรณัมโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่อง

หมวดหลัก	หมวดย่อย	งาม	ทิพย์	ประดับ	เป็นสุข	เพลิน	รัศมี	สุข	หอม	ใหญ่	อ่อน
2. Casual											
	Amusing (รื่นรมย์ เพลิดเพลิน)				/	/					
	Bright (สว่าง สดใส)						/				
	Cheerful (ชื่นบาน ยินดี)				/			/			
	Dazzling (ตะตา ละลานตา)			/							
	Enjoyable (สนุกสนาน)				/	/					
	Festive (นำเฉลิมฉลอง รื่นเริง)							/			
	Happy (ปิติ ยินดี)							/			
	Merry (สนุกสนาน ร่าเริง)					/					
	Vivid (เจิดจ้า แจ่มแจ้ง โขติช่วง)						/				
4. Gorgeous											
	Aromatic (ดูมีกลิ่นหอม)								/		
	Decorative (ประดับประดา)			/							
	Fascinating (ดูมีเสน่ห์ งดงาม)	/									
	Gorgeous (เลิศเลอ)	/									
	Grand (โอ้อ่า อลังการ)									/	
6. Romantic											
	Dreamy (งดงามเหมือนฝัน)	/									
	Soft (นุ่ม)										/
7. Natural											
	Mild (อ่อนๆ)										/
	Peaceful (ดูสงบ สบาย)				/						
	Pleasant (พึงพอใจ)				/						
8. Elegant											
	Tender (นุ่มนวล เบาๆ)										/
	Graceful (สง่างาม นุ่มนวล)	/									/
13. Clear											
	Light (สดใส สว่าง เปล่งปลั่ง)						/				



Refreshing (สดชื่น สบาย ผ่อนคลาย)					/					
-----------------------------------	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

การวิเคราะห์เปรียบเทียบคำคุณศัพท์ที่ใช้อธิบายสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยทั้ง 4 เรื่อง กับ บุคลิกภาพการสื่อสารตามแนวคิดของ Kobayashi พบว่ามีบุคลิกภาพการสื่อสารหลัก 4 ประการ ได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural และ Elegant และบุคลิกภาพรอง 2 ประการ คือ Clear และ Romantic

บุคลิกภาพ Casual ปรากฏบ่อยที่สุด (ความถี่ 12) สะท้อนภาพสวรรค์เป็นสถานที่แห่งความสุข รื่นรมย์ ชื่นบาน และ เพลิดเพลิน รองลงมาคือ Gorgeous (ความถี่ 5) แสดงถึงความงดงาม วิจิตรตระการตา ส่วน Natural และ Elegant (ความถี่ 3) นำเสนอบรรยากาศผ่อนคลาย สงบสุข และความงามอย่างมีรสนิยม บุคลิกภาพรอง Clear และ Romantic (ความถี่ 2) เสริม ภาพลักษณ์ด้วยความสว่างไสว สดชื่น อ่อนโยน และน่าหลงใหล

ผลการศึกษานี้แสดงถึงภาพลักษณ์ของสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยมีการผสมผสานระหว่าง ความสุข ความงาม ความอ่อนโยน ความสงบ ความสง่างาม และความสว่างไสว ซึ่งสะท้อนมุมมองทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่มีต่อสวรรค์ในบริบทของพุทธศาสนาเถรวาทไทย

### การวิจัยขั้นตอนที่ 3: วิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี 2024 และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี

ขั้นตอนนี้เป็นการวิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 และสำรวจความพึงพอใจแนวโน้มการออกแบบ เรขศิลป์จากกลุ่มเจนเอเรชัน ซี โดยแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนแรกวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์จาก 6 เว็บไซต์ชั้นนำ (Best Practice) วงการออกแบบ ได้แก่ Freepik, Adobe Express, Designboom, Graphicmama, Itsnicethat และ Canva จากนั้นรวบรวมตัวอย่างงานออกแบบ 55 ชิ้นจาก 6 เว็บไซต์นี้ และจัดหมวดหมู่เป็น 5 ประเภทหลัก ได้แก่ ภาพและสไตล์ของภาพ รูปร่างและรูปทรง พื้นผิว โทโปกราฟี และสี ส่วนที่สองเป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี จำนวน 25 คน ต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 เหล่านี้ ผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบสอบถาม เพื่อเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับในการวัดระดับความพึงพอใจ ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเจนเอเรชัน Z ต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจของเจนเอเรชัน ซี ที่มีต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024

Graphic Design Trend 2024	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
	5	4	3	2	1				
Composition-Heavy Designs	6	10	4	3	2	25	3.6	72	มาก
Freehand Revival	7	7	5	4	2	25	3.52	70.4	มาก
Kidcore	9	7	4	3	2	25	3.72	74.4	มาก
Geometry	6	8	6	5	0	25	3.6	72	มาก
Dot Display Graphics	9	5	6	2	3	25	3.6	72	มาก

ผลสรุปความพึงพอใจของกลุ่มเจนเอเรชัน ซี ต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 จากตัวอย่างงานออกแบบ 55 ชิ้น แสดงถึงความชื่นชอบที่หลากหลายต่อรูปแบบการออกแบบร่วมสมัย แนวโน้ม Kidcore ได้รับความนิยมสูงสุด ด้วยค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 3.72 (ร้อยละ 74.4) สะท้อนถึงความสนใจในรูปแบบที่มีสีสันสดใส และมีความสนุกสนาน รองลงมาคือ Composition-Heavy Designs, Geometry และ Dot Display Graphics ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.6 (ร้อยละ 72) แสดงให้เห็นถึงความชื่นชอบในงานออกแบบที่มีโครงสร้างซับซ้อน รูปทรงเรขาคณิต และการใช้จุดในการสร้างภาพ ส่วน Freehand Revival แม้จะได้รับความนิยมต่ำสุด แต่ยังคงอยู่ในเกณฑ์ “มาก” ด้วยค่าเฉลี่ย 3.52 (ร้อยละ 70.4) สะท้อนถึงความสนใจในงานที่มีลักษณะอิสระและเป็นธรรมชาติ



### วัตถุประสงค์ข้อที่ 3: เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลก ศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี

#### การวิจัยขั้นตอนที่ 4: สร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์ภณมีศึกษา 5 ภณมี

ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์จากพฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย สำหรับสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มเจนเอเรชัน ซี ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ผลการจากศึกษา 3 ส่วน ได้แก่ 1) พฤษศาสตร์และสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์ 2) บุคลิกภาพการสื่อสารของสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชัน ซี ต่อแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบประกอบด้วยสองขั้นตอน คือ การกำหนดโจทย์สำหรับงานออกแบบ (Design Brief) และการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ในแต่ละขั้นตอนมีการผสมผสานแนวคิดจากปรภณโลกศาสตร์เข้ากับแนวโน้มการออกแบบที่ได้รับความนิยม โดยมีบุคลิกภาพการสื่อสาร 4 บุคลิกภาพหลักจากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์ อันได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural และ Elegant เป็นหลัก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยคัดเลือกแนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 5 อันดับ ตามผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชัน ซี คือ Kidcore, Composition-Heavy Designs, Geometry, Dot Display Graphics และ Freehand Revival ซึ่งทั้งหมดได้รับการประเมินอยู่ในเกณฑ์ “มาก” ด้วยค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.52 ถึง 3.72 แนวโน้มเหล่านี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ใน 5 ภณมีศึกษา ดังต่อไปนี้

#### 1. ภณมีศึกษาที่ 1 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Kidcore

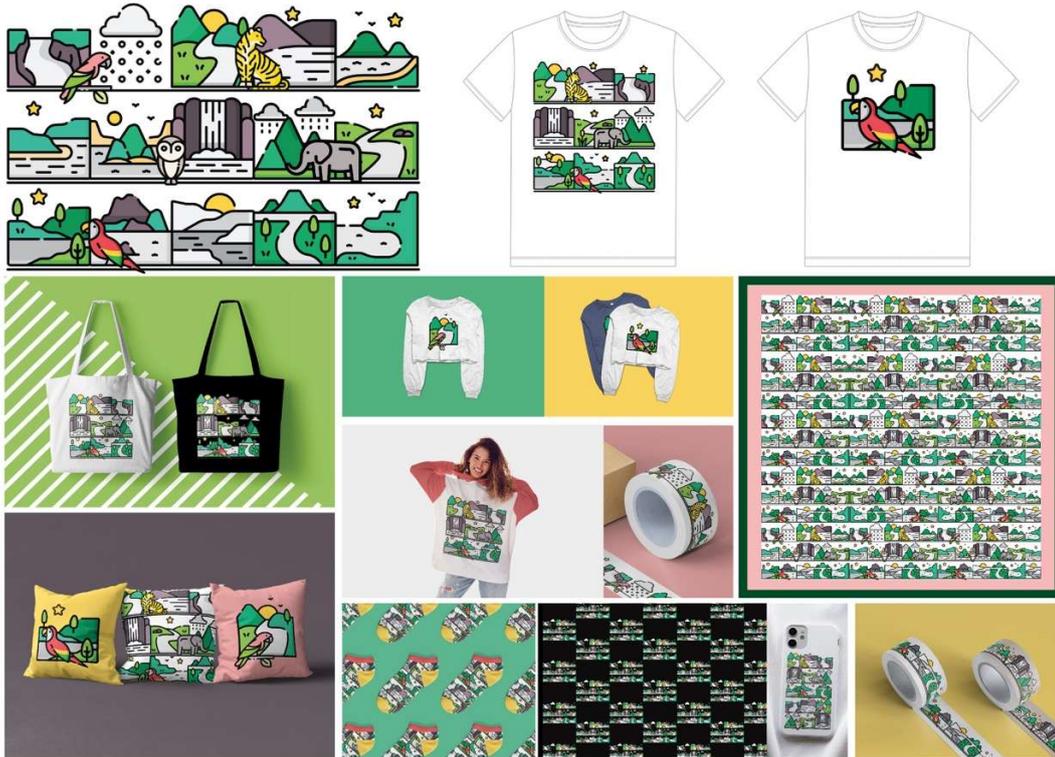


ภาพที่ 1 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเอเรชัน ซี แนวโน้ม Kidcore

ที่มา : ผู้วิจัย



### 2. กรณีศึกษาที่ 2 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Composition-Heavy Designs



ภาพที่ 2 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Composition-Heavy Designs  
ที่มา : ผู้วิจัย

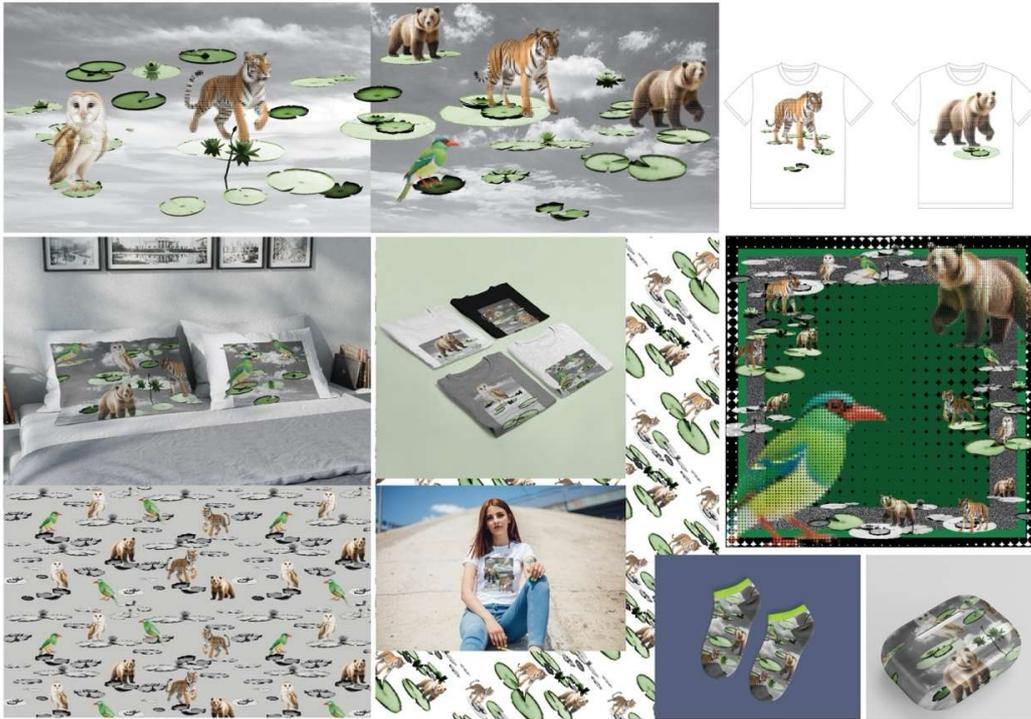
### 3. กรณีศึกษาที่ 3 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Geometry



ภาพที่ 3 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Geometry  
ที่มา : ผู้วิจัย

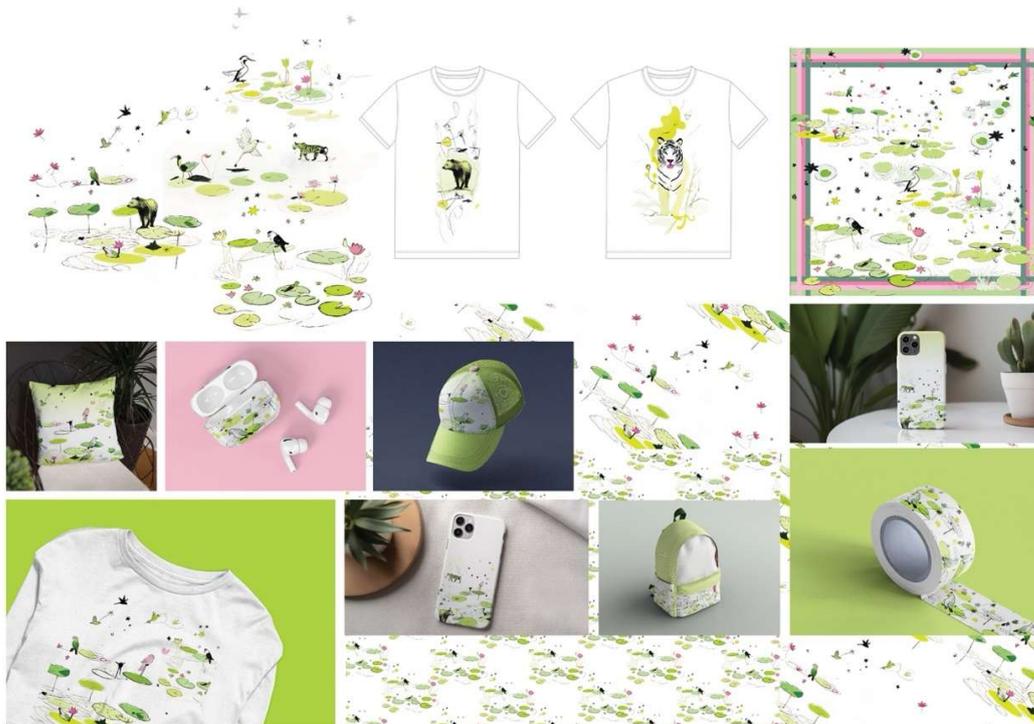


4. กรณีศึกษาที่ 4 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Dot Display Graphics



ภาพที่ 4 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Dot Display Graphics  
ที่มา : ผู้วิจัย

5. กรณีศึกษาที่ 5 การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวโน้ม Freehand Revival



ภาพที่ 5 ภาพรวมผลงานออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ สำหรับเจนเนอเรชั่น ซี แนวโน้ม Freehand Revival  
ที่มา : ผู้วิจัย



การวิจัยขั้นตอนที่ 5: ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์กรณีศึกษา

การประเมินผลงานออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยบนสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชัน ซี ได้ดำเนินการผ่านการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับการใช้แบบสอบถาม โดยมีตัวแทนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 8 ราย ในการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานออกแบบเรขศิลป์ที่ใช้แนวโน้มการออกแบบ 5 ชนิด โดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ โดยผลสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี สำหรับการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ 5 กรณีศึกษา มีดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 6** ผลสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเจเนอเรชัน ซี ที่มีต่อการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์ 5 กรณีศึกษา

Graphic Design Trend	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
	5	4	3	2	1				
2024	5	4	3	2	1				
Kidcore	0	4	2	2	0	8	3.25	65	ปานกลาง
Composition-Heavy Designs	1	0	2	3	2	8	2.375	47.5	น้อย
Geometry	2	4	2	0	0	8	4	80	มาก
Dot Display Graphics	3	1	3	1	1	8	3.875	77.5	มาก
Freehand Revival	2	4	1	1	0	8	3.875	77.5	มาก

ผลการสำรวจระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบกรณีศึกษา 5 กรณีพบว่า การออกแบบเรขศิลป์แนวทาง Geometry ได้รับความพึงพอใจสูงสุด ด้วยค่าเฉลี่ย 4.0 และร้อยละ 80 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับมาก รองลงมาคือ Dot Display Graphics และ Freehand Revival ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.875 และร้อยละ 77.5 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับมาก Kidcore ได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.25 และร้อยละ 65 ในขณะที่ Composition-Heavy Designs ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 2.375 และร้อยละ 47.5 อยู่ในเกณฑ์การประเมินระดับน้อย

ผลการประเมินนี้สะท้อนให้เห็นถึงความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชัน ซี ในปี ค.ศ. 2024 ต่อการออกแบบเรขศิลป์แนวโน้ม Geometry ที่มีความเรียบง่าย เป็นระเบียบ และมีโครงสร้างชัดเจน เป็นที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในขณะที่รูปแบบการออกแบบที่มีความซับซ้อนและหลากหลายองค์ประกอบ อย่าง Composition-Heavy Designs ได้รับความนิยมน้อยที่สุด

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดสวรรค์ในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย โดยเน้นกรณีศึกษาสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจเนอเรชัน ซี ได้ข้อค้นพบเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการวิเคราะห์แสดงถึงความหลากหลายของพิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาที่ปรากฏในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทย ความหลากหลายเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้และเป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบและงานศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์ปรภณโลกศาสตร์ทั้ง 4 เรื่องพบว่า การนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์มีบุคลิกภาพการสื่อสารร่วมกัน 6 ลักษณะ แบ่งเป็นบุคลิกภาพหลัก 4 ประการ ได้แก่ Casual, Gorgeous, Natural, และ Elegant และบุคลิกภาพรอง 2 ประการ คือ Clear และ Romantic

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ในการประยุกต์ใช้พิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาจากปรภณโลกศาสตร์ ในการออกแบบเรขศิลป์บนสินค้าไลฟ์สไตล์สำหรับเจเนอเรชัน ซี พบว่าผลงานที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มเป้าหมายคือการออกแบบที่ใช้แนวโน้มการออกแบบเรขศิลป์ปี ค.ศ. 2024 ในรูปแบบ Geometry

### อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพและความหลากหลายในการประยุกต์ใช้พิกษาและสัตว์แห่งสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาในปรภณโลกศาสตร์พุทธศาสนาเถรวาทไทยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบร่วมสมัย การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้ส่วนประกอบต่างๆของสวรรค์ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เพียงการใช้ตามประเพณีนิยม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของธนพล จุล



กะเสียน (2561) ซึ่งพบว่าส่วนประกอบต่างๆ (Elements) ของสวรรค์ที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีทั้งความคล้ายคลึงและความแตกต่างกัน โดยมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อและบริบทของยุคสมัย

2. ผลการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบ (Style) การนำเสนอพฤษภษาและสัตว์แห่งสวรรค์ขึ้นจากตำราวิชาจากปกรณ์โลกศาสตร์ พุทธศาสนาเถรวาทไทยในงานออกแบบและศิลปะร่วมสมัย พบว่ามีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย นอกเหนือจากรูปแบบประเพณีนิยม โดยรูปแบบการนำเสนอที่ต่างกัันนั้นมีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ เช่น เวลา สถานที่ วัฒนธรรม และกลุ่มเป้าหมาย ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของน้ำใส ตันตีสุข (2020) ที่ศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของฉากสวรรค์ในภาพโอโจโยณูสมัยเอโดะและภาพไตรภูมิสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยผลการศึกษายืนยันถึงอิทธิพลของบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์และนำเสนอแนวคิดสวรรค์ในงานศิลปะ

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำแนวคิดจากปกรณ์โลกศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสมัยใหม่ โดยยังคงรักษาเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้ และเปิดมุมมองให้นักออกแบบและศิลปินสามารถนำองค์ความรู้จากวรรณกรรมโบราณมาต่อยอดและพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะได้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาและพัฒนาการออกแบบที่ผสมผสานระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับความร่วมสมัยในบริบทอื่นๆ ต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2555). *ไตรภูมิภูมิกถา ฉบับถอดความ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). <https://pubhtml5.com/yqiq/gewi/>  
ธรรมปริชา (แก้ว), พระยา. (2520). *ไตรภูมิโลกวินิจฉยภูมิกถา ฉบับที่ 2 (ไตรภูมิฉบับหลวง) เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ชนพล จุลกะเสียน. (2561). *การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดจักรวาลวิทยาของวรรณกรรมประเภทไตรภูมิเพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิจัยร่วมสมัย*. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 4, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- น้ำใส ตันตีสุข. (2563). การศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของฉากสวรรค์ในภาพโอโจโยณูสมัยเอโดะและภาพไตรภูมิสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น. *วารสารอักษรศาสตร์*, 49(2), 136-159.
- ประกาศ เรื่อง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570). (1 พฤศจิกายน 2565). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 139 ตอนพิเศษ 258 ง.
- ปรีชา เกาทอง. (2557). แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 19(2), 5-11. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jar/article/view/241110>
- พระครูวิจิตรธรรมมาทร (เรียน ติสสุวิโส), สุวิน ทองปั้น, จรัส สีกา และ อัจฉริยะ วงษ์คำชาว. (2562). การสังเคราะห์แนวคิดภพภูมิในพระไตรปิฎกที่ปรากฏในไตรภูมิพระร่วง. *วารสารบัณฑิตศึกษมหาจุฬาลงกรณแก่น*, 6(4), 427-438. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jg-mcukk/article/view/228780/162984>
- พระมหาสมจินต์ สมนาปญญ. (2533). *นรกและสวรรค์ในพุทธปรัชญาเถรวาท* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- พระสิริมงคลอาจารย์. (2548). *จกกวาพทีปนี*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- พระสัทธรรมโฆษเถระ. (2528). *โลกบัญญัติ*. <https://www.finearts.go.th/nakhonsithammaratlibrary/view/26277-โลกบัญญัติ>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (14 พฤศจิกายน 2554). *ฉกามาพจรสวรรค์*. Legacy. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ฉกามาพจรสวรรค์-๑๔-พฤศจิกายน%23>
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2566). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 62). [https://www.watnyanaves.net/th/book\\_detail/267](https://www.watnyanaves.net/th/book_detail/267)
- Adobe Express. (2024, June 2). *Graphic design trends to look out for in 2024*. Adobe. <https://www.adobe.com/express/learn/blog/design-trends-2024#graphic-design-trends-to-look-out-for-in-2024>

- Booth, A., Papaioannou, D., & Sutton, A. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review*. SAGE
- Canva. (2023, December 21). The design trends you need to know about for 2024.  
<https://www.canva.com/newsroom/news/design-trends-2024/>
- Designboom. (2024, February 8). *10 inspiring graphic design trends for 2024: Perfect imperfections*.  
<https://www.designboom.com/design/vistaprint-spotlights-graphic-design-trends-2024-perfect-imperfections-02-08-2024/>
- Enchev, L. (2024). *Graphic design trends 2024 – The great reset*. Graphicmama  
<https://graphicmama.com/blog/graphic-design-trends-2024/>
- Freepik. (2024). *Design trends 2024*. <https://www.freepik.com/visual-trends-2024>
- Hakuhodo Institute of Life and Living ASEAN (HILL ASEAN). (2021). *Deep analysis of SynergiZers, the Gen Zers that make up around 24% of the ASEAN population*. [https://www.hakuhodo-global.com/wp\\_admin/wp-content/uploads/2021/04/RL210408\\_HILL-ASEAN-Forum2021\\_F.pdf](https://www.hakuhodo-global.com/wp_admin/wp-content/uploads/2021/04/RL210408_HILL-ASEAN-Forum2021_F.pdf)
- Itsnicethat. (2024, January 8). *Seven visual trends and how they'll unfold in 2024*.  
<https://www.itsnicethat.com/features/forward-thinking-visual-trends-080124>
- Kobayashi, S. (1992). *Color Image Scale*. Kodansha USA.
- McKinsey & Company. (2024, August 28). *What is Gen Z*. mckinsey.  
<https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-gen-z>



# การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง Rebranding Suan Sunandha Thai Dance in the Digital Age for the Performing Arts Industry

รติพัทธ์ ศิริพงษ์

Ratiphath siriphong

สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Performing Arts Department (Thai Dance), Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Jan 9, 2025 Revised : Jan 31, 2025 Accepted : Feb 15, 2025)

## บทคัดย่อ

การรีแบรนด์นาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทายุคดิจิทัลเพื่องานอุตสาหกรรมการแสดง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรีแบรนด์ของหลักสูตรนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในบริบทของยุคดิจิทัล โดยการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรจะเน้นให้เห็นถึงการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในเรื่องของทักษะการแสดง การออกแบบ สร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมสู่ความต้องการในอุตสาหกรรมการแสดงสมัยใหม่ การวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินการวิจัยจากการศึกษา และวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ โดยผลการวิจัยพบว่า การรีแบรนด์เป็นกลยุทธ์สำคัญในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะในสาขาวิชาศิลปะการแสดงที่ต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดง การปรับปรุงภาพลักษณ์และโครงสร้างของหลักสูตรไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียน แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะการแสดง คือ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR (Augmented Reality) ในการฝึกซ้อมการแสดง ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาได้พัฒนาทักษะ ความสามารถ ตลอดจนเสริมสร้างความมั่นใจในการแสดง ทักษะการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง คือ การใช้โปรแกรมออกแบบและสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาสามารถพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัล และทักษะการบริหารจัดการการแสดง คือ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการโปรโมท และจัดการการแสดง ซึ่งจะช่วยเพิ่มการเข้าถึงผู้ชมและลดต้นทุนในการดำเนินการ โดยการรีแบรนด์ในมิติเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนถึงความสำเร็จ และแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรอย่างยั่งยืน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความพร้อมสู่งานอุตสาหกรรมแสดง และช่วยเพิ่มขีดความสามารถของศิลปะการแสดงไทยอันนำไปสู่เวทีระดับชาติและนานาชาติได้ต่อไป

**คำสำคัญ:** การรีแบรนด์, นาฏศิลป์ไทย, สวนสุนันทา, เทคโนโลยีดิจิทัล, อุตสาหกรรมแสดง

## ABSTRACT

Rebranding of Suan Sunandha Thai Dance in the Digital Age for the Performing Arts Industry is a qualitative research that aims to study the rebranding of the Thai Dance curriculum, Faculty of Fine Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, in the context of the digital age. The teaching and learning management of the curriculum emphasizes the development of students' potential in performing arts skills, performance design, creation, and performance management, so that students are ready for the demands of the modern performing arts industry. This research uses research methods from studying and analyzing documents, interviews, and observations. The results of the research found that rebranding is an important strategy in the development process of educational curricula, especially in the performing arts field that must respond to changes in society, technology, and the demands of the performing arts industry. Improving the image and structure of the curriculum not only increases the interest of learners, but also helps to improve the quality of teaching and learning in various aspects, such as performing skills, which are the integration of digital technology such as AR (Augmented Reality) in performance practice, which will help students develop skills, abilities, and build confidence in performing; creative performance design skills, which are the use of design programs and multimedia, which will help students develop creative works that are in line with the demands of audiences in



the digital age; and performance management skills, which are the use of digital platforms to promote and manage performances, which will increase audience access and reduce operating costs. Rebranding in these dimensions is important to reflect the success and guidelines for sustainable curriculum development. It also helps to prepare students for the performing arts industry and helps to increase the potential of Thai performing arts to reach national and international stages.

**Keywords :** Rebranding, Thai Dance, Suan Sunandha, Digital Technology, Performing Arts Industry

## บทนำ

นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะการแสดงที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชาติไทย สืบทอดกันมาหลายศตวรรษ โดยเป็นศิลปะแห่งการเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงอารมณ์ เรื่องราว และประวัติศาสตร์ผ่านท่ารำและดนตรีประกอบ ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อทุกมิติของชีวิต นาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถแข่งขันและดำรงอยู่ในอุตสาหกรรมการแสดงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

สาขาศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตบุคลากรด้านศิลปวัฒนธรรม ได้ดำเนินการพัฒนาและรีแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล โดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษาให้ครอบคลุมทั้งในด้านการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการการแสดง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดงที่มีการแข่งขันสูง

การรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย ไม่ได้เป็นเพียงแค่การปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างแนวทางใหม่ในการพัฒนาศิลปินที่สามารถปรับตัวเข้ากับสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มการแสดงที่เปลี่ยนแปลงไป โดยนักศึกษาต้องเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแสดงออก มีทักษะการออกแบบการแสดงให้มีความแปลกใหม่ ตลอดจนสามารถบริหารจัดการงานแสดงให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยอาศัยเครื่องมือดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญ ดังนั้น งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการรีแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อให้เข้าใจถึงแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมกับอุตสาหกรรมแสดงยุคดิจิทัล และเพื่อสร้างแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการปรับตัวของนาฏศิลป์ไทยให้สามารถรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ควบคู่ไปกับการพัฒนาให้เข้ากับบริบทของสังคมร่วมสมัยได้ต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการรีแบรนด์หลักสูตรนาฏศิลป์ไทยสวนสุนันทาในยุคดิจิทัล
2. เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของการรีแบรนด์ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง
3. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์ไทยที่ตอบสนองต่ออุตสาหกรรมแสดงในยุคดิจิทัล

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รีแบรนด์ หมายถึง กระบวนการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรเพื่อเพิ่มความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการในยุคดิจิทัล
2. ทักษะการแสดง หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดศิลปะผ่านการแสดงทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
3. การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง หมายถึง กระบวนการออกแบบผลงานการแสดงที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และความร่วมสมัย
4. การบริหารจัดการการแสดง หมายถึง การวางแผนและจัดการด้านการผลิต การตลาด และการดำเนินงานในกิจกรรมการแสดง
5. เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง เครื่องมือและระบบที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนและการจัดการศิลปะการแสดง เช่น ระบบออนไลน์และสื่อมัลติมีเดีย



## ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ซึ่งเน้นการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์การเรียนการสอน และการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความแม่นยำและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์ไทยให้มีความทันสมัยและตอบโจทย์ต่อความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการวิจัย ดังต่อไปนี้

### ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

- 1) กลุ่มอาจารย์และกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง
- 2) กลุ่มนักศึกษา ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เพื่อวิเคราะห์ทัศนคติและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากการปรับปรุงหลักสูตร
- 3) กลุ่มผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการแสดง ได้แก่ ศิลปิน นักออกแบบการแสดง และผู้บริหารในอุตสาหกรรมการแสดง

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย มีดังนี้

- 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก มีคำถามที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร การปรับปรุงการเรียนการสอน และผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) แบบสังเกตการณ์ โดยใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้นักศึกษา การฝึกซ้อมการแสดง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดง
- 3) การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis): ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรนาฏศิลป์ไทย เทรนด์ของอุตสาหกรรมแสดง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ มีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) การสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่
  - 1.1) ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับอาจารย์ นักศึกษา สาขาศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการแสดง
  - 1.2) ใช้การบันทึกเสียงและจดบันทึกเนื้อหาสำคัญ
- 2) การสังเกตการณ์ ได้แก่
  - 2.1) เข้าร่วมสังเกตการณ์ในห้องเรียน และการฝึกซ้อมของนักศึกษา
  - 2.2) บันทึกพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของนักศึกษาในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3) วิเคราะห์เอกสาร ได้แก่
  - 3.1) ศึกษาแนวทางการพัฒนา และปรับปรุงหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
  - 3.2) วิเคราะห์กรณีศึกษาของสถาบันการศึกษาอื่น ที่มีแนวทางการเรียนการสอนในลักษณะเดียวกัน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะถูวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์เปรียบเทียบ (Comparative Analysis) โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) การถอดความการสัมภาษณ์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาถอดความ และจัดหมวดหมู่ตามประเด็นหลัก
- 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา โดยค้นหารูปแบบ แนวโน้ม และประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงผลกระทบของการรีแบรนด์ต่อทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการการแสดง
- 3) การเปรียบเทียบข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่แม่นยำและสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตร



### ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

งานวิจัยนี้ มีการตรวจสอบข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือ โดยใช้วิธี Triangulation ซึ่งเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ได้แก่

- 1) การตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลหลายกลุ่ม เช่น อาจารย์ นักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม
- 2) การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Member Checking) โดยให้ผู้วิจัยนำผลการสัมภาษณ์เบื้องต้นกลับไปตรวจสอบกับผู้ให้ข้อมูลเพื่อยืนยันความถูกต้อง
- 3) การใช้ข้อมูลจากหลายแหล่ง (Data Source Triangulation) เช่น ข้อมูลสัมภาษณ์ ข้อมูลการสังเกต และการวิเคราะห์เอกสาร

### ผลการวิจัย

พบว่า การรีแบรนด์เป็นกลยุทธ์สำคัญในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา โดยเฉพาะในสาขาวิชาศิลปะการแสดงที่ต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของอุตสาหกรรมการแสดง ซึ่งกระบวนการรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์แนวโน้มอุตสาหกรรมการแสดงและความต้องการของตลาด ได้แก่
  - 1.1) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมการแสดงและพฤติกรรมของผู้ชมในยุคดิจิทัล
  - 1.2) วิเคราะห์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการแสดง เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้ตรงกับแนวโน้มของการจ้างงาน
- 2) การออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่
  - 2.1) ปรับปรุงโครงสร้างหลักสูตรให้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน
  - 2.2) บูรณาการการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อฝึกฝนทักษะการแสดง
- 3) การพัฒนาทักษะด้านการแสดง การออกแบบ และการบริหารจัดการ ได้แก่
  - 3.1) การเพิ่มเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคนิคการแสดงผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การใช้ Augmented Reality (AR)
  - 3.2) ส่งเสริมการออกแบบการแสดง โดยการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียและเครื่องมือเทคโนโลยี
  - 3.3) พัฒนาทักษะด้านการบริหารจัดการการแสดง โดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการบริหารงาน
- 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการประเมินผล ได้แก่
  - 4.1) การประสานความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมการแสดงเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกประสบการณ์จริง
  - 4.2) นำระบบวิเคราะห์ข้อมูลมาประเมินผลกระทบของการเรียนการสอนที่มีต่องานอุตสาหกรรมการแสดง
  - 4.3) ปรับปรุงหลักสูตรตามผลการวิเคราะห์เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของตลาดงานอุตสาหกรรมการแสดง

โดยกระบวนการรีแบรนด์ดังกล่าวข้างต้น ถือเป็นงานดำเนินการทำให้หลักสูตรศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ มีความทันสมัย สามารถตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรมแสดง และทำให้นักศึกษามีความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานด้านการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคง

นอกจากนี้ การปรับปรุงภาพลักษณ์และโครงสร้างของหลักสูตรไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียน แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรคการแสดง และการบริหารจัดการการแสดง ซึ่งการวิเคราะห์ผลกระทบของการรีแบรนด์ในมิติเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนถึงความสำเร็จและแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรได้อย่างยั่งยืน โดยการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนตลอดหลักสูตร ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะ มีความพร้อมสู่งานอุตสาหกรรมแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสรุปได้ดังนี้

#### ทักษะการแสดง ได้แก่

- 1) การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาสามารถฝึกซ้อมได้ทุกที่ ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนทักษะการแสดงให้ดียิ่งขึ้น
- 2) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสริมจริง (Augmented Reality - AR) มาเป็นเครื่องมือให้การช่วยฝึกซ้อมการแสดง ทำให้นักศึกษามีความเข้าใจในบริบทของการแสดงที่สมจริงมากขึ้น



- 3) การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล จะช่วยให้สามารถนำเสนอผลงานการแสดงในรูปแบบใหม่ เช่น การแสดงผ่านไลฟ์สตรีมและ VDO on Demand ซึ่งช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและรับข้อเสนอแนะได้อย่างรวดเร็ว

#### การออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ได้แก่

- 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยเพิ่มมิติของการออกแบบแสง สี เสียง และองค์ประกอบทางศิลปะให้สมจริงและทันสมัยมากขึ้น นักศึกษาสามารถใช้โปรแกรมออกแบบเวที การฉายภาพโฮโลแกรม และระบบเสียงรอบทิศทางมาประยุกต์ใช้กับการแสดง
- 2) การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบการแสดง ทำให้สามารถสร้างประสบการณ์แบบ Interactive ให้กับผู้ชม เช่น การแสดงที่มีการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ผ่านอุปกรณ์ smart device
- 3) การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบดิจิทัล เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถพัฒนาและเผยแพร่ผลงานด้านการแสดงไปยังเวทีระดับสากลได้ง่ายขึ้น โดยผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, TikTok และแพลตฟอร์มในรูปแบบสตรีมมิ่ง

#### การบริหารจัดการการแสดง ได้แก่

- 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ช่วยให้กระบวนการจัดการการแสดงมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้ระบบขายบัตรการแสดงออนไลน์ การโปรโมตการแสดงผ่านโซเชียลมีเดีย และการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้ชมผ่าน Big Data
- 2) การจัดการโครงการกิจกรรมการแสดง สามารถทำได้สะดวกขึ้น ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์การบริหารงานอีเวนต์ เช่น การใช้โปรแกรมวางแผนงาน ระบบติดตามงบประมาณ และเครื่องมือวิเคราะห์การตลาดดิจิทัล
- 3) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ช่วยให้สามารถปรับปรุงรูปแบบการจัดการพื้นที่การแสดง เช่น การใช้เทคโนโลยี smart เวที ที่สามารถปรับเปลี่ยนฉากการแสดง และการจัดแสงการแสดง ได้แบบอัตโนมัติ

การรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล จึงช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงสามารถผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถ มีความพร้อมสำหรับอุตสาหกรรมการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

### อภิปรายผล

การรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในยุคดิจิทัล ส่งผลกระทบบ่อยอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการแสดง การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง และการบริหารจัดการการแสดง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ในมิติต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการแสดง การรีแบรนด์หลักสูตรโดยการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอนส่งผลให้กระบวนการฝึกฝนทักษะการแสดงของนักศึกษามีความก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1.1 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการฝึกซ้อม โดยนักศึกษสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น เทคโนโลยีโลกเสมือน (Augmented Reality (AR)) เพื่อจำลองการฝึกซ้อมในสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริง ช่วยให้เข้าใจลักษณะของเวที องค์ประกอบการแสดง และมุมมองของผู้ชมได้ดีขึ้น

1.2 การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยการใช้วิดีโอสอนแบบ On-Demand และการสตรีมมิ่งสดช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงองค์ความรู้ได้ตลอดเวลา ทำให้สามารถฝึกฝนและพัฒนาทักษะการแสดงของตนเองได้โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา

1.3 การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการแสดง โดยการใช้อุปกรณ์บันทึกการเคลื่อนไหว (Motion Capture Technology) ทำให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของตนเองแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยให้ปรับปรุงทักษะการแสดงให้มีความแม่นยำและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. การออกแบบการสร้างสรรค์การแสดง โดยได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ทันสมัยและมีความเป็นนวัตกรรมมากขึ้น โดยมีผลกระทบที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบฉากและเวที เทคโนโลยีการออกแบบสามมิติ (3D Modeling) และโปรแกรมการฉายภาพเพื่อสร้างมิติ (Projection Mapping) ช่วยให้ผู้สร้างสามารถสร้างฉากการแสดงที่เสมือนจริงและมีความหลากหลายมากขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรจริงที่มีต้นทุนสูง

2.2 การสร้างประสบการณ์แสดงแบบดิจิทัล โดยการแสดงที่ผสมผสานสื่อดิจิทัล เช่น โฮโลแกรม (Hologram) และแอนิเมชัน (Animation) ดิจิทัล ช่วยให้ผู้ชมสามารถดูการแสดงในรูปแบบที่แปลกใหม่และสามารถดึงดูดผู้ชมรุ่นใหม่ได้



2.3 การออกแบบการแสดงแบบ Interactive โดยการใช้เทคโนโลยี AI และ IoT (Internet of Things) ทำให้สามารถพัฒนาการแสดงที่ตอบโต้กับผู้ชมได้ เช่น การแสดงที่เปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม หรือการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ

3. การบริหารจัดการการแสดง การบริหารจัดการการแสดงในยุคดิจิทัลได้รับการปรับปรุงให้มีความสะดวก รวดเร็ว และแม่นยำมากขึ้น โดยมีผลกระทบสำคัญ ได้แก่

3.1 การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการตลาดการแสดง โดยการนำโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Facebook Live, YouTube, TikTok มาช่วยโปรโมตการแสดง ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น และเพิ่มโอกาสทางการตลาดมากขึ้น

3.2 การใช้ระบบขายบัตรออนไลน์และระบบวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม โดยการนำระบบจำหน่ายบัตรแบบดิจิทัล เช่น โปรแกรมจำหน่ายตั๋ว (Ticketing Platforms) มาช่วยในการบริหารจัดการการขายบัตร รวมถึงการใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ชม ช่วยให้ผู้สามารถวางแผนการตลาดได้อย่างแม่นยำ

3.3 การจัดการทรัพยากรและโลจิสติกส์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยระบบ การจัดการอัจฉริยะ (Smart Venue Management) ช่วยให้ผู้สามารถบริหารจัดการเวที การจัดแสง และการใช้พื้นที่สำหรับการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.4 การสร้างรายได้จากคอนเทนต์ดิจิทัล โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้วิธีสร้างรายได้ผ่าน การขายวิดีโอการแสดงในรูปแบบดิจิทัล NFT (Non-Fungible Tokens) หรือการสตรีมมิ่งแบบสมัครสมาชิก ซึ่งเป็นช่องทางรายได้ใหม่ในอุตสาหกรรมการแสดงยุคดิจิทัล

จากการศึกษาขั้นตอนกระบวนการ และการวิเคราะห์ผลกระทบต่อกรณีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญใน 3 มิติหลัก ได้แก่ การพัฒนาทักษะการแสดงโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ถือเป็นเครื่องมือช่วยให้การฝึกซ้อมการแสดงนั้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงที่มีนวัตกรรมใหม่ๆ เช่น การใช้ภาพเสมือน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้ตลอดจน การบริหารจัดการการแสดงที่มีประสิทธิภาพโดยประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลซึ่งผลกระทบเหล่านี้ ทำให้หลักสูตรฯ สามารถผลิตนักศึกษาสู่การเป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมสำหรับงานด้านอุตสาหกรรมการแสดงยุคใหม่ ที่ต้องการบุคลากรที่สามารถปรับตัว และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน ตลอดจนการดำเนินงาน โดยการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ไม่เพียงแต่จะช่วยให้นาฏศิลป์ไทยยังคงดำรงอยู่ในโลกสมัยใหม่ได้เท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มโอกาสทางอาชีพ และขยายขอบเขตของศิลปะการแสดงไทยให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

#### ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มการฝึกอบรมเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับนักศึกษาและคณาจารย์เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็น
2. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมการแสดงเพื่อเพิ่มโอกาสในการฝึกงานและการจัดแสดงผลงาน
3. พัฒนาหลักสูตรที่เน้นการสร้างสรรค์และการจัดการการแสดงในบริบทสากล

#### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2564). การพัฒนาศิลปะการแสดงในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักวัฒนธรรม.
- ธีรวิทย์, ศ. (2565). การบริหารจัดการการแสดงในยุคดิจิทัล. *วารสารการแสดงไทยศึกษา*, 12(2), 45-60.
- ประภัสสร, ช. (2564). การใช้เทคโนโลยีในงานแสดงนาฏศิลป์. *วารสารศิลปกรรมศึกษา*, 8(3), 88-101.
- สมจิตต์, พ. (2563). แนวทางการพัฒนาทักษะการแสดงร่วมสมัย. *วารสารการศึกษาศิลปะ*, 10(1), 22-35.
- เจริญชัย, ก. (2565). การรีแบรนด์หลักสูตรศิลปะการแสดงในยุคดิจิทัล. *วารสารการจัดการวัฒนธรรม*, 14(4), 112-126.
- สุรัชย์, ส. (2564). การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อผู้ชมยุคดิจิทัล. *วารสารนาฏศิลป์ไทย*, 9(3), 56-69.



## การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

Product innovation design from waste materials from water hyacinth weaving.  
to promote the development of community products

ยูวดี พรธารพงษ์<sup>1</sup>, บุศรินทร์ มั่นวิชาชัย<sup>2</sup>

Yuvadee Phontharaphong<sup>1</sup>, Busarin Munvichachai<sup>2</sup>

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received : Apr 22, 2025 Revised : Jun 17, 2025 Accepted : Jun 18, 2025)

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา 2) เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา 3) เพื่อสร้างแนวทางออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสม (Mixed Method) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มจักสานเรื่องกระบวนการจักสาน ประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสาน วิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า เศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือจากการจักสาน มีปริมาณที่เยอะสามารถนำกลับมาทำประโยชน์ได้ ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสาน ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน รูปแบบที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา คือ รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.48 ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.46 ลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.31 ภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 จากแบบสอบถามมีความเห็นด้านรูปแบบความสวยงาม ด้านการใช้ประโยชน์ ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเห็นชอบต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์มาก คือ รูปแบบที่ 2 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เพื่อการผลิตและการนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพ สามารถนำประโยชน์จากวัสดุเหลือทิ้งเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และสามารถตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานผักตบชวาเพื่อเพิ่มมูลค่าให้มีความสวยงามและแปลก น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

แนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เป็นการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งซึ่งเป็นปัญหากับสิ่งแวดล้อม และเป็นแนวทางในสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามความต้องการและต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชนจักสานผักตบชวา เพื่อประโยชน์ของชุมชน

คำสำคัญ : เศษวัสดุเหลือทิ้งผักตบชวา/ จักสานผักตบชวา/ ผลิตภัณฑ์ชุมชน

<sup>1</sup>ยูวดี พรธารพงษ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.086 1240 823, e-mail : yuvadee.s@rmutp.ac.th



## ABSTRACT

This research aims to 1) study the leftover materials from the weaving of water hyacinth. 2) to design innovative products from the leftover materials of water hyacinth weaving. 3) to create guidelines for designing innovative products from leftover materials of water hyacinth weaving using a Mixed Method research approach, combining qualitative and quantitative research methods. Data is collected from the weaving group regarding the weaving process, and product satisfaction is assessed with a questionnaire about the products made from the leftover materials. Data is analyzed using basic statistical methods. The research findings indicate that the leftover water hyacinth material from the weaving process is abundant and can be repurposed. The results of the product satisfaction evaluation, with 50 respondents, show that the most suitable product design from the leftover materials is Design 2, with a high suitability rating (average score 4.48). The second-highest rated design is Design 1 (average score 4.46), and the third is Design 3 (average score 4.31). Overall, all three designs have a high suitability level with an average score of 4.41. The feedback on the aesthetics, functionality, and the incorporation of local wisdom in the designs showed strong approval for Design 2 (average score 4.48). This design is deemed suitable for developing a prototype product from the leftover materials of water hyacinth weaving for production and further use in entrepreneurship. The findings suggest that the leftover materials can be utilized to add value to the products, and decorative elements can be incorporated to enhance their beauty, making them more unique and attractive.

The concept behind designing products from leftover materials from the weaving of water hyacinth is to address environmental concerns and offer a solution by creating community products that meet local needs. It also aims to expand the market for woven water hyacinth products, benefiting the community.

**Keywords :** Water hyacinth waste materials/ Water hyacinth wickerwork / Community Products

## บทนำ

งานจักสานถือว่าเป็นศิลปชาวบ้านหรืองานหัตถกรรมพื้นเมืองที่มีอยู่ทุกภาคของไทยจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นตลอดจนทรัพยากรที่อยู่ในชุมชนและธุรกิจชุมชนที่เกิดจากครอบครัวและชุมชนล้วนมาจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นจนกลายเป็นรากฐานของชาติจนเป็นธุรกิจระดับโลก ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นจะสามารถสืบสานต่อไปได้ก็ต้องเนื่องมาจากความเข้มแข็งของชุมชนเอง (วัฒนา บรรเทิงสุข. 2546 :4) หัตถกรรมเครื่องจักสานจากผักตบชวานับเป็นภูมิปัญญาที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าการใช้ประโยชน์จากวัสดุทางธรรมชาติที่ไม่มีคุณค่าเป็นวัชพืชที่ต้องกำจัดทำลายทิ้ง ภาครัฐบาลและเอกชนหาวิธีการกำจัดผักตบชวาจากแหล่งน้ำธรรมชาติ ผักตบชวานับว่าเป็นการนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาใช้ในการดำรงชีวิตแบบพึ่งพาอาศัยกันและได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ซึ่งประชาชนในแต่ละภูมิภาคจะประกอบอาชีพหลักแตกต่างกันตามพื้นที่หรือภูมิสำเนาที่ตนเองอาศัยอยู่ เช่น ทำนา ทำสวน ทำไร่ เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น ขณะเดียวกันการที่มีแม่น้ำหลายสายรวมถึงคลองชลประทานไหลผ่านพบว่ามีผักตบชวาซึ่งเป็นพืชน้ำที่มีการแพร่ขยายพันธุ์อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณมากล้นแม่น้ำลำคลอง ก่อให้เกิดปัญหาเกิดขวางทางระบายน้ำ เกิดปัญหาน้ำเน่าเสีย ส่งผลกระทบต่อสัตว์น้ำและชาวบ้านที่อาศัยอยู่ (ณฤติกา ทรัพย์พวง, 2564 : 408) การหาแนวทางในการนำผักตบชวามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ก็สามารถนำมาใช้ได้หลายลักษณะ เช่น เป็น อาหารสัตว์ ผลิตก๊าซชีวภาพ ผลิตปุ๋ยหมัก ทำให้สามารถเปลี่ยนวัชพืชที่ไม่มีคุณค่าให้เป็นพืชเศรษฐกิจ สร้างการกระจายรายได้สู่ประชาชนในชนบทเป็นอย่างดีและเป็นการช่วยลดมลภาวะทางน้ำอีกทางหนึ่งด้วย ผลผลิตจากผักตบชวานับว่าเป็นการสร้างรายได้แก่ผู้ประกอบการเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะต้นทุนการผลิตค่อนข้างต่ำ เนื่องจากใช้วัสดุส่วนใหญ่จากธรรมชาติ งานหัตถกรรมจักสานเป็นส่วนหนึ่งคนไทยที่รู้จักการประดิษฐ์เครื่องจักสานนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหลาย ๆ ชนิด ดังนั้นการทำผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานจากผักตบชวาจึงไม่ใช่เรื่องยากมากนัก ผลผลิตจึงมีลักษณะเฉพาะแสดงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ มีเอกลักษณ์โดยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสร้างสรรค์งานผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความประณีต สวยงาม สามารถทำตามรูปแบบที่ลูกค้าต้องการได้ มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถทำการผลิตได้หลายรูปแบบ เช่น กระเป๋า ตะกร้า ของใช้ภายในบ้าน ปัจจุบันทางกลุ่มจักสานผักตบชวาได้รับงานตามสั่งมีการต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ มีทักษะในการจักสานผลิตภัณฑ์ที่ละเอียด สวยงาม โดยการ



สานวลคล้ายต่างๆ มีความเชี่ยวชาญการจักสานผักตบชวามีการพัฒนาคล้าย มีความประณีตในการสาน (ยูวดี พรธราพงศ์, 2567: 55) ผลัดกันจึงเป็นที่นิยมของตลาด

จากการศึกษาการผลิตผักตบชวา ด้วยฝีมือของช่างสานในชุมชนที่มีความประณีต สวยงามจึงเป็นที่ต้องการของตลาดการผลิตผักตบชวาจักสานของชุมชนจึงมีปริมาณมาก ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์วัสดุผักตบชวาที่ทิ้งจากการจักสาน เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมวัสดุเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานผักตบชวา คือ เศษผักตบชวาหลังจากกระบวนการสาน จะมีการตัดด้านโคนและปลายของเส้นผักตบที่สานเพื่อเก็บงานจักสานให้เป็นระเบียบ ส่วนที่ต้องทิ้งถ้าทิ้งไปจะเป็นขยะและถ้ามีจำนวนมากก็อาจจะเป็นปัญหาต่อสภาพแวดล้อมได้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาค้นคว้าการนำเศษผักตบชวาส่วนที่เหลือนำมาสร้างประโยชน์ นำมาออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา
3. เพื่อสร้างแนวทางออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

### ระเบียบวิธีวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มจักสานผักตบชวา และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 65 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มจักสานผักตบชวา จำนวน 10 คน-นักท่องเที่ยวเข้ามาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา จำนวน 40 คน

ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างรวมจำนวน 50 คน เพื่อสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจักสานผักตบชวา
2. แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานการออกแบบ

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ เอกสารข้อมูล วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

2. ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษาคือ

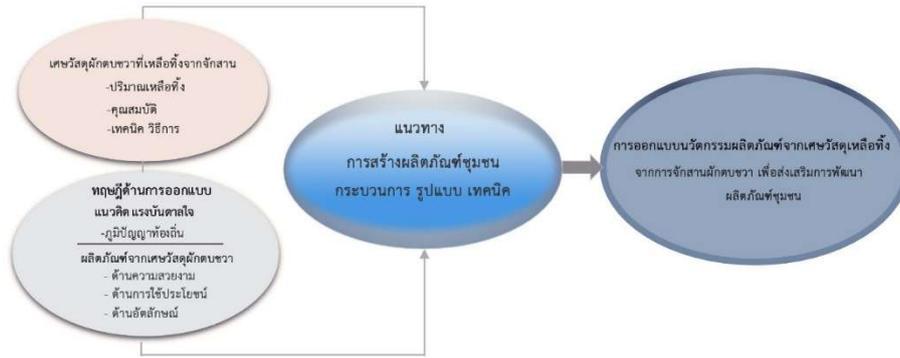
2.1 สังเกตการณ์ โดยสังเกต เพื่อรวบรวมข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.2 สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในเขตพื้นที่ โดยสนทนาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยสนทนาในขอบเขตที่ระบุไว้ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.3 บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

#### สมมติฐานงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนนี้ มีแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : ยูวดี พรธาราพงศ์ (2566)

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กระบวนการวิเคราะห์จากที่ได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

#### 1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหาจะทำวิเคราะห์ข้อมูลโดยทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนกระบวนการจักสาน ปริมาณเศรษฐกิจคหกรรมศาสตร์ที่เหลือจากกระบวนการจักสานเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่

#### 2 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาข้อมูลในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือในการทำงานวิจัยแบบสัมภาษณ์ แล้วนำผลสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้านรูปแบบขั้นตอนการออกแบบ ได้คัดเลือกรูปแบบและทำการพัฒนารูปแบบ 3 รูปแบบที่ตรงตามความต้องการของชุมชน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) ด้านรูปแบบ ความสวยงาม สามารถแสดง รูปแบบแปลกใหม่ รูปแบบโดดเด่น น่าสนใจ

2) ด้านการใช้ประโยชน์ สามารถแสดง ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไป

ต่อยอดผลิตภัณฑ์

3) ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์และแสดงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 3 วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์

การวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในงานวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีการสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยมีการคำนวณค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อช่วยในการตีความข้อมูลที่ได้จากการประเมิน ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลจะพิจารณาผลลัพธ์จากคะแนนเฉลี่ยของแต่ละประเด็นในแบบประเมิน โดยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 100)

4.51 – 5.00 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

## ผลการวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน มีผลการศึกษาดังต่อไปนี้

### 1. ผลการศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

จากการศึกษาวัสดุผักตบชวาปริมาณที่เหลือทิ้งจากการจักสาน มีจำนวนมากทั้งเป็นแบบสดและแบบแห้ง ในส่วนที่เหลือแบบแห้งจะมีส่วนที่สมบูรณ์คือมีลักษณะเป็นท่อน ๆ จะนำไปใช้เป็นวัสดุกันกระแทก และถ้าในส่วนที่เป็นเศษเล็กๆ ก็จะนำไปทิ้งกลายเป็นขยะไป ขั้นตอนการจักสานเริ่มตั้งแต่การเก็บผักตบชวาจากคลอง เพื่อทำการนำมาตากแห้งสำหรับการจักสานจนเสร็จจะเหลือเศษผักตบชวา อยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ขั้นตอนการเก็บผักตบชวาจากคลองเพื่อนำมาคัดเลือกให้ได้ลำต้นที่มีขนาดยาวประมาณ 40-60 cm ส่วนเหลือตัดทิ้งระหว่างการคัดเลือก ลักษณะเศษผักตบชวาที่ได้คือ ปลายใบ และลำต้นที่ไซ้ไม่ได้มีรอยชำไม่สมบูรณ์
2. ขั้นตอนการสาน จะมีลักษณะเศษผักตบชวาเป็นท่อนสั้นๆ เหลือจากการตัดทิ้งระหว่างการสาน เป็นส่วนที่ตัดทิ้ง ท่อนจะเล็ก และสั้นมาก



ภาพที่ 2 เศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน  
ที่มา : ยูวดี พรธารางค์ (2566)

จากการวิเคราะห์รูปแบบของเศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน ส่วนที่ทิ้งมี 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1 ปลายก้านผักตบชวาเป็นส่วนที่มีขนาดเล็กไม่สามารถนำมาสานได้ นำมาทำผลิตภัณฑ์ของตกแต่งได้โดยใช้ลักษณะท่อนเล็กนำมาตกแต่งในตัวผลิตภัณฑ์เพื่อหารูปแบบใหม่ๆ ส่วน ลักษณะที่ 2 ใบสดและก้านแห้งที่ตัดทิ้ง วิธีการ คือการนำเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานในส่วนของก้านใบ ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้ประโยชน์อะไรไม่ได้จึงนำมาทำกระดาษจากเศษผักตบชวา



**ภาพที่ 3** กระดาษจากเศษผักตบชวาที่เหลือจากกระบวนการจักสาน  
ที่มา : ยุวดี พรธารางค์ (2566)

#### วิธีการทำกระดาษเศษผักตบชวา

1. การเตรียมวัตถุดิบ เริ่มจากนำผักตบชวาแห้ง หรือเศษผักตบชวาที่สดที่เหลือจากกระบวนการจักสาน มาแยกสิ่งสกปรกออกจากวัตถุดิบที่จะใช้ต้มเยื่อ แล้วล้างน้ำให้สะอาดก่อนนำไปต้ม
2. การต้มเยื่อผักตบชวา ใช้ได้ทั้งแบบสดและแบบแห้ง ก่อนต้มวัตถุดิบควรนำไปแช่น้ำไว้ 1 คืน เพื่อให้การต้มสามารถย่อยสลายได้ดีขึ้นและยังช่วยล้างเอาสิ่งสกปรกออก ส่วนผสมก่อนต้มใช้ผักตบชวาแห้งและสด 5 กก. ใช้สารโซเดียมไฮดรอกไซด์ (โซดาไฟ) ปริมาณ 500 กรัม (โซดาไฟ) ผสมน้ำ 10 ลิตร ขั้นตอนการต้มใช้ระยะเวลาในการต้ม ประมาณ 3 ชั่วโมง จนกระทั่งเศษผักตบชวาเปื่อยยุ่ย และแยกออกจากกัน



**ภาพที่ 4** การต้มเนื้อเยื่อจากเส้นใยผักตบชวา  
ที่มา : ยุวดี พรธารางค์ (2566)

การทำแผ่นกระดาษ โดยเป็นการแยกเยื่อและน้ำออกจากกัน เมื่อน้ำแยกออกจากเยื่อแล้วเส้นใยในเยื่อจะประสานตัวยึดติดกันเป็นแผ่นตามขนาดของตะแกรงกรอบไม้ที่ใช้ผลิต ในขั้นตอนนี้จะได้แผ่นกระดาษเปียก หรือเรียกว่า แผ่นเปียก การนำเยื่อมาขึ้นรูปเป็นแผ่นกระดาษสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. การทำแผ่นกระดาษแบบซ้อน หรือแบบตัก วิธีนี้เหมาะสำหรับการผลิตกระดาษแบบบาง มีข้อดีคือสามารถผลิตได้รวดเร็วครั้งละมาก ๆ เนื่องจากไม่ต้องเสียเวลาปรับความสม่ำเสมอของกระดาษที่ละแผ่น เพราะน้ำเยื่อที่ใช้จะมีความชื้นค่อนข้างต่ำ การตักเนื้อเยื่อในการทำแผ่นกระดาษสามารถตักได้ต่อเนื่องครั้งละหลายแผ่น
2. การทำแผ่นกระดาษแบบตะตะ เป็นการทำกระดาษอีกแบบหนึ่งที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกัน ด้วยการชั่งน้ำหนักเนื้อเยื่อที่จะใช้ผลิตกระดาษก่อนแล้วค่อยทำแผ่น ขนาดของกระดาษที่ใช้ทั่วไปจะมีขนาด 55 x 80 เซนติเมตร



ภาพที่ 5 การทำแผ่นกระดาษ  
ที่มา : ยูวดี พรธาราพงศ์ (2566)

การตากแดดโดยอาศัยความร้อนจากแสงแดดเป็นวิธีที่ประหยัดโดยนำตะแกรงที่น้ำไหลออกจากเยื่อหมดแล้วตั้งเอียง 45 องศา หันด้านที่มีกระดาษเข้าหาแสงแดด วางพียงกันหันหลังพียงกัน กระดาษจะแห้งเร็วหรือช้า ขึ้นอยู่กับสภาพของอากาศและความหนาของกระดาษด้วยโดยปกติจะแห้งในเวลา 2-3 ชั่วโมง



ภาพที่ 6 การตากกระดาษจากเศษฝักตบชวา  
ที่มา : ยูวดี พรธาราพงศ์ (2566)

เทคนิคการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุฝักตบชวาที่เหลือจากกระบวนการจักสาน ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ วิธีที่ 1. การใช้พื้นผิวของลำต้นฝักตบชวานำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หรือตกแต่งผลิตภัณฑ์  
วิธีที่ 2. การใช้เศษฝักตบชวาเพื่อทำกระดาษจากเส้นใยฝักตบชวา แล้วนำมาสร้างผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หรือตกแต่งผลิตภัณฑ์

## 2. ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุเศษฝักตบชวาที่เหลือจากการจักสานฝักตบชวา

วิเคราะห์ข้อมูลในด้านแนวคิดที่ผู้วิจัย ผ่านการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนำไปสู่การศึกษาคุณสมบัติของวัสดุเศษฝักตบชวาที่เหลือจากการจักสานฝักตบชวา ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างผลงาน 3 แนวคิดดังนี้

### 1). แนวความคิดด้านรูปแบบ

- การออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ใช้เศษวัสดุฝักตบชวาที่เหลือจากการจักสาน รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน แสดงออกถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การออกแบบจะกำหนดให้มีการผสมผสานคุณค่าของความงามทางศิลปะ รูปแบบมีความสวยงาม ความแปลกใหม่ สามารถตกแต่งบ้าน

## 2). แนวความคิดด้านความสวยงาม

- แนวคิดเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ สำหรับผู้บริโภค สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์
- ผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม นำมาเป็นองค์ประกอบในสัดส่วนของผลงานเพื่อสร้างให้ผลิตภัณฑ์มีจุดเด่น แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของหัตถกรรมจักสานผักตบชวา

## 3). แนวความคิดด้านการใช้งาน

- หลักการออกแบบแสดงความเป็นอัตลักษณ์ให้กับตัวผลิตภัณฑ์ โดยเป็นผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชน สามารถใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวาได้คุ้มค่า



ภาพที่ 7 ผลิตภัณฑ์กรอบรูป รูปแบบที่ 1

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

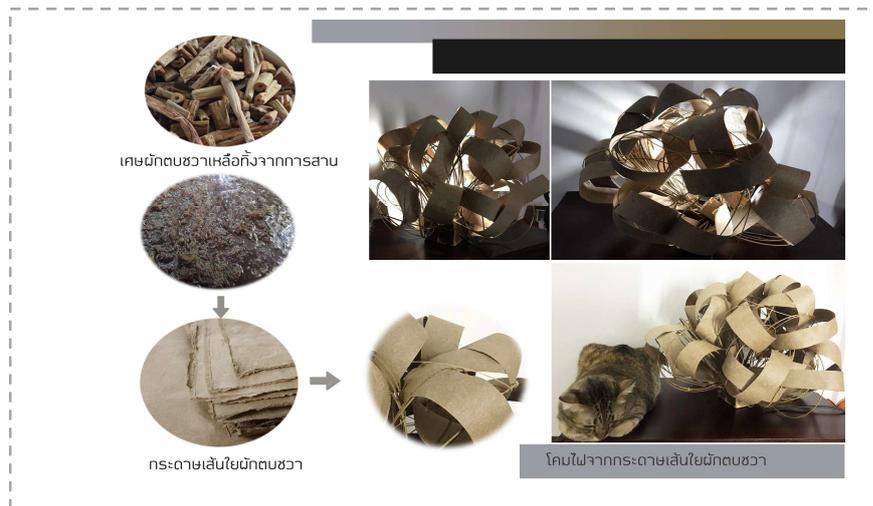
แนวความคิดด้านรูปแบบ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็กรอบรูปของประดับตกแต่งที่นำเส้นใยผักตบชวามาประกอบเป็นรูปของผลิตภัณฑ์ โดยการนำเศษวัสดุผักตบชวาแห้งที่เหลือทิ้งจากการจักสานซึ่งเป็นส่วนที่เล็กๆ โดยใช้พื้นผิวของผักตบชวามารวมกัน เทคนิควิธีการนำเศษผักตบชวามาตัดเป็นท่อนเล็กๆ ใช้ด้านที่เป็นรูๆ มาเรียงติดกันจะแสดงให้เห็นถึงพื้นผิวของลายผักตบชวา ด้านความสวยงาม แสดงเทคนิคพื้นผิวสื่อถึงให้เห็นถึงลวดลายของความเป็นอัตลักษณ์ผักตบชวา ด้านการใช้งาน เป็นกรอบรูป ของตกแต่งบ้านที่แสดงคุณค่า ประโยชน์ของเศษวัสดุเหลือทิ้ง รูปแบบผลิตภัณฑ์กรอบรูปของประดับตกแต่ง ด้วยเทคนิคนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านรูปแบบอื่น ๆ ได้



ภาพที่ 8 ผลิตภัณฑ์จากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 2

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

แนวความคิดด้านรูปแบบ นำเศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานนำมาผ่านขั้นตอนการทำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวา เมื่อได้เป็นกระดาษแล้วนำมาทำเป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อใส่ของ และนำกระดาษมาตกแต่งในผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวาเพิ่มความสวยงาม นำใช้มากยิ่งขึ้น ด้านความสวยงาม ผลิตภัณฑ์ มีการผสมผสานระหว่างกระดาษเส้นใยผักตบชวากับเส้นผักตบชวาแห้ง ด้านการใช้งาน การนำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวามาตกแต่งในตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ในลักษณะส่งเสริมกิจกรรมด้านการตลาด แม้จะจัดจำหน่ายสินค้าประเภทเดียว แต่การนำวัสดุกระดาษจากเส้นใยผักตบชวาให้มีรูปแบบใหม่ๆ สามารถสร้างจุดเด่น เอกลักษณ์ นอกจากการออกแบบและเลือกใช้วัสดุกระดาษจากธรรมชาติเพื่อให้ได้รูปแบบที่แตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา



ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์โคมไฟจากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 3

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์ (2566)

แนวความคิดด้านรูปแบบ โคมไฟของตกแต่งบ้าน รูปทรงอิสระ การใช้เศษผักตบชวาที่เหลือจากการจักสานนำมาผ่านขั้นตอนการทำกระดาษจากเส้นใยผักตบชวา เมื่อได้เป็นกระดาษเส้นใยผักตบชวา แล้วนำมาทำเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยนำกระดาษมาตัดเป็นเส้น ขนาด 5 cm x 45 cm จะเกิดเป็นเส้น นำมาตกแต่งในตัวโคมไฟ ผสมผสานกับเส้นของไม้ที่โค้งสอดรับกันเป็นโครงสร้างของโคมไฟ ด้วยเทคนิคการผสมผสานของเส้นที่โค้งรับกันทำให้เกิดช่องว่างเพื่อให้แสงส่องออกมาได้ จึงเกิดความสวยงามในการตกแต่งบ้าน ด้านความสวยงาม การใช้เส้นที่โค้งรับสลักกันไปมาทำให้เกิดความงาม ด้านการใช้งาน ประโยชน์เป็นโคมไฟให้แสงสว่างและของของประดับตกแต่งบ้าน

สรุปผลการออกแบบ ลักษณะเด่นของผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวาทั้ง 3 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์กรอบรูป รูปแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์จากกระดาษเส้นใยผักตบชวา รูปแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์โคมไฟจากกระดาษเส้นใยผักตบชวา เป็นรูปแบบผสมผสานอัตลักษณ์ของผักตบชวา โดยที่กลุ่มจักสานได้รับองค์ความรู้ด้านการออกแบบ และสามารถสร้างผลงานผลิตภัณฑ์จากเศษผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสานเพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์ของตนเองได้

ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยใช้การประเมินในประเด็นหลักการออกแบบ แนวคิด 3 ด้าน คือ 1.ด้านรูปแบบ ความสวยงาม 2. ด้านการใช้ประโยชน์ 3. ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น



ตารางที่ 1 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา

(n=50)

ลำดับ	รายการประเมิน	ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา							ระดับการประเมิน
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3		รวม	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	
1.	ด้านรูปแบบความสวยงาม								
	1.1 รูปแบบแปลกใหม่	4.54	0.80	4.48	0.60	4.24	0.73	4.42	มาก
	1.2 รูปแบบโดดเด่น น่าสนใจ	4.60	0.69	4.56	0.49	4.36	0.65	4.50	มากที่สุด
	1.3 รูปแบบมีความสวยงาม	4.70	0.45	4.70	0.45	4.30	0.78	4.56	มากที่สุด
2.	ด้านการใช้ประโยชน์								
	2.1 มีความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์	4.46	0.57	4.86	0.44	4.26	0.82	4.52	มาก
	2.2 กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไปต่อยอดผลิตภัณฑ์	4.38	0.84	4.18	0.79	4.22	0.80	4.26	มาก
3.	ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น								
	3.1 แสดงความเป็นเอกลักษณ์	4.38	0.71	4.26	0.68	4.45	0.53	4.36	มาก
	3.2 แสดงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.16	0.64	4.36	0.71	4.36	0.71	4.29	มาก
	<b>ผลรวม</b>	<b>4.46</b>	<b>0.67</b>	<b>4.48</b>	<b>0.59</b>	<b>4.31</b>	<b>0.71</b>	<b>4.41</b>	<b>มาก</b>

จากตารางพบว่ารูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.48$ ,  $SD=0.59$ ) ถือได้ว่ามีความเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผักตบชวา ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.46$ ,  $SD=0.67$ ) และลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.31$ ,  $SD=0.71$ )

ภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 แยกประเด็นในแต่ละด้าน คือ ด้านรูปแบบความสวยงาม ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ด้านการใช้ประโยชน์ ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36

อภิปรายผล

ผักตบชวาเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่ไร้ค่าไม่มีประโยชน์แต่ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างให้คนในชุมชนสามารถมีอาชีพสร้างรายได้ให้กับครอบครัว ด้วยการนำวัสดุที่ไร้ค่ามาทำการจักสานผลิตภัณฑ์ต่างๆ การจักสานผักตบชวาจึงเป็นภูมิปัญญาที่เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ของชุมชนที่ใช้ประโยชน์จากวัสดุธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (ณกฤติกา ทรัพย์พ่วง, 2564) กล่าวว่า ลักษณะที่โดดเด่นของจักสานผักตบชวา คือ เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และใช้วัสดุจากธรรมชาติ ที่หาได้ง่ายภายในหมู่บ้าน ตำบล และนำมาเพิ่มมูลค่า มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์แบบไทย การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยจากงานจักสานผักตบชวานั้นยังสะท้อนให้เห็นถึงการนำสิ่งที่มีมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีความมีประโยชน์นำมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้เกิดขึ้น ผ่านลวดลาย ความทันสมัยที่สามารถจับต้องได้ ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางสังคมที่ไม่มีต้นทุนในการผลิตแต่เป็นการผลิตที่มาจากแนวคิดในการประยุกต์และปรับเปลี่ยนมาจากภูมิปัญญาซึ่งเป็นรากฐานของสังคมที่สืบต่อกัน

เศษวัสดุผักตบชวา คือ ส่วนที่เหลือจากการนำผักตบชวามาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น การทำเครื่องจักสาน ผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากการจักสาน ก็สามารถทำให้เกิดประโยชน์ได้เช่นกัน ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นการศึกษาการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากกระบวนการจักสาน ซึ่งส่วนใหญ่เศษวัสดุผักตบชวามักจะถูกทิ้งเป็นของเสียที่ทิ้งให้เป็นปัญหาต่อสิ่งแวดล้อม การออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากจักสานผักตบชวานั้นเน้นไปที่การพัฒนาทักษะและความรู้ในชุมชนเพื่อเพิ่มสินค้าให้มีรูปแบบที่หลากหลายถือเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับชาวบ้านและชุมชน เป็นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดปัญหาขยะตกค้างในชุมชน และการใช้ประโยชน์เศษวัสดุผักตบชวาที่เหลือทิ้งจากการจักสานเป็นการพัฒนา



ผลิตภัณฑ์จักสานให้ได้รูปแบบที่ความสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอย มีความคุ้มค่า กระบวนการใช้ประโยชน์สามารถนำไปต่อยอดผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา (อังกาบ บุญสูง, 2566) อธิบายถึง ผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าทอด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์ พบว่า การออกแบบเน้นประโยชน์ใช้สอยทางกายภาพที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างแบบและวัสดุ ความสัมพันธ์กับสถานที่ความงามและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ด้วยเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะใช้เทคนิคการนำพื้นผิวผ้าทอมาสร้างผลิตภัณฑ์หรือการนำเศษผ้าทอมาทำเป็นกระดาดจากเส้นใยผ้าทอมาเพื่อการต่อยอดผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานให้มีรูปแบบที่ใหม่ ๆ มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งจากการจักสานผ้าทอมาเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้กับชุมชนจักสาน สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ให้กับผลิตภัณฑ์จักสานผ้าทอมาเพื่อการพัฒนาให้เกิดประโยชน์ สอดคล้องกับ (ยุวดี พรธรรมาพงศ์, 2568) กลุ่มจักสานได้รับองค์ความรู้ในเรื่องของการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุผ้าทอมาไปทำกระดาดตั้งแต่ขั้นตอนการผลิต การใช้ประโยชน์จากวัสดุทางธรรมชาติ ที่เน้นในเรื่องของการเหลือทิ้งจากการจักสาน และเทคนิคการสร้างความน่าสนใจในผลิตภัณฑ์ สร้างแนวทางในการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชน ด้านการพัฒนาเพื่อให้เกิดความหลากหลาย การใช้วัสดุผ้าทอแบบคุ้มค่าโดยไม่เหลือทิ้ง กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพด้านการออกแบบ การผลิต การตลาด ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการรวบรวมองค์ความรู้ในชุมชนสามารถเข้าถึงความรู้ การลงมือทำนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพด้านการจักสานผลิตภัณฑ์จักสานผ้าทอมา สามารถนำประโยชน์จากวัสดุเหลือทิ้งเพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และนำไปตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานผ้าทอมาเพื่อเพิ่มมูลค่าให้มีความสวยงามและแปลก น่าสนใจมากยิ่งขึ้นเป็นแนวทางการสร้างรายได้ต่อชุมชนจักสานและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องต่อไป

#### ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนจักสาน สามารถสร้างชิ้นงานและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้ง ควรหาแนวทางให้คนในชุมชนจักสาน สามารถเข้าใจกระบวนการเลือกสรรวัสดุอื่น ๆ ด้วย
2. ควรนำเทคนิคการใช้ประโยชน์จากเศษวัสดุเหลือทิ้งของกลุ่มเผยแพร่ สู่กลุ่มจักสานอื่น ๆ
3. ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากเศษวัสดุผ้าทอมาควรมีการทดลองผสมผสานกับวัสดุอย่างอื่นเพื่อให้มีประโยชน์เพิ่มขึ้นอีก

#### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนตลอดการทำวิจัยและขอขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้อาหารทุกท่าน

#### เอกสารอ้างอิง

- ณกฤติกา ทรัพย์พวง, วิจิตรา ศรีสอน, และศิโรตม์ ภาคสุวรรณ. (2564). การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยจากงานจักสานผ้าทอมา. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 7(11), 400-410.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ยุวดี พรธรรมาพงศ์. (2567). การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผ้าทอมาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 12(1), 47-56.
- ยุวดี พรธรรมาพงศ์, อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล, ศิรวรรค์ พัฒคุ้ม, บุศรินทร์ มั่นวิชาชัย, และสรารัฐ มั่นวิชาชัย. (2568). การจัดการความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นหัตถกรรมจักสานผ้าทอมาเพื่อการออกแบบสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมรายได้เชิงพาณิชย์. *วารสารปริทัศน์*, 38(2), 442-458.
- วัฒนา บันเทิงสุข. (2546). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการใช้สมุนไพรในชุมชนบ้านชากตบเต่า จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ กศ.ด.(การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- อังกาบ บุญสูง. (2566). การออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling จากผ้าทอมาด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 24(2), 162-173.



การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์  
ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
Character design for communicating the identity of Field of study: Visual  
Communication Design, Suan Sunandha Rajabhat University

ภาณุวัฒน์ กาทลิป<sup>1</sup>, เอกสิทธิ์ เขียวสม<sup>2</sup>

Panuwad Kalip<sup>1</sup>, Akasit Kheawsom<sup>2</sup>

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

Visual Communication Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, Dusit, THAILAND

(Received : May 2, 2025 Revised : Jun 13, 2025 Accepted : Jun 16, 2025)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอิงจากแนวคิดด้านการสร้างสัญลักษณ์ (symbol) และอัตลักษณ์องค์กร (organizational identity) โดยเน้นการนำเสนอคุณลักษณะเฉพาะของสาขาวิชาผ่านกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์จากเอกสาร ตราสัญลักษณ์ และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคลากรในสาขาวิชา (2) การออกแบบและพัฒนาคาแรคเตอร์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบเพื่อการสื่อสาร และ (3) การประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ อาจารย์และบุคลากร คณะศิลปกรรมศาสตร์ ผลการวิจัยนำไปสู่การพัฒนาคาแรคเตอร์ “ทองโก” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัญลักษณ์สาขาวิชา “ดวงตานกฮูก” ซึ่งสื่อถึงความรู้ ความรอบรู้ และการเปิดรับโลกาภิวัตน์ โดยออกแบบให้มีความน่ารัก ทันสมัย และสามารถประยุกต์ใช้ได้ในเรื่องหลากหลายรูปแบบ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ย 4.77) สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของคาแรคเตอร์ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชา พร้อมทั้งสามารถต่อยอดในเชิงการประชาสัมพันธ์ การเรียนรู้ และเชิงพาณิชย์ในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม

**คำสำคัญ :** ออกแบบ, คาแรคเตอร์, อัตลักษณ์, ออกแบบนิเทศศิลป์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### Abstract

This research aimed to design a character that effectively communicates the identity of the Visual Communication Design Program at Suan Sunandha Rajabhat University. The study was grounded in the concepts of *symbol creation* and *organizational identity*, with an emphasis on conveying the program's distinctive characteristics through the character design process. The creative research methodology consisted of three key phases: (1) collecting identity-related information from documents, program emblems, and in-depth interviews with program personnel; (2) designing and developing the character based on a communication-oriented design framework; and (3) evaluating satisfaction levels among a sample group of 100 participants, including students, faculty members, and staff of the Faculty of Fine and Applied Arts.

The result was the development of the character "Thong-Ko," inspired by the symbolic "owl's eye" motif, representing knowledge, wisdom, and openness to globalization. The character was designed to be friendly, modern, and adaptable for use across various media platforms. The overall satisfaction score was rated as "very high" (mean = 4.77), reflecting the character's strong potential to embody and communicate the program's identity. Furthermore, the findings suggest possibilities for future applications in public relations, educational media, and commercial development.

**Keywords :** Design, Character, Identity, Visual Communication Design, Suan Sunandha Rajabhat University



## บทนำ

ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) เป็นแนวคิดที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในด้านการเมือง การปกครอง การทูต นโยบายสาธารณะ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยหมายถึงอำนาจในการจูงใจให้เกิดการยอมรับหรือปฏิบัติตามโดยไม่ใช้การบังคับหรืออำนาจทางทหาร แต่เป็นการใช้อิทธิพลผ่านเสน่ห์ วัฒนธรรม ภาพลักษณ์ และค่านิยมที่น่าชื่นชม ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทัศนคติ และค่านิยมของผู้คนได้ (ชานานู จันทรเรือง, 2564)

ในบริบทของประเทศไทย อุตสาหกรรมแอนิเมชันและคาแรคเตอร์ถือเป็นกลไกสำคัญที่ขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ โดยจากข้อมูลของสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) พบว่า อุตสาหกรรมนี้มีมูลค่ากว่า 3,500 ล้านบาท และมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 4 ต่อปี ทั้งในประเทศและการส่งออก สอดคล้องกับแนวโน้มของตลาดสื่อดิจิทัลและความต้องการเนื้อหาแอนิเมชันที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในช่วงการระบาดทั่วของโควิด-19 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของผู้ประกอบการไทยทั้งในด้านความยืดหยุ่นและโครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่ง (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของอุตสาหกรรมดังกล่าวคือ “ตัวคาแรคเตอร์” (Character) ซึ่งถูกนำมาใช้ในการสื่อสาร ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ขององค์กร หน่วยงาน หรือธุรกิจต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย คาแรคเตอร์มีบทบาทในการสร้างแรงจูงใจ ทำให้แบรนด์เป็นที่จดจำ เข้าถึงง่าย และเสริมสร้างความผูกพันกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดคุณค่าและบุคลิกขององค์กรได้อย่างชัดเจน (จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560)

ในปัจจุบัน มาสคอต (Mascot) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของคาแรคเตอร์ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในด้านการสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการท่องเที่ยว และการสร้างความเข้าใจในวิสัยทัศน์ขององค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสามารถออกแบบให้มีความน่ารัก สดใส และเข้าถึงคนทุกเพศทุกวัยได้อย่างรวดเร็ว (วรารณ มาลี, 2565)

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการสรุ้สร้างนักออกแบบมืออาชีพที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านการจัดการสื่อและการสื่อสารองค์กร ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แอนิเมชัน และการนำเสนอผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยนักศึกษาต้องผ่านการฝึกงาน และมีการแสดงผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณชนในรูปแบบนิทรรศการ

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างภาพลักษณ์ เสริมความเข้าใจต่อวิสัยทัศน์ของสาขาวิชา และเป็นส่วนหนึ่งของการยกระดับการสื่อสารองค์กรผ่านแนวทางของซอฟต์พาวเวอร์ การวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมต่อบริบทของสาขาวิชา และเชื่อมโยงสู่การพัฒนาด้านการประชาสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และภาพลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
2. เพื่อศึกษารูปแบบและกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์และประชาสัมพันธ์ของสาขาวิชา
3. เพื่อพัฒนาผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนภาพลักษณ์และสามารถเป็นตัวแทนสื่ออัตลักษณ์ของสาขาวิชา
4. เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานต้นแบบคาแรคเตอร์ที่ได้รับการออกแบบ

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้:

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรในคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์  
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน คัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย  
นักศึกษสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 90 คน  
อาจารย์และบุคลากร จำนวน 10 คน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการออกแบบคาแรคเตอร์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่



ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2: แบบประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 10 รายการ  
การพัฒนาเครื่องมือดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. สร้างแบบสอบถามเบื้องต้นตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์และการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร
2. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน
3. ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
4. กำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย 5 ระดับ (อ้างอิง: บุญชม ศรีสะอาด, 2543)

- 4.51–5.00 = มากที่สุด

- 3.51–4.50 = มาก

- 2.51–3.50 = ปานกลาง

- 1.51–2.50 = น้อย

- 1.00–1.50 = น้อยที่สุด

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสาขาวิชา รวมถึงเอกสารวิชาการด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และการสื่อสารองค์กร
2. ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการรับรู้และความคาดหวังต่ออัตลักษณ์ของสาขาวิชา
3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบ

### 4. การออกแบบและพัฒนาคาแรคเตอร์

ดำเนินการออกแบบต้นแบบคาแรคเตอร์โดยยึดแนวทางที่สะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชา โดยเน้นความน่าจดจำ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร

ผลงานต้นแบบคาแรคเตอร์ จำนวน 1 ต้นแบบ (6 ท่าทาง)

### 5. การประเมินผลการออกแบบ

ดำเนินการประเมินผลงานต้นแบบโดยใช้แบบสอบถามที่ผ่านการพัฒนาและตรวจสอบแล้ว โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ข้อมูลทั่วไป
2. ความพึงพอใจต่อผลงานต้นแบบใน 10 ด้านที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

### 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สูตรคำนวณตามหลักสถิติพื้นฐาน (อ้างอิง: บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์, 2521) โดยการแปลผลจะอ้างอิงจากเกณฑ์การประเมินคะแนนเฉลี่ยที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 2

## ผลการวิจัย

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่ และการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ตราสัญลักษณ์ประจำสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มีรูปแบบที่ตัดแปลงมาจากดวงตาของนกฮูก ซึ่งสื่อถึงการมองเห็น การรับรู้ ความรอบรู้ และปัญญา คุณลักษณะเหล่านี้สะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชาได้อย่างชัดเจน

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีสัญญะของ Ferdinand de Saussure (1916) ซึ่งอธิบายว่าสัญลักษณ์มีบทบาทเป็น “ตัวกลาง” ในการถ่ายทอดความหมาย และการสร้างความเข้าใจร่วมระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วนยังตีความรูปลักษณ์ของตราสัญลักษณ์ดังกล่าวว่า คล้ายกับ “ป่าตองโก้” ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่นของไทย การตีความเช่นนี้แสดงถึงการเชื่อมโยงเชิงวัฒนธรรม หรือ Cultural Memory และสอดคล้องกับแนวคิด Encoding/Decoding ของ Stuart Hall (1980) ซึ่งเสนอว่าสัญลักษณ์หนึ่งสามารถถูกถอดรหัสและตีความได้หลากหลายรูปแบบตามบริบทของผู้รับสาร



จากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจึงประยุกต์แนวคิดดังกล่าวในการพัฒนาคาแรคเตอร์ โดยเลือก “นกฮูก” เป็นสัญลักษณ์หลัก และออกแบบให้อยู่ในรูปแบบที่ น่ารัก เป็นมิตร เข้าถึงง่าย ด้วยเส้นสายเรียบง่าย สามารถนำไปใช้ได้บริบทต่าง ๆ ทั้งสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์

คาแรคเตอร์ต้นแบบ ได้รับการออกแบบให้สื่อสารคุณลักษณะสำคัญของสาขาวิชา ได้แก่ ความรู้ ภูมิปัญญา ความร่าเริง และการเปิดรับโลกาภิวัตน์ พร้อมทั้งชื่อว่า “ห้องโก่” ซึ่งเป็นการเล่นคำที่สะท้อนทั้งวัฒนธรรมพื้นถิ่นและภาพจำร่วมของกลุ่มเป้าหมาย อันช่วยส่งเสริมอัตลักษณ์และสร้างความผูกพันระหว่างสาขาวิชากับผู้พบเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 : ตราสัญลักษณ์ประจำสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์  
ที่มา : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

#### ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์

ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ “ห้องโก่” ได้รับการพัฒนาจากการถอดแบบองค์ประกอบของตราสัญลักษณ์เดิมของสาขาวิชา โดยมุ่งเน้นการสะท้อนอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ผ่านการออกแบบที่เข้าถึงง่ายและสามารถจดจำได้ โดยมีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ ออกแบบเป็นนกฮูกสีส้ม ดวงตากลมโต ซึ่งเป็นการนำรูปร่างดวงตาจากตราสัญลักษณ์มาสื่อถึง “การมองเห็น ความรู้ และปัญญา” อันเป็นหัวใจของศาสตร์การสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ดวงตาของคาแรคเตอร์ถูกออกแบบในโทนสีฟ้า ซึ่งแสดงออกถึงความทันสมัย ความสดใส และพลังแห่งการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการนำโทนสีเย็นมาตัดกับโทนสีส้มและเหลืองในตัวคาแรคเตอร์ที่เน้นโทนอุ่น เพื่อสร้างความสมดุลทางสายตาและเพิ่มมิติของความรู้สึกให้กับตัวละครอีกด้วย

2. คุณลักษณะ สวมแว่นโลกเสมือน (VR glasses) สีขาว สื่อถึงความทันสมัย การเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ และความพร้อมสู่โลกาภิวัตน์ สะท้อนถึงแนวทางของสาขาที่เน้นการออกแบบร่วมสมัย

3. สไตลิ่งการออกแบบ ใช้เส้นสายเรียบง่าย สดส่วนหัวโต ตัวเล็ก เพื่อเพิ่มความน่ารักและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายวัยนักศึกษาและเยาวชนได้ง่าย โดยยังคงเอกลักษณ์ไว้

#### 4. โทนสีหลัก

สีส้ม: สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์และความเป็นตัวของตัวเอง

สีเหลือง: แสดงถึงความร่าเริงและพลังบวก

สีเหลืองอ่อน: เพิ่มความรู้สึกอบอุ่นและสบายตา

สีฟ้า (ในส่วนของดวงตา): สื่อถึงความทันสมัย ความสดใส และเป็นการตัดโทนสีที่สมดุลกับโทนสีอุ่นในภาพรวม

การประยุกต์ใช้งาน คาแรคเตอร์ “ห้องโก่” ได้รับการพัฒนาในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งหมด 6 ลักษณะ เพื่อให้สามารถสื่อสารได้หลากหลายอารมณ์และบริบทการใช้งาน ดังนี้

1. แบบยืน – รูปแบบพื้นฐานสำหรับใช้เป็นภาพตัวแทนประจำสาขาวิชา

2. แบบโบกมือ – สื่อถึงความเป็นมิตร เหมาะสำหรับใช้ในกิจกรรมต้อนรับหรือการประชาสัมพันธ์

3. แบบขี้เล่น – แสดงความสนุกสนาน สะท้อนบรรยากาศสร้างสรรค์ของสาขาวิชา

4. แบบขมขื่นมาก – ใช้สื่อสารในแคมเปญให้กำลังใจหรือยกย่องผลงาน เช่น โปสต์เชิงบวกในโซเชียลมีเดีย

5. แบบสวัสดี – ใช้ในการสื่อสารเบื้องต้น เช่น โปสเตอร์แนะนำ หรือกิจกรรมแนะนำ



6. แบบให้กำลังใจ – ถ่ายทอดความห่วงใย สนับสนุน กำลังใจ เหมาะกับการใช้ในช่วงสอบหรือโครงการที่ต้องการแรงสนับสนุน

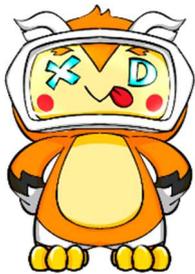
ทั้งนี้ การออกแบบในแต่ละลักษณะมีความยืดหยุ่น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อหลากหลายประเภท เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอพีธีเซนต์ โพสต์เตอร์ โฆษณาสีพิมพ์ และเว็บไซต์ของสาขาวิชาได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (1)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 3 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (2)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 4 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (3)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 5 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (4)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 6 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (5)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



ภาพที่ 7 : ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ (6)  
ที่มา : ภาณุวัฒน์ กาหลิบ, เอกสิทธิ์ เขียวสม



### ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

การประเมินผลดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ประกอบด้วยนักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยประเมินตามเกณฑ์ 10 ด้าน ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

#### ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. ความน่ารัก ดึงดูดความสนใจ	4.84	0.44	มากที่สุด
2. ความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่	4.62	0.84	มากที่สุด
3. ความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.79	0.56	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมกับยุคสมัย	4.90	0.39	มากที่สุด
5. การสื่อสารอัตลักษณ์สาขาวิชา	4.82	0.59	มากที่สุด
6. การสร้างภาพลักษณ์ของสาขาวิชา	4.87	0.51	มากที่สุด
7. ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนของนักศึกษา อาจารย์ และบุคลากร	4.52	0.96	มากที่สุด
8. ความสามารถในการนำไปใช้ในสื่อหลากหลายประเภท	4.75	0.54	มากที่สุด
9. ความสามารถในการผลิตเป็นสินค้าและของที่ระลึก	4.81	0.46	มากที่สุด
10. ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของสาขาวิชา	4.74	0.58	มากที่สุด
รวม	4.77	0.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 อยู่ในระดับ "มากที่สุด" สะท้อนให้เห็นว่าผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความพร้อมในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงประชาสัมพันธ์และเชิงพาณิชย์ในอนาคต

#### อภิปรายผล

ผลการศึกษาครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า แนวคิดในการออกแบบคาแรคเตอร์มีศักยภาพในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาตราสัญลักษณ์ของสาขาวิชาให้เป็นคาแรคเตอร์ต้นแบบนั้น ช่วยสร้าง “สื่อกลาง” ที่ไม่เพียงแต่สื่อสารแนวคิดและจุดยืนของสาขาวิชา แต่ยังสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ [Keller, 2003] ที่เสนอว่าอัตลักษณ์องค์กรที่ถ่ายทอดผ่านภาพลักษณ์ที่เป็นมิตรและโดดเด่นสามารถสร้างความผูกพันและการจดจำได้ดีในกลุ่มเป้าหมาย

จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ บุคลากร และนักศึกษา สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบประเมินใน 10 ด้าน พบว่าคาแรคเตอร์ที่พัฒนาขึ้นได้รับระดับความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ “มากที่สุด” ค่าเฉลี่ยรวม 4.77 และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59 แสดงให้เห็นถึงการตอบสนองทางบวกจากกลุ่มเป้าหมายหลักขององค์กร

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า “ความเหมาะสมกับยุคสมัย” (ค่าเฉลี่ย 4.90) และ “ความสามารถในการสร้างภาพลักษณ์ของสาขาวิชา” (ค่าเฉลี่ย 4.87) ได้รับคะแนนสูงที่สุด สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการเลือกองค์ประกอบร่วมสมัย เช่น แวนโลก



เสมือนสีขาวยุคดิจิทัล เทคโนโลยี โทนมัลติมีเดียที่เข้าถึงง่าย และการใช้ดวงตาที่ช่วยสร้างความรู้สึกทันสมัย สดใส พร้อมตัดกับโทนสีหลักของคาแรคเตอร์ เพิ่มความโดดเด่นและความสมดุลทางสายตา ซึ่งตอบโจทย์แนวโน้มการออกแบบคาแรคเตอร์ยุคปัจจุบันที่เน้นความเป็นมิตรและการจดจำง่าย โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ในขณะเดียวกัน ด้าน “ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนของบุคลากรและนักศึกษา” (ค่าเฉลี่ย 4.52) แม้จะอยู่ในระดับสูง แต่เป็นด้านที่ได้คะแนนต่ำที่สุด แสดงให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาต่อยอด โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างเรื่องราว (storytelling) หรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ ซึ่งจะช่วยให้การมีส่วนร่วมและการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ใช้งานจริงมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยยืนยันว่า การออกแบบคาแรคเตอร์โดยบูรณาการอัตลักษณ์ของสาขาวิชา เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการสร้างภาพลักษณ์ เสริมกลยุทธ์การสื่อสาร และสนับสนุนกิจกรรมประชาสัมพันธ์ขององค์กรในระยะยาว อีกทั้งยังชี้ให้เห็นแนวโน้มที่สำคัญว่า การใช้คาแรคเตอร์เป็นสื่อกลางทางการศึกษาและองค์กรในระดับมหาวิทยาลัย มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารคุณค่าเชิงนามธรรมสู่องค์กรเชิงรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

1. ลักษณะท่าทางในคาแรคเตอร์แสดงออกควรออกแบบให้หลากหลายสามารถนำไปใช้งานได้หลายบริบท และรวมถึงการออกแบบท่าทางให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคาแรคเตอร์มากกว่าท่าทางทั่วไปเพื่อสร้างภาพจำใหม่
2. การออกแบบคาแรคเตอร์ให้เกิดภาพจำใหม่ นอกจากการบอกเล่าถึงที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบแล้ว ควรครอบคลุมถึงการสร้างเรื่องราว หรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ที่สร้างความรับรู้หรือความเชื่อมโยงกับสาขาวิชามากขึ้น
3. การออกแบบคาแรคเตอร์ควรออกแบบอุปกรณ์สวมใส่ ชุดเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ เครื่องประดับของตกแต่ง สำหรับใช้ในโอกาส หรือเทศกาลต่าง ๆ รวมถึงการต่อยอดไปถึงการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรด้วย

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และภาพลักษณ์ของสาขาวิชา รวมถึงแนวทางและกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การออกแบบคาแรคเตอร์ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างตัวแทนที่แสดงถึงภาพลักษณ์ของสาขาวิชาให้เป็นที่น่าจดจำ โดยกระบวนการเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การลงพื้นที่ และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อหาแนวทางในการสังเคราะห์อัตลักษณ์ที่เหมาะสม โดยได้รับแรงบันดาลใจจากตราสัญลักษณ์ของสาขาวิชา ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ดวงตานกฮูกที่สื่อถึงการมองเห็น การรับรู้ ความรอบรู้ และสติปัญญา อีกทั้งยังมีการรับรู้ลักษณะที่คล้ายกับ “ป่าทอ้งโก” ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่น จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบคาแรคเตอร์

ผลการออกแบบได้พัฒนาคาแรคเตอร์ต้นแบบเป็นนกฮูกสีส้ม พร้อมทั้งชื่อว่า “ทอ้งโก” โดยองค์ประกอบจากตราสัญลักษณ์เดิมไว้ เช่น ดวงตากลมโต เพื่อสื่อถึงความช่างสังเกตและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเลือกใช้ “สีฟ้า” สำหรับดวงตานั้น ช่วยสะท้อนภาพลักษณ์ของความทันสมัย ความสดใส และสื่อถึงพลังในการปรับตัวในโลกยุคใหม่ อีกทั้งยังเป็นการวางโทนสีเย็นเพื่อตัดกับสีส้ม-เหลืองในภาพรวม ช่วยสร้างสมดุลทางสายตา และเพิ่มมิติด้านอารมณ์ให้กับคาแรคเตอร์ได้อย่างมีศิลปะ พร้อมสวมแว่นโลกเสมือนสีขาวยุคดิจิทัล เพื่อสะท้อนถึงเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ โครงสร้างของคาแรคเตอร์ออกแบบด้วยเส้นสายเรียบง่าย สดส่วนหัวโตเพื่อสร้างความน่ารักและเข้าถึงง่าย ใช้โทนมัลติมีเดีย ได้แก่ สีส้ม (โดดเด่น มีเอกลักษณ์), สีเหลือง (ร่าเริงแจ่มใส) และสีเหลืองอ่อน (สบายตา เป็นมิตร)

นอกจากนี้ คาแรคเตอร์ยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมในด้านท่าทางที่หลากหลาย เพื่อรองรับบริบทการใช้งานต่าง ๆ รวมถึงการต่อยอดการออกแบบเพิ่มเติมที่จะรองรับในอนาคตได้ อาทิเช่น ชุด อุปกรณ์ เครื่องประดับ และของตกแต่งที่เหมาะสมกับโอกาสหรือเทศกาลเฉพาะ เพื่อเสริมศักยภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ได้ครอบคลุมยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การออกแบบยังคำนึงถึงการสร้างเรื่องราวหรือภูมิหลังของคาแรคเตอร์ เพื่อเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของสาขาวิชา และสร้างความรู้สึกผูกพันกับกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ บุคลากร และนักศึกษา พบว่าคาแรคเตอร์ต้นแบบได้รับการตอบรับในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ยรวม 4.77, S.D. = 0.59) ครอบคลุมทั้งด้านความน่ารัก ความคิดสร้างสรรค์ ความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนสาขาวิชา และศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในสื่อต่าง ๆ



กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยยืนยันว่า การออกแบบคาแรคเตอร์ที่บูรณาการอัตลักษณ์ของสาขาวิชาอย่างมีระบบ สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารองค์กร เสริมสร้างภาพลักษณ์ และเพิ่มโอกาสในการประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถต่อยอดสู่การใช้เป็นกลยุทธ์ด้านการสื่อสารและการตลาดในระดับสถาบันการศึกษาได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

คณะศิลปกรรมศาสตร์. (ม.ป.ป.). *สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

[https://ssru.ac.th/education\\_faculty-finearts.php](https://ssru.ac.th/education_faculty-finearts.php)

จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล. (2560). *การเลือกใช้ตัวการ์ตูนเพื่อการสื่อสาร แปรนตีในธุรกิจบริการ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).

ชำนาญ จันทร์เรือง. (27 ตุลาคม 2564). *ซอฟต์แวร์เวอร์คืออะไร*. Bangkokbiznews.

<https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/columnist/968174/>

ประไพพรรณ เป็รื่องพงษ์. (2557). *การออกแบบมาสคอตสำหรับงาน อีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ผู้จัดการออนไลน์. (29 ตุลาคม 2564). *แอนิเมชัน-คาแรคเตอร์ไทยโต 4% ยุคโควิด*. Mgronline.

<https://mgronline.com/business/detail/9640000107442>

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ม.ป.ป.). *สมเด็จพระนางเจ้าสุนันทากุมารีรัตน์*.

<http://ssruweb.webbasestudio.com/2013-02-05-11-17-10.php>

วารสารณ์ มามี. (2565). *การออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (มาสคอต) สำหรับส่งเสริมธุรกิจและการท่องเที่ยวของประเทศไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์. (ม.ป.ป.). *ทำเนียบผู้บริหาร*. สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. <https://far.ssru.ac.th/page/graphic>

สาขาออกแบบนิเทศศิลป์. (ม.ป.ป.). *สาขาออกแบบนิเทศศิลป์*. Decorate.

<http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/visual/>

de Saussure, F. (1916). *Course in General Linguistics* (C. Bally & A. Sechehaye, Eds.). New York, NY: Philosophical Library.

Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 128–138). London, UK: Hutchinson.

Keller, K. L. (2003). *Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity* (2nd ed.). Prentice Hall.



## การพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

### Development of an Online Music Teaching Course of School at Phraek Nam Daeng Subdistrict, Amphawa District, Samut Songkhram Province.

อวิสดากานต์ ภูมิ

Awasdakan Poomee

สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Music Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Mar 7, 2024 Revised : Jun 9, 2025 Accepted : Jun 19, 2025)

#### บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีในรูปแบบออนไลน์เครื่องมือนอกซ์ร้อง และทฤษฎีดนตรีเบื้องต้นให้กับโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงเพื่อนำไปประกอบการสอนและพัฒนาความสามารถทักษะดนตรีให้นักเรียนในโรงเรียน โดยผู้วิจัยคำนึงถึงความเหมาะสมสภาพแวดล้อมและศักยภาพของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง งานวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีการสัมภาษณ์เก็บรวบรวมข้อมูลจากคณะครู อีกทั้งการสังเกตการณ์ร่วม จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ร่วม ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างชุดการสอนออนไลน์เนื้อหาวิชาทักษะดนตรี ที่ผู้วิจัยจัดทำในวิชาขับร้อง และ วิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐานนั้นมีความเหมาะสมในด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนในหลักสูตร และจะสนับสนุนการพัฒนานักเรียนให้มีพื้นฐานความรู้ทางดนตรีในแต่ละเครื่องมือนั้น ชุดการสอนออนไลน์ต้องมีเนื้อหาการสอนที่ประกอบด้วย ดังนี้ 1) เนื้อหากระชับ 2) แบบฝึกหัดที่ไม่ยากเกินไป 3) ภาษาสื่อสารที่เข้าใจง่าย 4) การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง 5) ระยะเวลาของคลิปสอน

**คำสำคัญ :** การพัฒนา, ชุดสอนดนตรีออนไลน์, วิชาขับร้อง, ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน, ตำบลแพรกหนามแดง

#### Abstract

The research article on the development of online music teaching kits for schools in Phraek Nam Daeng Subdistrict, Amphawa District, Samut Songkhram Province aims to create online music teaching kits for singing instruments and basic music theory for schools in Phraek Nam Daeng Subdistrict to be used in teaching and developing musical skills for students in schools. The researcher took into account the appropriateness of the environment and potential of primary school students in Phraek Nam Daeng Subdistrict. This research used qualitative research methods, interviewing teachers to collect data, and co-observing. From the analysis of interview data and co-observation, the research results found that in creating online music skills teaching kits created by the researcher in singing and basic music theory, the content is appropriate in line with the curriculum and will support students' development to have basic musical knowledge in each instrument. The online teaching kit must have the following teaching contents: 1) Concise content 2) Exercises that are not too difficult 3) Easy-to-understand language 4) Demonstration and 5) Duration of teaching clips.

**Keywords :** Development, Online music teaching, Vocal, Theory of Music, Phraek Nam Daeng sub-district



## ที่มาและความสำคัญ

ด้วยชุมชนแพรกกานแดงนั้น เป็นชุมชนต้นแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมในชุมชน จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน พบว่า ปัจจุบันนี้เยาวชนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดงมีเพิ่มขึ้น และเนื่องด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้ผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ต้องไปประกอบอาชีพนอกครัวเรือน ไม่มีเวลาทำกิจกรรมกับลูกหลาน ด้วยเหตุนี้ผู้นำชุมชนจึงอยากสนับสนุนทำให้เยาวชนในชุมชนแพรกกานแดงได้มีการศึกษาและพัฒนาความสามารถในสิ่งที่สนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนเองต่อชุมชน ในอนาคต อีกทั้งคณะผู้มีเป้าหมายที่จะเสริมสร้าง พัฒนาศักยภาพทักษะทางดนตรี ให้แก่นักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเชื่อมโยงกิจกรรมให้สัมพันธ์สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน ในรายวิชาดนตรี ของ สพพ. สมุทรสงคราม และเน้นในทักษะเครื่องเอกที่โรงเรียนขาดแคลนบุคลากรครูในทักษะนั้นๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน และให้เกิดการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรีที่หลากหลายมากขึ้น

เป้าหมายสำคัญ ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนดนตรี และพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางดนตรีให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา สถานศึกษาระดับประถมศึกษาในตำบลแพรกกานแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม โดยมุ่งเน้นให้เยาวชนในตำบลแพรกกานแดงได้มีกิจกรรม และเสริมสร้างการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรี ซึ่งจะได้จัดทำเป็นชุดโครงการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในพัฒนาการเรียนรู้อุปกรณ์ดนตรีนักเรียน ในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 2 แห่ง ประกอบด้วย 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ 2) โรงเรียนแพรกกานแดง (พวงทอง เมืองเก็ด, 2562)

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ทักษะให้กับโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง
2. เพื่อพัฒนาความสามารถทักษะดนตรีในวิชาขับร้อง และทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ให้นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง

## สมมติฐานการวิจัย

ชุดการสอนออนไลน์วิชาดนตรี และขับร้อง ที่ครูผู้สอนประจำวิชาสามารถนำไปใช้ประกอบการสอนวิชาดนตรีของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้

## ขอบเขตการวิจัย

**ขอบเขตด้านพื้นที่** ชุดการสอนออนไลน์มอบให้เฉพาะโรงเรียนระดับประถมศึกษาในพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 2 โรงเรียน ดังนี้ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ 2) โรงเรียนบ้านแพรกกานแดง

**ขอบเขตด้านเนื้อหาการศึกษา** การพัฒนาการเรียนรู้อุปกรณ์ทักษะทางดนตรีในวิชาขับร้อง และ ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ของนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ โรงเรียนบ้านแพรกกานแดง

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนา ชุดสอนดนตรีออนไลน์ ขับร้อง ทฤษฎีดนตรี โรงเรียนในตำบลแพรกกานแดง

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

**ทฤษฎีการเรียนรู้** ทฤษฎีและแนวคิดของบลูม ค.ศ.1964 นำมาอ้างอิงใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่ง เบนจามิน บลูมและคณะ (Bloom et al, 1956) ได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาพฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ 2) จิตพิสัย (Affective Domain) (พฤติกรรมด้านจิตใจ) ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ 3) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) (พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อ



ประสาท) พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลา และคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ (ชนิตา รักษ์พลเมือง, 2534)

### แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนดนตรี

การสอนดนตรีสำหรับเด็กควรคำนึงอายุและระดับของความรู้ที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วย จึงจะทำให้การเรียนรู้ของเด็ก ในช่วงวัยนั้นๆ ได้รับประสิทธิภาพสูงสุด กล่าวอ้างจากทฤษฎีการสอนของ Bloom's Taxonomy of learning เป็นหนึ่งในทฤษฎี การสอนที่ได้รับความนิยมและมีประสิทธิภาพที่ภาพที่สุด และนิยมใช้กับแพร่หลาย ในสังคมการศึกษาหลากหลายแขนงทั่วโลก โครงสร้างของบลูม (Bloom) นั้นแยกออกเป็น 6 ประเภทหลักๆ ได้ดังนี้ 1. ความรู้ (Knowledge) 2. ความเข้าใจ (Comprehension) 3. การประยุกต์ใช้ (Application) 4. การวิเคราะห์ (Analysis) 5. การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6. การ ประเมินผล (Evaluation) เป้าหมายของการใช้ Bloom's Taxonomy of learning เพื่อออกแบบการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพ และการออกแบบการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรรู้วิธีการตั้งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของชุดการเรียนรู้ อย่าง ถูกต้องและนำไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

การจัดการวัตถุประสงค์โดยใช้เทคนิคของบลูม (Bloom) จะช่วยให้ผู้สอนในแง่มุมดังต่อไปนี้

1. วางแผนและนำเสนอสื่อการสอนหรือชุดการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถและช่วงอายุของผู้เรียน
2. การออกแบบวัตถุประสงค์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจะช่วยออกแบบแนวทางการประเมินและกลยุทธ์ที่มี

ประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน

3. ทำให้มั่นใจว่าการเรียนการสอนกับการประเมินจะสอดคล้องและเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับวัตถุประสงค์ (จำเนียร

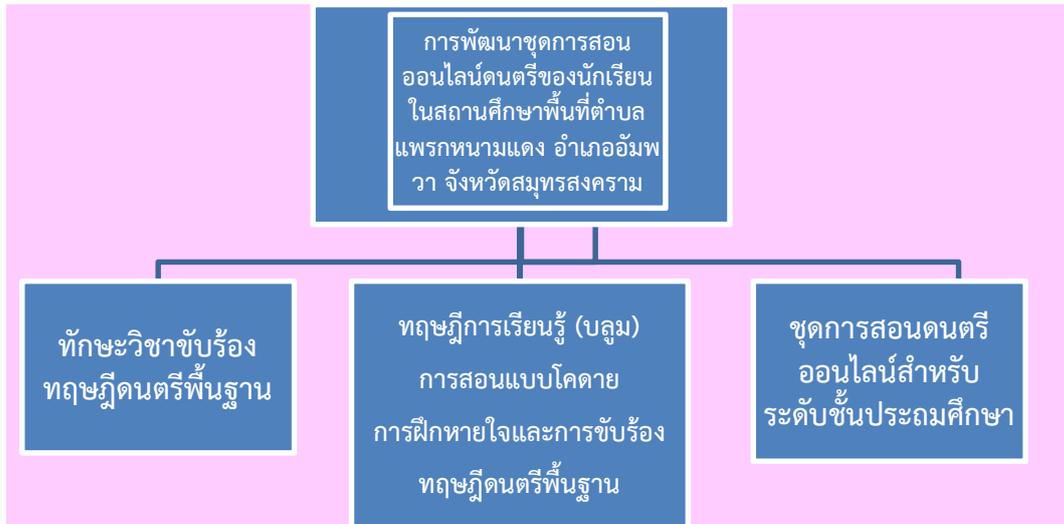
ช่วงโชติ, 2515)

**การสอนแบบโคดาเย** เป็นวิธีการสอนที่เน้นการร้องเป็นหลัก ซึ่งรวมไปถึงการอ่านโน้ตนั้น ในวิธีการของโคดาเยที่ใช้ในการ สอนจึงมุ่งส่งเสริมในเรื่องการร้องและการอ่านช่วยในการสอนดนตรีเพื่อให้ผู้เรียนร้องและอ่าน ตลอดจนเป็นพื้นฐานในการฝึกทักษะ อื่นๆทางดนตรีต่อไปด้วย Tonic Sol-fa คือการใช้ระบบการเรียกชื่อตัวโน้ต ซึ่งมาจากภาษาละตินคือ โด เร มิ ฟา ซอล ลา ที (do re mi fa so la ti) ในการร้องและอ่าน โดยใช้โดเป็นเสียงหลัก หรือโทนิคในบันไดเสียงเมเจอร์ และลาเป็น นเสียงหลักในหรือโทนิค บันไดเสียงไมเนอร์ ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับระยะขั้นคู่เสียงต่างๆไป เมื่อใช้ระบบ ซอล-ฟา โดยทราบความสัมพันธ์ของระดับ เสียงต่างๆ ที่แปรเปลี่ยนไปตามกฏแฉียง ระยะต่อมา (ประมาณ เกรด 2-3 ในโรงเรียนประถม) ผู้เรียนเริ่มใช้ระบบ เรียกชื่อตัวโน้ตโดยใช้ อักษร คือ A B C D E F G แทนระดับเสียง ลา ที โด เร มิ ฟา โซ ควบคู่ไปกับการร้อง ซอล-ฟา ทำให้ ผู้ฟังจดจำระดับเสียงต่างๆได้ ด้วย สัญญาณมือ ควบคู่ไปกับการอ่านโน้ต ในระยะแรก หรือ แม้กระทั่งในระยะต่อมา การใช้สัญญาณมือแทน ระดับเสียงต่างๆ เป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนระดับเสียงเป็นรูปธรรมมากขึ้นทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ระดับเสียงต่างๆได้ง่าย ซึ่ง เป็นไปตามหลักการพัฒนาการ ของการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งต่างๆได้ดีกว่าเมื่อสิ่งนั้นเป็นรูปธรรม (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2561)

**การฝึกหายใจและการขับร้อง** การสอนขับร้องอย่างถูกวิธีเริ่มต้นจากการหายใจ และการเปล่งเสียงอย่างถูกต้อง การ เปล่งเสียงของมนุษย์แยกได้ 2 ประเภท คือ 1) เสียงพูด และ 2) เสียงร้องเพลง การจะมีเสียงร้องที่มีคุณภาพก็ต้องมีการหายใจลม ที่เพียงพอในการขับร้องเช่นกัน การร้องเพลงนับเป็นการแสดงที่มีศิลปะในการใช้เสียง โดยมีการแสดงออกทั้งน้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง เสียงขับร้องของมนุษย์ตามหลักสากลแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้ 1) เสียงโซปราโน (Soprano) หมายถึง เสียงสูงของผู้หญิง 2) เสียงอัลโต (Alto) หมายถึง เสียงต่ำของผู้หญิง 3) เสียงเทเนอร์ (Tenor) หมายถึง เสียงสูงของผู้ชาย และ 4) เสียงเบส (Bass) หมายถึง เสียงต่ำของผู้ชาย

อวัยวะในร่างกายที่ใช้ในการหายใจและเปล่งเสียง สามารถจัดแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้ 1) อวัยวะที่ใช้หายใจ ประกอบด้วย ปอด กระบังลม หลอดลม และ กลุ่มกล้ามเนื้อบริเวณหน้าท้อง 2) อวัยวะในการเปล่งเสียง ประกอบด้วย เส้นเสียง ช่องคอ และ ช่องปาก 3) อวัยวะในการสร้างเสียงสะท้อน ประกอบด้วย ทรวงอก โพรงปากและโพรงจมูก และโพรงกะโหลก ซึ่งในการขับร้อง ที่ถูกต้องจะต้องมีการใช้ทั้ง 3 ส่วน เพื่อขับร้องให้ได้เสียงที่เปล่งออกมา โดยไม่ว่าจะร้องเพลงในชนิดใดก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น เพลง สากล เพลงลูกทุ่ง เพลงคลาสสิก แต่ละประเภทย่อมมีเทคนิคการร้องเฉพาะตัว ดังนั้นนักร้องจึงต้องมีการปรับวิธีการร้องให้ เหมาะสมกับประเภทเพลงต่างๆด้วย (ดุษฐ์ พิณมยงค์, 2566)

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย  
ที่มา : ผู้วิจัย

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) หมายถึง การศึกษา การแสวงหาความจริง หรือความรู้ที่เกิดขึ้นในสังคม หรือเป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม ส่วนมากจะเป็นข้อมูลเชิงคุณลักษณะ ข้อความบรรยายและอธิบายมากกว่าข้อมูลเชิงปริมาณ งานวิจัยเชิงคุณภาพมีลักษณะ การสังเกต การศึกษา การติดตามในระยะยาว มีรูปแบบการสัมภาษณ์ไม่เป็นทางการ เน้นการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา การตีความ รวมถึงการสร้างข้อสรุปเพื่อตอบคำถามวิจัย และอธิบายสภาพ หรือบริบททางสังคมเพื่อความเข้าใจในประเด็นที่ศึกษา การวิจัยเชิงคุณภาพจะใช้หลักโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งมีความแตกต่างกับการวิจัยเชิงปริมาณ การเลือกกลุ่มตัวอย่างสามารถยืดหยุ่นตามความเหมาะสมได้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2559)

โครงการวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อสร้างชุดการสอนดนตรีแบบออนไลน์ และพัฒนาการสอนออนไลน์ในทักษะปฏิบัติดนตรี เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีแก่นักเรียนระดับประถมศึกษา ในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดสกลนคร โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล เก็บข้อมูล และสร้างชุดการเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาและครูประจำวิชาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ปรับใช้ให้กับนักเรียนในวิชาดนตรีได้

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ครูผู้สอนประจำวิชา และสังเกตการณ์ร่วมในโรงเรียนทั้ง 2 แห่ง คือ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ 2) โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง และได้ศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนดนตรี รวมถึงพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางดนตรีให้กับนักเรียนในโรงเรียนระดับประถมศึกษา ในตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดสกลนคร

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนวิธีการดำเนินงานวิจัย 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารชั้นต้น (Primary Sources)
2. การทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ดำเนินการตรวจสอบข้อมูล ด้วยกระบวนการวิพากษ์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย
4. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ครูประจำวิชาดนตรี และการสังเกตการณ์ร่วม
5. วิเคราะห์เอกสารข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา
6. สร้างแผนการสอน และเนื้อหาการสอนวิชาขับร้องและทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน
7. สร้างชุดการสอนดนตรีออนไลน์วิชาขับร้อง และวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน
8. อภิปรายผล สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ



## บทวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาสร้างสื่อการสอนทางดนตรีรูปแบบออนไลน์ ณ โรงเรียนในพื้นที่ตำบลพรหมามแดง อำเภออัมพวา จ.สมุทรสงครามนั้น เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ในการเรียนรู้ทักษะดนตรีเฉพาะเครื่องมือเฉพาะทางให้ดียิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และการสังเกตการณ์ร่วม รวมถึงพื้นฐานความรู้ทางดนตรีของผู้เรียน เนื้อหาคลิปการสอนวิชาขับร้องและทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน รูปแบบออนไลน์ ที่ควรจะมี และเหมาะสมสอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนพื้นที่ ตำบลพรหมามแดง ที่อาจยังไม่มีพื้นฐานทางดนตรีเนื่องด้วยการขาดแคลนบุคลากรทางดนตรี และขาดแคลนอุปกรณ์ทางดนตรีในโรงเรียน ควรจะมีรูปแบบดังนี้

1. **เนื้อหากระชับ** คือสิ่งสำคัญที่จะทำให้ให้นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานในเครื่องมือเอกล้วนๆ ได้เริ่มที่จะเรียนรู้ ทดลองที่จะปฏิบัติ เปิดใจกับการฝึกปฏิบัติทางดนตรี

2. **แบบฝึกหัดที่ไม่ยากเกินไป** การเรียนทักษะดนตรีย่อมมีแบบฝึกปฏิบัติยากง่ายแตกต่างกันออกไป ดังนั้น ผู้สอนควรสร้างสื่อการสอนที่คัดเลือกแบบฝึกที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระยะต้น ไม่ยากจนเกินไปและเป็นแบบฝึกที่น่าสนใจ เป็นจุดเริ่มต้นในการให้ผู้เรียนมีความรักในดนตรี และตื่นตัวในการฝึก

3. **การใช้คำสื่อสารที่เข้าใจง่าย** ภาษานับเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบทางเดียว ในลักษณะออนไลน์ การใช้คำ ภาษาสื่อสาร อธิบายเนื้อหาการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นแรงบันดาลใจ สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียน ดังนั้นการเรียบเรียงบทเรียน เนื้อหาการสอน จึงเป็นส่วนที่ต้องเรียบเรียง จัดลำดับให้ดี

4. **การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง** ด้วยการปฏิบัติดนตรี เป็นเรื่องที่ต้องสื่อสาร และปฏิบัติให้เห็น เพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้เรียนไปด้วยทั้ง 2 ทาง ดังนั้น เนื้อหาในคลิปการสอนออนไลน์วิชาดนตรี หรือเครื่องมือเอกล้วนๆ ผู้สอน ควรต้องอธิบายพร้อมทั้งมีการสาธิตไปพร้อมกัน โดยมีการทบทวนซ้ำให้ผู้เรียน 2-3 รอบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามไปด้วย ขณะเรียนออนไลน์

5. **ระยะเวลาของคลิปการสอน** เนื้อหาในแต่ละบทเรียน แบบฝึก นอกจากมีเนื้อหาที่กระชับ ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาต่อคลิปให้ไม่นานจนเกินไป จนเกินความสนใจของผู้เรียน ดังนั้น ในแต่ละคลิปสอนจึงจำเป็นต้องกำหนดทั้งเนื้อหา แบบฝึก และเวลา ให้สัมพันธ์กันทั้ง 3 ด้าน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบของการจัดทำชุดสอนออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนการสอนวิชาขับร้องและวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในพื้นที่ตำบลพรหมามแดง โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาในวิชาดนตรี โดยแบ่งเป็น 2 วิชา ได้ดังนี้



**ตารางที่ 1** แผนการสอนออนไลน์วิชาขับร้อง

ครั้งที่	เนื้อหาการสอน	แบบฝึกหัดเสียง	บทเพลงสำหรับผู้เรียน
1	1. การหายใจที่ถูกต้อง 2. ท่าทางการยืน Warm up ร่างกาย 3. การออกเสียงตามสระและพยัญชนะ	1. ฝึกร้องออกเสียง มา (1 note) 2. ฝึกร้องออกเสียง ลา (3 notes) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง
2	1. การหายใจและปล่อยลม S 2. การออกเสียงและรูปปากที่ถูกต้อง	1. ฝึกร้องออกเสียง ยำ (5 notes) 2. ฝึกร้องออกเสียง มำ (C-E-G) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง 2. ยามเย็น
3	1. การหายใจและปล่อยลม S (จับ15วินาทีขึ้นไป) 2. การออกเสียงและรูปปากที่ถูกต้อง 3. การ Warm up ร่างกาย และรูปปาก	1. ฝึกร้องออกเสียง มา (1 note) 2. ฝึกร้องออกเสียง โฮ (3 notes) 3. ฝึกร้องบันไดเสียง C Major ( โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด)	ฝึกขับร้องและการหายใจที่ถูกต้องกับบทเพลง พระราชนิพนธ์ 1. ไกล่รุ่ง 2. ยามเย็น 3. พรปีใหม่

**ตารางที่ 2** แผนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน

ครั้งที่	เนื้อหาการสอน	แบบฝึกหัด
1	1. ชื่อน้อตตามอักขรภาษาอังกฤษ	1. ฝึกเขียน และท่องจำชื่อน้อตตามระดับเสียง
2	1. สัญลักษณ์ เครื่องหมายทางดนตรี (ใช้การ์ดสัญลักษณ์ เครื่องหมายดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน)	1. ฝึกเขียน และท่องจำความหมายของ สัญลักษณ์ และ เครื่องหมายทางดนตรี

**อภิปรายผล**

ผลการวิจัย พบว่า ในการจัดทำพัฒนาคลิปสอนออนไลน์เป็นอีกการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้มีทักษะทางดนตรีเพิ่มขึ้นในเครื่องมือเอก ที่นักเรียนสนใจจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา และลงพื้นที่เก็บข้อมูลในปี 2564 วิชาที่นักเรียนสนใจ คือ 1. ขับร้อง (โครงการวิจัยย่อยที่ 1) 2. ทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน ซึ่งการจัดทำพัฒนาคลิปสอนดนตรีออนไลน์ในพื้นที่เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงการเรียนดนตรีตามเครื่องมือที่สนใจได้ง่ายยิ่งขึ้น เพื่อประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในยุคที่มีสถานการณ์โควิด-19 แพร่ระบาดนักเรียนมีความสนใจศึกษาฝึกปฏิบัติดนตรีได้ด้วยตนเองผ่านคลิปออนไลน์ในเบื้องต้นได้ดี เนื่องจากเป็นช่วงที่มีสถานการณ์โควิด-19 ระบาด แต่หากต้องการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่ควรมีการติดตามผลและพัฒนาผู้เรียนผ่านรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากดนตรีเป็นศาสตร์ศิลปะในการฝึกปฏิบัติระหว่างผู้สอนและผู้เรียน



### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถนักเรียนรูปแบบการสอนออนไลน์ในพื้นที่อื่น และสนับสนุนให้นักเรียนได้มีการแสดงความสามารถ หรือประกวดแข่งขันในลำดับต่อไป
2. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีชั้นกลาง ชั้นสูงควบคู่กับการพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะดนตรี

### เอกสารอ้างอิง

- กุมาริกา ศุภการ. (2555). ปัญหาที่พบบ่อยในการร้องเพลงคลาสสิกสำหรับนักศึกษาไทยระดับชั้นอุดมศึกษา และเตรียมอุดมดนตรี มหาวิทยาลัยมหิดล. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยมหิดล.
- โกวิทย์ ชันศิริ. (2550). *ดุริยางคศิลป์ตะวันตก(เบื้องต้น)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง. (n.d.). Data.bopp-Obec.info.  
[https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School\\_ID=1075580081&Area\\_CODE=7501](https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1075580081&Area_CODE=7501)
- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านคลองสมบุรณ์. (n.d.). Data.bopp-Obec.info.  
[http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School\\_ID=1060220605&Area\\_CODE=0](http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1060220605&Area_CODE=0)
- จำเนียร ช่วงโชติ. (2515). *จิตวิทยาการรับรู้และเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชนิตา รักษ์พลเมือง. (2534). *พื้นฐานการศึกษา หลักการและแนวคิดทางสังคม*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี จำกัด.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดุษฎี พนมยงค์. (2566). *सानผืนด้วยเสียงเพลง มาฝึกร้องเพลงกันเถิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: วิพรินทร์.
- ดวงใจ ทิวทอง. (2561). *กระบวนการแบบดวงใจ: งานวิจัยสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมเทคนิคการขับร้องระดับอาชีพ*.  
*วารสารดนตรีรังสิต มหาวิทยาลัยรังสิต*, 13(2).
- ทิตนา แชมณี และสร้อยสน สกลรักษ์. (2540). *แบบแผนและเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา*.  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.  
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระเจนดุริยางค์ และนายฉันทน์ ขำวิไล ประกอบบทเพลง. (2492). *หลักวิชาดนตรีและขับร้อง*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- พวงทอง เม็งเกร็ด. (2562). *ชุมชนแพรกหนามแดง จากการจัดการน้ำสู่การจัดการสวัสดิการชุมชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).  
สมุทรสงคราม: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2559). *หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี*.  
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ศศิวิมล ช่างเรียน. (2548). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาเครื่องดนตรีปฏิบัติสากลของนักเรียนเตรียมอุดม  
ดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5-6 วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต].  
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2019). Obec.go.th. <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>
- อดุลย์ ต้นประยูร. (2539). *สังคมวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเอสพรีนติ้งเฮาส์.
- อวิสตากานต์ ภูมิ. 2565. *ชุดสอนดนตรีรูปแบบออนไลน์ของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา  
จังหวัดสมุทรสงคราม*.  
[https://drive.google.com/drive/folders/1V3zicMaLdRhbBF04XJcs8m8jbjwtP5e?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1V3zicMaLdRhbBF04XJcs8m8jbjwtP5e?usp=drive_link)
- Poomee, A. (2019). *Basic vocal skills development of the first-year vocal major music students Sunandha Rajabhat University*. Full paper of research, KEAS-25.



## การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

### Renovation of Rehabilitation Centers Serving Individuals with Impairments and the Elderly: A Case Study of Wat Chaeng Rehabilitation Center, Muang Municipality, Prachin Buri Province.

นฤทธิ วัฒนภู<sup>1</sup>, บุญเสริม วัฒนกิจ<sup>2</sup>, พูลพงษ์ สุขสว่าง<sup>3</sup>, ไกรสิทธิ์ วิไลเลิศ<sup>4</sup>, การุณย์ อินทवास<sup>5</sup>, อุทัย หวังพัชรพล<sup>6</sup>  
Narit Vadhanabhu<sup>1</sup>, Boonserm Watanakit<sup>2</sup>, Poonpong Suksawang<sup>3</sup>, Kaisit Vilailert<sup>4</sup>, Karoon Intavas<sup>5</sup>,  
Uthai Wangpatcharapon<sup>6</sup>

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Department of Art Education, Faculty of Education, Burapha University

(Received : Jan 22, 2025 Revised : Jun 19, 2025 Accepted : Jun 21, 2025)

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ 2) วิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ 3) ออกแบบร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ และ 4) ปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้พิการและผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ นักกิจกรรมบำบัด นักกายภาพบำบัด จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกตามวัตถุประสงค์ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ จำนวน 385 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุควรมีจุดลงทะเบียนคัดกรองแยกเป็นสัดส่วน มีจุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากจุดรับทานอาหาร มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นห้องล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน เน้นความปลอดภัยและเข้าถึงง่าย 2) ผลการประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation จากกลุ่มตัวอย่าง มีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.783) และผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงดงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.719 – 4.865

**คำสำคัญ :** การปรับสภาพ, ศูนย์ฟื้นฟู, ผู้พิการและผู้สูงอายุ

\* Project leader

\*\* Corresponding author

\*\*\* Essentially intellectual contributor



## Abstract

This research aimed to: 1) study the current conditions of the rehabilitation center for persons with disabilities and the elderly, 2) analyze those conditions in detail, 3) design a prototype model for the center, and 4) improve the existing facility at Wat Chaeng, located in the municipal area of Prachinburi Province, based on the developed prototype using Augmented Reality (AR) and animation technologies. The key informants included 12 participants—persons with disabilities, elderly individuals, caregivers, occupational therapists, and physical therapists—selected through purposive sampling. In addition, the evaluation of the improved rehabilitation center involved a sample group of 385 individuals selected through simple random sampling.

The research findings revealed that: 1) the rehabilitation center for persons with disabilities and the elderly should include a clearly designated registration and screening area; the bed placement area should be distinctly separated from the dining area; the existing dishwashing area should be repurposed as a storage room; and the service area should be organized with clearly defined zones for equipment placement, emphasizing safety and ease of access. 2) The evaluation of the rehabilitation center at Wat Chaeng, Prachinburi Municipality, after being improved based on the developed prototype using Augmented Reality (AR) and animation technology, showed that the overall assessment by the sample group was at the highest level (mean = 4.783). All eight evaluation criteria were also rated at the highest level, with average scores ranging from 4.719 to 4.865. These criteria included: (1) spatial design and proportion, (2) functional appropriateness, (3) aesthetic value, (4) adaptability as a prototype for implementation in other areas, (5) inclusive usability for the general population, (6) benefits to persons with disabilities and the elderly, (7) uniqueness of the design, and (8) overall satisfaction with the improved rehabilitation center.

**Keywords :** Renovation, rehabilitation center serving individuals, impairments and the elderly

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผู้พิการและผู้สูงอายุ เป็น ผู้ที่มีข้อจำกัดทางกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการทำกิจกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน สภาพจิตใจที่มีความวิตกกังวล เหนง การไม่มีภาระหน้าที่ สภาพสังคมการเงิน การเป็นที่ยอมรับยอมรับส่งผลถึงความสุข โดยผู้พิการจะมีความแตกต่างกับผู้สูงอายุเพียงบางลักษณะ ซึ่งเป็นความเสียเปรียบของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ที่เกิดจากความซำรุด หรือความสามารถบกพร่อง เป็นผลทำให้บุคคลนั้นไม่สามารถแสดงบทบาท หรือกระทำอะไรให้เหมาะสมสอดคล้องตามวัย สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมได้ (กรมประชาสัมพันธ์, 2540, 7) แต่ทั้งผู้พิการและผู้สูงอายุล้วนเป็นผู้ที่ต้องการการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี ลดการพึ่งพาผู้อื่นลง สามารถพึ่งพาตนเองได้ (Self-reliance) ดูแลตนเองได้ (Self-care) สามารถทำสิ่งต่างๆได้ตามศักยภาพของตนเอง (ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2542)

ในสภาพปัจจุบันเป็นที่ทราบกันดีว่าเรากำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ กล่าวคือมีจำนวนผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปเพิ่มมากขึ้น จากข้อมูลของกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2565 (อ้างอิงในกรมกิจการผู้สูงอายุ) พบว่าปัจจุบันมีผู้สูงอายุจำนวน 12,116,199 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 ของประชากรทั้งประเทศ ในขณะที่จำนวนผู้พิการก็มีจำนวนมากขึ้น ข้อมูลประชากรประเทศไทย จากสำนักทะเบียนกลาง กรมการปกครอง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 อ้างอิงในรายงานข้อมูลสถานการณ์ด้านคนพิการในประเทศไทย กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ข้อมูล ณ 31 มีนาคม พ.ศ. 2565 มีคนพิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการ จำนวน 2,108,536 คน คิดเป็นร้อยละ 3.19 ของประชากรทั้งประเทศ เป็นคนพิการ เพศชาย จำนวน 1,101,837 (ร้อยละ 52.26) และเพศหญิง จำนวน 1,006,699 คน (ร้อยละ 47.74) ประเภทความพิการแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่ 1) ความพิการทางการเห็น 2) ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย 3) ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย 4) ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม 5) ความพิการทางสติปัญญา 6) ความพิการทางการเรียนรู้ และ 7) ความพิการทางออทิสติก ซึ่งความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีจำนวน 1,061,096 คน คิดเป็นร้อยละ 50.30 ของจำนวนคนพิการทั้งหมด และความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีระดับความรุนแรงของความพิการหรือความยากลำบากในการทำกิจกรรมต่างๆ แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 0 คือ ไม้มีความ



ยากลำบาก (No impairment) ระดับ 1 คือ ยากลำบากเล็กน้อย (Mild Impairment) ระดับ 2 คือ ยากลำบากปานกลาง (Moderate impairment) ระดับ 3 คือ ยากลำบากรุนแรง (Severe impairment) และระดับ 4 คือ ยากลำบากทั้งหมด (Complete impairment)

ที่ผ่านมาประเทศไทยให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ ด้วยการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการแห่งชาติ ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นกรอบและแนวทางในการดำเนินงานพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ ผู้พิการได้รับการคุ้มครองสิทธิมีคุณภาพชีวิตที่ดีเต็มตามศักยภาพ มีส่วนร่วมในสังคมอย่างเต็มที่และเสมอภาค ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปราศจากอุปสรรค อันเป็นแนวทางที่เคารพในคุณค่า มีสิทธิความเสมอภาคและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ จากแผนพัฒนาฯ ดังกล่าว จึงเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ของหน่วยงานหรือองค์กรภาครัฐต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการวางแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการได้อย่างเหมาะสม แต่อย่างไรก็ตามยังมีผู้พิการที่ขาดโอกาสที่จะได้รับการพัฒนาให้สามารถพึ่งพิงตนเองอย่างมีศักยภาพได้ โดยเฉพาะคนพิการที่ขาดความรู้ความเข้าใจในการรักษาตนให้หายจากอาการป่วย และป้องกันไม่ให้เกิดความพิการขึ้นได้นั้น ส่งผลให้ผู้ป่วยเหล่านั้นต้องกลายเป็นคนพิการอย่างถาวร อีกทั้งรัฐไม่สามารถกระจายบริการด้านการศึกษาพิเศษไปได้อย่างเพียงพอ คนพิการบางส่วนจึงขาดโอกาสในการศึกษาและพัฒนาทางด้านร่างกาย และสติปัญญาได้อย่างเหมาะสม แต่ถ้ามหาคนพิการได้มีโอกาสในการพัฒนาขีดความสามารถและคุณภาพของคนพิการให้มีประสิทธิภาพย่อมส่งผลให้คนพิการมีโอกาสในการพัฒนาความสามารถของตน เพื่อนำไปสู่การพึ่งพาตนเอง สามารถดูแลตนเองและอยู่ร่วมสังคมได้อย่างมีคุณภาพ เช่นเดียวกับกับคนปกติทั่วไป สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (ด้านสาธารณสุข) กระทรวงสาธารณสุข สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข ธันวาคม 2559 ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม เพื่อเร่งกระจายโอกาสการพัฒนาและสร้างความมั่นคงให้ทั่วถึง ลดความเหลื่อมล้ำไปสู่สังคมที่เสมอภาคและเป็นธรรมโดยมีกรอบแนวทางที่ต้องให้ความสำคัญ ได้แก่ การสร้างความมั่นคงและการลดความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาระบบบริการและระบบบริหารจัดการสุขภาพ การสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตในสังคมสูงวัย (สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2559, 3)

คณะผู้วิจัยมีความมุ่งหวังจะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย และผู้สูงอายุ โดยการจัดทำโครงการวิจัย เรื่อง “การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี” ภายใต้แผนงานโครงการ เรื่อง “นวัตกรรมการปรับสภาพที่อยู่อาศัยและเฟอร์นิเจอร์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย และผู้สูงอายุ” ด้วยการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการให้เหมาะสม และเพื่อเป็นการสนองเจตนารมณ์หลักในการประกาศใช้พระราชบัญญัติการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ พ.ศ. 2534 ฉบับแก้ไขบทบัญญัติให้สอดคล้องกับการโอนอำนาจหน้าที่ของส่วนราชการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 เล่ม 119 ตอนที่ 102 ก ราชกิจจานุเบกษา หน้า 70 วันที่ 8 ตุลาคม 2545 ที่ระบุว่า “คนพิการเป็นทรัพยากรส่วนหนึ่งของประเทศ แต่เนื่องจากสภาพของความเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิตในการประกอบอาชีพและในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคมและโดยที่สมควรสนับสนุนส่งเสริมให้คนพิการได้มีโอกาสในด้านต่างๆ สามารถดำรงชีวิตประกอบอาชีพและมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคมเท่าเทียมกับคนปกติทั่วไป ในการนี้สมควรให้คนพิการได้รับการคุ้มครอง การสงเคราะห์ การพัฒนา และการฟื้นฟูสมรรถภาพโดยวิธีการทางการแพทย์ ทางการศึกษา ทางสังคมและการฝึกอาชีพ ตลอดจนแก้ไขปัญหาและขจัดอุปสรรคต่าง ๆ ทางเศรษฐกิจและสังคมให้แก่คนพิการ รวมทั้งให้สังคมมีส่วนร่วมในการเกื้อกูลและฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ”

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี
2. เพื่อวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี
3. เพื่อออกแบบร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ
4. เพื่อปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation



## ประโยชน์ที่ได้รับ

ต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ สามารถใช้ปรับสภาพพื้นที่ศูนย์ฟื้นฟูฯทุกที่ให้เป็นที่ใช้สอยที่สมบูรณ์และมีความงาม

## ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

### 1. ขอบเขตเนื้อหา

1.1 ศึกษาสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

1.2 การออกแบบปรับศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี โดยการใช้โปรแกรม Sketch

UP และ AR

1.3 การศึกษาผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี จะใช้การประเมินผลจากต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation

### 2. ขอบเขตสถานที่ ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

### 3. ขอบเขตเวลา เป็นการวิจัยในช่วงวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ถึง 31 มีนาคม พ.ศ. 2568

### 4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย แบ่งออกเป็น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญให้ข้อมูลเกี่ยวกับ สภาพพื้นที่โดยทั่วไป ปัญหาที่เกิดขึ้นของพื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพ พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ ความต้องการการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ และสภาพพื้นที่ที่ต้องการให้ปรับปรุง ตัวอย่างกลุ่มนี้ได้จากการเลือกตามวัตถุประสงค์ (Purposive sampling) เป็นผู้พิการและผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ นักกิจกรรมบำบัด และนักกายภาพบำบัด ในจังหวัดปราจีนบุรี เลือกตัวอย่างแบบเอกพันธ์ (Homogeneous sampling) เป็นการเลือกตัวอย่างที่มีภูมิหลังหรือประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกัน (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท และประสพชัย พสุนนท, 2559, หน้า 39-43) จำนวนตัวอย่าง 12 คน

ในขั้นตอนการประเมินผลการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation กำหนดการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ได้แก่ ประชาชนอาศัยใน จ.ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล แต่ด้วยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนจึงได้ใช้วิธีการคำนวณโดยใช้สูตร W.G. Cochran (1953) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ที่ความคลาดเคลื่อน  $\pm 5\%$  ได้ขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ 384.16 ดังนั้นในงานนี้จึงกำหนดขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ 385 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple sampling random)

### 5. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบร่างตามข้อมูลที่ศึกษาโดยใช้โปรแกรม Auto CADและโปรแกรม Sketch UP เป็นหลัก ในลักษณะ 2 มิติและดำเนินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นสภาพพื้นที่โดยทั่วไป ปัญหาที่เกิดขึ้นของพื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพ พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ ความต้องการการใช้พื้นที่ของผู้พิการและผู้สูงอายุ และสภาพพื้นที่ที่ต้องการให้ปรับปรุง เป็นตัวแปรที่นำไปสู่ผลของการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯด้วยกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญจากผลการสัมภาษณ์ การออกแบบร่าง และปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำไปสู่ผลของการประเมินการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

## วิธีดำเนินการวิจัย

**รูปแบบการวิจัย** คณะผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methods research) โดยใช้การวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี และนำข้อมูลมาสร้างเป็นร่างต้นแบบของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ และทำการประเมินความเหมาะสมของร่างต้นแบบก่อนนำมาปรับปรุงเป็นแบบภาพร่างการปรับ



สภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ก่อนที่จะนำไปให้ประชาชนอาศัยใน จ.ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล จำนวน 385 คน ประเมินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation

โดยใช้แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale). (Likert, 1961) มี 5 ระดับ ครอบคลุมประเด็นการประเมิน 8 ประเด็น ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ

### ผลการวิจัย

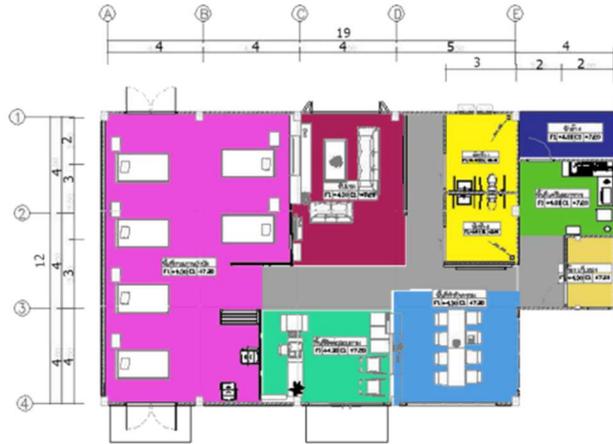
**การวิเคราะห์บริบทของพื้นที่โครงการ (Site analysis)** พบว่าสภาพโดยรอบทั่วไปของพื้นที่ที่ตั้งและลักษณะทางกายภาพของศูนย์ฟื้นฟูฯ อยู่ในบริเวณส่วนทางเข้าด้านข้างของโรงเรียนเทศบาล 5 (บดินทร์เดชาประสิทธิ์) จังหวัดปราจีนบุรี ตั้งอยู่ที่ 99 ถนนแจ้งพัฒนา ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองปราจีนบุรี จังหวัดปราจีนบุรี 25000 มีเนื้อที่จำนวน 634 ตารางเมตร ลักษณะด้านกายภาพมีลักษณะเป็นพื้นที่ราบ พื้นที่โดยรอบเป็นสถานศึกษา วัด และเขตชุมชนที่อยู่อาศัย ลักษณะภูมิอากาศร้อนชื้นแฉะ ศูนย์สูตร มีร้อนจัดในฤดูร้อน เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ และฤดูหนาวจะมีอากาศค่อนข้างหนาวเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาพที่ 1 ภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

รูปแบบทางสถาปัตยกรรมภายในอาคาร เป็นอาคารที่ก่อสร้างขึ้นมาตาม ชั้นเดียวมีขอบเขตพื้นที่ภายใน 192 ตารางเมตร และภายนอกอาคาร 442 ตารางเมตร รวมทั้งหมด 634 ตารางเมตร โดยแบ่งเป็น พื้นที่ติดต่อ พื้นที่ทำกายภาพบำบัด พื้นที่ทำกิจกรรม พื้นที่เตรียมอาหาร เพื่อให้บริการแก่ผู้ป่วย โดยมีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมแบบอาคารทั่วไป โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก คอบเสาหนา ผนังฉาบปูนทาสีขาว รูปแบบหลังคาเป็นจั่ว พื้นที่ภายในส่วนติดต่อสอบถาม มีพื้นที่ 24.00 ตารางเมตร ใช้เพื่อสัญจรเข้า – ออก ไปยังส่วนต่าง ๆ ของอาคารและเป็นพื้นที่สำหรับติดต่อเจ้าหน้าที่และตรวจสอบสุขภาพเบื้องต้น เป็นพื้นที่ได้รับแสงแดดมากที่สุด ส่วนพื้นที่รับแขก มีพื้นที่ขนาด 12.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่รองรับแขกและพักผ่อน เชื่อมกับประตูทางออกด้านหลัง พื้นที่ทำกายภาพบำบัดมีขนาด 27.00 ตารางเมตร ใช้เพื่อเป็นที่ทำกายภาพบำบัดของผู้ป่วย พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมเป็นพื้นที่โล่งกว้าง มีพื้นที่ขนาด 19.60 ตารางเมตร ใช้เพื่อเป็นที่พักและที่ทำกิจกรรมเสริมของเจ้าหน้าที่ ผู้พิการ และผู้ที่มีความสนใจ พื้นที่ส่วนห้องเก็บของ ใช้เป็นพื้นที่เก็บของใช้และชิ้นงานที่ได้มาจากการทำกิจกรรมเสริม มีพื้นที่ 8.00 ตารางเมตร พื้นที่ส่วนพื้นที่ครัวมีพื้นที่ทั้งหมด 12.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่ของห้องเตรียมอาหารและเก็บของ พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง เป็นพื้นที่สำหรับบุคลากรและผู้

ที่มาใช้อาคาร ใช้ในการทำธุระส่วนตัว พื้นที่ใช้งานขนาด 16.00 ตารางเมตร และพื้นที่สวนมีขนาด 442.00 ตารางเมตร เป็นพื้นที่กรกร้าง



ภาพที่ 2 ภาพการแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

จากภาพ พื้นที่ใช้สอยภายในอาคารศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี แบ่งพื้นที่ใช้สอยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แถบสีแสดงพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

ลำดับ	ชื่อพื้นที่	สี	การใช้งาน
1	โถงทางเดิน	เทา	ทางสัญจร
2	พื้นที่ติดต่อเจ้าหน้าที่	เขียว	ใช้ในการติดต่อเจ้าหน้าที่ วัดความดัน ชั่งน้ำหนัก
3	พื้นที่กายภาพบำบัด	ชมพู	ใช้ในการบำบัดกายภาพบำบัด
4	พื้นที่รับแขก	แดง	ใช้ต้อนรับแขกหรือนั่งพักผ่อน
5	พื้นที่ทำกิจกรรมเสริม	ฟ้า	ใช้ทำกิจกรรมเสริมหรือประชุม
6	ห้องเก็บของ	ส้ม	ใช้เก็บของ
7	พื้นที่เตรียมอาหาร	เขียว	ใช้สำหรับจัดเตรียมอาหาร
8	ห้องน้ำ	เหลือง	ใช้ทำธุระส่วนตัว
9	พื้นที่ซักล้าง	น้ำเงิน	ใช้ซักล้างทั่วไป

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

### การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์เป็นเพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 41.67 เพศหญิงจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 58.33 อายุของผู้ให้ข้อมูล พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีอายุต่ำสุด 26 ปี อายุสูงสุด 78 ปี

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในหัวข้อ เรื่อง การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ประเด็นการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 5 ข้อ ได้ผลการสัมภาษณ์ดังนี้

1. สภาพของศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุโดยทั่วไปที่กำหนดการปรับสภาพ มีลักษณะเป็นอาคารแบบเปิดชั้นเดียวขนาดเล็ก มีรอยแตกร้าวน้ำซึม ไม่มีชายคา สภาพเสื่อมโทรม มีนกพิราบมาอาศัยจำนวนมาก



2. ปัญหาเกี่ยวกับการใช้พื้นที่ที่กำหนดปรับสภาพภายในศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ คือ อากาศร้อนอบอ้าวไม่ถ่ายเท เมื่อฝนตกจะสาดเข้าพื้นที่ อุปกรณ์ชำรุดและขาดแคลนเตียง ซึ่งไม่พอต่อการใช้งาน ราวจับไม่มั่นคง จักรยานปั่นชำรุด ห้องน้ำและซิงค์ล้างจานชำรุด ไม่มีห้องเก็บของ มีนกขี้ในอาคาร ที่จอดรถส่งไม่มีชายคาบังแดดและฝน

3. ผู้พิการและผู้สูงอายุ มีพฤติกรรมการใช้พื้นที่ส่วนต่างๆภายในศูนย์ฟื้นฟูอย่างมีข้อจำกัดด้านขนาดของพื้นที่ที่เล็กและแคบ จำกัดคนได้เพียง 14 คน จัดวางอุปกรณ์ตามสภาพแต่ละครั้ง ในอดีตให้บริการเฉพาะตนในเขตเทศบาลปัจจุบันเปิดรับคนนอกพื้นที่

4. พื้นที่ภายในศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ควรมีพื้นที่การใช้งานที่เป็นสัดส่วน มีจุดวางเตียงและที่ทานข้าวแยกกัน มีห้องเก็บของ มีโต๊ะสำหรับวางจักรยานปั่นมือที่มีขนาดและความสูงที่เหมาะสมสามารถนารถเข็นเข้าได้ จุดลงทะเบียนคัดกรองเป็นสัดส่วน มีลู่วิ่ง มีราวจับทุกจุด มีพื้นที่ให้บริการอุปกรณ์ เช่น ไม้ 3 ขา ไม้ค้ำช่วยเดิน รถเข็น

5. การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุที่อาจจะสามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้พิการได้ควรจะต้องมี ราวจับทุกจุด ทาสีใหม่ให้สดใส มีมุมนั่งสมาธิ ร้องเพลง และเพิ่มโต๊ะที่สไลด์แขนและอุปกรณ์บำบัดให้มากขึ้น

เมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบกับข้อมูลทางเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิดทฤษฎี ผลการศึกษาก่อนที่เกี่ยวข้อง ลักษณะ ที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลที่พบมีดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลสัมภาษณ์กับแนวคิดการออกแบบ**

การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ	ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์	แนวคิดการออกแบบ
จุดลงทะเบียนคัดกรอง	แยกเป็นสัดส่วน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
จุดวางเตียง	แบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
มีห้องเก็บของ	ปรับจากเดิมใช้เป็นที่ล้างจาน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย
พื้นที่ให้บริการ	จัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน	-ปลอดภัย เข้าถึงง่าย

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

จากตาราง พบว่าข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มีความคล้ายคลึงกันในด้านแนวคิดการออกแบบ คือ จุดลงทะเบียนคัดกรอง ควรแยกเป็นสัดส่วน จุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นที่ล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านปลอดภัย และเข้าถึงง่าย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่การปรับสภาพตามแนวคิดการออกแบบปรับสภาพพื้นที่สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุด้านความปลอดภัยและเข้าถึงง่าย ดังนี้

การออกแบบร่างพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถาม ใช้เพื่อสัญจรเข้า – ออก ไปยังส่วนต่าง ๆ ของอาคารและเป็นพื้นที่สำหรับติดต่อเจ้าหน้าที่และตรวจสอบสภาพเบื้องต้น เป็นโซนพื้นที่โปร่งแสง ระบายอากาศได้ดี และเป็นพื้นที่ได้รับแสงแดดมากที่สุด โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยการย้ายเคาน์เตอร์ให้ตรงกับการรับบริการเมื่อผู้ป่วยเดินทางเข้ามา และกันฉากระหว่างพื้นที่ติดต่อสอบถามกับพื้นที่ทำกายภาพบำบัดเพื่อแบ่งโซนให้เป็นสัดส่วนแก่ผู้มารับบริการ และจัดที่นั่งรอรับบริการพร้อมรถเข็นไว้ด้านหน้าเพื่ออำนวยความสะดวกและรวดเร็วในการรับบริการ



ภาพที่ 3 แพลนพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถาม  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

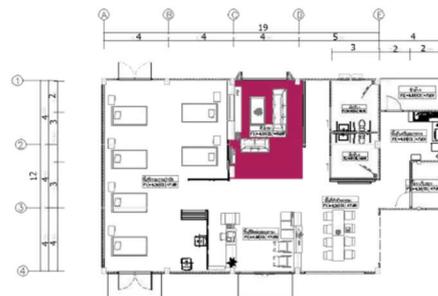


พื้นที่ส่วนติดต่อสอบถามสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 4 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนติดต่อสอบถามสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่รับแขก เป็นพื้นที่รองรับแขกและพักผ่อน เชื่อมกับประตูทางออกด้านหลัง ทำให้พื้นที่มีอากาศถ่ายเทได้ดี โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลง โดยก่อผนังกั้นระหว่างห้องรับแขกกับห้องน้ำและทำการก่อที่ติดตั้งโทรทัศน์ พร้อมทั้งเพิ่มชุดโซฟาปรับแขกเข้ามาจำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 5 ภาพแปลนพื้นที่รับแขก  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพที่ 6 เปรียบเทียบพื้นที่รับแขกสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ทำกายภาพบำบัด เป็นพื้นที่โล่ง ใช้เพื่อเป็นที่ทำกายภาพบำบัดของผู้ป่วย ภายในห้องสามารถระบายอากาศได้ดี มีหน้าต่างบานใหญ่ที่สามารถเปิดปิดเพื่อระบายอากาศได้ โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยการนำเตียงเข้ามาเรียงอยู่ในโซนเดียวกันและทำการกั้นฉากเพื่อแบ่งโซนระหว่างพื้นที่ และทำการเพิ่มโต๊ะหัวเตียงเพื่อสะดวกต่อการเก็บอุปกรณ์ในการกายภาพบำบัด



ภาพที่ 7 พื้นที่ทำกายภาพบำบัด  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพที่ 8 เปรียบเทียบพื้นที่ทำกายภาพบำบัดสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรม เป็นพื้นที่โล่งกว้าง ใช้เพื่อเป็นที่พักและที่ทำกิจกรรมเสริมของเจ้าหน้าที่ ผู้พิการ และผู้ที่มีความสนใจ ภายในพื้นที่สามารถระบายอากาศได้ดี เป็นกระจกบานปิดตายและติดตั้งเครื่องปรับอากาศ ทำให้พื้นที่ดูโล่งและรับแสงสว่างจากภายนอก ทำให้ประหยัดพลังงานของตัวอาคาร โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมดัดแปลง โดยมีการติดตั้งกระจกบานปิดตายสองด้าน และติดโปรเจคเตอร์ เพื่อความสะดวกในการจัดเลี้ยงและทำกิจกรรม และกั้นฉากระหว่างพื้นที่ติดต่อกับพื้นที่ทำกิจกรรมโดยใช้เป็นระแนงกับโครงคร่าวไม้กรุไม้อัดยางปิดทับลามิเนท



ภาพที่ 9 พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรม  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



พื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 10 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนจัดกิจกรรมสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ส่วนเก็บของใช้ เป็นพื้นที่เก็บของใช้และชิ้นงานที่ได้มาจากการทำกิจกรรมเสริม โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงโดยต่อเติมห้องครัวและห้องเก็บของออกมาจากตัวอาคาร



ภาพที่ 11 พื้นที่ส่วนเก็บของใช้  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพพื้นที่ส่วนเก็บของใช้สภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 12 เปรียบเทียบพื้นที่ส่วนเก็บของใช้สภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ครัว เป็นพื้นที่ของห้องเตรียมอาหารและเก็บของ ภายในห้องสามารถระบายอากาศได้ดี โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงด้วยการใส่หน้าต่างเพื่อให้อากาศระบายและใส่ประตูเพื่อสามารถเข้าออกระหว่างห้องครัวกับซั๊กล้างได้ง่าย



ภาพที่ 13 พื้นที่ครัว  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพพื้นที่ครัวสภาพปัจจุบัน

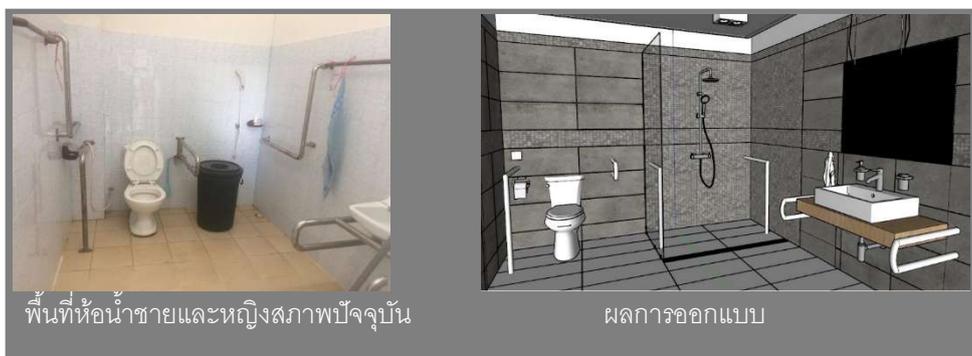
ผลการออกแบบ

ภาพที่ 14 พื้นที่ครัว  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง สำหรับบุคลากรและผู้ที่มาใช้อาคาร ใช้ในการทำธุระส่วนตัว โดยในการออกแบบโซนพื้นที่ได้มีการต่อเติมตัดแปลงทึบห้องน้ำให้มาอยู่ข้างกันเพื่อสะดวกต่อการเดินท่อและเพิ่มพื้นที่ด้านข้างให้เป็นสัดส่วนในการใช้ประโยชน์โดยในตัวห้องน้ำ ใช้อุปกรณ์เดิมที่มีอยู่และเพิ่มตู้กระจกกันที่อาบน้ำเพื่อลดการเปียกของพื้นเมื่อมีผู้เข้ามาใช้บริการห้องน้ำ



ภาพที่ 15 พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิง  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



พื้นที่ห้องน้ำชายและหญิงสภาพปัจจุบัน

ผลการออกแบบ

ภาพที่ 16 เปรียบเทียบพื้นที่ห้องน้ำชายและหญิงสภาพปัจจุบัน และที่ออกแบบ  
ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

การประเมินคุณภาพการออกแบบร่าง ประเมินด้วยแบบประเมินดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา Content validity index (CVI) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน วิเคราะห์ในประเด็น สัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน มีคุณค่า



ทางความงดงามเหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ ครอบคลุมแนวคิดอารยสถาปัตย์ ออกแบบโดยไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และแบบร่างสามารถนำไปสร้างได้จริง ซึ่งผลการประเมินมีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.0 ถือได้ว่าการการออกแบบร่าง ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี มีคุณภาพอยู่ในระดับเกณฑ์ที่กำหนด ที่ 0.8 ขึ้นไป (Davis, 1992) และผลการประเมินคุณภาพของผลงาน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ทั้ง 8 ด้าน

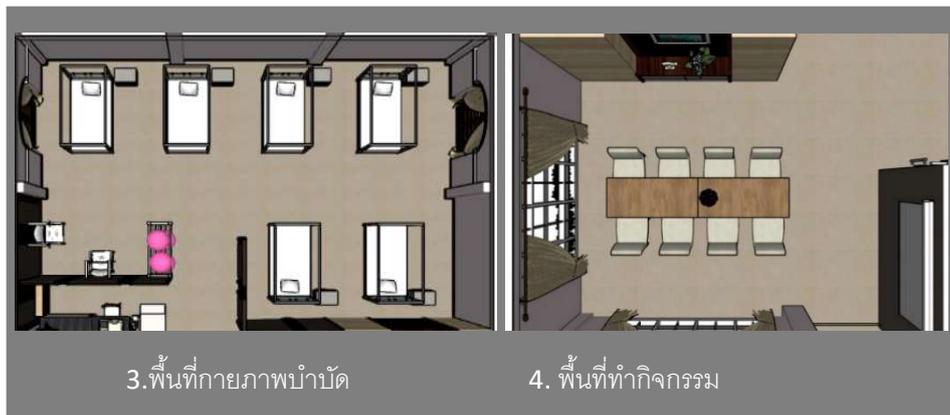
ผลการดำเนินการปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation การดำเนินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ดำเนินการปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation เป็นการปรับสภาพศูนย์ด้วยการนำข้อมูลการออกแบบร่างด้วยโปรแกรม AutoCAD และโปรแกรม Sketch UP มาปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia ได้ผลการดำเนินงานมีดังนี้

#### การดำเนินการออกแบบ ต้นแบบจำลอง (มุมมอง TOP)



ภาพที่ 17 ต้นแบบจำลอง (มุมมอง Top)

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



ภาพที่ 18 ต้นแบบจำลอง (มุมมอง Top) (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)



**การแสดงผลในลักษณะ 3 มิติ**



โถงทางเดินเชื่อมต่อกับห้องกายภาพบำบัด

พื้นที่ติดต่อเชื่อมพื้นที่รับแขกมต่อพื้นที่ทำกิจกรรม

พื้นที่รับแขก

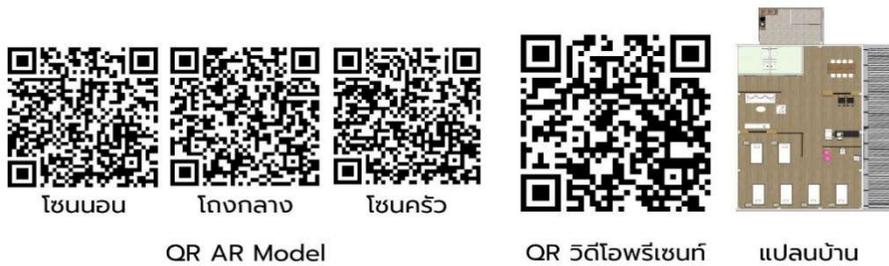
ภาพที่ 19 แสดงผล 3 มิติ

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

**การแสดงผล ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR)**

ผู้วิจัยจัดทำ QR code สำหรับ Scan เพื่อดูรายละเอียดของการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี

**ศูนย์ชมรม บุชรากัมสุชีวัต**



โซนนอน

โถงกลาง

โซนครัว

QR AR Model

QR 5G IoT เซ็นเซอร์

แปลนบ้าน

ภาพที่ 20 QR code สำหรับ Scan

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

การแสดงผลภาพ AR โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia ประกอบการนำเสนอผลการออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี



พื้นที่ด้านนอกอาคาร และด้านในอาคาร

ภาพที่ 21 AR แสดงพื้นที่ด้านนอกอาคาร และด้านในอาคาร ด้วยภาพแปลนบนโทรศัพท์

ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

การตรวจสอบคุณภาพหรือการประเมินคุณภาพผลงานออกแบบ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนที่อาศัยใน จ. ปราจีนบุรี ทั้งในส่วนที่เป็นผู้พิการ ผู้สูงอายุ ผู้ดูแลผู้พิการ/ผู้สูงอายุโดยตรง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแล จำนวน 385 คน ประเมินด้วยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ด้วยคำถามจำนวน 8 ข้อ



ภาพที่ 22 Platform สำหรับเข้าประเมินผลการออกแบบ

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 385 คน พบว่า ภาพรวมมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.783 และมีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายเท่ากับ 4.955 ซึ่งถือว่ามีผลการกระจายตัวในระดับดีเยี่ยม (Aronhime et al., 2014) โดยที่ผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงดงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.719 – 4.865 และค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่างร้อยละ 7.338 – 9.769 โดยมีรายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ในพื้นที่วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation (จากตัวอย่าง 385 คน)

ผลการประเมิน	Mean	95% CI Mean		sd	cv	ระดับ
		Lower	Upper			
การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่	4.784	4.743	4.826	0.418	8.737	มากที่สุด
ความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.743	4.697	4.788	0.455	9.593	มากที่สุด
คุณค่าทางความงดงาม	4.764	4.720	4.807	0.431	9.047	มากที่สุด
สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น	4.738	4.693	4.782	0.446	9.413	มากที่สุด
เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้	4.719	4.673	4.766	0.461	9.769	มากที่สุด
เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ	4.821	4.782	4.859	0.384	7.965	มากที่สุด
มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น	4.834	4.794	4.874	0.400	8.275	มากที่สุด
ความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูฯ	4.865	4.829	4.901	0.357	7.338	มากที่สุด
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.783</b>	<b>4.760</b>	<b>4.807</b>	<b>0.237</b>	<b>4.955</b>	<b>มากที่สุด</b>

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ผลการศึกษาข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ศูนย์ฟื้นฟูฯ ควรมีจุดลงทะเบียนคัดกรองควรแยกเป็นสัดส่วน จุดวางเตียงควรแบ่งพื้นที่ชัดเจนแยกออกจากที่ทานข้าว มีห้องเก็บของควรปรับจากเดิมใช้เป็นห้องล้างจาน พื้นที่ให้บริการควรจัดวางอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบพื้นที่สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุด้านความปลอดภัย และเข้าถึงง่าย และผลการออกแบบร่างการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ ได้แบบร่างสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ วัดแจ้ง เทศบาลเมือง จ.ปราจีนบุรี ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation ที่มีผลการประเมินในด้านการออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ ด้านความเหมาะสมกับการใช้งาน ด้านคุณค่าทางความงดงาม ด้านความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น ด้านเป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ ด้านการเป็นประโยชน์แก่ผู้พิการและผู้สูงอายุ ด้านการมีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ ด้านความชื่นชอบผลงานการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุ อยู่ในระดับมากที่สุด

## อภิปรายผล

**ข้อค้นพบจากการศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก** สรุปว่า การออกแบบปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุในภาพรวมของทุกจุด เน้นความสำคัญด้านความปลอดภัยและเข้าถึงได้ง่ายสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยของผู้สูงอายุ ของสำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2558) ที่ว่าหลักการออกแบบสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยของผู้สูงอายุ จะต้องมีความปลอดภัยทางกายภาพ และเข้าถึงได้ง่ายเป็นหลักสำคัญ

**ข้อค้นพบจากการออกแบบร่าง และการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)** แบบร่างและแบบเสมือนจริงถูกสร้างขึ้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ลงพื้นที่ศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกอย่างละเอียดทั้งที่ตั้ง ขนาดพื้นที่ ทิศทางของแสงแดด ทิศทางลม รวมทั้งสภาพปัญหาและความต้องการของผู้ใช้พื้นที่ซึ่งเป็นข้อมูลหลักที่สำคัญต่อการออกแบบ โดยเฉพาะความคิดเห็นต่อแนวคิดการจัดการสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุ ของนอรินี ตะหวาและปวีตร ชัยวิสิทธิ์ (2559) ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่มุ่งเน้นในด้านสามารถเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบได้ตรงกับสภาพปัญหา ส่งผลให้การประเมินทั้งแบบร่าง และการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุแบบเสมือนจริงอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

**ข้อเสนอแนะทั่วไป** การวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมมาทำประโยชน์แก่สังคม มีการใช้พหุวิทยาการร่วมกันหลายด้าน จึงจำเป็นต้องแสวงหาความร่วมมือจากหลายๆภาคส่วน กระบวนการวิจัยเป็นแบบอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมแขนงหนึ่งอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนอย่างชัดเจน ดังนั้น นักวิจัย นักศึกษานักศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานที่บูรณาการร่วมกับศาสตร์ต่างๆได้ และต้นแบบที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุจังหวัดอื่นๆสามารถนำไปปรับใช้ในพื้นที่จริงได้

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุสามารถต่อยอดเป็นการศึกษาวิจัยการปรับสภาพที่อยู่อาศัยสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุได้
2. กระบวนการศึกษาวิจัยการปรับสภาพศูนย์ฟื้นฟูผู้พิการและผู้สูงอายุใช้เป็นแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุได้



### เอกสารอ้างอิง

- นอริณี ตะหวา และ ปวีตร ชัยวิสิทธิ์. (2559). การจัดการสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุในเขต อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
- บุญใจ ศรีสถิตยน์รากูร. (2550). ระเบียบวิธีการวิจัยทางพยาบาลศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ: ยูแอนด์ไอ อินเตอร์มีเดีย.
- ประไพพิมพ์ สุธีวสินนนท์ และประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 29(2), 31 – 48.
- พันธ์ทิพย์ รามสูตร. (2537). พฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมสุขภาพ. ศูนย์ศึกษานโยบาย. สาธารณสุข คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ยูเมเยะ เฟอร์นิเจอร์. (2566). 7 ปัจจัยสำคัญในการเลือกเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ. เข้าถึงได้จาก <https://www.yumeyafurniture.com/th/blog/7-essential-factors-to-choose-the-right-furniture-for-the-elderly>
- ศศิพัฒน์ ยอดเพชร. (2542). ผู้วัยสูงอายุด้วยคุณภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. 2559. กรอบนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านสุขภาพของไทย ในการสาธารณสุขไทย 2554-2558. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข
- สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2558). การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมขั้นสูง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- Davis, L. L. (1992). Instrument Review: Getting the Most from a Panel of Experts. *Applied Nursing Research*. 5: 194-197
- Likert, Rensis. (1961). *New Pattern of Management*. New York : McGraw – Hill.
- Aronhime, S., Calcagno, C., Jajamovich, G. H., Dyvorne, H. A., Robin, P., Dieterich, D., Fiel, M. I., Martel-Laferriere, V., Chatterji, M., Rusinek, H., & Taouli, B. (2014). DCE-MRI of the Liver: Effect of Linear and Nonlinear Conversions on Hepatic Perfusion Quantification and Reproducibility. *Journal of magnetic resonance imaging*. 40. 90 - 98.



## การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าปักด้วยกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ชุมชนบ้านสันกอง จ.เชียงราย

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

วัฒนพล อยู่สวัสดิ์<sup>1</sup>, รัชนิกร กุศลานนท์<sup>2</sup>, รัชনী ลือदार<sup>3</sup>

Wattanapon Eusawat<sup>1</sup>, Ratchanikorn Kussalanon<sup>2</sup>, Ratchanee Luedara<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

<sup>3</sup>สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

<sup>1-2</sup>Innovative Design, Faculty of Industrial Technology, Chiang Rai Rajabhat University

<sup>3</sup>Industrial 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 คัดเลือกชุมชนเพื่อศึกษาข้อมูลวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน 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) ผลการพัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมก่อให้เกิดการสร้างลวดลายและรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ 3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายอยู่ในระดับดี ( $\bar{x} = 4.36$ , 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 เป็นองค์ความรู้ความสามารถที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และถ่ายทอดมาสู่รุ่นลูกรุ่นหลาน ผ่านวิธีการอนุรักษ์หรือการบำรุงรักษาสิ่งที่ตั้งมาไว้ รวมถึงผ่านการฟื้นฟูหรือการรื้อฟื้นสิ่งที่ตั้งมาที่กำลังจะหายไปให้กลับมาเป็นประโยชน์ (วนิดา นาคีสังข์, 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 (กศิพัชญ์ ทองแกมและโฆสิต แพงสร้อย, 2562)

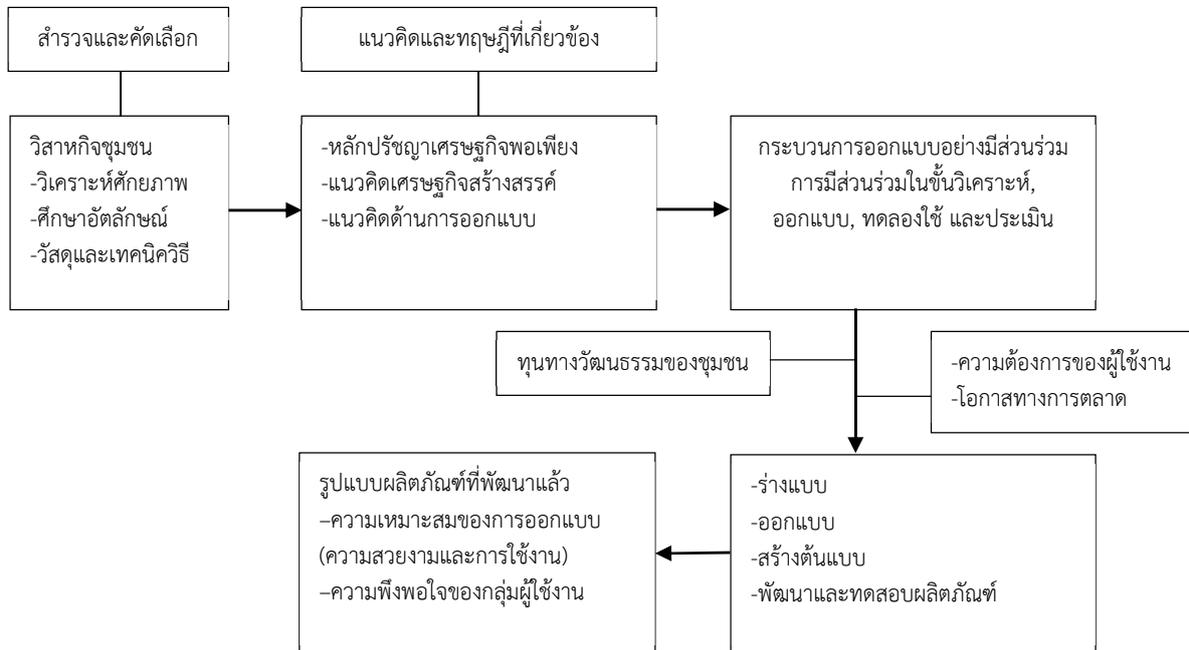
ในงานวิจัยนี้จึงใช้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อเพิ่มศักยภาพและต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและแนวโน้มตลาด ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจในด้านการตลาด ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ สามารถต่อยอดและยกระดับผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ภายใต้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

## 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) โดยพิจารณาจากผู้ที่มีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย มีประสบการณ์และความพร้อมในการให้ข้อมูล รวมถึงความพร้อมในการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

3. กลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ จำนวน 47 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับกลุ่มผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มาซื้อสินค้าที่ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1) แบบบันทึกข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการระดมความคิด (Brainstrom) 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 รุ่งสมบูรณ์และญาตา ขวาลกุล, 2560) รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด เช่น นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานและผู้ผลิต โดยนักออกแบบมีหน้าที่แบ่งปันประสบการณ์หรือมุมมองในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกคน แสดงให้เห็นถึงความตระหนัก ความต้องการ และคุณค่าของเกี่ยวข้องซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินการ การตัดสินใจ การประเมิน ภายใต้การมีเป้าหมายเดียวกัน (Creighton, 2005) กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมจึงเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความเข้าใจร่วมกัน (รัถยานภิก รัชตะวรรณและคณะ, 2561) ทั้งนี้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และดำเนินงานตามกระบวนการออกแบบสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมดังนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม  
ที่มา : วัฒนพล อยู่สุวดี (2567)

โดยในกระบวนการทั้งหมดนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกันสอดคล้องกับ ประพัทธ์พงษ์ อุปลาและสมลักษณ์ บุญณรงค์ (2560) ดังนี้

1) ขั้นตอนการระบุความต้องการ ประกอบไปด้วย การคัดเลือกชุมชน วิเคราะห์ศักยภาพ ระบุความต้องการ ด้วยการเก็บข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม วารสาร เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เพื่อทำการสังเกต บันทึกข้อมูล สัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่มเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง เช่น สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าปักบ้านสันทอง 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 ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การคัดเลือกด้วยการให้คะแนนตามเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนคุณธรรมต้นแบบ โดดเด่น (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 ด้วยการสัมภาษณ์ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจและสหกรณ์กลุ่มผู้มีส่วนร่วมกับทุกคนที่เกี่ยวข้องเมื่อได้คำตอบมาแล้ว จากนั้นนำคำตอบที่ได้มาร้อยเรียงตามตัวชี้วัด 4 ตัวด้วยกันคือ Strength (จุดแข็ง) Opportunity (โอกาส) Aspiration (แรงบันดาลใจ) และ Result (ผลลัพธ์) (ภิญโญ รัตนพันธ์, 2556) ดังนี้

#### ตารางที่ 1 SOAR Analysis

Strength (จุดแข็ง)	Aspiration (แรงบันดาลใจ)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีกลุ่มอาชีพ งานฝีมือมากกว่า 2 กลุ่มในชุมชน</li> <li>- จำนวนเครือข่ายฝีมือแรงงานมีจำนวนมาก</li> <li>- ผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์ด้วยลวดลายผ้าปักด้วยมือ</li> <li>- เทคนิควิธีการปักที่เป็นเอกลักษณ์</li> <li>- มีหลายหน่วยงานให้ความร่วมมือ</li> <li>- สามารถผลิตผลิตภัณฑ์ได้หลายประเภท</li> <li>- มีแหล่งวัตถุดิบที่มีราคาถูก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อยากขยายกลุ่มผู้ซื้อสินค้าเป็นกลุ่มใหม่ๆ เช่น กลุ่มวัยรุ่น</li> <li>- พัฒนาคู่มือให้ทำงานแฟชั่นที่ทันสมัย</li> <li>- เพิ่มมูลค่าให้กับสินค้ามากขึ้น</li> <li>- การร่วมมือกันกับแบรนด์อื่นๆ (collaborations)</li> <li>- สามารถผลิตเป็นสินค้าที่สามารถส่งออกต่างประเทศได้</li> </ul>
Opportunity (โอกาส)	Result (ผลลัพธ์)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวโน้ม หรือ Trends ที่ผู้บริโภคนิยมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade เพิ่มมากขึ้น</li> <li>- ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหรือสินค้า Handmade มีราคาสูง</li> <li>- ทางชุมชนมีเครือข่ายหลากหลายช่องทาง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย เพิ่มความแปลกใหม่</li> <li>- พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตามแนวโน้ม แฟชั่นเพื่อขยายตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ</li> <li>- พัฒนาบรรจุภัณฑ์เพิ่มแรงจูงใจเพื่อการขายสินค้า</li> <li>- การสร้าง Storytelling ให้กับสินค้า</li> </ul>

สรุปผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นหลักด้วยกันคือ 1) ศักยภาพด้านการผลิต ในชุมชนบ้านสันกอง 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 พบว่าในด้านองค์ความรู้ที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ ขาดความรู้ทางด้านแนวความคิด การคิดสร้างสรรค์ ขั้นตอนการออกแบบ การสร้างแพทเทิร์น แบบตัดเย็บหรือลวดลายรูปแบบใหม่ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ที่ผลิตออกมา มีรูปแบบเดิมๆ อยู่เสมอ และในด้านของทักษะ ผู้คนในชุมชนให้ความเห็นตรงกันว่า ตนเองนั้นขาดทักษะทางด้าน การวาดภาพ การร่างแบบ การออกแบบและการหาไอเดียใหม่บนสื่อออนไลน์

2) ด้านความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ เดิมทีคนในชุมชนมักจะใช้วิธีการสร้างสรรค์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ตามต้นแบบที่ตนเองมีอยู่ หรือทำตามตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในท้องตลาด เนื่องจากขาดความรู้ด้านการออกแบบ และไม่รู้จักกระบวนการออกแบบ หรือขั้นตอนการออกแบบว่าจะต้องเริ่มต้นอย่างไร

3) แนวทางการแก้ไขปัญหา สามารถสรุปร่วมกับชุมชนได้ คือ การฝึกอบรมทักษะหรือการร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อให้คนในชุมชนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการวาดภาพ เพื่อการร่างแบบ การสร้าง และการวางลวดลาย 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 สี ลวดลาย วัสดุ ซึ่งโดยส่วนมากผู้บริโภคเลือกที่จะซื้อสินค้าที่มีลวดลายที่ทันสมัย ไม่ซ้ำซ้อน เข้าใจง่าย ไม่ใช้สีสันทากจนเกินไป และลวดลายไม่ซ้ำแบบเดิม เช่น ลายดอกไม้ พืช สัตว์ เป็นต้น ด้านสีสันทจะไม่ใช้สีสันทากจนเกินไป เน้นสีพื้นฐานที่สามารถเข้ากับการแต่งกายได้ทุกแบบ 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) แนวโน้มการพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์

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



### Generation

Millennial (Gen Y, 29-44 years old)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เปิดกว้างทางความคิด มีการเปิดเผยอารมณ์ความรู้สึก โดยมีพื้นฐานทางจิตวิญญาณและวัฒนธรรมที่คนเลื่อมใส มีความศรัทธาทางความคิดที่แตกต่างสามารถ จนถึงการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่ตอบโจทย์ตนเองได้ สนใจในเรื่องของการท่องเที่ยว เทคโนโลยี และโลกออนไลน์ในการแชร์ประสบการณ์ อีกทั้งยังติดตามกระแสต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอนาคต

งานออกแบบแฟชั่นและลวดลายผ้า ที่เหมาะสมของช่วงวัยนี้ ต้องมีคุณค่าและมีเอกลักษณ์ที่ให้ความรู้สึก ดังนี้

- อิสระ ไร้กฎเกณฑ์
- มีความสนุกสนาน
- สร้างสรรค์
- มีพลังและทะเยอทะยาน



### Generation

X (44-54 years old)

กลุ่มวัยกลางคน เป็นกลุ่มที่อยู่ระหว่างกลางของเบบี้บูมเมอร์และกลุ่มมิลเลนเนียล (Y) ซึ่งมีความร่วมสมัยและความหลากหลายของวัฒนธรรม มีสไตล์ที่อยู่ระหว่างกลางของความเรียบง่าย จนถึงความเป็นผู้ใหญ่ แต่ซ่อนจุดเด่นที่ดึงดูดสายตา

งานออกแบบแฟชั่นและลวดลายผ้า ที่เหมาะสมของช่วงวัยนี้ ต้องมีคุณค่าและมีเอกลักษณ์ที่ให้ความรู้สึก ดังนี้

- ความเท่
- สุชุม โคตเด่น
- คูตแบบผู้ใหญ่
- มีเสียงราว
- มีพลัง ดึงดูด

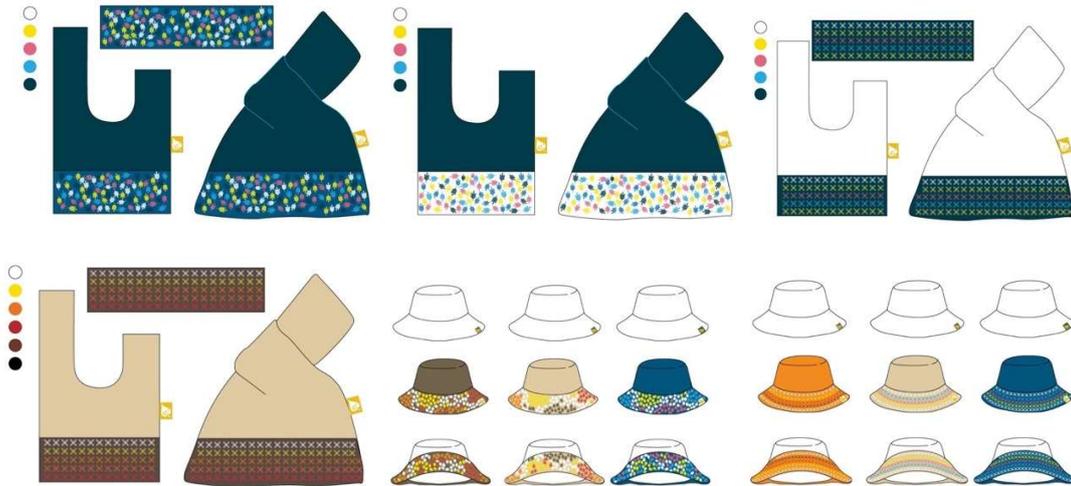




ภาพที่ 4 แนวโน้ม พฤติกรรมของผู้บริโภคจำแนกตามวัยที่มีต่อผลิตภัณฑ์ผ้าปัก  
ที่มา : รัชนิกร กุศลานนท์ (2567)

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 และรัชณี ลือดารา (2567)

แบบร่างผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้แก่ หมวกและกระเป๋ แบ่งเป็นตามการใช้งานในรูปแบบต่างๆ เช่น กระเป๋าแบบทรงย่าม กระเป๋าถือ กระเป๋าค้นมือหรือแขน โดยนำเอาลวดลายเดิมมาตัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น 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
<b>ด้านลวดลายผ้าปัก</b>	<b>4.36</b>	<b>0.47</b>	<b>มาก</b>
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
<b>ด้านรูปแบบและการใช้งานผลิตภัณฑ์</b>	<b>4.32</b>	<b>0.46</b>	<b>มาก</b>
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) (คีวตลและพงษ์พิพัฒน์, 2563) โดยให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดมีส่วนร่วมตั้งแต่กระบวนการเก็บข้อมูล ศึกษาปัญหา การหาแนวคิดในการออกแบบ ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบ พัฒนาแบบ การผลิตต้นแบบ ทดสอบและการประเมินความพึงพอใจ ผลของแนวทางการออกแบบสรุปผลตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่ม Gen-X และ Y ที่มีความสนใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย ขึ้นชอบความมีสไตล์ของสินค้า ที่ให้คุณค่ากับสินค้า handmade, eco-friendly, และมีเรื่องเล่า (storytelling) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นของกลุ่ม Gen-X และ Y (จิรนนท์ สุจิตานนท์, 2561) ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาด้วยการนำเอาลวดลายเดิมมาดัดทอนรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ ตอบสนองการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย เน้นการใช้สีพื้นเพื่อให้เหมาะสมกับทุกโอกาส และยังคงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้ ออกแบบมาเป็นชุดกระเป๋า 5 ผลงานที่มียาลายปักด้วยสีสันสดใส มีรูปแบบและลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของโอกาส สามารถปรับใช้ได้งานได้หลากหลาย และมีลวดลายและเทคนิคการปักที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบ้านสันกอง จ. เชียงราย ซึ่งผลจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีเรื่องราวและอัตลักษณ์ส่งผลให้สามารถตั้งราคาสูงกว่าสินค้า mass production ได้ แต่อย่างไรก็ตามการคำนึงถึงการตลาดยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่จะสร้างมูลค่าและสร้างยอดขายให้กับชุมชน เนื่องจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปและผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังคงรู้จักผลิตภัณฑ์ผ่านการขายหน้าร้านในชุมชนและการออกบูธเพียงเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงต้องคำนึงถึงการพัฒนาช่องทางการขายไปสู่ช่องทางออนไลน์ซึ่งมีอิทธิพลต่อมัลติการตัดสินใจซื้อสินค้าอยู่ในระดับมากที่สุดตามที่ (จขรศักดิ์ วงศ์วิราช และคณะ, 2565) ได้ศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อปบนแพลตฟอร์มออนไลน์

### กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่และหอประชุมรณรงค์ที่ 9 ที่สนับสนุนทุนวิจัยและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ในการให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และผลจากแบบประเมิน ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในชุมชนบ้านสันกองที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลและมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกกิจกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังว่าบทความนี้จะประโยชน์ต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 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.



กิติพัชญ์ ทองแกมและโฆสิต แพงสร้อย. (2562). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขสินค้าโอท็อปตามหลักทฤษฎีในจังหวัดอุดรธานี. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม์*. 6(7). 3469-3488

ขจรศักดิ์ วงศ์วีราชและคณะ. (2565). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อป. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 13(2), 64–78.

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

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

พิทยงค์ รุ่งสมบูรณ์และญาติ ขวาลกุล. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการออกแบบโดยผู้ใช้สูงอายุมมีส่วนร่วม. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวินิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 16(1). 128-142

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

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

วนิดา นาคีสงษ์. (2559). จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนปวาเกอญอบ้านแม่กองคาสู่การเป็นสินค้าชุมชน. (สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร, วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

ศิวตล ภาภิรมย์และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2563). การประยุกต์ใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้สำหรับหลักสูตร โครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*. 35(1). 18-26

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



## การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

### Somewhere else: Dream of Ocean

#### Interpreting Abstract Art in Contemporary Environmental Context

พศุทธิ์ วรรณรัตน์สุนทร

Pasutt Kanrattanasutra

สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Painting, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : May 2, 2025 Revised : Jun 6, 2025 Accepted : Jun 10, 2025)

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง Somewhere else: Dream of Ocean การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา และค้นคว้าปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาสิ่งแวดล้อม และแนวคิด แรงบันดาลใจของผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์นามธรรม สร้างความตระหนักรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย วิจัยดำเนินการวิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงวิพากษ์ (Critical Analysis) โดยผสมผสานกรอบแนวคิดศิลปะเชิงนามธรรม และศิลปะเชิงนิเวศ ร่วมกับการศึกษาข้อมูลจากผู้จัดนิทรรศการ ศิลปินที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึกกับ Zhang Yatao ผู้จัดงานนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ The Blue Dream 2024 Sunrise at Sea และการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเชิงเปรียบเทียบ เพื่อเข้าใจเจตนาารมณ์ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการวิจัยพบว่า ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" ที่สร้างด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ สามารถถ่ายทอดแนวคิดเรื่องภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการใช้สีเข้ม (สีดำและสีน้ำเงิน) ตัดกับโทนสีที่สื่อถึงน้ำทะเล โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบือนและไหลเวียน และการจัดองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและไม่แน่นอน ผลงานสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกังวล สงบ และใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าศิลปะเชิงนามธรรมสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย และการบูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัยสามารถสร้างมิติใหม่ในการสื่อสารทางศิลปะเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

**คำสำคัญ:** ศิลปะเชิงนามธรรม, สิ่งแวดล้อมร่วมสมัย, ความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

#### Abstract

This research, titled "Somewhere else: Dream of Ocean Interpreting Abstract Art in Contemporary Environmental Context," aims to investigate contemporary environmental issues, analyze environmental problems and the conceptual framework underlying the artwork "Somewhere else: Dream of Ocean," create abstract printmaking works, and foster environmental awareness and understanding of contemporary environmental challenges. The research methodology employs a critical analysis approach, integrating theoretical frameworks of abstract art and eco-art, complemented by data collection from exhibition curators and related artists. The study incorporates in-depth interviews with Zhang Yatao, the Executive Curator of "The Blue Dream 2024: Sunrise at Sea" International Contemporary Art Exhibition, and comparative art analysis to comprehend the artistic intentions and creative processes. Findings demonstrate that "Somewhere else: Dream of Ocean," executed through woodcut printmaking technique, effectively communicates concepts of global warming and oceanic transformation through strategic employment of dark tones (black and blue) contrasted with maritime color palettes, distorted and flowing linear structures, and dynamic compositional arrangements that evoke movement and uncertainty. The artwork successfully generates environmental awareness regarding marine ecological issues, eliciting emotional responses of concern, tranquility, and contemplation about environmental futures while establishing connections with concepts of natural transformation. The work



demonstrates that abstract art functions as an efficacious instrument for communicating contemporary environmental discourse. The integration of traditional techniques with contemporary conceptual frameworks creates innovative dimensions in artistic communication for environmental conservation. This study contributes to the discourse on the role of abstract art in environmental awareness and offers new approaches for utilizing art as a medium for ecological communication within contemporary artistic practice.

**Keywords:** Abstract art, Contemporary environment, Environmental awareness

## บทนำ

ปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อโลกในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศและสังคมมนุษย์อย่างกว้างขวาง (Intergovernmental Panel on Climate Change [IPCC], 2021, p. 3-15) มหาสมุทรซึ่งครอบคลุมพื้นที่กว่าร้อยละ 70 ของพื้นผิวโลก กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากภาวะโลกร้อน การเพิ่มขึ้นของอุณหภูมิน้ำทะเล การละลายของน้ำแข็งขั้วโลก และการเพิ่มขึ้นของระดับน้ำทะเลล้วนเป็นผลจากกิจกรรมของมนุษย์ เช่น การปล่อยก๊าซเรือนกระจกและการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ (National Aeronautics and Space Administration [NASA], 2023, p. 127-145) ผลกระทบเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระดับนิเวศวิทยาเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะชุมชนชายฝั่งที่ต้องเผชิญกับภัยพิบัติทางธรรมชาติที่รุนแรงขึ้น (Steffen et al., 2018, p. 8252-8259)

ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถใช้ในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ศิลปินจำนวนมากได้นำเสนอแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมผ่านงานศิลปะเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสร้างบทสนทนาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Gablik, 1991, p. 78-92) ศิลปะไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสะท้อนความงามทางสุนทรียศาสตร์ แต่ยังเป็นสื่อกลางที่ช่วยสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม งานศิลปะสามารถกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมได้โดยใช้สัญลักษณ์ องค์ประกอบ และแนวคิดที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Berleant, 1992, p. 156-172)

งานวิจัยเรื่อง *Somewhere else: Dream of Ocean การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย* มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล และวิเคราะห์แนวคิดแรงบันดาลใจของผลงาน *Somewhere else: Dream of Ocean* โดยเน้นศึกษาการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลปะในภาพพิมพ์ที่สื่อสารประเด็นภาวะโลกร้อนและมหาสมุทรที่เปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์นามธรรมที่แนวคิดสอดคล้องกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล รวมถึงการสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลผ่านงานศิลปะ

การวิจัยนี้ใช้แนวทางการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ โดยใช้กรอบแนวคิดศิลปะเชิงนามธรรมและสิ่งแวดล้อมศึกษา ข้อมูลของผู้จัดนิทรรศการ และศิลปินที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อเข้าใจเจตนาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จากการวิจัยพบว่า *Somewhere else: Dream of Ocean* ถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรผ่านการใช้สีเข้มที่ติดกับทอนสีที่สื่อถึงน้ำทะเล โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบือน และการจัดองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล รวมถึงสร้างความรู้สึกกังวล สงบ หรือใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม ศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย งานศิลปะเชิงนามธรรมสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามและตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้ง งานวิจัยนี้จึงมีส่วนสำคัญในการเสนอแนวทางใหม่ในการใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสื่อสารประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมทางทะเลในบริบทของศิลปะร่วมสมัย

งานวิจัยนี้มีคุณูปการหลายประการต่อวงการศิลปะและการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม ในแง่ของการนำเสนอรูปแบบเฉพาะในการใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้แบบดั้งเดิมมาสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย นอกจากนี้ ยังช่วยเติมเต็มช่องว่างในการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะนามธรรมในการสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะในบริบทของศิลปินจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีมุมมองและประสบการณ์เฉพาะต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล งานวิจัยนี้จึงเป็นกรณีศึกษาสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา และค้นคว้าปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย



2. เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาสิ่งแวดล้อม และแนวคิด แรงบันดาลใจของผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์นามธรรม สร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์เชิงประจักษ์ ร่วมกับการวิจัยเชิงวิพากษ์ (Critical Research) ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม โดยใช้กรอบทฤษฎีศิลปะเชิงนามธรรมและศิลปะเชิงนิเวศเป็นพื้นฐาน สามารถแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1. ขั้นตอนการศึกษา และพัฒนารอบแนวคิด

การดำเนินการศึกษา และทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย โดยเฉพาะประเด็นภาวะโลกร้อน และการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร รวมถึงการศึกษากรอบทฤษฎีศิลปะเชิงนามธรรม และศิลปะเชิงนิเวศเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยการพัฒนาแนวคิด และแรงบันดาลใจสำหรับผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" โดยการสังเคราะห์ความรู้จากแหล่งข้อมูลทางวิชาการ และการศึกษาผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง เช่น Olafur Eliasson และ Agnes Denes เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม

#### 2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน และเก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ "Somewhere else: Dream of Ocean" ขนาด 56 x 76 ซม. โดยใช้เทคนิคดั้งเดิมในการสื่อสารประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร ควบคู่ไปกับการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับ Zhang Yatao ซึ่งดำรงตำแหน่ง Executive Curator ของนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ "The Blue Dream 2024: Sunrise at Sea" เพื่อเข้าใจบริบทและเจตนาของงานการจัดนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสิ่งแวดล้อมทางทะเล การดำเนินการในขั้นตอนนี้ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์และข้อมูลเชิงคุณภาพที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์

#### 3. ขั้นตอนการวิเคราะห์ และตรวจสอบผลการวิจัย

การดำเนินการในขั้นตอนนี้สุดท้ายประกอบด้วยวิเคราะห์ผลงานศิลปะเชิงเปรียบเทียบ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological Analysis) และการวิเคราะห์เชิงตีความ (Interpretive Analysis) เพื่อเข้าใจองค์ประกอบทางศิลปะ เทคนิค และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผลงาน รวมถึงการเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินอื่นในแนวคิดเดียวกันเพื่อหาความแตกต่างและความคล้ายคลึง รวมทั้งการตรวจสอบผลการวิจัยผ่านการนำเสนอผลงานในนิทรรศการนานาชาติ ซึ่งผลงานได้รับการคัดเลือกจากศิลปิน 33 คนจาก 9 ประเทศ แสดงให้เห็นถึงคุณภาพและความสำคัญของงานวิจัยในเวทีระดับสากล

### ความสำคัญของการศึกษา

การวิจัยนี้มีความสำคัญเนื่องจากช่วยเติมเต็มองค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม และเสนอแนวทางสำหรับนักสร้างสรรค์และนักวิจัยที่สนใจใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสื่อสารประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อมในอนาคต ศิลปะสามารถเป็นช่องทางสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้และสร้างแรงบันดาลใจในการอนุรักษ์ธรรมชาติได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคที่โลกกำลังเผชิญกับวิกฤติด้านสิ่งแวดล้อม

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### ศิลปะเชิงนามธรรมกับการตีความประเด็นสิ่งแวดล้อม

ศิลปะเชิงนามธรรม (Abstract Art) เป็นรูปแบบศิลปะที่ไม่ได้มุ่งเน้นการเลียนแบบธรรมชาติหรือสื่อสารผ่านรูปทรงที่ชัดเจน แต่เน้นการใช้สี รูปทรง และองค์ประกอบที่กระตุ้นอารมณ์และความคิดของผู้ชมให้เกิดการตีความในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น (Danto, 1981) ศิลปะประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถสร้างความหมายของตนเองผ่านการเชื่อมโยงกับประสบการณ์และบริบทของแต่ละบุคคล ซึ่งทำให้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมในมิติที่เป็นนามธรรมและมีพลังทางอารมณ์ (Arnheim, 1969)



งานศิลปะร่วมสมัย Somewhere else: Dream of Ocean (2024) ของผู้วิจัย เป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเชิงนามธรรมในการสะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมหาสมุทรและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นจากเทคนิคภาพพิมพ์ไม้ (Woodcut Printmaking) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้พื้นผิวและร่องรอยของไม้เป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพ โดยใช้เส้นสายที่ไหลเวียนและโทนสีเข้มในการสะท้อนถึงความเคลื่อนไหวและความไม่แน่นอนของมหาสมุทร งานศิลปะชิ้นนี้มุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมหาสมุทร และตั้งคำถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์

### ศิลปะเชิงนิเวศและผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชม

ศิลปะเชิงนิเวศ (Eco-Art) เป็นแนวคิดทางศิลปะที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาด้านนิเวศวิทยา และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Kagan, 2011) งานศิลปะในแนวคิดนี้มักใช้สื่อและเทคนิคที่สะท้อนถึงความเปราะบางของระบบนิเวศ เช่น การใช้วัสดุธรรมชาติ กระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หรือการนำเสนอแนวคิดที่กระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ

ในบริบทของงานวิจัยนี้ จะใช้กรอบแนวคิดด้านศิลปะเชิงนามธรรม ศิลปะเชิงนิเวศ และทฤษฎีการรับรู้ทางอารมณ์ (Aesthetic Experience) เพื่อศึกษาว่างานศิลปะสามารถกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้และเชื่อมโยงผู้ชมกับปัญหาสิ่งแวดล้อมได้อย่างไร (Dewey, 1934) งานวิจัยนี้จะสำรวจแนวคิดที่แฝงอยู่ใน Somewhere else: Dream of Ocean รวมถึงวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการรับรู้ของผู้ชม

### ศิลปินที่เกี่ยวข้อง

Olafur Eliasson (เกิด ค.ศ. 1967) เป็นศิลปินชาวเดนมาร์ก-ไอซ์แลนด์ที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติด้วยผลงานศิลปะติดตั้งขนาดใหญ่ที่บูรณาการศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยเน้นการประยุกต์ใช้แสง สี และสภาพแวดล้อมในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Olafur Eliasson, 1967) ผลงาน "Radiant existence sphere" (ค.ศ. 2022) เป็นประติมากรรมทรงกลมที่ประกอบด้วยแผ่นรูปสามเหลี่ยมจำนวนมากซึ่งจัดเรียงรอบจุดศูนย์กลางว่างเปล่า โดยมีแผ่นสีดาที่ภายนอกและโครงสร้างภายในที่มีความซับซ้อน ภายในประติมากรรมประกอบด้วยเลนส์เพอร์สเนลรูปสามเหลี่ยม กระดาษ และฟิลเตอร์สีที่ติดตั้งระหว่างเกลียวสแตนเลสสตีลสามชั้น ซึ่งสามารถสะท้อนสีที่แตกต่างกันตามมุมของแสงที่ส่องกระทบ การรับรู้ประติมากรรมจึงขึ้นอยู่กับตำแหน่งของผู้ชม โดยอาจปรากฏเป็นทรงกลมที่เปล่งแสงสีสดใสใสหรือลูกบอลสีเข้มที่ลอยในอากาศ พร้อมทั้งสร้างเงาลวดลายเรขาคณิตและสีบนผนังโดยรอบ (Studio Olafur Eliasson, 2022) ผลงานชิ้นนี้สะท้อนแนวคิดการสำรวจการรับรู้และปรากฏการณ์ทางแสงของ Eliasson โดยสร้างประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม และเสนอมิติความซับซ้อนของการมองเห็นและปฏิสัมพันธ์ระหว่างแสง พื้นที่ และผู้ชม



ภาพที่ 1 : Radiant existence sphere, 2022 Studio Olafur Eliasson, Berlin, Photo: Hans-Georg Gaul

ที่มา : <https://olafureliasson.net/artwork/radiant-existence-sphere-2022/>



Agnes Denes (เกิด ค.ศ. 1931) เป็นศิลปินชาวฮังการี-อเมริกันที่ได้รับการยอมรับในฐานะผู้บุกเบิกสำคัญของศิลปะสิ่งแวดล้อม (Environmental Art) และศิลปะแผ่นดิน (Land Art) โดยได้รับการขนานนามว่าเป็นบรรพบุรุษของขบวนการศิลปะสิ่งแวดล้อมยุคแรกเริ่ม (TheCollector, 2023, p. 10) ผลงานสำคัญที่สุดของ Denes คือ "Wheatfield: A Confrontation" (ค.ศ. 1982) ซึ่งเป็นการสร้างไร้วาสาลีขนาด 2 เอเคอร์บนพื้นที่ถมขยะใน Battery Park ใจกลางแมนฮัตตัน ห่างจาก Wall Street เพียง 2 บล็อก (Agnes Denes Studio, 2011, p. 10) โครงการนี้ใช้เวลาหลายเดือนในการขนย้ายดิน 200 รถบรรทุก ขุดร่องเพาะปลูก 285 ร่อง และดูแลรักษาจนเก็บเกี่ยวข้าวสาลีได้มากกว่า 1,000 ปอนด์ Denes อธิบายว่าผลงานเป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับอาหาร พลังงาน การพาณิชย์ การค้าโลก และเศรษฐศาสตร์โดยชี้ให้เห็นถึงการจัดการที่ผิดพลาด ความสิ้นเปลือง ความหิวโหยของโลก และความกังวลเรื่องระบบนิเวศ พื้นที่ปลูกข้าวสาลีมีมูลค่า 4.5 พันล้านดอลลาร์ ทำให้แต่ละเมล็ดมีต้นทุน 351.56 ดอลลาร์ จึงเป็นเมล็ดข้าวสาลีที่มีต้นทุนสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ (CIRCA, 2025, p. 11) ผลงานชิ้นนี้กลายเป็นต้นแบบสำคัญของศิลปะที่ทำลายโครงสร้างอำนาจทุนนิยม และกระตุ้นให้เกิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและความยุติธรรมทางสังคม (Artishock Revista, 2020, p. 11)



ภาพที่ 2 : Agnes Denes, Wheatfield – A Confrontation, Downtown Manhattan – The Harvest, 1982.

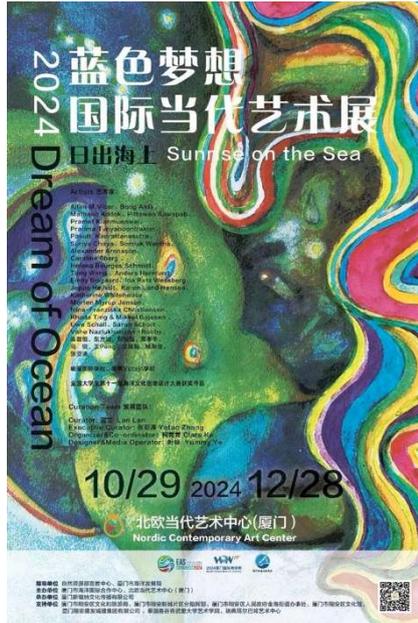
© Agnes Denes. Courtesy of the artist and Leslie Tonkonow Artworks + Projects, New York.

ที่มา : <https://circa.art/wheatfield-a-confrontation-and-its-monumental-legacy/>

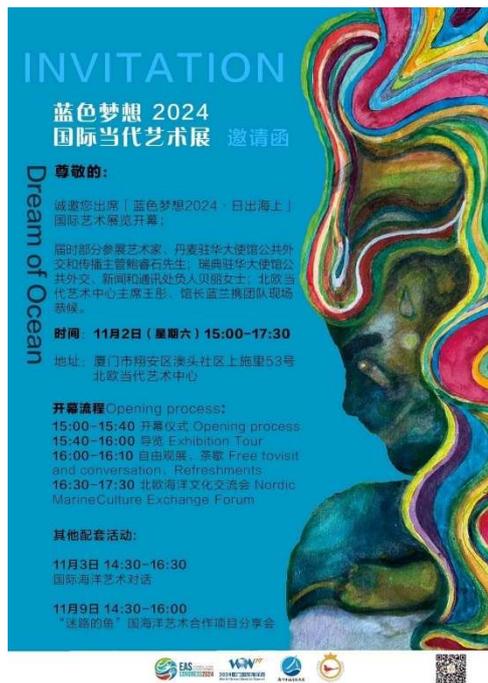
ทั้งสองศิลปินมีอิทธิพลต่อการพัฒนาแนวคิดศิลปะเชิงนิเวศ และเป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของงานวิจัย Somewhere else: Dream of Ocean ที่ใช้ศิลปะเชิงนามธรรมในการสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร และสภาพภูมิอากาศ

### บริบทของนิทรรศการ

นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ The "Blue Dream 2024-Sunrise at Sea" จัดแสดงที่ The Nordic Contemporary Art Center ได้รับแรงบันดาลใจจากหัวข้อหลักของ การประชุมมหาสมุทรเอเชียตะวันออกเฉียง 2024 และ สัปดาห์มหาสมุทรนานาชาติเมืองเชียงใหม่ โดยเน้นสำรวจความเชื่อมโยงลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับท้องทะเล โดยเฉพาะบทบาทสำคัญของการอนุรักษ์ระบบนิเวศชายฝั่งที่มีต่อการพัฒนาสังคมและความสมดุลของสิ่งแวดล้อม ศิลปินจากนานาชาติประเทศจะใช้สภาพแวดล้อมที่เป็นเอกลักษณ์ของมหาสมุทรและพื้นที่ชายฝั่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ถ่ายทอดความสัมพันธ์อันซับซ้อนของการพึ่งพากันระหว่างมนุษย์และท้องทะเล รวมทั้งเรียกร้องให้เกิดการตระหนักรู้และปกป้องระบบนิเวศทางทะเล



ภาพที่ 3 : โปสเตอร์นิทรรศการ Blue Dream 2024 International Contemporary Art Exhibition  
Dream Of Ocean 2024 International Contemporary Art Exhibition  
ที่มา : [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)



ภาพที่ 4 : บัตรเชิญ Public Exhibition 2024.11.02-2024.12.28  
ที่มา : [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)

คำสัมภาษณ์ของผู้จัดนิทรรศการ

Zhang Yatao ตำแหน่ง Executive Curator กล่าวไว้ในสื่อออนไลน์ของนิทรรศการว่า “ในช่วงห้าปีที่ผ่านมา นิทรรศการศิลปะนานาชาติ "Ocean Dreams" เป็นส่วนสำคัญของสัปดาห์ทะเลนานาชาติเซี่ยเหมิน และมีเหตุผลที่ดีที่ศิลปะมีวิีพิเศษในการทำให้ประเด็นที่ซับซ้อน เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การอนุรักษ์ทางทะเล และความสัมพันธ์ของเรากับ



มหาสมุทร เข้าถึงได้ง่ายขึ้น มีอารมณ์ความรู้สึก และน่าสนใจ แทนที่การนำเสนอเพียงข้อมูลทางวิทยาศาสตร์หรือการอภิปรายนโยบาย นิทรรศการนี้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อเล่าเรื่องราวของมหาสมุทรในแบบที่สื่อถึงผู้คนจากทุกภูมิภาค”

### ทำไมถึงแวดล้อมร่วมสมัยต้องเป็นศิลปะ?

“การอนุรักษ์ทางทะเล หลายเรื่องอาจดูเป็นเทคนิคหรือห่างไกลจากชีวิตประจำวัน แต่ศิลปะทำให้ประเด็นเหล่านี้มีชีวิตชีวาในแบบที่เข้าใจและเชื่อมโยงได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมที่ทำจากขยะในมหาสมุทร การจัดวางเสียงแบบสร้างประสบการณ์ที่อิงจากข้อมูลทางทะเลจริง หรือภาพวาดที่สะท้อนความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกับทะเล ศิลปะช่วยให้ผู้คนรู้สึกบางอย่าง และความรู้สึกมักเป็นก้าวแรกสู่การลงมือทำ การสนทนาระดับโลก ในแต่ละปี นิทรรศการเชิญศิลปินจากทั่วโลก ตั้งแต่ประเทศนอร์ดิกที่เน้นเรื่องธารน้ำแข็งละลาย ไปจนถึงศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เน้นการทำลายแนวปะการัง และศิลปินจีนที่สำรวจประเพณีทางทะเลท้องถิ่นและความท้าทายทางนิเวศวิทยา ความหลากหลายของมุมมองนี้ทำให้นิทรรศการมีความเป็นนานาชาติอย่างแท้จริง แสดงให้เห็นว่าภูมิภาคต่างๆ ประสบและตอบสนองต่อประเด็นทางทะเลอย่างไร” อธิบายเพิ่มเติมจาก Zhang Yatao

การสนับสนุนจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين เหตุผลสำคัญที่นิทรรศการนี้ยังคงดำเนินต่อไปคือการสนับสนุนอย่างเข้มแข็งจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين การแสดงออกทางความคิดไม่ได้เฉพาะวิทยาศาสตร์ทางทะเลและนโยบาย แต่เข้าใจพลังของวัฒนธรรมในการสร้างความตระหนัก ต้องการให้การอนุรักษ์ทางทะเลเป็นสิ่งที่ผู้คนมีส่วนร่วม ไม่ใช่แค่ในการประชุม แต่ในชีวิตประจำวัน การผนวกนิทรรศการศิลปะเข้ากับสัปดาห์ทะเล ช่วยให้เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น ไม่ใช่แค่ในวิทยาศาสตร์และผู้กำหนดนโยบาย แต่รวมถึงครอบครัว นักเรียน และประชาชนทั่วไป มากกว่าแค่นิทรรศการ สิ่งที่ทำให้ "Ocean Dreams" พิเศษคือไม่ใช่แค่การสร้างสรรค์ครั้งเดียวในแต่ละปี แต่เป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวที่ใหญ่กว่าในการผสมผสานศิลปะ ความยั่งยืน และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ ตลอดหลายปีที่ผ่านมา มีการขยายตัวนอกเหนือจากพื้นที่แกลเลอรีแบบดั้งเดิม รวมถึงผลงานศิลปะเฉพาะพื้นที่ในบริเวณชายฝั่งและสวนพื้นที่ชุ่มน้ำ การจัดวางแบบมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้ขยะจากมหาสมุทรที่นำมารีไซเคิล การประชุมเชิงปฏิบัติการและโครงการชุมชน นำผู้คนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง

“โครงการนี้มีใช้การจัดแสดงศิลปะ แต่เป็นการสร้างความตระหนักระยะยาวและสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการลงมือทำ และเมื่อนิทรรศการดำเนินต่อไป ก็มีศักยภาพสำหรับสิ่งที่ใหญ่กว่า เช่น การติดตั้งศิลปะสาธารณะถาวร การพำนักของศิลปิน และความร่วมมือที่ลึกซึ้งขึ้นระหว่างนักวิทยาศาสตร์ กลุ่มสิ่งแวดล้อม และนักสร้างสรรค์ ภาพรวมแก่นแท้ของ "Ocean Dreams" คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อจุดประกายการสนทนา ไม่ใช่แค่ในหมู่ศิลปิน แต่ข้ามวัฒนธรรม สาขาวิชา และชุมชน เป็นการทำให้การอนุรักษ์มหาสมุทรไม่ใช่แค่ความรับผิดชอบ แต่เป็นสิ่งที่ผู้คนรู้สึกเชื่อมโยงด้วยการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากสำนักงานพัฒนาทางทะเลสีเขียวเขمين นิทรรศการกำลังเติบโตเป็นเวทีระดับโลกสำหรับศิลปะ และความตระหนักที่เน้นเรื่องมหาสมุทร จะเห็นได้ว่าทำไมนิทรรศการนี้จึงจัดต่อเนื่องทุกปี คำตอบคือเพราะมันได้ผล ศิลปะทำให้ผู้คนใส่ใจ และความใส่ใจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง”

ข้อมูลจาก Zhang Yatao

“นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Dream of Ocean-Sunrise on the Sea จัดขึ้นภายใต้หัวข้อหลักของ East Asian Sea Project (PEMSEA) และ Xiamen World Ocean Week (WOW) ประจำปี 2024 โดยจะสำรวจความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างมนุษยชาติและมหาสมุทร นิทรรศการนี้เน้นเป็นพิเศษที่บทบาทสำคัญของการปกป้องระบบนิเวศชายฝั่งในการส่งเสริมการพัฒนาทางสังคมและรักษาสมดุลของระบบนิเวศ ศิลปินจากทั่วโลกจะสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมเฉพาะตัวของมหาสมุทรและพื้นที่ชายฝั่ง แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์และทะเล ขณะเดียวกันก็เรียกร้องให้มีการใส่ใจในการอนุรักษ์ระบบนิเวศทางทะเลมากขึ้น” จากบทสัมภาษณ์ Zhang Yatao



ผลงานของผู้วิจัย



ภาพที่ 5 : Somewhere else: Dream of Ocean, 2024 ขนาด 56 x 76 cm.  
ที่มา : พศุตม์ กรรณรัตน์สูตร, 2567



ภาพที่ 6 : Somewhere else: Dream of Ocean, 2024, 56 x 76 cm.  
ที่มา : Zhang Yatao, Executive Curator



ผลงานของผู้วิจัยได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะนานาชาติ Dream of Ocean: Sunrise on the Sea โดยมีศิลปินได้รับการคัดเลือกเข้าร่วม 33 คนจาก 9 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐประชาชนจีน เดนมาร์ก สวีเดน สหรัฐอเมริกา ฟิลิปปินส์ เยอรมนี อาร์เจนตินา ออสเตรเลีย และประเทศไทย ระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม - 28 ธันวาคม 2567 และพิธีเปิดในวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 ณ Nordic Contemporary Art Center เมืองเซี่ยเหมิน มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน

โดยมีแนวคิดของผลงานภาพพิมพ์ชิ้นนี้ว่า ภาวะโลกร้อนเป็นปัญหาที่ทำให้โลกเผชิญกับภัยพิบัติมากมายอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ ภาวะโลกร้อนเป็นแนวคิดที่ทำนายซึ่งตั้งคำถามต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน สะท้อนถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม

### การวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ Somewhere else: Dream of Ocean, 2024

#### 1. เทคนิคและองค์ประกอบทางศิลปะ

ผลงานชิ้นนี้ใช้เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ซึ่งเป็นกระบวนการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ไม้ที่ถูกแกะสลัก โทนมัสที่ใช้เป็นหลักคือ สีดำ สีน้ำเงิน และสีขาว ที่สร้างบรรยากาศลึกลับ ลึกลับ และเชื่อมโยงถึงมหาสมุทรเส้นสายและลวดลายที่กระจายไปทั่วภาพทำให้เกิดความรู้สึกของกระแส การเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลง

#### 2. แนวคิดและเนื้อหาของผลงาน

ชื่อผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean (ที่อื่น: ความฝันแห่งมหาสมุทร) บ่งบอกถึงแนวคิดของการสำรวจจินตนาการ หรือแม้กระทั่งการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง ภาวะโลกร้อนเป็นประเด็นหลักของผลงานชิ้นนี้ แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติและระบบนิเวศทางทะเล ลวดลายที่พิมพ์ทับซ้อนกัน เกิดเป็นมิติของน้ำหนักรวมและเกิดร่องรอยหรือภาษาคลายกับแผนที่หรือเส้นทางไหลของน้ำ สะท้อนถึงการละลายของน้ำแข็ง การเปลี่ยนแปลงของกระแส หรือการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร จากผลกระทบของภาวะโลกร้อน

#### 3. ความหมายเชิงสัญลักษณ์

พื้นผิวที่มีร่องรอยหยาดและลายเส้นที่แตกกระจาย สื่อถึงรอยแผลของโลก ธรรมชาติที่ถูกทำลาย หรือสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป สีดำและน้ำเงินเข้ม อาจแสดงถึง มหาสมุทรที่ลึกลับและลึกลับ รวมถึงความรู้สึกของความสูญเสียและความไม่แน่นอนของอนาคต พื้นที่สีขาวที่กระจัดกระจาย แทนภูเขาน้ำแข็งที่กำลังละลาย หรือช่องว่างที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

#### 4. อิทธิพลทางศิลปะ

ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะกึ่งนามธรรม (Abstract) ที่เน้น พื้นผิว ลวดลาย และสีสัน มากกว่าการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ได้รับอิทธิพลจากแนวคิด Land Art หรือ Environmental Art ที่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมใช้เทคนิคดั้งเดิมอย่างภาพพิมพ์แกะไม้มานำเสนอ ประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและภาวะโลกร้อน

#### 5. ข้อสรุป

ผลงาน Somewhere else: Dream of Ocean, 2024 ของผู้วิจัย รูปแบบและแนวคิด ถ่ายทอดประเด็นของภาวะโลกร้อนผ่านการใช้เทคนิคภาพพิมพ์และองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เป็นงานศิลปะที่กระตุ้นให้ผู้ชม ตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ และตั้งคำถามถึงอนาคตของโลกใบนี้

### จากการศึกษาเอกสาร การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean"

#### ของพศุทธิ์ วรรณรัตนสูตร กับศิลปินท่านอื่นในบริบทของศิลปะเชิงนิเวศ

#### 1. ด้านเทคนิคและสื่อ

ผลงานของผู้วิจัย ใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ซึ่งเป็นเทคนิคดั้งเดิม สร้างร่องรอยและพื้นผิวที่ สื่อถึงการเคลื่อนไหวของน้ำ

Olafur Eliasson ใช้แสง สี และการจัดวางในพื้นที่ (Installation) เน้นการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่

Agnes Denes ใช้พื้นที่จริงและวัสดุธรรมชาติในการสร้างงาน Land Art ขนาดใหญ่

#### 2. ด้านการนำเสนอแนวคิด

ผลงานของผู้วิจัย นำเสนอแบบนามธรรม (Abstract) ผ่านสัญลักษณ์ของคลื่น การเคลื่อนไหว และสีที่สื่อถึงมหาสมุทร



Eliasson นำเสนอผ่านประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

Denes นำเสนอผ่านการจัดการพื้นที่จริง สร้างความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับเมือง

### 3. มิติการสื่อสารกับผู้ชม

ผลงานของผู้วิจัย สร้างการตีความผ่านภาพ 2 มิติ เปิดโอกาสให้ผู้ชมจินตนาการและตีความตามประสบการณ์ส่วนตัว

Eliasson สร้างประสบการณ์แบบองค์รวมที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลายด้าน

Denes สร้างผลกระทบต่อการเรียนรู้ผ่านขนาด และสเกลของงานที่ใหญ่โต

### 4. ประเด็นสิ่งแวดล้อมที่นำเสนอ

ผลงานของผู้วิจัย เน้นประเด็นการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรและภาวะโลกร้อน

Eliasson มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในภาพรวม

Denes นำเสนอความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาเมืองกับธรรมชาติ

### 5. ความเป็นเอกลักษณ์

ผลงานของผู้วิจัยใช้เทคนิคภาพพิมพ์แบบดั้งเดิมสื่อสารประเด็นร่วมสมัย สร้างความเชื่อมโยงระหว่างวัสดุธรรมชาติ (ไม้) กับประเด็นสิ่งแวดล้อม ใช้ความเป็นนามธรรมสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมตีความสะท้อนมุมมองเฉพาะของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล

การศึกษาเปรียบเทียบนี้แสดงให้เห็นว่า แม้ศิลปินแต่ละท่านจะมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดมีเป้าหมายร่วมกันในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยผลงานของผู้วิจัยมีความโดดเด่นในการใช้เทคนิคดั้งเดิมสื่อสารประเด็นร่วมสมัย และการสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมตีความผ่านความเป็นนามธรรม

ตาราง 1 การวิเคราะห์ผลงานของผู้วิจัยกับศิลปินท่านอื่นที่สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม

ประเด็นวิเคราะห์	ผลงานของผู้วิจัย	ผลงานของ Olafur Eliasson	ผลงานของ Agnes Denes
ชื่อผลงาน	Somewhere else: Dream of Ocean, 2024	<i>Radiant existence sphere</i>	<i>Wheatfield – A Confrontation, 1982</i>
เทคนิค	ภาพพิมพ์แกะไม้บนกระดาษ	แสง สี การจัดวางในพื้นที่	Land Art และวัสดุธรรมชาติ
รูปแบบ การนำเสนอ	ผลงานศิลปะ 2 มิติ เชิงนามธรรม	ผลงานศิลปะ 3 มิติ เชิงปฏิสัมพันธ์	การจัดการพื้นที่จริงขนาดใหญ่
ประเด็นสิ่งแวดล้อม	การเปลี่ยนแปลงของนิเวศสิ่งแวดล้อมร่วมสมัยและภาวะโลกร้อน	การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ	ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับการพัฒนาเมือง
การเรียนรู้ของคนดูผ่านงานศิลปะ	การตีความผ่านสัญลักษณ์และจินตนาการ	ประสบการณ์ตรงผ่านการมีปฏิสัมพันธ์	การเรียนรู้จากการสัมผัสผลงานและพื้นที่ของผลงาน
องค์ประกอบหลัก	สีเข้ม (สีดำ สีน้ำเงิน) แสดงถึง โครงสร้างลายเส้นที่บิดเบี้ยว องค์ประกอบของภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว	แสง สี แสดงถึงสภาพแวดล้อม	พื้นที่และวัสดุจริง แสดงถึงพืชและวัสดุธรรมชาติ
การสื่อความหมาย	สัญลักษณ์เชิงนามธรรม	ประสบการณ์เชิงประจักษ์	การเผชิญหน้ากับความจริง



### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "Somewhere else: Dream of Ocean: การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย" สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

#### 1. ด้านการสร้างสรรคผลงาน

ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ ขนาด 56 x 76 ซม. ใช้โทนสีเข้ม (สีดำและน้ำเงิน) ตัดกับสีขาว เพื่อสื่อถึงความลึกซึ้งและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทร สร้างลวดลายและร่องรอยที่บิดเบือนเพื่อสะท้อนการเคลื่อนไหวและความไม่แน่นอนของสภาพแวดล้อมทางทะเล

#### 2. ด้านแนวคิดและการตีความ

ถ่ายทอดประเด็นภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงของมหาสมุทรผ่านภาษาศิลปะเชิงนามธรรม สร้างความตระหนัก-รู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลป์ กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกังวล สงบ และใคร่ครวญต่ออนาคตของสิ่งแวดล้อม

#### 3. ด้านการนำเสนอและการเผยแพร่

ผลงานได้รับการคัดเลือกแสดงในนิทรรศการนานาชาติ "Dream of Ocean: Sunrise on the Sea" จัดแสดง ณ Nordic Contemporary Art Center เมืองเซี่ยเหมิน ประเทศจีน เป็นหนึ่งในศิลปินที่ได้รับคัดเลือกจาก 9 ประเทศ

#### 4. ผลกระทบและคุณูปการ

สร้างแนวทางใหม่ในการใช้เทคนิคภาพพิมพ์แบบดั้งเดิมสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย เต็มเต็มช่องว่างในการศึกษาบทบาทของศิลปะนามธรรมต่อการสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม นำเสนอมุมมองเฉพาะของศิลปินจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง "Somewhere else: Dream of Ocean: การตีความศิลปะเชิงนามธรรมในบริบทสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย" สามารถอภิปรายผลในประเด็นต่างๆ ดังนี้

#### 1. บทบาทของศิลปะเชิงนามธรรมต่อการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม

ผลงาน "Somewhere else: Dream of Ocean" แสดงให้เห็นว่าศิลปะเชิงนามธรรมสามารถสื่อสาร ประเด็นสิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Danto ที่ว่าศิลปะเชิงนามธรรมเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความในมิติที่ลึกซึ้ง การใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลป์ในการสื่อสารช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงประเด็นสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะ

#### 2. การบูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับประเด็นร่วมสมัย

การเลือกใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมชาติกับประเด็นสิ่งแวดล้อม เป็นการสร้างความหมายในหลายระดับ การผสมผสานระหว่างเทคนิคดั้งเดิมกับการนำเสนอแบบร่วมสมัยสะท้อนให้เห็นการพัฒนาของศิลปะเชิงนิเวศในบริบทปัจจุบัน

#### 3. ผลกระทบต่อผู้ชมและสังคม

การสร้างความตระหนักผ่านงานศิลปะสอดคล้องกับความเห็นของ Gablik ที่ว่าศิลปะ สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผลงานสามารถสร้างการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลในระดับนานาชาติ ผ่านการจัดแสดงในนิทรรศการระดับนานาชาติ

#### 4. มิติทางวัฒนธรรมและภูมิภาค

การนำเสนอมุมมองจากศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มความหลากหลายในการมองปัญหาสิ่งแวดล้อมระดับโลก การได้รับเลือกให้แสดงในนิทรรศการนานาชาติ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการแลกเปลี่ยนมุมมองทางวัฒนธรรมในประเด็นสิ่งแวดล้อม

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลกระทบระยะยาวของงานศิลปะต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมของผู้ชม ต้องมีการติดตามผลในระยะยาว ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เทคนิคศิลปะแบบอื่นๆ ในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม



จากการอภิปรายผล แสดงให้เห็นว่างานวิจัยนี้ไม่เพียงแต่สร้างองค์ความรู้ใหม่ในการใช้ศิลปะเชิงนามธรรมเพื่อสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม แต่ยังเปิดพื้นที่ให้กับมุมมองจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการร่วมสนทนาเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมระดับโลก

### เอกสารอ้างอิง

- Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.
- Artishock Revista. (2020). *Agnes Denes: Pioneer of environmental art movements*. *Artishock Revista*, 11.
- Berleant, A. (1992). *The aesthetics of environment*. (pp. 156-172). Temple University Press.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Harvard University Press.
- Denes, A. (1982). *Wheatfield: A confrontation* [Land art installation]. Battery Park, Manhattan, New York.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Eliasson, O. (2022). *Radiant existence sphere* [Mixed media sculpture]. Studio Olafur Eliasson, Berlin.
- Gablik, S. (1991). *The reenchantment of art*. (pp. 78–92). Thames and Hudson.
- Intergovernmental Panel on Climate Change. (2021). *Climate change 2021: The physical science basis. Contribution of Working Group I to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change*. (pp. 3–15). Cambridge University Press.
- Kagan, S. (2011). *Art and sustainability: Connecting patterns for a culture of complexity*. transcript Verlag.
- Min'an, Y. (2024, October 29). *Blue Dream 2024 International Contemporary Art Exhibition*. 52hrtt. [https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#\\_t=1730211816277](https://www.52hrtt.com/zgts/n/w/info/G1730187134621#_t=1730211816277)
- National Aeronautics and Space Administration. (2023). *Climate change and global warming*. (pp. 127–145). NASA Goddard Institute for Space Studies.
- Olafur Eliasson. (1967). *Biographical information*. Studio Olafur Eliasson.
- Olafur Eliasson. (2022). *Radiant existence sphere*. Olafureliasson. <https://olafureliasson.net/artwork/radiant-existence-sphere-2022/>
- Pau, B. (n.d.). *Wheatfield – A confrontation and its monumental legacy*. circa.art. <https://circa.art/wheatfield-a-confrontation-and-its-monumental-legacy/>
- Steffen, W., Rockström, J., Richardson, K., Lenton, T. M., Folke, C., Liverman, D., Summerhayes, C. P., Barnosky, A. D., Cornell, S. E., Crucifix, M., Donges, J. F., Fetzer, I., Lade, S. J., Scheffer, M., Winkelmann, R., & Schellnhuber, H. J. (2018). *Trajectories of the Earth System in the Anthropocene*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(33), 8252-8259.
- TheCollector. (2023). *Agnes Denes: Environmental art pioneer*. *TheCollector*, 10.