

Received: 19 April 2023

Revised: 29 September 2023

Accepted: 4 October 2023

การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน (กรณีศึกษาบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ)

THE ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR CYCLING AS SPORTS TOURISM (CASE STUDY: BANG KACHAO SAMUTPRAKAN PROVINCE)

กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ^{1*}Krittarwit Kritmanorote^{1*}

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อประยุกต์การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมในพื้นที่บางกะเจ้าที่เหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน มีกระบวนการวิจัย โดยศึกษาข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิลงพื้นที่ไปสำรวจสังเกต สัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมพบการใช้งานขั้นพื้นฐาน 3 อย่าง ได้แก่ 1) บอกชื่อ สถานที่ สิ่งของ 2) บอกทิศทาง 3) บอกข้อมูลข่าวสาร การบอกทิศทางมีกระบวนการทำงาน 3 ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกัน ได้แก่ 1) การตัดสินใจ 2) การดำเนินการ 3) การประมวลข้อมูล การออกแบบควรคำนึง 3 อย่าง ได้แก่ 1) สิ่งแวดล้อม 2) รูปทรงที่มีเอกลักษณ์ 3) อ่านได้ง่าย ผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการท่องเที่ยวเชิงกีฬาพบว่า มีการแบ่งการท่องเที่ยวเชิงกีฬาไว้ 3 แบบ 1) Active 2) Passive 3) Nostalgia ส่วนความหมายของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬามี 2 แบบ คือ Hard และ Soft ผลการวิจัยเพื่อหาองค์ประกอบกราฟิกเพื่อการออกแบบ ได้แก่ 1) รูปทรง ได้แก่ รูปทรงธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต 2) ตัวอักษรภาษาไทย ได้แก่ ขวณพิมพ์ มานพดิก้า อาร์กซ์ และแอลซี มานพ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ได้แก่ Transitional Geometric และ Glyphic 3) อารมณ์และสี ได้แก่ พฤษศาสตร์ กระฉับกระเฉง ธรรมชาติ และสนุกสนานที่เหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน

คำสำคัญ: การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม; การท่องเที่ยวเชิงกีฬา; บางกะเจ้า

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

* Corresponding author e-mail: krittarwit@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to apply environmental graphic design for Bang Kachao which was suitable for cycling as sports tourism. The research utilized the mixed method approach by using secondary data, survey, interview and participatory action research. The results found that the theory of environmental graphic design served three basic functions: 1) identifying, 2) directing, and 3) informing. Wayfinding theory was represented in three interdependent processes: 1) decision-making, 2) decision execution, and 3) information processing. The design should also be considered three factors: 1) environment, 2) unique form, and 3) readability. There were three types of sports tourism 1) active, 2) passive, and 3) nostalgic. Sports tourism was likewise categorized as hard and soft. The results of this research also found the elements of environmental graphic design which were 1) form: organic form and geometric form 2) typography: Thai (geometric humanist, modern, handwriting and obscure) and Latin (transitional geometric and glyphic), and 3) color and mood: botanical, active, natural and playful.

Keywords: Environmental Graphic Design; Sports Tourism; Bang Kachao

1. บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยขยายตัวอย่างต่อเนื่องในปี พ.ศ. 2559 มีจำนวนนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติจำนวน 32 ล้านคน สร้างรายได้จำนวน 2.5 ล้านบาท จากรายได้รวมของการท่องเที่ยวในปี พ.ศ. 2559 ภาคการท่องเที่ยวได้สร้างมูลค่าเพิ่มแก่เศรษฐกิจไทย คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 17.7 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เป็นแหล่งการจ้างงานที่สำคัญกว่า 4.23 ล้านคน สร้างรายได้ทางภาษีแก่รัฐประมาณ 64,200 บาท และก่อให้เกิดมูลค่าการลงทุนในประเทศอีกประมาณ 93,600 ล้านบาท (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2561, น. 1)

อุตสาหกรรมการกีฬา เป็นกลไกอย่างหนึ่งที่มีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ทั้งนี้ คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการกีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม การศาสนา คุณธรรมและจริยธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ได้พิจารณาผลการศึกษาร่วมของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานสภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สถาบันการศึกษาทางการกีฬา และสมาคมจัดการกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถกำหนดกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาได้รวม 12 กลุ่ม และได้จัดหมวดหมู่เป็นกลุ่มธุรกิจ (Cluster) รวม 5 กลุ่มธุรกิจ ดังนี้

กลุ่มธุรกิจที่หนึ่ง : กลุ่มให้บริการสถานบริการออกกำลังกายและสโมสรรีพาสสมัครเล่น ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มสถานที่บริการออกกำลังกาย และ 2. กลุ่มสโมสรรีพาสสมัครเล่น

กลุ่มธุรกิจที่สอง : กลุ่มให้บริการสื่อสารมวลชน ลิขสิทธิ์ทางการกีฬาและกีฬาอาชีพ ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา 2. กลุ่มการจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬา และ 3. กลุ่มกีฬาอาชีพ

กลุ่มธุรกิจที่สาม : กลุ่มวิทยาการทางการกีฬาและผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มการบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา และ 2. กลุ่มสถาบันการศึกษาผู้ผลิตบุคลากรด้านการกีฬา

กลุ่มธุรกิจที่สี่ : กลุ่มกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและการจัดการแข่งขัน ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มการจัดการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ และ 2. กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา

กลุ่มธุรกิจที่ห้า : กลุ่มผู้ผลิต ผู้ค้า ผู้นำเข้า และส่งออกทางการกีฬา ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา 2. กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา และ 3. กลุ่มผู้นำเข้าและส่งออกทางการกีฬา (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564, น. 2-3)

บางกะเจ้า เป็นผืนดินเก่าแก่ที่สายน้ำห้อมล้อมคล้ายกับกระเพาะขนาดใหญ่ ได้รับการนิยามว่า “เกาะกระเพาะหมู” หรือ “ปอดของคนกรุงเทพ” ด้วยความสมบูรณ์ของผืนดินแห่งนี้ เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2520 คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้อนุรักษ์พื้นที่สีเขียวของบางกะเจ้า รวมถึงพื้นที่ในตำบลบางกอบัว บางน้ำผึ้ง บางยอ บางกระสอบ และทรงคนอง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ใช้ทำการเกษตรกรรมให้เป็นแหล่งผลิตอากาศบริสุทธิ์ และออกซิเจนให้แก่เมืองหลวง

ด้วยเหตุผลดังกล่าวบางกะเจ้าจึงได้รับการยกฐานะให้เป็นเมืองน่าป่านที่อยู่ใกล้กรุงเทพฯ ที่สุด การเดินทางสะดวกสบาย นำผู้คนหลังไหลมาสัมผัสความรื่นรมย์ชมธรรมชาติกัน (พริมา อ่วมเจริญ, 2560, น. 48) และยังได้รับยกย่องให้เป็น The Best Urban Oasis of Asia จากนิตยสารไทมส์ในปี พ.ศ. 2549 เส้นทางจักรยานสามารถแบ่งได้เป็น 3 เส้นทางดังนี้ 1. ปั่นเส้นทางสวน 2. ปั่นทางธรรม 3. ปั่นชมวิถี (จรียา ชูช่วย, 2555, น. 89-99) และจากการศึกษาข้อมูลพบว่า บางกะเจ้าเป็นพื้นที่สำหรับปั่นจักรยานของผู้คนต่าง ๆ ที่เข้ามาท่องเที่ยว ซึ่งพบปัญหาเกี่ยวกับการสื่อสารเส้นทางให้นักท่องเที่ยวรับรู้และเข้าใจ จากการสัมภาษณ์คุณสุกิจ พลับจำ้ง ผู้ก่อตั้งกลุ่มอนุรักษ์ลำพูบางกระสอบ ได้กล่าวว่า บางกะเจ้ายังไม่มีทางบอกทิศทางเพื่อการเดินทางที่ดีและชัดเจน ทำให้นักท่องเที่ยวมักเกิดปัญหาโดยไม่รู้ว่าควรจะไปเส้นทางไหน เพื่อถึงจุดหมาย เลี้ยวซ้ายหรือเลี้ยวขวา ไปแล้วจะพบเจออะไรบ้างข้างหน้า (สุกิจ พลับจำ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 6 พฤษภาคม 2564)

จากข้อมูลข้างต้นจากการสัมภาษณ์ และลงพื้นที่สำรวจ จึงเป็นที่มาของปัญหาของงานวิจัยเพื่อหาแนวทางการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมต่อบางกะเจ้า เพื่อหาแนวทางการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ ในการบอกทิศทางที่ดีว่าควรมีองค์ประกอบกราฟิกอย่างไร เพื่อที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาปั่นจักรยาน เดินทางไปยังจุดหมายปลายทางได้อย่างถูกต้องปลอดภัย และนำรายได้เข้าสู่ชุมชน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อประยุกต์การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมในบางกะเจ้าที่เหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ปั่นจักรยาน

3. สมมติฐานของการวิจัย

การใช้ระบบป้ายสัญลักษณ์ สำหรับการบอกทิศทาง การให้ข้อมูลต่าง ๆ จะทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางด้วยจักรยานสามารถใช้เส้นทางได้ดีขึ้น อีกทั้งยังยังสื่อสารอัตลักษณ์และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีได้

4. ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายศึกษา คำนวณหาองค์ความรู้ในการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน เป็นการออกแบบสำหรับสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น และไม่ศึกษาเรื่องการใช้วัสดุในการออกแบบ โดยเลือกสถานที่คู้บางกะเจ้า อำเภอพระประแดงเป็นสถานที่ทำวิจัย

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และวิธีการเก็บข้อมูลแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research) โดยดำเนินการในพื้นที่คู้บางกะเจ้าทั้ง 6 ตำบล ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างประกอบไปด้วยคนท้องถิ่น ที่เป็นผู้นำชุมชนคอยขับเคลื่อนให้ชุมชนมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และพัฒนา ขั้นตอนการดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัย สรุปดังนี้

5.1 ลงพื้นที่คู้บางกะเจ้าเพื่อสำรวจ ศึกษา เก็บข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารต่าง ๆ ที่ได้มีการรวบรวมไว้ตามสถานที่ที่มีความสำคัญ แหล่งท่องเที่ยว และนิทรรศการถาวรในสวนศรีนครเขื่อนขันธ์ อีกทั้งสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง คนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว

5.2 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามในการออกแบบ ไปหาค่าความเที่ยงตรงเฉพาะหน้า (Face validity) ก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้ทราบถึงความยาก ง่าย มากไป น้อยไป และการใช้ภาษาต่าง ๆ ในการสัมภาษณ์ และในการตอบแบบสอบถาม เพื่อนำมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง แบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ 1. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม 2. รูปทรง 3. ตัวอักษรไทยและอังกฤษ 4. อารมณ์และสีที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน โดยแบบสอบถามใช้วิธีการเลือกตอบ (Check list) ได้มากกว่า 1 คำตอบ

5.3 เก็บข้อมูลการวิจัยโดยจัดกลุ่มสนทนาเฉพาะประเด็น (Focus group) กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ถูกสัมภาษณ์ และตอบแบบสอบถาม โดยคำถามดังที่กล่าวไปในข้อ 5.2 แล้วนั้น ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ทีละข้อตามแบบสอบถามเพื่อที่จะได้ทราบถึงความคิดเห็น ทศนคติ ข้อมูลของชุมชน วิถีชีวิต ความเชื่อของผู้เข้าร่วมที่มีการระดมสมอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตรวจสอบคำตอบกันเอง จนสามารถสรุปเป็นคำตอบเดียวกันได้ และให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนนั้นทำแบบสอบถามเพื่อนำคำตอบมาแปลงค่าเป็นสถิติร้อยละ เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบ

มีการกำหนดโควตา (Quota sampling) เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เท่ากันในแต่ละตำบล ได้แก่ 6 ตำบล ตำบลละ 3 คน และจากบริษัท ปตท. ที่อยู่ในโครงการ OUR Khung BangKachao อีก 2 คน รวมทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่มากเกินไปสำหรับผู้วิจัยเพียงคนเดียว ซึ่งหลักการของผู้เข้าร่วมควรอยู่ที่ประมาณ 6-12 คน ต่อกลุ่ม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พาผู้ช่วยวิจัยไปด้วยเพื่อให้ได้คำตอบจากการสัมภาษณ์อย่างเต็ม

ประสิทธิภาพตามกรอบประเด็นที่ได้กำหนดในแบบสอบถาม รวบรวมความคิดเห็นที่สอดคล้องกันเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก และจริงแท้

5.4 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ออกมาเป็นประเด็น และแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ แล้วสรุปแนวทางการออกแบบที่เหมาะสม อีกทั้งจัดอันดับ (Ranking) องค์ประกอบการฝึกในการเลือกใช้ต่อไป

5.5 ผู้วิจัยนำผลจากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสำหรับคั้งบางกะเจ้าทั้ง 6 ตำบล แล้วนำไปเสนอให้คนในตำบลมีส่วนร่วมในการเสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุง พัฒนาแบบให้เหมาะสม ข้อเสนอแนะที่แนะนำให้ปรับคือ ขอให้จักรยานบนป้ายมีขนาดเล็กลง และป้ายบอกทิศทางซ้าย ซขวา จากสี่เหลี่ยมจัตุรัสเปลี่ยนเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า

5.6 นำข้อคิดเห็นมาสรุป ปรับปรุงงานออกแบบ แล้วนำไปสอบถามความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง คนท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 1 เก็บข้อมูลการวิจัยโดยจัดกลุ่มสนทนาเฉพาะประเด็น (Focus group)

(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

6. ประโยชน์ของการวิจัย

เพื่อประยุกต์การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมในบางกะเจ้าที่เหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน

7. ผลการวิจัย

7.1 ผลจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงกีฬา สมาคมการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อม (US Society of Environmental Graphic Designers) หรือ SEG D ได้กล่าวถึงกระบวนการของการออกแบบกราฟิกเพื่อสิ่งแวดล้อมไว้ว่า เริ่มตั้งแต่การวางแผนงาน (Plans) การออกแบบ (Designs) การออกแบบระบบป้าย (Sign systems) และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพ (Visual communication) ทั้งภายในตัวอาคารสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ และภายนอกสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติทั่วไป การออกแบบควรสื่อสารการใช้งานขั้นพื้นฐาน 3 อย่าง ได้แก่ 1. บอกชื่อ สถานที่ สิ่งของ (Identifying) 2. บอกทิศทาง (Directing) และ 3. บอกข้อมูลข่าวสาร (Informing) ให้กับผู้ใช้งานภายในสถานที่นั้นได้ พร้อมทั้งยกระดับสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น คำนึงถึงความปลอดภัย คำนึงถึงสถาปัตยกรรม วัฒนธรรม และความงามที่มีอยู่ (Sims, 1991, p. 8)

การบอกทิศทาง (wayfinding) มีกระบวนการทำงาน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การตัดสินใจ (Decision making) คือ การรับรู้ข้อมูล การวางแผนการเดินทางเพื่อที่จะทำให้เกิดจุดหมายปลายทาง 2. การดำเนินการ (Decision execution) คือ การรู้ข้อมูล การเดินทางตามแผนที่ตั้งใจไว้ และ 3. การประมวลข้อมูล (Information processing) คือ การประมวลข้อมูล ต่อสิ่งที่ทำให้เกิดการรับรู้ รู้ สึก และความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมนั้น (Sims, 1991, p. 90)

ป้ายสัญลักษณ์ (Signage) เป็นส่วนหนึ่งของระบบการบอกทิศทาง (Wayfinding system) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเดินทางไปตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ เป็นการออกแบบเพื่อ 1. บอกทิศทาง 2. ระบุสถานที่ 3. ให้ข้อมูลข่าวสาร และ 4. ควบคุมหรือบังคับ ให้ข้อมูลอย่างมีระเบียบเป็นรูปธรรม โดยจัดทำในลักษณะของแผ่นป้ายสัญลักษณ์ที่นำสัญลักษณ์มาใช้ร่วมกับแผ่นป้ายจึงเรียกว่า ระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage system)

จุดมุ่งหมายของป้ายสัญลักษณ์ ควรพิจารณาจากสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญ ได้แก่ 1. เพื่อการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยถ้อยคำ 2. เพื่อการเรียนรู้ความหมายของสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดการจดจำ 3. เพื่อความสวยงาม โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม และ 4. เพื่อการใช้งานที่สามารถดัดแปลงได้ง่ายหากเกิดปัญหา และเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เดินทางไปถึงจุดหมายปลายทางอย่างสะดวกและปลอดภัย การออกแบบ การใช้งานของป้ายสัญลักษณ์ ควรคำนึงถึง 3 แนวทาง ดังนี้ 1. สิ่งแวดล้อม การออกแบบที่ดีจะต้องคำนึงถึงความโดดเด่นเมื่ออยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมบริเวณนั้น 2. รูปทรง ที่มีเอกลักษณ์ โดดเด่น และ 3. อ่านได้ง่าย

การสื่อสารด้วยภาพรวมถึงสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในป้ายสัญลักษณ์ มีวิธีการศึกษาความหมายทางด้านอารมณ์ หรือความหมายที่เป็นนัย ซึ่งมีขั้นตอนการแสดงความหมายแบ่งเป็น 2 ชั้น

คือ 1. เกี่ยวโยงกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือ ความหมายนัยตรง ที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และ 2. ตัวแปรทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ การตีความหมายนัยแฝง จากสิ่งที่มนุษย์ทำขึ้นและส่งผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิด

การออกแบบป้ายสัญลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1. รูปร่าง มีผลต่อความรู้สึกในการตีความหมาย เช่น รูปร่างสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง แน่นหนา เชื่อมแน่น รูปร่างวงกลม ให้ความรู้สึกมั่นคง แต่ก็ลื่นไหลได้ 2. วัสดุ ในการสร้างป้ายมีการใช้วัสดุพื้นฐาน 3 อย่างคือ ไม้ โลหะ และพลาสติก ซึ่งแต่ละวัสดุให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน 3. สี มีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ ซึ่งมีประโยชน์ต่อป้ายสัญลักษณ์เป็นอย่างมาก การใช้สีต่าง ๆ มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา และสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การตัดกันระหว่างสีพื้น และสีของตัวอักษร 4. ตัวอักษร การถ่ายทอดข้อความไปสู่คนอ่าน ควรคำนึงถึง รูปแบบตัวอักษร แบบที่เรียบง่าย จะอ่านได้ง่าย ความหนาบางของตัวอักษร ใช้ตัวหนาช่วยเน้นย้ำความสำคัญมากกว่า ระยะห่างของตัวอักษร การใช้ช่องไฟห่างจะทำให้ความรู้สึกผ่อนคลาย รูปร่างของตัวอักษร ตัวกลมให้ความรู้สึกนุ่มนวล ตัวแหลมให้ความรู้สึกรุนแรง การเลือกใช้ตัวอักษรต้องเลือกให้เหมาะสมกับอารมณ์ของสถานที่นั้นเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม 5. สัญลักษณ์ การติดต่อสื่อสารถ่ายทอดข้อความจากผู้ส่งไปถึงผู้รับภายในสภาวะแวดล้อม ที่สามารถสร้างอารมณ์ และความรู้สึกให้กับบรรยากาศในสภาวะแวดล้อมนั้น และ 6. การจัดวาง ควรมีพื้นที่ว่าง เพราะหากใส่องค์ประกอบที่มากเกินไป จะทำให้ขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร

สิ่งสำคัญในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ ได้แก่ 1. การถ่ายทอดข้อมูล (Transmission) คัดเลือกข้อมูลที่ต้องการสื่อสาร แสดงให้เห็นถึงความหมายที่ง่ายต่อการเข้าใจและตีความหมาย 2. ประโยชน์ใช้สอย (Usage) มีจุดเด่นในตัว มีความทนทานสูง ง่ายต่อการควบคุม ซ่อมแซม และรักษา 3. วัสดุ (Material) ใช้วัสดุที่ปลอดภัย มีคุณภาพสูงและคงทน 4. อารมณ์ความรู้สึก (Emotions) สามารถสร้างภาพลักษณ์อารมณ์ และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถใช้สีและรูปทรงเป็นหลัก 5. ความต่อเนื่อง (continuity) คำนึงความต่อเนื่องในสัญลักษณ์ภาพ และป้ายสัญลักษณ์อื่น ๆ ในชุดเดียวกัน และ 6. ลักษณะเฉพาะตัว (Individuality) ควรออกแบบให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน และเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม (เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยู่ชญา, 2543, น. 24-42)

เกณฑ์การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ 1. กำหนดความสัมพันธ์ของพื้นที่ และข้อควรปฏิบัติในการนำป้ายไปใช้งาน 2. กำหนดชนิดของป้ายกับการใช้งานให้เหมาะสม 3. กำหนดความแข็งแรงทนทานของป้าย 4. คำนึงถึงการทำลายและการเสื่อมสภาพ 5. กำหนดการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติม ประยุกต์ 6. กำหนดรูปแบบตัวอักษรและความสามารถในการอ่าน 7. การสื่อสารโดยใช้ภาษาสากล 8. ข้อควรคำนึงถึงระเบียบกฎเกณฑ์ ข้อบังคับ 9. ความจำเป็นในการให้แสงสว่าง 10. หนังสือคู่มือการใช้งานระบบป้ายสัญลักษณ์ และ 11. งบประมาณและค่าใช้จ่าย (ทณจิต อิมสำอาง, 2562, น. 242)

การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport tourism) เป็นประเภทการท่องเที่ยวที่เติบโตขึ้นเป็นอย่างสูง นักท่องเที่ยวเลือกที่จะออกกำลังกายในสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น หรือไปสถานที่นั้น ๆ เพื่อไปชมการแข่งขันกีฬากีบสัน (Gibson) ได้แบ่งประเภทการท่องเที่ยวเชิงกีฬาไว้ 3 แบบ ได้แก่ 1. Active คือ นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬา 2. Passive คือ นักท่องเที่ยวที่เป็นผู้ชมกีฬา และ 3. Nostalgia คือ นักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมสถานที่จัดกีฬาหรือเคยจัดกีฬามาก่อน ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเป็นได้ทั้ง 3 ประเภทในการท่องเที่ยวต่อครั้งได้

โรบินสัน และ แกมมอน (Robinson and Gammon) ได้ให้ความหมายของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาไว้ 2 แบบ 1. Hard หมายถึง นักท่องเที่ยวที่เดินทางเพื่อการแข่งขันกีฬาเป็นหลัก หรือได้เข้าชมเทศกาลกีฬาที่สำคัญ เช่น โอลิมปิก หรือ ฟุตบอลโลก 2. Soft หมายถึง นักท่องเที่ยวที่เดินทางเพื่อกีฬานันทนาการเป็นหลัก เช่น สกี หรือ ขี่จักรยาน

เซฟเพิร์ด และ อีแวน (Shephard and Evans) ได้อธิบายเพิ่มเติมความหมายของ ‘hard’ and ‘soft’ ไว้ว่า ‘soft’ เป็นกีฬาที่มีความเสี่ยงน้อยถึงต่ำ อยู่ในระดับที่ทุกคนสามารถทำได้ ในขณะที่ ‘hard’ เป็นกีฬาที่ต้องมีประสบการณ์การฝึกฝนมาก่อน มีความสามารถระดับสูง และอาจเสี่ยงต่ออุบัติเหตุ หรือการบาดเจ็บได้

การท่องเที่ยวเชิงกีฬาอยู่ในความสนใจของนักท่องเที่ยวอาจเป็นเพราะกระแสวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันหันมาดูแลสุขภาพกันมากขึ้น ผู้คนต้องการเดินทางเพื่อต้องการทำกิจกรรมทางกีฬา (Sports holiday) ไม่ว่าจะแข่งขัน เพื่อสุขภาพ หรือเยี่ยมชมสถานที่ประวัติศาสตร์ ในสถานที่ท่องเที่ยวที่มีภูมิทัศน์ที่สวยงาม เพื่อความผ่อนคลายและความสงบ (Smith, Macleod & Robertson, 2010, pp. 166-169)

7.2 ผลจากการวิจัยที่ได้จากการสนทนากลุ่มในข้อ 5.3 นั้น สรุปออกมาได้ดังนี้ 1. รูปทรง คำตอบคือ รูปทรงแบบธรรมชาติ เนื่องจากคั้งบางกะเจ้ามีรูปทรงโค้งมน ถูกห้อมล้อมด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา และมีความเป็นธรรมชาติสูงที่มีความเหมาะสมในตัว 2. ตัวอักษรภาษาไทยและตัวอักษรภาษาอังกฤษ คำตอบสำหรับ กลุ่มตัวอักษรไทยห้วงกลม ได้แก่ ตัวชนพิมพ์ (Geometric humanist) เนื่องจากดูทันสมัย สามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้ง่าย แต่ตัวอาร์กซ์ (Handwriting) ก็เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มตัวอย่าง เพียงรู้สึกว่ามันดูดีแล้วไป และไม่เหมาะที่จะใช้อยู่ในสถานที่ที่มีความเป็นธรรมชาติสูง กลุ่มตัวอักษรไทยห้วงแ่งเร้น ได้แก่ ตัวมานพติกา (Modern) เนื่องจากเป็นตัวอักษรที่มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน ร่วมสมัย รู้สึกถึงความทันสมัย และคุ้นตาตามป้ายร้านค้าต่าง ๆ และตัวแอลซี มานพ (Obscure) ก็มีความคุ้นตาตามป้ายร้านค้าต่าง ๆ มีการเก็บหัวตัวอักษรไว้เล็กน้อย ก็เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มตัวอย่างอยู่ไม่น้อย กลุ่มตัวอักษรอังกฤษ Classical ได้แก่ Transitional เนื่องจากมีเส้นมีความหนาบางโค้ง คุมความเคลื่อนไหวไม่หยุดอยู่กับที่ กลุ่มตัวอักษรอังกฤษ Modern ได้แก่ Geometric เนื่องจากเส้นสายมีความเรียบง่าย ที่ดูน้อยแต่มาก สื่อสารได้ชัดเจน กลุ่มตัวอักษรอังกฤษ Calligraphic ได้แก่ Glyphic คุมความหนักแน่นเหมือนต้นไม้ในบางกะเจ้า และดูน่าอ่านที่สุดในกลุ่ม

ตัวอักษรนี้ 3. อารมณ์และสี เป็นข้อที่กลุ่มตัวอย่าง รู้สึกสนุกและตื่นเต้นที่จะได้รู้ชื่ออารมณ์และเห็นสีต่างๆ ใช้วิธีการคัดอารมณ์และสีที่ไม่เหมาะสมออกไปก่อน อารมณ์ที่สรุปได้ คือ พืชศาสตร์ (Botanical) เป็นชุดสีที่มีน้ำหนัก สามารถมองเห็นได้ชัดจากระยะไกล มีความเป็นธรรมชาติที่ช่วยดูแลรักษาสุขภาพกาย สุขภาพจิตใจดีขึ้นได้

7.3 ผลจากการวิจัยที่ได้จากแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้ ได้แก่ 1. รูปทรง 2. ตัวอักษรภาษาไทย และตัวอักษรภาษาอังกฤษ 3. อารมณ์และสี ใช้เกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาหาค่าความถี่ และ แปลผลเป็นค่าร้อยละ โดยคำตอบจะต้องถูกเลือก 12 คนขึ้นไป หรือมีค่าร้อยละ 60 ขึ้นไป จากการเก็บข้อมูล กับกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 รูปทรงที่เหมาะสมกับการออกแบบการปักสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

รูปทรง	จำนวนคน	ร้อยละ	อันดับที่
1. แบบเรขาคณิต (Geometric form)	12	60%	2
2. แบบธรรมชาติ (Organic form)	15	75%	1

ผลการวิเคราะห์ตารางที่ 1 สรุปได้ว่ารูปทรงที่เหมาะสมสำหรับคั้งบางกะเจ้า คือ **แบบธรรมชาติ** มีพื้นฐาน สร้างขึ้นมาจากสิ่งที่มีชีวิต ความเป็นรูปทรงอินทรีย์ และ**แบบเรขาคณิต** มีพื้นฐานมาจากคณิตศาสตร์ เริ่มจากจุด เส้น ีความเป็นรูปธรรม (Leborg, 2006, pp. 27-29)

ตารางที่ 2 ตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับการออกแบบการปักสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

ประเภทตัวอักษรไทย	จำนวนคน	ร้อยละ	อันดับที่
1. ตัวหัวกลม			
1.1 อารักษ์ (Handwriting)	13	65%	2
1.6 ชวนพิมพ์ (Geometric Humanist)	14	70%	1
2. ตัวหัวแฝงเร้น			
2.1 มานพติก้า (Modern)	13	65%	1
2.2 แอลซี มานพ (Obscure)	12	60%	2

ผลการวิเคราะห์ตารางที่ 2 สรุปได้ว่าตัวอักษรไทยที่เหมาะสมสำหรับคั้งบางกะเจ้า คือ **ตัวหัวกลม (Loop terminal)** หรือหัวกลมมาตรฐาน เป็นกลุ่มที่ถูกมองว่าถ้าตัวอักษรใดที่มีหัวกลม คือ ตัวอักษรที่ได้การยอมรับทันทีในกรอบประเพณีนิยม โดยผูกติดกับความเป็นอนุรักษ์นิยมเช่นตัวอักษร ชวนพิมพ์ และ อารักษ์ และ**ตัวหัวแฉ่งเร้น (Loopless terminal)** เป็นประเภทตัวอักษรที่มีการคลี่คลายรูปแบบตามวิธีการเขียนด้วยวัสดุและอุปกรณ์การเขียนในปัจจุบัน สามารถแบ่งตัวอักษรหัวแฉ่งเร้นได้ 2 แนวทาง คือ กลุ่มที่มีความสามารถรองรับการใช้งานเป็นตัวหัวเรื่องเท่านั้น กับอีกกลุ่มที่พัฒนาในเรื่องของรูปแบบ (Form) ตัวอักษรที่ง่ายและลดรูปลงให้ง่ายเพื่อให้เข้ากับการเขียนและการใช้งานในชีวิตประจำวัน เช่น ตัวอักษรมานพติกา และแอลซี มานพ (คัดสรร ดีมาก, 2559, น. 148-154)

ตารางที่ 3 ตัวอักษรอังกฤษที่เหมาะสมกับการออกแบบการฟีกสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า (กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

ประเภทตัวอักษรอังกฤษ	จำนวนคน	ร้อยละ	อันดับที่
1.Classical			
1.3 Transitional	16	80%	1
2. Modern			
2.5 Geometric	13	65%	1
3. Calligraphic			
3.1 Glyphic	12	60%	1

ผลการวิเคราะห์ตารางที่ 3 สรุปได้ว่าตัวอักษรภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับคั้งบางกะเจ้า คือ **ตัวอักษรแบบ Classical** ได้แก่ Transitional มีลักษณะเด่นเฉพาะตรงปลายจบ (Serif) เป็นเหลี่ยมและมีความโค้ง (Bracketed) เส้นแกนตัวอักษรเฉียง (Slanted axis) ตัวอักษรมีความหนาบางต่างกัน (Contrast between strokes) เช่น ตัวอักษร Times Roman, Baskerville, Perpetua และ Bulmer สำหรับ**ตัวอักษรแบบ Modern** ได้แก่ Geometric มีลักษณะเด่นเฉพาะคือความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนให้ความรู้สึกถึงการใช้งานได้ดี และมีประโยชน์ เช่น ตัวอักษร Futura, Eurostile, Avenir, Bauhaus และ Hamonia Sans และ**ตัวอักษรแบบ Calligraphic** ได้แก่ Glyphic ลักษณะเด่นมีความเป็นงานฝีมือ (Hand crafted) เช่นตัวอักษร Trajan, Albertus และ Copperplate Gothic (Contributors, 2021)

ตารางที่ 4 อารมณ์และสีที่เหมาะสมกับการออกแบบการฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

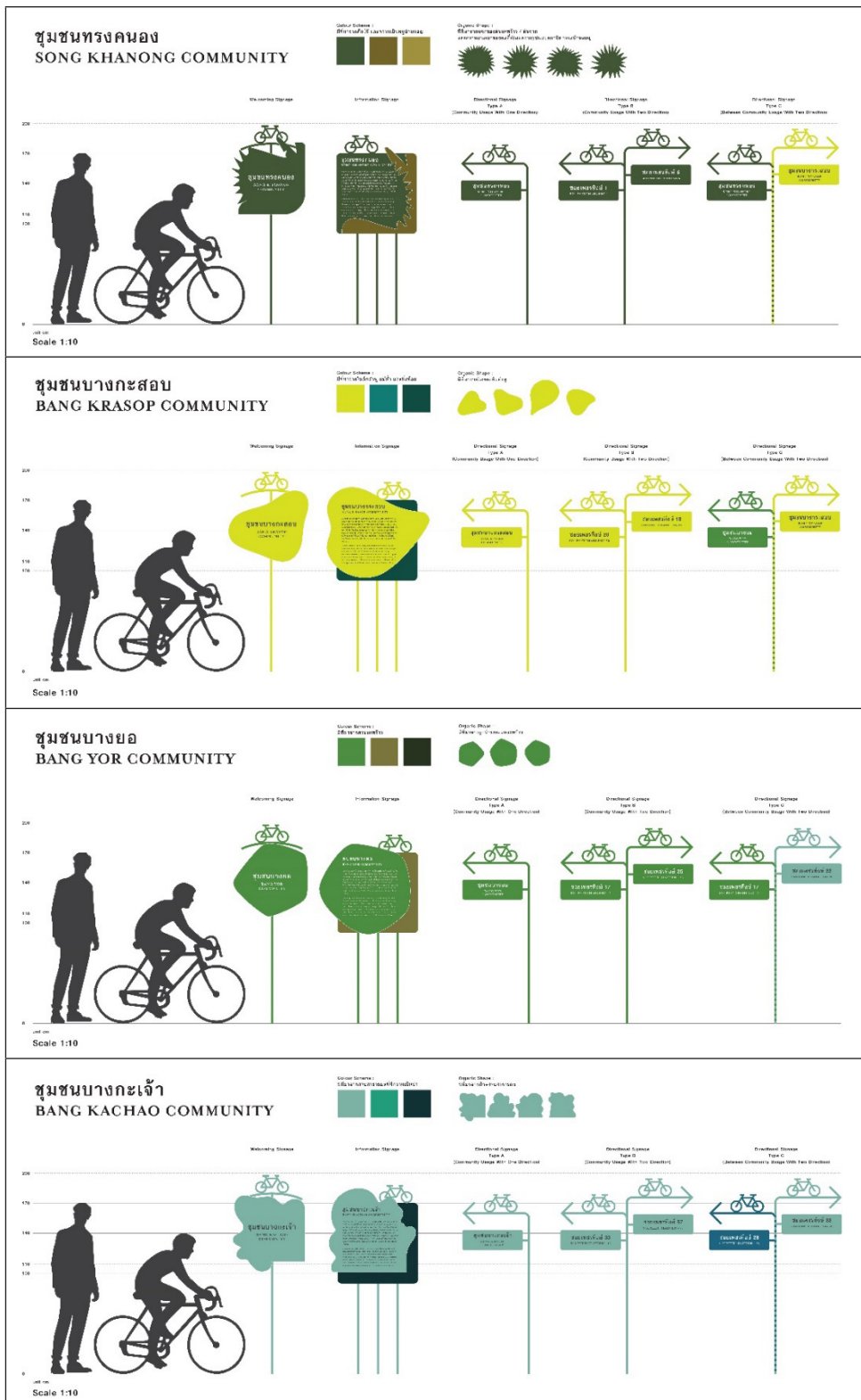
อารมณ์และสี (Color and Mood)	จำนวนคน	ร้อยละ	อันดับที่
02. อารมณ์ : พฤษศาสตร์ (Botanical)	16	80%	1
05. อารมณ์ : ธรรมชาติ (Natural)	12	60%	3
08. อารมณ์ : สนุกสนาน (Playful)	12	60%	3
15. อารมณ์ : กระฉับกระเฉง (Active)	14	70%	2

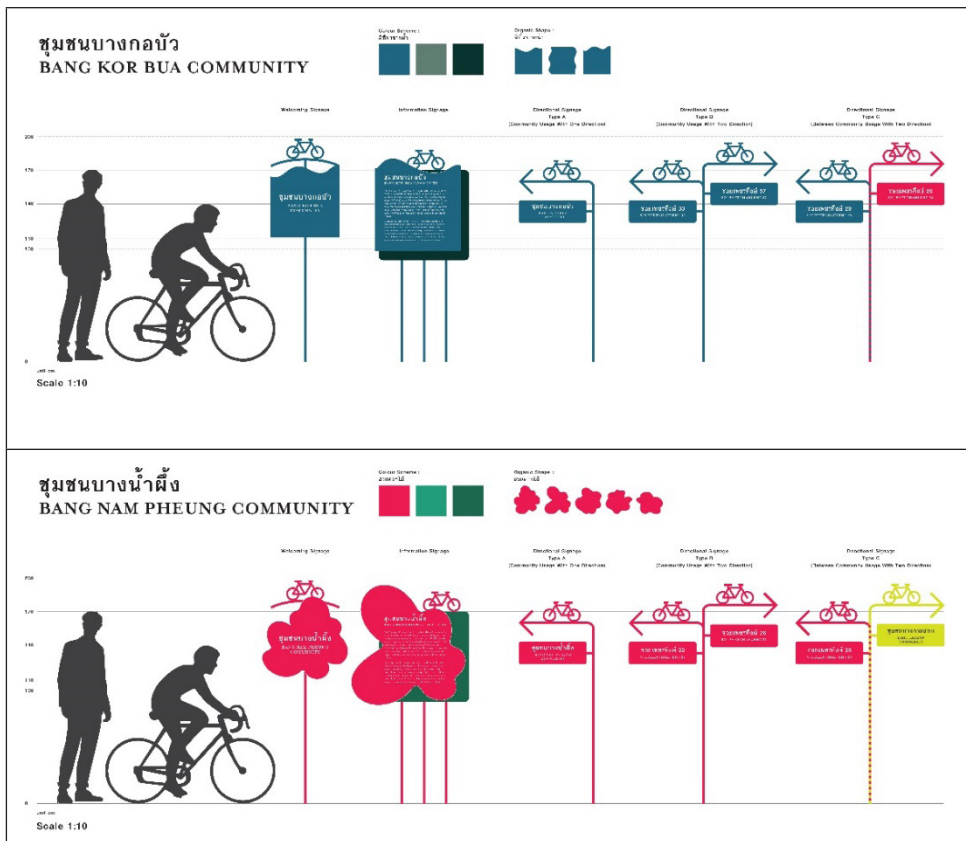
ผลการวิเคราะห์ตารางที่ 4 สรุปได้ว่าอารมณ์และสีที่เหมาะสมสำหรับคั้งบางกะเจ้า คือ **อารมณ์ : พฤษศาสตร์ (Botanical)** เชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ การบำบัดรักษาจิตใจและร่างกาย พร้อมกับสภาวะแวดล้อมที่ผสมผสานกลมกลืนกัน ที่แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติ คือ สิ่งที่ทำให้ชีวิตดีขึ้น อาหาร เครื่องดื่ม ยาสมุนไพร และอากาศ การใช้ชีวิตที่มีพลาณามัยสมบูรณ์เชื่อมโยงกับชุดสีนี้ มีน้ำหนักสีที่แตกต่างกันไล่ตั้งแต่อ่อนไปถึงแก่ เช่น สีเขียวอ่อน (Sunny lime) สีเหลืองอมเขียว (Yellow green) สีฟ้าอมเขียว (Teal) สีเหลืองอมเขียว (Chartreuse) สีเขียวเข้ม (Green moss) (Eiseman, 2017, p. 64)

อารมณ์ : กระฉับกระเฉง (Active) ที่ให้พลังอย่างฉับพลันเต็มเปี่ยม อยู่ในสีโทนอุ่นเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้รู้สึกถึงการผลิตพลังงาน แต่ก็มีการใช้สีโทนเย็นที่สดใสหลากหลายด้วย สีพิเศษ สีนีออน และสีเรืองแสงถูกจัดให้อยู่ในชุดสีนี้ เช่น สีฟ้าสดสว่าง (Electric blue) สีฟ้าเขียวสดใส (Vibrant turquoise) สีเขียวใบตอง (Lime punch) สีแดงร้อน (Racing red) สีส้มเปลวไฟ (Fiery orange) สีม่วงเจิดจ้า (Blazing purple) สีเหลืองอาทิตย์ (Solar yellow) สีแดงม่วงสดใส (Flaming fuchsia) (Eiseman, 2017, p. 172)

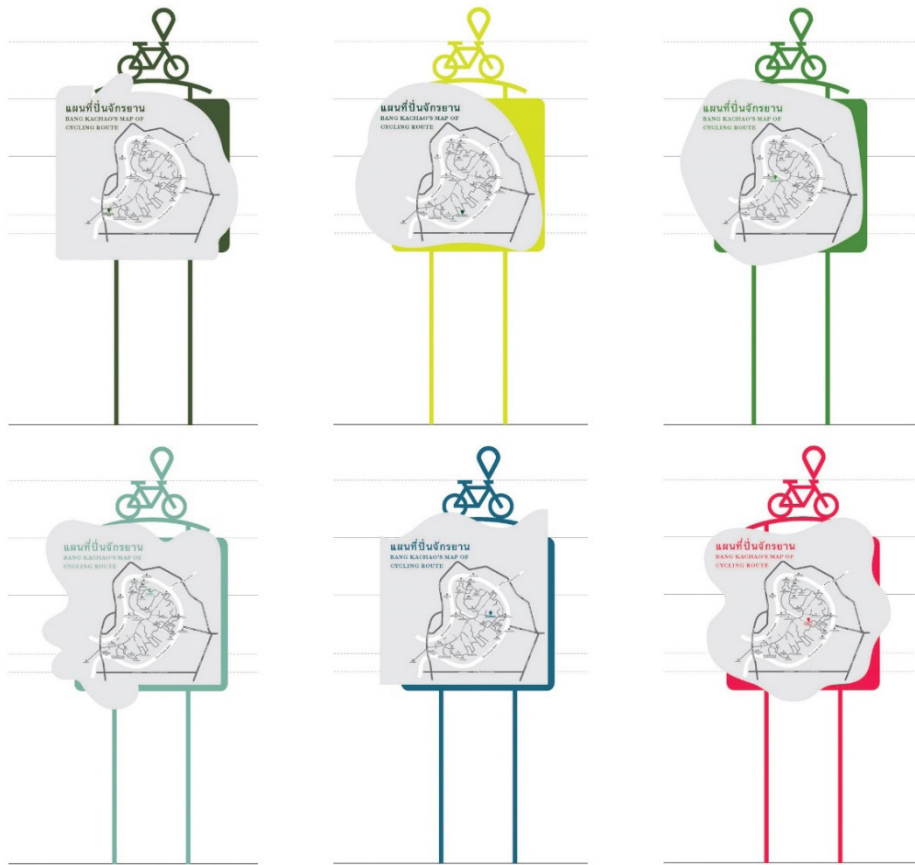
อารมณ์ : ธรรมชาติ (Natural) สัมผัสถึงความบริสุทธิ์ สุขภาพดี ไม่มีสิ่งปลอมปนใด ๆ ไม่ใช่สารเคมีต่าง ๆ ปฏิเสธทุกสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติ เช่น สีขาวนวล (Ivory) สีเหลือง (Chamomile) สีส้ม (Prairie sunset) สีน้ำตาล (Toasty) สีเทา (Mineral gray) สีเขียว (Lichen) และ สีกากี (Vintage khaki)s

อารมณ์ : สนุกสนาน (Playful) เชิญชวนเด็กและผู้ใหญ่ที่หัวใจยังกระชุ่มกระชวยให้ออกมาเล่นกัน แสดงถึงอารมณ์ร่าเริง เบิกบาน สดใสมีชีวิตชีวา และมีรอยยิ้ม เช่น สีส้ม (Orange popsicle) สีชมพู (Pink lemonade) สีแดง (Lollipop red) สีม่วง (Dewberry purple) สีเหลืองมะนาว (Lemon zest) สีเขียวกีวี่ (Kiwi) สีเขียวแต้กเคอร์รี่ (Daiquiri) และ สีฟ้าเขียว (Blue-green) (Eiseman, 2017, p. 80)





ภาพที่ 2 แนวทางการออกแบบการปักสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 3 แนวทางการออกแบบการปักสิ่งแวดล้อมสำหรับคั้งบางกะเจ้า (แผนที่)
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 4 สัญลักษณ์ต่างๆในคั้งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 5 แผนที่คู่งบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 6 ป้ายบอกข้อมูลชุมชนบางกะเจ้า
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

7.4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบที่นำไปสอบถามความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง คนท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว จำนวน 50 ชุด ผู้วิจัยได้แบ่งระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 5 ความพึงพอใจมากที่สุด ไปจนถึงระดับ 1 ความพึงพอใจน้อยที่สุด (Likert scales) หลังจากนั้นนำผลที่ได้ มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ Bar) และแปลผลความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้ สามารถสรุปได้ ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็น ผู้หญิง คิดเป็น 52.2% ผู้ชาย คิดเป็น 47.8% และในด้านอายุ พบว่า อายุ 20-35 ปี คิดเป็น 40.5% และอายุ 36-50 ปี คิดเป็น 59.5%

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวเชิง กีฬาปั่นจักรยาน (กรณีศึกษาบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ)
(กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ, ประเทศไทย, 2565)

ความพึงพอใจ		ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	รูปทรงที่ใช้มีเอกลักษณ์ และเหมาะสม	4.36	0.48	มาก
2	ตัวอักษรภาษาไทยที่ใช้อ่านได้ง่าย และเหมาะสม	4.58	0.49	มากที่สุด
3	ตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ใช้อ่านได้ง่าย และเหมาะสม	4.76	0.43	มากที่สุด
4	อารมณ์และสีที่ใช้มีความเหมาะสม	4.70	0.46	มากที่สุด
5	สื่อสารข้อความที่ ทิศทาง ข้อมูลข่าวสารได้ชัดเจน	4.52	0.50	มากที่สุด
6	งานออกแบบเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อม	4.42	0.49	มาก
7	งานออกแบบเหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน	4.60	0.49	มากที่สุด
8	งานออกแบบเหมาะสมต่อกีฬานันทนาการ	4.54	0.50	มากที่สุด
9	ภาพรวมความพึงพอใจต่องานออกแบบ	4.46	0.50	มาก

สรุปผลจากตารางที่ 5 พบว่ากลุ่มตัวอย่าง คนท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว มีความพึงพอใจโดยรวม ในทุกด้าน อยู่ระดับมาก ถึงมากที่สุด

8. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลจากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถามได้ผลลัพธ์ที่เหมือนกันในทุกข้อ จากการวิเคราะห์ พบว่าการออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาปั่นจักรยาน ควรใช้รูปทรงอสมมาตร เป็นเส้นโค้งที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนการเล่นกีฬาที่ไม่หยุดนิ่ง หรือเปรียบเหมือนอวัยวะร่างกายมนุษย์ที่ 2 ด้านมีความไม่เท่ากัน กล้ามเนื้อที่มีความเว้าและโค้งนูน ตัวอักษรไทยมีความเป็นไทยแต่ไม่มากจนเกินไป ดูอ่านง่าย และผ่อนคลาย มีความเป็นสากล ตัวอักษรอังกฤษ ดูมีความเคลื่อนไหว ดูน้อยแต่มากในการสื่อสารและหนักแน่น อารมณ์และสีอาจแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้ คือ 1. สีคู่ขนาน ได้แก่ อารมณ์พฤกษศาสตร์ และธรรมชาติ ที่เหมาะสมกับกีฬานันทนาการ ทุกคนสามารถทำได้ และมีความเสี่ยงน้อย (Soft) 2. สีคู่ตรงข้าม ได้แก่ อารมณ์กระฉับกระเฉง ที่เหมาะสมกับกีฬาการแข่งขัน ที่ต้องผ่านการฝึกฝน และมีความเสี่ยงสูง (Hard)

ผลการวิจัยสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกได้อย่างเหมาะสม สามารถอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมและผู้คนในชุมชนได้ รูปทรงมีเอกลักษณ์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ และแม่น้ำ ตัวอักษรสามารถสื่อสารข้อมูลได้รวดเร็ว เกิดการรับรู้ข้อมูล สามารถตัดสินใจได้ทันทีว่าจะเดินทางไปในทิศทางไหน สร้างสิ่งที่ทำให้เกิดความรับรู้ต่อสิ่งแวดล้อมและสะท้อนถึงสถานที่นั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบอื่น ๆ ได้อีก อาจเปรียบเสมือนมีเสื้อผ้า อุปกรณ์ไว้เรียบร้อยแล้ว แต่รอเวลาที่จะไปออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและความผ่อนคลาย

ผลการวิจัยมีการจัดลำดับให้เลือกใช้ นักออกแบบกราฟิกไม่จำเป็นต้องเลือกใช้คำตอบลำดับที่ 1 เสมอ แต่สามารถเลือกใช้ลำดับที่ 2 หรือ 3 ได้ ตามโจทย์ที่ได้รับ ตามความเหมาะสมกับสิ่งที่จะออกแบบให้ตามรสนิยมของนักออกแบบ หรือตามความเหมาะสมขององค์กรต่างๆ ดังเช่นกับ การออกกำลังกายที่มีหลากหลายอย่างให้เลือกตามความชอบ ความสนใจของแต่ละคน

การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นประเภทการวิจัยที่เหมาะสมสำหรับการลงพื้นที่ชุมชนมาก การออกแบบที่ต้องการสะท้อนความเป็นชุมชนก็ต้องเก็บข้อมูลกับคนท้องถิ่นจึงจะได้คำตอบที่จริงแท้ที่สุด

9. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการยากมากที่จะนัดกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 ตำบล มาสถานที่เดียวกันได้ ผู้วิจัยถือว่าโชคดีและได้รับความเมตตาจากกลุ่มตัวอย่าง ทุกอย่างจึงสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี แต่หากใช้เชิงปริมาณเป็นตัววิเคราะห์ ควรมีกกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำ 30 คน จึงสามารถวิเคราะห์ได้

การทำวิจัยกับคนในชุมชน เป็นสิ่งท้าทายกว่า การสัมภาษณ์และ แบบสอบถามต้องสั้นและ

กระชับผู้วิจัยได้ลองนำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างแล้ว มีการปรับแก้ เมื่อถึงวันจริงยังใช้เวลานานพอสมควร

การเลือกผู้นำของแต่ละชุมชนมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ใหญ่ Gen Baby boom หากเป็นไปได้ควรเลือก Gen-X และ Gen-Y เข้ามาในกระบวนการวิจัยด้วย ให้มีจำนวนที่คละ ๆ กัน

การทอ้งเทียวงเชิงกีฬาคือผู้วิจัยเลือก คือ แบบ ‘นันทนาการ’ การปั่นจักรยานทอ้งเทียวง การวิจัยครั้งต่อไปสามารถใช้แบบ ‘การแข่งขันกีฬา’ หรือ นักทอ้งเทียวงเชิงกีฬาแบบ ‘hard and soft’ ก็เป็นไปได้ การแบ่งแนวทางที่ชัดเจนแบบนี้ ก็อาจทำให้การออกแบบกราฟิกมีแนวทางที่ชัดเจน และแตกต่างกันไป

การออกแบบกราฟิกสิ่งแวดล้อมยังมีแนวความคิดทฤษฎีทางกราฟิกอื่น ๆ อีก เช่น กรอบภาพ สัญลักษณ์ รูปแบบและประเภทเครื่องหมายต่างๆ และทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมศาสตร์อีกที่ต้องคำนึงถึง วัสดุ การผลิต การติดตั้ง โครงสร้าง ประสิทธิภาพ และความปลอดภัย

นักออกแบบ Otl Aicher คือ บุคคลที่ผู้วิจัยขอแนะนำ ผลงานที่น่าศึกษา คือ โอลิมปิก (Olympics) จัดขึ้นที่เมืองมิวนิก (Munich) ในปี 1972 โดย Aicher ได้ออกแบบ Flags, Billboard, Pictogram, Emblem, Poster, Uniforms, Design manual และ Mascot ที่ชื่อว่า Waldi ซึ่งเป็นชุดงานออกแบบที่มีความเป็นตำนานอมตะที่ควรศึกษา pictogram ที่จัดอยู่ในระบบกริด (Grid) ที่มีความละเอียด และความยืดหยุ่น สามารถปรับให้อยู่ในกีฬาทุกประเภทได้ ละทั้งการใช้ตัวอักษรในสัญลักษณ์ภาพและยังสามารถสื่อสารได้เป็นภาษาสากล

ทฤษฎี Place marketing เป็นแนวคิดที่น่าศึกษา เพื่อสร้างแบรนด์ให้ชุมชนหรือเมืองนั้น ๆ ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน

จากจุดเริ่มต้นเล็กๆ ในคั้งบางกะเจ้า การออกแบบสามารถขยายต่อเป็นอำเภอ จังหวัด และภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศ การออกแบบสิ่งแวดล้อมสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ได้

10. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒและคณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนวิจัย เงินรายได้หน่วยงาน ประจำปีงบประมาณ 2564 มา ณ โอกาสนี้

11. รายการอ้างอิง

คัดสรร ดีมาก. (2559). *บันทึกบรรยาย ชนิด หน้าตา เผอิญหน้า อักษร TYPE FACE FACE TYPE*.

กรุงเทพมหานคร: คัดสรร ดีมาก.

จริยา ชูช่วย. (2555). บางกะเจ้า ปั่นตามทาง กลางกระเพาะหมู. *อนุสารอศท*, 53(3), น. 89-99

- ทنجจิต อิมส์อาจ. (2562). การออกแบบเรขศิลป์ป้ายประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา โครงการรมน้ำยานนาวา. วารสารนิเทศศาสตร์ ธุรกิจบัณฑิต, 13(1), 222-256.
- พริมา อ่วมเจริญ. (2560). รัก(ษ์)ไม่จางที่บางกะเจ้า. อนุสารอศท, 58(1) น. 48.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการจัดทำตัวชี้วัดภาวะเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและสำรวจทัศนคติและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทยประจำปี พ.ศ.2561.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2564). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2562-2564.
- เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา. (2543). ระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage system. กรุงเทพมหานคร: พลัสเพลส.
- Contributors, W. Vox-ATyp1 classification. Wikipedia, The Free Encyclopedia [Online]. Retrieved from: https://en.wikipedia.org/wiki/Vox-ATyp1_classification [accessed 16 September 2021]
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony pantone edition: new and revised, expert color information for professional results*. First edition. Beverly, MA: Rockport.
- Leborg, C. (2006). *Visual Grammar*. New York: Princeton Architectural.
- Sims, M. (1991). *Sign Design graphics materials techniques*. First edition. London: Thames-Hudson Ltd,
- Smith, M, Macleod, N & Robertson, M. (2010). *Sports and Adventure Tourism. Key Concept in Tourist Studies*. London: SAGE.