



วารสารล้านนาสร้างสรรค์ Journal of Creative Lanna

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
FACULTY OF ARTS AND ARCHITECTURE RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY LANNA



ภาพประกอบปกโดย รศ.ลิปิกร มาแก้ว

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2569

Vol. 1 No. 1 January – June 2026

ISSN 3088-3741 (Print) ISSN 3088-3733 (Online)



วารสารล้านนาสร้างสรรค์
Journal of Creative Lanna

วารสารล้านนาสร้างสรรค์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569

วารสารล้านนาสร้างสรรค์

Journal of Creative Lanna

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569

ISSN 3088-3741 (Print) ISSN 3088-3733 (Online)

หน่วยงานผู้รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

95 หมู่ 2 ถนนเชียงใหม่-ลำปาง ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300

โทรศัพท์ 083-5820788

วารสารล้านนาสร้างสรรค์

วารสารล้านนาสร้างสรรค์ เป็นวารสารทางวิชาการที่มุ่งส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ งานวิจัย งานวิชาการ และผลงานสร้างสรรค์ โดยให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงมิติทางศิลปกรรม การออกแบบ สถาปัตยกรรม และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับสากล โดยเฉพาะการส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมล้านนาให้ได้รับการศึกษา อนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดอย่างสร้างสรรค์

วารสารล้านนาสร้างสรรค์จึงเป็นสื่อกลางในการรวบรวม ถ่ายทอด และเผยแพร่ความรู้ด้านศิลปะ และวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสนับสนุนให้เกิดการวิจัย การสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางศิลปะ เพื่อสร้างคุณค่าใหม่ให้แก่ชุมชน สังคม และวงวิชาการต่อไป

ขอบเขตของวารสาร

1. ด้านทัศนศิลป์และสื่อศิลปะ

1.1 งานศิลปะที่รับรู้ผ่านการมองเห็น เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะจัดวาง และงานศิลปะร่วมสมัย

1.2 สื่อศิลปะ เช่น การใช้วัสดุ เทคนิค และสื่อรูปแบบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น สื่อผสม สื่อดิจิทัล วิดีโออาร์ต และศิลปะเชิงทดลอง

2. ด้านการออกแบบและประยุกต์ศิลป์

2.1 การออกแบบสื่อสาร การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล อินโฟกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อเพื่อการเรียนรู้ การออกแบบกราฟิก

2.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น การออกแบบแฟชั่น การออกแบบสิ่งทอ การออกแบบเครื่องประดับ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ออกแบบงานหัตถกรรม ออกแบบหัตถศิลป์ และการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์

2.3 การถ่ายภาพ เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายผ่านภาพถ่าย และการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์

3. สถาปัตยกรรมศาสตร์

3.1 การออกแบบอาคาร สิ่งปลูกสร้าง พื้นที่ใช้สอย และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ รูปแบบอาคาร บ้านเรือน หรือสิ่งปลูกสร้างที่สะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น

3.2 สถาปัตยกรรมไทย การอนุรักษ์สถาปัตยกรรมและพื้นที่ทางวัฒนธรรม การศึกษา อนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาพื้นที่ อาคาร หรือแหล่งวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์

3.3 งานออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน งานออกแบบผังเมือง งานออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม งานออกแบบสิ่งแวดล้อม

4. ปรัชญาศิลป์ และสุนทรียศาสตร์

4.1 ปรัชญาศิลป์ เป็นศาสตร์ที่ครอบคลุมแนวคิด ความหมาย คุณค่า และบทบาทของศิลปะที่มีต่อมนุษย์ สังคม และวัฒนธรรม

4.2 สุนทรียศาสตร์ เป็นศาสตร์ครอบคลุมการศึกษาความงาม รสนิยม การรับรู้ทางศิลปะ และประสบการณ์ทางความงาม

5. ด้านศิลปศึกษา

5.1 การจัดการเรียนรู้ศิลปะ ครอบคลุมด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หลักสูตร วิธีสอน และกระบวนการพัฒนาทักษะทางศิลปะ

5.2 การพัฒนาผู้เรียนผ่านศิลปะ ครอบคลุมด้านการใช้ศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การแสดงออก และพัฒนาการของเด็ก เยาวชน หรือผู้เรียนทุกช่วงวัย

5.3 สื่อและนวัตกรรมทางศิลปศึกษา ครอบคลุมด้านการใช้สื่อ เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนด้านศิลปะ

6. ด้านศิลปะการแสดง

6.1 นาฏศิลป์และการเคลื่อนไหว ครอบคลุมด้านการแสดงที่ใช้ร่างกาย ท่าทาง จังหวะ และการเคลื่อนไหว เช่น นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นบ้าน และการแสดงร่วมสมัย

6.2 ละครและการแสดง ครอบคลุมด้านละครเวที การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงเชิงสร้างสรรค์ และศิลปะการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการแสดง

6.3 ดนตรีและการขับร้อง ครอบคลุมด้านการแสดงทางดนตรี การร้องเพลง การบรรเลงดนตรี และดนตรีพื้นบ้านหรือดนตรีร่วมสมัย

7. ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและศิลปวัฒนธรรม

7.1 ภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบคลุมองค์ความรู้ วิถีชีวิต ทักษะ ประสบการณ์ และการสร้างสรรค์ของชุมชนที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมา

7.2 ศิลปวัฒนธรรม ครอบคลุมด้านประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม วิถีชีวิต ศิลปะพื้นบ้าน และมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

7.3 งานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน ครอบคลุมด้านงานฝีมือ งานประดิษฐ์ งานช่างพื้นบ้าน เครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ และผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน

7.4 การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรม ครอบคลุมด้านการศึกษา รวบรวม ถ่ายทอด พัฒนา ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่และร่วมสมัย

นโยบายของวารสาร

วารสารล้านนาสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา มีนโยบาย ส่งเสริม สนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ นักวิชาการอิสระ คณาจารย์และนักศึกษาระดับบัณฑิต มหาบัณฑิต ดุษฎีบัณฑิต ทั้งภายในและภายนอก เพื่อเผยแพร่ผลงานบทความวิจัย บทความวิชาการ สอดคล้องกับขอบเขตเนื้อหาของวารสารล้านนาสร้างสรรค์ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สู่สาธารณชน โดยบทความต้องผ่าน กระบวนการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมาจากหลากหลายสถาบันที่มีได้เป็นสถาบันเดียวกันกับเจ้าของบทความ ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ ออกแบบ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ประยุกต์ศิลป์ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ สื่อศิลปะ การออกแบบสื่อศิลปะการถ่ายภาพ ศิลปศึกษา ศิลปะการแสดง ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรม ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ งานวิจัย บทความวิชาการ และผลงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และศาสตร์การสร้างสรรค์ ครอบคลุมสาขาทัศนศิลป์ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ สื่อศิลปะ ศิลปะการถ่ายภาพ ศิลปศึกษา ศิลปะการแสดง ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม

2. เพื่อเป็นพื้นที่ทางวิชาการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ ระหว่าง นักวิชาการ นักวิจัย ศิลปิน นักออกแบบ คณาจารย์ นักศึกษา และผู้สนใจ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับสากล

3. เพื่อส่งเสริมการศึกษา อนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมล้านนาและภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้สามารถประยุกต์ใช้ในบริบทร่วมสมัย สร้างคุณค่าต่อชุมชน สังคม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กำหนดออกเผยแพร่วารสาร

ปีละ 2 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

*โดยตั้งแต่ ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2569) เป็นต้นไป วารสารจะให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ จำนวน 3 ท่าน ที่มาจากหลากหลายสถาบัน

ค่าธรรมเนียมการเผยแพร่

วารสารล้านนาสร้างสรรค์ ไม่เรียกเก็บค่าธรรมเนียมในการตีพิมพ์บทความ

กระบวนการพิจารณาบทความจากผู้ทรงคุณวุฒิ

บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาและไม่มีส่วนได้เสียกับผู้นิพนธ์ จำนวน 3 ท่าน ในลักษณะปกปิดรายชื่อ (Double blind peer-reviewed) ทั้งนี้ บทความจากผู้นิพนธ์ภายในจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงาน ที่จัดทำวารสาร ส่วนบทความจากหน่วยงานภายนอกจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในหรือนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร บทความที่ส่งมาขอรับการตีพิมพ์ในวารสารล้านนาสร้างสรรค์ ต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการ พิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อการตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้นิพนธ์จะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และข้อกำหนดการเสนอบทความของวารสารล้านนาสร้างสรรค์อย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด ทศนะ ความคิดเห็นหรือข้อสรุปที่ปรากฏในบทความ วารสารล้านนาสร้างสรรค์ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้นิพนธ์บทความนั้น ไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสารล้านนาแต่อย่างใด

นโยบายด้านลิขสิทธิ์

ข้อความหรือความคิดเห็นต่าง ๆ ในบทความ ถือเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนบทความ ไม่ถือเป็นความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ วารสารล้านนาสร้างสรรค์

นโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อและอีเมลที่กรอกไว้ในวารสารจะใช้ในกระบวนการของวารสารนี้เท่านั้น

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ จงขานสิทธิ์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ดร.ศิริศยศ กิจมงคลวานิชย์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์จิรา นที

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

กองบรรณาธิการ

พระอธิวัฒน์ ธรรมวัฒน์ศิริ, ดร.

สาขาวิชาพุทธศิลปกรรม
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาเขตเชียงใหม่

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดภิบาล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คูพานุมต

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนพล มงคลรัตนาลิทธิ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิจวงศา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ

รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์

รองศาสตราจารย์ สยมพร กาษรสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย ลึกขา

รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา

รองศาสตราจารย์ นิโรจน์ จรุงจิตวิวัฒน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมเรศ เทพมา

รองศาสตราจารย์ ดร.ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา

รองศาสตราจารย์ ลิปิกร มาแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรีพร เลือกหา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพวรรณ เดชบุญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎาพร ใจมั่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณิศา โกมลสิริโชค

พิสูจน์อักษร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ตยานิตย์ มิตรแปง

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยพะเยา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ฝ่ายออกแบบกราฟิกและเผยแพร่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จันทร์จิรา นที

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รินรดา สันติอาภรณ์

ดร.อนันตญา วรรณโพธิมุข

นายธาดา กิตติเลิศวานิชกุล

นายภฤศพงศ์ เพชรบุล

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ประสานงานเอกสารตีพิมพ์

นางสาวกฤติยา วัฒนกัญตร

นายจิรพล ชูโชติ

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

สารบัญ

ที่	ชื่อบทความวิจัย	หน้า
1	การออกแบบสร้างสรรค์เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี Creative design of multipurpose bed for newborn to 6 years old จริญญารัตน์ นามแก้ว, ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา	1
2	การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อผลิตป้ายประชาสัมพันธ์สำหรับ สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน Designing graphic images of tourist attractions for the production of promotional materials for the Lamphun Provincial Tourism and Sports Office จันทร์จิรา นที, กนกพร ใจเนตร	13
3	การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ผสมผสานกับ สตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลงตำบลหัว ฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย Contemporary Jewelry Design in Preppy Style Combined with Streetwear Using Enamel Techniques Inspired by Wiang Kalong Ceramic Patterns in Hua Fai Sub-district Wiang Pa Pao District, Chiang Rai Province สุพจน์ ใหม่กันทะ, จุฑมาศ ดอนอ่อนบัว, ชันตนา เบล์	27
4	การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด Design and Development of Outdoor Seating for a Co-working Space at Rajamangala University of Technology Lanna, JedYod Campus ชนะภัย นามยี่, กัลยา วรรณชัย	42

ที่	ชื่อบทความวิจัย	หน้า
5	การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจิ โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा Contemporary jewelry design from ceramic scrap with Kintsugi technique concept by Gingkalah bird dance costume ญาดา ดวงทวิ, ตยานิตย์ มิตรแปง	56
6	การสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนังในรูปแบบร่วมสมัยด้วยการบูรณา การอัตลักษณ์ประเพณียี่เป็งล้านนาเพื่อส่งเสริมด้านหัตถกรรมของไทย Creative Development of Contemporary Textile Wall Art through the Integration of Yi Peng Lanna Cultural Identity to Enhance Thailand's Craft Soft Power จรรยา กวมอำไพ, ญาณิศา โกมลสิริโชค	73

การออกแบบสร้างสรรค์เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี Creative Design of Multipurpose Bed for Newborn to 6 Years Old

จรรณรัตน์ นามแก้ว¹, ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา^{2*}

Jaronrat Namkaew¹, Tragoonphan Patcharametha²

นักวิชาการอิสระ¹

Independent Scholar¹

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่ ประเทศไทย²

Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand²

*Corresponding Author E-mail: hounkt@rmutl.ac.th

| Received: 17/06/2026

| Revised: 21/06/2026

| Accepted: 28/06/2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี 3) เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเตียงอเนกประสงค์ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ปกครองของเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ภายในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปแบบพรรณนาประกอบความเรียง

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดเห็นของผู้บริโภคส่วนใหญ่เกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี พบว่า ต้องการความแข็งแรง ปลอดภัย ร้อยละ 19 เตียงสำหรับเด็กในปัจจุบันใช้งานได้รูปแบบเดียว ร้อยละ 33.00 ไม่มีประโยชน์ใช้สอยอื่น ร้อยละ 22.00 วัสดุทำความสะอาดยาก ร้อยละ 35.00 รูปแบบเรียบง่าย ร้อยละ 48.00 2) การออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์ พบว่า แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากวาสนาเงินเป็นสัญลักษณ์ของผู้พิทักษ์ พลั และความโชคดี เตียงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน 4 รูปแบบ คือ เตียงเด็กวัยแรกเกิด, เด็กอายุ 1 – 3 ปี, เด็กอายุ 4 – 6 ปี และโต๊ะเขียนหนังสือ 3) การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ พบว่า โครงสร้างเตียงทำจากวัสดุไม้ยางพาราประสาน ขั้ววางของทำจากพลาสติก ABS ขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีการฉีดขึ้นรูป มีลำโพงระบบสัญญาณบลูทูธ และชุดโมบาย

คำสำคัญ: เตียงสำหรับเด็ก, อเนกประสงค์, เด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี

Abstract

This research article aimed to: (1) investigate consumers' opinions regarding beds for children from birth to six years of age; (2) design and develop a multifunctional bed for children aged from birth to six years; and (3) develop a prototype of the multifunctional children's bed. This study employed a quantitative research methodology. The population and sample consisted of 50 parents of children aged from birth to six years residing in Mueang District, Chiang Mai Province. Data were collected using a structured questionnaire. The collected data were analyzed using percentage statistics and presented through descriptive analysis.

The research findings revealed that: (1) Regarding consumers' opinions on children's beds, the majority of respondents indicated that the most important requirement was structural strength and safety (19.00%). Furthermore, 33.00% reported that existing children's beds generally serve only a single function, while 22.00% indicated that they lack additional functional features. Approximately 35.00% considered the materials difficult to clean, and 48.00% perceived the overall design as overly simple. (2) The design and development process of the multifunctional bed was inspired by the blue whale, which symbolizes protection, strength, and good fortune. The developed product can be transformed into four functional configurations according to the child's developmental stages, including a newborn bed, a bed for children aged 1–3 years, a bed for children aged 4–6 years, and a study desk. (3) The prototype development demonstrated that the bed frame was constructed from laminated rubberwood to ensure structural durability, while the storage compartment was manufactured from ABS plastic using the injection molding process. In addition, the prototype was equipped with a Bluetooth speaker system and a mobile toy set to enhance usability and support children's developmental needs during early childhood.

Keywords: Children's beds, Multi-purpose, Children from birth to 6 years old.

บทนำ

การนอนพักผ่อนของเด็กวัยแรกเกิดจนถึงวัยโตมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางด้านร่างกายและสมอง ซึ่งโดยทั่วไปเด็กแรกเกิดจะนอนไม่เป็นเวลาใช้เวลาในการนอนกว่า 70-80 % ต่อวัน หรือราว 16-18 ชั่วโมง เด็กจะนอนวันละหลายรอบ ๆ ละ 1-2 ชั่วโมง และเด็กยังไม่สามารถแยกกลางวันกลางคืน จะสังเกตว่า ท่านใดมีลูกเล็กจะเห็นลูกนอนกลางวันตื่นกลางคืนเป็นประจำ และจะค่อยปรับตัวนอนได้ยาวนานต่อรอบมากขึ้นเมื่ออายุได้ 4-6 เดือน ต่อมาการนอนกลางวันก็จะค่อยๆลดลง เช่น นอนกลางวันเหลือ 1-2 ชั่วโมงแล้วไป นอนกลางคืนมากขึ้น จนกระทั่งไม่นอนกลางวันอีกเลยเมื่ออายุ 4-6 ขวบ “การนอน” มีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการเจริญเติบโตของเด็ก พบว่าฮอร์โมนการเจริญเติบโต (Growth Hormone) จะหลั่งมากในเวลากลางคืน หลังจากที่ได้หลับไปแล้ว 1-2 ชั่วโมง ถ้า นอนหลับไม่เพียงพอที่จะส่งผลให้การหลั่งของฮอร์โมนการเจริญเติบโตไม่เต็มที่ ส่งผลต่อการเจริญเติบโต ทางด้านความสูง นอกจากนี้การนอนหลับยังช่วยร่างกายในการซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอ จะสังเกตได้ว่าถ้า ช่วงใดที่ไม่สบาย ร่างกายจะส่งสัญญาณให้เรามีความต้องการนอนมากกว่าปกติด้วยนั่นเอง (Thampratankul, 2014)

เฟอร์นิเจอร์ประเภทเตียงนอนมีบทบาทสำคัญในการพักผ่อน โดยเฉพาะวัยเด็กที่จำเป็นต้องได้รับการพักผ่อนที่เหมาะสมเพื่อการเจริญเติบโตอย่างมีประสิทธิภาพ เตียงนอนเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรกๆ ที่พ่อแม่ควรคำนึงถึง เนื่องจากเตียงเด็กเป็นพื้นที่ของลูกน้อยจะใช้เวลาพักผ่อนอยู่ยาวนานที่สุด การส่งเสริมให้ลูกน้อยได้นอนหลับสนิทตลอดคืนจึงเป็นสิ่งจำเป็นและมีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับเด็กแรกเกิด เพราะจะเป็นประโยชน์ต่อการเจริญเติบโตของร่างกายและสติปัญญา (Mellow, 2023) ซึ่งในปัจจุบันเตียงเด็กได้มีการออกแบบและพัฒนาให้มีความสะดวกสบายและมีฟังก์ชันที่หลากหลายมากขึ้นตามความต้องการของผู้ใช้งาน เช่น มีลิ้นชักเก็บของ มุ้งกันแมลง ที่แขวนโมบายของเล่น และเตียงบางชนิดสามารถเลื่อนราวกันตกขึ้น-ลงได้เพื่อนำมาตั้งไว้ข้างเตียงของผู้ปกครอง จะเห็นได้ว่าเฟอร์นิเจอร์ประเภทเตียงสำหรับเด็กได้มีการออกแบบที่รองรับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น แต่ราคาของเตียงก็จะมีราคาแพงตามฟังก์ชันที่หลากหลายในการใช้งาน และเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นเตียงนั้นก็ไม่ใช่จำเป็นต่อการใช้งานอีกต่อไป เนื่องจากการเจริญเติบโตของเด็กในแต่ละช่วงวัยมีสรีระที่แตกต่างกัน เช่น เบล เหมาะสำหรับวัยแรกเกิด ถึงอายุ 6 เดือน เตียงทารกเหมาะสำหรับวัยแรกเกิด ถึงอายุ 24 เดือน เตียงเด็กเล็กเหมาะสำหรับเด็กอายุ 18 เดือนขึ้นไป เป็นต้น ส่งผลให้เฟอร์นิเจอร์ประเภทนี้ถูกมองว่าเป็นหนึ่งในทางเลือกที่เข้ามาช่วยแก้ปัญหา ข้อจำกัดของพื้นที่และได้ฟังก์ชันการใช้งานที่ตอบโจทย์ผู้ใช้มากกว่าการเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ชิ้นหลักที่มีประโยชน์การใช้งานตายตัว (Nam, 2023) เพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ไม่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ต่อไป เกิดความไม่คุ้มค่าต่อค่าใช้จ่ายที่เสียไปในภาวะเศรษฐกิจฝืดเคืองรายได้ของครอบครัวลดน้อยลง

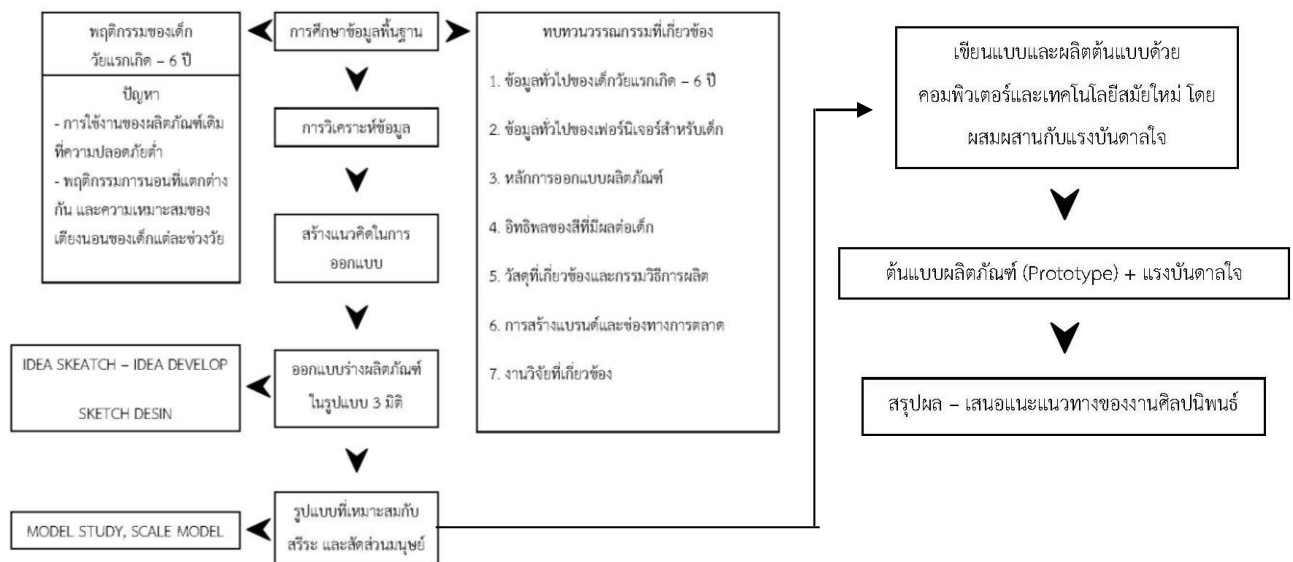
ดังนั้นปัญหาด้านการใช้งานเตียงสำหรับเด็กที่ยังไม่สามารถแยกชิ้นส่วนได้ส่งผลให้การเคลื่อนย้ายลำบาก ปัญหาวัสตุที่ไม่คงทนทำให้เกิดการชำรุดเสียหายได้ง่าย รูปทรงสีสันทันที่ไม่มีความแปลกใหม่ รวมไปถึงปัญหาด้านความปลอดภัยจากฟังก์ชันการใช้งานที่อาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บต่อร่างกายของเด็ก เช่น ฟังก์ชัน

ของราวกันตกเลื่อนได้ หรือราวกันตกแบบประตูที่อาจหนีบมือเด็ก นอกจากนี้เฟอร์นิเจอร์ประเภทเตียงสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการใช้งานที่เฉพาะเจาะจงของวัยนั้นๆ ไม่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานได้ เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นตามช่วงวัย เฟอร์นิเจอร์เหล่านั้นก็ไม่ได้นำมาใช้งานอีก ด้วยประเด็นปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและการแก้ปัญหาด้านการใช้งานรวมถึงภาระค่าใช้จ่ายของผู้ปกครอง จึงมีแนวคิดที่จะออกแบบเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ซึ่งเน้นรูปแบบการใช้งาน ประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลาย และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานให้เข้ากับความต้องการ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ปกครอง และพัฒนาให้มีความน่าสนใจ ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กด้านการมองเห็นของสี รูปทรงต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็ก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี
3. เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเตียงอเนกประสงค์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : จรูญรัตน์ นามแก้ว

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธีผสมผสาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิธีดำเนินการวิจัย โดยแสดงรายละเอียดดังนี้

ก. การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลทั่วไปของเด็กวัยแรกเกิด - 6 ปี 2) ศึกษาข้อมูลทั่วไปของเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็ก 3) ศึกษาหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) ศึกษาขนาดสัดส่วนมนุษย์กับเฟอร์นิเจอร์ 5) ศึกษาวัสดุและกรรมวิธีการผลิต และ 6) ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข. 1) กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ภายในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยเก็บจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน 2) สร้างเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลแบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบเชิงเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค. 1) นำแบบสอบถามความต้องการไปให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ภายในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 2) เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามและตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลและ 3) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบร่างเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี

ง. 1) กำหนดแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี โดยใช้ข้อมูลผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถาม 2) ออกแบบและวิเคราะห์แบบร่าง Idea Sketch Idea Development และ Sketch Design 3) สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี

ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ที่ใช้รวบรวมข้อมูลแบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง 1) แบบสอบถามความต้องการของผู้ปกครองเด็กเกี่ยวกับเตียงอเนกประสงค์ ซึ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็น โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตและลักษณะของผลิตภัณฑ์เดิม และตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาพฤติกรรมการใช้งานและปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (percentage) ข้อมูลจากแบบสอบถามปลายเปิด โดยการสรุปข้อมูลที่คล้ายคลึงกันมาสรุปเป็นภาพรวมด้วยการพรรณนา

ผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภคเกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี พบว่า ความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้ปกครองของเด็กช่วงวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ที่อยู่ในอำเภอเมือง จังหวัด เชียงใหม่ จำนวน 50 คน ซึ่งมีรายละเอียด พบว่า ด้านสถานภาพทั่วไป ด้านพฤติกรรมการใช้ชีวิตและลักษณะของผลิตภัณฑ์เดิม ด้านปัญหาพฤติกรรมการใช้งานและปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม ซึ่งสรุปเป็นตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลและค่าร้อยละ ความต้องการของผู้ปกครองเกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี

ข้อมูล	ผลการวิเคราะห์
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	1.1 ผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 72.00 1.2 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31 – 35 ปี ร้อยละ 38.00 รองลงมาอายุ 26 – 30 ปี ร้อยละ 36.00 1.3 มีที่พักอาศัยส่วนใหญ่เป็นบ้านเดี่ยว ร้อยละ 76.00 1.4 มีอาชีพส่วนใหญ่เป็นธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 60.00 รองลงมาพนักงานบริษัท ร้อยละ 22.00 1.5 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ร้อยละ 58.00 รองลงมา 20,001 – 30,000 บาท ร้อยละ 32.00
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ชีวิต และ ลักษณะ ของผลิตภัณฑ์เดิม	2.1 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีที่พักอาศัยรูปแบบ Modern Style ร้อยละ 46.00 รองลงมารูปแบบ Minimal Style ร้อยละ 34.00 2.2 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีบุตรอยู่ในช่วงวัย 1-3 ปี ร้อยละ 74.00 รองลงมาวัยแรกเกิด ร้อยละ 16.00 และวัย 4-6 ปี ร้อยละ 10.00 ตามลำดับ 2.3 ส่วนใหญ่มีบุตรเป็นเพศหญิง ร้อยละ 48 รองลงมาเพศชาย ร้อยละ 34 2.4 ส่วนใหญ่บุตรใช้เวลาในการพักผ่อนต่อวันมากกว่า 12 ชั่วโมง ร้อยละ 48.00 รองลงมาใช้เวลาพักผ่อนต่อวัน 8 – 10 ชั่วโมง ร้อยละ 24.00 2.5 ส่วนใหญ่บุตรมีพฤติกรรมในการเล่นของเล่นและขีดเขียน ร้อยละ 52.00 รองลงมาเริ่มหัดคลานและเดิน ร้อยละ 28.00 2.6 ส่วนใหญ่ไม่มีห้องสำหรับเด็กในที่พักอาศัย (นอนร่วมกับพ่อแม่ หรือพี่น้อง) ร้อยละ 76.00 รองลงมา มีห้องสำหรับเด็กในที่พักอาศัย ร้อยละ 24.00

ข้อมูล	ผลการวิเคราะห์
	2.7 ส่วนใหญ่วางเตียงของบุตรภายในห้องนอน ร้อยละ 47.00 รองลงมาวางเตียงของบุตรภายในห้องนั่งเล่น ร้อยละ 45.00 2.8 ส่วนใหญ่เลือกเตียงของบุตรเป็นวัสดุไม้ ร้อยละ 50.00 รองลงมาเลือกวัสดุพลาสติก ร้อยละ 34.00 และวัสดุเหล็ก ร้อยละ 16.00 ตามลำดับ 2.9 ส่วนใหญ่ใช้งบประมาณในการซื้อเตียงนอนของบุตรอยู่ที่ 2,000 – 5,000 บาท ร้อยละ 46.00 รองลงมาอยู่ที่ 5,001 – 10,000 ร้อยละ 36.00 2.10 ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเตียงนอนของบุตรส่วนใหญ่ คือ ความแข็งแรง ปลอดภัย ร้อยละ 19.00 รองลงมา คือ การบำรุงรักษา ความสะอาด ร้อยละ 13.00 อายุการใช้งานที่ยาวนาน และ รูปทรง สี สัน และวัสดุ ร้อยละ 11.00 ตามลำดับ
ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาพฤติกรรมการใช้งานและปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม	3.1 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเตียงสำหรับเด็กด้านรูปทรง สี สัน และลวดลาย ในปัจจุบันไม่มีความแปลกใหม่ ร้อยละ 27.00 รองลงมาสี สัน และลวดลายไม่เหมาะกับการใช้งาน ร้อยละ 24.00 และรูปทรงไม่ทันสมัย ร้อยละ 21.00 ตามลำดับ 3.2 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเตียงสำหรับเด็กด้านการใช้งานและประโยชน์ใช้สอยในปัจจุบัน ใช้งานได้รูปแบบเดียว ร้อยละ 33.00 รองลงมาไม่มีประโยชน์ใช้สอยอื่น ร้อยละ 22.00 และการเคลื่อนย้ายลำบาก ร้อยละ 18.00 ตามลำดับ 3.3 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเตียงสำหรับเด็กด้านวัสดุ ในปัจจุบันทำความสะอาดยาก ร้อยละ 35.00 รองลงมาชำรุดง่าย ร้อยละ 27.00 และน้ำหนักมาก ร้อยละ 24.00 ตามลำดับ 3.4 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความต้องการประโยชน์ใช้สอยเพิ่มเติมเกี่ยวกับเตียงสำหรับเด็ก คือ คือ โมบายแขวน ร้อยละ 26.00 รองลงมาลำโพงบลูทูธ ร้อยละ 19.00 และการปรับรูปแบบการใช้งานได้หลายหลาย เช่น โต๊ะอ่านหนังสือ ร้อยละ 17.00 ตามลำดับ

2. ผลการออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี พบว่า มีแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากวาฬสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของผู้พิทักษ์ พลัง และความโชคดี รวมถึงการนำ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความต้องการของผู้ปกครองเด็กนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบ ซึ่งการออกแบบเพียงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน 4 รูปแบบ คือ เตียงเด็กวัยแรกเกิด, เด็กอายุ 1-3 ปี, เด็กอายุ 4-6 ปี และโต๊ะเขียนหนังสือ โดยการปรับความยาวเตียงให้เหมาะสมกับช่วงอายุเด็ก มีราวกันตกสามารถถอดออกได้เพื่อสะดวกในการดูแลเด็กช่วงวัยแรกเกิด และสามารถปรับเป็นโต๊ะเขียนหนังสือได้หลังจากเด็กเข้าสู่วัย 7 ปี เป็นต้นไป ซึ่งมีขั้นตอนการออกแบบดังแสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี

ผลการออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี	
แบบร่าง Idea Sketch	คำอธิบาย
	เป็นการร่างแบบ Idea Sketch โดยมีแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากวาฬสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของผู้พิทักษ์ พลัง และความโชคดี รวมถึงผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความต้องการของผู้ปกครองเด็ก
การพัฒนาแบบร่าง Idea Development	คำอธิบาย
	เป็นการนำแบบร่าง Idea Sketch มาพัฒนาแบบให้สอดคล้องกับข้อมูลความต้องการให้มากที่สุด
แบบร่าง Sketch Design ครั้งที่ 1	คำอธิบาย
	เป็นการพัฒนาแบบร่าง Sketch Design ครั้งที่ 1 จากการเลือกแบบร่าง Idea Development และมีรายละเอียดการใช้งานของเตียงในส่วนต่างๆ ที่ชัดเจน รวมถึงสีสันทันของผลิตภัณฑ์

แบบร่าง Sketch Design ครั้งที่ 2	คำอธิบาย
  เด็กวัยแรกเกิด  เด็กวัย 1-3 ปี  โต๊ะอ่าน-เขียนหนังสือ  เด็กวัย 4-6 ปี	เป็นการพัฒนาแบบร่าง Sketch Design ครั้งที่ 2 ให้มีรูปแบบและการใช้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด และปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน 4 รูปแบบ คือ เตียงเด็กวัยแรกเกิด, เด็กวัย 1 – 3 ปี, เด็กวัย 4 – 6 ปี และโต๊ะเขียนหนังสือ โดยการปรับความยาวเตียงให้เหมาะสมกับช่วงอายุเด็ก มีรวกันตกสามารถถอดออกได้เพื่อสะดวกในการดูแลเด็กช่วงวัยแรกเกิด และสามารถปรับเป็นโต๊ะเขียนหนังสือได้หลังจากเด็กเข้าสู่วัย 7 ปี เป็นต้นไป

3. ผลการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเตียงอเนกประสงค์ พบว่า โครงสร้างเตียงทำจากวัสดุไม้ยางพารา ประสาน เติงมีขนาดความกว้าง 75 เซนติเมตร ยาว 160 เซนติเมตร สูง 90 เซนติเมตร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1) เตียงเด็กอเนกประสงค์ ปรับรูปแบบการใช้งานได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ เตียงเด็กวัยแรกเกิด เตียงเด็กวัย 1 – 3 ปี เตียงเด็กวัย 4 – 6 ปี และโต๊ะอ่านเขียน 2) ชั้นวางของทำจากพลาสติก ABS ขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีการฉีดขึ้นรูป 3) มีลำโพงระบบสัญญาณบลูทูธ ขนาดความกว้าง 35 x 35 มิลลิเมตร 4) ชุดเสาแขวนโมบายไม้ถอดประกอบได้ ขนาดความสูง 680 มิลลิเมตร และโมบายแขวนผ้าสักหลาดรูปวาฬและสัตว์ทะเล และ 5) ลูกบอลพลาสติก ขนาด 60 มิลลิเมตร ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ที่มา : จริญญารัตน์ นามแก้ว

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองส่วนใหญ่เกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี พบว่า ต้องการความแข็งแรง ปลอดภัย ร้อยละ 19 เตียงสำหรับเด็กในปัจจุบันใช้งานได้รูปแบบเดียว ร้อยละ 33.00 ไม่มีประโยชน์ใช้สอยอื่น ร้อยละ 22.00 วัสดุทำความสะดวกสบาย ร้อยละ 35.00 รูปแบบเรียบง่าย ร้อยละ 48.00 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phuah et al., (2025). ให้ความสำคัญกับพื้นที่การใช้งานและเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็กต้องมีความสะดวกสบายในการเคลื่อนย้ายและมีความปลอดภัยแข็งแรงคงทนสูง อีกทั้งต้องตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้มากกว่าเฟอร์นิเจอร์แบบที่มีฟังก์ชันเดียว

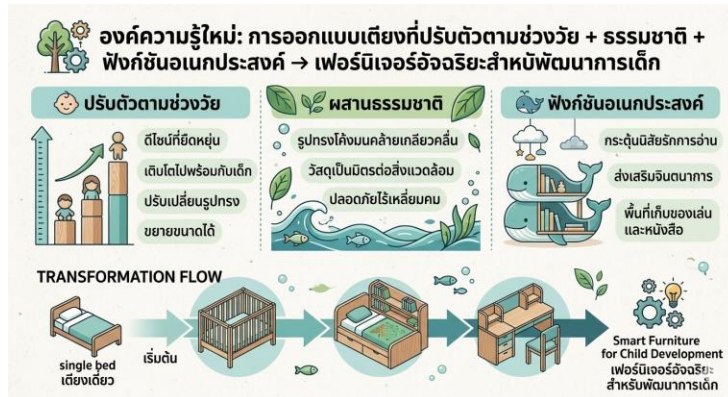
2. การออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์ พบว่า แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากวาฬน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของผู้พิทักษ์ พลัง และความโชคดี เตียงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน 4 รูปแบบ คือ เตียงเด็กวัยแรกเกิด, เด็กอายุ 1 – 3 ปี, เด็กอายุ 4 – 6 ปี และโต๊ะเขียนหนังสือ โดยสามารถปรับความยาวเตียงให้เหมาะสมกับช่วงอายุเด็ก มีราวกันตกสามารถถอดออกได้เพื่อสะดวกในการดูแลเด็กช่วงวัยแรกเกิด และปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นโต๊ะเขียนหนังสือได้หลังจากเด็กเข้าสู่วัย 7 ปี เป็นต้นไป รวมถึงมีประโยชน์ใช้สอยอื่นๆ ได้แก่ ชั้นวางของทำจากพลาสติก มีลำโพงระบบสัญญาณบลูทูธ ชุดเสาชวนโมบายไม้ถอดประกอบได้ และโมบายชวนผ้าสักหลาดรูปวาฬและสัตว์ทะเล ล้อพลาสติกสำหรับการเคลื่อนย้าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phuah et al., (2022). ที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็ก

ต้องมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของการใช้งานได้ง่าย และรูปทรงต้องมีความสัมพันธ์กับการใช้งานได้หลากหลายมิติ ภายใต้ความปลอดภัย อันจะสะท้อนถึงการสนับสนุนการใช้งานของเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง

3. การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ พบว่า โครงสร้างเตียงทำจากวัสดุไม้ยางพาราประสาน ชั้นวางของทำจากพลาสติก ABS ขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีการฉีดขึ้นรูป มีลำโพงระบบสัญญาณบลูทูธ และชุดโมบายสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chen, Y., & Zhang, W. (2025). ที่ให้ความสำคัญกับช่วงอายุแรกเกิด-6 ปี ซึ่งเด็กมีพัฒนาการเจริญเติบโตที่รวดเร็ว ซึ่งการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็กมีส่วนช่วยในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในบ้านที่ยั่งยืนและปรับตัวได้ ดังนั้นการออกแบบและพัฒนาเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี มีแรงบันดาลใจจากรูปทรงทางธรรมชาติว่าสน้ำเงิน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของผู้พิทักษ์ พลัง และความโชคดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tamthinthai et al., (2020). ที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับห้องเรียนของเด็กก่อนเกณฑ์ พบว่า เฟอร์นิเจอร์รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติส่งผลต่อการรับรู้ (ความชอบ) มากที่สุด และ ความคิดเห็นของผู้ปกครองส่วนใหญ่เกี่ยวกับเตียงนอนสำหรับเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี พบว่า เตียงสำหรับเด็กในปัจจุบันใช้งานได้รูปแบบเดียว และไม่มีประโยชน์ใช้สอยอื่น ซึ่งผลการออกแบบเตียงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน 4 รูปแบบ คือ เตียงเด็กวัยแรกเกิด, เด็กวัย 1 – 3 ปี, เด็กวัย 4 – 6 ปี และโต๊ะเขียนหนังสือ โดยสามารถปรับความยาวเตียงให้เหมาะสมกับช่วงอายุเด็ก มีราวกันตกสามารถถอดออกได้เพื่อสะดวกในการดูแลเด็กช่วงวัยแรกเกิด และปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นโต๊ะเขียนหนังสือได้หลังจากเด็กเข้าสู่วัย 7 ปี เป็นต้นไป รวมถึงมีประโยชน์ใช้สอยอื่นๆ ได้แก่ ชั้นวางของทำจากพลาสติก มีลำโพงระบบสัญญาณบลูทูธ ชุดเสาแขวนโมบายไม้ถอดประกอบได้ และโมบายแขวนผ้าสักหลาดรูปวาฬและสัตว์ทะเล ล้อพลาสติกสำหรับการเคลื่อนย้าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pirom et al. (2025) เรื่อง การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดโต๊ะ-เก้าอี้เนกประสงค์สำหรับผู้สูงอายุโดยการประยุกต์ใช้วิธีการแปลงหน้าที่เชิงคุณภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความต้องการและกลุ่มผู้ใช้ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ผู้สูงอายุ มีความพึงพอใจในคุณลักษณะด้านฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลาย

องค์ความรู้จากการวิจัย

ผลสำรวจพบว่าผู้ปกครองเจอปัญหาเตียงเด็กปัจจุบันปรับเปลี่ยนไม่ได้และขาดประโยชน์ใช้สอย จึงนำไปสู่การพัฒนา "เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กแรกเกิด-6 ปี" โครงสร้างทำจากไม้ยางพาราประสาน ได้แรงบันดาลใจจาก "วาฬน้ำเงิน" สื่อถึงผู้พิทักษ์และธรรมชาติ ซึ่งช่วยกระตุ้นการรับรู้ที่ดีของเด็ก เตียงนี้แก้ปัญหาด้วยฟังก์ชันอัจฉริยะที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ 4 รูปแบบตามช่วงวัย (แรกเกิด, 1-3 ปี, 4-6 ปี และเปลี่ยนเป็นโต๊ะเขียนหนังสือเมื่ออายุ 7 ปีขึ้นไป) สามารถปรับความยาวและถอดราวกันตกได้ พร้อมฟังก์ชันเสริม เช่น ชั้นวางของพลาสติก ABS, ลำโพงบลูทูธ, เสาและโมบายสัตว์ทะเล เพื่อตอบสนองความต้องการใช้งานที่หลากหลายและคุ้มค่าที่สุด ดังรูปภาพที่ 3



ภาพที่ 3 เตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กแรกเกิด-6 ปี

ที่มา : จริญญารัตน์ นามแก้ว

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาการทดสอบประสิทธิภาพและความปลอดภัยของเตียงอเนกประสงค์สำหรับเด็กแรกเกิดถึง 6 ปี ในสถานการณ์การใช้งานจริง โดยให้ผู้ปกครองและเด็กทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ในระยะเวลาที่เหมาะสมอย่างน้อย 3 - 5 สัปดาห์ เพื่อประเมินความแข็งแรง ความมั่นคง ความสะดวกในการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การเคลื่อนย้าย การทำความสะอาด และความปลอดภัยในแต่ละช่วงวัย ซึ่งจะช่วยให้สามารถปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองต่อการใช้งานจริงได้ดียิ่งขึ้น

2. ควรพัฒนารูปแบบเตียงอเนกประสงค์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งด้านวัสดุ สี รูปทรง ระบบเสริมพัฒนาการเด็ก และการออกแบบที่สามารถถอดประกอบและซ่อมบำรุงได้ง่าย เพื่อเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ ลดต้นทุนในระยะยาวในการขนส่ง และส่งเสริมแนวคิดการใช้เฟอร์นิเจอร์เด็กอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- Chen, Y., & Zhang, W. (2025). A Sustainability-Oriented Evaluation Framework for Growth-Adaptive Modular Children's Cabinets: A GSOWCELM-Based Study. *Sustainability*, 17(18), 8330. <https://doi.org/10.3390/su17188330>
- Mellow. (2023). 5 How to choose a newborn bed for money. Retrieved July 17, 2023, From http://www.mellowforkid.com/5-tips-how-to-choose-infant-bed-2/?srsltid=AfmBOooYcZrjLMbRlp0QDCbWC3Is2-bttQMsoWJMySN_69XbFFeMY-Lh

- Nam, A. (2023). *The principle of choosing multi-purpose furniture to match the home with the function that meets the needs*. Retrieved May 3, 2023, from <http://ofisu.co.th/หลักการเลือกเฟอร์นิเจอร์/>
- Phuah, Z. Y., Ng, P. K., Lim, B. K., Nathan, R. J., Ng, Y. J., & Yeow, J. A. (2022). The conceptualisation of inventive and repurposable children's furniture. *Forests*, 13(12), 2053. <https://doi.org/10.3390/f13122053>
- Phuah, Z. Y., Ng, P. K., Tay, C. H., Lim, B. K., Liew, K. W., & Chong, P. L. (2025). Development and usability evaluation of inventive and repurposable children's furniture. *Inventions*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.3390/inventions10010020>
- Pirom et al. (2025). Design and Development of a Multifunctional Table-Chair Set for The Elderly People by Using Quality Function Deployment. *Kasem Bundit Engineering Journal*, 15(1), 103-121.
- Tamthinthai, P., Palaprom, K., & Nawattanaprasert, K. (2020). Preschool Children's Furniture Design for Preschool Children Development Center of Promrungsri Temple, Donmuang District, Bangkok. *Phranakhon Rajabhat Research Journal: Humanities and Social Sciences*, 15(1), 375-391.
- Thampratankul, L. (2014). How important is sleep in children? Retrieved July 20, 2023, From http://th.rajanukul.go.th/_admin/file-download/grouppreview0000258.pdf

การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อผลิตป้ายประชาสัมพันธ์ สำหรับ
สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน

Designing Graphic Images of Tourist Attractions to Produce
Promotional Materials for The Lamphun Provincial Tourism and
Sports Office

จันทร์จิรา นที¹, กนกพร ไจเนต²

Janjira Natee¹, Kanokporn Jinaed²

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา¹

Faculty of Fine Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna¹

นักวิชาการอิสระ²

Independent Researcher²

Corresponding Author E-mail : janjiranatee5@gmail.com^{*}

| Received: 19/06/2026

| Revised: 21/06/2026

| Accepted: 27/06/2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) ออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวประจำอำเภอในจังหวัดลำพูน 2) ผลิตป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว สำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดลำพูน 3) ประเมินผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน โดยศึกษาข้อมูลจากแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดลำพูน และเก็บข้อมูล ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมในจังหวัดลำพูน อายุ 25-35 ปี จำนวน 100 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวประจำอำเภอในจังหวัดลำพูน ใช้แนวคิดการเฉลิมฉลองครบรอบ 1,343 ปี จังหวัดลำพูน ถ่ายทอดเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวของ 8 อำเภอในรูปแบบภาพกราฟิก 2 มิติ 2) ผลิตป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวสำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดลำพูน ขนาด 3 x 3 เมตร เพื่อติดตั้งในพื้นที่สำคัญของจังหวัด 3) ผลการประเมินโดยนักท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก (4.52) แสดงถึงสื่อภาพและกราฟิกมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้และแรงจูงใจทางการท่องเที่ยวของจังหวัดลำพูนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง

คำสำคัญ: การออกแบบกราฟิก, ป้ายประชาสัมพันธ์, การท่องเที่ยว, จังหวัดลำพูน

Abstract

This research article aimed to: 1) design graphic illustrations representing tourist attractions in each district of Lamphun Province; 2) develop tourism promotional signage for the Lamphun Provincial Office of Tourism and Sports; and 3) evaluate the effectiveness of the designed tourism promotional signage. This study employed a mixed-methods research design. Data were collected through field studies of tourist attractions across Lamphun Province. The research population consisted of 100 tourists aged 25–35 years who were interested in nature-based and cultural tourism in Lamphun Province. Data collection instruments included structured interviews and questionnaires. The data were analyzed using content analysis, mean, and standard deviation.

The research findings revealed that: 1) the graphic design of tourist attractions for each district of Lamphun Province was developed based on the concept of celebrating the 1,343rd Anniversary of Lamphun Province, highlighting the unique identity of tourist attractions in all eight districts through two-dimensional (2D) graphic illustrations. 2) A tourism promotional sign measuring 3 × 3 meters was designed and produced for the Lamphun Provincial Office of Tourism and Sports to be installed at key locations throughout the province. 3) The evaluation conducted by tourists indicated that the promotional signage achieved a very high level of satisfaction (Mean = 4.52), demonstrating that visual communication and graphic design play a significant role in enhancing tourists' perceptions and motivating travel to Lamphun Province with a high level of effectiveness.

Keywords : Graphic design, Public relations sign, Tourist attraction, Tourism and Sports

บทนำ

ปัจจุบันการท่องเที่ยวถือเป็นอุตสาหกรรมทางด้านบริการที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ให้สามารถสร้างรายได้ด้วยการกระจายรายได้สู่ชุมชน และยังเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมให้เกิดความยั่งยืน (นัสชนะ ส่งช้าง. 2025). โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์วัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ เช่น จังหวัดลำพูน ซึ่งถือเป็นเมืองเก่าทางวัฒนธรรมล้านนาทางภาคเหนือตอนบน และมีสถานที่ท่องเที่ยวทางด้าน โบราณสถาน ประเพณี และวิถีชีวิตท้องถิ่นที่สะท้อนคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมอย่างชัดเจน

การส่งเสริมการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันไม่ได้อาศัยเพียงแค่การมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีศักยภาพเท่านั้น แต่ยังต้องอาศัย “สื่อประชาสัมพันธ์” ที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลไปยังกลุ่มนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะสื่อในรูปแบบกราฟิกและป้ายประชาสัมพันธ์ ซึ่งถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างการรับรู้ การจดจำ และ

การดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว (Fudholi et al., 2020) ซึ่งการออกแบบสื่อโฆษณาที่ดีจึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบด้านการสื่อความหมาย ความสวยงาม และความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ซึ่งจะสามารถถ่ายทอดข้อมูลและสร้างความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งช่วยสร้างภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จังหวัดลำพูนเป็นเมืองประวัติศาสตร์ที่มีอายุ 1,300 กว่าปี และเป็นแหล่งอารยธรรมสำคัญของอาณาจักรหริภุญชัย มีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่โดดเด่นทั้งด้านศิลปวัฒนธรรม ศาสนา ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ กระจายอยู่ในพื้นที่ทั้ง 8 อำเภอของจังหวัด อาทิ วัดพระธาตุหริภุญชัย ชุมชนวัฒนธรรม และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีความหลากหลาย สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน. (2562). อย่างไรก็ตาม การสื่อสารภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวยังต้องอาศัยสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่และสร้างการจดจำให้นักท่องเที่ยวได้อย่างชัดเจน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อผลิตป้ายประชาสัมพันธ์สำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน โดยนำอัตลักษณ์ จุดเด่นของสถานที่แหล่งท่องเที่ยวในแต่ละอำเภอ วิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ให้มีความสวยงามโดยมุ่งเน้นการออกแบบที่สื่อสารได้ชัดเจน สวยงาม ทันสมัย และสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดลำพูน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และส่งเสริมภาพลักษณ์ของจังหวัดให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. ออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวประจำอำเภอในจังหวัดลำพูน
2. ผลิตป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว สำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดลำพูน
3. ประเมินผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์และแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดลำพูน เพื่อนำมาออกแบบภาพกราฟิกและผลิตป้ายประชาสัมพันธ์ที่สามารถสื่อสารข้อมูลด้านการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

ข้อมูลอัตลักษณ์จังหวัดลำพูน

- ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
- สัญลักษณ์และเอกลักษณ์ท้องถิ่น
- การเฉลิมฉลองครบรอบ 1,343 ปี จังหวัดลำพูน

ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว

- สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของ 8 อำเภอ
- แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
- แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

หลักการออกแบบกราฟิก

- องค์ประกอบศิลป์
- ทฤษฎีสี
- การเฉลิมฉลองครบรอบ 1,343 ปี จังหวัดลำพูน

กระบวนการออกแบบ ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ออกแบบ และ
ผลิตสื่อ ภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว ป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว



การประเมินคุณภาพและความพึงพอใจประสิทธิภาพในการสื่อสาร
และส่งเสริม การท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ที่มา : จันทร์จิรา นที

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยแสดงรายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยเรื่อง “การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อผลิตป้ายประชาสัมพันธ์ สำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน” โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งการวิจัยเชิงคุณภาพคือ ศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์และแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดลำพูน และการวิจัยเชิงปริมาณคือ เพื่อประเมินผลการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานที่พัฒนาขึ้น โดยแสดงรายละเอียดของวิธีการวิจัยดังนี้ คือ 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 2) เครื่องมือการวิจัย 3) การรวบรวมข้อมูล และ 4) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ในการวิจัย ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมในจังหวัดลำพูน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มีอายุระหว่าง 25-35 ปี ซึ่งนิยมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติและวัฒนธรรม จำนวน 100 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดการใช้เครื่องมือการวิจัยดังนี้ 1)แบบสัมภาษณ์ สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของแต่ละอำเภอในจังหวัดลำพูน 2)แบบประเมินผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการสื่อสาร และ3)แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ โดยใช้มาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

3. การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลโดยศึกษาข้อมูลเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของทั้ง 8 อำเภอในจังหวัดลำพูน จากนั้นดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับอัตลักษณ์และจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแนวคิดในการออกแบบภาพกราฟิกและผลิตป้ายประชาสัมพันธ์ เมื่อดำเนินการออกแบบแล้วจึงนำผลงานไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1)การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์ และข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว เพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวคิดและแนวทางการออกแบบ และ2)การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพผลงานและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวประจำอำเภอในจังหวัดลำพูน ปรากฏผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ของจังหวัดลำพูน พบว่า จังหวัดลำพูนมีจุดเด่นด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีความโดดเด่นในแต่ละอำเภอ ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวคิดในการออกแบบภายใต้หัวข้อ “การเฉลิมฉลองครบรอบ 1,343 ปี จังหวัดลำพูน” โดยนำเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวสำคัญใน 8 อำเภอ มาถ่ายทอดในรูปแบบภาพกราฟิก 2 มิติ เพื่อสื่อสารเรื่องราวและสร้างการจดจำให้แก่นักท่องเที่ยว



(ก)

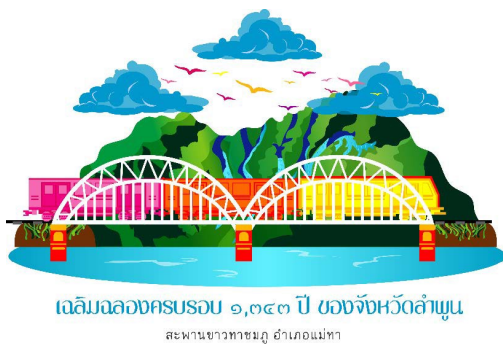
(ข)

(ค)

(ง)

ภาพที่ 2 ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน (ก) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอมืองลำพูน (ข) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอบ้านธิ (ค) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอบ้านโฮ่ง (ง) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอลี้

ที่มา: ออกแบบกราฟิกโดย กนกพร ใจเนตร



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 3 ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน (ก) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอมืองลำพูน (ข) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอบ้านธิ (ค) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอบ้านโฮ่ง (ง) ภาพกราฟิกแสดงเอกลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวอำเภอเวียงหนองล่อง

ที่มา: ออกแบบกราฟิกโดย กนกพร ใจเนตร



ภาพที่ 4 ภาพกราฟิกแผนที่แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน

ที่มา: ออกแบบกราฟิกโดย กนกพร ใจเนตร

ผลงานการออกแบบเน้นการใช้สี รูปทรง และองค์ประกอบทางศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดลำพูน สามารถนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวได้อย่างชัดเจน สวยงาม และสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของจังหวัดลำพูน

1. ผลการผลิตป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวสำหรับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน ภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดลำพูน

ที่มา: ออกแบบกราฟิกโดย กนกพร ใจเนตร

จากผลงานภาพกราฟิกที่ออกแบบขึ้น ผู้วิจัยได้นำไปพัฒนาเป็นป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว ขนาด 3 x 3 เมตร โดยจัดวางองค์ประกอบภาพ ข้อความ และสัญลักษณ์ต่างๆ ให้มีความโดดเด่น สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากระยะไกล และสื่อสารข้อมูลการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ป้ายประชาสัมพันธ์ที่ผลิตขึ้นได้นำเสนอภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของจังหวัดลำพูนในมิติด้านธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม พร้อมทั้งสามารถนำไปติดตั้งในสถานที่สำคัญของจังหวัด เพื่อสร้างการรับรู้และกระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวาง

3. ผลการประเมินผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน แสดงรายละเอียดผลการประเมินคุณภาพการออกแบบกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว 8 อำเภอ จังหวัดลำพูน ดังตารางที่ 1 และ ผลการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดลำพูน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพการออกแบบกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว 8 อำเภอ จังหวัดลำพูน

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว วัดพระธาตุหริภุญชัย อำเภอเมืองลำพูน	4.02	0.71	ดี	3
2. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว กลุ่มผ้าทอสีธรรมชาติ บ้านไม้ตะเคียน อำเภอทุ่งหัวช้าง	4.14	0.56	ดี	1
3. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว หมู่บ้านหัตถกรรม บ้านดอนหลวง อำเภอป่าซาง	3.94	0.75	ดี	6
4. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์ผ้าทอไทลื้อ อำเภอบ้านธิ	3.83	0.66	ดี	8
5. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว สะพานขาวทาชมภูอำเภอมะทิง	4.07	0.70	ดี	2
6. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว วัดทิพย์อัปสรอมรินทร์ อำเภอเวียงหนอง	3.98	0.75	ดี	5
7. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว กรมอุทยานสัตว์ป่าและพันธุ์พืช อำเภอบ้านโฮ่ง	3.85	0.71	ดี	7
8. การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว น้ำตกก้อหลวง อำเภอลี้	4.01	0.59	ดี	4
รวม	3.98	0.68	ดี	-

จากตารางที่ 1 พบว่า นักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นต่อการออกแบบกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว 8 อำเภอ ของจังหวัดลำพูน โดยรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (Mean= 3.98; S.D. = 0.68) และทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ 1)กราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว กลุ่มผ้าทอสีธรรมชาติ บ้านไม้ตะเคียน อำเภอทุ่งหัวช้าง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean = 4.14; S.D. 0.56) 2)การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์ผ้าทอไทลื้อ อำเภอบ้านธิ (Mean= 4.07; S.D. 0.70) และ 3)การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยว วัดพระธาตุหริภุญชัย อำเภอเมืองลำพูน (Mean =4.02; S.D. 0.71) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดลำพูน

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. ความสวยงามของการออกแบบ	4.65	0.49	ดีมาก	1
2. ความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพ	4.58	0.51	ดีมาก	4
3. ความเหมาะสมของการใช้สี	4.55	0.57	ดีมาก	6
4. ความชัดเจนของเนื้อหา	4.48	0.60	ดีมาก	8
5. ความสามารถในการสื่อสารข้อมูล	4.50	0.55	ดีมาก	7
6. ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำพูน	4.63	0.50	ดีมาก	2
7. ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.21	0.55	ดีมาก	10
8. ตำแหน่งของคิวอาร์โค้ดมีความเหมาะสม	4.57	0.57	ดีมาก	5
9. ตำแหน่งของตราสัญลักษณ์มีความเหมาะสม	4.60	0.58	ดีมาก	3
10. ความเหมาะสมในการนำไปใช้งานจริง	4.45	0.68	ดีมาก	9
รวม	4.52	0.56	ดีมาก	-

จากตารางที่ 2 พบว่า นักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดลำพูนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (Mean = 4.52; S.D. = 0.56) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 1) ความสวยงามของการออกแบบ (Mean = 4.65; S.D. 0.49) รองลงมาคือ 2) ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำพูน (Mean = 4.63) และ 3) ตำแหน่งของตราสัญลักษณ์มีความเหมาะสม (Mean = 4.60; S.D. = 0.58) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบภาพกราฟิกสถานที่ท่องเที่ยวประจำอำเภอในจังหวัดลำพูน โดยนำอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของแต่ละพื้นที่มาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ ช่วยให้ผลงานมีความโดดเด่น สะท้อนภาพลักษณ์ของจังหวัด และสร้างการจดจำแก่ผู้รับสารได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวพร บุญประสม และคณะ (2021). ที่ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบเชิงภาพ และการเล่าเรื่องผ่านภาพมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและการรับรู้ด้านการท่องเที่ยว

2. ผลการผลิตป้ายประชาสัมพันธ์โดยใช้ภาพกราฟิก 2 มิติร่วมกับองค์ประกอบทางการออกแบบ เช่น สี รูปทรง ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบ สามารถสื่อสารข้อมูลการท่องเที่ยวได้ชัดเจน น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมาย วงศ์ทา

และคณะ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดลำพูน พบว่า การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่มีการจัดระบบและองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมช่วยเพิ่มความเข้าใจและความพึงพอใจของผู้ใช้งาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิพงษ์ คล่องดี, & นลินี ชนะมูล. (2021). ที่พบว่า การใช้สื่อกราฟิกและโมชันกราฟิกในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวช่วยเพิ่มการรับรู้และความน่าสนใจของข้อมูลได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงงานวิจัยของ วรดา นาคเกษม, & ศศิธรดา พันธุ์วิเศษศักดิ์. (2025). ให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อโดยคำนึงถึงบริบทพื้นที่และการมีส่วนร่วมของชุมชนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวได้ดียิ่งขึ้น

3. ผลการประเมินคุณภาพผลงานโดยนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับดีมาก (Mean = 4.52, SD = 0.56) แสดงให้เห็นว่าผลงานมีความเหมาะสมทั้งด้านความสวยงาม การสื่อสารข้อมูล และการนำไปใช้งานจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสาร (Visual Communication Design) ที่เน้นการใช้ภาพเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข้อมูลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นผลงานการออกแบบภาพกราฟิกและป้ายประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดลำพูนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับผลการวิจัยในอดีตที่ยืนยันว่า “สื่อภาพและกราฟิกมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้และแรงจูงใจทางการท่องเที่ยว” จึงสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับพื้นที่อื่นต่อไปในอนาคต

องค์ความรู้จากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบภาพกราฟิกเพื่อการสื่อสารการท่องเที่ยว โดยบูรณาการข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และทรัพยากรการท่องเที่ยวของจังหวัดลำพูนเข้ากับหลักการออกแบบกราฟิกและการสื่อสารด้วยภาพ จนเกิดเป็นรูปแบบการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปรากฏองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์อัตลักษณ์การท่องเที่ยว (Tourism Identity Analysis) 2) การออกแบบภาพกราฟิกอัตลักษณ์การท่องเที่ยว (Tourism Graphic Design) 3) การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (Tourism Promotion Media Development) เป็นต้น โดยองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยสามารถสรุปเป็นรูปแบบ “AIT Model” เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่สามารถประยุกต์ใช้กับจังหวัดหรือชุมชนอื่นได้ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ส่งเสริมการรับรู้ และเพิ่มคุณค่าด้านการท่องเที่ยวของพื้นที่ได้อย่างยั่งยืน ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 โมเดล AIT MODEL

ที่มา: ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และจัดทำภาพประกอบด้วยโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT (OpenAI), พ.ศ. 2569

ข้อเสนอแนะ

หน่วยงานท่องเที่ยวควรนำสื่อกราฟิกและป้ายประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กระตุ้นการรับรู้จริง พร้อมทั้งต่อยอดขยายผลสู่สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสั้นและโซเชียลมีเดียเพื่อเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ควบคู่กับการอัปเดตข้อมูลท่องเที่ยวให้ทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง อีกทั้งในอนาคตควรขยายผลศึกษาการออกแบบสื่อดิจิทัลร่วมกับสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร และขยายกลุ่มตัวอย่างศึกษาให้ครอบคลุมนักท่องเที่ยวต่างชาติและช่วงอายุที่หลากหลายขึ้น ตลอดจนประเมินผลกระทบของสื่อต่อการตัดสินใจสร้างภาพลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวในระยะยาว และมุ่งพัฒนาการออกแบบอัตลักษณ์เชิงลึกระดับอำเภอหรือชุมชนเพื่อสร้างความยั่งยืนท้องถิ่น

เอกสารอ้างอิง

นวพร บุญประสม, เบญจมาภรณ์ ชำนาญญา, ศุภลักษณ์ สุริยะ, อติ เรืองสุวรรณ, ประวีร์ เหวียนระวี, & วัลยาชู ประดิษฐ์. (2021). แรงจูงใจและการรับรู้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มี

- อิทธิพลต่อการกลับมาเที่ยวซ้ำ กรณีศึกษา:วัดสำคัญในจังหวัดสมุทรปราการ. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 27(1), 113-127.
- นัสชนะ ส่างช้าง. (2025). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาเมืองท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน. *วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์*, 2(4), 40-51.
- วรดา นาคเกษม, & ศศิธรดา พันธุ์วิเศษศักดิ์. (2025). การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนโดยการมีส่วนร่วม ของชุมชน: กรณีศึกษาพื้นที่ ต.นกออก อ.ปรางค์ชัย จ.นครราชสีมา. *วารสารสถาปัตยกรรมการออกแบบและการก่อสร้าง*, 7(1), 142-152.
- สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน. (2562). ท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน สืบค้นจาก <https://web.codi.or.th/20190829-8234/>
- สุทธิพงษ์ คล่องดี, & นลินี ชนะมูล. (2021). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ชุมชนขนมแปดกริมคลองหนองบัว จังหวัดจันทบุรี. *วารสารวิชาการ"การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ"*, 7(2), 75-83.
- Fudholi, D. H., Windiatmoko, Y., Afrianto, N., Susanto, P. E., Suyuti, M., Hidayatullah, A. F., & Rahmadi, R. (2021, February). Image captioning with attention for smart local tourism using efficientnet. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1077(1). IOP Publishing.

การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับ
สตรีทแวร์ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง
ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

Contemporary Jewelry Design in Preppy Style Combined with Streetwear
Using Enamel Techniques Inspired by Wiang Kalong Ceramic Patterns in Hua
Fai Sub-district Wiang Pa Pao District, Chiang Rai Province

สุพจน์ ใหม่กันทะ¹ จุฑามาศ ดอนอ่อนบัว² ซันตาน่า เบลล์³

Suphot Maignuntha¹ Chuthamas Dononbao² Santana Belz³

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่^{1,2}

Faculty of Art and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna Chiang Mai^{1,2}

นักวิชาการอิสระ³

Independent Scholar³

Corresponding Author E-mail : chutamas@rmutl.ac.th²

| Received: 19/06/2026

| Revised: 21/06/2026

| Accepted: 30/06/2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง 2) เพื่อออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัย โดยผสมผสานแนวคิดสไตล์เพรปปี้กับสตรีทแวร์ผ่านเทคนิคการลงยาสี และ 3) เพื่อสร้างแบรนด์เครื่องประดับภายใต้ชื่อเจนเนอร์เรท เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ประชากรคือ ผู้ให้ข้อมูลในพื้นที่ ผู้ประเมินคุณภาพ และเครื่องเคลือบเวียงกาหลง กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มโดยวิธีเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลในพื้นที่จำนวน 20 คน ผู้ประเมินคุณภาพ จำนวน 15 คน และเครื่องเคลือบเวียงกาหลง จำนวน 10 ชิ้น เครื่องมือวิจัยคือ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง มี 3 รูปแบบหลักคือ สัตว์มงคล พรรณพฤกษา และ ลายดอกกาหลง 2) การออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัย โดยผสมผสานแนวคิดสไตล์เพรปปี้กับสตรีทแวร์ผ่านเทคนิคการลงยาสี โดยที่การออกแบบเครื่องประดับนั้น นำลวดลายมาตัดทอน เพื่อประยุกต์ออกแบบตัวเรือนให้สอดคล้องกับสไตล์ทั้ง 2 สไตล์ ประกอบด้วยเครื่องประดับ จำนวน 3 ชิ้นคือ ต่างหู เข็มกลัดเนคไท และโซ่คล้องกางเกง การผลิตนั้นใช้ตัวเรือนทองเหลืองชุบเงิน ตกแต่งด้วยลูกปัดสีครีม คล้องต่อชิ้นส่วนด้วยห่วงกลมและห่วงวงรี และ 3) การสร้างแบรนด์

เครื่องประดับภายใต้ชื่อ “เจนเนอร์เรท” โดยคำว่า เจนเนอร์เรท มาจากคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “ก่อเกิด” หรือ “สร้างสรรค์สิ่งใหม่”

คำสำคัญ : เครื่องประดับร่วมสมัย สไตล์เพรปปี้ สไตล์สตรีทแวร์ เทคนิคการลงยาสี เหยิงกาหลง

Abstract

This research article aimed to: 1) study the distinctive patterns of Wiang Kalong ceramics; 2) design and produce contemporary jewelry by integrating Preppy and Streetwear fashion concepts through enameling techniques; and 3) develop a jewelry brand under the name Generate. The study employed both quantitative and qualitative research methods. The population consisted of local informants, quality assessment experts, and Wiang Kalong ceramic artifacts. Purposive sampling was used to select 20 local informants, 15 quality assessment experts, and 10 pieces of Wiang Kalong ceramics. Research instruments included questionnaires, interview forms, and quality assessment forms. Data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation.

The findings revealed that: 1) the distinctive patterns of Wiang Kalong ceramics can be categorized into three main types: auspicious animal motifs, floral and botanical motifs, and the Kalong flower motif; 2) the design and production of contemporary jewelry integrating Preppy and Streetwear concepts through enameling techniques involved simplifying and adapting these traditional patterns into jewelry settings that reflected the characteristics of both fashion styles. The final collection consisted of three jewelry pieces: earrings, a tie brooch, and a wallet chain. The products were made from silver-plated brass, decorated with cream-colored beads, and assembled using round and oval jump rings; and 3) the jewelry brand was established under the name Generate. The term “Generate” originates from the English word meaning “to create,” “to produce,” or “to bring something new into existence,” reflecting the brand’s concept of creativity and innovation.

Keyword : Contemporary Jewelry, Preppy Style, Streetwear Style, Enameling Technique, Wiang Kalong Ceramics

บทนำ

ปัจจุบันแฟชั่นมีการหลอมรวมระหว่างสไตล์ร่วมสมัย และอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อสร้างความแตกต่าง และมูลค่าเพิ่มในตลาด สไตล์เพรปปี้ขึ้นสูงหรือชนชั้นกลางระดับบน จึงมีภาพลักษณ์ของความระเบียบเรียบร้อยฐานะดี และมีการศึกษา สไตล์เพรปปี้มักเน้นเครื่องประดับที่ดูมีความเนียบ และความหรูหรา เรียบง่าย และคลาสสิกผสมผสานกับสตรีทแวร์ เครื่องประดับที่สะท้อนความเป็นตัวของตัวเอง และวัฒนธรรมข้างถนน ซึ่งมีรากจากสไตล์วัยรุ่นวัฒนธรรมฮิปปอปี้ เครื่องประดับที่นิยมใส่กับสไตล์สตรีทแวร์ มักจะเป็นเครื่องประดับที่มีความเท่ เข้ากับการแต่งตัว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลายโอกาสที่ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมของคนช่วงอายุ 20-25 ปี และคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน สไตล์เพรปปี้ และสตรีทแวร์ มีความแตกต่างกัน โดยสไตล์เพรปปี้ นั้น เกิดจากวัฒนธรรมอเมริกันชนชั้นสูงที่สะท้อนความเรียบร้อยหรูหราและมีกฎเกณฑ์ และสไตล์สตรีทแวร์เป็นการผสมผสานอิทธิพลของวัฒนธรรมย่อย เช่น วัฒนธรรมสเก็ทบอร์ด วัฒนธรรมฮิปปอปี้ รูปแบบการแต่งกายแนวสตรีทนี่คือการแสดงตัวตนรวมถึงทัศนคติของผู้สวมใส่ (ชไมพร สุครวัสวงศ์ และ อรรถพนธ์ พงษ์เลาพันธ์, 2563)

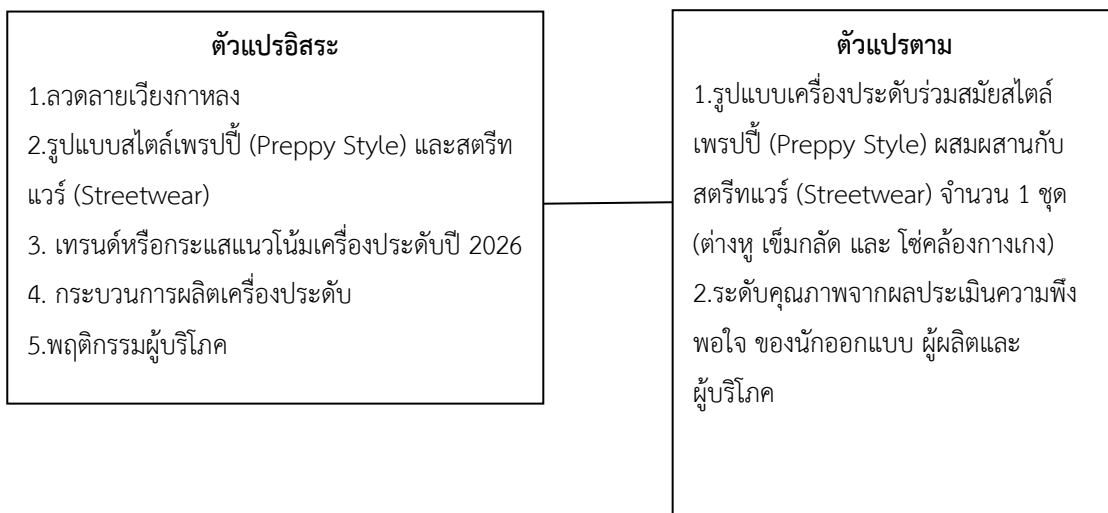
เครื่องเคลือบเวียงกาหลง เป็นงานหัตถกรรมประเภทเครื่องปั้นดินเผา ที่มีความเก่าแก่มานานนับพันปี เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สำคัญที่สะท้อนถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมของผู้คนในสมัยอดีต เนื่องจากเวียงกาหลงเป็นชื่อเมืองโบราณแห่งอำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย ที่มีอายุยาวนานและมีประวัติเป็นแหล่งผลิตเครื่องปั้นดินเผาแบบล้านนาที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย จากการค้นพบเตาเผาจำนวนมาก และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ถูกรื้อฟื้นได้ เครื่องเคลือบเวียงกาหลงมีความแตกต่างจากเครื่องเคลือบดินเผาแหล่งอื่น ๆ โดยเฉพาะรอยแตกลายบนผลงานที่เกิดจากการเผาสีสัน มีความโดดเด่นที่ได้จากธรรมชาติโดยไม่มีสารเคมีเจือปน และมีน้ำหนักที่บางเบา โดยคุณสมบัติพิเศษของเนื้อดินในพื้นที่ของเวียงกาหลงคือ ความละเอียดนุ่ม และมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งมีเฉพาะที่เวียงกาหลงเพียงแห่งเดียวเท่านั้น โดยเฉพาะลาย “ดอกกาหลง” ลวดลายเฉพาะที่ดัดแปลงมาจากกลีบดอกไม้ และใบไม้มาวาดร่างลวดลายให้มีความคล้ายกับนกกาในตำนานของเวียงกาหลงโดยในปัจจุบันเรียกว่า “ลายกา” หรือ “ลายแม่กา” ถือเป็นลวดลายเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน (วิมล ศิลปกิจ, 2562)

ดังนั้น ผู้จัดทำศิลปนิพนธ์ได้เกิดแนวความคิดในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย โดยจะนำลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น มาประยุกต์เข้ากับสไตล์เพรปปี้ผสมผสานสตรีทแวร์ ซึ่งเป็นลวดลายเครื่องประดับในยุคปัจจุบันยังไม่นิยมนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงเกิดแรงบันดาลใจในการนำมาทำเป็นเครื่องประดับด้วยเทคนิคการลงยาสีแบบเย็น ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยอนุรักษ์ และเผยแพร่วัฒนธรรม แต่ยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์ตลาดเครื่องประดับร่วมสมัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย
3. เพื่อสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ “เจนเนอร์เรท”

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 2.1 ประชากร คือ ผู้ให้ข้อมูลในพื้นที่ ผู้ประเมินคุณภาพ และเครื่องเคลือบเวียงกาหลง
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยคัดเลือกจาก ผู้ให้ข้อมูลในพื้นที่จำนวน 10 คน ผู้ประเมินคุณภาพคือ นักออกแบบเครื่องประดับจำนวน 5 คน ผู้ผลิตเครื่องประดับ จำนวน 10 คนและ ผู้บริโภค จำนวน 50 คน และเครื่องเคลือบเวียงกาหลง จำนวน 10 ชิ้น รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั้งสิ้น 65 คน และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชิ้นงานเครื่องเคลือบเวียงกาหลง 10 ชิ้น
3. เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วยแบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ
4. การรวบรวมข้อมูล

4.1 การศึกษา จากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ (Preppy Style) ผสมผสานกับสตรีทแวร์ (Streetwear) ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

4.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยทำการสัมภาษณ์ สํารวจและบันทึกภาพ ของลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

4.3 ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ได้แก่

(1) แบบสอบถามการนำลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลงมา ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย พัฒนาเป็นลวดลายใหม่

(2) แบบสอบถามแบบเครื่องประดับที่จะนำไปผลิต เลือกชุดเครื่องประดับที่ผู้บริโภคนิยมมากที่สุด และมีความเป็นลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ที่เหมาะสมกับคนช่วงวัย 20-25 ปี สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวันได้หรือวันสำคัญ โดยประกอบไปด้วย ต่างหู โซ่ เข็มกลัด มีจำนวน 11 ชุด

(3) ข้อมูลแบบสำรวจการออกแบบเครื่องประดับ Preppy Style ผสมผสาน Streetwear ด้วยเทคนิคลงยาสีจากลวดลาย เครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย เพื่อสำรวจความต้องการของผู้บริโภค

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากเอกสารหนังสือ งานวิจัย และการลงพื้นที่ภาคสนาม ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและบรรยายเชิงพรรณนา

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จากแบบสอบถามและแบบประเมิน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ คือ ค่าร้อยละ (Percentage) อ้างอิงเกณฑ์การให้คะแนนตามมาตรวัดของ บุญชม ศรีสะอาด. (2553)

ผลการวิจัย

1. การศึกษาลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย จากการศึกษาลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง พบว่า ลวดลายส่วนใหญ่มีแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติและเชื่อในวัฒนธรรมล้านนา โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1.1 ลวดลายสัตว์มงคล สี่ถึงมงคล 4 ประการ คือ ความโชคดี การมีอำนาจวาสนา ความอุดมสมบูรณ์ และอายุยืนยาว เช่น ผลงานปลาตะเพียน, สิงห์, กิเลน, ช้าง, หงส์นกยูง, ไก่ฟ้า, และเต่า เป็นต้น

1.2 พรรณพฤกษา สี่ถึงความสวยงาม อบอุ่น ราบรื่น นิยมวาดเป็นลวดลายพันธุ์ไม้มงคล เช่น กล้วยไม้ข้าวเปลือก ผักแว่น กล้วย และดอกบัว เป็นต้น

1.3 ลายดอกกาหลง เป็นลวดลายเฉพาะที่มาจากตำนานของเวียงกาหลง ลวดลายดัดแปลงมาจากกลีบดอกไม้และใบไม้มาวาดร่างลวดลายให้มีความคล้ายกับนกกา ปัจจุบันเรียกว่า ลายกา หรือดอกกาหลง

โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกลวดลายที่สามารถนำมาประกอบในการออกแบบเครื่องประดับ ซึ่งได้นำลวดลายแบบมีเงื่อนไขทั้งหมด 2 ลวดลาย ดังนี้

1.1 ลวดลายกาหลงเป็นลวดลายสำคัญที่พบในศิลปกรรมล้านนาและเครื่องเคลือบเวียงกาหลง โดยมีต้นกำเนิดจาก “ดอกกาหลง” ซึ่งเป็นพรรณไม้พื้นถิ่นของภาคเหนือ ลักษณะเด่นของลวดลายอยู่ที่รูปทรงของกลีบดอกที่แผ่ออกอย่างอ่อนช้อย ความหมายของลวดลายกาหลง สื่อถึงความอ่อนโยน ความบริสุทธิ์ และความงามอย่างเรียบง่าย อีกทั้งยังสะท้อนอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมล้านนาและความผูกพันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยลวดลายนี้มักถูกนำมาใช้ตกแต่งภาชนะเครื่องเคลือบเพื่อเสริมคุณค่าทางสุนทรียภาพและแสดงถึงรสนิยมอันประณีตของช่างพื้นถิ่น ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ลวดลายกาหลง

ที่มา: ชันตาน่า เบลล์

1.2 ลวดลายก้านขด เป็นลวดลายพื้นฐานที่พบได้อย่างแพร่หลายในศิลปกรรมไทยและศิลปกรรมล้านนา รวมไปถึงเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ลักษณะเด่นของลวดลาย คือเส้นสายโค้งต่อเนื่อง ลักษณะการขดม้วนของก้านเถาหรือเถาวัลย์ แสดงถึงความอ่อนช้อย ความเคลื่อนไหว และเป็นจังหวะ ให้ความรู้สึกกลมกลืนและสง่างามซึ่งความหมายของลวดลายก้านขด สื่อถึงความเจริญงอกงาม ความต่อเนื่องของชีวิต และความอุดมสมบูรณ์ เนื่องจากได้รับแรงบันดาลใจจากพืชพรรณธรรมชาติ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ลวดลายก้านขด

ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

ด้านลักษณะของเส้นและรูปทรง พบว่า เส้นสายของลวดลายมีลักษณะโค้งอ่อนช้อย ต่อเนื่อง และมีจังหวะที่สม่ำเสมอ รูปทรงส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะเรขาคณิตที่ผสมผสานกับรูปทรงจากธรรมชาติ เช่น เส้น

ก้านเถาที่ขดม้วน กลีบดอกไม้ และกลีบบัวที่เรียงซ้อนกันอย่างเป็นระเบียบ ซึ่งแสดงถึงความประณีตและความสมดุลขององค์ประกอบ

ด้านโทนสีของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง พบว่า สีที่ใช้ส่วนใหญ่อยู่ในโทนสุภาพ ได้แก่ สีเขียวไข่กา สีขาวนวล และสีน้ำตาลอ่อน ซึ่งเป็นสีที่ถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์ได้นำแนวทางการใช้โทนสีน้ำตาลเข้ม ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากสีของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ โดยถ่ายทอดผ่านเทคนิคการลงยาสี เพื่อคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของสีให้กับผลงานเครื่องประดับร่วมสมัย

ด้านเทคนิคการลงยาสีแบบเย็น เป็นการประดับตกแต่งสีลงบนเครื่องประดับ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในงานศิลปหัตถกรรม การลงยาสีแบบเย็นเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยโดยผู้วิจัยได้นำเทคนิคการลงยาสีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ที่เรียบ เท่ และทันสมัย อันสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบสไตล์เพรปปี้ผสมผสานกับสตรีทแวร์ได้อย่างเหมาะสม

2. การออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย จำแนกเป็น 2 ประเด็นหลัก พบว่า

2.1 การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ มีขั้นตอนคือ

1) ถอดแบบหรือคลี่คลายลวดลายจากเครื่องเคลือบเวียงกาหลงออกมาเป็นจำนวน 2 ลวดลายหลัก ได้แก่ ลวดลายกาหลง และลวดลายก้านขด โดยทำการคัดเลือกลวดลายที่มีความโดดเด่นด้านรูปทรง เส้นสาย และเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมล้านนา จากนั้นนำลวดลายดังกล่าวมาวิเคราะห์โครงสร้างของเส้น รูปทรง และจังหวะขององค์ประกอบใหม่ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การถอดแบบหรือคลี่คลายลวดลายเป็นภาพลายเส้น

ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

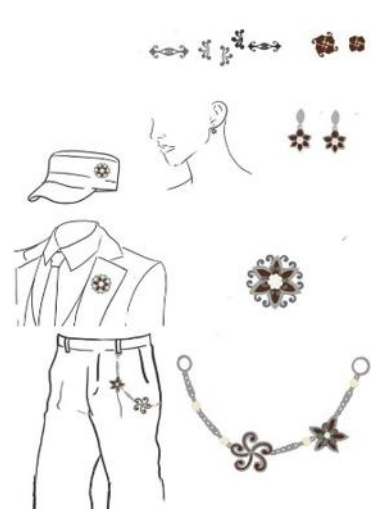
2) นำลวดลายที่คัดเลือกมาประยุกต์หรือดัดแปลง จัดองค์ประกอบเป็นตัวเรือนเครื่องประดับ และออกแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 6 แบบร่าง ดังภาพที่ 4



แบบร่าง 1



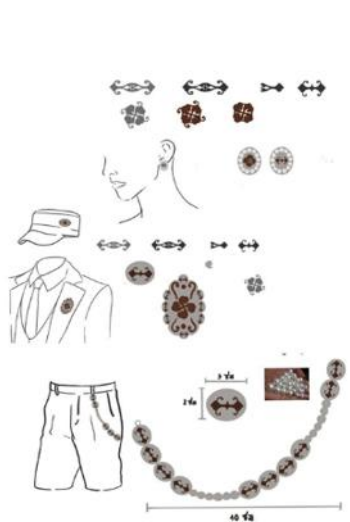
แบบร่าง 2



แบบร่าง 3



แบบร่าง 4



แบบร่าง 5



แบบร่าง 6

ภาพที่ 4 การออกแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 6 แบบ
ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

3) นำแบบร่างไปสำรวจความต้องการของผู้บริโภค จำนวน 50 ที่มีต่อรูปแบบเครื่องประดับเพื่อคัดเลือกไปผลิต โดยใช้ค่าร้อยละ ได้ผลสรุป ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลสำรวจของผู้บริโภคที่มีความต้องการแบบร่างเครื่องประดับ

แบบร่าง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	18*	36.0
2	4	8.0
3	11*	22.0
4	7*	14.0
5	5	10.0
6	5	10.0
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงการสำรวจความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 50 คน พบว่าแบบร่างเครื่องประดับแบบที่ 1 มีผู้ต้องการมากที่สุด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมาเป็นแบบร่างที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 22.0 และแบบร่างที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 14.0 ดังนั้นจึงนำไปแบบร่างที่ 1 ไปพัฒนาต่อให้สมบูรณ์มากขึ้น เพื่อผลิตเป็นชิ้นงานจริงต่อไป

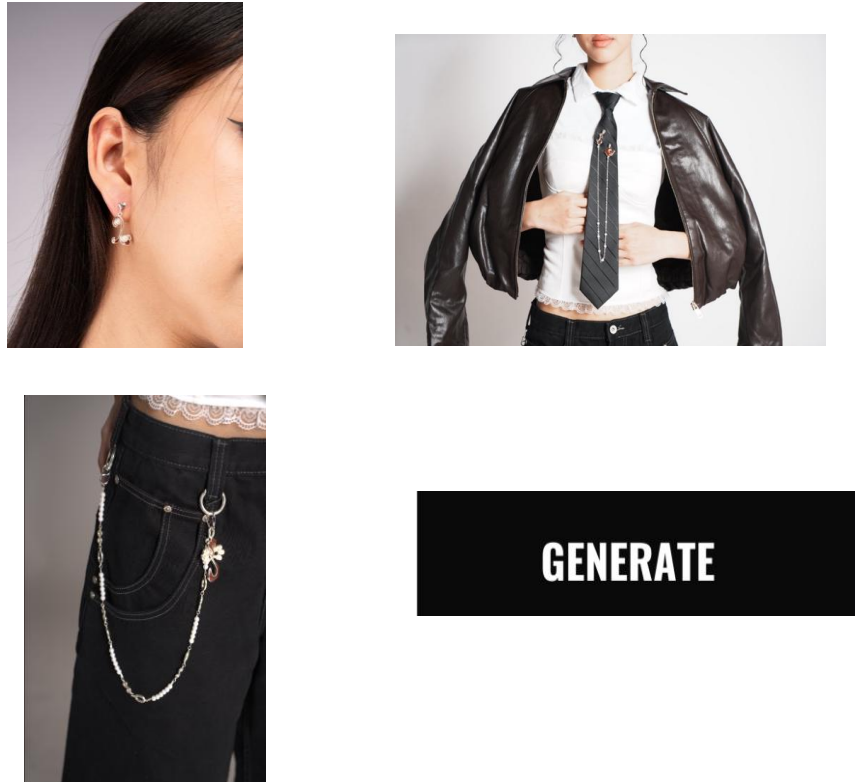
2.2 การผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรอปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ นำแบบร่างที่ได้รับการคัดเลือก ไปผลิตเป็นชิ้นงานจริง ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แบบร่างที่พัฒนา ปรับปรุง กำหนดรายละเอียด ให้มีความเหมาะสม และชิ้นงานจริง
ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

3. การสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ เจนเนอร์เรท

แบรนด์ของเครื่องประดับจะทำให้เห็นถึงสร้างสรรค์ความร่วมมือจากรากวัฒนธรรม โดยคำว่า Generate มาจากคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า “ก่อให้เกิด” หรือ “สร้างสรรค์สิ่งใหม่” สื่อถึงกระบวนการออกแบบที่มุ่ง เน้นการสร้างสรรค์ และความร่วมมือ โดยมีแบรนด์ตัวอย่าง (Brand References) เป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งเป็นการศึกษาแบรนด์และกลุ่มผู้บริโภคเพื่อเป็นการสร้างกรอบชี้ทางไปสู่กลุ่มเป้าหมาย และมีความสอดคล้องกับรูปแบบเครื่องประดับที่ออกแบบนี้ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ผลงานเครื่องประดับที่เสร็จสมบูรณ์และแบรนด์เครื่องประดับที่มีความสอดคล้องกัน

ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 การศึกษาเกี่ยวกับลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย จากการศึกษาลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ส่วนใหญ่สลักหรือเขียนได้เคลือบด้วย ซึ่งทำให้ลวดลายคงทน กลมกลืนไปกับผิวภาชนะ และมีความประณีตงดงาม โทนสีที่พบมากคือสีน้ำตาลและสีดำ ตัดกับพื้นเคลือบสีเขียวไข่กาและสีขาวนวล อันเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้สามารถจำแนกเครื่องเคลือบเวียงกาหลงออกจากแหล่งผลิตอื่นได้อย่างชัดเจน ลวดลายที่ปรากฏไม่เพียงสะท้อนความงาม

เชิงศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ความชำนาญด้านเทคนิคการผลิต และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเวียงกาหลง โดยลวดลายและโทนสีดังกล่าวแสดงถึงความเรียบง่ายแต่แฝงด้วยรายละเอียดที่ละเอียดอ่อน สื่อถึงรากฐานทางประวัติศาสตร์และความต่อเนื่องขององค์ความรู้ด้านหัตถกรรมที่สืบทอดกันมาในพื้นที่ อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

1.2 สรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย จากการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง พบว่า การออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยในสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ สามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่โดดเด่นได้อย่างลงตัว โดยนำแรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบ ซึ่งแนวคิดเพรปปี้ซึ่งเน้นความเรียบง่าย คลาสสิก และโครงสร้างที่ชัดเจน เมื่อนำมาผสมกับสตรีทแวร์ที่มีความอิสระ กล้าแสดงออก และร่วมสมัย ทำให้เกิดรูปแบบเครื่องประดับที่มีความสมดุลระหว่างความหรูหราและความเท่ โดยการประยุกต์ลวดลายเวียงกาหลงผ่านเทคนิคการลงยาสี ช่วยถ่ายทอดเอกลักษณ์ของลายเส้นและโทนสีดั้งเดิม เช่น น้ำตาล ดำ เขียวไข่กา และขาวนวล ให้ปรากฏบนพื้นผิวโลหะอย่างมีมิติและความคงทน กระบวนการผลิตเน้นความประณีตในทุกขั้นตอน เพื่อให้มีความชัดเจน สม่่าเสมอ และสื่อถึงคุณค่าทางศิลปกรรมท้องถิ่น ผลลัพธ์ที่ได้คือเครื่องประดับที่มีภาพลักษณ์ร่วมสมัย แต่ยังคงรากฐานทางวัฒนธรรมไว้อย่างชัดเจน สะท้อนการผสมผสานระหว่างแฟชั่นสากลกับภูมิปัญญาพื้นถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับงานหัตถกรรมท้องถิ่น โดยการตีความใหม่ในบริบทแฟชั่นปัจจุบัน ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ได้มากขึ้น งานออกแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าภูมิปัญญาพื้นถิ่นสามารถนำไปพัฒนาเชิงพาณิชย์ต่อไปได้

1.3 การเพื่อสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ เจนเนอร์เรท การสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ เจนเนอร์เรท พบว่า สามารถสร้างแบรนด์เครื่องประดับ โดยมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนในการผสมผสานสไตล์เพรปปี้และสตรีทแวร์ พร้อมทั้งนำแรงบันดาลใจมาจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลงมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ โดยจุดเด่นของแบรนด์อยู่ที่การออกแบบที่มีความเรียบหรูและร่วมสมัย และสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น สร้างคุณค่าใหม่ให้กับเครื่องประดับไทยในเชิงแฟชั่นร่วมสมัย

2. อภิปรายผล

2.1 การศึกษาลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย พบว่า ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ส่วนใหญ่สลักหรือเขียนได้เคลือบด้วยโทนสีน้ำตาล ดำ บนพื้นเคลือบสีเขียวไข่กาและสีขาวนวล ลวดลายเหล่านี้สะท้อนถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและเอกลักษณ์ทางศิลปกรรมของชุมชนเวียงกาหลง อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการศึกษาลวดลายเหล่านี้ยังมีคุณค่าในเชิงวิชาการและการประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างอดีต

กับปัจจุบัน และยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่คู่สังคมไทยอย่างยั่งยืน ดังสอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน (2569 :1) ที่กล่าวว่า ลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องเคลือบเวียงกาหลงมีความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบของลายเรขาคณิต ลายพรรณพฤกษา และลายสัตว์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลทางวัฒนธรรมและความเชื่อในสมัยโบราณ โดยลวดลายเหล่านี้ไม่ได้มีเพียงความงามในเชิงศิลปะเท่านั้น แต่ยังสื่อถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับธรรมชาติ และเทคนิคการออกแบบที่มีความประณีตเฉพาะตัว

2.2 การศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย เครื่องประดับที่ผสมผสานสไตล์เพรปปี้ และสตรีทแวร์ โดยใช้โครงสร้างรูปทรงและวัสดุที่สะท้อนความเรียบหรู เนียบ และคลาสสิกแบบเพรปปี้ ควบคู่กับการออกแบบที่มีความเท่ มีดมน และขนาดที่โดดเด่นตามลักษณะของสตรีทแวร์ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การผสมผสานระหว่างสไตล์เพรปปี้ และสตรีทแวร์ การออกแบบงานเครื่องประดับสะท้อนถึงความงามเชิงศิลป์ โดยนำลวดลายดั้งเดิมที่มีอยู่แล้วมาออกแบบเป็นเครื่องประดับที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ยังเชื่อมโยงเข้ากับบริบทสมัยใหม่ การออกแบบเครื่องประดับในลักษณะนี้ยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ ดังสอดคล้องกับงานวิจัยของภาณุพงศ์ จงซาน และ ไพโรจน์ วรพจน์พรชัย (2564) ที่กล่าวว่า การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องประดับจากกะลามะพร้าวสามารถยกระดับวัสดุพื้นบ้านให้มีมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอผ่านกระบวนการออกแบบที่เน้นเอกลักษณ์ของเนื้อวัสดุ เส้นสายธรรมชาติของกะลา และการผลิตด้วยเทคนิคหัตถกรรมร่วมสมัย ทำให้ผลงานมีความโดดเด่น การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ทางสังคม วัฒนธรรม และแฟชั่นระดับสากล สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการออกแบบในสไตล์เพรปปี้ และสตรีทแวร์ โดยใช้เทคนิคการลงยาสีแบบเย็น และนำลวดลายเวียงกาหลงที่เป็นจุดเด่น ถือเป็นการสร้างสรรค์อนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และยังใช้วัสดุที่มีราคาจับต้องได้ ดังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรุต วัฒนากิจจร และคณะ (2564) ที่กล่าวว่า รูปแบบของเครื่องประดับที่ออกแบบจากแรงบันดาลใจลวดลายดอกลีลาวดี เช่น จี๋ กำไล ต่างหู และแหวน มีความเหมาะสมสูงในทุกด้านตามการประเมินจากผู้ใช้งานในระดับดีมาก ทั้งด้านความสวยงาม รูปแบบการใช้งาน ประโยชน์ใช้สอย และการเลือกใช้วัสดุและกระบวนการผลิต และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ประภัสสร ภูประเสริฐ (2567) ที่กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เทคนิคการลงยาสีเย็นบนลวดลายจิตรกรรมไทยสามารถต่อยอดสู่งานออกแบบร่วมสมัยได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในงานหัตถกรรมเครื่องประดับและของที่ระลึก ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์ลวดลายศิลปะไทยดั้งเดิมแล้ว ยังสามารถเพิ่มมูลค่างานฝีมือท้องถิ่นและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ได้จริง นอกจากนี้ เทคนิคการลงยาสีเย็นยังมีข้อดีคือ ต้นทุนต่ำ สีแห้งไว ใช้งานง่าย และสามารถประยุกต์กับวัสดุพื้นฐานได้หลากหลาย จึงเหมาะสมต่อการถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อสร้างอาชีพและเสริมรายได้ในระดับชุมชน

2.3 การเพื่อสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ เจนเนอร์เรท การสร้างแบรนด์เครื่องประดับชื่อ (เจนเนอร์เรท พบว่า สามารถสร้างแบรนด์เครื่องประดับ โดยมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนในการผสมผสานสไตล์เพรปปี้และสตรีทแวร์ พร้อมทั้งนำแรงบันดาลใจมาจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลงมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ โดยจุดเด่นของแบรนด์อยู่ที่การออกแบบที่มีความเรียบหรูและร่วมสมัย และสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น สร้างคุณค่าใหม่ให้กับเครื่องประดับไทยในเชิงแฟชั่นร่วมสมัย ดังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤทธิชนก รุ่งเรืองไมตรี และ วริศรา กลมทุกสิ่ง (2568 :127-128) ที่กล่าวว่าความน่าเชื่อถือของแบรนด์ ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อความตั้งใจซื้อ โดยเฉพาะในกลุ่มสินค้าที่มีมูลค่าสูงอย่างเครื่องประดับ ผู้บริโภค เจนเนอร์เรท มิลเลเนียล และ เจนเนอร์เรทซี ต้องการความมั่นใจว่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับจะมีคุณภาพ คำนึงกับราคา และตรงตามที่แบรนด์สื่อสาร ความเชื่อมั่นในแบรนด์จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจซื้อ

องค์ความรู้จากการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยสไตล์เพรปปี้ ผสมผสานกับสตรีทแวร์ ด้วยเทคนิคการลงยาสีจากลวดลายเครื่องเคลือบเวียงกาหลง ตำบลหัวฝาย อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย” เกิดองค์ความรู้แสดงดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แสดงองค์ความรู้จากงานวิจัย

ที่มา : ชันตาน่า เบลล์

ข้อเสนอแนะ

ศึกษาการพัฒนาและการลดทอนลวดลายและเอกลักษณ์วัฒนธรรม ในการนำลวดลายจากเครื่องเคลือบเวียงกาหลงมาใช้ ควรมีการศึกษาเรื่องการลดทอนรูปทรง ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้เข้ากับ

สไตล์สตรีทแวร์ ที่เน้นความฉับไวและเรียบง่าย แต่ยังคงต้องรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิม เช่น ลายรูปนกกาเผือก หรือลายพรรณพฤกษา เพื่อไม่ให้ความหมายดั้งเดิมสูญหายไป

เอกสารอ้างอิง

- ชไมพร สุครวีสวงศ์, และ อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์. (2563). การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สำหรับ
กลุ่มนิยมนิยมความหลากหลายทางวัฒนธรรมจากแนวคิดศิลปะลัทธินีโอ-ดาดา. *วารสารดิไซน์เอคโค*,
1(1), 46–55.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- ประภัสสร ภูประเสริฐ. (2567). นวัตกรรมการลงยาสีเย็นบนลวดลายจิตรกรรมไทยประยุกต์สู่การสร้าง
อาชีพ. *วารสารพุทธศิลปกรรม*, 7(2), 1–23.
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงใหม่. (2569). *เครื่องถ้วยเวียงกาหลง*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2569, จาก
<https://www.finearts.go.th/promotion/view/14240>
- ภาณุพงศ์ จงขานสีโท, และ ไพโรจน์ วรรณพจน์พรชัย. (2564). กะลา ดู ดี: การสร้างสรรค์งานหัตถกรรม
เครื่องประดับจากกะลามะพร้าว. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*, 24(1), 11–24.
- ฤดีชนก รุ่งเรืองไมตรี, และ วริศรา กลมทุกสิ่ง. (2568). ความตระหนักรู้ถึงแบรนด์ ความน่าเชื่อถือ และ
ความโดดเด่นที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการซื้อเครื่องประดับแบรนด์หรูของไทยของผู้บริโภค
Generation MZ. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 11(2), 127–128.
- วรุต วัฒนากิจขจร, และคณะ. (2564). การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจากทองเหลือง. *วารสารศิลปะ
ศาสตร์ มทร.กรุงเทพ*, 3(2), 13–24.
- วิมล ศิลปะกิจ. (2562). *งานศิลปพิมพ์ลายเวียงกาหลงบนวัสดุที่หลากหลาย: นวัตกรรมศิลปะเวียงกาหลง*
(รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่โคเวิร์คกิ้งสเปซ
บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด

Design and Development of Outdoor Seating for a co-working space
at Rajamangala University of Technology Lanna, Jed Yod Campus

ชนะภัย นามยี¹ กัลยา วรณชัย^{2*}

Chanapai Namyee¹ Kanlaya Wannachai^{2*}

นักวิชาการอิสระ¹

Independent Researcher¹

หลักสูตรออกแบบอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา²

Department of Industrial Design, Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology

Lanna, Chiang Mai, 50300 Thailand²

Corresponding Author E-mail: Ammykanlaya28647@gmail.com²

| Received: 24/06/2026

| Revised: 25/06/2026

| Accepted: 30/06/2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของนักศึกษาและผู้ใช้งานในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด และ 3) เพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาวะในการเรียนรู้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ประชากรคือ กลุ่มนักศึกษา อาจารย์และเจ้าหน้าที่ ภายในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างคัดเลือกโดยวิธีเจาะจงจาก กลุ่มนักศึกษา จำนวน 70 คน อาจารย์ จำนวน 20 คน และเจ้าหน้าที่จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 100 คน เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลคือแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และการมีส่วนร่วม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมและความต้องการของนักศึกษา อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ ในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ ส่วนใหญ่ใช้บริเวณหน้าห้องเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเลือกใช้ชุดที่นั่ง ได้แก่ ทำเลที่ตั้งบริเวณหน้าห้องเรียน รูปทรงและสีของชุดที่นั่งที่สามารถสื่อถึงเอกลักษณ์ของคณะ กิจกรรมหลักคือการนั่งพักผ่อนและทำงานชั่วคราว 2) การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบที่มีประโยชน์ใช้สอย เช่น ปลั๊กไฟ และสิ่งอำนวยความสะดวก ร่มสำหรับบังแดด ในรูปแบบโมดูลาร์ดีไซน์ที่

สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลาย รองรับกิจกรรมการนั่งพักผ่อนและการทำงานสไตล์โมเดิร์น และ 3) การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาวะในการเรียนรู้ เป็นลักษณะจุดที่นั่งที่สามารถมองเห็นหน้ากันคล้ายการประชุม พูดคุยกัน และสร้างบรรยากาศการส่งเสริมการเรียนรู้และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในคณะ

คำสำคัญ : การออกแบบ จุดที่นั่ง พื้นที่ Co-working Space

Abstract

This research aimed to: (1) investigate the behaviors and needs of students, lecturers, and staff members in the Faculty of Fine Arts and Architecture; (2) design and develop outdoor seating furniture for a co-working space at Rajamangala University of Technology Lanna, Jet Yod Campus; and (3) promote social interaction and learning well-being among users. The study employed both qualitative and quantitative research methods. The population consisted of students, lecturers, and staff members within the Faculty of Fine Arts and Architecture. The sample was selected through purposive sampling and included 70 students, 20 lecturers, and 10 staff members, totaling 100 participants. Data collection instruments included interviews, observation forms, and participatory observation. The collected data were analyzed using content analysis.

The research findings revealed that: (1) students, lecturers, and staff members primarily utilized the area in front of classrooms, which significantly influenced their seating preferences. Key factors affecting the selection of seating furniture included the location in front of classrooms, the form and color of the furniture that reflected the identity of the faculty, and its suitability for relaxation and temporary work activities. (2) The design and development of outdoor seating furniture for the **co-working space** emphasized functional features, such as electrical outlets, supportive facilities, and sun-shading umbrellas. The furniture was designed using a modular concept that allows flexible configurations to accommodate relaxation and modern working activities. (3) The promotion of social interaction and learning well-being was achieved through seating arrangements that enabled users to face one another, similar to a meeting setting, thereby encouraging communication, collaborative learning, and interpersonal interaction among members of the faculty.

Keywords: Design, Seating Furniture, Co-working Space

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด รูปแบบการทำงานและการประกอบอาชีพของผู้คนได้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ องค์กรและบุคคลต่าง ๆ มีความยืดหยุ่นในการทำงานมากขึ้น จากการทำงานที่บ้าน (Work From Home) หรือการทำงานระยะไกล (Remote Work) กลายเป็นทางเลือกหลักสำหรับคนจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่ม Freelancers, Digital Nomads, และ Start-up Entrepreneurs การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลให้เกิดความต้องการ พื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำงานที่ตอบโจทย์ความยืดหยุ่นและสังคมร่วมสมัย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการถือกำเนิดและได้รับความนิยมอย่างสูงของ โคเวิร์คกิ้งสเปซ (Reuschl, and Andreas, 2016) โคเวิร์คกิ้งสเปซ จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อเติมเต็มช่องว่างนี้ โดยนำเสนอการผสมผสานระหว่างพื้นที่ทำงานมืออาชีพกับการเข้าถึง การสร้างชุมชน (Community Building) และ การสร้างเครือข่าย (Networking) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของคนทำงานอิสระและธุรกิจ Start-up ในปัจจุบัน (Spinuzzi, 2012) จำเป็นต้องมีการตรวจสอบว่าสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบมาอย่างตั้งใจ (Ambient and Spatial Design) และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงาน การเกิดความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมร่วมกัน (Knowledge Spillover) อย่างไร (Fuzi, 2015)

ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาวิจัยเพื่อหาแนวทางสำหรับการออกแบบพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด ที่แสดงถึงการบูรณาการระหว่างอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ของสถานศึกษาและฟังก์ชันการใช้งานที่ยืดหยุ่น เพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ โดยมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมภายนอกอาคารที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Biophilic Design) เพื่อช่วยลดความตึงเครียดและกระตุ้นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรม อันจะเป็นการยกระดับพื้นที่ว่างภายในมหาวิทยาลัยให้กลายเป็นระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสุขภาวะและวิถีชีวิตของนักศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของนักศึกษาและผู้ใช้งานในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด
3. เพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาวะในการเรียนรู้

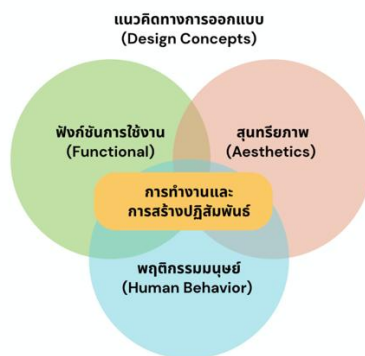
กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้การประยุกต์ใช้แนวคิดทางการออกแบบ (Design Concepts) และพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นการผสมผสาน ระหว่าง ฟังก์ชันการใช้งาน (Functional) ,สุนทรียภาพ (Aesthetics) และ พฤติกรรมมนุษย์ (Human Behavior) เพื่อให้งานออกแบบตอบโจทย์ทั้งการทำงานและการสร้างปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 1 และ 2

ตัวแปรนำเข้า (Input)	กระบวนการ (Process)	ตัวแปรผลลัพธ์ (Output)
• บริบทพื้นที่อัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มทร.ล้านนา เจ็ดยอด และสภาพแวดล้อม • กลุ่มผู้ใช้งาน พฤติกรรม ความต้องการ และปัญหาของนักศึกษา อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ • แนวคิดทางการออกแบบ (Design Concepts) • ด้านวัสดุและเทคโนโลยี	• การสำรวจเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ สังเกตการณ์ และการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม • การออกแบบพัฒนาและสร้างสรรค์ • การประเมินผล	ผลผลิต (Product) ชุดที่นั่ง Co-working Space ภายนอกอาคาร วัสดุสแตนเลส รูปแบบโมดูลาร์ที่มีฟังก์ชันอำนวยความสะดวกครบถ้วน ผลลัพธ์ (Outcome) • เพิ่มประสิทธิภาพและแรงบันดาลใจในการทำงาน/พักผ่อน • พื้นที่ว่างของมหาวิทยาลัยถูกใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพและสวยงาม

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : ชนะภัย นามยี่



ภาพที่ 2 แนวคิดในการออกแบบ

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้กระบวนการออกแบบ (Design Process) เป็นแกนหลักในการดำเนินงาน
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรคือ กลุ่มนักศึกษา อาจารย์และเจ้าหน้าที่ในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างคัดเลือกโดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง จากนักศึกษาจำนวน 70 คน อาจารย์ จำนวน 20 คน และเจ้าหน้าที่จำนวน 10 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 100 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามความต้องการทางด้านการออกแบบ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด ที่มุ่งเน้นความยืดหยุ่นในรูปแบบโมดูลาร์ดีไซน์ (Modular Design)

2. แบบสังเกต ใช้สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ทราบพฤติกรรมในการใช้งานชุดที่นั่งภายนอกอาคาร
3. แบบสำรวจพฤติกรรมและความต้องการ ใช้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาและบุคลากร เกี่ยวกับลักษณะการใช้งานพื้นที่ภายนอก เวลาที่ใช้ และปัญหาที่พบ
4. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ หรือผู้ดูแลพื้นที่ เพื่อหาข้อกำหนดเชิงเทคนิคและแนวทางการบริหารจัดการพื้นที่
5. แบบบันทึกการสังเกตการณ์ ใช้บันทึกพฤติกรรมการใช้งานจริงในพื้นที่ มทร.ล้านนา เจ็ดยอด เช่น ตำแหน่งที่คนชอบนั่ง ทิศทางแดด และการไหลเวียนของผู้คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อติดตามประเด็นและวัตถุประสงค์ที่ศึกษา เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการออกแบบ

ผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังนี้คือ

1. การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของนักศึกษาและผู้ใช้งานในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งานพื้นที่นั่งภายนอกอาคารคือ ท่าเลที่ตั้ง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้งานบริเวณหน้าห้องเรียนและพื้นที่กึ่งเปิดโล่งได้ร่มไม้ โดยมีกิจกรรมหลักคือการ นั่งพักผ่อนระหว่างรอเรียน และการ ทำงานกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้างและกายภาพในปัจจุบัน ได้แก่ ความเสื่อมสภาพของวัสดุที่ชำรุดง่าย พื้นที่ขาดอัตลักษณ์ที่ชัดเจน และการขาดแคลนสิ่งอำนวยความสะดวกในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการเพิ่มเติมที่เน้นความสำคัญของการติดตั้ง จดชาร์จไฟ (Plug-in) การจัดให้มีร่มบังแดดที่สามารถกันฝนได้จริง รวมถึงการออกแบบพื้นที่ว่างอุปกรณ์ให้มีความกว้างขวางและยืดหยุ่นเพียงพอต่อการใช้งานสร้างสรรค์ในหลากหลายรูปแบบ ดังภาพที่ 3

ประเด็นการศึกษา	ข้อมูลที่ค้นพบ (ความถี่สูงสุด)
ทำเลที่ตั้ง	บริเวณหน้าห้องเรียน และพื้นที่กึ่งเปิดโล่งได้รับไม้
กิจกรรมหลัก	นั่งพักผ่อนระหว่างรอเรียน (65%) ทำงานชั่วคราว/ ทำงานกลุ่ม (35%)
ปัญหาที่พบ	พื้นที่เดิมขาดเอกลักษณ์, วัสดุชำรุดง่าย, ไม่มีสิ่ง อำนวยความสะดวกดีจกัล
ความต้องการเพิ่มเติม	จุดชาร์จไฟ (Plug-in), ร่มบังแดดที่กันฝนได้, พื้นที่วาง อุปกรณ์ที่กว้างขวาง

ภาพที่ 3 ปัจจัยและพฤติกรรมการใช้งานพื้นที่นั่งภายนอกอาคารของผู้ใช้งาน

ที่มา : ชนะภัย นามยี

2) การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด พบว่าใช้ลักษณะการออกแบบที่เรียกว่า "การออกแบบระบบโมดูลาร์" (Modular Design) เพื่อตอบโจทย์ความยืดหยุ่นในการใช้งานพื้นที่ภายนอกอาคาร โดยเลือกใช้ สเตนเลส เป็นโครงสร้างหลักเนื่องจากมีคุณสมบัติเด่นในการทนทานต่อสภาพอากาศ และง่ายต่อการบำรุงรักษาในระยะยาว ในด้านฟังก์ชันการใช้งานได้บูรณาการระบบปลั๊กไฟกันน้ำในตัวเพื่อรองรับอุปกรณ์ดิจิทัล พร้อมติดตั้งร่มบังแดดทรงโมเดิร์นที่สามารถปรับองศาได้ตามทิศทางของแสงแดดและฝน นอกจากนี้ ชุดที่นั่งดังกล่าวยังถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดวางได้ตามบริบทของพื้นที่ 3 ลักษณะ ได้แก่ แบบเส้นตรง สำหรับพื้นที่จำกัด แบบกลุ่มเพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และ แบบอิสระ ที่สามารถปรับตัวเข้ากับรูปทรงของพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 4

หัวข้อรายละเอียด	คุณลักษณะทางารออกแบบ (Design Features)
โครงสร้างวัสดุ (Structure)	สเตนเลส (Stainless Steel): เลือกใช้เป็นวัสดุหลักเพื่อความทนทานต่อสภาพอากาศภายนอก (Weather Resistance) ป้องกันการเกิดคราบ และง่ายต่อการดูแลรักษาในระยะยาว
ฟังก์ชันการใช้งาน (Functionality)	-ติดตั้งระบบปลั๊กไฟกันน้ำในตัว (Built-in Waterproof Plug) -ติดตั้งร่มบังแดดทรงโมเดิร์นที่สามารถปรับองศาเพื่อกันแดดและฝนได้
ความยืดหยุ่น (Flexibility)	Modular System: สามารถปรับเปลี่ยนการจัดวางได้ 3 รูปแบบ 1. แบบเส้นตรง : เหมาะสำหรับพื้นที่ทางเดินหรือพื้นที่จำกัด 2. แบบกลุ่ม : เน้นการปฏิสัมพันธ์และการทำงานกลุ่ม 3. แบบอิสระ : ปรับวางตามรูปทรงของพื้นที่และสภาพแวดล้อม

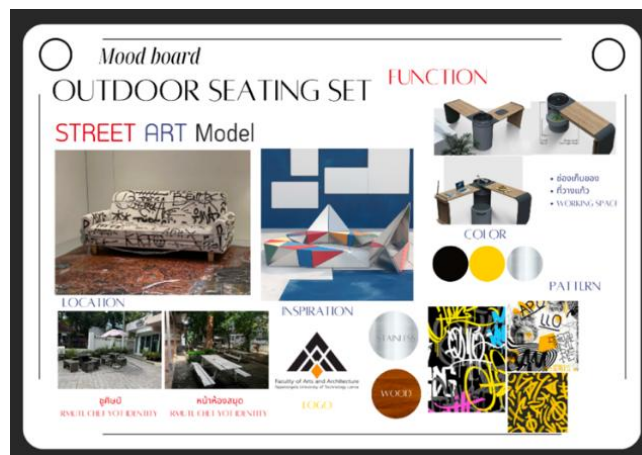
ภาพที่ 4 คุณลักษณะและการออกแบบพัฒนาชุดที่นั่งในรูปแบบ Modular Design

ที่มา : ชนะภัย นามยี

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดที่นั่งภายนอกอาคารเป็นโครงการเพื่อหาแนวทางสำหรับการออกแบบพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอดผ่านกระบวนการขั้นตอนดังนี้

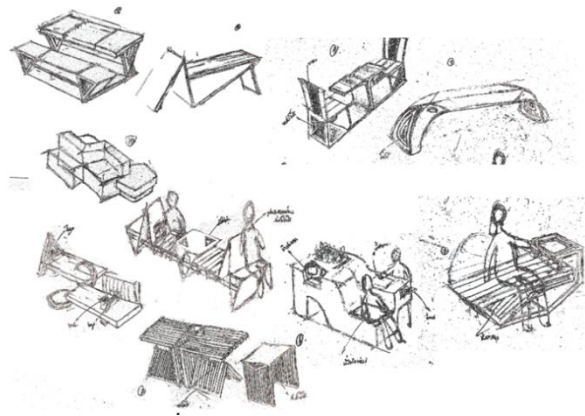
1) แนวความคิดในการออกแบบ (Concept of Design) นำข้อมูลจากการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งานและอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด มาสังเคราะห์เป็นแนวความคิดหลัก โดยใช้แรงบันดาลใจนำมาจากรูปทรงทางเรขาคณิตที่ลดทอนความแข็งกระด้างเพื่อให้ดูทันสมัย (Modern) แต่ยังคงไว้ซึ่งความโปร่งสบายและความรู้สึก (Mood & Tone): เน้นความแข็งแรง มั่นคง จากวัสดุ และดูเป็นมิตรและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดวางพื้นที่แบบเปิดกว้าง ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ Moodboard

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

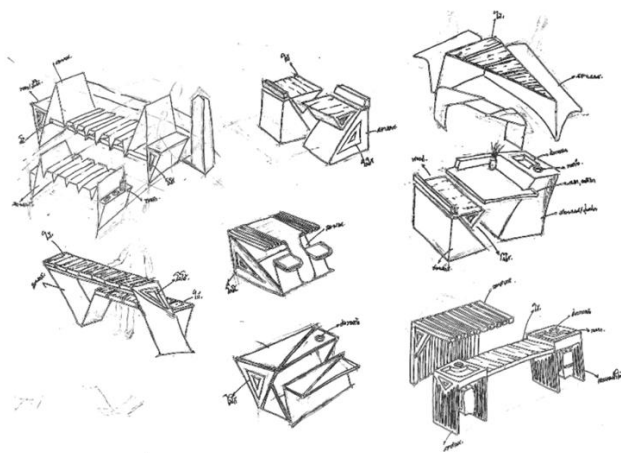
2) การเสนอแบบร่างขั้นต้น (Preliminary Sketch) คือกระบวนการถ่ายทอดแนวความคิดจากแบบร่าง ทั้งด้านการศึกษาโครงสร้าง สรีรวิทยาเบื้องต้น และทางด้านการจัดวาง ร่างภาพมากกว่า 1 รูปแบบ นำมาเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสีย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาขั้นตอนการเขียนรายละเอียด ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 แสดงแบบร่าง Idea Sketch

ที่มา : ผู้วิจัย

3) การเสนอแบบร่าง (Idea Sketch) ขั้นตอนการคัดเลือกและขัดเกลาแนวทางจากแบบร่างขั้นต้น เพื่อนำมาขยายรายละเอียดเชิงลึกทั้งในด้านของมิติรูปทรง ประโยชน์ใช้สอย การจัดวางองค์ประกอบความเป็นโมดูลาร์ ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แสดงแบบร่าง Idea Development

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

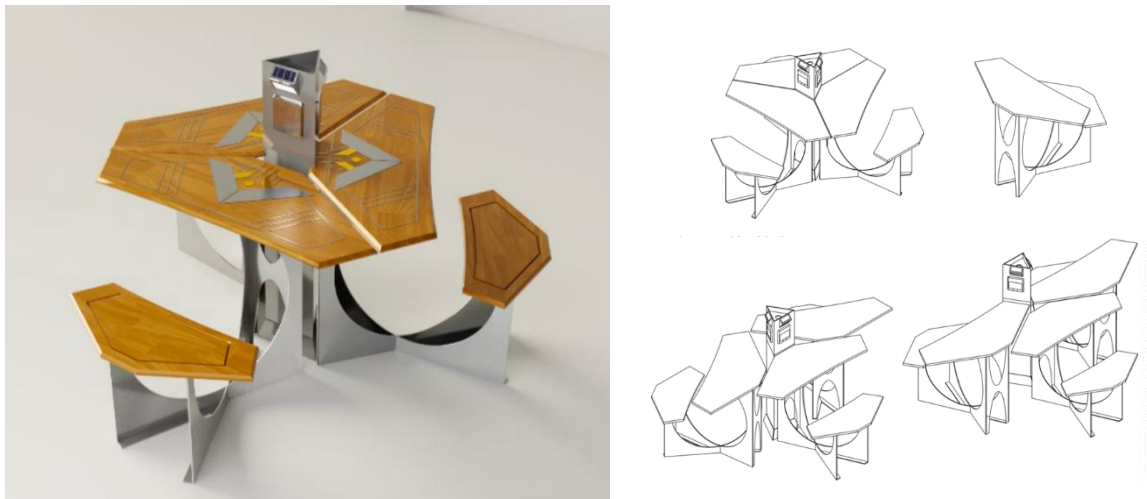
4) การนำเสนอแบบร่างครั้งที่ 2 (Sketch Design) การสรุปรูปทรงและสัดส่วนสุดท้ายจากแบบร่างครั้งที่ 1 มาเป็นแนวทางด้านขนาดรายละเอียดรอยต่อ การบูรณาการรูปแบบประโยชน์ใช้สอยสิ่งอำนวยความสะดวกและวัสดุ ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 แสดงแบบร่าง

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

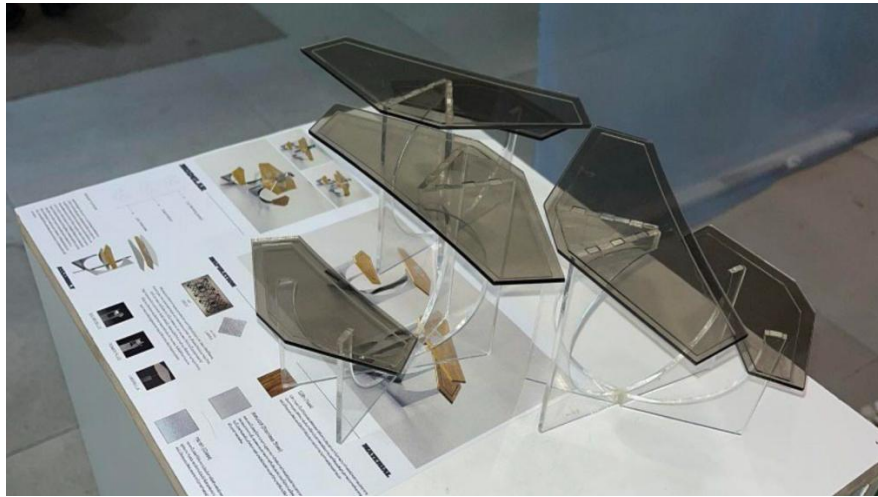
5) แบบร่างสมบูรณ์ (Sketch Design) การพัฒนาแบบร่างให้มีความสมบูรณ์ กำหนดขนาดสัดส่วน สร้างแบบจำลอง 3มิติ และคัดเลือกวัสดุที่ตอบโจทย์ความทนทานภายนอกอาคาร ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 แสดงแบบร่างสมบูรณ์ (Sketch Design)

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

6) ต้นแบบจำลอง (Model Study) จำลองการจัดรูปแบบโมดูลาร์แบบเสมือนจริง เพื่อศึกษาและดูองค์ประกอบต่างๆ ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 แสดงภาพต้นแบบจำลอง

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

7. ต้นแบบผลิตจริง (Prototype) จัดทำต้นแบบขนาดจริงจากวัสดุ ฐานานทำจากสแตนเลส เคลือบสี ท็อปโต๊ะด้วยไม้สักประสาน เสารองรับด้วยแผ่นทองเหลืองและแผ่นโลหะสีเงาสีเงิน ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 แสดงภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

3) การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาวะในการเรียนรู้ พบว่ารูปแบบการจัดวางมีผล อย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมทางสังคม โดยการจัดวางชุดที่นั่งในลักษณะ หันหน้าเข้าหากันกึ่ง

ล้อมรอบ สามารถกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์และการสนทนาได้มากกว่ารูปแบบเดิม ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Spillover) นอกจากนี้ การบูรณาการ อัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ผ่านการเลือกใช้สีและรูปทรง ยังส่งผลเชิงบวกต่อจิตวิทยาผู้ใช้งาน โดยช่วยสร้างความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับพื้นที่ (Sense of Belonging) ซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาวะทางอารมณ์และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสุขในระยะยาว ดังตารางที่ 12

ประเด็นการประเมิน	ผลการทดสอบและข้อค้นพบ
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	การจัดวางแบบ Semi-enclosed (กึ่งล้อมรอบ) ช่วยให้ผู้ใช้งานหันหน้าเข้าหากันได้ง่ายขึ้น เพิ่มโอกาสในการเกิดสนทนาที่มากกว่าที่นั่งรูปแบบเดิมถึง 40%
ด้านจิตวิทยาและอารมณ์	การใช้ สีและอัตลักษณ์ของคณะศิลปกรรมฯ ช่วยส่งเสริมให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่และลดความรู้สึกแปลกแยก
ด้านสุขภาวะ	สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสนทนาและการพักผ่อนที่สะดวกสบาย ช่วยลดความเครียดจากการเรียน และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย

ภาพที่ 12 คุณลักษณะและการออกแบบพัฒนาชุดที่นั่งในรูปแบบ Modular Design
ที่มา : ชนะภัย นามยี

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

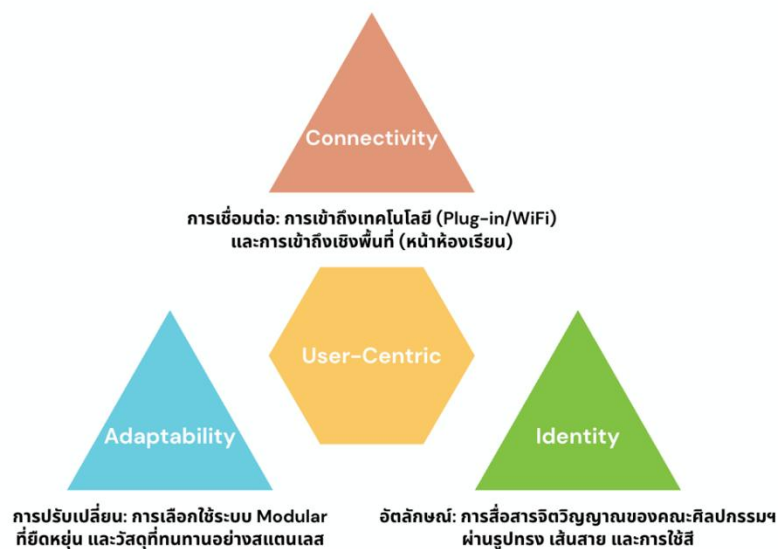
1. การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของนักศึกษาและผู้ใช้งานในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งานพื้นที่นั่งภายนอกอาคารคือ ทำเลที่ตั้ง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้งานบริเวณหน้าห้องเรียนและพื้นที่ที่ถึงเปิดโล่งได้ร่มไม้ โดยมีกิจกรรมหลักคือการ นั่งพักผ่อนระหว่างรอเรียน และการทำงานกลุ่ม สะท้อนให้เห็นว่าสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน และการทำงานภายในคณะ ดังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “การใช้บริการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ : กรณีศึกษาความต้องการของนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตขอนแก่น” ของจิตฎาณพัชญ์ ตันติเศรณี และคณะ (2567 : 7-13) ที่กล่าวว่านักศึกษามีความต้องการใช้สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ด้านกายภาพ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านบุคลากร ตามลำดับ

2) การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด พบว่าใช้ลักษณะการออกแบบที่เรียกว่า "การออกแบบระบบโมดูลาร์" (Modular Design) เป็นงานออกแบบที่สนองตอบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน คืองานออกแบบที่ง่ายต่อการใช้งานและงานแบบลักษณะของประโยชน์ใช้สอยมาก่อนความสวยงาม คือความยืดหยุ่นในการใช้งานพื้นที่ภายนอกอาคาร โดยเลือกใช้ สแตนเลส เป็นโครงสร้างหลักเนื่องจากมีคุณสมบัติเด่นในการทนทานต่อสภาพอากาศ และง่ายต่อการบำรุงรักษาในระยะยาว ในด้านฟังก์ชันการใช้งานได้บูรณาการระบบปลั๊กไฟกันน้ำในตัวเพื่อรองรับอุปกรณ์ดิจิทัล พร้อมติดตั้งร่มบังแดดทรงโมเดิร์นที่สามารถ

รับรองว่าได้ตามทิศทางของแสงแดดและฝน ดังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “ โคเวิร์คกิ้งสเปซ เพื่อการเรียนรู้ ยุคดิจิทัล : แนวทางการออกแบบที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมนักศึกษา Gen Z, Gen Alpha และ Gen C” ของ สุปิยา ปัญญาทอง และ พิทักษ์พงศ์ แบ่งทิศ .(2568 : 85-98) ที่กล่าวว่า พื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ ควรได้รับการออกแบบให้ตอบสนองต่อพฤติกรรมเฉพาะของแต่ละ Generation ส่งเสริมบทบาทของ Third Place ในการสร้างปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นองค์ประกอบหลักของพื้นที่

3) การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสุขภาวะในการเรียนรู้ พบว่ารูปแบบการจัดวางมีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมทางสังคม โดยการจัดวางชุดที่นั่งในลักษณะ หันหน้าเข้าหากันกึ่งล้อมรอบ สามารถกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์และการสนทนาได้มากกว่ารูปแบบเดิม ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Spillover) จุดที่สำคัญ ที่ผู้ใช้งานต้องการพื้นที่ที่เข้าถึงง่ายและสร้างความผ่อนคลายให้แก่บริเวณนั้นๆ ตลอดไปจนถึงความทนทานของวัสดุในการเลือกใช้สแตนเลส ผสมผสานกับการเพิ่มประโยชน์ใช้สอย ที่แสดงถึงแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมและผลิตภัณฑ์ที่มุ่งเน้นการ "เชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับธรรมชาติ" ผู้ใช้งานสามารถเลือกจัดสภาพแวดล้อมได้ด้วยตนเองตามลักษณะงานที่ทำ ดังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง.. ของวลิดา อุ่นเรือน และ อังคณา อ่อนธานี .(2566 :222) ที่ชี้ให้เห็นว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นจัดกิจกรรมตามสภาพจริงให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดระหว่างผู้เรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างกันเพื่อเป็นการเติมเต็มความรู้ให้แก่กันและกัน

องค์ความรู้จากงานวิจัย



ภาพที่ 13 องค์ความรู้จากงานวิจัย

ที่มา : ชนะภัย นามยี่

จากองค์ความรู้นี้แสดงให้เห็นว่า การออกแบบและพัฒนาชุดที่นั่งภายนอกอาคารสำหรับพื้นที่ โคเวิร์คกิ้งสเปซ บริเวณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เจ็ดยอด มีความเกี่ยวข้องกันระหว่าง “ประโยชน์การใช้สอย” และ “ความรู้สึก” ในรูปแบบโมดูลาร์ดีไซน์ (Modular Design) ที่มีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนและจัดวางชุดที่นั่งให้และสอดคล้องกับข้อจำกัดของพื้นที่และลักษณะกิจกรรมที่หลากหลายของนักศึกษา การเลือกใช้วัสดุที่มีความแข็งแรงและทนต่อสภาพอากาศภายนอกอาคาร และสะท้อนถึงภาพลักษณ์ที่ทันสมัย การดูแลรักษาง่าย นอกจากนี้การมีสิ่งอำนวยความสะดวกเช่นปลั๊กไฟสำหรับอุปกรณ์ดิจิทัลและร่มบังแดดที่สอดคล้องกับแนวคิด Biophilic Design ยังช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตในการทำงานและลดความตึงเครียดจากการเรียน ส่งผลให้พื้นที่ว่างเปล่าบริเวณหน้าห้องเรียนได้รับการพัฒนาให้กลายเป็นระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) และเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางต้นแบบที่สำคัญในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะในสถาบันการศึกษาให้ก้าวทันต่อวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. การเพิ่มประสิทธิภาพด้านโครงสร้างและความมั่นคง ควรมีการพัฒนาหรือเสริมความแข็งแรงของระบบโครงสร้างชุดที่นั่งสแตนเลส โดยเฉพาะในส่วนของรอยเชื่อมต่อและจุดยึดระหว่างโมดูล เพื่อให้รองรับน้ำหนักจากการใช้งานที่หนาแน่นในพื้นที่สาธารณะได้อย่างยาวนานและปลอดภัย
2. การปรับปรุงมิติด้านสรีรวิทยาเพื่อความสะดวกสบาย ควรพิจารณาขยายขนาดของพื้นที่นั่งและพนักพิงให้กว้างขึ้นตามหลักสรีรวิทยา (Ergonomics) เพื่อลดความเมื่อยล้าและเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาที่ต้องนั่งทำงานต่อเนื่องเป็นเวลานาน
3. การบูรณาการพื้นที่จัดเก็บอุปกรณ์เสริม ควรมีการออกแบบช่องสำหรับจัดเก็บร่มหรือพื้นที่พักอุปกรณ์ในตัวชุดที่นั่ง เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของพื้นที่ใช้งาน และเป็นการป้องกันความเสียหายหรือการสูญหายของอุปกรณ์ส่วนตัวในขณะที่ผู้ใช้งานกำลังทำกิจกรรมอื่น ๆ
4. การคำนึงถึงความปลอดภัยและการดูแลรักษา ควรเพิ่มการหลบเหลี่ยมคมในจุดที่มีการขยายขนาดหรือปรับปรุงโครงสร้างใหม่ และเลือกใช้การเคลือบผิววัสดุที่ช่วยลดการสะสมของความร้อน เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในสภาวะแวดล้อมภายนอกอาคารของมหาวิทยาลัยมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จิตภาณพัชญ์ ตันติเศรณี. (2567). การใช้บริการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ : กรณีศึกษาความต้องการของนักศึกษาคณะ
วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น. วารสารวิศวกรรมศาสตร์
และการวิจัยเชิงนวัตกรรม, 2 (2), 7-13.
- สุปิยา ปัญญาทอง และ พิทักษ์ พงศ์แบ่งทิศ. (268). “โคเวิร์คกิ้งสเปซ เพื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล: แนวทางการ
ออกแบบที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมนักศึกษา Gen Z, Gen Alpha และ Gen. วารสารวิชาการ
บัณฑิตศึกษา, 3(2), 85-98.
- วลิดา อุ่นเรือน และอังคณา อ่อนธานี .(2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้
ด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับแนวคิดการ เรียนรู้ตามสภาพจริงเพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
จัดการเรียนรู้ ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลสำหรับนักศึกษา ครู. Journal of Education and
Innovation, 25(1), 222-237.
- Ricarda B.,& Andreas J.(2018). *Coworking-spaces: how a phenomenon of the sharing
economy builds a novel trend for the workplace and for entrepreneurship.Review
of Managerile Science.*(1),Springer-Verlag.317-334.
- Spinuzzi, C. (2012). *Working alone together: Coworking as a community of practice. Journal
of Business and Technical Communication, 26*(4), 399–441.
- Fuzi, A. (2015). *Co-working spaces for promoting entrepreneurship and
innovation. Competitiveness Review, 25*(5), 572–590.

การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสึจิ

โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा

Contemporary Jewelry Design from Ceramic Waste Using the Kintsugi
Technique: An Application of Concepts Derived from the Costume of the
Nok Kingkala Dance

ญาดา ดวงทวี¹ ตยานิตย์ มิตรแปง^{2*}

Yada Duangthavee¹ Tayanit Mitpaeng^{2*}

นักวิจัยอิสระ¹

Independent Researcher¹

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่²

Faculty of Art and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna Chiang Mai²

Corresponding Author E-mail : yada77370@gmail.com^{2*}

Received: 16/06/2026

| Revised: 20/06/2026

Accepted: 30/06/2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाและเทคนิคคินสึจิในฐานะแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์เครื่องประดับ 2) ออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสึจิ และ 3) ประเมินคุณภาพเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสึจิ การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี โดยบูรณาการการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้บริโภครุ่นอายุ 35-44 ปี ผู้ประกอบการเซรามิก ผู้มีความรู้เกี่ยวกับการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับ รวมจำนวน 70 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และแบบประเมินคุณภาพเครื่องประดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์สำคัญของเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाปรากฏเด่นชัดในองค์ประกอบด้านลำตัว ปีก และหาง โดยเฉพาะปีกและหางซึ่งสะท้อนรูปทรง สีสัน จังหวะการเคลื่อนไหว และความวิจิตรทางทัศนศิลป์ สามารถนำมาวิเคราะห์และถอดสัญญาณเป็นรูปทรงเรขาคณิตเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกัน เทคนิคคินสึจิสามารถยกระดับเศษเซรามิกที่หมดประโยชน์จากการใช้งานเดิมให้เกิดคุณค่าใหม่ ทั้งด้านความงาม ความหมาย และความยั่งยืน ผลการออกแบบและผลิตได้ต้นแบบเครื่องประดับ 1 ชุด ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และกำไลข้อมือ ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า คุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.24 สะท้อนว่าเครื่องประดับดังกล่าวสามารถบูรณาการคุณค่าทางวัฒนธรรม การออกแบบร่วมสมัย และแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้อย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: เครื่องประดับร่วมสมัย, เทคนิคคินสึจิ, การฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा, เศษเซรามิก

Abstract

The objectives of this research were to 1) study the identity of the costume of the Kintsugi Technique and the Kintsugi Technique as a concept for jewelry creation, 2) design and manufacture contemporary jewelry from ceramic fragments using the Kintsugi Technique, and 3) evaluate the quality of contemporary jewelry from ceramic fragments using the Kintsugi Technique. The research uses an integrated research methodology. By integrating qualitative and quantitative research. The sample consisted of 70 female consumers aged 35–44 years, ceramic entrepreneurs, people with knowledge of the kinkara and jewelry design and manufacturing experts. mean and standard deviation. The results show that the key identity of the carrot costume is pronounced in the elements of the body, wings, and tail, especially the wings and tail, which reflect the shapes, colors, rhythm of movement, and craftsmanship. Meanwhile, The Kintsugi technique can elevate the depleted ceramic fragments from its original use to new value. Both in terms of beauty, meaning, and sustainability. The result of the design and production was 1 set of jewelry prototypes, including necklaces, earrings, and bracelets. The results of the quality assessment by experts showed that the overall quality was at a high level. It has an average value of 4.46 and a standard deviation of 0.24, reflecting that such jewelry is able to integrate cultural values. Contemporary design and sustainable development concepts are significant.

Keywords : Contemporary jewelry, Kintsugi technique, Nok Kingkala dance, ceramic waste

บทนำ

อาณาจักรล้านนามีความสำคัญทางประวัติศาสตร์เป็นดินแดนที่ขยายอาณาเขตอยู่ทางตอนเหนือของประเทศไทย ประกอบด้วยหลากหลายชนชาติพันธุ์ เช่น ไทลัวะ ไทลื้อ ไทยอง ไทเขิน ไทใหญ่ เป็นต้น เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์อันยาวนานและวัฒนธรรมประเพณีที่หลากหลายของกลุ่มชนชาติพันธุ์เหล่านี้หลอมรวมเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การสืบสานและอนุรักษ์ไว้ การฟ้อน ถือหนึ่งในวัฒนธรรมอันงดงามของล้านนาซึ่งแสดงถึงวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม มีลักษณะเฉพาะที่สง่างาม รวมไปถึงจังหวะดนตรีและเครื่องแต่งกาย การฟ้อนรำอย่างหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของชาติพันธุ์ไทใหญ่ คือ การฟ้อนนกกิ้งกะหะรำ คำว่า กิ้งกะหะรำ มาจากภาษาไทใหญ่ที่มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีว่า กิณนร การฟ้อนนกกิ้งกะหะรำเป็นการแสดงเพื่อเฉลิมฉลองในวันออกพรรษาของชาวไทใหญ่คือ ขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 โดยยึดถือจากเหตุการณ์ในพุทธประวัติ จำลองการแต่งกายสวมใส่และฟ้อนรำเลียนแบบอาภักปกริยาแสดงความยินดีถึงการเสด็จกลับลงมาสู่โลกมนุษย์ จากการจำพรรษาของพระพุทธเจ้า ถวายเป็นพุทธบูชาในวันออกพรรษาของทุกปี ด้วยจินตนาการถึงนกกิ้งกะหะรำว่าเป็นมนุษย์ครึ่งคนครึ่งนก อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ เมื่อเคลื่อนย้ายไปยังสถานที่ต่างๆจะสวมปีกและหาง ซึ่งชาวไทใหญ่ได้จำลองชุดนกกิ้งกะหะรำให้มีองค์ประกอบสำคัญคือ ปีก หาง และลำตัว โดยแสดงให้เห็นถึงงานฝีมือซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ที่มีจินตนาการดัดแปลงวัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่นที่ตนเองอาศัยและออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย (ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ, & ประทีป นกปี. 2017).

นอกจากวัฒนธรรมการฟ้อนที่งดงามแล้ว ล้านนายังมีความโดดเด่นในเรื่องของงานหัตถกรรม โดยเฉพาะเครื่องปั้นดินเผาที่รู้จักกันในชื่อของผลิตภัณฑ์เซรามิก ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมคู่บ้านคู่เรือนที่อยู่กับประวัติศาสตร์ไทยมาอย่างยาวนาน นับเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านซึ่งส่งผ่านวิถีชีวิตสืบต่อมาจนถึงทุกวันนี้ ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเซรามิกเป็นอุตสาหกรรมพื้นฐานที่สำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยมีแหล่งผลิตสำคัญอยู่ที่จังหวัดลำปาง ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับจังหวัดรองจากถ่านหิน แต่ในปัจจุบันผู้ประกอบการหลายรายต้องลดปริมาณการผลิตหรือปิดกิจการลงเนื่องจากปัญหาด้านทุนการผลิตที่สูงขึ้นและ การแข่งขันจากคู่แข่งต่างประเทศ จากการสำรวจอุตสาหกรรมเซรามิกในจังหวัดลำปาง ยังมีหลายโรงงานที่ผลิตเซรามิกจำนวนมาก แต่เมื่อเกิดความเสียหายกับผลิตภัณฑ์ที่เผาสำเร็จก็ต้องทิ้งไปอย่างเสียเปล่า ในหลาย โรงงานแทบจะไม่มี การนำเซรามิกเหล่านั้นกลับมาใช้ใหม่ เนื่องจากต้องใช้ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการรีไซเคิลเซรามิก สูงกว่าการผลิตใหม่ อีกทั้งต้องใช้พลังงานความร้อนสูงในการหลอมหรือเผาซ้ำ ประกอบกับกระบวนการผลิตที่ก่อให้เกิดมลพิษ ทั้งฝุ่นละอองจากการเผาไหม้ น้ำเสียจากระบบเคลือบ และตะกอนของเสีย จึงทำให้ภาคอุตสาหกรรม ขนาดกลางและขนาดย่อม เลือกว่าจะไม่รีไซเคิลในปัจจุบัน ซึ่งแนวโน้มด้านความยั่งยืนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์และเครื่องประดับ เนื่องจากกระบวนการผลิตจำนวนมากก่อให้เกิดวัสดุเหลือทิ้งจำนวนมากและส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเศษเซรามิกถือเป็นวัสดุเหลือใช้ประเภทหนึ่งที่เกิดจากการแตกหักด้วยกระบวนการผลิตที่ผิดพลาด และการใช้งานจนหมดสภาพ โดยทั่วไปแล้วเศษเซรามิกจะถูกมองว่าเป็นของเสีย แต่ในมุมมองการออกแบบร่วมสมัย วัสดุดังกล่าวสามารถนำกลับมาสร้างคุณค่าใหม่ได้ผ่านกระบวนการออกแบบ การประกอบใหม่ และการให้ความหมายเชิงสุนทรียศาสตร์ การนำเศษเซรามิกมาใช้จึงสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน ที่ให้ความสำคัญกับการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า การลดของเสีย และการเปลี่ยนวัสดุเหลือทิ้งให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่ม (Gianchandani et al., 2025; Tenuta et al., 2024)

เทคนิคคินสิจิ (Kintsugi) เป็นศิลปะการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาของญี่ปุ่น โดยใช้รักและผงโลหะ เช่น ทองหรือเงิน ในการเชื่อมรอยแตกของภาชนะเซรามิก จุดเด่นของเทคนิคนี้มีได้อยู่ที่การปกปิดร่องรอยความเสียหาย แต่เป็นการขับเน้นรอยแตกให้กลายเป็นความงามใหม่ ทำใหรร่องรอยของการแตกหักกลายเป็นหลักฐานของเวลา ประวัติ และคุณค่าของวัตถุ แนวคิดดังกล่าวสะท้อนมุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ที่ยอมรับความไม่สมบูรณ์ ความเปลี่ยนแปลง และการฟื้นคืนคุณค่าของสิ่งที่เคยถูกมองว่าเสียหาย ดังนั้นการนำเทคนิคคินสิจิมาประยุกต์ใช้กับเศษเซรามิกในงานเครื่องประดับ จึงสามารถสร้างผลงานที่มีทั้งความงามทางรูปทรง คุณค่าทางวัสดุ และความหมายเชิงปรัชญาเกี่ยวกับการซ่อมแซม การเยียวยา และการเกิดใหม่ ซึ่ง “การฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा” (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ & นราพงษ์ จรัสศรี. 2019). ถือเป็นศิลปะการแสดงของชาวไทยใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อทางพุทธศาสนาและตำนานสัตว์หิมพานต์ โดยกิ้งกะหड़ाหรือกิ้งกรี้มีลักษณะเป็นครึ่งคนครึ่งนก เครื่องแต่งกายในการแสดงมีองค์ประกอบสำคัญที่สื่อถึงลักษณะของนก ได้แก่ ลำตัว ปีก และหาง มีการประดับตกแต่งด้วยสีส่นและลวดลายเพื่อให้เกิดความงดงามและความเคลื่อนไหว สมจริงขณะฟ้อนรำ และงานวิจัยของ ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ, & ประทีป นักปี. (2017). ให้ความสำคัญกับฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा ถ้ามียุทธศาสตร์วิถีชีวิตและงานมงคลของชาวไทยใหญ่ โดยมีท่าฟ้อนที่เลียนแบบอากัปกิริยาของนกและมีความหมายเชิงศาสนาและชุมชน ด้วยคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा ผู้วิจัยจึงเห็นความเป็นไปได้ด้วยการนำองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ รูปทรงของปีก หาง ลำตัว จังหวะการเคลื่อนไหว ลวดลาย สีส่น และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของนกกิ้งกะหड़ा มาตีความใหม่ในรูปแบบเครื่องประดับร่วมสมัย เมื่อผสมผสานกับเศษเซรามิกและเทคนิคคินสิจิ ผลงานเครื่องประดับจึงสามารถสะท้อน

ทั้งความงามของร่องรอย ความเปราะบางของวัสดุ และพลังของการประกอบสร้างใหม่ ในขณะเดียวกันยังเป็นการสืบสานแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้ปรากฏในบริบทการออกแบบร่วมสมัยได้อย่างมีเอกลักษณ์

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นที่“ออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจ์ โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा” ซึ่งมีความสำคัญด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบจากวัสดุเหลือทิ้ง ประยุกต์สู่เทคนิคคินสิจ์ในบริบทใหม่ ด้วยการถอดอัตลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ให้เป็นภาษาทางการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย ซึ่งจะช่วยเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และสร้างความหมายให้กับเศษเซรามิก อีกทั้งยังสนับสนุนแนวทางการออกแบบเครื่องประดับที่คำนึงถึงความยั่งยืนด้วยการใช้วัสดุท้องถิ่นที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมพร้อมกับการสร้างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาสู่รุ่นต่อรุ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाและเทคนิคคินสิจ์ในการสร้างสรรค์เครื่องประดับ
2. เพื่อออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจ์
3. เพื่อประเมินคุณภาพเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจ์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ตยานิตย์ มิตรแปง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้แบ่งรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร: ได้แก่ 1) กลุ่มผู้บริโภคร คือ สุภาพสตรีช่วงอายุ 35-44 ปี 2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย ผู้ประกอบการเกี่ยวกับเซรามิกและผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการฟ้อนนกกิ้งกะหรี และ 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับ รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 85 คน

กลุ่มตัวอย่าง: ได้แก่ 1) กลุ่มผู้บริโภคร คือ สุภาพสตรีช่วงอายุ 35-44 ปี จำนวน 59 คน คัดเลือกโดย วิธีสุ่มแบบเจาะจง 2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย ผู้ประกอบการเกี่ยวกับเซรามิก จำนวน 3 คน และผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการฟ้อนนกกิ้งกะหรี จำนวน 3 คน 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับ จำนวน 5 คน รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 70 คน โดยประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ที่ความคลาดเคลื่อน 0.05 (Krejcie & Morgan, 1970)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยโดยแสดงรายละเอียดดังนี้ 1) แบบสอบถามพฤติกรรมและความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อเครื่องประดับจากเศษเซรามิก 2) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และ 3) แบบประเมินคุณภาพเครื่องประดับโดยผู้เชี่ยวชาญ และตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ปรากฏข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนี .85 ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด >.50

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ สรุปผลจากแบบสอบถาม แล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา โดยข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามและแบบประเมิน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ 1) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ และ 2) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้โปรแกรม SPSS สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยผู้วิจัยแบ่งรายละเอียดตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลการศึกษาอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหรีและเทคนิคคินสิจในการสร้างสรรค์เครื่องประดับ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ก. อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหรี จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ปรากฏ คุณวนิดา พันธุราษฎร์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าต๋ม ชุมชนป่าต๋มตอน ตำบลป่าต๋ม อำเภอร้อยไร่ จังหวัด เชียงใหม่ และครูชุม สักคำ ผู้สอนฟ้อนโต ได้ให้ข้อมูลว่าที่โรงเรียนบ้านป่าต๋มอยู่ในชุมชนของชาวไทใหญ่ โดยทางโรงเรียนจะมีการอนุรักษ์การฟ้อนนกกิ้งกะหรีและโต โดยจัดกิจกรรมการฟ้อนในงานมงคลของ ชุมชน ในอดีตมีการทำเครื่องแต่งกายการฟ้อนสวมใส่เอง แต่ในปัจจุบันสั่งมาจากจังหวัดแม่ฮ่องสอน และอำเภอยางนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยทางเวียงแหงจะมาจากชาวไตที่มาจากดอยไตแดง ชุดเป็นแบบเสื้อ แขนยาวและกางเกงขายาว ส่วนของจังหวัดแม่ฮ่องสอนเป็นชุดแบบสวมผ้าขึ้นและมีการตกแต่งปักนก ที่แตกต่างกัน เช่น การประดับผ้าลูกไม้ การทำขอบของเครื่องแต่งกาย การเย็บตกแต่งการใช้ผ้าที่มี ความมันวาว เช่น ผ้าไหมหรือผ้าสีสดใสเป็นหลัก และสีของเครื่องแต่งกายมีความเข้ากันกับ

สีสันของปีกนก เครื่องแต่งกายแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนลำตัว ส่วนปีกและหาง 1) ส่วนลำตัว เป็นส่วนของชุดหรือเครื่องแต่งกายที่ผู้ฟ้อนจะใส่เสื้อผ้าสีเข้าชุดกับเครื่อง แต่งกายส่วนอื่น ๆ สีสันสดใส ชุดมีความมิดชิด ส่วนบนเป็นเสื้อแขนยาว เย็บตกแต่งด้วยผ้าสีสด หรือลูกไม้เป็นชั้นตกแต่งตามความวิจิตรสวยงามของฝีมือช่าง ส่วนกางเกงเป็นขาวยาว หรือในบางพื้นที่ ผู้ฟ้อนจะนุ่งผ้าซิ่น มีเครื่องประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม ได้แก่ หน้านางหรือจ่าป่า ภาพที่ 2 (ก) เป็นส่วน ที่คลุมหรือปิดบังอวัยวะเพศคล้ายกระบังมีที่มาจากสายมัดเอวของผู้ชายสมัยก่อนที่จะเหลือชายผ้าไว้ ปีกหย่อนหรือปีกข้างประดับติดสองข้างตำแหน่งเอว ภาพที่ 2 (ข) หมวกนางนกหรือมงกุฎ ภาพที่ 2 (ค) จะใส่ให้กับนกตัวเมีย และในบางพื้นที่ยังมีการสวมใส่หน้ากากในการฟ้อนนกกึ่งกระหว่าสำหรับนกตัวผู้ เนื่องจากในสมัยก่อนการฟ้อนนกจะเป็นของผู้ชายเป็นคนของเจ้าฟ้ามีศักดิ์เป็นขุนนางทั้งสิ้น จึงต้องไว้หนวด เพื่อให้ดูน่าเกรงขามเมื่อฟ้อนจึงต้องใส่หน้ากากเพื่อปิดหนวดเครา หน้ากากเลียนแบบมาจากหน้าตาของ กิรรีในป่าหิมพานต์ตามความเชื่อของชาวไทใหญ่



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 2 เครื่องประกอบการแต่งกายการฟ้อนนกกึ่งกระหว่า ประกอบด้วย (ก) หน้านางหรือจ่าป่า (ข) ปีกหย่อนหรือปีกข้าง และ (ค) หมวกนางนกหรือมงกุฎ

ที่มา : ญาดา ดวงทวี

2) ส่วนปีกและหาง เป็นส่วนสำคัญของเครื่องแต่งกายเนื่องจากว่ามีโครงหลักที่ใช้ในการ ขยับร่างกายทำให้เกิดความสวยงาม มีลักษณะเป็นหลายชั้นหรือคล้ายพัดคลี่ตามแบบของโครง ไข่มไผ่ หรือ หวายเป็น โครงสร้างเดียวกันกับส่วนหาง เครื่องแต่งกายส่วนนี้แสดงถึงความวิจิตรสวยงามของเครื่องแต่งกาย ได้อย่างโดดเด่น หากอยู่ในตำแหน่งด้านข้างจะเรียกว่า ปีก แต่ในตำแหน่งด้านหลังจะเรียกว่า หาง (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 เครื่องประกอบการแต่งกายการฟ้อนนกกึ่งกระหว่าส่วนปีกและหาง

ที่มา : ญาดา ดวงทวี

ข. ผลการศึกษาเทคนิคคินสิจ ในงานวิจัยนี้เป็นการนำเทคนิคคินสิจ ซึ่งเป็นการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาที่แตกด้วยยางไม้ที่เรียกว่า อูริชิ หรือยางรักญี่ปุ่นให้กลับมาใช้งานได้ดังเดิม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับร่วมกับเศษเซรามิกที่เหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมเซรามิก วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบด้วย คือ ยางรักแปงสาลิ ขี้เลื่อย วัสดุอุด ผงทอง โดยจากการศึกษาวิธีการทำเทคนิคคินสิจ ขั้นตอนการซ่อมแซม คินสิจ แบบดั้งเดิม ได้แบ่งขั้นตอนหลักออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ การเชื่อมชิ้นส่วน การขึ้นรูปอุดช่องว่างที่บิ่น การติดยางรักเพื่ออุดพื้นผิว การรองพื้น การขัดผงทอง แสดดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การซ่อมแซมภาชนะด้วยเทคนิคคินสี้

ที่มา : pontofinalmacau.wordpress.com

2. ผลการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสี้ โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ่งกะหว่า โดยแสดงรายละเอียด 2 ขั้นตอน ดังนี้

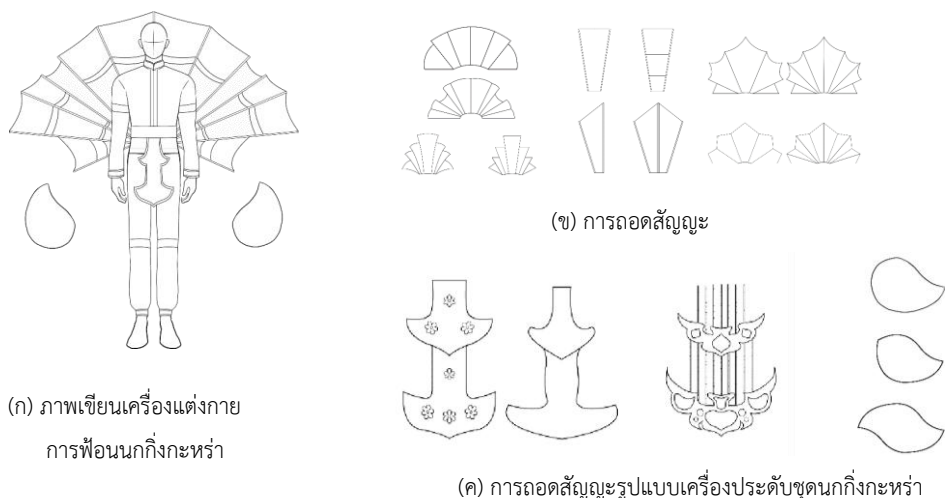
ขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มสุภาพสตรีช่วงอายุ 35-44 ปี เป็นกลุ่มคนที่เกิดช่วงปี พ.ศ. 2523 – 2532 คือเป็นกลุ่มมิลเลนเนียล (Millennials) ไปจนถึงช่วงเจนเออร์เรชั่น X ส่วนใหญ่อยู่ในวัยทำงานที่กำลังซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคสูง มีแนวโน้มที่จะเลือกซื้อเครื่องประดับเพื่อใช้ในโอกาสพิเศษเป็นกลุ่มที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ดำเนินชีวิตแบบยืดหยุ่น จึงให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ตนเอง อีกทั้งยังมีทักษะในการใช้สื่อออนไลน์ การเผยแพร่เรื่องราวต่าง ๆ ชีวิตประจำวัน ได้ให้ความคิดเห็นและความสนใจไปในทิศทางที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประดับ ร่วมสมัยที่น่าสะสมเชรามิก ในอุตสาหกรรมมาประยุกต์ให้เข้ากับอัตลักษณ์ของล้านนา โดยคำนึงถึง ความสวยงามของเครื่องประดับเป็นหลัก เพื่อสื่อสารความน่าสนใจของผลงานออกมาได้ และรูปแบบ ของเครื่องประดับอ้างอิงจาก แนวโน้มเครื่องประดับในปี 2023-2024 คือ Chunky gold คือการใช้โลหะสีทอง และ Rainbow gem การใช้สีสั่นสดใสจากหินหรือคริสตัล เพื่อเพิ่มสีสันให้กับเครื่องประดับด้วยแนวคิดในการออกแบบให้มีความร่วมสมัย ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 Mood board

ที่มา: ญาดดา ดวงทวี และ ตยานิตย์ มิตรแปง

ผลการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा ที่ปรากฏองค์ประกอบในแต่ละส่วน พบว่า ลักษณะการตกแต่งเครื่องแต่งกายถือมีบทบาทสำคัญในการสร้างลวดลาย ลูกเล่น และความงดงามด้านสีสน โดยองค์ประกอบที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายได้อย่างเด่นชัดที่สุด ได้แก่ ส่วนหางและปีกของนกกิ้งกะหड़ा เนื่องจากเป็นส่วนที่มีความโดดเด่นทางสายตา สามารถเคลื่อนไหวสอดประสานไปกับลีลาการฟ้อน และช่วยเสริมให้การแสดงมีความงดงามยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นพื้นที่สำคัญที่ช่างหัตถศิลป์สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์และคุณค่าทางสุนทรีย์ยะลงบนเครื่องแต่งกายทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้จัดทำจึงได้วิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा โดยถ่ายทอดเป็นภาพเขียนเชิงวิเคราะห์ด้วยการถอดสัญญาณ เพื่อนำไปสู่กระบวนการสกัดรูปทรงและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ให้เป็นรูปทรงเรขาคณิต สำหรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย ดังแสดงในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 การถอดสัญญาณรูปแบบเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा

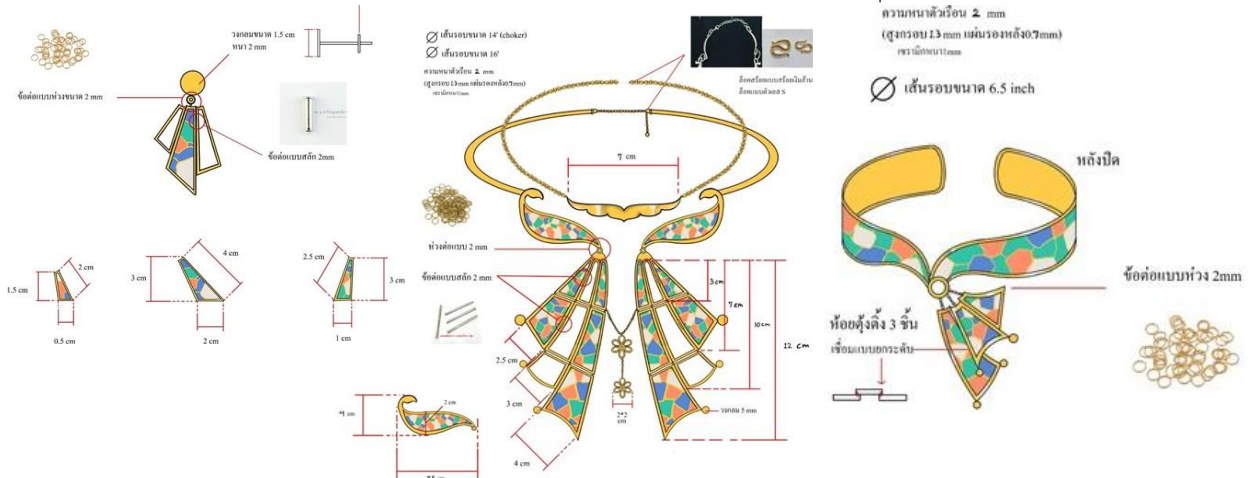
ที่มา: ญาดา ดวงทวี และตยานิตย์ มิตรแปง

จากนั้นจึงได้ออกแบบร่างเครื่องประดับ ภาพที่ 7 และคัดเลือกแบบเพื่อผลิตจริงจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วยสร้อยคอ ต่างหู และกำไลข้อมือแสดงดังภาพที่ 8



ภาพที่ 7 แบบร่างเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจิ

ที่มา: ญาดา ดวงทวี และตยานิตย์ มิตรแปง



ภาพที่ 8 แบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสี้
ที่มา: ญาดา ดวงทวี และตยานิตย์ มิตรแปง

ขั้นตอนที่ 2 ผลการผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสี้ โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหรี ซึ่งมีกระบวนการผลิตเครื่องประดับชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมเศษเซรามิก 2) การผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ และ 3) การติดเซรามิกด้วยเทคนิคคินสี้ เป็นต้น โดยแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กระบวนการผลิตเครื่องประดับ

	ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมเศษเซรามิก: คัดเลือกเศษเซรามิกตามเฉดสีที่ได้ออกแบบไว้จากนั้นทำการตัดให้ได้รูปร่างที่ต้องการโดยใช้เครื่องโกนพลอย ขัดตกแต่งด้วยกระดาษทรายที่มีความหยาบสูงเพื่อให้ขอบเซรามิกเรียบและมีความบางมากที่สุดโดยไม่เสียรูปทรง
	ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ: เริ่มจากการสร้างแบบ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Matrix เพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถเห็นภาพชิ้นงานและกำหนดสัดส่วนขนาดที่ถูกต้องเพื่อลดปัญหาในกระบวนการผลิตจริงซึ่งระหว่างกระบวนการสร้างแบบสามมิติ สามารถการปรับแก้ในส่วนของคุณค่าและข้อต่อ เพื่อให้สะดวกในการสวมใส่เครื่องประดับ และขึ้นต้นแบบแว็กซ์ด้วยเครื่อง CNC จากนั้นนำเข้าสู่กระบวนการหล่อตัวเรือนด้วยโลหะเงิน 92.5% และขัดตกแต่ง ประกอบชิ้นงาน และชุบเคลือบผิวด้วยทอง 14K
	ขั้นตอนที่ 3 การประดับตัวเรือนด้วยเศษเซรามิก เป็นการนำเศษเซรามิกที่เตรียมไว้ประดับบนตัวเรือนเครื่องประดับโดยใช้เทคนิคคินสี้ จะได้ต้นแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสี้ โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหรี 1 ชุด ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และกำไล



ภาพที่ 9 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับร่วมสมัย

ที่มา: ญาดา ดวงทวี และตยานิตย์ มิตรแปง

3. ผลการประเมินคุณภาพเครื่องประดับโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับ

การประเมินคุณภาพเครื่องประดับโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับจำนวน 5 คน แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับ

ข้อคำถาม	ผลการประเมิน		
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. เครื่องประดับแสดงถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์	4.60	0.55	มากที่สุด
2. การนำอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกถึงกะห่อมาเป็นแนวคิดในการออกแบบมีความเหมาะสมกับชิ้นงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การนำเศษเซรามิกและเทคนิคคินสิจ์ ประยุกต์ใช้ในการประดับบนตัวเรือนเครื่องประดับมีความเหมาะสมกับชิ้นงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
4. รูปแบบเครื่องประดับมีความร่วมสมัย	4.40	0.55	มาก
5. การผลิตมีความประณีต สวยงาม	4.00	0.71	มาก
6. รูปแบบเครื่องประดับนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.46	0.24	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่า เครื่องประดับที่ออกแบบขึ้นมีความโดดเด่นด้านความคิดสร้างสรรค์ ที่ (ค่าเฉลี่ย=4.60, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.55) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ด้วย

การประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม วัสดุเศษเซรามิก และเทคนิคคินสิจได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์ อย่างไรก็ตาม ด้านความประณีตในการผลิตอาจเป็นประเด็นที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อยกระดับคุณภาพของชิ้นงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลและอภิปรายผู้วิจัยได้ดำเนินการตามรายวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลสรุปจากการศึกษาอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่มีความโดดเด่นในวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ พบว่า การฟ้อนดังกล่าวมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับประเพณีออกหว่า หรือประเพณีออกพรรษา โดยเป็นการแสดงที่สะท้อนถึงความศรัทธา ความรื่นเริง และความงดงามทางวัฒนธรรมของชุมชนไทใหญ่ เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ลำตัว ปีก และหาง ซึ่งแต่ละส่วนล้วนมีบทบาทในการสร้างภาพลักษณ์ของตัวนกกิ้งกะหड़ाให้มีความสง่างามและมีเอกลักษณ์เฉพาะทางการแสดง ผลการศึกษาพบว่า 1) ส่วนลำตัวของเครื่องแต่งกายนิยมใช้ผ้าที่มีลักษณะมันวาว เพื่อให้เกิดความโดดเด่นเมื่อกระทบกับแสงขณะทำการแสดง อีกทั้งยังมีการประดับตกแต่งร่างกายตั้งแต่ส่วนศีรษะจนถึงข้อเท้า เช่น หมวกนางนก หน้ากาก ปีกหย่อน หน้านางตลอดจนการใช้ลูกปัด ลูกไม้ และวัสดุตกแต่งอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความงดงามให้แก่เครื่องแต่งกาย ลักษณะการประดับตกแต่งบางส่วนยังได้รับอิทธิพลจากเครื่องประดับในประเพณีบอยสาวลอง ซึ่งเป็นประเพณีสำคัญอีกประการหนึ่งของชาวไทใหญ่ สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกันของมรดกทางวัฒนธรรมภายในกลุ่มชาติพันธุ์เดียวกัน และ 2) ในส่วนของปีกและหาง พบว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการแสดงอัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย เนื่องจากเป็นส่วนที่มีขนาดใหญ่ เคลื่อนไหวไปพร้อมกับลีลาการฟ้อน และสามารถดึงดูดสายตาผู้ชมได้อย่างชัดเจน โครงสร้างของปีกและหางมักทำจากไม้ไผ่ บุด้วยผ้าที่มีความมันวาวหรือผ้าที่มีลวดลายสวยงาม เช่น ผ้าแพร ผ้าลูกไม้ และตกแต่งด้วยดินเงิน ดินทอง หรือกระดาดเงินกระดาดทองตัดฉลุ เพื่อเสริมความวิจิตรของเครื่องแต่งกาย องค์ประกอบดังกล่าวจึงไม่เพียงทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบของชุดการแสดงเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สำคัญที่ช่างหัตถศิลป์สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ ความประณีต และรสนิยมทางสุนทรียะของชุมชนได้อย่างเด่นชัด เมื่อพิจารณาจากข้อมูลของ ศรีนประภา ภัทรจินดา และคณะ (2562) ให้ความสำคัญกับการสืบทอดรูปแบบการฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाจากรัฐน่านมายังพื้นที่ภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ได้แก่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดแม่ฮ่องสอน พบว่า การฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाมีลักษณะการสืบทอดที่หลากหลายตามบริบทของพื้นที่และครูผู้ถ่ายทอด ส่งผลให้รูปแบบเครื่องแต่งกายในปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนไปตามวัสดุที่หาได้ในแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงในด้านวัสดุ เทคนิค และรายละเอียดการตกแต่ง แต่เครื่องแต่งกายยังคงรักษาโครงสร้างและภาพลักษณ์สำคัญของนกกิ้งกะหड़ाตามจารีตเดิมไว้ได้อย่างชัดเจน ประเด็นนี้แสดงให้เห็นถึงพลวัตของวัฒนธรรมที่สามารถปรับตัวตามยุคสมัย ขณะเดียวกันก็ยังคงธำรงอัตลักษณ์ที่สืบสานตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันไว้ได้อย่างยั่งยืน

ด้านการศึกษาคูณสมบัติของเซรามิกและเทคนิคคินสิจสำหรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ พบว่า เศษเซรามิกที่เหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตในโรงงานยังคงมีคุณสมบัติพื้นฐานที่เหมาะสมต่อการนำกลับมาใช้ประโยชน์ ได้แก่ ความแข็งแรง ความมันวาว สีสนที่สดใส ตลอดจนคุณสมบัติการเป็นฉนวนไฟฟ้าและความร้อน แม้เศษเซรามิกเหล่านี้จะไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมได้ แต่ยังมีศักยภาพในการนำมาพัฒนาเป็นวัสดุสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ได้ สอดคล้องกับ

แนวคิดการอับไซเคิลของ Bridgens et al., (2018) และ Khaeroty & Wardoyo, (2025) ที่อธิบายว่าการอับไซเคิลเป็นกระบวนการเปลี่ยนวัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่หมดประโยชน์จากการใช้งานเดิม ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าสูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเมื่อนำเศษเซรามิกมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคคินสิจี พบว่าเทคนิคดังกล่าวสามารถเพิ่มคุณค่าทางความงามและความหมายให้แก่เศษวัสดุได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากคินสิจีเป็นเทคนิคที่เน้นการเชื่อมรอยแตกหรือรอยแยกของชิ้นงานให้ปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของความงาม แทนที่จะปกปิดความไม่สมบูรณ์ของวัสดุ ขั้นตอนสำคัญของเทคนิคคินสิจี ได้แก่ การเชื่อมชิ้นส่วน การขึ้นรูปและอุดช่องว่าง การปรับพื้นผิว การรองพื้น และการขัดผึงทอง แม้ส่วนประกอบหรือวัสดุบางประการสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทร่วมสมัยได้ แต่หลักการสำคัญของเทคนิคยังคงมุ่งเน้นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับร่องรอยของความเสียหาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับความหมายของวัสดุ กระบวนการ และความยั่งยืน

2. ผลการออกแบบและผลิตเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจี โดยใช้แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ่งกะหრა พบว่า การนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาวิเคราะห์และถอดสัญญาณเป็นรูปแบบเป็นรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งสามารถช่วยให้ลวดลายและองค์ประกอบจากเครื่องแต่งกายดั้งเดิมถูกพัฒนาไปสู่รูปแบบใหม่ที่มีความร่วมสมัยมากขึ้น โดยเฉพาะองค์ประกอบของปีกและหาง ซึ่งมีลักษณะเด่นทั้งในด้านรูปทรง จังหวะการเคลื่อนไหว รวมถึงความงามของสีเส้น ให้สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการกำหนดโครงสร้าง รูปทรง และรายละเอียดของเครื่องประดับได้อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวโดยสรุป การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจี โดยอาศัยแนวคิดจากเครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ่งกะหრა เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผสมองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรม หัตถศิลป์ วัสดุศาสตร์ และการออกแบบร่วมสมัยเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ผลงานที่เกิดขึ้นไม่เพียงสะท้อนความงดงามของศิลปะการแสดงและเครื่องแต่งกายของชาวไทใหญ่เท่านั้น และยังสอดคล้องกับ ฝนทิพย์ รัสติสวัสดิ์. (2022). ที่ให้ความสำคัญกับการเพิ่มมูลค่าให้แก่เศษวัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรม ผ่านกระบวนการออกแบบที่คำนึงถึงความยั่งยืนและสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสืบสานตีความ และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมล้านนาให้ดำรงอยู่ในบริบทร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม

3. ผลการประเมินคุณภาพเครื่องประดับโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับ จำนวน 5 คน พบว่า คุณภาพโดยรวมของชิ้นงานอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 แสดงให้เห็นว่าเครื่องประดับที่ออกแบบขึ้นมีความเหมาะสมทั้งด้านแนวคิดการออกแบบ รูปแบบชิ้นงาน การเลือกใช้วัสดุ และศักยภาพในการพัฒนาต่อยอด โดยประเด็นที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การนำอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการฟ้อนนกกิ่งกะหรามานำใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ การประยุกต์ใช้เศษเซรามิกร่วมกับเทคนิคคินสิจี และความเป็นไปได้ในการต่อยอดเชิงพาณิชย์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนถึงกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบแบบแผน สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากการฟ้อนนกกิ่งกะหრაได้อย่างเหมาะสม โดยนำรูปทรง สีเส้น ลวดลาย และลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายมาปรับใช้ให้เกิดรูปแบบเครื่องประดับที่มีความร่วมสมัย สอดคล้องกับแนวคิดของ Lin (2007) ที่อธิบายว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมเป็นกระบวนการแปลงคุณค่าทางวัฒนธรรมให้เป็นองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย เพื่อเพิ่มความหมาย คุณค่า และความแตกต่างให้กับชิ้นงาน นอกจากนี้ การใช้เศษเซรามิกร่วมกับเทคนิคคินสิจียังสะท้อนแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน โดยเป็นการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาสร้างคุณค่าใหม่ และเน้นความงามที่เกิดจากร่องรอย ความไม่สมบูรณ์ และการซ่อมแซม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ

Tenuta et al. (2024) ที่ให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุยั่งยืนในงานเครื่องประดับจากมุมมองด้านการออกแบบ โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและการสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับวัสดุได้อย่างชัดเจน

องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากงานวิจัยนี้ คือ การแนวทางการสร้างสรรค์เครื่องประดับร่วมสมัยที่สามารถบูรณาการได้ในมิติได้แก่ 1) มิติทางวัฒนธรรม 2) มิติทางสุนทรียะ และ 3) มิติทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เข้ากับแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อม โดยนำเศษวัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมเซรามิกมาพัฒนาใหม่ผ่านแนวคิดการอัปไซเคิล (Upcycle) ร่วมกับเทคนิคคินสิจิ และแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายการพ็อนนกั้งกะหฺร่า ก่อให้เกิดเครื่องประดับที่สะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบร่วมสมัย สวมใส่ได้จริง มีความงามโดดเด่น และมีศักยภาพต่อยอดเชิงพาณิชย์ ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 การแนวทางการสร้างสรรค์เครื่องประดับร่วมสมัย

ที่มา: ญาดา ดวงทวี และตยานิตย์ มิตรแปง

ข้อเสนอแนะ

1. การผลิตเครื่องประดับจากเศษเซรามิกด้วยเทคนิคคินสิจิ โดยประยุกต์แนวคิดจากเครื่องแต่งกายการพ็อนนกั้งกะหฺร่า ควรวิเคราะห์ต้นทุน วัสดุ และทรัพยากรการผลิตอย่างรอบคอบ เพื่อควบคุมคุณภาพ ลดความสูญเสีย และกำหนดราคาที่เหมาะสมกับมูลค่าของชิ้นงาน

2. การต่อยอดเชิงพาณิชย์ควรปรับลดทอนรายละเอียดของเครื่องประดับให้เรียบง่าย เหมาะต่อการผลิตซ้ำและการสวมใส่จริง เพื่อลดต้นทุนชิ้นงาน ลดต้นทุนโลหะ และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันทางการตลาด

เอกสารอ้างอิง

- ฝนทิพย์ รัชิตสวัสดิ์. (2022). การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์อัพไซคลิง (Upcycling) ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*, 25(1), 85-110.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, & นราพงษ์ จรัสศรี. (2019). การสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกเงือกห่าของชาวไทใหญ่. *Suan Sunandha Asian Social Science*, 13(2).
- ศรินประภา ภัทรจินดา, ชนัย วรรณะลี, & อัครวิทย์ เรืองรอง. (2562). กระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบการพ่อนนกเงือกห่า. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 15(1).
- ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ, & ประทีป นกปี. (2017). พ่อนนกเงือกห่า: ครุส่างคำจางยอด. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal*, 23(1), 145-153.
- Bridgens, B., Powell, M., Farmer, G., Walsh, C., Reed, E., Royapoor, M., Gosling, P., Hall, J., & Heidrich, O. (2018). Creative upcycling: Reconnecting people, materials and place through making. *Journal of Cleaner Production*, 189, 145-154.
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.03.317>
- Gianchandani, P. K., Fabrizio, E., Megna, B., Ceraulo, M., & Baino, F. (2025). Ceramics in the Circular Economy for a Sustainable World. *Ceramics*, 8(4), 151.
<https://doi.org/10.3390/ceramics8040151>
- Khaeroty, N., & Wardoyo S., (2025) Upcycling Ceramic Waste Experiment: Integration of Sustainability and the Value of Khalifah Fil Ardh. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*,
<http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v12i3.6592>
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610
- Lin, R. T. (2007). Transforming Taiwan aboriginal cultural features into modern product design: A case study of a cross-cultural product design model. *International Journal of Design*, 1(2).
- pontofinalmacau.wordpress.com () Kintsugi (Art & Culture)
- Tenuta, L., Testa, S., Antinarelli Freitas, F., & Cappellieri, A. (2024). Sustainable materials for jewelry: Scenarios from a design perspective. *Sustainability*, 16(3), 1309.
<https://doi.org/10.3390/su16031309>

การสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนังในรูปแบบร่วมสมัยด้วยการบูรณาการอัตลักษณ์
ประเพณีเป็งล้านนาเพื่อส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมของไทย
Creative Development of Contemporary Textile Wall Art through the
Integration of Yi Peng Lanna Cultural Identity to Enhance
Thailand's Craft Soft Power

จริยา กวมอำไพ¹, ญาณิศา โกมลสิริโชค^{2*}

Jariya Kuamampai¹, Yanisa Komonsirichok^{2*}

นักวิชาการอิสระ¹

Independent Scholar¹

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่²

Faculty of Art and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand²

Corresponding Author E-mail: vachira@rmutl.ac.th*

Received: 16/06/2569

| Revised: 20/06/2569

| Accepted: 30/06/2569

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลและสัญลักษณ์ของประเพณีเป็งที่มีศักยภาพในการเป็น Soft Power ของประเทศไทย และ 2) เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสิ่งทอสไตล์ศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย (Contemporary Textile Art) สำหรับแขวนผนัง โดยใช้ลักษณะประเพณีเป็งด้วยวัสดุสิ่งทอในภาคเหนือตอนบน ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภคในเพจหรือกลุ่มออนไลน์ที่สนใจงานศิลปะและหัตถกรรม จำนวน 103 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อแบบร่างผลงาน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ประเพณีเป็งล้านนา โดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีความหมายเชิงศาสนา ความเชื่อ วิถีชีวิต และสุนทรียภาพอย่างลึกซึ้ง องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ โคมลอย พระธาตุดอยสุเทพ ดวงจันทร์ ดวงดาว และบรรยากาศแห่งศรัทธา สามารถสะท้อนคุณค่าทางจิตวิญญาณ ความหวัง และความงดงามของวัฒนธรรมล้านนา อันนำไปสู่การส่งเสริม Soft Power ของไทยได้ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาแบบร่าง 3 รูปแบบ และนำผลประเมินมาสังเคราะห์เป็นผลงานต้นแบบชื่อ “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเป็ง” โดยใช้วัสดุหลัก ได้แก่ ฝ้าย ไหมอริี เยื่อปอสา รังไหม และเส้นใยกัญชาร่วมกับเทคนิคการทอ การขด การปักพรหม การถักโครเชย์ การขึ้นรูปสามมิติ และการปักมือ ผลงานปรากฏการสะท้อนถึงการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดความยั่งยืน สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเชิงวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมไทยในบริบทร่วมสมัย

คำสำคัญ: ประเพณีเป็ง, ศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย, Soft Power, หัตถกรรมไทย, วัสดุพื้นถิ่น

Abstract

The purpose of this research is to 1) study the information and symbols of the Yi Peng tradition that has the potential to become a soft power in Thailand, and 2) to create contemporary textile art for wall hanging, using the Yipeng tradition with textile materials in the Upper North. Qualitative and quantitative research methodology The sample group is consumers on pages or online groups who are interested in arts and crafts. The tools used in the research include: Study of relevant papers and research, unstructured interviews, expert assessments, and satisfaction questionnaires on draft works.

The results showed that the Yipeng Lanna tradition, especially in Chiang Mai Province, is a cultural capital with deep religious, belief, lifestyle, and aesthetic meanings. Key elements include floating lanterns. Doi Suthep Moon It can reflect spiritual values. This can lead to the promotion of Thailand's soft power through the creative process. The researcher developed 3 types of sketches and synthesized the evaluation results into a prototype work called "Light of Faith under the Yi Peng sky" using the main materials such as cotton, Erie silk. hemp pulp, cocoon, and hemp fiber together with weaving techniques, coiling, Carpet embroidery, crochet, 3D molding, and hand embroidery. The work appears to reflect the connection of cultural capital. Local wisdom with creative concepts and sustainability concepts can be used as a guide for the development of cultural handicraft products to promote the soft power of Thai handicrafts in a contemporary context

Keywords: Yi Peng Tradition, Contemporary Textile Art, Soft Power, Thai Crafts, Indigenous Materials

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีทุนทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย ทั้งด้านประเพณี ความเชื่อ ศิลปกรรม ทัศนกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม เป็นต้น (Vongstapanalert et al., 2024). โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่แนวคิดเรื่อง Soft Power ที่ได้รับความสำคัญมากขึ้นอีกทั้งยังถือเป็นกลไกในการเผยแพร่อัตลักษณ์ ความงาม และคุณค่าของประเทศผ่านสื่อสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และงานออกแบบร่วมสมัย ทัศนกรรมไทยจึงไม่ได้มีบทบาทเพียงในฐานะงานฝีมือดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชาติ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ (Phoungmanee et al., 2024).

ในยุคปัจจุบัน แนวคิด Soft Power ได้รับความสำคัญมากขึ้นในฐานะกลไกของประเทศในการสร้างอิทธิพลผ่านความดึงดูดใจทางวัฒนธรรม ค่านิยม ภาพลักษณ์ และความคิดสร้างสรรค์ แทนการใช้อำนาจบังคับหรืออำนาจทางเศรษฐกิจโดยตรง Nye & Power, (2004). อธิบาย Soft Power คือความสามารถในการจูงใจและดึงดูดให้ผู้อื่นยอมรับหรือคล้อยตามผ่านเสน่ห์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าที่ประเทศนั้นนำเสนอ สอดคล้องกับแนวทางของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ CEA ที่มองว่า Soft Power มีไม่เพียงการส่งออกวัฒนธรรมเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการเชิงยุทธศาสตร์ที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และระบบนิเวศสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น (Joffe et al.,

2022). ดังนั้น หัตถกรรมไทยจึงสามารถพัฒนาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารอัตลักษณ์ของชาติ และเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อน Soft Power ด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

ประเพณีเป็งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญของอาณาจักรล้านนา โดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งสืบทอดความเชื่อ วิถีชีวิต และสุนทรียภาพของชุมชนมาอย่างยาวนาน ประเพณีนี้จัดขึ้นในช่วงวันเพ็ญเดือนสิบสองตามปฏิทินจันทรคติไทย โดยมีอัตลักษณ์โดดเด่น ได้แก่ การจุดประทีป การปล่อยโคมลอยหรือโคมยี่เป็ง และการประดับโคมไฟตามศาสนสถาน ภาพโคมลอยจำนวนมากที่ส่องสว่างบนท้องฟ้ายามค่ำคืนมิได้เป็นเพียงความงามทางทัศนศิลป์ หากยังเป็นสัญลักษณ์ของความศรัทธา การปลดปล่อยเคราะห์กรรม การอธิษฐาน และความมุ่งหวังต่อความเจริญรุ่งเรืองของชีวิต ซึ่งในบริบทร่วมสมัย ประเพณีเป็งได้รับการส่งเสริมให้เป็นเทศกาลทางวัฒนธรรมระดับนานาชาติ สะท้อนศักยภาพของวัฒนธรรมท้องถิ่นในฐานะ Soft Power ของไทย ตามแนวคิดของ Nye (2004) ที่อธิบายว่า Soft Power คือความสามารถในการสร้างแรงดึงดูดและอิทธิพลผ่านวัฒนธรรม คุณค่า และภาพลักษณ์ เทศกาลยี่เป็งจึงมีบทบาทในเศรษฐกิจเทศกาล (Festival Economy) โดยช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และยกระดับภาพลักษณ์ของจังหวัดเชียงใหม่ในระดับสากล ซึ่งล้านนาเป็นพื้นที่ที่มีภูมิปัญญาหัตถกรรมสิ่งทออันโดดเด่น ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ วัสดุท้องถิ่น และทักษะเชิงช่าง การนำวัสดุสิ่งทอพื้นถิ่นมาบูรณาการกับการออกแบบร่วมสมัยในรูปแบบศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย (Contemporary Textile Art) จึงเป็นแนวทางในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น พร้อมทั้งสนับสนุนการอนุรักษ์ภูมิปัญญาและทรัพยากรอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับแนวโน้มสิ่งทอโลกที่ให้ความสำคัญกับความยั่งยืน วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และคุณค่าของงานฝีมือ (Yabdee, et al., 2026).

การประยุกต์ใช้เทคนิคหัตถกรรมสิ่งทอ เช่น การทอลายขัด การขด การปักพรหม การขึ้นรูปด้วยเข็ม การปัก และการเพ้นท์ เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนัง จึงเป็นการเชื่อมโยงศิลปหัตถกรรมดั้งเดิมกับการออกแบบตกแต่งภายในร่วมสมัย ผลงานลักษณะนี้สามารถทำหน้าที่เป็นทั้งวัตถุทางสุนทรียะสื่อทางวัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทออย่างยั่งยืน และการเพิ่มมูลค่าวัสดุเหลือใช้ด้วยงานฝีมือ (ศศิมา สุขอินโรจน์ & ศิวรี อรัญนารถ, 2023). อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ผ่านมา ยังขาดการบูรณาการกรอบแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์เพื่อใช้รองรับการตีความและประเมินคุณค่าทางศิลปะอย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดสุนทรียศาสตร์แบบบริบทนิยม (Contextualism) เป็นฐานในการสร้างสรรค์และประเมินคุณค่าผลงาน เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางวัฒนธรรม มิติทางประวัติศาสตร์ เจื้อนไขทางสังคม และการตีความเชิงสัญลักษณ์ของชิ้นงาน (Gaut & Lopes, 2018) แนวคิดดังกล่าวช่วยให้การประเมินศิลปะสิ่งทอไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความงามทางรูปแบบหรือทักษะเชิงช่าง แต่ครอบคลุมถึงความหมายทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ล้านนา และศักยภาพในการสื่อสาร Soft Power ของไทย งานวิจัยนี้จึงมุ่งบูรณาการอัตลักษณ์ประเพณีเป็งล้านนาเข้ากับวัสดุสิ่งทอพื้นถิ่น เทคนิคหัตถกรรม และกระบวนการออกแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนังที่มีคุณค่าทางสุนทรียะ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันเป็นแนวทางในการสืบสานภูมิปัญญาหัตถกรรมไทย เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น และส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมของไทยในบริบทร่วมสมัย

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นบูรณาการอัตลักษณ์ประเพณีเป็งล้านนาเข้ากับวัสดุสิ่งทอพื้นถิ่น ด้วยเทคนิคหัตถกรรม และกระบวนการออกแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนังที่มีคุณค่าทางสุนทรียะ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันเป็นแนวทางในการสืบสานภูมิปัญญาหัตถกรรมไทย

เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น และส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมของไทยในบริบทร่วมสมัย

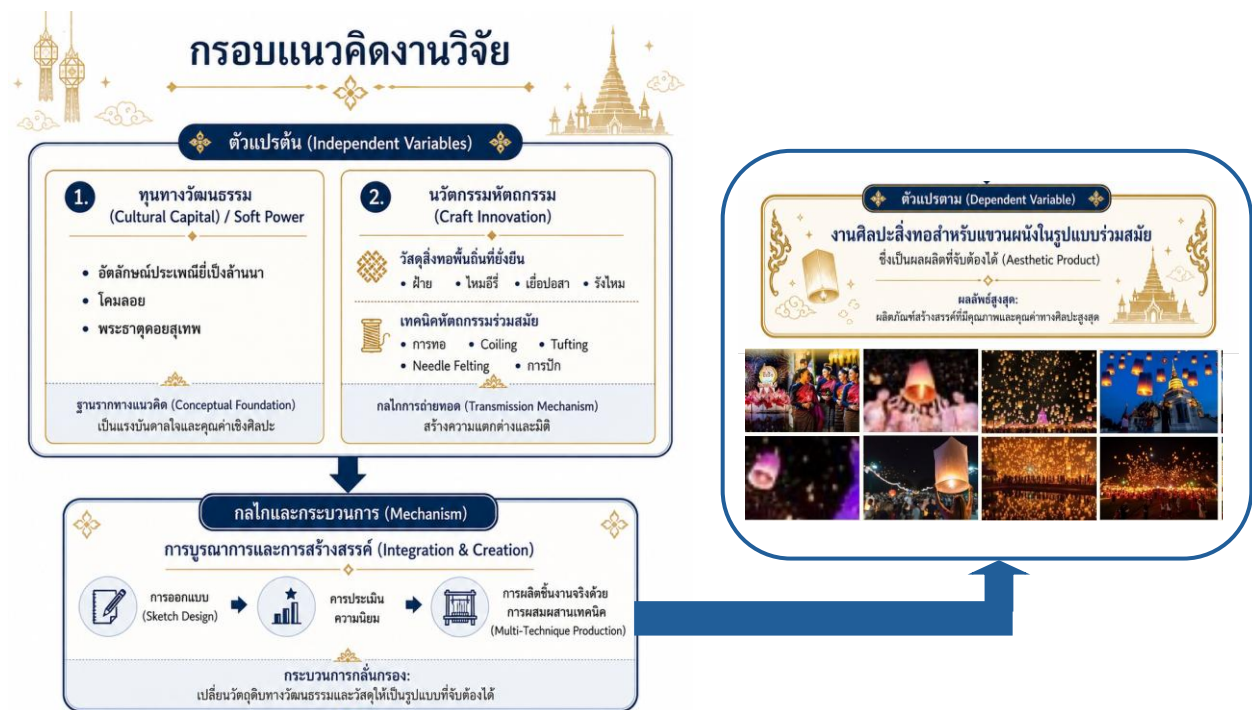
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและสัญลักษณ์ของประเพณีเป็งที่เป็งที่เป็น Soft Power ของประเทศไทย
2. เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสิ่งทอสไตล์ศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย (Contemporary Textile Art)

สำหรับแขวนผนัง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดของงานวิจัยแสดงถึงการบูรณาการระหว่าง ตัวแปรต้น (Independent Variables) คือ ทุนทางวัฒนธรรมและนวัตกรรมหัตถกรรม เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ผลิตภัณฑ์ศิลปะสิ่งทอที่มีคุณค่าสูง แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ที่มา : จริญญา กวมอำไพ

ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology)

งานวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งบูรณาการทั้งระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร: คือ 1) กลุ่มผู้บริโภคที่ชื่นชอบผลงานศิลปวัฒนธรรม จำนวน 140 คน

กลุ่มตัวอย่าง: คือ 1)กลุ่มผู้บริโภคในเพจ/กลุ่มออนไลน์ที่สนใจงานศิลปะและหัตถกรรม (เช่น Art Market For Art Lovers, Thailand Handmade) จำนวน 103 คน โดยประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ที่ความคลาดเคลื่อน 0.05 (Krejcie & Morgan, 1970)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยโดยแสดงรายละเอียดดังนี้ 1)กลุ่มผู้บริโภคในเพจ/กลุ่มออนไลน์ที่สนใจงานศิลปะและหัตถกรรม (เช่น Art Market For Art Lovers, Thailand Handmade) 2)แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และ 3)แบบประเมินคุณภาพเครื่องประดับโดยผู้เชี่ยวชาญ และตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ปรากฏข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนี .86 ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด $>.50$

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง: ใช้ศึกษาประเพณีี่เป็ง, Soft Power, วัสดุสิ่งทอพื้นถิ่น, และเทคนิคการผลิต แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อแบบร่าง (Sketch Design) 3 รูปแบบ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐาน (Descriptive Statistics): โดยใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม เพื่อวัดความนิยมของแบบร่าง

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลและสัญลักษณ์ของประเพณีี่เป็งที่เป็น Soft Power ของประเทศไทยผลการวิจัยพบว่าประเพณีี่เป็งของล้านนาโดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีรากฐานทางศาสนาและวิถีชีวิตที่ลึกซึ้ง และมีบทบาทสำคัญในการเป็น Soft Power ของประเทศไทยผ่านการขับเคลื่อนมูลค่าทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้

ก. การวิเคราะห์สัญลักษณ์และคุณค่าของ Soft Power: โคมลอย (Floating Lantern): โคมลอยเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่สุดของเทศกาล ซึ่งตามคติความเชื่อของชาวล้านนาถือเป็นการสักการะพระธาตุเกศแก้วจุฬามณีที่ประดิษฐานบนสรวงสวรรค์ นอกจากนี้ยังสื่อถึงการปลดปล่อยเคราะห์กรรม และสิ่งไม่ดีออกไปจากชีวิต (Floating away bad luck) และเปลวไฟในโคมเป็นสัญลักษณ์ของความรู้และแสงสว่างในการนำทางชีวิต

ข. คุณค่าเชิง Soft Power และการรับรู้ระดับสากล: การปล่อยโคมลอยพร้อมกันจำนวนมากสู่ท้องฟ้าภายใต้แสงจันทร์เต็มดวง ได้สร้างมิติทางอารมณ์ที่ลึกซึ้ง (Profound Emotional Experience) และก่อให้เกิดภาพลักษณ์ของความสงบ และความงดงามที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบไทย ความงดงามที่ตราตรึงใจนี้มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติจากทั่วโลก ทำให้โคมลอยถูกนำไปใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ของประเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ค. พระธาตุดอยสุเทพ (Doi Suthep Pagoda) :1)สัญลักษณ์ทางศาสนาและศรัทธา: พระธาตุดอยสุเทพถูกระบุในแบบร่างการออกแบบ (Sketch Design) และเป็นองค์ประกอบสำคัญของประเพณีี่เป็งเนื่องจากเป็นศูนย์กลางแห่งศรัทธา (Center of Faith) ของชาวล้านนา การปรากฏของเจดีย์ในงานศิลปะสิ่งทอสะท้อนถึงการเชื่อมโยงงานหัตถกรรมเข้ากับความเคารพและความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา ตามขนบ

ความเชื่อดั้งเดิมของชาวล้านนา 2) บทบาทในการออกแบบสร้างสรรค์: การนำภาพเงาของศาสนสถานของวัดพระธาตุดอยสุเทพรวมเข้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติ คือ ดวงจันทร์เต็มดวง และกิจกรรมการปล่อยโคมลอยในการออกแบบได้แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการถ่ายทอดมิติแห่งความสงบและความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งเป็นคุณค่าทางจิตวิญญาณที่เป็นรากฐานของ Soft Power ทางวัฒนธรรม แสดงดังภาพที่ 2



(ก)



(ข)

ภาพที่ 2 (ก) การปล่อยโคมในประเพณียี่เป็งของจังหวัดเชียงใหม่ (ข) วัดพระธาตุดอยสุเทพ

ที่มา : Wikipedia. (2024). <https://www.northpublicnews.com>. (2024).

<https://th.wikipedia.org/wiki/วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร>. (2024).

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสิ่งทอสไตล์ Contemporary Textile Art สำหรับแขวนผนัง โดยใช้อัตลักษณ์ประเพณียี่เป็ง ผู้วิจัยได้จัดทำ Mood Board เพื่อรวบรวมแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้อัตลักษณ์ประเพณียี่เป็งในการสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนัง โดยการนำวัสดุสิ่งทอพื้นถิ่นของล้านนามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณค่าดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 Mood Board แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มา : จริยา กวอำไพ

ก. แบบร่าง: จากแบบร่างที่ได้ออกแบบจำนวน 3 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบที่ 1 ดวงศรัทธาได้แสงจันทร์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากยามค่ำคืนแห่งยี่เป็งที่เต็มไปด้วยพลังแห่งศรัทธาและความสงบภายในจิตใจ ภาพของโคมลอยที่ส่องแสงนวลตาอยู่ใต้ท้องฟ้า ซึ่งถูกแต่งแต้มด้วยพระจันทร์เต็มดวง สื่อถึงการส่งต่อคำอธิษฐานและความหวังขึ้นไปสู่เบื้องบน เงามของเจดีย์และผู้ที่กำลังสวดมนต์ แสดงถึงความศรัทธาร่วมกันของชาวล้านนา ซึ่งยึดมั่นในขนบธรรมเนียมและความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ แสงจากโคมลอย

เปรียบเสมือนสะพานที่เชื่อมระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ถ่ายทอดถึงสายสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างศิลปะ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณที่หลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียว 2) รูปแบบที่ 2 ความศรัทธาบนดอยสุเทพ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากวัดพระธาตุดอยสุเทพ ซึ่งเป็นศูนย์กลางแห่งศรัทธาของชาวล้านนา เปรียบเสมือน สัญลักษณ์ของความเคารพและความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา การปล่อยโคมในคืนพระจันทร์เต็มดวง ท่ามกลางแสงจันทร์และดวงดาวที่ส่องประกาย เป็นเสมือนการส่งคำอธิษฐานและความปรารถนาดีขึ้นสู่ เบื้องบน องค์ประกอบของภาพเน้นความสงบและความศักดิ์สิทธิ์ สื่อถึงพลังแห่งศรัทธาที่เชื่อมโยงระหว่าง มนุษย์กับจักรวาล ตามขนบความเชื่อในประเพณีนี้เป้งของชาวล้านนา และ 3) รูปแบบที่ 3 สัมผัสแห่ง ความหวัง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากมือของผู้คนที่ค่อยๆ ปล่อยโคมขึ้นสู่ท้องฟ้ายามค่ำคืน เปรียบเสมือนการปลดปล่อยความหวังและคำอธิษฐานให้เดินทางไปพร้อมกับแสงไฟ โคมลอยที่เปล่ง ประกายอยู่ใต้ท้องฟ้าอันมืดมิดที่ประดับด้วยดวงจันทร์และพลุหลากสี สะท้อนถึงพลังแห่งศรัทธา ความ ฝัน และความเชื่อมั่นในสิ่งที่ดียิ่งงาม องค์ประกอบของภาพถ่ายทอดความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และจิตวิญญาณแห่งล้านนา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของเทศกาลนี้เป้ง

จากนั้นดำเนินการสอบถามกลุ่มผู้บริโภค จำนวน 103 คน พบว่า รูปแบบที่ 1 ดวงศรัทธาได้แสง จันทร์ ผู้บริโภคให้ความสนใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.6 รองลงมา คือ รูปแบบที่ 2 ความศรัทธาบน ดอยสุเทพ ร้อยละ 33.4 และรูปแบบที่ 3 สัมผัสแห่งความหวัง ร้อยละ 32.5 ตามลำดับ แสดงดังภาพที่ 4



รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2

รูปแบบที่ 3

ภาพที่ 4 (รูปแบบที่ 1) ภาพดวงศรัทธาได้ แสงจันทร์ (รูปแบบที่ 2) ภาพความศรัทธาบนดอยสุเทพ (รูปแบบที่ 3) ภาพสัมผัสแห่งความหวัง

ที่มา : จริญญา กวมอำไพ

จากผลของแบบสอบถามดังกล่าวเห็นได้ว่า ผู้บริโภคให้ความพึงพอใจในรูปแบบของแบบร่าง ทั้ง 3 รูปแบบไม่แตกต่างกัน โดยผู้บริโภคเสนอแนะให้ผสมผสานจากแบบร่างทั้ง 3 รูปแบบ เพื่อสร้างเป็น ต้นแบบใหม่อีกครั้ง แนะนำให้มีชื่อว่า “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเป้ง” โดยบูรณาการสัญลักษณ์สำคัญ ได้แก่ โคมลอย, พระธาตุดอยสุเทพ, ดวงจันทร์, ดวงดาว และก้อนเมฆ เข้าไว้ด้วยกัน แสดงภาพที่ 5



ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนัง ควรมุ่งเน้นการสร้างความสมดุลระหว่างความงามทางสุนทรียะ ความร่วมสมัย และการคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของประเพณีเวิ้ง ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์สะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานสัญลักษณ์ของโคมลอย บรรยากาศคำคืนภายใต้พระจันทร์เต็มดวง และองค์ประกอบของวัดพระธาตุดอยสุเทพได้อย่างกลมกลืน โดยผลงานมีชื่อว่า “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเวิ้ง” ซึ่งถ่ายทอดความงามของประเพณีเวิ้งผ่านศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย พร้อมทั้งใช้โคมลอยเป็นสัญลักษณ์แทนความหวังและความศรัทธาที่ส่องสว่างภายใต้ท้องฟ้าแห่งล้านนา

ภาพที่ 5 Final Sketch ที่มีชื่อว่า “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเวิ้ง”

ที่มา : จริยา กวอำไพ

จากผลของแบบสอบถามดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ผู้บริโภคให้ความพึงพอใจในรูปแบบของแบบร่างทั้ง 3 รูปแบบใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยจึงทำการผสมผสานจากแบบร่างทั้ง 3 รูปแบบอีกครั้งเป็น Final Sketch ที่มีชื่อว่า “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเวิ้ง” โดยบูรณาการสัญลักษณ์สำคัญ ได้แก่ โคมลอย, พระธาตุดอยสุเทพ, ดวงจันทร์, ดวงดาว และก้อนเมฆ เข้าไว้ด้วยกัน ดังภาพที่ 5

ข. วัสดุและเทคนิคการผลิต: แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้ 1) วัสดุหลัก และ 2) เทคนิคการผลิต

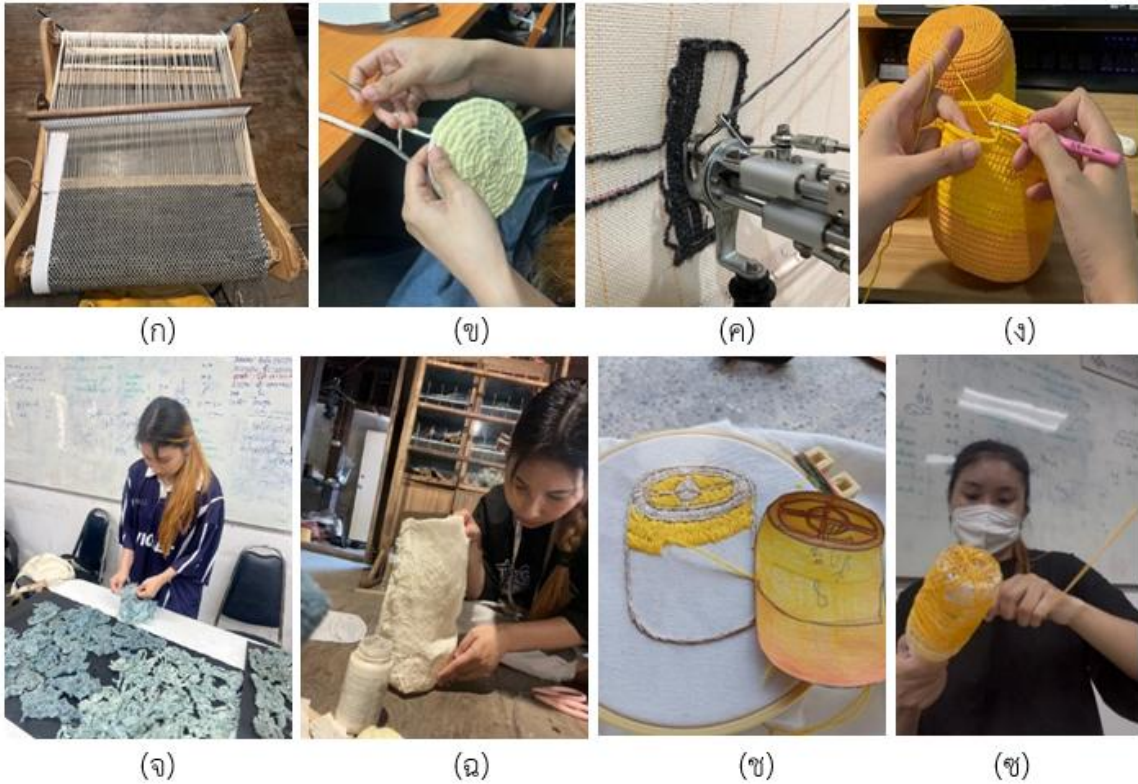
1. วัสดุหลัก: เส้นด้ายฝ้าย, ไหมอี่รี, เยื่อปอสา, รังไหม, เส้นใยกล้วยง แสดงดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 วัสดุหลักที่ใช้ในการผลิต

ที่มา : จริยา กวอำไพ

2. เทคนิคการผลิต: การทอแบบ Plain Weave สำหรับพื้นหลัง, เทคนิค Coiling สำหรับดวงจันทร์, เทคนิค Tufting สำหรับเจดีย์, การถักโครเชย์ และการยี่หรือการจับกลุ่มสำหรับก้อนเมฆและดวงดาว, การขึ้นรูป 3 มิติจากเยื่อปอสา, การปักด้วยมือ, และการพันด้ายบนขวด ดังภาพที่ 7-8



ภาพที่ 7 (ก) การทอแบบ Plain Weave (ข) เทคนิค Coiling (ค) เทคนิค Tufting (ง)การถักโครเชย์
 (จ) การยี่หรือการจับกลุ่ม (ฉ) การขึ้นรูป 3 มิติจากเยื่อปอสาเส้นใย (ช) การปักด้วยมือ
 (ซ) การพันเส้นด้ายบนขวด
 ที่มา : จริยา กวมาอำไพ



ภาพที่ 8 ต้นแบบการสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งทอสำหรับแขวนผนัง “แสงแห่งศรัทธา ได้ฟ้ายี่เป็ง”
 ที่มา : จริยา กวมาอำไพ

สรุปผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ประเพณียี่เป็งล้านนา โดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่ ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีรากฐานเชื่อมโยงกับศาสนา ความเชื่อ วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ โคมลอย พระธาตุดอยสุเทพ ดวงจันทร์เต็มดวง และบรรยากาศแห่ง

ศรัทธา ล้วนมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาต่อยอดเป็น Soft Power ของประเทศไทยได้ โดยโคลอยสื่อถึงการปลดปล่อยเคราะห์กรรม การส่งคำอธิษฐาน ความหวัง และแสงสว่างแห่งปัญญา ส่วนพระธาตุดอยสุเทพสะท้อนศูนย์กลางความศรัทธาทางพระพุทธศาสนาของชาวล้านนา การนำสัญลักษณ์เหล่านี้มาใช้ในการออกแบบจึงช่วยถ่ายทอดคุณค่าทางจิตวิญญาณ ความสงบ และความงดงามของประเพณีเชียงใหม่ผ่านงานศิลปะร่วมสมัย สอดคล้องกับแนวคิดของ Nye (2004) ที่อธิบายว่า Soft Power คือพลังในการดึงดูดและโน้มน้าวผ่านวัฒนธรรม คุณค่า และภาพลักษณ์ โดยไม่ต้องอาศัยการบังคับ อีกทั้งสอดคล้องกับแนวทางของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ชี้ว่า ทูตทางวัฒนธรรมของไทย เช่น เทศกาล ผ้าไทย แฟชั่นอาหาร และศิลปวัฒนธรรม สามารถนำมาต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศได้ ดังนั้น ประเพณีเชียงใหม่จึงมิได้เป็นเพียงประเพณีท้องถิ่น แต่เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทยได้

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยสำหรับแขวนผนังสามารถพัฒนาได้จากการสังเคราะห์อัตลักษณ์ประเพณีเชียงใหม่ผ่าน Mood Board และแบบร่างจำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) “ดวงศรัทธาใต้แสงจันทร์” 2) “ความศรัทธาบนดอยสุเทพ” และ 3) “สัมผัสแห่งความหวัง” โดยแต่ละรูปแบบมีจุดเด่นในการสื่อสารความศรัทธา ความหวัง และความงดงามของประเพณีเชียงใหม่แตกต่างกัน จากการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริโภคจำนวน 103 คน พบว่า รูปแบบที่ 1 ได้รับความสนใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.6 รองลงมา คือ รูปแบบที่ 2 ร้อยละ 33.4 และรูปแบบที่ 3 ร้อยละ 32.5 ตามลำดับ ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกัน แสดงให้เห็นว่าแบบร่างทั้ง 3 รูปแบบสามารถสื่อสารอัตลักษณ์เชียงใหม่ได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบสำคัญของแต่ละแบบมาผสมผสานเป็นแบบร่างสุดท้ายชื่อ “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเชียงใหม่” โดยบูรณาการโคลอย พระธาตุดอยสุเทพ ดวงจันทร์ ดวงดาว และก้อนเมฆเข้าด้วยกัน การพัฒนาแบบร่างดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Prang Silpakit (2025). ที่ศึกษาการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ และพบว่า อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนาเกี่ยวข้องกับวัสดุ ความเชื่อพื้นถิ่น และบริบทเฉพาะพื้นที่ จึงควรศึกษาข้อมูลท้องถิ่นอย่างรอบด้านก่อนนำไปใช้ในการออกแบบ อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sunisa Sukin, & Patarasil Sukansil (2020). ที่ให้ความสำคัญกับงานศิลปหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ด้วยการจำแนกตามวัสดุและกระบวนการผลิต เช่น ผ้าทอ ไม้แกะสลัก เครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเงิน และกระดาษสา ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ และผลปรากฏการเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการผลิต ผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุหลัก ได้แก่ เส้นด้ายฝ้าย ไหมอี่รี่ เยื่อปอสา รางไหม และเส้นใยกล้วย ซึ่งเป็นวัสดุที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวคิดความยั่งยืน ร่วมกับเทคนิคการทอแบบ Plain Weave, Coiling, Tufting, การถักโครเชย์, การยี่เส้นใย, การขึ้นรูปสามมิติจากเยื่อปอสา, การปักมือ และการพันเส้นด้ายบนขวด เทคนิคเหล่านี้ช่วยสร้างพื้นผิว มิติ และลักษณะเฉพาะให้แก่ผลงาน ทำให้งานศิลปะสิ่งทอมีความร่วมสมัย แต่ยังคงรากฐานของงานหัตถกรรมดั้งเดิมไว้อย่างชัดเจน ผลการใช้วัสดุพื้นถิ่นและเทคนิคหัตถกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ กัลญา แก้วประดิษฐ์. (2025). ที่ระบุว่างานหัตถกรรมดั้งเดิมเป็นรูปธรรมสำคัญของมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ โดยหัวใจสำคัญอยู่ที่การจัดการภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในวิถีมุมชนให้เกิดคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน จำเป็นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของเจ้าของภูมิปัญญา ทายาทช่างฝีมือ และคนในชุมชนเป็นสำคัญ เพื่อให้การสืบทอดมิได้หยุดอยู่เพียงการรักษาผลิตภัณ์หรือรูปแบบเดิม แต่สามารถดำรงทักษะ ความรู้ และกระบวนการสร้างสรรค์ของช่างฝีมือให้ดำรงอยู่ พร้อมปรับตัวและสร้างคุณค่าใหม่ได้ในบริบทร่วมสมัย อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของอังกาบ บุญสูง (2025) ที่พบว่าการใช้วัสดุและ

ทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่นร่วมกับการออกแบบร่วมสมัย สามารถช่วยสร้างอัตลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์ ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และเพิ่มศักยภาพของหัตถกรรมสร้างสรรค์ในตลาดได้

ดังนั้นผลงาน “แสงแห่งศรัทธา ใต้ฟ้าเยื้อง” ถือเป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมของประเพณียี่เป็งล้านนามาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม จนกระทั่งสามารถถ่ายทอดความศรัทธา ความหวัง ความงดงามของโคมลอย และบรรยากาศแห่งคืนยี่เป็งได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังสะท้อนแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเชิงวัฒนธรรมที่ช่วยส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมของไทยในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ปรากฏในงานวิจัยนี้คือ แนวทางการพัฒนางานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยจากอัตลักษณ์ประเพณียี่เป็งล้านนา โดยนำทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ โคมลอย พระธาตุดอยสุเทพ ดวงจันทร์ และบรรยากาศแห่งศรัทธา มาสังเคราะห์ร่วมกับวัสดุพื้นถิ่น เช่น ฝ้าย ไหมอริ้ เยื่อปอสา รังไหม และเส้นใยกล้วย ผ่านเทคนิคหัตถกรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างผลงานที่มีคุณค่าทางศิลปะ วัฒนธรรม และความยั่งยืน ผลงานจึงเป็นต้นแบบของการแปลงมรดกทางวัฒนธรรมสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ที่ช่วยส่งเสริม Soft Power ด้านหัตถกรรมไทยในระดับร่วมสมัย แสดงดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 แนวทางการพัฒนางานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยจากอัตลักษณ์ประเพณียี่เป็งล้านนา

ที่มา : จริยา กวมอำไพ

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาการปรับปรุงแบบของลวดลาย และองค์ประกอบทางศิลปะให้สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าในระดับนานาชาติได้ง่ายขึ้น ควรต่อยอดแนวคิดจากศิลปะสิ่งทอแขนงอื่นไปสู่ผลิตภัณฑ์อื่นๆ ในหมวดของตกแต่งบ้านหรือแฟชั่น

2. ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการใช้วัสดุที่สามารถย่อยสลายได้หรือวัสดุเหลือใช้ที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ (Upcycling) ในงานศิลปะสิ่งทอ

3. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะสิ่งทอในการเสริมสร้าง Soft Power ของประเทศไทย ในมิติที่กว้างกว่าประเพณีเย็บปัก

บรรณานุกรม

- เกศินี ศรีสอเมือง, & ธนสิทธิ์ จันทะรี. (2025). การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมร่วมสมัย: การต่อยอดงานจักสานกระติบข้าวเหนียวและสิ่งทอจากใยกล้วยสุกเหลือทิ้งเพื่อความยั่งยืน. *EN Sustainable Development National Conference (ENSD Conference)*, 1(1).
- ศศิมา สุขินโรจน์, & ศิวรี อรัญนารณ. (2023). แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีด้วยวัสดุเหลือใช้สำหรับกลุ่มที่ต้องการสร้างผลกระทบเชิงบวก โดยใช้แนวคิดการนำกลับมาใช้ใหม่. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์*, 10(1), 144-162.
- อังกาบ บุญสูง. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วยสีย้อมจากทรัพยากรธรรมชาติพื้นถิ่น. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 26(2), 81-95.
- กัลยา แก้วประดิษฐ์. (2025). การจัดการภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในวิถีสวน. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 8(4), 413-428.
- Joffe, A., Larasati, D., & Newbigin, J. (2022). How governments could better engage with the working practices of the 21st century creative economy. *Creative economy*, 2030, 68-79.
- Nye, J., & Power, S. (2004). The means to success in world politics. *New York: Public Affairs*, 193.
- Phoungmanee, T., Yamyim, W., Chaikulap, I., Pumsin, K., Harakhun, K., & Keawongsa, N. (2024). ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย: แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิด Soft Power. *Research and Development Journal, Loei Rajabhat University*, 19(69), 13-23.
- Silpakit, P. (2025). การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษางานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่. *Journal of Fine Arts, Chiang Mai University*, 16(1), 233-263.
- Sukin, S., & Sukansil, P. (2020). การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปะการแสดงเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดเชียงใหม่. *Journal of Buddhist Education and Research (JBRE)*, 6(2), 87-102.
- Vongstapanalert, W., Jandum, S., & Teppimol, S. (2024). อำนาจ ละมุน (Soft Power) กับจุดขายทางวัฒนธรรมไทย. *Arts of Management Journal*, 8(1), 382-400.
- Wikipedia. (2024). *Wat Phra That Doi Suthep Rajawarawihan*. Retrieved from <https://th.wikipedia.org/wiki/วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร>
- Yabdee, S., Kijmongkolvanich, S., Ekwutvongsa, S., & Piromgarn, T. (2026). Circular economy: the properties of fiber from *Sansevieria stuckyi* god-leb. Applied to green textile innovation based on eco-friendly local wisdom. *Cogent Arts & Humanities*, 13(1), 2631833. <https://doi.org/10.1080/23311983.2026.2631833>