

การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GRAPHIC DESIGN TO COMMUNICATE IDENTITIES FOR CULTURAL ECOLOGY IN
HANDICRAFTS TO PROMOTE CULTURAL TOURISM



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Fine and Applied Arts

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม
โดย	น.ส.ปราณ ศิลปกิจ
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร.ปวินท์ บุญนาค

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวกิจกรกรม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(อาจารย์ ดร.ปวินท์ บุญนาค)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยามบุตร)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วิไล อัครเดชศักดิ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต)

ปราง ศิลปกิจ : การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. (GRAPHIC DESIGN TO COMMUNICATE IDENTITIES FOR CULTURAL ECOLOGY IN HANDICRAFTS TO PROMOTE CULTURAL TOURISM) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, อ.ที่ปรึกษา
ร่วม : อ. ดร.ปวินท์ บุณนาค

งานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม 2.) เพื่อหาแนวทางการนำอัตลักษณ์รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ และ 3.) เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ ขอบเขตพื้นที่ศึกษา นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม(Mixed Methods Research) ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ร่วมกับการออกแบบทางศิลปกรรม โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลแบบการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญด้านนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญางานหัตถกรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และเรขศิลป์เคลื่อนไหว และการประเมินความพึงพอใจของต้นแบบผ่านแบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มเป้าหมายทางการออกแบบ

ในด้านการออกแบบเรขศิลป์พบว่า การศึกษาองค์ความรู้และแนวทางการนำอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมทั้งในด้านอัตลักษณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารผ่านงานออกแบบเรขศิลป์นั้นยังขาดรูปแบบมาตรฐานและหลักเกณฑ์ในการนำอัตลักษณ์งานหัตถกรรมมาใช้ ทำให้รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา และไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวได้ จึงนำมาสู่คำถามงานวิจัยคือแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จากอัตลักษณ์และรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมสำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมควรเป็นอย่างไร ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าอัตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทสามารถสื่อสารผ่านองค์ประกอบทางการออกแบบเรขศิลป์ และสามารถนำผลคำตอบมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสร้างสรรค์สื่อด้านการออกแบบสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ โดยหากนำอัตลักษณ์เด่นของแต่ละพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมตามองค์ประกอบทางการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) คือ ทรัพยากรทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และเรื่องราวของชุมชน จะทำให้การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมสามารถสร้างความแตกต่างและนำเสนออัตลักษณ์ของพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมเฉพาะได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

6281020035 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD: GRAPHIC DESIGN, CULTURAL ECOLOGY, HANDICRAFT, CULTUAL TOURISM

Prang Silpakit : GRAPHIC DESIGN TO COMMUNICATE IDENTITIES FOR CULTURAL ECOLOGY IN HANDICRAFTS TO PROMOTE CULTURAL TOURISM. Advisor: Prof. SUPPAKORN DISATAPUNDHU, Ph.D.
Co-advisor: PAWIN BUNNAG, D.F.A.

Research objectives are 1.) To discover rules for graphic design for conveying the cultural ecology of handcraft. 2.) Looks for methods to incorporate the handcraft's motion features into graphic design and 3.) Aims to develop a prototype for graphic design that promotes cultural tourism in Chiang Mai province. This study focuses on the cultural ecology of handcraft in Chiang Mai province by using a mixed-methods research approach that combines qualitative and quantitative research. Data is collected through in-depth semi-structured interviews with experts in the cultural ecology of handicrafts, traditional craftsmanship specialists, and graphic design experts, and prototype satisfaction is assessed through online questionnaires administered to the target group.

It has been discovered in the term of graphic and communication design that the study of knowledge and rules for combining the characteristics of handicrafts, both in terms of identity and creative processes, lacks established models and standards. As a result, the graphic design patterns for the cultural ecology of handicrafts lack uniqueness, direct communication, and fail to attract the interest of tourists. Therefore, the research question raised is how to design to effectively communicate the identity for cultural ecology of handcraft. Based on the analysis of the characteristics and movements within the creative process of handicrafts, this study reveals that each type of handcraft can effectively convey its identity through the elements of graphic design. The findings can be applied to the graphic design to enhance cultural tourism. Moreover, by incorporating the distinctive identities of each cultural environment, characterized by cultural resources, creativity, and community storytelling, into the process of creative placemaking, the graphic design can significantly contribute to the creation of a distinct cultural ecology.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Fine and Applied Arts

Academic Year: 2022

Student's Signature

Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้ให้การสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรขององค์การในการศึกษาองค์ความรู้เพิ่มเติมในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น และขอขอบคุณเพื่อนคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ในสาขาวิชาทุกท่านที่คอยช่วยเหลือและรับภาระงานเพิ่มในขณะที่ผู้วิจัยลาศึกษาต่อ

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง ให้ข้อเสนอแนะองค์ความรู้เพิ่มเติมในการทำวิจัย รวมถึงคอยให้กำลังใจ ชี้แนะแนวทางการใช้ชีวิต และผลักดันศักยภาพของผู้วิจัยจนทำให้การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. ปวินท์ บุณนาค อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาในดำเนินงานวิจัยด้านการออกแบบ และให้คำชี้แนะแนวทางการออกแบบจนสร้างสรรค์ทำให้การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร รองศาสตราจารย์วิไล อัสวเดชศักดิ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์เป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงได้ให้คำแนะนำในการดำเนินงานวิจัย และการออกแบบที่เป็นประโยชน์อย่างมากให้แก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่งานวิจัยจนทำให้งานวิจัยดำเนินการได้สำเร็จอย่างราบรื่น รวมถึงขอขอบพระคุณครอบครัว และเพื่อนๆ ที่คอยให้กำลังใจและคอยช่วยเหลือทำให้การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ปราง ศิลปกิจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
1.2 วัตถุประสงค์.....	5
1.3 ปัญหาทางวิจัย.....	6
1.4 คำถามวิจัย.....	6
1.5 ขอบเขตของงานวิจัย.....	6
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	7
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรม.....	17
1.1 นิเวศวัฒนธรรม.....	17
1.2 นิเวศวิทยาของเขตสร้างสรรค์และวัฒนธรรม.....	18
1.3 แนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking).....	20
2 แนวคิดด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว.....	22
2.1 ข้อมูลศักยภาพทางการท่องเที่ยวของประเทศไทย.....	22

2.2	กระแสนิยม และแนวโน้มทางการท่องเที่ยว	23
2.3	การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์	24
2.4	การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	25
2.5	การพัฒนาการท่องเที่ยว (Tourism Development)	27
3.	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย	30
4.	พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่	32
4.1	ข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ	32
5.	ทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรม	37
5.1	งานหัตถกรรม (Handicraft)	37
5.2	ประเภทงานหัตถกรรมภูมิปัญญาล้านนา	39
5.3	อัตลักษณ์งานหัตถกรรมท้องถิ่น	41
5.4	การเก็บข้อมูลภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหวทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่จากการลงพื้นที่วิจัย	43
6.	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว และการออกแบบอัตลักษณ์	52
6.1	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านการออกแบบเรขศิลป์	52
6.2	แนวคิดทฤษฎีด้านศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts)	57
6.3	การประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานทางการออกแบบในการออกแบบการเคลื่อนไหว	58
6.4	การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) และคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)	59
6.5	หลักการและรูปแบบพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน Animation	61
6.6	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design)	62
6.7	แนวโน้มกระแสนิยมของการออกแบบตราสัญลักษณ์	64
6.8	รูปแบบตัวอักษรที่กำลังได้รับความนิยม และ แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรในปี 2565 (What Fonts Are Trending Now and Font Trends for 2022)	71

7. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม (Graphic Design for Cultural Ecology)	83
7.1 การออกแบบกิจกรรม(Event Design)	83
7.2 กรณีศึกษาการออกแบบเรขศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	85
7.4 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage Design System)	86
7.5 ประเภทของระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage System).....	87
8. การบูรณาการณักรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	92
8.1 ตารางสรุปการบูรณาการณักรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	92
8.2 แผนภูมิสรุปการบูรณาการณักรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	93
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	94
1. การทบทวนวรรณกรรมการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	95
2. การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย	96
3. กระบวนการเก็บข้อมูล	103
4. การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล	104
5. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ	105
6. การประเมินความพึงพอใจ	105
7. การนำเสนอข้อมูล	106
8. การเผยแพร่ผลงาน.....	106
9. การสรุปและการอภิปรายผล	107
บทที่ 4 การรายงานผลคำตอบ และวิเคราะห์ข้อมูล.....	108

4.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัด เชียงใหม่.....	109
4.2 ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ ตามกรอบแนวคิดการพัฒนา พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) จากการลงพื้นที่	117
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	122
4.4 การสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	127
4.5 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม	129
4.6 การสรุปการวิเคราะห์การบูรณาการณข้อมูลด้านองค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ การ ออกแบบเรขศิลป์ และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม.....	172
บทที่ 5 การประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัย.....	190
5.1 ที่มาและความสำคัญ.....	190
5.2 การกำหนดโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	191
5.3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย	193
5.4 การกำหนดรูปแบบสื่อในการประยุกต์ใช้ต้นแบบ.....	194
5.5 การประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัย.....	195
บทที่ 6 การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ	201
ขั้นตอนที่ 1 กำหนดโจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย (Design Brief)	201
ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบแบบร่างแนวทางที่ 1 และ แนวทางที่ 2 (Design Alternative)	214
ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจแนวทางแบบร่างการออกแบบ	218
ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบต้นแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	236
บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	251
7.1 สรุปผลการวิจัย.....	251

7.2 อภิปรายผล	252
7.3 ข้อเสนอแนะ	253
ภาคผนวก.....	255
บรรณานุกรม.....	284
ประวัติผู้เขียน	288



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางสรุปกรอบแนวคิดด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย.....	31
ตารางที่ 2 ตารางสรุปกรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์งานหัตถกรรม และทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ที่ใช้ในงานวิจัย.....	52
ตารางที่ 3 ตารางสรุปกรอบทฤษฎีทางการออกแบบที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อ สื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	82
ตารางที่ 4 ตารางสรุปการบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อ สื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	92
ตารางที่ 5 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่ สร้างสรรค์ (Creative Placemaking).....	111
ตารางที่ 6 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการ ท่องเที่ยว (6A's of Tourism Destination).....	113
ตารางที่ 7 ตารางสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่.....	115
ตารางที่ 8 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมแกะสลักไม้.....	123
ตารางที่ 9 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา.....	123
ตารางที่ 10 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม.....	124
ตารางที่ 11 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ.....	124
ตารางที่ 12 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน.....	125

ตารางที่ 13 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน.....	125
ตารางที่ 14 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน.....	126
ตารางที่ 15 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา.....	126
ตารางที่ 16 ตารางสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่..	127
ตารางที่ 17 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ประกอบด้านการออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	131
ตารางที่ 18 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์(ตราสินค้า) ของ กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	132
ตารางที่ 19 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงาน หัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	134
ตารางที่ 20 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	135
ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ด้านองค์ประกอบแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณ จังหวัดเชียงใหม่.....	136
ตารางที่ 22 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของของกลุ่มงาน หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	137
ตารางที่ 23 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของของกลุ่มงาน หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	139
ตารางที่ 24 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	140
ตารางที่ 25 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงาน หัตถกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย.....	142

ตารางที่ 26 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่มงาน หัตถกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	142
ตารางที่ 27 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม กลุ่มงาน หัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	144
ตารางที่ 28 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	145
ตารางที่ 29 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่ม งานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย.....	147
ตารางที่ 30 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่ม งานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	147
ตารางที่ 31 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม กลุ่มงาน หัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	149
ตารางที่ 32 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	150
ตารางที่ 33 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของจาก กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	152
ตารางที่ 34 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	154
ตารางที่ 35 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	155
ตารางที่ 36 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงาน หัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	157
ตารางที่ 37 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่ม งานหัตถกรรมเครื่องเงินบริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	158

ตารางที่ 38 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงินบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	160
ตารางที่ 39 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	161
ตารางที่ 40 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย.....	163
ตารางที่ 41 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	163
ตารางที่ 42 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	165
ตารางที่ 43 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	166
ตารางที่ 44 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	168
ตารางที่ 45 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม	170
ตารางที่ 46 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่.....	173
ตารางที่ 47 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	175
ตารางที่ 48 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	177
ตารางที่ 49 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	179

ตารางที่ 50 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม เครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	181
ตารางที่ 51 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม เครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	183
ตารางที่ 52 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม จักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	185
ตารางที่ 53 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม หัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	187
ตารางที่ 54 ตารางการกำหนดโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	192
ตารางที่ 55 ตารางการกำหนดรูปแบบสื่อในการประยุกต์ใช้ผลคำตอบในงานออกแบบ	195
ตารางที่ 56 โจทย์ เถณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่นิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design Alternative S1).....	205
ตารางที่ 57 โจทย์ เถณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) พื้นที่สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่2 (Design Alternative S2).....	207
ตารางที่ 58 โจทย์ เถณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก แนวทางที่1 (Design Alternative W1).....	211
ตารางที่ 59 โจทย์ เถณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่สำหรับนิเวศ วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก แนวทางที่ 2 (Design Alternative W2).....	213

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ภาพแสดงวิธีดำเนินงานวิจัย เรื่อง การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	15
ภาพที่ 2 ภาพแสดงรายละเอียดแสดงข้อมูลศักยภาพทางการท่องเที่ยวของประเทศไทย ปี 2562... 23	
ภาพที่ 3 ภาพแสดงพฤติกรรมการบริโภคงานหัตถกรรมของชาวเชียงใหม่ โดย สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).....	41
ภาพที่ 4 ภาพแสดงงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	43
ภาพที่ 5 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	44
ภาพที่ 6 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา.....	44
ภาพที่ 7 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา	45
ภาพที่ 8 ภาพแสดงงานหัตถกรรมการทำร่ม.....	45
ภาพที่ 9 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมการทำร่ม	46
ภาพที่ 10 ภาพแสดงงานหัตถกรรมผ้าทอ	46
ภาพที่ 11 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมผ้าทอ.....	47
ภาพที่ 12 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	47
ภาพที่ 13 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน.....	48
ภาพที่ 14 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	48
ภาพที่ 15 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน	49
ภาพที่ 16 ภาพแสดงงานหัตถกรรมจักสาน	49
ภาพที่ 17 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมจักสาน.....	50
ภาพที่ 18 ภาพแสดงงานหัตถกรรมโคมล้านนา	50
ภาพที่ 19 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมโคมล้านนา	51
ภาพที่ 20 Color Image Scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)	54

ภาพที่ 21 ภาพสีไทยโทน (Thaitone) โดย ไพโรจน์ พิทยเมธี	55
ภาพที่ 22 การจับคู่กลุ่มสีไทยโทน (Thaitone) (ไพโรจน์ พิทยเมธี) โดยใช้ค่าสีใกล้เคียง ภายใต้กรอบ บุคลิกภาพของสี Color combination image scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi).....	56
ภาพที่ 23 ภาพรวมผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน.....	56
ภาพที่ 24 ภาพกลุ่มบุคลิกภาพสีไทยที่นำมาใช้ในงานวิจัย	57
ภาพที่ 25 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ BowTies	64
ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Uvula.....	65
ภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Rooters	65
ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Reverse Stress.....	66
ภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Loopers	66
ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Over Arching.....	67
ภาพที่ 31 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Whiplash	67
ภาพที่ 32 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Hand Dots	68
ภาพที่ 33 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Super Traps.....	68
ภาพที่ 34 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Pinched.....	69
ภาพที่ 35 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ VariRay	69
ภาพที่ 36 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Tight	70
ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Almonds.....	70
ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Trellis	71
ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Macaroni.....	71
ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Rounded Sans Serifs : BERLIN Rounded Sans Serif Typeface	73
ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Rounded Sans Serifs : Nanomaton minimalist sans serif typeface	73

ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ High-Contrast Serifs : Slabien modern slab serif font Bradley elegant serif typeface.....	74
ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ High-Contrast Serifs : Bradley elegant serif typeface	74
ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Quietly Quirky : Bosan modern sans serif typeface.....	75
ภาพที่ 45 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Quietly Quirky : CornerOne vintage round font family.....	75
ภาพที่ 46 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Fluid and Simple Scripts: Black Delights elegant ligature font.....	76
ภาพที่ 47 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Fluid and Simple Scripts: Ligerid calligraphic display font.	76
ภาพที่ 48 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Rustic Serifs : Minyi feminine serif typeface.....	77
ภาพที่ 49 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Rustic Serifs : Ava - A Classy Serif Typeface	77
ภาพที่ 50 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Strong and Simple Sans: Hobart minimal sans serif font.	78
ภาพที่ 51 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Strong and Simple Sans: Widy geometric sans serif typeface	78
ภาพที่ 52 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Chubby Retro : Capuche bold retro display typeface.....	79
ภาพที่ 53 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Chubby Retro : Callgest tapered display font.....	79
ภาพที่ 54 ภาพแสดงวิธีดำเนินงานวิจัย เรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมดำเนินงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	95

ภาพที่ 55 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย จังหวัดเชียงใหม่ . 174	174
ภาพที่ 56 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเหมืองกุง จังหวัดเชียงใหม่	176
ภาพที่ 57 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่.....	178
ภาพที่ 58 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ จังหวัดเชียงใหม่.....	180
ภาพที่ 59 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวิวาลัย จังหวัดเชียงใหม่.....	182
ภาพที่ 60 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม จังหวัดเชียงใหม่ . 184	184
ภาพที่ 61 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบาง จังหวัดเชียงใหม่.....	186
ภาพที่ 62 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาทรหลวง จังหวัด เชียงใหม่.....	188
ภาพที่ 63 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย หัตถกรรมเครื่องเงิน ทางเลือกที่ 1.....	196
ภาพที่ 64 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย หัตถกรรมเครื่องเงิน ทางเลือกที่ 2.....	197
ภาพที่ 65 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลัก ทางเลือกที่ 1	199
ภาพที่ 66 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลักทางเลือกที่ 2.....	200
ภาพที่ 67 ภาพนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม พื้นที่ชุมชนวิวาลัย	202

ภาพที่ 68 ภาพนิเวศวัฒนธรรมดำเนินงานหัตถกรรม พื้นที่ชุมชนบ้านถาว	208
ภาพที่ 69 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรม เครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design Alternative S1)	214
ภาพที่ 70 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรม เครื่องเงิน แนวทางที่2 (Design Alternative S2)	215
ภาพที่ 71 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถาว หัตถกรรม แกะสลักไม้ แนวทางที่1 (Design Alternative W1)	216
ภาพที่ 72 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถาว หัตถกรรม แกะสลักไม้ แนวทางที่2 (Design Alternative W2)	217
ภาพที่ 73 ภาพผลคำตอบข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (กลุ่มตัวอย่าง) ประกอบไปด้วยข้อมูล ด้านเพศ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	218
ภาพที่ 74 ภาพผลคำตอบรูปแบบการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมายงานวิจัย	219
ภาพที่ 75 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมดำเนินงาน หัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 1	221
ภาพที่ 76 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ ชุมชนวัวลายแนวทางที่1	222
ภาพที่ 77 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 1	223
ภาพที่ 78 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมดำเนินงาน หัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 2	224
ภาพที่ 79 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบน พื้นที่ ชุมชนวัวลายแนวทางที่ 2	225

ภาพที่ 80 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 2.....	226
ภาพที่ 81 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวายเป็น.....	229
ภาพที่ 82 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็น.....	230
ภาพที่ 83 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	231
ภาพที่ 84 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวายเป็น.....	232
ภาพที่ 85 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็น.....	233
ภาพที่ 86 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	234
ภาพที่ 87 ภาพแนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบ	ทา
งการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนวัวลาย	
	23
7	
ภาพที่ 88 การออกแบบอัตลักษณ์.....	238
ภาพที่ 89 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1.....	238
ภาพที่ 90 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2.....	239
ภาพที่ 91 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System1.....	239
ภาพที่ 92 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System 2.....	240
ภาพที่ 93 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point).....	240
ภาพที่ 94 การออกแบบผนังตกแต่งชั่วคราว Mural Decorative.....	241

ภาพที่ 95 การออกแบบตกแต่งพื้นที่ (Space Decorative).....	241
ภาพที่ 96 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design).....	242
ภาพที่ 97 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ	242
ภาพที่ 98 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งานหัตถกรรม เครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย	243
ภาพที่ 99 ภาพแนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบ	ท
งการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนบ้านถวาย	24
4	
ภาพที่ 100 การออกแบบอัตลักษณ์.....	245
ภาพที่ 101 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1.....	245
ภาพที่ 102 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2.....	246
ภาพที่ 103 การออกแบบป้ายระบุพื้นที่ (Main Identification)	246
ภาพที่ 104 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System.....	247
ภาพที่ 105 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point).....	247
ภาพที่ 106 การออกแบบแผนที่ระบุสถานที่สำคัญ (Zone Map)	248
ภาพที่ 107 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)	249
ภาพที่ 108 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ	249
ภาพที่ 109 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งาน หัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย.....	250

บทที่ 1

บทนำ

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการวิจัยแบบผสม(Mixed Methods Research) ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ร่วมกับการออกแบบทางศิลปกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ และเพื่อให้ได้ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ ในส่วนของบทนำ ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา ดังนี้

ส่วนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ส่วนที่ 2 วัตถุประสงค์

ส่วนที่ 3 ปัญหางานวิจัย

ส่วนที่ 4 คำถามวิจัย

ส่วนที่ 5 ขอบเขตของงานวิจัย

ส่วนที่ 6 วิธีดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทยเป็นส่วนหนึ่งของศักยภาพในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสร้างรายได้ให้กับประเทศ จากข้อมูลของ World Economic Forum ในปี 2562 พบว่า ประเทศไทยมีความสามารถทางด้านการแข่งขันในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เป็นอันดับที่ 31 จาก 140 ประเทศทั่วโลก โดยดัชนีชี้วัดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวอยู่ในอันดับที่ 3 ของสมาคมประชาชาติเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รองจากสิงคโปร์และมาเลเซีย อีกทั้งอัตราการเติบโตของรายได้จากธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยนับตั้งแต่ปี 2556 เป็นต้นมา ประเทศไทยมีรายได้จากธุรกิจการท่องเที่ยวเป็นอันดับ 2 ซึ่งคิดเป็นรายได้ไม่ต่ำกว่า 1 ล้านล้านบาทต่อปี ก่อให้เกิดแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวจากหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งในปี 2560 รัฐบาลได้กำหนดนโยบายการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่เน้นการปรับปรุงดูแลแหล่งท่องเที่ยวให้สามารถเป็นเครื่องมือในการลดการเหลื่อมล้ำโดยเน้นการพัฒนาทางกายภาพที่ทำให้แหล่งท่องเที่ยวมีความยั่งยืน สะดวกปลอดภัย ได้เอกลักษณ์จากศักยภาพทางการท่องเที่ยวในการเป็นเครื่องมือเสริมสร้างและยกระดับฐานรากให้มีความเข้มแข็งมากยิ่งขึ้นจากการกระจายรายได้สู่ชุมชน

การสำรวจของ Trend Watching ปี 2561 ระบุว่าถึงในบทความ Tourism go local ชุมชนเติบโตใหญ่ เมืองไทยเติบโตของ TAT Magazine ว่า กระแสรักท้องถิ่น (Local Love) ทำให้ทิศทางความสนใจสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวของผู้บริโภคในปัจจุบันมีความแตกต่างจากการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิมนักท่องเที่ยวการแสวงหารูปแบบการท่องเที่ยวและเลือกซื้อสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นที่มีจำหน่ายเฉพาะในพื้นที่นั้น วัฒนธรรมพื้นถิ่น มีความสนใจงานหัตถกรรมขึ้นชื่อเฉพาะท้องถิ่นมากกว่าสินค้าจากโรงงาน อีกทั้งสอดคล้องกับข้อมูลจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ซึ่งได้จัดทำโครงการศึกษาพฤติกรรมและความเห็นของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ พบว่ารูปแบบการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นประสบการณ์การท่องเที่ยวร่วมกับชุมชนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นมีแนวโน้มอัตราการเติบโตที่สูงขึ้น และสามารถพัฒนาเป็นกระแสการท่องเที่ยวหลักให้กับประเทศ ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) คือ รูปแบบของการท่องเที่ยวที่ใช้วัฒนธรรมแต่ละพื้นถิ่นเป็นจุดดึงดูดเพื่อสร้างประสบการณ์ทางการท่องเที่ยวซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กล่าวคือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้การศึกษา การสร้างสรรค์ผลงาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม และมรดกทางภูมิปัญญาของไทยร่วมกับเทคโนโลยีเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์บนพื้นที่ทางวัฒนธรรมจะสามารถนำไปสู่การเห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของไทยนั้นต้องอาศัยพื้นที่นิเวศแวดล้อมที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวและสื่อสาร และความพร้อมในด้านต่างๆประกอบกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาภายใต้ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ด้วยการพัฒนานิเวศวัฒนธรรมพื้นที่ถิ่นด้วยความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์นำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนจากการศึกษาเบื้องต้นพบว่ากรอบแนวคิดการจัดการพื้นที่ (Placemaking) หรือ การจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) นั้นเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ได้ถูกนำมาใช้ แนวคิดการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) การพัฒนาพื้นที่ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าเชิงเศรษฐกิจบนพื้นฐานอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นที่ถิ่นอย่างแพร่หลาย เพื่อการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวนั้นต้องอาศัยการจัดการทรัพยากรในพื้นที่ ด้วยการผสมผสานกันอย่างลงตัวของทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เรื่องราวของชุมชน (Meaning) รวมถึงการวางแผนการจัดการโปรแกรมกิจกรรมและสื่อประชาสัมพันธ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของทรัพยากรวัฒนธรรมบนพื้นที่ (Greg Richards & Lian Duif, 2019, p.18-23) การพัฒนาพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยการประกอบกันของการพัฒนาสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมภายในพื้นที่ให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสังคมจากความคิดสร้างสรรค์ จึงจะเกิดการสร้างรายได้ให้แก่พื้นที่และนำไปสู่การเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันให้กับเศรษฐกิจของพื้นที่อย่างยั่งยืน

การพัฒนาสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมภายในพื้นที่ให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมจากความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการนำแนวคิดนิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาที่ว่าด้วยเรื่องพื้นที่เฉพาะที่มนุษย์อาศัยอยู่ร่วมกันซึ่งประกอบร่างด้วยองค์ประกอบทางวัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมในแต่ละท้องถิ่น นิเวศวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่นั้นแตกต่างกันออกไป และถูกเชื่อว่าสภาพแวดล้อมและถิ่นที่อยู่เป็นตัวกำหนดองค์ความรู้ในการดำเนินชีวิต ความเชื่อ วัฒนธรรม และประเพณี (วัลย์ลักษณ์ ทรงศิริ, 2554) มาใช้ในงานวิจัย ดังนั้นหากการนำหลักการการจัดการนิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) มาผสมผสานกับแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) จึงอาจสันนิษฐานได้ว่าจะก่อให้เกิดเป็นแนวคิดการจัดการนิเวศวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Cultural Creative Ecology) จะก่อให้เกิดเป็นประโยชน์ในกระบวนการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวบนพื้นที่นิเวศทางวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพด้วยความคิดสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารคุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

งานหัตถกรรม (Handicraft) งานที่เกิดขึ้นจากการทำด้วยมือเกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มประดิษฐ์ของใช้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2533 น.10) และเพื่อประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อของชาวบ้านถือเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นก่อให้เกิด

เป็นอัตลักษณ์ภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่น การจัดประเภทงานศิลปหัตถกรรมในประเทศไทยมีการจำแนกประเภทได้หลายลักษณะ อาทิ การจัดประเภทงานศิลปหัตถกรรมตามประโยชน์ใช้สอย ตามวัสดุ สถานภาพของช่าง รวมไปถึงการจัดประเภทงานศิลปหัตถกรรมตามลักษณะกระบวนการผลิตผลงาน ซึ่งในแต่ละลักษณะผลงานจะสอดแทรกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อาทิ วัตถุดิบ ภูมิปัญญา ฝีมือช่าง ความเชื่อ และวัฒนธรรมของแต่ละพื้นถิ่นในตัวชิ้นงาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมถูกกระจายตัวอยู่บริเวณรอบพื้นที่อารยธรรมล้านนาสมัยก่อน ปัจจุบันครอบคลุม 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน ได้แก่ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน อีกทั้งอัตลักษณ์งานหัตถกรรมยังมีลักษณะเด่นด้านการผสมผสานความเชื่อโบราณสื่อสารออกมาผ่านรูปแบบภายนอกของงานหัตถกรรม รวมถึงความโดดเด่นด้านงานฝีมือและกระบวนการผลิตที่เป็นเอกลักษณ์ สอดแทรกคติความเชื่อโบราณพื้นถิ่นที่สามารถสื่อสารความเฉพาะตัวของศิลปะล้านนาส่งผลให้งานทางด้านงานหัตถกรรมได้รับความสนใจในวงกว้าง ปัจจุบันคุณค่าของงานหัตถกรรมพื้นถิ่นยังมีคุณค่าทางด้านจิตใจในฐานะสัญลักษณ์ของกระบวนการทางวิถีชีวิต ถือเป็นรากเหง้าของความเชื่อและวัฒนธรรมในปัจจุบัน งานหัตถกรรม (Handicraft) ที่เปรียบเสมือนรากเหง้าของความเชื่อทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่แสดงออกผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานด้านหัตถกรรมถือเป็นงานที่มีคุณค่าในตัวเองสูงผ่านเสน่ห์ของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้จากการค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้นด้านการพัฒนานิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมบนพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่สู่การเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ในด้านการออกแบบเรขศิลป์พบว่า ที่ผ่านมามีรูปแบบการออกแบบโดยการนำอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมล้านนาในพื้นที่มาใช้ในการออกแบบทั้งในด้านการออกแบบอัตลักษณ์ และการออกแบบเรขศิลป์สภาพแวดล้อมอย่างตรงไปตรงมา และมีความคล้ายคลึงกันจนไม่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมให้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบของสื่อเรขศิลป์ที่นำมาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวบนพื้นที่ด้านงานหัตถกรรมนั้นไม่สามารถการดึงดูดและสร้างความจดจำกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันได้เท่าที่ควร อีกทั้งไม่มีกระบวนการในการนำอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมาสื่อสารผ่านงานออกแบบได้อย่างชัดเจน

หลักการการเคลื่อนไหวได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลากหลายมิติในปัจจุบัน เช่น มิติทางวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหวเพื่อสร้างการเรียนรู้ มิติทางศิลปะเคลื่อนไหวหรือศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts) เพื่อสร้างรูปแบบการรับรู้ความเข้าใจ และการแสดงออกถึงความเคลื่อนไหวภายใต้บริบทของงานศิลปะ หลักการการเคลื่อนไหวยังได้ถูกนำมาใช้ในมิติด้านงานออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวในเชิงเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion Graphic) การเคลื่อนไหวของตัวอักษร และองค์ประกอบด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่วาดด้วยการกำหนดรูปแบบของการเคลื่อนไหว เพื่อให้สามารถสื่อความหมายรวมถึงสร้างให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการใช้ตัวอักษร ข้อความ และองค์ประกอบต่าง ๆ ในงาน

ออกแบบเพื่อบอกเล่าเรื่องราว อีกทั้งยังพบว่าหลักการการเคลื่อนไหว ได้ถูกนำมาให้เป็นกลยุทธ์ทางการสื่อสารด้วยการนำรูปแบบการสื่อสารการเคลื่อนไหวผสมผสานกับการสื่อสารรับรู้ผ่านภาพในงานเรขศิลป์ เพื่อกระตุ้นการรับรู้ความความรู้สึกผู้อ่านให้สามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ (Brian Nuckols, 2015) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนกรรมถือเป็นอีกส่วนสำคัญที่นักทอ่งเทียวที่ชื่นชอบการทอ่งเทียวเชิงทัศนกรรมต้องการสัมผัสวิถีชีวิต และเรียนรู้ นอกจากการชื่นชมความความประณีตที่เกิดขึ้นบนตัวชิ้นงานทัศนกรรมแล้ว กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะของการเคลื่อนไหว ซึ่งการเคลื่อนไหวถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระตุ้นความสนใจของมนุษย์ มนุษย์มีการตอบสนองต่อสิ่งที่เคลื่อนไหว มากกว่าสิ่งที่อยู่นิ่ง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนกรรมถือเป็นสิ่งสามารถดึงดูดความสนใจนักทอ่งเทียวได้ซึ่งสอดคล้องกับกระแสรูปแบบการทอ่งเทียวที่มุ่งเน้นประสบการณ์การทอ่งเทียวร่วมกับชุมชนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นช่องทาง และความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบมาตรฐานในการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานทัศนกรรมผสมผสานหลักการการจัดการนิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) เพื่อส่งเสริมแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) และหลักการออกแบบเรขศิลป์ทำให้เกิดการสื่อสารการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม งานวิจัยในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อออกแบบเรขศิลป์ที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายที่สนใจในการทอ่งเทียวเชิงวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพทางการทอ่งเทียวเชิงสร้างสรรค์ อันเป็นแนวทางการส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ส่งเสริมเศรษฐกิจฐานราก เพื่อให้ประเทศชาติพัฒนาได้อย่างยั่งยืน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรม

1.2.2 เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรม เพื่อส่งเสริมการทอ่งเทียวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่

1.3 ปัญหางานวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลและการลงพื้นที่ภาคสนามบริเวณจังหวัดเชียงใหม่ในเบื้องต้น พบว่า ในปัจจุบันการศึกษาองค์ความรู้และแนวทางการนำอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมทั้งในด้านอัตลักษณ์และกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารงานเรขศิลป์ด้านงานหัตถกรรมนั้นยังขาดรูปแบบมาตรฐานและหลักเกณฑ์ในการนำอัตลักษณ์งานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ ทำให้รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่ก่อให้เกิดการจดจำ มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา

1.4 คำถามวิจัย

แนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานงานหัตถกรรมสำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมควรเป็นอย่างไร และมีขั้นตอนอย่างไร

1.5 ขอบเขตของงานวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตพื้นที่ศึกษาและการเก็บข้อมูลบริเวณพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาเนื้อหาทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรมจากภูมิปัญญาพื้นถิ่น ณ จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากจังหวัดเชียงใหม่ถือเป็นจังหวัดที่มีความพร้อมทางด้านทรัพยากรทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ในปี 2560 จังหวัดเชียงใหม่ถูกคัดเลือกให้เป็นหนึ่งในเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์(Creative Cities Network) สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Craft and Folk Art) โดยองค์การยูเนสโก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งโครงการใหญ่ที่ยูเนสโกดำเนินงานควบคู่กับการประกาศแหล่งมรดกทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของโลก เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งนี้จึงก่อให้เกิดนโยบายจากภาครัฐและเอกชนที่ตอบสนองการเป็นเมืองสร้างสรรค์ สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านของจังหวัดเชียงใหม่ทำให้เกิดโครงการการพัฒนาภูมิทัศน์พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมภายในจังหวัดขึ้นเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวสร้างสรรค์ รวมถึงการถูกสนับสนุนให้จัดกิจกรรมบนพื้นที่เพื่อเผยแพร่คุณค่าอัตลักษณ์งานหัตถกรรมในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมเชิงอนุรักษ์ และสืบสาน รวมไปถึงกิจกรรมการพัฒนาภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรม สู่งานหัตถกรรมสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ด้วยความพร้อมด้านทุนวัฒนธรรมที่สืบทอดภูมิปัญญางานหัตถกรรมจากอดีตจนถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่านิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่โดยรอบมีศักยภาพในการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรมสร้างสรรค์ ด้วยเหตุผลที่จังหวัดเชียงใหม่เป็นจุดมุ่งหมายอันดับ 1 ของนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสวิถีชีวิตและเรียนรู้งานศิลปหัตถกรรมของทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรม ในจังหวัดเชียงใหม่ถูกแบ่งออกตาม

ประเภทกลุ่มงานดังต่อไปนี้ กลุ่มงานแกะสลักไม้ กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มงานกระดาษสาและ การทำร่ม กลุ่มงานทอผ้า กลุ่มงานเครื่องเงิน เครื่องเงิน กลุ่มงานจักสานไม้ไผ่ และกลุ่มงานประดิษฐ์ ตุ๊กตาและโคมล้านนา ซึ่งกระจายตัวอยู่บริเวณรอบพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และพื้นที่ใกล้เคียง งาน หัตถกรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่นอกจากถูกผลิตเพื่อใช้ในวิถีชีวิต แล้วยังถูกนำไปใช้เพื่อพัฒนาต่อยอดเชิงเศรษฐกิจเพื่อเสริมสร้างรายได้แก่คนในชุมชน อาทิ การเพิ่ม กำลังผลิตเพื่อจัดจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวในประเทศและส่งออกไปขายยังต่างประเทศ การสร้าง ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมล้านนา การจัดให้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวนิเวศวัฒนธรรม ด้านงานหัตถกรรมแบบสัมผัสประสบการณ์ด้านงานหัตถกรรมบนพื้นที่ชุมชนที่เป็นฐานการผลิตงาน หัตถกรรมบริเวณรอบตัวเมืองเชียงใหม่ และการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ภายใต้นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นสู่ความยั่งยืนทาง วัฒนธรรม

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

1.6.1 ขั้นตอนที่ 1 การทบทวนวรรณกรรมการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.6.1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรม

1.6.1.2 แนวคิดด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

1.6.1.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ใน งานวิจัย

1.6.1.4 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่

1.6.1.5 ทูทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่

1.6.1.6 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว และการออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design)

1.6.1.7 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เรขศิลป์สำหรับงาน กิจกรรม (Graphic Product for Event Design)

1.6.2 ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง และออกแบบงานวิจัย

1.6.2.1 ศึกษารวบรวมข้อมูล และเก็บข้อมูลภาคสนาม เพื่อกำหนดการเก็บข้อมูลใน งานวิจัย คัดเลือกข้อมูลที่สามารถใช้ในงานวิจัย คัดกรองข้อมูล เพื่อนำข้อมูลคัดกรองอีกครั้ง จากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ เพื่อทำการสร้างเครื่องในงานวิจัย

1.6.2.2 กำหนดเกณฑ์ของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย 2 คือ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา

จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของข้อมูล ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานในด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ หรือ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ไม่นต่ำกว่า 5 ปี ขึ้นไป จำนวน 5 ท่าน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องด้านงานหัตถกรรมมากกว่า 10 ปีขึ้นไป จำนวน 5 ท่าน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบเรขศิลป์ หรือ การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ไม่นต่ำกว่า 5 ปีขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน จำนวน 3 กลุ่ม

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 4 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง

สร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ คือ ผู้ที่เป็นชาวไทยที่เดินทางออกจากที่พักอาศัยของตน เพื่อเดินทางมาเยือนชั่วคราวหรือเข้าพัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง และเคยมีประสบการณ์ร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจำนวน 360 ท่าน

เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างเข้าในงานวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เข้าในงานวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเข้าในงานวิจัย เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก เข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความยินยอม และตอบคำถามครบถ้วนทุกคำตอบ กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจเข้าในงานวิจัย เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก เข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความยินยอม และตอบคำถามครบถ้วนทุกคำตอบ

เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างออกจากการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญออกจากการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญออกจากการวิจัย คือ ผู้ที่ไม่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ตอบไม่ครบทุกข้อคำถาม หรือปฏิเสธการให้ข้อมูล

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจออกจากการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจออกจากการวิจัย คือ ผู้ที่ไม่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ตอบไม่ครบทุกข้อคำถาม หรือปฏิเสธการให้ข้อมูล

เกณฑ์ในการยุติการเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์ในการยุติการเข้าร่วมการวิจัย คือ ผู้ที่ให้ข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ ตอบไม่ครบทุกข้อคำถาม ปฏิเสธการให้ข้อมูล โดยสามารถถอนตัวออกจากการวิจัยได้โดยความสมัครใจ โดยไม่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันใดๆ

กระบวนการสร้างเครื่องมือสำหรับงานวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในงานวิจัยเพื่อนำผลคำตอบใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางสำหรับสร้างแนวทางคำตอบในงานวิจัย โดยมีการสร้างเครื่องมือสำหรับงานวิจัยดังนี้

การสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์เก็บข้อมูล

แบบสัมภาษณ์ที่ 1 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ประเด็นเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนาไปใช้งานออกแบบเรขศิลป์

แบบสัมภาษณ์ที่ 2 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept interview) เรื่อง ประเด็นทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนา เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนาที่ถ่ายทอดผ่านงานหัตถกรรม

แบบสัมภาษณ์ที่ 3 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยใช้รูปแบบการตอบแบบสอบถามในระบบออนไลน์ เรื่อง องค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และ อัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity) และอัตลักษณ์ล้านนาจากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

แบบสอบถามที่ 4 แบบประเมินความพึงพอใจในงาน ออกแบบ สำหรับกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ เรื่อง ความสนใจทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เหตุผลของการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม รวมถึงความพึงพอใจในผลงานต้นแบบงานวิจัย

การหาคุณภาพเครื่องมือของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยหาคุณภาพเครื่องมือของแบบสอบถาม โดยการส่งแบบสอบถามหาค่าดัชนีความเที่ยงของแบบสอบถาม (Index of Item Objective Congruence : IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และมีการปรับปรุงแบบข้อคำถาม และสร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เก็บข้อมูลต่อไป และดำเนินการขอจริยธรรมในงานวิจัย เพื่อลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในงานวิจัย ตามหลักเกณฑ์มาตรฐานการทำงานวิจัย

1.6.3 ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในงานวิจัย เพื่อใช้สำหรับการเก็บข้อมูล โดยแบ่งการเก็บข้อมูลดังนี้

1.6.3.1 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง(Semi-structured Interview) ประเด็นเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนามาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

1.6.3.2 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 2 จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-dept interview) เรื่องประเด็นทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนา เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนาที่ถ่ายทอดผ่านงานหัตถกรรม

1.6.3.3 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 3 จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยใช้รูปแบบการตอบแบบสอบถามในระบบออนไลน์ เรื่ององค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และ อัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity) และอัตลักษณ์ล้านนาจากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเพื่อใช้ในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

1.6.3.4 การเก็บข้อมูลส่วน ที่ 4 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลความพึงพอใจของต้นแบบงานออกแบบเรขศิลป์ โดยใช้รูปแบบการตอบแบบสอบถามในระบบออนไลน์

1.6.3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย โดยการศึกษาความคิดเห็นที่สอดคล้องกันแบบฉันทามติ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์และสรุปผลเพื่อให้ได้ผลและนำมาประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ด้วยการหา

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิ หรือ ตาราง พร้อมทั้งคำอธิบายในประเด็นต่างๆ ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

1.6.4 ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผลคำตอบจากแบบสอบถามทั้ง 3 ชุด จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละกลุ่ม เพื่อหาความคิดเห็นที่ตรงกันแบบฉันทามติ เพื่อให้ได้ผลคำตอบเพื่อนำมาประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์



1.6.5 ขั้นตอนที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

ผู้วิจัยกำหนดแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ภายหลังจากการวิเคราะห์ ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลเพื่อใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบทางศิลปกรรม จากนั้นร่างแบบ และพัฒนาแบบร่างของผลงานต้นแบบ ทดลองสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เพื่อหาข้อบกพร่อง และปรับปรุงแก้ไข นำผลงานต้นแบบ เข้าสู่กระบวนการประเมินความพึงพอใจใน เพื่อหา ข้อสรุปและอภิปรายผลในลำดับต่อไป

1.6.6 ขั้นตอนที่ 6 การประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยมุ่งเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ คือ ผู้ที่เป็นชาวไทยที่เดินทางออกจากที่พักอาศัยของตน เพื่อ เดินทางมาเยือนชั่วคราวหรือเข้าพัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมอย่างใด อย่างหนึ่ง และเคยมีประสบการณ์ร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 360 ท่าน เนื่องจากเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีมากกว่า 100,000 คน กำหนดกลุ่มประชากร ตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 360 คน ตามแนวคิดการกำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่างของทาโรยามา เน่ (Taro Yamane) ที่ความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน +5% และระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ร้อยละ 95 โดยใช้สูตร $n = N / (1 + N(e^2))$ ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจรูปแบบออนไลน์ จากนั้น วิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลความพึงพอใจ และนำเสนอในลำดับต่อไป

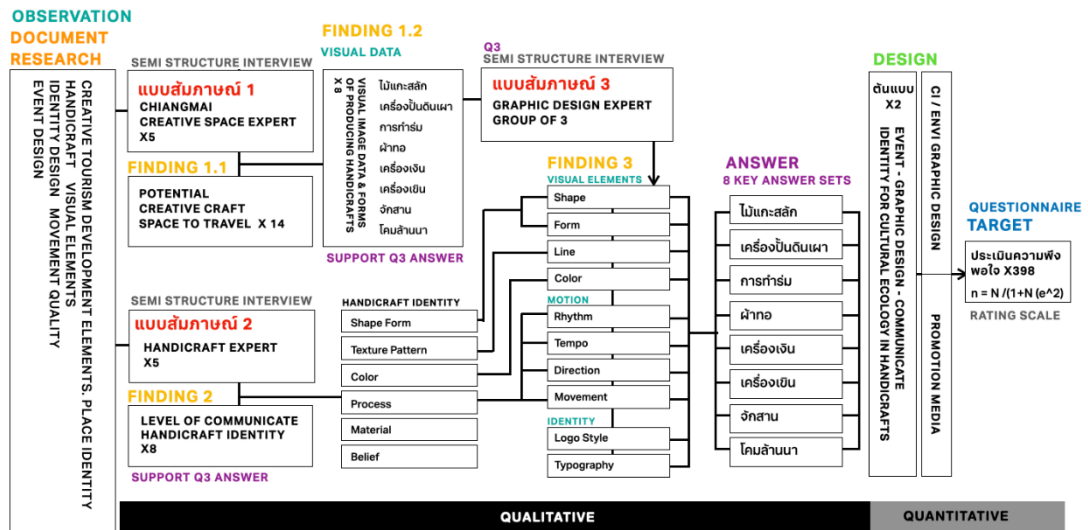
1.6.7 ขั้นตอนที่ 7 การเผยแพร่ผลงาน

ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และ สรุปผลของข้อมูลความพึงพอใจ จากการเก็บข้อมูล จากกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยทำการจัดแสดงผลงาน เพื่อ เผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชนสู่สาธารณชน

1.6.8 ขั้นตอนที่ 8 การสรุปและการอภิปรายผล

ภายหลังจากการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชนสู่สาธารณชน ผู้วิจัยทำการสรุปข้อมูล, อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1.6.9 วิธีดำเนินงานวิจัย



ที่มา: ปรากฏ ศิลปกิจ Prang Silpakit

ภาพที่ 1 ภาพแสดงวิธีดำเนินงานวิจัย เรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ที่มา ผู้วิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

- 1.7.1 ได้แนวทางในการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ มาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์
- 1.7.2 ได้มาตรฐานการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมแต่ละประเภท
- 1.7.3 ได้ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้นำเสนอข้อมูล แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเพื่อให้เกิดความเข้าใจในรายละเอียดเนื้อหา และสาระสำคัญในศาสตร์ด้านที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ที่ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งกรอบแนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหว โดยป็นหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรม
2. แนวคิดด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว
3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย
4. พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่
5. ทู่นทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่
6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว และการออกแบบอัตลักษณ์
7. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม
8. การบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรม

1.1 นิเวศวัฒนธรรม

นิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Ecology) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระบบนิเวศ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และวิถีชีวิต คำว่า นิเวศวิทยา หมายถึงถิ่นที่อยู่อาศัยหรือสิ่งแวดล้อมของถิ่นที่อยู่อาศัย โดยได้ถูกใช้ครั้งแรกโดยนักสัตววิทยาชื่อ เอิร์น เฮกเคิล (Ernst Haeckel) ในปี ค.ศ. ในบริบทของการกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม และสัตว์ โดยใจความหลักสำคัญของแนวคิดนิเวศนิยม (Heywood, 1998, pp. 267-283) คือ หลักนิเวศวิทยา (Ecology) ความเป็นองค์รวม (Holism) ความยั่งยืน (Sustainability) จริยธรรมด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Ethics) หลักวัตถุนิยม (Post Materialism)

จูเลียน สจ๊วต (Julian Steward) นักมานุษยวิทยาผู้ที่มีความสนใจศึกษาทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งจูเลียน สจ๊วต (Julian Steward) ได้ให้ความเห็น เกี่ยวกับนิเวศวิทยาวัฒนธรรมไว้ว่า นิเวศวิทยาวัฒนธรรมจะช่วยให้เราเข้าใจการปรับตัวของมนุษย์และสภาพแวดล้อม ผ่านการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างสังคม เทคนิคการยังชีพ ช่วงชั้นสังคม และสภาพแวดล้อม ทั้งนี้เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ส่งผลต่อการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมของมนุษย์จึงนำไปสู่ข้อเสนอที่ว่าธรรมชาติคือตัวกำหนดแบบแผนทางวัฒนธรรม

นิเวศวิทยาวัฒนธรรม ตามทัศนะของจูเลียน สจ๊วต (Julian Steward) เน้นการศึกษาและวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบต่างๆ อาทิ ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อม และวัฒนธรรม รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงกับพฤติกรรมของมนุษย์ และผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีต่างๆ ที่มีต่อวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งกล่าวโดยสรุปคือแนวคิดนิเวศวิทยาวัฒนธรรมเป็นกระบวนการการปรับตัวของสังคม ภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม โดยเน้นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปรับตัว (Adaptation) ของสังคมภายใต้การเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้น

นิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) คือพื้นที่เฉพาะซึ่งมนุษย์สร้างบ้านสร้างเมืองขึ้นมาเป็นท้องถิ่นต่างๆ แต่ละแห่งย่อมไม่เหมือนกัน นิเวศวัฒนธรรมในแต่ละแห่งนั้นมักเป็นการมองจากคนภายในที่มีต่อสภาพแวดล้อมอย่างละเอียด เห็นความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์หลายชุมชนในพื้นที่เดียวกัน จากนั้นมีการกำหนดหรือสร้างเป็นองค์ความรู้ในการดำเนินชีวิต สร้างกติกาการอยู่ร่วมกัน สร้างประเพณี ความเชื่อในพื้นที่เดียวกัน (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2554)

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural Landscape) เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานสำคัญอันนำไปสู่ความเข้าใจในนิเวศวัฒนธรรม (Cultural Ecology) ของผู้คนในท้องถิ่นซึ่งมีวิถี

วัฒนธรรม (Way of Life) ร่วมกันในชุมชน ซึ่งความหมายของภูมิวัฒนธรรม (Cultural Landscape) คือความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม ซึ่งในบริบททางสังคม วัฒนธรรม หมายถึงลักษณะภูมิประเทศทางภูมิศาสตร์ (Geographical Landscape) ในอาณาบริเวณใดบริเวณหนึ่ง เช่น บริเวณป่าเขาลำเนาไพร ท้องทุ่ง หนองบึง แม่น้ำลำคลอง หรือปากอ่าวชายทะเล อันสัมพันธ์กับการตั้งถิ่นฐานบ้านเมืองของผู้คนในท้องถิ่น จนเป็นที่รู้จักร่วมกันและมีการกำหนดชื่อสถานที่ต่างๆร่วมกัน ในลักษณะที่เป็นแผนภูมิหรือแผนที่เพื่อสื่อสารกันในบริบทต่างๆ และอาจสร้างเป็นตำนาน (Myth) เรื่องราว (Story telling) ขึ้นมาอธิบายถึงความเป็นมาและความหมายความสำคัญทางประวัติศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ และ วัฒนธรรมของพื้นที่นั้นๆ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2554)

1.2 นิเวศวิทยาของเขตสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

จากบทความ Creative and Cultural Districts in Thailand ได้กล่าวไว้ว่าลักษณะของสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมมักจะทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ขึ้น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสามารถก่อให้เกิดโอกาสในการพัฒนาพื้นที่ให้เร็วขึ้น แม้ว่าพื้นที่ที่มีความเข้มข้นของย่านเมืองเก่าสงขลาจะทำให้ชุมชนยังคงเชื่อมต่อกันทางกายภาพ รายงานของ UNESCO เกี่ยวกับชุมชนสร้างสรรค์ในเอเชียแปซิฟิก ระบุถึงความสำคัญของการปกป้องและรักษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่หลากหลายของภูมิภาค การจัดการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของประเทศไทยสามารถแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการฟื้นฟูสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ซึ่งมักเป็นประเด็นที่ละเอียดอ่อนกับชุมชนท้องถิ่น และริเริ่มสร้างพื้นที่วัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ เช่น สถานที่เรียนรู้ แบ่งปัน หรือสัมผัสประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือย่านเมืองเก่าสงขลาซึ่งยังคงรักษามรดกทางวัฒนธรรมไว้อย่างต่อเนื่อง

การส่งผ่านและปรับปรุงการปฏิบัติหัตถกรรมท้องถิ่น กุญแจสำคัญในการรักษา ย่านสร้างสรรค์ให้มีชีวิตชีวาคือความสามารถของชุมชนสร้างสรรค์ในการรักษา ถ่ายทอด และปรับปรุงประเพณีของงานฝีมือ ซึ่งเห็นได้ชัดจากโครงการ Weave Artisan Society จังหวัดเชียงใหม่ในการก่อตั้งศูนย์รวมความคิดสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ไม่ได้อิงจากงานฝีมือแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว แต่ด้วยการนำช่างฝีมือต่างๆ มารวมกันและทำให้เกิดใหม่ และความร่วมมืออันเป็นเอกลักษณ์ การรักษางานฝีมือท้องถิ่นและแบบดั้งเดิมด้วยการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่และเพิ่มมูลค่าเป็นกลยุทธ์ที่เป็นที่รู้จักซึ่งดำเนินการโดยครีเอทีฟต่างๆ ในเอเชียและทั่ว

โลก นวัตกรรมนี้ควบคู่ไปกับรายได้ที่ยั่งยืนสำหรับช่างฝีมือท้องถิ่นและนักสร้างสรรค์ โอกาสทางการตลาด และบ่อยครั้งที่ส่งเสริมเศรษฐกิจในท้องถิ่น

การสร้างทุนทางวัฒนธรรม สังคม และเศรษฐกิจใหม่ การฟื้นตัวของเมืองเก่าอย่างจังหวัดสงขลาที่ผ่านการฟื้นฟูมรดกทางวัฒนธรรมรวมถึงการปรับปรุงสถานที่ที่มีสถาปัตยกรรมอันอุดมสมบูรณ์ และปฏิสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นระหว่างผู้มืบทบาททั้งเก่าและใหม่ พื้นที่ กิจกรรม และกลุ่มต่างๆ มีส่วนทำให้จังหวัดสงขลาเป็นสถานที่ที่น่าอยู่อีกครั้ง

การส่งเสริมความหลากหลาย คุณลักษณะสำคัญในกรณีศึกษาที่ Creative and Cultural Districts in Thailand ได้กล่าวถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม มรดก และประวัติศาสตร์อันหลากหลาย จากการวิจัยพบว่าความหลากหลายทางวัฒนธรรมสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในเมืองต่างๆ ได้ บางพื้นที่อยู่บนพื้นฐานขององค์ประกอบที่หลากหลายอันเป็นผลจากการย้ายถิ่นฐานทางการค้าในสมัยก่อน เช่น สงขลา และเจริญกรุง ในขณะที่บางพื้นที่มีการผสมผสานทางชาติพันธุ์ที่หลากหลายเนื่องจากความใกล้ชิด มีพรมแดนติดกับจังหวัดเชียงใหม่ และสกลนคร ทุกเขตกำลังประสบกับความหลากหลายมากขึ้นเนื่องจากกลายเป็นสถานที่ที่น่าอยู่อาศัยและทำงานมากขึ้น โดยส่วนหนึ่งได้รับแรงหนุนจากความพยายามในการฟื้นฟูเมืองด้วยความคิดสร้างสรรค์

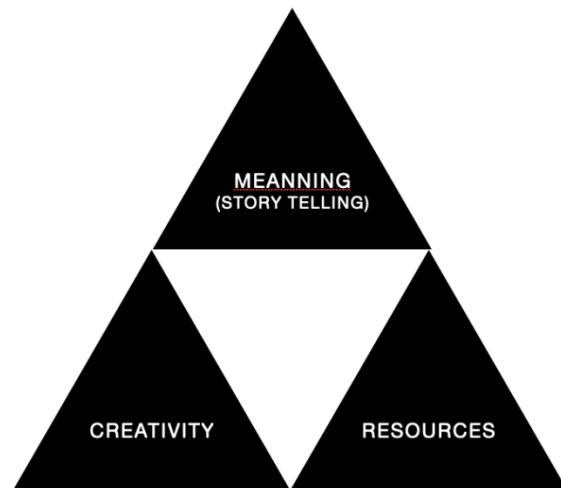
อย่างไรก็ตาม ประชากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมไม่ได้นำไปสู่การทำงานร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมโดยอัตโนมัติ ดังที่สังเกตในเจริญกรุง การขาดความร่วมมือระหว่างชุมชนมุสลิมและชุมชนชาวจีนส่วนใหญ่เกิดจากการถูกปกครองโดยสำนักงานเขตต่างๆ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) และ ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กำลังริเริ่มวิธีที่จะนำชุมชนเหล่านี้มารวมกัน ทำให้ผู้อยู่อาศัยสามารถใช้ประโยชน์จากความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมมากขึ้น

การดึงดูดผู้มีความสามารถทั้งใหม่และเก่าให้กลับมา การริเริ่มการฟื้นฟูต่าง ๆ ที่สังเกตพบได้สร้างพื้นที่ กิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจอย่างต่อเนื่อง และดึงดูดชาวพื้นเมืองที่เกิดในท้องถิ่นให้กลับมาใช้ชีวิต และเปิดธุรกิจใหม่บนพื้นที่บ้านเกิดตัวเอง ความสามารถที่เอื้อต่อเสรีภาพในการแสดงออกและทัศนคติที่เปิดกว้างต่อการทดลอง แม้จะอยู่ในบรรทัดฐานที่เป็นทางการและเป็นที่ยอมรับของวัฒนธรรมเอเชีย ก็เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังพบว่าเกิดการพัฒนาไอดีเดียวจากการระดมสมองของทั้งคนรุ่นใหม่ และคนในพื้นที่เดิมเนื่องจากมีโครงสร้างพื้นฐาน ทรัพยากร และเครือข่ายที่มีอยู่แล้วโดยเฉพาะในเชียงใหม่ ซึ่งมีความใกล้ชิดกับงานฝีมือ วัสดุ และตลาดต่าง ๆ อยู่เสมอ

1.3 แนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking)

แนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ภายใต้กรอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) คือการพัฒนาการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นความได้เปรียบด้วยการสร้างมูลค่า (Value Creation) ด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนบนพื้นฐานแห่งความเป็นไทย (Thainess) วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, มพป) ซึ่งการพัฒนาพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมสร้างสรรค์นั้น ต้องเริ่มต้นจากการพัฒนา ศักยภาพนิเวศทางวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาให้เป็นนิเวศทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดย แนวคิดการพัฒนาพื้นที่นิเวศ หรือการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์นั้นได้ถูกนำมาใช้ในหลายประเทศรวมถึงประเทศไทย แนวคิดการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ที่สำคัญและถูกนำมาใช้ในจังหวัดที่มีจุดเด่นด้านทุนทางวัฒนธรรม อาทิ จังหวัดสุโขทัย จังหวัดสงขลา และ จังหวัดเชียงใหม่ ของ เกรก ริชาร์ด (Greg Richards) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการพัฒนาศักยภาพนิเวศวัฒนธรรมสร้างสรรค์บนพื้นที่ เพื่อส่งเสริมทางการท่องเที่ยว โดย Greg ได้อธิบายแนวความคิด และองค์ประกอบของการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ไว้ว่า องค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่ใดก็ตามให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบของการจัดการทรัพยากรในพื้นที่ ด้วยการผสมผสานกันอย่างลงตัว (Greg Richards & Lian Duif, 2019, p.18-23) ประกอบไปด้วย

- 1.) **ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources)** พื้นที่ที่ต้องการพัฒนาให้เป็นพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม สร้างสรรค์ จะต้องประกอบไปด้วยความพร้อมทางด้านทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่สามารถสื่อสารให้นักท่องเที่ยวและบุคคลที่จะเข้าไปยังพื้นที่เข้าใจถึงคุณค่า อัตลักษณ์ และความเป็นอยู่ของทางมรดกวัฒนธรรม ประเพณี และผู้คนบนพื้นที่
- 2.) **ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)** บนพื้นที่จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบร่างอยู่บนพื้นที่ อาทิ ความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะบนพื้นที่ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้ศิลปะเข้ามาเป็นตัวกลาง ผลลัพธ์ทางความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากบนพื้นที่
- 3.) **ความหมายและเรื่องราวของชุมชน (Meaning/Story telling)** การนำเสนออัตลักษณ์เรื่องราว และประวัติศาสตร์ของแต่ละพื้นที่ชุมชนเพื่อสะท้อนความเป็นตัวตนและคุณค่าที่เป็นหนึ่งในปัจจัยที่สร้างมูลค่า (Value Creation) ทางด้านจิตใจให้แก่ผู้ที่เข้ามาท่องเที่ยวได้



แนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (CREATIVE PLACEMAKING)

GREG RICHARDS & LIAN DUIF, 2019

แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิแนวความคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ โดย Greg Richards และ Lian Duif

(2019)

ที่มา ผู้วิจัย

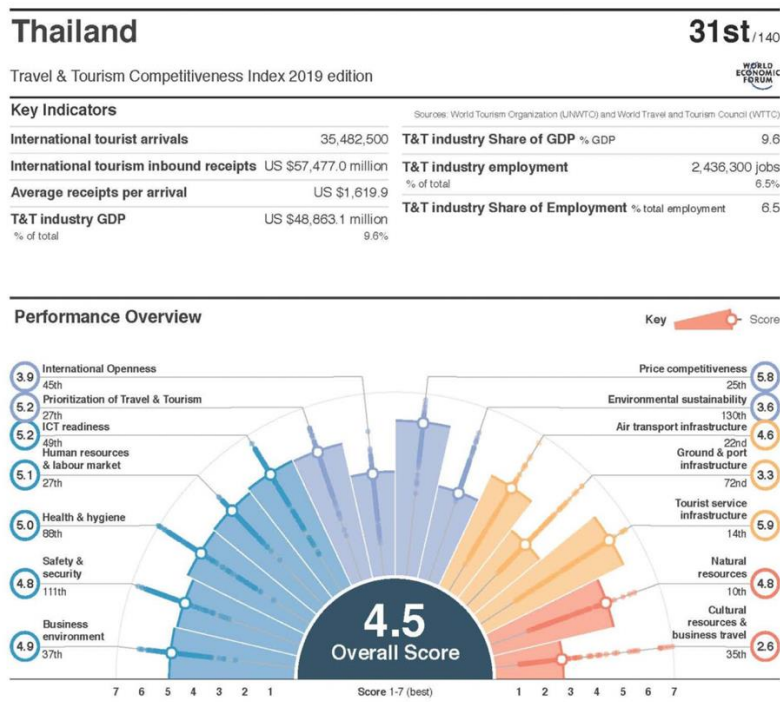
2 แนวคิดด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

2.1 ข้อมูลศักยภาพทางการท่องเที่ยวของประเทศไทย

รายได้จากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทยถือเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสร้างรายได้หลักให้กับประเทศ สภาเศรษฐกิจโลก หรือ World Economic Forum ได้ให้ข้อมูลที่ชัดเจนอย่างต่อเนื่องว่าประเทศไทยมีศักยภาพทางด้านการแข่งขันในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเพิ่มสูงขึ้นตั้งแต่ปี 2556 เป็นต้นมา ซึ่งในปี 2562 ประเทศไทยมีศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวอยู่ในอันดับที่ 31 จาก 140 ประเทศทั่วโลก อีกทั้งประเทศไทยอัตราการเติบโตของรายได้จากธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

ประเทศไทยมีรายได้จากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นอันดับ 2 ซึ่งคิดเป็นรายได้ไม่ต่ำกว่า 1 ล้านล้านบาทต่อปี สืบเนื่องจากการกำหนดนโยบายการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่เน้นการปรับปรุงดูแลแหล่งท่องเที่ยวให้สามารถเป็นเครื่องมือในการลดการเหลื่อมล้ำโดยเน้นการพัฒนาทางกายภาพที่ทำให้แหล่งท่องเที่ยวมีความยั่งยืน สะดวก ปลอดภัย ได้เอกลักษณ์ ประเทศไทยจึงสามารถใช้ศักยภาพทางการท่องเที่ยวในการเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างและยกระดับเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็งจากการกระจายรายได้สู่ชุมชน





ภาพที่ 2 ภาพแสดงรายละเอียดแสดงข้อมูลศักยภาพทางการท่องเที่ยวของประเทศไทย ปี 2562
ที่มา Travel & Tourism Competitiveness Report 2019, World Economic Forum

2.2 กระแสนิยม และแนวโน้มทางการท่องเที่ยว

รูปแบบของการท่องเที่ยวมีความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสความนิยมและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก หากจะพัฒนา ศักยภาพการท่องเที่ยวให้มีความยั่งยืนและตอบรับกับความต้องการของประชาคมโลก อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว จึงต้องเตรียมความพร้อมตอบรับกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านความต้องการของผู้บริโภคอยู่เสมอ กระแสการรักท้องถิ่น เป็นอีกหนึ่งรูปแบบทางการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ข้อมูลของ Trend Watching ปี 2561 ที่รายงานไว้ว่า กระแสการรักท้องถิ่นทำให้ทิศทาง ความสนใจสินค้าและบริการ รวมไปถึงรูปแบบการท่องเที่ยวของผู้บริโภคในปัจจุบัน มีความแตกต่างออกไปจากการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิมอย่างสิ้นเชิง ผู้บริโภคต้องการ การท่องเที่ยวที่ได้เรียนรู้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตพื้นถิ่น รวมถึงต้องการผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งแตกต่างออกไปจากการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม ประกอบกับข้อมูลจากโครงการการศึกษาพฤติกรรม และความเห็นของนักท่องเที่ยว ชาวไทยและชาวต่างประเทศของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พบว่ารูปแบบการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้น

ประสบการณ์ร่วมบนชุมชนวัฒนธรรมท้องถิ่นมีอัตราเพิ่มสูงขึ้น และสามารถพัฒนาให้เป็น กระแสการท่องเที่ยวหลักกับประเทศได้

แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) เน้น รูปแบบการท่องเที่ยวที่ใช้วัฒนธรรมพื้นถิ่นสร้างจุดดึงดูดในการ สร้างประสบการณ์ของการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ให้กับผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับแนว ทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นแนวทางการขับเคลื่อน เศรษฐกิจบนพื้นฐานการใช้ทรัพย์สินทางภูมิปัญญาพื้นถิ่นผสมผสานรากฐานทุนทางวัฒนธรรม ร่วมกับเทคโนโลยี และนวัตกรรม ข้อมูลจากแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563 – 2565 ชี้ให้เห็นถึงขอบเขตอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ (Creative Industries) หรือกระบวนการกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานทุน ทางวัฒนธรรม ร่วมกับนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างสินค้าและบริการที่ สามารถเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ และคุณค่าทางสังคมของประเทศไทยดังนี้ งานฝีมือและ หัตถกรรม (Crafts) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) ดนตรี (Music) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Films and Video) การพิมพ์ (Publishing) การกระจาย เสียง (Broadcasting) ซอฟต์แวร์ (Software) โฆษณา (Advertising) การออกแบบ (Design) สถาปัตยกรรม (Architecture) และแฟชั่น (Fashion)

2.3 การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้ให้นิยามของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานขององค์ความรู้ทรัพย์สินทางภูมิปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ และการสั่งสม ความรู้ของสังคมรวมถึงเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและ ผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจและคุณค่า ทางสังคม เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมภูมิปัญญาการใช้องค์ความรู้ และเทคโนโลยี ตลอดจนจุดแข็งทั้งด้านทรัพยากรธรรมชาติ

ซึ่ง ได้แบ่งกลุ่มประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยออกเป็น 12 กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก และ 3 กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมหลัก ตามลักษณะรูปแบบของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

กลุ่ม Creative Original ประกอบไปด้วย

1. กลุ่มอุตสาหกรรมงานฝีมือและงานหัตถกรรม

2. กลุ่มอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง
3. กลุ่มอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
4. กลุ่มอุตสาหกรรมดนตรี

กลุ่ม Creative Content / Media

1. กรมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์
2. กลุ่มอุตสาหกรรมการ์ตูนพิมพ์
3. กลุ่มอุตสาหกรรมการกระจายเสียง
4. กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

กลุ่ม Creative Service

1. กลุ่มอุตสาหกรรมโฆษณา
2. กลุ่มอุตสาหกรรมการออกแบบและการออกแบบแฟชั่น
3. กลุ่มอุตสาหกรรมสถาปัตยกรรม

กลุ่ม Creative Goods / Products

1. กลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่น เครื่องแต่งกายสำเร็จรูป

โดยกลุ่มอุตสาหกรรมอาหารไทยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแพทย์แผนไทยจัดเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

จากรายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปี 2562 ด้านงานฝีมือและหัตถกรรม โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ Creative Economy ได้กล่าวสรุปไว้ว่า แม้ว่าสัดส่วนการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขางานฝีมือและหัตถกรรม จะมีแนวโน้มลดลงต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2560 แต่อย่างไรก็ตาม สัดส่วนจำนวนแรงงานสร้างสรรค์ในสาขางานฝีมือและหัตถกรรมซึ่งมีมากที่สุด หรือคิดเป็นร้อยละ 37.56 ของแรงงานสร้างสรรค์ทั้งประเทศไทย สะท้อนว่าหากได้รับการส่งเสริมและยกระดับศักยภาพอย่างเหมาะสม อาจเพิ่มอัตราเร่งให้เกิดการเติบโตทางเศรษฐกิจได้

2.4 การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548, น.209-210) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมคือการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้สัมผัสและชื่นชมกับความเป็นเอกลักษณ์และความแตกต่างทางวัฒนธรรมของพื้นที่ เช่น ภาษา ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณี และอาหาร เป็นต้น

ชิตาวีร์ สุขุคร (2562) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในบทความการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือรูปแบบการ

ท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษาเรียนรู้หรือได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมในวิธีการต่างๆ โดยผนวกองค์ประกอบทางทรัพยากรด้านสังคมสิ่งแวดล้อมและธุรกิจเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สามารถสอดคล้องตามกระแสความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กล่าวโดยสรุปคือ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือรูปแบบกิจกรรมทางการท่องเที่ยวประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้บนพื้นที่ทางการท่องเที่ยวที่มีอัตลักษณ์สำคัญเฉพาะพื้นถิ่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นหัวใจสำคัญที่สามารถส่งเสริมศักยภาพทางการท่องเที่ยว และดึงดูดนักท่องเที่ยวภายในและภายนอกประเทศสำหรับประเทศที่มีอัตลักษณ์คุณค่าทางวัฒนธรรมสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างยั่งยืน โดย บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548) จำแนกประเภทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไว้ดังนี้

1. ประวัติศาสตร์และร่องรอยทางประวัติศาสตร์
2. โบราณคดีและพิพิธภัณฑ์
3. งานสถาปัตยกรรมเก่าแก่ดั้งเดิม
4. ศิลปะ หัตถกรรม ประติมากรรม ภาพวาด รูปปั้นและแกะสลัก
5. ศาสนารวมถึงพิธีกรรมต่างๆทางศาสนา
6. ดนตรี การแสดงละคร ภาพยนตร์
7. ภาษาและวรรณกรรม
8. วิถีชีวิต เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาหาร
9. ประเพณี วัฒนธรรมพื้นบ้าน เทศกาลต่างๆ
10. ลักษณะงานและเทคโนโลยี ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้เฉพาะท้องถิ่น

การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมถือเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบหนึ่งภายใต้แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทย หลักสำคัญของการพัฒนาพื้นที่ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นให้มีศักยภาพในการพัฒนาตนเองสู่การเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ต้องประกอบด้วยการนำศิลปะและความสร้างสรรค์เข้าไปผสมผสานกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเป็นทุนเดิมเพื่อให้เกิดพื้นที่ที่มีศักยภาพในการนำเสนอวัฒนธรรมพื้นถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การเป็นจุดดึงดูดทางการท่องเที่ยว พื้นที่ทางวัฒนธรรม จึงจำเป็นต้องมีพื้นที่สาธารณะ (Creative Common) ที่สามารถให้คนในชุมชนหรือคนในพื้นที่เข้ามาใช้พื้นที่แสดงศักยภาพได้อย่างสร้างสรรค์ โดยพื้นที่สร้างสรรค์และ

ชุมชนคือสินทรัพย์ล้ำค่าของสังคม ที่นำมาซึ่งการสร้างมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจแก่ชุมชน และพื้นที่โดยรอบ (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2559)

2.5 การพัฒนาการท่องเที่ยว (Tourism Development)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางการท่องเที่ยว (ธนธรณ์ ทองหอม ม.ป.พ.) กล่าวว่า การพัฒนาการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวและผู้เป็นเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว พัฒนาการท่องเที่ยว ไปได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยการเน้นการจัดการทรัพยากร สิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดการใช้ทรัพยากรการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย ประกอบไปด้วยปัจจัยหลัก ดังนี้

ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม เป็นส่วนหนึ่งที่มีผลกระทบทางการท่องเที่ยวโดยตรงซึ่ง ควรมีการพัฒนาเพื่อยกระดับมาตรฐานคุณภาพและบริการด้านการท่องเที่ยว และรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยว ส่งผลกระทบต่อทรัพยากรทางวัฒนธรรมพื้นถิ่น

ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม การอนุรักษ์ สืบทอดและบำรุงรักษา รากฐานทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ สามารถใช้เป็นวัตถุดิบและต้นทุนทางการท่องเที่ยวได้ อาทิ โบราณสถาน งานประเพณี ซึ่ง สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

ปัจจัยทางเศรษฐกิจถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบทางการท่องเที่ยวโดยตรงหากคุณภาพ และการเติบโตของสถานะเศรษฐกิจมีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่องจะส่งผลให้ผู้คนในชุมชนมีรายได้มากขึ้น มีความคล่องตัวในการใช้จ่ายใช้สอยทางการท่องเที่ยวส่งผลให้อัตราการเติบโตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

Collier and Harraway (1987) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวที่จะสามารถพัฒนาศักยภาพพื้นที่ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ที่มีประสิทธิภาพองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ (3As) ดังต่อไปนี้

1. สิ่งดึงดูดใจ (Attraction) สิ่งดึงดูดใจที่เกิดจากพื้นที่ สถานการณ์ (Site) หรือ การสร้างเหตุการณ์ (Event) อาจเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นหรือธรรมชาติสร้างขึ้น ที่ก่อให้เกิดการดึงดูดใจแก่นักท่องเที่ยว
2. อำนวยความสะดวก (Amenities) สิ่งอำนวยความสะดวกเป็นปัจจัยพื้นฐาน ที่สามารถดึงดูดให้กับผู้คนที่มาทำอะไรสักอย่างได้ ในที่นี้สิ่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยว ควบรวมไปถึงระบบการขนส่งระบบสื่อสารระบบสาธารณูปโภคเช่น โรงแรม ที่พัก ไฟฟ้า น้ำประปา เป็นต้น

3. การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว (Accessibility) สถานที่ที่ต้องการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวจำเป็นจะต้องมีระบบขนส่ง ที่ปลอดภัย สะดวกรวดเร็ว ทั้งนี้เพื่อให้ง่ายต่อการลำเลียงและสิ่งของไปยังจุดหมายปลายทาง

วรรณภา ศิลปอาชา (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวที่สามารถพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยว ให้สามารถดึงดูดใจนักท่องเที่ยวควรมีการจัดการทรัพยากรทางการท่องเที่ยว 4A's แบ่งเป็นส่วนสำคัญดังนี้

1. ความดึงดูดใจ (Attraction) ทรัพยากรการท่องเที่ยวควรดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้ มีอัตลักษณ์ มีเสน่ห์เฉพาะตัว ประกอบไปด้วยความงามตามธรรมชาติ รวมถึงลักษณะของเหตุการณ์สำคัญเช่นงานประเพณี เทศกาล แสง สี เสียง ที่สำคัญต่างๆประจำ
2. การเข้าถึง (Accessibility) ทรัพยากรทางการท่องเที่ยวจะดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวหากมีความสะดวกสบายในการเดินทางเยี่ยมชมและการเดินทางเข้าถึงพื้นที่ นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างสะดวก ดังนั้นหากแม้แหล่งท่องเที่ยวมีความสวยงามแต่ขาดความสะดวกสบายในการเข้าถึงพื้นที่ ก็ไม่อาจจะทำให้แหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้นมีศักยภาพทางการท่องเที่ยวได้
3. ความประทับใจ (Amenity) ทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่ควรก่อให้เกิดความประทับใจในการเที่ยวชม ทรัพยากรท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ทรัพยากรท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่เหมาะสมแก่การพักผ่อน รวมถึง ทรัพยากรการท่องเที่ยวที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเช่นการ ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมเทศกาลประเพณีต่างๆ บนพื้นที่
4. องค์ประกอบของการบริการ (Ancillary Service) ที่ต้องการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวควรมีการจัดการบริหารงานด้านการบริการให้กับนักท่องเที่ยว ให้มีความเหมาะสมอย่างครอบคลุมในทุกๆด้าน อาทิ การอำนวยความสะดวกในการเดินทาง การบริการการให้ข้อมูลข่าวสาร กับนักท่องเที่ยว การพัฒนา และ ส่งเสริมการจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยว

บุษบา สิทธิการ และสิริวัฒนา ไจมา (2552) ได้อธิบายถึงการพัฒนาความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยว อีกสองประเด็นที่สำคัญ 2A's ได้แก่ การพัฒนาที่พักในแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งเป็นปัจจัยหลัก อีกส่วนที่สำคัญที่สามารถตอบสนองความสะดวกสบายของนักท่องเที่ยว ที่

เดินทางเข้ามายังพื้นที่ ซึ่ง ความสะดวกสบายด้านที่พักอาศัยเป็นเหตุผลหลักในการตัดสินใจเข้ามาท่องเที่ยว รวมถึงการจัดการพัฒนากิจกรรมทางการท่องเที่ยว ที่สามารถสื่อสารเอกลักษณ์เฉพาะแต่ละท้องถิ่นนั้น ให้มีความเหมาะสม และปลอดภัย

Buhalis (2000) ได้อธิบาย ความหมาย ขององค์ประกอบทางการท่องเที่ยว ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญทางการท่องเที่ยวซึ่งนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ท่องเที่ยวทั้งหมด 6 ส่วน 6A's ดังต่อไปนี้

1. แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) แหล่งท่องเที่ยวที่เกิดความสวยงามทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยว ที่เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นสถาปัตยกรรมหรือการจัดกิจกรรมพิเศษต่างๆ
2. การเข้าถึง (Accessibility) ความสะดวกสบายด้านการเดินทาง และความพร้อมของระบบการคมนาคมขนส่ง สถานีขนส่งสาธารณะ หรือการเข้าถึงด้วยยานพาหนะส่วนบุคคล
3. สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) การจัดการที่พัก การจัดเลี้ยง และการบริการทางการท่องเที่ยว
4. โปรแกรมการท่องเที่ยวสำเร็จรูป (Available packages) โปรแกรมการจัดกิจกรรม ทางการท่องเที่ยวที่ถูกเตรียมโดยคนกลางระหว่างนักท่องเที่ยวกับคนในพื้นที่
5. กิจกรรม (Activities) การบริหารการจัดการกิจกรรมทางการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นระหว่างนักท่องเที่ยว ท่องเที่ยวอยู่บนพื้นที่
6. การให้บริการของแหล่งท่องเที่ยว (Ancillary services) ได้แก่ ธนาคาร ร้านค้า ร้านสะดวกซื้อโรงพยาบาล ไปรษณีย์ โทรคมนาคม เป็นต้นที่จะทำให้นักท่องเที่ยวมีความสะดวกสบาย ในขณะที่ท่องเที่ยวบริเวณพื้นที่



แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิแสดงองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (Successful destinations can be structured as the 6 As of tourism destinations) โดย Buhalis (2000)

ที่มา <https://slideplayer.com/slide/13851307/> ออนไลน์

จากการรวบรวม แนวคิด และทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวพบว่า ประเทศไทยมีศักยภาพทางการท่องเที่ยวที่สามารถ ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ โดยเฉพาะการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายใต้กรอบแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้วยความพร้อมด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ศักยภาพทางด้านพื้นที่และทรัพยากรทางธรรมชาติ ซึ่งการพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยวให้กับพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งจะต้องประกอบด้วย องค์ประกอบหลักที่สำคัญที่จะสามารถเสริมสร้างความพร้อมด้านการท่องเที่ยว และเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวที่เลือกเดินทางมาท่องเที่ยว ทั้งนี้ควรประกอบไปด้วย ความพร้อมทางด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวทั้ง 6 ส่วน 6A's ประกอบไปด้วย แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) การเข้าถึง (Accessibility) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) โปรแกรมการท่องเที่ยวสำเร็จรูป (Available packages) กิจกรรม (Activities) การให้บริการของแหล่งท่องเที่ยว (Ancillary services)

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลภาคทฤษฎีและภาคเอกสาร ด้านนิเวศวัฒนธรรมและเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว ผู้วิจัยเห็นว่าการประสานกรอบแนวคิดองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวทั้ง 6 ส่วน 6A's ประกอบไปด้วย ประกอบไปด้วย แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) การเข้าถึง (Accessibility) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) โปรแกรมการท่องเที่ยวสำเร็จรูป (Available packages) กิจกรรม

(Activities) การให้บริการของแหล่งท่องเที่ยว (Ancillary services) ร่วมกับแนวความคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ ด้วยปัจจัยทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ความหมายและเรื่องราวของชุมชน (Meaning/Story telling) จะนำไปสู่การได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยรวมองค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่ใดก็ตามให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบของการจัดการทรัพยากรในพื้นที่ด้วยการผสมผสานกันอย่างลงตัว ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้เกณฑ์การคัดกรองพื้นที่ที่มีศักยภาพในการพัฒนาให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์จากรอบแนวคิดทั้ง 2 กรอบ เพื่อคัดเลือกพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมดำเนินงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ที่มีศักยภาพที่จะพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์มาใช้งานวิจัย

ตารางสรุปกรอบแนวคิดด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย

กรอบแนวคิดทฤษฎีด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย		
การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม		
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม		
รูปแบบกิจกรรมทางการท่องเที่ยวประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้บนพื้นที่ทางการท่องเที่ยวที่มีอัตลักษณ์สำคัญเฉพาะพื้นที่ เป็นหัวใจสำคัญที่สามารถส่งเสริมศักยภาพทางการท่องเที่ยวและดึงดูดนักท่องเที่ยวภายในและภายนอกประเทศด้วยอัตลักษณ์คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างยั่งยืน		
กรอบแนวคิดทฤษฎีทางการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์	กรอบแนวคิดองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว	
ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources)	แหล่งท่องเที่ยว (Attractions)	การเข้าถึง (Accessibility)
ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)	โปรแกรมการท่องเที่ยวสำเร็จรูป (Available packages)
ความหมายและเรื่องราวของชุมชน (Meaning / Story Telling)	กิจกรรม (Activities)	การให้บริการของแหล่งท่องเที่ยว (Ancillary services)

ตารางที่ 1 ตารางสรุปกรอบแนวคิดด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย
ที่มา ผู้วิจัย

4. พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่

4.1 ข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ

จากการลงพื้นที่ชั้นปฐมภูมิสำรวจนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตพื้นที่การสำรวจพื้นที่ทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมแบ่งเป็นเขตอำเภอเมือง อำเภอหางดง อำเภอสันกำแพง อำเภอสารภี และเขตพื้นที่อื่นๆ โดยจากการสำรวจและลงพื้นที่เบื้องต้นพบประเด็นที่น่าสนใจโดยแยกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

4.1.1 ประเด็นที่ 1 ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมได้ถูกกระจายตัวบริเวณโดยรอบจังหวัดทั้งนี้ลักษณะที่จำแนกได้ดังนี้

ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรม

นิเวศวัฒนธรรมแหล่งผลิตผลงานหัตถกรรม เป็นแหล่งผลิตและส่งออกงานหัตถกรรม ไปยังพื้นที่จัดจำหน่ายทั้งในและต่างประเทศ ส่วนมากเน้นผลิตผลงานหัตถกรรมในรูปแบบดั้งเดิมบนพื้นที่ เขตพื้นที่ของแต่ละชุมชนไม่ได้ผลิตงานหัตถกรรมให้จบในพื้นที่เดียว โดยจะมีการแยกชิ้นส่วนกระบวนการโดยในแต่ละกระบวนการจะมีผู้เชี่ยวชาญ หรือพ่อครูแม่ครู สล่า (ช่างฝีมือ) ที่ผลิตผลงานต่างกัน มีรูปแบบการทำงานแบบกระจายรายได้สู่ชุมชนรายครัวเรือนโดยแต่ละครัวเรือนจะผลิตส่วนประกอบของผลงานหัตถกรรม ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เมื่อชิ้นงานหัตถกรรมถูกผลิตจนสำเร็จครบกระบวนการแล้วจะถูกนำไปแบ่งจัดจำหน่ายในพื้นที่ส่วนกลางของชุมชน และส่งออกจัดจำหน่ายนอกพื้นที่ โดยที่พบส่วนใหญ่จะเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชมตามบ้านที่ถูกคัดเลือกโดยผู้นำชุมชนหรือให้ความยินยอม ซึ่งปัจจุบันพื้นที่ชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรมบางพื้นที่ได้ถูกผลักดันให้เป็นพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมรายได้สู่ชุมชนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในจังหวัดเชียงใหม่ แต่ยังไม่ได้รับความนิยมนักท่องเที่ยวมากนัก พื้นที่ชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น ชุมชนเมืองสาทรหลวง แหล่งผลิตตุ๊กและโคมล้านนา ชุมชนบ้านป่าบง หัตถกรรม

จักสานไม้ไผ่ ชุมชนศรีปิ่นคร้ว หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่และเครื่องเงินล้านนา เป็นต้น

ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม

พื้นที่ชุมชนที่ถูกจัดให้เป็นชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมงานหัตถกรรม มีลักษณะชุมชนที่มีความผสมผสานกันระหว่างการเป็นแหล่งผลิตผลงานหัตถกรรม และ เป็นพื้นที่ที่ถูกจัดให้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม อาทิ การจัดให้มีพื้นที่สาธิตกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจากชาวบ้าน การจัดให้มีโปรแกรมทางการท่องเที่ยวต่างๆภายในชุมชน การถูกส่งเสริมจากหน่วยงานภายนอกในการเข้ามาจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว อาทิ หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา หมู่บ้านเหมืองกุง ถูกจัดให้เป็นหมู่บ้านชุมชนทางการท่องเที่ยวงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวจากทั้งภายในชุมชนเองและจากหน่วยงานภายนอก มีการจัดการโปรแกรมการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมกระบวนการสร้างสรรค์งานเครื่องปั้นดินเผา โดยมีลักษณะเน้นให้นักท่องเที่ยวเข้าไปเยี่ยมชม ณ แหล่งผลิต พื้นที่ชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น ชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมแกะสลักไม้ หมู่บ้านเหมืองกุง หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา ชุมชนวัวลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน บ้านต้นเปา ชุมชนบ่อสร้าง หัตถกรรมร่มบ่อสร้าง และกระดาศา

ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทพื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรม

พื้นที่ศูนย์รวมการจัดจำหน่ายผลงานหัตถกรรมที่ถูกจัดขึ้นโดยชุมชน ภาครัฐ หรือหน่วยงานสนับสนุนภายนอก โดยมีลักษณะที่เด่นชัดแบ่งแยกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. **พื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรมที่ถูกจัดขึ้นบนพื้นที่ชุมชน** การจัดจำหน่ายสินค้าแบบตลาดนัด กาดนัด ในลักษณะการรวบรวมผลงานหัตถกรรมหลากหลายประเภทจากผู้ประกอบการรายย่อย และชาวบ้าน ผู้ผลิตผลงาน บนพื้นที่จัดแสดงและจัดจำหน่ายสินค้า บริเวณพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ในพื้นที่ชุมชน เช่น ศูนย์อุตสาหกรรมทำร่มบ่อสร้าง อำเภอ

สินค้าแพ่ง ที่มีการจัดจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมชุมชนและพื้นที่จัดแสดงการสาธิตกระบวนการทำกระดาษสาและการทำร่ม พื้นที่ชุมชนโหล่งฮิมคาว ฉำฉามาร์เก็ต อำเภอสันกำแพง พื้นที่ย่านสร้างสรรค์ที่เกิดจากการรวมตัวของผู้ประกอบการ และนักออกแบบ คนในชุมชน จัดให้มีพื้นที่ตลาดนัดจัดจำหน่าย แลกเปลี่ยนความรู้งานหัตถกรรมจากฝีมือชาวบ้านในชุมชนในวันเสาร์ อาทิตย์

2. **พื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรมที่ถูกจัดขึ้นนอกพื้นที่ชุมชน** พื้นที่การจัดจำหน่ายสินค้าแบบตลาดนัด กาดนัด หรือเทศกาลออกแบบที่ รวบรวมผลงานหัตถกรรม มาจัดแสดง และจัดจำหน่าย นอกพื้นที่เขตชุมชน หรือในย่านเศรษฐกิจ ของจังหวัดเชียงใหม่ มีลักษณะการรวบรวมผลงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่เสร็จสมบูรณ์มาจัดจำหน่ายและจัดแสดง เช่น ตลาดจริงใจ บ้านข้างวัด ไนท์บาร์ซาร์ ถนนคนเดินวัวลาย ถนนคนเดินสามกษัตริย์ เป็นต้น

4.1.2 ประเด็นที่ 2 เขตพื้นที่ชุมชนทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่

ในเขตอำเภอฟื้นที่มีชุมชนทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ มีชุมชนด้านงานหัตถกรรมหลากหลายประเภท ไม่ได้เฉพาะเจาะจงแต่ละพื้นที่จำเป็นต้องมีการผลิตผลงานหัตถกรรมประเภทเดียวกัน เช่น พื้นที่เขตอำเภอสันกำแพง เป็นที่ตั้งของชุมชนด้านงานหัตถกรรมที่หลากหลายประเภท อาทิ หัตถกรรมกระดาษสาบ้านต้นเปา การทำร่มชุมชนบ่อสร้าง เขตติดต่อกับชุมชนจักสานไม้ไผ่บ้านป่าบงอำเภอสารภี พื้นที่เขตอำเภอหางดง เป็นที่ตั้งของชุมชนด้านงานหัตถกรรมประเภทเครื่องปั้นดินเผา บ้านเหมืองกุง หัตถกรรมแกะสลักไม้ชุมชนบ้านถวาย เขตติดต่อกับอำเภอสันป่าตองซึ่งมีชุมชนหัตถกรรมผ้าและสิ่งทอผ้าขึ้นดินจกอำเภอสันป่าตอง

4.1.3 ประเด็นที่ 3 การท่องเที่ยววิถีวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ในลักษณะที่กล่าวไปข้างต้นดังนี้ ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรม ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม และลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทพื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรม มีการกระจายตัวอยู่บริเวณเขตอำเภอต่างๆ ซึ่งสามารถเดินทางถึงกันได้ ภายในตัวอำเภอโดยใช้ระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที เช่น เขตอำเภอสันกำแพงอยู่ติดกับเขตอำเภอสารภี ชุมชนจักสานไม้ไผ่บ้านป่าบางสามารถเดินทาง ถึงชุมชนบ่อสร้างได้ในระยะเวลาประมาณ 15 นาที รวมถึงการเดินทางไปยังชุมชนอื่นๆ ภายในตัวเขตอำเภอสันกำแพง เช่นเดียวกับชุมชนหัตถกรรมที่ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง ซึ่งมีค่อนข้างหลากหลาย และสามารถเดินทางถึงกันได้ในระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที เช่น ชุมชนวัวลาย บ้านเงินนันทาราม ชุมชนเมืองสาทรหลวง ชุมชนศรีปิ่นคร้ว ตลาดจริงใจ บ้านช้างวัดชุมชนวัดอุโมงค์ เป็นต้น

จากการศึกษาข้อมูลภาคทฤษฎี เอกสาร และการลงพื้นที่สำรวจนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่พบว่า จังหวัดเชียงใหม่มีนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ในลักษณะที่แบ่งได้ 3 ลักษณะสำคัญ ดังนี้ ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรม ลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม และลักษณะนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทพื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรม ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ที่มีลักษณะตามดังกล่าวเป็นกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินงานวิจัย เพื่อวิเคราะห์ คัดกรองพื้นที่ที่มีศักยภาพในการท่องเที่ยวเพื่อนำไปสู่การเลือกพื้นที่ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในงานวิจัยต่อไปดังนี้ กลุ่มตัวอย่างนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรม ได้แก่ ชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง บ้านเงินนันทาราม ชุมชนเมืองสาทรหลวง ชุมชนศรีปิ่นคร้ว ชุมชนจักสานบ้านป่าบาง และบ้านต้นเปา กลุ่มตัวอย่างนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภทชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม ได้แก่ ชุมชนวัวลาย ชุมชนบ้านถวาย หมู่บ้านเหมืองกุง ชุมชนบ่อสร้าง กลุ่มตัวอย่างนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมประเภท

พื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และแสดงสินค้าหัตถกรรม ได้แก่ ตลาดจรัลใจ บ้านข้าง
วัด ชุมชนวัดอุโมงค์ และชุมชนโหลงฮิมคาว ฉำฉามาร์เก็ต

จากการทบทวนวรรณกรรม และศึกษาแนวคิดรวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีความเห็นว่
งานวิจัยเรื่องการออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแบ่งประเภทงานหัตถกรรมส่วนมากจะเน้นการแบ่ง
ประเภทตามลักษณะเทคนิคกระบวนการการผลิตผลงาน ในกรณีนี้ ประเภทงานหัตถกรรม ในจังหวัด
เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่มีการแบ่งประเภทตามลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน โดย
สามารถแบ่งออกเป็นประเภทกลุ่มงานกระบวนการลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานได้ 8 กลุ่มงาน
ดังต่อไปนี้ กลุ่มงานแกะสลักไม้ กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มงานกระดาษและการทำร่ม กลุ่มงาน
ทอผ้า กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานจักสาน และกลุ่มงานการทำตุ๊กและโคลนล้านนา
ซึ่ง จากการศึกษาพื้นที่ด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เบื้องต้นพบว่า พื้นที่ ชุมชน และพื้นที่
ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่มีความหลากหลาย และมีการกระจุกตัว เป็นโซนใหญ่ๆ 4 โซน
ดังต่อไปนี้ โซนพื้นที่อำเภอสันกำแพง พื้นที่อำเภอเมือง พื้นที่อำเภอสารภี และพื้นที่อำเภอหางดง ซึ่ง
แต่ละพื้นที่มีความแตกต่างและกระจายตัวของประเภทงานหัตถกรรมที่แตกต่างกันออกไป และพบว่า
มีบางพื้นที่ที่มีการคาบเกี่ยวกัน

ตารางสรุปพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมตัวอย่างกรณีศึกษาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัย

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมตัวอย่างกรณีศึกษาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัย		
การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม		
พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่		
คำนิยาม พื้นที่นิเวศทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม		
นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ประเภทชุมชนผลิตผลงานหัตถกรรม	นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ประเภทชุมชนทางการท่องเที่ยวเชิง หัตถกรรม	นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ประเภทพื้นที่รวบรวมจัดจำหน่าย และ แสดงสินค้าหัตถกรรม
ชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง บ้านเขื่อนนันทาราม อำเภอเมือง ชุมชนเมืองสาทรหลวง อำเภอเมือง ชุมชนศรีปิ่นคร้ว อำเภอเมือง ชุมชนออนใต้ อำเภอสันกำแพง ชุมชนจักสานบ้านป่าบง อำเภอสารภี บ้านต้นเปา อำเภอสันกำแพง ชุมชนสันป่าคำ ต.ต้นเปา อำเภอสัน กำแพง	ชุมชนวัวลาย อำเภอเมือง ชุมชนบ้านกล้วย อำเภอหางดง หมู่บ้านเหมืองกุง อำเภอหางดง ชุมชนบ่อสร้าง อำเภอสันกำแพง	ตลาดจริงใจ อำเภอเมือง บ้านช้างวัด ชุมชนวัดอุโมงค์ อำเภอเมือง ชุมชนโหล่งฮิมคาว ฉำฉามาร์เก็ต อำเภอสันกำแพง

ตารางที่ 2 ตารางสรุปพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมกรณีศึกษาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

งานวิจัย

ที่มา ผู้วิจัย

5. ทิวทัศน์วัฒนธรรมงานหัตถกรรม

5.1 งานหัตถกรรม (Handicraft)

งานหัตถกรรม (Handicraft) งานที่เกิดขึ้นจากการทำด้วยมือเกิดขึ้นจากการประดิษฐ์ของใช้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน และเพื่อประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ตามความเชื่อของชาวบ้านถือเป็นภูมิปัญญาก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่น งานหัตถกรรม (Handicraft) ถือเป็นสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยตามคำนิยามของสำนักงานเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ด้วยองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมพื้นถิ่นซึ่งแตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ ทำให้รูปแบบการสร้างสรรคงานหัตถกรรมแตกต่างกันออกไป การแบ่งประเภทงานศิลปหัตถกรรมในประเทศไทยมีการจำแนกประเภทได้หลาย

ลักษณะ อาทิ การจัดประเภทงานศิลปหัตถกรรมตาม ตามวัสดุ สถานภาพของช่าง รูปแบบกระบวนการการผลิตผลงาน

ในปัจจุบันงานหัตถกรรมท้องถิ่นกลับมาได้รับความนิยมในท้องตลาดอีกครั้ง ซึ่งรูปแบบของงานหัตถกรรมพื้นถิ่นมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตตามสภาพแวดล้อม รวมถึงความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป มีการ ผลิต และจัดจำหน่ายสินค้าด้านงานหัตถกรรมในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป การศึกษาเบื้องต้นพบว่าภูมิปัญญาล้านนาด้านงานหัตถกรรมที่สามารถแสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นล้านนาถูกแบ่งออกตามกลุ่มงานดังต่อไปนี้ กลุ่มงานแกะสลักไม้ กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มงานกระดาษสาและการทำร่ม กลุ่มงานทอผ้า กลุ่มงานเครื่องเงินเครื่องเขิน กลุ่มงานจักสานไม้ไผ่ และกลุ่มงานประดิษฐ์ตุ๊กและโคมล้านนา จากการลงพื้นที่ศึกษาเบื้องต้นพบว่าตลาดงานด้านหัตถกรรมมีรูปแบบของการสร้างและผลิตผลงานหัตถกรรมแยกออกเป็นหลายรูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 การสร้างและผลิตผลงานหัตถกรรมพื้นถิ่นแบบดั้งเดิม โดยใช้วัสดุ เทคนิคและภูมิปัญญาดั้งเดิมจากช่างโบราณล้านนาที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมโบราณได้อย่างงดงามและทรงคุณค่า

รูปแบบที่ 2 การสร้างและผลิตผลงานหัตถกรรมพื้นถิ่นแบบผสมผสานรูปลักษณะความสมัยใหม่ แต่ยังใช้ วัสดุ เทคนิคและภูมิปัญญาดั้งเดิม ยังคงกลิ่นอายความเป็นหัตถกรรมพื้นถิ่น และยังคงสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นล้านนาได้

รูปแบบที่ 3 การสร้างและผลิตผลงานหัตถกรรมแบบสมัยใหม่ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ และเทคนิคบางส่วนรวมถึงรูปลักษณะภายนอก ให้ตอบโจทย์ตลาดความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน ซึ่งแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิงจากผลงานหัตถกรรมพื้นถิ่นในรูปแบบเดิม

ซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ การดี เลียวไพโรจน์ ที่ให้ข้อมูลอุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรมของไทย ว่าสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มเฉลี่ยราว 3 แสนล้านบาทต่อปี ซึ่งสามารถจำแนกแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการงานหัตถกรรม โดยแบ่งออกเป็น 3กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีปัจจัยแห่งความสำเร็จที่แตกต่างกันดังนี้

กลุ่มที่ 1 Cultural Intensive Product (CIP) หมายถึง กลุ่มผู้ประกอบการที่เน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนพื้นฐานของการใช้มรดกทางวัฒนธรรม โดย ผู้ประกอบการในกลุ่มนี้ จะสามารถ เข้าถึง กลุ่มผู้บริโภค แบบเฉพาะกลุ่ม โดยมีการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงพัฒนาการจัดการทักษะฝีมือแรงงาน โดยผู้ประกอบการงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ของประเทศมักอยู่ในกลุ่มนี้ด้วยการตอบสนองความ

ต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะ (Niche Market) ทำให้เกิดจุดอ่อน และไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

กลุ่มที่ 2 Culture & Market Integrated Product (CMIP) หมายถึง ผู้ประกอบการที่ผสมผสานแนวคิดของการใช้พื้นฐานมรดกทางวัฒนธรรมร่วมกับข้อมูลความต้องการจากผู้บริโภค ผู้ประกอบการกลุ่มนี้เน้น การพัฒนาศักยภาพทางการออกแบบ รวมถึงการวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค รวมถึงการพัฒนาศักยภาพด้านการสื่อสารทางการตลาด (Marketing Communication)

กลุ่มที่ 3 Market Oriented Product (MOP) หมายถึง กลุ่มผู้ประกอบการที่ใช้ข้อมูลความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นหลัก ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีลักษณะจำเพาะ ผู้ประกอบการกลุ่มนี้เน้นเรื่องของการบริหารกระบวนการผลิตและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการต้นทุน การบริหารช่องทางการจัดจำหน่ายและกระจายสินค้าให้ได้ในวงกว้างและเน้นการพัฒนาศักยภาพทางด้าน การออกแบบ ให้สามารถตอบสนองความต้องการทางด้าน การตลาดได้มากขึ้น

5.2 ประเภทงานหัตถกรรมภูมิปัญญาล้านนา

งานหัตถกรรมภูมิปัญญาล้านนา จังหวัดเชียงใหม่มีงานหัตถกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่นอยู่มากมายหลายชนิดงานช่างโบราณเชียงใหม่ก็ได้พัฒนารูปแบบและลวดลายงานศิลปหัตถกรรม จนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวงานศิลปะแบบล้านนา งานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ที่สำคัญได้แก่

1. งานแกะสลักไม้
2. งานจักสานไม้ไผ่
3. เครื่องปั้นดินเผา
4. เครื่องเงิน
5. เครื่องเงิน
6. กระดาษสา
7. ผ้าทอ
8. ตุ๊ก และโคมล้านนา

ข้อมูลจากสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในบทความหัตถกรรมท้องถิ่นเชียงใหม่ปรับตัวตามเทรนด์โลกชนะใจผู้บริโภค ได้อธิบายประเภทของงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ไว้ว่า เชียงใหม่ เป็นที่รู้จักในฐานะเมืองที่รุ่มรวยด้วยศิลปวัฒนธรรมอันกลมกลืน

ระหว่างความเก่าและใหม่จึงไม่น่าแปลกใจหากบรรยากาศของศิลปะดั้งเดิมและร่วมสมัยจะหล่อหลอมให้ผู้คนภายในเมืองนี้ชื่นชอบในศาสตร์ของงานฝีมืออันละเอียด งานหัตถกรรมท้องถิ่นในเชียงใหม่ สามารถแบ่งประเภทแบบกว้าง ๆ ได้ 6 ประเภท ประกอบไปด้วย

1. เครื่องจักสาน
2. งานไม้
3. เครื่องเงิน
4. เครื่องปั้นดินเผา
5. เครื่องเงิน
6. งานผ้า

ซึ่งแต่ละประเภทยังจำแนกตามวิธีการผลิตและการใช้งานเพื่อตอบโจทย์วิถีชีวิตท้องถิ่นที่แตกต่างกันด้วย จากผลสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคเขตเมืองเชียงใหม่ต่อการบริโภคผลิตภัณฑ์ประเภทหัตถกรรมท้องถิ่นในชีวิตประจำวัน โดยศูนย์นวัตกรรมจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่าชาวเชียงใหม่ในเขตเมืองยังนิยมใช้งานหัตถกรรมท้องถิ่นโดยประเภทของชิ้นงานหัตถกรรมที่พบมากที่สุด ได้แก่ อันดับ 1 คือ เครื่องจักสาน ร้อยละ 32.4 อันดับ 2 คือ งานผ้า ร้อยละ 26.7 อันดับ 3 คือ เครื่องเงิน ร้อยละ 12.9 อันดับ 4 คือ งานไม้ ร้อยละ 12.5 อันดับ 5 คือ เครื่องปั้นดินเผา ร้อยละ 10.9 และ อันดับ 6 คือ เครื่องเงิน ร้อยละ 4.6

เนื่องจากความต้องการงานด้านหัตถกรรมมีเพิ่มมากขึ้น จากความสนใจงานด้านหัตถกรรมมีเพียงกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) เท่านั้น ในปัจจุบัน ความต้องการด้านงานหัตถกรรม มีกลุ่มเป้าหมายที่ขยาย จำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดตลาดและพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมขึ้นมากมายในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อตอบโจทย์ความต้องการในปัจจุบันที่ผู้บริโภคส่วนมากหันกลับมาสนใจและต้องการเรียนรู้งานหัตถกรรมพื้นถิ่นมากขึ้น ตลาดงานหัตถกรรมแลพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่จึงมีเพิ่มมากขึ้น จากแหล่งผลิต กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้และพื้นที่การจำหน่ายผลงานหัตถกรรม ตลาดงานหัตถกรรมแลพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ (สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564) ได้แก่ ถนนวัวลาย ถนนคนเดินวันอาทิตย์ บ้านถวาย ไนท์บาซาร์ กาดหลวง จริ่งใจ มาร์เก็ต บ้านช้างวัด ฉำฉา มาร์เก็ต นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่ได้รับความสนใจแก่นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อาทิ อำเภอสันกำแพงด้วยความพร้อมด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว รวมถึงการมีรากฐานภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมที่หลากหลาย มีพื้นที่การเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานด้านหัตถกรรมที่มี

เอกลักษณ์เฉพาะตัวทำให้งานหัตถกรรมล้านนาอาเซียนอำเภอสันกำแพงมีความต้องการในท้องตลาดสูงทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเสริมสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนด้านงานหัตถกรรมและชาวบ้านอีกช่องทางหนึ่ง



ภาพที่ 3 ภาพแสดงพฤติกรรมกรรมการบริโภคงานหัตถกรรมของชาวเชียงใหม่

โดย สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ที่มา <https://www.cea.or.th/th/single-research/chiangmai-crafts> ออนไลน์

5.3 อัตลักษณ์งานหัตถกรรมท้องถิ่น

อัตลักษณ์หมายถึงคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ ลักษณะเฉพาะบุคคลหรือสังคมนั้นๆ อัตลักษณ์ คือความรู้สึกรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่าฉันคือใคร ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น โดยผ่านการมอง ตนเอง และคนอื่นมองเราในขณะนั้น (Kath, 2000 ; 6-7) การศึกษาอัตลักษณ์ คือการศึกษา ผลผลิตทางสังคมประเพณีขนบธรรมเนียมวัฒนธรรม ฉะนั้นหากต้องการทำความเข้าใจ แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ที่แสดงออกเป็นภาพตัวแทน (Representation) ส่งผลให้ อัตลักษณ์เป็นเรื่องของ ส่วนร่วมของคนในสังคม ดังนั้นแต่ละสังคมจึงมีลักษณะเฉพาะตัวหรืออัตลักษณ์ที่จะแสดงออก ให้ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไป (Barker, 2004)

จากการศึกษาของเกศกนก ชุมประดิษฐ์ และ จิราภรณ์ ขุนศรี (2548: 81-82) ได้ อธิบายเรื่องอัตลักษณ์ล้านนาไว้ว่า อัตลักษณ์หรือภาพสะท้อนของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยทั้ง 8 จังหวัดประกอบไปด้วย เชียงใหม่ เชียงราย พะเยา ลำพูน

ลำปาง แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานรุ่งเรือง โดยมีเมืองเชียงใหม่เป็นราชธานี มีภาษาพูด ตัวหนังสือ ประเพณี ศิลปะ และวัฒนธรรมเป็นของตนเอง แม้ว่าเวลาจะล่วงเลยมาอัตลักษณ์ดังกล่าวยังคงมีปรากฏให้เห็นอยู่ถึงปัจจุบันหลอมรวมอยู่ในวิถีชีวิตความเป็นอยู่พฤติกรรม การแต่งกาย อันเป็นอัตลักษณ์เปลี่ยนของล้านนาสืบทอดจนปัจจุบัน อัตลักษณ์งานหัตถกรรมท้องถิ่นสามารถสื่อสารผ่านองค์ประกอบของงานหัตถกรรมรูปร่าง รูปทรง ลวดลายของผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นท้องถิ่นล้านนา การใช้วัสดุพื้นถิ่นในการสร้างผลงานทำให้งานหัตถกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงการสอดแทรกความเชื่อล้านนาที่เป็นนามธรรม ทั้งในเรื่องความเชื่อในการใช้ชีวิตประจำวัน ความเชื่อทางศาสนา หรือความเชื่อโบราณเรื่องภูติผีที่นำเสนอผ่าน ลวดลาย สีสัน รูปทรงและรูปร่างของงานหัตถกรรม ทั้งนี้อาจสรุปได้ว่าอัตลักษณ์งานหัตถกรรมท้องถิ่นล้านนาเปรียบเสมือนสิ่งที่น่าสนใจต่อตัวของชาวล้านนาผ่านบริบทต่างๆในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล แนวคิด และทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ข้างต้นพบว่า งานหัตถกรรมมีการเกิดขึ้น จากการประดิษฐ์สิ่งของ เพื่อการใช้สอยในการดำรงชีวิต จึงสามารถ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัยรวมถึงเอกลักษณ์เฉพาะพื้นที่ที่งานหัตถกรรมดำรงอยู่ให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ซึ่งงานหัตถกรรมยังมีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ ความงาม ประโยชน์ใช้สอย การสื่อสารความเชื่อและค่านิยม รวมถึงสามารถนำคุณค่าทางด้านงานหัตถกรรมมาเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ให้กับ คนในชุมชนได้ กลุ่มงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่มีการแบ่งประเภทตามลักษณะการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถแบ่งออกเป็นประเภทกลุ่มงานกระบวนการลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานได้ 8 กลุ่มงานดังต่อไปนี้ กลุ่มงานไม้แกะสลัก กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มงานกระดาษสาและการทำร่ม กลุ่มงานผ้าทอ กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานจักสาน กลุ่มงานการทำตุ้งและโคมล้านนา โดยผู้วิจัยได้นำมาเป็นตัวแปรต้นที่ใช้ศึกษาในงานวิจัย โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมในแต่ละกลุ่มงานที่สื่อสารร่วมกับองค์ประกอบด้านงานหัตถกรรมทั้ง 6 องค์ประกอบได้แก่ รูปทรง รูปร่าง ลวดลาย สีสัน วัสดุ กระบวนการ และความเชื่อโบราณ เพื่อหาอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมแต่ละประเภทที่สามารถสื่อสารผ่านงานออกแบบเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

5.4 การเก็บข้อมูลภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหวทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัด เชียงใหม่จากการลงพื้นที่วิจัย

ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม ในจังหวัดเชียงใหม่แบ่งออกเป็นประเภทกลุ่มงานกระบวนการลักษณะการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ 8 กลุ่มงานดังต่อไปนี้ กลุ่มงานไม้แกะสลัก กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มงานการทำร่ม กลุ่มงานผ้าทอ กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานเครื่องเงิน กลุ่มงานจักสาน กลุ่มงานโคมล้านนา ดังนี้

กลุ่มงานไม้แกะสลัก พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมแกะสลักไม้ บริเวณชุมชนบ้านถวาย และพื้นที่สาธิตภูมิปัญญา ส่วนกลางที่จัดขึ้นโดยชุมชนและภายในบริเวณบ้านของสล่าไม้แกะสลัก ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 4 ภาพแสดงงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก

ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหว กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณชุมชนเหมืองกุง โดยแต่ละขั้นตอน การสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมจะถูกแบ่งเป็นฐานการเรียนรู้ภายในชุมชน และตามบ้านและพื้นที่ ส่วนกลาง ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 6 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมการทำร่ม บริเวณชุมชนบ่อสร้าง ชุมชนต้นเปา ศูนย์อุตสาหกรรมการทำร่ม ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ตำบลบ่อสร้าง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 8 ภาพแสดงงานหัตถกรรมการทำร่ม

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมการทำร่ม
ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการการ
สร้างสรรค์งานหัตถกรรมการผ้าทอบริเวณชุมชนออนใต้ สันกำแพง และเพิ่มเติมพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่น
ล้านนาเพื่อให้ได้มาตรฐาน อัตลักษณ์ผ้าทอที่หลากหลายในการวิเคราะห์ข้อมูล ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่
ตำบลบ่อสร้าง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ และในตัวเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 10 ภาพแสดงงานหัตถกรรมผ้าทอ
ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมผ้าทอ
ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการ
สร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณวัดศรีสุพรรณ อุโบสถเงิน ชุมชนวัวลาย ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 12 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องเงิน
ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 13 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณพิพิธภัณฑ์เครื่องเงินนันทาราม ชุมชนนันทาราม และพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 14 ภาพแสดงงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 15 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสร้งงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการการสร้างสร้งงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณกลุ่มงานจักสานบ้านป่าบง ชุมชนป่าบงหลวง ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 16 ภาพแสดงงานหัตถกรรมจักสาน

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 17 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมจักสาน

ที่มา ผู้วิจัย

กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่การเก็บข้อมูลภาพ และภาพเคลื่อนไหวกระบวนการ
การสร้างสรรค์งานหัตถกรรมจักสาน บริเวณกลุ่มงานจักสานบ้านป่าบง ชุมชนป่าบงหลวง ตั้งอยู่
บริเวณพื้นที่อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 18 ภาพแสดงงานหัตถกรรมโคมล้านนา

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 19 เก็บข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแสดงกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมโคมล้านนา

ที่มา ผู้วิจัย

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในแต่ละประเภทเบื้องต้นพบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ อัตลักษณ์พื้นถิ่นมีความโดดเด่นในเรื่องการสอดแทรกความเชื่อพื้นบ้าน แสดงออกให้เป็นรูปธรรมผ่านลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งอัตลักษณ์งานหัตถกรรมสามารถสื่อสารผ่านรูปแบบและองค์ประกอบต่างๆของงานหัตถกรรมได้ทุกประเภท และมีรายละเอียดการแสดงอัตลักษณ์บางส่วนที่ความแตกต่างกันไปตามนิเวศวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ อาทิ ลวดลายการทอผ้าที่เป็นเอกลักษณ์เด่นเฉพาะพื้นที่หรือวัสดุพื้นถิ่นที่นำมาใช้เป็นวัสดุที่หาได้ตามพื้นถิ่น และเป็นเอกลักษณ์ทำให้งานหัตถกรรมของแต่ละพื้นถิ่นแตกต่างกันออกไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.5.5 ตารางสรุปกรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์งานหัตถกรรม และทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ที่ใช้ในงานวิจัย

กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์งานหัตถกรรม และทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ที่ใช้ในงานวิจัย	
การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	
กรอบแนวคิดทฤษฎีด้านอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม	ทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ (กรณีศึกษา)
องค์ประกอบงานวิจัย	ประเภททุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่
อัตลักษณ์ด้านรูปร่าง รูปทรง	กลุ่มงานไม้แกะสลัก
อัตลักษณ์ด้านสี	กลุ่มงานเครื่องปั้นดินเผา
อัตลักษณ์ด้านลวดลาย	กลุ่มงานการทำร่ม
อัตลักษณ์ด้านวัสดุ	กลุ่มงานผ้าทอ
อัตลักษณ์ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	กลุ่มงานเครื่องเงิน
อัตลักษณ์ทางความเชื่อ	กลุ่มงานเครื่องเงิน
	กลุ่มงานจักสาน
	กลุ่มงานโคมล้านนา

ตารางที่ 2 ตารางสรุปกรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์งานหัตถกรรม และทุนวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ที่ใช้ในงานวิจัย
ที่มา ผู้วิจัย

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว และการออกแบบอัตลักษณ์

เนื่องจากงานวิจัยนี้ต้องการศึกษารูปแบบการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมเพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์หัวแปรที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารผ่านรูปแบบงานเรขศิลป์บนพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายที่สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยว ซึ่งหลักการออกแบบ และองค์ประกอบทางการเคลื่อนไหวได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลากหลายมิติในปัจจุบัน โดยได้มีการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

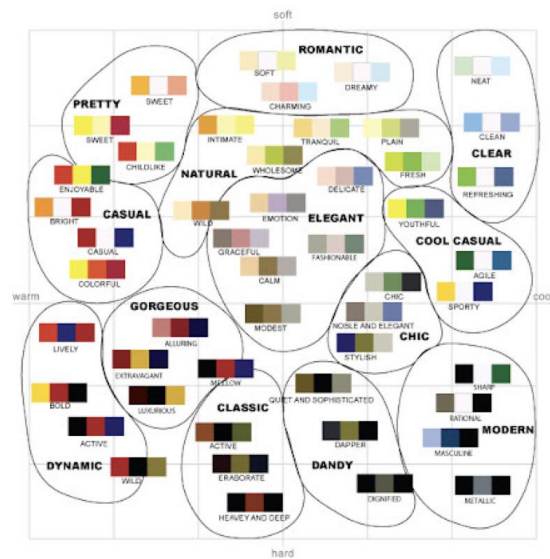
6.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านการออกแบบเรขศิลป์

การออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) ศาสตร์ของการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ ภาพ และตัวอักษรที่มองเห็นด้วยตา (Visual) โดยนำองค์ประกอบ

ทางการออกแบบมาประกอบกันเพื่อสื่อสารความหมาย องค์ประกอบทางการออกแบบ มีดังนี้ จุด (Dot) เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) ปริมาตร (Volume) พื้นที่ว่าง (Space) ผิวสัมผัส (Texture) สี (Color) และลวดลาย (Texture) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกนำองค์ประกอบทางการออกแบบที่มีส่วนสัมพันธ์กับอัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สื่อสารผ่านองค์ประกอบของงานหัตถกรรม เพื่อนำมาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการนำไปใช้ด้านการออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ดังนี้ การวิเคราะห์อัตลักษณ์งานหัตถกรรมลวดลาย ด้วยองค์ประกอบทางการออกแบบด้านเส้น (Line) การวิเคราะห์อัตลักษณ์งานหัตถกรรมด้านรูปร่าง รูปทรง ด้วยองค์ประกอบทางการออกแบบรูปร่าง รูปทรง และการวิเคราะห์อัตลักษณ์งานหัตถกรรมด้านสี ด้วยองค์ประกอบทางการออกแบบด้านสี

6.1.1 บุคลิกภาพของสี Color combination image scale

ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) (1990) ได้ศึกษาเรื่องบุคลิกภาพ ของสีที่ส่งผลต่อลักษณะทางอารมณ์และความรู้สึกที่มีผลต่องานออกแบบ ซึ่งได้จำแนกบุคลิกภาพของสี โดยใช้ ทฤษฎีสเกลภาพ (World Image Scale) ในการจัดบุคลิกภาพทางการออกแบบโดยแบ่งสเกลตามสีที่แสดงถึงบุคลิกภาพไว้ในหนังสือ Color image scale ซึ่งต่อมาได้เป็นที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในวงการออกแบบเรขศิลป์และการออกแบบศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง โดยได้แบ่งกลุ่มบุคลิกภาพ จากคำศัพท์ ย่อยทั้งหมด 180 คำ (นัดดาวดี บุญญะเดโช, 2561) และคำศัพท์หลักทั้งหมดจำนวน 13 คำ ได้แก่ น่ารัก น่าเอ็นดู (Pretty) ไม่เป็นทางการ (Casual) มีพลัง (Dynamic) หรรษา (Gorgeous) ชวน ผัน (Romantic) ธรรมชาติ (Natural) สง่างาม (Elegant) เก๋ ทันสมัย (Chic) คลาสสิก (Classic) โฉบเฉี่ยว (Dandy) ชัดเจน เข้าใจง่าย (Clear) ทันสมัยแบบไม่เป็นทางการ (Cool Casual) สมัยใหม่ (Modern)



ภาพที่ 20 Color Image Scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)
ที่มา Kobayashi (1990)

6.1.2 อัตลักษณ์สีไทย (Thaitone)

กรอบแนวคิด และองค์ความรู้งานวิจัยด้านอัตลักษณ์สีไทย (Thaitone) ไพโรจน์ พิทยเมธี (2560) จากงานวิจัยเรื่อง การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย หลักสูตรปรัชญาดุष्ฎิบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้มีการสังเคราะห์องค์ความรู้ และจัดระเบียบสีไทยที่แสดงออกถึงทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของไทย เพื่อเทียบค่ามาตรฐานกับระบบสีแบบสากล โดยได้แบ่งการจัดทำฐานข้อมูลสีและชุดค่าสีตามระบบสีสากลพร้อมชื่อเรียกสีทั้งสิ้น 168 สี

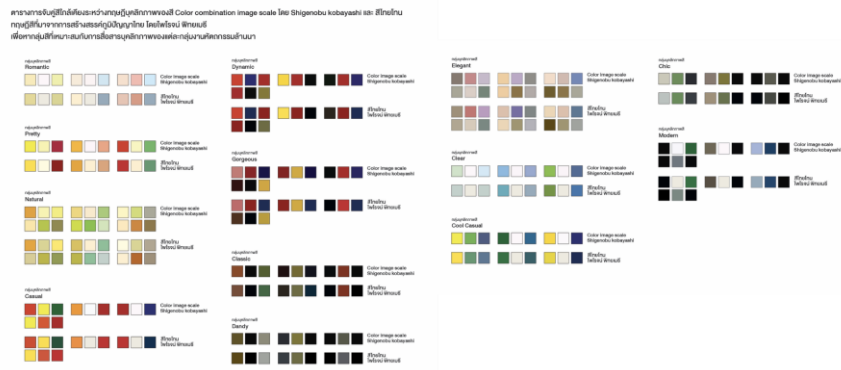


ภาพที่ 21 ภาพสีไทยโทน (Thaitone) โดย ไพโรจน์ พิทยเมธี

ที่มา ไพโรจน์ พิทยเมธี

จากการศึกษา ข้อมูลด้านสีไทยโทนข้างต้น พบว่าแนวคิดและองค์ความรู้ด้านอัตลักษณ์สีไทย มีชุดสีที่เหมาะสมแก่การสื่อสารความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน สามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย ผ่านชุดสีที่มีที่มาจากความเป็นไทย งานวิจัยในครั้งนี้ต้องการศึกษาเพิ่มเติมโดยนำองค์ความรู้ของสีไทยโทน (Thaitone) และการกำหนดบุคลิกภาพของสี Color image scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) เพื่อหาความเหมาะสมของชุดสีไทยที่สามารถสื่อสารบุคลิกภาพของงาน ทัศนกรรมแต่ละประเภทโดยการจัดชุดสีใกล้เคียงเพื่อหาความเหมาะสมผู้วิจัยได้ทำการวิจัยย่อยจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีการคัดกรอง เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบไม่ต่ำกว่า 10 ปี เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลการบูรณาการองค์ความรู้การสื่อสารบุคลิกภาพของสี และสีไทยโทน (Thaitone) เพื่อหาความเหมาะสมของชุดสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพของสีไทย ภายใต้กรอบบุคลิกภาพของสี Color image scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)

6.1.3 วิจัยย่อย การจับคู่กลุ่มสีไทยโทน (Thaitone) (ไพโรจน์ พิทยเมธี) โดยใช้ค่าสีใกล้เคียงภายใต้กรอบบุคลิกภาพของสี Color combination image scale โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)



ภาพที่ 22 การจับคู่กลุ่มสีไทยโทน (Thaitone) (ไพโรจน์ พิทยเมธี) โดยใช้ค่าสีใกล้เคียง
ภายใต้กรอบบุคลิกภาพของสี Color combination image scale
โดย ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)



ที่มา ผู้วิจัย

ผลสรุปคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน กลุ่มบุคลิกภาพสีแบบ Elegant และ Chic ผู้เชี่ยวชาญเกิน 3 ท่าน ให้ค่าคะแนนในระดับไม่เหมาะสม และไม่แน่ใจ จึงทำให้ได้ชุดบุคลิกภาพของสีไทย ภายใต้กรอบบุคลิกภาพของสี จำนวนทั้งหมด 11 กลุ่มเพื่อนำมาใช้ในงานวิจัย



ภาพที่ 23 ภาพรวมผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน
ที่มา ผู้วิจัย

6.1.4 กลุ่มบุคลิกภาพสีไทยที่นำมาใช้ในงานวิจัย

โดยการวิจัยย่อยได้ผลสรุปคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ดังนั้นกลุ่มบุคลิกภาพสีทั้งหมด 13 กลุ่มสี แบบ Elegant และ Chic ผู้เชี่ยวชาญเกิน 3 ท่าน ให้ค่าคะแนนในระดับไม่เหมาะสม และปานกลาง จึงทำให้ได้ชุดบุคลิกภาพของสีไทยภายใต้กรอบบุคลิกภาพของสี จำนวนทั้งหมด 11 กลุ่มเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยดังนี้ น่ารัก น่าเอ็นดู (Pretty) ไม่เป็นทางการ (Casual) มีพลัง (Dynamic) หรรษา (Gorgeous) ชวน ฝัน (Romantic) ธรรมชาติ (Natural) คลาสสิก (Classic) โดดเด่น (Dandy) ชัดเจน เข้าใจง่าย (Clear) ทันสมัยแบบไม่เป็นทางการ (Cool Casual) และ สมัยใหม่ (Modern)



ภาพที่ 24 ภาพกลุ่มบุคลิกภาพสีไทยที่นำมาใช้ในงานวิจัย
ที่มา ผู้วิจัย

6.2 แนวคิดทฤษฎีด้านศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts)

แนวทางการออกแบบการเคลื่อนไหวได้ถูกนำมาใช้ในหลากหลายบริบท อาทิ บริบททางศิลปะ โดยใช้แนวทางศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts) หรือลักษณะของศิลปะสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของรูปแบบที่มองเห็นเป็นรูปธรรมเป็นสำคัญ ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวที่ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts) มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปในแต่ละลัทธิทางศิลปะ เช่น ลัทธิ Impressionism ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานผ่านการเคลื่อนไหวทางด้านท่าทางและเรื่องราว ลัทธิ Futurism ศิลปินเน้นการเคลื่อนที่ของพื้นที่ว่าง และการเคลื่อนไหวที่เข้าไปเข้ามา และ ลัทธิ Abstract Expressionism เป็นใช้ความ

เคลื่อนไหวของร่างกาย มาสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึงลัทธิPop Art และ Op Art ซึ่งจำแนก ลักษณะการเคลื่อนไหวของศิลปะจลศิลป์ (Kinetic Arts) ได้เป็น 2 รูปแบบได้แก่ 1) Real Movement การเคลื่อนไหวจริงด้วยวัสดุที่นำมาประกอบในตัวผลงาน และ 2) Virtual Movement การเคลื่อนไหวในลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวแบบลวงตา สร้าง ภาพที่หยุดนิ่งแต่ทำให้เกิดการสั่นพริ้วและการเคลื่อนไหวทางความรู้สึก

6.3 การประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานทางการออกแบบในการออกแบบการเคลื่อนไหว

องค์ประกอบทางการออกแบบเรขศิลป์ สามารถแบ่งได้เป็น 8 องค์ประกอบดังนี้ เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) น้ำหนัก (Value) พื้นผิว (Texture) ที่ว่าง (Space) และสี (Color) นอกจากนี้ นอกออกแบบจะนำองค์ประกอบพื้นฐานทางการ ออกแบบ มาใช้ในงานออกแบบ แบบสองมิติ และสามมิติแล้วนั้น องค์ประกอบทางการ ออกแบบเรขศิลป์ยังได้ถูกนำมาประยุกต์ในการออกแบบการเคลื่อนไหวเช่นกัน โดยการนำ องค์ประกอบทางการออกแบบมาใช้ในงานออกแบบเคลื่อนไหว Yoojin Oh ได้ให้ทัศนะใน การนำหลักการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวในบทความ Applying Design Principles to Motion Graphics ในปี 2562 ไว้ว่า นอกจากการใช้องค์ประกอบ พื้นฐานทางด้านกรออกแบบ และการเรียงองค์ประกอบมาใช้ในงานออกแบบ สองมิติแล้วยัง สามารถนำมาใช้กับการออกแบบเคลื่อนไหวหรือเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ ดังนี้

1. จุด (Point) จุดในงานออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ตำแหน่งของจุดที่แสดงออก ทั้งหมด สามารถทำหน้าที่เป็นจุดโฟกัสหรือจุดนำสายตาให้กับผู้ชมได้
2. เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบทางการออกแบบที่เรียบง่าย และสามารถ ปรับเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารได้หลากหลายมากที่สุด เส้นยังสามารถทำให้เห็น ถึงน้ำหนักเบาหรือหนัก เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบทางการออกแบบที่สามารถ นำมาประยุกต์ใช้ในเรขศิลป์เคลื่อนไหว สามารถทำให้ช่วยชี้้นำความสนใจไปยัง ส่วนต่างๆของชิ้นงาน และสามารถสร้างภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวได้
3. ระนาบ (Plane) สามารถใช้การวางระยะระนาบขององค์ประกอบทำให้เกิด ทัศนียภาพ (Perspective) ในเชิงการออกแบบเรขศิลป์ไวนั้น สามารถทำให้ เห็นระยะความลึกตื้น และสามารถสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นได้

โดยการนำองค์ประกอบพื้นฐานด้านการออกแบบ นำมาประกอบกับหลักการออกแบบ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การจัดวางตำแหน่ง (Alignment) การจัดวางวัตถุในแกนเดียวกันเพื่อสร้างให้ เกิดความสมดุลในการออกแบบ

2. การจัดกลุ่มองค์ประกอบที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน (Proximity) สามารถสร้างจุดเด่นจากความแตกต่างได้ด้วยการจัดวาง
3. รูปร่าง รูปทรง (Shape and Form) การใช้รูปทรงที่หลากหลายช่วยเน้นวัตถุหนึ่งให้แตกต่าง
4. ขนาด (Scale) ใช้การกำหนดขนาดสร้างความลึกตื้นให้แก่ตัววัตถุ การใช้ วัตถุ รูปทรง ใกล้เคียงกัน แบบหลายขนาด ทำให้เกิดองค์ประกอบทางการเคลื่อนไหวได้
5. สี (Color) การใช้ระดับความเข้ม และความแตกต่างของสีทำให้เกิดองค์ประกอบทางการเคลื่อนไหวได้

6.4 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) และคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)

การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) คือการออกแบบที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน (user) กับวัตถุ (physical objects) หรือพื้นที่ (space) โดยงานวิจัยในครั้งนี้นั้นเน้นศึกษารูปแบบการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับภาพ และการมองเห็น (Visual) โดยได้ศึกษารูปแบบการออกแบบการเคลื่อนไหวในมิติของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) ดังนี้

องค์ประกอบของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (The Elements of Interaction Design) ได้ถูกเสนอโดย แดน เซฟเฟอร์ (Dan Saffer) ในบทความเรื่อง An excerpt from Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. (2006) โดยได้แบ่งองค์ประกอบที่สำคัญไว้ 6 องค์ประกอบดังนี้

1. Motion การมีปฏิสัมพันธ์คือการสื่อสารประเภทหนึ่ง และการสื่อสารก็ถือว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถกำหนดให้เห็นถึงทัศนคติ วัฒนธรรม บุคลิกภาพ และบริบทต่างๆ มีความหลากหลาย และมีภาษาให้เข้าใจอย่างเป็นสากล
2. Space พื้นที่ที่มีความสำคัญกับการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) พื้นที่เป็นตัวกำหนดบริบทต่างๆของการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายใต้การออกแบบอีกด้วย
3. Time การกำหนดเวลาให้เหมาะสมในการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก หากใช้เวลานานเกินไปหรือสั้นเกินไปอาจจะส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้ชมได้

4. Appearance รูปลักษณ์ถือเป็นส่วนสำคัญในงานออกแบบ ซึ่งองค์ประกอบของรูปลักษณ์นั้นมีหลายตัวแปรให้นักออกแบบต้องศึกษาและออกแบบให้ตรงตามความต้องการ อาทิ สัดส่วน โครงสร้างองค์ประกอบ ขนาด รูปร่าง ค่าน้ำหนัก และสี
5. Texture ในบางกรณีพื้นผิวสามารถนับรวมกับรูปลักษณ์ (Appearance) ได้เช่นกัน เช่นกรณี ความแตกต่างของพื้นผิวที่เรามองเห็นทำให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์และการสัมผัสที่แตกต่างกัน แต่ในกรณีนี้กล่าวถึงการออกแบบวัตถุที่สามารถจับต้องได้หรือแอปพลิเคชันมือถือ ที่นักออกแบบสามารถทำงานกับตัวแปรพื้นผิว เช่น การสั่น ความร้อนเพื่อตอบสนองการกระทำที่ผู้ใช้กระทำ
6. Sound การออกแบบเสียงประกอบการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) ถือเป็นส่วนเล็กๆที่มีความสำคัญไม่น้อยซึ่งมีองค์ประกอบหลักคือ ความสูงต่ำของเสียง ระดับความดังเบา และโทนเสียง องค์ประกอบเสียงที่แตกต่างกันและไม่เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันได้

คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ได้ถูกกล่าวถึงโดย มาซาอากิ คุโรสุ (Masaaki Kurosu) ในหนังสือ Human-Computer Interaction. Theory, Design, Development and Practice (2016) ว่าความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังและประสบการณ์เดิมของผู้รับสาร และส่วนประสมที่ก่อให้เกิดการรับรู้ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) ถือเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างผ่านการสัมผัสถึงสุนทรียศาสตร์ของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) ในรูปแบบต่าง ๆ โดยได้แบ่งคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ที่สามารถเป็นตัวควบคุมการออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) เพื่อสร้างเรื่องราวและบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพ และการมองเห็น (Visual) การ ไว้ 4 ประเภทดังนี้

1. จังหวะ (Rhythm) ความผันแปรของจังหวะจากหนึ่งจังหวะไปสู่จังหวะถัดไปสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่ต่างกันได้ ความต่างของระยะห่างระหว่างจังหวะสามารถชี้ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแตกต่างกันได้
2. ความเร็ว (Tempo) ในเชิงทัศนศิลป์จังหวะที่เร็วมักถูกนำมาใช้กับวัตถุที่มีขนาดเล็กกว่า และจังหวะที่ช้ามักใช้กับการเคลื่อนไหวของวัตถุที่มีขนาดใหญ่กว่า
3. ลำดับ (Sequence) การลำดับมักแสดงให้เห็นถึงความแปรเปลี่ยนทางอารมณ์ระหว่างช่วงหนึ่งไปยังอีกช่วงหนึ่ง

- ทิศทาง (Direction) การกำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวของวัตถุ มักจะสอดคล้องกับลำดับ (Sequence) จังหวะ (Rhythm) และความเร็ว (Tempo) การผสมกันทั้ง 4 คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ก่อให้เกิดประสบการณ์ (User Experiences) ในรูปแบบต่างๆให้แก่ผู้ชมได้

คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ยังได้ถูกกล่าวถึงโดย มิเชล บาซิ กาลูปี (Michelle Bacigalupi) ในงานวิจัยเรื่อง The Craft of Movement in Interaction Design (1998) โดยแบ่งคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) โดยมีการกำหนดคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหวเป็น 2 หลักการ สำคัญ ดังนี้

- Formal Movement Qualities การศึกษารูปแบบการเคลื่อนไหวทั่วไป โดยประกอบไปด้วยรูปแบบหลักได้แก่ จังหวะ (Rhythm) ความเร็ว (Tempo) ลำดับ (Sequence) และ ทิศทาง (Direction)
- Expressive Movement Qualities การศึกษาการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของการเคลื่อนไหว

6.5 หลักการและรูปแบบพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน Animation

- Squash & stretch การยืดและหดเพื่อทำให้วัตถุที่เคลื่อนไหวโดยมีชีวิตชีวาขึ้น แม้วัตถุนั้นจะไม่ใช่อะไรที่สามารถขยับได้เองตามธรรมชาติ หลักการยืดและหดจะสามารถทำให้วัตถุนั้นมีชีวิตชีวาขึ้นมาได้
- Anticipation ลักษณะการเตรียมวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการเตรียมการที่กำลังจะขยับของวัตถุ
- Staging การเคลื่อนไหวที่เน้นการจัดองค์ประกอบผ่านการเคลื่อนไหวของวัตถุ เพื่อนำสายตาผู้ชม และดึงดูดความสนใจไปยังวัตถุหลักลดการเคลื่อนไหวของวัตถุรองเพื่อดึงจุดสนใจให้ไปยังวัตถุหลัก
- Straight Ahead Action & Pose to Pose ลักษณะการเปลี่ยนแปลงภาพตั้งแต่ต้นถึงภาพสุดท้ายด้วยการกำหนดเฟรมของภาพให้ครบเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์
- Follow Through & Overlapping Action ภาพที่เกิดจากหลังจากการเคลื่อนไหวหลักโดยมีการเคลื่อนไหวอื่นๆที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกัน
- Slow In & Slow Out การดึงความเร็วของวัตถุให้ช้าลงในตอนเริ่มและตอนท้ายของการเคลื่อนไหว.

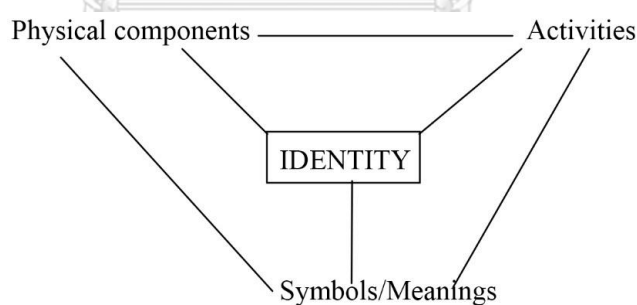
7. Arc การเคลื่อนไหวในวิถีโค้ง
8. Secondary Action การเคลื่อนไหวรองที่เกิดต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก เพื่อสนับสนุนให้การเคลื่อนไหวหลักของวัตถุนั้นๆ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
9. Appeal การสร้างแรงดึงดูดจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหวของวัตถุหลัก
10. Timing การเร่งหรือการผ่อนการเคลื่อนไหว ให้มีความแตกต่างกันในช่วงเวลา จะช่วยควบคุมจังหวะและอารมณ์ของวัตถุที่เคลื่อนไหวได้
11. Exaggeration การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเกินจริงเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างรูปทรงขนาดและสัดส่วนเพื่อให้วัตถุ มีชีวิตชีวามากขึ้น
12. Solid Drawing การใช้เส้นให้เกิดมุมมอง Perspective ทำให้ภาพรวมมีมิติ ความลึก โดยใช้เส้น Grid มาช่วยกำหนดทิศทางและมุมมองของภาพ

6.6 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design)

อัตลักษณ์ (Identity) ในทางจิตวิทยาสังคมเป็นสำนึกในการรับรู้ว่าตนเองเป็นใคร และแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร ใครเป็นพวกเดียวกับเรา และใครที่ต่างจากเรา มักจะถูกสร้างขึ้นในลักษณะสิ่งตรงข้าม เช่น เพศ เชื้อชาติ ศาสนา เป็นต้น การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Cooperate Identity Design) คือการออกแบบเพื่อสื่อสารภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเพื่อสร้างความเข้าใจตรงกันระหว่างคนในองค์กร และบุคคลภายนอก

6.6.1 กรอบแนวคิดอัตลักษณ์ถิ่นที่ (Place Identity) (Relph, 1976) คือกรอบแนวคิดที่ใช้ศึกษาอัตลักษณ์ของถิ่นที่ใดที่หนึ่งเพื่อสะท้อนความพิเศษทางพื้นที่ทั้งทางกายภาพ (Physical Space) และพื้นที่ทางความคิด (Mental Space) เพื่อสร้างความเชื่อมโยงปัจจัยทางวัฒนธรรมต่างๆบนพื้นที่ โดย Relph ได้กล่าวถึงปัจจัยที่สำคัญทั้งสามประการของกรอบแนวคิดอัตลักษณ์ถิ่นที่ไว้ดังนี้

- 1.) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Appearance) ลักษณะทางสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่แสดงให้เห็นเด่นชัด ซึ่งแตกต่างจากพื้นที่อื่น เช่น สภาพแวดล้อม อาคารสิ่งปลูกสร้างต่างๆ และแหล่งประวัติศาสตร์ที่มีความสำคัญพื้นที่
- 2.) กิจกรรมและการใช้สอย (Activities and Functions) ปฏิสัมพันธ์และกิจกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เช่นวิถีชีวิตประจำวันงานเทศกาลงานประเพณีวัฒนธรรมประจำพื้นที่ที่แสดงให้เห็นเด่นชัด ว่าเป็น กิจกรรม และวิถีชีวิต ของพื้นที่นั้นๆ
- 3.) สัญลักษณ์และความหมายของย่าน (Symbols and Meaning) สิ่งที่เป็นตัวแทน ฟังวัฒนธรรมและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่นั้นๆเช่น องค์ความรู้ทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์ ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับสถานที่นั้นๆทำให้เกิดการยอมรับของคนในพื้นที่ ทั้งนี้รวมถึง ภูมิปัญญา งานศิลปะวัฒนธรรมจารีตประเพณี อันก่อให้เกิดสัญลักษณ์ที่ช่วยทำให้พื้นที่นั้นแตกต่างจากพื้นที่อื่น



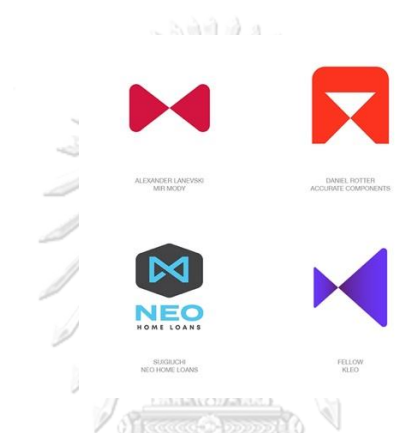
แผนภูมิที่ 3 แผนภูมิแสดงองค์ประกอบของการหาอัตลักษณ์ถิ่นที่ Place identity and its components (after Relph, 1976) (Taylor, 2008, p.5)

6.7 แนวโน้มกระแสนิยมของการออกแบบตราสัญลักษณ์

ข้อมูลจากเว็บไซต์ www.logolounge.com ได้ให้ข้อมูลรายงานแนวโน้มกระแสนิยมของการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ได้รับความนิยมในปี 2022 ไว้ดังนี้

6.7.1 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ BowTies

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่มีความเชื่อมโยงของลักษณะรูปโบว์ และเครื่องหมายอินฟินิตี้ ใช้การจัดวางแนวนอน มีลักษณะการใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง ที่คม การเดินเส้นตัดกันตรงกลางสื่อสารความหมายของการผสานพลังสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ ความแข็งแรง มั่นคง และมีความต่อเนื่องอย่างไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 25 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ BowTies
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.2 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Uvula

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบหยดน้ำ ใช้รูปแบบการจัดวางในแนวตั้ง 90 องศา สื่อสารถึงการเคลื่อนไหว หยดน้ำ เหมาะสำหรับการสื่อสารเรื่องนิเวศ และสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Uvula
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.3 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Rooters

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบต่อต้านความเรียบง่าย ใช้สัญลักษณ์ของรากไม้ ร่วมกับการวางที่รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างธรรมชาติ ใช้จังหวะทางการออกแบบอย่างสม่ำเสมอ จำเป็นต้องมีการเลือกใช้งานที่เหมาะสมและไม่ซ้ำซ้อนจนเกินไป



ภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Rooters
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.4 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Reverse Stress

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่มีความแปลกโดยให้ค่าน้ำหนัก ความหนา เส้นแนวตั้ง หรือแนวนอนมีความเท่ากัน ทำให้มีความรู้สึกเหมือนถูกออกแบบกลับด้าน



ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Reverse Stress
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)



6.7.5 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Loopers

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบใช้ความต่อเนื่องของเส้นตรง และโค้ง โคนใช้ความเท่ากันของขนาดของเส้น สื่อสารความอิสระ ตรงไปตรงมา



ภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Loopers
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.6 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Over Arching

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบผสมผสานรูปทรงโค้งแบบซุ้มประตูกับการจัดวางตัวหนังสืออย่างสม่ำเสมอภายใน สื่อสารความเปิดเผย อบอุ่น



ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Over Arching ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)



6.7.7 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Whiplash

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่สื่อสารการเคลื่อนไหว ใช้เส้นที่ดัดโค้ง ลายคลื่นพริ้วไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ใช้ค่าน้ำหนักที่หลากหลาย สื่อสารบุคลิกภาพแบบหรูหรา บริสุทธิ์



ภาพที่ 31 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Whiplash ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.8 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Hand Dots

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่เน้นการใช้จุดแบบอิสระ ให้ความรู้สึกถึงการทำมือ (Handmade) ไม่เป็นระเบียบเท่าระบบอุตสาหกรรม



ภาพที่ 32 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Hand Dots
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.9 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Super Traps

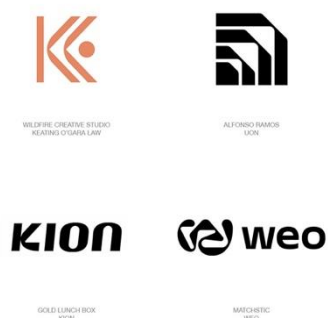
รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้การตัดแปลงจุดเชื่อมของมุมด้านใน
ตัวอักษรด้วยการตัดเพิ่มมากกว่าปกติ ทำให้ตัวอักษรที่ประกอบบนตราสัญลักษณ์
รู้สึกแปลกใหม่ ล้ำสมัย



ภาพที่ 33 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Super Traps
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.10 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Pinched

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้การกด การดัน มุมใดมุมหนึ่งของตราสัญลักษณ์ ร่วมกับการให้ค่าน้ำหนักและความหนาของเส้นในระนาบเดียวกัน

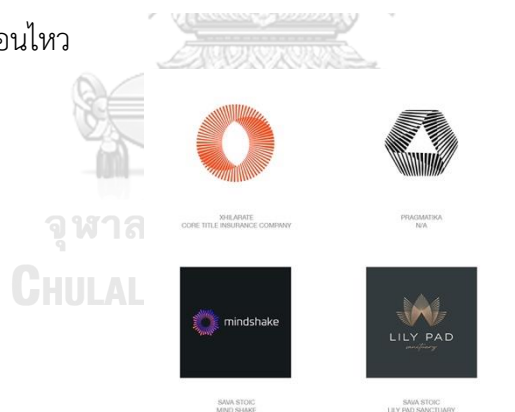


ภาพที่ 34 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Pinched
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)



6.7.11 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ VariRay

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่สื่อสารผ่านการจัดวางรูปทรงการกระจายออกหรือการแผ่กระจายของรังสี เน้นการใช้ค่าน้ำหนักสีเพื่อก่อให้เกิดความเคลื่อนไหว



ภาพที่ 35 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ VariRay
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.12 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Tight

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่เน้นการบีบระยะห่างระหว่างตัวอักษร และพื้นที่ให้แคบลง วางองค์ประกอบอย่างหนาแน่น เว้นช่องว่างน้อย



ภาพที่ 36 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Tight
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)



6.7.13 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Almonds

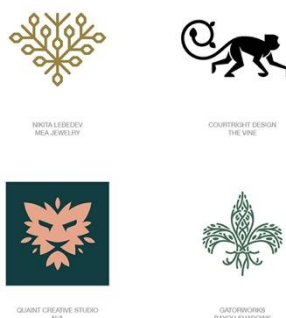
รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่นำรูปทรงเมล็ดอัลมอนด์ (การนำรูปทรงตรงกลางของการรูปทรงวงกลม 2 วงมาซ้อนกัน) มาใช้ประกอบในงานออกแบบ



ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Almonds
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.14 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Trellis

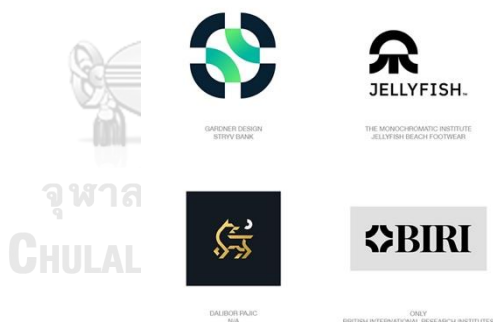
รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่นำรูปทรงใบไม้ชนิดต่างๆมาใช้ ประกอบร่างในงานออกแบบตราสัญลักษณ์ สื่อสารความเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Trellis
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.7.15 รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Macaroni

รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่นำรูปทรงท่อโค้งตัดตรงมาประกอบ
ในงานออกแบบ



ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่างรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์แบบ Macaroni
ที่มา <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report> (ออนไลน์)

6.8 รูปแบบตัวอักษรที่กำลังได้รับความนิยม และ แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรในปี 2565 (What Fonts Are Trending Now and Font Trends for 2022)

Grace Fussell ได้ให้การสรุปข้อมูลความนิยมการออกแบบตัวอักษรในปี 2565 ในบทความ What Fonts Are Trending Now and Font Trends for 2022 จากเว็บไซต์ ไว้ว่าในปี 2565 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรและการเลือกใช้สไตล์ของตัวอักษรจะเปลี่ยนแปลงจากตัวอักษรที่แปลก อ่านไม่ออก ไปใช้ตัวอักษรที่มีความตรงไปตรงมา อ่านง่าย และครอบคลุมมากขึ้น ประเภทการ

เลือกใช้ตัวอักษรบางประเภทกลับมามีบทบาทสำคัญอีกครั้งในช่วงปี 2565 เช่น มีความนิยมการเลือกใช้ประเภทตัวอักษรแบบ Sans Serifs แบบโค้ง ประเภทตัวอักษรแบบ Scripts ที่ลื่นไหลและเรียบง่าย และยังมีคามนิยมการเลือกใช้ตัวอักษร Serifs ที่แสดงถึงความวินเทจตามกระแสแฟชั่นในระยะเวลาที่ผ่านมา มีการคาดการณ์ว่าแนวโน้มการออกแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2565 จะมีบุคลิกของตัวอักษรที่เปิดกว้างและตรงไปตรงมา โดยให้ความสำคัญกับความชัดเจนและการเข้าถึงสื่อต่างๆ เป็นสำคัญ โดยได้ให้ตัวอย่างการคาดการณ์แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยม 7 รูปแบบดังนี้

6.8.1 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Rounded Sans Serifs

การออกแบบตัวอักษร Sans serif แบบมีความโค้งมนสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงสู่การสร้างแบรนด์ที่เรียบง่ายมากขึ้น ให้ความรู้สึก ชี้ชัด สดชื่น เปิดเผยเน้นการออกแบบที่สร้างความสมดุลระหว่างรูปแบบการใช้รูปทรงความโค้งมนแบบธรรมชาติ และรูปแบบการใช้รูปทรงเรขาคณิต





ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Rounded Sans Serifs : BERLIN Rounded Sans Serif Typeface



ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

Rounded Sans Serifs : Nanomaton minimalist sans serif typeface

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends->

CHULA for-2022--cms-38033 (ออนไลน์)

6.8.2 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ High-Contrast Serifs

การออกแบบตัวอักษร Serifs ที่มีความคอนทราสต์สูง ได้รับแรงบันดาลใจจากแบบอักษรญี่ปุ่น มีความสูงและสง่างาม มีความทรงพลัง เน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสไตล์ดั้งเดิมและร่วมสมัย ทำให้การออกแบบโลโก้และแบรนด์ให้ความรู้สึกไร้กาลเวลา และล้ำสมัย



ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

High-Contrast Serifs : Slabien modern slab serif font Bradley elegant serif typeface.



ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

High-Contrast Serifs : Bradley elegant serif typeface

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

6.8.3 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Quietly Quirky

การออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานของโปสเตอร์ภาพยนตร์ของเวสแอนเดอร์สัน การออกแบบตัวอักษร ที่มีความเรียบง่ายแต่ซ่อนความแปลกเข้าไปอยู่ในแต่ละตัวของตัวอักษร เน้นการออกแบบตัวอักษร Serif แบบดั้งเดิม และ Sans-serif ที่มีความแปลก เอนเอียง มีความไม่เสมอกัน ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นงานทำมือ



ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Quietly Quirky : Bosan modern sans serif typeface.



ภาพที่ 45 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ Quietly Quirky : CornerOne vintage round font family

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

6.8.4 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Fluid and Simple Scripts

การออกแบบตัวอักษร Scripts ที่ลื่นไหลและเรียบง่ายมากยิ่งขึ้นจากกระแสนิยมในปีที่ผ่านมา โดยได้รับอิทธิพลจากแบบอักษรภาษาอาหรับที่แสดงเหล่านี้สามารถใช้เพื่อตกแต่งบรรจุภัณฑ์ จะให้ความลงตัวและสวยงามเมื่อซ้อนทับกับภาพถ่าย มีความสง่างาม และมีลูกเล่น ทำให้อ่านง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 46 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

Fluid and Simple Scripts: Black Delights *elegant ligature font*.



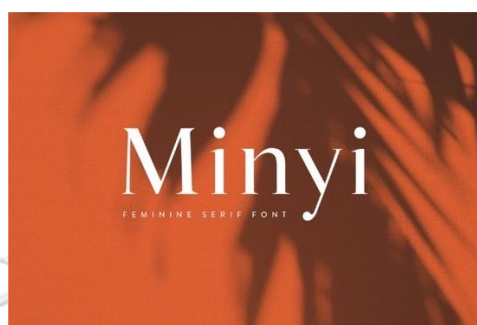
ภาพที่ 47 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

Fluid and Simple Scripts: Ligerid calligraphic display font.

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

6.8.5 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Rustic Serifs

การออกแบบตัวอักษรแบบ Rustic Serifs ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแกะสลักไม้ชาวญี่ปุ่น ที่ได้รับความนิยมมาจกปี 2563 ซึ่งในปัจจุบันก็ยังคงความนิยม แต่จะมีการปรับเปลี่ยนให้มีความเรียบง่ายมากยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยม ในการ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ให้ความรู้สึกอบอุ่น และน่าไว้วางใจ



ภาพที่ 48 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ
Rustic Serifs : Minyi feminine serif typeface



ภาพที่ 49 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ
Rustic Serifs : Ava - A Classy Serif Typeface

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

6.8.6 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Strong and Simple Sans

การออกแบบตัวอักษร Serifs ให้มีความแข็งแรงและเรียบง่าย 3 สามารถสร้างความโดดเด่นได้ด้วยตัวเอง เพื่อสร้างบุคลิกภาพที่ทรงพลัง โดยเน้นการจับคู่สีที่มีคอนทราสต์สูง เช่น ขาวดำ สีนีออน



ภาพที่ 50 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

Strong and Simple Sans: Hobart minimal *sans serif font*.



ภาพที่ 51 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ

Strong and Simple Sans: Widy geometric sans serif typeface

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

6.8.7 แนวโน้มการออกแบบตัวอักษรแบบ Chubby Retro

การออกแบบตัวอักษรที่ได้รับ อิทธิพลมาจากการตลาดและกระแสนิยมแฟชั่นแบบย้อนยุค ปี1970 ยังคงได้รับความนิยม ซึ่งจะมีความแตกต่าง ในลักษณะการออกแบบฟอนต์ที่มีความย้อนยุคแบบลักษณะอ้วน เสริมสร้างความรู้สึก เป็นมิตร พลังบวก เหมาะกับการใช้งานบนป้าย ตราสัญลักษณ์ และบรรจุภัณฑ์ต่างๆ



ภาพที่ 52 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ
Chubby Retro : Capuche bold retro *display typeface*.



ภาพที่ 53 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรแบบ
Chubby Retro : Callgest tapered display font

ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033> (ออนไลน์)

สรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบอัตลักษณ์ งานวิจัยในครั้งนี้ต้องการศึกษาอัตลักษณ์ และรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมเพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์ตัวแปรที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารผ่านรูปแบบงานเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายและนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทางการท่องเที่ยว เพื่อนำแนวคิดและทฤษฎีทางการออกแบบที่สอดคล้องและสามารถนำมาใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีการศึกษากรอบทฤษฎีทางการออกแบบที่เน้นไปยังการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมสำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยได้แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สื่อสารผ่านองค์ประกอบเรขศิลป์ (Visual Elements) ได้แก่ เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) และ สี (Color) และ ลักษณะทางการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมเพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์ตัวแปรทางการเคลื่อนไหว ผ่านองค์ประกอบของคุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ดังต่อไปนี้ จังหวะ (Rhythm) ความเร็ว (Tempo) ทิศทาง (Direction) และรูปแบบพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน Animation ทั้ง 12 รูปแบบ

ส่วนที่ 2 กระแสนิยมการออกแบบอัตลักษณ์ (Identity) ประกอบไปด้วย กระแสนิยมรูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Style) และกระแสนิยมรูปแบบการออกแบบตัวอักษร (Typography Style)

6.8.8 ตารางสรุปกรอบแนวคิดทฤษฎีทางการออกแบบที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดทฤษฎีทางการออกแบบที่ใช้ในงานวิจัย การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม					
กรอบแนวคิดทฤษฎี การออกแบบเรขาคณิต และการวิเคราะห์คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว				กระแสนิยมด้านการออกแบบ อัตลักษณ์	
องค์ประกอบ งานวิจัย	กรอบแนวคิด ทฤษฎี	องค์ประกอบ งานวิจัย	กรอบแนวคิด ทฤษฎี	องค์ประกอบ งานวิจัย	กรอบ แนวคิด ทฤษฎี
เส้น (Line)	การออกแบบ เรขาคณิต	จังหวะ (Rhythm)	คุณสมบัติ ทางการ เคลื่อนไหว (Movement Qualities)	ตราสัญลักษณ์ (Logo Style)	แนวโน้ม กระแสนิยม ของการ ออกแบบ ตรา สัญลักษณ์ ปี 2565

รูปร่าง (Shape)	การออกแบบ เรขศิลป์	ความเร็ว (Tempo)	คุณสมบัติทางการ เคลื่อนไหว (Movement Qualities) และ ทฤษฎีดนตรี	รูปแบบ ตัวอักษร (Typography Style)	แนวโน้ม การ ออกแบบ ตัวอักษรใน ปี 2565
รูปทรง (Form)	การออกแบบ เรขศิลป์	ทิศทาง (Direction)	คุณสมบัติทางการ เคลื่อนไหว (Movement Qualities)		
สี (Color)	อัตลักษณ์สีไทย (Thaitone) และ บุคลิกภาพของสี (Color combination image scale: Shigenobu Kobayashi)	รูปแบบการ เคลื่อนไหว (Movement)	รูปแบบพื้นฐานใน การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวใน งานแอนิเมชัน		

ตารางที่ 3 ตารางสรุปกรอบทฤษฎีทางการออกแบบที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อ
สื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

7. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม (Graphic Design for Cultural Ecology)

7.1 การออกแบบกิจกรรม(Event Design)

การออกแบบกิจกรรม(Event Design) คือ การวางแผน การพัฒนา และการบริหารจัดการกิจกรรมงานอีเวนต์ Adema และ Roehl (2010) เสนอปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการออกแบบที่ชื่อว่า “two-fold concept” ได้แก่ 1) แนวคิดในการให้ความสำคัญกับสุนทรียศาสตร์ของรูปลักษณ์ (Look) และความรู้สึก (Feel) ของกิจกรรมอีเวนต์ และ 2) คุณลักษณะที่ดีในการดำเนินการจัดงานอีเวนต์ให้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จสูงสุดซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ O'Toole ที่ว่าวัตถุประสงค์หลักของการจัดงานกิจกรรมอีเวนต์เพื่อสร้างความประทับใจให้ผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมและผู้ที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุด ด้วยการนำเสนอประสบการณ์ร่วมด้านโสตประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Multi-Sensory Experience) ผ่านการมองเห็น (Sight) ทางสายตา ผ่านการได้ยิน (Hearing) ทางหู ผ่านการลิ้มรสชาติ (Tasted) ทางลิ้นสัมผัส ผ่านการดมกลิ่น (Smell) ทางจมูก และผ่านการสัมผัส (Touch) ทางกาย (Ferdinand & Kitchin, 2017)

Bimal Raj Paudel (2022) ได้ให้คำจำกัดความของขนาดและการแบ่งประเภทของการจัดกิจกรรมในบทความ *Types And Classifications Of Events* บนเว็บไซต์ thepronotes.com ไว้ว่าการแบ่งขนาดพื้นฐานของการจัดกิจกรรม (Event) สามารถแบ่งได้เป็น 4 ขนาด ดังนี้ การจัดกิจกรรมขนาดใหญ่ Mega Events การจัดกิจกรรมแบบ Major Events การจัดกิจกรรมแบบ Hallmarks Events และ การจัดกิจกรรมสำหรับท้องถิ่น/ชุมชนหรืองานเล็กๆ (Local community Events)

การจัดกิจกรรมขนาดใหญ่ Mega Events การจัดกิจกรรมขนาดใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ ทั้งหมดทั่วโลก เช่นการจัดแข่งขันฟุตบอลโลก การจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก และการจัดการแข่งขันกีฬาประจำทวีปต่างๆ มีการโปรโมทจากสื่อต่างๆในระดับโลก

การจัดกิจกรรมแบบ Major Events การจัดกิจกรรมขนาดกลางถึงใหญ่ด้วยวัตถุประสงค์สำคัญสามารถใช้งานกิจกรรม ดึงดูดความสนใจของสื่อต่างๆอย่างมีนัยยะสำคัญ สามารถดึงดูดจำนวนผู้ชมเพื่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของประเทศ

การจัดกิจกรรมแบบ Hallmarks Events นักวิจัยด้านการท่องเที่ยว Ritchie (1984, p. 2) ให้คำจำกัดความของกิจกรรมแบบ Hallmarks ว่าเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นครั้งเดียวหรือเกิดซ้ำในระยะเวลาที่จำกัดซึ่งจะเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างความตระหนัก ดึงดูดความสนใจและผลกำไรของสถานที่ท่องเที่ยวในระยะเวลาอันสั้น เช่นงานกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวต่างๆเช่น งานคาร์นิวัล เป็นงานแสดงสินค้า งานวัฒนธรรมและกีฬาที่สำคัญระดับนานาชาติ ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำหรือครั้งเดียว หน้าที่หลักของงานที่โดดเด่นคือการให้ชุมชนเจ้าภาพมีโอกาสที่จะรักษาความโดดเด่นในตลาดการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามความโดดเด่นในระดับนานาชาติหรือระดับภูมิภาคต้องใช้ต้นทุนทางสังคมและสิ่งแวดล้อมจำนวนมาก

การจัดกิจกรรมแบบ Local community Events สำหรับท้องถิ่น/ชุมชนหรืองานเล็กๆ กิจกรรมขนาดเล็กที่เกิดขึ้นในระดับท้องถิ่นและระดับภูมิภาค เพื่อกระจายรายได้และดึงดูด ความสนใจทางการท่องเที่ยวระดับภูมิภาค เช่น งานคอนเสิร์ต เทศกาลอาหาร เทศกาลงานศิลปะระดับท้องถิ่น เป็นต้น

การจัดกิจกรรมพิเศษ (Special Event) หมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ณ เวลาหนึ่งและสถานที่หนึ่ง (Occurrence at a Given Place and Time) หรือกลุ่มของเหตุการณ์พิเศษ (Special Set of Circumstances) หรือเหตุการณ์ที่สำคัญและน่าจดจำ (Noteworthy Occurrence) Getz (2007) โดยมีการให้คำนิยามศัพท์ Planned Events ที่หมายถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นที่หวังผลเฉพาะสิ่ง อาทิ ผลทางเศรษฐกิจ สังคม หรือวัฒนธรรม ซึ่งต้องมีการวางแผนในการจัดและทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดงานที่แตกต่างกันออกไป โดยจำสำคัญของการจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างมักเน้นความสำคัญเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมงานเป็นสำคัญ ด้าน O'Toole and Milolaitis (2002) ได้เสนอรูปแบบของการจัดกิจกรรมพิเศษไว้ดังนี้ กิจกรรมเกี่ยวกับองค์กร (Corporate Event) กิจกรรมที่ขึ้นอยู่กับองค์กรเช่นการประชุมวิชาการการจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์ขององค์กร การจัดสัมมนา การจัดกิจกรรมพิเศษภายในองค์กร (Internal Corporate Event) เช่น งานสังสรรค์พนักงาน กิจกรรมสรรหาพนักงานใหม่ (Recruitment Event) กิจกรรมระดมทุน (Fund-raising Event) นิทรรศการทางการค้า (Trade Exhibition) การแข่งขันกีฬา (Sport) และกิจกรรมเพื่อชุมชน (Community Public Event)

แนวทางขั้นตอนการบริหารจัดการกิจกรรมพิเศษที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ Goldblatt (1997) ได้มีการนำเสนอกระบวนการขั้นตอนการจัดกิจกรรมพิเศษ โดยมีขั้นตอนที่สำคัญดังต่อไปนี้ การวิจัย (Research) การวางแผน (Planning) การ

ประสานงาน (Coordination) การออกแบบ (Design) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่ง Goldblatt กล่าวว่า สิ่งที่สำคัญในการจัดกิจกรรมพิเศษคือเรื่องของกรวิจัยและการวางแผนการ ปฏิบัติงานให้เป็นไปตามแผนโดยได้นำเสนอกฎเบื้องต้นของการจัดกิจกรรมพิเศษให้ประสบความสำเร็จดังนี้

1. การเลือกประเภทกิจกรรมโดยต้องมั่นใจว่ากิจกรรม สะท้อนวัตถุประสงค์และมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน
2. การเชื่อมโยงภาพลักษณ์ขององค์กรเข้ากับกิจกรรมพิเศษ ซึ่งสามารถเป็นจุดสร้างความจดจำให้กับผู้ร่วมงาน
3. การมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมงาน การจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความคิด สามารถสร้างความจดจำได้มากขึ้น
4. การสร้างการรับรู้โดยใช้การออกแบบสื่อประกอบ

7.2 กรณีศึกษาการออกแบบเรขศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

การนำการออกแบบเรขศิลป์เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เคยถูกจัดขึ้นทั้งในรูปแบบของกิจกรรมชั่วคราว และการเสริมสร้างภาพลักษณ์บนพื้นที่ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาด้านแบบการออกแบบเรขศิลป์สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆ โดยเน้นการศึกษาการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเรขศิลป์เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยดังต่อไปนี้

การจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกปี 2020 การจัดการแข่งขันกีฬาอาจไม่ได้เป็นเพียงวิธีการแสดงศักยภาพด้านการกีฬาของแต่ละประเทศเท่านั้น แต่หากยังสามารถเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ ในการส่งเสริมภาพลักษณ์ในมิติต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ของประเทศเจ้าภาพได้ การจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกปี 2020 ที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับเกียรติให้เป็นเจ้าภาพ ประเทศญี่ปุ่นต้องการเน้นการสื่อสารเรื่องของการพัฒนาที่ยั่งยืนและความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมผ่านแนวคิดการจัดงาน “Be better together – for the planet and the people” ซึ่งภายใต้แนวคิดนี้ เจ้าภาพได้ชูประเด็นการสร้างสังคมสีเขียวผ่านสัญลักษณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ภายใต้การจัดการกิจกรรมการแข่งขันกีฬาในแทบจะทุกองค์ประกอบ อาทิ การเน้นการใช้วัสดุรีไซเคิลในการสร้างของที่ระลึก และองค์ประกอบต่างๆการใช้พลังงานหมุนเวียน การลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ การผลิตเหรียญรางวัลในการจัดการแข่งขันกีฬาในครั้งนี้จำนวนกว่า 5,000 เหรียญ ทำมาจากขยะอิเล็กทรอนิกส์ขนาดเล็กที่ทางเจ้าภาพรวบรวมจาก 1,621 ชุมชนหรือคิดเป็น 90 เปอร์เซ็นต์ของชุมชนทั้งหมดในประเทศญี่ปุ่นโดยเน้นหลัก

สำคัญในการสื่อสารแนวคิดและวัฒนธรรมพื้นถิ่นผ่านงานออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design)

โดยทั่วไปแล้วการจัดการแข่งขันกีฬานอกจากการสร้างแรงดึงดูดทางการท่องเที่ยวเฉพาะช่วงเวลาการแข่งขันแล้วนั้น ผู้จัดยังสามารถวางแผนกิจกรรมให้เกิดแรงขับเคลื่อนทางการท่องเที่ยวให้เกิดขึ้นตลอดทั้งปีโดยการวางรอบกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นก่อน และหลังช่วงระยะเวลาการแข่งขัน สร้างสีสันให้กับบริเวณพื้นที่โดยรอบด้วยการออกแบบภาพลักษณ์ (Look) เพื่อก่อให้เกิดการดึงดูดความสนใจทางการท่องเที่ยวนอกเหนือจากการการแข่งขันกีฬาที่สอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์ถิ่นที่ (Place Identity) (Relph, 1976)

การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้กรอบแนวคิด แนวคิดอัตลักษณ์ถิ่นที่ และแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ยังได้ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่ต่างๆ อีกมากมาย อาทิ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและชุมชนตามพื้นที่ชุมชนวัฒนธรรมในประเทศไทย ทั้งนี้ได้ผสมผสานแนวคิดการหาอัตลักษณ์พื้นที่จากองค์ประกอบวัฒนธรรมพื้นถิ่น การออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design) ทั้งในรูปแบบของการจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น กิจกรรมเทศกาลออกแบบกรุงเทพ (Bangkok Design Week) เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week) 2022 “Local’ Rise’ ation” เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ 2565 (ISAN Creative Festival 2022) และการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมโดยใช้แนวคิดอัตลักษณ์ถิ่นที่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ทางวัฒนธรรมแบบถาวร เช่น ปรับปรุงภูมิทัศน์เขตเมืองเก่าภูเก็ตด้วยการเข้าไปมีส่วนร่วมของศิลปะแทรกแซง (Art intervention) เพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและวัฒนธรรมชุมชนผ่านองค์ประกอบบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมเขตเมืองเก่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนข้างม่อย จังหวัดเชียงใหม่ ด้วยการส่งเสริมอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องชุมชนผ่านศิลปิน และร้านค้า ผู้ประกอบการในพื้นที่ เป็นต้น

7.4 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage Design System)

การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage Design System) เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบระบบนำทาง (Wayfinding System) ที่ว่าด้วยเรื่องการออกแบบระบบการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์เพื่อจุดประสงค์บางประการ ลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ที่ดี ถือเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายให้กับผู้คนจำนวนมาก ดังนั้นการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์จึงต้องอาศัยการวางแผนที่ดีและทำจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง จนทำให้สามารถแสดงความหมายของสัญลักษณ์ภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยต้องให้ความสำคัญกับเป้าหมายของการออกแบบเพื่อสร้างเครื่องหมาย แนวทางการใช้สัญลักษณ์ และการแสดงความหมาย

ในการสื่อสาร เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (มพป) โดยเป้าหมายของการออกแบบระบบสัญลักษณ์มีดังต่อไปนี้

7.4.1 การถ่ายทอดข้อมูล (Transmission) จะต้องมีการ คัดเลือกข้อมูลที่ต้องการจะสื่อสาร เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหมายและจุดมุ่งหมายของข้อมูลอย่างชัดเจนเพื่อต่อการเข้าใจและตีความ

7.4.2 ประโยชน์ใช้สอย (Usage) ป้ายสัญลักษณ์ควรจะเข้าใจง่ายและมีจุดเด่นในตัว มีความทนทานง่ายต่อการปรับปรุงซ่อมแซมและรักษาอีกทั้งสามารถคุมราคาต้นทุนการผลิตให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมได้

7.4.3 วัสดุติบและอุปกรณ์การจัดสร้าง (Materials) ควรเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมปลอดภัย คงทนถาวรและมีคุณภาพที่ดีในการสร้างป้ายสัญลักษณ์

7.4.4 การสร้างอารมณ์และความรู้สึก (Emotions) ป้ายสัญลักษณ์อาจมีจุดเด่น ในการสร้างภาพลักษณ์อารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปเช่น การสื่อให้เห็นความสวยงาม สอดแทรกอารมณ์ขัน การสร้างอารมณ์และความรู้สึก ผ่านระบบป้ายสัญลักษณ์ 3 ารสร้างความน่าสนใจให้ แก่ผู้พบเห็น โดยใช้องค์ประกอบด้านการออกแบบประกอบด้วย

7.4.5 ความต่อเนื่อง (Continuity) การสร้างสัญลักษณ์ภาพต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องกับสัญลักษณ์ภาพอื่นๆในชุดเดียวกัน จะต้องคำนึงถึงแผนงานในอนาคตเกี่ยวข้องซึ่งควรวางแผนในระยะยาว

7.4.6 ลักษณะเฉพาะตัว (Individuality) การสร้างสัญลักษณ์แพทย์ ควรสร้างให้เหมาะกับวัฒนธรรม และนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่นั้นๆควรสร้างให้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน เพื่อให้เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจ

วิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

7.5 ประเภทของระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage System)

ประเภทของระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage System) สามารถแบ่งระบบการใช้งานที่มีลักษณะหน้าที่ต่างๆ เป็น 2 ประเภทเพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารได้มากที่สุด คือ ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายนอก และระบบป้ายสัญลักษณ์ภายใน เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (มพป)

7.5.1 ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายนอก (Exterior Signage System)

ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายนอก (Exterior Signage System) คือระบบการนำทางภายนอกพื้นที่ การแสดงทิศทางทำให้ข้อมูลการบอกชื่อสถานที่ หรืออาจเป็นส่วนในการตกแต่งบริเวณพื้นที่นั้นๆเพื่อคำนึงถึงจุดมุ่งหมายใดจุดมุ่งหมายหนึ่ง

ดังนั้นการใช้งานต้องคำนึงของการมองเห็นได้จากยานพาหนะและการเดินเท้า โดยแบ่งออกเป็น

Primary Identification การระบุหรือการบ่งชี้เพื่อบอกชื่อสถานที่ ในขั้นแรก จุดนี้ถือได้ว่าเป็นการบ่งชี้ตัวตนในขั้นต้นแรกเพื่อสร้างความประทับใจ สำหรับผู้มาเยือนดังนั้นสัญลักษณ์ที่จะจัดขึ้นในส่วนของการระบุบ่งชี้ในขั้นแรกควรแสดงออกถึงเอกลักษณ์อัตลักษณ์และมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม และจดจำง่าย

Identification การระบุหรือการบ่งชี้ในขั้นที่ 2 ใช้กับสถานที่หรือพื้นที่ที่มีความซับซ้อนมาก และต้อง บอกทิศทางมากกว่า 1 จุด เช่นการมีทางเข้าหลายทางซึ่งจำเป็นต้องใช้รูปแบบที่ต่อเนื่องกับ Primary Identification เพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

Vehicular Advance Notice ป้ายแจ้งล่วงหน้าสำหรับยานพาหนะเป็นป้ายเตือนขั้นแรก จะต้องตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ที่สามารถมองเห็นได้ชัดจากยานพาหนะ เพื่อช่วยในการตัดสินใจในระยะเวลาที่จำกัด

Vehicular Directional ป้ายบอกทิศทางสำหรับยานพาหนะให้ไปสู่จุดสำคัญเช่นทางแยก ทางไปลานจอดรถเพื่อช่วยในการตัดสินใจได้ในทันที

Traffic Regulatory and Control ป้ายควบคุมทิศทางจราจรสำหรับบังคับควบคุมการขยับยานพาหนะ ดูทิศทางการควบคุมยานพาหนะ โดยป้ายเหล่านี้จะมีการใช้สีขนาดรูปร่าง ที่เป็นระบบมาตรฐานของป้ายจราจร

Instructional ป้ายให้คำแนะนำมักใช้กับการสัญจรโดยยานพาหนะและการเดินเท้าป้ายเหล่านี้จะถูกจัดตั้งขึ้นบนตำแหน่งที่เหมาะสมเพื่อให้ประสิทธิภาพการสื่อสารได้อย่างเต็มที่

Informational ป้ายที่ให้ข้อมูลข่าวสารส่วนมากจะมีความสัมพันธ์กับสถานที่หรือพื้นที่สำหรับให้ข้อมูลสำคัญของพื้นที่ให้กับผู้พบเห็น

Decorative ส่วนประกอบตกแต่งที่ใช้ลักษณะทางเรขาคณิตที่จัดทำเพื่อความสวยงามและตกแต่งบริเวณสถานที่หรือพื้นที่ ที่ต้องการสร้างความสำคัญ โดยใช้รูปร่างสีรูปแบบและการออกแบบตกแต่งที่สามารถดึงดูดความสนใจเพื่อให้เกิดความโดดเด่นของสถานที่

7.5.2 ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายใน (Interior Signage System)

การนำทางหรือบอกกิจกรรมสาธารณะและธุรกิจให้แก่ผู้มาเยือนภายในพื้นที่ที่มีความซับซ้อน เช่น โรงแรม สนามกีฬา ห้างสรรพสินค้า พื้นที่ชุมชน เป็นต้น โดยแบ่งออกเป็น

Identification การระบุแนะนำตัวพื้นที่ เพื่อให้ผู้มาเยือนทราบถึงพื้นที่ที่มาเยือน ต้องคำนึงถึงการมองเห็นและความสัมพันธ์กับบริบทของสถานที่เพื่อไม่ก่อให้เกิดความสับสน

Primary Directory การแสดงให้เห็นถึงพื้นที่เป็นครั้งแรกโดยป้าย จัดแสดงอยู่ที่จุดสำคัญและแสดงการแบ่งพื้นที่โดยรวมให้เห็นอย่างชัดเจน ในลักษณะของป้ายชื่อร่วมจะเป็นการแนะนำพื้นที่ขั้นแรกที่จะต้องอยู่ในตำแหน่งที่เห็นได้ง่าย มีข้อมูลที่ชัดเจน และต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีกับสภาพแวดล้อมและสถานที่

Secondary Directory การแสดงด้วยป้ายให้เห็นถึงพื้นที่เป็นขั้นต่อไป โดยแสดงสิ่งที่ต้องการ บอกให้ละเอียดกว่าขั้นตอนแรก จัดแสดงอยู่ที่ตำแหน่งเฉพาะของพื้นที่ย่อยนั้นๆ

Pictorial “You are here” Indicator การแสดงด้วยป้ายสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงพื้นที่โดยรวมที่ต้องการจะแนะนำ โดยมีตำแหน่งบอกคำว่า “You are here” หรือคุณอยู่ที่นี้เพื่อช่วยให้ผู้มาเยือนรู้ตำแหน่งว่าตัวเองอยู่จุดใดของบริเวณพื้นที่ทั้งหมด ป้ายนี้จะมีส่วนช่วยในการนำทาง เพื่อให้ผู้มาเยือนไม่หลงทาง มักใช้กับสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้คนและสถานที่

Primary Directional การบอกทิศทางในขั้นแรก สำหรับใช้ภายในพื้นที่ที่ซับซ้อนและมีการสัญจรที่แออัดเพื่อช่วยนำทางให้กับผู้มาเยือน

Secondary Directional การบอกทิศทางในขั้นตอนที่ 2 เป็นป้ายนำทางที่จะใช้งานต่อเนื่องจากการบอกทิศทางในขั้นตอนแรก ส่วนมากใช้ในพื้นที่โล่งเพื่อช่วยแนะนำและควบคุมทิศทางการเดินเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการตัดสินใจให้กับผู้มาเยือนเมื่อถึงทางแยกหรือมีหลายทิศทางให้เลือก

Area Identification ป้ายระบุพื้นที่สำหรับพื้นที่เฉพาะเพื่อให้ผู้มาเยือนรับรู้ถึงการมาถึงบริเวณพื้นที่ดังกล่าว

Room Identification พื้นที่ส่วนที่เป็นห้องในอาคาร ป้ายสำหรับติดผนังและประตูเพื่อระบุการใช้งานของห้องต่างๆ การออกแบบป้ายสัญลักษณ์จะต้องคำนึงถึงการบริการและหน้าที่ของห้องนั้นๆ

Desk Identification การระบุพื้นที่ส่วนที่เป็นจุดทำงานต่างๆ เพื่อป้องกันตัวการให้บริการและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้มาเยือน ส่วนมากป้าย

สัญลักษณ์ในลักษณะนี้จะเป็นแบบ ติดตั้งถาวรหรือแบบเคลื่อนที่ได้สามารถย้ายต่อการเปลี่ยนแปลงข้อความ เช่นจุดประชาสัมพันธ์

Personal Identification การระบุชื่อตัวบุคคลป้ายชื่อบุคคลที่มีหน้าที่ให้บริการบริเวณพื้นที่

Regulatory and Control Sign ป้ายกฎระเบียบและควบคุมใช้บังคับกฎเกณฑ์ มาตรฐานทั่วไปในการใช้งานร่วมกัน เพื่อเป็นการสื่อสารข้อมูลการให้บริการแก่ผู้มาเยือน มักติดไว้ตามเสา และกำแพง เช่น ป้ายคนพิการ ห้ามผ่าน ห้ามสูบบุหรี่ บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องห้ามเข้าและจะใช้สีมาตรฐานสากล เช่น สีแดง และ สีขาว

Exit ป้ายระบุทางออกเป็นป้ายบังคับชี้ใช้ตามกฎหมายในกรณีฉุกเฉิน

Information Exhibit Cases เป็นตู้สำหรับแจ้งข่าวสารข้อมูลมักติดตั้งไว้ภายในตู้กระจกหรือตู้ไฟที่สามารถมองเห็นได้ ทำให้สามารถควบคุมการจัดแสดงสื่อประชาสัมพันธ์หรือข้อมูลข่าวสารต่างๆได้

Decorative Features ส่วนประดับตกแต่งประเภทรูปภาพตราสัญลักษณ์หรือเลขาสีสภาพแวดล้อมที่ใช้ประดับประดาตามสวนต่างๆของพื้นที่เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี และสร้างความเป็นหนึ่งเดียวกัน

Dedicatory Plaques แผ่นป้ายอนุสรณ์หรือที่ระลึกเกี่ยวกับตึกที่สามารถแสดงภาพพจน์และความน่าเชื่อถือของหน่วยงาน

Donor Recognition ป้ายอนุสรณ์สำหรับผู้บริจาคจัดทำเพื่อเป็นการประกาศเกียรติคุณให้เกิดความภาคภูมิใจและระลึกถึงความดีของผู้บริจาค ต้องคำนึงถึงตำแหน่งที่ตั้งของป้ายที่จะเห็นได้เด่นชัด

Mechanical Instrumentation and control system ป้ายสำหรับเครื่องจักรกลเครื่องมือระบบควบคุมต่างๆ สำหรับพนักงานหรือผู้ใช้งานในสถานที่เฉพาะ มักไม่ค่อยปรากฏในการใช้งานในที่สาธารณะ ส่วนมากจะปรากฏในพื้นที่เฉพาะเช่นเครื่องจักรกำลังปฏิบัติงานป้ายรถขนของระบบควบคุมภายในโรงงาน ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการออกแบบให้ครอบคลุมถึงเนื้อหาของระบบสัญลักษณ์ให้ครบถ้วนสมบูรณ์

จากการศึกษาข้อมูลด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว ประกอบกับแนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ถิ่นที่ แนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้บูรณาการองค์ความรู้เพื่อประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารนิเวศ

วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยได้ประเภทของการออกแบบต้นแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม (Graphic Design for Cultural Ecology) บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประกอบไปด้วย ส่วนหลัก 2 ส่วน ได้แก่ การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่ (Cooperate Identity) และการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design)

ส่วนที่ 2 ต้นแบบการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ (Promotions) โดยเน้นเลือกให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมแต่ละพื้นที่



8. การบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

8.1 ตารางสรุปการบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

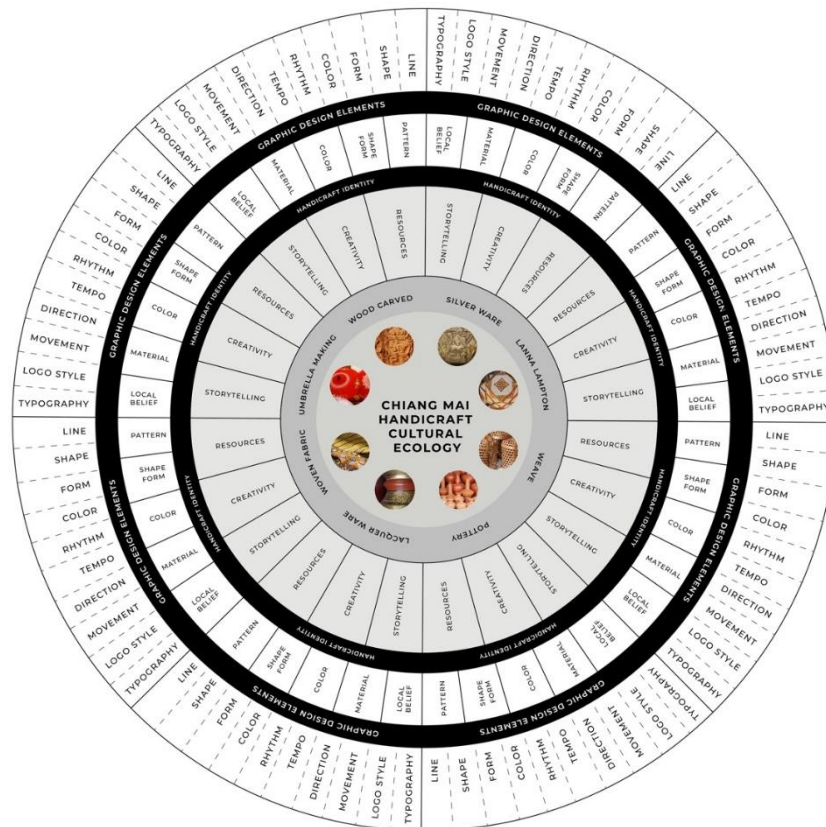
การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม											
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม											
คำนิยาม รูปแบบการท่องเที่ยวบนพื้นที่ทางวัฒนธรรมประเภทต่างๆ เพื่อศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมประเพณี และวิถีชีวิต เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน											
แนวคิดและทฤษฎีด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว	องค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยว (6As)										
	Attractions	Amenities	Accessibility	Activities	Available packages	Ancillary services					
	การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking), Greg Richard										
	ทรัพยากรทางวัฒนธรรม Resources			ความคิดสร้างสรรค์ Creativity			ความหมายและ เรื่องราว Meaning / Story telling				
อัตลักษณ์พื้นที่ทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม	รูปร่าง รูปร่าง (Shape & Form Identity)	ลวดลาย (Pattern Identity)	อัตลักษณ์สี (Color Identity)	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน (Handicraft Process)			วัสดุ (Local Material)	ความเชื่อพื้นถิ่น (Local Belief)			
แนวคิดทฤษฎีทางการออกแบบ	แนวคิดทฤษฎีทางการออกแบบเรขศิลป์				แนวคิดทฤษฎีด้านการเคลื่อนไหว				กระแสนิยมการออกแบบอัตลักษณ์		
	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	เส้น (Line)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบการเคลื่อนไหว (Movement)	ตราสัญลักษณ์ (Logo Style)	รูปแบบตัวอักษร (Typography Style)	
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว											
CI & Environmental Graphic Design						Promotions					

ตารางที่ 4 ตารางสรุปการบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา ผู้วิจัย

8.2 แผนภูมิสรุปการบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

14.5



แผนภูมิที่ 4 แผนภูมิสรุปการบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ที่มา ผู้วิจัย

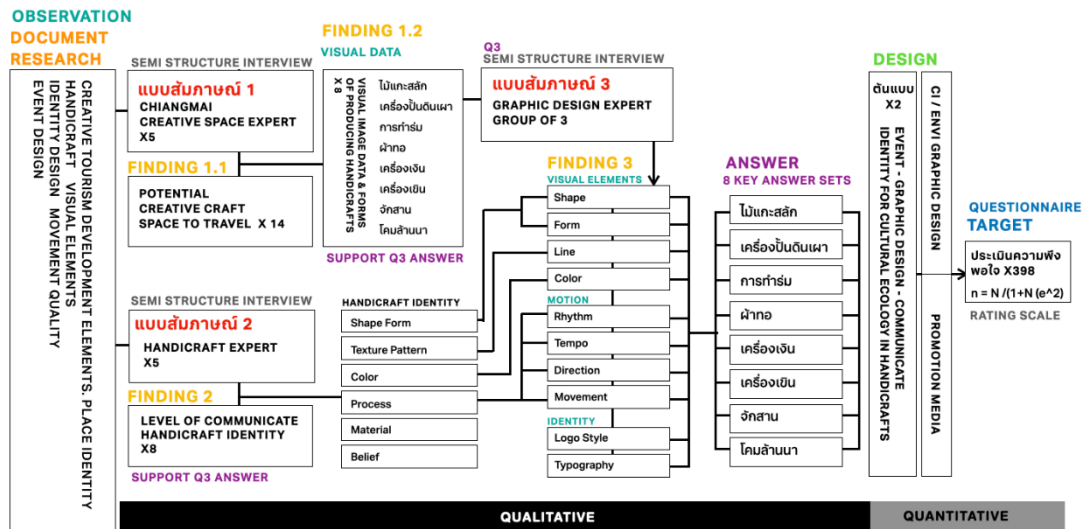
บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบresearchเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการวิจัยแบบผสม(Mixed Methods Research) ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative Research) ร่วมกับการออกแบบทางศิลปกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบresearchเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบresearch และเพื่อให้ได้ต้นแบบการออกแบบresearchเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ มีรายละเอียดดังนี้

- ส่วนที่ 1 การทบทวนวรรณกรรมการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ส่วนที่ 2 การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย
- ส่วนที่ 3 กระบวนการเก็บข้อมูล
- ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล
- ส่วนที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
- ส่วนที่ 6 การประเมินความพึงพอใจ
- ส่วนที่ 7 การนำเสนอข้อมูล
- ส่วนที่ 8 การเผยแพร่ผลงาน
- ส่วนที่ 9 การสรุปและการอภิปรายผล

วิธีดำเนินการวิจัย



กัณษา ปราง ศิลปกิจ Prang Silpakit

ภาพที่ 54 ภาพแสดงวิธีดำเนินงานวิจัย เรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ที่มา ผู้วิจัย

1. การทบทวนวรรณกรรมการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรม
- 1.2 แนวคิดด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว
- 1.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านนิเวศวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ใช้ในงานวิจัย
- 1.4 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่
- 1.5 ทู่นทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่
- 1.6 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์ เรขศิลป์เคลื่อนไหว และการออกแบบอัตลักษณ์
- 1.7 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม
- 1.8 การบูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย

2.1 การศึกษา, รวบรวมข้อมูล เพื่อกำหนดการเก็บข้อมูลในงานวิจัย

- ศึกษา, รวบรวมข้อมูล และเก็บข้อมูลภาคสนาม เกี่ยวกับพื้นที่ที่มีศักยภาพในการจัดการให้เป็นพื้นที่ทางการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และงานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

- รวบรวมและคัดเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสม เกี่ยวกับพื้นที่ทางการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม

- รวบรวมและคัดเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสม เกี่ยวกับอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมเชียงใหม่

- รวบรวมและคัดเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสม เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว

- รวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรม สำหรับนิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2.2 กระบวนการสร้างเครื่องมือ

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบผสม(Mixed Methods Research) ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative Research) ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย 2 คือ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของข้อมูลดังนี้

2.2.1 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยดังนี้

2.2.2.1 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

2.2.2.1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการ

จัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานในด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ หรือ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 5 ปี ขึ้นไป จำนวน 5 ท่าน

2.2.2.1.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครูภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ หรือครูภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องด้านงานหัตถกรรมมากกว่า 10 ปีขึ้นไป จำนวน 5 ท่าน

2.2.2.1.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญย่อยกลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบเรขศิลป์ หรือ การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ไม่น้อยกว่า 5 ปี ขึ้นไป จำนวนกลุ่มละ 3 ท่าน 3 กลุ่ม

2.2.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

2.2.2.2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 4 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่ม ได้แก่ เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ คือ ผู้ที่เป็นชาวไทยที่เดินทางออกจากที่พักอาศัยของตน เพื่อเดินทางมาเยือนชั่วคราวหรือเข้าพัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง และเคยมีประสบการณ์ร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 360 ท่าน

2.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างเข้าในงานวิจัย

2.2.2.1 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เข้าในงานวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเข้าในงานวิจัย เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก เข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความยินยอม และตอบคำถามครบถ้วนทุกคำตอบ

2.2.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ เข้าในงานวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจเข้าในงานวิจัย เป็นผู้ที่มิคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก เข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความ ยินยอม และตอบคำถามครบถ้วนทุกคำตอบ

2.2.3 เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่างออกจากการวิจัย

2.2.3.1 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญออกจากการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญออกจากการวิจัย คือ ผู้ที่ไม่ ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ตอบไม่ครบทุกข้อคำถาม หรือปฏิเสธการให้ ข้อมูล

2.2.3.2 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจออกจากการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจออกจากการวิจัย คือ ผู้ที่ไม่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ตอบไม่ครบทุกข้อคำถาม หรือ ปฏิเสธการให้ข้อมูล

2.2.4 เกณฑ์ในการยุติการเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์ในการยุติการเข้าร่วมการวิจัย คือ ผู้ที่ให้ข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ ตอบไม่ ครบทุกข้อคำถาม ปฏิเสธการให้ข้อมูล โดยสามารถถอนตัวออกจากการวิจัยได้โดย ความสมัครใจ โดยไม่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันใดๆ

2.2.5 กระบวนการสร้างเครื่องมือสำหรับงานวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในงานวิจัยเพื่อนำผลคำตอบใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อหา แนวทางสำหรับสร้างแนวทางคำตอบในงานวิจัย โดยมีการสร้างเครื่องมือสำหรับ งานวิจัยดังนี้

2.2.5.1 การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์เก็บ

ข้อมูล

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูล และลงพื้นที่ภาคสนาม ผู้วิจัย สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลกับผู้ให้ ข้อมูลในงานวิจัย 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1.1) กลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์ เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

2.2.5.1.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ 1 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง(Semi-structured Interview) ประเด็นเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนามาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

2.2.5.1.2 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ 2 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept interview) เรื่อง ประเด็นทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนา เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนาที่ถ่ายทอดผ่านงานหัตถกรรม

2.2.5.1.3 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ 3 แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง(Semi-structured Interview) ในประเด็นเรื่ององค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และ อัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity) และอัตลักษณ์ล้านนาจากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

2.2.5.1.4 แบบสอบถามที่ 4 แบบประเมินความพึงพอใจในงานออกแบบ สำหรับกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ เรื่อง ความสนใจทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เหตุผลของการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม รวมถึงความพึงพอใจในผลงานต้นแบบงานวิจัย

2.2.5.2 การหาคุณภาพเครื่องมือของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยหาคุณภาพเครื่องมือของแบบสอบถาม โดยการส่งแบบสอบถามหาค่าดัชนีความเที่ยงของแบบสอบถาม (Index of Item Objective Congruence : IOC) ผู้วิจัยกำหนดคะแนนในการประเมินดังนี้

+1 หมายถึง คำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

-1 หมายถึง คำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย มีดังนี้

ค่า $IOC \geq 0.50$ หมายความว่า คำถามตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค่า $IOC < 0.50$ หมายความว่า คำถามไม่ตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านระเบียบวิธีวิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเรขศิลป์ ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธีรนุช ศิริวิทยากร ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายวิจัยและความเป็นเลิศทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรัชญา คัมภีรานนท์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. ดร.อภิรักษ์ สุ่มทุมพฤษ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จากนั้นปรับปรุงเครื่องมือแบบสอบถามตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

จากนั้นผลการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน นำผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ คิดเป็นร้อยละ 60 ขึ้นไป ตามเกณฑ์การแปลความหมาย ที่ใช้ในการตัดสินความเที่ยงตรง

เชิงเนื้อหา ค่าที่คำนวณได้จะต้องมากกว่า 0.50 หมายความว่า ซึ่งหมายความว่า คำถามตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.5.3 การปรับปรุงแบบสอบถาม และสร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เก็บข้อมูลต่อไป

2.2.5.4 การขอจริยธรรมในงานวิจัย เพื่อลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในงานวิจัย ตามหลักเกณฑ์มาตรฐานการทำงานวิจัย

2.2.5.4.1 การพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยจะชี้แจงรายละเอียดวัตถุประสงค์การวิจัย อธิบายกระบวนการวิจัย และประเด็นสัมภาษณ์ รวมถึงวิธีการการเก็บข้อมูล และขออนุญาตเก็บข้อมูล แนวทางการเผยแพร่ข้อมูลในงานวิจัย เช่น การบันทึกเสียง บันทึกภาพ และVDO ให้แก่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลงานวิจัยโดยละเอียด ผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการระบุตัวตนของผู้ให้ข้อมูลภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายในเดือนสิงหาคม 2566 ด้วยการลบข้อมูลออกจากระบบออนไลน์ และนำเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเข้าเครื่องทำลายเอกสาร ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น หากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลงานวิจัยรู้สึกอึดอัด หรือรู้สึกไม่สบายใจกับข้อคำถาม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลงานวิจัยมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ตามความสมัครใจ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลงานวิจัยในทุกกรณี

2.2.5.4.2 วิธีการเข้าถึงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลงานวิจัย

1) วิธีการเข้าถึงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยใช้การติดต่อด้วยการให้ข้อมูลเบื้องต้น, นัดเวลาล่วงหน้า กำหนดวัน, เวลา และระยะเวลาในการสัมภาษณ์หรือตอบแบบสอบถาม โดยต้องมีความเห็นพ้องต้องกันระหว่างผู้วิจัย

และผู้ให้ข้อมูลงานวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจดบันทึก บันทึกภาพแบบไม่เห็นหน้า และบันทึกเสียงสัมภาษณ์ และ เก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผลคำตอบผ่านการตอบแบบสอบถามในระบบออนไลน์

2) วิธีการเข้าถึงกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยใช้วิธีการติดต่อ และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยระบบแบบสอบถามออนไลน์ โดยการกระจายข้อมูลผ่านระบบช่องทางออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) หรือ ไลน์ (Line) เป็นต้น

2.2.5.4.3 การขอความยินยอม

ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดวัตถุประสงค์การวิจัย อธิบายกระบวนการวิจัย และประเด็นสัมภาษณ์ รวมถึงวิธีการการเก็บข้อมูล และขออนุญาตเก็บข้อมูล แนวทางการเผยแพร่ข้อมูลในงานวิจัย เช่น การบันทึกเสียง บันทึกภาพให้แก่ผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยละเอียด รวมถึงอธิบายการรักษาความลับ และปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมการวิจัยตลอดระยะเวลาการวิจัย โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมซักถามจากว่าจะเข้าใจรูปแบบการวิจัย โดยผู้เข้าร่วมวิจัยมีอิสระในการตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมและไม่มีการบังคับ ผู้เข้าร่วมสามารถตัดสินใจได้ตามความสมัครใจ ปราศจากการถูกบังคับทั้งทางตรงและทางอ้อม หากสุดท้ายผู้เข้าร่วมการวิจัยยินยอมให้ข้อมูล

2.2.5.4.4 มาตรการในการรักษาความลับของข้อมูล

ผู้วิจัยแจกแจงรายละเอียดของการเก็บข้อมูล และขออนุญาตเก็บข้อมูล แนวทางการเผยแพร่ข้อมูลในงานวิจัย เช่น การบันทึกเสียง บันทึกภาพเคลื่อนไหว บันทึกภาพแบบไม่เห็นหน้า เป็นต้น ชี้แจงการดำเนินการทำลายข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการระบุตัวตนของผู้ให้ข้อมูล ภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ภายในเดือนสิงหาคม 2566 ด้วยการลบข้อมูลออกจากระบบออนไลน์ ลบไฟล์ข้อมูล ไฟล์สแกนเอกสาร ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง ในคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊กส่วนตัวทิ้ง และผู้วิจัยจะรวบรวมเอกสารที่เป็นกระดาษทั้งหมดนำเข้าเครื่องทำลายเอกสาร ข้อมูลส่วนตัวของ

กลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้วิจัย ผู้ช่วยเก็บข้อมูล การวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

3. กระบวนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ โดยผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในงานวิจัยเพื่อใช้สำหรับการเก็บข้อมูล โดยแบ่งการเก็บข้อมูลดังนี้

3.1 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และนิเวศวัฒนธรรม โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ประเด็นเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ทางการท่องเที่ยวด้านงานหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนามาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

3.2 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 2 จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-dept interview) และสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เรื่อง ประเด็นทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนา เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนาที่ถ่ายทอดผ่านงานหัตถกรรม

3.3 การเก็บข้อมูลส่วนที่ 3 จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และ การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เรื่ององค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และ อัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity) และอัตลักษณ์ล้านนาจากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมแต่ละประเภททั้งหมด 8 ชุด เพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

3.4 การเก็บข้อมูลส่วน ที่ 4 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลความพึงพอใจของต้นแบบงานออกแบบเรขศิลป์ โดยใช้รูปแบบการตอบแบบสอบถามในระบบออนไลน์เพื่อประเมินความพึงพอใจของต้นแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่

4. การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย โดยการหาความคิดเห็นที่สอดคล้องกันแบบฉันทมติ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์และสรุปผลเพื่อให้ได้ผลและนำมาประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิ หรือตาราง พร้อมทั้งคำอธิบายในประเด็นต่างๆ ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	อยู่ในระดับ	มาก
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	อยู่ในระดับ	ปานกลาง

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	อยู่ในระดับ	น้อย
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

5. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

ผู้วิจัยกำหนดแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบดังนี้

1. กำหนดแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ภายหลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยกลุ่มที่ 1 ได้แก่ 1.1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครูภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 1.3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว
2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล สรุปผล และประยุกต์ผลคำตอบเพื่อใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบทางศิลปกรรม
3. ร่างแบบ และพัฒนาแบบร่างของผลงานต้นแบบโดยกำหนดแนวความคิดงานออกแบบจากความเห็นและความต้องการคนในชุมชนที่คัดเลือกสร้างสรรค์
4. ทดลองสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข
5. นำผลงานต้นแบบ เข้าสู่กระบวนการประเมินความพึงพอใจใน เพื่อหาข้อสรุป และอภิปรายผลในลำดับต่อไป

6. การประเมินความพึงพอใจ

6.1 การกำหนดคุณสมบัติและขนาดของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติ และขนาดของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

6.1.1 การกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยมุ่งเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ คือ ผู้ที่เป็นชาวไทยที่เดินทางออกจากที่พักอาศัยของตน เพื่อเดินทางมาเยือนชั่วคราวหรือเข้าพัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง และเคยมีประสบการณ์ร่วมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

6.1.2 การกำหนดขนาดของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจจำนวน 360 ท่าน เนื่องจากเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีมากกว่า 100,000 คน กำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 360 คน ตามแนวคิดการกำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่างของทาโรยามา

เน่ (Taro Yamane) ที่ความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน +5% และระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ร้อยละ 95 โดยใช้สูตร $n = N / (1 + N(e^2))$

6.1.3 การเก็บข้อมูลความพึงพอใจ

ผู้วิจัยกำหนดการเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจแนวทางการออกแบบจำนวน 360 ท่าน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจรูปแบบออนไลน์

6.1.4 การวิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลความพึงพอใจ

ผู้วิจัยการวิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลความพึงพอใจจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจจำนวน 360 ท่าน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจรูปแบบออนไลน์ โดยโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	อยู่ในระดับ	มาก
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	อยู่ในระดับ	ปานกลาง
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	อยู่ในระดับ	น้อย
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

7. การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผล ของข้อมูลความพึงพอใจจากการเก็บข้อมูล จากกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจจำนวน 360 ท่าน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจรูปแบบออนไลน์ นำเสนอข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิ หรือตาราง พร้อมทั้งคำอธิบายในประเด็นต่างๆ ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

8. การเผยแพร่ผลงาน

ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และ สรุปผลของข้อมูลความพึงพอใจจากการเก็บข้อมูล จากกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยทำการจัดแสดงผลงาน เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณชนสู่สาธารณชน

9. การสรุปและการอภิปรายผล

ภายหลังจากการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชนสู่สาธารณชน ผู้วิจัยทำการสรุปข้อมูล, อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป



บทที่ 4

การรายงานผลคำตอบ และวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บและรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขาคณิต และเพื่อให้ได้ต้นแบบการออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ส่วนที่ 1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ ตามกรอบแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) จากการลงพื้นที่

ส่วนที่ 3 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ส่วนที่ 4 การสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ส่วนที่ 5 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบเรขาคณิตเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

ส่วนที่ 6 การสรุปการวิเคราะห์การบูรณาการข้อมูลด้านการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) การออกแบบเรขาคณิต และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

4.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัด เชียงใหม่

จากการเก็บข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยกลุ่มที่ 1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนามาใช้ในงานออกแบบเรขาคณิตจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ สำหรับการพัฒนาและลงพื้นที่เก็บข้อมูลงานวิจัยทั้งสิ้น 14 พื้นที่เพื่อคัดกรองเบื้องต้น ได้แก่ 1) ชุมชนวัวลาย (เครื่องเงิน, เครื่องเงิน), 2) ชุมชนบ้านเขินนันทาราม (เครื่องเงิน), 3) ชุมชนเมืองสาทรหลวง (ตุ่งและโคมล้านนา), 4) ชุมชนศรีปิ่นคร้ว (เครื่องเงิน), 5) ตลาดจริงใจ (แหล่งรวบรวมจำหน่ายงานหัตถกรรม), 6) ชุมชนวัดอุโมงค์ (ชุมชนข้างข้างวัด, เครื่องปั้น, งานฝีมือ, แหล่งรวบรวมจำหน่ายงานหัตถกรรม), 7) ชุมชนบ้านถวาย (ไม้แกะสลัก, จักสาน), 8) ชุมชนเหมืองกุง (เครื่องปั้นดินเผา), 9) ชุมชนโหล่งฮิมควา ฉำฉามาร์เก็ต (แหล่งรวบรวมจำหน่ายงานหัตถกรรม), 10) ชุมชนอำเภอสันป่าตอง (ผ้าทอ) , 11) ชุมชนบ้านต้นเปา (กระดาษสา, ผ้าทอสันป่าตอ), 12) ชุมชนบ่อสร้าง (ทำร่ม), 13) ชุมชนบ้านป่าบง (จักสานไม้ไผ่) และ 14) ชุมชนออนใต้ สันกำแพง (ผ้าทอ) โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และข้อสรุปจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	อยู่ในระดับ	มาก
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	อยู่ในระดับ	ปานกลาง
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	อยู่ในระดับ	น้อย
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยสรุปผลคำตอบและวิเคราะห์ผลโดยแบ่งเป็นประเด็นได้ดังต่อไปนี้

4.1.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) เพื่อหาระดับความพร้อมขององค์ประกอบทางนิเวศวัฒนธรรมตามกรอบแนวคิด โดยแบ่งเป็น 3 องค์ประกอบดังนี้ 1.) ทรัพยากรทางวัฒนธรรม 2.) ด้านความคิดสร้างสรรค์ และ 3.) เรื่องราวความหมายของชุมชน เพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหว และรายละเอียดนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ต่อไป



ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์
(Creative Placemaking)

ลำดับ	นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรม	ปัจจัย			ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	การสรุปผล และค่าเฉลี่ย	ผลวิเคราะห์
		RESOURCES	CREATIVITY	STORY TELLING			
1	ชุมชนวัวลาย	5	5	5	0.0	5.0	มากที่สุด
2	ชุมชนนันทาราม	4.4	4	4.8	0.3	4.4	มาก
3	ชุมชนเมืองสาครหลวง	3.6	4.6	4.8	0.5	4.3	มาก
4	ชุมชนศรีปิ่นคร้ว	2.6	3	3	0.2	2.9	ปานกลาง
5	ตลาดจริงใจ	2.6	3.4	3.4	0.4	3.1	ปานกลาง
6	ชุมชนวัดอุโมงค์	2.6	3.2	2.6	0.3	2.8	ปานกลาง
7	ชุมชนบ้านถวาย	4.2	3.4	5	0.7	4.2	มาก
8	ชุมชนเหมืองกุง	3.6	4.2	4.6	0.4	4.1	มาก
9	ชุมชนโหล่งฮิมคาว	3	3.8	3.8	0.4	3.5	ปานกลาง
10	ชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง (ทอ ผ้า)	2.4	3	3	0.3	2.8	ปานกลาง
11	ชุมชนต้นเปา	4.4	3	4.6	0.7	4.0	มาก
12	ชุมชนบ่อสร้าง	4.8	3.4	4.4	0.6	4.2	มาก
13	ชุมชนบ้านป่าบง	3	4.4	4.4	0.7	3.9	มาก
14	ชุมชนออนใต้	2.6	3.4	3.6	0.4	3.2	ปานกลาง

ตารางที่ 5 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่
สร้างสรรค์ (Creative Placemaking)

ที่มา ผู้วิจัย

จากตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

1) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ชุมชนวัวลาย

2) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ในระดับมาก ได้แก่ ชุมชนนันทาราม ชุมชนเมืองสาทรหลวง ชุมชนบ้านถวาย ชุมชนเหมืองกุง ชุมชนต้นเปา ชุมชนบ่อสร้าง และชุมชนบ้านป่าบง

3) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ในระดับปานกลาง ได้แก่ ชุมชนศรีปิ่นคร้ว ตลาดจริงใจ ชุมชนโหล่งฮิมคาว ชุมชนวัดอุโมงค์ ชุมชนออนใต้ และชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง

จากการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) เพื่อหาพื้นที่ที่มีศักยภาพความพร้อมด้านความคิดสร้างสรรค์ เรื่องราวชุมชน และทรัพยากรทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้คัดเลือกพื้นที่ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหวบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ในระดับมากที่สุด และระดับมาก 8 พื้นที่ชุมชนดังนี้ ชุมชนวัวลาย ชุมชนนันทาราม ชุมชนเมืองสาทรหลวง ชุมชนบ้านถวาย ชุมชนเหมืองกุง ชุมชนต้นเปา ชุมชนบ่อสร้าง และชุมชนบ้านป่าบง ประกอบกับข้อมูลพบว่า พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมทั้ง 8 ชุมชนอาจมีบางพื้นที่ที่คาบเกี่ยวกันซึ่งเป็นผลดีต่อการเก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหวของงานหัตถกรรมแต่ละประเภทที่กระจายอยู่

4.1.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's of Tourism Destination) เพื่อหาระดับความพร้อมและความเหมาะสมของพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว

ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว(6A's of Tourism Destination)

ลำดับ	นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน หัตถกรรม	ปัจจัย						ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	การ สรุปผล และ ค่าเฉลี่ย	ผล วิเคราะห์
		ATTRACTION	ACCESSIBILITY	AMENITIES	AVAILABLE PACKAGES	ACTIVITIES	ANCILLARY SERVICES			
1	ชุมชนวัวลาย	4.6	5	5	5	4.6	4.6	0.2	4.8	มากที่สุด
2	ชุมชนนันทาราม	4.8	4.6	3.8	4.4	5	4	0.4	4.4	มาก
3	ชุมชนเมืองสาทรหลวง	3.2	3.2	2.8	3	3	2.6	0.2	3.0	ปานกลาง
4	ชุมชนศรีปิ่นคริว	3.2	3.6	1.8	3	2.2	2.2	0.6	2.7	ปานกลาง
5	ตลาดจริงใจ	4.8	3.8	2.2	3	2.8	3.4	0.8	3.3	ปานกลาง
6	ชุมชนวัดคูมอ้งค์	3.6	4	2.4	3	3	3.4	0.5	3.2	ปานกลาง
7	ชุมชนบ้านถวาย	4.4	4.4	3.4	4	4.4	4	0.4	4.1	มาก
8	ชุมชนเหมืองกุง	4.4	3	2.8	3.2	4.6	2.8	0.7	3.5	ปานกลาง
9	ชุมชนโหล่งฮิมดาว	4.4	3.4	2.8	3	3	3	0.5	3.3	ปานกลาง
10	ชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง (ทอผ้า)	4	3	2.4	3	3	2	0.6	2.9	ปานกลาง
11	ชุมชนต้นเปา	4.4	4	3.4	4.8	5	3.4	0.6	4.2	มาก
12	ชุมชนบ่อสร้าง	4.6	4.8	3.4	4.4	5	4.4	0.5	4.4	มาก
13	ชุมชนบ้านป่าบง	3.4	1.8	2.8	2.8	3	2	0.6	2.6	ปานกลาง
14	ชุมชนออนใต้	2.8	2.6	2.4	2.2	2.4	2.4	0.2	2.5	น้อย

ตารางที่ 6 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's of Tourism Destination)

ที่มา ผู้วิจัย

จากตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว(6A's of Tourism Destination) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

- 1) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว(6A's of Tourism Destination) ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ชุมชนวัวลาย
- 2) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว(6A's of Tourism Destination) ในระดับมาก ได้แก่ ชุมชนนันทาราม ชุมชนบ้านถวาย ชุมชนต้นเปา และ ชุมชนบ่อสร้าง
- 3) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่มีค่าคะแนนความเหมาะสมตามกรอบแนวคิดด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's of Tourism Destination) ในระดับปานกลาง ได้แก่ ชุมชนเมืองสาทรหลวง ชุมชนศรีปิ่นคร้ว ตลาดจริงใจ ชุมชนวัดอุโมงค์ ชุมชนเหมืองกุง ชุมชนโหล่งฮิมคาว ชุมชนงานผ้าและสิ่งทอ อำเภอสันป่าตอง (ทอผ้า) และชุมชนบ้านป่าบง

4.1.3 การสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่

จากตารางการสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และเป็นพื้นที่การเก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหวหลักในการทำวิจัย โดยใช้เกณฑ์ลำดับความเหมาะสมค่าเฉลี่ย ระดับมากที่สุด มาก และระดับปานกลาง ดังนี้

ตารางสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม	ปัจจัย									การสรุปผลและค่าเฉลี่ย
		RESOURCES	CREATIVITY	STORY TELLING	ATTRACTION	ACCESSIBILITY	AMENITIES	AVAILABLE PACKAGES	ACTIVITIES	ANCILLARY SERVICES	
1	ชุมชนวัวลาย	5	5	5	4.6	5	5	5	4.6	4.6	มากที่สุด
2	ชุมชนนันทาราม	4.4	4	4.8	4.8	4.6	3.8	4.4	5	4	มาก
3	ชุมชนเมืองสาทรหลวง	3.6	4.6	4.8	3.2	3.2	2.8	3	3	2.6	ปานกลาง
4	ชุมชนศรีปิ่นคร้ว	2.6	3	3	3.2	3.6	1.8	3	2.2	2.2	ปานกลาง
5	ตลาดจริงใจ	2.6	3.4	3.4	4.8	3.8	2.2	3	2.8	3.4	ปานกลาง
6	ชุมชนวัดอุโมงค์	2.6	3.2	2.6	3.6	4	2.4	3	3	3.4	ปานกลาง
7	ชุมชนบ้านกล้วย	4.2	3.4	5	4.4	4.4	3.4	4	4.4	4	มาก
8	ชุมชนเหมืองกุง	3.6	4.2	4.6	4.4	3	2.8	3.2	4.6	2.8	มาก
9	ชุมชนโหล่งฮิมคาว	3	3.8	3.8	4.4	3.4	2.8	3	3	3	ปานกลาง
10	ชุมชนงานผ้าและสิ่งทออำเภอสันป่าตอง (ทอผ้า)	2.4	3	3	4	3	2.4	3	3	2	ปานกลาง
11	ชุมชนต้นเปา	4.4	3	4.6	4.4	4	3.4	4.8	5	3.4	มาก
12	ชุมชนบ่อสร้าง	4.8	3.4	4.4	4.6	4.8	3.4	4.4	5	4.4	มาก
13	ชุมชนบ้านป่าบง	3	4.4	4.4	3.4	1.8	2.8	2.8	3	2	ปานกลาง
14	ชุมชนออนใต้	2.6	3.4	3.6	2.8	2.6	2.4	2.2	2.4	2.4	ปานกลาง

ตารางที่ 7 ตารางการสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อสังเกตในการวิเคราะห์ข้อมูล จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
 ทัศนกรรมจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

- 1) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรมที่มีศักยภาพด้านการพัฒนาให้เป็นพื้นที่
 สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) มีความพร้อมด้านทรัพยากรทางวัฒนธรรม
 ความคิดสร้างสรรค์ และเรื่องราวของชุมชน อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก และมากที่สุด
 ส่วนมากเป็นพื้นที่ชุมชนดั้งเดิม ที่มีอาชีพด้านงานทัศนกรรมและเคยเป็นพื้นที่ที่ถูก
 ผลักดันพัฒนาให้เป็นพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวชุมชน โดย
 หน่วยงานต่างๆ
- 2) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานทัศนกรรม บางพื้นที่มีสัดส่วนคะแนนด้านการพัฒนาให้เป็น
 พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก และมากที่สุด แต่
 คะแนนองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's) ทั้ง 6 ด้าน ได้คะแนนอยู่ในระดับที่น้อย
 หรือปานกลาง อาจกล่าวได้ว่าหากต้องการพัฒนาพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
 ทัศนกรรมให้มีศักยภาพทางการท่องเที่ยว จะต้องมีการพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ
 ทางการท่องเที่ยวอย่างละเอียดอีกครั้งเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดสำหรับแต่ละพื้นที่
 เช่น พื้นที่ชุมชนบ้านป่าบง ชุมชนจ๊กสานไม้ไผ่ มีความพร้อมด้านทรัพยากรทาง
 วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และเรื่องราวของชุมชน อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก แสดงให้
 เห็นว่าพื้นที่ชุมชนบ้านป่าบง มีความพร้อมในด้านการพัฒนาให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์แต่
 คะแนนองค์ประกอบทางการท่องเที่ยวด้าน การเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆการ
 เดินทาง และความพร้อม สำหรับกิจกรรมทางการท่องเที่ยว ได้คะแนนอยู่ในระดับน้อย

4.2 ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ ตามกรอบแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) จากการลงพื้นที่

จากการสรุปข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ได้พื้นที่ที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และแนวทางการนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมล้านนามาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาพและภาพเคลื่อนไหวหลักในการทำวิจัย ผู้วิจัยใช้เกณฑ์สำหรับการเลือกพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมโดยใช้ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดหลักในงานวิจัย ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ระดับเหมาะสมมาก และปานกลาง เพื่อเป็นตัวแทนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมของแต่ละประเภทกลุ่มงานหัตถกรรมที่ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าประกอบนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อสร้างต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้ 1.) กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก 2.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเหมืองกุง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.1 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก 3.) กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก 4.) กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 3.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับปานกลาง 5.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวัวลาย ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 5.0 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมากที่สุด 6.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.4 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก 7.) กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบาง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 3.9 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก และ 8.) กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาทรหลวง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.3 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก

โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลพื้นที่ภาคเอกสารและลงพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมที่ ถูกคัดเลือกตามเกณฑ์ความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) และได้วิเคราะห์และจำแนกข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมแบ่งเป็น 3 ส่วน

ตามกรอบแนวคิด ได้แก่ ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ดังต่อไปนี้

4.2.1 กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่พบแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่สาธิตและเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ชุมชน แหล่งผลิตงานหัตถกรรมแกะสลักไม้ พื้นที่จัดจำหน่ายและแสดงสินค้า และวิถีชีวิตชุมชน

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบการสร้างงานหัตถกรรมแกะสลักไม้ การทำสีไม้ จักสาน ปิดทอง งานกระจกล้านนา เครื่องปั้นดินเผา

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) แต่เดิมในหมู่บ้านมีต้นหวายเป็นจำนวนมากคนในชุมชนจึงเรียกบริเวณนี้ว่า ต้าหวาย วิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวบ้านถวายที่ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางการเกษตรต่อมาได้มีผู้นำชุมชนได้นำงานแกะสลักไม้เข้ามาก่อให้เกิดเป็นอาชีพเสริมของชาวบ้านมีการถ่ายทอดกระบวนการการทำหัตถกรรมการแกะสลักไม้และงานศิลปะแขนงอื่นๆสืบทอดกันมาอย่างแพร่หลายจนกลายเป็นอาชีพหลักของคนในชุมชน

4.2.2 กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเหมืองกุง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.1 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่พบแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่สาธิตและเรียนรู้ตามบ้านชาวบ้าน แหล่งผลิตงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่จัดจำหน่ายและแสดงสินค้า และวิถีชีวิตชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบการสร้างงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา งานเคลือบ งานเผา เตาเผาโบราณ

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาที่ยังคงเอกลักษณ์การสร้างสรรค์ งานเครื่องปั้นดินเผา ด้วยเทคนิคโบราณที่เหลือเพียงไม่กี่แห่งของจังหวัดเชียงใหม่โดยใช้เทคนิคการขัดเงาด้วยหินทำให้สีของเครื่องปั้นดินเผาเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องปั้นดินเผาชุมชนจะเป็นสีดำและอิฐ รูปร่างทรงตันน้ำสูงเรียบหรือลายไปโพธิ์รูปหัวใจคว่ำ

4.2.3 กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่พบแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ศูนย์หัตถกรรมและจัดพื้นที่สาธิตและเรียนรู้ แหล่งผลิตงานหัตถกรรมร่ม กระจาดยสา พื้นที่จัดจำหน่ายและวิถีชีวิตชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบพบการสร้างงานหัตถกรรมการทำร่มบ่อสร้าง การทำกระจาดยสา การทอผ้า

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนบ่อสร้างเป็นชุมชนหัตถกรรมดั้งเดิมที่เป็นชุมชนแรกของจังหวัดเชียงใหม่ที่ถูกพัฒนาให้เป็นชุมชนท่องเที่ยวงานหัตถกรรมโดยมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานเริ่มจากพระอินทาทิเดินทางธุดงค์ไปยังพม่าได้นำองค์ความรู้ของกระบวนการทำร่มมาสอนให้ชาวบ้านทำให้เกิดเป็นอาชีพดังปัจจุบัน ซึ่งอัตลักษณ์ดั้งเดิมของร่มบ่อสร้างจะเป็นสีล้วนสีดำ และสีแดง ไม่ปรากฏลวดลายแต่ในปัจจุบันชาวบ้านได้เพิ่มการสร้างลวดลายและสีสันเพื่อใช้ในการดึงดูดทางการตลาดก่อให้เกิดเป็นภาพจำของคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว ลวดลายที่พบมากในปัจจุบันคือลวดลายดอกไม้ชนิดต่างๆเช่นดอกพุด เครือดอก รูปวิว รูปสัตว์ เป็นต้น

4.2.4 กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 3.2 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ ปานกลาง

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่พบแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่สาธิตและเรียนรู้การทอผ้า เครื่องถ้วย และเตาเผาโบราณ แหล่งผลิตงานหัตถกรรม พื้นที่จัดจำหน่าย และวิถีชีวิตชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบการสร้างงานหัตถกรรมผ้าทอ ผ้ามัดย้อม งานผ้าประเภทต่างๆ งานเครื่องถ้วยโบราณ

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนออนใต้อำเภอสันกำแพงเป็นชุมชนที่มีการผสมผสานกันระหว่างชุมชนงานผ้าและชุมชนที่มีประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเครื่องถ้วยโบราณที่ถูกพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนแบบครบวงจรจากคนในชุมชน นอกจากจะมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่หลากหลายและเก่าแก่ พื้นที่แห่งนี้ยังเป็นพื้นที่ที่บรรจบกันของแม่น้ำ 3สาย ทำให้คนในชุมชนนำลวดลายปลาที่พบบนเครื่องถ้วยโบราณที่ยังคงทิ้งร่องรอยบนเตาเผาโบราณพื้นที่ประกอบกับแนวคิดแม่น้ำสามสายก่อเป็นสัญลักษณ์ประจำพื้นที่ชุมชน

4.2.5 กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวัวลาย ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 5.0 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มากที่สุด

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ชุมชนผลิตงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่จำหน่ายสินค้าและศูนย์การเรียนรู้บ้านครูศิลป์แห่งแผ่นดิน จัดพื้นที่สาธิตและเรียนรู้

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบการสร้างงานหัตถกรรมเครื่องเงิน เครื่องเงิน

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนวัวลายเป็นชุมชนท่องเที่ยวศิลปหัตถกรรมเครื่องเงิน ที่ก่อเกิดจากชุมชนแหล่งผลิตเครื่องเงินเก่าแก่สมัยอดีตที่อยู่คู่กับชาวล้านนามามากกว่า 700 ปี ย่านวัวลายเป็นชุมชนดั้งเดิมประกอบไปด้วย 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนวัดนันทาราม ชุมชนวัดศรีสุพรรณ และวัดหมื่นสาร ซึ่งมีวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชน อัตลักษณ์การตอกกุดนโลหะของชุมชนทำให้ชุมชนช่างของวัวลายที่เริ่มจากการทำสลุงเงิน (ขันเงิน) พานรอง เชิงเทียน เครื่องประดับ กลายเป็นชุมชนการท่องเที่ยวงานหัตถกรรมที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวลวดลายที่พบได้มาก คือ ลายก้านขด ลายดอกพุดตาน ลายสัตว์

4.2.6 กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.4 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์เครื่องเงิน แหล่งผลิตงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่จัดจำหน่ายสินค้า

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) บนพื้นที่พบการสร้างงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนแห่งที่เดิมที่เป็นชาวไทยเขินที่ย้ายมาตั้งรกรากและนำภูมิปัญญาการทำเครื่องเงินติดตัวมาด้วยชุมชนแห่งนี้เป็นชุมชนผลิตงานหัตถกรรมเครื่องเงินเพียงที่เดียวในจังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือที่ยังคงสืบสานภูมิปัญญางานหัตถกรรมมาอย่างยาวนานอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเครื่องเงินด้านสีและวัสดุมีความโดดเด่นมากสีดำทำจากยางรักสีแดงทำมาจากผงชาติซึ่งในปัจจุบันจากการลงพื้นที่พบว่าชาวบ้านได้หาวัสดุทดแทนผงชาติ เนื่องจากหายากและมีราคาสูง อัตลักษณ์ลวดลายที่พบมากได้แก่ลวดลายประดิษฐ์ลวดลายดอกไม้ ลวดลายสัตว์ และลวดลายทางพระพุทธศาสนา

4.2.7 กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 3.9 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่พบพื้นที่สาธิตและเรียนรู้การจักสานไม้ไผ่ ชุมชนแหล่งผลิตงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่ส่วนกลางจัดจำหน่าย และวิถีชีวิตชุมชน

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การทำหัตถกรรมจักสานไม้ไผ่

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนบ้านป่าบงชุมชนงานหัตถกรรมจักสานไม้ไผ่ ป่าบง หมายถึง ป่าไผ่ วิถีชีวิตของชาวบ้านส่วนมากเป็นผู้สูงอายุที่มีความผูกพันกับไม้ไผ่เพราะสภาพพื้นที่ที่นิยมปลูกต้นไม้ ชุมชนนี้เริ่มการจักสานเพื่อใช้ในครัวเรือนและทำเป็นเครื่องถวายพระ และนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดยังหมู่บ้านข้างๆ จนเกิดเป็นกลุ่มการจักสานบ้านป่าบง ลวดลายมีความโดดเด่นเฉพาะพื้นที่และตามการใช้งาน ที่พบมากบริเวณชุมชนคือ ลายสองซัดปี ลายสาม ลายสามซัดปี

4.2.8 กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาตรหลวง ค่าคะแนนความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ค่าเฉลี่ย 4.3 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับ มาก

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) บนพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ชุมชนผลิตงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่จำหน่ายสินค้า และศูนย์การเรียนรู้บ้านครูศิลป์แห่งแผ่นดินที่จัดพื้นที่สาธิตและเรียนรู้

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การทำหัตถกรรมตุ่ง และโคมล้านนา

ความหมายและเรื่องราว (Meaning and Storytelling) ชุมชนเมืองสาตรหลวงแหล่งผลิตโคมยี่เป็งของจังหวัดเชียงใหม่และเป็นแหล่งผลิตโคมล้านนาที่มีชื่อเสียงที่สุดของภาคเหนือแหล่งต้นแบบการผลิตโคมของชุมชนเมืองสาตรคือบ้านของแม่บัวไหลคณะปัญญาครูศิลป์แห่งแผ่นดินซึ่งเป็นผู้ริเริ่มคิดค้นการผลิตโคมและได้ถ่ายทอดวิธีการทำโคมให้แก่ชาวบ้านในละแวกชุมชนทำให้ปัจจุบัน ชุมชนเมืองสาตรกลายเป็นชุมชนสำคัญในการผลิตโคมส่งออกขายทั้งในและต่างประเทศ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการเก็บข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยกลุ่มที่ 1.2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ เรื่อง ประเด็นทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมล้านนา เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเชียงใหม่ ผู้วิจัยวิเคราะห์ร่วมกับ กลุ่มงานหัตถกรรมทั้งหมด 8 หัตถกรรม ได้แก่ 1) กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก, 2) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา, 3) กลุ่มงานหัตถกรรมทอผ้า, 4) กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ, 5) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน, 6) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน, 7) กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน และ 8) กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม ทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านรูปร่าง และรูปทรง, 2) ด้านลวดลายที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน, 3) ด้านสีที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน, 4) ด้านวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน, 5) ด้านกระบวนการสร้างผลงาน และ 6) ด้านความเชื่อ ผู้วิจัยวิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และข้อสรุปจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	อยู่ในระดับ	มาก
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	อยู่ในระดับ	ปานกลาง
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	อยู่ในระดับ	น้อย
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยสรุปผลจากข้อมูลและวิเคราะห์ผลได้ดังต่อไปนี้

4.3.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตรลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมแกะสลักไม้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	อัตรลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	3.40	5.00	2.60	3.60	3.20	3.80
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.49	0.00	0.47	1.25	0.94	0.94
3	ผลวิเคราะห์	ปานกลาง	มากที่สุด	ปานกลาง	มาก	ปานกลาง	มาก

ตารางที่ 8 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตรลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมแกะสลักไม้
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตรลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรม เครื่องปั้นดินเผา	อัตรลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	5.00	2.60	4.60	4.20	4.60	4.60
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.00	0.49	0.49	0.75	0.49	0.49
3	ผลวิเคราะห์	มากที่สุด	ปานกลาง	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด

ตารางที่ 90 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตรลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.3 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	4.80	2.00	4.60	4.60	4.00	2.60
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.40	0.63	0.49	0.49	0.89	0.49
3	ผลวิเคราะห์	มากที่สุด	น้อย	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง

ตารางที่ 10 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.4 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	2.40	4.20	4.40	4.60	4.20	4.20
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.49	0.75	0.80	0.49	0.98	0.98
3	ผลวิเคราะห์	น้อย	มาก	มาก	มากที่สุด	มาก	มาก

ตารางที่ 11 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.5 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	3.60	4.60	2.40	5.00	4.60	4.20
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.80	0.49	0.80	0.00	0.49	0.40
3	ผลวิเคราะห์	มาก	มากที่สุด	น้อย	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก

ตารางที่ 12 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.6 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณ ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	5.00	5.00	4.80	5.00	4.80	4.60
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	-	-	0.40	-	0.40	0.49
3	ผลวิเคราะห์	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด

ตารางที่ 13 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.7 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องจักสาน	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อมโยง ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	4.00	4.20	3.00	4.60	4.60	4.00
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.89	0.98	-	0.49	0.49	0.89
3	ผลวิเคราะห์	มาก	มาก	ปานกลาง	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก

ตารางที่ 14 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน
ที่มา ผู้วิจัย

4.3.8 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณ
จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการ สร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อมโยง ตำนาน
1	ค่าเฉลี่ยคะแนน	5.00	4.40	4.40	4.40	4.60	4.60
2	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.00	0.80	0.80	0.49	0.49	0.49
3	ผลวิเคราะห์	มากที่สุด	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด

ตารางที่ 15 ตารางรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา
ที่มา ผู้วิจัย

4.4 การสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ตารางสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรม	อัตลักษณ์งานหัตถกรรม					
		ด้านรูปร่าง และรูปทรง	ด้านลวดลาย	ด้านสี	ด้านกระบวนการสร้างผลงาน	ด้านวัสดุ	ด้านความเชื่อโบราณล้านนา
1	กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	ปานกลาง	มากที่สุด	ปานกลาง	มาก	ปานกลาง	มาก
2	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา	มากที่สุด	ปานกลาง	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด
3	กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม	มากที่สุด	น้อย	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง
4	กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ	น้อย	มาก	มาก	มากที่สุด	มาก	มาก
5	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	มาก	มากที่สุด	น้อย	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก
6	กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด
7	กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน	มาก	มาก	ปานกลาง	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก
8	กลุ่มงานหัตถกรรมไหมล้านนา	มากที่สุด	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด

ตารางที่ 16 ตารางสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

จากตาราง สามารถสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์จากงานหัตถกรรม 8 กลุ่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ได้ดังนี้

กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านลวดลาย

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านกระบวนการการสร้างผลงาน และ ด้านความเชื่อโบราณล้านนา

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับปานกลาง คือ ด้านรูปร่าง และรูปทรง ด้านสี และ ด้านวัสดุ

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านรูปร่าง และรูปทรง สี ด้านวัสดุ และด้านความเชื่อโบราณล้านนา

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านกระบวนการการสร้างผลงาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับปานกลาง คือ ด้าน

ลวดลาย

กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านรูปร่าง และรูปทรง สี และด้านกระบวนการการสร้างผลงาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านวัสดุ

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับปานกลาง คือ ด้านความเชื่อโบราณล้านนา

กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านกระบวนการการสร้างผลงาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านลวดลาย ด้านสี ด้านวัสดุ และด้านความเชื่อโบราณล้านนา

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุดคือ ด้านลวดลาย ด้านวัสดุ และด้านกระบวนการการสร้างผลงาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านรูปร่าง และรูปทรง และด้านความเชื่อโบราณล้านนา

กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านลวดลาย ด้านวัสดุ ด้านกระบวนการการสร้างผลงาน ความเชื่อโบราณล้านนา ด้านสี และด้านรูปร่าง รูปทรง

กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านวัสดุ ด้านกระบวนการการสร้างผลงาน

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้านลวดลาย
ความเชื่อโบราณล้านนา และด้านรูปร่าง รูปทรง

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับปานกลาง คือ ด้านสี

กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมากที่สุด คือ ด้านวัสดุ
ความเชื่อโบราณล้านนา และด้านรูปร่าง รูปทรง

อัตลักษณ์งานหัตถกรรมที่สามารถสื่อสารในระดับมาก คือ ด้าน
กระบวนการการสร้างผลงาน ด้านสี และด้านลวดลาย

ข้อสังเกต ผู้วิจัยพบว่าอัตลักษณ์งานหัตถกรรมด้านรูปร่าง และรูปทรง ด้านลวดลาย ด้านสี และด้านกระบวนการการสร้างผลงาน สามารถหารายละเอียดพร้อมเพื่อต่อยอดเป็นองค์ประกอบ พื้นฐานด้านลักษณะทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ แต่อัตลักษณ์ของงานหัตถกรรม ด้านวัสดุ และด้านความเชื่อโบราณล้านนา เป็นเอกลักษณ์ ที่ไม่สามารถหาจุดร่วม ของแต่ละพื้นที่ได้เนื่องจาก แต่ละพื้นที่วัฒนธรรมจะมีความเชื่อ พื้นถิ่นที่แตกต่างกันออกไปรวมถึงวัสดุพื้นถิ่นของแต่ละพื้นที่จะแตกต่างกันออกไปตามภูมิประเทศ ดังนั้นหากนักออกแบบต้องการนำอัตลักษณ์ด้านความเชื่อและ วัสดุของแต่ละพื้นที่มาใช้จะต้องศึกษาเพิ่มเติมอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมด้านความเชื่อและวัสดุของพื้นที่เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่เหมาะสมทางการออกแบบที่เฉพาะเจาะจงต่อไป

4.5 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

จากการเก็บข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยกลุ่มที่ 1.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม โดยผู้วิจัยวิจัยวิเคราะห์ร่วมกับกลุ่มงานหัตถกรรม ทั้งหมด 8 หัตถกรรม ได้แก่ 1) กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก, 2) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา , 3) กลุ่มงานหัตถกรรมกระดาษสาและการทำร่ม, 4) กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ, 5) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน, 6) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน, 7) กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน และ 8) กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา เกี่ยวกับองค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และ อัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity) และอัตลักษณ์จากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ผู้วิจัยวิเคราะห์ และสรุปผลของข้อมูลจาก

ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และข้อสรุปจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้ ผู้วิจัย
วิเคราะห์

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	อยู่ในระดับ	มาก
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	อยู่ในระดับ	ปานกลาง
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	อยู่ในระดับ	น้อย
เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผล โดยแบ่งการวิเคราะห์ตามกลุ่มงานหัตถกรรม ซึ่งสามารถแบ่ง
ประเด็นได้ดังนี้



4.5.1 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรมไม้ แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.1.1 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ประกอบด้านการออกแบบ ศิลปะ ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเบรชศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)			
1.1	เส้นตั้ง	2.67	2.08	ปานกลาง
1.2	เส้นแนวนอน	2.33	2.31	น้อย
1.3	เส้นเฉียง	3.67	2.31	มาก
1.4	เส้นหยัก	3.33	2.08	ปานกลาง
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	4.67	0.58	มากที่สุด
1.6	เส้นโค้งแบบกันหอย	2.67	2.08	ปานกลาง
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	4.33	0.58	มาก
1.8	เส้นประ	1.33	0.58	น้อยที่สุด
2	รูปร่าง (Shape)			
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	2.00	1.73	น้อย
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	5.00	0	มากที่สุด
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	3.00	1.73	ปานกลาง
3	รูปทรง (Form)			
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	3.33	2.08	ปานกลาง
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	4.00	0	มาก
4	สี			
4.1	กลุ่มสี Romantic	1.00	0	น้อยที่สุด
4.2	กลุ่มสี Pretty	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.3	กลุ่มสี Clear	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.4	กลุ่มสี Cool casual	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.5	กลุ่มสี Natural	3.33	2.08	ปานกลาง
4.6	กลุ่มสี Casual	1.67	1.15	น้อย
4.7	กลุ่มสี Dynamic	2.33	2.31	น้อย
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	2.67	2.08	ปานกลาง
4.9	กลุ่มสี Classic	4.67	0.58	มากที่สุด
4.10	กลุ่มสี Dandy	4.33	0.58	มาก
4.11	กลุ่มสี Modern	2.33	1.15	น้อย

ตารางที่ 17 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ประกอบด้านการออกแบบเบรชศิลป์

ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์			
5.1	BowTies	1.67	0.58	น้อย
5.2	Uvula	2.33	0.58	น้อย
5.3	Rooters	4.00	0	มาก
5.4	Reverse Stress	1.67	0.58	น้อย
5.5	Loopers	3.00	1.00	ปานกลาง
5.6	Over Arching	1.67	0.58	น้อย
5.7	Whiplash	2.67	1.53	ปานกลาง
5.8	Hand Dots	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.9	Super Traps	4.33	1.15	มาก
5.10	Pinched	5.00	0	มากที่สุด
5.11	VariRay	2.67	2.08	ปานกลาง
5.12	Tight	1.67	0.58	น้อย
5.13	Almonds	3.67	0.58	มาก
5.14	Trellis	2.00	1.00	น้อย
5.15	Macaroni	3.00	1.00	ปานกลาง
6	รูปแบบตัวอักษร			
6.1	Rounded Sans Serifs	2.33	0.58	น้อย
6.2	High-Contrast Serifs	3.33	1.15	ปานกลาง
6.3	Quietly Quirky	3.33	2.08	ปานกลาง
6.4	Fluid and Simple Scripts	4.00	1.73	มาก
6.5	Rustic Serifs	4.00	1.73	มาก
6.6	Strong and Simple Sans	3.00	2.00	ปานกลาง
6.7	Chubby Retro	2.33	1.53	น้อย

ตารางที่ 18 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์(ตราสินค้า) ของ
 กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
 ที่มา ผู้วิจัย

4.5.1.2 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม ของกลุ่มงานทัศนกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การรายงานผลและวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม ของกลุ่มงานทัศนกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)			
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	3.67	0.58	มาก
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	3.67	1.53	มาก
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	3.67	1.15	มาก
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	3.00	1.00	ปานกลาง
8	ความเร็ว (Tempo)			
8.1	Largo Grave และ Adagio	3.33	2.08	ปานกลาง
8.2	Andante	2.00	1.73	น้อย
8.3	Moderato	2.67	2.08	น้อย
8.4	Allegro และ Vivace	2.33	2.31	น้อย
8.5	Presto และ Prestissimo	1.00	0	น้อยที่สุด
9	ด้านทิศทาง (Direction)			
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	3.33	2.08	ปานกลาง
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	2.67	1.53	ปานกลาง
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	3.67	2.31	มาก
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	1.67	1.15	น้อย
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	2.67	2.08	ปานกลาง
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)			
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	2.33	2.31	น้อย
10.2	การเตรียมการของวัตถุ ก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	1.33	0.58	
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	4.00	0	มาก
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	3.33	1.53	ปานกลาง
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง (Follow Through & Overlapping Action)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	2.67	2.08	ปานกลาง
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	2.67	1.15	ปานกลาง

ลำดับ	การรายงานผลและวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรมของกลุ่มงานทัศนกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	2.00	1.00	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	4.33	0.58	มาก
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	2.67	2.08	ปานกลาง
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	2.67	1.53	ปานกลาง

ตารางที่ 19 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม ของกลุ่มงานทัศนกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ทิมา ผู้วิจัย

4.5.1.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานทัศนกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
1	งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape	Natural Form	Classic	Pinched	Fluid and Simple Scripts	Random rhythm	Largo Grave	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	Appeal
		4.67	5.00	4.00	4.67	5.00	4.00	3.67	3.33	3.67	4.33
		เส้นโค้งวงแคบ	Abstract Shape	Geometric Form	Dandy	Super Traps	Rustic Serifs	Repetitive Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	Staging
		4.33	3.00	3.33	4.33	4.33	4.00	3.67	2.67	3.33	4.00
		เส้นเฉียง	Geometric Shape		Natural	Rooters	High-Contrast Serifs	Alternating Rhythm	Allegro	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	Straight Ahead Action & Pose to Pose
		3.67	2.00		3.33	4.00	3.33	3.67	2.33	2.67	3.33
							Quietly Quirky			เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	
							3.33			2.67	

ตารางที่ 20 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.2 การวิเคราะห์ด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.2.1 การวิเคราะห์ด้านองค์ออกแบบเรขาคณิต ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขาคณิต จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)			
1.1	เส้นตั้ง	2.33	1.53	น้อย
1.2	เส้นแนวนอน	1.67	0.58	น้อย
1.3	เส้นเฉียง	1.67	1.15	น้อย
1.4	เส้นหยัก	4.33	0.58	มาก
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	4.00	1.73	มาก
1.6	เส้นโค้งแบบก้นหอย	3.67	1.53	มาก
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	4.67	0.58	มากที่สุด
1.8	เส้นประ	2.67	1.15	ปานกลาง
2	รูปร่าง (Shape)			
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	3.67	1.53	มาก
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	1.67	1.15	น้อย
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	2.00	1.73	น้อย
3	รูปทรง (Form)			
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	4.33	0.58	มาก
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	1.67	1.15	น้อย
4	สี			
4.1	กลุ่มสี Romantic	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.2	กลุ่มสี Pretty	1.67	0.58	น้อย
4.3	กลุ่มสี Clear	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.4	กลุ่มสี Cool casual	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.5	กลุ่มสี Natural	3.67	1.53	มาก
4.6	กลุ่มสี Casual	2.67	2.08	ปานกลาง
4.7	กลุ่มสี Dynamic	3.33	2.08	ปานกลาง
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	3.00	1.00	ปานกลาง
4.9	กลุ่มสี Classic	4.67	0.58	มากที่สุด
4.10	กลุ่มสี Dandy	4.67	0.58	มากที่สุด
4.11	กลุ่มสี Modern	2.67	1.53	ปานกลาง

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ด้านองค์ออกแบบเรขาคณิต ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์			
5.1	BowTies	4.00	1.00	มาก
5.2	Uvula	3.67	0.58	มาก
5.3	Rooters	2.00	1.00	น้อย
5.4	Reverse Stress	2.33	1.15	น้อย
5.5	Loopers	3.67	1.53	มาก
5.6	Over Arching	3.00	1.00	ปานกลาง
5.7	Whiplash	2.67	1.53	ปานกลาง
5.8	Hand Dots	2.00	1.00	น้อย
5.9	Super Traps	2.00	1.00	น้อย
5.10	Pinched	2.33	1.15	น้อย
5.11	VariRay	3.67	1.53	มาก
5.12	Tight	1.67	0.58	น้อย
5.13	Almonds	2.33	1.53	น้อย
5.14	Trellis	2.33	0.58	น้อย
5.15	Macaroni	4.33	0.58	มาก
6	รูปแบบตัวอักษร			
6.1	Rounded Sans Serifs	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2	High-Contrast Serifs	3.00	1.00	ปานกลาง
6.3	Quietly Quirky	3.67	0.58	มาก
6.4	Fluid and Simple Scripts	2.67	1.15	ปานกลาง
6.5	Rustic Serifs	1.67	0.58	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	2.00	0	น้อย
6.7	Chubby Retro	4.00	1.00	มาก

ตารางที่ 22 ตารางการรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของของกลุ่มงาน
หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.5.1.2 การรายงานผล และวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	4.00	1.00	มาก
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	3.00	2.00	ปานกลาง
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	4.67	0.58	มากที่สุด
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	3.33	2.08	ปานกลาง
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.33	2.31	น้อย
8.2	Andante	4.00	1.00	มาก
8.3	Moderato	4.00	1.00	มาก
8.4	Allegro และ Vivace	3.00	2.00	ปานกลาง
8.5	Presto และ Prestissimo	2.33	1.53	น้อย
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	2.00	1.73	น้อย
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	4.67	0.58	มากที่สุด
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	1.00	0	น้อยที่สุด
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	5.00	0	มากที่สุด
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	2.00	1.73	น้อย
10.2	การเตรียมการของวัตถุ ก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	2.67	1.15	ปานกลาง
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	1.33	0.58	
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	4.67	0.58	มากที่สุด
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง (Follow Through & Overlapping Action)	2.33	0.58	น้อย
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	3.33	2.08	ปานกลาง
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	4.33	1.15	มาก

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	4.33	0.58	มาก
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	1.33	0.58	
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	2.33	1.15	น้อย
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	4.00	1.00	มาก

ตารางที่ 23 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.2.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
2	งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา	เส้นโค้งวงแคบ	Geometric Shape	Geometric Form	Classic	Macaroni	Rounded Sans Serifs	Flowing Rhythm	Andante	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	Straight Ahead Action & Pose to Pose
		4.67	3.67	4.33	4.67	4.33	4.67	4.67	4.00	5.00	4.67
		เส้นหยัก	Abstract Shape	Natural Form	Dandy	BowTies	Chubby Retro	Repetitive Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	Arc
		4.33	2.00	1.67	4.67	4.00	4.00	4.00	4.00	4.67	4.33
		เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape		Natural	Uvula	Quietly Quirky	Progressive rhythm	Allegro และ Vivace	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวโค้ง	Appeal
		4.00	1.67		3.67	3.67	3.67	3.33	3.00	2.00	4.33
						Loopers					
						3.67					
						VariRay					
						3.67					

ตารางที่ 24 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.3 การรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรมการทำ ร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.3.1 การรายงานผลและวิเคราะห์ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงาน หัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	4.00	1.00	มาก
1.2	เส้นแนวนอน	3.33	1.53	ปานกลาง
1.3	เส้นเฉียง	2.67	1.15	ปานกลาง
1.4	เส้นหยัก	2.33	2.31	น้อย
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	3.00	2.00	ปานกลาง
1.6	เส้นโค้งแบบกันหอย	3.67	1.53	มาก
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	2.33	0.58	น้อย
1.8	เส้นประ	2.67	2.08	ปานกลาง
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	4.33	1.15	มาก
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	3.00	1.00	ปานกลาง
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	2.67	1.53	ปานกลาง
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	4.33	1.15	มาก
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	2.00	1.73	น้อย
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	1.67	1.15	น้อย
4.2	กลุ่มสี Pretty	4.33	0.58	มาก
4.3	กลุ่มสี Clear	2.33	2.31	น้อย
4.4	กลุ่มสี Cool casual	3.33	1.15	ปานกลาง
4.5	กลุ่มสี Natural	3.33	1.53	ปานกลาง
4.6	กลุ่มสี Casual	4.67	0.58	มากที่สุด
4.7	กลุ่มสี Dynamic	3.67	1.53	มาก
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	2.00	1.00	น้อย
4.9	กลุ่มสี Classic	2.67	2.08	ปานกลาง
4.10	กลุ่มสี Dandy	2.33	1.53	น้อย
4.11	กลุ่มสี Modern	1.67	0.58	น้อย

ตารางที่ 25 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงาน
 ทัศนกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ กลุ่มงานทัศนกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	2.67	1.53	ปานกลาง
5.2	Uvula	1.67	0.58	น้อย
5.3	Rooters	2.33	1.53	น้อย
5.4	Reverse Stress	4.33	1.15	มาก
5.5	Loopers	3.67	0.58	มาก
5.6	Over Arching	3.67	1.53	มาก
5.7	Whiplash	1.67	0.58	น้อย
5.8	Hand Dots	2.33	2.31	น้อย
5.9	Super Traps	2.00	1.73	น้อย
5.10	Pinched	3.00	1.73	ปานกลาง
5.11	VariRay	2.67	1.53	ปานกลาง
5.12	Tight	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.13	Almonds	1.67	1.15	น้อย
5.14	Trellis	2.00	1.73	น้อย
5.15	Macaroni	3.00	2.00	ปานกลาง
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	3.00	2.00	ปานกลาง
6.2	High-Contrast Serifs	1.67	1.15	น้อย
6.3	Quietly Quirky	4.00	1.73	มาก
6.4	Fluid and Simple Scripts	3.00	1.00	ปานกลาง
6.5	Rustic Serifs	2.33	1.53	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	2.33	1.53	น้อย
6.7	Chubby Retro	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ตารางที่ 26 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่มงาน
 ทัศนกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่
 ที่มา ผู้วิจัย

4.5.1.2 การรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมการทำรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมการทำรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	2.67	2.08	ปานกลาง
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	3.33	2.08	ปานกลาง
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	3.00	2.00	ปานกลาง
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	4.33	1.15	มาก
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	3.00	1.73	ปานกลาง
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.67	2.08	ปานกลาง
8.2	Andante	4.00	1.00	มาก
8.3	Moderato	4.67	0.58	มากที่สุด
8.4	Allegro และ Vivace	2.33	1.15	น้อย
8.5	Presto และ Prestissimo	1.33	0.58	น้อยที่สุด
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	3.00	1.00	ปานกลาง
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	4.00	1.73	มาก
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	2.67	1.15	ปานกลาง
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	4.67	0.58	มากที่สุด
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	3.00	1.73	ปานกลาง
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	3.00	2.00	ปานกลาง
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	3.67	0.58	มาก
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	3.00	2.00	ปานกลาง
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง (Follow Through & Overlapping Action)	1.67	0.58	น้อย

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมการทำรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	3.67	0.58	มาก
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	3.67	2.31	มาก
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	1.67	1.15	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	3.33	1.53	ปานกลาง
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	2.67	2.08	ปานกลาง
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	1.67	0.58	น้อย
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	3.67	1.53	มาก

ตารางที่ 27 ตารางการรายงานผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมการทำรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.5.3.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จาก **กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม** บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่มจากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	Logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
3	งานหัตถกรรมการทำร่ม	เส้นโค้ง	Geometric Shape	Geometric Form	Casual	Reverse Stress	Quietly Quirky	Flowing Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	Anticipation
		4.00	4.33	4.33	4.67	4.33	4.00	4.33	4.67	4.67	3.67
		เส้นโค้งแบบกันหอย	Natural Shape	Natural Form	Pretty	Loopers	Fluid and Simple Scripts	Repetitive Rhythm	Andante	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวขนาน	Slow In & Slow Out
		3.67	3.00	2.00	4.33	3.67	3.00	3.33	4.00	4.00	3.67
		เส้นแนวนอน	Abstract Shape			Over Arching	Rounded Sans Serifs	Progressive rhythm	Largo Grave	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	Arc
		3.33	2.67			3.67	3.00	3.00	2.67	3.00	3.67
								Alternating Rhythm		เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซก	Solid Drawing
								3.00		3.00	3.67

ตารางที่ 28 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่มบริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.4 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบ ของกลุ่มงานหัตถกรรม ผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.3.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	4.00	1.00	มากที่สุด
1.2	เส้นแนวนอน	5.00	0	มากที่สุด
1.3	เส้นเฉียง	3.00	2.00	ปานกลาง
1.4	เส้นหยัก	4.67	0.58	มากที่สุด
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	1.33	0.58	น้อยที่สุด
1.6	เส้นโค้งแบบกันหอย	1.00	0	น้อยที่สุด
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	1.00	0	น้อยที่สุด
1.8	เส้นประ	2.67	2.08	ปานกลาง
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	5.00	0	มากที่สุด
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	1.67	1.15	น้อย
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	2.00	1.73	น้อย
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	5.00	0	มากที่สุด
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	2.00	1.00	น้อย
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	2.33	1.53	น้อย
4.2	กลุ่มสี Pretty	3.67	1.53	มาก
4.3	กลุ่มสี Clear	2.67	1.53	ปานกลาง
4.4	กลุ่มสี Cool casual	3.00	2.00	ปานกลาง
4.5	กลุ่มสี Natural	3.00	2.00	ปานกลาง
4.6	กลุ่มสี Casual	4.33	0.58	มาก
4.7	กลุ่มสี Dynamic	4.00	1.73	มาก
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	4.33	1.15	มาก
4.9	กลุ่มสี Classic	3.33	2.08	ปานกลาง
4.10	กลุ่มสี Dandy	2.67	1.53	ปานกลาง
4.11	กลุ่มสี Modern	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ตารางที่ 29 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่ม
งานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	4.00	0	มาก
5.2	Uvula	2.00	1.00	น้อย
5.3	Rooters	1.67	0.58	น้อย
5.4	Reverse Stress	3.00	1.73	ปานกลาง
5.5	Loopers	2.00	1.00	น้อย
5.6	Over Arching	2.00	1.00	น้อย
5.7	Whiplash	1.67	0.58	น้อย
5.8	Hand Dots	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.9	Super Traps	1.67	1.15	น้อย
5.10	Pinched	4.33	1.15	มาก
5.11	VariRay	3.00	2.00	ปานกลาง
5.12	Tight	3.33	2.08	ปานกลาง
5.13	Almonds	3.33	2.08	ปานกลาง
5.14	Trellis	3.33	2.08	ปานกลาง
5.15	Macaroni	1.00	0	น้อยที่สุด
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	2.67	2.08	ปานกลาง
6.2	High-Contrast Serifs	2.67	2.08	ปานกลาง
6.3	Quietly Quirky	1.67	0.58	น้อย
6.4	Fluid and Simple Scripts	3.00	1.73	ปานกลาง
6.5	Rustic Serifs	4.67	0.58	มากที่สุด
6.6	Strong and Simple Sans	3.33	1.53	ปานกลาง
6.7	Chubby Retro	1.00	0	น้อยที่สุด

ตารางที่ 30 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่ม
งานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.5.4.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	2.00	1.73	น้อย
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	3.33	1.53	ปานกลาง
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	5.00	0	มากที่สุด
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	3.67	1.53	มาก
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	4.00	1.73	มาก
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.00	1.73	น้อย
8.2	Andante	2.33	1.53	น้อย
8.3	Moderato	2.67	2.08	ปานกลาง
8.4	Allegro และ Vivace	3.67	1.53	มาก
8.5	Presto และ Prestissimo	2.67	0.58	ปานกลาง
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	4.67	0.58	มากที่สุด
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	5.00	-	มากที่สุด
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	1.33	0.58	น้อยที่สุด
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	1.67	1.15	น้อย
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	3.67	1.53	มาก
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	3.33	2.08	ปานกลาง
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖(Anticipation)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	2.33	1.15	น้อย
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	2.00	1.73	น้อย
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง(Follow Through & Overlapping Action)	2.33	1.53	น้อย
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	3.00	1.73	ปานกลาง
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	1.33	0.58	

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	2.33	2.31	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	3.33	1.53	ปานกลาง
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	2.00	1.00	น้อย
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	3.67	1.15	มาก
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	2.33	1.53	น้อย

ตารางที่ 31 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
 ที่มา ผู้วิจัย

4.5.4.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จาก กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงาน หัตถกรรม บริเวณ จังหวัด เชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว				
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการ ออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)				
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	
4	งาน หัตถกรรม ผ้าทอ	เส้นแนว นอน	Geometric Shape	Geometric Form	Casual	Pinched	Rustic Serifs	Alternating Rhythm	Allegro และ Vivace	เคลื่อนที่ ทิศทางใน แนวนอน	Exaggerati on	
		5.00	5.00	5.00	4.33	4.33	4.67	5.00	3.67	5.00	3.67	
		เส้นหยัก	Abstract Shape	Natural Form	Gorgeous	BowTies	Strong and Simple Sans	Progressive rhythm	Presto และ Prestissimo	เคลื่อนที่ใน ทิศทางใน แนวตั้ง	Squash & Stretch	
		4.67	2.00	2.00	4.33	4.00	3.33	4.00	2.67	4.67	3.33	
		เส้นตั้ง	Natural Shape		Dynamic	Tight	Fluid and Simple Scripts	Flowing Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ ทิศทางจิก แฉกต์	Appeal	
		4.00	1.67		4.00		3.00	3.67	2.67	3.67	3.33	
						Almonds						
						3.33						
						Trellis						
						3.33						

ตารางที่ 32 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ
เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.5.5 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรม เครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.5.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขาคณิต ของ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขาคณิต จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณ จังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	1.33	0.58	น้อยที่สุด
1.2	เส้นแนวนอน	1.67	0.58	น้อย
1.3	เส้นเฉียง	1.67	0.58	น้อย
1.4	เส้นหยัก	2.00	1.73	น้อย
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	4.33	0.58	มาก
1.6	เส้นโค้งแบบกันหอย	4.33	0.58	มาก
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	4.33	1.15	มาก
1.8	เส้นประ	1.67	1.15	น้อย
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	3.00	1.00	ปานกลาง
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	3.67	1.53	มาก
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	2.33	1.15	น้อย
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	4.67	0.58	มากที่สุด
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	1.67	1.15	น้อย
4.2	กลุ่มสี Pretty	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.3	กลุ่มสี Clear	3.67	0.58	มาก
4.4	กลุ่มสี Cool casual	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.5	กลุ่มสี Natural	1.67	0.58	น้อย
4.6	กลุ่มสี Casual	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.7	กลุ่มสี Dynamic	2.33	1.15	น้อย
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	2.67	1.53	ปานกลาง
4.9	กลุ่มสี Classic	2.33	1.15	น้อย
4.10	กลุ่มสี Dandy	4.33	0.58	มาก
4.11	กลุ่มสี Modern	5.00	0	มากที่สุด

ตารางที่ 34 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของจาก
กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	1.67	1.15	น้อย
5.2	Uvula	3.33	1.15	ปานกลาง
5.3	Rooters	2.67	2.08	ปานกลาง
5.4	Reverse Stress	3.67	1.53	มาก
5.5	Loopers	2.00	1.00	น้อย
5.6	Over Arching	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.7	Whiplash	2.33	1.53	น้อย
5.8	Hand Dots	2.67	0.58	ปานกลาง
5.9	Super Traps	2.33	1.15	น้อย
5.10	Pinched	2.67	1.53	ปานกลาง
5.11	VariRay	2.00	1.00	น้อย
5.12	Tight	2.33	1.15	น้อย
5.13	Almonds	3.33	1.53	ปานกลาง
5.14	Trellis	4.00	1.00	มาก
5.15	Macaroni	2.67	1.53	ปานกลาง
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	4.00	1.00	มาก
6.2	High-Contrast Serifs	3.00	1.00	ปานกลาง
6.3	Quietly Quirky	3.00	1.00	ปานกลาง
6.4	Fluid and Simple Scripts	1.67	0.58	น้อย
6.5	Rustic Serifs	2.33	1.53	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	3.67	0.58	มาก
6.7	Chubby Retro	2.00	1.00	น้อย

ตารางที่ 33 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของจาก
กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.5.5.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรมจากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	3.33	1.53	ปานกลาง
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	3.67	2.31	มาก
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	2.67	1.53	ปานกลาง
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	3.00	2.00	ปานกลาง
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	2.33	1.53	น้อย
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	4.00	1.73	มาก
8.2	Andante	3.33	1.15	ปานกลาง
8.3	Moderato	3.00	0	ปานกลาง
8.4	Allegro และ Vivace	2.67	1.15	ปานกลาง
8.5	Presto และ Prestissimo	1.67	1.15	น้อย
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	3.33	1.53	ปานกลาง
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	3.33	2.08	ปานกลาง
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	3.00	1.00	ปานกลาง
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	4.67	0.58	มากที่สุด
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	2.67	1.15	ปานกลาง
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	5.00	0	มากที่สุด
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	2.67	1.15	ปานกลาง
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	4.00	1.00	มาก
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม จากกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง(Follow Through & Overlapping Action)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	2.67	1.53	ปานกลาง
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	2.33	1.53	น้อย
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	2.00	1.73	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	2.33	0.58	น้อย
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	2.67	1.53	ปานกลาง
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	1.67	0.58	น้อย

ตารางที่ 34 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม จากกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.5.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จาก จากกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม ของกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานทัศนกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	Logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
5	งานทัศนกรรมเครื่องเงิน	เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape	Natural Form	Modern	Trellis	Rounded Sans Serifs	Repetitive Rhythm	Largo Grave	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	Squash & Stretch
		4.33	4.67	4.67	5.00	4.00	4.00	3.67	4.00	3.33	5.00
		เส้นโค้งแบบทอย	Abstract Shape	Geometric Form	Dandy	Reverse Stress	Strong and Simple Sans	Random rhythm	Andante	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวนอน	Staging
		4.33	3.67	2.33	4.33	3.67	3.67	3.33	3.33	3.33	4.00
		เส้นโค้งวงแคบ	Geometric Shape		Clear	Uvula	High-Contrast Serifs	Flowing Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวทแยง	Anticipation
		4.33	3.00		3.67	3.33	3.00	3.00	3.00	3.00	2.67
						Almonds	Quietly Quirky			เคลื่อนที่ในทิศทางในวิถีแนวโค้ง	Slow In & Slow Out
						3.33	3.00			4.67	2.67

ตารางที่ 35 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.6 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรม เครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.6.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณ จังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	2.33	0.58	น้อย
1.2	เส้นแนวนอน	4.00	1.00	มาก
1.3	เส้นเฉียง	3.33	0.58	ปานกลาง
1.4	เส้นหยัก	3.33	2.08	ปานกลาง
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	4.33	0.58	มาก
1.6	เส้นโค้งแบบก้นหอย	5.00	0	มากที่สุด
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	3.33	1.53	ปานกลาง
1.8	เส้นประ	1.67	0.58	น้อย
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	4.33	1.15	มาก
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	2.67	1.15	ปานกลาง
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	3.00	1.73	ปานกลาง
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	4.33	1.15	มาก
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	2.00	1.73	น้อย
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	1.33	0.58	น้อยที่สุด
4.2	กลุ่มสี Pretty	1.67	1.15	น้อย
4.3	กลุ่มสี Clear	1.00	0	น้อยที่สุด
4.4	กลุ่มสี Cool casual	2.00	1.73	น้อย
4.5	กลุ่มสี Natural	2.33	1.53	น้อย
4.6	กลุ่มสี Casual	2.67	1.15	ปานกลาง
4.7	กลุ่มสี Dynamic	5.00	-	มากที่สุด
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	4.67	0.58	มากที่สุด
4.9	กลุ่มสี Classic	4.00	1.00	มาก

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณ จังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(S.D.)	ผล วิเคราะห์
4.10	กลุ่มสี Dandy	3.00	1.00	ปานกลาง
4.11	กลุ่มสี Modern	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ตารางที่ 36 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงาน
หัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย



ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	2.67	1.53	ปานกลาง
5.2	Uvula	3.33	2.08	ปานกลาง
5.3	Rooters	1.67	1.15	น้อย
5.4	Reverse Stress	3.67	1.53	มาก
5.5	Loopers	1.67	0.58	น้อย
5.6	Over Arching	3.00	1.73	ปานกลาง
5.7	Whiplash	2.33	1.53	น้อย
5.8	Hand Dots	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.9	Super Traps	1.67	0.58	น้อย
5.10	Pinched	2.00	1.00	น้อย
5.11	VariRay	3.00	1.73	ปานกลาง
5.12	Tight	1.00	0	น้อยที่สุด
5.13	Almonds	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.14	Trellis	2.00	1.00	น้อย
5.15	Macaroni	3.33	1.53	ปานกลาง
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	3.67	1.53	มาก
6.2	High-Contrast Serifs	2.33	1.53	น้อย
6.3	Quietly Quirky	4.00	1.73	มาก
6.4	Fluid and Simple Scripts	1.67	0.58	น้อย
6.5	Rustic Serifs	1.67	1.15	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	2.33	1.53	น้อย
6.7	Chubby Retro	3.33	2.08	ปานกลาง

ตารางที่ 37 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่ม
งานหัตถกรรมเครื่องเงินบริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.6.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติและรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	2.33	0.58	น้อย
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	4.00	1.00	มาก
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	4.00	1.00	มาก
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	5.00	0	มากที่สุด
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	2.67	0.58	ปานกลาง
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.00	1.73	น้อย
8.2	Andante	3.33	2.08	ปานกลาง
8.3	Moderato	4.00	1.00	มาก
8.4	Allegro และ Vivace	3.00	1.00	ปานกลาง
8.5	Presto และ Prestissimo	2.33	1.53	น้อย
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	2.00	1.00	น้อย
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	5.00	0	มากที่สุด
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	1.67	0.58	น้อย
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	4.33	1.15	มาก
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซก	1.67	1.15	น้อย
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	3.00	2.00	ปานกลาง
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	1.67	1.15	น้อย
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	2.00	1.73	น้อย
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	2.67	1.53	น้อย

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง(Follow Through & Overlapping Action)	2.33	1.53	น้อย
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	2.67	0.58	น้อย
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	4.00	1.00	มาก
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	2.00	1.73	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	4.67	0.58	มากที่สุด
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	1.67	0.58	น้อย
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	1.33	0.58	น้อยที่สุด
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	3.33	2.08	ปานกลาง

ตารางที่ 38 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม จากกลุ่มงานทัศนกรรมเครื่องเงินบริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ทีมา ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.5.6.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
6	งานหัตถกรรมเครื่องเงิน	เส้นโค้งแบบกันหอย	Geometric Shape	Geometric Form	Dynamic	Reverse Stress	Quietly Quirky	Flowing Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	Appeal
		5.00	4.33	4.33	5.00	3.67	4.00	5.00	4.00	5.00	4.67
		เส้นโค้งแบบคลื่น	Abstract Shape	Natural Form	Gorgeous	Uvula	Rounded Sans Serifs	Repetitive Rhythm	Andante	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	Arc
		4.33	3.00	2.00	4.67	3.33	3.67	4.00	3.33	4.33	4.00
		เส้นแนวนอน	Natural Shape		Classic	Macaroni	Chubby Retro	Alternating Rhythm	Allegro และ Vivace	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	Solid Drawing
		4.00	2.67		4.00	3.33	3.33	4.00	3.00	2.00	3.33

ตารางที่ 39 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.7 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรม จักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.7.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขาคณิต ของ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขาคณิต จากกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)	ผลวิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	4.33	0.58	มาก
1.2	เส้นแนวนอน	5.00	0	มากที่สุด
1.3	เส้นเฉียง	4.00	1.00	มาก
1.4	เส้นหยัก	5.00	0	มากที่สุด
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	2.33	0.58	น้อย
1.6	เส้นโค้งแบบก้นหอย	1.33	0.58	น้อยที่สุด
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	2.33	0.58	น้อย
1.8	เส้นประ	3.33	2.08	ปานกลาง
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	5.00	0	มากที่สุด
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	2.33	0.58	น้อย
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	2.33	1.53	น้อย
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	5.00	0	มากที่สุด
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	2.67	0.58	ปานกลาง
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	2.67	2.08	ปานกลาง
4.2	กลุ่มสี Pretty	2.00	1.00	น้อย
4.3	กลุ่มสี Clear	1.00	0	น้อยที่สุด
4.4	กลุ่มสี Cool casual	1.00	0	น้อยที่สุด
4.5	กลุ่มสี Natural	5.00	0	มากที่สุด
4.6	กลุ่มสี Casual	2.33	1.15	น้อย
4.7	กลุ่มสี Dynamic	1.67	0.58	น้อย
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	3.67	1.53	มาก
4.9	กลุ่มสี Classic	1.67	1.15	น้อย
4.10	กลุ่มสี Dandy	2.67	1.53	ปานกลาง
4.11	กลุ่มสี Modern	2.00	1.73	น้อย

ตารางที่ 40 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่ม
งานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	1.67	0.58	น้อย
5.2	Uvula	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.3	Rooters	2.33	1.53	น้อย
5.4	Reverse Stress	2.67	0.58	ปานกลาง
5.5	Loopers	4.33	0.58	มาก
5.6	Over Arching	1.00	0	น้อยที่สุด
5.7	Whiplash	1.00	0	น้อยที่สุด
5.8	Hand Dots	1.00	0	น้อยที่สุด
5.9	Super Traps	2.00	1.73	น้อย
5.10	Pinched	3.33	2.08	ปานกลาง
5.11	VariRay	3.33	1.53	ปานกลาง
5.12	Tight	2.00	1.00	น้อย
5.13	Almonds	4.33	1.15	มาก
5.14	Trellis	4.00	1.73	มาก
5.15	Macaroni	2.33	1.53	น้อย
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	1.67	0.58	น้อย
6.2	High-Contrast Serifs	4.33	0.58	มาก
6.3	Quietly Quirky	3.67	2.31	มาก
6.4	Fluid and Simple Scripts	2.33	1.15	น้อย
6.5	Rustic Serifs	1.67	0.58	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	3.33	2.08	ปานกลาง
6.7	Chubby Retro	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ตารางที่ 41 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่ม
งานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.5.6.2 การวิเคราะห์ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)
จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงาน
หัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	3.33	2.08	ปานกลาง
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	2.67	2.08	ปานกลาง
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	3.67	2.31	มาก
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	1.67	0.58	น้อย
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	2.33	1.53	น้อย
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.33	2.31	น้อย
8.2	Andante	3.00	1.73	ปานกลาง
8.3	Moderato	3.33	1.53	ปานกลาง
8.4	Allegro และ Vivace	2.67	1.15	ปานกลาง
8.5	Presto และ Prestissimo	1.67	1.15	น้อย
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	4.33	0.58	มาก
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	4.33	0.58	มาก
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	2.00	1.00	น้อย
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	1.67	0.58	น้อย
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซกต์	2.67	1.15	ปานกลาง
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	3.33	2.08	ปานกลาง
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	2.67	1.53	ปานกลาง
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	2.00	1.00	น้อย
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	3.33	2.08	ปานกลาง

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง(Follow Through & Overlapping Action)	3.00	1.00	ปานกลาง
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	3.67	0.58	มาก
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	1.67	0.58	น้อย
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)	2.00	1.73	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	3.00	1.00	ปานกลาง
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	2.67	2.08	ปานกลาง
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	3.33	2.08	ปานกลาง
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	1.67	0.58	น้อย

ตารางที่ 42 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม จากกลุ่มงานทัศนกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.5.7.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของ กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์		ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	Logo style	รูปแบบตัวอักษร (Typography)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
7	งานหัตถกรรมจักสาน	เส้นแนวนอน	Geometric Shape	Geometric Form	Natural	Loopers	High-Contrast Serifs	Alternating Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	Slow In & Slow Out
		5.00	5.00	5.00	5.00	4.33	4.33	3.67	3.33	4.33	3.67
		เส้นหยัก	Natural Shape	Natural Form	Gorgeous	Almonds	Quietly Quirky	Random rhythm	Andante	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	Squash & Stretch
		5.00	2.33	2.67	3.67	4.33	3.67	3.33	3.00	4.33	3.33
		เส้นตั้ง	Abstract Shape	Dandy	Trellis	Strong and Simple Sans	Repetitive Rhythm	Allegro และ Vivace	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซก	Straight Ahead Action & Pose to Pose	
		4.33	2.33		2.67	4.00	3.33	2.67	2.67	2.67	3.33
					Romantic						Exaggeration
					2.67						3.33

ตารางที่ 43 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.8 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบ จากกลุ่มงานหัตถกรรม โคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

4.5.8.1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
1	เส้น (Line)	-	-	
1.1	เส้นตั้ง	4.00	1.00	มาก
1.2	เส้นแนวนอน	4.00	1.00	มาก
1.3	เส้นเฉียง	4.67	0.58	มากที่สุด
1.4	เส้นหยัก	4.33	0.58	มาก
1.5	เส้นโค้งแบบคลื่น	1.67	1.15	น้อย
1.6	เส้นโค้งแบบก้นหอย	1.33	0.58	น้อยที่สุด
1.7	เส้นโค้งวงแคบ	1.33	0.58	น้อยที่สุด
1.8	เส้นประ	1.67	1.15	น้อย
2	รูปร่าง (Shape)	-	-	
2.1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape	5.00	0	มากที่สุด
2.2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape	1.67	1.15	น้อย
2.3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape	2.67	1.15	ปานกลาง
3	รูปทรง (Form)	-	-	
3.1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form	5.00	0	มากที่สุด
3.2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form	1.67	1.15	น้อย
4	สี	-	-	
4.1	กลุ่มสี Romantic	4.33	1.15	มาก
4.2	กลุ่มสี Pretty	4.33	0.58	มาก
4.3	กลุ่มสี Clear	3.67	2.31	ปานกลาง
4.4	กลุ่มสี Cool casual	3.00	1.00	ปานกลาง
4.5	กลุ่มสี Natural	2.00	1.00	น้อย
4.6	กลุ่มสี Casual	3.33	1.53	ปานกลาง
4.7	กลุ่มสี Dynamic	3.00	1.73	ปานกลาง
4.8	กลุ่มสี Gorgeous	3.67	1.53	มาก
4.9	กลุ่มสี Classic	2.33	1.53	น้อย
4.10	กลุ่มสี Dandy	2.00	1.00	น้อย

ลำดับ	องค์ออกแบบเรขศิลป์ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
4.11	กลุ่มสี Modern	3.00	2.00	ปานกลาง

ตารางที่ 44 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ ของกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

ลำดับ	การออกแบบอัตลักษณ์ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
5	รูปแบบตราสัญลักษณ์	-	-	
5.1	BowTies	3.67	2.31	มาก
5.2	Uvula	1.67	0.58	น้อย
5.3	Rooters	1.67	0.58	น้อย
5.4	Reverse Stress	2.00	0	น้อย
5.5	Loopers	2.67	1.53	ปานกลาง
5.6	Over Arching	1.67	0.58	น้อย
5.7	Whiplash	2.00	0	น้อย
5.8	Hand Dots	1.00	0	น้อยที่สุด
5.9	Super Traps	2.33	1.53	น้อย
5.10	Pinched	3.67	2.31	มาก
5.11	VariRay	3.33	2.08	ปานกลาง
5.12	Tight	1.67	1.15	น้อย
5.13	Almonds	2.00	1.00	น้อย
5.14	Trellis	1.33	0.58	น้อยที่สุด
5.15	Macaroni	2.33	1.53	น้อย
6	รูปแบบตัวอักษร	-	-	
6.1	Rounded Sans Serifs	3.00	1.73	ปานกลาง
6.2	High-Contrast Serifs	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3	Quietly Quirky	3.00	2.00	ปานกลาง
6.4	Fluid and Simple Scripts	2.33	1.53	น้อย
6.5	Rustic Serifs	2.00	1.00	น้อย
6.6	Strong and Simple Sans	3.33	1.15	ปานกลาง
6.7	Chubby Retro	1.33	0.58	น้อยที่สุด

ตารางที่ 47 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.5.8.2 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม จากกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลวิเคราะห์
7	จังหวะ (Rhythm)	-	-	
7.1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)	2.33	1.15	น้อย
7.2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)	2.67	1.53	ปานกลาง
7.3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)	4.00	1.00	มาก
7.4	จังหวะลื่นไหล (Flowing Rhythm)	4.00	1.73	มาก
7.5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)	3.33	1.53	ปานกลาง
8	ความเร็ว (Tempo)	-	-	
8.1	Largo Grave และ Adagio	2.67	1.53	ปานกลาง
8.2	Andante	5.00	0	มากที่สุด
8.3	Moderato	3.33	0.58	ปานกลาง
8.4	Allegro และ Vivace	1.33	0.58	น้อย
8.5	Presto และ Prestissimo	1.00	0	น้อยที่สุด
9	ด้านทิศทาง (Direction)	-	-	
9.1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง	3.67	0.58	มาก
9.2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน	4.67	0.58	มากที่สุด
9.3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง	3.67	1.53	มาก
9.4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	1.33	0.58	น้อยที่สุด
9.5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซก	3.00	2.00	ปานกลาง
10	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	-	-	
10.1	การยืดและหด (Squash & Stretch)	2.33	2.31	น้อย
10.2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก ๖ (Anticipation)	2.67	0.58	ปานกลาง
10.3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)	3.33	0.58	ปานกลาง
10.4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)	4.00	1.73	มาก
10.5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง (Follow Through & Overlapping Action)	2.67	1.15	ปานกลาง

ลำดับ	การวิเคราะห์ด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งาน ทัศนกรรม กลุ่มงานทัศนกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผล วิเคราะห์
10.6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)	3.33	1.53	ปานกลาง
10.7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)	2.00	1.73	น้อย
10.8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก (Secondary Action)	2.00	1.00	น้อย
10.9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)	3.00	1.00	ปานกลาง
10.10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกัน ในแต่ละช่วงเวลา (Timing)	1.00	0	
10.11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)	2.33	2.31	น้อย
10.12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)	2.67	2.08	ปานกลาง

ตารางที่ 45 ตารางการรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูล ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว
(Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม
จากกลุ่มงานทัศนกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.5.8.3 การสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขาคณิต และ เรขศิลป์เคลื่อนไหว จากกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 3 ส่วนได้แก่ 1) ด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ 2) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ 3) ด้านลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ของกลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูล และสรุปข้อมูลด้านองค์ออกแบบเรขศิลป์ของ กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา จากเกณฑ์คะแนนลำดับสูงสุด 3 ลำดับ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	อัตลักษณ์ทางเรขศิลป์						เรขศิลป์เคลื่อนไหว			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะการออกแบบอัตลักษณ์			ลักษณะทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities)			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	Logo style	Typography Style	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)
8	งานหัตถกรรมโคมล้านนา	เส้นมีขยง	Geometric Shape	Geometric Form	Romantic	BowTies	High-Contrast Serifs	Alternating Rhythm	Andante	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวขนาน	Straight Ahead Action & Pose to Pose
		4.67	5.00	5.00	4.33	3.67	4.67	4.00	5.00	4.67	4.00
		เส้นหัก	Abstract Shape	Natural Form	Pretty	Pinched	Strong and Simple Sans	Flowing Rhythm	Moderato	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวตั้ง	Staging
		4.33	2.67	1.67	4.33	3.67	3.33	4.00	3.33	3.67	3.33
		เส้นตั้ง	Natural Shape		Clear	VariRay	Quietly Quirky	Progressive rhythm	Adagio	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทแยง	Slow In & Slow Out
		4.00	1.67		3.67	3.33	3.00	3.33	2.67	3.67	3.33
		เส้นแนวนอน			Gorgeous		Rounded Sans Serifs				
		4.00			3.67		3.00				

ตารางที่ 49 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ทางเรขศิลป์ และเรขศิลป์เคลื่อนไหว กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

4.6 การสรุปการวิเคราะห์การบูรณาการณข้อมูลด้านองค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ การออกแบบเรขศิลป์ และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม ด้านงานหัตถกรรม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ การออกแบบเรขศิลป์ และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้านระดับของการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านองค์ประกอบของงานหัตถกรรม โดยใช้เครื่องหมายแทนค่าระดับทางการสื่อสารดังนี้

เครื่องหมาย ** สื่อสารได้มากที่สุดและจำเป็นในการนำมาใช้งานมากที่สุด

เครื่องหมาย * สื่อสารได้มากและจำเป็นในการนำมาใช้งานมาก

เครื่องหมาย - สื่อสารได้ในระดับปานกลางไม่จำเป็นต้องนำมาใช้

โดยวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลนิเวศวัฒนธรรม งานหัตถกรรมของกลุ่มงานหัตถกรรมทั้งหมด 8 หัตถกรรม 8 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ได้แก่ 1.) กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ชุมชนบ้านถวาย 2.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเหมืองกุง 3.) กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง 4.) กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ 5.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวัวลาย 6.) กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม 7.) กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบง และ 8.) กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาทรหลวง

4.6.1 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์							ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)				ลักษณะการออกแบบ		
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	Logo style	Typography Style	
		ลวดลาย	รูปร่าง	รูปทรง	สี	กระบวนการ						
**	-	-	-	*	*	*	*					
1	งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก	เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape	Natural Form	Classic	Random rhythm	Largo Grave	แนวทแยง	Appeal	Pinched	Fluid and Simple Scripts	
		4.67	5.00	4.00	4.67	3.67	3.33	3.67	4.33	5.00	4.00	
		เส้นโค้งวงแคบ	Abstract Shape	Geometric Form	Dandy	Repetitive Rhythm	Moderato	ทิศทางแนวตั้ง	Staging	Super Traps	Rustic Serifs	
		4.33	3.00	3.33	4.33	3.67	2.67	3.33	4.00	4.33	4.00	
		เส้นเฉียง	Geometric Shape		Natural	Alternating Rhythm	Allegro	ทิศทางแนวนอน	Straight Ahead Action & Pose to Pose	Rooters	High-Contrast Serifs	
		3.67	2.00		3.33	3.67	2.33	2.67	3.33	4.00	3.33	
									ทิศทางซิกแซกต์			Quietly Quirky
									2.67			3.33

** จำเป็นมากที่สุด

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

ตารางที่ 46 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม ไม้แกะสลัก บริเวณจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 55 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.6.2 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์						ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)				ลักษณะการออกแบบ		
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง	รูปทรง	สี	กระบวนการ					
2	งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา	เส้นโค้งวงแคบ	Geometric Shape	Geometric Form	Classic	Flowing Rhythm	Andante	ทิศทาง วิถีแนวโค้ง	Straight Ahead Action & Pose to Pose	Macaroni	Rounded Sans Serifs
		4.67	3.67	4.33	4.67	4.67	4.00	5.00	4.67	4.33	4.67
		เส้นหยัก	Abstract Shape	Natural Form	Dandy	Repetitive Rhythm	Moderato	ทิศทาง แนวนอน	Arc	BowTies	Chubby Retro
		4.33	2.00	1.67	4.67	4.00	4.00	4.67	4.33	4.00	4.00
		เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape		Natural	Progressive rhythm	Allegro และ Vivace	ทิศทาง แนวตั้ง	Appeal	Uvula	Quietly Quirky
		4.00	1.67		3.67	3.33	3.00	2.00	4.33	3.67	3.67
										Loopers	
										3.67	

** จำเป็นมากที่สุด

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

ตารางที่ 47 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ทิมา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองกรุง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 56 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองกรุง จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.6.3 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์							ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)				ลักษณะการออกแบบ		
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	Logo style	Typography Style	
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ							
		-	**	**	**	**	**	**	**	**		
3	งานหัตถกรรมการทำร่ม	เส้นตั้ง	Geometric Shape	Geometric Form	Casual	Flowing Rhythm	Moderato	วิถีแนวโค้ง	Anticipation	Reverse Stress	Quietly Quirky	
		4.00	4.33	4.33	4.67	4.33	4.67	4.67	3.67	4.33	4.00	
		เส้นโค้งแบบก้นหอย	Natural Shape	Natural Form	Pretty	Repetitive Rhythm	Andante	ทิศทางแนวนอน	Slow In & Slow Out	Loopers	Fluid and Simple Scripts	
		3.67	3.00	2.00	4.33	3.33	4.00	4.00	3.67	3.67	3.00	
		เส้นแนวนอน	Abstract Shape			Progressive rhythm	Largo Grave	ทิศทางแนวตั้ง	Arc	Over Arching	Rounded Sans Serifs	
		3.33	2.67			3.00	2.67	3.00	3.67	3.67	3.00	
						Alternating Rhythm		ทิศทางซิกแซก	Solid Drawing			
						3.00		3.00	3.67			

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย * จำเป็นมากที่สุด * จำเป็น

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 48 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม

กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 57 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมการทำร่ม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.6.4 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ บริเวณจังหวัด เชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์						ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)			ลักษณะการออกแบบ			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ						
*	-	-	*	**	**	**	**				
4	งานหัตถกรรมผ้าทอ	เส้นแนวนอน	Geometric Shape	Geometric Form	Casual	Alternating Rhythm	Allegro และ Vivace	ทิศทางในแนวนอน	Exaggeration	Pinched	Rustic Serifs
		5.00	5.00	5.00	4.33	5.00	3.67	5.00	3.67	4.33	4.67
		เส้นหยัก	Abstract Shape	Natural Form	Gorgeous	Progressive rhythm	Presto และ Prestissimo	ทิศทางแนวตั้ง	Squash & Stretch	BowTies	Strong and Simple Sans
		4.67	2.00	2.00	4.33	4.00	2.67	4.67	3.33	4.00	3.33
		เส้นตั้ง	Natural Shape		Dynamic	Flowing Rhythm	Moderato	ทิศทางซิกแซก	Appeal	Tight	Fluid and Simple Scripts
		4.00	1.67		4.00	3.67	2.67	3.67	3.33	3.33	3.00
										Almonds	
								3.33			

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย * จำเป็นมากที่สุด * จำเป็น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 49 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม

ผ้าทอ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ จังหวัดเชียงใหม่

งานหัตถกรรมผ้าทอ

WOVEN FABRIC

RESEARCH ANSWER 04

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม
HANDICRAFT IDENTITY

- **PATTERN**
4.20
- **SHAPE & FORM**
2.40
- **COLOR**
4.40
- **PROCESS**
4.60
- **MATERIAL**
4.20
- **LOCAL BELIEVE**
4.20

** สีสารอัตลักษณ์ได้มากที่สุด
 * สีสารอัตลักษณ์ได้มาก
 - สีสารอัตลักษณ์ได้ปานกลาง

องค์ประกอบทางการออกแบบ
GRAPHIC DESIGN ELEMENTS

● **LINE**
เส้น
เส้นตรง 5.00
เส้นเอียง 4.47
เส้นโค้ง 4.00

● **SHAPE**
รูปเรขาคณิต -
Geometric 5.00
Abstract 2.00

● **FORM**
รูปทรง -
Geometric 5.00
Natural 3.00

● **COLOR**
สี
Casual 4.00
Gorgeous 4.00
Dynamic 4.00

● **TEMPO**
ความเร็ว
Allegro/Vivace 3.47
Presto/Prestissimo 3.47
Moderato 3.47

● **RHYTHM**
จังหวะ
Alternating 3.00
Progressive 4.00
Flowing 3.47

● **DIRECTION**
ทิศทาง
แนวตั้ง 5.00
แนวนอน 4.47
เฉียง 3.47

● **MOVEMENT**
รูปแบบการเคลื่อนไหว
Exaggeration 3.47
Squash & Stretch 3.00
Appeal 3.00

● **LOGO STYLE**
รูปแบบตราสัญลักษณ์
Pinched 4.00
BowTies 4.00
Tight 3.00
Almonds 3.00

● **TYPOGRAPHY**
รูปแบบตัวอักษร
Rustic Serifs 4.47
Strong & Simple Sans 3.00
Fluid & Simple Scripts 3.00

** สีสารอัตลักษณ์ได้มากที่สุด
 * สีสารอัตลักษณ์ได้มาก
 - สีสารอัตลักษณ์ได้ปานกลาง

ชุมชนออนใต้

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมผ้าทอ

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม
RESOURCES

วัสดุของทอผ้า
 พื้นกี่สาธิต
 และย้อมสี
 เครื่องผลิต
 พื้นกี่วัด
 อำเภอสันกำแพง
 วิถีชุมชน

ความคิดสร้างสรรค์
CREATIVITY

ความหมายและเรื่องเล่า
MEANING & STORYTELLING

ชุมชนออนใต้ สันกำแพง เป็นชุมชนที่มีการผสมผสานกันของชุมชนต่างองระเทศโดยพื้นที่ที่ผูกพันมาจากรัตนบุรีวัดชุมชนบนยอดเขาวัวหรือเขาตอง มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่นที่คงอยู่เป็นพื้นที่ที่บรรจุภูมิปัญญาและประสบการณ์ที่สืบทอดกันมาของชาวบ้านที่อาศัยอยู่ที่นี่หรือชุมชนพื้นที่ใกล้เคียงที่ได้อิทธิพลจากพื้นที่ที่ชาวบ้านนำมาเป็นตราสัญลักษณ์ประจำพื้นที่ได้แก่ เมฆาขานหรือว่าขานบนเขาวัว

ภาพที่ 58 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมผ้าทอ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนออนใต้ จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.6.5 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์							ออกแบบอัตลักษณ์		
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์				ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)				ลักษณะการออกแบบ	
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	Logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ						
**	*	*		**	**	**	**				
5	งานหัตถกรรมเครื่องเงิน	เส้นโค้งแบบคลื่น	Natural Shape	Natural Form	Modern	Repetitive Rhythm	Largo Grave	ทิศทางแนวตั้ง	Squash & Stretch	Trellis	Rounded Sans Serifs
		4.33	4.67	4.67	5.00	3.67	4.00	3.33	5.00	4.00	4.00
		เส้นโค้งแบบก้นหอย	Abstract Shape	Geometric Form	Dandy	Random rhythm	Andante	ทิศทางแนวอน	Staging	Reverse Stress	Strong and Simple Sans
		4.33	3.67	2.33	4.33	3.33	3.33	3.33	4.00	3.67	3.67
		เส้นโค้งวงแคบ	Geometric Shape		Clear	Flowing Rhythm	Moderato	ทิศทางทะแยง	Anticipation	Uvula	High-Contrast Serifs
		4.33	3.00		3.67	3.00	3.00	3.00	2.67	3.33	3.00
								เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง	Slow In & Slow Out	Almonds	Quietly Quirky
						4.67	2.67	3.33	3.00		

** จำเป็นมากที่สุด

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

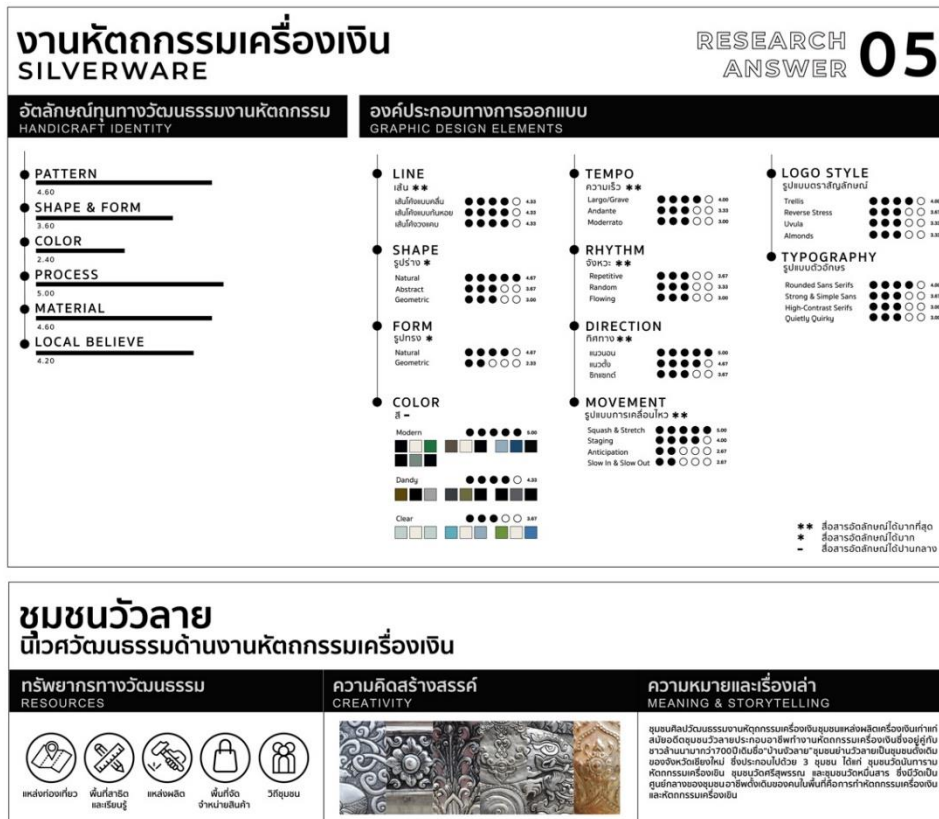
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

ตารางที่ 50 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวัวลาย จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 59 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมวัวลาย จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา ผู้วิจัย

4.6.6 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์						ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)			ลักษณะการออกแบบ			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ด้านทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	Logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ						
**	**	**	**	**	**	**	**				
6	งานหัตถกรรมเครื่องเงิน	เส้นโค้งแบบก้นหอย	Geometric Shape	Geometric Form	Dynamic	Flowing Rhythm	Moderato	ทิศทางแนวนอน	Appeal	Reverse Stress	Quietly Quirky
		5.00	4.33	4.33	5.00	5.00	4.00	5.00	4.67	3.67	4.00
		เส้นโค้งแบบคลื่น	Abstract Shape	Natural Form	Gorgeous	Repetitive Rhythm	Andante	ทิศทางวิธีแนวโค้ง	Arc	Uvula	Rounded Sans Serifs
		4.33	3.00	2.00	4.67	4.00	3.33	4.33	4.00	3.33	3.67
		เส้นแนวนอน	Natural Shape		Classic	Alternating Rhythm	Allegro และ Vivace	ทิศทางแนวตั้ง	Solid Drawing	Macaroni	Chubby Retro
		4.00	2.67		4.00	4.00	3.00	2.00	3.33	3.33	3.33

** จำเป็นมากที่สุด

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 51 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 60 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนนันทาราม จังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

4.6.7 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน บริเวณจังหวัด เชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์						ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)				ลักษณะการออกแบบ		
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ						
*	*	*	*	**	**	**	**				
7	งานหัตถกรรมจักสาน	เส้นแนวนอน	Geometric Shape	Geometric Form	Natural	Alternating Rhythm	Moderato	ทิศทางแนวตั้ง	Slow In & Slow Out	Loopers	High-Contrast Serifs
		5.00	5.00	5.00	5.00	3.67	3.33	4.33	3.67	4.33	4.33
		เส้นหยัก	Natural Shape	Natural Form	Gorgeous	Random rhythm	Andante	ทิศทางแนวนอน	Squash & Stretch	Almonds	Quietly Quirky
		5.00	2.33	2.67	3.67	3.33	3.00	4.33	3.33	4.33	3.67
		เส้นตั้ง	Abstract Shape		Dandy	Repetitive Rhythm	Allegro และ Vivace	ทิศทางซิกแซก	Straight Ahead Action & Pose to Pose	Trellis	Strong and Simple Sans
		4.33	2.33		2.67	2.67	2.67	2.67	3.33	4.00	3.33
					Romantic				Exaggeration		
			2.67				3.33				

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย * จำเป็นมากที่สุด * จำเป็น - ไม่จำเป็น

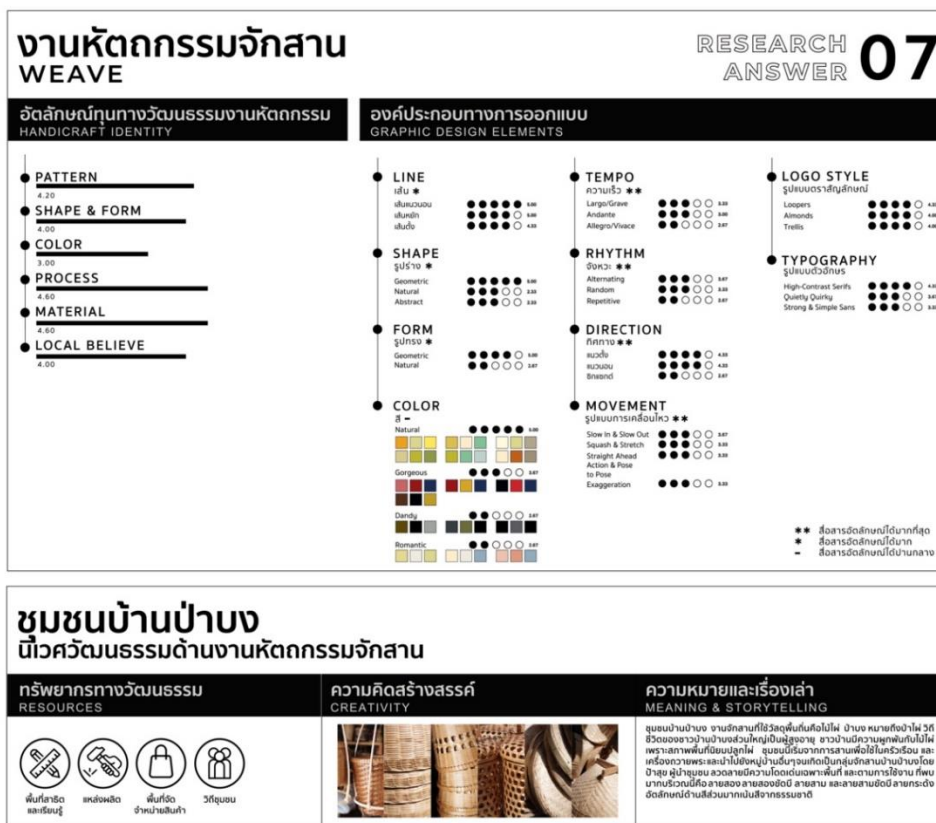
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 52 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรม

จักสาน บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 61 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมจักสาน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านป่าบง จังหวัดเชียงใหม่ ที่มา ผู้วิจัย

4.6.8 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ลำดับ	กลุ่มงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่	การออกแบบเรขศิลป์						ออกแบบอัตลักษณ์			
		องค์ประกอบทางเรขศิลป์			ลักษณะเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Movement Qualities)			ลักษณะการออกแบบ			
		เส้น (Line)	รูปร่าง (Shape)	รูปทรง (Form)	สี (Color)	จังหวะ (Rhythm)	ความเร็ว (Tempo)	ทิศทาง (Direction)	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement)	logo style	Typography Style
		ลวดลาย	รูปร่าง รูปทรง	สี	กระบวนการ						
*	**	**	*	*	*	*	*				
8	งานหัตถกรรมโคมล้านนา	เส้นเอียง	Geometric Shape	Geometric Form	Romantic	Alternating Rhythm	Andante	ทิศทางในแนวอน	Straight Ahead Action & Pose to Pose	BowTies	High-Contrast Serifs
		4.67	5.00	5.00	4.33	4.00	5.00	4.67	4.00	3.67	4.67
		เส้นหยัก	Abstract Shape	Natural Form	Pretty	Flowing Rhythm	Moderato	ทิศทางในแนวตั้ง	Staging	Pinched	Strong and Simple Sans
		4.33	2.67	1.67	4.33	4.00	3.33	3.67	3.33	3.67	3.33
		เส้นตั้ง	Natural Shape		Clear	Progressive rhythm	Adagio	ทิศทางในแนวทะแยง	Slow In & Slow Out	VariRay	Quietly Quirky
		4.00	1.67		3.67	3.33	2.67	3.67	3.33	3.33	3.00
		เส้นแนวนอน			Gorgeous						
4.00			3.67							3.00	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย * จำเป็นมากที่สุด * จำเป็น

* จำเป็น

- ไม่จำเป็น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 53 ตารางการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมหัตถกรรมโคมล้านนา บริเวณจังหวัดเชียงใหม่

ที่มา ผู้วิจัย

ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาทรหลวง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 62 ข้อมูลภาพแสดงการสรุปผลคำตอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม กลุ่มงานหัตถกรรมโคมล้านนา พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนเมืองสาทรหลวง จังหวัดเชียงใหม่
 ที่มา ผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์และสรุปผลของข้อมูลทั้ง 6 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ ตามกรอบแนวคิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) จากการลงพื้นที่ ส่วนที่ 3 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ส่วนที่ 4 การสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์งานหัตถกรรม บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ ส่วนที่ 5 การรายงานผลคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม และ ส่วนที่ 6 การสรุปการวิเคราะห์การบูรณาการข้อมูลด้านการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) การออกแบบเรขศิลป์ และอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ผู้วิจัยได้สรุปผลเพื่อหาแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์การออกแบบต้นแบบจากงานวิจัย เพื่อให้ได้ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปประยุกต์ใช้สำหรับการดำเนินการในส่วนต่อไป

บทที่ 5

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการประยุกต์ใช้ผลคำตอบของงานวิจัยโดยทดลองการสร้างสรรค์แบบร่างผลงานต้นแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสมมุติการจัดกิจกรรมขึ้นบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมบริเวณจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีลักษณะรูปแบบการออกแบบต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ บริเวณ 2 พื้นที่โดยคัดเลือกจากคะแนนด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว(6A's of Tourism Destination) ในระดับมากที่สุดและมาก ตามลำดับ ดังนี้

พื้นที่ที่ 1 พื้นที่ชุมชนวัวลาย ค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับมากที่สุด 4.8 คะแนน โดยประยุกต์ผลคำตอบอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน

พื้นที่ที่ 2 พื้นที่ชุมชนบ้านถวาย ค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับมากที่สุด 4.1 คะแนน โดยประยุกต์ผลคำตอบอัตลักษณ์งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก โดยมีรายละเอียดแบ่งเป็น 4 ส่วนดังต่อไปนี้

5.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันกระแสรักท้องถิ่น (Local Love) ทำให้ทิศทางความสนใจสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวของผู้บริโภค หรือนักท่องเที่ยวในปัจจุบันมีความแตกต่างจากการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม นักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันการแสวงหารูปแบบการท่องเที่ยวและเลือกซื้อสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นที่มีจำหน่ายเฉพาะในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมพื้นถิ่น มีความสนใจงานหัตถกรรมที่ขึ้นชื่อเฉพาะท้องถิ่น มากกว่าสินค้าจากโรงงาน พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ในปัจจุบันมุ่งเน้น การแสวงหาประสบการณ์ทางการท่องเที่ยวร่วมกับชุมชนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแสวงหาการท่องเที่ยวที่พัฒนาศักยภาพและทำให้เห็นถึงคุณค่าของท้องถิ่นได้ ประกอบกับข้อมูลดัชนีการเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากเว็บไซต์ <https://www.digitaljournal.com> ที่คาดการณ์ให้เห็นว่าตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเติบโตในอัตราการเติบโต 11.2% ในช่วงคาดการณ์ปี 2565 ถึง 2572 และมีแนวโน้มที่จะมีมูลค่าประมาณ 12,324.33 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลกระแสนิยมทางการท่องเที่ยวในปี 2566 จากการสำรวจของ Booking.com ที่สำรวจความเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวกว่า 24,000 คน เพื่อระบุแนวโน้มความต้องการทางการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว โดยได้แบ่งได้ดังนี้ Off-Grid Travel ความต้องการการเดินทางแบบออกนอกชีวิตประจำวัน การเดินทางนอกรางที่ได้หลีกเลี่ยงจากความเป็นจริงและถอดปลั๊กออก เรียนรู้ทักษะการเอาชีวิตรอด

ในช่วงวันหยุดนอกราง Cultural Experiences การท่องเที่ยวที่เน้นการเรียนรู้ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม การเดินทางเพื่อสัมผัสกับวัฒนธรรมและประสบการณ์ใหม่ ๆ สัมผัสกับวัฒนธรรมพื้นถิ่น อาหาร และภาษาใหม่ๆ Nostalgic Travel การท่องเที่ยวสถานที่ที่ทำให้หวนคิดถึงอดีต Wellness Retreats การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และ Bucket List Trips การท่องเที่ยวสถานที่ในฝัน ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมถือเป็นหนึ่งใน 5 ของกระแสนิยมทางการท่องเที่ยว

จากข้อมูลที่สอดคล้องกันของกระแสนิยมทางการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน ทำให้การท่องเที่ยวชุมชนทางวัฒนธรรมจึงถูกผลักดันจากทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในจังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดที่มีเอกลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย จังหวัดเชียงใหม่ยังถูกคัดเลือกให้เป็นหนึ่งในเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Craft and Folk Art) โดยองค์การยูเนสโก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งโครงการใหญ่ที่ยูเนสโกดำเนินงานควบคู่กับการประกาศแหล่งมรดกทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของโลก ด้วยเหตุผลความพร้อมด้านทุนทางวัฒนธรรมที่สืบทอดจากภูมิปัญญางานหัตถกรรมจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้จังหวัดเชียงใหม่ มีศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ด้วยเหตุผลที่จังหวัดเชียงใหม่เป็นจุดหมายอันดับ 1 ของนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสวิถีชีวิตและเรียนรู้งานศิลปะหัตถกรรมทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมได้ถูกจัดขึ้นบริเวณพื้นที่ต่างๆ บริเวณจังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นบนนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ที่ถูกจัดขึ้นตลอดทั้งปีสามารถเป็นแรงดึงดูด นักท่องเที่ยวให้เดินทางเข้ามาเที่ยวภายในจังหวัดได้อย่างมากมาย นอกจากการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยว เพื่อการกระจายรายได้สู่ชุมชนแล้วยังสามารถเสริมสร้างให้เห็นคุณค่าเอกลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านหัตถกรรม เพื่อการสืบสานอย่างยั่งยืน

5.2 การกำหนดโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากที่กล่าวมาเบื้องต้นผู้วิจัยได้ ทำการสมมุติโจทย์และเกณฑ์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยได้กำหนดแนวคิด 3 แนวคิดเพื่อนำไปสอบถามความต้องการของผู้คนในพื้นที่โดยคัดเลือกจากคะแนนด้านองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's of Tourism Destination) ในระดับมากที่สุดและมาก 5 ชุมชน ในรูปแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อได้ความต้องการของผู้คนในพื้นที่เบื้องต้นดังนี้

แนวคิดที่ 1 “New Experiences of Handicrafts” การเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ทางการท่องเที่ยวชุมชน

แนวคิดที่ 2 “Local Life - Local Love” การนำเสนอคุณค่างานหัตถกรรมพื้นถิ่นผ่านวิถีชีวิตชุมชน

แนวคิดที่ 3 “Learning as a local” การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้วิถีชุมชนโดยผู้คนในชุมชน โดยได้ผลความต้องการเบื้องต้นเพื่อนำไปสู่การออกแบบและกำหนดโจทย์ดังนี้

ตารางการกำหนดโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ลำดับ	นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม	โจทย์และเกณฑ์ของการจัดกิจกรรมโครงการ			
		“New Experiences of Handicrafts”	“Local Life - Local Love”	“Learning as a local”	คะแนนองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว
1	ชุมชนวัวลาย		/		มากที่สุด
2	ชุมชนนันทาราม		/	/	มาก
7	ชุมชนบ้านถวาย		/		มาก
11	ชุมชนต้นเปา		/		มาก
12	ชุมชนบ่อสร้าง		/		มาก

ตารางที่ 54 ตารางการกำหนดโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ที่มา ผู้วิจัย

สรุปข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ชุมชนวัวลาย ชุมชนบ้านถวาย ชุมชนต้นเปา ชุมชนบ่อสร้างได้เลือกโจทย์ของการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแนวคิดที่ 2 คือ “Local Life - Local Love” การนำเสนอคุณค่างานหัตถกรรมพื้นถิ่นผ่านวิถีชีวิตชุมชน โดยมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันที่ต้องการนำเสนอคุณค่าของงานหัตถกรรมผ่านวิถีชีวิตคนในชุมชน ชุมชนนันทาราม ได้เลือกโจทย์และเกณฑ์ของการจัดกิจกรรมโครงการ แนวคิดที่ 2 คือ “Local Life - Local Love” การนำเสนอคุณค่างานหัตถกรรมพื้นถิ่นผ่านวิถีชีวิตชุมชน และแนวคิดที่ 3 “Learning as a local” การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้วิถีชุมชนโดยผู้คนในชุมชน ธีมใดก็ได้ เนื่องจากชุมชนนันทารามเป็นชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงินซึ่งในปัจจุบันพบได้ยาก จึงต้องการให้คนเข้ามาท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้กระบวนการทำเครื่องเงินเพื่อสืบทอดต่อไป

เพื่อนำผลคำตอบของงานวิจัยที่ได้มาทดลองสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบเรข ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดและโจทย์งานออกแบบบนพื้นที่ที่สอดคล้องกับกระแสนิยมทางการท่องเที่ยวความต้องการนักท่องเที่ยว และความต้องการคนในชุมชน ภายใต้ธีมงาน “Local Life - Local Love” โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อเสริมสร้างการกระจายรายได้สู่ชุมชน และ 3) สื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมผ่านการออกแบบเรขศิลป์

5.3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายของโครงการเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่สนใจและเคยมีประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีอายุตั้งแต่ 25 – 45 ปี ไม่ระบุเพศซึ่งมีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 15,000 – 45,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม หัตถกรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม สามารถเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเป็นกลุ่มขนาดกลาง เดินทางท่องเที่ยวไปกับเพื่อน หรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว เป็นกลุ่มคนที่ชอบกิจกรรมทางการท่องเที่ยว

ข้อมูลจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย นำเสนอเรื่องประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว (Tourism Journey) โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ก่อนการเดินทาง (Before The Trip) ระหว่างการเดินทาง (During The Trip) และภายหลังการเดินทาง (After The Trip)

ช่วงก่อนการเดินทาง (Before The Trip) มุ่งเน้นการสื่อสารแนวคิดที่ปลูกจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม สังคม และส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบ Responsible Tourism เน้นการแก้ปัญหา Over tourism โดยคำนึงถึงศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเป็นสำคัญใช้เครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์เพื่อกระจายข่าวสารภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยว

ระหว่างการเดินทาง (During The Trip) เน้นการกระจาย กลุ่มนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ต่างๆแบบไม่กระจุกตัว ออกแบบสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อพัฒนา และกระจายรายได้ สู่ชุมชนและผู้ประกอบการ

ภายหลังการเดินทาง (After The Trip) ติดตามผลตอบรับของนักท่องเที่ยวผ่านเครื่องมือออนไลน์ เพื่อให้รับรู้ถึงประสบการณ์ความประทับใจหรือสิ่งที่ได้รับจากการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศ

โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยมีแนวโน้มการส่งเสริมการตลาด โดยเจาะกลุ่มคุณภาพ (5 Go) ดังนี้ Go High เจาะกลุ่มตลาดบนที่มีความสนใจในคุณค่ามากกว่าราคา Go New Customer ขยายตลาดกลุ่ม First Visit ลูกค้ากลุ่มใหม่ในพื้นที่เดิมและลูกค้าในพื้นที่ใหม่ Go Local การท่องเที่ยววิถีถิ่นเพื่อกระจายการเดินทางสู่ชุมชนทั้งเมืองหลักและเมืองรอง Go Low

Season ทำการตลาดที่สอดคล้องกับพื้นฐานของประเทศ ชูความประเทศไทยในฐานะประเทศแห่งการเกษตรกรรม สายน้ำสายฝนที่มีความสำคัญกับชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งจะเชื่อมโยงกับสินค้าหลักคือ Gastronomy ได้อย่างลงตัว Go Digital ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือหลักในการเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวในเชิงลึกกว้างมากขึ้น

5.4 การกำหนดรูปแบบสื่อในการประยุกต์ใช้ต้นแบบ

จากข้อมูลรายละเอียดโจทย์ แนวคิด ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับข้อมูลการประยุกต์ใช้ข้อมูลผลคำตอบงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเภทการท่องเที่ยวชุมชนงานหัตถกรรม ภายใต้แนวคิดงาน “Local Life - Local Love” จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม 2 ประเภทกลุ่มงาน ได้แก่ กลุ่มงานหัตถกรรมเครื่องเงิน พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวัลาย และกลุ่มงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวายเป็นเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ ออกมาเป็นกรณีศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม (Graphic Design for Cultural Ecology) บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประกอบไปด้วย ส่วนหลัก 2 ส่วน ได้แก่ การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่ (Cooperate Identity) และการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design)

ส่วนที่ 2 ต้นแบบการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ (Promotions) โดยเน้นเลือกให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมแต่ละพื้นที่

ตารางการกำหนดรูปแบบสื่อในการประยุกต์ใช้ผลคำตอบในงานออกแบบ

ส่วนที่ 1		ส่วนที่ 2
เรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม (Graphic Design for Cultural Ecology)		การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ (Promotions)
Cooperate Identity Design	Environmental Graphic Design	1. Local Transportation Advertising 2. ภาพเคลื่อนไหว (Advertising Teaser)
1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) 2. ออกแบบตัวอักษร (Typography) 3. บรรจุภัณฑ์ (Packaging)	1. Identification 2. Signage & Wayfinding System 3. Area Identification 4. Removable Wall Murals 5. Meeting Point 6. Internal Signage 7. Decorative	

ตารางที่ 55 ตารางการกำหนดรูปแบบสื่อในการประยุกต์ใช้ผลคำตอบในงานออกแบบ

ทิมา ผู้วิจัย

5.5 การประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัย

ในการประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัยผู้วิจัยทดลอง สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ อัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ได้แก่ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน และพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลัก โดยใช้รายละเอียด กลุ่มเป้าหมาย และสื่อรูปแบบเดียวกันดังนี้

5.5.1 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน นำผลคำตอบมาประยุกต์ใช้โดยทดลองออกแบบเป็น 2 ทางเลือก ดังนี้

ทางเลือกที่ S1 ผู้วิจัยการเลือกประยุกต์ผลคำตอบโดยใช้ คำตอบอันดับ 1 ของแต่ ละองค์ประกอบ ดังนี้

- S1.1 เส้น: เส้นโค้งแบบคลื่น
- S1.2 รูปร่าง รูปทรง: ธรรมชาติ
- S1.3 สี: Modern
- S1.4 จังหวะ: Repetitive
- S1.5 ทิศทาง: แนวนอน
- S1.6 ความเร็ว: ช้ามาก
- S1.7 การเคลื่อนไหว: Squash & Stretch
- S1.8 รูปแบบตราสัญลักษณ์: Trellis
- S1.9 ตัวอักษร: Round San Serifs

นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย

SILVER WARE

#DIRECTION S1

Location : พื้นที่ชุมชนวิวาลัย จ. เชียงใหม่
THEME : Local life Local Love

CONCEPT

ต้องการเสริมสร้างความมีชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ด้วยการจัดลักษณะนิเวศลาย ดอกไม้สีน้ำตาลที่มีถูกนำมาใช้เป็นลวดลายตกแต่งที่ปรากฏบน ผลิตภัณฑ์เครื่องเงินของชุมชนวิวาลัย เช่น ดอกพุดตาน เครื่องดอกไม้สีน้ำตาล ลายกำนันเขต เป็นต้น

TARGET: 25-45 yrs

นักท่องเที่ยวชาวไทย มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม ชอบกิจกรรมทางการท่องเที่ยว เดินทางมาเป็นกลุ่ม เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว

Mood Tone

Modern & Cool



VISUAL ELEMENTS

LINE
เส้น * เส้นโค้งแบบคลื่น

FORM
รูปทรง * Natural

SHAPE
รูปร่าง * Natural

COLOR
สี -
Modern

IDENTITY DESIGN

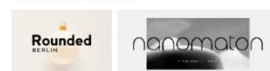
LOGO STYLE

รูปแบบตราสัญลักษณ์
Trellis



TYPOGRAPHY STYLE

รูปแบบตัวอักษร
Rounded Sans Serifs



MOVEMENT QUALITIES

RHYTHM
จังหวะ ** Repetitive

DIRECTION
ทิศทาง ** แนวรอบ

TEMPO
ความเร็ว ** Largo/Grave ช้ามาก

MOVEMENT
รูปแบบการเคลื่อนไหว **
Squash & Stretch

ภาพที่ 63 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน งานหัตถกรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย หัตถกรรมเครื่องเงิน ทางเลือกที่ 1

ทีมา ผู้วิจัย

ทางเลือกที่ S2 ผู้วิจัยการเลือกประยุกต์ผลคำตอบโดยใช้ คำตอบอันดับ 2 หรือ 3
ของแต่ละองค์ประกอบ

S2.1 เส้น: โค้งแบบก้นหอย

S2.2 รูปร่าง รูปทรง: เลขาคณิต

S2.3 สี: Clear

S2.4 จังหวะ: Flowing

S2.5 ทิศทาง: ซิกแซก

S2.6 ความเร็ว: ปานกลาง

S2.7 การเคลื่อนไหว: Slow in & Slow out

S2.8 รูปแบบตราสัญลักษณ์: Uvula

S2.9 ตัวอักษร: Quietly Quirky

นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย SILVER WARE #DIRECTION S2

Location : พื้นที่ชุมชนวิวาลัย จ. เชียงใหม่

THEME : Local life Local Love

CONCEPT

ต้องการเสริมสร้างชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ด้วยการจัดลักษณะลวดลายดอกไม้ล้านนาที่มีถูกนำมาใช้เป็นลวดลายตกแต่งที่ปรากฏบนผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ของชุมชนวิวาลัย เช่น ดอกพุดตาน เครื่องดอกไม้ล้านนาลายกันขด เป็นต้น

TARGET: 25-45 yrs

มักท่องเที่ยวชาวไทย มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน
ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม ชอบกิจกรรมทางด้านการท่องเที่ยว เดินทางมาเป็นกลุ่ม เดินทางท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหรือหรือเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมคนเฒ่า

Mood Tone

Clean Minimal



VISUAL ELEMENTS

LINE

เส้น *** เส้นโค้งแบบก้นหอย รูปทรง - Geometric

SHAPE

รูปร่าง - Abstract

FORM

รูปทรง - Geometric

COLOR

สี -

Clear



IDENTITY DESIGN

LOGO STYLE

รูปแบบตราสัญลักษณ์

Uvula



TYPOGRAPHY STYLE

รูปแบบตัวอักษร

Quietly Quirky



MOVEMENT QUALITIES

RHYTHM

จังหวะ * Flowing

DIRECTION

ทิศทาง * ซิกแซก

TEMPO

ความเร็ว * Moderrato ปานกลาง

MOVEMENT

รูปแบบการเคลื่อนไหว *

Slow In & Slow Out

ภาพที่ 64 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน
งานหัตถกรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวิวาลัย หัตถกรรมเครื่องเงิน ทางเลือกที่ 2
ที่มา ผู้วิจัย

5.5.2 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลัก

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลัก นำผลคำตอบมาประยุกต์ใช้โดยทดลองออกแบบเป็น 2 ทางเลือก ดังนี้

ทางเลือกที่ W1 ผู้วิจัยการเลือกประยุกต์ผลคำตอบโดยใช้ คำตอบอันดับ 1 ของแต่ละองค์ประกอบ

W1.1 เส้น: โค้งแบบคลื่น

W1.2 รูปร่าง รูปทรง: ธรรมชาติ

W1.3 สี: Classic

W1.4 จังหวะ: Random

W1.5 ทิศทาง: แนวทแยง

W1.6 ความเร็ว: ช้ามาก

W1.7 การเคลื่อนไหว: Appeal

W1.8 รูปแบบตราสัญลักษณ์: Pinched

W1.9 ตัวอักษร: Fluids & Simple Scripts

นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย WOOD CARVED #DIRECTION W1

Location : พื้นที่ชุมชนบ้านถวาย จ.เชียงใหม่
THEME : Local life Local Love

CONCEPT

บ้านถวายเป็นหมู่บ้านที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นด้านฝีมือการแกะสลัก
ที่ละเอียด อ่อนช้อย วัสดุตรงตาม เป็นชุมชนที่มีวิถีชีวิตผูกพันกับงานไม้
มีเอกลักษณ์วัสดุของงานแกะสลักที่แตกต่างในงานออกแบบต้องการนำเสนอ
อัตลักษณ์ของงานไม้แกะสลักทั้งในด้านลวดลายที่พบ และกระบวนการทำ
ที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชน

TARGET: 25-45 yrs

มักท่องเที่ยวชาวไทย มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม
ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน
ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม ชอบกิจกรรมทางการท่องเที่ยว
เดินทางมาเป็นกลุ่ม เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว
หรือเดินทางมาท่องเที่ยวคนเดียว

Mood Tone

Classic



VISUAL ELEMENTS

LINE

เส้น * * เส้นโค้งแบบคลื่น

FORM

รูปทรง - Natural

SHAPE

รูปร่าง - Natural

COLOR

สี -

Classic



IDENTITY DESIGN

LOGO STYLE

รูปแบบตราสัญลักษณ์

Pinched



TYPOGRAPHY STYLE

รูปแบบตัวอักษร

Fluid & Simple Scripts



MOVEMENT QUALITIES

RHYTHM

จังหวะ: * Random

DIRECTION

ทิศทาง: * แนวกะแยะ

TEMPO

ความเร็ว: * Largo/Grave ช้ามาก

MOVEMENT

รูปแบบการเคลื่อนไหว: * Appeal

ภาพที่ 65 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน
งานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลัก ทางเลือกที่ 1
ที่มา ผู้วิจัย

ทางเลือกที่ W2 ผู้วิจัยการเลือกประยุกต์ผลคำตอบโดยใช้ คำตอบอันดับ 2 หรือ 3
ของแต่ละองค์ประกอบ

W2.1 เส้น: เส้นเฉียง

W2.2 รูปร่าง รูปทรง: เลขาคณิต

W2.3 สี: Natural

W2.4 จังหวะ: Repetitive

W2.5 ทิศทาง: ซิกแซกต์

W2.6 ความเร็ว: ปานกลาง

W2.7 การเคลื่อนไหว: Straight Ahead Action & Pose to Pose

W2.8 รูปแบบตราสัญลักษณ์: Super Traps

W2.9 ตัวอักษร: Rustic Serif

นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย WOOD CARVED #DIRECTION W2

Location : พื้นที่ชุมชนบ้านถวาย จ. เชียงใหม่
THEME : Local life Local Love

CONCEPT

บ้านถวายเป็นหมู่บ้านที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นด้านฝีมือการแกะสลัก
ที่ละเอียด อ่อนช้อย วัสดุตรงงาน เป็นชุมชนที่มีวิถีชีวิตผูกพันกับงานไม้
มีเอกลักษณ์โลโก้ของงานแกะสลักที่แตกต่างในงานออกแบบต้องการนำเสนอ
วิถีชีวิตของงานไม้แกะสลักทั้งในด้านลวดลายที่พบ และกระบวนการทำ
ที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชน

TARGET: 25-45 yrs

นักท่องเที่ยวชาวไทย มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม
ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน
ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม ชอบกิจกรรมภาคการท่องเที่ยว
เดินทางมาเป็นกลุ่ม เป็นทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว
หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว

Mood Tone

Joyful Natural



VISUAL ELEMENTS

LINE

เส้น ** เส้นเฉียง

FORM

รูปทรง - Geometric

SHAPE

รูปร่าง - Geometric

COLOR

สี -
Natural



IDENTITY DESIGN

LOGO STYLE

รูปแบบตราสัญลักษณ์
Super Traps

IMIMI



BNE

PetChoy

TYPOGRAPHY STYLE

รูปแบบตัวอักษร
Rustic Serifs



MOVEMENT QUALITIES

RHYTHM

จังหวะ * Repetitive

DIRECTION

ทิศทาง * ซิกแซก

TEMPO

ความเร็ว * Moderato ปานกลาง

MOVEMENT

รูปแบบการเคลื่อนไหว *
Straight Ahead Action & Pose to Pose

ภาพที่ 66 ภาพเกณฑ์การออกแบบโดยการประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้าน
งานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมไม้แกะสลักทางเลือกที่ 2
ที่มา ผู้วิจัย

หลังจากการกำหนดแนวทางการประยุกต์ใช้ผลคำตอบงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการประยุกต์ใช้
ผลคำตอบของงานวิจัยทั้ง 4 แนวทางเพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัต
ลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม บริเวณ 2
พื้นที่ ดังนี้ พื้นที่ที่ 1 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย โดยประยุกต์ผลคำตอบอัต
ลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน และพื้นที่ที่ 2 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย โดยประยุกต์ผลคำตอบอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้
แกะสลัก โดยใช้โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียดเดียวกัน เพื่อนำแนวทางการออกแบบ
ทั้ง 4 แนวทางไปสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มเป้าหมายงานวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่ง
แนวทางที่เหมาะสมที่มีประสิทธิภาพทางการสื่อสาร และดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายในลำดับ
ถัดไป

บทที่ 6

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้ผลคำตอบของงานวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม บริเวณ 2 พื้นที่ ดังนี้ พื้นที่ที่ 1 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย โดยประยุกต์ผลคำตอบอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเครื่องเงิน และพื้นที่ที่ 2 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย โดยประยุกต์ผลคำตอบอัตลักษณ์งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก โดยใช้โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียดเดียวกัน การออกแบบผลคำตอบมาประยุกต์ใช้โดยทดลองออกแบบกลุ่มงานละ 2 ทางเลือก โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดโจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย (Design Brief)

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบแบบร่างแนวทางที่ 1 และ แนวทางที่ 2 (Design Alternative)

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจแนวทางแบบร่างการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบต้นแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดโจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย (Design Brief)

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบจากอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ข้อมูลจากผลคำตอบงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้กำหนดโจทย์ เกณฑ์ การออกแบบ และรายละเอียด ทั้ง 2 พื้นที่ พื้นที่ละ 2แนวทาง ดังนี้

1.1 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน

VISUAL IMAGE HANDICRAFT PROCESS

KEY : เครื่องเงินเริ่มจากการทำขึ้นเพื่อใช้ในพิธีประจำวัน อัตลักษณ์ที่เด่นชัดเป็นเรื่องวัสดุ รูปร่างรูปทรง เช่นสลุงเงิน (ขันเงิน) พานรอง
เชิงเทียน เครื่องประดับ ลวดลายที่พบได้มาก คือ ลายก้านขด ลายเครื่องดอก สัตว์มงคล ลายพุ่ม ลายช่อ ลายเปลว ลายเครือเถา ลายก้าน
ต่อดอก ลายทวยเข่ง ลายเฟือง ลายบัว



พื้นที่เก็บข้อมูลพื้นที่ชุมชนวัวลาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 67 ภาพนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม พื้นที่ชุมชนวัวลาย
ที่มา ผู้วิจัย

1.1.1 รายละเอียดนิเวศวัฒนธรรมพื้นที่ชุมชนวัวลาย: ชุมชนศิลปวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ตั้งอยู่บริเวณถนนวัวลาย ตำบลหายยา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม : หัตถกรรมเครื่องเงินเริ่มจากการทำขึ้นเพื่อใช้ใน ชีวิตประจำวัน อุตสาหกรรมที่เด่นชัดคือเสียงโด่งดังในทักษะการตอกดุนโลหะ และอุตสาหกรรม ลวดลายผ่านงานเครื่องดุนโลหะและนำไปประกอบเป็นภาชนะ หรือข้าวของเครื่องใช้ เช่น สลุงเงิน (ขันเงิน) พานรอง เชิงเทียน เครื่องประดับ อุตสาหกรรมลวดลายที่พบได้มาก คือ ลาย ก้านขด ลายเครือดอก ลายดอกพุดตาน สัตว์มงคล ลายพุ่ม ลายช่อ ลายเปลว ลายเครือเถา ลายก้านต่อดอก ลายกรวยเชิง ลายเฟือง ลายบัว

ความคิดสร้างสรรค์ : พื้นที่จัดจำหน่าย แหล่งการเรียนรู้และแหล่งผลิตงานหัตถกรรม อุโบสถสร้างจากเงินหลังแรกของเมืองเชียงใหม่และของโลกตั้งอยู่ในวัดศรีสุพรรณ ซึ่งเป็นวัดที่สำคัญของชุมชน

เรื่องราว เรื่องเล่า : ชุมชนศิลปวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนแหล่งผลิตเครื่องเงินเก่าแก่ของจังหวัดเชียงใหม่ สมัยอดีตชุมชนวัวลายประกอบอาชีพทำงานหัตถกรรมเครื่องเงินซึ่งอยู่คู่กับชาวล้านนามากกว่า 700 ปี เดิมชื่อ “บ้านจัวลาย” ชุมชนย่านวัวลายเป็นชุมชนดั้งเดิมของจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนวัดนันทาราม หัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัดศรีสุพรรณ และชุมชนวัดหมื่นสาร ซึ่งมีวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชน อาชีพดั้งเดิมของคนในพื้นที่คือ การทำหัตถกรรมเครื่องเงิน และหัตถกรรมเครื่องเงินเป็นภูมิปัญญางานหัตถกรรมที่สืบทอดกันรุ่นต่อรุ่น

1.1.2 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวิวาลัย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design Alternative S1)

สิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (What to Say)	
ชื่อ (Titled)	การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
แนวคิด (Idea)	การส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในชุมชน “วิวาลัย” ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love” บริเวณชุมชนวิวาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการดึงอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่มาสื่อสารผ่านงานเรขศิลป์ การส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่เน้นการสื่อสารอัตลักษณ์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวจดจำสนใจ และรับรู้ถึงอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเครื่องเงินที่สื่อสารออกมาผ่านงานเรขศิลป์พื้นที่
ต้องการสื่อสาร (Key Message)	“Local Life - Local Love” เสริมสร้างชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ด้วยอัตลักษณ์ลวดลายดอกไม้ล้านนาที่มีปรากฏบนเครื่องเงิน เช่น เครื่องดอกล้านนา ลายก้านขด ลายดอกพุดตาน เป็นต้น
ปัญหา (Problem)	รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่ก่อให้เกิดการจดจำ มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา
วัตถุประสงค์ (Objective)	เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเสริมสร้างการกระจายรายได้สู่ชุมชน และเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมผ่านการออกแบบเรขศิลป์
อารมณ์และบุคลิกภาพของงาน (How to Say)	
Target	นักท่องเที่ยวชาวไทย ที่สนใจและเคยมีประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีอายุตั้งแต่ 25 – 45 ปี ไม่ระบุเพศ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 15,000 – 45,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม หัตถกรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม สามารถเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเป็นกลุ่มขนาดกลาง เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว
Mood & Tone	เรียบง่าย สะอาด
รูปแบบการนำเสนอ (Media Execution)	
เกณฑ์ การออกแบบ (Research Finding)	เส้นโค้งแบบคลื่น - รูปร่างรูปทรงแบบธรรมชาติ - บุคลิกภาพสีแบบ Modern จังหวะ Repetitive – ทิศทางแนวนอน - ความเร็วของการเคลื่อนไหวในระดับ ช้ามาก รูปแบบการเคลื่อนไหว Squash & Stretch – รูปแบบตราสัญลักษณ์ Trellis รูปแบบตัวอักษร: Round San Serifs

ความคาดหวัง	สื่อสารความมีชีวิตชีวาผ่านอัตลักษณ์ลวดลายดอกไม้ล้านนา สร้างแรงดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดความจดจำ	
สื่อ (Media)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) 2. ออกแบบตัวอักษร (Typography) 3. บรรจุภัณฑ์ (Packaging) 4. ป้ายระบุสถานที่ Identification, Area Identification 5. Signage & Wayfinding System 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Removable Wall Murals 7. Meeting Point, Map 8. Internal Signage 9. Decorative 10. Transportation Media PR

ตารางที่ 56 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design

Alternative S1)



1.1.3 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) พื้นที่นิเวศ
วัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน (Silverware)
แนวทางที่2 (Design Alternative S2)

สิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (What to Say)	
ชื่อ (Titled)	การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
แนวคิด (Idea)	การส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในชุมชน “วัวลาย” ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love” บริเวณ ชุมชนวัวลาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการดึงอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่มาสื่อสาร ผ่านงานเรขศิลป์ การส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่เน้นการสื่อสารอัตลักษณ์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวจดจำ สนใจ และรับรู้ถึงอัตลักษณ์งานหัตถกรรมเครื่องเงินที่สื่อสารออกมาผ่านงานเรขศิลป์พื้นที่
ต้องการสื่อสาร (Key Message)	“Local Life - Local Love” เสริมสร้างควมมีชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ด้วยอัตลักษณ์ลวดลายดอกไม้ ล้านนาที่มีปรากฏบนเครื่องเงิน เช่น เครื่องดอกล้านนา ลายก้านขด ลายดอกพุดตาน เป็นต้น
ปัญหา (Problem)	รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่ สามารถดึงดูดความสนใจและไม่ก่อให้เกิดการจดจำ มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา
วัตถุประสงค์ (Objective)	เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเสริมสร้างการ กระจายรายได้สู่ชุมชน และเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมผ่านการออกแบบเรขศิลป์
อารมณ์และบุคลิกภาพของงาน (How to Say)	
Target	นักท่องเที่ยวชาวไทย ที่สนใจและเคยมีประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีอายุตั้งแต่ 25 – 45 ปี ไม่ระบุเพศ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 15,000 – 45,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิง ศิลปวัฒนธรรม หัตถกรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้ วัฒนธรรม สามารถเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเป็นกลุ่มขนาดกลาง เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อน หรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว
Mood & Tone	Modern เท่ ทันสมัย
รูปแบบการนำเสนอ (Media Execution)	
เกณฑ์ การออกแบบ (Research Finding)	เส้นโค้งแบบคลื่น - รูปร่างรูปทรงแบบธรรมชาติ - บุคลิกภาพสีแบบ Modern จังหวะ Repetitive – ทิศทางแนวนอน - ความเร็วของการเคลื่อนไหวในระดับ ช้ามาก รูปแบบการเคลื่อนไหว Squash & Stretch – รูปแบบตราสัญลักษณ์ Trellis รูปแบบตัวอักษร: Round San Serifs

ความคาดหวัง	สื่อสารความมีชีวิตชีวาผ่านอัตลักษณ์ลวดลายเครื่องดอกล้านนา สร้างแรงดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดความจดจำ	
สื่อ (Media)	1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) 2. ออกแบบตัวอักษร (Typography) 3. บรรจุภัณฑ์ (Packaging) 4. ป้ายระบุสถานที่ Identification, Area Identification 5. Signage & Wayfinding System	6. Removable Wall Murals 7. Meeting Point, Map 8. Internal Signage 9. Decorative 10. Transportation Media PR

ตารางที่ 57 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) พื้นที่สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนวัวลาย งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่2 (Design Alternative S2)

1.2 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก

VISUAL IMAGE HANDICRAFT PROCESS

KEY : แกะสลักลวดลายตามความเชื่อโบราณ ส่วนมากมักแกะสลักเพื่อเป็นของประดับบ้าน
 อัตลักษณ์สามารถสื่อสารผ่านลวดลายที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ เครื่องดอกโบตัน ช้าง นกขัตรี และพระพุทธรศาสนา
 อัตลักษณ์ด้านสีที่เพิ่มขึ้นมักเป็นสีจากไม้จริง ซึ่งจัดอยู่ในโทนสีน้ำตาล



พื้นที่เก็บข้อมูล ชุมชนบ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 68 ภาพนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม พื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็นที่มา ผู้วิจัย

1.2.1 รายละเอียดนิเวศวัฒนธรรมพื้นที่ชุมชนถวายเป็นที่หมู่บ้านไม้แกะสลัก เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ขึ้นชื่อของจังหวัดเชียงใหม่ หมู่บ้าน OTOP ต้นแบบของประเทศไทย และหมู่บ้านท่องเที่ยว OTOP (OTOP Tourism Village) แห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่

ทรัพยากรทางวัฒนธรรม : บ้านถวายเป็นสองโซนได้แก่ บ้านถวายเป็นหมู่บ้านสร้างสรรค์ (Baan Tawai Creative Village) หรือหมู่บ้าน 2 ฝั่งคลอง เป็นแหล่งรวมร้านค้าหัตถกรรมแห่งแรกที่เกิดขึ้น และศูนย์หัตถกรรมไม้แกะสลักบ้านถวายเป็น (Baan Tawai Handicraft Center) แหล่งรวมจัดจำหน่าย

ความคิดสร้างสรรค์ : พื้นที่จัดจำหน่าย แหล่งการเรียนรู้สาธิต และชุมชนแหล่งผลิตงานหัตถกรรม อัตลักษณ์งานหัตถกรรมไม้แกะสลักที่โดดเด่นของบ้านถวายเป็น ได้แก่ งานแกะสลักไม้ และงานแต่งเส้นเดินลาย นอกจากนี้ยังมีงานลงรักปิดทอง อัตลักษณ์งานแกะสลักลวดลายตามความเชื่อโบราณ ส่วนมากมักแกะสลักเพื่อเป็นของประดับบ้าน อัตลักษณ์สามารถสื่อสารผ่านลวดลายที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ เครื่องดอกโบตัน ช้าง นกขัตรี และพระพุทธรูปศาสนา อัตลักษณ์ด้านสีที่เกิดขึ้นมักเป็นสีจากไม้จริง ซึ่งจัดอยู่ในโทนสีน้ำตาล

เรื่องราว เรื่องเล่า : แต่เดิมในหมู่บ้านมีต้นหวายเป็นจำนวนมากคนในชุมชนจึงเรียกบริเวณนี้ว่า ตำบลหวาย วิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวบ้านถวายเป็นส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางการเกษตร ต่อมาได้มีผู้นำชุมชนนางนงนุชเกษมสกลไม้เข้ามาก่อให้เกิดเป็นเป็นอาชีพเสริมของชาวบ้าน มีการถ่ายทอดหัตถกรรมการแกะสลักไม้และงานศิลปะแขนงอื่นที่เกี่ยวข้องสืบต่อกันมาอย่างแพร่หลายกว้างขวางยิ่งขึ้นจนกลายเป็นอาชีพหลักของคนในชุมชนมาอย่างยาวนานจนปัจจุบันทำให้งานหัตถกรรมแกะสลักไม้เกี่ยวข้องกับผูกพันกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนเป็นอย่างมาก



1.2.2 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับ
พื้นที่สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้
แกะสลัก แนวทางที่1 (Design Alternative W1)

สิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (What to Say)	
ชื่อ (Titled)	การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ที่มาและความสำคัญ (Background)	การส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม “บ้านถวาย” ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love” บริเวณพื้นที่บ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการดึงอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่มาสื่อสารผ่านงานเรขศิลป์ การส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่เน้นการสื่อสารอัตลักษณ์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวจดจำ สนใจ และรับรู้ถึงอัตลักษณ์กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมแกะสลักไม้ที่สื่อสารออกมาผ่านงานเรขศิลป์พื้นที่
ต้องการสื่อสาร (Key Message)	บ้านถวายเป็นหมู่บ้านที่มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในการเป็นชุมชนที่มีวิถีชีวิตการดำรงชีพ ในงานออกแบบต้องการนำเสนอ และสื่อสารวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน เรื่องราวความสัมพันธ์ของอัตลักษณ์วิถีชีวิตการแกะสลักไม้ และลวดลายที่งดงามของงานแกะสลัก ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love”
ปัญหา (Problem)	รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่ก่อให้เกิดการจดจำ มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา
วัตถุประสงค์ (Objective)	เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเสริมสร้างการกระจายรายได้สู่ชุมชน และเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมผ่านการออกแบบเรขศิลป์
อารมณ์และบุคลิกภาพของงาน (How to Say)	
Target	นักท่องเที่ยวชาวไทย ที่สนใจและเคยมีประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีอายุตั้งแต่ 25 – 45 ปี ไม่ระบุเพศ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 15,000 – 45,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม หัตถกรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม สามารถเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเป็นกลุ่มขนาดกลาง เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว
Mood & Tone	คลาสสิก น่าค้นหา
รูปแบบการนำเสนอ (Media Execution)	
เกณฑ์ การออกแบบ (Research Finding)	เส้นโค้งแบบคลื่น- รูปร่างรูปทรงแบบธรรมชาติ - บุคลิกภาพสีแบบ Classic จังหวะ Random - ทิศทางแนวทแยง - ความเร็วของการเคลื่อนไหวในระดับ ช้ามาก รูปแบบการเคลื่อนไหว Appeal - รูปแบบตราสัญลักษณ์ Pinched รูปแบบตัวอักษร: Fluids & Simple Scripts

ความคาดหวัง	สร้างแรงดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดความจดจำ	
สื่อ (Media)	1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) 2. ออกแบบตัวอักษร (Typography) 3. บรรจุภัณฑ์ (Packaging) 4. ป้ายระบุสถานที่ Identification, Area Identification 5. Signage & Wayfinding System	6. Removable Wall Murals 7. Meeting Point, Map 8. Internal Signage 9. Decorative 10. Transportation Media PR

ตารางที่ 58 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก แนวทางที่1 (Design Alternative W1)



1.2.3 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก แนวทางที่2 (Design Alternative W2)

สิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (What to Say)	
ชื่อ (Titled)	การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ที่มาและความสำคัญ (Background)	การส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม “บ้านถวาย” ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love” บริเวณพื้นที่บ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการดึงอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่มาสื่อสารผ่านงานเรขศิลป์ การส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่เน้นการสื่อสารอัตลักษณ์ที่ทำให้นักท่องเที่ยวจดจำ สนใจ และรับรู้ถึงอัตลักษณ์กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมแกะสลักไม้ที่สื่อสารออกมาผ่านงานเรขศิลป์พื้นที่
ต้องการสื่อสาร (Key Message)	บ้านถวายเป็นหมู่บ้านที่มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในการเป็นชุมชนที่มีวิถีชีวิตการดำรงชีพ ในงานออกแบบต้องการนำเสนอ และสื่อสารวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน เรื่องราวความสัมพันธ์ของอัตลักษณ์วิถีชีวิตการแกะสลักไม้ และลวดลายที่งดงามของงานแกะสลัก ภายใต้ธีม “Local Life - Local Love”
ปัญหา (Problem)	รูปแบบงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่สามารถดึงดูดความสนใจและไม่ก่อให้เกิดการจดจำ มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา
วัตถุประสงค์ (Objective)	เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเสริมสร้างการกระจายรายได้สู่ชุมชน และเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมผ่านการออกแบบเรขศิลป์
อารมณ์และบุคลิกภาพของงาน (How to Say)	
Target	นักท่องเที่ยวชาวไทย ที่สนใจและเคยมีประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีอายุตั้งแต่ 25 – 45 ปี ไม่ระบุเพศ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 15,000 – 45,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม หัตถกรรม ชอบการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมภายในชุมชน ชื่นชอบการเรียนรู้วัฒนธรรม สามารถเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเป็นกลุ่มขนาดกลาง เดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อนหรือครอบครัว หรือเดินทางมาท่องเที่ยวแบบคนเดียว
Mood & Tone	เน้นความเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน
รูปแบบการนำเสนอ (Media Execution)	
เกณฑ์ การออกแบบ (Research Finding)	เส้นเส้นเฉียง - รูปร่างรูปทรงแบบเลขาคณิต - บุคลิกภาพสีแบบ Natural จังหวะ Repetitive - ทิศทางซิกแซกต์- ความเร็วของการเคลื่อนไหวในระดับ ปานกลาง รูปแบบการเคลื่อนไหว Straight Ahead Action & Pose to Pose -- รูปแบบตราสัญลักษณ์ Super Traps -- รูปแบบตัวอักษร: Rustic Serif

ความคาดหวัง (Desired Responses)	สร้างแรงดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดความจดจำ	
สื่อ (Media)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) 2. ออกแบบตัวอักษร (Typography) 3. บรรจุภัณฑ์ (Packaging) 4. ป้ายระบุสถานที่ Identification, Area Identification 5. Signage & Wayfinding System 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Removable Wall Murals 7. Meeting Point, Map 8. Internal Signage 9. Decorative 10. Transportation Media PR

ตารางที่ 59 โจทย์ เกณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย และรายละเอียด (Design Brief) สำหรับพื้นที่สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมชุมชนบ้านถวาย งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก แนวทางที่ 2 (Design

Alternative W2)



ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบแบบร่างแนวทางที่ 1 และ แนวทางที่ 2 (Design Alternative)

2.1 แบบร่างผลงานออกแบบพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design Alternative S1)

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่ชุมชนวัวลาย ชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงิน

S1

Typeface



Mood & Tone : Modern & Cool

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



ภาพที่ 69 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน
หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัวลาย
หัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่1 (Design Alternative S1)

ที่มา ผู้วิจัย

2.2 แบบร่างผลงานออกแบบ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัลลาย หัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่2 (Design Alternative S2)

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่ชุมชนวัลลาย ชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงิน

S2

Typeface

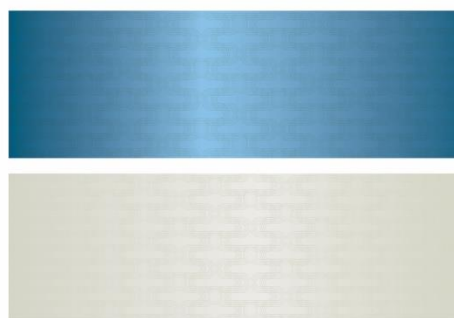


Mood & Tone : Clean & Minimal

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



ภาพที่ 70 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน
หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนวัลลาย
หัตถกรรมเครื่องเงิน แนวทางที่2 (Design Alternative S2)

ที่มา ผู้วิจัย

2.3 แบบร่างผลงานออกแบบ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมแกะสลักไม้ แนวทางที่1 (Design Alternative W1)

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่บ้านถวาย ชุมชนหัตถกรรมแกะสลักไม้

W1

Typeface

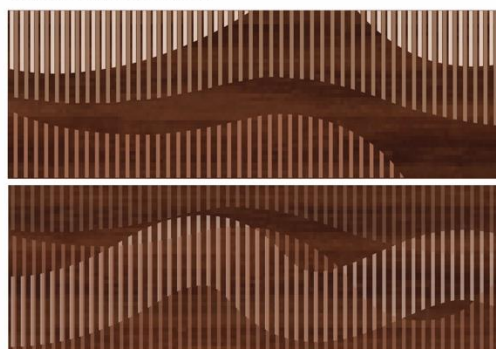


Mood & Tone : Classic

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



ภาพที่ 71 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน
หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย
หัตถกรรมแกะสลักไม้ แนวทางที่1 (Design Alternative W1)

ที่มา ผู้วิจัย

2.4 แบบร่างผลงานออกแบบ พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย หัตถกรรมแกะสลักไม้ แนวทางที่2 (Design Alternative W2)

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่บ้านถวาย ชุมชนหัตถกรรมแกะสลักไม้

W2

Typeface

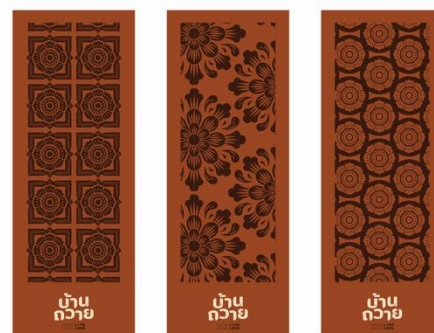


Mood & Tone : Joyful & Natural

Color



Graphic Style Directions



Signage

บ้านถวาย
LOCAL LIFE LOCAL LOVE

Identification



ภาพที่ 72 ภาพแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน
หัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านถวาย
หัตถกรรมแกะสลักไม้ แนวทางที่2 (Design Alternative W2)

ที่มา ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจแนวทางแบบร่างการออกแบบ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (กลุ่มตัวอย่าง) ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านเพศ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน



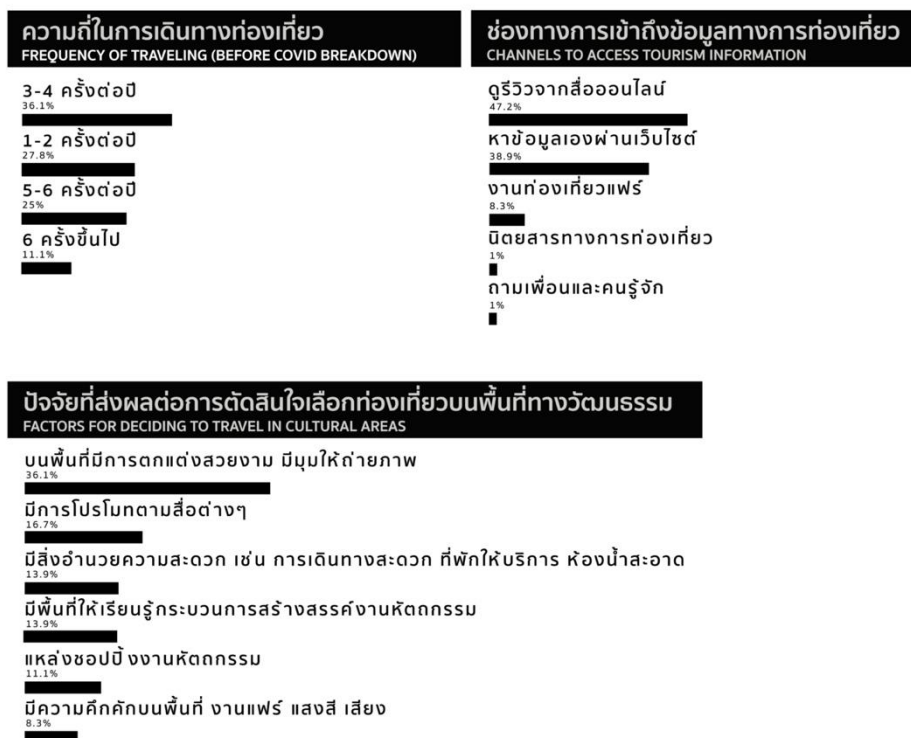
ภาพที่ 73 ภาพผลคำตอบข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (กลุ่มตัวอย่าง) ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านเพศ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ที่มา ผู้วิจัย

สรุปผลคำตอบข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ช่วงอายุ 25 ถึง 15 ปีจำนวน 360 ท่าน โดยการใช้การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านเพศ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนได้ผลดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ช่วงอายุ 25 ถึง 15 ปีจำนวน 360 ท่าน เป็นเพศชายทั้งหมด 44.4% และเพศหญิงทั้งหมด 38.8% และไม่ระบุเพศ 16.7% อาชีพส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท อาชีพอิสระและธุรกิจส่วนตัว ซึ่งผลคำตอบคิดเป็น 27.8% เท่ากัน ซึ่ง กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามค่าเฉลี่ยรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากที่สุด 30,000 - 50,000 บาท โดยผลคำตอบคิดเป็น 44.4%

ส่วนที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมายงานวิจัยประกอบไปด้วยข้อมูลด้านความถี่ในการเดินทางท่องเที่ยว พฤติกรรมการเข้าถึงข้อมูลทางการท่องเที่ยว และปัจจัยต่อไปนี่ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวบนพื้นที่ทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 74 ภาพผลคำตอบรูปแบบการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมายงานวิจัย
ที่มา ผู้วิจัย

สรุปผลคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ช่วงอายุ 25 ถึง 15 ปีจำนวน 360 ท่าน โดยใช้การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ ได้ผลดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความถี่ในการเดินทางท่องเที่ยวของกลุ่มเป้าหมาย ค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเดินทางท่องเที่ยว 3 - 4 ครั้ง ต่อปี คิดเป็น 36.1% รองลงมา เดินทางท่องเที่ยว 1 - 2 ครั้งต่อปี คิดเป็น 27.8%

ประเด็นที่ 2 ช่องทางการเข้าถึงข้อมูลทางการท่องเที่ยวค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดกลุ่มเป้าหมายดูรีวิวจากสื่อออนไลน์ 47.2% และหาข้อมูลเองผ่านเว็บไซต์คิดเป็น 38.9%

ประเด็นที่ 3 ประเด็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวบนพื้นที่ทางวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมายให้ข้อมูลว่า ค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด คือบนพื้นที่ที่มีการตกแต่งสวยงาม และมีมุมให้ถ่ายภาพ ถึง 36.1% รองลงมาคือการมีการโปรโมทการท่องเที่ยวตามสื่อต่างๆ คิดเป็น 16.7%

ส่วนที่ 3 ผลการประเมินแนวทางการออกแบบความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินแนวทางการออกแบบความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายทางการออกแบบประกอบไปด้วย 4 ส่วน ต่อไปนี้ ส่วนที่1 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 1 ส่วนที่2 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 2 ส่วนที่3 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย แนวทางที่ 1 และ ส่วนที่ 4 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย แนวทางที่ 2 โดยได้ผลประเมินดังนี้

3.1 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 1

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 1

25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเบรชศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย**S1** ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่ชุมชนวัวลาย ชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงิน**S1**

Typeface



Mood & Tone: Modern & Cool

Color



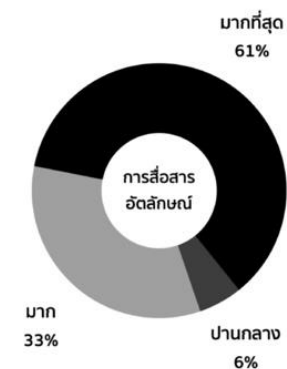
Graphic Style Directions



Signage



Identification



ภาพที่ 75 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 1
ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชน
วัวลายแนวทางที่ 1

CHULALONGKORN UNIVERSITY

25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

S1 ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวัวลาย

นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่ชุมชนวัวลาย ชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงิน

S1

Typeface



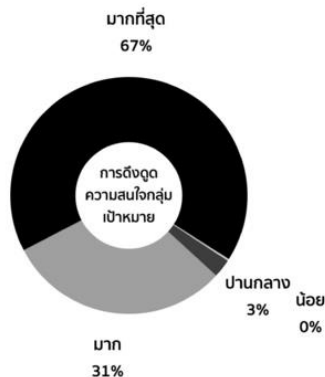
Mood & Tone - Modern & Cool
Color



Signage



Identification



ภาพที่ 76 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวัวลายแนวทางที่1

ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่
นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 1

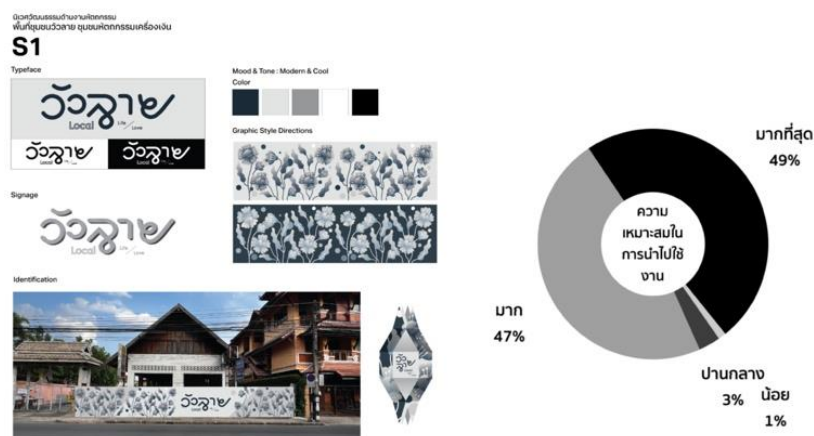
25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

S1 ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



ภาพที่ 77 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บน
พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 1

จุฬาลงกรณ์ที่มา ผู้วิจัยฯ
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับ นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 1

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 2



ภาพที่ 78 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายแนวทางที่ 2
ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชน
วิวาลัย แนวทางที่ 2



ภาพที่ 79 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวิวาลัยแนวทางที่ 2

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่
นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 2

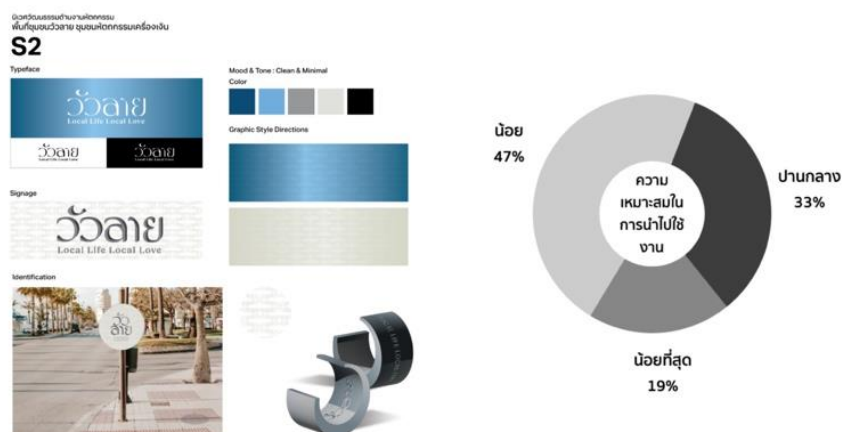
25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัดลาย

S2 ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



ภาพที่ 80 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บน
พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแนวทางที่ 2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.3 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายต่อแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายต่อแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลายจากกลุ่มเป้าหมายผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ช่วงอายุ 25 ถึง 15 ปีจำนวน 360 ท่าน โดยใช้การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ ได้ผลดังนี้

3.3.1 ผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 1

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายของแบบร่างอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 61% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวัวลายของแบบร่างแนวทางที่1 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 67% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของแบบร่าง แนวทางที่ 1อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด และมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 49 และ 47% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

3.3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลายแนวทางที่ 2

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัวลายของแบบร่างอยู่ในเกณฑ์ ปานกลางโดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 38% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวัวลายของแบบร่างแนวทางที่ 2 อยู่ในเกณฑ์ ปานกลางโดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 39% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของแบบร่าง แนวทางที่ 2 อยู่ในเกณฑ์น้อยโดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 47% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

3.4 บทวิเคราะห์ผลการประเมินแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

จากการสรุปผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย แนวทางที่ 1 และ แนวทางที่ 2 ผู้วิจัยได้เลือกผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลายแนวทางที่ 1 มาเป็นต้นแบบในการออกแบบต้นแบบเรขศิลป์ เนื่องจาก ค่าความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามในทั้ง 3 ประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจที่มาก สนใจของกลุ่มเป้าหมายได้มากและกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่า แบบร่างการออกแบบแนวทางที่ 1 มีความเหมาะสมในการนำต้นแบบ ไปใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม

3.5 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย แนวทางที่ 1

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวาย

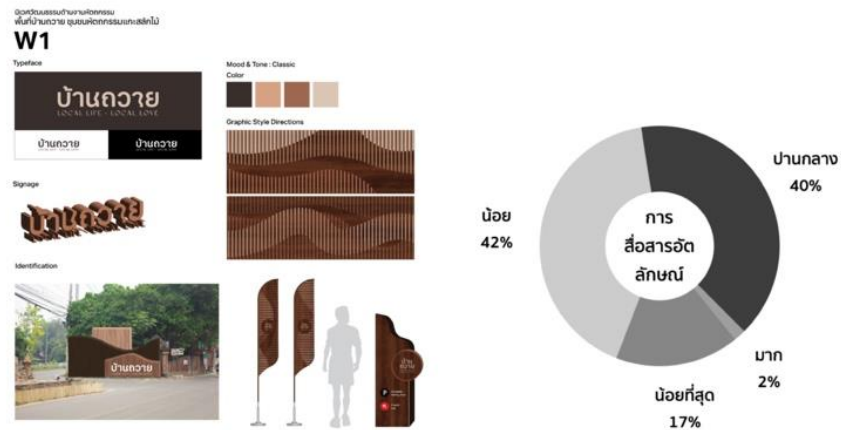
25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบบริษัทศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย

W1 ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 81 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวาย
ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย

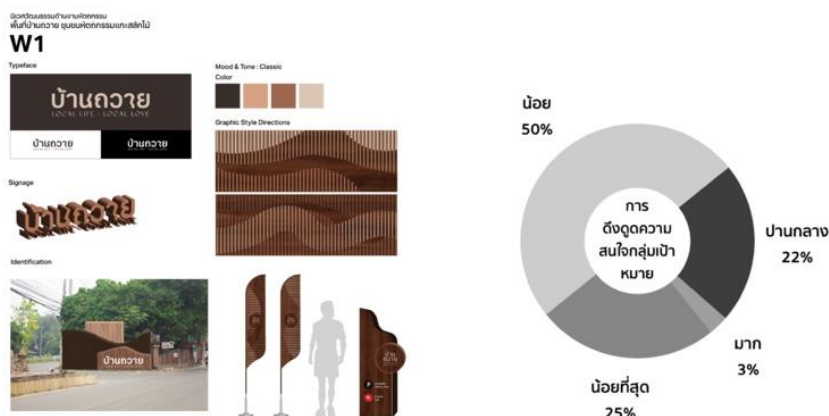
25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเชิงศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย

W1 ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 82 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย

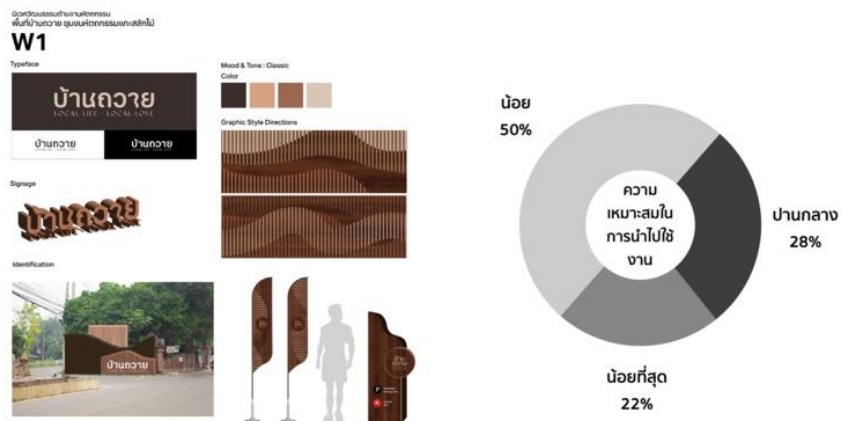
ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

25-45 YRS : 360THAI TOURISTS
TARGET SATISFACTION SURVEY :
 การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด่านจันทกกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด่านจันทกกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านควาย

W1 ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



ภาพที่ 83 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

3.6 การประเมินผลแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศ
วัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย แนวทางที่ 2

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้
แกะสลักชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 84 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงาน
หัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวาย
ที่มา ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย

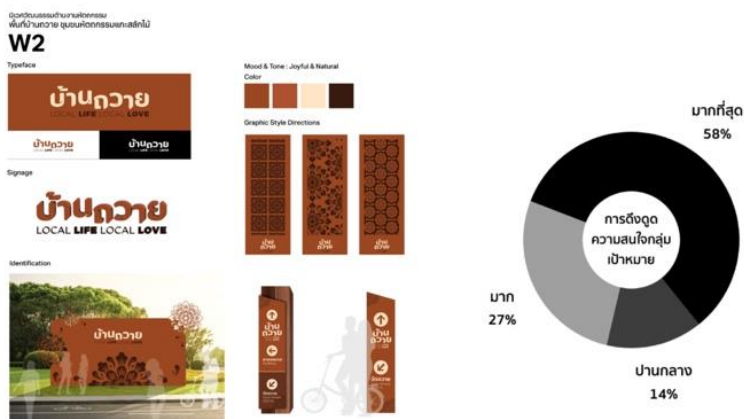
25-45 YRS : 360THAI TOURISTS

TARGET SATISFACTION SURVEY :

การประยุกต์ใช้ผลคำตอบ การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววัฒนธรรม

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

W2 ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 85 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่

ชุมชนบ้านถวาย

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



ภาพที่ 86 ภาพสรุปผลคำตอบประเด็นความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ที่มา ผู้วิจัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.7 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายต่อแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็น

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายต่อแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็นจากกลุ่มเป้าหมายผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ช่วงอายุ 25 ถึง 15 ปีจำนวน 360 ท่าน โดยใ้การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ ได้ผลดังนี้

3.7.1 ผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็นแนวทางที่ 1

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวายเป็นของแบบร่างอยู่ในเกณฑ์ น้อยถึงปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 40-42% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็นของแบบร่างแนวทางที่1 อยู่ในเกณฑ์น้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 50% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของแบบร่าง แนวทางที่ 1 อยู่ในเกณฑ์น้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 50% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็นแนวทางที่ 2

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวายเป็นของแบบร่างอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 75% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 2 การดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็นของแบบร่างแนวทางที่ 2 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุดโดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 58% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมในการนำต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์มาใช้บนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของแบบร่าง แนวทางที่ 2 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 56% ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

3.8 บทวิเคราะห์ผลการประเมินแบบร่างผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็น

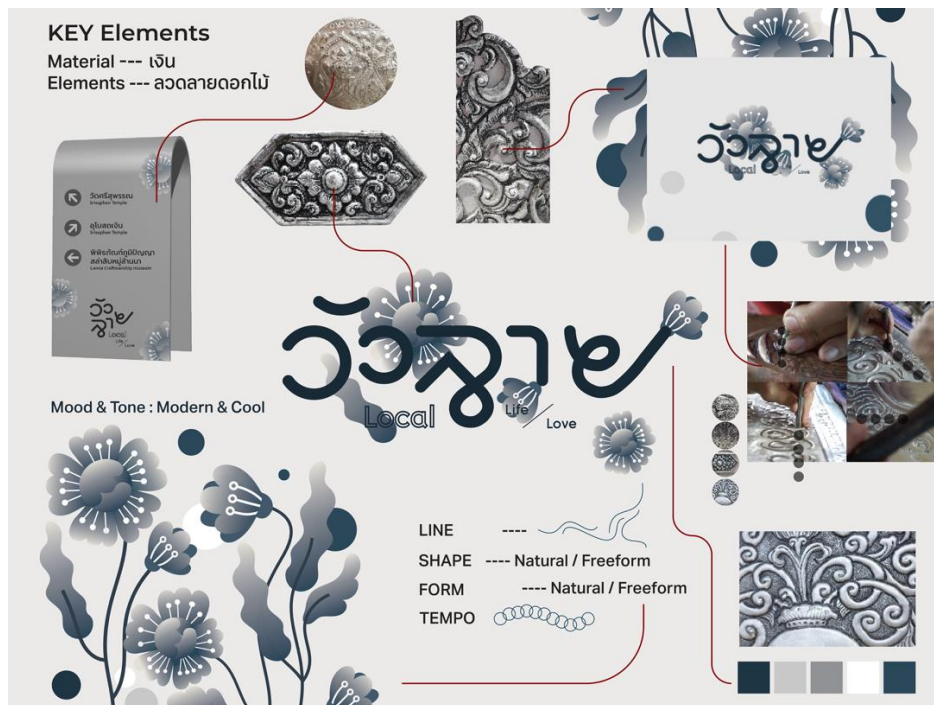
จากการสรุปผลการประเมินความพึงพอใจแบบร่างการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลักชุมชนบ้านถวายเป็นแนวทางที่ 1 และ แนวทางที่ 2 ผู้วิจัยได้เลือกผลงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวายเป็นแนวทางที่ 2 มาเป็นต้นแบบในการออกแบบต้นแบบเรขศิลป์ เนื่องจาก ค่าความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามในทั้ง 3 ประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจมากที่สุด สนใจของกลุ่มเป้าหมายได้มากและกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่า แบบร่างการออกแบบแนวทางที่ 2 มีความเหมาะสมในการนำต้นแบบ ไปใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบต้นแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงาน หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

4.1 ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งาน หัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย

แนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย ผู้วิจัยได้นำเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของวัสดุเครื่องเงินวัวลาย มาประกอบกับลวดลายดอกพุดตาน และเครื่องดอกไม้ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นล้านนา มาประกอบกับทิศทางความพลิ้วไหวของเครื่องดอกไม้ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่มีความทันสมัย สีที่นำมาใช้ถอดมาจากอัตลักษณ์ด้านสีของเครื่องเงินที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ด้านสีที่มาจากผลคำตอบของงานวิจัย เลือกใช้การไล่สี (Gradient) เพื่อสื่อสารลักษณะของวัสดุเครื่องเงินที่มีความแวววาว การเลือกใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความเป็นธรรมชาติไม่แข็งจนเกินไปที่สอดคล้องกับผลวิจัย รวมถึงการนำอัตลักษณ์ของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน คือการนำมาใช้ในงานออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวอักษร โดยใช้ลักษณะการถึงตอก ถูกทุบในการเคลื่อนไหวเพื่อให้สื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องเงินได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

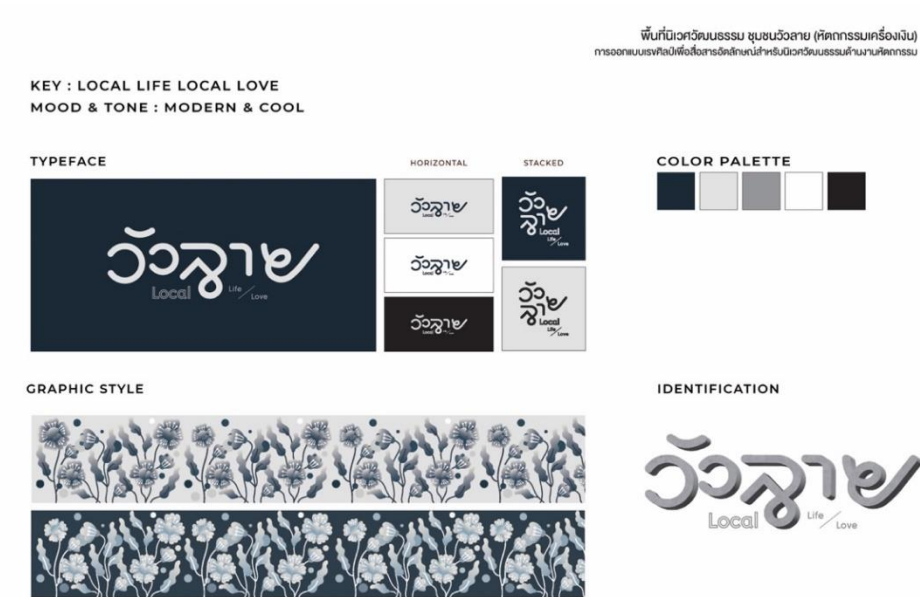
4.1.1 แนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และ
องค์ประกอบทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนวัลลาย



ภาพที่ 87 ภาพแนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบ
ทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนวัลลาย

ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.2 การออกแบบอัตลักษณ์



ภาพที่ 88 การออกแบบอัตลักษณ์
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.3 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1



ภาพที่ 89 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.4 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2



ภาพที่ 90 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.5 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System1

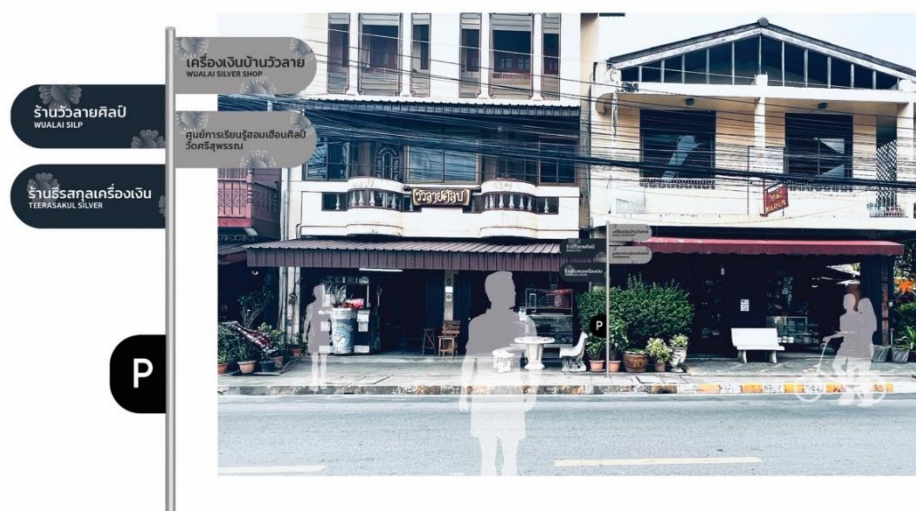


ภาพที่ 91 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System1
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.6 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System2

พื้นที่บริเวณถนน รรณ ชุมชนวิลาัย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
 ทรออกแบบเรทศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมย่านนาคนาคทกรรณ

INTERNAL SIGNAGE



ภาพที่ 92 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System 2
 ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.7 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point)

พื้นที่บริเวณถนน รรณ ชุมชนวิลาัย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
 ทรออกแบบเรทศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมย่านนาคนาคทกรรณ

MEETING POINT



ภาพที่ 93 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point)
 ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.8 การออกแบบผนังตกแต่งชั่วคราว (Mural Decorative)

พื้นที่วัดศรีนครธรรม ชุมชนวังลาย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
การออกแบบพื้นที่เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับวัดศรีนครธรรมด้านงานหัตถกรรม

MURAL DECORATIONS



ภาพที่ 94 การออกแบบผนังตกแต่งชั่วคราว Mural Decorative
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.9 การออกแบบตกแต่งพื้นที่ (Space Decorative)

พื้นที่วัดศรีนครธรรม ชุมชนวังลาย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
การออกแบบพื้นที่เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับวัดศรีนครธรรมด้านงานหัตถกรรม

DECORATIVE

LANNA LANTERN



FLAG



ภาพที่ 95 การออกแบบตกแต่งพื้นที่ (Space Decorative)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.10 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ชุมชนวีจาย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
การออกแบบเรือใบเพื่อส่งสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

PACKAGING



LARGE SIZE POSTAL BOX



MEDIUM BOX



SMALL SIZE BAG

ภาพที่ 96 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)

ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.11 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม ชุมชนวีจาย (หัตถกรรมเครื่องเงิน)
การออกแบบเรือใบเพื่อส่งสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

TRANSPORTATION

LOCAL TRANSPORTATION



TUK TUK



ภาพที่ 97 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ

ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.1.12 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย



ภาพที่ 98 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม
งานหัตถกรรมเครื่องเงิน ชุมชนวัวลาย
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2 ต้นแบบที่ 2 ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศ วัฒนธรรม งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย

แนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนบ้านถวาย ผู้วิจัยได้นำเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของลวดลายที่มักพบในงานไม้แกะสลัก เช่น ประติมากรรม ตู้เก็บของ ของประดับตกแต่ง ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของบ้านถวาย มาประกอบกับการใช้วัสดุงานไม้สักในการออกแบบป้ายบอกทางบนพื้นที่ มีการใช้สีที่ถอดมาจากอัตลักษณ์ด้านสีของไม้แกะสลักบ้านถวายที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ด้านสีที่มาจากผลคำตอบของงานวิจัย คือ คลาสสิก โดยมีการเลือกใช้สีล้วน (Solid) โทนสีน้ำตาล เพื่อสื่อสารลักษณะของวัสดุที่มีความเป็นธรรมชาติของงานไม้ การเลือกใช้รูปร่าง รูปทรงลวดลายดอกไม้ล้านนา ประกอบด้วยรูปทรงแบบเรขาคณิตที่มีลักษณะของการแกะเซาะร่องของงานไม้แกะสลักประกอบในตัวลวดลายหลัก เพื่อให้สื่อสารถึงความแข็งแรงของไม้ รวมถึงการนำอัตลักษณ์ของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแกะสลัก ประกอบกับทิศทางแบบซิกแซกต์ที่มาจากผลคำตอบของงานวิจัยมาใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวอักษร เพื่อให้สื่อสารความเป็นไม้แกะสลักได้มากขึ้น โดยการออกแบบภาพรวมจะเน้นการสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นไม้แกะสลักบ้านถวายให้มีความสนุกสนานมากขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย

4.2.1 แนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และ
องค์ประกอบทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 99 ภาพแนวทางการนำองค์ประกอบทางด้านนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ และองค์ประกอบ
ทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ชุมชนบ้านถวาย
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.2 การออกแบบอัตลักษณ์



ภาพที่ 100 การออกแบบอัตลักษณ์
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.3 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1



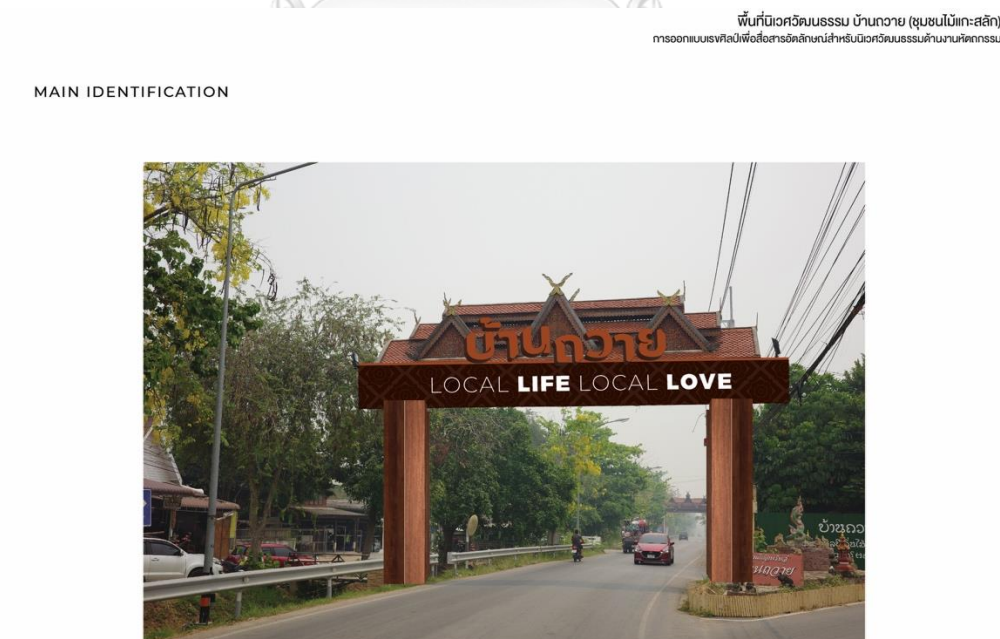
ภาพที่ 101 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 1
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.4 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2



ภาพที่ 102 การออกแบบป้ายบอกทาง External Signage & Wayfinding System 2
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.5 การออกแบบป้ายระบุพื้นที่ (Main Identification)



ภาพที่ 103 การออกแบบป้ายระบุพื้นที่ (Main Identification)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.6 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้เถาะ-สลัก)
การออกแบบระบบเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านนาข้าวธรรม



ภาพที่ 104 การออกแบบป้ายระบุเส้นทาง Internal Signage & Wayfinding System
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.7 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point)

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้เถาะ-สลัก)
การออกแบบระบบเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านนาข้าวธรรม

MEETING POINT SIGNAGE



ภาพที่ 105 การออกแบบจุดนัดพบ (Identification / Meeting Point)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.8 การออกแบบแผนที่ระบุสถานที่สำคัญ (Zone Map)

พื้นที่เมืองศรีนครธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้กระซิก)
การออกแบบเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์สำหรับเมืองศรีนครธรรมด้านนันทนาการ

ZONE MAP



ภาพที่ 106 การออกแบบแผนที่ระบุสถานที่สำคัญ (Zone Map)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.9 การออกแบบตกแต่งพื้นที่ (Space Decorative)

พื้นที่เมืองศรีนครธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้กระซิก)
การออกแบบเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์สำหรับเมืองศรีนครธรรมด้านนันทนาการ

DECORATIVE

LANNA LANTERN



BANNER



POSTBOX



ภาพที่ 111 การออกแบบตกแต่งพื้นที่ (Space Decorative)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.10 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้ทေး-สลัก)
การออกแบบรถเพื่อส่งเสริมการตลาดสำหรับนิเวศวัฒนธรรมบ้านถวาย

PACKAGING



LARGE SIZE POSTAL BOX

SHOPPING BAG

SMALL SIZE POSTAL BOX / GIFT BOX

ภาพที่ 107 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design)
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.11 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ

พื้นที่นิเวศวัฒนธรรม บ้านถวาย (ชุมชนไม้ทေး-สลัก)
การออกแบบรถเพื่อส่งเสริมการตลาดสำหรับนิเวศวัฒนธรรมบ้านถวาย

TRANSPORTATION



LOCAL TRANSPORTATION

TUK TUK

ภาพที่ 108 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขนส่งสาธารณะ
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

4.2.12 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งาน
หัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย



ภาพที่ 109 ภาพรวมการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรม งาน
หัตถกรรมไม้แกะสลัก ชุมชนบ้านถวาย
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย

บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์ และเพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้วิจัยได้สรุปผลงานวิจัยดังนี้

7.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลทบทวนวรรณกรรมภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยสามารถสรุปผลงานวิจัยแบ่งออกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

7.1.1 พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ขอบเขตพื้นที่ศึกษาจังหวัดเชียงใหม่
การศึกษาข้อมูล ลงพื้นที่เก็บข้อมูล และข้อมูลจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญเชิงลึก พบว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพพื้นที่ ตามกรอบแนวคิดการพัฒนาพื้นที่ (Creative Placemaking) และองค์ประกอบทางการท่องเที่ยว (6A's Tourism Destination) พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่บางพื้นที่ มีความสมบูรณ์ด้านองค์ประกอบการพัฒนาพื้นที่เนื่องจากมีทรัพยากรทางวัฒนธรรม มีชุมชนทางวัฒนธรรม มีแหล่งผลิตงานหัตถกรรมที่ครบวงจรภายในชุมชน รวมถึงเป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่มีเรื่องเล่า แต่เป็นพื้นที่ที่อยู่ห่างไกลไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยว มีข้อจำกัดการเดินทาง รวมถึงประเด็นอื่นๆ ทำให้ การพัฒนาพื้นที่ลักษณะเช่นนี้ ยากต่อการพัฒนาให้เป็นพื้นที่ท่องเที่ยวด้วยงานออกแบบเพียงอย่างเดียว

7.1.2 อัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ขอบเขตพื้นที่ศึกษางานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่
จากเดิมผู้วิจัยตั้งข้อสมมติฐานว่าอัตลักษณ์ของงานหัตถกรรม ที่สามารถสื่อสารออกมาผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของงานหัตถกรรมแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่า อัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรม ขอบเขตพื้นที่ศึกษางานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ หรือในงานวิจัยชิ้นนี้ใช้คำว่าอัตลักษณ์ล้านนา นั้นเปรียบเหมือนร่มคันใหญ่ที่สื่อสารความ

เป็นอัตลักษณ์ล้านนาผ่านองค์ประกอบด้านงานหัตถกรรมแต่ละประเภท ทำให้อัตลักษณ์ล้านนาที่สื่อสารผ่านงานหัตถกรรม มีความคล้ายคลึงกันแต่จะแตกต่างกันด้วยวัสดุกระบวนการทำและสีสันท่านั้น เช่น ลวดลายดอกพุดตานที่ปรากฏบนงานหัตถกรรมไม้แกะสลักยังถูกปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนัง งานปั้น งานหัตถกรรมเครื่องเงิน งานหัตถกรรมเครื่องเงิน แต่มักออกมาในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันว่า วัสดุและกระบวนการทำ และลวดลายที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อโบราณล้านนาที่มักจะถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานงานหัตถกรรมประเภทต่างๆที่เริ่มมาจากการใช้ใน ชีวิตประจำวันและการถวายพระ เช่น อัตลักษณ์ลวดลายนักษัตร ที่มักปรากฏอยู่บนงานหัตถกรรมตุ๊ก และโคมล้านนา รวมถึงยังปรากฏอยู่ในงานหัตถกรรมไม้แกะสลักอีกด้วย

7.1.3 การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม จากการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์งานหัตถกรรมด้านรูปร่าง และรูปทรง ด้านลวดลาย ด้านสี และด้านกระบวนการสร้างผลงาน สามารถหารายละเอียดพร้อมเพื่อต่อยอดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานด้านลักษณะและองค์ประกอบทางเรขศิลป์ได้ แต่อัตลักษณ์ของงานหัตถกรรมด้านวัสดุและด้านความเชื่อโบราณล้านนา เป็นอัตลักษณ์ที่ไม่สามารถหาจุดร่วมของแต่ละพื้นที่ได้มากนักเนื่องจากแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรม ทำให้มีความเชื่อพื้นถิ่นที่แตกต่างกันออกไป และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่เฉพาะพื้นถิ่นของแต่ละพื้นที่จะแตกต่างกันออกไปตามภูมิประเทศและอาชีพของคนในชุมชน ทำให้การศึกษาอัตลักษณ์นิเวศวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ตามองค์ประกอบของการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Placemaking) ได้แก่ ทรัพยากรทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์เรื่องราวและความหมาย จะทำให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบทางการออกแบบที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพทางการสื่อสารที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น

7.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลทบทวนวรรณกรรมภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลงานวิจัยแบ่งออกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

7.2.1 งานวิจัยและวรรณกรรมด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรม งานวิจัยและวรรณกรรมด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้วนั้นมีค่อนข้างมาก แต่มีการนำเสนอและการวางกรอบแนวคิดแนวทางในการได้มาซึ่งข้อมูลอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่นำอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ประกอบกับอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเข้ามา

ประกอบภายในงานวิจัยมากนัก อັตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ ส่วนมากจะถูกนำมาวิจัยในเชิงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ แต่ไม่ได้ถูกพิจารณา ถูกนำมาใช้ในเชิงส่งเสริมภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยวเท่าที่ควร

7.2.2 ผลคำตอบงานวิจัยด้านองค์ประกอบเรขศิลป์ที่สื่อสารอັตลักษณ์งานหัตถกรรม

จากการสังเกตผลคำตอบงานวิจัยด้านองค์ประกอบเรขศิลป์ที่สื่อสารอັตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทพบว่าอັตลักษณ์ด้านกระบวนการเป็นส่วนที่สื่อสารอັตลักษณ์ได้มากที่สุดในทุกประเภทงานหัตถกรรมจากผลคำตอบ ทั้งนี้จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมพบว่า การสื่อสารกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมเพื่อจุดประสงค์ทางการท่องเที่ยว ส่วนมากจะใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารทางตรงไม่ได้มีการศึกษาการประยุกต์ใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมมาใช้ในเชิงการออกแบบเรขศิลป์ที่ผ่านมามากนัก

ผลคำตอบด้านองค์ประกอบด้านเรขศิลป์จากงานวิจัย สี และบุคลิกภาพของสีที่สื่อสารอັตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทไม่ค่อยมีความแตกต่างกันมากนัก ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจคือการวิเคราะห์สีที่ปรากฏขึ้นในงานหัตถกรรมนั้นส่วนมากจะเป็นการวิเคราะห์จากภาพลักษณ์ และผลิตภัณฑ์ปลายน้ำ ซึ่งงานหัตถกรรมส่วนมากถือเป็นงานที่สร้างสรรค์จากวัสดุที่ได้มาจากธรรมชาติ ทั้งด้านวัสดุ และการลงสี รวมถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องต่อการใช้สีในงานหัตถกรรมคือความเชื่อโบราณล้านนาที่เปรียบเสมือนร่มใหญ่ที่ครอบคลุมภาพลักษณ์ที่ส่งผลต่อรูปร่างรูปทรงและสีที่เกิดขึ้นในงานหัตถกรรม ทำให้สี และบุคลิกภาพของสีในงานหัตถกรรมแต่ละประเภทมีความคล้ายคลึงกันค่อนข้างมาก เช่น สีที่ปรากฏขึ้นจากอັตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผา ไม่แกะสลัก ที่ได้ผลคำตอบสี และบุคลิกภาพของสีแบบคลาสสิกที่คล้ายกัน เป็นต้น

7.3 ข้อเสนอแนะ

7.3.1 ขอบเขตพื้นที่ศึกษา

งานวิจัยในครั้งนี้ศึกษาอັตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ประกอบกับองค์ประกอบทางการพัฒนาพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม ขอบเขตพื้นที่ศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในพื้นที่อื่นๆอาจมีความแตกต่างกันออกไปตามทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำแนวทางการได้มาซึ่งข้อมูลผลคำตอบของงานวิจัยในครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ที่สื่อสารอັตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในพื้นที่อื่นๆที่เฉพาะเจาะจงต่อไป

7.3.2 ความคาบเกี่ยวพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม

จากการศึกษาพบว่าพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมบางพื้นที่ไม่ได้มีแค่กลุ่มงานหัตถกรรมประเภทเดียว เนื่องจากนิเวศวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความคาบเกี่ยวกัน หากนักออกแบบจะต้องออกแบบเรขศิลป์บนพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายทางนิเวศวัฒนธรรมในแต่ละด้านจะต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและประยุกต์ใช้คำตอบงานวิจัยที่หลากหลายเพื่อให้ได้มาซึ่งการออกแบบที่มีประสิทธิภาพด้านการสื่อสารอัตลักษณ์พื้นที่ที่ครอบคลุมต่อไปในอนาคต

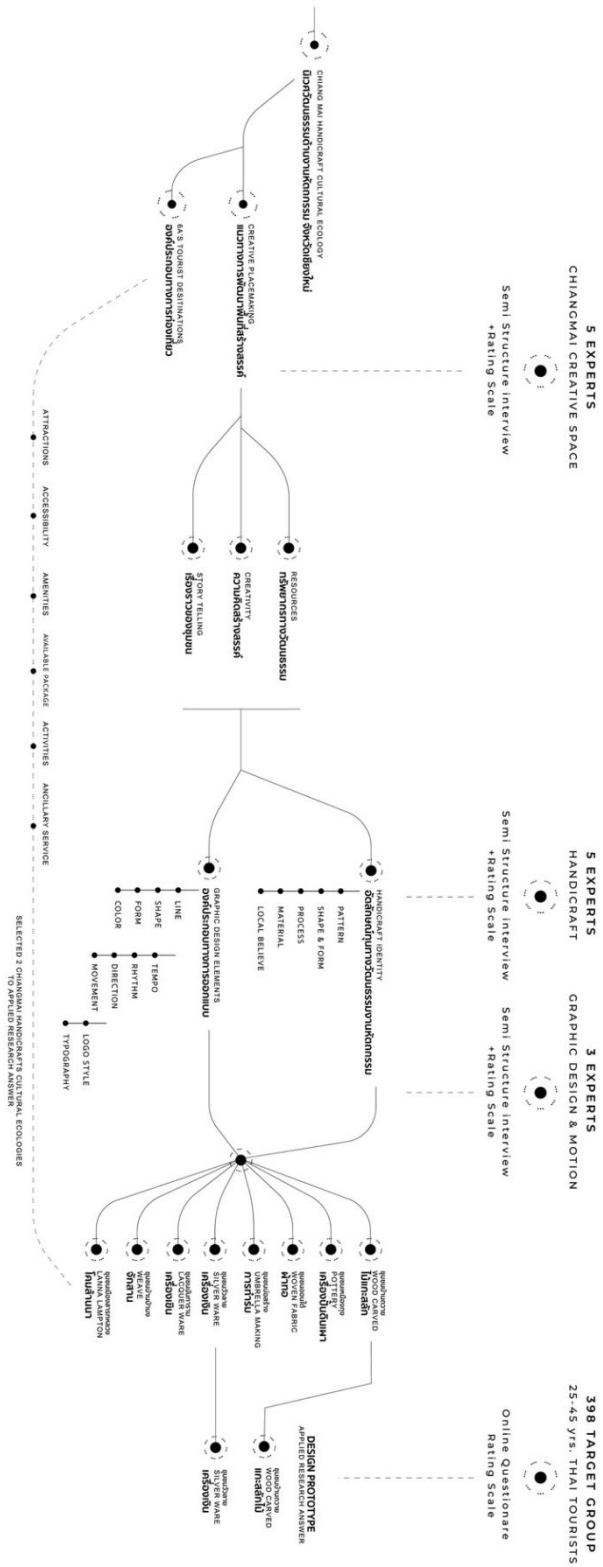
7.3.4 การประยุกต์ใช้การออกแบบบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม

องค์ประกอบของงานออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่นิเวศวัฒนธรรม จากการศึกษาพบว่า แต่ละพื้นที่มีลักษณะและขนาดพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกแบบซึ่งต้องการองค์ประกอบของงานออกแบบที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมที่มีขนาดเล็กอาจไม่จำเป็นต้องใช้การออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมที่เมื่อนำไปประกอบบนพื้นที่แล้วทำให้รกและมีปริมาณมากเกินไป พื้นที่นิเวศวัฒนธรรมที่มีขนาดใหญ่จำเป็นต้องมีระบบแผนที่นำทางเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางได้อย่างสะดวก ทั้งนี้ในการศึกษาครั้งต่อไปจะต้องคำนึงถึงบริบทเรื่องขนาดพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับการออกแบบ การจัดกิจกรรมหรือเทศกาลประจำปีในรูปแบบต่างๆสามารถนำแนวทางที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ นักออกแบบควรคำนึงถึงความเหมาะสมของการสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นบนพื้นที่ เช่น กิจกรรม ขนาดพื้นที่ สื่อที่ใช้งาน รูปแบบของกิจกรรม ช่วงเวลาการจัด สิ่งสำคัญที่สุดคือการคำนึงถึงมีส่วนได้ส่วนเสียของคนในชุมชน

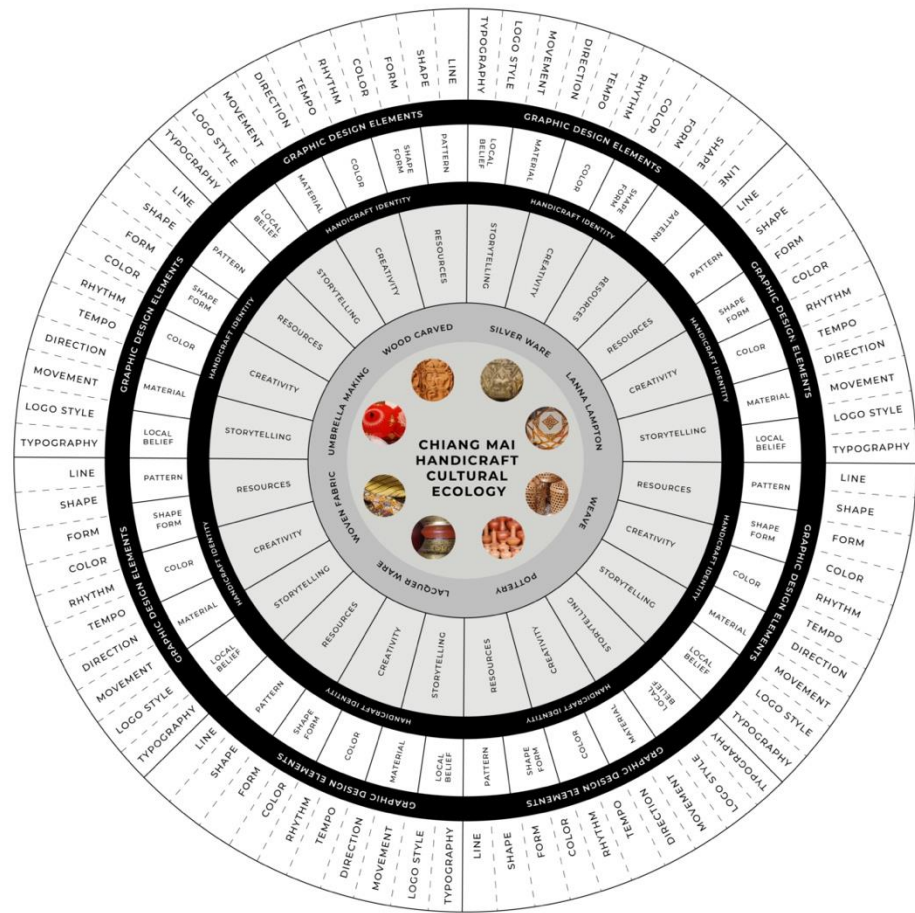


ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพแผนผังกระบวนการและวิธีดำเนินงานวิจัย
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย



ภาพแผนผังสรุปแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา ออกแบบโดยผู้วิจัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

โดย นางสาวปราง ศิลปกิจ โทร. 094-424-5964 อีเมล psilpakit@gmail.com
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ (ร่วม) อาจารย์ ดร. ปวินท์ บุณนาค

ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ และนิเวศวัฒนธรรม

1. การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ให้เป็นพื้นที่ทางการท่องเที่ยวสร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนประกอบกัน ได้แก่ ทรัพยากรทางวัฒนธรรม (Resources) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และเรื่องราวของชุมชน (Story Telling) ในทัศนะของท่าน ท่านคิดว่าพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ (14 พื้นที่) มีระดับความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่ตามกรอบแนวคิดมากน้อยเพียงใด

2. การพัฒนาการท่องเที่ยว ตามกรอบแนวคิด 6A's of Tourism Destination) ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญทางการท่องเที่ยวซึ่งนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ท่องเที่ยวเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวในขณะที่ท่องเที่ยวบริเวณพื้นที่ ในทัศนะของท่าน ท่านคิดว่าพื้นที่นิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ (14 พื้นที่) มีระดับความพร้อมด้านการจัดการพื้นที่ตามกรอบแนวคิดมากน้อยเพียงใด

ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ หรือครุภูมิปัญญา ด้านงานหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่

1. ในทัศนะของท่าน ท่านคิดว่าองค์ประกอบของงานหัตถกรรมต่อไปนี้ 8 กลุ่มงาน ไม้แกะสลักเครื่องปั้นดินเผา การทำร่ม ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องเงิน จักสาน และโคมล้านนา สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ความแต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (รูปร่าง รูปทรง ลวดลายที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน สีที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างผลงาน กระบวนการการสร้างผลงาน และความเชื่อโบราณล้านนา)

2. ในทัศนะของท่าน ท่านคิดว่าอัตลักษณ์ล้านนาของกลุ่มงานหัตถกรรมต่อไปนี้ที่แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัด คืออะไรบ้าง (8 กลุ่มงาน ไม้แกะสลักเครื่องปั้นดินเผา การทำร่ม ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องเงิน จักสาน และโคมล้านนา)

3. ท่านคิดว่ากลุ่มลวดลายที่ในงานหัตถกรรมแต่ละประเภทที่เด่นชัดที่สุดคือลวดลายใด (8 กลุ่มงาน ไม้แกะสลักเครื่องปั้นดินเผา การทำร่ม ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องเงิน จักสาน และโคมล้านนา)

ตัวอย่างแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิต และเรขศิลป์เคลื่อนไหว

แบบสอบถามมีทั้งหมด 8 ชุด ซึ่งแยกย่อยไปตามประเภทของงานหัตถกรรม 8 กลุ่มงาน ดังนี้ ไม้แกะสลักเครื่องปั้นดินเผา การทำร่ม ผ้าทอ เครื่องเงิน เครื่องเงิน จักสาน และโคมล้านนา

ส่วนที่ 1 การพิจารณาองค์ประกอบออกแบบเรขศิลป์ และการออกแบบอัตลักษณ์ (Visual Design Elements and Identity Design) ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ล้านนาจากรูปแบบงานหัตถกรรมเพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

แบบภาพถ่ายงานหัตถกรรมแต่ละประเภท

1.1 เส้น (Line) ใดต่อไปนี้ สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากที่สุดเพียงใด (1 คือ สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ได้น้อยที่สุด, 5 คือ สามารถสื่อสารได้มากที่สุด)



ลำดับ	เส้น	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	เส้นตั้ง					
2	เส้นแนวนอน					
3	เส้นเฉียง					
4	เส้นหยัก					
5	เส้นโค้งแบบคลื่น					

6	เส้นโค้งแบบก้นหอย					
7	เส้นโค้งวงแคบ					
8	เส้นประ					

1.2 **รูปร่าง (Shape)**ต่อไปนี้อาจสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (1 คือ สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ได้น้อยที่สุด, 5 คือ สามารถสื่อสารได้มากที่สุด)

Geometric Shape



Organic Shape



Abstract Shape



ลำดับ	รูปร่าง (Shape)	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	รูปร่างเรขาคณิต Geometric Shape					
2	รูปร่างจากธรรมชาติ Natural Shape					
3	รูปร่างอิสระ Abstract Shape					

1.3 **รูปทรง (Form)**ต่อไปนี้อาจสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (1 คือ สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ได้น้อยที่สุด, 5 คือ สามารถสื่อสารได้มากที่สุด)

Geometric Form



Organic Form



ลำดับ	รูปทรง (Form)	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	รูปทรงเรขาคณิต Geometric Form					
2	รูปทรงจากธรรมชาติ Natural Form					

1.4 สี (Color) ใดต่อไปนี สามารถสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากที่สุดเพียงใด (1 คือ สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ได้น้อยที่สุด, 5 คือ สามารถสื่อสารได้มากที่สุด) *ใช้การจับคู่สีใกล้เคียงระหว่างสีไทยโทน โดยอาจารย์ ไพโรจน์ พิทยเมธี และ Color combination image scale: Shigenobu Kobayashi

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย








ลำดับ	สี	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	กลุ่มสี Romantic					
2	กลุ่มสี Pretty					
3	กลุ่มสี Natural					
4	กลุ่มสี Modern					
5	กลุ่มสี Gorgeous					
6	กลุ่มสี Elegant					
7	กลุ่มสี Dynamic					
8	กลุ่มสี Dandy					
9	กลุ่มสี Cool casual					
10	กลุ่มสี Clear					
11	กลุ่มสี Classic					
12	กลุ่มสี Chic					
13	กลุ่มสี Casual					



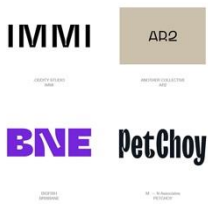
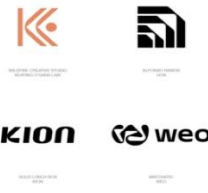
1.5 การออกแบบอัตลักษณ์ (ตราสินค้า) ดังต่อไปนี้ เหมาะสมกับการสื่อสารอัตลักษณ์งาน
 ทัศนกรรมแต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (1 คือ เหมาะสมน้อยที่สุด, 5 คือ เหมาะสมมาก)





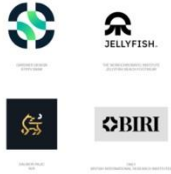
* ข้อมูลอ้างอิงจาก Logo design Trend 2022 ที่มา

<https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report>

ลำดับ	ประเภทของตราสัญลักษณ์	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1

<p>1</p>	<p>BowTies</p> 					
<p>2</p>	<p>Uvula</p> 					
<p>3</p>	<p>Rooters</p> 					
<p>4</p>	<p>Reverse Stress</p> 					
<p>5</p>	<p>Loopers</p> 					

<p>6</p>	<p>Over Arching</p> 					
<p>7</p>	<p>Whiplash</p> 					
<p>8</p>	<p>Hand Dots</p> 					
<p>9</p>	<p>Super Traps</p> 					
<p>10</p>	<p>Pinched</p> 					
<p>11</p>	<p>VariRay</p>					

						
12	<p>Tight</p> 					
13	<p>Almonds</p> 					
14	<p>Trellis</p> 					
15	<p>Macaroni</p> 					

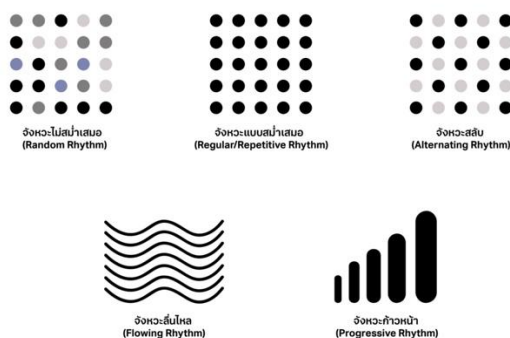
1.6 การออกแบบอัตลักษณ์ (ตัวอักษร) ดังต่อไปนี้ เหมาะสมกับการสื่อสารอัตลักษณ์งานหัตถกรรม แต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (1 คือ เหมาะสมน้อยที่สุด, 5 คือ เหมาะสมมาก) * ข้อมูลอ้างอิง จาก Font Trends for 2022 ที่มา <https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033>

ลำดับ	ตัวอักษร	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	Rounded Sans Serifs 					
2	High-Contrast Serifs 					
3	Quietly Quirky 					
4	Fluid and Simple Scripts 					
5	Rustic Serifs 					
6	Strong and Simple Sans 					
7	Chubby Retro 					

ส่วนที่ 2 การพิจารณาด้านคุณสมบัติ และรูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) จากรูปแบบการเคลื่อนไหวภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนกรรม เพื่อใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์

ภาพเคลื่อนไหวแสดงการเคลื่อนไหวของกระบวนการสร้างงานทัศนกรรมแต่ละประเภท

2.1 คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) ด้านจังหวะ (Rhythm) ใดต่อไปนี้ เหมาะสมกับการสื่อสารงานทัศนกรรมแต่ละประเภทได้มากที่สุดเพียงใด (1 คือ เหมาะสมน้อยที่สุด, 5 คือ เหมาะสมมากที่สุด) *Rhythm in graphic design : Fabric Brands



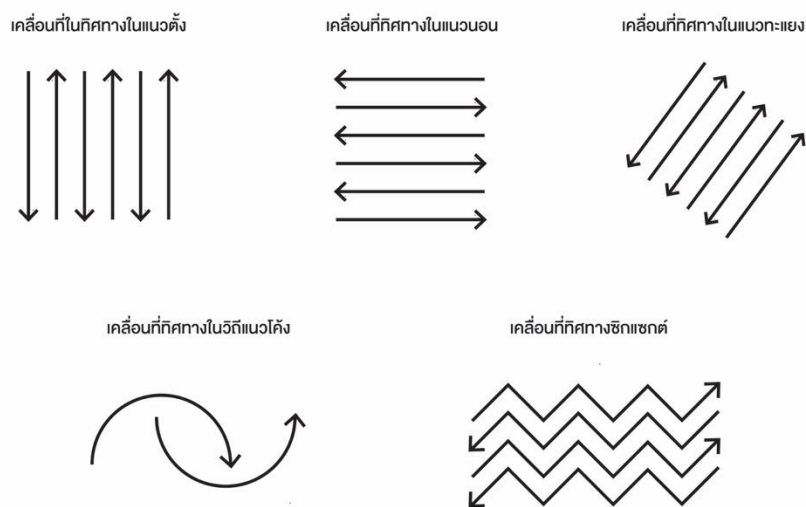
ลำดับ	จังหวะ (Rhythm)	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	จังหวะไม่สม่ำเสมอ (Random rhythm)					
2	จังหวะแบบสม่ำเสมอ (Regular Rhythm / Repetitive Rhythm)					
3	จังหวะสลับ (Alternating Rhythm)					
4	จังหวะคลื่นไหล (Flowing Rhythm)					
5	จังหวะก้าวหน้า (Progressive rhythm)					

2.2 คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) **ด้านความเร็ว (Tempo)** ใดต่อไปนี้
 เหมาะสมกับการสื่อสารงานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากที่สุดเพียงใด (1 คือ เหมาะสมน้อยที่สุด, 5
 คือ เหมาะสมมากที่สุด) *ใช้มาตรการวัดตามมาตรฐานดนตรี โดยใช้เครื่องมือ “เมโทรโนม”
 (Metronome) เช่น Largo=ช้ามาก Andante=ช้า Moderato=ปานกลาง Allegro=
 เร็ว Presto=เร็วมาก

ลำดับ	ความเร็ว (Tempo)	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	กลุ่มความเร็วช้ามาก (Largo Grave และ Adagio) อัตราการเคาะ 40 - 70 ครั้งต่อ 1 นาที					
2	กลุ่มความเร็วช้า อัตราการเคาะ 72 - 90 ครั้งต่อ 1 นาที (Andante)					
3	กลุ่มความเร็วปานกลาง (Moderrato) อัตราการเคาะ 93 - 100 ครั้งต่อ 1 นาที					
4	กลุ่มความเร็วแบบเร็ว (Allegro และ Vivace) อัตราการเคาะ 125-172 ครั้งต่อ 1 นาที					
5	กลุ่มความเร็วแบบเร็วมาก (Presto และ Prestissimo) อัตราการเคาะ 174 ครั้งขึ้นไปต่อ 1 นาที					

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 คุณสมบัติทางการเคลื่อนไหว (Movement Qualities) **ด้านทิศทาง (Direction)** ใดต่อไปนี้
 เหมาะสมกับการสื่อสารงานหัตถกรรมแต่ละประเภทได้มากที่สุดเพียงใด (1 คือ เหมาะสมน้อย
 ที่สุด, 5 คือ เหมาะสมมาก) องค์กรประกอบทางการออกแบบ



ลำดับ	ด้านทิศทาง (Direction)	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	เคลื่อนที่ในทิศทางในแนวตั้ง					
2	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวนอน					
3	เคลื่อนที่ทิศทางในแนวทะแยง					
4	เคลื่อนที่ทิศทางในวิถีแนวโค้ง					
5	เคลื่อนที่ทิศทางซิกแซก					

2.3 รูปแบบทางการเคลื่อนไหว (Movement) ตามหลักการออกแบบการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน
 ใตต่อไปนี้ เหมาะสมกับการสื่อสารงานเหตุการณ์แต่ละประเภทได้มากน้อยเพียงใด (1 คือ เหมาะสม
 น้อยที่สุด, 5 คือ เหมาะสมมากที่สุด)

ลำดับ	รูปแบบทางการเคลื่อนไหว	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	การยืดและหด (Squash & Stretch)					

2	การเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก (Anticipation)					
3	การดึงความสนใจไปยังวัตถุหลัก (Staging)					
4	การแปรเปลี่ยนจากภาพแรกไปยังภาพสุดท้าย (Straight Ahead Action & Pose to Pose)					
5	การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบทับซ้อนหลัก และการเคลื่อนไหวรอง(Follow Through & Overlapping Action)					
6	การวางความต่างของความเร็วตอนต้นและตอนท้าย (Slow In & Slow Out)					
7	การเคลื่อนไหวตามวิถีโค้ง (Arc)					
8	การเคลื่อนไหวรองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก(Secondary Action)					
9	การสร้างจุดนำสายตาจากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว (Appeal)					
10	การเร่ง หรือการผ่อนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา (Timing)					
11	การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเกินจริง (Exaggeration)					
12	การใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้เกิดมิติ (Solid Drawing)					

ตัวอย่างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในงานออกแบบ (รูปแบบออนไลน์)

แบบประเมินความพึงพอใจงานออกแบบต่อ กลุ่มเป้าหมาย

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง

การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

โดย นางสาวปราง ศิลปกิจ นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทร. 094-424-5964 อีเมล psilpakit@gmail.com

silpakitforwork@gmail.com [Switch account](#)

🔒 Not shared

* Indicates required question

คำชี้แจงการเก็บข้อมูล และการพิทักษ์รักษาสิทธิของผู้ให้ข้อมูล

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับนิเวศวัฒนธรรมด้านงานหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

คำชี้แจง

ในการตอบแบบสอบถามนี้ ผู้วิจัยจะขอให้ท่านตอบแบบสอบถาม ในประเด็นเกี่ยวกับความสนใจทางการท่องเที่ยวบนพื้นที่วัฒนธรรม เหตุผลของการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยว และความพึงพอใจต่อบริการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ เพื่อให้ได้ระดับความพึงพอใจ และความคิดเห็นต่อผลงานต้นแบบสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตเก็บข้อมูลรวบรวมคำตอบจากการตอบแบบสอบถาม ในระบบออนไลน์ และจะดำเนินการทำลายข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับท่าน ภายหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย ภายในเดือนสิงหาคม 2566 ด้วยการลบข้อมูลออกจากระบบออนไลน์

ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ในคนเท่านั้น อนึ่ง หากท่านรู้สึกอึดอัด รู้สึกไม่สบายใจบางคำถาม ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงท่านมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด

ขอแสดงความขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ข้าพเจ้าได้อ่านเอกสารคำชี้แจงการเก็บข้อมูล และการพิทักษ์รักษาสิทธิของผู้ให้ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว *

ข้าพเจ้ายินยอมเข้าร่วมและให้ข้อมูลในการวิจัย

ข้าพเจ้าไม่ยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**เพศ ***

- หญิง
- ชาย
- ไม่ระบุเพศ

อาชีพของท่าน *

- นักเรียน,นักศึกษา
- ข้าราชการ
- พนักงานบริษัท
- อาชีพอิสระ
- ธุรกิจส่วนตัว
- Other: _____

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของท่าน *

- ไม่เกิน 10,000 บาท
- 10,001 – 30,000 บาท
- 30,001 – 50,000 บาท
- 50,001 – 100,000 บาท
- มากกว่า 100,000 บาท

ส่วนที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยว

ความถี่ในการเดินทางท่องเที่ยวของท่าน (ในช่วงก่อนสถานการณ์COVID19ทั้งในประเทศและต่างประเทศ) ในระยะเวลา 1 ปี *

- 1-2 ครั้งต่อปี
- 3-4 ครั้งต่อปี
- 5-6 ครั้งต่อปี
- 6 ครั้งต่อปีขึ้นไป

ท่านเข้าถึงข้อมูลทางการท่องเที่ยวจากช่องทางใดมากที่สุด *

- หาข้อมูลเองผ่านเว็บไซต์
- ดูรีวิวจากสื่อออนไลน์ (Youtube, Facebook, Instagram)
- ถามเพื่อน ญาติ คนรู้จักที่เคยไปเที่ยว ในสถานที่นั้น
- งานท่องเที่ยว (tourism fairs)
- หนังสือนิตยสารแนะนำการท่องเที่ยว
- บริษัท/ตัวแทนท่องเที่ยว (travel agent)
- Other: _____

ปัจจัยใดต่อไปนี้ส่งผลการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวบนพื้นที่ทางวัฒนธรรมของท่าน (เลือกที่มากที่สุดเพียง1ข้อ) *

- บนพื้นที่มีการตกแต่งสวยงาม มีมุมให้ถ่ายภาพ
- แหล่งช้อปปิ้งงานหัตถกรรม
- มีพื้นที่ให้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม
- มีความคึกคักบนพื้นที่ งานแฟร์ แสงสี เสียง
- มีการโปรโมทตามสื่อต่างๆ
- มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น การเดินทางสะดวก ที่พักให้บริการ ห้องน้ำสะอาด

ระดับความพึงพอใจของท่านต่อต้นแบบเรขศิลป์เพื่อใช้สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวัลลาช แนวทางที่1 (Design Alternative S1) ตามหัวข้อดังต่อไปนี้ (1 คือ น้อยที่สุด 5 คือ มากที่สุด) *

เปิดร้านแบรนด์งานหัตถกรรม
พื้นที่ชุมชนวัลลาช ชุมชนหัตถกรรมเครื่องเงิน

S1

Typeface



Mood & Tone : Modern & Cool

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

ผลงานต่อไปนี้ สามารถ สื่อสารถึงงาน หัตถกรรม เครื่องเงินได้ อย่างน้อยเพียง ใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ ดึงดูดความ สนใจทางการ ท่องเที่ยวของ ท่านอย่างน้อย เพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ มีความเหมาะ สมในการนำ มาใช้ในการ จัดกิจกรรมส่งเสริม การท่องเที่ยว อย่างน้อยเพียง ใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ระดับความพึงพอใจของท่านต่อต้นแบบเรขศิลป์เพื่อใช้สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนวิวलय แนวทางที่2 (Design Alternative S2) ตามหัวข้อดังต่อไปนี้ (1 คือ น้อยที่สุด 5 คือ มากที่สุด) *

บริเวณศูนย์รวมด้านจันทกรรม
พื้นที่ชุมชนวิวलय ศูนย์นวัตกรรมการเงิน

S2

Typeface



Mood & Tone : Clean & Minimal

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

ผลงานต่อไปนี้ สามารถ สื่อสารถึงงาน หัตถกรรม เครื่องเงินได้ อย่างน้อยเพียง ใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ ดึงดูดความ สนใจทางการ ท่องเที่ยวของ ท่านอย่างน้อย เพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ มีความเหมาะสม ในการนำ มาใช้ในการ จัดกิจกรรมส่งเสริม การท่องเที่ยวบนพื้นที่ อย่างน้อยเพียง ใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ระดับความพึงพอใจของท่านต่อด้านแบบเรขศิลป์เพื่อใช้สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนไม้แกะสลัก บ้านถวาย แนวทางที่1 (Design Alternative W1) ตามหัวข้อดังต่อไปนี้ (1 คือ น้อยที่สุด 5 คือ มากที่สุด) *

บริเวณชุมชนด้านงานหัตถกรรม
พื้นที่บ้านถวาย ชุมชนหัตถกรรมแกะสลักไม้

W1

Typeface



Mood & Tone : Classic

Color



Graphic Style Directions



Signage



Identification



น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

ผลงานต่อไปนี้ สามารถ สื่อสารถึงงาน หัตถกรรม เครื่องแกะสลัก ไม้ได้มากนัก น้อย เพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ ดึงดูดความ สนใจทางการ ท่องเที่ยวของ ท่านมากนัก น้อย เพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ มีความเหมาะ สมในการนำ มาใช้ในการ จัดกิจกรรมส่งเสริม การท่องเที่ยว มากนัก น้อย เพียง ใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ระดับความพึงพอใจของท่านต่อต้นแบบเรขศิลป์เพื่อใช้สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่ชุมชนไม้แกะสลัก บ้านถวาย แนวทางที่2 (Design Alternative W2) ตามหัวข้อดังต่อไปนี้ (1 คือ น้อยที่สุด 5 คือ มากที่สุด) *

วัตถุประสงค์งานทัศนศิลป์
พื้นที่บ้านถวาย ชุมชนหัตถกรรมแกะสลักไม้

W2

Typeface



Mood & Tone : Joyful & Natural
Color



Graphic Style Directions



Signage

บ้านถวาย
LOCAL LIFE LOCAL LOVE

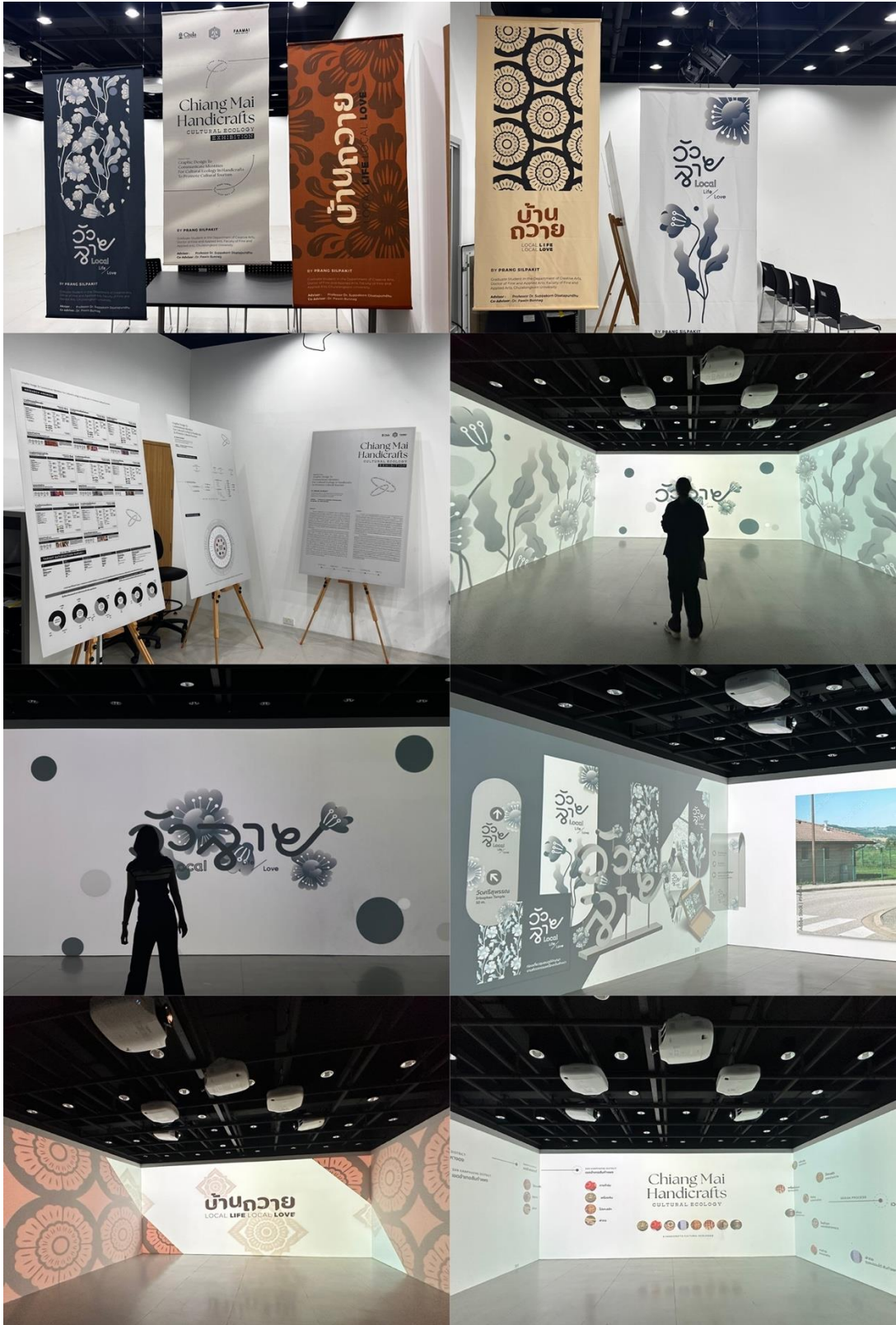
Identification



น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

ผลงานต่อไปนี้สามารถสื่อสารถึงงานหัตถกรรมแกะสลักไม้ได้มากนักน้อยเพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้ดึงดูดความสนใจทางการท่องเที่ยวของท่านมากนักน้อยเพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ผลงานต่อไปนี้มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวบนพื้นที่มากนักน้อยเพียงใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ภาพการจัดนิทรรศการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การจัดนิทรรศการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์

Chula
Chulalongkorn University

FAAMAI
DIGITAL ARTS HUB

LOCAL LOVE · WUALAI · LOCAL LIFE

Chiang Mai Handicrafts

CULTURAL ECOLOGY
EXHIBITION

Research Titled :
Graphic Design To
Communicate Identities
For Cultural Ecology In Handicrafts
To Promote Cultural Tourism

23.06.2023

AT FAAMAI,
DIGITAL ARTS HUB

LOCAL LOVE · BAAN TAWAI · LOCAL LIFE

BY PRANG SILPAKIT

Graduate Student in the Department of Creative Arts,
Doctor of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and
Applied Arts, Chulalongkorn University

Advisor : Professor Dr. Suppakorn Disatapundhu
Co-Advisor : Dr. Pawin Bunnag

VENUE

AT FAAMAI
Digital Arts Hub,
room A112,
1st floor Faculty of Fine
and Applied Arts,
Chulalongkorn University

DATE & TIME

Exhibition Show
June 23rd, 2023
at 10.00 a.m. – 4.00 p.m.

Grand Opening Ceremony
June 23rd, 2023 at 4 p.m.

ภาพแผนผังประกอบการจัดนิทรรศการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์

DESIGN Selected 2 Chiang Mai Handicrafts cultural ecologies to applied research answer

Wualai Village
SILVERWARE HANDICRAFTS
CULTURAL ECOLOGIES

พื้นที่วิถีชีวิตชุมชนเมืองว้าลาย
Khammooi Mae Wai

This theme of "Local Life - Local Love" is further enhanced by incorporating the local Lanna local silverware community found on Lanna local silverware into the design. These systems contribute to infusing the area with a lively and dynamic atmosphere, reflecting the essence of the local community's way of life.

Baan Tawai Village
WOODCARVING HANDICRAFTS
CULTURAL ECOLOGIES


พื้นที่วิถีชีวิตชุมชนเขื่อนบ้านท่าว
Khammooi Mae Taew

Baan Tawai village with a distinct identity, embracing a community characterized by unique wood art and craftsmanship, is greatly design preservation and communication of the traditional handmade way of life. The narrative explores the relationship between the traditional woodworking heritage and the modern lifestyle intricately carried in wood. The research theme "Local Life - Local Love".

ว้าลาย
LOCAL LIFE LOCAL LOVE

TIRESSICE & COLOR PALETTE


บ้านท่าว
LOCAL LIFE LOCAL LOVE



ABSTRACT

การนำรูปแบบลายไม้แกะสลักแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบกราฟิกสมัยใหม่ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การนำรูปแบบลายไม้แกะสลักแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบกราฟิกสมัยใหม่ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



Chiang Mai Handicrafts
CULTURAL ECOLOGY EXHIBITION

Research Object:
Graphic Design To Communicate Identities For Cultural Ecology In Handicrafts To Promote Cultural Tourism

CONTACT
FRANCIS BILPIT
f.bilp@chula.ac.th
www.fbilp.it

BY FRANCIS BILPIT
Creative Director of the Department of Industrial Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Advisor
Dr. Suphansa
Domsamran

Co-Advisor
Dr. Peera
Bunney



QR code link ภาพเคลื่อนไหวไฟล์การจั้ดแสดงวิทยานิพนธ์



QR code link ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว

กระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมประกอบการเก็บข้อมูลงานวิจัย

เอกสารรับรองจริยธรรมในงานวิจัยในมนุษย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 021/66

ใบรับรองโครงการวิจัย

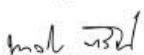
โครงการวิจัยที่ 650296 การออกแบบเรซินเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์สำหรับบริเวณวัฒนธรรมด้านงาน


หัตถกรรม เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผู้วิจัยหลัก นางสาว ปราง ศิลปกิจ

หน่วยงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวนน้อย ดรรชนี)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 24 มกราคม 2566

วันหมดอายุ: 23 มกราคม 2567

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. ประวัติผู้วิจัย (CV)
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข


1. ผู้วิจัยที่ประสงค์จะยื่นขอพิจารณาจริยธรรม หากดำเนินการกับข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยมีอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อผลการตรวจข้อมูลผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 1 เดือน หรือมีรายงานการทบทวนการวิจัย
3. คัดค้านการวิจัยทั้งหมดที่อยู่นอกโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี) เฉพาะที่ระบุในโครงการพิจารณาเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ที่เบี่ยงเบนหรือเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ยื่นขอพิจารณาจริยธรรมการวิจัย ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมทราบพร้อมคำดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี สำหรับระยะเวลาสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และปกติต้องส่งผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้ให้เป็นหลักฐานในการนิโคโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยคณะกรรมการแบบกรณีข้อยกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,5 และ 7 เท่านั้น



Digital Certificate

เลขที่โครงการวิจัย 650296
วันที่รับรอง 24 ม.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 23 ม.ค. 2567

เอกสารรับรองการผ่านการอบรมจริยธรรมในงานวิจัยในมนุษย์

 <p>มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขอขอบเกียรติบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า</p> <p>อาจารย์ปรากฏ ศิลปกิจ ได้เข้าร่วมการอบรม</p> <p>“จริยธรรมการวิจัยในคน ประจำปี ๒๕๖๕” วันที่ ๒๔ สิงหาคม ๒๕๖๕ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุมคอนเวนชัน ๒ โรงแรมวินทรี ซิตี้ รีสอร์ท เชียงใหม่</p> <p>ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๔ เดือน สิงหาคม พุทธศักราช ๒๕๖๕</p> <p>วิไล บุณินดม (รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลตา บุบโยดม) รักษาการแทนรองอธิการบดี ปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- การดี เลียวไพโรจน์. (2556). *อัตลักษณ์หัตถกรรมไทย*. <https://www.bangkokbiznews.com/tech/48449>
- เกศกนก ชุ่มประดิษฐ์ และจิราพร ชุนศรี. (2548). *อัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของจังหวัดเชียงราย : รายงานการวิจัย*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
- กองบรรณาธิการ. (2561). *Tourism Go Local ชุมชนเติบโตใหญ่ เมืองไทยเติบโต*. <https://www.tatreviewmagazine.com/article/tourism-go-local/>
- ธนธรณ์ ทองหอม. (2551). *การจัดการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน*. สำนักทะเบียนธุรกิจนำเที่ยว และ มัคคุเทศก์.
- ชิตาวีร์ สุขคร (2562). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย Cultural Tourism in Thailand. *Journal of Sustainable Tourism Development*, 1(2), 1-7.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). *การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน*. ศูนย์วิชาการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- ไพโรจน์ พิทย เมธี. (2560). การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย. *วารสารศิลป์พีระศรี*, 5(1), 75-105.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2539). *เครื่องจักสานในประเทศไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- วรรณภา ศิลปอาษา. (2545). *การจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยว*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2554). *การศึกษาสังคมไทยผ่าน “ภูมิวัฒนธรรม”*. <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=84> จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. (2559). *ย่านสร้างสรรค์เชียงใหม่ (Chiang Mai Creative City)*. <http://resource.tcdc.or.th/ebook/Chiang.Mai.Creative.City.pdf>
- สุมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). *การออกแบบอัตลักษณ์ (CORPORATE IDENTITY)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). Core Function.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (The Creative Economy)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). บริษัท บี.ซี. เพรส (บุญชิน) จำกัด.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). *สรุปขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวของไทย ปี พ.ศ. 2562*. https://www.mots.go.th/download/article/article/article_2019092_51309_27.pdf

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป). *หัตถกรรมท้องถิ่น เชียงใหม่ ปรับตัวตามเทรนด์โลก ขณะใจผู้บริโภค*. <https://www.cea.or.th/>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2562). รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปี 2562. <https://www.cea.or.th/th/single-industries/Creative-Industries-Development-Report-2019-Craft>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2563). *แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563 – 2565*. <https://www.cea.or.th/>

องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2564). *เส้นทางกว่าจะเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (The UNESCO Creative Cities Network-UCCN) ขององค์การยูเนสโก*. <https://www.dasta.or.th/th/article/732>

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. (2543). *ระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signage system)*. พลัสเพลส.

ภาษาอังกฤษ

Bacigalupi, M. (1998). *The Craft of movement in interaction design*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/948496.948521>

Barker, C. (2004). *The Sage dictionary of cultural studies*. SAGE Publications Ltd.

Buhalis, D. (2000). Marketing the competitive destination in the future. *Tourism Management* 21(1). 97-116.

British Council Thailand (2020). *Creative and Cultural Districts in Thailand*.

https://www.britishcouncil.or.th/sites/default/files/bc_creative_cultural_districts_in_thailand_online.pdf

Fussell, G. (2022). *What Fonts Are Trending Now and Font Trends for 2022*.

<https://design.tutsplus.com/articles/what-fonts-are-trending-now-and-font-trends-for-2022--cms-38033>.

Goldblatt, J. J. (1997). *Special events: best practices in modern event management*.

Van Nostrand Reinhold.

Heywood, I. (1998). *Social Theories of Art: A Critique*. New York University.

Kitchin, P. J., and Ferdinand, N. (2016). *Events management: An international approach*.

Events Management.

Kobayashi, S. (1991). *Color Image Scale* (2nd ed.). Kodansha International.

- Kurosu, M. (2015). *Human-Computer Interaction: Users and Contexts*. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-21006-3>.
- Logo Lounge. (2022). *Logo Trend Report*. <https://www.logolounge.com/articles/2022-logo-trend-report>.
- Nuckols, B. (2015). *What Is Visual Communication and Why Is It Important*. <https://visme.co/blog/visual-communication/>
- Oh, Y. (2019). *Applying Design Principles to Motion Graphics*. <https://blog.kadenze.com/creative-technology/applying-design-principles-to-motion-graphics/>.
- O'toole, W., and Mikolaitis, P. (2002). *Corporate event project management* (Vol. 8). Wiley.
- Paudel, B. R. (2022). *Types and Classifications of Events*. <https://thepronotes.com/types-and-classifications-of-events/>.
- Richards, G. and Duif, L. (2019). *Small Cities with Big Dreams: Creative Placemaking and Branding Strategies*. Routledge.
- Saffer, D. (2006). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders Pub.
- Seamon, D., and Sowers, J. (2008). *Place and Placelessness, Edward Relph*. <https://www.academia.edu/>
- Shaw, C. and Ivens, J. (2002). *Building Great Customer Experiences*. Palgrave Macmillan.
- Steward, J. H. (1972). *Theory of Culture Change: The Methodology of Multilinear Evolution*. University of Illinois Press.
- Thesen, T. P. (2020). Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation. *Animation*, 15(3), 276-296.
- Woodward, K. (Ed.). (2000). *Questioning identity: gender, class, nation* (Vol. 1). Psychology Press.
- World Economic Forum. (2019). *Travel & Tourism Competitiveness Report 2019*. <https://www.weforum.org/reports/the-travel-tourism-competitiveness-report-2019/>



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปราง ศิลปกิจ
วัน เดือน ปี เกิด	15 มิถุนายน 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
วุฒิการศึกษา	-ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ (2551-2554) -ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร (2555-2557)
ที่อยู่ปัจจุบัน	178/611 หมู่บ้านเวลคลับแลนด์ หมู่7 ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ 50230
ผลงานตีพิมพ์	ปราง ศิลปกิจ, สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, มุกด์ตรา ทองเวส, พรวิธิต แก้วชูศรี, ปริณพัชร วรรัฐธนพัชร, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ และพัตชา อุทิศวรรณกุล (2565) “ศิลปะบนพื้นที่และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ตลาดน้อย เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร (Site-specific art and creative tourism: a case study of the talad noi community, samphanthawong district, bangkok)”, วารสารชุมชนวิจัย ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มีนาคม 2565)