



การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แวน
THE STYLE OF YOUNG MOTORBIKE'S GANG INSPIRED A PROTOTYPE
DEVELOPMENT FOR HOME DECORATIONS



พัทธมน สุขเกษม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรวมอเตอรืไซค์สไตล์แวน



ปริญญาานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์การออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE STYLE OF YOUNG MOTORBIKE'S GANG INSPIRED A PROTOTYPE
DEVELOPMENT FOR HOME DECORATIONS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Design innovation)
College of Creative Industry Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรวมอเตอริโอส์สไตล์วิน

ของ

พัทธรณ ศุขเกษม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบัณฑิตกรรมการออกแบบ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร)

(อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้दनาลาว)

ที่ปรึกษาร่วม

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)

(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์วิน
ผู้วิจัย	พัทธมน ศุขเกษม
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์วิน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วินเพื่อหาแนวทางการออกแบบ 2) เพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์วินผ่านวัตถุจัดแสดง 3) เพื่อออกแบบและพัฒนาเป็นของตกแต่งบ้าน โดยจะเน้นไปที่กระบวนการในการหาอัตลักษณ์ตั้งแต่จุดกำเนิดของชุดความคิดทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ศึกษารูปแบบทางความคิดและลักษณะทางกายภาพของรถมอเตอร์ไซค์แต่งซึ่งสไตล์วิน จากสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์ไบค์ที่รวบรวมรถแข่งทั้งสายความเร็วและสายประกวดสวยงามเอาไว้ โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถมอเตอร์ไซค์และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อสร้างวัตถุจัดแสดง (Object Design) ที่ทำหน้าที่แสดงตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเด็กวิน นำวิเคราะห์หาคูณค่าเชิงสุนทรียะและข้อกำหนดในการออกแบบนำมาออกแบบและพัฒนาเป็นต้นแบบของตกแต่งบ้าน (Home Decorations) เพื่อให้เกิดการยอมรับเชิงคุณค่าทางสุนทรียะต่อสังคมกระแสหลัก ผลวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ของการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์วิน สะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งรถแบบไทยๆ การใช้สีที่จัดจ้าน รอยเชื่อมที่ประณีต โดยสีที่นิยมมากคือ “สีรุ้ง” ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียม สามารถนำองค์ความรู้มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบของตกแต่งบ้านที่ต้องการโชว์ให้เห็นเนื้อแท้ของวัสดุจริง ผ่านแนวคิดการสร้างความคิดเด่นด้วยความขัดแย้ง นำไปใช้ในการตกแต่งบ้านที่มีลักษณะเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น Industrial Loft Style, Minimal Style เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำองค์ความรู้สุนทรียะสไตล์วินไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์อื่นๆ ได้

คำสำคัญ : เด็กวิน วัฒนธรรมย่อย รถแดร์ไบค์ สุนทรียะ การแสดงตัวตน วัตถุจัดแสดง ของตกแต่งบ้าน

Title	THE STYLE OF YOUNG MOTORBIKE'S GANG INSPIRED A PROTOTYPE DEVELOPMENT FOR HOME DECORATIONS
Author	PATTAMON SUKKASEM
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Aran Wanichakorn

The aims of this study are as follows : (1) to study the aesthetics of young motorbike's gang in order to inspire design guidelines; (2) to express the identity of young motorbike's gang styles through object design; (3) to design and develop these materials as home decorations; focusing on the identity building process from the roots of the cultural mindset displayed in motorbike decorations. Participant Observation was chosen as the methodology to collect the data. In order to study their mindset and the physical appearance of motorcycle drag racing, and to study in-depth interviews with automotive styling and design specialists to create an object design as an expression of subcultural identity which was analyzed in forms of aesthetic and design guidelines. The final process is to apply the outcomes of developing a home decorations which aims to convince mainstream society to accept its aesthetic values. The results showed that their identity is recognized by a colorful tone that used the Burnt Titanium process the outstanding technique was pipe muffler welding. This aesthetic knowledge can be use as design guideline and a developement of other creative product through the use of color and uncomplicated appearance in order to develop more interesting styles with other decoration styles, such as industrial loft style, minimal style, modern style etc.

Keyword : Young motorbikes gang Inspiration Prototype Development Home
Decorations

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์เล่มนี้ไม่ได้สำเร็จลุล่วงด้วยความสามารถของผู้วิจัยเพียงคนเดียว แต่เกิดจากความกรุณา การให้ข้อมูลอันมีค่าตลอดจนความช่วยเหลือต่างๆ ของทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปริญญาานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.อรรฎ วาณิชกร ที่คอยขัดเกลาและเป็นกำลังใจที่ดีเยี่ยมตลอดการทำวิจัย อ.ดร.อดิเทพ แจ้คนาลาว ที่ให้คำแนะนำและทำให้ปริญญาานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ขึ้น อ.ดร.ยศไกร ไทรทอง ผศ.ดร.รวีเทพ มุสิกะปาน อ.ดร.กรกมล คำสุข และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ผศ.ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ผศ.ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี ผศ.นันทพัทธ์ น้อยสวัสดิ์ ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สีนฤภาค ผศ.ดร.ตฤณ กิตติการอำพล ที่เสียสละเวลาอันมีค่ามาให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อปริญญาานิพนธ์เล่มนี้ และขอขอบพระคุณ อ.ปฐ ผศ.ดร.ปนัดดา ชำนาญสุข ที่เป็นต้นกำเนิดแห่งแรงบันดาลใจในการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมย่อยเด็กแว้นด้วยงานวิจัยของท่านและกำลังใจที่มีให้กันเสมอมา

ขอขอบพระคุณทีมงานทุกท่านที่ทำให้การทำงานครั้งนี้เป็นเรื่องที่สนุก คุณหมี่ 2-Stroke Thailand Power ที่ปรึกษาที่ดีที่สุด, ช่างเอโคตรจะนาน ช่างในตำนานปรมาจารย์ 2 จังหวะ, ช่างเล็ก Lex Custom ศิลปินนักแต่งรถผู้ประณีตเนรมิตได้ทุกอย่าง, พี่แมน ท่อไอเสียแห่ง Monaco, ช่างเอกเอก น้ำบาน ผู้หลงใหลใน 2 จังหวะ, คุณตี๋ The Sports ที่ปรึกษาด้านศิลปะ, คุณเฟรม IronBar ผู้เชี่ยวชาญด้านสี, ช่างฟลุ๊ค ท่อซิ่ง ช่างหนุ่มฝีมือดีแห่งนครปฐม และน้ำแมน ThaiRacing ที่สร้างแรงบันดาลใจและความเชื่อมั่นในฝีมือของช่างไทย

ขอขอบคุณแฟนที่คอยตบแต่งกระบวนการความคิด ผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบากและความสุขมาด้วยกัน รวมทั้งเพื่อนๆ Design Innovation 11 ในรุ่นทุกคน ขาดมิได้เลยขอขอบคุณมิตรแท้แคงค์ที่ปรึกษาคอยช่วยเหลือทุกอย่างโดยไม่มีเงื่อนไขและเป็นกำลังใจแผ่นใหญ่ๆ ให้สู้ต่อไปอย่างแข็งแกร่ง พี่ตาล พี่ปุก พี่หริ บี พี่ต่อม พี่เอ เคน พี่ป๊อป พี่เต๋ รักทุกคนมากจริงๆ

สุดท้ายนี้กราบขอบพระคุณ คุณพ่อพิสิฐฐ์ สุขเกษม คุณแม่สนธิพย์ สุขเกษม ที่ให้กำเนิดชีวิตที่มีค่าและยังมอบอิสระในการคิดการตัดสินใจทุกอย่าง เพื่อให้ได้ทำงานอย่างสำเร็จลุล่วงตามที่ตั้งใจไว้จริงๆ และน้องอะตอม พศพันธ์ สุขเกษม ที่คอยสนับสนุนอย่างเหนียวแน่นตลอดมา

พัทธมน สุขเกษม

สารบัญ

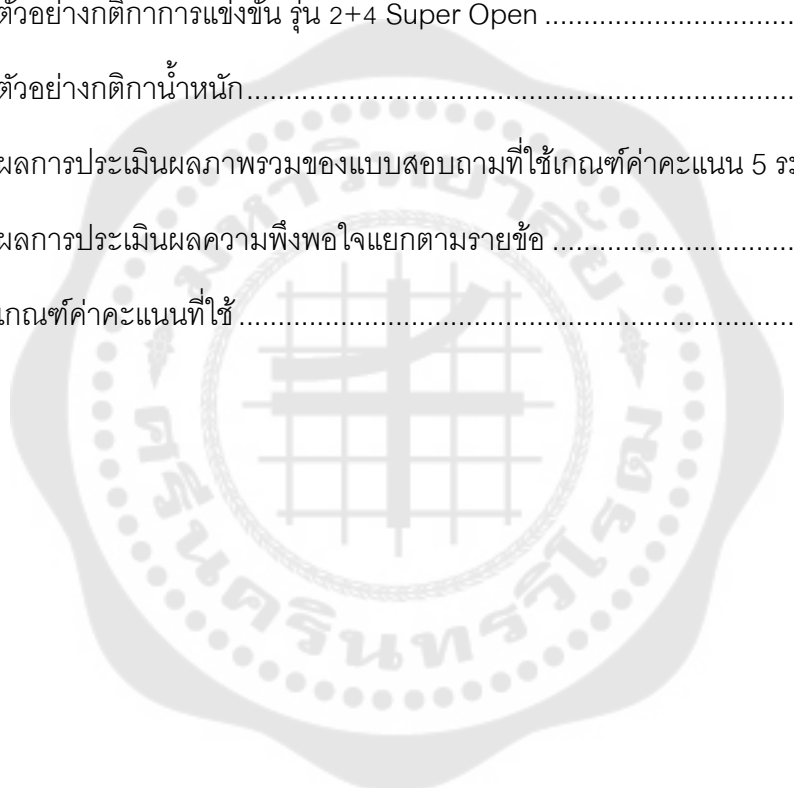
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย	4
ความสำคัญของงานวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	7
สมมติฐานของการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม.....	10
1.1 วัฒนธรรมหลัก	10
1.2 วัฒนธรรมย่อย	13
1.3 ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม.....	14
1.4 ป๊อปปัลดเจอร์ไทย.....	15
2. แนวคิดวัฒนธรรมกับการออกแบบ	19

2.1	วัฒนธรรมนำการออกแบบ.....	19
2.2	อัตลักษณ์ความเป็นไทยสู่ไทยๆ	20
2.3	องค์ประกอบศิลป์	23
2.4	การตัดกัน (Contrast).....	25
3.	แนวคิดการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ	40
3.1	การแสดงตัวตนผ่านอัตลักษณ์	40
3.2	สุนทรียศาสตร์ของศิลปะกับการเสนอภาพตัวแทน (Representation)	42
3.3	มนุษย์กับประสบการณ์ด้านความงาม.....	42
3.4	การแต่งบ้านสไตล์อินดัสเทรียลลอฟท์ (Industrial Loft Style)	44
4.	แนวคิดพฤติกรรมของผู้บริโภค	49
4.1	ทฤษฎีพฤติกรรมของผู้บริโภค.....	49
4.2	กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ.....	50
4.3	การตั้งราคา.....	52
5.	ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยแล้ว	55
6.	งานวิจัยและสื่อรูปแบบอื่นที่เกี่ยวข้อง	74
6.1	งานวิจัยเรื่อง เร่ง รัก รุนแรง โลกชายขอบของนักบิด	74
6.2	งานวิจัยเรื่อง คุณค่า ในฐานะวัฒนธรรมทางวัตถุ	74
6.3	งานวิจัยเรื่อง “แยงกี้” ในประเทศญี่ปุ่น: ตัวตนและวัฒนธรรม	75
6.4	งานวิจัยเรื่อง ประติมากรรมสื่อใหม่: รูปแบบลีลาและรสนิยมในศิลปะยกล้อ	75
6.5	สื่อภาพยนตร์.....	75
6.6	สื่อออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์.....	77
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	81
1.	การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	81

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
3. การวิเคราะห์ข้อมูล	84
4. วิธีดำเนินการวิจัย	84
บทที่ 4 ผลการดำเนินการวิจัย	88
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสาเหตุการแตงรอดสไตล์แว้น	88
1.1 ข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์	88
1.2 ข้อมูลจากการศึกษาภาคสนาม การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์	95
2. การพัฒนาและออกแบบ	131
2.1 ข้อกำหนดการออกแบบ	132
2.2 วัตถุประสงค์แสดง	140
2.3 ต้นแบบของตึกแต่งบ้าน	149
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	158
สรุปผลการวิจัย	158
อภิปรายผลการวิจัย	164
ข้อเสนอแนะ	178
บรรณานุกรม	185
ภาคผนวก	189
ประวัติผู้เขียน	219

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่นแฮนด์บอน เด็กแว้น หรือด 4	99
ตาราง 2 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่นสายพาน 66 มิล	99
ตาราง 3 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่นจูเนียร์.....	100
ตาราง 4 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่น 2+4 Super Open	100
ตาราง 5 ตัวอย่างกติกาน้ำหนัก.....	101
ตาราง 7 ผลการประเมินผลภาพรวมของแบบสอบถามที่ใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับ.....	174
ตาราง 8 ผลการประเมินผลความพึงพอใจแยกตามรายชื่อ	174
ตาราง 9 เกณฑ์ค่าคะแนนที่ใช้	174



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	7
ภาพประกอบ 2 ป๊อปคัลเจอร์ไทยริมทาง	17
ภาพประกอบ 3 ป๊อปคัลเจอร์ไทยงานวัด	18
ภาพประกอบ 4 สัญลักษณ์ของคัลท์ฟอรัลด์	22
ภาพประกอบ 5 Contrast ด้วยความเข้ม-ความอ่อน	26
ภาพประกอบ 6 Contrast ด้วยวงล้อสีส้ม	27
ภาพประกอบ 7 Contrast ด้วยอุณหภูมิสี	28
ภาพประกอบ 8 Contrast ด้วยความเข้มของสี	29
ภาพประกอบ 9 Contrast ด้วยรูปทรง	29
ภาพประกอบ 10 Contrast ด้วยรูปทรง	30
ภาพประกอบ 11 Contrast ด้วยพื้นผิว	31
ภาพประกอบ 12 Contrast ด้วยขนาดและสัดส่วน	31
ภาพประกอบ 13 Contrast ด้วยจุดเด่น	32
ภาพประกอบ 14 Contrast ด้วยที่ว่างและพื้นขาว	33
ภาพประกอบ 15 Contrast ด้วยการจัดองค์ประกอบ	34
ภาพประกอบ 16 Contrast ด้วยบางอย่างที่คาดไม่ถึง	34
ภาพประกอบ 17 Contrast ด้วยแพทเทิร์น	35
ภาพประกอบ 18 Contrast ด้วยตำแหน่งและการจัดวาง	35
ภาพประกอบ 19 Contrast ด้วยความชิดและห่าง	36
ภาพประกอบ 20 Contrast ด้วยกราฟิกชี้นำ	37
ภาพประกอบ 21 Contrast ด้วยความซับซ้อนและเรียบง่าย	37

ภาพประกอบ 22 Contrast ด้วยพ็อนต์ต่างชนิด.....	38
ภาพประกอบ 23 ข้อควรระวังเมื่อใช้ Typography.....	39
ภาพประกอบ 24 Contrast ด้วยสไตล์และน้ำหนักตัวอักษร	40
ภาพประกอบ 25 Industrial Loft Style โรงงานในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2	45
ภาพประกอบ 26 Industrial Loft Style ย่าน SoHo.....	46
ภาพประกอบ 27 Industrial Loft Style อาคาร The Oriental Warehouse	47
ภาพประกอบ 28 Industrial Loft Style ห้อง Loft1 ภาพที่ 1.....	47
ภาพประกอบ 29 Industrial Loft Style ห้อง Loft1 ภาพที่ 2.....	48
ภาพประกอบ 30 Timeline มอเตอร์ไซค์ในสังคมไทย	56
ภาพประกอบ 31 ท้องถนนไทยในอดีต พ.ศ. 2503 กรุงเทพฯ.....	57
ภาพประกอบ 32 ท้องถนนไทยในอดีต พ.ศ. 2528 กรุงเทพฯ โดย Doi Kuro	57
ภาพประกอบ 33 รูปแบบรถมอเตอร์ไซค์.....	58
ภาพประกอบ 34 Yamaha Belle 80	59
ภาพประกอบ 35 สไตล์การแต่งรถแตร็กไบค์ในสนามแข่ง	60
ภาพประกอบ 36 รถแตร็กไบค์ 2 จังหวะ Honda Nova Dash	60
ภาพประกอบ 37 รถแตร็กไบค์ 4 จังหวะ Honda Nova Sonic	61
ภาพประกอบ 38 การทำงานของเครื่อง 2 จังหวะกับเครื่อง 4 จังหวะ	61
ภาพประกอบ 39 การรวมตัวของนักบิดในยุค 90	63
ภาพประกอบ 40 จังหวะการทำงานเครื่องยนต์ 4 จังหวะ.....	64
ภาพประกอบ 41 จังหวะการทำงานเครื่องยนต์ 2 จังหวะ.....	64
ภาพประกอบ 42 อากาศพลศาสตร์ 1	65
ภาพประกอบ 43 อากาศพลศาสตร์ 2.....	66
ภาพประกอบ 44 อากาศพลศาสตร์ 3.....	67

ภาพประกอบ 45 อากาศพลศาสตร์ 4	67
ภาพประกอบ 46 ท่อไอเสียวัสดุไทเทเนียม	68
ภาพประกอบ 47 ปุ่มลอย Brembo.....	69
ภาพประกอบ 48 คาร์ลิปเปอร์ Brembo.....	69
ภาพประกอบ 49 ล้อซี่ลวดขอบ 17 บวกยางหน้าแคบ	70
ภาพประกอบ 50 กันสะบัด Ohlins	71
ภาพประกอบ 51 สายเบรคถัก	71
ภาพประกอบ 52 เบาะปาดหุ้มผ้า Bride.....	72
ภาพประกอบ 53 สวิงอาร์มอลูมิเนียม.....	73
ภาพประกอบ 54 ใช้คหลังแต่ง Showa.....	73
ภาพประกอบ 55 ภาพยนตร์เรื่อง ผู้หญิงฆ่าใครอย่าแตะ	76
ภาพประกอบ 56 ภาพยนตร์เรื่อง ยึดถนนเก็บใจไว้ให้เธอ.....	76
ภาพประกอบ 57 Channal Thairacing TV.....	78
ภาพประกอบ 58 Channal จอห์นไรเดอร์ – Johnrider	79
ภาพประกอบ 59 เพจ 2-Stroke Thailand Power.....	80
ภาพประกอบ 60 วิธีดำเนินการวิจัย.....	86
ภาพประกอบ 61 มอเตอร์ไซค์สายแต่งซิ่งและสายแต่งสวยงาม	89
ภาพประกอบ 62 รถแดร์กไบค์ในสนามแข่ง.....	90
ภาพประกอบ 63 การแสดงตัวตนผ่านการแต่งรถ.....	91
ภาพประกอบ 64 Ducati Panigale V4 เอกลักษณะณ์ของดูคาติด้วยการใช้คัลท์แห่ง	92
ภาพประกอบ 65 วิเคราะห์ Boso-zoku.....	93
ภาพประกอบ 66 การแต่งรถสไตล์ Boso-zoku	94
ภาพประกอบ 67 การแต่งรถสไตล์ซ้อปเปอร์.....	95

ภาพประกอบ 68 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ก เรซซิ่ง จังหวัดสระบุรี.....	96
ภาพประกอบ 69 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนาม Bangkok Drag จังหวัดปทุมธานี.....	97
ภาพประกอบ 70 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนาม Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์.....	97
ภาพประกอบ 71 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนามบึงบอระเพ็ด แดร์กเรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์.....	98
ภาพประกอบ 72 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ.....	98
ภาพประกอบ 73 งานเชื่อมท่อฝีมือคนไทย.....	102
ภาพประกอบ 74 ไปสเตอร์โปรโมตงานสายโหดกระโดดนอน.....	103
ภาพประกอบ 75 ไปสเตอร์โปรโมตงาน RACEWING STREETDRAG THAILAND By Check Deang สนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue จังหวัดปทุมธานี.....	104
ภาพประกอบ 76 ไปสเตอร์โปรโมตงาน NGO Thailand Super Fest 2018 สนามแข่งรถ Chang ARENA - ช้างอารีนา จังหวัดบุรีรัมย์.....	105
ภาพประกอบ 77 ไปสเตอร์โปรโมตงาน The Winner of Speed Drag สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ก เรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์.....	106
ภาพประกอบ 78 ไปสเตอร์โปรโมตงาน สายหมอบผลไม่รวม 2019 สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ.....	107
ภาพประกอบ 79 สองคู่ขึ้นนักแข่งรถกับคู่บนรถคู่ของเขา.....	108
ภาพประกอบ 80 บรรยากาศในสนามแข่งรถแดร์กสระบุรี พระฉาย.....	109
ภาพประกอบ 81 สไตลิ่งการแต่งรถ จากสนามแข่งรถสระบุรี แดร์กเรซซิ่ง จังหวัดสระบุรี.....	109
ภาพประกอบ 82 แอดมินเพจ LS ประเทศแก๊งคอยออนทัวร์.....	110
ภาพประกอบ 83 ท่า Superman เกียร์มือ ที่มาของชื่อสายโหดกระโดดนอน.....	111
ภาพประกอบ 84 ลักษณะการถอดแครง์ออกทั้งหมดเพื่อให้รถมีน้ำหนักเบา.....	111
ภาพประกอบ 85 สติกเกอร์ซึ่งคำคมยอดฮิตตามยุคสมัย.....	112
ภาพประกอบ 86 ภายในสนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue มีร้านอาหารสำหรับดูแข่งรถได้.....	113

ภาพประกอบ 87 อัฒจรรย์ในสนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue	114
ภาพประกอบ 88 กลุ่มวัยรุ่นมารวมตัวกันที่สนามข้างแทร็คเพื่อแข่งแบบหลังถนน	114
ภาพประกอบ 89 แบนด์บุญห่อ ตัวขี่มืออาชีพ เคยชิงรถแดร์กไบคไทย	115
ภาพประกอบ 90 แบนด์เล็ก ตัวขี่มืออาชีพมากความสามารถ เน็ตไอดอลของวงการนักแข่งรถซึ่ง	115
ภาพประกอบ 91 ตัวอย่างเสื้อทีมงานจากทีมที่ส่งเข้าร่วมแข่งขัน	116
ภาพประกอบ 92 เต็นท์สำหรับเช่าเพื่อให้ทีมช่างได้เตรียมรถก่อนลงแข่งจริง	116
ภาพประกอบ 93 รูปสติ๊กเกอร์ซึ่ง ใช้อู่แต่งรถ ชื่อแกงค์ และชื่อรายการการแข่งขันต่างๆ.....	117
ภาพประกอบ 94 รถแดร์กไบค จากสนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์	118
ภาพประกอบ 95 ไทเทเนียมวัสดุยอดนิยมในการแต่งรถ	118
ภาพประกอบ 96 บรรยากาศยามค่ำคืนในสนามบึงบอระเพ็ด	119
ภาพประกอบ 97 รถตุ๊กตุ๊กประดับด้วยลำโพงไฟวิ่ง เข้าประกวดในงาน	120
ภาพประกอบ 98 บรรยากาศในสนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ	121
ภาพประกอบ 99 บรรยากาศนักแข่งรถเข้าสนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ	121
ภาพประกอบ 100 การแข่งขันแบบหลังถนนในสนาม เปิดให้ผู้คนทั่วไปเข้ามาแข่งขันได้	122
ภาพประกอบ 101 การแข่งขันแบบหลังถนนนอกสนามแบบไม่มีกติกา บริเวณข้างแทร็ค	122
ภาพประกอบ 102 รถที่มีขนาดเครื่องใกล้เคียงกันจะมาจอดคู่ขนานเพื่อแข่งขัน	123
ภาพประกอบ 103 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 1	124
ภาพประกอบ 104 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 2	124
ภาพประกอบ 105 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 3	125
ภาพประกอบ 106 คู่ช่างบอล ช่างรถมอเตอร์ไซด์ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดบุรีรัมย์	126
ภาพประกอบ 107 การแต่งรถสไตล์แวนกับวัฒนธรรมการแต่งรถของไทย	127
ภาพประกอบ 108 การแต่งรถสไตล์แวนกับวัฒนธรรมการแต่งรถซึ่งอาเซียน.....	127

ภาพประกอบ 109 ตัวอย่างเบรค Brembo	128
ภาพประกอบ 110 ตัวอย่างโช้ค ohlins	129
ภาพประกอบ 111 ตัวอย่างท่อแดงบางทราย.....	129
ภาพประกอบ 112 ตัวอย่างเสื้อทอง รหัส 1855	130
ภาพประกอบ 113 ขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบ.....	132
ภาพประกอบ 114 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกระบวนการทางความคิด	133
ภาพประกอบ 115 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกระบวนการทางกายภาพ.....	134
ภาพประกอบ 116 Anodizing Color Chart.....	135
ภาพประกอบ 117 ชุดสีไล่ระดับ.....	135
ภาพประกอบ 118 ชุดตัวอักษรและรูปแบบสื่อสาร	136
ภาพประกอบ 119 รูปร่างของรถเฟรมรถแดร์กไบค์.....	137
ภาพประกอบ 120 รูปร่างของแฮนด์หมอบและท่อไอเสียของรถ.....	137
ภาพประกอบ 121 โครงสร้างทางรูป.....	138
ภาพประกอบ 122 การตกแต่งบ้านสไตล์ Industrial Loft และ Minimal	139
ภาพประกอบ 123 การออกแบบของตกแต่งบ้านโดยใช้แนวคิดเรื่องความขัดแย้งด้านสีสัน.....	140
ภาพประกอบ 124 ข้อกำหนดในการออกแบบวัตถุประสงค์แสดงด้านรูปแบบ	141
ภาพประกอบ 125 ข้อกำหนดในการออกแบบวัตถุประสงค์แสดงด้านแนวคิด	142
ภาพประกอบ 126 แบบร่างวัตถุประสงค์แสดงเพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์วิน.....	143
ภาพประกอบ 127 กระบวนการสร้างวัตถุประสงค์แสดง.....	144
ภาพประกอบ 128 เริ่มจากการหารถกระบะในตำนาน Yamaha Belle 80	144
ภาพประกอบ 129 ซ้ำแหละเครื่องยนต์เพื่อปลุกชีพให้กลับมาสตาร์ทได้อีกครั้ง	144
ภาพประกอบ 130 ทำความสะอาดเครื่องยนต์โดยทุกอย่างออกมาชัดใหม่	145
ภาพประกอบ 131 ประกอบร่างเครื่องยนต์จัดโครงสร้างและเชื่อมต่อฐานตั้ง	145

ภาพประกอบ 132 เชื่อมต่อคอท่อให้พื้นเลื่อยมาออกท่อไอเสีย ที่เชื่อมเป็นทรงลำโพงเครื่องดนตรี สไตลวินเทจ	146
ภาพประกอบ 133 นำไปชุบโครเมียมเพื่อเตรียมผิวสำหรับทำสีรุ้ง	146
ภาพประกอบ 134 ปรับโครงสร้างสร้างเสาเพิ่มทางด้านหลังเครื่องยนต์ติดปลอกแฮนด์ใส่คันเร่ง ติดตั้งถังน้ำมัน โดยใช้น้ำมันถังเดียวต้องผสมขอได้คู่กับน้ำมันเชื้อเพลิงเข้าด้วยกันก่อนใส่	147
ภาพประกอบ 135 ทำสีไล่ระดับเฉดสีรุ้งบนวัสดุเหล็กชุบโครเมียมเพื่อเลียนแบบสีไทเทเนียม ..	147
ภาพประกอบ 136 ประกอบร่างวัตถุจัดแสดง	148
ภาพประกอบ 137 ข้อกำหนดในการออกแบบของตกแต่งบ้านด้านรูปแบบ	150
ภาพประกอบ 138 ข้อกำหนดในการออกแบบของตกแต่งบ้านด้านแนวคิด	151
ภาพประกอบ 139 แบบร่างต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการแต่งรถสไตลวินเทจ	152
ภาพประกอบ 140 กระบวนการสร้างต้นแบบของตกแต่งบ้าน	153
ภาพประกอบ 141 นำท่อไทเทเนียมตัดท่อออกเป็น 4 ส่วน	153
ภาพประกอบ 142 เตรียมพื้นผิววัสดุโดยการขัดให้เรียบให้เงา	154
ภาพประกอบ 143 เชื่อมท่อไทเทเนียมที่ตัดไว้เข้าด้วยกันด้วยวิธีเชื่อม	154
ภาพประกอบ 144 เชื่อมทุกข้อต่อและเชื่อมปิดปลายท่อ	155
ภาพประกอบ 145 ทำสีด้วยการเป่าด้วยความร้อน	155
ภาพประกอบ 146 เมื่อทำสีเสร็จแล้วนำมาทำความสะอาดเพื่อให้เงางาม	156
ภาพประกอบ 147 ต้นแบบของตกแต่งบ้าน	156
ภาพประกอบ 148 ข้อกำหนดด้านสุนทรียะการแต่งรถสไตลวินเทจเพื่อการออกแบบ	160
ภาพประกอบ 149 Object Design	161
ภาพประกอบ 150 การสัมผัสสุนทรียะ	162
ภาพประกอบ 151 Product Design	163
ภาพประกอบ 152 โปสเตอร์โปรโมทนิทรรศการ Visitor Rooms	165
ภาพประกอบ 153 Backdrop นิทรรศการ Visitor Rooms	166

ภาพประกอบ 154 Mapping นิทรรศการ Visitor Rooms	167
ภาพประกอบ 155 แพลนห้องจัดแสดง VANZTER.....	168
ภาพประกอบ 156 Black Room วัตถุประสงค์แสดงถูกจัดอยู่ในแสงไฟและพวงมาลัยบูชา	169
ภาพประกอบ 157 สื่อสิ่งพิมพ์อธิบายงานวัตถุประสงค์แสดง	170
ภาพประกอบ 158 สื่อวีดิโออธิบายงานวัตถุประสงค์แสดง	171
ภาพประกอบ 159 ต้นแบบของตกแต่งบ้านสไตล์แวน	171
ภาพประกอบ 160 คำอธิบายงาน VANZTER เด็กแวน / พื้นที่ / ตัวตน	172
ภาพประกอบ 161 สตีกเกอร์ซึ่งประกอบไปด้วยคำที่กำลังเป็นนิยมในการเอามาติดรถ.....	172
ภาพประกอบ 162 โครงสร้างโต๊ะทำงานที่ใช้สแตนเลสทำสีเลียนแบบไทเทเนียม.....	172
ภาพประกอบ 163 รูปแบบการเก็บข้อมูลความพึงพอใจผ่านสื่อออนไลน์.....	173
ภาพประกอบ 164 หลังจากผ่านกระบวนการทำสีมาพบว่าสีหลุดลอก	176
ภาพประกอบ 165 คราบน้ำมันที่หลงเหลืออยู่ติดค้างอยู่ในรอยพับขอบของโคมไฟ เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดสีลอก.....	176
ภาพประกอบ 166 ตรงส่วนที่มีคราบน้ำมันพ่นสีสเปรย์ไม่ติด	177
ภาพประกอบ 167 เปรียบเทียบแวนไทยกับสไตล์สิงคโปร์	178
ภาพประกอบ 168 เปรียบเทียบแวนไทยกับแวนอินโดนีเซีย/มาเลเซีย/ฟิลิปปินส์.....	179
ภาพประกอบ 169 เปรียบเทียบแวนไทยกับสไตล์ Bosozuku ของญี่ปุ่น.....	180
ภาพประกอบ 170 ผู้วิจัยได้ทดลองการเชื่อมทิกด้วยแก๊สอาทอน	182
ภาพประกอบ 171 วัสดุสแตนเลสนำมาทำสีเลียนแบบสีไทเทเนียมของแท้	183

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในโลกที่พัฒนาอย่างรวดเร็วไปสู่ยุคของเด็กเจนเนอเรชั่นอัลฟ่าที่กำลังเติบโตขึ้นมาพร้อมกับการเดินทางไปท่องเที่ยวยาวไกล กลุ่มดิจิทัลเน็ตเวิร์กที่เกิดมาพร้อมเทคโนโลยีสุดล้ำที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างโลกความจริงและโลกเสมือนค่อยๆ เลือนหายไป การก้าวไปข้างหน้าเพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังและความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นตัวของตัวเอง ถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อยต่างๆ มารวมตัวกันเป็นวัฒนธรรมขนาดย่อย ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น มีสไตล์ที่คล้ายกัน ทั้งเรื่องการแต่งตัว การฟังเพลง ภาษาและรูปแบบการสนทนา รวมไปถึงรสนิยมและลีลาการใช้ชีวิต เป็นต้น โดยมีสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสื่อกลางที่ใช้สื่อสารและใช้เป็นพื้นที่แสดงอัตลักษณ์ของกลุ่ม จึงเกิดเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอันหลากหลาย

ในสังคมไทยมีกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเกิดขึ้นมากมาย บางกลุ่มแบ่งตามเพลงที่ฟัง เช่น ฮิปฮอป ฟังก์ ฯลฯ บางกลุ่มแบ่งตามแฟชั่นหรือไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิต เช่น Hipster Yuccie ฯลฯ หรือบางกลุ่มที่แบ่งตามยานพาหนะ เช่น แก๊งค์ฮาลเลย์ แก๊งค์บิ๊กไบค์ เป็นต้น หนึ่งในนั้นมีกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่หลงใหลในความเร็ว เช่นกัน กลุ่มเด็กวัยรุ่นที่รวมตัวกันเพื่อชิงบนท้องถนนยามค่ำคืน ในรูปแบบที่ทำทนายสังคม ผู้คนเรียกเขาว่า “เด็กแว้น” หลายนๆ คน อาจจะละเลยพวกเขา เพียงเพราะคิดว่าพวกเขาคือปัญหาของสังคม พวกเขาทำตัวเอง แต่ในความจริงแล้ว เด็กแว้นคือกลุ่มคนที่ไม่มิต้นทุนทางสังคมและต้นทุนทางวัฒนธรรม ในแบบที่สังคมกระแสหลักมี และในการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ คือการออกไปทำทนายกับกรอบของสังคมเดิม กลับกลายเป็นว่าทำให้วัยรุ่นเหล่านี้นำตัวเองเข้าไปอยู่ในภาวะเสี่ยงชีวิตและอนาคต เด็กแว้นจึงเป็นทั้งผู้ถูกระงับและเป็นผู้กระทำต่อคนอื่นในสังคมด้วย เหนือสิ่งอื่นใดแล้ว พวกเขาเป็นเด็กของเรา เป็นอนาคตของประเทศเราที่ต้องได้รับการดูแล (ปนัดดา ชำนาญสุข, 2552)

วัฒนธรรมย่อยเด็กแว้น วัฒนธรรมร่วมสมัยที่อยู่คู่สังคมไทยมาช้านาน เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีสไตล์การแต่งรถที่โดดเด่น แฟชั่นการแต่งตัว การฟังเพลง รวมถึงมีภาษาเป็นของตนเองในการใช้แสดงตัวตนในโลกออนไลน์ (Social Media) เมื่อภาษาแซททั่วๆ ไปไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มได้ จึงกำหนดรูปแบบการเขียน (พิมพ์) ขึ้นมาใหม่ ซึ่งเป็นการทำทนายกรอบสังคมเดิม เรียกว่า ภาษาสก็อย เพื่อสร้างความแตกต่างและดึงดูดความสนใจ ด้วยการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มขึ้นเป็นวัฒนธรรมปฏิบัติการ (ชวิตรา ตันติมาลา, 2556,

มกราคม-มิถุนายน) หากมองด้วยความเข้าใจ จะพบว่าพวกเขามีตัวตนในรูปแบบหนึ่งที่ต้องการพื้นที่ในการแสดงออกเช่นเดียวกันกับกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มอื่นๆ ในสังคม หลายครั้งถูกมองว่าเป็นปัญหาสังคม ซึ่งรถออกมาก่อความวุ่นวายบ้านด้วยเสียงท่ออันดังและลีลาการควมารถที่เสี่ยงอันตราย ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้เด็กแว่นถูกมองว่าเป็นตัวร้ายในสังคมไทยมาตลอด ในสังคมที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลาย มีกลุ่มที่ก่อความวุ่นวายปิดถนนหลวงแข่งกัน แต่นั่นไม่ใช่ทั้งหมด “พวกผมชอบแต่งรถ แต่งแล้วก็อยากจะทำที่ลองแต่งไป ไม่ได้ชอบแข่งรถตามถนนเพื่อสร้างความวุ่นวาย แต่สังคมก็เหมารวมกันหมด” นักแต่งรถวัยเยาว์กล่าว ขณะที่กำลังแต่งรถ Honda Dash แดร์ริโก้ คุุใจของตน เพื่อลงไปที่เทสในสนามแข่งรถพระฉาย สนามแข่งรถแดร์ริโก้กลางหุบเขาห่างไกลชุมชนในจังหวัดสระบุรี ที่เปิดให้เหล่าวัยรุ่นที่หลงใหลในความเร็วมาทดสอบในสนาม ในการสร้างอัตลักษณ์ของมอเตอร์ไซค์ นอกจากความเร็วแล้วสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือความสวยงามภายนอก เพราะการแต่งรถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรูปแบบเฉพาะของตัวตน นำมาซึ่งการแสดงออกของตนเองและของกลุ่ม การแต่งรถจึงแสดงให้เห็นถึงความสุนทรีย์ภาพพรสนิยมส่วนตัว รวมไปถึงสถานะทางการเงิน สถานะทางสังคม การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์นี้ถูกแสดงออกผ่านมอเตอร์ไซค์ และมีรูปแบบ Style ที่มีความนิยมเฉพาะกลุ่ม เช่น ใช้วัสดุตกแต่งไทเทเนียม ท่อไอเสียของแดงบางทราย หรือการใช้เบรค ยี่ห้อ Brembo เป็นต้น

พินิจนันท์ บัวมหาศักดิ์ (นำแมน เจ้าของเพจไทยเรซซิ่ง-Thairacing) โดดเด่นอยู่ในวงการแต่งรถไทย 20 ปี กล่าวว่า รถแว่นสไตล์ไทยมีเอกลักษณ์ชัดเจน ไม่เหมือนใคร ไม่ซ้ำเมื่องนอก ทั้งฝีมือการดัดแปลงรถ ฝีมือการตกแต่ง สีสันทที่ใช้ เหมือนศิลปะไทย บางทีมีลายกนกอยู่ในนั้นด้วย รวมถึงงานเชื่อมที่ละเอียดอ่อน ที่ต่างประเทศชอบงานแต่งรถแว่นไทยมาก แต่คนไทยด้วยกันไม่ค่อยรู้ ในช่วง 4-5 ปีมานี้ ประเทศไทยเริ่มมีสนามแข่งรถแดร์ริโก้มากขึ้น คนที่เคยขี่หลังถนน ก็มาขี่ในสนามกัน มีพื้นที่ให้ช่างเก่งๆ นักแข่งเก่งๆ ได้โชว์ฝีมือกันจริงๆ มันเลือกได้นะ ถ้าแข่งกันในสนามแข่งคุณคือฮีโร่ แต่เมื่อใดที่คุณไปแข่งบนถนน คุณจะกลายเป็นคนไม่ดีไปเลยนะ ทั้งๆ ที่มันเป็นการแข่งเหมือนกัน เทคนิคที่โดดเด่นของการแต่งรถแดร์ริโก้สไตล์ไทย คือเครื่องที่แรง อะไหล่ที่สวยงาม การเชื่อมท่อที่ประณีต การใช้สีสันทจัดจ้าน ทั้งสีสด สีสะท้อนแสง สีนีออน สีที่โดดเด่นและได้รับความนิยมมากในไทยคือ “สีรุ้ง” ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียม วัสดุที่ใช้ในการแต่งรถก็มีหลายชนิดด้วยกัน ทั้งคาร์บอนไฟเบอร์ไทเทเนียม สแตนเลส อลูมิเนียม เหล็ก โดยแบ่งตามความเบา ความสวยงามและราคา วัสดุไทเทเนียมได้รับความนิยมที่สุดและมีราคาแพง เป็นวัสดุที่มีน้ำหนักเบา มีความทนทาน และสีสันทสวยงาม ความนิยมของสีรุ้งไทเทเนียมนั่นเองทำให้เกิดการสร้างสรรครูปแบบสีใหม่ๆ โดยการนำวัสดุอื่นๆ มาทำสีให้คล้ายคลึงกับไทเทเนียม โดยสแตนเลส

ได้รับความนิยมนอกจากให้สีใกล้เคียงไทเทเนียมและมีราคาที่ย่อมเยากว่า ส่วนคนที่บ่นน้อยจริงๆ ก็มีถึงขั้นใช้สติกเกอร์ใส่สีรุ้ง มาติดวัสดุอื่นๆ เพื่อให้เกิดสีสันสวยงามตามความนิยม

เมื่อสังคมถูกแบ่งเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอันหลากหลาย การออกแบบเพื่อให้บริการลูกค้าเป้าหมายมากที่สุด ผู้ออกแบบจะต้องศึกษาวัฒนธรรมด้วย อ. ชลวุฒิ พรหมสาขา ณ สกลนคร ได้กล่าวถึงเรื่อง Designethnologie เกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบ โดยนำการศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นพื้นฐานทางการออกแบบ ซึ่งเดิมที่การออกแบบเชิงพาณิชย์ศิลป์จะให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านอื่นๆ มากกว่า เช่น เทคโนโลยีวัสดุ การผลิต การตลาด มากกว่าปัจจัยทางมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ การที่วัฒนธรรมย่อยแต่ละกลุ่มมีการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง มีพิธีกรรม สำนวนภาษา ความนึกคิด รสนิยมการใช้ชีวิตในแบบของตนเอง แม้กระทั่งบุคคลในอุดมคติ (Idol) ในสังคมหนึ่ง อาจจะเป็นบุคคลเดียวกันกับบุคคลที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นอาชญากรหรือคนวิปริตของสังคมอื่นก็ได้ อย่างที่เราเห็นในโซเชียลมีเดีย ที่เด็กวัยรุ่นบางกลุ่มยกย่องนักเลงหรือบุคคลผิดกฎหมาย เป็นต้น (ชลวุฒิ พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2547) นักออกแบบจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อทำความเข้าใจอัตลักษณ์ของการแต่งรถสไตล์วันท์ “คนใน” ของแต่ละวัฒนธรรมที่รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่แตกต่างสำหรับคนภายนอก ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขารู้สึกเชื่อใจกัน ไว้วางใจกัน และรู้สึกถึงความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน เป็นพวกเดียวกัน มีอัตลักษณ์ทางสังคมร่วมกัน ทฤษฎีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมของ Michael Herzfeld เป็นการศึกษาทางมานุษยวิทยาเพื่อทำความเข้าใจการเป็นคนในวัฒนธรรมนั้นๆ นักออกแบบต้องวางตัวเป็นกลางทางวัฒนธรรม โดยการถอยหลังออกมาจากกลุ่มวัฒนธรรมตนเองก่อน และเข้าไปทำความเข้าใจ “โลกของคนใน” ของวัฒนธรรมนั้นๆ (ชัยพงษ์ สำเนียง, 2558, มกราคม-มิถุนายน) จะเห็นได้ว่าความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ที่มีสังคมมนุษย์ตั้งรกรากอยู่ ล้วนแต่มีคุณค่าและสุนทรีย์ะซ่อนอยู่ทั้งสิ้น

กลุ่มตัวอย่างที่น่าสนใจและใช้เป็นกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้คือ สนามแข่งรถชิงทางตรง แดร์ริคไบคที่รวมรถแต่งสไตล์วันท์เอาไว้ ทั้งสายแข่งชิงและสายสวยงามที่นำรถมาประกวดอวดโฉมกันตามสนามแข่งต่างๆ โดยผู้วิจัยจะเน้นไปที่มอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะ ซึ่งเป็นเครื่องยนต์ในตำนานของรถวันท์ไทย ที่มีทั้งความเร็วและเสียงท้อแหลมๆ และคละคลุ้งไปด้วยกลิ่นน้ำมันออกได้ลูบสีขาวที่พวยพุ่งอันเป็นเอกลักษณ์ รุ่นแข่งที่น่าสนใจของการแข่งรถแดร์ริคไบค คือ รุ่นซูเปอร์ไอเฟน เนื่องจากเป็นรุ่น “ที่สุดของคู่” เป็นการจำกัดที่เด็ดของแต่ละคู่ดั่งๆ มาประชันกันเพื่อสร้างสถิติประเทศไทย จะเห็นได้ว่าสนามแข่งเป็นสถานที่ในการรวมผู้คนมากมาย ทั้งช่างเทคนิคด้านต่างๆ

ตัวที่มีอาชีพ มือสมัครเล่น รวมถึงผู้คนที่อยู่ในแวดวงการแต่งรถแว่นไทย เป็นจุดศูนย์รวมแห่งการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เทคนิค รูปแบบการแต่งรถ และอัปเดตเทรนด์ต่างๆ

ผู้วิจัยต้องการจะเปิดพื้นที่เชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มโอกาส สร้างทางเลือกเพิ่มเติม นอกจากการชิงหรือการดัดแปลงเครื่องยนต์ ดัดแปลงรถผิดกฎหมาย หากนำองค์ความรู้การออกแบบ (Creative Thinking) มาควบรวมเข้ากับทักษะด้านแต่งรถ เทคนิค/วัสดุ จะได้ออกแบบจากอัตลักษณ์ของการแต่งรถสไตล์แว่นที่แท้จริงและสามารถที่จะแสดงออกเชิงสุนทรีย์เพื่อส่งผ่านตัวตนสู่สังคมกระแสหลักได้ เพื่อให้สังคมเห็นว่าอัตลักษณ์สไตล์แว่นเชิงสร้างสรรค์ มีสไตล์เฉพาะตัวที่สวยงาม และมีเอกลักษณ์การแต่งรถสไตล์ไทยรวมอยู่ด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาอัตลักษณ์การแต่งรถสไตล์แว่น โดยจะเน้นไปที่กระบวนการในการหาอัตลักษณ์ตั้งแต่จุดกำเนิดของชุดความคิดทางวัฒนธรรม การก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อย เพื่อให้ได้มาซึ่งค่านิยม อุดมการณ์ สีลาการใช้ชีวิต มาบูรณาการร่วมกับเทคนิคเฉพาะด้าน วัสดุที่ใช้ในการแต่งรถ โดยนำอัตลักษณ์ของการแต่งรถสไตล์แว่น มาสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อแสดงตัวตนผ่านสื่อวัตถุจัดแสดง (Object Design) เพื่อให้เกิดการยอมรับต่อตนเอง สมาชิกในกลุ่มและสร้างการยอมรับเชิงคุณค่าทางสุนทรีย์ต่อสังคมกระแสหลัก และยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดเป็นงานตกแต่งสถานที่ที่ให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ดิบเท่ เช่น Industrial Style / Garage Style เป็นต้น นำไปสู่การสร้างงานสร้างอาชีพในอนาคต การเข้าไปที่อุดรในครั้งต่อไปของเด็กไทยอาจจะมีบริบทที่เปลี่ยนไป ไม่ใช่การแต่งรถเพื่อชิงอีกต่อไปแล้ว แต่จะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่แสดงตัวตนของกลุ่มและเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างโอกาสและพัฒนาศักยภาพวัยรุ่นไทยโดยเท่าเทียม

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสุนทรีย์การแต่งรถสไตล์แว่นเพื่อหาแนวทางการออกแบบ
2. เพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์แว่นผ่านวัตถุจัดแสดง
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาเป็นของตกแต่งบ้าน

ความสำคัญของงานวิจัย

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรีย์การตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว่นเป็นการใช้กระบวนการในการหาอัตลักษณ์การแต่งรถสไตล์แว่น ตั้งแต่จุดกำเนิดของชุดความคิดทางวัฒนธรรม การก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อย โดยประยุกต์ใช้ความรู้และทฤษฎีจากศาสตร์ต่างๆ ทั้งด้านสังคมศาสตร์ประมวลเข้ากับศิลปกรรมศาสตร์ รวมทั้งความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่ม

ผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถสไตล์เว็่นและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่และแนวทางในการออกแบบสไตล์เด็กเว็่น และพัฒนาเป็นต้นแบบของตกแต่งบ้าน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย รถแต่งในสนามแข่งรถชิงทางตรงแดร์ริกไบค์

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย รูปแบบรถแต่งที่อยู่ในสนามแข่งรถชิงทางตรงแดร์ริกไบค์ จำนวน 5 สนาม คือ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ริก เรซซิ่ง จังหวัดสระบุรี, สนามแข่งรถ Bangkok Drag คลอง 5 จังหวัดปทุมธานี, สนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์, สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ริก เรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์, สนามแข่งรถ เทพนคร ถนนพระราม 2 จังหวัดสมุทรสาคร, สนามแข่งรถกระท่อมเจ้าเงาะ จังหวัดชลบุรี

3. ขอบเขตผลงานสร้างสรรค์

วัตถุออกแบบที่ใช้แสดงตัวตน 1 ชิ้น และของตกแต่งบ้าน 1 Collection (2 ชิ้นขึ้นไป)

นิยามศัพท์เฉพาะ

เด็กเว็่น (Young Motorbike Gang) หมายถึง กลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบสไตล์การแต่งรถมอเตอร์ไซด์รูปแบบหนึ่ง นิยมนำรถมอเตอร์ไซด์ขนาดเล็กมาแต่งกัน ทั้งแต่งเพื่อความเร็วและแต่งเพื่อความสวยงาม โดยมีรูปแบบสไตล์การแต่งรถที่มีเอกลักษณ์ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับในกลุ่มวัยรุ่น

การแข่งขันแดร์ริกไบค์ (Dragbike Racing) หมายถึง การแข่งขันมอเตอร์ไซด์ทางตรงระยะทาง 402 เมตร เป็นการแข่งขันที่มอเตอร์ไซด์ที่กลุ่มเด็กเว็่นนิยมมาแข่งกันในสนาม ภายใต้กติกาที่กำหนดปัจจุบันมีสนามแข่งมาตรฐานในหลายจังหวัด เป็นสถานที่ในการรวมผู้คนในวงการเด็กเว็่นมากมาย ทั้งช่างเทคนิคด้านต่างๆ ตัวขี่มืออาชีพ มือสมัครเล่น รวมถึงผู้คนที่อยู่ในแวดวงการแต่งรถเว็่นไทย เป็นจุดศูนย์รวมแห่งการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เทคนิค รูปแบบการแต่งรถ และอัปเดตเทรนด์ต่างๆ

รถแดร์ริกไบค์ (Dragbike) หมายถึง รถมอเตอร์ไซด์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ลงแข่งขันแดร์ริกไบค์ในสนาม

การแสดงตัวตน (Representative) หมายถึง ตัวแทนคำพูด ความรู้สึกนึกคิด แสดงให้เห็นจำลองแบบ การสร้างตัวอย่าง เพื่อให้เข้าถึงความจริง

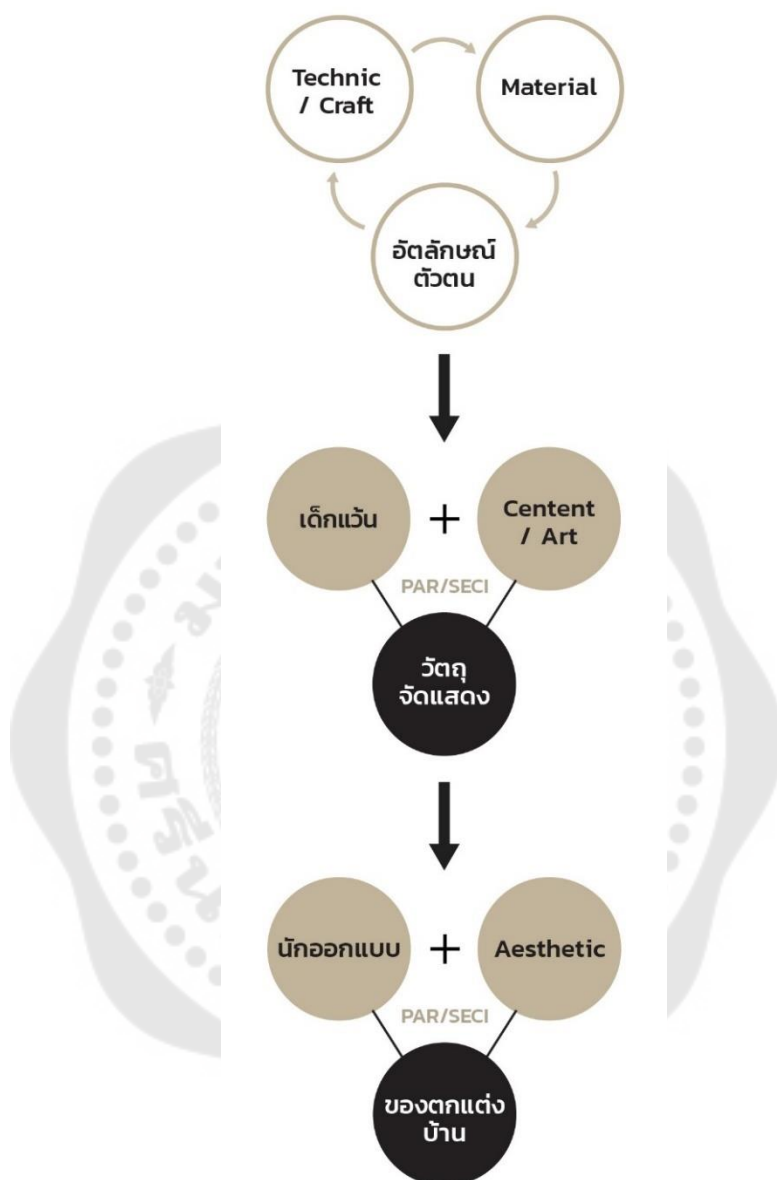
วัตถุจัดแสดง (Object Installation) หมายถึง วัตถุที่สะท้อนอัตลักษณ์และตัวตนที่แท้จริง เป็นผลงานการแสดงออกในแบบดิบบๆ ผ่านวัสดุและทักษะที่คุ้นเคย

ของตกแต่งบ้าน (Home Decorations) หมายถึง ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ที่นำเอาองค์ความรู้ในการออกแบบและแรงบันดาลใจมาใช้ในกระบวนการออกแบบเพื่อพัฒนาเป็นของตกแต่งบ้านที่มีความสวยงามและมีคุณค่าต่อผู้พบเห็น เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย มีประโยชน์จากการใช้สอย

วัฒนธรรมย่อย (Subculture) หมายถึง ลักษณะของกลุ่มสังคม ที่มีการยึดถือ ความเชื่อ แนวคิด และวิถีชีวิตที่แตกต่างไปตามกลุ่ม มีการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) โดยการใช้วิถีที่ต่างออกไปในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและด้านอื่น ๆ แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลัก การพูดคุยในวัฒนธรรมย่อยเดียวกันจะพูดคุยเรื่องเดียวกัน หรือที่เรียกว่า ภาษาเดียวกัน



กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการศึกษาเพื่อหาจุดกำเนิดการก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อย “แว้น” ในการทำความเข้าใจกระบวนการทางความคิด โดยเริ่มจากระยะ 1 ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิและเก็บข้อมูลภาคสนามด้านเทคนิค/หัตถการ (Technic/Craft) + วัสดุ (Material) + อัตลักษณ์ตัวตน (Identity) ระยะที่ 2 สร้างวัตถุจัดแสดง (Object Design) เพื่อแสดงตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย “แว้น” ผ่านวัตถุ โดยวิธีการ PAR / SECI เพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมกับการสร้างวัตถุจัดแสดงของเด็ก

ผ่านแนวคิดการสัมผัสสุนทรียะทางศิลปะและเรื่องราวความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง
รวบรวมสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้น มาเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ ระยะที่ 3
ออกแบบและพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้าน โดยนักออกแบบ (ผู้วิจัย) + สุนทรียะการตกแต่งรถ
มอเตอร์ไซค์สไตล์แว้น

สมมติฐานของการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียะการแต่งรถสไตล์แว้นเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ
2. ได้วัตถุดิบแสดงเพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์แว้น
3. ได้ต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการแต่งรถสไตล์แว้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

- 1.1 วัฒนธรรมหลัก
- 1.2 วัฒนธรรมย่อย
- 1.3 ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม
- 1.4 ป๊อปคัลเจอร์ไทย

การศึกษาวัฒนธรรมเพื่อทำความเข้าใจการเกิดขึ้นของวัฒนธรรม การก่อร่างสร้างวัฒนธรรม รวมไปถึงทฤษฎีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อกระบวนการความคิด การแสดงออกของคนในวัฒนธรรมและต่อคนภายนอกวัฒนธรรม รวมทั้งการศึกษาป๊อปคัลเจอร์ในสังคมไทย วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมที่เป็นสิ่งที่ค้ำจุนและปฏิบัติร่วมกันมาของคนไทย

2. แนวคิดวัฒนธรรมกับการออกแบบ

- 2.1 วัฒนธรรมนำการออกแบบ
- 2.2 อัตลักษณ์ความเป็นไทยสู่ไทยๆ
- 2.3 องค์ประกอบศิลป์
- 2.4 การตัดกัน (Contrast)

ในวิจัยนี้จะใช้กระบวนการคิดในการออกแบบมาบูรณาการร่วมกับการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยใช้วัฒนธรรมเป็นพื้นฐานในการออกแบบ รวมทั้งการศึกษาอัตลักษณ์เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบวัตถุประสงค์แสดงที่สะท้อนตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ทฤษฎีการตัดกันเพื่อสร้างความโดดเด่นในความขัดแย้งในการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์

3. แนวคิดการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ

- 3.1 การแสดงตัวตนผ่านอัตลักษณ์
- 3.2 สุนทรียศาสตร์ของศิลปะกับการเสนอภาพตัวตน
- 3.3 มนุษย์กับประสบการณ์ด้านความงาม
- 3.4 การแต่งบ้านสไตล์อินดัสเทรียลลอฟท์

ลักษณะของอัตลักษณ์เป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ การใช้ภาพแทนความเป็นจริงเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าเรามีอัตลักษณ์ร่วมกับผู้อื่นหรือเราแตกต่างจากผู้อื่น วัตถุก็เป็น

สัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถบอกได้ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนนั้นๆ มีตัวตนในรูปแบบไหน มีบทบาททางสังคมหรือสะท้อนภาพของวัฒนธรรมนั้นๆ เช่นไร

4. แนวคิดพฤติกรรมของผู้บริโภค

4.1 ทฤษฎีพฤติกรรมของผู้บริโภค

4.2 กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ

4.3 การตั้งราคา

ในกระบวนการคิดในการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงมีผลต่อการความพึงพอใจในสินค้าและตัดสินใจซื้อสินค้า

5. ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยแวน

จากสิ่งประดิษฐ์แห่งศตวรรษที่ 19 สู่มอเตอร์ไซค์คันแรกของโลก เข้ามาถึงประเทศไทย ก่อร่างสร้างตัวเป็นวัฒนธรรมย่อยแวน วัฒนธรรมการแข่งขันร่วมสมัยที่อยู่กับสังคมในการมานาน ตั้งแต่หลังถนนในอดีตจนถึงในสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดรกไปคี่ในปัจจุบัน รวมทั้งศึกษาข้อมูลสไตล์การแต่งรถสไตล์แวนในประเทศไทยทั้งสายซิ่งและสายสวยงาม

6. งานวิจัยและสื่อรูปแบบอื่นที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยเรื่อง แรง รัก รุนแรง โลกชายขอบของนักบิด

6.2 งานวิจัยเรื่อง ดูคาติ ในฐานะวัฒนธรรมทางวัตถุ

6.3 งานวิจัยเรื่อง “แรงแก้” ในประเทศในประเทศญี่ปุ่น: ตัวตนและวัฒนธรรม

6.4 งานวิจัยเรื่อง ประติมากรรมสื่อใหม่: รูปแบบลีลาและรสนิยมในศิลปะยกล้อ

6.5 สื่อภาพยนตร์

6.6 สื่อออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์

ศึกษาข้อมูลงานวิจัยและสื่อรูปแบบอื่นที่เกี่ยวข้อง ภายใต้กรอบแนวคิดการสร้างอัตลักษณ์และการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ ในการแสวงหาพื้นที่ทางสังคมใหม่ผ่านวัฒนธรรมเฉพาะ การสร้างวัฒนธรรมทางวัตถุ รวมทั้งสื่อภาพยนตร์ที่มีผลต่อการขี่มอเตอร์ไซค์ในประเทศไทยและสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นแหล่งความรู้การรวมตัวกันของคนในกลุ่ม

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

1.1 วัฒนธรรมหลัก

การศึกษาวัฒนธรรมย่อยเราจะต้องเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมก่อน คำว่า “วัฒนธรรม” นั้นมีผู้ให้คำจำกัดความไว้หลายความหมาย สุดแต่ทัศนะความคิดเห็นและ

ประสบการณ์ของแต่ละสาขาวิชาการ โดยมีความหมายมาจากหลักทางภาษาศาสตร์ (Linguistics) กล่าวคือ ให้คำจำกัดความว่า คำว่า “วัฒนธรรม” แปลว่า เจริญงอกงาม ยั่งยืน ถาวร “ธรรม” หมายถึง กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ มาจากรากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “Culture” หรือรากศัพท์ภาษาละติน “Cultura” แปลว่า การเลี้ยงดู อบรมให้ดีงาม แต่อีกรากศัพท์หนึ่ง อานนท์ อภาภิรม (2521 : 146) อธิบายว่ามาจาก “Cultivate” ซึ่งมีรากละตินเดียวกับคำว่า Culture คำว่า Cultivate แปลว่า เพาะปลูก การเพาะปลูกอะไรก็จะต้องรดน้ำพรวนดิน เพื่อให้ต้นไม้เติบโตเจริญงอกงามคนปลูกจะต้องคอยดูแลรักษาตัดแต่งกิ่งก้านให้อยู่ในกรอบเป็นระเบียบเรียบร้อย

นักวิชาการทางมานุษยวิทยาได้ให้คำจำกัดความของวัฒนธรรมในเชิงกว้างว่า พฤติกรรมซึ่งเป็นผลมาจากการกลั่นกรองของความคิดมนุษย์ที่ใช้เพื่อการสนองความต้องการพื้นฐาน (Basic Needs) ของมนุษย์นั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น ความต้องการด้านร่างกายของมนุษย์เพื่อการอยู่รอด พฤติกรรมที่มนุษย์ใช้ในการตอบสนองร่างกายจะออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมทางเศรษฐกิจ เป็นต้น จากหลักทฤษฎีทางมานุษยวิทยาที่เกี่ยวกับระบบความคิดของมนุษย์นั้นจะเป็นไปตามสิ่งแวดล้อม ที่ตามองเห็น หูได้ยิน กายสัมผัส ถ้ามนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มนุษย์ก็จะอยู่ในรูปแบบง่าย ๆ และคิดน้อย ๆ ตามไปด้วย ดังจะเห็นว่าคนที่มีพฤติกรรมทางเศรษฐกิจแบบเรียบง่ายก็จะใช้ชีวิตในแบบสมถะเรียบง่าย กินอยู่ง่าย เป็นต้น

นอกจากความจำเป็นพื้นฐานอันเป็นที่มาของวัฒนธรรมทางเศรษฐกิจแล้ว ยังมีความต้องการพื้นฐานในด้านอื่นๆ ของมนุษย์ ที่มนุษย์ได้คิดหารูปแบบพฤติกรรมมาตอบสนอง ซึ่งจะเป็นในรูปแบบของระบบวัฒนธรรมในด้านอื่นๆ เช่น วัฒนธรรมทางครอบครัวและเครือญาติ วัฒนธรรมทางศาสนา วัฒนธรรมทางการปกครอง วัฒนธรรมทางศิลปะ การศึกษา และภาษา ฯลฯ

นักมานุษยวิทยาส่วนใหญ่ที่ให้ความหมายว่า “วัฒนธรรม” คือพฤติกรรมที่กลั่นกรองมาจากความคิดของมนุษย์เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เพื่อให้อยู่รอดให้สังคมจึงเกิดกิจกรรม

การเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ การสื่อสารกัน และเน้นถึงพฤติกรรมที่ทำให้อยู่รอด โดยไม่คำนึงถึงความดีงาม จริงอยู่ว่าพฤติกรรมเพื่อการอยู่รอดก็คือ พฤติกรรมที่ดีและเหมาะสมกับมนุษย์ และมนุษย์จะเลือกสรรเอาส่วนที่ดีที่สุดที่คิดได้ขณะนั้นๆ เสมอ แต่เป็นความจริงที่ว่า พฤติกรรมที่ตอบสนองการอยู่รอดของมนุษย์ในกรอบคิดของนักมานุษยวิทยานั้น จะไม่คำนึงถึงความดี ความงาม ความสวย จะมีก็แต่ความเป็นจริงของชีวิตก่อนสิ่งใด คือ ถ้าไม่อยู่รอดก็ตายเท่านั้น

จนมาถึงสมัยที่มนุษย์จัดพฤติกรรมเป็นระบบระเบียบดีแล้ว ทุกคนก็ยอมรับและปรับใช้ตามๆ กันมา การจัดพฤติกรรมนั้นก็กลายเป็นระเบียบของสังคม และนำไปปลูกฝังสืบทอดต่อๆ

กันมาจากฐานผู้รู้ เมื่อมนุษย์อยู่รอดแล้วโดยไม่ต้องดิ้นรน และมีความต้องการเกินพื้นฐานแล้ว มนุษย์เริ่มมีจิตใจที่เบิกบานมองหาความสุนทรีย์ะทางใจมากขึ้น มนุษย์เริ่มจัดแบ่งกลุ่มพฤติกรรม โดยใช้ความดี ความงาม หรือความสวยเป็นพื้นฐาน จึงเกิดการคัดเลือก การประกวดขึ้น เพื่อใช้ แยกแยะ แบ่งกลุ่มไม่ดี ไม่งาม ไม่สวย เมื่อมาถึงระดับนี้เอง ระดับพฤติกรรมที่เน้นด้าน “สุนทรีย์” ที่ ถูกจัดว่าดีงาม สวยเท่านั้นถึงจะถูกเรียกว่าวัฒนธรรมและกลุ่มตรงข้ามที่มีพฤติกรรมในทางตรงกัน ข้ามกับบรรทัดฐานที่คนส่วนใหญ่ตั้งไว้ในสังคมก็จะกลายเป็นกลุ่มพฤติกรรมที่ไม่มีวัฒนธรรมไป เช่น ในกลุ่มวัฒนธรรมเด็กแว้นและเด็กสก็อยอาจจะไม่ถูกยอมรับในสังคมกระแสหลัก เมื่อมีสื่อ ออนไลน์เข้ามาเป็นสื่อกลางในการแสดงความคิดเห็นจะเห็นได้ว่าการปะทะกันทางวัฒนธรรม ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเห็นกันอยู่บ่อยๆ ในสังคมไทย เป็นต้น

ในสาขาวิชาการมนุษยวิทยา การมองวัฒนธรรมในระดับของคนยุคใหม่ ซึ่งเป็นยุค สุดท้ายของระดับพฤติกรรม การที่พฤติกรรมที่คนคิดขึ้นมาใช้มีมากมายจนสามารถเลือกได้ว่า จะ ใช้เพียงเพื่อการอยู่รอดเป็นวัฒนธรรม หรือเพื่อจิตใจที่ดีงาม มีสุนทรีย์เป็นวัฒนธรรมก็ย่อมเลือก ได้ การให้ความหมายของวัฒนธรรมทางด้านจิตใจนับว่าเป็นเรื่องที่ดี เพราะเมื่อจิตใจงามก็ สามารถสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีงามได้ และสิ่งแวดล้อมที่ดีงามก็จะกลับมาสร้างจิตใจที่ดีงามต่อไป แต่ลักษณะนี้เหมาะกับยุคสมัยและสังคมที่พอดีแล้ว เต็มแล้วต่อการตอบสนองของความต้องการ พื้นฐานของมนุษย์ แต่หากสังคมยังยากแค้น ขาดแคลนอยู่มนุษย์ก็ต้องมีพฤติกรรมแบบพื้นฐาน ที่สุดในการตอบสนองของความจำเป็นพื้นฐานของตนเองเพื่อการอยู่รอดก่อน ฉะนั้นพฤติกรรมที่ แสดงออกก็จะเร่งด่วนและขาดความวิจิตรบรรจง นั่นคือพฤติกรรมในความเป็นจริงและเป็น พฤติกรรมที่ไม่มีทางเลือก

หากจะสรุปความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ให้ความหมายของทุกแขนงวิชาการ ขอให้พิจารณาความหมายของนักวิชาการฝรั่งเศส ซึ่งทางสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม แห่งชาติ (ไทย) ได้ให้ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมอยู่ในขณะนี้ ได้ให้คำจำกัดความว่า “Le bien” , “Le beau” และ “Le vrai” ซึ่งทางคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติใช้คำว่า “ความดี ความ งาม และความจริง” (สัจธรรม) เป็นการอธิบายความหมายของ “วัฒนธรรม” ได้ดีและสมบูรณ์อยู่ใน ตัวของมันเอง เพราะเป็นความหมายที่ครอบคลุม ทั้งในแง่มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (นิยพวรรณ วรณศิริ, 2550)

การสร้างสรรค์วัฒนธรรมของมนุษย์มีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการ ในการดำเนินชีวิต ทั้งด้านร่างกาย คือการตอบสนองต่อความต้องการทางธรรมชาติ การกินอยู่ การเจ็บป่วย การสืบพันธุ์ ฯลฯ ด้านจิตใจ คือ การตอบสนองต่อความต้องการทางด้านอารมณ์

ความรู้สึก ความกลัว ความไม่มั่นคง ความรักความอบอุ่น ฯลฯ และทางด้านสังคม คือ การตอบสนองต่อการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่อยู่บนพื้นฐานของการพึ่งพิงพึ่งอาศัยกัน การสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์ทางสังคม ฯลฯ วัฒนธรรม ที่มนุษย์สร้างขึ้น สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุและวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ

1.1.1 วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวัน สามารถจับต้องได้หรือกระทำผ่านประสาทสัมผัสของมนุษย์ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนี้ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจของสมาชิกในสังคม เนื่องจากสภาพ “วัตถุ” จึงสามารถจัดการได้ นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาได้จากพิพิธภัณฑ์ซึ่งทำหน้าที่ในการเก็บรวบรวมวัตถุต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เช่น การแต่งกาย เครื่องใช้ งานศิลปะ เป็นต้น

1.1.2 วัฒนธรรมที่ไม่เข้าเกี่ยวข้องกับวัตถุ ไม่สามารถจับต้องได้หรือกระทำได้ โดยผ่านประสาทสัมผัสของมนุษย์ มีความเป็นนามธรรมสูงแต่รับรู้ได้โดยการแสดงผ่านทางพฤติกรรมทางสังคม ซึ่งสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ เช่น บรรทัดฐาน ความเชื่อ อุดมการณ์ ค่านิยม เป็นต้น ขณะที่วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุบางประเภทจะถูกทำให้เป็นรูปธรรมและมีฐานะเป็นวัตถุเพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในสังคม

1.2 วัฒนธรรมย่อย

เป็นวัฒนธรรมขนาดเล็ก ที่ย่อยออกมาจากวัฒนธรรมหลักส่วนใหญ่ของประเทศ มีเอกลักษณ์ ค่านิยม และวิธีการดำเนินชีวิตเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างออกไป โดยมีวิถีคิดและการแสดงออกในแบบเฉพาะกลุ่มของตนเอง เช่น การแต่งตัว การฟังเพลง การขี่มอเตอร์ไซด์ เป็นต้น การก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อยเกิดจากการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน อุดมการณ์เดียวกัน เมื่อรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนก็จะเกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และการพัฒนาคุณค่า หลอมรวมกันจนเกิดเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดขึ้นมา ในบางวัฒนธรรมย่อยอาจจะมีแนวคิดที่ขัดแย้งกับวัฒนธรรมหลักส่วนใหญ่ของสังคม และเป็นมีวิธีการแสดงออกที่ต่างออกไป รวมถึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออก เพื่อสะท้อนตัวตนของตัวเองออกมาสู่สังคม จึงรวมกลุ่มกันและสร้างแบบแผนขึ้นมาใหม่ เพื่อสร้างพื้นที่แสดงตัวตนของตนขึ้นมา เช่น กรณีเด็กแว้น ต้องการซึ่งหรือแสดงลีลาการขี่รถที่ผาดโผนเพื่อที่แสดงให้เพื่อนในกลุ่มเห็นว่าตนนั้นเก่งและมีความสามารถมากพอที่จะได้รับการยอมรับจากคนในกลุ่ม เป็นต้น ในสังคมประกอบไปด้วยกลุ่มคนมากมายที่มาอาศัยอยู่ร่วมกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของสังคมจากความแตกต่างทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อยอันหลากหลายเพื่อตอบสนองต่อการดำรงอยู่ในกลุ่มของตน มีทั้งสิ่งที่เป็น

ลักษณะร่วมและสิ่งที่เป็นลักษณะเฉพาะเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม ซึ่งบางที่วัฒนธรรมย่อยของแต่ละกลุ่มนั้นอาจจะไม่เป็นที่ยอมรับจากวัฒนธรรมหลักก็ได้ วัฒนธรรมหลักเป็นวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่มีความหนาแน่นมากที่สุดในสังคม เป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากสถาบันหลักนำไปสู่การยึดถือและปฏิบัติร่วมกันจนเป็นเหมือนบรรทัดฐานของสังคม มีอำนาจและอิทธิพลมากกว่าวัฒนธรรมของคนกลุ่มอื่นๆ ซึ่งถูกมองว่าเป็นวัฒนธรรมรองไปบางครั้งวัฒนธรรมหลักในบางสังคมมีอิทธิพลและโดดเด่นมากจนทำให้เข้าใจว่าไม่มีวัฒนธรรมอื่นนอกเหนือจากวัฒนธรรมหลักที่ปฏิบัติไปในแนวทางเดียวกันแล้ว เช่น การทักทายด้วยการไหว้ การให้ความเคารพต่อผู้ที่อาวุโสกว่า เป็นต้น (อัมพร สุคันธวิช และพวงเพชร สุรัตน์วิกุล, 2559)

1.3 ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม

เป็นแนวคิดที่ใช้ทำความเข้าใจวัฒนธรรมย่อย และกิจกรรมธรรมดาๆ ในชีวิตประจำวันที่คนเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับกลุ่มก้อนทางสังคม จนเกิดเป็น “อัตลักษณ์ร่วม” อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่คนในของแต่ละวัฒนธรรมอาจรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่แตกต่าง สิ่งที่น่าอับอายสำหรับคนภายนอก แต่ในขณะเดียวกัน ก็เป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขาารู้สึกถึงความเป็นกลุ่มเดียวกัน เป็นพวกพ้องและการมีอัตลักษณ์ทางสังคมร่วมกันอย่างแนบชิด เช่น เด็กแว้น เบิ้ล เครื่องยนต์ รถจักรยานยนต์ในงานศพของบุคคลที่สมาชิกในกลุ่ม ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่มีระเบียบแบบแผนเป็นของตัวเอง เป็นธรรมเนียมที่รู้จักกันในกลุ่ม และคนที่เป็นคนนอกจะไม่สามารถเข้าใจและเข้าถึงความหมายของการแสดงออกนั้นได้ ทฤษฎีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมของ Michael Herzfeld เป็นการศึกษาทางมานุษยวิทยาเพื่อใช้อธิบายการเกิดจิตสำนึกของความเป็นชาติ การแสดงออกของประเทศทั้งในระดับชาติและในระดับกลุ่มในเรื่องการปกปิดความลับเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการเมืองที่เป็นความรู้สึกเล็กๆ ที่คนในวัฒนธรรมเดียวกันเท่านั้นถึงจะเข้าใจคนต่างวัฒนธรรมหรือคนนอกไม่อาจที่จะเข้าใจความหมายได้ วัฒนธรรมหรือความหมายเกิดจากรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่มีร่วมกัน ทำให้คนในกลุ่มจะเข้าใจความหมายของการแสดงออกและสิ่งต่างๆ เหมือนกัน รวมไปถึงสัญลักษณ์อื่นๆ ได้แก่ ความเงิบ ท่าทาง ดนตรี สิ่งแวดล้อม สถาปัตยกรรม และคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งหมดนี้เป็นการแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของประชาชนธรรมดา ซึ่งเป็นเรื่องที่น่ามานุษยวิทยาไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก ด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ 1. นักมานุษยวิทยา มองว่ารัฐไม่มีวัฒนธรรม วัฒนธรรมอยู่กับชาวบ้านประชาชนธรรมดาเท่านั้น 2. ประชาชนต่อต้านรัฐเสมอ รัฐจึงเป็นคู่ตรงข้าม การมองเช่นนี้หมายถึงการอธิบายว่ารัฐนั้นมีแต่การใช้อำนาจ Herzfeld ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดนี้ เขาเสนอว่าไม่ใช่ชาวบ้านเท่านั้นที่มีวัฒนธรรม รัฐเองก็มีวัฒนธรรมทั้งรัฐและพลเมืองต่างก็ใช้วัฒนธรรมในการสร้างผลประโยชน์เพื่อ

สร้างข้อได้เปรียบให้กับตนเองในระดับชุมชนและระดับรัฐ การใช้ชีวิตประจำวันทั้งรัฐและชุมชนต่างใช้ภาษา วาทกรรมและปฏิบัติการต่างๆ จากความเชื่อทางวัฒนธรรมและกำหนดพรมแดนของความต่างเพื่อจัดจำแนกแยกแยะ “คนอื่น” ออกจากกลุ่มของตน ส่วนความคิดในระดับชาติหรือระดับประเทศ ก็มีการจัดจำแนกคนอื่น ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างความเป็นพรรคพวก กลุ่มก้อน แต่ในทางตรงข้ามก็เป็นการกีดกันคนอื่นไม่ให้เข้ามาในกลุ่มด้วย โดยกลุ่มจะเปิดเผยความลับต่อคนภายนอกก็ต่อเมื่อคนภายนอกดังกล่าวสร้างความใกล้ชิด ด้วยการเข้าใจภาษาหรือสัญลักษณ์ที่เป็นความลับภายในสังคมนั้นๆ (ชัยพงษ์ สำเนียง, 2538, 139-141) นอกจากนี้ Herzfeld ได้กล่าวถึงแนวคิดภาพลักษณ์ประจำหรือแบบฉบับ (Stereotype) ซึ่งเป็นเรื่องปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน เพราะเป็นการสะท้อนค่านิยม อุดมการณ์ ในทางตรงกันข้ามกับแนวคิดที่เป็นทางการด้วยเช่นกัน การสร้างภาษาเป็นของตนเองของกลุ่มวัยรุ่นเด็กสก็อยในการใช้แสดงตัวตนในโลกออนไลน์ (Social Media) เมื่อภาษาแทบทั่วไปไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มได้ จึงกำหนดรูปแบบการเขียน (พิมพ์) ขึ้นมาใหม่ ซึ่งเป็นการท้าทายกรอบสังคมเดิมเรียกว่า ภาษาสก็อย เพื่อสร้างความแตกต่างและดึงดูดความสนใจ ด้วยการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มขึ้นท่ามกลางความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ฝ่ายของตนเองเป็นฝ่ายตั้งรับต่อสังคม ความสนิทชิดเชื้อทางวัฒนธรรมเป็นเหมือนทางเชื่อมที่สร้างความมั่นใจให้กับตนเองทั้งในระดับปัจเจกและระดับกลุ่มที่มีมิติทางวัฒนธรรมร่วมกัน เพื่อไม่ต้องใส่ใจว่าวัฒนธรรมระดับย่อยของตนเองเป็นเช่นไรในสายตาของบุคคลนอกวัฒนธรรม แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นการแสดงประสิทธิภาพของกลุ่มเพื่อชมคนอื่นไปในตัวคนที่ไม่ได้มีลักษณะร่วมก็จะถูกกีดกันออกไปเอง ทั้งโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ความรู้สึกร่วมทางวัฒนธรรมนั้นสะท้อนออกมาในรูปแบบของการประกาศศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจ ในขณะเดียวกันศักดิ์และความภาคภูมิใจดังกล่าวก็อาจจะช่วยกดทับหรือหลอมละลายความน่าละอายหรือข่มความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจที่มีอยู่ในใจที่ปรากฏอยู่ในพฤติกรรมที่แสดงออกต่อสังคม กล่าวโดยสรุปคือ ความเชื่อทางวัฒนธรรมสร้างความมั่นใจให้กับตนเองพร้อมกับประจักษ์ตนเองควบคู่กันไปด้วย ทำหน้าที่ต่อยอดอัตลักษณ์ที่แท้จริงของวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการเปลี่ยนตัวตนจนหมดเปลือก ช่วยสร้างความสุขชั่วคราวควบคู่ไปกับการปลอบประโลมหัวใจตนเอง

1.4 ป๊อปคัลเจอร์ไทย

Very Thai Everyday Popular Culture หนังสือที่ถูกเขียนโดย ฟิลิป คอห์นเวล-สมิธ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับเมื่อคนต่างชาติพูดถึงประเทศไทยในแง่สีสันทางวัฒนธรรม การชีวิต ข้าวของเครื่องใช้ของไทยหลายๆ อย่างที่ในประเทศเขาไม่มี เช่น ศาลพระภูมิ น้ำแดงไหว้ศาล รถตุ๊กตุ๊ก

ศิลปะบนรถทัวร์ รั้วเหล็กตัดต่างๆ เป็นต้น ซึ่งถ้าจะจำกัดความซ้ำของหรือไลฟ์สไตล์เหล่านี้ว่าคือ อะไร? ก็สามารรถเรียกสั้นๆ ได้ว่า ‘ป๊อปคัลเจอร์’ (Pop culture) หรือวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เกิดขึ้นใน สังคม ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีคุณค่า มีความดีงาม หรือต้องถูกยกย่อง มันเป็นแค่ปรากฏการณ์ทาง วัฒนธรรมที่คนจำนวนหนึ่งทำมันขึ้นมา แต่ที่น่าสนใจคือ ป๊อปคัลเจอร์มักเป็นสิ่งที่เจ้าตัวหรือ เจ้าของวัฒนธรรมนั้นไม่ทันคิดว่ามันป๊อป เพราะเคยชินจนลืมสังเกต วัฒนธรรมไทยเปิดกว้าง ต้อนรับอิทธิพลจากภายนอกมาโดยตลอดหลายศตวรรษที่ผ่านมา แต่ Philip แสดงให้เห็นว่าคน ไทยยังคงรักษาวัฒนธรรมของเราไว้ได้โดยการปรับวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับตนเองอย่างแยบ ยล ทั้งจากการประยุกต์ใช้ “ของนอก” กับวัสดุ เทคนิค และการตกแต่งแบบดั้งเดิม หรือการดึงมา เฉพาะรูปแบบ แต่แทนที่ปรัชญาของต่างชาติด้วยแนวคิดที่สอดคล้องกับคนไทย สิ่งที่เกิดขึ้นจาก ที่อื่นจึงถูกนำมาบิด ปรับ แปลง จนเกิด “ลูกผสม” ที่เปลี่ยนความหมายจากเดิม หรือพลิกโฉมหน้า จนกลายเป็น “icon” แทนสัญลักษณ์ของประเทศไทยในสายตาชาวต่างชาติไปเลยด้วยซ้ำ (Philip Cornwel-Smith, 2006)

บทสัมภาษณ์หนึ่งของ Philip Cornwel-Smith ถูกอ้างถึงใน ที่กล่าวถึงในประเด็น ป๊อปคัลเจอร์ไทยไว้ว่า หนังสือ Very Thai ว่าด้วยเรื่องของวัฒนธรรมป๊อปที่สะท้อนรสนิยมสมัย นิยม ซึ่งเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นตัวหนังสือจะต้องอิงอยู่กับสิ่งที่ เป็นจริง และเปลี่ยนแปลงตัวเองอยู่ตลอด Very Thai ฉบับที่สองตีพิมพ์ให้หลังฉบับแรกหลายปี ตอนนั้นผม มองว่าความเปลี่ยนแปลงมันมากพอที่จะทำหนังสือเล่มใหม่แล้ว ผมอยากทำเล่มที่สองและมันก็ ไม่ได้จำเป็นต้องเป็นบทสรุปของฉบับแรกด้วย ในเล่มที่สองนี้ผมเติมเนื้อหาเข้าไป 4 บท ซึ่งมันเป็น เนื้อหาส่วนที่มาจากผมคิดว่าจริงๆ แล้ว Very Thai คืออะไรกันแน่ และมันมีผลต่อวัฒนธรรมอย่างไร

แทบจะทุกบทถูกแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา ภาพถ่าย ให้ตรงกับสิ่งที่ เป็นอยู่ในขณะนั้นมาก ขึ้น มีอยู่บทหนึ่งที่พูดถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากการตีพิมพ์เล่มแรก ไม่ว่าจะเป็นการชุมนุมทาง การเมืองที่การแบ่งสีเสื้อส่งผลต่อวิธีการที่คนไทยมองประเทศของตัวเองเป็นอย่างมาก อีกเรื่องคือ ตอนตีพิมพ์ฉบับแรก digital device ไม่ได้มีบทบาทเท่าไร แต่ตอนนี้มันเกี่ยวข้องกับทุกๆ อย่างไป แล้ว

บทต่อมาเกี่ยวกับการออกแบบแบบพื้นถิ่น (Vernacular Design) ซึ่งมันก็คือเฟอร์นิเจอร์ ที่คุณเห็นคนใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน มันเป็นเรื่องที่ทำขึ้นอย่างง่ายๆ แต่ก็สามารถแก้ไขปัญหาได้ ตรงจุด เดินออกไปตามถนน เราจะเห็นอะไรต่อมิอะไรมากมายที่เป็นของทำมือที่ทำจากวัสดุที่หา ได้ง่ายๆ นั้น อย่างเช่น ที่กันรถ ม้านั่ง หรืออุปกรณ์ที่ใช้จัดคิววินมอเตอร์ไซด์ ทุกอย่างมันยูนิคมาก

และแสดงออกถึงไหวพริบของคนทำ มันน่าสนใจมากที่เราได้เห็นของทำมือเหล่านี้ในกรุงเทพฯ ซึ่งหาดูไม่ได้จากที่ไหน



ภาพประกอบ 2 ป้อปคัลเจอร์ไทยริมทาง

ที่มา: http://art4d.com/wp-content/uploads/2019/05/@@PCS-11-0403-Khlong-San-100-yr-fair-_MG_4401-1000x667.jpg

บทที่ชื่อ Thai Thai พูดถึงการที่วัฒนธรรมสมัยนิยมค่อยๆ กลายมาเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักไปในที่สุด ผมเห็นหลายๆ กรณีที่คนมักจะใช้คำว่า Very Thai ไว้เรียกของแปลกๆ ที่ถูกพูดถึงในหนังสือเล่มนี้ จนเริ่มจะรู้สึกคำว่า Very Thai ได้กลายมาเป็นคำบรรยาย เป็นชื่อเรียกเป็นชื่อประเภท ที่คนเอาไว้อธิบายสิ่งที่ต่างไปจากความเป็นไทยแบบประเพณี หนังสือเล่มนี้ไม่ได้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย แต่ผมต้องการให้นำหนักกับของที่เราเห็นกันจนชินตาในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะตามท้องถนน สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเมืองที่เป็นลูกผสมระหว่างความเป็นสมัยใหม่กับความเป็นประเพณี

หลังจากที่ตีพิมพ์ไปไม่กี่ปี ตัวหนังสือเองเริ่มมีอิทธิพลต่อความคิดของคนมากขึ้น ดีไซน์เนอร์หรือคนทำอีเวนต์หลายๆ คนใช้ Very Thai เป็นแหล่งหาไอเดีย มันเข้าไปอยู่ในการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย และมีอยู่หลายครั้งที่ผมไปเทศกาลออกแบบแล้วพบดีไซน์เนอร์ที่บอกว่าคอลเล็คชั่นของเขาได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือเล่มนี้ ศิลปินบางคนนำหนังสือเล่มนี้ไปจัดแสดง

ร่วมกับงานศิลปะในนิทรรศการ หลายครั้งที่อะไรแบบนี้เกิดขึ้นโดยที่ผมเองไม่รู้ด้วยซ้ำ ผมเพิ่งมารู้ทีหลังว่ามีคนเอาหนังสือไปใช้ในฐานะวัตถุจัดแสดง นั่นคืออิทธิพลของหนังสือเล่มนี้ต่อวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในกรุงเทพฯ วิธีการที่คนอื่นใช้หนังสือเล่มนี้ และมุมมองของเขาต่อมัน มันจึงเป็นเหมือนฟีดแบ็คที่สะท้อนไปมา ตัวหนังสือเองก็ได้กลับมาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม (art4d, 2019)



ภาพประกอบ 3 ปีปอดัลเจอร์ไทยงานวัด

ที่มา: http://art4d.com/wp-content/uploads/2019/05/@@PCS-20081113-08-1112-Loy-Krathong-_MG_7363-1000x667.jpg

เมื่อทำความเข้าใจการเกิดขึ้นของวัฒนธรรม การก่อร่างสร้างวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อกระบวนการความคิด การแสดงออกของคนในวัฒนธรรม ทั้งในวัฒนธรรมเดียวกันและต่อคนภายนอกวัฒนธรรม อย่างในกรณีการชิงร่มมอเตอร์ไซค์ของเด็กแว่น การชิงหรือแสดงลีลาการขี่รถที่ผาดโผนเพื่อที่แสดงให้เพื่อนในกลุ่มเห็นว่าตนนั้นเก่งและมีความสามารถมากพอที่จะได้รับการยอมรับจากคนในกลุ่ม ในสังคมประกอบไปด้วยกลุ่มคนมากมายที่มาอาศัยอยู่ร่วมกัน แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของสังคมจากความแตกต่างทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อยอันหลากหลายเพื่อตอบสนองต่อการดำรงอยู่ในกลุ่มของตน มีทั้งสิ่งที่เป็นลักษณะร่วมและสิ่งที่เป็นลักษณะเฉพาะเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม การศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบจึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นในงานวิจัยนี้

2. แนวคิดวัฒนธรรมกับการออกแบบ

2.1 วัฒนธรรมนำการออกแบบ

แนวคิดการออกแบบ โดยนำการศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นพื้นฐานทางการออกแบบ ซึ่งเดิมที่การออกแบบพาณิชย์ศิลป์จะให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านอื่นๆ เช่น เทคโนโลยี วัสดุ การผลิต การตลาด มากกว่าปัจจัยทางมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ความหมายของ Ethnologie ในที่นี้ไม่ได้ถูกตีความหมายว่า “ชาติพันธุ์วิทยา” ในแง่ของนักมนุษยวิทยาหรือสังคมวิทยา ซึ่งโดยปกติจะใช้เชื้อชาติหรือเชื้อสายเป็นเกณฑ์หลัก แต่ในแง่ของการออกแบบจะตีความว่าเป็นกลุ่มชนที่มีอัตลักษณ์ ไม่ว่าจะอัตลักษณ์เดียวกัน (Identity) หรืออัตลักษณ์ร่วมกัน (Corporate Identity) ความหมายของวัฒนธรรมสำหรับงานออกแบบ การศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นปัจจัยในการออกแบบ จะต้องพิจารณาความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมที่ซ้อนทับกันอยู่ในมิติต่างๆ ออกจากกันเพื่อความชัดเจนภาพของวัฒนธรรมร่วมที่จะนำไปเป็นปัจจัยในการออกแบบ สามารถแยกได้สามกลุ่มตามกรอบมิติแห่งสถานที่ (Local) เวลา (Temporal) และวัฒนธรรมเสมือน (Virtual)

2.1.1 วัฒนธรรมท้องถิ่น (Local Culture) ตามความเข้าใจกันโดยทั่วไป คือ วัฒนธรรมของชนเผ่า หรือกลุ่มคนพื้นเมืองที่มีเชื้อชาติและประเพณีเป็นโครงสร้างสำคัญ โดยอัตลักษณ์จะเด่นชัดเมื่อมองในลักษณะที่แยกย่อย เช่น ชุมชนหรือตำบล เป็นต้น

2.1.2 วัฒนธรรมห้วงเวลา (Temporal Culture) ยังไม่มีการยอมรับจากนักสังคมศาสตร์ว่าปรากฏการณ์ในห้วงเวลาต่างๆ มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เนื่องจากขาดองค์ประกอบการสืบทอดต่อกันมา แต่ปรากฏการณ์ที่สำคัญหลายต่อหลายครั้งทั้งในระดับโลกและระดับประเทศ ก็ได้ปลุกกระแสความคิดที่มีลักษณะร่วมกันของกลุ่มคนจำนวนเยอะ วัฒนธรรมห้วงเวลาแม้จะไม่มีประเพณีมาเกี่ยวข้อง หากแต่มีความชัดเจนในเรื่องอุดมคติของยุคสมัยที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สืบทอดลักษณะเด่นของกลุ่มชนร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน เช่น การเคลื่อนไหวทางการเมือง กระแสต่อต้านสงครามเวียดนาม เกิดเป็นกลุ่มฮิปปี้ เป็นต้น

2.1.3 วัฒนธรรมเสมือน (Virtual Culture) ลักษณะของวัฒนธรรมเสมือน คือรูปแบบกลุ่มคนที่มีลักษณะร่วมกัน ทางรสนิยม ปรัชญา การใช้ชีวิตหรือมีแนวคิดอุดมคติร่วมกันจนเกิดเป็นอัตลักษณ์กลุ่มขึ้น เช่น กลุ่มนิยมการแต่งรถมอเตอร์ไซค์แว้นส์สไตล์ไทย ก็มีการรวมกลุ่มขึ้นในโลก Social Media หรือ รวมตัวกันในสนามแข่งเมื่อมีงานแข่งขัน เป็นต้น การที่แต่ละกลุ่มมีการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง สำนวนภาษา ระบบคุณค่าความดีงาม ลีลาการใช้ชีวิต แม้กระทั่งบุคคลในอุดมคติ (Idol) ในสังคมหนึ่ง อาจจะเป็นบุคคลเดียวกันกับที่ถูกสังคมอื่น กล่าวหาว่าเป็นอาชญากรหรือคนวิปริต ผู้ศึกษาวัฒนธรรมจึงมีความจำเป็นต้องถอยหลังออกจากกลุ่มวัฒนธรรม

ตนเอง มาเป็นผู้มองอยู่ภายนอก ผู้ที่พยายามวางตัวเป็นกลางทางวัฒนธรรม จะสามารถเห็นได้ว่า ความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ที่มีสังคมมนุษย์ตั้งรกรากอยู่ ล้วนแต่มีคุณค่าในตนเองทั้งสิ้น ทั้งในแง่ของวิวัฒนาการและสุนทรียศาสตร์ (ชวลูฉิม พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2547)

2.2 อัตลักษณ์ความเป็นไทยสู่ไทยๆ

“ในขณะที่สังคมไทยเปลี่ยนแปลงอย่างมหาดศาล... ในขณะที่ช่องว่างของคนกรุงเทพฯ กับคนพื้นบ้านกว้างขึ้นทุกที... ในขณะที่คนไทยรุ่นใหม่กำลังมัวอยู่กับการปรับตัว เรากลับยิ่งต้อง ค้นหาช่องว่างเล็กๆ ที่สามารถพาเราเข้าไปนั่งอยู่ที่ส่วนลึกของความเป็นคนไทยให้ได้” “อย่าเข้าใจผิดว่าส่วนลึกของวิถีชีวิตแบบคนไทย... จำเป็นจะต้องจำกัดแคบอยู่ที่จิตรกรรมฝาผนังหรือวรรณคดีไทย หรือแต่งโมเกาะสลักลายกนกทั้งใบ แต่มันอาจเป็นความรู้สึก หรือเหตุการณ์หรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในชีวิต ที่คนไทยเท่านั้น สามารถเอาตัวเอาใจเข้าไปสูงส่งด้วยได้”

“...มันอยู่รอบตัวเรานี่แหละ ตรงไหนสักที่ เราอาจจับต้องไม่ได้ มองไม่เห็น หรือมันอาจจะคาอยู่แค่รูจมูกบานๆ ของเราก็ได้ บางที หมอนวดริมชายหาด หรือช่างซ่อมกางเกงถักจักรริมถนน หรือเด็กขายพวงมาลัย อาจตอบเราได้”

“...ไอ้เจ้าตัวแทนค่ากลางของความเป็นชนชาติหนึ่งๆ นี่เท่านั้น ที่ทำให้โฆษณาอย่างอังกฤษหรือญี่ปุ่น มีความเป็นอังกฤษจำ ญี่ปุ่นจำ อย่างเต็มภาคภูมิ อย่างชนิดที่ใครๆ ที่พยายามทำตาม ก็ได้แต่เป็นผู้ตาม แต่ไม่สามารถเป็นเจ้าของได้” ภาณุ อิงคะวัต, “ฮอตดอก แฮมเบอร์เกอร์ และแอปเปิ้ลพาย” (B.A.D Awards, 1995) คัดลอกจากหนังสือไทยๆ อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทยๆ (ประชา สุวิธานนท์, 2558)

การที่จะศึกษาวัฒนธรรมตามความหมายที่ว่า วัฒนธรรม คือ “ความดี ความงาม และความจริง” (สังขธรรม) ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่ศึกษาอัตลักษณ์ของความเป็นไทยในแบบชาวบ้าน ความเป็นไทยที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ที่ทุกคนเห็นคนคุ้นตา จนรู้สึกคุ้นชิน หากเริ่มจากการพิจารณาความเป็นไทย เราจะพบว่ากระบวนการสร้างชาติของรัฐไทย จะเริ่มที่ยุคของกลุ่มในพระราชสำนัก กลุ่มชนชั้นสูง ชุนนาง ต่างก็ถือความเป็นไทยเป็นมรดกชาติ มีฐานะที่สูงส่ง ศักดิ์สิทธิ์ และสะท้อนถึงเนื้อแท้ของชาวไทย และรัฐเองก็ทำหน้าที่ในการอนุรักษ์นี้ด้วยมรดกไทยเป็นส่วนหนึ่งของการปลูกฝังความทรงจำทางประวัติศาสตร์ที่เป็นไปด้วยเรื่องราวและวีรกรรมของ กษัตริย์และบรรพบุรุษ ที่เคยปกป้องรักษาเอกราชของชาติไว้ นำมาสู่การสร้างอัตลักษณ์ของชาติให้เป็นหนึ่งเดียว แม้ความเป็นไทยจะเป็นความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและความคิดเชิงชาติพันธุ์ แต่นั่นก็ไม่ได้ให้ความหมายชัดเจน และการบอกว่าอะไรเป็นไทยหรือไม่ไทยนั้นในนามของรัฐและการรับรองโดยผู้เชี่ยวชาญ ก็ไม่ได้มีคำตอบที่ตายตัว นอกจากนี้ยังมีการเกิดกระบวนการกีดกันและ

ดูถูกถิ่นมรดกทางวัฒนธรรมเป็นจำนวนมาก เช่น วัฒนธรรมทางชนชั้นที่ไม่ได้รับความนิยมในสังคมกระแสหลักและถูกเรียกด้วยถ้อยคำเชิงเสียดสีว่า “ตลาดล่าง” ก็จะถูกสังคมกีดกันและอาจจะถึงขั้นที่จะคัดทิ้ง เป็นต้น ส่วนการดูถูกถิ่นนั้นทำได้หลายอย่าง โดยทางปรับแต่งบริบทตำแหน่งที่ทางการวางและการเปลี่ยนความหมาย ในที่นี้การออกแบบจึงหมายถึงการดัดแปลงรูปทรงหรือจัดวางสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาในรูปแบบและบริบทใหม่ที่ต่างไปจากบริบทเดิม สำหรับการปรากฏขึ้นของอัตลักษณ์แบบไทยๆ ก็มีลักษณะแต่เมื่อผ่านการออกแบบแล้วจะถูกดูถูกถิ่นเข้ามาอยู่ในโครงสร้างของความเป็นไทย ไทยๆ ที่เคยอยู่ “นอก” วัฒนธรรมและถูกทำให้มาอยู่ “ใน” วัฒนธรรม รูปแบบที่ไม่เคยถูกทางการมองว่าเป็นตัวแทนของความเป็นไทย หรือสิ่งที่คนไทยภูมิใจมาก่อน ก็จะได้รับยกยอมรับขึ้นมา

สี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ของคลิฟฟอร์ด เป็นวิธีการที่ใช้ในการศึกษาวัตถุต่างๆ ในฐานะที่เป็น “สัญลักษณ์” หรือเครื่องมือสื่อความหมาย เรียกว่า สี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ (Semiotics Square) โดยเป็นแนวทางของเจมส์ คลิฟฟอร์ด นักมานุษยวิทยาที่เสนอไว้ในบทความชื่อ “On Collecting Art and Culture” (James Clifford, “On Collecting Art and Culture,” The Cultural Studies Reader, London : Routledge, 1993) คลิฟฟอร์ดสร้างสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการแบ่งวัตถุสะสมเป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ ศิลปวัตถุ (Art) กับวัตถุทางวัฒนธรรม (Culture Artifact) โดยเชื่อมั่นมีการแยกกันอย่างมีระบบ นอกจากนี้ยังมีความแท้ (Authenticity) เป็นเงื่อนไขสำคัญในการแยกสองสิ่งนี้ออกจากวัตถุแบบอื่นๆ เขาใช้แนวทางของ เอ. เจ. เกรมาส (A. J. Greimas) ในการสร้างหน่วยความหมาย หรือโซนของ Semantic ขึ้นมาก่อนหนึ่งโซน แล้วมองผ่านกระบวนการเชิงปฏิเสธ (Process of Negation) ก็จะได้โซนตรงข้ามขึ้นมา และจากโซนตรงข้ามคู่เดียว ก็สามารถทำให้เป็นโซนได้ถึง 4 โซน นี่คือ สนาม หรือ โครงสร้างซึ่งสามารถบรรจุความหมายทุกชนิดได้

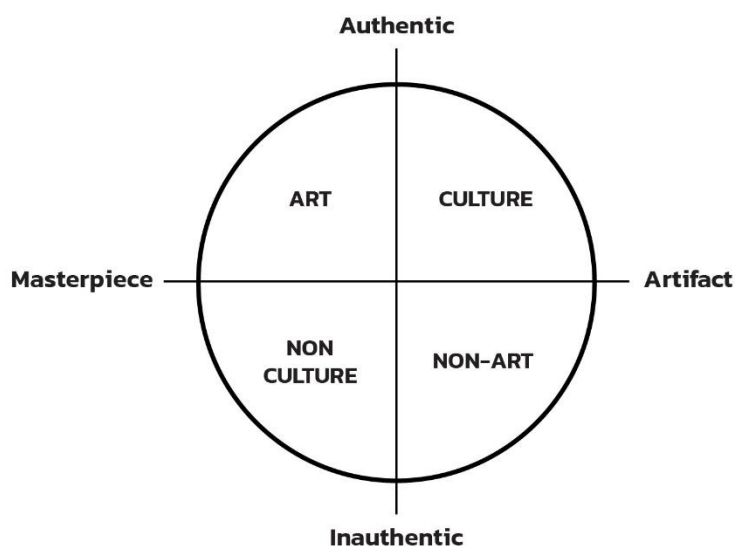
คลิฟฟอร์ดสร้างสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการแบ่งวัตถุสะสมเป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ ศิลปวัตถุ (Art) กับ วัตถุทางวัฒนธรรม (Culture Artifact) จากนั้นจึงสร้างคู่ตรงข้ามเชิงปฏิเสธอีกคู่หนึ่งคือ ไม่เป็นศิลปะ (Non-Art) กับไม่เป็นวัฒนธรรม (Non-Culture) สี่เหลี่ยมที่เกิดขึ้นจึงประกอบด้วย แกนตั้งระหว่างของแท้ดั้งเดิม (Authentic) กับของไม่ดั้งเดิม (Inauthentic) ขณะเดียวกันเราจะได้แกนนอนระหว่าง ผลงานชิ้นเอก (Masterpiece) กับ ผลงานทางวัฒนธรรม (Artifact)

2.2.1 ผลงานชิ้นเอกที่เป็นของแท้ (Authentic-Masterpiece)

2.2.2 ผลงานทางวัฒนธรรมที่เป็นของแท้ (Authentic-Artifact)

2.2.3 ผลงานชิ้นเอกที่เป็นของไม่แท้ (Inauthentic-Masterpiece)

2.2.4 ผลงานทางวัฒนธรรมที่เป็นของไม่แท้ (Inauthentic-Artifact)



ภาพประกอบ 4 สัญลักษณ์ของคัลเจอร์

ที่มา: หนังสือ อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทยๆ หน้า 51

โครงสร้างนี้ เราจะเห็นได้ว่าสถานะหรือคุณค่าทางศิลปวัตถุขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ไม่คงที่และมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา อีกทั้งความไม่คงที่ก็ยังทำให้เกิดการเลื่อนไหลที่เป็นไปได้ทั้งจากล่างสู่บนและจากขวาไปซ้าย หรือในทิศทางตรงกันข้าม ในโลกของศิลปะ ความหมายที่รองรับวัตถุเหล่านี้ไม่ใช่สุนทรียศาสตร์ แต่อาจเป็นความเชื่อของวงการนักสะสม ซึ่งหมายความว่าอะไรสวยหรือน่าสนใจสามารถเปลี่ยนแปลงไปมาได้อย่างรวดเร็วและดูเหมือนไร้กฎเกณฑ์ ในบางกรณีคุณค่าจะถูกรับรองด้วยความใกล้ชิดผู้พันธุ และโดยกลไกราคาของตลาดศิลปะ การเคลื่อนย้ายสถานะจึงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา หรือ ชุมชนท้องถิ่นที่เราคุ้นเคย เห็นมานานจนเกิดความเคยชิน เช่น รถมอเตอริไซค์ของเด็กแว้นในสังคมไทย มีสไตล์การตกแต่งที่มีเอกลักษณ์ มีสี มีลวดลายที่จัดจ้าน รวมทั้งสีสะท้อนแสง ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ทั้งอินโดนีเซียและมาเลเซียจะนิยมการแต่งรถสไตล์ไทยมาก โดยเรียกกันว่าสไตล์ “Mothai” การแต่งรถสไตล์ไทย เพื่อต้องการให้เป็นจุดสนใจต่อผู้ที่พบเห็นขณะเคลื่อนตัวไปด้วยความเร็ว และเริ่มการแต่งจากเด็กแว้นและช่างในต่างจังหวัดก่อน จึงมีสไตล์หรือวัสดุที่ทำจากประเทศไทยเป็นส่วนใหญ่

ทำให้เป็นสไตล์การแต่งรถที่มีความจัดจ้านและมีความเป็นไทยมาก หากนำมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบหรือดัดแปลงเปลี่ยนบริบท เปลี่ยนความหมาย สิ่งเหล่านั้นอาจจะกำลังเคลื่อนตัวไปสู่การเป็นวัฒนธรรมและศิลปะก็เป็นได้ (ประชา สุวิธานนท์, 2558)

2.3 องค์ประกอบศิลป์

มนุษย์เรารับรู้ถึงความสวยงาม ความพอใจ ของสิ่งต่างๆ ได้แตกต่างกันระดับ ความพอใจของแต่ละบุคคล ทั้งนี้อาจขึ้นกับรสนิยม สภาพสังคม ศาสนา ความเชื่อและสิ่งแวดล้อมที่ผู้รับรู้นั้นดำรงชีวิตอยู่ หากแต่ถ้าผู้รับรู้นั้นได้เข้าใจถึงกระบวนการองค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของสิ่งที่ได้สัมผัส ก็ย่อมทำให้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจนั้นๆ เกิดขึ้นได้อย่างแท้จริง ศิลปะนั้นดูเหมือนว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากนัก เพราะอาศัยแต่ความสุนทรีย์ของอารมณ์เพียงประการเดียว แต่หากว่าได้ศึกษาถึงความสุนทรีย์อย่างลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่ามันมีกฎเกณฑ์ในตัวของมันเอง ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานศิลปะ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือผู้เรียนจะต้องเข้าใจในหลักองค์ประกอบของศิลปะเป็นพื้นฐานเสียก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณค่าและรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้อย่างถูกต้อง

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบของศิลปะหรือ (Composition) นั้นมาจากภาษาละติน โดยคำว่า Post นั้นหมายถึง การจัดวาง และคำว่า Comp หมายถึง เข้าด้วยกัน ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วในทางศิลปะ Composition จึงหมายถึงความถึง องค์ประกอบของศิลปะ การจะเกิดองค์ประกอบศิลป์ได้นั้น ต้องเกิดจากการเอาส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art) มาสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าด้วยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principle of Art)

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

2.3.1 จุด (Point, Dot) คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปทรง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบ

ลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2.3.2 เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้น ถ้านำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วยลักษณะของเส้นเส้นนั้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

2.3.2.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

2.3.2.2 เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

2.3.2.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

2.3.2.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่าง เป็นจังหวะมีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง

2.3.2.5 เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล

2.3.2.6 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

2.3.2.7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

2.3.2.8 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้นคือการใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น, ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

2.3.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่าง คือ พื้นที่ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติรูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมี ความชัดเจนและสมบูรณ์ รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

2.3.3.1 รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนแต่เสียก่อน

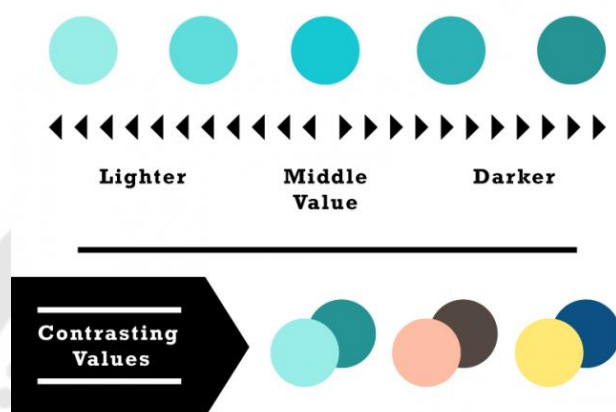
2.3.3.2 รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ต่างๆ สัตว์น้ำ แมลง มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตึกตาหมี การ์ตูน อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย กิ่งไม้ ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

2.3.3.3 รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม (ชอุต นิมเสมอ, 2559)

2.4 การตัดกัน (Contrast)

การตัดกัน หมายถึง ความไม่ประสานสัมพันธ์กัน หรือสิ่งที่ตรงข้ามกัน การนำความแตกต่างกันมาใช้ในงานศิลปะ มาใช้อย่างพอเหมาะจะช่วยให้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในงานนั้นๆ ได้ และนอกจากจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายแล้วยังช่วยให้เกิดความตื่นเต้น เด่นชัด น่าสนใจขึ้นอีกด้วย การตัดกันจะตรงข้ามกับความกลมกลืน เราสามารถทำให้เกิดความตัดกันในองค์ประกอบได้หลายทาง Contrast มีวิธีการนำไปใช้กับการออกแบบได้หลากหลายกว่าที่คิด ซึ่งที่เราหมายถึงไม่ใช่แค่การจัดการกับภาพถ่ายหรือโทนสีเท่านั้นแต่มันรวมถึงองค์ประกอบต่างๆที่ประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นดีไซน์หนึ่งชิ้น ซึ่งมีองค์ประกอบที่แตกต่างกันแต่ถูกนำมารวมกันอย่างเหมาะสมเกิดสมดุลระหว่างสองสิ่งและทำให้งานออกแบบชิ้นนั้นดูน่าสนใจขึ้นด้วย (Janie Kliever, 2016)

2.4.1 Contrast ด้วยความเข้ม-ความอ่อน (Dark and Light Colors) การเลือกใช้สีที่มีความสว่างกับความมืดมาตัดกัน ไม่ได้หมายถึงเฉพาะสีคู่ตรงข้ามเท่านั้น แต่คือน้ำหนักของสี ที่เมื่อมองเป็นสีขาว-ดำ มันจะเกิดเป็นความสว่างหรือมืด ซึ่งมันอาจจะเป็นสีเดียวกันก็ได้แต่เมื่อเติมสีขาวเข้าไปก็จะสว่างขึ้น เติมสีดำเข้าไปก็จะเข้มขึ้น



ภาพประกอบ 5 Contrast ด้วยความเข้ม-ความอ่อน

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.2 Contrast ด้วยวงล้อสี (Color Hue) เป็นวงล้อสีที่เกิดขึ้นจากเนื้อสีจริงๆ มาผสมกันจนเป็นสีต่างๆ ในวงล้อหรือที่เราเรียกกันว่าวงจรสี ซึ่งแต่ละสีที่มีค่าความสดอึมไม่เท่ากัน โดยจะขึ้นอยู่กัค่าความสว่าง/มืดด้วยเช่นกัน ซึ่งมีวิธีการจับคู่สีดังนี้

2.4.2.1 Monochromatic สีโทนเย็น : การเลือกสีเดียวในโทนเย็นมาปรับค่าความสว่าง/มืด

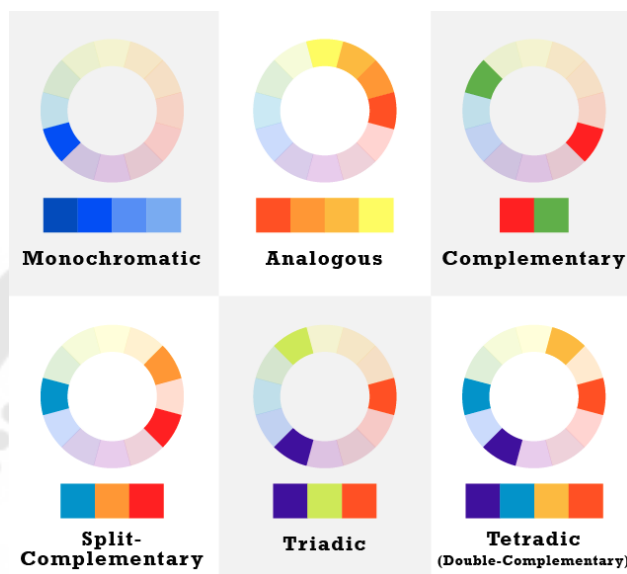
2.4.2.2 Analogous สีโทนร้อน : การเลือกสีเดียวในโทนร้อนมาปรับค่าความสว่าง/มืด

2.4.2.3 Complementary สีคู่ตรงข้าม : การเลือกสองสีที่อยู่ตรงข้ามกันเป๊ะๆเลย

2.4.2.4 Split-Complementary สีสามสี : คือการเลือกใช้ชุดสีสามสีที่เลือกจากสีคู่ตรงข้ามแล้วขยับไปเลือกใช้สีที่อยู่ก่อนหน้าและถัดไปในวงล้อสีโทนใดโทนหนึ่ง

2.4.2.5 Triadic สามสีตรงข้าม: คือชุดสีที่ใช้สามสีจากการลากเส้นเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าในวงล้อสี

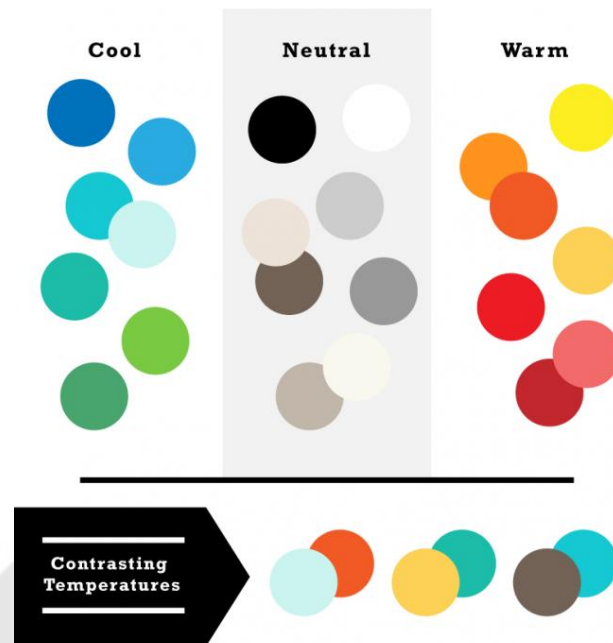
2.4.2.6 Tetradic คู่ตรงข้ามสองชุด: คือการใช้ชุดสีคู่ตรงข้ามสองชุดที่อยู่ใกล้กันในวงล้อสีมาใช้ทำให้มีสีหลักรวมกัน 4 สี



ภาพประกอบ 6 Contrast ด้วยวงล้อสี

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

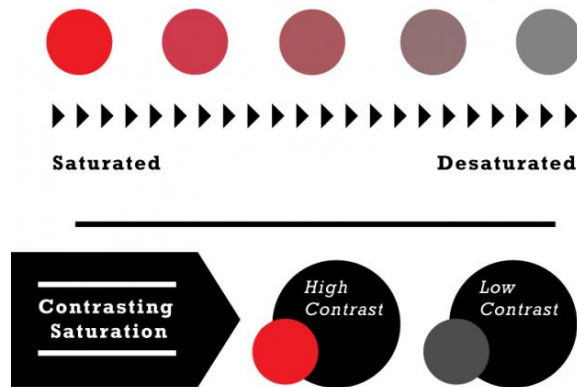
2.4.3 Contrast ด้วยอุณหภูมิสี (Temperature) สีทั้งหมดสามารถแบ่งกลุ่มตามอุณหภูมิออกเป็น 3 แบบคือ โทนร้อนให้ความอบอุ่น (แดง, ส้ม, เหลือง) โทนเย็นให้ความเย็น (น้ำเงิน, เขียว) และโทนเทาที่อยู่ตรงกลางสามารถเป็นโทนไหนก็ได้ขึ้นอยู่กับเลือกผสมอุณหภูมิสีเข้าด้วยกันนอกจากการนำสีร้อนมาคู่กับสีเย็นแล้วยังใช้ประโยชน์จากสีที่มีอุณหภูมิกลางมาสร้างความน่าสนใจได้เช่นเดียวกัน



ภาพประกอบ 7 Contrast ด้วยอุณหภูมิสี

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.4 Contrast ด้วยความเข้มของสี (Intensity) หรือความสด มันคือสีที่เมื่อมีค่าความบริสุทธิ์แบบ 100% ซึ่งเป็นสีหลักของตัวเอง ที่เมื่อมีความสว่างสดอิมเต็มที แล้วถูกเพิ่มความเทาด้วย Desaturated เข้าไปจะทำให้ความสดอิมของสีลดลงมาได้ถึง 0% คือสีเทา ประโยชน์ของระดับความสว่างนี้ช่วยการออกแบบที่ซับซ้อนให้สีที่สด 100% เด่นออกมาจากส่วนอื่นที่สดน้อยกว่าได้เช่นกัน



ภาพประกอบ 8 Contrast ด้วยความเข้มของสี

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

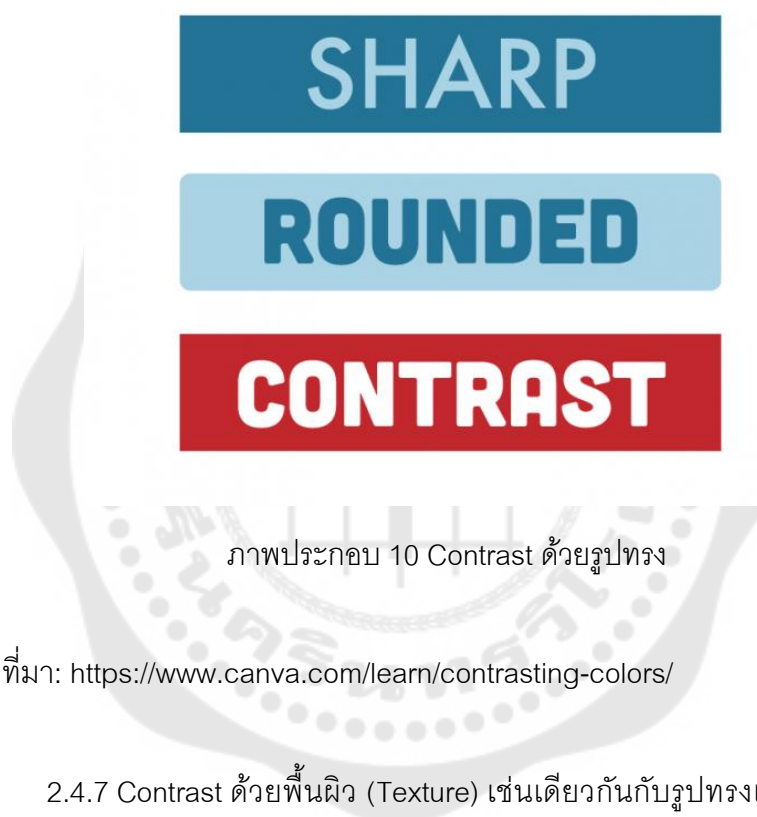
2.4.5 Contrast ด้วยรูปทรง (Shape) Organic vs. Geometric รูปทรงของสิ่งต่างๆ สามารถจำแนกออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ Organic รูปทรงเรขาคณิต และ Geometric รูปทรงอิสระ การใช้ความเรียบของรูปทรงเรขาคณิตมาใช้ร่วมกับรูปทรงอิสระจึงจัดเป็นทางเลือกที่น่าสนใจเหมือนการเอาความนิ่งมาตัดกับความสนุกสนานนั่นเอง



ภาพประกอบ 9 Contrast ด้วยรูปทรง

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.6 Contrast ด้วยรูปทรง (Shape) Edges & Corners วิธีในการใช้รูปทรง คือการออกแบบกับกราฟิกต่างๆ ที่มีรูปร่างเป็นกล่องมีเหลี่ยมมีมุมทั้งตัวกราฟิกกรอบ เส้นขอบหรือรูปแบบตัวอักษรที่มีลักษณะแข็งกระด้างมาจัดวางร่วมกับสิ่งที่ดูอ่อนช้อยกว่าเช่น สีเหลี่ยมมุมมนนั่นเอง ในตัวอย่างจึงนำตัวอักษรลักษณะมุมมนดูนุ่มนวลมาวางในกรอบที่เป็นสีเหลี่ยมมุมแหลมเป็นต้น



ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.7 Contrast ด้วยพื้นผิว (Texture) เช่นเดียวกันกับรูปทรงเพราะการใช้พื้นผิวที่แตกต่างกันก็สามารถสร้าง Contrast ได้เช่นกัน ด้วยการเลือกพื้นผิวที่มีความขรุขระมาผสมกับกับภาพที่มีพื้นผิวเรียบเนียนได้ในหลายวิธีทั้งการจัดเลเอาต์แบบภาพกับตัวหนังสือ หรือการพิมพ์แบบพิเศษหรือการแบ่งเนื้อหากกราฟิกด้วยพื้นผิวก็ล้วนน่าสนใจในการประยุกต์ใช้

ROUGH vs. SMOOTH



ภาพประกอบ 11 Contrast ด้วยพื้นผิว

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

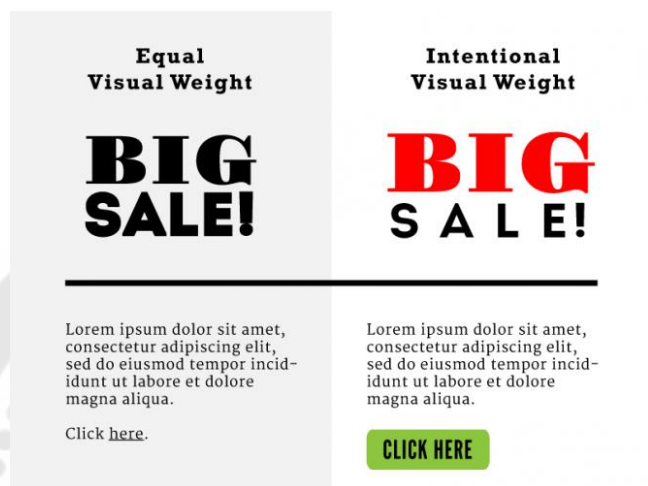
2.4.8 Contrast ด้วยขนาดและสัดส่วน (Scale & Size) ในการออกแบบนั้นต้องใช้เรื่องขนาดและสัดส่วนเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกันอยู่แล้ว โดยเฉพาะกับกราฟิกที่ต้องการเน้นหรือไม่เน้น แต่การนำมาใช้กับการสร้าง Contrast ก็ยิ่งน่าสนใจเช่นกัน โดยการรูปทรงที่ดูคล้ายๆกัน ปรับขนาดให้แตกต่างกันนอกจากช่วยสร้างความโดดเด่นให้ดีไซน์แล้ว ยังช่วยขยายใจความสำคัญออกไปได้ด้วย



ภาพประกอบ 12 Contrast ด้วยขนาดและสัดส่วน

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.9 Contrast ด้วยจุดเด่น (Visual Weight) คือการออกแบบที่เน้นการชี้้นำรูปแบบ ขั้บเน้นองค์ประกอบที่เป็นจุดเด่นในภาพซึ่งไม่ได้หมายถึงแค่ขนาดใหญ่เท่านั้น แต่หมายถึงสี สัน และรูปแบบที่เด่นออกมาจากภาพรวม เป็นส่วนที่ต้องการเน้นให้ชัดโฟกัสให้มาก ซึ่งส่วนใหญ่คือ เนื้อหาสำคัญหรือ Call to action ของภาพนั่นเอง



ภาพประกอบ 13 Contrast ด้วยจุดเด่น

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

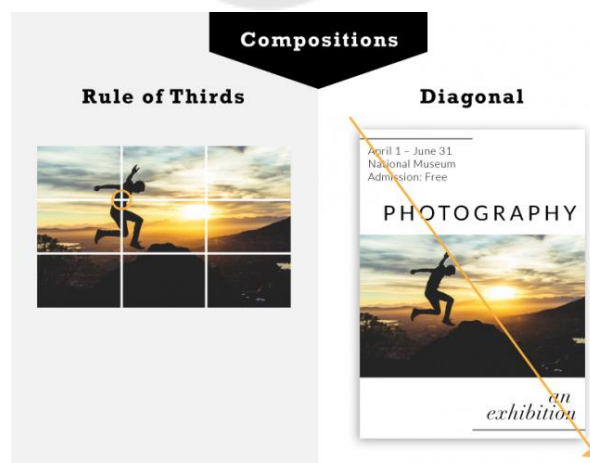
2.4.10 Contrast ด้วยที่ว่างและพื้นที่ขาว (Spacing & White Space) เรื่องของ Space และ White Space จัดว่าเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบแทบทุกอย่าง ซึ่งรวมไปถึงการสร้าง Contrast ด้วยเช่นกัน เพราะมันคือการกำหนดระยะห่างและระยะชิดขององค์ประกอบต่างๆ อย่างเหมาะสม หากมากหรือน้อยไปก็ย่อมทำให้ภาพรวมดูไม่น่าสนใจ แต่หากใช้ Space ด้วย "ความมาก" และ "ความน้อย" มาช่วยการออกแบบก็สามารถสร้างองค์ประกอบที่ดูดึงดูดสายตาได้เช่นกัน



ภาพประกอบ 14 Contrast ด้วยที่ว่างและพื้นขาว

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.11 Contrast ด้วยการจัดองค์ประกอบ (Compositional Choices) บางครั้งการจัดวางองค์ประกอบภาพก็สร้าง Contrast ได้เหมือนกัน ด้วยการเลือกที่จะเล่นกับความสมดุลหรือทิศทางของกราฟิกต่างทั้งภาพ ตัวอักษรและตำแหน่ง โดยเราสามารถนำหลักการของกฎการถ่ายภาพมาใช้ร่วมด้วย เช่น กฎสามส่วน (The Rule of Thirds) คือ การแบ่งภาพออกเป็นสามส่วนทั้งแนวตั้งและแนวนอนและพยายามวางจุดโฟกัสของภาพไว้ในตำแหน่งที่เส้นทั้งหมดตัดกันซึ่งจะมีอยู่ 4 จุดด้วยกัน



ภาพประกอบ 15 Contrast ด้วยการจัดองค์ประกอบ

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

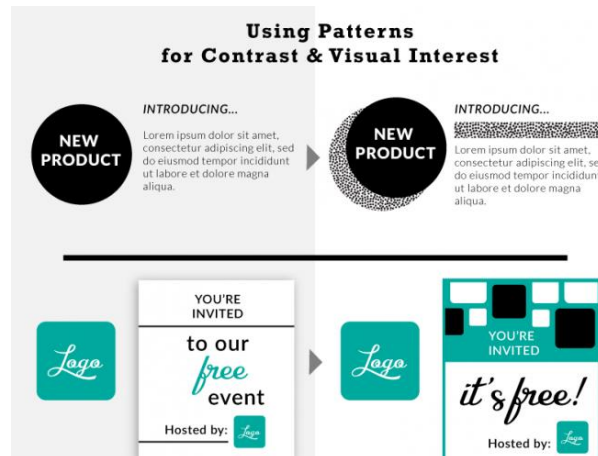
2.4.12 Contrast ด้วยบางอย่างที่คาดไม่ถึง (Something Unexpected) การเพิ่มลูกเล่นเล็กๆ น้อยๆ ที่คาดไม่ถึงลงไปบนภาพ ด้วยสิ่งที่ไม่อาจจะดูไม่เข้าพวกหรือหลุดออกไปจากความคาดหมายก็เป็นอีกวิธีในการสร้าง Contrast เหมือนกัน แต่ต้องระวังว่าองค์ประกอบที่วางลงไปไม่ทำให้งานดีไซ์นั้นนั้นหลุดจากธีมไปอย่างสิ้นเชิง



ภาพประกอบ 16 Contrast ด้วยบางอย่างที่คาดไม่ถึง

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.13 Contrast ด้วยแพทเทิร์น (Repetition & Patterns) เทคนิคการใช้องค์ประกอบมาทำซ้ำเป็น Pattern สามารถสร้างความโดดเด่นและน่าสนใจให้กับดีไซ์ได้เช่นกัน คล้ายๆกับการเทคนิคการจัดองค์ประกอบ เพราะมันสามารถสร้างรูปแบบเฉพาะตัวขึ้นมาได้



ภาพประกอบ 17 Contrast ด้วยแพทเทิร์น

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

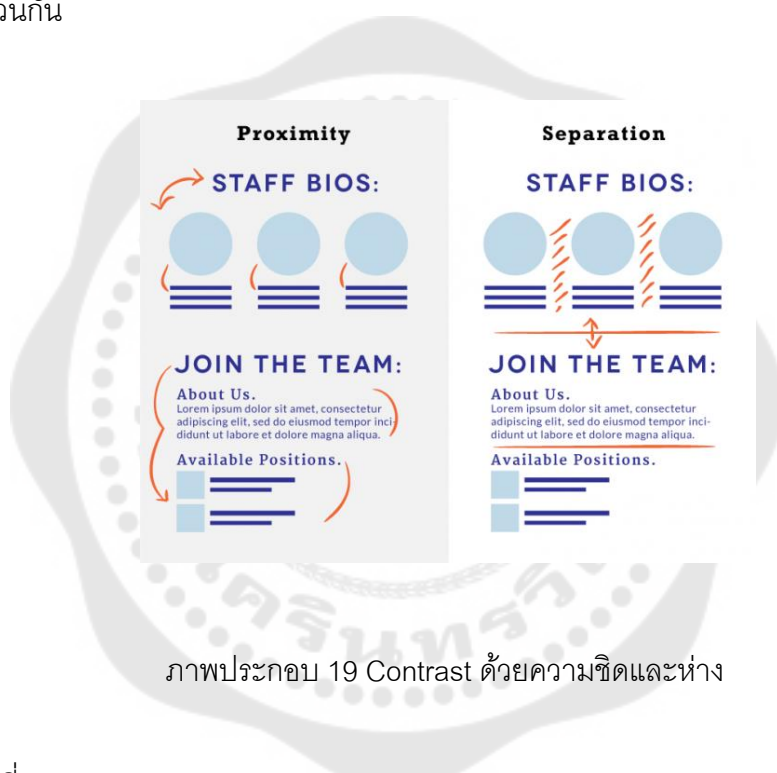
2.4.14 Contrast ด้วยตำแหน่งและการจัดวาง (Position & Orientation) การจัดวางลำดับของเนื้อหา รวมไปถึงการจัดชิดด้านใดด้านหนึ่งก็เป็นอีกวิธีสร้าง Contrast ที่ได้ผลดี เพราะมันช่วยให้รูปแบบของดีไซน์ไม่ดูสมำเสมอจนราบเรียบน่าเบื่อเกินไปทำให้สามารถสร้างจุดเด่นได้ แต่ก็ต้องระวังความไม่เรียบร้อยด้วยเหมือนกัน ควรใช้ Grid เข้ามาช่วยให้องค์ประกอบไปกันได้ อย่างน่าสนใจด้วย



ภาพประกอบ 18 Contrast ด้วยตำแหน่งและการจัดวาง

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.15 Contrast ด้วยความชิดและห่าง (Proximity & Separation) คือ การจัดกลุ่มกราฟิกหรือวัตถุในภาพที่เกี่ยวข้องกันให้อยู่รวมหรือแยกออกจากกัน มันคือการจัดระเบียบในส่วนต่างๆ อย่างกลมกลืนแต่ก็ต้องน่าสนใจหรือทำให้ส่วนที่เน้นโดดเด่นออกมาได้มากพอ โดย Proximity คือการจัดให้ชิดกันเพื่อให้เป็นกลุ่มเดียวกัน และ Separation คือการขยับแยกกลุ่มก่อนนั้นแบ่งส่วนกัน



ภาพประกอบ 19 Contrast ด้วยความชิดและห่าง

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.16 Contrast ด้วยกราฟิกชี้นำ (Visual Cues) คือ การใช้กราฟิกที่เป็นภาพหรือไอคอนสัญลักษณ์ ที่สื่อความหมายได้ สร้างความจดจำและเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดมาก เช่น ลูกศร กราฟิกรูปสิ่งของต่างๆ รวมไปถึงการขีดเส้นใต้หรือเส้นคั่นกับเส้นกรอบ นำสิ่งเหล่านั้นมาใช้ในการสร้างดีไซน์ที่สื่อสารเนื้อหาและรูปแบบที่คุณต้องการและไม่น่าเบื่อ

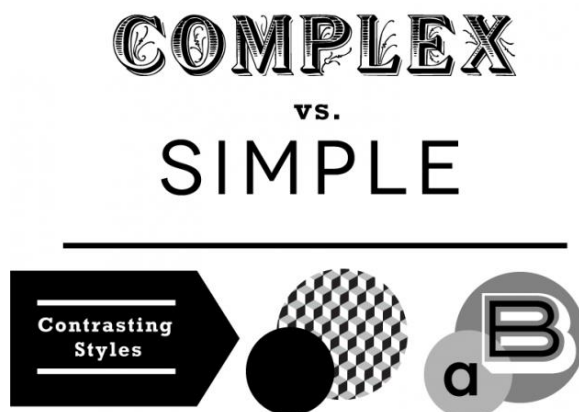
Without Visual Cues	With Visual Cues
<p>3 Steps:</p> <p>First, lorem ipsum dolor sit amet, ullum inermis ad mel, sumo appellatur sit an, et ullum ceteros hendrerit cum. Second, clita feugiat omnesque an mei, debitis vocibus cu pri. Ius ornatus neglegentur ad, ei qui reque nominavi, no eius complectitur eam. Third, postea vocent maiorum eu vim. Eius comprehensam nam ea, adipiscing moderatius sea eu, vim liber labores id.</p>	<p>3 Steps:</p> <ul style="list-style-type: none"> • First, lorem ipsum dolor sit amet, ullum inermis ad mel, sumo appellatur sit an, et ullum ceteros hendrerit cum. • Second, clita feugiat omnesque an mei, debitis vocibus cu pri. Ius ornatus neglegentur ad, ei qui reque nominavi, no eius complectitur eam. • Third, postea vocent maiorum eu vim. Eius comprehensam nam ea, adipiscing moderatius sea eu, vim liber labores id.
<hr/> <p>Get your free download HERE</p>	<hr/> <p>Get your free download  HERE</p>

ภาพประกอบ 20 Contrast ด้วยกราฟิกสีน้ำ

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.17 Contrast ด้วยความซับซ้อนและเรียบง่าย (Complex & Simple Features)

เป็นการออกแบบที่นำความซับซ้อนกับความเรียบง่ายมาเจอกันที่ความลงตัวของอย่าง กล่าวคือ การดึงลักษณะเด่นๆ ของทั้งสองสิ่งมาผสมกันในสัดส่วนพอดีก็สามารถสร้าง Contrast ได้เช่นกัน ซึ่งความซับซ้อนที่ว่าก็หมายถึงภาพลวดลายหรือกราฟิกที่มีความประณีตบรรจงด้วยรายละเอียดเยอะๆ มารวมเข้ากับองค์ประกอบแบบเรียบๆ น้อยๆ



ภาพประกอบ 21 Contrast ด้วยความซับซ้อนและเรียบง่าย

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.18 Contrast ด้วยฟอนต์ต่างชนิด (Font Combinations) การใช้ฟอนต์คนละแบบ คือแบบมีหัว (Serif) กับแบบไม่มีหัว (Sans Serif) มาจัดวางเข้าด้วยกัน รวมไปถึงฟอนต์ประเภทอื่นๆ เช่น แบบลายมือ (Hand Writing) แบบพาดหัว (Display) ก็สามารถนำมาใช้ร่วมกันสร้างดีไซน์แบบใหม่ๆ ได้เหมือนกัน แต่เคล็ดลับคือการเลือกฟอนต์คนละประเภทที่เข้ากันได้ เพราะไม่ใช่ทุกอย่างจะเข้ากันได้หมด ถ้ากำหนดธีมภาพรวมของงานได้ชัดเจนแต่แรกก็จะรู้ว่าต้องการฟอนต์แบบไหนบ้าง



ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

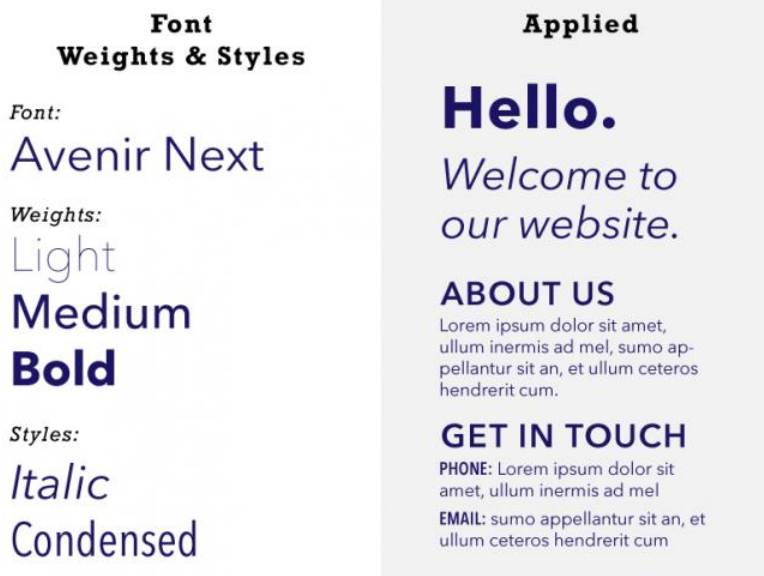
2.4.19 ข้อควรระวังเมื่อใช้ Typography จากการใช้ฟอนต์คนละแบบมาสร้าง Contrast มีข้อควรระวัง คือ การเลือกต้องพิถีพิถันชนิดหนึ่งไม่อย่างนั้นมันจะไม่ใช้ความ Contrast แต่จะกลายเป็นความ Conflict ซึ่งคือการขัดแย้งกันนั่นเอง นั่นจะทำให้งานดีไซน์ดูไม่สิ้นไหวและรู้สึกไม่ลงตัว อีกอย่างก็คือการเลือกใช้ 2 ฟอนต์ที่มีความใกล้เคียงกันเกินไปก็ทำให้งานไปไม่สุดได้เช่นกัน และสุดท้ายคือจำนวนฟอนต์ที่นำมาใช้ถ้ามากเกินไปก็ทำให้รกได้เหมือนกัน



ภาพประกอบ 23 ข้อควรระวังเมื่อใช้ Typography

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

2.4.20 Contrast ด้วยสไตล์และน้ำหนักตัวอักษร (Typography Style & Weight) คือ การใช้น้ำหนักความหนาบาง, ความเอียง, ความผอม, ความอ้วน ฯลฯ ของตัวอักษรมาสร้าง Contrast โดยแทบไม่ต้องออกแรงอะไรมากเลย แม้จะเป็นฟอนต์เดียวกันก็สร้างความน่าสนใจได้เหมือนกัน แค่ปรับน้ำหนักเล็กน้อย ใช้การเน้นส่วนที่ต้องการเน้นให้เด่นกว่าด้วยน้ำหนักที่หนาหรือบางกว่าส่วนอื่น จนเกิดความแตกต่างอย่างน่าสนใจ (EMOJIOEZ, 2016)



ภาพประกอบ 24 Contrast ด้วยสไตล์และน้ำหนักตัวอักษร

ที่มา: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>

ในกระบวนการออกแบบ จะต้องพิจารณาความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมที่ซ้อนทับกัน อยู่ในมิติต่างๆ ออกจากกันเพื่อความชัดเจนภาพของวัฒนธรรมร่วมที่จะนำไปจัดใช้ในการออกแบบ การแต่งรถของเด็กแว่น มีความประสงค์เพื่อต้องการให้เป็นจุดสนใจต่อผู้ที่พบเห็นขณะเคลื่อนตัวไปด้วยความเร็ว และเริ่มการแต่งจากเด็กแว่นและช่างในต่างจังหวัดก่อน จึงมีสไตล์หรือวัสดุที่ทำจากประเทศไทยและหาได้ตามท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่ ทำให้เป็นสไตล์การแต่งรถที่มีความจัดจ้านและมีความเป็นไทยมาก หากนำมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบหรือดัดแปลงเปลี่ยนแปลงปรับเปลี่ยนความหมาย สิ่งเหล่านั้นอาจกำลังเคลื่อนตัวไปสู่การเป็นงานศิลปะก็เป็นได้

3. แนวคิดการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ

3.1 การแสดงตัวตนผ่านอัตลักษณ์

การแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์เป็นการแสดงออกถึงตัวตนที่เราเป็นใคร โดยสามารถแสดงผ่านทางพฤติกรรมและบริบทรอบตัวเรา สไตล์การใช้ชีวิต รวมถึงการแสดงผ่านสัญลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์และภาพตัวแทน (Symbol and Representation) เช่น การแต่งรถที่ใช้แสดงตัวตนรสนิยม ของเจ้าของรถนั้นๆ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ลักษณะเฉพาะไม่ให้เหมือนคันเดิมที่มาจากโรงงาน

หรือคั้นของบุคคลอื่นๆ เป็นต้น กลุ่มเด็กแว้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่น เป็นวัยที่ต้องการสร้างพื้นที่ในการแสดงออก อยู่ในช่วงค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง จึงเกิดการแสดงออกผ่านการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เป็นเรื่องที่น่าสนใจว่ากลุ่มนี้ใช้วิธีการแสดงตัวตนอย่างไรบ้าง

3.1.2 อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Individual Identity) หมายถึง ความรู้สึกถึงการเป็นตัวของตัวเอง การมองตนเองในแง่มุมต่างๆ หรือการรับรู้เกี่ยวกับตัวเอง (Self-Conception) ในฐานะสมาชิกของสังคม ซึ่งบุคคลหนึ่ง อาจจะมีได้หลายอัตลักษณ์ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้เกี่ยวกับตัวเอง คือ อัตลักษณ์สังคม (เมตตา วิวัฒนานุกูล, 2548) ซึ่งเป็นผลมาจากชุดวาทกรรมต่างๆ ในสังคม บทบาทของเราจะถูกเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์และบรรทัดฐานทางสังคม นอกจากนี้คนเรายังจะชื่นชอบพวกเดียวกัน และกีดกันคนนอกกลุ่มที่ไม่เหมือนเรา เพื่อสนับสนุนอัตลักษณ์และบุคลิกภาพทางสังคมของพวกเขาการสนับสนุนอัตลักษณ์ทางสังคมเป็นการเพิ่มความเคารพต่อตนเองและคุณค่าของตนเองในสังคมอีกด้วย

3.1.2 อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) หมายถึง อัตลักษณ์ทางสังคมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลที่มีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเองและคนอื่นมองเรา การมีอัตลักษณ์ต้องการตระหนักถึงการแสดงตนเพื่อให้ระบุได้ว่าเรามีอัตลักษณ์เหมือนกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างไร การเหมือนกันในด้านอัตลักษณ์ของบุคคลจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ มีความรู้สึกร่วมกัน ที่การแสดงตัวตนให้เหินว่ามีความเหมือนกันและแตกต่างจากกลุ่มอื่น ลักษณะของอัตลักษณ์ยังเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยกระทำผ่านระบบสัญลักษณ์ที่มีหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอัตลักษณ์ทางสังคมที่จะใช้แสดงตัวตน การกำหนดบทบาทหน้าที่ทางสังคม สัญลักษณ์การใช้ภาพแทนความจริงเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นการมีอัตลักษณ์ร่วมกับบุคคลอื่นและแยกแยะเราจากบุคคลอื่น ด้วยการสร้างความต่างจากคนอื่น เราสามารถแยกแยะเราจากคนอื่นได้ โดยการสร้างความแตกต่าง โดยแยกแยะบุคคลออกเป็นกลุ่มและพิจารณารูปของสัญลักษณ์ทั้งในระดับปัจเจกและระดับสังคม วัตถุก็เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ตัวตนและรสนิยมของผู้เป็นเจ้าของได้ วัตถุชิ้นหนึ่งสามารถบอกได้ว่าผู้เป็นเจ้าของอยู่ในชนชั้นใดกลุ่มสังคมแบบใด เช่น การแต่งมอเตอร์ไซด์ด้วยของแต่งแบรนด์เนมชื่อดัง เช่น เบรค Brembo ปี้มรอสซี่ ท่อสูตรไทเทเนียมแดงบางทราย เป็นต้น การบริโภคเพื่อโอ้อวดนั้นไม่ได้มีแต่ระดับชนชั้นสูงเท่านั้น แต่ในกลุ่มผู้มีรายได้ไม่น้อยก็มีการโอ้อวดเหมือนกัน ไม่ใช่เพื่อใช้เลื่อนฐานะทางสังคม แต่เป็นการสร้างตัวตนขึ้นมาในอีกรูปแบบหนึ่ง (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2547)

3.2 สุนทรียศาสตร์ของศิลปะกับการเสนอภาพตัวแทน (Representation)

แนวคิดของการเสนอภาพตัวแทน (Representation) เป็นแนวคิดรากฐานของศิลปะป็นตะวันตก ตั้งแต่กรีกโบราณต่อมาในยุคสมัยเรเนอซองส์ เมื่อเกิดการฟื้นฟูศิลปวิทยาการของกรีกและโรมันโบราณขึ้นมาใหม่ ศิลปะซึ่งเป็นการจำลองโลกเพื่อเข้าถึงความจริงนี้ โดยใช้คำว่า Representation หมายถึง จำลองแบบการนำเสนอภาพตัวแทน Representative หมายถึง แทนคำพูดแสดงความคิด แสดงให้เห็นเป็นตัวอย่าง แม้ว่าคนในยุคสมัยใหม่จะมีมโนทัศน์ในเรื่องของความอิสระ คนตะวันตกจะให้ความสำคัญกับการจินตนาการ และการเข้าถึงความจริงแท้ เหตุที่เป็นเช่นนั้นเนื่องมาจากว่า “ในโลกของคริสต์ศาสนาแล้วพระเจ้าสร้างทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้ เมื่อคุณเข้าถึงพระเจ้าไม่ได้คุณก็ต้องเข้าถึงสิ่งที่ใกล้เคียงกับพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของให้ได้มากที่สุด คือ การเข้าถึงสรรพสิ่งความจริง ดังนั้นคุณก็ต้องหาเครื่องมือที่จะทำให้ตัวคุณนั้นเข้าใจสิ่งพวกนี้ให้ได้มากที่สุด พุดง่าย ๆ ก็คือ คุณต้องเข้าใจธรรมชาติ เพราะการเข้าใจธรรมชาติก็จะเข้าใจกฎเกณฑ์ของพระเจ้า เป็นเจ้า แต่ในความเป็นจริงแล้วคุณเข้าถึงความจริงอันแท้จริงไม่ได้ คุณจึงต้องเข้าสู่ฐานแนวคิดของการเสนอภาพตัวแทน” ธเนศ วงศ์ยานนาวา อ้างถึงใน ทักษิณา พิพิธกุล (ทักษิณา พิพิธกุล, 2559, มกราคม-มิถุนายน)

3.3 มนุษย์กับประสบการณ์ด้านความงาม

มนุษย์แต่ละคนย่อมมีประสบการณ์ด้านความงามเชิงสุนทรียะแตกต่างกันไป หลักของการวิเคราะห์ความงามของแต่ละคนขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่าง

3.3.1 ปัจจัยด้านประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคน (Experience) การเรียนรู้ตั้งแต่วัยเด็กจนปัจจุบัน บางคนอายุเท่ากันแต่ประสบการณ์ต่างกันมาก เพราะบางคนอาจทำกิจกรรมซ้ำแบบเดิมๆ โดยไม่เคยลองเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอื่นๆ อาจเนื่องด้วยความกลัว ไม่กล้าเสี่ยง ความอาย ความเคร่งครัดของตนเอง และ ครอบครัว หรืออาจเป็นเพราะอุปนิสัยตัวเองไม่ชอบอะไรที่หวือหวา เปลี่ยนไปเปลี่ยนมา เพราะธรรมชาติเป็นคนชอบอยู่นิ่งๆ ในเขตปลอดภัยของตนเอง บุคคลลักษณะเช่นนี้ อาจจะมีข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ทางความงามไม่มากนัก การพิจารณาความงามจึงอาจใช้ความพึงพอใจเป็นการส่วนตัวมากกว่าเหตุผลอื่นๆ อาจไม่พิจารณาถึงกระแสความนิยม ค่านิยม ความทันสมัย ความเชื่อ ความศรัทธาของชุมชน ความเหมาะสมกับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ การตัดสินใจความงามจึงอาจมีผลลัพธ์ออกมาแบบสุดโต่งได้ แต่กับบางคนนั้น ที่ใช้ชีวิตเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ชอบทดลองในสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ชอบความท้าทายไม่กลัวล้มเหลว กล้าที่จะยอมรับความพ่ายแพ้ ชอบเดินทางท่องโลกกว้าง เพื่อจะได้รับฟังประสบการณ์ต่างๆ แล้วเก็บเกี่ยวเอามาปรับใช้กับตนเอง บุคคลประเภทนี้อาจจะมีข้อมูลเรื่องความงามที่หลากหลายมุมมอง หลากหลายมิติ หลากหลายเหตุผลที่จะพิจารณาไปตามความเหมาะสมของแต่ละสถานการณ์

กระแสค่านิยมต่างๆ ที่นำเข้ามาประกอบในการพิจารณาตัดสินเรื่องความงามก็เป็นไปได้ เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง มนุษย์เราก็ต้องอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ เป็นสัตว์สังคม ที่ไม่อาจจะปฏิเสธกระแสสังคมที่จะดีโอบล้อมหรือบางครั้งส่งแรงกดดัน ไปจนถึงกำหนดคุณค่าของความงามให้เป็นไปในทิศทางใดด้วยซ้ำไป

3.3.2 ปัจจัยด้านวัฒนธรรมจากครอบครัว (Family's Background) ซึ่งถูกถ่ายทอดมาตั้งแต่เด็ก เป็นปัจจัยที่ปลูกฝังความคิด ความเห็นความพึงพอใจในรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละครอบครัว ทำให้ส่งผลต่อการพิจารณาความงามเช่นกัน บางคนเติบโตมาจากครอบครัวที่มีแนวความคิดในเชิงอนุรักษนิยม (Conservative) จึงมีการวางระเบียบในการใช้ชีวิตของสมาชิกในครอบครัวแบบค่อนข้างเคร่งครัด ทำให้คนในครอบครัวนี้ อาจจะพิจารณาความงามที่ค่อนข้างมีมาตรฐานในแนวทางอนุรักษ ตามวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมแบบดั้งเดิม ต้องเป็นความงามที่มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ถูกหลักเกณฑ์ตามกฎกติกา ตามจารีตประเพณี ไม่หือหวา ไม่ฉูดฉาด เป็นต้น ส่วนคนที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่ให้ความอิสระกับลูกๆ ในแบบเสรีนิยม (Liberal) ให้แต่ละคนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น มองโลกแบบเสรี โลกาภิวัตน์ ไร้พรมแดน ทุกคนมีสิทธิในการนำเสนอสิ่งที่ตนเองชอบแบบไม่ปิดกั้น เป็นครอบครัวที่สนใจในนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น เมื่อพิจารณาจากวัฒนธรรมของครอบครัวในรูปแบบนี้ เชื่อว่าสมาชิกที่มาจากครอบครัวนี้ย่อมมีการพิจารณาความงามในสิ่งต่างๆ ที่แตกต่างจากครอบครัวแบบเชิงอนุรักษนิยมอย่างแน่นอน ทั้งนี้เหตุผลก็เป็นเพราะสมาชิกในครอบครัวถูกปลูกฝัง หล่อหลอมมาจากแนวทางที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง การจะให้วิเคราะห์หรือพิจารณาตัดสินเรื่องความงามในมโนสำนึกที่เหมือนกันคงเป็นไปได้ยาก

3.3.3 ปัจจัยด้านจิตสำนึกส่วนตัว (Consciousness) เป็นสติที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจิตสำนึกของแต่ละคน จะมีความพิเศษเฉพาะตนที่แตกต่างกัน บางคนนั้นมีจิตสำนึกไปในทางดีงาม ใจบุญ ใจกุศล ใจดี ใจเย็น เกรตตรง มีเมตตา ชี้สั่งสาร ไม่เคยคิดเคืองโกรธหรือริษยาผู้ใด มองโลกในแง่บวกเสมอ ย่อมทำให้การพิจารณาความงาม มีมุมมองที่เป็นไปในทางต้องการส่งเสริมและสร้างสรรค์ให้มากที่สุด

3.3.4 ปัจจัยด้านความแตกต่างทางเพศ (Gender Differences) เพราะมนุษย์ในแต่ละเพศ เช่น เพศหญิงและเพศชาย จะมีประสบการณ์ทางความงามที่แตกต่างกัน จึงมีมุมมองที่จะตัดสินในความงามที่ไม่เหมือนกัน เพศหญิงก็มีความละเอียดอ่อนมากในการพิจารณาความงามของสิ่งต่างๆ แบบเจาะลึกในส่วนรายละเอียด ส่วนเพศชายมักจะพิจารณาความงามแบบโครงสร้างมองภาพรวม เป็นต้น

3.3.5 ปัจจัยด้านความแตกต่างของอายุ (Age Differences) ด้วยอายุที่ต่างกันส่งผลให้มุมมองด้านความงามต่างกัน เช่น คนที่อายุอยู่ในช่วงวัยรุ่น มักมองความงามที่ภายนอก ความสดใส ความมีสีสันแบบฉูดฉาด ความแปลก พิศดาร แต่คนที่สูงอายุ อาจเพ่งมองไปที่ความสมบูรณ์แบบของสิ่งที่พบเห็น พิจารณาไปที่ความประณีต ความพิถีพิถันในการประดิษฐ์ การผลิต การสร้างคุณค่าจากร่องรอยประวัติศาสตร์ เป็นต้น

3.3.6 ปัจจัยด้านความแตกต่างทางการศึกษา (Education Differences) ด้วยระดับความรู้ ความเข้าใจจากพื้นฐานการศึกษาที่ต่างกันอาจทำให้เหตุผลในการตัดสินใจเพื่อลงความเห็นเรื่องความงามต่างกัน เพราะคนที่เรียนมาน้อย ข้อมูลย่อมน้อย ส่วนคนที่เรียนหนังสือมามาก ข้อมูลย่อมมากกว่าเป็นเรื่องปกติใครข้อมูลมากกว่าย่อมมีมุมมองที่หลากหลาย ในการพิจารณาตัดสินความงามแบบที่ตนเองมีข้อมูลอยู่ เพราะอาจมองความงามในหลากหลายมิติ

3.3.7 ปัจจัยด้านความแตกต่างทางฐานะทางเศรษฐกิจ (Economy Differences) ความพร้อมในด้านชีวิตความเป็นอยู่ ความสะดวกสบายที่ได้รับจากฐานะทางเศรษฐกิจที่ต่างกัน จะมองประเด็นของความงามที่ต่างกัน คนมีเงินมาก ฐานะร่ำรวยอาจพึงพอใจในความงามหรือตีค่าความงามของสิ่งต่างๆ ที่ความมีราคา ความหรูหรา ยี่ห้อ คุณภาพเต็มร้อย เป็นต้น

3.3.8 ปัจจัยด้านความแตกต่างในการนับถือศาสนา (Religious Differences) ในเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธา การนับถือในหลักคำสอนทางศาสนานั้น เป็นสิ่งเฉพาะตนที่สร้างความต่างให้การพิจารณาความงาม ตามที่คนผู้นั้นมีความยึดถือมาตั้งแต่เกิดจากปัจจัยต่างๆ ทั้งหมดที่กล่าวมา ได้แก่ ประสบการณ์ชีวิต วัฒนธรรมจากครอบครัวจิตสำนึกส่วนตัว ความแตกต่างทางเพศ วัย การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจและการนับถือศาสนาที่ต่างกัน จึงทำให้มีมุมมองด้านความงามที่ไม่เหมือนกันอย่างค่อนข้างแน่นอน (ณัฐนันท์ ศิริเจริญ, 2552, 15-20)

3.4 การแต่งบ้านสไตล์อินดัสเทรียลลอฟท์ (Industrial Loft Style)

การตกแต่งแบบ “Industrial Loft Style” เกิดขึ้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นสไตล์ที่มีความสวยโดยแสดงเนื้อแท้ของวัสดุ หรือเนื้อแท้ของวัสดุที่ปราศจากการตกแต่ง ด้วยการโชว์ผิวของวัสดุก่อสร้างมาจากการเปลี่ยนแปลงโกดังให้เป็นที่อยู่อาศัย การแต่งบ้านสไตล์ลอฟท์ เป็นคำเรียกสั้นๆ ที่ติดปาก โดยคำว่า “Loft” แปลตรงตัวตามภาษาอังกฤษได้ว่า ห้องใต้หลังคา มีลักษณะของห้องใต้หลังคาที่คงโครงสร้างเดิมไว้ไม่ได้ตกแต่งเรียกเต็มๆ ว่า “Industrial Loft Style” ที่มาของสไตล์นี้มาจากการปรับโกดังมาเป็นที่อยู่อาศัยโดยยังคงลักษณะและโครงสร้างของโรงงาน ความโดดเด่นของการตกแต่งสไตล์ Industrial คือความงดงามแปลกตา ของการผสมผสานวัสดุกับความงามของคุณค่าเนื้อแท้ของวัสดุที่ปราศจากการเสริมแต่งใดๆ โทนสีของ Industrial Loft จะ

เป็นสีที่ใกล้เคียงกับวัสดุธรรมชาติ อย่าง อิฐ ปูนเปลือย เหล็กและไม้ หลักๆ คือ ขาว ดำ เทา และ น้ำตาล จุดประสงค์แรกของการแต่งบ้านแบบ Industrial Loft จึงตั้งอยู่บนพื้นฐานของความประหยัดบให้มากที่สุด มีเครื่องใช้เฉพาะที่จำเป็นและเน้นการใช้งานจริง และใช้เค้าโครงเดิมแบบของโกดังและโรงงาน เช่น การใช้ผนังปูนเปลือยไม่ทาสี ผนังอิฐที่ไม่ฉาบปูน ไม่มีฝ้าเพดาน พื้นปูนขัดมันหรือไม้ไม่ปูกระเบื้อง ทำให้มองเห็นท่อน้ำเหล็ก การเดินสายไฟทั่วบ้าน เผยให้เห็นโครงสร้างดิบๆ ของบ้านอย่าง คานไม้ คานเหล็กอย่างชัดเจน ซึ่งทั้งหมดคือเสน่ห์อันโดดเด่นของสไตล์ลอฟต์ ด้วยโทนสีหลักที่ดูอบอุ่นและเรียบง่าย เฟอร์นิเจอร์ที่เลือกก็ควรต้องไปทางเดียวกัน เช่น Stool ที่มีโครงทำจากเหล็ก แต่มีพนักและที่รองนั่งทำจากไม้ หรือโซฟาที่ทำจากวัสดุหนังสีน้ำตาลจะช่วยล้าไปกับโครงสร้างดิบๆ ของห้องได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 25 Industrial Loft Style โรงงานในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2

ที่มา: <https://thinkofliving.com>

หากพูดถึงการแต่ง Industrial Loft Style ต้องย้อนไปในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 (ปี 1939-1945) หลังจากจบสงครามโลกครั้งที่ 2 เศรษฐกิจโดยรวมของโลกก็เข้าสู่สภาวะตกต่ำ โรงงานและโกดังหลายๆ แห่งถูกปิด และถูกทิ้งให้ร้าง แต่ค่าครองชีพในเมืองกลับมีราคาสูงขึ้น กลุ่มคนที่ไม่ม่เงินจึงมีแนวคิดนำอาคารเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยการนำมาปรับปรุงให้เป็นที่อยู่อาศัย จนเป็นจุดเริ่มต้นของการตกแต่งบ้านสไตล์ลอฟท์ในปัจจุบัน ด้วยโครงสร้างเดิมของ

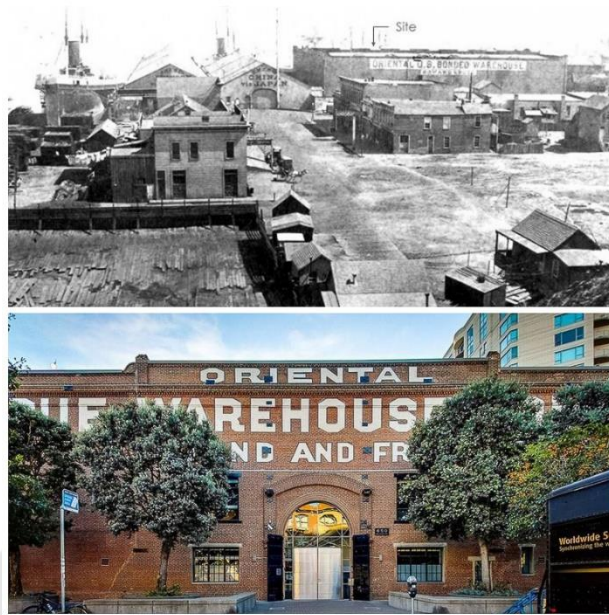
โกดัง จะนิยมสร้างด้วยวัสดุ เช่น เหล็ก อิฐ และปูน เป็นหลัก เนื่องจากเป็นเพียงโรงงาน ที่ไม่ได้เน้นความสวยงามหรือความเป็นระเบียบร้อย



ภาพประกอบ 26 Industrial Loft Style ย่าน SoHo

ที่มา: <https://thinkofliving.com>

โรงงานเก่าๆ ย่าน SoHo ในเมือง New York ที่เหลือแต่โครงสร้างถูกนำมาดัดแปลงเป็นที่อยู่อาศัยสไตล์ลอฟท์ เปิดเผยวัสดุจริงของโครงสร้างทั้งเหล็ก หิน อิฐ ปูน จนเป็นที่มาของคำว่า “New York Loft Style” การตกแต่งสไตล์ Industrial Loft กลับมาได้รับความนิยมมากที่สุดในยุค 60's เพราะเหล่าศิลปิน นักเขียน นักออกแบบ และสถาปนิกในยุคนั้นต้องการห้องสตูดิโอ ที่มีลักษณะโล่งกว้างในมีอิสระในการใช้สอยพื้นที่ รวมทั้งบรรยากาศที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และยังเป็นบ้านที่ใช้อุณหภูมิได้อีกด้วย ในปี ค.ศ. 1940 โรงงานในย่าน SoHo เริ่มถูกดัดแปลงเป็นที่แรกๆ ในยุคนั้นจะมีลักษณะเพดานสูง เปิดโล่ง ไม่มีการกั้นห้อง และมักมีชั้นลอยใต้หลังคาที่แต่เดิมนั้นเอาไว้เก็บสินค้า และเป็นที่มาของคำว่า “Loft” ซึ่งอิทธิพลจากการดัดแปลงโกดังในเมืองนิวยอร์กการตกแต่งบ้านก็จะใช้งบประมาณให้น้อยที่สุด เพอร์นิเจอร์จึงมีน้อยชิ้น เน้นเท่าที่จำเป็น และใช้เค้าโครงเดิมของโกดังทั้งผนังอิฐไม่ฉาบเรียบและผนังปูนเปลือยไม่ทาสี ไม่มีฝ้าเพดาน จึงทำให้มองเห็นท่อน้ำเหล็กภายในอาคาร ส่วนพื้นเป็นปูนขัดมันหรือใช้พื้นไม้ไม่ปูกระเบื้องซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะพิเศษของสไตล์ลอฟท์ที่ทำให้มีเสน่ห์และแตกต่าง



ภาพประกอบ 27 Industrial Loft Style อาคาร The Oriental Warehouse

ที่มา: <https://thinkofliving.com>

ตัวอย่างอาคารที่ถูกนำมาดัดแปลงเป็นที่อยู่อาศัยจริงๆ และมีเอกลักษณ์มาก นั่นคืออาคาร The Oriental Warehouse ในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เคยเป็นโกดังเก็บพันธบัตรและค่าธรรมเนียม ปัจจุบันถูกนำมาสร้างเป็นอพาร์ทเมนต์ พื้นที่ภายในอาคารถูกแบ่งเป็นห้องย่อยๆ เชื่อมกันด้วยทางเดินตรงกลาง ทำให้เห็นโครงสร้างผนังอิฐ เสา และท่อน้ำเปลือย วัสดุเดิมๆ ของโกดัง



ภาพประกอบ 28 Industrial Loft Style ห้อง Loft1 ภาพที่ 1

ที่มา: <https://thinkofliving.com>

ยกตัวอย่างห้องพักที่อยู่บนชั้นสูงสุดของอาคาร คือ Loft 311 ที่ในห้องยังคงเป็นผ้าไม้ ภายในห้องปล่อยฝ้าเพดานให้เป็นเพดานสูงเหมือนเดิมตามลักษณะของโกดังเดิม เป็นลักษณะเด่นที่ทำให้บรรยากาศในห้องดูโปร่งและโล่ง



ภาพประกอบ 29 Industrial Loft Style ห้อง Loft1 ภาพที่ 2

ที่มา: <https://thinkofliving.com>

ด้วยความสวยงามของการคงไว้ด้วยวัสดุเดิมของตัวโครงสร้าง การเปลี่ยนหรือเปิดให้เห็นโครงสร้างด้านในแบบดิบๆ ในปัจจุบันแม้จะไม่มีอาคารเก่าๆ ให้ดัดแปลงมากเหมือนแต่ก่อน แต่ก็มีผู้ที่ชื่นชอบสไตล์นี้มากมาย ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำแรงบันดาลใจของการแต่งบ้านสไตล์นี้มาสร้างสรรค์งานออกแบบของแต่งบ้านที่ใช้วัสดุ เช่น เหล็ก ไทเทเนียม สแตนเลส เป็นต้น มาใช้เป็นวัสดุหลัก นำมารวมกับเทคนิค การเชื่อมของการแต่งรถสไตล์ดีคั๋วแวน เพื่อให้ได้มาซึ่งของตกแต่งบ้านสไตล์อินดันทรีลอฟท์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป (Pimporn, 2560)

ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้ภาพแทนความเป็นจริงเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าเรามีอัตลักษณ์ร่วมกับผู้อื่นหรือเราแตกต่างจากผู้อื่น วัตถุก็เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถบอกได้ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนนั้นๆ มีตัวตนในรูปแบบไหน มีบทบาททางสังคมหรือสะท้อนภาพของวัฒนธรรมนั้นๆ เช่นไร การแต่งรถที่ใช้แสดงตัวตน รสนิยม ของเจ้าของรถนั้นๆ เพื่อสร้างอัตลักษณ์

ลักษณะเฉพาะไม่ให้เหมือนคนเดิมที่มาจากโรงงานหรือค้ันของบุคคลอื่นๆ กลุ่มเด็กแว้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่น เป็นวัยที่ต้องการสร้างพื้นที่ในการแสดงออก อยู่ในช่วงค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง เช่นเดียวกับกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มอื่นๆ

4. แนวคิดพฤติกรรมของผู้บริโภค

4.1 ทฤษฎีพฤติกรรมของผู้บริโภค

พฤติกรรมของผู้บริโภค (Consumer Behavior) หมายถึง การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้สินค้าและบริการทาง เศรษฐกิจ รวมทั้งกระบวนการในการตัดสินใจที่มีผลต่อการแสดงออก

4.1.1 ประโยชน์ของการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค

4.1.1.1 ช่วยให้นักการตลาดเข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค

4.1.1.2 ช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถหาหนทางแก้ไขพฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในสังคมได้ถูกต้องและสอดคล้องกับความสามารถในการตอบสนองของธุรกิจมากยิ่งขึ้น

4.1.1.3 ช่วยให้การพัฒนาตลาดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถทำได้ดีขึ้น

4.1.1.4 เพื่อประโยชน์ในการแบ่งส่วนตลาด เพื่อการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ให้ตรงกับชนิดของสินค้าที่ต้องการ

4.1.1.5 ช่วยในการปรับปรุงกลยุทธ์การตลาดของธุรกิจต่าง ๆ เพื่อความได้เปรียบคู่แข่ง

4.1.2 กระบวนการพฤติกรรมผู้บริโภค (Process of Behavior)

4.1.2.1 พฤติกรรมเกิดขึ้นได้ต้องมีสาเหตุทำให้เกิด

4.1.2.2 พฤติกรรมเกิดขึ้นได้จะต้องมีสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้น

4.1.2.3 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นย่อมมุ่งไปสู่เป้าหมาย

4.1.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค

4.1.3.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม เป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สุดในการกำหนดความต้องการและพฤติกรรมของ มนุษย์ เช่น การศึกษา ความเชื่อ ยังรวมถึงพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ได้รับการยอมรับภายในสังคมใดสังคมหนึ่งโดยเฉพาะ ลักษณะขั้นทางสังคม ประกอบด้วย 6 ระดับ

ขั้นที่ 1 Upper-Upper Class ประกอบด้วยผู้มีชื่อเสียงเก่าแก่เกิดมาบนกองเงินกองทอง

ชั้นที่ 2 Lower-Upper Class เป็นชั้นของคนรวยหน้าใหม่ บุคคลเหล่านี้เป็นผู้ยิ่งใหญ่ในวงการบริหาร เป็นผู้ที่มียาได้สูงสุดในจำนวนชั้นทั้งหมด จัดอยู่ในระดับมหาเศรษฐี

ชั้นที่ 3 Upper-Middle Class ประกอบด้วยชายหญิงที่ประสบความสำเร็จในวิชาอื่น ๆ สมาชิกชั้นนี้ส่วนมากจบปริญญาจากมหาวิทยาลัย กลุ่มนี้เรียกกันว่าเป็นตาเป็นสมองของสังคม

ชั้นที่ 4 Lower-Middle Class เป็นพวกที่เรียกว่าคนโดยเฉลี่ย ประกอบด้วยพวกที่ไม่ใช่ฝ่ายบริหาร เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก พวกทำงานนั่งโต๊ะระดับต่ำ

ชั้นที่ 5 Upper-Lower Class เป็นพวก จนแต่ซื้อสัตย์ ได้แก่ชนชั้นทำงานเป็นชั้นที่ใหญ่ที่สุดในชั้นทางสังคม

ชั้นที่ 6 Lower-Lower Class ประกอบด้วยคนงานที่ไม่มีความชำนาญกลุ่มชาวนาที่ไม่มที่ดินเป็นของตนเองชนกลุ่มน้อย

4.2 กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ

ชั้นที่ 1 การรับรู้ถึงปัญหา กระบวนการซื้อจะเกิดขึ้นเมื่อผู้ซื้อตระหนักถึงปัญหาหรือความต้องการของตนเอง

ชั้นที่ 2 การค้นหาข้อมูล ในขั้นนี้ผู้บริโภคจะแสวงหาข้อมูลเพื่อตัดสินใจ ในขั้นแรกจะค้นหาข้อมูลจากแหล่งภายในก่อน เพื่อนำมาใช้ในการประเมินทางเลือก หากยังได้ข้อมูลไม่เพียงพอก็ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งภายนอก

ชั้นที่ 3 การประเมินผลทางเลือก ผู้บริโภคจะนำข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้มากจัดเป็นหมวดหมู่และวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย ทั้งในลักษณะการเปรียบเทียบทางเลือกและความคุ้มค่ามากที่สุด

ชั้นที่ 4 การตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด หลังการประเมิน ผู้ประเมินจะทราบข้อดี ข้อเสีย หลังจากนั้นบุคคลจะต้องตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา มักใช้ประสบการณ์ในอดีตเป็นเกณฑ์ ทั้งประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่น

ชั้นที่ 5 การประเมินภายหลังการซื้อ เป็นขั้นสุดท้ายหลังจากการซื้อ ผู้บริโภคจะนำผลิตภัณฑ์ที่ซื้อมานั้นมาใช้ และในขณะเดียวกันก็จะทำการประเมินผลิตภัณฑ์นั้นไปด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่า กระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ไม่ได้หยุดตรงที่การซื้อ

4.2.1 สิ่งกระตุ้น เป็นเหตุจูงใจให้เกิดการซื้อสินค้า อาจเป็นเหตุจูงใจด้านเหตุผลหรือด้านจิตวิทยาก็ได้ สิ่งกระตุ้นประกอบด้วย 2 ส่วน คือสิ่งกระตุ้นทางการตลาด เป็นสิ่งกระตุ้นที่เกิดจากการจัดส่วนประสมการตลาดโดยนักการตลาด ประกอบด้วยสิ่งกระตุ้นด้านผลิตภัณฑ์ ด้าน

ราคาด้านการจัดจำหน่าย และด้านการส่งเสริมการตลาด เช่น โฆษณาที่เคลื่อนที่ที่มีรูปร่างขนาดเล็ก กำหนดราคาสินค้าให้เหมาะกับผลิตภัณฑ์และกลุ่มเป้าหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิด ความต้องการซื้อ เป็นต้น และสิ่งกระตุ้นอื่น ๆ โดยเป็นสิ่งกระตุ้นที่อยู่ภายนอกที่บริษัทควบคุมไม่ได้ได้แก่ สิ่งกระตุ้นด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี กฎหมาย ด้านการเมืองและด้านวัฒนธรรมเช่น ภาวะเศรษฐกิจที่เติบโตรายได้ของผู้บริโภคที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่กระตุ้นให้เกิดความต้องการซื้อ

4.2.2 คุณลักษณะของผู้ซื้อ (buyer's characteristics) คุณลักษณะของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยต่าง ๆ คือ

4.2.2.1 ปัจจัยด้านวัฒนธรรม (cultural factor) วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นและเป็นที่ยอมรับจาก คนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดและควบคุมพฤติกรรมของ มนุษย์ในสังคม ค่านิยมในวัฒนธรรมจะกำหนดลักษณะของสังคมและกำหนดความแตกต่างของสังคมหนึ่งกับอีกสังคม

4.2.2.2 ปัจจัยด้านสังคม (social factor) ปัจจัย ทางสังคม ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มอ้างอิง ครอบครัว บทบาทและสถานะจะเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มอ้างอิงเป็นกลุ่มที่บุคคลเข้าใจเกี่ยวข้องกับซึ่งกลุ่มนี้จะมีอิทธิพลต่อ ทศนคติ ความคิดเป็นและค่านิยมของบุคคล ครอบครัวบุคคลในครอบครัวถือว่ามีอิทธิพลมากที่สุดต่อทศนคติความคิดเห็นและค่านิยมของบุคคลเพราะสมาชิกในครอบครัวถือเป็นกลุ่มอ้างอิงกลุ่มแรกที่มี อิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมการซื้อของบุคคลบทบาท และสถานะบุคคลจะเกี่ยวข้องกับกลุ่มคนหลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีบทบาทและสถานะที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม เช่น เป็นผู้คิดริเริ่ม ผู้ตัดสินใจซื้อผู้มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อ และผู้ใช้

4.2.2.3 ปัจจัยส่วนบุคคล (personal factor) การ ตัดสินใจของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลจากลักษณะส่วนบุคคลทางด้าน ๆ ได้แก่ อายุ วัฏจักรชีวิต อาชีพ โอกาสทางเศรษฐกิจ การศึกษารูปแบบการดำรงชีวิตและแนวคิดส่วนบุคคล อายุและวัฏจักรของชีวิตเนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคเลือกซื้อหามาบริโภค ขึ้นอยู่กับอายุของผู้บริโภค นอกจากอายุแล้ววัฏจักรของชีวิตก็มีอิทธิพลเหนือความต้องการของผู้บริโภคด้วย โดยความต้องการในการผลิตภัณฑ์และพฤติกรรมซื้อจะแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงของ วัฏจักรชีวิตอาชีพแต่ละอาชีพจะนำไปสู่ความจำเป็นและความต้องการในผลิตภัณฑ์ ที่แตกต่างกัน

4.2.2.4 ปัจจัยด้านจิตวิทยา (psychological factor) ปัจจัยทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ ประกอบด้วย แรงจูงใจการรับรู้ การเรียนรู้ ความเชื่อและทัศนคติ

แรงจูงใจ (motivation) คือ ผู้บริโภคเกิดความต้องการการที่มากเพียงพอที่กระตุ้นให้บุคคลกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการ โดยที่ความต้องการของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป

การรับรู้ (perception) การรับรู้ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันและสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันก็จะทำให้การแปลความหมายของการรับรู้ของแต่ละคนแตกต่างกันไป

การเรียนรู้ (learning) คือ การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในความนึกคิดของผู้บริโภคตอบสนองหรือพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากได้ปฏิบัติ ประสบการณ์ หรือเกิดขึ้นของสัญชาตญาณ หรือ ความรู้ที่ได้จากการรับรู้สิ่งที่ไม่ค่อยเกิดขึ้นมาก่อนนั่นเอง ดังนั้น การตลาดจะใช้แนวคิดนี้มาเป็นประโยชน์ด้วยการโฆษณาซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดการจูงใจซื้อ

ความเชื่อและทัศนคติ (belief and attitude) ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางบวกหรือลบซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ และพฤติกรรมการตัดสินใจของแต่ละบุคคล

4.2.2.5 กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อ (buyer's decision process) กระบวนการตัดสินใจของผู้ซื้อเป็นลำดับขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การรับรู้ความต้องการ การค้นหาข้อมูลการประเมินทางเลือก การตัดสินใจซื้อและพฤติกรรมภายหลังการซื้อ ผู้บริโภคที่ผ่านขั้นตอนในการซื้อผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ขั้นตอนเป็นลำดับขั้นแต่ในความเป็นจริงอาจไม่เป็นเช่นนั้นโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การซื้อที่มีความสลับซับซ้อนของการตัดสินใจน้อย ผู้บริโภคอาจข้ามขั้นตอนบางขั้นตอนไปภายหลังการซื้อและใช้สินค้าและบริการไปแล้ว ผู้บริโภคจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับความพอใจหรือไม่พอใจสินค้าและบริการนั้น ๆ และจะเก็บไว้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจซื้อครั้งต่อไป ดังนั้น จึงควรทำความเข้าใจในพฤติกรรมการซื้อสินค้าและบริการในแต่ละขั้น เพื่อค้นหาสิ่งที่มีอิทธิพลในแต่ละขั้นเพื่อสร้างความพอใจให้แก่ผู้บริโภคในทุกระดับของกระบวนการซื้อ

4.2.2.5 การตัดสินใจของผู้ซื้อ (buyer's decisions) การตอบสนองของผู้ซื้อเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับสิ่ง กระตุ้นและอิทธิพลของปัจจัย ต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว ในการตัดสินใจซื้อ ผู้บริโภคจะมีการตัดสินใจประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ คือ การเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะซื้อ การเลือกตราสินค้า การเลือกผู้ขาย การเลือกช่วงเวลาในการซื้อ และปริมาณสินค้าที่จะซื้อ (กิตติบดี คุณโลหิต, 2552)

4.3 การตั้งราคา

4.2.1 กลยุทธ์การเข้าตลาดในช่วงเริ่มต้นของผลิตภัณฑ์ มีกลยุทธ์ได้ 4 แบบ ดังนี้

4.2.1.1 การรुकึบตลาดแบบช้า (Slow Skimming) กิจการจะนำสินค้าเข้าสู่ตลาดในราคาสูงเพื่อทำกำไรและปล่อยการทำตลาดคล้ายน้ำซึมอย่างช้าๆ ไม่ทำการส่งเสริมการขาย กลยุทธ์นี้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดที่มีขนาดเล็ก และ ทั้งผู้บริโภครู้จักก็มีความเข้าใจในสินค้า

4.2.1.2 การรुकึบตลาดแบบเร็ว (Rapid Skimming) กิจการจะนำสินค้าเข้าสู่ตลาดในราคาสูงเพื่อทำกำไรพร้อมๆกับการส่งเสริมการขาย โดยมากใช้กับสินค้าใหม่ที่มีจุดขายชัดเจน วัตถุประสงค์เพื่อทำกำไรให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งกลุ่มลูกค้าจะเป็นกลุ่มที่อยากได้และยินดีที่จะจ่ายราคาสูง

4.2.1.3 การเจาะตลาดแบบช้า (Slow Penetration) ใช้ยุทธวิธีกำหนดราคาต่ำ และ ไม่มีการส่งเสริมการขาย มักใช้ได้ผลกับตลาดที่มีการแข่งขันบ้าง มีความอ่อนไหวต่อราคา มาก สินค้าเป็นที่รู้จัก และมีขนาดตลาดที่ใหญ่

4.2.1.4 การเจาะตลาดแบบเร็ว (Rapid Penetration) ใช้ยุทธวิธีกำหนดราคา สินค้าต่ำควบคู่กับการส่งเสริมการขายอย่างรุนแรงและต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการเพิ่มยอดขายเพื่อเพิ่มกำลังการผลิต ซึ่งจะส่งผลให้ต้นทุนการผลิตลดลง ยุทธวิธีนี้โดยมากมักใช้กับสินค้าที่ตลาดมีขนาดใหญ่ สินค้ายังไม่เป็นที่รู้จัก ราคาต่ำเพื่อให้เกิดการตลาดโดยใช้และเปลี่ยนพฤติกรรม

4.2.2 การกำหนดราคาที่แตกต่างกัน (Discriminatory Pricing) สามารถทำได้ดังนี้

4.2.2.1 กำหนดราคาตามกลุ่มลูกค้า (Customer-segment pricing) กำหนดราคาสินค้าแยกตามลูกค้าแต่ละกลุ่ม เช่น ลูกค้าชาวจร / ชาวประจำ ราคาพิเศษสำหรับเด็กและผู้สูงอายุ

4.2.2.2 กำหนดราคาตามรูปแบบของผลิตภัณฑ์ (Product form pricing) เป็นการกำหนดราคาตามรูปแบบที่แตกต่างกันถึงแม้ว่าจะมีคุณสมบัติที่เหมือนกัน

4.2.2.3 กำหนดราคาตามภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ (Image pricing) การตั้งราคาแบบนี้จะพบเห็นได้บ่อยครั้งในธุรกิจเครื่องสำอางโดยเฉพาะน้ำหอมซึ่งผลิตจากโรงงานเดียวกันแต่มีตราหือที่แตกต่างกัน ขายได้ในราคาที่แตกต่างกัน

4.2.2.4 กำหนดราคาตามสถานที่ (Location pricing) เป็นรูปแบบการกำหนดราคาแตกต่างกันถึงแม้ว่าต้นทุนของสินค้าจะไม่มี ความแตกต่างแต่อย่างใด เช่น ราคาแฮมพูที่ปักชี่ถูกกว่าที่อปลส์ชูปเปอร์มาร์เก็ตถึงแม้ว่าจะอยู่ในเครือเซ็นทรัลเหมือนกัน

กำหนดราคาตามเวลา (Time pricing) เป็นการกำหนดราคาที่แตกต่างกันตามเวลาที่เหมาะสม โดยมากจะเป็นการลดราคาในช่วงที่มีผู้ใช้บริการน้อย หรือ ขึ้นราคาในช่วงเวลาที่มีความต้องการสูง เช่น ราคาดอกกุหลาบในวันวาเลนไทน์จะแพงกว่าปกติโดยเฉลี่ยถึง 20 เท่า

4.2.3 รูปแบบการตั้งราคาเพื่อเป็นการส่งเสริมการขายได้

4.2.3.1 การเป็นผู้นำด้านราคา (Loss-leader pricing) เป็นการกำหนดราคาสินค้าที่เป็นที่รู้จักดีในราคาต่ำหรือขาดทุนเพื่อใช้เป็นแรงนำให้ลูกค้ามาที่ร้านและซื้ออย่างอื่นที่มีกำไรประกอบไป

4.2.3.2 ราคาพิเศษช่วงเทศกาล (Special-event pricing) เป็นการลดราคาในช่วงเทศกาลทั้งที่กำหนดโดยส่วนราชการ เช่น ลดพิเศษวันแรงงาน วันพ่อ วันแม่ วันเด็ก หรือเป็นเทศกาลที่จัดขึ้นเอง เช่น ฉลองครบรอบ 21 ปี หรือ งาน Back to school

4.2.3.3 คูปองส่วนลด (Cash rebate) ใช้สำหรับลดราคาสินค้าเป็นช่วงๆ เฉพาะกิจ การลดราคาแบบนี้จะไม่มีผลต่อระดับราคาเดิม เมื่อจบช่วงก็จะสามารถกลับไปจำหน่ายที่ราคาเดิมได้

4.2.3.4 ส่วนลดดอกเบี้ย (Low-interest financing) ใช้ดอกเบี้ยเป็นตัวลด เช่น ผ่อน 0% นาน 1 เดือน / 6 เดือน / 12 เดือน หรือดอกเบี้ยต่ำพิเศษ

4.2.3.5 ระยะเวลาผ่อนนาน (Longer payment terms) เป็นรูปแบบการลดราคาอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งซื้อขายแพร่หลายในรูปแบบของส่วนลดร้านค้า หรือ ในตลาดอสังหาริมทรัพย์

4.2.3.6 เพิ่มการรับประกัน (Warranties and service contracts) การเพิ่มการรับประกันเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการลดราคาโดยสามารถทำได้ทั้งการขยายระยะเวลา หรือ เพิ่มการให้บริการ วิธีการนี้ใช้กันอย่างแพร่หลายในหลากหลายอุตสาหกรรม เช่น รถยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้า อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และไอที บ้านและที่ดิน เป็นต้น

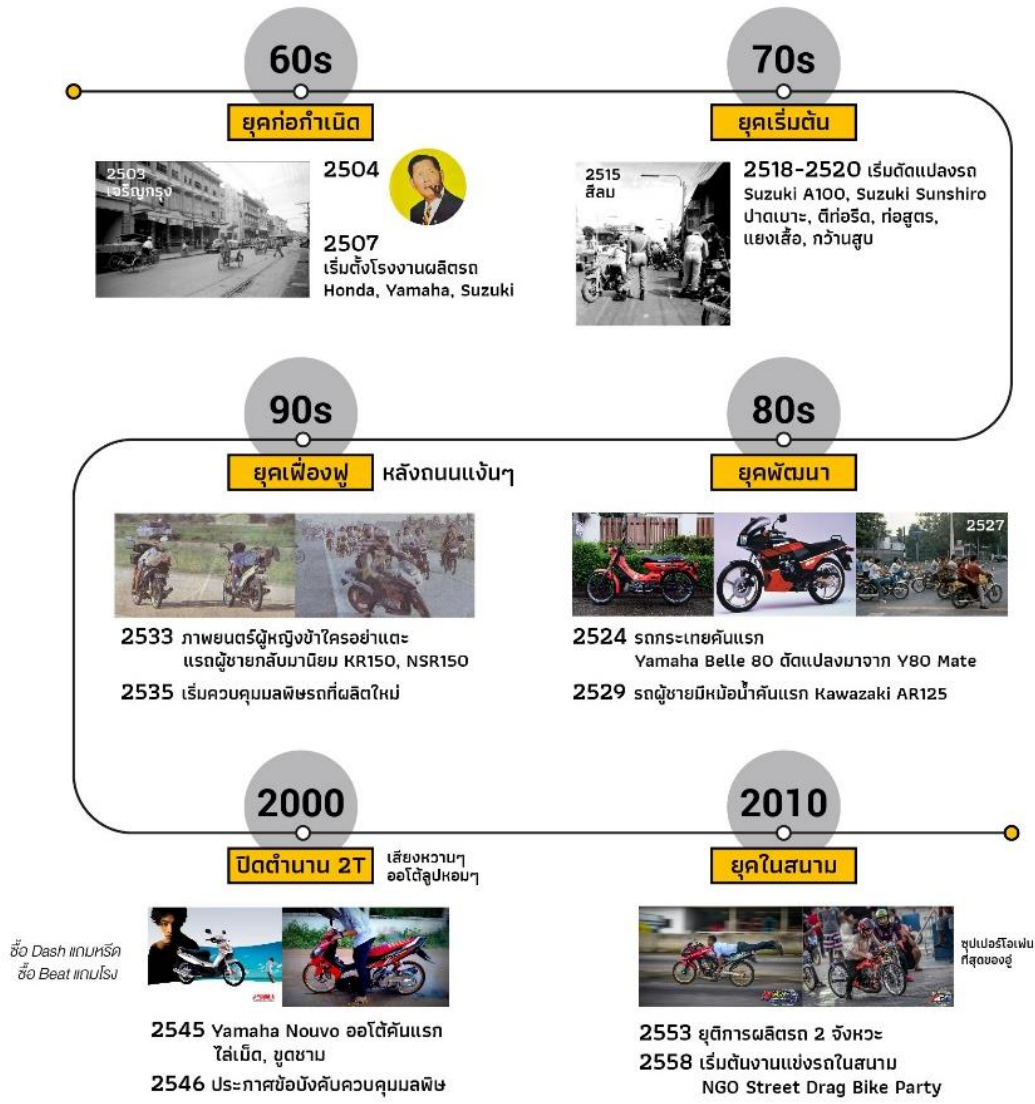
4.2.3.7 ส่วนลดตามหลักจิตวิทยา (Psychological discounting) เป็นรูปแบบการให้ส่วนลดตามหลักจิตวิทยา โดยการกำหนดราคาเข้าสู่ตลาดให้สูงแล้วจึงกำหนดส่วนลดให้ดึงดูดในภายหลัง (ธีรศักดิ์ วงศ์ปิยะ, 2554)

ผู้บริโภคจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับความพอใจหรือไม่พอใจสินค้าและบริการนั้นๆ และจะเก็บไว้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจซื้อครั้งต่อไป ดังนั้น จึงควรทำความเข้าใจในพฤติกรรม การซื้อสินค้าและบริการในแต่ละชั้น เพื่อค้นหาสิ่งที่มีอิทธิพลในแต่ละชั้นเพื่อสร้างความพอใจให้แก่ผู้บริโภคในทุกๆระดับของกระบวนการซื้อ

5. ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยแว่น

"พจนานุกรมคำใหม่ เล่ม 1 ของราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งมี ศ. ดร.กาญจนา นาคสกุล เป็นประธานกรรมการจัดทำ รวมคำว่า เด็กแว่น ไว้ด้วย โดยให้ความหมายว่า "วัยรุ่นผู้ชายที่ชอบเร่งเครื่องมอเตอร์ไซค์ให้มีเสียงดังแว่น ๆ" ความหมาย เดิมจะใช้เรียกกลุ่มวัยรุ่นที่รวมตัวกันสร้างความเดือดร้อนให้ชาวบ้าน สมัยนี้คำว่าเด็กแว่น ถูกใช้เรียกพฤติกรรมที่รบกวนยานพาหนะอื่น ๆ ด้วยไม่ว่าจะเป็นมอเตอร์ไซค์ขนาดใหญ่ (Big Bike) รถยนต์ รถกระบะ หากมีพฤติกรรมที่ทำความเดือดร้อนให้สังคมจะถูกเหมารวมว่าเป็นเด็กแว่นทั้งหมด เพราะฉะนั้น หากให้ความหมายว่า เด็กแว่น คือ พฤติกรรมที่ทำความเดือดร้อนให้สังคมก็จะเป็นการเหมารวมจนเกินไป เพราะคำว่าเด็กแว่น ในปัจจุบันนี้ถูกใช้เรียกกลุ่มที่ชอบขับซิ่งรถ โดยไม่ได้มีพฤติกรรม เพื่อก่อให้เกิดความเดือดร้อนเหมือนกัน รวมไปถึงถูกใช้เรียกเป็นสไตล์การแต่งมอเตอร์ไซค์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกนำไปแต่งในรถบ้านทั่วไป รวมถึงรถแข่งแตร็กไบค์ในสนาม

จากสิ่งประดิษฐ์แห่งศตวรรษที่ 19 สู่มอเตอร์ไซค์คันแรกของโลกในปี ค.ศ. 1885 โดย กอทต์ลีบ เดมเลอร์ (Gottlieb Daimler) วิศวกรชาวเยอรมัน ได้ทดลองนำเครื่องยนต์ 4 จังหวะ (4 Stroke Engine) ที่ ดอกเตอร์อ็อตโต (Dr.Nikolaus August Otto) ชาวเยอรมันผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1861 และในปี ค.ศ. 1879 ดูกัล คล๊าส (Dugald Clerk) ชาวอังกฤษ ก็ได้ผลิตขึ้นเครื่องยนต์ 2 จังหวะขึ้น ประวัติศาสตร์ของมอเตอร์ไซค์ได้เริ่มขึ้นแล้ว หลังจากนั้นมอเตอร์ไซค์ก็ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในยุโรป ทั้งในชีวิตประจำวันและในช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 1 และสงครามโลกครั้งที่ 2 หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มอเตอร์ไซค์ก็เข้ามาสู่ภูมิภาคเอเชียโดยมีญี่ปุ่นเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี ในห้วงเวลานั้นมีการก่อตั้งบริษัทผลิตรถมอเตอร์ไซค์ในประเทศญี่ปุ่น เริ่มต้นจาก Honda Suzuki Yamaha และ Kawasaki ตามลำดับในเวลาไล่เลี่ยกัน มีแข่งขันกันพัฒนาเทคโนโลยีและการตลาดมาโดยตลอด มีการผลิตและจำหน่ายรถ มอเตอร์ไซค์ทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ ความหมายของ 'มอเตอร์ไซค์' ในยุคนี้จึงไม่ใช่แค่ยานพาหนะ แต่เป็น 'สินค้า' ที่นายทุนผลิตขึ้นเพื่อสร้าง 'กำไร' มอเตอร์ไซค์เริ่มเข้าสู่ประเทศไทย



ภาพประกอบ 30 Timeline มอเตอร์ไซค์ในสังคมไทย

ในสมัยรัฐบาล จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ นับได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่ตั้งคมเศรษฐกิจไทยก้าวสู่ยุคของการใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2504 มีนโยบายส่งเสริมการลงทุนภายใต้แนวคิดการพัฒนาศูนย์ใหม่ในยุคนี้ ทำให้อุตสาหกรรมการผลิตมอเตอร์ไซค์ของญี่ปุ่นเริ่มลงหลักปักฐานในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2510 รถมอเตอร์ไซค์ในฐานะ ‘สินค้า’ ของระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตของผู้คนในสังคมไทย โดยเริ่มต้นในกลุ่มคนชนชั้นสูงและต่อมาได้ขยายตลาดลงมากลุ่มผู้บริโภคที่เป็นชาวบ้านและเด็กวัยรุ่นในชุมชนชนบท สถานะ

ความเป็นสินค้าก็เปลี่ยนไปเมื่อเคลื่อนตัวเข้าสู่ชุมชน เริ่มเปลี่ยนจากประโยชน์ใช้สอยเป็นเชิงคุณค่าและใช้เป็นวัตถุที่แสดงตัวตน รสนิยมของตนเอง ไปถึงการแสดงออกทางชนชั้นทางสังคม



ภาพประกอบ 31 ท้องถนนไทยในอดีต พ.ศ. 2503 กรุงเทพฯ

ที่มา: <http://www.reurnthai.com/index.php?topic=5929.75>



ภาพประกอบ 32 ท้องถนนไทยในอดีต พ.ศ. 2528 กรุงเทพฯ โดย Doi Kuro

ที่มา: <https://favforward.com/trend/10852.html>

ช่วงหลังปี พ.ศ. 2530 ในชุมชนชนบทเกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจและงานก่อสร้าง รถมอเตอร์ไซค์จึงเป็นที่นิยม มีคนซื้อมอเตอร์ไซค์เฉลี่ยเดือนละ 1 คัน ส่วนใหญ่ใช้ระบบพ่วงหรือเอาที่ดินไปจำนองธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ (ธกส.) แล้วกู้เงินมาซื้อรถมอเตอร์ไซค์ รถมอเตอร์ไซค์จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยและวิถีชีวิตประจำวันของชาวบ้าน มีการตั้งฉายาที่ใช้เรียกรถมอเตอร์ไซค์ตามลักษณะเชิงกายภาพ โดยรถที่มีขนาดใหญ่ กำลังเครื่องสูง มีถังน้ำมันอยู่ข้างหน้าลักษณะเหมือนรถแข่ง เรียกว่า “รถผู้ชาย” ส่วนรถมอเตอร์ไซค์ที่มีขนาดเล็ก กำลังเครื่องน้อย มีตระกร้าเหมาะสำหรับนำไปใช้ในการจ่ายตลาด เรียกว่า “รถผู้หญิง” และรถที่มีรูปร่างปราดเปรียวแนวสปอร์ต กำลังเครื่องสูงกว่ารถผู้หญิง เรียกว่า “รถกระเทย” (ปนัดดา ชำนาญสุข, 2552)



ภาพประกอบ 33 รูปแบบรถมอเตอร์ไซค์

รถกระเทยคันแรกของโลกเกิดขึ้นที่ประเทศไทย ราวๆ ปลายยุค 80 โดยเริ่มจากช่างในสมัยนั้นดัดแปลงผู้หญิงให้มีความเร็วขึ้น ทั้งการถอดบังโคลนออก เปลี่ยนตะเกียบหน้า เป็นต้น นำไปสู่การเกิดขึ้นของรถกระเทยรุ่นแรกของโลกที่วางจำหน่ายในประเทศไทยและส่งออกไปสู่ประเทศเพื่อนบ้าน Yamaha Belle 80 ในปี 2524 โดยพัฒนามาจาก Yamaha Y80 ที่เป็นรถผู้หญิง โดยถอดบังโคลนออก เปลี่ยนจากตะเกียบเป็นใช้ของรถผู้ชายมาใส่ เปลี่ยนโคมเป็นแนวสปอร์ต เน้นความแรงของเครื่อง ด้วยลักษณะข้างหน้าคล้ายรถทรงผู้ชาย ข้างหลังเป็นรถทรงผู้หญิง จึงถูกเรียกว่า รถกระเทย



ภาพประกอบ 34 Yamaha Belle 80

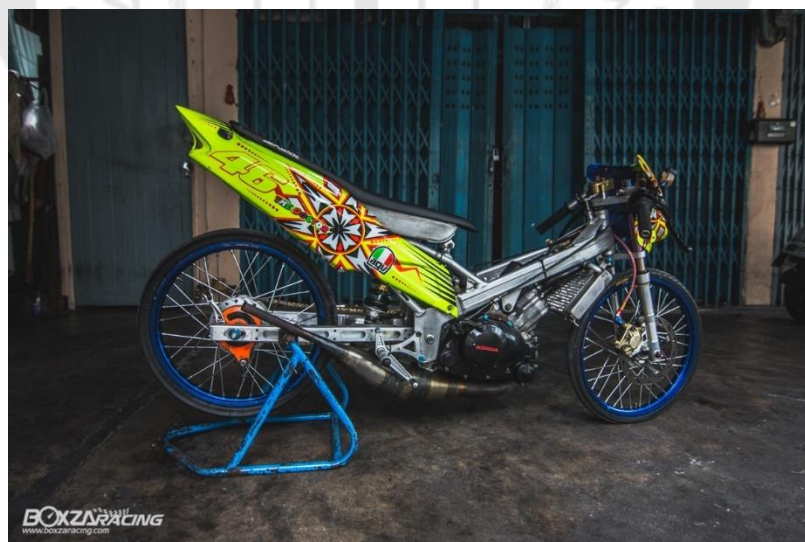
ที่มา <https://images.app.goo.gl/hKfQHhB72A9876bw7>

ในปัจจุบันรถทรงกระแทยถูกยกเลิกการผลิตไปแล้ว แต่ยังเป็นที่ยิยมอยู่ในหมู่นักซิ่ง ด้วยรูปร่างที่ปราดเปรียว เครื่องยนต์กำลังแรง ยังมีรถรุ่นหลังๆ ที่ยังพอหาอะไหล่มาบ่นใหม่ได้ เป็นที่ยิมนนำมาแต่งเป็นรถแดร์กไบค์สำหรับใช้แข่งในสนาม เช่น Honda Nova Dash, Honda Nova Sonic เป็นต้น โดยเฉพาะ Honda Nova Dash ด้วยขุมกำลังเครื่อง 2 จังหวะ ก็เป็นรุ่นที่ยิมนนำมาแต่งเป็นรถแดร์กไบค์



ภาพประกอบ 35 สตาร์ทการแต่งรถแดร์กไบค์ในสนามแข่ง

ที่มา: <http://www.apitech.co.th>



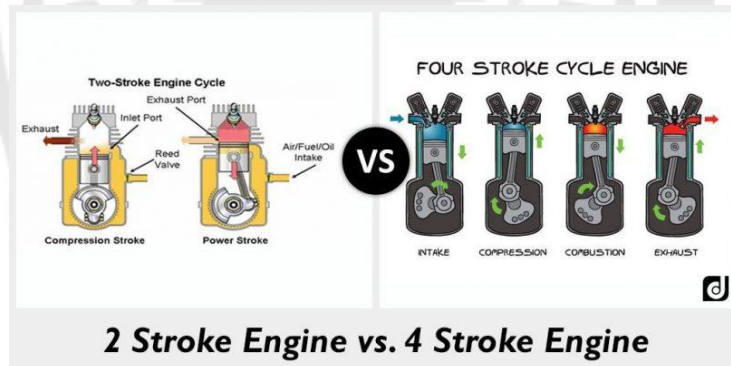
ภาพประกอบ 36 รถแดร์กไบค์ 2 จังหวะ Honda Nova Dash

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/magazine>



ภาพประกอบ 37 รถแดร์กไบค์ 4 จังหวะ Honda Nova Sonic

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/magazine>



ภาพประกอบ 38 การทำงานของเครื่อง 2 จังหวะกับเครื่อง 4 จังหวะ

ที่มา: <https://engineeringinsider.org/wp-content/uploads/2018/08/2-stroke-engine-vs-4-stroke-engine-990x495.jpg>

รถมอเตอร์ไซด์เครื่องยนต์ 4 จังหวะได้รับความนิยมอย่างมากตามยุคสมัย แต่ถ้าย้อนกลับไปในยุคเริ่มต้นที่มอเตอร์ไซด์เริ่มเข้ามาในประเทศไทยสิ่งหนึ่งที่นักบิดในยุคนั้นจะคุ้นเคยกับ

มอเตอร์ไซค์เครื่องยนต์ 2 จังหวะมากกว่า ด้วยขุมกำลังที่แรงและเสียงแหลมๆ จากท่อไอเสีย เมื่อบิดเป็นจังหวะจะมีเสียงดัง แว็นน แว็นนน อันเป็นเอกลักษณ์จนเป็นที่มาของคำว่า “เด็กแว่น”



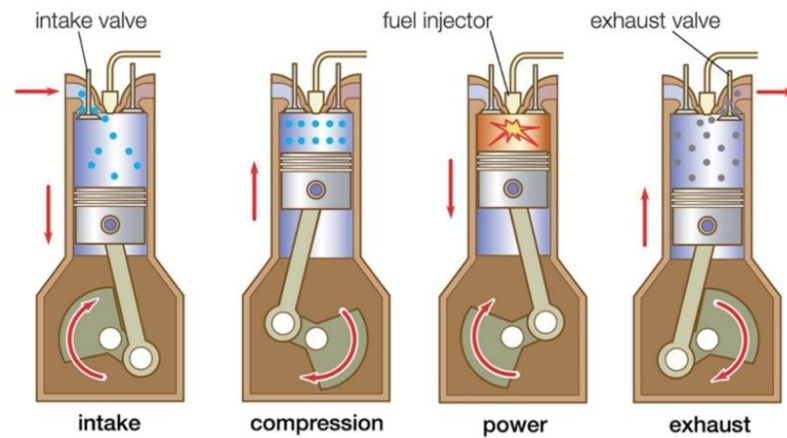


ภาพประกอบ 39 การรวมตัวของนักบิดในยุค 90

ที่มา: <https://pantip.com/topic/32385535>

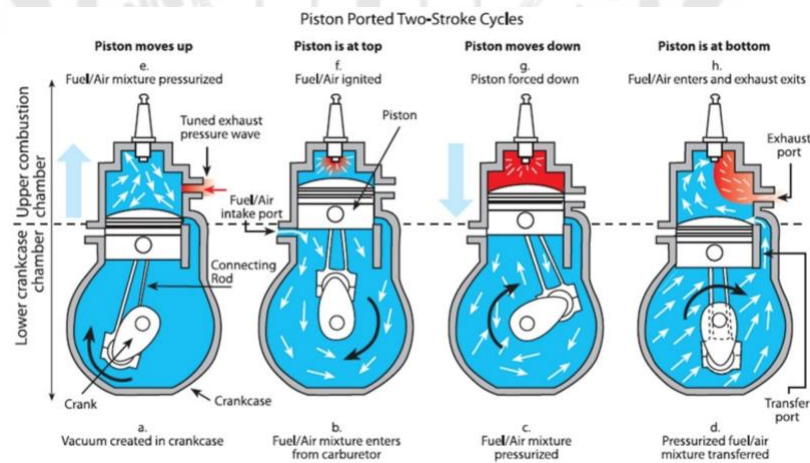
ต้นกำเนิดของเสียงเกิดจากจังหวะการทำงานของเครื่องยนต์ ในเครื่องยนต์ 4 จังหวะ จะเป็น ดูด อัด ระเบิด คาย ทำซ้ำแบบนี้ไปเรื่อยๆ ตามชื่อของมัน แต่ในเครื่องยนต์ 2 จังหวะนั้น จะรวบจังหวะดูดและอัดไว้ด้วยกัน และรวบส่วนระเบิดและคายให้เกิดขึ้นพร้อมกัน ทำงานทั้งหมดแค่ 2 ช่วงซั๊ก คือ ช่วงซั๊กดูดกับอัด และช่วงซั๊กที่ 2 คือช่วงซั๊กระเบิดและคาย และไม่มีวาล์วเปิดปิดไอดีไอเสีย นอกจากนี้อีกส่วนหนึ่งของ 2 จังหวะ ที่แตกต่างจาก 4 จังหวะ คือ พอร์ทไอดี/ไอเสีย ซึ่งปกติแล้วในเครื่องยนต์ 4 จังหวะวาล์วและแคมชาฟท์ทำหน้าที่ควบคุมการไหลเวียนของอากาศ แต่ในเครื่องยนต์ 2 จังหวะจะใช้แค่ตัวลูกสูบเท่านั้นเป็นตัวควบคุมการเปิดปิด พอร์ทไอดี/ไอเสีย โดยการอาศัยการเคลื่อนที่ขึ้นลงของลูกสูบนั่นเอง ทั้งนี้ที่เครื่องยนต์ 2 จังหวะเข้าสู่สภาวะการจุดระเบิดก็จะเป็นเหมือนการเตรียมตัวเข้าสู่จังหวะคาย ทำให้แรงขับที่ได้จากการระเบิดนั้น แทนที่จะถูกนำไปใช้ในการขับเคลื่อนลูกสูบทั้งหมด กลับมีส่วนหนึ่งที่ต้องสูญเสียไปเนื่องจากการไหลเวียนออกทางพอร์ทไอเสียก่อนเวลาอันควร ส่งผลทำให้เกิดการเผาไหม้ที่ไม่สมบูรณ์และเกิดเป็นมลพิษตามมานั่นเอง ในยุคสมัยที่หลายๆ ประเทศกำหนดข้อบังคับให้ผู้ผลิตสร้างเครื่องยนต์ที่ปล่อยมลพิษน้อยที่สุดนั้น ทำให้บริษัทผู้ผลิตค่อยๆ ลดจำนวนลงไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายก็ไม่มีค่าย

ไหนทำเครื่อง 2 จังหวะออกมาอีกเลยนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 2010 ด้วยกฎหมายควบคุมมลพิษ (R.LIMPICHAT, 2017)



ภาพประกอบ 40 จังหวะการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ

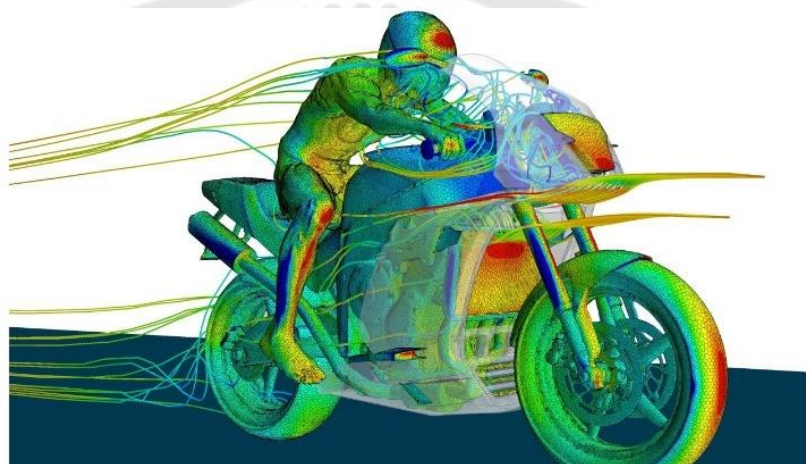
ที่มา: <https://www.motorival.com/basic-2-stroke-engine/#prettyPhoto>.



ภาพประกอบ 41 จังหวะการทำงานของเครื่องยนต์ 2 จังหวะ

ที่มา: <https://www.motorival.com/basic-2-stroke-engine/#prettyPhoto>.

อากาศพลศาสตร์กับมอเตอร์ไซค์ อากาศพลศาสตร์ คือ การดึงเอาแรงจากการไหลของอากาศ ในยามที่รถหรือมอเตอร์ไซค์เคลื่อนที่ด้วยความเร็วมาช่วย เพิ่มประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่ สร้างเสถียรภาพความมั่นคงในการยึดเกาะถนน ให้ดีขึ้นโดยไม่ต้องเพิ่มกำลังเครื่องยนต์ ในส่วนของมอเตอร์ไซค์บางคนว่ามันไกลตัว ถ้าเป็นประเภทรถที่ใช้งานทั่วไป มันก็ค่อนข้างจะใช้ว่าไกลตัว เพราะการที่จะเห็นผลและได้รับประโยชน์จากเรื่องการไหลของอากาศ ต้องมีองค์ประกอบหลายส่วน ถ้ารถขี่ไปมาทั่วไปองค์ประกอบอาจจะไม่ทำให้เห็นประโยชน์จากเรื่องนี้ อย่างรถแข่งแรงจากพื้นฐานรถมอเตอร์ไซค์ขนาดเล็กที่เด็กแว้นนิยมใช้ เมื่อขับด้วยความเร็วสูง ผู้ขับขี่จะต้องหมอบตัวลงเพื่อไม่ให้ต้านลม และทำให้รถไปได้เร็วขึ้นก็เป็นพื้นฐานหนึ่งของอากาศพลศาสตร์



ภาพประกอบ 42 อากาศพลศาสตร์ 1

ที่มา: <http://www.grandprix.co.th/wp-content/uploads/2019/04/bike-technic-4.jpg>

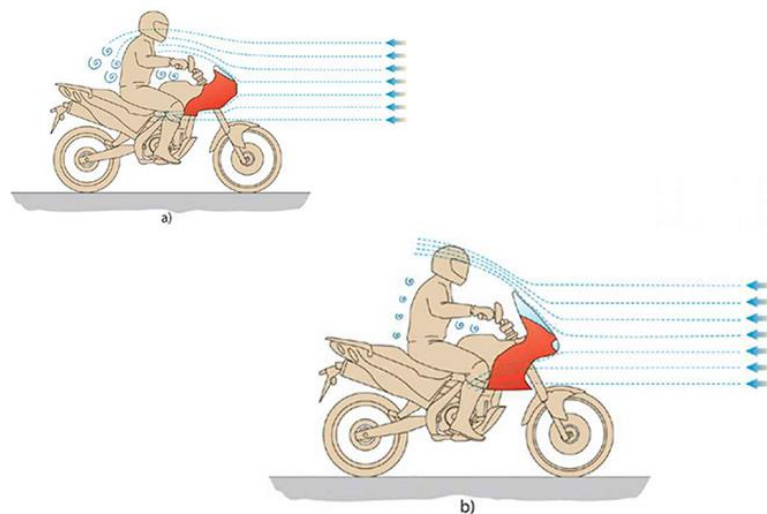
ในยุคปัจจุบันรถที่มีความเร็วสูง มีกำลังมากอย่างบิ๊กไบค์ ซูปเปอร์ไบค์ เป็นที่แพร่หลาย แม้แต่รถมอเตอร์ไซค์ระดับกลางหรือสปอร์ตครอบครัวต้องมีเรื่องนี้อยู่บนตัวรถทั้งสิ้น การติดตั้งไว้ของชุดแฟริ่ง หน้ากากหน้า การัดกันลมต่างๆ มีส่วนในเรื่องของการควบคุมการไหลของอากาศ แต่ในขณะที่การขี่งานทั่วไปน้ำหนักของอุปกรณ์เหล่านี้คือสิ่งที่เพิ่มภาระให้กับมอเตอร์ไซค์คันนั้น



ภาพประกอบ 43 อากาศพลศาสตร์ 2

ที่มา: <http://www.grandprix.co.th/wp-content/uploads/2019/04/bike-technic-5.jpg>

การที่เราจะเห็นการถอดหรือดัดแปลงพวกชิ้นส่วนของมอเตอร์ไซค์รถตลาดทั่วไป ถือว่ามีผลน้อยต่อการเปลี่ยนแปลง แต่ถ้าเป็นรถที่ใช้หรือทำความเร็วได้สูง พวกสปอร์ตทั้งหลายจะมีลักษณะของฟูลแฟริ่งแทบทั้งสิ้น บางคนสงสัยแล้วอย่างพวกสปอร์ตเนกเก็ตรุ่นใหม่ก็ทำความเร็วได้ไม่น้อยหน้าพวกสปอร์ตทั้งหลาย ซึ่งนั่นไม่ใช่เรื่องผิด



ภาพประกอบ 44 อากาศพลศาสตร์ 3

ที่มา: <http://www.grandprix.co.th/wp-content/uploads/2019/04/bike-technic-3.jpg>

แต่รถในสไตร์เนกเกิดเมื่อเข้าสู่โหมดความเร็วสูง การควบคุมนั้นผู้ขับขี่จะรู้ได้โดยถึงการที่ต้องใช้ทักษะสูงขึ้น มีโอกาสที่รถจะเสียอาการได้หากเจอกระแสลมที่ผันผวน เพราะไม่มีชุดแพริ่งช่วยแหวกอากาศ อีกทั้งหากชุดแพริ่งนั้นออกแบบมาได้อย่างสมบูรณ์ทำงานได้ในย่านความเร็วที่สูงมากพอ การไหลของอากาศจะช่วยให้รถเคลื่อนที่ผ่านอากาศได้รวดเร็วขึ้น ความเร็วเพิ่มขึ้นในขณะที่เครื่องยนต์อาจจะทำงานเท่าเดิมหรือน้อยลง อีกทั้งแรงกดที่ถูกต้องหากออกแบบให้เกิดขึ้นจะช่วยกดตัวรถให้นิ่ง ยึดเกาะถนนได้อย่างเหมาะสมมากขึ้นด้วย

ระดับความเร็วกับปัจจัยของการออกแบบชิ้นส่วน จะต้องสัมพันธ์กัน ถ้าขับขี่ในย่านความเร็วไม่สูง ชุดแพริ่งและอากาศพลศาสตร์ก็ยังไม่แสดงประสิทธิภาพ บางครั้งมันอาจจะเป็นภาระเพิ่มน้ำหนักให้กับตัวรถเสียด้วยซ้ำ แต่เมื่อความเร็วมันได้ เรียกว่าเกินกว่า 100 กม./ชม. ขึ้นไป ทุกอย่างมันจะเกิดโดยอัตโนมัติ



ภาพประกอบ 45 อากาศพลศาสตร์ 4

ที่มา: <http://www.grandprix.co.th/wp-content/uploads/2019/04/bike-technic-2.jpg>

ประโยชน์ของกาศพลศาสตร์มีมากมาย แม้แต่ทีมแข่งระดับโลกยังให้ความสำคัญ แต่กับรถใช้งานก็เพียงเข้าใจว่าบางครั้งการใช้งานต้องเข้าใจข้อจำกัดหรือข้อได้เปรียบของรถแต่ละประเภทก็จะเลือกใช้งานได้เหมาะสมขึ้นนั่นเอง (นันทพงศ์ ภัคดีบุตร, 2562)

การแต่งรถมอเตอร์ไซด์ของเด็กแว่น ถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เป็นความสวยงามรูปแบบหนึ่งที่เปลี่ยนไปตามเทรนด์ตามยุคสมัย การแต่งรถเป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ทักษะความสามารถ และความเชี่ยวชาญ อุปกรณ์ของแต่งที่เด็กแว่นที่เป็นยอดนิยมในการแต่ง อย่างท่อไอเสีย เป็นชิ้นส่วนแรกๆ ที่หลายคนนิยมเปลี่ยนก่อน เพราะเปลี่ยนง่าย มีหลายราคาให้เลือกขึ้นอยู่กับวัสดุและคุณภาพ นอกจากนี้ยังส่งผลให้มีประสิทธิภาพของเครื่องยนต์เพิ่มขึ้น เพิ่มความสวยงามให้กับรถมอเตอร์ไซด์ได้อีกด้วย มีตั้งแต่ราคาพันต้นๆ ไปจนถึงหลักหมื่นเลย แต่ต้องพึงระวังเรื่องค่าความดังเสียงของท่อไอเสียไม่เกิน 95 เดซิเบล บางแบรนด์จะมีบอกไว้เลยว่าให้ใช้ในสนามแข่งเท่านั้น



ภาพประกอบ 46 ท่อไอเสียวัสดุไทเทเนียม

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>

ปั๊มเบรค คาลิเปอร์เบรค อีกสิ่งหนึ่งที่เพิ่มสมรรถนะให้กับรถมอเตอร์ไซด์ ไม่ว่าจะปั๊มบนหรือ คาลิเปอร์เบรค และทำให้มีความปลอดภัยมากขึ้น ส่วนแบรนด์ที่เป็นที่นิยมในบ้านเราก็มีให้เลือกมากมายไม่ว่าจะเป็น Brembo Nissin เป็นต้น ส่วนวิธีการเลือกก็ต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ

เพราะในท้องตลาดปัจจุบันนี้ มีของปลอมอยู่เยอะมาก ซึ่งสมรรถนะนั้นไม่สามารถไปเทียบกับของแท้ หรือแม้กระทั่งตัวปั๊มเบรคเดิมได้เลย



ภาพประกอบ 47 ปั๊มลอย Brembo

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>



ภาพประกอบ 48 คาร์ลิปเปอร์ Brembo

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>

นอกจากนี้ก็จะมัลล้อซี่ลวดบวคยงหน้าแคบขอบของล้อขนาด 17 ไม่ว่าจะซั้บรถรุ่นไหนก็ มักจะเปลี่ยนเป็นเบอร์ 17 เพราะเชื่อว่าจะทำให้รถซั้งซั้น ไปได้ไวซั้่นกว่าเดิม ช่วยเรื่องน้ำหนักของ ตัวรถเป็นอย่างมาก โดยล้อแต้งนั้นมิให้เลือกลหลายรูปแบบทั้งแบบล้อซี่ลวดแบบมียางใน ล้อซี่ลวด แบบ Tubeless ล้อแม็ก หรือแม็กกระทั้งล้อคาร์บอนที่เบาแบบสุดๆ ส่วนราคานั้นก็ซั้่นอยู่กับแบรนด์ ที่มีตั้งแต่หลักพันกับแสนไทยๆ อย่าง DID หรือล้อคาร์บอนจาก Marchesini ในราคาหลักแสน บาท อีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยรีดสมรรถนะของตัวบีมเบรคออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยหลักการทำงานจะเป็น การไล่แรงบีบของตัวน้ำมันในกระปุกให้ไหลลงไปยังตัวคาลิเปอร์ด้านล้างได้ไวซั้่น ซั้่งทำให้การ ตอบสนองต่อการเบรคทำได้ดียั้งซั้่น โดยสายถั้กที่เราจะเห็นกันจะเป็นสายถั้กแบบสั้ ซึ่งเสริมความ โดดเด่นให้กับรถมอเตอร์ไซค์ได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 49 ล้อซี่ลวดขอบ 17 บวคยงหน้าแคบ

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>



ภาพประกอบ 50 ก้านสะบัด Ohlins

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>



ภาพประกอบ 51 สายเบรคดัก

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>



ภาพประกอบ 52 เบาะปาดหุ้มผ้า Bride

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>

รวมถึงกันสะบัดโดยเฉพาะแบรนด์ดังอย่าง Ohlins เบาะปาดหุ้มผ้า Bride สวิงอาร์ม วัสดุที่นิยมอย่างมากคือ อลูมิเนียม ในส่วนของโช๊คอัพนั้น หรือระบบกันสะเทือน ส่วนใหญ่นิยม เปลี่ยนโช๊คกันให้เข้ากับวิธีการขับขี่ โดยโช๊คที่เปลี่ยนนั้นส่วนมากจะให้ความนุ่มนวลและการเกาะถนนที่ดีขึ้น จากการปรับแต่งที่สามารถปรับได้ละเอียดมากขึ้น โดยมีทั้งแบบโช๊คน้ำมัน , แบบโช๊คไฮบริด น้ำมันและแก๊ส , แบบโช๊คแก๊ส หลายยี่ห้อเช่น Ohlins Showa YSS เป็นต้น และมีบางรุ่นสามารถดัดแปลงโช๊คหน้าเป็นแบบหัวกลับ (Up Side Down) ได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 53 สวิงอาร์มอลูมิเนียม

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>



ภาพประกอบ 54 โช้คหลังแต่ง Showa

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/news/9701>

สิ่งเหล่านี้เป็นความนิยมจากตัวสนามแข่ง ด้วยเหตุผลหลักๆ คือการลดน้ำหนักตัวรถให้เบาลงที่สุด หรือที่เรียกกันว่า ไล์เบา โดยในอดีตแต่นั้นมีทั้ง อลูมิเนียมสี หรือ ไทเทเนียม ส่วนสนนราคาก็แตกต่างกันไปตามวัสดุ

จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมย่อย “แวน” ในสังคมไทย เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน และมีความสัมพันธ์ต่อกัน นอกจากนี้มีสถานะเป็นยานพาหนะที่เต็มไปด้วยประโยชน์ใช้สอยเชิงคุณค่าแล้ว เมื่อเข้าไปสู่ชุมชนก็เปลี่ยนเป็นสถานะเป็นวัตถุที่ใช้แสดงตัวตนที่สะท้อนอัตลักษณ์ในระดับปัจเจกและอัตลักษณ์ในระดับกลุ่ม จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะขึ้นและการแสดงออกผ่านการแต่งรถนั้นล้วนมีที่มาที่ไปเพื่อรองรับกับลีลาการขี่ตามลักษณะทางกายภาพ เพื่อการตอบสนองต่อความเร็ว

6. งานวิจัยและสื่อรูปแบบอื่นที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยเรื่อง เร่ง รัก รุนแรง โลกชายขอบของนักบิด

โดย ผศ.ดร.ปนัดดา ชำนาญสุข มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของเด็กแวน ยาเสพติด ซึ่ง ซ่า เซ็กซ์ ลงพื้นที่ 3 ปี ศึกษาคลุกคลีกับเด็กแวนอย่างถึงแก่น จนขึ้นแท่น "บอส" การขี่รถตามลีลาของกลุ่มเด็กแวนมีสถานะเป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งเพื่อก่อร่างอัตลักษณ์ให้หลุดพ้นความเป็นชายขอบ โดยเด็กวัยรุ่นพยายามที่จะแสวงหาพื้นที่ทางสังคมใหม่ ผ่านวิถีของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมเฉพาะขึ้น โดยมีลีลาของการขี่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม เด็กแวน เป็นกลุ่มคนที่ไม่มียุทธศาสตร์ทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมอย่างที่คนอื่น ๆ มี และในการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ คือการออกไปท้าทายกับกรอบของสังคมเดิม กลับกลายเป็นว่าทำให้วัยรุ่นเหล่านี้นำตัวเองเข้าไปอยู่ในภาวะเสี่ยงชีวิตและอนาคต เด็กแวนจึงเป็นทั้งผู้ถูกกระทำและเป็นผู้กระทำต่อคนอื่นในสังคมด้วย (ปนัดดา ชำนาญสุข, 2552)

6.2 งานวิจัยเรื่อง คุณาติ ในฐานะวัฒนธรรมทางวัตถุ

โดย นายภูมิเกียรติยศ เทศนา มีเนื้อหาเกี่ยวกับรถบิ๊กไบค์ที่ห่อหุ้มด้วยคุณาติในแง่ของเครือข่ายทางวัตถุที่ประกอบไปด้วย องค์ประกอบและผู้กระทำกร ทั้งคนและสิ่งของ ด้วยข้อสังเกตที่ว่า เครือข่ายของคุณาติก่อสร้างรูป (Shape) และารังสรรค์รักษาความยิ่งใหญ่ไว้ได้อย่างไร โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ในฐานะของการเป็น “คนใน” จากการศึกษาพบว่า เครือข่ายคุณาติสร้างโลกมาจากเรื่องราวความยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์เริ่มจาก “ดีอกเตอร์” ที่ได้สร้างเครื่องยนต์ขึ้นมา ชื่อว่า “แอล-ทวิน เดสโมโดรมิค” ซึ่งระบบการทำงานและความสวยงามของเครื่องยนต์ดังกล่าวได้กลายเป็นเอกลักษณ์ของคุณาติ เปรียบดังศิลปะสองล้อที่มีความหรูหราและสูงส่ง และมีนักแข่งทีมคุณาติที่ใช้เครื่องยนต์ดังกล่าวคว้าแชมป์ในการแข่งขันได้หลาย

รายการ รถดูคาติ จึงได้รับความนิยมไปทั่วโลก ก่อเกิดเป็นเครือข่ายผู้กระทำการที่มีร่างแหความสัมพันธ์ระหว่าง “คน” และ “สิ่งของ” เชื่อมโยงไปมาอย่างสลับซับซ้อน (ภูมิเกียรติยศ เทศนา, 2559)

6.3 งานวิจัยเรื่อง “แรงแก้” ในประเทศญี่ปุ่น: ตัวตนและวัฒนธรรม

โดย อาจารย์ ดร.พนิดา อนันตนาคม มีเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นที่มีพฤติกรรมในเชิงที่เรียกว่า “แรงแก้” โดยศึกษาความเป็นชายขอบและวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่ม “แรงแก้” ในประเทศญี่ปุ่น กลุ่ม “แรงแก้” เป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ช่วงวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะทางวัฒนธรรมเฉพาะตัวแตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลักของสังคมญี่ปุ่น โดยมีการแสดงออกทางวัฒนธรรมด้านแฟชั่นรสนิยมการแต่งรถ และค่านิยมแบบลูกผู้ชาย อีกด้านหนึ่งนั้นกลุ่มแรงแก้ก็มีส่วนที่สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคมเหมือนกัน เช่น การดัดแปลงรถมอเตอร์ไซค์ การขี่รถเร็วเกินที่กฎหมายกำหนด และพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่เกิดจากค่านิยมทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม สิ่งเหล่านั้นถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายและระเบียบของสังคม ดังนั้นกลุ่ม “แรงแก้” จึงถูกทำให้มีสถานะกลายเป็น “คนชายขอบ” ของสังคมญี่ปุ่นไปในที่สุด (ฐิรชญา ศรีงาม, 2556)

6.4 งานวิจัยเรื่อง ประติมากรรมสื่อใหม่: รูปแบบลีลาและรสนิยมในศิลปะยกล้อ

โดย นายธีรพล หอสง่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดการใช้มอเตอร์ไซค์สร้างอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมฮอปเปอร์ โดยการหยิบยืมรูปแบบจากหลายแหล่งที่มา กลายเป็นวัฒนธรรมฮอปเปอร์แบบไทยๆ โดยการเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้มากับแนวคิดทางศิลปะกับผลงานในรูปแบบประติมากรรมสื่อใหม่ทั้งหมดสี่ชิ้น ได้แก่ คิงคะนองนา เร็วแรงเกิน นักสู้ตลาดสด และทองเนื้อเก้า จนกลายเป็นรูปแบบอัตลักษณ์เฉพาะ เป็นกระบวนการสร้างการรับรู้สุนทรีย์แบบวัฒนธรรมฮอปเปอร์ให้กับผู้ชมผ่านการรับรู้ที่ไม่ได้หยุดแค่เพียงการชื่นชมสุนทรีย์ภาพจากความงามของรูปเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการวิจัยในรูปแบบ “ประติมากรรมปฏิสัมพันธ์” (ธีรพล หอสง่า, 2560)

6.5 สื่อภาพยนตร์

ข้อมูลจากสื่อภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับมอเตอร์ไซค์ในยุคเฟื่องฟู เช่น เรื่อง A Moment of Romance (1990) หรือ ผู้หญิงซ่าใครอย่าแตะ และต่อมาสื่อภาพยนตร์ เรื่อง Full Throttle (1995) หรือ ยึดถนนเก็บใจไว้ให้เธอ เป็นต้น จากอิทธิพลของหนังส่งผลให้มอเตอร์ไซค์ทรงผู้ชายได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในไทยในยุค 90 ส่วนรถมอเตอร์ไซค์ที่ลิวเตอหัวซีในเรื่องนั้น มีราคาแพงและหาซื้อยาก ต้องสั่งนำเข้าจากต่างประเทศ ทำให้วัยรุ่นไทยสมัยนั้นหันมาขี่มอเตอร์ไซค์ทรงผู้ชาย 2 จังหวะ ที่หาได้ในไทย เช่น Kawasaki KR 150 และ Honda NSR 150 เป็นต้น ถือว่าเป็นยุคเฟื่องฟูของเครื่องยนต์ 2 จังหวะ



ภาพประกอบ 55 ภาพยนตร์เรื่อง ผู้หญิงซ่าใครอย่าแตะ

ที่มา: <https://coub.com/view/1441m4>



ภาพประกอบ 56 ภาพยนตร์เรื่อง ยึดถนนเก็บใจไว้ให้เธอ

ที่มา: <https://m.sohu.com/n/505001443/>

6.6 สื่อออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์

ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับวงการ 2 ล้อ และรวบรวมความสนใจเฉพาะกลุ่มที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์จนเกิดเป็นวัฒนธรรมขนาดย่อยขึ้น สื่อออนไลน์ทาง Youtube ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการแต่งรถสไตล์แวน ThaiRacing TV, จอห์นไรเดอร์-Johnrider จะเน้นให้ความรู้ด้านเครื่องยนต์ โดยพาไปแนะนำการแต่งรถตามคู่ต่างๆ วิถีของแต่ง สัมภาษณ์ช่างจากคู่สำนักดัง และยังมีวิธีการ live สด ผ่าน Facebook เพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่เข้ามาทักทายหรือถามตอบสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับการแต่งรถ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook เพจกลุ่มเด็กแวน เพจสนามแข่งแดร์ริคไบค์ และเว็บไซต์ Pantip ห้องรัชดา Tag มอเตอร์ไซค์ เป็นต้น

ข้อมูลจาก Thairacing TV ของคุณพินิจนันท์ บัวมหาศักดิ์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้ในวงการแต่งรถทุกประเภท โดยการสัมภาษณ์ช่างตามคู่ต่าง วิถีรถใหม่ อะไหล่ ของแต่งรถที่น่าสนใจ มีถ่ายทอดสดผ่าน Facebook Live และช่องทาง Youtube มีตอนที่น่าสนใจ เช่น มาดูมอเตอร์ไซค์ จาก ปู-ตั้ม ประชาสงเคราะห์ กับความเทพ 9 วิ ว่าทำยังไง...!!!, มอเตอร์ไซค์แข่งไทยที่สร้างชื่อกับปู ประชาสงเคราะห์และตั้ม นำชัย โดยคลิปนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับมอเตอร์ไซค์แต่งซึ่งไทยที่สร้างชื่อในต่างประเทศ ในการแข่งขันที่ประเทศมาเลเซีย ในรุ่น 125cc Open คือรถ Honda Dash 125 เครื่องหัวโต ที่นำเสื้อ KSR นำมาแปลงใหม่ ลูก 70mm ส่วนใหญ่ที่มาเลเซียรถ 2 จังหวะจะนิยมรถ Yamaha RXS, Yamaha Concord แต่คนไทยส่วนใหญ่จะนิยมแต่งรถ Honda Dash เป็นรถเล็กหรือที่เรียกกันว่ารถกระเทย จึงนำรุ่นนี้ไปแข่งและได้ขึ้นแท่นอันดับหนึ่งในรายการนี้ การแข่งขันแดร์ริคไบค์ที่ประเทศมาเลเซียจะมีกติกาคล้ายๆ กับการแข่งขันแดร์ริคไบค์ในประเทศไทย คือระยะทาง 201 เมตร แต่ของเขาจะแตกต่างกันที่ไฟปล่อยตัวที่ใช้ไฟสามเหลี่ยมและเขียวเลย ไม่ได้กระพริบที่ละเหลืองเหมือนในประเทศไทย โดยตัวชี้จะเป็นแบงค์ บุญห่อ ตัวชี้รถแดร์ริคไบค์ระดับมืออาชีพของไทย



ภาพประกอบ 57 Channal Thairacing TV

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=PliS996RDFM>

ข้อมูลจาก จอห์นไรเดอร์ – Johnrider ของคุณ จอห์นนี่ อริยะพงษ์ เจริญสุข มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอสิ่งที่มีประโยชน์เกี่ยวกับ 2 ล้อ ในรูปแบบการสัมภาษณ์แบบเป็นกันเอง ยกตัวอย่างคลิป มาดูน้องหญิงสาวสุดสวยประกอบเครื่อง WAVE กัน มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้การประกอบเครื่องรถมอเตอร์ไซด์ จากกรณี Honda Wave Z ลูกปืนแตก สาเหตุที่ลูกปืนแตกอาจจะเกิดจากเข้าเกียร์ การกระชากเกียร์เกิดการชำรุดขึ้นได้ จึงนำมาผ่าเครื่องออกเพื่อเปลี่ยนลูกปืนใหม่ เมื่อเปลี่ยนเรียบร้อยแล้ว จึงนำเครื่องมาประกอบเข้าไปใหม่ทั้งหมด ใช้การนำเสนอแบบ Facebook Live เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับคนดู ซึ่งจะมีการส่งคำถามเข้ามา และตอบกันสดๆ ระหว่างการประกอบเครื่อง หลายๆคำถาม ทำให้ผู้ชมที่ดูอยู่ได้รับความรู้เพิ่มเข้าไปด้วย คลิปนี้มีความยาวทั้งหมด 2 ชั่วโมง 5 นาที ถ่ายทอดสดตั้งแต่เริ่มต้นการประกอบเครื่องจนจบ



ภาพประกอบ 58 Channal จอห์นไรเดอร์ – Johnrider

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=qTvCALRvyj4>

ข้อมูลจากเพจ 2-Stroke Thailand Power ของคุณ สุรศักดิ์ ปิ่นประภา มีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลรถ 2 จังหวะในประเทศไทยและในต่างประเทศ เป็นชุมชนสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลรถ 2 จังหวะ และทำกิจกรรมกับสมาชิกในเพจ เช่น จัดงานนัดพบ โชว์รถ แลกเปลี่ยน ซื่อขาย-อะไหล่ ออกทริปต่างจังหวัด ท่องเที่ยว ทำบุญ เป็นต้น มีเกร็ดความรู้มากมาย ทั้งเรื่องประวัติศาสตร์ของรถแต่ละรุ่น ยกตัวอย่างโพส เกร็ดความรู้ Honda Fsx 150 โพสนี้จะพาไปยลโฉมความงามของ Honda Fsx 150 ถูกเรียกว่าเป็น Super Aero Sports (Comfortable Riding) รุ่นสุดท้ายของ Honda ที่ผลิตสองจังหวะออกมา ซึ่งเป็นรถที่หาดูค่อนข้างยากในประเทศไทย ด้วยทำนองที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ขับขี่รู้สึกสบาย ทำการเปิดตัวในช่วงต้นปี พ.ศ.2541 และนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2532 เป็นต้นมา บริษัท Honda ก็ได้ก้าวเข้าสู่ตลาดรถสปอร์ตขนาด 150cc โดยมี NSR 150R เป็นรุ่นแรกในคลาสรถสปอร์ตจวบจนถึงปี พ.ศ.2541 บริษัท Honda ก็ได้ส่ง FSX 150 มาเพื่อปิดตำนานรถสปอร์ต 2 จังหวะของทางค่าย ซึ่งนับเป็นเวลา 9 ปีโดยประมาณ สำหรับการต่อสู้แย่งชิงพื้นที่การตลาดของรถสปอร์ตจากค่าย Honda หากจะกล่าวถึงยอดขาย FSX 150 ที่ไม่เปรี้ยงปร้างเท่าที่ควร ทั้งนี้ Honda FSX 150 ได้เปิดตัวพร้อมสโลแกนที่ว่า “FSX 150 รหัสใหม่... ขับขี่สบาย... ดีไซน์ล้ำยุค” อาจถือเป็นเรื่องปกติสำหรับค่ายรถจักรยานยนต์ต่างๆ ที่เลือกจะใช้โมเดลรุ่นรหัสต่างๆ ที่มีอยู่ในค่ายมาทำการถอดแบบหรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อนำใช้พัฒนา รุ่นต่างๆ ในค่ายด้วยเช่นกัน สำหรับ FSX 150 ก็ถูกถอดแบบมาจากโมเดลรุ่นพี่ในค่ายอย่างเจ้า

CBR 1100 XX (1996-2007) ทั้งนี้ความพิเศษของ CBR 1100 XX ถูกจัดประเภทให้อยู่ในโหมดรถสปอร์ตตัวจริงนั่นเอง จะเห็นได้ว่าเพจ 2-Stroke Thailand Power จะเน้นให้ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ และถ่ายทอดความสวยงามของรถแต่งผ่านรูปถ่ายจากรถจริงๆ ของสมาชิกในเพจ



ภาพประกอบ 59 เพจ 2-Stroke Thailand Power

ที่มา: <https://www.facebook.com/2tthp/>

ในบทนี้จะเป็นการรวบรวมข้อมูลทุกติยภูมิทั้งหมดเพื่อนำไปใช้เป็นกระบวนการคิดในการหาอัตลักษณ์การแต่งรถสไตล์วิน ตั้งแต่จุดกำเนิดของชุดความคิดทางวัฒนธรรม การก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อย โดยประยุกต์ใช้ความรู้และทฤษฎีจากศาสตร์ต่างๆ ทั้งด้านสังคมศาสตร์ประมวลเข้ากับศิลปกรรมศาสตร์ ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมจะถูกนำไปใช้เป็นพื้นฐานของการลงพื้นที่ของผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเชิงลึกด้วยวิธีการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
4. วิธีดำเนินการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย รถแต่งในสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย รูปแบบรถแต่งที่อยู่ในสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์ จำนวน 5 สนาม คือ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ก เรสซิ่ง จังหวัดสระบุรี, สนามแข่งรถ Bangkok Drag คลอง 5 จังหวัดปทุมธานี, สนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์, สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ก เรสซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์, สนามแข่งรถ เทพนคร ถนนพระราม 2 จังหวัดสมุทรสาคร
- 1.3 ขอบเขตผลงานสร้างสรรค์
วัตถุออกแบบที่ใช้แสดงตัวตน 1 ชิ้น และของตกแต่งบ้าน 1 Collection (2 ชิ้นขึ้นไป)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมการแต่งรถสไตล์แวน ที่นำมาแข่งขันประลองความเร็วและนำมาประกวดรถสวยงามในสนาม และการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในการประเมินหาแนวทางการออกแบบและประเมินผลความพึงพอใจต่อต้นแบบของตกแต่งบ้านสไตล์แวน

- 2.1 การสำรวจข้อมูลภาคเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์
- 2.2 การเก็บข้อมูลในภาคสนาม
 - 2.2.1 การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) เป็นวิธีที่ใช้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดขณะลงพื้นที่สนามแข่งขันรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์ โดยมุ่งสำรวจไปที่รถแต่งสไตล์แวนที่ใช้แข่งขันทั้งสายความเร็ว การแข่งประกวดรถแต่งสวยงาม

และจากต้นที่รถแต่งของคู่ต่างๆ รอบสนามแข่ง การดำเนินงานเริ่มด้วยการวางแผนเข้าสู่พื้นที่ เพื่อที่จะหาวิธีการในการเข้าถึงวัฒนธรรมการแข่งรถซึ่งและสังเกตการณ์บรรยากาศรอบๆ สนาม อย่างเป็นทางการ การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมดูการแข่งขันรถซึ่ง อย่างเป็นทางการ การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมดูการแข่งขันรถซึ่ง และการประกวดรถสวยงาม โดยจะไปถึงที่งานตั้งแต่งานเริ่ม สังเกตการณ์การนำรถเข้าสนาม การเตรียมรถให้พร้อมสำหรับการแข่ง การเตรียมสนามแข่งของผู้จัดงาน รวมไปถึงเก็บบรรยากาศ ร้านค้าอุปกรณ์แต่งรถ ร้านอาหาร โดยรอบสนาม

2.2.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) เป็นวิธีการรวบรวม ข้อมูลที่สำคัญโดยวิธีถ่ายทอดเรื่องราวของชีวิตตนเอง โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการแข่ง และอยู่ในวงการแต่งรถ เพื่อให้ได้ข้อมูลมากที่สุดและถูกต้องเพียงพอต่อการวิเคราะห์ตามหลักการ วิจัยเชิงคุณภาพ

2.2.2.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถสไตล์แวน จำนวน 6 ท่าน คัดเลือกจากการคัดกรองกลุ่มคนที่อยู่ในวงการแต่งรถ มีความหลงใหลและมีประสบการณ์การแต่ง รถด้วยตนเอง มาไม่ต่ำกว่า 5 ปี ผู้วิจัยทำการพูดคุยทำความรู้จักกันในเบื้องต้นและสานสัมพันธ์ จนคุ้นเคยระดับหนึ่ง จึงดำเนินการสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยใช้คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) มีแนวคำถามจำแนกเป็นประวัติส่วนตัวและประสบการณ์ในชีวิต เกี่ยวกับเรื่องสไตล์การแต่งรถมอเตอร์ไซด์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำหรับการนำไปวิเคราะห์หาอัต ลักษณ์ทางวัฒนธรรมการแต่งรถสไตล์แวน

2.2.2.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 ท่าน คัดเลือกจาก ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการ พัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะสไตล์แวน

2.3 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อสอบถามความพึงพอใจต่อต้นแบบของตกแต่ง บ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถสไตล์แวน ประชากรสำหรับการประเมินความพึงพอใจเป็น กลุ่มบุคคลทั่วไปที่เข้ามาร่วมงานนิทรรศการ Visitor Rooms : Thesis Exhibition '19 นิทรรศการ จัดแสดงผลงาน Thesis ของนิสิตปริญญาโท สาขาานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ จัดขึ้นที่ Goose Life Space, Bangkok

2.3.1 การวัดค่าตัวแปร ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนน และวัดค่าตัวแปร โดย สร้างแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างตอบเป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ที่แบ่งเป็น 5 ระดับ ตามแบบของ อาร์. เอ. ลิกิธ (R. A. Likert) หรือลิกิธสเกล (Likert Scale) โดยกำหนดให้

มีน้ำหนักเปรียบเทียบกัน เป็นการแบ่งมาตราส่วนประมาณค่าของการตีความหมายออกเป็น 5 ระดับ (ฐูใจ คูหารัตนไชย, 2542) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

2.3.2 ระดับการใช้งาน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ

5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	เฉย ๆ
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

วิเคราะห์ข้อมูลเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของ ลิเคิร์ต (Likert) วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s) โดยแปลผลเป็นระดับใช้เกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.21 – 5.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.41 – 4.20 อยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.16 – 3.40 อยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.80 อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

2.3.2 วิธีการสุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Nonprobability Random Sampling) โดยเป็นการตรวจสอบคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่าง ขั้นตอนนี้เป็น การตรวจสอบคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างที่เข้ามาทำแบบสอบถาม เพื่อให้ตรงกับกลุ่มผู้บริโภคที่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์ เป็นการป้องกันความผิดพลาดของการเลือกกลุ่มตัวอย่าง และให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร โดยจะใช้คำถามคัดกรอง ซึ่งอยู่ในส่วนแรกสุดของแบบสอบถาม (เขาวนารถ พลายมาต, 2554)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์ จากการศึกษาทุติยภูมิ (Secondary data) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยเด็กแว้นเพื่อทำความเข้าใจการก่อร่างสร้างวัฒนธรรมย่อย รูปแบบ และการแต่งรถสไตล์แว้น โดยเปรียบเทียบสไตล์การแต่งรถแว้นไทยกับการแต่งรถสไตล์ Bosozuku ของญี่ปุ่น และเปรียบเทียบสไตล์การแต่งรถสไตล์แว้นไทยกับมาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์การแต่งรถสไตล์แว้นไทย

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากภาคสนาม จากการศึกษาชั้นปฐมภูมิ (primary data) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตการณ์ที่สนามแข่งจำนวน 5 สนาม ประกอบไปด้วย สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ริค เรซซิ่ง จังหวัดสระบุรี, สนามแข่งรถ Bangkok Drag คลอง 5 จังหวัดปทุมธานี, สนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์, สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ริค เรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์, สนามแข่งรถ เทพนคร ถนนพระราม 2 จังหวัดสมุทรสาคร, สนามแข่งรถกระท่อมเจ้าเงาะ จังหวัดชลบุรี เพื่อนำมาวิเคราะห์หาอัตลักษณ์การแต่งรถสไตล์แว้นไทย

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบปลายเปิด (Open Ended Question) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถ 6 ท่าน เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบวัตถุจัดแสดงเพื่อใช้แสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์แว้น และจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 5 ท่าน เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้าน

3.5 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน โดยใช้มาตราประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อสรุปผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 กำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

4.2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3 ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์

4.4 เก็บข้อมูลในภาคสนาม

4.4.1 เก็บข้อมูลโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) เป็นวิธีที่ใช้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดขณะลงพื้นที่สนามแข่งชั้นรถซิ่งทางตรงแดร์ริคไบค์ โดยมีมุ่งสำรวจไปที่รถแต่งสไตล์แว้นที่ใช้แข่งขันทั้งสายความเร็ว การแข่งประกวดรถแต่งสวยงาม และจาก เต้นท์รถแต่งของคู่ต่างๆ รอบสนามแข่ง

4.4.2 สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการแต่งรถ จำนวน 6 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 5 ท่าน

4.5 วิเคราะห์ข้อมูล

4.5.1 วิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์

4.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

4.5.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

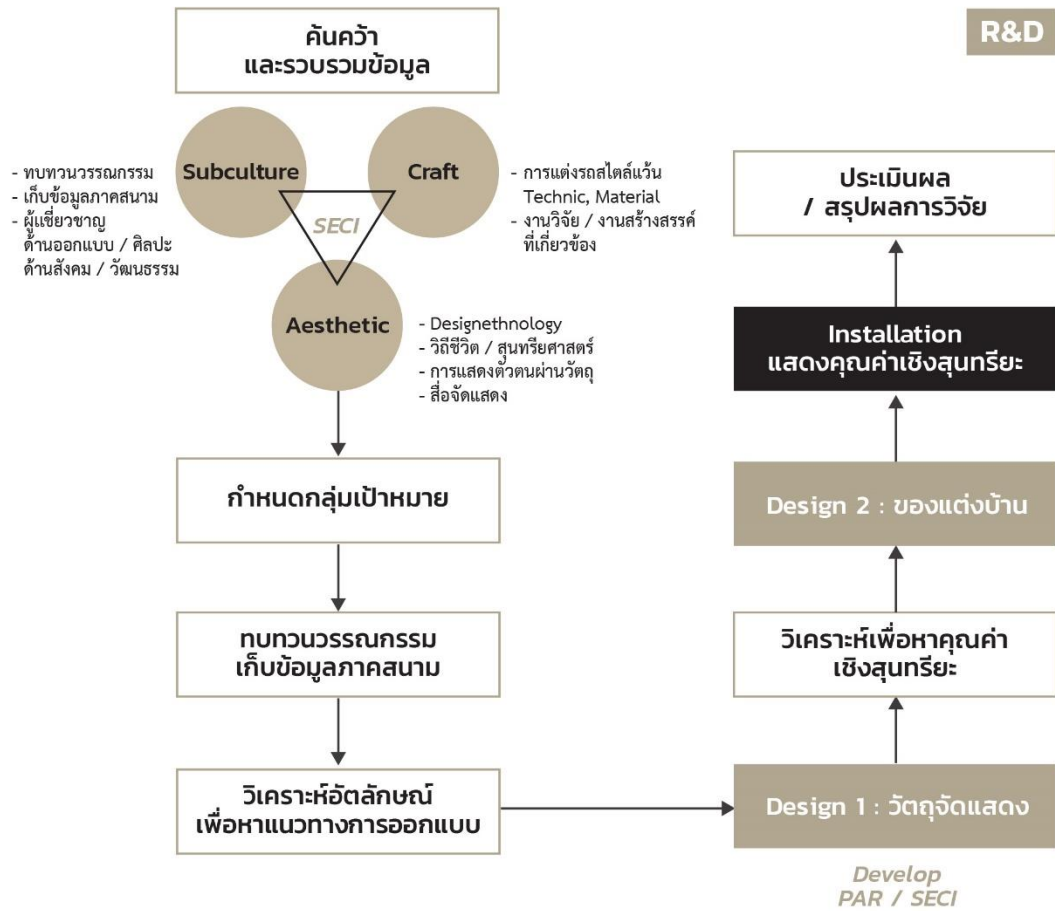
4.6 สร้างผลงานวัตถุจัดแสดง โดยผู้วิจัยและเด็กแว้น ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) เพื่อการแสดงตัวตนของเด็กแว้นผ่านวัตถุจัดแสดง

4.7 ออกแบบและพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้น

4.8 นำผลงานที่ได้มาจัดแสดงในนิทรรศการ

4.9 ใช้แบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้น

4.10 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ



ภาพประกอบ 60 วิธีดำเนินการวิจัย

ในระยาะที่ 1 เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ โดยแบ่งเป็น 3 หมวดใหญ่ๆ ในการศึกษา ได้แก่ วัฒนธรรมย่อย เทคนิค/หัตถการ สุนทรียศาสตร์ หลังจากนั้นทำการกำหนดกลุ่มเป้าหมายประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ รถมอเตอร์แต่งซิ่งสไตล์วินเทจและสนามแข่งรถซิ่งทางตรงแดร์ริกไบค์ จำนวน 5 สนาม หลังจากนั้นลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดมาแล้วทำการวิเคราะห์อัตลักษณ์เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบ ในระยะที่ 2 เป็นกระบวนการสร้างวัตถุจัดแสดงเพื่อแสดงตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยวินเทจ เมื่อได้วัตถุจัดแสดงมาแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำคุณค่าเชิงสุนทรีย์มาทำการออกแบบในขั้นต่อไป ในระยะที่ 3 กระบวนการสร้างต้นแบบของตกแต่งบ้าน โดยการนำเทคนิค/หัตถการและวัสดุที่

เหมาะสมมาสร้างของตกแต่งบ้าน 1 ชุด หลังจากนั้นนำไปประเมินผลความพึงพอใจและสรุปผลการวิจัย



บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

ในบทนี้เป็นการนำเสนอผลจากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร และการเก็บข้อมูลในภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของการแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แวนในสังคมไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อวัตถุจัดแสดงและของตกแต่งบ้าน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสุนทรียะการแต่งรถสไตล์แวน

1.1 ข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์

1.2 ข้อมูลจากการศึกษาภาคสนาม การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

1.2.1 การสังเกตการณ์

1.2.2 การสัมภาษณ์

2. การพัฒนาและออกแบบ

2.1 ข้อกำหนดการออกแบบ

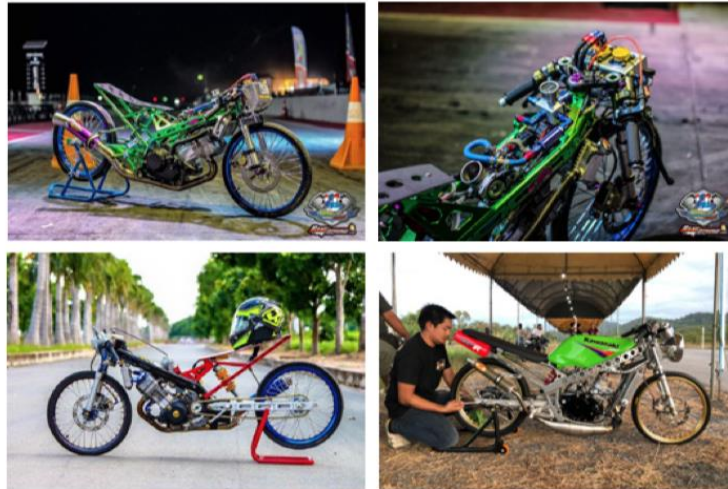
2.2 วัตถุจัดแสดง

2.3 ต้นแบบของตกแต่งบ้าน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสุนทรียะการแต่งรถสไตล์แวน

1.1 ข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดการสร้างอัตลักษณ์และการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ เด็กแวนกับการแสวงหาพื้นที่ทางสังคมใหม่ซึ่งทำให้พวกเขาสร้างสรรค์วัฒนธรรมเฉพาะขึ้น โดยมีลีลาของการขี่รถมอเตอร์ไซด์ตามบริบทของกาลเทศะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ซึ่งไม่ได้เกิดจากความสามารถ รูปร่างหน้าตาของบุคคล เสื้อผ้าที่สวมใส่หรือกิจกรรมที่เขาทำเท่านั้น แต่เกิดขึ้นจากพาหนะที่เขาใช้ เด็กวัยรุ่นสร้างบุคลิกรถมอเตอร์ไซด์ของพวกเขา



สไตล์การแต่งซิ่ง สำหรับแข่งในสนาม “แดร์ทไบค์”



สไตล์การแต่งซิ่งโดยทั่วไป

ภาพประกอบ 61 มอเตอร์ไซด์สายแต่งซิ่งและสายแต่งสวยงาม



มอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะ



มอเตอร์ไซค์ 4 จังหวะ

ภาพประกอบ 62 รถแดร์กไบค์ในสนามแข่ง

ที่มา: <http://motorcycle.boxzaracing.com/magazine>

การตกแต่งตัวรถและดัดแปลงเครื่องยนต์ตามความปรารถนาให้รถของพวกเขา มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากคนอื่นผ่านการออกแบบตามรสนิยมให้สอดคล้องกับบุคลิกของผู้ขับขี่ และกลุ่มของตน การกระทำดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ากระบวนการบริโภคกรมอเตอร์ไซค์ในกลุ่ม เด็กวัยรุ่นเหล่านี้ เป็นส่วนสำคัญของกรอบโครงสร้างแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน เป็นการกระทำที่บ่งบอกถึงการนิยามความหมายการสร้างตัวตนผ่านอัตลักษณ์ของตนเองและอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม ตัวรถกับตัวเด็กวัยรุ่นผู้ขับขี่ไม่ได้ถูกแยกออกจากกัน แต่มีความสัมพันธ์เสมือนหนึ่งว่าเป็นร่างเดียวกัน นอกเหนือจากการมีบุคลิกที่สอดคล้องกันระหว่างตัวรถและตัวเด็กวัยรุ่นผู้ขับขี่แล้วนั้น รถมอเตอร์ไซค์ยังเป็นสิ่งที่สะท้อนสถานะทางสังคมของผู้ขับขี่ด้วย การซื้อรถมอเตอร์ไซค์ที่ตกแต่งเครื่องแรง แสดงถึงบุคลิกเชิงอำนาจของผู้ขับขี่ และแสดงถึงสถานะทางเศรษฐกิจของผู้ขับขี่อีกด้วย



ภาพประกอบ 63 การแสดงตัวตนผ่านการแต่งรถ

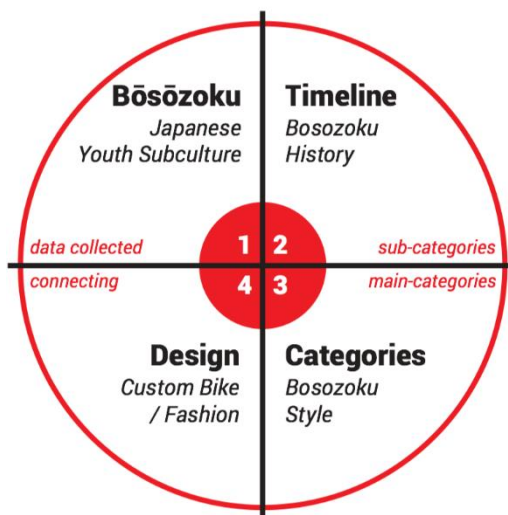
ความสัมพันธ์อันซับซ้อนของคนกับมอเตอร์ไซค์ที่ดำรงสถานะเป็นวัตถุ เราจะเห็นได้ว่า ไม่ใช่ “คน” เป็นผู้กระทำเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงทุกสิ่งอย่างบนโลกใบนี้ร่วมกันกระทำ ทั้งในเรื่องของคุณค่าและความหมาย เราจะเห็นได้ว่า “คน” กลับไม่ได้เป็นผู้รังสรรค์ แต่เป็น “ตัววัตถุ” เองที่ เป็นผู้สร้างปรากฏการณ์ให้เด่นชัดขึ้นมา มอเตอร์ไซค์อาจถูกเทียบเคียงกับ “สิ่งมีชีวิต” แต่สิ่งที่แตกต่างคือบทบาทในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มอเตอร์ไซค์สามารถ “กระทำ” ทุกอย่างได้เทียบเท่ากับคน ในตัวอย่างของมอเตอร์ไซค์ยี่ห้อดูคาติ การมีอยู่ของเครือข่ายดูคาติสะท้อนให้เห็นถึงระบบของคุณค่าในวัตถุหรือสิ่งของต่างๆ ซึ่งเห็นได้จากความยิ่งใหญ่ของเครือข่ายดูคาติที่แม้ว่าคนจะมีความสำคัญที่สุด แต่ถ้าหากไม่มีเครื่องยนต์เอสโมโดรมิคคัลต์ซ์แห่งที่เป็นหัวใจหลักของดูคาติ การรวมตัวของเครือข่ายดูคาติอาจไม่ดำรงอยู่ได้ ปรากฏการณ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่า ค่านิยมความเชื่อหรือมายาคติต่างๆ บนโลกใบนี้ล้วนมีที่มาที่ไป ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ การเกิดค่านิยมที่ฝังแน่นในสังคมไทยนั้น เกิดจากองค์ประกอบหลายๆอย่างรวมกัน มีรูปแบบกระบวนการก่อร่างสร้างรูปขององค์ประกอบภายในเครือข่ายอย่างชัดเจน



ภาพประกอบ 64 Ducati Panigale V4 เกล็ดลักษณะของดูคาตีด้วยการใช้คัลท์แห่ง

ที่มา: <https://www.motorival.com/ducati-panigale-v4r-price-predict/>

การศึกษาในกลุ่มเด็กแว้นในประเทศและความสอดคล้องกับกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นที่มีพฤติกรรมในเชิงที่เรียกว่า “แรงแก้” ซึ่งมีลักษณะการรวมกลุ่มเพื่อชิงในลักษณะเดียวกับเด็กแว้น ความเป็นชายขอบและวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่ม “แรงแก้” ในประเทศญี่ปุ่น หรือที่เรียกกันว่าการแต่งรถสไตล์ “Boso-zoku” เป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ช่วงวัยรุ่นซึ่งมีการแสดงออกและมีการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะขึ้นที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลักของสังคมญี่ปุ่น



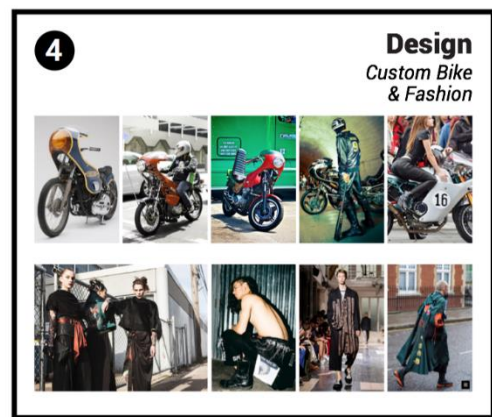
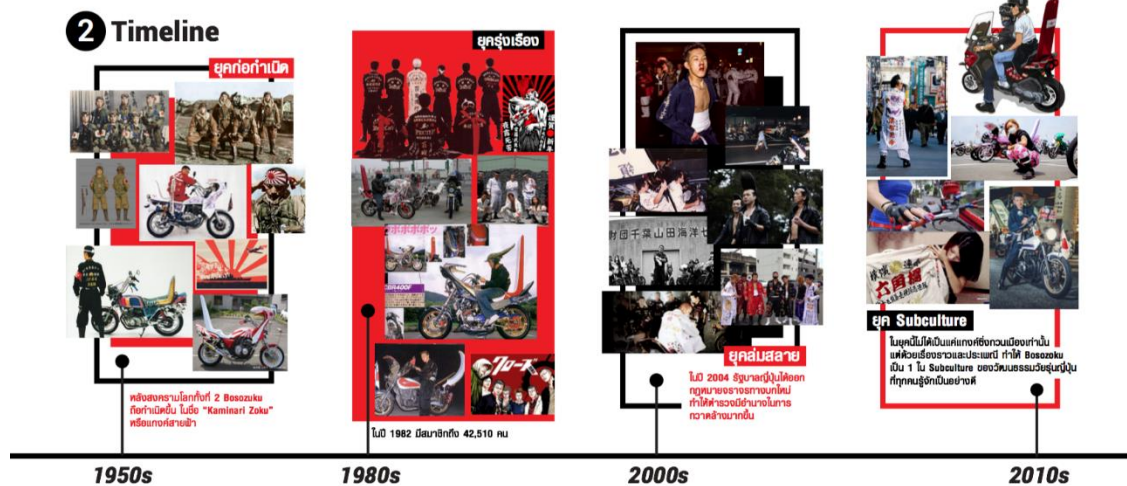
Bōsōzoku
Subculture 1

‘Boso-zoku’
วัฒนธรรมชนกแห่งแดนอาทิตย์อุทัย

ถือกำเนิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยแนวคิดชาตินิยมที่ว่า “ลูกหลานแห่งสวรรค์ของดินแดนอาทิตย์อุทัย” มอเตอร์ไซค์คือยานที่มีพนักพิงหลัง เบาะรถอ่อนนุ่มพุ่งสูงชันมา ก่อเสียดสุดสิ้น แฟชั่นที่นำร่องกลมที่ยกสูงพร้อมแอนดาร์โล่ทรงสูงที่จับกลับม้วนเป็นแนวตั้ง และชุดสีที่ตระการตากระชากใจ ช็อกโมกรองแพแสงอาทิตย์สีแดง สวมชุดยูนิฟอร์มที่ไม่ร้อยไปด้วยค่านิยมศีลสารแห่งตัวแรงแรงพมแสนน่ากลัวในระดับที่ไม่มีใครเหมือนเลยในโลกนี้

‘แว้นญี่ปุ่น’

สำหรับคนญี่ปุ่น แถงค์ Boso-zoku คืออินเนอร์มา นักเลงสองล้อที่ท้าทายสังคมขึ้นชื่อเรื่องก่อความวุ่นวาย และซึกกาฏกบที่ขึ้นเป็นที่ยอมรับของสังคมญี่ปุ่นไม่ต่างอะไรกับกบไทยของ ‘เด็กแว้น’



ภาพประกอบ 65 วิเคราะห์ Boso-zoku

มีการแสดงออกทางวัฒนธรรมด้านแฟชั่น รสนิยมการแต่งรถ และค่านิยมแบบ และ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่เกิดจากค่านิยมทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม สิ่งเหล่านั้นถือได้ว่าเป็น สิ่งที่มีผิดกฎหมายและระเบียบของของสังคม อีกทั้งยังมี 'การชิงรถ' ของเหล่าแยังกี้ที่ไม่เกรงกลัว อันตรายจากการขับซิ่งพาหนะด้วยความเร็วสูง สิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนเกิดจากการเปลี่ยนแปลง ทางด้านอารมณ์และจิตใจของช่วงวัยที่ทำให้วัยรุ่นมีความต้องการบางอย่างที่ต่างออกไปจากวัย อื่น คือการแสวงหาพื้นที่ทางสังคม และได้รับการยอมรับจากกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้ การแต่งรถมอเตอร์ไซด์ของกลุ่มแยังกี้ก็มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร ในปัจจุบันการแต่งรถ สไตล์ "Boso-zoku" ได้รับการยอมรับในด้านความสวยงาม เป็นสไตล์การแต่งรถที่ได้รับการยอมรับ ในต่างประเทศ หลังจากถูกกวาดล้างอย่างหนักในยุค 2000 กลุ่มแยังกี้ล่มสลายไป แต่สไตล์การ แต่งรถยังคงอยู่ จนถึงในช่วงปี 2010 สไตล์ Boso-zoku ได้รับการยอมรับในรูปแบบของ Sub-

Culture เริ่มมีการแต่งตัวเลียนแบบ ทำผม และแต่งรถ Boso-zoku จึงไม่ไม่ได้มีมิติเพียงแค่เป็นขบถของสังคมอีกต่อไป อย่างในประเทศไทยเอง การแต่งรถสไตล์นี้ก็เป็นที่นิยมเช่นกัน เป็นหนึ่งในสไตล์การแต่งรถที่ต้องการความโดดเด่น อลังการ ซ่อนไปด้วยการเสียดสีสังคม และกลืนอายุแบบญี่ปุ่น



ภาพประกอบ 66 การแต่งรถสไตล์ Boso-zoku

ที่มา: <https://www.returnofthecaferacers.com/video-motorcycle-cafe-racer/boso-zoku-biker-gangs-documentary/>

ในวัฒนธรรมรถใหญ่อย่างซ้อปเปอร์เองก็เช่นเดียวกัน คนทั่วไปจำลักษณะ เท่ เก๋ นอกกรอบ อีสระเสรี ชอบใช้ความรุนแรงและรักความเร็ว ภาพลักษณ์เหล่านี้ จึงกลายเป็นอัตลักษณ์เชิงปัจเจกและอัตลักษณ์เชิงกลุ่มของกลุ่มผู้ขับขี่มอเตอร์ไซด์ที่มีลักษณะและรูปร่างนี้ไปด้วย ลักษณะในข้างต้นอาจไม่ตรงกับภาพจำที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมากนัก เนื่องจากผู้ที่สามารถจะครอบครองมอเตอร์ไซด์ซ้อปเปอร์ในไทยต้องมีฐานะทางการเงินและทุนทางสังคมที่ดีพอสมควร สิ่งที่เขาต้องเตรียม คือ เงินที่ใช้สำหรับซื้อสินค้า และค่าใช้จ่ายในการตกแต่งและดัดแปลงรถจากทรงเดิมให้เป็นรถที่มีทรงซ้อปเปอร์ที่สมบูรณ์ตามความต้องการเฉพาะตัวของตัวเอง ซึ่งใช้ค่าใช้จ่ายสูง ทำให้ผู้ที่สามารถครอบครองอัตลักษณ์ซ้อปเปอร์จึงถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ ส่วนภาพลักษณ์ เท่ เก๋ นอกกรอบ อีสระเสรี ชอบใช้ความรุนแรงและรักความเร็ว ที่ติดมากับภาพจำในระดับนานาชาติ

นั่นจึงเป็นเพียงความพยายามสื่อความหมายและกลไกในการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ขับขี่ในสังคมไทยเท่านั้น



ภาพประกอบ 67 การแต่งรถสไตล์ซูปเปอร์

ที่มา: <https://pepperr.net/th/articles/5867>

จะเห็นได้ว่ามอเตอร์ไซค์นอกจากมีสถานะเป็นยานพาหนะที่เต็มไปด้วยประโยชน์ใช้สอยเชิงคุณค่าแล้ว เมื่อเข้าไปสู่ชุมชนก็เปลี่ยนเป็นสถานะเป็นวัตถุที่ใช้แสดงตัวตนที่สะท้อนอัตลักษณ์ในระดับปัจเจกและอัตลักษณ์ในระดับกลุ่ม จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะขึ้น

1.2 ข้อมูลจากการศึกษาภาคสนาม การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

1.2.1 การสังเกตการณ์ จากข้อมูลทั้งหมดขณะลงพื้นที่ในสนามแข่ง สัมภาษณ์ผู้แต่งรถจากสำนักต่างๆ ชมการแข่งขันรถซิ่งทางตรงแดร์ริกไบค์ และงานประกวดรถแต่งสไตล์วัน การเข้าไปช่วงแรกๆ จะไม่ค่อยมีใครกล้าพูดคุยด้วย หากมีการบันทึกด้วยการอัดเสียงหรือถ่ายภาพ ผู้วิจัยจึงใช้วิธีจดบันทึกหลังจากได้รับข้อมูลที่น่าสนใจจากการพูดคุย ผู้วิจัยเริ่มสร้างความสนิทสนมกับกลุ่มเด็กแว้นที่มาซิ่งรถในสนามและกลุ่มแต่งรถสไตล์วันเพื่อความสวยงาม เพื่อให้รู้สึกไม่แปลกแยกและเชื่อมไปยังคนอื่นๆ เพิ่มขึ้น จากการแนะนำเพื่อนต่อๆ กัน โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างสนามแข่งรถแดร์ริกไบค์ จำนวน 5 สนาม ได้แก่ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ริก เรสซิ่ง จังหวัดสระบุรี, สนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue จังหวัดปทุมธานี, สนามแข่งรถ Chang ARENA -

ช้างอารีนา จังหวัดบุรีรัมย์, สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ก เรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์, สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ มีดังนี้

สนามแข่งขันแดร์กไบค์ (Dragbike Racing Track) หรือควอเตอร์ไมล์ เป็นการแข่งขันมอเตอร์ไซค์ทางตรงในระยะทาง 402 เมตร เป็นการแข่งขันที่ได้รับความนิยมมากในหมู่เด็กแว้นที่นิยมมาแข่งรถกันในสนาม ภายใต้กติกาที่กำหนด ปัจจุบันมีสนามแข่งมาตรฐานในหลายจังหวัด เป็นสถานที่ในการรวมผู้คนในวงการเด็กแว้นมากมาย ทั้งช่างเทคนิคด้านต่างๆ ตัวขี่มีอาชีพ มือสมัครเล่น รวมถึงผู้คนที่อยู่ในแวดวงการแข่งขันรถแว้นไทย เป็นจุดศูนย์รวมแห่งการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เทคนิค รูปแบบการแต่งรถ และอัปเดตเทรนด์ต่างๆ



ภาพประกอบ 68 การแข่งขันแดร์กไบค์ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ก เรซซิ่ง จังหวัดสระบุรี



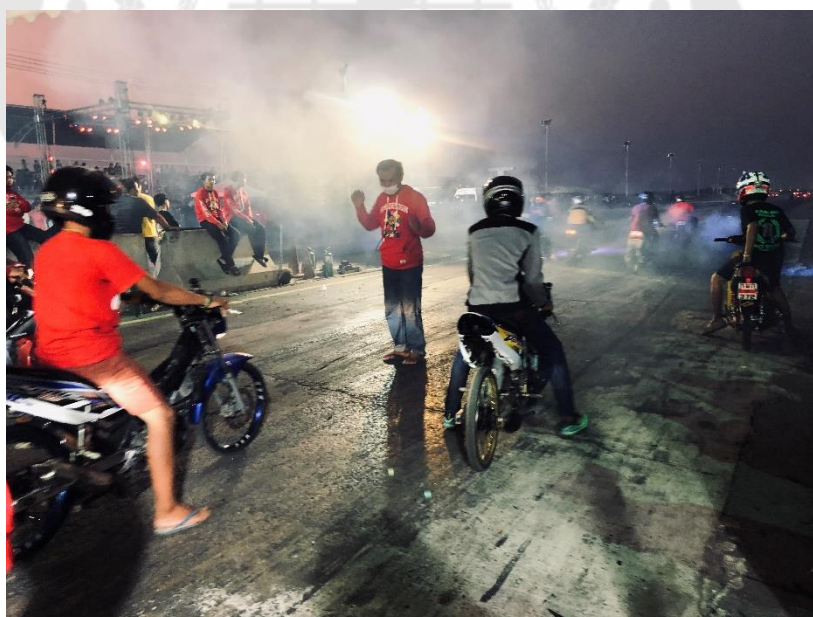
ภาพประกอบ 69 การแข่งขันแดร็กไบค์ สนาม Bangkok Drag จังหวัดปทุมธานี



ภาพประกอบ 70 การแข่งขันแดร็กไบค์ สนาม Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์



ภาพประกอบ 71 การแข่งขันแดริกไบค์ สนามบึงบอระเพ็ด แดริกเรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์



ภาพประกอบ 72 การแข่งขันแดริกไบค์ สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ

เทคนิคที่โดดเด่นของการแต่งรถแดริกไบค์สไตล์ไทย คือเครื่องที่แรง อะไหล่ที่สวยงาม การเชื่อมท่อที่ประณีต การใช้สีส้นจัดจ้าน ทั้งสีสด สีสะท้อนแสง สีนีออน สีที่โดดเด่นและได้รับความนิยมมากในไทย คือ สีรุ้ง ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียม วัสดุที่ใช้ในการแต่งรถก็มี

หลายชนิดด้วยกัน ทั้งคาร์บอนไฟเบอร์ ไทเทเนียม สแตนเลส อลูมิเนียม เหล็ก โดยแบ่งตามความเบา ความสวยงามและราคา วัสดุไทเทเนียมได้รับความนิยมที่สุดและมีราคาแพง เป็นวัสดุที่มีน้ำหนักเบา มีความทนทาน และสีมันสวยงาม ความนิยมของสีรุ้งไทเทเนียมนั่นเองทำให้เกิดการสร้างสรรครูปแบบสีใหม่ๆ โดยการนำวัสดุอื่นๆ มาทำสีให้คล้ายคลึงกับไทเทเนียม โดยสแตนเลสได้รับความนิยมมากเนื่องจากให้สีใกล้เคียงไทเทเนียมและมีราคาที่ย่อมเยากว่า ส่วนคนที่งบน้อยจริงๆ ก็มีถึงขั้นใช้สติกเกอร์สีรุ้ง มาติดวัสดุอื่นๆ เพื่อให้เกิดสีมันสวยงามตามความนิยม

1.2.1.1 ตัวอย่างกติกากาและรุ่นการแข่งขัน

ตาราง 1 ตัวอย่างกติกากาการแข่งขัน รุ่นแฮนด์บน เด็กแว้น หรือ 4

รุ่นแฮนด์บน เด็กแว้น หรือ 4	เครื่องยนต์และเฟรม ต้องเป็นของรุ่นและยี่ห้อหนึ่งๆ ผลิตและจำหน่ายในประเทศเท่านั้น
	เครื่องยนต์สามารถปรับแต่งได้เต็มที่ ต้องเป็นระบบหรือ 4 เท่านั้น
	คาร์บูรเตอร์ปรับแต่งได้ต้องไม่เกิน 30 มิล
	แฮนด์สามารถเปลี่ยนได้แต่ต้องอยู่เหนือแผงคอบนตำแหน่งเดิม
	แผงคอบปรับเปลี่ยนได้ ถังน้ำมันเดิมจุดเดิม
	ส่วนอื่นๆ ที่มีได้กล่าวถึง สามารถโมดิฟายได้เต็มที่ แต่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

ตาราง 2 ตัวอย่างกติกากาการแข่งขัน รุ่นสายพาน 66 มิล

รุ่นสายพาน 66 มิล	ตัวเครื่องยนต์สามารถปรับแต่งได้เต็มที่ แต่ห้ามใช้เสื้อหล่อขึ้นมาใหม่วัดความกว้างกระบอกสูบ ต้องไม่เกิน 66 มิลลิเมตร
	เฟรมและแฟริ่งสามารถปรับแต่งได้เต็มที่
	ห้ามใช้ระบบอัดอากาศใดๆทั้งสิ้น

ส่วนอื่นๆ ที่มีได้กล่าวถึง สามารถโมดิฟายได้เต็มที่ แต่ต้อง
คำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

ตาราง 3 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่นจูเนียร์

รุ่นจูเนียร์	เครื่องยนต์และเฟรม ต้องเป็นของรุ่นและยี่ห้ออื่นๆ ผลิต และจำหน่ายในประเทศเท่านั้น
	ตัวเครื่องยนต์สามารถปรับแต่งได้เต็มที่ วัดความกว้าง กระบอกสูบต้องไม่เกิน 56 มิลลิเมตร
	ข้อเหวี่ยงเปลี่ยนหรือโมดิฟายได้แต่ช่วงชักต้องไม่เกิน 52 มิลลิเมตร
	วัดซีซีแล้วต้องไม่เกิน 129 ซีซี
	คาร์บูเรเตอร์ สามารถใช้ร่วมรุ่นกันได้ในระหว่างรถพิกัด 125 ซีซี ของยี่ห้อและรุ่นที่ผลิต จำหน่ายในประเทศเท่านั้น และสามารถคว้านหรือเจียรได้ไม่จำกัด
ส่วนอื่นๆ ที่มีได้กล่าวถึง สามารถโมดิฟายได้เต็มที่ แต่ต้อง คำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก	

ตาราง 4 ตัวอย่างกติกากการแข่งขัน รุ่น 2+4 Super Open

รุ่น 2+4 Super Open	ใช้รถ 2 หรือ 4 จังหวะ ทุกรุ่นที่ผลิตและจำหน่ายในประเทศ เท่านั้น
	เครื่องยนต์สามารถปรับแต่งได้เต็มที่ แต่ห้ามใช้เสื้อสูบหล่อ ขึ้นมาใหม่
	เฟรมและแพริงสามารถเปลี่ยนหรือปรับแต่งได้เต็มที่

ห้ามใช้ระบบปรับอากาศใดๆ ทั้งสิ้น

ส่วนอื่นๆ ที่มีได้กล่าวถึง สามารถโมดิฟายได้เต็มที่ แต่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

ตาราง 5 ตัวอย่างกติกาน้ำหนัก

กติกาน้ำหนัก	รถ 2 จังหวะ OPEN คน + รถ 110 กิโลกรัม
	รถ 2 จังหวะ แวนซ์ คน + รถ 110 กิโลกรัม
	สายพาน OPEN คน + รถ 105 กิโลกรัม
	สายพานแวนซ์ คน + รถ 110 กิโลกรัม

ในการสร้างอัตลักษณ์ของมอเตอร์ไซค์ นอกจากความเร็วแล้วสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือความสวยงามภายนอก เพราะการแต่งรถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรูปแบบเฉพาะของตัวตน นำมาซึ่งการแสดงออกของตนเองและของกลุ่ม การแต่งรถจึงแสดงให้เห็นถึงความสุนทรีย์ภาพรสนิยมส่วนตัว รวมไปถึงสถานะทางการเงิน สถานะทางสังคม การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์นี้ถูกแสดงออกผ่านมอเตอร์ไซค์ และมีรูปแบบ Style ที่มีความนิยมเฉพาะกลุ่ม เช่น ใช้วัสดุตกแต่งไทเทเนียม ท่อไอเสียของแดงบางทราย หรือ การใช้เบรค ยี่ห้อ Brembo เป็นต้น “น้ำแมน” เจ้าของเพจไทยเรซซิ่ง-Thairacing (พินิจนันท์ บัวมหาศักดิ์, 2562, สัมภาษณ์) โลดแล่นอยู่ในวงการแต่งรถไทย 20 ปี กล่าวว่า รถแวนซ์สไตล์ไทยมีเอกลักษณ์ชัดเจน ไม่เหมือนใคร ไม่ซ้ำเมื่องนอก ทั้งฝีมือการดัดแปลงรถ ฝีมือการตกแต่ง สีสนัที่ใช้ เหมือนศิลปะไทย บางทีมีลายกนกอยู่ในนั้นด้วย



ภาพประกอบ 73 งานเชื่อมท่อฝีมือคนไทย

รวมถึงงานเชื่อมที่ละเอียดอ่อน ที่ต่างประเทศชอบงานแต่งรถแวนไทยมาก แต่คนไทยด้วยกันไม่ค่อยรู้ ในช่วง 4-5 ปีมานี้ ประเทศไทยเริ่มมีสนามแข่งรถแดร์กไบค์มากขึ้น คนที่เคยขี่หลังถนน ก็มาขี่ในสนามกัน มีพื้นที่ให้ช่างเก่งๆ นักแข่งเก่งๆ ได้โชว์ฝีมือกัน จริงๆ มันเลือกได้นะ ถ้าแข่งกันในสนามแข่งคุณคือฮีโร่ แต่เมื่อใดที่คุณไปแข่งบนถนน คุณจะกลายเป็นคนไม่ดีไปเลยนะ ทั้งๆ ที่มันเป็นการแข่งเหมือนกัน

5-6 ปี มานี้มีการเกิดขึ้นของสนามแข่งเพิ่มขึ้นในหลายๆ จังหวัด มีมาตรฐานมากขึ้น มีการแข่งขันที่เก็บเป็นสถิติของประเทศไทย หลายสนามมีการจัดการที่ดีจัดงานใหญ่โตและมีผู้มาร่วมงานกันคับคั่งราวๆกับงานเฟสติวัลหรืองานคอนเสิร์ตส่งผลให้ธุรกิจที่อยู่ในสนามแข่งก็เติบโตตามขึ้นไปด้วย เช่น คู่แข่งรถ ของแต่งต่างๆ ทั้งสายสวยงามและสายซิ่ง รวมทั้งตัวขี่มืออาชีพและมีมือสมัครเล่นด้วย เหล่าวัยรุ่นหลายคนรองานแข่งแวนเหมือนเทศกาลประจำปี ได้นำรถของตัวเองมาโชว์และอัปเดตเทรนด์การแต่งรถใหม่ๆ รูปแบบของโปสเตอร์โปรโมทงานแข่งของแต่ละผู้จัดก็บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มตนเองหรือสนามของตนเองและมีชื่องานที่น่าสนใจตามภาษาที่ใช้กันในกลุ่ม รวมทั้งมีกติกาก็เปิดให้มีการแข่งขันบอกไว้ด้วย มีจองเด่นสำหรับทีมแข่งรถและคนที่น่าสินค้ำมาขาย ส่วนใหญ่จะบอกกำกับไว้ด้วยว่า “แวนฟรีทั้งวัน” ก็เป็นสิ่งชาวหลังถนนรอคอย การได้นำรถที่ซุ่มแต่งมา ได้เทศทางยาวกับกลุ่มเพื่อนในสนามแข่ง

M-150
สายโหดกระโดดถนน กระแทกหั่น
วันเสาร์ที่ 15 ธันวาคม 2561
แฉิ่งฟรี @ สทาบสระบุรี(พระธาตุ)








แฉิ่งฟรีทั้งวัน ไม่มีรุ่นแข่งกลางวัน

สอบถามข้อมูล

095-8780011 คุณก๊วง
062-4895361 คุณตั้ม

จองเต็ม 500 / 700.-

ค่าเข้า 100.-

วิศิษฐ์ศักดิ์ ยอดดี
020179013477 ออมสิน
0431205653 กลักร

ภาพประกอบ 74 ไปสเตอร์โปรโมตงานสายโหดกระโดดถนน
สนามแข่งรถสระบุรี เดย์ริค เรสซิ่ง จังหวัดสระบุรี

ที่มา: <https://www.facebook.com/saraburidragracing/>

RW.
RACE WING STREETDRAG THAILAND
By CHECK DEANG

รุ่นแบ่ง 201 เมตร

1. เวฟ 57 มิล ชักเติม คาร์บู (แจก 100,000)
2. เวฟลูก 53 มิล ชักเติม กล่องเปิด
3. เวฟ แคม ท่อ สเตอร์
4. สายพาน 66 ชัก 3 (ชิงแชมป์สนามสุดท้าย) ชั่ง 115 โล
5. สายพาน 66 ชัก 5 (ชิงแชมป์สนามสุดท้าย) ชั่ง 115 โล

รุ่นแบ่ง 402 เมตร

1. PCX บ้าง Open ชั่ง 160 โล (ชิงแชมป์สนามสุดท้าย)
2. PCX 59 Open ชักเติม ชั่ง 160 โล (ชิงแชมป์สนามสุดท้าย)
3. PCX Open (แฉวินซ์บอย) ชั่ง 150 โล
4. สายพาน 66 ชัก 10 ชั่ง 115 โล (ชิงแชมป์สนามสุดท้าย)
5. X-Max บ้าง Open น้ำมันบ่ม ชั่ง 220 โล
6. Bracket 20 วินาที
7. Bracket 18 วินาที

สนามแข่งรถคลอง 5 วันอาทิตย์ที่ 16 ธันวาคม 2561

สอบถามเพิ่มเติม
 081-362-0079 ช่างโอ
 089-108-1455 บัณฑิต

ภาพประกอบ 75 ไปสเตอร์โปรโมตงาน RACEWING STREETDRAG THAILAND

By Check Deang สนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue จังหวัดปทุมธานี

ที่มา: <https://www.facebook.com/Bangkok-Drag-Avenue-228398523874937/>

Street Bike Party
NGO THAILAND
SUPER FEST 2018
HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/INDOORRAC

รุ่น 53 มิล แจก
รวม **200,000** บาท
4 สนาม (คล่องเปิดอะไรก็ได้)

เปิดเพิ่มอีกรุ่น
53 มิล. ลูกสูบแอร์ & เรือนเร่ง
P.R. RACING
#แจกสนามละ: **50,000**
" 4 สนาม " สมัครงับรับทันที
ลูกสูบ 1 ล้น 1 & เรือนเร่ง 1 ตัว

สมักร 1,000 เท่านั้น
ติดต่อเพจ วีระชัย " จิมซ่า "

23 ธันวาคม 61
สนามแข่งรถ
**BURIRAM UNITED
DRAGSTER TRACK**

OSAKI **ECU-SHOP** **UATATEC** จอจอเด่น **จิมซ่า** โทร 062-5365199
JRP **PROJECT** **SUPER ROMANOV** **BY FILE**

ภาพประกอบ 76 โปสเตอร์โปรโมตงาน NGO Thailand Super Fest 2018
สนามแข่งรถ Chang ARENA - ซ้างอารีนา จังหวัดบุรีรัมย์

ที่มา: <https://www.facebook.com/BuriramUnitedDragsterTrack/>

Photoby.com

The Winner OF SPEED DRAG BY 1300 TURBO

20 มกราคม 2562 วันพรุ่งนี้

เริ่มแบ่งหม้อไชก้ รุ้มแรก 10.00

สนามแข่งรถ
บึงบอระเพ็ด แดร์ริ่ง เรซซิ่ง

1. Bk14 5
2. 50มิล noชัก (กล่องเดิม) ชั่ง 125
3. แว้น 110i ไอเฟ่น
4. แดมท้อสเตอร์ ชั่ง 130
5. 66ชัก5 (น้ำมันเปิด) ชั่ง 110
6. ดักแดน 2 วาวไอเฟ่น
7. แชนบน (ทรีดขาว) มือใหม่ทั่วไป ชั่ง 115
8. Ls ลูกไม้เกิน60 ชั่ง 135
9. ทัวริง ลูก59 ดาบูเปิด ชั่ง 130
10. แว้น 110 2x ลูกไม้เกิน56 ดาบู30
11. แว้น 66ชัก5 ชั่ง 115 มือใหม่ทั่วไป แจก maxspeed
12. 53มิลnoชัก(กล่องเดิม)ชั่ง 125 แจก Max speed
13. เวฟแว้นไอเฟ่น มือใหม่ทั่วไป แจกรวม 30.000บาท

[ทุกรุ้ม 10เบอร์ แจกรวม 10,000]

ติดต่อสอบถาม
f Wanthongchai Prowjantuck 062-7903995

Logos: 347, BOUSHI, AEK

ภาพประกอบ 77 ไปสเตอร์โปรโมตงาน The Winner of Speed Drag
สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ริ่ง เรซซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์

ที่มา: <https://www.facebook.com/BDR.Nakhonsawan/>



ภาพประกอบ 78 ไปสเตอร์โปรโมตงาน สายหมอบผลไม้รวม 2019

สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ

ที่มา: <https://www.facebook.com/%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%9A-%E0%B8%9C%E0%B8%A5%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%89%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%A1-1815642755321485/>

สนามแข่งรถแดร์ริสสระบุรี พระฉาย เป็นสนามแข่งกลางป่าที่ต้องเข้ามาลึกพอสมควร ค่าเข้าชมคนละ 100 บาท “พวกผมชอบแต่งรถ เมื่อแต่งแล้วก็อยากจะทดสอบที่ลองแต่งไปไม่ได้ชอบแข่งรถตามถนนเพื่อสร้างความวุ่นวายแต่สังคมก็เหมารวมกันหมด อย่างพวกผมก็ไม่ได้เปิดคู่อะไร ชอบก็แต่งเอง ศึกษาเองซื้อรถ 2 จังหวะเก่าๆมา แล้วก็เอามาปั่นใหม่หมด ก็ทำตามงานแข่งก็เอารถที่แต่งมาขับทางยาว” นักซิ่งวัยเยาว์กล่าวขณะกำลังบรรจุแต่งรถแดร์ริส 2 จังหวะของเขา กับเพื่อนคู่หู เจ้าของรถ n-max สีดำล้วน กับปากท่อไทเทเนียมสีรุ้ง ทั้งสองนำรถขึ้นรถตู้เพื่อมาทดสอบในสนามแข่ง สนามนอกจากจะใช้ในการแข่งขันกันแล้ว ยังเป็นพื้นที่สำหรับนักซิ่งสายช่างในการนำรถที่ตนเองแต่งเอง ศึกษาเอง มาทดสอบความเร็วในสนาม นอกจากนั้นสนามถูกใช้เป็นแหล่งนัดพบปะกันของผู้คนที่มีความชอบในสิ่งเดียวกัน



ภาพประกอบ 79 สองคู่ซึ้นักแต่งรถกับคู่บารมีของเขา

งานนี้มีชื่องานว่า “สายโหดกระโดดนอน” รถส่วนใหญ่ที่มาทดสอบในสนามกันจะเป็นรถมอเตอร์ไซค์ทรงผู้ชาย มีถึงน้ำหนักรถอยู่ข้างหน้า เช่น kawasaki kr 150 kawasaki victor 150 kawasaki serpico 150 เป็นต้น เรียกว่าสายดันโล มีท่าขี่ประจำคือท่าซูปเปอร์แมนเกียร์มือ เป็นท่านอนลงไปบนถังน้ำมันขาเหยียดตรงไปพาดที่เบาะหลัง ใช้มือเปลี่ยนเกียร์ เป็นที่มาของชื่อสายโหดกระโดดนอน นอกจากนี้ก็มีรถทรงกระเทยทั้ง 2 จังหวะและ 4 จังหวะ เช่น Honda Dash

Honda Nova Sonic เป็นต้น ที่นิยมนำมาแต่งเป็นรถแตร็กไบค์ รวมถึงรถทรงผู้หญิงหรือรถแม่บ้าน
ที่เด็กๆ นิยมขี่มาดูการแข่งขัน เช่น Honda Super Cub Honda Wave เป็นต้น



ภาพประกอบ 80 บรรยายภาคในสนามแข่งรถแตร็กสระบุรี พระฉาย



ภาพประกอบ 81 สไตส์การแต่งรถ จากสนามแข่งรถสระบุรี แตร็กเวสซิ่ง จังหวัดสระบุรี

ในเพจ LS ประเทศแก่งคอยออนทัวร์ ก็ใช้สนามมาเป็นพื้นที่นัดรวมตัวกันทุกครั้งที่มีการจัดการแข่งขันในจังหวัดไซนโกล์เคียง สระบุรี อยุธยา “ชอบขี่รถครับ เลยสร้างเพจขึ้นมาเอาไว้รวมตัวกัน กลุ่มผมไม่กำหนดรถ จะมอไซค์รุ่นไหนอะไรมาขี่ก็ได้ ไม่จำกัด ไปเที่ยว ไปทำบุญกัน พอมีงานแข่งแดร์ก ก็มาดู มาเจอกันมากกว่า ผมอยู่แก่งคอย ก็มีสมาชิกมาจากหลายๆ ที่ ไชนสระบุรี อยุธยา พี่ๆ ที่มานี้ก็รู้จักในเพจ ไม่ได้มาซึ่งหรอก ชอบแต่งรถและขี่เล่นมากกว่า อย่างกลุ่มผมส่วนใหญ่จะชอบรถ 2 จังหวะ ไปหาซื้อซากมือสองมา ก็ทำใหม่ ทำกันเอง ไม่ได้มีผู้ พอมาเจอกัน ก็มาถามๆ หาเทคนิคใหม่ แบ่งปันกัน” ผู้ก่อตั้งเพจ LS ประเทศแก่งคอย ออนทัวร์



ภาพประกอบ 82 แอดมินเพจ LS ประเทศแก่งคอยออนทัวร์

นอกจากเป็นแหล่งผู้คนแล้ว สนามยังเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้ในการขี่รถอีกด้วย “ท่า Superman มันทำให้เร็วขึ้น ตามหลักกลศาสตร์ ทำอะไรก็ได้ให้ต้านลมน้อยที่สุด ท่าพวกนี้ไม่ได้ทำได้ทุกคนนะ ทำยาก ต้องฝึกฝน ต้องเป็นทางตรงยาวๆ พวกนี้ถ้าวัดกันระยะสั้นไม่ได้หรอก มันจะเร็วปลาย ส่วนใหญ่ก็ทำกันในสนาม 700เมตร เพื่อวัดกันยาวๆ” สมาชิกเพจ LS ประเทศแก่งคอยออนทัวร์ อธิบายขณะดูการทดสอบรถสองจังหวะในสนาม ท่าขี่ที่นิยมมากท่าหนึ่งของรถ 2 จังหวะ ทรงผู้ชาย คือ ท่า Superman ลักษณะของท่าคือ นอนราบไปกับถังน้ำมัน ขาหลังเหยียดตรงบนเบาะ มือขวาบิดคันเร่ง มือซ้ายเปลี่ยนเกียร์ หรือที่รู้จักกันในชื่อ Superman เกียร์มือ, สายโหดกระโดดนอน เป็นต้น



ภาพประกอบ 83 ท่า Superman เกียร์มือ ที่มาของชื่อสายโหดกระโดดนอน



ภาพประกอบ 84 ลักษณะการถอดเฟืองออกทั้งหมดเพื่อให้ถมีน้ำหนักเบา



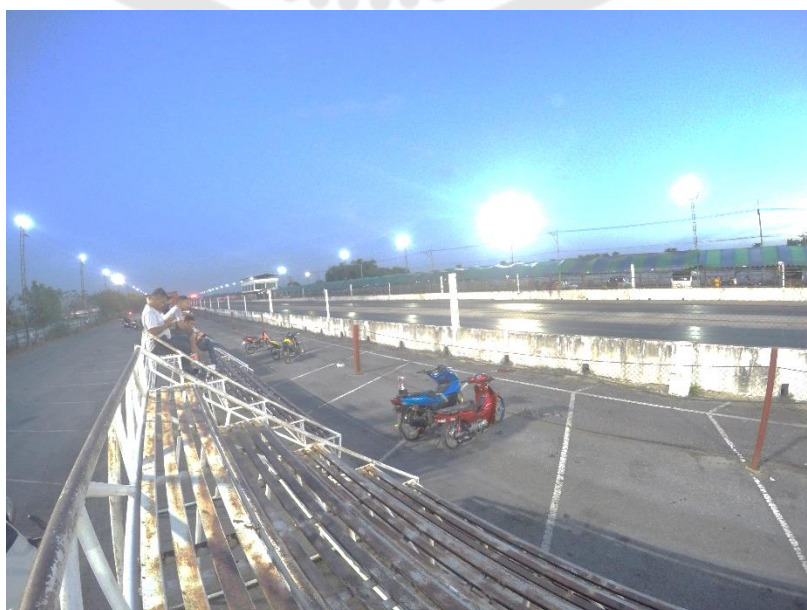
ภาพประกอบ 85 สตีกเกอร์ซึ่งคำคมยอดฮิตตามยุคสมัย

นอกจากการแข่งขันเพื่อชิงรางวัลแล้ว สนามก็มีไว้สำหรับคนที่มาซึ่งหรือที่เรียกกันว่าแว่นฟรี อย่างในสนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue คลอง 5 สนามยอดนิยมสำหรับคนที่อยู่ใกล้กรุงเทพฯ และปริมณฑล พื้นที่ของสนามตั้งอยู่กลางไร่นาห่างจากชุมชนออกมา ส่วนใหญ่รถที่มารอแว่นกันจะไม่ได้แข่งในสนาม เนื่องจากไม่มีรุ่นแข่งตามรายการนั้นๆ เช่น รายการนี้กำหนดเป็นรถ Honda Wave กับ PCX เท่านั้น หากจะลงแข่งขันจะต้องทำตามกติกาและซิ่งนำหน้ากัตัวซิ่งกับรถเมื่อแข่งขันในสนามจะต้องใส่หมวกกันน็อคเท่านั้น ในสนามแข่งสมัยก่อนจะใช้มือเพื่อปล่อยตัวแต่เดี๋ยวนี้จะใช้สัญญาณไฟและมีรถพยาบาลสแตนด์บายรอเมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน หากใครไม่ได้ลงแข่งขันเพื่อชิงรางวัล ในสนามจะเฝ้ารถเปิดรอบให้แว่นฟรี โดยที่จะเอารถรุ่นไหนมาลงสนามก็ได้ ภายในสนามจะมีอัฒจันทร์ทั้งสองฟากฝั่งมีที่กั้นไม่ให้เดินลงไป ในสนาม มีเต้นท์สำหรับการเตรียมการแข่งขัน เดี๋ยวนี้ให้ตรงตามกติกาที่กำหนดไว้ รวมทั้งเครื่องซิ่งนำหน้าสำหรับซิ่งคนกับรถ โดยที่ตอนขึ้นซิ่งตัวซิ่งจะต้องนั่งอยู่บนรถด้วย



ภาพประกอบ 86 ภายในสนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue มีร้านอาหารสำหรับดูแข่งรถได้

สนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue คลอง 5 ซ้างๆ สนาม จะมีทางยาวขนานแทร็ค เรียกว่าโรงสนามเก่าท้ายแทร็ค เป็นที่รวมตัวกันของสายแวน ที่ไม่ได้เอารถมาแข่งในสนามก็จะมาแข่งกันข้างแทร็คแทน จะมีรถเทศทุกชนิด รถ 4 จังหวะ ที่นิยมนำมาแข่งซึ่งกัน คือ Honda Wave, Yamaha PCX, Honda Super Cub เป็นต้น ส่วนรถ 2 จังหวะที่นิยมนำมาแข่งซึ่งกัน เช่น Honda Nova Dash, Honda Nova Sonic, Kawasaki KR เป็นต้น



ภาพประกอบ 87 อัฒจรรย์ในสนามแข่งรถ Bangkok Drag Avenue



ภาพประกอบ 88 กลุ่มวัยรุ่นมารวมตัวกันที่สนามแข่งรถเพื่อแข่งแบบหลังถนน

ในสนามนอกจากเป็นที่รวมของช่างฝีมือดีเป็นที่สุดของอู่แล้ว ยังมีอาชีพที่เกิดขึ้นใหม่อย่างตัวขี่มืออาชีพและตัวขี่มือสมัครเล่น มีตัวขี่ที่มีชื่อเสียง เช่น แบงค์บุญห่อ แบงค์เล็ก คนขับรถแข่งต้องมีการฝึกเช่นเดียวกับกีฬาชนิดอื่นๆ ทั้งร่างกายและสมาธิ นักแข่งต้องมีทักษะ การควบคุมอารมณ์ การเลี้ยงรอบก่อนออกสตาร์ท การตอบสนองของร่างกายยามเมื่อสัญญาณไฟเปลี่ยนสี การควบคุมรถที่พลังแรงบิดสูงๆ ซึ่งอาจจะเกินขีดจำกัดในการรับได้ของยางและผิวถนน และการทำงานเป็นทีมกับทีมงานและช่างผู้ทำรถ ในสนามจะกำหนดกติกาชุดแต่งกายของนักแข่งชั้นไว้ จะต้องใส่หมวกกันน็อคและรองเท้าผ้าใบหุ้มส้น เสื้อของนักแข่งจะเป็นเสื้อแขนยาว เนื้อผ้าเหมือนชุดกีฬา สกรีนชื่อทีมและสปอนเซอร์ผู้สนับสนุนเต็มตัว ส่วนกางเกงส่วนใหญ่จะใส่กางเกงยีนส์ขาเดฟ รองเท้าผ้าใบ รูปร่างของตัวขี่จะตัวผอม น้ำหนักน้อย เนื่องจากน้ำหนักมีผลมากต่อความเร็ว



ภาพประกอบ 89 แบงค์บุญห่อ ตัวขี่มืออาชีพ เคยชิงรถแดร์กไบค์ไทย
ไปคว้าแชมป์ที่ต่างประเทศมาแล้ว



ภาพประกอบ 90 แบงค์เล็ก ตัวขี่มืออาชีพมากความสามารถ เน็ตไอดอลของวงการนักแข่งรถซึ่ง



ภาพประกอบ 91 ตัวอย่างเสื้อทีมงานจากทีมที่ส่งเข้าร่วมแข่งขัน



ภาพประกอบ 92 เต้นท์สำหรับเช่าเพื่อให้ทีมช่างได้เตรียมรถก่อนลงแข่งจริง

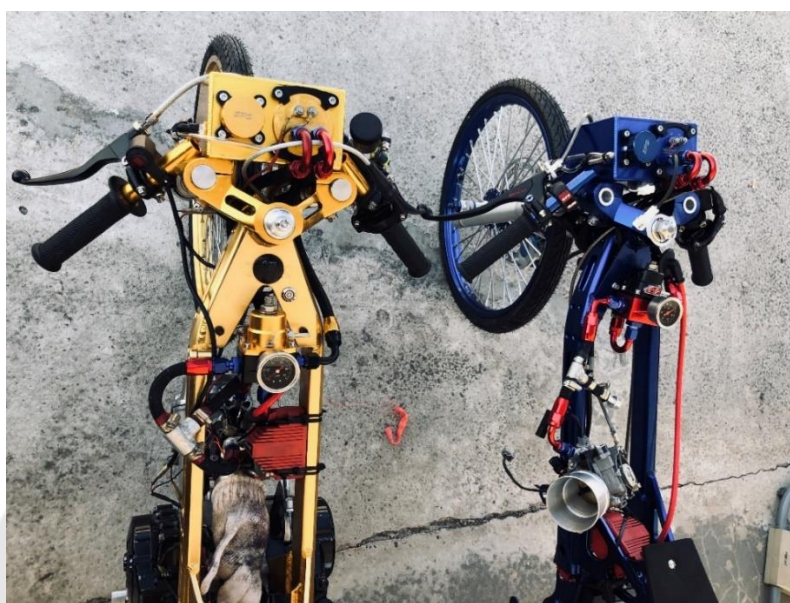
รวมทั้งช่างคู่ต่างๆ มักจะใช้พื้นที่สนามในการปล่อยของ โชว์ความสามารถของคู่ตนเอง แต่งรถมาเพื่อส่งไปแข่งขันในรายการต่างๆ เพื่อล่าถ้วยรางวัลและสร้างชื่อเสียงของร้านให้เป็นที่รู้จัก แต่คู่ก็ทำสติ๊กเกอร์ชื่อร้านของตนเองขึ้นมา หากใครไปแต่งรถที่ร้านไหนก็จะติดสติ๊กเกอร์ชื่อไว้ที่รถของตนเอง เพื่อประกาศให้รู้ว่าเราทำเครื่องคู่ไหน ใช้ของแต่งของแบรนด์อะไร



ภาพประกอบ 93 รูปสติ๊กเกอร์ชื่อคู่แต่งรถ ชื่อแกงค์ และชื่อรายการการแข่งขันต่างๆ

นอกจากจะมีการจัดแข่งขันทั้งสายความเร็วและการประกวดสวยงามแล้ว ภายในงานยังมีคอนเสิร์ต ทั้งร้านขายของ ขายอาหาร จัดแสงสีเสียงตระการตาในลักษณะคล้ายๆ กับการเดินเที่ยวงานวัด ที่จังหวัดบุรีรัมย์มีงานแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์ที่เป็นงานใหญ่ระดับประเทศอย่างรายการ NGO Thailand Super Fest 2018 การแข่งขันมอเตอร์ไซค์ 2 และ 4 จังหวะ ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับต้นๆ ในประเทศไทย โดยมีการเก็บคะแนนมาตลอดทั้งปี หลายสนามในทั่วทุกภูมิภาค และมาชิงชัยกันในงานสุดท้าย โดยใช้สนามแข่งที่ได้มาตรฐานอย่าง สนามแข่ง Buriram

United Dragster Track ทุกคืนวันศุกร์ในจังหวัดบุรีรัมย์ จะมีการรวมตัวของเด็กแว้นกันที่สนามช้างอินเตอร์เนชั่นแนล เซอร์กิต ตามกฎกติกาของสนาม เพื่อจุดประสงค์ในการแก้ปัญหาเด็กแว้นประลองความเร็วบนถนนหลวง



ภาพประกอบ 94 รถเด็กไบค์ จากสนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์



ภาพประกอบ 95 ไทเทเนียมวัสดุยอดนิยมในการแต่งรถ

งานแข่งรถที่นครสวรรค์ สนามบึงบอระเพ็ดกลางหุบเขา การแข่งรถที่เริ่มแข่งรุ่นแรก ตั้งแต่ 10 โมง จัดแข่งตลอดวันจนงานปิด กิจกรรมในช่วงค่ำก็มีดีเจมาเปิดแผ่นเพลงดีดี ในงาน นอกเหนือจากการประกวดรถมอเตอร์ไซด์เหมือนที่สนามอื่นๆ ยังมีการประกวดยานพาหนะอื่นๆ ที่ ตกแต่งสวยงามด้วยสไตลิ่งไทย ทั้งรถสามล้อ รถสิบล้อ และที่น่าสนใจคือมีรถกระบะที่ถูกอัดแน่นไปด้วยเครื่องเสียง เต็มไปด้วยลำโพงหลายสิบตัว เพื่อมาแต่งประชันเสียงและไฟวิ่งรอบคัน ตกตึกหน้ารถของแต่ละคันก็จะมีโคโยตีมาเต้น สร้างสีสันให้กับงานและผู้มาร่วมงาน



ภาพประกอบ 96 บรรยากาศยามค่ำคืนในสนามบึงบอระเพ็ด



ภาพประกอบ 97 รถตุ๊กตุ๊กประดับด้วยลำโพงไฟวิ่ง เข้าประกวดในงาน

เมื่อการแข่งขันแดร์ริคไบค์ที่สนามหลังจบลงแล้ว พร้อมผลการแข่งขันของทุกรายการ เราจะได้ยินเสียงพิธีกรในสนามพูดผ่านไมโครโฟนว่า “สายแวนรอก่อนนะครับ สายหลังถนนรอก่อนเดี๋ยวคืนนี้ได้แวนแน่ แวนกันทั้งคืน” เป็นที่รู้กันว่าหลังจากการแข่งขันในรุ่นสุดท้ายจบลง สนามจะเปิดให้ผู้ชมทั่วไปเข้าไปชิงในแทร็กได้ ไม่ต้องลงแข่งตามรายการ โดยจะมีเจ้าหน้าที่สนามคอยส่งสัญญาณปล่อยตัวให้ ลักษณะการแข่งขันก็จะเหมือนหลังถนน คือรถที่มีขนาดเครื่องยนต์ใกล้เคียงกันก็จะรู้แล้วว่า จะดวลกันได้ โดยใช้วิธีการพยักหน้า ถ้าโอเค ก็จะเข้ามาจอดข้างๆ กัน แล้วการดวลแดร์ริคไบค์ทางตรงก็เริ่มขึ้น

งานแวนที่รวมตัวนักแข่งและผู้เข้าร่วมงานมากันอย่างคึกคักที่สุดของภาคกลางและจังหวัดใกล้เคียง ต้องมีชื่องานสายหมอบผลไม่รวม ในครั้งนี้จัดขึ้นที่สนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ ผู้คนมากันหนาแน่นตั้งแต่ช่วงเช้าจนเต็มสนาม ไม่มีที่จอดสำหรับรถยนต์ แต่ไม่เป็นปัญหาอย่างไรสำหรับคนที่ขี่สองล้อมาเข้าร่วมงาน เมื่อเข้ามาใกล้ๆ โชนสนามเราจะพบรถมอเตอร์ไซด์เด็กแวนเต็ม 2 ข้างทาง เป็นสัญญาณว่าใกล้ถึงสนามแล้ว



ภาพประกอบ 98 บรรยากาศในสนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ



ภาพประกอบ 99 บรรยากาศนักแข่งรถเข้าสนามแข่งรถ เทพนคร จังหวัดสมุทรปราการ

เช่นเดียวกับในสนามอื่นๆ นักแข่งที่จะมาลงแข่งในสนามนี้จะต้องสวมหมวกกันน็อค และใส่รองเท้าน้ำแข็งเพื่อความปลอดภัย มีทั้งรายการลงแข่งตามกติกาที่กำหนดและแวนพีร์หลังถนน



ภาพประกอบ 100 การแข่งขันแบบหลังถนนในสนาม เปิดให้ผู้คนทั่วไปเข้ามาแข่งขันได้
โดยจะต้องใส่หมวกกันน็อคลงแข่งเท่านั้น



ภาพประกอบ 101 การแข่งขันแบบหลังถนนนอกสนามแบบไม่มีกติกา บริเวณข้างแตร็ค



ภาพประกอบ 102 รถที่มีขนาดเครื่องใกล้เคียงกันจะมาจอดคู่ขนานเพื่อแข่งขัน

ข้างๆ สนามหากมีพื้นที่โล่งก็จะมีนักแข่งออกมาทดสอบกันเองข้างนอก โดยรถประเภทเดียวกันหรือมีขนาดของเครื่องใกล้เคียงกันก็จะมาจอดขนาดกัน บางสนามจะมีคนให้สัญญาณมือ บางสนามไม่มีคนให้สัญญาณ นักแข่งก็จะรู้กันเองว่าออกตอนไหน ใครออกตัวไม่ทันก็จะจอดรอรอบถัดไป เมื่อออกตัวไปแล้ววัดกันที่จุดเทอร์คี่ไม่มีการเก็บสถิติความเร็วแต่เป็นอันรู้กันของกลุ่มตัวที่ออกตัวพร้อมกันว่าใครชนะ ใครแรงกว่า หลังจากนั้นก็จะกลับมาต่อแถวเพื่อแข่งใหม่

ผู้วิจัยเห็นว่าการเกิดขึ้นของสนามแข่งทั่วประเทศไทย 5-6 ปีมานี้ทำให้รูปแบบการแต่งรถของเด็กแว่นที่กระจัดกระจายได้ถูกนำมารวบรวมอีกครั้งผ่านพิธีการในสนามแข่ง ทั้งการแข่งขันของสายซิ่งและการประกวดรถสวยงาม ทำให้มีการรวบรวมเทรนด์การแต่งรถที่เป็นที่นิยมของแต่ละรุ่น ส่งผลให้ของแต่ละชนิดนั้นๆ ได้รับความนิยมและแต่งตามๆ กัน แต่เห็นสไตล์อันเป็นอัตลักษณ์ของการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว่นเด่นชัดขึ้น

1.2.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถ เพื่อให้ได้ข้อมูลมากที่สุดและถูกต้องเพียงพอต่อการวิเคราะห์ตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการแต่งรถ 6 ท่าน ได้แก่ พินิจนันท์ บัวมหาศักดิ์ “น้ำแมน” เจ้าของแฟนเพจ ThaiRacing, สุรศักดิ์ ปิ่นประภา ช่างภาพ/กราฟิก เจ้าของเพจ 2-Stroke Thailand, ช่างเอ๋ โคตรจะนาน, ส่องแสง บุญทอง อาชีพ Custom Bike, ภูริวัฒน์ คชอาจ อยู่ในวงการ Bigbike และการแต่งรถ, ภูวัต กวินเดชาชัย ธุรกิจประดับยนต์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ 5 ท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลัก

ฟ้า, ผศ.ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี, ผศ.นันทพัชร น้อยสวัสดิ์, ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภักดิ์, ผศ.ดร.ตฤณ กิตติการอำพล เพื่อรวบรวมองค์ความรู้วัฒนธรรมการแต่งรถสไตล์เด็กแว้นและหาคุณค่าเชิงสุนทรียะเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ



ภาพประกอบ 103 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 1

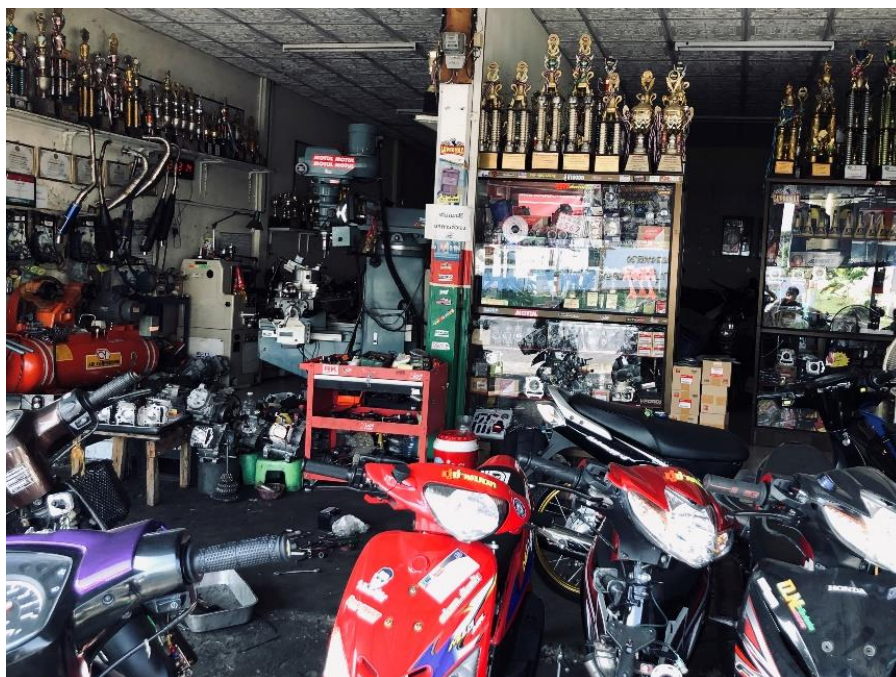


ภาพประกอบ 104 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 2



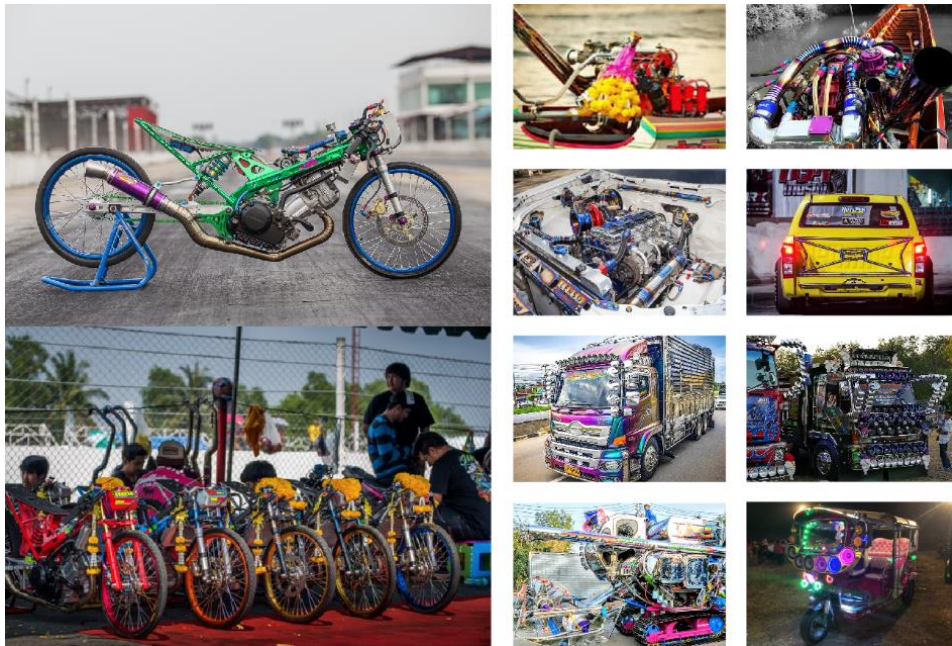
ภาพประกอบ 105 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภาพที่ 3

วัฒนธรรมการแวนของเด็กแวนไทยไม่ใช่เรื่องใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ แต่เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมร่วมสมัยที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านานจนถึงปัจจุบัน เด็กแวนไทยในอดีตจะเริ่มจากการเป็นเด็กแวนหลังถนนเสียเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากในสมัยนั้นยังไม่มีสนามแข่งขันทางตรงแตร็กไบค์เท่าในสมัยปัจจุบัน ซึ่งเกิดขึ้นในยุคที่รถมอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะรุ่งเรืองและการแวนได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นไทย คือยุค 90's เป็นยุคที่รถ 2 จังหวะยังผลิตอยู่ และการโฆษณาจรถมอเตอร์ไซค์สมัยนั้นทุกค่ายพยายามผลิตรถที่มีความแรงมาแข่งกัน ช่องทีวีทุกเสาร์อาทิตย์ จะมีรายการแข่งรถมอเตอร์ไซค์ในสนามทุกสัปดาห์ ในขณะที่ในยุคนั้นไม่มีสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งสนามแข่งแตร็กไบค์ที่เปิดกว้างให้คนทั่วไปเข้าไปขี่รถด้วยความเร็วเหมือนในสมัยนี้ เพราะฉะนั้น “ถนนโล่งช่วงกลางคืน” จึงเป็นทางออก มอเตอร์ไซค์ที่ได้รับความนิยมมากๆ ในยุค 80's คือ Yamaha RX-K ในยุค 90's คือ KR150 ยังมีที่นิยมอีกหลายรุ่น โดยจะแบ่งจากลักษณะการใช้งาน เพราะในยุคนั้น มีทั้ง Enduro Classic Sport รถแม่บ้าน รถกระบะไทย เป็นต้น



ภาพประกอบ 106 ชู่ช่างบอล ช่างรถมอเตอร์ไซค์ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดบุรีรัมย์

ช่างแต่งรถมอเตอร์ไซค์ในไทย มีชื่อเสียงเรื่องการทำเครื่อง ดัดแปลงเครื่อง หลายๆ ประเทศต้องส่งเข้ามาทำในไทย รถแดร์กไบค์ของไทยก็ไปคว้าแชมป์ที่ต่างประเทศได้ ในละแวกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ช่างชาวไทยได้รับการยอมรับมาก แต่ไม่ได้รับการโปรโมท ในประเทศไทย ไม่มีใครรู้ว่าเราคว่าแชมป์ สไตล์การแต่งไทยเริ่มโด่งดังมากที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ เวียดนาม จนต้องสั่งซื้อของแต่งซึ่งจากบ้านเรา ด้วยสไตล์การแต่งที่สวยงาม สีฉูดฉาดจัดจ้าน และความละเอียดอ่อนของช่างไทย สไตล์ซึ่งในไทยมีเอกลักษณ์กว่าเพื่อนบ้านตรงที่ไม่ว่าจะเป็นรถรุ่นไหน ถ้าแต่งสไตล์ซึ่ง ต้องลงล้อขอบ 17 เสียก่อนเป็นอันดับแรก รถมอเตอร์ไซค์ 250cc คนไทยก็จับมาใส่ล้อขอบ 17 และมีการเพิ่มขนาดลูกสูบให้ใหญ่ขึ้น โดยใช้ลูกสูบของรถรุ่นที่มี cc สูงกว่า เช่น LS 125cc ใส่ลูกสูบของ RG 150cc หรือใช้วิธีการแยงเพื่อเพิ่มขยายช่องไอดี ไอลีเย ในเสื้อสูบ



ภาพประกอบ 107 การแต่งรถสไตล์แว้นกับวัฒนธรรมการแต่งรถของไทย

Indonesia



Malaysia



Philippines



ภาพประกอบ 108 การแต่งรถสไตล์แว้นกับวัฒนธรรมการแต่งรถซึ่งอาเซียน

แบรนด์ของแต่งที่ได้รับความนิยม ที่สายซิ่งต้องมี คือ ล้อ DID Japan ขอบ 17 แท้ จากญี่ปุ่น ปัมเปอร์คบนรอสซี่ หรือ แรมโบ้ ที่เรียกตามชื่อของรอสซี่นักแข่งรถชื่อดัง ของแท้มีหนึ่ง ราคา 8,000-15,000 บาท ของเทียม 800-2,500 บาท ปัมเปอร์คกลาง 2 Port และ 4 Port ของแท้ ราคา 10,000-25,000 บาท ของเทียม 600-1,500 บาท หัวใจของการแต่งรถคือ กว้านเสื้อสูบ ถ้า กว้านเสื้อแล้ว ถือว่ารคันนั้นไม่มี CC เพราะกำหนดไม่ได้ การกว้านเสื้อก็เหมือนกันทดลองอย่าง หนึ่ง เพราะไม่แน่นอนเมื่อกว้านแล้ว ก็ต้องมาลองทดสอบเครื่อง แค่ 1mm ก็มีผลต่อเครื่อง อยู่ทีเดียว ก็มี สูตรการทำไม่เหมือนกัน ถือเป็นความลับของแต่ละช่าง บางคู่ที่ดัดๆ ก็เอามาทำขายสำเร็จรูป ซึ่งก็ คนละสูตรกับที่ทำแข่ง รถที่แต่งมาเพื่อสนามแข่ง ส่วนใหญ่เป็นรถที่ทำเสื้อสูบมาแล้ว ส่วนโครง และอะไหล่ต่างๆ ก็จะใช้ยี่ห้อต่างๆ ที่มีราคาแพง มาประกอบใส่ เครื่องรถ 2 จังหวะ หาซื้อเครื่องรถ เก่าๆ มาผ่าเครื่องใหม่ โดยหาได้ตามโรงกลึง เช่น โรงกลึงตาดำ คลองเตย แยกกล้วยน้ำไท



ภาพประกอบ 109 ตัวอย่างเบรค Brembo

ที่มา: <http://www.boxzaracing.com/>



ภาพประกอบ 110 ตัวอย่างใช้ค ohlins

ที่มา: <http://www.boxzaracing.com/>



ภาพประกอบ 111 ตัวอย่างท่อแดงบางทราย

ที่มา: <http://www.boxzaracing.com/>



ภาพประกอบ 112 ตัวอย่างเสื้อทอง รหัส 1855

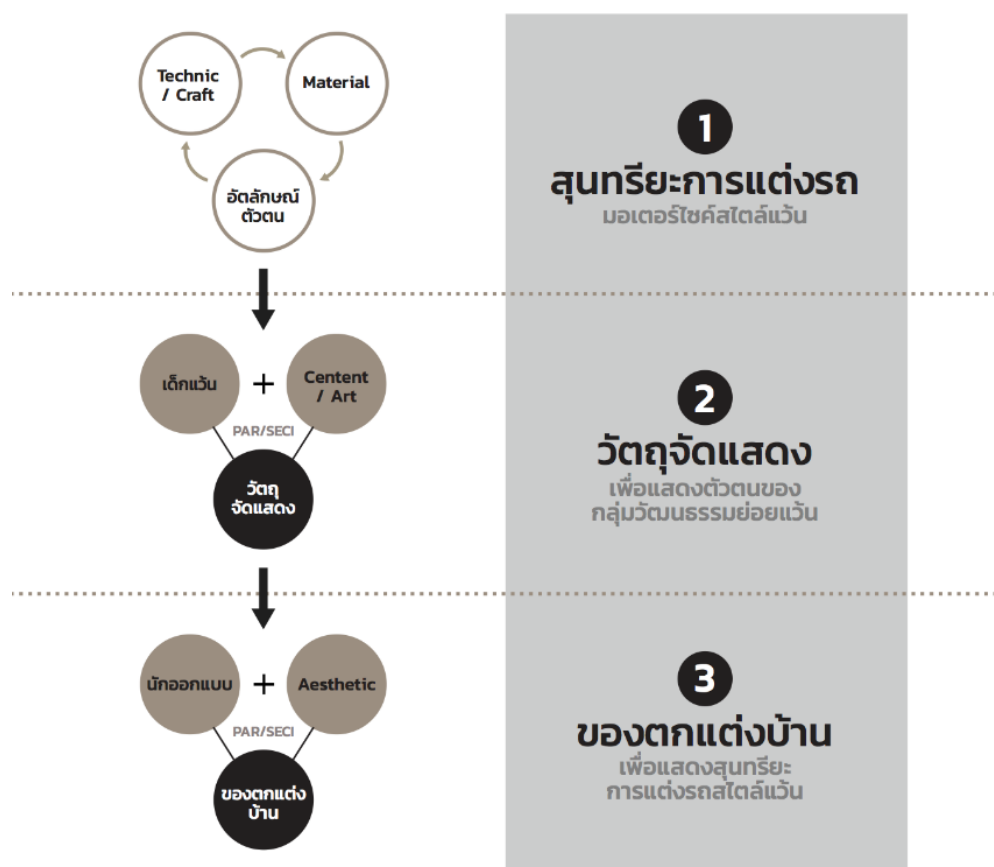
ที่มา: <http://www.boxzaracing.com/>

เมื่อได้เครื่องมาแล้วก็นำมาซ่อมเพื่อทำการปลุกชีพขึ้นมาอีกครั้ง เปลี่ยนอะไหล่และ กว้านเสื้อสูบ เพื่อให้กำลังเครื่องเร็วขึ้น ชัดให้มันวาว ชุบสี หรือทำโนโดซ์ เพื่อให้เครื่องมีความ สวยงาม และมีสีสน่สดใส ตามสไตล์แว่นไทย ส่วนโครงรถจะใช้โครงเก่าดั้งเดิมของรถ นำมาขัด ทำ สีใหม่ หรือสั่งขึ้นรูปโครงรถเองได้ โดยช่างเชื่อม เพื่อให้รถมีรูปแบบใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร หลังจากนั้น ก็ประกอบอะไหล่ส่วนต่างๆ เข้าไป ของแต่งมีทั้งแบบสำเร็จรูป และของแต่งที่ทำขึ้นเองจากอู่ต่างๆ แปรนต์ดังทั้งไทยและต่างประเทศ รวมถึงของแต่งที่ทำเลียนแบบมากมาย มีให้เลือกหลายวัสดุ ทั้ง เหล็ก อลูมิเนียม สแตนเลส ไทเทเนียม ที่คุณภาพและราคาก็แตกต่างกันมากมาย ทั้งความ สวยงามจากการทำให้เกิดสีสน่ที่สดใส การอโนโดซ์สีรุ้ง และที่สำคัญที่สุดคือ วัสดุที่มีน้ำหนักเบาที่ นิยมกันมากคือ ไทเทเนียม ที่มีน้ำหนักเบาและทนทานสีสน่ของสนิมที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ การ สร้างไอเดียการแต่งรถแบบใหม่ที่น่าสนใจในวงการ เด็กๆ พวกนี้มีความคิดสร้างสรรค์ในการคิด อะไรใหม่ๆ ในแบบบางที่เขาเองก็คิดไม่ถึง ทำให้มีการทดลองใหม่ๆ เกิดขึ้นเรื่อยๆ ในโลกของ มอเตอร์ไซด์ การแว่นเป็นส่วนหนึ่งสังคมไทย ไม่ชิงบนถนน ก็ชิงในน้ำ อย่างเรือชิงก็เป็นที่นิยม สำหรับคนที่อยู่ริมน้ำ นอกจากเครื่องเรือ Rotax แล้ว ก็นำเอาเครื่องของรถมอเตอร์ไซด์มาดัดแปลง เป็นเครื่องเรือแข่ง ที่นิยมมากคือการนำเครื่อง Kawasaki KR 150 มาทำ ในปัจจุบันเริ่มมีการใช้ เครื่องรถแล้ว เช่น Isuzu D-MAX เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์ การแสดงตัวตนผ่านวัตถุ และวัฒนธรรมย่อย กล่าวอย่างสรุปได้ว่าการแต่งรถแวนไทยมีสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งรถแบบไทยๆ อีกทั้งฝีมือของช่างไทยมีชื่อเสียงด้านความสวยงาม เทคนิคที่โดดเด่นของการแต่งรถแวนสไตล์ไทย คือเครื่องแรง อะไหล่สวยงาม การเชื่อมต่อที่ประณีต การใช้สีสันจัดจ้าน โดยเฉพาะสีที่ได้รับความนิยมมากจนเป็นเอกลักษณ์โดดเด่น คือ “สี รุ้ง” ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียม เมื่อนำมาผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อหาคุณค่าเชิงสุนทรีย์ะ พบว่าองค์ความรู้ด้านอัตลักษณ์การแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แวน สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้แสดงตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยแวน และยังใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาของตกแต่งบ้านที่ให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ดิบเท่ แบบ “Industrial Loft Style” ที่แสดงความสวยงามโดยเนื้อแท้ของวัสดุ หรือเนื้อแท้ของวัสดุที่ปราศจากการตกแต่งด้วยการโซวีว

2. การพัฒนาและออกแบบ

ในขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบของตกแต่งบ้านมีขั้นตอนการดำเนินการเริ่มจากนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์ การแสดงตัวตนผ่านวัตถุและวัฒนธรรมย่อย มากำหนดเป็นแนวทางการออกแบบ โดยการสรุปกระบวนการทางความคิดและกระบวนการทางกายภาพ ออกมาเป็นรูปแบบและแนวคิด โดยรูปแบบจะแบ่งโครงสร้างทางรูป คือ รูปแบบ รูปทรง รูปว่าง สี และโครงสร้างทางวัตถุ คือ วัสดุ เทคนิค แนวคิดจะแบ่งเป็น เรื่อง แนวเรื่อง ความรู้สึก มีกระบวนการ 3 ขั้น ดังนี้



ภาพประกอบ 113 ขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบ

ขั้นที่ 1 ข้อมูลสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้นจะใช้เป็นแนวทางหลักของการออกแบบวัตถุจัดแสดงและต้นแบบของตกแต่งบ้าน ด้านเทคนิค/หัตถการ (Technic/Craft) + วัสดุ (Material) + อัตลักษณ์ตัวตน (Identity) ขั้นที่ 2 สร้างวัตถุจัดแสดง (Object Design) เพื่อแสดงตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย “แว้น” ผ่านวัตถุ โดยวิธีการ PAR / SECI เพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมกับการสร้างวัตถุจัดแสดงของเด็กแว้นผ่านแนวความคิดการสัมผัสสุนทรียะทางศิลปะและเรื่องราวความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง รวบรวมสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้นมาเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ ขั้นที่ 3 ออกแบบและพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้าน โดยนักออกแบบ (ผู้วิจัย) + ข้อมูลสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้น

2.1 ข้อกำหนดการออกแบบ

ข้อกำหนดการออกแบบเป็นข้อมูลส่วนสำคัญในการกำหนดแนวทางการออกแบบวัตถุจัดแสดงและต้นแบบของตกแต่งบ้าน ผลการสรุปข้อมูลภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์การแสดงตัวตนผ่านวัตถุ และวัฒนธรรมย่อย ประกอบไปด้วยกระบวนการทางความคิด ได้แก่ การ

แสดงตัวตนผ่านวัตถุ การแสวงหาพื้นที่ทางสังคม การสร้างค่านิยม/อุดมการณ์ และการสัมผัสสุนทรียะในสนามแข่งรถซึ่ง ดังนี้

กระบวนการทางความคิด

1. การแสดงตัวตนผ่านวัตถุ

โดยการสร้างบุคลิกผ่านการแต่งรถมอเตอร์ไซค์

- เพื่อสร้างอัตลักษณ์ในระดับปัจเจก
- เพื่อสร้างอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม

2. การแสวงหาพื้นที่ทางสังคม

ผ่านการแข่งขันรถซึ่งทางตรงแต่รีกไบค์และการประกวดรถแต่งสวยงาม

3. การสร้างค่านิยม/อุดมการณ์

โดยการกำหนดแบบแผนทางวัฒนธรรมร่วมเฉพาะกลุ่ม

- ลีลาการขับขี่รถ เพื่อให้เกิดความเร็วสูงสุด
- พิธีกรรม เช่น การทักทายโดยการเบิ้ลเครื่อง, การไว้อาลัยโดยการเบรินยาง
- วิธีการใช้ภาษา เช่น สติกเกอร์ซึ่ง, ภาษาสก็อย

4. การสัมผัสสุนทรียะในสนามแข่งรถซึ่ง

- เสียง ที่เกิดจากท่อไอเสียของรถแข่งซึ่ง ขณะกำลังเร่งเครื่องด้วยความเร็วสูงสุด
- กลิ่น ของน้ำมันออโต้ลูบ ทำให้เกิดการนึกถึงความหลัง (Nostalgia) ในยุครุ่งเรืองของมอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะ

ภาพประกอบ 114 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกระบวนการทางความคิด

เมื่อได้ข้อมูลทางด้านกระบวนการความคิดมาแล้ว นำมาวิเคราะห์ร่วมกับกระบวนการทางภาพภาพ สิ่งที่แสดงออก แยกเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้ ส่วนแรกรูปแบบการแต่งรถของเด็กแว่นจะเป็นการแต่งรถแบบเน้นฟังก์ชันเพื่อสนองต่อความเร็วเป็นหลัก ในรูปแบบของการออกเอามากกว่านำเข้าจึงเกิดเป็นรูปแบบการเปลือยรถให้บางเบาและเลือกใช้เฉพาะวัสดุน้ำหนักเบาและมีคุณภาพ แสดงให้เห็นถึงพื้นผิวคุณค่าของวัสดุจริง

กระบวนการทางกายภาพ

1. รูปแบบ

การแต่งรูปแบบเน้นฟังก์ชัน โดยการหยิบออกมากกว่าการนำเข้า จนเกิดรูปแบบการเปลี่ยรตที่บางบางและแสดงคุณค่าของเนื้อแท้วัสดุจริง โดยการใช้โลหะที่แข็งและเบา เพื่อสร้างรูปร่างของโครงสร้าง ให้ตอบสนองต่อความเร็วของการแข่งรถ

2. สี

การไล่ระดับสีรุ้ง

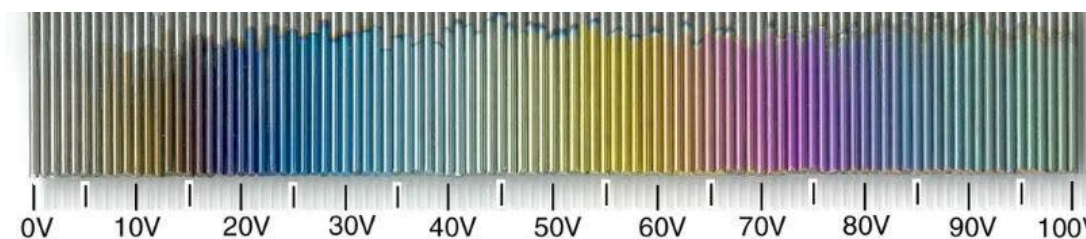
- ชุดสีไทเทเนียม ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียมแท้ วัสดุที่แข็งและเบาที่สุด ไทเทเนียม คือวัสดุ ที่มีสีเหมือนโลหะทั่วไปแต่เปลี่ยนสีได้ตามอุณหภูมิ ด้วยคุณสมบัติเฉพาะตัวเรื่องสี ทำให้สีไทเทเนียมได้รับความนิยม ทั้งด้านเหตุผลเชิงคุณค่าของเนื้อแท้วัสดุแล้ว ยังมี ความสวยงามในเรื่องการเรียงตัวของสีด้วย
- ชุดสี Colorful จัดจ้านสะท้อนแสง ที่นิยมใช้กับยานพาหนะ เพื่อให้เกิดความปลอดภัยและความโดดเด่นสวยงาม

3. รูปแบบการสื่อสาร

ตัวอักษรภาษาไทยสไตล์ลูกทุ่ง ที่ให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ความคุ้นเคยจากที่พัฒนารากฐานมาจากการเขียนป้ายไฟม ป้ายโฆษณาด้วยลายมือ

ภาพประกอบ 115 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกระบวนการทางกายภาพ

ชุดสีของการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้นที่โดดเด่นและแสดงตัวตนของการแต่งรถสไตล์แว้น คือ ชุดสีไล่ระดับ (Gradient) ด้วยสีจริงและสีที่ถูกสร้างขึ้นมาให้ใกล้เคียงกับสีที่เกิดจากการอโนไดซ์วัสดุไทเทเนียม



6Al-4V Titanium wire, 0.0625" diameter, not STA, wet sanded 400 grit, washed in ETOH rinsed and stored in tap water, anodized in 1mL sulfuric acid per L H₂O at 74 F
1 Volt increments, R.G. Dennis 12-22-03

ภาพประกอบ 116 Anodizing Color Chart

ที่มา: <http://bedowntowndaytona.com/page.php#YW5vZGI6aW5nIGNvbG9yIGNoYXJ0>

ชุดสีไล่ระดับ (Gradient) ประกอบไปด้วย ชุดสีไทเทเนียม ทั้งในรูปแบบการอโนไดซ์วัสดุไทเทเนียมแท้ๆ และการเลียนแบบสีอโนไดซ์ไทเทเนียมจากวัสดุโลหะชนิดอื่นๆ และชุดสีจัดจ้านที่ได้อิทธิพลมีจากสีของความปลอดภัยบนท้องถนนโทนสว่างเพื่อให้มองเห็นตัวรถชัดเจน เป็นที่นิยมใช้ในการแต่งรถสไตล์ไทยๆ ด้วยอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทยที่นิยมใช้สีจัดในชีวิตประจำวัน เราจะพบเฉดสีนี้ได้จาก ยานพาหนะชนิดอื่นๆ สีบ้านในต่างจังหวัด เป็นต้น

ชุดสีไล่ระดับ (Gradient)

1. สีไทเทเนียม

อิทธิพลมาจาก

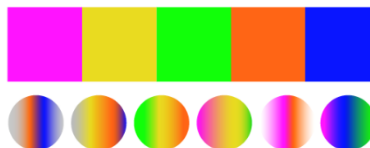
- การอโนไดซ์ไทเทเนียมแท้
- การเลียนแบบสีไทเทเนียม



2. สีจัดจ้าน

อิทธิพลมาจาก

- สีรถที่ปลอดภัยบนท้องถนน
- สีสติกเกอร์ซิ่งไทย



ภาพประกอบ 117 ชุดสีไล่ระดับ

รูปแบบของตัวอักษรและรูปแบบการสื่อสาร ในส่วนของรูปแบบการสื่อสารนั้นจะเน้นใช้ภาษาไทยเป็นหลักนิยมนำมาใช้ในสติกเกอร์ซิ่ง ชื่ออยู่ ชื่อแกงค์ ชื่อแบรนด์ของแต่งรถ โดยใช้รูปแบบการสื่อสารเป็นศัพท์เฉพาะที่รู้จักในกลุ่ม เช่น แฉ่นๆ จั่วดๆ สายด้นโล ของมันต้องมี ลูกเดิมเอง เป็นต้น เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในกลุ่มของคนในวัฒนธรรมย่อย รูปแบบที่ใช้ในการสื่อสารในโลกออนไลน์ก็เช่นเดียวกัน มีการสร้างวัฒนธรรมปฏิบัติการขึ้นมา ผ่านการใช้อักษรภาษาไทยในรูปแบบที่สร้างขึ้นใหม่ หรือที่เราเรียกกันว่า ภาษาสก็อย นั่นเอง

Typography

รูปตัวอักษร



รูปแบบสื่อสาร

1. ศัพท์เฉพาะ

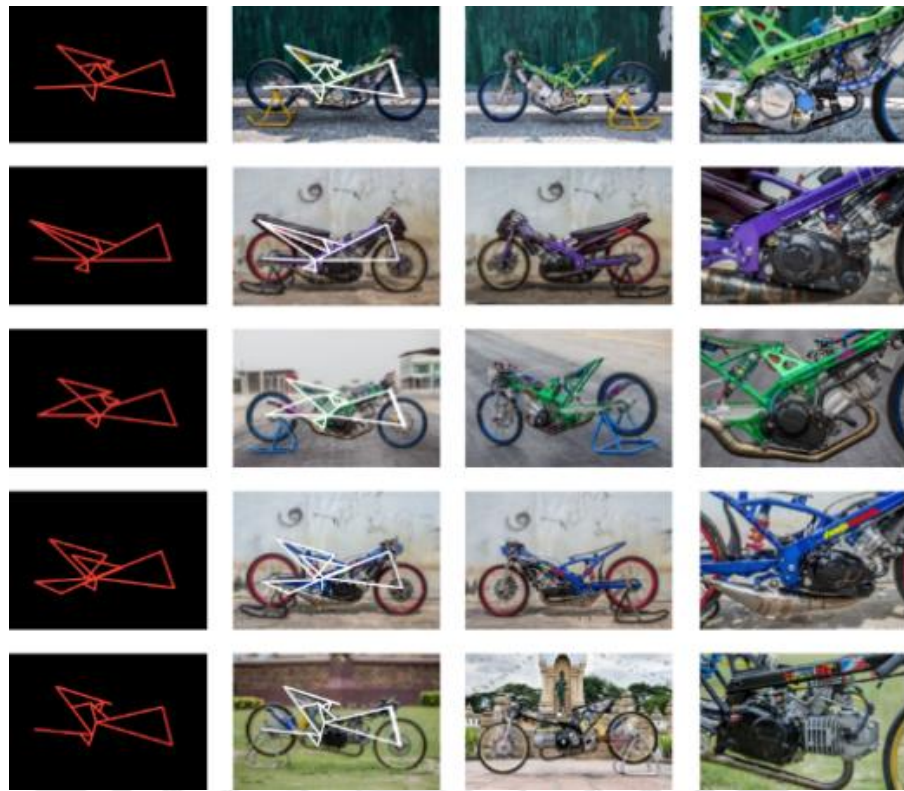
แน่น ๆ
จืด ๆ
สายตันโล
ของมันต้องมี
ลูกตัวเอง

2. ชุทภาษาก๊วย

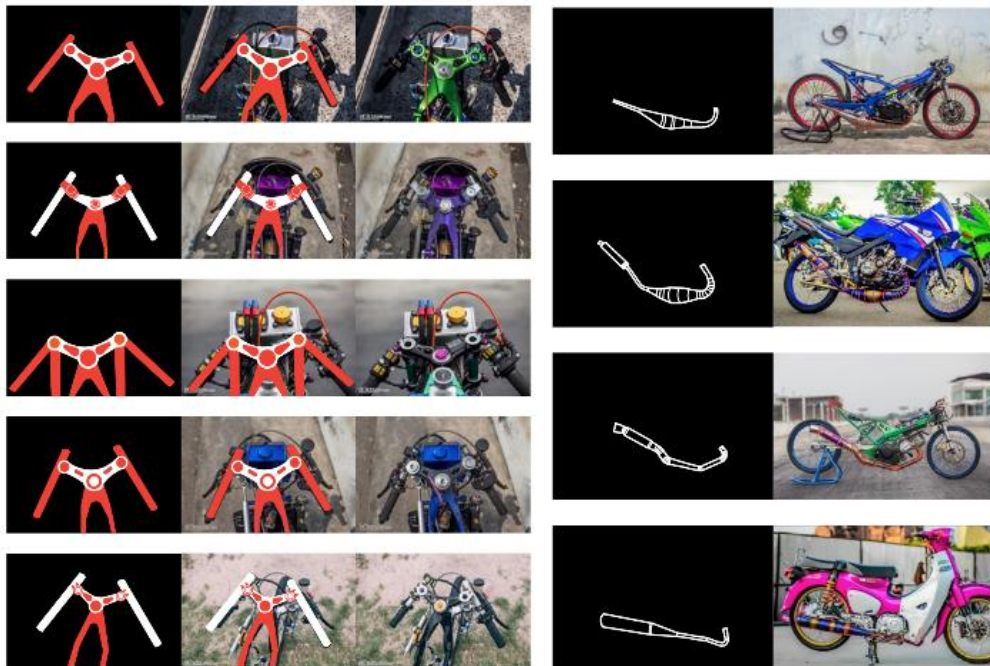
หน้าเบ๊ญญ
มองฎกแตงบั้งซิ่ง
ณวัฏกรรมกัรชอกแบบ

ภาพประกอบ 118 ชุดตัวอักษรและรูปแบบสื่อสาร

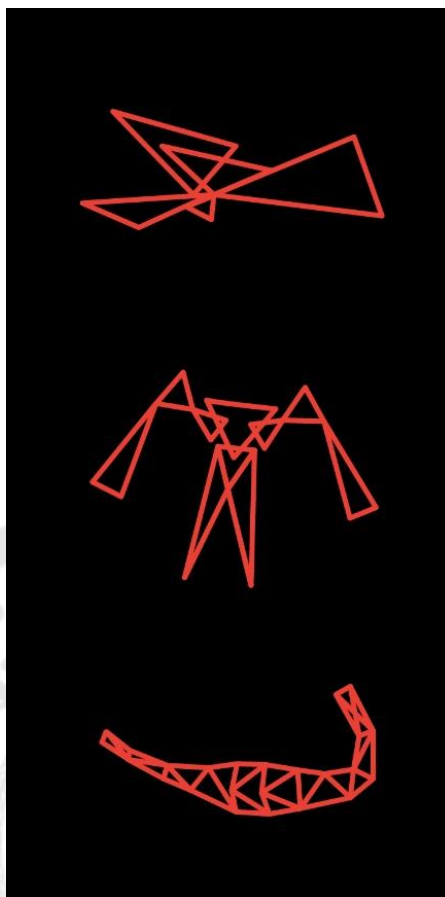
การถอดแบบฟอรัมเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปร่างและรูปทรงจากรถแข่งซึ่งทางตรง รถแดร์ริคไบค์ โดยเริ่มจากทางถอดรูปทรงเฟรมของรถมอเตอร์ไซด์ ในส่วนของเฟรมมีทั้งเฟรมเดิม และเฟรมที่ขึ้นมาใหม่มีความแตกต่างไปจากรถมอเตอร์ไซด์แบบเดิมๆ ที่มาจากโรงงาน ส่วนที่เด่นชัดขึ้นมาคือส่วนของเบาะ โครงลักษณะสามเหลี่ยม ส่วนด้านบนถอดเบาะออกแล้วเปลี่ยนเป็นเบาะกระดานแผ่นเรียบ รูปทรงของแฮนด์จะแตกต่างจากแบบเดิมๆ คือเป็นแฮนด์สำหรับใช้กับท่าหมอบชี่ เรียกว่าแฮนด์หมอบลักษณะช่วงแฮนด์จะแคบลงและปลายแฮนด์หักเข้าข้างในลักษณะคล้ายๆ กับรูปสามเหลี่ยม รูปร่างของท่อนั้น แบ่งออกเป็นท่อรถมอเตอร์ไซด์ 2 จังหวะ และท่อรถมอเตอร์ไซด์ 4 จังหวะ ท่อ 2 จังหวะนั้นจะมีลักษณะเป็นปล่องๆ เหมือนลำตัวของหนอน โดยใช้วิธีการเชื่อมต่อกันเป็นพื่นๆ ปล่องๆ ส่วนท่อ 4 จังหวะนั้นรูปทรงเป็นทรงกระบอก ส่วนของคอท่อจะใช้วิธีเชื่อมโลหะต่อกันเป็นพื่นๆ เคลื่อนไหวในรูปแบบอิสระตามลูกสูบและการวางเครื่องยนต์ของแต่ละรุ่น รูปแบบของท่อไอเสียมีหลากหลายรูปแบบมาก เช่น ท่อลอด ท่อยก ท่อข้าง เป็นต้น นอกจากนี้รูปร่างของท่อไม่เหมือนกันแล้วแตกต่างกันในส่วนของปลายท่ออีกด้วย เช่น ท่อรีด ท่อหลายปีน เป็นต้น



ภาพประกอบ 119 รูปร่างของรถเฟรมรถแดร์กไบค์

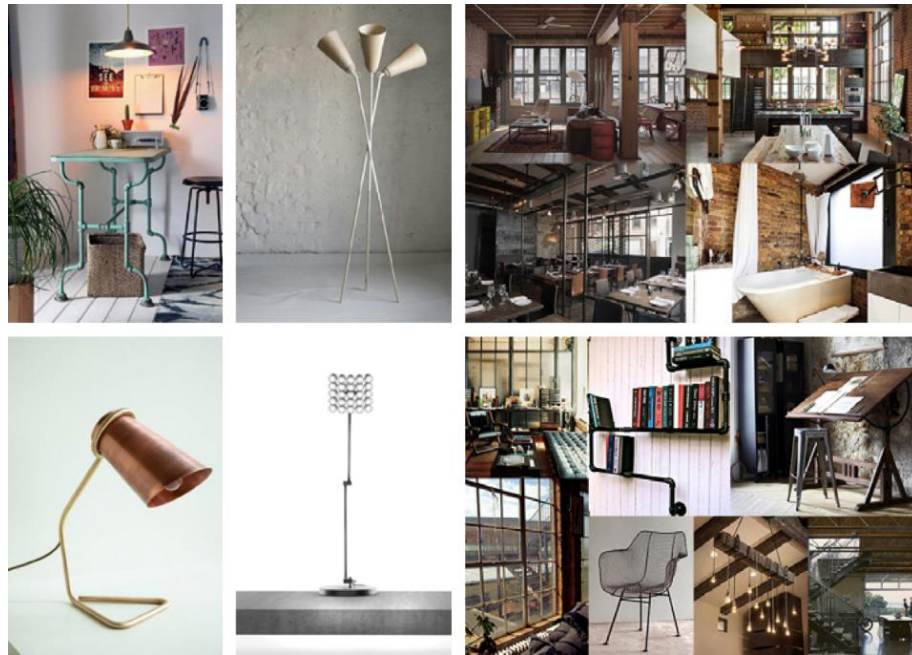


ภาพประกอบ 120 รูปร่างของแฮนด์หมอบและท่อไอเสียของรถ



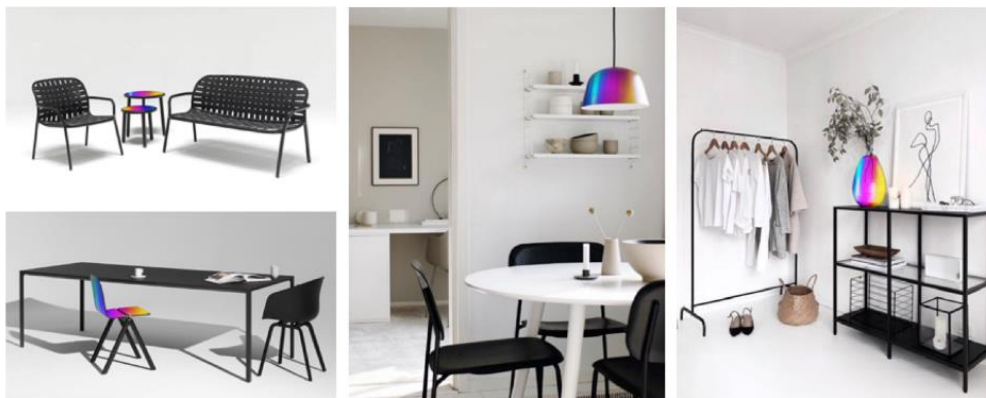
ภาพประกอบ 121 โครงสร้างทางรูป

การตกแต่งรถยนต์ไฮคัสสไตล์แวนซึ่งเป็นการแต่งรถแบบเน้นฟังก์ชันเพื่อสนองต่อความเร็วเป็นหลัก ในรูปแบบของการออกเอามากกว่านำเข้าจึงเกิดเป็นรูปแบบการเปลือยรถให้บางเบาและเลือกใช้เฉพาะวัสดุน้ำหนักเบาและมีคุณภาพ แสดงให้เห็นถึงพื้นผิวคุณค่าของวัสดุจริง เมื่อนำมาเป็นของตกแต่งบ้านจึงเหมาะกับการตกแต่งบ้านที่เน้นการโชว์พื้นผิวของวัสดุจริง เช่น สไตล์ Industrial Loft หรือ สไตล์ Minimal เป็นต้น สไตล์การแต่งบ้านที่เน้นการโชว์พื้นผิวให้เห็นเนื้อแท้วัสดุจริง หรือเนื้อแท้ของวัสดุที่ปราศจากการตกแต่ง ความโดดเด่นของการตกแต่งสไตล์ Industrial คือความงามแปลกตา ของการผสมผสานวัสดุกับความงามของคุณค่าเนื้อแท้ของวัสดุที่ปราศจากการเสริมแต่งใดๆ โทนสีของ Industrial Loft จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับวัสดุธรรมชาติ อย่าง อิฐ ปูนเปลือย เหล็กและไม้ หลักๆ คือ ขาว ดำ เทา และน้ำตาล



ภาพประกอบ 122 การตกแต่งบ้านสไตล์ Industrial Loft และ Minimal

จุดประสงค์แรกของการแต่งบ้านแบบ Industrial Loft จึงตั้งอยู่บนพื้นฐานของความประหยัดบให้มากที่สุด มีเครื่องใช้เฉพาะที่จำเป็นและเน้นการใช้งานจริง และใช้เค้าโครงเดิมแบบของโกดังและโรงงาน เช่น การใช้ผนังปูนเปลือยไม่ทาสี ผนังอิฐที่ไม่ฉาบปูน ไม่มีฝ้าเพดาน พื้นปูนขัดมันหรือไม้ไม่ปูกระเบื้อง ทำให้มองเห็นท่อน้ำเหล็ก การเดินสายไฟทั่วบ้าน เผยให้เห็นโครงสร้างดิบๆ ของบ้านอย่าง คานไม้ คานเหล็กอย่างชัดเจน ด้วยความสวยงามของการคงไว้ด้วยวัสดุเดิมของตัวโครงสร้าง การเปลือยหรือเปิดให้เห็นโครงสร้างด้านในแบบดิบๆ ในปัจจุบันแม้จะไม่มีอาคารเก่าๆ ให้ดัดแปลงมากเหมือนแต่ก่อน แต่ก็มีผู้ที่ชื่นชอบสไตล์นี้มากมาย



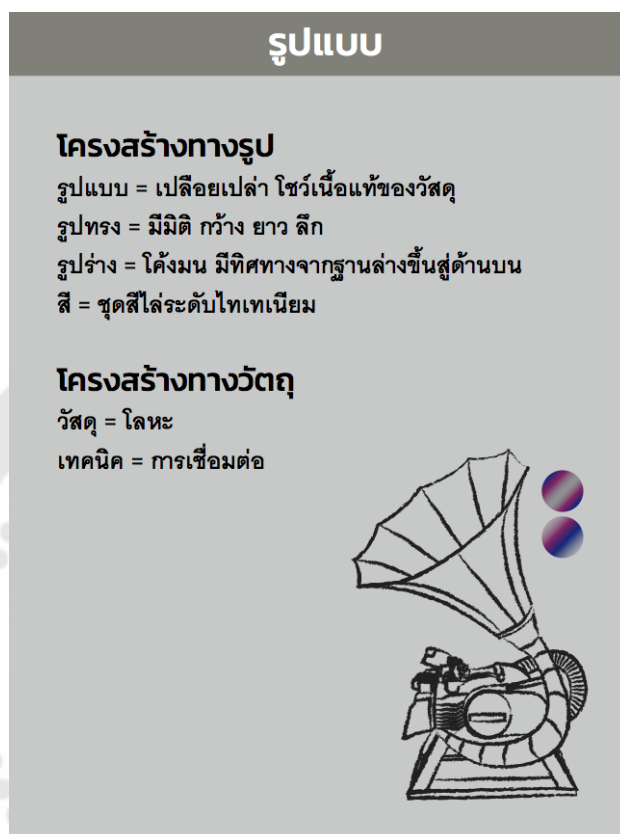
ภาพประกอบ 123 การออกแบบของตกแต่งบ้านโดยใช้แนวคิดเรื่องความขัดแย้งด้านสีสัน

ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำแรงบันดาลใจของการแต่งบ้านสไตล์นี้มาสร้างสรรค์งานออกแบบของตกแต่งบ้านที่ใช้วัสดุ เช่น เหล็ก ไทเทเนียม สแตนเลส เป็นต้น มาใช้เป็นวัสดุหลัก นำมารวมกับเทคนิค การเชื่อมของการแต่งรสสไตล์เด็กวุ่น เพื่อให้ได้มาซึ่งของตกแต่งบ้านสไตล์อินดันทรีลอฟท์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป โดยการตกแต่งบ้านสไตล์นี้จะไม่เน้นสีสัน แต่ในงานนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดความโดดเด่นในความขัดแย้งด้านสีสัน

2.2 วัตถุประสงค์แสดง

2.1.1 วัตถุประสงค์แสดงเพื่อแสดงตัวตนของการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์เด็กวุ่น รูปแบบ (Form) ของการสร้างวัตถุประสงค์ประกอบไปด้วยโครงสร้างทางรูป (Visual Element) ได้แก่ รูปแบบพื้นผิวเปลือยเปล่า ไซวเนื้อแท้ของวัสดุจริง รูปทรงของงานมีมิติ กว้าง ยาว ลึก รูปร่าง โค้งมน มีทิศทางจากฐานล่างขึ้นสู่ด้านบน เป็นการแสดงออกทางความคิดของช่าง ต้นกำเนิดการคอทเชื่อมต่อกออกมาเป็นลำโพงทรงดอกชบาที่ให้ความรู้สึกถึงเครื่องดนตรีสไตล์วินเทจ ชุดสีไล่ระดับ ไทเทเนียม โดยการนำเหล็กไปชุบโครเมียมหลังจากนั้นก็นำมาผ่านกระบวนการทำสีให้เหมือนกับ การอโนไดซ์ไทเทเนียม แสดงให้เห็นถึงความจัดจ้านอันโดดเด่นของสีสันสไตล์เด็กวุ่น และโครงสร้างทางวัตถุ ในงานชิ้นนี้จะเน้นไปที่โลหะ เหล็ก สแตนเลส เทคนิคที่ใช้ในงานชิ้นนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือในส่วนของการทำเครื่องรถกระบะในตำนาน Yamaha Belle 80 ให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ผ่าเครื่องและล้างทำความสะอาดเครื่องใหม่ และเทคนิคการเชื่อมเหล็กให้อยู่ในรูปแบบของ

ลำโพงเครื่องดนตรีสไตล์วินเทจ สุดท้ายคือการทำให้เหล็กให้ใกล้เคียงกับสีของไทเทเนียมได้ระดับ เป็นสีรุ้ง



ภาพประกอบ 124 ข้อกำหนดในการออกแบบวัตถุจัดแสดงด้านรูปแบบ

ในส่วนของแนวคิด (Concept) ประกอบไปด้วย เรื่อง (Subject) “วอร์ลด์เปิด โลกเปลี่ยน” เป็นความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง การแสดงออกที่เป็นขบถต่อวัฒนธรรมหลัก แนวเรื่อง (Theme) ของวัตถุจัดแสดงเป็นการแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ของเครื่องดนตรีที่มีหน้าที่สร้างสุนทรียะ กลิ่นที่เราไม่ชอบ เสียงที่เราได้ยินเพราะหรือไม่ บางทีสิ่งที่มองว่ามันไม่สวยงามอาจจะ เป็นสุนทรียะของคนอีกกลุ่มก็ได้ การผสมแนวคิดเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงโดยสัมผัสการรับรู้ผ่านเสียงผ่านท่อที่มีจังหวะเฉพาะตัวของเครื่องยนต์ 2 สไตล์ กลิ่นของน้ำมันออโต้ลูบ สูดรึใส่ น้ำหอม การมองเห็นของรูปทรง/สีสัน สไตล์การแต่งรถแว่น การสัมผัสด้วยการเร่งเครื่องให้ตอบสนองต่ออารมณ์ มีความหมายถึงค่านิยมการดูรถแข่งในสนามที่ว่า “เสียงท่อหวานๆ กลิ่นออโต้ลูบหอมๆ” และในส่วนของความรู้สึก (Mood) ในงานชิ้นนี้ ที่แสดงออกมาผ่านเครื่องดนตรีสไตล์วินเทจ มี

ความหมายถึงการนึกถึงความหลัง (Nostalgia) ในยุคที่รถมอเตอริไซด์ 2 จังหวะ เฟื่องฟู (90s) จุดกำเนิดของ “แว่นหลังถนน” ความทรงจำที่มีรถมอเตอริไซด์คันแรกในวัยเด็ก และรถกระบะเทย์ในตำนาน

แนวคิด

Subject

“วาร์ลเปิด โลกเปลี่ยน” ความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง
การแสดงผลที่เป็นขบถต่อวัฒนธรรมหลัก

Theme

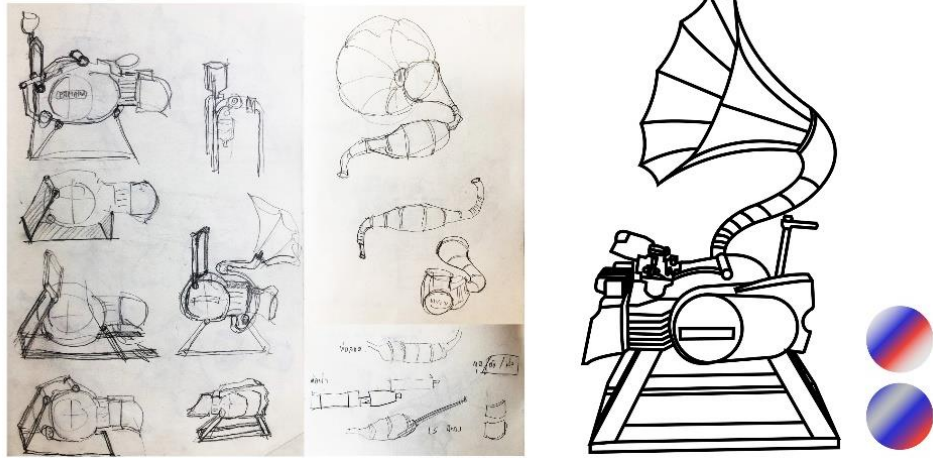
การแสดงผลเชิงสัญลักษณ์ของเครื่องดนตรีที่มีหน้าที่สร้างสุนทรียะ
การผสมผสานแนวคิดความเชื่อมโยงโดยการสัมผัสการรับรู้ผ่าน
เสียง = ผ่านท่อที่มีจังหวะเฉพาะตัวของเครื่องยนต์ 2 สไตล์
กลิ่น = น้ำมันออดีลูป สูตรใส่น้ำหอม
การมองเห็น = รูปทรง/สี สไตล์การแต่งรถแว่น
สัมผัส = การเร่งเครื่องให้ตอบสนองต่ออารมณ์
มีความหมายถึง ค่านิยมการดูแซ่ที่ว่า “เสียงท่อหวาน ๆ กลิ่นออดีลูปหอม ๆ”

Mood

เครื่องดนตรีสไตล์วินเทจ มีความหมายถึงการนึกถึงความหลัง (Nostalgia)
ในยุคที่รถมอเตอริไซด์ 2 จังหวะ เฟื่องฟู (90s) จุดกำเนิดของ “แว่นหลังถนน”
ความทรงจำที่มีรถมอเตอริไซด์คันแรกในวัยเด็ก และรถกระบะเทย์ในตำนาน

ภาพประกอบ 125 ข้อกำหนดในการออกแบบวัตถุจัดแสดงด้านแนวคิด

2.1.2 แบบร่างวัตถุจัดแสดงเพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์แว่น



ภาพประกอบ 126 แบบร่างวัตถุจัดแสดงเพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์วิน



ภาพประกอบ 127 กระบวนการสร้างวัตถุจัดแสดง



ภาพประกอบ 128 เริ่มจากการหารถกระบะในตำนาน Yamaha Belle 80



ภาพประกอบ 129 ขำแหละเครื่องยนต์เพื่อปลุกชีพให้กลับมาสตาร์ทได้อีกครั้ง



ภาพประกอบ 130 ทำความสะอาดเครื่องยนต์โดยทุกอย่างออกมาขัดใหม่



ภาพประกอบ 131 ประกอบร่างเครื่องยนต์จัดโครงสร้างและเชื่อมต่อฐานตั้ง



ภาพประกอบ 132 เชื่อมต่อคอกท่อให้พันเลื่อยมาออกท่อไอเสีย
ที่เชื่อมเป็นทรงลำโพงเครื่องดนตรีสไตลวินเทจ



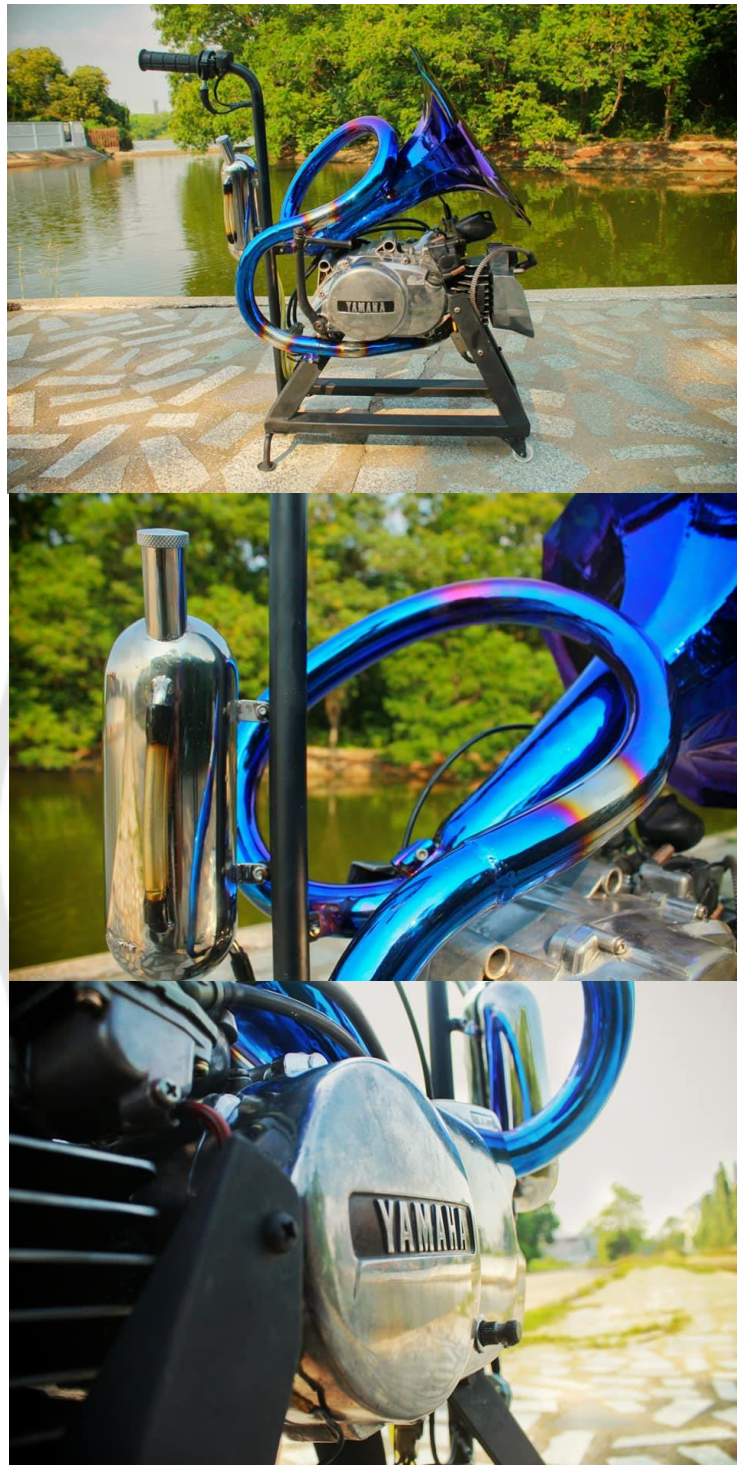
ภาพประกอบ 133 นำไปชุบโครเมียมเพื่อเตรียมผิวสำหรับทำสีรุ้ง



ภาพประกอบ 134 ปรับโครงสร้างสร้างเสาะเพิ่มทางด้านหลังเครื่องยนต์ติดปลอกแฮนด์ใส่คันเร่ง ติดตั้งถังน้ำมัน โดยใช้น้ำมันถังเดียวต้องผสมออกได้ดูกับน้ำมันเชื้อเพลิงเข้าด้วยกันก่อนใส่



ภาพประกอบ 135 ทำสีโลหะระดับเจดสีรุ้งบนวัสดุเหล็กชุบโครเมียมเพื่อเลียนแบบสีไทเทเนียม



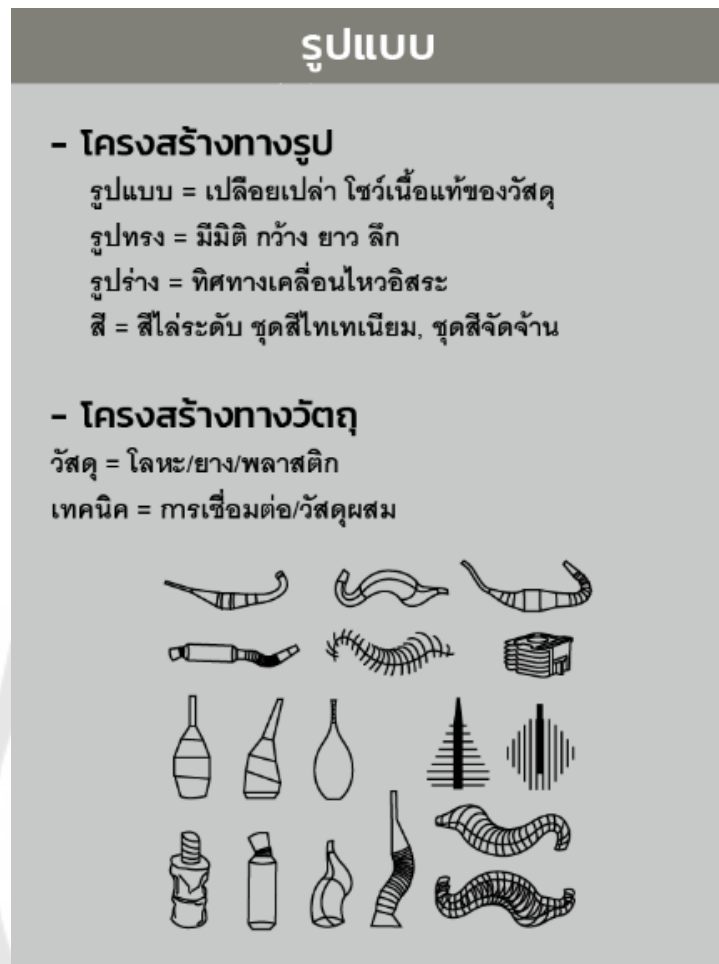
ภาพประกอบ 136 ประกอบร่างวัตถุจัดแสดง

วัตถุประสงค์แสดงสะท้อนถึงการแต่งรถของเด็กแว้น การเชื่อมท่อให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ และมีเสียงเครื่องยนต์เกิดขึ้นตามรูปทรงของท่อ สุนทรียะการแต่งรถของเด็กแว้นโดดเด่นเรื่องความสวยงามในการโชว์พื้นผิวที่แท้จริงของวัสดุจริง การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมและใช้ประโยชน์ได้มากที่สุด จึงได้นำเอาเอกลักษณ์นี้ไปโน้มน้าวเป็นแนวทางการออกแบบของตึกแต่งบ้าน โดยยังคงรูปทรงของการเชื่อมท่อไอเสียไว้อยู่ เพื่อให้คนเห็นแล้วยังรู้สึกคุ้นเคย และเลือกใช้วัสดุที่เป็นที่นิยมที่สุดอย่างไทเทเนียมมาผ่านวิธีการทำสีโดยการเป่าไฟไล่ระดับสีรุ้งตามความนิยมของการแต่งรถสไตล์แว้น

2.3 ต้นแบบของตึกแต่งบ้าน

2.2.1 ของตึกแต่งบ้านจากสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้น มีรูปทรงที่สอดคล้องกับท่อไอเสียของรถมอเตอร์ไซด์ 2 จังหวะ

รูปแบบ (Form) ประกอบไปด้วยโครงสร้างทางรูป (Visual Element) และโครงสร้างทางวัตถุ โครงสร้างทางรูป ได้แก่ รูปแบบที่เปลือยเปล่า เน้นโชว์เนื้อแท้ของวัสดุจริง รูปทรงมีมิติ กว้าง ยาว ลึก รูปวางอยู่ในทิศทางเคลื่อนไหวอิสระ ในส่วนของสีจะเป็นเฉดสีไล่ระดับ ชุดสีไทเทเนียม และชุดสีจัดจ้านตามแบบสีรถไทย และโครงสร้างทางวัตถุ ประกอบไปด้วย วัสดุและเทคนิค วัสดุจะเป็นวัสดุผสม โลหะ ยาง พลาสติก ในงานนี้เราจะเน้นไปที่ โลหะ คือไทเทเนียม และสแตนเลสเป็นหลัก เทคนิคจะใช้วิธีการเชื่อมต่อวัสดุ ด้วยการเชื่อมทิก (Tungsten Inert Gas welding, TIG) หรืออีกชื่อหนึ่งคือการเชื่อมอาร์คทังสเตนแก๊สปกคลุม (Gas Tungsten Arc Welding, GTAW) เป็นกระบวนการเชื่อมแบบอาร์คชนิดหนึ่งที่ใช้ แท่งอิเล็กโทรดเป็นทังสเตนในการเชื่อม บริเวณบ่อหลอมจะมีแก๊สปกคลุม เพื่อป้องกันบ่อหลอมจากการปนเปื้อนหรือการทำปฏิกิริยากับอากาศรอบข้าง แก๊สเฉื่อยที่ใช้กันทั่วไปคืออาร์กอน หรือฮีเลียม



ภาพประกอบ 137 ข้อกำหนดในการออกแบบของตกแต่งบ้านด้านรูปแบบ

แนวคิด (Concept) ประกอบไปด้วย เรื่อง แนวคิด ความรู้สึก เริ่มจากเรื่อง (Subject) ของแต่งบ้านซึ่ง แรงบันดาลใจที่ได้มาจากการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์วิน ด้วยชุดสีไล่ระดับโทเทเนียมที่จัดจ้านและความขบถต่อวัฒนธรรมหลัก แนวเรื่อง (Theme) การจัดระเบียบความขัดแย้ง เพื่อสร้างเอกภาพที่เป็นอิสระต่อกัน คือ กฎเกณฑ์ความขัดแย้ง (Opposition) สิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน ขาดสิ่งไหนไม่ได้ เช่น ขาว/ดำ ดี/ชั่ว กลางวัน/กลางคืน และการสร้างความโดดเด่นโดยใช้ความขัดแย้ง (Dominance) ที่ให้ความสำคัญกับจุดเด่นและลดทอนจุดรอง เพื่อให้ความขัดแย้งเกิดความกลมกลืนขึ้น และสุดท้ายคือ ความรู้สึก (Mood) ของตกแต่งบ้านที่กลมกลืนไปด้วยความขัดแย้งและความคิดขบถในตนเอง โดยใช้ความขัดแย้งด้านสีผ่านการไล่ระดับของสี และความขัดแย้งด้านค่านิยมของสังคมกระแสหลักโดยการใช้เฉดสีที่จัดจ้าน ตัวอักษรสไตล์วินที่เป็นรูปแบบการสื่อสารแบบเด็กแว้น เป็นแนวคิดในการออกแบบงานชิ้นนี้

แนวคิด

- Subject

ของแต่งบ้านซึ่ง แรงบันดาลใจสไตล์วิน
ด้วยชุดสีที่จัดจ้านและความขบถต่อวัฒนธรรมหลัก

- Theme

ความขัดแย้งด้านสีสันทันและความคิดขบถในตนเอง

กฎเกณฑ์ความขัดแย้ง (Opposition)

= สิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน เช่น ขาว/ดำ ตี/ชิว กลางวัน/กลางคืน

สร้างความโดดเด่นโดยใช้ความขัดแย้ง (Dominance)

= โดยการให้ความสำคัญกับจุดเด่นและลดทอนจุดรอง
เพื่อให้ความขัดแย้งเกิดความกลมกลืนขึ้น

- Mood

ของตกแต่งบ้านที่กลมกลืนไปด้วยความขัดแย้งและความคิดขบถในตนเอง

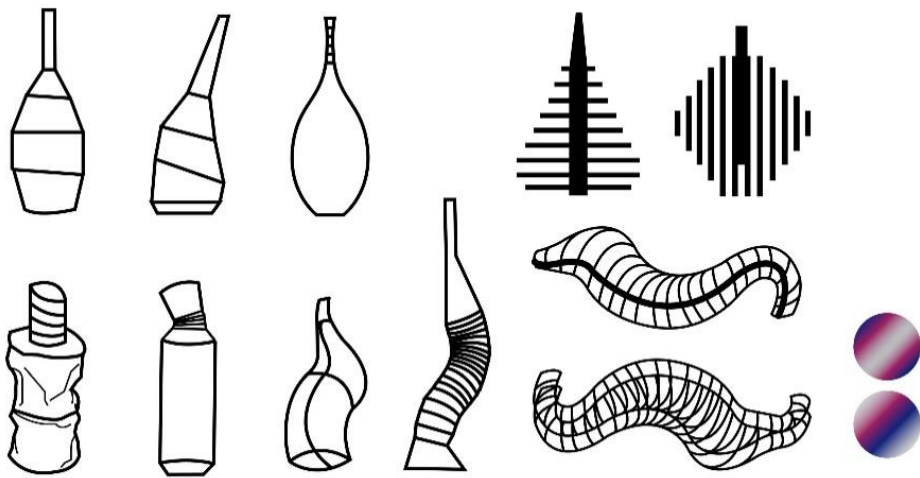
ความขัดแย้งด้านสีสันทัน = การไล่ระดับของเฉดสี

ความขัดแย้งด้านค่านิยมของสังคมกระแสหลัก

= สุนทรียะการแต่งรถสไตล์, เฉดสีที่จัดจ้าน, ตัวอักษรสไตล์ซึ่ง

ภาพประกอบ 138 ข้อกำหนดในการออกแบบของตกแต่งบ้านด้านแนวคิด

2.2.2 แบบร่างต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วิน



ภาพประกอบ 139 แบบร่างต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วิน



ภาพประกอบ 140 กระบวนการสร้างต้นแบบของตกแต่งบ้าน



ภาพประกอบ 141 นำท่อไทเทเนียมตัดท่อออกเป็น 4 ส่วน



ภาพประกอบ 142 เตรียมพื้นผิววัสดุโดยการขัดให้เรียบให้เงา



ภาพประกอบ 143 เชื่อมท่อไทเทเนียมที่ตัดไว้เข้าด้วยกันด้วยวิธีเชื่อม



ภาพประกอบ 144 เชื่อมทุกข้อต่อและเชื่อมปิดปลายท่อ



ภาพประกอบ 145 ทำสีด้วยการเผาด้วยความร้อน



ภาพประกอบ 146 เมื่อทำดีเสร็จแล้วนำมาทำความสะอาดเพื่อให้เงางาม



ภาพประกอบ 147 ต้นแบบของตกแต่งบ้าน

ต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะสไตล์แวนมีความโดดเด่นด้านวัสดุและสีสันทัน การโชว์พื้นผิวของผลิตภัณฑ์และเรื่องราวของวัฒนธรรมย่อย “แวน” ที่มาที่ไปของแต่งรถของเด็กแวน ทั้งกระบวนการทางความคิดและการแสดงออกทางกายภาพ นอกจากนี้ยังเล่าถึงเรื่องราวของสังคมไทย การมีอยู่ของรถมอเตอร์ไซด์ ลีลาการใช้ชีวิตผ่านการซึ่งมอเตอร์ไซด์ของพวกเขา สิ่งเหล่านี้บ่งบอกได้ถึงทักษะ ความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้รูปแบบของการแต่งรถมอเตอร์ไซด์ การดัดแปลงเครื่องยนต์ให้เกินขีดจำกัด รวมถึงความสวยงามที่แสดงออกมาภายนอก



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์แวน สามารถสรุปผลการดำเนินงาน โดยแบ่งหัวข้อในการสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์แวน กล่าวคือเพื่อศึกษาสุนทรียะการแต่งรถสไตล์แวนเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบต้นแบบของตกแต่งบ้าน ผลการศึกษาพบว่า อุดมลักษณะของการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์แวน สะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งรถแบบไทยๆ การใช้สีที่จัดจ้าน โดยสีที่นิยมมากคือ “สีรุ้ง” ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียม เทคนิคที่โดดเด่นคือการเชื่อมท่อไอเสียของรถมอเตอริไซด์ 2 จังหวะที่มีลักษณะการเชื่อมต่อกันเป็นพื่นๆ อย่างประณีต ทำให้เกิดรูปร่างที่สวยงาม สามารถนำองค์ความรู้มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านที่ต้องการโชว์ให้เห็นเนื้อแท้ของวัสดุจริง ทั้งรอยเชื่อมต่อวัสดุและเทคนิคการทำสีเจดสีรุ้ง ด้วยวิธีการใช้ความร้อนเผาไปที่วัสดุไทเทเนียม เพื่อให้เกิดการไล่ระดับเจดสี ผ่านแนวคิดการสร้างความโดดเด่นด้วยความขัดแย้งด้านสีสันและความคิดขบถในตนเอง สามารถนำไปผสมผสานกับการแต่งบ้านสไตล์อื่นๆ ที่มีลักษณะเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น Industrial Loft Style, Minimal Style, Modern Style เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำองค์ความรู้สุนทรียะสไตล์แวนไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์อื่นๆ ที่ต้องการความจัดจ้านและแสดงออกถึงความเป็นไทยบ้านๆ ได้อีกด้วย

1. ข้อกำหนดการออกแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์แวน

1.1 กระบวนการทางด้านความคิด

1.1.1 การแสดงตัวตนผ่านวัตถุ โดยการสร้างบุคลิกผ่านการแต่งรถมอเตอริไซด์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์เชิงปัจเจกและอัตลักษณ์กลุ่ม

1.1.2 การแสวงหาพื้นที่ทางสังคม ผ่านการแข่งขันรถชิงทางตรงแดร์กไบค์และการประกวดรถแต่งสวยงาม

1.1.3 การสร้างค่านิยม/อุดมการณ์ โดยการกำหนดแบบแผนทางวัฒนธรรมร่วมเฉพาะกลุ่ม

- วิธีการใช้ภาษา เช่น สติกเกอร์ชิง, ภาษาสก็อย
- พิธีกรรม เช่น การทักทายโดยการเบิ้ลเครื่อง, การไว้อาลัยโดยการเบรินยาง
- ลีลาการขับซิ่งรถ เพื่อให้เกิดความเร็วสูงสุด

1.1.4 การสัมผัสสุนทรีย์ในสนามแข่งรถชิง

- เสียง ที่เกิดจากท่อไอเสียของรถแข่งชิง ขณะกำลังเร่งเครื่องด้วยความเร็วสูงสุด

- กลิ่น ของน้ำมันหล่อลื่น ทำให้เกิดการนึกถึงความหลัง (Nostalgia) ในยุครุ่งเรืองของมอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะ

- การมองเห็น รูปทรง/สี สไตล์การแต่งรถแว่น

- สัมผัส การเร่งเครื่องให้ตอบสนองต่ออารมณ์ มีความหมายถึง ค่านิยมการดูแข่งที่ว่า “เสียงท่อบานๆ กลิ่นหล่อลื่นหอมๆ”

1.2 กระบวนการทางด้านกายภาพ

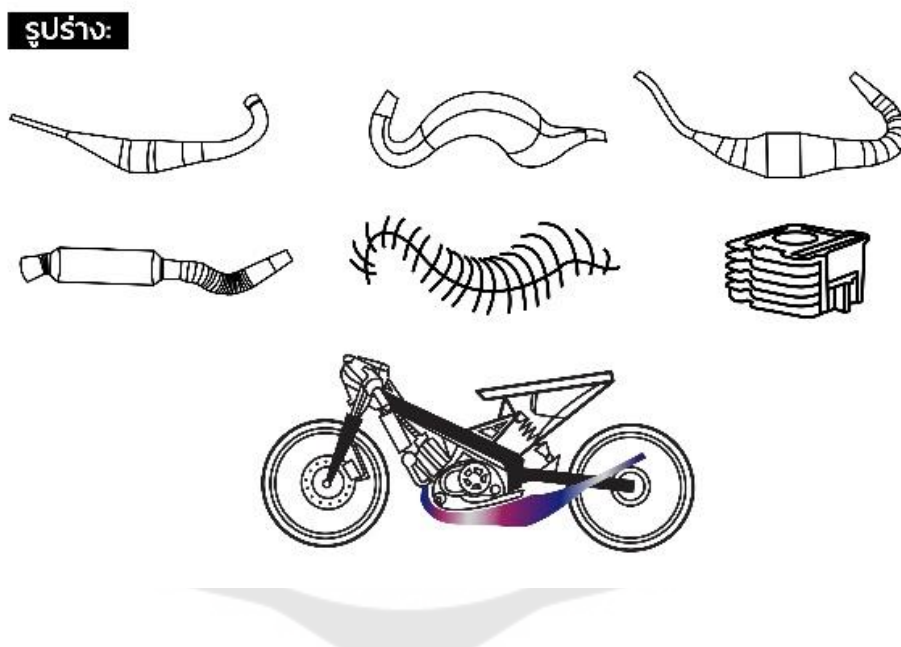
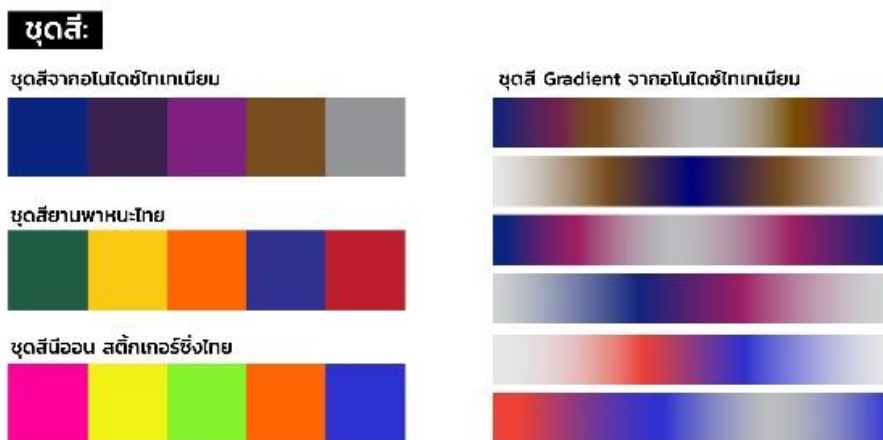
1.2.1 รูปแบบ การแต่งรถแบบเน้นฟังก์ชัน โดยการหยิบออกมากกว่าการนำเข้า จนเกิดรูปแบบการเปลือยรถที่บางบางและแสดงคุณค่าของเนื้อแท้วัสดุจริง โดยการใช้โลหะที่แข็งและเบา เพื่อสร้างรูปร่างของโครงสร้างให้ตอบสนองต่อความเร็วของการแข่งรถ

1.2.2 สี การไล่ระดับสีรุ้ง

- ชุดสีไทเทเนียม ที่เกิดจากการอโนไดซ์ไทเทเนียมแท้ วัสดุที่แข็งและเบาที่สุด ไทเทเนียม คือวัสดุ ที่มีสีเหมือนโลหะทั่วไปแต่เปลี่ยนสีได้ตามอุณหภูมิ ด้วยคุณสมบัติเฉพาะตัวของสี ทำให้สีไทเทเนียมได้รับความนิยม ทั้งด้านเหตุผลเชิงคุณค่าของเนื้อแท้วัสดุแล้ว ยังมีความสวยงามในเรื่องการเรียงตัวของสีด้วย

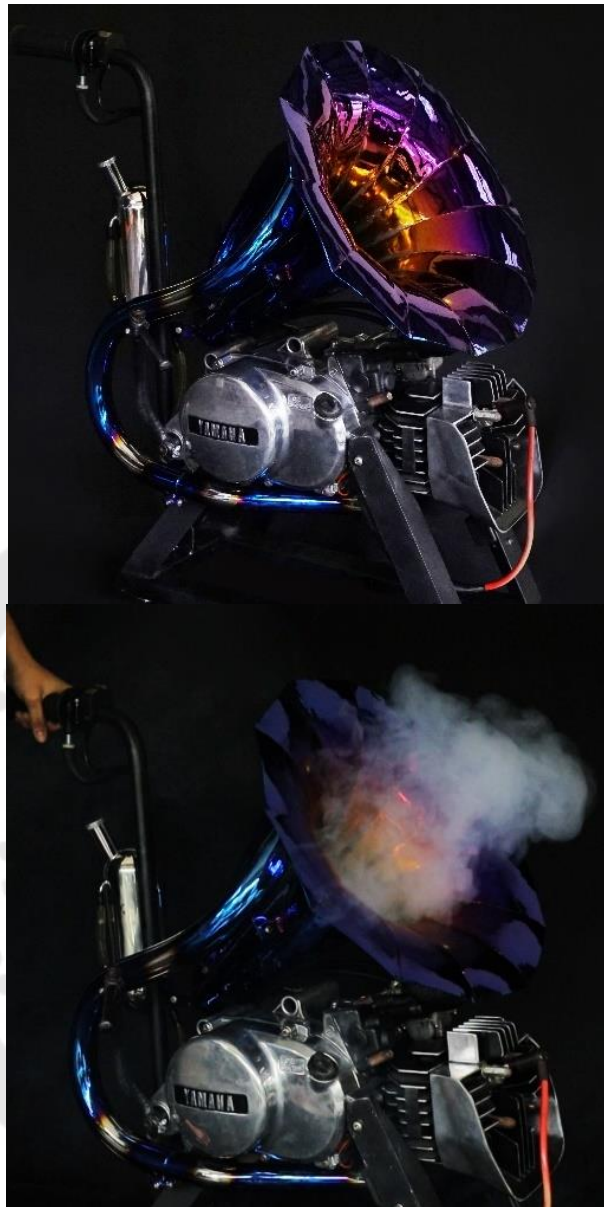
- ชุดสี Colorful จัดจ้านสะท้อนแสง ที่นิยมใช้กับยานพาหนะเพื่อให้เกิดความปลอดภัยและความโดดเด่นสวยงาม

1.1.3 ตัวอักษร ตัวอักษรภาษาไทยสไตล์ลูกทุ่ง ที่ให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ความคุ้นเคยจากที่พัฒนารากฐานมาจากการเขียนป้ายไฟม บ้ายโฆษณาด้วยลายมือ



ภาพประกอบ 148 ข้อกำหนดด้านสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วินเพื่อการออกแบบ

2. วัตถุประสงค์แสดงเพื่อแสดงตัวตนของการตกแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์วิน “วอร์ลเปิด โลก เปลี่ยน” ความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง การแสดงออกที่เป็นขบถต่อวัฒนธรรมหลัก ผ่านสัญลักษณ์ของเครื่องดนตรีที่มีหน้าที่สร้างสุนทรียะ ผลงานแนวคิดเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงโดยสัมผัสการรับรู้ผ่าน เสียง กลิ่น การสัมผัส การมองเห็น ผ่านเครื่องดนตรีสไตล์วินเทจ มีความหมายถึงการนึกถึงความหลัง (Nostalgia) ในยุคที่รถมอเตอร์ไซค์ 2 จังหวะ เฟื่องฟู (90s) จุดกำเนิดของ “วินหลังถนน” ความทรงจำที่มีรถมอเตอร์ไซค์คันแรกในวัยเด็ก และรถกระบะในตำนาน

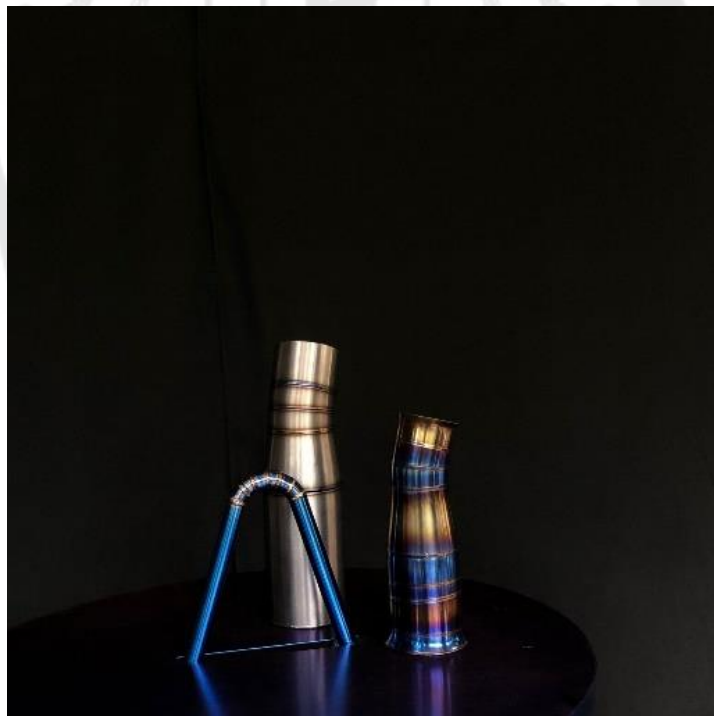


ภาพประกอบ 149 Object Design

เสียง	เครื่องยนต์ 2 จังหวะ	ความรู้สึกสะใจสุดขีดในสนามแข่ง
กลิ่น	น้ำมันออโตลูบ สูตรกลิ่นหอม	กลิ่นของการแข่งรถ กลิ่นสนาม กลิ่นพื้นสนาม กระตุ้นความเร้าใจผู้เข้าแข่งขัน และผู้ชมการแข่งขัน
การมองเห็น	เครื่องยนต์มอเตอร์ไซค์ รถกระเทยในตำนาน สีส้มจัดจ้านตามสไตล์เว้น	ความสวยงามของเครื่องยนต์ 2 จังหวะ Yamaha Belle 80 สิบนอน เห็นซี่ระบายความร้อนของสูบลม และไล่เจดสีไทเทเนียม
สัมผัส	การเร่งเครื่องยนต์	ผู้ที่มาชมกำหนดอัตราเร่งของเครื่องยนต์เอง ด้วยการบิดคันเร่ง สนองความรู้สึกของตนเอง
จิตใจ	ฟอร์มของเครื่องยนต์ ที่อยู่ในรูปแบบของ เครื่องดนตรีสไตลิ่งเว้น	ได้ลองเปิดใจและทำความเข้าใจวัฒนธรรมย่อย กลิ่นที่เราได้รับ เสียงที่ได้ยิน ไพเราะหรือไม่ สิ่งที่เราไม่ชอบอาจจะไม่สุนทรีย์ สำหรับคนอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้

ภาพประกอบ 150 การสัมผัสสุนทรีย์

3. ต้นแบบของตกแต่งบ้านสไตล์เว้น ด้วยชุดสีที่จัดจ้านและความขบถต่อวัฒนธรรมหลักจากการจัดระเบียบความขัดแย้ง เพื่อสร้างเอกภาพที่เป็นอิสระต่อกัน และใช้กฎเกณฑ์ความขัดแย้ง (Opposition) ของสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน ขนาดสิ่งไหนไม่ได้ เช่น ขาว/ดำ ดี/ชั่ว กลางวัน/กลางคืน และการสร้างความโดดเด่นโดยใช้ความขัดแย้ง (Dominance) ให้มีความสำคัญกับจุดเด่นและลดทอนจุดรอง เพื่อให้ความขัดแย้งเกิดความกลมกลืนขึ้น เป็นที่มาของของตกแต่งบ้านที่กลมกลืนไปด้วยความขัดแย้งและความคิดขบถในตนเอง ทั้งความขัดแย้งทางด้านสีสันทันจากการไล่ระดับของสี รวมถึงความขัดแย้งด้านค่านิยมของสังคมกระแสหลัก



ภาพประกอบ 151 Product Design

วัตถุประสงค์แสดงและต้นแบบของตกแต่งบ้าน ทั้ง 2 ชั้นนี้ เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของการแสดงตัวตนถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย “แวน” ผ่านวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดการยอมรับต่อตนเอง สมาชิกในกลุ่มและสร้างการยอมรับเชิงคุณค่าทางสุนทรียะต่อสังคมกระแสหลัก และยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดเป็นงานตกแต่งสถานที่ที่ให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ดิบเท่ เช่น Industrial Style / Garage Style เป็นต้น นำไปสู่การสร้างงาน สร้างอาชีพในอนาคต การเข้าไปที่อุดรในครั้งนี้ต่อไปของเด็กไทยอาจจะมีบริบทที่เปลี่ยนไป ไม่ใช่การแต่งรถเพื่อชิงอีกต่อไปแล้ว แต่จะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่แสดงตัวตนของกลุ่ม และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างโอกาสและพัฒนาศักยภาพวัยรุ่นไทยโดยเท่าเทียม

อภิปรายผลการวิจัย

การแต่งรถมอเตอร์ไซด์ขนาดเล็กสไตล์แวน ถูกใช้เพื่อแสวงหาพื้นที่ทางสังคมใหม่ ผ่านวิถีของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมเฉพาะชั้น ด้วยลีลาของการซึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะด้วย ทั้งทำนองลีลาการขี่ การยกล้อ นำไปสู่การสร้างสรรค์สไตล์การแต่งรถของตนเอง เช่น การถอดทุกอย่างให้เบาที่สุด การใช้ล้อขอบ 17 นิ้ว หรือการหมอบขี่ สิ่งเหล่านี้ถูกสร้างมาเพื่อตอบสนองของความเร็วส่งผลให้หน้าตาและรูปแบบของรถแต่งสไตล์แวนเป็นแบบนี้ ด้วยลักษณะการแต่งมีการหยิบยืมมาจากหลายแหล่งที่มา ถูกทำซ้ำ ดัดแปลงบวกกับได้รับอิทธิพลหลักมาจากวัฒนธรรมไทย เมื่อถูกออกแบบมาเป็นของตกแต่งบ้านแล้ว นอกจากจะแสดงตัวตนถึงทักษะความสามารถ ศิลปะสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย “แวน” แล้วยังแฝงไปด้วยกลิ่นอายของวัฒนธรรมการแต่งรถแบบไทยบ้านอีกด้วย

ของตกแต่งบ้านสไตล์แวนสามารถนำไปตกแต่งบ้านได้หลากหลายสไตล์ เช่น Industrial Loft ที่เป็นการตกแต่งบ้านแบบโชว์ความสวยงามของเนื้อแท้วัสดุจริง โดยการโชว์เนื้อของวัสดุอย่างโลหะหรือการโชว์รอยเชื่อมที่ประณีตก็ทำให้การตกแต่งบ้านสไตล์ Industrial Loft แบบเดิมๆ ให้น่าสนใจขึ้น รวมถึงการใช้วัสดุอย่างไทเทเนียมก็เป็นวัสดุที่มีสีลึกลับน่าสนใจ หากนำไปให้ตกแต่งห้องสไตล์ minimal จะทำให้ห้องมีจุดสนใจและโดดเด่นขึ้น ของตกแต่งบ้านสไตล์แวนนั้นเหมาะสำหรับกลุ่มคนทั่วไปที่สนใจงานออกแบบและสนใจประเด็นทางสังคม อายุระหว่าง 25-40 ปี ที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเด็กแวนมาก่อนหรือชื่นชอบการแต่งรถของเด็กแวน แต่เป็นผู้ที่สนใจความสวยงามเชิงสุนทรียะที่ซ่อนอยู่ในทุกๆ ที่ในสังคมไทย ด้วยความเชื่อที่ว่างานดีไซน์สามารถเปลี่ยนแปลงสังคมไทย สร้างพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ให้กับสังคมได้

ผลงาน Object Design และ Product Design ได้นำมาจัดแสดงในนิทรรศการ Visitor Rooms : Thesis Exhibition '19 นิทรรศการแสดงผลงาน Thesis ของนิสิตปริญญาโท สาขา นวัตกรรมออกแบบ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมี วัตถุประสงค์ที่จะจัดงานนิทรรศการ เพื่อแสดงผลงานการวิจัยของตนเองตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมา ภายใต้องค์ความรู้ด้านนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดในการจัดนิทรรศการแบบใหม่ “VISITOR ROOMS” เป็นนิทรรศการที่เล่าเรื่องราวของผลงานวิจัยทั้งหมด 9 ผลงาน ผ่านมุมมองการเปรียบเทียบพื้นที่การจัดแสดงเป็นห้องเยี่ยมชม ห้องที่ผู้มาเยี่ยม สามารถมาดู มาชม มา ‘แอบ’ มองผลงานต่าง ๆ ได้ ผลงานทั้งหมดบอกเล่าเรื่องราวของนวัตกรรมในรูปแบบใหม่ ที่ไม่ได้หมายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็น การผสมแนวคิดใหม่ในการออกแบบสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างคุณค่าและความหมายที่แตกต่างไปจากเดิม โดยผู้ที่เข้าชม จะถูกเชื้อเชิญและเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการแอบมองผลงานต่าง ๆ ผ่านรูปแบบ และกลไกในการรับชมแบบใหม่ของนิทรรศการ

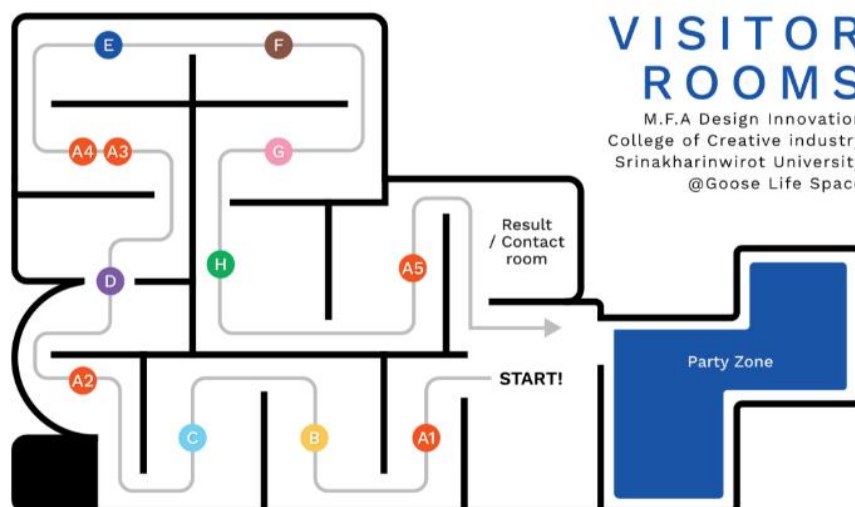


ภาพประกอบ 152 โปสเตอร์โปรโมทนิทรรศการ Visitor Rooms



ภาพประกอบ 153 Backdrop นิทรรศการ Visitor Rooms

นิทรรศการ “VISITOR ROOMS” จัดขึ้นที่ Goose Life Space ชั้น 2 และ 3 โดยมีกิจกรรมวันเปิดงานในวันที่ 3 กันยายน 2562 ตั้งแต่เวลา 18.00 – 22.00 น. ภายในงานผู้เข้าชมจะได้พบปะพูดคุยกับเจ้าของผลงานและกิจกรรมมากมาย เช่น Documentary Screening การบอกเล่าเรื่องราวของผลงานวิจัยผ่านรูปแบบของสารคดีสั้น Fashion Presentation การแสดงผลงานเกี่ยวกับเครื่องประดับ การแสดงผลงานจะมีต่อไปในวันที่ 4 กันยายน – 9 กันยายน 2562 (ขยายเวลาจัดแสดงถึงวันที่ 12 กันยายน) ตั้งแต่เวลา 11.00 – 20.00 ของทุกวัน



A Cycles
ภรรณ พงษ์ประสิทธิ์

E BE COME THENEXT
GMMtv STAR
ฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ

B PINA-PINA
อุษา ประชากุล

F WAYLA
สรยุทธ พริยพา

C EF
เทศกนก ลมงาม

G DAY DREAM
สุกัญญา นวมสันเทียะ

D แว้นสเตอร์
พัทธมน สุขเกษม

H มุก-มุก
ภคพรหมณ์ สุขเกษม

ภาพประกอบ 154 Mapping นิทรรศการ Visitor Rooms

ในงานของผู้วิจัยมีชื่อว่า “VANZTER” แว้นสเตอร์ เด็กแว้น / พื้นที่ / ตัวตน จัดแสดงในคอนเซปต์ “Vanzter Culture” การศึกษาวัฒนธรรมย่อย “แว้น” ทั้งรูปแบบทางความคิดและการแสดงตัวตนผ่านวัตถุสไตล์การแต่งรถ เทคนิค วัสดุและเชดสี เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์สไตล์แว้น เป็นการสร้างพื้นที่ในการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้สังคมได้รับรู้ว่าพวกเขามีตัวตนในอีกรูปแบบหนึ่ง และมีสไตล์เป็นของตนเอง จะเห็นได้ว่าในแต่ละพื้นที่ที่มีสังคมมนุษย์ตั้งรกรากอยู่นั้น ล้วนมีคุณค่าและสุนทรียศาสตร์ซ่อนอยู่ทั้งสิ้น

Vis(h)itor room



ทำไมต้องแวน?
แฉฉฉ..แฉฉฉฉ...

- Vanz Subculture
- สติ๊กเกอร์ซิ่ง
- กางเกงแจเจ

Black Room



Zone2
Object Design

“วาร์ลเปิดโลกเปลี่ยน”
ในทุกๆพื้นที่ที่มีมนุษย์ตั้งรกรากอยู่
ล้วนมีสุนทรียศาสตร์ซ่อนอยู่ทั้งสิ้น

- บรรยากาศในสนามแข่ง
- ลำโพงไฟรั้ง
- ควีนเทียน / กลิ่นอ้อได้ลุบจางๆ

White Room

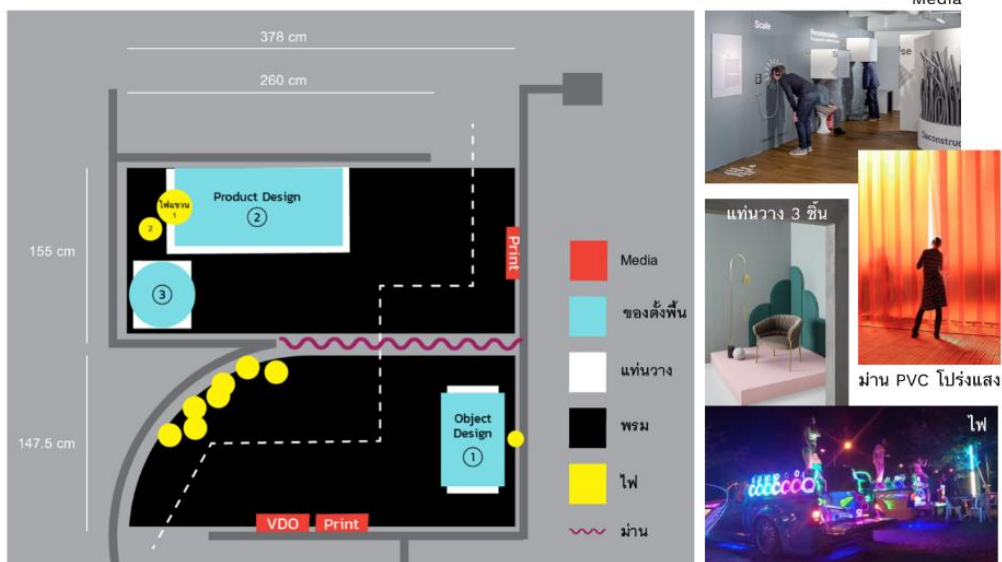


Zone2
Product Design

“แวนสเตอร์”
โตๆ ในโลกล้านไทเท

- Minimal Style
- เน้นสีไทเทเนียมเด่นๆ

VANZTER



ภาพประกอบ 155 แพลนห้องจัดแสดง VANZTER

ภายในห้องจัดแสดงประกอบไปด้วยห้อง 2 ห้อง ห้องแรก Black Room เมื่อเดินเข้ามา
พั่งห้องสีดำสัมผัสถึงกลิ่นอายบรรยากาศสนามแข่งรถซึ่งตอนกลางคืน แสงไฟและควีน จัดโชว์

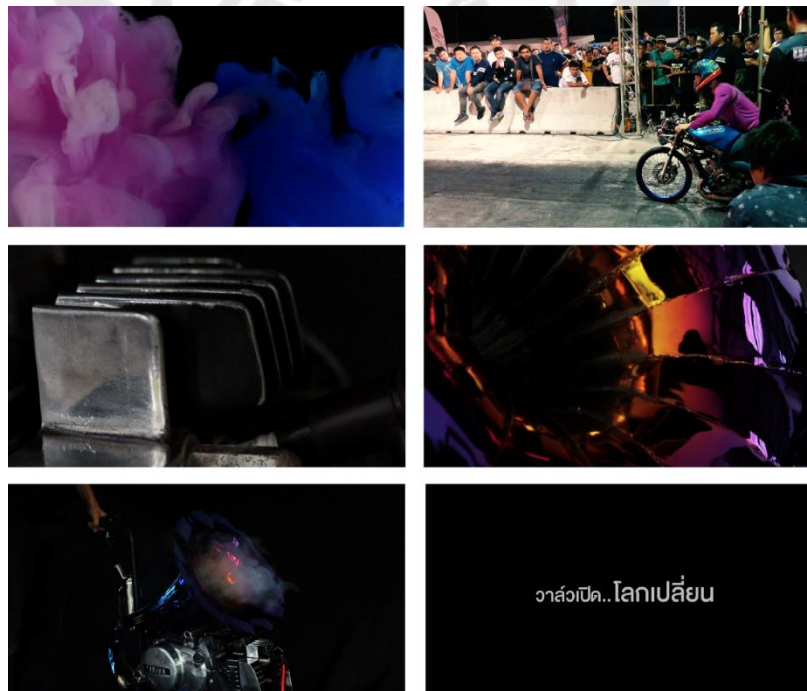
วัตถุจัดแสดงในชื่อว่า “วาร์ลเปิด โลกเปลี่ยน” สื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ของเครื่องยนต์และสื่อ VDO แสดงความเคลื่อนไหว เสียงจากสนามแข่ง การเบิ้ลเครื่อง เสียงคนพากย์การแข่งขัน รวมทั้งเสียงการเร่งเครื่องของวัตถุจัดแสดงขณะที่เครื่องติด



ภาพประกอบ 156 Black Room วัตถุจัดแสดงถูกจัดอยู่ในแสงไฟและพวงมาลัยบูชา



ภาพประกอบ 157 สื่อสิ่งพิมพ์อธิบายงานวัตถุจัดแสดง



ภาพประกอบ 158 สื่อวิดีโออธิบายงานวัตถุจัดแสดง

ในส่วนของห้อง White Room จัดแสดงงานต้นแบบของตกแต่งบ้าน ในชื่อ “ใดๆ ในโลก ล้วนไทเทเนียม” ประกอบไปด้วยเรื่องราวการลงภาคสนามที่ผู้วิจัยไปพบเจอมา สติ๊กเกอร์ซึ่งที่บอกเรื่องราวของสังคมในปัจจุบันผ่านถ้อยคำสั้นๆ และเทคนิคการสร้างต้นแบบของตกแต่งบ้าน รวมทั้งตารางเช็ครายการโน้ตบุ๊กไทเทเนียม



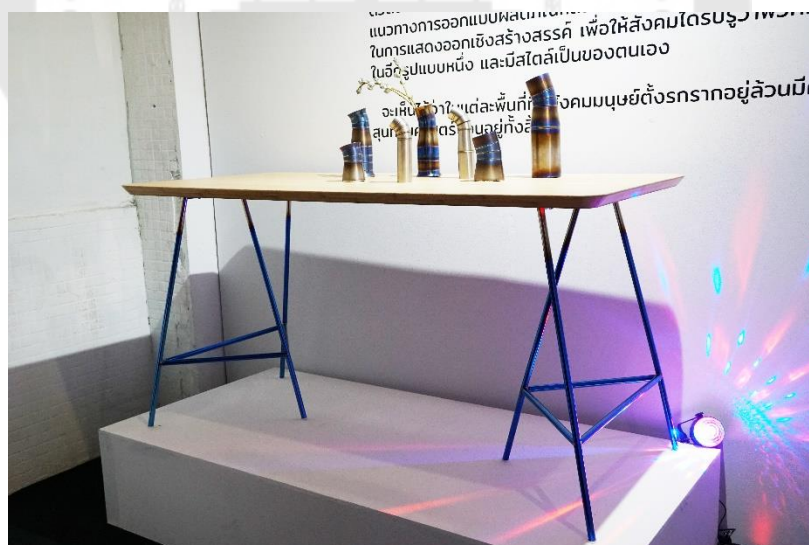
ภาพประกอบ 159 ต้นแบบของตกแต่งบ้านสไตล์แว่น



ภาพประกอบ 160 คำอธิบายงาน VANZTER เด็กแว่น / พื้นที่ / ตัวตน



ภาพประกอบ 161 สติกเกอร์ซึ่งประกอบไปด้วยคำที่กำลังเป็นนิยมในการเอามาตีตรรก



ภาพประกอบ 162 โครงสร้างโต๊ะทำงานที่ใช้สแตนเลสทำสี่เหลี่ยมแบบไทเทเนียม

ภายในงานได้มีการสำรวจความพึงพอใจต่อต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถสไตล์แว่น โดยประชากรสำหรับการประเมินความพึงพอใจเป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่เข้ามาร่วมงานผ่านแบบสอบถามในรูปแบบของเอกสารและเก็บข้อมูลออนไลน์ผ่าน Google Form

VANZTER

VANZTER

VANZTER

แบบสำรวจความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ ของตกแต่งบ้านสไตล์วิน

Rainbow Vase



เพศ / Genders

ชาย / Male

หญิง / Female

LGBTQ+

ภาพประกอบ 163 รูปแบบการเก็บข้อมูลความพึงพอใจผ่านสื่อออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจภาพรวมโดยใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับ คะแนนรวมทั้งหมด 1371 คะแนน ค่าเฉลี่ยรวม 4.39 แปลผลว่า “มาก” โดยแบ่งเป็นหัวข้อประเมิน ดังต่อไปนี้ ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์วิน ค่าเฉลี่ย 4.62 แปลผลว่า “มากที่สุด” ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ย 4.44 แปลผลว่า “มาก” สีของผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ย 4.52 แปลผลว่า “มากที่สุด” วัสดุของผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ย 4.42 แปลผลว่า “มาก” ฟังก์ชันการใช้งานของผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ย 4 แปลผลว่า “มาก” ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ย 4.37 แปลผลว่า “มาก” จำนวนผู้ที่เข้าร่วมตอบแบบสอบถามทั้งหมด 52 คน แบ่งเป็นหญิง 42 คน ชาย 8 คน และเพศทางเลือก 2 คน

รายได้ของผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามมีรายได้อยู่ที่ 20,000-40,000 บาท จำนวน 29 คน น้อยกว่า 20,000 บาท จำนวน 20 คน และมีรายได้อยู่ที่ 40,000-60,000 บาท จำนวน 4 คน

ตาราง 6 ผลการประเมินผลภาพรวมของแบบสอบถามที่ใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับ

ผลการวิเคราะห์	ภาพรวม
คะแนนรวม	1371
ค่าเฉลี่ยรวม	4.39
แปลผล	มาก

ตาราง 7 ผลการประเมินผลความพึงพอใจแยกตามรายชื่อ

หัวข้อประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึง
			พอใจ
1	260	4.62	มากที่สุด
2	260	4.44	มาก
3	260	4.52	มากที่สุด
4	260	4.42	มาก
5	260	4	มาก
6	260	4.37	มาก

ตาราง 8 เกณฑ์ค่าคะแนนที่ใช้

ระดับ	ช่วงคะแนน	
	ต่ำสุด	สูงสุด
มากที่สุด	4.51	5.00
มาก	3.51	4.50
ปานกลาง	2.51	3.50
น้อย	1.51	2.50

น้อยที่สุด	1.00	1.50
------------	------	------

กล่าวโดยสรุปได้ว่ากลุ่มผู้คนที่เข้าไปเข้ามาร่วมกันมีความพึงพอใจในต้นแบบความ ตกแต่งบ้านสไตล์วิน ในระดับ “มาก” และเห็นว่าผลิตภัณฑ์นั้นสะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์วินกับ พึงพอใจกับสีของผลิตภัณฑ์สไตล์วิน อยู่ในระดับ “มากที่สุด”

บันทึกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากชิ้นงานอื่นๆ ในการทดลอง นอกเหนือจากชิ้นงานที่ทำ สำเร็จ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการทำสีโดยใช้วิธี PVD พบว่าขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญคือ ขั้นตอนการเตรียมพื้นผิววัสดุ เนื่องจากเครื่องจักรมีความซับซ้อนและอ่อนไหวต่อพื้นผิว การเตรียม พื้นผิวต้องทำให้เป็นวัสดุผิวเรียบ ในกรณีนี้ผู้วิจัยต้องการทำสีให้เกิดสีรุ้งมันวาว จึงต้องเตรียมผิววัสดุ ให้เงามันด้วย นำมาทำความสะอาดให้หมดจด ข้อควรระวังคือต้องทำความสะอาดจนไม่ ให้หลงเหลือคราบหรือร่องรอยน้ำมันเลย โดยเฉพาะในจุดที่ทำความสะอาดยาก รอยต่อ ขอบพับม้วน เนื่องจากคราบน้ำมันหรือคราบอื่นๆที่หลงเหลือติดค้างจะทำให้สีไม่ติดส่วนนั้นและลามไปหลุด ลอกที่จุดอื่นๆด้วย ผู้วิจัยได้ทดลองทำสีบนโคมไฟที่ทำขึ้นด้วยวัสดุเหล็ก จากนั้นเป็นขั้นตอนเตรียม พื้นผิวให้ผิวเรียบเงามันวาว โดยใช้วิธีการชุบโครเมียมมันวาว หลังจากนั้นนำโคมไฟชุบโครเมียม มันวาวที่เตรียมไว้ ไปเข้าเครื่องจักรทำสี PVD เป็นกระบวนการทำสีแบบใช้แก๊สปกคลุมขึ้นอีกชั้นนี้ ightเกิดเป็นเฉดสีรุ้งที่เหมือนกันสีของการอโนไดซ์ไทเทเนียมจริง แต่สีที่ติดมาได้เกิดการหลุดลอก เพราะมีคราบน้ำมันหลงเหลืออยู่ในส่วนของรอยพับตรงปากโคมไฟ รอยพับเป็นส่วนที่ทำความสะอาดยากและการชุบโครเมียมเข้าไปไม่ถึง ส่งผลให้สีไม่ติดและลอกออกมา





ภาพประกอบ 164 หลังจากผ่านกระบวนการทำสีมาพบว่าสีหลุดลอก



ภาพประกอบ 165 คราบน้ำมันที่หลงเหลืออยู่ติดค้างอยู่ในรอยพับขอบของโคมไฟ
เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดสีลอก

หลังจากนั้นจึงนำโคมไฟที่สีหลุดลอก มาเปลี่ยนวิธีการทำสีโดยการพ่นสเปรย์ นำโคมไฟ มาล้างสีออกด้วยสารเคมีและขัดด้วยกระดาษทรายชุดเอาสนิมออกให้หมด หลังจากนั้นนำไปพ่นด้วยสีสเปรย์ พบว่ารอยน้ำมันที่หลงเหลืออยู่ที่ขอบพับปากโคมไฟนั้นทำให้สีไม่ติดเช่นเดิม ข้อเสนอแนะจากข้อผิดพลาดนี้คือ ในขั้นตอนการเตรียมพื้นผิวควรทำความสะอาดให้หมดจดในจุด

ที่ซ็อนเร้นและขอบพับ ในกรณีที่ต้องผ่านเครื่องจักรขนาดใหญ่ในการทำสี ควรเตรียมวัสดุผิวมันวาวที่ชุบโครเมียมเข้าไปจนถึงรอยพับ ซอกข้างในทุกจุด หากเป็นไปได้ควรหลีกเลี่ยงการนำสิ่งของที่มิได้ผลิตหรือเตรียมผิวตั้งแต่ต้นด้วยตนเอง



ภาพประกอบ 166 ตรงส่วนที่มีคราบน้ำมันปนสีสเปรย์ไม่ติด

ข้อเสนอแนะ

1. การแต่งรถของเด็กแว้นไทยสะท้อนวัฒนธรรมการแต่งรถแบบไทยๆ ด้วยสีสันทันที่จัดจ้าน การใช้ภาษาไทยทั้งชื่อแบรนด์ของแต่ง ชื่ออู่แต่งและการติดสติ๊กเกอร์ซึ่ง รวมไปถึงการเซ่นไหว้ ให้ความเคารพของตน ด้วยพวงมาลัยและน้ำแดง นอกจากการแต่งของรถมอเตอร์ไซค์แล้ว เรายังเห็นการแต่งสไตล์นี้ได้จากรถกระบะซึ่ง สิบล้อซึ่ง รถไถซึ่ง เครื่องสูบน้ำซึ่ง รวมไปถึงเรือซึ่งอีกด้วย ที่มีเอกลักษณ์ความไทยผสมอยู่ด้วย เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับการแต่งรถของประเทศแถบอาเซียน ที่นิยมแต่งมอเตอร์ไซค์ขนาดเล็กและเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมย่อย Bosozoku สไตล์การแต่งรถของกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าการแต่งรถแว้นสไตล์ไทย มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจน



ภาพประกอบ 167 เปรียบเทียบแว้นไทยกับสไตล์ซึ่งไทย

ที่มา: <http://ngo.boxzaracing.com/news/11889>

<https://www.sitnur.asia/watch?v=sIJaOVbCBDk>

<https://apiclip.me/video/8888778236637046683797.html>

<http://car.boxzaracing.com/magazine/20348>

แว่นไทย x เว้นอินโดนีเซีย/มาเลเซีย/ฟิลิปปินส์ การแต่งรถแว่นไทยได้รับความนิยมอย่างมากในแถบเอเชียอาคเนย์ โดยเฉพาะที่อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ ที่มีการแข่งรถแตร็กไบค์ในสนามเช่นเดียวกับประเทศไทย ลักษณะการแต่งรถแตร็กไบค์ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน เนื่องจากนอกแฟริ่งออกทั้งหมด เหลือแต่ส่วนโครงรถ แต่จะมีแตกต่างกันบ้างในรายละเอียด อย่างของอินโดนีเซีย มาเลเซีย จะใกล้เคียงกับไทย เน้นที่ความเบา ถอดทุกอย่างเหลือแต่โครง แต่สีสันจะไม่จัดจ้านนัก ไม่ค่อยใช้สีสะท้อนแสง และไม่เน้นสติ๊กเกอร์ซิ่ง ส่วนของฟิลิปปินส์ สีจัดจ้าน ไม่เปลือยโครงทั้งหมด โครงรถส่วนด้านหลังจะชุ่โค้งเป็นเอกลักษณ์ นิยม wrap รถเป็นลวดลายเกี่ยวกับความเร็ว ด้วยอิทธิพลการแต่งรถแว่นไทยและการดัดแปลงรถซิ่งความเร็วติดอันดับ ทำให้ได้รับการยอมรับมากจากกลุ่มแตร็กไบค์ประเทศเพื่อนบ้าน ส่งผลให้ของแต่งรถแว่นไทยถูกกระจายไปสู่เพื่อนบ้าน ทั้งของแต่งสีสันจันจ้าน สีสะท้อนแสง สีรุ้ง สติ๊กเกอร์ซิ่งภาษาไทยและวัฒนธรรมพวงมาลัยห้อยรถ จึงเกิดเป็นกระแสการแต่งรถแว่นสไตล์ไทยขึ้นมา รู้จักกันในนาม “Thailooks” “Mo Thai” “Boyzathailand” เป็นต้น



ภาพประกอบ 168 เปรียบเทียบแว่นไทยกับแว่นอินโดนีเซีย/มาเลเซีย/ฟิลิปปินส์

ที่มา: <https://www.gio.ee/watch?v=8n0C8kxcSpg>

<https://datsun-thailand.com/index.php?topic=1295.0>

แว่นไทย x แว่นญี่ปุ่น BosoZuku สไตล์การแต่งมอเตอร์ไซค์ที่โดดเด่นของญี่ปุ่น โดยกลุ่มวัยรุ่นญี่ปุ่นที่มีพฤติกรรมในเชิงที่เรียกว่า “แองกี้” มีลักษณะทางวัฒนธรรมเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลักของสังคมญี่ปุ่น ทั้งด้านแฟชั่น ทัศนียภาพการแต่งรถ และค่านิยมแบบลูกผู้ชาย อีกด้านหนึ่งนั้นกลุ่มแองกี้ก็มีส่วนที่สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคมเหมือนกัน เช่น การดัดแปลงรถมอเตอร์ไซค์ การซิ่งป่วนเมือง เป็นต้น ในลักษณะที่คล้ายกับกลุ่มวัยรุ่นแว่นไทย การแต่งรถสไตล์ BosoZuku นั้น จะเน้นไปที่การแสดงตัวตนเพื่อประกาศศักดา จึงประโคนรถให้ดูอลังการยิ่งใหญ่ไม่ซ้ำใคร ส่วนสไตล์แว่นไทยนั้นจะเน้นไปที่ Function ทำอย่างไรก็ได้ให้รถมีน้ำหนักเบาที่สุด ซึ่งที่สุดส่วนหนึ่งที่รถแว่นไทยหน้าตาเป็นแบบนี้ เพราะถูกบังคับด้วย Function และ Concept



ภาพประกอบ 169 เปรียบเทียบแว่นไทยกับสไตล์ BosoZuku ของญี่ปุ่น

ที่มา: <https://www.gio.ee/watch?v=8n0C8kxcSpg>

<https://datsun-thailand.com/index.php?topic=1295.0>

ผู้วิจัยเห็นว่าการแต่งรถมอเตอร์ไซค์ขนาดเล็กของเด็กแว่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแสดงออกถึงการแต่งรถแบบไทยๆ มากกว่าการแต่งรถของมอเตอร์ไซค์สไตล์อื่นที่นิยมหยิบยืมรูปแบบมาจากต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่ รถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว่นไทยเป็นการแต่งรถที่เน้นฟังก์ชันมากกว่าการออกแบบ ในรูปแบบการเอาออกมากกว่านำเข้า รวมถึงสีสันอันจัดจ้านก็เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการแต่งรถสไตล์นี้ ประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งรถของเด็กแว่นไทยกับวัฒนธรรมไทย จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการทำการศึกษาต่อไป

2. งานเชื่อมเป็นงานเฉพาะทางจะต้องอาศัยประสบการณ์ในการเชื่อม ผู้วิจัยได้ทดลองเชื่อมวัสดุสแตนเลสด้วยวิธีการเชื่อมด้วยแก๊สอาร์กอน จำเป็นต้องใช้ความชำนาญในระดับหนึ่ง เพราะหากใช้ไฟเบาเกินไปวัสดุจะเชื่อมต่อกันไม่สนิทและไม่คงทนแข็งแรงและหากเชื่อมด้วยความไฟแรงเกินไปก็อาจจะทำให้วัสดุทะลุได้ ในงานวิจัยนี้เทคนิคที่ใช้เชื่อมต่อวัสดุ ด้วยการเชื่อมทิก (Tungsten Inert Gas welding, TIG) หรืออีกชื่อหนึ่งคือการเชื่อมอาร์คทังสเตนแก๊สปกคลุม (Gas Tungsten Arc Welding, GTAW) เป็นกระบวนการเชื่อมแบบอาร์คชนิดหนึ่งที่ใช้ แท่งอิเล็กโทรดเป็นทังสเตนในการเชื่อม บริเวณบ่อหลอมจะมีแก๊สปกคลุม เพื่อป้องกันบ่อหลอมจากการปนเปื้อนหรือการทำปฏิกิริยากับอากาศรอบข้าง แก๊สเฉื่อยที่ใช้กันทั่วไปคืออาร์กอน หรือ ฮีเลียม อย่างไรก็ตามแก๊สฮีเลียมนั้นราคาแพงกว่าอาร์กอนมาก ในการเชื่อมมีทั้งแบบเติมลวดและไม่เติมลวดลงไปบ่อหลอม ในการเชื่อมมีกระแสไฟฟ้านี้เป็นตัวกระตุ้นให้แก๊สที่ปลายทังสเตนอิเล็กโทรดกลายเป็นไอออน และทำให้กระแสไฟฟ้าไหลผ่านระหว่างทังสเตนอิเล็กโทรดและบ่อหลอมเห็นเป็นลำพลาสมา การเชื่อมทิกนิยมใช้กับชิ้นงานที่มีลักษณะบาง ทำจากสแตนเลสสตีล และโลหะกลุ่มที่ไม่ได้มีเหล็กเป็นองค์ประกอบหลักเช่น อะลูมิเนียมอัลลอย แมกนีเซียมอัลลอย ทองแดงอัลลอย นิกเกิลอัลลอย และไทเทเนียมอัลลอย เป็นต้น กระบวนการเชื่อมทิกมีข้อเด่นเหนือกระบวนการเชื่อมอื่นๆ เช่น shielded metal arc welding (SMAW) หรือ gas metal arc welding (GMAW) ในด้านการควบคุมคุณภาพและความแข็งแรงของแนวเชื่อม แต่ข้อด้อยคือ เป็นกระบวนการเชื่อมที่ต้องอาศัยทักษะของช่างเชื่อมสูง และไม่เหมาะกับแนวเชื่อมขนาดใหญ่ เนื่องจากกระบวนการเชื่อมทำได้ช้าและได้ทีละน้อย



ภาพประกอบ 170 ผู้วิจัยได้ทดลองการเชื่อมทิกด้วยแก๊สอาากอน

3. วัสดุมีราคาแพง โดยเฉพาะวัสดุที่มีคุณสมบัติเบาและแข็งแรง มีสีส่นที่สวยงามอย่างไทเทเนียม สามารถใช้วัสดุแทนได้ เช่น สแตนเลส ที่มีราคาข้อมเยาหลงและทำสีส่นให้สวยงามได้ใกล้เคียงกับไทเทเนียมของแท้ ไทเทเนียมสามารถผลิตเป็นโลหะเจือด้วยการผสมกับเหล็ก อลูมิเนียม และธาตุอื่นๆ เพื่อผลิตโลหะเจือที่แข็งแรงแต่น้ำหนักเบาสำหรับใช้ในยานอวกาศหรืออากาศยาน ทางกรทหาร กระบวนการทางอุตสาหกรรม ยานยนต์ เกษตรกรรม อุปกรณ์ทางการแพทย์ กระดูกเทียม เครื่องมือทางทันตกรรม ฟันปลอมรากเทียม สินค้าทางการกีฬา อัญมณี โทรศัพท์มือถือและการประยุกต์ใช้อื่น ๆ คุณสมบัติที่มีประโยชน์มากที่สุดของรูปโลหะคือมีความต้านทานการกัดกร่อนและมีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนักสูงกว่าโลหะชนิดใด ๆ ในสภาวะบริสุทธิ์ ไทเทเนียมมีความแข็งแรงเท่ากับเหล็กกล้าบางชนิด แต่เบาว่าถึง 45% ทำให้เป็นที่นิยมนำมาแต่งรถมอเตอร์ไซค์ที่ต้องการวัสดุที่แข็งแรงและน้ำหนักเบาที่สุด



ภาพประกอบ 171 วัสดุสแตนเลสนำมาทำสีเลียนแบบสีเทเทเนียมของแท้

4. บางกรณีช่างเชื่อมหรือช่างเฉพาะทางด้านอื่นๆ อาจจะมีข้อจำกัดที่ไม่สามารถทำตามทีออกแบบได้ เนื่องจากจะคุ้นเคยกับการทำของตกแต่งรถเท่านั้น เพราะฉะนั้นควรเตรียมรูปแบบหรือตัวอย่างงานไปให้ชัดเจน และให้ช่างเฉพาะทางในด้านนั้นๆ ทำ

5. องค์ความรู้วัฒนธรรมการแต่งรถสไตล์แว้น นอกจากของตกแต่งบ้านและยังสามารถนำไปสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์อย่างอื่นได้อีก เช่น จิวเวลรี่ แฟชั่นเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

6. สามารถนำองค์ความรู้ในการออกแบบไปสร้างผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ บ้อนเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมเพื่อผลิตจำนวนมากขึ้น ในโรงงานโลหะและสร้างสรรค์สไตล์เพิ่มขึ้นจากงานหัตถการที่ทำด้วยมือ โดยผ่านเครื่องจักรที่ทำงานได้หลากหลายมากขึ้น ทำให้เกิดการยอมรับสไตล์แว้นในรูปแบบอื่นๆ ไม่ใช่เฉพาะแค่การแข่งรถ

7. วัฒนธรรมย่อยเด็กแว้น ยังมีองค์ความรู้อื่นๆ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่น่าใจต่อการศึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ เช่น แฟชั่นการแต่งกาย ภาษา การฟังเพลง เป็นต้น

องค์ความรู้เรื่องสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้นในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย “แว้น” ในสังคมไทย ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาในด้านการแสดงตัวตนผ่านวัตถุ ผ่านภาพตัวแทนคือสไตล์การแต่งรถ ยังมีองค์ความรู้ในด้านอื่นๆ อย่างในประเด็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งรถของเด็กแว้นไทยกับวัฒนธรรมไทยหรือรูปแบบ

การสร้างวัฒนธรรมเฉพาะก็เป็นประเด็นที่น่าสนใจต่อการศึกษาต่อไป ผู้วิจัยเชื่อว่าเราสามารถหยิบยกมุมมองและประเด็นทางสังคมมาถ่ายทอดผ่านงานออกแบบได้ “วัตถุ” ช่วยแสดงตัวตนและสร้างพื้นที่การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ได้ จากการศึกษาวัฒนธรรมย่อย “แว่น” ในเชิงลึกทางความคิด วิถีชีวิต และการแสดงออกผ่านสไตล์การแต่งรถ จนพบคุณค่าแห่งงานฝีมือ ผ่านวัสดุที่ใช้ทักษะ ความสามารถและเทคนิค ก่อนนำมาผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อเปลี่ยนภาพจำและสร้างการรับรู้ใหม่ๆ แก่คนในสังคม เพื่อบอกให้พวกเขาได้รับรู้ว่าในแต่ละพื้นที่ที่มีสังคมมนุษย์ตั้งรกรากอยู่นั้น ล้วนมีคุณค่าและสุนทรีย์ซ่อนอยู่ทั้งสิ้น



บรรณานุกรม

- art4d. (2019). LOOKING THROUGH VERY THAI.
<http://art4d.com/2019/05/looking-through-very-thai>
- EMOJOEZ. (2016). Designing with contrast: 20 tips from a designer.
<https://idxw.net/2016/08/14/contrast-20-%e0%b9%81%e0%b8%9a%e0%b8%9a%e0%b9%83%e0%b8%99%e0%b8%81%e0%b8%b2%e0%b8%a3%e0%b8%ad%e0%b8%ad%e0%b8%81%e0%b9%81%e0%b8%9a%e0%b8%9a%e0%b8%81%e0%b8%a3%e0%b8%b2%e0%b8%9f%e0%b8%b4%e0%b8%81/#more-1998>
- Janie Kliever. (2016). Designing with contrast: 20 tips from a designer. สืบค้นจาก
<https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>
- Philip Cornwel-Smith. (2006). *Very Thai: Everyday Popular Culture*. Bangkok: River Book.
- Pimporn. (2560). พาย้อนยุคไปดูบ้านในยุคหลังสงครามโลก I ต้นกำเนิด Industrial Loft Style. สืบค้นจาก <https://thinkofliving.com/article/พาย้อนยุคไปดูบ้านในยุคหลังสงครามโลก-Iต้นกำเนิด-industrial-loft-style-จากหนังสืออยู่นอกกรอบ-376108-บทความ/>
- R.LIMPICHAT. (2017). Tips Trick : มาทำความเข้าใจถึงหลักการทำงานของเครื่องยนต์ 2 จังหวะกันดีกว่า. สืบค้นจาก <https://www.motorival.com/basic-2-stroke-engine/#prettyPhoto>
- เมตตา วิวัฒนานุกูล. (2548). การสื่อสารต่างวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวนารถ พลายมาต. (2554). การสูมตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น.
<http://www.reo08.mnre.go.th/th/view/?file=GTMgMTajqP5cZ3tlpQAgYKqcGTSgnTqHqP1cA3t2pQWgBKpmGQMgZJp2qQAcAKtjpQlgZKpgGTEgM>

[JqfqTycMatipTlgoUqcGTMgY2q1qTycZUt2pQsgY3qxGTSgo2qfqUOcqKti&n=17%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%A8%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99&t=GTMgq2qxqS9cMUug](http://www.jqfqTycMatipTlgoUqcGTMgY2q1qTycZUt2pQsgY3qxGTSgo2qfqUOcqKti&n=17%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%A8%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99&t=GTMgq2qxqS9cMUug)

กิตติบดี คุณโลหิต. (2552). การตัดสินใจซื้อโทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน)). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.

ชลวุฒิ พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2547). วัฒนธรรมนำการออกแบบ : Designethnologie (Design+Ethnology). วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น , 1-8.

ชลุด นิมเสมอ. (2559). องค์ประกอบของศิลปะ *Composition of Art* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

ชวิตรา ตันติมาลา. (2556, มกราคม-มิถุนายน). ภัษสก็อปปี้ (ภาษาสก็อปปี้) : วัฒนธรรมปฏิบัติการณ์. วัฒนธรรมและศิลปะ, 4(2), 122.

ชัยพงษ์ สำเนียง. (2558, มกราคม-มิถุนายน). ชุมชนจินตกรรม/ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม : สิ่งประกอบสร้างของ

ความเป็นชาติ. มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ปริทัศน์, 3(1), 139-141.

ชูใจ คูหารัตนไชย. (2542). สถิติเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสถิติประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.

จิรัชญา ศรีงาม. (2556). “แยงกี้” ในประเทศญี่ปุ่น : ตัวตนและวัฒนธรรม. (ปริญญาานิพนธ์). สืบค้น

http://www.human.cmu.ac.th/cms/japan/administrator/editor/userfiles/file/2556_Sotsuron/530110432_Thirachya.pdf

ทักษิณา พิพิฑกุล. (2559, มกราคม-มิถุนายน). สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ : จากการเสนอภาพตัวแทนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 17(2), 19.

ธีรพล หอสง่า. (2560). ประติมากรรมสื่อใหม่ : รูปแบบลีลาและรสนิยมในศิลปะยกล้อ. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต (Doctoral dissertation)). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/59947>

ธีรศักดิ์ วงศ์ปิยะ . (2554). ก า ร ต้ ง ร า ค า . thaifranchisedownload.com/dl/group2320110906163014.doc

นันทพงศ์ ภัคดีบุตร. (2562). เริ่มต้นเรื่องอากาศพลศาสตร์กับมอเตอร์ไซค์กันสักเล็กน้อย. สืบค้นจาก <https://www.grandprix.co.th/เริ่มต้นเรื่องอากาศพลศ/>

นียบวรรณ วรณศิริ. (2550). มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม: แนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมา และสาระสำคัญ ด้านมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา.

ปนัดดา ชำนาญสุข. (2552). *The untamed world of young motorcyclists*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ (มสช.) ศูนย์วิชาการเพื่อความปลอดภัยทางถนน (ศวปถ.).

ประชา สุวีรานนท์. (2558). อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทยๆ / ประชา สุวีรานนท์. บริโภคความเป็นไทย = *Consuming Thainess* / เกษียร เตชะพีระ (พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: ฟ้าเดี๋ยวกัน.

ภูมิเกียรติยศ เทศนา. (2559). ดุคาติ ในฐานะวัฒนธรรมทางวัตถุ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา มหา บัณฑิต (Master's thesis)). สืบค้นจาก http://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/TU.the.2016.696

อภิญา เฟื่องฟูสกุล. (2547). อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

อัมพร สุคันธวิช และพวงเพชร สุรัตน์กุล. (2559). มนุษย์กับสังคม คณะกรรมการวิชามนุษย์กับสังคม ศูนย์วิชาการบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.







กระบวนการทำ Object Design



Yamaha Belle 80 รถกระบะเตยในตำนาน



ถอดเครื่องออกจากโครง



เมื่อรื้อถอดเครื่องยนต์ออกจากโครงมอเตอร์ไซค์แล้ว เก็บชิ้นส่วนอะไหล่
สายไฟในส่วนที่ต้องใช้ให้ครบ



ถอดทุกอย่างออกมาล้างทำความสะอาดเครื่องยนต์และอะไหล่ทุกชิ้น



หลังทำความสะอาดเสร็จแล้วประกอบเครื่องยนต์และอะไหล่ทั้งหมดเข้าด้วยกัน



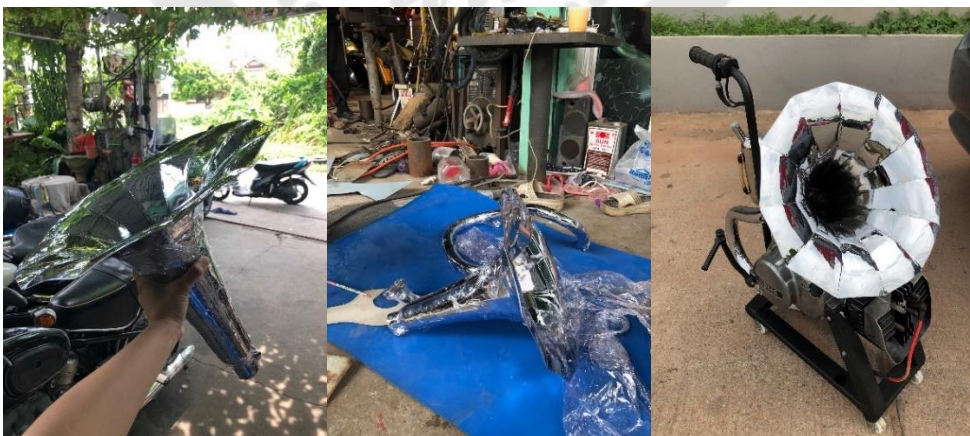
จัดฟอร์มรูปร่างของเครื่องยนต์ให้เป็นระเบียบ



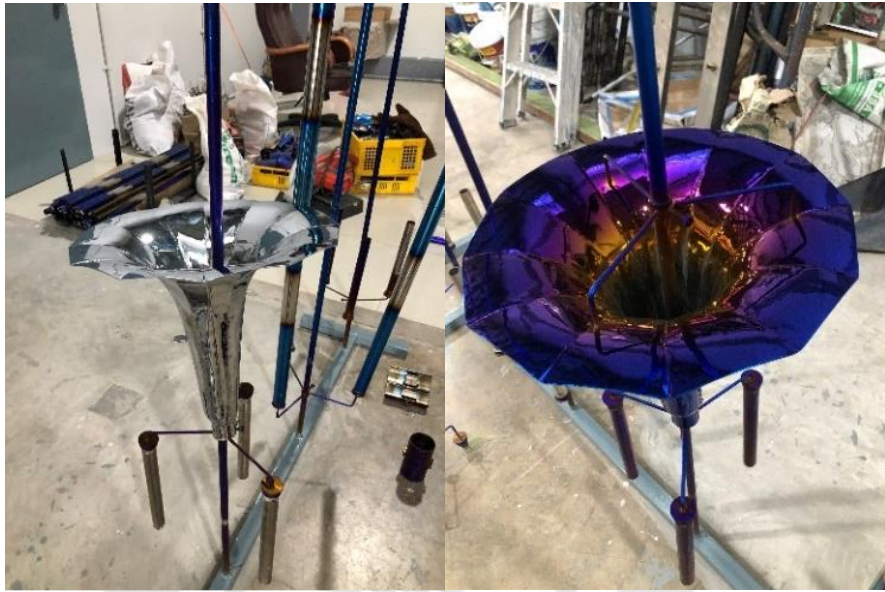
ทำให้เครื่องยนต์สตาร์ทติดได้อีกครั้ง เปลี่ยนและซ่อมแซมชิ้นส่วนอะไหล่ที่ใช้งานไม่ได้



เชื่อมคอกท่อและท่อไอเสียขึ้นมาใหม่เป็นลำโพงทรงดอกชบาของเครื่องดนตรีสไตลวินเทจ



นำเหล็กคอกท่อและท่อไอเสียรูปทรงลำโพงไปชุบโครเมียมเพื่อให้แวววาว



กระบวนการทำสีให้เหล็กชุบโครเมียมเป็นสีรุ้งไล่ระดับสีเลียนแบบสีของวัสดุไทเทเนียม



นำมาประกอบเข้าด้วยกันและจัดทรงรูปร่าง



วัตถุจัดแสดง (Object Design)

กระบวนการทำ Product Design



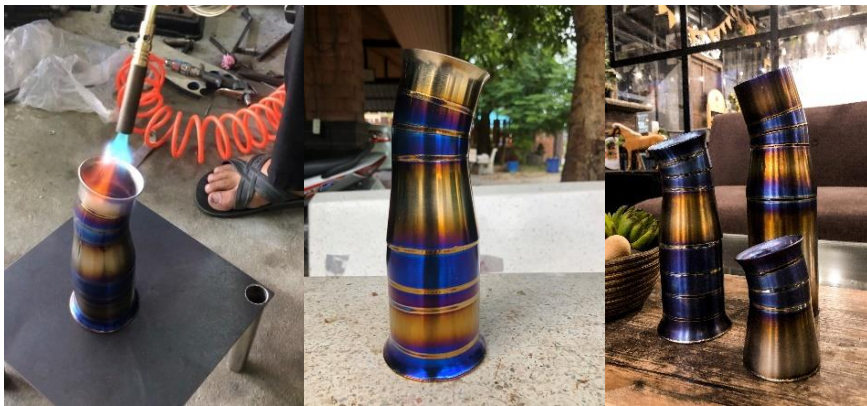
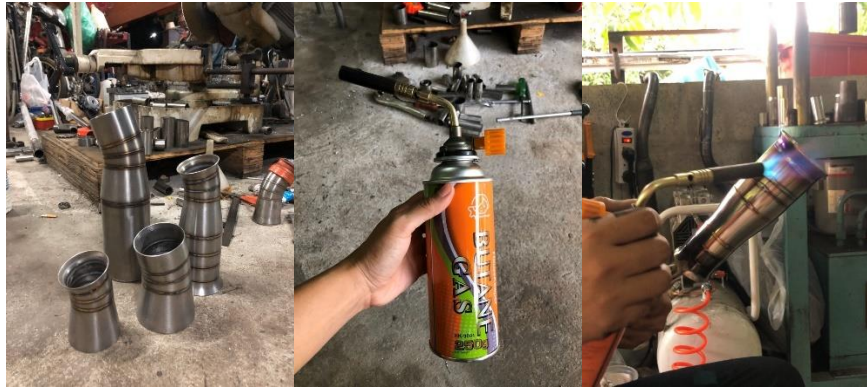
ตัดท่อไทเทเนียมออกเป็นท่อนๆ และเตรียมพื้นผิววัสดุ



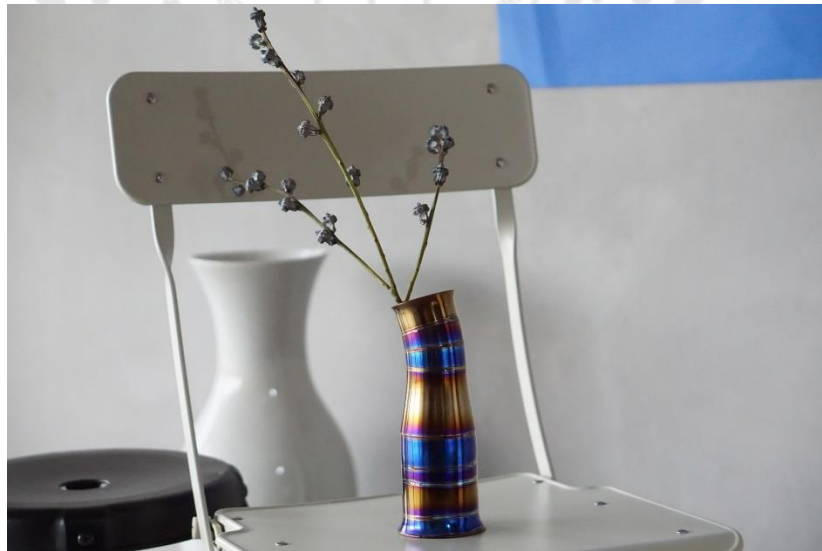
เชื่อมต่อดีด้วยวิธีการเชื่อมทิก (อากอน)



เมื่อเชื่อมเสร็จแล้วนำไปทำความสะอาดเพื่อให้พร้อมในการทำสี



กระบวนการทำสี เป่าสีให้ไล่ระดับสีรู้งด้วยความร้อนจากไฟ



ต้นแบบของตกแต่งบ้าน (Product Design)



แบบตรวจสอบ IOC

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าวิจัย

เรียน ผู้เชี่ยวชาญ

สิ่งที่แนบมาด้วย

1. วัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย
2. แบบสอบถาม
3. แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เนื่องด้วยผู้วิจัยนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวัตกรรมการออกแบบ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์วิน”

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามวัตถุประสงค์ ทางผู้วิจัยเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เพื่อที่ข้าพเจ้าจะได้ดำเนินการต่อในขั้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

นางสาวพัทธมน ศุขเกษม

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวัตกรรมการออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์วิน
THE STYLE OF YOUNG MOTORBIKE'S GANG INSPIRED A PROTOTYPE
DEVELOPMENT FOR HOME DECORATIONS

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วินเพื่อหาแนวทางการออกแบบ
2. เพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์วินผ่านวัตถุจัดแสดง
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาเป็นของตกแต่งบ้าน

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วินเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ
2. ได้วัตถุจัดแสดงเพื่อแสดงตัวตนการแต่งรถสไตล์วิน
3. ได้ต้นแบบของตกแต่งบ้านจากสุนทรียะการแต่งรถสไตล์วิน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร รถแต่งในสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์
2. กลุ่มตัวอย่าง รูปแบบรถแต่งที่อยู่ในสนามแข่งรถซึ่งทางตรงแดร์กไบค์ จำนวน 5 สนาม คือ สนามแข่งรถสระบุรี แดร์ก เรสซิ่ง จังหวัดสระบุรี, สนามแข่งรถ Bangkok Drag คลอง 5 จังหวัดปทุมธานี, สนามแข่งรถ Buriram United Dragster Track จังหวัดบุรีรัมย์, สนามแข่งรถ บึงบอระเพ็ด แดร์ก เรสซิ่ง จังหวัดนครสวรรค์, สนามแข่งรถ เทพนคร ถนนพระราม 2 จังหวัดสมุทรสาคร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

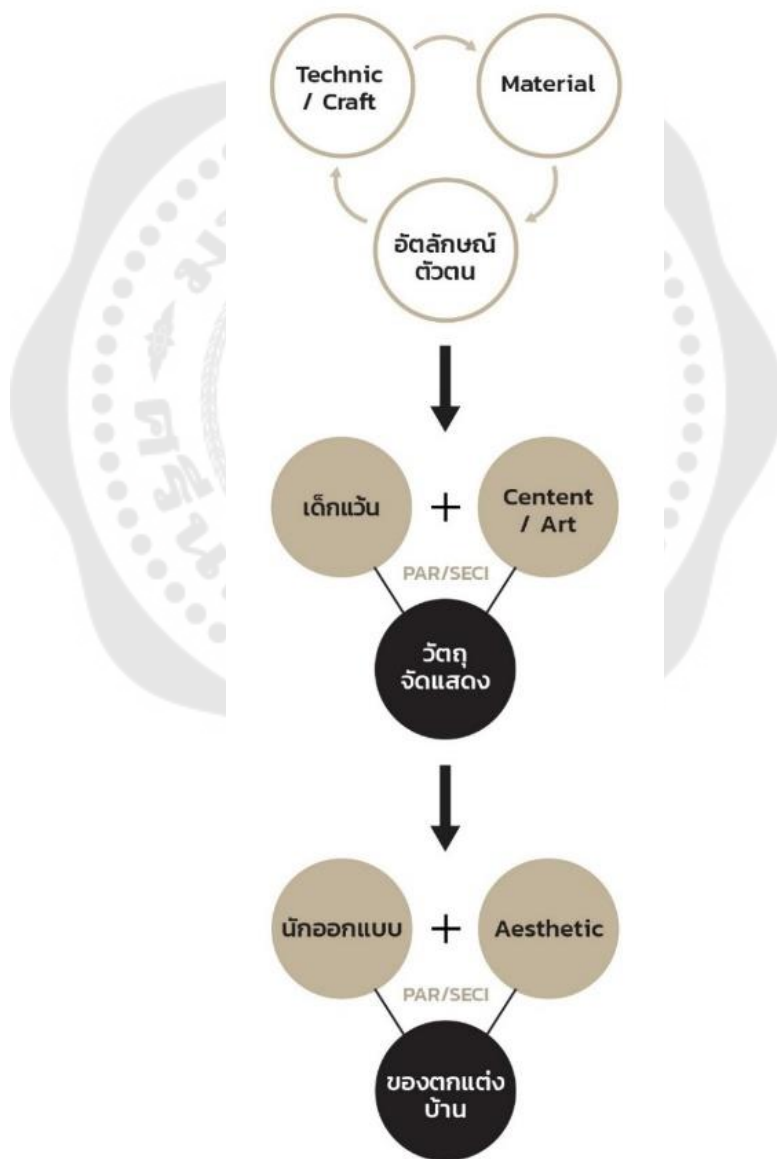
- 3.1 การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม
- 3.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก
- 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

4. ขอบเขตผลงานสร้างสรรค์

- 4.1 วัตถุจัดแสดงเพื่อแสดงตัวตนกลุ่มวัฒนธรรมย่อยวิน 1 ชิ้น
- 4.2 ต้นแบบของตกแต่งบ้าน 1 Collection (2 ชิ้นขึ้นไป)

กรอบความคิดที่ใช้วิจัย

กระบวนการศึกษาเริ่มจากรวบรวมข้อมูลวัฒนธรรมย่อยวัย เพื่อให้ได้มาซึ่ง Technic /Craft, Material, อัตลักษณ์ตัวตน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวัตถุจัดแสดง โดยใช้วิธีการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และ SECI ร่วมกับกลุ่มเด็กวัย, ช่างผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแสดงตัวตนของวัฒนธรรมย่อยวัย และนำมาวิเคราะห์หาคคุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ เพื่อออกแบบต้นแบบของตกแต่งบ้านที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์วัย



แบบสังเกต
การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม
เพื่อหารูปแบบการตกแต่งรถสไตล์แว้น

สถานที่.....

กลุ่มเป้าหมายที่สังเกต

.....
.....
.....

แบบบันทึกการสังเกตการณ์

1. ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่

วันที่ / เวลา.....

บริเวณ.....

2. ข้อมูลจากการสังเกตและสนทนา

.....
.....
.....
.....

3. ความคิดเห็นและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้สังเกต

.....
.....
.....
.....

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรื่อง การพัฒนาต้นแบบของตึกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์วิน

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตอบ โปรดทำเครื่องหมาย ในช่อง
ความคิดเห็นพร้อมให้ข้อเสนอแนะ

+1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจคำถามนั้น วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่มั่นใจในคำถามข้อนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้น วัดไม่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

ข้อมูลส่วนบุคคล	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
1. ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่				
2. ข้อมูลจากการสังเกตและสนทนา				
3. ความคิดเห็นและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้สังเกต				

ลงชื่อ.....

()

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งรถมอเตอร์ไซค์

หัวข้อ ศูนย์ระยะการแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แว้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- 1.1 ชื่อ-นามสกุล
- 1.2 อาชีพ
- 1.3 รุ่นรถที่เคยขี่/เคยแต่ง
- 1.4 ประสบการณ์ในวงการ (กี่ปี)

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านวัฒนธรรมย่อยแว้น

- 2.1 คำว่า “แว้น” ในความหมายของคุณคืออะไร
- 2.2 จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงการแว้น เริ่มจากอะไร หลงใหลในเรื่องอะไร
- 2.3 เส้นหีของสไตล์การแต่งรถแว้นไทย ทั้งสายซิ่งสายสวยงาม คืออะไร
- 2.4 แต่งรถแบบไหนถึงเรียกว่า “แว้น”
- 2.5 เทคนิค/วัสดุ ที่นิยมมาใช้ในการแต่งรถ
- 2.6 ประเภทของแต่งที่นิยมนำมาแต่งรถสไตล์แว้น มีลักษณะอย่างไร สีอะไร

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรื่อง การพัฒนาต้นแบบของตักแต่งบ้านด้วยหุ่นที่ไร้การตักแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แว้น

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตอบ โปรดทำเครื่องหมาย ในช่อง

ความคิดเห็นพร้อมให้ข้อเสนอแนะ

+1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจคำถามนั้น วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่มั่นใจในคำถามข้อนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้น วัดไม่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

ข้อมูลส่วนบุคคล	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป				
1.1 ชื่อ-นามสกุล				
1.2 อาชีพ				
1.3 รุ่นรถที่เคยขี่/เคยแต่ง				
1.4 ประสบการณ์ในวงการ (กี่ปี)				
ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านการแต่งรถ				
2.1 คำว่า “แว้น” ในความหมายของคุณคืออะไร				
2.2 จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงการแว้น เริ่มจากอะไร หลงใหลในเรื่องอะไร				
2.3 เส้นหน้ของสไตล์การแต่งรถแว้นไทย ทั้งสายซิ่งสายสวยงาม คืออะไร				
2.4 แต่งรถแบบไหนถึงเรียกว่า “แว้น”				
2.5 เทคนิค/วัสดุ ที่นิยมมาใช้ในการแต่งรถ				
2.6 ประเภทของแต่งที่นิยมนำมาแต่งรถสไตล์แว้น มีลักษณะอย่างไร สีอะไร				

ลงชื่อ.....

()

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

หัวข้อ แนวทางการออกแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรวมอเตอรืไซค์สไตล์ไต้หวัน

ข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ

1. สุนทรียะของการแต่งรสสไตล์ไต้หวันมีอะไรบ้าง
2. หากนำมาออกแบบของตกแต่งบ้านสไตล์ Industrial Loft ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นอย่างไร
3. นำมาออกแบบเป็นของตกแต่งบ้าน ประเภทใดได้บ้าง
 - ประเภทตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม
 - ประเภทประโยชน์ใช้สอย
4. รูปแบบ สไตล์ Industrial Loft การโชว์พื้นผิวให้เห็นความงามของคุณค่าเนื้อแท้ของวัสดุ ควรนำมาใช้ในการออกแบบอย่างไร
5. รูปทรงของสไตล์ Industrial Loft เหลือมๆ ไม่โค้งมน ตามสไตล์โกดังและโรงงานเก่า ควรนำมาใช้ในการออกแบบอย่างไร
6. นึกถึงของแต่งบ้าน สไตล์ Industrial Loft ผู้เชี่ยวชาญนึกถึงสีอะไร
7. การเลือกใช้สีสไตล์ไต้หวัน ให้เหมาะสมกับสไตล์ Industrial Loft ควรใช้สีอะไร

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรื่อง การพัฒนาต้นแบบของตกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอริไซด์สไตล์แวน

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตอบ โปรดทำเครื่องหมาย ในช่อง

ความคิดเห็นพร้อมให้ข้อเสนอแนะ

+1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจคำถามนั้น วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่มั่นใจในคำถามข้อนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้น วัดไม่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

ข้อมูลส่วนบุคคล	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
1. สุนทรียะของการแต่งรถไซด์แวนมีอะไรบ้าง				
2. ของตกแต่งบ้านสไตล์ Industrial Loft ประเภทประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามและใช้วัสดุจากเหล็ก ประกอบด้วย โคมไฟและแจกัน มีความเหมาะสมหรือไม่				
3. รูปแบบและรูปทรงที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม หรือไม่ รูปแบบ = โฉว์พื้นผิว ความงามของคุณค่าเนื้อแท้ของ วัสดุ รูปทรง = ทรงเหลี่ยม ไม่โค้งมน ตามสไตล์โกดังและโรงงานเก่า				
4. สีที่เลือกใช้คือสีรุ้ง Titanuim ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไซด์แวน ควรนำไปใช้ในส่นไหนบ้าง				

ลงชื่อ.....

()

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค

ที่มีต่อต้นแบบของตึกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แวน

วัตถุประสงค์ แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นมา เพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อต้นแบบของตึกแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการแต่งรถมอเตอร์ไซค์สไตล์แวน ความคิดเห็นของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดียิ่งขึ้น กรุณา ระบุคำตอบโดยการใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- เพศ ชาย หญิง
- รายได้ น้อยกว่า 20,000 20,000-40,000 มากกว่า 40,000
- ระดับการศึกษา น้อยกว่า ปริญญาตรี ปริญญาตรี มากกว่า ปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อต้นแบบของตึกแต่งบ้าน

หัวข้อความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
โคมไฟ					
1. ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แวน					
2. สีของผลิตภัณฑ์					
3. วัสดุของผลิตภัณฑ์					
4. Function การใช้งานของผลิตภัณฑ์					
5. ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์					
แจกัน					
1. ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แวน					
2. สีของผลิตภัณฑ์					
3. วัสดุของผลิตภัณฑ์					
4. Function การใช้งานของผลิตภัณฑ์					
5. ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรื่อง การพัฒนาต้นแบบของตักแต่งบ้านด้วยสุนทรียะการตกแต่งรถมอเตอร์ไซด์สไตล์แวน

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตอบ พร้อมให้ข้อเสนอแนะ

+1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจคำถามนั้น วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่มั่นใจในคำถามข้อนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้น วัดไม่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

ข้อมูลส่วนบุคคล	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป				
1.1 เพศ				
1.2 รายได้				
1.3 ระดับการศึกษา				
ตอนที่ 2 โคมไฟ				
1. ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แวน				
2. สีของผลิตภัณฑ์				
3. วัสดุของผลิตภัณฑ์				
4. Function การใช้งานของผลิตภัณฑ์				
5. ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์				
ตอนที่ 2 แจกัน				
1. ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แวน				
2. สีของผลิตภัณฑ์				
3. วัสดุของผลิตภัณฑ์				
4. Function การใช้งานของผลิตภัณฑ์				
5. ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์				

ลงชื่อ.....

()

ผู้เชี่ยวชาญ



แบบสำรวจความพึงพอใจ

1. เพศ / Genders
- ชาย / Male
- หญิง / Female
- LGBTQ+

2. รายได้ / Incomes
- < 20,000 baht
- 20,000 - 40,000 baht
- 40,000 - 60,000 baht
- มากกว่า > 60,000 baht



✓ ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ (5) ดีมาก (4) ดี (3) ปานกลาง (2) พอใช้ (1) ควรปรับปรุง

3. ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แล้ว ① ② ③ ④ ⑤

4. ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ① ② ③ ④ ⑤

5. สีของผลิตภัณฑ์ ① ② ③ ④ ⑤

6. วัสดุของผลิตภัณฑ์ ① ② ③ ④ ⑤

7. ฟังก์ชันการใช้งานของผลิตภัณฑ์ ① ② ③ ④ ⑤

8. ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ ① ② ③ ④ ⑤

9. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม _____

PATTAMON SUKKASEM
Tel.086-660-9322 Email: vanzter.official@gmail.com
FB: vanzter IG: vanzter.official

VANZTER.Culture



VANZTER

แบบสำรวจความพึงพอใจ



VANZTER

VANZTER

PATTAMON SUKKASEM
Tel.086-660-9322 Email: vanzter.official@gmail.com
FB: vanzter IG: vanzter.official

VANZTER

VANZTER

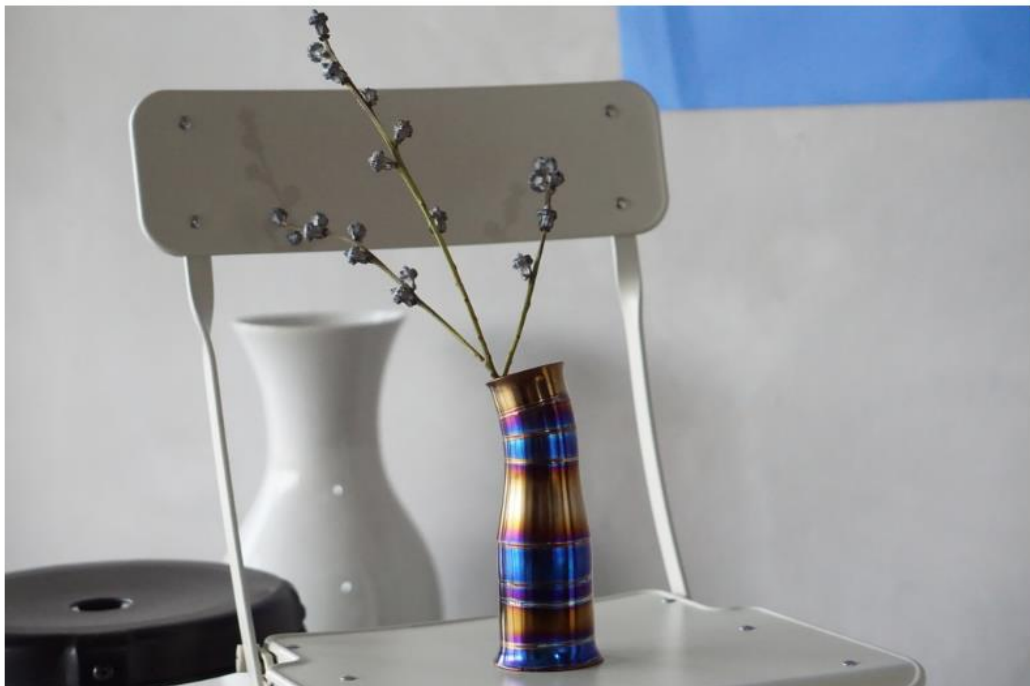


VANZTER

VANZTER

แบบสำรวจความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ ของตกแต่งบ้านสไตล์วิน

Rainbow Vase



ความสวยงามของผลิตภัณฑ์

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

สีของผลิตภัณฑ์

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

วัสดุของผลิตภัณฑ์

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ฟังก์ชันการใช้งานของผลิตภัณฑ์

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

เพศ / Genders

- ชาย / Male
 หญิง / Female
 LGBTQ+

รายได้ / Incomes

- < 20,000 baht
 20,000 - 40,000 baht
 40,000 - 60,000 baht
 มากกว่า > 60,000 baht

ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์

ระดับความคิดเห็น

- (5) ดีมาก
(4) ดี
(3) ปานกลาง
(2) พอใช้
(1) ควรปรับปรุง

ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์สไตล์แล้ว

- 1 2 3 4 5
-

ระดับความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์

1

2

3

4

5

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำตอบของคุณ



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พัทธมน ศุขเกษม
วัน เดือน ปี เกิด	18 เมษายน 2531
สถานที่เกิด	นนทบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2553 เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์ คณะเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	60/2 หมู่ 2 ถนนบางกร่าง-ไทรน้อย ตำบลบางกร่าง อำเภอเมือง จังหวัด นนทบุรี 11000

