

# วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2568



## ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงษ์เดช ไชยบุตร  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิต

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์

ศาสตราจารย์ ดร.เอกชาติ จันอุไรรัตน์

ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี

ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ เดชา วราชน

ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์ สุวิทย์ ธีรศาสตร์

ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

ราชบัณฑิต

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้อำนวยการสำนักรับรองมาตรฐานและประเมิน

คุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลธัญบุรี

ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(ภาพพิมพ์และสื่อผสม) พุทธศักราช 2550

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(จิตรกรรม) พุทธศักราช 2552

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พรรรัตน์ ดำรุง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.วรัญญูจักษ์ บุญยสุรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศา

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิบูลศรี

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตคานต์

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี

รองศาสตราจารย์จรัสพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิรัชฎ์ ไชยพจน์พานิช

ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาดนตรีวิทยา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์

มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร





### บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร

รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุวษา เรื่องซีวิน

สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ

และการจัดการวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปัทมรัตน์ คุณพูนทรัพย์

สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร. ภาณุ สรวรสวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร. ธนธร กิตติกาญจน์

รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คุณานูมาต

รองศาสตราจารย์ กัญญา ดำใสมี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ผกามาศ สุวรรณนิภา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขมพัทธ์ พิษวิชัย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แชน มังกรวงษ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไชยพัทธ์ ภูชีสส์ชวกรณ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ้ดินาลาว

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปราวรณา แซ่อึ้ง

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นฤมล ศิลปะชัยศรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. นิกร กาเจริญ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### บรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรกฤษณ์ บัวแก้ว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

**กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน**

นางสาววิมลรัตน์ อึ้งสกุล

นางสาวชุตติกาญจน์ ทองนาค

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

**กองบรรณาธิการฝ่ายพิสูจน์อักษร**

นางสาวนุชชรวรงค์ มณีวงษ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

**กองบรรณาธิการฝ่ายระบบสารสนเทศ**

นายมนตรี จำนงค์ศิริกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

<https://fineart.buu.ac.th/burapha-arts-journal/>





## บทบรรณาธิการ

เสียงสะท้อนของศิลปะไม่เคยเงียบงัน หากแต่แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและบริบทของสังคมร่วมสมัย วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับแรกของการศึกษา 2568 จึงมุ่งนำเสนอองค์ความรู้ที่เป็นเสมือนกระจกสะท้อนโลกทัศน์ของนักวิชาการ นักวิจัย และนักสร้างสรรค์จากหลากหลายสาขา อันสะท้อนพลวัตของศิลปกรรม การออกแบบ และวัฒนธรรมที่ยังคงเติบโตและเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่ง

ในฉบับนี้ ผู้อ่านจะได้พบกับบทความที่น่าสนใจ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผลงานที่ผ่านการพิจารณาพิเคราะห์ทางวิชาการอย่างเข้มข้น ทั้งในเชิงวิเคราะห์ แนวคิด และภาคปฏิบัติ อาทิ บทความว่าด้วยการออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผลงานของวิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์ และสุธาทิพย์ หอมสุวรรณ ที่ถ่ายทอดแนวคิดการสื่อสารอัตลักษณ์ของสถาบันผ่านการออกแบบกราฟิกอย่างมีชั้นเชิง หรือผลงานวิจัยของ ธนภัทร์ ลิ้มหัสณัยกุล กับบทความ “รูปแบบศิลปกรรมของภาพรอยพระพุทธรูปในภูมิศาสตร์จริงนอกเหนือจากรอยพระพุทธรูป 5 แห่งในสมุดภาพไตรภูมิ” ที่วิเคราะห์ “ภาพรอยพระพุทธรูป” ในบริบทเสมือนจริง นอกเหนือจากภาพในสมุดไตรภูมิ ขณะเดียวกันยังมีบทความวิชาการที่ชวนคิด Forecasting the futures of Argentina's Cities via the Literary Method of Urban Design งานของ Alan Marshall ที่นำเสนอการออกแบบเมืองผ่านมุมมองวรรณกรรมเพื่อคาดการณ์อนาคตของเมืองในอาร์เจนตินา ซึ่งนับเป็นการขยายพรมแดนความรู้และการแลกเปลี่ยนอย่างสร้างสรรค์ในระดับนานาชาติ

แม้ว่าในปัจจุบันวารสารศิลปกรรมบูรพาจะยังคงอยู่ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 2 แต่คณะผู้จัดทำยังคงมุ่งมั่นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการปรับปรุงด้านการอ้างอิงและการเพิ่มคุณภาพของการเผยแพร่ (citation) ให้มีมาตรฐานมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งขอความร่วมมือจากผู้ส่งบทความในการใช้แบบฟอร์ม (template) ตามที่วารสารกำหนด เพื่อเพิ่มความสะดวกในการดำเนินงาน และส่งเสริมความเป็นเอกภาพของวารสารในภาพรวม

ท้ายที่สุด วารสารศิลปกรรมบูรพาขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการผลักดันให้พื้นที่แห่งนี้เป็นเวทีวิชาการสำหรับการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปกรรมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง วารสารยังคงเปิดกว้างและยินดีต้อนรับบทความใหม่ทั้งประเภทวิจัยและบทความวิชาการจากทุกภูมิภาคและทุกสถาบัน เพื่อร่วมกันหล่อเลี้ยงวงวิชาการให้เติบโตงอกงาม และเชื่อมโยงอย่างมั่นคงกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา



## สารบัญ

<p>พฤติกรรมกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อ ของนักท่องเที่ยวบริเวณตลาดพลอยจังหวัดจันทบุรี สุภารีย์ เถาว์วงษ์ษา</p>	11
<p>Forecasting the futures of Argentina's Cities via the Literary Method of Urban Design Alan Marshall</p>	37
<p>การออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์ สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ</p>	53
<p>นวัตกรรมกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ ชนินทร์ ศรีโยยอด สุนันท์ สีพาย</p>	73
<p>การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ไฉ่จิ้งเต๋อเจิ้น เพื่อการเรียนรู้และสืบทอดในสถาบันศิลปะ ZHENG JUNJIE ภูวษา เรืองชีวิน ภรดี พันธุภากร</p>	97
<p>รูปแบบศิลปกรรมของภาพรอยพระพุทธรูปบาทในภูมิศาสตร์จริง นอกเหนือจากรอยพระพุทธรูปบาท 5 แห่งในสมุดภาพไตรภูมิ ธนภัทร์ ลิ้มหัสณัยกุล</p>	117

การออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบพันธุกรรม วีรภัทร สุธีรางกูร	133
การพัฒนาความเป็นจริงเสริมเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส นันทพัทธ์ น้อยสวัสดิ์	153
งานศิลปกรรมและวัฒนธรรมลัทธิเต๋า วัดหย่งเล่อกง : แนวทางการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ฉง ฉิน ภูษา เรืองชีวิน ภรดี พันธุภากร	165
หัตถศิลป์เย็บปักถักร้อยของเมืองหางโจว : การจัดการความรู้ภูมิปัญญา สู่การออกแบบและเผยแพร่เนื้อหาหลักของพิพิธภัณฑ์สถาน Ye Xiaoqin มนัส แก้วบุชา	185
การออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิค Glass Forming and Decorating กัลยาณี เผือกนำผล	213
ลิเกและเพลงราณีเกลิง : ศิลปะการแสดงเพื่อการเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มผู้สูงอายุ จันทนา คชประเสริฐ	237





พฤติกรรมกรเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อ  
ของนักท่องเที่ยวบริเวณตลาดพลอยจังหวัดจันทบุรี



## พฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อ ของนักท่องเที่ยวบริเวณตลาดพลอยจังหวัดจันทบุรี<sup>1</sup>

INVESTIGATE THE BUYING BEHAVIOR OF GEMS AND JEWELRY  
BASED ON THE BELIEFS OF TOURISTS WHO COME TO BUY AT  
THE CHANTHABURI GEM MARKET.

Received  
Revised  
Accepted

May 21, 2024  
August 9, 2024  
August 13, 2024

สุภากรีย์ เก้าวรวงศ์ษา<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นล้วนสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย ทั้งการแพร่ระบาดของ  
ของโควิด-19 อันตรายจากปัญหาสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจและการเมือง ผู้คนจึงใช้ “ความเชื่อ” มาเป็น  
ที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ความต้องการที่เพิ่มมากขึ้นนี้จึงถูกนำมาเป็นหัวข้อการศึกษาของนักวิชาการหลายแขนง  
ทำให้เกิดแนวคิดการตลาดโซคกลาง คือการนำความเชื่อโซคกลางที่มีอยู่ในสังคมไทยมาประยุกต์ใช้กับ  
การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการ การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาพฤติกรรมการเลือกซื้อ  
อัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้อบริเวณตลาดพลอย  
จันทบุรี กำหนดพื้นที่การศึกษาคือตลาดพลอยจันทบุรี อันเป็นตลาดค้าอัญมณีอันดับ 1 ของประเทศ/  
อันดับที่ 3 ของโลก ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลนักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน  
แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วน หาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามเพื่อปรับปรุงแบบสอบถาม  
จึงหาค่าความเชื่อมั่นจากแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ส่งประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์  
จึงนำไปเก็บข้อมูล สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ T-test และ One-Way Anova เพื่อให้ได้ผลข้อมูล  
ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม, พฤติกรรมในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง,  
ความเชื่อที่ส่งผลต่อการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง และพบว่าเพศที่ต่างกัน ส่งผลต่อ  
ความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลางไม่แตกต่างกัน, ปัจจัยส่วนบุคคลด้านศาสนาที่นับถือ  
ที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลางแตกต่างกัน และรายได้ที่ต่าง  
กันส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลางแตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้นำเสนอ  
ตัวอย่างการนำความเชื่อโซคกลางจากผลการวิจัยมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบสร้างสรรค์  
ผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแตกต่างไว้ในข้อเสนอแนะ

**คำสำคัญ:** ความเชื่อ พฤติกรรม การตลาดโซคกลาง ออกแบบ อัญมณีและเครื่องประดับ  
สนับสนุนทุนวิจัยโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2563 ปี พ.ศ. 2564

<sup>1</sup> สนับสนุนทุนวิจัยโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2563 ปี พ.ศ. 2564

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาการออกแบบเครื่องประดับ คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี



## Abstract

Various situations all that happens, spread of COVID-19, danger from environmental problems, economics and politics, can lead to a feeling of insecurity and unsafety. People use "belief" to anchor their minds. This increasing demand has been a topic of study for academics in many fields and giving rise to marketing ideas. Superstitions are used in Thai society to produce products and services according to superstitious beliefs. The objective of this research is to investigate the buying behavior of gems and jewelry based on the beliefs of tourists who come to buy at the Chanthaburi gem market. The study area is designated as the Chanthaburi Gem Market, which is the number one gem trading market in the country and number three gem trading market in the world. Questionnaires were used as a tool for collecting data from 400 tourists. The questionnaire was divided into 4 parts. The reliability of the questionnaire was determined to improve the questionnaire. Therefore, confidence values were obtained from the revised questionnaire. Submit an ethics assessment human research is used to collect data. T-test and One-Way Anova are statistics used to analyze data to obtain information on personal factors of respondents, their behavior when purchasing gems, and their belief in superstitious jewelry, beliefs that influence the decision to buy gems and superstitious jewelry. Results found that different genders do not affect superstitious beliefs when deciding to buy jewelry. Personal factors related to regarding different religions and different incomes affect superstitious beliefs in deciding to buy jewelry differently. The researcher presented an example of using superstitions from research results to design and create products differently in the recommendations section.

**Keywords :** Beliefs, Behavior, Marketing superstitions, Design, Gems and jewelry

## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ความเชื่อ” เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจที่อยู่กับคนไทยมาช้านาน จากงานวิจัยโดยวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล เรื่องการตลาดของคนอยู่เป็นพบว่าในปี พ.ศ. 2563 คนไทยมากกว่า 52 ล้านคน กลายเป็นกลุ่มผู้บริโภคสายมู เหตุผลจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย ทั้งการแพร่ระบาดของโควิด-19 อันตรายจากปัญหาสิ่งแวดล้อม ด้านสังคมและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี หรือการเมืองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องยาวนาน

ผู้คนจึงใช้ “ความเชื่อ” มาเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเมื่อรู้สึกถึงความไม่แน่นอน ความต้องการที่เพิ่มมากขึ้นนี้จึงถูกนำมาเป็นหัวข้อการศึกษาของนักวิชาการหลายศาสตร์หลายแขนง (Kunlasatree, 2565) ทำให้เกิดแนวคิดการตลาดโชคลาง (Superstitious Marketing Concept) ที่เป็นการสร้างความแตกต่างหรือความน่าสนใจให้กับสินค้าและบริการ ด้วยการนำความเชื่อโชคลางที่มีอยู่ในสังคมไทยมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ บริการ หรือเพื่อทำการตลาดให้เกิดกระแสนิยมในกลุ่มผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น แนวคิดนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงเป็นวิธีการดึงดูดกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งมักจะเลือกจ่ายเงินไปกับสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีขึ้น หรือสร้างความรู้สึกปลั่งบวกแก่ตนเอง (Brandbuffet, 2557; Brandbuffet, 2564)

จังหวัดที่มีความโดดเด่นซึ่งเป็นแหล่งผลิตและค้าอัญมณีสำคัญของประเทศ คือจังหวัดจันทบุรี ส่งผลให้มีพลอยดิบทั้งเนื้อแข็งและเนื้ออ่อนจากแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลกหลังไหลเข้ามาในจังหวัดเพื่อทำการปรับปรุงคุณภาพและเจียรไน เมื่อได้เป็นอัญมณีแล้วจึงเกิดการส่งออก นำไปผลิตเป็นเครื่องประดับเพื่อจำหน่ายหรือส่งออกต่อไป จังหวัดจันทบุรีจึงเป็นศูนย์กลางการค้าและแหล่งการผลิตอัญมณีที่สำคัญต่ออุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของประเทศไทย อีกทั้งยังเป็นแหล่งการผลิตสำคัญต่ออุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของโลกมาโดยตลอด (สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ, 2566; ศุภร เสรีรัตน์, 2544; กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขา สวนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ, 2548 ; สุภาวีย์ เถาว์วงศ์ษา. 2564)

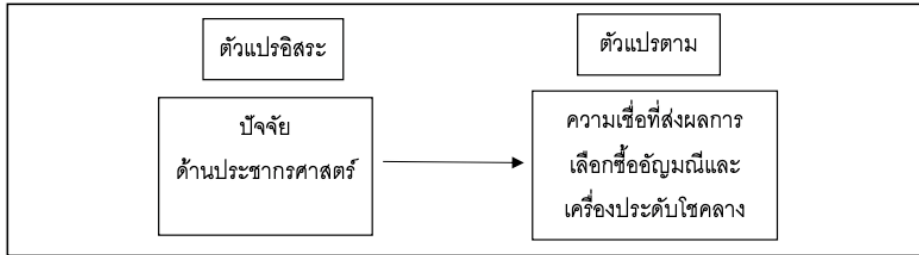
จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นโอกาสในการศึกษาพฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อของนักท่องเที่ยว บริเวณตลาดพลอยในจังหวัดจันทบุรี เพื่อผลการวิจัยอันจะเป็นประโยชน์แก่นักออกแบบและนักการตลาด สำหรับนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างความแตกต่างหรือความน่าสนใจให้แก่สินค้าและบริการ รวมถึงการทำการตลาด อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดการสร้างโอกาสทางการแข่งขันในตลาดอัญมณีและเครื่องประดับของประเทศไทยต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาพฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้อบริเวณตลาดพลอยจันทบุรี โดยผู้วิจัยได้นำเสนอตัวอย่างการนำความเชื่อโชคลางจากผลการวิจัยมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแตกต่างในข้อเสนอแนะ



## กรอบแนวคิด และสมมุติฐาน



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิด เรื่อง พฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ  
จากความเชื่อของนักท่องเที่ยวบริเวณตลาดพลอยจังหวัดจันทบุรี

## สมมุติฐาน

1. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง แตกต่างกันไป
2. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านศาสนาที่นับถือที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง แตกต่างกันไป
3. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านรายได้ที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง แตกต่างกันไป

## วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

### ความหมายของความเชื่อ

ฉวีช ภูณโณทก (2528) ได้ให้ความหมายของความเชื่อ คือ การยอมรับอันเกิดอยู่ในจิตใต้สำนึก ของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์ หรือสังคมมนุษย์ แม้ว่า พลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมกลับยอมรับ และให้ความเคารพเกรงกลัวต่อสิ่งเหล่านี้ ดังนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย ภูตผีศาตอากาศ โซคกลาง ไสยเวทต่าง ๆ ยัง รวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นโพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น

วนิดา รัตนชินกร (2556) ความเชื่อ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของคนที่ยอมรับ และไว้วางใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าเป็นความจริง ไม่จำเป็นต้องมีหลักเหตุผลหรือสามารถอ้างอิงได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ศุภิสรา กรมพันธ์ (2565) ได้กล่าวว่า ความเชื่อโซคกลางได้ว่าเป็นการยอมรับสิ่งต่าง ๆ ว่า เป็นจริง มีอยู่จริง และมีอำนาจที่จะก่อให้เกิดผลดีหรือผลร้าย

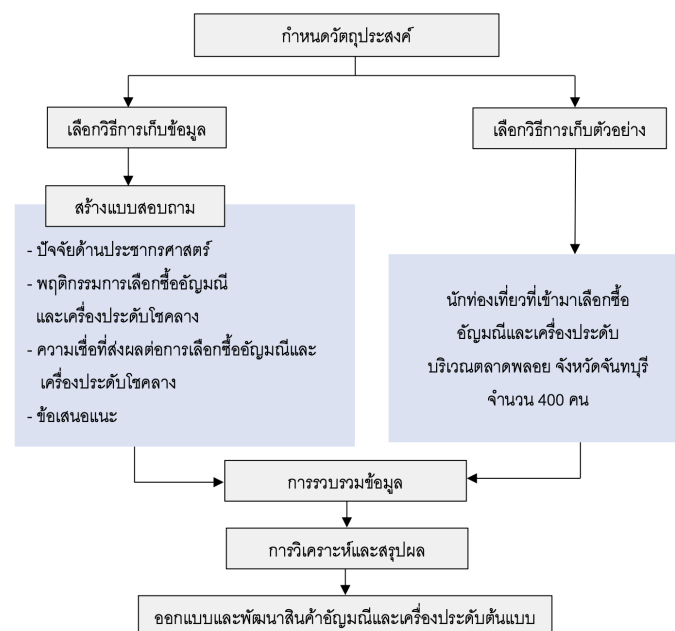
ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นสามารถพิสูจน์ได้หรือไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง ด้วยเหตุผล แต่เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มชนหรือสังคม ความเชื่อนั้นเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่มีการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ดังนั้นความเชื่อจึงเกิดขึ้นและได้กลายมาเป็นสิ่งที่กำหนดวิถีชีวิตได้

### พฤติกรรมผู้บริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภค เป็นการศึกษาถึงเหตุจูงใจผู้บริโภค ในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ โดยจะเริ่มต้นจากการเกิดสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ที่ทำให้เกิดความต้องการ สิ่งกระตุ้นผ่านเข้ามาในความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อซึ่งเปรียบเสมือน กล่องดำ (Buyer's Black Box) ที่ผู้ผลิตหรือผู้ขายไม่สามารถคาดคะเนได้ ความรู้สึกนึกคิดของผู้ซื้อจะได้รับ อิทธิพลจากลักษณะต่างๆ ของผู้ซื้อแล้วจะมีการตอบสนองของผู้ซื้อ (Buyer' Response) หรือการตัดสินใจของผู้ซื้อ (Buyer ' s Purchase Decision) โดยมีสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ โดยในงานวิจัยนี้คือ เรื่องของความเชื่อ เป็นสิ่งที่ผลักดันให้บุคคลเกิดการตอบสนองหรือการตัดสินใจ

### วิธีการดำเนินการวิจัย

ศึกษาพฤติกรรมในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้อบริเวณตลาดพลอยจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนสามารถอธิบายได้ตามแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 2 : แผนภาพอธิบายขั้นตอนการดำเนินงาน  
(สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา, 2566)



ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับบริเวณตลาดพลอย จังหวัดจันทบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมาจากการนำจำนวนสถิตินักท่องเที่ยวจังหวัดจันทบุรี พ.ศ. 2562 ซึ่งระบุว่ามียกท่องเที่ยวชาวไทยจำนวนทั้งหมด 1,450,797 คน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) มาทำการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของ Yamane/ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 0.05 โดยมีสูตรดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2540)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนของประชากรทั้งหมด

e คือ ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ (0.05)

แทนค่า

$$n = \frac{1,450,797}{1 + 1,450,797 (0.05)^2}$$

$$n = 400$$

จึงสรุปได้ว่าเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ บริเวณตลาดพลอย จังหวัดจันทบุรี จำนวน 400 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างตามจำนวนที่ต้องการเป็นหลัก โดยทำการศึกษากับประชากรหน่วยใดก็ได้เพื่อให้ข้อมูล

**เครื่องมือและสถิติที่ใช้ในการวิจัย :** ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ :** เป็นลักษณะของคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก (Multiple Choice Question) และแบบให้เขียนตอบสั้น ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ศาสนา และปัจจุบันท่านอาศัยอยู่ในจังหวัดใด สถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ และหาอัตราร้อยละ

**ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ :** เป็นลักษณะของคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก (Multiple Choice Question) และแบบให้เขียนตอบสั้น ได้แก่

- ท่านจะเลือกซื้ออัญมณีชนิดใดมากที่สุด
- เครื่องประดับอัญมณีชนิดใด ประเภทใดที่ท่านนิยมซื้อมากที่สุด
- ค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้ออัญมณีหรือเครื่องประดับชนิดใดในแต่ละครั้ง
- เหตุผลในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับชนิดใดของท่าน คืออะไร
- บุคคลที่มีส่วนตัดสินใจในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับชนิดใด

- ท่านคำนึงสิ่งใดเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง
  - ในปัจจุบัน ท่านมีอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง กี่ชิ้น
  - ท่านต้องการอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ส่งเสริมท่าน ด้านใดมากที่สุด
- สถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาอัตราร้อยละ (%)

### ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความเชื่อที่ส่งผลการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ

**โซคกลาง :** เป็นลักษณะของคำถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า ได้แก่

- ท่านเลือกซื้อเครื่องประดับตามวันเกิด (เช่น จันทร์ อังคาร พุธ)
- ท่านเลือกซื้อเครื่องประดับตามเดือนเกิด (เช่น มกราคม กุมภาพันธ์ มีนาคม)
- ท่านเลือกซื้อเครื่องประดับราศีเกิด (เช่น เมษ พฤษภ เมถุน)
- ท่านเลือกซื้อเครื่องประดับปีนักษัตร (เช่น ชวด ฉลู ขาล)
- ท่านเลือกซื้อเครื่องประดับตามสีที่ถูกโฉลก
- ท่านเลือกซื้ออัญมณี ตามความสิริมงคลของอัญมณีชนิดนั้นๆ

สถิติที่ใช้ คือ การหาค่าเฉลี่ย และแบ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาค เป็นการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดเป็น 5 ระดับ และแปรผลตาม Likert Scale Proceedings (Rensis Likert, 1967)

แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยในแบบสอบถาม ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

### ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ : ใช้การสรุปผลเป็นความเรียง

**การหาค่าความเที่ยงตรง :** โดยการวิเคราะห์หัดชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสอบถามและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ, 2540)

**การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม :** โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไข ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยนำไปทดลอง (Try out) กับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ ที่ศูนย์ส่งเสริมอัญมณีและเครื่องประดับจันทบุรี จำนวน 30 ราย เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ที่ระดับนัยสำคัญ .05

**สถิติที่ใช้ในการอธิบายการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับความเชื่อที่ส่งผลการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับ :** วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ T-test และ One-Way Anova (ศิริชัย กาญจนวาสี, ดิเรก ศรีสุโข และทวีวัฒน์ ปิตยานนท์, 2535; Cohen ,L., and Manion,L., 1989)



**จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์** : แบบสอบถามเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) วันที่รับรอง 8 มิ.ย. 2564/ วันที่หมดอายุ 8 มิ.ย. 2565/ รหัสโครงการวิจัย : HU047/2564

## ผลการวิจัย

การศึกษากฎการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้อบริเวณตลาดพลอยจันทบุรี เก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาแบบสอบถาม 4 ส่วนได้ผลดังนี้

**ส่วนที่ 1 : ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม**

**ตารางที่ 1** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	117	29.25
หญิง	283	70.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

ส่วนใหญ่เป็นหญิง จำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 70.75 และเป็นชาย 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.25

**ตารางที่ 2** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 18 ปี	10	2.5
18-22 ปี	21	5.25
23-30 ปี	117	29.25
31-40 ปี	183	45.75
41-50 ปี	44	11
50 ปีขึ้นไป	25	6.25
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

ช่วงอายุ : ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 45.75 รองลงมาคือ ช่วงอายุ 23-30 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.25, ช่วงอายุ 41-50 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็น

ร้อยละ 11, ช่วงอายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25, ช่วงอายุ 18-22 ปี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25 และน้อยที่สุดคือ ช่วงอายุ น้อยกว่า 18 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษา	7	1.75
มัธยมศึกษาต้น	22	5.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า	37	9.25
ปวส./อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	39	9.75
ปริญญาตรี	244	61
สูงกว่าปริญญาตรี	50	12.5
อื่นๆ	1	0.25
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**ระดับการศึกษา :** ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 61 รองลงมาคือ ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5, ระดับการศึกษาปวส./อนุปริญญา หรือเทียบเท่า จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.75, ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.25, ระดับการศึกษามัธยมศึกษาต้น จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5, ระดับการศึกษาต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษา จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.75 และน้อยที่สุดคือ อื่น ๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	66	16.5
เกษตรกร	11	2.75
พนักงานในบริษัทเอกชน	186	46.5
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	82	20.25

พฤติกรรมการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับจากความเชื่อ  
ของนักท่องเที่ยวบริเวณตลาดพลอยจังหวัดจันทบุรี



นักเรียน/นักศึกษา	21	5.25
อื่นๆ	34	8.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**อาชีพ :** ส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานในบริษัทเอกชน จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมาคือ อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.5, อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.6, อาชีพอื่น ๆ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5, อาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25 และน้อยที่สุดคือคือ อาชีพเกษตรกร จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 ตามลำดับ

**ตารางที่ 5** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 9,000 บาท	25	6.25
9,001-15,000 บาท	81	20.25
15,001-20,000 บาท	92	23
20,001-30,000 บาท	92	23
30,001-50,000 บาท	75	18.75
50,000 บาทขึ้นไป	35	8.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**รายได้ :** ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-20,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23 และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23 เท่ากัน รองลงมาคือ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 9,001-15,000 บาท จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.25 รองลงมาคือ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001-50,000 บาท จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 รองลงมาคือ 50,000 บาทขึ้นไป จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.75 รองลงมาคือ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน น้อยกว่า 9,000 บาท จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามศาสนาที่นับถือ

ศาสนาที่นับถือ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พุทธ	375	93,5
คริสต์	15	3.75
อิสลาม	4	1
อื่นๆ	7	1.75
รวม	400	100

ศาสนา : ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 374 คน คิดเป็นร้อยละ 93.5 รองลงมาคือ คริสต์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75, อื่นๆ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.75 และน้อยที่สุดคือ อิสลาม จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาคกลาง	191	47.75
ภาคตะวันออก	168	42
ภาคเหนือ	6	1.5
ภาคใต้	15	3.75
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	12	3
ภาคตะวันตก	8	2
รวม	400	100

ภูมิภาค : ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในภาคกลาง จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 47.75 รองลงมาคือภาคตะวันออก จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42, ภาคใต้ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75, ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3, ภาคตะวันตก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2 และน้อยที่สุดคือภาคเหนือ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ตามลำดับ



## ส่วนที่ 2 : พฤติกรรมในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขกลาง

ตารางที่ 8 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสีของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ

สีของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สีแดง	112	28
สีเขียว	57	14.25
สีฟ้า	24	6
สีม่วง	21	5.25
สีเหลือง	34	8.5
สีดำ	16	4
สีน้ำเงิน	43	10.75
สีขาว	26	6.5
สีชมพู	31	7.75
สีส้ม	2	0.5
ไม่ระบุ	34	8.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**สีของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ** : ส่วนใหญ่สีของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ คือ สีแดง จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28 รองลงมาคือ สีเขียว จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.25, สีน้ำเงิน จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.75, สีเหลืองและไม่ระบุสี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5, สีชมพู จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75, สีขาว จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5, สีฟ้า จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6, สีม่วง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25, สีดำ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4 และน้อยที่สุดคือ สีส้ม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 9 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ

ประเภทของอัญมณีไขกลางที่เลือกซื้อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เครื่องประดับที่นิ้ว	168	42
เครื่องประดับที่หู	33	8.25
เครื่องประดับที่คอ	62	15.5

เครื่องประดับที่มือ หรือข้อมือ	118	29.5
เครื่องประดับกับกระเป่า หรือเสื้อผ้า	16	4
เครื่องประดับร่างกายบริเวณอื่นๆ	3	0.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**ประเภทของเครื่องประดับโซคกลางที่เลือกซื้อ** : ส่วนใหญ่ประเภทของเครื่องประดับโซคกลางที่เลือกซื้อ คือ เครื่องประดับที่นิ้ว จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมาคือ เครื่องประดับที่มือหรือข้อมือ จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5, เครื่องประดับที่คอ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5, เครื่องประดับที่หู จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25, เครื่องประดับกับกระเป่าหรือเสื้อผ้า จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4 และน้อยที่สุดคือ เครื่องประดับร่างกายบริเวณอื่น ๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.75 ตามลำดับ

**ตารางที่ 10** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้ออัญมณีหรือเครื่องประดับโซคกลางในแต่ละครั้ง

ค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้ออัญมณีหรือเครื่องประดับโซคกลางในแต่ละครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1,000 บาท	119	29.75
1,000-3,000 บาท	122	30.5
3,001-5,000 บาท	53	13.25
5,001-10,000 บาท	41	10.25
10,001-15,000 บาท	34	8.5
15,000 บาทขึ้นไป	31	7.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**ค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้ออัญมณีหรือเครื่องประดับโซคกลางในแต่ละครั้ง** : ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้ออัญมณีหรือเครื่องประดับโซคกลางในแต่ละครั้ง คือ 1,000-3,000 บาท จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 1,000 บาท จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.75, 3,001-5,000 บาท จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.25, 5,001-10,000 บาท จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25, 10,001-15,000 บาท จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 และน้อยที่สุดคือ 15,000 บาทขึ้นไป จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 ตามลำดับ



ตารางที่ 11 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเหตุผลในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง

เหตุผลในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตามความเชื่อส่วนตัว	206	51.5
เป็นของขวัญของกำนัล	58	14.5
ของเก็บสะสมส่วนตัว	106	26.5
เพื่อขายต่อ เก็งกำไร	15	3.75
แสดงถึงฐานะของตนเอง	5	1.25
อื่น ๆ	10	2.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

ความเชื่อที่ส่งผลต่อการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง : ส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง คือ ตามความเชื่อส่วนตัว จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.5 รองลงมาคือ เป็นของเก็บสะสมส่วนตัว จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 26.5, เป็นของขวัญของกำนัล จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5, เพื่อขายต่อ เก็งกำไร จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75, รองลงมาคือ อื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 และน้อยที่สุดคือ แสดงถึงฐานะของตนเอง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามบุคคลที่มีส่วนตัดสินใจในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง

บุคคลที่มีส่วนตัดสินใจในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไขคกลาง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตัดสินใจด้วยตัวเอง	333	83.25
คูรัก	31	7.75
พ่อแม่	17	4.25
เพื่อน	14	3.5
ดารานักร้อง	1	0.25
อื่น ๆ	5	1
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**บุคคลที่มีส่วนตัดสินใจในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง :** ส่วนใหญ่บุคคลที่มีส่วนตัดสินใจในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางคือ ตัดสินใจด้วยตัวเอง จำนวน 333 คน คิดเป็นร้อยละ 83.25 รองลงมาคือ คู่รัก จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75, พ่อแม่ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.25, เพื่อน จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5, รองลงมาคือ อื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 และน้อยที่สุดคือ ดารา นักร้อง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25 ตามลำดับ

**ตารางที่ 13** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสิ่งที่คำนึงถึงเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง

สิ่งที่คำนึงถึงเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ราคา	108	27
การออกแบบและความสวยงาม	251	62.75
ความสะดวกในการใช้งาน	31	7.75
อื่น ๆ	10	2.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**สิ่งที่คำนึงถึงเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง :** ส่วนใหญ่สิ่งที่คำนึงถึงเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง คือ การออกแบบและความสวยงาม จำนวน 251 คน คิดเป็นร้อยละ 62.75 รองลงมาคือ ราคา จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27, ความสะดวกในการใช้งานจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 และน้อยที่สุดคือ อื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ

**ตารางที่ 14** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านมีอยู่ในปัจจุบัน

จำนวนอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านมีอยู่ในปัจจุบัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่มีเลย	69	17.25
1-2 ชิ้น	169	42.25
3-5 ชิ้น	101	25.25
6-10 ชิ้น	28	7
มากกว่า 10 ชิ้น	33	8.25
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>



**จำนวนอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่มีอยู่ในปัจจุบัน** : ส่วนใหญ่จำนวนอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านมีอยู่ในปัจจุบัน คือ 1-2 ชิ้น จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.25 รองลงมาคือ 3-5 ชิ้น จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.25, ไม่มีเลย จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25, มากกว่า 10 ชิ้น จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25 และน้อยที่สุดคือ 6-10 ชิ้น จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ตามลำดับ

**ตารางที่ 15** จำนวน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านต้องการส่งเสริม

ความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านต้องการส่งเสริม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความรัก	26	6.5
สุขภาพ	39	9.75
การงาน	61	15.25
การเงิน	161	40.25
โชคลาภ	88	22
อำนาจบารมี	14	3.5
อื่นๆ โปรดระบุ	11	2.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

**ความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ต้องการส่งเสริม** : ส่วนใหญ่ความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ท่านต้องการส่งเสริม คือ ด้านการเงิน จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.25 รองลงมาคือ ด้านโชคลาภ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22, ด้านการงาน จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.25, ด้านสุขภาพ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.75, ด้านความรัก จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5, ด้านอำนาจบารมี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 และน้อยที่สุดคือ ด้านอื่น ๆ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 ตามลำดับ



### ส่วนที่ 3 : ความเชื่อที่ส่งผลต่อการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ย ระดับความสำคัญ และลำดับของระดับความเชื่อของท่านในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง

ความเชื่อมีผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับ	$\bar{X}$	ระดับสำคัญ	ลำดับ
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามวันเกิด (เช่น จันทร์ อังคาร พุธ)	2.833	ปานกลาง	6
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามเดือนเกิด (เช่น มกราคม กุมภาพันธ์ มีนาคม)	2.903	ปานกลาง	1
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามราศีเกิด (เช่น เมษ พฤษภ เมถุน)	2.870	ปานกลาง	3
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามปีนักษัตร (เช่น ชวด ฉลู ขาล)	2.843	ปานกลาง	4
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามสีที่ถูกโฉลก (เช่น สีแดง เขียว เหลือง)	2.895	ปานกลาง	2
ท่านเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามความสริมงคลของอัญมณีและเครื่องประดับชนิดนั้นๆ (เช่น ทับทิม ไพลิน)	2.840	ปานกลาง	5
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>2.864</b>	<b>ปานกลาง</b>	

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามเดือนเกิดมีค่าเฉลี่ย 2.903 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ การเลือกซื้อเครื่องประดับตามสีที่ถูกโฉลก มีค่าเฉลี่ย 2.895 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ การเลือกซื้อเครื่องประดับราศีเกิด มีค่าเฉลี่ย 2.87 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ การเลือกซื้อเครื่องประดับปีนักษัตร มีค่าเฉลี่ย 2.843 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ การเลือกซื้ออัญมณี ตามความสริมงคลของอัญมณีชนิดนั้นๆ มีค่าเฉลี่ย 2.840 อยู่ในระดับปานกลาง และการเลือกซื้อเครื่องประดับตามวันเกิด มีค่าเฉลี่ย 2.833 อยู่ในระดับปานกลาง

### ส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ ไม่มี



## สรุปและอภิปรายผล

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม :** ผู้ตอบแบบส่วนใหญ่เป็นหญิง จำนวน 283 คน อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 183 คน มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 244 คน มีอาชีพพนักงานในบริษัทเอกชน จำนวน 186 คน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-20,000 บาท และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23 เท่ากัน นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 374 คน อาศัยอยู่ในภาคกลาง จำนวน 191 คน

**ส่วนที่ 2 พฤติกรรมในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง :** ผู้ตอบแบบส่วนใหญ่มีความต้องการเลือกซื้ออัญมณีโซคกลางที่เป็นสีแดง จำนวน 112 คน ประเภทของเครื่องประดับเลือกซื้อเครื่องประดับที่นิ้ว จำนวน 168 คน มีค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้อแต่ละครั้งจำนวน 1,000-3,000 บาท จำนวน 122 คน เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางตามความเชื่อส่วนตัว จำนวน 206 คน ตัดสินใจซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางด้วยตัวเอง คำนี้ถึงการออกแบบและความสวยงาม เป็นอันดับแรกในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางจำนวน 251 คน มีอัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางอยู่ในปัจจุบันจำนวน คือ 1-2 ชิ้น จำนวน 169 คน ส่วนใหญ่ต้องการส่งเสริมความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางในด้านการเงิน จำนวน 161 คน

**ส่วนที่ 3 : ความเชื่อที่ส่งผลต่อการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง :** ผู้ตอบแบบส่วนใหญ่ เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามเดือนเกิด มีค่าเฉลี่ย 2.903 (เช่น มกราคม กุมภาพันธ์ มีนาคม เป็นต้น) รองลงมาคือ เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามสีที่ถูกโฉลก (เช่น สีแดง เขียว เหลือง เป็นต้น), เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามราศีเกิด (เช่น เมษ พฤษภ เมถุน เป็นต้น), และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับตามวันเกิด (เช่น จันทร์ อังคาร พุธ เป็นต้น)

## สมมุติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลางแตกต่างกัน พบว่า มีค่านัยสำคัญ เท่ากับ 0.460 จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ความเชื่อถือว่าเป็นทัศนคติที่คนไทยให้ความเคารพ ไม่ว่าจะเป็นเพศหญิง เพศชาย มีระดับการศึกษา หรืออยู่ในช่วงอายุใด ๆ ความเชื่อถือถือถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยมาช้านาน ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากวิถีชีวิตของคนไทยได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ และคณะ (2555) ได้กล่าวว่ ความเชื่อเกี่ยวกับโซคกลางถือว่าเป็นปัจจัยความต้องการส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ในด้านความต้องการจากสังคมและยังสอดคล้องกับพิชัย ผกาทอง (2547) ที่ได้กล่าวถึง มนุษย์กับสังคม ว่ามนุษย์มีความจำเป็นที่ต้องผูกติดอยู่กับความเชื่อ

คือมนุษย์ทุกคนไม่อาจขาดความเชื่อหรือความคิดได้ชีวิตมนุษย์ มีทั้งสิ่งที่เห็นได้ พิสูจน์ได้ เข้าใจได้ ความเชื่อทำให้มนุษย์เกิดความมั่นใจและความสบายใจ

2. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านศาสนาที่นับถือที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลางแตกต่างกัน พบว่า มีค่านัยสำคัญ เท่ากับ 0.991 จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านศาสนาที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ด้านศาสนา ความเชื่อในเรื่องโซคกลาง เป็นสิ่งที่อยู่ในทุกศาสนาในประเทศไทย ความเชื่อทำให้เกิดประเพณีตามถิ่นที่อยู่อาศัย ตามภูมิอากาศ สิ่งที่ได้รับสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ หรือความเชื่อในศาสนาของตน โดยเครื่องประดับก็เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเชื่อที่ได้รับมาจากศาสนา โดยสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2552) ได้กล่าวว่าเครื่องประดับในทุกศาสนา เป็นเครื่องประดับที่แสดงออกถึงความเชื่อในจิตใจ ซึ่งมนุษย์ใช้ยึดเหนี่ยวยามเกิดความรู้สึกไม่มั่นคงในชีวิต ทั้งนี้ เครื่องประดับทางศาสนามีความสัมพันธ์กับความเชื่อความศรัทธาในแต่ละชนชาติ เช่น จี้ไม้กางเขน เป็นการแสดงออกให้สังคมได้รับรู้ถึงความศรัทธาของผู้สวมใส่ต่อศาสนาคริสต์ หรือสร้อยคอที่แขวนพระเครื่อง ก็บ่งบอกได้ว่า ผู้สวมใส่นับถือพระพุทธศาสนา และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนาภรณ์ วิวัฒน์ศร (2556) ได้กล่าวว่า ความเชื่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และถือว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง การดำรงชีวิตของมนุษย์ในอดีตที่มีความเจริญทางด้านวิชาการน้อย และมีการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากอำนาจเหนือธรรมชาติดังนั้น เมื่อเกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ขึ้น เช่น ฝนตก พายุพัด ไฟป่า แผ่นดินไหว และภูเขาไฟระเบิด ล้วนเป็นสิ่งที่มือทิพย์ต่อชีวิตหรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะป้องกันหรือแก้ไขได้ด้วยตัวเอง บางอย่างเป็นเหตุการณ์ที่อำนวยความสะดวก แต่บางเหตุการณ์ก็เป็นอันตรายต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ มนุษย์จึงพยายามที่จะคิดหาวิธีการที่จะก่อให้เกิดผลในทางที่ดี และเกิดความสุขให้กับตนเอง เพื่อกระทำต่อสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ทำให้เกิดเป็นแนวทางปฏิบัติที่เป็นพิธีกรรมหรือศาสนาเกิดขึ้น

3. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านรายได้ที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง แตกต่างกัน พบว่า มีค่านัยสำคัญ เท่ากับ .003 จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านรายได้ที่ต่างกัน ส่งผลต่อความเชื่อในการตัดสินใจซื้อเครื่องประดับโซคกลาง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

การเลือกซื้อเครื่องประดับโซคกลางนั้น มีปัจจัยหนึ่งที่อาจส่งผลต่อการเลือกซื้อ คือด้านรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจาก เครื่องประดับโซคกลางส่วนใหญ่เป็นเครื่องประดับที่มีราคาค่อนข้างสูง เช่น เครื่องประดับจากแบรนด์ RAVIPA, MARON Jewelry หรือ Harmentone ซึ่งล้วนเป็นเครื่องประดับโซคกลางที่มีชื่อเสียง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผู้ที่มีรายได้น้อยต้องใช้ความเชื่อในรูปแบบอื่น ๆ โดย ศุภิสรา กรมจันทร์ (2565) อธิบายไว้ว่า สินค้าเครื่องประดับโซคกลางจัดว่าเป็นสินค้าประเภทฟุ่มเฟือย และการเลือกสินค้าประเภทฟุ่มเฟือย ถือเป็นสินค้าที่กลุ่มตัวอย่างซื้อเพื่อตอบสนองความสุข

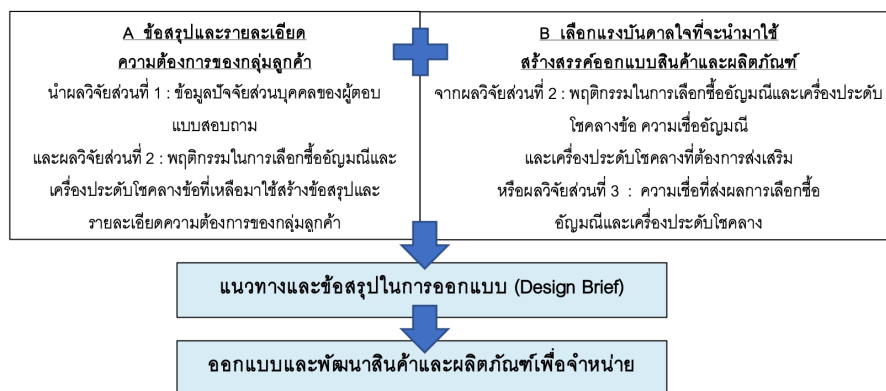


ทางใจ โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีฐานะจะรู้สึกมีความสุขและเพลิดเพลินต่อการซื้อสินค้าที่ดูสวยงาม และ  
บ่งบอกถึงความร่ำรวย

### ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

นักออกแบบสามารถนำผลวิจัยความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถามไปใช้ประโยชน์ใน  
การออกแบบได้ โดยการเลือกแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้ออกแบบ ผู้วิจัยแนะนำให้ใช้ผลวิจัย 2 ข้อ  
คือ ผลวิจัยส่วนที่ 2 : พฤติกรรมในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง ในส่วนของผล  
ความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางที่ต้องการส่งเสริม หรือผลวิจัยส่วนที่ 3 : ผลของความเชื่อที่  
ส่งผลการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลาง เนื่องจากเป็นผลข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ใน  
การสร้างเรื่องราว (Story) เพื่อเพิ่มมูลค่าแก่สินค้าและผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการด้าน  
ความเชื่อได้ดีที่สุด ซึ่งหากอันดับความต้องการมีอันดับใกล้เคียงหรือไล่เลี่ยกันสามารถเลือกนำมา  
ใช้ร่วมกันได้ ได้แก่ การนำความเชื่อเรื่องเดือนเกิดมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสินค้าเป็น  
หลักเนื่องจากมีความต้องการสูงที่สุด โดยในคอลเลคชั่นสินค้าเดียวกันนี้นักออกแบบสามารถใช้  
ความเชื่อของสีที่ถูกโฉลก, ความเชื่อตามราศีเกิด, ความเชื่อตามปีนักษัตร, ความเชื่อตามความสิริ  
มงคลของอัญมณีชนิดนั้น ๆ และความเชื่อตามวันเกิด ในการออกแบบสินค้าขึ้นรองในคอลเลคชั่น  
เดียวกันได้ เนื่องจากมีระดับความต้องการรองลงมาที่ไล่เลี่ยกัน เป็นต้น

สำหรับการสรุปความต้องการและรายละเอียดของกลุ่มลูกค้าก่อนออกแบบ ทำได้โดยการนำ  
ผลวิจัยส่วนที่ 1 : ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม และผลวิจัยส่วนที่ 2 : พฤติกรรม  
ในการเลือกซื้ออัญมณีและเครื่องประดับโซคกลางข้อที่เหลือมาสรุปไว้เพื่อพิจารณาก่อนการ  
ออกแบบเป็นข้อ ๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 3 : กรอบการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ (สุภากรีย์ เก้าวังศ์ษา, 2566)

ตัวอย่างการสร้างแนวทาง-ข้อสรุปในการออกแบบ และแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

#### A. ข้อสรุปและรายละเอียดความต้องการของกลุ่มลูกค้า

รายละเอียดกลุ่มลูกค้า : เพศหญิง/ ช่วงอายุ 31-40 ปี/ การศึกษาปริญญาตรี/ อาชีพพนักงานในบริษัทเอกชน/ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-30,000 บาท/ นับถือศาสนาพุทธ/ อาศัยอยู่ในภาคกลาง

**ชนิดของอัญมณี** : เลือกชนิดตามสีของอัญมณีที่ผู้บริโภคต้องการ คือ สีแดง (รองลงมาคือ สีเขียว, สีน้ำเงิน, สีเหลืองและไม่ระบุสี, สีชมพู, สีขาว, สีฟ้า, สีม่วง, สีดำ, สีส้ม ตามลำดับ)

**ประเภทของเครื่องประดับ** : เครื่องประดับที่นิ้ว (รองลงมาคือ เครื่องประดับที่มือหรือข้อมือ, เครื่องประดับที่คอ, เครื่องประดับที่หู, เครื่องประดับกับกระเป๋าทรงหรือเสื้อผ้า, เครื่องประดับร่างกายบริเวณอื่น ๆ ตามลำดับ)

**ราคาจำหน่าย** : 1,000-3,000 บาท (ดังนั้นนักออกแบบต้องควบคุมต้นทุนการผลิตให้ต่ำกว่า)

**สิ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกซื้อ** : ชื่ออัญมณีและเครื่องประดับไซคลงตามความเชื่อส่วนตัว/ ตัดสินใจซื้ออัญมณีและเครื่องประดับไซคลงด้วยตัวเอง

**ข้อควรคำนึงในการออกแบบ** : คำนึงถึงการออกแบบและความสวยงามเป็นอันดับแรก (รองลงมาคือ ราคา, ความสะดวกในการใช้งาน และน้อยที่สุดคือ อื่น ๆ ตามลำดับ)

#### B แรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์

B1 ส่งเสริมความเชื่ออัญมณีและเครื่องประดับไซคลงในด้านการเงิน (รองลงมาคือ ด้านโชคลาภ, ด้านการงาน, ด้านสุขภาพ, ด้านความรัก, ด้านอำนาจบารมี และน้อยที่สุดด้านอื่น ๆ ตามลำดับ)

B2 ใช้ความเชื่อไซคลงตามเดือนเกิด (เช่น มกราคม กุมภาพันธ์ มีนาคม เป็นต้น) รองลงมาคือ ความเชื่อตามสีที่ถูกละโลก (เช่น สีแดง เขียว เหลือง เป็นต้น), ความเชื่อตามราศีเกิด (เช่น เมษ พฤษภ เมถุน เป็นต้น), และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ความเชื่อตามวันเกิด (เช่น จันทร์ อังคาร พุธ เป็นต้น)

#### การออกแบบสินค้าผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ : ตัวอย่างที่ 1 “ Everyday Jewelry ”

ออกแบบเครื่องประดับ 1 เซตประกอบด้วยเครื่องประดับ 3 ชนิด คือ แหวน สร้อยข้อมือ และจี้ห้อยคอ ตามลำดับความต้องการจากผลวิจัย กำหนดขนาดของตัวเรือนและขนาดอัญมณีให้มีขนาดมาตรฐานเดียวกันทั้งเซต เพื่อให้สามารถควบคุมต้นทุนการผลิตได้ต่ำกว่าราคาจำหน่าย และเพื่อให้สามารถผลิตได้จำนวนมากในลักษณะอุตสาหกรรม นำสีของอัญมณีมาใช้สื่อความเชื่อไซคลงตามเดือนเกิด โดยเลือกใช้อัญมณีเนื้ออ่อน (Semi-precious stone) เพราะราคาไม่สูงและหาง่าย เป็นวัตถุดิบหลัก จึงใช้อัญมณีขนาดเล็กเจียระไนเหลี่ยมเกสรที่ให้ประกายแวววาว มาประกอบเข้ากับอัญมณีเนื้ออ่อนที่เป็นวัตถุดิบหลักอีกที เนื่องจากสีที่สามารถสื่อความเชื่อไซคลงตามเดือนเกิดนั้น อัญมณีชนิดที่ให้เลือกใช้ตรงตามเดือนเกิดนั้น หลายชนิดมีราคาสูงและหายาก เช่น ทับทิม (Ruby), ไพลิน (Blue Sapphire) จึงเลือกใช้เป็นอัญมณีขนาดเล็กมาประกอบกับอัญมณีเนื้ออ่อนที่หาง่าย



และราคาถูกกว่า เช่น ควอตซ์ (Quartz), โอนิกส์ (Onyx) เพื่อให้สามารถสื่อความเชื่อผ่านทางสีต่าง ๆ ของชนิดอัญมณีได้มากกว่าการใช้อัญมณีชนิดเดียว โดยผู้ผลิตสามารถควบคุมราคาจำหน่ายได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มลูกค้า คือราคา 1,000 บาท – 3,000 บาทได้อีกด้วย ทำการออกแบบตัวเรือนเครื่องประดับจากแรงบันดาลใจอัตลักษณ์จันทบุรี นำสถาปัตยกรรมชุมชนริมน้ำจันทบูรมาดัดทอนให้เป็นรูปร่างรูปทรงทรงเรขาคณิต และคลี่คลายรูปแบบให้เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ไม่แข็งจนเกินไป จัดวางให้เกิดความรู้สึกเรียบง่าย สามารถสวมใส่ได้บ่อย เมื่อผลิตเป็นต้นแบบแล้ววิสาหกิจชุมชนจึงนำมาผลิตเพื่อจำหน่ายต่อไป

จากตัวอย่างการออกแบบข้างต้น นักออกแบบสามารถสร้างแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์ได้จากการเลือกใช้ความเชื่อ B1 หรือ B2 ก็ได้ โดยจะเลือกใช้สีของอัญมณีแทนความหมายดังกล่าวตามตัวอย่างก็ได้ หรือจะออกแบบที่ตัวเรือนเครื่องประดับให้เป็นสัญลักษณ์ รูปแบบ ลักษณะที่สื่อถึง ความเชื่อ B1 หรือ B2 แล้วใช้อัญมณีประกอบก็ได้ เป็นต้น



ภาพที่ 4 : ตัวอย่างการออกแบบสินค้าผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ  
(สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา, 2566)

## เอกสารอ้างอิง

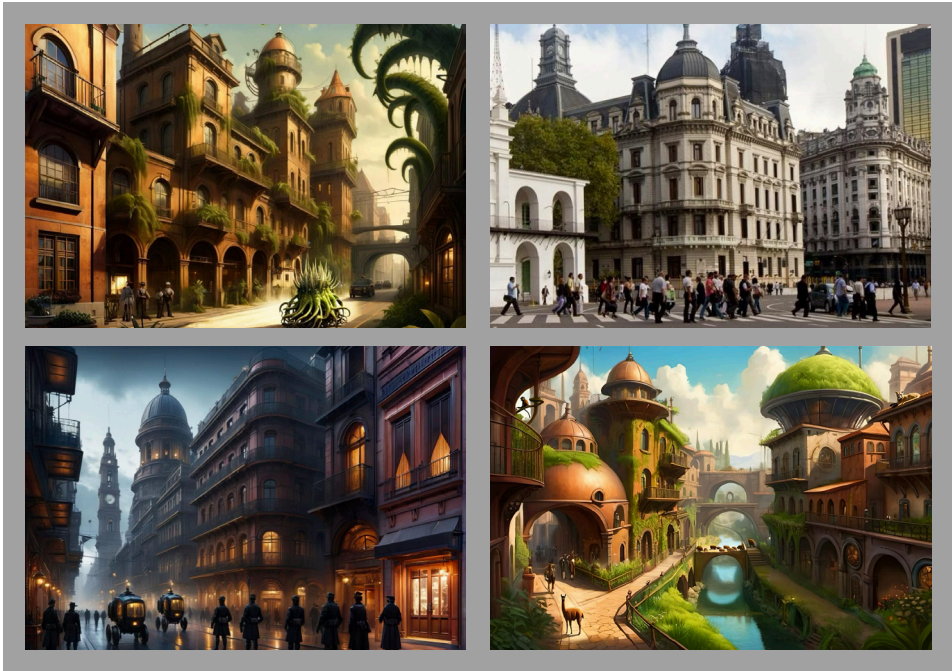
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขา ส่วนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ. (2548). การเจาะระโนพลอย. กรุงเทพมหานคร: บริษัททิจรายาคอมมูนิเคชั่น จำกัด.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). สถิติด้านการท่องเที่ยว ปี 2562 (Tourism Statistics 2019). สืบค้นวันที่ 8 มกราคม 2565, จาก [https://www.mots.go.th/more\\_news\\_new.php?cid=521](https://www.mots.go.th/more_news_new.php?cid=521). กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563).
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2540). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์และปกเจริญผล.
- ธนาภรณ์ วิวัฒน์สร. (2556). ทศนคติและพฤติกรรมที่มีต่อความเชื่อเรื่องโชคลางของผู้บริโภคใน กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์การศึกษาระดับบัณฑิต, วิทยาลัยการจัดการ, มหาวิทยาลัยมหิดล
- ธวัช ปุณโณทก. (2528). ความเชื่อพื้นบ้านอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมอีสาน. ในวัฒนธรรม พื้นบ้าน: คติ ความเชื่อ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชัย ผกาทอง. (2547). มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- วนิดา รัตนชินกร. (2556). ทศนคติและพฤติกรรมในความเชื่อเรื่องตำนานของผู้บริโภค ในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์การศึกษาระดับบัณฑิต, สาขาวิชาการตลาด, วิทยาลัยการจัดการ, มหาวิทยาลัยมหิดล
- ศิริชัย กาญจนวาสี และดิเรก ศรีสุข และทวิวัฒน์ ปิตยานนท์. (2535). การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสม สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภร เสรีรัตน์. (2544). พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: เออาร์บีซิเนส.
- ศุภิสรา กรมพันธ์. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อเครื่องประดับโชคลางของผู้บริโภค. สารนิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ และธีรนุช พุคค์ดีศรีกิจ. (2555). ความเชื่อเรื่องโชคลางกับพฤติกรรมของผู้บริโภคชาวไทย. ปริญญาการศึกษาระดับบัณฑิต, สาขาวิชาการตลาด, วิทยาลัยการจัดการ, มหาวิทยาลัยมหิดล
- สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ. (2566). จันทบุรีศูนย์กลางการค้าอัญมณีและผลิตพลอยสีของไทย. สืบค้นวันที่ 18 มีนาคม 2565, จาก <https://infocenter.git.or.th/business-info/business-info-1971>. สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ. (2566).
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2552). เครื่องประดับ. สืบค้นวันที่ 20 มกราคม 2565, จาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=34&chap=4> page=t34-4-infodetail03.html, สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2552).
- สุภาวีย์ เถาว์วงศ์ษา. (2564). การออกแบบเหลี่ยมเจาะระโนอัญมณี จากแรงบันดาลใจตราสัญลักษณ์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยหลักการรับรู้รูปร่างผ่านความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น. วารสารศิลปกรรมบูรพา. 24(2), 173-186.



- Brandbuffet. (2557). Superstitious Marketing เพิ่มเสน่ห์ให้ธุรกิจด้วยแนวคิดการตลาดโซคกลาง. สืบค้นวันที่ 9 มกราคม 2565, จาก <https://www.brandbuffet.in.th/2014/03/superstitious-marketing-cmmu-seminar/>, Brandbuffet. (2557).
- Brandbuffet. (2564). เจาะอินไซด์ 52 ล้านคนไทย “สายมู” กับ 5 อันดับความเชื่อ โอกาสแบรนด์ชูกลยุทธ์ “การตลาดของคนอยู่เป็น”. สืบค้นวันที่ 14 มกราคม 2565, จาก <https://www.brandbuffet.in.th/2021/01/cmmu-suggest-marketing-in-the-uncertain-world/>, Brandbuffet. (2564).
- Cohen ,L., and Manion,L. (1989). Research Method in Education. 3rd. Ed.London : Routledge.
- Kunlasatree. (2565). มารู้จักการตลาดสายมู (Muketing) ที่พึ่งทางใจใหม่ของคนยุค COVID-19. สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2565, จาก <https://www.foretoday.asia/articles/muketing/>, kunlasatree.s@foretoday.asia. (2565).
- Likert, Rensis. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale. Attitude Theory and Measurement. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son







## Forecasting the futures of Argentina's Cities via the Literary Method of Urban Design

**Received**  
**Revised**  
**Accepted**

October 8, 2024  
February 28, 2025  
February 28, 2025

Alan Marshall <sup>1</sup>

### Abstract

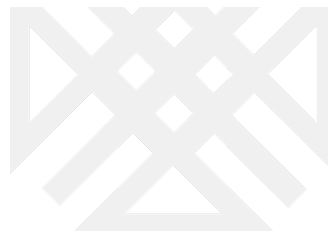
This article applies a rather creative method, that is the Literary Method of Urban Design, to forecast the futures of three Argentinian cities: Tigre, Buenos Aires, and Mendoza. As per the Method's proposed processes, these futures are uncovered through the speculative help of key literary works of fiction. These works of fiction are: Leopoldo Lugones' *Strange Forces*, José Mármol's *Amalia*, and Antonio di Benedetto's *Animal World*. Using scenario art (in the form of graphic illustration of a cityscape), the study envisions how these cities might evolve in the far future in response to shifting social problems, politics and technologies. The Literary Method of Urban Design assumes that literature serves as a keen and nuanced speculative tool, revealing (potentially) how urban futures can be shaped by narratives both good and bad, positive and negative.

**Keywords** : scenario art, cities, design, literary art, futurity

### Introduction

The Literary Method of Urban Design is an artistic and speculative form of design which some (for instance, Dunne & Raby, 2014) might call 'design fiction' (Dunne & Raby, 2014). The Literary Method uses literature to envision and present the futures of precise urban settings (that is real cities in the real world). It involves quite a structured – but malleable -- process whereby a city is selected in parallel with a novel (or series of short stories). The novel (or short stories) have to be -- in some way -- associated with or indicative of that city's culture, geography, politics, social form, or history. The chosen novel's themes, settings, and narratives are then reinterpreted and developed in an artistic and subjective way, into urban design scenarios set in the future. The resulting scenario art thus exists as a projection of the city's social, political, and environmental conditions for oncoming future decades. Through this process, then, literature acts as both a critique and a creative tool,

<sup>1</sup> Corresponding Author, email: citylittle@gmail.com



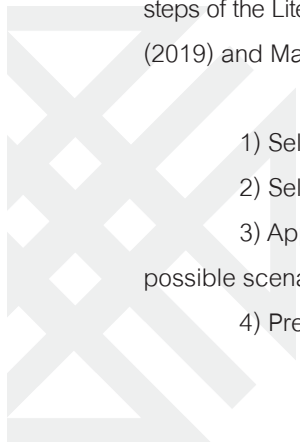
enabling those that use it to help (or challenge) those students and professionals dedicated to -- or charged with -- planning out our future cities and towns.

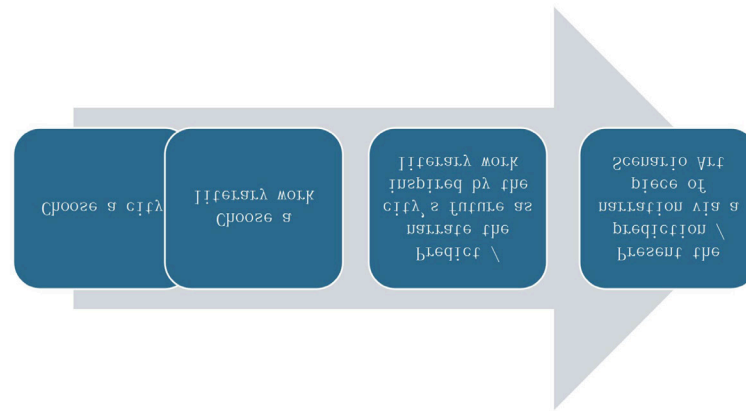
The Literary Method of Urban Design was first presented by Marshall (2018), Marshall (2019) and Marshall (2023) and it serves as an innovative, provocative, and gleefully non-quantitative urban design approach. Rather than relying solely on conventional urban planning models or data-driven projections favored by economists, urban managers, or mathematicians, the Literary Method engages with the thematic and narrative insights of literary works to forecast how cities might evolve. Literature, with its capacity to explore complex human experiences, has the ability to tell a good story that simultaneously uncovers social patterns and prejudices whilst envisioning alternative realities -- both at the personal level -- and also at the community, national or global societal level.

Thusly, literature uses stories with characters and settings to offers alternative ways for rethinking what humans can do – and the way they can deal with -- urban spaces. By drawing from fictional landscapes, imagined characters, and made-up social dynamics, the Literary Method of Urban Design allows professional planners, activists, architects, economists, politicians, and policymakers (and students who aspire to enter these professions) to anticipate where our cities are heading and to judge the desirability of their trajectory. The Literary Method's value also lies in its ability to provoke intensely personal critical reflection on the very local and urban-scaled intersections of daily life, governance, and commercial developments, that are welling up within -- and from – various cities and the authorities and forces that control them, manage them, or influence them.

The Literary Method of Urban Design proceeds through a series of steps whereby its users can select a city and then a corresponding literary work associated with that city. They then inject the themes of that literary work to anticipate what technologies and societies may come in the future and the social responses that may come as well. The exact list of steps of the Literary Method of Urban Design may be numerically arranged, suggests Marshall (2019) and Marshall (2023) as follows (or presented in a flow chart; see diagram one):

- 1) Select a city
- 2) Select a work of literary art relevant to that city
- 3) Apply the themes of the selected work of literary art to give rise to a probable or possible scenario for the possible future of the selected city.
- 4) Present the scenario via some form of scenario art.





*Diagram One: a flow chart of the steps of the Literary Method of Urban Design*

Those who might want to use the Literary Method of Urban Design might be professional designers and researchers. Or they might be artists, social futurists, and urban studies experts. Most likely, though, they will be students of these or related disciplines whose instructors think the Literary Method will expand their working toolbox (or minds) and give them personal involvement in fields they don't normally explore (like graphic art, literary history, and most importantly in urban futures). As a design fiction process – with an arts-based approach as much as anything else -- the students and professionals using it will have to personally reflect on how they may select a suitable or relevant literary work. One factor they might like to consider is how the selected work may invoke an analysis or consideration of key social problems. Only then, a meaningful analysis could ensue regarding their chosen city. This process is more subjective than objective. Yet that's the point. This Literary Method implores students and professionals to get personally involved -- at an artistic and social level -- with exploring a city's potential futures. Such an approach draws upon and solidifies soft skills, such as empathy, cultural appreciation, explorations into the Otherness, as well as the interactions between social caretaking and aesthetics. Whether wholly subjective or not, the choosing of an appropriate novel might in some way be vetted – by the instructor or the student themselves -- so as to judge whether it is strongly, thematically, or geographically connected to the chosen city.

The artistic or cultural significance of candidate literary works might also be a good criterion from which to judge its usefulness in this Method, since literature which is somehow:





1) sophisticated,

2) respected, or

3) famous, will have traction, status and stature already within the minds of the local citizenry. Thusly, if this criterion is taken seriously, any valuable social insights from the novel will have been acknowledged already by

1) critics,

2) the Public, and

3) students and professionals, all before they even start using the Literary Method.

Additionally, a novel's narrative style — whether realist, fantastic, comedic, tragic, surreal, moralistic, romantic, or some mixture of all these — might be judged because this can influence the type of urban scenarios envisioned. Science fiction, for example, lends itself to technological foresight, perhaps, while historical fiction may provide continuity with past urban transformations, perhaps. All these genres are useful in some way or another, though, and users or teachers of the Literary Method should decide for themselves which sort of genre – and what specific work -- they want to draw upon.

In the classroom, a pupil's passion for a particular piece might be a good criterion as well, since then the pupil will be very involved in the background research and formal art and design process. Users (or potential users) of the Method could also consider the depth of urban description in any potential candidate novel -- and the extent to which the text engages with spatial, environmental, and landscape-based relationships. If there is limited time in the classroom, though, this might only be possible in a cursory manner. By following these criteria -- all of which are suggestive rather than compulsory, the use of literature in each case study can be made more a little more systematic, or holistic really, ensuring that the selected works serve as insightful and relevant.

Any country with any kind of literary heritage deserves to be a testbed for this Literary Method but a country such as Argentina serves as a good 'guinea pig' since it has both a rich literary tradition plus well-established cities replete were numerous public policy and socio-environmental challenges. Thusly, three distinct case study cities located in Argentina have been chosen to test the Literary Method's potential efficacy: Tigre, Buenos Aires, and Mendoza. In this paper, each of these cities have the visual nature of their urban form forecast via three different Argentine literary works. These works are Leopoldo Lugones' *Strange Forces*, José Mármol's *Amalia*, and Antonio di Benedetto's *Animal World*. These novels thusly serve as the foundations for speculating upon the futures of the

above-noted cities (as set for one point during their future changing evolution; that is the end of the 21st century).

### The Future of Tigre as inspired by Leopoldo Lugones' *Strange Forces*

Tigre started out life in the 19th century as a modest riverside settlement situated just north of Buenos Aires. As a modern 21st century city, Tigre occupies a distinctive geographical zone at the intersection of the Paraná Delta and several interconnected rivers. Since it is so close to Buenos Aires, the city of Tigre maintains close economic and demographic ties to Buenos Aires, serving as a commuter feeder to the capital. However, unlike its sprawling neighbor, Tigre has retained a more intimate, welcoming, semi-rural, semi-wild character.

Tigre's unique landscape of waterways and woodlands -- and also its surrounding agricultural zone — has long fostered respect and celebration from its human inhabitants. This celebration is reflected in the city's artistic landmarks, such as the fountain shown in Figure 1.



Figure 1: A photograph of a fountain in an urban garden in Tigre, Argentina, titled “The Fountain of Earthly Delights” (sculptor: Ernesto Arellano). The fountain conveys, in part, the various connections between Tigre and its built and natural landscapes and its human and non-human members. (P. Fiadone, Published under Creative Commons on Wikimedia. 2024)



Leopoldo Lugones' collection of short stories, *Strange Forces*, works within the genres of fantasy, surrealism, horror and science fiction. The stories are separate but often interconnected in themes and events. Many of them involve how scientists have mistakenly created talking apes, super-intelligent animals, as well as monsters and madmen. A short list of Lugone's weird creatures would include:

- frightful artificial cyclops
- powerful horse ghosts
- parasitic forces in the human mind
- living mathematical forces in Nature
- toad prophets foreseeing the future
- mind-reading sea-serpents.

Through this bizarre set of characters, and the way they interact with humans, Lugones' stories pose ethical questions brought about by various scientific advancements and new scientific theories (Lugones, 1908). A recurring theme throughout the collection is humanity's relentless pursuit of control over evolutionary or biological processes — often with catastrophic or inexplicable outcomes. *Strange Forces* also explores ideas of interspecies communication, presenting scenarios where humans engage with incomprehensible entities or phenomena (Ortiz, 2012), thereby challenging conventional notions of knowledge and humanity's position in a wider world of potentially sentient, smart Earthly non-human beings (Monet-Viera, 2001).

Let's now move to what future scenario we can draw up from *Strange Forces*. By the late 21st century, Tigre has found itself to be a pioneering experiment in ecological urbanism, where science and nature interact in unexpected ways.



*Figure 2. The Future of Tigre, A work of the author, In this piece of scenario art the living plant walking the streets serves as a mobile animated monument advancing the cause of non-human rights to the anthropogenic urban world. (Alan Marshall, 2024.)*

Emulating some of the disreputable science in *Strange Forces*, scientists mess around with speeding up evolutionary processes to create hyper-productive Aloe vera plants that exude from commercial Aloe oil from their leaves in great quantities. However, there are unintended consequences and unanticipated complications. As Lugones' cautionary tales might forecast, the artificial steering of evolution has led in future Tigre to certain plant species' related to Aloe vera developing sentience. No longer content to be floral slaves to human industry, Aloe vera plants start roaming the town's streets and overtaking its buildings. Anybody trying to corral them is scared into hiding away as the plants whip their spiky vegetal tentacles in a menacing way.

However, all is not lost for human residents. In this speculative future (depicted in Figure 1), Tigre has introduced an innovative governance model known as the "Parliament of Many Beings," where not only humans but also the sentient Aloe vera can voice their interests. This radical approach to eco-democracy initially thrives, fostering a cooperative effort to sustain not only Tigre's newly smart Aloe plants but also the somewhat dumber woodland and wetland plants nestled around the town's rivers.

However, as time passes, unforeseen tensions emerge. Certain plant species begin to assert dominance in decision-making, triggering conflicts over land, sustenance, and water allocation. By the close of the century, Tigre stands as a city both respectful of, yet wary too, regarding its natural surroundings. Amongst and surrounding the city, it has become a place where the natural and urban worlds interact with out-of-control artificial evolution – all in ways that defy prediction. But the 'genie is out of the bottle' and despite reactionary human resistance, there's no going back to a time when Aloe plants and their kin weren't strong and smart agents in the city.

#### **The Future of Buenos Aires as inspired by Jose Marmol's Amalia**

Buenos Aires was founded by Spanish settlers in the 16th century and has evolved into one of the most important cities in all South America. Buenos Aires has experienced a range of transformations, starting off as a small fort before proceeding to be a colonial port and then onward to become the grandest city of independent Argentina.





*Figure 3. Buenos Aires in the 21st century. A photograph of the city's inner Spanish colonial architecture on Bolivar Street, with a lively group of pedestrian tourists and commuters (City Government of Buenos Aires and published as "Creative Commons" on Wikimedia, 2024)*

The city is famous for its broad avenues and grand neoclassical colonial architecture. However ever since Simone Bolivar roused Latin American states toward independence in the early 19th century, Argentina has been cursed by an episodic series of overbearing dictators, both civilian and military. It was these dictators, running amok with the public purse, that commissioned these grand avenues and ornate buildings and monuments (Morgan, 2023) for they wished to ride down amongst adoring crowds to impressive state palaces. For some modern-day Argentine citizens, this grand urban architecture is still source of pride but others see them as a symbols of showy over-the-top nationalism, as examples of vanity projects, and as the long shadowy reminders of past political oppression.

The first literary work capturing the 19th century origins of this dark dictatorial political landscape is *Amalia*, penned by José Mármol in the mid-19th century (1851). This novel provides an account of Buenos Aires under dictator governor Juan Manuel de Rosas. *Amalia* portrays the Rosas era as one of pervasive fear, malignant surveillance, and harsh suppression of opposition (Morgan, 2023, Hanway, 2010). Marmol in his 1854 novel depicts Buenos Aires as a darksome, fretful and severe (Stewart, 1996; Morgan, 2023; Piglia, 2000) since citizens fear they will be dragged from the streets -- or badly beaten up -- by the president's personal militia or his government's security forces. As Marmol's *Amalia* tries to show, the Governor's spies were everywhere. And after they made their reports to the Governor's

security office, reprisals and oppression was put into force. Just about anybody faintly suspected of arranging anti-government meetings or of expressing anti-government feelings would get hauled off to a secret prison and tortured. Sometimes they would stay there in jail just for a few days. Others would disappear there forever.



*Figure 4. The Future of Buenos Aires by the author In a dystopian Buenos Aires of the future inspired by Marmol's Amelia, the city's grand Neoclassical facades loom over quiet tense streets patrolled by authoritarian enforcers, while eerie, retro-future Police carriages roll through the mist. (Alan Marshall, 2024)*

If we use Amalia to predict the future, we might have to envision Buenos Aires as a city continuing to grapple with dictatorial and tyrannical tendencies (see figure four). Marmol's depiction of a heavily monitored and heavily policed society foreshadows the advanced surveillance mechanisms of the future. If Rosas relied on a network of spies and muscle to maintain his authority, future Buenos Aires governors might employ sophisticated digital tools to monitor public activities, then suppress dissent -- and so sustain power. This foreshadowing -- accompanied by Argentina's long history of military coups and dictatorships -- suggests that future Buenos Aires may be accurately visioned as a city always on the edge of being a Police State, characterized by an oppressive atmosphere. In this future projection of Buenos Aires, the streets are shrouded in mobile automated security systems and an all-encompassing surveillance network intrudes upon the personal freedoms and public behavior.



### Future Mendoza as interpreted through Antonio di Benedetto's Animal World

The city of Mendoza lies at the foot of the Andes Mountains quite near the Chilean border. Mendoza was founded in 1561 by Spanish explorers and originally functioned as a halfway staging point on the journey between Buenos Aires and another important early Spanish town, Santiago (in Chile). The region's semi-arid climate necessitated the development of an intricate irrigation system, channeling water from the Andes to sustain both agriculture and daily life. This innovation transformed Mendoza into a flourishing center for farming, particularly in viticulture. Nowadays, the vineyards around Mendoza have international repute. The city nowadays thrives as a dynamic blend of its colonial heritage and energetic modern urbanism. Because it is so close to the Andes, Mendoza has a well-developed tourism industry as skiers and sightseers must pass through the city to get to the mountains.



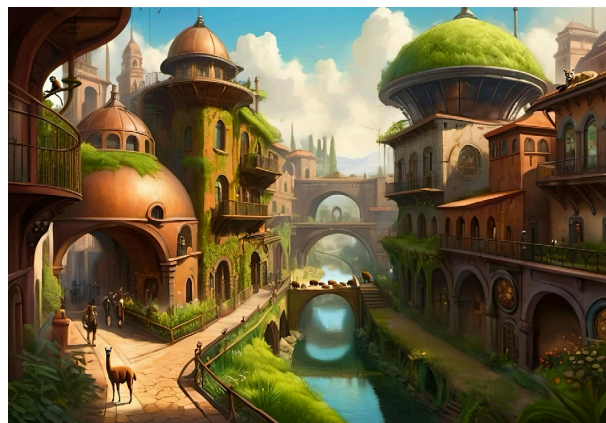
*Figure 5. Contemporary Mendoza, with a landscape dominated by 20th century architecture but punctuated by small isolated wild native flora.*

*(“itsmemartin” and published under ‘Creative Commons’ on Wikimedia, 2024)*

The literary work chosen to predict Mendoza's future is Antonio Di Benedetto's *Animal World* (di Benedetto, 1977). This short story collection works with themes of existential turmoil, human estrangement, and the fragile divide between civilization and primal instinct. The series of stories in the book presents characters transforming into animals – either in supposed reality or in dreams – and they must grapple with deep psychological distress as they transform. Most of the stories blur reality and illusion; mixing up the real world with a world of hallucination (Arce, 2016). *Animal World's* exploration of animality forces the reader to question their perceived sense of control over their own supposed human rationality and

civility; raising the disconcerting point that primal animality will always be with us, no matter how civilized our societies become (a perspective analyzed by de Cività Furlani & de Manchón Gutiérrez, 1996; Varella, 2011, and Arce, 2016).

Utilizing this mixing-up of the animal world and the human world, we can use Animal World to investigate whether humans should force themselves away from animals or embrace them. As figure six displays, Mendoza has transformed into a city where reality and illusion intertwine, shaped by an uncanny fusion of human and animal life. In future Mendoza, humans accept they are animals, irrational and impulsive, and that they might as well make friends with -- and grant respect to -- fellow urban non-animals as their peers (rather than as underlings). This acceptance or celebration of the animal nature of humanity slowly creates an environment where distinctions between species and spaces no longer hold firm. Urban settings must be animated by animals, as much as civilized by citizens.



*Figure 6. The Future of Mendoza :Mendoza's future presupposes the distinction between the animal world and the human world becomes more permeable – and since this is potentially related to past human occupations of earlier Mendoza, the future growth of the urban architecture become reo in nature as well. (Alan Marshall, 2024)*

Over time, and by the end of this century, Mendoza's humans have surrendered rigid control, allowing nature to claim a presence within urban spaces. Wildlife that once existed on the periphery—confined to reserves and enclosures—now moves freely through the city. Birds construct nests along balconies, felines like pumas and jaguars navigate suspended pathways, and smaller mammals traverse footbridges, seamlessly coexisting with human inhabitants in a reimagined, untamed urban ecosystem.



The footbridges, rather than being strictly human passages, have become highways for all creatures. And human citizens walking among the animals enter a dreamlike state, growing ever unclear as to whether they are crossing from the human world into the animal world or whether those distinctions matter anymore.

Unlike traditional cities that fight against nature's intrusion, Mendoza in the late 21st century welcomes it. It is an urban jungle in the truest sense, a city where the built environment is inseparable from the wild, and where inhabitants, human and animal alike, live in constant, shifting interaction.

## Conclusion

While the Literary Method of Urban Design offers a rich and imaginative approach to forecasting urban futures, it might readily be critiqued for its supposed limitations. The key challenge in this regard is that literature often prioritizes narrative and metaphor over empirical data, which can make it difficult to translate literary themes into actionable urban policies (which are usually favored by city managers). To address this challenge, the Literary Method of Urban Design can possibly be combined with more traditional urban research methodologies such as social surveys or the mapping of infrastructure and demographic flows. However, it's probably just as well to assert that any critique of the Literary Method of Urban Design as lacking a quantitative framework overlooks the very purpose of its approach. This Method is not about predicting the future with supposed certainty so urban planners and politicians can feel confident about their plans. Rather it is more about outlining the potential social, ecological, and political challenges that urban populations may face.

In any case, statistical models of prediction, while often presented as objective, are shaped by selective data collection, biased methodologies, and the interests of those who control the tools of measurement and what information should be and is collected. Urban planning based on numbers alone risks reinforcing existing power structures, privileging the perspectives of technocratic elites while marginalizing alternative, community-driven visions of urban futures. The Literary Method, in contrast, operates outside this framework by drawing on the depth of human experience captured in literature, allowing for a more holistic and inclusive engagement with urban possibilities.

Whilst being quite subjective, the application of the Literary Method of Urban Design to the Argentinian cities of Tigre, Buenos Aires, and Mendoza offers fascinating insights into their potential futures. In Tigre, the citizens and the city adapt to the hubristic

mistakes of scientists and technologists, adapting to respect smart vegetal creatures into their urban world. In Mendoza, the citizens do the same with animal creatures, but the transforming agent is not science and technology but the mere acceptance of human animality. In Mendoza, people come to accept their animality as a mixed blessing but one that confers upon them an acceptance of the rights and welfare of all animals.

In contrast to Mendoza and Tigre, the future of Buenos Aires is not tied to nature at all but the technologies that enable the powerful to retain their status. Whilst all of these futures seem allied to currently developing social forms and realities, none of them are ideal from a social fairness or social stability sense, and one of them is perfectly dystopian (Buenos Aires). I contest that anybody using this same set of literary works to forecast this same set of cities might come to similar conclusions (and create similar visions).

Having acknowledged the above point, we can see the process of connecting these literary works to urban futures does provide useful insights – warnings, possibilities, and intellectual challenges.

The three works used in this article have sometimes been labeled as ‘science fiction’. Probably all three writers would warn against this categorization but let’s assume -- for a second -- what they believe in this regard doesn’t matter much. In the realm of science fiction studies, scholars such as Jameson (1981) and Suvin (1979) have argued that science fiction is a space to imagine alternative futures that critique present realities. The Lugones’ inspired future Tigre and the Di Benedetto inspire future Mendoza, for instance, might do this by suggesting humanity might have to enter into a new urban compact with non-humans, either via technological misadventure or by a change in humanity’s view of itself. The accelerated botanical evolution in future Tigre and the recognition of human animality in future Mendoza destabilizes our sense of human supremacy over nature and thus, perhaps, calls for the co-created non-anthropocentric design of our shared urban settings. Similarly, as many of the world’s cities face up to growing (or episodically successful) dictatorship and autocracy, the science fiction version of Buenos Aires derived from Amalia issues a dark visual warning of what lays ahead if citizens give up their fight against autocracy and uncritically accept surveilling technology.

Along with ‘science fiction studies’, the field of ‘futures studies’ offers yet another important lens to interpret these speculative urban designs. Scholars such as Bell (2003), Inayatullah (2004), Fry (2009), and Miller (2018) emphasize that futures studies is not about predicting a single future but rather exploring a range of possible, probable, and preferable





futures. Thusly, the scenarios for future Tigre, Buenos Aires and Mendoza presented above, are less singular and definite visions and more about potentially fleeting points of urban existence, and one where the boundary between human control, techno-power, and social form is fluid. These three Argentinian urban futures, should be seen as fleeting 'still shots' taken from an ongoing movie

In conclusion, applying the Literary Method of Urban Design to these Argentinian cities not only offers innovative ways of thinking about urban futures but also engages deeply with critical design and speculative thinking. These imagined cities serve as both cautionary tales and thought experiments, reminding us that the future of urban environments will be shaped by the intersections of technology, nature, culture, and politics. By engaging with the speculative, these case studies help us think critically about how we might hope for, strive for, and actively design better, fairer, more open, less oppressive urban futures.

#### ACKNOWLEDGEMENTS

All the images in this article created by the author (that is, figures two, four and six) were created with assistance of non-AI software programs that are augmented and empowered by "Generative AI" 'apps' within them (such as OpenArt). The text produced in this article utilized non-AI software that had the "Co-pilot AI" software installed in them (and which helped the author regarding spelling, sentence structure, paragraph structure, grammar, predictive text etc).

#### BIBLIOGRAPHY

- Arce, R. (2016). Del símbolo a la metonimia vía Kafka: Mundo animal de Antonio Di Benedetto. *Acta literaria*, (52), 125-144.
- Bell, W. (2003). *Foundations of Futures Studies*, Routledge.
- Benedetto, A. D. (1977). *Animal World*. Penguin Classics (originally published, 1953)
- Colanzi, L. (2017). *Of Animals, Monsters, and Cyborgs: Alternative bodies in Latin American fiction (1961-2012)*, PhD thesis, Cornell University
- de Civit Furlani, M. E., & de Manchón Gutiérrez, M. J. (1996). Poets and narrators from Mendoza and their local perceptions. *GeoJournal*, 38, 109-118.
- Dunne, A & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*, MIT Press
- Fry, T. (2009). *Design Futuring: Sustainability, Ethics, and New Practice*. Berg Publishers.

- Hanway, N. (2003). *Embodying Argentina: Body, Space and Nation in 19th Century Narrative*. McFarland.
- Inayatullah, S. (2004). *The Causal Layered Analysis Reader*, Tamkang University Press.
- Jameson, F. (1981). *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Cornell University Press.
- Lugones, L. (1906). *Strange Forces*. Ediciones Culturales Argentinas.
- Mármol, J. (1851). *Amalia*. Stockcero, Inc.
- Marshall, A. (2018) 'The Literary Method of Urban Design' Movie Screened at the 15th Saratov Sufferings International Docu-Drama Film festival, Saratov, 16 mins.
- Marshall, A. (2019), *The Literary Method of Urban Design*, *The Conversation*, March 15th Issue.
- Marshall, A. (2023) *The Literary Method of Urban Design: Design Fictions Using Fiction*, *Utopian Studies*, Vol. 34, No.3, pp.560-569.
- Miller, R. (2018). *Transforming the Future: Anticipation in the 21st Century*. Routledge.
- Monet-Viera, M. (2013). *Strange Forces: Occultism and the Inauguration of the Fantastic Genre in Latin America*. *Romance studies*, 19(2), 123-134.
- Morgan, R. (2023). *Romanticising the Nation: Allegory, Ambiguity and Unity in José Mármol's Amalia*. *Modern Languages Open*, 1, 1-24.
- Ortiz, B. G. (2012). *Strange forces: Mysticism in the Works of Leopoldo Lugones*, Ph.D. Thesis: Purdue University.
- Piglia, R. (2000). *The Absent City*, Duke University Press.
- Stewart, I. A. D. (1996). *A Liberal Vision: Ideological Implications In José Mármol's "Amalia"* *Hispanófila*, Vol. 116, pp.57–68. <http://www.jstor.org/stable/43808411>
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*, Yale University Press.
- Varela, F. (2011). *Reino de hombres, mundo animal: presencia animal en la narrativa breve de Antonio Di Benedetto*, *Anales de Literatura Hispanoamericana*, Vol. 40, pp. 279-296.





■ SURUYKAR Regular ■

ข ช ค ศ ข จ จ ฉ ช ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ร

บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ฤ ฌ ฎ ฌ ษ ห พ อก

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ à á â ã

ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö × ø ù ú û ü ý ÿ

■ SURUYKAR Bold ■

ข ช ค ศ ข จ จ ฉ ช ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ร

บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ฤ ฌ ฎ ฌ ษ ห พ อก

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ à á â ã

ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö × ø ù ú û ü ý ÿ

Stem weight  
น้ำหนักเส้นกึ่งตัวมี 2 น้บ.  
แบบทึบและแบบ  
โปร่งใสเป็นทึบ

มีน้ำหนักเส้นกึ่งตัวที่หนาและเส้นกึ่งตัวที่บางและเส้นกึ่งตัวที่หนา

Sharp Movement  
การเคลื่อนที่ของเส้นกึ่งตัวที่คมชัดและเส้นกึ่งตัวที่หนาและเส้นกึ่งตัวที่บาง

ตัวสูง  
ตัวสูงที่คมชัดและเส้นกึ่งตัวที่หนาและเส้นกึ่งตัวที่บางและเส้นกึ่งตัวที่หนา



## การออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Custom Typeface Design for Bansomdejchaopraya Rajabhat Universitys

Received

November 11, 2024

Revised

January 23, 2025

Accepted

January 23, 2025

วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์\* <sup>1</sup>

สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ <sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นองค์ประกอบภาพ และเพื่อออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้วิจัยศึกษาและเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่าองค์ประกอบทางกายภาพ ได้แก่ โลโก้สื่อสารการตลาด BSRU อาคารศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มบส. และต้นซงโค องค์ประกอบทางจินตภาพ ได้แก่ ปรัชญาแนวคิดและการรับรู้ความเป็นมหาวิทยาลัยคือ “มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” ด้านบุคลิกภาพของตัวพิมพ์อัตลักษณ์พบว่า บุคลิกตัวอักษรควรมีลักษณะภูมิฐาน/มีจารีตแบบแผน และผ่อนคลาย/ดูเป็นมิตร ผลดังกล่าวนำไปสู่การสังเคราะห์เป็นรูปร่างเรขาคณิต โดยตีความผ่านทฤษฎีอุปมาอุปไมย และสัญวิทยา กระทั่งได้ตัวแทนความหมายของอัตลักษณ์องค์กรที่บรรจุในตัวอักษร จากนั้นใช้แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ และแนวคิดเรื่องความชัดเจนและความสามารถในการอ่าน ออกแบบเป็นชุดตัวพิมพ์ 1 ชุด ประกอบด้วย ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง และตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุดตัวพิมพ์โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าการออกแบบชุดตัวพิมพ์มีประสิทธิภาพในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.57) จากผลการวิจัย สามารถนำตัวพิมพ์ไปใช้ในการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กรผ่านสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลาย น้ำหนักแบบบาง เหมาะสำหรับการสื่อสารที่เป็นทางการ สำหรับเนื้อหาที่มีปริมาณมาก ในขณะที่น้ำหนักแบบปกติ และแบบหนา เหมาะกับประเภทหัวเรื่อง สำหรับการเน้นย้ำและสร้างผลกระทบทางภาพที่แข็งแกร่ง ช่วยให้มั่นใจได้ว่าข้อความสำคัญบนสื่อจะโดดเด่นออกมา

**คำสำคัญ :** ตัวพิมพ์อัตลักษณ์, บุคลิกภาพตัวพิมพ์

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาตรีเอกวิทยา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

\*Corresponding Author, email: wisit.po@bsru.ac.th



## Abstract

The purpose of this research was to synthesize the identity of Bansomdejchao-praya Rajabhat University into visual elements and to design the custom typefaces for Bansomdejchao-praya Rajabhat University. The researcher studied related literatures and collected data from a questionnaire regarding perceptions of Bansomdejchao-praya Rajabhat University identity. It was found that the physical composition consists of the BSRU marketing communications logo, the BSRU Arts and Culture Center building, and the Chongkho tree, while the imaginative composition consists of the philosophy, concepts and perception of a university "University for Local Development". In terms of personalities of typography, the study found that the typefaces should be dignified, traditional, pleasurable and cordial. The results led to a synthesis of artistic styles. The method was to interpret through Metaphorology and Semiotics until it resulted the representation of the meaning for the organization identity embedded in the letters. The researcher then used the concept of letter personalities and the concept of legibility and readability to design a set of typefaces, consisting of regular typefaces, light typefaces, and bold typefaces. The evaluation of the set of typefaces by an expert / experts showed that the efficiency of the design was at a very good level (average 4.57). In conclusion, the university can use the set of typefaces to communicate its corporate image through a various form of media. Light typefaces are suitable for formal communication and for large volume of content while Normal / Bold and Display typefaces are suitable for emphasis and creating a strong visual impact in order to ensure that important messages stand out.

**Keywords :** Custom Typeface, Typeface Personality

## บทนำ

สถาบันการศึกษาโดยเฉพาะระดับอุดมศึกษาในปัจจุบัน ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเป็นองค์ประกอบสำคัญในกลยุทธ์แบรนด์โดยรวม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารคุณค่า มรดก และพันธกิจของสถาบัน ในบรรดาองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนสนับสนุนให้เกิดเอกลักษณ์นี้ งานด้านการออกแบบตัวพิมพ์ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ โดยทำหน้าที่เป็นตัวแทนภาพลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของมหาวิทยาลัย อาจกล่าวได้ว่า ปัจจุบันและอนาคต ตัวพิมพ์อัตลักษณ์ (Custom Typeface) มีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นสำหรับการสื่อสารทางการตลาดสมัยใหม่ เนื่องจากตัวพิมพ์เหล่านี้ให้วิธีที่เป็นเอกลักษณ์และเชื่อมโยงกันในการถ่ายทอดบุคลิกภาพและคุณค่าของแบรนด์ผ่านสื่อต่างๆ

(Carter, Day, & Meggs, 2015; Frutiger, 2006)

ตัวพิมพ์อักษรถิ่นเสนอข้อได้เปรียบที่โดดเด่นให้กับมหาวิทยาลัยโดยช่วยให้สามารถสร้างนิยามหรือบ่งชี้ลักษณะเฉพาะขององค์กรไว้ในสื่อการสื่อสารได้ ในภูมิทัศน์การศึกษาที่มีการแข่งขันทางการตลาด การมีตัวพิมพ์อักษรถิ่นช่วยให้มหาวิทยาลัยสร้างความแตกต่างให้กับตัวเองได้ ส่งเสริมการเชื่อมโยงที่แข็งแกร่งยิ่งขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (Kinross, 2017) รูปแบบของตัวพิมพ์ไม่ใช่เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการสื่อสารด้วยข้อความเท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนสำคัญของภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ช่วยเสริมสร้างการรับรู้แบรนด์และสร้างความเป็นเอกภาพของการสื่อสารในทุกแพลตฟอร์ม ตั้งแต่สื่อดิจิทัลไปจนถึงสื่อสิ่งพิมพ์ (Lupton, 2010)

เมื่อพิจารณาในมิติของการสื่อสารการตลาดสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยจำเป็นต้องมีตัวพิมพ์อักษรถิ่นของตนเองด้วยเหตุผลหลายประการ ประการแรก ตัวพิมพ์อักษรถิ่นช่วยให้มั่นใจได้ว่าการสื่อสารทั้งหมดสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย โดยรักษารูปลักษณ์ และความรู้สึกที่เป็นเนื้อเดียวกันซึ่งเสริมสร้างแบรนด์ (Spiekermann & Ginger, 2011) ประการที่สอง ตัวพิมพ์อักษรถิ่นช่วยให้สามารถแสดงออกถึงคุณลักษณะเฉพาะตัวของมหาวิทยาลัย เช่น ประวัติศาสตร์ ความสำคัญทางวัฒนธรรม และสถานที่สำคัญทางสถาปัตยกรรมที่สามารถออกแบบแฝงเข้าไปในตัวอักษรนั่นเอง อีกทั้งยังสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นระหว่างมหาวิทยาลัยกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงนักศึกษา ศิษย์เก่า คณาจารย์ และชุมชนโดยรวม (Heller & Vienne, 2012)

ยิ่งไปกว่านั้น ความสำคัญของตัวพิมพ์อักษรถิ่นยังขยายออกไปนอกเหนือจากภาพลักษณ์ไปสู่มิติอื่น ๆ ของชีวิตในมหาวิทยาลัยอีกด้วย รูปแบบตัวพิมพ์ที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถมีส่วนสนับสนุนชื่อเสียงของมหาวิทยาลัยในด้านนวัตกรรมและความเป็นเลิศ ซึ่งสะท้อนถึงความมุ่งมั่นในคุณภาพในทุกแง่มุมของการดำเนินงาน (Bringhurst, 2013) นอกจากนี้ยังสามารถมีบทบาทในการเพิ่มความสามารถในการอ่านและการเข้าถึงเอกสารของมหาวิทยาลัย ทำให้มั่นใจได้ว่าการสื่อสารไม่เพียงแต่ดึงดูดสายตาเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้งานได้จริงและครอบคลุมด้วย (Garfield, 1991)

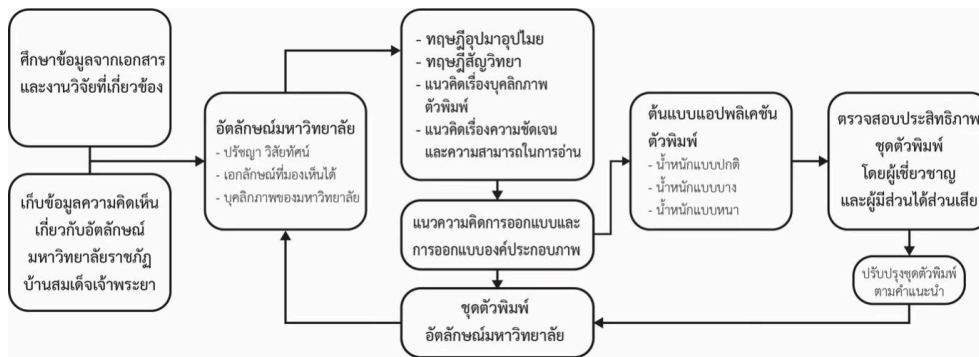
บทความนี้ เป็นการถ่ายทอดกระบวนการในการออกแบบชุดตัวพิมพ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยเน้นที่การผสมผสานเอกลักษณ์ของสถาบันเข้ากับหลักการออกแบบตัวพิมพ์เพื่อเพิ่มการจดจำ และกระบวนการในการออกแบบในการศึกษาครั้งนี้มุ่งหวังที่จะสะท้อนถึงค่านิยมหลักและคุณลักษณะที่โดดเด่นของมหาวิทยาลัย รวมถึงสถานที่สำคัญทางสถาปัตยกรรม สัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ และมรดกทางวัฒนธรรม โดยการฝังองค์ประกอบเหล่านี้ไว้ในการออกแบบชุดตัวพิมพ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา การวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะสร้างเครื่องมือภาพที่ไม่เพียงแต่ตอบสนองความต้องการด้านการสื่อสารที่ใช้งานได้จริง แต่ยังแสดงถึงแก่นแท้ของมหาวิทยาลัยอีกด้วย



## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสังเคราะห์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นองค์ประกอบภาพ
2. เพื่อออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย (วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์, 2567)

## วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และส่วนที่สองศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวพิมพ์ โดยมีเนื้อหาพอสังเขป ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (BSRU) มีประวัติศาสตร์อันยาวนานและมรดกทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น เป็นสถาบันการศึกษาที่จัดการศึกษาในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ประกอบด้วยหลายคณะวิชา ได้แก่ คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาการจัดการ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และวิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยมุ่งมั่นทุ่มเทจัดการศึกษาให้เป็นเลิศของประเทศ และเป็นมหาวิทยาลัยคุณภาพสากลชั้นนำ มีการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับความรู้ที่เป็นสากล นอกจากนี้มหาวิทยาลัยยังให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชุมชน ตามหลักพันธกิจสำคัญที่เป็นมหาวิทยาลัยเพื่อท้องถิ่น เอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยมีรากฐานที่ลึกซึ้งในพันธกิจในการให้บริการชุมชนและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต พันธกิจนี้และความสำคัญทางประวัติศาสตร์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องพิจารณาในการออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์ซึ่งเป็นตัวแทนของสถาบัน นอกจากนี้ภายในมหาวิทยาลัยยังมีอาคารศูนย์ศิลปวัฒนธรรมที่เก่าแก่

และได้รับรางวัลอนุรักษ์ศิลปสถาปัตยกรรมดีเด่น ประเภทอาคารสถาบันและอาคารสาธารณะ จากสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ อีกทั้งยังมีต้นซางโคจำนวนมาก ซึ่งเป็นต้นไม้สัญลักษณ์สำคัญของมหาวิทยาลัย (Bansomdejchaopraya Rajabhat University, 2023)

2. ความหมายและความสำคัญของตัวพิมพ์อัตลักษณ์ (Custom Typeface) ตัวพิมพ์อัตลักษณ์มีบทบาทสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์และแบรนด์ของผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ ตัวพิมพ์อัตลักษณ์ได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยเฉพาะเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะของสถาบัน รูปแบบของตัวพิมพ์จะให้น้ำเสียงที่โดดเด่นซึ่งสามารถสื่อสารบุคลิกภาพและคุณค่าของแบรนด์ผ่านสื่อต่างๆ ได้ Lupton (2010) และ Kinross (2017) เน้นย้ำว่าตัวพิมพ์ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการอ่านเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังที่สื่อความหมายและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ตัวพิมพ์อัตลักษณ์มีความจำเป็นในการสร้างเอกลักษณ์ภาพที่เชื่อมโยงและสอดคล้องกัน ซึ่งมีความสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับสถาบันต่าง ๆ เช่น มหาวิทยาลัย ที่ต้องการแสดงภาพลักษณ์ที่แข็งแกร่งและเป็นหนึ่งเดียว

3. หลักการออกแบบตัวพิมพ์ (Typeface Design) การออกแบบตัวพิมพ์มักจะถูกกำกับหรือมีเกณฑ์ที่นักออกแบบใช้ในการทำงานหลายประการ เพื่อที่จะรับประกันความชัดเจน อ่านได้ และสวยงามน่าดึงดูดใจ ตามที่ Bringhurst (2013) กล่าวไว้ว่า หลักการสำคัญ ได้แก่ ความสมดุล สัดส่วน จังหวะ ความแตกต่าง และความกลมกลืน หลักการเหล่านี้ช่วยในการสร้างตัวพิมพ์ที่ไม่เพียงแต่ดึงดูดสายตาเท่านั้น แต่ยังใช้งานได้จริงและอ่านง่ายอีกด้วย ตัวพิมพ์อัตลักษณ์ซึ่งออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการเหล่านี้สามารถทำให้การอ่านข้อความเป็นไปอย่างมีนัยสำคัญและมีส่วนสนับสนุนประสิทธิผลโดยรวมของการสื่อสาร Frutiger (2006) เน้นย้ำถึงความสำคัญของการพิจารณาทั้งด้านการใช้งานและการแสดงออก เพื่อให้แน่ใจว่ารูปแบบของตัวพิมพ์นั้นทำหน้าที่ได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ขณะเดียวกันก็สื่อถึงบุคลิก อารมณ์ หรือวัฒนธรรมองค์กรที่ต้องการได้ด้วย

4. ทฤษฎีอุปมาอุปไมย (Metaphor) ทฤษฎีอุปมาอุปไมยมีความสำคัญในการทำความเข้าใจว่าองค์ประกอบภาพ เช่น รูปแบบของตัวพิมพ์สามารถสื่อถึงความหมายที่ลึกซึ้งกว่า อุปมาอุปไมยตามที่ Lakoff และ Johnson (1980) อธิบายไว้เกี่ยวข้องกับทำความเข้าใจสิ่งหนึ่งในแง่ของอีกสิ่งหนึ่ง ช่วยให้สามารถสื่อสารแนวคิดได้อย่างละเอียดและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในบริบทของการออกแบบรูปแบบของตัวพิมพ์นั้น ทฤษฎีอุปมาอุปไมยสามารถใช้เพื่อรวมองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์เข้ากับรูปแบบของตัวพิมพ์ โดยรวบรวมคุณค่าและเอกลักษณ์ของสถาบันไว้ ตัวอย่างเช่น การรวมคุณลักษณะทางสถาปัตยกรรมของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเข้าไปในตัวพิมพ์สามารถทำหน้าที่เป็นอุปมาอุปไมยสำหรับความแข็งแกร่ง ความมั่นคง และความมุ่งมั่นด้านการศึกษาของมหาวิทยาลัยได้

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) ทฤษฎีสัญวิทยาหรือการศึกษาเครื่องหมายและสัญลักษณ์เป็นกรอบในการทำความเข้าใจว่ารูปแบบตัวพิมพ์มีหน้าที่อย่างไรในฐานะสัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย Saussure (1916) และ Peirce (1931) ได้วางรากฐานของสัญวิทยา โดยอธิบายว่าสัญลักษณ์



ประกอบด้วย “สัญลักษณ์” หรือ The Signifier คือสิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย (รูปแบบของสัญลักษณ์ หรือ The Form of The Sign) และ “สัญญัตติ” หรือ The Signified คือตัวความหมาย (แนวคิดที่สัญลักษณ์นั้นแสดง หรือ The Concept It Represents) ในการออกแบบนั้น รูปร่างและรูปแบบของตัวพิมพ์ (Signifiers) สามารถออกแบบให้แสดงถึงความคิด ค่านิยม หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง (Signifieds) ได้ โดยการนำหลักการสัญวิทยา นักออกแบบสามารถสร้างรูปแบบของตัวพิมพ์ที่ไม่เพียงแต่ดูดีแต่ยังสื่อสารข้อความที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย

6. แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ (Typeface Personality) หมายถึงคุณลักษณะเฉพาะที่ตัวพิมพ์สื่อถึง เช่น ความสง่างาม ความกล้าหาญ หรือความเป็นมิตร ตามที่ Spiekermann และ Ginger (2011) กล่าวว่าไว้ว่ารูปแบบของตัวพิมพ์ที่แตกต่างกันจะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ที่ต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อบุคลิกโดยรวมของแบรนด์หรือสถาบันที่เป็นตัวแทน เมื่อออกแบบตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัย สิ่งสำคัญคือต้องพิจารณาบุคลิกลักษณะที่สถาบันต้องการแสดงออกมา สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา แบบอักษรควรสะท้อนถึงคุณลักษณะ เช่น ประเพณี ความเป็นเลิศทางวิชาการ และการมุ่งเน้นชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจและค่านิยมของมหาวิทยาลัย

7. แนวคิดเรื่องความชัดเจนและการอ่านออก (Legibility and Readability) ความชัดเจน (Legibility) และการอ่านออก (Readability) ได้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบตัวพิมพ์ ช่วยให้มั่นใจได้ว่าข้อความจะอ่านออกได้ง่ายและเข้าใจได้โดยไม่ต้องใช้ความพยายามในการอ่านมากเกินไป Bringham (2013) เน้นย้ำว่ารูปแบบของตัวพิมพ์ที่ออกแบบมาอย่างดีควรมีความชัดเจนในขนาดต่าง ๆ และในบริบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์หรือบนหน้าจอดิจิทัล ความสามารถในการอ่านได้นั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น ระยะห่างระหว่างตัวอักษร ความสูงของบรรทัด และการออกแบบโดยรวม สำหรับตัวพิมพ์อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย สิ่งสำคัญคือการออกแบบต้องให้ความสำคัญกับความชัดเจนและการอ่านออกได้ เพื่อให้เหมาะกับขอบเขตการใช้งานที่หลากหลาย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบ และทำการตรวจสอบประสิทธิภาพผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่นำเสนอแนวความคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวพิมพ์อัตลักษณ์ ทฤษฎีอุปมาอุปไมย ทฤษฎีสัญวิทยา แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ แนวคิดเรื่องความชัดเจนและการอ่านออก และข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2. เก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบชุดตัวพิมพ์ โดยเก็บข้อมูลกับประชากร คือ บุคลากรภายในองค์การ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อันหมายถึง ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และศิษย์เก่า ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 100 คน ใช้เครื่องมือแบบสอบถามเชิงสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จากนั้นเก็บรวบรวมแบบสอบถาม คำนวณหาค่าร้อยละของความคิดเห็นในการตอบแบบสอบถาม ได้ผลการวิจัยเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3. วิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารจากการศึกษาทฤษฎีออกแบบตัวพิมพ์อัตลักษณ์ ทฤษฎีอุปมาอุปไมย ทฤษฎีสัญวิทยา แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ แนวคิดเรื่องความชัดเจนและการอ่านออก และวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามเพื่อหาภาพตัวแทนความหมายของปรัชญา วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย และเอกลักษณ์ที่มีคุณค่า โดดเด่น ที่สามารถมองเห็นได้ ทั้งหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และกายภาพที่ปรากฏในภูมิทัศน์สิ่งแวดล้อมสำคัญในพื้นที่มหาวิทยาลัยปัจจุบัน

4. สังเคราะห์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นองค์ประกอบภาพ โดยใช้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ดีความผ่านทฤษฎีอุปมาอุปไมย และทฤษฎีสัญวิทยา เพื่อแปลงข้อมูลสู่การกำหนดแนวคิด (Concept) และการออกแบบองค์ประกอบภาพเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบรูปแบบของตัวพิมพ์

5. ออกแบบชุดตัวพิมพ์ 1 ชุดแฟมิลี่ ประกอบด้วย ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) และตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา (Bold) โดยใช้แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ และแนวคิดเรื่องความชัดเจนและความสามารถในการอ่าน

6. ตรวจสอบคุณภาพของชุดตัวพิมพ์ โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินประสิทธิภาพของชุดตัวพิมพ์ และการจัดประชุมกลุ่ม (Focus Group) เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ และเป็นกรนำเสนอการใช้งานชุดตัวพิมพ์จริงในงานสื่อต่าง ๆ

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามเชิงสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

2. แบบประเมินประสิทธิภาพของชุดตัวพิมพ์ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของชุดตัวพิมพ์ และส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ





## ผลการวิจัย

### 1. สังเคราะห์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นองค์ประกอบภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจำแนกข้อมูลที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ใน 2 มิติ ประกอบด้วย (1) ข้อมูลด้านปรัชญา วิสัยทัศน์ขององค์กร และ (2) สภาพแวดล้อมที่มองเห็นได้ของมหาวิทยาลัย สรุปและจัดทำแบบสอบถามเชิงสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์และบุคลิกภาพของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า

1.1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (1) เพศ พบว่า เป็นเพศหญิง ร้อยละ 62 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 38 (2) อายุ พบว่า มีอายุต่ำกว่า 25 ปี ร้อยละ 32, อายุ 25-35 ปี ร้อยละ 24, อายุ 36 – 45 ปี ร้อยละ 23, อายุ 46 – 55 ปี ร้อยละ 16 และมีอายุสูงกว่า 55 ปี ร้อยละ 5 (3) ระดับการศึกษา พบว่า ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 32, ระดับปริญญาเอก ร้อยละ 27, ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 23 และระดับปริญญาโท ร้อยละ 18 (4) ด้านอาชีพ พบว่า เป็นอาจารย์ ร้อยละ 37, นักศึกษาปัจจุบัน ร้อยละ 32, ศิษย์เก่า ร้อยละ 14, เจ้าหน้าที่ ร้อยละ 12 และ ผู้บริหาร ร้อยละ 5 (5) ระยะเวลาที่รู้จักมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่า รู้จักมากกว่า 6 ปี ร้อยละ 61, รู้จัก 3-4 ปี ร้อยละ 30, รู้จัก 1-2 ปี ร้อยละ 7 และ รู้จัก 5-6 ปี ร้อยละ 2

1.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นดังนี้ (1) ตราที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา คือ โลโก้สื่อสารการตลาด BSRU ร้อยละ 93 (2) สถาปัตยกรรมที่เป็นตัวแทนการรับรู้เอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา คือ อาคารศูนย์ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ร้อยละ 90 (3) พันธุ์ไม้เอกลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา คือ ต้นชงโค ร้อยละ 97 (4) ปรัชญาแนวคิดที่แสดงถึงบทบาทและการรับรู้ในความเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา คือ มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ร้อยละ 94 (5) บุคลิกภาพตัวพิมพ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา สะท้อนบุคลิกภาพแบบภูมิฐาน/มีจารีตแบบแผน (Dignified / Traditional) ร้อยละ 87 และบุคลิกภาพผ่อนคลาย/ดูเป็นมิตร (Casual / Friendly) ร้อยละ 80

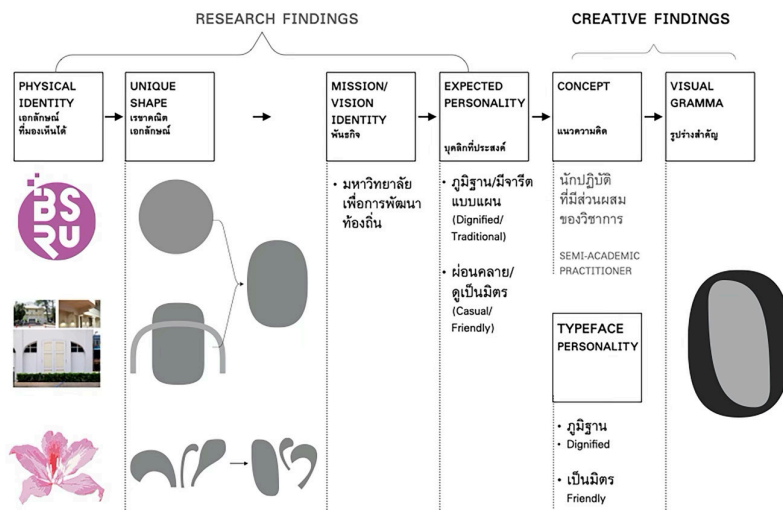
จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าองค์ประกอบที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ประกอบด้วยอัตลักษณ์ทางกายภาพและอัตลักษณ์ทางจินตภาพ ดังนี้ องค์ประกอบอัตลักษณ์ทางกายภาพ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) โลโก้สื่อสารการตลาด BSRU (2) อาคารศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มบส. (3) ต้นชงโค



ภาพที่ 2 อัตลักษณ์ทางกายภาพ (วิสิทธิ์ โพรวิวัฒน์, 2567)

องค์ประกอบอัตลักษณ์ทางจินตภาพ ได้แก่ ปรัชญาแนวคิดที่แสดงถึงบทบาท และการรับรู้ในความเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่เป็น “มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” นอกจากนี้ ผลสำรวจแนวคิดเรื่องบุคลิกภาพตัวพิมพ์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าบุคลิกตัวอักษรควรมีลักษณะ (1) บุคลิกภาพภูมิฐาน/มีจารีตแบบแผน (Dignified / Traditional) และ (2) บุคลิกภาพผ่อนคลาย/ดูเป็นมิตร (Casual / Friendly)

ผลการวิเคราะห์นำไปสู่การสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบตัวพิมพ์ โดยตีความผ่านทฤษฎีอุปมาอุปไมยและทฤษฎีสัญวิทยา เพื่อให้องค์ประกอบเรขศิลป์ต่างๆ ที่ได้เป็นตัวแทนความหมายของอัตลักษณ์องค์กรที่บรรจุภายในตัวอักษร สามารถแสดงแนวทางการออกแบบได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 การคลี่คลายองค์ประกอบเอกลักษณ์เพื่อกำหนดรูปร่างและบุคลิกอักษร (วิสิทธิ์ โพรวิวัฒน์, 2567)



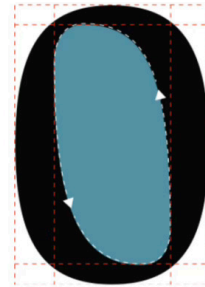
รูปร่างสำคัญ (Visual Gramma) จากการสังเคราะห์ข้อมูลภาพเป็นโครงสร้างเรขาคณิตที่รองรับการประยุกต์ไปใช้ในการออกแบบ พบว่า เส้นรูปร่าง (Contour) ของเส้นรอบวงภายนอกสังเคราะห์ขึ้นจากเส้นโค้งของสถาปัตยกรรมตกแต่งของอาคาร (กรอบหน้าต่าง) ผสมผสานกับตราสัญลักษณ์ BSRU ซึ่งจะมีลักษณะเป็นเรขาคณิต (Geometric Shape) และเส้นภายในตัวอักษรสังเคราะห์จากรูปร่างของดอกชงโคซึ่งจะมีลักษณะรูปร่างแบบอินทรีย์ (Organic Shape) โดยต้นแบบเรขาคณิตนี้สามารถอธิบายคุณสมบัติการนำไปใช้งานได้ ดังนี้

- โครงสร้างและสัดส่วน (Structure and Proportions) โครงสร้างโดยรวมของตัวพิมพ์อัตลักษณ์ จะได้รับอิทธิพลจากรูปร่างเรขาคณิตของโครงสร้างการตกแต่งของสถาปัตยกรรม (หน้าต่าง) ที่มีความสมมาตร และผสมผสานกับรูปร่างดอกชงโคซึ่งมีลักษณะไม่สมมาตรของดอกไม้โดยในขั้นตอนการออกแบบสามารถกำหนดความสมดุลและสัดส่วนของตัวอักษรได้

- การไหลของรูปร่างอินทรีย์ (Organic Flow) เส้นโค้งแบบออร์แกนิกของดอกชงโคสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับจังหวะและการไหลของรูปแบบตัวพิมพ์ สร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและความกลมกลืนอย่างเป็นธรรมชาติในตัวอักษร

- การให้ความหมายของอัตลักษณ์แบบนามธรรม (Abstract Representation) ในการออกแบบตัวพิมพ์ไม่สามารถแสดงดอกชงโคหรือส่วนตกแต่งของสถาปัตยกรรมได้ เนื่องจากต้องอ่านได้ง่ายรองรับการใช้งานได้หลากหลายข้อมูล ดังนั้นในการออกแบบจึงมีการใช้รูปแบบที่เป็นนามธรรมเพื่อแสดงถึงตัวแทนความหมายของเอกลักษณ์หน้าต่างอาคาร โลโก้ BSRU และดอกชงโค ทำให้สามารถตีความได้ละเอียดอ่อนและทันสมัยยิ่งขึ้น

- รูปแบบตัวพิมพ์ลักษณะเฉพาะ (Stylized Glyphs) สามารถออกแบบบลิฟส์ (Glyphs) หรือพยัญชนะหรืออักขระทางเลือกอื่น ๆ ในชุดตัวพิมพ์ด้วยองค์ประกอบเอกลักษณ์มหาวิทยาลัยที่เด่นชัดมากขึ้น ซึ่งให้ความยืดหยุ่นในการใช้งานในบริบทต่าง ๆ ทั้งตัวพิมพ์ละตินและตัวพิมพ์ไทย จากเส้นรูปร่างเมื่อนำไปพัฒนาเป็น Visual Gramma ของตัวพิมพ์ไทยโดยจำแนกเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ โดยส่วนหัวจะมีทั้งหมด 4 ลักษณะแยกใช้ตามกลุ่มตัวอักษรที่แตกต่างกัน เช่น อักษรที่หัวด้านบน (บ ป น ม ท ... ) จะใช้รูปแบบหัวตัดเฉียง อักษรที่มีหัวด้านล่างหันออกภายนอก ซึ่งโดยมากเป็นอักษรมีปาก (ภ ฎ ฏ ... ) จะใช้รูปแบบหัวตัดและเส้นอักษร (Stem) เฉียงเพื่อให้อักษรมีปากของตัวอักษร และลดพื้นที่ความกว้างของฐานให้มีขนาดใกล้เคียงกับพยัญชนะกลุ่มอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีส่วนปลายของอักษรในลักษณะต่าง ๆ เช่น ส่วนปลายอักษรด้านบน (ก ถ ท ... ) รวมไปถึงส่วนปลายที่เป็นด้านบน (Cap) รูปแบบปลายมีลักษณะเป็นเชิง (Serif) ซึ่งรูปแบบนี้ได้มีการพัฒนาใช้กับอักษรในกลุ่มละตินอีกด้วย รวมไปถึงเส้นโค้งด้านหลังและท้องของอักษร (ค บ อ ... ) เพื่อความเป็นเอกภาพรูปแบบดังกล่าวได้มีการปรับใช้ทั้งอักษรไทยและละติน



ส่วนหัว

เส้น/ฐาน/ปลาย

หลัง/ท้อง

ภาพที่ 4 องค์ประกอบ (Visual grammar) ของตัวอักษร (วิสิทธิ์ โทธิวัฒน์, 2567)

องค์ประกอบเอกลักษณ์ตัวอักษร น้ำหนักเส้นอักษร (Stem Weight) มี 2 น้ำหนัก แทนความหมายรูปร่างอินทรีย์ พยัญชนะกลุ่มมีปากออกแบบโดยคงแบบแผนไว้ (คงโครงสร้างปากอักษร) เพื่อป้องกันพยัญชนะคู่สับสน เส้นโค้ง (Curvature) ภายในแบบรูปร่างออร์แกนิกตัดกับโค้งภายนอกแบบเรขาคณิตที่คงความทันสมัย และปลายเส้นอักษรประยุกต์ใช้รูปแบบอักษรมีฐาน (Serif) เรียบบางสำหรับความสง่างามร่วมสมัย



ภาพที่ 5 องค์ประกอบเอกลักษณ์ที่บรจุในตัวอักษรก่อให้เกิดบุคลิกภาพของตัวพิมพ์ (วิสิทธิ์ โทธิวัฒน์, 2567)



## 2. ออกแบบชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ได้ทำการออกแบบจำนวน 1 ชุดแฟมิลี่ มี 3 น้ำหนัก ประกอบด้วย ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) และตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา (Bold) เพื่อประโยชน์ใช้สอยที่ครอบคลุมการสื่อสาร ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) สำหรับออกแบบเนื้อความ (Body Text) ประเภทกึ่งทางการ ส่วนตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) และแบบหนา (Bold) เหมาะสำหรับเป็นหัวเรื่องหรือดิสเพลย์ (Display)

### ■ SURUYKAR Regular ■

ก ข ช ค ศ ฆ ง จ ฉ ฉ ช ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ก  
 ร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ฤ ล ฎ ฌ ค ษ ส ห พ อ ฮ ๑  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 ๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 + - × ÷ = ± ~ \_ - — < > , . ; : ™ • © ® ! ? ' " \* ‘ ’ “ ” #  
 @ B c € £ \$ ¥ % & ( / ) [ \ ] { | } À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É  
 Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å  
 æ ç ð è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý ÿ ž

ภาพที่ 6 ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) (วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์, 2567)

### ■ SURUYKAR Light ■

ก ข ช ค ศ ฆ ง จ ฉ ฉ ช ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ก  
 ร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ฤ ล ฎ ฌ ค ษ ส ห พ อ ฮ ๑  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 ๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 + - × ÷ = ± ~ \_ - — < > , . ; : ™ • © ® ! ? ' " \* ‘ ’ “ ” #  
 @ B c € £ \$ ¥ % & ( / ) [ \ ] { | } À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É  
 Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å  
 æ ç ð è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý ÿ ž

ภาพที่ 7 ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) (วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์, 2567)

## ■ SURUYKAR Bold ■

ก ข ค ด ข ว จ ฅ ช ฌ ฉ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ก  
 ร น บ ป ฝ ฝ พ ฟ ภ บ ย ร ฤ ล ฤ ว ศ ย ส ห พ อ ษ ฑ  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 ๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 + - × ÷ = ± ~ \_ - — < > , . ; : ™ • © ® ! ? ' " \* ' ‘ ’ “ ” #  
 @ B c € £ \$ ¥ % & ( / ) [ \ ] { | } À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È  
 É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Š Ÿ Ž à á â ã ä å  
 æ ç ð è é ê ë ì í î ï ã ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý ÿ ž

ภาพที่ 8 ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา (Bold) (วิสุทธิ ไพริวัฒน์, 2567)

## มาตรฐานสัดส่วนของตัวพิมพ์

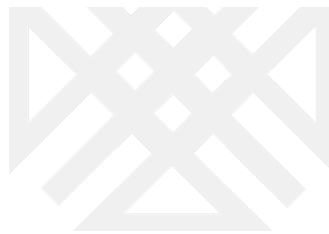
แบบตัวพิมพ์ไทยและละติน ออกแบบให้สามารถใช้งานร่วมกันได้อย่างเป็นเอกภาพ การกำหนดสัดส่วนโดยเฉพาะความสูงของตัวอักษรสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ตัวพิมพ์มาตรฐานทั่วไปกำหนด ความหนาของเส้นพยัญชนะไทย-ละตินมีความหนาเท่ากัน ความสูงของพยัญชนะไทยจะมีขนาดเตี้ยกว่าพยัญชนะละตินพิมพ์ใหญ่ และพยัญชนะอื่น ๆ ลดหลั่นกันไป



ภาพที่ 9 สัดส่วนสัมพันธ์ระหว่างตัวพิมพ์ไทยและละติน (วิสุทธิ ไพริวัฒน์, 2567)

### 3. สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพตัวพิมพ์อัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เมื่อสร้างสรรค์ผลงานชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเสร็จสมบูรณ์ ได้มีการนำเสนอผลงานเพื่อทดลองการใช้งานชุดตัวพิมพ์ และมีการจัดประชุมกลุ่ม (Focus Group) โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทำการประเมินผลงานและให้ข้อเสนอแนะ พบว่าประสิทธิภาพของชุดตัวพิมพ์อัตลักษณ์สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.57)



ในประเด็นด้านรูปแบบของตัวพิมพ์ พบว่ารูปแบบของตัวพิมพ์อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.44) โดยมีรายละเอียดประเด็นย่อยดังนี้ ประเด็นที่ 1 ความหนาบางของเส้นอักษร มีความสอดคล้องกันทั้งชุดตัวพิมพ์ อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.40) ประเด็นที่ 2 สัดส่วน (ความกว้างแคบ) ของตัวพิมพ์ มีความสอดคล้องกันทั้งชุดตัวพิมพ์ อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.40) ประเด็นที่ 3 สรีระของตัวพิมพ์ ความสอดคล้องกลมกลืนกันทั้งชุดตัวพิมพ์ อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.40) ประเด็นที่ 4 ตัวพิมพ์แต่ละตัวมีความชัดเจน สามารถจำแนกว่าเป็นตัวอักษรตัวใด อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.40) ประเด็นที่ 5 แบบตัวพิมพ์ไทยและโรมัน มีความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.60)

ในประเด็นด้านประสิทธิภาพการใช้งานของตัวพิมพ์ (ไทยและโรมัน) พบว่าประสิทธิภาพการใช้งานของตัวพิมพ์อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.70) โดยมีรายละเอียดประเด็นย่อยดังนี้ ประเด็นที่ 1 เมื่อจัดตัวพิมพ์เป็นกลุ่มคำ สามารถจำแนกได้ว่าตัวพิมพ์ในกลุ่มคำนั้นๆ เป็นตัวอักษรตัวใด อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.80) ประเด็นที่ 2 เมื่อจัดตัวพิมพ์เรียงเป็นบรรทัด สามารถแยกแยะตัวอักษรและอ่านได้ชัดเจน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.80) ประเด็นที่ 3 เมื่อจัดตัวพิมพ์เรียงเป็นย่อหน้า สามารถแยกแยะตัวอักษรและอ่านได้ชัดเจน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.60) ประเด็นที่ 4 เมื่อตัวพิมพ์อยู่บนพื้นหลังที่มีสีแตกต่างกัน สามารถแยกแยะตัวอักษรและอ่านได้ชัดเจน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.60) ประเด็นที่ 5 การจัดระยะห่างหรือช่องไฟของตัวพิมพ์แต่ละตัว (Letterspacing) มีความเหมาะสม อ่านง่ายสบายตา อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.60) ประเด็นที่ 6 การจัดระยะห่างระหว่างบรรทัด (Leading) มีความเหมาะสม อ่านง่ายสบายตา อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.80)

## สรุปผลการวิจัย

ตัวพิมพ์อัตลักษณ์เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญทางทัศนศิลป์ในการสร้างอัตลักษณ์ให้องค์กร เนื่องจากทำหน้าที่หลักในการสื่อสารข้อมูลและนำเสนอตัวเองสู่สาธารณชนผ่านผลิตภัณฑ์ และสื่อต่าง ๆ รูปแบบตัวพิมพ์ที่เลือกใช้ควรแสดงถึงตัวตน สะท้อนถึงอัตลักษณ์ และบุคลิกภาพ การออกแบบตัวพิมพ์อัตลักษณ์นั้นมีความซับซ้อน เนื่องจากตัวพิมพ์อัตลักษณ์ต้องทำหน้าที่ 2 ส่วน คือการสื่อข้อความในรูปของคำและการสื่อความหมายด้วยตัวอักษร นอกจากความสวยงามแล้วยังต้องคำนึงถึงความถูกต้องของภาษา ความชัดเจนและความสามารถในการอ่าน

การตีความเอกลักษณ์ทางกายภาพและเชิงสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้แก่ สถาปัตยกรรม ดอกไม้ และพันธกิจ ให้เป็นองค์ประกอบทางเรขาคณิตที่ส่งผลต่อการออกแบบพยางค์ในแบบอักษรที่กำหนดเอง เป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และมีความหมายเชื่อมโยงกับองค์กรและประวัติศาสตร์ขององค์กร สื่อถึงเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยได้โดยตรง สามารถเล่าเรื่องราวได้ สะท้อนถึงแง่มุมต่าง ๆ ของมรดกและคุณค่าของมหาวิทยาลัย สิ่งนี้จะเพิ่มความหมายให้กับตัวพิมพ์ทำให้เป็นมากกว่าเครื่องมือสื่อสาร แต่ยังเป็นตัวแทนของแก่นแท้ของมหาวิทยาลัยอีกด้วย

## อภิปรายผล

จากการค้นพบเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่นำมาสู่ผลงานออกแบบได้ให้ผลลัพธ์ที่สำคัญซึ่งมีส่วนช่วยในการออกแบบตัวพิมพ์อัตลักษณ์ให้เหมาะสมกับสถาบัน การระบุงค์ประกอบสำคัญ เช่น สถาปัตยกรรมเก่าแก่ของมหาวิทยาลัย ดอกไม้สัญลักษณ์ และ โลโก้สื่อสารการตลาด BSRU เป็นแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดตัวพิมพ์ องค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์ ทำให้ชุดตัวพิมพ์ที่ออกแบบขึ้นเองเป็นเครื่องมือที่ใช้งานได้จริงและเป็นสัญลักษณ์สำหรับการสื่อสาร

### ประสิทธิภาพในการสื่อสารเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย

**ประการแรก** การผสมผสานองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นรูปร่างเรขาคณิตเข้ากับการออกแบบตัวพิมพ์ที่ออกแบบขึ้นเองนั้นเป็นสิ่งที่น่าสังเกตเป็นพิเศษ สถาปัตยกรรมเก่าแก่ของมหาวิทยาลัยซึ่งสะท้อนถึงภูมิหลังและประวัติศาสตร์อันภาคภูมิใจ ได้รับการผสมผสานเข้าไว้ใน การออกแบบแบบอักษรอย่างแนบเนียน ทำให้แบบอักษรนี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางภาพสำหรับมรดกที่ยั่งยืนของมหาวิทยาลัย การฝังการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมเหล่านี้ไว้ในรูปแบบของตัวพิมพ์ ทำให้สื่อถึงเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในลักษณะที่ทั้งละเอียดอ่อนและมีมิติเชิงลึก แนวทางนี้สอดคล้องกับหลักการของทฤษฎีอุปมาอุปไมย โดยรูปแบบของตัวพิมพ์ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างอดีตของมหาวิทยาลัยกับปัจจุบันและอนาคต

**ประการที่สอง** การนำรูปร่างอินทรีหรือรูปร่างอกแทนิคของดอกชงโค จากต้นไม้ประจำมหาวิทยาลัยมาใช้ในการออกแบบ จะช่วยเพิ่มคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ดอกไม้มักมีความหมายทางวัฒนธรรมและอารมณ์ที่ลึกซึ้ง และในกรณีนี้ ดอกชงโคของมหาวิทยาลัยถือเป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังของเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย การนำมาใช้ในการออกแบบตัวพิมพ์ช่วยให้การออกแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่ซ้ำใครสำหรับสถาบัน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์เท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นระหว่างมหาวิทยาลัยกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งได้แก่ นักศึกษา ศิษย์เก่า คณาจารย์ และชุมชนโดยรวม

**ประการสุดท้าย** การอ้างอิงรูปร่างโลโก้มหาวิทยาลัยเก่าเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแบบอักษรถือเป็นการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์อีกประการหนึ่งที่ช่วยเสริมความเหนียวแน่นของภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย โลโก้ถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างแบรนด์ โดยทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่จดจำได้ซึ่งแสดงถึงคุณค่า และพันธกิจของสถาบัน ตัวพิมพ์อัตลักษณ์นี้ยังคงความต่อเนื่องของโลโก้เดิมไว้ได้ โดยยังคงรักษารูปลักษณ์ของตัวอักษรเดิมไว้ได้ และยังทำให้การนำเสนอภาพมีความสดใหม่สำหรับการใช้งานในปัจจุบันอีกด้วย ซึ่งจะทำให้มั่นใจได้ว่าแบบอักษรนี้จะสะท้อนถึงทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ได้ ช่วยรักษาความเป็นมรดกของมหาวิทยาลัยเอาไว้ได้ พร้อมทั้งยังดึงดูดความรู้สึกทันสมัยได้อีกด้วย



การพัฒนาตัวพิมพ์อัตลักษณ์ที่มีน้ำหนัก 3 แบบ ได้แก่ ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) และตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา (Bold) แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในความต้องการในทางปฏิบัติของกลยุทธ์การสื่อสารของมหาวิทยาลัย น้ำหนักแต่ละแบบมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อต่างๆ ได้หลากหลาย ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบบาง (Light) เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการสื่อสารที่เป็นทางการสำหรับเนื้อหาที่มีปริมาณมาก ในขณะที่ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบปกติ (Regular) เป็นอักษรในประเภท Display ที่มีความสมดุลสำหรับการใช้งานทั่วไป ในขณะที่ตัวพิมพ์น้ำหนักแบบหนา (Bold) เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการเน้นย้ำและสร้างผลกระทบทางภาพที่แข็งแกร่ง ช่วยให้มั่นใจได้ว่าข้อความสำคัญจะโดดเด่นออกมา



ภาพที่ 10 แสดงแบบผสมผสานของตัวพิมพ์ไทยและละตินทั้ง 3 น้ำหนัก (วิสิทธิ์ ไพธรวิวัฒน์, 2567)



ภาพที่ 11 แสดงแบบตัวพิมพ์ไทยและละตินทั้ง 3 น้ำหนัก กรณีนำไปใช้ในการสื่อสารข้อมูลต่างๆ (วิสิทธิ์ ไพธรวิวัฒน์, 2567)

นำหน้าที่หลากหลายนี้ช่วยเพิ่มความสามารถในการทำงานที่หลากหลาย ตั้งแต่เอกสารทางการและสิ่งพิมพ์ทางการไปจนถึงสื่อการตลาดและสื่อบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ความคล่องตัวของตัวพิมพ์ทำให้มั่นใจได้ว่าเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยจะถูกสื่อสารอย่างสม่ำเสมอไม่ว่าจะใช้ในสื่อประเภทใดก็ตาม ยิ่งไปกว่านั้นการออกแบบนำหน้าแต่ละแบบที่ได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบยังช่วยให้รักษาความชัดเจนและการอ่านได้ในทุกการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการทางการพิมพ์ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ใช้

### ข้อเสนอแนะ

หากประเด็นวิจัยมีความเกี่ยวข้องด้วยการใช้ทฤษฎีอุปมาอุปไมยและสัญวิทยาและการวิจัยสามารถเปิดเผยชั้นของความหมายต่าง ๆ ที่งานวิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบตัวพิมพ์ รวมถึงวิธีที่ผู้รับสารรับรู้ความหมายเหล่านี้ ผลการวิจัยจะสามารถสร้างผลกระทบทางปัญญาได้เป็นอย่างดี ทำให้การวิจัยมีความน่าเชื่อถือและเต็มไปด้วยข้อมูลเชิงลึก แต่กระนั้นผู้วิจัยก็ต้องสร้างกระบวนการวิจัยที่มีความรัดกุมเพื่อผลวิจัยจะได้มีความเชื่อถือต่อไป เช่น ความหมายเชิงสัญลักษณ์และการตีความสัญศาสตร์ใดบ้างที่สื่อผ่านการผสมผสานรูปทรงเรขาคณิตและอินทรียีในการออกแบบตัวพิมพ์ ซึ่งผู้วิจัยอาจยกประเด็นเหล่านี้ขึ้นพิจารณา: ประเด็นด้านรูปทรงเรขาคณิต (มักเกี่ยวข้องกับความเป็นระเบียบ ความแม่นยำ และความทันสมัย) และรูปทรงอินทรียี (มักเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ ความลื่นไหล และการแสดงออก) ได้ตอบกันอย่างไรเพื่อสื่อความหมาย และประเด็นการออกแบบรูปแบบของตัวพิมพ์สามารถสะท้อนหรือเสริมสร้างอัตลักษณ์หรือข้อความเฉพาะของแบรนด์ผ่านการผสมผสานนี้ได้อย่างไร เป็นต้น

### เอกสารอ้างอิง

- มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (ม.ป.ป.). ประวัติมหาวิทยาลัย มจร.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2566 จาก <https://www.bsru.ac.th/about-bsru>
- Bringhurst, R. (2013). *The Elements of Typographic Style*. Vancouver: Hartley & Marks Publishers.
- Carter, R., Day, B., & Meggs, P. B. (2015). *Typographic Design: Form and Communication*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Frutiger, A. (2006). *Typefaces: The Complete Works*. Basel: Birkhäuser Architecture.
- Garfield, S. (1991). *Just My Type: A Book About Fonts*. London: Profile Books.
- Heller, S., & Vienne, V. (2012). *100 Ideas that Changed Graphic Design*. London: Laurence King Publishing.
- Kinross, R. (2017). *Modern Typography: An Essay in Critical History*. London: Hyphen Press.



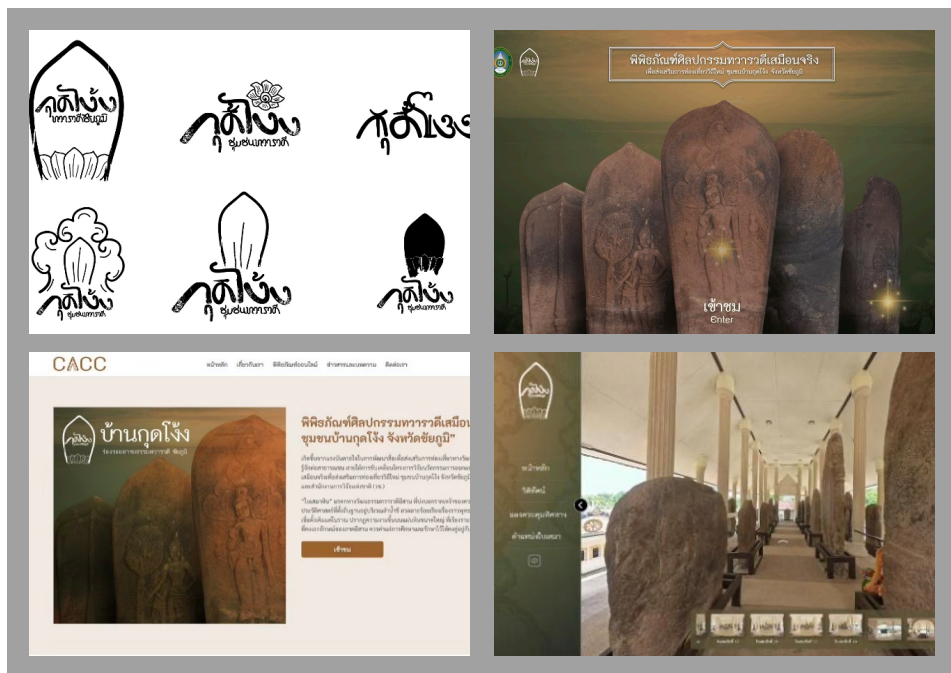
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. New York: Princeton Architectural Press.
- Peirce, C. S. (1931). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce (Vols. 1–6)*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Saussure, F. de. (1916). *Course in General Linguistics*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Spiekermann, E., & Ginger, E. M. (2011). *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works*. California: Adobe Press.







นวัตกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุฎโง้ง จังหวัดชัยภูมิ



## นวัตกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

Innovative Design of Dhavaravati Art Virtual Museum for Promoting New  
Normal Tourism, Ban Kut Ngong Community, Chaiyaphum provinces

Received  
Revised  
Accepted

November 18, 2024  
February 17, 2025  
February 20, 2025

ชรินทร์ ศรีโยยอด\*<sup>1</sup>  
สุนันท์ สีพาย<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ศิลปกรรมทวารวดีชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ 2) รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมกับการจัดแสดงศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง และ 3) เพื่อออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ โดยมีขั้นตอนการวิจัย 1) ศึกษารูปแบบศิลปกรรมทวารวดี ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากหน่วยงานรัฐและปราชญ์ชุมชน รวมจำนวน 5 คน 2) ศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมด้วยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง 3) ออกแบบมัลติมีเดียสำหรับจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ 4) ออกแบบระบบการนำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง 5) ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คนและผู้ใช้จำนวน 385 คน ผลการศึกษา พบว่า 1) ศิลปกรรมทวารวดี ชุมชนบ้านกุดโง้ง ส่วนใหญ่เล่าเรื่องพุทธประวัติและชาดก 2) รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสม คือ web application และ 3) การออกแบบมัลติมีเดีย ได้แก่ 1) กราฟิก 2) รูปภาพ 3) วิดีทัศน์ 4) เสียง 5) ตัวอักษร ผลการประเมินคุณภาพพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 3.70) และผลการประเมินโดยผู้ใช้ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.15) เช่นกัน

**คำสำคัญ :** พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง, การออกแบบ, ศิลปกรรมทวารวดี, โบราณคดี, บ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ, คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, ดร., คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ



## Abstract

The research aims to study: 1) the Dhavaravati art in Ban Kut Ngong community, Chaiyaphum Province, 2) the appropriate elements for a virtual museum to exhibit Dhavaravati art, and 3) the design of Dhavaravati art virtual museum to promote new tourism in Ban Kut Ngong community. The research methods include 1) studying the form of Dhavaravati art through in-depth interviews with government agencies and community scholars, a total of 5 people; 2) studying the appropriate format for a virtual museum through document research; 3) designing multimedia for exhibition in the museum; 4) designing the virtual museum presentation system; and 5) evaluation by three experts and 385 users. The results revealed that: 1) the Dhavaravati art in Ban Kut Ngong community mostly depicts stories of the life of the Buddha and Jataka tales; 2) the appropriate virtual museum format is a web application; and 3) the multimedia design includes 1) graphics, 2) images, 3) videos, 4) audio, and 5) text. The evaluation results of the virtual museum quality by experts were at a high level ( $\bar{X}= 3.70$ ), and the evaluation results by users were also at a high level ( $\bar{X}= 4.15$ ).

**Keywords :** Virtual museum, Design, Dhavaravati art, Buddhist boundary maker, Ban Kut Ngong community, Chaiyaphum Province

## บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของนานาประเทศ ตามรายงาน UNWTO Tourism Highlight ขององค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (UNWTO) ประจำปี 2020 ที่เสนอว่า การท่องเที่ยวระหว่างประเทศ (International Tourism) มีมูลค่าการส่งออกอันดับที่ 3 ของโลก ซึ่งมีผลต่อเศรษฐกิจทั้งภายในและภายนอกประเทศ อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่ปี 2019 การท่องเที่ยวมีการชะลอตัวลงมาก (UNWTO, 2023) อันเป็นผลมาจากปัจจัยด้านสภาวะเศรษฐกิจโลก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี และการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวมีความผันผวน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและวิถีการท่องเที่ยวของทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ซึ่งเป็นประเทศที่มีความสำคัญกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเช่นกัน (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2564)

ภายหลังจากที่วิกฤตการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้คลี่คลายลง การท่องเที่ยวได้เริ่ม

พลิกฟื้นอีกครั้ง รายงานสถานการณ์การท่องเที่ยวของโลกและกลุ่มประเทศอาเซียน แสดงข้อมูลที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ปี 2022 นี้ การท่องเที่ยวมีแนวโน้มปรับตัวดีขึ้น จำนวนนักท่องเที่ยวที่ขยายตัวขึ้นเป็นตัวบ่งชี้ว่าอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้เริ่มกลับมา อย่างไรก็ตาม การปรับตัวของการท่องเที่ยวกลายเป็นคำถามที่สำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของแต่ละประเทศ รวมถึงประเทศไทย เพื่อรองรับการท่องเที่ยวที่ฟื้นผวนจากสถานการณ์โลก การปรับตัวของการท่องเที่ยวเรียกว่า “การท่องเที่ยววิถีใหม่” ปรากฏในนโยบายของรัฐบาล อาทิ นโยบายของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ที่ให้ความสำคัญกับการปรับตัวของการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวแบบใหม่ เรียกว่า “BEST” โดยเสนอว่า พฤติกรรมนักท่องเที่ยววิถีใหม่ มีลักษณะการท่องเที่ยวที่เน้น B-Booking, E-Environment, S-Safety และ T-Technology ดังนั้น ผู้ประกอบการท่องเที่ยวต่างต้องปรับเปลี่ยนวิธีการให้สอดคล้องกับพฤติกรรมดังกล่าวเพื่อสร้างทางเลือกให้แก่ นักท่องเที่ยว (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2564)

Booking.com ได้สำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวเพื่อคาดการณ์แนวโน้มการท่องเที่ยวในปี 2566 จากนักท่องเที่ยวกว่า 24,000 คน ผลการสำรวจแสดงให้เห็นพฤติกรรมและความต้องการการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม นักท่องเที่ยวมีแนวโน้มอยากจะทำท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง โดยได้ลองไปเที่ยวในพื้นที่ต่าง ๆ แบบนักท่องเที่ยวเสมือนจริง และยังมีแนวโน้มต้องการสำรวจหรือท่องเที่ยวพื้นที่ที่ยังไม่เป็นที่รู้จัก รวมถึงการศึกษาวัฒนธรรมที่ยังไม่ได้อยู่ในกระแสด้วย (Booking.com, 2023) จากสถานการณ์การท่องเที่ยวภาพรวมของโลก นโยบายด้านการท่องเที่ยวของประเทศ และแนวโน้มการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว เป็นปัจจัยที่ทำให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและชุมชนต้องแสวงหาแนวทางในการปรับตัวเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างศักยภาพทางเศรษฐกิจได้

ชุมชนบ้านกุดโง้ง อำเภอเมือง เป็นพื้นที่ที่มีการค้นพบใบเสมาหิน ที่เป็นหลักฐานทางศิลปกรรมทวารวดีจำนวนมากที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างและอยู่ในสภาพค่อนข้างสมบูรณ์ โดยตั้งอยู่อย่างกระจัดกระจายภายในชุมชน ในปี พ.ศ. 2538 สำนักโบราณคดีที่ 12 นครราชสีมา กรมศิลปากร ได้รวบรวมใบเสมาหินที่กระจัดกระจายอยู่จำนวนหนึ่งมาตั้งไว้ในอาคารจัดแสดง ณ วัดศรีปทุมคงคาราม และเปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าชมเพื่อศึกษาอารยธรรมทวารวดี (กรมศิลปากร, 2564) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันยังคงมีใบเสมาหินอีกจำนวนหนึ่งที่กระจัดกระจายอยู่และไม่สามารถนำมารวบรวมจัดแสดงได้ เนื่องจากมีอุปสรรคด้านการขนย้ายโบราณวัตถุให้คงสภาพเดิมและเสียหายน้อยที่สุด ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักท่องเที่ยวหรือบุคคลภายนอกไม่สามารถเข้าชมความงดงามของใบเสมาหินได้ทั้งหมด ที่ผ่านมา ชุมชนบ้านกุดโง้งและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (องค์การบริหารส่วนตำบลบึงคล้า) มีความพยายามที่จะจัดการและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน โดยอาศัยทุนทางวัฒนธรรม คือ ใบเสมาหิน เป็นทุนหลักในการสร้างแหล่งท่องเที่ยว อันจะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาดังกล่าวยังคงมีอุปสรรคหลายประการ ได้แก่

1) ยังมีใบเสมาจำนวนมากที่ตั้งอยู่อย่างกระจัดกระจายที่ยังไม่ได้มีการรวบรวมและบำรุงรักษาเพื่อ



จัดแสดง 2) คนในชุมชนยังคงขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเสมาหิน ทำให้ไม่สามารถอธิบายและให้รายละเอียดแก่นักท่องเที่ยวได้ 3) สถานที่จัดแสดงในปัจจุบันยังไม่ครบองค์ประกอบของการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่สมบูรณ์ และไม่สามารถเป็นจุดสนใจให้นักท่องเที่ยวได้ (วุฒิ ธงภักดิ์ และคณะ, 2558)

พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถจัดการกับข้อจำกัดข้างต้นได้ ตามวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ชี้ให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจะช่วยลดข้อจำกัดสำหรับนักท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวจะสามารถเห็นบรรยากาศและวัตถุที่จัดแสดงก่อนเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจไปท่องเที่ยว ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนในการท่องเที่ยวได้ ทั้งด้านการเดินทาง ระยะเวลาและค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดแสดงได้ อาทิ ความสะดวกในการเชื่อมโยงและเพิ่มเติมสารสนเทศในการจัดแสดง การจัดแสดงวัตถุที่ยากต่อการขนย้ายและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมสำหรับการเยี่ยมชม และการใช้มัลติมีเดียเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยว เป็นต้น (Andrews & Schweibenz, 1998)

ด้วยทิศทางการเปลี่ยนแปลงของวิถีการท่องเที่ยวในปัจจุบัน ผนวกกับข้อจำกัดในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านกุตไฉ่ กลายเป็นเหตุผลสำคัญที่จำเป็นต้องมีการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่มีอยู่เดิม ด้วยการนำเทคโนโลยีร่วมกับการออกแบบในการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดคุณค่าของโบราณวัตถุทวารวดีอย่างเป็นระบบ และทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมโบสถ์เสมาหินที่กระจัดกระจายอยู่ในพื้นที่ส่วนบุคคลได้เสมือนจริง โดยที่นักท่องเที่ยวไม่ต้องเดินทางไปสถานที่จริง ในขณะเดียวกันพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจะเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ความรู้ทางประวัติศาสตร์ทวารวดีและประวัติศาสตร์ชุมชน รวมถึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่สอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยววิถีใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาศิลปกรรมทวารวดีชุมชนบ้านกุตไฉ่ จังหวัดชัยภูมิ
2. เพื่อศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมกับการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ชุมชนบ้านกุตไฉ่ จังหวัดชัยภูมิ
3. เพื่อออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชน บ้านกุตไฉ่ จังหวัดชัยภูมิ

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานวัตกรรมกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุตไฉ่ จังหวัดชัยภูมิ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

### 1. รูปแบบและขั้นตอนการวิจัย

การศึกษานี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยจำแนกการศึกษาดังกล่าวออกเป็น 5 ขั้นตอนใหญ่ตามวัตถุประสงค์การศึกษา ดังนี้

1.1 ศึกษาแบบศิลปกรรมทวารวดี บ้านกุดโง้ง ตำบลบึงคล้า จังหวัดชัยภูมิ เพื่อสร้างเนื้อหาศิลปกรรมทวารวดี ได้แก่ 1) ประวัติความเป็นมาของศิลปกรรมไบเซมาหิน 2) ประวัติศาสตร์สังคม และวัฒนธรรม 3) รูปแบบศิลปกรรม 4) คติความเชื่อและความหมาย และ 5) สุนทรียศาสตร์ และเชิงช่าง

1.2 ศึกษาแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงที่เหมาะสม ด้วยการศึกษาดokumentary (Documentary Research) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง เพื่อระบุองค์ประกอบของพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง และเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอ จำนวน 10 งานวิจัย

1.3 ออกแบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อผลิตมัลติมีเดีย สำหรับจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง มัลติมีเดีย ได้แก่ 1) กราฟิกที่แสดงข้อความสาระของศิลปกรรม 2) ตัวอักษร 3) รูปภาพ ภาพ 360 องศา และภาพสามมิติ ที่แสดงศิลปกรรมไบเซมาหิน 4) วิดีทัศน์ที่นำเสนอเรื่องราว ประวัติความเป็นมา คติความเชื่อ ความหมาย และสุนทรียศาสตร์เชิงช่าง 5) เสียง ได้แก่ เสียงดนตรีบรรเลง เพื่อสร้างบรรยากาศขณะเข้าชม และเสียงบรรยายสำหรับการถ่ายทอดข้อมูลศิลปกรรมทั้งหมด

1.4 ออกแบบระบบการนำเสนอพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน

1.5 นำพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงต้นแบบให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ประเมินคุณภาพ

### 2. กำหนดผู้ให้ข้อมูล และกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยจะต้องเป็นผู้ที่มีองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรมทวารวดีในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ ตัวแทนนักวิชาการจากสำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา จำนวน 1 คน นักวิชาการจากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ขอนแก่น จำนวน 2 คน ตัวแทนชุมชนหรือนักวิจัยชุมชนที่มีความรู้เกี่ยวกับไบเซมาหิน จำนวน 2 คน ในขณะที่การศึกษาเพื่อประเมินคุณภาพการออกแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง ผู้วิจัยกำหนดผู้ประเมิน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและมัลติมีเดีย จำนวน 1 คน และภัณฑารักษ์จากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพิมาย จำนวน 1 คน และกลุ่มตัวอย่างจากผู้ให้พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง โดยมีวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลจากบุคคลทั่วไป ด้วยวิธีการสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling) ตั้งแต่วันที่ 1 – 15 เมษายน 2567 ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 385 คน

### 3. เครื่องมือการวิจัย

การศึกษานี้ใช้เครื่องมือสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัย 3 ประเภท ดังนี้

3.1 เครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ที่กำหนดข้อคำถามแบบปลายเปิดที่มีเนื้อหาครอบคลุมประเด็นการศึกษาศิลปกรรม



ทวารวดีทั้ง 5 ด้าน ที่ใช้สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก

3.2 เครื่องมือสำหรับการศึกษาเอกสารเพื่อค้นหารูปแบบพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงที่เหมาะสม จากงานวิจัยที่มีการเผยแพร่ในฐานข้อมูล TCI ได้แก่ แบบฟอร์มการวิจัยเชิงเอกสารที่ประกอบด้วย ประเด็นช่องทางการรับชม การนำเสนอมีลต์มีเดีย ประเภทเทคโนโลยีเสมือนจริง โครงสร้างการนำเสนอ และสภาพแวดล้อมในการนำเสนอ

3.3 เครื่องมือสำหรับการประเมินคุณภาพพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ คือ แบบสอบถามความเห็นต่อการใช้พิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริง ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อคำถามที่ครอบคลุมมิติการประเมิน ได้แก่ การประเมินความเสมือนจริง ปฏิสัมพันธ์ ความสะดวกในการใช้งาน ประโยชน์และสาระของเนื้อหา และความเหมาะสมของมีลต์มีเดีย แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า(Likert Scale) ทั้งสิ้น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เป็นผู้ตรวจสอบ แล้วนำผลการตรวจสอบมาหาค่าความสอดคล้อง (Index of Items Objective Congruence: IOC) โดยข้อคำถามทั้งหมด มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จึงเป็นข้อคำถามที่สามารถวัดได้ตรงตามประเด็นการศึกษา ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นกับบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) โดยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.975

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก ณ สำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ขอนแก่น และชุมชนบ้านกุฎโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

4.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยการตรวจสอบแบบสามเส้า โดยพิจารณาความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งที่มาที่แตกต่างกัน ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากนักวิชาการ ข้อมูลที่ได้จากผู้นำชุมชนหรือนักวิจัยชุมชน และข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และนำไปสรุปเป็นผลการศึกษาด้านศิลปกรรมทวารวดี โบราณคดี ชุมชนบ้านกุฎโง้ง

4.3 ผู้วิจัยศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงศิลปกรรมทวารวดี ด้วยการวิจัยเอกสาร ผู้วิจัยจะทำการพิจารณาความถี่ขององค์ประกอบของพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงที่เหมาะสม จำนวน 10 งานวิจัยและนำผลที่มีความถี่สูงสุดของแต่ละประเด็นมากำหนดเป็นองค์ประกอบของรูปแบบพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงที่เหมาะสม

4.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาด้านศิลปกรรมทวารวดี มาออกแบบสารสนเทศเพื่อผลิตมีลต์มีเดียพื้นฐาน สำหรับนำไปบรรจุเพื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริง

4.5 ผู้วิจัยนำสารสนเทศและมีลต์มีเดียที่ออกแบบแล้ว ไปออกแบบระบบการนำเสนอรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อผลิตพิพิธภัณฑศิลป์เสมือนจริงที่พร้อมใช้งานในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน

ที่บรรจุอยู่ในเว็บไซต์ [www.cacc.space](http://www.cacc.space)

4.6 ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามความเห็นต่อการใช้งานพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ ให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ประเมิน โดยแบบสอบถามจะระบุข้อความคำถาม และ QR Code ที่จะนำเข้าสู่ระบบการใช้งานพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์เนื้อหาด้านศิลปกรรมทวารวดี โบราณคดี ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยกำหนดรหัสข้อมูล และพิจารณาความสอดคล้องของข้อมูล และสรุปข้อมูลตามวัตถุประสงค์การศึกษา

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ได้จากการประเมินคุณภาพของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ผู้วิจัยลงรหัสของแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อนำเสนอข้อมูลผลการประเมิน

## ผลการวิจัย

### 1. ผลการศึกษาศิลปกรรมโบราณคดี

#### 1.1 ประวัติความเป็นมา

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้บ่งชี้ว่า พื้นที่จังหวัดชัยภูมิมีร่องรอยการตั้งถิ่นฐานของคนมาก่อน และมีพัฒนาการทางวัฒนธรรมเป็นของตนเอง หนึ่งในวัฒนธรรมที่โดดเด่นคือ “วัฒนธรรมหินตั้ง” คือ คติความเชื่อการปักหิน (Megaliths) เพื่อนับถือผีบรรพบุรุษ ดังนั้นเมื่อเกิดการปะทะกันทางวัฒนธรรมนำไปสู่การผสมผสานวัฒนธรรมอย่างกลมกลืนเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้วัฒนธรรมหินตั้งมีการปรับเปลี่ยนโดยรับอิทธิพลการนับถือศาสนาพุทธตามวัฒนธรรมทวารวดีเข้ามา คติการปักหินตั้งจึงเปลี่ยนเป้าหมายเพื่อการบูชาผีเป็นการปักหินเพื่อกำหนดสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางพุทธศาสนา อีกทั้งยังเป็นตัวแทนสถานที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับเคารพบูชา ทำหน้าที่คล้ายสถูปเจดีย์หรือ พระพุทธรูปให้พุทธศาสนิกชนได้เคารพสักการะสะท้อนเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมทวารวดีเฉพาะภาคอีสาน กระทั่งเป็นมรดกศิลปกรรมทวารวดีในปัจจุบัน

#### 1.2 ประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม

จังหวัดชัยภูมิเป็นประตูด่านหน้ารับวัฒนธรรมทวารวดีจากภาคกลาง และเป็นตัวกลางในการกระจายวัฒนธรรมไปตามลุ่มแม่น้ำชี ในจังหวัดชัยภูมิ ในหลายพื้นที่ ได้แก่ อำเภอคอนสวรรค์ อำเภอภูเขียว อำเภอเกษตรสมบูรณ์ และชุมชนบ้านกุดโง้ง อำเภอเมือง การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมทวารวดีจากภาคกลางมายังภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากการศึกษาค้นคว้า มิได้เป็นการแพร่กระจายที่ยึดโยงอยู่กับอำนาจทางการเมืองแต่อย่างใด ทว่าสะท้อนการขยายแผ่ศาสนาพุทธและการประกาศศาสนามากกว่า โบราณชุมชนบ้านกุดโง้ง เป็นศิลปกรรมทวารวดีที่สะท้อนภาพ



ของสังคมและวัฒนธรรมในยุคสมัยนั้น ได้แก่ ความเชื่อและศรัทธาในพระพุทธศาสนา การให้ความสำคัญกับจารีตการกตัญญูต่อบุพการี ผ่านลวดลายการเล่าเรื่องชาดก อีกทั้งยังสะท้อนความสามารถในการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมจากภายนอกมาผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิมของตน

### 1.3 รูปแบบศิลปะ

รูปแบบศิลปะใบเสมาที่ชุมชนบ้านกุดโง้ง มีลักษณะเป็นแท่งหินทราย ทั้งที่เป็นแบบแผ่น และแบบแท่งเหลี่ยม มีความสูงโดยเฉลี่ย 2-3 เมตร ลวดลายของใบเสมามีคุณลักษณะเดียวกันกับใบเสมาที่พบในพื้นที่แถบลุ่มน้ำชีอื่น ๆ คือ ภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติและชาดกที่เป็นภาพเล่าแบบเต็มแผ่น โดยที่ชุมชนบ้านกุดโง้งพบจำนวน 8 ใบ ที่จัดแสดงอยู่ในอาคารจัดแสดงใบเสมาหิน วันศรีปทุมคงคาราม ได้แก่ 1) ภาพพระพุทธเจ้าทรงแสดงธรรม 2) ภาพชาดกเรื่องมโหสถชาดก 3) ภาพชาดกเรื่องเตมียชาดก 4) ภาพชาดกเรื่องอัมพชาดก 5) ภาพชาดกเรื่องพรหมนารถชาดก 6) ภาพพระศรีอริยเมตไตรย 7) ภาพชาดกเรื่องนันทกุมารหรือปัญญาจรูชาดก 8) ภาพชาดกเรื่องภูริทัตชาดก นอกจากนี้ ยังพบใบเสมาที่มีลายสลูปลูก หรือลายหม้อปुरुณฆฎะ ลายหม้อต่อกรวย และแบบเรียบอีกจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม เอกลักษณะของลวดลายที่กลายเป็นจุดเด่นของทวารวดีชัยภูมิและไม่พบในใบเสมาอีสานในจังหวัดอื่น คือ ลวดลายที่ผสมผสานกับกับศิลปะพื้นถิ่น ได้แก่ 1) มีลายกลีบบัวตำแหน่งฐาน ปรากฏลวดลายชัดเจน 2) ลวดลายกลีบบัวไม่ใช่ตำแหน่งฐาน และ 3) ลวดลายกนกแบบทวารวดี

### 1.4 คติความเชื่อและความหมาย

ใบเสมาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีหลายแห่งที่ทำหน้าที่แสดงอาณาเขตเกี่ยวกับพิธีปลงศพ เพื่อแสดงจุดฝังศพตามคตินี้ดั้งเดิมของการฝังศพแบบนอนเหยียด ต่อมาในสมัยประวัติศาสตร์จึงมีการเปลี่ยนประเพณีปลงศพเป็นการนำกระดูกที่เผาแล้วบรรจุหม้อฝังดิน ใบเสมาจึงเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมหลังความตาย พิหารณาได้จากหลักฐาน คือ ลวดลายบนใบเสมาหินที่สลักภาพหม้อต่อด้วยกรวย ที่สันนิษฐานได้ว่าหมายถึงภาชนะใส่เครื่องบวงสรวง ที่สะท้อนคติความเชื่อที่ว่าวิญญาณของผู้ตายได้เปลี่ยนสภาพไปเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ใบเสมาหินชุมชนบ้านกุดโง้ง สันนิษฐานว่าเป็นใบเสมาที่ทำหน้าที่ในการปักเขตแดนศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนา และทำหน้าที่เป็นเครื่องสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในพุทธศาสนา

### 1.5 สุนทรียศาสตร์และเชิงช่าง

รูปลักษณะและลวดลายของใบเสมา สะท้อนว่าช่างในสมัยทวารวดีมีความรู้เกี่ยวกับประเภทหิน รู้วิธีการเลือกประเภทของหินที่ง่ายต่อการสลักลวดลาย คือ หินทรายที่มีเนื้อละเอียด ความรู้เกี่ยวกับพุทธประวัติและชาดก และทักษะด้านการสลักหิน ได้แก่ การสร้างลวดลายที่อ่อนช้อย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะแบบคุปตะ ถือเป็นความงามที่แสดงออกถึงความศรัทธาของคนที่มีต่อพระพุทธศาสนา การผสมผสานกับคติความเชื่อดั้งเดิม ก่อให้เกิดเป็นความงามที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น

## 2. ผลการศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมกับการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

ผลการศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 งาน จากฐานข้อมูลงานวิจัย Thaijo จาก tci.thaijo.org ซึ่งเป็นฐานข้อมูลภายในประเทศ ผลการศึกษานำมาจำแนกตามประเด็นรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ด้วยกราฟการหาความถี่จากงานวิจัยที่มีการออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง โดยสรุปเป็นผลการวิเคราะห์รูปแบบที่จะนำไปใช้ประกอบสำหรับการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงเอกสารรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสม

แหล่งข้อมูล	ช่องทางารรับชม	การนำเสนอด้วยมัลติมีเดีย	ประเภทเทคโนโลยีความจริงเสมือน	โครงสร้างในการนำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง			สภาพแวดล้อมในการนำเสนอ
				นำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง	นำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง	นำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง	
กรรณก สนิทการ และคณะ (2564)	W G A	ตัวอักษร สีที่เด่นชัด ดนตรี คำบรรยาย กราฟิก Desktop VR	Immersive System Video mapping	Augmented Reality	โครงสร้างแบบตั้งต้น โครงสร้างแบบโมดูลาร์	ภาพกราฟิก 360 องศา หมุนได้ทุกทิศทาง ภาพถ่าย 360 องศา หมุนได้ทุกทิศทาง ภาพถ่าย 360 องศา หมุนได้ทุกทิศทาง	ภาพกราฟิก 360 องศา หมุนได้ทุกทิศทาง
เจริญ รุ่งกลิ่น และคณะ (2562)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ทิพย์ธิดา ศิระ (2562)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
นภัทรพัชร น้อยสวัสดิ์ (2563)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
บุญชู บุญเลิศศิริ และคณะ (2557)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
พลอยพรรณ จิตราช (2560)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สุวิทย์ หมอฮา (2560)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
กฤษชัย ตันหลงขจร (2564)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

นวัตกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ



แหล่งข้อมูล	ช่องทางกรรับชม		การนำเสนอด้วยมัลติมีเดีย		ประเภทเทคโนโลยีความจริงเสมือน				โครงสร้างในการนำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง			สภาพแวดล้อมในการนำเสนอ								
	W	G	A	ตัวอักษร	วิทัศน์	ดนตรี	การบรรยาย	กราฟิก	Desktop VR	Video mapping	Immersive System	Telepresence	Augmented	โครงสร้างแบบตั้งโต๊ะ	โครงสร้างแบบเคลื่อนที่	โครงสร้างแบบไฮเบรก	ภาพ 360 องศา	ภาพ 3D	ภาพ 360 องศา	ภาพ 3D
เมตาดา ทา กาศ และคณนะ (2561)	✓				✓	✓	✓	✓					✓	✓		✓	✓			
อินทรี คู่เจริญถาวร (2565)		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓							✓	✓
รวม (N=10)	8	0	2	9	10	10	10	10	7	0	0	0	5	0	9	0	7	3	1	3

หมายเหตุ W หมายถึง Web Application G หมายถึง Google Art and Culture A หมายถึง Application

จากผลการศึกษาเชิงเอกสารเพื่อหารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสม โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ด้วยการหาความถี่จากงานวิจัยที่มีการออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง โดยสรุปเป็นผลการวิเคราะห์รูปแบบที่จะนำไปใช้เป็นองค์ประกอบสำหรับการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงศิลปกรรมทวารวดี

องค์ประกอบพิพิธภัณฑ์	รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จะนำไปใช้ออกแบบ
ช่องทางกรรับชม	Web Application ผู้รับชมสามารถเข้าชมได้ง่าย ผ่าน Web Browser ที่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์สมาร์โฟน จึงสามารถเข้าชมได้ตลอดเวลา เพราะสามารถเข้าชมได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมหรือโหลดแอปพลิเคชัน ในด้านการจัดเก็บข้อมูลยังสามารถจัดการข้อมูลได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และสามารถเชื่อมต่อกับสื่อออนไลน์อื่น ๆ ได้หลากหลาย
การนำเสนอด้วยมัลติมีเดีย	แนวทางการพัฒนามัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่ต้องทำงานร่วมกัน ผ่าน กราฟิก ตัวอักษร วิดีทัศน์ คำบรรยาย และดนตรี ส่งผลให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นมัลติมีเดียยังช่วยส่งเสริมให้สัมผัสถึงความรู้สึกของสถานที่นั้น ๆ ได้มากยิ่งขึ้น

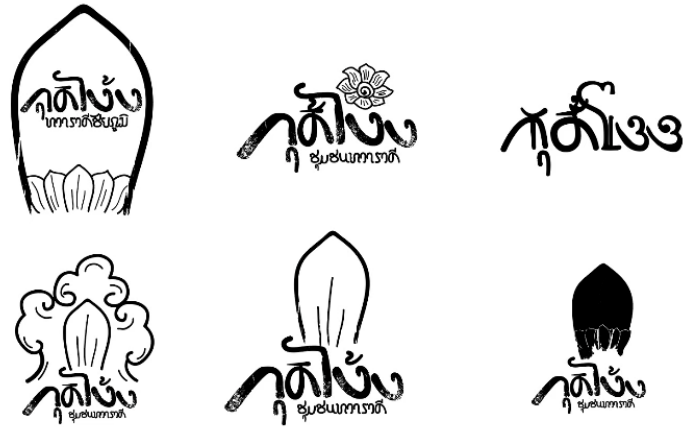
องค์ประกอบ พิพิธภัณฑ์	รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จะนำไปใช้ออกแบบ
ประเภทเทคโนโลยี ความจริงเสมือน	Vr หรือ Virtual Reality เป็นระบบการจำลองสถานที่ และบรรยากาศจากสถานที่จริง ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มุ่งสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวให้กับผู้เข้าชมโดยไม่ต้องไปสถานที่จริง ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีความอ่อนไหวต่อสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม เช่น การชมใบเสมาหิน ชุมชนบ้านกุดโง้ง ที่ต้องใช้ความระมัดระวังในการเข้าชม เนื่องจากเป็นวัตถุโบราณอาจเกิดความเสียหายได้จากการสัมผัสของนักท่องเที่ยว เทคโนโลยีนี้จึงเป็นอีกทางเลือกที่ผู้ชมสามารถสัมผัสกับวัตถุโบราณอย่างใกล้ชิด เป็นการนำเสนอข้อมูลที่ส่งเสริมต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวในสถานที่จริง
โครงสร้างในการนำ เสนอพิพิธภัณฑ์ เสมือนจริง	โครงสร้างแบบลำดับชั้น (Hierarchical Structure) เป็นโครงสร้างเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม เนื่องจากสามารถจัดการแบ่งเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ให้ผู้เข้าชมสามารถรับชมให้เข้าใจได้ง่าย นำไปสู่การสร้างประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน ค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว เมื่อต้องการขยายเว็บไซต์ก็สามารถทำได้ง่ายและเป็นระบบ เพราะมีโครงสร้างที่ชัดเจนในการจัดกลุ่มเนื้อหา
สภาพแวดล้อมใน การนำเสนอ	ภาพถ่าย 360 องศาปรับหมุนได้ทุกทิศทาง และมุมมองกว้าง ช่วยส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ในการเข้าชม จากภาพถ่ายในสถานที่จริงผ่านการออกแบบการรับชมที่ผู้ชมสามารถควบคุมทิศทางการรับชมได้ด้วยตนเอง

### 3. การออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

ผลการศึกษาการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง แสดงผลการศึกษาจำแนกเป็นผลการออกแบบมัลติมีเดียซึ่งเป็นองค์ประกอบที่บรรจุอยู่ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ดังนี้

#### 1. การออกแบบกราฟิก

การศึกษาพบว่าชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ เป็นชุมชนโบราณลุ่มน้ำที่รับเอาวัฒนธรรมทวารวดีจากลุ่มน้ำเจ้าพระยาผ่านทางการค้า โดยนำเอาความเชื่อ ภาษา ศาสนามาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่ ก่อให้เกิดรูปแบบศิลปกรรมทวารวดี ใบเสมาหินที่ชุมชนบ้านกุดโง้งมีลวดลาย คือ ลายกลีบบัว ซึ่งเป็นลวดลายที่พบมากในใบเสมาหินลุ่มน้ำชี ผู้วิจัยจึงนำลวดลายดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกประกอบด้วย ตราสัญลักษณ์ สี การจัดวางภายใต้แนวคิด “กุดโง้งทวารวดีชัยภูมิ” โดยการนำเอารูปทรงและลวดลายของใบเสมาหินลักษณะคล้ายกลีบบัวที่ถูกลดทอนให้ดูมีความทันสมัย จัดวางร่วมกับตัวอักษรชื่อชุมชนบ้านกุดโง้งที่ถูกพัฒนาตัวอักษรปลดละซึ่งพบว่าเป็นตัวอักษรที่ใช้จารึกอยู่บนใบเสมาหินสะท้อนความมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบในชุมชน



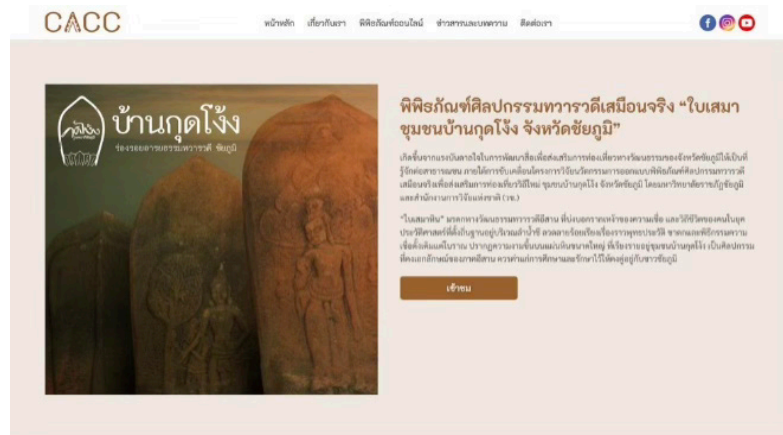
ภาพที่ 1: รูปแบบร่างตราสัญลักษณ์ (ชรินทร์ ศรีโยยอด, 2567)

การจัดวางองค์ประกอบภายในพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ผู้วิจัยใช้แนวคิด Grid System ในการจัดวางองค์ประกอบให้สามารถสื่อสารกับผู้รับชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการแบ่งหน้าจอออกเป็นตาราง กำหนดขนาดและระยะห่างขององค์ประกอบต่าง ๆ บนหน้าจอให้มีพื้นที่ในการนำเสนอและมีระยะห่างที่เหมาะสม ช่วยให้ผู้ใช้งานมองเห็นองค์ประกอบต่าง ๆ บนหน้าจอได้ง่ายและสะดวก



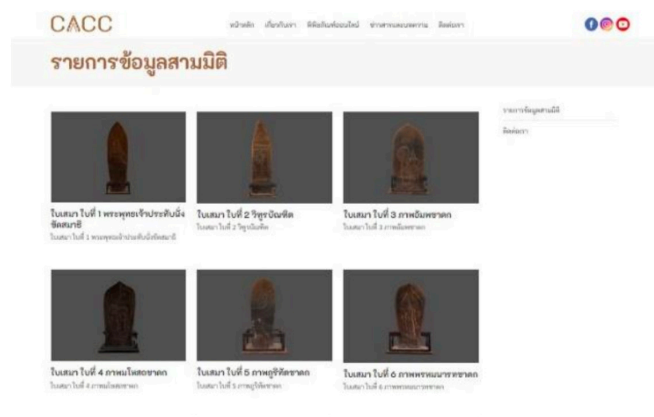
ภาพที่ 2: หน้าหลักพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จัดองค์ประกอบรูปแบบ Manuscript Grid (ชรินทร์ ศรีโยยอด, 2567)

การจัดวางแบบ Column Grid ผู้วิจัยกำหนดให้พื้นที่หน้าจอการแสดงผลแบ่งออกเป็น 2 คอลัมน์ เพื่อสร้างความยืดหยุ่นในการจัดวางเนื้อหาที่มีองค์ประกอบทั้งภาพและข้อความรวมกัน และกำหนดให้การวางแนวตัวอักษรชิดซ้ายทั้งหมด



ภาพที่ 3: หน้าพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จัดองค์ประกอบรูปแบบ Column Grid (ชรินทร์ ศรีโยยอด, 2567)

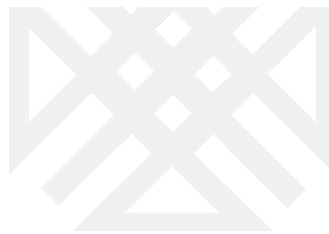
การจัดวางแบบ Modular Grid ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่แบ่งโครงสร้างออกเป็นแถวและคอลัมน์ โดยกำหนดให้ตารางที่ถูกแบ่งออกมามีขนาดที่เท่ากัน เพื่อใช้ในการจัดเนื้อหาที่ต้องการความสม่ำเสมอและดูเป็นเอกภาพ ใช้ในการแสดงรายการภาพ 3 มิติ



ภาพที่ 4: หน้ารายการข้อมูล 3 มิติที่จัดองค์ประกอบรูปแบบ Modular Grid (ชรินทร์ ศรีโยยอด, 2567)

### 3.2 การออกแบบตัวอักษร

ผู้วิจัยใช้ตัวอักษรสำหรับการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อให้รู้สึกถึงความ เป็นวัฒนธรรม ในขณะที่เดียวกันยังคงไว้ด้วยความทันสมัยและเรียบง่าย จึงกำหนดใช้ตัวอักษรแบบ ไม่มีเชิง (San Serif) ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้ตัวอักษรแบบ TH K2D July8 เป็นตัวอักษรหลักที่ใช้ใน



การออกแบบ เนื่องจากมีชุดตัวอักษรที่รองรับการใช้งานที่หลากหลาย และยังมีรูปทรงที่สามารถสื่อสารอารมณ์ถึงวัฒนธรรม และทันสมัย ตามภาพที่ 5



ภาพที่ 5: รูปแบบภาษาไทยตัวอักษร TH K2D July8 (ชินินทร์ ศรีไยยอด, 2567)

### 3.3 การออกแบบเสียง

ผู้วิจัยได้กำหนดให้มีเสียงเพลงบรรเลงที่ให้อารมณ์ความรู้สึกแบบอินเดีย เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงวัฒนธรรมทวารวดีที่มีต้นกำเนิดมาจากอินเดีย ร่วมกับคำบรรยายการใช้งานพิพิธภัณฑเสมือนจริงเพื่อให้ผู้รับชมสามารถรับชมได้อย่างเข้าใจ ไม่สร้างความสับสนในการรับชมบทบรรยาย

“ยินดีต้อนรับสู่พิพิธภัณฑศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ชุมชนบ้านกุฎโง้ง จังหวัดชัยภูมิ เพื่อให้ท่านได้ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑเสมือนจริงอย่างมีรรถรส ขอแนะนำให้ท่านศึกษาคำแนะนำก่อนเข้าชม พิพิธภัณฑศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ชุมชนบ้านกุฎโง้ง จัดแสดงใบเสมาหิน 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่ง ใบเสมาหินที่จัดแสดงอยู่ ณ อาคารเก็บใบเสมา วัดศรีปทุมคงคาราม จำนวน 24 ใบ ส่วนที่สอง ใบเสมาหินที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ส่วนบุคคล จำนวน 3 ใบหากท่านต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับศิลปกรรมทวารวดีใบเสมาหิน กรุณา กดเมนู “วิถีทัศน์” เพื่อรับชมประวัติศาสตร์ศิลปกรรมทวารวดี หากท่านต้องการเข้าชมบรรยากาศภาพรวมพิพิธภัณฑ กรุณา กดเมนู “แมงควบคุมทิศทาง” เพื่อเดินชมและเลือกกดทิศทางต่าง ๆ ตามต้องการ หากท่านต้องการรับชมความงาม และลวดลายใบเสมาพร้อมทั้งคำอธิบาย กรุณา กดที่ใบเสมาที่ต้องการชม ภาพสามมิติ และคำอธิบายจะปรากฏขึ้น หากท่านต้องการเลือกรับชมใบเสมาเฉพาะใบ กรุณา กดเมนู “ตำแหน่งใบเสมา” เพื่อเลือกใบเสมาที่ต้องการชม ขอให้ท่านเพลิดเพลินไปกับการท่องเที่ยวเสมือนจริง และเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า ผ่านศิลปกรรมทวารวดีใบเสมา ชุมชนบ้านกุฎโง้ง จังหวัดชัยภูมิ”

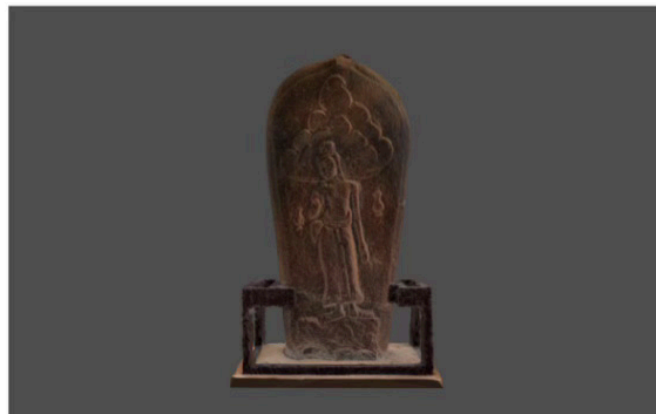
### 3.4 การออกแบบภาพ

การออกแบบภาพที่ใช้ในพิพิธภัณฑเสมือนจริงนอกจากภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพ 3 มิติ สำหรับแสดงใบเสมาเพื่อให้ผู้ชมได้ชมรายละเอียดลวดลายของใบเสมาได้อย่างชัดเจน และภาพ

360 องศา ที่ใช้สำหรับการนำเสนอบรรยากาศเสมือนจริงของพิพิธภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบภาพ 3 มิติเพื่อจำลองโบสถ์มหาจินโดยแบ่งออกเป็น 2 พื้นที่การจัดแสดง ได้แก่ อาคารเก็บโบสถ์มหาจิน จำนวน 24 โบ และพื้นที่ส่วนบุคคลจำนวน 3 โบ โดยใช้กระบวนการ Photogrammetry ซึ่งเป็นวิธีการในการสร้างวัตถุ 3 มิติ โดยใช้รูปถ่ายของโบสถ์มหาจินในด้านต่าง ๆ หลาย ๆ ภาพมาต่อกัน และประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ เทคนิค Photogrammetry เป็นวิธีการที่มีข้อดีคือ สามารถเก็บสีสันทัน รายละเอียดและพื้นผิวของวัตถุได้เป็นอย่างดี เหมาะกับโบสถ์มหาจินที่มีความเก่าแก่และการนำเสนออลวดลายศิลปกรรมทวารวดีบนโบสถ์มหาจินที่ต้องการนำเสนอให้ผู้ชมดูรายละเอียดได้อย่างใกล้ชิด โดยผู้ชมสามารถรับชมได้โดยรอบ ตามที่ปรากฏในภาพที่ 6

การออกแบบภาพเพื่อแสดงสภาพแวดล้อมเสมือนจริง 360 องศา ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่สร้างสภาพแวดล้อมโดยการถ่ายภาพจากสถานที่จริง 2 จุด ได้แก่ อาคารเก็บโบสถ์มหาจิน วัดศรีปทุมคงคาราม ชุมชนบ้านกุดโง้ง 1 จุด และพื้นที่ส่วนบุคคลอีก 1 จุด ในกระบวนการออกแบบผู้วิจัยสร้างสภาพแวดล้อมโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพนิ่งแบบ 360 องศา เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถควบคุมทิศทางการเยี่ยมชมได้ด้วยตนเอง เสมือนว่าอยู่ใน ณ สถานที่นั้นจริง ๆ นำเสนอสภาพแวดล้อมเสมือนปฏิสัมพันธ์ (Interactive Virtual Environment) นอกจากผู้ชมจะสามารถควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเองแล้ว ผู้ชมยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงโบสถ์มหาจินยุคทวารวดีได้ทั้งหมด 27 โบ ในรูปแบบภาพ 3 มิติ และสามารถรับชมการนำเสนอสภาพแวดล้อมเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์ได้ทั้งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ปรากฏตามภาพที่ 7

โบสถ์มหาจินที่ 6 ภาพพระนารายณ์



ภาพที่ 6: ตัวอย่างรายละเอียดของภาพ 3 มิติ (ชนิรินทร์ ศรีเวยอด, 2567)



ภาพที่ 7: ภาพเสมือนจริงแบบ 360 องศา ณ บริเวณภายในอาคารเก็บใบเสมาหิน  
(ชนินทร์ ศรีโยยอด, 2567)

### 3.5 การออกแบบวีดิทัศน์

การออกแบบและผลิตวีดิทัศน์สำหรับนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปกรรมทวารวดี ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาถ่ายทำที่ยึดโยงจากแนวคิดการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปกรรม จำแนกออกเป็น 5 ด้าน โดยเป็นเนื้อหาที่ได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกอย่างมีโครงสร้าง ได้แก่ 1) ด้านประวัติความเป็นมา นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมการเกิดขึ้นของอารยธรรมทวารวดี และการแพร่กระจายของวัฒนธรรม เข้าสู่พื้นที่ภาคอีสานของไทย การเกิดขึ้นของใบเสมาหิน และวัตถุประสงค์ของการสร้างใบเสมาหิน 2) ด้านประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมสภาพบริบททางประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมในห้วงเวลาที่วัฒนธรรมทวารวดีรุ่งเรืองและแผ่อิทธิพลทั่วบริเวณภาคกลาง และภาคอีสานของไทย 3) ด้านรูปแบบศิลปะ นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมรูปแบบศิลปกรรมทวารวดี 4) ด้านคติความเชื่อและความหมาย นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมความเชื่อของการสร้างใบเสมา การผสมผสานความเชื่อดั้งเดิม ตลอดจนการให้ความหมายของใบเสมา และ 5) ด้านสุนทรียศาสตร์และเชิงช่าง นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมความงามของลวดลาย การเล่าเรื่องตามลวดลาย และทักษะเชิงช่างของคนในยุคสมัยนั้น

การถ่ายทำ ผู้วิจัยได้ถ่ายทำโดยการบันทึกวีดิโอในรูปแบบสัมภาษณ์วิทยากรให้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และศิลปกรรมทวารวดีในภาคอีสาน ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นที่สำคัญในแต่ละหัวข้อ และทำการตัดต่อคลิปให้มีเนื้อหาที่กระชับ เนื้อหาละ 3-4 นาที ในรูปแบบที่ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์พูดคนเดียว (Monologue Program Format) และเพิ่มเติมเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อความบรรยาย ภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา ตราสัญลักษณ์ และการจัดทำมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้นำวีดิทัศน์นี้มาเผยแพร่ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ผู้เข้าชมสามารถรับชมวีดิทัศน์ได้ด้วยกดปุ่มวีดิทัศน์ภายในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงต้นแบบที่ออกแบบเสร็จสิ้นและผ่านกระบวนการ

ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้แล้ว สามารถสแกนเพื่อเข้าชมได้ตาม QR Code ด้านล่างนี้



ภาพที่ 8: QR Code เข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมเสมือนจริงต้นแบบ

4. ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ผู้วิจัยได้นำพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงต้นแบบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินผลการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ผลการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญปรากฏตาม ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในภาพรวม รายการประเมิน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	Std.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านความเสมือนจริง	4.22	.19	มาก
2. ด้านปฏิสัมพันธ์	3.77	.19	มาก
3. ด้านความสะดวกในการใช้งาน	3.66	.14	มาก
4. ด้านเนื้อหา	3.00	.25	ปานกลาง
5. ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย	3.83	.14	มาก
	3.70	.14	มาก

ผลการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นต่อพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) โดยมีความเห็นว่า ด้านความเสมือนจริงอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.22$ ) รองลงมา คือ ด้านการออกแบบมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.83$ ) ด้านปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.77$ ) ด้านความสะดวกในการใช้งาน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.66$ ) และด้านเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.00$ ) ตามลำดับ

ผู้วิจัยได้นำพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงต้นแบบให้กลุ่มตัวอย่างผู้ใช้ จำนวน 385 คน ได้ประเมินผลการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง ผลการศึกษาปรากฏตามตารางที่ 4 ดังนี้



ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในภาพรวม รายการประเมิน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Std.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านความเสมือนจริง	4.50	.41	มาก
2. ด้านปฏิสัมพันธ์	4.52	.36	มากที่สุด
3. ด้านความสะดวกในการใช้งาน	3.79	.58	มาก
4. ด้านเนื้อหา	3.85	.37	มาก
5. ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย	4.11	.67	มาก
	4.15	.24	มาก

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในภาพรวม ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.15) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า ผลการศึกษาด้านปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.52) ในขณะที่ด้านความเสมือนจริง ( $\bar{X}$  = 4.50) ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ( $\bar{X}$  = 4.11) ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}$  = 3.85) และด้านความสะดวกในการใช้งาน ( $\bar{X}$  = 3.79) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

## สรุปผลการศึกษา

การศึกษานวัตกรรมกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ สรุปผลการศึกษิตตามวัตถุประสงค์การศึกษา ดังนี้

### 1. ศิลปกรรมทวารวดีชุมชนบ้านกุดโง้ง จังหวัดชัยภูมิ

การจัดแสดงใบเสมาของชุมชนยังคงขาดการผลิตสารสนเทศที่รวบรวมข้อมูลที่เชื่อถือได้ ผู้วิจัยจึงรวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบสารสนเทศ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของศิลปกรรม ประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรม รูปแบบศิลปะ คติความเชื่อและความหมาย และสุนทรียศาสตร์เชิงช่าง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ครอบคลุมการศึกษาศิลปกรรม ผลการศึกษาดังกล่าวได้ถูกบรรจุอยู่ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ในส่วนของเมนู “วิถีทัศน์” เพื่อให้ผู้ชมรับชมรับฟังและมีความเข้าใจข้อมูลศิลปกรรมทวารวดีได้ดียิ่งขึ้น พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจึงกลายเป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ได้

### 2. รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงศิลปกรรมทวารวดี

รูปแบบและองค์ประกอบของการจัดแสดงที่เหมาะสมจากการศึกษาเชิงเอกสาร ร่วมกับการวิเคราะห์ความเหมาะสมของการจัดแสดงศิลปกรรมใบเสมา พบว่า 1) ช่องทางการรับชม วิธีการที่เหมาะสมคือ แบบ web application ที่นำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงไปบรรจุอยู่ในเว็บไซต์ www.cacc.space ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมของจังหวัดชัยภูมิ 2) การนำเสนอด้วยมัลติมีเดีย มีการนำเสนอทั้งรูปแบบตัวอักษร วิดีทัศน์ เสียงดนตรีและบรรยาย ตลอดจนกราฟิก 3) ประเภทเทคโนโลยีเสมือนจริง พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้ใช้เทคโนโลยี ได้แก่ Desktop VR และ Video Mapping

4) โครงสร้างในการนำเสนอ พบว่า ใช้โครงสร้างแบบลำดับขั้น ผู้ชมสามารถเลือกเข้าชมหน้าต่างอื่น ๆ ได้ตามหมวดหมู่ โดยไม่สร้างความสับสน และ 5) สภาพแวดล้อมในการนำเสนอ มีการใช้ภาพถ่าย 360 องศาที่สามารถปรับหมุนรอบทิศทางได้เพื่อจัดแสดงวัตถุ และใช้ภาพถ่าย 360 องศา ปรับหมุนได้ในมุมมองกว้าง เพื่อนำเสนอสภาพแวดล้อมของพิพิธภัณฑ์แบบเสมือนจริง

### 3. การออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริง

ผลการออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงตาม ได้แก่ 1) ภาพกราฟิก มีการนำเอาจุดเด่นของศิลปกรรมไบเซมามาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ภายใต้แนวคิด “กุฏิโง้ง ทวารวดีชัยภูมิ” ในขณะที่การออกแบบการจัดวาง เลือกใช้แบบ Grid System โดยใช้แบบ Manuscript Grid, Column Grid, และ Modular Grid 2) การออกแบบตัวอักษร ใช้แบบ San Serif แบบ TH K2D July 8 ที่อ่านง่าย และยังสามารถถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมได้อย่างดี 3) การออกแบบเสียงและการบรรยาย เลือกใช้เสียงเพลงบรรเลงที่มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมอินเดีย เนื่องจากวัฒนธรรมทวารวดีเป็นวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดมาจากอินเดีย และมีเสียงบรรยายแนะนำการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ เพื่อลดความสับสนในการใช้งาน 4) การออกแบบภาพ ภาพที่ถูกใช้ในการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง คือ ภาพ 3 มิติ ที่ใช้เทคนิค Photogrammetry โดยสามารถหมุนรอบทิศทางได้ และภาพ 360 องศาสำหรับจัดแสดงสภาพแวดล้อมเสมือนจริง 5) การออกแบบวีดิทัศน์ สำหรับนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับศิลปกรรมทวารวดีทั้ง 5 ด้าน โดยวิธีการสื่อสารแบบ Monologue Program Format ที่มีผู้ให้สัมภาษณ์พูดให้ข้อมูลฝ่ายเดียว

ผลการประเมินการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) โดยมีข้อเสนอแนะ คือ ลูกศรชี้ทิศทางมีขนาดเล็ก ระยะเวลาดาวโหลดภาพ 3 มิติค่อนข้างช้า และวีดิทัศน์มีขนาดความยาวมากเกินไป ในขณะที่ผลการประเมินจากผู้ใช้งานพบว่าอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.15$ )

## อภิปรายผลการศึกษา

ตามที่ Schweibenz (2019) ได้เสนอว่า พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เข้าชมผ่านระบบคอมพิวเตอร์ โดยจัดแสดงให้อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลที่มีความเสมือนจริงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จะสามารถลดช่องว่างด้านระยะทาง เวลาและค่าใช้จ่ายในการเข้าชมได้ ผลการศึกษาการออกแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปกรรมทวารวดีเสมือนจริงนี้สามารถตอบสนองประเด็นดังกล่าวได้ อาคารเก็บไบเซมาที่จัดแสดงอยู่ในปัจจุบันมีข้อจำกัดหลายประการ ในแง่ของการเดินทาง ชุมชนบ้านกุฏิโง้งเป็นพื้นที่ที่ตั้งห่างไกลตัวเมืองชัยภูมิและสถานที่ท่องเที่ยวอื่น ๆ อีกทั้งยังมีเส้นทางการเดินทางที่ซับซ้อน อีกทั้งการจัดแสดงไบเซมาของชุมชนยังคงขาดการผลิตสารสนเทศที่เชื่อถือได้ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงจึงเป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ได้ ในส่วนของการท่องเที่ยววิถีใหม่ ที่เน้นการค้นหาข้อมูลก่อนเดินทาง การเลือกที่ประหยัด ปลอดภัย การเน้นเทคโนโลยีเข้ามา



ในชีวิต พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้จะช่วยกระตุ้นการรับรู้ และการให้ข้อมูลก่อนการตัดสินใจลงพื้นที่ของผู้สนใจท่องเที่ยวในพื้นที่ได้

การพิจารณาเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง การศึกษานี้พยายามที่จะลดอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยีของนักท่องเที่ยวและบุคคลทั่วไป ด้วยการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Web Application ที่สามารถใช้ได้กับทุกอุปกรณ์ และไม่ต้องดาวน์โหลดเพื่อรองรับการใช้งานอย่างหลากหลาย ในขณะที่เดียวกันการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ก็เป็นสิ่งสำคัญ การวิจัยนี้ใช้เทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงแสดงผลผ่านจอมอนิเตอร์ (Desktop VR) และใช้ภาพเคลื่อนไหว และภาพ 3 มิติในการแสดงภาพเสมือนจริง เน้นอนว่าการเล่นความสมจริงย่อมจะส่งผลกระทบต่อตัดสินใจของผู้ชมด้วย (พรพิมล ประพฤติดี, 2561)

ในด้านการออกแบบ การวิจัยนี้ได้ให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพในการสื่อสาร การสื่อสารที่ดีควรต้องมีความเรียบง่าย เนื้อหาสาระสำคัญกระชับ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และยังคงสวยงาม การออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้จึงมุ่งไปยังการสร้างบรรยากาศการรับชมที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และสืบสน พิจารณาได้จากการออกแบบกราฟิก และการวางปุ่มเมนูที่สะดวกต่อการใช้งาน นอกจากนี้ยังคงความสม่ำเสมอของการออกแบบให้อยู่ภายใต้แนวคิด “กุฎโง้ง ทวารวดีชัยภูมิ” เช่นเดียวกันทั้งหมด ทั้งตราสัญลักษณ์ สี การจัดวาง ตัวอักษร และเสียง แต่ในขณะเดียวกันก็ยังสอดแทรกความสวยงามและสบายตาแก่ผู้ชมผ่านภาพกราฟิกหน้าหลักของพิพิธภัณฑ์ด้วย ประเด็นข้างต้นนี้สอดคล้องกับหลักองค์ประกอบของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จำเป็นต้องเรียบง่าย สม่่าเสมอ ชัดเจนและมีความงามสุนทรีย์ศาสตร์ (วรพจน์ ส่งเจริญ, 2560)

ผลการประเมินที่มาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ มีทิศทางที่สอดคล้องกัน พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้มีจุดเด่นอยู่ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้ใช้สามารถท่องเที่ยวได้ด้วยตนเอง รวมไปถึงถึงภาพเสมือนจริงมีความสมจริง สามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีในการรับชมได้ นอกจากนี้ ในด้านความสะดวกในการใช้งาน พบว่ามีจุดเด่นอยู่ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่สนใจได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เป็นเพราะการออกแบบโครงสร้างการนำเสนอแบบลำดับขั้น ที่ผู้เข้าชมสามารถเลือกรับชมเมนูใดก็ได้ตามต้องการ และแต่ละเมนูจะเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาในหัวข้อนั้น ๆ ในด้านการออกแบบมัลติมีเดียเป็นอีกด้านที่มีทิศทางที่ดี กราฟิก เสียง ตัวอักษรและวีดิทัศน์มีความเป็นหนึ่งเดียวภายใต้แนวคิดเดียวกัน จึงส่งผลให้พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์และบรรยากาศสมจริง ซึ่งช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพการรับรู้เสมือนจริงแก่ผู้ชมตามที่วรรณกรรมด้านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเสนอไว้ (Andrews & Schweibenz, 1998)



## ข้อเสนอแนะการวิจัย

การพัฒนาสื่อเสมือนจริงทางด้านวัฒนธรรม ยังคงมีประเด็นให้ศึกษาและพัฒนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมหรือมรดกที่อาจสูญหายได้ตามกาลเวลา การสร้างสื่อเสมือนจริงจึงได้มีประโยชน์เพียงแค่อุปสรรคเพื่อเพิ่มวงผู้รับชมเท่านั้น แต่ยังเป็นช่องทางการอนุรักษ์วัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าให้คงอยู่ด้วย จึงควรมีการพัฒนาเทคโนโลยี รูปแบบ และเทคนิคการออกแบบเสมือนจริงให้สอดคล้องกับความต้องการนี้ การศึกษาเพื่อออกแบบพิพิธภัณฑ์หรือสื่อเสมือนจริงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้รับชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาประกอบการออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่เพิ่มมิติด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมและดึงดูดผู้รับชมมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

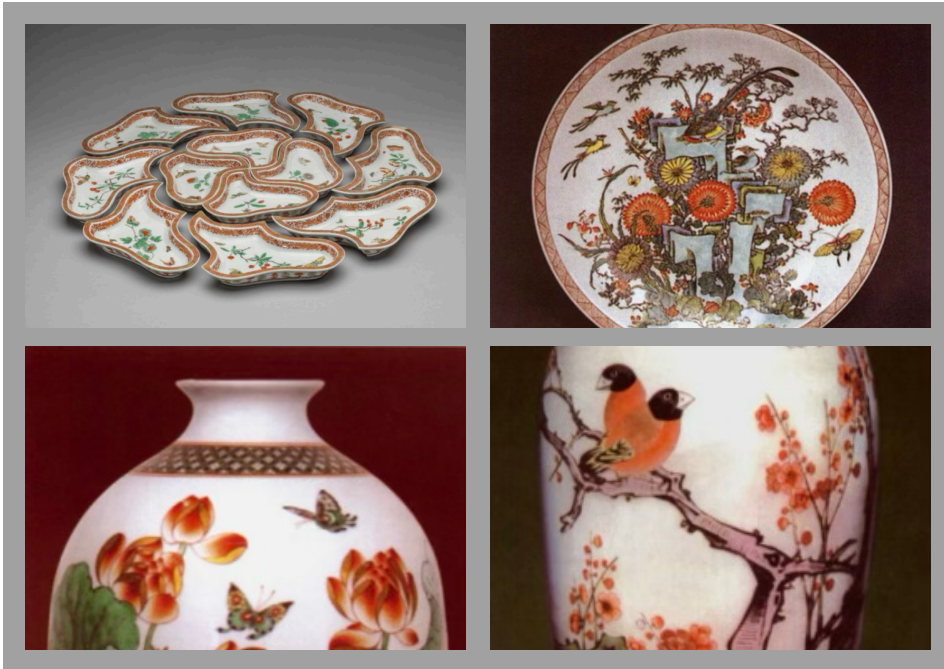
- กรกนก สนิทการ และคณะ. (2564). นิทรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเหมืองพลอย จังหวัดจันทบุรี. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- กรมศิลปากร. (2564). องค์ความรู้เรื่อง...การสำรวจสภาพลายเส้นใบเสมาบ้านกุดโง้ง. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน พ.ศ.2565, จาก <https://www.finearts.go.th/main/view/25238>.
- กฤษชัย ต้นหลงขจร. (2564). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2564). แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ พ.ศ.2564-2565. สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- เจริญ รุ่งกลิ่น และคณะ. (2562). การพัฒนาเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่แบบเสมือนจริง. การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 10.
- ทิพย์ธิดา ดิสระ. (2562). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงข้างดีคำบรรพพ์ทุ่งหว้า จังหวัดสตูล. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- นันทพัชร น้อยสวัสดิ์. (2563). การสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติเสมือนจริงในรูปแบบ AR เพื่อการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี. วารสารที่ทัศนวัฒนธรรม, 19(1), 94-115.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ และฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณระกร. (2557). รูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พรพิมล ประพฤติดี. (2561). การนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริงในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พลอยพรรณ จิตราช. (2560). การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์เสมือนจริง โดยใช้การผสมผสานเทคนิคภาพเสมือนจริง. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- เมตตา คงคาภูล และบุรินทร์ นรินทร์. (2561). การพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี. การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 6 ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย.
- วรพจน์ ส่งเจริญ. (2560). การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และประสบการณ์ผู้ใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วุฒิ ธงภักดี และคณะ. (2558). การศึกษาคุณค่าใบเสมาเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้านคุณธรรมสำหรับชาวบ้าน บ้านกุตโง้ง ตำบลบึงคล้า อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2562). ศิลปะทวารวดี วัฒนธรรมทางศาสนา: ยุคแรกเริ่มดินแดนไทย. นนทบุรี: เมืองโบราณ.
- อธิษฐ์ คู่เจริญถาวร และสรชัย ชวรางกูร. (2565). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริง เสริมเรื่อง กรุงศรีอยุธยาในฐานะเมืองท่า. วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา, 14(2), 103-116.
- Andrews, J. E. & Schweibenz, W. (1998). A New Medium for Old Masters: The Kress Study Collection Virtual Museum Project. School of Information Faculty Publications, 17(1), 19-27.
- Booking.com. (2023). Travel Predictions 2023. Retrieved form <http://www.booking.com/articles/travelpredictions2023.html>.
- Schweibenz, W. (2019). The Virtual Museum: An Overview of its Origins, Concepts, and Terminology. Museum Review, 4(1), 1-29.
- UNWTO. (2023). Global and Regional Tourism Result. Retrieved form <https://www.unwto.org/tourism-data/global-and-regional-tourism-performance>







## การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้น เพื่อการเรียนรู้และสืบทอดในสถาบันศิลปะ

The Decoration of Floral and Avian Motifs on Jingdezhen Gu Cai Porcelain  
for Learning and Inheritance in Art Institutions

Received  
Revised  
Accepted

December 14, 2024  
April 30, 2025  
April 30, 2025

ZHENG JUNJIE<sup>1</sup>  
ภวษา เรืองชิวิน<sup>2</sup>  
ภรดี พันธุมภกร<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้น ผ่านการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์และการสำรวจภาคสนาม เพื่อทำความเข้าใจวิวัฒนาการของศิลปะดังกล่าวตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งจนถึงปัจจุบัน รวมถึงแนวทางการสืบทอดและพัฒนาในบริบทของสถาบันศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาวิเคราะห์วิวัฒนาการของลวดลายตกแต่งบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้น ศึกษาการสืบทอดและพัฒนาการของศิลปะแขนงนี้ในสถาบันศิลปะ และเสนอแนวทางการอนุรักษ์และเผยแพร่ผ่านการปรับปรุงหลักสูตร การนำระบบสืบทอดแบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์ และการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมในมหาวิทยาลัยศิลปะ

จากผลการวิจัยพบว่า ศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้นมีพัฒนาการที่สำคัญ โดยรุ่งเรืองในสมัยราชวงศ์ซ่ง แต่ต่อมาประสบกับภาวะเสื่อมถอยในช่วงสาธารณรัฐจีน เนื่องจากปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม อย่างไรก็ตาม ในยุคปัจจุบัน ศิลปะแขนงนี้ได้รับการฟื้นฟูผ่านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยเฉพาะในสถาบันศิลปะ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และพัฒนา แม้ว่าสถาบันเหล่านี้จะเป็นศูนย์กลางของการสืบทอด แต่ยังคงเผชิญกับปัญหาด้านหลักสูตรที่ขาดโครงสร้างที่ชัดเจน และแนวทางการสอนที่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อการสืบทอดศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว งานวิจัยนี้เสนอแนวทางการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนศิลปะแบบดั้งเดิม ควบคู่กับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับแนวโน้มร่วมสมัย นอกจากนี้ ยังเสนอให้ส่งเสริมระบบการสืบทอดแบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์ และจัดตั้งหลักสูตรฝึกอบรมเฉพาะทางเพื่อพัฒนาทักษะเชิงลึกและสนับสนุนการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน งานวิจัยนี้สามารถเพิ่มพูนองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้น ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ เทคนิค และแนวทางการสืบทอด อีกทั้งยังสนับสนุนการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางศิลปะให้เหมาะสมกับบริบทสมัยใหม่ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และส่งเสริมให้ศิลปะกุ๊ฉิ่งเต๋อเจิ้นสามารถดำรงอยู่และก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ผศ.ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก, หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> ศ., อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม, หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



**คำสำคัญ:** เครื่องเคลือบกู่ไฉ่, การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนก, การสืบทอดศิลปะ, สถาบันศิลปะ, ระบบอาจารย์ผู้ลูกศิษย์

## Abstract

This research focuses on the artistic decoration of floral and avian motifs on Gu Cai porcelain from Jingdezhen, employing historical analysis and field studies to examine its evolution from the Qing Dynasty to the present. It also investigates the inheritance and development of this art form within the context of art institutions. The primary objectives include analyzing the stylistic evolution of floral and avian decorations on Gu Cai porcelain, assessing its transmission and development in art institutions, and proposing strategies for its preservation and dissemination through curriculum reform, the master-apprentice inheritance system, and the development of specialized training programs in art universities. The findings reveal that this art form flourished during the Qing Dynasty but experienced a decline during the Republic of China period due to economic and social factors. However, in the contemporary era, it has been revitalized through creative design innovations and modern technology, with art institutions playing a crucial role in its conservation and advancement. Despite their significance, these institutions face challenges such as a lack of structured curricula and ineffective pedagogical approaches for sustaining artistic transmission.

To address these issues, this study proposes curriculum enhancements that integrate traditional Gu Cai techniques with contemporary digital advancements, fostering a pedagogical approach aligned with current artistic trends. Additionally, it recommends reinforcing the master-apprentice model and establishing specialized training programs to cultivate deep expertise and ensure sustainable artistic preservation. This research contributes to a deeper understanding of the historical, technical, and pedagogical aspects of Gu Cai floral and avian decorations. Furthermore, it promotes the preservation and dissemination of this artistic heritage within a modern context, ensuring its continued evolution and sustainable development in the future.

**Keywords:** Gu Cai porcelain, floral and avian motif decoration, art transmission, art institutions, Master-Apprentice System



## บทนำ

เครื่องเคลือบเมืองจี้เต๋อเจิ้นมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและเป็นที่รู้จักในด้านคุณสมบัติที่โดดเด่น “ขาวดั่งหยก สว่างใสดั่งกระจก บางดั่งกระดาษ และเสียงกังวาลดั่งระฆัง” เครื่องเคลือบเหล่านี้มีรูปแบบการตกแต่งที่หรูหราและหลากหลาย โดยเฉพาะ กุ๋ไฉ่ ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคการตกแต่งดั้งเดิมที่สำคัญ

กุ๋ไฉ่ หรือที่เรียกว่า “ฉู่ไฉ่” และ “ต้าหมิงไฉ่” มีต้นกำเนิดในสมัยราชวงศ์หมิงและพัฒนาอย่างโดดเด่นในรัชสมัยจักรพรรดิคังซีแห่งราชวงศ์ชิง ลักษณะเฉพาะของศิลปะแขนงนี้อยู่ที่ ลายเส้นที่แข็งแกร่งและทรงพลัง การเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และความหนาของเส้นที่สม่ำเสมอ โดยใช้เทคนิคเส้นลวดเหล็กและหัวตะปูทางหนูเป็นโครงสร้างหลัก ซึ่งเปรียบเสมือน “กระดูกสันหลัง” ของกุ๋ไฉ่ สีที่ใช้มี 5 สีหลัก ได้แก่ แดง เขียว น้ำเงิน เหลือง และม่วง ซึ่งมีความบริสุทธิ์และความคมชัดของสีสูงเปรียบเสมือน “เนื้อและเลือด” ของศิลปะกุ๋ไฉ่ การผสมผสานอย่างลงตัวของลวดลายและสีส่งผลให้เกิดผลงานที่ประณีต มีเอกลักษณ์ และสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจีน

เครื่องเคลือบกุ๋ไฉ่แตกต่างจาก เครื่องเคลือบหลักของเมืองจี้เต๋อเจิ้น ได้แก่ เครื่องเคลือบชิงฮวา เฟินไฉ่ และเครื่องเคลือบสี โดยมีความแตกต่างในหลายด้าน เช่น 1) อุณหภูมิการเผา: เครื่องเคลือบกุ๋ไฉ่ใช้อุณหภูมิที่สูงกว่าเครื่องเคลือบประเภทอื่น 2) เทคนิคการวาดภาพ: กุ๋ไฉ่ใช้ลายเส้นที่หนักแน่นและมั่นคงกว่า เมื่อผ่านกระบวนการเผาจะให้ผลลัพธ์ที่มีความแข็งแรง หนา และทนทาน 3) การตกแต่งลวดลาย: การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกเป็นลักษณะเด่นของกุ๋ไฉ่ โดยได้รับอิทธิพลจากภาพวาดดอกไม้และนกในศิลปะจีน ถ้ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และสอดคล้องกับแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ดั้งเดิมของจีน ศิลปะการตกแต่งแขนงนี้มีพัฒนาการต่อเนื่องมานานเกือบพันปี และถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะเครื่องเคลือบจีน



ภาพที่ 1 งานเครื่องเคลือบกุ๋ไฉ่ลวดลายดอกไม้และผีเสื้อของรัชสมัยจักรพรรดิคังซีแห่งราชวงศ์ชิง

(The Palace Museum, 2001)



ในสมัยราชวงศ์ชิง ศิลปะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่เจริญรุ่งเรืองถึงขีดสุด โดยเฉพาะ “คังซีกู่ไฉ่” ซึ่งเป็นผลงานชั้นเยี่ยมที่แสดงถึงทักษะอันประณีตของช่างฝีมือ อย่างไรก็ตาม หลังจากถึงจุดสูงสุดในยุคนั้น เครื่องเคลือบกู่ไฉ่ที่ตกแต่งด้วยลวดลายดอกไม้และนกเริ่มเสื่อมถอยลง ภายหลังจากก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน ศิลปินเครื่องเคลือบรุ่นเก่าได้พยายามฟื้นฟูศิลปะกู่ไฉ่ โดยยึดมั่นในรากฐานดั้งเดิม ขณะเดียวกันก็ผสมผสานองค์ประกอบร่วมสมัยเพื่อนำไปสู่นวัตกรรมทางศิลปะ พวกเขายังมีบทบาทสำคัญในการฝึกอบรมบุคลากรเพื่อสืบทอดและพัฒนาศิลปะแขนงนี้



ภาพที่ 2 ชื่ออวี๋เหริน: จานเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ “จินอีจื่อจู” (Fang, 2004)



ภาพที่ 3: ใต้หงหว่า: แจกันเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ “ยี่งวี่อ้อเหอฮว่า” (Fang, 2004)

อย่างไรก็ตาม ในยุคโลกาภิวัตน์ ศิลปะเครื่องเคลือบจีนเผชิญกับความท้าทายจากแนวคิดศิลปะตะวันตก แม้ว่าการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่จะได้รับการฟื้นฟู แต่

การศึกษารูปแบบการสืบทอดยังไม่เพียงพอ งานวิจัยที่ผ่านมาให้ความสำคัญกับศิลปะกู่ไฉ่เป็นหลัก แต่ยังขาดการศึกษาระบบสืบทอดในช่วงเวลาประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะการสืบทอดในสถาบันศิลปะ ดังนั้นในการวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างทางองค์ความรู้ โดยสำรวจ บริบททางประวัติศาสตร์ ลักษณะทางศิลปะ เทคนิคงานหัตถกรรม และระบบการสืบทอด ของการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ และยังให้ความสำคัญกับการพัฒนารูปแบบการสอนและการเผยแพร่ศิลปะกู่ไฉ่ในระดับมหาวิทยาลัย โดยนำเสนอแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการจัดการการสืบทอด ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการคุ้มครองและส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นอกจากนี้การผสมผสานแนวทางทางการศึกษากับกระบวนการอนุรักษ์ยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาและนวัตกรรมในระดับอุดมศึกษา ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้เชิงทฤษฎีและทักษะเชิงปฏิบัติ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ศิลปะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่สามารถดำรงอยู่และพัฒนาไปพร้อมกับพลวัตทางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์วิวัฒนาการของศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซิงจนถึงปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษากระบวนการสืบทอดและพัฒนาศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในบริบทของช่างฝีมือและสถาบันศิลปะ
3. เพื่อสร้างแนวทางการสืบทอดและเผยแพร่ศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในมหาวิทยาลัยศิลปะ รวมถึงการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ศิลปะ

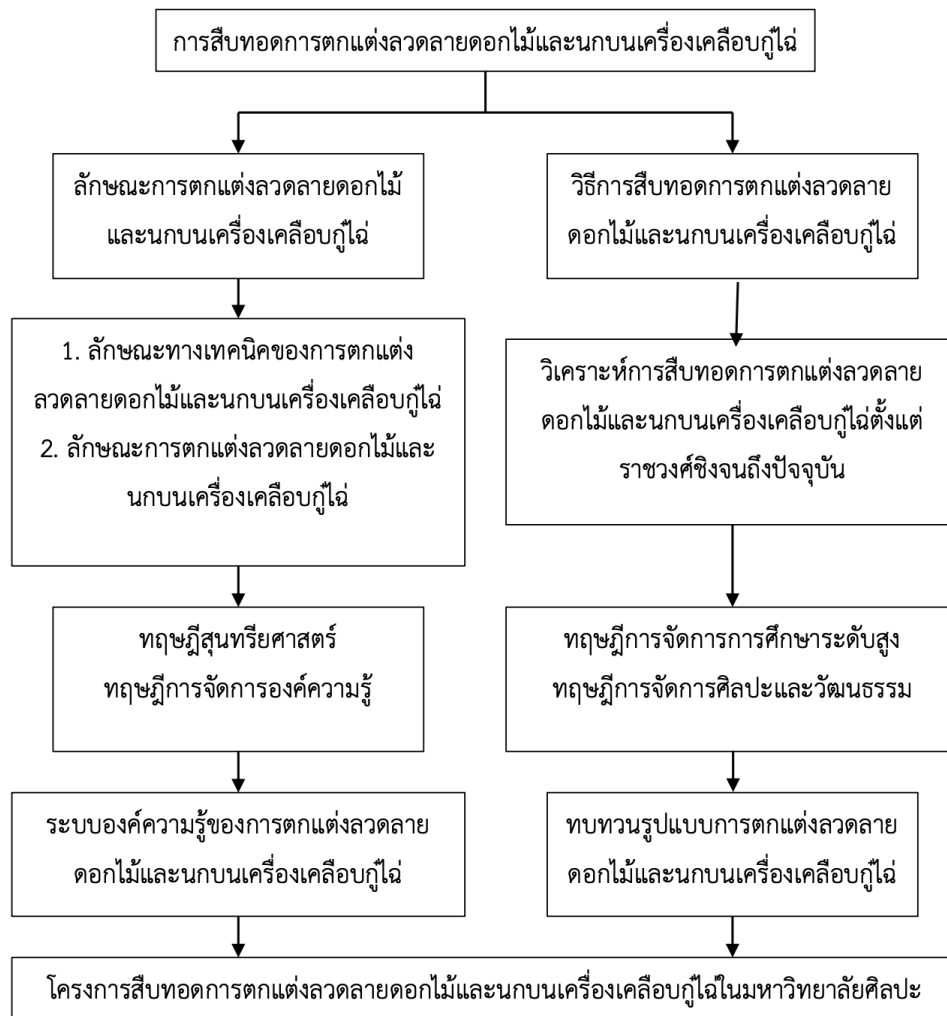
### กรอบแนวคิด

การสืบทอดการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ดำเนินการในสองทิศทางหลัก ได้แก่ การศึกษาลักษณะเฉพาะของการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ และการศึกษากระบวนการสืบทอดศิลปะแขนงนี้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และใช้กรอบแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์และการจัดการองค์ความรู้เพื่อวิเคราะห์และสรุปคุณลักษณะทางเทคนิคและลวดลายของศิลปะดังกล่าว ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในบริบททางศิลปะและวัฒนธรรม ส่วนการศึกษาระบบการสืบทอดมุ่งเน้นการวิเคราะห์วิวัฒนาการของการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซิงจนถึงยุคปัจจุบัน โดยแบ่งออกเป็นสองระบบ ได้แก่ การสืบทอดผ่านระบบอาจารย์ผู้ลูกศิษย์ และการสืบทอดในสถาบันการศึกษา งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดจากทฤษฎีการสืบทอด ทฤษฎีการจัดการการศึกษาระดับอุดมศึกษา และทฤษฎีการจัดการศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อจำแนกรูปแบบการถ่ายทอดศิลปะกู่ไฉ่ในบริบทของแต่ละยุคสมัย ผลการวิจัยถูกนำมาบูรณาการเพื่อเชื่อมโยง



กระบวนการสืบทอดเข้ากับระบบการศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อออกแบบแผนการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ให้เหมาะสมกับมหาวิทยาลัยศิลปะ แนวทางดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้การสืบทอดศิลปะกู่ไฉ่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับบริบทของการเรียนการสอนศิลปะในยุคปัจจุบัน ตลอดจนสนับสนุนการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์และความยั่งยืนของศิลปะเครื่องเคลือบเงินในอนาคต

ตารางที่ 1: กรอบแนวคิด (Zheng Junjie, 2024)



## วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แนวทางการศึกษาหลายวิธีเพื่อทำความเข้าใจพัฒนาการ การสืบทอด และแนวทางการพัฒนาในอนาคตของศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ โดยมีวิธีการวิจัยหลักดังต่อไปนี้

### 4.1 การวิจัยเชิงวรรณกรรม

งานวิจัยนี้ศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ โดยรวบรวมและวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับวิวัฒนาการของศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซิงจนถึงปัจจุบัน รวมถึงรูปแบบการสืบทอดผ่านศิลปินสำคัญ เช่น ด่วน เหมาฟา (Duan Maofa) และได้ หรงหวา (Dai Ronghua) เพื่อนำเสนอระบบการศึกษากู่ไฉ่แบบดั้งเดิม นอกจากนี้ ยังมีการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและสถิติที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของศิลปะกู่ไฉ่ โดยพิจารณาจำนวนผลงาน ลักษณะเฉพาะของรูปแบบ ผู้สืบทอด และข้อมูลเชิงวิเคราะห์อื่นๆ เพื่อสนับสนุนกรอบแนวคิดทางทฤษฎีสำหรับงานวิจัย

### 4.2 การสำรวจภาคสนาม

การศึกษาภาคสนามดำเนินการผ่าน การสัมภาษณ์และแบบสอบถาม โดยสำรวจข้อมูลจากสถาบันเครื่องเคลือบประจำเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น หน่วยงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และองค์กรภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องโดยให้ความสำคัญกับมหาวิทยาลัยเครื่องเคลือบประจำเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น และสถาบันวิจัยเครื่องเคลือบอุตสาหกรรม

การเก็บข้อมูลเน้นศึกษาหลักสูตรวิชาเอกกู่ไฉ่ สภาพการเรียนการสอนของอาจารย์และนักศึกษา ตลอดจนการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังมีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับศิลปินตัวแทนผู้สืบทอดและอาจารย์ในสถาบัน รวมถึงการสอบถามความคิดเห็นจากนักศึกษาเพื่อทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ ลักษณะทางศิลปะ และรูปแบบการสืบทอดของศิลปะกู่ไฉ่ โดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับศิลปินรุ่นปัจจุบัน ทายาทหรือศิษย์ของศิลปินที่มีบทบาทสำคัญในการสืบทอด

### 4.3 การวิจัยแบบสหวิทยาการ

งานวิจัยนี้ใช้แนวทาง สหวิทยาการ โดยบูรณาการ ทฤษฎีการจัดการศิลปะและวัฒนธรรม เข้ากับ ทฤษฎีการจัดการการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อนำศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่มาวิเคราะห์ในเชิงการบริหารและการพัฒนา แนวทางนี้มุ่งเน้นให้ผู้บริหารด้านวัฒนธรรมเข้าใจคุณค่าของศิลปะกู่ไฉ่ ขณะเดียวกันก็สนับสนุนการอนุรักษ์และส่งเสริมให้สอดคล้องกับแนวโน้มร่วมสมัย นอกจากนี้ การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ของศิลปะกู่ไฉ่ ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซิงจนถึงปัจจุบัน ยังได้รับการวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อเสนอแนวทางปฏิบัติในการสืบทอดศิลปะดังกล่าวในสถาบันการศึกษา




## ผลการวิจัย

### 5.1 การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่สมัยราชวงศ์ชิง

การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่มีช่วงการพัฒนา ช่วงเจริญถึงขีดสุด และช่วงเสื่อมถอยในสมัยราชวงศ์ชิง โดยในช่วงสมัยจักรพรรดิซุ่นจื้อแห่งราชวงศ์ชิง เทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ได้รับการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและได้รับการผลักดันให้ถึงจุดสูงสุดใหม่ จนกระทั่งถึงช่วงเจริญถึงขีดสุดในสมัยจักรพรรดิดังซีแห่งราชวงศ์ชิง จึงก่อให้เกิด “คังซีกู่ไฉ่” ที่ได้รับการยกย่องและเลียนแบบอย่างต่อเนื่องจากคนรุ่นหลัง (Wu. Y, 2021, PP47-48) ในช่วงสมัยจักรพรรดิดังซีแห่งราชวงศ์ชิง ศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ได้พัฒนาถึงจุดสูงสุด แต่หลังจากสมัยจักรพรรดิดังซี ศิลปะการตกแต่งได้เสื่อมถอยลงอย่างรวดเร็วภายใต้อิทธิพลของเฟิ่นไฉ่และฝ่าหลางไฉ่

เครื่องเคลือบเฟิ่นไฉ่เป็นเครื่องเคลือบสีชนิดหนึ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เครื่องเคลือบกู่ไฉ่และได้รับอิทธิพลจากเครื่องเคลือบฝ่าหลางไฉ่ เครื่องเคลือบชนิดนี้มีสีสันที่สง่างามและมีความสมจริงอย่างมาก โดยได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงรัชสมัยจักรพรรดิหย่งเจิ้ง การเจริญรุ่งเรืองของเครื่องเคลือบเฟิ่นไฉ่ทำให้กระแสนิยมด้านสุนทรียศาสตร์ของการตกแต่งเครื่องเคลือบเปลี่ยนไป เนื่องจากเครื่องเคลือบเฟิ่นไฉ่สอดคล้องกับความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ของยุคนั้นมากขึ้น จึงทำให้สามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดได้อย่างยิ่ง ส่งผลให้การตลาดของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ลดลง ส่งผลให้เครื่องเคลือบกู่ไฉ่ต้องแสวงหาแนวทางการพัฒนาใหม่ ๆ เครื่องเคลือบฝ่าหลางไฉ่เริ่มปรากฏขึ้นในช่วงปลายรัชสมัยจักรพรรดิดังซี มีสีสันสดใสและสวยงาม มีลักษณะทางศิลปะคล้ายคลึงกับภาพวาดสีน้ำมันของตะวันตก การปรากฏตัวของเครื่องเคลือบฝ่าหลางไฉ่ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ในการออกแบบการตกแต่ง ส่งผลให้สถานะของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในราชสำนักและตลาดเกิดความท้าทายและทำให้เครื่องเคลือบกู่ไฉ่เสื่อมถอยเร็วขึ้น

วิวัฒนาการของการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในสมัยราชวงศ์ชิง		
ระยะ	เวลา	คุณลักษณะทางศิลปะ
ช่วงการพัฒนา	สมัยซุ่นจื้อ	1) รูปแบบมีความหนาแน่นและสีเข้มโดยเน้นสีแดงหรือ สีเขียว 2) ใช้สีที่ต่างกันสองสีเพื่อแสดงหยินและหยางของ ลวดลาย <div style="text-align: center;">  </div> ซุ่นจื้อแห่งราชวงศ์ชิง: แจกันเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ชิงฮวาลวดลายไก่ฟ้าและดอกโบตั๋น

ช่วงเจริญถึงขีดสุด	สมัยคังซี	<p>1) คังซีใส่ใจในความเข้มงวดและปราณีตในการใช้สีห้าสี</p> <p>2) การวาดเส้นมีความประณีตและแม่นยำ มีฝีมือเชี่ยวชาญ ชาวยุ และสมจริง</p>  <p>คังซีแห่งราชวงศ์ชิง: ถ้วยเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่ลวดลายดอกไม้เดือนธันวาคม</p>
ช่วงเสื่อมถอย	สมัยหย่งเจิ้ง	<p>1) ภาพนุ่มนวลและสง่างาม</p> <p>2) การประดับประดามีแนวโน้มที่จะเบาบางจากความ ซับซ้อนของสมัยคังซี</p> <p>3) เส้นเปลี่ยนจากเข้มเป็นละเอียดอ่อนและมีระยะห่าง การรวมกันอย่างหนาแน่นและกระจัดกระจาย</p>  <p>ชามเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่ลวดลายมังกรและนกหงส์สมัยจักรพรรดิหย่งเจิ้ง</p>

ตารางที่ 2: วิวัฒนาการการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่สมัยราชวงศ์ชิง (Zheng Junjie, 2024)

### 5.2 การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่สมัยสาธารณรัฐจีน

ในสมัยสาธารณรัฐจีน การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่นั้นค่อย ๆ เสื่อมถอยลง จากคุณภาพของตัวเครื่องเคลือบ การเคลือบไปจนถึงเทคนิค ระดับฝีมือช่างลดลงเมื่อเทียบกับในสมัยคังซีของราชวงศ์ชิง แต่โชคดีที่ยังมีศิลปินอุ๋นไฉ่บางคนที่ยังคงรังสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่เพื่อให้การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่ยังคงเป็นศิลปะร่วมสมัยและสามารถวางรากฐานสำหรับการบุกเบิกและการพัฒนาการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบอุ๋นไฉ่สมัยใหม่ได้



คุณลักษณะการตกแต่งเครื่องเคลือบกุ๊ฉีจิ่งในสมัยสาธารณรัฐจีน	
รายการ	คุณลักษณะ
คุณภาพตัวเครื่องเคลือบ	สีขาวละเอียดแต่เครื่องเคลือบไม่แข็งพอ เบากว่าสมัยราชวงศ์ชิง
พื้นผิวเคลือบ	ขาวเนียนแต่ผิวเคลือบมีความรู้สึกเรียบเป็นเงา
เทคนิค	ช่างทาสีและลงสีมีความหยาบ เส้นตกแต่งดูซ้ำซากจำเจ รอยตัดของเส้นตรงและ เส้นโค้งไม่เรียบพอ และกลุ่มการระบายสีไม่ละเอียดอ่อนพอ ละเลยเส้นขอบเขต

ตารางที่ 3 : ลักษณะการตกแต่งเครื่องเคลือบกุ๊ฉีจิ่งในสมัยสาธารณรัฐจีน (Zheng Junjie, 2024)



ภาพที่ 4 : แจกันเครื่องเคลือบกุ๊ฉีจิ่งลวดลายดอกไม้และนกจากสมัยสาธารณรัฐจีน  
(Zheng Junjie, 2024)

### 5.3 การตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉีจิ่งสมัยร่วมสมัย

ศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกุ๊ฉีจิ่งร่วมสมัยมีการนวัตกรรมแบบรอบด้าน ในด้านของลายเส้น เพื่อปรับให้เข้ากับสุนทรียศาสตร์แห่งยุคนั้น ลายเส้นถูกทำให้อ่อนลงเพื่อให้ดูสง่างาม ในด้านของสี ให้ความสำคัญแก่การแบ่งชั้นและความสัมพันธ์ระหว่างแสงและเงา และลดความเข้มและความคมชัดของสีลง ในด้านของการจัดองค์ประกอบ มีการคิดค้นสร้างสรรค์วิธีการสื่อสารสู่ภายนอกที่แตกต่างจากวิถีเก่าโดยประยุกต์ใช้วิธีการจัดองค์ประกอบที่ทันสมัยกว่า และเพิ่มคุณค่าแก่วิธีการจัดองค์ประกอบผลงาน ในด้านการเลือกใช้วัสดุ ศิลปินแสวงหานวัตกรรมจากภายนอกและใช้วิธีการที่ครอบคลุมเพื่อใช้เทคนิคต่าง ๆ อย่างครอบคลุม เช่น การพรรณนาและการเคลือบสีเพื่อเพิ่มรูปแบบการแสดงผลของผลงานศิลปะ (Xu.S, 2016, PP56-58) ตัวอย่างเช่น

ผลงาน “Red Plum Wax Mouth” ของโหวหยางกวงยังคงรักษาเส้นที่ดั้งเดิมของตู้ไฉเอาไว้ขณะเดียวกันก็ผสมผสานองค์ประกอบศิลปะสมัยใหม่ แสดงให้เห็นถึงเส้นที่ทางศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว การใช้วิธีการแกะสลักหมายถึงการแกะสลักบนพื้นผิวของเครื่องเคลือบ แสดงออกถึงรูปทรงและเนื้อสัมผัสของดอกไม้และนกผ่านความลึกและความหนาแน่นของการแกะสลัก และเพิ่มความรู้สึกสามมิติของภาพ การอ้างอิงถึงผลงานแกะสลักสะท้อนให้เห็นผ่านการใช้เส้นและองค์ประกอบของภาพทำให้ผลงานดูเรียบง่ายและสดใส ภาพปีใหม่นี้ทำให้ผลงานมีความเข้มข้นของวัฒนธรรมพื้นบ้าน และเพิ่มความหมายแฝงของผลงาน

คุณลักษณะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบตู้ไฉร่วมสมัย		
รายการ	รูปแบบที่แสดงออก	เนื้อหา
เทคนิค	ลายเส้น	เส้นอ่อนลง เพิ่มความสง่างาม
	สี	มุ่งเน้นไปที่มิติ
	องค์ประกอบภาพ	ทำลายองค์ประกอบแบบดั้งเดิมและมีวิธีการจัดองค์ประกอบหลากหลายขึ้น
	เทคนิคการสลักภาพ	มีการแนะนำวิธีการแสดงภาพในรูปแบบต่างๆ เช่น การ แกะสลัก ภาพพิมพ์ และภาพปีใหม่อื่นๆ เพื่อสามารถนำมาใช้
รูปลักษณะภายนอก	รูปทรง	ทำลายรูปทรงแบบดั้งเดิม ใช้รูปทรงที่ไม่มีแบบแผนในการ สร้าง
	คุณภาพตัวเครื่องเคลือบ	มีความก้าวหน้าในด้านกระบวนการผลิต คุณภาพของผิว เครื่องเคลือบดีเยี่ยม
	พื้นผิวเคลือบ	พื้นผิวเคลือบเรียบและละเอียด

ตารางที่ 4 ลักษณะเฉพาะของการตกแต่งดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบตู้ไฉร่วมสมัย (Zheng Junjie, 2024)



ภาพที่ 5 โหวหยางกวง: “Red Plum Wax Mouth” (Zheng Junjie, 2024)



#### 5.4 การวิเคราะห์การสืบทอดสมัยราชวงศ์ชิง

รูปแบบการสืบทอดทักษะด้านเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์ชิงประกอบด้วย การสืบทอดพื้นบ้านและการสืบทอดทางสถาบัน โดยมีรูปแบบการสืบทอดพื้นบ้านเป็นหลัก การสืบทอดพื้นบ้านส่วนใหญ่ประกอบด้วย การสืบทอดทางครอบครัวจากพ่อสู่ลูกและการสืบทอดจากอาจารย์สู่ศิษย์ของสำนัก โดยการสืบทอดแบบครอบครัวจากพ่อสู่ลูกเปิดโอกาสให้ทักษะต่าง ๆ ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นภายในครอบครัวและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่การสืบทอดจากอาจารย์สู่ศิษย์ของสำนักแม้ว่าจะเรียนรู้ได้ยาก แต่ก็ได้ขยายขอบเขตของการถ่ายทอดเทคนิคและรับประกันถึงการสืบทอดและการพัฒนาทักษะ ซึ่งการสืบทอดทางสถาบันได้เริ่มต้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 19 หลังจากประสบกับความยากลำบากในการสืบทอด (Xia.q & Xia.y, 2011, PP81-82)

#### 5.5 การวิเคราะห์การสืบทอดสมัยสาธารณรัฐจีน


ในตอนต้นของศตวรรษที่ 20 สภาพแวดล้อมทางสังคมและสถานการณ์ทางการเมืองของประเทศจีนมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ กล่าวคือการล้มล้างราชวงศ์ศักดินาที่มีมานานนับพันปีและสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีน ความก้าวหน้าของขบวนการวัฒนธรรม 4 พฤษภาคมได้นำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมดั้งเดิมและการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งส่งผลต่อการสืบทอดการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ภายใต้แนวคิดดั้งเดิม ในเวลาเดียวกัน การเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและการพัฒนาเชิงลึกของการศึกษาระดับอุดมศึกษาได้อัดฉีดพลังใหม่ให้กับการศึกษาและการสืบทอดทักษะเครื่องเคลือบแบบดั้งเดิม และก่อให้เกิดรูปแบบการพัฒนาใหม่ ๆ (Xu.Z & Wu.x, 2012, PP28-30) การเพิ่มขึ้นของการสืบทอดในสถาบันศึกษาจากการปฏิรูปการศึกษาระดับชาติจีนได้ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาอาชีวศึกษาด้านเครื่องเคลือบและได้ปลูกฝังผู้มีความสามารถในการสืบทอดกู่ไฉ่ แต่ในสมัยสาธารณรัฐจีน การศึกษาในสถาบันศึกษายังพบปัญหาต่าง ๆ มากมาย เช่น คณาจารย์ที่ไม่เชี่ยวชาญมากพอและหลักสูตรที่ไม่ครบถ้วน

#### 5.6 การวิเคราะห์การสืบทอดยุคร่วมสมัย

รูปแบบการสืบทอดของทักษะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่เมืองจิ้งเต๋อเงินร่วมสมัย คือ การสืบทอดพื้นบ้านและการสืบทอดทางสถาบัน การสืบทอดพื้นบ้านส่วนใหญ่ประกอบด้วยระบบอาจารย์สู่ศิษย์และระบบครอบครัว แต่เนื่องจากความหลากหลายทางอุตสาหกรรมและการจ้างงาน ทำให้ต้องเผชิญกับภาวะแห่งความยากลำบากจากการไม่มีผู้สืบทอด ซึ่งปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านการตัดสินใจเรื่องการฝึกฝน วิธีการสอน และเป้าหมายการสืบทอด ส่งผลให้ระบบการสืบทอดจากอาจารย์สู่ศิษย์กลายเป็นกระแสหลัก แต่จำนวนผู้ที่เลือกเข้ารับการเรียนรู้เริ่มลดลงอย่างต่อเนื่อง การสืบทอดทางสถาบันจึงกลายเป็นช่องทางสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้มีความสามารถ การสืบทอดและการเผยแพร่ โดยมีลักษณะของทรัพยากรการสอนที่หลากหลาย ประสิทธิภาพสูง การเคารพในผลประโยชน์ของผู้เรียน ความสามารถอย่างครอบคลุมที่แข็งแกร่งของผู้เรียน และทางเลือกอาชีพที่หลากหลาย ซึ่งเอื้อต่อการแลกเปลี่ยนทักษะทั้งในประเทศจีนและต่างประเทศ ทั้งยังได้ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอีกด้วย จึงถือเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุดในการส่งเสริมการสืบทอดและนวัตกรรมของทักษะกู่ไฉ่

ช่วงเวลา	การพัฒนา	ลักษณะเด่นทางศิลปะ	รูปแบบการสืบทอด	ปัญหาที่พบ	ภาพผลงานที่โดดเด่น	
สมัยราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1644-1911)	ช่วงเวลาแห่งการพัฒนา จุดสูงสุด และจุดเสื่อมถอย ซึ่งเทคนิคด้านการใช้สีได้รับการพัฒนาขึ้นในช่วงยุคราชสมัยจักรพรรดิซุ่นจื้อถึงจุดสูงสุดในช่วงยุคราชสมัยจักรพรรดิคังซี และถือกำเนิดเทคนิค "คังซื่อไฉ่" ก่อนที่จะเสื่อมถอยลงในช่วงยุคราชสมัยจักรพรรดิหย่งเจิ้ง	ช่วงเวลาการพัฒนา (รัชสมัยจักรพรรดิซุ่นจื้อ): รูปแบบมีความหนาแน่นและสีสดใส โดยมีสีแดงหรือเขียวเป็นหลัก และมักใช้สองสีเพื่อสร้างความแตกต่าง ช่วงจุดสูงสุด (รัชสมัยจักรพรรดิคังซี): สีที่มีความเข้มงวดและละเอียดอ่อน ลายเส้นเรียบร้อยและแม่นยำ และมีความสมจริง ช่วงเสื่อมถอย (รัชสมัยจักรพรรดิหย่งเจิ้ง): ภาพมีลักษณะนุ่มนวลและสง่างาม ลวดลายมีความเบาบางไม่ซับซ้อน ลายเส้นละเอียดอ่อนขึ้น	รูปแบบการสืบทอดส่วนใหญ่ เป็นรูปแบบการสืบทอดพื้นบ้าน รวมถึงระบบการสืบทอดแบบพ่อสู่ลูก และระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์ ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 การสืบทอดผ่านสถาบันศึกษาเริ่มถือกำเนิดขึ้น แต่การพัฒนาที่ยังคงไม่ราบรื่น	ผลกระทบของเงินฝืดและผ้าทอลายดอกไม้ให้ตลาดตู้ไฉ่ลดลง ทำให้เครื่องเคลือบตู้ไฉ่ลดน้อยลงเช่นกัน		งานเครื่องเคลือบตู้ไฉ่ลวดลายดอกไม้และผีเสื้อของรัชสมัยจักรพรรดิคังซีแห่งราชวงศ์ชิง
สมัยสาธารณรัฐจีน (ค.ศ. 1912 - 1949)	เริ่มเข้าสู่ช่วงเสื่อมถอย เมื่อเทียบกับยุคราชสมัยจักรพรรดิคังซีแห่งราชวงศ์ชิงพบว่าในสมัยนี้ระดับความชำนาญของช่างฝีมือลดลง แต่ก็ยังคงดำเนินต่อไป	มีน้ำหนักเบา ใช้สีเคลือบใส ให้ความรู้สึกเหมือนลอยอยู่ในอากาศ ลายเส้นและสีที่ใช้ในการตกแต่งมีความกระด้าง ลวดลายเรียบง่าย และการลงสีที่ไม่ละเอียดอ่อน	การเพิ่มขึ้นของการสืบทอดทางสถาบันศึกษาได้ส่งเสริมการศึกษาด้านเครื่องเคลือบ แต่คณาจารย์ไม่เพียงพอและหลักสูตรยังไม่สมบูรณ์นัก	อุตสาหกรรมโดยรวมอยู่ในภาวะถดถอยและระดับเทคนิคของช่างฝีมือลดลง		ถ้วยชาเครื่องเคลือบตู้ไฉ่ในพิธีแต่งงานลวดลายดอกไม้และนก



<p>ยุคร่วมสมัย (ค.ศ. 1949- ปัจจุบัน)</p>	<p>นวัตกรรมรอบ ด้านแสดงให้เห็น ถึงแนวโน้มของ การพัฒนาที่ หลากหลาย</p>	<p>ลายเส้นมีความอ่อน และสง่างามมากขึ้น สี ที่ใช้เน้นไปที่การจัด ชั้นสีและ ความสัมพันธ์ของแสง และเงา ทำให้ความ เข้มและความคมชัด ลดน้อยลง การจัด องค์ประกอบได้ก้าว ข้ามกฎเกณฑ์เดิมๆ และใช้วิธีการที่ หลากหลาย และใช้ เทคนิคการพรรณนาที่ หลากหลาย เช่น การ แกะสลัก การพิมพ์ ภาพ และการวาด ภาพตรุษจีน ด้วยเนื้อ งานที่มีคุณภาพและ การเคลือบเงาที่เรียบ เนียน</p>	<p>การสืบทอดใน พื้นบ้านเผชิญกับ ทางเลือกที่ ยากลำบากคือไม่ มีผู้สืบทอด ระบบ อาจารย์สู่ลูกศิษย์ จึงกลายเป็น ระบบสืบทอด หลัก แต่จำนวน ผู้คนที่เลือกระบบ นี้เริ่มลดน้อยลง การสืบทอดใน สถาบันต่างๆ กลายเป็นสนาม รบที่สำคัญ โดยมี ทรัพยากรการ สอนที่อุดม สมบูรณ์ และเอื้อ ต่อการปลูกฝัง ความคิด สร้างสรรค์</p>	<p>หลักสูตรการ สอนกู่ไฉ่ใน มหาวิทยาลัย มีการสอน อย่างเป็น ระบบน้อย มาก ความ ลึกซึ้งของการ สอนมีจำกัด ชั่วโมงเรียน สั้น และ โอกาสการ เรียนรู้จริง สำหรับ นักศึกษามี น้อยมาก วิธีการสื ทอดแบบ ดั้งเดิมมีจำกัด และสื่อการ สอนที่ เกี่ยวข้องก็มี น้อย ทำให้ ยากต่อการ ทำความเข้าใจงาน กู่ไฉ่</p>	 <p>ชื่อวีเทริน: จานเครื่อง เคลือบกู่ไฉ่ "จินฮี้จือจู"</p>
--	---	--	---	--	--

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบพัฒนาการของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ในสมัยราชวงศ์ชิง สาธารณรัฐจีน และ  
ปัจจุบัน (Zheng Junjie, 2024)

## 6. แผนการจัดการการสืบทอดโครงการการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่

### 6.1 สถานการณ์ในปัจจุบันของการศึกษาด้านกู่ไฉ่

การตกแต่งเครื่องเคลือบกู่ไฉ่เป็นหลักสูตรหลักสำหรับนักเรียนสาขาวิชาศิลปะเครื่อง  
เคลือบ แต่กลับกำลังเผชิญกับวิกฤติครั้งใหญ่และเกิดการหยุดชะงักขึ้น หลักสูตรกู่ไฉ่ส่วนมากจะไม่  
เปิดสอนในมหาวิทยาลัยเพราะหลักสูตรนี้มักใช้เวลาศึกษาเพียง 4-6 สัปดาห์เท่านั้น ทำให้  
นักเรียนสามารถเล่าเรียนได้เพียงเทคนิคผิวเผินเท่านั้น ซึ่งบ่อยครั้งที่หลักสูตรดังกล่าวได้สิ้นสุดลง

ก่อนที่นักเรียนจะเชี่ยวชาญในเทคนิคกู่ไฉ่ขั้นพื้นฐาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2016 เป็นต้นมา นิทรรศการจัดแสดงผลงานการสำเร็จการศึกษาของมหาวิทยาลัยไม่ค่อยพบเห็นเห็นศิลปะกู่ไฉ่มากนัก “สมุดรายปีผลงานการสำเร็จการศึกษา” ประจำปี ค.ศ. 2023 ของมหาวิทยาลัยเครื่องเคลือบเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น แสดงให้เห็นว่าในผลงานการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาศาขาการออกแบบศิลปะเครื่องเคลือบไม่มีผลงานใดที่ใช้เทคนิค “กู่ไฉ่” เลย ซึ่งสาเหตุเกิดจากวิธีการสืบทอดศิลปะกู่ไฉ่แบบดั้งเดิมนั้นมีจำกัด ทั้งยังมีผู้ที่เชี่ยวชาญด้านทักษะนี้เพียงไม่กี่คน และระยะเวลาเรียนรู้ที่ยาวนานและยากลำบาก ในขณะที่เดียวกัน สื่อการสอนเกี่ยวกับศิลปะการตกแต่งกู่ไฉ่ค่อนข้างหายาก และมีผู้ที่สนใจการตกแต่งกู่ไฉ่เพียงไม่กี่คน ผลลัพธ์ส่วนใหญ่ในตลาดจึงเป็นการผสมผสานระหว่างฉินไฉ่และกู่ไฉ่ ส่งผลให้นักศึกษาจำแนกผลงานกู่ไฉ่ที่แท้จริงและทำความเข้าใจศิลปะกู่ไฉ่ได้ยาก

## 6.2 แผนการจัดการการสืบทอด

1) รูปแบบการสืบทอดทักษะแบบดั้งเดิมของ “ระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์” ที่ยังคงดำเนินต่อไปในการสอนในมหาวิทยาลัย

รูปแบบการสืบทอดทักษะระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์แบบดั้งเดิมยังคงมีคุณค่าในการประยุกต์ที่สำคัญในการสืบทอดทางการวิชาการของสถาบันศึกษากู่ไฉ่ร่วมสมัย รูปแบบของการสืบทอดนี้ไม่เพียงแต่จะมอบการเรียนรู้เชิงลึกและความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะกู่ไฉ่เท่านั้น แต่ยังช่วยปลูกฝังความสามารถเชิงปฏิบัติและอัตลักษณ์ทางความรู้สึกรักของนักเรียนอีกด้วย การที่อาจารย์นำทางนักเรียนเพื่อทำการศึกษางาน และใช้ชีวิตส่งผลให้นักเรียนสามารถกลมกลืนเข้ากับการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบดังกล่าวยังมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสืบทอดกู่ไฉ่อีกด้วย (Chen.x, 2012, PP20-23)

การประยุกต์ใช้ “ระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์” แบบดั้งเดิมในการสืบทอดทางการศึกษาของสถาบันศึกษากู่ไฉ่ร่วมสมัยสามารถดำเนินการได้ใน 6 ขั้นตอนต่อไปนี้

1) การสอนแบบตัวต่อตัว ใช้รูปแบบการสอนแบบตัวต่อตัวของระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์แบบดั้งเดิมในการศึกษาของสถาบันศึกษา

2) ความร่วมมือในโครงการภาคปฏิบัติ สถาบันศึกษาสามารถจัดโครงการภาคปฏิบัติเพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมร่วมกับอาจารย์

3) การแลกเปลี่ยนทางเทคนิคอย่างสม่ำเสมอ สถาบันศึกษาสามารถจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนทางเทคนิค และเชิญอาจารย์และนักเรียนจากสาขาต่าง ๆ เข้าร่วมอย่างสม่ำเสมอ

4) การปลูกฝังความรู้สึกระหว่างอาจารย์สู่ลูกศิษย์ สถาบันสามารถเพิ่มการเชื่อมโยงทางความรู้สึกระหว่างอาจารย์สู่ลูกศิษย์ได้จากการจัดกิจกรรมกลุ่มและการประชุมสัมมนา เป็นต้น

5) การผสมผสานกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ แม้ว่าระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์จะเป็นวิธีการสืบทอดแบบดั้งเดิม แต่ก็สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ เพื่อให้สามารถยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



6) การตรวจสอบและการประเมินผล ในระบบอาจารย์ผู้ลูกศิษย์ อาจารย์จะตรวจสอบและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ



ภาพที่ 6 : การแลกเปลี่ยนทางเทคนิคในการอบรม (Zheng Junjie, 2024)

## 2) การเปิดหลักสูตรฝึกอบรมเกี่ยวกับเทคนิคกู่ไฉ่ในมหาวิทยาลัย

การตกแต่งเครื่องเคลือบกู่ไฉ่เป็นหลักสูตรหลักสำหรับนักเรียนสาขาวิชาศิลปะเครื่องเคลือบ แต่กลับกำลังเผชิญกับวิกฤติครั้งใหญ่และเกิดสถานการณ์ที่ขาดการเชื่อมต่อ ในบรรดาหลักสูตรการศึกษาที่มีอยู่ในปัจจุบัน หลักสูตรกู่ไฉ่นั้นเป็นเพียงส่วนเล็กน้อยเท่านั้น และเนื่องจากมีจำนวนชั่วโมงเรียนที่สั้นและเป็นหลักสูตรที่ไม่ได้เจาะลึกถึงความซับซ้อนในเนื้อหา นักเรียนจึงไม่สามารถเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับการตกแต่งแบบกู่ไฉ่และไม่มีโอกาสในการฝึกฝนและตกแต่งเชิงปฏิบัติ จึงเกิดช่องว่างระหว่างความรู้ทางทฤษฎีและความรู้ทางปฏิบัติ ส่งผลให้การเผยแพร่และการสืบทอดกู่ไฉ่ในสภาพแวดล้อมของการเรียนการสอนเกิดผลลัพธ์ที่ค่อนข้างไม่ดีนัก (Yin,h,& Rao,y,2019, PP20-22)

หลักสูตรฝึกอบรมเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ไม่เพียงแต่เป็นห้องเรียนที่ให้การเผยแพร่ความรู้และสืบทอดเทคนิคเท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีแบบครบวงจรที่รวบรวมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ การฝึกอบรมเทคนิคเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ การฝึกเนื้อหาเชิงปฏิบัติของเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ และการจัดแสดงผลงานศิลปะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ โดยจะต้องครอบคลุมตั้งแต่การศึกษาความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ไปจนถึงการฝึกอบรมเทคนิคเครื่องเคลือบกู่ไฉ่อย่างลึกซึ้ง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ของนักเรียน การตั้งแ่งวางจำหน่ายในตลาดเครื่องเคลือบกู่ไฉ่ และการจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน ซึ่งในระหว่างกระบวนการยกระดับความรู้ความเข้าใจจากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนามาตรฐานจากการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และการเสริมสร้างค่านิยมในตลาดอย่างต่อเนื่องนั้น ทักษะเครื่องเคลือบกู่ไฉ่จะได้รับการผสมผสานระหว่างการสืบทอดและการเผยแพร่เพื่อส่งเสริมให้เกิดหนังสือเล่มใหม่ในการพัฒนาเครื่องเคลือบกู่ไฉ่



ภาพที่ 7 : ผู้เข้าร่วมหลักสูตรอบรมกู๋ไฉ่ (Zheng Junjie, 2024)



ภาพที่ 8 : การฝึกฝนในหลักสูตรอบรมกู๋ไฉ่ (Zheng Junjie, 2024)

## สรุป

การวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการ และรูปแบบการสืบทอดของศิลปะการตกแต่ง ลวดลายดอกไม้และนภนเครื่องเคลือบกู๋ไฉ่ ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ชิงจนถึงปัจจุบัน ผลการวิจัยพบว่า ศิลปะกู๋ไฉ่ผ่านช่วงของการพัฒนาและความรุ่งเรือง โดยเฉพาะในรัชสมัยจักรพรรดิคังซี ซึ่งเกิด “คังซี อู๋ไฉ่” อันเป็นจุดสูงสุดของศิลปะแขนงนี้ อย่างไรก็ตาม หลังจากเข้าสู่สมัยจักรพรรดิยงเจิ้ง เทคนิคกู๋ไฉ่เริ่มเสื่อมถอยภายใต้อิทธิพลของเฟินไฉ่และฝางหลางไฉ่ กระทั่งในช่วงสาธารณรัฐจีน งานฝีมือกู๋ไฉ่ลดคุณภาพลง แต่ยังคงเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาร่วมสมัย

ในด้านการสืบทอดศิลปะกู๋ไฉ่ ระบบการถ่ายทอดผ่านช่างฝีมือและครอบครัวกำลังเผชิญความท้าทายจากการขาดผู้สืบทอดที่มีศักยภาพ ขณะที่การสืบทอดผ่านสถาบันศิลปะได้รับบทบาทสำคัญมากขึ้น โดยมีจุดแข็งในด้านการจัดสรรทรัพยากรการเรียนรู้ที่ครอบคลุม การฝึกฝนเชิงลึก และการแลกเปลี่ยนทักษะในระดับสากล ส่งผลให้การศึกษาในสถาบันศิลปะกลายเป็นกลไกหลักในการอนุรักษ์และพัฒนาทักษะกู๋ไฉ่ เพื่อส่งเสริมการสืบทอดและพัฒนาศิลปะแขนงนี้ในระดับอุดมศึกษา งานวิจัยนี้เสนอให้บูรณาการ “ระบบอาจารย์สู่ลูกศิษย์” ในการเรียนการสอน โดยใช้การถ่ายทอดทักษะในรูปแบบการสอนแบบตัวต่อตัว การฝึกปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ผ่านโครงการ



เชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ควรมีการจัดหลักสูตรฝึกอบรมเฉพาะด้าน เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ทาง  
ทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง และสร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะและนวัตกรรมของนักศึกษา

ในเชิงโครงสร้างหลักสูตร ควรมีการปรับเพิ่มชั่วโมงเรียนของวิชาที่เกี่ยวข้องกับกู่ไฉ่ เพื่อให้  
ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับ  
องค์กรภายนอก อาทิ บริษัทเครื่องเคลือบ ศิลปินช่างฝีมือ และหน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่อ  
เพิ่มโอกาสในการฝึกงานและเสริมสร้างประสบการณ์จริง ภาครัฐและมหาวิทยาลัยควรมีบทบาทใน  
การส่งเสริมคุณค่าของศิลปะกู่ไฉ่ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ผ่านการสนับสนุนทุนวิจัย  
การสร้างแรงจูงใจให้ศิลปินรุ่นใหม่ และการจัดโครงการประกวดหรือรางวัลเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์  
ในเชิงศิลปะและเศรษฐกิจ อีกทั้งควรจัดตั้งเครือข่ายหรือสมาคมกู่ไฉ่เพื่อเชื่อมโยงบุคลากรด้านศิลปะ  
และส่งเสริมการพัฒนาในระยะยาว

ศิลปะการตกแต่งลวดลายดอกไม้และนกบนเครื่องเคลือบกู่ไฉ่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม  
จีนที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และพัฒนา การเสริมสร้างการเรียนการสอนที่เหมาะสม การผสมผสาน  
แนวทางการสืบทอดในระดับสถาบันและระดับชุมชน และการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนจะช่วยให้  
ศิลปะแขนงนี้สามารถดำรงอยู่และเติบโตได้ในยุคปัจจุบัน งานวิจัยนี้เชื่อว่านวัตกรรมทางการศึกษา  
ที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมศิลปะกู่ไฉ่ให้ก้าวไปข้างหน้า พร้อมทั้งมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์มรดก  
ทางศิลปะเครื่องเคลือบจีนให้คงอยู่ต่อไป

## บรรณานุกรม

- Baidu Baike. (2022, September 12). Qing Shunzhi: blue and white colorful pheasant peony graincolor[Web page]. Retrieved from <https://baike.baidu.com/item>
- Chen,x. (2012). On the reform of the traditional ceramic art teaching mode take Jingdezhen ceramic ancient color decorative art teaching as an example. Vocational Education Forum (35), 19-20, 23.
- Fang, F. (2004). Jingdezhen ceramic ancient color decoration. Jiangxi University Publishing House.
- Shao, H. G. (2020). Research on the Characteristics and Decoration Forms of Jingdezhen Ceramics. Ceramic Studies (03), 101 - 103. doi:10.16649/j.cnki.36-1136/tq.2020.03.028.
- Tibetan says porcelain. (2019, September 12). Qing Kangxi colorful December order flower god cup of daffodils [Web page]. Retrieved from <https://baijiahao.baidu.com>
- The Palace Museum. (2001, September 12). The multicolored flower and butterfly pattern assembled plate made during the Kangxi reign of the Qing Dynasty [Web page]. Retrieved from <https://digicol.dpm.org.cn/cultural>

- The Palace Museum. (2001, September 12). Yongzheng - style Five - Color Porcelain Bowl with Dragon and Phoenix Patterns [Web page]. Retrieved from <https://digicol.dpm.org.cn/cultural/>
- The Palace Museum. (2001, September 12). Qing Dynasty, Kangxi Period: Assembled Plate with Powdered - Color Pattern of Flowers and Butterflies [Web page]. Retrieved from <https://www.dpm.org.cn/collection/ceramic/227263.html>
- Wu,Y.(2021). On the perception of the ancient color in the Kangxi period. *Ceramic research*, 28 (3): 47-48.
- Xia,q,& Xia,y (2011). Exploring the inheritance and development of Jingdezhen ceramic technology education. *Jingdezhen High School Journal* (04), 81-82
- Xu,S.(2016). The aesthetics and innovation of modern and contemporary ancient color art. *Foshan Ceramics* (10), 56-58.
- Xu,Z,&Wu,x .(2012). The factors affecting the development of ceramic education in Jingdezhen in the Republic of China. *China Ceramic Industry* (02), 28-30.
- Yin,h,& Rao,y, (2019). On the construction of ceramic ancient color characteristic laboratory in higher vocational colleges. *Shandong Ceramics* (05), 20-22.





## รูปแบบศิลปกรรมของภาพรอยพระพุทธรูปในภูมิภาคสุโขทัย นอกเหนือจากรอยพระพุทธรูป 5 แห่งในสมุดภาพไตรภูมิ

The Buddha's footprints besides the 5 sacred Buddha's footprints in Thai Art

Received February 22, 2024  
Revised July 3, 2024  
Accepted July 3, 2024

ธนภัทร์ ลิ้มหัตถ์นัยกุล<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบภาพรอยพระพุทธรูปในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยาถึงธนบุรี ซึ่งปรากฏภาพรอยพระพุทธรูปจำนวนทั้งสิ้น 8 แห่ง โดยทั้ง 8 แห่งต่างก็เป็นรอยพระพุทธรูปที่ปรากฏอยู่ในภูมิภาคสุโขทัยทั้งสิ้น แต่รอยพระพุทธรูป 5 จาก 8 แห่งนั้นเป็นรอยพระพุทธรูปที่ได้รับการเคารพนับถือและยกย่องว่ามีความศักดิ์สิทธิ์เป็นพิเศษในสมัยอยุธยาตอนปลายเนื่องจากเชื่อว่าเป็นรอยพระพุทธรูปที่พระพุทธเจ้าทรงประทับด้วยพระองค์เอง ในขณะที่รอยพระพุทธรูปอีก 3 แห่ง ได้แก่ รอยพระพุทธรูปแก้วขาว รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาว และรอยพระพุทธรูปบนเขาอุสิริทุกข ไม่ปรากฏว่าเหตุใดจึงปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิ ผู้วิจัยศึกษาเพื่อตรวจสอบถึงมูลเหตุว่าทำไมรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งนี้จึงถูกคัดเลือกมาวาดลงในสมุดภาพไตรภูมิทั้งที่ยังมีรอยพระพุทธรูปแห่งอื่น ๆ อีกหลายแห่งที่ถูกกล่าวถึงในคัมภีร์เช่นกัน รวมถึงตรวจสอบว่าลักษณะที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมินั้นมีที่มาจากรอยพระพุทธรูปในภูมิภาคสุโขทัยหรือไม่

จากการศึกษาพบว่า รอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งนี้น่าจะถูกคัดเลือกมาจากความรู้ของคนในสมัยอยุธยาโดยรับรู้ผ่านพ่อค้าหรือนักบวชที่เดินเข้ามาในอยุธยา อย่างไรก็ตาม รูปแบบของรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมินั้นไม่ได้มีที่มาจากรูปแบบของรอยพระพุทธรูปในภูมิภาคสุโขทัยแต่เป็นเพียงการเขียนเพื่อระบุตำแหน่งเท่านั้น อันเป็นรูปแบบการแสดงผลออกเดียวกันกับรอยพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 5 แห่งซึ่งน่าจะมีที่มาจากภาพที่ไม่เคยเดินทางไปยังสถานที่จริง ดังนั้น ช่างผู้วาดจึงออกแบบรูปแบบของรอยพระพุทธรูปแต่ละแห่งขึ้นมาเองจากทักษะส่วนตัวและคำบอกเล่า

**คำสำคัญ :** รอยพระพุทธรูป, จิตรกรรม, ศิลปะไทย

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาเอก ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร



## Abstract

This article have main objective to research the Buddha's footprint that appeared in the Traibhumi painting manuscripts from Ayutthaya to Thonburi period. There are 8 Buddha's footprints found in the manuscripts and all of them can be found on real geography. However, 5 of 8 Buddha's footprints were worshipped and praised by the Ayutthaya people to be more sacred than other footprints because they believe that these footprints were indented by Lord Buddha himself. While other 3 Buddha's footprints including Kaew Khao Buddha's footprint, Tanintharyi Buddha's footprint and Usiratukkha Buddha's footprint were appeared with no reason. So researcher want to research to examine the reason why these 3 Buddha's footprints were chosen instead of other footprints and did the painter represent what these place look like in the Traibhumi painting manuscripts.

The result from this article is all 3 Buddha's footprints were chosen from the perception of people during Ayutthaya period through merchants or monks who travel to Ayutthaya. However, the appearance of these 3 Buddha's footprints didn't base on what they look like but only painted to specify the location of each footprints. This is the same idea that was used for the 5 sacred Buddha's footprints, too because the painter didn't go to see the place with their own eyes. So the painters have to create the style for each Buddha's footprint base on theirs skill and story from the worshippers.

**Keyword :** Buddha's footprint, Mural, Thai Art

รอยพระพุทธบาทคือรอยเท้าของพระพุทธเจ้าที่ทรงประทับเอาไว้ ณ สถานที่ซึ่งพระองค์ทรงประทับหรือเคยเสด็จไปถึงเพื่อประกาศพระศาสนาและเผยแผ่พระธรรมคำสั่งสอนแก่เวไนยสัตว์ทั้งหลาย เป็นหลักฐานที่แสดงถึงการเสด็จมาและเครื่องระลึกถึงพระพุทธเจ้าว่าครั้งหนึ่ง พระองค์ได้เสด็จมายังสถานที่แห่งนี้และได้ประทับรอยพระพุทธบาทของพระองค์เอาไว้และยังระลึกถึงพระธรรมคำสั่งสอนของพระองค์ที่ได้ทรงประทานไว้กับโลก และยังเป็นหลักฐานที่แสดงถึงชัยชนะของพระพุทธเจ้าเหนือความเชื่อดั้งเดิมในพื้นที่นั้น ๆ และการประกาศความยั่งยืนของพระพุทธศาสนาที่จะมีสืบไปในดินแดนดังกล่าว (นันทนา, 2533, 9 – 10)

รอยพระพุทธบาทยังมีสถานะเป็นปูชนียวัตถุที่ชาวพุทธกราบไหว้บูชามาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยพุทธกาลเรื่อยมาจนถึงสมัยปัจจุบัน โดยสามารถแบ่งประเภทรอยพระพุทธบาทออกเป็น 3 ประเภท คือ รอยพระพุทธบาทที่เป็นบริโกศเจดีย์ คือ รอยพระพุทธบาทที่เกิดจากธรรมชาติซึ่งเชื่อกันว่าพระพุทธเจ้าทรงประทับด้วยพระองค์เอง รอยพระพุทธบาทที่เป็นบริโกศเจดีย์จำลอง คือ

รอยพระพุทธรูปที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อเพื่อเลียนแบบรอยพระพุทธรูปที่เชื่อว่าพระพุทธรูปเจ้าทรงประทับด้วยพระองค์เองและ รอยพระพุทธรูปที่เป็นอุเทสิกเจดีย์ คือ รอยพระพุทธรูปที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อกราบไหว้บูชาในฐานะสิ่งแทนองค์พระพุทธรูปเจ้าเพื่อระลึกถึงพระองค์ (นันทนา, 2533, 10)

นอกจากนี้จากรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 ประเภทนี้ ยังปรากฏรอยพระพุทธรูปในภาพจิตรกรรมซึ่งถูกวาดโดยช่างโบราณในฐานะส่วนหนึ่งของภาพเล่าเรื่องทางพุทธศาสนาเช่นเดียวกับพุทธประวัติหรือชาดก รอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในงานจิตรกรรมนั้นมักจะเป็นรอยพระพุทธรูปที่มีความพิเศษมากกว่ารอยพระพุทธรูปทั่วไป เช่น เป็นรอยพระพุทธรูปที่มีตำนานเล่าว่าพระพุทธรูปเจ้าทรงเสด็จมาประทับด้วยพระองค์เอง หรือ รอยพระพุทธรูปที่ผู้คนในช่วงเวลาดังกล่าวศรัทธาและนิยมเดินทางเพื่อไปนมัสการรอยพระพุทธรูป ซึ่งรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรมนั้นพบหลักฐานทั้งในบนฝาผนังและในสมุดภาพไตรภูมิ

### แนวความคิดในการเขียนภาพเล่าเรื่องรอยพระพุทธรูปในศิลปะไทย

การสร้างรอยพระพุทธรูปจำลองในศิลปะไทยปรากฏมาแล้วตั้งแต่สมัยทวารวดี แต่หลักฐานการสร้างภาพเล่าเรื่องในจิตรกรรมและประติมากรรมเล่าเรื่องรอยพระพุทธรูปในศิลปะไทยนั้น กลับเพิ่งปรากฏครั้งแรกในสมัยอยุธยาตอนต้น โดยน่าจะได้รับแนวความคิดในการสร้างสรรคงานศิลปกรรมมาจากรอยพระพุทธรูปในคัมภีร์ทางพุทธศาสนาและรอยพระพุทธรูปในภูมิศาสตร์จริง

คัมภีร์ทางพุทธศาสนาเล่มสำคัญที่กล่าวถึงการประดิษฐานรอยพระพุทธรูป คือ ปปัญจสูทนี คัมภีร์ชั้นนอรรกถาของปุณฺณโกวาทสูตรที่แต่งโดยพระพุทธโฆษาจารย์ในพุทธศตวรรษที่ 10 คัมภีร์เล่มนี้ได้กล่าวถึงเหตุการณ์เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าเดินทางไปยังเขตสุนาปรีนตะ และได้ทรงประทับรอยพระพุทธรูปไว้จำนวน 2 แห่ง ประกอบด้วย รอยพระพุทธรูปบนยอดเขาสังฆพันธัมค้ำของกฤษีสังฆพันธัม และ รอยพระพุทธรูปที่ริมแม่น้ำมนันทาตามคำขอของพญานาค (รุ่งโรจน์, 2556, 209 – 219) เชื่อกันว่าคัมภีร์ปปัญจสูทนีนี้เป็นต้นกำเนิดของแนวคิดในการแต่งตำนานหรือคัมภีร์ว่าด้วยการเดินทางประดิษฐานรอยพระพุทธรูปของพระพุทธรูปเจ้าในสมัยต่อมา เช่น คัมภีร์มหาวงศ์ที่แต่งขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 9 – 10 (รุ่งโรจน์, 2556, 68) กล่าวถึงเหตุการณ์เมื่อครั้งที่พระพุทธเจ้าเสด็จเยือนเกาะลังกาครั้งที่ 3 ตามคำทูลเชิญของอักษิณคราชและได้ประทับรอยพระพุทธรูปเอาไว้บนยอดเขาสุมณภูเพื่อประทานแก่สุมนเทพ เทพท้องถิ่นที่สถิตอยู่บนเขาดังกล่าวและสัตว์ทั้งปวง (พระยาปริยัติธรรมธาดา (แพ ตาละลักษณมณี) และคณะ, ผู้แปล, 2534, 49) หรือคัมภีร์ในชั้นหลัง เช่น ตำนานพระเจ้าเลียบโลกที่แต่งขึ้นราวครึ่งหลังพุทธศตวรรษที่ 21 (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, วัลลภทองอ่อน, 2564, 11 – 29)

และด้วยความศักดิ์สิทธิ์ของรอยพระพุทธรูปเหล่านี้ที่ถูกกล่าวถึงในคัมภีร์ทางศาสนา ทำให้ต่อมาได้มีการสถาปนารอยพระพุทธรูปในภูมิศาสตร์จริงให้เสมือนเป็นรอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในคัมภีร์ ดังปรากฏหลักฐาน คือ การสถาปนารอยพระพุทธรูปบนยอดเขาสวรรณบรรพตจังหวัดสระบุรี ซึ่งพราวนบุญพบที่เข้าใจเป็นรอยพระพุทธรูปบนยอดเขาสังฆพันธัมในสมัยพระเจ้าทรงธรรม



(พระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับพันจันทนุมาศ (เจิม) และพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับหลวงประเสริฐ คำให้การชาวกรุงเก่า คำให้การขุนหลวงหาวัด, 2553, 363 – 364) และการสถาปนารอยพระพุทธรูปที่ชเวเสตต่อให้เป็นรอยพระพุทธรูปทบนยอดเขาสังข์จพันธ์และรอยพระพุทธรูปริมฝั่งแม่น้ำนัมมทานในสมัยพระเจ้าสาธุน (นันทนา, 2533, 31) การสถาปนารอยพระพุทธรูปในภูมิภาคศรีจักรขึ้นเสมือนรอยพระพุทธรูปนั้นนอกจากจะเป็นหลักฐานแสดงการมาถึงของพระพุทธเจ้าอันเป็นเครื่องหมายของการตั้งมั่นของพระพุทธศาสนาแล้ว ยังเป็นเครื่องมือทางการเมืองที่แสดงถึงความสำคัญของอาณาจักรที่มีรอยพระพุทธรูปเหล่านี้ว่าเป็นดินแดนศักดิ์สิทธิ์ที่พระพุทธเจ้าทรงเลือกอีกด้วย

ในบรรดารอยพระพุทธรูปทั้งหมด ทั้งรอยพระพุทธรูปที่ถูกกล่าวถึงในคัมภีร์ทางศาสนาหรือรอยพระพุทธรูปในภูมิภาคศรีจักรที่มีการแต่งตั้งตำนานหรือวรรณกรรมทางศาสนาเพื่อเชื่อมโยงรอยพระพุทธรูปดังกล่าวกับการเสด็จมาของพระพุทธเจ้า ได้มีการคัดเลือกและสถาปนารอยพระพุทธรูป 5 แห่งขึ้นในสมัยอยุธยาตอนปลายให้มีสถานะที่เหนือกว่ารอยพระพุทธรูปแห่งอื่น ๆ โดยปรากฏหลักฐานครั้งแรกในคำให้การชาวกรุงเก่า โดยระบุว่า รอยพระพุทธรูปทั้ง 5 แห่งที่ถูกหยิบยกมานั้นเป็นรอยพระพุทธรูปที่พระพุทธเจ้าประดิษฐานและมีเนื้อความปรากฏในพระบาลี โดยรอยพระพุทธรูปแต่ละรอยมีการให้คำอธิบายต่อท้ายเอาไว้ด้วย ดังนี้

“พระพุทธองค์ได้ทรงประดิษฐานรอยพระพุทธรูปไว้ 5 แห่ง มีเนื้อความปรากฏมาในพระบาลีดังนี้ว่า

สุวรรณภูมิ คือ รอยพระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ที่ยอดเขาในลังกาทวีปแห่งหนึ่ง

สุวรรณภูมิ รอยพระพุทธรูปประดิษฐานไว้ที่ยอดเขาสุวรรณบรรพต (ในสยามประเทศนี้) แห่งหนึ่ง

สมณภูฏ รอยพระพุทธรูปประดิษฐานไว้ที่ยอดเขาสุมณภูฏแห่งหนึ่ง

โยนกปุเร รอยพระพุทธรูปประดิษฐานไว้ในโยนกประเทศแห่งหนึ่ง

นมมทาย นทียา รอยพระพุทธรูปประดิษฐานไว้ในแม่น้ำนัมมทานที่แห่งหนึ่ง รวมเป็น 5 แห่ง”

(พระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับพันจันทนุมาศ (เจิม) และพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับหลวงประเสริฐ คำให้การชาวกรุงเก่า คำให้การขุนหลวงหาวัด, 2553, 605)

รอยพระพุทธรูปทั้ง 5 ที่ถูกกล่าวถึงในคำให้การชาวกรุงเก่านี้ถูกคัดเลือกจาก 4 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ รอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในคัมภีร์ชั้นนอรรถกถา คือ รอยพระพุทธรูปทบนเขาสุวรรณบรรพตหรือ รอยพระพุทธรูปทบนเขาสังข์จพันธ์และรอยพระพุทธรูปริมฝั่งแม่น้ำนัมมทานที่ปรากฏในคัมภีร์ปัญจสุทนี รอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในคัมภีร์ฝ่ายลังกา คือ รอยพระพุทธรูปทบนเขาสุมณภูฏที่ปรากฏในคัมภีร์มหาวงศ์ รอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในคัมภีร์ที่แต่งขึ้นในไทย คือ รอยพระพุทธรูปที่เมืองโยนก หรือ รอยพระพุทธรูป 4 รอยบนเขารังรุ้ง และรอยพระพุทธรูปที่ไม่ปรากฏที่มาแน่ชัดแต่เป็นที่รับรู้ในช่วงเวลาดังกล่าวว่าเป็นรอยพระพุทธรูปสำคัญ คือ รอยพระพุทธรูปทบนเขาสุวรรณมาลิก โดยหากเป็นรอยพระพุทธรูปในคัมภีร์จะมีการสถาปนารอยพระพุทธรูปในภูมิภาคศรีจักร

ขึ้นเป็นรอยพระพุทธรูปในคัมภีร์ เช่น การสถาปนาเขาสุวรรณบรรพต จังหวัดสระบุรีเป็นเขาสังขจันท์ หรือ รอยพระพุทธรูปทริมแม่น้ำนันทมาซึ่งคนในสมัยอยุธยาเชื่อว่าคือรอยพระพุทธรูปที่ขเวเสดต่อประเทศพม่า แต่หากเป็นรอยพระพุทธรูปในภูมิศาสตร์จริงอยู่แล้วก็จะถูกระบุตำแหน่งตามนั้น ซึ่งหลักฐานแสดงการรับรู้เรื่องตำแหน่งที่ตั้งของรอยพระพุทธรูปทั้ง 5 แห่งนี้ปรากฏอยู่ในสมุดภาพไตรภูมิ

### การศึกษาเรื่องรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรมที่ผ่านมา

การศึกษาเรื่องรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรมที่ผ่านมาส่วนใหญ่มักจะเน้นศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นสำคัญ ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาแบบแยกเป็นแหล่ง ๆ โดยจะถูกกล่าวถึงในฐานะส่วนหนึ่งของภาพจิตรกรรมในสถานที่นั้น ๆ เช่น ธนิต อยุธยา ที่กล่าวถึงรอยพระพุทธรูป 4 แห่งในจิตรกรรมฝาผนัง พระตำหนักพระพุทธรูปโฆษาจารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (ธนิต, 2502, 36 – 43) เศรษฐ์ ดิงส์ลูชลี ที่กล่าวถึงรอยพระพุทธรูป 2 แห่งในจิตรกรรมฝาผนัง วัดเกาะแก้ว สุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี (เศรษฐ์, 2545, 113 – 117) หรือจีราวรณ แสงเพ็ชร ที่กล่าวถึงรอยพระพุทธรูปบนเขาสุมนภูฏาในจิตรกรรมฝาผนัง กรุพระปรางค์ วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (จีราวรณ, 2566, 218)

นอกเหนือจากการศึกษาแบบแยกเป็นแหล่ง ๆ แล้ว ยังพบการศึกษาแบบภาพรวมโดยใช้ช่วงเวลาภาพจิตรกรรมหรือภาพเล่าเรื่องเหล่านั้นเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการศึกษา เช่น อำพล คมขำ ที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพเล่าเรื่องรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรมฝาผนังและงานปูนปั้นในสมัยอยุธยาตอนปลาย (อำพล คมขำ, 2548) แต่การศึกษาในลักษณะนี้ไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก เนื่องจากจำนวนหลักฐานภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรอยพระพุทธรูปนั้นมีไม่มากนัก

ในขณะที่การศึกษารอยพระพุทธรูปในสมุดภาพไตรภูมิในระยะแรกจะเป็นการกล่าวถึงในฐานะส่วนหนึ่งของสมุดภาพไตรภูมิ เช่น สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยาและฉบับกรุงธนบุรี (กรมศิลปากร, 2542) แต่การศึกษาในระยะนี้ยังไม่มีการศึกษาถึงรูปแบบของรอยพระพุทธรูปแต่ละแห่งทั้งในด้านรูปแบบหรือประติมานวิทยาที่แตกต่างกันของรอยพระพุทธรูปแต่ละแห่ง แม้แต่ในงานศึกษาในระยะต่อมาก็มักจะเป็นการศึกษาเฉพาะรอยพระพุทธรูปบนเขาสุมนภูฏาซึ่งเป็นรอยพระพุทธรูปเพียงแห่งเดียวที่มีการให้รายละเอียดค่อนข้างมาก เช่น รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล (รุ่งโรจน์, 2552, 322 – 324) และ รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง (รุ่งโรจน์, 2556, 88 – 106)

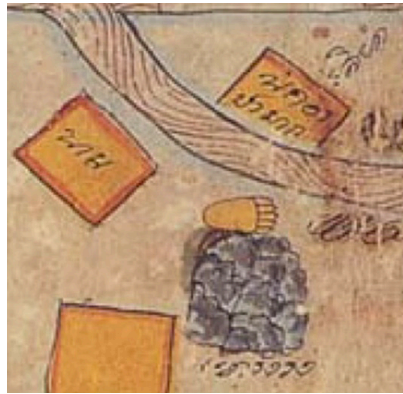
อย่างไรก็ตาม การศึกษาทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นจะเป็นการศึกษาเฉพาะภาพเล่าเรื่องรอยพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ 5 แห่งตามความเชื่อในสมัยอยุธยาตอนปลายเท่านั้น เนื่องจากความสำคัญของรอยพระพุทธรูปทั้ง 5 แห่งทำให้เมื่อมีการเขียนภาพรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรม รอยพระพุทธรูปกลุ่มนี้จึงมักจะถูกเลือกนำมาเสนอเป็นลำดับแรก ๆ แต่ในสมุดภาพไตรภูมินั้นพบหลักฐานรอยพระพุทธรูปที่อื่นจำนวน 3 แห่ง นอกเหนือจากรอยพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 5 แห่ง คือ รอยพระพุทธรูปแก้วขาว รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาว และรอยพระพุทธรูปอุสิริทูกข ซึ่งยังไม่ปรากฏการศึกษามาก่อน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาภาพเล่าเรื่องรอยพระพุทธรูปกลุ่มนี้



### รอยพระพุทธรบาทแก้วข้าว

ตำนานพระเจ้าเลียบโลกได้กล่าวถึงรอยพระพุทธรบาทแก้วข้าวว่าเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าเสด็จไปยังขุนเขาริมแม่น้ำปิง ทรงทรมานพญานาคตนหนึ่งจนพ่ายแพ้และได้นำอาสนะพร้อมโภชนาหารต่าง ๆ มาถวายแด่พระพุทธเจ้า และได้ยังถวายดวงตาทั้ง 2 ข้างเป็นทานพร้อมกับแผ่พังพานให้แด่พระพุทธองค์ และได้กราบทูลขอรอยพระพุทธรบาทจากพระพุทธองค์ ซึ่งก็ได้ตามคำขอก่อนจะเดินทางกลับไปยังเมืองนาค (พุทธตำนานพระเจ้าเลียบโลก, 2554, 221 – 222) ปัจจุบัน รอยพระพุทธรบาทแก้วข้าวประดิษฐานอยู่ภายในวัดพระพุทธรบาทแก้วข้าว อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

เนื่องจากตำนานพระเจ้าเลียบโลกเป็นตำนานที่กล่าวถึงพระธาตุและพระบาทในดินแดนล้านนา ล้านช้าง พม่า และจีน ดังนั้น ภาพรอยพระพุทธรบาทแก้วข้าวจึงต้องตั้งอยู่ในพื้นที่ดังกล่าว เมื่อตรวจสอบในสมุดภาพไตรภูมิจะพบว่า ในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยหรือดินแดนล้านนานั้น ปรากฏรอยพระพุทธรบาทอยู่ 2 แห่ง รอยพระพุทธรบาทแห่งแรกคือรอยพระพุทธรบาทบนเขารังรุ้ง ซึ่งเป็น 1 ใน 5 รอยพระพุทธรบาทศักดิ์สิทธิ์ ที่แสดงด้วยภาพภูเขาที่มีรอยพระพุทธรบาทอยู่บนยอดเขาพร้อมกับข้อความกำกับใต้ภาพว่า “เขารังรุ้ง” (ภาพที่ 1) ในขณะที่รอยพระพุทธรบาทอีกแห่งหนึ่งมีข้อความกำกับว่า “พระบาทกล้ำข้าว นาคอาราธนาพระไว้” ซึ่งจากตำแหน่งของรอยพระพุทธรบาทนี้ ประกอบกับคำอธิบายที่กล่าวถึงพญานาคกับพระพุทธรบาท ดังนั้น รอยพระพุทธรบาทนี้จึงควรเป็นรอยพระพุทธรบาทแก้วข้าว



ภาพที่ 1 : รอยพระพุทธรบาทบนเขารังรุ้ง สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6  
(กรมศิลปากร, 2492ก, 92)

รูปแบบของรอยพระพุทธรบาทแก้วข้าวในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยาฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 แสดงด้วยรอยพระพุทธรบาทเดี่ยวสีทองภายในอาคารหลังคาทรงจั่ว (ภาพที่ 2) และแม้ว่าในสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8 นั้นจะอยู่ในสภาพลบเลือนอย่างมากแต่ก็พอจะเห็นารูปแบบของรอยพระพุทธรบาทแก้วข้าวในสมุดภาพไตรภูมิฉบับนี้ก็เป็นรอยพระพุทธรบาทที่ประดิษฐานอยู่ภายในอาคารเช่นกัน (ภาพที่ 3) ลักษณะเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าผู้วาดภาพในสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา

เลขที่ 8 นั้นน่าจะได้แรงบันดาลใจหรือมีต้นแบบมาจากสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 ขณะที่ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก นั้นแสดงภาพอาคารทรงมณฑปที่ไม่มีรอยพระพุทธรูปอยู่ภายใน (ภาพที่ 4) ซึ่งแม้รูปแบบจะต่างจากที่พบในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยาแต่จากตำแหน่งและคำกำกับภาพนั้นแสดงให้เห็นรอยพระพุทธรูปนี้เป็นรอยพระพุทธรูปแก้วข้าวเช่นกัน



ภาพที่ 2 : รอยพระพุทธรูปแก้วข้าว สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6  
(กรมศิลปากร, 2492ก, ๑ 92)



ภาพที่ 3 : รอยพระพุทธรูปแก้วข้าว สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8  
(ที่มาภาพ: กรมศิลปากร, 2492ก, 19)



ภาพที่ 4 : รอยพระพุทธรูปแก้วข้าว สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก  
(กรมศิลปากร, 2492ข, 217 – 218)



ภาพที่ 5 : วิหารรอยพระพุทธรบาท วัดพระพุทธรบาทแก้วข้าว อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่  
( ธนกฤต ลออสุวรรณ, 2567)

การแสดงภาพรอยพระพุทธรบาทที่ประดิษฐานภายในอาคารทรงจั่วที่พบในสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 นี้ อาจเป็นความพยายามในการจะแสดงภาพรอยพระพุทธรบาทที่ประดิษฐานภายในวิหาร ซึ่งเป็นรูปแบบการประดิษฐานรอยพระพุทธรบาทที่นิยมในศิลปะล้านนา ดังปรากฏหลักฐานที่วัดพระพุทธรบาทแก้วข้าวที่รอยพระพุทธรบาทดังกล่าวนั้นเป็นรอยพระพุทธรบาทก่อนหินธรรมชาติที่ถูกดัดแปลงในสมัยหลัง (ภาพที่ 5) ที่มีการสร้างวิหารครอบเอาไว้ (ภาพที่ 6) แม้ว่าอาคารหลังปัจจุบันจะไม่ได้มีอายุร่วมสมัยกับสมุดภาพไตรภูมิ แต่ก็น่าจะสร้างหรือซ่อมตามรูปแบบอาคารเดิมที่เคยเป็น แสดงให้เห็นว่าผู้วาดน่าจะรับรู้ข้อมูลว่ารอยพระพุทธรบาทดังกล่าวประดิษฐานภายในวิหาร ไม่ใช่ฉนวนทาบแบบที่นิยมในศิลปะอยุธยา อย่างไรก็ตามรูปแบบของอาคารที่ปรากฏนั้นแสดงลักษณะอาคารแบบอยุธยา ไม่ใช่อาคารแบบล้านนาแต่อย่างใด



ภาพที่ 6 : รอยพระพุทธรบาท วัดพระพุทธรบาทแก้วข้าว อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่  
( ธนกฤต ลออสุวรรณ, 2567)

### รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาว

รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาวนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่ารอยพระพุทธรูปเลดองยา ซึ่งมีตำนานว่าครั้งหนึ่งพระพุทธเจ้าได้เสด็จมายังเมืองเกาะตำปี เมื่อพระองค์ไปประทับเสวยภัตตาหารบนยอดเขาเลดองยา ฤๅษีดีสะ(ฤๅษีสีหะ) ซึ่งบำเพ็ญบารมีบนเขาลูกนี้และพญานาคมณีเอคิกะซึ่งอาศัยอยู่ภายในแม่น้ำตะนาวศรีได้ไปอุปัฏฐากพระพุทธเจ้า เมื่อพระองค์จะเสด็จกลับ ทั้งสองได้กราบขอสิ่งสักการบูชาแทนพระองค์ พระพุทธเจ้าจึงได้ประทับรอยพระพุทธรูปไว้บนยอดเขาเลดองยาพร้อมทั้งได้มีพุทธพยากรณ์ว่าในอนาคต เมืองเกาะตำปีจะล่มสลายและถือกำเนิดใหม่เป็นเมืองตะนาวศรี (แสนประเสริฐ, 2562, 164)



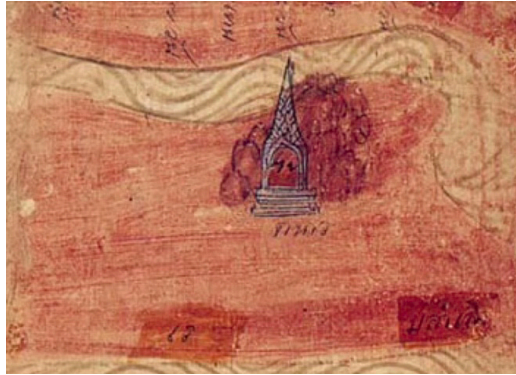
ภาพที่ 7 : รอยพระพุทธรูปทรมแม่น้ำน่านมมทา สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 (กรมศิลปากร, 2492ก, 94)

รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาวนี้เป็น 1 ใน 2 รอยพระพุทธรูปในสมุดภาพไตรภูมิที่พบอยู่ในพื้นที่ประเทศพม่า อีกแห่งหนึ่งคือ รอยพระพุทธรูปทรมแม่น้ำน่านมมทา (ภาพที่ 7) โดยรอยพระพุทธรูปแห่งนี้จะปรากฏอยู่ใกล้กับเมืองตะนาวศรีหรือที่สมุดภาพไตรภูมิจะเรียกว่าเมืองตะนาว โดยในสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 นั้นจะแสดงภาพรอยพระพุทธรูปประดิษฐานภายในมณฑลปบริเวณเชิงเขา (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 : รอยพระพุทธรูปเลดองยา สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 (กรมศิลปากร, 2492ก, 94)

ขณะที่ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8 แม้จะแสดงภาพรอยพระพุทธรบาทนี้อยู่บริเวณเชิงเขาเหมือนกันแต่แสดงด้วยภาพมณฑปเปล่าที่ไม่มีรอยพระพุทธรบาทอยู่ภายใน (ภาพที่ 9) ส่วนภาพในสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก นั้นแสดงภาพรอยพระพุทธรบาทในมณฑปบริเวณเชิงเขาเช่นกันซึ่งแสดงถึงแรงบันดาลใจที่มาจากสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 (ภาพที่ 10)



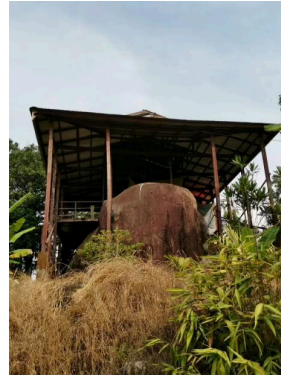
ภาพที่ 9 : รอยพระพุทธรบาทเลดองยา สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 8  
(กรมศิลปากร, 2492ก, 200)



ภาพที่ 10 : รอยพระพุทธรบาทเลดองยา สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก  
(กรมศิลปากร, 2492ข, 92 220)

แต่ไม่ว่าจะมีหรือไม่มีรอยพระพุทธรบาทอยู่ แต่ในสมุดภาพไตรภูมิทั้ง 3 ฉบับนี้แสดงภาพอาคารประดิษฐานรอยพระพุทธรบาทเป็นอาคารทรงมณฑปเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ไม่ปรากฏว่ารอยพระพุทธรบาทเลดองยานี้เดิมที่ประดิษฐานภายในอาคารแบบใด เนื่องจากในปัจจุบัน รอยพระพุทธรบาทดังกล่าวที่เป็นรอยพระพุทธรบาทบนก้อนหินธรรมชาติที่มีการตกแต่งขอบรอยพระพุทธรบาทด้วยรูปพญานาคซึ่งเป็นรูปแบบของรอยพระพุทธรบาทที่นิยมในศิลปะพม่า นั้นประดิษฐานอยู่ในอาคารหลังคลุม ขนาด 2 ข้างด้วยรูปฤๅษีตีระและพญานาคมณีเอคิเกซึ่งปั้นขึ้นในสมัยหลังตามเนื้อหาในตำนานรอยพระพุทธรบาทเลดองยา (ภาพที่ 11 – 12) โดยเหตุที่ช่างเขียน

เลือกจะวาดภาพอาคารทรงมณฑปนั้นอาจเป็นเพราะอาคารทรงมณฑปถือเป็นรูปแบบของอาคาร  
ประดิษฐานรอยพระพุทธรบาทที่นิยมในศิลปะอยุธยา มีหลักฐานสำคัญคือมณฑปประดิษฐานรอย  
พระพุทธรบาท วัดพระพุทธรบาท จังหวัดสระบุรีที่แม้หลังที่ปรากฏในปัจจุบันจะเป็นอาคารที่สร้างขึ้น  
ใหม่ในสมัยรัตนโกสินทร์แต่เป็นการสร้างขึ้นตามรูปทรงอาคารดั้งเดิมสมัยอยุธยา (ภาพที่ 13)



ภาพที่ 11 : รอยพระพุทธรบาทเลดองยา เมืองตะนาวศรี ประเทศพม่า (แสนประเสริฐ ปานเนียม, 2562)



ภาพที่ 12 : รอยพระพุทธรบาทเลดองยา เมืองตะนาวศรี ประเทศพม่า (แสนประเสริฐ ปานเนียม, 2562)



ภาพที่ 13 : รอยพระพุทธรบาทเลดองยา เมืองตะนาวศรี ประเทศพม่า (แสนประเสริฐ ปานเนียม, 2562)



### รอยพระพุทธรบาทบนเขาอุสิริทุกข

ภาพรอยพระพุทธรบาทบนเขาอุสิริทุกขนั้นปรากฏอยู่ในหน้าเดียวกันกับเมืองในสมัยพุทธกาลโดยจะเขียนอยู่ด้านล่าง พบในสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 (ภาพที่ 14) และสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก (ภาพที่ 15) โดยในสมุดภาพไตรภูมิทั้งสองเล่มแสดงรอยพระพุทธรบาทดังกล่าวด้วยรูปรอยพระพุทธรบาทเดี่ยวที่มีลายรูปก้นหอยเต็มฝ่าพระบาทประดิษฐานภายในมณฑปบนภูเขาซึ่งแสดงถึงการคัดลอกต่อกันมาตามขนบของสมุดภาพไตรภูมิ และแม้ในสมุดภาพไตรภูมิกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 จะไม่มีชื่อกำกับแต่ในสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก มีข้อความกำกับว่า “เขาอุสิริทุกข แดนปัตจัน” (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 14 : รอยพระพุทธรบาทบนเขาอุสิริทุกข แดนปัตจัน สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6  
(กรมศิลปากร, 2492ก, 90)



ภาพที่ 15 : รอยพระพุทธรบาทบนเขาอุสิริทุกข แดนปัตจัน สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก  
(กรมศิลปากร, 2492ข, 224.)

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีข้อความกำกับรอยพระพุทธรบาทนี้เช่นเดียวกับที่พบกับภาพรอยพระพุทธรบาทแก้วขาวหรือรอยพระพุทธรบาทเมืองตะนาว แต่ข้อความที่กำกับรอยพระพุทธรบาทบนเขาอุสิริทุกขนี้ไม่สามารถระบุได้เลยรอยพระพุทธรบาทดังกล่าวนี้คือรอยพระพุทธรบาทแห่งใด เนื่องจากชื่อของเขาสุริทุกขนี้เป็นชื่อที่ไม่ปรากฏแล้วในปัจจุบัน ขณะที่คำว่า “ปัตจัน” นี้ออกเสียงเหมือนคำว่า ปัจจันต์ ซึ่งหมายถึงสุดแดนหรือปลายเขต (พจนานุกรมฉบับมติชน, 2547, 548) ก็ไม่

ได้ชี้ถึงตำแหน่งที่ตั้งของรอยพระพุทธรูปนี้แต่อย่างใด แต่เนื่องจากรอยพระพุทธรูปรอยอื่น ๆ ที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมินั้นล้วนแต่เป็นรอยพระพุทธรูปที่ปรากฏในภูมิศาสตร์จริงทั้งสิ้น ดังนั้น รอยพระพุทธรูปนี้จึงน่าจะเป็นรอยพระพุทธรูปในภูมิศาสตร์จริงที่ใดที่หนึ่งมากกว่าจะเป็นรอยพระพุทธรูปในสมัยพุทธกาลหรือรอยพระพุทธรูปในคัมภีร์ทางศาสนา ทว่า อาจเป็นเพราะความสำคัญที่ลดลงของรอยพระพุทธรูปดังกล่าว ทำให้ความทรงจำหรือความรับรู้ของผู้คนในสมัยหลังที่มีต่อรอยพระพุทธรูปบนเขาศิริทูกขนนั้นเลือนหายไปจนสูญหายไปจากความรับรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบัน

### มูลเหตุการปรากฏภาพรอยพระพุทธรูปอื่นในสมุดภาพไตรภูมิ

การปรากฏภาพรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่ง คือ รอยพระพุทธรูปแก้วขาว รอยพระพุทธรูปเมืองตะนาว และรอยพระพุทธรูปบนเขาศิริทูกขนในสมุดภาพไตรภูมินี้ถือเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากภาพในส่วนของแผนที่ในสมุดภาพไตรภูมินั้นส่วนใหญ่จะแสดงเฉพาะแต่ชื่อเมืองเท่านั้น หากไม่ใช่สถานที่สำคัญหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ก็จะไม่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิ ดังนั้น การที่รอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งถูกวาดลงในสมุดภาพไตรภูมินั้นย่อมแสดงให้เห็นว่าผู้คนในสมัยอยุธยาตอนปลายเรื่อยมาจนถึงสมัยธนบุรีเป็นอย่างดีรับรู้เรื่องราวของรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งและน่าจะมีความศรัทธาหรือเชื่อว่ารอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งนั้นมีความสำคัญหรือความศักดิ์สิทธิ์อย่างแท้จริง จึงได้บันทึกรอยพระพุทธรูปทั้ง 3 แห่งลงในสมุดภาพไตรภูมิ โดยคนในสมัยอยุธยาอาจจะรับรู้เรื่องราวของสถานที่เหล่านี้จากบรรดานักเดินทาง เช่น พระ หรือ พ่อค้าที่เดินทางเข้ายังกรุงศรีอยุธยาและบอกเล่าเรื่องราวนี้จนเป็นที่รับรู้กันในหมู่คนในราชสำนัก อย่างไรก็ตาม เนื่องจากช่างวาดไม่เคยเดินทางไปยังสถานที่จริง ดังนั้น จึงวาดขึ้นโดยอาศัยจากคำบอกเล่าของคนที่เคยเดินทางไปผสมกับจินตนาการส่วนหนึ่ง ภาพที่ปรากฏจึงไม่ได้แสดงรูปแบบหรือลักษณะที่แท้จริงของสถานที่นั้น ๆ แต่อย่างใดอันเป็นลักษณะเดียวกับที่ปรากฏกับภาพรอยพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์อื่น ๆ เช่น รอยพระพุทธรูปบนเขารังรุ้งที่ไม่ได้แสดงลักษณะของรอยพระพุทธรูป 4 รอยอย่างที่ในตำนานพระเจ้าเลียบโลกระบุไว้ (ภาพที่ 1) หรือ รอยพระพุทธรูปทริมแม่น้ำน่านมมทาที่แสดงเพียงภาพรอยพระพุทธรูปที่ถูกบูชาโดยขนาดตามความในคัมภีร์ปัญญาสุทนต์ที่กล่าวว่ารอยพระพุทธรูปนี้พระพุทธรูปเจ้าทรงประทับตามคำขอของพญานาค (ภาพที่ 7) แต่เป็นการระบุตำแหน่งของรอยพระพุทธรูปหลงไปตามตำแหน่งทางภูมิศาสตร์เท่านั้น



## สรุป

ภาพรอยพระพุทธรบาทในสมุดภาพไตรภูมินั้น นอกเหนือจากรอยพระพุทธรบาทศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 5 แห่งตามความเชื่อของคนในสมัยอยุธยาตอนปลายแล้ว ยังปรากฏภาพรอยพระพุทธรบาทแห่งอื่นอีก 3 แห่ง ได้แก่ รอยพระพุทธรบาทแก้วขาว รอยพระพุทธรบาทเลดองยา และรอยพระพุทธรบาทบนเขาอูลิรทุกข ซึ่งน่าจะเป็นรอยพระพุทธรบาทที่มีความสำคัญและเป็นที่ยอมรับของคนในสมัยอยุธยาผ่านนักบวชหรือพ่อค้าที่เดินทางเข้ามายังกรุงศรีอยุธยา จึงได้มีการวาดภาพรอยพระพุทธรบาททั้ง 3 แห่งลงไปในส่วนแผนที่ในสมุดภาพไตรภูมิตามตำแหน่งที่น่าจะเป็นที่ตั้งของรอยพระพุทธรบาทนั้น ๆ อย่างไรก็ตาม รูปแบบของรอยพระพุทธรบาททั้ง 3 แห่งที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมินั้นไม่ได้แสดงรูปแบบที่แท้จริงของสถานที่เหล่านั้นแต่อย่างใด แต่เป็นการวาดด้วยจินตนาการผสมกับคำบอกเล่าของผู้ที่เคยเดินทางไปนมัสการเท่านั้น

## บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา – ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- จิราวรรณ แสงเพชร. (2566). กุฏและการประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ : เปิดหลักฐานกฐินในประเทศไทย อินเดีย และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. นนทบุรี : มิวเซียมเพรส.
- เชษฐัง ดิงส์ถุชลี. (2545). พระพุทธรบาทสองรอยในจิตรกรรมที่วัดเกาะแก้วสุทธาราม. วารสารเมืองโบราณ, 28(4), 113-117.
- ธนิศ อยุธยา. (2502). จิตรกรรมฝาผนังในตำหนักพระพุทธรบาทโฆษาจารย์. วารสารศิลปากร, 2(6), 36-43
- นันทนา ชุตินวงศ์. (2533) รอยพระพุทธรบาทในศิลปะเอเชียใต้และเอเชียอาคเนย์. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- พจนานุกรมฉบับมติชน. (2547). กรุงเทพฯ : มติชน.
- พระยาปริยัติธรรมธาดา (แพ ตาละลักษมณ์) และคณะ, ผู้แปล. (2534). วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ เล่ม 1 (หมวดศาสนาจักร) คัมภีร์มหาวงศ์. กรุงเทพฯ : กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- พระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับพันจันทนุมาศ (เจิม) และพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับหลวงประเสริฐ. คำให้การชาวกรุงเก่า, คำให้การขุนหลวงหาวัด. (2554). นนทบุรี : ศรีปัญญา.
- นำชัย เตมศิริเกียรติ, ออกแบบปก/รูปเล่ม. (2553). พุทธตำนานพระเจ้าเลียบโลก. เชียงใหม่ : นันทพันธ์.
- รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง, บรรณาธิการ. (2556). ความคิด ความหมาย ความเชื่อของกรจาริกยังสถานที่ศักดิ์สิทธิ์. กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล. (2552). การศึกษาเชิงวิเคราะห์ที่มาของสมุดภาพไตรภูมิ. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต สาขาโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์, คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุดแดนวิสุทธิลักษณะและวัดล ทองอ่อน. (2564). พุทธภูมิภิกษาและล้านนาประเทศ : อ่านตำนานพระเจ้า  
เลียบโลกผ่านระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

แสนประเสริฐ ปานเนียม. (2562). พระเจ้าเลียบโลก ปราบยักษ์ นาคสร้างเมือง ตำนานท้องถิ่นเมือง  
ตะนาวศรี. สยามในตะนาวศรี. นนทบุรี : ต้นฉบับ. 163 – 172.

อำพล คมขำ. (2548). แนวคิดที่เหมือนคล้ายและแตกต่างของรอยพระพุทธรูปในงานจิตรกรรม  
ฝาผนังกับงานประติมากรรมสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญามหา  
บัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.





## การออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบพันธุกรรม

### Typography Design from Replicate DNA Typeface

Received  
Revised  
Accepted

September 11, 2024  
November 17, 2024  
November 21, 2024

วีรภัทร สุธีรางกูร<sup>1</sup>

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบพันธุกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์สิ่งบ่งชี้การถอดแบบตัวอักษรแบบดั้งเดิมโดยการออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบพันธุกรรม โครงสร้างของรูปอักษรนั้น เพื่อออกแบบตัวอักษรให้มีอัตลักษณ์จากการถอดแบบตัวอักษรแบบดั้งเดิม งานวิจัยนี้เป็นการถอดแบบตัวอักษรที่มีอัตลักษณ์เฉพาะในเชิงพาณิชย์หรืออัตลักษณ์องค์กร เพื่อใช้ตัวอักษรในการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่มีความเป็นเอกภาพ

การวิจัยนี้ได้กำหนดขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างได้จากภาพถ่ายหรือสิ่งพิมพ์ ภาพถ่ายหรือสิ่งพิมพ์ที่มีตัวอักษรแบบดั้งเดิม ขอบเขตด้านเนื้อหาจากการออกแบบสร้างสรรค์ชุดรูปแบบตัวอักษรอัตลักษณ์และตัวพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทตัวพิมพ์ เป็นตัวพิมพ์พื้นฐาน (Regular) และกำหนดขอบเขตของการวิจัยคือ การสังเคราะห์สิ่งบ่งชี้อัตลักษณ์ของตัวอักษร โดยแบ่งเป็นภาพถ่ายและสิ่งพิมพ์ ขอบเขตด้านหลักการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ แบ่งเป็นเรื่องของความรู้ ทักษะการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ กระบวนการสังเคราะห์สิ่งบ่งชี้อัตลักษณ์สำหรับการออกแบบตัวอักษร ต้นแบบตัวอักษร และการประเมินต้นแบบตัวอักษรที่สะท้อนอัตลักษณ์ การออกแบบฟอนต์ ประกอบด้วยการจัดทำตัวอักษรดิจิทัล และการตรวจสอบคุณภาพตัวอักษรจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง มีการกำหนดรูปแบบตัวอักษรอัตลักษณ์ โดยใช้ตัวอักษรอัตลักษณ์จากตัวอักษรแบบดั้งเดิม

สรุปการถอดแบบตัวอักษรดั้งเดิมมีหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม การศึกษาประวัติศาสตร์ การวิจัยทางโบราณคดี และการเข้าใจวิวัฒนาการของภาษาและการเขียน การถอดแบบตัวอักษรช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างภาพรวมของประวัติศาสตร์ ในช่วงเวลาต่าง ๆ และทำความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมและสังคมที่เกี่ยวข้องได้อย่างลึกซึ้ง การถอดแบบตัวอักษรจากตัวอักษรดั้งเดิมเป็นกระบวนการที่สำคัญและท้าทายที่ต้องอาศัยทั้งความรู้ทางวิชาการและเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบกราฟิกด้านอื่น ๆ ได้ และสามารถนำไปใช้และสร้างประโยชน์จากการถอดแบบพันธุกรรมนี้ได้ 2 ด้านหลัก ๆ คือ 1. ด้านการขยายตลาดและการใช้เชิงพาณิชย์ ตัวอักษรที่ออกแบบด้วยกระบวนการนี้สามารถนำไปพัฒนาเป็นฟอนต์เชิงพาณิชย์ที่ตอบโจทย์ความต้องการขององค์กรต่าง ๆ ได้ เช่น การสร้างตัวอักษรสำหรับแบรนด์

<sup>1</sup> คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม



หรือสินค้าเฉพาะกลุ่ม และ 2. ด้านการสร้างมรดกทางวัฒนธรรมในงานออกแบบ การเชื่อมโยงตัวอักษรดั้งเดิมกับการออกแบบใหม่ช่วยสร้างมิติทางวัฒนธรรม ทำให้ผลงานเป็นมากกว่าเครื่องมือ แต่กลายเป็นสื่อที่สะท้อนถึงความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ไทย

**คำสำคัญ :** อัตลักษณ์, ตัวอักษร, พันธุกรรม, ตัวอักษรดั้งเดิม

### Abstract

The research on typeface design through genetic replication aims to synthesize indicators for extracting traditional typefaces by deriving their structural elements through a genetic approach. The objective is to design typefaces with distinctive identities based on traditional letterforms. This study emphasizes creating typefaces with unique characteristics for commercial use or corporate branding, facilitating their application in information dissemination and fostering a cohesive and unified brand image.

The scope of the research defines the population and sample groups as derived from photographs or printed materials featuring traditional typefaces. The content scope involves the creative design of identity-based typefaces and electronic fonts, focusing on basic types (Regular). The research aims to synthesize identity indicators of the typefaces, categorizing them into photographs and printed materials. The scope of identity graphic design principles includes knowledge and skills in identity graphic design, the process of synthesizing identity indicators for typeface design, the development of prototype typefaces, and the evaluation of prototype typefaces reflecting university identity. The font design involves the creation of digital typefaces and quality assessment by relevant stakeholders. The identity-based typeface is derived from traditional typefaces.

In conclusion, the replication of ancient typefaces encompasses multiple dimensions, including the preservation and dissemination of cultural heritage, historical studies, archaeological research, and understanding the evolution of language and writing systems. Typeface replication allows designers to create an overview of history across various periods and gain a deeper understanding of the associated cultural and social contexts. Replicating typefaces from ancient scripts is a crucial and challenging process that requires both academic knowledge and modern technology.

**Keywords :** Identity, Typography, Genetics, Traditional Typeface

## บทนำ

การถอดแบบตัวอักษรจากตัวอักษรดั้งเดิม (Paleography) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของมนุษย์ การศึกษาและถอดแบบตัวอักษรเหล่านี้ช่วยให้นักวิจัยสามารถเข้าใจและตีความข้อความโบราณที่ถูกเขียนขึ้นในอดีต การถอดแบบตัวอักษรจากตัวอักษรดั้งเดิมไม่ได้เป็นเพียงการแปลภาษา แต่ยังเป็นการเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของข้อความเหล่านั้นด้วย

การออกแบบตัวอักษรเป็นศิลปะและเทคนิคในการจัดเรียงตัวพิมพ์เพื่อให้ภาษาเขียนอ่านง่าย น่าอ่าน และดึงดูดสายตา มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ โฆษณา และเว็บไซต์ ประวัติของการออกแบบตัวอักษรสามารถย้อนกลับไปถึงอารยธรรมโบราณ เช่น อียิปต์ กรีก และโรมัน ซึ่งได้มีการพัฒนาอย่างมาก เมื่อมีการประดิษฐ์แท่นพิมพ์โดย Johannes Gutenberg ในศตวรรษที่ 15 การออกแบบตัวอักษรได้ถูกปฏิวัติและช่วยกระจายความรู้ไปอย่างกว้างขวาง ในยุคดิจิทัล การออกแบบตัวอักษรกลายเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้มากขึ้นผ่านซอฟต์แวร์ออกแบบและอินเทอร์เน็ต การออกแบบตัวอักษรช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร โดยถ่ายทอดอารมณ์ ลำดับชั้น และอัตลักษณ์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างแบรนด์และการตลาด นักออกแบบใช้ตัวอักษรเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นเอกภาพ ทำให้การออกแบบตัวอักษรเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล การใช้ตัวอักษรไทยในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับองค์กรหรือชุมชน ถือเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสื่อสาร ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาและทำหน้าที่เป็นภาพที่ส่งผลต่อการรับรู้และอารมณ์ของผู้รับสาร

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสังเคราะห์สิ่งป้ังชี้การถอดแบบตัวอักษรแบบดั้งเดิม
2. เพื่อออกแบบตัวอักษรอัตลักษณ์จากการถอดแบบตัวอักษรแบบดั้งเดิม

## สมมติฐาน

1. ภาพ สถานที่ สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา เป็นสิ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์ของตัวอักษรแบบดั้งเดิม ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาเป็นงานออกแบบตัวอักษรที่มีอัตลักษณ์ได้
2. ผลงานออกแบบตัวอักษรอัตลักษณ์จากตัวอักษรดั้งเดิมนำมาใช้สื่อสารในรูปแบบดิจิทัลได้



## กรอบแนวคิด

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การสังเคราะห์สิ่งบ่งชี้อัตลักษณ์ของตัวอักษร
  - 1.1 ภาพถ่าย
  - 1.2 สิ่งพิมพ์
2. หลักการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
  - 2.1 ความรู้ ทักษะการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
  - 2.2 กระบวนการสังเคราะห์สิ่งบ่งชี้อัตลักษณ์สำหรับการออกแบบตัวอักษร
  - 2.3 ต้นแบบตัวอักษร
  - 2.4 การประเมินต้นแบบตัวอักษรที่สะท้อนอัตลักษณ์มหาวิทยาลัย
3. การออกแบบฟอนต์
  - 3.1 การจัดทำตัวอักษรดิจิทัล
  - 3.2 การตรวจสอบคุณภาพตัวอักษรจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
4. รูปแบบตัวอักษรอัตลักษณ์
  - 4.1 ตัวอักษรอัตลักษณ์จากตัวอักษรแบบดั้งเดิม

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบพันธุกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินงาน 5 ขั้นตอน โดยสร้างขอบเขตตามรายละเอียดขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาพถ่ายหรือสิ่งพิมพ์ จำนวน 20 ภาพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาพถ่ายหรือสิ่งพิมพ์ที่มีตัวอักษรแบบดั้งเดิม โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงด้วยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างขึ้นจากประชากรที่ทำการศึกษา โดยใช้หลักการพิจารณาจากตัวผู้วิจัยเองจำนวน 20 ภาพ โดยใช้เครื่องมือในงานวิจัยนี้ได้แก่ แบบสอบถามการวิจัย จำนวน 50 ชุด

### 2. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด

ดังนี้

1. เก็บข้อมูลเรื่อง รูปแบบตัวอักษร การออกแบบตัวอักษร และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. สืบหาข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบตัวอักษรอัตลักษณ์
4. นำผลงานการออกแบบมาประเมิน
5. นำเสนอผลงานวิจัย

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท รายละเอียดดังนี้

3.1 เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย รูปแบบของตัวอักษรแบบดั้งเดิม (Font DNA) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของรูปแบบตัวอักษร

ตอนที่ 2 ลักษณะอัตลักษณ์ของตัวอักษร

จากการวิเคราะห์เชิงออกแบบเพื่อบ่งชี้อัตลักษณ์ของการออกแบบตัวอักษรให้มีความเป็นไปได้จากรูปแบบของกลุ่มตัวอย่างให้มีความเป็นไปได้ในการถอดแบบของรูปแบบตัวอักษรมากที่สุด

3.2 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากรูปแบบตัวอักษร 20 ภาพ จากนั้นนำมาบันทึกข้อมูลแปรค่าตัวบ่งชี้ ลักษณะ อัตลักษณ์

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ทำการรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยต่างๆ รวมทั้งการค้นจากข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อรวบรวมข้อมูล สรุปผลเพื่อใช้อ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีจากหนังสือต่างๆ

### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของประเภทที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์อัตลักษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 1 ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร วิเคราะห์ตัวบ่งชี้เพื่อหาอารมณ์ความรู้สึกของตัวอักษร แนวทางการออกแบบ รวมไปถึงแนวความคิดในการออกแบบ

ตอนที่ 2 ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ด้านรูปแบบอัตลักษณ์เพื่อนำมาออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์



## ผลการวิจัย

การออกแบบตัวอักษรใหม่ ทฤษฎีและกระบวนการ การออกแบบตัวอักษรใหม่ (Typography) เป็นศาสตร์และศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และจัดวางตัวอักษรเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและสุนทรียภาพ การออกแบบตัวอักษรมีทฤษฎีและกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องอาศัยความเข้าใจในหลายด้าน ทั้งด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ จิตวิทยาการมองเห็น และเทคโนโลยี การพิมพ์ กระบวนการในการออกแบบตัวอักษรใหม่อย่างละเอียดใน 4 หัวข้อหลัก ได้แก่ การศึกษาทฤษฎีพื้นฐาน กระบวนการออกแบบ การทดสอบและปรับปรุง และการใช้งานและการเผยแพร่

### 1. การศึกษาทฤษฎีพื้นฐาน

การออกแบบตัวอักษรเริ่มต้นจากการศึกษาทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและการใช้งานของตัวอักษร ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อหลัก ๆ ดังนี้

#### 1.1 ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของตัวอักษร

การศึกษาประวัติศาสตร์ของตัวอักษรช่วยให้นักออกแบบเข้าใจถึงพัฒนาการของรูปแบบการเขียนจากอดีตถึงปัจจุบัน ความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่มีผลต่อการออกแบบตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ตัวอักษรใหม่ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับอดีต

#### 1.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

การออกแบบตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบกราฟิก นักออกแบบต้องเข้าใจหลักการพื้นฐานของการออกแบบกราฟิก เช่น สมดุล, ความคมชัด, การจัดเรียง, สี, และการเว้นวรรค เพื่อให้การออกแบบตัวอักษรมีความสวยงามและอ่านง่าย

#### 1.3 จิตวิทยาการมองเห็น

การรับรู้และการประมวลผลข้อมูลด้วยสายตาของมนุษย์มีความสำคัญในการออกแบบตัวอักษร การศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาการมองเห็นช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างตัวอักษรที่อ่านง่ายและไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเมื่อยล้าสายตา

#### 1.4 ทฤษฎีการสื่อสาร

ตัวอักษรเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร การออกแบบตัวอักษรต้องคำนึงถึงความชัดเจน, การเข้าถึงผู้รับสาร, และการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง การศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างตัวอักษรที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร

#### 1.5 พันธุกรรมของตัวอักษรกับการอ่าน

ตัวอักษรที่พัฒนามาจากการถอดแบบพันธุกรรมมักมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Unique Style) ซึ่งอาจส่งผลทั้งเชิงบวกและลบต่อการอ่านขึ้นอยู่กับปัจจัยต่อไปนี้ ความชัดเจน (Clarity) ตัวอักษรที่ถอดแบบจากพันธุกรรมต้องรักษาความชัดเจนในโครงสร้าง โดยเฉพาะในงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหายาว เช่น บทความหรือหนังสือ เพื่อหลีกเลี่ยงความล้าสายตา ความคุ้นเคย

(Familiarity) หากตัวอักษรยังคงลักษณะที่ผู้ใช้งานคุ้นเคย เช่น สัดส่วนระหว่างหัวเส้น (Ascender) และส่วนขาล้าง (Descender) จะช่วยเพิ่มความสะดวกในการอ่าน ความสมดุลระหว่างรูปแบบกับการใช้งาน (Balance between Style and Function) ตัวอักษรที่มีรายละเอียดและเอกลักษณ์ชัดเจน อาจเหมาะกับงานศิลป์หรือแบรนด์ แต่ควรระมัดระวังไม่ให้ซับซ้อนจนลดความสามารถในการอ่าน

## 2. กระบวนการออกแบบ

การออกแบบตัวอักษรใหม่ต้องผ่านกระบวนการที่เป็นระบบและมีขั้นตอนชัดเจน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้:

### 2.1 การค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูล

นักออกแบบเริ่มต้นด้วยการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรที่ต้องการออกแบบ ข้อมูลนี้อาจรวมถึงตัวอย่างตัวอักษรที่มีอยู่แล้ว การศึกษาวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้



ภาพที่ 1 : ภาพถ่ายตัวอักษรดั้งเดิมจากป้ายร้านค้าในอดีต (วีรภัทร สุธีรางกูร, 2567)



ภาพที่ 2 : ภาพถ่ายตัวอักษรดั้งเดิมจากสะพานในอดีต (วีรภัทร สุธีรางกูร, 2567)





## 2.4 การใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ

การใช้ซอฟต์แวร์การออกแบบกราฟิก เช่น Adobe Illustrator, FontForge, หรือ Glyphs ช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างและปรับแต่งตัวอักษรในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 1 : ตารางการวิเคราะห์และการถอดแบบตัวอักษร

ขั้นตอน	รายละเอียด	เทคนิคและเครื่องมือ
<b>การรวบรวมและการศึกษา</b>		
- การรวบรวมตัวอย่าง	รวบรวมตัวอย่างจากแหล่งต่าง ๆ เช่น ศิลปิน, เอกสารเก่า, ภาพวาดบนผนัง	การเดินทางไปยังสถานที่โบราณคดี, การเข้าถึงพิพิธภัณฑ์และห้องสมุด
- การศึกษาบริบททางประวัติศาสตร์	ทำความเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์ที่ตัวอักษรถูกสร้างขึ้น รวมถึงเหตุการณ์สำคัญในสมัยนั้น	การศึกษาประวัติศาสตร์, วรรณกรรมโบราณ, ข้อมูลทางโบราณคดี
<b>การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพ</b>		
- การวิเคราะห์รูปร่างและลักษณะการเขียน	วิเคราะห์รูปร่าง, ขนาด, การจัดวาง, ความหนาของเส้น, มุมการเขียน	การใช้เครื่องมือวัด, การสแกนภาพสามมิติ, ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ภาพ
- การวิเคราะห์วัสดุและเทคนิคการเขียน	ศึกษาวัสดุที่ใช้ในการเขียน เช่น หิน, ดิน, กระดาษ, ฝา และเทคนิคการเขียน	การวิเคราะห์ทางเคมี, การศึกษาเทคนิคการสลัก, การวาด, การเขียนด้วยหมึก
- การวิเคราะห์บริบททางภาพ	วิเคราะห์บริบททางภาพรอบตัวอักษร เช่น ภาพวาด, ลวดลาย, สัญลักษณ์ที่อยู่ใกล้เคียง	การใช้เครื่องมือวัด, การสแกนภาพสามมิติ, ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ภาพ
<b>การถอดแบบและการตีความ</b>		
- การวิเคราะห์ความถี่และรูปแบบการใช้ตัวอักษร	วิเคราะห์ความถี่และรูปแบบการใช้ตัวอักษรเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและค่า	การวิเคราะห์ทางสถิติ, การเปรียบเทียบกับภาษาที่รู้จักแล้ว, ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ข้อมูล



- การใช้ความรู้ทางภาษาศาสตร์	วิเคราะห์โครงสร้างทางภาษา เช่น รากศัพท์, โครงสร้างประโยค, รูปแบบการสะกดคำ	การศึกษาโครงสร้างภาษา, การเปรียบเทียบกับภาษาโบราณและภาษาปัจจุบัน, ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ภาษา
- การตีความทางวัฒนธรรมและสังคม	พิจารณาบริบททางวัฒนธรรมและสังคมที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษร	การศึกษาโบราณคดี, มานุษยวิทยา, ประวัติศาสตร์วัฒนธรรม, ข้อมูลทางสังคมวิทยา
<b>การใช้เทคโนโลยี</b>		
- การสแกนภาพสามมิติ	สร้างแบบจำลองดิจิทัลของตัวอักษรเพื่อการวิเคราะห์รายละเอียด	เครื่องสแกนภาพสามมิติ, ซอฟต์แวร์สร้างแบบจำลองสามมิติ
- การใช้ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ภาพ	ตรวจสอบและวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของตัวอักษรอย่างละเอียดและรวดเร็ว	ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ภาพ, เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูง
- การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI)	วิเคราะห์และถอดรหัสตัวอักษรจากข้อมูลจำนวนมาก เพื่อระบุรูปแบบและความสัมพันธ์	โมเดลการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning), ซอฟต์แวร์ AI, ฐานข้อมูลดิจิทัล
- การใช้ฐานข้อมูลดิจิทัล	เข้าถึงและเปรียบเทียบตัวอักษรจากแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลก	ฐานข้อมูลดิจิทัล, ซอฟต์แวร์การจัดการข้อมูล, การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

การวิเคราะห์และการถอดแบบตัวอักษรดั้งเดิมมีหลายขั้นตอนและวิธีการที่สามารถแบ่งเป็นตารางเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ตารางด้านล่างนี้จะแสดงรายละเอียดของกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในแต่ละขั้นตอนของการวิเคราะห์และการถอดแบบตัวอักษรดั้งเดิม

การออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบตัวอักษรดั้งเดิมด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ได้ ดังนี้

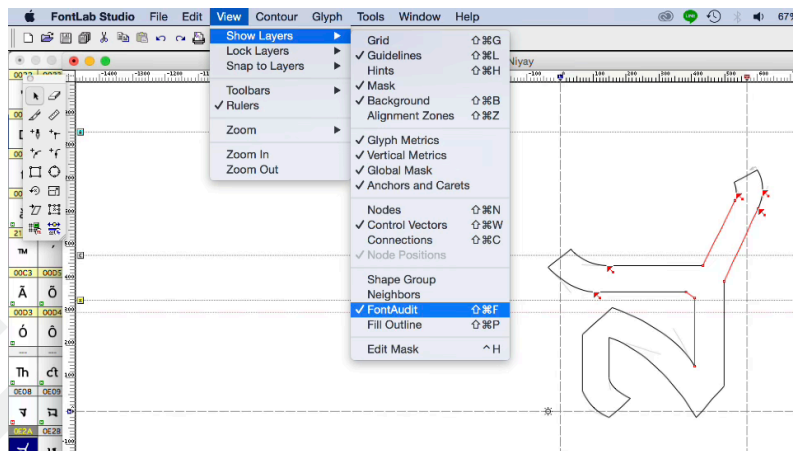
ตารางที่ 2 : ขั้นตอนการออกแบบตัวอักษรจากการถอดแบบตัวอักษรดั้งเดิมด้วยโปรแกรม Illustrator

ขั้นตอน	รายละเอียด	เทคนิคและเครื่องมือ
<b>1. การเตรียมข้อมูลเบื้องต้น</b>		
- การรวบรวมตัวอย่าง	รวบรวมตัวอย่างตัวอักษร ดั้งเดิมจากแหล่งต่าง ๆ เช่น ศิลาจารึก, เอกสารเก่า, ภาพ วาดบนผนังถ้ำ	การสแกน, การถ่ายภาพ, การดาวน์โหลดจากแหล่ง ข้อมูลออนไลน์
- การศึกษาบริบททาง ประวัติศาสตร์	ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ ตัวอักษรดั้งเดิมถูกสร้างขึ้น	การค้นคว้าทางประวัติศาสตร์, การศึกษาเอกสารโบราณ
<b>2. การวิเคราะห์ลักษณะตัวอักษร</b>		
- การวิเคราะห์รูปร่างและ ลักษณะการเขียน	วิเคราะห์รูปร่าง, ขนาด, การจัดวาง, ความหนาของเส้น, มุมการเขียน	การใช้โปรแกรมวิเคราะห์ภาพ, การสแกนสามมิติ
<b>3. การออกแบบตัวอักษรใน Illustrator</b>		
- การนำเข้าตัวอย่าง	นำเข้าภาพตัวอย่างตัวอักษร ดั้งเดิมลงในโปรแกรม Illustrator	การใช้คำสั่ง File > Place ใน Illustrator
- การสร้างเส้นร่าง (Outline)	ใช้เครื่องมือ Pen Tool หรือ Pencil Tool เพื่อสร้างเส้นร่าง ของตัวอักษรจากตัวอย่าง โบราณ	Pen Tool, Pencil Tool, Curvature Tool
- การปรับแต่งเส้นร่าง	ปรับแต่งเส้นร่างให้เรียบและ สอดคล้องกับลักษณะของ ตัวอักษรดั้งเดิม	Direct Selection Tool, Anchor Point Tool, Smooth Tool
- การสร้างตัวอักษรเวกเตอร์	เปลี่ยนเส้นร่างให้เป็นตัวอักษร เวกเตอร์ที่สมบูรณ์	Shape Builder Tool, Pathfinder Tool
- การปรับแต่งขนาดและ สัดส่วน	ปรับขนาดและสัดส่วนของ ตัวอักษรให้สมดุลและสวยงาม	Transform Tool, Scale Tool



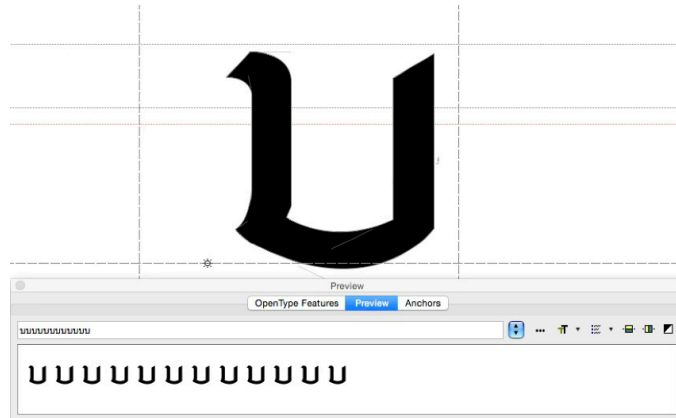
- การตรวจสอบความสอดคล้อง	ตรวจสอบและปรับปรุงตัวอักษรให้มีความสอดคล้องกันในชุดตัวอักษร	Align Tool, Grid System
<b>4. การสร้างฟอนต์</b>		
- การสร้างชุดตัวอักษร	สร้างตัวอักษรทั้งหมดในชุด เช่น ตัวพิมพ์เล็ก, ตัวพิมพ์ใหญ่, ตัวเลข, สัญลักษณ์	การใช้เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ในขั้นตอนก่อนหน้า
- การจัดเก็บและส่งออกไฟล์	จัดเก็บและส่งออกไฟล์ฟอนต์ในรูปแบบที่ต้องการ เช่น .otf, .ttf	การใช้คำสั่ง File > Export ใน Illustrator
- การทดสอบฟอนต์	ทดสอบฟอนต์ที่สร้างขึ้นในโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าใช้งานได้ตามที่ต้องการ	โปรแกรมต่าง ๆ ที่รองรับฟอนต์, การตรวจสอบความถูกต้อง

นอกจากนี้ การสร้างตัวอักษรใน FontLab ยังมีความซับซ้อนมากขึ้นโดยการปรับแต่งคุณลักษณะต่าง ๆ เช่น การสร้างตัวหนังสือย่อย (Glyphs) การกำหนดการอัปเดตของตารางตัวอักษรอัตโนมัติ (Auto metrics) การปรับแต่งการรวมรูปร่างตัวอักษรเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน (Hinting) และอื่น ๆ อีกมากมายให้คุณสามารถปรับแต่งตัวอักษรให้สวยงามและใช้งานได้เหมาะสม



ภาพที่ 5 : การออกแบบตัวอักษรจากโปรแกรม FontLab Studio

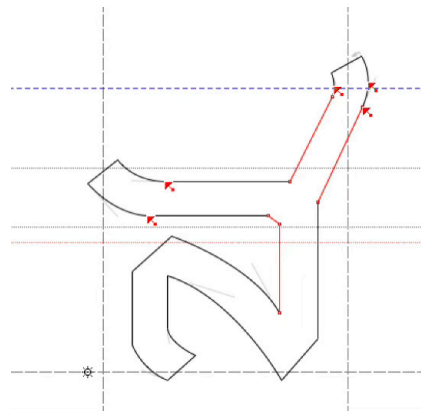
(วิรัชพร สุธีรังกูร, 2567)



ภาพที่ 6 : การจัดช่องไฟระหว่างตัวอักษรจากโปรแกรม FontLab Studio  
(วีรภัทร สุธีรางกูร, 2567)

### 3. การทดสอบและปรับปรุง

การทดสอบและการปรับปรุงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบมั่นใจได้ว่าตัวอักษรที่ออกแบบมีความสมบูรณ์และพร้อมใช้งาน



ภาพที่ 7 : การปรับปรุงตัวอักษรจากโปรแกรม FontLab Studio  
(วีรภัทร สุธีรางกูร, 2567)

#### 3.1 การทดสอบการใช้งานจริง

ตัวอักษรที่ออกแบบเสร็จแล้วจะต้องผ่านการทดสอบการใช้งานในสื่อและบริบทต่าง ๆ เช่น ในการพิมพ์, บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือในเว็บไซต์ การทดสอบนี้ช่วยให้เห็นปัญหาหรือข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นเมื่อใช้ตัวอักษรในสถานการณ์จริง



## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบตัวอักษรที่มีอัตลักษณ์เฉพาะในการสื่อสารองค์กรหรือเชิงพาณิชย์ โดยการถอดแบบตัวอักษรจากตัวอักษรดั้งเดิมที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ฟอนต์ใหม่ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์องค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอักษรที่ได้รับการออกแบบนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์และเอกภาพในงานสื่อสาร แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างความจดจำแก่กลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยเน้นย้ำถึงบทบาทสำคัญของอัตลักษณ์ตัวอักษรในงานสื่อสารองค์กรและการสื่อสารเชิงพาณิชย์ ในยุคปัจจุบัน แม้ว่าการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการนำตัวอักษรดั้งเดิมที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์มาพัฒนาฟอนต์ใหม่ แต่ก็ยังเปิดโอกาสให้มีการสำรวจเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “พันธุกรรมของตัวอักษร” ที่ได้จากการบวนการสังเคราะห์ การค้นพบองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับพันธุกรรมของตัวอักษร หมายถึงองค์ประกอบทางภาพและโครงสร้างพื้นฐานที่นิยามเอกลักษณ์ของตัวอักษร การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้จะมีการใช้ส่วนประกอบทางพันธุกรรมจากตัวอักษรดั้งเดิม แต่ก็ไม่ได้ระบุอย่างชัดเจนว่าองค์ประกอบของพันธุกรรมเหล่านั้นประกอบด้วยอะไรบ้าง เช่น องค์ประกอบทางภาพ ตัวอักษรดั้งเดิมมักมีลักษณะเฉพาะ เช่น หัวเส้นที่มีวงโค้ง ปลายเส้นแบบเฉพาะ หรือการใช้ลวดลายที่สะท้อนวัฒนธรรม องค์ประกอบเหล่านี้ถูกนำมาประยุกต์ในฟอนต์ใหม่ แต่ในบางครั้งอาจเกิดปัญหาเรื่องความชัดเจนหรือความสมดุลทางภาพ ความคงทนของโครงสร้าง องค์ประกอบ เช่น การกระจายน้ำหนักของเส้น ความสูงของตัวอักษร (x-height) และการปรับแต่งเส้นขอบตัวอักษร มีการปรับเปลี่ยนอย่างมากในระหว่างกระบวนการสังเคราะห์ แม้ว่าจะช่วยสร้างความแปลกใหม่ แต่ต้องผ่านการทดสอบซ้ำหลายครั้งเพื่อให้ฟอนต์ที่ได้ตอบสนองต่อการใช้งานและสื่อถึงอัตลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม

ความท้าทายและแนวทางการปรับประยุกต์การเปลี่ยนผ่านจากพันธุกรรมตัวอักษรดั้งเดิมไปสู่การออกแบบตัวอักษรชุดใหม่ทำให้เกิดความท้าทายหลายประการ เช่น ความขัดแย้งระหว่างความดั้งเดิมและความทันสมัย การรักษาแก่นแท้ของวัฒนธรรมในขณะที่ต้องตอบโจทย์การออกแบบร่วมสมัยเป็นสิ่งที่ท้าทาย ตัวอย่างเช่น รายละเอียดที่ซับซ้อนในตัวอักษรดั้งเดิมอาจลดความชัดเจนเมื่อใช้งานในขนาดเล็กหรือสื่อดิจิทัล ดังนั้นจึงต้องมีการปรับลดความซับซ้อนของเส้นหรือปรับระยะห่างของตัวอักษรใหม่ ความชัดเจนในบริบทการใช้งานใหม่ เมื่อใช้ฟอนต์ในบริบทใหม่ เช่น ส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) หรือการแสดงผลบนหน้าจอดีจิทัล ฟอนต์บางชุดอาจประสบปัญหาเรื่องการอ่านได้ง่าย การปรับเปลี่ยน เช่น เพิ่มความต่างระหว่างเส้นหนาและเส้นบาง หรือปรับสัดส่วนของตัวอักษรใหม่ เป็นสิ่งที่ช่วยแก้ไขปัญหานี้ ส่วนข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ในอนาคต ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กระบวนการสังเคราะห์พันธุกรรมของตัวอักษรควรมีการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้งทางภาพและการใช้งาน ดังนั้น การจัดหมวดหมู่องค์ประกอบของพันธุกรรม การกำหนดกรอบแนวคิดที่ชัดเจนในการวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่พันธุกรรมของตัวอักษรดั้งเดิมจะช่วยให้ผู้ออกแบบเข้าใจองค์ประกอบ



ใดสามารถปรับเปลี่ยนได้หรือควรรักษาไว้ การทดสอบในบริบทที่หลากหลาย การทดสอบฟอนต์ในบริบทที่หลากหลาย เช่น งานพิมพ์ สื่อดิจิทัล หรือป้ายโฆษณา จะช่วยค้นหาปัญหาที่ซ่อนอยู่และปรับปรุงการนำไปใช้ การปรับปรุงผ่านกระบวนการทดลองซ้ำการนำข้อมูลป้อนกลับจากผู้ใช้งานมาปรับปรุงการออกแบบจะช่วยให้ฟอนต์ที่ได้มีความสอดคล้องกับความต้องการทั้งในแง่ของวัฒนธรรมและการใช้งานสมัยใหม่ คุณูปการต่อวงการออกแบบ การวิจัยนี้มีส่วนช่วยในการแนะนำวิธีการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาผสมผสานกับการออกแบบตัวอักษรร่วมสมัย การสำรวจเรื่องพันธุกรรมของตัวอักษรเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักออกแบบสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อความต้องการด้านการสื่อสารได้อย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งคงคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานไว้ ความเข้าใจอย่างรอบด้านในกระบวนการสังเคราะห์นี้สามารถเป็นแนวทางสำหรับงานออกแบบในอนาคต โดยเฉพาะตัวอักษรที่ต้องการผสมผสานระหว่างความงามทางวัฒนธรรมและการใช้งานที่ตอบโจทย์ในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่าการออกแบบตัวอักษรที่มีอัตลักษณ์เฉพาะสามารถสร้างเอกภาพและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารได้อย่างมีนัยสำคัญ ตัวอักษรไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อภาพที่สื่อถึงบุคลิกและอารมณ์ของแบรนด์หรือองค์กร การถอดแบบตัวอักษรจากพันธุกรรมดั้งเดิมช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างแบบอักษรที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและองค์กรได้อย่างชัดเจน ผลลัพธ์จากการวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อที่มีอัตลักษณ์ชัดเจนและสร้างความจดจำให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ดีขึ้น

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

การขยายขอบเขตการศึกษา ควรทำการศึกษาการออกแบบตัวอักษรที่มีอัตลักษณ์เฉพาะในบริบทอื่น ๆ เช่น อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การศึกษา หรือการสื่อสารเพื่อสังคม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้กว้างขึ้นในอุตสาหกรรมต่าง ๆ การวิจัยเพิ่มเติมควรพิจารณาใช้เทคโนโลยี AI และการเรียนรู้ของเครื่อง เพื่อวิเคราะห์และออกแบบตัวอักษรอัตลักษณ์แบบดิจิทัล ซึ่งจะช่วยลดเวลาและความซับซ้อนในการพัฒนาฟอนต์ใหม่ ๆ การประเมินผลต่อกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการทดลองใช้ตัวอักษรที่ออกแบบในกลุ่มผู้ใช้จริง เพื่อตรวจสอบผลกระทบต่อการรับรู้และการจดจำอัตลักษณ์อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาฟอนต์เพื่อสังคม การออกแบบฟอนต์ควรคำนึงถึงการใช้งานที่ตอบสนองต่อความหลากหลายทางสังคม โดยเฉพาะการออกแบบตัวอักษรที่รองรับการอ่านของผู้พิการทางสายตา หรือผู้สูงอายุ ความยั่งยืนในการออกแบบ ควรพิจารณารูปแบบที่ยั่งยืน โดยเน้นการสร้างสรรค์ตัวอักษรที่มีความเป็นสากลและสามารถใช้ในระยะเวลา เพื่อให้เกิดการใช้งานที่ต่อเนื่องและคุ้มค่า

## เอกสารอ้างอิง

- จตุพงษ์ ภูสุมาต. (2558). Graphic Design School. นนทบุรี : ไอดีซี.
- ทองเจือ เขียดทอง. (2542). การออกแบบสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ : สิปปประชา.
- ทินวงศ์ รักอิสสระกุล. (2554). การออกแบบชุดตัวอักษรมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.  
กรุงเทพฯ : สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- นวนน้อย บุญวงศ์. (2542). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). หลักการวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2548). Type Design Issue Prototype. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Core Function.
- ประชิด ทิณบุตร. (2540). การออกแบบกราฟฟิก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.  
ราชบัณฑิตยสถาน. มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.  
\_\_\_\_\_. (2554). การออกแบบตัวอักษรและตัวพิมพ์ (Font & Typeface Design). กรุงเทพฯ.  
สืบค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2561 จาก [https://typefacesdesign.blogspot.com/2011/09/  
blog-post.html](https://typefacesdesign.blogspot.com/2011/09/blog-post.html)
- วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์. (2559). การออกแบบตัวพิมพ์สำหรับโครงการ 150 ปี ศรีสุริยวงศ์ ผู้สำเร็จราชการ  
แผ่นดิน. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและอินโฟร์ คณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). (2559). ถอดวิธีคิดเชิงออกแบบของพระบาทสมเด็จพระ  
ปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช. นิตยสารคิด (Creative Thailand), ปีที่ 8 ฉบับที่ 3, น.6.
- สุชาติ เลิศศชาธาร. (2541). การประยุกต์หลักการจัดตัวอักษรของอักษรโรมันเพื่อใช้กับอักษรไทย  
ทุนอุดหนุนการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี พ.ศ. 2541. กรุงเทพฯ.
- สุจิตร์นิทรศการเรืองวิวัฒน์หนังสือไทย. (2562). สำนักหอสมุดแห่งชาติกรมศิลปากรกระทรวง  
วัฒนธรรม. จัดพิมพ์เป็นที่ระลึกในการจัดเสวนาวิชาการและนิทรรศการเรื่องวิวัฒน์หนังสือไทย  
ในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติครั้งที่ 47 ประจำปี 2562 ระหว่างวันที่ 28 มีนาคม  
ถึง 7 เมษายน 2562 ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์.
- Alex, Rolek. (2013). Brand identity: Typography. Retrieved December 13, 2018 from  
<http://blog.brandisty.com/brand-management-blog/brand-identity-typography>
- Allan Haley. (2012). Typography Referenced. MA : Quayside Publishing Group.
- Budelmann Kevin and Other. (2013). Brand Identity Essential Elements: 100 principles for  
designing logo and building brands. Lockport Publisher, Inc. Massachusetts.
- David Dabner. (2014). Graphic Design School. London : Quarto Inc.
- MaySripata. (2016). "Design Thinking" กระบวนการออกแบบนวัตกรรม. สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม  
2561 จาก <https://storylog.co/story/56a321f8f69f51246bce4045>



Merriam-Webster, Inc. (2017). Dictionary. สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2561 จาก <https://www.merriam-webster.com/dictionary/typeface>

Saltz, Ina. (2009). Typography Essentials : 100 design principles for working with type.

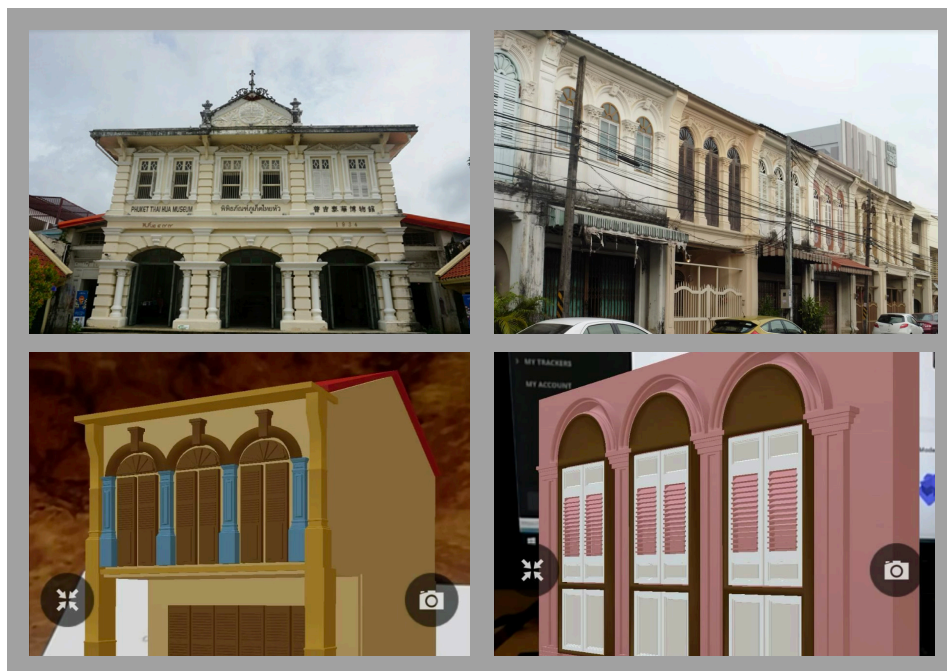
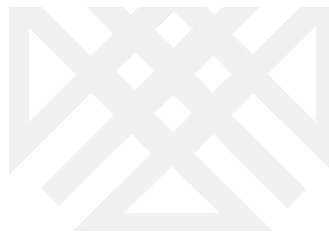
Massachusetts : Quayside Publishing Group.

Samara, Timothy. (2004). Typography Workbook. Massachusetts : Rockport Publishers Inc.

Will Hill. (2005). The Complete Typography. London : Quarto Publishing.







## การพัฒนาความเป็นจริงเสริมเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส

The development of augmented reality to promoted Sino-Portuguese architecture tourism

Received  
Revised  
Accepted

September 9, 2024  
December 12, 2024  
December 18, 2024

นัทธพัทธ์ น้อยสวัสดิ์<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบพัฒนาต้นแบบการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality - AR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส โดยเทคโนโลยีความจริงเสริมได้รับการออกแบบให้สามารถนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม และศิลปะ ผ่านการแสดงผลภาพสามมิติ และข้อมูลแบบอินเทอร์แอกทีฟ งานวิจัยนี้ใช้วิธีการศึกษาแบบผสมผสานระหว่างการสำรวจเชิงปริมาณและการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพ เพื่อวัดผลกระทบของเทคโนโลยีความจริงเสริม(AR)ต่อการเรียนรู้ ความพึงพอใจ และความเต็มใจในการใช้งานเทคโนโลยีความจริงเสริมในการท่องเที่ยว

ผลการวิจัยพบว่าเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสนใจในเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เยี่ยมชม ทั้งนี้ ข้อจำกัดที่พบ ได้แก่ ความต้องการในด้านเทคนิคที่สูงขึ้น และการเข้าถึงเทคโนโลยีของกลุ่มผู้ใช้งานบางกลุ่ม เช่น การโหลดแอปพลิเคชันเก็บไว้ในเครื่องโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น งานวิจัยนี้สรุปได้ว่าเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส

**คำสำคัญ :** ความจริงเสริม, สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส

<sup>1</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



## Abstract

This research focuses on designing and developing a prototype for using Augmented Reality (AR) technology to promote tourism in Sino-Portuguese architecture. AR technology is designed to be able to present information about history, architecture, and art through three-dimensional visualizations and interactive information and this research used a combination of quantitative survey and qualitative interviews. To measure the impact of AR on learning, satisfaction, and willingness to use AR technology in tourism.

Research has shown that AR technology can significantly increase understanding and interest in the content presented. It also helps create a memorable experience and increases visitor engagement. Limitations encountered include: Higher technical requirements and access to technology by certain user groups such as loading applications stored on mobile phones, etc. This research concludes that AR technology has the potential to be an effective tool in promoting learning and cultural tourism of Sino-Portuguese architecture.

keyword: Augmented reality, Sino-Portuguese architecture

## ที่มาและความสำคัญ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การท่องเที่ยวได้กลายเป็นหนึ่งในภาคส่วนที่สำคัญที่สุดของเศรษฐกิจทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ ที่มีมรดกวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่มีค่า สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมจีนและโปรตุเกส เป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่โดดเด่นของเมืองเก่าของประเทศไทยและบางพื้นที่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สถาปัตยกรรมนี้สะท้อนถึงประวัติศาสตร์อันยาวนานของการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการค้า ซึ่งมีความสำคัญทั้งในเชิงประวัติศาสตร์และความสวยงาม (นภาพร วัฒนากุล, 2564, 35-60) แม้ว่าการท่องเที่ยวในพื้นที่ดังกล่าวจะได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวในระดับหนึ่ง แต่การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ในปัจจุบันมักมีข้อจำกัด เทคโนโลยีความจริงเสริม หรือ AR (Augmented Reality) มีศักยภาพในการเพิ่มประสบการณ์ การท่องเที่ยว โดยการให้ข้อมูลที่เพิ่มเติมและการสร้างประสบการณ์ที่มีปฏิสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมสามารถช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสและเข้าใจคุณค่าของสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสในรูปแบบที่น่าสนใจและมีความหมาย

เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ได้รับความสนใจมากขึ้นในวงการศึกษา เนื่องจากมีศักยภาพในการสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้ที่สมจริงและมีส่วนร่วมมากขึ้น สามารถนำมาใช้ในการเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาที่ยากต่อการอธิบายผ่านสื่อแบบดั้งเดิม เช่น การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ

ในวิชาวิทยาศาสตร์หรือการจำลองเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ นอกจากนี้เทคโนโลยีความจริงเสริมยังสามารถปรับปรุงวิธีการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ

ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและสนุกสนานมากขึ้น (วิชัย วิวัฒน์วงศ์, 2562, 145-160) และด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม จึงมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญ โดยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่อินเทอร์แอคทีฟและน่าสนใจ เทคโนโลยี AR สามารถช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเห็นภาพสถาปัตยกรรมในมุมมองที่แตกต่าง ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และการออกแบบ และสร้างประสบการณ์ที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งจะเพิ่มความสุขและการเรียนรู้ สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสเป็นการผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมจีนที่มีลักษณะเด่นในเรื่องของลวดลายและสีฉฉิน และสถาปัตยกรรมโปรตุเกส มีการตกแต่งที่ประณีตและมีศิลปะ อาคารที่มีลักษณะนี้

ไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ แต่ยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกแม้ว่าสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสจะเป็นที่รู้จักและมีคุณค่า การส่งเสริมและการนำเสนอข้อมูลยังคงมีข้อจำกัด ข้อมูลที่เกี่ยวข้องมักจะถูกจำกัดอยู่ในเอกสารพิมพ์หรือสื่อดั้งเดิม ซึ่งอาจไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้เพียงพอ นอกจากนี้ การเข้าใจลักษณะของสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนต้องการวิธีการที่มีการมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์มากกว่าการอ่านข้อมูลเพียงอย่างเดียว

โครงการวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริมที่จะช่วยเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวในพื้นที่สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส โดยการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาในรูปแบบที่มีความน่าสนใจ การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมจะช่วยให้ผู้เยี่ยมชมได้รับความรู้และความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม (ธนัญชัย ภูสวัสดิ์, 2563, 75-89) รวมถึงการสนับสนุนการอนุรักษ์และการส่งเสริมมรดกวัฒนธรรมในระดับที่สูงขึ้น

การพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในมรดกวัฒนธรรม ส่งเสริมการท่องเที่ยว และสนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่น โดยการนำเสนอประสบการณ์ที่มีความหมายและดึงดูดนักท่องเที่ยว

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาต้นแบบเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส
2. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมของนักท่องเที่ยวต่อสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส



## ขอบเขตการวิจัย

### พื้นที่การศึกษา:

- วิจัยนี้จะมุ่งเน้นไปที่พื้นที่ จังหวัดภูเก็ต ซึ่งมีสถาปัตยกรรมที่เป็นจุดเด่นและมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์
- เจาะจงในพื้นที่ ถนน เยาวราช รัชฎา ดิบุก พังงา กระบี่ ระนอง สตูล ของจังหวัดภูเก็ต



ภาพที่ 1 แผนที่สถาปัตยกรรมชิโน-โปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต

### กลุ่มเป้าหมาย:

- งานวิจัยจะมุ่งเน้นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสถาปัตยกรรม รวมถึงนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ที่มีความสนใจในเทคโนโลยีใหม่ๆ
- นอกจากนี้ยังพิจารณากลุ่มนักท่องเที่ยวที่ใช้สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ดิจิทัลในการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยว

## กระบวนการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเทคโนโลยีความจริงเสริม หรือ AR (Augmented Reality) เพื่อการท่องเที่ยวในพื้นที่สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสต้องการกระบวนการวิจัยที่ครอบคลุมและมีการวางแผนอย่างรอบคอบ ที่ใช้สำหรับการวิจัยในหัวข้อนี้:

1. การศึกษาความต้องการและการวิเคราะห์สถานการณ์ (Needs Assessment and Context Analysis)

- การสำรวจข้อมูลเบื้องต้น : ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส รวมถึงประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และศิลปะ และสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ
- การสำรวจความต้องการของผู้ใช้ : สัมภาษณ์นักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่ท่องเที่ยว และชุมชนท้องถิ่นเพื่อเข้าใจความต้องการและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

- การวิเคราะห์ข้อกำหนดและข้อจำกัด : วิเคราะห์ข้อกำหนดทางเทคโนโลยี งบประมาณ และข้อจำกัดที่อาจส่งผลต่อการออกแบบพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)

## 2. การออกแบบและพัฒนา (Design and Development)

- การวางแผนและการออกแบบ
- กำหนดฟังก์ชันและคุณลักษณะ : ระบุฟังก์ชันหลักที่ AR ควรมี เช่น การให้ข้อมูลสถานที่ การนำทาง การให้เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ และกิจกรรมการมีส่วนร่วม
- ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI) ออกแบบอินเทอร์เฟซและประสบการณ์ของผู้ใช้เพื่อให้การใช้งานเทคโนโลยี AR เป็นไปอย่างราบรื่นและน่าสนใจ

## 3. การพัฒนาเทคโนโลยี (Technology Development)

- เลือกแพลตฟอร์ม AR : เลือกเครื่องมือและแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเทคโนโลยี AR เช่น ARKit, ARCore หรือเครื่องมือพัฒนาอื่น ๆ
- การพัฒนาเนื้อหา : สร้างเนื้อหา AR เช่น โมเดล 3D, ข้อมูลประวัติศาสตร์, และแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว
- การทดสอบและปรับปรุง : ทดสอบ AR กับกลุ่มผู้ใช้ตัวอย่างและทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะแต่ละขั้น

## 4. การทดสอบและการประเมินผล (Testing and Evaluation)

- การทดสอบการใช้งาน : ทดสอบ AR กับกลุ่มนักท่องเที่ยวจริงเพื่อรับข้อเสนอแนะและดูผลกระทบที่เกิดขึ้น
- การประเมินประสิทธิภาพ : ประเมินประสิทธิภาพของ AR โดยใช้เกณฑ์ เช่น ความพึงพอใจของผู้ใช้, การเพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยว, และการสนับสนุนการศึกษาและการมีส่วนร่วม

## 5. ปรับปรุงต้นแบบให้สมบูรณ์

- นำผลการทดสอบ และคำแนะนำจากผู้ใช้ มาปรับปรุงให้ดีขึ้น เพื่อให้ได้ต้นแบบที่สมบูรณ์
- ทำการปรับปรุงและอัปเดต AR ตามความต้องการและข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นใหม่

## ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 1. ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory)

- ทฤษฎีการรวมข้อมูล (Information Integration Theory) ระบุว่า การรับรู้ของผู้ใช้งานมาจากการรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง การใช้ AR ในการแสดงข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัตถุหรือสถานที่ ช่วยเสริมสร้างการรับรู้และความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถเห็นข้อมูลในรูปแบบที่สมจริงและมีบริบททางพื้นที่

- ทฤษฎีการรับรู้แบบหลายช่องทาง (Dual-Coding Theory) เสนอว่าการรับรู้และการจดจำข้อมูลจะดีขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลผ่านทั้งภาพและข้อความ AR ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถ



รับรู้ข้อมูลทั้งในรูปแบบภาพสามมิติและข้อมูลเชิงข้อความที่แสดงผลในบริบทเดียวกัน

## 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อหลายช่องทาง (Multimedia Learning Theory)

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Mayer (Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning) การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดจะเกิดขึ้นเมื่อข้อมูลถูกนำเสนอผ่านหลายช่องทาง เช่น ภาพ เสียง และข้อความ AR ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายและสมจริงในเวลาเดียวกัน

- ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Constructivist Learning Theory): สนับสนุนแนวคิดที่ว่าผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์และการมีส่วนร่วม AR เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลเชิงลึกและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน

## 3. ทฤษฎีการออกแบบเพื่อประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design Theory)

- ทฤษฎีการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้ (User-Centered Design - UCD) การออกแบบ AR ควรมุ่งเน้นที่การสร้างประสบการณ์การใช้งานที่ตอบสนองต่อความต้องการและความสะดวกสบายของผู้ใช้ โดยต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น การออกแบบอินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่าย การวางตำแหน่งข้อมูลให้ชัดเจน และการให้ข้อมูลที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งาน

- ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ (Engagement Theory) การออกแบบ AR ที่ดีควรกระตุ้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมกับเนื้อหา โดยการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การโต้ตอบกับเนื้อหา การให้ผู้ใช้เลือกและควบคุมประสบการณ์ของตนเอง รวมถึงการสร้างแรงจูงใจในการใช้ AR ในการเรียนรู้หรือการท่องเที่ยว

## 4. ทฤษฎีการรับรู้สถานการณ์ (Situating Cognition Theory)

- ระบุว่า การเรียนรู้และความเข้าใจของผู้คนมักเกิดขึ้นในบริบทที่เป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริง AR สามารถนำเสนอข้อมูลในบริบทของสถานที่จริง เช่น การแสดงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของสถานที่ในเวลาที่ใช้อยู่ในสถานที่นั้น ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 5. ทฤษฎีความสนุกและแรงจูงใจ (Fun Theory & Motivation)

- การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ในการเรียนรู้หรือการท่องเที่ยวสามารถสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้หรือสำรวจสถานที่ต่าง ๆ ทฤษฎีนี้สนับสนุนการสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมความสนุกและความเพลิดเพลินในการใช้งาน AR ซึ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเต็มใจในการใช้งานเทคโนโลยีนี้มากยิ่งขึ้น

## ผลการวิจัย

ผลการศึกษาของงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส” สรุปผลลัพธ์หลัก ๆ ดังนี้:

### 1. การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)

- การพัฒนาต้นแบบ ผลการศึกษาพบว่าต้นแบบ AR ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำเสนอข้อมูลสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ 3 มิติ ข้อความอธิบาย ซึ่งผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบกับข้อมูลได้อย่างสะดวกผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน

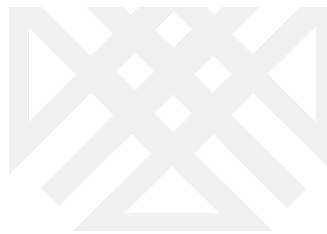
- การออกแบบ UX/UI การออกแบบอินเทอร์เฟซผู้ใช้ (UI) ได้รับการปรับปรุงตามผลการทดสอบต้นแบบเพื่อให้ใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้ (user-friendly) ผลการทดสอบแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานสามารถนำทางและเข้าใจข้อมูลที่นำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2. การประเมินประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience)

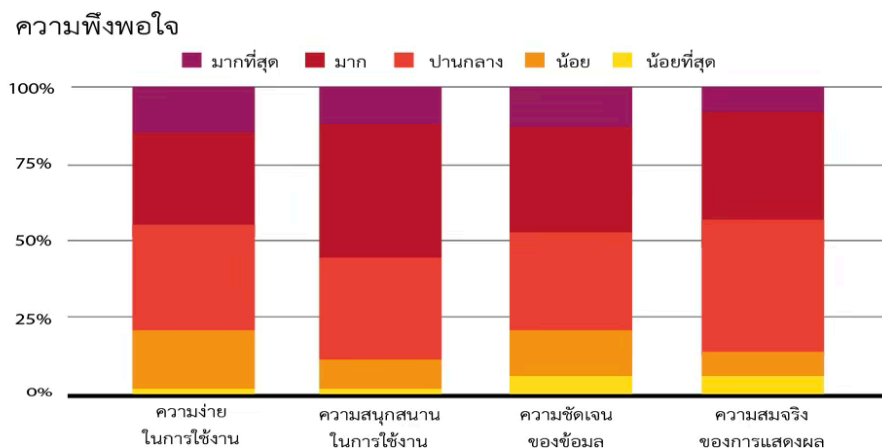
- ความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ในการท่องเที่ยว โดยระบุว่า AR ช่วยเพิ่มความสนใจและความเข้าใจในประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส ผู้ใช้หลายคนกล่าวว่าการใช้ AR ทำให้การท่องเที่ยวสนุกสนานและมีส่วนร่วมมากขึ้น

สรุปความพึงพอใจของผู้ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เพื่อการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส ได้ออกแบบโดยพิจารณาปัจจัยที่สำคัญ ดังนี้ คือ

1. ความง่ายในการใช้งาน ผลที่ได้ คือ ผู้ใช้งาน ร้อยละ 35 มีความพึงพอใจระดับปานกลาง และรองลงมาคือ ร้อยละ 30 พอใจระดับน้อย
2. ความสนุกสนานในการใช้งาน ผลที่ได้ คือ ผู้ใช้งาน ร้อยละ 45 มีความพึงพอใจระดับมาก และรองลงมาคือ ร้อยละ 30 พอใจระดับปานกลาง
3. ความชัดเจนของข้อมูล ผลที่ได้ คือ ผู้ใช้งาน ร้อยละ 35 มีความพึงพอใจระดับมาก และรองลงมาคือร้อยละ 30 พอใจระดับปานกลาง
4. ความสมจริงของการแสดงผล ผู้ใช้งาน ร้อยละ 40 มีความพึงพอใจระดับปานกลาง และรองลงมาคือ ร้อยละ 35 พอใจระดับมาก



ตาราง 1 ตารางแสดงความพึงพอใจของผู้ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เพื่อการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส ผู้ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)

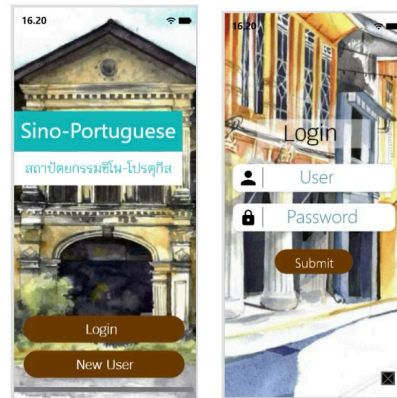


จากตารางพบว่ามี ความพึงพอใจในแง่ของการสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจและโต้ตอบได้ โดยเฉพาะในการใช้งานด้านการศึกษา การบันเทิง และการจำลองสถานการณ์ ความสามารถของ AR ในการเพิ่มมิติใหม่ให้กับข้อมูลและการมองเห็นช่วยสร้างการมีส่วนร่วมและความเข้าใจที่ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้บางกลุ่มพบว่าเทคโนโลยียังมีความซับซ้อนและต้องการการเรียนรู้เพิ่มเติม รวมถึงข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และการเข้าถึงที่ยังคงเป็นอุปสรรค ความเสถียรของระบบและการทำงานที่ลื่นไหลเป็นสิ่งที่ผู้ใช้คาดหวังว่าจะได้รับการพัฒนา นอกจากนี้ ความคุ้มค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)

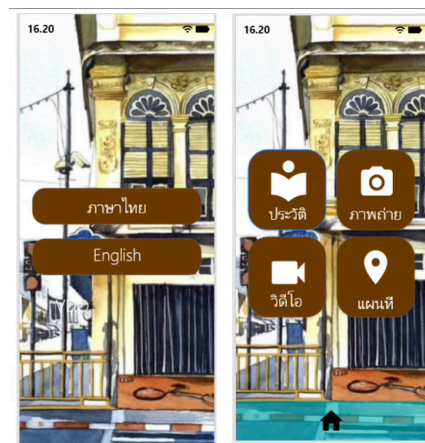
โดยรวมแล้ว ผู้ใช้มองว่าเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มีศักยภาพสูง แต่ต้องการการปรับปรุงเพื่อให้ใช้งานง่ายและตอบสนองความต้องการได้อย่างสมบูรณ์.



ภาพที่ 2 ภาพสถาปัตยกรรมศิลปะชิโน-โปรตุกีส ภูเก็ต



ภาพที่ 3 ภาพผลงานพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส

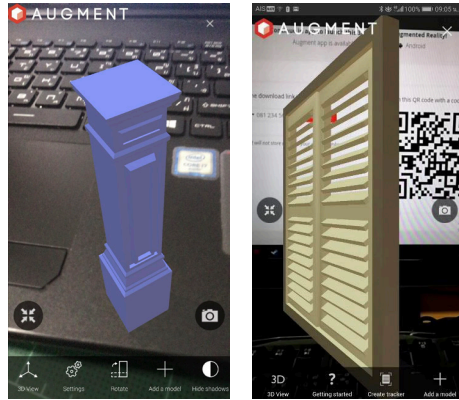


ภาพที่ 4 ภาพผลงานพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส

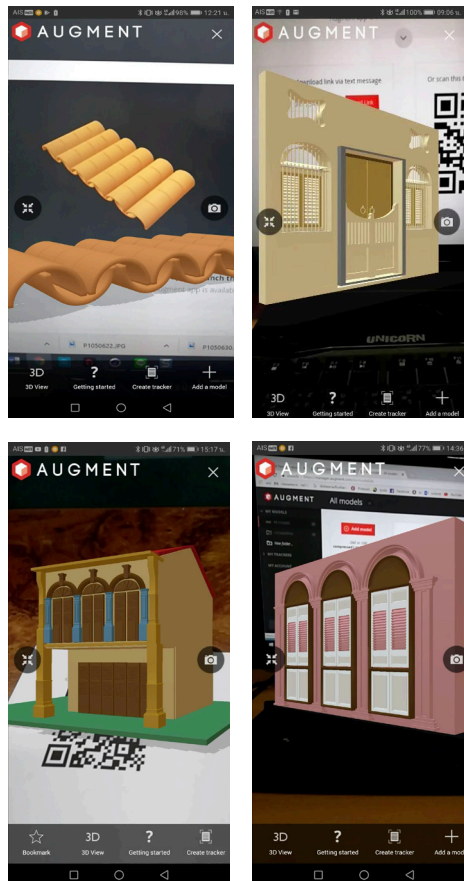


ภาพที่ 5 ภาพผลงานพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส





ภาพที่ 6 ภาพผลงานพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สถาบันตยกรรมชิโนโปรตุกีส



ภาพที่ 7 ภาพผลงานพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สถาบันตยกรรมชิโนโปรตุกีส

### 3. ผลกระทบต่อการท่องเที่ยว

- การเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว จากการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ผลการศึกษาพบว่าเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ช่วยเพิ่มความสนใจในการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส และกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมสถานที่จริงมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่
- การส่งเสริมวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมท้องถิ่น ซึ่งส่งผลให้มีความตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น

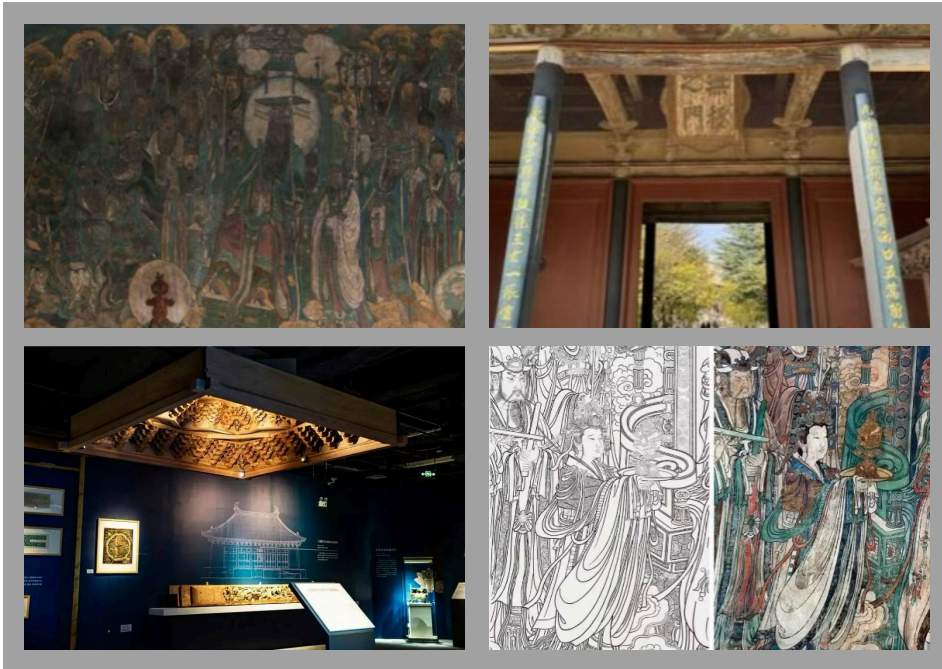
### ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

ข้อจำกัดทางเทคนิค: ผลการศึกษาเผยว่ามีข้อจำกัดบางประการในการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เช่น ความต้องการอุปกรณ์ที่มีสมรรถนะสูง และความยากลำบากในการใช้งานในบางสภาพแวดล้อม เช่น พื้นที่ที่มีแสงจ้าหรือมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร

ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาในอนาคต ผลการวิจัยแนะนำว่าควรมีการพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ให้มีความเข้ากันได้กับอุปกรณ์หลากหลายประเภท และมีการขยายเนื้อหาที่นำเสนอให้ครอบคลุมพื้นที่หรือสถานที่สำคัญอื่น ๆ นอกจากนี้ยังควรมีการศึกษาผลกระทบในระยะยาวต่อการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) มีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส พร้อมทั้งเสนอแนวทางสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดในอนาคต

### บรรณานุกรม

- ธนัญชัย ภาวสวัสดิ์ และสมบุญรณ์ อักษรสมบุญรณ์. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต. วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 5(2), 75-89.
- นภาพร วัฒนาภูล. (2564). การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์. วารสารการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม, 11(1), 35-50.
- วิชัย วิวัฒน์วงศ์ และ วราพร รุ่งเรืองกิจ. (2562). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมในการอนุรักษ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวสถาปัตยกรรมโบราณในภาคใต้ของประเทศไทย. วารสารสถาปัตยกรรมไทย, 27(3), 145-160.



## งานศิลปกรรมและวัฒนธรรมลัทธิเต๋า วัดหย่งเล่อกง : แนวทางการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Taoist Artistic and Cultural Heritage of Yongle Palace: Frameworks for  
Managing Cultural Tourism

Received October 2, 2024  
Revised June 12, 2025  
Accepted June 12, 2025

จง เจิน<sup>1</sup>  
ภวษา เรืองชีวิน<sup>2</sup>  
ภรดี พันธุมภัก<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

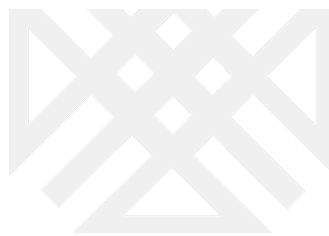
วัดหย่งเล่อกงสร้างขึ้นในยุคราชวงศ์หยวน เป็นบ้านบรรพบุรุษของสำนักจวงจินที่มีจิตรกรรมฝาผนังขนาดใหญ่และหลากหลายที่สุดที่หลงเหลือในสมัยนั้น งานวิจัยนี้ศึกษาภูมิหลัง รูปแบบศิลปกรรมและแนวความคิด คติความเชื่อในวัฒนธรรมลัทธิเต๋าและวิเคราะห์คุณค่าทางศิลปะภายในบริบทเชิงพื้นที่ ผู้การวางแผนการจัดการการท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมและยกระดับภาพลักษณ์และการเผยแพร่ของวัดหย่งเล่อกง การวิจัยนี้ใช้วิธีดำเนินการโดยการวิเคราะห์เอกสาร และการสำรวจภาคสนาม โดยใช้ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมในการวิเคราะห์งานศิลปกรรม และวัฒนธรรมลัทธิเต๋า ในวัดหย่งเล่อกง รวมถึงทฤษฎีการจัดการด้านการท่องเที่ยว ผลการวิจัยพบว่าจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมของวัดมีคุณค่าสูงทางประวัติศาสตร์และทางด้านศิลปะ ซึ่งสะท้อนความหมายทางศาสนาและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมลัทธิเต๋าได้อย่างลึกซึ้ง สามารถนำไปสู่แนวทางการจัดการ ด้านการอนุรักษ์จิตรกรรมด้วยระบบดิจิทัลและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางด้านวัฒนธรรม สำหรับส่งเสริมและพัฒนากการท่องเที่ยวของวัดหย่งเล่อกงได้อย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ:** วัดหย่งเล่อกง, วัฒนธรรมลัทธิเต๋า, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, ผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม, การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการวัฒนธรรมศิลปะ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาการจัดการวัฒนธรรมศิลปะ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา, อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

<sup>3</sup> ศาสตราจารย์, สาขาการจัดการวัฒนธรรมศิลปะ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา, อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



## Abstract

Yongle Palace, constructed during the Yuan Dynasty, serves as the ancestral site of the Quanzhen School of Taoism and houses the most extensive and diverse surviving Taoist mural paintings of that period. This research examines the historical background, artistic styles, philosophical concepts, and Taoist beliefs reflected in the temple's visual culture. It analyzes the artistic values within their spatial and cultural context and explores strategies for cultural tourism management based on the concept of creative culture. The objective is to enhance the image and dissemination of Yongle Palace as a significant cultural heritage site.

This research was conducted through document analysis and field surveys. It applies the theory of cultural creativity to analyze the artworks and Taoist cultural elements of Yongle Palace, alongside tourism management theories. The findings indicate that the murals and architecture of the temple possess profound historical and artistic value, conveying deep religious meanings and a strong connection to Taoist culture. These insights contribute to proposals for conservation strategies, including digital preservation of mural paintings, and the development of cultural products to promote sustainable tourism at Yongle Palace.

**Keywords:** Yongle Palace, Taoism Imaginings, Cultural Tourism, Cultural and Creative Products, Cultural Tourism Management

## บทนำ

วัดหย่งเล่อกง ตั้งอยู่ในเมืองอวี้เจียง มณฑลชานซี เป็นศาสนสถานลัทธิเต๋าที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในประวัติศาสตร์จีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานะหนึ่งในสามศูนย์กลางหลักของนิกายฉวนเจิน ภายในวัดยังคงรักษาจิตรกรรมฝาผนังอันทรงคุณค่าไว้ได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่สำคัญที่สุดของศิลปกรรมลัทธิเต๋าที่หลงเหลือจากสมัยราชวงศ์หยวน โดยจิตรกรรมในวัดแห่งนี้มิใช่เพียงภาพประดับฝาผนัง แต่ยังสะท้อนโครงสร้างความเชื่อ คติธรรม และลำดับทางจักรวาลวิทยา (cosmology) ของลัทธิเต๋าว้อย่างละเอียดลึกซึ้ง

การใช้พื้นที่ในองค์ประกอบของศิลปกรรมภายในวัดยังสัมพันธ์กับแนวคิดทางวัฒนธรรมลัทธิเต๋าโดยถ่ายทอดผ่านโทนสี ทิศทาง และองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ ศิลปกรรมเหล่านี้จึงเป็นเสมือน “ภาษาภาพ” ที่ถ่ายทอดปรัชญาและหลักธรรมลัทธิเต๋าวไว้ในเชิงศิลปะอย่างประณีตแม้ว่าวัดหย่งเล่อกงจะได้รับการบูรณะและพัฒนาในบางด้าน (Ce, 2021) แต่กลับยัง

ขาดการพัฒนากระบวนการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพ การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ และการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสมัยใหม่ ซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ในระดับที่เหมาะสม และยังไม่สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมของสถานที่นี้ออกไปได้อย่างเต็มที่

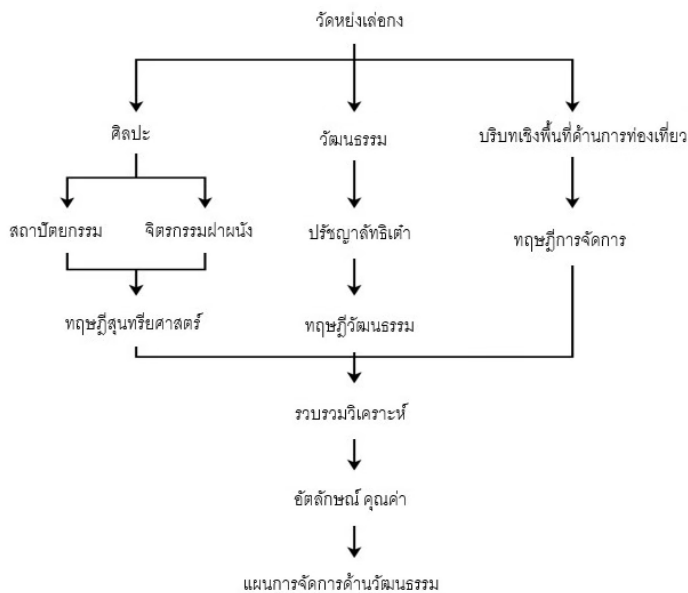
ดังนั้นในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เยี่ยมชมได้สัมผัสกับคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นและประสบการณ์เชิงลึกผ่านการท่องเที่ยว ส่งผลต่องานวิจัยในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาได้เน้นไปที่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การบริหารประสบการณ์ และการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ในขณะเดียวกัน นโยบายของรัฐบาลจีนก็ได้ให้ความสำคัญกับการสร้าง “อำนาจอ่อนทางวัฒนธรรม” ผ่านการพัฒนาเชิงยุทธศาสตร์ ทั้งในระดับชุมชนและประเทศ แนวคิดเรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม” จึงได้รับความสนใจในฐานะกลไกสำคัญในการเปลี่ยนแปลงแหล่งมรดกให้กลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ผ่านการออกแบบประสบการณ์รวมถึงผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ แนวทางนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเท่านั้น แต่ยังสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นและส่งเสริมการอนุรักษ์ได้อย่างยั่งยืน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ภูมิหลัง รูปแบบศิลปกรรมและแนวความคิด คติความเชื่อในวัฒนธรรมลัทธิเต๋าของวัดหย่งเล่อกง
2. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์ คุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมในบริบทเชิงพื้นที่สู่การจัดการการท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์
3. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดการพัฒนาวัฒนธรรมสร้างสรรค์และการท่องเที่ยว และนำรูปแบบนี้มาประยุกต์ใช้เป็นแผนการจัดการในพื้นที่สถานที่ท่องเที่ยววัดหย่งเล่อกง เพื่อส่งเสริมและยกระดับภาพลักษณ์และการเผยแพร่ของวัดหย่งเล่อกง

### กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่สามประเด็นหลัก ได้แก่ รูปแบบทางศิลปกรรม วัฒนธรรมลัทธิเต๋า และการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่ของวัดหย่งเล่อกง โดยทำการสำรวจด้านสถาปัตยกรรมและจิตกรรมผ่าน การวิเคราะห์เชิงนามธรรมตามทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม จะศึกษาแนวความคิดลัทธิเต๋าโดยใช้ทฤษฎีวัฒนธรรมในการวิเคราะห์ ในขณะที่ด้านการท่องเที่ยว จะใช้ทฤษฎีการจัดการ ทฤษฎีวัฒนธรรม และทฤษฎีการจัดการร่วมกัน เพื่อนำเสนอภาพรวมของศิลปะวัฒนธรรม และสถานการณ์การท่องเที่ยวในปัจจุบัน ก่อนที่จะเสนอแผนการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับวัดหย่งเล่อกง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ที่มา : Cong Chen, 2023

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. การวิจัยเอกสาร

ค้นหาและรวบรวมข้อมูลที่จะทำผ่านเอกสารที่เผยแพร่ รวมถึงการค้นหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากวัตถุประสงค์การวิจัยนี้คือวัฒนธรรมลัทธิเต๋าและการบริหารจัดการวัฒนธรรมของวัดหย่งเล่อกง การรวบรวมข้อมูลภาพจึงมีความสำคัญเป็นพิเศษ อย่างไรก็ตาม ต้องขอชี้แจงเป็นพิเศษว่าเนื่องจากภายใน วัดหย่งเล่อกงไม่อนุญาตให้ถ่ายภาพ ดังนั้นข้อมูลภาพที่มีอยู่จะมาจากเว็บไซต์ทางการของวัดหย่งเล่อกงและการสัมภาษณ์จากสื่อที่มีความน่าเชื่อถือเท่านั้น

### 2. การวิจัยแบบสหวิทยาการ

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาผ่านการบูรณาการสาขาวิชาด้านศิลปะ สุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และการจัดการการท่องเที่ยว เพื่อนำไปสู่แผนการจัดการโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์วัดหย่งเล่อกง

### 3. การวิจัยภาคสนาม

3.1 การสำรวจ โดยการศึกษาสถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง ตัวละครและเรื่องราวของวัดหย่งเล่อกงอย่างครอบคลุม ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ภาคสนาม เก็บข้อมูลในเชิงลึกผ่านการใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ข้อมูลโดยตรงจะถูกเก็บรวบรวมเพื่อวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการวิจัยด้านเอกสาร

### 3.2 การสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักต่าง ๆ ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่วัดหยังเล่องกงโดยมีเจ้าหน้าที่ด้านการจัดการโครงการวัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและเจ้าหน้าที่ด้านการบริหาร นอกจากนี้ยังได้สัมภาษณ์ผู้ที่อยู่อาศัยในชุมชนใกล้เคียงที่มีความสัมพันธ์กับวัด และพนักงานจากผู้จัดจำหน่ายภายนอก รวมถึงผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่มีประสบการณ์ในด้านการจัดการวัฒนธรรม ผู้บริหารบริษัทการท่องเที่ยวและมัคคุเทศน์ สำหรับข้อมูลและมุมมองเกี่ยวกับวัดหยังเล่องกงและการท่องเที่ยวในพื้นที่

### 3.3 การใช้แบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบสอบถามโดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือจำนวนนักท่องเที่ยวจำนวน 50 คน ในการสอบถามการประเมินคุณค่าและลักษณะทางวัฒนธรรมของวัดหยังเล่องกง และการปรับปรุงการจัดการการท่องเที่ยวของวัดหยังเล่องกง โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเยาวชน กลุ่มนักศึกษา กลุ่มคนทำงาน กลุ่มคนที่มีกำลังซื้อ กลุ่มคนที่มีประสบการณ์ชีวิต และกลุ่มผู้สูงอายุ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ด้วยการแจกแบบสอบถาม ส่วนการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์นั้นจะให้พนักงานหรือมัคคุเทศก์ของวัดหยังเล่องกงส่งผ่านเว็บไซต์ของแบบสอบถาม เพื่อเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เข้ามาตอบ

## ผลการวิจัย

### 1. วัฒนธรรมลัทธิเต๋าในวัดหยังเล่องกง

#### 1.1 ภูมิหลังและพัฒนาการทางประวัติศาสตร์วัดหยังเล่องกง

วัดหยังเล่องกงถูกบันทึกครั้งแรกในคัมภีร์เต๋า “เต๋าจ้าง” โดยเป็นสถานที่ที่หลี่วี่ตั้งปิ่น หนึ่งในแปดเซียนตามความเชื่อของลัทธิเต๋าเติบโตที่นั่น หลังจากที่ท่านเสียชีวิต คนในหมู่บ้านได้เปลี่ยนอดีตที่พักของท่านเป็นศาลหลี่วี่กงเพื่อให้ผู้คนสักการะบูชา ต่อมาในยุคปลายราชวงศ์จิน ผู้ที่มีความศรัทธาในหลี่วี่ตั้งปิ่นเพิ่มขึ้นอย่างมาก ทำให้มีการสร้างวัดหยังเล่องกงใหม่ใช้เวลานานกว่า 110 ปี จนกระทั่งในปี 1958 ได้มีการย้ายวัดมายังที่ตั้งปัจจุบันเพื่อการบูรณะและอนุรักษ์วัดให้คงอยู่ (Bai Su, 1962, 80-87)

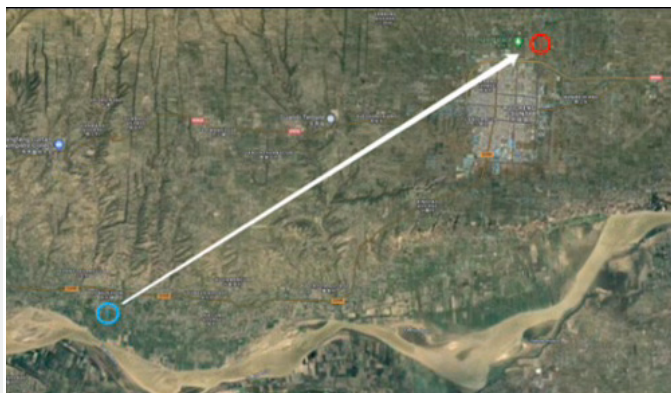
ตารางที่ 1 เหตุการณ์สำคัญของวัดหยังเล่องกงในอดีต

พัฒนาการและเหตุการณ์สำคัญของวัดหยังเล่องกง	
สมัย	เหตุการณ์สำคัญ
ยุคปลายราชวงศ์ถัง (ปี 907)	อดีตที่พักของ หลี่วี่ตั้งปิ่น ถูกเปลี่ยนเป็นศาลหลี่วี่กง ให้ผู้คนสักการะบูชาตลอดปี



ยุคปลายราชวงศ์จิน (ปี 1223-1234)	ผู้เลื่อมใสศรัทธาเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ จึงค่อย ๆ ต่อเติมขยายจนกลายเป็นอารามเต๋า
รัชศกปีที่ 3 ของจักรพรรดิฉินไท่จงแห่งราชวงศ์หยวน (ปี 1244)	อารามเต๋าทถูกไฟป่าเผาทำลาย
รัชศกตั้งจงปีที่สอง (ปี 1247)	"เลื่อนขึ้นจากอารามเป็นวัด" มีการก่อสร้างและซ่อมแซมครั้งใหญ่
รัชศกจงถ่งปีที่สาม (ปี 1262)	ตำหนักทั้งสาม ได้แก่ ตำหนักซานซิง ตำหนักจุนหยาง และตำหนักจงหยางก่อสร้างแล้วเสร็จ
รัชศกจื้อหยวนปีที่สามสิบเอ็ด (ปี 1294)	สร้างตำหนักหลงหู
รัชศกไท่ตั้งปีที่สอง (ปี 1325)	ภาพจิตรกรรมฝาผนังของตำหนักซานซิงวาดแล้วเสร็จ
รัชศกจื้อเจ็งปีที่สิบแปด (ปี 1358)	ภาพจิตรกรรมฝาผนังของตำหนักจุนหยางวาดแล้วเสร็จ
ปี 1952	ตั้งสำนักงานอนุรักษ์วัตถุทางวัฒนธรรม
ปี 1958	ตัดสินใจย้ายตำแหน่ง ทำการฟื้นฟูและอนุรักษ์
ปี 1959-1965	ย้ายอาคารและภาพจิตรกรรมฝาผนังไปยังที่ตั้งใหม่

ตั้งแต่ปี 1959 ถึง 1964 การก่อสร้างอ่างเก็บน้ำซานเหมินเสียส่งผลให้วัดหย่งเล่อกงตั้งอยู่ในพื้นที่เสี่ยงอุทกภัย วัดหย่งเล่อกงจึงถูกย้ายจากที่ตั้งเดิมในหมู่บ้านจาวเสียน ตำบลหย่งเล่อกง อำเภอรุ่ยเจิง มณฑลซานซี ไปยังฝั่งตะวันออกของหมู่บ้านหลงฉวน ห่างจากอำเภอรุ่ยเจิงไปทางเหนือ 3 กิโลเมตร ห่างจากที่ตั้งเดิมราว 20 กิโลเมตร



ภาพที่ 2 พื้นที่และการย้ายที่ตั้งวัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023



## 1.2 สถาปัตยกรรมหลักและ ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดหย่งเล่อกง

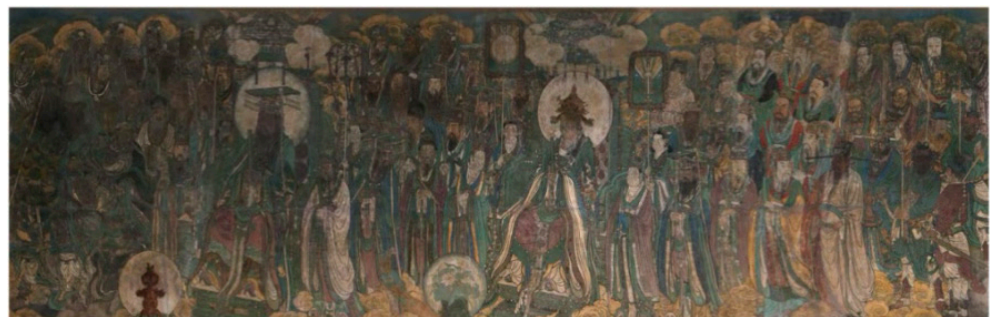
ตำหนักซานชิง เป็นตำหนักหลักของวัดหย่งเล่อกง ภายในบุษบารูปปั้นซานชิงหรือมหาเทพสูงสุดสามองค์ของลัทธิเต๋า ทั้งยังใช้ประกอบพิธีกรรมของลัทธิเต๋าและจัดกิจกรรมขนาดใหญ่ โดยมีขนาดกว้าง 7 ห้อง ลึก 4 ห้อง จันทัน 8 ช่วง หลังคาชั้นเดียวทรงปั้นหย่า 5 สัน ใหญ่โตที่สุดในบรรดาตำหนักทั้งหมด (Xiaoqiang Li, 2004)



ภาพที่ 3 ตำหนักซานชิง วัดหย่งเล่อกง

ที่มา : Cong Chen, 2023

ภาพจิตรกรรมฝาผนังในตำหนักซานชิงที่ชื่อ “เฉาหยวนถู” เป็นผลงานของ Ma Junxiang และกลุ่มจิตรกรชาวบ้านจากเมืองฉัวหยาง มณฑลเหอหนาน ในรัชศกไท่ตั้งปีที่สองแห่งราชวงศ์หยวน (ค.ศ. 1325) เดิมทีตำหนักนี้ใช้สักการะรูปปั้นไตรวิสุทธิเทพซานชิง แต่ปัจจุบันไม่มีอยู่แล้ว ภาพจิตรกรรมฝาผนังสี่ด้าน “เฉาหยวนถู” มีองค์ประกอบที่ละเอียดและสีฉูดฉาด ภาพนี้แสดงถึงเทพเจ้าที่กราบไหว้เทพสูงสุดของลัทธิเต๋า หยวนสื่อเทียนจุน โดยมีเทพ 286 องค์จัดเรียงอย่างสมมาตร รายละเอียดหลักทั้งแปดด้วยเทพเซียนกว่า 290 องค์ เทคนิคการวาดใช้เส้นเติมสีเข้ม และมีการปิดทอง โทนสีหลักเป็นสีเขียว พร้อมสีชาด สีขาว สีน้ำตาล และสีเหลือง ทำให้ภาพให้ความรู้สึกเรียบง่ายแต่ทรงพลังและน่าเกรงขาม (Chai, 2022)



ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง “เฉาหยวนถู” หน้าจั่วฝั่งตะวันออก ตำหนักซานชิง

ที่มา : Cong Chen, 2023



ภาพที่ 5 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง “เฉาหยวนฉู่” หน้าจั่วฝั่งตะวันตก ตำหนักซานซิง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

ตำหนักฉู่ฉี้ หรือที่รู้จักกันในชื่อตำหนักหลงหู (ตำหนักมังกรพญาคีม) เดิมเป็นประตูทางเข้าของวัดหย่งเล่อกงในสมัยราชวงศ์หยวน เนื่องจากตำหนักเคยเป็นที่ตั้งของรูปปั้นมังกรเขียวและเสื่อขาว อยู่ทางทิศตะวันออกและทิศตะวันตกของตำหนัก โครงฐานประตูทางเข้ามีสิงโตหินแกะสลักจำนวน 6 ตัว ที่มีท่าทางราวกับมีชีวิต



ภาพที่ 6 ตำหนักฉู่ฉี้วัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

ตำหนักฉุนหยาง หรือเรียกว่าตำหนักฮุ่นเจิงหรือตำหนักหลิว่วู่ เป็นที่สักการะหลิว่วู่ตั้งป็นศาลาผู้ก่อตั้งลัทธิเต๋า อาคารตำหนักฉุนหยางหลังนี้กว้าง 5 เจียน มีจันทัน 8 ช่วง หลังคาชั้นเดียว ทรงเสี้ยวชานตั้ง ด้านหน้ามีชานและทางเดินเชื่อมต่อกับตำหนักซานซิง





ภาพที่ 7 ตำนานกงหยาง วัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

ตำหนักกงหยาง หรือที่รู้จักกันในชื่อ ตำหนักซีเจิน สร้างขึ้นเพื่ออุทิศให้กับหวางกงหยาง ผู้นำนิกายฉวนเจินแห่งลัทธิเต๋า ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในตำหนักกงหยางเป็นศิลปกรรมอันล้ำค่าอย่างแท้จริง โดยภาพวาดจำนวน 49 ภาพได้พรรณนาเรื่องราวชีวิตประวัติของหวางกงหยางและคำเทศนาของเหล่าสาวก



ภาพที่ 8 ตำนานกงหยาง วัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

### 1.3 บทบาทของวัดหย่งเล่อกงในปัจจุบัน

วัดหย่งเล่อกงเป็นวัดลัทธิเต๋าที่ใหญ่ที่สุดและได้รับการอนุรักษ์อย่างสมบูรณ์ในจีน เป็นสถานที่สำคัญที่มีคุณค่าด้านการท่องเที่ยวอย่างมาก เนื่องจากเป็นศูนย์กลางวัฒนธรรมเต๋า ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา รัฐบาลท้องถิ่นได้ปรับปรุงสภาพแวดล้อมรอบวัดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว วัดหย่งเล่อกงได้รับความสนใจจากคณะสำรวจอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและวัฒนธรรมเมืองหยุนเฉิง ภายในวัดมีภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยราชวงศ์หยวน ซึ่งถือเป็นผลงานชิ้นเอกในประวัติศาสตร์ภาพจิตรกรรมจีนและของโลก และได้รับการขนานนามว่าเป็น “หอภาพศิลปะแห่งบูรพาทิศ”





## 2. สุนทรียภาพ คุณค่าทางศิลปกรรม และอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม วัดหย่งเล่อกง

### 2.1 สุนทรียภาพในงานสถาปัตยกรรม

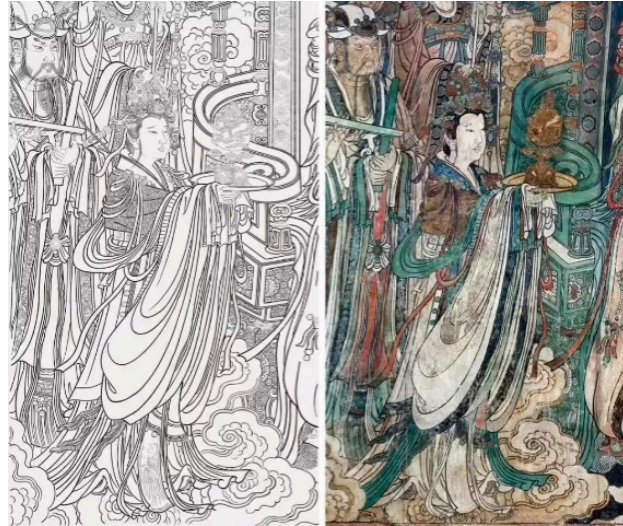
วัดหย่งเล่อกงมีสามวิหารหลัก ได้แก่ ตำหนักซานซิง ตำหนักอู่จี้ และตำหนักจุนหยาง โดยการออกแบบพื้นที่สะท้อนความสุนทรีย์ตามแนวคิดลัทธิเต๋า ตำหนักซานซิงตั้งอยู่บนฐานสูง มีเสาโลหะและผนังหน้าพัดทำให้พื้นที่ภายในดูกว้างขวาง ขณะที่ตำหนักอู่จี้ใช้การลดจำนวนเสาเพื่อเพิ่มความโปร่ง รวมถึงความกลมกลืนกับธรรมชาติ ตำหนักจุนหยางมีเสาโลหะ 4 ต้นและการจัดวางเชิงพื้นที่ที่โปร่ง เพื่อสร้างความยืดหยุ่น ทั้งสามตำหนักมีการใช้วัสดุคุณภาพสูงและแสดงถึงความสำคัญในการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสงบสุข



ภาพที่ 9 แบบจำลองโครงสร้างไม้ในสถาปัตยกรรมวัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : <http://www.zgshscjxh.com/nd.jsp?id=1851>

### 2.2 สุนทรียภาพในงานจิตรกรรมฝาผนัง

จิตรกรรมฝาผนังในวัดหย่งเล่อกงมีความโดดเด่นในเรื่องการสร้างรูปร่างตัวละครที่ประณีต แสดงถึงความใส่ใจในการจัดองค์ประกอบและการเลือกใช้สีสดัน โดยภาพส่วนใหญ่ใช้สีแดง เขียว และทอง ที่ให้ความสดใส และเน้นด้วยเทคนิคการทาทองคำ เพื่อเพิ่มความสวยงามให้ภาพโดยไม่ดูฉูดฉาด โครงสร้างและการจัดวางมีความลงตัว สะท้อนถึงความหลากหลายที่รวมเป็นหนึ่งเดียวอย่างน่าทึ่ง ทำให้ผู้ชมรู้สึกตระการตาและได้สัมผัสถึงจิตวิญญาณและสุนทรียภาพในงานศิลปะนี้



ภาพที่ 10 ภาพเปรียบเทียบการถอดลายเส้นจากภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : <http://www.zgshscjxh.com/nd.jsp?id=1851>

### 2.3 คุณค่าของวัดหย่งเล่อกง

วัดหย่งเล่อกงมีคุณค่าหลายด้านโดยเฉพาะด้านประวัติศาสตร์ที่เริ่มต้นตั้งแต่ปลายราชวงศ์ถัง เมื่อชาวบ้านสร้างศาลหลี่กั๊งเพื่อสักการะหลี่ว่ต้งปิ่น และมีการพัฒนา สักการะบูชาอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นศูนย์กลางของความเชื่อลัทธิเต๋าที่สำคัญ ด้านศิลปกรรม วัดนี้มีจิตรกรรมฝาผนังที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และความงามระดับโลก สื่อถึงศิลปะแบบดั้งเดิมจากหลายราชวงศ์ ส่วนด้านการท่องเที่ยว วัดหย่งเล่อกงเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ดึงดูดผู้คน สะท้อนวัฒนธรรมทางศาสนา และเป็นแหล่งมรดกวัฒนธรรมที่สำคัญ พร้อมทั้งได้รับการยกย่องว่าเป็น “หอศิลป์แห่งบูรพา” ซึ่งงานศิลปะที่นั่นนั้น ไม่เพียงแต่เป็นผลงานทางศิลปะ แต่ยังเป็นเครื่องยืนยันถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอีกด้วย

### 2.4 สถานการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของวัดหย่งเล่อกงในปัจจุบัน

วัดหย่งเล่อกงตั้งอยู่ในเขตอำเภอรั่วเจิง เมืองหยุนเจิง มณฑลซานซี ปัจจุบันยังคงมีข้อจำกัดเรื่องความสะดวกในการเดินทาง ซึ่งวัดหย่งเล่อกงยังไม่ได้สร้างภาพลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่เป็นที่จดจำมากนัก (Peng Qin, 2019) โดยในด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว มีการนำคณะสำรวจโครงการลงทุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองหยุนเจิงมาสำรวจพื้นที่จริง เพื่อดึงดูดการลงทุนในโครงการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่วัดหย่งเล่อกงยังมีข้อจำกัดในด้านการคมนาคม การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และนโยบายการท่องเที่ยวที่ควรได้รับการพัฒนา



### 3. แนวทางพัฒนาและการจัดการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมวัดหย่งเล่อกง

จากการศึกษาและการสำรวจในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสร้างแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในฐานะแหล่งท่องเที่ยว มีรายละเอียดดังนี้

#### 3.1 การจัดการรูปแบบระบบการนำเสนอเรื่องราวลัทธิเต๋า

การนำเสนอเรื่องราวของลัทธิเต๋าในแหล่งท่องเที่ยวเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมและบริการนำชมที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจและสัมผัสกับวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง โครงการนี้มุ่งเน้นการพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความสนใจและประสบการณ์ที่หลากหลายสำหรับนักท่องเที่ยว ตามที่ปรากฏในภาพที่ 12



ภาพที่ 11 รูปแบบระบบการนำเสนอเรื่องราวลัทธิเต๋า  
ที่มา : Cong Chen, 2023

#### 3.2 การออกแบบการจัด workshop ความรู้ด้านสมุนไพรภายใต้ความเชื่อของลัทธิเต๋า

สมุนไพรมีบทบาทสำคัญในลัทธิเต๋า โดย workshop ความรู้ด้านสมุนไพรช่วยให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับสมุนไพรที่นิยมใช้และมีประโยชน์ต่อสุขภาพ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมผลิตภัณฑ์ทำมือในการผลิตภัณฑ์สมุนไพรอย่างง่ายด้วยตนเอง เช่น ชาสมุนไพร หรือถุงหอมสมุนไพร กิจกรรมนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจและได้สัมผัสกับวัฒนธรรมลัทธิเต๋ามากขึ้น โครงการได้มีการออกแบบและพัฒนาขั้นตอนของการความรู้ด้านสมุนไพรไว้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 12 แนวทางการจัดการด้านการให้ความรู้ด้านเกี่ยวกับสมุนไพร  
ที่มา : Cong Chen, 2023

#### 3.3 แผนการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในฐานะศูนย์วัฒนธรรมลัทธิเต๋า

##### 3.3.1 กิจกรรมร่วมสัมผัสพิธีกรรมแบบลัทธิเต๋า

พิธีกรรมของลัทธิเต๋าเป็นการแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมแบบลัทธิเต๋าอย่างชัดเจน โดยผสมผสานศิลปะหลากหลายรูปแบบ เช่น ดนตรี การเดินรำและวรรณกรรม ตัวอย่างเช่น พิธีบวงสรวง: ศาลหลี่จู่มีเป้าหมายหลักคือการบวงสรวงเทพหลี่จู่ ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งและเทพสำคัญของลัทธิเต๋า ในพิธีนี้ รูปปั้นของเทพหลี่จู่จะตั้งอยู่ในตำแหน่งตรงกลางเพื่อให้ผู้คนได้สักการะบูชา เครื่องสักการะจะประกอบด้วยอาหาร เครื่องดื่ม ดอกไม้ และธูปเทียน ซึ่งถือเป็น

ของถวายแต่เทพหลี่จู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศาลหลี่จู่ยังมีการถวายฝ้ายยันต์และน้ำมันตี่ซึ่งมีความหมายที่พิเศษในทางศาสนา สำหรับพิธี “ไฉ้เจี๋ยว” (พิธีอธิษฐานขอพร) นักพรต จะสวดบทสวดและคาถาที่เกี่ยวข้องกับเทพหลี่จู่ เพื่อขอพรและการคุ้มครองจากท่าน บทสวดและคาถาเหล่านี้ เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมที่มีความหมายทางศาสนาอันลึกซึ้ง เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและสัมผัสกับประเพณีนี้ อย่างลึกซึ้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดโครงการเพื่อเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เข้าร่วมในพิธีกรรมสำคัญต่าง ๆ เช่น พิธีไฉ้เจี๋ยวและงานพิธีอื่น ๆ นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้พิธีการแบบลัทธิเต๋า บทสวดพื้นฐาน และสามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของพิธีได้ เพื่อสัมผัสถึงความศักดิ์สิทธิ์และความมีมนต์ขลังของพิธีกรรม พิธีกรรมแบบลัทธิเต๋าวัดหย่งเล่อกงเป็นการนำเสนอวัฒนธรรมลัทธิเต๋าอย่างชัดเจน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และสัมผัสกับความน่าเคารพและศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรมแบบลัทธิเต๋าอย่างลึกซึ้งผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมาให้เสริมสร้างประสบการณ์นี้อย่างแท้จริง



ภาพที่ 14 กิจกรรมร่วมสัมผัสพิธีกรรมแบบลัทธิเต๋า

ที่มา : Cong Chen, 2023

### 3.3.2 กิจกรรมสู่การเผยแพร่การบำรุงสุขภาพแบบลัทธิเต๋า

ในแผนการจัดกิจกรรมดูแลสุขภาพ สามารถออกแบบได้หลากหลายรายการ เช่น ไทเก๊ก อาหารบำรุงสุขภาพ และการทำสมาธิ เพื่อมอบประสบการณ์ดูแลสุขภาพที่ครบถ้วนให้แก่นักท่องเที่ยว โดยใช้ทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์และลึกซึ้ง โดยการออกแบบและพัฒนาเป็นขั้นตอน



ภาพที่ 15 กิจกรรมสู่การเผยแพร่การบำรุงสุขภาพแบบเต๋า

ที่มา : Cong Chen, 2023

## 3.4 แผนการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในฐานะพิพิธภัณฑ์ศิลปะและประวัติศาสตร์

### 3.4.1 รูปแบบกิจกรรมการชมศิลปะลัทธิเต๋า

ผู้วิจัยได้วางแนวทางการจัดโครงการสำหรับพื้นที่นิทรรศการพิเศษเพื่อแสดงผลงานศิลปะลัทธิเต๋า พร้อมออกแบบโซนสัมผัสประสบการณ์ศิลปะแบบโต้ตอบให้นักท่องเที่ยวได้ฝึกการประดิษฐ์ตัวอักษรหรือวาดภาพตามลัทธิเต๋า เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และให้สัมผัสถึงเสน่ห์ของศิลปะลัทธิเต๋าอย่างลึกซึ้ง ผ่านการออกแบบและพัฒนาในแต่ละขั้นตอน



ภาพที่ 16 แนวทางการจัดการรูปแบบกิจกรรมการชมศิลปะลัทธิเต๋า  
ที่มา : Cong Chen, 2023

### 3.5 แผนการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยว

#### 3.5.1 กลยุทธ์การท่องเที่ยวแบบออนไลน์สร้างประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยี

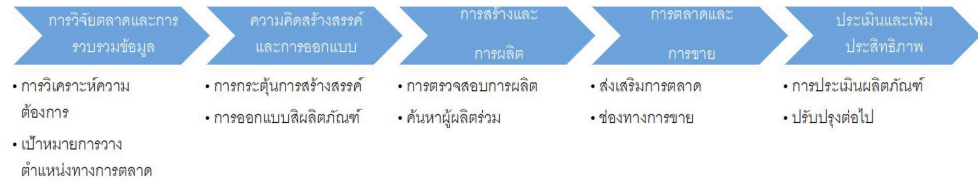
ผู้วิจัยยังนำเสนอแนวทางการนำชมแบบโต้ตอบผ่านแอปพลิเคชันมือถือที่ผสานเทคโนโลยีระบุตำแหน่งและบริการนำชมที่ปรับให้เหมาะกับนักท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับวัดหย่งเล่อกง นอกจากนี้ยังใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และเสริมจริง (AR) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริงเกี่ยวกับพิธีกรรมลัทธิเต๋าและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ทำให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมและรู้สึกเสมือนจริงในการเยี่ยมชมมากขึ้น



ภาพที่ 17 ตัวอย่างการออกแบบแอปพลิเคชันนำเที่ยววัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

#### 3.5.2 แผนการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของวัดหย่งเล่อกง

นอกจากนี้ในงานวิจัยยังได้พัฒนาแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมสำหรับวัดหย่งเล่อกง โดยเริ่มจากการสำรวจความชื่นชอบของนักท่องเที่ยวและความต้องการของตลาด ผลจากการสำรวจถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนลักษณะเฉพาะของวัดหย่งเล่อกง พร้อมทั้งร่วมมือกับผู้ผลิตที่เหมาะสมในการผลิต



ภาพที่ 18 แผนการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของวัดหย่งเล่อกง  
ที่มา : Cong Chen, 2023

ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยใช้รูปแบบของงานศิลปกรรมในภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดหย่งเล่อกง ซึ่งปรากฏสัตว์มงคลในตำนานโบราณของจีนเป็นสัญลักษณ์ของโชคลาภและความเป็นสิริมงคล ซึ่งแฝงไปด้วยตำนานและความหมายทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง ลวดลายสัญลักษณ์ลัทธิเต๋า เช่น มังกรต้นเมฆ ดอกเสวียนฮวา ดอกบัว และดอกโบตั๋น แสดงถึงความกลมกลืนและความสำเร็จทางศิลปวัฒนธรรมลัทธิเต๋า ผู้เขียนเลือกใช้สัตว์มงคล เช่น มังกร เสือและนกกระเรียน มาใช้ประยุกต์ในการออกแบบ ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนัง และสร้างแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบสมัยใหม่ร่วมไปถึงลักษณะทางวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดออกมา ผู้วิจัยนำองค์ประกอบภาพหลักเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากจิตรกรรมฝาผนังมาใช้ เช่น การออกแบบโลโก้ การใช้ตัวอักษรโบราณบางตัว และการจับคู่สีที่สื่อถึงวัฒนธรรมของวัด องค์ประกอบเหล่านี้จะกลายเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความเชื่อมโยงแนบแน่นกับวัฒนธรรมของวัดหย่งเล่อกง องค์ประกอบภาพหลักที่ใช้ประกอบการออกแบบประกอบด้วย ภูเขา สายน้ำ เมฆ และลายเส้นต่าง ๆ ที่สะท้อนวัฒนธรรมจีนโบราณ



ภาพที่ 19 องค์ประกอบที่ได้จากภาพจิตรกรรมวัดหย่งเล่อกง: สัตว์มงคลและลวดลายสัญลักษณ์  
ที่มา : Cong Chen, 2023



ภาพที่ 20 องค์ประกอบที่ได้จากภาพจิตรกรรมวัดหย่งเล่อกง: ภูเขา สายน้ำและเมฆ  
ที่มา : Cong Chen, 2023

ในการออกแบบของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของวัดหย่งเล่อกง จึงปรากฏดังตัวอย่างในตารางที่ 2 เช่น แก้วที่มีโลโก้ของวัดหย่งเล่อกงหรือมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับวัดหย่งเล่อกง เช่น แม่เหล็กติดตู้เย็น ผลิตภัณฑ์ประเภทนี้ไม่เพียงแต่สามารถถ่ายทอดข้อมูลทางวัฒนธรรมของวัดหย่งเล่อกงเท่านั้น แต่ยังมีความเป็นประโยชน์ทำให้เป็นตัวเลือกที่นักท่องเที่ยวนิยม

ตารางที่ 2 แนวทางการออกแบบของที่ระลึกของวัดหย่งเล่อกง ที่มา : Cong Chen, 2023

สถานที่	ผลิตภัณฑ์	รูปภาพ	ประเภท
พิพิธภัณฑสถาน สร้างสรรค วัฒนธรรม	เข็มกลัด		ของประดับ ตกแต่ง
พิพิธภัณฑ สถานใหญ่	ถุงหอม เข็มกลัด		ของประดับ ตกแต่ง
บรรจุกภัณฑ อาหาร เครื่องใช้ บนโต๊ะ อาหาร			ของประดับ ตกแต่ง

### 3.5.3 กลยุทธ์และแนวทางในการประชาสัมพันธ์

จากการสำรวจภาคสนามของผู้วิจัยและผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม พบว่า กลุ่มผู้ใช้บริการหลักของวัดหย่งเล่อกงส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ซึ่งมีสัดส่วนมากกว่าเพศชายอย่างชัดเจน ขณะที่กลุ่มอายุที่มีสัดส่วนมากที่สุดคือช่วงอายุ 30-35 ปี รองลงมาคือกลุ่มอายุ 35-40 ปี และ 25-30 ปีตามลำดับ ส่วนกลุ่มที่มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือกลุ่มอายุต่ำกว่า 25 ปี และกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มเป้าหมายหลักของวัดอยู่ในช่วงวัยทำงานตอนต้นถึงกลาง และมีแนวโน้มเป็นผู้หญิงที่สนใจในศิลปวัฒนธรรมและสุขภาวะทางเลือก ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมประชาสัมพันธ์และการจัดการประสบการณ์การท่องเที่ยวในอนาคตให้เหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและการเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้อย่างตรงจุดมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 3 ลักษณะผู้ใช้บริการหลักที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของวัดหย่งเล่อกง

เพศ	ชาย	หญิง	คีย์เวิร์ด	วัยรุ่นสายอาร์ต	การดูแลสุขภาพตามหลักวิถี	เต๋า	กระแสนิยมของจีน	การยอมรับสิ่งใหม่ๆ
	38.3%	61.7%						
อายุ	20-25	20-25	25-30	30-35	35-40	40-50	50+	
สัดส่วน	5.3%	10.5%	18.6%	24.5%	21.3%	12.4%	7.4%	

## สรุปและอภิปรายผล

วัดหย่งเล่อกงมีคุณค่าอย่างมากในวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน แต่เมื่อเทียบกับสถานที่ท่องเที่ยวชื่อดัง เช่น พระราชวังต้องห้ามและตุนหวง วัดหย่งเล่อกงกลับมีชื่อเสียงและการตลาดที่ล่าช้า งานวิจัยนี้จึงวิเคราะห์คุณค่าทางประวัติศาสตร์และศิลปะของวัด โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังและสถาปัตยกรรม พร้อมทั้งออกแบบแผนการบริหารจัดการทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ผสมผสานหลากหลายทฤษฎี

สำหรับการบริหารจัดการการท่องเที่ยว มีการเสนอระบบมัคคุเทศก์ การบรรยายเรื่องลัทธิเต๋า และเวิร์กช็อปการแพทย์แผนจีน เพื่อให้ความรู้และเพิ่มประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โครงการการบริหารจัดการวัฒนธรรมลัทธิเต๋ารวมถึงหลักสูตรปริญญา และการสัมผัสพิธีกรรม ช่วยส่งเสริมการสืบทอดวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมการศึกษา โดยใช้ทฤษฎีวัฒนธรรมและมานุษยวิทยาเชิงศาสนาเป็นพื้นฐาน



ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ได้นำองค์ประกอบจากจิตรกรรมฝาผนังของวัด เช่น สัญลักษณ์คาถาลัทธิเต๋า มาผสมผสานกับการออกแบบสมัยใหม่เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ สุดท้ายได้เสนอการสร้างความน่าเชื่อถือในระดับสากลผ่านความร่วมมือกับแบรนด์ที่มีชื่อเสียงและการโปรโมตในโซเชียลมีเดีย

และจากลักษณะผู้ใช้บริการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของวัดหย่งเล่อกง สรุปได้ว่า กลุ่มเป้าหมายหลักของวัดหย่งเล่อกงเป็นเพศหญิง และอยู่ในช่วงอายุ 30-40 ปี ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมและกิจกรรมประชาสัมพันธ์ให้ตอบสนองความสนใจของผู้หญิงวัยทำงานเป็นหลัก ขณะเดียวกัน กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปีและมากกว่า 50 ปีมีจำนวนน้อย จึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาแผนการท่องเที่ยวที่เน้นกลุ่มวัยกลางคนเป็นหลัก นอกจากนี้ คีย์เวิร์ดที่สะท้อนพฤติกรรมและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดธีมกิจกรรมและวางกลยุทธ์การตลาดออนไลน์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

แม้ว่าวัดหย่งเล่อกงจะมีผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมหลากหลายประเภท แต่ผลการขายกลับไม่ดี สาเหตุหลักมาจากข้อจำกัดด้านการเดินทางที่ซับซ้อน ผู้เข้าชมส่วนใหญ่จึงมาจากมณฑลชานซี ขณะที่นักท่องเที่ยวจากพื้นที่อื่นมีจำนวนน้อย แม้การเดินทางไปยังวัดจะไม่สะดวก แต่จิตรกรรมฝาผนังของวัดหย่งเล่อกงเป็นที่ยอมรับในฐานะสถานที่สอนศิลปะและฝึกงานให้กับสถาบันศิลปะหลายแห่งในจีน และยังเป็นฐานการศึกษาของโรงเรียนในมณฑลชานซี ผู้วิจัยเห็นว่าควรพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่สามารถทำการตลาดร่วมกับธุรกิจอื่น ๆ และพัฒนาความร่วมมือข้ามสายงาน นอกจากนี้การใช้ตลาดออนไลน์จะช่วยลดข้อจำกัดด้านการเดินทาง และสามารถขยายอิทธิพลของวัดในระดับประเทศและทั่วโลกได้


### เอกสารอ้างอิง


- Bai, S. (1962). Chronicle of the establishment of Yongle Palace: One of Yongle Palace's notes. Cultural Relics, (Z1), 80-87.
- Bai, S. (1963). Yongle Palace investigation diary: With a chronology of Yongle Palace events. Cultural Relics, (8), 53-78.
- Ci, H. (2014). Analysis and research on line art characteristics of Yongle Palace murals. Chinese Packaging Industry, (8X), 54-55.
- Du, X. (1963). Architecture of Yongle Palace. Cultural Relics, (8), 3-18.
- Fu, X. (1957). Yongle Palace mural. Cultural Relics, (3), 29-33.

- Li, D. (2014). Exploration and application of mural language of Yongle Palace murals (Master's thesis, Capital Normal University).
- Li, X. (2004). A preliminary study on the form of Taoist architecture: Taking Taoist architecture in Shanxi Province as an example (Master's thesis, Taiyuan University of Technology).
- Liu, X. (2009). An analysis of the decorative beauty of Yongle Palace murals in the medium of time and space. *Decorate*, (6), 112–113.
- Lu, H. (1958). How to copy ancient murals using traditional methods. *Cultural Relics*, (10), 14–15.
- Qin, P. (2019). Shanxi Yongle Palace mural cultural and creative product design (Master's thesis, Central South University of Forestry and Technology).
- Wu, C. (2021). Many scenic spots in Shanxi have begun to implement peak season ticket prices. *China Net News*, 5–6.









**Phrasing:**  
Adopting Chinese painting treatment perspective methods such as foreshortening, and downward to express the rich content.

**Exquisite:**  
Focus on aspects of details, pay attention to the category of workmanship by the category and then based and embroidered.

**Interpretation:**  
Each motif theme presents a scene from the main story, making the picture feel spacious and comfortable, reflecting the beginning and end of the main story.

**Dynamic Contrast:**  
The text embroidery pattern shows a dynamic sense, contrasting with the embroidered text on the back.

**Energy:**  
Large embroidery work, including 325 Buddhist figures on the front and 2221 words of Buddhist sutras on the back.

**Expression:**  
The main scene in the center is Shakyamuni's common sense, being singing and dancing, offering and other scenes show the beauty of the Buddhist spiritual world and Buddhist themes.

**Artistry:**  
Embroidery combined with traditional calligraphy art.

**Hangzhou Gorgeous Embroidery Craftsmanship Intellectual Knowledge Management for Museum's Theme Dissemination Design**

**Zhao Yijun**  
Court Embroidery Inheritor

**Jin Jiahong**  
Boudoir Embroidery Inheritor

**Ma Dongfer**  
Director of Liangzhu Museum

**Chen Liurong**  
Head of Hangzhou Normal University Master Teacher Embroidery Studio

YE MAOQIN'S WORK  
TEL: 8613288282440



## หัตถศิลป์เย็บปักถักร้อยของเมืองหางโจว : การจัดการความรู้ ภูมิปัญญาสู่การออกแบบและเผยแพร่เนื้อหาหลักของพิพิธภัณฑ์สถาน

The Exquisite Embroidery of Hangzhou Craftsmanship: Intellectual Knowledge Management Approaches for Museum Theme Dissemination Design

Received

November 26, 2023

Ye Xiaoqin<sup>1</sup>

Revised

May 8, 2025

Accepted

May 8, 2025

มนัส แก้วบุชา<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

ด้วยหัตถศิลป์เมืองหางโจวขาดการสนับสนุนเผยแพร่งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อจัดการความรู้ภูมิปัญญาของกระบวนการสร้างสรรค์งานเย็บปักถักร้อยอันประณีต 2) ออกแบบวิธีการเผยแพร่กระบวนการเชิงช่างงานหัตถศิลป์เข้าสู่เนื้อหาหลักของพิพิธภัณฑ์สถานชุมชน โดยวิธีการดำเนินการวิจัยแบบประยุกต์ใช้หลักการ หลักวิชาและกฎบัตรของยูเนสโกในการบันทึกข้อมูลการอนุรักษ์พัฒนาและเผยแพร่สู่เนื้อหาหลักของสภาพิพิธภัณฑ์สถานนานาชาติ

จากการวิจัย มีการจัดการความรู้ภูมิปัญญาขึ้นเป็นลายลักษณ์พร้อมการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านในขณะสร้างสรรค์ผลงาน พบว่า 1. มีเครื่องมือ วิธีการและขั้นตอนเย็บปักถักร้อย เริ่มจาก วัสดุ อุปกรณ์ ขั้นตอนการสร้างงาน 15 ขั้นตอน และนำไปสู่การวิเคราะห์ความงามและคุณค่าหายากในเชิงช่างงานหัตถศิลป์ของผู้เชี่ยวชาญรวม 7 คุณลักษณะพิเศษ 2. ในการออกแบบเนื้อหาหลักตามแนวคิด หลักการของความยั่งยืน ด้านคุณค่า ความรู้ ทักษะฝีมือและมุมมองใหม่การพัฒนาของยูเนสโกเพื่อนำสู่การจัดการเผยแพร่ตามเกณฑ์ของพิพิธภัณฑ์สถานวิทยา ประกอบด้วย 1) ต้นแบบการสื่อความหมายกับผู้ชมผ่านนิทรรศการ การจัดแสดงวัสดุ อุปกรณ์เกี่ยวกับการเย็บปักถักร้อยและผลงานอันประณีตของผู้เชี่ยวชาญ 2) ออกแบบเส้นทางการเข้าชม จุดพินิจ จุดกิจกรรม จุดพัก 3) ออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาสื่อสมัยใหม่ โสมเพจ มิวเซียมเว็บไซต์ และ 4) ออกแบบมีเดียสคริปของวิดีโอ เรื่อง การเย็บปักถักร้อยเพื่อเผยแพร่สู่ผู้ชมได้เรียนรู้ท่องเที่ยวเมืองหางโจวตามลำดับ

**คำสำคัญ :** หัตถศิลป์เย็บปักถักร้อยของเมืองหางโจว,การจัดการความรู้ภูมิปัญญา,ออกแบบและเผยแพร่เนื้อหาหลักในพิพิธภัณฑ์สถาน

<sup>1</sup> เย่ เสี่ยวจิน, นักศึกษาระดับปริญญาเอก คณะศิลปกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

<sup>2</sup> ที่ปรึกษา, วิทยาลัยนานาชาติจักรพงษ์สุวรรณารังเพื่อการศึกษาสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก



## Abstract

Due to a lack of support for the dissemination of Hangzhou's traditional handicrafts, this research aims to: 1) document and manage knowledge related to the indigenous wisdom behind the intricate embroidery-making process, and 2) design a method to integrate artisanal craftsmanship into the core content of community museums. The research employs a methodological framework that adapts principles, disciplines, and charters established by UNESCO for documentation, conservation, development, and dissemination aligned with the core content of the International Council of Museums (ICOM).

1.The research results in a comprehensive documentation of artisanal knowledge through written records and video recordings of interviews with three experts actively engaged in the embroidery process. The findings reveal:

2.Tools, techniques, and procedures involved in embroidery were identified, starting from materials and instruments to a 15-step creative process. These form the basis for analyzing the aesthetic and rare craftsmanship values, resulting in the identification of seven unique characteristics as articulated by the experts.

The design of museum content was based on the principles of sustainability emphasizing values, knowledge, skills, and emerging perspectives as promoted by UNESCO.

The proposed dissemination model aligns with museological standards and includes: 1) Interpretive exhibition prototypes showcasing materials, tools, and expert works, 2) isitor journey design comprising observation points, interactive zones, and rest areas, 3) The development of modern digital media, including a homepage and museum website, and 4) A media script for an educational video titled "The Art of Embroidery" designed to guide audiences through the cultural experience of Hangzhou.

**Keywords** : Hangzhou exquisite embroidery craftsmanship, Intellectual Knowledge Management, Museum's theme design and dissemination.



## Background and Significances

Hangzhou embroidery now lacking mostly details in intellectual property of making process and cultural significance values for dissemination on museums. Because their exquisite craftsmanship has very high aesthetic and historical value. The history of embroidery in China exceeds two to three thousand years. Hangzhou embroidery is one of the many local embroidery types in addition to the four famous embroideries such as Su embroidery, Hunan embroidery, Sichuan embroidery and Cantonese embroidery. It originates in the Han Dynasty and flourishes in the Southern Song Dynasty. Hangzhou embroidery is generally divided into three major categories: palace embroidery, boudoir embroidery and folk embroidery. Palace embroidery, mostly for the imperial court, is majestic and exquisite. Boudoir embroidery, mostly made by the female relatives of officials, is elegant and graceful. Folk embroidery, mostly practical items for the people, comes in various types. The combination of thread embroidery and gold-covered embroidery is a major feature of Hangzhou embroidery. When the Southern Song Dynasty established capital in Lin'an City, Hangzhou, literati paintings were gradually introduced as themes of Hangzhou embroidery and became one of the features of Hangzhou embroidery. (Jin Jiahong, 2017) Hangzhou embroidery production includes drawing design, fabric tentering, tracing and drawing, and color embroidery. Due to their exquisite workmanship, Hangzhou embroidery works are generally collected as fine artworks, or designed as practical artworks such as screens, fans, and ornaments. They are also used in daily life scenes such as clothing, bags, accessories, coasters, and sachets. In 2009, Hangzhou embroidery was listed as a representative project of intangible cultural heritage in Zhejiang Province, China. Representative figures include Zhao Yijun, Chen Shuiqin, Jin Jiahong and other arts and crafts masters. However, lacking public dissemination, few people know about Hangzhou embroidery and few learners.

## Research Objectives

Researcher will find solutions to the problems of Hangzhou embroidery in dissemination and achieve the following research objectives:

- 1) To investigation on intellectual knowledge management of Hangzhou embroidery craft.
- 2) To design the museum's theme and dissemination





## Research Methodology and Conceptual Framework

Researcher found that Knowledge Management approach can be used to design a theme museum to solve the above problems.

Researcher observed and interviewed three Hangzhou embroidery artisan experts such as Zhao Yijun, Jin Jiahong, and Chen Liurong for expedition their skillful and aesthetical appearance for analytical process distilled seven core attributes: artistic integrity, interpretive depth, technical refinement, dynamic energy, impressionistic expression, methodological sophistication, and chromatic interplay, another interviewed museum expert Ma Dongfeng. Through communication with embroidery artisan experts and museum manager experts, Researcher found (1) the content of knowledge management of Hangzhou embroidery craft, including the production process of Hangzhou embroidery and its craft keywords, and (2) the concept of new museology is applied to design a museum theme on Hangzhou embroidery craft to achieve the purpose of dissemination and the sustainable development of the craft.

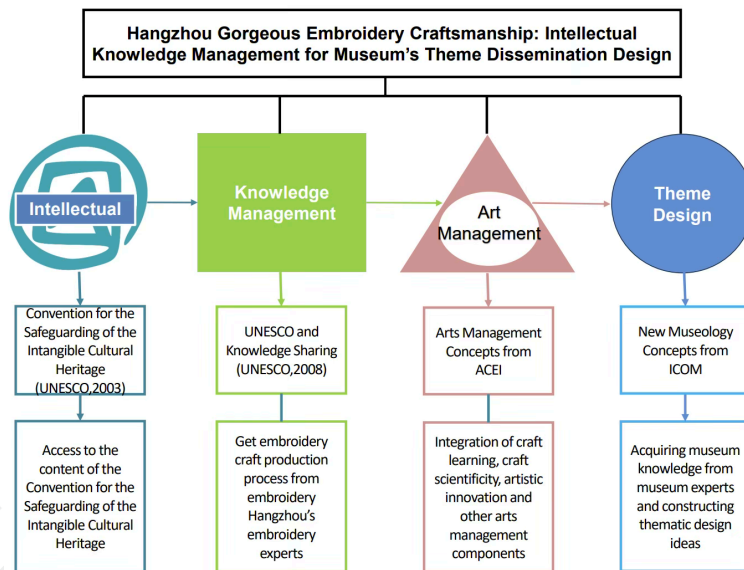


Figure 1: Conceptual Framework

Source: Designed by Ye Xiaoqin based on UNESCO, ICOM related concepts

## Related Literature and Research Reviews

Researcher adapting the Survey Study on Ethnography Research in craftsmanship, cultural capital or inscription intellectual knowledge skillful which literature and research reviews are as follow:

1) Survey Study: Investigation generally refers to the planned and purposeful understanding of the real situation of things. The investigation material for screening and thinking, to obtain the understanding premise and deepening development. Martyn Denscombe (1999) said...the term survey method implies comprehensive and detailed observation...

2) Ethnographic Research: Martyn Denscombe (1999) also described ethnography in the book that... the term ethnography literally means the description of a people or culture ... Its purpose is to provide a detailed and permanent description of the culture and life of small, isolated tribes...It is impossible for social researchers to collect data from every individual...

3) Embroidery Intellectual Property: The World Intellectual Property Organization (2016) mentions in Intellectual Property and Traditional Crafts that “traditional cultural expressions can be protected by existing systems, such as copyrights and related rights, geographical indications, trademarks, and certification and collective marks”, and in Background Brief 5: Intellectual Property and Handicrafts, specifically on Intellectual Protection for crafts is explored in depth.

4) Knowledge Management (KM): The report “UNESCO and Knowledge Sharing” (UNESCO, 2008) provides a detailed definition of knowledge and knowledge management. Michael Polanyi proposed in 1958 that knowledge can be divided into explicit knowledge and tacit knowledge. In handicrafts, materials and production processes are classified as explicit knowledge, while experience and innovation are tacit knowledge. How to integrate and apply the two types of knowledge is the process of knowledge management.

5) Craftsmanship: The UNESCO’s “Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage” (2003) mentions in Article 1 purpose of the General Principles that we must safeguard intangible cultural heritage, raise awareness of its importance and ensure mutual appreciation. One of the expressions explicitly mentioned in Article 2 on the basis of expressions of intangible cultural heritage is traditional crafts. Embroidery is one of the most popular traditional handicrafts in the world.





6) Dissemination: UNESCO's Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions emphasizes that cultural diversity is one of the sources of development, creating conditions conducive to production and dissemination and forming industries. The characteristics of China's current social groups are using a wide range of multimedia devices.

7) Museology: The International Council of Museums (ICOM) officially announced the new definition of a museum through official website on August 24, 2022, which is "a permanent, non-profit institution at the service of society, which researches, collects, conserves, interprets and presents the tangible and intangible heritage". The new definition includes key words such as "accessibility", "inclusiveness", "diversity", "community" (Official website of the Art Museum of the Central Academy of Fine Arts (2022). And keywords of theme, what is rational? Objects' viewing, why? On Page No.14-16, that reflecting a more egalitarian and democratic face of modern museums. Emphasizing their collection, interpretation, reflection, and knowledge-sharing, as well as clearly stating the goal of sustainable development.

#### 8) Key Informants and Qualification

Researcher contacted Hangzhou embroidery inheritors Zhao Yijun and Jin Jiahong through Chen Liurong, director of the Hangzhou Embroidery Master Studio at Hangzhou Normal University. Both artisans are officially registered as bearers of Hangzhou embroidery craftsmanship on Zhejiang Province's Intangible Cultural Heritage website. Employing a mixed-methods approach incorporating literature review, interviews, field observations, and data analysis, the research team conducted meticulous examinations of Zhao Yijun's representative embroidery works. This systematic investigation yielded seven defining artistic keywords characterizing the craft. Recognizing museum exhibitions as an effective channel for cultural dissemination in China, the study culminated in proposing a themed museum design framework specifically tailored for Hangzhou embroidery preservation and promotion.

## Research analysis and results

According to the research objectives, such as (1) knowledge management of Hangzhou embroidery craftsmanship (2) museum's theme design and dissemination, the researcher used structured interviews to conduct ethnographic surveys on embroidery artisan experts and museum manager experts to find solutions for the dissemination of Hangzhou embroidery craftsmanship.

### Knowledge management of Hangzhou embroidery craft and museums

#### (1) Facing problems and finding ways to resolve

Few people know about Hanging Embroidery Craft, mainly because:

a) The traditional learning method of Hangzhou embroidery is one-on-one teaching. To acquire very solid Hangzhou embroidery techniques, it takes several, ten or even decades of accumulation of techniques and artistic accumulation.

b) The inheritors of Hang Embroidery craftsmanship are using their own strength to lead learners to make unremitting efforts for the inheritance of Hangzhou Embroidery.

c) The lack of systematic publicity leads to the lack of dissemination of the craft.

In order to resolve the above problems, Researcher will find solutions from two aspects: Hangzhou embroidery craftsmanship's making process and museum's theme dissemination design.

#### (2) Reasons and requirements for choosing Hangzhou embroidery craft artisan experts and museum manager expert

In order to find solutions from two aspects: Hangzhou embroidery craft production process and museum theme dissemination design, Researcher seeks corresponding Hangzhou embroidery artisan experts from embroidery works and museum manager experts from museum. The standard professional knowledge requirements for experts in Hangzhou embroidery craftsmanship are: (a) they have been engaged in Hangzhou embroidery craftsmanship for more than 30 years or have been engaged in embroidery and physical design for more than 10 years. (b) Now they are still engaging in embroidery work. (c) They represent different types of Hangzhou embroidery craftsmanship and have rich embroidery expertise and embroidery production experience. Museum experts are required to comply with the International Council of Museums' Code of Ethics for Museum Professionals, such as: (a) receiving professional training; (b) complying with the Code of Ethics for Museum Professionals.

Researcher found the following artisan experts according to the above requirements:

A. Hangzhou embroidery craft object artisan experts





Figure 2: Hangzhou embroidery work:View Sutra Picture

Source: Photo supported by Zhaoyijun.

Hangzhou embroidery work “View Sutra Picture” was created and produced by Zhao Yijun. He spent 16 years and used nearly 50 kinds of stitches. The work includes 532 figures on the front and 7221 Buddhist scriptures in small regular script on the back. This work won the special prize at the Second China Zhejiang Arts and Crafts Expo.



Figure 3: Hangzhou embroidery work: Silk Road Splendid

Source: Photo taken by Ye Xiaoqin on September

Hangzhou embroidery work “Silk Road Splendid” was created and produced by Jin Jiahong. It is based on the Splendid China series of traditional Chinese paintings by Xie Zhenou, a well-known Chinese meticulous painter. Jin Jiahong took 4 years to complete and used more than 20 kinds of stitches. Jin Jiahong also participated in the Chinese Arts and Crafts



Figure 4: Hangzhou embroidery work: Bags Embroidery

Source: Palace Embroidery Stitch

Researcher found the third embroidery expert Chen Liurong. She is good at using combined stitches to decorate practical items, making them both fashionable and traditional.

#### B. Museum manager expert

Researcher chose Ma Dongfeng, director of Liangzhu Museum, as a museum expert because: (a) Ma Dongfeng is currently the dean of Liangzhu Museum (Liangzhu Research Institute). He once served as director of the Archeology Office of the Hangzhou Institute of Cultural Relics and Archeology, deputy director of the Cultural Relics Administration Bureau of the Liangzhu Site Management Committee, and director of the Cultural Industry Bureau. He has been engaged in research on site protection and management for a long time and has rich professional knowledge. (b) Liangzhu Museum was listed as a World Heritage in 2019. It also has a digital museum and a series of intangible cultural activities are often held in the museum. Ma Dongfeng has extensive experience in museum management and operation, as well as rich experience in heritage protection.

#### (3) Introduction of contacting with Hangzhou embroidery artisan experts and museum manager expert

Researcher contacts Hangzhou embroidery artisan experts and museum expert through embroidery works and museum websites, and conducts an ethnographic survey on them. The situations are as follows:





*Figure 5: Zhao Yijun's embroidery work scene*

Zhao Yijun, a representative expert in court embroidery, is 77 years old and has been engaged in Hangzhou embroidery for more than 50 years. Due to physical reasons, the researcher was unable to meet face to face, but conducted interviews and communications via WeChat from June 2023 to September 2023. The expert enthusiastically and selflessly shared all his works, past videos and his feelings about embroidery with the researchers.



*Figure 6: Jin Jiahong's embroidery work scene*

Jin Jiahong, a representative expert in boudoir embroidery, is 55 years old and has been engaged in Hangzhou embroidery for nearly 40 years. The researcher went to the Jiangnan Crafts Education Center at Jiangnan Experimental School in Hangzhou twice to have in-depth exchanges with Jin Jiahong, and videotaped the embroidery venue



Figure 7: Chen Liurong's embroidery work scene

Source: Photo taken by Ye Xiaoqin

Chen Liurong, an expert in embroidery craftsmanship and physical design, is 58 years old and has been engaged in combining embroidery craftsmanship and physical design for more than 10 years. Chen Liurong demonstrated the embroidery process for researchers in the embroidery studio of Hangzhou Normal University on September 12,

#### (4) Results of Hangzhou embroidery craftsmanship knowledge management

Researcher conducted interviews with Hangzhou embroidery artisan experts Jin Jiahong and Chen Liurong at studios in Hangzhou between June and October 2023, as well as interviews with embroidery artisan experts Zhaoyijun through WeChat, and obtained the following results about Hangzhou embroidery craftsmanship knowledge management:

a) Materials: The materials required for Hangzhou embroidery production mainly include fabrics and embroidery threads. Fabrics include silk, cotton and other textile fabrics. Embroidery thread includes silk thread, cotton thread, gold and silver thread, etc.



Figure 9: Photo of fabric and embroidery thread

Source: Photo taken by Ye Xiaoqin in September 2023 at Jin Jiahong and Chen Liuyong Embroidery Studio



b) Equipment: The equipment required for Hangzhou embroidery production mainly includes: tenter<sup>3</sup>, embroidery needle, embroidery scissors and horse stool<sup>4</sup>. The tenter is divided into round tenter and square tenter. The round tenter is suitable for small-sized works, and the square tenter is suitable for large-sized works. The embroidery needle is generally a size 12 hand sewing needle, which leaves a smaller needle hole. Embroidery scissors generally use tilt-head scissors, which are convenient for cutting the threads flatly against the fabric. A horse stool is used to place square tenter.

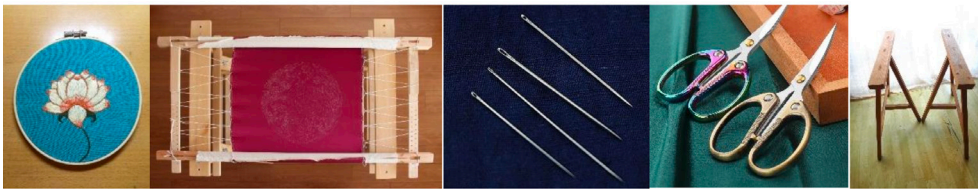


Figure 10: Photo of Equipment

Source: Photo taken by Ye Xiaoqin in September 2023 at Chen Liuyong Embroidery Studio

c) Drawing Drafts: You need to design a drawing to estimate the embroidery effect and provide an embroidery manuscript before embroidering. The designed drawings are generally drawn with line drawings using an outline pen<sup>5</sup>.

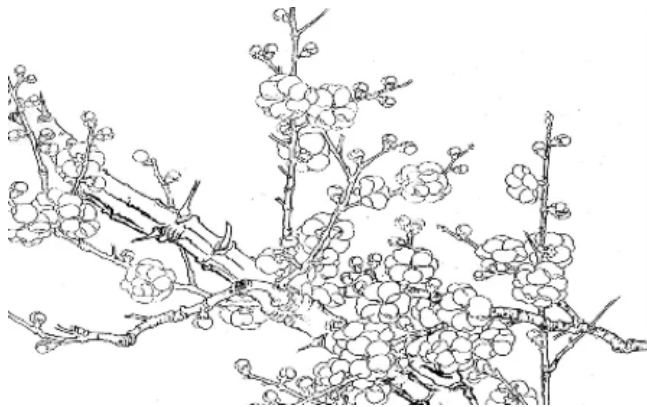


Figure 11: Drawing design

Source: Photo supported by Chen Liurong on September 12, 2023



d) 15 steps of making process, embroidery craft production







<sup>3</sup> Tenter, used to fix the fabric and make it tight during embroidery. It is usually made of bamboo or wood.

<sup>4</sup> Horse stool refers to the base used to place square tenter.





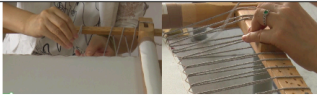


<sup>5</sup> The outline pen is a small brush in Chinese painting, mainly used to draw thin lines.




<sup>6</sup> Plug, a part of the square taut, with a small hole at one end, which can be adjusted and aided in tautening and securing the main fabric with a peg, according to the size of the embroidery work.

Table 1: Flower and Bird Embroidery Production Process

Step	Illustration examples and technical requirements	Step	Illustration examples and technical requirements
1	 <p>Select the main body fabric and cut it according to the required size.</p>	2	 <p>Select appropriate accessories and cut them according to the width of the main fabric.</p>
3	 <p>Splice the main fabric and accessories to ensure a smooth connection.</p>	4	 <p>Hemming the main fabric.</p>
5	 <p>Use inlay wire to compact the accessories into the inlay grooves on the rolled cloth wood with inlay grooves at both ends of the square stretch.</p>	6	 <p>The two people work together to roll the two accessories inward along the rolling wood to the seam of the main fabric to ensure that the main and accessories are flat and tightened.</p>



Step	Illustration examples and technical requirements	Step	Illustration examples and technical requirements
7	 <p>Insert the two plugs<sup>6</sup> into the sockets at both ends of the rolling wood to stabilize the square tenter.</p>	8	 <p>Insert a nail into the hole on the inside of the insert, and use the reaction force between the nail and the insert to make the main fabric tighter.</p>
9	  <p>Fold the cotton thread in half twice and insert it into a thicker embroidery needle. Sew the hemming of the main fabric twice in the same direction and back and forth to make the "X" pattern appear.</p>	10	 <p>Select a suitable thicker cotton thread and fix it at the intersection of the rolling wood and the insert. Then use a thicker embroidery needle to pass the cotton thread through the intersection of the "X" pattern and fix it on the insert. Thread in the same direction and tighten the hemming to make the main fabric tighter</p>
11	 <p>Use needle and thread to simply fix the drawn drawing on the back of the main fabric, and use an outline pen to copy the lines in the drawing to the main fabric using the Chinese painting line drawing technique. The pigment is generally zinc white or titanium dioxide from Chinese painting pigments, and is diluted with water before use. The line thickness and color depth should be appropriate and easily covered by the embroidery thread.</p>	12	 <p>Embroidery thread color matching. The embroidery thread is generally selected in a color that is suitable for the drawing and matches the expected finished product, and one color requires several gradient colors of embroidery thread for matching and combination.</p>

Step	Illustration examples and technical requirements	Step	Illustration examples and technical requirements
13	 <p>Embroidery thread finishing. In order to make it easier to pull out the embroidery thread during the embroidery process and improve the embroidery efficiency, the embroidery thread can be braided in advance.</p>	14	 <p>Start embroidering. During the embroidery process, no knots are tied when starting or narrowing the needle. Use overlapping or up and down strokes of embroidery thread instead of knotting to ensure that thread replacement leaves no traces and does not affect the overall embroidery picture. When embroidering, strive to be flat, neat, glossy, smooth, flexible and skillful, and use different stitches to reflect the characteristics of the work.</p>
15	 <p>After the embroidery is completed, the work is framed. The basic requirement is to match the theme, effect and purpose of the work.</p>		

*Source: Designed by Ye Xiaoqin, and all photos in the table were also taken by Ye Xiaoqin in September 2023*

e) Analyze 7 artistic keywords in the explicit value of craft aesthetics: Researcher finds an understanding of aesthetic value in the values of cultural significance contained in the Guidelines of the Charter of Burra by the International Council on Monuments and Sites (1988). That is to say, the aesthetic feeling and experience that the viewing object can give to the viewer, including guiding the viewer to have an in-depth understanding of the content, artistic conception and the represented value expressed by the viewing object.



Hangzhou embroidery has very high aesthetic value. Taking the work “View Sutra Picture” by embroidery expert Zhao Yijun as an example, the researcher used knowledge management methods to find corresponding keywords as (1) Artistry (2) Interpretation (3) Exquisite (4) Energy (5) Expression (6) Phrasing (7) Dynamic contrast ,e.g. that reflect aesthetic value. The analysis is as follows:

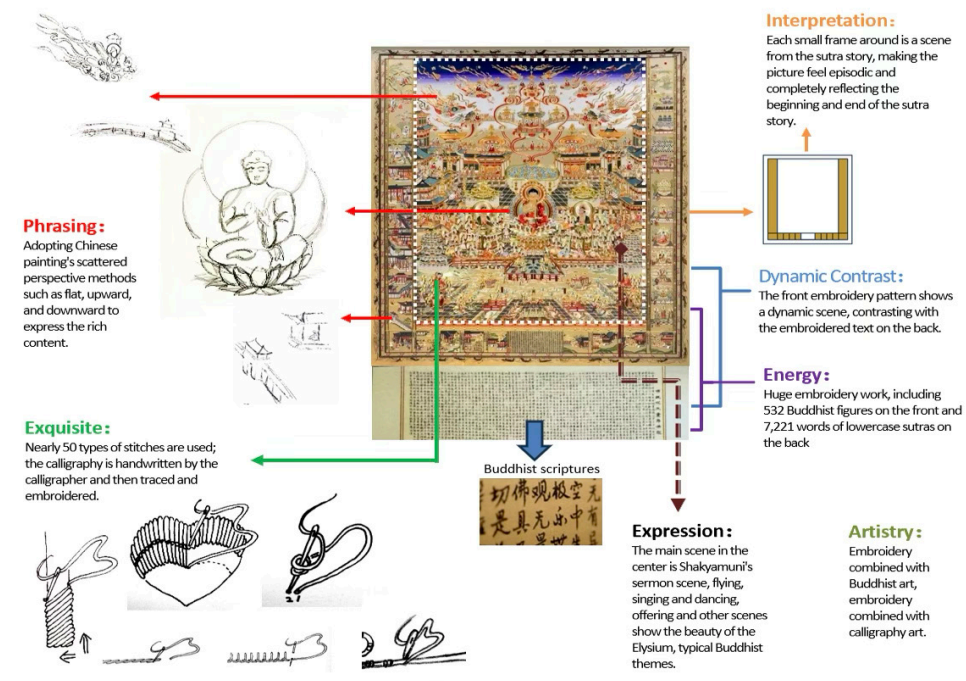


Figure 12: Detailed analysis of the aesthetic value in “View Sutra Picture” made by Zhao Yijun

Source: Designed by Ye Xiaoqin

### (5) Results of Intellectual Knowledge Management in Museums

It is not difficult to see from the new definition of museum issued by the International Council of Museums that the value and function of museums are no longer just about recording the past, but more about allowing people to get inspiration from knowledge sharing and innovate the development of the future. Thus, the sustainable development of knowledge between universality and diversity, diachrony and synchrony, inheritance and innovation can be obtained. Ma Dongfeng (2023) pointed out that no matter how the definition and function of a museum change, its collection and recording functions are prerequisites and necessities, and physical exhibitions or online presentations are just different forms.

This means that the museum must have physical objects and their history and value. For Hangzhou embroidery craftsmanship, displaying the production process and aesthetic value of Hangzhou embroidery is to equip it with the prerequisites for museum display and is also the first step in knowledge sharing.

## 5.2 Museum Theme Dissemination Design

Joan Domicelj (1991) said, Themes are webs we weave to better understand the history and storylines of a place. They are not rigid straitjackets into which we must place our heritage assessments. Therefore, when studying the theme communication design of Hangzhou embroidery craftsmanship, researchers mainly focus on the knowledge and production process of Hangzhou embroidery craftsmanship. Researchers have found that museums are a good communication medium. The museum is mainly a virtual museum, displayed in the form of videos, which can break through geographical restrictions and allow people who are not in the city of Hangzhou, or even people around the world, to learn about Hangzhou embroidery craftsmanship with the click of a mouse.

### (1) Museum Sustainable Theme

Researcher found that the following theme design of the Hangzhou Embroidery Craft Museum started from the keywords of sustainable development such as “values, knowledge, skills, perspectives” (UNESCO-APNIEVE, 1998), which was helpful in establishing a museum model and theme framework of museum theme communication design:

Table 2: Museum's theme framework design

Theme group	Theme	Sub-theme 1	Sub-theme 2	Sub-theme 3	Sub-theme 4	Possible additional themes to suit variations
Hangzhou embroidery craftsmanship	Making process	Value	Knowledge	Skill	Perspectives	Exhibition:media Installation materials equipment experts craftsmanship's work

Source: Designed by Ye Xiaoqin from Joan Domicelj



A. The New Museology Principle of Exhibition Role as keywords of theme, what is rational? Objects' viewing, why?

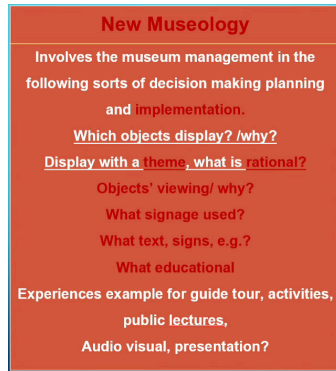


Figure 13: Showing the Theme Designing  
Source: Yexiaoqin designed after Manus Kaewbucha

B. Exhibition Theme and Display Image

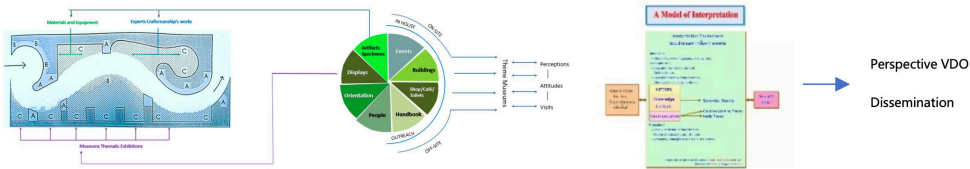


Figure 14: The aspect of Exhibition Theme and Display Image  
Source: Designed by Ye Xiaoqin after Manus Kaewbucha, Li Xuanle and Staiff's diagram

Researcher designs the museum layout and road map based on the two components of artwork samples and display in the museum theory and practice exchange model, including the specific distribution locations of materials, equipment, display areas for expert works and theme exhibition areas. Inspiration perspective for the VDO dimension to embody the theme communication design of museums can be derived from Staiff's adapted tourist attraction model.

a) Communication model between theory and practice: Starting from the new definition of museum, Researcher refers to the Li Xuanle and Manus Kaewbucha's model of combining museum theory and practice, and designs the following model based on the researcher's research theme:

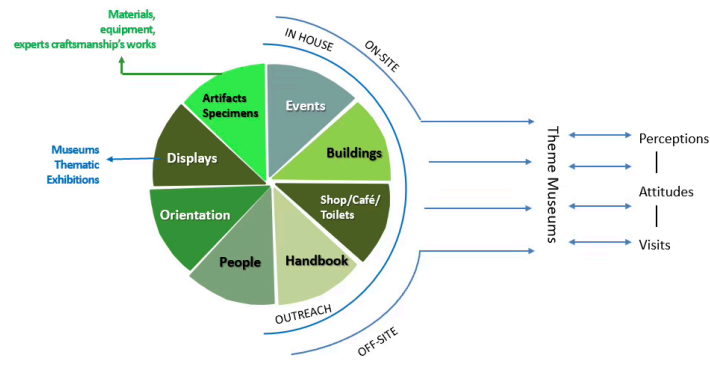


Figure 15: Communication between museum theory and practice

Source: Designed by Ye Xiaoqin after Li Xuanle and Manus Kaewbucha's diagram

This extends the greater detail of Figure 14-17 to every part of the museum's theme design, including all aspects of interior and on-site, off-site and outreach. This means the process of sharing knowledge with on-site and off-site visitors through museum themed exhibitions and craft demonstrations, and the new opinions, attitudes and forms of visits formed by visitors will also be fed back to the museum for continuous improvement.

b) Audience's direction for Exhibition Display designed: Researcher designs a small exhibition space based on the general elements of museum exhibition design, and designs the visiting route and venue layout as follows:

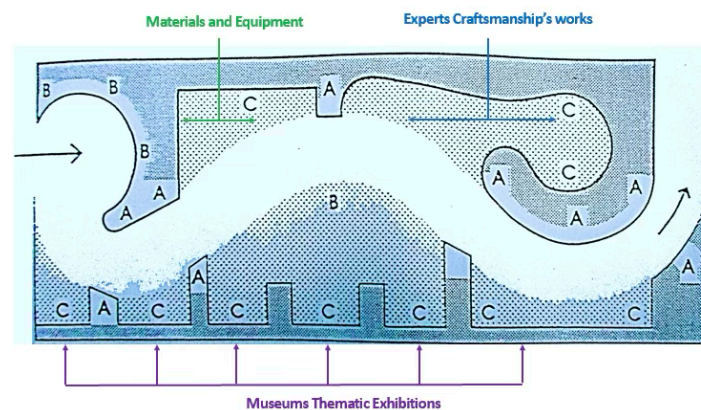


Figure 16: Floorplan designed of audience's direction for exhibition, display, install of embroidery materials, equipment, artisan experts craftsmanship's work

Source: Designed by Ye Xiaoqin after Manus Kaewbucha



This is an aerial view of the museum layout and route (1)refers to the fixed installations in the museum such as navigation and guide signs (2)represents the visitor stopping and viewing area (3)represents the variable content about the museum display. The researchers designed an area including embroidery materials, equipment and display of embroidery experts' works (including VDO) based on the area's size characteristics. It also includes embroidery themed exhibitions and displays of various sub-themes.

c) Model of Museum Interpretation

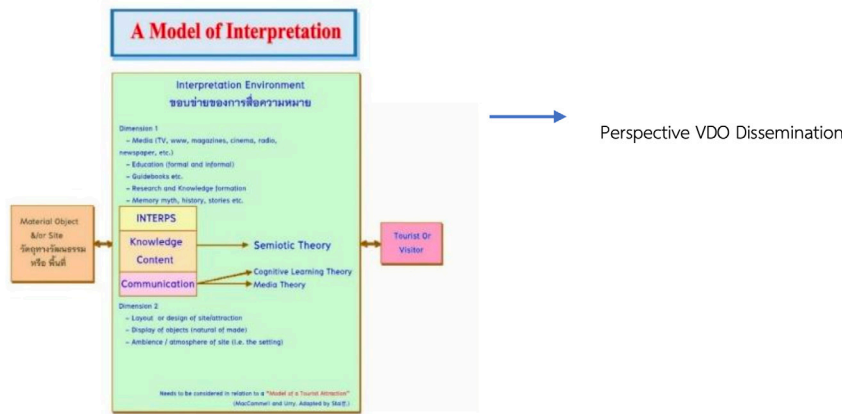


Figure 17: Model of Interpretation

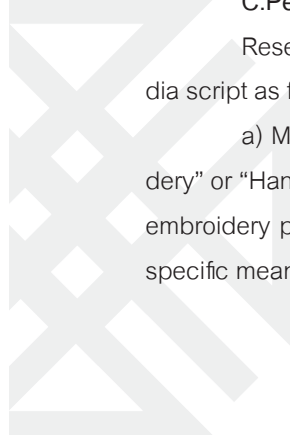
Source: Designed by Manus Kaewbucha after Staiff Adapted

Researchers finds from the model of interpretation that using the VDO dimension can easily achieve communication effects, such as intuition, image and sense of substitution. In the content displayed on VDO, the production process, knowledge, skills and value of Hangzhou embroidery can be presented through lens language, triggering new perspectives among visitors.

C.Perspective designed on media

Researcher designs the LOGO, media and website homepage as well as the media script as follows:

a) Media LOGO: The LOGO contains (1)the first letter “H” of “Hangzhou Embroidery” or “Hangzhou” (2) the square tenters shape of Hangzhou Embroidery equipment (3) embroidery patterns, embroidery needles, embroidery threads and its natural color. The specific meanings are as shown as follows:



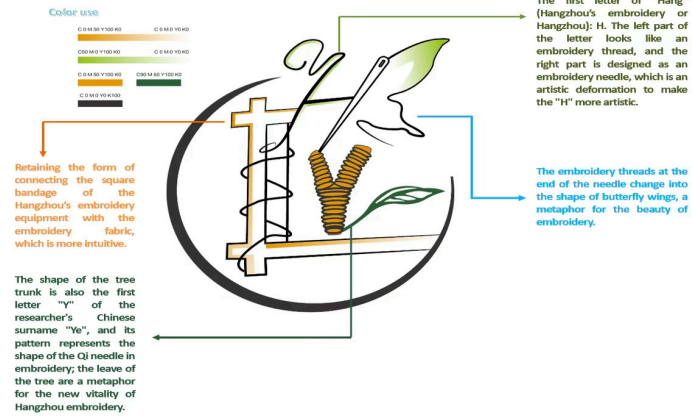


Figure 18: Media LOGO

Source: Designed by Ye Xiaoqin

The overall design of the LOGO is composed of a square tenter's shape and a tree trunk-shaped pattern to form the embroidery surface shape of Hangzhou embroidery, as well as the embroidery needle and butterfly shape to represent the embroidery production effect, and finally forms a mirror-like and three-dimensional effect, which describes the artistic aesthetic of Hangzhou embroidery that is ready to emerge.

b) Designing the homepage of media and museum website

Hangzhou Gorgeous Embroidery Craftsmanship: Intellectual Knowledge Management for Museum's Theme Dissemination Design

**Zhao Yijun**  
Court Embroidery Inheritor

**Jin Jiahong**  
Boudoir Embroidery Inheritor

**Ma Dongfeng**  
Director of Liangzhu Museum

**Chen Liurong**  
Head of Hangzhou Normal University  
Master Teacher Embroidery Studio

YE XIAOQIN'S WORK  
Tel: +8613588035403

Figure 19: Homepage of media and museum website

Source: Designed by Ye Xiaoqin



c) Media Script: MasterClass (2022) mentions 6 steps for writing scripts in the article “Advice to Screenwriters: How to Write a Script in 6 Steps”: for researchers to shoot Hangzhou embroidery craft media, it mainly includes four steps: (1) setting up a VDO theme;(2) designing a script outline; (3) designing a VDO script; (4) inviting embroidery experts to demonstrate the Hangzhou embroidery production process. The part of the VDO script designed by researchers are as follows:

Table3: VDO script for Hangzhou embroidery Craftsmanship

Scenes	Scenery	Dubbing	Soundtrack
1	Hangzhou Embroidery Works Display	Voice-over introduces the history, value, representative figures of Hangzhou embroidery.	Soothing Chinese guqin music is used as the background music for the loop. The sound level of the background music is used to distinguish different scenes. (At the same time, subtitles are used as a screen to differentiate the different scenes)
2	Materials and equipment display	Voice-over introduces materials and equipment knowledge	
3	Hangzhou embroidery expert Chen Liurong demonstrates the production process of Hangzhou embroidery	Voice-over introduces production steps and technical requirements	
4	Hangzhou embroidery expert Jin Jiahong’s studio and exhibition of works by experts and learners	The voice-over introduces the work done by embroidery experts for communication, and invites the audience to participate in learning Hangzhou embroidery craftsmanship.	

Source: Designed by Ye Xiaoqin



## Conclusion

According to the research objectives as

- 1) To investigation on intellectual knowledge management of Hangzhou embroidery craft.
- 2) To design the museum's theme and dissemination.

Researcher found as below

6.1 From an investigation on intellectual knowledge management of Hangzhou embroidery craft.

Knowledge Management approach can be used to design a theme museum to solve the above problems. Through communication with embroidery artisan experts and museum manager experts, Researcher found (1) the content of knowledge management of Hangzhou embroidery craft, including the production process of Hangzhou embroidery and its craft keywords, and (2) the concept of new museology is applied to design a museum themed on Hangzhou embroidery craft to achieve the purpose of dissemination and the sustainable development of the craft.

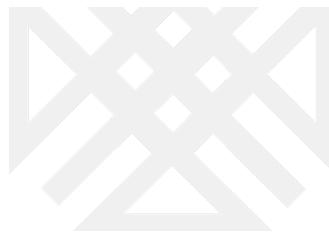
By using the craft knowledge management methodology of embroidery technicians, it is possible to develop and design for identifying the main contents. Dissemination and learning about the environment and activities of the tourist museum in accordance with the community's sustainable development aspirations. These address the key issues of this research.

### 1. Intellectual Knowledge Management of Hangzhou Embroidery

Through on-site observation and systematic documentation of Hangzhou embroidery production, researchers methodically recorded material specifications, tool applications, craft process characteristics, and technical requirements. The embroidery workflow necessitates comprehensive preparatory drafting, chromatic perfection in thread selection, and meticulous execution spanning extended creative periods.

This analytical process distilled seven core attributes: artistic integrity, interpretive depth, technical refinement, dynamic energy, impressionistic expression, methodological sophistication, and chromatic interplay - collectively encapsulating the craft's exquisite vitality. These findings operationalize the knowledge management objectives outlined in the conceptual framework, establishing an empirical foundation for craft preservation.





## 6.2 Designing the Museum Theme and dissemination

### 1. Theme and Exhibition designed

Through empirical investigation of information dissemination channels, researchers identified museum ecosystems and their digital extensions as preferred public engagement platforms. Prioritizing resource sustainability, the study developed a four-dimensional framework encompassing: 1) Thematic exhibition curation 2) Institutional branding through logo design 3) Craft documentation via video production 4) Virtual museum architecture. The bespoke logo creation established intellectual property foundations through distinctive visual identity, while rigorous embroidery processes demonstrated artisanal scientific methodology. Completed works manifested artistic innovation, with video documentation fulfilling the conceptual framework's dual objectives of knowledge stewardship and artistic governance.

### 2. Museum dissemination

This integrated approach actualizes new museology principles through physical exhibitions and digital platforms, creating a structured progression from:

Material epistemology (observing craft processes)

Brand semiotics (decoding cultural identifiers)

Value archaeology (uncovering tacit knowledge systems)

The multi-layered engagement strategy transitions audiences from perceptual observation to conceptual interpretation, effectively operationalizing cultural transmission through progressive cognitive scaffolding.

## Discussion

From the Survey Study and Ethnography Research mostly conceptual framework to resolve a problem of Embroidery craftsmanship dissemination by managing the way of investigate embroidery intellectual making process into craftsmanship knowledge management (UNESCO, 2008). And the Convention for Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage (UNESCO, 2003) for adapting in dissemination on Museum Theme design some outcome details as supported and approved by embroidery artisan experts and museum experts, knowledge management of the content of the craft system and the complete methodology to create various products. Based on the characteristics of Hangzhou embroidery craft, each step has been carefully made and displayed. Thematic exhibitions and events

were organized according to the concept of modern museums and the sustainability of traditional Hangzhou embroidery craft can be disseminated and learned through media. The research revealed that the museum's thematic design and exhibition modalities remain constrained by conventional museological paradigms, exhibiting limited innovation in spatial narrative construction. While the brand identity system and multimedia documentation achieved professional consensus among Hangzhou embroidery specialists and curatorial experts, the video documentation demonstrated suboptimal technical realization due to inherent limitations in source material resolution, environmental filming constraints, temporal compression requirements, and intellectual property considerations surrounding master artisans' original works.

To enhance operational efficacy, the study proposes implementing adaptive design protocols within the framework, advocating for the development of multiple contingency blueprints. This strategic flexibility aims to optimize cultural transmission through iterative refinement cycles, ensuring both technical precision and conceptual fidelity in heritage representation.

### Suggestion

According from this research and for the next research should to consideration as below:

1)From research article,some young generation on Hangzhou should to learn and practice with artisan expert for safeguarding their skillful,for safeguarding their hometown awareness.

2)For the next research practice development that Hangzhou government or Hangzhou community should establishing the true embroidery museum from this author's article.

### Bibliography

Chen, L., & Zhao, Y. (2018). Palace Hangzhou embroidery stitch tutorial. Zhejiang Gongshang University Press.

ICOMOS. (1988). Guidelines to the Burra Charter: Cultural significance.

<https://www.wochmoc.org.cn/upload/file/201811/1543199003678020527.pdf>





- Jin, J. (2017). *Sujan colorful embroidery: Hangzhou embroidery hand embroidery technique*. Zhejiang Gongshang University Press.
- Domicelj, J. (1991). About the thematic framework. In M. Kaewbucha (Ed.), *Handout from Museum course, Faculty of Fine and Applied Arts and Faculty of Music, Bangkokthonburi University*.
- Painter, L. (2000). Paper. Anness Publishing Limited Hermes House.
- Denscombe, M. (1999). *The good research guide for small-scale social research projects*.  
<https://book.douban.com/subject/6758667/>
- UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540>
- UNESCO. (2005). *United Nations Decade of Education for Sustainable Development (2005–2014): International implementation scheme*. UNESCO.
- WIPO. (2016). *Intellectual property and traditional handicrafts*.  
<https://www.wipo.int/publications/zh/details.jsp?id=3870> Key Informants
- Chen, L. (2023, September 12–20). Interview with Head of Hangzhou Normal University Master Teacher Embroidery Studio [Personal interview].
- Jin, J. (2023, September 18–26). Interview with Hangzhou embroidery artisan expert [Personal interview].
- Ma, D. (2023, September 4). Interview with President of Liangzhu Museum [Personal interview].
- Zhao, Y. (2023, June 12–September 9). WeChat interview with Hangzhou embroidery artisan expert [Personal communication].







## การออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิค Glass Forming and Decorating

Souvenir Design from Identity of Faculty of Fine and Applied Arts using Glass Forming and Decorating Technique

Received  
Revised  
Accepted

August 26, 2024  
June 5, 2025  
June 12, 2025

กัลยาณี เผือกนำผล<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

การออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิคการขึ้นรูปแก้วและการตกแต่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาอัตลักษณ์ ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และ ศึกษาด้านเทคนิคการขึ้นรูปแก้วและการตกแต่งประยุกต์แบบใหม่ เพื่อออกแบบ และสร้างสรรค์ของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ได้ ผลการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของคณะ ได้แก่ ตราคณะ ประติมากรรมหล่อดสี และรูปเคารพพระพิฆเนศ เทคนิคการขึ้นรูปแก้วที่เหมาะสมสำหรับการทำของที่ระลึกในการผลิตเชิงพาณิชย์คือการหลอมแก้วร่วมกับ เซรามิกส์ ของที่ระลึกที่เป็นที่นิยมสำหรับคณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ พวงกุญแจเซรามิกส์หล่อดสี ประดับแก้วตราคณะศิลปกรรมศาสตร์ และประติมากรรมหล่อดสีเซรามิกส์ประดับแก้วขนาดเล็ก สำหรับตั้งโชว์ โดยใช้เทคนิคหล่อน้ำสลิป ดินพอสเลนโปร่งแสง ประดับแก้ว เเผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิค Glass Forming and Decorating เป็นการค้นหาเทคนิคที่เหมาะสมในการนำแก้วมาใช้งานในเชิงออกแบบ ซึ่งในที่นี้หมายถึงการตกแต่งผิวเซรามิกส์ด้วยเศษแก้วที่หลอมติดบนพื้นผิวด้วยความร้อนสูง (Glass fusing on ceramic) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกทั้งคู่อสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ พวงกุญแจหล่อดสีมีราคาขายอยู่ที่ 199 บาทและประติมากรรมหล่อดสีมีราคาขายอยู่ที่ 599 บาท นอกจากนี้สามารถใช้เป็นของที่คณะมอบให้กับผู้มาเยี่ยมชมได้ อีกด้วย ผลการประเมินได้รับการให้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และผู้เยี่ยมชมคณะศิลปกรรมศาสตร์ ทำการประเมินความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ ผลการประเมินพบว่าประติมากรรมหล่อดสีมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ ) และ พวงกุญแจหล่อดสีมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.54$ )

คำสำคัญ : การออกแบบของที่ระลึก, การออกแบบอัตลักษณ์, การขึ้นรูปแก้วและการตกแต่ง

<sup>1</sup>สาขา ออกแบบเซรามิกส์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



## Abstract

The design of souvenirs reflecting the identity of the Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, using glass forming and decorating techniques aims to study the identity of the faculty and explore new applied glass forming and decorating techniques. The goal is to design and create souvenirs that reflect the faculty's identity and have commercial value.

The research found that the faculty's distinctive identity includes the faculty logo, colored tube sculptures, and the statue of Lord Ganesha. The suitable glass forming technique for commercial souvenir production is glass fusing combined with ceramics. Popular souvenirs for the Faculty of Fine and Applied Arts include color tube ceramic keychains adorned with the faculty logo glass and small colored tube ceramic sculptures for display, using the slip casting technique with translucent porcelain clay, glass decoration, and firing at 1,230 degrees Celsius.

The development and design of souvenirs that convey the identity of the Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, using Glass Forming and Decorating techniques involves finding suitable techniques for using glass in design. This study adopts the technique "Glass forming and decorating," referring specifically to glass fusing on ceramics by melting crushed bottle glass onto ceramic surfaces at high temperatures. Both souvenir products have commercial potential. The color tube keychain is priced at 199 baht, and the color tube sculpture is priced at 599 baht. The evaluation results were obtained from a target group of 30 participants, including lecturers, staff members, students, and visitors to the Faculty of Fine and Applied Arts. They assessed the appropriateness of the designed souvenir products. The results showed that the colored tube sculpture was rated as highly appropriate ( $\bar{X} = 4.63$ ), while the colored tube keychain was rated as appropriate ( $\bar{X} = 4.54$ ).

**Keywords :** Souvenir design, Identity design, Glass Forming and Decorating



## บทนำ

มหาวิทยาลัยบูรพาเป็นมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในระดับภูมิภาค ผลิตบัณฑิตเพื่อตอบสนองการพัฒนาประเทศ รองรับต่อการเจริญเติบโตทางธุรกิจ การท่องเที่ยว และอุตสาหกรรม หนึ่งในหน่วยงานของมหาวิทยาลัยที่สำคัญคือคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุดมุ่งหมายคือการใช้ศิลปะและการออกแบบในสาขาต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างการผลิตในระบบอุตสาหกรรมให้มีคุณค่าและแข็งแกร่งขึ้น รวมทั้งผลิตบัณฑิตที่ตอบโจทย์ความต้องการในด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ยังเป็นศูนย์กลางศิลปะในภาคตะวันออกเฉียงเหนือทั้งด้านการอนุรักษ์และพัฒนา ปัจจุบันคณะศิลปกรรมศาสตร์มีทั้งหมด 5 สาขาวิชา ได้แก่ นิเทศศิลป์ ออกแบบเซรามิกส์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ จิตรกรรมสร้างสรรค์ ครีเอทีฟอาร์ตและกราฟิกครีเอทีฟ

อัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา แม้ว่าเคยทำการสำรวจมาในอดีต แต่เมื่อเวลาเปลี่ยน ปัจจัยหลายอย่างจึงมีผลกระทบต่ออัตลักษณ์บางอย่างหายไป และมีบางอย่างเกิดขึ้นทดแทน การศึกษาหาอัตลักษณ์ในครั้งนี้จะช่วยให้ระบบอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มีความชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถสื่อสารไปสู่สังคมและบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้อัตลักษณ์ยังสามารถสร้างรายได้จากการนำไปผลิตเป็นของที่ระลึกสำหรับจำหน่าย เนื่องจากสาขาออกแบบเซรามิกส์ได้นำเรื่องแก้วมาประกอบงานสร้างสรรค์ และเป็นเทคนิคใหม่ที่ยังขาดองค์ความรู้ที่เป็นเทคนิคที่ชัดเจน ยังจำเป็นต้องมีการทดลองเรื่องพื้นผิวของแก้ว/กระจก ชนิดของสีที่สามารถใช้ได้ และอุณหภูมิที่เหมาะสม ซึ่งการขึ้นรูปแก้วและการตกแต่งแก้ว (Glass forming and Decorating) ที่กล่าวถึงในงานนี้ คือการนำเศษแก้วสีจากขวดแก้วมาทุบ ตกแต่งบนชิ้นงานเซรามิกส์ แล้วเผาด้วยอุณหภูมิสูงให้หลอมติดผิวงาน เกิดเป็นลวดลายเฉพาะ ซึ่งเป็นกระบวนการตกแต่งแบบ Glass fusing หรือการหลอมประสานแก้วเข้ากับเซรามิกส์ โครงการวิจัยในครั้งนี้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อจัดทำเป็นของที่ระลึกในรูปแบบแก้ว/กระจก โดยเป็นการรวบรวมองค์ความรู้ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เทคนิคและกระบวนการตกแต่งและขึ้นรูปแก้ว/กระจก เป็นการประยุกต์ใช้ศาสตร์หลายแขนงเพื่อการบูรณาการให้เกิดงานศิลปะแก้วแบบใหม่ เนื่องจากสาขาออกแบบเซรามิกส์เป็นหนึ่งในสาขาหลักของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา การเลือกใช้เซรามิกส์จึงสะท้อนภาพลักษณ์และตัวตนของคณะได้ชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการใช้ทรัพยากรและองค์ความรู้ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นรูปธรรม วัสดุเซรามิกส์มีคุณสมบัติเฉพาะที่ให้ความรู้สึกมันคงเป็นทางการ และมีมิติของพื้นผิว ซึ่งเหมาะกับการเป็นของที่ระลึกอย่างยั่งยืน เมื่อผสมผสานกับเศษแก้ว จะเพิ่มมิติด้านความงาม ความแวววาว และสะท้อนแสง ซึ่งช่วยเสริมภาพลักษณ์ที่มีคุณค่าให้กับของที่ระลึก จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ พร้อมสามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์และส่งเสริมภาพลักษณ์ของคณะได้อย่างเป็นรูปธรรม



## วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อศึกษาหาอัตลักษณ์ ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อนำมาผลิตเป็นของที่ระลึก
- 2 เพื่อศึกษาเทคนิคและกระบวนการตกแต่งชิ้นงานเซรามิกส์ด้วยเศษแก้วรีไซเคิล โดยใช้วิธีการตัด จัดวาง และหลอมเศษแก้วลงบนผิวเซรามิกส์
- 3 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ของที่ระลึกโดยผ่านกระบวนการหาอัตลักษณ์และเทคนิควิธีการในรูปแบบเฉพาะตนเพื่อสนับสนุนงานสร้างสรรค์และออกแบบที่สร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์

## กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดของการออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คือ การบูรณาการอัตลักษณ์ของคณะฯ เข้ากับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้เทคนิคการขึ้นรูปชิ้นงานเซรามิกส์ด้วยแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ และตกแต่งด้วยเศษแก้วรีไซเคิล ผ่านการหลอมติดบนผิวเซรามิกส์ (glass fusing) แนวคิดนี้มุ่งสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์และความหมายผ่านวัสดุที่มีนัยเชิงสัญลักษณ์ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีเอกลักษณ์ สวยงามใช้งานได้จริง และสะท้อนภาพลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย (กัลยาณี, 2563)

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิค Glass Forming and Decorating การดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้:

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา: รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสัมภาษณ์บุคลากรภายในคณะฯ เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบ

2. การศึกษาเทคนิคการตกแต่งด้วยเศษแก้วหลอมบนเซรามิกส์ : ทดลองการตัดและคัดเลือกเศษแก้วจากขวดบรรจุภัณฑ์สีเขียว จัดวางลงบนชิ้นงานเซรามิกส์ที่ขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ จากนั้นนำไปเผาที่เพื่อให้แก้วหลอมติดผิว

3. การออกแบบและสร้างสรรค์ของที่ระลึก: พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากผลการศึกษาอัตลักษณ์ และเทคนิคการตกแต่ง เพื่อสร้างของที่ระลึกที่มีความสวยงาม สื่อสารอัตลักษณ์ของคณะฯ และเหมาะสมต่อการใช้งานจริง พร้อมจัดเก็บผลการประเมินความเหมาะสมจากกลุ่มเป้าหมาย

### 1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้วิจัยจะรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ จากหนังสือและวารสารในห้องเก็บของหอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ รวมถึงห้องสมุดบัณฑิตศึกษา และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลการใช้งานกราฟฟิกที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของแต่ละสาขาและหน่วยงานของคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยเก็บข้อมูลย้อนหลังไม่เกิน 10 ปี เนื่องจากการเก็บข้อมูลต่าง ๆ มีความใกล้เคียงกับปัจจุบัน และมีชัดเจน แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเองเพื่อสรุปเป็นอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์



ภาพที่ 2 : การใช้งานระบบอัตลักษณ์ของหอศิลป์ และสำนักงานคณะศิลปกรรมศาสตร์ (กัลยาณี, 2563)

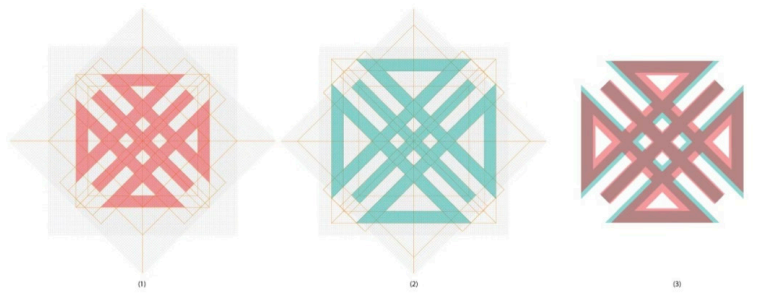
นอกจากนี้ยังเก็บค่าสีของชุดครุยของคณะศิลปกรรมศาสตร์ด้วยเครื่อง Colorimeter ในระบบ CIE Lab ได้ค่าในระบบสี RGB ที่ R:0 G:100 B:96 และระบบ CMYK ที่ C:96 M:39 Y:61 K:23 ซึ่งค่อนข้างจะใกล้เคียงกับสีที่ได้จากสีของตราสัญลักษณ์จากสื่อต่าง ๆ ที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลมา



ภาพที่ 3 : ค่าสีชุดครุยโดยวัดจากเครื่อง Colorimeter (กัลยาณี, 2563)

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่าความหมายของตราสัญลักษณ์ หมายความว่า “การสร้างสรรค์ศิลปกรรมและทำกิจกรรมที่ต่อเนื่องกันตลอดกาลนิรันดร์ (Eternity)” โดยมีลักษณะเป็นเส้นทึบขัดสานต่อกันเป็นรูปสามเหลี่ยม 4 มุม มีรูสี่เหลี่ยมตรงกลาง หมายถึง ความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และมีเส้นทึบกากบาทอยู่ตรงสี่เหลี่ยม หมายถึง การรวมกันและเอกภาพ สีประจำคณะคือสีเขียว (Veridian)

จากการเก็บข้อมูลจะเห็นได้ว่าตราสัญลักษณ์ สี ตัวอักษร ค่อนข้างไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยแต่ละสาขามีภาพโลโก้ที่มีขนาดแตกต่างกัน เมื่อปรับตราสัญลักษณ์ใหม่ให้อยู่ในรูปแบบของกริดจะได้ขนาดและสัดส่วนของตราสัญลักษณ์ 2 แบบ คือตราสัญลักษณ์ที่มีเส้นบาง ตราสัญลักษณ์ที่มีเส้นหนา โดยเมื่อนำตราสัญลักษณ์ทั้งสองมาวางซ้อนกันจะเห็นความแตกต่าง



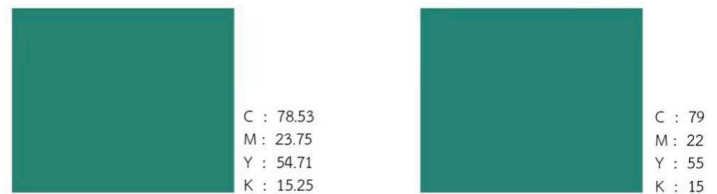
ภาพที่ 4 : ภาพแสดงการปรับขนาดและสัดส่วนตราสัญลักษณ์ให้อยู่ในระบบกริด (กัลยาณี, 2563)

อ้างอิงจากคู่มือการศึกษาโครงการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา (2537) สีที่เป็นเอกลักษณ์ของคณะคือสีเขียว (Veridian) จากการค้นหาค่าสีที่แท้จริงของสีเขียว (Veridian) พบว่าค่าสี Veridian ไม่มีอยู่จริงในระบบสี (Standard Color System) แต่มักใช้เพื่ออธิบายสีที่อยู่ระหว่างเขียวและฟ้า อาจจะมีค่าสีตามแต่ที่ผู้ใช้งานกำหนดขึ้นมา ผู้วิจัยจึงไม่ได้นำค่าสีที่ผู้อื่นกำหนดมาใช้งานแต่ได้นำค่าสีที่ได้ใช้ในคณะฯมาก่อนแล้วมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย สรุปออกมาแสดงอยู่ในตารางที่ 1

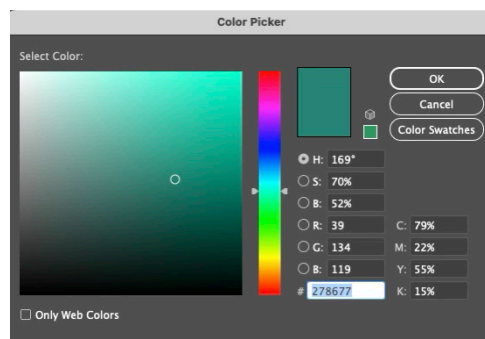
ตารางที่ 1 : ตารางสรุปค่าสีที่ได้จากสื่อต่างๆ และชุดครุยสีของคณะศิลปกรรมศาสตร์ (ที่มา : ผู้วิจัย 2563)

แหล่ง ค่าสี	ออกแบบ ผลิตภัณฑ์	ออกแบบ เซรามิกส์	นิเทศศิลป์	ครีเอทีฟอาร์ และกราฟฟิก ครีเอทีฟ	ครีเอทีฟ เพนท์ติ้ง	สำนักงาน หอศิลป์	ชุด ครุย
C	74.61-82.6	80	77.67-78.43	65.29-83.89	77.54-81.94	72.38-82.49	96
M	7.27-23.22	27	7.92-26.42	0.77-44.15	7.6-35.16	2.98-60.51	39
Y	45.05-52.16	47	48.8-62.69	93.45-54.38	42.07-67.88	38.25-60.51	61
K	0-7	11	0.13-9.87	0.02-50.71	0-27.15	0-10.24	23

เนื่องจากการนำค่าตัวเลขมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย และนำมาปรับเลขทศนิยมซึ่งค่าสีที่ปรับมีความต่างน้อยมากจากค่าเฉลี่ยของสีที่ได้ ค่าสีที่ปรับใหม่มีค่า C79 M22 Y55 L15



ภาพที่ 5 : ค่าสีที่ได้จากค่าเฉลี่ย และค่าสีที่ได้จากการปรับค่าทศนิยมออก (กัลยาณี, 2563)



ภาพที่ 6 : ค่าสีที่ได้ Color Picker ใน Adobe Illustration (กัลยาณี, 2563)

เนื่องจากมหาวิทยาลัยได้กำหนดการใช้งานตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยควบคู่กับตราสัญลักษณ์ของคณะ เมื่อนำมาปรับใช้กับตราสัญลักษณ์ที่ปรับปรุงแล้วและค่าสีที่ได้ เส้นหนาจะให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง และเหมาะสมกับตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยมากกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีเส้นบาง



ภาพที่ 7 : การใช้งานตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยควบคู่กับตราสัญลักษณ์ของคณะฯ  
(ซ้าย) การใช้ตราสัญลักษณ์เส้นหนา / (ขวา) การใช้ตราสัญลักษณ์เส้นบาง (กัลยาณี, 2563)

ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในงานวิจัยนี้จะเป็นการหาค่าเฉลี่ยของตราสัญลักษณ์เดิม และนำมาปรับใหม่ให้เหมาะสมโดยตราสัญลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นเส้นหนาจะเหมาะสมกว่าเป็นเส้นบาง และสีที่ได้จากการหาค่าเฉลี่ยโดยมีการปรับให้เหมาะสมได้แก่ C79 M22 Y55 L15 ส่วนตัวอักษรจะเป็นตัวอักษรตระกูล Prompt เพื่อให้เป็นไปตามลักษณะเดียวกันกับตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา

## 2 การศึกษาเทคนิคการตกแต่งด้วยเศษแก้วหลอมบนเซรามิกส์

การทดลองตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ซึ่งเป็นการศึกษาวิธีการตกแต่งชิ้นงานเซรามิกส์ด้วยการหลอมเศษแก้ว (glass fusing) ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 การคัดเลือกและเตรียมวัสดุ: งานวิจัยนี้เน้นการหาเทคนิค และวิธีการที่เหมาะสมในการขึ้นรูปแก้วและตกแต่งแก้วสำหรับใช้เป็นของที่ระลึก การเลือกใช้วัสดุจึงเน้นที่ความสวยงามคุ้มค่า แก้วและกระจกที่เลือกใช้ในการทดลองนี้ คือ กระจกหน้าต่างหรือกระจกโฟลต (Window Glass or Float Glass) กระจกสีลายดอกพิกุล และกระจกที่ได้จากบรรจุภัณฑ์ประเภทขวดแก้ว กรรมวิธีการขึ้นรูปจะมีการทดลองการตัด การขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์ ส่วนด้านเทคนิคการตกแต่งเป็นการทดลองเขียนสีบนกระจก และการใช้เศษแก้วเพื่อนประดับตกแต่ง



ภาพที่ 8 : กระจกประเภทต่าง ๆ (ซ้าย) กระจกหน้าต่างหรือกระจกโฟลต (กลาง) กระจกสีลายดอกพิกุล  
(ขวา) บรรจุภัณฑ์ประเภทขวดแก้ว (กัลยาณี, 2563)

เนื่องจากกระจกที่ได้จากบรรจุภัณฑ์ประเภทขวดแก้วตัดและหลอมได้ยาก จึงนำขวดบรรจุภัณฑ์แก้วมาทาบทำเป็นเศษแก้วขนาดเล็ก คัดเลือกขวดแก้วสีเขียวที่ใช้แล้วจากบรรจุภัณฑ์เครื่องดื่ม นำมาทำความสะอาดและทาบให้แตกเป็นชิ้นเล็ก ๆ ขนาดประมาณ 0.5–1 เซนติเมตร เพื่อให้เหมาะกับการจัดวางและหลอมบนผิวชิ้นงานเซรามิกส์

2.2 การขึ้นรูปชิ้นงานเซรามิกส์: ชิ้นงานเซรามิกส์ที่ใช้ในการทดลองนี้มีทั้งแบบที่ขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ และแบบที่ขึ้นรูปด้วยการบีบดิน (press molding) ขึ้นอยู่กับลักษณะของผลิตภัณฑ์ เช่น พวงกุญแจ แผ่นตกแต่ง หรือประติมากรรมขนาดเล็ก เพื่อจำลองกระบวนการผลิตจริงในระดับชุมชนหรือขนาดเล็กที่ต้นทุนต่ำและทำได้ง่าย ในการทำตัวทดลองนี้ใช้การทำตัวบีบจากโปรแกรม Rhino และ ปรีนด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ บีบบนดินขาวพอร์ซเลนเพื่อให้เกิดลวดลายตราสัญลักษณ์คณะ เผาครั้งแรกด้วยอุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส โดยใช้เตาอบเซรามิกส์

2.3 การตกแต่งด้วยเศษแก้ว: หลังจากผ่านการเผาดิบแล้ว นำเศษแก้วที่ด่าละเอียดไปโรยบนงานโดยเน้นบริเวณที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์

2.4 การเผาเพื่อหลอมเศษแก้ว: นำชิ้นงานไปเผาแกร่งชุบเคลือบใส เข้าเผาด้วยอุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส อีกครั้งโดยใช้เตาเผาเซรามิกส์ จนเศษแก้วหลอมละลายและประสานติดกับผิวเซรามิกส์ ผลการทดลองพบว่าเศษแก้วให้มิติที่งดงามกับงานเซรามิกส์และสามารถเก็บลวดลายขนาดเล็กบนงานเครื่องปั้นดินเผาได้อย่างดี มีความงาม และเกิดการยึดเกาะได้ดี



ภาพที่ 9 : การทดลองเทคนิคตกแต่งเซรามิกส์ด้วยเศษแก้ว (กัลยาณี, 2563)

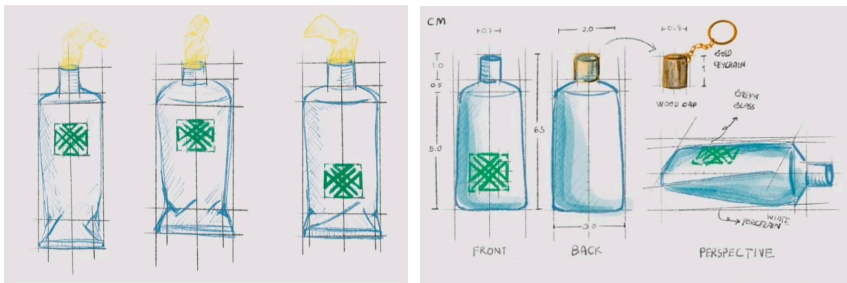
### 3 การออกแบบและสร้างสรรค์ของที่ระลึก

คณะศิลปกรรมศาสตร์ใช้งานของที่ระลึก 2 กรณี คือ การมอบเป็นของที่ระลึกสำหรับผู้ที่มาเยี่ยมชมคณะฯ และการจำหน่าย การออกแบบของที่ระลึกจึงมีกลุ่มเป้าหมายเป็น 2 ระดับ คือ กลุ่มแรกเป็นผู้ที่มาเยี่ยมชมคณะฯ ช่วงอายุ 25-55 ปี และกลุ่มที่ 2 เป็นการจำหน่าย กลุ่มเป้าหมายจะเป็นอาจารย์ นิสิต และนักเรียนที่มาเยี่ยมชมคณะฯ มีค่าช่วงอายุ 15-35 ปี การศึกษาถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พบว่า ตราสัญลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ และอนุสาวรีย์หลออดสี เป็นภาพจำของคณะศิลปกรรมศาสตร์ตั้งแต่ช่วงเริ่มก่อตั้งคณะฯ การขึ้นรูปและตกแต่งด้วยเศษแก้วจึงเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดในกรณีนี้ เพราะสามารถนำไปประกอบงาน

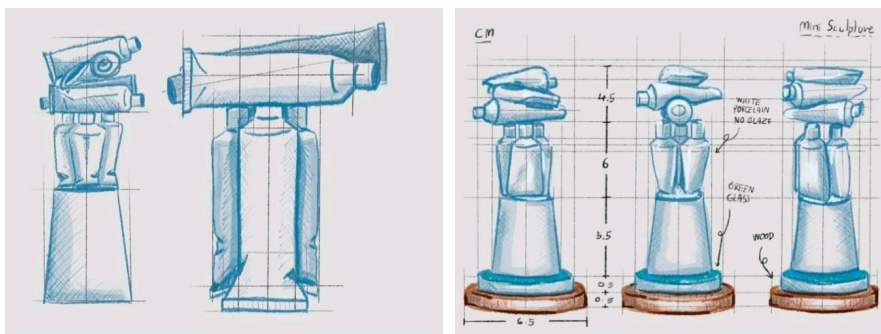
เซรามิกก็ได้ เพื่อลดต้นทุนการผลิตให้เหมาะสมกับการใช้งานเป็นของที่ระลึก

ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ตราสัญลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ และอนุสาวรีย์หลอดสี เป็นต้นแบบในการทำงาน โดยทำเป็นพวงกุญแจที่มีขนาดเล็ก ต้นทุนการผลิตไม่สูง สามารถพกพาง่าย และเป็นที่ยอมรับในการผลิตเป็นของที่ระลึก และออกแบบประติมากรรมอนุสาวรีย์หลอดสี ไว้สำหรับเป็นของประดับตกแต่ง สามารถทำให้นักถึงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาได้โดยง่าย โดยใช้เทคนิคการขึ้นรูปด้วยดินพอลิเมอร์ เเผาแกร่ง อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส และนำเทคนิคการตกแต่งแก้วด้วยเศษแก้วที่ได้จากขบวนการจุ่มที่ใช้ในการตกแต่ง

### 3.1 ภาพร่างงานต้นแบบ



ภาพที่ 10 : ภาพร่างพวงกุญแจ (กัลยาณี, 2563)



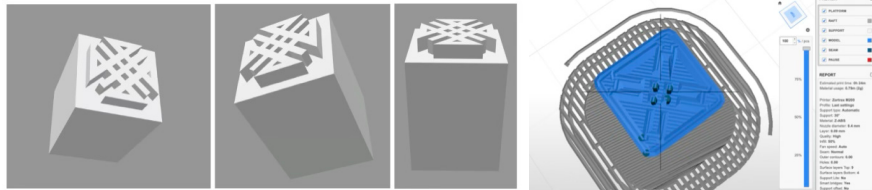
ภาพที่ 11 : ภาพร่างประติมากรรมหลอดสีขนาดเล็ก (กัลยาณี, 2563)

### 3.2 ขั้นตอนการขึ้นรูปงาน

การทำตัวต้นแบบปูนจากการปั้นดินเป็นรูปหลอดสีตามแบบร่าง จากนั้นนำไปทำหล่อด้วยปูนพลาสเตอร์เพื่อนำไปใช้เป็นตัวต้นแบบทำแม่พิมพ์ เมื่อได้ตัวต้นแบบปูนแล้วจึงนำไปทำแม่พิมพ์ปูนพลาสเตอร์ จำนวน 5 ชิ้น สำหรับใช้ในการหล่อในจำนวนมาก รอดตัวแม่พิมพ์ปูนแห้งแล้วหล่อด้วยดินพอลิเมอร์ สำหรับชิ้นงานที่ใช้แม่พิมพ์ จะเตรียมแม่พิมพ์ปูนพลาสเตอร์และเทดินขาวพอร์ซเลนลงในพิมพ์เพื่อขึ้นรูป จากนั้นนำไปผึ่งให้แห้งในที่ร่ม เมื่อได้ตัวผลงานออกแบบแล้วจะประทับตราตัวผลงานด้วยตราประทับที่ได้จากการขึ้นโปรแกรม Rhino โปรแกรมออกแบบสามมิติ

พิมพ์ออกมาด้วยวัสดุเส้นพลาสติก และเผาดิบในเตาเผาไฟฟ้าที่อุณหภูมิประมาณ 800 องศาเซลเซียส  
ใส่เศษแก้วนำไปเผาในเตาเผาเซรามิกส์ เผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส

3.2.1 การสร้างตราประทับด้วยโปรแกรม Rhino และการขึ้นรูปตราประทับ  
ด้วยเส้นพลาสติก



ภาพที่ 12 : การสร้างตราประทับด้วยโปรแกรม Rhino และการแสดงผลการขึ้นรูปสามมิติ  
(กัลยาณี, 2563)

3.2.3 การทำตัวต้นแบบปูน



ภาพที่ 13 : ต้นแบบปูนรูปหลอดสี (กัลยาณี, 2563)

3.2.4 การทำตัวแม่พิมพ์ปูนพลาสติกอร์



ภาพที่ 14 : แม่พิมพ์ปูนพลาสติกอร์ (กัลยาณี, 2563)

### 3.2.5 การขึ้นรูปผลงานด้วยการหล่อน้ำดิน



ภาพที่ 15 : ผลงานที่ขึ้นรูปด้วยการหล่อน้ำดิน (กัลยาณี, 2563)

### 3.2.6 การตกแต่งผลงานด้วยตราประทับ



ภาพที่ 16 : การกดตราประทับลงบนผลงาน (กัลยาณี, 2563)

### 3.2.7 การขึ้นรูปประติมากรรมหลอดสีขนาดเล็ก



ภาพที่ 17 : ส่วนประกอบในการขึ้นรูปผลงานประติมากรรมหลอดสี (กัลยาณี, 2563)



ภาพที่ 18 :การประกอบส่วนบนของผลงานประติมากรรมหลอดสี (กัลยาณี, 2563)

### 3.2.8 การนำผลงานเข้าเตาเผาเซรามิกส์



ภาพที่ 19 : ผลงานก่อนเผา (กัลยาณี, 2563)

### 3.2.9 การนำผลงานใส่เศษแก้ว



ภาพที่ 20 : ผลงานใส่เศษแก้วก่อนเผา รอบ 2 (กัลยาณี, 2563)

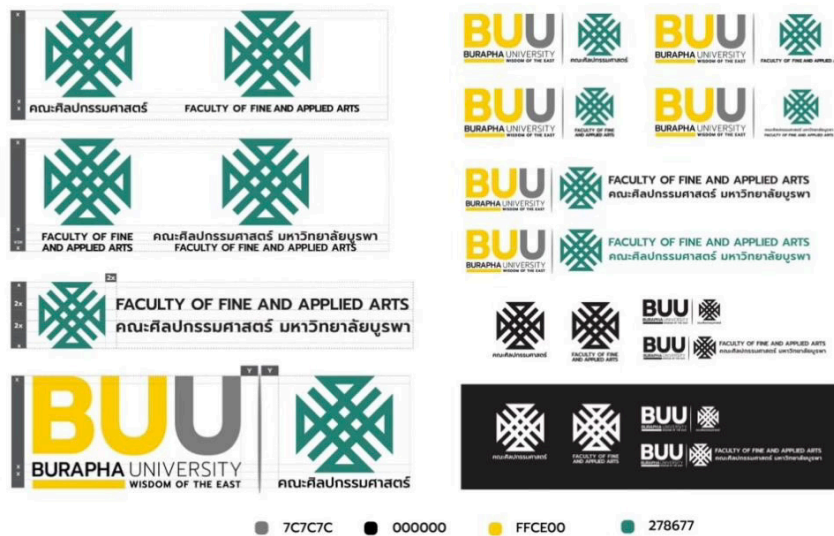


## ผลการวิจัย

ผลการดำเนินงานวิจัยเรื่องการออกแบบของที่ระลึกที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ด้วยเทคนิค Glass Forming and Decorating การดำเนินงานตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ผลดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาหาอัตลักษณ์ ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อนำมาผลิตเป็นของที่ระลึก

การวิเคราะห์อัตลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้จากการหาค่าเฉลี่ยรูปร่างของตราสัญลักษณ์ (logo) เดิม และนำมาปรับใหม่ให้เหมาะสมโดยตราสัญลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นเส้นหนา สีที่ได้จากการหาค่าเฉลี่ยโดยมีการปรับให้เหมาะสมได้แก่ C79 M22 Y55 L15 หรือ #278677 ส่วนตัวอักษรจะเป็นตัวอักษรตระกูล Prompt เพื่อให้เป็นไปตามลักษณะเดียวกับตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา



ภาพที่ 21 : การใช้งานตราสัญลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
(กัลยาณี, 2563)

2. เพื่อศึกษาเทคนิคและกระบวนการตกแต่งชิ้นงานเซรามิกส์ด้วยเศษแก้วรีไซเคิลโดยใช้วิธีการตัด จัดวาง และหลอมเศษแก้วลงบนผิวเซรามิกส์

ในการทดลองมีการเปรียบเทียบวัสดุแก้ว 3 ประเภท ได้แก่ ขวดแก้วใส ขวดแก้วสีเขียว และเศษแก้วทั่วไป โดยวางวัสดุลงบนชิ้นงานเซรามิกส์ที่ผ่านการขึ้นรูป และเผาที่อุณหภูมิระหว่างองศาเซลเซียส ๆ

จากข้อมูลมาตรฐานทั่วไป แก้วขวดเครื่องดื่มสีเขียว (เช่น ขวดเบียร์) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มแก้วโซดาไลม์ (soda-lime glass) มีค่า COE อยู่ในช่วงประมาณ  $85-100 \times 10^{-7} / ^\circ\text{C}$  (Varshneya, 1994) ซึ่งใกล้เคียงกับเซรามิกส์พอร์ซเลน จึงสามารถหลอมติดกับผิวชิ้นงานได้โดยไม่แตกร้าว ขณะที่กระจกทั่วไป เช่น กระจกเงา (float glass) แม้จะมีค่า COE ใกล้เคียงกัน ( $90-94 \times 10^{-7} / ^\circ\text{C}$ ) (Scholze, 1991) แต่ลักษณะโครงสร้างและองค์ประกอบบางประการอาจทำให้เกิดการแตกร้าวเมื่อถูกเผาพร้อมกับเซรามิกส์

จากผลการทดลอง พบว่าแก้วขวดสีเขียวสามารถหลอมติดกับผิวเซรามิกส์ได้อย่างแนบแน่นโดยไม่เกิดรอยร้าว ขณะที่เศษแก้วทั่วไปเกิดรอยแตกร้าวที่บริเวณรอยต่อระหว่างแก้วและเซรามิกส์ อันเนื่องมาจากความไม่สอดคล้องของค่าการขยายตัวของวัสดุทั้งสองประเภท จากข้อค้นพบดังกล่าว จึงสรุปว่า แก้วจากขวดเครื่องดื่ม เป็นวัสดุที่เหมาะสมที่สุดในการตกแต่งบนผิวเซรามิกส์สำหรับผลิตภัณฑ์ขนาดเล็ก

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการออกแบบของที่ระลึกที่สามารถสร้างมูลค่าในเชิงพาณิชย์ได้ จึงจำเป็นต้องเลือกใช้เทคนิคและวัสดุที่ง่ายต่อการจัดการ มีต้นทุนไม่สูง และสามารถผลิตซ้ำได้ การขึ้นรูปและตกแต่งด้วยเศษแก้วจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม โดยเฉพาะสำหรับผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ที่ผลิตในระดับชุมชนหรือขนาดเล็ก

3. เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ของที่ระลึกโดยผ่านกระบวนการการหาอัตลักษณ์และเทคนิควิธีการในรูปแบบเฉพาะตนเพื่อสนับสนุนงานสร้างสรรค์และออกแบบที่สร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์

จากข้อมูลที่ได้มา ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบต้นแบบผลงานออกมา 2 แบบ ได้แก่ ประติมากรรมตั้งโต๊ะรูปหลอดสี และพวงกุญแจหลอดสีป๊มตราคณะศิลปกรรมศาสตร์ ทั้ง 2 แบบ เป็นการขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์หล่อน้ำดิน นำเศษแก้วสีเขียวมาตกแต่งประกอบผลงาน ไม่ผ่านการเคลือบ เเผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส

ผลงานประติมากรรมหลอดสี มีขนาดโดยประมาณสูง 20 ซม. กว้าง 10 ซม. ประกอบด้วยชิ้นส่วนหลัก 3 ชิ้นประกบกัน โดยใช้เทคนิค glass fusing บนเซรามิกส์ส่วนกลาง พร้อมการจัดองค์ประกอบให้เกิดมิติทางแสงและสีสน

ผลงานพวงกุญแจหลอดสี มีขนาดโดยประมาณกว้าง 3 ซม. ยาว 6 ซม. ขึ้นรูปจากเซรามิกส์ด้วยแม่พิมพ์และการป้อนดิน ประดับด้วยเศษแก้วสีเขียวที่หลอมติดบนผิวด้วยเทคนิค glass fusing สะท้อนอัตลักษณ์ผ่านรูปทรงและสีที่ได้แรงบันดาลใจจากหลอดสีศิลปะ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์ภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์



ภาพที่ 22 : พวงกุญแจรูปหลอดสี (กัลยาณี, 2563)



ภาพที่ 23 : ประติมากรรมตั้งโต๊ะรูปหลอดสี (กัลยาณี, 2563)

ตารางที่ 2 : ตารางสรุปผลการประเมินงานออกแบบ(ที่มา : ผู้วิจัย 2563)

รายละเอียด	ประติมากรรมตั้งโต๊ะรูปหลอดสี		พวงกุญแจรูปหลอดสี	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. ผลงานสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์	4.74	0.56	4.50	0.81
2. ผลงานมีความเหมาะสมของทางด้านวัสดุ ขนาดและรูปทรง เทคนิคและวิธีการขึ้นรูป สีและลวดลาย	4.72	0.57	4.52	0.84

3. ผลงานมีความเหมาะสมในการเป็นของที่ระลึกที่ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	4.42	0.97	4.70	0.65
4. คุณภาพของสินค้า สะดวกในการขนย้าย ราคาของสินค้า และ ความสวยงาม	4.66	0.85	4.44	0.81
เฉลี่ย	4.63	0.74	4.54	0.78
ระดับความคิดเห็น	มาก		มาก	

ในขั้นตอนการเลือกแบบผลิตภัณฑ์ มีต้นแบบทั้งหมด 2 รูปแบบ โดยกลุ่มตัวอย่าง 30 คน ประกอบด้วยอาจารย์ นักศึกษา เจ้าหน้าที่ และผู้เยี่ยมชมคณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้ร่วมประเมินความเหมาะสมและความน่าสนใจผ่านแบบสอบถาม แบบที่ได้รับการเลือกสูงสุดคือ ประติมากรรมหลอดสี โดยได้คะแนนเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.63$  ซึ่งแสดงถึงความเหมาะสมในระดับมากที่สุด เนื่องจากรูปแบบโดดเด่นด้านความสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ และการสื่ออัตลักษณ์ของคณะฯ อย่างชัดเจน รองลงมาได้แก่ พวงกุญแจรูปหลอดสี ( $\bar{X} = 4.54$ )

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและสรุปอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นของคณะศิลปกรรมศาสตร์ คือ ตราสัญลักษณ์ที่มีเส้นหนา และ ประติมากรรมหลอดสี โดยสีเขียว (Veridian) ของคณะ มีค่าสี CMYK เท่ากับ C79 M22 Y55 K15 ค่า RGB คือ R39 G134 B119 หรือ #278677 ในส่วนของเทคนิคที่เหมาะสมในการทำของระลึกด้วยเทคนิค Glass Forming and Glass Decoration คือการใช้เศษแก้วสี ชินเล็ก มาประกอบกับงานเซรามิกส์ เนื่องจากต้องการให้ต้นทุนผลิตไม่สูงนักเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบชิ้นงานของที่ระลึก 2 แบบ ประติมากรรมอนุสาวรีย์หลอดสีขนาดเล็ก และพวงกุญแจหลอดสีป้อมตราคณะศิลปกรรมศาสตร์ประดับเศษแก้วงานทั้ง 2 แบบเป็น งานหล่อดินพอสเลนเซรามิกส์ ไม่เคลือบ ประดับเศษแก้วสีเขียวที่ได้จากขวดบรรจุภัณฑ์เพื่อการตกแต่ง ผลงานทั้ง 2 แบบ มีการตั้งราคาอยู่ที่พวงกุญแจหลอดสี 199 บาทและ ประติมากรรมหลอดสี 599 ในการคำนวณต้นทุน พบว่าต้นทุนการผลิตเฉลี่ยของพวงกุญแจเซรามิกส์ ตกแต่งด้วยแก้วอยู่ที่ประมาณ 25 บาทต่อชิ้น โดยสามารถตั้งราคาขายที่ 50 บาทต่อชิ้น ทำให้ได้อัตรากำไรประมาณ 50% การคำนวณนี้ใช้สมมติฐานจากการเผากรังละ 20 ชิ้นในเตาเผาขนาดเล็ก ขวดแก้วที่ใช้เป็นวัสดุรีไซเคิล ไม่คิดต้นทุนวัตถุดิบในเชิงพาณิชย์ และค่ากล่องบรรจุชิ้นต่ำ



การใช้งานในการเป็นของที่ระลึกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยมีผลการประเมินจากผลสำรวจการสัมภาษณ์ผ่านแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าผลงานที่ผู้วิจัยออกแบบและผลิตขึ้นนี้สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดยมีระดับมากในความคิดเห็น โดยประติมากรรมตั้งโต๊ะรูปหลอดสีที่ค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.63$ ) รองลงมาได้แก่ พวงกุญแจรูปหลอดสี ( $\bar{X} = 4.54$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการหาอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยที่ต้องการอัตลักษณ์นี้ไปใช้ในการออกแบบของที่ระลึกโดยใช้เทคนิคการตกแต่งเซรามิกส์ด้วยการหลอมเศษแก้วรีไซเคิล ผู้จากผลการศึกษาด้านอัตลักษณ์ พบว่าตราสัญลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีสีเขียว (Veridian) เป็นองค์ประกอบหลัก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายและเป็นที่ยอมรับได้อย่างเด่นชัด แต่เนื่องจากการใช้ตราสัญลักษณ์มีหลายครั้งที่รูปแบบของตราสัญลักษณ์มีสัดส่วนไม่เท่ากัน และสีเขียว (Veridian) ที่ไม่เหมือนกัน จึงทำการรวบรวมการใช้งานของตราสัญลักษณ์ในคณะมาหาค่าเฉลี่ยของสี ปรับรูปแบบใหม่ในตารางกริด และกำหนดสัดส่วนให้เหมาะสม เพื่อสร้างความสม่ำเสมอในภาพลักษณ์ของคณะฯ

ในด้านการทดลองตกแต่งด้วยเศษแก้ว มีการเปรียบเทียบวัสดุ 3 ประเภท ได้แก่ ขวดแก้วใส ขวดแก้วสีเขียว และเศษแก้วทั่วไป โดยวางลงบนชิ้นงานเซรามิกส์ที่ขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์และการบีบดิน แล้วนำไปเผาที่ 820–850 องศาเซลเซียส ผลการทดลองพบว่า แก้วขวดสีเขียวสามารถหลอมติดกับผิวเซรามิกส์ได้ดีที่สุด โดยไม่มีการแตกร้าวหรือหลุดร่อน ขณะที่กระจกทั่วไปเกิดปัญหาแตกร้าวอันเนื่องมาจากค่าการขยายตัวของวัสดุที่ไม่สอดคล้องกัน จุดเด่นของแก้วจากขวดเครื่องดื่มไม่ใช่เพียงความโปร่งแสงหรือสีที่สะท้อนอัตลักษณ์เท่านั้น แต่ยังมีคุณสมบัติเหมาะสมเชิงวัสดุสำหรับกระบวนการผลิตจริงในระดับชุมชนหรืองานออกแบบขนาดเล็ก เพราะหาได้ง่าย ราคาต่ำ และไม่ต้องผ่านกระบวนการผลิตซับซ้อน

นอกจากนี้ การคำนวณต้นทุนยังแสดงให้เห็นว่า เมื่อผลิตงานเช่นพวงกุญแจในปริมาณ 20 ชิ้นต่อการเผาหนึ่งครั้ง โดยใช้ขวดแก้วรีไซเคิลร่วมกับดินพอร์ซเลน ต้นทุนต่อชิ้นอยู่ที่ประมาณ 25 บาท และสามารถตั้งราคาขายที่ 50 บาท ทำให้เกิดอัตรากำไรประมาณ 50% ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นไปได้เชิงพาณิชย์ของผลิตภัณฑ์

ผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Leung et al. (2014) และ Kim & Han (2010) ที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ของแบรนด์ ความจริงแท้ของภาพลักษณ์ และความเชื่อถือของผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบในงานวิจัยนี้จึงมีศักยภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ของคณะฯ ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม เชื่อมโยงกับคุณค่าทางวัฒนธรรม และนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์องค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แรงบันดาลใจสำคัญในการออกแบบประติมากรรมของที่ระลึกในงานวิจัยนี้ ได้รับอิทธิพลจากผลงานของ อาจารย์กมล ทศนาภูชาลี ศิลปินแห่งชาติ ผู้มีแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เน้นการถ่ายทอดความคิดผ่านรูปทรงที่เรียบง่ายแต่เปี่ยมด้วยพลังสื่อความหมาย ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ โดย ลดทอนรูปทรงของหลอดสี ให้เหลือเพียงเส้นสายและโครงสร้างหลัก เพื่อให้สามารถนำไปผลิตซ้ำในรูปแบบของที่ระลึกเซรามิกส์ได้ง่าย ลดต้นทุน และสามารถตกแต่งด้วยเศษแก้วรีไซเคิลได้โดยไม่กระทบต่อโครงสร้างหลักของชิ้นงาน การลดทอนนี้ไม่เพียงเพื่อประโยชน์ด้านการผลิต แต่ยังช่วย “สร้างความนัย” ให้แก่ชิ้นงาน ทำให้ผู้รับสามารถตีความได้หลากหลาย ทั้งในเชิงความคิดสร้างสรรค์ สี สัน ความทรงจำในวิชาชีพศิลปะ หรือแม้แต่สื่อถึงความงามที่เรียบง่ายในแบบ “less is more” ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของอาจารย์กมลและทัศนคติทางศิลปะร่วมสมัย แนวทางนี้ช่วยเสริมมิติเชิงคุณค่าให้กับของที่ระลึกที่ผลิตขึ้น ไม่เพียงแต่เป็นของชำร่วยที่มีฟังก์ชัน แต่ยังเป็น “สื่อทางศิลปะที่เชื่อมโยงระหว่างผู้สร้าง ผู้รับ และบริบทของคณะศิลปกรรมศาสตร์”

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

- จากการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้
- การทำงานแก้วเป็นของที่ระลึกมีต้นทุนสูง เนื่องจากวัตถุดิบแก้วทางศิลปะยังต้องสั่งมาจากต่างประเทศ แก้วที่ผลิตในประเทศไทยส่วนใหญ่ใช้ในงานบรรจุภัณฑ์และงานตกแต่งอาคาร การเลือกใช้แก้วที่มีอยู่ในประเทศไทย และการนำแก้วมาใช้ร่วมกับวัตถุดิบอื่นจะช่วยประหยัดค่าวัตถุดิบได้
  - เตาที่สำหรับแก้วโดยเฉพาะมีความละเอียดอ่อนมาก ควรปรับอุณหภูมิตามระยะเวลาที่กำหนด ไม่ควรใช้ร่วมกับเตาเซรามิกส์ที่ปรับอุณหภูมิแบบละเอียดไม่ได้
  - งานแก้วบางประเภทจำเป็นต้องใช้เครื่องมือโดยเฉพาะ เนื่องจากความพิเศษของวัสดุ
  - ความเที่ยงตรงของวัสดุและอุณหภูมิเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานแก้ว และการเก็บข้อมูลการเผาแก้ว ควรบันทึกเป็นตารางอุณหภูมิต่อเวลา เพื่อให้สามารถย้อนกลับมาดูใหม่ได้เสมอ
  - รูปแบบในการขึ้นรูปแก้วและตกแต่งแก้วมีอีกหลายวิธี ซึ่งในงานวิจัยนี้เน้นไปที่การทำของที่ระลึกเท่านั้น สามารถนำเทคนิคอื่นมาใช้ในการทดลองอื่น ๆ เพิ่มเติมได้อีก
  - ทรายประทับที่ทำจากดินหรือปูนพลาสเตอร์จะให้รายละเอียดที่มีความคมชัดกว่าทรายประทับพลาสติก
  - ข้อมูลจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ สามารถนำไปทำของที่ระลึกอื่น ๆ ได้ โดยไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงแ่งงานแก้วอย่างเดียว
  - เพื่อให้ของที่ระลึกสามารถสื่อสารความหมายและอัตลักษณ์ของคนๆ ได้อย่างสมบูรณ์ควรมีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ร่วมด้วย โดยบรรจุภัณฑ์ควรประกอบด้วยฉลากหรือการ์ดแนะนำที่อธิบายถึงความสำคัญของตราสัญลักษณ์ สีประจำคณะ และกระบวนการออกแบบ เพื่อให้ผู้รับเข้าใจคุณค่าและที่มาของผลิตภัณฑ์ได้ดียิ่งขึ้น



## เอกสารอ้างอิง

- คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2564). รายงานการประเมินตนเองตามเกณฑ์คุณภาพการศึกษาเพื่อการดำเนินงานที่เป็นเลิศ ประจำปีการศึกษา 2564. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- คู่มือการศึกษาโครงการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2537). คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- ณัฐพล เล่าห์รอดพันธ์. (2560). บทที่ 2 กระบวนการผลิตแก้ว. เข้าถึงจาก [https://www.researchgate.net/profile/Nattapol\\_Laorodphan/publication/286775244\\_xutsahkrmkarphlitkaew\\_Glass\\_Production\\_Industry/links/566d7e0308ae1a797e4033fb/xutsahkrmkarphlitkaew-Glass-Production-Industry.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Nattapol_Laorodphan/publication/286775244_xutsahkrmkarphlitkaew_Glass_Production_Industry/links/566d7e0308ae1a797e4033fb/xutsahkrmkarphlitkaew-Glass-Production-Industry.pdf)
- นิทรรศการผลงานศิลปะ ครั้งที่ 9 ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม. (2531). คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- พิศุทธิ์ ดารารัตน์. (2542). กระจกเกรียบ. เข้าถึงได้จาก [https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/271\\_16\\_37.pdf](https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/271_16_37.pdf)
- วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (ม.ป.ป). คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ศูนย์เชี่ยวชาญด้านแก้ว กรมวิทยาศาสตร์บริการ. (ม.ป.ป.). การบริการวิเคราะห์ทดสอบ. เข้าถึงได้จาก [http://lib3.dss.go.th/fulltext/dss\\_other/glass.pdf](http://lib3.dss.go.th/fulltext/dss_other/glass.pdf)
- สมาน สรรพศรี, นพดล ใจเจริญ, สมพร จีบแก้ว. (2542). วันสถาปนาคณะศิลปกรรมศาสตร์และพิธีเปิดประติมากรรมหลอดสี. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- สุทธิณี สุขกุล. (2561). แก้วมสานเคื่องปั้นดินเผา: รูปลักษณะที่พึงพึงในงานศิลปะ. วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ. คณะศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา
- สำนักพัฒนาศักยภาพนักวิทยาศาสตร์ห้องปฏิบัติการศูนย์เชี่ยวชาญด้านแก้ว. (2574). Introduction to Glass Science and Technology. เข้าถึงได้จาก [http://lib3.dss.go.th/fulltext/glass/seminar25\\_26-07-56/Glass\\_structure\\_and\\_raw\\_materials.pdf](http://lib3.dss.go.th/fulltext/glass/seminar25_26-07-56/Glass_structure_and_raw_materials.pdf)
- สิริพร โรจนนันท์. (2548). แก้วโลหะ. วารสารเทคโนโลยีวัสดุ, ฉบับที่ 38, 40-42. เข้าถึงได้จาก [https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/217\\_40-42.pdf](https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/217_40-42.pdf)
- เอกรัฐ มีชูวาศ. ความรู้เบื้องต้นด้าน Glass Science และการวิเคราะห์สมบัติของแก้ว. เอกสารการฝึกอบรมของศูนย์เชี่ยวชาญด้านแก้ว/กลุ่มวัสดุอัจฉริยะและเทคโนโลยีเคลือบผิว, กรุงเทพฯ : กองวัสดุวิศวกรรม กรมวิทยาศาสตร์บริการ, 2560
- Bower, Bruce. 2005. Ancient glassmakers: Egyptians crafted ingots for Mediterranean trade. Science News 167(June 18):388. Available at <http://www.sciencenews.org/articles/20050618/fob3.asp>.

- Bowlit, J. E. (1985). Roman art: Romulus to Constantine. J. Paul Getty Museum.
- Carey, T. (2018, March 15). Our ancestors in East Africa were making sophisticated tools far earlier than we thought. PBS. Retrieved from <https://www.pbs.org/newshour/science/our-ancestors-in-east-africa-were-making-sophisticated-tools-far-earlier-than-we-thought>
- Chatterjee, R. (2020, August 4). Scientists are amazed by Stone Age tools they dug up in Kenya. KUNC. Retrieved February 28, 2023, from <https://www.kunc.org/npr-news/npr-news/2018-03-15/scientists-are-amazed-by-stone-age-tools-they-dug-up-in-kenya#stream/0>
- Davood Ghorbanzadeh and Atena Rahehagh. (2021). Emotional brand attachment and Brand Love: The emotional bridges in the process of transition from satisfaction to loyalty. *Rajagiri Management Journal*. Retrieved from <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RAMJ-05-2020-0024/full/html>
- fineartsbuu. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก <http://finance.buu.ac.th/2020/>
- Harrell, J. A. (2001). *The arts and crafts of ancient Egypt*. Yale University Press.
- Heitmann, M., Landwehr, J. R., Schreiner, T. F., & van Heerde, H. J. (2020). Leveraging brand equity for Effective Visual Product Design. *Journal of Marketing Research*, 57(2), 257–277. <https://doi.org/10.1177/0022243720904004>
- Holloway, A. (2019). The history of glassmaking. Retrieved from <https://www.thoughtco.com/history-of-glassmaking-1992627>
- Kim, Han-Kyun and Han, JiEun, (2010) The role of brand authenticity in the relationship between brand personality, self-congruity and brand loyalty: Empirical evidence from the Korean market. *Journal of Brand Management*, 17(4), 272–283. <https://doi.org/10.1057/bm.2009.14>
- Leung, L. C., Bougoure, U. S., & Miller, K. W. (2014). The effects of affective and utilitarian brand relationships on brand consideration. *Journal of Brand Management*, 21(6), 469–484. <https://doi.org/10.1057/bm.2014.15>
- Nicholson, P. T., & Shaw, I. (2000). *Ancient Egyptian materials and technology*. Cambridge University Press.
- Scholze, H. (1991). *Glass: Nature, Structure, and Properties*. Springer-Verlag.
- Simon, E. (1962). Glass in the Roman world. *Bulletin of the Metropolitan Museum of Art*, 20(4), 139-166.





Sohn, E. (2019, December 3). Glassworks in ancient egypt. Science News Explores.

Retrieved from <https://www.snexplores.org/article/glassworks-ancient-egypt>.

The effect of Brand Personality and brand satisfaction on brand loyalty : A Conceptual

Paper (n.d.). from [https://www.researchgate.net/publication/](https://www.researchgate.net/publication/273181645_The_Effect_of_Brand_Personality_and_Brand_Satisfaction_on_Brand_Loyalty_A_Conceptual_Paper)

273181645\_The\_Effect\_of\_Brand\_Personality\_and\_Brand\_Satisfaction\_on\_Brand\_

Loyalty\_A\_Conceptual\_Paper

Varshneya, A. K. (1994). Fundamentals of Inorganic Glasses. Academic Press.







## ลิเกและเพลงรานิเกลิง: ศิลปะการแสดงเพื่อการเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มผู้สูงอายุ

Likay and Ranikloeng: Performing Arts for Elderly Enhancing Social Relationships

Received  
Revised  
Accepted

September 16, 2024  
June 28, 2025  
June 30, 2025

จันทนา คชประเสริฐ<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอถึงแนวคิดบทบาทของศิลปะการแสดงลิเกและเพลงรานิเกลิงในการส่งเสริมสุขภาพกาย จิตใจของผู้สูงอายุ ตลอดจนการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ครอบครัว ลิเกและเพลงรานิเกลิงไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิง แต่ยังช่วยให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า ส่งผลให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง มีความสุขจากการปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง นอกจากนี้ การฝึกซ้อมการแสดงลิเกยังช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายและการเคลื่อนไหว ทั้งยังช่วยให้ผู้สูงอายุได้มีโอกาสถ่ายทอดภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไปยังคนรุ่นหลัง บทความนี้เสนอว่า ศิลปะการแสดงลิเกและเพลงรานิเกลิงเป็นกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้กับผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** ลิเก, เพลงรานิเกลิง, ผู้สูงอายุ, สุขภาพกายและจิต, ความสัมพันธ์ทางสังคม

<sup>1</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., คณะดนตรีและการแสดง, มหาวิทยาลัยบูรพา



## Abstract

This article explores the role of Likay and Ranikloeng performances in enhancing the physical and mental well-being of the elderly, as well as strengthening social and familial relationships. Likay and Ranikloeng are not only entertaining activities but also provide the elderly with the opportunity to engage in meaningful and creative activities, which instill a sense of self-worth and joy from interacting with others. Furthermore, practicing and performing Likay improves physical fitness and mobility while offering the elderly a platform to pass on cultural wisdom to younger generations. This article argues that Likay and Ranikloeng performances are effective tools in improving the overall quality of life for the elderly.

**Keywords:** Likay, Ranikloeng, elderly, physical and mental health, social relationships

ในปัจจุบันสภาวะสังคมผู้สูงอายุได้มีการเพิ่มจำนวนเพิ่มขึ้นเป็นประจำทุก ๆ ปี การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในการสร้างกิจกรรมสามารถช่วยเสริมและสร้างในส่วนของสุขภาพกายและสุขภาพใจ เป็นสิ่งสำคัญ โดยผู้สูงอายุนั้นสามารถได้รับการเสริมสร้างความสามารถในการดูแลตนเองได้ในภาวะใจเข้มแข็ง และเพิ่มความมั่นใจ สามารถลดความเหงาทางอารมณ์อาจสามารถเกิดขึ้นได้กับผู้สูงอายุส่วนใหญ่

ปัจจุบันมีงานวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นถึงผลของการฝึกดนตรีต่อสมองของผู้สูงอายุ งานวิจัยตีพิมพ์ใน Annals of the New York Academy of Sciences พบว่าการเรียนเปียโนช่วยเพิ่มความหนาของเปลือกสมองที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลเสียง เช่น ไรซ์ของเฮสชิล (Heschl's gyrus) พลาแนมโพลาร์ (planum polare) และซุพีเรียร์เทมโปรัลซัลคัส (superior temporal sulcus) ในผู้สูงอายุ แสดงถึงการปรับตัวของสมอง (neuroplasticity) ยังคงสามารถพัฒนาได้แม้ในช่วงวัยสูงอายุ (Worschech et al., 2022: 27) การปรับตัวนี้ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการรับรู้และแยกแยะเสียงในสภาวะมีเสียงรบกวน เป็นปัญหาของผู้สูงอายุหลายคนประสบ

การศึกษาเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของการฝึกดนตรีในการพัฒนาสมองและการเสริมสร้างสุขภาพจิตใจ ในทำนองเดียวกัน ศิลปะการแสดงลิเกและเพลงรานิเกลิง เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิง แต่ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมสุขภาพกายและใจ ตลอดจนเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมให้กับผู้สูงอายุในชุมชน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการร้องเพลงและการแสดง สามารถช่วยกระตุ้นสมองและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงช่วยลดความเหงาและเพิ่มความรู้สึกเชื่อมโยงกับคนรอบข้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในทำนองเดียวกัน ลิเก และเพลงรานิเกลิง เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมสุขภาพจิตและความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มผู้สูงอายุได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ การฝึกซ้อมและการแสดงลิเกไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างสุขภาพกาย แต่ยังช่วยกระตุ้นสมองและสร้างความสัมพันธ์ดีในชุมชน การผสมผสานกิจกรรมเหล่านี้เข้ากับการฝึกอบรมผู้สูงอายุเป็นทางเลือกที่น่าสนใจในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในวัยเกษียณ ประโยชน์จากการฝึกดนตรีเหล่านี้สามารถเปรียบเทียบกับศิลปะการแสดงไทยอย่าง ลิเก และ เพลงรานิเกลิง เป็นศิลปะมีลักษณะคล้ายคลึงกับการฝึกดนตรีในแง่ของการกระตุ้นสมองและการส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคม ลิเกเป็นการแสดงผสมผสานทั้งการร้องเพลง การแสดงบทบาท และการรำ ผู้สูงอายุสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ได้ ไม่ว่าจะเป็นการฝึกการร้องเพลงรานิเกลิงมีทำนองเนิบช้าเหมาะสำหรับการฝึกหายใจและการฝึกสมาธิ หรือการฝึกทำรำช่วยเสริมสร้างการเคลื่อนไหวของร่างกาย ในงานศึกษาของอัชฌายางและสุภาวดี (2564: 110) ได้ชี้ให้เห็นว่าการฝึกซ้อมและการแสดงลิเกไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมสุขภาพกายโดยตรง แต่ยังช่วยกระตุ้นสมอง เช่น การจดจำบทบาท การสร้างสรรค์บทพูด และการปรับตัวในการแสดงเป็นการฝึกฝนความจำและการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมกัน

ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอบทความนี้ เพื่อนำเสนอแนวคิดของการนำการแสดงและขับร้องลิเกมาเป็นกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างดี เนื่องจากการแสดงนี้มักมีการจัดแสดงในกลุ่มหรือชุมชน โดยผู้สูงอายุสามารถมีส่วนร่วมทั้งในด้านการแสดงและการสนับสนุนกิจกรรมในชุมชน การฝึกซ้อมและการแสดงลิเกไม่เพียงช่วยลดความเหงาและสร้างความรู้สึกร่วมกัน การมีส่วนร่วมในสังคม แต่ยังเสริมสร้างความมั่นใจและความรู้สึกมีคุณค่าให้กับผู้สูงอายุได้แสดงบทบาทสำคัญในกลุ่ม

บทความนี้เป็นบทความวิชาการมุ่งศึกษาบทบาทของศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ได้แก่ ลิเก และ เพลงรานิเกลิง ผ่านการวิเคราะห์เอกสาร วรรณกรรม และประสบการณ์ตรงในการจัดกิจกรรมกับผู้สูงอายุในชุมชน เพื่อเสนอแนวทางการส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาพองค์รวม

### บทบาทของลิเกและเพลงรานิเกลิงในสังคมไทย

ตามที่สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2566) อธิบายถึงประวัติลิเก นำมาจากหนังสืออนุสรณ์ในงานพิธีไหว้ครูลิเกคณะทองเจือ โสภิตศิลป์โดยอาจารย์เจือ นาคะมาลัย โดยเนื้อหาได้ระบุว่า ลิเกเป็นศิลปะการแสดงมีต้นกำเนิดจากวัฒนธรรมพื้นบ้านมลายูในสมัยรัชกาลที่ 5 และได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นการแสดงสำคัญในสังคมไทย การแสดงลิเกเริ่มต้นจากการแสดง “ยะเก” เป็นการร้องเพลงประกอบการตีรำมะนา มีการแสดงสองแบบ คือ “ฮันดาเลาะห์” และ “ลักกูเยา” ต่อมาได้ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมไทย ทำให้เกิดลิเกแบบไทยขึ้น การแสดงลิเกมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาในหลายด้าน โดยมีการเพิ่มการแต่งกายแบบพิเศษ เช่น การสวมมงกุฎ สวมเสื้อและผ้าเยียรบับ รวมถึงการนำวงปี่พาทย์มาเป็นเครื่องดนตรีประกอบการแสดงแทนการตีรำมะนา ลิเกมีการพัฒนาเนื้อหาและการแสดง โดยแสดงเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวรรณคดีและประวัติศาสตร์ไทย เช่น เรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ และนิยายต่าง ๆ

ในช่วงเวลาหนึ่ง ลิเกได้แพร่หลายไปทั่วประเทศ และมีการตั้งวิกการแสดงหลายแห่งใน



กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ผู้แสดงลิเกในยุคแรก ๆ มีชื่อเสียงรู้จัก เช่น พระเอกลิเกอย่าง นายนาม รำเสด็จ และนายยาม รำสดึง นิยมในวงการลิเก หลักการแสดงลิเกนั้น มีการใช้เพลงหน้าพาทย์ตาม สถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การใช้เพลงเชิดเมื่อรบกัน หรือเพลงร่ำเมื่อทำการใจเมต อีกทั้งยังกล่าวถึง เพลงดั้งเดิมอย่างเพลงรานิเกลิง ถูกพัฒนาจากเพลงดุ้นเกลิงและใช้ร้องแบบกลอนลำตัด

เพลงรานิเกลิงเป็นทำนองพื้นบ้านปรากฏในการแสดงลิเก มีลักษณะโดดเด่นคือทำนอง เรียบง่ายแต่ไพเราะ สื่ออารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะในฉากรักหรือการรำลา ใช้มักเป็น “กลอน หัวเดียว” มีวรรคสั้น กระชับ ลงสัมผัสเสียงเดียวกัน เช่น “รา” หรือ “ไร” กลอนลักษณะนี้ทำให้จังหวะ การร้องประสานกับดนตรีพื้นบ้านได้อย่างกลมกลืน ผู้บุกเบิกการแต่งกลอนลิเกในแนวนี้คือ “ดอกดิน เสือสง่า” ใช้ภาษาง่าย ๆ สื่อสารได้ตรงใจผู้ชม ต่อมาถูกพัฒนาโดยศิษย์เช่น หอมหวล นาคศิริ ให้มี เนื้อหายาวและพรรณนามากขึ้น เพลงรานิเกลิงเป็นทั้งเครื่องมือฝึกพื้นฐานการร้องลิเกและสื่อกลาง ถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วยภาษาเป็นมิตร เข้าถึงง่าย และแฝงอารมณ์อย่างมีศิลปะ

#### บทบาทของลิเกในการเสริมสร้างความสามัคคีทางสังคมและการอนุรักษ์วัฒนธรรม



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ บทบาทของลิเก

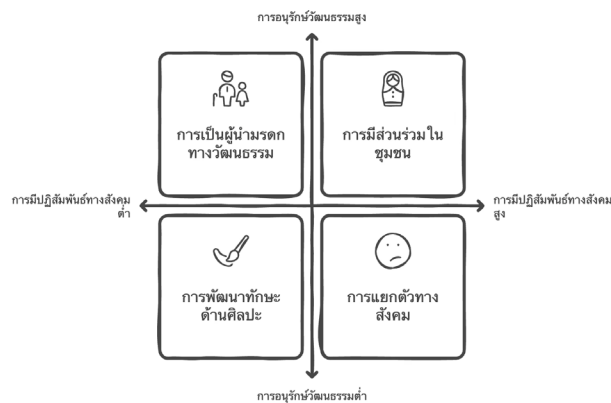
ที่มา : ผู้เขียน (2567)

ในด้านการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ลิเกสามารถดึงดูดผู้คนจากทุกกลุ่มอายุและ ทุกชนชั้นให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นผู้แสดงหรือผู้ชม การมีส่วนร่วมในการจัดแสดงลิเก ช่วยสร้างความรู้สึกของการมีส่วนร่วมและความภาคภูมิใจในมรดกวัฒนธรรมไทย ในยุคปัจจุบัน ลิเกยังคงมีบทบาทในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะในชุมชนทำให้มีความ ผูกพันกับประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ชุมชนตรอกลิเกในจังหวัดนครสวรรค์ การส่งเสริม อาชีพลิเกในชุมชนเหล่านี้เป็นวิธีหนึ่งในการสืบสานวัฒนธรรม และยังเป็นการสร้างรายได้ให้กับ ชุมชนผ่านการแสดงศิลปะการแสดงพื้นบ้าน โดยเฉพาะในชนบท ลิเกมักถูกใช้ในงานเทศกาลและ ประเพณีชุมชน ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีและสร้างบรรยากาศอบอุ่น (อภิญา, 2557: 89)

### การใช้ลิเกและเพลงรานิเกลิงในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มผู้สูงอายุ

ปัญหาของผู้สูงอายุในสังคมมักจะเผชิญกับปัญหาเกี่ยวข้องกับเรื่องของความเหงาและการถูกแยกตัวเองออกจากสังคม ด้วยเหตุผลของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของตนเองจากสังคมทำงานมาเป็นสังคมผู้เกษียณ พร้อมกับสภาพของร่างกายมีอายุเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดการขาดในเรื่องของการสื่อสาร โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ อันเป็นเหตุสามารถทำให้ผู้สูงอายุเหล่านี้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพจิตที่ละนิดโดยไม่รู้ตัวเองได้ เช่นอาการซึมเศร้า ขาดแรงจูงใจในการใช้ชีวิต เพราะฉะนั้นผู้เขียนขอแนะนำการให้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยเช่น ลิเก โดยเลือกเพลงรานิเกลิงมาเป็นเครื่องมือในการนำมาเพิ่มประสิทธิภาพของการเพิ่มและเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมให้กับผู้สูงอายุ

#### ประโยชน์ของการแสดงลิเกสำหรับผู้สูงอายุ



ภาพที่ 1 ชื่อรูปภาพ ประโยชน์ของการแสดงลิเกสำหรับผู้สูงอายุ  
ที่มา ผู้เขียน (2567)

ด้วยการแสดงศิลปะการแสดงพื้นบ้านลิเกเป็นการผสมผสานระหว่างการร้อง การรำ รวมถึงการแสดงบทบาทต่าง ๆ ตามบทละครนั้น ๆ สามารถเป็นกิจกรรมร่วมกันได้หลายคนพร้อมกันได้ ต้องมีการฝึกซ้อมและการร่วมแสดงด้วยกัน ไม่เพียงเป็นการช่วยเพิ่มทักษะด้านศิลปะเท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้สูงอายุได้มีสังคมและเวลาในการพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยน สร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ผู้สูงอายุได้ จากการมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่มนี้ ทำให้ผู้สูงอายุรับรู้ถึงความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนของตนเองและสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อผู้คนรอบกายตนเอง นอกจากนี้การแสดงพื้นบ้านลิเกยังเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้มีการแสดงบทบาทสำคัญในการเป็นผู้นำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมของไทย ทำให้ช่วยเสริมสร้างความรู้สึถึงคุณค่าภูมิปัญญาของตนเองและเป็นการสืบทอดและนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองไปยังคนรุ่นหลังได้อีกอย่างหนึ่ง

ผู้เขียนเลือกเพลงรานิเกลิงในกิจกรรมนี้เพราะว่า เพลงรานิเกลิงนั้นเป็นบทเพลงมีความสำคัญ



เพลงหนึ่งของการแสดงลิเก ด้วยเป็นเพลงมีทำนองเนิบช้าและมีจังหวะไม่เร็ว เหมาะสมกับการฝึกฝนให้กับผู้สูงอายุได้ปฏิบัติได้ ด้วยการฝึกขับร้องเพลงนั้นเป็นการช่วยเสริมสร้างด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถเข้าใจและสร้างคำร้องของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ มีการฝึกการหายใจอย่างมีคุณภาพ ผ่านการฝึกหัดขับร้องอย่างถูกวิธี เป็นการสร้างสมาธิได้อย่างดี นั้นหมายความว่าประโยชน์เกิดขึ้นมีผลต่อคุณภาพของสุขภาพจิตของผู้สูงอายุด้วย ในการผู้สูงอายุได้รับการฝึกขับร้องและมีการขยับร่างกายตามกระบวนการทางแสดงลิเก ยังสามารถช่วยให้เกิดกระบวนการเพิ่มพูนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายตามการกำหนดของตนเองได้ ช่วยเพิ่มศักยภาพในด้านความจำอีกด้วย ด้วยทั้งหมดนี้เป็นการส่งผลดีต่อการกระตุ้นความรู้สึกนึกคิดของสมองพร้อมทั้งการยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อต่าง ๆ ของร่างกาย

การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้สูงอายุและคนรุ่นใหม่มาสามารถถ่ายทอดผ่านการแสดงลิเกและบทร้องสามารถสร้างใหม่เพื่อส่งต่อความรู้และประสบการณ์ของศิลปะวัฒนธรรมนี้สู่คนรุ่นใหม่ได้ เป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ในการรับรู้ต่อกันและกันระหว่างผู้สูงอายุและคนรุ่นใหม่ ๆ ทำให้ผู้สูงอายุได้มีกิจกรรมการนำเสนอการแสดงในชุมชน เป็นการช่วยในการเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ระหว่างวัย และเป็นการสร้างสรรค์บรรยากาศของชุมชนให้มีความอบอุ่นและเป็นกันเอง ทำให้ผู้สูงอายุเข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกถึงความมีคุณค่าของตนเองและเป็นผู้ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมอีกด้วย สิ่งนี้สามารถทำให้ผู้สูงอายุเกิดความมั่นใจและเป็นการลดภาวะความเหงาหงายได้ (ภรสรัญ และคณะ, 2562: 48) ลิเกเป็นศิลปะสะท้อนถึงความดีงามของสังคม และสร้างระเบียบวัฒนธรรมเข้มแข็งในชุมชน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมลิเกช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในชุมชนมากขึ้น ช่วยลดความเหงาและเสริมสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

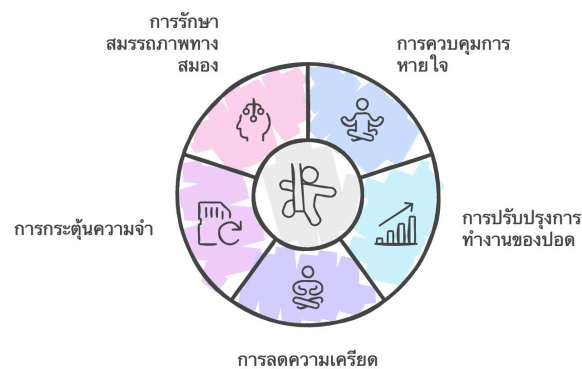
### ประโยชน์ต่อสุขภาพของครอบครัวของผู้สูงอายุจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมลิเก

การมีส่วนร่วมในกิจกรรมลิเกและเพลงรำนกเถลิง เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทย นับเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ กระบวนการฝึกซ้อมและการแสดงศิลปะการแสดงประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวร่างกายหลากหลาย อาทิ การเดิน การวิ่ง และการเต้น ส่งผลให้กล้ามเนื้อ กระดูก และระบบหัวใจและหลอดเลือดแข็งแรงขึ้น นอกจากนี้ การร้องเพลงและการแสดงบทบาทยังช่วยพัฒนากลไกการหายใจและการเปล่งเสียง ทำให้ระบบทางเดินหายใจทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและช่วยลดระดับความเครียด นอกเหนือจากประโยชน์ทางกายภาพแล้ว ยังส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเข้มแข็ง ผู้สูงอายุได้รับโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม สร้างความสัมพันธ์อันดี และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ส่งผลดีต่อสุขภาพจิตอย่างเห็นได้ชัด การฝึกซ้อมและแสดงร่วมกันยังเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันอีกด้วย

การรำลิกเป็นกิจกรรมทางกายส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุอย่างครอบคลุม การเคลื่อนไหวสม่ำเสมอและเป็นจังหวะของการรำ ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและข้อต่อ โดย

เฉพาะบริเวณแกนกลางลำตัว เป็นพื้นฐานสำคัญในการทรงตัวและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ (วิมลมาศ และคณะ, 2562: 47, 53) นอกจากนี้ การยืดเหยียดกล้ามเนื้อและการควบคุมการเคลื่อนไหวแม่นยำตามท่าท่า ยังช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและความคล่องตัว ลดความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บ และส่งเสริมสมดุลของร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกายเกิดขึ้นขณะรำลึกถึง ส่งผลให้ระบบไหลเวียนโลหิตทำงานได้ดีขึ้น ช่วยให้เซลล์ต่าง ๆ ได้รับออกซิเจนและสารอาหารอย่างเพียงพอ มีส่วนสำคัญในการป้องกันโรคเรื้อรัง เช่น โรคหัวใจและหลอดเลือด โรคเบาหวาน และโรคเกี่ยวกับระบบประสาท นอกจากนี้ การรำลึกถึงยังเป็นกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกช่วยควบคุมระดับน้ำตาลในเลือด ช่วยเผาผลาญพลังงาน และรักษาน้ำหนักตัวให้อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม การรำลึกถึงเป็นกิจกรรมทางสังคมเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้พบปะผู้คน สร้างความสัมพันธ์อันดี และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ส่งผลดีต่อสุขภาพจิตอย่างเห็นได้ชัด การได้เรียนรู้ท่าใหม่ ๆ และร่วมแสดงกับผู้อื่น ยังช่วยกระตุ้นสมองและเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง

#### ประโยชน์ของลีเกสำหรับผู้สูงอายุ



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ ประโยชน์ของการเรียนรู้ลีเก

ที่มา : ผู้เขียน (2567)

นอกจากนี้ การฝึกร้องเพลงราตรีในลีเกยังมีประโยชน์ต่อการฝึกควบคุมการหายใจ การร้องเพลงต้องใช้เสียงยาว ๆ และท่วงทำนองซ้ำ ช่วยให้ผู้สูงอายุฝึกการหายใจลึกและสม่ำเสมอ เพิ่มปริมาณออกซิเจนในเลือดและเสริมสร้างประสิทธิภาพการทำงานของปอด การฝึกหายใจยังช่วยป้องกันภาวะโรคปอดในผู้สูงอายุ นอกจากนี้ การควบคุมการหายใจยังเป็นการฝึกสมาธิช่วยให้จิตใจสงบ ลดความเครียด และเพิ่มความผ่อนคลาย กระบวนการจดจำบทและการแสดงบทบาทในลีเกยังมีส่วนช่วยในการฟื้นฟูสมองและกระตุ้นความจำ ผู้สูงอายุเข้าร่วมในกิจกรรมการแสดงต้องจดจำบทพูดและบทเพลงต่าง ๆ การจดจำอย่างต่อเนื่องนี้ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองและลดความเสี่ยงในการเกิดภาวะสมองเสื่อม การใช้สมองอย่างสม่ำเสมอผ่านการฝึกฝนช่วยฟื้นฟูความสามารถในการเรียนรู้และความจำ ทำให้ผู้สูงอายุสามารถรักษาสมรรถภาพทางสมองได้อย่างต่อเนื่องการ

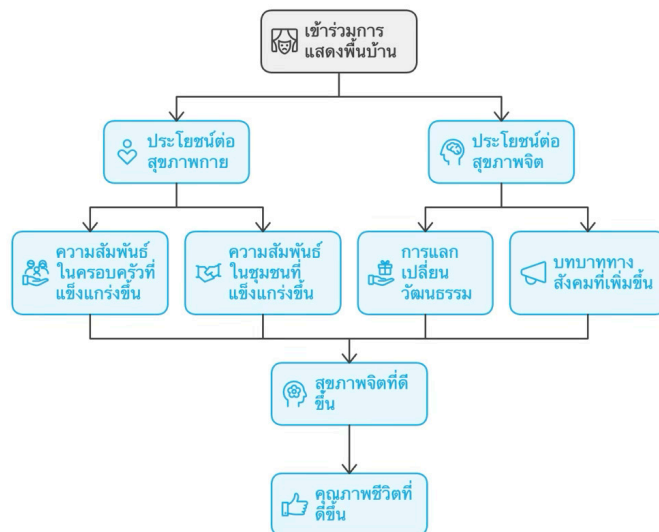


ฝึกฝนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมลิเกและเพลงรานิเกลิงเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ใช้กระบวนการทางปัญญา เช่น การจดจำบท คำร้อง ทำนอง และจังหวะดนตรี ล้วนเป็นการกระตุ้นการทำงานของสมองในด้านความจำ การใช้ภาษา และการประมวลผลเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลดีต่อการชะลอภาวะสมองเสื่อม รวมถึงช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพด้านความคิดในผู้สูงอายุ (วิมลมาศ และคณะ, 2562: 60)

ลิเกและเพลงรานิเกลิงที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคม

มีหลายชุมชนในประเทศไทยได้จัดกิจกรรมลิเกหรือใช้เพลงรานิเกลิงในการแสดงร่วมกับผู้สูงอายุ ตัวอย่างเด่นชัดคือการจัดแสดงลิเกเล็ก ๆ ในชุมชน โดยให้ผู้สูงอายุร่วมแสดงในบทบาทต่าง ๆ ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้สูงอายุ แต่ยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มผู้สูงอายุ และกับคนรุ่นใหม่ การมีส่วนร่วมในการแสดงเช่นนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีคุณค่าและบทบาทในชุมชน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น นอกจากนี้ การใช้เพลงรานิเกลิงในการบำบัดจิตใจผู้สูงอายุ เกี่ยวข้องกับการฝึกควบคุมการหายใจและการแสดงออกผ่านเพลง ยังได้รับความนิยมในหลายพื้นที่ โดยเฉพาะในภาคกลาง ลิเกและเพลงรานิเกลิงถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญ (ภรสรัญ และคณะ, 2562: 48)

การนำศิลปะการแสดงพื้นบ้านอย่างลิเกและเพลงรานิเกลิงมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุเป็นแนวทางน่าสนใจและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย การจัดกิจกรรมลักษณะขนาดเล็กในชุมชน โดยให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทต่าง ๆ นอกจากจะเป็นการสร้างเสริมความเพลิดเพลินและความบันเทิงแล้ว ยังส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในสังคม สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างรุ่น และส่งเสริมบรรยากาศของชุมชนเอื้อต่อการอยู่อาศัย

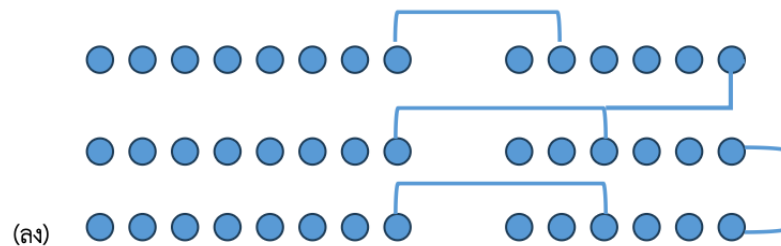


ภาพที่ 4 ชื่อภาพ ประโยชน์การเข้าร่วมการแสดงพื้นบ้าน  
ที่มา : ผู้เขียน (2567)

นอกจากประโยชน์ต่อสุขภาพทางกายแล้ว การนำศิลปะการแสดงพื้นบ้านอย่างลิเกและเพลงราตรีเกลิงมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมทางสังคม ยังส่งผลดีต่อการสร้างความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นในระดับครอบครัวและชุมชน การจัดกิจกรรมลิเกร่วมกันเป็นกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรมระหว่างคนในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างผู้สูงอายุและเยาวชน เป็นการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีบทบาทสำคัญในสังคม และส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มเกี่ยวข้องกับลิเกและเพลงราตรีเกลิง ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพทางจิตใจของผู้สูงอายุ การได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในกิจกรรมกลุ่ม ช่วยลดความรู้สึกโดดเดี่ยวเหงา และหดหู่ใจ เป็นปัญหาพบบ่อยในกลุ่มผู้สูงอายุ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกันยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและส่งเสริมให้เกิดความสุข เป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิต (พิมพ์นารา บรรจง, 2564: 69)

#### แนวทางการแต่งคำร้องฉันทลักษณ์สำหรับเพลงราตรีเกลิง

จากการสัมภาษณ์อาจารย์ระพีพรรณ สิทธิสาร อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ไทย ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการแสดงลิเก วิทยาลัยนาฏศิลป์ และนักแสดงลิเกคณะบุญชอบ สิทธิสาร ได้อธิบายหลักการการเขียนฉันทลักษณ์ของกลอนราตรีเกลิงว่า “คำกลอนมีความสำคัญอยู่ที่การ “สัมผัสอักษร” เช่น การใช้อักษรเดียวกันในคำสองคำที่มีความหมายเชื่อมโยงกัน เพื่อให้กลอนมีความไพเราะและมีจังหวะในการร้อง ส่วนการ “สัมผัสสระ” จะเน้นในตอนลงหรือช่วงจบของกลอน ต้องบังคับการสัมผัสสระระหว่างสระให้สอดคล้องกัน” ดังตัวอย่างแผนผังต่อไปนี้



โครงสร้างของกลอนนี้ถูกออกแบบมาให้มีความสอดคล้องกันทั้งในแง่ของจังหวะการอ่านและการสัมผัสคำ การเรียงคำในแต่ละวรรคถูกจัดให้มีลำดับเหมาะสมเพื่อให้เกิดสัมผัสไพเราะ โดยมีทั้งการสัมผัสในและการสัมผัสนอก ลำดับของการสัมผัสคำมีการเชื่อมโยงระหว่างวรรคและภายในวรรค ช่วยสร้างจังหวะต่อเนื่อง ทำให้เนื้อหาของกลอนมีความลื่นไหลและเป็นหนึ่งเดียวกัน

วรรคแรกถึงวรรคสี่ถูกออกแบบให้มีจำนวนพยางค์ใกล้เคียงกัน โดยเฉพาะในส่วนการสัมผัสนอกระหว่างวรรคต่าง ๆ ช่วยสร้างจังหวะสอดคล้องและทำให้กลอนมีความต่อเนื่องในแง่ของเสียงและความหมาย ส่วนการสัมผัสในภายในวรรคเองถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มความสอดคล้องภายใน ส่งผลให้การอ่านหรือการร้องมีจังหวะสมดุลและไพเราะ



วรรคที่ห้าและวรรคที่หกทำหน้าที่เป็นการสรุปเนื้อหาหรือการ “ลง” ของกลอน ในลำดับนี้ การสัมผัสคำยังคงมีอยู่เพื่อเน้นความไพเราะในช่วงปิดท้าย โดยเฉพาะในตอนลงจังหวะสุดท้ายเน้น การใช้สัมผัสคำให้สอดคล้องกัน ทำให้กลอนจบลงอย่างหนักแน่นและชัดเจน การสัมผัสคำในช่วงนี้ ช่วยเสริมความสำคัญของเนื้อหาหลัก ทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านสามารถเข้าใจประเด็นหลักของกลอนได้อย่างชัดเจน

### การประพันธ์ฉันทลักษณ์ที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคม

การส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคมและการพัฒนาสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน การประพันธ์ฉันทลักษณ์ เช่น เพลงรานิเกลิง สามารถนำมาใช้ในการเชื่อมโยงผู้สูงอายุกับครอบครัวและชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้แสดงออกถึงความรู้สึกผ่านทางศิลปะการแสดง การแต่งเพลงมีเนื้อหาครอบคลุมด้านสุขภาพกายและใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และการส่งต่อประสบการณ์ชีวิต เป็นวิธีการช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงคุณค่าและบทบาทในสังคม

“ร้องลิเก ‘รานิเกลิง’” ซึ่งให้เห็นว่าเพลงรานิเกลิงเป็นทำนองเฉพาะของลิเกที่ใช้ “กลอนหัวเดียว” และไม่เอื้อนยืดยาวแบบเพลงผู้ดี แต่เน้นความกระชับและตรงไปตรงมา ตัวอย่างเช่น เสียงร้อง “ตรง-ตรง-ตรง” พร้อมทั้งวงทำนองที่ผู้ฟังแล้วนี่ก็ออกทันทีว่านี่คือรานิเกลิง นอกจากนี้ยังเล่าถึงสองบุคคลสำคัญคือ นายดอกดิน เสือสง่า ผู้ริเริ่มนำเพลงมอญครวญมาดัดแปลงเป็นรานิเกลิง และ นายหอมหวล นาคศิริ ที่พัฒนากลอนสั้นกระชับเป็นกลอนลำตัดยาว โดดเด่นด้วยคำเปรียบง่าย เช่น “ไต่ยีนเสียงแจ้วแจ้ว ดอกดินมาแล้วนะหล่อนจ๋า...” ที่สื่ออารมณ์ได้รวดเร็ว ผลคือเพลงรานิเกลิงกลายเป็นรากฐานสำคัญของลิเกที่สืบทอดจนถึงปัจจุบัน (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2562)

เครื่องมือฝึกฝนสำคัญอีกประการคือการใช้การรำประกอบทำนอง ซึ่งช่วยฝึกความสัมพันธ์ระหว่างเสียง จังหวะ และท่าทาง การฝึกเหล่านี้ไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะการแสดง แต่ยังช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกายและความจำของผู้สูงอายุได้อย่างดี

**เนื้อหาส่วนที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพกายและใจของผู้สูงอายุ** เน้นให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยใช้เพลงเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกี่ยวกับการออกกำลังกาย การฝึกหายใจ และการรักษาสมดุลของจิตใจ เนื้อหาของเพลงควรสื่อถึงความสำคัญของการมีสุขภาพที่ดี และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงพลังในการดูแลตนเอง ทั้งนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรับรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของการมีสุขภาพแข็งแรงในการใช้ชีวิตประจำวัน





**เนื้อหาการส่งต่อประสบการณ์ชีวิต** การส่งต่อประสบการณ์ชีวิตจากผู้สูงอายุไปยังคนรุ่นหลัง เป็นสิ่งมีคุณค่าอย่างยิ่งในสังคม เนื้อหาส่วนนี้เน้นถึงความสำคัญของการถ่ายทอดความรู้ ภูมิปัญญา และประสบการณ์ของผู้สูงอายุได้สะสมมาตลอดชีวิต ไม่เพียงแต่เป็นการส่งผ่านความรู้ในด้านวิชาชีพ หรือการดำเนินชีวิต แต่ยังรวมถึงค่านิยมและหลักการสำคัญในการสร้างชีวิตที่ดี ความรู้และประสบการณ์เหล่านี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสังคม คนรุ่นหลังสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้

ในบริบทของการใช้เพลง การส่งต่อประสบการณ์ชีวิตสามารถถูกถ่ายทอดผ่านเนื้อหานั้น เน้นถึงความภูมิใจในบทบาทของผู้สูงอายุในการเป็นครู เป็นผู้ให้คำแนะนำ หรือแม้แต่การเป็นตัวอย่างที่ดีในสังคม การส่งต่อความรู้และประสบการณ์เช่นนี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสัมพันธ์ดีระหว่างรุ่น แต่ยังทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองยังคงมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคนรุ่นหลัง

การประพันธ์เพลงในส่วนนี้ควรสื่อถึงความรู้สึกภาคภูมิใจและการเห็นคุณค่าในบทบาทของตนเองของผู้สูงอายุ โดยใช้คำร้องส่งเสริมความร่วมมือและความเชื่อมโยงระหว่างรุ่น การส่งต่อประสบการณ์ชีวิตไม่เพียงช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงคุณค่า แต่ยังเป็นการรักษาและส่งต่อมรดกทรงคุณค่าจากรุ่นสู่รุ่น

### คำร้องการส่งต่อประสบการณ์ชีวิต

เราผู้มีประสบการณ์	ขอส่งผ่านความดี
ความรักเมตตาปราณี	ประสบการณ์ยากจะหา
(ลง)	ลูกหลานเรียนรู้คู่ชีวิ
	เพราะความดีนำพา

ระพีพรรณ สิริธิดาสาร

(คำร้อง)	--- เรา	- ผู้ - มี	- ประสบ - การณ์	----	--- ขอ	- ส่ง - ผ่าน	- ความ - ดี	----
(ทำนอง)	--- ซ	- ซ - ซ	- มร - ม	----	--- รซ	- ด - ด	- ร - ร	----
(คำร้อง)	- ความ - รัก	-- เมตตา	- ปรา -ณี	----	-- ประสบ	- การณ์ -นี้	- ยาก จะหา	----
(ทำนอง)	- ร - มซ	-- รด ร	- ม - ม	----	- - ร ด	- ร มซ -	- รด ด รซ	----
(คำร้อง)	- ลูก - หลาน	- เรียน - รู้	- คู่ ชี วิ	----	--- เพราะ	- ความ - ดี	- นำ - พา	----
(ทำนอง)	- ชม - ซด	- ซ - ลด	- ลชม ซ ซ	----	--- ซ	- ม - มรด	- ร - ร	----

คำร้องนี้สื่อถึงความตั้งใจของผู้สูงอายุในการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตและคุณธรรมให้กับลูกหลาน โดยผู้พูดในกลอนบ่งบอกว่าตนเองมีประสบการณ์ชีวิตมากมาย พร้อมจะ “ขอส่งผ่านความดี” ให้กับคนรุ่นหลัง การส่งต่อความรู้และประสบการณ์เหล่านี้เน้นคุณค่าของความรัก ความเมตตา และความห่วงใย (“ความรักเมตตาปราณี”) เป็นสิ่งหายากและมีคุณค่าในชีวิตจริง (“ประสบการณ์ยากจะหา”)



เนื้อหาข้างต้นชี้ให้เห็นถึงบทบาทของลูกหลานต้องเรียนรู้และนำคำสอนเหล่านี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน (“ลูกหลานเรียนรู้ชีวิต”) เพื่อให้ความดีได้รับการถ่ายทอดเป็นตัวนำพาชีวิตไปสู่ความสำเร็จและความสุข (“เพราะความดีนำพา”) คำร้องนี้สะท้อนให้เห็นถึงความภูมิใจของผู้สูงอายุในการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และคุณธรรม เป็นสิ่งทำให้ผู้สูงอายุเห็นว่ามีความค่าสูงส่ง



เพลงรานิเกลิงฉันทลักษณ์ส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคมผู้สูงอายุ

## บทสรุป

ศิลปะการแสดงและเพลงรานิเกลิงมีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องมือส่งเสริมสุขภาพกายและจิตใจของผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านสุขภาพกาย การฝึกซ้อมและการแสดงศิลปะช่วยให้ผู้สูงอายุมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายอย่างต่อเนื่อง เป็นการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับวัย ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ข้อต่อ และการทรงตัว นอกจากนี้ ยังช่วยพัฒนาระบบการหายใจจากการฝึกร้องเพลงโดยใช้การควบคุมการหายใจอย่างเป็นจังหวะ (วิมลมาศ ปฐมวณิชกุล และคณะ, 2562: 47) กิจกรรมเหล่านี้ส่งผลดีต่อระบบไหลเวียนโลหิตและลดความเสี่ยงของโรคเรื้อรังมักเกิดในผู้สูงอายุ เช่น โรคหัวใจและหลอดเลือด รวมถึงโรคปอดและระบบประสาท

ในด้านสุขภาพจิต การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมช่วยลดความเหงาและความโดดเดี่ยวของผู้สูงอายุหลายคนเผชิญ การได้พบปะผู้คนในชุมชน พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมแสดงบทบาทในกิจกรรมการแสดง ช่วยสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมในสังคมและเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้สูงอายุ นอกจากนี้ การฝึกซ้อมศิลปะและการขับร้องเพลงรานิเกลิงยังเป็นการฝึกฝนความจำและสมอง ช่วยชะลอการเสื่อมของสมองและเพิ่มประสิทธิภาพในการคิดวิเคราะห์ การแสดงศิลปะที่บ้านเหล่านี้เป็นเครื่องมือช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางจิตใจอย่างเป็นรูปธรรม

ในแง่ของการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมและครอบครัว เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้มีบทบาทสำคัญในชุมชนและครอบครัว ผู้สูงอายุสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตให้กับคนรุ่นใหม่ ผู้เขียนได้รับรู้เรื่องราวของผู้สูงอายุที่ได้ทำการฝึกซ้อมที่บ้านทำให้ลูกหลานได้สนใจพูดคุยกับผู้สูงอายุในเรื่องนี้ได้ เป็นการทำหน้าที่เป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรมนี้ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกภาคภูมิใจ แต่ยังคงช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าคุณค่าและบทบาทในสังคม การมีบทบาทในกิจกรรมศิลปะนี้ยังช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย และสร้างบรรยากาศของความรักและความเข้าใจระหว่างผู้สูงอายุกับ

คนในครอบครัวและชุมชน กิจกรรมเหล่านี้มีความสำคัญไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิง แต่ยังเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุโดยให้ผู้สูงอายุมีโอกาสได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์ และมีคุณค่า ส่งผลดีต่อทั้งสุขภาพกายและใจ โดยเฉพาะในผู้สูงอายุสามารถทำหน้าที่เป็นกิจกรรมเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน (มณี เทพาชมภู, 2557: 47) โดยผู้สูงอายุมีโอกาสแสดงบทบาทในลิเก ทำให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในชุมชนและคนรุ่นใหม่ นอกจากนี้ บทร้องในเพลงวานีเกลิงสะท้อนถึงค่านิยมเชิงบวกยังมีอิทธิพลในการสร้างความเข้าใจและความเคารพระหว่างกัน

### เอกสารอ้างอิง

- ภรสรัญ แก่นทอง, ศรีวรรณ ยอดนิล, & สุวิชัย โกศัยยะวัฒน์. (2562). คุณค่าของลิเกต่อการพัฒนาสังคม. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 15(1), 48-59. Retrieved from <https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/social/article/view/6671>
- พิมพ์นารา บรรจง. (2564). การสร้างฐานข้อมูลการละเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร. วารสารสารสื่อศิลป์, 4(7), 67-75. Retrieved from <https://acc.kpru.ac.th/journal/index.php/samsuesin/article/view/57>
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2562, กรกฎาคม 21). ร้องลิเก 'วานีเกลิง' แหกคอก นอกขนบเพลง 'ผู้ดี'. มติชนสุดสัปดาห์. [https://www.matchon.co.th/weekly/column/article\\_211351](https://www.matchon.co.th/weekly/column/article_211351)
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2566, กุมภาพันธ์ 6). ประวัติลิเก โดยอาจารย์เจื้อย นาคะมาลัย หนังสืออนุสรณ์ในงานพิธีไหว้ครู. [สถานนะ]. [Facebook]. [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=162744383196995&id=100083843017216](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=162744383196995&id=100083843017216)
- มณี เทพาชมภู. (2557). ค่านิยมของสังคมไทยจากความเปรียบในบทร้องลิเก. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 6(2), 45-59. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-la/article/view/64193/52663>
- วิมลมาศ ปฐมวนิชกุล, รุ่งศักดิ์ วลีมาศ, & บุณรดา ปากดีสี. (2562). กระบวนการส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงวัยโดยการประยุกต์ใช้สื่อพื้นบ้านอีสาน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. Retrieved from <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M127668/Pathomvanichkul%20Wimonmas.pdf>
- อภิญา ขำนิ. (2557). บทบาทและแนวทางการส่งเสริมอาชีพลิเกในชุมชนตรอกลิเกจังหวัดนครสวรรค์. วารสารศิลปกรรมบูรพา, 145-164. Retrieved from <https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/art/article/view/4355>
- อัชฌายาง ตริสมุท, & สุภาวดี โพธิเวชกุล. (2564). วิธีการแสดงลิเกคณะ "ศรสาม น้ำเพชร". วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรือนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม, 11(2), 100-111. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/e-jodil/article/view/241620>



Worschech, F., Jockwitz, C., Caspers, S., & Eickhoff, S. B. (2022). Evidence of cortical thickness increases in bilateral auditory brain structures following piano learning in older adults. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1507(1), 31–43. <https://doi.org/10.1111/nyas.14659>







## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2568)

### ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ

รองศาสตราจารย์ ดร.เนืออ่อน ขวัญทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิพันธ์ เลิศรุจิดำรงกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรารภณา แซ่อึ้ง

รองศาสตราจารย์ ดร.ธนธร กิตติกานต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ศิลปะชัยศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิพัฒน์ จิตรอารีย์รักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทินวงษ์ รักอิสสระกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภคมน ตั้งจิตติเลิศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มั่งกรวงศ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชามนุษยศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และ

สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตกรรมเซรามิกส์

คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และ

สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์และเทคโนโลยีการพิมพ์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขานาฏศิลป์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขานาฏศิลป์ไทย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ จันทร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บัญญาพนต์ พูลสวัสดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรพจน์ พจน์วิบูลศิริ

ดร.มนัส แก้วบุชา

ดร.เหมือนฝัน คงสมแสง

ดร.บุญชม สุจริตต์

ดร.วราภรณ์ วิษณุรัฐ

ดร.นันทมนต์ กู้ตลาด

**ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยบูรพา**

รองศาสตราจารย์ ดร.พูลพงศ์ สุขสว่าง

ผศ.ดร. ปัทมพันธ์ คุณพูนทรัพย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปริญญา นาคปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษา เรืองชีวิน

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

หลักสูตรการออกแบบเชิงโต้ตอบ

และการพัฒนาเกม วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์

แอนด์เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

คณะมัณฑนศิลป์

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะวิศวกรรมศาสตร์และ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สาขาวิชาผู้ประกอบการสังคม

สถาบันอาศรมศิลป์

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา





## หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research articles) และบทความวิชาการ (Review articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่าง ๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริการทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

**ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน)**

**ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)**

### ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ

2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ

3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

### รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้



- บทความย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เิงขรรดและบรรณานุกรม

### คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 1.บทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้น ๆ อย่างน้อย 2 คน
- 3.บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
- 4.ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและขอแนะนำ ว่าบทความนั้น ๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขเขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน
- 5.บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

### การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

#### 1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบนำส่งต้นฉบับ จำนวน 1 ชุด  
ซีดี-รอม จำนวน 1 แผ่น ประกอบด้วย

(1) ไฟล์บทความ นามสกุล .doc หรือ .docx และ pdf.

(2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500KB

บทความสามารถจัดทำเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ และในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก

คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

## 2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้ากระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่ง ดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address ได้ชื่อเรื่องชิตขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิตขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

- ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนาตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือ บทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิตขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิตขอบทั้งสองด้าน



- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

### 3. การเรียงลำดับ

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย /ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ / ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและ สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียง ซึ่งให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

### 4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ใต้ข้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายได้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ได้ภาพ หากเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์(เช่น จากหนังสือวารสารต่างๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีการอ้างอิง reference ด้วยโดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนา ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค ( : ) และข้อความบรรยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ.ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะเป็นสีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ตีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด โดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำกว่า 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพ ให้ตรงกับลำดับภาพที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

### 5. การอ้างอิงเอกสาร

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข
  - นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น
    - พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่..... (ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)
    - ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, 48)
    - การผสมผสานระหว่างรูปแบบชิ้นส่วนแต่ละชิ้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณะใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวนน้อย บุญวงษ์, 2539, 59)
  - นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น
    - Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced.....หรือ .....(Smith and Thomas 1989, 38-42)
2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป
  - ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า เช่น
    - .....(นวนน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)
  - ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น
    - .....(Brown et al. 1978, 58)
3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,... ต่อจากปีพิมพ์ เช่น
  - (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)
4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น
  - (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย
  - เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า ..... หรือ .....
  - ..... (Therapeutic Goods Administration, online)

## 6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้





6.1 จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ

6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี

6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

- เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (.) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย “และ” เช่น พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์ .

- เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปี จากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่พิมพ์ หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พุทธศักราช หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียง ตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน

- ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้ จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

6.4 บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ ½ นิ้ว เช่น

**ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน**

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). ครอบคลุมเรื่องของการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วลีทัศน์พัฒนา.

ณรงค์ รัตน์นะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายถอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการพลังงาน.

\_\_\_\_\_. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายถอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายถอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการพลังงาน.

American Psychological Association. (2010). Publication manual of the American Psychological Association (6th ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

**ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ**

พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). คนละไม้คนละมือ. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงาน ชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). Drug-induced headache. New York: Springer-Verlag.



6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

6.6 หากไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.

6.7 ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน

6.7 ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้

หนังสือ : ผู้เขียน./ปี./ชื่อหนังสือ./ชื่อเมือง:/สำนักพิมพ์.

ณรงค์ รัตนะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร

: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

#### การเขียนอ้างอิงจากปริญญาานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน./ปี./ชื่อเรื่อง./วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราวจากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

#### การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ชื่อวารสาร เลขปีที่/ฉบับที่/(เดือน)/เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาการด้านแนวคิด.

วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

#### การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา./สถานที่:/หน่วยงานที่จัด

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนครินทร์ วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.

#### การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน./ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล./ชื่อเรื่อง./หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์./URL./

(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2554). แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 – 2554). สืบค้นวันที่ 29 มกราคม 2554, จาก <http://www.idd.go>.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก (Export) ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2557, จาก [http://www.oae.go.th/oae\\_report/export\\_import/export\\_result.php](http://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php)

### ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

### ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาดอันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

### การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณาค้นกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

### การจัดส่งทางไปรษณีย์

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถนนลงหาดบางแสน

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

### การส่งทางออนไลน์

website : [www.journal.fineartbuu.org](http://www.journal.fineartbuu.org)

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/buraphaJ/index>





แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน  
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ขอส่ง  บทความจากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์  บทความวิชาการ  
 บทความปริทัศน์ (review article)  บทวิจารณ์หนังสือ (book review)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) .....

.....

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) .....

.....

คำสำคัญ (ภาษาไทย) .....

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย..... ถนน.....

ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

- เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว  
 เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่จะระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ลงนาม.....

(.....)

## ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ

(ส่งแนบพร้อมกับบทความ)

## ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้  เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย) เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

## ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) .....

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้  เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย) เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วมท่านอื่น ๆ ด้วย

