

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

The Creation of Products from Cultural Capital of Sukhothai

Received : October 28, 2023

Revised : November 23, 2023

Accepted : November 24, 2023

ดนัย เรียบสกุล¹

Danai Reabsakul¹

¹ รองศาสตราจารย์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
อีเมล : portfoliodanai@gmail.com

¹ Associate Professor in Department of Art and Design, Faculty of Architecture Art and Design.
E-mail : portfoliodanai@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ New Outlook on the Old Capital City : A Workshop on Preserving and Promoting Cultural Heritage, Identities, and Expressions through Contemporary Design in Sukhothai Province ดำเนินงานโดย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การยูเนสโก และความร่วมมือจาก มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ วิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชนาลัย สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชุมชนทอผ้า และผู้ประกอบการด้านเครื่องประดับ ในจังหวัดสุโขทัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย และจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง โดยศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร จัดอบรมให้ความรู้ ลงพื้นที่ ออกแบบ และผลิตผลงาน ซึ่งใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย แบบประเมินการจัดอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจ นิทรรศการเสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า การเผยแพร่ ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย มีผู้เข้าร่วม จำนวน 58 คน จาก 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดอุตรดิตถ์ และจังหวัดสุโขทัย โดยให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม โดยคุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวีรวิทย์ ฉันทวรารักษ์ ผู้อำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย ด้านเครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดย อาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง รวมถึงด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบจากวัฒนธรรม โดย คุณวิษระวิชญ์ อัครสดีสุข ซึ่งผู้เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้ด้าน

อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของไทย กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต เกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัยจากต้นทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเมื่อแนวความคิดในการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมเกิดการเรียนรู้ ก็จะส่งผลต่อความหลากหลายของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ กระทั่งเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเศรษฐกิจในประเทศและระดับสากลต่อไป ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัยด้านต่าง ๆ มีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือจำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญลักษณ์สุโขทัย ลายพิรุณ ลายเผาเทียนเล่นไฟ และลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว สร้างสรรค์ร่วมกับเทคโนโลยีเออาร์ (Augmented Reality) มาร่วมกับลายผ้าทอ เครื่องประดับเงินจำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก ชุดปลาตะเพียน ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายที่ตัดเย็บจากผ้าทอและผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 ชุด ผลิตภัณฑ์รองเท้าจากผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 คู่ และการจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง โดยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพสามมิติ ภาพถ่าย วิดีโอ โดยมี จำนวน 4 โซน ประกอบด้วย โซนที่ 1 จัดแสดงเครื่องแต่งกายหญิง และ ชาย ที่ใช้ผ้าทอและผ้าพิมพ์ลายจากโครงการ โซนที่ 2 จัดแสดงผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดง รองเท้าและเครื่องประดับ และโซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าร่วมอบรม โดยประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน พบว่าข้อมูลมีประโยชน์ นำไปใช้ต่อยอดได้ ภาพประกอบและวิดีโอผลงานสวยงาม ชัดเจน ข้อมูลมีความชัดเจน ถูกต้อง ข้อมูลสื่อความหมาย เข้าใจง่าย การออกแบบโครงสร้างสามมิติ แปลนของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ระบบเมนูง่ายต่อการใช้งาน ขนาด

ตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร สวยงาม อ่านง่าย การเข้าถึงระบบทำได้
ง่าย สะดวก รวดเร็ว ข้อมูลมีปริมาณเพียงพอตามความต้องการ ความ
รวดเร็วในการแสดงข้อมูล (เช่น ภาพ วิดีโอ ข้อความ)

คำสำคัญ : ผลិតภัณฑ์, ทูนาทางวัฒนธรรม, สุขุทัย

Abstract

This research article was part of the project “New Outlook on the Old Capital City : A Workshop on Preserving and Promoting Cultural Heritage, Identities, and Expressions through Contemporary Design in Sukhothai Province”, and it was conducted by the Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. It received budget support from UNESCO and the cooperation from Naresuan University, Uttaradit Rajabhat University, Srisatchanalai Industrial and Community Education College, Institute of Culture and Arts of Srinakharinwirot University, weaving community, and jewelry entrepreneurs in Sukhothai Province. The purposes were to educate young people in terms of cultural capital in Sukhothai, to create products from cultural capital of Sukhothai, and to display works through a virtual exhibition. The research was conducted by studying relevant documents, organizing the training to provide knowledge, visiting the area, designing, and creating products. The research instruments were interviews with experts in Sukhothai cultural capital, training assessment form, and satisfaction assessment form regarding the virtual exhibition. The results of the research showed that, in terms of providing

knowledge to the youth regarding Sukhothai cultural capital, there were 58 participants from three provinces, including Phitsanulok, Uttaradit, and Sukhothai. The knowledge about history and architecture was provided by Mr. Teerasak Thanusilp, an archaeologist at Archaeological Research and Development Group, Archeology Division, Fine Arts Department, the knowledge about the creative city was provided by Mr. Weerawit Chanthawarang, Director of Designated Areas for Sustainable Tourism Administration (DASTA) 4 as the main coordinator of Sukhothai Creative City Network, the knowledge about jewelry was provided by Mr. Kritphet Attawong, the knowledge about basketry was provided by Assistant Professor Dr.Kritphet Attawong, the knowledge about Sukhothai textiles was provided by Dr.Thadchai Yuying, and the knowledge about wthe creation of designs from culture was provided by Mr. Wisharawish Akarasantisook. It was found that the participants in the training received knowledge about the cultural identity of Sukhothai Province. They were aware of the importance of Thai arts and culture and were stimulated to have creativity and participation in the development of the creative city. Also, the knowledge could be extended to use in design works and future communities. Additionally, they were inspired to apply contemporary design from cultural capital. When the concept of applying culture was learned, it would affect the variety of creative products, even playing a part in the development of the domestic and international economy. In terms of creating the products

that were designed using inspiration from various aspects of Sukhothai cultural capital, there were four products, including 1) five hand-woven fabric products consisting of Lotus of Wisdom, Sukhothai Symbol, Pikul, Firework Festival, and A Fertile Land of Fish and Rice, 2) Augmented Reality (AR) technology combined with woven fabric patterns, 3) four sets of silver jewelry, consisting of Celadon Pattern Set, Wicker Set, Celadon Set, and Thai Carp Set, and 4) 10 sets of apparel products made from woven and printed fabrics and 10 pairs of shoe products made from printed fabrics. Regarding displaying works through the virtual exhibition which presented creative works in various forms such as 3D images, photographs, and videos, there were four zones, consisting of Zone 1 showing women's and men's clothing using woven fabrics and printed fabrics from the project, Zone 2 showing fabrics, Zone 3 displaying a variety of shoes and accessories, and Zone 4 displaying design sketches of the youth who participated in the training. It was assessed by five experts from the Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. It was revealed that the information was useful and could be used further. The illustrations and videos were beautiful and clear. The information was clear and accurate. Also, the information was meaningful and easy to understand. As for 3D structural design and the plan of the virtual museum, it was revealed that the menu system was easy to use. The font size and font style were beautiful and easy to read. Accessing the system was easy, convenient,

and fast. The amount of information was sufficient to meet the needs. Moreover, the speed of displaying information (e.g., images, videos, and texts) was high.

Keywords : products, cultural capital, Sukhothai

บทนำ

จังหวัดสุโขทัยมีประวัติและเอกลักษณ์เป็นที่รู้จักของชาวไทยและชาวต่างชาติ เนื่องด้วยองค์การยูเนสโกได้คัดเลือกอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อำเภอศรีสัชนาลัย ให้เป็นมรดกโลก ภายใต้ชื่อเมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร จากการประชุมคณะกรรมการมรดกโลก ครั้งที่ 15 เมื่อปี พ.ศ. 2534 ทั้งยังได้รับคัดเลือกเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) ประจำปี พ.ศ. 2562 สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) อันแสดงถึงเมืองที่มีกิจกรรมทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย และมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งที่มีรากฐานความมั่นคงทางสังคมและวัฒนธรรม มีการรวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นของการทำงานสร้างสรรค์ และมีความโดดเด่นเรื่องวิถีชีวิต เป็นส่วนหนึ่งของความภาคภูมิใจกับผู้คนในท้องถิ่นและคนไทยทั่วประเทศ จึงมีการส่งเสริมและจัดกิจกรรมเพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาและทุนทางวัฒนธรรมเสมอมา

ทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับคุณค่า ความรู้ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์อันเกิดจากการค้นคว้าและค้นพบ โดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคม ทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณค่าต่อสังคมโดยรวม ซึ่งมีสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์, 2545) ทุนทางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งมีคุณค่า และสามารถนำมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์กับคนในชุมชนและสังคมเป็นวงกว้าง ซึ่งต้องมีการอนุรักษ์พัฒนาและให้ความรู้กับการศึกษากับเยาวชน เพื่อเป็นสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมของตนเอง และเมื่อถึงโอกาสในการหยิบยกมาใช้ประโยชน์ จะสามารถเลือกใช้และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมและเกิดคุณค่า ดังเช่นแผนปฏิบัติการ ระยะเวลา 5 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม ได้ส่งเสริมให้เกิดการสร้างความร่วมมือในระดับชุมชนให้เพิ่มมากขึ้น โดยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของชุมชนมาพัฒนา ต่อยอด และสร้างรายได้ในรูปแบบวิสาหกิจ ชุมชนเพื่อสังคม รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาและต่อยอดผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน โดยใช้พื้นฐาน จากการนำทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมในสังคม มาใช้

ในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้เกิดประโยชน์ แก่กลุ่มบุคคล และสังคม โดยมุ่งผลสัมฤทธิ์ที่เป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรม ซึ่งสามารถ ถ่ายทอดองค์ความรู้ ที่ได้รับจากฐานสู่รุ่นได้อย่างเป็นระบบ จนเกิด เป็นเข้มแข็งของวิสาหกิจในสังคมเพื่อคนสังคมอย่างยั่งยืน (กระทรวง วัฒนธรรม, 2566)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ได้ส่งเสริม สนับสนุน การผลิตและพัฒนาสื่อตำราเรียน สื่อความรู้ สื่อฝึกทักษะ ทั้งใน ลักษณะสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน สามารถเชื่อมโยงผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย หลากหลาย และเข้าถึงได้ รวมถึงจัดการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย สังคม รูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเรียนรู้ตลอด ชีวิตของคนทุกช่วงวัย (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวง ศึกษาธิการ, 2560) ดังจะเห็นได้จากกิจกรรมให้ความรู้ในยุคสมัยนี้ จะตอบสนองความสะดวกสบายในการให้ความรู้ ทั้งการจัดกิจกรรม อบรมออนไลน์ หรือ โครงการที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี จึงเป็น รูปแบบที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าร่วมได้ทุกที่ ทุกเวลา ดังเช่น การจัด ทำนันทนาการเสมือนจริง หรือ สื่อนันทนาการเสมือนออนไลน์ ถือเป็น เรื่องที่ทันสมัยและน่าสนใจ ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย ประหยัด เวลาให้แก่ผู้ชมได้ (Foo, 2008) การใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมและ การออกแบบมาเป็นส่วนหนึ่งของทางเชื่อมให้วัฒนธรรม ที่เป็นมรดก ของชาติเข้าถึงประชาชนและเยาวชน ในรูปแบบที่สอดคล้องกับ ยุคสมัย พุทธทางวัฒนธรรมของไทยในแต่ละท้องถิ่นจะได้มีการเรียนรู้ ส่งเสริมถึงความเข้าใจ สานต่อในการอนุรักษ์ ก่อให้เกิดแนวทางการ พัฒนา และแรงบันดาลใจในประยุกต์ใช้อย่างต่อเนื่อง ดังเช่นงานวิจัย เรื่องการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสู่โจทย์นี้ ที่ต้องการ เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ใช้วัฒนธรรมผ่านงานออกแบบ ผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย และการเผยแพร่องค์ความรู้ด้วยนวัตกรรม เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายสูงสุด ตลอดจนการนำไปใช้ต่อยอดด้านการ ออกแบบต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย
2. สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย
3. จัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ตอนที่ 1 เผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ตอนที่ 2 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ตอนที่ 3 จัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

ตาราง 1

แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

ตอนที่	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน / กิจกรรม	กลุ่มตัวอย่าง / ผู้เชี่ยวชาญ	สื่อ / เครื่องมือวิจัย / การวิเคราะห์ข้อมูล
1	เผยแพร่ว่าให้ ความรู้กับ เยาวชน ด้านทุนทาง วัฒนธรรม สุโขทัย	1. ประชาสัมพันธ์ เปิดรับสมัคร เยาวชน 2. ออกแบบ กำหนดการ และ ประสาน งานวิทยากร 3. เตรียมสื่อ อุปกรณ์สำหรับ การอบรม 4. จัดอบรม ออนไลน์	กลุ่มตัวอย่าง: เยาวชนจาก 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดอุตรดิตถ์ จังหวัดสุโขทัย ผู้เชี่ยวชาญ : 1. คุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร	1. จัดอบรมให้ ความรู้เรื่อง ทุน ทางวัฒนธรรม สุโขทัย 2. สื่อ วิดีโอภาพ ประกอบ ในการ จัดอบรมแต่ละ หัวข้อ 3. เทมเพลต ขนาด A3 ลายผ้า และ เครื่องประดับ สำหรับ

		เรื่องทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย 5. ออกแบบเครื่องมือนักวิจัย 6. ประเมินผล	2. คุณวีรวิทย์ ฉันทรวงศ์ ผู้อำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงาน หลัก เครือข่าย เมืองสร้างสรรค์ สุโขทัย 3. คุณกริชเพชร อรุณวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน เครื่องประดับ สุโขทัย 4. ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ผู้เชี่ยวชาญด้าน จักสาน 5. อาจารย์ ดร. รัชชัย อยู่ยิ่ง ผู้เชี่ยวชาญด้าน สิ่งทอสุโขทัย 6. คุณวิษระวิชญ์ อัครสดีสุข ผู้เชี่ยวชาญด้าน การสร้างสรรค งานออกแบบ จากวัฒนธรรม	แจกเยาวชนใช้ ในการออกแบบ ผลงาน 1. แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทุนทาง วัฒนธรรม สุโขทัย (ใช้การวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยการสรุป และจัดหมวดหมู่ ของเนื้อสำหรับ ใช้ในนิทรรศการ เสมือนจริง) 2. แบบประเมิน การจัดอบรม เรื่องทุนทาง วัฒนธรรม สุโขทัย ออนไลน์ (ใช้การวิเคราะห์ ผลประเมินด้วยค่า เฉลี่ย และ S.D.)
--	--	--	---	---

ตอนที่	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน / กิจกรรม	กลุ่มตัวอย่าง / ผู้เชี่ยวชาญ	สื่อ / เครื่องมือวิจัย / การวิเคราะห์ข้อมูล
2	สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย	1. เยาวชนและผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ 2. คัดเลือกผลงานจากเยาวชนโดยผู้เชี่ยวชาญ 3. พัฒนาผลงานเพื่อเหมาะสมกับการผลิตเป็นชิ้นงานจริง 4. ผลิตผลงานต่าง ๆ ด้วยผู้ประกอบการในจังหวัดสุโขทัย 5. ถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอผลงานออกแบบ	ผู้เชี่ยวชาญ : 1. รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ผู้เชี่ยวชาญด้านจักสาน 3. อาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอสุโขทัย	1. ผลงานออกแบบลายผ้าทอขนาด A3 2. ผลงานออกแบบเครื่องประดับขนาด A 3

3	จัดแสดง ผลงานผ่าน นิทรรศการ เสมือนจริง	1. ออกแบบ นิทรรศการ เสมือนจริง 2. ลงพื้นที่อุทยาน ประวัติศาสตร์ สุโขทัย 3. เตรียมสื่อต่าง ๆ สำหรับใช้ ในนิทรรศการ เสมือนจริง 4. เผยแพร่ นิทรรศการ เสมือนจริง - สื่อออนไลน์ - นิทรรศการ - หนังสือ 5. ออกแบบเครื่อง มือวิจัย 6. ประเมิน นิทรรศการ เสมือนจริง 7. สรุปผลและ วิเคราะห์	ผู้เชี่ยวชาญ : 1. กาญจนา ตุ้มกลีบ ผู้อำนวยการ สถาบันศิลป วัฒนธรรมร่วม สมัย 2. จาริรักษ์ วีระหงส์ นักวิชาการ วัฒนธรรม 3. แสงทิวา นราพิชญ์ นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ พิเศษ4. 4. อจินไตย เฮงรวมญาติ นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ 5. พลอยไพลิน สายแสง นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ	1. แบบประเมิน นิทรรศการ เสมือนจริง (ใช้การวิเคราะห์ ผลประเมินด้วยค่า เฉลี่ย และ S.D.)
---	---	--	---	---

ตอนที่ 1 การดำเนินงาน เผยแพร่ ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ผู้วิจัยได้ประสานงานและวางแผนการจัดอบรม ให้ความรู้แก่เยาวชน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักขององค์การยูเนสโก ผู้มอบทุนที่ต้องการให้ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่เป็นเมืองมรดกโลก เมื่อปี พ.ศ. 2534 โดยมีผู้เข้าร่วมการอบรมมาจากสถาบันต่าง ๆ ในจังหวัดใกล้เคียงและที่เป็นเครือข่ายของโครงการ ซึ่งได้แก่ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์ และวิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล เป็นผู้ดำเนินรายการอบรม วิทยากรมีจำนวน 6 ท่าน ได้แก่ คุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวิวิทย์ ฉันทวรพงศ์ ผู้อำนวยการฝ่ายอำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย ด้านการความมั่งคั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดยอาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง รวมถึง การให้ความรู้จากประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบจากวัฒนธรรม โดยนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จอย่าง คุณวิษระวิชัย อัครสดีสุข

โดยการอบรมครั้งนี้ ดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนและวิทยากรสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสะดวก โดยไม่ต้องเดินทางไกลและยังสามารถรับชมการบรรยายย้อนหลังอีกด้วย

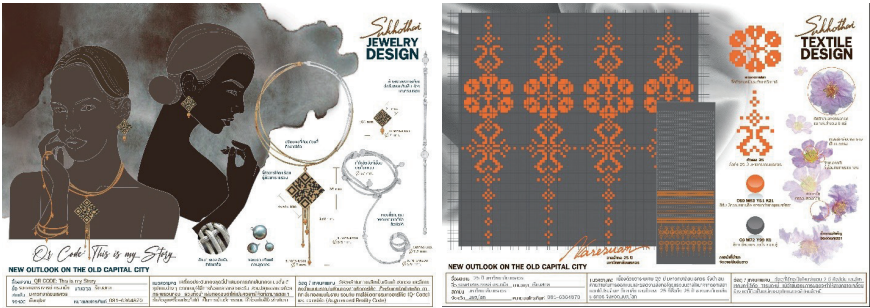
ภาพ 1

ตัวอย่างภาพที่ใช้ประชาสัมพันธ์และการจัดอบรม



ภาพ 2

ตัวอย่างผลงานออกแบบที่ขนาด A3 ที่ใช้ในการอบรม



ภาพ 3

เบื้องหลังการซ้อมการอบรมระบบออนไลน์



ตอนที่ 2 การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม สู่โซทัย

หลังการจัดอบรม เยาวชนได้สร้างสรรค์ผลงานเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จำนวน 49 ผลงาน แบ่งเป็น ผลงานผ้าทอจำนวน 20 ผลงาน ผลงานเครื่องประดับ 29 ผลงาน และคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล (ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง (ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องจักสานและการออกแบบผลิตภัณฑ์) และอาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยิ่ง (ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ)

ลายผ้าทอที่คัดเลือกจากเยาวชนจำนวน 6 ผลงาน ประกอบด้วย ลายผ้าทอ จำนวน 3 แบบ และ เครื่องประดับ จำนวน 3 แบบและ โดยผลงานทั้งหมดจะนำมาพัฒนาแบบตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประกอบการ เพื่อให้สามารถผลิตได้จริงตามระยะเวลาและงบประมาณ โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล (ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ) รวมทั้งจะมีการออกแบบเพิ่มเติมอีก จำนวน 3 ผลงาน ประกอบด้วย ลายผ้าทอ จำนวน 2 แบบ และ เครื่องประดับ จำนวน 1 แบบ

ภาพ 4

การคัดเลือกผลงาน แนะนำการออกแบบแก่เยาวชน และการมอบเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมอบรมออนไลน์



ตาราง 2

แสดงรายละเอียดลายผ้าทอ

ลำดับ	ชื่อลาย	ผู้ออกแบบ	ผู้ทอ	ที่อยู่ผู้ทอ
1	บัวแห่ง ภูมิปัญญา	นางสาวเมษา แซ่โล่ สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางมาลิณี ชมภู ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นายรัชชัย อยู่ยิ่ง	57 หมู่ 11 ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านแม่ราก ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
2	สัญลักษณ์ สุโขทัย	นางสาวเมธาวี คงวิชัย สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางแพรวพรรณ ฐรี ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นายรัชชัย อยู่ยิ่ง	83 หมู่ 5 ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านป่าจ้าว ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย
3	พิกุล	นายอัมรินทร์ พิงชัยภูมิ สถาบัน : วิทยาลัย การอาชีพ ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย	ผู้ทอ : นางเสนาะ พลชื่น ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เก็บลายร้อย ตะกอล : นางบัว จูติ	249 หมู่ 6 ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านทุ่งพล้อ ตำบลป่าจ้าว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย

4	ในน้ำมี ปลา ในนา มีข้าว	รอง ศาสตราจารย์ ดร.ณัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางแพรวพรรณ ฐิริ ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เก็บลายร้อย ตะกอล : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง	97 หมู่ 6 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านทุ่งพล้อ ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
5	เผาเทียน เล่นไฟ	รอง ศาสตราจารย์ ดร.ณัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางสุนิสา ทะวัน ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง	35 หมู่ 1 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านป่าจั่ว ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย

ภาพ 5

ลายผ้าทั้ง 5 แบบ ที่ผ่านการพัฒนา เพื่อส่งให้ชาวบ้านทอเป็นชิ้นงานต่อไป



ภาพ 6

บรรยากาศการทอผ้าของชาวบ้านจังหวัดสุโขทัย

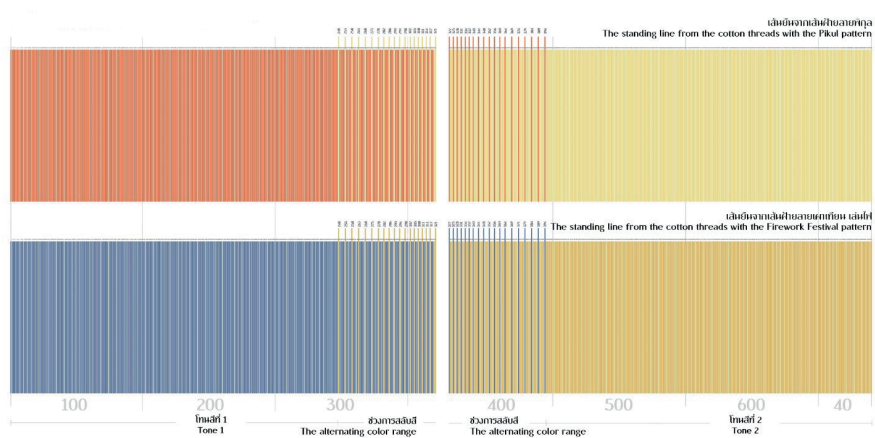


การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอครั้งนี้ แม้จะมีข้อจำกัดเรื่องระยะเวลา แต่สิ่งที่ผู้วิจัยได้พยายามทดลองสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนเทคนิคกับกลุ่มชาวผ้าก็คือ การทดลองไล่โทนสีในผืนผ้า ซึ่งถือเป็นเรื่องใหม่ของชุมชนนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการจัดเรียงเส้นยืนตามจำนวนจริงที่ต้องใช้ โดยจัดวางลำดับและสีในคอมพิวเตอร์ และใช้ผู้วางเส้นยืนซึ่งเส้นฝ้ายตามตารางที่กำหนดให้ ผลที่ได้คือได้ผืนผ้าที่ได้สีได้อย่างกลมกลืน สำหรับจำนวนเส้นยืนที่ใช้ในการไล่สีผ้ามีดังนี้

1. เส้นยืนของผ้าลายบัวแห่งภูมิปัญญา ใช้จำนวน เส้น 320 เส้น
2. เส้นยืนของผ้าลายสัญลักษณ์สุโขทัย ใช้จำนวน เส้น 560 เส้น
3. เส้นยืนของผ้าลายพิกุล ใช้จำนวน เส้น 640 เส้น
4. เส้นยืนของผ้าลายเผาเทียนเล่นไฟ ใช้จำนวน เส้น 640 เส้น
5. เส้นยืนของผ้าลายในน้ำมีปลาในน้ำมีข้าว ใช้จำนวน เส้น 320 เส้น

ภาพ 7

การทดลองไลโทสีในผ้าทอ



การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ

ผลงานเครื่องประดับที่คัดเลือกจากเยาวชน จำนวน 3 ผลงาน ประกอบด้วย เครื่องประดับชุดลายสังคโลก เครื่องประดับชุดปลาตะเพียน และเครื่องประดับชุดจักสาน โดยผลงานทั้งหมดจะนำมาพัฒนาแบบตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สามารถผลิตด้วยเทคนิคและทักษะของผู้ประกอบการ โดยผู้วิจัยออกแบบเพิ่มเติมอีกจำนวน 1 ผลงาน ประกอบด้วย เครื่องประดับชุดสังคโลก ผลงานเครื่องประดับทั้งหมดมีรูปแบบดังนี้

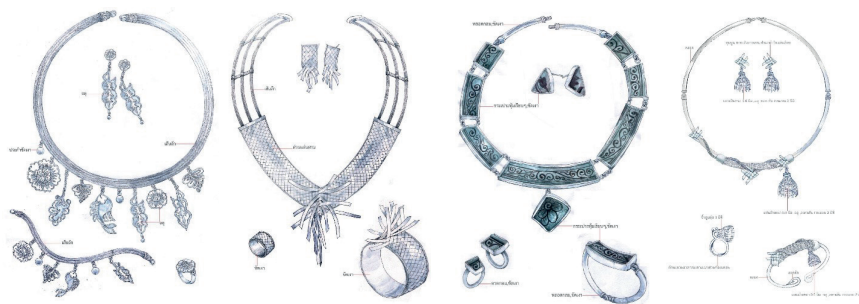
ตาราง 3

แสดงรายละเอียดเครื่องประดับ

ลำดับ	ชื่อผลงาน	นิสิตผู้ออกแบบ	ผู้ผลิต	ที่อยู่ผู้ผลิต
1	ลายสังคโลก	บัณฑิตา หาญณรงค์ สถาบัน : วิทยาลัยการอาชีพ ศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย	ร้านลำตัด เงินโบราณ	14 ม.3 ตำบล ท่าชัย อำเภอ ศรีสัชชนาลัย จังหวัด สุโขทัย
2	จักสาน	พินภัทร ชัยบุตร สถาบัน : มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์		
3	สังคโลก	รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก		
4	ปลา ตะเพียน	ศิวกร สิมมา สถาบัน : มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์	ร้านบ้าน ทองสม สมัย	43 ตำบล ท่าชัย อำเภอศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64190

ภาพ 8

แบบร่างเครื่องประดับที่ผ่านการพัฒนา เพื่อส่งให้ผู้ประกอบการผลิตเป็นชิ้นงาน



ภาพ 9

บรรยากาศการผลิตเครื่องประดับเงิน โดยร้านลำตัดเงินโบราณ



การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย

ผ้าทอที่ทอเสร็จจะนำมาใช้ในการจัดเย็บเครื่องแต่งกายร่วมกับผ้าพิมพ์ลายและผ้าทออื่น ๆ ของจังหวัดสุโขทัยซึ่งมี จำนวน 10 ชุด โดยมีแนวความคิดในการออกแบบจากลวดลายของผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์และมีความหมาย เป็นแรงบันดาลใจในการนำลวดลายต่าง ๆ มาเพิ่มมูลค่าด้วยการนำไปผลิตเป็น ผ้าพิมพ์ลาย และนำอัตพลีลักษณะต่าง ๆ ที่ได้แรงบันดาลใจจากการอัดกลีบของผ้าสไบ รวมถึงนำผ้าทอสีสันสดใสจากแหล่งชุมชน จังหวัดสุโขทัยมาผสมผสาน สร้างให้เครื่องแต่งกายชุดนี้มีเอกลักษณ์โดดเด่น

ภาพ 10

แบบร่างเครื่องแต่งกายที่ผ้าทอและผ้าพิมพ์ลายจากงานวิจัย



ภาพ 11

แบบร่างเครื่องแต่งกาย และเบื้องหลังการตัดเย็บผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายจากผ้าทอและผ้าพิมพ์ลาย



การออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้า

รองเท้าออกแบบด้วยการใช้เศษผ้าที่เหลือจากการตัดเย็บเครื่องแต่งกายมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รองเท้าผู้ชายมีรูปทรงสวมใส่ง่าย มีลักษณะเปิดส้นเท้า เพิ่มความโดดเด่นด้วยสายรัดรูปแบบต่าง ๆ สำหรับรองเท้าส้นสูงของผู้หญิง ออกแบบให้โชว์เท้าและเรียวยาวด้วยความสูง 4 นิ้ว และมีสายรัดแบบต่าง ๆ เช่นเดียวกัน

ภาพ 12

แบบร่างรองเท้าที่ใช้เศษผ้าพิมพ์ลายและเบี่ยงหลังการผลิต



ตอนที่ 3 การดำเนินงานจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

ผู้วิจัยและทีมงานเลือกใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรมของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกุบิ เป็นการผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน โดยวัดศรีชุมเป็นศาสนโบราณสถานในเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยพ่อขุนรามคำแหง มีอายุเกือบ 700 ปี สำหรับโบสถ์คริสต์โนกุบิในเมืองนางาซากิ บนเกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น สร้างขึ้นระหว่างศตวรรษที่ 18 - 19 ซึ่งองค์การยูเนสโกประกาศขึ้นทะเบียนมรดกโลก ปี 2018 หลังจากออกแบบแล้ว ทีมงานได้ลงพื้นที่ในการถ่ายภาพ 360 องศา เพื่อใช้ประกอบนิทรรศการเสมือนให้สมจริงมากขึ้น

ภาพ 13

วัดศรีชุม ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และ โบสถ์คริสต์โนกุบิ เมืองนางาซากิ บนเกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น



ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย

การเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย ด้วยระบบออนไลน์ มีวิทยากร จำนวน 6 ท่าน ได้แก่ คุณธีรศักดิ์ ฐานศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวิริยทธิ์ ฉันทวรพงศ์ ผู้อำนวยการฝ่ายอำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย เครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดย อาจารย์ ดร.ธัชชัย อยู่ยั้ง รวมถึง การให้ความรู้จากประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบ จากวัฒนธรรม โดย คุณวิระวีชญ์ อัครสถีสุขมีเยาวชนเข้าร่วมอบรม จำนวน 69 คน ประกอบด้วย นิสิต นักศึกษาจาก 3 สถาบันการศึกษา ประกอบด้วย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 13 คน เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 29 คน วิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชาลัย จังหวัดสุโขทัย 27 คน โดยมีอาจารย์สถาบันละ 2 ท่าน

รวมจำนวน 6 ท่าน เข้าร่วมอบรมและดูแลนิสิตนักศึกษา รวมทั้งมี
 วิทยากรผู้ร่วมบรรยายจำนวน 6 ท่าน ซึ่งมีการบันทึกการอบรม
 ออนไลน์ และ เก็บไว้ภายใต้เว็บไซต์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร และมีผู้ประเมินผล
 จำนวน 58 คน ซึ่งผู้เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้ด้านอัตลักษณ์ทาง
 ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย มีค่าเฉลี่ย 3.84 เกิดแรงบันดาลใจ
 ในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัยจากต้นทุนทางวัฒนธรรม มีค่า
 เฉลี่ย 3.72 ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของไทย มีค่า
 เฉลี่ย 3.81 กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมใน
 การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.79 และสามารถต่อยอดองค์
 ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต มีค่าเฉลี่ย 3.74

ภาพ 14

บรรยากาศการการอบรมด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย โดยวิทยากร



ตอนที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย มีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผ้าฝ้ายทอมือ จำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญลักษณ์แห่งสุโขทัย ลายพิรุณ ลายเผาเทียนเล่นไฟ ลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก และชุดปลาตะเพียน ทุกชุดประกอบด้วย ต่างหู สร้อย กำไล และแหวน โดยผลิตด้วยวัสดุเงินเป็นหลัก ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าทอ ผ้าพิมพ์ลายและผ้าทอจากจังหวัดสุโขทัยจำนวน 10 ชุด และผลิตภัณฑ์รองเท้าสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 คู่

ภาพ 15

ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพ 16

ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพ 17

ผลิตภัณฑ์รองเท้า และ รองเท้าที่เสร็จสมบูรณ์



ตอนที่ 3 ผลการจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

นิทรรศการเสมือนจริงเป็นการนำเสนอผลงานทั้งหมดที่เกิดจากการดำเนินการอบรม และ ให้ความรู้เกี่ยวกับ เมืองสุโขทัยในด้านต่าง ๆ กับเยาวชน นำเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มาผสมผสานสร้างสรรค์สื่อให้เป็นสามมิติ โดยใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรมของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกูปิ สำหรับการออกแบบ เป็นการผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตก และตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ภาพ วิดีโอ ทำให้ผู้ชมเสมือนได้เดินชมในสถานที่จริง นิทรรศการจัดแสดงทั้งหมด 4 โซน ได้แก่ โซนที่ 1 จัดแสดงผลภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ โซนที่ 2 จัดแสดงผลภัณฑ์ผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดงผลภัณฑ์รองเท้าจำนวน และ เครื่องประดับ โซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าการอบรม ซึ่งออกแบบให้นิทรรศการเสมือนจัดแสดงอยู่ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย โดยเลือกใช้พื้นที่บริเวณหลังวัดมหาธาตุ ขนาด 35 เมตร x 35 เมตร และมีการลงพื้นที่อุทยานฯ เพื่อบันทึกภาพบรรยากาศสถานที่จริงแบบ 360 องศา เพื่อใช้ประกอบนิทรรศการให้สมจริงมากที่สุด โดยสามารถเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริงได้ที่ลิงค์ <https://archmis.arch.nu.ac.th/linda/SukhothaiVRexhibition/>

ภาพ 18

ภาพประชาสัมพันธ์และบรรยากาศนิทรรศการเสมือนจริง



หมายเหตุ. จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลินดา อินทราลักษณ์, อาจารย์นิภัตรา บุรีเพ็ญ, รองศาสตราจารย์ ดร. ดนัย เรียบสกุล, 2566

สรุปและอภิปรายผล

การอบรมเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ งานสถาปัตยกรรมของ สุโขทัย เครื่องประดับ เครื่องจักสาน สิ่งทอ เมืองสร้างสรรค์ และให้ความรู้ด้านการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ในรูปแบบออนไลน์ มีความสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาองค์กรเพื่อวัฒนธรรมที่ พนิต สุภา ธรรมประมวล (2560) ที่นำเสนอในงานวิจัยเรื่อง การอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมชุมชนลาวแก้ว ตำบลทอง เอน อำเภอนิมนต์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ที่ต้องขยายให้การศึกษาด้าน วัฒนธรรม แก่บุคลากรทุกฝ่าย เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดและเรียนรู้ ร่วมกัน อีกทั้งยังใกล้เคียงกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ที่ส่งเสริมการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในชุมชน ผ่านการพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ที่มีมาตรฐานและหลากหลาย อาทิ พิพิธภัณฑ์ห้องสมุด แหล่ง เรียนรู้ของชุมชน ฯลฯ ทั้งยังสอดคล้องกับ ความสนใจและวิถีชีวิต ของผู้เข้ารับบริการแต่ละกลุ่มเป้าหมาย และสามารถให้บริการได้ อย่างทั่วถึง อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา การจัดการเรียนการสอน และ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่มี ความยืดหยุ่น หลากหลาย สามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและ สถานที่ ซึ่งผลการประเมินการจากผู้เข้าร่วมการอบรมออนไลน์ได้รับ ความรู้ด้านอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย มีค่าเฉลี่ย 3.84 และ S.D. 0.81 ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของ ไทย มีค่าเฉลี่ย 3.81 และ S.D. 0.85 กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.79 และ S.D. 0.83 เกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัย จากต้นทุนทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ย 3.72 และ S.D. 0.85 และสามารถ ต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต มีค่า เฉลี่ย 3.74 และ S.D. 0.85 ทั้งยังมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เช่น การอบรมมีประโยชน์สามารถใช้ในการคิดหัวข้อศิลปนิพนธ์ได้ เนื้อหา

การอบรมส่งผลให้เกิดความเข้าใจภูมิปัญญาของท้องถิ่นตนเองและแรงบันดาลใจในการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับ บุศรา วัชรภาพ (2553) ที่ศึกษาเรื่อง การจัดการทุนทางวัฒนธรรม : ชุมชนบ้านคลองวัว หมู่ที่ 5 ตำบลเมืองใหม่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าสิ่งที่จะพัฒนาชุมชนได้คือการส่งเสริมให้บุคลากรในท้องถิ่นได้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การฟื้นฟูวัฒนธรรมของตนเอง

ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย และสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีคุณค่าและมูลค่าโดยการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญให้ผลิตจริงมีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือ จำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญญาแห่งสุโขทัย ลายพิกุล ลายเผาเทียนเล่นไฟ และลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก และชุดปลาตะเพียนทุกชุดประกอบด้วย ต่างหู สร้อย กำไล และแหวน โดยผลิตด้วยวัสดุเงินเป็นหลัก ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าทอ ผ้าพิมพ์ลายและผ้าทอจากจังหวัดสุโขทัย จำนวน 10 ชุด และผลิตภัณฑ์รองเท้าสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าพิมพ์ลายจำนวน 10 คู่ ซึ่งสอดคล้องกับ สัญญา สดประเสริฐ และคณะ (2563) ที่ระบุความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาเศรษฐกิจ ในงานวิจัยเรื่อง กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมในการพัฒนาศักยภาพทุนทางทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมไทย ไว้ว่าทุนทางวัฒนธรรมสามารถนำวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเสริมสร้างผลิตสินค้าและบริการได้โดยใช้แนวความคิดการสร้างสรรค์คุณค่า รวมทั้งยังเชื่อมโยงกับ อาทิตย์ บุตดาตวง และสุภรณ์ ไซยอำพร (2555) ที่ศึกษาเรื่องความสามารถในการนำทุนทางสังคมออกมาใช้ของชุมชนบ้านบางไพร อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ที่กล่าวถึงทุนทางวัฒนธรรมที่เด่นชัดที่สุด คือ เครือข่ายทางสังคม ที่มีความเข้มแข็ง รองลงมาคือ ความรู้และภูมิปัญญา ซึ่งรวมทั้งยังนำเสนอว่าทุน

ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม คือ การนำเอาองค์ความรู้จากตัวบุคคล ชุมชน ภูมิปัญญา ปรากฏท้องถิ่น จนเกิดกระบวนการนำไปใช้พัฒนา เป็นจารีต ประเพณีวัฒนธรรม นำไปสู่การใช้ประโยชน์และความภาค ภูมิใจในความเป็นตัวตนของตนเอง

นิทรรศการเสมือนจริงมีการออกแบบให้นิทรรศการเหมือนจัด แสดงอยู่ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย โดยเลือก บริเวณหลังวัดมหาธาตุ ที่ตั้งอยู่ส่วนกลางและเป็นวัดที่มีความสำคัญของ กรุงสุโขทัย โดยใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรม ของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกูปิ สำหรับการออกแบบ เป็นการ ผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน มีการถ่ายภาพ 360 องศา สำหรับใช้ประกอบการออกแบบ เพื่อ จำลองให้เหมือนการเข้าชมในสถานที่จริงมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ วันทนา สุวรรณรศมี (2551) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์เสมือน เป็นสารสนเทศเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นใน รูปแบบของเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ผ่านระบบระบบอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยข้อมูลความรู้ เกี่ยวกับวัตถุ ที่จัดแปลผลในพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ให้กลุ่ม เป้าหมายเข้าชมและร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง นอกเหนือ จากการเดินทางไปยังสถานที่จริง โดยนิทรรศการเสมือนจริงนี้นำเสนอ ข้อมูล ภาพถ่าย วิดีโอผลงานที่มีความหลากหลาย เพื่อนิทรรศการฯ มีความน่าสนใจและเพลิดเพลินในการเข้าชม สัมกับการใช้นวัตกรรม และระบบอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มที่ ดังเช่นบุญชู บุญลิขิตศิริ และคณะ (2558) กล่าวว่ารูปแบบที่นำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบดิจิทัลไม่ว่าจะ เป็นข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพ 3 มิติ วิดีทัศน์ เป็นต้น โดยอาศัย ระบบอินเทอร์เน็ตในการเผยแพร่ ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึง เสมือนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ และทุกเวลา ซึ่งนิทรรศการ เสมือนจริงในงานวิจัยนี้นำเสนอผ่าน 4 โซน ได้แก่ โซนที่ 1 จัดแสดง ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ โซนที่ 2 จัดแสดง ผลิตภัณฑ์ผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดงผลิตภัณฑ์รองเท้าและเครื่องประดับ โซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าการอบรม สำหรับโซนสุดท้ายเป็นความตั้งใจในการนำเสนอผลงานเยาวชนที่เข้า

ร่วมอบรม เพื่อให้พวกเขาเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และภูมิปัญญาของสุโขทัยที่เลือกนำมาใช้ออกแบบ โดยประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน พบว่าข้อมูลมีประโยชน์ นำไปใช้ต่อยอดได้ มีค่าเฉลี่ย 5.00 และ S.D. 0.00 ภาพประกอบและวิดีโอผลงานสวยงาม ชัดเจน ค่าเฉลี่ย 5.00 และ S.D. 0.00 ข้อมูลมีความชัดเจน ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 ข้อมูลสื่อความหมาย เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 การออกแบบโครงสร้างสามมิติ แพลนของพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริง มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 ระบบเมนูง่ายต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 ขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร สวยงาม อ่านง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 การเข้าถึงระบบทำได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 ข้อมูลมีปริมาณเพียงพอตามความต้องการ 4.40 และ S.D. 0.55 ความรวดเร็วในการแสดงข้อมูล (เช่น ภาพ วิดีโอ ข้อความ) 4.40 และ S.D. 0.55 ซึ่งสอดคล้องกับ กลวัชร คล้ายนาค (2551) ที่วิจัยเรื่อง การสร้างพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษา สถาปัตยกรรมไทย : กรณีศึกษาเรือนไทยลื้อ ที่ต้องการทราบถึงประสิทธิภาพผลการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริง ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญด้านเนื้อหาและการออกแบบ ซึ่งได้ผลประเมินอยู่ในระดับมาก และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า นิทรรศการเหมือนจริงเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมโดยใช้เทคโนโลยีที่ดี เช่นเดียวกับ ดนัย เรียบสกุล (2565) ได้นำเสนอขั้นตอนการสร้างสรรค์ จากกระบวนการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมไว้ว่า เพื่อสร้างความน่าสนใจและเข้ากับยุคสมัย นักออกแบบอาจเลือกนำนวัตกรรมมาใช้ร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะวัฒนธรรมและนวัตกรรมสามารถอยู่ร่วมกันได้ เป็นการทำให้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมน่าสนใจ แปลกใหม่และมีการปฏิสัมพันธ์กลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสู่ขุขััย

1.1 ควรวางแผนเป้าหมาย หรือ วัตถุประสงค์ของการให้ความรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้จัดงานสามารถสรุปเนื้อหา รวมถึงการเชิญวิทยากรที่เกี่ยวข้อง และการได้มาซึ่งผลงานปลายทางได้อย่างเหมาะสม

1.2 การอบรมออนไลน์จะเกี่ยวข้องกับระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งควรมีแผนสำรองหา การหาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ Router สำรอง

1.3 ควรนัดหมายวิทยากรเพื่อทดลองระบบ เป็ดสไลด์ ภาพประกอบ และวิดีโอก่อนวันงาน

1.4 ชี้แจงให้วิทยากร หรือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทดลองระบบด้วยเครื่องมือจริงที่จะใช้ในวันอบรม

1.5 บันทึกการบรรยายเพื่อใช้ประโยชน์ในการเผยแพร่และใช้ในการวิเคราะห์หลังการจัดกิจกรรม

1.6 เตรียมทีมงานสามารถช่วยจับเวลาหรือสรุปคำถามต่าง ๆ ได้ เพื่อช่วยผู้ดำเนินรายการ

2. การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสู่ขุขััย

2.1 ลวดลายผ้าทอ หรือ เครื่องประดับ ควรปรึกษาผู้ทอหรือผู้ประกอบการว่ามีข้อจำกัดในการผลิตเรื่องใดบ้าง เพื่อให้ผลงานมีความเหมาะสมใกล้เคียงความตั้งใจของผู้ออกแบบมากที่สุด

2.2 ควรมีเครือข่าย หรือ ผู้ที่จะช่วยตรวจเช็คผลงาน ระหว่างผลิตกับผู้ทอผ้าหรือผู้ประกอบการ เพื่อช่วยเหลือหากเกิดข้อสงสัยหรือปัญหาระหว่างการผลิต

2.3 เครื่องประดับที่ผลิตด้วยวัสดุเงิน ผู้วิจัยต้องพิจารณาและสรุปความหนาของวัสดุเงิน ที่ต้องมีความหนามากพอและ เหมาะกับงบประมาณที่ตั้งไว้

2.4 การตัดเย็บเครื่องแต่งกายที่มีการติดต่อผ้าจำนวนมาก ผู้วิจัยหรือนักออกแบบต้องวางแผนการใช้ผ้าให้เหมาะสม เพื่อการสั่งผ้า หรือ การซื้อผ้าจะได้เพียงพอ เหมาะสม โดยไม่ต้องซื้อสำรองไว้จำนวนมาก

2.5 การผลิตร่องเท้าต้องระบุตำแหน่งของลายผ้า ตำแหน่งของสีใช้ชัดเจน อาจใช้การพิมพ์แบบติดตัวอย่างผ้า เพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้ผลิตมากยิ่งขึ้น

2.6 การถ่ายภาพด้วยนักเดิน ตามที่งานวิจัยนี้ได้ทดลองไว้ มีความจำเป็นต้องวางแผนคัดเลือกเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่เหมาะสมกับทักษะการเดินรูปแบบต่าง ๆ

2.7 ควรมีผู้เชี่ยวชาญด้านการเดินและการเคลื่อนไหว เพื่อให้ลีลา ท่าทางมีความถูกต้องตามหลักการ ความสวยงามและดึงดูดสายตาของนักเดินได้สูงสุด

3. การจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

3.1 ออกแบบและแผนผังของงานนิทรรศการฯ เพื่อให้ผู้วิจัยทราบว่าต้องการเตรียมสื่อประเภทไหนบ้าง เพื่อใช้ประกอบในนิทรรศการฯ

3.2 การถ่ายภาพ 360 องศา ณ สถานที่จริง สามารถช่วยสร้างบรรยากาศความสมจริงได้อย่างมาก

3.3 นิทรรศการเสมือนจริงในงานวิจัยนี้ ได้ใช้การบันทึกวิดีโอคนกล่าวต้อนรับบนกรีนสกรีน แม้จะมีบทพูดไม่มาก แต่จำเป็นต้องมีการฝึกซ้อม เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน

3.4 หากข้อมูลใช้ 2 ภาษา ควรมีการวางแผนระยะเวลาในการดำเนินงานอย่างรอบครอบ ทั้งการแปลและการตรวจเช็ค เพื่อให้มีความถูกต้องและเสร็จทันตามกำหนดการ

3.5 ผลงานนิทรรศการเสมือนจริงควรหาที่ฝากระบบที่มีความเสถียร เพื่อป้องกันการสูญหายและการเข้าถึงผลงานได้สะดวกขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2566). *แผนปฏิบัติการ ระยะเวลา 5 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม*. กระทรวงวัฒนธรรม.
- กลัซเซอร์ คล้ายนาค. (2551). *การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษาสถาบันยุวธรรมไทย : กรณีศึกษาเรือนไทยลื้อ*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดนัย เรียบสกุล. (2565). *Cultural Creativity การสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม: สุโขทัย*. ภาพพิมพ์. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์. (2545). *ถึงเวลา...แปลงวัฒนธรรมเป็นทุน*. สถาบันที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ และคณะ. (2558). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุศรา วัชรภาพ. (2553). *การจัดการทุนทางวัฒนธรรม: ชุมชนบ้านคลองวัว หมู่ที่ 5 ตำบลเหมืองใหม่ อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดสกลนคร*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579. (2560). ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- พนิตสุภา ธรรมประมวล. (2560). *การอนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาศักยภาพทุนทาง วัฒนธรรม ชุมชนลาวแง้ว ตำบลทองเอน อำเภอนิคมบ่งบุรี จังหวัดสิงห์บุรี*. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- วันทนา สุวรรณวิทย์. (2551). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อการศึกษา*. เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สัญญา สดประเสริฐ, พระครูใบฎีกาวิชาต พรสุทธิขังพงศ์, พระครูปลัดประวิทย์ ทรัพย์อุไรรัตน์ และพระครูใบฎีกาธีรยุทธ ภูโคกห้วย. (2563). *กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมในการพัฒนาศักยภาพทุนทางทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมไทย*. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์พุทธปัญญาศรีทวารวดี.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- อาทิตย์ บุตดาตวง และสุภรณ์ ไชยอำพร. (2555). *ความสามารถในการนำทุนทางสังคม ออกมาใช้ของชุมชนบ้านบางไพร อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม*. คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Foo, S. (2008). *Online virtual exhibitions: Concepts and design*. Considerations.