



การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์

จ.แพร่

STUDY AND DESIGN OF JEWELRY GLASS CERAMIC SOUVENIR TOURISM
PROMOTION FROM THE IDENTITY OF PHRAE

ศุภนิดา มณีโชติ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว
จากอัตลักษณ์ จ.แพร่



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

STUDY AND DESIGN OF JEWELRY GLASS CERAMIC SOUVENIR TOURISM
PROMOTION FROM THE IDENTITY OF PHRAE



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Fine Arts)
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University
2018
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์

จ.แพร่

ของ

ศุภนิดา มณีโชติ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

(รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนารถ เลิศไพโรจน์)

..... ที่ปรึกษาร่วม

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)

(อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่
ผู้วิจัย	ศุภนิดา มณีโชติ
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. กรกมล คำสุข
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน

การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้อัตลักษณ์ ของ จ.แพร่ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่ออกแบบใหม่ โดยใช้อัตลักษณ์ ของ จ. แพร่ 4) เพื่อเพิ่มคุณค่าให้แก่วัสดุกลาสเซรามิค โดยนำมาพัฒนาเป็นอัญมณี

วิธีดำเนินการวิจัย เริ่มจาก 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงลึก เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัด สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัสดุอัญมณีและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องประดับ เพื่อหาข้อกำหนดและแนวทางในการออกแบบที่เหมาะสม โดยให้เครื่องมือคือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง มีการลงพื้นที่เพื่อสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก จ.แพร่ โดยกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติ ที่มาท่องเที่ยวใน จ.แพร่ 2) เก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ การทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 3) วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด เพื่อสรุปข้อกำหนดในการออกแบบ

ผลการดำเนินการวิจัย ได้ข้อกำหนดด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่ ในแง่มุมของการส่งเสริมการท่องเที่ยว จากผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่ ดังนี้ 1) อัตลักษณ์เด่นที่ผู้คนในจังหวัดและนักท่องเที่ยวรู้จักเป็นอย่างดีของ จ.แพร่ คือ บ้านวงศ์บุรี 2) รูปลักษณ์ที่เหมาะสมของเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ คือ จะต้องสวมใส่ง่าย สามารถซื้อเป็นของฝาก หรือสวมใส่ในชีวิตประจำวันได้ 3) มีการตัดทอนรายละเอียดบางส่วน แต่ยังคงเอกลักษณ์ลวดลายที่โดดเด่นไว้ และได้ข้อกำหนดด้านการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ด้านอัญมณี ใช้นิล จ.แพร่ ที่ได้ผ่านกระบวนการแปรรูปเป็นโอปอลสีดำ ด้วยเทคนิคกลาสเซรามิค ด้านวัสดุ คือ

ใช้วัสดุเงิน เพื่อให้ัญมณีดูโดดเด่น ด้านรูปแบบ ลวดลาย และสี ใช้ลวดลายโครงสร้างของสถาปัตยกรรมบ้านวงศ์บุรี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมของ จ.แพร่ และชุบสี Pink Gold เพื่อให้สอดคล้องกับสีของตัวบ้าน

นำผลการดำเนินการวิจัย มาออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก ในรูปแบบของเครื่องประดับ ที่มีความแตกต่างทั้งด้านรูปแบบ ลวดลาย และวัสดุัญมณีที่ใช้ ซึ่งเป็น นิลที่พบใน จ.แพร่ ทำให้เกิดคุณค่าการจดจำ เกิดมูลค่าเพิ่ม และถ่ายทอดอัตลักษณ์อันดีงามให้เป็นที่รับรู้ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติต่อไป

คำสำคัญ : อัตลักษณ์, การออกแบบ, เครื่องประดับที่ระลึก, ส่งเสริมการท่องเที่ยว



Title	STUDY AND DESIGN OF JEWELRY GLASS CERAMIC SOUVENIR TOURISM PROMOTION FROM THE IDENTITY OF PHRAE
Author	SUPANIDA MANEECHOT
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Ph.D. KORAKLOD KUMSOOK
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Ph.D.RAVITEP MUSIKAPAN

The purpose of the study was the design of jewelry glass ceramic souvenirs and tourism promotion of the Phrae identity through objects such as following: 1) to study the identity of Phrae; 2) to design and develop jewelry souvenirs to promote tourism using the identity 3) to study customer satisfaction with jewelry souvenirs new design for tourism promotion using the Phrea identities; 4) to add value to ceramic glass materials which are developed as gem.

The methodology involved the following: 1) the collection of primary data. The expert interviews were used to identify and to study the insights about Phrae and the identity of the province. Interviews with experts and designers were used to find optimum design. The tool used in this study was a structured interview. The field observations of the behavior and opinions of customers to buy products souvenirs of Phrae, particularly Thai and foreign tourists visiting Phrae; 2) collecting secondary data including landscape literature review from the documents and related research; 3) to analyze all of the information and to summarize the requirements in the design.

The research results revealed the Phrae identity in the aspects of promoting tourism. Based on the information about the identity of Phrae was as follows: 1) to identify the dominant people in the province and tourists associate Phrae with Vongburi House; 2) The proper look of jewelry souvenirs and tourism promotion of Phrae province, including simple outfits, able to buy souvenirs or wear them in everyday life; 3) reducing

some details, but retaining the distinctive patterns. In terms of jewelry design souvenirs and tourism promotion of Phrae, the gems used onyx, which was transformed into black opal. The technique of glass ceramic materials to use silver for the gems which were distinctive. The styles, patterns and colors using the patterned structure of Vongburi House, which is the identity of architecture in Phrae and covered by Pink Gold, therefore related with Vongburi House paint.

Using the results of research to design jewelry glass ceramic souvenirs and tourism promotion in the Phrae province materials used and it was found that onyx was found in the province and causing the value recognition. This increased the value and transfer this identity to recognize both Thais and foreigners.

Keyword : identity, design, jewelry, souvenirs, tourism, promotion

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาและด้วยความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณโดยเฉพาะอย่างยิ่ง รองศาสตราจารย์สินีนารถ เลิศไพโรจน์ อาจารย์ ดร.กรรพล คำสุข ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกpapan คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณากับผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านได้กรุณาให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือ แนะนำต่างๆ ตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ลงได้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสาทความรู้ตลอดเวลาที่ศึกษา และผู้เชี่ยวชาญที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย จนทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ ตลอดจนผู้ที่ให้ความกรุณาช่วยเหลือให้คำปรึกษาในทุกๆ ด้านของงานวิจัยฉบับนี้ ที่ไม่อาจใส่ชื่อได้หมดทุกท่าน

ขอขอบพระคุณทุกท่านกำลังใจที่มีให้กันจากหลายๆ ฝ่าย ทั้งเพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมรุ่น และทุกคนที่คอยให้กำลังใจที่ดีต่อกันด้วยดีเสมอมา

ที่สำคัญที่สุดคือ บุคคลในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยห่วงใย ช่วยเหลือ และให้กำลังใจที่อบอุ่นมาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ศุภนิดา มณีโชติ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ	ฑ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์.....	6
1.1 นิยามของคำว่า “อัตลักษณ์”	6
1.2 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม	8
1.3 อัตลักษณ์กับการดำรงชีวิต	8
2. อัตลักษณ์ จ.แพร่	9

2.1 ประวัติ จ.แพร่	9
2.2 พัฒนาการทางประวัติศาสตร์	10
2.3 อัตลักษณ์ด้านต่างๆ ของ จ.แพร่	15
3. การค้นพบนิล จ.แพร่	30
4. การเพิ่มมูลค่าอัญมณีด้วยเทคโนโลยี	34
4.1 เทคนิคกลาสเซรามิก เพื่อผลิตโอบอลสีดำจากนิล จ.แพร่	35
4.2 กระบวนการผลิตกลาสเซรามิก	37
5. การออกแบบสินค้าที่ระลึก	38
5.1 จุดมุ่งหมายและสาเหตุของการออกแบบสินค้าที่ระลึก	39
5.2 ลำดับขั้นตอนของการออกแบบสินค้าที่ระลึก	40
6. การออกแบบเครื่องประดับ	43
6.1 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ	43
6.2 การเลือกวัสดุมาใช้งานเครื่องประดับ	47
6.3 กระบวนการผลิตงานเครื่องประดับ	49
6.4 เทรนด์เครื่องประดับ 2018	54
7. ทฤษฎีความพึงพอใจ	56
7.1 ความหมายของความพึงพอใจ	56
7.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ	57
7.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	59
8. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	66
1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา	66
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง	66

2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม	66
2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม.....	67
2.3 กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม.....	67
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	68
3.1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ	68
3.2 สำหรับกลุ่มตัวอย่าง	68
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม	69
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
6. การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย	71
7. ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ.....	71
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ จ.แพร่ ในด้านต่างๆ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)	73
2. วิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในการทำอัญมณี	75
3. ออกแบบเครื่องประดับที่ได้จากกระบวนการวิเคราะห์รูปแบบ กระบวนการวิเคราะห์ด้านวัสดุ และศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบ.....	77
4. ผู้เชี่ยวชาญสุ่มเลือกแบบร่างรูปแบบเครื่องประดับจากกระบวนการออกแบบ	78
5. การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับ	80
6. ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค	82
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	86
ความมุ่งหมายของการวิจัย	86
วิธีดำเนินการวิจัย.....	86
การเก็บรวบรวมข้อมูล	88
สรุปผลการวิจัย.....	88

การอภิปรายผล	90
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	91
ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานวิจัยครั้งต่อไป.....	92
ปัญหาที่พบในการทำงาน.....	92
บรรณานุกรม	93
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	95
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	106
ประวัติผู้เขียน.....	111



สารบัญตาราง

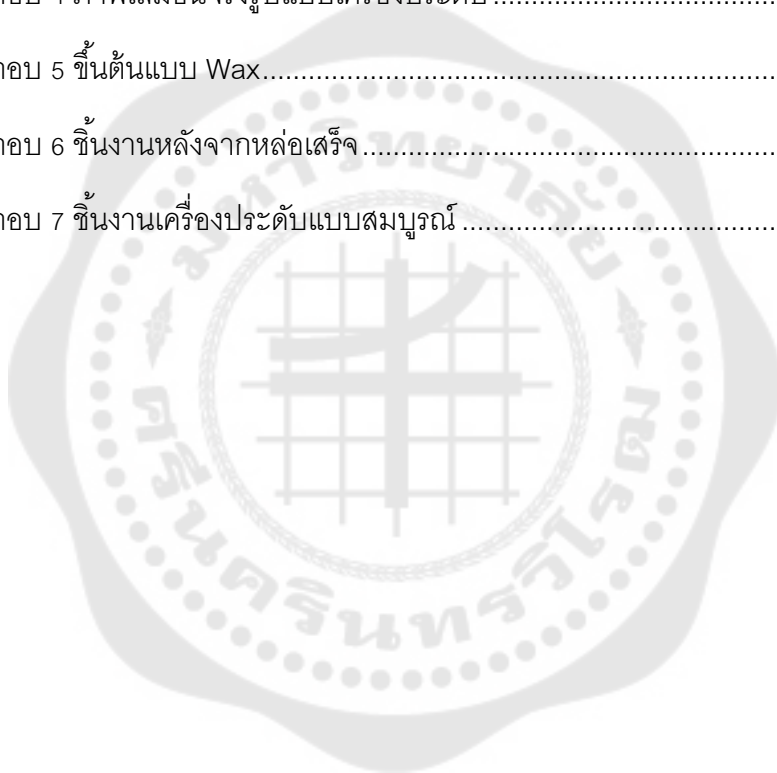
หน้า

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม..	83
ตาราง 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยการคำนวณคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีระดับความเหมาะสม และการแปล	85



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แบบร่างที่ 1	78
ภาพประกอบ 2 แบบร่างที่ 2	79
ภาพประกอบ 3 แบบร่างที่ 3	79
ภาพประกอบ 4 ภาพเสมือนจริงรูปแบบเครื่องประดับ	80
ภาพประกอบ 5 ขึ้นต้นแบบ Wax.....	81
ภาพประกอบ 6 ขึ้นงานหลังจากหล่อเสร็จ.....	81
ภาพประกอบ 7 ขึ้นงานเครื่องประดับแบบสมบูรณ์	82



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากวิวัฒนาการในการพัฒนาการออกแบบศิลปะเครื่องประดับโดยรวมเมื่อสังคมดั้งเดิมมีลักษณะความเป็นเอกลักษณ์ จึงทำให้สังคมมนุษย์มีความแตกต่างกัน ตั้งแต่ทางกายภาพ ทางภูมิอากาศจนสภาพทางสังคมและวัฒนธรรม โลกได้แบ่งเป็นลักษณะตะวันตกและตะวันออก มีลักษณะดังกล่าวที่แตกต่างสูง โดยเฉพาะสังคมประเทศไทยและสังคมตะวันตกที่มีความแตกต่างกัน เริ่มจากที่มีความแตกต่างกันมากจนมาถึงปัจจุบันที่มีความแตกต่างบางเบาลง เริ่มมีความเหมือนบางประการที่สังคมเข้าใจร่วมกัน มีวิถีชีวิตบางประการใกล้เคียงกัน หรือเรียกได้ว่ามีความเป็นสากลที่สามารถเข้าใจซึ่งกันและกันมากขึ้น รวมทั้งความงามของเครื่องประดับ ที่เข้าใจร่วมกันได้มากขึ้น มีความแตกต่างกันบ้างทางด้านรสนิยมและวัฒนธรรมด้านสังคม จึงทำให้รูปแบบเครื่องประดับที่ปรากฏอยู่นั้น มีทั้งรูปแบบไทยและรูปแบบตะวันตก นอกจากนี้ยังมีการกำหนดคุณลักษณะ หรือการกำหนด trend เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางการออกแบบเครื่องประดับ มีลักษณะในทิศทางเดียวกันทั้งโลกอีกด้วยเช่นกัน (ตั้งเจริญ, 2539)

ดังนั้นการออกแบบเครื่องประดับจึงมีลักษณะของรูปแบบหลายรูปแบบ สามารถเกิดขึ้นได้ตามความต้องการในสังคมของแต่ละยุคสมัย หนึ่งในรูปแบบที่นิยมนำมาออกแบบคือ รูปแบบที่มาจากที่มีแรงบันดาลใจและแนวทางจากศิลปหัตถกรรมและวัฒนธรรม

สิ่งที่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี และศิลปะประจำท้องถิ่นนั้น ถือเป็นภูมิปัญญาที่ทรงคุณค่ามหาศาล มีประวัติความเป็นมา มีที่มาที่ไปอันลึกซึ้ง เป็นส่วนสำคัญของประวัติศาสตร์ของแต่ละชุมชน และก่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสังคมและประเทศชาติ (เพชรศรีสุก, 2545)

แพร่ เป็นจังหวัดในภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย อดีตนครรัฐอิสระขนาดเล็ก มีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบระหว่างภูเขา โดยมีทิวเขาล้อมรอบ และมีแม่น้ำสายสำคัญไหลผ่านคือแม่น้ำยม เมืองแพร่ เป็นเมืองเก่าเมืองหนึ่งในภาคเหนือของประเทศไทย ประวัติการสร้างเมืองไม่มีจารึกในใดที่หนึ่งโดยเฉพาะ การศึกษาเรื่องราวของเมืองแพร่จึงต้องอาศัยหลักฐานของเมืองอื่น เช่น พงศาวดารโยนก ตำนานเมืองเหนือ ตำนานพระธาตุลำปางหลวง และศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช เป็นต้น

จากการศึกษาทางโบราณคดีในพื้นที่จังหวัดแพร่ พบร่องรอยการอยู่อาศัยของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น ขวานหินกะเทาะ ขวานหินขัด หอกสำริด ที่อำเภอลองและอำเภอลองขึ้น ต่อมา มีการค้นพบแหล่งโบราณคดีแห่งใหม่ในถ้ำที่บ้านนาตอง ตำบลช่อแฮ อำเภอเมืองแพร่ พบ โครงกระดูกมนุษย์โบราณ ขวานหิน และเครื่องมือหิน จากการตรวจสอบอายุพบว่ามีอายุราว 4,000 ปี และในจังหวัดแพร่มีชุมชนโบราณหลายชุมชนที่มีเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณีที่โดดเด่นแตกต่างกันไป แต่ในเรื่องของผ้าพื้นเมืองของจังหวัดแพร่ ที่มีชื่อเสียงก็คือ ผ้าหม้อห้อม

หม้อห้อม หรือ ม่อฮ่อม เป็นผ้าพื้นเมือง ที่ทำจากผ้าฝ้าย มีสีน้ำเงินเข้ม ได้จากการย้อมด้วย ต้นห้อมที่ให้สีธรรมชาติสวยงาม คำว่า “หม้อห้อม” เป็นภาษาพื้นเมืองภาคเหนือ เกิดจากรวมคำว่า “หม้อ กับ ห้อม” ซึ่งคำว่าหม้อ หมายถึงภาชนะอย่างหนึ่งที่ให้บรรจุน้ำหรือของเหลวต่างๆ ส่วนคำว่า ห้อม หมายถึงพืชล้มลุกชนิดหนึ่งในตระกูลคราม เรียกว่า ต้นห้อม คำว่า หม้อห้อม สามารถเขียนได้หลายแบบ เช่น ม่อฮ่อม ม่อห้อม หม้อฮ่อม หม้อห้อม ทุกคำล้วนมีความหมายที่เหมือนกัน

จังหวัดแพร่เป็นแหล่งกำเนิดของผ้าหม้อห้อม ความเป็นมาของผ้าหม้อห้อมเกี่ยวข้องกับประวัติของบ้านทุ่งไธ้ง ซึ่งเป็นแหล่งผลิตผ้าหม้อห้อมแหล่งใหญ่ที่สุดและมีชื่อเสียงที่สุดของจังหวัดแพร่ ชาวบ้านทุ่งไธ้งเป็นกลุ่มชนที่มีเชื้อสายลาวพวน ซึ่งได้อพยพเข้ามาอยู่ที่บ้านทุ่งไธ้งนานแล้ว และได้นำเข้าวัฒนธรรมการทอผ้าและการย้อมผ้า โดยใช้ต้นและใบห้อมมาย้อม ทำให้ผ้าฝ้ายเกิดเป็นสีครามหรือสีกรมท่า ซึ่งเป็นการย้อมแบบดั้งเดิม แต่ไม่มีหลักฐานการบันทึกว่า เริ่มทำกันมาตั้งแต่เมื่อไหร่ แต่คาดว่าน่าจะมีการทำมาหลายชั่วอายุคน โดยการทำสืบทอดกันมาตั้งแต่รุ่นพ่อ-แม่ ผ้าหม้อห้อมในอดีตทำจากผ้าฝ้ายทอมือมีสีขาวที่ผ่านการทอด้วยกี่ หลังจากนั้นจึงนำมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้า แล้วนำมาย้อมด้วยสีที่ได้มาจากการหมักห้อม ในปัจจุบันมีการทอผ้าฝ้ายด้วยกี่แบบพื้นเมืองน้อยลงจึงทำให้ผ้าทอมีราคาแพง การตัดเย็บเสื้อผ้าหม้อห้อมจึงมีการใช้ผ้าดิบตัดเย็บแล้วย้อมด้วยน้ำหอมธรรมชาติหรือสีหม้อห้อมวิทยาศาสตร์ เอกลักษณ์ของผ้าหม้อเมืองแพร่ ชาวเหนือโดยทั่วไปรู้จักผ้าหม้อห้อมเมืองแพร่กันเป็นอย่างดีและนิยมใช้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นผ้าฝ้ายที่มีความทนทาน เนื้อผ้ามีน้ำหนักเบา ทำให้สวมใส่สบายไม่ร้อนเกินไป และสีย้อมเข้มทำให้ไม่เปื้อนง่าย เมื่อสวมใส่ทำงานในไร่ในนาแล้วนำมาซักยังคงดูสะอาด ประกอบกับรูปแบบของการตัดเย็บเป็นแบบเรียบง่าย คนทุกวัยจึงสามารถใช้ได้ นอกจากนี้เสื้อผ้าหม้อห้อมยังเป็นผ้าที่ดูแลรักษา ง่าย อีกครั้งราคาไม่แพงเกินไป สามารถใส่ได้ในหลายโอกาส (วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดแพร่, 2542 :141)

ในปัจจุบันนักท่องเที่ยวให้ความสนใจกับการจับจ่ายซื้อสินค้าที่ระลึกกันเป็นจำนวนมาก ทำให้สินค้าที่ระลึกกลายเป็นสินค้าและธุรกิจสำคัญที่นำรายได้เข้าสู่ประเทศ ประกอบกับภาครัฐมีนโยบายส่งเสริมให้แต่ละท้องถิ่นมีรายได้และอาชีพจากการผลิตและจำหน่ายสินค้าที่ระลึกในรูปแบบของสินค้าพื้นเมือง จึงทำให้ธุรกิจ สินค้าที่ระลึกได้รับความนิยม และแพร่หลายมากขึ้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ เพื่อออกแบบสินค้าที่ระลึก ในรูปแบบของงานเครื่องประดับ เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยว ยังช่วยเป็นตัวกลางในการสื่อสารรายละเอียดผลิตภัณฑ์สู่ผู้บริโภค และถ่ายทอดอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ ออกมาในรูปแบบของชิ้นงานเครื่องประดับที่ระลึก ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการออกแบบและช่วยเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของท้องถิ่นสืบต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของ จ.แพร่
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้อัตลักษณ์ ของ จ.แพร่
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่ออกแบบใหม่ โดยใช้อัตลักษณ์ของ จ.แพร่

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่สำหรับการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก จากอัตลักษณ์ของจังหวัด เป็นแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าและคงไว้ซึ่งการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ เป็นวิจัยแบบผสม (Mixed Method) โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาอัตลักษณ์ ของ จ.แพร่ เพื่อทำการออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว เท่านั้น

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 1 : คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด

ส่วนที่ 2 : คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิดและกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 1 : คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป โดยเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) เพื่อหาข้อกำหนดในอัตลักษณ์ของ จ.แพร่

ส่วนที่ 2 : 1. คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน

2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวในจังหวัดแพร่ ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน

โดยในส่วนที่ 2 นี้มีไว้เพื่อวัดความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. อัตลักษณ์ หมายถึง ลักษณะเฉพาะที่เป็นตัวตน เป็นผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้

2. การออกแบบ หมายถึง ศาสตร์แห่งการแก้ปัญหาที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยอาศัยความรู้ประสบการณ์ และหลักการของศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดความสวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย

3. เครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก หมายถึง การใช้เครื่องประดับมาเป็นสื่อแทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว สถานที่ ฯลฯ ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นจากวัสดุกลาสเซรามิคเพื่อกระตุ้นหรือเน้นย้ำความทรงจำให้คิดถึงหรือนึกถึงอยู่เสมอ หรือเครื่องประดับที่ทำให้คิดถึงสถานที่ที่เคยไป สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์และประเพณีบางอย่าง โดยมีรูปแบบที่ใช้ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และแนวคิดทั้งในสมัยก่อนและปัจจุบันมาปรับและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับที่ระลึกที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของลักษณะแนวความคิด รูปร่าง รูปทรง ขึ้นตอน ตามเดิมไว้

4. ส่งเสริมการท่องเที่ยว หมายถึง การเกื้อหนุน ช่วยเหลือสนับสนุนเกี่ยวกับการท่องเที่ยวให้ดีขึ้น โดยการสร้างผลิตภัณฑ์เพื่อติดต่อสื่อสารไปยังกลุ่มลูกค้านักท่องเที่ยว และเชิญ

ชวนให้พวกเขายอมรับว่าผลิตภัณฑ์นั้นสามารถตอบสนองความต้องการ เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ได้มีการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์
2. อัตลักษณ์ จ.แพร่
3. การค้นพบนิล จ.แพร่
4. การเพิ่มมูลค่าภูมิปัญญาด้วยเทคโนโลยี
5. การออกแบบสินค้าที่ระลึก
6. การออกแบบเครื่องประดับ
7. ทฤษฎีความพึงพอใจ
8. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

1.1 นิยามของคำว่า “อัตลักษณ์”

อัตลักษณ์ (Identity) เป็นคำที่ถูกพูดถึงโดยทั่วไปในปัจจุบัน ทั้งในระดับโลก ระดับสากล ระดับท้องถิ่น และระดับบุคคล โดยอัตลักษณ์ไม่เพียงแต่จะเป็นประเด็นทางวิชาการที่กำลังได้รับความสนใจมากขึ้น ในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางความคิดเพื่อที่จะเข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมืองให้ชัดเจนเท่านั้น หากแต่ยังเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นมิติของชาติพันธุ์ ชนชั้น ศาสนา และสถานภาพทางครอบครัว(เฟื่องฟูสกุล, 2543a)

ทฤษฎีอัตลักษณ์ กำเนิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1950-1960 โดยนักปรัชญา 3 ท่าน คือ เจ.เจ. สมาร์ท ยู.ที. เฟลส และเฮร์เบิร์ต ฟิลก์ (J.J.C. Smart, U.T. Place and Herbert Feigl) ทฤษฎีนี้อาศัยกรอบแนวคิดในช่วงศตวรรษที่ 17 เป็นต้นมา เน้นการวิจัยสมัยใหม่ที่มองระบบการทำงานของสมอง (Brain function) ซึ่งแบ่งหน้าที่ออกเป็นสองส่วน อีกทั้งเป็นการมองว่าสมองแต่ละส่วนจะทำหน้าที่แตกต่างกันออกไป เช่น สมองส่วนที่ทำให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวด เกิดจากสมองส่วนกลาง และจะเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ จากแนวความคิดดังกล่าว จึงเกิดประโยคที่ว่า สมองคือจิตใจ (Your mind is your brain) นั่นคือที่มาของแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

สไตรเกอร์และเบอร์ก (Stryker, 1968; Stryker & Burke, 2000) นิยามคำว่า อัตลักษณ์ หรือ Identity ว่าเป็นหน่วยเล็กๆ ในการศึกษาทางสังคมวิทยา ซึ่งเชื่อมโยงเรื่องของทัศนคติที่มีต่อตัวตนหรือเอกลักษณ์ เป็นความสัมพันธ์ในเชิงบทบาทหน้าที่ และพฤติกรรมอันเกิดจากบทบาทของบุคคล นักทฤษฎีอัตลักษณ์ได้ตั้งข้อโต้แย้งกันว่า ตัวตน คือ การรวมตัวกันของอัตลักษณ์ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะ เช่นเดียวกับการที่เราตอบคำถามตัวเองว่า “ตัวฉันคือใคร” แล้วก็จะได้คำตอบว่า “ฉันเป็นหมอ” “ฉันเป็นตำรวจ” เป็นต้น ซึ่งคำตอบเหล่านี้ จะเชื่อมโยงกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละบุคคล

Kathryn Woodward (1997) กล่าวว่า “อัตลักษณ์” เป็นคำที่ต้องเชื่อมโยงกับคำว่า “ความแตกต่าง” (Difference) การที่คนให้นิยามตัวเองว่า “ฉันคือใคร” มักจะวางอยู่บนรากฐานของความเข้าใจ “ฉันแตกต่างจากใคร” เช่น แตกต่างกันที่ศาสนา เชื้อชาติ ภาษา เช่น คนไทยบอกว่าตัวเองแตกต่างจากคนลาวที่เจริญกว่า มีวิถีชีวิตทางวัตถุมากกว่าชาวลาว การสร้างอัตลักษณ์ที่แตกต่างมักนำมาซึ่งการถือว่าคนอื่นเป็นคนนอก เป็นคนแปลกหน้า และมักจะนำมาซึ่งการทะเลาะเบาะแว้งหรือการรบราฆ่าฟัน ถ้าจำเป็นเพื่อรักษาอัตลักษณ์ของตนเองให้คงอยู่ เพราะเราไม่สามารถไปใช้ชีวิตในกรอบของคนอื่นได้

แคทรีน วูดเวิร์ด (1997) อ้างถึงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546) ว่า ประเภทของอัตลักษณ์ มี 2 ระดับ คือ อัตลักษณ์บุคคล (Personnel Identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) เพื่อศึกษาความคาบเกี่ยวและปฏิสัมพันธ์ของทั้งสองระดับนี้ เมื่อตั้งคำถามว่าอัตลักษณ์ของคนหนึ่งคืออะไรนั้น จะได้คำตอบจาก 2 มุมมอง คือ คำตอบของบุคคลผู้นั้นนิยามตนเอง และคำตอบจากผู้อื่นที่นิยามบุคคลผู้นั้น โดยอาศัยเกณฑ์ความเหมือน และความต่าง การสื่อสาร ผ่านสัญลักษณ์ ซึ่งคำตอบที่ได้อาจมีมากกว่าหนึ่งรูปแบบเพราะในตัวบุคคลคนหนึ่งนั้นมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์อย่างเป็น “กระบวนการ” (Process) และเต็มไปด้วยความหลากหลายภายใต้บริบทที่แตกต่างกันไป

เอริก อีริกสัน (Erick Erickson) นักจิตวิทยามองว่าการก่อตัวของอัตลักษณ์เป็นกระบวนการตลอดทั้งชีวิต (A life – Long Process) และคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงลักษณะสำคัญของตนเองได้ อีริกสัน เลือกใช้คำว่า อัตลักษณ์ (Identity) แทนคำว่า บุคลิกภาพ และแม้จะได้รับอิทธิพลจากฟรอยด์ แต่อีริกสัน เลือกที่จะเน้นบทบาทของ Ego มากกว่าบทบาทของจิตสำนึก และมีนัยของการเน้นเสรีภาพในการเลือกของแต่ละคน ที่ต้องรับผิดชอบต่อทางเลือกในชีวิตและรูปแบบอัตลักษณ์ที่ตนเลือกจะเป็น ปัจจัยจะสามารถจะบูรณาการ ความหลากหลายให้เข้ามาอยู่ภายใต้อัตลักษณ์เพียงหนึ่งเดียวได้ หากล้มเหลวจะเกิดภาวะ “วิกฤตของอัตลักษณ์ (Identity

Crisis)” คืออาการที่ค้นหาตนเองไม่พบ ไม่มั่นใจในความสามารถของตนเอง และไม่รู้จักการวางตนในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

อย่างไรก็ตาม การที่เรามองว่าตัวเองเป็นอย่างไรกับการที่คนอื่นมองเราอย่างไรนั้นไม่สอดคล้องกันเสมอไป เพราะมีการวางลำดับชั้น (Hierarchy) ของอัตลักษณ์ที่สูงกว่าหรือต่ำกว่า ที่ส่งผลถึงแบบแผนการประพฤติและปฏิบัติต่อกันของผู้คนในสังคม นอกจากนี้ ความหมายของอัตลักษณ์ที่ขัดแย้งอาจมีผลมาจากความตึงเครียด ของการมีตัวตนในหลายบทบาทพร้อมๆ กัน เช่น การเป็นนักศึกษาปริญญาโท เป็นผู้ปกครอง และเป็นพนักงานบริษัท ในเวลาเดียวกัน ซึ่งนี่คือลักษณะของอัตลักษณ์ที่หลากหลายและซับซ้อนที่คนๆ หนึ่งมี (เฟื่องฟูสกุล, 2543b)

1.2 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ฮอลล์ (Hall, S., 1997, 1) อ้างถึงใน ฉลาดชาย รมิตานนท์ ว่า อัตลักษณ์ หรือ Identity ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติหรือเกิดขึ้นลอยๆ แต่ก่อตัวขึ้นมาภายในวัฒนธรรม ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งวัฒนธรรมนั้นก็เป็ยโครงสร้างทางสังคม (Social Culture) ดังนั้น อัตลักษณ์จึงถูกผลิต (Produced) ถูกบริโภค (Consumed) และถูกควบคุมจัดการ (Regulated) ภายใต้วัฒนธรรม พร้อมกับการสร้างความหมายต่างๆ (Creating Meanings) ผ่านระบบของการสร้างภาพตัวแทน (Symbolic Systems of Representation) ที่เกี่ยวกับตำแหน่งต่างๆ ทางอัตลักษณ์อันหลากหลาย ที่สามารถนำไปสร้างเป็นอัตลักษณ์ได้

1.3 อัตลักษณ์กับการดำรงชีวิต

นอกจากแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ที่เกี่ยวข้องกับวงจรทางวัฒนธรรมแล้วยังมีนักมนุษยวิทยา ที่อธิบายเรื่องของอัตลักษณ์ ในทางวัฒนธรรม การดำรงชีวิต และการเปลี่ยนแปลง (Identity, Survival and Change) เช่น การบ่งบอกอัตลักษณ์ทางเชื้อชาติของกลุ่มชน ซึ่ง โจเซฟ บี (Joseph B. Aceves, 1974, 185-188) ได้อธิบายว่า ฮีโร่ทางวัฒนธรรม (Culture Heroes) ว่าเป็นเรื่อง que แสดงถึงความสำคัญของสัญลักษณ์ประจำกลุ่ม และความภาคภูมิใจประจำกลุ่ม ความสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จำทำให้เห็นถึงความแตกต่างและความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ซึ่งความแตกต่างนี้ควรได้รับการไม่ยอมรับในวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มนั้นๆ การยอมรับในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มจะทำให้บุคคลได้รับการยอมรับเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ อัตลักษณ์ยังเกี่ยวข้องกับการบริโภค (Consumption) อีกด้วย โดย Pierre Bourdieu มองว่า ทุกวันนี้เรื่องของอัตลักษณ์ได้เปลี่ยนจากการประกอบสร้างในมิติของการผลิต มาสู่มิติของการบริโภคแทน นั่นคือ อัตลักษณ์ที่เกิดมากจากเครื่องอุปโภคบริโภค เช่น เพลงที่ฟัง หนังสือที่ดู เสื้อผ้าที่สวมใส่ หนังสือที่อ่าน ไปจนถึงรสนิยมและรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่าง

ผู้วิจัย นำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาถึงมุมมองในการกำหนดอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ ว่ามีจุดเด่นหรือลักษณะเฉพาะตัวอย่างไร โดยศึกษาจากมุมมองของกลุ่มประชากรที่อาศัยในจังหวัด ทั้งภาครัฐและเอกชน ตลอดจนมุมมองของกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ เพื่อนำอัตลักษณ์โดดเด่นที่ได้มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยวของ จ.แพร่

2. อัตลักษณ์ จ.แพร่

2.1 ประวัติ จ.แพร่

จังหวัดแพร่เป็นจังหวัดภาคเหนือของประเทศไทย ตั้งอยู่ระหว่างเส้นรุ้งเหนือที่ 17.70 ถึง 18.84 องศา กับเส้นแวงที่ 99.58 ถึง 100.32 องศา อยู่สูงกว่าระดับน้ำทะเลประมาณ 155 เมตร อยู่ห่างจากกรุงเทพมหานคร ตามทางหลวงหมายเลข 11 และ 101 ประมาณ 555 กิโลเมตร และทางรถไฟ 550 กิโลเมตร (ถึงสถานีรถไฟเด่นชัย) มีเนื้อที่ประมาณ 6,538.59 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 4,086,625 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 1.27 ของพื้นที่ประเทศ จัดเป็นพื้นที่จังหวัดขนาดกลาง มีความกว้างประมาณ 59 กิโลเมตร (วัดจากตะวันออสุดของอำเภอมะปรางค์เทศตะวันตสุดของอำเภอเมือง) มีความยาวประมาณ 118 กิโลเมตร (วัดจากเหนือสุดของอำเภอเมืองใต้สุดของอำเภอวังชิ้น) ปัจจุบัน ที่ตั้งของจังหวัดแพร่ นับเป็นศูนย์กลางการคมนาคมขนส่งทางรถยนต์ ที่สำคัญแห่งหนึ่งของภาคเหนือที่ติดต่อไปยังจังหวัดน่าน พะเยา เชียงราย ลำปาง ลำพูน เชียงใหม่ จึงเรียกได้ว่า จังหวัดแพร่เป็น ประตูสู่ล้านนา แพร่เป็นจังหวัดที่มีภูเขาล้อมรอบทั้งสี่ทิศ มีภูเขาที่สูงที่สุดอยู่ที่ ดอยขุนสถาน (บางชื่อเรียกว่าดอยธง) สูง 1,630 เมตร จากระดับน้ำทะเลปานกลาง โดยทั่วไปพื้นที่ราบจะมีความสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลางประมาณ 120-200 เมตร สำหรับตัวเมืองแพร่มีความสูง 161 เมตร จากระดับน้ำทะเลปานกลาง แม่น้ำยมเป็นลำน้ำที่สำคัญที่สุดของจังหวัดแพร่ ต้นกำเนิดจากเทือกเขาผีปันน้ำ อำเภอปง จังหวัดพะเยา ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกยมหิน คำขวัญจังหวัดแพร่ คือ “หม้อห้อมไม้สัก ถิ่นรักพระลอ ช่อแฮศรีเมือง ลือเลื่องแพะเมืองผี คนแพร่นี้ใจงาม”

2.2 พัฒนาการทางประวัติศาสตร์

จากการศึกษาทางโบราณคดีในพื้นที่จังหวัดแพร่ พบร่องรอยการอยู่อาศัยของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น ขวานหินกะเทาะ ขวานหินขัด หอกสำริด ที่อำเภอลองและอำเภอลำปาง ต่อมา มีการค้นพบแหล่งโบราณคดีแห่งใหม่ในถ้ำที่บ้านนาตอง ตำบลช่อแฮ อำเภอเมืองแพร่ พบโครงกระดูกมนุษย์โบราณ ขวานหิน และเครื่องมือหิน จากการตรวจสอบอายุพบว่ามีอายุราว 4,000 ปี

เมืองแพร่ เป็นเมืองเก่าเมืองหนึ่งในภาคเหนือของประเทศไทย ประวัติการสร้างเมืองไม่มีจารึกในใดที่หนึ่งโดยเฉพาะ การศึกษาเรื่องราวของเมืองแพร่จึงต้องอาศัยหลักฐานของเมืองอื่น เช่น พงศาวดารโยนก ตำนานเมืองเหนือ ตำนานพระธาตุลำปางหลวง และศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช เป็นต้น มีตำนานกล่าวถึงเมืองแพร่ไว้หลายตำนาน ได้แก่ ตำนานวัดหลวง กล่าวไว้ว่าประมาณ พ.ศ. 1371 พญาพล ราชันดดาแห่งกษัตริย์น่านเจ้าได้อพยพคนไทย(ไทยลื้อ ไทยจีน)ส่วนหนึ่งจากเมืองเชียงแสน ไชยบุรี และเวียงพางคำ ลงมาสร้างเมืองบนที่ราบริมฝั่งแม่น้ำยมขนานนามว่า “เมืองพลนคร” ตำนานสิงหนวัติกล่าวว่าเมืองแพร่เป็นเมือง ที่ปกครองโดยพญาไยบาแห่งแคว้นหริภุญไชย สันนิษฐานว่าเมืองแพร่และเมืองลำพูนเป็นเมืองที่สร้างขึ้นมาในระยะเวลาใกล้เคียงกัน หลักฐานหนึ่งในประเด็นนี้ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือฐานเค้าโครงของเมืองโบราณทั้งสองที่มีรูปร่างคล้ายหอยสังข์เหมือนกัน หลักศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช หลักที่ 1 ด้านที่ 4 บรรทัดที่ 24 - 25 ซึ่งจารึกไว้ว่า . “...เบื้องดินนอน รอดเมืองแพล เมืองน่าน เมือง...เมืองพลัว พันผิงของ เมืองขวา เป็นที่แล้ว...” ในข้อความนี้ เมืองแพล คือ เมืองแพร่ ศิลาจารึกนี้สร้างขึ้นใน พ.ศ. 1826 จึงเป็นที่ยืนยันถึงความเก่าแก่ของเมืองแพร่ ว่าตั้งขึ้นมาก่อนเมืองเชียงใหม่ และเชื่อว่าเมืองแพร่ ได้ก่อตั้งขึ้นแล้วก่อนการตั้งกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ตำนานพระธาตุลำปางหลวง กล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า เจ้าเมืองลำปางได้ส่งคนมาติดต่อเจ้านครพล ให้ไปร่วมงานนมัสการ และฉลองวัดพระธาตุลำปางหลวง และเจ้าเมืองพลยกกำลังผู้คนไปขุดหาพระบรมสารีริกธาตุที่บรรจุไว้ในพระธาตุ แต่ไม่พบ เมื่อศึกษาตำแหน่งที่ตั้งของนครพลตามตำนานดังกล่าวสันนิษฐานว่าเป็นเมืองแพร่ นอกจากนี้ยังปรากฏเป็นชื่อวิหารในวัดหลวง ตำบลในเวียง อำเภอเมืองแพร่ โดยเชื่อว่าวัดนี้เป็นวัดที่สร้างมาพร้อมกับการสร้างเมืองแพร่และเจ้าเมืองแพร่ให้ความอุปถัมภ์มาตลอดจนหมดยุคการปกครองโดยเจ้าเมือง พงศาวดารเมืองเงินยางเชียงแสนและวรรณกรรมทางศาสนา เรียกเมืองแพร่ว่าเวียงโกศัย ชื่อเวียงโกศัยน่าจะมาจากชื่อดอยที่เป็นที่ตั้งขององค์พระธาตุช่อแฮ ซึ่งเป็นพระธาตุศักดิ์สิทธิ์ คู่บ้านคู่เมืองแพร่คือ ดอยโกสิยธวัชบรรพต หมายถึง ดอยแห่งผ้าแพร ซึ่งสอดคล้องกับชื่อเมืองแพลในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชหลักที่ 1 ด้านที่ 4 โดยคำว่า แพล

น่าจะมาจากศรัทธาของ ชาวเมืองที่มีต่อพระธาตุช่อแพ้ว หรือช่อแฮที่สร้างขึ้น ภายหลังการสร้างเมืองต่อมาจึงได้เรียกชื่อ เมืองของตนว่า เมืองแพ้ว จนถึงปี พ.ศ. 2440 ในสมัยรัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้เปลี่ยนการปกครองจากเจ้าผู้ครองนครเป็นมณฑลเทศาภิบาล และโปรดเกล้าให้พระยาไชยบูรณ์มาเป็นข้าหลวงเมืองแพ้วคนแรก โดยมีเจ้าผู้ครองนครแพ้ว คือ เจ้าหลวงพิริยเทพวงศ์ ต่อมาเกิดเหตุการณ์กบฏเงี้ยวในปี พ.ศ. 2445 จึงโปรดเกล้าให้เจ้าพระยาสุรศักดิ์มนตรีนำทัพพร้อมหัวเมืองใกล้เคียงเข้าปราบกบฏเงี้ยวที่เมืองแพ้ว พระยาไชยบูรณ์ถูกพวกเงี้ยวสังหาร ส่วนเจ้าพิริยเทพวงศ์เกรงพระราชอาญา จึงเสด็จลี้ภัยการเมืองไปพำนักที่เมืองหลวงพระบาง หลังจากนั้นรัฐบาลสยามจึงยกเลิกตำแหน่งเจ้าผู้ครองนครแพ้ว

คนแพ้วมักถูกทักทายเชิงล้อเลียนอยู่เสมอว่า เมืองแพ้วแห่ระเบิด จึงมีผู้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่ามีความเป็นมาอย่างไร หมายความว่าอย่างไร โดยศึกษาอ้างอิงกับเรื่องราวสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 จากคุณสุรินทร์ ไสภารัตนานันท์ อดีตเสรีไทย รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องนี้อีกหลายคน ได้ความว่านายหลง มโนมูล ซึ่งเป็นคนงานรถไฟสถานีแก่งหลวง ได้ไปพบซากระเบิด ที่ทิ้งมาจากเครื่องบินของฝ่ายสัมพันธมิตรซึ่งนำระเบิดมาทิ้งเพื่อทำลายสะพานรถไฟข้ามห้วยแม่ต้า เพื่อสกัดการเดินทางของทหารญี่ปุ่น เมื่อคราวสงครามโลกครั้งที่ 2 (ประมาณปี พ.ศ. 2485 – 2488) จึงได้มาบอกนายสมาน หมื่นชั้น ทราบ นายสมานฯ จึงไปดูและขอความช่วยเหลือจากคนงานรถไฟ ที่สถานีรถไฟแก่งหลวงที่อยู่ใกล้เคียง ได้แก่ นายชุ่ม ชันแก้ว นายชัยวัฒน์ พึ่งพอง นายพินิจ สุทธิสุข นายย้าย ปัญญาทอง ให้มาช่วยกันขุด และทำการถอดชนวนแล้วใช้เลื่อยตัดเหล็กตัดส่วนของลูกระเบิดควักเอาดินระเบิดที่บรรจุอยู่ภายในออก และช่วยกันหามขึ้นล้อ (เกวียน) นำไปพักไว้ที่บ้านแม่ลู่ตำบลบ้านปิน ต่อมานายหลงฯ ได้ไปลากต่อมาจากบ้านแม่ลู่โดยล้อ (เกวียน) ชาวบ้านทราบข่าว จึงแตกตื่นพากันออกมาดูทั้งหมู่บ้าน เดินตามกันเป็นขบวนยาวติดตามมาตลอดทางจนถึงวัดแม่ลานเหนือ ตำบลห้วยอ้อ ชาวบ้านที่อยู่ใกล้เคียงรอบ ๆ วัด พอทราบข่าวก็ออกมาต้อนรับพร้อมวงษ์อง – กลองยาว ขบวนที่แห่กันมาจึงเคลื่อนขบวนเข้าวัดทำพิธีถวายให้เป็นสมบัติของวัด เพื่อใช้เป็นระฆังของวัดจนถึงปัจจุบันนี้ ระเบิดลูกที่ 2 นำไปถวายที่วัดศรีดอนคำ ตำบลห้วยอ้อ ส่วนลูกระเบิดลูกที่ 3 นายบุญมา อินปันดีใช้ช้างลากขึ้นมาจากห้วยแม่ต้าแล้วนำมาบรรทุกล้อ (เกวียน) ลากไปถวายที่วัดนาตุ้ม ตำบลบ่อเหล็กทอง ซึ่งเป็นบ้านเดิมของนางจันทร์ ผู้เป็นภรรยา ปัจจุบันลูกระเบิดที่ 1 เก็บไว้ที่วัดแม่ลานเหนือ ตำบลห้วยอ้อ ลูกที่ 2 เก็บไว้ที่วัดศรีดอนคำ ตำบลห้วยอ้อ ลูกที่ 3 เก็บไว้ที่วัดนาตุ้ม ตำบลบ่อเหล็กทอง จังหวัดแพร่ (แซมลำเจียก, 2537)

แพร่ นั้นเป็นเมืองหนึ่งที่อยู่ในอาณาจักรล้านนา ซึ่งในอดีตนั้นก็มีความสัมพันธ์ทั้งอาณาจักรสยาม และอาณาจักรล้านนา ด้านการสร้างเมืองแพร่นั้นมีหลักฐานบันทึกไว้ เพียงแค่ใบลานสองฉบับ คือ ประวัติวัดหลวงสมเด็จ และ ตำนานพระธาตุซ่อแฮ ซึ่งก็พอที่จะสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลได้เป็นอย่างดีเมื่อนำไปสอบทานกับตำนานของเมืองอื่น ๆ

บทความของชัยวุฒิ ไชยชนะ เรื่อง กำเนิดเมืองแพร่ จากหนังสือศิลปวัฒนธรรม ฉบับเดือนกันยายน เมื่อปี พ.ศ.2545 ได้มีการแบ่งเรื่องราวของการกำเนิดเมืองแพร่ออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ หนึ่ง นามเมืองพล – โกศัย – แพล – แพร่ โดยจากประวัติวัดหลวงสมเด็จกล่าวถึงการสร้างเมืองแพร่ว่า “ศักราชได้ 1373 ปี พ่อขุนหลวงพลได้อพยพผู้คนออกจากเวียงไชยบุรี เวียงพางคำ ลงมาสร้างเมือง ณ ที่ราบลุ่มแม่น้ำยม เรียกนามเมืองที่สร้างตามชื่อของ พ่อขุนหลวงพลว่า พลนคร” ในตำนานสิงหนวัติกุมารได้มีเหตุการณ์การอพยพผู้คนหนีศึกจากเวียงไชยปราการ ความว่า “พระยาพรหม ไชยสิริ เจ้าเมืองไชยปราการซึ่งอยู่ในอาณาจักรโยนก นครหลวง ได้อพยพผู้คนหนีจากศึกพระยาสุธรรมวดีเมืองสทิมในปี พ.ศ. 1547 เพื่อจะไปยังเมืองโยนกนครหลวงแต่ปีนั้นน้ำมากไม่สามารถข้ามแม่น้ำกไปได้จึงลามาทางตะวันตกเฉียงใต้ ผ่านดอยด้วน (เทือกเขา ใน อ. พาน จ. เชียงราย) แต่ก็อยู่ไม่ได้กลัวข้าศึกจะตามทันจึงได้ล่องได้ลงมา ผ่านทางเมืองผาหมื่นผาแสน (ดอนผาหลักหมื่นใน อ. เด่นชัย จ. แพร่) นานได้เดือนหนึ่งก็ไปสร้างเมืองใหม่ชื่อว่าเมืองกำแพงเพชร ” อาจสันนิษฐานได้ว่าผู้คนที่อพยพมากับพระยาพรหมไชยสิริบางส่วนคงจะหยุดสร้างเมืองอยู่ ณ ลุ่มน้ำยมด้วย เพราะไม่ปรากฏว่ากลัวข้าศึกจะติดตามมาแต่อย่างใด ทั้งจุดหมายของพระยาพรหมไชยสิริก็อยู่ที่เมืองกำแพงเพชร ซึ่งอยู่ไกลและเป็นเมืองที่พระยาพรหมราชพระราชบิดาเคยเสด็จมาเมื่อครั้งไล่ขอมออกจากโยนกนครหลวง ซึ่งปรากฏในพงศาวดารโยนกด้วย

จากเหตุการณ์ทั้งสองนี้พบว่าศักราชที่ปรากฏในประวัติวัดหลวงสมเด็จคงเป็นปี จ.ศ. 373 มากกว่าซึ่งตรงกับปี พ.ศ. 1554 จึงอาจได้ข้อมูลอีกว่าวัดหลวงสมเด็จนี้สร้างขึ้นหลังจากสร้างเมืองมาแล้ว 7 ปี ซึ่งในประวัติวัดหลวงสมเด็จกล่าวว่าศักราช 1373 เป็นปีที่สร้างวัด ดังนั้นหากศักราชที่ถูกต้องเป็นปีจุลศักราชก็น่าจะบอกได้ว่าวัดหลวงสมเด็จสร้างขึ้นในปีไหน ” ในปี พ.ศ. 1631 พระยาผาวงศ์อินทร์ ครองเมืองพล ขอม (อาจเป็นมอญเพราะ ในจามเทวีวงศ์ กล่าวว่าราชวงศ์รามัญที่ปกครองเมืองหริภุญไชย ได้ขับไล่พวกขอมออกไปก่อนหน้านี้ 27 ปี) ยกกองทัพเข้ามารุกรานเมืองพล เจ้าเมืองต่อสู้ป้องกันไม่ได้จึงเสียเมือง ขอมทำลายเมืองผาวัดหลวงแล้วเผาทองที่หุ้มพระเจ้าแสนหลวงไป ผู้คนอพยพจากเมืองไปอยู่ในป่า”

จากข้อมูลตอนนี้ได้ข้อสันนิษฐานว่า ชาวเมืองที่อพยพออกจากเมืองนั้นต้องออกไปสร้างเวียงชั่วคราวซึ่งอยู่เชิงดอยซ่อแพร่ หรือ โกสิยธัตถบรรพต อันมีน้ำแม่กอนและน้ำแม่สายไหล

มาบรรจบกัน (บริเวณบ้านใน ต.ช่อแฮ) เหมือนกับตำนานเมืองอื่น ๆ เช่นเมืองเชียงใหม่ก็มีเมืองเชียงแสนเป็นอีกเมืองหนึ่งและยังมีทั้งเวียงเจ็ดลิน และเวียงสวนดอก นอกจากนั้นแล้วโยนกนครหลวงยังมีเวียงไชยปราการ เวียงสีทอง เวียงไชยนาทรายณ์ เป็นต้น ส่วนในเมืองพลว ก็สร้างเวียงกุ่มขึ้นมาเพราะเห็นน้ำท่วม จึงเป็นไปได้ว่าชาวเมืองพลจะอพยพมาสร้างเวียงโกศัยขึ้น (บริเวณ ต.ป่าแดงและต.ช่อแฮในปัจจุบัน) ซึ่งตรงกับหลักฐานจากการขุดค้นทางโบราณคดีที่ระบุว่าเมืองโบราณบริเวณวัดพระธาตุช่อแฮมีอายุอยู่ในพุทธศตวรรษที่ 17 เมื่อพิจารณาจากสภาพทางภูมิศาสตร์พบว่าเมืองโบราณอื่น ๆ อยู่รอบเมืองพลยกเว้นทางทิศตะวันออกเท่านั้นที่เป็นป่า ดังนั้นจึงน่าจะเชื่อได้ว่าเวียงที่อพยพไปอยู่ชั่วคราวคงจะเป็นสถานที่นี้เป็นแน่ เมืองนี้ได้ชื่อว่าเวียงโกศัย เหตุเพราะอยู่ที่ราบเชิงโกสยธัฒตบรรพต (ไม่ได้หมายถึงเมืองอันมีผ้าแพรมากตามที่เข้าใจกันในปัจจุบัน)

นอกจากนี้ในประวัติวัดหลวงสมเด็จพระเจ้ายังได้กล่าวต่ออีกว่า “ขอมได้เปลี่ยนชื่อเมืองเป็นเวียงโกศัย” ในตำนานวัดพระธาตุช่อแฮกล่าวตอนท้ายว่า “.. ต่อมาเมื่อมีคนเมืองคนหนึ่งมีลูกแฝด จึงรับสั่งว่าเมืองเรานี้แพร่กระจายออกมาเช่นนี้จักมีกำลังมากในอนาคตกาลจึงให้ชื่อเมืองอีกชื่อหนึ่งว่า พลนคร” จึงทราบว่าเป็นเมืองพล กับเวียงโกศัยนี้เป็นสองเมือง และผู้คนคงอพยพมาอยู่พลนครดังเดิมหลังจากที่มอญได้หมดอำนาจจากพลนครนี้แล้ว แต่เวียงโกศัยก็ยังคงมีความสำคัญอยู่

ในตำนานเมืองพะเยากล่าวว่า “ขุนเจืองได้มาคล้องช้างที่เมืองพลในปี พ.ศ. 1658 พระยาพลซึ่งพระหมวงศียกธิดาซึ่งนางแก้วกษัตริย์ให้” ก็เป็นข้อยืนยันได้ว่า เมืองพลนครยังมีอีกชื่ออยู่มิได้เปลี่ยนเป็นเมืองโกศัยซึ่งหากเมืองพลกับเวียงโกศัยเป็นเมืองเดียวกันแล้วชื่อของเมืองพลคงจะไม่ปรากฏอีก เหมือนกับเมืองแพร่ที่ตอนนี้ไม่มีใครเรียกเมืองพลแล้ว

สำหรับในเรื่องของนามเมืองแพล หรือแป้ ในภาษาล้านน่านนั้นพอจะสืบหาข้อมูลได้ดังนี้ คือ ในภาษาพม่า คำว่า โปล์ หมายถึงชัยชนะ เมื่อเทียบกับคำว่าพล เสียงจะใกล้เคียงกันมาก ทั้งคำว่าแป้ก็หมายถึงชัยชนะในภาษาล้านนาด้วย แม้ว่าสำเนียงของการออกเสียงคำว่าแป้ ในภาษาล้านนาแถบตะวันตกกับตะวันออกจะออกเสียงต่างกัน แต่ความหมายเหมือนกัน จึงมีความเป็นไปได้ว่า คำว่า แพล หรือแป้ นี้จะมาจากความหมายของ โปล์ ในภาษาพม่า ที่เรียกชื่อเมืองพลในขณะที่ยกครองอยู่ ก่อนหน้าที่เมืองพลจะเสียเอกราชแก่กรุงสุโขทัย ดังนั้นคำว่าเมืองแป้คงจะเกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์พุกามปกครองเมืองพลนั่นเอง ในภาษามอญ คำว่า แป้ว หมายถึงผ้าแพร หากพิจารณาตามสัทศาสตร์ สระเอกกับสระแออกเสียงได้ทั้งสองเสียง ซึ่งตรงกับคำว่า แป้ว แต่มีข้อสังเกตว่าชาวล้านนาไม่มีเสียงควบกล้ำ ร แม้ว่า เขียน ร ควบ แต่จะอ่านเป็นเสียงพยัญชนะตัวถัดจากนั้น เช่น ปราบ = ผาบ กราบ = ขาบ ดังนั้นความน่าเชื่อถือของหลักฐานชิ้นนี้จึงมีน้ำหนักที่เบากว่าข้อแรก ซึ่งถ้าเป็นผ้าแพรจะต้องอ่านว่าผ้าแพ จากข้อมูลที่ปรากฏในศิลาจารึกหลักที่ 46 วัด

ตาเถรชิงหนิง (พ.ศ.1947) จารึกว่า แพร แสดงว่าช่วงเวลานั้นมีการผูกเรื่องของตำนานเมืองแพร่ว่ามีความหมายว่าเมืองแห่งผ้าแพรแล้ว

ประเด็นที่สอง ยุคสมัยของการสร้างเมืองแพร่ ในเรื่องของความสัมพันธ์กับนครน่าน จากข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ที่ระบุมาแล้วนั้น ความสัมพันธ์ของเมืองแพร่กับเมืองน่านคงเกิดขึ้นในสมัยหลังพระมหาธรรมราชาลิไท สวรรคต (พ.ศ.1911) ซึ่งขณะนั้นเมืองแพร่เมืองน่านแยกตัวออกจากอาณาจักรสุโขทัยอีกครั้งหนึ่ง เหตุเพราะอำนาจของกรุงสุโขทัยเริ่มอ่อนแอลง จนพระมหาธรรมราชาที่ 2 ต้องออกถวายบังคมกษัตริย์อยุธยา ข้อมูลที่สนับสนุนเรื่องนี้ปรากฏในตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ และพระราชพงศาวดารฉบับหลวงประเสริฐอักษรนิติ์ ว่า พระเป็นเจ้าติโลกราชแห่งอาณาจักรล้านนาตีเมืองแพร่และเมืองน่านได้ในปี พ.ศ.1986 และปี พ.ศ.1991 ไม่ปรากฏว่าพระบรมไตรโลกนาถจะยกทัพมาชิงเมืองคืน แสดงว่าเมืองแพร่และเมืองน่านมิได้เป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรอยุธยาด้วย แต่ภายหลังพระบรมไตรโลกนาถยกทัพมาปล้นเมืองแพร่ในปี พ.ศ.1994 นั้น สาเหตุเกิดจากอุบายของพระเป็นเจ้าติโลกราชที่ให้พระหมสะท้านซึ่งเป็นไส้ศึกจากกรุงอยุธยาไปทูลพระบรมไตรโลกนาถว่าพระองค์จะยกทัพไปทางเหนือและช่วงนั้นพระยาอุทิศฐิเยรเจ้าเมืองสองแควมาเข้ากับนครเชียงใหม่ด้วยจากข้อเท็จจริงนี้ทำให้ทราบว่าคุณสมบัติของเมืองแพร่กับเมืองน่านได้เริ่มต้นขึ้นก่อนหน้าที่จะถูกยึดครองโดยอาณาจักรล้านนาเพียงไม่กี่สิบปี (วัลลิโภดม, 2559)

ข้อเท็จจริงอีกประการหนึ่งปรากฏในราชวงศ์ปกรณ์น่านว่า พระยาเถร เจ้าเมืองแพร่ไปชิงราชสมบัติ เจ้าศรีจันทะ เจ้าเมืองน่าน ในปี พ.ศ.1940 ในความนั้นเขียนว่าราชวงศ์เมืองน่านจึงเป็นราชวงศ์อื่นไป แสดงว่าก่อนหน้านั้นคือยุคที่สร้างเมืองแพร่และเมืองน่านเมืองทั้งสองนี้ยังไม่มีความสัมพันธ์กันมาก่อน ซึ่งเรื่องนี้อาจย้อนไปพิจารณาเรื่องของชนชาติต่าง ๆ ที่ปรากฏในศิลาจารึกหลักที่ หนึ่งซึ่งมักเรียงลำดับได้อย่างเป็นระบบ ดังนี้ “..รอดเมืองแพล เมืองน่าน เมืองพลัวชะวา..” กับความที่ว่า “..ทั้งมากาวลาวแลไทย..” อย่างไรก็ตามแม้ว่าเมืองแพร่นั้นสร้างมาในยุคสมัยใกล้เคียงกับเมืองพลัว (ประมาณ พ.ศ.1593 – 1620) แต่เมื่อพิจารณาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์พบว่า ทิศตะวันออกของเมืองแพร่นั้นมีทิวเขาสูงชันอยู่ชื่อว่า ช้างผาด่าน ฉะนั้นเส้นทางติดต่อระหว่างเมืองน่านกับเมืองในอาณาจักรสุโขทัยจึงอาศัยทางแม่น้ำน่าน เมื่อล่องได้ลงมาถึงอุตรดิตถ์ก็จะเป็นพื้นราบผืนเดียวกันจนถึงเมืองสุโขทัย แม้ในสมัยต่อ ๆ มาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ก็ไม่พบว่าเจ้านายเมืองน่านเดินทางผ่านเมืองแพร่เพื่อจะไปกรุงเทพฯ หากแต่ล่องไปตามแม่น้ำน่านลงไป

ส่วนเรื่องของตำนานการแบ่งเมืองแพะเมืองน่านที่ภูเขาสูงหนึ่งชื่อว่าเขาครั่ง และเป็นที่มาของสัญลักษณ์ประจำเมืองทั้งสอง (เมืองแพะรูปม้า เมืองน่านรูปวัว) คงเกิดขึ้นหลังจากความสัมพันธ์ของทั้งสองเมืองนั้นกลมเกลียวกันมากขึ้นคือในยุคสมัยที่มารวมอยู่ในอาณาจักรล้านนาแล้ว เนื่องจากในยุคนั้นพระเป็นเจ้านครเชียงใหม่มีอำนาจตั้งย้ายเจ้าเมืองแพะไปครองเมืองน่านหลายคราวเมืองทั้งสองจึงเสมือนเป็นพี่น้องกัน

ในด้านหลักฐานทางโบราณคดี เมื่อพิจารณาตัวเมืองแพะโบราณกับตัวเมืองหริภุญไชย (ลำพูน) แล้วพบว่ามีการวางผังเมืองที่คล้ายกันมากทั้งยังมีตำนานพระนางจามเทวีเสด็จมาสักการะพระธาตุช่อแฮและมีวัดนางเหลียวปรากฏด้วย หากเมืองแพะสร้างขึ้นในเวลาใกล้เคียงกับเมืองหริภุญไชยแล้ว อายุของเมืองแพะ คงมากกว่า 1,000 ปี ซึ่งขัดแย้งกับการกำหนดอายุทางโบราณคดีที่ระบุว่าเมืองแพะอาจสร้างในราวพุทธศตวรรษที่ 17(กรมศิลปากร, 2542)

จากประวัติของหมู่บ้านต่าง ๆ ใน อ.เมืองแพะ มักจะกล่าวถึงการอพยพของบรรพบุรุษของตนว่ามาจากเมืองเทิงบ้าง เมือง ลอบ้าง มากกว่าที่จะมาจากเมืองน่านหรือเมืองนคร (ลำปาง) ทั้งในด้านการดำรงชีวิต ประเพณีต่าง ๆ รวมถึงสำเนียงการพูดแล้วชาวเชียงราย และชาวพะเยาหนึ่งในสามส่วนก็พูดสำเนียงภาษาตระกูลแพะ – น่าน เหมือนกัน ความในประเด็นนี้จึงสนับสนุนเรื่องของการอพยพของชาวโยนกนครหลวงที่ผ่านมาจากเมืองแพะเมื่อปี พ.ศ.1547

ดังความที่กล่าวถึงข้างต้นมาแล้วจึงค่อนข้างมั่นใจได้ว่า บรรพบุรุษของชาวแพะ คงจะอพยพมาจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนจริง ซึ่งภายหลังอาณาจักรถูกน้ำท่วมเมือง ทั้งเมืองจมหายไป ชาวเมืองที่รอดมาได้จึงสร้างเวียงขึ้นมาใหม่ชื่อว่าเวียงปรีक्षा จนกระทั่งถูกทำลายในราวปี พ.ศ.1702 ด้วยวงศ์ลาวจก ทำให้องค์สิงหนวัติต้องกระจัดกระจายไปคนละทิศละทาง (กรมศิลปากร, 2542)

2.3 อัตลักษณ์ด้านต่างๆ ของ จ.แพะ

จากการศึกษาประวัติและการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดแพะ ทำให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งด้านชาติพันธุ์ ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนภูมิปัญญาต่างๆ ที่ได้รับการสืบทอดมาจากคนรุ่นหลัง ผู้วิจัยจึงเลือกแบ่งการศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดเป็น 3 ด้านหลักๆ ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรม อัตลักษณ์ด้านเครื่องแต่งกาย และอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประเพณี

2.3.1 อัตลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรม

2.3.1.1 คุ่มวงศ์บุรี หรือบ้านวงศ์บุรี อาคารสีชมพูโดดเด่น อายุกว่า 100 ปี ตั้งอยู่ที่ ถนนคำลือ อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ คุ่มวงศ์บุรี สร้างขึ้น ตามคำริของแม่เจ้าบัวถา ชายาองค์แรกในเจ้าหลวงพิริยเทพวงศ์ เจ้าผู้ครองนครแพร่องค์สุดท้าย เพื่อเป็นของกำนัลในการเสกสมรสระหว่างเจ้าสุนันตา ผู้เป็นบุตรเจ้าบุรีรัตน์ และหลวงพงษ์พิบูลย์ คุ่มหลังนี้อาคารแบบไทยผสมยุโรป สีชมพูอ่อน ซึ่งเป็นสีโปรดของแม่เจ้า บัวถา เป็นเรือนไม้สักทองขนาดใหญ่ 2 ชั้นทรงไทยล้านนาผสมยุโรป ประดับตกแต่งลวดลายด้วยไม้ฉลุที่เรียกว่าลาย“ขนมปังขิง” ตามความนิยมกันในรัชกาลที่ 5 ที่ถูกสร้างไว้อย่างสวยงามอยู่ทั่วตัวอาคาร เช่น หน้าจั่ว สันหลังคา ชายน้ำ ช่องลม กรอบซัด หน้าต่าง เหนือประตูและหน้าต่าง ระเบียง ภายในอาคารปรากฏลายพรรณพฤกษาและเครือเถาวิจิตร เป็นต้นฐานรากของอาคารเป็น ท่อนไม้ซุง เนื้อแข็งขนาดใหญ่วางเรียงกันก่อนจะก่ออิฐเทพื้นทับลงไป เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของอาคาร คุ่มวงศ์บุรี ประกอบด้วย ห้องที่น่าสนใจ คือ ห้องของเจ้าบัวถา ห้องรับแขก ห้องนอน ซึ่งแต่ละห้องมีข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ อาทิ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โต๊ะเครื่องแป้ง ถ้วย ชาม เครื่องเงิน กำปั้นเหล็ก อาวุธโบราณ พระพุทธรูปโบราณสมัยเชียงแสน ตู้ทอง รวมถึงรูปภาพเก่าแก่ต่างๆ ที่ประดับบอกเรื่องราวของบ้านหลังนี้

วัสดุหลักในการก่อสร้างอาคารคือไม้สักทองคุณภาพดีที่สุดจากป่าห้วยขมิ้นซึ่งเป็นป่าของเจ้าบุรีรัตน์ บิดาเจ้าสุนันตา แต่เดิม ตัวอาคาร ใช้เทคนิคการเข้าลิ้นสลักไม้ ไม่ตอกตะปู แต่เป็นการตอกลิ้นไม้แทน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเรือนเครื่องสับตามแบบงานช่างไทยโบราณ แต่เดิมหลังคาจะมุงด้วยแป้นไม้เกร็ดซึ่งมีลักษณะเป็นไม้แผ่นเล็กๆวางเรียงซ้อนกัน ต่อมาจึงเปลี่ยนเป็นสังกะสีตามสมัยนิยมและกระเบื้อง ว่า ตามลำดับ อาคารด้านหลังเป็นเรือนไม้ใต้ถุนสูงโล่งอันเป็นคุ่มหลังเดิมของแม่เจ้าบัวถา มหายศปัญญา ระหว่างอาคารส่วนหน้า และส่วนหลังมีการเชื่อมต่อกันด้วย“ชาน” และมีการยกระดับพื้นขึ้นเรียกว่า“เต็น”ที่ใช้เป็นส่วนนั่งเล่นพักผ่อนอริยบทและรับประทานอาหาร นอกจากนี้ยังมีเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่หาได้ยากก็คือ เอกสารการขอสัมปทานป่าไม้ในอดีต ตัว รูปพรรณช้าง โค สัญญาบัตร ที่ได้รับการโปรดเกล้าจากรัชกาลที่ 5 รวมถึงเอกสารการซื้อ-ขาย ทาส) ที่พบในบ้านวงศ์บุรี มีแม่เจ้าบัวถา และเจ้าน้อยพรม (หลวงพงษ์พิบูล) เป็นนายเงิน(ผู้ซื้อ) โดยมีการซื้อตั้งแต่ ร.ศ.119 (พ.ศ. 2443) ถึง ร.ศ.124 (พ.ศ.2448) รวม 49 ฉบับ ซึ่งเอกสาร ดังกล่าวดูได้เพียงแค่ว่าไม่สามารถถ่ายภาพได้

ปัจจุบันภายในคุ่มวงศ์บุรีได้เปิดเป็นพิพิธภัณฑ์ส่วนบุคคล จัดแสดงประวัติความเป็นมาของบ้าน วิถีชีวิตของเจ้านายในอดีต โดยชาว ของเครื่องใช้ต่างๆล้วนตกทอดลงมากันในตระกูล เปิดทุกวันตั้งแต่เวลา 09.00 - 17.00 น. สำหรับการเข้าชมคุ่มวงศ์บุรีภายใน บ้านเสียค่าเข้าชม 30 บาท ซึ่งบางจุดภายในบ้านสามารถถ่ายภาพได้ แต่บางจุดก็จะไม่อนุญาตให้ถ่ายภาพ

ด้วยความสวยงามของ คุ่มวงศ์บุรี จึงได้รับรางวัลอนุรักษ์ดีเด่น ปี พ.ศ. 2536 ของสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์

2.3.1.2 วัดพระธาตุมิ่งเมืองวรวิหาร ตั้งอยู่ริมถนนเจริญเมือง ใกล้ศาลากลางจังหวัดแพร่ สร้างขึ้นราว พ.ศ. 2498 โดยรวมวัดโบราณ 2 แห่งเข้าด้วยกัน คือ วัดพระบาท และวัดมิ่งเมือง ปัจจุบันวัดนี้เป็นที่ประดิษฐานของ พระพุทธโกศยศิรัชยมหาศากยมุนีพระคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัด และมี พระเจดีย์มิ่งเมืองซึ่งเป็นเจดีย์เก่าแก่มีรอยพระพุทธรูปจำลองอยู่ภายใน และเป็นที่ตั้งของมูลนิธิยาขอบอนุสรณ์เพื่อระลึกถึง ยาขอบหรือนายโชติ แพร่พันธุ์ นักเขียนผู้ล่วงลับไปแล้วซึ่งเป็นทายาทเจ้าเมืองแพร่คนสุดท้าย เข้ามาในวัดพระบาทมิ่งเมือง เราก็จะเห็นอาคารอยู่ 2 หลังที่เป็นที่น่าสนใจในวัด หลังแรกเป็นอุโบสถมีขนาดใหญ่ ขับริดในเมืองแพร่เราก็จะมองเห็นโบสถ์หลังนี้สูงเด่นตระหง่าน งดงาม ส่วนอาคารอีกหลังหนึ่งที่เพิ่งสร้างขึ้นมาในยุคหลัง แต่เน้นเอกลักษณ์ล้านนา อาคารไม้หลังใหญ่เป็นที่สะดุดตานี้เรียกว่าหอคำสูง ภายในเปิดให้เข้าชมได้ มีพระพุทธรูปที่งดงามให้เข้าไปสักการะนามว่า สมเด็จพระศรีสุริยบรมพุทธเจ้า จักรพรรดิทันใจจินดามณี องค์เหนือ (แก่น้ำฟ้าเมืองนาค) เมื่อเข้ามาในหอคำสูงชั้นแรกเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปทรงเครื่อง เรียกกันว่าพระเจ้าทันใจ เพราะสร้างเสร็จในราตรีเดียว แต่สร้างได้อย่างงดงามมาก บนหอคำสูงเดินขึ้นมาชั้นบน จะเป็นที่สักการะพระบรมสารีริกธาตุ ประดิษฐานในผอบแก้ว ในวิหารทรงจตุรมุขเป็นไม้สักทั้งหลัง อีกด้านหนึ่งจะมีห้องกระจก ประดิษฐานพระพุทธรูปเก่าแก่มากมาย เป็นพระพุทธรูปไม้แกะสลักหลายองค์ ปางต่างๆ กัน ลงมาจากหอคำสูงเดินไปที่อุโบสถ ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์คู่วัดพระบาทมิ่งเมืองวรวิหาร เป็นพระพุทธรูปที่หลายคนมักจะบอกว่าเหมือนกับพระพุทธรชินราช

2.3.1.3 วนอุทยานแพะเมืองผี เมื่อครั้งในอดีตกาลนานมาแล้ว ชาวบ้านขนานนามว่า เป็น “แพะเมืองผี ” ไม่มีผู้ใดทราบ ประวัติเป็นที่ แน่นอน แต่ได้เล่าสืบทอดกันมาว่า แต่ก่อนบริเวณป่าแห่งนี้ เป็นพื้นที่อุดมสมบูรณ์ มีพันธุ์ไม้ใหญ่ขึ้นอยู่หนาแน่นและสัตว์ป่า น้อยใหญ่เป็นจำนวนมาก ในสมัยนั้นมีครุบาปัญญา ๔ เป็นเจ้าอาวาสวัดน้ำซำ ตำบลน้ำซำ ซึ่งชาวบ้านได้พร้อมใจกันนิมนต์มาเป็น เจ้า-อาวาสองค์แรก ของวัดน้ำซำและได้บอกเล่าประวัติแพะเมืองผีสืบทอดติดต่อกันมาว่า มีหญิงชราคนหนึ่งซึ่งชาวบ้านเรียกว่า “ ย่าสุม ” เข้าไปหาผัก หน่อไม้ เป็นอาหาร แต่หลงป่าแล้วไปพบหลุมเงิน ทองคำ จึงได้นำเงิน และทองคำ ใส่ถุงแล้วเตรียมหาบ จะกลับบ้านเสร็จแล้วเกิดหลงป่าอีก โดยไม่สามารถนำเอาหาบเงิน ทองคำ ออกมาได้ ย่าสุมจึงวางหาบจะกลับบ้านเสร็จแล้วเกิด หลงป่าอีก โดยไม่สามารถนำเอาหาบเงิน ทองคำออกมาได้ ย่าสุมจึงวางหาบแล้วหาไม้มาคาดเป็นราว (ราวไม้) ต่อมาออกจากป่าจน ถึงบ้านและ เดินกลับไปราวไม้ที่คาดไว้

เป็นแนวทางไว้ ซึ่งปัจจุบันเป็นร่องทางน้ำพบเห็นได้ เป็นแนวออกไปทางบ้านน้ำชำ ทิศตะวันออกของ พระเมืองผี ย่าสู่ม จึงได้ชักชวนชาวบ้านให้เข้าไปด้วยปรากฏว่า ชาวบ้านก็ได้ติดตามย่าสู่มเข้าไปถึงจุดที่ ย่าสู่มวางหาบไว้แต่ ไม่พบเงินและทองคำ ในหาบแต่อย่าใด ไม่รู้ว่าหายไปได้อย่างไร ชาวบ้านจึงขนานนามสถานที่นั้นว่า “ พระย่าสู่มคาตราว ” และได้ช่วยกันค้นหา พบรอยเท้าคนเดินและชาวบ้านได้เดินตามรอยเท้าเหล่านั้นไปจนกระทั่งมาถึงพื้นที่ซึ่งชาวบ้าน ขนานนามว่า “ พระเมืองผี ” ภาษาพื้นเมืองทางภาคเหนือคำว่า “ พระ ” ในที่นี้หมายถึงป่าพระนั่นเอง ส่วนคำว่า เมืองผีก็เป็นชื่อ ที่ชาวบ้านเรียก กันสืบมาในสมัยศึกดาบรพ โดยอาจจะเห็นว่าป่าพระตรงนี้มีลักษณะพิศดาลของภูมิประเทศ และเพราะความเร้นลับตามเรื่องราว ที่เชื่อกันเล่าสืบทอดกันมา จนถึงปัจจุบันนี้อาจเป็นได้

วนอุทยานพระเมืองผีมีสภาพเป็นป่าบนที่ราบลอนคลื่น สภาพสูงๆ ต่ำๆ ไม่สม่ำเสมอ มีลักษณะเป็นเนินเตี้ยๆ สูงจากระดับน้ำทะเลปานกลางประมาณ 180-210 เมตร จะมีเสาดินรูปร่างประหลาดเกิดจากกระบวนการกระทำของน้ำไหลและชะชั้นดินที่มีความแข็งไม่เท่ากัน นักธรณีวิทยาประมาณ ค่าอายุของดินแห่งนี้ว่าอยู่ในยุค Quaternary ซึ่งเป็นยุคค่อนข้างใหม่ มีอายุตั้งแต่ 15 ล้านปี จนถึงปัจจุบัน ลักษณะการเกิดของเสาดินเกิดจากหินเซมิคอนโซลิเดเตด (Semiconsolidated) คือ หินที่ยังแข็งตัวไม่เต็มที่ประกอบด้วยชั้นดินทราย (Siltstone) ชั้นหินทราย (Sandstone) สลับกันเป็นชั้น ๆ แต่ละชั้นมีความต้านทานต่อการผุพังไม่เท่ากัน เมื่อถูกน้ำฝนชะซึมสู่ชั้นหินที่มีความต้านทานต่อการผุพังน้อยกว่า (Less-resistant bed) ก็จะถูกกร่อนโดยง่ายเหลือชั้นที่มีความต้านทานต่อการผุพังมากกว่า (More-resistant bed) ทำหน้าที่เสมือนแผ่นเกราะวางอยู่ข้างบน เรียกว่า แคป (Cap) ทำให้น้ำไม่สามารถชะกร่อนต่อไปได้ง่าย ส่วนที่เหลือให้เห็นอยู่โดยการเกิดลักษณะนี้ จึงมีรูปร่างเป็นหย่อมแตกต่างกัน เป็นป่าเต็งรัง พันธุ์ไม้ที่พบได้แก่ ยางเหียง พะยอม จั้ว เปิ้ล้า สะแก ไม้ไร่ และป่าที่ปลูกเพิ่มเติม ได้แก่ กระถินณรงค์ กัลปพฤกษ์ หางนกยูง สัตว์ป่าที่พบได้แก่ งู กิ้งก่า แย้ กระต่ายป่า และนกชนิดต่าง ๆ

2.3.1.4 พระธาตุซ่อแฮ เป็นวัดศักดิ์สิทธิ์ เก่าแก่ คู่บ้าน คูเมืองจังหวัดแพร่และเป็นวัดพระธาตุประจำปีเกิดของผู้ที่เกิดปีขาล บุคคลใดที่มา เทียวจังหวัดแพร่แล้วจะต้องมานมัสการพระธาตุซ่อแฮ เพื่อเป็นสิริมงคลกับตนเอง จนมีคำกล่าวว่า ถ้ามาเที่ยวจังหวัดแพร่ แต่ไม่ได้มา นมัสการพระธาตุซ่อแฮเหมือนไม่ได้มาจังหวัดแพร่ เป็นวัดที่ตั้งอยู่บนเขาเตี้ยสูงประมาณ 28 เมตร องค์พระธาตุซ่อแฮเป็นเจดีย์ ศิลปะเชียงแสน แบบแปดเหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองบุด้วยทองคำบวบหรือทองจังโก องค์พระธาตุสูง 33 เมตร ฐานสี่เหลี่ยมกว้างด้านละ 11 เมตร ลักษณะองค์พระธาตุตั้งอยู่บนฐานเขียงสี่เหลี่ยม 1 ชั้น ถัดขึ้นไปเป็นฐานหน้ากระดานแปดเหลี่ยม 3 ชั้นรองรับ

ถัดไปเป็นฐานบัวคว่ำ และชุดท้องไม้แปดเหลี่ยมซ้อนลดชั้นกันขึ้นไป 7 ชั้น จากนั้นเป็นบัวระฆัง 1 ชั้น และหน้ากระดานหนึ่งชั้นจนถึงองค์ระฆัง แปดเหลี่ยม ถัดขึ้นไปเป็นบัลลังค์ย่อมุมไม้สิบสอง และปล้องไฉน ส่วนยอดฉัตรประดับตกแต่งด้วยเครื่องบนแบบล้านนา มี ร้วเหล็ก รอบองค์พระธาตุ 4 ทิศ มีประตูเข้าออก 4 ประตู แต่ละประตูได้สร้างซุ้มแบบปราสาทล้านนาไว้อย่างสวยงาม

ทุกปีจะมีประเพณีการไหว้พระธาตุช่อแฮเป็นประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาช้านาน เดิมจะจัด 5 วัน 5 คืน ได้เปลี่ยนแปลงเป็น 7 วัน 7 คืน วันแรกของการงาน จะเริ่มขึ้นในวันขึ้น 9 ค่ำ เดือน 6 หรือ เดือน 4 ใต้ของทุกปี ซึ่งถือว่าการจัดงานไหว้พระธาตุช่อแฮ ยึดถือตามจันทรคติเป็นหลัก ประเพณีไหว้พระธาตุช่อแฮ เมืองแพร่ แห่งทุ่งหลวง ในการจัดงานมีขบวนแห่อันยิ่งใหญ่ ประกอบไปด้วยขบวนของ ทุกอำเภอ การพ้อนรำ ขบวนช้างเจ้าหลวง และเครื่องบรรณาการ ขบวนแห่กังสดาล ขบวนแห่หมากเบ็ง ขบวนต้นผึ้ง ขบวนแห่ผ้าห่ม องค์พระธาตุ 12 ราศี ซึ่งประกอบด้วยขบวนตุง 12 ราศี ขบวนข้าวตอกดอกไม้ ต้นหมาก ต้นผึ้ง ต้นดอก ขบวนแห่ผ้าห่ม องค์พระธาตุ 12 ราศี ขบวนกังสดาล ขบวนตุงขบวนพ้อนรำมีการเทศน์และมีการเทศน์และฟังเทศน์มหาชาติ มหาเวสสันดรชาดก ทั้งกลางวันและ กลางคืน สำหรับกลางคืนมีมหรสพสมโภชตลอดงาน

พระธาตุช่อแฮ พระธาตุประจำปีเกิดปีเสือ (ปีขาล) พระธาตุช่อแฮ เป็นพระธาตุ 1 ใน 12 ราศี คือ เป็นพระธาตุประจำปีเกิด สำหรับคนที่เกิดปีเสือ (ปีขาล) หากนำผ้าแพรสามสีไปถวายจะทำให้ชีวิตมีพลังคุ้มครองป้องกันศัตรูได้ การสวดและไหว้ ให้เริ่มต้นนะโม 3 จบ แล้วสวดตามด้วยคาถาบูชาพระธาตุ 5 จบ พลังบารมีจะดลบันดาลให้มีชีวิตที่ดีขึ้น พระธาตุช่อแฮ หมายถึงเจดีย์บรรจุพระบรมสารีริกธาตุพระศอกซ้ายและพระเกศาธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และประดับบูชาด้วยผ้าแพรอย่างดี

หลวงพ่อช่อแฮ เป็นพระประธานประดิษฐานในพระอุโบสถ ศิลปะล้านนา เชียงแสน สุขโขทัย สันนิฐานว่าสร้างขึ้นหลังจากสร้าง องค์พระธาตุช่อแฮ แล้วมีอายุหลายร้อยปี หน้าตักกว้าง 3.80 เมตร สูง 4.50 เมตร ก่อสร้างด้วยอิฐโบกปูน ลงรักปิดทองพระเจ้าทันใจและ ไม้เสี่ยงทวย พระเจ้าทันใจหรือหลวงพ่อตันใจ เป็นพระพุทธรูปปางสมาธิปูนปั้น ลงรักปิดทอง หน้าตักกว้าง 30 นิ้ว สูงประมาณ 2 ศอก (กว้าง 80 ซม. สูง 1.20 ซม) เป็นพระพุทธรูปองค์ใหม่ที่สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2465 ผู้สร้างคือ ชาวไทยใหญ่ (เงี้ยว) สร้างพระพุทธรูป องค์นี้ แทนพระพุทธรูปองค์เดิมที่หล่อด้วยเงิน (ตะกั่ว) ที่ถูกลักไป พระเจ้าทันใจหรือหลวงพ่อตันใจ (ทางเหนืออ่านว่า พระเจ้าตันใจ) เป็นพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ที่มีผู้นิยมมากราบไหว้ บนบานศาลกล่าวอยู่เสมอ เชื่อว่าเป็นพระพุทธรูปที่ใครมาขอพรแล้ว จะได้สิ่งนั้น อย่างสมประสงค์ ด้านหลังซุ้มพระเจ้าทันใจประดิษฐานอยู่ มีไม้เสี่ยง

ท่ายทำด้วยไม้รวก หรือไม้สัก มีความยาวเกิน 1 วา คาดว่าใช้ แทน ไม้เซียมซี เมื่อผู้ใดต้องการเสี่ยงทายสิ่งใด ก็จะนำไม้ดังกล่าวมาทาบกับช่วงแขนที่กางเหยียดตรงไปจนสุดแขนทั้งสองข้าง ความยาวของวายุตรงจุดใดของไม้ก็จะ ทำเครื่องหมายไว้แล้วนำไม้มาอธิษฐานเบื้องหน้าพระเจ้า ทันใจว่า สิ่งที่ตนประสงค์นั้น จะสำเร็จหรือไม่ หากสำเร็จก็ขอให้ความยาวของตนเลยจุดที่ทำเครื่องหมายไว้ออกไป เมื่ออธิษฐานเสร็จแล้ว ก็นำไม้เสี่ยงทายขึ้น มาวาทีกครั้งหนึ่ง

พระพุทธโลกนารถบพิตร และวิหารศิลปะล้านนาประยุกต์ เป็นพระพุทธรูปปางพระนาคปรก ประดิษฐานอยู่ในวิหารศิลปะล้านนาประยุกต์ ภายในมีภาพจิตรกรรมฝาผนังอย่างสวยงาม สร้างขึ้น ในปี 2534 โดยมีเจ้าประคุณสมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ฟื้น ชุตินฺธโร ป.ธ.9) เป็นประธานเททองหล่อและเบิกพระเนตร องค์พระขนาด หน้าตักกว้าง 3.60 เมตร สูง 7 เมตร สร้างด้วยโลหะทองเหลือง ลงรักปิดทอง นอกจากนี้ยังมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์อื่นๆที่ชาวจังหวัดแพร่ เคารพนับถือ ได้แก่ พระเจ้าไม้สัก สร้างด้วยไม้สักทอง หน้าตักกว้าง 33 นิ้ว สูง 87 นิ้ว เป็นศิลปะสมัยล้านนา พระเจ้านอน เป็นพระพุทธรูปที่ชาวจังหวัดแพร่เคารพนับถือ ก่อนจะขึ้นไหว้องค์พระธาตุช่อแฮ ชาวบ้านมักจะแวะไหว้พระเจ้านอนก่อนเสมอ สร้าง เมื่อขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6 เหนือ พ.ศ. 2459 เป็นพระเจ้านอนศิลปะพม่าขนาดยาว 3.70 เมตร สูง 1.35 เมตร ก่อสร้างด้วยอิฐใบกปูน ลงรักปิดทอง ธรรมชาติโบราณ มีความสวยงามวิจิตรบรรจง ลวดลายไทยผสมศิลปะทางล้านนา ซึ่งมีนางแก้วทองถิ่น สร้างอุทิศให้นายคลอง ทองถิ่น เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2492 ก่อสร้างด้วยไม้สักแกะสลัก ลงรักปิดทอง กรุอิฐคูบาศรีวิชัย บรรจุอิฐธาตุส่วนที่ 5 จากจำนวน 7 ส่วนของคูบาศรีวิชัย สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่ระลึกบุญคุณที่ท่านได้ทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา บันไดนาคโบราณ ภายในวัดพระธาตุช่อแฮมีบันไดนาค อยู่ 4 ด้าน และบันไดสิงห์ 1 ด้าน รวม 5 บันได ซึ่งล้วนมีความยาวและจำนวนขึ้นไม่เท่ากัน เจ้ากุ่มภักดิ์ มีความเชื่อว่า นาคที่เฝ้าบันไดกุ่มภักดิ์ ด้านทิศตะวันออกขององค์พระธาตุช่อแฮ ชอบหนีออกไปเล่นน้ำที่ลำน้ำแม่สาย หมู่บ้านโน เป็นประจำ ชาวบ้านจึงสร้างเจ้ากุ่มภักดิ์นั่งทับขดหางนาคไว้ เพื่อมิให้หนีไปเล่นน้ำอีก แผ่นศิลาจารึก ตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าพระเจ้าทันใจ จารึกเรื่องราวการสร้างบันไดด้านทิศตะวันตก และยังมีสวนรุกขชาติช่อแฮ ตั้งอยู่ที่ดินของวัด มีพื้นที่ 52 ไร่ เหมาะสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจและศึกษาพันธุ์ไม้ มีต้นไม้ขนาดพันธุ์กว่า 1,000 ชนิด

2.3.1.5 คู่มือเจ้าหลวงเมืองแพร่ ตั้งอยู่ที่ในเขตกำแพงเมืองเก่าแพร่ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ คู่มือแห่งนี้เป็นอาคารโอโก่ง มีประตู หน้าต่างทั้งหมด 72 บาน งดงามด้วยลวดลายฉลุไม้อยู่ด้านบนบันได และชายคาน้ำ เป็นสถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 5 ยุคต้น ซึ่งมีรูปทรงเป็นแบบสถาปัตยกรรมไทยผสมยุโรป หรือทรงขนมปังขิง ซึ่งเป็นที่นิยมในสมัยนั้น หลังคา

มุงด้วยไม้เรียกว่า “ไม้แป้นเกล็ด” ไม่มีหน้าจั่วเป็นแบบหลังคาเรือนปั้นหยา มีมุขสี่เหลี่ยมยื่นออกมาด้านหน้าของตัวอาคารหลังคามุงมีรูปทรงสามเหลี่ยมทั้งปั้นลมและ ชายคาน้ำรอบตัวอาคารประดับด้วยไม้แกะ ฉลุสลักลวดลายอย่างสวยงามซึ่งเป็นฝีมือช่างชาวจีนที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้นมุขด้านหน้าตัว อาคารแต่เดิมมีบันไดขึ้นลงทั้ง 2 ด้าน คือด้านทิศเหนือและด้านทิศใต้ (ปัจจุบันรื้อออกแล้ว) คงเหลือบันไดขึ้นลงเฉพาะด้านหน้าและด้านหลัง เท่านั้น ตัวอาคารสร้างด้วยอิฐถือปูน มี 2 ชั้น ไม่มีการฝังเสาเข็มแต่ใช้ไม้ซุงท่อน ส่วนใหญ่เป็นไม้แก่น ไม้แดง และไม้เนื้อแข็ง รองรับฐานเสาทั้งหลัง ภายใต้อาคารซึ่งสูงจากพื้นดินประมาณ 2 เมตร คຸ່ມเจ้าหลวงแห่งนี้เคยใช้เป็นที่พักประทับแรมของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและ สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เมื่อคราวที่เสด็จมาเยี่ยมเยียนราษฎรจังหวัดแพร่ ในระหว่างวันที่ 15 - 17 มีนาคม พ.ศ. 2501 และได้รับพระราชทาน รางวัล จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ให้เป็นสถาปัตยกรรมดีเด่นประเภท อาคารสถาบันและสาธารณะ ซึ่งภายในก็จะมีแท่นบรรทมของพระองค์รวมอยู่ด้านใน ภายใต้อาคารซึ่งสูงจากพื้นดินประมาณ 2 เมตร มีห้องสำหรับคຸ່ມซัง ข้าทาส บริวาร ซึ่งกระทำความผิด จำนวน 3 ห้อง ห้องกลาง เป็นห้องทึบ แสงสว่างสอดส่องเข้าไปไม่ได้เลย ใช้เป็นที่คຸ່ມซังข้าทาสบริวารที่กระทำความผิดร้ายแรง ส่วนอีก 2 ห้อง ปีกซ้ายและปีกขวา มีช่องแสง ให้แสงสว่างเข้าไปได้บ้าง ใช้เป็นที่คຸ່ມซังผู้มีความผิดชั้นลหุโทษ เป็นเวลายาวนานกว่า 50 ปี จนกระทั่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ประกาศเลิกทาส คุกทาสจึงกลายมาเป็นที่คຸ່ມซังนักโทษทั่ว ๆ ไปของเจ้าหลวงหรือข้าหลวง ในสมัยต่อ ๆ มา ต่อมา มีการสร้างเรือนจำเมืองแพร่ขึ้นใหม่ คุกแห่งนี้จึงว่างลง หลงเหลือไว้เพียงตำนาน สำหรับการเข้าชมในคุกใต้ดิน นั้น เรามีเคล็ดอยู่ว่า อย่าเดินหน้าหันหน้าเข้าคุกแต่ให้เดินถอยหลังเข้าคุกแทน ส่วนตอนออกก็เดินหน้าออกมาอย่าหันหลังไปมองคุก เพราะอาจจะทำให้ต้องโทษเข้าคุกในอนาคตได้ คຸ່ມเจ้าหลวงถือเป็นอีกหนึ่งมนต์เสน่ห์แห่งเรือนเก่าในเมืองแพร่ ปัจจุบัน คຸ່ມเจ้าหลวง เปิดให้เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เข้าชมเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา โดยไม่เสียค่าเข้าชม เปิดทุกวันตั้งแต่เวลา 08.30 - 17.00 น.

2.3.1.6 บ้านประทับใจ (บ้านเสาร้อยต้น) เรือนไม้สักทั้งหลังแห่งนี้ปลูกขึ้นมาเพื่อตามใจผู้อยู่โดยแท้ แม้เริ่มแรกไม่ได้มีความตั้งใจเปิดให้นักท่องเที่ยวทั่วไปได้เข้าชมแต่อย่างใด แต่ในปัจจุบัน บ้านประทับใจ หรือบ้านเสาร้อยต้น ได้กลายเป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยม ของจังหวัดแพร่ที่ทุกคนต้องมาเยี่ยมเยือนชมความงดงามในส่วนต่างๆ ของบ้านที่ปลูกสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจ บ้านประทับใจนั้นก่อสร้างในปี พ.ศ.2515 และเสร็จสมบูรณ์ในปี พ.ศ.2519 โดยคุณพ่อกิจจา ชัยวัฒนคุปต์ เจ้าของบ้านที่ออกแบบแปลนและตกแต่งบ้านด้วยตัวเองโดยไม่ใช้

สถาปนิกเลย โดยใช้ไม้สักท่อนขนาดใหญ่ตั้งเป็นเสาบ้านจำนวน 130 ต้น ประกอบด้วยตัวบ้านสามหลังสร้างแบบทรงไทยประยุกต์ ที่มีหลังคาสูงติดต่อกัน และหลังคายังประดับหน้าจั่วด้วยกาแลอันเป็นสัญลักษณ์บ้านทรงไทยทางภาคเหนือ ภายในบ้านนั้นประกอบด้วย ห้องพักส่วนตัว ซานมะพร้าวอันเป็นซานนั่งเล่นได้ร่มต้นมะพร้าว ห้องพักรับรองแขกที่มีถึง 5 ห้อง ด้านหลังมีซานตะวันตกสำหรับนั่งรับแสงแดดในตอนเช้า มีชุดรับแขกที่แกะสลักจากไม้แผ่นเดียวซึ่งเป็นไม้ที่เหลือจากการทำสัมปทานไม้ของบริษัท อีสต์ เอเชียติก ซึ่งเคยเข้ามารับทำสัมปทานไม้สักในเมืองแพร่ในอดีต ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเมืองแพร่ในครั้งนั้นเคยร่ำรวยด้วยไม้สักมากมายเพียงใด

2.3.1.7 ม่อนเสาหินพิศวง ม่อน"ภาษาล้านนาแปลว่า เนินเขา ส่วนม่อนเสาหินหรือ ม่อนหินกอง เกิดจากการปะทุของภูเขาไฟเมื่อ 5-6 ล้านปีที่แล้ว พาเอาหินหนืดจากใต้เปลือกโลก ไหลมาเป็นลาวาของหินบะซอลต์ปกคลุมบริเวณนี้ การเย็นตัวอย่างรวดเร็วทำให้เกิดแรงดันจากการหดตัวขณะที่เย็นลง จึงเกิดรอยแตกแยกตั้งฉากกับพื้นผิว กลายเป็นเสาสูง และ กองหิน 4 - 8 เหลี่ยม ขึ้นมา เสาหินเหล่านี้ ค้นพบอีกหลายที่ในประเทศไทย เช่นที่วัดแสนตู่มู เขาสมิง จ.ตราด ภูอังกูร อ.นางรอง จ.บุรีรัมย์ เสาหินเหล็กไฟ เขาปราสาท อ.วิเชียรบุรี จ.เพชรบูรณ์ รวมทั้งที่ ต.นาพูน อ.วังชิ้น จ.แพร่ ที่เพิ่งจะมีการค้นพบและพัฒนาในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ตามความเชื่อของชาวบ้าน เชื่อว่าที่ม่อนเสาหินนี้มีสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่ มีเรื่องเล่าว่าทุกวันพระ จะมีเสียงซ้อง เสียงกลอง แว่วมาจากที่แห่งนี้ หรืออีกคำร่ำลือว่า หากใครเอาหินจากที่นี่ไปจะต้องมีอันเป็นไป

ม่อนเสาหิน มีเนื้อที่ 19 ไร่ ยาว 500 ม. กว้าง 200 ม. เส้นทางเดินแบ่งเป็น 8 ม่อน เริ่มต้นที่ม่อนเจ้าอาญา ม่อนเจ้าคำคือ ม่อนปู่หมอมะเฒ่า ม่อนเจ้าแสนจู้ ม่อนปู่หมื่นลอง ม่อนไพลิน ม่อนสะเดาะเคราะห์ และม่อนเสาหินพิศวงเป็นจุดที่นักท่องเที่ยวชอบเข้ามาถ่ายภาพมากที่สุด เพราะมีแท่งหินเรียงตัวกันสวยงามเป็นระเบียบมากที่สุด

2.3.1.8 กำแพงเมืองแพร่ ไม่ปรากฏชัดว่าสร้างในสมัยใด แต่มีอายุมากกว่า 1100 ปี คือมีหลักฐานจากประวัติวัดหลวง ที่กล่าวว่า "พ.ศ. 1374 ท้าวพหุสิงห์ราชโอรสของพ่อขุนหลวงพล ขึ้นครองเมืองพลทงรับสั่งให้ ขุนพระวิษณุวงศ์ไชย เป็นแม่กองทำการบูรณะอารามวัดหลวง มีการห่มทองพระเจ้าแสนหลวงทั้งองค์ ขยายกำแพงวัดออกไปถมกำแพงเมือง ก่ออิฐให้สูงขึ้นเพื่อป้องกันน้ำขุนยมไหลเอ่อท่วมเวียง แล้วฉลองสมโภช 5 วัน 5 คืน..." แสดงว่า กำแพงเมืองมีการสร้างมาก่อนแล้ว กำแพงเมืองแพร่เป็นกำแพงชั้นเดียว ขนาดความสูงประมาณ 7 เมตร ความกว้างของฐานกำแพงประมาณ 15 เมตร ยาวรอบตัวเมือง ซึ่งมีรูปร่างรีคล้ายหอยสังข์ เป็นระยะทางประมาณ 4,000 เมตร ตัวกำแพง ภายในเป็นอิฐโบราณก้อนขนาดใหญ่และ หินเรียงกันอยู่ แต่ดูจากภายนอกจะ เป็นดินลักษณะเป็นเนินดิน มีประตูเมือง 4 ประตู ได้แก่ ประตูหม่ออยู่ทาง

ทิศเหนือ ประตูชัยอยู่ทางทิศตะวันออก ประตูमारอยู่ทางทิศใต้และประตูศรีชุม อยู่ทางทิศตะวันตก ระยะจากประตูศรีชุมก่อนถึงประตูใหม่ประมาณ 200 เมตร จะมีประตูเล็กๆ สำหรับนำสัตว์ออกไปเลี้ยงนอกเมือง เรียกว่า ประตูเลี้ยงม้า ทุกประตูจะมีป้อมปราการ ถัดจากกำแพงออกไปด้านนอกจะมีคูน้ำกว้างประมาณ 20 เมตร ส่วนด้านในกำแพงมีถนน สายรอบเวียง ซึ่งบางช่วงเป็นถนนอยู่บนสันกำแพง ได้แก่ถนนทางด้านทิศตะวันตกตั้งแต่ถนนศรีชุม ไปจนถึงประตูใหม่ ในปัจจุบันยังมีแนวกำแพงเมืองยังปรากฏหลักฐานให้เห็นอย่างเด่นชัดและยังมีความสมบูรณ์อยู่มาก ช่วยป้องกันน้ำท่วมขัง ในเมืองไว้ได้จนทราบเท่าทุกวันนี้ แม้ว่าบางส่วนจะถูกบุกรุกตัดเป็นถนน และมีการสร้างบ้านเรือนอาศัยอยู่บ้าง ปัจจุบันชาวบ้านเรียกคูน้ำว่า "คูเมือง" หรือ "น้ำคู" และเรียกกำแพงเมืองว่า"เมฆ"

2.3.2 อัตลักษณ์ด้านเครื่องแต่งกาย

2.3.2.1 หม้อฮ่อม เป็นคำในภาษาพื้นเมืองเหนือมาจากการรวมคำ 2 คำคือคำว่า "หม้อ" และคำว่า "ฮ่อม" เข้าไว้ด้วยกัน โดยหม้อเป็นภาชนะอย่างหนึ่งที่ใช้ในการบรรจุน้ำหรือของเหลวต่างๆ มีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ส่วนฮ่อมนั้นเป็นพืชล้มลุกชนิดหนึ่ง ที่ชาวบ้านนำเอาลำต้นและใบมาหมักในน้ำตามกรรมวิธีที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ จะให้น้ำเป็นสีกรมท่า และได้สีที่จะนำมาใช้ในการย้อมผ้าขาว ให้เป็นสีกรมท่าที่เรียกกันว่า "ผ้าหม้อฮ่อม"

ผ้าหม้อฮ่อม เป็นชื่อผ้าย้อมพื้นเมืองสีกรมท่าที่สร้างชื่อเสียงให้กับเมืองแพร่มานานแล้ว ในอดีตผ้าหม้อฮ่อมเป็นผ้าฝ้ายทอมือ ที่นำดอกฝ้ายขาวมาทำเป็นเส้นใยแล้วทอด้วยสีพื้นเมืองเป็นผ้าพื้นสีขาว หลังจากนั้นจึงนำไปตัดเย็บให้เป็นเสื้อแบบต่าง ๆ กางเกงเตี่ยวสะตอ จากนั้นนำมาย้อมในน้ำฮ่อม ที่ได้จากการหมักต้นฮ่อมเอาไว้ในหม้อในปัจจุบันมีการทอผ้าด้วยสีแบบพื้นเมืองน้อยลงทำให้ผ้าทอมีราคาแพง ในการตัดเย็บเสื้อผ้าหม้อฮ่อมจึงมีการใช้ผ้าดิบจากโรงงานตัดเย็บ ย้อมด้วยน้ำฮ่อมธรรมชาติหรือสีหม้อฮ่อมวิทยาศาสตร์ ผ้าหม้อฮ่อมเป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาวเมืองแพร่ซึ่งจะเห็นได้จากชุดการแต่งกายพื้นเมืองของชาวแพร่จะนิยมสวมใส่เสื้อผ้าหม้อฮ่อมโดยการแต่งกายของชายนั้น นิยมสวมเสื้อหม้อฮ่อมคอกลมแขนสั้น ผ่าอกติดกระดุมหรือใช้สายมัด ลักษณะคล้ายเสื้อกุยเฮงของชาวจีน และกางเกงหม้อฮ่อมขากวีย ใช้ผ้าขาวม้ามัดเอว ส่วนการแต่งกายพื้นเมืองของผู้หญิงเป็นเสื้อผ้าหม้อฮ่อมคอกลมแขนยาวทรงกระบอก ผ่าอกติดกระดุม และสวมผ้าถุงที่มีชื่อเรียกว่า "ซิ่นเหล็ก" ซึ่งเป็นพื้นสีดำมีแถบสีแดงคาดบริเวณใกล้เชิงผ้า ชาวพื้นเมืองต่าง ๆ ในภาคเหนือตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันนิยมใช้เสื้อผ้าหม้อฮ่อมที่มาจากแพร่ และถ้าพูดถึงหม้อฮ่อมก็ต้องเป็นหม้อฮ่อมแพร่เท่านั้น ชื่อเสียงของผ้าหม้อฮ่อมเมืองแพร่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ทั้งนี้เนื่องจากมีคุณภาพ ความคงทนของเนื้อผ้าและสี

หม้อฮ่อมที่ใช้ย้อมผ้า ตลอดจนรูปแบบเรียบง่ายสะดวกต่อการสวมใส่ได้ในหลายโอกาส(และคณะ, 2553)

ในปัจจุบันแหล่งผลิตเสื้อผ้าหม้อฮ่อมที่บ้านทุ่งไธ้ง ตำบลทุ่งไธ้ง อำเภอเมืองแพร่ เป็นแหล่งผลิตที่ใหญ่ที่สุดและมีชื่อเสียงที่สุดประวัติของบ้านทุ่งไธ้ง ตามคำบอกเล่าของคนแก่ในหมู่บ้าน เล่าว่าบ้านทุ่งไธ้งเป็นหมู่บ้านของชาวไทพวนที่ถูกกวาดต้อน และอพยพมาจากแขวงเชียงขวาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เมื่อประมาณ พ.ศ. 2340 – 2350 โดยคนกลุ่มแรกได้เดินทางมาถึงเมืองแพร่และได้ตั้งบ้านเรือนอยู่นอกกำแพงเมืองแพร่ ทางทิศเหนือด้านประตูเลี้ยงมา ต่อมาจึงได้ย้ายจากที่เดิม มาตั้งหมู่บ้านขึ้นใหม่บริเวณที่เป็นตั้งบ้านทุ่งไธ้งได้ในปัจจุบัน และอยู่กันเรื่อยมา จนประมาณ พ.ศ. 2360 – 2380 จึงมีกลุ่มไทยพวนกลุ่มใหม่อพยพเข้ามาและตั้งหมู่บ้านห่างจากเดิมประมาณ 200 เมตร เป็นหมู่บ้านทุ่งไธ้งเหนือในปัจจุบัน(จันทวิช, 2547)

ผู้ที่เข้ามาอาศัยอยู่เหล่านี้มีอาชีพทางการตีเหล็ก โดยมีเตาตีเหล็กกันแทบทุกหลังคาเรือน ชาวบ้านที่ตีเหล็กมาเป็นเวลานานได้ตีเหล็กจน “ทั่ง” ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้รองรับการตีเหล็กเล็กกร่อนเล็กเป็นแอ่งซึ่งภาษาไทพวนเรียกว่า “โห่ง” จึงเป็นที่มาของชื่อหมู่บ้านทุ่งไธ้ง และต่อมาได้เรียกเสียงเพี้ยนไปเป็นทุ่งไธ้ง และทางการได้เขียนเป็นทุ่งไธ้ง ซึ่งเป็นชื่อของหมู่บ้านในปัจจุบันส่วนอาชีพการตีเหล็กได้เลิกไปประมาณปี พ.ศ. 2450 – 2460 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่บริษัทอิสเซียดิคมเข้ามาทำไม้ในภาคเหนือ ชาวบ้านทุ่งไธ้งจึงได้ไปรับจ้างในการชักลากซุงโดยใช้ ล้อเวียนเทียมด้วยควายไปชักลาก ชาวไทพวนทุ่งไธ้งยังคงสืบทอดประเพณีวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนหลายอย่างมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ประเพณีกำฟ้า(วลลิโกดม, 2532)

แหล่งผลิตเสื้อผ้าหม้อฮ่อมในเมืองแพร่ ผ้าหม้อฮ่อมในเมืองแพร่มีแหล่งผลิตที่สำคัญ 3 แหล่งใหญ่ ๆ ดังนี้ บ้านพระหลวง ตำบลพระหลวง อำเภอสูงเม่น บ้านเวียงทอง ตำบลเวียงทอง อำเภอสูงเม่น บ้านทุ่งไธ้ง ตำบลทุ่งไธ้ง อำเภอเมืองแพร่ การย้อมผ้าด้วยหม้อฮ่อม เพื่อใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องนุ่งห่มสำหรับสวมใส่จึงเป็นที่มาของผ้าหม้อฮ่อมในปัจจุบัน วัตถุดิบที่ใช้ในการทำผ้าหม้อฮ่อมแบบโบราณ ใช้วัตถุดิบสำคัญ 2 อย่างดังนี้ คือ ดันครามหรือตันฮ่อม น้ำต่างจากขี้เถ้า แหล่งผลิตเสื้อผ้าหม้อฮ่อมในเมืองแพร่ ผ้าหม้อฮ่อมในเมืองแพร่มีแหล่งผลิตที่สำคัญ 3 แหล่งใหญ่ ๆ ดังนี้ บ้านพระหลวง ตำบลพระหลวง อำเภอสูงเม่น บ้านเวียงทอง ตำบลเวียงทอง อำเภอสูงเม่น บ้านทุ่งไธ้ง ตำบลทุ่งไธ้ง อำเภอเมืองแพร่ การย้อมผ้าด้วยหม้อฮ่อม เพื่อใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องนุ่งห่มสำหรับสวมใส่จึงเป็นที่มาของผ้าหม้อฮ่อมในปัจจุบัน วัตถุดิบที่ใช้ในการทำผ้าหม้อฮ่อมแบบโบราณ ใช้วัตถุดิบสำคัญ 2 อย่างดังนี้ คือ ดันครามหรือตันฮ่อม น้ำต่างจากขี้เถ้า(พนาพฤษเฑียร, 2536)

ขั้นตอนการผลิตคือ นำผ้าฝ้ายทอมือ หรือผ้าดิบ สำหรับตัดเย็บเสื้อ กางเกงแล้ว นำมาย้อมด้วยน้ำย้อม ตันครามหรือตันฮ่อม เพื่อสกัดให้ได้สีสำหรับการย้อมผ้า โดยใช้วิธีการหมัก ให้เป็นน้ำย้อม น้ำต่าง โดยใช้ชี้เถ่าเป็นส่วนผสมของสีย้อมที่ได้จากตันฮ่อม หม้อโอ่งขนาดใหญ่ สำหรับการหมักย้อมสำหรับย้อมผ้า ถังแชชี้เถ่าและหม้อน้ำต่าง สำหรับแชชี้เถ่าทำเป็นน้ำต่างเพื่อ ใช้ผสมสีย้อม หม้อโอ่งขนาดใหญ่ สำหรับการย้อมผ้า ตระกร้าตาห่างๆ ครอบปากหม้อโอ่งสำหรับ ใส่ผ้าที่จะย้อม ถูมือเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่ใช้บดกันไม่ให้สีดำติดมือ ในอดีตผู้ที่มีอาชีพย้อมผ้า จะใช้มือกลับผ้าที่ย้อมฮ่อม การย้อมที่ไม่สวมถุงมือทำให้มือของผู้ที่มีอาชีพนี้ติดสีย้อม รวดตากผ้า สำหรับตากผ้าที่ได้ทำการย้อมแล้วให้แห้ง(สิสุวรรณ, 2532)

กรรมวิธีการผลิตคือ ตัดเย็บผ้าทอหรือผ้าดิบให้เป็นเสื้อกางเกงตามขนาดที่ ต้องการให้เรียบร้อย จะได้เสื้อ กางเกง สีขาวที่จะนำไปย้อมฮ่อม โดยนำผ้าเหล่านี้ไปแช่น้ำธรรมชาติ เป็นเวลา 1 – 2 คืน แล้วนำขึ้นจากน้ำมาผึ่งให้หมาดๆ เตรียมผ้าที่จะย้อมโดยนำตระกร้าตาห่าง ๆ มาวางที่ปากหม้อโอ่ง นำผ้าลงย้อม โดยใส่ลงในตระกร้าตาห่างๆ สวมถุงมือแล้วขยำผ้าให้สีย้อม ติดให้ทั่ว นำผ้าที่ย้อมฮ่อมจนทั่วแล้วไปผึ่งแดดจนแห้ง แล้วย้อมซ้ำอีก 5 ครั้ง เมื่อได้สีที่ย้อมติดดี ติดทั่วผืน ให้มีความทนทาน ควรนำไปตากแดดจนแห้ง หลังจากการย้อมครั้งสุดท้าย เสื้อ กางเกง แห้งดีแล้ว ชักน้ำครั้งสุดท้ายแล้วลงแข่งข้าวเจ้าในเสื้อกางเกงผ้าหม้อฮ่อม เพื่อรีดให้เรียบได้ง่าย ๆ ก่อนนำไปพับและมัดเป็นมัดๆ เตรียมบรรจุถุงพลาสติก พร้อมที่จะส่งให้กับพ่อค้าที่รับไปจำหน่าย

ในปัจจุบันการตัดเย็บเสื้อผ้าหม้อฮ่อม นับได้ว่าสร้างงานและทำรายได้ ให้กับชาวบ้านทุ่ง โองเป็นอย่างมาก ทำให้หมู่บ้านนี้ประชาชนมีฐานะทางเศรษฐกิจดีบ้านทุ่งโองได้เป็น เขตสุขภาพตำบลแห่งหนึ่งของจังหวัดแพร่ ซึ่งมีร้านตัดเย็บเสื้อผ้าหม้อฮ่อมตั้งอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่ง แต่ละร้านต่างก็มีเครื่องหมายและชื่อร้านแตกต่างกันออกไป ส่วนในด้านรูปแบบ ได้มีการปรับปรุง เสื้อผ้าหม้อฮ่อมให้มีแบบที่แตกต่างไปจากเดิมตามความต้องการของตลาดผู้บริโภค ตัดเย็บเป็น เสื้อชาฟารี เสื้อคอเชิร์ต มีทั้งที่เป็นแบบแขนสั้นและแขนยาว เป็นต้น(ช้างคำ, 2545)

ดินจกหม้อฮ่อม การพัฒนางานทอผ้าพื้นเมือง โดยเฉพาะดินจกในจังหวัดแพร่ ในขณะนี้มีการพัฒนาผ้าดินจกที่ใช้เส้นใยฝ้ายแท้ๆ ย้อมด้วยฮ่อม และสีธรรมชาติที่ได้จากเปลือก ของต้นไม้หลายชนิด ถึงแม้จะลวดลายยังไม่เข้าขั้น แต่ก็เคยได้รางวัลประเภทความคิดสร้างสรรค์ มาแล้ว หากการทอผ้าดินจกหม้อฮ่อมนำโดย นางรัตนา เรือนศักดิ์ จากกลุ่มอาชีพบ้านน้ำริด ตำบลน้ำริด อำเภอหนองม่วงไข่ จังหวัดแพร่ได้รับการพัฒนาลวดลายอย่างในอำเภอลอง ผ้าจก หม้อฮ่อมก็จะสวยงามและมีเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอีกแห่งของจังหวัดแพร่ สีคราม ได้จากฮ่อม สี

น้ำตาลอ่อน ได้จากเปลือกต้นลำไย เปลือกต้นสะเดา เปลือกต้นประดู่ สีน้ำตาลอมส้ม ได้จากเปลือกต้นกระท้อนและสีเสียด

2.3.2.2 ผ้าขึ้นตีนจก อ.ลอง เมืองลอง เป็นชุมชนโบราณ เป็นเมืองหน้าด่านสำคัญเมืองหนึ่ง ทางทิศใต้ของอาณาจักรล้านนา ในยุคนั้นมีชื่อเรียกว่า เมืองเชียงขึ้น ภายหลังอาณาจักรล้านนาตกเป็นประเทศราชของอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถกษัตริย์อยุธยา ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมืองลอง ขึ้นอยู่กับนครลำปาง จนกระทั่งปีพุทธศักราช 2474 จึงได้โอนเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดแพร่ เมืองลองในอดีตเป็นเมืองของชาวไทยยวนหรือชาวไทยโยนก ที่มีวัฒนธรรมต่างๆ รวมทั้งด้านการแต่งกายเป็นแบบเดียวกับชาวโยนกเมืองอื่นในอาณาจักรล้านนาโดยทั่วไป ชาวล้านนาเป็นพวกไทยยวนซึ่งมีเทคนิคและศิลปะในการทอผ้าในรูปแบบของตนเอง ผู้หญิงไทยยวนนิยมแต่งกายด้วยผ้าขึ้นทอชนิดต่างๆ และผ้าขึ้นตีนจกเป็นผ้าขึ้นที่ทอขึ้นเพื่อใช้ในโอกาสพิเศษ โดยวัสดุที่ใช้ในการทอมีทั้งที่เป็นผ้าไหม ดินเงิน ดินทอง ทอเป็นผ้าลวดลายสวยงาม การทอผ้าตีนจกของชาวเมืองลองเริ่มขึ้นมานานเพียงใดไม่ปรากฏหลักฐานแต่สันนิษฐานว่าความรุ่งเรืองของเมืองลองมีมานานกว่า 200 ปี จากหลักฐานภาพถ่ายเจ้านายฝ่ายหญิงของเมืองแพร่ในสมัยก่อนพ.ศ. 2445 พบว่า ผ้าขึ้นที่ใช้สวมใส่จะมีเชิงขึ้นเป็นตีนจก สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นขึ้นตีนจกที่ทอขึ้นโดยช่างทอผ้าชาวเมืองลอง นอกจากนี้หลักฐานการใช้ผ้าทอตีนจกเมืองลอง ในการแต่งกายของชาวเมืองลองยังปรากฏมานานนับร้อยปี หลักฐานนี้คือภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ วัดเวียงต้า ตำบลเวียงต้า อำเภอลอง ฝีมือช่างพื้นบ้านที่มีความงามไม่ด้อยไปกว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังในวิหารที่วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จิตรกรรมเวียงต้า เป็นภาพวิถีชีวิตความเชื่อการแต่งกายของชาวบ้านเวียงต้า ซึ่งเป็นคนเมืองลอง ในยุคนั้น จากภาพจะเห็นผ้าถุงที่ผู้หญิงในภาพใช้สวมใส่เป็นขึ้นตีนจก(ศรีทัน, 2556)

วัตถุประสงค์ในการทอผ้าตีนจกเมืองลองสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประการดังนี้

1) ทอเพื่อใช้เองในครอบครัว เป็นเครื่องแต่งกายใช้ประกอบเชิงขึ้นเรียกว่า ขึ้นตีนจกหรือถ้าครอบครัวใดมีฐานะดีมีเวลามาก ผู้หญิงในครอบครัวนั้นก็ทอผ้าขึ้นเป็นลวดลายจกทั้งผืนก็ได้ สำหรับใช้ในโอกาสพิเศษในเทศกาลต่างๆ ผู้หญิงมักทอผ้าจกเมื่อใช้ในพิธีแต่งงานของตน หรือทอไว้เป็นผ้าสไบสำหรับใช้ในโอกาสสำคัญต่างๆ หรือทอเป็นของขวัญสำหรับหญิงและชาย เช่น ทอจกเป็นผ้าเช็ดหน้า ทอจกเป็นย่ามใส่หมากสำหรับผู้หญิง ทอจกเป็นผ้าขาวม้า เป็นกระเป๋ามัดเอวสำหรับใส่ลูกกระสุนดินปืนเวลาออกไปล่าสัตว์ หรือทำเป็นผ้าเช็ดหน้าเป็นผ้าจกที่ภรรยาทอให้สามี หรือหญิงสาวทอให้หนุ่มคนรักไว้พาดไหล่ใช้ในโอกาสพิเศษหรืองานพิธี

เช่นกัน นอกจากนี้ยังทอไว้ใช้ในงานศพของตน โดยทอเป็นผ้าเช็ดหน้าเก็บไว้สำหรับปิดหน้าศพตนเองเมื่อเสียชีวิต หรือทอเป็นผืนใหญ่ไว้สำหรับคลุมศพของตน

2) ผ้าที่ใช้ในงานพิธีกรรมทางศาสนา และพิธีต่างๆ เช่นทำบุญ ฟ้อนรำ แต่งงาน หรือเทศกาลต่างๆ โดยเฉพาะการทำบุญทางศาสนา มีการถวายจตุปัจจัยไทยธรรมเป็นผ้ารวมอยู่ด้วย เช่น ไตรจีวร รัตประคต อาสนะปูนึ่ง ผ้าปูลาด เป็นต้น ทั้งผ้าที่ทอขึ้นเป็นพิเศษเพื่อถวายพระ และผ้าที่ทอไว้ใช้ในงานเทศกาลสำคัญต่างๆ จึงเป็นผ้าที่ทอขึ้นด้วยความประณีต มีสีสัน ลวดลายงดงามเป็นพิเศษ ผ้าบางผืนจะทอกันเป็นเวลาแรมปีด้วยใจรักและศรัทธา เช่น การทอผ้าจากเป็นผ้าคลุมศรีระชนาค ทอจากเป็นย่ามพระ ผ้าห่อคัมภีร์ หรือทอจากเป็นผ้าเพื่อประดิษฐ์เป็นพวงมาลัยสำหรับใช้ประดับศาลา ประดับธรรมาสณีในงานประเพณีเทศน์มหาชาติ

ผ้าจากเมืองลอง เป็นผ้าทอที่มีลวดลายและสีที่งดงาม ผ้าจากเมืองลองในอดีตส่วนใหญ่เป็นการทอเพื่อนำมาต่อกับผ้าถุงหรือที่ชาวบ้านภาคเหนือ เรียกว่า “ซิ่น” ทำเป็นเชิงผ้าถุงหรือตีนซิ่น ผ้าซิ่นที่ต่อเชิงด้วยผ้าทอตีนจก มีชื่อเรียกว่า “ซิ่นตีนจก” ทำให้ผ้าซิ่น มีความสวยงามแสดงถึงฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้สวมใส่

ลักษณะของผ้าซิ่นตีนจกเมืองลองมีลักษณะเด่นแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ หัวซิ่น ตัวซิ่น ตีนซิ่น

- หัวซิ่น ใช้ผ้าขาวและแดงต่อกัน
- ตัวซิ่น เป็นการสร้างลาย โดยเส้นยืน ทำให้เกิดลายทางขวาง
- ตีนซิ่นหรือตีนจก ก็จะใช้การทอโดยเทคนิคจก ถูกกำหนดโดยเส้นยืนดำและแดง ส่วนลายดอกใช้สีตัดกันในกลุ่มสีแบบโบราณ ตามเอกลักษณ์ดั้งเดิมผ้าตีนจกไทยวนเมืองลองนิยมใช้เส้นใยฝ้ายและไหมสีเหลืองเป็นสีหลักในการจกตกแต่งลวดลาย นิยมเว้นจังหวะลวดลายไม่ให้ถี่แน่นจนเกินไป และนิยมจกลวดลายเฉพาะส่วนครึ่งบนของตีนซิ่นโดยเว้นพื้นสีแดงส่วนล่างไว้ ในการนำผ้าตีนจกแบบนี้ไปเย็บต่อกับส่วนหัวซิ่นและส่วนตีนซิ่น จะสังเกตได้ว่าเชิงพื้นสีแดงของผ้าตีนจก จะสัมพันธ์กับสีแดงของส่วนประกอบของหัวซิ่นทำให้ดูสวยงาม

ผ้าจากเมืองลองส่วนใหญ่ออกแบบจัดวางลวดลายอย่างอิสระ เช่น ลายหลักที่อาจเป็นได้ทั้งลายหลักและลายประกอบ ส่วนลายประกอบก็อาจเป็นลายหลักได้เช่นกัน ฉะนั้น การเรียกชื่อลาย จึงมิได้เรียกชื่อลายที่เป็นหลักอยู่ตรงกลางผ้าเสมอไป เมื่อทอได้ขนาดความยาวตามที่ต้องการแล้ว ช่างทอจะจบลงด้วย ลวดลายพิเศษเพื่อเป็นเครื่องหมายเฉพาะของผู้ทอ เรียกว่า “หมายซิ่น” เพื่อแสดงความเป็นเจ้าของหรือป้องกันการถูกลักขโมย

การทอผ้าตีนจกของช่างทอผ้าชาวเมืองล่องในอดีต เป็นการทอผ้าด้วยกี่หรือหูก ทอผ้าแบบพื้นเมือง และทำลวดลายบนผืนผ้า โดยการใช้ชนม่นหรือไม้ไผ่ ที่ทำปลายให้แหลมจก ล้วงด้ายเส้นยืนจากด้านหลังของผ้า การทอด้วยวิธีดังกล่าวจะต้องอาศัยฝีมือ ความชำนาญและความอดทนของช่างทอผ้าจึงจะได้ผ้าที่สวยงาม (วิไลภรณ์, 2542) เทคนิคการทอผ้าตีนจกแบบโบราณได้รับการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน แต่มีช่างทอผ้าเพียงบางคนเท่านั้น ที่สามารถทอผ้าด้วยวิธีนี้ เนื่องจากความยากของการทอและต้องใช้เวลาเนิ่นนานกว่าที่จะทอได้แต่ละผืน ราคาของผ้าจึงแพงหาตลาดได้ยาก ช่างทอผ้าตีนจกเมืองล่องโดยทั่วไปจึงไม่นิยมทอด้วยเทคนิคแบบโบราณนี้ (อรุณยະนาค, 2536)

ความนิยมและความต้องการขึ้นตีนจกของบุคคลภายนอก ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาไม่กี่ปีจนถึงปัจจุบันเพิ่มสูงขึ้นอย่างมาก แต่ด้วยลักษณะการผลิตแบบเดิมของตีนจกต้องใช้ระยะเวลานานมากในการทอแต่ละผืน (วิสมัย และเพยาร์, 2538; ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดแพร่ โรงเรียนนารีรัตน์, 2538) นางประนอม ทาแปง ราษฎรบ้านนามน อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ ซึ่งเป็นคนช่างคิดช่างทดลอง จึงคิดค้นหาวิธีการย่นระยะเวลา ในการจกผ้าโดยใช้ “เหา” หรือ “เขา” ได้สำเร็จเป็นคนแรกของอำเภอเมืองและจังหวัดแพร่ นอกจากนี้ยังคิดค้นวิธีออกแบบลายผ้าต่าง ๆ ทั้งลายโบราณและลายประยุกต์ เพื่อใช้กับเขาลาย ทำให้ย่นเวลาในการทอผ้าได้เป็นอย่างมาก ทั้งยังง่ายต่อการทอของลูกทออีกด้วย (ทพวงมหาวิทยาลัย, 2541; ลำเดือน และวิฑูรย์, 2541)

การทอแบบอำเภอเมือง โดยการใช้เขานี้ ชาวบ้านจะเรียกผ้าจกที่ได้ว่า “จกยกเขา” คือเป็นการใช้ลวดลายของตีนจก แต่ทอด้วยการนำเขามาเยก (วิสมัย และเพยาร์, 2538) แต่ขั้นตอนสุดท้ายก็ยังต้องใช้มือ คือการ หยอดสี” หรือเพิ่มเส้นด้ายสีเข้าไปตามจุดที่ต้องการ โดยการใช้การจกด้ายเส้นยืนด้วยชนม่น หรือไม้แหลมเพียงบางส่วน เพื่อให้ได้ลายที่สวยงาม (ทรงศักดิ์ และแพทริเซีย, 2536; ไมตรี, 2540) เมื่อมีการนำเอาเทคนิคยกเขามาใช้กับการทอจก ซึ่งทำผ้าขึ้นโดยยกเส้นด้ายยืนในส่วนที่เป็นลายหลักและลายประกอบบางส่วนนั้น ช่วยย่นระยะเวลากการผลิตให้รวดเร็วขึ้น คือสามารถทอได้รวดเร็วกว่าการจกด้วยมือถึง 4-5 เท่า (ลำเดือน และวิฑูรย์, 2541) คุณสมบัติ ดังกล่าวนี้องค์ที่ทำให้การยกเขาดีนจกถูกใช้อย่างกว้างขวาง เนื่องจากสามารถพัฒนาเทคนิคการทอผ้าตีนจกให้ง่ายขึ้น โดยใช้ เขามีช่วยในการทำลวดลาย และใช้เวลาในการทอผ้าแต่ละผืนสั้นลงโดยคุณค่าของผ้าไม่ได้ด้อยลง ต้นทุนในด้านแรงงานจึงต่ำกว่าการใช้เทคนิคการจกแบบเดิม ตลาดของผ้าทอตีนจกเมืองล่อง จึงขยายออกไปกว้างขวางเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปมากขึ้น (กรมศิลปากร, 2542)

2.3.3 อัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประเพณี

2.3.3.1 อุทยานลิลิตพระลอ ตั้งอยู่ที่อำเภอสอง จังหวัดแพร่ เมื่อถึงตัวอำเภอแล้ว จะมีป้ายบอกทางให้เห็นเด่นชัด ขับรถไปจนเจอเทศบาลอำเภอสอง และเลี้ยวขวาไปตามป้ายบอกทางจากถนนใหญ่เข้าสู่ถนนในหมู่บ้านคุ้มครองธรรม ประมาณ 1 กิโลเมตร เราจะเห็นอุทยานลิลิตพระลอ

เรื่องลิลิตพระลอนี้ ถูกแต่งขึ้นในสมัยอยุธยาตอนต้น เล่ากันว่า มีเมืองสองเมือง คือเมืองสรวงและเมืองสอง เมืองสรวงมีลูกชายชื่อพระลอ รูปโฉมงดงามมาก ส่วนอีกเมืองหนึ่งมีลูกสาวสองคนคือพระเพื่อนและพระแพง สองเมืองนี้มีความแค้นต่อกัน ต่อมาพระเพื่อนและพระแพงหลงรักพระลอจากคำกล่าวขานจึงให้ปู่เจ้าสมิงพรายทำเสน่ห์หลายวิธี ในที่สุดทั้งสามก็ได้พบกันและอยู่ด้วยกันที่เมืองสองอย่างลับ ๆ ต่อมาพระเจ้ายาของพระเพื่อนและพระแพงทราบเรื่อง จึงโกรธและให้ทหารล้อมตำหนักของทั้งสามสังหารหลานสาวของตนและพระสวามี ทั้งสามยืนอึ้งพิกันตายดูสง่างามยิ่งนัก

ในอุทยานสร้างสถานที่หลายแห่งตามท้องเรื่อง ที่แรกคืออนุสาวรีย์สามกษัตริย์ คือ พระลอ พระเพื่อน และพระแพง ในฉากที่ทั้งสามยืนอึ้งพิกันตาย มีไก่แก้วที่ปู่เจ้าสมิงพรายใช้หลอกล่อพระลอให้รับมาหาพระเพื่อนและพระแพง นอกจากนี้ยังมีการจำลองถ้ำของปู่เจ้าสมิงพราย ภายในถ้ำได้จัดแสดง ภาพประติมากรรมฝาผนัง เรื่องราวเกี่ยวกับวรรณคดีลิลิตพระลอ ด้านนอกมีอาคารมีการจัดแสดงประวัติ และวัตถุโบราณที่ขุดพบในบริเวณอุทยาน ตลอดจนการเดินชมอุทยานแห่งนี้ นอกจากสถานที่ บุคคล และสัตว์จากในเรื่องแล้ว เรายังจะได้อ่าน บทประพันธ์จากเรื่องที่ทำให้ข้อคิดต่าง ๆ นา ๆ ติดอยู่ทั่วไปในบริเวณอุทยาน ไม่ไกลจากอุทยานนักจะเป็นวัดพระธาตุพระลอ ซึ่งเชื่อกันว่าซึ่งเป็นที่เก็บอัฐิของพระลอ พระเพื่อนและพระแพงนั่นเอง

2.3.3.2 ประเพณีกำฟ้าไทยพวน คำบอกเล่าที่เล่าต่อกันมาว่า เจ้าชมภู กษัตริย์ผู้ครองเมืองพวน ได้ยกทัพไปรบกับหลวงพระบางได้ชัยชนะ หลังจากยกทัพกลับเมืองพวนแล้ว เจ้าชมภูก็ไม่ยอมตกเป็นเมืองขึ้นของหลวงพระบางและเวียงจันทน์อีกต่อไป จึงประกาศเป็นเอกราช เจ้านนท์แห่งนครเวียงจันทน์ จึงยกทัพไปปราบเมืองพวนและจับเจ้าชมภูประหารชีวิต ในขณะที่ทำพิธีการอยู่นั้น เกิดฟ้าผ่าถูกด้ามหอกที่จะใช้ประหารชีวิตเจ้าชมภูหักสะบั้นลงทหารแห่งเมืองเวียงจันทน์เตลิดกระเจิงหนี เจ้านนท์ทราบเหตุอัศจรรย์จึงรับสั่งให้นำเจ้าชมภูกลับไปครองเมืองพวนตามเดิม ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ จึงเกิดการนับถือฟ้าและประเพณีกำฟ้า มาจนถึงทุกวันนี้ พอถึงวันงานกำฟ้าทุกคนจะต้องหยุดทำงานและให้มาร่วมสนุกสนาน ทำบุญ ถ้าไม่เชื่อฟังออกไปทำงานอาจถูกฟ้าผ่าตายได้

ประเพณีกำฟ้า นับว่ามีความสำคัญต่อชาวไทยพวน ตำบลทุ่งไผ่ อำเภอมืองแพร่ จังหวัดแพร่ ได้ยึดถือมาตลอดและได้จัดประจำปีด้วยความเชื่อถือว่าผู้เข้าร่วมพิธีจะไม่ถูกฟ้าผ่าตายได้ ชาวหมู่บ้านใกล้เคียงที่ยอมรับเชื่อถือเขาก็จะเข้าร่วมพิธีนี้ด้วยเหมือนกัน ในประเพณีกำฟ้าของแต่ละปี ก่อนงานวันหนึ่ง คือวันขึ้น ๒ ค่ำ เรียกว่าวัน กำต่อน ซึ่งจะมีการละเล่นพื้นบ้าน เช่น เตะหมากเปี้ยขี่ม้าหลังโกง ก่อเล้า เล่นนางด้ง นางกวักและตอไก่ อย่างสนุกสนาน ในวันกำฟ้า คือ วันขึ้น ๓ ค่ำ เดือน ๓ ชาวไทยพวนจะคอยฟังเสียงฟ้าร้องว่ามาจากทางทิศใด เพราะมีความเชื่อว่าเสียงฟ้าร้องคือเสียงฟ้าเปิดประตูน้ำเพื่อให้ชาวนามีน้ำทำนาในปีต่อไป โดยมีการทำนายว่า ถ้าฟ้าร้องทางทิศเหนือ หรือทิศตะวันออกเฉียงเหนือ จะทำนายว่าฝนจะดีทำนาได้ข้าวบริบูรณ์ จะทำให้มีศรีสุข ถ้าฟ้าร้องทางทิศใต้ จะทำนายว่าฝนแล้ง น้ำท่าไม่บริบูรณ์ การทำนาจะเสียหาย ถ้าฟ้าร้องทางทิศตะวันออก ฝนจะตกปานกลาง นาอุดมดี นาดอนจะเสียหาย ถ้าฟ้าร้องทางทิศตะวันตก จะทำนายว่าฝนจะมีความแห้งแล้ง ฝนตกไม่แน่นอน

3. การค้นพบนิล จ.แพร่

จากกรณี นักธรณีวิทยาได้ยืนยันว่าพบพลอยของจริงที่ "ม่อนหินล้านปี" ที่บ้านไทรย้อย หมู่ 6 ต.ไทรย้อย อ.เด่นชัย จ.แพร่ ซึ่งเป็นตระกูล "บลูแซฟไฟร์" โดยผู้ว่าราชการจังหวัดแพร่ ได้สั่งป้องกันพื้นที่ไม่ให้ชาวบ้านขึ้นไปขุด ซึ่งเป็นบ่อพลอยบ่อสุดท้ายของประเทศ เตรียมพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรณีชาตินั้น ความคืบหน้าเรื่องนี้เมื่อวาน ชาวบ้าน ได้รำลึกกันมาก และพากันแห่ขึ้นไปหาพลอย บนม่อนหินล้านปีดังกล่าว ชาวบ้าน นักเรียน จากหลายโรงเรียนได้ขึ้นไปทัศนศึกษา ในขณะที่ยังมีคณะจากสถาบันต่างๆ ได้นำคณะขึ้นไปพิสูจน์ ตรวจสอบ ม่อนหินแห่งนี้ ด้วย

นายเน้ย สมบูรณ์เถิง นายก อบต.ไทรย้อย พร้อมผู้ใหญ่บ้าน เฝ้าติดตาม และดูแลนักวิจัยและนักท่องเที่ยว ดร.กฤษณ์ วรินทร์ นักวิจัยสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีฯ เปิดเผยว่า หลังจากที่ได้รับเรียนเชิญจากจังหวัดให้มาตรวจสอบ ได้รับแจ้งจากนายก อบต.ว่า ในช่วงที่ฝนตกเกิดมีชาวบ้านขึ้นไปหาพลอยกันจำนวนมาก ซึ่งคณะได้ลงพื้นที่ ตรวจสอบในบริเวณโดยรอบ ซึ่งมีถนนสองสาย เข้ามาทางด้านหน้า แต่ด้านหลัง ยังไม่มีใครใช้ถนนสายนั้น แต่คาดว่าชาวบ้านคงรู้ว่า มีพลอย ได้เดินสำรวจถนนสายนี้ที่ห่างจากม่อนหินล้านปี ออกไปประมาณ 1 กม. พบว่า ถนนสายนี้มีอัญมณีเต็มไปหมด เกือบทุกตารางนิ้ว

ดร.สมฤดี สาธิตคุณ ภาควิชาวิทยาศาสตร์พื้นพิภพ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และนักวิจัย จากสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ ระบุพลอยที่พบของจังหวัดแพร่ เป็นพลอยที่สวยงาม ในลักษณะโดยเฉพาะสีน้ำเงินเข้ม

คล้ายผ้าสีม่อฮ่อม มีทั้งขนาดเล็กๆ ไปจนถึงขนาดใหญ่ ซึ่งก็ยังไม่เคยพบที่ใดมาก่อน นายก อบต. ไทรย้อย ระบุว่า หลังจากที่ฝนตกหนักมาหลายวัน ก็พบว่ามียะสาจำนวนมากมาจากหลายพื้นที่เข้ามามาก และมาค้นหาพลอย จนต้องจัดเวรยาม และคอยแนะนำเพื่อไม่ให้ชาวบ้านและนักท่องเที่ยวทำลายธรรมชาติ และห้ามไม่ให้ขุด ส่วนสาเหตุที่พลอยผุดขึ้นมามากในช่วงนี้คาดว่า จะมาจากการที่ฝนตกหนัก น้ำฝนได้ชะล้างเอาหินออก พลอยที่ฝังอยู่ในหิน ก็หลุดไหลไปตามน้ำ ลงไปสู่ถนน แต่ก็ยังพบว่า หินบนถนนสายนี้ เกือบทุกก้อน จะพบนิลเต็มไปหมด ส่วนพลอยก็จะมีเป็นช่วงๆ ปะปนกันออกมา จึงอยากขอร้องให้ประชาชนอย่าได้ทำลายหรือขุด แต่หากพบตามถนน โดยไม่ได้ทำลายธรรมชาติ คงไปห้ามไม่ได้

ในอดีตหลายล้านปีก่อน ประเทศไทยเคยมีภูเขาไฟอยู่ในทุกภูมิภาค ลักษณะของภูเขาไฟในประเทศไทย ส่วนใหญ่จะเป็นภูเขาไฟแบบโล่ (Shield Volcano) คือ ลาวาจะไหลได้ง่าย ดังนั้น หากมีการระเบิดของภูเขาไฟขึ้นก็จะไม่รุนแรง ภูเขาไฟในทุกภูมิภาคของไทย เป็นภูเขาไฟที่ดับแล้ว

ภาคเหนือ พบในเขตจังหวัด ลำปาง เชียงราย แพร่ น่าน และอุตรดิตถ์

ภาคกลาง พบในเขตจังหวัดสุโขทัย กำแพงเพชร เพชรบูรณ์ สระบุรี และลพบุรี

ภาคตะวันออก พบในเขตจังหวัด ปราจีนบุรี จันทบุรี นครนายก และตราด

ภาคตะวันตก พบในเขตจังหวัด กาญจนบุรีและจังหวัดตาก

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบในเขตจังหวัด นครราชสีมา ศรีสะเกษ อุบลราชธานี บุรีรัมย์ เลย และสุรินทร์

แหล่งทับทิมที่สำคัญที่สุดของไทย คือ บริเวณ อำเภอเขาสมิง อำเภอบ่อไร่ จังหวัดตราด , บริเวณอำเภอเมือง อำเภอมะขาม อำเภอขลุง อำเภอโป่งน้ำร้อน อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี , ในเขตอำเภอกันทรลักษณ์ จังหวัดศรีสะเกษ และอำเภอน้ำยืน จังหวัดอุบลราชธานี ก็พบอยู่บ้าง

แหล่งไพลิน (แซปไฟร์อื่นๆ ด้วย) ที่ใหญ่ที่สุด คุณภาพดีของประเทศไทย คือ แหล่งในบริเวณ อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี ส่วนแหล่งในจังหวัด อื่นๆ ก็มีแต่คุณภาพไม่ดีนัก เช่น บริเวณอำเภอเด่นชัย อำเภอวังชิ้น จังหวัดแพร่ , อำเภอศรีสังขาลย์ จังหวัดสุโขทัย , อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ , อำเภอกันทรลักษณ์ อำเภอขุนหาญ จังหวัดศรีสะเกษ , อำเภอน้ำยืน จังหวัดอุบลราชธานี

ในอดีต ประเทศไทย เป็นแหล่งผลิตพลอยคอรัลด์ม ที่สำคัญแหล่งหนึ่งของโลก มีทั้งทับทิม ไพลิน บุษราคัม และ เขียวส่อง ปัจจุบันผลผลิตพลอยเหล่านี้ลดลงไปมาก ประกอบกับในพื้นที่ที่มีพลอยเริ่มเป็นแหล่งชุมชน ทำให้การทำเหมืองพลอย แทบจะหายไปจากประเทศไทย แต่

ยังคงมีทำอยู่บ้างที่จังหวัดจันทบุรี กาญจนบุรี และแพร่ เป็นต้น ดังนั้นวัตถุดิบพลอยชนิดต่างๆ ส่วนใหญ่ จึงนำเข้ามาจากแหล่งอื่นๆ ทั้งจากแหล่งในประเทศเพื่อนบ้าน เช่น พม่า เวียดนาม กัมพูชา และแหล่งไกลออกไป เช่น ศรีลังกา มาดากัสการ์ เคนยา แทนซาเนีย โมซัมบิก ออสเตรเลีย เป็นต้น

แม้ว่า ผลผลิตพลอยต่างๆ จากแหล่งภายในประเทศลดน้อยลงไปมาก ผู้ประกอบการทั้งรายย่อยรายใหญ่ จึงต้องนำเข้าพลอยชนิดต่างๆ และเพชร จากแหล่งต่างๆ ทั่วโลกเพื่อมาเพิ่มมูลค่าด้านการเจาะระไน ออกแบบและเป็นเครื่องประดับต่างๆ เพื่อส่งออกอย่างต่อเนื่อง ทำให้อุตสาหกรรมอัญมณี และ เครื่องประดับของประเทศไทย สามารถสร้างรายได้จากการส่งออกสูงเป็นลำดับต้นๆ ในอุตสาหกรรมส่งออกทั้งหมดของไทย ในปี พ.ศ.2554 มีมูลค่าการส่งออกอยู่ในลำดับ 4 รองจาก รถยนต์ คอมพิวเตอร์และน้ำมันสำเร็จรูป

อุตสาหกรรมอัญมณี และ เครื่องประดับ และ อุตสาหกรรมต่อเนื่องต่างๆ ทำให้เกิดการจ้างงานในประเทศจำนวนมาก และมีผู้ประกอบการเป็นจำนวนมากกระจายอยู่ทั่วประเทศไทย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการขนาดกลาง และขนาดย่อม ในลักษณะรับจ้างผลิต มีส่วนน้อยที่มีตราสินค้าเป็นของตนเอง และมักเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ วัตถุดิบสำหรับการผลิตเป็นอัญมณี และ เครื่องประดับต่างๆ เกือบทั้งหมด จะนำเข้าเป็นส่วนใหญ่เพื่อนำมาสร้างมูลค่าเพิ่ม จากช่างฝีมือแรงงานต่างๆ ทั้งนี้ปริมาณและมูลค่าการส่งออกอัญมณีและเครื่องประดับไทยในปีที่ผ่านมา แหล่งพลอยแหล่งพลอยทับทิม-แซปไฟร์ที่สำคัญของไทยในอดีต คือ

1. พลอยจากแหล่ง จันทบุรี-ตราด รู้จักกันดี มาเป็นเวลานานแล้ว ในหมู่ชาวไทยและชาวต่างประเทศ พลอยจากแหล่งนี้ มีสีสรรลักษณะแตกต่างกันไป ตามสภาพพื้นที่ที่กำเนิด มีสีและชนิดต่างๆ เช่น น้ำเงิน เขียว เหลือง แดง พลอยสาแทรก ฯลฯ นอกจากนี้ ยังพบอัญมณีชนิดอื่นๆ เกิดร่วมในบางแหล่ง เช่น เพทาย โกเมน ควอตซ์ เป็นต้น โดยทั่วไป จะพบทับทิมมากในเขตอำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี และเขตอำเภอเขาสมิง บ่อไร่ จังหวัดตราด ส่วนพลอยแซปไฟร์ พบมากในเขตอำเภอท่าใหม่ อำเภอเมือง อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี ในปี พ.ศ.2555 ไม่มีแหล่งผลิตพลอยในจังหวัดตราดแล้ว แต่ยังคงมีแหล่งผลิตอยู่บ้างในอำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี แต่จันทบุรียังคงเป็นตลาดซื้อขายพลอยที่สำคัญของประเทศ เนื่องจากมีการนำพลอยคอรันด์และพลอยชนิดอื่นๆ จากแหล่งอื่นๆ เช่น พม่า เวียดนาม กัมพูชา อาฟริกา เคนยา โมซัมบิก เป็นต้น มาเจาะระไนและซื้อขายกันอยู่

2. พลอยจากแหล่งกาญจนบุรี มีชื่อเสียงมานานในอดีตจนถึงปัจจุบัน เช่นเดียวกันกับพลอยจากแหล่งจันทบุรี-ตราด แหล่งพลอยอยู่ในเขตอำเภอบ่อพลอย พลอยที่พบส่วนใหญ่เป็น

แซปไฟร์สีน้ำเงินหรือสีฟ้า ส่วนสีอื่นๆ เช่น สีเหลือง น้ำตาลอ่อน แดงอ่อน ก็พบบ้างแต่ไม่มากนัก ส่วนทับทิมหายากมาก ขนาดของพลอยที่พบส่วนใหญ่จะมีขนาดโต พลอยชนิดอื่นที่พบในแหล่งนี้ได้แก่ นิลตะโก (Black spinel) นิลเสี้ยน (Pyroxene) โกเมน แมกนีไทต์ ซานิติน (Feldspar) เป็นต้น นอกจากนี้จะมีการทำเหมืองขนาดเล็กโดยชาวบ้านแล้ว ในแหล่งนี้เคยมีการทำเหมืองขนาดใหญ่ โดยหลายๆ บริษัทซึ่งได้เครื่องมือและเทคนิคที่ดัดแปลงมาจากการทำเหมืองดีบุก และใช้ความรู้เชิงวิชาการในการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลและผลผลิตอย่างสูงสุด เป็นการเปลี่ยนแปลงพริกรูปโฉมการทำเหมืองพลอยในประเทศไทยให้ก้าวหน้าไปอีกขั้นหนึ่ง ในปี พ.ศ. 2555 เหมืองพลอยดังกล่าว ได้หยุดการผลิตแล้ว และเปลี่ยนแปลงพื้นที่ไปทำกิจการอย่างอื่น (วีรยางกูร, 2532)

ในทางโหราศาสตร์ ความเชื่อของไทย ดาวเคราะห์ที่เป็นดาวตัวแทน แห่งความร่ำรวย ความรัก และโชคลาภไม่คาดฝัน ถือว่าดาวศุกร์ เป็นดาวศุภเคราะห์ให้คุณได้มาก ส่วนดาวให้คุณแก่ดวงชะตามากก็คือ ดาวเสาร์ เพราะยามใดที่ดาวเสาร์ให้คุณแล้ว จะให้คุณมากกว่าดาวพฤษ์ถึง 4 เท่า

บลูแซฟไฟร์ หรือไพลิน (BLUE SAPPHIRE) ถือว่าเป็นอัญมณี ที่ผสมผสานกำลังแห่งดวงดาวไว้อย่างลงตัว คือ เป็นการผสมผสานกำลังกันของดาวศุกร์และดาวเสาร์ เหมือนเป็นอาจารย์กับศิษย์มาอยู่ร่วมกัน แล้วก็จะมีความผูกพัน ทำให้เกิดโชคใหญ่แบบไม่คาดฝันขึ้นได้ สีและลักษณะของบลูแซฟไฟร์ จะมีสีน้ำเงินถึงม่วง เป็นสีลูกผสมของดาวศุกร์และเสาร์ และแซฟไฟร์นั้นยังมีประกายที่คล้ายเพชร อันเป็นมณีประจำของดาวศุกร์ด้วย เมื่อทั้งสีและแสงมารวมกัน จึงเกิดเป็นพลังที่คล่องแคล่วและให้คุณค่ามากขึ้น

แซฟไฟร์เป็นพลอยตระกูลคอร์รันดัม แบบเดียวกับทับทิม ต่างกันแค่สีกับค่าความถ่วงจำเพาะเท่านั้น บางคนเรียกแซฟไฟร์ว่า ทับทิมสี ก็มีหลายสีมากทั้งสีน้ำเงิน ม่วง เขียว ขาว ใส เหลือง ชมพู ฯลฯ เช่น ถ้ามีออกไซด์ของเหล็ก และไทเทเนียมปน ก็จะมีสีน้ำเงินถึงม่วง ถ้ามีวานาเดียมปน เพียงชนิดเดียวก็มีสีม่วงเรียกว่า “ไพลิน” ถ้ามีวานาดีกออกไซด์กับโคบอลต์ออกไซด์ปนก็จะมีสีออกเขียว จะเรียกว่า “เขียวส่อง” และถ้ามีสีเหลืองเราก็มักเรียกว่า “บุษราคัม” นั่นเอง แซฟไฟร์ ที่มีสีน้ำเงิน กับ ม่วง หรือไพลิน ถือว่าเป็นพลอยมหาโชค เหมาะนำมาสวมใส่เพิ่มโชคลาภและความสุขสมหวังในชีวิตคู่กัน โบราณท่านกล่าวไว้ว่า ในพิธีแต่งงานนั้นจะนิยมมอบไพลินให้เป็นของขวัญแก่คู่สมรส เพราะเป็นมณีแห่งโชคกลางที่เป็นพลังมากที่สุด อันนำมาซึ่งความศรัทธา ความหวัง โชคชะตาที่ดี ความร่ำรวย การมีบุตรที่ประเสริฐ อีกทั้งทางมณีบำบัดยังถือว่าไพลินจะช่วยบรรเทาอาการที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อได้ดี ป้องกันการชักกระตุกของกล้ามเนื้อ ช่วยฟอกโลหิต

ปรับสมดุลการไหลเวียนของโลหิต ป้องกันการตกเลือด การติดโรคร้าย บรรเทาอาการหอบหืด บรรเทาโรคไมเกรน ดังนั้นบลูแซฟไฟร์ จึงเหมาะสำหรับท่านที่เกิดทั้งในวันศุกร์ วันเสาร์ วันพุธ กลางคืน และคนที่เกิดในราศีกันย์เป็นอย่างมาก เพื่อใส่เสริมดวง เรียกได้ว่า บลูแซฟไฟร์ เป็นอัญมณีแห่งทรัพย์ศฤงคาร บันดาลโชคลาภ เลยกี่ว่าได้(อินทร์อำ, 2545)

4. การเพิ่มมูลค่าอัญมณีด้วยเทคโนโลยี

ดร.ดวงแข บุตรกุล และคณะนักวิจัยของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว) เจ้าของงานวิจัยที่สร้างความตื่นตัวแก่วงการอุตสาหกรรมการค้าและการส่งออกของตลาดอัญมณีไทย รวมทั้งแวดวงวิชาการ เรื่อง การพัฒนาคุณภาพอัญมณีโดยเทคโนโลยีเครื่องเร่งลำอนุภาค โดยการสนับสนุนของสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ซึ่งล่าสุดได้รับการคัดเลือกให้จัดแสดงเผยแพร่ภายในนิทรรศการงานแสดงผลงานครบรอบ 1 ปีของคณะรัฐบาล ซึ่งได้รับความสนใจเยี่ยมชมนอกจากนี้กำลังใจจากพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี และรองนายกรัฐมนตรี ตลอดจนนักวิจัย นักวิชาการ กลุ่มผู้ค้าผู้ประกอบการ ตลอดวันที่ 23-25 ธันวาคม 2558 ณ ทำเนียบรัฐบาล ดร.ดวงแข อาจารย์ประจำภาควิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป สาขาวิชาอัญมณีและเครื่องประดับ คณะวิทยาศาสตร์ มศว นักวิจัยเจ้าของผลงาน เปิดเผยว่า “งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับการปรับปรุงคุณภาพพลอยตระกูลคอรันดัม โดยใช้เครื่องเร่งลำไอออน เป็นการอาศัยพลังงานจากกลไกการพุ่งชนของไอออนที่กำหนดเข้าไปกระตุ้นโดยปราศจากความร้อนสูง ทำให้เพิ่มความใสสะอาดและสามารถเพิ่มหรือลดสีของพลอยได้ตามที่ตลาดต้องการ โดยไม่มีการทำลายโครงสร้างหรือผิวพลอย

งานวิจัยนั้นนอกจากจะเป็นการศึกษาในแง่วิชาการที่เกี่ยวกับอันตรกิริยาระหว่างไอออนที่มีพลังงานจลน์กับระบบผลึกที่มีความซับซ้อนสูงแล้ว ยังมุ่งหวังเพื่อประโยชน์เชิงพาณิชย์ด้วย ซึ่งถือว่าเป็นแห่งแรกของโลก จนได้รับการกล่าวถึงในรายงานของสถาบัน GIA ประเทศสหรัฐอเมริกาว่าเป็นเทคนิคใหม่ที่น่าสนใจ

ในกรณีที่พลอยทับทิม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือพบว่าการเกิดไอออนเหนียวนำของไอออนออกซิเจนและไนโตรเจน เกิดปฏิกิริยา Oxidation-Reduction ของธาตุโลหะทรานซิชัน ทำให้พลอยทับทิมใสขึ้น ลดมลทิน (inclusion) ที่อยู่ภายใน โดยไอออนออกซิเจนและไนโตรเจนเหนียวนำทำให้ได้พลอยทับทิมที่มีสีออกม่วงสวยงาม และพลอยมีสีแดงเข้มมากขึ้นตามลำดับ สำหรับพลอยสีน้ำเงิน (blue sapphire) สามารถยิงไอออนเพื่อเพิ่มหรือลดสีน้ำเงินได้ด้วยการยิงไอออนไนโตรเจนหรือออกซิเจนไปที่พลอยสีน้ำเงินปนเขียวที่ตลาดไม่นิยม ให้เปลี่ยนเป็นน้ำเงินเข้ม

สดได้โดยการใช้ไอออนกระตุ้นให้คู่ธาตุเหล็กและไทเทเนียมที่ใส่สีเหลือง เปลี่ยนเป็นให้สีน้ำเงิน และพลอยสีขาวขุ่น สามารถทำให้ใสขึ้นได้โดยการสลายมลทินขนาดเล็กด้วยลำไอออน ซึ่งเมื่อนำมาเจียรในแล้วสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องประดับทดแทนเพชรได้ มูลค่าจึงสูงขึ้น เรานำตัวอย่างงานมาจัดแสดงด้วยคือชิ้นงานที่เรียกว่า พลอยแกมเพชร เป็นนวัตกรรมและเหมาะสำหรับ คนที่ไม่ชอบพลอยสังเคราะห์ก็ขอแนะนำให้เลือกพลอยไทย พลอยสีขาวที่ผ่านกระบวนการยิง ไอออนแล้วก็มีรูปลักษณะและมีมูลค่าเทียบเคียงได้กับเพชรเลยทีเดียว คือเราสามารถเปลี่ยนอัญ มณีที่ดูไม่มีค่า คล้ายก้อนหินก้อนกรวดซี้ห่วยๆ ให้กลายเป็นเครื่องประดับที่มีคุณค่ามีราคา ก่อนทำ กับหลังทำจะเป็นคนละอย่างกันเลย เราใช้อัญมณีพวก sapphire ซึ่งเป็นพวกตระกูลราคาแพง เหมาะสมกับการเพิ่มมูลค่า เราได้พลอยราคาถูกมาเราก็ไปลงทุนกับเครื่องมือ การที่เราไปหา พลอยอยู่เรื่อยๆ ก็ไม่มีมากอยู่แล้ว แต่ว่าเราก็จะไปลงทุนที่เครื่องมือ มันแพง ก็ได้ผลลัพธ์ เหมือนกัน

จากการพัฒนาคุณภาพอัญมณีครั้งนี้ ทำให้ ดร.ดวงแข บุตรภู่วรรณมณีกับจังหวัดแพร่ พัฒนานิลที่พบบริเวณม่อนหินล้านปี โดยการนำนิลมาบดให้เป็นผง แล้วขึ้นรูปใหม่โดยใช้เทคนิค กลาสเซรามิก และกรรมวิธีทางวิทยาศาสตร์ เปลี่ยนรูปอัญมณีจากนิลให้กลายเป็นโอปอลสีดำ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับอัญมณีและสร้างจุดขายเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว จ.แพร่ อีกด้วย

4.1 เทคนิคกลาสเซรามิก เพื่อผลิตโอปอลสีดำจากนิล จ.แพร่

ในโลกยุคปัจจุบันการแสวงหาวัสดุใหม่ที่มี คุณสมบัติพิเศษเพื่อให้สอดคล้องกับ เทคโนโลยีและ สิ่งประดิษฐ์ใหม่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งขั้นตอนการ ผลิตจะต้องรวดเร็วขึ้น ขึ้นรูปง่าย และมีคุณภาพที่ดี การพัฒนาวัสดุใหม่นี้สามารถทำให้คุณภาพชีวิตของมนุษย์มี การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น เช่น การพัฒนาวัสดุที่ใช้ในทางการแพทย์และทันตกรรม และหนึ่งในวัสดุขั้นสูง (advanced material) ที่มีความสำคัญและยังไม่ใช่ที่รู้จัก กันมากนักในสังคมไทยก็คือวัสดุที่ เรียกว่ากลาสเซรามิก (glass-ceramics)

วัสดุกลาสเซรามิกสามารถเตรียมโดยกระบวนการ ควบคุมการตกผลึก (controlled crystallization) ในแก้วที่มี องค์ประกอบทางเคมีแบบเฉพาะ โดยวัสดุนี้จะแสดง คุณสมบัติ หลากหลายที่ประกอบไปด้วยลักษณะเฉพาะของ ส่วนที่เป็นแก้ว (glass) และส่วนที่เป็นเซรามิก พหุผลึก (polycrystalline ceramic) อยู่ในตัวของวัสดุชิ้นเดียวกัน โครงสร้างจุลภาคมีความเป็น ผลึกบางส่วนและเป็นแก้ว บางส่วนซึ่งทำให้มีคุณสมบัติที่แตกต่างจากแก้วโดยทั่วไป ที่เป็นวัสดุที่มีความ ใส แข็งเปราะและเป็นวัสดุออสฐานที่ ปราศจากความเป็นผลึก และแตกต่างจากเซรามิกที่มีความ แข็งเปราะและมีโครงสร้างทางผลึก การผลิต กลาสเซรามิกนั้นโดยทั่วไปใช้วิธีการหลอมและ

ขึ้นรูป เช่นเดียวกับการทำแก้วทั่วไป แต่ต้องเพิ่มกระบวนการ ทางความร้อนแบบควบคุมได้ (controlled heat treatment) เพื่อให้เกิดผลึกเฉพาะที่มีขนาดเล็กละเอียด มีการกระจาย ตัวและมีขนาดสม่ำเสมอ โดยทั่วไปต้องมีปริมาณผลึก มากกว่า 50% โดยปริมาตร ซึ่งเฟสของผลึกเซรามิก โครงสร้างผลึก การจัดเรียงตัวของผลึก ขนาดของผลึก และ เฟสแก้วที่เหลือค้างอยู่หลังผ่าน กระบวนการทางความร้อนจะเป็นตัวกำหนดคุณสมบัติของกลาสเซรามิก จากสิ่งที่กล่าวมานี้ทำให้ กลาสเซรามิกมีสมบัติหลากหลาย ในการนำไปประยุกต์ใช้งานเฉพาะทาง เช่น สมบัติทางไฟฟ้า สมบัติเชิงกล สมบัติทางความร้อน สมบัติทางแสง และสมบัติ ทางชีวภาพ เป็นต้น

ประวัติความเป็นมาของวัสดุกลาสเซรามิกเริ่มในปี ค.ศ. 1739 โดยมีการกล่าวอ้างถึง นักเคมีชาวฝรั่งเศสชื่อว่า Reamur ได้ค้นพบการตกผลึกของเฟสเซรามิกโดย บังเอิญเมื่อมีการให้ความร้อนกับขวดแก้วที่มีการเติมยิบซัมจนเต็มและให้ความร้อนที่อุณหภูมิสูงเป็นเวลานาน หลายวัน ทำให้วัสดุเปลี่ยนจากใสเป็นทึบแสงเหมือน เครื่องเคลือบพอร์ซเลน อีกประมาณ 200 ปีถัดจากนั้น พื้นฐานเกี่ยวกับวัสดุกลาสเซรามิกเริ่มมีการศึกษาอย่าง ชัดเจนโดยผู้บุกเบิกงานวิจัยด้านนี้ คือ Donald Stookey แห่งบริษัท Corning Glass Works สหรัฐอเมริกา ซึ่งในปี 1957 Stookey ทำการศึกษา photosensitive glass เมื่อ ทำการฉายรังสียูวีในแก้วเพื่อให้เกิดการตกผลึกของ อนุภาคเงิน (silver) เมื่อให้ความร้อนกับแก้วที่มี องค์ประกอบหลักเป็นลิเทียมซิลิเกตที่อุณหภูมิ ประมาณ 450 องศาเซลเซียส แต่คืนหนึ่งได้เกิดเหตุไม่คาดคิดที่เตาให้ความร้อนเกิดมีการให้ อุณหภูมิที่ผิดพลาดคือที่ 850 องศาเซลเซียส ซึ่ง Stookey พบอย่างน่าประหลาดใจว่า แทนที่แก้ว จะหลอมจนละลายเป็นของเหลวเสียรูปร่างเมื่อเย็น ตัวลงดังที่คาดการณ์ไว้ แต่กลับพบว่าเกิดวัสดุที่มี สีขาว และไม่เปลี่ยนรูปร่าง ไม่เกิดการบิดเบี้ยวจากแก้วตั้งต้น และเมื่อทำวัสดุนี้ตกพื้นพบว่าไม่เสีย ไม่ดัดงอเหมือนกับการตกของแก้วทั่วไป ต่อมาได้มีการตระหนักว่า เป็นผลมาจากความ แข็งแรง (strength) ของวัสดุที่เพิ่มขึ้น จากการค้นพบของ Stookey ได้เปิดทางเกี่ยวกับการศึกษา การตกผลึกของเฟสเซรามิกต่างจากแก้วอย่างแท้จริง ในปีถัดมาเขาได้เป็นผู้คิดค้นและพัฒนา กลาสเซรามิกทางการค้าที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย เช่น อุปกรณ์เครื่องครัว CorningWare® และ VisionWare® ในปี 1966 เป็นธุรกิจ หลายล้านดอลลาร์ของบริษัท Corning Glass Works นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

ลักษณะเด่นของวัสดุกลาสเซรามิกคือมีขนาดของ ผลึกเซรามิกที่เล็กละเอียดตั้งแต่ ช่วงระดับนาโนเมตรไป จนถึงไมโครเมตร กระจายตัวอยู่ในเมทริกหลักที่เป็นแก้ว เป็นวัสดุที่ ปราศจากรูพรุนซึ่งทำให้มีสมบัติเชิงกลที่ดี เช่น ทนต่อแรงกระแทกและกดแรงอัด นอกจากนี้ยังมี สมบัติเด่น อื่นๆ อีก เช่น ทนต่อการกร่อนทางเคมี เป็นฉนวนไฟฟ้าที่ดีในสภาวะความต่างศักย์สูง

มีการขยายตัวทางความร้อน ที่ต่ำ มีความสามารถในการนำความร้อนที่ดี หรือในบาง ประเภทมี การตอบสนองต่อกระบวนการทางชีวภาพ กระบวนการผลิตและขึ้นรูปไม่ซับซ้อน สามารถขึ้นรูปได้ หลากหลายลักษณะโดยใช้เทคโนโลยีแก้ว เช่น การเป่า การเทลงแม่พิมพ์ การรีด การดึง การกดอัด และการปั่น เป็นเส้น เป็นต้น ซึ่งเป็นกระบวนการอุตสาหกรรมที่รวดเร็ว และต่อเนื่องตามการพัฒนาเทคโนโลยีการขึ้นรูปแก้วที่ทันสมัยในปัจจุบัน สำหรับในประเทศที่พัฒนาแล้วเช่น ประเทศ ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา และกลุ่มสหภาพยุโรป มีการ นำวัสดุกลาสเซรามิกมาประยุกต์ใช้ในงาน หลากหลายด้าน เช่น ภาชนะทนความร้อน, แผ่นรองให้ความร้อนของเตาहु่งต้ม, วัสดุทาง การแพทย์ เช่น ฟันเทียม กระดูกเทียม การนำมาใช้ในวงจรไฟฟ้า เช่น ฉนวน ตัวเก็บประจุ เซนเซอร์ และแผ่นรองวงจรไฟฟ้า เป็นต้น(สุขแสน, 2554)

4.2 กระบวนการผลิตกลาสเซรามิก

ปัจจุบันกระบวนการผลิตกลาสเซรามิกมีขั้นตอน แรกวัตถุดิบที่เป็นสารประกอบอ นินทรีย์จะถูกคำนวณตาม สูตรเฉพาะและผสมกันทำให้เกิดเป็นสิ่งที่เรียกว่า glass batch โดย วัตถุดิบที่จะให้โครงสร้างเนื้อแก้วที่จำเป็นต้องมี ประกอบด้วย ททรายแก้ว (หรือซิลิกา) หรือโบรอน ออกไซด์ จากนั้น glass batch จะถูกหลอมที่อุณหภูมิสูง และแก้ว หลอมเหลวจะถูกทำการขึ้นรูป ตามรูปร่างที่ต้องการซึ่งจะ ได้วัสดุที่มีลักษณะใสและเป็นวัสดุอสัณฐานปราศจากความ เป็นผลึก เมื่อนำแก้วที่ได้ไปผ่านกระบวนการควบคุมทาง ความร้อน (controlled heat treatment) ซึ่งแก้วจะ มีการตก ผลึกเฟสเซรามิกออกมาโดยผ่านกระบวนการเกิด นิวเคลียส (nucleation) ซึ่งมีลักษณะ การเกิดได้สอง ลักษณะ แบบแรกเรียกว่า homogeneous nucleation เป็นการเกิดนิวเคลียสโดย ไม่มีตำแหน่งที่ขอบ อย่างแน่นอน หรือเกิดการแยกเฟสเนื้อแก้วให้มี องค์ประกอบที่แตกต่างกัน เรียกว่า glass-in-glass phase separation ผ่านกระบวนการ spinodal decomposition โดย ปราศจากตัวช่วยลดพลังงานพื้นผิวและแบบที่สอง เรียกว่า heterogeneous nucleation เป็นการ เกิด นิวเคลียสโดยที่มีตัวช่วยลดพลังงานพื้นผิวเช่นฟองอากาศ ภายในเนื้อแก้ว หรือตัวช่วยการเกิด นิวเคลียส (nucleating agent) เช่น อนุภาค TiO_2 , ZrO_2 , P_2O_5 และ CaF_2 วัสดุ กลาสเซรามิก โดยทั่วไปนั้นกระบวนการเกิดนิวเคลียสจะ เกิดแบบ heterogeneous nucleation หลังจากการเกิด นิวเคลียสแล้วนั้นก็จะเป็นการเติบโตของผลึกบนนิวเคลียส โดยที่ขนาด ลักษณะสัณฐานวิทยา และชนิดของผลึกจะถูก ควบคุมโดยกระบวนการควบคุมการให้ความร้อนซึ่ง ประกอบไปด้วย อุณหภูมิ ระยะเวลา อัตราการให้ความร้อน และการเย็นตัว

ในปัจจุบันมีการวิจัยและพัฒนากลาสเซรามิกใหม่ๆ ออกมาโดยมีการคิดค้น องค์ประกอบทางเคมีของแก้วที่ หลากหลายและทำการควบคุมการกระบวนการทางความ ร้อนใน

ลักษณะต่างๆ เพื่อให้ได้วัสดุที่มีคุณสมบัติพิเศษ เฉพาะตามความต้องการในการนำไปประยุกต์ใช้งาน ทำให้ มีผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ออกมาสู่ท้องตลาดมากมาย ซึ่งก็จะเป็น การเพิ่มมูลค่าทางการตลาด (เยี่ยมโชติชวลิต, 2554)

5. การออกแบบสินค้าที่ระลึก

ในปัจจุบันการออกแบบสร้างสรรค์ของที่ระลึกเป็นงานศิลปะที่เป็นลักษณะประยุกต์หรือที่เรียกว่า “ประยุกต์ศิลป์” หรือ “ศิลปะประยุกต์” มิใช่เป็นการสร้างงาน “วิจิตรศิลป์” ทั้งนี้เนื่องจากงานวิจิตรศิลป์ถือว่าเป็นศิลปะบริสุทธิ์ เป็นงานสร้างสรรค์ที่มนุษย์แสดงออกมาเพื่อความงาม ความประณีตละเอียดอ่อน อันก่อให้เกิดอารมณ์ ความซาบซึ้ง สะเทือนใจ และเกิดความประทับใจ มีค่าสูงส่งต่อจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะนี้จะถ่ายทอดชีวิตจิตใจลงในผลงาน ปรากฏออกมาในลักษณะพิเศษ มีลักษณะเฉพาะตัวต่อศิลปินแต่ละคน แต่งานประยุกต์ศิลป์หรือศิลปะประยุกต์ เป็นลักษณะที่มนุษย์นำเอาวัสดุและเรื่องราวต่างๆ มาผสมกลมกลืน ประูแต่ง ดัดแปลงสร้างสรรค์ขึ้นให้มีคุณค่าทางความงาม ทางการใช้สอยให้เป็นประโยชน์แก่ชีวิตประจำวัน การสร้างงานด้านนี้จะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค กาลเวลา สมัยนิยม และองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายประการ ดังนั้นเรื่องราวของการออกแบบของที่ระลึกจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับวิธีการ แนวทาง ความนึกคิด การจัดรวบรวม การลำดับ การเลือกและความริเริ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ของรูปแบบที่จะสร้างอยู่ที่ประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ในการตกแต่งเป็นสำคัญ และให้มีรูปลักษณะของสิ่งที่จะสร้างเป็นสื่อหรือสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย เร้าใจ มีความเหมาะสม กะทัดรัด มีความเป็นระเบียบ และมีความสวยงามเป็นสำคัญ(แก้วเนตร, 2545)

อย่างไรก็ตาม ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก มักจะเปลี่ยนไปได้ตามสมัย อาจเป็นเพราะอิทธิพลบางอย่างที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับงานออกแบบ และวงการของที่ระลึกมากขึ้นก็ได้ เช่น ความก้าวหน้าทางวิชาการ ความก้าวหน้าทางความนึกคิด ความต้องการที่ไม่มีวันสิ้นสุดของมนุษย์ การแข่งขันกันในส่วนตัว บุคคลในตลาด สภาวะทางเศรษฐกิจ สภาพของสังคมแบบใหม่ การค้นพบวัสดุใหม่ทางการผลิต สภาพความจำเป็นของการดำรงชีวิต ความประหยัด วัฒนธรรม และอื่นๆ ตลอดจนไปจนกระทั่งเหตุผลทางการเมือง สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องของความซับซ้อนของสังคมอันมีผลต่อความคิดรวบยอดของบุคคลผู้ออกแบบได้ทั้งสิ้น(จันทร์แยม, 2544)

5.1 จุดมุ่งหมายและสาเหตุของการออกแบบสินค้าที่ระลึก

การสร้างสรรคสิ่งใดๆ ก็ตามย่อมต้องมีแนวคิดอันเป็นเหตุแห่งการกระทำนั้นๆ การออกแบบของที่ระลึกก็เช่นเดียวกัน ย่อมต้องมีจุดมุ่งหมายหรือสาเหตุของการออกแบบนั้น ซึ่งมีอยู่มากมาย เช่น

- 1) เป็นการออกแบบเพื่อพัฒนาอาชีพ และแข่งขันกันในการผลิต
- 2) เป็นการออกแบบที่มีผลมาจากความรักในงาน อันเป็นการกระทำด้วยใจรักในการที่จะสร้างสรรคงานของที่ระลึก
- 3) เป็นการออกแบบเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดให้เป็นไปตามยุคสมัยที่มีความนิยม
- 4) เป็นการออกแบบเพื่อสร้างผลงานตอบสนองความเชื่อทางลัทธิ ประเพณี
- 5) เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย ทางจิตใจและความต้องการทางด้านอื่นๆ ของบุคคลโดยส่วนรวมและโดยส่วนตัว
- 6) เป็นการออกแบบเพื่อผลประโยชน์ที่พึงได้รับ อาทิ สินจ้าง รางวัล หรือเพื่อให้เป็นไปตามสัญญาข้อตกลง ข้อผูกมัด อันเป็นความผูกพันระหว่างผู้ออกแบบกับผู้จ้าง
- 7) เป็นการออกแบบเพื่อทดสอบความมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ข้อกำหนด
- 8) การออกแบบอันเป็นผลเนื่องมาจากความนิยมทางปรัชญาธรรมวัตถุ สิ่งที่เป็นอนุสรณ์
- 9) เป็นการออกแบบอันมีผลเนื่องจากชาตินิยม เพื่ออนุรักษ์สิ่งที่ดีเด่นและแบบแผนดั้งเดิมไว้ให้ปรากฏต่อไป
- 10) เป็นการออกแบบตามลัทธินิยมทางศาสนา ความเชื่อ ความศรัทธา ที่มีต่อรูปวัตถุ
- 11) เป็นการออกแบบอันเป็นผลเนื่องมาจากความรัก ความเกลียดชัง ความสมหวัง ความผิดหวัง ความหวาดกลัว รวมทั้งผลกระทบทางจิตใจ ทั้งสิ่งที่เป็นจริงและสิ่งที่เหนือความเป็นจริง
- 12) เป็นการออกแบบเพื่อสร้างทฤษฎีใหม่ การกำหนดแม่บทหลังของการทำงานและกฎเกณฑ์
- 13) เป็นการออกแบบอันมีผลมาจากความริเริ่ม จิตนาการ และแนวความคิดที่จะสร้างสรรคผลงานนั้นๆ ให้มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น
- 14) เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองความรู้สึกนึกคิดที่เป็นอิสระ เสรี

15) เป็นการออกแบบเพื่อสร้างรสนิยมใหม่ เปลี่ยนแนวคิดของบุคคลว่าสิ่งของรูปแบบเช่นนั้น ไม่จำเป็นต้องใช้เพื่อประโยชน์เช่นนั้นตลอดไป อาจใช้เพื่อประโยชน์อย่างอื่นอีกก็ได้

16) เป็นการออกแบบเพื่อความเหมาะสมกับวัสดุ เหมาะสมกับเครื่องมือเครื่องจักร เพื่อความประหยัดและมีประโยชน์ใช้สอย มีความคงทนถาวร ฯลฯ (วงษ์มณฑา, 2540)

5.2 ลำดับขั้นตอนของการออกแบบสินค้าที่ระลึก

การออกแบบเพื่อกำหนดสร้างของที่ระลึกในแต่ละครั้ง หากได้มีการกำหนดแน่นอนลงไปทั้งรูปแบบ ประเภท วัสดุ การนำไปใช้ ฯลฯ โดยมีการสำรวจและวางแผนที่มีเป้าหมายชัดเจนย่อมทำให้ของที่ระลึกที่ผลิตสร้างขึ้นนั้น มีความหมายมากกว่าการออกแบบสร้างขึ้นอย่างไร้เป้าหมาย ทั้งนี้เนื่องจากของที่ระลึกอาจเปรียบได้ดั่งสัญลักษณ์ สิ่งที่ใช้แทนบุคคล เหตุการณ์ สถานที่ ฯลฯ อันมีความหมายต่อความรู้สึกนึกคิดในทางการกระตุ้นรำลึกใจให้คิดและระลึกถึง ดังนั้นลำดับขั้นตอนของการออกแบบควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ

1) กำหนดประเภทของรูปแบบ

การกำหนดประเภทคือการกำหนดเป้าหมายเบื้องต้นในเรื่องรูปแบบว่าจะให้มีแนวโน้มไปในลักษณะใด เช่น อาจกำหนดให้มีรูปแบบในลักษณะตามประเพณีนิยมก็อาจออกแบบจำกัดให้ชัดเจนไปว่าจะเป็นประเพณีนิยมแบบสากลทั่วไป หรือเป็นรูปแบบประเพณีนิยมเฉพาะของท้องถิ่น ของภูมิภาค ของหมู่บ้าน ฯลฯ หรืออาจกำหนดสร้างให้มีรูปแบบในลักษณะตามสมัยนิยม ก็อาจออกแบบจำกัดให้ชัดเจนไปได้ว่าจะเป็นรูปแบบที่กำลังนิยมอยู่โดยทั่วไปในปัจจุบัน หรือรูปแบบที่กำลังจะเป็นที่นิยม และรูปแบบที่พยายามจะสร้างให้กลายเป็นความนิยมขึ้นใหม่ในโอกาสต่อไป และถ้าจะกำหนดเป้าหมายในเรื่องรูปแบบให้เป็นลักษณะเฉพาะนั้นเป็นรูปแบบเฉพาะ ของอะไร ของบุคคล เหตุการณ์ งาน สถานที่ ฯลฯ (ศีลรัตน์, 2531)

2) เก็บรวบรวมข้อมูล

การออกแบบสร้างสัญลักษณ์ สิ่งของแทนบุคคล เหตุการณ์ สถานที่ ฯลฯ หรือแทนสิ่งใดก็ตาม ผู้ออกแบบควรเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้มีลักษณะสอดคล้องกับความเป็นความเป็นสิ่งนั้นอย่างแท้จริง ซึ่งข้อมูลดังกล่าวอาจจะเป็นประวัติเรื่องราวรายละเอียด รูปภาพ หลักฐานเอกสารสิ่งตีพิมพ์ ฯลฯ

3) สำนวนคำนิยม

ในปัจจุบันของที่ระลึกมีส่วนผูกพันกับคำนิยม รสนิยมของบุคคลอยู่มากคำว่า "คำนิยม" อาจหมายถึงความสนใจ ความพึงพอใจ ความชอบ ความนิยม หน้าที่ พันธกรณี

ความปรารถนา ความอยาก ความต้องการ ความเหน่งหน่าย และความดึงดูด หรือความรู้สึกอื่นที่มนุษย์มีต่อผลผลิต มีต่อการกระทำสิ่งเหล่านี้มนุษย์ยึดถือไว้สำหรับเป็นแนวทางในการใช้เลือกหรือแนวทางในการจัด การรวบรวมองค์ประกอบของสิ่งต่างๆเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการที่เหมาะสมจากคำจำกัดความของคำว่า "ค่านิยม" คำเดียว บางครั้งก็ให้ความหมายต่อการทำงานของมนุษย์เป็นอย่างมากในการออกแบบ เพราะมีส่วนผูกพันกับค่านิยมทั้งตัวนักออกแบบเองและรวมไปถึงผู้ใช้ผู้บริโภคด้วย ค่านิยมจึงเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการออกแบบสร้างของที่ระลึกอย่างกว้างขวางผู้ที่สร้างสรรค์ต้องใช้ความสังเกตและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมของผู้บริโภคไว้เป็นพื้นฐานประกอบการตัดสินใจในการออกแบบ(ตันตราสืบ, 2545)

4) การจับประเด็นสำคัญของข้อมูลเพื่อกำหนดรูปแบบ

จากข้อมูลที่เก็บรวบรวมผู้ออกแบบจะต้องนำมาคัดเลือกกลั่นกรองเอาแต่เฉพาะช่วงตอนที่เป็นประเด็นสำคัญ เพื่อถ่ายทอดสร้างสรรค์เป็นรูปแบบ การจับประเด็นสำคัญในข้อมูลนั้นขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบต้องการเน้นย้ำในด้านใดทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลทั้งหมดอาจเป็นเรื่องราวของความรัก ความพลัดพราก ความปิติยินดี ความตาย ความกล้าหาญ ความเชื่อ ความศรัทธา ความกล้าหาญวีรกรรม ฯลฯ ซึ่งเรื่องราวอันก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจจากข้อมูลเหล่านี้ ย่อมสามารถกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำได้ต่างกันหากเรื่องราวเป็นที่ประทับใจ ความทรงจำก็จะฝังแน่นยาวนานกว่าเรื่องราวที่ปกติธรรมดา ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงควรมีความเข้าใจในการแยกแยะข้อมูล และจับประเด็นความรู้สึกอันถูกกระตุ้นเร้าจากข้อมูลที่ได้ผนวกกับ "ค่านิยม" แปลค่าออกมาเป็นสื่อสัญลักษณ์สิ่งแทน(ทิณบุตร, 2531)

5) กำหนดคุณค่าและการนำไปใช้

การจับประเด็นที่เป็นเนื้อหาเรื่องราวเพื่อกำหนดถ่ายทอดเป็นรูปแบบให้สอดคล้องกับค่านิยมนั้น สามารถกระตุ้นเร้าทางความรู้สึกให้เกิดความประทับใจอันเป็นค่าทางความรู้สึกหรือคุณค่าภายใน ส่วนคุณค่าอีกประการหนึ่งที่ผู้ออกแบบควรคำนึงควบคู่กันไปด้วยคือคุณค่าภายนอกหรือคุณค่าทางกายภาพของวัตถุ คุณค่านี้อาจจะเกิดจากการนำวัสดุที่มีคุณค่าในตัวเองอยู่บ้างแล้วมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกเช่น อัญมณี งาม แก้ว ทอง ฯลฯ หรือค่าของงานอยู่ที่ความเก๋ กะทัดรัด แปลกตา น่าทึ่ง สวยงาม มีคุณค่าต่อการมอง สามารถบันดาลให้เกิดความภาคภูมิใจ มีเกียรติ มีสง่าราศี ดังนั้นเป็นต้น และคุณค่าอีกลักษณะหนึ่งก็คือคุณค่าที่เกิดจากการนำไปใช้ ในปัจจุบันของที่ระลึกมักออกมาในรูปของสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องประดับ ที่ได้รับการออกแบบให้มีความหมายว่าเป็นของที่ระลึก นับว่าเป็นความคิดที่ดีผู้รับสามารถใช้ประโยชน์จากของที่ระลึกได้ด้วยซึ่งดีกว่าตั้งไว้เพื่อคุณค่าทางจิตใจหรือคุณค่าทางความงามเฉยๆ

ซึ่งรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบอาจดัดแปลงแปรรูปจากสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องประดับที่มีปรากฏอยู่แล้วให้เป็นของที่ระลึก เช่น เอาถ้วยชาม ช้อนส้อม จาน ฯลฯ ย่อขนาด และสัดส่วนลงให้พอเหมาะแล้วกำหนดสัญลักษณ์ของที่ระลึกลงไป ก็เป็นของที่ระลึกได้โดยสมบูรณ์ (ชาวผ้าขาว, 2548)

6) ข้อควรคำนึงในด้านผลิตและการตลาด

หากของที่ระลึกจะออกแบบนั้นเกี่ยวข้องกับการจำหน่ายโดยผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก ผู้ออกแบบอาจต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ อีกดังนี้

- ของที่ระลึกนั้นจำเป็นหรือมีคนนิยมหรือไม่ ใช้ประโยชน์ได้หรือเปล่า
- ของที่ระลึกนั้นผลิตขึ้นมาได้ง่ายหรือไม่ วัสดุที่จะนำมาประดิษฐ์นั้นมีอยู่พอเพียงและหาได้ง่ายประการใด
 - จะใช้วัสดุอะไร สีอะไร การชักเงาเคลือบผิวอย่างไร
 - การนำออกโชว์ การขนส่ง ทำได้ง่ายหรือเปล่า จะต้องจัดใส่หีบห่อหรือต้องมัดกระดาษเป็นพิเศษประการใด
- วัตถุดิบอะไร ชิ้นส่วนมากน้อยเพียงไหน ต้องใช้เครื่องมืออะไรเรื่องแรงงานเป็นอย่างไร ออกแบบแล้วผลิตขึ้นได้หรือไม่ จะผลิตให้ดู มีคุณสมบัติและรวดเร็วขึ้นได้อย่างไร
- จะซื้อวัสดุได้หรือไม่ควบคุมคุณภาพได้อย่างไรจะใช้วัสดุอะไรแทนกันได้บ้าง และสามารถผลิตวันละเท่าไร เดือนหรือปีละเท่าใด
- ตลาดสินค้าของที่ระลึกนั้นๆ สำหรับคนไทยหรือชาวต่างประเทศ
- ตลาดมีขอบเขตกว้างแค่ไหน เป็นตลาดท้องถิ่น ทั่วประเทศ หรือตลาดต่างประเทศ
 - จะนำสินค้าออกสู่ตลาดโดยวิธีใด
 - ลูกค้าชอบและไม่ชอบอะไร เช่น สี วัสดุ รูปร่าง ฯลฯ ลูกค้าต้องการอะไร จำเป็นต้องใช้อะไร มีความสามารถซื้อได้หรือไม่
 - ของที่ระลึกประเภทเดียวกันนี้มีผู้ผลิตแข่งขันรายอื่นหรือไม่ มีอยู่แพร่หลายเพียงไร ราคาเป็นอย่างไร คุณภาพเป็นอย่างไร และรูปร่างเป็นอย่างไร ฯลฯ (ทองใบ, 2553)

6. การออกแบบเครื่องประดับ

รูธ นิโวล่า (Ruth Nivola) ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องประดับไว้ว่า “การออกแบบเครื่องประดับ เป็นการทำให้สิ่งที่สวยงามด้วยตนเอง แม้จะทำจากวัสดุที่ไม่มีราคา ยังดีกว่าเพชรที่ออกแบบอย่างมีรสนิยมต่ำ” ก่อนอื่นนักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์โดยส่วนร่วม เมื่อมองส่วนรวมทั้งหมด งานจะมีลักษณะเป็นเอกภาพ แม้จะใช้วัสดุต่างชนิดกันก็ตาม ไม่รู้สึกแบ่งแยก หรือกระจัดกระจาย มีความกลมกลืนกันระหว่างความงามและประโยชน์ใช้สอย เมื่อพบสิ่งใดที่มีความประทับใจ ให้ถามตัวเองก่อนว่า ทำไมจึงชอบ อะไรคือจุดดลใจ ประทับใจ ให้เกิดความชอบใจในสิ่งที่มองเห็นนั้น เป็นรูปทรง พื้นผิว หรือเส้นรอบนอก หรือความเรียบง่ายในรูปทรง ความหรูหรา สีสด หรือความมีค่าของวัสดุที่ทำให้เวลาสำหรับตัวเองที่จะศึกษาสิ่งที่ชอบนั้น และเริ่มหัดที่จะขีดเขียนสเกตภาพเกี่ยวกับเครื่องประดับ โดยยึดแนวทางที่เคยเห็น และชอบก่อน และค่อยๆ ดัดแปลง แก้ไข ไปเรื่อยๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทาง ประสพการณ์จากการได้ดูมาก ค้นคว้ามาก จะช่วยให้ เข้าใจง่ายขึ้น อย่าฝืนความรู้สึก เมื่อรู้ตัวว่าเบื่อหน่ายงานที่ทำโดยปราศจากใจรักไม่อาจถึงจุดมุ่งหมายที่ดีได้ นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉับไวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลักพื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างแบบ รู้จักแก้ไขดัดแปลงผลงาน รักการค้นคว้าทดลองอยู่เสมอ ความแตกต่างของการออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันและเครื่องประดับในอดีต จะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในเรื่องรูปทรง วัสดุที่นำมาใช้ เครื่องประดับในอดีตการออกแบบจะมีความหรูหรา โครงสร้างซับซ้อน วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นวัสดุที่มีราคาแพง มีความประณีต และละเอียดอ่อนอย่างชัดเจน เป็นงานที่ต้องใช้ความประณีตอย่างจริงจัง ส่วนงานเครื่องประดับ ในปัจจุบันรูปทรงเรียบง่าย รูปแบบสัมพันธ์กับวัสดุและโครงสร้าง มีความสำคัญมากกว่าลวดลายปลีกย่อย(จิตตะจารี, 2543)

6.1 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ

1) เส้น (Line)

เส้นในการออกแบบเครื่องประดับ หมายถึง เส้นที่มีความยาว ความกว้าง ความหนา ซึ่งมองเห็นด้วยตาเปล่า และมีเนื้อที่ เส้นมีหลายลักษณะ เช่น เส้นตรง ซึ่งมีความกว้าง ความยาว และความราบเรียบ ให้ความเสมอต้นเสมอปลาย ไม่มีสูงต่ำ เส้นคลื่น เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไร้ความสนใจ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อ่อนโยน ไม้รู้จบสิ้น เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดเป็นช่วง หยุดชะงัก ไม่คงที่ เส้นมุมแหลม ให้ความรู้สึกแตกหัก เจ็บปวดรุนแรง เส้นมีหลายลักษณะ แต่ละลักษณะจะให้อิทธิพลด้านความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นที่ใช้เครื่องมือ เช่น ไม้

บรรทัด จะให้ความรู้สึกตายตัว แข็งกระด้าง มั่นคง ไม่มีความรู้สึกอ่อนไหว จะต่างกับเส้นตรงที่เกิดขึ้นโดยใช้มือขีดอย่างอิสระ หรือเส้นตรงที่เกิดจากการใช้พู่กันเขียน มีน้ำหนักเข้ม เบา ไม่เหมือนกัน จะให้ความรู้สึกอ่อนไหว มีความรู้สึกมากกว่า

การนำเส้นต่างๆ มาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ ต้องพิจารณาถึงโครงสร้างของส่วนรวมทั้งหมด และผู้ออกแบบจะต้องระบุให้ชัดเจนว่า จะใช้วัสดุอะไร เทคนิคของการผลิตสามารถช่วยให้เส้นมีการเคลื่อนไหว ได้แก่ เส้นลวด เส้นโลหะอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นเส้น หรือจะใช้วิธีการหล่อเข้าช่วยก็ได้ ก่อนนำเส้นมาใช้ จะต้องมีการออกแบบให้ชัดเจน อาจมีการทดลองออกแบบเส้นชนิดต่างๆ ไว้ก่อน และเลือกเส้นที่มีความเหมาะสมกับแบบไป เส้นเรขาคณิตเป็นเส้นที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการออกแบบในปัจจุบันมาก เพราะให้ลักษณะรูปทรงที่เรียบง่าย แข็งแรง เส้นเรขาคณิต ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นตรง ที่มาบรรจบกันเป็นรูปร่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

2) รูปร่าง รูปทรง และบริเวณว่าง (Shape, Form, and Space)

รูปทรง และรูปร่าง เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ มีความหมายใกล้เคียงกันมาก ความหมายของรูปทรงคือ ส่วนรวมทั้งหมดของงานมีทั้ง ความกว้าง ยาว และสูง ส่วนบริเวณว่าง หมายถึง พื้นที่ว่างซึ่งสัมพันธ์อยู่กับรูปร่าง และรูปทรง รูปทรงที่ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ มีทั้งรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่นักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเอง รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติ เช่น รูปทรงคน รูปทรงสัตว์ รูปทรงพืช รูปทรงที่ได้จากการส่องกล้องจุลทรรศน์ รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงนามธรรม (Abstract Form) การออกแบบเครื่องประดับรูปทรงธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เน้นการเลียนแบบหรือลดตัดทอนให้ง่ายขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ ให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบให้มากที่สุด ดังนั้น การออกแบบจะต้องเน้นเรื่อง สี วัสดุ การผลิต อาจจะทำเป็นหุ่นจำลองก่อนก็ได้ ขนาดของหุ่นจำลองควรมีลักษณะเท่าของจริง(บุญวงศ์, 2542)

การออกแบบเครื่องประดับที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงเสรี จะเน้นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปทรงใหม่ๆ ขึ้นมา ในวงการประดิษฐ์เครื่องประดับในปัจจุบันที่เป็นงานศิลปะเครื่องประดับ ไม่ใช่งานช่างหรือมวลผลิตเพื่อการค้า นิยมการออกแบบรูปทรงเสรี และออกแบบเฉพาะผลงานแต่ละชิ้น เพราะทำให้ได้ผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับรูปแบบเดิมที่มีอยู่ผู้ออกแบบเครื่องประดับในแต่ละรูปทรง จะต้องคำนึงถึงความงดงามน่าสนใจในตัวของมันเอง รูปทรงจะต้องมีความสัมพันธ์กับส่วนรวมทั้งหมด และควรคำนึงถึงความสัมพันธ์กับบริเวณว่างอีกด้วย

3) สี (Color)

โดยทั่วไปแล้วสีจะสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นได้มากพอๆ กับการสร้างแบบการเลือกวัสดุ ตลอดจนความประณีต ในการทำงาน แต่สีเป็นสิ่งที่เรารู้สึกได้มาก สีที่ใช้ในเครื่องประดับ จะเป็นสีจากหิน เพชร พลอย โลหะ และวัสดุประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามหินที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติย่อมมีค่ากว่าหิน หรือพลอยที่เกิดจากการสร้างขึ้น ทางวิทยาศาสตร์ การใช้สีในการทำเครื่องประดับจึงต่างกับการใช้สีทางการเขียนภาพ เพราะสีของงานเครื่องประดับเป็นสีจากวัสดุซึ่งผสมผสานกันเองตามธรรมชาติ เป็นการตกผลึกที่ยาวนาน อย่างไรก็ตามผู้ออกแบบควรจะต้องรู้เกี่ยวกับเรื่องของสีไว้บ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบต่อไป (ต้นบุญต่อ, 2540)

ค่าของสี

- สีแท้ (Hue) คือสีสดใสที่ยังไม่ได้ผ่านการผสมให้ความเข้มของสีเปลี่ยนไป เช่น สีเขียว สีแดง สีนํ้าเงิน สีเหลือง สีส้ม

- สีค่าอ่อน (Tint) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีขาวหรือมีตัวละลายที่ทำให้สีอ่อนลง
- ค่าสีแก่ (Shade) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีดำและทำให้เข้มและแก่ขึ้น
- สีค่าคล้ำ (Tone) คือสีที่ผสมด้วยสีเทาให้ค่าของสีคล้ำลง

การใช้สีให้กลมกลืนและตัดกัน สีกลมกลืนกัน (Harmony) ได้แก่ การใช้สีที่คล้ายๆ กันมารวมกลุ่มๆ ไว้ด้วยกันให้เหมาะสมกลมกลืน แต่ก็ต้องไม่ให้อึดอัดเกินไป สีตัดกัน (Contrast) ได้แก่ การใช้สีให้รู้สึกตัดกันสดใส การใช้รวมกันควรคำนึงความเหมาะสมกลมกลืนกันที่จะไปกันได้ ไม่รู้สึกตัดกันรุนแรงจนดูน่าเกลียด

สีแดง (Red) ให้ความรู้สึกตื่นเต้น แสดงจุดเด่นอันน่าสนใจ สะดุดตา มีลักษณะเร้าความสนใจตลอดเวลาที่พบเห็น แต่ถ้าใช้สีแดงมากเกินไป ความรู้สึกจะเปลี่ยนเป็นอึดอัด สีแดงเข้ากับสีม่วง สีนํ้าตาล สีดำ สีทอง สีเขียวเข้ม แต่อย่างไรก็ตาม ย่อมขึ้นอยู่กับปริมาณการใช้สีให้เหมาะสมด้วย สำหรับเครื่องประดับแล้ว สีแดงจะได้แก่ ทับทิม พลอยสีแดง สีที่เข้ากันได้แก่ สีเงิน สีทอง สีดำ สีเขียว สีนํ้าเงินเข้ม แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบเป็นสำคัญด้วย

สีดำ (Black) มีลักษณะสงบเยือกเย็น อับทึบ น่ากลัว สง่า ถ้าอยู่ในบริเวณกว้างๆ จะให้ความรู้สึกอ้างว้าง เยือกเย็น มากกว่า อยู่ในบริเวณแคบๆ สำหรับเครื่องประดับที่เป็นสีดำ ได้แก่ นิล หินประเภทข้าวตอกพระร่วง หรือหินอุกกาบาต เป็นต้น สีที่จะใช้ให้เข้ากับสีดำเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีเงิน สีทอง เป็นต้น

สีเขียว (Green) มีลักษณะเป็นสีให้ความรู้สึกเย็น ให้ความรู้สึกเป็นกลาง สบายตา สดชื่น เป็นสีที่เข้ากับสีเทา สีน้ำตาล เป็นสีที่ตรงกันข้ามกับสีแดง เครื่องประดับที่เป็นสีเขียว ได้แก่ หินสีเขียวที่เรียก เขียวส่อง พลอยสีเขียว มรกต สีที่เข้ากับสีเขียวได้ดีเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีขาว สีเงิน สีดำ

สีน้ำเงิน (Blue) เป็นสีเย็น เมื่อมีความเข้มจัดจะให้ความรู้สึกเยือกเย็น สีสงบ เข้ากับสีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาล และกลมกลืนกับสีดำ เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกับสีแดง เครื่องประดับที่เป็นสีน้ำเงิน ได้แก่ หินสีน้ำเงิน พลอยหินสีน้ำเงินที่เรียกว่า ไพลิน นับว่าเป็นหินที่มีราคาแพง ชาวยุโรปใช้เป็นแหวนหมั้นราคาแพงมาก ถ้าได้รับการเจียระไนอย่างดี

4) การสร้างความสมดุล

ความสมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้สัมพันธ์กัน มีน้ำหนัก หรือความสมดุลกลมกลืนไปด้วยกัน ความสมดุลทำให้เกิดความกลมกลืนสวยงาม ความสมดุลพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะคือ สมดุลซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetry) และสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetry) ความสมดุลซ้ายขวาเท่ากัน เป็นการสมดุลด้วยขนาด หรือรูปร่างที่คล้ายกัน หรือการใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน ส่วนลักษณะสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน เป็นการสมดุลที่แตกต่างกัน ด้านรูปทรง เนื้อที่ สี แต่ดูแล้วรู้สึกกลมกลืนสมดุลกัน การออกแบบ 3 มิติเช่นเครื่องประดับ ถ้าออกแบบไม่สมดุลจะเห็นน้ำหนักเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งได้อย่างชัดเจน วิธีแก้ปัญหาเรื่องความสมดุลในเครื่องประดับอาจจะแก้ปัญหาได้ดังนี้

- สมดุลด้วยรูปทรง แก้ปัญหาให้ขนาดรูปทรงเท่ากัน
- สมดุลด้วยสี แก้ปัญหาด้วยการใช้สีให้กลมกลืนกัน
- สมดุลด้วยลักษณะผิว ทำให้เกิดลักษณะผิวที่แตกต่างกันเล็กน้อย

5) การเลือกลักษณะผิว

ผิว (Texture) คือส่วนที่มองเห็นได้รอบๆ รูปทรงหรือรูปร่างนั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะขรุขระ มัน หยาบ ด้าน โป่งใส ฯลฯ ลักษณะผิวให้ความรู้สึกต่อการพบเห็นอย่างยิ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกอยากจับต้อง ลูบคลำ ลักษณะผิว จะให้ความรู้สึกตอบสนองต่างกัน ตามแต่ความรู้สึกของแต่ละบุคคลว่าจะตอบสนองไปในด้านใด อย่างไร ลักษณะผิวจึงมีความสำคัญต่อรูปทรงมาก ในด้านการสัมผัสลักษณะผิวมีส่วนช่วยในการออกแบบรูปทรงเป็นอย่างยิ่ง สิ่งของเครื่องใช้ตามบริเวณที่เป็นด้าม หรือที่จับถือ มักจะออกแบบให้ผิวขรุขระ จับถือกระชับมือ และถ้าสิ่งของนั้นเป็นเครื่องประดับ ลักษณะผิวจะต้องมีความกลมกลืนกับส่วนรวมทั้งหมดของรูปทรง ผิวจะเรียบ หรือขรุขระมักจะขึ้นกับแบบ และการไปกันได้หรือไม่กับวัสดุโดยส่วนรวม ตลอดจนสี และ

การนำไปใช้เป็นสำคัญด้วย การออกแบบเครื่องประดับให้ลักษณะผิวสะดุดตานั่น ใ้จะเน้นที่ลักษณะผิวอย่างเดียว แต่จะต้องคำนึงถึง แบบ และวัสดุที่จะนำมาใช้ด้วย ถ้าผู้ออกแบบต้องการจะเน้นผิวของโลหะ ที่จะนำมาใช้ทำเป็นเครื่องประดับอย่างเดียว จะต้องให้สัมพันธ์กับรูปทรง ไม่ควรมีหินสีหรือสิ่งอื่นๆ มาร่วมในแบบนั้นอีก เพราะจะทำให้เครื่องประดับ มีจุดสนใจ หรือจุดเร้า สับสน แต่ในขณะเดียวกัน หากจะให้ผิวเรียบ และขรุขระต่างกัน ไม่ควรให้ปริมาณเนื้อที่ที่จะใช้ เท่ากัน การทำเครื่องประดับ อาจทำได้โดยใช้เศษโลหะต่างชนิดมาเชื่อมติดกัน และขัดให้เกิด ความสวยงาม หรือจะใช้วิธีชุบสีให้เกิดเป็นรอยขึ้น หรือจะใช้วิธีฝังหินขนาดเล็กใหญ่แตกต่างกัน ให้เกิดการขรุขระก็ได้ อย่างไรก็ตาม ต้องออกแบบเป็นภาพร่างให้ได้ลักษณะตายตัวที่ต้องการ เสียก่อน (ทิพย์เมธี, 2551)

6.2 การเลือกวัสดุมาใช้งานเครื่องประดับ

ถ้าคิดในด้านประโยชน์อย่างจริงจังแล้ว เครื่องประดับจะให้ประโยชน์น้อย แต่มี ประโยชน์โดยตรงด้านความสวยงาม และความสบายใจให้แก่ผู้เป็นเจ้าของ ดังนั้น วัสดุที่นำมาใช้ ส่วนใหญ่มักจะใช้สิ่งของที่มีความสวยงาม หรือมีราคาแพง แต่สิ่งของที่สวยงามบางครั้งราคาไม่ แพง หรืออายุไม่คงทน สิ่งของที่มีราคาแพงเป็นสิ่งของที่มีอายุการใช้งานยาวนาน ดังนั้น จะเห็นได้ ว่าการเลือกวัสดุ ช่างทำเครื่องประดับจะเลือกหิน หรือโลหะที่มีราคาแพง ไม่เปลี่ยนสภาพได้ง่าย เช่น หินที่มีอายุ การตกผลึกนาน ได้แก่ เพชร บุษราคัม โกเมน ทับทิม มรกต พลอยสีต่างๆ เป็นต้น

ในบรรดาหินทั้งหลาย เพชรจะมีราคาแพงที่สุด ทั้งนี้ เมื่อทำการเจียรไนแล้ว มีความ สวยงาม เมื่อกระทบกับแสงไฟหรือแสงสว่างจะเกิดเป็นประกายแสงวูบวาบชวนมอง นอกจากหิน ดังกล่าวแล้ว ยัง ใช้โลหะมาผสมทำเป็นเครื่องประดับได้อีกด้วย โลหะที่นิยมและราคาแพงมาก ได้แก่ ทองคำ นาก เงิน โลหะที่เกิดจากการผสมทางวิทยาศาสตร์ และจัดว่าเป็นโลหะที่มีราคาสูง มากเช่นกัน ได้แก่ ทองคำขาว ส่วนโลหะที่นำมาใช้เป็นส่วนผสมทำเทียมโลหะอื่นๆ และมีราคาไม่ สูง ได้แก่ ทองเหลือง อะลูมิเนียม นิกเกิล เป็นต้น

การเลือกโลหะมาใช้ทำเครื่องประดับ นักออกแบบจะพิจารณาโลหะที่เกิดขึ้นตาม ธรรมชาติก่อน และให้ราคาสูงมากกว่าโลหะอื่น ๆ และถ้าโลหะที่ทำเทียมชนิดใดมีส่วนผสมของ ทองคำ นาก หรือเงินแล้ว จะมีราคาสูงขึ้นอีก

ในปัจจุบันนี้ ค่านิยมในการเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประดับเปลี่ยนไปมาก ประกอบ กับนักวิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้า มีการสังเคราะห์วัสดุต่าง ๆ ขึ้นใช้ บางครั้งเลียนแบบของจริงจน ใกล้เคียง เกือบจะดูไม่ออก ต้องใช้เครื่องมือกล้องขยาย และความชำนาญพิเศษในการพิจารณา

จึงจะรู้ได้ เช่น เพชรรัสเซีย ทับทิมอัด มรกตอัด และหินอัด ชนิดอื่น ๆ อีกมาก แต่เครื่องประดับที่ทำปลอมเหล่านี้ จะมีราคาถูกกว่าของจริงมาก และมีอายุการใช้งานไม่นานเท่าของจริง ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เครื่องประดับแพร่หลายไปสู่ชนชั้นกลาง และสามัญชนมากขึ้น และในขณะเดียวกัน นักออกแบบก็มุ่ง มาสู่วัสดุที่ไม่มีราคาแพงขึ้น เช่น การทำเครื่องประดับจากกระดูกสัตว์ จากผิวไม้ เปลือกไม้ จากขนสัตว์ จากพลาสติก จากเมล็ดพืช ฯลฯ ทั้งนี้ เนื่องจากสภาวะความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และค่านิยม หรือรสนิยมที่เปลี่ยนไป การใช้วัสดุราคาถูก ทำให้ต้นทุนการผลิตถูก(อิติจารี, 2543)

วิธีเลือกโลหะ ควรเลือกโลหะชนิดที่มีความแข็ง และทรงตัวได้ดี ไม่เปลี่ยนสีเมื่อสัมผัสกับเหงื่อหรือผิว เวลาขีดโลหะเป็นแผ่นบาง ควรคำนึงถึงการนำไปใช้ประโยชน์ด้วย ไม่ควรให้บางมากเกินไป เพราะถ้าขีดโลหะให้บาง จะทำให้แผ่นโลหะไม่อยู่ตัว โลหะที่เหมาะสมจะนำมาใช้ทำเครื่องประดับ ได้แก่ ทองคำ นาก เงิน ทองแดง ทองเหลือง ทองเค ทองขาว ทองคำขาว เป็นต้น ราคาของโลหะจะขึ้นอยู่กับความนิยม และสภาวะทางเศรษฐกิจในยุคนั้น ๆ วัสดุที่หายาก ที่ไม่แพร่หลาย จะเป็นวัสดุที่มีราคาแพง เช่นเดียวกับวัสดุที่นิยมแพร่หลาย

หินที่มีราคาเป็นที่นิยมใช้ในการทำเครื่องประดับ ได้แก่ เพชร พลอย หินสี ราคาของเพชรขึ้นอยู่กับขนาดและการเจียระไน ส่วนราคาของหินขึ้นอยู่กับความนิยม วัสดุอื่นๆ ก็นำมาใช้ในการทำเครื่องประดับได้ เช่น เปลือกไม้ ผิวไม้ แผ่นไม้ กระดูกสัตว์ งาช้าง เมล็ดพืช พลาสติก เป็นต้น

วัสดุที่ใช้ในการทำเครื่องประดับ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทถาวร และประเภทไม่ถาวร

วัสดุประเภทถาวร ได้แก่ โลหะทุกชนิด เช่น ทองคำ ทองคำขาว เงิน ทองแดง ทองเหลือง อะลูมิเนียม หินต่างๆ เช่น เพชร มรกต ทับทิม โกเมน และพลอยต่างๆ ตลอดจนวัสดุที่หายาก เช่น งาช้าง

วัสดุประเภทไม่ถาวร ได้แก่ วัสดุประเภทไม้ เมล็ดพืช พลาสติก และวัสดุอื่นๆ ที่แตกหัก ชำรุดเสียหายได้ง่ายการเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประดับต้องพิจารณา คือ

- การออกแบบ เหมาะสมกลมกลืนกันโดยสภาพส่วนรวมทั้งหมด
- ประโยชน์ใช้สอย โดยเน้นว่าเครื่องประดับนั้นจะใช้เวลาใด เช่น เวลากลางวัน ควรเลือกหิน หรือโลหะที่มีแสงเป็นประกาย รับแสงไฟ
- กระบวนการผลิตที่สัมพันธ์กับการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การบำรุงรักษา สะดวกง่าย และรวดเร็ว ไม่ยุ่งยากเกินความจำเป็น

6.3 กระบวนการผลิตงานเครื่องประดับ

ในส่วนของการผลิตงานเครื่องประดับ เป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน และต้องใช้ความปราณีต ละเอียดระมัดระวัง และความชำนาญสูง ผู้วิจัยจะขอแบ่งหน้าที่ของกระบวนการผลิตออกเป็นทั้งหมด 11 หน่วย ดังนี้

หน่วยที่ 1 นักออกแบบ ในการเข้าเยี่ยมชมส่วนงานออกแบบ คุณควรตระหนักอยู่เสมอว่าฝ่ายนี้คือฝ่ายงานออกแบบซึ่งเป็นที่ที่ก่อกำเนิดความคิดทางด้านการออกแบบทั้งหลาย การวาดแบบเพื่อการใช้งานและ/หรือการแสดงผลภาพจำลองอย่างถูกต้องเที่ยงตรงของแบบจะเสร็จสมบูรณ์ที่ฝ่ายงานนี้ ให้คุณเรียนรู้รูปแบบต่างๆของการร่างภาพ และให้ทำการบันทึกข้อความซึ่งเป็นคำแนะนำของนักออกแบบเหล่านั้น เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

หน่วยที่ 2 ช่างทำต้นแบบ ช่างทำต้นแบบเป็นผู้ที่สร้างต้นแบบขึ้นจากแบบ ช่างอาจจะเลือกโลหะหรือ Wax ซึ่งเป็นระดับปานกลางสำหรับการสร้างต้นแบบ ขึ้นอยู่กับสไตล์หรือรูปร่างของชิ้นงานเครื่องประดับ วิธีหนึ่งก็คือ การใช้โลหะ เราสามารถเรียกได้ว่าเป็นงานช่างทอง ต้นแบบเหล่านี้จะถูกประกอบขึ้นมาจากแผ่นโลหะและลวด การขึ้นเป็นรูปร่างต่างๆจะแยกกันทำ แล้วจึงนำมาเชื่อมเข้าด้วยกัน การทำต้นแบบอีกวิธีหนึ่งจะทำมาจาก Wax ซึ่งจะเป็นการเตรียมการล่วงหน้า เนื่องจากมี Wax หลายชนิดที่แตกต่างกันและมีเทคนิคในการทำ Wax ที่แตกต่างกันด้วย วิธีนี้จึงเป็นการเสนอขอบเขตกว้างๆของความเป็นไปได้ในการออกแบบ รวมทั้งเปิดโอกาสในการใช้ความคิดและจินตนาการ วิธีการนี้เป็นที่นิยมเพิ่มขึ้นในกระบวนการหล่อสำหรับงานผลิตจิ๋ว เวลรี่แบบปริมาณมากๆ (Mass Production) ซึ่งจะเป็นวิธีการที่เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับนักออกแบบหลายๆคนในการทำต้นแบบจาก Wax สำหรับการสร้างสรรค์แบบนั้น ช่างทำต้นแบบอาจจะใช้วิธีใดวิธีหนึ่งหรือจะใช้ประกอบกันทั้งสองวิธีก็ได้ ถ้าต้นแบบ Wax ถูกทำขึ้นมาสำหรับการนำไปผลิตซ้ำ หลังจากหล่อเป็นโลหะแล้ว ก็จะถูกนำไปทำความสะอาดและเตรียมสำหรับการทำแม่พิมพ์ยาง (ถ้าต้นแบบประดิษฐ์ขึ้นในรูปของโลหะ ก็ไม่จำเป็นต้องนำไปหล่อ ต้นแบบนั้นจะถูกส่งตรงไปทำแม่พิมพ์ยาง) เมื่อใดที่การออกแบบของคุณได้สำเร็จลงอย่างสมบูรณ์แล้ว แบบนั้นก็จะถูกส่งเข้าสู่สายการผลิต ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นกับแบบที่คุณสร้างสรรค์ไว้ดูเหมือนว่าจะนอกเหนือการควบคุมของคุณ อย่างไรก็ตาม ความเข้าใจของคุณในเรื่องการผลิตชิ้นงานเครื่องประดับ จะถูกแทรกเข้าไปในแบบของคุณแล้วเมื่อตอนออกแบบ คุณจึงสามารถสื่อสารได้ดีขึ้นมากถึงสิ่งที่คุณต้องการ เพื่อให้ได้เห็นผลลัพธ์ตามที่คาดหวังไว้ แบบที่ดีนั้น เป็นมากกว่าการร่างภาพ แต่เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวสำหรับชิ้นงานเครื่องประดับ ในการเริ่มต้น จำไว้ว่าการแสดงผลภาพจำลอง

ของคุณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการแสดงภาพ Perspective จะเป็นเรื่องของ “การตีความ” คน 2 คนอาจตัดสินขนาดและสัดส่วนออกมาด้วยวิธีที่แตกต่างกันอย่างมาก การพิจารณาในทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิต จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้คุณมีความรู้เพียงพอที่จะร่างภาพขึ้นงานให้ออกมาเป็นแบบที่น่าไปใช้ได้จริงๆอย่าทำงานเพียงคนเดียว ให้ออกไปพบปะพูดคุยกับช่างขึ้นรูป (Model Maker) เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสำรวจหาสิ่งที่คุณต้องการจริงๆ พูดคุยกับช่างหล่อ, ช่างแกะ Wax และช่างที่ประกอบขึ้นงาน, ช่างฝังเพชรพลอยและช่างขัด เพื่อค้นหาคำตอบให้ได้ว่าสิ่งใดที่ทำได้ สิ่งใดที่ทำได้กับแบบที่คุณได้สร้างไว้แล้ว และจะสอบถามความเห็นเพื่อให้ได้แบบที่ดีที่สุดสำหรับการผลิตที่จะไม่เกิดปัญหาใด ๆ

หน่วยที่ 3 การทำแม่พิมพ์ยาง แม่พิมพ์ยางจะถูกทำขึ้นล้อมรอบต้นแบบ ในการสร้างแม่พิมพ์ยางนั้น ต้นแบบจะถูกวางอยู่ในกรอบและถูกรัดอย่างดีกับแผ่นยางพิเศษวางอยู่ในเครื่องอัดแม่พิมพ์ยาง (Vulcanizer) ซึ่งเป็นเครื่องที่ใช้ความร้อนและความดันในการอัดยางให้ไหลไปรอบๆแบบทั่วทั้งหมด

เมื่อแม่พิมพ์เย็นลง ก็จะใช้มีดในการตัดเปิดแม่พิมพ์ การตัดแยกอย่างชำนาญจะต้องเป็นการตัดแยกโดยที่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเตรียมการ “ล๊อค” ไปด้วยในตัว ซึ่งจะทำให้ทั้งสองส่วนพอดีกัน เมื่อต้นแบบถูกแยกออกจากกัน ก็จะเปิดให้เห็นช่องข้างใน และแม่พิมพ์นั้นก็พร้อมสำหรับการสร้างต้นแบบ Wax ได้อีกเป็นร้อยๆแบบ

หน่วยที่ 4 การฉีดต้นแบบ Wax ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการผลิตแบบตัวอย่าง หรือ Wax Copy ของขึ้นงาน ซึ่งเป็นการถอดแบบมาจากต้นแบบอย่างแท้จริง Wax ที่ถูกทำให้ร้อนจะถูกฉีดเข้าไปในแม่พิมพ์ยาง ไหลผ่านรูแคบๆเข้าไปเติมเต็มเนื้อที่ช่องว่างข้างใน เพียงไม่ถึงนาที แบบตัวอย่าง Wax ก็จะเย็นตัวลงและพร้อมที่จะเอาออกจากแม่พิมพ์แบบตัวอย่างแต่ละแบบจะถูกตรวจสอบหาข้อบกพร่องของตัวอย่างระมัดระวัง เช่น โพรงอากาศใน Wax ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นระหว่างการทำให้เป็นสุญญากาศ ซึ่งจะส่งผลเสียหายต่องานหล่อได้ ส่วนที่ไม่สมบูรณ์ใดๆหรือส่วนที่ผิดรูปผิดร่างไปของแบบตัวอย่างจะถูกไปทำให้เกิดซ้ำในโลหะ ดังนั้นจึงต้องทำการตรวจสอบในขั้นตอนนี้ ส่วนที่ไม่สมบูรณ์ใดๆหรือจุดอ่อนที่มา จากโพรงซึ่งเป็นทางเดินของ Wax นั้นก็มีส่วนทำให้เกิดความเสียหายในขั้นตอนการหล่อเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องทำการตรวจสอบโพรงดังกล่าวด้วยให้สอบถามช่างที่ทำ Wax เพื่อให้ทราบถึงจุดที่จะเป็นปัญหาได้ เช่น แบบที่ทำให้ Wax สามารถไหลไปได้ดี หรือ แบบที่จะทำให้ Wax ไม่สามารถเติมเต็มได้ และเป็นสาเหตุให้เกิดงาน Reject อยู่บ่อยๆ ให้นหาทางเรียนรู้สิ่งที่จะทำให้ดีขึ้นได้พร้อมทั้งหาเหตุผล

แบบตัวอย่างมากกว่าหนึ่งแบบสามารถทำการหล่อได้ในครั้งเดียว แบบตัวอย่างหลายๆแบบอาจจะถูกจัดให้เป็นกลุ่มและนำไปติดกับฐานของต้นเทียน หรือ แบบตัวอย่างหลายๆอันอาจจะติดอยู่กับต้นเทียนซึ่งเป็นรูปลักษณะคล้ายต้นไม้ก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ทำการหล่อ แต่วัตถุประสงค์และหน้าที่ยังคงเป็นเหมือนเดิม คือ เพื่อรองรับ Wax สำหรับเตรียมเข้าสู่การหล่อ แบบตัวอย่างจะถูกทำให้ติดอยู่กับโพรงซึ่งจะทำมุมในลักษณะลู่ลง ซึ่งจะเป็นการสร้างให้ทางเดินของ Wax ที่ละลายสามารถไหลออกมาได้โดยสะดวก และสำหรับโลหะที่ร้อนสามารถไหลเข้าไปได้ในระหว่างการหล่อ แบบตัวอย่างแต่ละแบบจะถูกติดอย่างระมัดระวัง และต้องเว้นช่องไฟไม่ให้ชิ้นงานรบกวนกันในช่วงที่ทำการหล่อ

หน่วยที่ 5 เบ้าและการเทปูนลงเบ้า ปูนหล่อทองเป็นวัสดุที่สามารถต้านทานความร้อนสูง เป็นวัตถุดิบที่มีลักษณะคล้ายปูนปลาสเตอร์ซึ่งจะถูกนำมาผสมกับน้ำ ผ่านสุญญากาศเพื่อทำให้ฟองอากาศหายไป แล้วเทลงไปในแบบตัวอย่าง Wax และเมื่อปูนหล่อทองแข็งตัว ก็จะมีขึ้นรูปเป็นพิมพ์สุดท้ายสำหรับการนำไปทำการหล่อโลหะ เบ้ามีลักษณะเป็นรูปทรงกระบอกที่ทำมาจากเหล็ก หรืออาจเป็นวัสดุที่ดีกว่าคือสแตนเลส โดยจะถูกวางไว้ในตำแหน่งที่ตั้งตรงและพอเหมาะ กับตัวฐาน ซึ่งถูกทำขึ้นมาสำหรับรองรับแบบตัวอย่าง Wax โดยรอบ ในขั้นตอนของการเทปูนลงเบ้านี้ ตัวปูนจะถูกเทเข้าไปในเบ้าอย่างระมัดระวังและไม่ให้กระทบกับแบบตัวอย่าง Wax แต่ละเบ้าที่ได้เทปูนลงไปแล้วจะถูกวางได้ปล่องสุญญากาศที่ซึ่งสุญญากาศจะถูกปล่อยออกมาจากปั๊มสุญญากาศ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเคลื่อนย้ายหลุมหรือฟองอากาศที่ติดอยู่ในเบ้าอีกครั้ง หากฟองอากาศยังไม่สามารถกำจัดออกไปได้ ฟองอากาศเหล่านี้ จะทำให้เกิดความเสียหายเมื่อทำการหล่อ เนื่องจากในขณะที่โลหะร้อนถูกเติมเข้าไปในโพรง/ช่องว่างของแบบตัวอย่าง ช่องอากาศส่วนเกินที่อยู่รอบๆแบบตัวอย่างจะถูกเติมเต็มด้วยโลหะเช่นกัน ซึ่งจะทำให้เกิดรอยนูนของโลหะที่ไม่ต้องการติดอยู่ที่แบบตัวอย่างสำหรับงานหล่อด้วย

หน่วยที่ 6 การเผา หลังจากขั้นตอนการทำสุญญากาศ ซึ่งได้เบ้าปูนมาแล้ว จะทำการเอาฐานออกและนำตัวเบ้าเข้าสู่เตาเผาสำหรับเผา ขั้นตอนการเผา นี้ จะเป็นการกำจัดแบบตัวอย่าง Wax ที่อยู่ภายในเบ้าปูนออกไปโดยการให้ความร้อนที่ตัวเบ้า ช่องที่ติดอยู่กับแบบตัวอย่างแต่ละอันจะเป็นช่องทางสำหรับการไหลออกของ Wax ที่ละลายตัวออกมา และในเวลาเดียวกัน ก็จะเป็นช่องสำหรับโลหะที่หลอมเหลวจะเข้าไปในโพรงของตัวแม่พิมพ์ในกระบวนการหล่อ เมื่อใดที่ Wax ละลาย เตาเผาจะยังคงให้ความร้อนกับตัวเบ้าอยู่ต่อไป จนกว่าจะได้อุณหภูมิที่เหมาะสมสำหรับการหล่อ

หน่วยที่ 7 การหล่อ เครื่องจักรสำหรับงานหล่อเครื่องประดับ มี 2 ประเภท คือ เครื่องหล่อเหวี่ยง และ เครื่องหล่อสุญญากาศ เครื่องหล่อเหวี่ยงจะใช้การเคลื่อนที่แบบหมุนเพื่อใช้แรงในการผลักให้โลหะที่หลอมเหลวไหลเข้าสู่ตัวแม่พิมพ์ เครื่องหล่อสุญญากาศจะใช้สุญญากาศและแรงดึงดูดของโลกในการดึงดูดโลหะเข้าสู่โพรงที่ตัวแม่พิมพ์ เครื่องแต่ละประเภทรวมถึงตัวเบ้าหลอม ซึ่งเป็นภาชนะขนาดเล็กที่บรรจุโลหะที่หลอมเหลวแล้ว และสามารถต้านทานความร้อนสูงได้ โดยจะมีช่องหรือรูอยู่ที่ปลายด้านหนึ่ง ทั้งนี้ เม็ดโลหะซึ่งถูกบรรจุในเบ้าหลอมจะถูกทำให้ละลายก่อนด้วยตะเกียงพ่น นอกจากนี้ โลหะอาจถูกทำให้ละลายได้อีกวิธีหนึ่ง โดยเบ้าหลอมกราไฟต์ซึ่งได้รับความร้อนจากไฟฟ้า ทำให้สามารถควบคุมอุณหภูมิได้ด้วยเครื่องมือวัดหรือเครื่องวัดอุณหภูมิสูง สำหรับเครื่องหล่อที่มีความซับซ้อนกว่านี้จะใช้เตาหลอมที่มีการเหนี่ยวนำของกระแสไฟฟ้าสลับด้วยความถี่สูงในการทำให้เกิดการละลายอย่างรวดเร็ว

สำหรับเครื่องหล่อแบบเหวี่ยง เบ้าจะถูกเคลื่อนย้ายจากเตาเผาและถูกวางในแนวอนนภายในตัวเครื่อง ตัวเบ้าหลอมจะถูกวางในแนวเดียวกันกับเบ้า ช่างหล่อจะหลอมโลหะที่อยู่ในเบ้าหลอม และเฝ้าดูจนกว่าโลหะจะหลอมจนได้สภาพที่เหมาะสม จากนั้น ช่างหล่อก็จะเริ่มเดินเครื่องโดยปล่อยให้เบ้าเริ่มเคลื่อนไหวไปตามแรงเหวี่ยงของเครื่อง แรงขับเคลื่อนที่เกิดขึ้นจากแรงเหวี่ยงจะเป็นตัวที่ดันให้โลหะไหลเข้าสู่โพรงที่ตัวแม่พิมพ์ สำหรับวิธีการทำงานของเครื่องหล่อสุญญากาศ เบ้าจะถูกเคลื่อนย้ายจากเตาเผาและนำมาวางไว้ในตัวแม่พิมพ์ที่มีช่องเปิดด้านบน โลหะจะถูกทำให้ละลายในเบ้าหลอมแล้วจึงไหลลงสู่แม่พิมพ์ที่เปิดไว้ ในขณะเดียวกัน ระบบสุญญากาศก็เริ่มทำงาน ซึ่งจะทำให้การสูบลอากาศออกจากแม่พิมพ์และดูดโลหะที่หลอมเหลวแล้วกลับเข้าไปในโพรงที่ตัวแม่พิมพ์

หน่วยที่ 8 การปฏิบัติการหลังกระบวนการหล่อ หลังจากกระบวนการหล่อได้เสร็จสิ้นแล้ว เบ้าก็จะถูกย้ายไปยังหน่วยงานถัดไป ปูนหล่อทองจะถูกทำให้หลวมโดยการนำเบ้าไปวางไว้ในถังน้ำเย็น ช่างหล่อก็จะเคลื่อนย้ายปูนหล่อซึ่งยังติดแน่นอยู่ด้วยกันไปสู่งานหล่อพร้อมทั้งน้ำและแปรงแข็งหรือน้ำที่รักษาระดับความกดอากาศให้ปกติ ชิ้นงานหล่อจะถูกตัดโดยใช้เครื่องมือตัด (Sprue Cutter) เพื่อแยกชิ้นงานออกจากต้นไม้หรือฐานของมัน (Sprue Base) จากนั้น ให้ทำความสะอาดด้วยกรดเพื่อล้างเอาอ็อกไซด์หรือวัตถุใดๆที่เคลือบปูนหล่ออยู่ออกไป สุดท้าย ชิ้นงานจะถูกตรวจสอบอย่างระมัดระวัง เพื่อดูว่าชิ้นงานแต่ละชิ้นถูกเติมให้เต็มหรือไม่ (ให้ดูทุกเนื้อที่ของแหวนรวมทั้งตามง่ามหรือซอกมุมต่างๆว่ามีความสมบูรณ์) นั่นคือ โลหะจะแข็งตัวโดยไม่มีรูเล็กๆ ซึ่งจะส่งผลให้พื้นผิวหน้าเสียหายได้ (เรียกว่า เป็นรูพรุน) เมื่อสอบถามช่างหล่อถึงปัญหาเรื่องการเกิดรูพรุน ซึ่งจะส่งผลต่อแบบของชิ้นงานนั้น และจะทำอย่างไรปัญหานี้จึงจะลดน้อยลงได้ ทั้งนี้ ฐ

พรุน เป็นตัวบ่งชี้ถึงรูเล็กๆที่ผิวหน้าของโลหะ ซึ่งเป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึงงานหล่อที่ถูกทำลาย รูพรุนที่ผิวหน้าในบางครั้งสามารถหายไปได้จากการขัดตบแต่งถ้าเป็นรูเล็กๆ อย่างไรก็ตาม มักพบว่ารูพรุนเหล่านี้ จะปรากฏไปทั่วโลหะ การเกิดรูพรุนเป็นผลมาจากหลายๆสาเหตุ บางครั้งถูกพบในขั้นตอนของกระบวนการผลิต (ฟองอากาศ, รอยแตกของปูนหล่อทอง, การมีสิ่งปนเปื้อนที่เม็ดโลหะ, หรือ โลหะที่หลอมเหลวเย็นตัวลงช้าเกินไปในขณะที่หล่องาน) สาเหตุอื่นๆถูกพบในขั้นตอนของการขึ้นรูปชิ้นงาน (โพรงของต้นเทียนที่ไม่เหมาะสม, แบบดีไซน์ที่ต้องการต้นเทียนที่ซับซ้อนซึ่งไม่สามารถนำมาใช้ในทางปฏิบัติในกระบวนการผลิตได้, หรือ แบบดีไซน์ซึ่งส่วนที่เป็นเนื้อที่กว้างของตัวแหวนอยู่ติดต่อกับเนื้อที่ส่วนแคบซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการไหลของเนื้อโลหะ)

หน่วยที่ 9 การทำความสะอาดและการประกอบ งานในส่วนของการประกอบนั้นช่างเครื่องประดับจะต้องนำส่วนของก้านที่เป็นส่วนเกินจากการตัดต้นแบบโลหะที่ยังคงค้างอยู่บนชิ้นงานออกไปโดยใช้ล้อยัดหินเจียรระโน ต่อจากนั้น ช่างฝีมือจะทำความสะอาดชิ้นงานด้วยเครื่องมือชนิดเดียวกัน แต่เปลี่ยนหัวไปใช้ล้อยัดแบบแปรงทำความสะอาด งานหล่อที่ยังไม่สมบูรณ์อีกเล็กน้อยอาจจะแก้ไขด้วยการตะไบตบแต่งและกระดาศขัดเงา ก่อนทำการประกอบแหวน ส่วนประกอบต่างๆจะต้องถูกขัดก่อน โดยเฉพาะเนื้อที่ส่วนที่ติดต่อกับส่วนอื่นๆซึ่งจะมีความยากลำบากในการขัดแต่งหลังจากที่ทำการประกอบแล้ว ถึงขัดแบบแวววอนจะถูกนำมาใช้ในการขัดเกล่าพื้นผิวที่ยังไม่สมบูรณ์ การหมุนของล้อยัดจะทำให้ชิ้นส่วนต่างๆมีพื้นผิวที่ราบเรียบและมีความเป็นมันเงาแวววาว ซึ่งจะเป็นการช่วยลดเวลาในการขัดแต่งโดยใช้มือลงได้ ขณะนี้ ชิ้นงานเครื่องประดับพร้อมแล้วที่จะเข้าสู่กระบวนการประกอบ ซึ่งช่างจะต้องใช้ล้อยัดหินเจียรระโน, อุปกรณ์ในการเชื่อม, และเครื่องมือชนิดต่างๆที่ออกแบบมาเพื่อการผลิตงานเครื่องประดับส่วนประกอบต่างๆของชิ้นงานหรือแหวนซึ่งไม่ได้ผ่านกระบวนการหล่อ เช่น ส่วนประกอบสำเร็จรูปต่างๆ จะถูกนำมาเชื่อมในขั้นตอนนี้ การเรียนรู้ถึงปัญหาต่างๆไปที่เกิดขึ้น และการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบต่างๆ ของดีไซน์ รวมถึงวิธีการต่างๆที่มีประสิทธิภาพกับงานของคุณ จะนำมาซึ่งกระบวนการคิดที่ดีและง่ายต่อการนำชิ้นงานมาประกอบเข้าด้วยกัน

หน่วยที่ 10 งานฝัง ในขั้นนี้ ช่างฝังจะประดับพลอยที่ตัวชิ้นงานหรือที่แหวน ไม่ว่าจะเป็นงานฝังในรูปแบบใด โลหะที่อยู่ล้อมรอบเม็ดพลอยจะต้องสามารถยึดตัวพลอยให้แน่นหนาได้ แหวนที่มีการออกแบบที่ดีจะต้องนึกถึงหน้าที่ในเรื่องของการยึดเม็ดพลอยให้แน่นหนาเข้าไว้ด้วย รวมถึงความสามารถในการแสดงถึงความงดงามของเม็ดพลอยที่นำมาประดับด้วย ช่างฝังจะทำงานโดยใช้เครื่องมือทั้งที่มีมอเตอร์ประกอบหรือไม่ก็ได้ในการทำงานฝัง ซึ่งเครื่องมือที่มีมอเตอร์ประกอบจะสามารถประกอบกับหัวสว่านในรูปแบบที่แตกต่างกันสำหรับใช้ในการตะไบ

แต่ง หากเป็นงานฝังที่มีชอกกุ่ม แต่ละชอกกุ่มจะต้องประกอบด้วยเนื้อโลหะที่เพียงพอในการให้ช่างฝังสามารถทำเป็นที่นั่งรองรับเม็ดพลอยได้ รวมถึงการตะไบและการปรับแต่งพื้นที่รอบๆเม็ดพลอยได้ เมื่อสอบถามช่างฝังถึงการฝังพลอยและทำการสังเกตการณ์ในแต่ละขั้นตอน ให้ช่างฝังนำชิ้นงานชิ้นงานฝังซึ่งใช้เทคนิคในการฝังที่แตกต่างกันมาให้ดู เช่น การฝังแบบ Pave' หรือ การฝังแบบช่องสะพาน ให้ลองค้นหาว่าอะไรคือข้อบกพร่องของแบบซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาในขั้นตอนการฝังได้ ขณะที่คุณได้เรียนรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับเทคนิคในการฝังและการออกแบบงานฝัง จะส่งผลให้การออกแบบของคุณสามารถนำไปใช้งานจริงได้มากขึ้น

หน่วยที่ 11 งานขัด กระบวนการขัดจะสามารถสำเร็จลงได้ต้องอาศัยเครื่องขัดแบบมอเตอร์ซึ่งมีแกนหมุน 2 แบบอยู่ที่แต่ละข้าง คือ แกนหมุนที่เป็นวงล้อขัดแบบแปรง และ วงล้อขัดแบบผ้า ซึ่งที่วงล้ออาจจะเปลี่ยนวัสดุที่ใช้เป็นกระดาษทรายหรือโลหะสำหรับขัดอื่นๆ ช่างขัดจะทำตามลำดับขั้นของการขัดแต่ง โดยเริ่มจากงานที่มีความหยาบกระด้างและขัดแต่งจนมีความเป็นมันวาวสูง โดยมีการเลือกใช้วงล้อที่แตกต่างกันพร้อมด้วยยาขัดโลหะ การขัดแต่งชิ้นงานเครื่องประดับในขั้นตอนสุดท้ายต้องอาศัยความสามารถพิเศษของช่างขัด ช่างขัดที่ดีจะต้องมีความคุ้นเคยกับเทคนิคในการขัดแต่งที่แตกต่างกัน เช่น Metal Coloring, Sand Blasting และ เงิน , ทอง, Rhodium Plating อัญมณีซึ่งมีมูลค่าสูงและเปราะบาง เช่น มรกต, ไข่มุก อาจถูกทำให้เสียหายได้จากวิธีการขัดบางวิธี ตลอดกระบวนการของการขัด ซึ่งรวมถึงการทำความสะอาดในขั้นสุดท้ายด้วยอุลตราโซนิกและเครื่องจักรที่ใช้ไอน้ำ ช่างขัดจะต้องระวังรักษาอัญมณีโดยต้องมีความรู้ในการบำรุงรักษาที่เหมาะสม การชอกซอนเข้าสู่พื้นผิวที่ยากต่อการเข้าถึงนั้น จำเป็นที่จะต้องใช้ขั้นตอนการทำงานแบบพิเศษ ดังนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบนั้นอาจยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอและครอบคลุมมาถึงกระบวนการขัดด้วย ผลก็คือ จะทำให้เกิดต้นทุนการผลิตที่เพิ่มขึ้นได้ จึงควรมีการพูดคุยกันถึงเรื่องของการออกแบบที่ช่วยป้องกันการเกิดปัญหาเหล่านี้ด้วย(สุตสังข์, 2548)

6.4 เทรนด์เครื่องประดับ 2018

ด้วยปัจจุบันการกำหนดเทรนด์การออกแบบเครื่องประดับที่เผยแพร่ออกมาในแต่ละปีก่อนล่วงหน้าของบรรดาเหล่ากูรูในแวดวงธุรกิจแฟชั่นและเครื่องประดับนั้นได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการวางแนวทางในการดีไซน์สินค้าของผู้ประกอบการในธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับค่อนข้างมาก ทางกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศเชิญผู้เชี่ยวชาญจากฝรั่งเศสมาให้ความรู้เกี่ยวกับเทรนด์แฟชั่นเครื่องประดับฤดูกาล Spring/Summer 2018 พร้อมให้คำแนะนำเกี่ยวกับ

ผลิตสินค้าให้โดนใจผู้บริโภค โดยเฉพาะกลุ่มลูกค้าผู้หญิงที่มีความหลากหลาย ส่วนการเจาะตลาดยุโรป SMEs ต้องเรียนรู้ตลาดใหม่หมด เหตุตลาดไม่เหมือนในไทยและอาเซียน ภายใต้ธีมแนวคิด 4 เทรนด์หลัก เพื่อเป็นแนวทางแก่นักออกแบบและผู้ผลิตอัญมณีและเครื่องประดับสำหรับเป็นไอเดียในการสร้างสรรค์สินค้า คัดสรรวัตถุดิบในการผลิต เตรียมพร้อมเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นชิ้นงานเครื่องประดับเพื่อเปิดตัวเป็นคอลเลคชั่นใหม่ๆ ตามฤดูกาล

นางจันทิรา ยิมเรวัต วิวัฒน์รัตน์ ผู้ตรวจราชการกระทรวงพาณิชย์ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศได้เชิญ Mr.David Landart ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดภาคพื้นเอเชีย Carlin Group ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านแฟชั่นเครื่องประดับ มาให้ความรู้เกี่ยวกับเทรนด์แฟชั่นเครื่องประดับฤดูกาล Spring/Summer 2018 กลยุทธ์การสร้างแบรนด์ และการเล่าเรื่องราวของแบรนด์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ให้กับผู้ประกอบการไทย ทั้งผู้ส่งออก ดีไซน์เนอร์ในธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับของไทย เพื่อให้ทราบถึงทิศทางและแนวโน้มของแฟชั่นเครื่องประดับ และจะได้ผลิตสินค้าให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดได้มีรายละเอียดดังนี้สำหรับเทรนด์แฟชั่นเครื่องประดับในฤดูกาลหน้า สามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

1) เทรนด์ “Rutilant” ซึ่งเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมอเมริกันและแคริบเบียน ตัวอย่าง คือ ศิลปะการออกแบบสไตล์ Memphis ที่โด่งดังในยุค 80 โทนสีจะเน้นใช้สีที่สดใส เร้าอารมณ์ มีความแปลก ไม่ซ้ำใคร

2) เทรนด์ “Sublime Flawless” ซึ่งจะเน้นความละเอียด ประณีต ความงามของผู้หญิง โดยอาจใช้ลายของลูกไม้ งานปัก มาออกแบบผสมผสานกับหินทำให้ดูอ่อนหวานขึ้น หรือใช้เทคโนโลยี 3D Printing มาช่วยในการออกแบบ โทนสีจะเน้นสีอ่อน สีขาว สีทอง

3) เทรนด์ “Black Sunshine” เน้นพลังของสีดำและหินแร่ธาตุ ไซฟ์พื้นผิวที่เป็นเอกลักษณ์ โดยได้แรงบันดาลใจจากหินภูเขาไฟ ผสานกับการใช้ความงามของสี เงิน เพื่อให้ยังคงความเป็นผู้หญิง

4) เทรนด์ “Carpe Diem” เน้นการดูแลสุขภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากสีของผลไม้ รูปทรงดอกไม้ กลีบดอกไม้ เกสรดอกไม้ มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โทนสีสดใส ส้ม เหลือง

นอกจากนี้ Mr.David ยังแลกเปลี่ยนประเด็นเกี่ยวกับ “กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย” เพื่อให้สามารถ “เลือก” และ โฟกัสในการผลิต โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

กลุ่ม “Timeless Women” หรือ “Classic Women” กลุ่มนี้ จะสนใจเครื่องประดับที่เน้นคุณภาพสูง และมองว่าการซื้อเครื่องประดับเป็นการลงทุนในระยะยาว โดยกลุ่มนี้จะชื่นชอบ

เครื่องประดับที่ สวย หรู เรียบ ไม่ต้องโดดเด่น กลุ่ม “Glamour Women” กลุ่มนี้จะชอบสินค้าที่ สะดุดสายตา เน้นเครื่องประดับที่มีความเงางาม ขนาดใหญ่ กลุ่ม “Fashionista Women” กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่เสพติดกับแฟชั่น เครื่องประดับที่สวมใส่ต้องนำแฟชั่น กลุ่ม “Romantic Woman” กลุ่มนี้จะใช้อารมณ์ ความรู้สึกในการเลือกสินค้า ชื่นชอบสินค้าที่มีความเป็นผู้ หญิงสูง โขว์ได้ แต่จะไม่มาก กลุ่มสุดท้าย คือ “Modern & Contemporary Women” ผู้หญิงทันสมัย มีความมั่นใจในตัวเองสูง เป็น Working Woman แต่งตัวในสไตล์ Minimalism สินค้าต้องมีดีไซน์และลงตัว กลุ่มนี้มีความซับซ้อนในการเลือกสินค้ามากที่สุด(สันติวงษ์, 2537)

ผู้เชี่ยวชาญจาก Carlin Group ยังได้ให้ข้อคิดทิ้งท้ายว่า การออกแบบเครื่องประดับ ต้องคำนึงถึงผู้ใช้งานต้องใช้ได้จริง กฎเกณฑ์สำคัญในการออกแบบ คือ ต้องเข้าใจและรู้ว่าลูกค้า คือใคร และลูกค้าหลักของธุรกิจอัญมณี คือ ผู้หญิง ซึ่งมีความซับซ้อนในการเลือกผลิตภัณฑ์ การศึกษาเทรนด์จึงเป็นเรื่องสำคัญ ผู้ผลิตโดยเฉพาะรายกลางและเล็ก (SME) ต้องทำความเข้าใจว่า ลูกค้าตลาดใหม่ในยุโรป มีความแตกต่างจากตลาดในประเทศไทย หรือแม้กระทั่งอาเซียน ดังนั้น การออกแบบจึงต้องทำความเข้าใจ Key Style และ Code และมีกลยุทธ์ที่เหมาะสม(วงษ์มณฑา, 2542)

7. ทฤษฎีความพึงพอใจ

7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

ดิเรก (2528) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ความสุขของบุคคลอันเกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจ ทำให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น มีความสุข ความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและมีกำลังใจ มีความผูกพันกับหน่วยงาน มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงานที่ทำ และสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานส่งผลถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จขององค์กรอีกด้วย

วิรุฬ (2542) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองอย่างดีจะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจ

ผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย สอดคล้องกับ ฉัตรชัย (2535) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

กิตติมา (2529) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆเมื่อได้รับการตอบสนอง

กาญจนา (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีส่วนที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

นารัตน์ (2544) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

เทพพนม และสวิง (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นภาวะของความพึงใจหรือภาวะที่มีอารมณ์ในทางบวกที่เกิดขึ้น เนื่องจากการประเมินประสบการณ์ของคนๆหนึ่ง สิ่งที่เขาได้พบปะระหว่างการเสนอให้กับสิ่งที่ได้รับจะเป็นรากฐานของการพอใจและไม่พอใจได้

สง่า (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

จากการตรวจสอบเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

7.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Shelly อ้างโดย ปรกาศดาว (2536) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ

ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ขณะที่วิรัชย์ (2531) กล่าวว่า แนวคิดความพึงพอใจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

พิทักษ์ (2538) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปฏิกริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกริยา คือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สุเทพ (2541) ได้สรุปว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความสุขพึงพอใจ มีด้วยกัน 4 ประการ คือ

- 1) สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (material inducement) ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบการต่างๆ
- 2) สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (desirable physical condition) คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย
- 3) ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (ideal benefaction) หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของบุคคล
- 4) ผลประโยชน์ทางสังคม (association attractiveness) หมายถึง ความสัมพันธ์อันดีมิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

ขณะที่ ปรียากร (2535) ได้มีการสรุปว่า ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ใช้เป็นเครื่องมือบ่งชี้ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงานนั้นมี 3 ประการ คือ

- 1) ปัจจัยด้านบุคคล (personal factors) หมายถึง คุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ประสบการณ์ในการทำงาน เพศ จำนวนสมาชิกในความรับผิดชอบ อายุ เวลาในการทำงาน การศึกษา เงินเดือน ความสนใจ เป็นต้น

2) ปัจจัยด้านงาน (factor in the Job) ได้แก่ ลักษณะของงาน ทักษะในการทำงาน ฐานะทางวิชาชีพ ขนาดของหน่วยงาน ความห่างไกลของบ้านและที่ทำงาน สภาพทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น

3) ปัจจัยด้านการจัดการ (factors controllable by management) ได้แก่ ความมั่นคงในงานรายรับ ผลประโยชน์ โอกาสก้าวหน้า อำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ สภาพการทำงาน เพื่อนร่วมงาน ความรับผิดชอบ การสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา ความศรัทธาในตัวผู้บริหาร การนิเทศงาน เป็นต้น

7.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

1) ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหารีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึง

1.1) ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

1.2) ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3) ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นความต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4) ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม

1.5) ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชั้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม้แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2) ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พุดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

ขณะที่ ชาริณี (2535) ได้เสนอทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำการใดๆที่ทำให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก โดยอาจแบ่งประเภทความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

1) ความพอใจด้านจิตวิทยา (psychological hedonism) เป็นทฤษฎีของความสุขที่พอใจว่ามนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความแสวงหาความสุขส่วนตัวหรือหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ใดๆ

2) ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (egoistic hedonism) เป็นทฤษฎีของความสุขที่พอใจว่ามนุษย์จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติของมนุษย์เสมอไป

3) ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (ethical hedonism) ทฤษฎีนี้ถือว่ามนุษย์แสวงหาความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษยชาติหรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ผู้หนึ่งด้วย

8. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เบญจวรรณ สุพันธ์ทอง (2555) ได้ทำวิจัยหัวข้อ “การใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานโยบายของการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี การใช้สื่อในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานีและผลตอบรับของกลุ่มตัวอย่างต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมวิธี คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสำรวจเอกสารที่เกี่ยวข้อง (Document Research) และการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคคลจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน (In-Depth Interview) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี จำนวน 5 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) แก่นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวที่จังหวัดอุดรธานี จำนวน 400 คน

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ หรือลักษณะเฉพาะที่สำคัญในด้านต่างๆ ของจังหวัดอุดรธานีมีทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ แหล่งมรดกโลกและอุทยานประวัติศาสตร์ วัดป่าที่ได้รับความนิยมศรัทธาจากคนไทย สินค้าหัตถกรรมที่มาจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ อาหารขึ้นชื่อที่ได้รับความนิยมจากคนจำนวนมาก การเป็นศูนย์กลางการคมนาคมทั้งทางบกและทางอากาศ การเป็นเมืองที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจและการลงทุนของภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน และการเป็นจังหวัดที่มีเขยฝรั่งหรือเขยชาวต่างชาติมากที่สุดในประเทศไทย โดยอัตลักษณ์เหล่านี้จะถูกนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ตามนโยบายของการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี ซึ่งแบ่งออกเป็นรายไตรมาส ทั้งหมด 4 ไตรมาส ได้แก่ ไตรมาสที่หนึ่ง (ตุลาคม – ธันวาคม) จะมีการประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้ชื่อธีมว่า “อีสานมหัศจรรย์” ไตรมาสที่สอง (มกราคม-มีนาคม) จะมีการประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้ชื่อธีมว่า “สัมผัสวัฒนธรรมโขง-ชี-มูล” ไตรมาสที่สาม (เมษายน-มิถุนายน) จะมีการประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้ชื่อธีมว่า “พาลูกไปเรียนรู้อยุธยาธรรมอีสาน” และไตรมาสที่สี่ (กรกฎาคม - กันยายน) จะมีการประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้ชื่อธีมว่า “เที่ยวหน้าฝน ылธรรมเนียมและธรรมชาติที่อีสาน”

การใช้สื่อในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี บุคคลจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี มีความพยายามที่จะใช้สื่อในทุกประเภทอย่างต่อเนื่อง โดยมีการเลือกใช้สื่อ

ประชาสัมพันธ์ตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมหรือโครงการนั้นๆ ว่าต้องการที่จะประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อส่วนกลางหรือสื่อท้องถิ่น ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ สื่อมวลชน สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่ออื่นๆ

ผลตอบรับของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี นักท่องเที่ยวจำนวน 400 คน ที่เคยเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวที่ จ.อุดรธานี แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 200 คน และเพศหญิง จำนวน 200 คน ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 26-35 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน โดยมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 10,001-15,000 บาท

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวจังหวัดอุดรธานี 1 ครั้ง โดยสาเหตุในการเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวคือ เดินทางเข้ามาเพื่อทำงานมากที่สุด รองลงมาคือ ตั้งใจมาท่องเที่ยวเอง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวจังหวัดอุดรธานีกับผู้ร่วมงาน และหากกล่าวถึงจังหวัดอุดรธานี ส่วนใหญ่จะนึกถึงพิพิธภัณฑ์บ้านเชียงเป็นอันดับแรกมากที่สุด ในขณะที่ถ้าถามถึงแหล่งท่องเที่ยวที่รู้จักก่อนเดินทางมาเที่ยวจังหวัดอุดรธานี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะรู้จักวัดป่าบ้านตาดมากที่สุด

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าสื่อบุคคล มีศักยภาพในการนำมาใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดอุดรธานีมากที่สุด รองลงมาคือสื่อมวลชน และลำดับสุดท้ายคือ สื่ออื่นๆ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความประทับใจในอัตลักษณ์และสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี และจะเดินทางกลับมาท่องเที่ยวที่จังหวัดอุดรธานีในครั้งต่อไปแน่นอน

วรางคนางค์ วรรณตุง และคณะ (2553) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบเครื่องประดับเงิน จากอัตลักษณ์ชาวเขาเผ่าลีซอ (ลีซู) หมู่บ้านศรีดงเย็น อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความเป็นมาและกระบวนการทำเครื่องประดับเงินของชาวเขาเผ่าลีซอ (ลีซู) เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับอาชีพการทำเครื่องประดับเงินของชาวเขาเผ่าลีซอ หมู่บ้านศรีดงเย็น อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ และเพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของเครื่องประดับเงินชาวเขาเผ่าลีซอและนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเงินในรูปแบบใหม่ โดยใช้การสัมภาษณ์และสังเกตในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งศึกษาจากกลุ่มชาวเขาเผ่าลีซอผู้ผลิตเครื่องประดับเงิน โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพของชาวเขา และนำข้อมูลที่ได้ไปออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเงินในรูปแบบใหม่ ผลการศึกษาทำให้ทราบประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านชาวเขาเผ่าลีซอ หมู่บ้านศรีดงเย็น อำเภอแม่แตง จังหวัด

เชียงใหม่ ว่าได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2515 โดยมีผู้บุกเบิกและเริ่มสร้างบ้านเรือน ประมาณ 8 หลังคาเรือน หลังจากนั้นอีกประมาณ 4-5 ปี ได้มีชาวเผ่าลีซอ จากจังหวัดเชียงราย และจังหวัดแม่ฮ่องสอนอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาอยู่ในหมู่บ้าน จนทำให้เกิดการขยายตัวของจำนวนประชากรมากขึ้นเรื่อยๆ ด้วยสภาพแต่เดิมของพื้นที่ชุมชนเป็นป่าเสื่อมโทรม ชาวเขาเผ่าลีซอจึงได้ถางป่าเพื่อจับจองพื้นที่และทำไร่เลื่อนลอย บางส่วนยังคงทำงานด้านหัตถกรรมเครื่องเงิน และงานผ้า โดยการสืบสาน สืบทอด ศิลปะหัตถกรรมแขนงนี้มาจากบรรพบุรุษลีซอ

(ลีซู) มีความเชื่อว่าเป็นชนเผ่าที่มีการแต่งกายที่มีสีสันสดใส และหลากหลายมาก ความกล้าในการตัดสินใจ และความเป็นอิสระชนสะท้อนออกมาให้เห็น จากการใช้สืตัดกันอย่างรุนแรงในการใช้เครื่องแต่งกาย ชาวลีซูเป็นกลุ่มชนที่รักอิสระ มีระบบจัดการความสัมพันธ์ทางสังคมที่ยืดหยุ่น เป็นนักจัดการที่มีประสิทธิภาพ จะไม่ยอมรับสิ่งใหม่โดยไม่ผ่านการเลือกสรร และจะไม่ปฏิเสธวัฒนธรรมที่แตกต่างโดยไม่แยกแยะ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ชาวลีซูมีศักยภาพในการปรับตัวเข้ากับความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

เสื้อผ้าและเครื่องประดับ ลักษณะการตกแต่งเสื้อผ้า ส่วนใหญ่เน้นประดับด้วยแถบริ้วผ้า สลับลี ผ้าตัดปะและประดับด้วยเม็ดโลหะเงินมีการตกแต่งด้วยลายปักบ้างเล็กน้อย และด้านข้างลายย้อมช่วงต่อกับพู่ที่จะทิ้งชายลงมาทั้งสองด้านเท่านั้น นอกจากนั้นยังมีการตกแต่งเพิ่มเติมให้ดูโดดเด่นขึ้นอีกหลายแบบ เช่น ใช้พู่ไหมพรมหลากสีกระจุกด้วยลูกปัด และเครื่องเงินศิลปหัตถกรรมของชาวเขาหมู่บ้านศรีดงเย็น ถือได้ว่าเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่ได้กลั่นกรองจากประสบการณ์ตรงในชีวิตของตนเอง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับวิถีการใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติ เนื้อหาของภูมิปัญญาเป็นเรื่องราวอธิบายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและธรรมชาติออกมาในรูปแบบของเกณฑ์ที่พึงปฏิบัติและเป็นข้อห้ามมิให้ชาวบ้านปฏิบัติ เช่น ความเชื่อต่อธรรมชาติต่างๆ ในรูปแบบของ “ผี” ทำให้เกิดภาวะสมดุลของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ อีกทั้งได้มีการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ หรือที่เรียกว่า “มรดกทางวัฒนธรรมของหมู่บ้าน” เป็นประสบการณ์และภูมิปัญญาที่คนรุ่นก่อนถ่ายทอดให้กับคนรุ่นหลัง

กระบวนการในการผลิตเครื่องประดับเงินของชาวเขาเผ่าลีซอ คือมีการติดต่อสอบถามรายละเอียดของลูกค้า มีการพูดคุยเกี่ยวกับความต้องการของลูกค้า จัดซื้อวัตถุดิบ ผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ นำเม็ดเงินบริสุทธิ์มาหลอมในบ้าหลอม แล้วนำมาเทที่รางเทเพื่อให้โลหะแข็งตัวเป็นก้อน และได้ขนาดตามที่ต้องการ

แนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับเงินชาวเขามาจากประสบการณ์จากการใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติ โดยมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและธรรมชาติ จึงทำให้เครื่องประดับ

ชาวเขามีรูปแบบและรูปทรงที่เลียนแบบมาจากสิ่งต่างๆ รอบตัวที่มีอยู่ในธรรมชาติ โดยนำรูปทรงเหล่านี้มาดัดแปลง ปรับปรุงให้เข้ากันแล้วนำมาประกอบขึ้นเป็นลวดลายตามความคิดที่เห็นว่าสวยงามของช่างแต่ละคน อีกทั้งชาวเขาเผ่าลีซอยังได้แสดงความแยบยลในการสื่อสารเรื่องวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี ควบคู่กับงานเครื่องประดับได้เป็นอย่างดี ลวดลายเครื่องประดับเงินชาวเขา หมู่บ้านศรีดงเย็น ที่นิยมทำและสืบทอดกันมานานนั้นมีลวดลายพื้นฐานอยู่ 3 ลาย ดังนี้ 1.ลายปลา 2.ลายผีเสื้อ 3.ลายดอกไม้ โดยลวดลายเหล่านี้จะมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมรายละเอียดของรูปทรงและลวดลายในบางส่วน ซึ่งล้วนขึ้นอยู่กับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของช่างแต่ละคน

ปนัดดา มนุรักษ์ และคณะ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ และสำรวจความต้องการผู้บริโภค 2) เพื่อออกแบบสินค้าของที่ระลึกจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถาน ที่ตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายและ 3) เพื่อ ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดสอบถาม เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถาน และเก็บข้อมูลความต้องการผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจใช้เวลา 2 สัปดาห์ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน ตอบครบ 88 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 2) สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญประจำพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ จำนวน 2 คน ใช้วิธีเลือกโดยจงใจ (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม มาตราส่วนประเมินค่า 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยออกแบบ ได้แก่ สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจ ใช้เวลา 2 สัปดาห์ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติความถี่ และร้อยละเพื่อ วัดผลความพึงพอใจของผู้บริโภค แล้วจึงนำมาแปลผลโดยการบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด มี 2 แบบ คิดเป็นร้อยละ 64.7 เท่ากัน คือ 1) ชิ้นงาน “เกาะรัตนโกสินทร์” นาฬิกาแขวนผนังรูป

จำลองสถานที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์เช่น พระบรมมหาราชวัง เสาชิงช้า อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เป็นต้น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ติดเครื่อง นาฬิกา และตัวแขวนด้านหลัง 2) ชิ้นงาน “สยามไอคอน”ชุดแม่เหล็กสำหรับตั้งรูปหรือติดตู้เย็น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ ติดแม่เหล็กด้านหลัง สัญลักษณ์ตัวแทนกรุงเทพฯ เช่น เสาชิงช้าเรือสุพรรณหงส์ ยักษ์ และรถตุ๊กตุ๊ก(พิมลสมพงศ์, 2542)



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิคที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสม โดยเป็นวิธีการวิจัยคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย
7. ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ

1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากการศึกษาเอกสาร บทความ หนังสือ และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ โดยนำข้อมูลที่ได้ มาใช้ในการกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนนำไปสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยผลการรวบรวมข้อมูลแนวคิดในด้านต่างๆ ได้แก่ แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ อัตลักษณ์ จ.แพร่ การค้นพบนิล จ.แพร่ การเพิ่มมูลค่าด้วยเทคโนโลยี การออกแบบสินค้าที่ระลึก การออกแบบเครื่องประดับ ทฤษฎีความพึงพอใจ และเอกสารงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง

2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

ในการทำแบบสอบถามการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความชำนาญในการทำวิจัยตรวจสอบ จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขจนผู้เชี่ยวชาญให้การรับรองว่า แบบสอบถามนี้มีความเหมาะสมในการใช้เก็บข้อมูล เพื่อหาคำตอบผลการวิจัยตามความมุ่งหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกสำหรับตรวจแบบสอบถามมีจำนวนทั้งหมด 2 ท่าน

2.2 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อ เพื่อใช้สอบถามผู้เชี่ยวชาญในการหาคำตอบตามความมุ่งหมาย โดยการตอบแบบสัมภาษณ์ในลักษณะของการใช้ผู้เชี่ยวชาญ เป็นการสัมภาษณ์แบบเปิด ให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ โดยไม่มีการเผชิญหน้ากันในระหว่างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม ดังนี้

แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ด้านต่างๆ ตลอดจนอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และเป็นที่รู้จัก ของ จ.แพร่ โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้เรื่องอัตลักษณ์ของจังหวัดแพร่เป็นอย่างดี และอาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่ ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 1 ท่าน

2) ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 เพื่อหาระดับความคิดเห็นในการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกผู้เชี่ยวชาญใน 2 ส่วน ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ หรือการสอนในด้านการออกแบบเครื่องประดับ หรือมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและวัสดุศาสตร์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 1 ท่าน (2) ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป ทางด้านศิลปกรรม การออกแบบ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ด้านการทำงานในการออกแบบทัศนศิลป์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

2.3 กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม

งานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อเพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาคำตอบตามความมุ่งหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ โดยหาข้อมูลในหัวข้อการรับรู้อัตลักษณ์ จ.แพร่ และข้อกำหนดในการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน เพื่อนำมาใช้ในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน และนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวในจังหวัดแพร่ ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบกำหนดโควต้า (Quota Sampling)

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างแบบสอบถาม ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวนทั้งหมด 4 ชุด โดยทำการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญเป็นแบบสัมภาษณ์ 1 ชุด และแบบประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ 1 ชุด และเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเป็นแบบสอบถาม 2 ชุด โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 เป็นการเก็บข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ และแบบสอบถามชุดที่ 2 เป็นการประเมินความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยรายละเอียดของแบบสอบถามแต่ละชุด มีดังนี้

3.1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเครื่องประดับ เพื่อใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์ เพื่อออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษา จ.แพร่ ในประเด็นตามความมุ่งหมายของการวิจัย แบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 อัตลักษณ์ด้านต่างๆ และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของ จ.แพร่

ประเด็นที่ 2 เครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

ประเด็นที่ 3 ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ชุดที่ 2 แบบประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินแบบร่าง เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบร่างที่เหมาะสม ก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

3.2 สำหรับกลุ่มตัวอย่าง

การสร้างเครื่องมือแบบสอบถามสำหรับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามจำนวน 2 ชุดโดย ชุดที่ 1 เนื้อหาที่ต้องการวัดเกี่ยวกับการรับรู้อัตลักษณ์ของ จ.แพร่ และ ชุดที่ 2 เนื้อหาที่ต้องการวัดเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ดังนี้

แบบสอบถาม ชุดที่ 1 การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาในการอาศัยอยู่ในพื้นที่ โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list) และแบบเติมคำ

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับระดับการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ โดยเนื้อหาประกอบด้วย 3 ด้านได้แก่ อัตลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรม อัตลักษณ์ด้านเครื่องแต่งกาย อัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประเพณี มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ โดยแต่ละระดับมีความหมายดังนี้

- 1 หมายความว่า การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 2 หมายความว่า การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ อยู่ในระดับน้อย
- 3 หมายความว่า การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ อยู่ในระดับปานกลาง
- 4 หมายความว่า การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ อยู่ในระดับมาก
- 5 หมายความว่า การรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของ จ.แพร่ อยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาและเผยแพร่สินค้าอัตลักษณ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

แบบสอบถาม ชุดที่ 2 ต้องการวัดเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ โดยแต่ละระดับมีความหมายดังนี้

- 1 หมายความว่า ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 2 หมายความว่า ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย
- 3 หมายความว่า ความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง
- 4 หมายความว่า ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก
- 5 หมายความว่า ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 3 สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา ดังนี้

1. เก็บข้อมูลภาคเอกสาร จากการสืบค้นและเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร จากหนังสือ ตำรา วิชาการ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. เก็บข้อมูลภาคสนาม จากการลงพื้นที่สำรวจ การสัมภาษณ์ และการถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายภาพเคลื่อนไหว และการแจกแบบสอบถาม

โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ใช้แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ และ แบบสอบถาม ชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มตัวอย่าง

โดย ใช้แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้เรื่องอัตลักษณ์ของ จังหวัดแพร่เป็นอย่างดี และอาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่ ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ หรือการสอนในด้านการออกแบบเครื่องประดับ หรือมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและวัสดุศาสตร์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 1 ท่าน และ ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป ทางด้านศิลปกรรม การออกแบบ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ด้านการทำงานในการออกแบบทัศนศิลป์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มตัวอย่างส่วนที่ 1 คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คนเพื่อเก็บข้อมูลก่อนดำเนินการออกแบบ โดยหาข้อมูลในหัวข้อ การรับรู้อัตลักษณ์ จ.แพร่ และข้อกำหนดในการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

ช่วงที่ 2 ใช้ ชุดที่ 2 แบบประเมินแบบร่างสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และ แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับกลุ่มตัวอย่าง

โดยแบบประเมินแบบร่างสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ หรือการสอนในด้านการออกแบบเครื่องประดับ หรือมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านอัญมณีและวัสดุศาสตร์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 1 ท่าน และ ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป ทางด้านศิลปกรรม การออกแบบ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ด้านการทำงานในการออกแบบทัศนศิลป์ เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

โดยแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับ กลุ่มตัวอย่างส่วนที่ 1 คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 และกลุ่มตัวอย่างส่วนที่ 2 ตัวอย่าง คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน และ นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวในจังหวัดแพร่ ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling)

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) และใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการสรุปข้อมูลผ่านค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์แยกไปตามประเภท กลุ่มเป้าหมาย และจุดประสงค์ในการเก็บข้อมูลดังนี้

ช่วงที่ 1 จากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง ชุดที่ 1

โดยแบบสัมภาษณ์และสอบถามชุดที่ 1 นั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะทำให้ทราบถึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของ จ.แพร่ และการรับรู้อัตลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักจริงๆ ของประชากร ในจ.แพร่ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบในลำดับต่อไป

ช่วงที่ 2 จากแบบประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญและแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง ชุดที่ 2

โดยผลการวิเคราะห์จะทำให้ทราบถึงผลประเมินความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ทั้งในเรื่องของ สี รูปทรง รูปทรง ความสมดุล รูปแบบและขนาด และการสื่อถึงอัตลักษณ์ ของ จ.แพร่ได้อย่างชัดเจน

6. การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย

จากการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล จากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาทำการออกแบบ แบบร่างเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ จำนวน 3 ชุด หลังจากนั้นจะเข้าสู่กระบวนการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แบบร่างที่สมบูรณ์ก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ของ จ.แพร่

7. ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำแบบร่างเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ จำนวน 3 ชุด ไปให้กลุ่มเป้าหมายที่กล่าวไปในส่วนที่ 2 ทำการประเมินความพึงพอใจในแบบร่างก่อนการผลิตต้นแบบเครื่องประดับ ประกอบด้วยด้านต่างๆ ดังนี้ 1) สีของวัสดุและอัญมณี 2) ความเหมาะสมของรูปแบบและขนาด 3) ความสมดุล 4) การสื่อถึงอัตลักษณ์ ของ จ.แพร่ได้อย่างชัดเจน โดยให้กลุ่มเป้าหมายลงความเห็นด้วยการใช้วิธีการสอบถามแบบ Focus Group และทำการวิเคราะห์

ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) เพื่อสรุปผล
การประเมินในด้านต่างๆต่อไป



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ตามความมุ่งหมายที่วางไว้ข้างต้น

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ จ.แพร่ ในด้านต่างๆ ทั้งในด้านสถาปัตยกรรม ด้านเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ อาชีพ และด้านวัฒนธรรมประเพณี จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่ ซึ่งมีประสบการณ์เป็นเวลากว่า 20 ปี และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องประดับ จำนวน 3 ท่าน โดยวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัย แล้วนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย และทำการวิเคราะห์รูปแบบต่างๆ โดยแบ่งออกเป็นประเภทของเครื่องประดับที่มีจำนวนการวิเคราะห์ทั้งหมด 3 ชุด ในเชิงลึก 3 ประเด็นดังนี้

1.1 ด้านรูปแบบและลวดลาย

1.2 ด้านการเลือกใช้วัสดุ

1.3 ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน

2. วิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในการทำอัญมณี คือ กลาสเซรามิก

3. ออกแบบเครื่องประดับที่ได้จากกระบวนการวิเคราะห์รูปแบบ กระบวนการวิเคราะห์ด้านวัสดุ และศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบ

4. ผู้เชี่ยวชาญสุ่มเลือกแบบร่างรูปแบบเครื่องประดับจากกระบวนการออกแบบ

5. การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับ

6. ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ จ.แพร่ ในด้านต่างๆ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ จ.แพร่ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านวรวัจน์ เอื้ออภิญญกุล เป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดแพร่ สังกัดพรรคเพื่อไทย ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับ จ.แพร่ กว่า 20 ปี ซึ่งได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านต่างๆ ของจังหวัด อ. ดร. กนกวรรณ ใจหาญ อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบเครื่องประดับ ได้ให้ข้อมูลด้านรูปแบบและลวดลาย และ ผศ.ดร. ดวงแข บุตรภูกุล อาจารย์

คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวัสดุศาสตร์ ได้ให้ข้อมูลด้านการเลือกใช้วัสดุ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน สรุปได้ดังนี้

ด้านอัตลักษณ์

ท่านบรรณรักษ์ เอื้ออภิญญกุล ได้กล่าวไว้ว่า เมืองแพร่ เป็น เมืองที่มีประวัติศาสตร์ของเมืองมายาวนาน ร่วมกับเมืองต่างๆในภาคเหนือ ซึ่งทำให้สถาปัตยกรรม โบราณสถาน ศิลปะวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเชื่อต่างๆ ได้รับอิทธิพล ความเป็นล้านนา ผสมวัฒนธรรมพม่า และถ้าหากย้อนประวัติศาสตร์ คงต้องย้อนกันอีกมาก เนื่องจากมีประวัติศาสตร์ร่วมกับเมืองอื่นๆ มาอย่างยาวนาน ซึ่งถ้ามองปัจจุบันทำให้เห็นได้ว่า เมืองแพร่ ยังคงหลงเหลือความเป็นล้านนาไว้ให้คนเมืองแพร่ได้เคารพ ชื่นชม ไม่ว่าจะเป็น คุ่มเจ้าหลวงเมืองแพร่, บ้านวงศ์บุรี, คุ่มวิชัยราชา วัดพระบาทมิ่งเมือง วัดจอมสวรรค์ วัดพระธาตุซ่อแฮ และอีกมากมาย ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ก่อสร้างที่ตกผลึกมาแต่โบราณ แพร่ จึงเป็นอีกหนึ่งเมือง ที่ยังคงมีกลิ่นอายเมืองของ ความเป็นล้านนา ตะวันออก แต่สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างชัดเจน นั่นคือบ้านวงศ์บุรี

คุ่มหลังนี้อาคารแบบไทยผสมยุโรป โดยเป็นเรือนไม้สักทองขนาดใหญ่ 2 ชั้นทรงไทย ล้านนาผสมยุโรป สีส้มพูนซึ่งเป็นสีแต่ดั้งเดิม ประดับตกแต่งลวดลายด้วยไม้ฉลุที่เรียกว่าลาย “ขนมปังขิง” อยู่ทั่วตัวอาคาร เช่น หน้าจั่ว สันหลังคา ชายน้ำ ช่องลม กรอบหน้าต่างเหนือประตู และหน้าต่าง ระเบียง และภายในอาคารซึ่งปรากฏลายพรรณพฤกษา และเครือเถา เป็นต้น ฐานรากของอาคารเป็นท่อนไม้ท่อนเนื้อแข็งขนาดใหญ่วางเรียงกันก่อนจะก่ออิฐเทปูนทับลงไป เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของอาคาร วัสดุหลักในการก่อสร้างอาคารคือไม้สักทองคุณภาพดีที่สุดจากป่าห้วยขมิ้นซึ่งเป็นป่าของเจ้าบุรีรัตน์ (น้อยหนู มหายุศบุญญา) บิดาเจ้าสุรนันทา แสดงให้เห็นว่าในอดีตเมืองแพร่เป็นเมืองที่ขึ้นชื่อเรื่องไม้สัก แต่เดิมตัวอาคารใช้เทคนิคการเข้าลิ้นสลักไม้ ไม่ตอกตะปูแต่เป็นการตอกลิ้นไม้แทน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเรือนเครื่องสับตามแบบงานช่างไทยโบราณ ปัจจุบันภายในคุ่มวงศ์บุรีได้เปิดเป็นพิพิธภัณฑ์ส่วนบุคคล จัดแสดงประวัติความเป็นมาของบ้าน วิถีชีวิตของเจ้านายในอดีต โดยข้าวของเครื่องใช้ต่างๆล้วนตกทอดลงมากันในตระกูล

ด้านรูปแบบและลวดลาย

อ. กนกวรรณ ใจหาญ ได้กล่าวว่า เครื่องประดับที่ระลึกสามารถออกแบบได้หลายรูปแบบ โดยการจัดองค์ประกอบที่ลงตัว จะต้องคำนึงถึงวัสดุอุปกรณ์และความเป็นไปได้ในขั้นตอนการผลิต จากนั้นใช้อัตลักษณ์เข้ามาช่วยในการออกแบบ งานออกแบบแต่ละชิ้นจะต้องมีจุดเด่นที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของจังหวัด และสามารถจำหน่ายเป็นของที่ระลึกได้ เครื่องประดับจะต้องขึ้นไม่ใหญ่เกินไป สวมใส่ได้ง่ายหลายโอกาส และอัญมณีที่นำมาใช้จะต้องโดดเด่นด้วย ด้านลวดลาย ไม่

ควรมีลวดลายที่ซับซ้อนจนเกินไปทำให้เครื่องประดับดูไม่สวยงาม ควรใช้ลวดลายที่สื่อถึงอัตลักษณ์และสื่อความหมายได้ดี เพื่อสร้างเรื่องราวแก่เครื่องประดับให้เป็นที่จดจำแก่ผู้บริโภค

ด้านการเลือกใช้วัสดุ

จากการสัมภาษณ์ ผศ.ดร. ดวงแข บุตรกุล ในการเลือกใช้วัสดุนั้นควรใช้วัสดุที่มีค่าประเภทเนื้อเงินบริสุทธิ์ในการทำเครื่องประดับ โลหะเงินที่ใช้จะต้องมีความบริสุทธิ์ของเนื้อเงิน 92.5% มีโลหะอื่นผสมอยู่ได้ไม่เกิน 7.5% เพราะถ้าใช้เนื้อเงินบริสุทธิ์ 100% จะมีความอ่อนตัวสูงมาก ไม่สามารถขึ้นรูปทรงเป็นเครื่องประดับได้ อาจทำให้รูปทรงเครื่องประดับบุบ เบี้ยวได้ง่าย ส่วนอัญมณีที่ใช้เป็นโพลีออสติด้าสังเคราะห์ ที่ผลิตโดยเทคนิคกลาสเซรามิก จากนิล จ.แพร่

ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน

การทำงานเครื่องประดับสมัยใหม่ยังคงใช้วิธีแบบเดิม คือขึ้นรูปด้วยมือ ซึ่งต้องอาศัยช่างฝีมือที่มีความชำนาญ แต่ในปัจจุบันมีการทดแทนกระบวนการอื่นๆ เข้ามาผสมผสานอยู่บ้าง เช่น การใช้เครื่องจักรกลเข้ามาขึ้นตัวเรือน การตกแต่งผิวชิ้นงาน การขัดเงาชิ้นงาน เป็นต้น ทั้งนี้ก็ยังคงเป็นการทำด้วยมือเป็นหลัก ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรใช้เทคนิคการทำเครื่องประดับไทยมาใช้ในการขึ้นงานด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับงานอัตลักษณ์ไทย

2. วิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในการทำอัญมณี

2.1 การวิเคราะห์วัสดุกลาสเซรามิกที่ใช้ในการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์วัสดุและวัตถุดิบ คือ วัสดุกลาสเซรามิก เพื่อนำไปผลิตอัญมณีโพลีออสติด้า จากนิล จ.แพร่ ดังนี้

ผลการศึกษาอัตราส่วนสารเคมีที่มีผลต่อลักษณะทางกายภาพในแก้วโซดาไลม์

พบว่าเมื่อปริมาณโลหะออกไซด์เพิ่มขึ้น ทำให้สีของแก้วโซดาไลม์เพิ่มขึ้น โดยเมื่อปริมาณโคบอลต์ออกไซด์เพิ่มขึ้น ทำให้เกิดสีน้ำเงินในแก้วโซดาไลม์เพิ่มขึ้นเมื่อปริมาณแมงกานีสออกไซด์เพิ่มขึ้นทำให้เกิดสีม่วงอมแดงในแก้วโซดาไลม์เพิ่มขึ้น และเมื่อปริมาณวานาเดียมออกไซด์เพิ่มขึ้นทำให้เกิดสีเหลืองในแก้วโซดาไลม์เพิ่มขึ้น โดยสีที่เกิดจากวานาเดียมออกไซด์ในแก้วโซดาไลม์ มีสีอ่อนกว่าสีที่เกิดจากโคบอลต์ออกไซด์และแมงกานีสออกไซด์ในแก้วโซดาไลม์ นอกจากนี้พบว่าสีที่เกิดจากโคบอลต์ออกไซด์ในแก้วโซดาไลม์มีการแพร่ของสีดีกว่าสีที่เกิดจากแมงกานีสออกไซด์ในแก้วโซดาไลม์

นอกจากนี้พบว่าโคบอลต์ออกไซด์และแมงกานีสออกไซด์ในแก้วโซดาไลม์มีผลทำให้เกิดการพองตัวขึ้นที่อุณหภูมิ 1,000 องศาเซลเซียส และเกิดการเดือดและลั่นจากน้ำเผาชิ้นงานที่

อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส เมื่อปริมาณโคบอลต์ออกไซด์และแมงกานีสออกไซด์เพิ่มขึ้นส่งผลทำให้ชิ้นงานเกิดการเดือดและลั่นออกจากเบ้าเผาชิ้นงานมากขึ้น และยังส่งผลให้ชิ้นงานเกิดการหดตัวมากขึ้นอีกด้วย

ผลการศึกษาอุณหภูมิที่มีผลต่อลักษณะทางกายภาพในแก้วโซดาไลม์ พบว่าที่อุณหภูมิ 1,000 องศาเซลเซียสชิ้นงานมีลักษณะขุ่น ทึบแสง และมีความวาวแบบด้าน ส่วนที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส ชิ้นงานมีลักษณะโปร่งใส และมีความวาวแบบ และชิ้นงานเกิดการหดตัวและเกิด

การร้าวตัวของชิ้นงานเนื่องจากการหดตัวไม่เท่ากันของชิ้นงานและเบ้าเผาชิ้นงาน

ดังนั้นอุณหภูมิที่เหมาะสมต่อการเผาชิ้นงานควรไม่เกิน 1,200 องศาเซลเซียส เพื่อไม่ให้เกิดการพองตัวในแก้วโซดาไลม์และโลหะออกไซด์ที่เหมาะสมต่อการทดลองคือโคบอลต์ออกไซด์ในอัตราส่วนโดยน้ำหนักไม่เกิน 10 wt% เนื่องจากโคบอลต์ออกไซด์เกิดสีได้ดีและมีการแพร่ของสีที่สม่ำเสมอทั่วทั้งชิ้นงานมากกว่าโลหะออกไซด์ชนิดอื่น

ผลการศึกษาอัตราส่วนสารเคมีที่มีผลต่อสี

พบว่าเมื่อปริมาณแบล็คสปีเนลเพิ่มขึ้นส่งผลให้ชิ้นงานมีสีน้ำตาลแดงเพิ่มขึ้น เนื่องจากธาตุที่ประกอบอยู่ในแบล็คสปีเนล ในทางกลับกันเมื่อปริมาณแบล็คสปีเนลลดลง ส่งผลให้ชิ้นงานมีน้ำตาลแดงลดลงและมีสีดำเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ปริมาณโคบอลต์ออกไซด์ไม่ปรากฏสีน้ำเงินขึ้นเนื่องจากปริมาณโคบอลต์ออกไซด์ไม่เพียงพอต่อการเกิดสีน้ำเงินในชิ้นงานได้

ผลการศึกษาอุณหภูมิและอัตราส่วนสารเคมีที่มีผลต่อการหลอมตัว พบว่าที่อุณหภูมิเผาผืนิกที่ 1,100 องศาเซลเซียส ชิ้นงานเกิดการหลอมตัวอย่างไม่สมบูรณ์เนื่องจากไม่ถึงจุดหลอมตัวของชิ้นงาน ส่วนที่อุณหภูมิเผาผืนิกที่ 1,200 องศาเซลเซียส พบว่าชิ้นงานที่มีอัตราส่วนโดยน้ำหนักของแบล็คสปีเนล 50 wt% เกิดการหลอมอย่างไม่สมบูรณ์ ส่วนชิ้นงานที่มีอัตราส่วนโดยน้ำหนักของแบล็คสปีเนล 45 wt% ใกล้ถึงจุดหลอมตัวของชิ้นงาน ทำให้ชิ้นงานเกิดการหลอม แต่ไม่มีความวาวแบบแก้ว และชิ้นงานที่อัตราส่วนโดยน้ำหนักของแบล็คสปีเนล 40 wt% ถึงจุดหลอมตัว ชิ้นงานเกิดการหลอมเป็นเนื้อเดียวกันเนื่องจากมีสัดส่วนของแก้วโซดาไลม์มากขึ้นจะส่งผลให้ชิ้นงานมีอุณหภูมิจุดหลอมตัวที่ต่ำกว่า

ดังนั้นอุณหภูมิที่เหมาะสมสำหรับการเผาผืนิก คือการเผาผืนิกที่ 1,200 องศาเซลเซียส (รูปแบบการเผาที่ 2) นอกจากนี้อัตราส่วนโดยน้ำหนักที่เหมาะสมต่อลักษณะทางกายภาพ คืออัตราส่วนโดยน้ำหนักระหว่างแก้วโซดาไลม์ต่อแบล็คสปีเนลต่อโคบอลต์ออกไซด์ 59.88 : 40 : 0.12 (wt%)

ผลการศึกษาการชุบแข็ง (Quenching) เพื่อเพิ่มความโปร่งใสของชิ้นงาน

พบว่าลักษณะของชิ้นงานมีรูพรุนจำนวนมาก เนื่องจากการลดอุณหภูมิลงอย่างรวดเร็ว ในขณะที่ชิ้นงานถึงจุดเดือด ส่งผลให้ไม่สามารถกำจัดฟองอากาศภายในที่จับตัวกันและลอยตัวขึ้นมาบริเวณผิวหน้าของชิ้นงานได้หมด จึงทำให้ชิ้นงานเกิดรูพรุนของฟองอากาศจำนวนมาก นอกจากนี้พบว่าลักษณะของชิ้นงาน ไม่โปร่งใส เนื่องจากชิ้นงานไม่ถึงจุดสุกตัว จึงทำให้ชิ้นงานขาดความวาวแบบแก้วและไม่โปร่งใส

นอกจากนี้ผลการศึกษาการเพิ่มปริมาณโคบอลต์ออกไซด์ในสัดส่วนองค์ประกอบ พบว่าเมื่อปริมาณโคบอลต์ออกไซด์เพิ่มขึ้น ทำให้ชิ้นงานมีสีดำขึ้น และสีดำนํ้าตาลจากแบล็คสปีเนลลดลง นอกจากนี้ปริมาณโคบอลต์ออกไซด์มีผลต่อการเดือดของชิ้นงาน เมื่อปริมาณโคบอลต์ออกไซด์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้ชิ้นงานเกิดการเดือดเพิ่มมากขึ้น ดังเช่นผลการศึกษาที่ 4.1.1 ทำให้ปริมาณของฟองอากาศในชิ้นงานมีขนาดใหญ่มากขึ้น

ดังนั้นการชุบแข็ง (Quenching) ทำให้ชิ้นงานมีฟองอากาศเหลือค้าง เกิดรูพรุนจำนวนมาก และไม่โปร่งใส จึงไม่เหมาะสำหรับการปรับปรุงความโปร่งใสให้กับชิ้นงาน นอกจากนี้ปริมาณของโคบอลต์ออกไซด์มีผลทำให้ชิ้นงานเกิดการเดือดและเกิดฟองอากาศ ดังนั้นปริมาณโคบอลต์ออกไซด์ที่เหมาะสมในชิ้นงานไม่ควรเกิน 3.6 wt%

3. ออกแบบเครื่องประดับที่ได้จากกระบวนการวิเคราะห์รูปแบบ กระบวนการวิเคราะห์ด้านวัสดุ และศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบ

ในการศึกษาและพัฒนาารูปแบบเครื่องประดับในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลในด้านวัสดุที่จะนำมาใช้ทำเครื่องประดับ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และจากการศึกษารูปแบบลวดลายของสถาปัตยกรรมบ้านขนมปังขิง ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ จ.แพร่ นำมาผสมผสานกับรูปแบบเครื่องประดับที่ระลึก และออกแบบให้สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

แรงบันดาลใจในการออกแบบ (Concept)

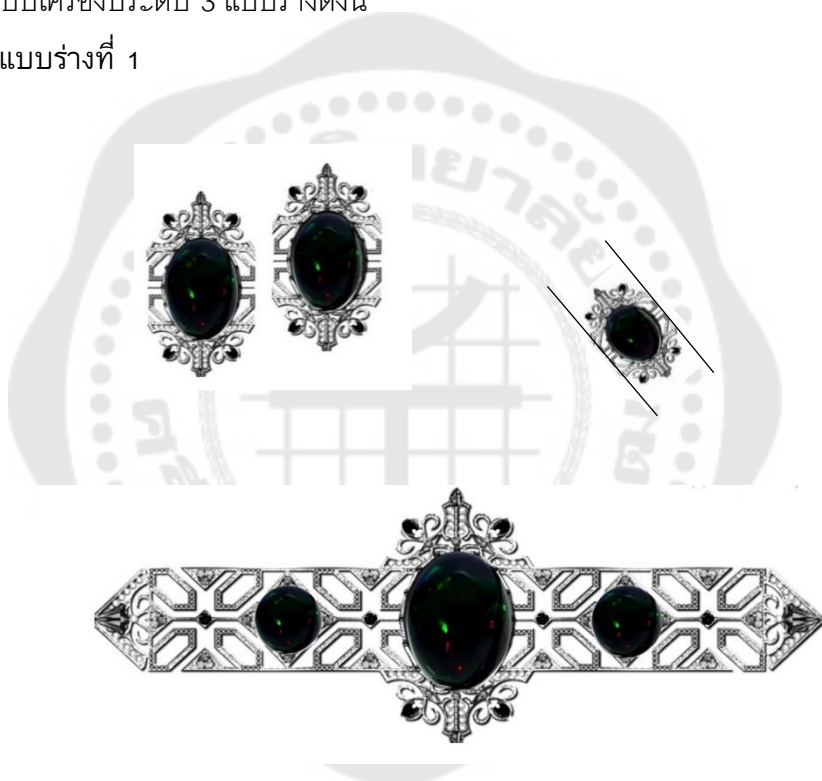
การออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ มีการนำเอาลวดลายอัตลักษณ์ แต่ละส่วนในบ้านวงศ์บุรีมาแกะลาย จากนั้นทำการวิเคราะห์ลวดลายที่มีลักษณะเด่นและประกอบอยู่ในหลายๆส่วนของบ้าน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แล้ว นั่นคือลายหัวใจ แสดงถึงความรัก ซึ่งสอดคล้องกับบ้านหลังนี้นั่นคือสร้างขึ้นเพื่อเป็นเรือนหอ ผู้วิจัยจึงนำลายหัวใจมาเป็นลายเด่นประกอบกับลายฉลุอื่นๆ เพื่อให้เครื่องประดับมีความสื่อถึงบ้านวงศ์บุรีมากที่สุด

4. ผู้เชี่ยวชาญสุ่มเลือกแบบร่างรูปแบบเครื่องประดับจากกระบวนการออกแบบ

ในการสุ่มเลือกตัวอย่างโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ทำแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อสุ่มเลือกตัวอย่าง 1 ตัวอย่าง จากแบบร่างจำนวน 3 แบบ และข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับแก้

โดยแบบประเมินจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความเหมาะสมด้านการออกแบบ ต่อแบบร่างเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ และ ส่วนที่ 3 ดำถามปลายเปิดแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยมีรูปแบบเครื่องประดับ 3 แบบร่างดังนี้

แบบร่างที่ 1



ภาพประกอบ 1 แบบร่างที่ 1

แบบร่างที่ 2



ภาพประกอบ 2 แบบร่างที่ 2

แบบร่างที่ 3



ภาพประกอบ 3 แบบร่างที่ 3

การประเมินรูปแบบและลวดลายของเครื่องประดับที่ระลึก โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบร่างที่ 3 อยู่ในระดับมาก ถึงมากที่สุด และรองลงมาคือแบบที่ 2 และแบบที่ 1 ตามลำดับ โดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำว่าควรปรับแก้ในส่วนของกำไลข้อมือในแบบที่ 3 ให้แสดงถึงอัตลักษณ์ จ.แพร่ มากขึ้น ควรใช้เทคนิคเครื่องประดับไทยมาใช้ในส่วนข้อต่อหรือที่บริเวณสวมใส่ของกำไล และสีของเครื่องประดับควรใช้สี Rose Gold เพื่อให้สอดคล้องกับสีชมพูของบ้านวงศ์บุรี จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบร่างที่ได้จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมาเขียนเป็นแบบสามมิติเสมือนจริง เพื่อให้เห็นความชัดเจนของชิ้นงานมากขึ้นก่อนนำไปสู่กระบวนการผลิต



ภาพประกอบ 4 ภาพเสมือนจริงรูปแบบเครื่องประดับ

5. การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับ

ในการผลิตชิ้นงานเครื่องประดับครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญมาผลิตเป็นต้นแบบเครื่องประดับที่สามารถสวมใส่ได้จริง โดยมีขั้นตอนการผลิตดังนี้

1. นำรูปแบบที่ได้จากการประเมินมาเขียนแบบเสมือนจริง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ
2. นำรูปแบบที่เขียนแบบเสมือนจริง ส่งให้ช่างฝีมือขึ้นมือโดยการขึ้นต้นแบบ Wax เพื่อจะเป็นการเตรียมงานสู่การหล่อ



ภาพประกอบ 5 ขึ้นต้นแบบ Wax

3. ทำแม่พิมพ์ยาง แม่พิมพ์ยางจะถูกทำขึ้นล้อมรอบต้นแบบ ในการสร้างแม่พิมพ์ยางนั้น ต้นแบบจะถูกวางอยู่ในกรอบและถูกรัดอย่างดีกับแผ่นยางพิเศษวางอยู่ในเครื่องอัดแม่พิมพ์ยาง (Vulcanizer) ซึ่งเป็นเครื่องที่ใช้ความร้อนและความดันในการอัดยางให้ไหลไปรอบๆแบบทั่วทั้งหมด เมื่อแม่พิมพ์เย็นลง ก็จะใช้มีดในการตัดเปิดแม่พิมพ์ การตัดแยกอย่างชำนาญจะต้องเป็นการตัดแยกโดยที่ในขณะเดียวกันก็เป็นการเตรียมการล๊อค ไปด้วยในตัว ซึ่งจะทำให้ทั้งสองส่วนพอดีกัน เมื่อต้นแบบถูกแยกออกจากกัน ก็จะเปิดให้เห็นช่องข้างใน และแม่พิมพ์นั้นก็พร้อมสำหรับการสร้างต้นแบบ Wax

4. ฉีดต้นแบบ Wax ขึ้นต่อไปจะเป็นการผลิตแบบตัวอย่าง หรือ Wax Copy ของชิ้นงาน ซึ่งเป็นการถอดแบบมาจากต้นแบบอย่างแท้จริง Wax ที่ถูกทำให้ร้อนจะถูกฉีดเข้าไปในแม่พิมพ์ยาง ไหลผ่านรูแคบๆเข้าไปเต็มเต็มเนื้อที่ช่องว่างข้างใน เพียงไม่ถึงนาที แบบตัวอย่าง Wax ก็จะเย็นตัวลงและพร้อมที่จะเอาออกจากแม่พิมพ์แบบ

5. นำแม่พิมพ์เข้าสู่กระบวนการหล่อ



ภาพประกอบ 6 ชิ้นงานหลังจากหล่อเสร็จ

6. หลังจากกระบวนการหล่อ นำชิ้นงานมาทำความสะอาด ขัดแต่ง และประกอบ

7. นำชิ้นงานมาฝังอัญมณีที่เตรียมไว้

8. นำชิ้นงานไปชุบโรเดียมและ Rose Gold ตามเขตเครื่องประดับที่แบ่งไว้ตรวจสอบความเรียบร้อย ก็จะได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์



ภาพประกอบ 7 ชิ้นงานเครื่องประดับแบบสมบุรณ์

6. ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค

ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลงานต้นแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคจำนวน 100 คน โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับที่ระลึกส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยมีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ลักษณะข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลในกลุ่มประชากรทั่วไป จำนวน 100 คน โดยแบ่งช่วงอายุของประชากรเป็น 3 กลุ่มดังนี้

- กลุ่มที่ 1 กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 20-29 ปี
- กลุ่มที่ 2 กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 30-39 ปี
- กลุ่มที่ 3 กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 40 ปีขึ้นไป

จากการตอบแบบสอบถามพบว่า กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 30-39 ปี มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคืออายุระหว่าง 20-29 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ส่วนผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดคืออายุ 40 ปีขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 75 รองลงมาคืออาชีพนิสิต/นักศึกษา จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15 และข้าราชการจำนวนน้อยที่สุดคือ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10

โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 94 และระดับปริญญาโท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ตามลำดับ

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
20 – 29 ปี	25	25.0
30 – 39 ปี	65	65.0
40 ปีขึ้นไป	10	10.0
รวม	100	100.0
2. อาชีพ		
นิสิต/นักศึกษา	15	15.0
ข้าราชการ	10	10.0
พนักงานบริษัทเอกชน	75	75.0
อื่นๆ	-	-
รวม	100	100.0
3. ระดับการศึกษา		
ปริญญาตรี	94	94.0
ปริญญาโท	6	6.0
อื่นๆ	-	-
รวม	100	

ตอนที่ 2 แบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ตารางที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยการคำนวณคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีระดับความเหมาะสม และการแปล

ความหมายของคะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมาย ค่าเฉลี่ย น้ำหนักคะแนนออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง เหมาะสมที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง เหมาะสมมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.10-1.49 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยการคำนวณคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีระดับความเหมาะสม และการแปล

พฤติกรรมการซื้อ และปัจจัยที่มีอิทธิพล	ผู้บริโภค 100 คน		
	N=100		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1. มีรูปแบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับสวยงาม ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค	4.81	0.88	มากที่สุด
2. มีการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม	4.71	0.54	มากที่สุด
3. มีการใช้งานที่เหมาะสม	4.24	0.66	มาก
4. มีความแปลกใหม่ของวัสดุอัญมณี	4.7	0.61	มากที่สุด
5. คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ	4.44	0.55	มาก
6. รูปแบบ และวัสดุที่ผลิตขึ้นนี้สามารถเป็นเครื่องประดับที่ระลึกที่แสดงอัตลักษณ์ประจำจังหวัดได้	4.82	0.38	มากที่สุด
รวม	4.62	0.60	มากที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิด สำหรับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

พบว่าผู้บริโภคเสนอให้มีการออกแบบและผลิตชิ้นงานเครื่องประดับให้มีฟังก์ชันมากขึ้น เช่น ถอดประกอบได้ หรือสวมใส่ได้หลายรูปแบบ

ซึ่งจากการตอบแบบสอบถามของผู้บริโภค จำนวน 100 คน จากการประเมินพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัยอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยได้รูปแบบเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ที่เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาารูปแบบเครื่องประดับ ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ ตรงต่อความต้องการของผู้บริโภคสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดลงบนชิ้นงานเครื่องประดับ และสามารถจำหน่ายเป็นเครื่องประดับที่ระลึกได้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ จัดทำขึ้นเพื่อออกแบบเครื่องประดับที่ระลึกประจำจังหวัด โดยการศึกษาอัตลักษณ์ด้านต่างๆ ของ จ.แพร่ ทั้งในด้านสถาปัตยกรรม ด้านเครื่องแต่งกาย และด้านวัฒนธรรมประเพณี มาวิเคราะห์สังเคราะห์และออกแบบให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ทั้งในด้านรูปแบบลวดลาย และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ประจำจังหวัดนั้นคือนิล โดยนำมาแปรรูปเป็นโพลีเอสเตอร์ ฝ้ายถัก ออกมาในรูปแบบของชิ้นงานเครื่องประดับที่ระลึกที่สามารถจำหน่ายเป็นของขวัญ ของฝากและสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของ จ.แพร่
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้อัตลักษณ์ของ จ.แพร่
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่ออกแบบใหม่ โดยใช้อัตลักษณ์ของ จ.แพร่

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแพร่โดยกำเนิด ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน และ นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวในจังหวัดแพร่ ในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบกำหนดโควตา

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวิจัย ดังนี้

- 2.1 แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องประดับ เรื่องการศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัสดุอุปกรณ์ เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบชิ้นงานเครื่องประดับในประเด็นตามความมุ่งหมายของการวิจัย

- 2.2 แบบสอบถาม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามจำนวน 2 ครั้ง คือ

2.2.1 แบบสอบถามครั้งที่ 1 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อเครื่องประดับของผู้บริโภค โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับรสนิยมส่วนตัว

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านพฤติกรรมการซื้อ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อเครื่องประดับที่ระลึก โดยมีเกณฑ์การประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

2.2.2 แบบสอบถามครั้งที่ 2 เรื่องความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อแบบร่างเครื่องประดับที่ระลึก โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเครื่องประดับที่ระลึก

ตอนที่ 3 คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

2.3 แบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินจำนวน 2 ครั้ง คือ

2.3.1 แบบประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ และผู้บริโภค ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินรูปแบบ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รูปแบบที่ออกแบบได้จากการวิเคราะห์รูปแบบ และการวิเคราะห์วัสดุ โดยผู้วิจัยเพื่อหารูปแบบที่จะนำไปผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบจริง

2.3.2 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเครื่องประดับที่ได้จากการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 6 ข้อ ดังนี้

2.3.2.1 มีรูปแบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับสวยงาม ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค

2.3.2.2 มีการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม

2.3.2.3 มีการใช้งานที่เหมาะสม

2.3.2.4 มีความแปลกใหม่ของวัสดุอัญมณี

2.3.2.5 คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ

2.3.2.6 รูปแบบและวัสดุที่ผลิตขึ้นนี้สามารถเป็นเครื่องประดับที่ระลึกที่แสดงอัตลักษณ์ประจำจังหวัดได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา ดังนี้

1. เก็บข้อมูลภาคเอกสาร จากการสืบค้นและเก็บข้อมูลเอกสารจากหนังสือ บทความ วิชาการ วารสาร และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บข้อมูลภาคสนาม จากการลงพื้นที่สำรวจ การสัมภาษณ์ การถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายวิดีโอ และการแจกแบบสอบถาม

สรุปผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์เครื่องประดับในประเด็น รูปแบบและลวดลาย การเลือกใช้วัสดุและอัญมณี และเทคนิคการสร้างสร้อยผลงาน จำนวน 3 เซท โดยเลือกจากรูปแบบที่เป็นที่นิยมและเหมาะกับการเป็นเครื่องประดับที่ระลึกมากที่สุดและรองลงมาตามลำดับ พบว่าข้อมูลที่ได้มีความใกล้เคียงและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน 3 ด้าน จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 ด้านรูปแบบและลวดลาย พบว่าเครื่องประดับที่ระลึกที่นิยมเกือบทั้งสิ้นจะประกอบไปด้วย สร้อยคอ ต่างหู แหวน และกำไลข้อมือ เป็นส่วนมาก ซึ่งตัวเรือนทำด้วยโลหะเงินทั้งหมด ลวดลายส่วนใหญ่จะเน้นลวดลายที่มาจากธรรมชาติ หรือการจัดวางของอัญมณี

1.2 ด้านวัสดุและอัญมณี พบว่า การทำตัวเรือนเครื่องประดับวัสดุที่ใช้จะเป็นโลหะเงินทั้งหมด และถ้าเป็นสีทอง หรือ Rose Gold ก็จะใช้วิธีการชุบเคลือบผิวตัวเรือนอีกครั้งหนึ่ง

1.3 ด้านการสร้างสร้อยผลงาน พบว่า งานเครื่องประดับส่วนใหญ่ใช้วิธีการหล่อขึ้น

รูป

2. การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การวิเคราะห์วัสดุ พบว่า วัสดุกระจกเซรามิก มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างไปจากวัสดุอื่นๆ คือ เป็นวัสดุที่ช่วยให้เกิดความเงาวาวคล้ายแก้ว มีสีมันในตัวเอง และสามารถนำไปผสมให้เกิดสีใหม่ได้

2.2 การทดลองวัสดุกระจกเซรามิก พบว่า อุณหภูมิที่เหมาะสมต่อการเผาขึ้นงานควรไม่เกิน 1,200 องศาเซลเซียส เพื่อไม่ให้เกิดการพองตัวในแก้วโซดาไลม์และโลหะออกไซด์ที่เหมาะสมต่อการทดลองคือโคบอลต์ออกไซด์ ในอัตราส่วนโดยน้ำหนักไม่เกิน 10 wt% เนื่องจากโคบอลต์ออกไซด์เกิดสีได้ดีและมีการแพร่ของสีที่สม่ำเสมอทั่วทั้งชิ้นงานมากกว่าโลหะออกไซด์ชนิดอื่น

3. ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้บริโภครั้งที่ 1 เรื่องพฤติกรรมการซื้อและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเครื่องประดับที่ระลึก พบปัญหาดังต่อไปนี้คือ เครื่องประดับที่ระลึกในท้องตลาดมีรูปแบบธรรมดา รูปแบบซ้ำๆ วัสดุที่ใช้เป็นวัสดุหรืออัญมณีที่มีราคาแพง และรูปแบบไม่ทันสมัย

4. ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้บริโภครั้งที่ 2 เครื่องความพึงพอใจในแบบร่างเครื่องประดับที่ผ่านการศึกษาและพัฒนาตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยสรุปได้ว่า ผู้บริโภคมี่ความพึงพอใจในแบบที่ 3 มากที่สุด แบบที่ 2 และแบบที่ 1 ตามลำดับ

5. แบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินจำนวน 2 ครั้ง คือ

5.1 การประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้เชี่ยวชาญเลือกเครื่องประดับรูปทรงธรรมชาติซึ่งสอดคล้องกับอัตลักษณ์ จ.แพร่ อยู่ในระดับมากและมากที่สุด และในการวิจัยครั้งนี้มีผลการประเมินว่า รูปแบบเครื่องประดับที่ใช้รูปทรงธรรมชาติในการออกแบบที่มีค่าประเมินสูงที่สุดนั่นคือ รูปแบบที่ 3 ซึ่งมีความสวยงาม ร่วมสมัย และสามารถสวมใส่ได้จริง เหมาะที่จะนำไปผลิตเป็นเครื่องประดับกระจกเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่

5.2 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเครื่องประดับกระจกเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ ที่ได้จากการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 6 ข้อ ดังนี้

5.2.1 มีรูปแบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับสวยงาม ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค

5.2.2 มีการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม

5.2.3 มีการใช้งานที่เหมาะสม

5.2.4 มีความแปลกใหม่ของวัสดุอัญมณี

5.2.5 คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ

5.2.6 รูปแบบ และวัสดุที่ผลิตขึ้นนี้สามารถเป็นเครื่องประดับที่ระลึกที่แสดงอัตลักษณ์

สรุป การตอบแบบสอบถามคำพึงพอใจของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ของการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งจากการแจกแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค จำนวน 100 คน ซึ่งจากการประเมิน พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึกส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ อยู่ในระดับมากและมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานของการวิจัย

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเครื่องประดับที่ระลึกจากอัตลักษณ์ในประเด็นรูปแบบลวดลาย การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่าเครื่องประดับที่ระลึกส่วนใหญ่มีรูปแบบเป็นรูปทรงที่ได้มาจากธรรมชาติมากที่สุด และลวดลายจะมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดหรือสถานที่นั้นๆ ส่วนลวดลายส่วนใหญ่จะเป็นลายที่เกิดจากการซ้ำกันของลายหรือการเรียงตัวของอัญมณีทำให้เกิดลวดลาย ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้า ด้านการเลือกใช้วัสดุหรือวัตถุดิบในการทำเครื่องประดับ วัสดุที่ใช้ทำตัวเรือนส่วนใหญ่ใช้โลหะเงิน ซึ่งข้อมูลมีความสอดคล้องกับ วรณรัตน์ อินทร์ (2536) ที่กล่าวไว้คือ ในการทำเครื่องประดับโลหะเงินที่ใช้ต้องมีความบริสุทธิ์ของเนื้อเงินไม่น้อยกว่า 92.5% มีโลหะอื่นผสมอยู่ได้ต้องไม่เกิน 7.5% ส่วนเงินบริสุทธิ์ 100% เติมนั้นใช้ไม่ได้เพราะเนื้อเงินอ่อนมาก ส่วนด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานพบว่าการทำเครื่องประดับที่ระลึกส่วนใหญ่ในปัจจุบันใช้วิธีการหล่อขึ้นรูป

ในด้านกระบวนการในการออกแบบนั้นได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูล 3 ส่วนหลักๆ คือ

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลและการศึกษาแนวคิดทฤษฎีหลักการออกแบบพบว่า การออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันต่างจากการออกแบบเครื่องประดับในอดีตทั้งในด้านรูปทรงและวัสดุที่นำมาใช้ การออกแบบในปัจจุบันเน้นความเรียบง่ายของรูปทรง มีรูปแบบสัมพันธ์กับวัสดุเน้นที่โครงสร้างใช้วัสดุที่แปลกใหม่ เน้นประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น การผลิตจะใช้ระบบอุตสาหกรรมมากขึ้น มีการใช้เครื่องจักรอัตโนมัติช่วยในการออกแบบและการผลิต (วรณรัตน์ อินทร์ (2536). ศิลปะเครื่องประดับ)

ดังนั้นการออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ในครั้งนี้ รูปแบบและลวดลายของเครื่องประดับที่ได้จากการออกแบบนั้น มีการออกแบบโดยการ

วิเคราะห์ลวดลายจากอัตลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรมของ จ.แพร่ นำมาลดทอนเพื่อให้ได้ลวดลายที่โดดเด่น ชัดเจน มีรูปแบบที่สวยงาม สามารถจำหน่ายเป็นเครื่องประดับที่ระลึกและสามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวันได้

2. จากการสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามผู้บริโภคครั้งที่ 1 พบว่า มีผู้บริโภคจำนวน 98 จาก 100 คน มีพฤติกรรมการเลือกซื้อเครื่องประดับ โดยมีเหตุผลในการเลือกซื้อเครื่องประดับ คือ แบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับ คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ ความสวยงามของเครื่องประดับ สีล้นของเครื่องประดับ ความสะดวกสบายในการสวมใส่ วัสดุที่ใช้ทำ ขนาดของเครื่องประดับ ราคา การจัดวางอัญมณีโดยรวม ตามลำดับ

3. จากการประเมินรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินเลือกตัวอย่างรูปแบบ จำนวน 3 เซท เพื่อคัดเลือกให้เหลือรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ผลการประเมินพบว่า การใช้รูปทรงธรรมชาติมาออกแบบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่เลือกมามากที่สุด และมีความสอดคล้องกับวัสดุอัญมณีที่จะนำมาผลิต และสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภค ต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องประดับที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งจากการแจกแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคจำนวน 100 คน

ซึ่งจากการประเมินพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ซึ่งเป็นสมมุติฐานของการวิจัย คือได้รูปแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยมีแรงบันดาลใจมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัด ที่เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาเครื่องประดับที่ระลึก ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ สามารถจำหน่ายเป็นสินค้าที่ระลึกและสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การออกแบบเครื่องประดับที่ระลึก นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตด้วย เพราะถ้านักออกแบบใช้หลักการออกแบบเพียงอย่างเดียวโดยไม่คำนึงถึงขั้นตอนการผลิต ผลงานที่ออกแบบอาจจะผลิตไม่ได้หรือไม่เป็นไปตามรูปแบบที่ออกแบบไว้

2. ในการนำผลของการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางด้านอุตสาหกรรม ตลอดจนด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้ที่สนใจหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการผลิตอันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ทรงคุณค่า และสามารถสร้างรายได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานวิจัยครั้งต่อไป

ในการดำเนินงาน การทำเครื่องประดับกลาสเซรามิก ควรระมัดระวัง ความรอบคอบเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง จากการทำงานวิจัยครั้งนี้และประสบการณ์ที่ผ่านมากได้พบกับความผิดพลาดและข้อบกพร่อง ข้อเสนอแนะต่อไปนี้อาจจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่นำไปศึกษาและผู้ที่สนใจได้ไม่มากนัก

- ในการทำงานแต่ละครั้งควรศึกษาให้ละเอียดและทำด้วยความรอบคอบ
- ในการทำต้นแบบวัสดุอุณหภูมิควรใช้ความรอบคอบในการทำแม่พิมพ์ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสะดวกเวลาถอดวัสดุอุณหภูมิออกจากแม่พิมพ์
- การออกแบบควรคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้
- เวลาเผาชิ้นงานไม่ควรแกะต้นแบบออกจากแม่พิมพ์เร็วเกินไป ควรปล่อยให้ชิ้นงานให้หมาดหรือแห้งก่อน เพราะจะทำให้ชิ้นงานเกิดการแตกหักเสียหายได้
- ไม่ควรเผาในอุณหภูมิสูงเกินไป อาจทำให้ชิ้นงานเกิดรูพรุนได้

ปัญหาที่พบในการทำงาน

- แกะวัสดุกลาสเซรามิกออกจากแม่พิมพ์เร็วเกินไป ทำให้จับแล้วยุบตัว
- เผาอุณหภูมิสูงเกินไป ทำให้วัสดุกลาสเซรามิกมีรูพรุน
- ช่วงที่ตกแต่งวัสดุกลาสเซรามิกควรเพิ่มความระมัดระวังเพราะอาจทำให้ชิ้นงานแตกหักได้

ในการทำวิจัยเครื่องประดับที่ระลีกชุดนี้มีการนำแก้วโซดาไลม์มาบดผสมกับซิลิกาที่มีสีดำ ซึ่งจะทำให้การเกิดสีเป็นไปได้อย่างยาก หรือเห็นความเงาวาวได้ไม่ชัดเจน แต่เมื่อได้ทำการทดลองลดปริมาณซิลิกาและเพิ่มปริมาณแก้วโซดาไลม์ขึ้นทำให้เกิดความเงาวาวมากขึ้นและความเข้มของสีดำนลดลง การชุบแข็ง (Quenching) ทำให้ชิ้นงานมีฟองอากาศเหลือค้าง เกิดรูพรุนจำนวนมากและไม่โปร่งใส จึงไม่เหมาะสำหรับการปรับปรุงความโปร่งใสให้กับชิ้นงาน นอกจากนี้ปริมาณของโคบอลต์ออกไซด์มีผลทำให้ชิ้นงานเกิดการเดือดและเกิดฟองอากาศ ดังนั้นปริมาณโคบอลต์ออกไซด์ที่เหมาะสมในชิ้นงานไม่ควรเกิน 3.6 wt%

บรรณานุกรม

เพชรศรีสุก, อลงกรต. (2545). ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย (*Modern Art Contemporary Art*): ว. มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.

เฟื่องฟูสกุล, อภิญา. (2543a). แนวความคิดหลักทางสังคมวิทยาเรื่องอัตลักษณ์. เอกสารประกอบการนำเสนอ ในการประชุมวิชาการระดับชาติ สาขาสังคมวิทยา ครั้งที่ 1 คณะกรรมการ สถาบันวิจัยแห่งชาติ.

เฟื่องฟูสกุล, อภิญา. (2543b). อัตลักษณ์ *Identity* การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

เอี่ยมโชติชวลิต, ชุตินา. (2554). แนวคิดการสร้าง *Value Creation* สำหรับเซรามิกส์ (มิกส์ Ed.).

แก้วเนตร, วนิดา. (2545). ปัจจัยในการเลือกซื้อสินค้าที่ระลึกประเภทหัตถกรรมพื้นบ้านของนักท่องเที่ยวชาวไทย : กรณีศึกษาร้านถวายเป็นอำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร

มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

แซมล่าเจียก, โพธิ์. (2537). ตำนานไทยพวน. กรุงเทพฯ: ก.พลพิมพ์ ฟรินตัง.

และคณะ, วรางคนางค์ วรรณตุง. (2553). การพัฒนารูปแบบเครื่องประดับเงินจากอัตลักษณ์ชาวเขาเผ่าลีซอ (ลีซู) หมู่บ้านศรีดงเย็น อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ (ศิลปะและการออกแบบ)), มหาวิทยาลัย นเรศวร, พิษณุโลก.

กรมศิลปากร. (2542). วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดแพร่. กรุงเทพมหานคร.

จันทร์แย้ม, วิบูล. (2544). พฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าที่ระลึกของประชาชนที่มาเที่ยวจังหวัดลพบุรี: มหาวิทยาลัย ราชภัฏเทพสตรี.

จันทร์วิษ, ณัฐภัทร. (2547). ผ้าทอพื้นเมืองภาคเหนือ (ล้านนา). กรุงเทพฯ: สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรม ศิลปากร.

ช้างคำ, สุรางรัตน์. (2545). อาชีพอิสระที่ประสบผลสำเร็จในจังหวัดแพร่ “ผ้าหม้อห้อมเมืองแพร่”. กรุงเทพฯ: กรมการจัดหางาน.

ชาวผ้าขาว, สุภาวดี. (2548). พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศในการ เลือกซื้อของที่ระลึกในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. (วิทยานิพนธ์ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัย ราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

ต้นตราสืบ, นันทิยา. (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อการซื้อสินค้าที่ระลึกประเภทหัตถกรรมของผู้บริโภคชาวไทยจากศูนย์ หัตถกรรมภาคเหนือ จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ตั้งเจริญ, วรรณรัตน์. (2539). ศิลปะเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.ฟรินตังเฮาส์.

ตันบุญต่อ, มณฑนา. (2540). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

ทองใบ, แทนติยา. (2553). การพัฒนาศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว: มหาวิทยาลัย ขอนแก่น.

- ทิมบุตร, ประชิด. (2531). การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทิพย์เมธี, ไพโรจน์. (2551). การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขานศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธิตะจारी, เกสร. (2543). การออกแบบเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง.
- บุญวงศ์, นวลน้อย. (2542). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนาพฤษไพโร, จารุวรรณ ข้าเพชร และรวินญา. (2536). พัฒนาการผ้าหม้อห้อม เมืองแพร่. กรุงเทพฯ: เอกสารอัดสำเนา.
- พิมลสมพงศ์, อดองศรี. (2542). การวางแผนและพัฒนาตลาดการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ลีสุวรรณ, วิบูล. (2532). ศิลปหัตถกรรมไทย. กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- วงษ์มณฑา, เสรี. (2540). การประชาสัมพันธ์เชิงปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: เอเอ็นการพิมพ์.
- วงษ์มณฑา, เสรี. (2542). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์.
- วัลลิโกดม, ศรีศักร. (2532). ศิลปหัตถกรรมไทย. กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- วัลลิโกดม, ศรีศักร. (2559). นครแพร่ “จากอดีตสู่ปัจจุบัน”. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์.
- วีรยางกูร, วินิจ. (2532). การจัดการอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศรีทัน, ปริญา. (2556). ของดีเมืองแพร่. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศีลรัตน, ประเสริฐ. (2531). ของที่ระลึก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สันติวงษ์, ธงชัย. (2537). พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุขแสน, ภัทร์. (2554). เทคโนโลยีกลาสเซรามิกและการนำไปใช้. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- สุดสังข์, นิรัช. (2548). ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม:ระบบและวิธีการพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม *industrial design*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อรรถะนาค, จิราภรณ์. (2536). การศึกษาผ้าจากแหล่งโบราณคดีในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- อินทร์อำ, วรณรัตน์. (2545). ศิลปะเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบเครื่องประดับ
เรื่อง
การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก
ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่

วัตถุประสงค์

แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องประดับเพื่อใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ของ นางสาวศุภนิดา มณีโชติ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิศวกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดย แบบสัมภาษณ์นี้ผู้วิจัยต้องการเก็บข้อมูลใน 3 ประเด็น ตามความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบและลวดลายของเครื่องประดับ

.....

.....

.....

.....

.....

2. การเลือกใช้วัสดุ

.....

.....

.....

.....

.....

3. ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

.....

.....

.....

.....

.....

(หมายเหตุ: เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ เป็นการจดบันทึกด้วยสมุดบันทึก และใช้เครื่องบันทึกเสียง)



**แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อ
เครื่องประดับ**

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องประดับ เพื่อใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ของ นางสาวศุภนิดา มณีโชติ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิศวกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน โปรดอ่านและตอบแบบสอบถามนี้ให้ตรงกับความ คิดเห็นของท่านให้มากที่สุด ซึ่งคำตอบที่ได้จากความคิดเห็นของท่าน มีคุณค่ายิ่งต่อการทำวิจัยในครั้งนี้ การตอบแบบสอบถามนี้ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการทำวิจัยนี้เท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาประเมินรูปแบบตามแบบประเมินนี้

นางสาวศุภนิดา มณีโชติ

นิสิตระดับปริญญาโท

คำชี้แจง แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับรสนิยมส่วนตัว

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการซื้อ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเครื่องประดับ โดยมีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ



แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครื่องประดับ

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาของนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากทุกท่าน กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ข้อมูลที่ท่านกรอกทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ และเพื่อใช้ในการงานวิจัยเท่านั้น ขอขอบคุณสำหรับความร่วมมือ

ตอนที่ 1

1. อายุ

- ☐ ต่ำกว่า 20 ปี
☐ 20 – 35 ปี
☐ มากกว่า 35 ปี

2. อาชีพ

- ☐ นิสิต/นักศึกษา
☐ ข้าราชการ
☐ พนักงานบริษัทเอกชน
☐ อื่นๆ:

3. ระดับการศึกษา

- ☐ ปริญญาตรี
☐ ปริญญาโท
☐ อื่นๆ

ตอนที่ 2

1. ท่านสวมใส่เครื่องประดับเป็นประจำหรือไม่ (เครื่องประดับเช่น แหวน ต่างหู กำไล ฯลฯ)

- ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่ (ข้ามไปข้อ 6)

2. ประเภทเครื่องประดับที่ท่านสวมใส่เป็นประจำ

- ☐ เครื่องประดับแท้(ทำจากวัสดุมีค่า เช่น ทองคำ เพชร พลอยเนื้อแข็ง)
☐ เครื่องประดับแฟชั่น(ทำจากวัสดุเช่น เงิน ทองเหลือง อลูมิเนียม สแตนเลส พลาสติก คริสตัล พลอยเทียม)
☐ อื่นๆ:



3. โดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์ท่านสวมใส่เครื่องประดับบ่อยเท่าใด (ไม่รวมนาฬิกา)

- ☐ ทุกวัน
☐ 4-6 วันต่อสัปดาห์
☐ 1-3 วันต่อสัปดาห์
☐ ไม่ใส่
☐ อื่นๆ:

4. โดยเฉลี่ย ท่านซื้อเครื่องประดับบ่อยเท่าใด

- ☐ รายสัปดาห์
☐ รายเดือน
☐ รายปี
☐ ไม่ซื้อ, ไม่ใส่
☐ อื่นๆ:

5. ท่านซื้อเครื่องประดับราคาใดบ่อยที่สุด (ราคาต่อชิ้นโดยเฉลี่ย)

- ☐ ต่ำกว่า 100 บาทต่อชิ้น
☐ 101 – 500 บาทต่อชิ้น
☐ 501 – 1,000 บาทต่อชิ้น
☐ 1,001 – 5,000 บาทต่อชิ้น
☐ 5,001 – 10,000 บาทต่อชิ้น

6. ท่านซื้อเครื่องประดับโดยเฉลี่ยกี่ชิ้น ในการซื้อแต่ละครั้ง

- ☐ 1 ชิ้น
☐ 2 – 3 ชิ้น
☐ 4 – 5 ชิ้น

7. ท่านซื้อเครื่องประดับสำหรับวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด

- ☐ สำหรับใส่เองในชีวิตประจำวัน ไปทำงาน ไปเรียน
☐ สำหรับใส่เองเมื่อไปเที่ยว shopping party พบปะสังสรรค์ เกี่ยวกับงาน งานไม่เป็นทางการ
☐ สำหรับใส่เองเมื่อไปงานที่เป็นทางการ เช่น งานแต่งงาน กินเลี้ยงกับผู้ใหญ่
☐ ของขวัญ ของฝาก ของที่ระลึก สำหรับผู้อื่นในโอกาสพิเศษ เช่น แสดงความยินดี วันเกิด วันครบรอบ
☐ อื่นๆ:

8. ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องประดับ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ตัวท่านเอง
☐ เพื่อน
☐ ครอบครัว
☐ นิตยสารแฟชั่น
☐ เห็นในโทรทัศน์
☐ เห็นคนอื่นสวมใส่
☐ อื่นๆ:

ตอนที่ 3

พฤติกรรมกรการซื้อ และปัจจัยที่มีอิทธิพล	ระดับคะแนนต่อจำนวนผู้เห็นด้วย (คน/%)				
	ค่าระดับคะแนนความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. สิ่งที่ทำนาคำนี้ถึงในการเลือกซื้อเครื่องประดับ - แบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับ - สีสีนของเครื่องประดับ - ขนาดของเครื่องประดับ - ความสะดวก,สบายในการสวมใส่ - วัสดุที่ใช้ทำ (ทั้งหมด) - การจัดวางอัญมณีโดยรวม - ความสวยของเครื่องประดับ - คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ - ราคา					
2. ทำนนิยมซื้อเครื่องประดับสีใด - สีมุก (สีเปลือกหอยมุก) - สีขาว-ดำ (สีดำนิล-สีเพชร, พลอยขาว) - สีขาว (สีเพชร, พลอยขาว) - สีแฟนซี (ตั้งแต่สองสีขึ้นไป) - สีเขียว (สีมรกต, เขียวส่อง, พลอยเขียว) - สีดำ (สีดำนิล)					
3. ทำนซื้อเครื่องประดับขนาดใดมากที่สุด					
- เครื่องประดับขนาดใหญ่มาก - เครื่องประดับขนาดใหญ่ - เครื่องประดับขนาดกลาง - เครื่องประดับขนาดเล็ก					
4. ทำนนิยมรูปแบบเครื่องประดับประเภทใด - ธรรมชาติ - เรขาคณิต - อิสระ (free from)					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็น และข้อเสนออื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

**แบบประเมินความคิดเห็นต่อรูปแบบเครื่องประดับ
โดยผู้เชี่ยวชาญ**

เรียน ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องประดับ เพื่อใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ของ นางสาวศุภนิดา มณีโชติ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญสุมเลือกตัวอย่างรูปแบบเครื่องประดับที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสมกับการเป็นเครื่องประดับที่ระลึก จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ที่มีความร่วมสมัย สามารถสวมใส่ได้หลายโอกาส

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาประเมินรูปแบบตามแบบประเมินนี้

คำชี้แจง แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

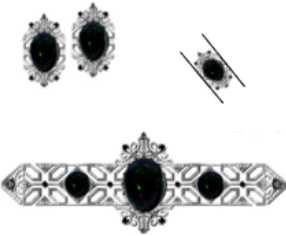
ตอนที่ 1 การประเมินรูปแบบ ขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาเลือกรูปแบบที่ท่านเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุดจากรูปแบบต่อไปนี้ โดยใส่ค่าระดับคะแนนความคิดเห็นของท่านในช่วงด้านหลังรูปแบบ ดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
- 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ



ตอนที่ 1 การประเมินรูปแบบ

แบบที่	รูปแบบและลวดลายเครื่องประดับ	ระดับคะแนนต่อจำนวนผู้ที่เห็นด้วย (คน/%)				
		ค่าระดับคะแนนความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1						
2						
3						

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

**แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก
ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่**

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องประดับ เพื่อใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จากอัตลักษณ์ จ.แพร่ ของ นางสาวศุภนิดา มณีโชติ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน โปรดอ่านและตอบแบบสอบถามนี้ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด ซึ่งคำตอบที่ได้จากความคิดเห็นของท่าน มีค่ายังต่อการทำวิจัยครั้งนี้ การตอบแบบสอบถามนี้ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการทำวิจัยเท่านั้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาประเมินรูปแบบตามแบบประเมินนี้

นางสาวศุภนิดา มณีโชติ
นิสิตระดับปริญญาโท

คำชี้แจง แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โดยมีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
- 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ



**แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก
ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่**

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. อายุ
 - ☐ ต่ำกว่า 20 ปี
 - ☐ 20 – 35 ปี
 - ☐ มากกว่า 35 ปี
2. อาชีพ
 - ☐ นิสิต/นักศึกษา
 - ☐ ข้าราชการ
 - ☐ พนักงานบริษัทเอกชน
 - ☐ อื่นๆ:
3. ระดับการศึกษา
 - ☐ ปริญญาตรี
 - ☐ ปริญญาโท
 - ☐ อื่นๆ:

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อเครื่องประดับกลาสเซรามิกที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยว จ.แพร่ โปรดพิจารณาภาพประกอบ 1 แล้วตอบแบบสอบถาม

ภาพผลงานต้นแบบเครื่องประดับ



ภาพประกอบที่ 1

เกณฑ์ความพึงพอใจต่อรูปแบบเครื่องประดับ	ระดับคะแนนต่อจำนวนผู้ให้เหตุผล (คน)				
ระดับคะแนน	1	2	3	4	5
1. มีรูปแบบ (ดีไซน์) ของเครื่องประดับสวยงามตรงตามความต้องการของผู้บริโภค 2. มีการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม 3. มีการใช้งานที่เหมาะสม 4. มีความแปลกใหม่ของวัสดุที่นำมาใช้ทำเครื่องประดับ 5. คุณภาพโดยรวมของเครื่องประดับ 6. รูปแบบ และวัสดุอัญมณีที่ผลิตขึ้นมาใหม่สามารถจำหน่ายเป็นเครื่องประดับที่ระลึก ส่งเสริมการท่องเที่ยวได้					

ตอนที่ 3 แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ

.....

.....

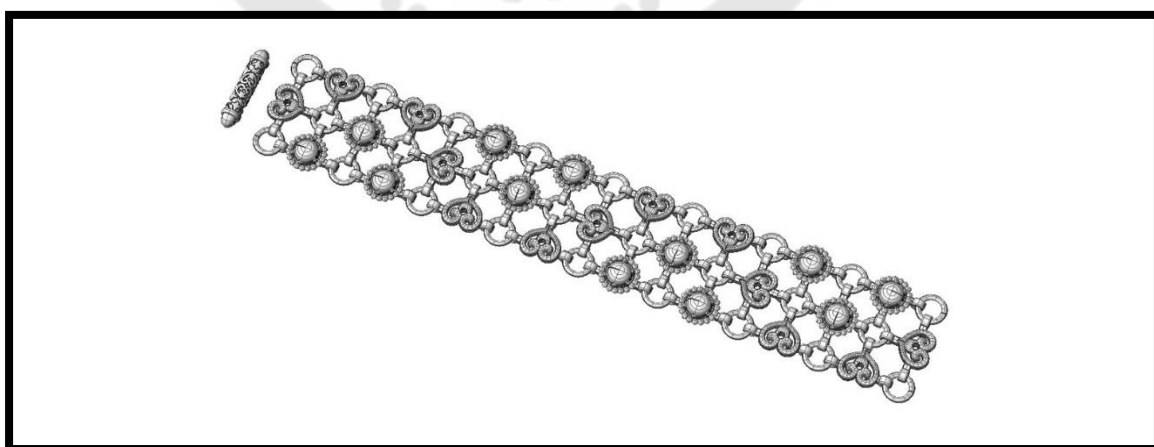




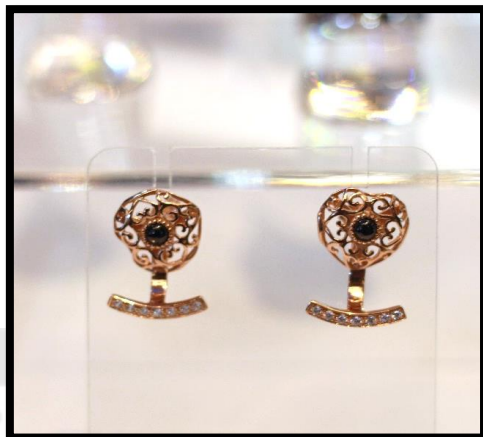
แรงบันดาลใจในการออกแบบ



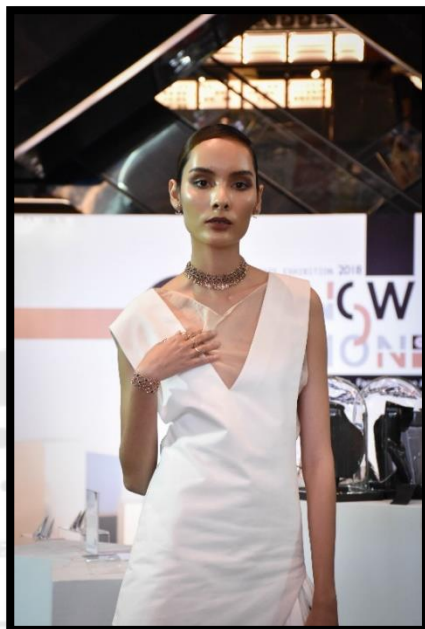
รูปแบบเครื่องประดับ 3 มิติ (Sketch Design)



ต้นแบบเครื่องประดับ



บรรยากาศงาน Exhibition



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศุภนิดา มณีโชติ
วัน เดือน ปี เกิด	11 เมษายน 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2556 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชา ออกแบบเครื่องประดับ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2561 ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอก นวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	43/201 i-house laguna garden RCA ช.ศูนย์วิจัย ถ.พระราม 9 แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กทม. 10310