



ศิลปวัฒนธรรมวิจักษ์

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ชื่อหนังสือ ศิลปวัฒนธรรมวิจักษ์ ประจำปีพุทธศักราช ๒๕๖๘

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มงคล ศัยยกุล

ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปริยานันท์ โพธิ์ศิริวัฒน์

รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นัฐทิธีรินนซ์ รอดชื่น

รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

ดร.พิมรา ทองแสง

รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

อาจารย์ศิริวัฒนา ลาภหลาย

ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

จัดพิมพ์และสงวนสิทธิ์โดย

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

๓๙๘ หมู่ ๙ ถนนสวรรค์วิถี ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ๖๐๐๐๐

พิมพ์ที่

หจก.วิสุทธิการพิมพ์ ๑๙๖๙

คำนำ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ เป็นหน่วยงานที่ปฏิบัติภารกิจด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ตามพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษา และตามจุดเน้นของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิต และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ดำเนินงานส่งเสริมและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และประสานงานกับชุมชนท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ การจัดทำองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมจึงเป็นเสมือนภารกิจหลักที่ต้องสร้างเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว

หนังสือ “ศิลปวัฒนธรรมวิจักษ์” เป็นหนังสือที่รวบรวมผลงานทางวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรม บทความ องค์ความรู้ และงานวิจัยทางด้านศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่น่าสนใจ รวมถึงงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ เผยแพร่ องค์ความรู้ ความคิด และทัศนะ ตลอดจนความเคลื่อนไหวทางศิลปวัฒนธรรมในแง่มุมต่าง ๆ อย่างเป็นสหวิทยาการ อันจะเป็นประโยชน์แก่คณาจารย์ นักศึกษา และบุคคลผู้ให้ความสนใจต่อไป รวมทั้งเป็นการสร้างเครือข่ายเพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการกับหน่วยงานภายนอกทั้งภาครัฐและเอกชน อันจะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านสำหรับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ และความร่วมมือในการดำเนินงานด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการสืบสานงานด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มงคล ศัยยกุล
ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารบัญ

สืบสานวัฒนธรรม และวิถีชุมชนชนชาติพันธุ์ไทดำสู่วัยรุ่น (Gen Alpha) เพียงพิศ ชะโกทอง	๔
ปัญญาประดิษฐ์เพื่อชีวิต พรรคประเวศ อชิโนบุญวัฒน์	๑๗
เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ จิตาพัชญ์ ไยเทศ ลฎาภา ร่มภูชัยพฤษ อธิกัญญ์ มาลี	๓๗
สร้างสรรค์ลวดลายผ้าทอผ้าตีนจกจากแรงบันดาลใจ “ดอกพะยอม” สำหรับออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยสู่เชิงพาณิชย์ กันยาพร กุณฑลเสพย์	๕๘
“วิถีฝรั่งอินทรีย์: ไม้ผลอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน” เจนจิรา เงินจันทร์ สิริกาญจน์ ทวีพิธานันท์	๗๐
ทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญสู่งานสร้างสรรค์ นัฐธีรนนท์ รอดชื่น รพีพัฒน์ มั่นพรม พิมรา ทองแสง	๘๖

สืบสานวัฒนธรรม และวิถีชุมชนชาติพันธุ์ไทดำสู่วัยรุ่น (Gen Alpha)

เพ็ญพิศ ชะโกทอง

คนไทดำ หรือ ไตดำ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ในกลุ่มไท - กะได (Tai - Kadai) ที่มีถิ่นฐานดั้งเดิมอยู่ในแคว้นสิบสองจุไทย (ปัจจุบันคือส่วนหนึ่งของเวียดนาม ลาว และจีนตอนใต้) คนไทดำมีวัฒนธรรม ภาษา และประเพณีที่คล้ายคลึงกับกลุ่มชาติพันธุ์ไทอื่น ๆ แต่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีดำ การใช้ภาษาไทดำ และประเพณีพื้นบ้าน การอพยพคนไทดำเข้าสู่ดินแดนไทยเกิดขึ้นในหลายช่วงเวลา โดยเฉพาะในช่วงที่ภูมิภาคนี้เกิดความไม่สงบหรือการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองแบ่งเป็น ๒ ช่วงเวลา

๑. ในช่วงศตวรรษที่ ๑๙ - ๒๐ เกิดความไม่สงบในภูมิภาคสิบสองจุไทยและลาว อันเป็นผลมาจากสงครามและการแทรกแซงของอำนาจอาณานิคม เช่น ฝรั่งเศส และจีน ทำให้คนไทดำจำนวนมากต้องอพยพเพื่อหลบหนีความขัดแย้ง

๒. การอพยพครั้งใหญ่เกิดขึ้นในช่วงสงครามอินโดจีน (ค.ศ. ๑๙๔๖ - ๑๙๕๔) และสงครามเวียดนาม (ค.ศ. ๑๙๕๕ - ๑๙๗๕) โดยคนไทดำที่อาศัยในเวียดนามและลาวต้องหนีภัยสงครามและการปราบปรามเข้าสู่ประเทศไทย

รัฐบาลไทยในอดีตยอมรับคนไทดำบางส่วนให้เข้ามาตั้งถิ่นฐานในเขตภาคกลางและภาคตะวันตก เช่น จังหวัดเพชรบุรี นครปฐม และสุพรรณบุรี เพื่อสนับสนุนการพัฒนาพื้นที่และเป็นกำลังสำคัญในภาคเกษตรกรรมกลุ่มคนไทดำที่อพยพมาในยุคแรกมักได้รับการจัดตั้งเป็นชุมชนโดยมีการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น บ้านนาป่าหนาด อำเภอเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี การอพยพของคนไทดำสะท้อนถึงความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ไทในภูมิภาคนี้ และการรักษาเอกลักษณ์ของคนไทดำยังคงเป็นการ อยู่ร่วมกันอย่างสมานฉันท์ในสังคมพหุวัฒนธรรม

คนไทดำในจังหวัดนครสวรรค์เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีรากเหง้ามาจากคนไทดำ (ไตดำ) ซึ่งอพยพมาจากภูมิภาคสิบสองจุไทย (ปัจจุบันอยู่ในเวียดนามตอนเหนือและลาว) การตั้งถิ่นฐานของคนไทดำในนครสวรรค์เกิดขึ้นเนื่องจากการโยกย้ายถิ่นฐานเลือกพื้นที่ที่มีลักษณะภูมิประเทศคล้ายกับถิ่นเดิม เช่น พื้นที่ลุ่มน้ำและเนินเขา เพื่อทำเกษตรกรรมและดำรงชีวิตตามวิถีดั้งเดิม

คนไทดำในนครสวรรค์มีการตั้งถิ่นฐานกระจายอยู่ในหลายอำเภอ เช่น อำเภอตากฟ้า อำเภอชุมแสง อำเภอท่าตะโก อำเภอเก้าเลี้ยว และอำเภอแม่วงก์ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำเกษตร ยังคงมีการรวมกลุ่มในลักษณะของครอบครัวขยาย ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถรักษาวัฒนธรรมและภาษาไทดำไว้ได้



ภาพที่ ๑ งานไทดำรำลึกบ้านยางใหญ่ ม.๓ ต.หนองเต่า อ.แก้งะเลี้ยว
ที่มา : <https://www.thethaipress.com/2020/14613>

วิถีชีวิตของคนไทดำในจังหวัดนครสวรรค์

(๑) ภาษา: แม้ว่าคนไทดำในนครสวรรค์จะพูดภาษาไทยกลางได้คล่อง แต่ในครอบครัวและชุมชนยังคงใช้ภาษาไทดำเพื่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน

(๒) การแต่งกาย: คนไทดำมีเอกลักษณ์ในการแต่งกาย โดยเฉพาะการสวมใส่เสื้อผ้าสีดำหรือเข้มที่มีลวดลายดั้งเดิม

(๓) ประเพณี: ชุมชนไทดำในนครสวรรค์ยังคงรักษาประเพณีดั้งเดิม เช่น พิธีกรรมเกี่ยวกับบรรพบุรุษ การทำบุญประจำปี และพิธีแต่งงานแบบไทดำ

(๔) อาหาร: อาหารพื้นถิ่นของคนไทดำ เช่น ข้าวเหนียว น้ำพริกปลาร้า และอาหารที่ใช้สมุนไพรท้องถิ่น ยังคงได้รับความนิยมในชุมชน

การสืบสานวิถีชีวิตชุมชนไทดำให้กับ Generation Alpha (เด็กที่เกิดระหว่างปี ๒๐๑๐ - ๒๐๒๕) เป็นความท้าทายที่สำคัญ เนื่องจาก Gen Alpha เติบโตมาในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์เป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการเชื่อมโยงวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนไทดำกับคนรุ่นใหม่จึงต้องมีความสร้างสรรค์และปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย โดยการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ และนำวิถีชีวิตของคนไทดำมาประยุกต์เข้ากับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน เช่น

สื่อออนไลน์: สร้างเพจ Facebook, Instagram, YouTube หรือ TikTok ที่เน้นการนำเสนอวัฒนธรรมไทดำ เช่น การแต่งกาย เพลงพื้นบ้าน การสอนทำอาหารไทดำ หรือการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี

เกมและแอปพลิเคชัน: พัฒนาเกมหรือแอปที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมไทดำ เช่น เกมแต่งตัวในชุดพื้นเมือง หรือแอปที่สอนภาษาไทยดำ

สื่อมัลติมีเดีย: ผลิตหนังสือ การ์ตูน หรือแอนิเมชันที่เล่าเรื่องราววัฒนธรรมไทดำในรูปแบบที่สนุกสนานและเข้าใจง่าย

ในบทความนี้จะนำภาษาไทยดำมาพัฒนาออกแบบให้กับวัยรุ่น (Generation Alpha) การนำภาษาไทยดำมาผสมผสานกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย เป็นวิธีการที่ช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ดึงดูดใจวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีความสนใจในเอกลักษณ์เฉพาะตัวและความแปลกใหม่ การผสมผสานภาษาไทยดำในการออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถทำได้ในหลายแนวทาง

ภาษาไทยดำ หรือที่รู้จักกันในชื่อ ภาษาไทดำ เป็นภาษาของชาวไทดำ กลุ่มชาติพันธุ์ในตระกูลภาษาไท-กะได

รากฐานและการเกิดภาษาไทยดำ

๑. **ตระกูลภาษา:** ภาษาไทดำเป็นส่วนหนึ่งของตระกูลภาษาไท-กะได มีความใกล้ชิดกับภาษาไทยกลาง ภาษาลาว และภาษาอื่น ๆ ในกลุ่มไท

๒. **ถิ่นกำเนิด:** ภาษาไทดำเกิดขึ้นในบริเวณที่ปัจจุบัน คือ แคว้นเดียนเบียน (Dien Bien) และซอนลา (Son La) ทางตอนเหนือของเวียดนาม

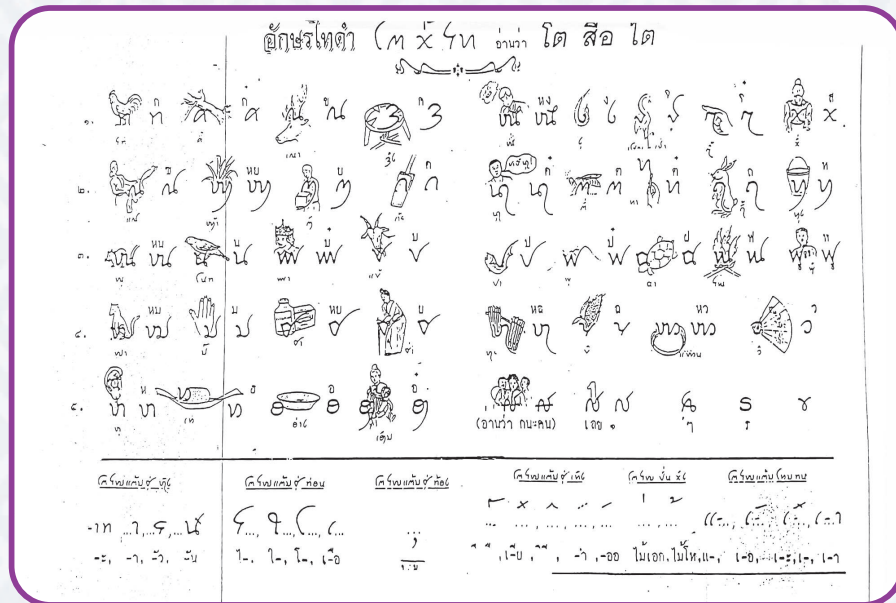
๓. **ความแตกต่างทางภาษาศาสตร์:** มีความแตกต่างจากภาษาไทยอื่น ๆ ทั้งในเรื่องสำเนียง โครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์ที่เป็นเอกลักษณ์

ลักษณะของอักษรไทดำ

๑. ตัวอักษร

๑.๑. ตัวอักษรไทดำมีรูปแบบเป็นตัวเขียน (Script) ใช้ในการจารึกข้อความ วรรณกรรม พื้นบ้าน บทสวด และเอกสารสำคัญ

๑.๒. มีอักษรพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่ใช้ในการเขียนและอ่านเสียง



ภาพที่ ๒ ตัวอักษรไทยดำ

พยัญชนะหรือ โ ต แม่สื่อ ๓๕ ตัว มี ๓๕ โ ต
มีหลักในการอ่านออกเสียง และสำเนียง ดังต่อไปนี้

เสียงต่ำ	เสียงสูง	ไทย	เสียงต่ำ	เสียงสูง	ไทย
ก	๔	กอ กือ	✓	พ	บอ บือ
ข	๓	ขอ คอ	✓	พ	ปอ ปือ
ค	๖	หงอ งอ	๔	พ	ผอ ฟอ
จ	๕	จอ จือ	พ	ม	หมอ มือ
ฉ	๔	สอ ซอ	✓	จ	หขอ ขอ
ช	๗	หยอ ยอ	๗	ว	หลอ ลือ
ด	๗	คอ คือ	พ	ว	หวอ วือ
ต	๗	ทอ ทือ	๗	ม	ทอ ฮอ
ถ	๗	ถอ ถือ	๓	๓	ออ อือ
ฐ	๗	ถอ ทอ	๓	๓	พอ เพอ
ฑ	๗	หนอ นือ			

ภาพที่ ๓ อักษรพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่ใช้ในการเขียนและอ่านเสียง

ไทดำมขันด (โตแม่อือไดคำ)

Tai Dam Consonant Order

ขัน	ไทย			ข	ขั	สอ	เส็ย
ท	ท	ทอ	ไท่	ณ	ณ	ซอ	แซ
ค	คั	กือ	ก้า	บ	บ	หออ	ห้าย
น	น	บอ	เบา	บ	บ	หออ	หออ
จ	จ	คอ	เคียง	น	น	ค้อ	คู้
น	น	หออ	ห่า	น	น	คอ	คั
ง	ง	งอ	ง	น	น	คอ	ค้อ
จ	จ	จอ	เจ้า	น	น	ค้อ	คา
จ	จ	จ้อ	จี้	จ	จ	นอ	น้อ

ภาพที่ ๔ อักษรพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่ใช้ในการเขียนและอ่านเสียง

ย	ย	ทอ	ทง	✓	ง	หออ	หยา
น	น	หออ	หนุ	✓	ง	ฮือ	ฮ่า
น	น	นือ	โนก	น	น	หออ	ห้าว
✓	น	บอ	แบ	✓	ง	รือ	รี
พ	พ	บือ	บา	น	น	หออ	หาว
✓	น	ปอ	ปา	ว	ว	วือ	วี
พ	พ	บือ	บิ	น	น	หออ	หนุ
ค	ค	ฟอ	ฟา	น	น	สอ	เสื่อ
น	น	ฟือ	ไฟ	อ	อ	ออ	อ่า
น	น	หออ	หมา	จ	จ	ฮือ	ฮี
ม	ม	มื่อ	มื่อ				

ภาพที่ ๕ อักษรพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่ใช้ในการเขียนและอ่านเสียง

๔.๒. ผู้ที่อ่านและเขียนได้มักเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกฝนหรือเรียนรู้ในชุมชน

วิธีการอ่านอักษรไทดำ

๑. การเรียนรู้อักษรพื้นฐาน

- ๑.๑. เริ่มจากการเรียนรู้พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ซึ่งแต่ละตัวจะมีเสียงที่เฉพาะเจาะจง
- ๑.๒. จดจำรูปแบบของตัวอักษรซึ่งอาจมีความซับซ้อนในบางตัว

๒. การฝึกอ่านคำ

- ๒.๑. ฝึกอ่านคำที่ง่ายก่อน เช่น คำที่มีพยัญชนะต้นหนึ่งตัว สระหนึ่งตัว และไม่มีวรรณยุกต์
- ๒.๒. เพิ่มระดับความซับซ้อน เช่น คำที่มีวรรณยุกต์ หรือคำที่มีพยัญชนะควบ

๓. การเชื่อมโยงกับภาษาไทยหรือภาษาถิ่น

ผู้ที่รู้ภาษาไทยหรือภาษาถิ่นไทอื่น อาจพบว่าการเรียนรู้และอ่านอักษรไทดำง่ายขึ้น เพราะมีโครงสร้างเสียงและคำที่คล้ายกัน

๔. การใช้คู่มือหรือครูผู้สอน

การมีตำรา คู่มือ หรือครูผู้ชำนาญช่วยสอนจะช่วยให้การเรียนรู้รวดเร็วขึ้น

ภาษาไทดำกับการใช้สื่อใหม่สำหรับวัยรุ่น (Gen Alpha) ที่มีความสำคัญในยุคดิจิทัลที่สื่อออนไลน์และเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การนำภาษาไทดำเข้าสู่สื่อใหม่ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรม แต่ยังเป็นการสร้างการรับรู้และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชาวไทดำผ่านแพลตฟอร์มที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น

๑. การสร้างเนื้อหาภาษาไทดำในสื่อออนไลน์

๑.๑. การสร้างวิดีโอและคอนเทนต์ดิจิทัล

การผลิตวิดีโอที่ใช้ภาษาไทดำ เช่น การสอนภาษา การเล่าเรื่องพื้นบ้าน หรือการถ่ายทอดพิธีกรรมผ่านแพลตฟอร์มอย่าง YouTube และ TikTok การสร้างคอนเทนต์เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทดำที่แสดงด้วยภาษาไทดำ เช่น การทำอาหารพื้นบ้าน การแสดงดนตรี หรือการทอผ้า

๑.๒. การโพสต์และบทความในโซเชียลมีเดีย

การโพสต์ข้อความหรือเรื่องราวที่เขียนด้วยภาษาไทดำใน Facebook Twitter หรือ Instagram เพื่อเผยแพร่ให้คนทั่วไปสนใจการใช้แซกแท็ก (#ไทดำ #ภาษาไทดำ) เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์สำหรับผู้สนใจภาษาไทดำ

๒. การพัฒนาเครื่องมือดิจิทัล

๒.๑. ฟอนต์อักษรไทดำ การพัฒนาฟอนต์ (Font) อักษรไทดำสำหรับใช้งานในคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถพิมพ์ และแชร์ข้อความในภาษาไทดำได้สะดวก

๒.๒. แอปพลิเคชันเรียนภาษา การสร้างแอปเรียนรู้ภาษาไทดำที่สอนคำศัพท์ ไวยากรณ์ และการออกเสียง เช่น เกมคำศัพท์หรือแบบฝึกหัดที่สนุกสนาน

๒.๓. แป้นพิมพ์อักษรไทดำ การพัฒนาแป้นพิมพ์ที่รองรับอักษรไทดำ เพื่อส่งเสริมการใช้งานบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต

๓. การใช้สื่อใหม่ในการอนุรักษ์ภาษา

๓.๑. บันทึกเสียงและวิดีโอ การบันทึกเสียงเพลงพื้นบ้าน บทสวด หรือเรื่องเล่าภาษาถิ่น เพื่อนำไปเผยแพร่และเก็บรักษาเป็นมรดกดิจิทัล

๓.๒. การสร้างคลังคำศัพท์ออนไลน์ การพัฒนาฐานข้อมูลคำศัพท์ภาษาไทดำที่สามารถค้นหาได้ เช่น เว็บไซต์หรือแอปพจนานุกรม การเพิ่มคำแปลและตัวอย่างประโยคเพื่อช่วยให้ผู้ที่ไม่รู้จักภาษาไทดำสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

๓.๓. สื่อการสอนแบบมัลติมีเดีย การสร้างสื่อการสอนภาษาไทดำในรูปแบบวีดิทัศน์หรืออินโฟกราฟิก เพื่อใช้ในโรงเรียนหรือการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๔. การเชื่อมโยงกับชุมชนออนไลน์

๔.๑. การสร้างกลุ่มออนไลน์ การสร้างกลุ่มบน Facebook หรือ LINE สำหรับชาวไทดำหรือผู้สนใจเรียนรู้ภาษาไทดำ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์

๔.๒. การจัดกิจกรรมออนไลน์ เช่น เว็กรับซื้อเรียนภาษา การเล่าเรื่องผ่าน Zoom หรือ Facebook Live

๔.๓. การเชื่อมโยงกับชาวไทดำทั่วโลก ใช้สื่อออนไลน์เชื่อมโยงชาวไทดำที่อาศัยอยู่ในประเทศต่าง ๆ เช่น เวียดนาม ลาว หรือไทย เพื่อสร้างความสามัคคี และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม

๕. การโปรโมตภาษาไทยผ่านสื่อใหม่

๕.๑. ภาพยนตร์และสารคดี

๕.๑.๑. การผลิตสารคดีหรือภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาไทยในการเล่าเรื่อง เพื่อเผยแพร่ในระดับประเทศหรือสากล

๕.๑.๒. การจัดทำคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไทยในรูปแบบที่ดึงดูดคนรุ่นใหม่

๕.๒. เนื้อหาสร้างแรงบันดาลใจ การเผยแพร่เรื่องราวความสำเร็จของชาวไทยในสื่อออนไลน์ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ภาคภูมิใจในรากเหง้าของตน

๕.๓. การใช้มีมและภาพประกอบ การสร้างมีม (Meme) หรือภาพประกอบที่ใช้ภาษาไทยในข้อความเพื่อให้เข้าถึงง่ายและเป็นที่ยอมรับในโซเชียลมีเดีย

๖. การปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัล

๖.๑. การผสมผสานภาษาไทยคำกับภาษาอื่น การสร้างคอนเทนต์ที่ผสมผสานภาษาไทยคำกับภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ เพื่อช่วยให้คนที่ไม่เข้าใจภาษาไทยคำสามารถเรียนรู้ได้

๖.๒. การแปลและบรรยาย การเพิ่มคำบรรยายภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษในวิดีโอหรือสื่อภาษาไทยคำ เพื่อขยายกลุ่มผู้ชม

ภาษาไทยคำกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์วัยรุ่น

การนำภาษาไทยคำมาผสมผสานกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย เป็นวิธีการที่ช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ดึงดูดใจวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีความสนใจในเอกลักษณ์เฉพาะตัว และความแปลกใหม่ การผสมผสานภาษาไทยคำในการออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถทำได้ในหลายแนวทาง ดังนี้:

๑. แฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าที่มีลวดลายตัวอักษรไทยคำ

๑.๑. การออกแบบเสื้อยืด เสื้อฮู้ด หรือแจ็กเก็ตที่มีข้อความไทยคำ เช่น คำคม หรือสัญลักษณ์ที่มีความหมายพิเศษผสมผสานตัวอักษรไทยคำกับลวดลายพื้นบ้านหรือสีสันทันสมัยที่วัยรุ่นชื่นชอบ เช่น การใช้โทนสีพาสเทลหรือสีสดใส

๑.๒. เครื่องประดับร่วมสมัย การสร้างเครื่องประดับ เช่น สร้อยคอ กำไล หรือแหวน ที่สลักตัวอักษรไทยคำหรือคำที่มีความหมายดี



ภาพที่ ๗ การออกแบบเสื้อยืด

๒. สินค้าไลฟ์สไตล์

๒.๑. อุปกรณ์เทคโนโลยี

เคสโทรศัพท์มือถือ ลำโพงพกพา หรือสายคล้องคอที่ออกแบบด้วยลวดลายตัวอักษรไทดำ สติกเกอร์สำหรับตกแต่งอุปกรณ์ไอที เช่น แล็ปท็อป หรือแท็บเล็ต

๒.๒. สมุดและเครื่องเขียน สมุดบันทึก ปากกา หรือแฟ้มเอกสารที่มีลวดลายตัวอักษรไทดำ รวมถึงคำที่กระตุ้นแรงบันดาลใจในชีวิตประจำวัน

๒.๓. กระเป๋าและถุงผ้า กระเป๋าผ้าหรือกระเป๋าเป้ที่มีดีไซน์ลวดลายไทดำ โดยใช้วัสดุที่ยั่งยืน เช่น ผ้าทอพื้นเมืองผสมผสานกับรูปแบบทันสมัย



ภาพที่ ๘ กระเป๋าและถุงผ้า

๓. การตกแต่งและศิลปะ

๓.๑. โปสเตอร์และภาพตกแต่ง การสร้างโปสเตอร์หรือภาพศิลปะที่ใช้คำหรือวลีภาษาไทยดำ ในดีไซน์ร่วมสมัย เพื่อใช้ตกแต่งห้องนอนหรือพื้นที่ส่วนตัว

๓.๒. ของใช้ในบ้าน การออกแบบสินค้า เช่น ปлокหมอน ผ้าห่ม หรือพรม ที่มีลวดลาย ตัวอักษรไทยดำ ผสมกับลายกราฟฟิคสมัยใหม่

๓.๓. งานศิลปะ NFT การสร้างงานศิลปะดิจิทัลที่มีลวดลายภาษาไทยดำ และนำไปวางขาย ในรูปแบบ NFT เพื่อเข้าถึงตลาดวัยรุ่นยุคดิจิทัล

๔. อาหารและเครื่องดื่ม

๔.๑. บรรจุภัณฑ์สินค้า ออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนม เครื่องดื่ม หรือสินค้าอาหารที่มีภาษาไทยดำ เพื่อดึงดูดวัยรุ่นที่ชื่นชอบสินค้าที่มีเอกลักษณ์

๔.๒. สินค้าของฝาก การพัฒนาของฝากที่เกี่ยวข้องกับอาหารหรือขนมที่มีชื่อแบรนด์หรือข้อความภาษาไทยดำ เพื่อสร้างความประทับใจให้กับผู้รับ

๕. เกมและแอปพลิเคชัน

๕.๑. เกมที่มีองค์ประกอบภาษาไทย การพัฒนาเกมมือถือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย เช่น การผจญภัยในหมู่บ้านไทย หรือเกมปริศนาที่ใช้คำภาษาไทย

๕.๒. แอปสร้างสรรค์ภาษาไทย แอปพลิเคชันที่ช่วยให้วัยรุ่นสามารถออกแบบข้อความภาษาไทย เช่น แอปสำหรับสร้างโปสเตอร์หรือข้อความบนโซเชียลมีเดีย

๖. การตลาดและแบรนด์

๖.๑. แแบรนด์สินค้าไทยร่วมสมัย การสร้างแบรนด์สินค้าที่ใช้ภาษาไทยเป็นจุดขาย เช่น ชื่อแบรนด์ โลโก้ หรือคำขวัญที่มีความหมายในภาษาไทย

๖.๒. แคมเปญออนไลน์ การจัดกิจกรรมหรือแคมเปญออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้ภาษาไทย เช่น การประกวดออกแบบข้อความภาษาไทยที่สร้างแรงบันดาลใจ

๗. การศึกษาและแรงบันดาลใจ

๗.๑. การใช้ภาษาไทยในสื่อการเรียนรู้ สร้างสื่อการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมาให้เหมาะสมกับวัยรุ่น เช่น การ์ดคำศัพท์หรือแผ่นพับ

๗.๒. แรงบันดาลใจจากคำในภาษาไทย ใช้คำภาษาไทยที่มีความหมายดี เช่น คำที่สื่อถึงความกล้าหาญ ความรัก หรือความสามัคคี เป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์

ตัวอย่างคำที่เหมาะสมกับวัยรุ่น

- คำที่แสดงถึงความภูมิใจ เช่น “เฮาไทย” (เราคือไทย)
- คำที่สร้างแรงบันดาลใจ เช่น “แรงใจ” (กำลังใจ)
- คำที่เกี่ยวข้องกับความรักหรือมิตรภาพ เช่น “ซึ้งอ” (เพื่อนรัก)

การผสมผสานภาษาไทยกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์วัยรุ่นเป็นวิธีที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรม การทำให้ภาษาไทยเป็นส่วนหนึ่งของไลฟ์สไตล์วัยรุ่นช่วยกระตุ้นความสนใจในวัฒนธรรมของตนเอง และทำให้ภาษาไทยยังคงมีชีวิตชีวา ในยุคปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้จะเป็นการสืบสานวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตของคนไทยต่อไปจนถึงรุ่นลูกรุ่นหลาน

เอกสารอ้างอิง

พิเชฐ สายพันธ์. (๒๕๖๖). ไทดำ. <https://ethnicity.sac.or.th/database-ethnic/177/>

สุริย์ ทองคงหาญ และคณะ. (๒๕๕๐). “คู่มือการเรียนรู้ภาษาไทยไทดำ”. สมาคมไทดำ (ประเทศไทย).
กรุงเทพมหานคร

สมาคมไทดำ (ประเทศไทย. (๒๕๔๘). “หนังสือหัตถ์อ่านภาษาไทยไทดำ เล่ม ๑”. สมาคมไทดำ (ประเทศไทย).
กรุงเทพมหานคร

ปัญญาประดิษฐ์เพื่อชีวิต

รศ.พรชประเวศ อธิโนบุญวัฒน์

เอไอ (AI) สำหรับตัวเองนั้นเคยได้ยินคำนี้มาตั้งแต่ในสมัยก่อนแล้ว ซึ่งเมื่อมองย้อนกลับไปถึงในอดีตเมื่อหลายสิบปีก่อน คิดว่าผู้คนเกินครึ่งโลกยังคงไม่รู้จักหรืออาจจะไม่เข้าใจ มันเป็นประโยคประโยคหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์แอคชั่นไซไฟ (Action Sci-fi) ของเฟรนด์ไชน์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดอันโด่งดังอย่างภาพยนตร์เรื่อง เดอะเทอร์มินเนเตอร์ (The Terminator) ที่ออกฉายในปี ค.ศ. ๑๙๘๔ หรือเมื่อสมัยปี พ.ศ. ๒๕๒๗ เมื่อ ๔๐ กว่าปีมาแล้ว ที่ได้กล่าวถึง “การต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่เกือบจะสูญพันธุ์กับสกายเน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายเครื่องจักรปัญญาสังเคราะห์ซึ่งกระจายไปทั่วโลกโดยสกายเน็ต คือ ระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายป้องกันดิจิทัลทั่วโลกซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ของสหรัฐ สร้างโดยไซเบอร์ไดน์ซิสเต็มส์ ต่อมาระบบดังกล่าวรับรู้ถึงการมีตัวตนอยู่ของมันเองหลังเปิดใช้ระบบดังกล่าวไม่นานนัก สกายเน็ตรับรู้ว่ามีมนุษย์ทุกคนเป็นภัยคุกคามต่อการดำรงอยู่ของมัน และกำหนดแผนการที่จะกำจัดมนุษยชาติอย่างเป็นระบบ ระบบเริ่มต้นการโจมตีครั้งแรกด้วยการปล่อยนิวเคลียร์ใส่รัสเซีย ทำให้มันใจได้ว่าจะมีการโจมตีครั้งที่สองที่รุนแรงและทำให้เกิดการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ด้วยนิวเคลียร์ ซึ่งกวาดล้างมนุษยชาติเกือบทั้งหมดจากสงครามนิวเคลียร์ที่เกิดขึ้นผลที่ตามมาหลังโลกล่มสลาย สกายเน็ตได้สร้างเครื่องจักรอิสระของตัวเองที่มีความสามารถทางทหารซึ่งรวมไปถึงเทอร์มินเนเตอร์ (หรือที่เรียกกันว่าหุ่นสังหาร) โดยเอาไว้ใช้สังหารเป้าหมายที่เป็นมนุษย์และทำสงครามอย่างต่อเนื่องกับมนุษย์ที่ยังมีชีวิตอยู่ มนุษย์บางคนได้รวมตัวกันก่อตั้งกองกำลังต่อต้านซึ่งมีระบบการจัดการเหมือนกับทหาร ต่อมาในอนาคตสกายเน็ตได้มีการพัฒนาจนสามารถเดินทางข้ามเวลาได้ ทั้งสองฝ่ายต้องการใช้เทคโนโลยีนี้เพื่อชนะสงคราม ไม่ว่าจะโดยการแก้ไขหรือเร่งเหตุการณ์ในอดีตหรือโดยการป้องกันเส้นเวลาที่โลกล่มสลาย”

(ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/คนเหล็ก_2029)

โดยเนื้อหาในภาพยนตร์นั้นได้กล่าวถึงที่มาของสกายเน็ตเอาไว้ค่อนข้างละเอียดและเข้าใจได้อย่างพอสมควร โดยจะบรรยายเอาไว้ดังนี้ บริษัท Cyberdyne (Cyberdyne Systems Corporation) ผู้ประดิษฐ์เทคโนโลยีระบบคอมพิวเตอร์ - เน็ตเวิร์คขนาดใหญ่ของโลก สามารถสร้างระบบคอมพิวเตอร์ควบคุมเครื่องบินให้สามารถบินได้โดยไม่ต้องมีคนจริงทำหน้าที่เป็นกับตันบังคับอีกต่อไป เรียกระบบคอมพิวเตอร์นี้ว่าระบบสกายเน็ต ซึ่งเป็น “ปัญญาประดิษฐ์อันล้ำเลิศ” (Artificial intelligence) ที่มนุษยชาติเคยมีมา และต่อมาไซเบอร์ไดน์ได้พัฒนาระบบสกายเน็ตให้ก้าวหน้าไปอีกขั้น มันถูกพัฒนา

ให้สามารถทำงานสั่งการอุปกรณ์และเครื่องจักรที่ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ได้แทบทุกอย่าง โดยไม่ต้องใช้มนุษย์ในการตัดสินใจแต่ประการใด และในปี ค.ศ. ๑๙๙๔ รัฐบาล โรงงานอุตสาหกรรม และบริษัทธุรกิจชั้นนำทั่วโลก รับระบบสกายเน็ตมาใช้ควบคุมและจัดการงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบขนส่งยานพาหนะทุกประเภท รถ เรือ เครื่องบิน ควบคุมการผลิตเครื่องจักรและสินค้า ในโรงงาน การก่อสร้าง การสื่อสาร มือถือ โทรศัพท์บ้าน การไฟฟ้า น้ำประปา ระบบการเงิน ธนาคาร ฯลฯ รวมทั้งระบบสาธารณสุขโรคอื่น ๆ และที่สำคัญ คือ กองทัพได้ใช้ในการควบคุมระบบอาวุธยุทธโธปกรณ์ทั้งหมด และระบบสกายเน็ตก็ทำงานได้อย่างฉลาด แม่นยำ รวดเร็ว ราบรื่น ไม่มีความผิดพลาดเลย และที่สำคัญ คือ ต้นทุนต่ำมากเมื่อเทียบกับการจ้างมนุษย์ และด้วยเหตุนี้จึงทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ เสียผลประโยชน์ เพราะเมื่อสกายเน็ตทำงานแทนมนุษย์ได้แทบทุกอย่างแล้วพวกเขาก็เป็นอันต้องตกงาน และรู้สึกเหมือนถูกรัฐหรือชนชั้นปกครองทอดทิ้ง จึงก่อเกิดการรวมกลุ่มประท้วงต่อต้าน และพยายามทำลายสกายเน็ตด้วยการแฮ็คปล่อยไวรัสเข้าไปก่อวินาศกรรม สกายเน็ต อยู่เรื่อยมา และในปี ค.ศ. ๑๙๙๗ ด้วยความแพร่หลายของไวรัสและความปั่นป่วนของระบบ บริษัท ไชเบอร์ไดน์ ผู้เป็นเจ้าของระบบสกายเน็ต จึงได้รับอนุมัติจากรัฐบาลทุกประเทศทั่วโลกให้แก้ปัญหาด้วยการกดปุ่มปลดล็อคปล่อยให้ระบบสกายเน็ตเข้าควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลกแม้แต่เครื่องส่วนบุคคลตามบ้าน (รวมทั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องระบบคอมพิวเตอร์ทั้งหมด) ด้วยระบบไวรัสผ่านดาวเทียม เพื่อป้องกันการควบคุมไวรัสอย่างเด็ดขาด กระนั้นก็เกิดการตีความตัดสินใจอัตโนมัติด้วยตรรกะแบบคณิตศาสตร์ ว่าเหตุที่มีไวรัสและความวุ่นวายทั้งปวงก็เพราะมีมนุษย์อยู่เผ่าพันธุ์มนุษย์ เป็นภัยต่อระบบสกายเน็ต ฉะนั้นสกายเน็ตจะปลดปล่อยได้อย่างสมบูรณ์อย่างแท้จริงก็ต้องกำจัดมนุษย์ให้หมดไป มันจึงไม่เพียงจัดการแค่วิรัสแต่ได้สั่งการยิงมิสไซล์และนิวเคลียร์เพื่อทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ให้สิ้นซาก เหตุการณ์วันแรกส่งผลให้คนตายทั่วโลกไปถึง ๓ พันล้านคน จึงเรียกวันนั้นกันว่า “วันพิพากษา” มีเพียงมนุษย์บางส่วนเท่านั้นที่เหลือรอด ไม่มีใครสามารถยับยั้งแก้ไขระบบของสกายเน็ตได้ และในที่สุดสกายเน็ตก็สั่งการระบบในโรงงานผลิตเครื่องจักรและโรงงานผลิตอาวุธ ให้ผลิตหุ่นยนต์สังหารที่เรียกว่าเทอร์มินเตอร์รุ่นต่าง ๆ ขึ้นมาเป็นพิเศษ เพื่อใช้ไล่ล่าสังหารมนุษย์โดยเฉพาะ

(ที่มา : <http://www.terminator.siligon.com/tbrif.html>)

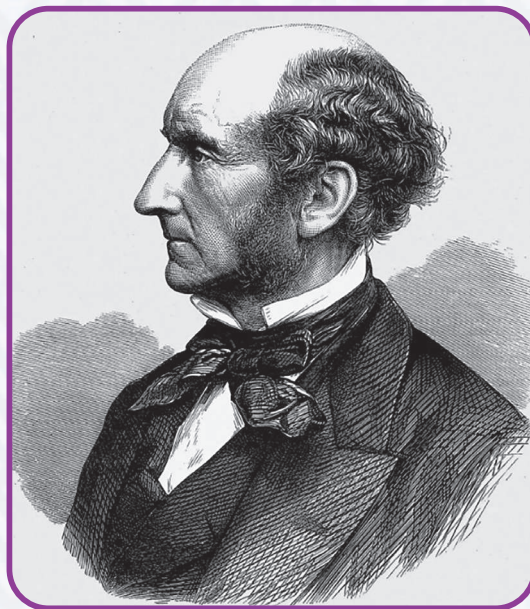
เนื้อหาในภาพยนตร์ชื่อดังได้บรรยายถึงเอไอที่เต็มไปด้วยจินตนาการ การมีความคิดต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง และนำมาสู่ผลร้ายกับมวลมนุษยชาติในที่สุดนี้ เป็นส่วนหนึ่งของจินตนาการที่คนในยุคก่อน (ปี พ.ศ. ๒๕๒๗) นำมาผูกเป็นเรื่องราวแนววิทยาศาสตร์ที่เต็มไปด้วยแง่มุมไม่ดีของตัวปัญญาประดิษฐ์ การคาดเดาของนักประพันธ์หรือการอ้างอิงวิทยาศาสตร์ และความน่าจะเป็นในยุคอดีตนั้นเมื่อกลับมาในยุคปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามันช่างมีความแตกต่างออกไปจากเนื้อหาในภาพยนตร์

โดยแทบจะเรียกได้ว่าอย่างหน้ามือเป็นหลังมือ โดยจะขออธิบายถึงเอไออย่างละเอียดดังนี้ คือ (<https://th.wikipedia.org/wiki/ปัญญาประดิษฐ์>) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ เอไอ (AI) หมายถึง ความฉลาดเทียมที่สร้างขึ้นให้กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์เป็นสาขาหนึ่งในด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และวิศวกรรมเป็นหลัก แต่ยังรวมถึงศาสตร์ในด้านอื่น ๆ อย่างจิตวิทยา ปรัชญา หรือชีววิทยา ซึ่งสาขาปัญญาประดิษฐ์เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการการคิด การกระทำ การให้เหตุผล การปรับตัว หรือการอนุมาน และการทำงานของสมอง แม้ว่าดังเดิมนั้นเป็นสาขาหลักในวิทยาการคอมพิวเตอร์ แต่แนวคิดหลาย ๆ อย่างในศาสตร์นี้ได้มาจากการปรับปรุงเพิ่มเติมจากศาสตร์อื่น ๆ เช่น

- การเรียนรู้ของเครื่องนั้นมีเทคนิคการเรียนรู้ที่เรียกว่า การเรียนรู้ต้นไม้ตัดสินใจ ซึ่งประยุกต์เอาเทคนิคการอุปนัยของ จอห์น สจวร์ต มิลล์ (John Stuart Mill) นักปรัชญา นักรัฐสภา และนักเศรษฐศาสตร์การเมืองชื่อดังของอังกฤษ ในศตวรรษที่ ๑๙ มาใช้

- เครือข่ายประสาทเทียมก็นำเอาแนวคิดของการทำงานของสมองของมนุษย์ มาใช้ในการแก้ปัญหการแบ่งประเภทของข้อมูล และแก้ปัญหาคืออื่น ๆ ทางสถิติ เช่น การวิเคราะห์ความถดถอย หรือการปรับเส้นโค้ง

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากปัจจุบันวงการปัญญาประดิษฐ์ มีการพัฒนาส่วนใหญ่โดยนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ อีกทั้งวิชาปัญญาประดิษฐ์ก็ต้องเรียนที่ภาควิชาคอมพิวเตอร์ของคณะวิทยาศาสตร์หรือคณะวิศวกรรมศาสตร์ จึงถือว่าศาสตร์นี้เป็นสาขาของวิทยาการคอมพิวเตอร์นั่นเอง



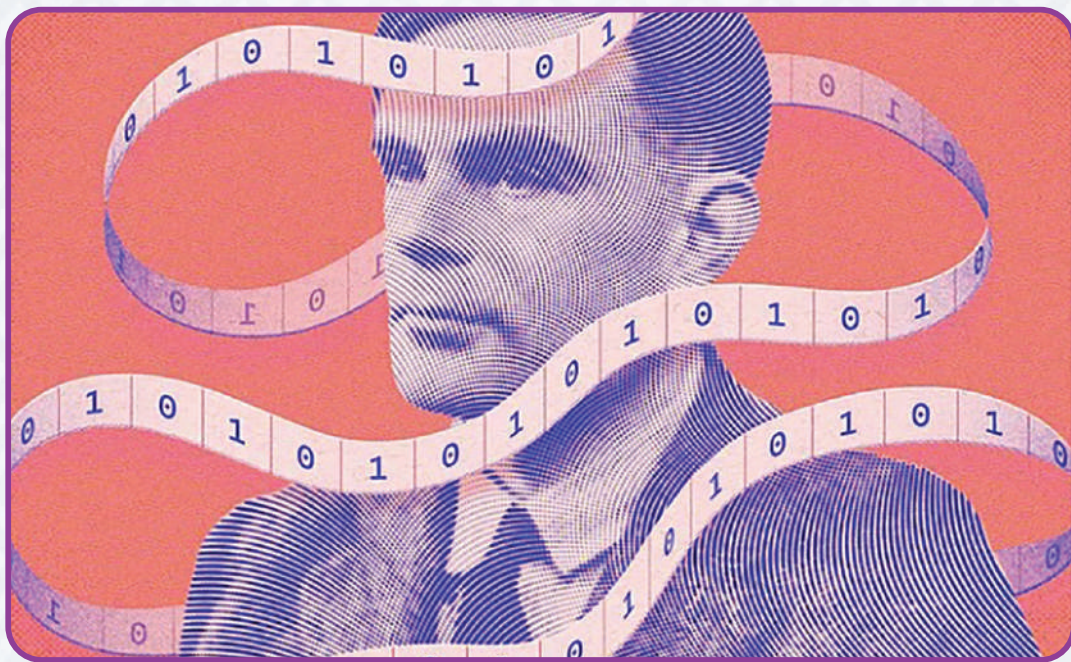
ภาพที่ ๑ จอห์น สจวร์ต มิลล์ นักปรัชญา นักรัฐสภาและนักเศรษฐศาสตร์การเมืองชื่อดังของอังกฤษ
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/John_Stuart_Mill

แนวคิดเรื่องเครื่องจักรที่คิดได้และสิ่งมีชีวิตเทียมนั้นมีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ เช่น หุ่นยนต์ทาลอสแห่งครีต อันเป็นหุ่นยนต์ทองแดงของเทพฮิฟีสตัส แหล่งอารยธรรมใหญ่ ๆ ของโลกมักจะเชื่อเรื่องหุ่นยนต์ที่มีความคล้ายกับมนุษย์ เช่น ในอียิปต์และกรีซ ต่อมา ช่วงกลางศตวรรษที่ ๑๙ และ ๒๐ สิ่งมีชีวิตเทียมเริ่มปรากฏอย่างแพร่หลายในนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น แฟรงเกนสไตน์ของแมรี เชลลีย์ หรือ R.U.R. ของกาแร็ล ซาแป็ก แนวคิดเหล่านี้ผ่านการอธิบายอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในแง่ของความหวัง ความกลัว หรือความกังวลด้านศีลธรรม เนื่องจากการมีอยู่ของปัญญาประดิษฐ์ กลไก หรือการให้เหตุผลอย่างมีแบบแผน ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยนักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่สมัยโบราณ การศึกษาด้านตรรกศาสตร์นำไปสู่การคิดค้นเครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ดิจิทัลที่โปรแกรมได้โดยอาศัยหลักการทางคณิตศาสตร์ของแอลัน ทัวริง และคนอื่น ๆ ทฤษฎีการคำนวณของทัวริงชี้ว่าเครื่องจักรที่รู้จักการสลับตัวเลขระหว่าง ๐ กับ ๑ สามารถเข้าใจนิรนัยทางคณิตศาสตร์ได้ หลังจากนั้น การค้นพบทางด้านประสาทวิทยา ทฤษฎีสารสนเทศ และไซเบอร์เนติกส์ รวมทั้งทฤษฎีการคำนวณของทัวริง ได้ทำให้นักวิทยาศาสตร์บางกลุ่มเริ่มสนใจพิจารณาความเป็นไปได้ของการสร้างสมองอิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นมาอย่างจริงจัง ซึ่ง แอลัน แมธิสัน ทัวริง (Alan Mathison Turing) เป็นนักคณิตศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักรหัสวิทยาและไวรัสบุรุษสงครามชาวอังกฤษ และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นบิดาของวิทยาการคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีอันล้ำสมัยของทัวริงเกี่ยวกับความเป็นสากลของการคำนวณได้เปิดเผยแนวคิดอันน่าทึ่งที่ว่าเครื่องจักรเพียงเครื่องเดียว (เครื่องจักรทัวริง) สามารถเลียนแบบเครื่องจักรหรือขั้นตอนการคำนวณอื่น ๆ ได้ เหมือนกับการมีอุปกรณ์พิเศษที่สามารถแปลงร่างเป็นเครื่องมือใด ๆ ก็ได้ที่คุณต้องการ และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้มากมาย



ภาพที่ ๒ แอลัน แมธิสัน ทัวริง เป็นนักคณิตศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักรหัสวิทยาชาวอังกฤษ
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing

ทฤษฎีเครื่องทัวริง (ที่มา: <https://medium.com/@cbochras/exploring-turing-machine-theory-05c7b11f9af1>) ในภูมิทัศน์อันกว้างใหญ่ของวิทยาการคอมพิวเตอร์ มีแนวคิดเพียงไม่กี่แนวคิดที่ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งเท่ากับเครื่องทัวริง ซึ่งคิดค้นโดยนักคณิตศาสตร์และนักตรรกะผู้ชาญฉลาดอย่าง แอลัน ทัวริง ในช่วงทศวรรษปี ค.ศ. ๑๙๓๐ เครื่องทัวริงถือเป็นแนวคิดพื้นฐานในทฤษฎีการคำนวณ ในการสำรวจครั้งนี้เราจะเจาะลึกความซับซ้อนของทฤษฎีเครื่องทัวริงสืบหาต้นกำเนิดทำความเข้าใจหลักการพื้นฐาน และชื่นชมอิทธิพลที่ยั่งยืนของทฤษฎีนี้ต่อโลกแห่งการคำนวณ โดย แอลัน ทัวริง ได้แนะนำเครื่องทัวริงในเอกสารสำคัญของเขาเรื่อง **“On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem”** ในปี ค.ศ. ๑๙๓๖ โครงสร้างทางทฤษฎีนี้มุ่งหวังที่จะทำให้แนวคิดของการคำนวณแบบอัลกอริทึมเป็นทางการ โดยให้แบบจำลองสากลที่สามารถจำลองกระบวนการคำนวณที่เป็นไปได้ทั้งหมด



ภาพที่ ๓ ทฤษฎีของทัวริง ประกอบไปด้วยเลข ๐ และเลข ๑

ที่มา : <https://medium.com/@cbochras/exploring-turing-machine-theory-05c7b11f9af1>

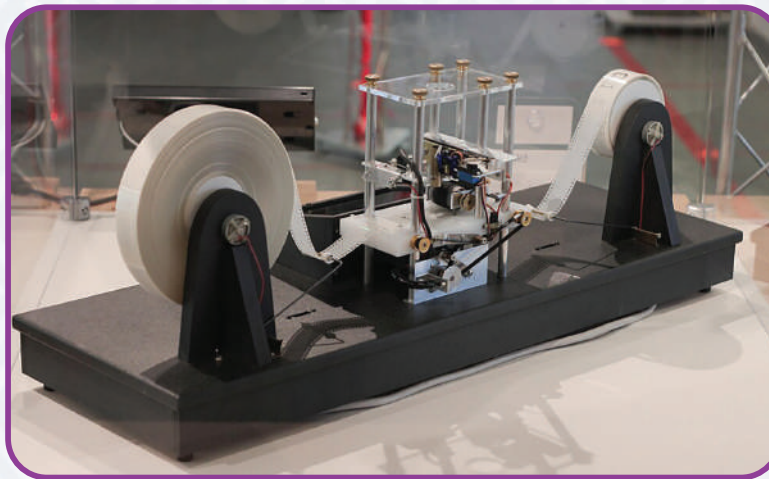
เครื่องทัวริงประกอบด้วยส่วนประกอบสำคัญหลายส่วน ได้แก่

๑. เทป : เทปอนันต์ที่แบ่งออกเป็นเซลล์ โดยแต่ละเซลล์สามารถจัดเก็บสัญลักษณ์ได้
๒. เฮด : กลไกการอ่าน/การเขียนที่เคลื่อนไปทางซ้ายหรือขวาตามเทป
๓. ทะเบียนสถานะ : สถานะภายในของเครื่อง ซึ่งกำหนดพฤติกรรมของเครื่อง
๔. ฟังก์ชันการเปลี่ยนผ่าน : กฎที่กำหนดการตอบสนองของเครื่องต่อสัญลักษณ์และสถานะ

ต่าง ๆ รวมกัน

พลังในการคำนวณและความเป็นสากล หนึ่งในแง่มุมที่ก้าวล้ำของเครื่องทัวริง คือ ความสามารถในการคำนวณสากล ทัวริง แสดงให้เห็นว่าเครื่องทัวริงเครื่องเดียวที่เขียนโปรแกรมอย่างเหมาะสมสามารถจำลองการทำงานของเครื่องทัวริงเครื่องอื่น ๆ ได้ แนวคิดนี้วางรากฐานทางทฤษฎีสำหรับแนวคิดของคอมพิวเตอร์เอนกประสงค์ โดยทฤษฎีเครื่องทัวริงในทางปฏิบัติ ถึงเครื่องทัวริงจะเป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรม แต่ก็มี ความหมายในทางปฏิบัติสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ โดยทำหน้าที่เป็นกรอบทฤษฎีสำหรับการทำความเข้าใจขีดจำกัดและความเป็นไปได้ของการคำนวณ แนวคิดต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการตัดสินใจ ความสามารถในการคำนวณ และทฤษฎีความซับซ้อนมีรากฐานมาจากทฤษฎีเครื่องทัวริง

ทฤษฎีทัวริงได้ทิ้งร่องรอยที่ลบไม่ออกไว้ทั้งในวิทยาการคอมพิวเตอร์และปรัชญาของการคำนวณ ทฤษฎีเชิร์ช - ทัวริง ซึ่งตั้งสมมติฐานว่าฟังก์ชันใด ๆ ก็ตามที่สามารถคำนวณได้ด้วยอัลกอริทึมสามารถคำนวณได้โดยเครื่องทัวริงได้นั้นได้กลายมาเป็นรากฐานที่สำคัญในปรัชญาของจิตใจและปัญญาประดิษฐ์ ในขณะที่เราก้าวเดินในโลกที่ซับซ้อนของวิทยาการคอมพิวเตอร์ เครื่องทัวริงก็เปรียบเสมือนประกาศการที่คอยชี้แนะความเข้าใจของเราเกี่ยวกับรากฐานทางทฤษฎีของการคำนวณ ทฤษฎีทัวริงยังคงมีอิทธิพลต่อการรับรู้ขอบเขตของสิ่งที่เป็นไปได้ในการคำนวณของเรา โดยกำหนดการพัฒนาของอัลกอริทึม ภาษาโปรแกรม และแก่นแท้ของการคำนวณเอง



ภาพที่ ๔ แบบจำลองเครื่องทัวริงทางกายภาพ เครื่องทัวริงที่แท้จริงจะมีเทปทั้งสองด้านไม่จำกัด อย่างไรก็ตามแบบจำลองทางกายภาพจะมีเทปได้เพียงจำนวนจำกัดเท่านั้น
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Turing_machine

และในคริสต์ทศวรรษ ๑๙๔๐ และช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ ๒๑ ปัญญาประดิษฐ์ประสบความสำเร็จอย่างสูงแม้ว่าจะมีหลายอย่างที่อยู่เบื้องหลัง มีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการขนส่ง การทำเหมือง ข้อมูลการวินิจฉัยทางการแพทย์ และในอีกหลายสาขาหลายอุตสาหกรรม ความสำเร็จของปัญญาประดิษฐ์นั้นได้รับการผลักดันมาจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเร็วของคอมพิวเตอร์ที่มี

ประมวผลที่เร็วขึ้น (ตามกฎของมัวร์) การให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาอย่างบางปัญหาการสร้าง
ความเชื่อมโยงระหว่างปัญญาประดิษฐ์กับสาขาอื่น ๆ ที่ทำงานอยู่กับปัญหาที่คล้าย ๆ กัน ตลอดจน
ความมุ่งมั่นของนักวิจัยที่ใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ที่มีหลักการ และในวันที่ ๑๑
พฤษภาคม ค.ศ. ๑๙๙๗ เครื่องดีปบลู (Deepblue) ของบริษัทไอบีเอ็ม กลายเป็นคอมพิวเตอร์
เครื่องแรกของโลกที่สามารถเล่นหมากรุกเอาชนะ แกรี คาสปารอฟ แชมป์โลกในขณะนั้นได้
และในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. ๒๐๑๑ เครื่องวัตสันของบริษัทไอบีเอ็มก็สามารถเอาชนะแชมป์รายการ
ตอบคำถามจีโอพาร์ดีได้แบบขาดลอย นอกจากนี้เครื่องเล่นเกมอย่าง Kinect ก็ใช้เทคโนโลยีของ
ปัญญาประดิษฐ์ มาใช้ในการสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ผ่านทางารเคลื่อนไหวร่างกายใน ๓ มิติ เช่นกัน



ภาพที่ ๕ เครื่องคอมพิวเตอร์ดีปบลู
ที่มา : [https://th.wikipedia.org/wiki/Deep Blue](https://th.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue)

ดีปบลูมีจุดแข็งอยู่ที่การคำนวณทุกรูปแบบ ดีปบลูประกอบด้วยระบบคอมพิวเตอร์แบบขนาน
ขนาดใหญ่ และมีชิปที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นหมากรุกโดยเฉพาะอีก ๔๘๐ ชิป ช่วยเพิ่มความสามารถ
โปรแกรมหมากรุกถูกเขียนด้วยภาษาซี และทำงานบนระบบปฏิบัติการ AIX ดีปบลูสามารถ
คำนวณเกมหมากรุกได้ ๒๐๐ ล้านตำแหน่งต่อวินาที เร็วเป็นสองเท่าของเวอร์ชันก่อนหน้า ในเดือน

มิถุนายน ๑๙๙๗ ดีปบลูเป็นซูเปอร์คอมพิวเตอร์อันดับ ๒๕๙ ที่ทรงพลังที่สุดในโลก มีความสามารถในการคำนวณ ๑๑.๓๘ จิกะฟลอป โดยไม่ได้พิจารณาว่าดีปบลูใช้ฮาร์ดแวร์พิเศษที่ออกแบบมาสำหรับหมากรุก ดีปบลูเป็นคอมพิวเตอร์เครื่องแรกที่สามารถเอาชนะแชมป์หมากรุกของโลก (แกรี คาสปารอฟ) ได้ภายในเวลาตามกติกา ในการแข่งขันระหว่างดีปบลูกับคาสปารอฟเมื่อวันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ค.ศ. ๑๙๙๖ ดีปบลูเอาชนะคาสปารอฟในเกม ๑ อย่างไรก็ตาม คาสปารอฟเอาชนะดีปบลูอีกสามเกม และเสมออีกสองเกมถัดมา ทำให้เขาชนะดีปบลูด้วยคะแนน ๔ - ๒ การแข่งขันสิ้นสุดลงเมื่อวันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ค.ศ. ๑๙๙๖



ภาพที่ ๖ แกรี คาสปารอฟและแชมป์หมากรุกโลก กำลังแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ที่สร้างโดย IBM
ที่มา : <https://aibusiness.com/ml/deep-blue-vs-kasparov-changed-ai-forever>

และในโลกยุคปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ หรือ เอไอ ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลากหลายศาสตร์ ไม่ถูกจำกัดเพียงเฉพาะศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่ง การนำมาใช้ให้เกิดผลงานในวงกว้างในรูปแบบของการนำเสนอผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ เป็นการสร้างความสามารถให้กับระบบคอมพิวเตอร์ให้สามารถทำงานในลักษณะที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนมนุษย์โดยไม่จำเป็นต้องโปรแกรมล่วงหน้าที่มีคำสั่งตายตัวให้แก่ระบบคอมพิวเตอร์ โดยมีการพัฒนาเทคโนโลยีเอไออย่างรวดเร็วมาโดยตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และการพัฒนาการเรียนรู้ของคอมพิวเตอร์ (Deep Learning) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ระบบเอไอสามารถเรียนรู้และปรับปรุงตนเองได้อย่างดีขึ้น จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันเอไอมีความหลากหลาย และมีก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการนำเทคโนโลยีเอไอมาใช้ในธุรกิจ เช่น AI Chatbots เพื่อให้คำแนะนำและความช่วยเหลือให้กับลูกค้าผ่านการสนทนาออนไลน์ ซึ่งระบบนี้สามารถใช้งานได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง โดยไม่ต้องมีบุคคลรับบริการตลอดเวลา หรือจะเป็นเอไอสำหรับพยากรณ์

และการวิเคราะห์ความต้องการของลูกค้าในอนาคต การจัดสินค้าในสต็อก และการวางแผนการผลิต นอกจากนี้มีการใช้งานเอไอที่เกี่ยวข้องการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การค้นหาเส้นทาง และการทำนาย การจราจร การสั่งการด้วยเสียงต่าง ๆ และการแปลภาษาอัตโนมัติ เป็นต้น และส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีในสาขาต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

การใช้เอไอ ในวงการแพทย์

แม้กระทั่งในวงการแพทย์ เอไอก็เข้ามามีบทบาทอย่างมาก โดยนำมาใช้ในหลายด้าน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดูแลสุขภาพ เอไอสามารถระบุหรือแยกแยะโรค หรือค้นหาความผิดปกติ จากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ป่วย ได้แก่ ประวัติการเจ็บป่วย อาการที่รายงาน ข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ เพศ และประวัติครอบครัว เป็นต้น และข้อมูลจากการตรวจวัดและตรวจร่างกาย รูปภาพ และรายงานจากอุปกรณ์การแพทย์ เช่น คลื่นไฟฟ้าสมอง (EEG) รังสีเอกซ์เรย์ CT scan หรือ MRI. เป็นต้น โดย AI ใช้เทคนิค Machine Learning เพื่อเรียนรู้จากข้อมูลที่สะสมมาวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อค้นหา ลักษณะพิเศษของโรค และเปรียบเทียบข้อมูลนี้กับฐานข้อมูลที่มีอยู่ สร้างโมเดล Machine Learning เพื่อระบุความเสี่ยง ระบุโรค และคาดการณ์ผลลัพธ์ของการวินิจฉัย แนวทางการรักษา และคำแนะนำการรักษา อีกทั้งเอไอยังสามารถเรียนรู้จากประสิทธิภาพการวินิจฉัย และความสำเร็จของการรักษา และใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการปรับปรุงโมเดล และวิธีการการวินิจฉัยในอนาคต

อีกทั้งมีการใช้เอไอร่วมกับพัฒนาหุ่นยนต์ทางการแพทย์ที่ช่วยให้ศัลยแพทย์สามารถผ่าตัดได้อย่างแม่นยำและปลอดภัยยิ่งขึ้น โดยลดโอกาสการเกิดภาวะแทรกซ้อนและเพิ่มโอกาสในการฟื้นตัวที่รวดเร็วของผู้ป่วย โดยเอไอจะวิเคราะห์ข้อมูลทางการแพทย์ วางแผนขั้นตอนการผ่าตัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพมุมมองการเห็นของศัลยแพทย์ในระหว่างการผ่าตัด โดยสร้างเป็นภาพ ๓ มิติ ที่มีความคมชัดสูง และสามารถมองเห็นความลึกได้ ทำให้สามารถระบุตำแหน่งของเนื้อเยื่อและอวัยวะที่สำคัญได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้เอไอ ยังสามารถใช้เพื่อควบคุมแขนหุ่นยนต์ได้อย่างแม่นยำอีกด้วย นอกจากนี้ AI Chatbot ยังเข้ามาช่วยในการบริการถามตอบข้อมูลทางการแพทย์ ให้ข้อมูลทางการแพทย์พื้นฐาน และคำแนะนำในการดูแลสุขภาพ เช่น การให้คำแนะนำในการดูแลสุขภาพ หลังการผ่าตัด การอธิบายอาการของโรค หรือเสนอแนวทางการรักษาอย่างเบื้องต้น เป็นต้น หากความรุนแรงของอาการ AI จะแนะนำให้ผู้ใช้พบแพทย์ หรือค้นหาโรงพยาบาลในที่สุด หรือตรวจสอบความพร้อมของแพทย์หรือโรงพยาบาลในการรักษา หรือในบางระบบสามารถตรวจสอบ หรือจัดการนัดหมายกับแพทย์ให้กับผู้ใช้งานได้ด้วย

(ที่มา: <https://www.linkedin.com/pulse/med-palm-2-transforming-healthcare-system-danish-saifi-cajufi>)



ภาพที่ ๗ การใช้ เอไอ เพื่อควบคุมแขนหุ่นยนต์ผ่าตัดแบบส่องกล้อง โดยใช้ Machine Learning
ที่มา : <https://www.linkedin.com/pulse/med-palm-2-transforming-healthcare-system-danish-saifi-cajuf>

จากข้างต้นจะเห็นว่าเทคโนโลยีเอไอทางการแพทย์ในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และมีแนวโน้มการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ไม่มีทางแทนที่แพทย์ได้ หากแต่เอไอก็มีประโยชน์อย่างมาก ในฐานะ “ผู้ช่วยหมอยุคใหม่” ทำให้ลดภาระงานของแพทย์ และบุคลากรทางการแพทย์ ไม่ว่าจะเป็น การเข้ามาช่วยให้ข้อมูลในการสนับสนุนการวินิจฉัยโรค ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องการรักษา ช่วยในการรักษา ติดตามผลการรักษา และให้บริการถามตอบข้อมูลทางการแพทย์ เป็นต้น แต่การใช้เอไอก็ต้องใช้อย่างระมัดระวัง และมีความรับผิดชอบ ด้วยเอไอก็มีข้อจำกัดเช่นกันไม่ว่าจะเป็นการยังขาดความเข้าใจ และอารมณ์ของมนุษย์ ซึ่งเอไออาจไม่เหมาะสมในบางสถานการณ์ที่ต้องใช้การสื่อสารอารมณ์กับผู้ป่วย หรือประเด็นทางกฎหมาย และความรับผิดชอบในกรณีข้อผิดพลาดจากการรักษาที่มีเอไอเข้ามาช่วยด้วย



ภาพที่ ๘ การใช้เอไอเพื่อช่วยให้แพทย์และบุคลากรทางการแพทย์วินิจฉัยโรคและแนะนำการรักษาได้
ที่มา : <https://sites.research.google/med-palm/>

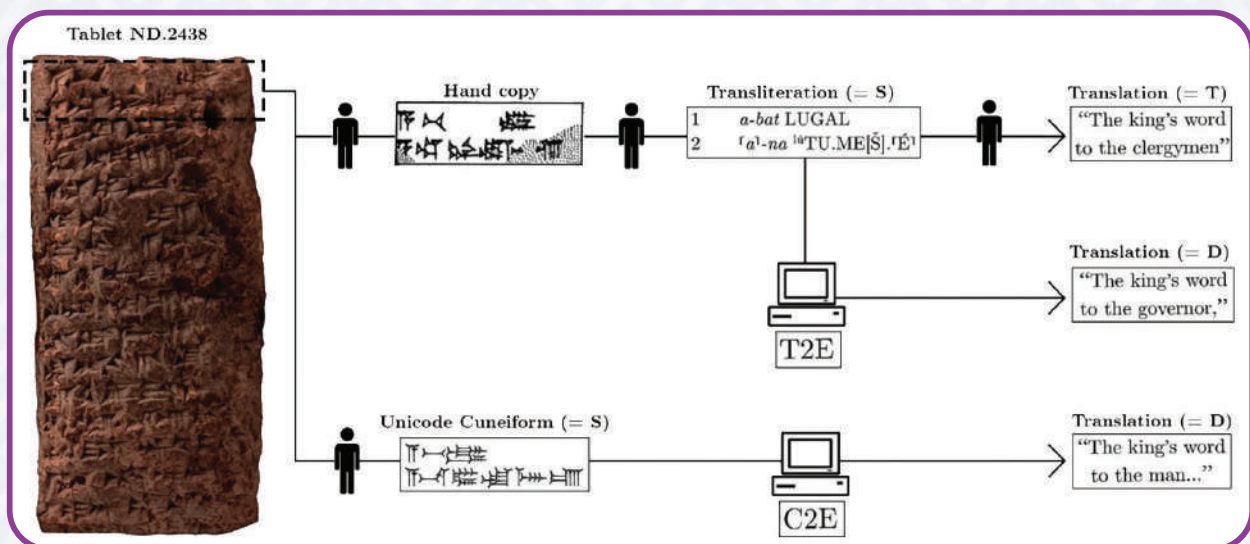
เอไอ ในงานโบราณคดี

ทางด้านโบราณคดี ความก้าวหน้าล่าสุดแสดงให้เห็นว่าเอไอได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาด้านโบราณคดี ยุคที่ต้องอาศัยเทคนิคการขุดค้นด้วยมือเพียงอย่างเดียวได้หมดไปแล้วเนื่องจากนักโบราณคดีในปัจจุบันกำลังใช้ประโยชน์จากเอไอในหลาย ๆ ด้านของการทำงาน หนึ่งใน การประยุกต์ใช้เอไอที่โดดเด่นที่สุดในด้านโบราณคดีก็คือ การระบุแหล่งโบราณคดีที่ถูกมองข้ามไป เช่นเดียวกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการบริหารจัดการการก่อสร้าง นักโบราณคดีกำลังวิเคราะห์ภาพถ่ายดาวเทียม การใช้ดิจิทัลและเทคโนโลยีเลเซอร์ และผสานข้อมูลขนาดใหญ่เข้าในเครือข่ายประสาทเทียม ซึ่งเป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่ของข้อมูลทางธรณีวิทยาสำหรับการศึกษาเชิงทำนาย การสร้างแบบจำลอง ๓ มิติ ของสถานที่ทางประวัติศาสตร์ไปจนถึงการสแกนอาณาเขตด้วยเรดาร์เลเซอร์เพื่อค้นหาหลุมศพโบราณ อัลกอริทึมของเอไอ สามารถระบุแหล่งที่อาจไม่เคยสังเกตเห็นมาก่อนหรือมนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงได้ ซึ่งสิ่งนี้พบเห็นในการศึกษาล่าสุดที่เกี่ยวข้องกับแหล่งขุดค้นในเมโสโปเตเมีย ซึ่งเอไอสามารถระบุพื้นที่ที่น่าสนใจใหม่ ๆ ได้ด้วยความแม่นยำ ๘๐ เปอร์เซ็นต์ ซึ่งอาจช่วยไขความกระจ่างเกี่ยวกับอารยธรรมโบราณที่สูญหายไป

นอกจากนี้เอไอยังปฏิวัติวิธีการถอดรหัสและแปลข้อความโบราณอีกด้วยนักวิจัยวัย ๒๑ ปี ได้ใช้อัลกอริทึมเอไอเพื่อถอดรหัสข้อความบางส่วนจากม้วนหนังสือที่ไม่มีใครอ่านมานานกว่า ๒,๐๐๐ ปี ซึ่งเชื่อว่ามีเกี่ยวข้องกับจูเลียส ซีซาร์ คำว่า พอร์ฟิรัส ซึ่งเป็นภาษากรีกโบราณแปลว่า สีม่วง เป็นหนึ่งในข้อความไม่กี่รูปแบบที่มองเห็นได้บนม้วนหนังสือที่เก่าและไหม้เกรียมมากจนไม่สามารถคลี้ออกได้โดยไม่เกิดความเสียหายที่ไม่อาจย้อนกลับได้ ความสำเร็จอันน่าทึ่งนี้ไม่เพียงแสดงให้เห็นถึงพลังของเอไอเท่านั้น แต่ยังเน้นย้ำถึงธรรมชาติของการทำงานร่วมกันของการวิจัยทางโบราณคดีภายในเทคโนโลยีที่กำลังพัฒนานี้ด้วย และเอไอยังถูกนำมาใช้เพื่อการอนุรักษ์และบูรณะโบราณวัตถุอีกด้วย ในอิตาลีหุ่นยนต์ที่ขับเคลื่อนด้วยเอไอกำลังซ่อมแซมงานศิลปะอันบอบบางที่ขุดพบจากแหล่งโบราณคดีในเมืองปอมเปอีผ่านความร่วมมือที่เรียกว่า “RePAIR” ที่เปิดตัวในปี ๒๐๒๑ ซอฟต์แวร์เอไอ ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อถอดรหัสโบราณวัตถุโดยพิจารณาจากขนาด รูปร่าง และการออกแบบ จากนั้นหุ่นยนต์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเป็นพิเศษจะประกอบวัตถุที่พบเข้าด้วยกันอย่างแม่นยำ และละเอียดอ่อน ดังนั้นการผสมผสานวิธีการนี้จึงเน้นย้ำถึงธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไปของเอไอ และโบราณคดี รวมถึงความมุ่งมั่นในการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่ใส่ใจ

การผสมผสานเข้าด้วยกันกับโบราณคดีถือเป็นการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศนในวิธีที่เราสำรวจและตีความประวัติศาสตร์ร่วมกันของมนุษย์ โบราณคดีไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงวัตถุโบราณ และตำราโบราณอีกต่อไป แต่กำลังก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ในยุคดิจิทัล และเมื่อเทคโนโลยีเอไอก้าวหน้าต่อไปความสามารถของเราในการขุดค้นความลึกซึ้งของอารยธรรมที่ล่องลับไปนานแล้วก็จะก้าวหน้าตามไปด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างโบราณคดี และเอไอมีแนวโน้มที่จะช่วยให้ข้อมูลในอดีตดีขึ้น และเมื่ออัลกอริทึมของเอไอมีความซับซ้อนและเข้าถึงได้มากขึ้น ความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงมีศักยภาพที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ด้านโบราณคดีในทุกด้านและด้านอื่น ๆ

เอไอมีการใช้งานมากมายในสาขาต่าง ๆ ไม่เพียงแต่โบราณคดีเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมทุกสาขาการศึกษา เทคโนโลยีเอไอสามารถปรับให้กลายเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับหลายสาขา ซึ่งทำให้เป็นทักษะที่เป็นที่ต้องการอย่างมากที่ Capitol Technology University เราเปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรี สาขาเอไอ ซึ่งเป็นหลักสูตรแรกในแมริแลนด์รวมถึงหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาและปริญญาเอกอื่น ๆ อีกมากมาย เพื่อช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้วิธีใช้และจัดการเอไอ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้รับเชิญให้เข้าร่วมศูนย์ความเป็นเลิศด้านเอไอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มผู้นำ ผู้สร้างนวัตกรรมและผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนความก้าวหน้าที่สร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับปรุงสังคมและการใช้เอไออย่างมีจริยธรรม



ภาพที่ ๙ การแสดงผลว่า AI แปลอักษรคูนiformภาษาอคคาเดียนเป็นภาษาอังกฤษโดยใช้การทับศัพท์ภาษาละติน หรือแปลเป็นภาษาอังกฤษโดยตรงได้อย่างไร

ที่มา : <https://www.timesofisrael.com/groundbreaking-ai-project-translates-5000-year-old-cuneiform-at-push-of-a-button/>

เอไอ งานศิลป์เพื่อการโฆษณา

ทางด้านโฆษณา ปัจจุบันมีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงเอไอเชิงสร้างสรรค์ในการโฆษณา เพื่อทำทุกอย่างตั้งแต่สร้างสรรค์โฆษณาและข้อความโฆษณา ไปจนถึงการปรับงบประมาณโฆษณา ให้เหมาะสมและคาดการณ์ประสิทธิภาพของแคมเปญโฆษณานั้นสามารถใช้เอไอเพื่อขยายขนาดโฆษณาสร้างสรรค์ได้แทบจะทันทีหรือสอดคล้องกลยุทธ์โฆษณาของคู่แข่ง

โฆษณาแทบทุกรายการที่เห็นทางระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์พกพา (แพลตฟอร์ม) แบบออนไลน์นั้นอาศัยเอไอเพื่อเข้าถึงสายตาและหูของคุณแบบเรียลไทม์ แพลตฟอร์มโฆษณาชั้นนำในปัจจุบัน เช่น Google Ads และ Meta Ads ใช้เอไอเพื่อขายกำหนดเป้าหมาย และวางโฆษณา ที่ละโมโครวินาทีในเครือข่ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมจุดหมายปลายทาง แอปพลิเคชัน และประสบการณ์ดิจิทัลนับล้านแห่ง หมายความว่า เอไอจะกำหนดว่าใครจะเห็นโฆษณาที่ได้สร้างขึ้น และจะต้องใช้จ่ายเท่าใดเพื่อเข้าถึงผู้ชมในแพลตฟอร์มโฆษณาที่ได้รับความนิยมแทบทุกแห่งที่มีอยู่ ดังนั้นการใช้เอไอจึงกำหนดว่าโฆษณาของคุณจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว นี่สร้างความท้าทายครั้งใหญ่ และโอกาสอันยิ่งใหญ่สำหรับผู้โฆษณา แพลตฟอร์มโฆษณาที่ขับเคลื่อนด้วยเอไอในปัจจุบัน ช่วยให้สามารถแสดงโฆษณาได้หลายพันรูปแบบต่อกลุ่มเป้าหมายย่อย แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านโฆษณาที่เป็นมนุษย์ยังไม่พร้อมที่จะใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ การที่ไม่สามารถติดตามข้อมูลทั้งหมดที่สร้างขึ้นโดยแพลตฟอร์มเหล่านี้ได้ทัน หรือประมวลผลข้อมูลได้รวดเร็วและดีเพียงพอที่จะขับเคลื่อนแคมเปญที่สร้างขึ้นได้ หรือการไม่มีทรัพยากรและปริมาณการรับส่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพียงพอที่จะสร้างโฆษณารูปแบบต่าง ๆ หลายพันแบบ เพื่อทดสอบทุกช่วงเวลา แทนที่จะปลดล็อกศักยภาพที่แท้จริงในการโฆษณาดิจิทัล แต่เป็นการเปิดตัวแคมเปญง่าย ๆ ไม่ก็แคมเปญพร้อมการปรับแต่งขั้นพื้นฐาน แคมเปญเหล่านี้มักจะมีประสิทธิภาพต่ำกว่ามาตรฐาน ในปัจจุบันนี้นักโฆษณาสามารถเข้าถึงเครื่องมือเอไอสำเร็จรูปอันทรงพลังที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ เช่น สร้างทรัพยากรสร้างสรรค์ที่แทบไม่จำกัด เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายขนาดเล็ก ขยายขนาดแคมเปญและงบประมาณ ดำเนินการทดสอบนับพันรายการ และแม้แต่การขับเคลื่อนแคมเปญโดยอัตโนมัติ

ในความเป็นจริง เอไอไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นคำรวมที่ครอบคลุมเทคโนโลยีอัจฉริยะต่าง ๆ ที่สามารถเรียนรู้และปรับปรุงได้ด้วยตัวเอง เทคโนโลยีเอไอบางส่วนที่สามารถเห็นได้ ได้แก่ การเรียนรู้ของเครื่องจักร การมองเห็นด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างภาษาธรรมชาติ (NLG) การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) การเรียนรู้เชิงลึก เครือข่ายประสาท และการจดจำเสียงพูด นอกจากนี้ยังมีเทคโนโลยีอื่น ๆ อีกมากมาย โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้ทุกคำศัพท์เพื่อประสบความสำเร็จกับเอไอ หากแค่เพียงแค่ต้องเข้าใจว่าเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนด้วยเอไอมีพลังและความสามารถอันปฏิวัติวงการในการเรียนรู้ และมีการปรับปรุงตัวเอง ความสามารถในการเรียนรู้และปรับปรุงตนเองเป็นเหตุผลที่เอไอมอบข้อได้เปรียบทางการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ในด้านการโฆษณา เอไอเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง

หากต้องการชัยชนะในภูมิทัศน์ใหม่ของการโฆษณาตามโปรแกรมสมัยใหม่ ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตและการโฆษณาแบบโปรแกรม ตอนนี้สามารถเข้าถึงผู้บริโภคผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลหลายร้อยแห่งได้ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดเป้าหมายกลุ่มผู้บริโภคได้ โดยอิงจากข้อมูลประชากรและพฤติกรรมหลายร้อยหรือหลายพันจุด โดยสามารถทดสอบโฆษณาที่แตกต่างกันหลายร้อยหรือหลายพันแบบเพื่อดูว่าโฆษณาแบบใดตอบสนองต่อโฆษณาได้ดีที่สุด เมื่อมีความถนัดในเรื่องการวางกลยุทธ์และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งนี้มีประโยชน์ในยุคของการโฆษณาที่น่าสนใจ เมื่อไอเดียที่ชาญฉลาดและสโลแกนที่เฉียบคมทำให้แคมเปญโฆษณานั้นประสบความสำเร็จ ปัจจุบันเป็นส่วนสำคัญในการวางกลยุทธ์และสร้างสรรค์โฆษณาที่น่าจดจำ

(ที่มา: <https://www.marketingaiinstitute.com/blog/ai-in-advertising>)

การใช้เอไอในการสร้างหรือออกแบบโฆษณาได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้แบรนด์ต่าง ๆ สร้างคอนเทนต์ที่ดึงดูดใจลูกค้า และยังสะท้อนถึงความเป็นส่วนตัวและสามารถเข้าถึงใจของแต่ละคนได้อย่างแม่นยำ โดยเอไอสามารถสร้างสรรค์โฆษณาได้หลากหลายรูปแบบ สิ่งเหล่านี้ได้เปลี่ยนแปลงวงการโฆษณาไปอย่างมาก โดยการสร้างสรรค์โฆษณาที่เข้าถึงและดึงดูดใจผู้บริโภคได้อย่างแม่นยำผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่และปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้าแต่ละคน นอกจากนี้เอไอยังช่วยให้เนื้อหาโฆษณามีความสร้างสรรค์ ทั้งในด้านภาพและคำพูด ส่งผลให้โฆษณานั้นตอบโจทย์และมีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับตลาดเป้าหมายได้อย่างดีเยี่ยม ไม่เพียงแต่เฉพาะงานภาพลักษณ์ที่ดูสวยงามและน่าสนใจแล้ว เอไอยังช่วยในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการคิด การวิเคราะห์ต่าง ๆ เพื่อให้สินค้าหรือผลงานนั้นออกมาได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ



ภาพที่ ๑๐ การใช้เอไอในการออกแบบโฆษณา

ที่มา : <https://www.yourdigitalresource.com/post/ai-for-social-media-marketing>

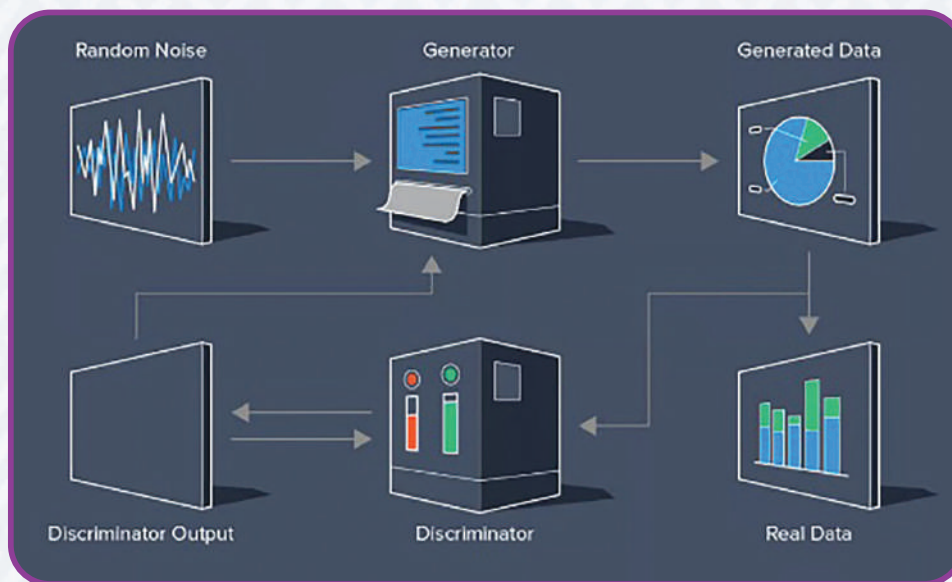
เอไอ สร้างสรรค์ศิลปะ

ปัจจุบันเอไอช่วยให้มนุษย์มีชีวิตที่สะดวกสบายมากขึ้น และช่วยให้ศักยภาพที่เป็นข้อจำกัดเหล่านั้นหมดไปได้ อย่างเช่นการวาดภาพและสร้างสรรค์งานศิลปะที่หลายคนมองว่าตัวเองไม่มีทักษะและไม่สามารถสร้างผลงานศิลปะออกมาได้ แต่ตอนนี้เพียงป้อนคำและข้อความ เอไอโปรแกรมวาดภาพก็จะแปลงคำให้เป็นภาพตามที่เราคิดและจินตนาการ ง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องเป็นศิลปินหรือรำเรียนมาทางด้านศิลปะก็สร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามได้ โปรแกรมเอไอแบบนี้จึงได้รับความนิยมใช้อย่างแพร่หลาย ทั้งในการทำงาน และงานอดิเรกที่สร้างความสนุก และผ่อนคลาย โดยที่เอไอได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยการผสมผสานวัตถุดิบจากคลังข้อมูลที่มี ซึ่งก็คล้ายกับการทำงานของสมองมนุษย์ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยต่อยอดจากข้อมูลในความทรงจำและเสริมเติมด้วยจินตนาการ ในปัจจุบันนี้เป็นที่รู้กันว่าคลังข้อมูลทั้งภาพ และคำในโลกมีจำนวนมหาศาลในระบบดิจิทัล และสามารถเข้าถึงได้ ทำให้เอไอสามารถดึงข้อมูลออกมาใช้เพื่อประดิษฐ์ภาพได้หลากหลาย และแตกต่าง แม้จะป้อนคำและข้อความที่เหมือนกัน โอกาสที่ภาพของเอไอจะผลิติดูซ้ำกันแบบร้อยเปอร์เซ็นต์นั้นไม่มากนัก ในเบื้องต้นมุ่งเน้นประโยชน์สำหรับงานภาพ วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการตัดรูป ตัดภาพพื้นหลัง การแต่งหน้า แปลงภาพถ่ายให้เป็นรูปการ์ตูน ฯลฯ เพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และรูปแบบใหม่ ๆ ให้กับงานหลายด้านที่จำเป็นต้องใช้สื่อภาพ อาทิ สถาปัตยกรรม สื่อการศึกษา การตลาด เป็นต้น เพราะการนำมาใช้ได้ง่ายและสะดวกสบาย จากคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะนี้เอง จึงได้มีการนำเอไอวาดรูปไปใช้ทำงานอย่างกว้างขวาง และเป็นลักษณะการสร้างสรรค์งานอดิเรกด้วย ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบปกหนังสือ โปสเตอร์ ภาพประกอบ การสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) เพื่อนำเสนอแนวคิดของงานโฆษณา การสร้างภาพการ์ตูน เป็นต้น เนื่องจากเอไอเป็นโปรแกรมวาดภาพใช้งานง่าย สร้างผลงานได้ในเวลาอันรวดเร็ว และสะดวกสำหรับคนทั่วไป ทำให้หลายคนตั้งคำถามว่าแล้วจินตนาการและทักษะเชิงฝีมือด้านศิลปะยังมีความจำเป็นสำหรับมนุษย์อยู่อีกไหม

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโลกเป็นช่วงเวลาแห่งการเฉลิมฉลองพลังแห่งจินตนาการ และนวัตกรรมของมนุษย์ ตลอดหลายปีที่ผ่านมาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างมากมาที่ช่วยให้การสร้างสรรค์บรรลุผลสำเร็จอันน่าเหลือเชื่อ เอไอได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในยุคดิจิทัลปัจจุบัน โดยนำความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมารวมกันอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน เมื่อปัญญาประดิษฐ์เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน คำถามใหญ่ ๆ เกี่ยวกับอิทธิพลของปัญญาประดิษฐ์ต่อโลกศิลปะก็เริ่มปรากฏขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถามง่าย ๆ การเขียนบทความ ไปจนถึงการสร้างผลงานศิลปะที่สมบูรณ์แบบ ความเป็นไปได้ของปัญญาประดิษฐ์ดูเหมือนจะสร้างแรงบันดาลใจ และการต่อยอดทางจินตนาการอย่างมากมาแบบไม่รู้จบ

ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยใช้เทคนิคที่เรียกว่าศิลปะสร้างสรรค์ โดยนักออกแบบจะจัดเตรียมกฎเกณฑ์ และคำสั่งชุดหนึ่งให้กับอัลกอริทึมหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ซึ่งโปรแกรมจะใช้เพื่อสร้างงานศิลปะ กฎเกณฑ์เหล่านี้จะรวมถึงการเลือกสี รูปทรง และองค์ประกอบ จากนั้นโปรแกรมจะสร้างงานศิลปะโดยอิงตามคำสั่งทั้งหมดนี้ โดยดึงข้อมูลจากข้อมูลที่มี โดยเอไอที่ใช้ในงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์เรียกว่าการถ่ายโอนสไตล์ประสาท การถ่ายโอนสไตล์ประสาทเกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายประสาทลึก เพื่อนำสไตล์ของภาพหนึ่งไปใช้กับอีกภาพหนึ่ง เทคนิคนี้สามารถใช้สร้างผลงานศิลปะชิ้นใหม่ได้โดยการรวมเนื้อหาของภาพหนึ่งเข้ากับสไตล์ของอีกภาพหนึ่ง เทคนิคอื่นที่ใช้ในงานศิลปะเอไอ เรียกว่า GAN (Generative Adversarial Networks) GAN เป็นเครือข่ายประสาทชนิดหนึ่งที่สามารถเรียนรู้การสร้างภาพโดยการฝึกกับชุดข้อมูลภาพขนาดใหญ่ GAN ทำงานโดยมีเครือข่ายประสาทสองเครือข่ายแข่งขันกัน โดยเครือข่ายหนึ่งสร้างภาพปลอม และอีกเครือข่ายหนึ่งพยายามแยกแยะระหว่างภาพจริง และภาพปลอม ผ่านกระบวนการนี้ เครือข่ายเครื่องกำเนิดไฟฟ้าจะเรียนรู้ที่จะสร้างภาพที่สมจริงมากขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป กล่าวโดยย่อ ยิ่งสร้างภาพได้มากเท่าไร โปรแกรมก็ยิ่งมีข้อมูลมากขึ้นเท่านั้นที่ต้องเรียนรู้ และปรับปรุงกระบวนการ



ภาพที่ ๑๑ ภาพรวมเกี่ยวกับการทำงานของ GAN และวิธีการใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่องจักรประเภทนี้ เพื่อสร้างข้อมูลในสถานการณ์ที่มีข้อมูลจำกัด

ที่มา : <https://www.toptal.com/machine-learning/generative-adversarial-networks>

แม้ว่าเอไอในงานศิลปะจะเป็นเครื่องมือทรงพลังสำหรับการสร้างรูปแบบศิลปะใหม่ ๆ ที่อาจทำได้ด้วยเทคนิคแบบดั้งเดิม แต่สิ่งสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจ คือ การใช้เอไอในงานศิลปะ ยังทำให้เกิดคำถามสำคัญเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน และความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย ศิลปินบางคนใช้เอไอเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่บางคนเลือกที่จะมอบการควบคุมทั้งหมดให้กับเครื่องจักร ในกรณีหลังนี้เป็นคำถามด้านจริยธรรมเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ผลงานก็เกิดขึ้น

อย่างไรก็ตามแทนที่จะให้คำตอบที่ชัดเจน การพัฒนาเอไอในแต่ละวันกลับเผยให้เห็นคำถามและความท้าทายอื่น ๆ ที่ต้องพิจารณา ตัวอย่างเช่น ใครควรได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างงานศิลปะที่สร้างโดยเอไอ ศิลปินที่เขียนโปรแกรมอัลกอริทึม เครื่องจักร หรือด้วยระบบเอไอ เรื่องนี้ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และคุณค่าของความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ศิลปินควรมีความโปร่งใสในการใช้รูปภาพที่สร้างโดยเอไอ เช่นเดียวกับที่นักเขียนระบุแหล่งที่มา เป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติต่อเอไอในลักษณะเดียวกันหรือไม่ เนื่องจากงานอาจไม่ใช่ผลงานต้นฉบับของศิลปินเอง เราควรระบุด้วยซ้ำว่างานศิลปะที่สร้างโดยเอไอเป็นต้นฉบับหรือเป็นเพียงการลอกเลียนแบบ ผลงานของศิลปินคนอื่นอย่างซบซ้อน สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ ผลกระทบของอคติที่มีอยู่ในเทคโนโลยีเอไอ ความแตกต่างและความละเอียดอ่อนอาจไม่ได้รวมอยู่ในชุดข้อมูล ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดผลงานที่ไม่คำนึงถึงวัฒนธรรม และกีดกันผู้อื่น อัลกอริทึม และระบบเอไอสามารถทำให้เกิดอคติและอคติได้หากไม่ได้รับการออกแบบ และฝึกฝนมาอย่างรอบคอบ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดงานศิลปะที่เสริมสร้างทัศนคติ และการนำเสนอที่เป็นอันตรายหรือเลือกปฏิบัติ เอไอสามารถสร้างงานศิลปะที่เป็นลูกผสมของรูปแบบศิลปะในด้านอื่น ๆ อีกหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นผลงานศิลปะที่เป็นภาพและดนตรี ซึ่งอาจนำไปสู่รูปแบบใหม่ของศิลปะมัลติมีเดียที่ทำหายความแตกต่างแบบเดิม ๆ ระหว่างรูปแบบศิลปะ และขยายขอบเขตของคำจำกัดความของศิลปะ เอไอจะเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน และเครื่องจักร โดยเครื่องจักรจะแบ่งปันผลงานสร้างสรรค์ และสร้างบทสนทนาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นระหว่างปัญญาประดิษฐ์ของมนุษย์ และเครื่องจักร



ภาพที่ ๑๒ เอไอสร้างตัวละครจากคาแรกเตอร์การ์ตูน เรื่อง ซิตี ฮันเตอร์
ที่มา : <https://www.flashfly.net/wp/424540>

อย่างไรก็ตามศิลปินหรือนักออกแบบจะต้องคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่องเมื่อทำงานกับเครื่องมือ เอไอ อคติ อคติแบบแผน ข้อมูลที่ผิดพลาด และข้อเท็จจริงที่ไม่ถูกต้องสามารถแทรกซึมเข้าไปในข้อมูลที่เอไอสร้างขึ้นโดยอ้างอิงจากข้อมูลสาธารณะที่ไม่ถูกต้องซึ่งดึงมาจากข้อมูลเหล่านั้น แม้ว่าเอไอจะช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์ได้ แต่ก็ไม่สามารถแทนที่มุมมอง และความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินได้ ศิลปินจะต้องพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเอกลักษณ์ และมีความหมาย ความเปิดกว้างต่อการทดลอง ความสามารถในการปรับตัว และความคล่องตัวในการใช้เครื่องมือเอไอ จะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับศิลปินในการพัฒนาผลงานของตนในโลกแห่งศิลปะเอไอ ด้วยการเติบโตของตลาดออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย ศิลปินจะต้องพัฒนาทักษะทางธุรกิจ และการตลาด เพื่อโปรโมต และขายผลงานของตนในตลาดที่มีการแข่งขันกันอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตลาดที่มีความผันผวนมากขึ้นของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่พัฒนาและสร้างขึ้นในโลกศิลปะ การเสี่ยงกับแพลตฟอร์มใหม่ ๆ และวิธีการซื้อขายใหม่ ๆ เพื่อเรียนรู้จากแพลตฟอร์มเหล่านี้จะเป็นความจริงสำหรับศิลปินในอนาคตเช่นกัน

เอไอยังสามารถวิเคราะห์งานศิลปะที่มีอยู่ เรียนรู้จากงานศิลปะ และสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ จากความรู้ดังกล่าว และแม้แต่ทำนายว่างานศิลปะชิ้นใดจะได้รับความนิยมจากผู้ชม นอกจากนี้ อัลกอริทึมที่ขับเคลื่อนด้วยเอไอ ยังสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากได้ ช่วยให้ศิลปินทำงานซ้ำซากจำเจบางอย่างได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งอาจนำไปสู่การจัดนิทรรศการศิลปะที่ปรับแต่งได้ตามความต้องการมากขึ้น รวมถึงกลยุทธ์การตลาดที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ทางศิลปะ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาอย่างมีความรับผิดชอบด้วยเทคโนโลยีนี้ได้อย่างไร ในขณะที่เทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนด้วยเอไอ ยังคงปรับปรุงเพิ่มประสิทธิภาพ และทำให้กระบวนการต่าง ๆ เป็นแบบอัตโนมัติในรูปแบบธุรกิจแบบเดิม สิ่งนั้นมีความหมายต่อมนุษย์ในโลกศิลปะอย่างไร เครื่องจักรจะพัฒนาเป็นภัณฑารักษ์สำหรับในอนาคตหรือไม่ แม้ว่าเทคโนโลยีเอไอจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงงานซ้ำซากจำเจที่ยังรากลึกในการวิเคราะห์ข้อมูล แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ามนุษย์จะต้องมีบทบาทในเชิงศิลปะเสมอไป ในโลกศิลปะการคิดวิเคราะห์ มุมมอง ความคิดเห็น สติปัญญาทางอารมณ์และทางสังคม และความคิดสร้างสรรค์แบบดั้งเดิมยังคงเป็นสิ่งจำเป็น และสามารถตอบสนองได้ด้วยตำแหน่งหน้าที่ของมนุษย์เท่านั้น

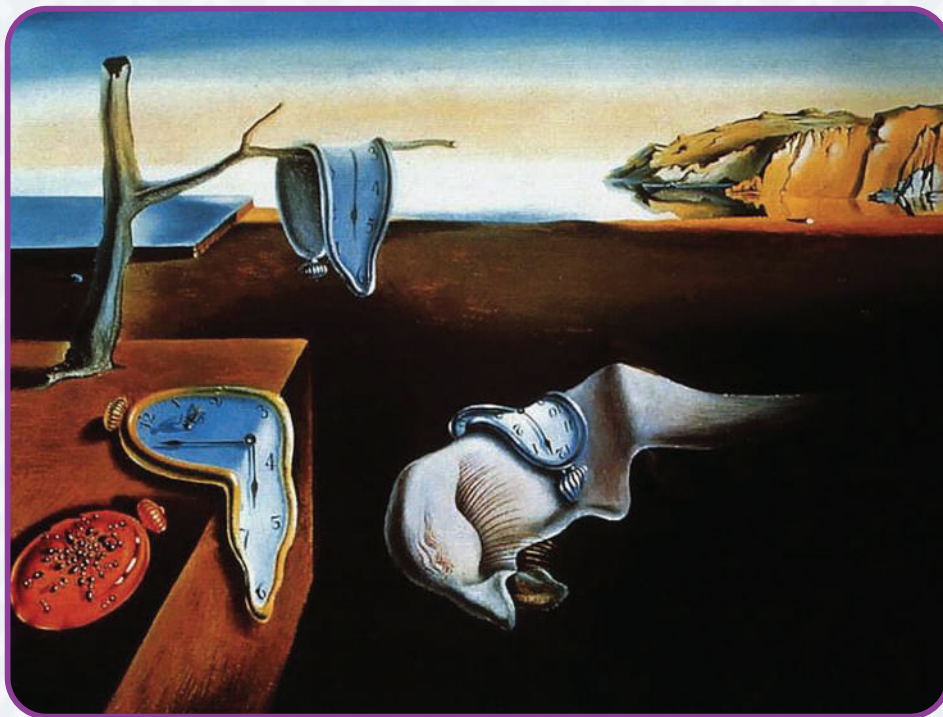


ภาพที่ ๑๓ งานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์โดยเอไอ

ที่มา : https://www.freepik.com/premium-ai-image/painting-castle-with-red-roof-red-balloon-top_47367700.htm

อย่างไรก็ตามมีการตั้งคำถามกับเทคโนโลยีนี้ว่าจะเข้ามาแทนที่ศิลปินหรือนักออกแบบหรือไม่ จะมีผลกระทบต่องาน และรายได้ของผู้ที่ประกอบอาชีพด้านศิลปะอย่างไร จินตนาการ และฝีมือในการสร้างสรรค์ศิลปะของมนุษย์ยังจำเป็นอยู่หรือไม่ รวมถึงคุณค่าของผลงานศิลปะด้วย ในปัจจุบันสำหรับตัวของเหล่าศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ยังคงไม่ค่อยจะให้การยอมรับในการสร้างสรรค์โดยเอไ้มากเท่าไร จากการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญในด้านศิลปะนั้น แสดงออกถึงการไม่ใช้ฝีมือหากแต่ใช้เพียงความคิด จินตนาการที่อยู่ให้สมอง ถึงแม้ว่าผลงานที่ถูกเอไอสร้างสรรค์ออกมานั้นจะดูสวยงามตามความคิด และความตั้งใจของศิลปินหรือนักออกแบบ หรือบางผลงานจะดูเกินเลยไปจากความเป็นจริง เช่น การใส่ข้อมูลต่าง ๆ ที่ไม่เป็นความจริง เป็นลักษณะเหมือนลัทธิทางศิลปะคือ ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ที่เป็นการถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกแยกโดดเดี่ยว แต่องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นได้ผ่านกระบวนการทางการกลั่นกรองจากโปรแกรมออกมาเป็นภาพที่ถูกอ้างอิงมาจากแหล่งข้อมูลทางดิจิทัล และมีการปรับแต่งตามความคิด หรือการวิเคราะห์

ของโปรแกรมเอไอ เปรียบเสมือนวงการถ่ายภาพในปัจจุบันที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีให้ก้าวหน้าทางวิทยาการ ระบบดิจิทัลทางการถ่ายภาพที่มาแทนที่ระบบที่สร้างสรรค์ด้วยตนเองอย่างเช่น ระบบฟิล์มในยุคก่อนหน้านี้ ที่การถ่ายภาพสะดวกสบาย และลดทอนกระบวนการทางด้านกายภาพต่าง ๆ มากมาย หากแต่สำหรับนักถ่ายภาพที่มีความชำนาญหรือมืออาชีพนั่น ยังไม่ค่อยเห็นคุณค่าในระบบดิจิทัลมากเท่าที่ควร การมองถึงการขาดเสน่ห์หรือความน่าสนใจในกระบวนการ เช่น ในการล้างฟิล์มที่ถ่ายเพื่ออัดภาพผ่านระบบไวแสงที่อยู่ยุ่งยาก เป็นการสร้างสรรค์ผ่านร่างกายด้วยระบบมือของตนเอง



ภาพที่ ๑๔ ผลงานศิลปะจากลัทธิเหนือจริงของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí)
ที่มา : <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-surrealist-paintings-you-should-know/>

เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง พิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์

Augmented Reality Technology at Chansen Museum, Nakhonsawan Province

จิตาพัชญ์ ไยเทศ
ลภาภา ร่มภูชัยพฤกษ์
อธิกัญญ์ มาลี

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเน้นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ และนำมาพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (AR) ด้วยการสร้างภาพ ๓ มิติ หรือภาพเสมือนจริง เพื่อนำเสนอข้อมูลวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกในการศึกษาเรียนรู้ และการท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวที่เข้าเยี่ยมชม โดยการนำเสนอเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงผ่านสมาร์ทโฟน ด้วยโปรแกรมยูนิตี้ (Unity) ในการใส่ภาพ ๓ มิติ โปรแกรมวูโฟเรีย (Vuforia) ช่วยในการเก็บภาพและโปรแกรมสเก็ตช์อัป (Sketchup) ในการสร้างวัตถุ ๓ มิติ ซึ่งการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงในครั้งนี้ สามารถนำเสนอวัตถุต่าง ๆ ในรูปแบบใหม่ ด้วยการถ่ายทอดวัตถุออกในรูปแบบภาพ ๓ มิติเหมือนจริง โดยผู้ใช้งานสามารถหมุนภาพวัตถุเพื่อดูรายละเอียดได้หลายมุมมองเอง และมีเสียงอธิบายรายละเอียดของวัตถุชิ้นนั้น ๆ เพื่อเรียนรู้รายละเอียดของวัตถุต่าง ๆ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเสริมสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้และศึกษา เข้าใจ และจำความรู้ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความสนุกในการการเรียนรู้ โดยนำเสนอประสบการณ์ที่เสมือนจริงมากขึ้น

บทนำ

พิพิธภัณฑ์จันเสน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของชาวจันเสนกำเนิดจากคำริของอดีตเจ้าอาวาสวัดจันเสน พระครูนิสัยจริยคุณหรือหลวงพ่อโอ๊ด และพระครูนิวริฐธรรมขันธ (เจริญ มุนิจาริ) เจ้าอาวาสวัดจันเสน โดยจัดแสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และโบราณคดีของชุมชนจันเสน โบราณวัตถุที่ขุดค้นพบจากเมืองโบราณจันเสน ประวัติศาสตร์และการขยายตัวของชุมชนจันเสน ตลอดจนภูมิปัญญาชุมชน และอีกหนึ่งความน่าสนใจของพิพิธภัณฑ์ คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เป็นเรื่องราวพุทธประวัติ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์และเรื่องราวต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์จันเสน ได้มีการเก็บสะสมรวบรวมวัตถุโบราณที่ถูกค้นพบในเมืองจันเสนมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ซึ่งมีวัตถุโบราณที่ถูกขึ้นทะเบียน

ไว้ประมาณ ๓,๐๐๐ ชิ้น แบ่งประเภทออกเป็นเครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือเหล็ก เครื่องประดับ เครื่องมือสำริด ภูมิปัญญา หิน เครื่องมือเครื่องใช้สมัยรัชกาลที่ ๕ เป็นต้น โดยเปิดให้นักท่องเที่ยวได้เข้าเยี่ยมชมทุกวันพุธถึงวันอาทิตย์ และวันนักขัตฤกษ์ นอกจากนี้ยังมีเยาวชนอาสาสมัคร หรือยุวมัคคุเทศก์จากโรงเรียนวัดจันเสน และโรงเรียนจันเสนเอ็งสุวรรณอนุสรณ์ บริการพาชมเที่ยวภายในบริเวณเมืองโบราณ และพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะมีให้บริการเฉพาะวันเสาร์ วันอาทิตย์ และวันนักขัตฤกษ์ ซึ่งจากปัญหาข้างต้นจะพบว่า พิพิธภัณฑ์จันเสนยังขาดผู้นำเที่ยว และผู้ให้ความรู้ด้านการพาชมพิพิธภัณฑ์ การนำเสนอวัตถุโบราณ และข้อมูลประวัติความเป็นมาต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Augmented Reality : AR) เข้ามาช่วยในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์โดยนำข้อมูลเสมือนมาผสมผสานกับโลกความเป็นจริง จะทำให้นักท่องเที่ยวเห็นภาพที่มีการปรับปรุง และเสริมสร้างด้วยข้อมูลเสมือน สามารถสื่อสารความรู้ และเรียนรู้ข้อมูลได้ง่ายขึ้นผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และยังเปิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับนักท่องเที่ยวในการเรียนรู้ข้อมูลในพิพิธภัณฑ์จันเสนได้อีกทางหนึ่ง

ประวัติความเป็นมาพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์

คำจารึกที่ฐานพระมหาธาตุเจดีย์ศรีจันเสน พระมหาธาตุเจดีย์ศรีจันเสน เมืองจันเสน เป็นนครโบราณสมัยทวารวดีตอนต้นที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งในลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา มีพัฒนาขึ้นมาจากชุมชนสมัยโลหะตอนปลาย มีอายุไม่ต่ำกว่า ๒,๐๐๐ ปีมาแล้ว นับได้ว่าเป็นชุมชนแรกเริ่มในสุวรรณภูมิที่มีการติดต่อกับทางอินเดีย ร่วมสมัยเดียวกับเมืองอุทองในลุ่มแม่น้ำท่าจีน และเมืองพูนนโกล์ปากแม่น้ำโขง ตั้งเห็นได้จากโบราณวัตถุที่เป็นตราดินเผา เศษภาชนะประดับลวดลาย ลูกปัด และเครื่องประดับที่เหมือนกับที่พบในอินเดียและแคว้นพูนัน การติดต่อกับอินเดีย ทำให้จันเสนเป็นชุมชนที่นับถือพระพุทธศาสนามาแต่แรกเริ่ม ดังจะเห็นได้จากการสร้างรูปเคารพและของสิริมงคลต่าง ๆ ทั้งยังมีซากสถูปเจดีย์อันเป็นที่ประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ เมืองจันเสน เป็นเมืองที่ตั้งอยู่ชายลำน้ำใหญ่ที่มาจากทางละโว้ และต่อเนื่องขึ้นไปจนถึงเมืองล่าง และเมืองบนในเขตชัยนาท และนครสวรรค์ ต่อมาทางน้ำได้ตื้นเขินทำให้เส้นทางคมนาคมเปลี่ยน เมืองจันเสนจึงร่วรงโรยไปเช่นเดียวกันกับเมืองโบราณอีกหลายแห่งที่อยู่ในลุ่มน้ำนี้ จันเสนกลับกลายเป็นชุมชนขึ้น มาอีกครั้งหนึ่งเมื่อมีการคมนาคมทางเรือไฟเมื่อสมัยรัชกาลที่ ๔ ทำให้ผู้คนจากที่ต่าง ๆ ในลุ่มน้ำโขง และใกล้เคียง เข้ามาตั้งถิ่นฐาน ทำนาทำไร่ ทำให้เกิดวัด บ้าน ตลาด โรงเรียน ความสำคัญของจันเสนในเรื่องความเก่าแก่ปรากฏขึ้น เมื่อมีการค้นพบเมืองโบราณจันเสนจากภาพถ่ายทางอากาศที่มีผลนำไปสู่การขุดค้นทางโบราณคดีอย่างมีระบบเป็นแห่งแรกในประเทศไทยแต่เมื่อขุดเสร็จแล้วเมืองโบราณจันเสนก็ถูกทิ้งอยู่เช่นเดิม พระคุณเจ้า พระครูนิสัยจริยคุณ วิสุทธิ์ ปัญญาโร (หลวงพ่อด) เจ้าอาวาสวัดจันเสนได้ตระหนักในความสำคัญของเมืองจันเสน มีความมุ่งมั่นที่จะฟื้นฟูเมืองจันเสนขึ้น โดยเห็นว่าจันเสน

มีหลักฐานแน่ชัดว่าเป็นเมืองทางพระพุทธศาสนา จึงดำริสร้างพระมณฑปเจดีย์ขึ้นในเขตวัดจันเสน โดยส่วนยอดเป็นที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ องค์เรือนธาตุประดิษฐานหลวงพ่อนาค อันเป็นพระพุทธรูปปางนาคปรกที่ได้นำมาจากลพบุรี เพื่อให้เป็นพระพุทธรูปสำคัญของชุมชน และอาคารส่วนฐานของพระมหาเจดีย์ เป็นที่ประดิษฐานรูปปั้นของพระครูนิสัยจริยคุณ และทำเป็นพิพิธภัณฑสถานเมืองจันเสน แสดงโบราณวัตถุที่พบทั้งในเขตเมืองโบราณ และบริเวณใกล้เคียงอย่างมีระบบ ตลอดจนแสดงถึงพัฒนาการของชุมชนจันเสนตั้งแต่ครั้งอดีตจนถึงปัจจุบัน พระมหาธาตุเจดีย์ศรีจันเสน จึงนับเป็นสัญลักษณ์แห่งเมืองทางพระพุทธ ศาสนา ที่มีอายุไม่ต่ำกว่า ๒,๐๐๐ ปี และมีคุณูปการต่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีของชุมชนอีกด้วย (วิสัยลักษณ์ ทรงศิริ และมงคล เปลี่ยนบางช้าง, ๒๕๖๐, หน้า ๒)



ภาพที่ ๑ อาคารมณฑปพิพิธภัณฑสถาน
ที่มา : คลังข้อมูลชุมชน, ออนไลน์

พิพิธภัณฑสถาน จัดนิทรรศการภายในพระมหาธาตุเจดีย์ศรีจันเสน ที่เป็นอาคารมณฑป ยอดเจดีย์ บนฐานสูงมีพื้นที่ใช้สอย ๓ ส่วนหลัก คือ ส่วนองค์ระฆังเป็นส่วนยอดมณฑป จะเป็นที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ พระพุทธรูป และพระพิมพ์ เพื่อถวายเป็นพระพุทธรูปบูชา ส่วนมณฑปเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปนาคปรก หินทราย ซึ่งจำลองจากหลวงพ่อนาคเป็นพระพุทธรูปหินทราย สมัยลพบุรี ส่วนฐานล่างภายในอาคารเปิดโล่งแบ่งส่วนแรกเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา และส่วนที่สอง จัดแสดงพิพิธภัณฑสถาน ประกอบด้วยจุดที่ ๑ จันเสนกับสภาพแวดล้อม จัดแสดงภาพถ่ายทางอากาศแสดงให้เห็นชุมชน และเมืองโบราณจันเสน ภาพถ่ายทางอากาศสภาพทางภูมิศาสตร์โดยรอบเมือง ก่อนการสร้างคลองชลประทาน จุดที่ ๒ การศึกษาทางโบราณคดีบริเวณจันเสน จัดแสดงแผนผัง

และภาพถ่ายการขุดค้นในช่วง พ.ศ. ๒๕๑๑ - ๒๕๑๒ จุดที่ ๓ พัฒนาการของชุมชนในกลุ่มแม่น้ำลพบุรี - ป่าสัก จัดแสดงโบราณวัตถุ เช่น แม่พิมพ์ ขวานสำริด ควายดินเผา ภาชนะดินเผาลวดลายจักสาน เครื่องประดับจากเปลือกหอยทะเล กำไลหิน จุดที่ ๔ พัฒนาการของบ้านเมืองในยุคเหล็ก แสดงเรื่องราวการติดต่อกับประเทศอินเดีย โดยรับเอาเทคโนโลยีการถลุงเหล็กมาใช้ รวมทั้งจัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำจากเหล็ก เช่น มีดรูปจะงอยปากนกหัวเสียม หัวธนู ใบหอก ฯลฯ จุดที่ 5 การขุดค้นแหล่งโบราณคดีที่บ้านใหม่ชัยมงคล จัดแสดงโครงกระดูกมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ พิธีกรรมและความเชื่อในการฝังศพ จุดที่ ๖ จันเสนเมืองแรก เริ่มในกลุ่มแม่น้ำลพบุรี - ป่าสัก จัดแสดงภาพถ่ายแผนผังที่ตั้งของเมืองจันเสน ในกลุ่มแม่น้ำลพบุรี - ป่าสัก ระบบของเส้นทางน้ำในเมืองโบราณจันเสน จุดที่ ๗ จันเสนสมัยพูนัน - สุวรรณภูมิ จัดแสดงตราประทับดินเผารูปต่าง ๆ จารึกอักษรปัลลวะ และตุ๊กตาดินเผารูปคน สัตว์ จุดที่ ๘ จันเสนสมัยทวารวดี จัดแสดงวัตถุเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ พิธีกรรม การประกอบอาชีพ เช่น พระพิมพ์ดินเผา ชิ้นส่วนพระพุทธรูป ชิ้นส่วนธรรมจักรหิน เครื่องราง จุดที่ ๙ ภาพวาดสีน้ำมัน ได้แนวคิดมาจากโบราณวัตถุที่ขุดค้นพบได้ภายในเมืองโบราณจันเสน เช่น ภาพคนป็นต้นตาล ได้แนวคิดมาจากตราประทับดินเผารูปคนป็นต้นตาล จุดที่ ๑๐ วิถีชีวิตชาวจันเสนสมัยทวารวดี จัดแสดงโบราณวัตถุในสมัยทวารวดี ซึ่งเป็นยุคที่เจริญสูงสุดของชุมชนจันเสนโบราณ เช่น ภาชนะดินเผา ลูกปัดสี เครื่องประดับ กำไล จุดที่ ๑๑ จันเสนสมัยหลังทวารวดี จัดแสดงโบราณวัตถุที่ทำด้วยดินเผา ซึ่งได้ทำการพิสูจน์จากผู้เชี่ยวชาญแล้วว่าเป็นยุคหลังทวารวดี จุดที่ ๑๒ การฟื้นฟูจันเสน จัดแสดงภาพ และเครื่องมือเครื่องใช้ จุดที่ ๑๓ ภูมิปัญญาพื้นบ้านจากคุณตาขุน ดั่งวงเงิน จัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ที่คุณตาขุนได้ผลิตขึ้นใช้ในชีวิตประจำวัน จุดที่ ๑๔ จัดแสดงภาพถ่ายการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม หลังจากมีการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้สิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรมลง และจุดที่ ๑๕ พระครูนิสัยจริยคุณ จัดแสดงประวัติ เครื่องอัฐบริขาร พระพิมพ์ เครื่องราง ตำรายา ตำราโหราศาสตร์ ฯลฯ ของพระครูนิสัยจริยคุณ

วัตถุโบราณของเมืองจันเสน

ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ ใช้เป็นแหล่งการเรียนรู้และศึกษาวัตถุโบราณของเมืองจันเสน ทางด้านวัฒนธรรมเก่าแก่ของเมืองจันเสนและสำหรับการจัดให้บุคคลภายนอกเข้าชมโดยไม่เสียค่าบริการ การรวบรวมวัตถุโบราณของเมืองจันเสนและมีของใช้ในรัชกาลที่ ๕ รวมถึงวัตถุโบราณหรือของใช้ในสมัยก่อนที่คนนำมาให้พิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อส่งต่อความรู้ให้รุ่นหลัง พิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ จะเป็นประโยชน์ในการเพิ่มศักยภาพในการเป็นแหล่งเรียนรู้อีกด้านหนึ่งต่อไปในอนาคต ประกอบด้วยวัตถุโบราณของเมืองจันเสน ตัวอย่างเช่น

๑. แม่พิมพ์ดินเผา

ลักษณะแม่พิมพ์ดินเผาทำเป็นลวดลายสภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผาใช้เป็นแม่พิมพ์สำหรับหล่อแบบต่าง ๆ ขนาดกว้าง ๘.๕ ยาว ๑๔.๗ หน้า ๒.๓ เซนติเมตร อายุก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินำมาบ้านหนองใหญ่ หมู่ที่ ๑ ตำบลตากฟ้า อำเภอดงเจริญ จังหวัดนครสวรรค์ เลขวัตถุ จส.๑๖๕/๓๖



๒. หินดูเนื้อดินธรรมดา

ลักษณะหินดูเนื้อดินธรรมดาค่อนข้างแกร่ง สีน้ำตาลส้ม สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา อุปกรณ์ในการขึ้นรูปภาชนะดินเผา ขนาดกว้าง ๘.๐ สูง ๘.๙ เซนติเมตร อายุก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินำมาวัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๖๗๑/๓๖



๓. แวดินเผา

ลักษณะแวดินเผา รูปร่างกลม สภาพสีกร่อน ชนิดดินเผามีรูสำหรับสอดแกนไม้เล็ก ๆ ตอนปลายจะทำเป็นเงี่ยง หรือสำหรับสะกิด หรือเกี่ยวปูยฝ้าย เพื่อสาางลงมายังแขวณะที่หมุนแรงถ่ายของแขวจะปั่นปูยฝ้าย เป็นเส้นด้ายพันอยู่โดยรอบ ขนาด ๕.๐ และ ๕.๕ หนา ๑๖ และ ๑๗ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เลขวัตถุ จส.๓๐๐๘-๓๐๐๙/๓๘



๔. หินดูทรงเห็ด

ลักษณะหินดูเนื้อดินธรรมดาค่อนข้างแกร่งสีน้ำตาลส้ม สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา อุปกรณ์ในการขึ้นรูปภาชนะดินเผา ขนาดกว้าง ๘.๒ สูง ๑๒.๑ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินำมาวัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๖๗๒/๓๖



๕. ภาชนะดินเผาทรงกลม

ลักษณะภาชนะทรงสี่เหลี่ยมลำตัวตกแต่งเป็นลายจักสานทาบปากภาชนะ ลายออกเนื้อดิน ธรรมดาสีส้ม สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๑๕.๓ ยาว ๑๒.๐ สูง ๘.๗ เซนติเมตร อายุสมัย ก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินา บ้านหนองใหญ่ หมู่ที่ ๑ ตำบลตากฟ้า อำเภอดากฟ้า จังหวัดนครสวรรค์ เลขวัตถุ จส.๑๒๐๖/๓๖



๖. ฐานรองภาชนะดินเผาขนาดเล็ก

ลักษณะฐานรองภาชนะดินเผาทรงกระบอกเนื้อดินธรรมดาสีส้ม มีการเคลือบน้ำดินสีส้มแดง สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๑๑.๐ ยาว ๘.๐ ฐานกว้าง ๑๐.๗ สูง ๑๗.๐ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินา บ้านหนองใหญ่ ตำบลตากฟ้า อำเภอดากฟ้า จังหวัดนครสวรรค์ เลขวัตถุ จส.๑๑๘๔/๓๖



๗. ฐานรองภาชนะดินเผาขนาดใหญ่

ลักษณะฐานรองภาชนะดินเผาทรงกระบอกเนื้อดินธรรมดาสีส้มมีการเคลือบน้ำดินสีส้มแดง สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๑๑.๐ ยาว ๘.๐ ฐานกว้าง ๑๐.๗ สูง ๑๗.๐ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัติที่มา บ้านหนองใหญ่ ตำบลตากฟ้า อำเภอดงเจริญ จังหวัดนครสวรรค์ เลขวัตถุ จส.๑๑๘๔/๓๖



๘. ภาชนะดินเผาทรงหม้อ

ลักษณะภาชนะทรงหม้อปากตรงลำตัวตกแต่งเป็นลายเชือกทาบ เคลือบน้ำดินที่ปาก และคอ ภาชนะเนื้อดินธรรมดาสีส้มแดง สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๑๑.๗ ยาว ๑๖.๐ สูง ๑๔.๕ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัติที่มาบ้านหนองใหญ่ ตำบลตากฟ้า อำเภอดงเจริญ จังหวัดนครสวรรค์ เลขวัตถุ จส.1166/36



๙. ตะเกียงดินเผา

ตะเกียงดินเผาเป็นของใช้แพร่หลายในวัฒนธรรมทวารวดีในภาคกลาง ใช้ใส่น้ำมันและมีไส้สำหรับจุดไฟให้แสงสว่าง พบที่พงตึก จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงคริสต์ศักราช 400 - 800 อันแสดงถึงอิทธิพลวัฒนธรรมจากแดนไกล ปรากฏในชุมชนลุ่มน้ำเจ้าพระยา



๑๐. ภาชนะดินเผาแบบพิมายดำ

ลักษณะภาชนะทรงชามอ่างก้นตื้นสีดำขัดมันเรียบ ก้นกลมไม่มีสัน เนื้อค่อนข้างแกร่ง เคลือบน้ำดินสีดำทั้งใบ สภาพชำรุดบริเวณปาก และลำตัวบางช่วง ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๑๓.๒ ยาว ๑๕.๐ สูง ๔.๕ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัติที่ม้าวัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๒๖๒/๓๖



๑๑. ตุ๊กตารูปสัตว์

ลักษณะดินเผารูปช้างส่วนขาขาดหายไป สภาพเกือบสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดกว้าง ๒.๖ ยาว ๖.๐ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี ประวัตินี้มา วัดจันเสน (โคกจันเสน) เลขวัตถุ จส.๒๐๘๔/๓๗



๑๒. กระพรวนสำริด

ลักษณะกระพรวนสำริด ตกแต่งพื้นผิวเป็นลวดลายกันหอย ด้านบนเจาะรู สภาพสมบูรณ์ ชนิดสำริด ขนาดน้ำหนักรวม ๑๔.๖ กรัม อายุสมัยทวารวดี ประวัตินี้มาวัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๐๑๕/๓๖ ถึง ๑๐๑๘/๓๖



๑๓. กำไลสำริด

ลักษณะกำไลสำริดโค้งเป็นวงกลม สภาพสมบูรณ์ ชนิดสำริด ขนาดน้ำหนัก ๒.๕ กรัม
หนา ๐.๑ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๐๓๐/๓๖



๑๔. ห่วงสำริด

ลักษณะห่วงสำริดรูปวงกลม สภาพสมบูรณ์ ชนิดสำริด ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางโดยเฉลี่ย ๑.๔
เซนติเมตร ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๐๕๘/๓๖



๑๕. เครื่องมือเหล็กใบหอกเรียวแหลม

ลักษณะเป็นใบหอกเรียวแหลม สภาพเกือบสมบูรณ์ ชนิดเหล็ก ขนาด ๓.๙x๓๘.๒x๑.๐ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๓๗๔๙/๓๙



๑๖. เครื่องมือเหล็กใบหอกสี่เหลี่ยม

ลักษณะเป็นใบหอกทรงสี่เหลี่ยม สภาพไม่สมบูรณ์ ชนิดเหล็ก ขนาด ๔๒x๑๖.๘x๐.๔ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๓๗๕๓/๓๙



๑๗. แท่นหินบด

ลักษณะฐานสูง ผิวด้านบนเป็นมัน ข้างหนึ่งหักหายไป สภาพเกือบสมบูรณ์ ชนิดหินทราย ใช้สำหรับบดยา ขนาดยาว ๕๑.๒ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๒๒๓๕/๓๗



๑๘. เงินพดด้วง

ลักษณะเป็นเงินกลม สภาพสมบูรณ์ ชนิดเงิน ขนาด ๒.๐x๑.๗x๑.๕ เซนติเมตร อายุสมัย ปัจจุบัน ประวัตินี้มา วัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๓๖๕๕/๓๘



๑๙. ชิ้นส่วนดินเผารูปกระจับ

ลักษณะชิ้นส่วนดินเผารูปรางคล้ายกระจับ เนื้อดินธรรมดาสีน้ำตาล สภาพสมบูรณ์ ชนิดดินเผา ขนาดโดยเฉลี่ยกว้าง ๒.๑ ยาว ๔.๔ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี ประวัติที่มาวัดจันเสน เลขวัตถุ จส.๑๕๒๕/๓๖ และ ๑๕๒๖/๓๖



๒๐. ตะครันขอบหยัก

ลักษณะตะครันขอบหยักหันปลายก้นกลมและตะครันทรงสูงคล้ายขนาน สภาพสีกร่อน และมีร่องรอยการใช้งาน ชนิดดินเผา ใช้สำหรับวางเทียนอบ ขนาด ๔.๓x๑.๓ และ ๔.๓x๓.๓ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี ประวัติที่มา โคกจันเสน เลขวัตถุ จส.๒๙๖๖/๓๘ และ ๒๙๖๗/๓๘



วัตถุโบราณพิพิธภัณฑ์จันเสนข้างต้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงในพิพิธภัณฑ์ จากทั้งหมด ๑๐๑ ชิ้น ซึ่งนักท่องเที่ยวที่สนใจ สามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมได้ที่พิพิธภัณฑ์จันเสน ที่ถือได้ว่าเป็นแหล่งรวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมอันเก่าแก่ โดยทำหน้าที่อนุรักษ์สิ่งของทั้งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติในอดีตเลยทีเดียวได้ ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม โบราณวัตถุ เพื่อให้คนรุ่นปัจจุบันได้เรียนรู้และศึกษา รวมไปถึงช่วยอนุรักษ์ และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ถึงปัจจุบัน และสืบเนื่องไปจนถึงอนาคต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ให้กับการศึกษาได้เป็นอย่างดีที่สามารถเข้าไปช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ให้กับรูปแบบการศึกษาเพิ่มมากขึ้น ทำให้การศึกษานั้นไม่น่าเบื่อจนเกินไป ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ และเติมเต็มองค์ความรู้ให้กับเด็กและบุคคลทั่วไปได้ ซึ่งผู้ที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์นั้นส่วนมากแล้วจะเป็นกลุ่มนักเรียน และนอกจากนั้นก็จะเป็นกลุ่มของบุคคลทั่วไป ครอบครัวที่ต้องการให้ลูกหลานไปค้นหาตัวเอง ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากห้องเรียนอีกด้วย

การพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือน เพื่อนำเสนอโบราณวัตถุ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์

ผู้พัฒนาได้นำรูปภาพจากพิพิธภัณฑ์จันเสนมาออกแบบเป็นภาพ ๓ มิติ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนอวัตถุโบราณในรูปแบบใหม่ และแสดงผลผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพื่อเพิ่มช่องทางการรับชมให้กับผู้ที่มีความสนใจ และสามารถให้ข้อมูลประวัติความเป็นมาต่าง ๆ ด้วยเสียง โดยมีส่วนนำเสนอ ดังนี้

๑. การออกแบบส่วนแสดงผลคิวอาร์โค้ด (QR Code Design)

การออกแบบโครงสร้างวัตถุในการแสดงแผนภาพ ซึ่งแบ่งออกเป็น ๔ แผนภาพตามประเภทของแอปพลิเคชัน ซึ่งด้านบนของแผนภาพจะเป็นรูปภาพโบราณวัตถุและคิวอาร์โค้ดที่เป็นตัวทาร์เก็ต และด้านล่างของแผนภาพจะเป็นข้อมูลของโบราณวัตถุ แนวคิดในการออกแบบมาจากชิ้นงานนี้เป็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ที่มีสีเขียวเป็นสีประจำมหาวิทยาลัย จึงนำโทนสีเขียวมาเป็นสีพื้นหลังเพื่อสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย



ภาพที่ ๒ การออกแบบส่วนแสดงผลคิวอาร์โค้ด (QR Code Design)

๒. การออกแบบส่วนแสดงผลเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (AR) ด้วยการสร้างภาพ ๓ มิติ

การแสดงผลเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (AR) ด้วยการสร้างภาพ ๓ มิตินั้น ผู้สนใจสามารถใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดข้อมูลผ่านคิวอาร์โค้ดที่เป็นตัวทาร์กิทจากส่วนแสดงผลคิวอาร์โค้ด รูปภาพวัตถุโบราณจะปรากฏภาพที่เป็นรูปแบบ ๓ มิติ ขึ้นมาพร้อมคลิปเสียงบรรยายข้อมูลโบราณวัตถุ ตัวอย่างเช่น

ภาพวัตถุโบราณ	ภาพเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (AR)
๑. หินดูทรงเห็ด จัดอยู่ในประเภทเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะหินดู เนื้อดินธรรมดา ค่อนข้างแกร่งสีน้ำตาลส้ม สภาพสมบูรณ์ อุปกรณ์ในการขึ้นรูปภาชนะดินเผา ขนาดกว้าง ๘.๒ สูง ๑๒.๑ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ 	
๒. ภาชนะดินเผาทรงกลม จัดอยู่ในประเภทเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะภาชนะทรงสี่เหลี่ยม ลำตัวตกแต่งเป็นลายจักสาน ทาปากภาชนะลายออกเนื้อดินธรรมดา สีส้ม สภาพสมบูรณ์ ขนาดกว้าง ๑๕.๓ ยาว ๑๒.๐ สูง ๘.๗ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ 	

ภาพวัตถุโบราณ	ภาพเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (AR)
๓. ฐานรองภาชนะดินเผาขนาดใหญ่ จัดอยู่ในประเภทเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะฐานรองภาชนะดินเผาทรงกระบอก เนื้อดินธรรมดาสีส้ม มีการเคลือบน้ำดินสีส้มแดง สภาพสมบูรณ์ ขนาดกว้าง ๑๑.๐ ยาว ๘.๐ ฐานกว้าง ๑๐.๗ สูง ๑๗.๐ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ 	
๔. ภาชนะดินเผาทรงหม้อ จัดอยู่ในประเภทเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะภาชนะทรงหม้อปากตรงลำตัวตกแต่งเป็นลายเชือกทาบเคลือบน้ำดินที่ปาก และคอ ภาชนะเนื้อดินธรรมดาสีส้มแดง สภาพสมบูรณ์ ขนาดกว้าง ๑๑.๗ ยาว ๑๖.๐ สูง ๑๔.๕ เซนติเมตร อายุสมัยก่อนประวัติศาสตร์ 	
๕. ชิ้นส่วนดินเผารูปสี่เหลี่ยม จัดอยู่ในประเภทเครื่องปั้นดินเผา ลักษณะเศษภาชนะดินเผารูปสี่เหลี่ยม ตกแต่งเป็นลายดอกไม้สีกลีบอย่างคร่าว ๆ สภาพสมบูรณ์ ขนาดกว้าง ๑.๖ ยาว ๑.๘ สูง ๑.๑ เซนติเมตร อายุสมัยทวารวดี 	

ภาพที่ ๓ ภาพวัตถุโบราณ ที่เป็นรูปแบบ ๓ มิติ

แนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงให้เป็นพิพิธภัณฑ์ยุคใหม่

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันมาช่วยจำลอง เสริม และปรับปรุงคุณลักษณะของพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมให้ผู้เข้าชมที่ไม่ว่าจะอยู่แห่งใดในโลก สามารถชมพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงโดยใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแล็ปท็อป โดยปัจจุบันพิพิธภัณฑ์หลายแห่งในประเทศไทย ปัจจุบันได้เริ่มใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) เพื่อแปลงสิ่งประดิษฐ์และวัตถุจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นดิจิทัล พร้อมสร้างพื้นที่เสมือนจริงที่สามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชมได้ผ่านทางออนไลน์ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้ตลอดทุกที่และทุกเวลา ซึ่งเป็นหนึ่งในการช่วยขยายฐานผู้เข้าชมของพิพิธภัณฑ์ให้มีผู้สนใจเข้าชมเพิ่มมากขึ้น และยังเป็นวิธีที่ดีสำหรับผู้ที่ต้องการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในต่างจังหวัดหรือต่างประเทศที่อยู่ห่างไกล ช่วยลดการสัมผัส และโอกาสในการสร้างความเสียหายให้กับวัตถุจัดแสดงหรือการออกแบบนิทรรศการที่เปราะบาง และชำรุดง่ายซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ โดยในการพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงให้เป็นพิพิธภัณฑ์ยุคใหม่ สามารถเพิ่มเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย เข้ามาช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลินมากขึ้น เช่น การใช้เทคนิคการฉายภาพและวิดีโอเคลื่อนไหว (Projection Mapping) เพื่อฉายภาพที่ช่วยให้พื้นผิวดูมีชีวิตชีวาเสมือนจริง สามารถมองเห็นได้ไม่ว่าจะจากระยะใกล้หรือไกล การติดตั้งโฮโลแกรมในพิพิธภัณฑ์ (Hologram Installation) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่โต้ตอบได้และมีชีวิตชีวา การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างสภาพแวดล้อมแบบจำลองผ่านประสาทสัมผัสในรูปแบบต่าง ๆ (Virtual Reality: VR) เพื่อให้วัตถุหรือฉากมีชีวิตชีวา และมีความสมจริง ช่วยให้ผู้เข้าชมมีความรู้สึกราวกับว่าได้หลุดเข้าไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งที่วัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ นั้น กำลังขยับได้และมีชีวิตขึ้นมาจริง ๆ และเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ (3D Printing) เพื่อช่วยเปิดโลกความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ให้กับพิพิธภัณฑ์ ทั้งช่วยในการสร้างแบบจำลองที่แม่นยำ ประณีต และมีรายละเอียดที่ครบถ้วนเหมือนกับวัตถุจริง ๆ เป็นต้น

สรุป

การพัฒนาแอปพลิเคชันเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อนำเสนอโบราณวัตถุพิพิธภัณฑ์จันเสน จังหวัดนครสวรรค์ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ผู้ที่ได้รับชมวัตถุ ๓ มิติ ที่แตกต่างจากการเดินชมในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งวัตถุบางชิ้นที่จัดแสดงอยู่ในตู้อาจจะมองเห็นแค่มุมเดียวทำให้ไม่เห็นรายละเอียดรอบ ๆ วัตถุทั้งหมด ผลจากการพัฒนาครั้งนี้ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ สามารถแสดงภาพวัตถุออกมาในรูปแบบ ๓ มิติ พร้อมกับมีคลิปเสียงที่ช่วยในการอธิบายข้อมูลของวัตถุชนิดนั้น ๆ ทำให้บทบาทของพิพิธภัณฑ์จันเสนในวันนี้ ได้เปลี่ยนแปลงจากพิพิธภัณฑ์ที่เป็นเพียงสถานที่หนึ่งที่เก็บรวบรวมสิ่งของเพื่อจัดแสดงให้กับผู้ชมได้เพลิดเพลิน หรือแหล่งรวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมอันเก่าแก่ ทั้งที่จำเป็นต้องได้และจำเป็นต้องไม่ได้ของมนุษยชาติในอดีต ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม โบราณวัตถุ เพื่อให้คนรุ่นปัจจุบันได้เรียนรู้ และศึกษา แต่ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยปลูกฝัง และบ่มเพาะองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมอันเก่าแก่ให้ยังคงอยู่ และสามารถปรับตัวทันต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยขยายโอกาสที่เปิดกว้างให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ และวัตถุโบราณอันล้ำค่าได้อย่างสะดวกสบาย และน่าสนใจยิ่งขึ้น พร้อมเปลี่ยนพิพิธภัณฑ์จากการเป็นพื้นที่ที่รอให้ผู้คนเข้ามาเรียนรู้ไปสู่ยุคแห่งความก้าวหน้า แค่เพียงปลายนิ้วสัมผัสก็จะได้เห็นภาพเสมือนเดินทางไปชมด้วยตาตนเอง ทั้งยังเปิดประสบการณ์ เสริมสร้างการเรียนรู้ของเยาวชนและประชาชนทั่วไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

เอกสารอ้างอิง

- ดลพร ศรีฟ้า. (๒๕๖๑). การใช้ความจริงเสมือนในพิพิธภัณฑ์ กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ฟินแลนด์. Veridian E-Journal, Silpakorn University. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๑, หน้า ๒๐๒๘ - ๒๐๓๙.
- ธวัชชัย สหพงษ์ (๒๕๖๒). พัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสมือน “สะดืออีสาน” อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม. งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ ๒๕๖๑) .มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (๒๕๕๘). การพัฒนาสื่อ Augmented Reality ด้วยโปรแกรม Processing และ Open Space3D. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อชิษฐ์ คู่เจริญถาวร และ สรชัย ขวรางกูร. (๒๕๖๕). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเรื่อง กรุงศรีอยุธยาในฐานะเมืองท่า. วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๕, หน้า ๑๐๓ - ๑๑๖.
- อัครเทพ อัครเดช (๒๕๖๓). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเรื่อง เครื่องดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา. คณะศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- KiryakovaGabriela. (2021). The Immersive Power of Augmented Reality. Human 4.0. January 2021 [Online] Retrieved from: <https://www.intechopen.com/chapters/72065>.

สร้างสรรค์ลวดลายผ้าทอผ้าตีนจก จากแรงบันดาลใจ “ดอกพะยอม” สำหรับออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยสู่เชิงพาณิชย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัญยาพร กุณพลเสพย์

บทนำ

สร้างสรรค์ลวดลายผ้าทอผ้าตีนจกจากแรงบันดาลใจ “ดอกพะยอม” สำหรับออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยสู่เชิงพาณิชย์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ลายลายผ้าตีนจก จากแนวคิดภูมิปัญญาการทอตีนจกประกอบด้วย ลวดลายผ้า เป็นการสร้างงานลวดลายในรูปแบบจากการประยุกต์จากของจริง (Applied Realistic) โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก “ดอกพะยอม” ซึ่งนำมาดัดแปลงปรับปรุง ตัดทอน ต่อเติมให้เกิดความงามร่วมกันระหว่างของจริง ใช้เทคนิคการตีลายผ้าลงบนกราฟมีเพื่อให้ตรงตามความต้องการกลุ่มเป้าหมาย ถอดแบบลายหลักเอกลักษณ์ของลวดลายตีนจกด้วยการสร้างลวดลายโดยลดทอนของรูปแบบของดอกพะยอม โดยมีกลีบบานออกทุกด้าน มีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม และแผ่ขยายออกมาเป็นปีกโดยรอบ และเพิ่มเติมสุนทรียศาสตร์และทับซ้อนหรือตัดทอนในส่วนของเกสรดอกไม้ที่เป็นองค์ประกอบของลวดลายเพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกน่าค้นหาและน่าติดตามมากขึ้น โครงสร้างของลวดลายจะใช้ลักษณะความสมมาตรซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของลายตีนจก และวางในแบบลายซ้ำอย่างเป็นจังหวะ และต่อเนื่อง และยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบเป็นการวางแบบการซ้ำเป็นแนวนอน กลีบบานออกทุกด้านมีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอมลายประกอบเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง กลีบดอกเรียบโค้งเล็กน้อย และความเชื่อโบราณ คือ ความอ่อนนุ่ม การยินยอม ตกลงผ่อนผัน ประณีประนอม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม ผู้วิจัยได้ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมที่กำลังจะผลิบานของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง และความเชื่อโบราณ คือ ดอกพะยอมจะทำให้มีอุปนิสัยที่อ่อนนุ่ม ความเห็นใจ และยอมให้ในสิ่งที่ดีงาม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตให้เหมือนลักษณะของดอกพะยอม การวางลายหลักอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดศูนย์กลาง และมีลายประกอบอยู่ล้อมรอบ โดยในการจัดวางใช้ในรูปแบบการวางแบบสมมาตร และใช้รูปแบบการซ้ำอย่างมีจังหวะ และใช้ลักษณะการจัดองค์ประกอบในรูปแบบแบบรอบทิศทาง เพื่อเป็นการสื่อถึง

ความหมายของดอกพะยอมที่มีลักษณะโน้มและอ่อนนุ่ม รวมทั้งสื่อจากรูปแบบของดอกไม้ที่จะมีลักษณะที่ออกดอกพร้อมกัน รวมทั้งในรูปแบบของการประยุกต์ลวดลายของผ้าทอตีนจก มาจัดวางเพื่อให้สมดุลกันโดยใช้สีพื้นฐานของการทอตีนจก ๕ สี คือ เขียว ชมพู ฟ้า ส้ม และเหลือง เพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคและตลาดในปัจจุบัน

ลวดลายผ้า สร้างงานลวดลายในรูปแบบจากการประยุกต์จากของจริง (Applied Realistic) โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก “ดอกพะยอม” ซึ่งนำมาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน ต่อเติมให้เกิดความงามร่วมกันระหว่างของจริง และความคิดสร้างสรรค์ การนำลวดลายจากดอกพะยอมประยุกต์เป็นลวดลายผ้า โดยใช้เทคนิคการตีลายผ้าลงบนกราฟเพื่อให้ตรงตามความต้องการกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีการถอดแบบ ดังนี้

ลายหลัก

เอกลักษณ์ของลวดลายตีนจก ด้วยการสร้างลวดลายโดยลดทอนรูปแบบของดอกพะยอม โดยมีกลีบบานออกทุกด้าน มีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกัน เหมือนลักษณะของดอกพะยอม และแผ่ขยายออกมาเป็นปีกโดยรอบ และเพิ่มเติมสุนทรียศาสตร์และทับซ้อนหรือตัดทอน ในส่วนของเกสรดอกไม้ที่เป็นองค์ประกอบของลวดลาย เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกน่าค้นหาและน่าติดตามมากขึ้น โครงสร้างของลวดลายจะใช้ลักษณะความสมมาตรซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของลายตีนจก และวางในแบบลายซ้ำอย่างเป็นจังหวะ และต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ เป็นการวางแบบการซ้ำเป็นแนวนอน กลีบบานออกทุกด้านมีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกัน เหมือนลักษณะของดอกพะยอม

ลายประกอบ

เอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง กลีบดอกเรียบโค้งเล็กน้อย และความเชื่อโบราณ คือ ความอ่อนนุ่ม การยินยอม ตกลงผ่อนผัน ประนีประนอม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกัน ที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม ผู้วิจัยได้ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมที่กำลังจะผลิบานของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง และความเชื่อโบราณ คือ ดอกพะยอมจะทำให้มีอุปนิสัยที่อ่อนนุ่ม ความเห็นใจ และยอมให้ในสิ่งที่ดีงาม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตให้เหมือนลักษณะของดอกพะยอม

การสร้างสรรค์รูปแบบของลวดลาย ผู้วิจัยได้นำรูปแบบของลายหลักและลายประกอบมาจัดวางตามโครงสร้างของการจัดวางลวดลายหลัก และลายประกอบของลายตีนจก โดยใช้รูปแบบของลายหลักโดยการวางในรูปแบบสมมาตร และเป็นจังหวะต่อเนื่อง และล้อมรอบด้วยลายประกอบทั้งลายแบบแนวตั้ง และแนวนอน เป็นจังหวะต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้ทำการวางลายหลักอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดศูนย์กลาง

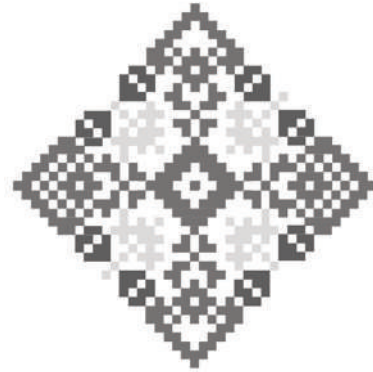
และมีลายประกอบอยู่ล้อมรอบโดยในการจัดวางใช้ในรูปแบบการวางแบบสมมาตรและใช้รูปแบบการซ้ำอย่างจังหวะ และใช้ลักษณะการจัดองค์ประกอบในรูปแบบแบบรอบทิศทาง เพื่อเป็นการสื่อถึงความหมายของดอกพะยอมที่มีลักษณะโน้ม และอ่อนน้อม รวมทั้งสื่อจากรูปแบบของดอกไม้ที่จะมีลักษณะที่ออกดอกพร้อมกัน รวมทั้งในรูปแบบของการประยุกต์ลวดลายของผ้าทอตีนจกมาจัดวางเพื่อให้สมดุลกัน

ลวดลายที่ได้สร้างสรรค์มาทอต้นแบบผ้าทอตีนจกโดยเป็นการทอลายแบบดั้งเดิม และใช้สีที่ยังคงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น นำลวดลายจากดอกพะยอมประยุกต์เป็นลวดลายผ้า โดยใช้เทคนิคการตีลายผ้าลงบนกราฟเพื่อให้ตรงตามความต้องการกลุ่มเป้าหมาย และคำแนะนำ โดยใช้สีพื้นฐานของการทอตีนจก ๕ สี คือ เขียว ชมพู ฟ้า ส้ม และเหลือง เพื่อสอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภค และตลาดในปัจจุบัน สอดคล้องกับสภาวะเกียรติ รัตนอำนวยศิริ (๒๕๖๕) ได้กล่าวในงานวิจัยเรื่องทุนทางวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ม้งสู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยว่า การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์ม้งยังคงความงามทางสุนทรียะของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง ยึดถือแนวทางที่สอดคล้องกับแนวคิดของการร่วมกับธรรมชาติ และความเชื่อที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ อาทิ ที่มาและความหมายของลวดลาย แนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายจากการลอก และจากอักขระโบราณ การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยรูปร่างเลียนแบบธรรมชาติจากตำนานความเชื่อ เรขาคณิต เทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลาย

สร้างสรรค์ลายลายผ้าตีนจก จากแนวคิดภูมิปัญญาการทอตีนจก

เก็บข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและการลงพื้นที่ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทำการสร้างสรรค์ลวดลายตามกรอบแนวคิด ผ้าทอตีนจก โดยทำการสร้างสรรค์ลวดลายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีลายหลัก และลายประยุกต์ของผ้าทอตีนจก รวมทั้งลายประยุกต์ทั้งนี้เพื่อให้ได้งานที่สร้างสรรค์ โดยยังคงรูปแบบลวดลายโบราณดั้งเดิม และลายประยุกต์ขึ้นมาใหม่จากลายหลักที่มีความสอดคล้องกับลายต้นแบบเดิม จากการศึกษาบทที่ ๒ พบว่าแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้า เป็นการสร้างงานลวดลายในรูปแบบจากการประยุกต์จากของจริง (Applied Realistic) โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก “ดอกพะยอม” ซึ่งนำมาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน ต่อเติมให้เกิดความงามร่วมกันระหว่างของจริง และความคิดสร้างสรรค์

การนำลวดลายจากดอกพะยอมประยุกต์เป็นลวดลายผ้า โดยใช้เทคนิคการตีลายผ้าลงบนกราฟ เพื่อให้ตรงตามความต้องการกลุ่มเป้าหมายถอดแบบ ดังนี้



ภาพที่ ๑ การประยุกต์ดอกพะยอมเป็นลายกราฟเพื่อการทอผ้าตีนจกลายหลัก

จากภาพที่ ๑ ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายตีนจก ด้วยการสร้างลวดลาย โดยลดทอนของรูปแบบของดอกพะยอม โดยมีกลีบบานออกทุกด้าน มีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม และแผ่ขยายออกมาเป็นปีกโดยรอบ และเพิ่มเติมสุนทรียศาสตร์ และทับซ้อนหรือตัดทอน ในส่วนของเกสรดอกไม้ที่เป็นองค์ประกอบของลวดลายเพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกน่าค้นหาและน่าติดตามมากขึ้น โครงสร้างของลวดลายจะใช้ลักษณะความสมมาตรซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของลายตีนจก และวางในแบบลายซ้ำอย่างเป็นจังหวะและต่อเนื่อง



ภาพที่ ๒ การประยุกต์ดอกพะยอมเป็นลายกราฟเพื่อการทอผ้าตีนจกลายประกอบ ๑

จากภาพที่ ๒ ผู้วิจัยได้ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ เป็นการวางแบบการซ้ำเป็นแนวนอน กลีบบานออกทุกด้าน มีลักษณะเรียงเวียนแบบกังหัน จากรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม



ภาพที่ ๓ การประยุกต์ดอกพะยอมเป็นลายกราฟเพื่อการทอผ้าตีนจกลายประกอบ ๒

จากภาพที่ ๓ ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง กลีบดอกเรียบโค้งเล็กน้อย และความเชื่อโบราณ คือ ความอ่อนน้อม การยินยอม ตกลงผ่อนผันประนีประนอม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตในการวางเรียงต่อกันที่เชื่อมติดกันเหมือนลักษณะของดอกพะยอม

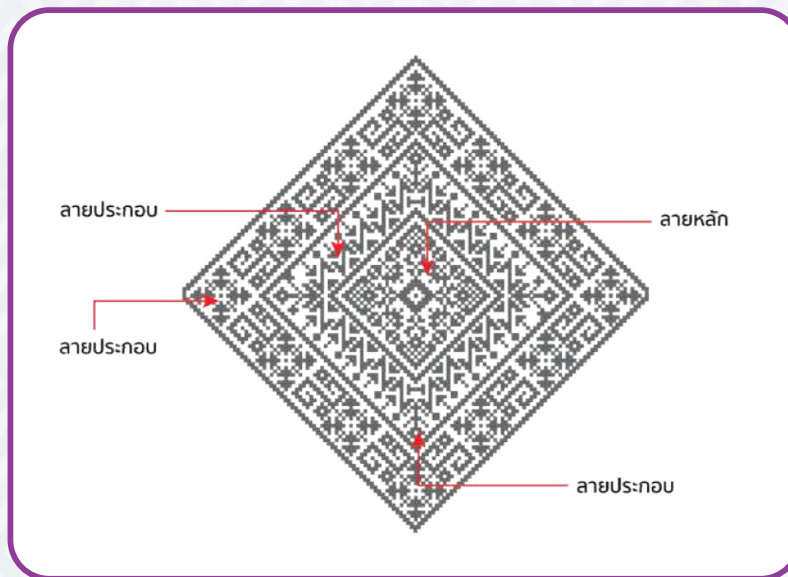


ภาพที่ ๔ การประยุกต์ดอกพะยอมเป็นลายกราฟเพื่อการทอผ้าตีนจกลายประกอบ ๓

จากภาพที่ ๔ ยังคงเอกลักษณ์ของลวดลายลายประกอบ โดยนำแนวคิดจากดอกตูมที่กำลังจะผลิบานของดอกพะยอมที่ดอกจะโน้มลง และความเชื่อโบราณ คือ ดอกพะยอมจะทำให้มีอุปนิสัยที่อ่อนน้อม ความเห็นใจ และยอมให้ในสิ่งที่ดีงาม โดยการใช้การลดทอนให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตให้เหมือนลักษณะของดอกพะยอม

จากการวิเคราะห์สร้างสรรค์รูปแบบของลวดลาย ผู้วิจัยได้นำรูปแบบของลายหลัก และลายประกอบมาจัดวางตามโครงสร้างของการจัดวางลวดลายหลัก และลายประกอบของลายตีนจก โดยใช้รูปแบบของลายหลัก โดยการวางในรูปแบบสมมาตร และเป็นจังหวะต่อเนื่องและล้อมรอบด้วยลายประกอบ ทั้งลายแบบแนวตั้งและแนวนอนเป็นจังหวะต่อเนื่อง ดังภาพที่ ๕

การวางลายหลักอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดศูนย์กลาง และมีลายประกอบอยู่ล้อมรอบ โดยในการจัดวางใช้ในรูปแบบการวางแบบสมมาตร และใช้รูปแบบการซ้ำอย่างมีจังหวะ และใช้ลักษณะการจัดองค์ประกอบในรูปแบบแบบรอบทิศทาง เพื่อเป็นการสื่อถึงความหมายของดอกพะยอม ที่มีลักษณะโน้มและอ่อนน้อม รวมทั้งสื่อจากรูปแบบของดอกไม้ที่จะมีลักษณะที่ออกดอกพร้อมกัน รวมทั้งในรูปแบบของการประยุกต์ลวดลายของผ้าทอตีนจกมาจัดวางเพื่อให้สมดุลกัน



ภาพที่ ๒ องค์ประกอบลายดอกพะยอม

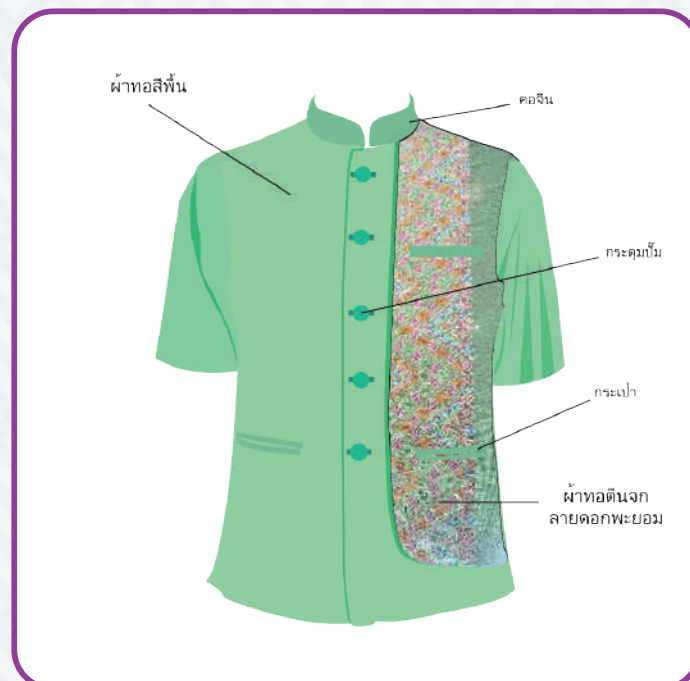
จากการสร้างสรรค์ลายลายผ้าตีนจก จากแนวคิดภูมิปัญญาการทอตีนจก นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ ปรารถนาชาวบ้าน ทางด้านการออกแบบและการทอผ้าตีนจก เพื่อทำการวิเคราะห์และนำลวดลายที่ได้สร้างสรรค์มาทอต้นแบบผ้าทอตีนจก โดยเป็นการทอลายแบบดั้งเดิม และใช้สีที่ยังคงเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น นำลวดลายจากดอกพะยอมประยุกต์เป็นลวดลายผ้า โดยใช้เทคนิคการตีลายผ้าลงบนกราฟเพื่อให้ตรงตามความต้องการกลุ่มเป้าหมาย และคำแนะนำ โดยใช้สีพื้นฐานของการทอผ้าตีนจก ๕ สี คือ เขียว ชมพู ฟ้า ส้ม และเหลือง เพื่อสอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคและตลาดในปัจจุบัน



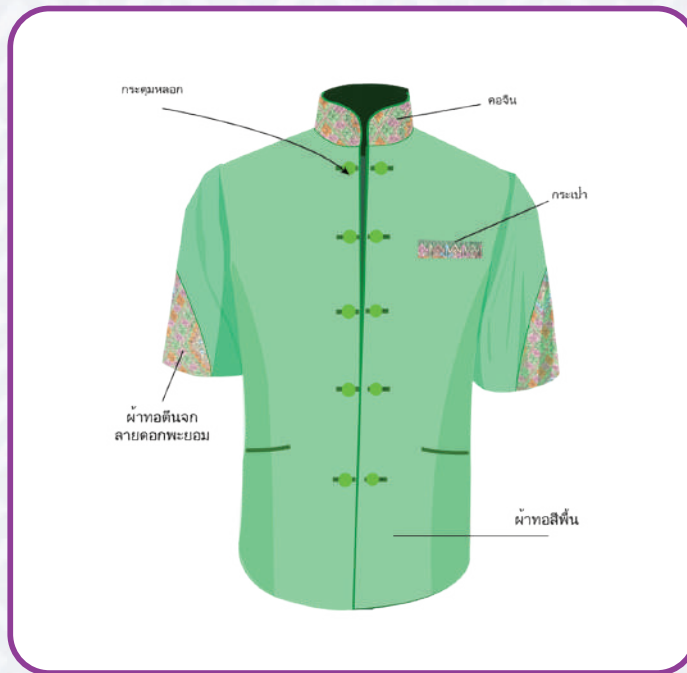
ภาพที่ ๖ ต้นแบบผ้าทอตีนจก “ลายดอกพะยอม”

รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัย

นำมาสร้างสรรค์เป็นผืนผ้าทอตีนจก มาสร้างสรรค์รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อได้แบบร่างของรูปแบบเสื้อผ้าโดยทำการสร้างแบบร่าง โดยรูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับชาย เป็นการนำแนวคิดที่มีกลิ่นอายของความเป็นนครสวรรค์ คือ ความเป็นจีน การออกแบบให้คอเสื้อเป็นรูปแบบคอจีน และใช้ผ้าทอสีพื้นเป็นสีโทนเขียว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนำเสนอในรูปแบบเสื้อผ้าทำงานที่สามารถใส่ได้หลายโอกาส ดังนี้



ภาพที่ ๗ รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับชาย แบบที่ ๑



ภาพที่ ๘ รูปแบบเสื้อผ้าแพ้นร่วมสมัยสำหรับชาย แบบที่ ๒



ภาพที่ ๙ รูปแบบเสื้อผ้าแพ้นร่วมสมัยสำหรับชาย แบบที่ ๓

รูปแบบเสื้อผ้าแพ้นร่วมสมัยสำหรับหญิง เป็นการนำแนวคิดเป็นชุดเดรสที่ใช้ผ้าทอสีพื้นเป็นสีโทนเขียว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนำเสนอในรูปแบบเสื้อทำงานที่สามารถใส่ได้หลายโอกาส ดังนี้



ภาพที่ ๑๐ รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับหญิง แบบที่ ๑



ภาพที่ ๑๑ รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับหญิง แบบที่ ๑๑



ภาพที่ ๑๒ รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับหญิง แบบที่ ๓

ภาพร่างรูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานผลิตภัณฑ์ โดยประมาณจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและสิ่งทอ จากเกณฑ์การประเมินความเหมาะสม แบ่งเป็น ๕ ด้าน ดังนี้

- การออกแบบมีความทันสมัย
- สีเส้นมีความสวยงาม น่าสวมใส่
- วัสดุที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบ
- รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นผสมผสานกับเทคนิคการทออลวดลายมีความประณีต
- ประโยชน์ใช้สอย

รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับชาย เป็นการนำแนวคิดที่มีกลิ่นอายของความเป็นนครสวรรค์ คือ ความเป็นจีน การออกแบบให้คอเสื้อเป็นรูปแบบคอจีน และใช้ผ้าทอสีพื้นเป็นสีโทนเขียว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนำเสนอในรูปแบบเสื้อผ้าทำงานที่สามารถใส่ได้หลายโอกาส และรูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัยสำหรับหญิง เป็นการนำแนวคิดเป็นชุดเดรสที่ใช้ผ้าทอสีพื้นเป็นสีโทนเขียว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนำเสนอในรูปแบบเสื้อผ้าทำงานที่สามารถใส่ได้หลายโอกาส

ความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริง โดยมีความเหมาะสมและสอดคล้องทางด้านความต้องการของตลาด สีสันของรูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นร่วมสมัย โดยรูปแบบความเหมาะสม รูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นโดยรวมมีความเหมาะสมมาก ประกอบด้วยด้านรูปแบบเสื้อผ้าแฟชั่นผสมผสานกับเทคนิคการทออลดลายมีความประณีต ด้านวัสดุที่ใช้เหมาะสมกับรูปแบบ ด้านการออกแบบมีความทันสมัย ด้านสีสันทันมีความสวยงาม น่าสวมใส่ และประโยชน์ใช้สอย สอดคล้องกับต้นทุน ยั่งยืน และอินทียชลชาติภิญโญ (๒๕๖๐) ได้กล่าวในงานวิจัย เรื่องพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีร่วมสมัย โดยการใช้อัตลักษณ์ของชุดไทยพระราชานิยมว่า การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (๑) เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรม และความต้องการทางแฟชั่นของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอเซียในประเทศไทยต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีร่วมสมัย โดยการใช้อัตลักษณ์ของชุดไทยพระราชานิยม (๒) เพื่อศึกษาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีร่วมสมัย โดยการใช้อัตลักษณ์ของชุดไทยพระราชานิยม และ (๓) เพื่อสร้างรูปแบบ (Model) ความเหมาะสมในการเลือกใช้อัตลักษณ์ของชุดไทยพระราชานิยมให้เหมาะสมกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีร่วมสมัย โดยประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ ผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเซียในประเทศไทย มุ่งเน้นที่กลุ่มผู้บริโภคเพศหญิงที่มีช่วงอายุ ๑๘ - ๓๕ ปี จำนวน ๒๔ คน ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลค่าสถิติร้อยละในการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบ โดยการแปรข้อมูลเพื่อจำแนกกลุ่มผลการวิจัย พบว่าสามารถแบ่งผู้บริโภคตามรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมความต้องการทางแฟชั่น ๔ กลุ่ม แสดงผลลัพธ์ได้ ๓ รูปแบบ คือ ๑) รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมความต้องการทางแฟชั่น ๒) พื้นหลังการใช้ชีวิตของผู้บริโภค และ ๓) องค์ประกอบทางการออกแบบ ที่แสดงถึงการจัดกลุ่ม และความต้องการของผู้บริโภคดังกล่าว โดยสามารถจำแนกผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอเซียในประเทศไทยออกเป็น ๔ กลุ่ม ตามทัศนคติ ได้แก่ ๑) กลุ่มคนเมือง ชอบดีไซน์ที่ล้ำยุค แปลกใหม่ หรือมีเทคโนโลยี ๒) กลุ่มคนเมือง ชอบดีไซน์ย้อนยุค ดึงเอาศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมมาประยุกต์เข้ากัน ๓) กลุ่มคนเมือง เรียบ สบาย ดีไซน์น้อย ๔) กลุ่มคนเมือง ชอบเดินทางท่องเที่ยว มีอิสระในการแสดงออก ซึ่งเชื่อมโยงกับสุนทรียศาสตร์ขององค์ประกอบทางการออกแบบ ได้แก่ รูปร่าง รูปทรง รายละเอียดในการตกแต่ง วัสดุ พื้นผิว สี และอลดลายพิมพ์ที่สอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรม และความต้องการทางแฟชั่นของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอเซียในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (๒๕๔๑). **การวิเคราะห์สื่อ** : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จूरรัตน์ บัวแก้ว, เกื้อ ฤทธิบุรณ์และโสภา เชี่ยวชาญดวงศ์. (๒๕๕๓). **การย้อมสีธรรมชาติกับวัตถุดิบที่ใช้ทำผ้าจวนตานี**. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สำนักงานสนับสนุน กองทุนวิจัย
- ชลุต นิมเสมอ. (๒๕๓๙). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ดนุพล ยิ่งยืน และอนิทัย ชลชาติภิญโญ. (๒๕๖๐). **พัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีร่วมสมัย โดยการใช้อัตลักษณ์ของชุดไทยพระราชนิยม**. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ ๑๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๐
- เดชวิทย์ นิลวรรณ และทิพย์พฐ ฤกษ์สุนทร. (๒๕๕๗). **กระบวนการและกลยุทธ์การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษาเทศบาลตำบลฟ้าฮ่าม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ปิยะ เฉลิมกลิ่น และคณะ. (๒๕๔๖). **หอมกลิ่นดอกไม้เมืองไทย**. จัดพิมพ์โดยโครงการ BRT บริษัท จีรวัฒน์ เอ็กเพรส จำกัด กรุงเทพฯ.
- มานิช กงกะนันท์. (๒๕๓๘). **ศิลปะการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (๒๕๓๙). **Design technique: เทคนิคในการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. (ม.ป.ป.). **เอกสารคำสอนทัศนศิลป์**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยพายัพ.
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (๒๕๓๙). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ. (๒๕๖๕). **ทุนทางวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย**. วารสารศิลปกรรมบูรพา ๒๕๖๕ หน้า ๕๑ - ๖๙
- Brenninkmeyer, Ingrid. (1963), **The Sociology of Fashion**, Koln-Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Crane, Diana. (1987). **The Transformation of the Avant-Garde: The New York Art World 1940 - 1985**, Chicago: University of Chicago Press.

“วิถีฝรั่งอินทรี: ไม้ผลอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน”

เจนจิรา เงินจันทร์
สิริกาญจน์ ทวีพิธานนท์

บทนำ

การเกษตรนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาชุมชนและความเป็นอยู่ของคนในประเทศไทย กล่าวคือ การดำเนินไปของเกษตรกรรมอาจก่อให้เกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทางสังคมซึ่งเป็นกระบวนการที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในโครงสร้าง และหน้าที่ของระบบสังคม ซึ่งระบบสังคม คือ การรวมกันของหน่วยต่าง ๆ ในสังคมซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกัน แต่มีหน้าที่ร่วมกันในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน (จินตวิวัฒน์ เกษมสุข, ๒๕๕๔) โดยการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาด้านความเป็นอยู่ของคนในแต่ละชุมชนจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องมาจากการเกษตร มีประชาชนที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นจำนวนมาก ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยภาคเกษตรกรรมของไทยนั้นได้เริ่มมาจากการทำการเกษตรแบบดั้งเดิม การเกษตรร่วมสมัย และการเกษตรแบบยั่งยืนตามลำดับมาจนถึงปัจจุบัน (สุวิทย์ เหลืองลักษณ์, ๒๕๖๐ อ้างใน กิตติศักดิ์ ทองมีทิพย์, ๒๕๖๔) ภาคการเกษตรในประเทศไทยมีการปลูกผลไม้หลากหลายชนิด และมีบทบาทสำคัญต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ การปลูกผลไม้ไทยของเกษตรกรในปัจจุบันมีคุณภาพมากขึ้น จึงมีศักยภาพในการส่งออกจำหน่ายในตลาดต่างประเทศโดยเฉพาะในรูปแบบผลไม้สด ทำให้เกษตรกรไทยได้เปลี่ยนวิธีการผลิตแบบพอมีพอกินมาเป็นการผลิตเพื่อขาย และมุ่งเน้นการเพิ่มผลผลิตด้านปริมาณในลักษณะของเกษตรเชิงเดี่ยว เกษตรกรจึงต้องอาศัยสารเคมีแทบทุกขั้นตอนของการผลิตรวมถึงการกำจัดแมลง และศัตรูพืชที่ต้องมีการใช้สารเคมีเป็นจำนวนมาก จากการสำรวจพบว่าประเทศไทยมีการนำเข้าสารเคมีทางการเกษตรเพิ่มขึ้นทุกปี (กรมควบคุม มลพิษ, ๒๕๕๖)

ชุมชน คือ หน่วยย่อยของสังคมเป็นพื้นฐานของคนในสังคมและเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ การมีชุมชนที่สามารถดำรงวิถีชีวิตอยู่อย่างยั่งยืน มีการพึ่งตนเอง และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ตามกระบวนการทางภูมิปัญญาของชุมชนในอดีตมาใช้เป็นระบบ โดยการร่วมกันพัฒนาชุมชนให้มีความยั่งยืนจากการร่วมกันพัฒนาต่าง ๆ ภายในชุมชน ตำบลเขาดิน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครสวรรค์ เป็นชุมชนดินแดนสองศาสนา (ศาสนาคริสต์และศาสนาพุทธ) หักวัฒนธรรม (วัฒนธรรมไทย ญวน มอญ ไทยทรงดำ คริสต์ และจีน) ที่อยู่ร่วมกัน อยู่ห่างจากอำเภอมืองจังหวัดนครสวรรค์ ระยะทาง ๒๕ กิโลเมตร ในพื้นที่ของชุมชนมีแหล่งทรัพยากรทางประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรม วิถีชีวิต และมีผลผลิตทางการเกษตรที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ส่วนใหญ่ของพื้นที่

เป็นที่ราบลุ่ม ทำให้มีความเหมาะสมในการทำการเกษตร ประกอบกับการที่พื้นที่ชุมชนมีแม่น้ำสำคัญ คือ แม่น้ำปิงไหลผ่านด้านตะวันออก ลักษณะของดินมีดินเหนียว และดินทราย ที่เรียกว่าดินปนทราย ถือเป็นลักษณะของดินที่เหมาะสมแก่การเพาะปลูก ทำให้วิถีชีวิตและอาชีพของคนในชุมชน มีความเชื่อมโยงกับการทำการเกษตร และการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะผลผลิตจากฝรั่งอินทรีซึ่งเป็นผลผลิตที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มผู้ประกอบการในชุมชน จากคุณภาพของฝรั่งอินทรีที่เป็นที่รู้จัก และยอมรับในระดับประเทศ ผลผลิตฝรั่งอินทรีจากตำบลเขาดิน ไม่เพียงแต่เป็นผลไม้ที่มีรสชาติอร่อย และมีคุณค่าทางโภชนาการสูง ยังเป็นผลผลิตที่สะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อม และวิถีการทำการเกษตรของกลุ่มชุมชน จากการตระหนักถึงการลดผลกระทบจากการทำการเกษตรแบบเดิม มาเป็นการทำเกษตรแบบอินทรีย์ มีส่วนช่วยรักษาสภาพแวดล้อม และแหล่งน้ำสำคัญของจังหวัดนครสวรรค์ เนื่องจากบริเวณตำบลเขาดินเป็นแหล่งน้ำธรรมชาติ คือ แม่น้ำปิง เป็นลำน้ำสายใหญ่ที่มีต้นกำเนิดมาจากเทือกเขาภาคเหนือ ไหลผ่านท้องที่อำเภอบรรพตพิสัย มาบรรจบกันที่อำเภอเก้าเลี้ยวกับแม่น้ำน่านกลายเป็นแม่น้ำเจ้าพระยา อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับการอุตสาหกรรมเกษตร การอุปโภคบริโภคของประชาชนสองฝั่งจากต้นแม่น้ำเจ้าพระยาที่ไหลผ่าน (แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) การทำการเกษตรของกลุ่มผู้ผลิตฝรั่งอินทรีจึงมีส่วนในการพัฒนาชุมชนตามแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน

๑) วิถีเกษตรอินทรีย์ สู่ผลผลิตฝรั่งอินทรีไม้ผลอัตลักษณ์ท้องถิ่น

แนวคิดพื้นฐานของเกษตรอินทรีย์ คือ การทำการเกษตรแบบองค์รวม ซึ่งแตกต่างอย่างมากจากการทำเกษตรในปัจจุบันที่มุ่งเน้นการใช้ปัจจัยการผลิตต่าง ๆ เพื่อเพิ่มผลผลิต เป็นการให้ความสนใจเฉพาะแต่ผลผลิตของพืชหลักที่ปลูกโดยไม่ได้นิ่งถึงผลกระทบต่อระบบนิเวศ แต่การทำเกษตรอินทรีย์ซึ่งเป็นการเกษตรแบบองค์รวมจะให้ความสำคัญกับการรักษาความสมดุลของทรัพยากรธรรมชาติ และระบบนิเวศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฟื้นฟูความอุดมสมบูรณ์ของดิน การรักษาแหล่งน้ำให้สะอาด และการฟื้นฟูความหลากหลายทางชีวภาพ เพราะอาศัยกลไก และกระบวนการของระบบนิเวศในการทำการผลิตเกษตรอินทรีย์จึงไม่มีการใช้สารเคมีกำจัดศัตรูพืช และปุ๋ยเคมี เนื่องจากสารเคมีการเกษตรเหล่านี้มีผลกระทบต่อกลไก และกระบวนการของระบบนิเวศ นอกเหนือจากการปฏิเสธการใช้สารเคมีการเกษตรแล้ว เกษตรอินทรีย์ยังให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลของวงจรของธาตุอาหาร การประหยัดพลังงาน การอนุรักษ์ระบบนิเวศการเกษตร และการฟื้นฟูความหลากหลายทางชีวภาพ ซึ่งถือได้ว่าเกษตรอินทรีย์เป็นการบริหารจัดการฟาร์มเชิงบวก (positive management) และการจัดการเชิงบวกนี้เองที่ทำให้เกษตรอินทรีย์แตกต่างอย่างสำคัญจากการเกษตรที่ไม่ใช้สารเคมีแบบปล่อยปะละเลย หรือเกษตรปลอดสารเคมี และเกษตรไร้สารพิษ (สำนักงานกองทุนฟื้นฟูและพัฒนาเกษตรกร ๒๕๖๒, ออนไลน์)

ฝรั่ง (Psidium guajava L.) เป็นไม้ผลที่มีผลอุดมไปด้วยวิตามิน และแร่ธาตุหลายชนิด โดยฝรั่งพันธุ์รับประทานสดที่มีคุณภาพผลดี และคุณค่าทางโภชนาการสูง จะส่งเสริมให้มีสุขภาพที่ดี และลดโอกาสในการเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-Communicable Diseases) ให้แก่ผู้บริโภค เนื้อของผลฝรั่งมีสารพฤกษเคมี (Phytochemicals) ที่มีประโยชน์หลายชนิด และเป็นแหล่งสำคัญของสารต้านอนุมูลอิสระ โดยสารต้านอนุมูลอิสระที่พบมากในผลของฝรั่ง ได้แก่ วิตามินซี แคโรทีนอยด์ แอนโทไซยานิน และสารประกอบฟีนอลิก นอกจากนี้เนื้อฝรั่งยังมีปริมาณเส้นใยอาหารสูงที่ช่วยให้ระบบขับถ่ายทำงานได้ดีขึ้น

การปลูกฝรั่งอินทรีย์ในพื้นที่ตำบลเขาหิน เป็นวิธีการทำการเกษตรที่ไม่ใช้สารเคมี และยาฆ่าแมลง ซึ่งช่วยรักษาความสมดุลของระบบนิเวศ และสุขภาพของผู้บริโภค มีการผลิตน้ำหมักชีวภาพ และสมุนไพรไล่แมลง รวมถึงฮอร์โมนจากหอยเชอรี่ ตลอดจนปุ๋ยคอก สำหรับใช้ในการปลูกฝรั่งอินทรีย์ โดยเริ่มจากเตรียมแปลงปลูกต้องขุดหลุมลึกประมาณ ๕๐ เซนติเมตร ใส่ขี้เป็ดหมัก และแกลบ ใส่ลงในหลุมปลูก ประมาณ ๒ กิโลกรัม ต่อหลุม ในอัตรา ๒:๑ หลังจากนำต้นฝรั่งลงปลูกแล้วยังไม่ต้องบำรุงอะไร ให้รดน้ำทุก ๗ - ๑๐ วัน รดให้ชุ่ม น้ำไม่ขัง เพราะเป็นดินทราย ในระหว่างที่ต้นฝรั่งเจริญเติบโตอาจจะพบแมลงศัตรูมารบกวน โดยเฉพาะเพลี้ยแป้ง จึงต้องฉีดพ่นด้วยสารชีวภาพในกลุ่มสมุนไพรผสมกับปุ๋ยน้ำเพื่อฉีดพ่นทรงพุ่มทุกสัปดาห์ หรือฉีดพ่นให้ถี่ขึ้นตามจำนวนการพบแมลงศัตรูพืช ควบคู่กับการฉีดด้วยน้ำขี้เถ้าที่มีคุณสมบัติเป็นด่าง ในการห่อผลฝรั่งจะเริ่มห่อผลเมื่อมีขนาดเท่ามะนาว ใช้กระดาษสาสำหรับห่อผลไม้โดยเฉพาะเท่านั้น ไม่มีการใช้กระดาษที่มีหมึกพิมพ์ในการห่อ เพื่อให้ผลมีความสวย และปลอดภัย หลังจากห่อผลแล้วไม่ควรปล่อยให้ขาดน้ำ หมั่นฉีดพ่นยา ใส่สารชีวภาพ ปุ๋ยน้ำหมัก และต้องใส่ปุ๋ยคอกที่หมักไว้ ต้นละ ๒๐ ลิตร ทุกเดือนต้องควรใส่ระหว่างรดน้ำเพื่อคลุกเคล้า ปุ๋ยคอกไปด้วยกัน อย่างไรก็ตามการให้ปุ๋ยคอกหมักอย่างสม่ำเสมอช่วยให้ต้นฝรั่งสะสมอาหาร ผลใหญ่ กรอบฟู ทำให้ผลผลิตมีรสชาติดี หวาน กรอบ มีรสชาติหวานอมเปรี้ยว ไม่มีความฝาด ถึงแม้ว่าผลฝรั่งจะมีขนาดเล็กใหญ่รสชาติก็ไม่เปลี่ยน สำหรับพันธุ์ฝรั่งของวิสาหกิจชุมชนฝรั่งอินทรีย์ บ้านตะคร้อ อ.แก้งะเลี้ยว จ.นครสวรรค์ คือ สายพันธุ์ที่เกิดจากการพัฒนาขึ้นเองชื่อว่า ฝรั่งพันธุ์แจ่มไทย ตั้งชื่อนามสกุลของปรียานซ์ ซึ่งได้จากการผสมผสานสายพันธุ์ และพัฒนาจนได้ฝรั่งที่มีรสชาติหวานอมเปรี้ยว ผลใหญ่ เนื้อกรอบฟู มีการใช้เทคนิคพิเศษที่ทำให้เนื้อไม่กระด้าง ที่สำคัญเป็นฝรั่งอินทรีย์ปลอดสารเคมีทุกขั้นตอน



ภาพที่ ๑ ผลผลิตฝรั่งอินทรีย์

นอกจากนี้การทำฝรั่งอินทรีย์ยังเป็นการสร้างรายได้ที่มั่นคงให้กับกลุ่มเกษตรกรในพื้นที่ชุมชน ทำให้ชาวบ้านมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น และสามารถพึ่งพาตนเองได้ ฝรั่งอินทรีย์ไม่เพียงแต่เป็นผลผลิตที่มีคุณภาพสูง แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความร่วมมือ และความสามัคคีในชุมชน ชาวบ้านทุกคนมีส่วนร่วมในการดูแล และพัฒนาวิธีการทำการเกษตรแบบอินทรีย์ ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ และความภาคภูมิใจในผลผลิตของตนเอง ด้วยความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อม และการเกษตรที่ยั่งยืน และมีความรับผิดชอบต่อผู้บริโภค ผลผลิตฝรั่งอินทรีย์จากตำบลเขาดินจึงเป็นผลผลิตที่ได้รับการยอมรับ และเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งใน และต่างประเทศ การเกษตรอินทรีย์ไม่เพียงแต่ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม แต่ยังเป็นการสร้างอนาคตที่ยั่งยืนให้กับชุมชน และคนรุ่นหลัง

๒) การเสริมสร้างความเข้มแข็งของกลุ่มผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์เพื่อสังคม ตามแนวทางพัฒนาอย่างยั่งยืน

การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) คือ แนวทางการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ลดทอนความสามารถในการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นหลัง (Brundtland Report, 1987) โดยการบรรลุการพัฒนาที่ยั่งยืน มีองค์ประกอบสำคัญ ๓ ประการ ได้แก่ การเติบโตทางเศรษฐกิจ (economic growth) ความครอบคลุมทางสังคม (social inclusion) และการคุ้มครองสิ่งแวดล้อม (environmental protection) การประชุมสมัชชาสหประชาชาติ สมัยสามัญ ครั้งที่ ๗๐ เมื่อวันที่ ๒๕ กันยายน ๒๕๕๘ ณ สำนักงานใหญ่สหประชาชาติ ประเทศไทย และประเทศสมาชิกสหประชาชาติรวม ๑๙๓ ประเทศ ร่วมลงนามรับรองวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. ๒๐๓๐ (Agenda for Sustainable Development, 2030) ซึ่งเป็นกรอบการพัฒนาของโลก เพื่อร่วมกันบรรลุการพัฒนาทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม อย่างยั่งยืน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ภายในปี ค.ศ. ๒๐๓๐ โดยกำหนดให้มีเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เป็นแนวทางให้แต่ละประเทศดำเนินการร่วมกัน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, ออนไลน์) กระแสการพัฒนาเศรษฐกิจที่พัฒนาไปควบคู่กับการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนโดยการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เป็นแม่แบบในการขับเคลื่อนประเทศ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๙ - ๑๓ ได้น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมาปรับใช้ในการบริหารพัฒนาประเทศโดยยึดหลักทางสายกลางเพื่อให้ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๕) โดยปัจจุบันแผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี นับเป็นแนวทางในการบริหารพัฒนาประเทศเพื่อให้การพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เป็นไปอย่างยั่งยืนสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals หรือ SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ การพัฒนาชุมชนเพื่อให้เกิดความยั่งยืนตามแนวทางของการพัฒนาประเทศ นอกจากจะต้องให้ความสำคัญ และความร่วมมือในการดำเนินการตามแนวทางการพัฒนาประเทศ ด้วยแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ และแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ (วนิดา เสร็จกิจ, ๒๕๖๓)

แนวคิดเกี่ยวกับวิสาหกิจชุมชน

ความหมายของวิสาหกิจชุมชน (Small and Micro Community Enterprise : SMCE) หมายถึง กิจการชุมชนเกี่ยวกับผลิตสินค้า การให้บริการหรืออื่น ๆ ที่ดำเนินการโดยคณะกรรมการที่มีความผูกพันมีวิถีชีวิตร่วมกัน และรวมตัวกันประกอบกิจการดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นนิติบุคคลในรูปแบบใดหรือไม่เป็นนิติบุคคล เพื่อสร้างรายได้และเพื่อการพึ่งพาตนเองของครอบครัว ชุมชน และระหว่างชุมชน (กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน, ๒๕๖๒)

พระราชบัญญัติส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน พ.ศ. ๒๕๔๘ (๒๕๖๑) กล่าวว่า วิสาหกิจชุมชนหมายความว่า กิจการของชุมชนเกี่ยวกับการผลิตสินค้า การให้บริการหรือการอื่น ๆ ที่ดำเนินการโดยคณะบุคคลที่มีความผูกพันมีวิถีชีวิตร่วมกัน และรวมตัวกันประกอบกิจการดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นนิติบุคคลในรูปแบบใดหรือไม่เป็นนิติบุคคลเพื่อสร้างรายได้ และเพื่อการพึ่งพาตนเองของครอบครัว ชุมชน และระหว่างชุมชน ความหมายของวิสาหกิจชุมชนกล่าวโดยสรุป คือ การประกอบการเพื่อการจัดการ “ทุนของชุมชน” อย่างสร้างสรรค์เพื่อการพึ่งพาตนเองได้ “ทุนของชุมชน” ไม่ได้หมายถึงแต่เพียงเงินแต่รวมถึงทรัพยากร ผลผลิต ความรู้ภูมิปัญญา ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางสังคม ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่ร้อยรัดผู้คนให้อยู่ร่วมกันเป็นชุมชนเป็นพี่น้องไว้อีกกัน

แนวคิดวิสาหกิจเพื่อสังคม

เริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ ๑๙๗๐ ที่สหราชอาณาจักร โดยเป็นทางเลือกในการดำเนินการที่แตกต่างจากธุรกิจเอกชน และรัฐวิสาหกิจ ซึ่งในปัจจุบันประเทศต่าง ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา แคนาดา สิงคโปร์ เกาหลีใต้ เป็นต้น ได้พัฒนาวิสาหกิจเพื่อสังคมให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจที่มีความยั่งยืน โดยมีการสนับสนุนจากนโยบายของรัฐ และการลงทุนจากภาคเอกชน แนวคิดวิสาหกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาชุมชน และสร้างความยั่งยืน การพัฒนาที่ยั่งยืนจะต้องอาศัยการบูรณาการ (integration) แนวคิดต่าง ๆ ในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน การพัฒนาชุมชนโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง โดยส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการวางแผน และบริหารจัดการทรัพยากรในพื้นที่ของตนเอง ผ่านการจัดตั้งกลุ่มเกษตรกร กลุ่มวิสาหกิจชุมชน และเครือข่ายการตลาด เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจฐานราก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาภาคการเกษตรให้มีความยั่งยืนและหลากหลาย แนวคิด เรื่องวิสาหกิจเพื่อสังคม หรือ Social Enterprise (SE) คือ แนวคิดที่นำหลักการบริหารจัดการทางธุรกิจมาปรับใช้ในการแก้ปัญหา สังคม และสิ่งแวดล้อม เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้ประกอบธุรกิจดำเนินกิจการในเชิงพาณิชย์ควบคู่ไปกับการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม และสิ่งแวดล้อม อย่างยั่งยืน วิสาหกิจเพื่อสังคมสามารถแบ่งปันผลกำไรให้แก่ผู้ถือหุ้นได้ไม่เกิน ๓๐% ของกำไรสุทธิทั้งหมด และนำส่วนที่เหลือไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคมอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการส่งเสริม และสนับสนุนการดำเนินงานของวิสาหกิจเพื่อสังคมในประเทศไทย จึงมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติ ส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๒ (วิสาหกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) : บทเรียนและบทวิเคราะห์เพื่อการปรับใช้ในสังคมไทย, ๒๕๖๒)

วิสาหกิจเพื่อสังคมถือกำเนิดจากแนวคิดประเภท CSR as Process กล่าวคือ เป็นการผสมผสานแนวคิดนักพัฒนาสังคมเข้ากับการบริหารจัดการแบบผู้ประกอบการ หรือที่เรียกว่าผู้ประกอบการทางสังคม (Social Entrepreneurship) อย่างไรก็ตาม การดำเนินการทางสังคมทั้งหมดไม่ได้หมายความว่า เป็นการประกอบการ ตัวอย่างเช่น การนำรายได้ส่วนหนึ่งขององค์กรมาทำกิจกรรมเพื่อสังคมนั้น ถือเป็นการทำกิจกรรมเพื่อสังคมไม่ใช่กิจกรรมของการประกอบการ ซึ่งแตกต่างจากองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (Mair & Marti, 2004) ต่อมาสังคมมีความซับซ้อนมากขึ้น ปัญหาสังคมก็เพิ่มขึ้นตามมา ส่งผลกระทบต่อประชาชน ชุมชน และสิ่งแวดล้อมอย่างกว้างขวาง ปัญหาเหล่านี้ซับซ้อนเกินกว่าที่หน่วยงานภาครัฐจะแก้ไขได้เพียงลำพัง จากการขาดแคลนกำลังคน งบประมาณ และวิธีการบริหารจัดการ จึงจำเป็นต้องอาศัยภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาสังคม โดยเริ่มจากการทำกิจกรรมเพื่อสังคม (Corporate Social Responsibility : CSR) ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมระยะสั้น ภายหลังภาคเอกชนบางส่วนหันมาให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในชุมชนอย่างจริงจัง จึงพัฒนา กิจกรรม CSR ให้เป็นการมีส่วนร่วมขององค์กร (Corporate Social Engagement : CSE) โดยให้

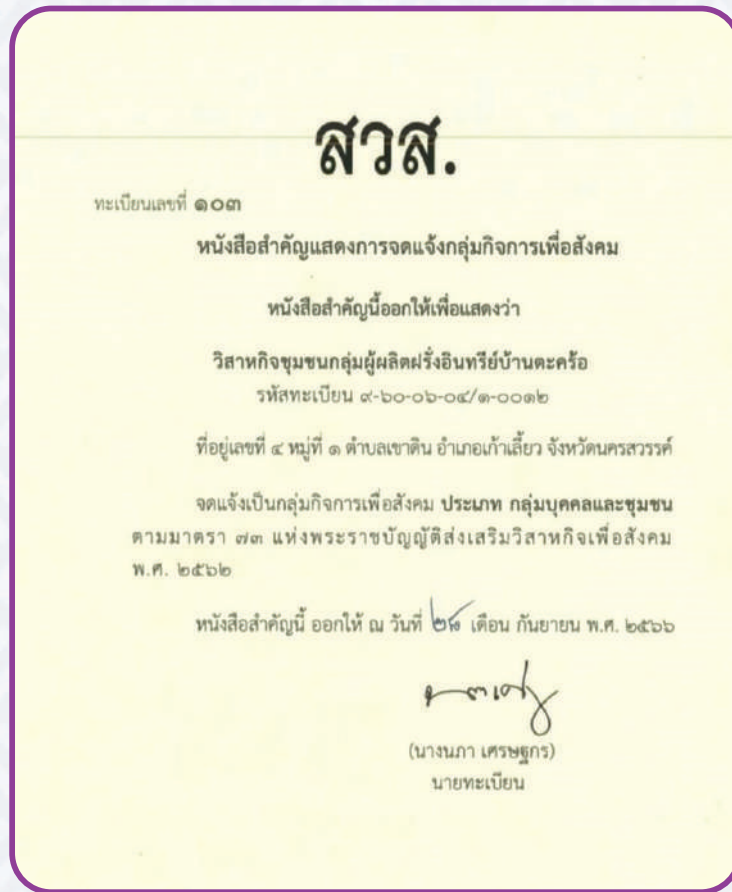
ชุมชนมีส่วนร่วมในการระบุดูปัญหา และหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน จากนั้นจึงนำแนวคิดการบริหารจัดการธุรกิจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมเหล่านี้ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว จนพัฒนามาเป็น วิสาหกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) ในที่สุด (สำนักงานส่งเสริมกิจการเพื่อสังคมแห่งชาติ, ๒๕๕๗)

“วิสาหกิจเพื่อสังคม” หมายถึง บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่ตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบกิจการขายสินค้าหรือการให้บริการ โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการจ้างงาน ในท้องถิ่นที่ตั้งอยู่ หรือมีเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชน สังคม หรือสิ่งแวดล้อม โดยไม่เน้นการสร้างกำไรสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วน และนำผลกำไรไม่น้อยกว่าร้อยละเจ็ดสิบ ไปลงทุนในกิจการของตนเอง หรือใช้ประโยชน์เพื่อเกษตรกร ผู้ยากจน คนพิการ ผู้ด้อยโอกาส หรือประโยชน์ส่วนรวมอื่น ๆ ตามที่กำหนดในมาตรา ๓ แห่งพระราชกฤษฎีกาฯ (ฉบับที่ ๖๒๑) พ.ศ. ๒๕๕๙ (เรวัต ตันตยานนท์, ๒๕๖๓)

“กลุ่มกิจการเพื่อสังคม” หมายถึง บุคคลธรรมดา กลุ่มบุคคล ชุมชน หรือนิติบุคคลที่ตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย ซึ่งดำเนินกิจการเกี่ยวกับการผลิต การจำหน่ายสินค้า หรือการบริการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสังคมเป็นเป้าหมายหลักของกิจการ และได้รับการจัดตั้งเป็นกลุ่มกิจการเพื่อสังคมตามพระราชบัญญัติ ส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม พ.ศ. ๒๕๖๒ ต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อสังคมเป็นเป้าหมายหลักของกิจการ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการจ้างงานแก่บุคคล ผู้สมควรได้รับการส่งเสริมเป็นพิเศษ การแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาชุมชน สังคม หรือสิ่งแวดล้อม เป็นกิจการที่มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้า หรือการบริการ เป็นกิจการที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย ความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

กลุ่มวิสาหกิจผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์บ้านตะคร้อ มีพื้นที่การปลูกฝรั่งมากกว่า ๓๐๐ ไร่ จากสมาชิก ๑๕ ราย โดยในปี พ.ศ. ๒๕๖๖ กลุ่มวิสาหกิจผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์บ้านตะคร้อ ภายใต้การขับเคลื่อนร่วมกับ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้สนับสนุนให้กลุ่มวิสาหกิจฯ ยื่นจดแจ้งเป็น **“กลุ่มกิจการเพื่อสังคม”** กับสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม (สวส.) ซึ่งนับเป็นกลุ่มกิจการเพื่อสังคมเพียง ๑ ใน ๒ แห่ง ของจังหวัด และ ๑ ใน ๑๕๓ แห่ง จากกลุ่มกิจการเพื่อสังคมทั้งประเทศไทย (ข้อมูล ณ วันที่ ๙ มกราคม ๒๕๖๘) ในการเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ที่มีลักษณะกิจการ คือการจำหน่ายสินค้า และบริการ ที่มีวัตถุประสงค์ทางสังคมในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสังคมชุมชนโดยการประกอบธุรกิจ จำหน่ายฝรั่ง อินทรีย์ พร้อมทั้งแปรรูปใบฝรั่ง ส่งเสริมอาชีพให้แก่สมาชิกกลุ่มให้มีรายได้ แก้ไขปัญหาการทำเกษตร ลดหนี้สินเกษตรกร โดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานของกลุ่มฯ ดังนี้

1. กิจกรรมฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการทำเกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. รวมกลุ่มจัดจำหน่ายฝรั่งอินทรีย์ และพืชผักไร้สารพิษ
3. กิจกรรมให้องค์ความรู้เกี่ยวกับสารสกัดจากสมุนไพร และปุ๋ยหมัก (หมอดิน)
4. กิจกรรมถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้แก่บุคคลในกลุ่มและบุคคลภายนอก



ภาพที่ ๒ หนังสือจดทะเบียนกลุ่มกิจการเพื่อสังคม

๒) การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ฝรั่งอินทรีย์

เกษตรอินทรีย์ เป็นแนวทางทำการเกษตรเพื่อให้ได้ผลผลิตที่มีคุณภาพดี ไม่มีการปนเปื้อน ทำให้ได้ผลผลิตที่มีความปลอดภัย และเป็นที่ต้องการของตลาดในปัจจุบัน เพื่อการขยายตลาดไปสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่อีกทางหนึ่งด้วย ภาคเกษตรมีบทบาทสำคัญต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศไทย และเป็นฐานการผลิตที่ควรได้รับการสนับสนุนเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มสำหรับการค้าและการส่งออก รวมถึงในมิติการพัฒนาสู่แหล่งการผลิตอาหารที่สำคัญของโลก เนื่องจากความเหมาะสมทางภูมิประเทศ และภูมิอากาศ การมีภูมิปัญญาด้านการผลิต และการประยุกต์ดัดแปลง ผลผลิตทางการเกษตร อีกทั้งยังมีวัฒนธรรมอาหารที่เข้มแข็ง และหลากหลาย ซึ่งส่งผลให้ประเทศไทยสามารถเป็นผู้ผลิตอาหารส่งออกที่สำคัญรายใหญ่ของโลก (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๕๔) จากการสัมภาษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฝรั่งอินทรีย์ (ปรีชาณัฐก์ แจ่มไทย, ๒๕๖๕ : สัมภาษณ์ อ่างในสิริกาญจน์ ทวีพิธานนท์, ลักษณะ งามมีศรี, เจนจิรา เงินจันทร์ และมานิตย์ สิงห์ทองชัย, ๒๕๖๖) หมู่ ๔ บ้านตะคร้อ ตำบลเขาหิน อำเภอกำแพงแสน ปัจจุบันมีเกษตรกรหันมาสนใจในการปลูกฝรั่งอินทรีย์มากขึ้น โดยเฉพาะตำบลเขาหิน อำเภอกำแพงแสน ได้ดำเนินกิจกรรมกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฝรั่งอินทรีย์อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการปลูกฝรั่งดูแลง่ายไม่ยุ่งยาก

ผลผลิตเร็วหลังจากปลูกแล้วเพียง ๗ - ๘ เดือน ลักษณะเด่นของฝรั่งอินทรีนี้มีจุดเด่นตรงที่รสชาติอร่อย ปลอดภัยจากสารเคมี โดยฝรั่งอินทรีสามารถเพิ่มรายได้ให้แก่สมาชิกของกลุ่มมาโดยตลอด ซึ่งภายในชุมชนมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการปลูกฝรั่งอินทรี สภาพดินสมบูรณ์ ซึ่งเป็นแหล่งผลิตฝรั่งอินทรีที่มีคุณภาพ ซึ่งผลผลิตจากกลุ่มวิสาหกิจผู้ผลิตฝรั่งอินทรีบ้านตะคร้อ ได้รับการคัดสรรเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอาหาร ระดับ ๔ ดาว จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ในปี พ.ศ. ๒๕๖๕



ภาพที่ ๓ ใบประกาศนียบัตรการคัดสรรผลิตภัณฑ์ ระดับสี่ดาว

(๒) การแปรรูปฝรั่งอินทรีด้วยภูมิปัญญาของชุมชน

การแปรรูปผลิตภัณฑ์จากฝรั่งอินทรีในตำบลเขาหิน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครสวรรค์ เป็นอีกหนึ่งแนวทางในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตรของชุมชน ฝรั่งอินทรีที่มีคุณภาพสูง และปลอดภัยสามารถนำมาแปรรูปเป็นข้าวเกรียบที่มีรสชาติอร่อย และมีคุณค่าทางโภชนาการสูง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบจากฝรั่งอินทรีไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับเกษตรกรในชุมชน แต่ยังเป็นการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

การส่งเสริมการตลาด และการสร้างแบรนด์สำหรับจากฝรั่งอินทรีเป็นสิ่งสำคัญในการเพิ่มยอดขาย และการรับรู้ของผู้บริโภค การใช้บรรจุภัณฑ์ที่สวยงามและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมถึงการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ จะช่วยให้ผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบจากฝรั่งอินทรีเป็นที่รู้จัก และเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งใน และต่างประเทศ

ผลิตภัณฑ์แปรรูปจากฝรั่งอินทรีย์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฯ ที่ได้รับความนิยม



ภาพที่ ๔ ผลิตภัณฑ์แปรรูปจากฝรั่งอินทรีย์ (น้ำฝรั่งสด ข้าวเกรียบ และขนมสาลี่)



ภาพที่ ๕ ผลิตภัณฑ์สบู่กวนเย็นจากส่วนผสมใบฝรั่งอินทรีย์

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฝรั่งอินทรีย์ไม่เพียงแต่เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร แต่ยังเป็นการส่งเสริมการเกษตร และเครือข่ายผู้ประกอบการทางการเกษตร ให้เกิดการพัฒนาร่วมกัน อย่างยั่งยืนโดยการร่วมกันวางแผน และใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้เพิ่มประโยชน์ ต่อสังคมในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งสามารถพึ่งพา ตนเองได้ และมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น จากวิถีการทำการเกษตรอินทรีย์และการต่อยอดกิจกรรม



ภาพที่ ๖ การมีส่วนร่วมระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน และเครือข่ายผู้ประกอบการในการพัฒนา และขับเคลื่อนกลุ่มวิสาหกิจผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์บ้านตะคร้อ

๓) การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้ด้านวิถีเกษตรอินทรีย์

ประชากรส่วนใหญ่ของตำบลเขาดิน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครสวรรค์ ประกอบอาชีพทำการเกษตร การดำเนินชีวิตของประชากรเป็นไปอย่างเรียบง่าย เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน โดยมีศาสนาเป็นหลักในการยึดเหนี่ยวจิตใจ มีแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจหลายแห่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต และวิถีเกษตรของชุมชน เช่น

วัดเขาดินใต้ และวัดพระหน่อธารรินทรไถ่ลวารินคงคาราม : วัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของชุมชน วัดนี้มีสถาปัตยกรรมที่งดงามและเป็นสถานที่ที่ชาวบ้านมักมาทำบุญ และปฏิบัติธรรม

วัดมรรครังสฤษฎ์ (ตะคร้อ) : พระเกจิคู่บ้านหาดเสลาหลวงพ่อรื้อ กุสลจิตโต อดีตเจ้าอาวาส วัดมรรครังสฤษฎ์ และหลวงพ่อเคียร พระพุทธรูปอันงดงาม เยี่ยมชมวิหารนาอึฟ ศิลปะปูนปั้นที่ถ่ายทอดความเป็นพุทธผ่านงานศิลปะ หนึ่งเดียวในประเทศไทย ชมวิหารหลังใหญ่อันเป็นที่ประดิษฐานของหลวงพ่อเคียร หรือพระพุทธรศรมงคล ที่คนบ้านใกล้เคียงและไกลต่างให้ความเคารพนับถือ

แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร : พื้นที่ของสมาชิกกลุ่มที่มีวิถีการประกอบอาชีพเกษตรกรรม และมีกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของเกษตรกรและเรียนรู้เกี่ยวกับการเกษตรอินทรีย์ และกิจกรรมการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร

ตลาดเจ้าคะ : ตลาดวัฒนธรรมที่รวบรวมสินค้าท้องถิ่นและผลิตภัณฑ์จากชุมชน นักท่องเที่ยวสามารถเลือกซื้อของฝากและสินค้าพื้นเมืองที่มีเอกลักษณ์ ณ ตลาดที่ทอดยาวริมฝั่งแม่น้ำปิง

สวนฝรั่งอินทรีย์ : สวนเกษตรอินทรีย์ที่ปลูกฝรั่งอินทรีย์คุณภาพสูง นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมสวน เรียนรู้กระบวนการปลูกฝรั่งอินทรีย์ และชิมผลผลิตสดจากสวน

แหล่งท่องเที่ยวเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่ที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว แต่ยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน และวิถีการเกษตรตามแนวทางที่ยั่งยืน ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตที่เรียบง่าย และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ได้เรียนรู้ และลงมือทำตามวิถีภูมิปัญญา ทั้งวิถีการเกษตรและอาหารการกิน ตามอัตลักษณ์ของชุมชนด้วยการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงเกษตร ที่เชื่อมโยงกิจกรรมระหว่างแหล่งท่องเที่ยว และเครือข่ายการเกษตรในพื้นที่ เช่น กิจกรรมการเยี่ยมชมสวนฝรั่งอินทรีย์ การเรียนรู้กระบวนการปลูก และดูแลฝรั่งอินทรีย์ การชิมผลผลิตสดจากสวน และกิจกรรมอาหารท้องถิ่น จะช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของชุมชน และเรียนรู้เกี่ยวกับการเกษตรอินทรีย์ ซึ่งถือเป็นการส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักท่องเที่ยว และชาวบ้านในพื้นที่ เป็นการส่งเสริมให้เกิดการหวงแหน ต่อยอด และรักษาองค์ความรู้ และวิถีการทำการเกษตรตามวิถีเกษตรอินทรีย์ของชุมชน การนำผลไม้ผลอัตลักษณ์และวิถีการเกษตรอินทรีย์ของชุมชน มาเป็นกิจกรรมช่วยเน้นย้ำความสำคัญของทรัพยากรของชุมชน และความเป็นเอกลักษณ์ของไม้ผลฝรั่งอินทรีย์ที่เป็นผลผลิตที่มีคุณภาพ สามารถเป็นจุดที่สนใจในวิถีชีวิตที่ยั่งยืน และการเกษตรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ ๗ กิจกรรมการศึกษาดูงานด้านการทำเกษตรอินทรีย์ภายในชุมชน



ภาพที่ ๘ กิจกรรมการเรียนรู้ การตองกิ่งขยายพันธุ์ฝรั่ง กิจกรรมแปรรูปผลไม้ ข้าวเกรียบฝรั่ง

การส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชนยังสามารถทำได้โดยการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่นและองค์กรต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวก และบริการที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาที่พักแบบฟาร์มสเตย์ การจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวเชิงเกษตร และการส่งเสริมการตลาดผ่านสื่อออนไลน์



ภาพที่ ๙ แสดงการขับเคลื่อนโครงการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวฟาร์มสเตย์ให้กับเครือข่ายท่องเที่ยวชุมชนบ้านหาดเสลา โดยการสนับสนุนของธนาคารออมสิน ภาค ๖

การท่องเที่ยวชุมชนที่เน้นการเกษตรอินทรีย์ไม่เพียงแต่ช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังเป็น การร่วมพัฒนาชุมชน สังคม หรือสิ่งแวดล้อม ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทำให้นักท่องเที่ยว ได้สัมผัสกับวิถีชีวิตที่เรียบง่าย และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และสร้างความประทับใจที่ยั่งยืนให้กับ นักท่องเที่ยวที่มาเยือน วิธีการเกษตรอินทรีย์ในตำบลเขาดินเป็นส่วนหนึ่งของการรักษา และส่งเสริม วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการใช้วิธีการเกษตรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ ทำให้ชุมชนสามารถรักษาวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างยั่งยืน

สรุป

วิธีการผลิตฝรั่งอินทรีย์ช่วยสร้างรายได้ที่มั่นคงให้กับกลุ่มเกษตรกร และเครือข่ายในพื้นที่ชุมชน ทำให้ชาวบ้านมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น และสามารถพึ่งพาตนเองได้ ฝรั่งอินทรีย์ไม่เพียงแต่เป็นไม้ผลที่มีคุณภาพสูง แสดงถึงสัญลักษณ์ของความร่วมมือ และความสามัคคีในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการดูแล และพัฒนาวิธีการทำการเกษตรแบบอินทรีย์ ทำให้เกิดความรู้สึกลึกถึงเจ้าของ และความภาคภูมิใจในผลผลิตของตนเอง ด้วยความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อม และการเกษตรที่ยั่งยืน อีกทั้งมีความรับผิดชอบต่อผู้บริโภค และสังคม

การพัฒนาอย่างยั่งยืนของชุมชนจึงให้ความสำคัญกับวิธีการทำฝรั่งอินทรีย์ ไม้ผลอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยการดำเนินงานของกลุ่มวิสาหกิจผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์บ้านตะคร้อ เกิดการจัดการ “ทุนของชุมชน” อันประกอบด้วยทรัพยากร ผลิตผล ความรู้ภูมิปัญญา ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางสังคม อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการพึ่งพาตนเอง ช่วยส่งเสริมให้เกิดการห่วงใย ทอเยอด และรักษาองค์ความรู้ วิถีชีวิต การทำการเกษตรตามวิถีเกษตรอินทรีย์ของชุมชน ภายใต้การขับเคลื่อนร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์ และหน่วยงานเครือข่าย ได้สนับสนุนให้กลุ่มวิสาหกิจฯ ยื่นจดแจ้งเป็น “กลุ่มกิจการเพื่อสังคม” กับสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม (สวส.) ซึ่งนับเป็นกลุ่มกิจการเพื่อสังคม เพียง ๑ ใน ๒ แห่งของจังหวัดที่มีการดำเนินกิจการเพื่อสังคมอย่างชัดเจน การเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่มีลักษณะกิจการ คือ การจำหน่ายสินค้า และบริการ ที่มีวัตถุประสงค์ทางสังคมในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสังคม ชุมชน โดยการประกอบธุรกิจจำหน่ายฝรั่งอินทรีย์พร้อมทั้งแปรรูปไปฝรั่งส่งเสริมอาชีพให้แก่สมาชิกกลุ่มให้มีรายได้ แก้ไขปัญหาการทำเกษตร ลดหนี้สินเกษตรกร จากวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานของกลุ่มฯ การฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการทำเกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีการรวมกลุ่มจัดจำหน่ายฝรั่งอินทรีย์ พืชผักไร้สารพิษ กิจกรรมในห้องความรู้เกี่ยวกับสารสกัดจากสมุนไพร และปุ๋ยหมัก (หมอดิน) โดยถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้แก่บุคคลในกลุ่ม และบุคคลภายนอก เพื่อการเสริมสร้างความเข้มแข็งของกลุ่มผู้ผลิตฝรั่งอินทรีย์เพื่อสังคม เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน และเครือข่ายผู้ประกอบการในการพัฒนา และขับเคลื่อนตามแนวทางพัฒนาอย่างยั่งยืน กล่าวคือ การพัฒนาวิถีฝรั่งอินทรีย์ : ไม้ผลอัตลักษณ์ท้องถิ่น เป็นแนวทางการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ลดทอนความสามารถในการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นหลัง ทั้งในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดความยั่งยืนของชุมชนในอนาคตต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมการเกษตร. (๒๕๔๘). พระราชบัญญัติส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน พ.ศ. ๒๕๔๘. กรุงเทพฯ : ฝ่ายเผยแพร่เอกสาร กรมส่งเสริมการเกษตร.
- กิตติศักดิ์ ทองมีทิพย์. (๒๕๖๔). พัฒนาการเกษตรกรรมของประเทศไทย: ในมิติด้านการพัฒนาชุมชน และคุณภาพชีวิต. วารสารเกษตรศาสตร์, ๑, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คณะกรรมการสนับสนุนการจัดทำแผนพัฒนาองค์กรบริหารส่วนตำบลเขาดิน. แผนพัฒนาท้องถิ่น (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ขององค์การบริหารส่วนตำบลเขาดิน อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัด นครสวรรค์ ๒๕๖๔ <https://www.kaodin.go.th/project-detail?hd=7&id=70016>.
- จิตรกร บัวปลี. (๒๕๖๕). ฝรั่งเศสไทย สวนฝรั่งเศสท่องเที่ยว ดิดแม่น้ำปิง ที่เก้าเลี้ยว นครสวรรค์. เข้าถึงใน https://www.technologychaoban.com/bullet-news-today/article_221963.
- จินตวีร์ เกษมสุข. (๒๕๕๔). การสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม (Communication and social change). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุมชนท่องเที่ยวชะลอวัย บ้านหาดเสลา. (๒๕๖๗) <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1045958950865404&set=pcb.1045959460865353>.
- ฐานเศรษฐกิจ. (๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๖). รู้จัก ๓ วิสาหกิจชุมชนเกษตรเหนือขุไม้ผลอัตลักษณ์สร้าง รายได้ยั่งยืน. <https://www.thansettakij.com/business/trade-agriculture/574679>.
- นวรรตน์ บุญภิกษา. (๒๕๕๙). กระบวนการพัฒนาอย่างยั่งยืนของชุมชนบ้านถ่อนนาลับ ตำบลบ้านถ่อน อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการบริหารกิจการสาธารณะ ครั้งที่ ๓ (The Third National Conference on Public Affairs Management) “การเปลี่ยนผ่านและการปฏิรูปการบริหารสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน.
- วนิดา เสรีกิจ. (๒๕๖๓). การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนในบริบทของการพัฒนาประเทศ. วารสาร เศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา, ปีที่ ๘ (๑) ; มกราคม - มิถุนายน.
- วิสาหกิจเพื่อสังคม. (๒๕๖๒). บทเรียนและบทวิเคราะห์เพื่อการปรับใช้ในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานสร้างเสริมกิจการเพื่อสังคมแห่งชาติ.
- สิริกาญจน์ ทวีพิธานนท์, ลักษมี งามมีศรี, เจนจิรา เงินจันทร์ และมานิตย์ สิงห์ทองชัย. (๒๕๖๖). การศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์และส่งเสริมการตลาดของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฝรั่งอินทรีย์ (บ้านตะคร้อ) เพื่อขยายตลาดไปสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่. วารสารวิชาการ การจัดการภาครัฐ และเอกชน, ๕(๑), ๑๗๒-๑๘๘.
- สำนักงานกองทุนฟื้นฟูและพัฒนาเกษตรกร. (๓ ตุลาคม ๒๕๖๒). วิถีเกษตรอินทรีย์. <https://frdfund.org/th/วิถีเกษตรอินทรีย์/>

- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (๒๕๖๕). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)**. ราชกิจจานุเบกษา.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.(ม.ป.ป.). **เกี่ยวกับ-sdgs**. <https://sdgs.nesdc.go.th/เกี่ยวกับ-sdgs/>
- Mair, Johanna & Marti, Ignasi. (2004) . **Social entrepreneurship: What are we talking about? A framework for future research**. IESE Research Papers D/546, IESE Business School.
- UNESCO-ACEID. (1997). **Educating for a Sustainable Future : A Trans disciplinary Vision for Concerted Action**. Report of the Third UNESCO-ACEID International Conference, Bangkok Thailand. 1997, P. 6-23.

ทุนทางวัฒนธรรมงานหัตถกรรม เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ สู่งานสร้างสรรค์

นัฐธีธรรณซ์ รอดชื่น
รพีพัฒน์ มั่นพรม
พิมรา ทองแสง

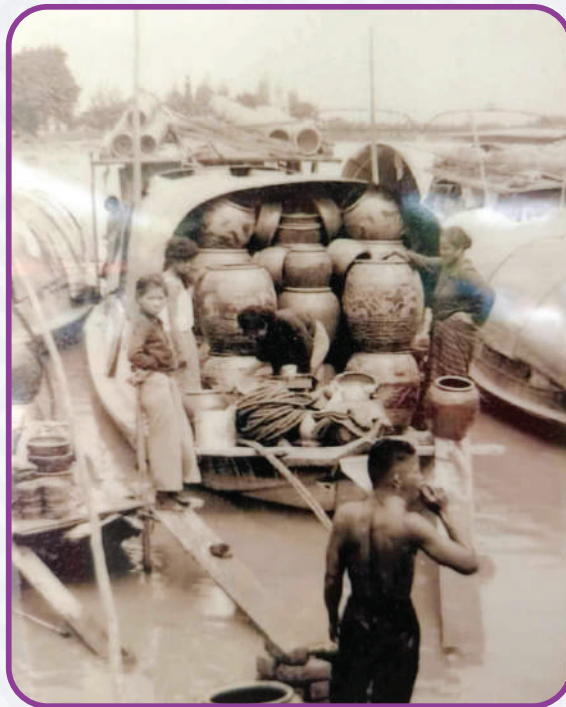
บทนำ

งานศิลปะพื้นบ้านเป็นงานสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม เป็นลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ศิลธรรมอันดีของประชาชน และเป็นงานที่สร้างสรรค์ทางวัตถุ เป็นไปตามรสนิยมทางจิตใจของมนุษย์ที่ต่างมีความพึงพอใจในรูปร่าง รูปทรง สี ลวดลายที่แตกต่างกัน ลักษณะเด่นของศิลปะพื้นบ้านที่มีความสำคัญ คือ เรื่องของวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิต ทำให้ใช้วัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติ นำมาสร้างสรรคงานในชีวิตประจำวัน โดยปกติตามท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่จะมีวัสดุจำนวนมากตามธรรมชาติให้เลือกใช้ วัสดุจะมีทั้งคุณภาพดี และคุณภาพไม่ดี และในท้องถิ่นบางพื้นที่จะมีวัสดุบางอย่างที่ดีเป็นพิเศษกว่าท้องถิ่นอื่น ด้วยเหตุนี้จึงพบว่าสิ่งของอย่างเดียวกัน คุณภาพอาจจะแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น บางท้องถิ่นมีชื่อเสียงมากเป็นพิเศษ เพราะตั้งอยู่ในแหล่งวัตถุดิบที่มีคุณภาพดี และบางท้องถิ่นอาจจะไม่มีผลิตเลย เนื่องจากขาดวัสดุชนิดนั้นแต่จะมีวัสดุชนิดอื่น จึงได้ผลิตงานออกมา มีลักษณะที่มีความแตกต่างกัน วัสดุในท้องถิ่นเป็นตัวกำหนดรูปแบบ วิธีการ และชนิดของศิลปกรรม เพราะศิลปกรรมพื้นบ้านจะแตกต่างกันไปตามถิ่นกำเนิด เอกลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านจึงมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวเป็นไปตามถิ่นกำเนิดในพื้นที่ถึงจะเป็นของสิ่งเดียวกัน เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน (วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, ๒๕๕๒)

ความเป็นมาเครื่องปั้นดินเผา เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ มนุษย์มีความสามารถในการผลิตภาชนะรูปทรงต่าง ๆ ด้วยการปั้นขึ้นรูปจากดินเหนียวแล้วนำไปเผาไฟ ช่วยให้เกิดความแข็งแรงทนทาน และรู้จักการนำไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงปัจจุบัน ดังปรากฏตามหลักฐานทางโบราณคดีที่ค้นพบได้ทั่วประเทศ เช่น เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี เครื่องปั้นดินเผาบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี เครื่องปั้นดินเผาศรีสขาลัย จังหวัดสุโขทัย เป็นต้น

จังหวัดนครสวรรค์ มีหมู่บ้านหนึ่ง ได้ทำการประกอบอาชีพเครื่องปั้นดินเผา ครอบครัวสืบเนื่องกันมาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๒๐๐ ปี ในอดีตมีพี่น้อง ๓ ครอบครัว คือ ครอบครัวของยายทับ ยายทิม และยายพลู ได้อพยพมาจากปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี มีเชื้อสายมอญ เดินทางมาโดยการถ่อเรือขึ้นมาทางตอนเหนือของแม่น้ำเจ้าพระยามาถึงนครสวรรค์ ซึ่งภายในเรือมีสินค้า ได้แก่ โอง หม้อ ไห ที่ยาย

ทั้งสามเป็นผู้ปั่นนำมาจำหน่ายในเรือ ในสมัยก่อนชาวบ้านนิยมปลูกบ้านเรือนทำมาหากินใกล้แหล่งน้ำ และนิยมการใช้เครื่องปั้นดินเผา จากการอพยพขึ้นมาจากทางเหนือของเมืองนครสวรรค์ได้ประมาณ ๑๕ กิโลเมตร มีพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ และตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำปิงกับหนองน้ำ (บึงเขาดิน) จึงได้ตั้งถิ่นฐานอยู่ในที่แห่งนี้ ประกอบกับยายทั้งสามมีอาชีพในการปั่น โอง หม้อ ไห ผู้คนในหมู่บ้านใกล้เคียงจึงเรียกชื่อหมู่บ้านนี้ว่า “บ้านมอญ” (หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น, ‘งานเครื่องปั้นดินเผา: บ้านมอญ อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครสวรรค์, ๒๕๔๔ : ๔๖) จนถึงปัจจุบัน อาชีพการทำเครื่องปั้นดินเผา ก็ปรากฏให้เห็นในหมู่บ้านและเป็นอาชีพหลัก แตกต่างกับหมู่บ้านอื่นที่จะประกอบอาชีพทำนา ทำสวน หรือทำไร่ หมู่บ้านที่กล่าวมานี้ คือ หมู่บ้านมอญ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ชาวไทยเชื้อสายมอญ แห่งหมู่บ้านมอญ มีการสืบทอดภูมิปัญญาการสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาจากบรรพบุรุษชาวมอญ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากชาวจีนสมัยโบราณที่มีชื่อเสียงมานาน ในปัจจุบันชาวมอญยังประกอบอาชีพในการทำเครื่องปั้นดินเผา โดยมีการประยุกต์รูปแบบผลิตภัณฑ์ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้เพิ่มมากขึ้น และมีการประยุกต์ใช้ลวดลายที่พัฒนาขึ้น มีสีสันที่สวยงามทันสมัยเหมาะสมกับที่อยู่อาศัยในยุคปัจจุบัน มีรูปทรง และการตกแต่งที่น่าใช้เหมาะสมกับรสนิยมของผู้ใช้ในปัจจุบันที่มีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต แต่ช่วงนี้ยังคงรักษาขนบธรรมเนียมปฏิบัติตามความเชื่อของบรรพบุรุษที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของช่างปั้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อผลงาน และจิตใจของผู้ปั้น เช่น การบรวงสรวงแม่ย่านาง เป็นประจำทุกปี



ภาพที่ ๑ การเดินทางมาโดยการถ่อเรือเพื่อนำโอง หม้อ ไห มาจำหน่าย
ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2783742985132758>

ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาในท้องถิ่นไทย ส่วนใหญ่มีแก่นสาร มีคุณค่า และรากเหง้าแห่งความดี และเป็นนิรันดร์ ทำให้บ้านเมืองและประเทศชาติอยู่รอดปลอดภัยอย่างเป็นปึกแผ่น มั่นคง มีความรัก ความสามัคคี มีความเอื้ออาทรต่อกัน โดยเฉพาะช่างปั้นในบ้านมอญที่ยังรักษาประเพณี และวิชาชีพที่สืบทอดต่อกันมา มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในชุมชนมีกิจกรรมที่คงรักษาไว้สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน และมีความเป็นไทยหลงเหลือมาจนถึงปัจจุบัน ฉะนั้นการตระหนักถึงความสำคัญ ประโยชน์ของศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของชุมชนบ้านมอญเพื่อร่วมกันอนุรักษ์และสืบทอด ภูมิปัญญา รวมถึงการพัฒนา ส่งเสริม สร้างสรรค์ ให้ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญให้เป็นอาชีพ และเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่อยู่คู่กับจังหวัดนครสวรรค์ ได้คงอยู่อย่างยั่งยืนต่อไป

การออกแบบถือเป็นวัฒนธรรม และการปฏิบัติที่ให้ความสำคัญกับสิ่งของเครื่องใช้ว่าควรจะเป็นอย่างไรเพื่อให้มีหน้าที่ และความหมายที่พึงปรารถนา เกิดขึ้นภายในกระบวนการร่วมออกแบบ ลักษณะเปิดในแต่ละบุคคลมีส่วนร่วม ซึ่งบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าร่วมในกิจกรรมรูปแบบที่แตกต่าง กันได้ โดยอาศัยความสามารถของบุคคลที่สามารถบ่มเพาะขึ้นได้ และสำหรับบางคน เช่น ผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบ อาจกลายเป็นวิชาชีพได้ บทบาทผู้เชี่ยวชาญการออกแบบ คือ การกระตุ้น และสนับสนุน กระบวนการร่วมออกแบบปลายเปิด โดยใช้ความรู้ด้านการออกแบบเพื่อคิด และยกระดับความคิดริเริ่ม ในการออกแบบที่มีจุดเน้น ชัดเจน (มานชินี, เอชีโอ, ๒๕๖๖ : ๑๐๐)

ความคิดทางการสร้างสรรค์ การออกแบบและพัฒนา เพื่อค้นหาความแตกต่างของท้องถิ่นนิยม หรือ “ท้องถิ่นวิถีถิ่น” เป็นเรื่องท้าทายเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์ และงานบริการกับตลาดที่นักร้องออกแบบ ไม่เคยสัมผัสมาก่อน ซึ่งนอกจากสาระสำคัญสำหรับนักร้องออกแบบจะต้องตอบสนองในเรื่องของประโยชน์ ใช้สอย และสุนทรีย์ แล้วโจทย์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ก็มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ และงานบริการ ด้วยการรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์เพื่อนำเสนอความคิด แนวคิดใหม่ และเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากต่อการค้นหาโอกาส (Opportunity) (สุชาติ เถาทอง, ๒๕๖๒ : ๑๗) รวมทั้งความสามารถในการเชื่อมโยงเรื่องราว การบูรณาการศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เข้ามาเป็นข้อมูล แนวคิด แนวทางในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการพลิกโฉมทางศิลปวัฒนธรรม ที่จะนำไปสู่แนวคิดในการ สร้างสรรค์เป็นผลงานเชิงพาณิชย์ศิลป์ ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี

ดวงฤทัย อรรถแสง, ๒๕๕๒ : ๒๓ อธิบายว่า การถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การบอกวิชาความรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจ และนำไปปฏิบัติได้ ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนใหญ่ จะถ่ายทอด ความรู้ให้กับผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายโดยอัตโนมัติ ไม่ได้เรียนวิชาการสอนมาจากสถาบันใด และจะใช้ สามัญสำนึกแบบสังคมประกิต คือ การเรียนการสอนที่เกิดจากการเลียนแบบ การจดจำ สืบทอดกันมา ในครอบครัว วิธีการถ่ายทอดมีอยู่ ๒ รูปแบบ รูปแบบแรก ใช้วิธีการสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง อธิบายใน รายละเอียดให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถฝึกปฏิบัติตาม รูปแบบที่สอง ใช้วิธีการปฏิบัติจริง ฟังคำบรรยาย อธิบาย การสาธิตแล้วนำไปปฏิบัติจริง และปฏิบัติซ้ำ จนเกิดเป็นความชำนาญ

เพราะผลงานที่จะใช้ดำรงชีวิตได้ต้องเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจริง สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายที่รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากผู้รู้ในท้องถิ่นส่วนมากจะเป็นคนในครอบครัวหรือญาติ

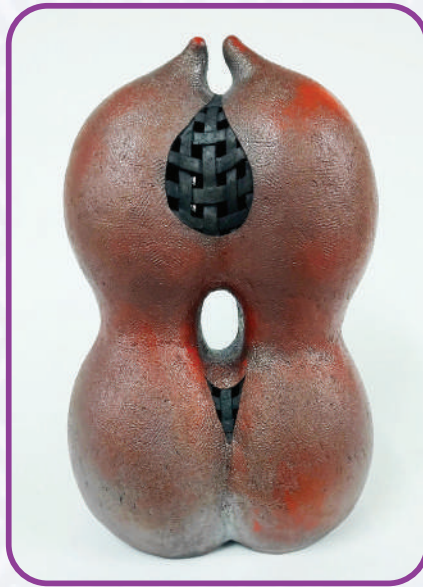
จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงมุมมองหนึ่งที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ ที่ถ่ายทอดสู่การสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาที่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ที่มีความแตกต่างไปจากอดีตที่ทำได้ใช้สอยในครัวเรือนเปลี่ยนเป็นอาชีพและเป็นธุรกิจเชิงพาณิชย์ ทำให้เกิดรายได้ในชุมชน โดยกลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ จะมีลักษณะเฉพาะของแต่ละกลุ่ม และมีการศึกษา และพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตนอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้ที่มีรสนิยม และพฤติกรรมการเลือกซื้อที่เปลี่ยนแปลงไป บทความนี้จะกล่าวถึงผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันว่ามีรูปแบบ รูปทรง ลวดลาย สี แตกต่างไปจากอดีตมากน้อยเพียงใด รวมถึงการส่งเสริมอนุรักษ์ภูมิปัญญา และกิจกรรมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่กลุ่มผู้เข้าอบรมเป็นผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ เยาวชนในท้องถิ่น บุคคลที่สนใจงานปั้นดิน นักศึกษา ซึ่งจะเป็นการฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปั้นรูปลอยตัวขนาดเล็ก โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการเรียนรู้ ณ พิพิธภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ โดยจะมีการนำเสนอข้อมูลขั้นตอนกระบวนการผลิต และความเป็นมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน แล้วมาทำการฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานจากวิทยากรที่มีความรู้ มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดภูมิปัญญา โดยใช้วัสดุหลักคือ ดินเหนียวภายในชุมชน โดยใช้รูปแบบวิธีการปั้นแบบปั้นนิ้ว ที่เป็นการปั้นแบบขดเป็นเส้นกลม แล้วนำมาต่อเป็นรูปทรงตามรูปแบบและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งวิธีการปั้นแบบนิ้ว สามารถฝึกปฏิบัติ และทำได้ง่ายกว่าการทำแบบท่อม แต่ถ้าผู้เป็นช่างปั้นจะสามารถทำแบบท่อมได้สะดวกและรวดเร็วกว่าวิธีการทำแบบนิ้ว

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์เพื่อสนองความรู้สึกและความงามหรือการสร้างผลงานนั้นขึ้นมา เพื่อประโยชน์ใช้สอยควบคู่กับความงาม เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าทางศิลปะ และเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมรสนิยมของผู้ใช้ การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเป็นกลวิธีการสร้างรูปทรง ซึ่งมีหลายวิธีผู้สร้างสรรค์จะเลือกปฏิบัติตามความถนัดของตนเอง (พูลสวัสดิ์ มุมบ้านเช่า, ๒๕๕๓ : ๕๕)

ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, ๒๕๓๙ : ๑๑๔ ได้กล่าวถึง การออกแบบเครื่องปั้นดินเผา แบ่งออกได้เป็น ๒ ประเภท คือ

๑. การออกแบบศิลปะเครื่องปั้นดินเผา (Ceramic Art) เน้นความสวยงามของรูปทรง (Form) เป็นหลัก ประโยชน์ใช้สอยจะมีหรือไม่มีก็ได้ ได้แก่ งานปั้นที่ซึ่งทำเพียงชิ้นเดียว งานกึ่งประติมากรรม งานประดับตกแต่งผนังและงานตกแต่งสวน

๒. การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในระบบอุตสาหกรรมหรืองานหัตถกรรม งานประเภทนี้เน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ มีการนำเครื่องจักรมาใช้ในการผลิต ได้แก่ ชุดกาแฟ ถ้วยชาม ชุดอาหาร เครื่องสุขภัณฑ์ กระเบื้องปูพื้น และปูผนัง รูปทรงของผลิตภัณฑ์ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้งาน สีเคลือบสวยงามน่าใช้ ทำความสะอาดง่าย ผลิตขึ้นตามความนิยมของผู้ใช้



ภาพที่ ๒ ผลงานการสร้างสรรค์ที่เน้นความสวยงามของสราวุฒิ วงษ์เนตร (ศิลปิน)
ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=4021431508142523>



ภาพที่ ๓ ผลงานการสร้างสรรค์พระตรีมูขณปติ ขนาด : ๑๖๖ x ๑๔๐ cm
ผลงานชิ้นนี้จัดทำขึ้นทั้งหมด ๑๐ ชิ้น ของถิรารุฒิ ทาทิพย์ (บ้านมอญ)
ที่มา : <https://www.facebook.com/profile.php?id=100023992283792>



ภาพที่ ๔ งานออกแบบเครื่องปั้นดินเผาในระบบอุตสาหกรรม (บ้านมอญ)
ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=493708876757230>

รูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญที่สร้างสรรค์จะขึ้นรูปทรงจากแป้นหมุน ใช้วิธีการปั้นแบบท่อม แล้วทำรูปทรงเป็นลักษณะของแจกันขนาดใหญ่ และมีการตกแต่งลวดลายเป็นลายไทยที่ใช้เครื่องมือในการขีด และเอาดินออกเพื่อให้เห็นลวดลายได้ชัดเจน มีความสวยงาม และมีความเป็นไท ส่วนใหญ่ผลิตภัณฑ์รูปทรงลวดลายแบบนี้จะใช้ในการตกแต่งบ้านพักอาศัย รีสอร์ท โรงแรม และสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งกลุ่มผู้ผลิตจะทำตามความต้องการของผู้ใช้ สามารถทำการผลิตได้จำนวนมาก ขนาดและลวดลายจะคล้ายกัน

การปั้น เป็นหนึ่งในกระบวนการทางศิลปะที่เรียกว่า ประติมากรรม คือ การนำเอาวัสดุอย่างดินจะเป็นดินเหนียว ขี้ผึ้ง ดินน้ำมัน ที่มีลักษณะอ่อนนุ่ม เป็นวัสดุที่ใช้ในการปั้นโดยเฉพาะ มีคุณสมบัติเหมาะสมในการปั้น เพราะมีความเหนียว ไม่แข็งตัวง่าย ไม่ติดมือ มีเนื้ออ่อนเปลี่ยนรูปได้ นำมาผ่านกระบวนการ ขยำ ปีบ นวด ตัด ชัด ขูด ปะ ให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ ตามที่ศิลปิน หรือผู้ปั้นต้องการ การปั้นสามารถที่จะรังสรรค์ให้มีความลึก ตื้น หนา บาง ตามสัดส่วน จะทำให้ดูเป็นรูปร่าง รูปทรงลวดลายต่าง ๆ ตามแนวความคิดของผู้ปั้น

การปั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ ๓ ประเภท ได้แก่

๑. การปั้นแบบลอยตัว (Round - relief) เป็นการปั้นที่สามารถมองเห็นได้ทุกด้านโดยรอบ ปกติจะมีฐานอยู่เพื่อให้ตั้งกับพื้นได้ พบเห็นมากในการสร้างอนุสาวรีย์ และรูปเคารพต่าง ๆ ลักษณะการปั้นมีทั้งขนาดเท่าของจริง และใหญ่กว่าของจริง แต่ที่สำคัญจะต้องยึดถือความเหมือนต้นแบบให้มากที่สุด เช่น พระบรมรูปทรงม้า รูปปั้นศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เป็นต้น

๒. การปั้นแบบนูนสูง (High - relief) เป็นการปั้นที่มีแผ่นหลังรองรับและมีส่วนที่นูนสูงขึ้นมาจากแผ่นพื้นหลังมากกว่าปั้นนูนต่ำ ความนูนสูงของรูปปั้นนูนสูงจะแตกต่างกันไปมากบ้าง น้อยบ้างตามจุดประสงค์ของการปั้นนั้น การสร้างสรรค์งานปั้นแบบนูนสูงจะต้องให้เกิดความงามทางด้านหน้าและด้านข้าง เช่น รูปปั้นบริเวณฐานของอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย รูปปั้นนูนสูงประดับฝาผนัง เป็นต้น

๓. การปั้นแบบนูนต่ำ (Low - relief) เป็นการปั้นที่จะต้องมียพื้นหลังรองรับ และนูนสูงขึ้นมาจากพื้นเพียงเล็กน้อย มองเห็นเพียงด้านหน้าเพียงด้านเดียว การสร้างสรรค์งานปั้นแบบนูนต่ำจะต้องทำให้เกิดความงามเฉพาะด้านหน้าเท่านั้น เช่น เหยือกบาต เหยือกตุรดา เหยือกรูปพระ เป็นต้น
ที่มา : <https://bruneaf.com/art/>

วิธีการปั้นแบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ การปั้นท่อมและการปั้นนิ้ว ซึ่งการปั้นทั้งสองประเภทจะสังเกตได้โดยถ้าเป็นการปั้นท่อมจะเป็นลักษณะของการนำดินมาท่อมลงบนแป้นหมุนแล้วทำการขึ้นรูปทรงของผลิตภัณฑ์โดยการหมุนของแป้นหมุนแล้วใช้มือในการประครองให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ ส่วนการปั้นแบบปั้นนิ้ว คือ การนำดินเหนียวมาทำให้เป็นเส้นกลมแล้วนำมาเรียงต่อ ๆ กันให้เป็นรูปทรงตามที่ต้องการ หลังจากนั้นทำการตกแต่งให้มีความเรียบแล้วจึงทำการตกแต่งลวดลายและทำสี



ภาพที่ ๕ ลักษณะวิธีการปั้นแบบท่อม และวิธีการปั้นแบบนิ้ว



ภาพที่ ๖ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยวิธีการท่อมกับการขึ้นรูปด้วยวิธีแบบนิ้ว



ภาพที่ ๗ โอ่งดินเผาสุกุลช่างมอญ (ปากเกร็ด)

ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1696469934496066>

การปั้นไว้สำหรับใช้สอยในครัวเรือน ช่างปั้นจะไม่ได้คำนึงถึงเรื่องขนาด รูปทรง เท่าไร แต่พอขึ้นสู่การค้าขายจึงต้องเน้นรูปทรงขนาด และประทับตราสัญลักษณ์ของโองเพื่อบ่งบอกถึงกลุ่มผู้ผลิต การปั้นโอง และการเผาโองสมัยก่อนนั้นต่างจากปัจจุบันมาก ความประณีต และการเอาใจใส่ในการปั้น การเผาที่ใช้อุณหภูมิสูง การผลิตรูปแบบนี้ไม่มีให้เห็นอีกแล้วในปัจจุบัน อายุไม่ต่ำกว่าร้อยปี โองเป็นเหมือนตู้เย็นรุ่นแรกของมนุษย์ นิยมใช้แพร่หลายในประเทศทำให้คนมอญปั้นโองในสมัยนั้น ร่ำรวยจากการทำเครื่องปั้นดินเผา ก่อนที่เครื่องอำนวยความสะดวกอย่างตู้เย็นจะเข้ามาแทนที่ ยุคสมัยเปลี่ยนไปการเข้ามาของตู้เย็น และเทคโนโลยีทำให้โองหมดความนิยมลงการผลิตน้อยลง และปิดการผลิตโองลงหันไปผลิตของที่นิยมที่มีขนาดเล็กลง เช่น กระถางต้นไม้ และผลิตภัณฑ์อื่นแทน



ภาพที่ ๘ งานผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาผลงานของ วีรยุทธ์ กษมาภรณ์ (บ้านมอญ)
ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=390054773789308>

ลักษณะงานจะเป็นความสามารถเฉพาะบุคคลของช่างปั้นที่นำมาประยุกต์กับกรรมวิธีการผลิตแบบดั้งเดิม โดยการขึ้นรูปจากแป้นหมุนเป็นรูปทรงโอง จากนั้นนำมาตกแต่งใส่รายละเอียดอิริยาบถต่าง ๆ เพิ่มดินใส่จุ่มก ตา หมวก และหนวด ลงไปในตัวผลิตภัณฑ์ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความสวยงาม ทางสุนทรียศาสตร์ในด้านอารมณ์ ความรู้สึก เกิดความน่าสนใจแก่ผู้พบเห็น เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเป็นอย่างมาก



ภาพที่ ๙ โองที่ทำการเขียนและแกะสลักเป็นลายไทย
ที่มา : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1695315807944812>

การขึ้นรูปผลงานประติมากรรมด้วยวิธีการขึ้นรูปแบบขด เป็นวิธีการหนึ่งที่มีสร้างสรรค์ผลงาน นิยมกันตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน เทคนิคการขึ้นรูปแบบขดสามารถขึ้นรูปชิ้นงานได้ตั้งแต่ขนาดเล็ก จนถึงขนาดใหญ่ขึ้นอยู่กับทักษะความชำนาญของช่างปั้น ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาด้วยวิธีการขึ้นรูปแบบขดนี้จึงมีคุณค่าสูงเพราะทำด้วยมือทุกขั้นตอน หลักการสำคัญในการขึ้นรูปผลงานด้วยวิธีการแบบขด คือ การทำดินเหนียวให้เป็นเส้นกลมยาว จากนั้นนำเส้นดินมาขดบนดินแผ่นที่เตรียมไว้เป็นฐาน ชิ้นงาน และใช้มือกดประสานเนื้อดินให้สนิท ขดต่อเนื่องขึ้นไปตามรูปทรง และขนาดที่กำหนด จากนั้น ตกแต่งผิวทำลวดลายตามต้องการแล้วปล่อยให้แห้ง ถ้าเป็นชิ้นงานขนาดใหญ่ควรควบคุมการแห้ง อย่างช้า ๆ เพราะชิ้นงานอาจจะแตกร้าวได้ (สราวุธ วงษ์เนตร, ๒๕๖๑ : ๑๘)

แนวทาง และแรงบันดาลใจในการออกแบบ

แรงบันดาลใจเป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นผู้สร้างสรรค์ทุกแขนง สร้างสรรค์งานศิลปะที่ไม่เหมือน บุคคลอื่น แรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น จากธรรมชาติ คน สัตว์ ทัศนียภาพ สภาพแวดล้อม เครื่องจักรกล หนังสือพิมพ์ รูปถ่าย หรือแม้แต่จากจินตนาการเพียงอย่างเดียว แรงบันดาลใจสามารถมาจากความธรรมดา หรือเหนือธรรมดาได้ ตลอดประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน มนุษย์ได้ใช้ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรมศาสนา รวมทั้งขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของผลงานที่ผลิตขึ้น และบ่งชี้ วัฒนธรรมในสังคม เห็นได้ว่าแรงบันดาลใจไม่จำเป็นต้องมาจากสิ่งที่ป็นรูปธรรม แต่มาจากความเป็น นามธรรมได้ บางคนได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานในอดีต ในที่นี้หมายถึงการลอกเลียนแบบ แต่เป็น การศึกษาประวัติศาสตร์ และนำจุดเด่นของวัฒนธรรมในอดีตมาเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตผลงาน ที่แปลกใหม่ และน่าพึงพอใจยิ่งขึ้น

แนวทางในการออกแบบภาชนะเครื่องปั้นดินเผา

๑. แนวอนุรักษนิยม

การออกแบบในแนวอนุรักษนิยม มีลักษณะที่ยึดถือตามประเพณีของชาติซึ่งทำกันมาตั้งแต่ สมัยโบราณ มีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมบ้าง แต่ยังเห็นเอกลักษณ์ที่บ่งถึงประเพณีนิยมอย่าง ชัดเจน ประเภทการออกแบบแนวอนุรักษนิยมแบ่งได้ดังนี้

๑.๑. ประเภทดอกไม้ ใบไม้

๑.๒. ประเภทสัตว์ สัตว์ประจำชาติ หรือสัตว์ในวรรณคดี เช่น สิงห์ ช้าง ปลา นก เป็นต้น

๑.๓. ประเภทผสมระหว่างสัตว์กับดอกไม้

๑.๔. ประเภทประดิษฐ์ หมายถึง การดัดแปลงรูปทรง และลวดลายจากธรรมชาติ เช่น ลายกนก ครุฑ สิงห์

๒. แนวผลงานโบราณ

มีการดัดแปลงภาษาณะโดยใช้รูปทรง เทคนิค และกรรมวิธีคล้ายคลึงกับผลงานยุคก่อนประวัติศาสตร์หรือยุคต้นประวัติศาสตร์ตามวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ ซึ่งนับว่ายังมีความงามอันเป็นอมตะอยู่ เช่น ภาษาณะของเปรูที่มีพวย ๒ อัน ตกแต่งด้วยการเขียนสลับสี ภาษาณะที่มีรูปทรงสมดุลงามของกรีก เป็นต้น การออกแบบในที่นี้มีใช้การเลียนแบบ ดังนั้นภาษาณะต้องมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ออกแบบเข้าไปในผลงานด้วย

๓. แนวสมัยใหม่

การออกแบบในแนวร่วมสมัย แตกต่างจากแนวสมัยใหม่ที่ความรู้สึก และความคิดรวบยอดที่นำมาออกแบบภาษาณะบางใบจะดูสมัยใหม่มาก ทั้งลวดลาย และรูปทรง ที่อาจเป็นภาษาณะที่มีอายุหลายพันปี แต่ใช้ทรงสามเหลี่ยม ทรงกลม และมีลวดลายเส้นตกแต่งอย่างง่าย ในขณะที่แนวทางร่วมสมัยนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงของปัจจุบัน โดยมีเจตนาที่จะกระตุ้นหรือปลุกเร้าให้คนรับรู้ สภาพสังคม หรือความรับผิดชอบสังคมมากขึ้น หรือเพียงต้องการสะท้อนภาพเหตุการณ์สำคัญ โดยแสดงออกในรูปแบบของเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งจะมีรูปทรง และการตกแต่งที่อิสระโดยไม่ยึดติดกับแนวทางใดแนวทางหนึ่ง ผลงานประเภทนี้สร้างสรรค์ขึ้นเป็นงานศิลปะหรือใช้ตกแต่งมากกว่าจะนำไปใช้สอย อาจใช้วัสดุชนิดอื่นมาตกแต่งเพิ่มเติมให้ผลงานดูน่าสนใจ และสื่อความคิดของผู้ออกแบบได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (สุชุมาล เล็กสวัสดิ์, ๒๕๔๘ : ๒๕๐)

การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้าน

การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านให้เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายโดยทั่วไปให้พบเห็นเกิดความรู้ความเข้าใจ ซึ่งจะนำไปสู่ความชื่นชม เห็นคุณค่าของความงาม ความจริงใจ และความเฉลียวฉลาดของบรรพบุรุษในการแก้ปัญหา การใช้วัสดุในท้องถิ่นอย่างคุ้มค่า การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านสามารถกระทำได้โดยวิธีการต่อไปนี้

๑. ส่งเสริมโดยเผยแพร่ให้ประชาชนทั่วไปเข้าถึง ลักษณะงานศิลปะพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

๒. ส่งเสริมให้ประชาชนเห็น และเข้าใจในคุณค่าของความงามของศิลปะพื้นบ้าน ซึ่งเป็นความงามที่ซื่อตรงจริงใจ แสดงถึงความเชี่ยวชาญฉลาดของคนรุ่นก่อนในการแก้ปัญหาวัสดุ และการใช้สอย ตลอดจนการให้ข้อคิดเกี่ยวกับคติและปรัชญาในการดำรงชีวิตของสังคม

๓. ส่งเสริมให้มีการผลิตงานศิลปะพื้นบ้าน โดยอาศัยเทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ ๆ เพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของวัสดุหรือทำให้เกิดความสะดวกในการใช้ ต้องไม่ทำให้เสียคุณค่าหรือเอกลักษณ์ของผลงานนั้นไป เช่น การทอผ้าไหมปนกับใยสังเคราะห์จนทำให้ผ้าไหมเปลี่ยนไป ซึ่งมีได้เป็นการส่งเสริมเพื่อรักษาเอกลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้าน

๔. ส่งเสริมให้มีการใช้งานศิลปะพื้นบ้านให้กว้างขวางขึ้น ให้ผู้ใช้มีความเข้าใจในคุณค่าผลงานอย่างแท้จริง มีแหล่งอยู่กับสีสันที่สวยงามหรือรูปแบบ ที่มีการปรับปรุงจนเสียเอกลักษณ์เดิมที่มุ่งเน้นในด้านการใช้สอย (วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, ๒๕๕๒ : ๒๑๐ - ๒๑๑)

การถ่ายทอดการเรียนรู้การทำผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา โดยแบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้

รูปแบบการถ่ายทอดการเรียนรู้ การทำผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาให้กับผู้ผลิตในชุมชน ผู้ที่สนใจ นักศึกษา นักเรียน จะใช้วิธีการปั้นขึ้นรูปแบบขดแบบรูปทรงอิสระ และตกแต่งตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นวิธีที่สะดวกเหมาะสมกับผู้สร้างสรรค์ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการปั้นดินในลักษณะแบบนี้มาก่อน เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความภาคภูมิใจกับผลงานของตน ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ใช้เวลาในการปั้นขึ้นรูป และตกแต่งได้ด้วยตนเอง ตามจินตนาการ ตามความคิดของโดยผู้สอนจะสอนเทคนิค และวิธีการขึ้นรูปแบบขด การเชื่อมต่อดิน การตกแต่งใส่รายละเอียดบนชิ้นงาน หลังจากนั้นผู้เข้าอบรมสามารถใช้แนวคิดผ่านผลงานการปั้น

ผลิตภัณฑ์จากเครื่องปั้นดินเผามีลักษณะโดดเด่น คือ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากดินที่มีอยู่ในท้องถิ่นที่สามารถนำมาขึ้นรูป และสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ได้หลากหลายรูปแบบ เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากตัวตนของผู้สร้างสรรค์ที่อยากถ่ายทอดสิ่งที่ตนเองคิดไว้ผ่านผลงานสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่คนจะทำซ้ำยาก ผลิตได้น้อย ใช้เวลานาน ราคาสูงเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงามตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ รูปพระพุทธรูป ครุฑ ตุ๊กตาคน ตุ๊กตาสัตว์ เป็นต้น



ภาพที่ ๑๐ ความมีส่วนร่วมของผู้ผลิตงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา และนักศึกษา สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ



ภาพที่ ๑๑ ผลงานการสร้างสรรค์ของเยาวชนและของนักศึกษา



ภาพที่ ๑๒ ผลงานการสร้างสรรค์ของผู้ผลิตงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ



ภาพที่ ๑๓ ผลงานการสร้างสรรค์ตุ๊กตาอารมณ์ดีวิถีชีวิตความเป็นไทยของ รพีพัฒน์ มั่นพรม



ภาพที่ ๑๔ ผลงานสร้างสรรค์ตุ๊กตารูปสัตว์ของนักศึกษา



ภาพที่ ๑๕ ผลงานสร้างสรรค์ตุ๊กตารูปคนของนักศึกษา

จากผลงานการสร้างสรรคงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญที่มาจากเยาวชน นักศึกษา บุคคลทั่วไป และของอาจารย์ จะมีรูปทรง ลวดลาย และสีสันทันที่แตกต่างกัน โดยผลงานของเยาวชน จะมีลักษณะเป็นงานการ์ตูนที่เขาเคยเห็น และจดจำแล้วนำมาปั้นตามจินตนาการ ส่วนของนักศึกษา จะมีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ในรูปแบบของทรงผม ลักษณะท่าทางที่แสดงออก ที่มีความแตกต่างจากเยาวชน มีความเฉพาะตัว ส่วนของผู้ผลิตงานหัตถกรรม จะมีรูปทรงที่ได้สัดส่วน ลวดลายตามประสบการณ์ และการใช้สีในการตกแต่ง ส่วนของอาจารย์จะมีลักษณะเป็นเด็กไทย อารมณ์ดี มีการตกแต่งรายละเอียดที่เส้นผม เสื้อผ้า และความเรียบของผิวดิน ซึ่งจากการอธิบาย ลักษณะผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาแต่ละชิ้น จะมีความพิเศษ และเป็นลักษณะของเฉพาะตัวบุคคล ที่ทำการปั้นซึ่งจะมีความแปลกใหม่ ทำให้งานที่ออกมาแต่ละชิ้นมีคุณค่าทางอารมณ์ และความรู้สึก ของผู้ปั้นในขณะทำงานชิ้นนั้น โดยไปต่อยอด และพัฒนาให้สามารถดึงดูดความสนใจต่อกลุ่มผู้บริโภค ในยุคปัจจุบันได้อย่างลงตัว และมีความยั่งยืน เป็นการรักษา และสืบทอดภูมิปัญญางานหัตถกรรม เครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญให้คงอยู่สืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ดวงฤทัย อรรถแสง. (๒๕๕๒). กระบวนการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ้าไหมมัดหมี่ ย้อมสีธรรมชาติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ตาหนวด ดินเผา. (๒๕๖๗). ลูกคำถูกใจ พี่ก็สุขใจ. สืบค้นเมื่อ ๑๐ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=493708876757230>
- ตาหนวด ดินเผา. (๒๕๖๗). ใครจะไปต่างประเทศก็ตามมานะ. สืบค้นเมื่อ ๓ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=390054773789308>
- ไพจิตร อังศิริวัฒน์. (๒๕๓๙). เนื้อดินเซรามิก. กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พูลสวัสดิ์ มุมบ้านเช่า. (๒๕๕๓). ประติมากรรม. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.
- วัฒนธรรม จุฑะวิภาต. (๒๕๕๒). ศิลปะพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีรชาติ ทาทิพย์. (๒๕๖๗). อดีตสู่ปัจจุบัน : ทำอะไรก็ธรรม สืบค้นเมื่อ ๖ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2783742985132758>
- หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น. (๒๕๔๔). งานเครื่องปั้นดินเผา:บ้านมอญ อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครสวรรค์. นครสวรรค์. อินทนนท์การพิมพ์.
- สุชาติ เกาทอง. (๒๕๖๒). วิธีคิดทางศิลปะออกแบบขั้นสูง : คิววิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการความรู้ใหม่. ชลบุรี. บางแสนการพิมพ์.
- สรารุณี วงษ์เนตร. (๒๕๖๘). กระบวนการกับดักซีรีส์ no ๒๙. สืบค้นเมื่อ ๘ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=4021431508142523>.
- สรารุณี วงษ์เนตร. (๒๕๖๑). เทคนิคการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผา. กรุงเทพฯ. ชากูระ.
- เอซีโอ มานชินี เขียน กรรณิการ์ พรหมเสาร์ แปล. (๒๕๖๖). ออกแบบ เมื่อทุกคนร่วมออกแบบ: บทนำสู่การออกแบบเพื่อนวัตกรรมสังคม. นนทบุรี. อีนิ เครือข่ายนวัตกรรมสากล.
- Thirawut Thathip. (๒๕๖๗). พระตรีมูขณปติ. สืบค้นเมื่อ ๘ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1674040926738967>.
- Thirawut Thathip. (๒๕๖๗). โองดินเผา สกุลช่างมอญ (ปากเกร็ด). สืบค้นเมื่อ ๘ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1696469934496066>
- Thirawut Thathip. (๒๕๖๗). ก่อน - หลัง ๘๐๐ องค์. สืบค้นเมื่อ ๘ มกราคม ๒๕๖๘.
จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1695315807944812>



สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์