



JAD

JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563
Vol. 1 No. 2 July - December 2020
ISSN : 2730-213X (Print) ISSN : 2730-3381 (Online)





JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2563

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

Vol. 1 NO. 2 July – December 2020

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)

เจ้าของ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

จัดรูปเล่ม ออกแบบปก : มารีญา ทรงปัญญา

จำนวนการจัดพิมพ์ : จำนวน 200 เล่ม

สถานที่พิมพ์ : โรงพิมพ์บ้านเหล่า 333 ถ.บ้านเหล่า ต.หมากแข้ง

อ.เมือง จ.อุดรธานี 41000 โทร. 042-325938

เว็บไซต์วารสาร : <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ประธานศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ผ้าและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย

กองบรรณาธิการภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกิจ พลประดม

รองศาสตราจารย์นาวา วงษ์พรม

รองศาสตราจารย์พฤษมงคล จุลพูล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ เสารยะวิเศษ

ดร.ศิลปชัย เจริญ

ดร.สุภัทรา วันเพ็ญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพล สิงห์คำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงขร ภาคดี

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ Assistant Editor

อาจารย์มาริญา ทรงปัญญา

อาจารย์จวีร์รัตน์ โยธะคง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรืองศักดิ์ ปัตถะวโร

อาจารย์ศักดิ์สิทธิ์ บัวคำ

อาจารย์อัมรินทร์ บุญศิริ

อาจารย์ขจรฤทธิ์ ศิริมาก

อาจารย์อโนทัย สิงห์คำ

อาจารย์นิติ นิมะลา

อาจารย์พรรษา แสนวัง

อาจารย์เอกพันธ์ พิมพาที

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ราชวิทย์ ทิพย์เสนา

อาจารย์พศิน เวียงแก้ว

อาจารย์ธิดารัตน์ ชุ่มจังหรีด

กองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาบทความจากภายนอก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุญสุขย์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิงห์ อินทรชูโต
รองศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจนราภินันท์
รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทรคง
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกอุฉวิงศา

รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มั่งกรวงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประชา พิจักขณา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธินี สุขกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา ดูพันดุง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
ดร.กิงกาญจน์ พิจักขณา
ดร.กนิษฐา พวงศรี

ศิลปินแห่งชาติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ประจำฉบับที่ 2

กรกฎาคม – ธันวาคม 2563

ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Professor Dr. Samart Jabjone
Nakhonratchasima Rajabhat University

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุญชู
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof. Dr. Supachai singyabuth
Mahasarakham University

รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Assoc. Prof. Dr. Nirat Soodsang
Naresuan University

รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Assoc. Prof. Dr. Panchat Inkong
Rajamangala University of Technology
Thanyaburi

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
มหาวิทยาลัยบูรพา
Assoc. Prof. Dr. Kriangsak Khiaomang
Burapha University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู
มหาวิทยาลัยบูรพา
Assoc. Prof. Dr. Narit Vadhanabhu
Burapha University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Asst. Prof. Dr. Thanasit Chantaree
Khon Kaen University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรค
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof. Dr. Sastra Laoakka
Mahasarakham University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ เฟื่องชัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Asst. Prof. Dr. Teerayut Pengchai
Udon Thani Rajabhat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
Asst. Prof. Dr. Sathit Laowattanaphong
Rajamangala University of Technology
Phra NaKhon, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Asst. Prof. Dr. Rosjana Chandhassa
Suan Sunandha Rajabhat University,
Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงขร ปักดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Asst. Prof. Singkorn Pakdee
Udon Thani Rajabhat University,
Thailand

เกี่ยวกับวารสาร และข้อแนะนำการตีพิมพ์

1. นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์ (Focus and Scope)

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย : JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN (JAAD) เป็นวารสารที่เผยแพร่ผลงานทางวิชาการและงานวิจัยทางด้านศิลปกรรมและการออกแบบ เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและส่วนเกี่ยวข้อง เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านนวัตกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในวงกว้างทั้งในระดับชาติและนานาชาติ และเป็นพื้นที่สำหรับนักศึกษา อาจารย์ นักวิชาการอิสระ ได้นำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมและผลงานการประดิษฐ์สร้างสรรค์สู่สาธารณชน เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ในวงกว้าง โดยวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) รับพิจารณาตีพิมพ์รายงานการวิจัย (original research paper) การวิจัยเชิงอธิบาย (expository research) บทความวิชาการ (Academic article) การวิจัยเชิงสำรวจ (survey article) บันทึกการวิจัย (research note) ในสาขาวิชาต่างๆ ดังนี้

1) ด้านศิลปกรรม

1.1) กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาทัศนศิลป์, สาขาวิชาจิตรกรรม, สาขาวิชาประติมากรรม, สาขาวิชาภาพพิมพ์, สาขาวิชาศิลปะไทย, สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และสาขาวิชาทัศนศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.2) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ได้แก่ สาขาวิชาศิลปะการแสดง, สาขาวิชาการละคร, สาขาวิชานาฏศิลป์, สาขาวิชานาฏกรรมไทย และสาขาวิชาศิลปะการแสดงอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.3) กลุ่มวิชาดุริยางคศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์, สาขาวิชาคีตศิลป์, สาขาวิชาดนตรีไทย, สาขาวิชาดนตรี, และสาขาวิชาดุริยางคศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ด้านการออกแบบ

กลุ่มสาขาวิชาออกแบบ ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, สาขาวิชาออกแบบกราฟิก, สาขาวิชาออกแบบมัลติมีเดีย, สาขาวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา, สาขาวิชาออกแบบสิ่งทอและแฟชั่น, สาขาวิชาออกแบบเครื่องเรือน, สาขาวิชาออกแบบเครื่องประดับ, สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสาขาวิชาออกแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. เกณฑ์และกระบวนการเผยแพร่บทความ (Peer Review Process)

ทุกบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ต้องเป็นบทความที่ยังไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และจะต้องผ่านกระบวนการการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)

3. ภาษาที่รับตีพิมพ์ (Language)

ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

4. กำหนดการเผยแพร่ (Publication Frequency)

กำหนดตีพิมพ์ 2 ฉบับต่อปี ในช่วงระยะเวลาดังนี้ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

5. การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์ (Publisher)

1. การส่งบทความเพื่อพิจารณาผู้เขียนบทความวิจัยหรือบทความวิชาการได้ตลอดเวลา โดยต้องส่งบทความต้นฉบับ (Manuscript) ในระบบลงทะเบียนวารสารออนไลน์ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index>

2. ผู้เขียนต้องใช้รูปแบบฟอร์ม (Format) ตามที่วารสารกำหนดในการจัดทำต้นฉบับของบทความรวมถึงรูปแบบการอ้างอิงเนื้อหา ภาพและตาราง

3. การพิจารณาบทความโดยกองบรรณาธิการเมื่อได้รับบทความแล้ว โดยพิจารณาเบื้องต้นในกรอบขอบข่ายของบทความอยู่ในกลุ่มของศิลปกรรมและการออกแบบหรือไม่ โดยถ้าอยู่ในขอบข่ายของวารสารจะเข้ากระบวนการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 2 ท่าน แล้วจึงจะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบผลการพิจารณา และแจ้งให้ผู้เขียนปรับปรุง (ในกรณีที่มีการปรับแก้) ระยะเวลา 1 - 4 สัปดาห์

ข้อความทุกข้อความที่ปรากฏในเนื้อหาบทความซึ่งตีพิมพ์ในวารสารวิชาการเล่มนี้ เป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน ไม่ใช่ความคิดเห็นและความรับผิดชอบของบรรณาธิการ กองบรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ฉบับที่ 2 นี้ถือเป็นความต่อเนื่องจากฉบับแรกซึ่งหลังจากเผยแพร่แล้วได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากนักวิชาการ ผู้สนใจด้านศิลปกรรมและการออกแบบเป็นอย่างดี ซึ่งตรงกับเป้าหมายของกองบรรณาธิการที่ต้องการให้วารสารเป็นสื่อกลางในการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและส่วนเกี่ยวข้อง เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านนวัตกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในวงกว้าง

ในฉบับที่ 2 มีบทความทางวิชาการและบทความวิจัยจำนวน 6 เรื่อง บทความวิจัย 4 เรื่อง ประกอบด้วย ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็ก ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงลึกด้านองค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็กและนำไปสู่ข้อเสนอในการสร้างสมการพยากรณ์ค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่ เรื่องการศึกษาแนวทางการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ในการออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระดาษต้นไม้ : กรณีศึกษากลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านหนองซ้อง ตำบลขอนแก่น อำเภอภูพาน จังหวัดเลย เป็นการวิจัยเพื่อนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ถือเป็นแนวทางในการต่อยอดในบริบทของการนำวัสดุที่ไม่ใช้แล้วมาสร้างมูลค่าและการใช้งานได้เป็นอย่างดี เรื่องการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิวจาก กลุ่มสหกรณ์บ้านจิกสปลา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้ยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นด้วยการปรับปรุงภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าซึ่งชุมชนสามารถนำไปใช้งานได้จริง เรื่องแสงสีในวัฒนธรรมล้านนา เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจของบุญประเพณีของชาวล้านนาไปสู่การสร้างผลงานจิตรกรรมที่สวยงาม ส่วนบทความวิชาการ 2 เรื่อง คือ เรื่องดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านฮูปแต้มในลัทธิอีสาน และเรื่องโอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในฮูปแต้มลัทธิอีสาน คือมุมมองของวิถีวัฒนธรรมผ่านศิลปกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของคนอีสานคือฮูปแต้มซึ่งสะท้อนผ่านการดนตรีและเกี่ยวพาราสีเอาไว้อย่างชัดเจน

ในการดำเนินงานเพื่อจัดทำวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ได้รับความเอื้อเฟื้อจากผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายสถาบันรวมถึงนักวิชาการทั้งจากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย โดยตั้งแต่ฉบับที่ 2 เป็นต้นไป ได้เพิ่มรหัส ISSN ออนไลน์ เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานและสะดวกในการสืบค้นอ้างอิง กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเนื้อหาภายในวารสารเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจด้านศิลปกรรมและการออกแบบ ซึ่งกองบรรณาธิการจะพัฒนาคุณภาพวารสารให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย
บรรณาธิการ



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย
JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN
ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563

บทความวิจัย

- ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถังขยะสำหรับเด็ก 13
 Factors affected Waste Bin for Children Design Process
ทรงวุฒิ เอกวุฒิงศา, ดารณี ธนวัตร, สมชาย เซะวิเศษ
Songwut Egwutvongsa, Daranee Thanawut, Somchai sevisat
- การศึกษาแนวทางการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ในการออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ 45
 : กรณีศึกษากลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านหนองซ้อง ตำบลขอนแก่น อำเภอภูคัก
 The Study of Guideline of using Peanut Shells in Plant Pot Design: A Case Study of A Farmer Housewife Group, Nongkhong Village, Khon Yoong Sub-District, Kut Chap District.
สุภารัตน์ ยุทธพล Suparat Yutthapol
- การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิกสปป่า 62
 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
 The Development of Packaging and Branding Design for Skin Care Product of Banjik Spa Cooperative Group, Muang District, Udonthani Province.
นงคันฐ สุตโท, กฤษฎา ดูพันดุง Nongnoot sodtoo, Krissada Dupandung
- แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา 85
 Light and Colors in the Lanna Culture
พิมพ์นิภา ก้อนคำ, กนิษฐา พวงศรี Pimnipa Konkam, Kanittha Puangsri

บทความวิชาการ

- ดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านรูปแต้มในลัทธิอีสาน 101
 Music and the Way of Life of Isan People Through Murals in Isan
ทวิทย์ สิทธิทองสี Tavit sittongsee
- โอกาสการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในรูปแต้มลัทธิอีสาน 115
 Opportunities for Courtship of Youths that Appears in Mural Paintings at Northeast Buddhist Holy Temples
บุญจันทร์ เพชรเมืองเลย, ยศยาดา สิทธิวงษ์ Boonjan Phetmungloe, Yodsayada Sitthivong

ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถังขยะ สำหรับเด็ก

Factors affected Waste Bin for Children Design Process

ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา¹

Songwut Egwutvongsa

momojojo108@gmail.com

ดารณี ธนวัตร²

Daranee Thanawut

สมชาย เซะวิเศษ²

Somchai sevisat

¹ รองศาสตราจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
*Department of Architectural Education and Design, Faculty of Industrial Education and
Technology, KMITL*

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
*Department of Architectural Education and Design, Faculty of Industrial Education and
Technology, KMITL*

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็ก และสร้างสมการพยากรณ์ค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่ โดยมีกลุ่มประชากร คือ บุคลากรและนักเรียนในพื้นที่คลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร จำนวน 652 คน (ปีการศึกษา 2562) กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรและนักเรียนในพื้นที่คลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร อาศัยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จำนวน 234 คน ใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง 5 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ที่ 0.91 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยกระบวนการตัดสินใจตามลำดับชั้น (AHP) และวิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อน (Multiple Regression Analysis) ในรูปคะแนนดิบและรูปคะแนนมาตรฐาน พบว่า องค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็ก สามารถแบ่งตามค่านัยยะสำคัญรายเกณฑ์ คือ ความสวยงาม (0.32) ลักษณะเฉพาะ (0.24) จริยธรรม (0.16) การยศาสตร์ (0.10) ความปลอดภัย (0.07) หน้าที่ใช้สอย (0.07) วัสดุ (0.05) เมื่อพิจารณาจากแบบร่างที่ 1 (0.2047) แบบร่างที่ 2 (0.2046) และแบบร่างที่ 3 (0.2021) โดยนำแบบร่างที่ 1 มาผลิตต้นแบบและประเมินผลกระทบจาก 4 ปัจจัย ได้แก่ X1) ความสวยงามของถังขยะ X2) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ X3) การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะและ X4) ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ ปรากฏค่า $R = 0.315$, $R^2 = 0.099$ และ Adjusted $R^2 = 0.083$ โดยปัจจัยที่เป็นเชิงบวก คือ ความสวยงามของถังขยะและความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ ปัจจัยที่เป็นเชิงลบ คือ ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะและการผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมการพยากรณ์อธิบายความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่ได้ร้อยละ 9.94 และสร้างสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและรูปแบบคะแนนมาตรฐาน ดังนี้รูปแบบคะแนนดิบ $\hat{y} = 3.518 + (0.292 X_1) + (-0.189 X_2) + (-0.106 X_3) + (0.153 X_4)$ รูปแบบคะแนนมาตรฐาน $Z = 3.356 + (0.245 X_1) + (-0.188 X_2) + (0.150 X_4)$

คำสำคัญ: การออกแบบ, ของเล่น, ถังขยะ, ปัจจัยการออกแบบ, สมการพยากรณ์

Abstract

This research aimed to study factors affected the design process of waste bins for children and create the predicting equation for children satisfaction towards newly designed bins. The population were 652 school personnel and students from Khlong Kum area in Buengkum District, Bangkok (academic year 2019). Samples were 234 school personnel and students from Khlong Kum area in Buengkum District, Bangkok recruited using multistage sampling methods. A five-level structured questionnaire with the Cronbach's Alpha Coefficient of 0.91 was used. Data analysis implemented analytic hierarchy process (AHP) and multiple regression analysis using Raw Score and Standard Score Formats. It was found that components of factors affecting the design process of children's trash bins can be classified according to standard significances of criteria, namely, beauty (0.32), specific characteristics (0.24), ethics (0.16), ergonomics (0.10), safety (0.07), function (0.07), and materials (0.05). Considering the first draft 1 (0.2047), the second draft (0.2046), and the third draft (0.2021), Using the first draft to produce a prototype and assessed the impacts of four factors consisting of X1). Beauty X2) the uniqueness of the trash X3) merging the ethics for littering and X4) ergonomics, it was found that $R = 0.315$, $R^2 = 0.099$ and adjusted $R^2 = 0.083$. The positive factors are the aesthetics of the trash bin and their ergonomics; the negative factors

are the uniqueness of the trash and the merging the ethics for littering. This is with the significant level of .01. The predicting equation could describe children satisfaction towards newly designed bins for 9.94 percent, and the predicting equation building using the raw score and the standard score formats could be generated as follows: Raw Score format: $\hat{y} = 3.518 + (0.292 X1) + (-0.189 X2) + (-0.106 X3) + (0.153 X4)$, and Standard Score format: $Z = 3.356 + (0.245 X1) + (-0.188 X2) + (0.150 X4)$

Keyword: Designing, Toy, Bin, Design Factor, Predicting Equation

บทนำ

ปัจจุบันปัญหาสิ่งแวดล้อม (Lieberman, A., and Pointer Mace, D., 2010) นั้นเป็นผลจากการขาดวินัยในการทิ้งขยะของประชาชนในประเทศไทยที่นับวันจะทวีปัญหามากยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปลูกฝังจิตสำนึกและการคิดประยุกต์ถึงผลลัพธ์ที่ก่อเกิดขึ้นจากการกระทำของตนเองนั้นไม่สามารถกระตุ้นให้เกิด “กระบวนการปลูกจิตสำนึกให้เกิดขึ้นภายในจิตใจ” (Parker, J. D. A., et al., 2011) ดังนั้นการสร้างคุณลักษณะนิสัยเพื่อกระตุ้นให้เกิดระเบียบวินัย ตลอดจนจิตสำนึกในการทิ้งขยะสำหรับเด็กจะช่วยให้เด็กนั้นมีความพร้อมเข้าสู่สังคมแห่งอนาคตได้อย่างมีคุณภาพ ด้วยการเรียนรู้ที่อาศัยการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์และการเข้าสังคม ด้วยการเรียนรู้ภาระหน้าที่ในการกระทำให้สำเร็จ และสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมถูกต้องและสมควร ด้วยการได้รับผลตอบแทนเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและความภาคภูมิใจในตนเอง ด้วยการนำวิธีการสร้างความสนใจของเด็กในลักษณะนี้มาร่วมในการสร้างสรรค์ถังขยะสำหรับเด็กที่สร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ในการใช้งานถังขยะและมีการสร้างเสริมแรงจูงใจสำหรับเด็ก เพื่อให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและมีการแสดงออกในเชิงพฤติกรรมที่ทิ้งขยะอย่างถูกต้องตามลักษณะของขยะแต่ละประเภท (สำนักส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพจิต, 2559: 2-4) จึงถือเป็นการสร้างเสริมความรู้เรื่องประเภทของขยะและยังสร้างความสุขในการแสดงพฤติกรรมการทิ้งขยะของเด็กได้อีกทางหนึ่ง

การอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสังคมยุคปัจจุบันนั้น “เด็กถือเป็นทรัพยากรมนุษย์อันมีคุณค่าที่สูงยิ่งและมีอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาของประเทศไทยในอนาคต” ดังนั้นการสร้างกระบวนการพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ ให้เกิดขึ้นกับเด็กที่เป็นอนาคตของประเทศไทย อีกทั้งยังมีความพร้อมทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสังคม และทางด้านสติปัญญา เป็นต้น จึงถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง เพื่อส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการที่มีมาตรฐานเหมาะสมกับช่วงวัย (Darling-Hammond, L. and Bransford, J., 2005) ดังนั้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงจำเป็นที่จะต้องมุ่งส่งเสริมให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อเกิดขึ้นจากตนเองหรือเกิดขึ้นภายในตนเอง อันเกิดขึ้นจากการรวบรวมข้อมูลและคิดอย่างมีเหตุผล ก่อนแสดงออกเป็นผลการสังเคราะห์ทางความคิดกระทั่งกลายเป็นพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งมีแนวโน้มที่จะสร้างความรู้ที่ยั่งยืนให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าอดีต (Garrison, D. Randy, 2011: 5-6) ดังนั้นการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานการดำเนินชีวิตประจำวันเข้ามามีส่วนร่วมกับการสร้างความรู้อันเป็นทักษะความฉลาดทางอารมณ์ นั้นถือเป็นการสร้างแนวทางการเรียนรู้ที่ผสมผสานบทเรียนในการดำรงชีวิตของเด็ก จนกลายเป็นทักษะที่สามารถสร้างเสริมความรู้และจินตนาการให้ก่อเกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปีพุทธศักราชที่ 2542 ดังนั้นการผสมผสานการแก้ไขปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมด้วยการสร้างจิตสำนึกพร้อมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น จึงถือเป็นกระบวนการสร้างรูปแบบความรู้ที่มีความยั่งยืนให้เกิดขึ้นในเด็ก (Snaddon J. L., et al, 2008) ซึ่งมีโอกาสที่จะสร้างสรรค์สังคมแห่งอนาคต ในการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ให้สูงขึ้น โดยการมุ่งเน้นทางด้านความฉลาดทางอารมณ์ที่มีเหตุผลในการกระทำและแสดงออกเชิงพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย จนก่อให้เกิดความรู้คิดในการแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมโดยรวมที่ล้อมรอบตนเอง ทั้งยังเป็นส่วนประกอบที่สำคัญประการหนึ่งของการแก้ไขปัญหาขยะล้นเมืองใหญ่ในประเทศไทยอย่างยั่งยืนทั้งระบบ (Manowong, E., 2012) โดยอาศัยการแก้ไขปัญหาที่ต้นทางของขยะจำนวนมาก คือ การแก้ไขที่ตัวตนของมนุษย์ในด้านจิตสำนึกและความรู้สึกที่ร่วมรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ดังนั้นจากสภาพการณ์ดังกล่าวจึงนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่นา “ถึงขยะสำหรับเด็ก” ที่มีความเหมาะสมทางด้านประสิทธิภาพของการปลูกฝังจิตสำนึกในการทิ้งขยะ การคัดแยกขยะและการรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้นในเด็ก อันถือเป็นการสร้างทัศนคติ

เชิงบวก (Torrance, E. P., 1969) ให้เกิดขึ้นจนกลายเป็นพฤติกรรมพึงประสงค์ที่แสดงออกของเด็ก ผ่านการเรียนรู้และการสร้างแรงเสริมให้เกิดขึ้นแก่จิตใจของเด็กอย่างสม่ำเสมอ จนกลายเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่สมบูรณ์ เพื่อช่วยรังสรรค์สังคมให้ดียิ่งขึ้นจากการแสดงออกเชิงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของเด็กอันถือเป็นอนาคตของประเทศไทย ซึ่งการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็กนั้นจำเป็นที่จะต้องอาศัยกระบวนการออกแบบที่มีประสิทธิภาพในการรับทราบผลลัพธ์ของการออกแบบ ตั้งแต่การคัดเลือกแนวทางและการกำหนดปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบ จึงจะช่วยให้ได้ผลลัพธ์เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ถึงขยะที่มีความเหมาะสมกับเด็กอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็ก
2. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถึงขยะที่ออกแบบใหม่

วิธีการศึกษา

1. กรอบแนวคิดการวิจัย

1.1 องค์ประกอบความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก จำนวน 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ดี คือ ความสามารถที่จะเรียนรู้การดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น 2) เก่ง คือ มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และปรากฏการแสดงออกอันเหมาะสม 3) สุข คือ มีความสุข สนุกสนานและร่าเริง เป็นต้น (สถาบันราชานุกูล. 2556: 4-6) โดยนำเอาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) มาร่วมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ “ถึงขยะสำหรับเด็ก” ที่มุ่งหมายให้เด็กเกิดพฤติกรรมการแสดงออกทางด้านการมีวินัยในการทิ้งขยะและมีความรู้ในเรื่องราวของขยะแต่ละประเภท โดยสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ยั่งยืนจากการสร้างสรรค์ให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับความรู้ ซึ่งถือเป็นการสร้างความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของความรู้และพฤติกรรม

การแสดงออกของเด็ก (Papert, S., 1993: 3-4)

1.2 ทรรศนะของ Edward de Bono (1992: 1-2) ที่ต้องการกระตุ้นให้บุคคลมีความรู้ผ่านการสร้างสรรค์ อันถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการนำเอาประสบการณ์ที่ฝังอยู่ในจิตใจเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ (ธีรฤทธิ เอกะกุล, 2543) ที่ปรากฏในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอดคล้องกับความคิดที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์อันก่อเกิดจากความสนุกสนานในวัยเด็กนั้นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยที่อ่อนโยน ปรากฏอารมณ์ที่มีความผ่อนคลาย ทั้งยังช่วยสร้างสุนทรียภาพให้แก่เด็ก” ทั้งหมดนั้นสามารถช่วยสร้างเสริมความฉลาดทางปัญญาให้เกิดขึ้นแก่เด็กได้ (Jersild, 1972: 113-114)

2. ขอบเขตการวิจัย

2.1 ขั้นตอนการศึกษาองค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถังขยะสำหรับเด็ก (Factor Analysis) โดยสามารถแสดงการรวบรวมข้อมูลประกอบการคาดการณ์ปัจจัยทางการออกแบบด้วยกระบวนการศึกษาในพื้นที่กรณีศึกษาเขตบึงกุ่ม กรุงเทพฯ

ประชากร คือ ผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับถังขยะในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนในพื้นที่คลองกุ่ม แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ครู 34 คน นักการภารโรง 4 คน นักเรียน 614 คน (ปีการศึกษา 2562) รวมจำนวน 652 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการทิ้งขยะภายในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนในพื้นที่คลองกุ่ม แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มีระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% ตามตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, Robert V. and Morgan, Eayle W., 1970) ได้แก่ ครู 28 คน นักการภารโรง 4 คน นักเรียน 202 คน รวมเป็น 234 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง รูปแบบประเมินค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค

(Cronbach's Alpha Coefficient) ที่ระดับ 0.91 โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติบรรยาย (Cohen et al, 1989) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และกระบวนการตัดสินใจตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process: AHP)

2.2 ขั้นตอนสร้างสมการพยากรณ์ค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่

ประชากร คือ บุคลากรและนักเรียนในโรงเรียนพื้นที่คลองกลุ่มแขวงคลองกลุ่ม เขตบึงกลุ่ม กรุงเทพมหานคร จำนวน 652 คน (ปีการศึกษา 2562)

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรและนักเรียนในโรงเรียนพื้นที่คลองกลุ่ม แขวงคลองกลุ่ม เขตบึงกลุ่ม กรุงเทพมหานคร เป็นผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานผลิตภัณฑ์ใหม่และเก่า โดยการใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มีระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% ตามตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, Robert V. and Morgan, Eayrly W., 1970) จำนวน 234 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง รูปแบบประเมินค่า 5 ระดับ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ที่ระดับ 0.89 โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติบรรยาย (Cohen et al, 1989) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อน (Multiple Regression Analysis) และวิเคราะห์สถิติทดสอบที (T-test dependent)

สรุปผลการศึกษา

1. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถังขยะสำหรับเด็ก : สภาพแวดล้อมถือเป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ของสภาพสังคมที่มีคุณภาพ โดยทุกวันนี้คนไทยกว่า 60 ล้านคน สร้างขยะมากถึง 14 ล้านตันต่อปี แต่กลับมีความสามารถในการจัดเก็บขยะและการกำจัดขยะที่มีไม่ถึง 70% ของขยะที่เกิดขึ้นทั้งหมด ทำให้เกิดปริมาณขยะมูลฝอยตกค้างตามสถานที่กำจัดขยะเป็นจำนวนมหาศาล หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบนั้นมีการนำขยะไปกำจัดโดยวิธีกองบนพื้นมากกว่าการฝังกลบ ซึ่งถือเป็นการปฏิบัติที่ไม่ถูกต้องตามหลักสุขาภิบาล อันมีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดปัญหา

ทางด้านผลกระทบเชิงลบต่อสิ่งแวดล้อมตามมาในอนาคตกับพื้นที่บริเวณโดยรอบขยะเหล่านั้น (กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. 2547: 21 - 22) ในช่วงปีพุทธศักราชที่ 2561 นั้นมีปริมาณขยะมูลฝอยเกิดขึ้นประมาณ 27.8 ล้านตัน เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2560 มีปริมาณเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.64 อย่างต่อเนื่องทุกปี อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการขยายตัวของชุมชนเมือง และการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตจากสังคมเกษตรกรรมสู่สังคมเมืองที่เป็นเมืองอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ จนกระทั่งเกิดการเพิ่มขึ้นของประชากรแอ่งแอ่งจำนวนมหาศาล ตลอดจนการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ทำให้สังคมไทยมีพฤติกรรมการใช้บริโภคที่เพิ่มสูงมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ประเทศไทยนั้นมีปริมาณขยะมูลฝอยในหลายพื้นที่เพิ่มสูงมากยิ่งขึ้น และปรากฏการจัดการขยะอย่างไม่ถูกต้องประมาณ 7.36 ล้านตันต่อปี (กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. 2562: 43 - 45) ดังนั้นการจัดสรรถึงขยะสำหรับคัดแยกประเภทขยะที่หลายองค์การทั้งของภาครัฐและภาคเอกชน ได้พัฒนาต่อยอดร่วมกันจนสามารถใช้ได้จริง ถือเป็นการส่งเสริมจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ให้เกิดพฤติกรรมที่มีการคัดแยกประเภทของขยะก่อนทิ้ง ซึ่งการสร้างจิตสำนึกที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคมนี้ถือเป็นการแก้ไขปัญหาในเชิงจิตวิทยา และสร้างให้เป็นพฤติกรรมพึงประสงค์ที่สามารถแก้ไขปัญหาขยะล้นเมืองเหล่านี้ได้อย่างยั่งยืนและเป็นรูปธรรม ดังนั้นการส่งเสริมให้ประชาชนตั้งแต่วัยเด็กมีทัศนคติเชิงบวกต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ทางด้านการทิ้งขยะและการคัดแยกขยะก่อนทิ้งนั้นจึงสามารถที่จะกลายสภาพเป็น "คุณธรรมและจริยธรรม" ที่มีความจำเป็นต้องปลูกฝังตั้งแต่ช่วงวัยเด็ก อันถือเป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้และการจดจำที่สามารถสร้างแนวคิดและจิตใจได้สำนึกได้ง่ายและมีความยั่งยืนในเชิงพฤติกรรมที่ฝังอยู่ภายในจิตใจมากกว่าบุคคลในวัยอื่น เนื่องจากเด็กยังเป็นผู้เยาว์ที่มีการเรียนรู้และซึมซับพฤติกรรมจากสภาพแวดล้อมได้ง่าย โดยอาจได้รับอิทธิพลมาจากบุคคลใกล้ชิด ครอบครัว โรงเรียนและชุมชน ฯลฯ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้องจะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อในการสร้างกระบวนการเสริมสร้างลักษณะนิสัยและจิตสำนึกเชิงบวกให้เกิดขึ้นแก่เด็ก โดยอาศัยการสร้างเสริมความรู้ที่มีจริยธรรมและคุณธรรมต่อสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้น และก่อเกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานในลักษณะของการแฝงไว้ด้วย การปลูกฝังจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อมให้

เกิดขึ้นกับเด็กที่เป็นทรัพยากรมนุษย์อันล้ำค่า ซึ่งจะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในกาลเวลาอนาคตข้างหน้า ให้มีจิตสำนึกที่ดีต่อส่วนรวมและสิ่งแวดล้อมในลักษณะการแสดงออกเชิงพฤติกรรมถึงการคัดแยกขยะก่อนทิ้ง ตลอดจนการทิ้งขยะที่มีระบบระเบียบด้วยการอาศัยหลักทางด้านจิตวิทยาเข้ามาช่วยสร้างเสริมให้เกิดพฤติกรรมในลักษณะพึงประสงค์ด้านการรักษาสีสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้นในเด็ก ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบ เพื่อกำหนดปัจจัยทางการออกแบบเบื้องต้น

ประเด็นสภาพปัญหาที่พบ	แนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบ/ แนวทางการออกแบบ
1) ถึงขยะมีขนาดสูงเกินกว่าเด็กจะสามารถทิ้งได้	ถึงขยะต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับการยศาสตร์ของนักเรียน
2) ถึงขยะไม่มีการอำนวยความสะดวกในการทิ้งขยะและแยกขยะ	จัดสถานที่พร้อมอุปกรณ์การทิ้ง และคัดแยกขยะที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสะดวกที่จะใช้งาน
3) พฤติกรรมการทิ้งขยะที่ไม่ตรงถึง	สร้างทัศนคติทางด้านการรักษาสีสิ่งแวดล้อมให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อการทิ้งที่ถูกต้องตามหลักสุขลักษณะ
4) ความรู้สึกถึงถึงขยะนั้นมีความสกปรกและน่ารังเกียจไม่อยากจะเข้าใกล้	สร้างความรู้สึกที่เป็นมิตรมากยิ่งขึ้น และเสริมสร้างการกระตุ้นความสนใจของเด็กด้วยความหลากหลาย
5) ขยะทุกประเภทมักจะมีการทิ้งรวมกันทำให้เกิดปัญหาในการคัดแยกภายหลัง	สร้างรูปแบบการคัดแยกด้วยสีสัน หรือช่องที่ชัดเจนพร้อมกระตุ้นให้เกิดการจดจำสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง
6) การทิ้งขยะไม่มีการเสริมสร้างทัศนคติและความรู้แบบแฝงไว้ ส่งผลให้เกิดมุมมองเชิงลบต่อถึงขยะมากกว่าเชิงบวก	สร้างมุมมองและทัศนคติที่แปลกใหม่ และมีการกระตุ้นให้เกิดความสนใจด้วยวิธีการต่างๆ เช่น สีสัน รูปทรงและเสียง ฯลฯ

การเรียนรู้จากสภาพของปัญหาที่เกิดขึ้นทั้ง 6 ประการ นั้นสามารถนำเสนอภาพกระบวนการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นที่นำเข้าสู่กระบวนการสร้างภาพลักษณ์ โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์อนาคตภาพ (Analysis Scenario of Design) ซึ่งถือเป็นเป้าหมายที่ผู้วิจัยนั้นมีความต้องการสร้างให้เกิดเป็นภาพในลักษณะเหล่านี้ขึ้นในช่วงกาลเวลาอนาคตข้างหน้า คือ “เด็กมีความสนุกสนานและเพลิดเพลินในขณะที่ทิ้งขยะและคัดแยกขยะ”



ภาพที่ 1 การคาดการณ์อนาคตภาพโดยอาศัยการวิเคราะห์ด้วย “Analysis Scenario of Design” ของถังขยะที่พัฒนาใหม่ ด้วยการวางโครงสร้างการใช้งานที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่ต้องการ (ระยะเริ่มต้น)

นำผลคาดการณ์อนาคตภาพมาคัดเลือกกรอบเชิงหลักการและทฤษฎีที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจและสร้างกระบวนการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก ด้วยการอาศัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จำนวน 2 ทฤษฎีเพื่อกำหนดสิ่งเร้าและสร้างแนวทางการออกแบบเบื้องต้น สำหรับนำเข้าสู่ขั้นตอนการค้นหาคำจำกัดที่ส่งผลต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ถังขยะ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การแก้ไขปัญหาในเชิงหลักการและทฤษฎีเพื่อสร้างสิ่งเร้าดึงดูดความสนใจ

หลักการและทฤษฎี	การสร้างสิ่งเร้าและตัวกระตุ้น	แนวทางการออกแบบ
1) ทฤษฎีแรงจูงใจของดีเซคโก (Theory of Motivation) ที่นำทฤษฎีสิ่งเร้า (Cue Stimulus Theory) ในลักษณะของสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงออกเชิงพฤติกรรม	1) นำสิ่งที่ช่วงวัยเด็กนั้นมีความสนใจมาร่วมในการสร้างการกระตุ้นความสนใจของเด็ก 2) สร้างความแปลกใหม่หรือสร้างความประหลาดใจให้เกิดขึ้นเมื่อมีการแสดงพฤติกรรมที่ต้องการแล้ว	1) นำสัตว์ที่เด็กมีความต้องการและเด็กมีความสนใจเข้าร่วมสร้างสรรค์ 2) ใช้เทคโนโลยีเซนเซอร์จับความเคลื่อนไหวเข้ามาร่วมในการสร้างความแปลกใหม่
2) ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Operant Conditioning Theory) ที่สร้างให้เกิดการเสริมแรงบวก (positive reinforcement) จากพฤติกรรมที่เด็กแสดงออก โดยถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มเกิดขึ้นอีก	1) สร้างการให้รางวัลที่เหมาะสมและสามารถก่อให้เกิดความต้องการในการแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นออกมา 2) การเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กที่จะได้รับรางวัล เมื่อแสดงพฤติกรรมที่ต้องการ	1) ใช้เทคโนโลยีทางด้านเสียง และแสง เมื่อมีการทิ้งขยะลงถังเรียบร้อย 2) มีการตอบกลับในลักษณะเสียงเพลงหรือคำกล่าวชมเชย เช่น “ขอบคุณครับ” หรือ “เก่งมากเลย”

ผลการประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไขลักษณะการกระทำของสกินเนอร์เพื่อสร้างปัจจัยที่ทำให้เด็กนั้นเกิดพฤติกรรมการแยกขยะก่อนทิ้งและการเสริมสร้างแรงเร้าเพื่อให้เกิดพฤติกรรม โดยการให้ของรางวัล ของขวัญ การชมเชยและคะแนนความดี เป็นต้น ด้วยการจัดสถานที่ทิ้งขยะให้มีถังขยะพร้อม สำหรับการแยกประเภทของขยะร่วมประกอบกับ “กระบวนการสร้างแรงจูงใจ” (Schunk, D. H., 1990) ในการได้รับผลที่เสริมแรงทางจิตใจในการสร้างให้เกิดความรู้สึกระเบิดต่อจิตสำนึกของเด็ก อันจะ

สามารถสร้างเสริมให้เกิดเป็นกำลังใจในการแสดงออกเชิงพฤติกรรมการคัดแยกขยะ และทิ้งขยะลงถังอย่างเป็นระเบียบ จนกระทั่งเมื่อเด็กได้เรียนรู้และจดจำบันทึกภายในสมองแล้วนั้นจะเกิดเป็นผลลัพธ์ที่แสดงออกในช่วงเวลาของอนาคตต่อไปได้อย่างยั่งยืน (Stacey, C. L. et al, 1958) โดยสามารถแสดงขั้นตอนกระบวนการสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาทางออกแบบถังขยะสำหรับเด็ก ด้วยการประยุกต์สู่การคัดเลือก “เกณฑ์การประเมินค่าความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ถังขยะใหม่ที่เกิดขึ้น” อาศัยการวิเคราะห์และตั้งเกณฑ์ในการประเมินพฤติกรรมของเด็กในขณะที่มีการแสดงพฤติกรรมพึงประสงค์ ขณะใช้งานผลิตภัณฑ์ถังขยะที่พัฒนาใหม่ 1) เพื่อให้มีความสอดคล้องกับการส่งเสริมจริยธรรม 2) เพื่อเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมด้านจิตสาธารณะให้คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม โดยสามารถแสดงรายละเอียดแนวคิดการตั้งเกณฑ์การประเมิน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์กรอบแนวคิดสู่การตั้งเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการแสดงออกพึงประสงค์

หลักการส่งเสริมพฤติกรรมตามหลัก การออกแบบ	เกณฑ์การประเมินพฤติกรรม แสดงออก
1. เสริมสร้างพฤติกรรมทิ้งขยะให้ลงถังขยะ	☺ เด็กสามารถทิ้งขยะลงถังขยะได้อย่างสะดวก
2. เสริมสร้างการแยกขยะก่อนทิ้ง	☺ เด็กสามารถแยกขยะตามประเภทของถังขยะได้
3. เสริมสร้างและกระตุ้นให้สนใจการทิ้งขยะ	☺ ถังขยะสามารถกระตุ้นให้เด็กสนใจได้
4. เสริมสร้างจริยธรรมด้านการรักษาสิ่งแวดล้อม	☺ ถังขยะช่วยเสริมสร้างจริยธรรมด้านรักษาสิ่งแวดล้อมแก่เด็ก
5. เสริมสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ นักเรียน	☺ ถังขยะสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กเมื่อทิ้งขยะถูกต้อง
6. เสริมสร้างพฤติกรรมทิ้งขยะที่ถูก ต้องอย่างต่อเนื่อง	☺ ถังขยะช่วยสร้างพฤติกรรมทิ้งขยะที่ถูกต้องอย่างต่อเนื่อง

จากนั้นนำผลลัพธ์ข้อสรุปจากการวิเคราะห์กรอบแนวคิดสู่การตั้งเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมกรรมการแสดงออก มาสู่ขั้นตอนการเริ่มต้นกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กรูปแบบใหม่

ก) ขั้นตอนการประมวลผลข้อมูล : สร้าง Mood and Tone เพื่อกำหนดแนวคิด (Concept) และนำแรงบันดาลใจ (Inspiration) มาใช้ในการถอดสัญญาณเพื่อการร่างภาพ (Idea Sketch) ที่สร้างแนวคิดในการออกแบบ โดยนำคำหลัก 4 คำมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่ “CCSS” คือ Childlike (น่ารักเหมือนกับเด็ก), Cheerful (ร่าเริงสนุกสนาน), Sanitary (ถูกสุขาภิบาล), Sustainable (อย่างยั่งยืน) โดยนำคำหลัก (Key Word) แนวคิดในการออกแบบถึงขยะมาประยุกต์สู่กระบวนการสร้างสรรค์ดังแสดงในภาพที่ 2



(Mood and Tone)

(การถอดสัญญาณเพื่อการร่างภาพ (Idea Sketch))

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการประมวลผลข้อมูลในช่วงการออกแบบสร้างสรรค์

ข) ขั้นตอนการสร้างแนวความคิด (Concept) : การวิเคราะห์การสร้างสิ่งเร้าดึงดูดความสนใจที่สร้างความร่าเริงสนุกสนานและน่ารักเหมือนกับเด็ก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการแยกขยะและทิ้งขยะให้ถูกสุขาภิบาลอย่างยั่งยืน ด้วยกระบวนการสร้างแนวคิดการออกแบบ (Concept) ผ่าน “กระบวนการระดมสมอง (Brainstorming)” เพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา (Ting-Ting Wu and Yu-Tzu Wu. 2020) จาก แนวทางที่ได้กำหนดไว้เบื้องต้นร่วมกับข้อมูล (Data Analysis) พื้นฐานที่มีอยู่ ดังแสดงในภาพที่ 3



(การสร้างแนวความคิดร่วมกับการแก้ไขปัญหา) (กระบวนการระดมสมองเพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสม)

ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแนวความคิดเพื่อการออกแบบใหม่

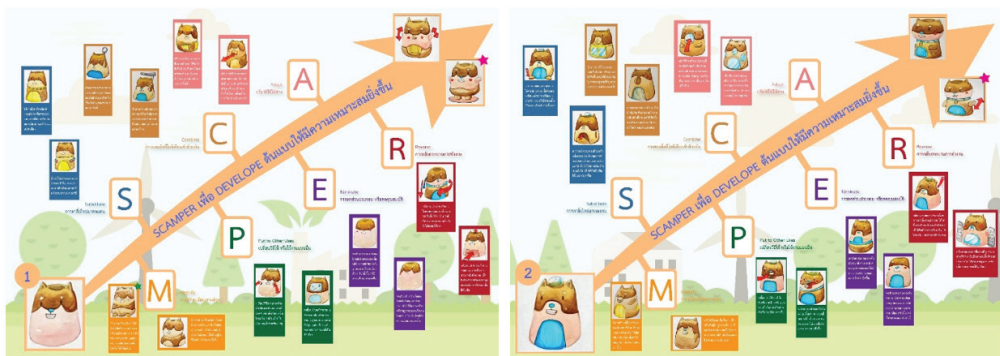
ค) ขั้นตอนการพัฒนาแบบร่าง (Idea Development) : นำผลลัพธ์จากหลักการแก้ไขปัญหาทางการออกแบบ SCAMPER มาสร้างสรรค์ในลักษณะการกระจายความคิดให้มากที่สุด ก่อนที่จะแยกรายละเอียดการวิเคราะห์ทั้ง 7 องค์ประกอบ ซึ่งนำเสนอรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาในแต่ละลักษณะวิธีที่นำเสนอด้านการหาสิ่งใหม่มาทดแทน เช่น การผสมสิ่งที่คล้ายหรือใกล้เคียง ปรับวิธีการใช้ให้ต่างจากเดิม การแก้ไขบางส่วนจากของเดิม การปรับปรุงและขยาย การเปลี่ยนวิธีการใช้ การตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกและกระบวนการทำงานในสิ่งที่ตรงกันข้าม เป็นต้น ดังแสดงในภาพที่ 4



(SCAMPER : Substitute, Combine (SCAMPER : Put to Other User, Eliminate)

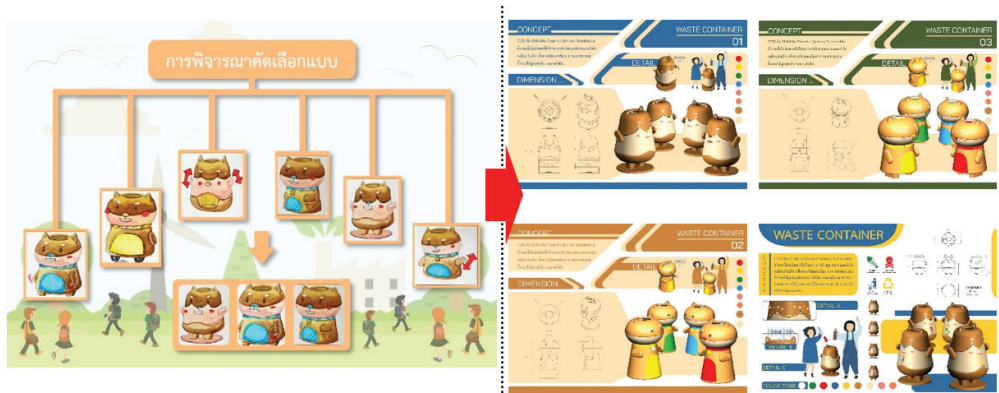
ภาพที่ 4 ขั้นตอนการพัฒนาแบบร่างด้วยเทคนิค SCAMPER

ง) ขั้นตอนสรุปแนวทางจากเทคนิค SCAMPER : นำผลการพัฒนาแบบร่าง (Idea Development) เพื่อคัดเลือกภาพร่าง จำนวน 3 แบบ โดยคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ถึงขยะจากการระดมสมองที่ผ่านการพิจารณา “ความสัมพันธ์เชิงการออกแบบ” เพื่อประเมินผลลัพธ์แต่ละรูปแบบ ในการคัดเลือกรูปแบบที่มีความสอดคล้องกับ “หลักการทางการออกแบบ” สูงสุด เพื่อนำรูปแบบทั้ง 3 เข้าสู่กระบวนการ “Analytic Hierarchy Process (AHP)” อันถือเป็นขั้นตอนการพัฒนาผลิตภัณฑ์สุดท้าย ดังแสดงในภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการสรุปแนวทางจากเทคนิค SCAMPER สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่

จ) ขั้นตอนสรุปข้อแก้ไขจากปัญหาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ : การวิจัยได้อาศัยขั้นตอนการนำกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค SCAMPER มาพัฒนาความคิดที่ประกอบด้วย 7 รูปแบบ คือ 1)Substitute การหาสิ่งใหม่มาทดแทน 2)Combine การผสมสิ่งที่คล้ายหรือใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน 3)Adapt ปรับวิธีการใช้ให้ต่างจากเดิม 4)Modify แก้ไขบางส่วนของเดิมเพื่อทำให้ดีขึ้น 5)Modify การปรับปรุงและขยาย 6)Put to Another Use เปลี่ยนวิธีการใช้หรือใช้ในงานแบบอื่น 5) Eliminate การตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกบางส่วน 7)Reverse กระบวนการทำงานในสิ่งที่ตรงกันข้าม (Poon, Jelena C.Y. et al, 2014) มาประยุกต์สู่ขั้นตอนการออกแบบให้เกิดเป็นแนวความคิดที่มีความแปลกใหม่ เพื่อ “สร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ จำนวน 3 รูปแบบ” ก่อนนำผลลัพธ์ของการออกแบบที่ได้เข้าสู่ขั้นตอนการค้นหาคำประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ใหม่ ดังแสดงในภาพที่ 6



(การสังเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์)

(วิเคราะห์รายละเอียดรูปแบบผลิตภัณฑ์)

ภาพที่ 6 ผลลัพธ์การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กที่ผ่านกระบวนการสังเคราะห์

ผลวิเคราะห์องค์ประกอบปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กใหม่ โดยอาศัยหลักการ “Analytic Hierarchy Process (AHP)” (ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา. 2562) สู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ใช้เกณฑ์การพิจารณาผลลัพธ์จากการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ (Sipahi, S. and Timor, M. 2010) เพื่อกำหนดเกณฑ์ (นัยสำคัญ) ในการพิจารณา “แบบลำดับชั้นความคิดของหลักเกณฑ์ที่นำมาวิเคราะห์ (น้ำหนักเกณฑ์พิจารณา)” เพื่อใช้ในการกำหนดค่าความสำคัญของแต่ละเกณฑ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นำมาพิจารณา (Malzewski, J., 1999) ซึ่งการนำเทคนิค AHP มาประยุกต์ใช้นั้นจะนำผลลัพธ์การประเมินค่า “นัยยะความสำคัญของกลุ่มผู้บริโภคมที่มีต่อการพิจารณาเลือกใช้งานผลิตภัณฑ์ถึงขยะ” เน้นการวิเคราะห์ด้วยวิธีการแบ่งตามลำดับชั้นของปัญหาที่ต้องการแก้ไข โดยกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนเชิงเปรียบเทียบแต่ละเกณฑ์ของแต่ละคู่เปรียบเทียบ ที่จะมีการใช้ตัวเลขค่าระดับนัยยะสำคัญเชิงบวกตั้งแต่ 1 ถึง 9 ระดับ และค่าระดับ นัยยะสำคัญเชิงลบ -1 ถึง -9 ระดับ โดยภาพรวมการประเมินจะใช้ค่าระดับ 18 ระดับนัยยะ เพื่อสะท้อนเหตุผลผลของความคิดในมนุษย์ ด้วยวิธีการกำหนดระดับจากการเปรียบเทียบที่มุ่งหมายให้เกิดกระบวนการแยกแยะความสัมพันธ์ระหว่างเกณฑ์เปรียบเทียบในแต่ละคู่เกณฑ์พิจารณา (Saaty, T L, 1980) สามารถแยกออกเป็น 4 ลำดับชั้น (Worrall, L., 1991) ดังนี้ 1) ชั้นของการกำหนดเป้าหมายที่ต้องการ (Goal) 2) ชั้นเกณฑ์พิจารณา (Criteria) 3) ชั้นเกณฑ์พิจารณาย่อย (Sub Criteria) 4) ชั้นทางเลือก (Alternatives) ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์เมตริกซ์เพื่อกำหนดค่าระดับน้ำหนักความสำคัญของแต่ละปัจจัยที่ส่งผล

เกณฑ์พิจารณา ค่าน้ำหนักปัจจัย	ปลอดภัย	หน้าที่ใช้ สอย	การย- ศาสตร์	จริย- ธรรม	ความ สวยงาม	ลักษณะ เฉพาะ	วัสดุ	Eigenvector
ปลอดภัย	0.06	0.04	0.04	0.04	0.09	0.04	0.16	0.067
หน้าที่ใช้สอย	0.12	0.07	0.04	0.04	0.07	0.07	0.11	0.074
การยศาสตร์	0.12	0.14	0.08	0.04	0.09	0.07	0.16	0.100
จริยธรรม	0.17	0.21	0.24	0.12	0.12	0.07	0.16	0.157
ความสวยงาม	0.23	0.29	0.32	0.36	0.36	0.44	0.21	0.316
ลักษณะเฉพาะ	0.29	0.21	0.24	0.36	0.18	0.22	0.16	0.237
วัสดุ	0.02	0.04	0.03	0.04	0.09	0.07	0.05	0.048
รวม	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

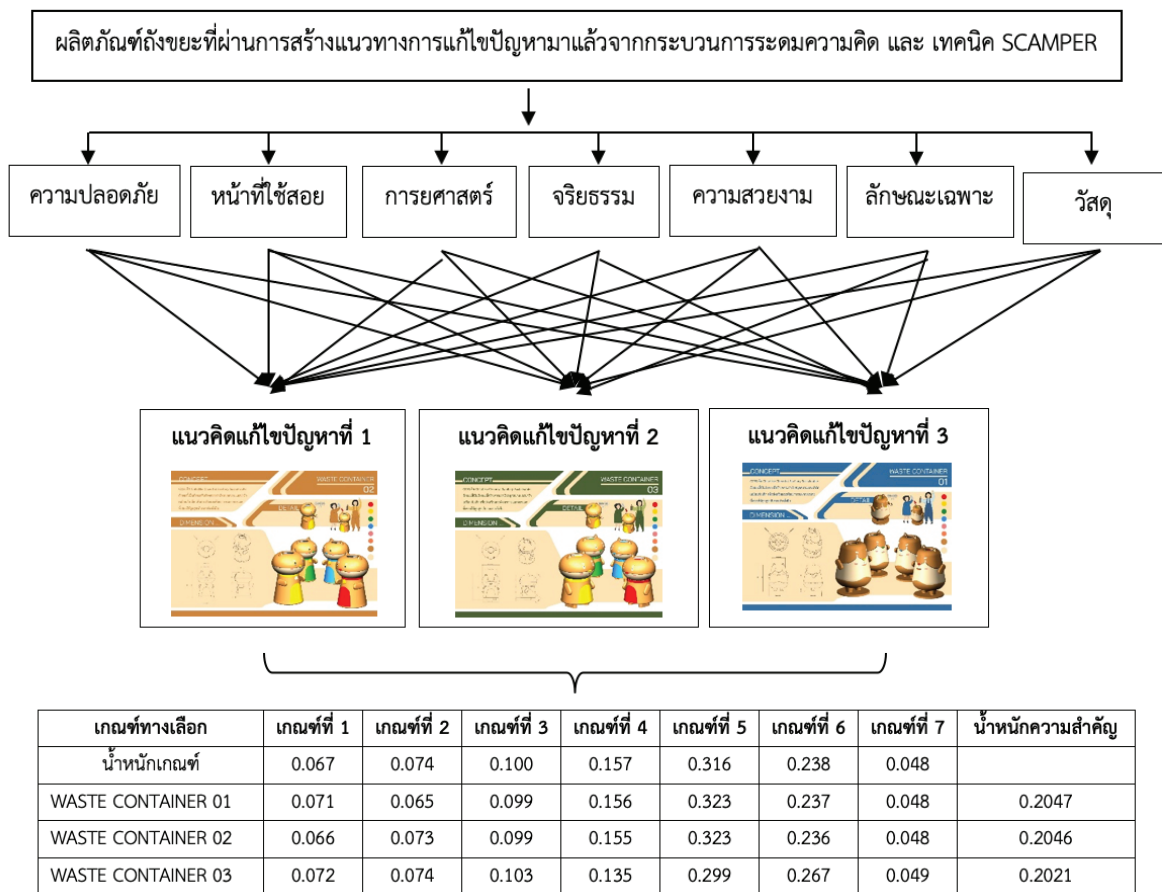
โดยตารางที่ 4 นั้นจะนำค่าระดับคะแนนมาจากการประเมินค่า “นัยยะเชิงเปรียบเทียบผล” ที่ใช้ในการตัดสินใจพิจารณาเลือกใช้งานผลิตภัณฑ์ถึงขยะของกลุ่มตัวอย่างที่ประเมิน ตามกระบวนการเปรียบเทียบรายคู่ (Pair Wise Comparison)

การจัดลำดับความสำคัญของการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็ก ซึ่งนำค่า Eigenvector มาวิเคราะห์เกณฑ์การคัดเลือก ตามค่าความสอดคล้องของเหตุผล (C.R.) โดยปรากฏผลวิเคราะห์ คือ $D = 52.42$, $Max = 7.49$, $C.I. = 0.08$ และ $C.R. = 0.062$ (Random Consistency Index: $R.I. = 1.32$) สรุปได้ว่าค่าความสอดคล้องกันของเหตุผล (Consistency Ratio: C.R.) เท่ากับ 0.062 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.1 ดังนั้น ค่าความสอดคล้องของกระบวนการเปรียบเทียบจะอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถยอมรับรองผลการวิเคราะห์ในการจัดแบ่งระดับน้ำหนักแต่ละปัจจัยได้ (การคำนวณค่า Eigenvector ของเมตริกซ์ในแต่ละแถวของตารางวิเคราะห์ (Normalized Matrix) เพื่อการพิจารณาหา Normalized ของค่าเฉลี่ยระดับความสำคัญในแต่ละแถวองค์ประกอบปัจจัยที่นำมาวิเคราะห์ทั้ง 7 องค์ประกอบปัจจัย)

โดยค่าน้ำหนักเกณฑ์ทั้ง 7 ด้านของค่านัยยะสำคัญรายละเอียด พบว่า อันดับที่ 1 ความสวยงาม (0.32) อันดับที่ 2 ลักษณะเฉพาะ (0.24) อันดับที่ 3 จริยธรรม (0.16) อันดับที่ 4 การยศาสตร์ (0.10) อันดับที่ 5 ความปลอดภัย (0.07) อันดับที่ 6 หน้าที่ใช้สอย (0.07) อันดับที่ 7 วัสดุ (0.05) ซึ่งถือเป็นเกณฑ์ย่อยที่เด็กใช้ใน

กระบวนการตัดสินใจ เพื่อพิจารณาในการคัดเลือกใช้งานผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กที่พัฒนาใหม่ จากนั้นจึงนำค่าความสำคัญแต่ละเกณฑ์มาทำการตรวจสอบค่าความสอดคล้องในแต่ละรูปแบบผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กที่พัฒนาใหม่ทั้ง 3 รูปแบบ โดยสามารถแสดงผลสรุปค่านัยสำคัญของแต่ละรูปแบบ ดังแสดงในตารางที่ 5

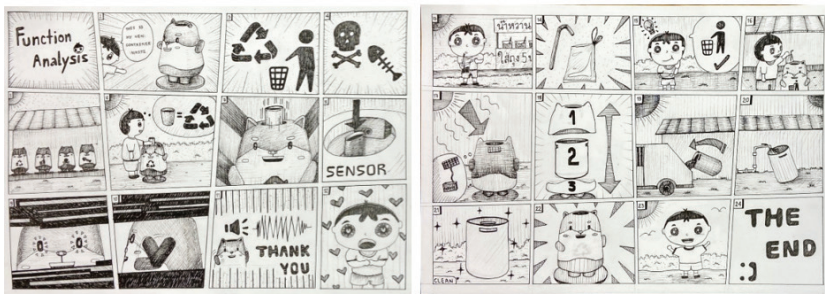
ตารางที่ 5 การจัดลำดับทางเลือกแนวทางการแก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ทั้ง 3 แนวทาง เพื่อพิจารณาน้ำหนักความสำคัญของแต่ละแนวคิด



การทดสอบค่าสถิติจาก AHP สามารถสรุปค่าน้ำหนักความสำคัญของแต่ละเกณฑ์ ดังนี้ อันดับที่ 1 คือ WASTE CONTAINER 01 มีค่านัยยะความเหมาะสมที่สุด (0.2047) อันดับที่ 2 คือ WASTE CONTAINER 02 มีค่านัยยะความเหมาะสม

รองลงมา (0.2046) อันดับที่ 3 คือ WASTE CONTAINER 03 มีค่านัยยะความเหมาะสมน้อยที่สุด (0.2021) ดังนั้น WASTE CONTAINER 01 จึงมีความเหมาะสมจากการอาศัยปัจจัยที่ส่งผลแต่ละด้านมาพิจารณา เพื่อนำสู่ขั้นตอนกระบวนการผลิตต้นแบบเพื่อทดลองใช้งานจริงกับกลุ่มผู้บริโภคร

นำผลการคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ WASTE CONTAINER 01 มาสร้างอนาคตภาพด้วยเทคนิค “Analysis Scenario of Design” โดยคาดการณ์อนาคตภาพของถึงขยะสำหรับเด็กที่จำลองอยู่ในสภาวะของการใช้งานบนสภาพแวดล้อมและพื้นที่จริงเพื่อเตรียมแนวทางรองรับการใช้งานจริงของกลุ่มผู้บริโภครให้เป็นไปตามพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ดังแสดงในภาพที่ 7



ภาพที่ 7 สรุปผลด้วย “Analysis Scenario of Design” ถึงขยะ WASTE CONTAINER 01 (ระยะสิ้นสุด)

ขั้นตอนกระบวนการทดลองใช้งานผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กต้นแบบ เพื่อประเมินค่าความพึงพอใจของกลุ่มผู้ใช้งาน (เด็กระดับประถมศึกษา) และเพื่อเปรียบเทียบการแสดงออกเชิงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของเด็กในขณะใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ดังแสดงในภาพที่ 8



ภาพที่ 8 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กที่มีการสร้างความสนใจของเด็กด้วยรูปทรง สีและเสียง

2) การสร้างสมการพยากรณ์ค่าความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่ (แนวทางแก้ไขปัญหาที่พบ) : ขั้นตอนการประเมินปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่พัฒนาใหม่ จากการนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง เข้าทดสอบในพื้นที่เป้าหมาย และทำการประเมินผลจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นในช่วงขณะที่เด็กได้ทดลองใช้งานผลิตภัณฑ์ถังขยะต้นแบบใหม่ โดยสามารถแสดงผลการประเมินจากองค์ประกอบปัจจัย 7 องค์ประกอบปัจจัย คัดเลือกปัจจัยที่ส่งผลจำนวน 4 ปัจจัยจากการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคสำหรับการแก้ไขปัญห (Multi-Criteria Decision Analysis) สำหรับช่วยในกระบวนการตัดสินใจเพื่อคัดเลือกว่าคำตอบที่มีความเหมาะสมกับสภาพของปัญหาที่ต้องการแก้ไขด้วยเทคนิค AHP ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจถังขยะที่ออกแบบใหม่ของกลุ่มผู้บริโภคร

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ ถังขยะใหม่	n=234 คน		ระดับปัจจัย
	$\bar{X}$	S.D.	
ความพึงพอใจต่อถังขยะใหม่	4.24	0.75	ระดับมาก
X1) ความสวยงามของถังขยะ	4.50	0.59	ระดับมากที่สุด
X2) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะ ตัวของถังขยะ	4.36	0.64	ระดับมาก
X3) การผสมผสานจริยธรรม ในการทิ้งขยะ	3.54	0.77	ระดับมาก
X4) ความสอดคล้องตามหลัก การยศาสตร์	4.04	0.69	ระดับมาก

ผลการประเมินปัจจัยที่นำเข้าเป็นตัวแปรที่ศึกษาทั้ง 4 ปัจจัย พบว่า กลุ่มที่ทดลองใช้มีความพึงพอใจเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ปัจจัย X1) ความสวยงามของถังขยะ มีค่าความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D.=0.59) ปัจจัย X2) ความ

มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ มีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D.=0.64) ปัจจัย X4) ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ มีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D.=0.69) และสุดท้ายปัจจัย X3) การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ มีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.54$, S.D.=0.77) ซึ่งในภาพรวมความพึงพอใจต่อถังขยะใหม่ มีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D.=0.75) จากนั้นจึงทำการสรุปสหสัมพันธ์ของตัวแปรสองตัวเป็นรายคู่อย่างมีนัยสำคัญ โดยใช้ t-test ทดสอบทางสถิติ ดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สรุปสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรรายคู่

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	Y
X1) ความสวยงามของถังขยะ	1.00				
X2) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ	1.10	1.00			
X3) การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ	5.49*	0.11	1.00		
X4) ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์	1.03	-2.19	0.73	1.00	
Y) ความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค	2.97*	-2.59*	0.69	2.70*	1.00
$\bar{X}$ (ค่าเฉลี่ย)	4.50	4.36	3.54	4.04	4.24
S.D. (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน)	0.59	0.64	0.77	0.69	0.75

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกับความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภคนั้นจะประกอบไปด้วย ความสวยงามของถังขยะ (X1) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ (X2) และความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ (X4) ทั้ง 3 ตัวแปรนั้นถือว่ามีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจที่เกิดขึ้นในขณะที่ใช้งานถังขยะใหม่ เมื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลสัมพันธ์ระหว่างกันนั้นจะพบว่า ความสวยงามของถังขยะ (X1) จะสัมพันธ์กับการผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ (X3) และความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ (X2) จะสัมพันธ์กับความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ (X4) โดยคู่ปัจจัยอื่นๆ ไม่ส่งผลความสัมพันธ์ระหว่างกัน

ตารางที่ 8 สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R²) ของปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจการออกแบบถังขยะรูปแบบใหม่

Model	n=234			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std.Error of the Estimate
การทดสอบ	0.3152	0.0994	0.0836	0.719

จากตารางที่ 8 แสดงผลการทดสอบปัจจัย พบว่า สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R²) นั้นมีค่า 0.994 หรือการทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบถังขยะครั้งนี้สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของความพึงพอใจได้ระดับ 9.94% โดยนำปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจการออกแบบถังขยะรูปแบบใหม่มากำหนดสมการถดถอย คือ $\hat{y} = 3.518 + (0.292 X_1) + (-0.189 X_2) + (-0.106 X_3) + (0.153 X_4)$

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางการออกแบบกับความพึงพอใจ

การทดสอบ	SS	df	MS	F*	Sig.
สมการถดถอย	13.078	4	3.270	6.316	0.000
ความคลาดเคลื่อน	118.545	229	0.518		
Total	131.624	233			

$P < 0.05$ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 9 อาศัยตัวปัจจัยทำนาย (Predictors) ที่ประกอบด้วย X1) ความสวยงามของถังขยะ X2)ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ X3) การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะและ X4)ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ โดยมีตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ความพึงพอใจในการใช้งานถังขยะที่ออกแบบใหม่ ซึ่งผลการวิเคราะห์ F-test = 6.316 > F-table = 2.430 จึงพบว่า ปรากฏตัวแปรอิสระ (X) อย่างน้อยจำนวน 1 ตัว มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตาม (Y)

ตารางที่ 10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยพหุคูณ ของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความพึงพอใจของการใช้งานถึงขยะรูปแบบใหม่ที่ส่งผลจากปัจจัยการออกแบบร่วม

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.b	B	t	P
Constant	3.518	0.559		6.290	0.000
X1) ความสวยงามของถังขยะ	0.292	0.085	0.231	3.455	0.001
X2) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ	-0.189	0.074	-0.164	-2.572	0.011
X3) การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ	-0.106	0.065	-0.110	-1.646	0.101
X4) ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์	0.153	0.069	0.141	2.220	0.027

จากตารางที่ 10 นั้นแสดงให้เห็นว่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่ พบว่า ความสวยงามของถังขยะ (X1) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.29 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องความสวยงามของถังขยะ 1 หน่วย ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่นั้นจะมีโอกาสเพิ่มขึ้น 0.29 หน่วย

ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ (X2) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ -0.18 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ 1 หน่วย ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่นั้นจะมีโอกาสลดลง 0.18 หน่วย

การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ (X3) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ -0.10 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องการผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ 1 หน่วย ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่นั้นจะมีโอกาสลดลง 0.10 หน่วย

ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์ (X4) มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอย เท่ากับ 0.15 หมายความว่า หากให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องตามหลักการ

ยศาสตร์ 1 หน่วย ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อถังขยะที่ออกแบบใหม่นั้นจะมีโอกาสเพิ่มขึ้น 0.15 หน่วย ทำการสรุป “สมการพยากรณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ถังขยะ” ดังนี้

ก) โดยสามารถสร้างสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ คือ

$$\hat{y} = 3.518 + [0.292 \text{ (ความสวยงามของถังขยะ)}] + [-0.189 \text{ (ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ)}] + [-0.106 \text{ (การผสมผสานจริยธรรมในการทิ้งขยะ)}] + [0.153 \text{ (ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์)}]$$

$$\hat{y} = 3.518 + (0.292 X_1) + (-0.189 X_2) + (-0.106 X_3) + (0.153 X_4)$$

ข) อีกทั้งสามารถสร้างสมการพยากรณ์ในรูปลักษณะคะแนนมาตรฐาน คือ

$$Z = 3.356 + [0.245 \text{ (ความสวยงามของถังขยะ)}] + [-0.188 \text{ (ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของถังขยะ)}] + [0.150 \text{ (ความสอดคล้องตามหลักการยศาสตร์)}]$$

$$Z = 3.356 + (0.245 X_1) + (-0.188 X_2) + (0.150 X_4)$$

นำผลการประเมินความพึงพอใจโดยแยกแยะรายละเอียดเป็นการประเมินจากพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กมีการแสดงออกในลักษณะพฤติกรรมอันพึงประสงค์ จากการใช้งานถังขยะแบบเดิมและแบบใหม่ ดังแสดงในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการประเมินพฤติกรรมพึงประสงค์ จากการใช้งานถังขยะแบบเดิมและแบบใหม่ของเด็ก (n=234)

รายการประเมิน	 ถังขยะรูปแบบแบบเดิม			 ถังขยะรูปแบบใหม่			เปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	พึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	พึงพอใจ	t*	Sig.
1. เด็กสามารถทิ้งขยะลงถังขยะได้อย่างสะดวกสบาย	3.33	0.62	ปานกลาง	3.98	0.73	มาก	-10.258	0.000

2. เด็กสามารถแยกขยะตามประเภทของถังขยะได้	3.577	0.73	มาก	3.66	0.80	มาก	-1.160	0.123
3. ถึงขยะสามารถกระตุ้นและสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นกับเด็กได้	3.201	0.89	ปานกลาง	4.51	0.55	มากที่สุด	-19.135	0.000
4. ถึงขยะช่วยเสริมสร้างจริยธรรมด้านการรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้นแก่เด็ก	2.44	0.90	น้อย	4.07	0.72	มาก	-20.016	0.000
5. ถึงขยะสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กเมื่อทิ้งขยะได้อย่างถูกต้อง (ความรู้สึกเชิงบวก)	2.75	0.75	ปานกลาง	3.69	0.76	มาก	-13.545	0.000
6. ถึงขยะช่วยสร้างพฤติกรรมกาทิ้งขยะที่ถูกต้องอย่างต่อเนื่องในอนาคต	2.91	0.68	ปานกลาง	3.87	0.71	มาก	-15.026	0.000
สรุปผลรวม	3.03	0.41	ปานกลาง	3.96	0.31	มาก	-4.386	0.001

$P < 0.05$ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ พบว่า การแสดงออกทางด้านเด็กสามารถทิ้งขยะลงถังขยะได้อย่างสะดวกสบาย ด้านถึงขยะสามารถกระตุ้นและสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นกับเด็กได้ ด้านถึงขยะช่วยเสริมสร้างจริยธรรมด้านการรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้นแก่เด็ก ด้านถึงขยะสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กเมื่อทิ้งขยะได้อย่างถูกต้อง (ความรู้สึกเชิงบวก) และด้านถึงขยะช่วยสร้างพฤติกรรมกาทิ้งขยะที่ถูกต้องอย่างต่อเนื่องใน

อนาคต ทั้ง 5 ด้านนั้นถึงขยะแบบใหม่สูงกว่าถึงขยะแบบเก่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านเด็กสามารถแยกขยะตามประเภทของถึงขยะได้ ถึงขยะแบบใหม่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนของผลิตภัณฑ์ถึงขยะรูปแบบใหม่นั้นจะมีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=3.96$, S.D.=0.31) ซึ่งมีค่ามากกว่าผลิตภัณฑ์ถึงขยะรูปแบบเดิมที่มีความพึงพอใจระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.03$, S.D.=0.41) ดังนั้นสามารถเปรียบเทียบเบื้องต้นว่า ผลิตภัณฑ์ถึงขยะแบบใหม่นั้นกลุ่มเด็กที่เป็นผู้บริโภคมีการแสดงออกเชิงพฤติกรรมที่พึงประสงค์มากกว่าถึงขยะแบบเก่าที่นำมาเปรียบเทียบ โดยถึงขยะรูปแบบใหม่นั้นมีความพึงพอใจสูงกว่าในทุกด้านทั้ง 6 เกณฑ์ประเมิน สรุปได้ว่าการประเมินพฤติกรรมพึงประสงค์ จากการใช้งานถึงขยะแบบเดิมและแบบใหม่ของเด็ก นั้นถึงขยะรูปแบบใหม่สูงกว่าถึงขยะแบบเก่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการออกแบบถึงขยะสำหรับเด็ก ได้นำกระบวนการคาดการณ์ “อนาคตภาพ (Scenario of Design)” (ทรงวุฒิ เอกวุฒินงศา, 2562) มาสร้างสรรค์ร่วมกับการกำหนดปัจจัยสำหรับการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กที่อาศัย “ทฤษฎีแรงจูงใจของดีเซคโก (Theory of Motivation) และทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Operant Conditioning Theory)” เข้ามาร่วมระดมสมองผ่าน “เทคนิค SCAMPER” (ทรงวุฒิ เอกวุฒินงศา, 2563) จนกระทั่งสามารถกำหนดปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ถึงขยะสำหรับเด็กได้จำนวน 7 ปัจจัย ที่ประกอบด้วยความปลอดภัย หน้าที่ใช้สอย การยศาสตร์ จริยธรรม ความสวยงาม ลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติวัสดุ เป็นต้น จึงได้นำปัจจัยทั้งหมดเข้ามาเป็นเกณฑ์การพิจารณาเพื่อคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยอาศัยหลักการ “Analytic Hierarchy Process (AHP)” เพื่อค้นหาค่านัยยะสำคัญของรูปแบบร่างผลิตภัณฑ์ถึงขยะที่พัฒนาใหม่ทั้ง 3 รูปแบบ ซึ่งผลที่พบนั้น WASTE CONTAINER 01 มีค่านัยยะความเหมาะสมสูงสุดจากทั้ง 3 รูปแบบที่พัฒนา จากนั้นนำมาสร้างอนาคตภาพจำลองด้วยเทคนิค “Analysis

Scenario of Design” โดยคาดการณ์อนาคตภาพของถังขยะสำหรับเด็กที่จำลองอยู่ในสภาพการณ์ของการใช้งานบนพื้นที่จริง นั้นพบว่ามีผลสอดคล้องกับแนวทางการใช้งานจริงของกลุ่มผู้บริโภค อันมีแนวโน้มสามารถสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นได้ จึงนำภาพอนาคตของผลิตภัณฑ์ถังขยะสำหรับเด็กที่ได้มาใช้ผลิตต้นแบบจริงในเชิงอุตสาหกรรม โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการพัฒนาผลิตภัณฑ์สอดคล้องตามแนวคิดที่ว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กนั้นจำเป็นที่จะต้องศึกษาปัจจัยหลักและปัจจัยแทรกซ้อนที่เกิดขึ้น เพื่อทำความเข้าใจและตอบสนองปัจจัยหลักและปัจจัยแทรกซ้อนเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (Thangthong, P. et al, 2019) ซึ่งเมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์นั้นจะสามารถพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของเด็กนั้นมีหลากหลาย และมีความแตกต่างจากปัจจัยความพึงพอใจของวัยอื่นๆ การสร้างสรรค์ด้วยปัจจัยทั้ง 7 ด้านนั้นจำเป็นต้องมีการวางแผนสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้มีความครอบคลุมอย่างรอบด้านที่สอดคล้องตามแนวคิด “การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนที่ประกอบด้วยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและสิ่งของ เพื่อทำความเข้าใจผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์เหล่านั้น” (Yamada-Rice, D. 2018) ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ถือเป็นการตอบสนองในเชิงจิตวิทยา การที่สร้างให้เกิดวิธีการเรียนรู้ร่วมจากสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ (Braun, V. and Clark, V., 2006)

การเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ถังขยะสำหรับเด็กแบบใหม่และแบบเก่า นั้นทำการประเมินผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ถังขยะต้นแบบที่มีค่าความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งมีค่ามากกว่าผลิตภัณฑ์ถังขยะรูปแบบแบบเดิมที่มีความพึงพอใจระดับปานกลาง และเมื่อทำการเปรียบเทียบผลลัพธ์ในรายประเด็นศึกษานั้น ผลิตภัณฑ์ใหม่จะมีค่าความพึงพอใจสูงในด้าน 1) ถังขยะสามารถกระตุ้นและเร้าความสนใจให้เกิดขึ้นกับเด็กได้ 2) ถังขยะช่วยสร้างพฤติกรรมการทิ้งขยะที่ถูกต้องอย่างต่อเนื่องในอนาคต 3) ถังขยะสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กเมื่อทิ้งขยะได้อย่างถูกต้อง (ความรู้สึกเชิงบวก) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า “การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เด็กนั้นต้องมีการกระตุ้นพัฒนาการของเด็กได้ดีที่สุด เพราะจะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจทางด้านร่างกาย ด้านสังคมและด้านอารมณ์ ที่สมบูรณ์ให้เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้น” (Healey, A. et al., 2019) โดยเมื่อนำมา

ประเมินผลเปรียบเทียบ พบว่า ผลิตภัณฑ์ใหม่มีค่าความพึงพอใจต่อพฤติกรรมการแสดงออก อันเป็นที่พึงประสงค์ของกลุ่มผู้ใช้งาน (เด็ก) สูงกว่าผลิตภัณฑ์เก่าที่มีอยู่ในท้องตลาด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสามารถสรุปภาพรวมของการออกแบบผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์ถึงขยะสำหรับเด็กได้ว่า “การพัฒนาใหม่นั้นสามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ที่จะใช้งานผลิตภัณฑ์ถึงขยะได้อย่างเหมาะสมและมีศักยภาพในการสร้างความสนใจของ เด็กได้ดี และช่วยให้เกิดพฤติกรรมพึงประสงค์ที่มีการแสดงออกของเด็กในการทิ้งขยะ อย่างเหมาะสม” (Leandro Miletto Tonetto, et al 2020) ซึ่งด้วยผลลัพธ์ในลักษณะ นี้ถือได้ว่าสามารถตอบสนองได้ตรงตามเป้าหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ในยุคดิจิทัลที่มุ่งหมายในการตอบสนองทางจิตใจเบื้องต้นเล็ก เพื่อการสร้างประสบการณ์ อันมีค่าและก่อให้เกิดเป็นผลลัพธ์ในเชิงบวกต่อผู้ใช้งาน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยฉบับนี้สามารถดำเนินการวิจัยจนกระทั่งสำเร็จได้ โดยได้รับทุนอุดหนุน จากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2560 ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2547). **การจัดการ ขยะมูลฝอยอย่างครบวงจรคู่มือสำหรับผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2551). **คู่มือ แนวทางการลด คัดแยก และใช้ประโยชน์ขยะมูลฝอยชุมชน สำหรับอาสาสมัครพิทักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมหมู่บ้าน**. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์ การพิมพ์ (1977).
- ทรงวุฒิ เอกวุฒิจวงศา. (2562). **การคิดเชิงอนาคตเพื่อการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ มินเซอริชชัปปลาย.จำกัด.

- ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา. (2563). **อนาคตการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ มินเชอร์วิซ
ชัยพลาย จำกัด.
- ธีรภูมิ เอกะกลุ . (2543). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**.
อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สถาบันราชานุกูล. (2556). **เด็กสมาธิสั้น คู่มือสำหรับครู**. นนทบุรี: โรงพิมพ์ชุมนุม
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพจิต. (2559). **คู่มือจัดกิจกรรมเสริมสร้างอิคิวเด็กปฐมวัย**.
นนทบุรี: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Healey, A. Mendelsohn, A. and COUNCIL ON EARLY CHILDHOOD. (2019).
Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era.
Pediatrics. 143(1) e20183348. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2018-3348>.
- Braun, V. and Clark, V. (2006). Using thematic analysis in psychology.
Qualitative Research in Psychology. 3(2): 77–101.
- Cohen, S. M., Bronner, G., Kuttner, F., Jurgens, G. and Jackle, H. (1989).
Distal-less encodes a homoeodomain protein required for limb
development in Drosophila. **Nature**. 338(1): 432-434.
- Darling-Hammond, L., and Bransford, J. (2005). **Preparing teachers for a
changing world: What teachers should learn and be able to do**.
San Francisco: Jossey-Bass.
- Garrison, D. Randy. (2011). **E-Learning in the 21 st Century**. New York:
Routledge.
- Edward de Bono. (1992). **Edward de Bono's Six thinking hats**. Des Moines,
Iowa : Advanced Practical Thinking Training.
- Jersild, Arthur T. (1972). **Child Psychology**. 6th ed. Englewood Cliffs,
New Jersey : Prentice-Hall.
- Jelena C. Y. Poon, Apple C. Y. Au, Toby M.Y. and Tong Sing Lau. (2014).
The feasibility of enhancement of knowledge and self-confidence in
creativity: A pilot study of a three-hour SCAMPER workshop on
secondary students. **Thinking Skills and Creativity**. 14(2): 32-40.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.06.006>.

- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. **Educational and Psychological Measurement**, 30, 607-610.
- Leandro Miletto Tonetto, Anderson Siqueira Pereira, Silvia Helena Koller, Katia Bressane and Djulia Pierozan. (2020). Designing Toys and Play Activities for the Development of Social Skills in Childhood. **The Design Journal**. 23(2).199-217.DOI:10.1080/14606925.2020.1717026.
- Lieberman, A., and Pointer Mace, D. (2010). Making Practice Public: Teacher Learning in the 21st Century. **Journal of Teacher Education**. 61(1-2). 77-88. <https://doi.org/10.1177/0022487109347319>.
- Malzewski, J. (1999). **GIS and Multicriteria Decision Analysis**. New York: John Wiley & Sons.
- Manowong, E. (2012). Investigating factors influencing construction waste management efforts in developing countries: an experience from Thailand. **Waste Management & Research**. 30(1). 56-71. <https://doi.org/10.1177/0734242X10387012>.
- Papert, S. (1993). **Mindstorms: Children, computers and powerful ideas (2nd ed.)**, New York: Basic Books.
- Parker, J. D. A., Keefer, K. V. and Wood, L. M. (2011). Toward a brief multidimensional assessment of emotional intelligence: Psychometric properties of the Emotional Quotient Inventory—Short Form. **Psychological Assessment**. 23(3). 762-777. <https://doi.org/10.1037/a0023289>.
- Silapasuwan, P. (2014). **Municipal solid waste : The Significant problem of Thailand**. Bangkok : Secretariat of the Senate.
- Thangthong, P. Louhapensang, C. and Suttiwan, P. (2019). Factors in the Design of Good Toys for Kids Aged 0-3 Years. **Mediterranean Journal of Social Sciences**. 10(5): 78-89. DOI: 10.2478/mjss-2019-0069.
- Saaty, T.L. (1980). **The Analytic Hierarchy Process**. New York: McGraw-Hill.
- Schunk, D. H. (1990). Introduction to the special section on motivation and efficacy. **Journal of Educational Psychology**, 82(1), 3-6. <https://doi.org/10.1037/h0092681>.

- Sipahi, S. and Timor, M. (2010). The analytic hierarchy process and analytic network process: an overview of applications. **Management Decision**. 48(5): 775-808. <https://doi.org/10.1108/00251741011043920>.
- Snaddon JL, Turner E.C. and Foster WA. (2008). Children's Perceptions of Rainforest Biodiversity: Which Animals Have the Lion's Share of Environmental Awareness?. **PLoS ONE**. 3(7): e2579. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0002579>
- Stacey, C. L., & DeMartino, M. (Eds.). (1958). **Understanding human motivation**. Howard Allen Publishers. <https://doi.org/10.1037/11305-000>
- Wu, Ting-Ting and Wu, Yu-Tzu. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. **Thinking Skills and Creativity**. 35(1). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>
- Torrance, E. P. (1969). **Guiding creative talent**. New Delhi : Prentice - Hall of India Private.
- Worrall, L. (1991). **Spatial Analysis and Spatial Policy Using Geographic Information System**. London : Belhaven Press.
- Yamada-Rice, D. (2018). Designing play: Young children's play and communication practices in relation to designers' intentions for their toy. **Global Studies of Childhood**, 8(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/2043610618764228>.
-

การศึกษาแนวทางการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ในการออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ : กรณีศึกษากลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านหนองม่วง ตำบลบอนยุง อำเภอกุดจับ

THE STUDY OF GUIDELINES OF USING PEANUT SHELLS IN PLANT POT DESIGNS : A CASE STUDY OF A FARMER HOUSEWIFE GROUP, NONGKHONG VILLAGE, KHON YOONG SUB-DISTRCT, KUT CHAP DISTRICT

สุภารัตน์ ยุทธพล ¹

Suparat Yutthapol

Suparat.sy2536@gmail.com

¹ นักศึกษาสงาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Student, Product Design Faculty of Socialty and Humanity, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษากระบวนการการนำเปลือกถั่วลิสง มาใช้เป็นวัสดุ ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดกระดาษต้นไม้ จากเปลือกถั่วลิสง สำหรับกลุ่มผู้ชื่นชอบในผลิตภัณฑ์ (Eco Design) และรักในการปลูกต้นไม้ 3) สอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ ผู้ให้ข้อมูลได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco Design) 1 ท่านและหัวหน้ากลุ่มแม่บ้านผู้ผลิตถั่วลิสงตราหมั่งทอง 1 ท่าน เก็บข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์และการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มผู้ใช้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์จำนวน 100 คนโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) เปลือกถั่วลิสงเป็นวัสดุธรรมชาติที่มีความเปราะบาง มีความแข็งแรงน้อย และขึ้นราเร็ว การนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้เป็นวัสดุนั้น จึงต้องมีการศึกษาหาวัสดุอื่นมาผสมเพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับวัสดุ และควรศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเชื้อรา และวิธีการต่างๆ เพื่อให้เกิดเชื้อราน้อยที่สุด โดยใช้ส่วนผสมกาวแบ่งเปียกกับขุยมะพร้าวแล้วอัดขึ้นรูปด้วยความร้อน 2) ออกแบบกระดาษต้นไม้จะเป็นกระดาษที่มีขนาดเล็ก 3 รูปแบบ โดยเน้นคุณค่าทางวัสดุ กรรมวิธีการในการผลิตให้มีความเป็นมิตรกับธรรมชาติ สามารถรองรับการใช้งานได้หลากหลายสถานที่ เคลื่อนย้ายสะดวกและน้ำหนักเบา 3) ผลการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มผู้ใช้งานที่มีต่อผลิตภัณฑ์พบว่า ด้านความเป็นไปได้ในการนำไปผลิตเพื่อจำหน่ายในเชิง

พาณิชย์เพื่อสร้างรายได้ให้กับกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.82$) รองลงมาคือ การนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.76$) ด้านความเหมาะสมด้านวัสดุ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.72$) ความเหมาะสมด้านกระบวนการและกรรมวิธีผลิต มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$) ความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้จากวัสดุ

คำสำคัญ : เปลือกถั่วลิสง, กระถางต้นไม้, วัสดุเหลือใช้, การออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) study the process of applying peanut shell used as materials in product design, 2) design plant pot set from peanut shells for the group of people who are interested in the eco-product design and planting, and 3) conduct the survey about users' attitude toward the redesigned products The informants in this study are: an eco-design specialist, and a head of farmer housewife producing Gong-Tong-Brand Peanut group. The research instruments were interviews and questionnaire on satisfaction of 100 users of the products. Data was analyzed for frequencies, means and standard deviations. The results of the research illustrate that: 1) peanut shell is a fragile natural material, has low strength, and is easily moldy. In order to use the peanut shells as materials, other materials must be researched to mix in order to fortify their strength. Moreover, it is necessary to have an in-depth study about fungi and methods to minimize the mold formation: one is the use of starch glue mixing with coconut fluff then extrude and shape the mixture with heat. 2) plant pots designed come in three styles of small plant pots with the emphasis on material value the material value, eco-producing processes, adaptability in different places, and convenience in moving and also light weight, 3) the results of users' attitudes toward the products shows that the possibility of production for commercial distribution in order to generate community

income is at the highest level ($\bar{X}=4.82$), followed by using abandoned peanut shells to create new products which is also at the highest level ($\bar{X}=4.76$), subtlety of materials at the high level ($\bar{X}=4.72$) and appropriateness of producing processes at the high level ($\bar{X}=4.57$) respectively.

Keywords: Peanut shell, Tree pot, Waste material, Eco design

บทนำ

ถั่วลิสงเป็นพืชตระกูลถั่วที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจของไทยอีกชนิดหนึ่ง ที่ให้เมล็ดเป็นอาหารสำหรับมนุษย์ เนื่องจากเมล็ดถั่วนั้นมีโปรตีนสูง มีลำต้นสูงตั้งแต่ 15-70 เซนติเมตรส่วนต่างๆของต้นถั่วลิสงจะมีขนขึ้นตามลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ มีรากเป็นแบบระบบรากแก้ว ใบเกิดสลับกันอยู่บนข้อลำต้นหลัก ลักษณะใบเป็นรูปไข่ ใบมีขนาดกว้างประมาณ 2-3 เซนติเมตร และยาวประมาณ 3-7 เซนติเมตร ขอบใบเรียบ ออกดอกเป็นช่อในหนึ่งช่อประกอบไปด้วยดอกย่อย 3 ดอกขึ้นไป และดอกจะเกิดจามุมใบของลำต้นหรือกิ่งดอกมีสีเหลืองส้ม มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 0.9-1.4 เซนติเมตร และยาวประมาณ 1-2 เซนติเมตร ผักถั่วลิสงจะเกิดอยู่ใต้ดิน ลักษณะการเกิดอาจจะแพร่กระจายหรือเกิดเป็นกระจุก เปลือกมีลักษณะแข็งและเปราะ มีลายเส้นชัด ผักมีสีนวลหรือสีน้ำตาลอ่อนๆ ในหนึ่งผักจะมีเมล็ดอยู่ประมาณ 1-6 เมล็ด เมล็ดมีเยื่อหุ้มตั้งแต่สีขาว สีม่วงแดง สีแดง และสีน้ำตาลอ่อน (frynn, 2557)

กลุ่มแม่บ้านผลิตถั่วคั่วทรายบ้านหนองม่วง ตำบลขนอม อําเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี ได้เริ่มดำเนินการจัดตั้งกลุ่มในปี พ.ศ.2536 โดยได้รับการแนะนำและสนับสนุนส่งเสริมจากเจ้าหน้าที่ จากสำนักงานเกษตรอําเภอกุดจับ และได้ดำเนินการผลิตถั่วคั่วทรายและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์หลายชนิด เช่น ถั่วคั่วทราย ถั่วทอดกรอบ ถั่วอบสมุนไพร สมาชิกกลุ่มจะมาร่วมกันผลิตสินค้าที่ทำการกลุ่ม ตามที่ลูกค้าสั่ง และได้รับซื้อถั่วลิสงเพื่อเป็นวัตถุดิบจากเกษตรกรในหมู่บ้าน ชุมชน ของตำบลกุดจับ และใกล้เคียง มีการคัดสรรขนาดของเมล็ดถั่วลิสงที่มีคุณภาพและคัดเฉพาะผักที่มี 2 เมล็ดเท่านั้น ส่วนผักที่มีเพียงเมล็ดเดียวจะคัดทิ้งและนำไปทำเป็นปุ๋ย อีกส่วนหนึ่งคือเปลือกของถั่วลิสงที่ได้จากการกะเทาะเปลือกเพื่อเอาเฉพาะเมล็ดไปแปรรูปเป็นถั่วทอดกรอบ ถั่วอบสมุนไพร

จึงทำให้มีทั้งเปลือกและถั่วลิสงคั่วทั้งเป็นจำนวนมากถึง 50-150 กิโลกรัมต่อเดือนจากกระบวนการแปรรูปผลิตภัณฑ์ถั่วลิสงห้องทองแบบกะเทาะเปลือกและการคั่วทั้ง โดยทั้งหมดจะถูกนำไปทิ้งให้ย่อยสลายตามพื้นที่ไร่นาและใช้เป็นวัสดุปลูกคลุมดินพืช ซึ่งเปลือกถั่วลิสงนั้นมีคุณสมบัติเฉพาะที่สามารถช่วยในการเจริญเติบโตของพืชและสามารถดูดซึมน้ำได้ดี สามารถนำมาแปรรูปเป็นปุ๋ยหมักชีวภาพที่ปลอดภัยและเป็นมิตรกับธรรมชาติได้ด้วยคุณสมบัติของเปลือกถั่วลิสงที่นอกจากจะช่วยให้พืชเจริญเติบโตได้เร็วแล้วยังกักเก็บความชุ่มชื้นไว้ได้นานไม่ต้องดูแลรดน้ำต้นไม้บ่อยทำให้สามารถปลูกต้นไม้ได้ง่ายขึ้นเนื่องจากเปลือกถั่วลิสงจะช่วยกักเก็บน้ำได้นานและเปลือกถั่วลิสงนับเป็นปุ๋ยชั้นดีอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับกระแสของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ หรือ “Eco Design” ที่นอกจากจะมุ่งที่หลักการในการลดการใช้ทรัพยากรและพลังงานเพื่อช่วยรักษาโลกด้วยหลักการ 4R คือ การนำกลับมาใช้ซ้ำ (Reuse) การกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) ลดปริมาณการใช้ให้เป็นเศษ (Reduce) การซ่อมแซมให้ใช้ได้อีก (Repair) ประกอบกับในปัจจุบันพฤติกรรมผู้บริโภค การขยายตัวทางเศรษฐกิจ การเพิ่มจำนวนประชากร ต่างส่งผลต่อปริมาณขยะที่เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวในแต่ละปี ซึ่งส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศ ดังนั้นด้วยแนวคิดการทำให้ขยะเหลือศูนย์ (Zero waste) โดยการเลือกใช้วัสดุที่สามารถนำกลับมาแปรรูปใช้ได้ใหม่ทั้งวัสดุจากภาคอุตสาหกรรม จากภาคครัวเรือนและจากภาคเกษตร จึงเป็นการลดปริมาณของเสียที่จะทิ้งให้เหลือน้อยที่สุด เป็นการหมุนเวียนทรัพยากรกลับมาใช้ใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยไม่สร้างขยะใหม่และพยายามไม่ให้มีอะไรหลงเหลือจนเป็นขยะได้ (krungsri plearn plearn, 2559)

ด้วยคุณประโยชน์ของเปลือกถั่วลิสงและบริบททางสังคมสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ (Eco Design) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุเหลือใช้อย่างเปลือกถั่วลิสงที่มีคุณสมบัติเฉพาะอาจสามารถนำมาทำเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุและสร้างประโยชน์ในการนำกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากกว่าการปล่อยให้เสียไปโดยเปล่าประโยชน์ โดยการนำมาศึกษาทดลองเป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นส่วนเสริมในการสร้างงานและรายได้เพิ่มเติมให้แก่กลุ่มแม่บ้านและชาวเกษตรกรในพื้นที่อำเภอภูดง จังหวัดอุดรธานีได้เป็นอย่างดี จึงนำมาสู่การศึกษาวิจัยแนวทางการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ สำหรับกลุ่มแม่บ้านและชาวเกษตรกรจังหวัดอุดรธานี

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดกระดาษต้นไม้นขนาดเล็กจากเปลือกถั่วลิสง
3. เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ทำจากเปลือกถั่วลิสง

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาและให้ข้อมูลประกอบด้วย
 - 1.1 ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco Design) ได้แก่ นายพงศธร ละเอียดอ่อน ตำแหน่ง นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (FIF DESIGN studio)
 - 1.2 กลุ่มแม่บ้านผู้ผลิตถั่วลิสงตราห้อยทอง บ้านหนองห้อย ตำบลขอนแก่น อำเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี ได้แก่ แม่สัว ไชยกอง หัวหน้ากลุ่มแม่บ้านผู้ผลิตถั่วลิสงตราห้อยทอง
 - 1.3 กลุ่มผู้บริโภค ได้แก่ ผู้สนใจชุดผลิตภัณฑ์กระดาษต้นไม้จำนวน 100 คน ได้แก่
 - 1.3.1 ผู้ที่มาเลือกซื้อหรือชมผลิตภัณฑ์กระดาษและต้นไม้ ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 50 คน
 - 1.3.2 ผู้ที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์กระดาษและต้นไม้ ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 50 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย
 - 2.1 แบบสัมภาษณ์ ที่มีโครงสร้างสำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco Design) และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีการผลิต การออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระดาษต้นไม้ และการนำวัสดุเหลือใช้ โดยใช้เปลือกถั่วลิสง โดยใช้การจดบันทึก บันทึกเสียง
 - 2.2 แบบสัมภาษณ์ ที่มีโครงสร้างสำหรับสัมภาษณ์ผู้ผลิตถั่วลิสงตราห้อยทอง เกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีการผลิต เพื่อการออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระดาษต้นไม้ และการนำวัสดุเหลือใช้อย่างเปลือกถั่วลิสงมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบโดยใช้การจดบันทึก บันทึกเสียง

2.3 แบบประเมินความคิดเห็นผู้ใช้และผู้บริโภคที่มีต่อชุดผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ โดยใช้วัสดุจากเปลือกถั่วลิสง ได้แก่ ด้านวัตถุดิบ ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco - Design) โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนาในการสรุปประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3.2 การประเมินความคิดเห็นผู้ใช้และผู้บริโภคที่มีต่อชุดผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับ ความเหมาะสม โดยนำเป็นรายด้านภาพรวมทุกด้าน นำเสนอในรูปแบบตารางและคำบรรยายประกอบ

สรุปผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาระบบการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์

การศึกษาข้อมูลของเปลือกถั่วลิสง โดยการศึกษาจากแหล่งทุติยภูมิทั้งแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มแม่บ้านผู้ผลิตถั่วลิสงตราห้อยทอง บ้านหนองฆ้อง ตำบลขอนแก่น อำเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco Design) สรุปพบว่าในแต่ละปีชุมชนมีปริมาณในการผลิตถั่วลิสงค่อนข้างสูงและพบว่ามีถั่วลิสงคัดทิ้งเป็นจำนวนมาก ซึ่งถั่วลิสงที่คัดทิ้งนั้นมีผลต่อกำไรยังมีถั่วลิสงคัดทิ้งมากเท่าไรก็หมายถึงกำไรที่หายไปเนื่องจากไม่ได้มีการนำมาใช้หรือแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อื่น นอกจากนี้ยังมีเปลือกถั่วลิสงที่มาจากการกะเทาะเอาเมล็ดเพื่อนำไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์แต่เปลือกจะทิ้งโดยในแต่ละเดือนจะมีเปลือกถั่วลิสงและถั่วลิสงคัดทิ้งสูงถึง 50-150 กิโลกรัมต่อเดือนหรือเฉลี่ยสูงถึง 500-1,500 กิโลกรัมต่อปีทั้ง ต่อแนวทางในการนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ประโยชน์ โดยความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเชิงนิเวศ (Eco Design) พบว่าควรนำเปลือกถั่วลิสงและถั่วลิสงคัดทิ้งมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำจากเศษวัสดุเหลือใช้ที่ชุมชนสามารถผลิตได้เอง

ในชุมชนโดยไม่ต้องลงทุนกับเครื่องมือเครื่องจักร เพื่อให้ชุมชนสามารถนำของเหลือทิ้งมาใช้ประโยชน์ได้ง่าย สามารถใช้งานได้จริงและสามารถจำหน่ายได้ด้วย โดยเห็นว่าผลิตภัณฑ์ประเภทกระดาษต้นไม้ขนาดเล็กมีความเหมาะสมเนื่องจากผลิตได้ง่าย สามารถใช้งานได้ โดยควรใช้กรรมวิธีการผลิตที่มีวัสดุอื่นมาผสมผสานเพื่อให้มีความแข็งแรงและสามารถสร้างรูปทรงที่เหมาะสมได้โดยวัสดุนั้นต้องเป็นมิตรกับธรรมชาติและช่วยในการเจริญเติบโตของพืชด้วย

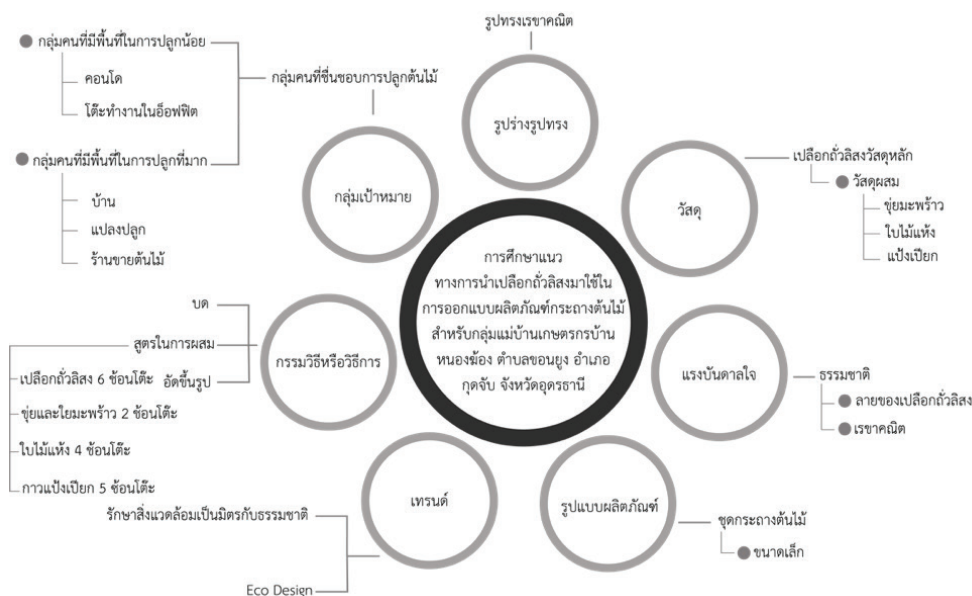


ภาพที่ 1 ถั่วลิสงคั่วทั้งและเปลือกถั่วลิสงกลุ่มแม่บ้านผู้ผลิตถั่วลิสงตราหม่องทอง

2. ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดกระดาษต้นไม้ขนาดเล็กจากเปลือกถั่วลิสง

2.1 แนวคิดการออกแบบและการทดลองวัสดุ

แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระดาษต้นไม้ขนาดเล็กจากวัสดุเปลือกถั่วลิสง จำนวน 3 รูปแบบ โดยได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติคือลวดลายของเปลือกถั่วลิสงและรูปทรงเรขาคณิต กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มคนที่รักในการปลูกต้นไม้และชื่นชอบในงาน (Eco Design) รูปแบบกระดาษต้นไม้จะมีขนาดเล็กกะทัดรัดรองรับผู้ที่มีพื้นที่ในการปลูกต้นไม้้อย เช่น คอนโด สำนักงาน โดยสามารถวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบจากผังความคิด (Mind Map) ได้ดังภาพที่ 2 ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นประเด็นดังนี้



ภาพที่ 2 แผนภูมิในการวิเคราะห์เพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบ

1. ด้านวัสดุ ใช้วัสดุหลักคือเปลือกและถั่วลิสงคัดทั้งจากการผลิตและใช้วัสดุเสริมเพื่อสร้างความแข็งแรงทำให้สามารถทำโครงสร้างและสามารถขึ้นรูปเป็นรูปทรงได้ โดยเลือกใช้

1.1 ขุยมะพร้าวและเส้นใยจากเปลือกมะพร้าว ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเมื่อนำขุยมะพร้าวมาบดเป็นผง ขุยมะพร้าวจะมีคุณสมบัติเบา อุ้มน้ำได้ดีและเก็บความชื้นไว้นาน จึงเหมาะสำหรับการปลูกต้นไม้กระถาง

1.2 ใบไม้แห้ง จากการศึกษาพบว่าใบไม้แห้งจะมีวัสดุอินทรีย์ ซึ่งเกิดจากการย่อยสลายของใบไม้แห้งหรือการย่อยสลายของพืช เป็นธาตุอาหารที่เป็นประโยชน์สำหรับการเจริญเติบโตของพืช ปัจจุบันนิยมนำมาทำเป็นปุ๋ยหมักหรือปุ๋ยอินทรีย์

1.3 แปะเปียก จากการศึกษาพบว่ากาวแปะเปียกทำมาจากแป้งมันสำปะหลัง มีคุณสมบัติเหนียว ใส นิยมนำมาทำเป็นแปะเปียกหรือกาวหรือประกอบอาหารที่มีลักษณะเหนียวหนืด ในส่วนของการออกแบบกระถางต้นไม้จะนำกาวแปะเปียกมาเป็นส่วนผสมเพื่อช่วยในการขึ้นรูป เพราะกาวแปะเปียกใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติ

2. ออกแบบชุดผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก จากวัสดุเปลือกถั่ว

ลึงค์คัตทิ้งโดยใช้หลัก Eco Design ที่เป็นมิตรกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ขนาดของผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้มีขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ เพื่อตอบสนองทุกการใช้งาน ใช้งานได้ทั้งภายในและภายนอกอาคาร

3. ใช้กรรมวิธีการผลิต โดยการบดและอัดขึ้นรูปจากแม่พิมพ์แล้วนำไปอบให้แห้ง

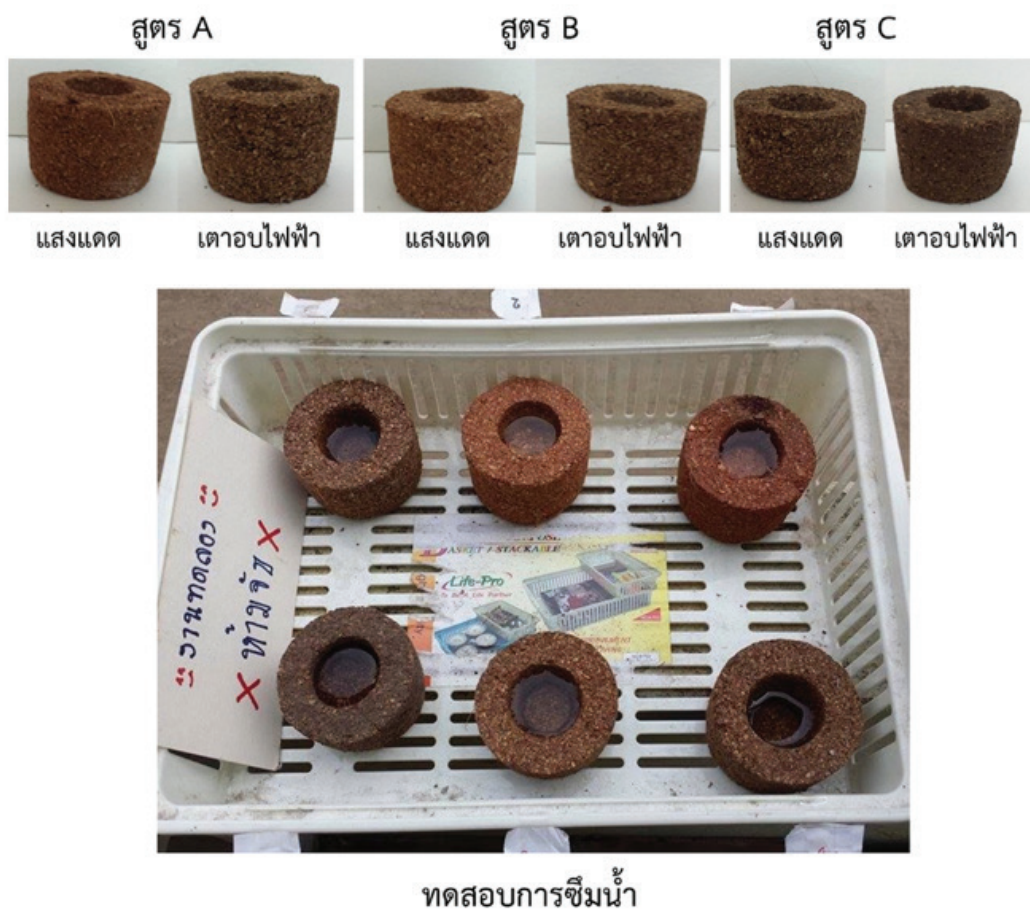
4. ออกแบบให้กลุ่มเป้าหมาย ผู้ใช้งานที่รักสิ่งแวดล้อมและชื่นชอบบรรยากาศแบบธรรมชาติ ทั้งผู้ที่มีพื้นที่ในการปลูกน้อยเช่น คอนโด และผู้ที่มีพื้นที่ในการปลูกมากเช่น บ้าน แปลงปลูก ร้านขายต้นไม้

5. ออกแบบโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตให้สามารถสร้างรูปแบบได้ง่ายสำหรับชุมชน

การทดลองวัสดุโดยการให้ส่วนผสมที่เหมาะสมแล้วนำไปทดสอบการขึ้นรูป รายละเอียดส่วนผสมในตารางที่ 1 ในขึ้นรูปด้วยการกดอัดลงในแม่พิมพ์แล้วนำไปอบให้แห้งด้วยแสงแดดและการอบด้วยเตาเอาไฟฟ้าที่อุณหภูมิ 50 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 10 นาที ดังปรากฏผลในภาพที่ 3 และสรุปผลการทดลองโดยพบว่าสูตรส่วนผสม B ให้ผลที่มีความเหมาะสมที่สุดในกรนำไปใช้ในการผลิตกระถางต้นไม้ขนาดเล็ก ซึ่งสามารถสรุปผลการทดสอบได้ในตารางที่ 2

ตารางที่ 1 รายละเอียดส่วนผสมในการทดลองวัสดุเปลือกกล้วยสำหรับการทำกระถางต้นไม้

สูตร	วัสดุ				วิธีการอบ	
	เปลือกกล้วย	ใบไม้	ขุยมะพร้าว	กาวแป้งเปียก	แสงแดด	เตาอบไฟฟ้า
A	6 ช้อนโต๊ะ	3 ช้อนโต๊ะ	3 ช้อนโต๊ะ	5 ช้อนโต๊ะ	22 ชั่วโมง	50 C 10 นาที
B	6 ช้อนโต๊ะ	4 ช้อนโต๊ะ	2 ช้อนโต๊ะ	5 ช้อนโต๊ะ	22 ชั่วโมง	50 C 10 นาที
C	6 ช้อนโต๊ะ	2 ช้อนโต๊ะ	4 ช้อนโต๊ะ	5 ช้อนโต๊ะ	22 ชั่วโมง	50 C 10 นาที



ภาพที่ 3 การทดสอบรูปทรงจากการอัดขึ้นรูปและการทดสอบการซึมน้ำ

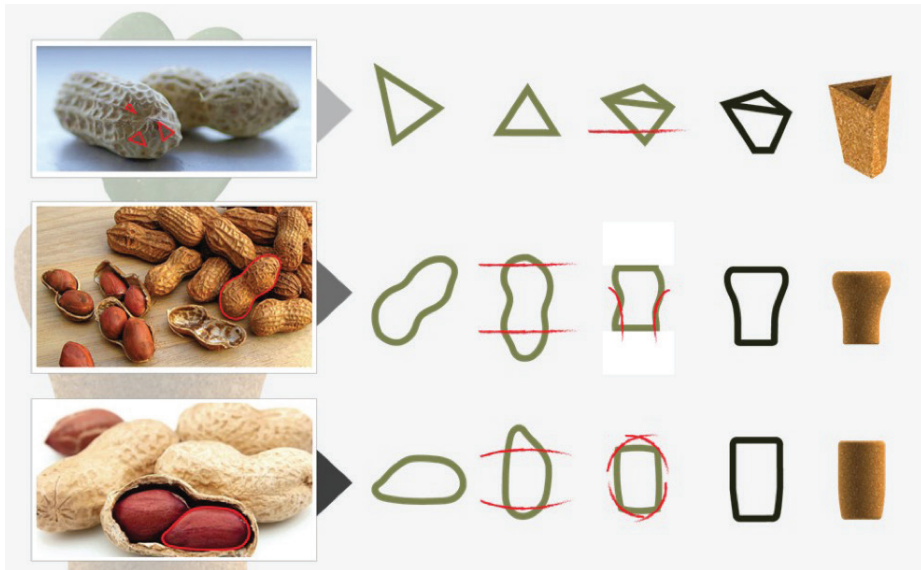
สรุปผลการทดลองเลือกสูตร B ซึ่งใช้การตากแดดให้แห้ง จากผลการทดลองพบว่าสามารถกักเก็บน้ำได้นานมากกว่าแบบอื่น ด้านการรั่วซึมน้อยที่สุด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการปลูกต้นไม้เนื่องจากจะทำให้ต้นไม้ได้รับความชุ่มชื้นได้นานกว่า โดยผลสรุปการเปรียบเทียบรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปผลการทดลอง

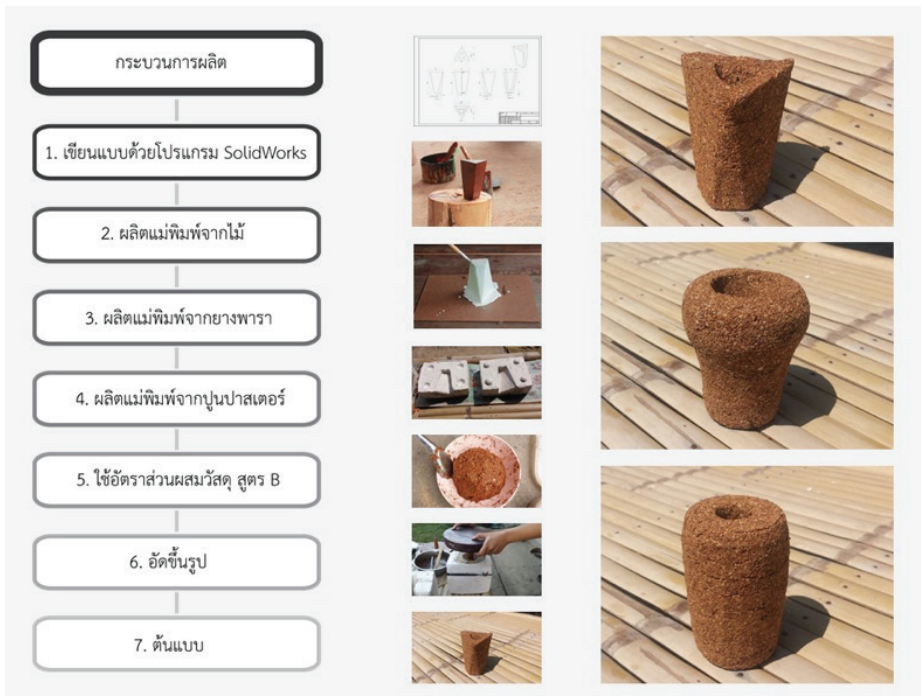
สรุปผลการทดลองโดยรวม		
สูตร	แบบตากแดด	แบบอบ
สูตร A	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 10-15 นาที โดยไม่มีการรั่วซึม กักเก็บน้ำได้นานกว่าสูตร C แต่น้อยกว่าสูตร B	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 3-4 นาที โดยมีการรั่วซึมเล็กน้อย กักเก็บน้ำได้นานกว่าสูตร C แต่น้อยกว่าสูตร B
สูตร B	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 20-25 นาที โดยไม่มีการรั่วซึม กักเก็บน้ำได้นานกว่าสูตร A และสูตร C	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 4-5 นาที โดยไม่มีการรั่วซึม กักเก็บน้ำได้นานกว่าสูตร A และสูตร C
สูตร C	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 1-2 นาที โดยไม่มีการรั่วซึม กักเก็บน้ำได้ในระยะเวลาสั้นกว่าสูตร A และสูตร B	การดูดซึมน้ำหรือระยะเวลาในการกักเก็บน้ำ สามารถกักเก็บได้ 1-2 นาที โดยไม่มีการรั่วซึม กักเก็บน้ำได้ในระยะเวลาสั้นกว่าสูตร A และสูตร B
สรุปและเลือกสูตร B		

2.2 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดกระถางต้นไม้ขนาดเล็กจากเปลือกกล้วย

ในการออกแบบรูปร่างรูปทรงของกระถางต้นไม้จะมีขนาดเล็กสำหรับใช้ในพื้นที่จำกัด เช่น คอนโด สามารถวางบนโต๊ะทำงานในสำนักงาน โดยในการออกแบบด้านรูปร่างรูปทรงได้แรงบันดาลใจมาจากลักษณะรูปทรง ลักษณะผิวของกล้วยมาใช้ในการออกแบบโดยการตัดทอนให้เป็นรูปทรงที่เหมาะสมในการผลิตคือการอัดขึ้นรูป และการใช้งานจริงสามารถปลูกและรองรับน้ำได้ จึงได้รูปทรง 3 รูปแบบคือ รูปทรงเหลี่ยม รูปทรงกระบอกและรูปทรงกระบอกปากกว้าง ดังในภาพที่ 4 และกระบวนการผลิต ดังในภาพที่ 5



ภาพที่ 4 การวิเคราะห์รูปร่างทรงผลิตภัณฑ์โดยแรงบันดาลใจจากเปลือกถั่วลิสง



ภาพที่ 5 กระบวนการผลิตกระถางต้นไม้ขนาดเล็กจากเปลือกถั่วลิสง



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (Prototype) กระถางรูปแบบที่ 1-3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน

ที่	รายการประเมิน		S.D	ระดับความเหมาะสม
1	ด้านการนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก	4.76	0.43	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมด้านการใช้งานกระถางต้นไม้จากเปลือกถั่วลิสงในพื้นที่ที่จำกัด เช่น คอนโดมิเนียมและสำนักงาน (Office)	4.36	0.64	มาก
3	ความเหมาะสมด้านวัสดุในการนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาผสมขุยมะพร้าวและใบไม้ทำเป็นผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก	4.72	0.45	มากที่สุด
4	การนำวัสดุธรรมชาติและเปลือกถั่วลิสงซึ่งเป็นวัสดุเหลือทิ้งมาใช้ประโยชน์และสร้างมูลค่า	4.88	0.33	มากที่สุด
5	ด้านความสวยงามของรูปร่างรูปทรง ขนาด ของกระถางต้นไม้ขนาดเล็กจากวัสดุเปลือกถั่วลิสง	4.38	0.61	มาก
6	ด้านกระบวนการและกรรมวิธีผลิตด้วยการนำเปลือกถั่วลิสงมาบดแล้วอัดขึ้นรูป	4.57	0.53	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
7	ความเป็นไปได้ในการนำไปผลิตเพื่อจำหน่ายในเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างรายได้ให้กับกลุ่มชุมชน	4.82	0.39	มากที่สุด
8	ความพึงพอใจโดยรวมต่อกระถางรูปแบบที่ 1	4.45	0.61	มาก
9	ความพึงพอใจโดยรวมต่อกระถางรูปแบบที่ 2	4.59	0.55	มากที่สุด
10	ความพึงพอใจโดยรวมต่อกระถางรูปแบบที่ 3	4.39	0.60	มาก

สรุปผลการประเมินความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นว่าเหมาะสมในระดับมากที่สุดเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุด ดังนี้คือ ด้านการนำวัสดุธรรมชาติและเปลือกถั่วลิสงซึ่งเป็นวัสดุเหลือทิ้งมาใช้ประโยชน์และสร้างมูลค่า (ค่าเฉลี่ย 4.88) ด้านความเป็นไปได้ในการนำไปผลิตเพื่อจำหน่ายในเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างรายได้ให้กับกลุ่มชุมชน (ค่าเฉลี่ย 4.82) ด้านการนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก (ค่าเฉลี่ย 4.76) ด้านความเหมาะสมด้านวัสดุในการนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาผสมขุยมะพร้าวและใบไม้ทำเป็นผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก (ค่าเฉลี่ย 4.72) ด้านกระบวนการและกรรมวิธีผลิตด้วยการนำเปลือกถั่วลิสงมาบดแล้วอัดขึ้นรูป (ค่าเฉลี่ย 4.57) ส่วนด้านที่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านความสวยงามของรูปร่างรูปทรง ขนาด ของกระถางต้นไม้ขนาดเล็กจากวัสดุเปลือกถั่วลิสง (ค่าเฉลี่ย 4.38) ความเหมาะสมด้านการใช้งานกระถางต้นไม้จากเปลือกถั่วลิสงในพื้นที่ที่จำกัด เช่น คอนโดมิเนียมและสำนักงาน (ค่าเฉลี่ย 4.36) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจโดยรวมต่อรูปแบบกระถางทั้ง 3 แบบ พบว่ารูปแบบกระถางแบบที่ 2 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.59) รองลงมาคือรูปแบบกระถางแบบที่ 1 (ค่าเฉลี่ย 4.45) และรูปแบบกระถางแบบที่ 3 (ค่าเฉลี่ย 4.39) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้จากวัสดุเปลือกถั่วลิสงสามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ข้อค้นพบในโครงการ ดังต่อไปนี้

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้จากเปลือกถั่วลิสงเหลือ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าในแต่ละเดือนมีเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งเป็นจำนวนมากจากการคัดทิ้งและการผลิตถั่วลิสงคั่วทรายแปรรูป ของชุมชนบ้านหนองม่วง จึงเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดการสูญเสียต้นทุนและสูญเสียวัสดุจากธรรมชาติที่มีประโยชน์สามารถนำไปใช้อย่างอื่นได้ และเปลือกถั่วลิสงนั้นมีคุณสมบัติที่โดดเด่นเรื่องช่วยในการเจริญเติบโตของพืช การนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งจากกลุ่มชุมชนผู้ผลิตถั่วลิสงคั่วทรายบ้านหนองม่วง มาใช้เป็นวัสดุหลักในการออกแบบ สามารถนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างดี ทิ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สิงห์ อินทรชูโต (2552) เรื่อง “แนวความคิดผลิตภัณฑ์ (Eco Design) ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากเศษวัสดุเหลือใช้” โดยการนำมาใช้ประโยชน์ในลักษณะของการนำกลับมาใช้ซ้ำ (Reuse) การกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) ในการนำมาเป็นวัสดุสำหรับผลิตเป็นกระถางต้นไม้ขนาดเล็ก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมคุณสมบัติที่ดีของวัสดุ ช่วยเพิ่มประโยชน์จากวัสดุมากยิ่งขึ้น เหมาะกับการที่จะนำไปเป็นแนวทางในการนำไปต่อยอดผลิตและจำหน่ายภายในชุมชนด้วยการใช้เทคโนโลยีการผลิตแบบอัดขึ้นรูปอย่างง่ายที่ชุมชนสามารถผลิตเองได้ในราคาถูก

2. รูปแบบผลิตภัณฑ์ กระถางต้นไม้จากเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งภายใต้แนวคิดที่เป็นมิตรกับธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ นวลน้อย บุญวงษ์ (2542: 10-11) เรื่อง “ลักษณะและรูปทรง แรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์งานและ งานออกแบบจากรูปทรงธรรมชาติ” และแนวคิดของ ทำนอง จันทิมา (2540: 3) เรื่อง “การออกแบบโดยยึดถือธรรมชาติ” รูปทรงผลิตภัณฑ์เน้นการนำมาดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงหน้าที่ของการนำไปใช้ และการประหยัด แรงบันดาลใจได้มาจากลักษณะและลวดลายของเปลือกถั่วลิสงซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติโดยการนำแรงบันดาลใจมาดัดทอนจนออกมาเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้

3. ในการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุเหลือใช้ตามหลักการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดนับว่าเป็นสิ่งที่นักออกแบบหลายคนกำลังให้ความสนใจเกี่ยวกับการออกแบบโดยใช้วัสดุที่มีอยู่หรือวัสดุธรรมชาติกลับมาใช้ในรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ทั้งนี้การนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาใช้ใหม่ในรูปแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้ นับว่าเป็นการนำวัสดุเหลือทิ้งมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548: 79) เรื่อง “การออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ที่เน้นคุณค่าทางวัสดุ” ทั้งนี้การนำเปลือกถั่วลิสงเหลือทิ้งมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้จึงแนวทางหนึ่งที่สามารถนำเอาวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

4. ประโยชน์ใช้สอย การออกแบบผลิตภัณฑ์กระถางต้นไม้จากเปลือกถั่วลิสงควรออกแบบให้มีการใช้งานได้หลากหลายสถานที่รองรับผู้ใช้งานที่มีพื้นที่ใช้งานค่อนข้างจำกัด และผู้ที่มีพื้นที่มาก โดยคำนึงถึงขนาดผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์และพืชที่ใช้ในการปลูก เพื่อการใช้งานที่เหมาะสมในข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์ จะช่วยยืดระยะเวลาในการใช้งานและความแข็งแรงทนทานของผลิตภัณฑ์

5. การออกแบบให้มีความทันสมัยเข้ากับเทรนด์ในแต่ละปี พบว่าการออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่าง วัสดุที่ใช้มีความแปลกใหม่ หรือการนำวัสดุเหลือทิ้งนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นที่นิยมและเป็นสิ่งที่นักออกแบบให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก นับได้ว่าเป็นเทรนด์ที่นิยมอย่างมากในยุคนี้นี้เนื่องจากการนำวัสดุมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การนำเปลือกถั่วลิสงมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ใช้วัสดุเหลือทิ้งมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ซึ่งสอดคล้องกับเทรนด์วัสดุ เชิงนิเวศเศรษฐกิจ (Eco Design)

เอกสารอ้างอิง

นวนน้อย บุญวงษ์. (2542). **หลักการออกแบบ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). **หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์**.
กรุงเทพฯ: Idesign publishing.

สิงห์ อินทรชูโต. (2552). **Reuse, The art of reclaim**. กรุงเทพฯ: พงษ์วรรณการพิมพ์ จำกัด.

ทำนอง จันทิมา. (2540). **การออกแบบ**. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.

ถังลิสง. (2557). **พืชตระกูลถั่ว, ลักษณะทางพฤกษศาสตร์ถั่วลิสง**. <http://www.frynn.com.krungsri>
plearn plearn. เริ่มแล้ว “Zero Waste” ชีวิตยุคใหม่ เปลี่ยนขยะให้เป็นศูนย์.
สืบค้น 15 ตุลาคม 2559. <https://www.krungsri.com/bank/th/plearn-plearn/zero-waste-lifestyle.html>.

การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์
บำรุงผิวกาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก อำเภอเมือง
จังหวัดอุดรธานี

THE DEVELOPMENT OF PACKAGING AND
BRANDING DESIGN FOR SKIN CARE
PRODUCTS OF BANJIK COOPERATIVE
GROUP, MUANG, UDON THANI PROVINCE

นงศ์นุช สูดโท ¹

Nongnoot Sodtoo

nongnoot223344@gmail.com

ดร. กฤษฎา ดูพันดุง ²

Dr. Krissada Dupandung

¹ นักศึกษา สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Student, Packaging Design Program, Rajamangala University of Technology Isan

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Assistant Professor, Packaging Design Program, Rajamangala University of Technology Isan

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ คือการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลภาคสนามที่เกี่ยวข้อง ทั้งประวัติความเป็นมา และการก่อตั้งของกลุ่มสหกรณ์บ้านจิก เพื่อทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์บ้านจิกซึ่งสามารถนำไปผลิตและวางจำหน่ายได้จริงรวมถึงตราสินค้าที่สร้างความจดจำให้แก่ผลิตภัณฑ์ของสหกรณ์บ้านจิก โดยมีการตรวจประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบจำนวน 3 ท่านจึงได้รูปแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่ดีที่สุดผลการออกแบบในการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่ออกแบบขึ้นมานี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจากผู้สนใจในผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย บ้านจิก จำนวน 73 คน ซึ่งมาจากการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ทราบจำนวนประชากรการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง คำนวณจากสูตร ทาโร ยามาเน่โดยการศึกษาในครั้งนี้มีแนวความคิดที่จะพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ สหกรณ์บ้านจิกให้จดจำได้ง่ายขึ้น สร้างความแตกต่างและสร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ จากการศึกษาข้อมูล พบว่า ศิลปะไทย ประยุกต์ เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย สหกรณ์บ้านจิก เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นสมุนไพรไทยและยังเป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาของคนไทยจากรุ่นสู่รุ่น จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะถูกนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าสรุปผลการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างพบว่าบรรจุภัณฑ์มีความสวยงาม มีความสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ จดจำง่าย สร้างความแตกต่างและเพิ่มคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์

คำสำคัญ : การพัฒนาบรรจุภัณฑ์, ตราสินค้า, ผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ภาย

Abstract

The purpose of this research was to develop packaging and branding for skin care products of Banjik Cooperative Group, Muang District, Udon Thani Province. The researcher studied the relevant field data, history and the founding of the Banjik Cooperative Group in order to design the packaging to suit Banjik's products which can actually be produced and sold, including the brand that creates memorable impacts for products of the Ban Chik Cooperative Group. The new packages and brandings are evaluated by three design experts to get the best packaging and branding. In assessing the satisfaction towards the designed packaging and branding, a sample of 73 people interested in Banjik's skin care products were used. In this study, there is a concept to develop the packaging and branding of the BanJik Cooperative Group's products in order to make them easier to remember, unique and valuable. The study reveals that applied Thai art is suitable for Banjik Cooperative Group's skin care products for they are Thai herbal products which also resulted from passing on Thai wisdom from generation to generation. Therefore, it is highly appropriate to use as a mean in designing packaging and branding for skin care products of Banjik Cooperative Group, Muang Udon Thani. From the opinions of the sample, it was found that the packaging was beautiful, consistent with the products, easy to remember, unique, and value-adding to the products.

Keyword: Packaging design, Branding design, Skin care product

บทนำ

สมุนไพรไทย เป็นทรัพยากรที่มีค่าของประเทศด้านภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษ ถือได้ว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณประโยชน์เป็นอย่างมาก (รุ่งระวี เต็มศิริฤกษ์กุล และคณะ, 2542) และปัจจุบันรัฐบาลได้ให้ความสนใจเรื่องสมุนไพรเป็นอย่างมากเนื่องจาก

เป็นทรัพยากรสำคัญในการนำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์อาหารเสริม และเพื่อความงามเป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในยุทธศาสตร์การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

ผลิตภัณฑ์เพื่อความงามจากสมุนไพรในธุรกิจสปา เป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพและความงามที่ได้รับการตอบรับที่ดีทั้งในและต่างประเทศ เป็นผลมาจากผู้บริโภคเริ่มต้นตัวถึงผลกระทบจากสารเคมี จึงมีความต้องการใช้ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่มีความปลอดภัยสูง ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์เพื่อความงามในธุรกิจสปา มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากในเรื่องการนำสมุนไพรในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ (ศูนย์วิจัยกระสิกรไทย, 2548) การนำสมุนไพรมาใช้เป็นส่วนผสมของผลิตภัณฑ์เพื่อความงาม กำลังได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย โดยกล่าวได้ว่าส่วนผสมของสมุนไพรนั้น มีความปลอดภัยต่อผิว ไม่มีสารตกค้าง มีประสิทธิภาพที่ได้เทียบเท่าผลิตภัณฑ์เพื่อความงามที่มีส่วนผสมจากสารเคมี ทำให้ผลิตภัณฑ์เพื่อความงามจากสมุนไพรเป็นที่ต้องการและได้รับความนิยมในปัจจุบัน (แก้ว กาญจน, 2553) บ้านจิกสปาเป็นผู้ดำเนินธุรกิจสปาแบบครบวงจร และมีการนำสมุนไพรมาใช้เป็นวัตถุดิบหลัก โดยผลิตภัณฑ์ของกลุ่มสตรีสหกรณ์บ้านจิก เป็นผลิตภัณฑ์ที่มาจากสมุนไพร ไม่มีสารเคมีที่ทำร้ายผิวกาย โดยทางกลุ่มมีการจัดจำหน่ายหน้าร้าน การจัดนิทรรศการแสดงสินค้า การจัดจำหน่ายทางออนไลน์ และการเปิดให้ผู้สนใจเข้าศึกษาดูงานยังแหล่งที่ผลิต ทางกลุ่มสหกรณ์บ้านจิกนั้นได้รับการสนับสนุนจากทางรัฐบาลในด้านของบรรจุภัณฑ์ ซึ่งทำให้พบปัญหา เช่น บรรจุภัณฑ์และตราสินค้ามีความคล้ายคลึงกับผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการรายอื่นๆ ทำให้ยากต่อการจำแนกและจดจำ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยการพัฒนาบรรจุภัณฑ์เพื่อให้มีความเป็นเอกลักษณ์ สร้างความจดจำ รวมถึงการแก้ปัญหาเกี่ยวกับตราสินค้าเดิม ที่มีความคล้ายคลึงกับคู่แข่งธุรกิจสปาอื่นๆ ให้มีความแตกต่างและจดจำได้ง่าย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกายจากสมุนไพร กลุ่มสตรีสหกรณ์บ้านจิกอำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

วิธีการศึกษา

วิธีดำเนินการโครงการเป็นการจัดทำวิจัยเชิงประยุกต์ที่ได้นำผลมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เพื่อแก้ปัญหาหรือเพื่อการตัดสินใจ ผู้จัดทำโครงการวิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลปฐมภูมิ และทุติยภูมิ ตลอดจนทำการศึกษาถึงปัญหาและความต้องการของกลุ่มผู้ใช้และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีขั้นตอน

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ยอดจำหน่าย 3 คนต่อ 1 วัน และจากสถิติยอดจำหน่ายพบว่าในระยะเวลา 1 เดือนมียอดจำหน่ายทั้งหมด 90 คนกลุ่มตัวอย่าง คือ บางส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นตัวอย่าง ผู้วิจัยได้เลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ บุคคลที่มีความสนใจในด้านผลิตภัณฑ์ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ จากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามแบบทฤษฎี ทาโร ยามาเนที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยใช้ความคลาดเคลื่อนในการสุ่ม 5% ดังนี้ (Yamane, 2559)

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

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้นจากการสุ่มตัวอย่างโดยกำหนดเป็น .05

จากสูตรการคำนวณกลุ่มประชากรตัวอย่างดังกล่าว สามารถสรุปกลุ่มประชากรตัวอย่างได้ 73 ราย

2. เครื่องมือที่ใช้

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐาน ปัญหาและความต้องการของผู้ประกอบการและผู้บริโภค พร้อมทั้งข้อมูลประกอบการออกแบบ

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สำหรับกลุ่มผู้บริโภคและผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบพัฒนาขึ้นมาใหม่

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานบริบทชุมชน ปัญหาความต้องการของกลุ่มชุมชน ศึกษาจากข้อมูลปฐมภูมิ นำมาสรุปประเด็นสร้างเป็นคำถามเพื่อนำไปสัมภาษณ์ความคิดเห็น เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาและแนวทางแก้ไขและนำไปสร้างเป็นแนวคิดการออกแบบ

3.2 การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิวจากสมุนไพร โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบ และประเมินความพึงพอใจจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.3 การประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคและผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบพัฒนาขึ้นมาใหม่ที่เหมาะสม

สรุปผลการออกแบบ

1. วิเคราะห์ข้อมูลแนวทางศิลปะเพื่อใช้ในการออกแบบ

จากการสัมภาษณ์ความต้องการของผู้ประกอบการ ที่ต้องการให้บรรจุภัณฑ์และตราสินค้ามีความเป็นไทยแสดงถึงความเป็นไทยของชุมชนและผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ

ต้นแบบ แนวความคิด	ลำดับความเหมาะสม					
	ความชัดเจน ของศิลปะ	ง่ายต่อการ ประยุกต์	เป็นที่รู้จัก และเข้าใจ	เหมาะสม กับการนำมาใช้	ยกระดับ สร้างคุณค่า สินค้า	รวม
ไทยพวน	3	3	2	4	4	16
ไทย ประยุกต์	5	5	4	5	5	24
ไทยอีสาน	5	5	4	3	5	22

สรุปจากตารางที่ 1 จากการวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ ด้วยตารางกำหนดน้ำหนักคะแนนพบว่า ศิลปะไทยประยุกต์เหมาะสมที่สุด เพราะมีความชัดเจนในรูปแบบศิลปะ และสามารถต่อยอดประยุกต์ใช้กับลักษณะของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี และสามารถยกระดับผลิตภัณฑ์ให้สินค้าดูดี ทันสมัยกว่ารูปแบบศิลปะอื่น

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์เพื่อความงาม บ้านจิกสปา

การศึกษาตราสินค้าเพื่อการออกแบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาตราสินค้ารูปแบบศิลปะไทยประยุกต์ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และธุรกิจสปาที่มีในท้องตลาด เป็นแนวทางในการออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์ความงาม

จากการศึกษาตราสินค้ารูปแบบศิลปะไทยประยุกต์และรูปแบบใกล้เคียงที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และธุรกิจสปาที่มีในท้องตลาด ซึ่งสามารถจำแนกแนวทางในการออกแบบได้ทั้งหมด 5 แนวทาง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตราสินค้าตามแนวทางที่ได้กำหนดไว้ทั้ง 5 แนวทางดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าประเมินตราสินค้าทั้ง 5 แนวทาง

ตราสินค้า	ข้อคำถามเรื่องความเหมาะสมตราสินค้าจากแบบประเมิน									
	สื่อถึงผลิตภัณฑ์	มีเอกลักษณ์	ง่ายต่อการจดจำ	สีเหมาะสม	มีความน่าเชื่อถือ	สร้างความแตกต่าง	สร้างคุณค่า	เพิ่มความต้องการ	ครอบคลุมปัจจุบันและอนาคต	เฉลี่ย
	3.0	3.0	2.7	2.7	3.3	3.0	3.0	3.3	3.0	3.0
	4.0	4.0	4.3	4.3	4.3	4.7	4.0	4.0	4.3	4.2
	3.7	4.7	4.0	3.3	4.3	3.7	4.3	4.0	4.3	4.0
	4.0	4.7	4.3	4.0	4.7	3.7	4.3	3.7	4.0	4.1
	2.3	2.7	2.7	2.7	3.7	3.3	3.7	3.0	3.3	3.0

สรุปจากตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับตราสินค้าแบบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.2 และมีค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.7 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด มีความง่ายต่อการจดจำ และสีสันทันมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ยังสร้างความแตกต่างกับคู่แข่งได้มากกว่าตราสินค้าแบบอื่น



ภาพที่ 1 รูปแบบตราสัญลักษณ์ที่เหมาะสม บ้านจิกสปา (นงคณัฐ สุกโท, 2561)

แนวคิดเน้นสีเขียวที่แสดงถึงความเป็นธรรมชาติ ผ่อนสบาย เป็นสีทางศิลปะบำบัดที่ให้ความรู้สึกสดชื่น สบาย ตัวอักษรมีการประยุกต์ร่วมกับลายกนกเพื่อให้สื่อถึงความเป็นไทยและดูอ่อนช้อย ภาพประกอบที่ใช้เป็นลักษณะของใบไม้ที่แสดงถึงธรรมชาติ แทนสมุนไพรที่ใช้ในการทำเครื่องหอม ลูกประคบผลิตภัณฑ์ของสปา

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เพื่อความงามบ้านจิกสปา

จากการหาข้อมูลผู้วิจัยได้จำแนกรูปแบบทั้งหมดออกเป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 รูปแบบการออกแบบกราฟิกแนวทางที่ 1-3

ตารางที่ 3 แสดงค่าประเมินกราฟิก 3 แนวทาง

ตรา สินค้า	ข้อคำถามเรื่องความเหมาะสมตราสินค้าจากแบบประเมิน									
	ตัวอักษร มีขนาด เหมาะสม	มี เอกลักษณ์	ใช้สี เหมาะสม	กราฟิก สื่อถึง สปาได้ ดี	สื่อถึง สูตร ต่างๆ ได้ดี	กราฟิก มีความ ดึงดูด น่า สนใจ	กราฟิก นำเสนอ ข้อมูล ได้ครบ ถ้วน	การจัด องค์ ประกอบ เหมาะสม	การจัด องค์ ประกอบ ของ กราฟิก	เฉลี่ย
แบบที่ 1	4.30	5.00	4.60	4.60	4.60	5.00	4.30	4.30	5.00	4.60
แบบที่ 2	3.70	3.00	3.30	3.70	3.00	3.70	3.70	3.70	3.70	3.50
แบบที่ 3	2.70	3.70	3.00	2.70	3.70	3.70	3.00	2.70	3.00	3.10

สรุปจากตารางที่ 3 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับกราฟิกได้สรุปเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกแบบที่1 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และมีค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.4 ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์ และสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ และเหมาะกับผลิตภัณฑ์สปา นอกจากนี้ยังมีความดึงดูดใจที่ดีอีกด้วย

4. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์เพื่อความงาม บ้านจิกสพา

จากการศึกษารูปทรงที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และธุรกิจสพาหรือใกล้เคียงที่มีในท้องตลาด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์ไทยในอดีตเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางความเป็นไทยที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งแนวทางที่มีความเป็นไปได้มากที่สุดคือใบตอง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาถึงใบตอง องค์ประกอบและรูปทรงของบัว เพื่อที่จะนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบ

ตารางที่ 4 แสดงค่าประเมินโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ 3 แนวทาง

ตรา สินค้า	ข้อคำถามเรื่องความเหมาะสมตราสินค้าจากแบบประเมิน						
	สามารถ ปกป้อง สินค้าได้	สะดวก ต่อการ หยิบจับ	สร้างความ แตกต่างให้ แก่ ผลิตภัณฑ์	สร้าง คุณค่าให้ แก่ ผลิตภัณฑ์	มีส่วน ที่เหมาะสม	สะท้อน ภาพ ลักษณ์	กราฟิกนำ เสนอ ข้อมูลได้ ครบถ้วน
	4.70	4.30	3.30	3.70	4.00	3.00	3.80
	4.70	4.70	4.30	4.30	5.00	4.70	4.60
	4.30	4.30	2.00	3.00	5.00	2.70	3.60

สรุปจากตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์แบบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และมีค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.5 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเนื่องจากมีความสะดวกในการหยิบจับ สร้างความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์ได้ดี ทำให้ผลิตภัณฑ์มีคุณค่าเพิ่มได้ชัดเจน

5. วิเคราะห์รูปทรงบรรจุภัณฑ์ชุดรวมสินค้าผลิตภัณฑ์ความงาม

ตารางที่ 5 แสดงค่าประเมินชุดรวมสินค้า 3 แนวทาง

ตรา สินค้า	ข้อคำถามเรื่องความเหมาะสมตราสินค้าจากแบบประเมิน								
	สามารถ ปกป้อง สินค้าได้	สะดวก ต่อการ หยิบจับ	สะดวก ต่อการ ขนย้าย	มีบริเวณ นำเสนอ ข้อมูล เพียงพอ	สร้างความ แตกต่างให้ แก่ ผลิตภัณฑ์	สร้าง คุณค่าให้ แก่ ผลิตภัณฑ์	สัดส่วนที่ เหมาะสม	สะท้อน ภาพ ลักษณ์	เฉลี่ย
	4.70	4.30	4.70	4.70	3.00	4.00	4.00	3.30	4.10
	3.70	4.00	3.30	4.00	4.70	4.30	3.30	4.30	4.00
	4.70	3.00	4.30	4.30	2.30	3.30	3.70	2.30	3.50

สรุปจากตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยแบบที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.10 ซึ่งเป็นค่าที่มากที่สุด

6. วิเคราะห์ข้อมูลวัสดุเพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อความงาม บ้านจิกสปป

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ประเภทของวัสดุที่เหมาะสมกับบรรจุภัณฑ์โลชั่นบำรุงผิวกาย
ชั้นที่ 1 และบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 ของกระปุกสครับผิวกาย

รายการ	ลำดับความเหมาะสม			
	ความปลอดภัย	ผลิตง่าย	ราคา	รวม
พลาสติกPVC	2	5	5	12
พลาสติกHDPE	5	5	5	15

สรุปจากตารางที่ 6 พลาสติกที่เหมาะสมสำหรับบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 นั้น คือ พลาสติกพอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง ซึ่งมีความปลอดภัยในการทนต่อสารเคมีต่างๆ ที่เป็นส่วนผสมในเครื่องสำอาง มีราคาที่ถูกและสามารถผลิตขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ง่าย (เกรียงศักดิ์ วงศ์พร้อมรัตน์, 2556: 88-125)

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ประเภทของวัสดุที่เหมาะสมกับบรรจุภัณฑ์สบูยิบวบขัดผิวชั้นที่ 1

รายการ	ลำดับความเหมาะสม			
	ความปลอดภัย	ผลิตง่าย	ราคา	รวม
พลาสติกPVC	2	5	5	12
พลาสติกHDPE	5	5	5	15

สรุปจากตารางที่ 7 พลาสติกที่เหมาะสมสำหรับบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 นั้น คือ ฟิล์มพลาสติก นิยมใช้พอลิโพรไพลีนเนื่องจากมีความปลอดภัยมากกว่าพลาสติก PVC

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์ประเภทของวัสดุที่เหมาะสมกับบรรจุภัณฑ์ ชั้นที่ 2

รายการ	ลำดับความเหมาะสม				
	ความสวยงาม	ความเหมาะสม	ผลิตง่าย	ราคา	รวม
กระดาษหน้าขาว หลังขาว	5	5	5	4	19
กระดาษเทาขาว	3	4	5	5	17

สรุปจากตารางที่ 8 จากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยนี้ วัสดุที่เหมาะสมในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 ประเภทบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์โลชั่นบำรุงผิวกาย กระปุกครีมขัดผิว สบู่ยิบวบขัดผิว คือ กระดาษและกระดาษที่เหมาะสมสำหรับบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 นั้น คือ กระดาษแข็งหน้าขาว หลังขาว คือ กระดาษที่ชั้นบนและชั้นล่างเป็นเยื่อกระดาษฟอกขาว ส่วนชั้นกลางมีสีเทาเป็นเยื่อพิเศษเหมาะกับการพิมพ์ กระดาษนี้นิยม

ใช้ทำเป็นกล่องเครื่องสำอางที่มีราคาค่อนข้างสูง (มยุรี ภาคลำเจียก, 2560: 47-48)

7. วิเคราะห์ข้อมูลกรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์เพื่อความงาม บ้านจิกสปป

7.1 กรรมวิธีผลิตบรรจุภัณฑ์โลชั่นบำรุงผิว ขั้นที่ 1บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์โลชั่นบำรุงผิวขั้นที่ 1 ส่วนของตัวขวด วัสดุคือ พลาสติกพอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High Density Polyethylene) การเป่าขึ้นรูปอาจแบ่งกระบวนการผลิตออกเป็น 2 ส่วน คือ

(1) ผลิตหลอดกลวงขนาดเล็กจากพลาสติกเหลว เรียกว่า แพริสัน (Parison)

(2) เป่าให้แท่งแพริสันโปร่งออก ผิวนอกแนบสนิทกับผนังแม่พิมพ์

กรรมวิธีในการผลิตหัวปั๊ม วัสดุ คือ พลาสติก พอลิโพรพิลีน (Polypoylene; PP) เป็นพลาสติกที่นิยมใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตหัวปั๊ม โดยกระบวนการผลิตหัวปั๊มคือการฉีดขึ้นรูป เป็นกระบวนการที่ให้ความร้อนกับพลาสติกเพื่อให้เกิดการหลอมละลาย จากนั้นใช้แรงดันสูงอัดให้พลาสติกเหลวไหลเข้าสู่โพรงแบบในแม่พิมพ์แล้วปล่อยให้แข็งตัว จากนั้นแม่พิมพ์จะเปิดออกและดันชิ้นงานที่แข็งตัวแล้วออกมา กระบวนการฉีดพลาสติกนั้นต้องการชิ้นงานที่มีความหนาของพลาสติก มีความแข็งแรงและมีรูปทรงที่ไม่ซับซ้อน (ณรงค์ศักดิ์ ธรรมโชติ, 2559: 294)

7.2 กรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์สครับผิวกาย ขั้นที่ 1 บรรจุภัณฑ์สครับผิวกายขั้นที่ 1 วัสดุคือ พลาสติก พลาสติกพอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High Density Polyethylene) และเนื่องจากบรรจุภัณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมีรูปทรงที่ซับซ้อน กรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมคือ การฉีดและการเป่าโดยการฉีดจะเป็นส่วนด้านในของบรรจุภัณฑ์เพื่อต้องการให้มีผิวสัมผัสด้านในที่เรียบและสะดวกต่อการใช้งานและด้านนอกของบรรจุภัณฑ์สครับผิวกาย เลือกกรรมวิธีการเป่า เนื่องจากบรรจุภัณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมีรูปทรงที่ซับซ้อน กรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมคือ การเป่าขึ้นรูปเป็นวิธีการใช้ลมเป่าพลาสติกที่อ่อนตัวให้ขยายตัวออกภายในโพรงแบบ การเป่าขึ้นรูปอาจแบ่งกระบวนการผลิตออกเป็น 2 ส่วน คือ

(1) ผลิตหลอดกลวงขนาดเล็กจากพลาสติกเหลว เรียกว่า แพริสัน (Parison)

(2) เป่าให้แท่งแพริสันโปร่งออก ผิวนอกแนบสนิทกับผนังแม่พิมพ์

หลังจากได้ส่วนต่างๆของบรรจุภัณฑ์สรีบผิวกาย ขั้นตอนการเชื่อมพลาสติก 2 ส่วนคือ กรรมวิธีการเชื่อมด้วยการหมุน เป็นวิธีที่รวดเร็วและประหยัด สำหรับการต่อ ชิ้นส่วนพลาสติกที่มีรอยต่อเป็นวงกลม โดยใช้ความร้อนจากการเสียดสี ลงจากพลาสติก หลอมเหลวแล้วเชื่อมติดกัน กรรมวิธีในการผลิตห้วฝาสรีบผิวกาย วัสดุ คือ พลาสติก พอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High Density Polyethylene) มีต้นทุนต่ำ เป็นพลาสติก ที่ใช้งานได้หลากหลาย คุณสมบัติ น้ำหนักเบา มั่นเงา แข็งแรง สามารถเป็นได้ทั้งสีใส และขุ่น ทนต่อการด่าง และทนต่อแอลกอฮอล์ที่เป็นส่วนผสมผลิตภัณฑ์ความงามได้ดี (ณรงค์ศักดิ์ ธรรมโชติ, 2559: 299)

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์การวิเคราะห์วิธีการพิมพ์บรรจุภัณฑ์

รายการ	ลำดับความเหมาะสม				
	ความสวยงาม	ความเหมาะสม	เพิ่มมูลค่า	ราคา	รวม
การพิมพ์ Offset	5	5	5	3	18
การพิมพ์แบบ Flexographic	4	5	5	5	19
การพิมพ์แบบ Gravure	3	3	3	2	11
ระบบการพิมพ์ Letterpress	3	4	3	2	12

สรุปจากตารางที่ 9 จากการวิเคราะห์ระบบการพิมพ์ระบบพิมพ์เฟล็กโซกราฟี ซึ่งได้คะแนนรวมสูงสุด 19 คะแนนซึ่งเป็นกระบวนการพิมพ์ที่มีความเหมาะสม แม้ความสวยงามจะไม่เท่ากับระบบการพิมพ์ Offset แต่คุณภาพการพิมพ์ก็มีความเหมาะสม และมีราคาที่ถูกลงกว่า ระบบพิมพ์เฟล็กโซกราฟี คือ ระบบพิมพ์ที่ใช้แม่พิมพ์พื้นนูน ถ่ายโอนหมึกโดยตรงไปยังวัสดุ แม่พิมพ์ทำด้วยยางหรือพอลิเมอร์ไวแสงหย่นตัว ใช้หมึกพิมพ์เหลว มีต้นทุนในการผลิตถูกเมื่อเทียบกับระบบอื่นๆ

8. สรุปการพัฒนารรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกาย กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก



ภาพที่ 3 ผลิตภัณฑ์สบู่ใยบัวบขัดผิวและภาพผลิตภัณฑ์ครีมขัดผิว



ภาพที่ 4 ผลิตภัณฑ์โลชั่นบำรุงผิวกายและภาพชุดรวมผลิตภัณฑ์

9. การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภคต่อบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่ออกแบบใหม่ของ กลุ่มสหกรณ์บ้านจิก

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภคศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 73 คน

ตารางที่ 10 ความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อตราสินค้าที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Sd.	ระดับ
1. ตราสินค้าสื่อถึงผลิตภัณฑ์	4.40	0.50	พอใจมาก
2. ตราสินค้ามีเอกลักษณ์	4.40	0.60	พอใจมาก
3. ตราสินค้าง่ายต่อการจดจำ	4.40	0.60	พอใจมาก
4. สีสันเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.30	0.60	พอใจมาก
5. ตราสินค้ามีความน่าเชื่อถือ	4.30	0.50	พอใจมาก
6. ตราสินค้าสร้างความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
7. ตราสินค้าสร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
8. ตราสินค้าสามารถเพิ่มความต้องการให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
เฉลี่ย	4.40	0.60	พอใจมาก

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตราสินค้าพบว่าค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.40 อยู่ในระดับที่พอใจมาก

ตารางที่ 4.11 ความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชั้นที่1และชั้นที่2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Sd.	ระดับ
ด้านโครงสร้าง			
1. บรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องสินค้าได้	4.20	0.40	พอใจมาก
2. บรรจุภัณฑ์สะดวกต่อการหยิบจับ	4.40	0.50	พอใจมาก
3. บรรจุภัณฑ์มีบริเวณนำเสนอข้อมูลผลิตภัณฑ์เพียงพอ	4.40	0.60	พอใจมาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Sd.	ระดับ
4. บรรจุภัณฑ์สร้างความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
5. บรรจุภัณฑ์สร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.50	พอใจมาก
6. บรรจุภัณฑ์มีส่วนที่เหมะสมกับผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
ด้านกราฟิก			
7. ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.30	0.50	พอใจมาก
8. กราฟิกมีเอกลักษณ์	4.30	0.60	พอใจมาก
9. การใช้สีเหมะสมกับผลิตภัณฑ์	4.30	0.50	พอใจมาก
10. กราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์สปาได้ดี	4.10	0.60	พอใจมาก
11. กราฟิกสื่อถึง สูตรต่างๆของผลิตภัณฑ์อื่นได้ดี	4.10	0.50	พอใจมาก
12. กราฟิกมีความดึงดูดน่าสนใจ	4.10	0.50	พอใจมาก
13. ความงามโดยรวม	4.30	0.50	พอใจมาก
เฉลี่ย	4.30	0.50	พอใจมาก

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชั้นที่1 และชั้นที่2 โดยรวมพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.30 อยู่ในระดับพอใจมาก

ตารางที่ 4.12 ความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์รวมหน่วย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Sd.	ระดับ
ด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์			
1. บรรจุภัณฑ์สามารถปกป้องสินค้าได้	4.40	0.60	พอใจมาก
2. บรรจุภัณฑ์สะดวกต่อการหยิบจับ	4.50	0.50	พอใจมากที่สุด
3. บรรจุภัณฑ์มีบริเวณนำเสนอข้อมูลผลิตภัณฑ์เพียงพอ	4.40	0.60	พอใจมาก
4. บรรจุภัณฑ์สร้างความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก
5. บรรจุภัณฑ์สร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์	4.40	0.60	พอใจมาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	Sd.	ระดับ
ด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์			
6.บรรจุภัณฑ์มีสัดส่วนที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.50	0.50	พอใจมากที่สุด
ด้านกราฟิก			
7. ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.50	0.50	พอใจมากที่สุด
8. กราฟิกมีเอกลักษณ์	4.50	0.50	พอใจมากที่สุด
9. การใช้สีเหมาะกับผลิตภัณฑ์	4.50	0.50	พอใจมากที่สุด
10. กราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์สปาได้ดี	4.40	0.60	พอใจมาก
11. กราฟิกสื่อถึง สูตรต่างๆของผลิตภัณฑ์อื่นได้ดี	4.30	0.50	พอใจมาก
12. กราฟิกมีความดึงดูดน่าสนใจ	4.30	0.50	พอใจมาก
13. ความงามโดยรวม	4.60	0.60	พอใจมากที่สุด
เฉลี่ย	4.40	0.60	พอใจมาก

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุภัณฑ์รวม
หน่วยพบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 อยู่ในระดับพอใจมากแสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจโดย
รวมของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 5 ต้นแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้า บำรุงผิวกายบ้านจิก อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี

สรุปผลงานวิจัยและอภิปรายผล

โครงการวิจัยการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้า บำรุงผิวกายบ้านจิก อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จัดทำขึ้นเพื่อต้องการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถตอบโจทย์แก่ผู้ประกอบการและผู้บริโภค เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกายที่ใช้กับผู้หญิงเป็นส่วนใหญ่ และยังมีส่วนผสมของสมุนไพรเป็นส่วนประกอบ ดังนั้น การปกป้องสินค้าให้ปลอดภัยจากการสัมผัสอากาศ เป็นสิ่งจำเป็น จึงได้เลือกวัสดุพลาสติกพอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High Density Polyethylene) ที่มีคุณสมบัติปกป้องสินค้าได้ซึ่งสอดคล้องกับ อโนทัย เพชรสุวรรณ (2549) ที่กล่าวว่าบรรจุภัณฑ์ ที่ดีต้องเอื้ออำนวยความสะดวกต่อการขนส่งและการเก็บรักษา สะดวกต่อการจับถือ หิ้ว มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและอำนวยความสะดวกต่อการนำเอาผลิตภัณฑ์ภายในออกมาใช้

แนวความคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์บำรุงผิวกาย สหกรณ์บ้านจิก นั้นได้แนวความคิดการนำเสนอความเป็นไทยประยุกต์ มาจากการสัมภาษณ์ความต้องการของผู้ประกอบการที่ต้องการนำเสนอถึงความเป็นไทย เพื่อต้องการแสดงถึงภูมิปัญญาไทย ที่ตนได้ศึกษา และให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นสมุนไพรไทยด้วย โดยบรรจุภัณฑ์กราฟิกและตราสินค้า ได้ออกแบบให้ไปในทิศทางเดียวกันคือการนำเสนอความเป็นไทย ซึ่งที่ผู้ออกแบบได้นำเสนอในรูปแบบไทยประยุกต์ เนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่คือกลุ่มผู้หญิง อายุอยู่ระหว่าง 25-30 ปี ที่มักเข้ามาใช้บริการในด้านความสวยความงามในเรื่องของการบำรุงผิว ซึ่งได้จากการศึกษาบรรจุภัณฑ์ไทยในอดีต ที่คนไทยในสมัยก่อนใช้ในการห่อหุ้มอาหาร ศึกษาเรื่องรูปร่าง รูปทรงต่างๆของบัวเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบความเป็นไทยและรูปทรงที่เหมาะสมแก่การใช้งานมากที่สุด

สีบนบรรจุภัณฑ์ได้เลือกใช้สีที่มีความแตกต่างกัน เพื่อช่วยในการแยกสูตรของผลิตภัณฑ์ ที่มีความหลากหลายโดยมีสีที่ใช้ร่วมกันคือสีเขียว จากการสำรวจผู้บริโภคในเรื่องของการใช้สี ว่ามีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์มากน้อยเพียงใด ผลปรากฏว่าได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.3 เปอร์เซนต์ อยู่ในระดับพอใจมาก และการใช้สีในบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 เปอร์เซนต์ ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ซึ่งการใช้สีเขียวเป็นหลักสามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้ดีถึงความเป็นผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรและการใช้สี

ต่างๆ เพื่อแยกแต่ละสูตร สามารถช่วยในเรื่องการจดจำ การแยกประเภทของผลิตภัณฑ์ ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยมิตร แสงมงคล (2548) ที่กล่าวว่า การใช้สีที่นิยมใช้มากที่สุดในผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับสมุนไพร คือ สีเขียว ซึ่งสามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้อย่างชัดเจน ถึงความปลอดภัยและความเป็นธรรมชาติ และยังสอดคล้องกับ อัญชลี กมลรัตนกุลพร้อมคณะ ที่กล่าวไว้ว่า สีมียุทธศาสตร์การสร้างภาพลักษณ์ของสินค้า เพื่อช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำสินค้าได้อย่างแม่นยำ

การออกแบบกราฟิก ได้ออกแบบให้กราฟิกมีส่วนผสมที่เป็นสมุนไพรของผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกาย สหกรณ์บ้านจิก ให้เข้าใจง่ายและสร้างความแตกต่างในแต่ละสูตร เพื่อให้แยกประเภทและจดจำได้ง่ายยิ่งขึ้น ทั้งยังต้องการสื่อถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรและธรรมชาติ ซึ่งเป็นส่วนผสมที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยมิตร แสงมงคล (2548) ที่กล่าวว่า ภาพกราฟิกที่แสดงภาพลักษณ์เรือนแบบธรรมชาติของสมุนไพรพันธุ์ต่างๆ สามารถบ่งบอกประเภทผลิตภัณฑ์ได้ดี เข้าใจง่าย ทั้งนี้การออกแบบกราฟิกของผลิตภัณฑ์บำรุงผิวกายสหกรณ์บ้านจิก ยังได้ออกแบบให้เป็นในทิศทางเดียวกัน โดยใช้ความเป็นไทยประยุกต์ ซึ่งนำวลิตถาของความเป็นไทยมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบกราฟิก ทั้งยังได้นำวลิตถาของบัวมาประกอบรวมด้วยเพื่อให้สอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทตราภรณ์ ถือธรรม (2551) ที่กล่าวว่ากระบวนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สมุนไพร ออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้มีลักษณะคล้ายกันทั้งหมด เพื่อให้ผู้บริโภคเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ได้หลากหลายชนิดและไม่สับสนกับผลิตภัณฑ์ของผู้ผลิตรายอื่นๆ ซึ่งกำหนดตำแหน่งและองค์ประกอบต่างๆ โดยการออกแบบได้ใช้แบบอักษรชุดเดียวกันเทคนิคตกแต่งที่ใช้ ให้ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยแตกต่างกัน ตรงภาพและสีของผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดความแตกต่างของสินค้าชนิดเดียวกัน เพื่อให้ผู้บริโภคเลือกซื้อได้ถูกต้องและผู้บริโภค ให้ความสนใจไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่ง สุกฤดา หิรัณยขลิต (2554) กล่าวไว้ว่า การเขียนฉลากผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้น เปรียบเหมือนการสื่อสารประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ ที่ต้องการนำเสนอต่อผู้บริโภคให้เข้าใจถึงผลิตภัณฑ์ ทั้งใช้ในการสื่อความหมาย การสร้างความเชื่อถือในคุณภาพและความรับผิดชอบต่อผู้บริโภค ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจ บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.3 เปอร์เซนต์ ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมาก และบรรจุภัณฑ์รวมหน่วย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5

เปอร์เซ็นต์ อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด จากการวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่บรรจุกัณฑ์รวมหน่วย มีระดับความพึงพอใจที่สูงเห็นได้ว่าการให้ข้อมูลบนบรรจุกัณฑ์ ได้รับความพึงพอใจจากผู้บริโภคในระดับที่พอใจมาก ซึ่งสอดคล้องกับอัญชลี กมลรัตนกุลพร้อมคณะ (2545) ที่กล่าวไว้ว่า ข้อความบนบรรจุกัณฑ์นั้นมีหน้าที่สื่อความหมายของสินค้าสู่ผู้บริโภคโดยตรง การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นสูงสุด ข้อความดังกล่าวต้องง่ายต่อการเข้าใจ มีการเรียง ภาษาย่างถูกต้องและมีการใช้อักษรที่อ่านง่าย โดยผู้ซื้อสามารถทราบถึงที่มาของสินค้า การใช้และวิธีการเก็บรักษานั้นเอง

ตราสินค้า ได้ออกแบบให้มีความเป็นไทยโดยการประยุกต์จากการนำรูปทรง ของใบจิก ที่มีชื่อเดียวกันกับกลุ่มสหกรณ์บ้านจิก ทั้งยังได้ออกแบบตัวอักษรให้มีลวดลาย ความเป็นไทย แต่มีเส้นที่ตรงให้ความรู้สึกแข็งแรงของกลุ่มผู้ผลิต ผู้ออกแบบยังคำนึงถึง เรื่องการสร้างเอกลักษณ์ของตราสินค้าและการจดจำที่ง่ายขึ้น พบว่าการสื่อระหว่าง ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ของบ้านจิก อยู่ในระดับพอใจมากตราสินค้ามีเอกลักษณ์ ง่าย ต่อการจดจำค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 เปอร์เซ็นต์ มีการใช้สีในการออกที่มีความเหมาะสมกับ ผลิตภัณฑ์ซึ่งได้รับความน่าเชื่อถือ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.3 เปอร์เซ็นต์ พร้อมทั้งยังสร้างความ แตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์ สร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ตราสินค้ายังช่วยในการเพิ่ม ความต้องการให้แก่ผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้บริโภคอยู่ในระดับพอใจมากค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 เปอร์เซ็นต์ จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากผู้บริโภคพบว่า ตราสินค้าที่ได้รับการออกแบบ ได้รับความพึงพอใจมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลิดา รัชตะพงศ์ธร (2556) ที่กล่าว ไว้ว่า การออกแบบควรนำศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือเอกลักษณ์ ประจำจังหวัด มาเป็นส่วนหนึ่งในแนวความคิดในการออกแบบ ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ เฉพาะตัว ที่มีความแตกต่างและโดดเด่น

สรุปผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อบรรจุกัณฑ์และตราสินค้าที่พัฒนาขึ้น พบว่า ตราสินค้าสามารถสื่อถึงผลิตภัณฑ์ มีเอกลักษณ์ ง่ายต่อการจดจำ สีเหมาะกับ ผลิตภัณฑ์ ตราสินค้ามีความน่าเชื่อถือ สร้างความแตกต่างพร้อมทั้งคุณค่าให้แก่มีคะแนน เฉลี่ยแต่ละข้ออยู่ที่ 4.37 หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับมาก ในส่วนของบรรจุกัณฑ์มี บริเวณนำเสนอข้อมูลที่เพียงพอ สร้างคุณค่าและความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์ โดยมี คะแนนเฉลี่ยแต่ละข้ออยู่ที่ 4.23 หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับมาก และส่วนของ บรรจุกัณฑ์รวมหน่วย สามารถปกป้องสินค้า สะดวกต่อการหยิบจับ มีบริเวณนำเสนอ ข้อมูลที่เพียงพอ สร้างคุณค่าและความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์ กราฟิกมีเอกลักษณ์และ

การใช้สีสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ดี ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม กราฟิกสามารถสื่อถึงสูตร
ต่างๆของผลิตภัณฑ์ได้ดี มีความดึงดูดและสวยงาม โดยมีคะแนนเฉลี่ยแต่ละข้ออยู่ที่
4.43 หมายถึงมีความพึงพอใจในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาและการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มุ่งเน้นการออกแบบที่สื่อความเป็น
ไทยประยุกต์โดยเริ่มตั้งแต่การศึกษารูปร่างของไทยในอดีต จนนำมาสู่ขั้นตอนออกแบบ
เพื่อให้สอดคล้องกัน
2. ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลบริเวณ
หน้าบ้านจิกสปา และหน้าที่จัดนิทรรศการ ที่ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลอุดรธานี โดย
เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลในวันพฤหัสบดี-วันศุกร์ จนได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนด
รวมทั้งสิ้น 73 คน โดยผลการตอบแบบสอบถามอาจมีความคลาดเคลื่อนไปบ้าง เนื่องจาก
เก็บข้อมูลวันพฤหัสบดี-วันศุกร์เท่านั้น

เอกสารอ้างอิง

- Yamane. (2559). การคำนวณประชากรกลุ่มตัวอย่าง ด้วยสูตรคำนวณ ทาโร ยามาเน.
สืบค้นจาก <https://uxlabth.com/2018/11/26/taro-yamane-%>.
- กฤษฏา ดูพันธุ์. (2559). การออกแบบบรรจุภัณฑ์ธรรมชาติและกระดาษ.
นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.
- เกรียงศักดิ์ วงศ์พร้อมรัตน์. (2556). รอบรู้เรื่องพลาสติก. กรุงเทพฯ: อุตสาหกรรม
พัฒนามูลนิธิ สถาบันพลาสติก.
- แก้ว กาญจน. (2553). ยาสมุนไพรและการรักษา. กรุงเทพฯ : นีออน บุ๊ค มีเดีย.
- ชลิดา รัชตะพงศ์ธร. (2556). การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ไทย กรณีศึกษา
เครื่องเบญจรงค์ หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ตำบลคลองดอนไก่อี จังหวัด
สมุทรสาคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- ชัยมิตร แสงวงมงคล. (2548). **โครงการผลของคุณภาพสิ่งพิมพ์ประเภทเยื่อกระดาษที่มีต่อระบบการพิมพ์การออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ กลุ่มเกษตรกรรมหาดไพน้ : รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- ณรงค์ศักดิ์ ธรรมโชติ. (2559). **กระบวนการผลิต**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น
- ปุ่น คงเจริญเกียรติ. (2541). **บรรจุภัณฑ์อาหาร**. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สมาคมการบรรจุภัณฑ์ไทย.
- รุ่งอรุณ วัฒนวงศ์. (2539). **เอกสารการสอนชุดวิชาวัสดุทางการพิมพ์ (หน่วยที่9) นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช**.
- มยุรี ภาคลำเจียง. (2556). **บรรจุภัณฑ์สินค้าอุปโภค บริโภค**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์หิ่เฮง.
- ภัทตราภรณ์ ถือธรรม. (2551). **โครงการออกแบบลายกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สมุนไพร พชรศิริ. ศิลปกรรมศาสตร์ ออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม**.
- สุกฤตา หิรัณยขวลิต. (2554). **กว่าจะเป็นบรรจุภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศูนย์วิจัยกระสิกรไทย. (2548). **ผลิตภัณฑ์สมุนไพรปี'48 :มูลค่าตลาด 48,000 ล้านบาท**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://positioningmag.com/23294> (วันที่เข้าค้นข้อมูล 1 กันยายน2561)
- อโนทัย เพชรสุวรรณ. (2549). **การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับข้าวแต่น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์**. ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัญชลี กมลรัตน์กุลพร้อมคณะ. (2545). **คู่มือการใช้กระดาษเพื่อการหีบห่อ**. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (วท.).
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). **การออกแบบสิ่งพิมพ์**. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์.

แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา

LIGHT AND COLORS IN THE LANNA CULTURE

พิมพ์นิภา ก้อนคำ ¹

Pimnipa Konkam

กนิษฐา พวงศรี ²

Kanittha Puangsri

kanitthaau@hotmail.com

¹ นักศึกษาศาสาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Student, Major Art Education Chiangmai Rajabhat University

² อาจารย์สาสาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Lecturer, Major Art Education Chiangmai Rajabhat University

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องแสงสีในวัฒนธรรมล้านนา เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ได้แนวความคิดและแรงบันดาลใจจากความงาม และความมีเสน่ห์ของแสงสีในเวลากลางคืนที่เกิดขึ้นภายในงานเทศกาลสีส่นของการจัดงานประเพณีสลากย้อม ณ วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะ โดยผ่านการถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรมในรูปแบบกึ่งนามธรรม โดยใช้ทฤษฎีสีมาถ่ายทอดเรื่องราว สีส่นของงานประเพณี เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในอนาคต และผู้ที่สนใจในการศึกษาศิลปะต่อไป

คำสำคัญ : จิตรกรรมสร้างสรรค์, แสงสี, วัฒนธรรมล้านนา

ABSTRACTS

The research entitled Lights and Colors in the Lanna Culture is a painting creation which its concept and inspiration derived from beauty and charm of lights and colors at night taking place within the Salakyom festival at Wat Phra That Hariphunchai Woramahawihan, Lamphun Province. The researcher took it as inspiration to create art works through the semi-abstract painting style using the theory of color to transmitting story, and colors of the festival in order to enhance self-development for works of art creation in the future, and benefit those interested in further art study.

Keyword : Creative painting, Light and color, Lanna culture

บทนำ

ประเพณีทานสลาก คือ การทำบุญสลากภัตในล้านนาไทย มีเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามท้องถิ่นบางแห่งว่า “กินก้วยสลาก” บางแห่ง “กินสลาก” บางแห่งว่า “ตานก้วยสลาก” ในความหมายเป็นอย่างเดียวกัน สำหรับวิธีการทำบุญมีแตกต่างกันไปตามความนิยมในท้องถิ่นของตน ประเพณีกินก้วยสลาก หรือทานสลากนี้เป็นประเพณีเก่าแก่ที่เกิดขึ้นในพระพุทธศาสนา ตั้งแต่พุทธสมัยที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้ายังทรงพระชนม์อยู่ปรากฏในพระธรรมบทขุททกนิกายว่า “พระพุทธองค์ทรงสรรเสริญพระสาวกอรหันต์ของพระองค์คือ พระโกณฑธานเถระ ซึ่งเป็นผู้มีโชคดีในการจับสลากได้ที่หนึ่งทุกครั้ง แม้พระพุทธเจ้าก็สู้ท่านไม่ได้ พระสาวกทั้งหลายมีความสงสัยว่า ทำไมท่านจึงมีโชคดีเช่นนั้น พระพุทธเจ้าตรัสรับบอกแก่ภิกษุสงฆ์ทั้งหมดว่า โกณฑธานปรารถนาว่าถ้าเลือกอะไร แข่งขันอะไร ขอให้ได้ที่หนึ่งเสมอ ดังนั้นในชาตินี้โกณฑธานจึงเป็นคนโชคดี ประเพณีถวายสลากภัตหรือประเพณีถวายข้าวสลาก หรือ กินก้วยสลากนั้น ทำกันมาตั้งแต่เดือน 12 เหนือเพ็ญเรื่อยมาจนถึงต้นเดือนยี่เหนือ คือ ช่วงเดือน 11-12 ของภาคกลาง ชาวบ้านจะนำพืชผลมาถวายเป็นก้วยสลาก นิมนต์พระสงฆ์จากวัดใกล้เคียงมารับไทยทานสลาก ซึ่งศรัทธาประชาชนร่วมกันถวาย สลากภัตของทางเมืองเหนือ ประกอบด้วย สลากน้อย คือ สลากกระชู่เล็กๆ และสลากก้วยใหญ่ หรือ สลากโชค สลากก้วยเล็ก ใช้ถวายอุทิศแด่ผู้ตาย หรือทำบุญเพื่อเป็นกุศลในภายหน้า ส่วนสลากก้วยใหญ่ ใช้ถวายเป็นมหากุศลสำหรับบุคคลผู้มีกำลังศรัทธาและร่ำรวยเงินทอง ทำถวายเพื่อเป็นปัจจัยให้มีบุญกุศลมากขึ้น พิธีถวายสลากภัต ที่นิยมมี 3 ประเภท คือ 1) สลากเอาเส้น ซึ่งประชาชนจับสลาก แล้วนำไทยทานไปถวาย 2) สลากที่พระสงฆ์จับสลากเอง 3) สลากย้อม ซึ่งนิยมทำกันในกลุ่มไทยยอง ซึ่งหญิงสาวภายในหมู่บ้านจัดถวายเป็นประเพณี ประเพณีการ “ทานข้าวสลาก” หรือการ “กินก้วยสลาก” ตามสำเนียงการพูดของเมืองเหนือนี้หมายถึงประเพณีทานสลากภัต เป็นประเพณีที่ชาวเหนือถือสืบเนื่องมาช้านานแล้ว การทานก้วยสลากจะเริ่มในราววันเพ็ญเดือน 12 เหนือ (คือเดือน 10 ได้เดือนกันยายน) และสิ้นสุดเอาในเดือนเกียงดับ (เดือน 11 ได้) การทานก้วยสลาก (หรือบางแห่งเรียกว่า ตานข้าวสลาก) ในจังหวัดเชียงใหม่ในสมัยก่อนนั้นจะต้องทำที่วัดเชียงมั่น อันเป็นปฐมอารามในจังหวัดเชียงใหม่ก่อน ที่ลำปางก็จะเริ่มที่วัดปงยางคก ซึ่ง

เป็นวัดต้นตระกูลของเจ้าเจ็ดตน คือ เจ้าทิพย์ช้าง ปัจจุบันมักจะทำกันตามสะดวก ก่อนวันทำพิธี “ทานก้วยสลาก” 1 วัน เรียกว่า “วันดา” เป็นวันจัดเตรียมสิ่งของเครื่องไทยทาน พวกผู้ชายก็จะจัดการจักตอกसान “ก้วย” ไว้หลายๆ ใบ บางครอบครัวอาจจะทำหลายสิบลูกแล้วแต่ศรัทธาและกำลังทรัพย์จะอำนวยให้ ทางฝ่ายหญิงก็จะจัดเตรียมห่อจกกระจุกระจิก เช่น ข้าวสาร พริก หอม กระเทียม เกลือ กะปิ ปลาร้า ขนมห้าม ต้ม และอาหาร เช่น ห่อหมก (ทางเหนือเรียกห่อหนึ่ง) ชื่นปิ้ง (เนื้อทอด) เนื้อเค็ม หมากเมี่ยง บุหรี่ ไม้ขีดไฟ เทียนไฟ สีย้อมผ้า ผลไม้ต่างๆ เครื่องใช้สอยต่างๆ ตามแต่ศรัทธาและฐานะ สิ่งของต่างๆ เหล่านี้จะบรรจุลงในก้วยซึ่งกรุดด้วยใบตองหรือกระดาษสีต่างๆ เมื่อจัดการบรรจุสิ่งของต่างๆ ลงในก้วยเรียบร้อยแล้วก็จะเอา”ยอด” คือ สตางค์หรือธัญพืชผูกติดไม้เรียวเสียบไว้ “ยอด” ที่ใส่นั้น ไม่จำกัดว่าจะเท่าใดแล้วแต่กำลังทรัพย์และศรัทธาจะอำนวยให้ เมื่อเตรียมสิ่งของดังกล่าวเสร็จเรียบร้อยแล้ว เช้าวันรุ่งขึ้นในวันทานสลาก เขาก็จะใช้เด็ก ลูกหลานเอาเสื่อไปปูที่ลานวัด หรือตามศาลาบาตร และเอา “ก้วยสลาก” ไปวางเรียงไว้เป็นแถวๆ ส่วนผู้เฒ่าผู้แก่ก็จะจัดเตรียมขัน (พาน) ข้าวตอกดอกไม้ ธูปเทียน ถือขัน (พาน) ไปวัดกันเป็นหมู่ๆ บ้างก็งมลูกหลานไปด้วย ส่วนพวกหนุ่มๆ สาวๆ ก็ไม่เหมือนกัน ส่วนมากไปกันเกือบหมดทั้งครอบครัว เพราะถือว่าการทานสลากภักดีนี้มีอันสูงส่งมาก และจะได้ช่วยกันเอา “ก้วยสลาก” ไปถวายพระในเวลามีการเรียก “เส้นสลาก” ขออธิบายเรื่องเส้นสลากสักเล็กน้อย “เส้นสลาก” ที่กล่าวนี้ ผู้เป็นเจ้าของ”ก้วยสลาก”จะต้องเอาใบลานหรือกระดาษมาตัดเป็นแผ่นยาวๆ จารึกชื่อเจ้าขอไว้ และบอกด้วยว่าอุทิศส่วนกุศลนั้นให้ใครบ้าง คำจารึกในเส้นสลากนั้นมักจะเขียนดังนี้ “สลากข้าของนี้ หมายถึงผู้ชำนายแก้ว นางดี ขอทานให้กับตนตัวกายหน้า” หมายถึง ถวายทานไว้อุทิศส่วนกุศลไว้สำหรับตัวเอง เมื่อล่องลับไปแล้วจะได้รับเอาของไทยทานนั้นในปรโลก ซึ่งเป็นความเชื่อของพุทธศาสนิกชนทั่วไปว่า เมื่อทำบุญถวายทานไว้ในพระศาสนาแล้วเมื่อล่องลับดับขันธไปก็จะได้ไปเสวย อันิสงส์ผลบุญนั้นในโลกหน้า และจะมีการอุทิศส่วนกุศลนั้นให้ญาติพี่น้องผู้ ล่องลับไปแล้ว “ผู้ชำนานเสนา บางขุนบ้านวังม่วง ขอทานไว้ถึงนางจันทาผู้เป็นแม่ที่ล่องลับไปแล้ว ขอหื้อไปรอดไปถึงจิมเตอะฯ” เป็นต้น (มณี พะยอมยงค์, 2537)

จังหวัดลำพูน เป็นอีกจังหวัดทางภาคเหนือที่สืบสานประเพณีที่โดดเด่นและมีหนึ่งเดียวในโลกก็คือ “ประเพณีสลากย้อม” เป็นส่วนสำคัญของงานประเพณี “ทานสลากภักตร์” ซึ่งเป็นการทำบุญประจำปีก่อนออกพรรษา จะจัดทานสลากภักตร์ในวันขึ้น

15 คำ เดือน 10 “สลากย้อม” เป็นการถวายนานเพื่อเป็นพุทธานุชาของหญิงสาว บางพื้นที่จำเพาะเจาะจงว่าต้องเป็นหญิงสาวที่มีอายุ 20 ปีเท่านั้น ขณะที่บางพื้นที่ไม่จำเป็นต้องให้เป็นช่วงอายุ 20 ปี โดยประมาณ อาจจะมากกว่าหรือน้อยกว่าสัก 2-3 ปีก็ได้ แต่สิ่งที่เชื่อเหมือนกันก็คือต้องเป็นหญิงสาวที่ยังไม่แต่งงาน และเชื่อกันว่าการถวายสลากย้อมของหญิงสาวจะได้รับอานิสงส์ผลบุญสูงยิ่ง เทียบเท่ากับการบวชของผู้ชาย สลากย้อมนี้จะทำเป็นต้นไม้ หรือกิ่งไม้สูงประมาณ 4 – 5 วา มีร่มกางที่ปลายยอด ลำต้นสลากจะมีฟางมัดเป็นก่า ๆ เพื่อจะได้ปักไม้และเครื่องใช้ไทยทาน ซึ่งมีผลไม้ต่าง ๆ เช่น กล้วย อ้อย ส้มโอ ขนมห่อต่าง ๆ และมีเครื่องนอน เครื่องเงิน เครื่องทอง เช่นเดียวกับการทานสลากโชค ซึ่งสลากโชคบางทีก็ทำเป็นต้นไม้หรือกิ่งไม้ก็มี การให้ทานสลากย้อมนี้ส่วนมากเป็นพวกไทยอง โดยไทยองกับไทลื้อเป็นพวกเดียวกันที่เรียกว่าไทยองนั้น เรียกตามชื่อบ้านเมืองเดิมของพวกไทลื้อกลุ่มนี้ คือ เมืองยอง กลุ่มคนไทยองมีความนิยมมาแต่อดีตว่า หญิงสาวผู้ใดที่ยังไม่ได้ทานสลากย้อมก็ยังไม่ควรแต่งงานมีครอบครัว ต่อเมื่อทานสลากย้อมแล้วจึงจะมีครอบครัวได้ ชีวิตการครองเรือนก็จะมีความสุขความเจริญ ในจังหวัดลำพูนจะมีการทานสลากภัตรหรือ “ทานก่วยสลาก” ที่วัดพระธาตุหริภุญชัยเป็นประจำทุกปี ในเดือน 12 เหนือ (เดือน 10 ไต) ขึ้น 15 ค่ำ (จักรพงษ์ คำบุญเรือง, 2561: Online) โดยในงานประเพณีที่สำคัญนี้จะมีการประดับประดาตัวอาวรามอย่างสวยงามมีการประดับไฟหลากสีในช่วงเวลากลางคืนทำให้เกิดความสวยงามของแสงสีจากไฟประดับ ซึ่งผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากความงดงามของแสงสีจากการประดับภายในวัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน ซึ่งถือเป็นเสมือนแสงสีแห่งบุญประเพณีในวัฒนธรรมของชาวล้านนาที่ส่องแสงสวยงามสะท้อนวิถีวัฒนธรรมความเชื่อที่สืบทอดกันมาเป็นรากทางวัฒนธรรมล้านนาของคนในจังหวัดลำพูนจนถึงปัจจุบัน

จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยเกิดความประทับใจในรากทางวัฒนธรรมล้านนาในประเพณีทานสลากภัตรหรือ “ทานก่วยสลาก” ที่วัดพระธาตุหริภุญชัย จังหวัดลำพูนที่เป็นเสน่ห์จากความสวยงามของแสงสีจากการประดับตกแต่งแสงไฟในเวลากลางคืนที่เปรียบเสมือนโคมประทีปส่องสว่างสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของคนล้านนาในจังหวัดลำพูน จึงเป็นแรงบันดาลใจในการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยผ่านการถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรมในรูปแบบกึ่งนามธรรมและการใช้เทคนิคของสีชั้นที่ 3 มาถ่ายทอดเรื่องราวแสงสีในวัฒนธรรมล้านนา ด้วยการวิเคราะห์ทัศนธาตุประกอบด้วย

1) เส้น (Line) 2) รูปร่าง-รูปทรง (Shape & Form) 3) น้ำหนักแสงเงา (Tone) 4) สี (Color) 5) พื้นที่ว่าง (Space) ทั้งนี้เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะผ่านแรงบันดาลใจจากพิธีกรรมและความเชื่อ เป็นการสะท้อนจิตนาการสู่การสร้างสรรคศิลปะเพื่อให้วัฒนธรรมความเชื่อของคนในท้องถิ่นยังคงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์และสร้างสรรค์จิตรกรรมกึ่งนามธรรมโดยใช้แรงบันดาลใจจากแสงและสีในงานประเพณีสลากย้อมในวัฒนธรรมล้านนา วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน

วิธีการศึกษา

1. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีสลากย้อม แสงและสีในงานประเพณีสลากย้อมในวัฒนธรรมล้านนา วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน จากการลงพื้นที่ถ่ายภาพ หนังสือนิตยสาร วารสาร วรรณกรรม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1.2 ศึกษาเทคนิคกระบวนการสร้างสรรคงานจิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม

1.3 รวบรวมข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้าและนำไปสร้างสรรคผลงาน

2. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

2.1 ศึกษาข้อมูลอันเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ ประมวลความคิดกลั่นกรองออกมาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรคผลงาน

2.2 สร้างภาพร่าง (Sketch) จำนวน 5 ชิ้น วิเคราะห์ปรับปรุงรูปแบบ เพื่อนำเสนอหัวข้อศิลปศึกษานิพนธ์ ผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการ 2 ชิ้น สรุปได้ผลงาน 2 ชิ้น

2.3 ปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค ตามต้นแบบที่ผ่านการอนุมัติ

2.4 วิเคราะห์และสรุปผลการสร้างสรรค เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงานต่อไป

2.5 ปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ให้ผลงานตรงตามแนวความคิด โดยการใช้สีที่เพิ่มเติมลงไป จากภาพร่างตามแนวคิดที่วางแผนไว้ตามแนวความคิด

2.6 วิเคราะห์ผลงานเพื่อหาจุดเด่นและข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาแก้ไข ให้ผลงาน มีความสมบูรณ์มากที่สุด

2.7 บันทึกข้อมูลการสร้างสรรคผลงานในแต่ละช่วง เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงาน

2.8 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษา

การสร้างสรรคผลงานชุด “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีแนวความคิดจากเรื่องราวในวัฒนธรรมของชาวล้านนาที่เกี่ยวกับแสงสี ความงาม และความมีเสน่ห์ของแสงสีในเวลากลางคืนที่เกิดขึ้นภายในงานเทศกาล สีสนของการจัดงานประเพณีของล้านนาคืองานประเพณีสลากย้อม ณ วัดพระธาตุหริภุญชัย วรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะ โดยผ่านกระบวนการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมในรูปแบบกึ่งนามธรรมและการใช้เทคนิคของสี มาถ่ายทอดเรื่องราวสีสนของประเพณี ด้วยการวิเคราะห์ทัศนธาตุประกอบด้วย 1)เส้น (Line) 2)รูปร่าง-รูปทรง (Shape & Form) 3)น้ำหนักแสงเงา (Tone) 4)สี (Color) 5)พื้นที่ว่าง (Space) ตามรายละเอียดต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ทัศนธาตุ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

1.1 เส้น (Line)

เส้นเป็นทัศนธาตุสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างงาน เส้นช่วยกำหนดทิศทางของภาพ กำหนดระยะสร้างทัศนียภาพ (Perspective) และเส้นที่ปรากฏในผลงานเป็นเส้นขอบของรูปร่างของสถาปัตยกรรม และเป็นเส้นของวัตถุสิ่งของทั้งหมด ซึ่งมีทิศทางเส้นตรง เส้นทแยง และเส้นอิสระ เป็นไปตามขอบของวัตถุต่าง ๆ เพื่อกำหนดสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงขององค์ประกอบในผลงาน

เส้นที่เป็นจุดเด่นที่สุดก็คือ เส้นทแยง ที่เป็นเอกลักษณ์ของเส้นสายสัญญาณทำให้เกิดมิติและระยะของผลงาน



ภาพที่ 1 การแสดงเส้นสายสัญญาณที่อยู่ในผลงาน

1.2 รูปร่าง-รูปทรง (Shape & Form)

ในผลงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงรูปร่าง-รูปทรงของเจดีย์และต้นสลากย้อม มีการวางองค์ประกอบโดยใช้ทัศนธาตุต่างๆ ซึ่งส่วนมากจะเน้นเป็นรูปทรงของสถาปัตยกรรมนำมาเป็นจุดเด่นของภาพ โดยเน้นรูปทรงแบบเรขาคณิตในการจัดวางองค์ประกอบของผลงาน

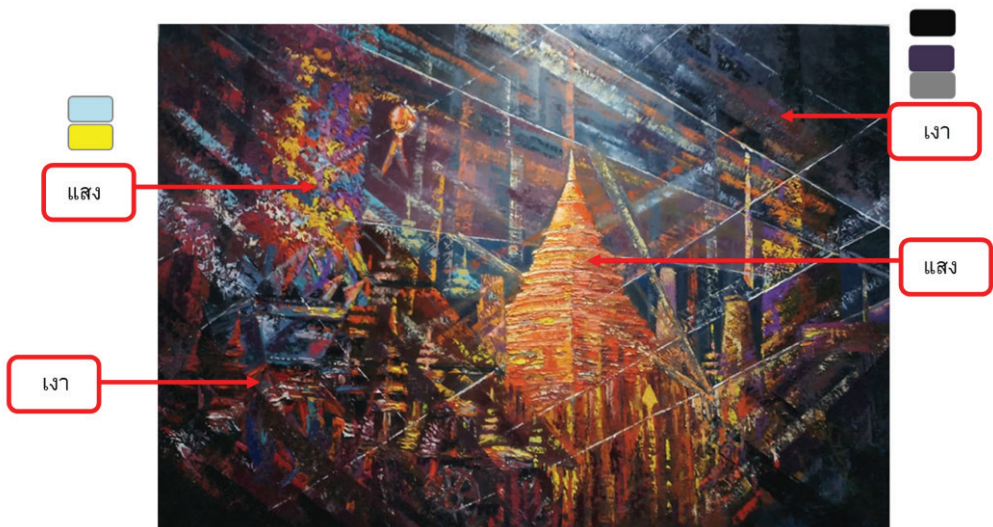


ภาพที่ 2 การแสดงรูปร่างรูปทรงที่อยู่ในผลงาน

1.3 น้ำหนักแสงเงา (Tone)

แสงและเงา เป็นองค์ประกอบมีความสำคัญต่อผลงานอย่างมาก แสง เมื่อแสงส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมากความเข้มของเงาจะเพิ่มขึ้นตาม แสงและเงาเป็นองค์ประกอบที่คู่กัน

การใช้น้ำหนักแสงเงาในผลงาน จะเน้นหลักทฤษฎีของแสงเพื่อให้ภาพนั้นมีมิติมืดและสว่างอย่างชัดเจน จากภาพชุด “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา 1” มีการใช้แสงเงาอย่างชัดเจน แสงเงาที่กระทบลงบนเจดีย์และต้นสลากย้อมจะเป็นไปตามวัตถุของพื้นที่นั้น ๆ โดยแสงในภาพจะใช้สีโทนร้อน เงาในภาพจะใช้สีโทนเย็น ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจและสะท้อนเรื่องราวสีสันในภาพ



ภาพที่ 3 การแสดงน้ำหนักแสงเงาที่อยู่ในผลงาน

1.4 สี (Color)

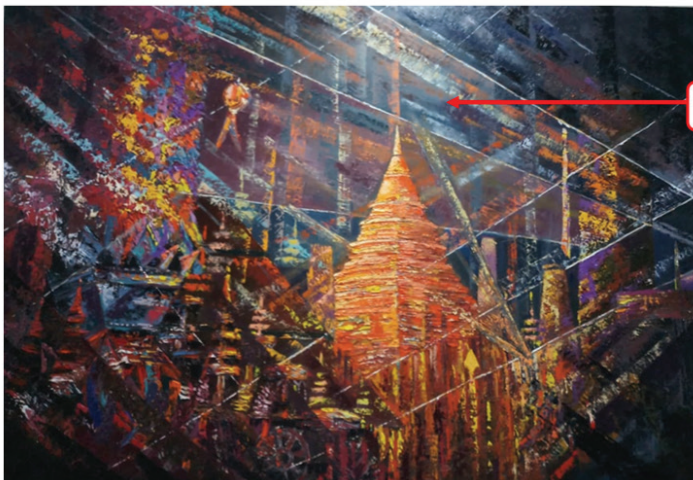
สีที่ใช้ในผลงานเป็นแม่สีวัตถุธาตุ โดยส่วนใหญ่จะใช้สีส่วนรวม (Tonality) โดยให้ส่วนมากเป็นโทนสีเทาและม่วงทั้งหมดของภาพ ซึ่งเป็นสีเพื่อให้ภาพมีความกลมกลืน เป็นเรื่องราวเดียวกัน จะมีแค่บางส่วนที่เป็นสีแท้ (Hue) ของวัตถุนั้น ๆ จะมีการเพิ่มค่าของสีด้วยการผสมสีดำ และการลดค่าของสีด้วยการผสมสีขาว เป็นต้น



ภาพที่ 4 การแสดงสีที่อยู่ในผลงาน

1.5 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างที่ปรากฏในผลงาน “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา 1” จะอยู่ในส่วนของพื้นที่ท้องฟ้า เพื่อให้ภาพมีพื้นที่ว่าง ผลกระทบของสถาปัตยกรรมไม่ให้นั้นหนักจนเกินไป ทำให้ภาพเกิดมิติและมุมมองกว้างขวางขึ้น การนำพื้นที่ว่างเข้ามาใช้ในผลงาน ทำให้องค์ประกอบภาพมีความเป็นเอกภาพ เกิดระยะมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5 การแสดงพื้นที่ว่างที่อยู่ในผลงาน

2. การวิเคราะห์ทัศนธาตุ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

2.1 เส้น (Line)

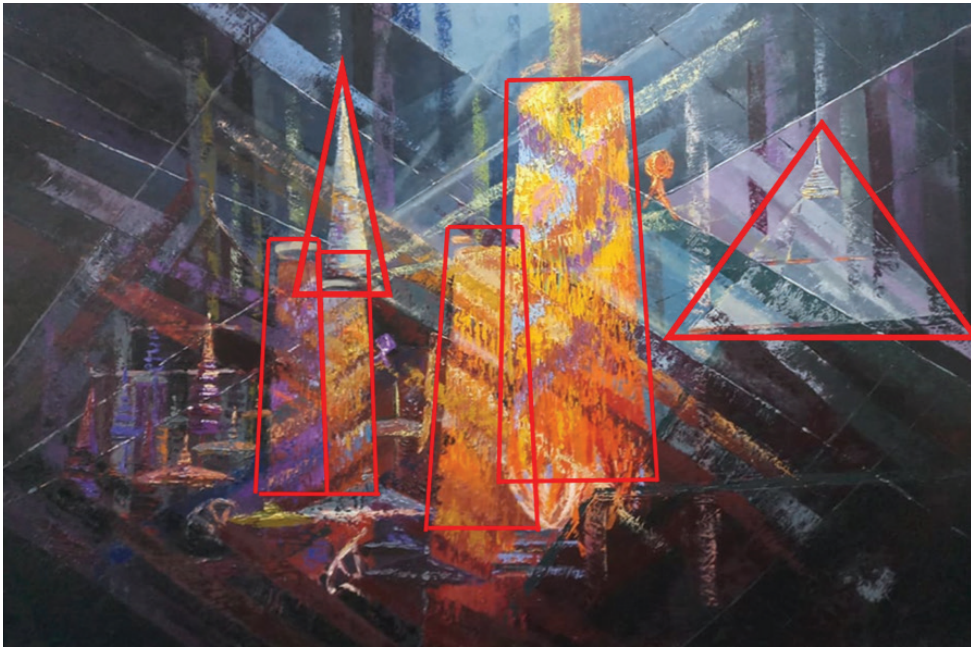
เส้นเป็นทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงานช่วยกำหนดทิศทางและระยะของภาพ เส้นที่ปรากฏในผลงานจะเป็นเส้นขอบของรูปร่างรูปทรงของสถาปัตยกรรมโดยส่วนใหญ่ เพื่อกำหนดระยะทิศทางของภาพและง่ายต่อการจัดวางองค์ประกอบเส้นที่ใช้เป็นเส้นตรง เส้นทแยง เส้นโค้ง และเส้นอิสระ ให้เป็นไปตามทิศทางของสถาปัตยกรรมหรือวัตถุที่ปรากฏภายในผลงาน เส้นที่เป็นจุดเด่นที่สุดในผลงานคือเส้นทแยง ซึ่งเป็นลักษณะของการสร้างทัศนียภาพ(Perspective) เพื่อให้ภาพเกิดความรู้สึกกว้าง ลึก ส่วนเส้นตรงแนวตั้งทำให้เกิดความมั่นคงของสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 6 การแสดงเส้นทแยงที่อยู่ในผลงาน

2.2 รูปร่าง-รูปทรง (Form)

รูปร่าง-รูปทรงที่ปรากฏอยู่ในรูปร่าง-รูปทรง ของเจดีย์และวิหารนั้น มีการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้หลักความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน ส่วนมากจะเน้นเป็นรูปร่าง-รูปทรงของสถาปัตยกรรมและวัตถุต่างๆ มีการลดตัดทอนเป็นรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ



ภาพที่ 7 การแสดงรูปร่างรูปทรงที่อยู่ในผลงาน

2.3 น้ำหนักแสงเงา (Tone)

แสงและเงา เป็นองค์ประกอบมีความสำคัญต่อผลงานอย่างมาก แสง เมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนักความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมากความเข้มของเงาจะเพิ่มขึ้นตาม แสงและเงาเป็นองค์ประกอบที่คู่กัน

ในการให้น้ำหนักแสงเงาในผลงาน จะเน้นหลักของแสงเพื่อให้ภาพนั้นมีมิติ มีดและสว่างอย่างชัดเจน จากภาพชุด “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา 2” มีการลงแสงเงาอย่างชัดเจนมีแสงเงาที่กระทบลงบนพื้นแสงจากหลอดไฟทำให้เพื่อตกกระทบลงบนวัตถุ จึงเกิดแสงสว่างและเงาที่ชัดเจนเป็นไปตามวัตถุ พื้นที่นั้นๆ โดยแสงในภาพจะใช้สีโทนร้อนเงาในภาพจะใช้สีโทนเย็น ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจและสะท้อนเรื่องราวผ่านแสงและเงาของภาพ



ภาพที่ 8 การแสดงแสงเงาที่อยู่ในผลงาน

2.4 สี (Color)

สีที่ใช้ในผลงานโดยส่วนใหญ่จะใช้สีขั้นที่ 3 เป็นหลัก แต่จะมีการใช้สีส่วนรวม (Tonality) ด้วยโดยให้ส่วนมากเป็นโทนสีเทาอม่วง ทั้งหมดของภาพใช้น้ำหนักสีขั้นที่ 3 เพื่อให้ภาพมีความกลมกลืนกันเป็นเรื่องราวเดียวกัน จะมีแค่บางส่วนที่เป็นสีจริงของวัตถุนั้นๆ ส่วนที่เข้มหรือเงาจะเป็นโทนเทาอม่วงเข้ม และม่วงเข้มเกือบดำส่วนที่สว่างหรือแสงจะเป็นโทนเทาอม่วงที่อ่อนลงมาผสมเหลือง ขาว



ภาพที่ 9 การแสดงสีที่อยู่ในผลงาน

2.5 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างที่ปรากฏในผลงาน “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา 2” จะอยู่ในส่วนของพื้นที่ท้องฟ้า เพื่อให้ภาพมีพื้นที่ว่างผลักระยะของสถาปัตยกรรมไม่ให้แน่นหนักจนเกินไป ทำให้ภาพเกิดมิติและมุมมองกว้างขึ้น การนำพื้นที่ว่างเข้ามาใช้ในผลงานทำให้องค์ประกอบของงานเกิดความเอกภาพ ไม่แออัดจนเกินไป



ภาพที่ 10 การแสดงพื้นที่ว่างที่อยู่ในผลงาน

อภิปรายผล

ความสวยงาม และความมีเสน่ห์ของแสงสีในเวลากลางคืนที่เกิดขึ้นภายในงานเทศกาลสีสันของการจัดงานประเพณีสลากย้อม ณ วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน

การสร้างสรรคผลงานมีรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi abstract) เป็นการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมที่มีการเลือกสกัดตัดทอนรูปทรงบางส่วนออกไปจากความเป็นจริง โดยรูปแบบอาจจะเปลี่ยนแปลงไป แต่ก็ยังสามารถมองเห็นเค้าโครงดั้งเดิมที่มาจากรรรมชาติได้บ้าง ตามหลักแนวคิดของ สมภพ จงจิตต์โพธา (2562)

การสร้างสรรคผลงานชุด “แสงสีในวัฒนธรรมล้านนา” เป็นการสร้างผลงานในรูปแบบนามธรรม โดยใช้ทักษะทางด้านจิตรกรรม ถ่ายทอดเรื่องราวแสงสีของประเพณีสลากย้อมในบรรยากาศกลางคืน เพื่อแสดงทัศนธาตุตามจินตนาการ ประกอบด้วย เส้น รูปร่างรูปทรง น้ำหนักแสงเงา สี และพื้นที่ว่าง โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากหนังสือ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผลงานศิลปิน ผลงานตนเอง และการลงมือปฏิบัติฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเกิดการพัฒนาทักษะฝีมือ และแนวความคิดใหม่ ซึ่งมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi abstract) เป็นการถ่ายทอดที่ผิดแผกไปจากรูปธรรม หรือ แบบเหมือนจริงด้วยการตัดทอนรูปทรงจากของจริงให้เรียบง่าย แต่ยังมีเค้าโครงเดิมอยู่สามารถดูรู้ว่าเป็นภาพอะไร โดยผู้วิจัยเน้นบรรยากาศของภาพที่ยังคงกลิ่นอายของประเพณีสลาที่ย่อม ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดของสมพร รอดบุญ (ม.ป.ป. : 23) ที่กล่าวถึงที่มาของความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ เป็นสิ่งที่ทั้งศิลปินและผู้ดูควรให้ความสำคัญอย่างมาก ที่มาของแนวคิดของศิลปิน อันเกิดจากการประมวล ประสบการณ์ต่างๆ จากโลกภายนอก คือ ความคิดและความรู้สึกที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมสองชนิด คือ อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ สภาพภูมิประเทศ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและ สภาพภูมิอากาศในฤดูกาลต่างๆ กัน นอกจากนี้ อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมยังเป็นอิทธิพลสำคัญ ที่ยังส่งผลกระทบถึงการสร้างสรรค์ของศิลปิน คือ อิทธิพลของความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรม ภาวะทางเศรษฐกิจและการเมือง อิทธิพลของค่านิยม การศึกษารวมทั้งอิทธิพล ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วย

การสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและประยุกต์การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะเฉพาะโดยใช้เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน ในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi abstract) ซึ่งสะท้อนความมีเสน่ห์ของแสงสีในเวลากลางคืนที่เกิดขึ้นภายในงานเทศกาลสีสนของการจัดงานประเพณีสลาที่ย่อม ณ วัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะ โดยใช้ทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก บริเวณว่าง มาถ่ายทอดเรื่องราวของงาน การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นในโลกด้วยปัญญา จินตนาการของมนุษย์ โดยสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบในทางใดทางหนึ่งไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว หรือเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ขึ้นมาเองไม่ลอกเลียนแบบคนอื่น การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพมีสุนทรียภาพความนึกคิดอย่างอิสระ มีความริเริ่ม และก้าวหน้าการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งหมายถึงการสรรคหาหรือคิดค้นรูปทรง หรือหน่วย (Unit) ที่มีสาระต่อจุดหมายของการสร้างสรรค์หรือจัดระเบียบของหน่วยนั้น หรือหน่วย

เหล่านั้่นทำให้เกิดรูปทรงใหม่ขึ้นเป็นรูปทรงที่มีเอกภาพ (Unity) หรือมีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน (Individuality) สอดคล้องกับแนวคิดของสุชาติ ฤทธอง (2536) ที่กล่าวถึงหลักการ 2 ประการในการสร้างสรรค์งานศิลปะว่า ประการแรกมีพื้นฐานมาจากความสวยงามของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เป็นเงื่อนไขหนึ่งสร้างความรื่นรมย์ ความสนใจ และความประทับใจให้เกิดขึ้นกับมนุษย์ความรู้สึกเหล่านั้่นย่อมดลตรึงอยู่ในใจ แต่ศิลปินย่อมมีธรรมชาติของอารมณ์ และความรู้สึกภายในที่ต้องการถ่ายทอดและแสดงออกเกี่ยวกับการรับรู้ที่ตัวเองมีต่อธรรมชาติให้ ปรากฏต่อสายตาผู้อื่นด้วย โดยผ่านสื่อกลางชนิดต่างๆ เป็นผลงานศิลปะที่มีสาเหตุแห่งศิลปะอยู่สองสาเหตุ และเฉพาะจากสองสาเหตุนี้เท่านั้นที่ทำงานศิลปะเกิดขึ้นในโลก สาเหตุแรก คือ สิ่งเร้าจาก วัตถุภายนอก อีกสาเหตุหนึ่งคือบุคลิกภาพของศิลปิน จิตรกรรมจึงเป็นเครื่องมือของศิลปินที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ดังกล่าวให้ปรากฏเป็นผลงานทางศิลปะทั้งรูปธรรม และนามธรรม ประการที่สอง มีผลมาจากความปรารถนาของศิลปินที่จะถ่ายทอดโลกภายในที่เข้ามามีความรู้สึกและเข้าใจ ออกมาให้ปรากฏเพื่อสร้างความซาบซึ้ง ความประทับใจ และความยินดีต่อผู้ชม การสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรม ในประการนี้ ส่วนใหญ่รูปแบบเป็นการสื่อความหมายทางความคิด การแสดงออก และเทคนิคเป็นสำคัญ โดยเฉพาะเส้น สี รูปร่าง รูปทรง ผิวน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- จักรพงษ์ คำบุญเรือง. (2561). **ประเพณีตานสลากเมืองลำพูน**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/520543/>.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2540). **องค์ประกอบศิลป์ 1**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เพ็ญฟ้าพรินติ้ง.
- มณี พยอมยงค์. (2537). **ประเพณีสิบสองเดือนล้านนาไทย**. เชียงใหม่ : ส.ทรัพย์การพิมพ์.
- สมพร รอดบุญ . (ม.ม.ป.). **ที่มาของการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปิน**. [ม.ป.ท.]
- สมภาพ จงจิตต์โพธา. (2562). **จิตรกรรมสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- สุชาติ ฤทธอง. (2536). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : อักษรกราฟฟิค.

ดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านอุปแต้ม ในسيمอีสาน

MUSIC AND WAY OF LIFE OF ISAN PEOPLE THROUGH MURALS IN ISAN

ทวิทย์ สิทธิทองสี¹

Tavit Sittongseeros

tawit1146@gmail.com

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวัฒนธรรม ศิลปกรรมและการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

*Doctoral Student in culture, Fine Arts and Design,
Faculty of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*

บทคัดย่อ

ดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านฮูปแต้มในลัทธิอีสาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสำคัญของดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านฮูปแต้มในลัทธิอีสาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล เอกสารและข้อมูลภาคสนาม โดยได้จากการสังเกต และการสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้รู้ จำนวน 4 ท่าน นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องแบบสามเส้าวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และนำเสนอบทความด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ จากการพบว่า ฮูปแต้มมีหน้าที่บันทึกลักษณะต่างๆ รวมถึงการแต่งกายทั้งคนพื้นเมืองและคนต่างชาติ วิถีชีวิต การในการทำมาหากิน การทำไร่นา เรื่องราวของคนในชุมชน รวมทั้งเรื่องราวทาง ความเชื่ออันเกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา และได้บอกเล่าถึงบุญประเพณีทางด้านศิลปะและ วัฒนธรรม วิถีชีวิตผู้คนในท้องถิ่นนั้นได้อย่างสนุกสนาน เช่น ประเพณีสู่ขวัญ ประเพณี ลงช่วง การละเล่นหมอลำหมอลำแคน ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกถ่ายทอดลงบนฮูปแต้มที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะทั้งในเรื่องสีสัน เส้นสายลายสื่อที่อยู่บนพื้นฐานความเหมือนจริงอันเป็นคุณลักษณะ เฉพาะที่ปรากฏอยู่บนฮูปแต้ม วิถีชีวิตของคนอีสาน ที่ปรากฏบนฮูปแตมนั้นมักจะมี บทบาทของดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ ในเรื่องราวเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงลักษณะ ของดนตรีในงานประเพณี โดยเฉพาะงานบวชนาค งานทอดกฐิน งานขึ้นบ้านใหม่ งาน ขึ้นปีใหม่ งานบุญบั้งไฟ งานสงกรานต์ หรือแม้กระทั่งใช้ดนตรีเพื่อเป็นการบูชาผีเพื่อใช้ ในการบำบัดโรค เป็นต้น ทั้งหมดนี้ทำให้เข้าใจได้ว่า ถ้าเมื่อไหร่ที่เรามองดูฮูปแต้มเหล่า นั้นเราจะสามารถย้อนอดีตให้เห็นถึงเรื่องราว และการบรรเลงดนตรีในวิถีชีวิตของคนยุค สมัยนั้นได้

คำสำคัญ: ดนตรี, วิถีชีวิต, ฮูปแต้ม, ลัทธิอีสาน

ABSTRACT

The objective of the study on music and way of life of the Isan people through the murals in Isan was to study the importance of music and the way of life of Isan people through the murals in the Isan region. The research instruments were observation form, and interview form, as well as data collected through documents and field study. Observations and interviews were conducted with four knowledgeable people. Data collected were analyzed for validation using triangulation method according to the stated objectives and present the article by analytical description. The results reveal that mural's role is for recording various characteristics including dressing for both natives and foreigners, life styles, making a living, farming, and stories of people in the community, as well as telling stories related to Buddhism, traditions of merit and culture, way of life of the local people in fun ways, e.g., Sukhwan Tradition, Longkhuang Tradition, and Mor-Lam Mor-Khan Shows. All of which were transmitted on the wall murals that were unique in both colors and patterns based on reality, which are unique characteristics that appear on the murals. Isan way of life that appears on the murals always associate with the role of music. These stories illustrated reflect the nature of music in particular traditions, namely, ordination ceremony, Kathin ceremony, housewarming, New Year's celebration, Rocket festival, Songkran Festival, or even spirit worship using music for healing purposes. This leads to the understanding that If we look at those murals, we will be able to relive the past to the stories and music played in the way of life of the people that era.

Keywords: Music, Way of Life, Wall painting, Sim Isan

บทนำ

ดินแดนภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานของประเทศไทยเป็นที่ราบสูงแบ่งตามลักษณะทางภูมิศาสตร์ได้ 2 ลักษณะคือ แอ่งสกลนคร ที่อยู่ทางตอนเหนือของภาคอีสาน แอ่งโคราชที่อยู่ตอนล่างของภาคอีสาน มีเทือกเขาภูพานเป็นเส้นแบ่งแอ่งทั้งสอง ในบริเวณอีสานใต้แถบลุ่มแม่น้ำมูลและลุ่มแม่น้ำชีรวมถึงบริเวณลำนํ้าเก่าการค้นพบซากโบราณสถาน ร่องรอยเมืองโบราณตลอดจนโบราณวัตถุ ซึ่งยืนยันได้ว่ามีร่องรอยชุมชนโบราณเกิดขึ้นและกระจายอยู่ทั่วไป และในแต่ละท้องถิ่นที่ต่างมีศิลปวัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบหลายยุคหลายสมัยเข้ามาผสมผสานกันในชุมชนโบราณเหล่านั้น ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์เรื่อยมาจนถึงยุคประวัติศาสตร์ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2533) ในอดีตลักษณะของสังคมอีสาน ปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ลงไปแบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มสังคมลุ่มน้ำโขง เป็นกลุ่มสังคมประชาคมลุ่มน้ำโขง เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรมล้านช้างโดยตรง ส่วนมาจะเป็นกลุ่มคนลาวที่อาศัยอยู่ตามลำนํ้าโขง ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับล้านช้างตั้งแต่มีการรวมตัวกันอย่างเป็นปึกแผ่น มีการพัฒนาและรวมตัวกันเป็นหมู่บ้าน กลายเป็นชุมชนเมือง กลุ่มสังคมลุ่มน้ำชี มีศูนย์กลางตั้งอยู่ที่เมืองสาเกต (เมืองร้อยเอ็ด) สุวรรณภูมิ ซึ่งตั้งเมืองตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 23 ประชาชนส่วนใหญ่ของกลุ่มชนลุ่มน้ำชีฝั่งตะวันตกนั้นเป็นกลุ่มชนที่ย้ายถิ่นฐานมาจากสองเมืองใหญ่ คือ เมืองจำปาสักและเมืองเวียงจันทน์ เพื่อขยายที่ทำมาหากินออกไปตามบริเวณลุ่มลำนํ้าชีทำให้เกิดเมืองใหญ่ๆ ขึ้นหลายเมือง เช่น เมืองชัยภูมิ มหาสารคาม ชนบท กาฬสินธุ์ ขอนแก่น เป็นต้น กลุ่มสังคมอีสานตอนล่าง คือ กลุ่มชนที่อาศัยอยู่แถบลุ่มแม่น้ำมูลและบริเวณทุ่งกุลาร้องไห้ ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มชนชาวกูย เขมร และไทโคราช มีกลุ่มลาวปนอยู่บ้างแต่เป็นกลุ่มที่อพยพมาในช่วงหลัง ชาวกูย เป็นกลุ่มชนที่มีถิ่นฐานเดิมอยู่แขวงอัตตะปือ จำปาสัก และสาร์วันในเขตประเทศลาว มีการอพยพมาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 1301 จนถึงช่วง พ.ศ. 2199 - พ.ศ. 2231 ได้มีการเข้ามาตั้งหลักแหล่งเป็นชุมชนในเขตอำเภอศีขรภูมิ รัตนบุรี จังหวัดสุรินทร์ และอำเภอขุนันธ์จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งการอพยพเกิดจากสองปัจจัย คือ เกิดจากปัญหาน้ำท่วมบริเวณลุ่มน้ำโขง และอีกประการ คือ ถูกรุกรานจากกลุ่มชาวลาวที่มาตั้งเมืองเป็นปึกแผ่นที่เมืองจำปาสัก (ไพโรจน์ สโมสร, 2532)

อีสานเป็นภูมิภาคหนึ่งที่ปรากฏงานจิตรกรรมฝาผนังหลายแห่ง นอกจากจะมี

การค้นพบตามผนังถ้ำ และหน้าผาแล้วยังปรากฏตามผนังสิม ซึ่งนักโบราณคดีและวิชานักวิชาการศิลปะในเขตลุ่มแม่น้ำโขงได้ศึกษาค้นคว้าอย่างมีระบบ โดยบริเวณที่พบจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงร่องรอยความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรม (อุดม บัวศรี, 2547) จิตรกรรมฝาผนังหรือ “อุปแต้ม” ของคนอีสานได้รับการยอมรับยอมรับและยกย่องว่ามีคุณค่าทางศิลปะอีกทั้งยังมีกลวิธีสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในการที่จะสื่อความหมายถึงความเชื่อของสังคมและวัฒนธรรมของคนอีสาน อาจกล่าวได้ว่าศิลปะเป็นสื่อที่แสดงออกให้รับรู้ถึงชนชาติหรือเชื้อชาติในด้านคติความเชื่อ ธรรมเนียมซึ่งมีสภาพแวดล้อมทางสังคม ศาสนา เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และอิทธิพลของศิลปะอื่นอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวแสดงออกถึงลักษณะที่เป็นชนบนิยมนอุปแต้ม มีปรากฏอยู่ในสิม วิหาร หอไตร หอแจก (ศาลาการเปรียญ) อุปแต้มในภาคอีสานมักจะเขียนอยู่ทั้งด้านผนังด้านในและผนังด้านนอกของสิมหรือโบสถ์ (ไพโรจน์ สโมสร, 2532) จิตรกรรมฝาผนัง ออกเป็น 2 ช่วงใหญ่ๆ คือจิตรกรรมฝาผนังที่สร้างก่อนปี พ.ศ.2500 และจิตรกรรมฝาผนังที่สร้างหลังปี พ.ศ.2500 ในด้านการจัดวาง องค์ประกอบ จิตรกรรมฝาผนังที่สร้างก่อนปี พ.ศ. 2500 ส่วนใหญ่มีการจัดวางองค์ประกอบอย่างไม่เคร่งครัดเพราะช่างเขียนจะถ่ายทอดผลงานออกมาอย่างเรียบง่าย ตามความเข้าใจของตน โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ตามหลักองค์ประกอบทางศิลปะ ผลงานจึงปรากฏอย่างอิสระ เป็นแบบพื้นบ้าน และตามแบบจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ในด้านวรรณกรรมที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมที่เขียนก่อนปี พ.ศ. 2500 พบวรรณกรรม กลุ่มเรื่องราวทางศาสนาได้แก่ พุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ ทศชาติชาดก พระเวสสันดรชาดก อรรถกถาชาดก ปรีศนาธรรม และกลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่นได้แก่ สีนไซ พระลักพระลาม ท้าวปาจิตต์นางอรพิมพ์ ในส่วน ของจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนหลังปี พ.ศ. 2500 พบกลุ่มวรรณกรรมทางศาสนาได้แก่ พุทธประวัติ พระมาลัย พระเวสสันดรชาดก ทศชาติชาดก และประวัติชุมชน ฮีตสิบสอง ไม่พบวรรณกรรมท้องถิ่น (บุรินทร์ เปล่งดีสกุล, 2554) วิถีชีวิตของผู้คนเหล่านี้ยังได้ซึมซับทั้งสอดแทรก การเป็นอยู่ บุญประเพณี การละเล่น การแสดง รวมถึงดนตรี และวงดนตรีในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมีความสำคัญในการศึกษาและทำความเข้าใจถึงศิลปวัฒนธรรม ประเพณีของคนอีสานโดยเฉพาะดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานที่สะท้อนถึงวิถีวัฒนธรรมของคนอีสานในอดีตผ่านอุปแต้มในลิ้มอีสาน

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความสำคัญของดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านรูปแต้มในลิมอีสาน

วิธีการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าเรื่องดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านรูปแต้มในลิมอีสาน ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 แบบสังเกตไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) เพื่อสังเกตเพื่อสังเกตสภาพทั่วไปของรูปแต้มอีสานที่ปรากฏอยู่ในลิม และรูปแบบของวงดนตรี

1.2 แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 แบบดังนี้

1.2.1 แบบสัมภาษณ์มีโครงสร้าง (Structured Interview)

1.2.2 แบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้อ้างผลการศึกษา ได้แก่ความรู้เกี่ยวกับรูปแต้มลิมอีสาน ความรู้เกี่ยวกับดนตรี ความรู้เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมของอีสาน และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามวงดนตรีได้จากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมการสัมภาษณ์แบบแต่พื้นที่เจาะลึก (in-depth Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

3. บุคลากรผู้ให้ข้อมูล

3.1 กลุ่มผู้รู้คือกลุ่มที่เป็นนักวิชาการทางด้านดนตรี ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หิรัญ จักรเสน (เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นบ้าน) ดร.พรสวรรค์ ดอนก่อ (เชี่ยวชาญด้านดนตรีนาฏศิลป์พื้นบ้าน) ดร.โสโชค สุนันดาต (เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นบ้าน) อาจารย์ทูลทองใจ ชีมรัมย์ (เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยและดนตรีพื้นบ้าน) อาจารย์จักรพงศ์ เพชรแสน (เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยและดนตรีพื้นบ้าน) และกลุ่มที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน

4. สถานที่ทำการวิจัย คือ ผู้ศึกษาเลือกศึกษาอุปแต้มลิ้มอีสาน ในช่วงลงพื้นที่อีสานกลาง-ใต้ ได้แก่

4.1 อุปแต้มลิ้มวัดสนวนวาริพัฒนาราม ตำบลหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

4.2 อุปแต้มลิ้มวัดสระบัวแก้ว ตำบลวังคุณ อำเภอนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น

4.3 อุปแต้มลิ้มวัดโพธาราม บ้านดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม

4.4 อุปแต้มลิ้มวัดป่าเลไลย์ บ้านหนองพอก อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม

4.5 อุปแต้มลิ้มวัดประตูลัย (บ้านคำไฮ) บ้านประตูลัย อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด

5. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์นี้ใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยศึกษาดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านอุปแต้มในลิ้มอีสาน แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ตามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์รวมทั้งการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพถ่าย

ผลการศึกษา

ในภูมิภาคอีสานได้มีการฟูมฟักศิลปวัฒนธรรมสืบต่อเนื่องกันมาจากรุ่นสู่รุ่น คือ ศิลปะล้านช้าง ผู้คนอพยพย้ายถิ่นฐานมาจากฝั่งซ้ายแม่น้ำโขง เข้ามาสู่ภาคอีสานมาตั้งแต่ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนกลางติดต่อสืบเนื่องกันมาจนถึงสมัยกรุงธนบุรี และได้เข้ามาสู่อาณาจักรสยามตอนต้นของรัตนโกสินทร์ วิถีชีวิตของผู้คนเหล่านั้นยังซึมซับอยู่ในศิลปวัฒนธรรมล้านช้าง ปรากฏจากผลงานทางสถาปัตยกรรมอันเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนากระจายอยู่ทั่วแผ่นดินอีสานแห่งนี้ ที่สำคัญที่สุดได้แก่ พระอุโบสถ หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า ลิ้ม (วิโรฒ ศรีสุโร, 2541)



ภาพที่ 1 สิมวัดโพธาราม บ้านดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม

“สิม” เป็นชื่อเรียกสิ่งปลูกสร้างลักษณะที่เป็นรูปเรือนอาคารสำหรับใช้ในกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นสถานที่สำคัญของกลุ่มวัฒนธรรม ไทยอีสานและสปป.ลาว (ไทยภาคกลางเรียกโบสถ์หรือพระอุโบสถ) โดยเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมพื้นบ้าน สันนิฐานว่าการออกเสียงที่ใช้เรียกสือมา ซึ่งหมายถึง ขอบเขตที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการประกอบศาสนกิจพิธีของพระสงฆ์ แต่ในกลุ่มวัฒนธรรมหลวงล้านช้างจะเรียกว่า พุทธสือมา “สิม” หรือ “อุโบสถ” มีไว้สำหรับใช้ในงานพิธีที่สำคัญในการทำสังฆกรรมสำหรับพระภิกษุสงฆ์ โดยมีคติเดิมถือว่าเป็นพื้นที่ต้องห้ามสำหรับสตรีเพศ (ตึก แสนบุญ, 2555) ซึ่งในตัวสิมของแต่ละหลังจะมีภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังบอกเล่าถึงเรื่องราวต่างๆ ทั้งคำสอนทางพระพุทธศาสนา พุทธประวัติ เรื่องราวของพระเวสสันดรชาดก สินไซ พระลัก-พระลาม นรก-สวรรค์ และบุญประเพณีท้องถิ่น ภาพวาดเหล่านี้มักจะอยู่ทั้งด้านในและด้านนอกของตัวสิม ชาวลาวอีสาน เรียกภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ว่า “ฮูปแต้ม”



ภาพที่ 2 ภาพวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสินไซ ลิ้มวัดสนวนวาริ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

อุปแต้มบนลิ้มอีสาน

อุปแต้มบนลิ้มอีสานนั้นมีเนื้อหาที่แสดงถึงความเชื่อที่หลากหลายในอดีตทั้งนี้เนื่องจากว่าศิลปินอีสานไม่เพียงแต่นำเสนอหลักศีลธรรมและเรื่องราวความเชื่อในพระพุทธศาสนาเท่านั้น แต่ยังนำเสนอความเชื่อหรือเรื่องราวในทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดูซึ่งเข้ามาสู่อีสานและล้านช้างในยุคเดียวกันกับพระพุทธศาสนา นอกจากนั้นเนื้อหาของอุปแต้มในลิ้มอีสานยังบอกเล่าเรื่องราวในวิถีชีวิตและประเพณีท้องถิ่นอีสานด้วยการนำเสนอเนื้อหาของอุปแต้มในลักษณะดังกล่าว มีเป้าหมายสำคัญเพื่อเป็นการแสดงออกถึงการคงไว้ซึ่งความเชื่อที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาวัฒนธรรมแห่งสันติ สร้างความเข้าใจระหว่างกันในกลุ่มชนที่มีความเชื่อแตกต่างกัน รวมทั้งสร้างความเคารพในทางวัฒนธรรมจากจุดยืนทางปรัชญาที่แตกต่างกัน (เทพพร มังธานี, 2554) แน่นอนว่าอุปแต้มมีหน้าที่บันทึกลักษณะต่างๆรวมการแต่งกายทั้งคนพื้นเมืองและคนต่างชาติ วิถีชีวิตการหาอยู่หากิน การทำไร่ทำนา เรื่องราวของคนในชุมชน รวมทั้งเรื่องราวทางความเชื่ออันเกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา ตลอดจนนิทานประโลมโลกย์หรือนิทานม่วนซื่น และที่สำคัญคือการบอกเล่าประเพณีศิลปวัฒนธรรมวิถีชีวิตผู้คนท้องถิ่นนั้นได้อย่างสนุกสนาน เช่น ประเพณีฮตสร่ง ประเพณีสู่ขวัญ ประเพณีลงช่วง การละเล่นหมอลำหมอลำแคน ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกถ่ายทอดลงบนอุปแต้มที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งในเรื่องสี สัน สายลายสีที่อยู่บนพื้นฐานความเหมือนจริงอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะที่ปรากฏอยู่บนอุปแต้ม (ตึก แสนบุญ, 2550)

ซึ่งการเล่น ประเพณี วิธีชีวิตของคนอีสาน ที่ปรากฏบนรูปแต้มนั้นมักจะมีบทบาทของดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ



ภาพที่ 3 ภาพการล่าบูชาผีเพื่อเป็นการบำบัดและรักษาโรค ในสิมวัดโพธาราม ตำบลดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม



ภาพที่ 4 ภาพการเล่นหมอลำหมอลำแคนในสิมวัดสวนวารี อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

ดนตรีในวิถีชีวิตของคนอีสานผ่านอุปแต้ม

ในสมัยก่อนว่ากันว่าหนุ่มอีสานทุกคนต้องเป่าแคนเป็นแต่ไฟเพราะแค่ไหนนั้น เป็นอีกเรื่องหนึ่ง อย่างน้อยก็เอาไว้เป่าเล่นแก้เหงา เวลาเลี้ยงควายอยู่คนเดียว แต่ที่ต้อง ฝึกกันเอาเป็นเอาตายนั่นเห็นจะเป็นไว้ไล่ละเล่นสาวหรือจีบสาว ผู้บ่าวจะนิยมเป่าแคนจีบ สาวไปด้วย บางทีเป่าเล่นสาวตามตูด บางทีเป่าตามงานบุญต่างๆ ซึ่งในงานบุญนั้นมี หมอลำหมอแคนมาแสดงเพราะความผ่อนคลาย และสนุกสนานอีกด้วย อย่างที่ช่างแต้ม เขาแต้มไว้ให้ดูอยู่ทุกวัด (กรณีการ์ แวนทอง, 2548 : ออนไลน์) ซึ่งมีหมอแคน และผู้ร้อง ลำนั้นนิยมกันมากในวิถีชีวิตของคนอีสานไม่ว่าจะเป็น ลำบูชาผี ลำแก้บน ลำขอน้ำของฝน ต่อพระยาแถน ลำเพื่อเป็นการรักษาโรค โดยในภาพที่ 3 เป็นภาพการลำบูชาผีเพื่อเป็นการ บำบัดและรักษาโรค ในสิมวัดโพธาราม ตำบลดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม และในการลำเพื่อความสนุกสนานคลายความเครียด การละเล่นหมอลำนั้นก็มีหมอลำ ชาย (นักร้องชาย) หมอลำหญิง (นักร้องหญิง) หมอเป่าแคนและเครื่องประกอบจังหวะ ดังในภาพที่ 4 เป็นภาพการละเล่นหมอลำหมอแคนสิมวัดสวนวาริ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ต่อมาภายหลังมีผู้นำแคนมาเล่นเป็นวงและผสมผสานกับวงเครื่องสาย ต่างๆ ในการแห่บุญกฐิน บุญผ้าป่า เช่น วงพิณ แคน ซอ ดังปรากฏในภาพวงแคนที่มีการผสมผสานเครื่องสาย วัดป่าเลไลย์ อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 ภาพวงแคนที่มีการผสมผสานเครื่องสาย วัดป่าเลไลย์ อ.นาดูน จ.มหาสารคาม



ภาพที่ 6 ภาพขบวนกลองยาวแห่ตามงานบุญของชาวอีสาน วัดโพธาราม อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม

ดนตรีที่ปรากฏบนรูปแต้มอีกชนิดหนึ่งที่พบบ่อยครั้งจะเห็นได้ว่าเป็นวงกลองยาว ซึ่งชาวอีสานมีการละเล่นของวงกลองยาวในงานประเพณีต่างๆ เช่น บวชนาค ทอดกฐิน และนิยมเล่นกันเป็นที่รื่นเริงสนุกสนานตามเทศกาลต่างๆ เช่นงานปีใหม่ งานสงกรานต์ ในภาพที่ 6 เป็นภาพขบวนกลองยาวแห่ตามงานบุญ ของชาวอีสาน วัดโพธาราม อ.นาดูน จ. มหาสารคาม และเล่นแพร่หลายไปแทบทุกหัวบ้านหัวเมือง (ลุงตม กลองยาว, มปป. :ออนไลน์)

ดังนั้นรูปแต้มในสิมอีสานได้บอกเล่าเรื่องราวของดนตรีในวิถีชีวิตของคนอีสานที่ช่างแต้มได้แต้มไว้บนสิมอีสานเพื่อแสดงให้เห็นว่า ดนตรีในวิถีชีวิตของคนอีสานในอดีตนั้นมีความสัมพันธ์กับทางสังคมในเรื่องของงานบุญและประเพณีพิธีกรรมต่างๆ แสดงให้เห็นและเพื่อบอกต่อคนรุ่นหลังไว้อย่างชัดเจน

อภิปรายผล

ดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานบอกผ่านรูปแต้มในสิมอีสาน จากการศึกษารูปแต้มบนสิมอีสานพบว่า วิถีชีวิตของชาวอีสานมี ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผี วิญญาณอำนาจเหนือธรรมชาติเปรียบเสมือนเป็นเครื่องควบคุมความประพฤติ และศีลธรรมมิให้ชาวบ้านปฏิบัติตนนอกจารีตประเพณี และในสังคมอีสาน ได้ผสมผสานกับความเชื่อหลักทางพระพุทธศาสนาอย่างกลมกลืนมาตั้งแต่สมัยอดีต จึงเป็นบ่อเกิดของพิธีกรรมต่างๆ เช่น การบูชาผีแถน หรือผีฟ้าผีแถน จนเกิดเป็นประเพณีบุญบั้งไฟเพื่อบูชาพระยาแถนให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล และความเชื่อการรำผีฟ้าเพื่อรักษาโรค ซึ่งเป็นการนับถือผีปู่ตาหรือวิญญาณบรรพบุรุษประจำหมู่บ้าน ซึ่งเป็นที่พึ่งทางใจของชาวบ้านในเรื่องต่างๆ เมื่อได้รับความ

เดิตร้อนมักจะมียุทธวิธีการยึดเหนี่ยวทางใจโดยมีหมอลำเป็นผู้ทำหน้าที่ติดต่อกับวิญญาณผีปู่ตา ผีเมหลักดีหลักเมืองหรือ บางครั้งเรียกว่า ผีอารักษ์ ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับศาลเจ้าพ่อหลักเมือง การบูชาผีบรรพบุรุษเหล่านี้ก็เพื่อขจัดสิ่งชั่วร้ายและภูติผีต่างๆ ที่มารบกวน ฉะนั้นชาวบ้านจึงได้มีการบวงสรวงตามความเชื่อและถือเป็นแนวปฏิบัติสืบต่อกันมา ชาวอีสานนิยมมีดนตรีเป็นสื่อกลางเพื่อแสดงถึงความเคารพพระรัตนตรัยและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทพดาอารักษ์ทั้งหลาย ชาวอีสานเชื่อว่าดนตรีสามารถเชื่อมต่อกับความคิดของมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติได้ ดังปรากฏในอุปแต้มในลิ้มอีสานได้รับการยอมรับและยกย่องว่ามีคุณค่าทางศิลปะอีกทั้งยังมีกลวิธีสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในการที่จะสื่อความหมายถึงความเชื่อของสังคมและวัฒนธรรมของคนอีสาน อาจกล่าวได้ว่าศิลปะเป็นสื่อที่แสดงออกให้รับรู้ถึงชนชาติ รสนิยมซึ่งมีสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สง่า พัฒนชีวะพูล (2538) ได้ศึกษาเรื่อง เจ้าพ่อพญาแล : ความเชื่อและพิธีกรรม พบว่าวงพิน แคนกลองอีสานมีความสนุกสนาน เพราะดนตรีพื้นเมืองอีสานช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจ เกิดความคล้อยตามอยากพ้อง อยากร่วมผสมผสานกับคติความเชื่อที่แฝงด้วยความศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวอีสานนับถือหรือแม้กระทั่งใช้ดนตรีเพื่อเป็นการบูชาผีเพื่อใช้ในการบำบัดโรค เป็นต้น

อุปแต้มมีหน้าที่บันทึกลักษณะเรื่องราวต่างๆ รวมถึงการแต่งกายทั้งคนพื้นเมืองและคนต่างชาติ วิถีชีวิตการหาอยู่หากิน การทำไร่ทำนา เรื่องราวของคนในชุมชน รวมทั้งเรื่องราวทางความเชื่ออันเกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา และได้บอกเล่าถึงบุญประเพณีทางด้านศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตผู้คนในท้องถิ่นนั้นได้อย่างสนุกสนาน เช่น ประเพณีสู่ขวัญ ประเพณีลงข่วง การละเล่นหมอลำหมอลำแคน ทั้งหมดนี้ทำให้เข้าใจได้ว่าถ้าเมื่อไหร่ที่เรามองดูอุปแต้มเหล่านั้นเราจะสามารถย้อนอดีตให้เห็นถึงการบรรเลงดนตรีในวิถีชีวิตของคนยุคสมัยนั้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม ของ อัลเฟรด ชุตต์ (Alfred Schutz) ได้กล่าวไว้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์เป็นนักสร้างสรรค์ มีความคิดความอ่านเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ กำหนดความหมายของสิ่งต่างๆ ขึ้นมาแล้วใช้สิ่งนั้นร่วมกันทำให้เกิดกฎเกณฑ์ต่างๆ ขึ้นมามากมาย คนรุ่นหลังก็ทำตามกฎเกณฑ์ของรุ่นก่อนโดยไม่ได้สงสัยว่าทำไมต้องเป็นเช่นนั้น (สุรพงษ์ ลือทองจักร, 2552) โดยถูกถ่ายทอดลงบนอุปแต้มที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งในเรื่องสีสันทัน และลวดลายของภาพวาดที่อยู่บนพื้นฐานความเหมือนจริงอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะที่ปรากฏอยู่บนอุปแต้ม

วิถีชีวิตของคนอีสาน ที่ปรากฏบนสื่อบ้านนั้นมักจะมียุทธศาสตร์ของดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ ในเรื่องราวเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงลักษณะของดนตรีในงานประเพณี โดยเฉพาะงานบวชนาค งานทอดกฐิน งานขึ้นบ้านใหม่ งานขึ้นปีใหม่ งานบุญบั้งไฟ งานสงกรานต์ และนี่แหละคือ ดนตรีกับวิถีชีวิตของคนอีสานผ่านสื่อบ้านในอีสาน

เอกสารอ้างอิง

- ติก แสนบุญ. (2550). สื่อบ้านอีสาน. ศิลปวัฒนธรรม, 28(8), 34.
- _____. (2555). สิมอีสาน. ศิลปวัฒนธรรม, 33(12), 48.
- เทพพร มังธานี. (2554). สื่อบ้านอีสาน : ภาพสะท้อนความหลากหลายของลัทธิความเชื่อ. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 3(1), 40-54.
- บุรินทร์ เปล่งดีสกุล. (2554). พัฒนาการของสื่อบ้านอีสาน กรณีศึกษาจังหวัดขอนแก่น จังหวัดมหาสารคามและจังหวัดร้อยเอ็ด. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 3(1), 84-113.
- ประสาธน์ อิศรปริดา. (2518). ความเชื่อและสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวอีสาน. ภาพสันติ: จินตนาการการพิมพ์.
- วิโรฒ ศรีสุโร. (2541). สิมอีสาน. วารสารวิจัย มข. 3(1), 92-95.
- ไพโรจน์ สโมสร. (2532). จิตรกรรมฝาผนังอีสาน. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด
- สุรพงษ์ ลือทองจักร. (2552). หลักมานุษยวิทยาและหลักสังคมวิทยา. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สง่า พัฒนชีวะพูล. (2538). เจ้าพ่อพญาแล : ความเชื่อและพิธีกรรม. ปรินิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำเริง คำโสมและคณะ. (ม.ป.ป.). ดนตรี ม 6. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2533). แอ่งอารยธรรมอีสาน. กทม:พิมพ์เนศ พริ้นติ้ง เซ็นเตอร์ จำกัด
- อุดม บัวศรี. (2547). สื่อบ้านอีสาน. ขอนแก่น : สำนักพิมพ์คัลลิกานาวิทยา.
- กรรณิการ์ แวนทอง. (2548). ดนตรีพื้นบ้านอีสาน. สืบค้นจาก www.nu.ac.th. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562.
- ลุดม กลองยาว. (ม.ป.ป.). ประวัติกลองยาว. สืบค้นจาก <http://klongyao.blogspot.com> สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562.

โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว ที่ปรากฏในอุปแต้มสิมอีสาน

Opportunities for Courtship of Youths that Appears in Mural Paintings at Northeast Buddhist Holy Temples

บุญจันทร์ เพชรเมืองเลย¹

Boonjan Phetmungloi

boonjan.kku2561@gmail.com

ยศยาดา สิทธิวงศ์²

Yodsayada Sitthivong

yodsayada@kku.ac.th

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวัฒนธรรม ศิลปกรรมและการ
ออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
*Doctoral Student in Culture, Fine Arts and Design, Faculty of
Fine and Applied Arts Khon Kaen University*

² บรรณารักษ์ ขานาญการพิเศษ สำนักห้องสมุด มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น
Librarian, Khon Kaen University Library

บทคัดย่อ

โอกาสการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปปแต้มลิมอีสาน ผลการศึกษาพบว่า ปรากฏอุปปแต้มการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวตามประเพณีอยู่ 3 แบบ คือ 1) ประเพณีลงครกกระเดื่องตำข้าว 2) ประเพณีการลงช่วงเช้ญฝ้าย และ 3) ประเพณีการฟ้อนและการลำในขบวนแห่ ซึ่งทั้ง 3 ประเพณีนี้ล้วนแล้วแต่มีจุดประสงค์ให้หนุ่มสาวได้มีโอกาสใกล้ชิดพูดคุยกันเพื่อแสวงหาคู่ครองที่ตนพึงพอใจถึงคุณสมบัติที่เป็นค่านิยมของคนอีสาน คือ “ขยันทำงาน” และจุดประสงค์ด้านอื่นๆ ตามแต่ความชอบพอของหนุ่มสาว

จากการที่ช่างแต้มได้แต้มอุปปแต้มการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวไว้ในลิมอีสานทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ประเพณีฮีตสิบสองของอีสานนั้นเข้มแข็ง ทุกคนให้ความเคารพยำเกรง จึงสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริงในการดำรงชีวิตและสร้างความสงบสุขให้แก่คนในสังคมอีสาน จึงทำให้ช่างแต้มได้บรรจุเลือกสรรตำแหน่งเพื่อจะแทรกอุปมาอุปไมยการเกี้ยวพาราสีนี้ลงบนฝาผนังของลิม เพื่อแสดงให้เห็นถึงการดำรงเผ่าพันธุ์ของชาวอีสานสืบต่อไป

คำสำคัญ: การเกี้ยวพาราสี, อุปปแต้ม, ลิมอีสาน

ABSTRACT

The study results on opportunities for courtship of youths that appears in mural paintings at northeast Buddhist holy temples reveal that there are three kinds of murals revealing youths' courting opportunities: 1) the mortar tradition. 2) the spin cotton thread tradition, and 3) the traditional dances and Isan folk singing in processions. All these three traditions aimed for giving

youths opportunities to talk to each other in order to find their mates who possessed the qualities based on the Isan values, namely, diligence and others. The reason why artists painted murals at Sim I-San (Northeast Buddhist Holy Temples) might be because the Heet Sipsong traditions were strong so that everyone respected and practiced in daily life, and that brought peaceful happiness to people in the I-San society. Therefore, artists chose to find spaces in the wall of Sim I-San for inserting images or courtship to present how the lineage descended.

Keywords: Courtship, Murals, Sim I-San

บทนำ

ภาคอีสานเป็นดินแดนที่มีมนุษยชาติอาศัยอยู่ และมีความเจริญรุ่งเรืองมาก่อนเป็นเวลายาวนาน สืบไปได้จากศิลปวัฒนธรรมเก่าแก่ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงสมัยขอมเรืองอำนาจ นอกจากนี้วัฒนธรรมประเพณีที่ตกทอดมาถึงชาวอีสานในปัจจุบันก็สะท้อนให้เห็นถึงอดีตอันยาวนานของชาวอีสาน ภาคอีสานได้พบร่องรอยของเมืองโบราณหลายแห่ง เช่น ภาพเขียนในอำเภอยางเจียม ปราสาทหินพนมรุ้ง ปราสาทหินพิมาย นอกจากภาคอีสานจะเป็นแหล่งศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมแล้ว ประเพณี ฮีตสิบสอง การละเล่น และหัตถกรรมพื้นบ้าน ดนตรีและการละเล่นของชาวอีสาน ได้แก่ แคน และหมอลำ ก็ยังได้ถ่ายทอดกันยาวนานมาเหมือนกัน (วินัย วีระวัฒนานนท์, 2532)

สาเหตุที่คนอีสานเคร่งครัดเรื่องขนบธรรมเนียมประเพณีก็อาจจะเป็นเพราะว่าคนโบราณสมัยก่อนยังไม่เจริญ จำเป็นต้องกำหนดแนวทางสร้างสังคมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันสิ่งที่แตกต่างกันก็ คือ สภาพการดำรงชีวิต นับแต่การกินอยู่ การแต่งกาย ภาษา วัฒนธรรม ศิลปกรรม ความเชื่อ ศาสนา คุณธรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่คนในสังคมนั้นๆ ร่วมกันสืบต่อจนกลายเป็นเอกลักษณ์ จนกลายเป็นวัฒนธรรมและประเพณีของสังคม ประเพณีนี้เองเป็นตัวกำหนดให้ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างสุขสงบสันติ ขนบประเพณี เป็นระเบียบแบบแผนที่สังคมได้กำหนดไว้แล้วปฏิบัติสืบต่อกันมา ส่วนธรรมเนียมประเพณี เป็นเรื่องธรรมดาสามัญที่ทุกคนควรทำไม่มีระเบียบแบบแผนเหมือนขนบประเพณี (คำพูน บุญทวี, 2554)

จึงทำให้วิถีการดำเนินชีวิตของชาวอีสาน มีประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่เป็นสิ่งควบคุมสังคมอีสานไว้ให้เกิดความสงบสุข ชุมชนอีสานจึงอยู่ร่วมกันเสมือนญาติพี่น้อง ดังคำกล่าวที่ว่าพรืออยู่บ้านเหนือ เกลืออยู่บ้านใต้ ในสิบสองเดือนของชาวอีสานจะมีการจัดประเพณีจนครบทั้งสิบสองเดือนซึ่งทำให้ชาวอีสานได้หยุดพักผ่อนจากการทำงานหนักหันมาพบปะสังสรรค์กัน ซึ่งถือเป็นโอกาสดี คำว่า “โอกาส” หมายถึง ช่องทาง จังหวะ หรือเวลาที่เหมาะสม (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554, 2556) ที่หนุ่มสาวชาวอีสานจะได้พูดคุยและทำความรู้จักกันอย่างเปิดเผยอยู่ในขนบธรรมเนียมจารีตประเพณีอีกด้วย ซึ่งภาพเหตุการณ์โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวเหล่านี้ส่วนหนึ่งได้ปรากฏอยู่ในอุปเตมลิสมอีสานซึ่งเป็นการบันทึกภาพประวัติศาสตร์ที่สะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับการคัดเลือกคู่ครองของคนอีสานไว้อย่างแนบเนียน

จากการลงพื้นที่ศึกษาดูงานเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมอีสานใต้ ในระหว่างวันที่ 20-23 ตุลาคม 2561 ผู้เขียนได้เห็นภาพวิถีชีวิตของชาวอีสานที่ปรากฏอยู่ในอุปเตมลิสมอีสาน ได้แก่ ภาพการทำมาหากิน การละเล่น ประเพณี มหรสพการแสดงหมอลำ มีบางภาพที่ปรากฏการลงช่วงเข็นฝ้าย การพ้อนรำเกี่ยวพาราสีระหว่างหนุ่มสาวจึงทำให้ผู้เขียนมีความสนใจศึกษาโอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปเตมลิสมอีสาน เพื่อยากทราบว่ามีวิถีชีวิตของคนอีสานสมัยก่อนซึ่งดำรงชีวิตอยู่ภายใต้กรอบประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่อย่างเคร่งครัดและการที่หนุ่มสาวอยู่ในสายตาของสังคมจะมีวิธีการผ่อนคลายเป็นอย่างไร และหนุ่มสาวมีวิธีการเกี่ยวพาราสีกันด้วยวิธีใดบ้าง ตามที่ได้ปรากฏหลักฐานภาพการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวใน อุปเตมลิสมอีสานหลายแห่งด้วยกัน และจะเป็นข้อเฉลยให้ได้ทราบว่าหนุ่มสาวอีสานในอดีตมีโอกาสดังใดบ้างในการพบปะเกี่ยวพาราสีกันเพื่อจะได้เป็นข้อมูลสำคัญในการศึกษาวิถีชีวิตของคนอีสานต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอุปเตมลิสมการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปเตมลิสมอีสาน
2. เพื่อวิเคราะห์โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปเตมลิสมอีสาน

วิธีดำเนินการศึกษาวิจัย

การศึกษาเรื่อง โอกาสการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในรูปแต้มอีสาน ผู้ศึกษาเลือกศึกษารูปแต้มในสิมอีสาน จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ 1) รูปแต้มสิมวัดสระบัว แก้ว ต.วังคุณ อ.หนองสองห้อง จ.ขอนแก่น และ 2) รูปแต้มสิมวัดโพธาราม บ.ดงบัง อ.นาอุดม จ.มหาสารคาม

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มผู้รู้ด้านประเพณีอีสาน จำนวน 3 ท่าน
2. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้อ้างผลการศึกษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับรูปแต้มอีสาน ความรู้เกี่ยวกับการเกี้ยวพาราสีหนุ่มสาวอีสาน ความรู้เกี่ยวกับประเพณีของอีสาน และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษารวบรวมข้อมูลโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อสังเกตสภาพทั่วไปของรูปแต้มอีสานที่ปรากฏอยู่ในสิม และแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง เพื่อสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่เป็นผู้รู้เกี่ยวกับรูปแต้มอีสาน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลข้อมูลโดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากศึกษาเอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

ก่อนจะกล่าวถึงโอกาสการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวชาวอีสานที่ปรากฏอยู่ในรูปแต้มอีสาน ผู้เขียนขอกล่าวถึงประเพณีของอีสานก่อนว่าความสำคัญอย่างไร ชาวอีสานมีงานประเพณีและบุญต่างๆ สืบทอดมาจากบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน หากกล่าวถึงงานบุญ เช่น บุญผ้าป่า บุญเบิกฟ้า บุญแจกข้าว และประเพณีที่อยู่ในฮีตสิบสอง เป็นต้น ส่วนงานประเพณี เช่น ประเพณีผูกเสี่ยว ประเพณีขึ้นบ้านใหม่ ประเพณีเลี้ยงปู่ตา ประเพณีลงแขก ประเพณีการบวช ประเพณีผูกแขน ประเพณีกินตอง และประเพณีลงข่วง

เป็นต้น (ลาลี รักสุทธี, 2555) ประเพณีของชาวอีสานก็เหมือนกับประเพณีของภาคอื่นๆ คือ มีประเพณีตั้งแต่เกิดจนตาย ในหลายประเพณีที่กล่าวมามีประเพณีที่ค่อนข้างสำคัญ คือ ประเพณีการเลือกคู่ของหนุ่มสาวอีสาน

การเลือกคู่ครองหนุ่มสาวอีสาน

การมีครอบครัวถือว่าเป็นเรื่องสำคัญไม่น้อยเพราะหมายถึงการใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน เป็นสามี ภรรยา (ผัว เมีย) ยิ่งการเลือกคู่ครองของหนุ่มสาวในอดีตแล้วมักอยู่ในธรรมเนียม ประเพณีค่อนข้างมาก พ่อแม่ของฝ่ายหญิงและฝ่ายชายจะสังเกตลักษณะของหนุ่มสาว ก่อนจะให้คบหากันโดย คุณสมบัติของชาย คือ ความขยันในการทำมาหากิน (ดูที่ฝ่ามือ ว่าแข็งหรือไม่) ความประพฤติดี (การบวชเรียน) และคุณสมบัติของหญิง ดูที่เอือนสาม น้ำสี เอือนสามคือ รักษาความสะอาดของร่างกาย ดูแลบ้านให้เรียบร้อย และห้องนอน ต้องสะอาดไม่สกปรก (ลาลี รักสุทธี, 2555)

หากหนุ่มสาวคู่ใดที่ทำผิดธรรมเนียมประเพณีถึงขั้นผิดชนบประเพณี โดยการ ลักลอบ ชู้สาว ถือว่าทำผิดกฎหมายก็จะถูกลงโทษตามกฎหมาย เมื่อฝ่ายชายกระทำผิด ชู้สาว จะได้รับโทษโดยชายใดขึ้นไปหลบนอนด้วยหญิงบนเรือนของหญิง และพอรุ่งสว่าง ชายนั้นก็ลงไปจากเรือนหญิงเสีย โดยเหตุที่ผู้ใหญ่ทั้งสองฝ่ายมิได้พูดจากว่กล่าวกันให้ ประองตอง คือยังมีได้ยอมยกหญิงให้เป็นภรรยาชาย และมีได้มอบชายให้เป็นเชยของพ่อแม่หญิงชื่อว่าละเมิดต้องปรับใช้ชายนั้นเสียเงินสิบบาทเป็นค่าละเมิดแก่พ่อแม่หญิง และให้หาดอกไม้รูปเทียนไปแปลงผีเรือน และขอขมาโทษแก่พ่อแม่หญิงด้วย เมื่อฝ่ายหญิง กระทำผิดชู้สาว จะได้รับโทษโดยหญิงใดรักใคร่กันกับชายและรับของฝากชาย เป็นต้นว่า แหวนกิติ เงินทองกิติ โดยสองต่อสอง ภายหลังหญิงนั้นไปมีสามีอื่นใดโดยยังมีได้ส่งของฝากที่ตนได้รับไว้จากชายนั้น ได้ชื่อว่าละเมิด ต้องปรับไหมหญิงเท่าราคาของตนรับไว้ และให้คืนสิ่งของนั้นเสียด้วย ถ้าของที่ตนรับไว้นั้นแตกหักขาดเสียหรือสูญหายด้วยเหตุใดๆ ต้องปรับไหมหญิงนั้นชื่อหามาใช้ให้แก่ชายจนครบ หรือใช้เงินแทนสิ่งของที่เสียหายไปนั้น จนครบตามที่ตนรับไว้ (นิวัฒน์ พ.ศรีสุวรรณนท์, 2491)

จะเห็นได้ว่าประเพณีเกี่ยวกับการเลือกคู่ครองของหนุ่มสาวอีสานมีความละเอียดอ่อนอย่างมากเพราะต้องให้ความสำคัญกับธรรมเนียมประเพณี ชนบประเพณี และกฎหมายอีกด้วย เมื่อเป็นเช่นนี้หนุ่มสาวชาวอีสานจึงมีวิธีการเลือกคู่ครองที่สร้างสรรค์

คือ การเกี่ยวพาราสีทดสอบความอดทนและจิตใจกันก่อนแต่งงาน (กินดอง) กัน ประเพณี
การเกี่ยวพาราสีหนุ่มสาวชาวอีสานนี้มีหลักฐานปรากฏเด่นชัดในรูปแต้มอีสานที่
เป็นการบันทึกประวัติศาสตร์ชาวอีสานในอดีตไว้อย่างยาวนาน รูปแต้ม คือ ภาพ
จิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน ซึ่งปรากฏบนผนังทั้งภายนอกและภายในของสิม (โบสถ์)
วิหาร หอไตร และหอแจก (ศาลาการเปรียญ) แสดงเรื่องราวพุทธประวัติหรือวรรณกรรม
พื้นบ้าน เป็นความงามแบบพื้นบ้านที่ชัดเจน เรียบง่าย ลักษณะเด่น คือ เนื้อเรื่องแบ่ง
เป็นตอนๆ เชื่อมต่อกัน ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบ หรือใช้ช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพ
แทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอน เพื่อมิให้เกิดความสับสนในเนื้อหาแต่ละตอนยังมีคำ
บรรยายภาพกำกับไว้ด้วย ช่างแต้มเป็นทั้งฆราวาสและพระภิกษุในสังคมชนบท ซึ่งเชื่อ
ว่าการได้เขียนรูปแต้มถือเป็นบุญกุศล (วิระพงศ์ มีสถาน 2561) ภาพรูปแต้มอีสานมัก
ปรากฏเนื้อหาทางศาสนาผานหลักจริยธรรม ตามจารีตท้องถิ่นไปสู่ประชาชน เนื้อหา
หลัก คือ พระเวสสันดรชาดก เสนอจริยธรรมการให้ทาน และวรรณกรรมท้องถิ่น คือ
สินไซ กับพระลักพระราม เสนอหลักจริยธรรมด้านความกตัญญู การครองเรือน และ
คุณธรรมด้านการปกครอง บางครั้งมีการแทรกอารมณ์ขันด้วยภาพอวัยวะทางเพศ และ
ภาพเชิงสัจวาสทั้งแบบคลุมเครือและโจ่งแจ้ง เพื่อให้ผู้คนสนใจในเนื้อหาทางศาสนาอย่าง
แยบคาย นอกจากนี้เนื้อหาที่ปรากฏในรูปแต้มอีสานยังเสนอภาพเรื่องเมืองสวรรค์ กับ
เมืองนรก อย่างเห็นได้ชัดเจน ส่วนรูปแต้มอีสานที่สะท้อนประเพณี มักเสนอภาพ
สังคมวัฒนธรรมของผู้คนได้แก่ พิธีศพ การทำนา การหาปลา การละเล่น อาทิจการเป่า
แคน เป็นต้น (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2560)

แคน คือ ดนตรีพื้นบ้านอีสานที่มีท่วงทำนอง และจังหวะสนุกสนาน มีเอกลักษณ์
เฉพาะตัว ตามลักษณะนิสัยของคนอีสานที่ชอบความรื่นเริง ร้องรำทำเพลงในยามว่าง
เมื่อเสร็จจากงาน ซึ่งถือเป็นการคลายความเครียด อีกทั้งคนอีสานมีลักษณะเฉพาะคือ
ชอบสนุกสนาน จึงหาโอกาสบันเทิงใจได้ตลอดเวลา จากภาพจิตรกรรมในหอพระบาท
ด้านขวามือของพระประธาน จะเห็นภาพหญิงสาวกำลังปั่นด้าย และมีชายหนุ่มเป่าแคน
อยู่ข้างๆ แคนเป็นเครื่องดนตรีเก่าแก่ของชาวอีสาน เสียงแคนเป็นเสียงดนตรีที่มีความ
ไพเราะ มีลายทำนองดึกคักเร่าร้อนถึงวิญญาณการต่อสู้ดิ้นรนของคนอีสาน นอกจากนี้
เสียงแคนที่ขับขานยังมีลายทำนองสนุกสนาน หวานชื่นเป็นสื่อสายโยงบ่งบอกถึงความรัก
ระหว่างผู้คนบนผืนแผ่นดินเกิดเดียวกัน โดยเฉพาะสมัย ร.4 หมอแคนนิยมเล่นกันมาก
ในสมัยก่อนเป็นหญิงสาวชาวบ้านจะปั่นด้ายในเวลาค่ำคืน ส่วนชายหนุ่มก็จะเป่าแคน

เลาะบ้านเกี่ยวสาว ดนตรียังสามารถช่วยปลอบประโลมให้คลายความทุกข์โศกของผู้ที่สูญเสีย จากการไปของคนในครอบครัว และอุปกรณ์ที่หญิงสาวใช้ในการปั่นด้ายคือ อีว ใช้แยกฝ้ายและเมล็ดออกจากกัน ภาพการสื่อสารความหมายของการลงช่วง คือ ประเพณีหนุ่มสาวจับกัน (สุภาวดี ไชยกาล, 2556)

โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปเตมลิสมอีสาน

การเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอุปเตมลิสมอีสานนั้น พบว่า มีโอกาสกระทำในกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันของชาวอีสาน ซึ่งธรรมเนียมลาวโบราณนั้น การเกี่ยวพาราสีกันระหว่างชายหนุ่ม กับหญิงสาวถือเป็นเรื่องเปิดเผยและไม่ใช่ว่าสิ่งที่น่าอับอาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกของฝ่ายชายหรือฝ่ายหญิง ก็ตาม ขอเพียงแต่ว่า การแสดงออกนั้นต้อง เปิดเผย ไม่ไปแสดงกันในที่สาธารณะซึ่งผู้ใหญ่หรือบุคคลอื่น ๆ ไม่รู้ไม่เห็นเท่านั้นพอ ในบางครั้งฝ่ายชายจะเป็นฝ่ายพูดเกี่ยวฝ่ายหญิงก่อนและมีบางครั้งที่ฝ่ายหญิงจะเป็นฝ่ายพูดเกี่ยวฝ่ายชายก็ย่อมได้เช่นกัน ไม่ถือว่าเป็นเรื่องเสื่อมเสีย เพราะการพูดเกี่ยวในลักษณะนี้ เป็นเพียงการพูดแบบ ที่เล่นที่จริง เท่านั้น (ไพบูรณ์ แพงเงิน, 2534) ผลการศึกษาโอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวชาวอีสานที่พบในอุปเตมลิสมอีสานในสิมวัด 2 แห่ง พบอุปเตมลิที่มีภาพเกี่ยวกับการเกี่ยวพาราสีจำนวน 4 ภาพ โดยผู้เขียนได้นำมาวิเคราะห์โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในอีสานได้ผลดังนี้

ประเพณีลงครกกระเดื่องตำข้าว พบอุปเตมลิในสิมวัดโพธาราม บ.ดงบัง อ.นาคนูน จ.มหาสารคาม โดยการตำข้าวด้วยครกมองเป็นวิถีชีวิตส่วนหนึ่งของชาวอีสานที่เปิดโอกาสให้บ่าวสาวได้พบปะคุยกัน การตำข้าวจะตำกันในตอนเช้าตรู่ หรือตอนกลางคืน โดยเฉพาะในคืนเดือนหงาย ก่อนจะตำข้าวต้องดักข้าวเปลือกใส่กระบุงเสียก่อน นำไปที่ครกมองพร้อมด้วยอุปกรณ์ต่างๆ การตำข้าวแต่ละครั้ง จะตำสำหรับกินในวันเดียวเท่านั้น วันรุ่งขึ้นก็ตำใหม่ หญิงสาวคนใดตำข้าวเก่งจะทราบได้จากจังหวะครกที่สม่ำเสมอชวนฟัง หากใครตำข้าวไม่เห็น จังหวะของครกจะไม่สม่ำเสมอ ทำให้เมล็ดข้าวหักไม่สวย ช่วงเวลาตำข้าวนี้หนุ่มสาวจะมีโอกาสได้คุยกัน สาวใครรูปร่างหนุ่มๆ จะชวนอาสาช่วยตำข้าวมาก โดยสาวไม่ต้องทำเอง การพูดคุยเกี่ยวกันจะยกผลญามาพูดจาโต้ตอบกัน ใครมีคารมคมคายก็จะนำมาแสดงให้บ่าวสาวเพศตรงข้ามเกิดความสนใจและชื่นชมในความสามารถของตน (พรสวรรค์ สุวรรณศรี, 2547 อ้างถึงใน จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2526)



ภาพที่ 1 ชูบแต้มการดำข้าวด้วยครกมอ สิมวัดโพธาราม บ.ดงบัง อ.นาตูม จ.มหาสารคาม

ประเพณีการลงช่วงเข็นฝ้าย พบชูบแต้มในสิมวัดโพธาราม จ.มหาสารคาม โดยปรากฏชูบแต้มชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนในพื้นที่ กิจกรรมของหนุ่มสาว และกิจกรรมการลงช่วงเข็นฝ้าย (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ และคณะ, 2559) ซึ่งหนุ่มสาวอีสานในอดีตจะมีการเกี่ยวพาราสักันในฤดูการที่ว่างเว้นจากการทำงาน สาวๆ จะพากันมาลงช่วงเข็นฝ้ายตามลานบ้านของตนเป็นกลุ่มๆ

ช่วง เป็นภาษาอีสาน หมายถึง ลานบ้าน โดยใช้ลานบ้านแล้วทำการยกพื้นสูง โดยใช้ไม้ไผ่ทำเป็นแคร่นั่งได้ประมาณ 5-6 คน ตรงกลางจะมีการก่อไฟเพื่อแสงสว่างอีกด้วย

ประเพณีการลงช่วง เป็นประเพณีที่หนุ่มสาวชาวอีสานได้ปฏิบัติกันมาช้านานแล้ว แต่เดี๋ยวนี้ได้ลดความนิยมจนเลือนลางหายไป การลงช่วงนั้นนิยมทำกันในฤดูที่เก็บเกี่ยวข้าวในนาเสร็จแล้วซึ่งตรงกับช่วงฤดูหนาวพอดี เวลาลงช่วงจะเป็นตอนกลางคืนหลังจากรับประทานอาหารเย็นเสร็จแล้วประมาณ 2 ทุ่ม เมื่อถึงเวลาเหล่าหญิงสาว ในบ้านเรือนที่อยู่กลุ่มเดียวกันจะเก็บฝ้ายมารวมกันก่อไฟ พร้อมถือเครื่องปั่นฝ้าย ที่กรอด้ายมาเตรียมไว้อย่างเรียบร้อย เมื่อทุกอย่างพร้อมแล้วทุกคนก็จะทำหน้าที่ของตน ในระหว่างที่หญิงสาว สนทนาและปั่นฝ้ายไปนั้นสิ่งที่หญิงสาวจะเตรียมมาด้วยก็คือ เสียนหมาก แอบยา

หรือหากพลูเพื่อเตรียมต้อนรับชายหนุ่มที่ตนรักหรือที่จะมาคุยด้วย ในระหว่างนั้นก็จะมีชายหนุ่มในละแวกบ้านเดียวกันหรือจากที่อื่น ก็จะชักชวนกันมาเป็นกลุ่มๆ กลุ่มละ 2-3 คน เพื่อเกี่ยวพาราสีกับหญิงสาวโดยชายหนุ่มจะเป่าแคน ดิดพิณ สีซอมาร่วมด้วย ดังนั้นชายหนุ่มอีสานจึงต้องหัดเป่าแคน หรือดิดพิณกัน หากใครเป่าแคนไม่เป็นก็จะมีความรู้สึกน้อยหน้าคนอื่นและไม่มั่นใจในตนเอง และหญิงสาวมักจะจำเสียงแคนของชายหนุ่มที่เคยมาคุยด้วยได้ เมื่อชายหนุ่มมาถึงช่วงที่หญิงสาวรวมกันอยู่แล้ว ก็จะแยกย้ายกันเข้าทักทายและสนทนากัน การสนทนากันนั้นจะนิยมการจ่ายผญา หากใครจ่ายผญาไม่ได้ก็จะคุยกันธรรมดา แต่ส่วนมากนิยมการจ่ายผญาเพราะถือว่าการสนทนากันในเชิงปราชญ์ฟัง ตัวอย่าง คำผญา หนุ่มสาวเกี่ยวกัน

“...ชาย - สุขสำบายหมั้นเสมอมนครือเก๋าบ่นอ เทิงพ่อแม่และพี่น้องสำบาย
ถ้วนชูคนบ่นอ

หญิง - น้องนี้สุขสำบายหมั้นเสมอมนครือเก๋ายุดอกอ้ายเอย เทิงพ่อแม่และ
พี่น้องสำบายพร้อมสู่คน ...” (สำลี รักสุทธี, 2555)



ภาพที่ 2 อุปเตมลิสมิฮาน สิมวัดโพธาราม บ.ดงบัง อ.นาตุณ จ.มหาสารคาม

ประเพณีการฟ้อนและลำในขบวนแห่ (การลำผญาเว้าสาว) พบในสิมวัดสระบัวแก้ว ต.วังคูณ อ.หนองสองห้อง จ.ขอนแก่น โดยประเพณีการฟ้อนและลำในขบวนแห่ (การลำผญาเว้าสาว)นี้เป็นประเพณีเก่าแก่ดั้งเดิม โดยในสมัยก่อนผู้ใหญ่จะ

เปิดโอกาสให้แก่ชายหนุ่มได้เฝ้าสาว (พูดกับหญิงสาว) ตามสบาย เพราะพ่อจะไม่หึงหวงลูกสาวหากแต่จะไปนอนเจี่ยหูฟังอยู่ห่างๆ เพราะพ่อนั้นก็ได้อ่านใจและผ่านช่วงชีวิตวัยหนุ่มมาก่อนจึงเข้าใจลูกสาวของตนเองเป็นอย่างดี เพียงแต่สิ่งที่พ่อและแม่พยายามไม่ให้เกิดขึ้นก็มีเพียงอย่างเดียวคือ ไม่ให้เกิดเรื่องชู้สาวขึ้นเท่านั้น

จากการที่มีประเพณีเฝ้าสาวนี้เอง จึงทำให้เกิดการแต่งคำคมขึ้น เพื่อใช้ในการพูดจาโต้ตอบกันขึ้นระหว่างหนุ่มสาว โดยมีการเลือกใช้ถ้อยคำที่ไพเราะ กินใจ และสำนวนคล้องจองกัน บางครั้งก็ต้องใช้ไหวพริบปฏิภาณในการเลือกคำคมที่เหมาะสมมาพูด ซึ่งคำคมในที่นี้ก็คือ คำผญานั่นเอง (ไพบูรณ์ แพงเงิน, 2534) ดังนั้น หอมลำจึงเป็นสื่อความรักของหนุ่มสาว ในสมัยก่อนโอกาสที่หนุ่มสาวจะพบเจอกันมีน้อยมาก ยิ่งใครมีกรรมคมคาย เจ้าบทเจ้ากลอนมีความรู้ทั้งทางโลกทางธรรมดีจะเป็นที่สนใจของเพศตรงข้าม ฉะนั้นเมื่อหนุ่มสาวมาเจอกันก็就会有การจ่ายผญา มีคำกลอน คำพูดที่ลึกซึ้งกินใจ (ซึ่งก็จะจดจำมาจากกลอนลำ) (เทพพร มังธานี, 2545) ดังปรากฏอุปแต้มการพ้อนและการลำในขบวนแห่สิมวัดสระบัวแก้ว จ.ขอนแก่น ที่ช่างได้สอดแทรกวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณีแบบอีสานไว้ในภาพหลายตอน เช่น ประเพณีฮัดสงพระลักพระลามที่ผ่นังด้านหน้า การทำคลอดโดยหมอตำแย การแต่งกายของหญิงสาวอย่างสวยงาม ประกอบขบวน การเป่าแคนอย่างรื่นเริง (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 7 ขอนแก่น, 2543) การละเล่นในลักษณะมักจะมีการลำจ่ายผญาร่วมด้วย



ภาพที่ 3 อุปแต้มสิมวัดสระบัวแก้ว ต.วังคูณ อ.หนองสองห้อง จ.ขอนแก่น

ลำผญา คือ การนำเอาคำผญามาผูกเป็นคำกลอนแล้วลำออกมาเป็นสำเนียงหรือท่วงทำนองที่ไพเราะ ส่วนใหญ่จะใช้ลำในเชิงเกี่ยวพาราสีกันระหว่างหนุ่มกับสาว ทั้งนี้โดยจำลองรูปแบบของการคุยสาว หรือการ “เว้าสาว” ซึ่งเป็นประเพณีของอีสานในอดีตมาใช้ในการลำ โดยสมมุติตั้งแต่ฝ่ายชายหนุ่ม เริ่มออกเดินทางไปที่บ้านหรือที่อยู่ของหญิงสาว จนกระทั่งได้พูดจากเกี่ยวพาราสีกัน ฝ่ายชายก็จะพยายามพูดโอ้อวดปด๊อโลมให้ฝ่ายหญิงใจอ่อนและยอม “ให้ขู้สาว” แต่ฝ่ายหญิงก็จะพยายามพูดให้ฝ่ายชายเข้าใจถึงความเป็นกุลสตรีของตน เกียงให้ฝ่ายชายกลับไปบ้านไปหาคนเฒ่าคนแก่ หรือบิดามารดามาขอร้องตนจากบิดามารดา ซึ่งขณะที่พูดจาปลอบโยนกันอยู่นั้น ก็จะมีถ้อยคำที่เป็นคารมคมคายไหลล้นออกมาอย่างน่าประทับใจ ประกอบกับน้ำเสียงของหมอลำแต่ละท่านที่มาลำผญา (ไพบุลย์ แพงเงิน, 2534)



ภาพที่ 4 การรำเซิ้งประกอบขบวนแห่อุบัตัมในสิมวัดโพธาราม บ.ดงบัง อ.นาตุ้ม จ. มหาสารคาม

จากผลการศึกษา พบว่า โอกาสการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวชาวอีสานที่ปรากฏในอุบัตัมสิมอีสานพบว่า มีอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1) ประเพณีการพ้องและการลำในขบวนแห่ 2) ประเพณีการลงช่วงเข็นฝ้าย และ 3) ประเพณีลงครกกระเดื่องตำข้าว ซึ่งทั้ง 3 ประเพณีนี้ล้วนแล้วแต่มีจุดประสงค์ให้หนุ่มสาวได้มีโอกาสใกล้ชิดพูดคุยกันเพื่อแสวงหาคู่ครองที่ตนพึงพอใจถึงคุณสมบัติที่เป็นค่านิยมของคนอีสาน คือ “ขยันทำงาน” และ อื่นๆ ตามแต่ความชอบพอของหนุ่มสาว ที่เป็นชนบประเพณีที่สืบทอดกันมาของคนอีสาน

สรุปและอภิปรายผล

ประเพณีเกี่ยวพาราสีของชาวอีสานมีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งหมายถึงการคัดกรองคู่ครองก่อนแต่งงาน สามารถสรุปได้จากการเกี่ยวพาราสีที่ปรากฏหลักฐานเด่นชัดในอุโบสถแต้มสีมอีสานดังนี้

ประเพณีลงกรกระเดื่องดำข้าว มีผลต่อการคัดกรองความรักระหว่างหนุ่มสาว คือ 1) สร้างความสามัคคีโดยชายหนุ่มและหญิงสาวร่วมกันดำข้าวด้วยกัน 2) สร้างความสนิทสนมและมิตรภาพแลกเปลี่ยนพูดคุยกัน ถามความไถ่สุขทุกข์กันระหว่างหนุ่มสาว และ 3) อยู่ในธรรมเนียมประเพณี ในขณะที่หนุ่มสาวสังสรรค์กันด้วยกิจกรรมการทำงานอยู่นั้นได้แอบแฝงการเกี่ยวพาราสีกันซึ่งอยู่ในสายตาของคนในชุมชนตลอดเวลา ประเพณีการลงช่วงเข็นฝ้าย มีผลต่อการคัดกรองความรักระหว่างหนุ่มสาว คือ 1) หญิงสาวได้พิสูจน์ตนเองด้วยการเป็นแม่บ้านแม่เรือนแสดงอาชีพติดตัวให้ชายหนุ่มได้เห็น 2) ชายหนุ่มได้แสดงความสามารถพิเศษด้วยการเป่าแคนอย่างมีอารมณ์สุนทรีย์ 3) หนุ่มสาวได้ประชันภูมิปัญญาพิสูจน์ความชาญฉลาดมีการจ่ายผญากัน 4) หนุ่มสาวได้ทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนเรื่องราวชีวิตให้กันได้รับฟัง และ 5) หนุ่มสาวได้อยู่ในธรรมเนียมประเพณี ไม่กระทำตนส่อในเชิงชู้สาวเพราะอยู่ในสายตาของพ่อแม่และชาวบ้านในชุมชน

ประเพณีการพ้อนและการลำในขบวนแห่ มีผลต่อมีผลต่อการคัดกรองความรักระหว่างหนุ่มสาว คือ 1) สร้างความใกล้ชิดสนิทสนมกันด้วยการพ้อนเกี่ยวกันของหนุ่มสาว 2) แสดงความชาญฉลาดด้วยการลำจ่ายผญาระหว่างชายหญิง 3) ผ่อนคลายความเครียดช่วยให้มีกำลังใจทำงานในวันต่อไป 4) ชายหนุ่มได้ระบายความใคร่ทางปากด้วยการหยอกล้อหญิงสาวด้วยคำลามก ส่องแง่ส่องง่ามอย่างสนุกสนาน และ 5) หนุ่มสาวอยู่ในธรรมเนียมประเพณีด้วยการพ้อนรำใกล้ชิดกันได้ ชายหนุ่มพูดจากหยอกล้อหญิงสาวด้วยวาจาสองแง่สองง่ามได้ และสามารถเกี่ยวพาราสีกันระหว่างคู่หนุ่มสาวอย่างใกล้ชิดกันได้ โดยทั้งหมดยังอยู่ในสายตาของคนในชุมชน

ในบทความนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลที่ปรากฏหลักฐานของอุโบสถแต้มสีมอีสานจำนวน 2 แห่งเท่านั้น ซึ่งก็เห็นในเชิงประจักษ์ว่า ชาวอีสานสมัยก่อนได้ให้ความสำคัญและเคารพต่อประเพณีอย่างจริงจัง จะสังเกตเห็นว่า สิมแต่ละหลังจะมีชนบทการแต้มอยู่ คือ ภายในสีมจะแต้มอุโบสถที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ส่วนภายนอกสีมจะแต้มอุโบสถวรรณกรรม

เนื้อหาหนักแน่นบ้านทั่วไป เพียงแค่เรื่องราวทางศาสนาและนิทานพื้นบ้านอีสานทั้งสองประเภทนี้เท่านั้น เนื้อที่ของการแต่งอุปกก็เกือบเต็มผนังของลิสมแล้ว แต่ด้วยความสำคัญ ของวิถีชีวิตผู้คนโดยเฉพาะการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว ช่างแต้มอุปก จึงได้แต้มอุปกเหล่านี้แทรกลงไปบนพื้นที่ว่างของลิสมเพราะเห็นว่าเรื่องราวเหล่านี้มีคุณค่าในการสืบเผ่าพันธุ์ เพราะการเกี่ยวพาราสีของมนุษย์เป็นจุดเริ่มต้นของการเลือกคู่ครองและแต่งงานกัน อย่างถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณี หากสังคมอีสานไม่ควบคุมสิ่งเหล่านี้ไว้จะมีผลกระทบต่อความผาสุกของคนในชุมชน และเกิดปัญหากับหญิงสาวที่ท้องโดยฝ่ายชาย ไม่รับผิดชอบ ส่งผลให้ลูกที่เกิดขึ้นไม่มีพ่อ ทำให้เกิดความบกพร่องในชีวิตครอบครัว โยงใยกันไป จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ชาวอีสานถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและละเอียดอ่อน ตลอดมา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ของพาร์สันส์เกี่ยวกับความคิดระบบสังคม ที่เป็นแบบแผนค่อนข้างถาวรของการกระทำระหว่างกันของบุคคลในสถานภาพต่างๆ แบบแผนเหล่านี้ขึ้นอยู่กับกรอบของวัฒนธรรม การยึดค่านิยมของคนเกิดขึ้นได้สองทาง คือ บรรทัดฐานทางสังคมที่บังคับพฤติกรรมจะสะท้อนค่านิยมทั่วไปและระบบความเชื่อ ของวัฒนธรรม ส่วนค่านิยมและแบบแผนอื่นๆ อาจกลายเป็นส่วนหนึ่งในระบบบุคคล ซึ่ง ย่อมจะก่อผลกระทบหรือสนองต่อความต้องการจำเป็นของระบบ ซึ่งเป็นตัวกำหนดความ ยินดีเต็มใจในการปฏิบัติหน้าที่ของบุคคลในระบบสังคมอีกทอดหนึ่ง (ศูนย์เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวง, 2552) เช่นเดียวกันกับระบบทาง สังคมของอีสานที่มีขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นกรอบให้ทำการปฏิบัติตามค่านิยมของ คนอีสานที่สืบทอดต่อกันมา เหมือนกับประเพณีที่ผสมผสานกับความเชื่อ ได้แก่ ประเพณี การลงช่วงเข็นฝ้าย ประเพณีการฟ้อนและการลำในขบวนแห่ และประเพณีลงครก กระเดื่องตำข้าว ซึ่งล้วนแล้วเป็นความเชื่อของระบบวัฒนธรรมอีสานทั้งสิ้น

จากการที่ช่างแต้มได้แต้มอุปกการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาวไว้ในลิสมอีสานทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ประเพณีฮีตสิบสองของอีสานนั้นเข้มแข็ง ทุกคนให้ความเคารพยำเกรง จึงสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริงในการดำรงชีวิตและสร้างความสงบสุขให้แก่คนในสังคม อีสาน จึงทำให้ช่างแต้มได้บรรจุเลือกสรรตำแหน่งเพื่อจะแทรกรูปภาพการเกี่ยวพาราสี นีลงบนฝาผนังของลิสม เพื่อแสดงให้เห็นถึงการดำรงเผ่าพันธุ์ของชาวอีสานสืบต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการศึกษาบทความเรื่อง โอกาสการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาวที่ปรากฏในรูปแต้มสีมอีสาน มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

หน่วยงานสถาบันการศึกษาสามารถนำผลการศึกษาบทความนี้ไปจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นการเกี้ยวพาราสีในรูปแต้มสีมอีสาน พร้อมทั้งสามารถเผยแพร่เป็นเอกสารประกอบการสัมมนาความรู้เรื่องการเกี้ยวพาราสีในรูปแต้มสีมอีสานได้

2. ข้อเสนอแนะการศึกษาครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาค้นคว้าเรื่อง ประเพณีฮีตสองข่วงอีสานที่ปรากฏอยู่ในรูปแต้มสีมในภาคอีสาน

เอกสารอ้างอิง

คำพูน บุญทวี. (2554). วัฒนธรรมพื้นบ้านประเพณีไทยอีสาน. นนทบุรี: ไบย์เขียน (1988). เทพพร มังธานี. (2545). เปิดผ้าม่านกั๊ก: เปิดจิตวิญญาณอีสานสู่จิตวิญญาณสากล.

ขอนแก่น: พระธรรมขันธ์.

นิวัฒน์ พ.ศรีสุวรรณ. (2543). ประวัติศาสตร์ไทยลาว-อีสาน. พิมพ์ครั้งที่ 4. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.] พรสวรรค์ สุวรรณศรี. (2547). การวิเคราะห์คุณค่า การดำรงอยู่ และการสืบทอดมรดกอีสาน. วิทยานิพนธ์. ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาศึกษา: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (2556). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ไพบุลย์ แสงเงิน. (2534). กลอนลำ-ภูมิปัญญาของอีสาน. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮาส์. วินัย วีระพัฒนานนท์. (2532). สิ่งแวดล้อมอีสานและการอนุรักษ์. กรุงเทพฯ:

โครงการมหาวิทยาลัยในโครงการอีสานเขียว.

วีระพงศ์ มีสถาน. (2561). รูปแต้ม. เข้าถึงจาก. <https://www.isangate.com/new/32-art-culture/knowledge/529-isan-drawing.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2561

- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ และคณะ. (2559). สารานุกรมศิลปวัฒนธรรมอีสาน “จิตรกรรมฝาผนังพุทธอุโบสถแบบดั้งเดิมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ” มหาสารคาม. มหาสารคาม.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2560). จิตรกรรมฝาผนังพุทธอุโบสถอีสานในบริบทสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่นสมัยประเทศสยาม. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2(10) 41-50.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวง. (2552). แนวคิดและทฤษฎีทางสังคม. เข้าถึงจาก http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=9510&Key=news_research. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2561.
- สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 7 ขอนแก่น. (2543). สิมพินบ้านวิหารพินถิ่น. อุดรธานี. วิจิตรการพิมพ์.
- สำลี รักสุทธี. (2555). สืบสานตำนานงานบุญประเพณีอีสาน. กรุงเทพฯ: พ.ศ. พัฒนา.
- สุภาวดี ไชยกาล. (2556). วิเคราะห์คติธรรมจากจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมืองจังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์. ปริญญาพุทธศาสนมหาบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสนา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

