

แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบ
สภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา

GUIDANCE FOR THE CONVEYING OF SOCIO-CULTURAL IDENTITY
EXPRESSED THROUGH THE INTERIOR ENVIRONMENTAL DESIGN
FOR THE AMPHAWA COMMUNITY



ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
NATTHAPHON ANUSORNTHARANGKUL

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2566
KMITL-2023-AR-D-007-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GUIDANCE FOR THE CONVEYING OF SOCIO-CULTURAL IDENTITY
EXPRESSED THROUGH THE INTERIOR ENVIRONMENTAL DESIGN
FOR THE AMPHAWA COMMUNITY



NATTHAPHON ANUSORNTHARANGKUL

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
DOCTOR OF ARCHITECTURE PROGRAM IN MULTIDISCIPLINARY DESIGN RESEARCH
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2023
KMITL-2023-AR-D-007-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่าน การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา
นักศึกษา	นายณัฐพันธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
รหัสประจำตัว	62602001
ปริญญา	สถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา	สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาณินทร์ รักวงศ์วาน

บทคัดย่อ

ทุนทางวัฒนธรรมถูกนำมาใช้เป็นทรัพยากรในธุรกิจการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญ ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ นักท่องเที่ยวที่หลั่งไหลเข้าสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สามารถเลือกใช้บริการได้หลากหลาย สถานที่ให้บริการต่าง ๆ ได้รับการออกแบบตกแต่งภายในอย่าง ความสวยงาม เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับเลือกใช้บริการ ในส่วนของที่พักนักท่องเที่ยวก็มีการแข่งขัน กันในเรื่องการออกแบบตกแต่งภายในให้ดูหรูหรา สวยงาม อลังการ จนขาดความตระหนักในบริบท ทางวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยวที่อยู่นั้น ๆ เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในชุมชนอัมพวาซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็น แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงที่สุดของประเทศ การออกแบบที่พักสำหรับนักท่องเที่ยวมี ความขัดแย้งในการรับรู้ระหว่างชาวบ้าน นักวิชาการ และนักลงทุนจากภายนอก รุนแรงมากจน กลายเป็นข่าวระดับประเทศ และถูกกล่าวหาว่าลดคุณค่าอัตลักษณ์ชุมชนอัมพวา คำถามหลักของการ วิจัยนี้ คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะยอมรับอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่แสดงออกผ่านการ ออกแบบตกแต่งภายในได้อย่างไร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานโดยใช้เทคนิค EDFR เพื่อ ค้นหาค่าอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของอัมพวา และนำผลที่ได้มาเป็นข้อมูลหลักเพื่อใช้ใน ขั้นตอนการออกแบบการตกแต่งภายในที่นักท่องเที่ยวในชุมชนอัมพวา จากนั้นจึงใช้การจำลอง ภาพสามมิติ (การจำลองสภาพแวดล้อม 3 มิติ) เพื่อทดสอบการรับรู้ของคนในท้องถิ่นและ นักท่องเที่ยว ผลการศึกษาพบว่าชาวบ้านและนักท่องเที่ยวมีความเห็นตรงกัน ต่อการรับรู้ปัจจัยที่บ่ง บอถึงอัตลักษณ์อัมพวาไปในทิศทางเดียวกัน กระบวนการและผลการวิจัยสามารถตอบวัตถุประสงค์ ที่ตั้งไว้ และสรุปเพื่อเสนอแนะการออกแบบข้ามวัฒนธรรมได้ ซึ่งจะส่งผลให้ชุมชนอัมพวาเป็นแหล่ง ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืนจากความสามารถในการรักษาเอกลักษณ์ทางสังคมวัฒนธรรม

Thesis title	Guidance for the Conveying of Socio-Cultural Identity Expressed through the Interior Environmental Design for the Amphawa Community
Student	Mr. Natthaphon Anusorntharangkul
Student ID	62602001
Degree	Doctor of Architecture
Program	Multidisciplinary Design Research
Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Yanin Rugwongwan, Ph.D.

ABSTRACT

Cultural capital is used as a resource in the tourism business, which is one of the essential engines for driving the national economy. Tourists flocking to cultural tourist destinations can choose from a variety of services. The various spaces have beautifully designed interiors to increase the chance of being selected for the service. The tourist accommodations, therefore, compete with each other in terms of designing their interiors to look luxurious, beautiful, and grand, to the point of lacking awareness of the cultural context of that tourist destination. This incident happened in the Amphawa community, once the country's most famous cultural tourist destination. The tourist accommodations design had a perception conflict between the villagers, academics, and investors from outside. It was so severe that it became national news, and the Amphawa community was accused of devaluing its identity. This research's main question is how stakeholders can accept the local socio-cultural identity expressed through interior design. The researcher used mixed methods research using the EDFR method to explore the socio-cultural identity of Amphawa and used the results as the main information for the interior design process of tourist accommodations in the Amphawa community. Then, the three-dimensional visual simulation (3D environment simulation) was used to test the perception of locals and tourists. The study results found that villagers and tourists had a consensus on the perception of factors that indicate Amphawa's identity in the same direction. The research process and results can answer the objectives and summarize to suggest a cross-cultural design, which will result in the Amphawa community being a sustainable cultural tourism destination with the ability to maintain a social-cultural identity.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยคำแนะนำ ความช่วยเหลือ และการให้คำปรึกษา จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ที่มีความกรุณา และความอดทนอย่างสูงต่อข้าพเจ้า รวมถึงกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชุมพร มูรพันธ์ ที่ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า รวมถึงช่วยชี้แนะให้คำแนะนำเพิ่มเติม อย่างดีมาตลอดจนถึงทุกวันนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความอนุเคราะห์ และขอกราบขอบพระคุณอีกครั้งเป็นอย่างสูงยิ่ง สำหรับข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ เพื่อความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้นของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ และชี้แนะให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชญา ครูเกษตร ผู้เป็นที่รัก ที่ให้กำลังใจ สนับสนุนด้วยความเข้าใจ เป็นกำลังสำคัญในการดำเนินงานตลอดมา อีกทั้งเป็นแรงผลักดันที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำวิจัยอย่างยาวนานในครั้งนี้

ขอขอบคุณ เพื่อนร่วมสาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษาและความช่วยเหลือทุกประการ เป็นกำลังใจและเกื้อกูลทั้งความรู้ และประสบการณ์ที่ดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบแต่ทุก ๆ ท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องมา ณ ที่นี้

ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญภาพ.....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 คำถามของการวิจัย.....	4
1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.6 ขั้นตอนการวิจัย.....	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.8 คำนิยามศัพท์.....	9
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน.....	10
2.2 แนวคิดด้านทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม.....	15
2.2.1 การอนุรักษ์และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage).....	17
2.2.2 ทรัพยากรหรือทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม.....	20
2.2.3 ชุมชนท่องเที่ยวที่ถูกลดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรม.....	21
2.2.4 กรณีชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา.....	23
2.3 แนวคิดการออกแบบร่วมกัน (Collaborative Design).....	25
2.4 แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place).....	26
2.4.1 กระบวนทัศน์ด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place).....	26
2.4.2 แนวคิดด้านการรับรู้ การประเมินคุณค่า.....	31
2.5 แนวคิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบ ตกแต่งภายใน.....	38
2.5.1 แนวคิด Designethnologie.....	38
2.5.2 แนวความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน.....	40
2.6 เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique).....	43
2.7 การเชื่อมโยงแนวคิดกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	48
3.1 ขั้นตอนการวิจัย.....	48
3.1.1 การกำหนดพื้นที่ในการวิจัย.....	48
3.1.2 การกำหนดผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์.....	49
3.1.3 การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบทดสอบการรับรู้.....	50
3.1.4 การกำหนดกลุ่มผู้ออกแบบภาพจำลองสภาพแวดล้อมภายใน.....	50
3.2 วิธีดำเนินการวิจัยและเครื่องมือในงานวิจัย.....	51
3.2.1 ขั้นตอนการวิจัย.....	51
3.2.2 แบบสอบถาม.....	52
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4.1 การค้นหาความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำ อัมพวา กำหนดขอบเขตสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	57
4.1.1 ผลการสัมภาษณ์แบบ EDFR ครั้งที่ 1.....	57
4.1.2 ผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดสฟาย ครั้งที่ 2.....	74
4.1.3 ผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดสฟาย ครั้งที่ 3.....	85
4.2 การนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง อัมพวา ไปใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน.....	96
4.3 การทดสอบการรับรู้อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของเรือนแถวไม้ชั้น เดียวริมคลองอัมพวา ในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว.....	102
4.3.1 ข้อมูลกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม.....	102
4.3.2 ข้อมูลการรับรู้ต่อผลงานการออกแบบของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม.....	104
บทที่ 5 อภิปราย สรุปและข้อเสนอแนะ.....	108
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	108
5.1.1 สรุปผลการวิจัยช่วงที่ 1.....	108
5.1.2 สรุปผลการวิจัยช่วงที่ 2.....	110
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	110
5.2.1 อภิปรายผลการวิจัยช่วงที่ 1.....	110
5.2.2 อภิปรายผลการวิจัยช่วงที่ 2.....	112
5.2.3 สรุปแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องภายในชุมชน.....	113
5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	115

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	116
ภาคผนวก.....	122
ประวัติผู้เขียน.....	168



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลสำหรับช่วงที่ 1.....50
3.2	แสดงมาตราส่วนระดับความรู้ในแบบสอบถาม.....53
4.1	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เจ้าของโฮมสเตย์และเป็นคนที่เกิดและอาศัยอยู่ในพื้นที่ อัมพวา.....59
4.2	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น.....62
4.3	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น.....64
4.4	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสี ของสภาพแวดล้อมภายในของ เรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....65
4.5	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....66
4.6	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องแสงสว่าง ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....67
4.7	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....68
4.8	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการตกแต่ง ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....69
4.9	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....70
4.10	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ของสภาพแวดล้อมภายใน ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....71
4.11	สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายใน ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....72
4.12	ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้ เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียว ริมคลองอัมพวา.....75
4.13	ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียว ริมคลองอัมพวา.....76
4.14	ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องแสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง อัมพวา.....77
4.15	ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียว ริมคลองอัมพวา.....79

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.16 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	80
4.17 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	81
4.18 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องที่ว่าาง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	82
4.19 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	83
4.20 ตารางสรุปประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นในระดับมากและมากที่สุด จากกระบวนการเดลฟายในครั้งที่ 2 ในแต่ละ ปัจจัย ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ปัจจัยที่ 1-5.....	84
4.21 ค่าฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นในระดับมากและมากที่สุด จากกระบวนการเดลฟายในครั้งที่ 3 ในแต่ละปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา.....	85
4.22 ค่าความถี่ และค่าร้อยละ ของสิ่งที่โดดเด่นในแต่ละประเด็นอัตลักษณ์ของทุกปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จากกระบวนการเดลฟายในครั้งที่ 3.....	86
4.23 สรุปอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อไปใช้เป็นแนวทางในการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักท่องเที่ยวยุคของชุมชนอัมพวาที่ได้จากกระบวนการเดลฟาย 3 ครั้ง...93	93
4.24 สรุปเนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรมร่วมกับขั้นตอนการค้นหาแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ได้จากกระบวนการเดลฟาย 3 ครั้ง.....	94
4.25 สรุปแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ.....	95
4.26 แสดงสรุปผลการเก็บข้อมูลของกลุ่มทดลองในพื้นที่ชุมชนริมคลองอัมพวา.....	97
4.27 ตารางผลการประเมินการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พนักท่องเที่ยวยุคที่ ตั้งอยู่ที่อัมพวา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน.....	101
4.28 ข้อมูลด้านบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามการรับรู้.....	103

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.29	ข้อมูลผลการรับรู้ของชาวบ้านอัมพวา.....	104
4.30	ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกของชาวบ้านต่อผลงานการออกแบบ.....	105
4.31	ข้อมูลผลการรับรู้ของนักท่องเที่ยว.....	106
4.32	ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกของนักท่องเที่ยวต่อผลงานการออกแบบ.....	107



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2.1	ความสัมพันธ์ของมิติต่าง ๆ อย่างสมดุลเพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน.....	10
2.2	เมืองฮอยอัน ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม.....	13
2.3	บ้าน Kayabuki หมู่บ้านมียามะ เกียวโต ประเทศญี่ปุ่น.....	14
2.4	บรรยากาศการนั่งล้อมวงรับประทานอาหารบริเวณชานบ้าน ที่บ้านนาต้นจั่น.....	15
2.5	แผนภูมิแสดงแนวคิดด้านการผลิตสินค้าด้านวัฒนธรรม.....	17
2.6	บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปของชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา.....	24
2.7	การรับรู้สภาพแวดล้อมตามแนวคิด Gestalt.....	27
2.8	วิวัฒนาการทฤษฎีการรับรู้.....	28
2.9	โครงสร้างและองค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ.....	30
2.10	ขั้นตอนการรับรู้ (Perception Process).....	31
2.11	แสดง Meanings in Architecture (Robert G. Hershberger).....	32
2.12	ภาพตัวอย่างลักษณะการแบ่งประเภทของห้องเป็นแบบ Decorative, Stylish, Familiar.....	34
2.13	ภาพ Stimuli ตัวอย่างที่จำลองสไตล์การออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพบริเวณ โรงพักคอยภายในโรงพยาบาล.....	36
2.14	แสดง 3 องค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมในการศึกษา Designethnologie.....	40
2.15	กรอบแนวคิดการวิจัย ช่วงที่ 1.....	46
2.16	กรอบแนวคิดการวิจัย ช่วงที่ 2.....	47
3.1	แผนที่แสดงถึงตำแหน่งที่ตั้ง โฮมสเตย์ 3 แห่งแรกของชุมชนอัมพวา.....	49
3.2	แสดงเครื่องมือวิจัยและประเภทของการวิจัย.....	52
3.3	ขั้นตอนการวิจัย.....	54
3.4	แสดงการเชื่อมโยงวิธีการดำเนินการวิจัย.....	56
4.1	ใบงานภาคข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์สรุปเพื่อนำเสนอผลการเก็บ ข้อมูลของกลุ่มทดลองในพื้นที่ชุมชนริมคลองอัมพวา.....	96
4.2	ใบงานภาคการออกแบบ.....	100
4.3	ภาพผลงานการออกแบบเพื่อนำไปใช้เป็น Stimuli.....	102
5.1	กระบวนการออกแบบข้ามวัฒนธรรมเพื่อลดความขัดแย้งในชุมชน.....	114

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมถูกผนวกเข้ามาเข้ากับการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมบริการที่สร้างรายได้เป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศ (Klint, 2012: 346) มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ในส่วนของการรับรู้ของนักท่องเที่ยว วัฒนธรรมจะเกี่ยวข้องกับ กลุ่มผู้คนในท้องถิ่น ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมเฉพาะกลุ่ม จารีตประเพณี และวิถีการดำเนินชีวิตในแต่ละวันที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ไม่ว่าจะป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิม หรือว่าจะเป็นอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม (Robinson and Picard, 2006: 18) วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญยิ่ง ต่อการขยายตัวของการท่องเที่ยวทั่วโลก หรือจากภูมิภาคหนึ่งไปยังภูมิภาคอื่น ๆ ทั่วโลกอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง (นุชนารถ รัตนสูงศ์ชัย, 2554: 33) ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติทั้งในระดับ ท้องถิ่น ภูมิภาค และโลก (WTO, 2016) การไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกทำให้เกิดการผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและรูปแบบการบริโภค อันอาจก่อให้เกิดวิกฤตทางวัฒนธรรมเนื่องจากขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ต้งงาม จนทำให้เกิดการละเลย หลงลืมตัวตนหรืออัตลักษณ์ นำไปสู่การสูญเสียคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12, 2560-2564: 26) รวมไปถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ขาดการตระหนักถึงการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้เกิดการปลอมหรือดัดแปลงวัฒนธรรมขึ้นเพื่อการค้า (Cultural Commodification) ทำให้ผู้คนในท้องถิ่นสูญเสียความเป็นเอกลักษณ์และความดั้งเดิมของตน (นุชนารถ รัตนสูงศ์ชัย, 2554: 34-35) การสูญเสียตัวตนหรือคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมนี้เป็นความไม่ยั่งยืนของการเป็นชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ในประเทศไทยมีชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่หลายแห่ง หนึ่งในชุมชนที่โดดเด่นนั้นคือ ชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ซึ่งเคยเป็นแหล่งท่องเที่ยววิถีชีวิต ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 1 ในปี 2553 โดยการจัดลำดับจาก อนุสาร อ.ส.ท. และยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เป็นชุมชนทรงอิทธิพลด้านความเจริญทางวัฒนธรรม หลายด้าน อาทิ สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม อาหาร ขนมไทยในวรรณคดี รวมถึงงานประเพณีในเทศกาลสำคัญต่าง ๆ จึงถือได้ว่าเป็นชุมชนแห่งมรดกทางวัฒนธรรม (Silapacharanan, 2007) ดังนั้นชุมชนและตลาดน้ำอัมพวาจึงได้รับการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีแนวทางจากการต่อยอดทุนทางสังคม-วัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญไปสู่การสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจระดับชุมชน (ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และมนสิชา เพชรานนท์, 2556)

จากนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ทำให้เกิดปรากฏการณ์ลดทอนคุณค่าอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เนื่องจากมีการเจริญเติบโตและขยายตัวอย่างรวดเร็ว (อริสรา เสยานนท์, 2552) ซึ่งไม่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ที่เสนอให้การพัฒนาที่ต้งต้องควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ทรัพยากรของท้องถิ่น คำนี้ถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างเหมาะสม อีกทั้งมีการวางแผนเพื่อส่งเสริมการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวมอย่างคุ้มค่าและยาวนานที่สุด (ภราเดช พยัทธิเชียร, 2539; บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา, 2548) จาก

ข้อมูลเชิงประจักษ์บ่งชี้ให้เห็นว่า หากมีการวางแผนและดำเนินการการท่องเที่ยวในชุมชนอย่างถูกต้อง ด้วยการปรึกษาหารือและการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชนอย่างเหมาะสม สิ่งดังกล่าวจะสามารถส่งผลดีต่อการพัฒนาชุมชน (Setokoe, 2021)

การพัฒนาชุมชนให้เป็นชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว คือหนึ่งรูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวิถี ที่ให้นักท่องเที่ยวได้มาพักผ่อน โดยการใช้ชีวิตแบบเรียบง่ายร่วมกับชาวบ้านในชุมชน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการดำรงชีวิต การประกอบสัมมาชีพ งานบุญประเพณีสำคัญร่วมกับชาวบ้านอย่างแท้จริง ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้สึกเชิงประสบการณ์ที่น่าจดจำ โดยกิจกรรมทั้งหลายจะเกิดขึ้นโดยรอบชุมชน เช่น ทุ่งนา ลานวัด ลำคลอง ภายในบ้าน ร้านค้า ที่ประชุมหมู่บ้าน อาคารสถานที่ที่ถูกเตรียมไว้สำหรับทำกิจกรรมเป็นหมู่คณะ อาคารสถานที่เหล่านั้นต่างมีคุณค่า ซึ่งเกิดขึ้นจากคุณลักษณะที่สอดคล้องต่อ สถานที่ตั้ง (Site Location) สภาพอากาศ (Climate) การใช้สอย (Function) วัฒนธรรม (Culture) สามารถเรียกได้ว่าเป็น แบบภูมิภาคนิยม (Regionalism)

Richards และ Wilson (2006) กล่าวว่าปัจจัยการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนหรือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย 1) กิจกรรมที่สร้างสรรค์ 2) กระบวนการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ 3) สถานที่สร้างสรรค์ 4) ประชากรสร้างสรรค์ 5) ปฏิสัมพันธ์สร้างสรรค์ โดยใช้ทรัพยากรในแหล่งท่องเที่ยวเป็นตัวกลางในการสร้างผลลัพธ์ของการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน จะเห็นได้ว่า สถานที่สร้างสรรค์นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวในแนวทางดังกล่าว

กรณีศึกษาในด้านการอนุรักษ์มรดกทางสถาปัตยกรรมของเมืองฮอยอัน ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม และเมืองมียามา ประเทศญี่ปุ่น สามารถใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีและเข้มแข็งในการอนุรักษ์อาคารสถาปัตยกรรมหรือสภาพแวดล้อมของชุมชน แสดงให้เห็นว่าหากการคงรักษาสภาพดั้งเดิมของสภาพแวดล้อมและภาพลักษณ์ภายนอกของอาคารสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์ของชุมชนไว้ได้ แต่ยอมให้มีการปรับเปลี่ยนการใช้งานภายในอาคารเหล่านั้น เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการใช้สอยหรือการดำรงชีวิต ไปตามความต้องการหรือพฤติกรรมการใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย นั้นจะทำให้ชุมชนนั้น ๆ สามารถแสดงออกถึงการเป็นชุมชนอนุรักษ์จนถึงขั้นสามารถพัฒนาเป็นมรดกโลกได้

ฉะนั้นการสร้างสภาพแวดล้อมภายในที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้มาเยือน นั่นคือนักท่องเที่ยวที่ต้องการความสะดวกสบาย แต่ก็ยังคงต้องการการสัมผัสวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบดั้งเดิม ให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของชาวบ้านในชุมชน จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ หากสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ลงสู่การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในได้ด้วยแล้ว ย่อมจะส่งเสริมการรับรู้และความทรงจำที่ดีต่อชุมชนตามไปด้วย ผลที่ได้ก็คือการเพิ่มโอกาสในการกลับมาท่องเที่ยวในชุมชนนี้อีกครั้ง อันจะเป็นส่วนสนับสนุนและส่งเสริมให้ชาวบ้านเกิดรายได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ซึ่งการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืนนั้น ต้องอยู่บนพื้นฐานของการผสมผสานประโยชน์ทั้งนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน ตามหลักทฤษฎี Host and guest theory (เทิดชายช่วยบำรุง, 2552) โดยผ่านกระบวนการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือการพัฒนาที่ตรงกับความต้องการในปัจจุบัน โดยคนรุ่นหลังยังสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ การพัฒนาอย่างยั่งยืนจึงเป็นกลยุทธ์การพัฒนาที่จัดการทรัพยากรทางการท่องเที่ยวไม่ว่าจะเป็น ทรัพยากรทางธรรมชาติ ทรัพยากรมนุษย์ ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณี ให้มั่นคงและมั่นคงในระยะยาว (Rigall-I-Torrent, 2008)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการลงสำรวจพื้นที่ของผู้วิจัยพบว่า ชุมชนตลาดน้ำอัมพวาเป็นแหล่งท่องเที่ยวพักผ่อนในช่วงวันหยุดที่ได้รับความนิยมสูง มีการพัฒนาที่หลากหลายในด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ สาธารณูปโภค ถนนหนทาง สะพาน ทางเดินริมน้ำ ป้ายแนะนำข้อมูล ที่พัก สถานบริการหลากหลายรูปแบบ ไปจนถึงการจัดการท่องเที่ยวที่มีรูปแบบให้เลือกหลากหลาย ซึ่งต่างจากวิถีเดิมของชาวบ้านที่ดำเนินวิถีชีวิตแบบสงบ เรียบง่าย เนียบช้า กลับกลายเป็นเรื่องรีบ รุนววย แก่งแย่ง ในบางช่วงถึงขั้นเรียกได้ว่า โกลาหล (วลัยลักษณ์ ทรงศิริ, 2559)

ที่พัก สถานบริการรูปแบบต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย การจัดการสภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในมีความหลากหลาย อาทิ ที่พักนักท่องเที่ยวมีให้เลือกใช้บริการตั้งแต่ โรงแรมหรูระดับ 5 ดาว โฮมสเตย์หลายรูปแบบหลากหลายสไตล์ไปจนถึงบ้านพักของชาวบ้าน ร้านค้า ร้านบริการ อาหาร เครื่องดื่ม นวดผ่อนคลาย ต่างก็ให้บริการอย่างมากมาย สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยในฐานะนักท่องเที่ยวสังเกตเห็นคือ สถานบริการที่ดังที่กล่าวมานั้น หากจำแนกโดยคำนึงถึงเรื่องคุณค่าอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่ไม่สนใจบริบทในเรื่องอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นเลย ทั้งสภาพแวดล้อมภายนอกและภายใน กลุ่มนี้จะเน้นความแตกต่างจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง เพื่อให้เกิดความโดดเด่นของสถานที่ตน 2) กลุ่มที่พยายามสร้างความแตกต่างในความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา 3) กลุ่มที่ยังพยายามคงรูปแบบดั้งเดิมของสภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในเอาไว้ให้สมบูรณ์ที่สุด ซึ่งสถานที่ทั้ง 3 กลุ่มนี้ตั้งอยู่ปะปนสลับกันภายในชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

การจัดการสภาพแวดล้อมที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของท้องถิ่นมาถ่ายทอดอย่างเหมาะสม จะเป็นการสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวได้เพิ่มมากขึ้น ตามทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนศาสตร์ (Visual Perception) และการนำผลการรับรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวเริ่มจากการมองความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับพฤติกรรม โดยไม่คำนึงถึงกระบวนการหรือขั้นตอนการทำการกิจกรรม (Process) หรือที่เรียกว่า Reductionism / Behavioralism การรับรู้ของมนุษย์นั้นมีความสัมพันธ์ต่อบริบทสภาพแวดล้อม (วิลลิสท์รี หยางกูร, 2541) สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้ของคนที่แตกต่างกัน Gibson (1979) กล่าวว่า การรับรู้สภาพแวดล้อม (Environment Perception) เป็นกระบวนการเก็บข้อมูลจากรูปแบบสภาพแวดล้อม โดยการสำรวจดูรอบ ๆ และการจ้องมองไปที่สิ่งใดสิ่งหนึ่ง คนจะรับรู้ลักษณะ เหตุการณ์ของสภาพแวดล้อมและแปลเป็นข้อมูล ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจะแตกต่างกันไปตามปัจเจกบุคคลตามประสบการณ์ของแต่ละคน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นพบว่า ปัญหาการถูกลดทอนคุณค่าด้านอัตลักษณ์สถานที่ (Place Identity) ที่สืบเนื่องมาจาก 1) ชาวบ้านในชุมชนที่ขาดโอกาสร่วมในกระบวนการออกแบบที่เกิดขึ้นในชุมชน 2) นักออกแบบต่างวัฒนธรรม จำเป็นต้องปฏิบัติงานออกแบบข้ามวัฒนธรรม จึงอาจขาดความตระหนักถึงคุณค่าหรือแนวทางในการเก็บข้อมูลเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นที่ไม่ครอบคลุมเพียงพอจนสามารถนำมาใช้ประกอบการออกแบบได้อย่างเหมาะสม 3) งานออกแบบที่เกิดขึ้นใหม่ในชุมชน ที่ไม่สามารถสื่อสารความหมายของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นระหว่างชาวบ้านกับนักท่องเที่ยวได้อย่างถูกต้อง อาจส่งผลกระทบต่อการเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนที่ไม่ยั่งยืน ดังนั้นงานวิจัยนี้ จึงมุ่งที่จะค้นหาวิธีการ ในการออกแบบที่ตระหนักถึงคุณค่าถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนนั้น ๆ อันจะเป็นการออกแบบเพื่อลดความขัดแย้งของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชน นำมาซึ่งประโยชน์ต่อชาวบ้านในชุมชนและนักออกแบบข้ามวัฒนธรรมที่สามารถจะนำแนวทางนี้ไปใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน ที่จะสื่อถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม

ท้องถิ่น แม้ว่าการพัฒนาชุมชนจะเกิดตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกเพียงใดก็ตาม แต่แนวทางนี้จะยังคงทำให้ชุมชนแหล่งท่องเที่ยวเกิดความยั่งยืน สามารถสร้างความเจริญให้แก่ชุมชน ยกย่องฐานะความเป็นอยู่ของชุมชนให้ดีขึ้นผ่านการท่องเที่ยว สนับสนุนให้เกิดการไหลเวียนของนักท่องเที่ยวตลอดจนพัฒนา สืบทอดและอนุรักษ์วิถีชีวิตได้สืบไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เสนอแนววิธีการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้ามวัฒนธรรม

1.2.2 เสนอแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน

1.3 คำถามของการวิจัย

1.3.1 คำถามหลัก

อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา จะได้รับการยอมรับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างไร

1.3.2 คำถามย่อย

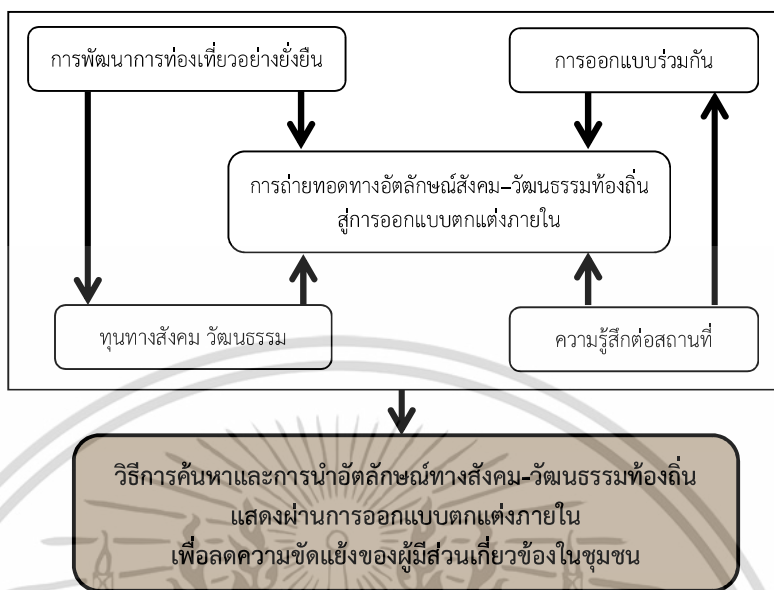
1.3.2.1 วิธีการในการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น มีวิธีการอย่างไร

1.3.2.2 อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่นำไปใช้เป็นข้อมูลหลักเพื่อการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวภายในชุมชนอัมพวา มีลักษณะอย่างไร

1.3.2.3 กระบวนการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ที่ส่งผลให้ชาวบ้านในชุมชนและนักท่องเที่ยวเห็นร่วมกันว่าเหมาะสม มีลักษณะอย่างไร

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากประเด็นความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามของการวิจัย และ วัตถุประสงค์ของการวิจัย นำมาสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย แนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism Development) แนวคิดด้านทุนทางสังคม-วัฒนธรรม (Cultural-Social Capital) แนวคิดการออกแบบร่วมกัน (Collaborative Design) แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place) และแนวคิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งค้นหาแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักกท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา ลักษณะงานวิจัยแบบผสมผสานวิธีเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods Approach) โดยมีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1.5.1 พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

พื้นที่ในการวิจัยได้มาจาก ตัวแทนชุมชนท่องเที่ยววิถีชีวิต ได้รับความนิยมนับเป็นอันดับ 1 ในปี 2553 โดยการจัดลำดับจาก อนุสาร อ.ส.ท. ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) นั่นคือ ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีปัญหาการถูกลดทอนคุณค่าด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม โดยกำหนดขอบเขตของการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมเฉพาะส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เนื่องจากเป็นหนึ่งในห้าของกลุ่มอาคารสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของอัมพวา (รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการนำร่องเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาสภาพแวดล้อมคลองอัมพวา: 4-15) และเป็นอาคารที่นักท่องเที่ยวโดยส่วนมากเข้าถึงและคุ้นเคย เนื่องจากอยู่ในแนวขนานลำคลองอัมพวา ซึ่งเป็นพื้นที่ยอดนิยมในการมาท่องเที่ยวอัมพวา

1.5.2 ผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในขั้นตอนของการทำวิจัยแบบ EDFR ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้มาด้วยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 9 ท่าน จาก 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) เจ้าของที่พักนักท่องเที่ยวที่เกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และเติบโตอยู่ในชุมชนอัมพวา 2) อาจารย์ผู้สอนในด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น 3) นักออกแบบตกแต่งภายในที่มีประสบการณ์ในการออกแบบงานที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยจะใช้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเดิมทั้ง 9 ท่านนี้ในทุกครั้ง ของขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในขั้นตอนของการออกแบบทดสอบการรับรู้ มี 2 กลุ่ม ประกอบไปด้วย 1) กลุ่มชาวบ้านที่อยู่อาศัยในชุมชนอัมพวามากกว่า 10 ปี 2) กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เคยไปท่องเที่ยวและค้างคืนที่ชุมชนอัมพวา ได้มาโดยวิธีการสมัครใจในการให้ข้อมูล (Volunteer Sampling)

1.5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.5.3.1 แบบสัมภาษณ์

1) แบบสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์สังคมและวัฒนธรรม ในการทำวิจัยแบบ EDR (Ethnographic Delphi Futures Research) ครั้งที่ 1 เพื่อหาตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา

2) แบบสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ในการทำเดลฟาย ครั้งที่ 2 และ 3 โดยการนำผลที่ได้ในขั้นตอนก่อนหน้า กลับมาทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญซ้ำอีกครั้ง เพื่อหาจำนวนผู้เชี่ยวชาญที่มีความเห็นด้วยกับผลที่ได้จากการวิเคราะห์ และเพื่อเรียงลำดับความเด่นชัดของตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา เพื่อให้ได้ฉันทมติที่แน่ชัด

1.5.3.2 ภาพจำลองกระตุ้นการรับรู้และแบบสอบถาม ด้วยวิธีการแบบมาตราประเมินค่า (Rating scale) มีสเกลวัดระดับความรู้ 5 ระดับ รวมถึงการตอบคำถามปลายเปิด เพื่อรวบรวมข้อมูลการรับรู้ของชาวบ้านในชุมชนและนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลงานการออกแบบตกแต่งภายในเชิงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

1.6 ขั้นตอนการวิจัย

ผู้วิจัยออกแบบการวิจัย โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Approach) แบบการใช้วิจัยเชิงปริมาณเพื่อขยายผลการวิจัยเชิงคุณภาพ (Quantitative Method to Extend Qualitative Results) โดยดำเนินการออกแบบการวิจัยเป็นลำดับ (Sequential Designs) ในแบบกรณีศึกษา (Case Study Design) มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อ เสนอแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา มีขั้นตอนของการวิจัยแยกเป็นช่วง ดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1 เมื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร แนวคิดทฤษฎี เพื่อให้ได้ข้อค้นพบดังต่อไปนี้

1. แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
2. แนวคิดด้านทุนทางสังคม-วัฒนธรรม
3. แนวคิดการออกแบบร่วมกัน
4. แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แนวคิดการถ่ายทอดทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน

จากนั้นนำปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม ลงเก็บข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล เพื่อค้นหาอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา และนำข้อมูลไปใช้ประกอบการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน ด้วยการทำวิจัยแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) ซึ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะมีทั้งหมด 3 กลุ่มคือ 1) เจ้าของโฮมสเตย์ที่เป็นคนอัมพวา โดยกำเนิด 2) อาจารย์ผู้สอนในด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น 3) นักออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่มีประสบการณ์ในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กลุ่มละ 3 ท่าน ผู้วิจัยแบ่งช่วงการวิจัยนี้ออกเป็น 3 ระยะ

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 1 EDFR รอบที่ 1 คือการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง คือมีการเตรียมหัวข้อหรือประเด็นการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า โดยวางขอบเขตของการสัมภาษณ์อยู่เฉพาะเรื่องวิถีชีวิต การเปลี่ยนแปลงและปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ที่เกี่ยวข้องกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา พร้อมบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ หลังการสัมภาษณ์สิ้นสุดจะทำการเปิดบันทึกการสัมภาษณ์ให้กับผู้ให้สัมภาษณ์ได้ฟัง เพื่อยืนยันคำสัมภาษณ์

จากนั้นจะนำคำสัมภาษณ์ที่ได้ ไปถอดเพื่อประมวล แล้วตัดข้อความที่ซ้ำซ้อน หรือข้อความส่วนเกินจากขอบเขตที่กำหนดไว้ และทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อหาคำซ้ำที่เป็นตัวแทน (Representation) ของแต่ละปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ของเรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 2 นำคำซ้ำที่ได้ในแต่ละปัจจัย มาสร้างเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่มี 5 ระดับ เพื่อนำกลับไปสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านอีกครั้ง เพื่อเป็นการให้ค่าระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทนของแต่ละปัจจัย พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบข้อคิดเห็น ที่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยในแต่ละข้อ ลงในช่องว่างด้านท้ายของแต่ละข้อในแบบสอบถาม

คำตอบที่ได้ในแต่ละปัจจัยจะถูกนำมาหา ค่ามัธยฐาน (Median) ฐานนิยม (Mode) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) เพื่อหาสอดคล้องและความเด่นชัดของความเป็นตัวแทน (Representation) ของแต่ละปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ของเรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 3 นำคำซ้ำที่ได้จากระยะที่ 2 มาสร้างแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน เลือกตอบของแต่ละปัจจัยเพียง 1 ข้อ เพื่อยืนยันคำตอบซ้ำอีกครั้ง จนเป็นฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน ให้ได้มาซึ่งความโดดเด่นของแต่ละปัจจัยที่เป็นตัวแทน (Representation) ขององค์ประกอบสภาพแวดล้อมภายใน เรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

คำซ้ำที่เป็นฉันทามตินี้จะถูกนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบที่อยู่ในช่วงถัดไปของการวิจัย

ช่วงที่ 2 เพื่อให้ได้ข้อมูลถึงผลการรับรู้ถึงคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา ผ่านกระบวนการการออกแบบตกแต่งภายใน จากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือกลุ่มชาวบ้านในพื้นที่และกลุ่มนักท่องเที่ยว ผู้วิจัยแบ่งการวิจัยในช่วงที่ 3 นี้ ออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ช่วงที่ 2 ระยะที่ 1 คำซ้ำที่เป็นฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลหลักในการออกแบบตกแต่งภายใน เรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อเป็นที่พักสำหรับนักท่องเที่ยว ผลงานจะถูกออกแบบโดย กลุ่มนักศึกษาจำนวน 6 คน ของสาขาการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นผู้เคยเรียนวิชาการออกแบบตกแต่งภายในในพื้นที่สาธารณะมาก่อน และลงทะเบียนเรียนวิชาแบบอย่างไทยและการประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นตัวแทนนักออกแบบตกแต่งภายในที่ไม่มีประสบการณ์ในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมและไม่เคยอาศัยอยู่ในชุมชนอัมพวามาก่อน

นอกจากนั้น ก่อนถึงขั้นตอนปฏิบัติการออกแบบ นักศึกษากลุ่มดังกล่าว ต้องลงพื้นที่ที่ชุมชนอัมพวา เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการออกแบบ ตามกระบวนการออกแบบที่เคยเรียนมาก่อนหน้านี้

ภาพจำลองการตกแต่งภายใน (Simulation 3D) ของเรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ถูกออกแบบให้เป็นที่พักสำหรับนักท่องเที่ยว คือผลงานที่จะถูกนำไปใช้ทดสอบการรับรู้ในระยะต่อไป

ช่วงที่ 2 ระยะที่ 2 ภาพผลงานการออกแบบตกแต่งภายในที่พักรับนักท่องเที่ยวที่อยู่ภายในเรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จะถูกใช้เป็นเครื่องมือร่วมกับแบบทดสอบการรับรู้ เพื่อเก็บข้อมูลการรับรู้ในเรื่องการถ่ายทอดคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม สู่ออกแบบตกแต่งภายใน กับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ชาวบ้านในพื้นที่และกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เคยไปท่องเที่ยวและพักค้างคืนที่ชุมชนอัมพวา

ภาพจำลองสภาพแวดล้อมภายใน ใช้เพื่อกระตุ้นการรับรู้ (Stimuli) ร่วมกับการตอบแบบสอบถามแบบมาตราประเมินค่า (Rating scale) มีสเกลวัดระดับความรับรู้ 5 ระดับ รวมถึงการตอบคำถามปลายเปิด ข้อมูลที่จะถูกนำมาได้มาสรุป โดยหาค่าทางสถิติและสรุปผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเชิงเปรียบเทียบ

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้แนวทางการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้ามวัฒนธรรม

1.7.2 ได้แนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม ที่สามารถลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.8 คำนิยามศัพท์

1.8.1 อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา หมายถึง รูปแบบเฉพาะตัว ในประเด็น สี วัสดุและพื้นผิว แสง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่ง การเจาะช่องเปิด ที่ว่าง ในส่วนของอาคารเรือนแถวไม้ ชั้นเดียววิมลคลองอัมพวา ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่มีแบบแผนที่เป็นเอกลักษณ์ของอัมพวา

1.8.2 การออกแบบข้ามวัฒนธรรม หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในมุมมองที่แตกต่าง สร้างความแปลกและมีความใหม่ โดยมีปัจจัยด้านสังคม-วัฒนธรรม ที่แตกต่างกันของนักออกแบบ ผู้ใช้งาน แนวความคิดในการออกแบบและผลงานการออกแบบ หรือการใช้เรื่องราวทางด้านวัฒนธรรมมาบอกเล่าสร้างสรรค์ผ่านงานออกแบบ การจัดการ ประดับเพื่อความงาม อาจใช้สิ่งของจากธรรมชาติหรือของที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น นำมาดัดแปลงเพื่อให้เกิดคุณค่า ความสวยงาม สามารถตอบสนองความต้องการใช้สอยได้อย่างเหมาะสม

1.8.3 นักออกแบบข้ามวัฒนธรรม หมายถึง บุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานความจริงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ยอมรับข้อผูกพันในด้านการตลาด สังคมและวัฒนธรรม คำนึงถึงศิลปะ ความงามและประโยชน์ใช้สอย และยังเป็นผู้ที่มาจากที่ ที่แตกต่างทางด้านประเพณี ภาษา ศรีทธา ความเชื่อ สถานที่ สภาพอากาศ รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิต

1.8.4 การรับรู้สภาพแวดล้อม หมายถึง การที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมใด สภาพแวดล้อมหนึ่ง แล้วได้รับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตกแต่งภายใน ที่มีพื้นฐานสำคัญในประเด็น เช่น การแสดงออกถึงอัตลักษณ์ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเชิญชวน ความสอดคล้องกับนโยบาย ความสวยงาม ความแปลกใหม่ และความน่าสนใจ แล้วเกิดการใช้วิจารณ์ญาณในการตัดสินใจเลือกที่จะรับรู้หรือไม่รับรู้ และตีความหมายออกมาเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรับรู้หรือไม่รับรู้ต่อการตกแต่งภายในนั้น

1.8.5 EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) หมายถึง วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญโดยตรง แทนการส่งตอบแบบสอบถามปลายเปิด ถูกพัฒนาโดย จุมพล พูลภัทรชีวิน เป็นการสัมภาษณ์โดยไม่มีการจำกัดขอบเขตของแนวคิดของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ใช้การสัมภาษณ์แบบเปิดและไม่ขึ้นนำ ผู้ให้สัมภาษณ์มีโอกาสปรับปรุง เปลี่ยนแปลงและแก้ไขข้อมูลที่ให้สัมภาษณ์ ทำให้ข้อมูลที่ได้รับความน่าเชื่อถือ รวมถึงทำให้ได้ข้อมูลที่รวดเร็วมากกว่าวิธีการเดลฟายแบบดั้งเดิม

บทที่ 2

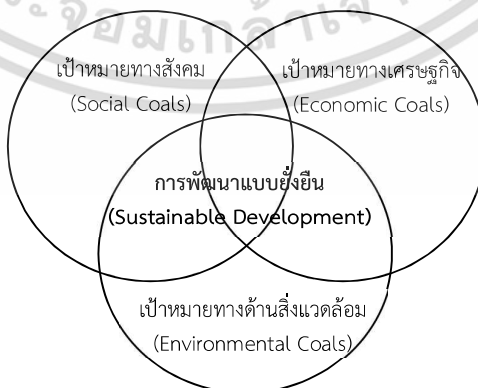
ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่ได้จากการศึกษาข้อมูลในภาคเอกสารต่าง ๆ เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎี รวมถึงกระบวนการดำเนินการวิจัยที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกัน โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษา แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา โดยเน้นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดความยั่งยืนของชุมชนท่องเที่ยว เป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้คนในชุมชนและนักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้ถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น อันจะส่งผลให้ชุมชนเกิดความยั่งยืนในด้านของการเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ในเชิงวัฒนธรรมตามศักยภาพพื้นที่ของชุมชน โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2 ประเด็น คือ 1) เสนอแนวทางการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้ามวัฒนธรรม 2) เสนอแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน

ทฤษฎีพื้นฐานของการศึกษานี้มี 5 แนวคิด คือ 1) แนวคิดการพัฒนากการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 2) แนวคิดด้านทุนทางสังคม-วัฒนธรรม 3) แนวคิดการออกแบบร่วมกัน 4) แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place) 5) แนวคิดการถ่ายทอดทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน

2.1 แนวคิดการพัฒนากการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

แนวคิดการพัฒนากอย่างยั่งยืน เป็นการพัฒนามุ่งการสร้างสมดุลใน 3 มิติ ได้แก่ สังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม โดยการพัฒนาทุกด้านล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์กันและเกี่ยวเนื่องกัน พระธรรมปิฎก (2546) กล่าวว่าหัวใจของการพัฒนากอย่างยั่งยืนนั้นประกอบด้วย คำศัพท์ที่นำมาจับคู่กัน 2 คู่ได้แก่ การพัฒนากกับสิ่งแวดล้อม และ เศรษฐกิจกับนิเวศวิทยา โดยเห็นว่าควรให้ความเจริญทางเศรษฐกิจอยู่ภายใต้เงื่อนไขการอนุรักษ์สภาพแวดล้อม หมายความว่า การพัฒนากหรือการเติบโตทางเศรษฐกิจอยู่ในภาวะที่สิ่งแวดล้อมรองรับ หรือ เจริญโดยไม่รังแกธรรมชาติหรือสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 2.1 ความสัมพันธ์ของมิติต่าง ๆ อย่างสมดุลเพื่อนำไปสู่การพัฒนากอย่างยั่งยืน

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนากเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาที่ยั่งยืนนี้มีลักษณะเป็นการพัฒนาที่เป็นบูรณาการ คือ ทำให้เกิดเป็นองค์รวม (Holistic) หมายถึงการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาประสานกันครบองค์และมีดุลยภาพ ดังนั้นธรรมชาติแวดล้อมกับเศรษฐกิจจะต้องถูกบูรณาการเข้าด้วยกัน แล้วเกิดสภาพที่เรียกว่ายั่งยืนในสังคม เศรษฐกิจและในสภาพแวดล้อม หรือพูดอีกความหมายหนึ่งคือ การทำให้กิจกรรมของมนุษย์สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ เป็นรากฐานของการพัฒนาที่ยั่งยืน (พระธรรมปิฎก, 2546: 62-63) แนวคิดของการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจึงไม่เพียงแต่ถือได้ว่าเป็นระบบที่มุ่งอนาคตแบบองค์รวมเท่านั้น แต่ยังเป็นวิสัยทัศน์ภายในซึ่งรวมถึงทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม เพื่อการบรรลุเป้าหมาย (Sharpley, 2000) การพัฒนาการท่องเที่ยว คือการตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวในปัจจุบันและเป็นเจ้าภาพพื้นที่ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการปกป้องและเพิ่มโอกาสสำหรับอนาคต (Waridin and Astawa, 2021)

สรุปได้ว่า แนวความคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนประกอบด้วย

- 1) การพัฒนาที่มุ่งการสร้างสมดุลใน 3 มิติ ได้แก่ สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม กล่าวคือ การทำให้ผู้คนประกอบไปด้วยชาวบ้านซึ่งเป็นคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวประกอบกิจกรรมภายใต้ชุมชนเพื่อให้ได้รับประโยชน์ทางเศรษฐกิจ โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมในชุมชนด้วย
- 2) มีลักษณะการพัฒนเป็นแบบบูรณาการและเกิดดุลยภาพเข้าด้วยกันเป็นองค์รวม
- 3) จุดมุ่งหมายเพื่อการทำกิจกรรมมนุษย์สอดคล้องกับธรรมชาติแวดล้อมอย่างเหมาะสม ไม่เบียดเบียนจนทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเกิดความเสียหายหรือบกพร่อง

การพัฒนาและความยั่งยืนของชุมชนที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวสามารถวัดความสำเร็จได้จากดัชนีชี้วัดระดับการพัฒนาที่ยั่งยืนและดัชนีความอยู่ดีมีสุขของผู้คนในชุมชนนั้น เช่น คุณภาพชีวิต, สภาพแวดล้อม สภาพสังคมภายในชุมชน, การกระจายรายได้ เป็นต้น (วณิ ปิ่นประทีป, 2548) โดยกิจกรรมการท่องเที่ยวสามารถดำรงอยู่ได้มีนักท่องเที่ยวอย่างสม่ำเสมอ ทรัพยากรการท่องเที่ยวสามารถดึงดูดใจได้ไม่เสื่อมคลาย ผลกระทบที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ทั้งทางธรรมชาติ สังคมและวัฒนธรรมจะต้องไม่มีหรือมีน้อยที่สุดและให้ความสำคัญกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) เพื่อช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมอันเป็นเครื่องมือที่นำมาซึ่งสันติภาพและความยั่งยืนของชุมชนและโลก (ธีระ สินเดชาภิรักษ์ และนาฬิกอติภัค แสงสนิท, 2556) ทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นแนวทางการพัฒนาของการท่องเที่ยวที่นำมาสู่แนวทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ซึ่งปรับเปลี่ยนมาจากการท่องเที่ยวแบบมวลชน (Mass Tourism) ไปสู่การท่องเที่ยววิถีชุมชนหรือการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ที่นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์ของชุมชนหรือท้องถิ่นนั้น ๆ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการหันเหจากการท่องเที่ยวที่สนใจในวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) ไปสู่วิถีวัฒนธรรมที่พบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน (Everyday Culture) (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556)

การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนนั้นต้องอยู่บนพื้นฐานของการประสานประโยชน์ทั้งนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน ตามหลักทฤษฎี Host and Guest Theory โดยผ่านกระบวนการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือการพัฒนาที่ตรงกับความต้องการในปัจจุบัน โดยคนรุ่นหลังยังสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ การพัฒนาอย่างยั่งยืนจึงเป็นกลยุทธ์การพัฒนาที่จัดการทรัพยากรทางการท่องเที่ยวไม่ว่าจะเป็น ทรัพยากรทางธรรมชาติ ทรัพยากรมนุษย์ ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณี ให้มั่นคงและมั่งคั่งในระยะยาว (Rigall-I-Torrent, 2008)

ตัวอย่างชุมชนท่องเที่ยวในโลกที่มีการจัดการด้านการอนุรักษ์ร่วมกับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ที่ประสบความสำเร็จ

1) ฮอยอัน เมืองขนาดเล็กริมฝั่งทะเลจีนใต้ ตอนกลางของประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญครั้งที่ 23 เมื่อปี ค.ศ. 1999 เนื่องจากในอดีตเป็นเมืองท่าที่มีความสำคัญจึงเป็นชุมชนที่รวบรวมวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้ง จีน ญี่ปุ่นและตะวันตกเอาไว้ โดยเห็นได้อย่างชัดเจนจากอาคารบ้านเรือน ถนน สะพาน ที่อยู่ในชุมชน เกิดการผสมกลมกลืนของพหุวัฒนธรรมจนมีแบบฉบับเป็นของตนเอง การที่เมืองฮอยอันได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลก เพราะเมืองโบราณนี้ได้รับการรักษาดูแลเป็นอย่างดี รัฐบาลกลางเวียดนาม รัฐบาลท้องถิ่นจังหวัดกว๋างนัมและเทศบาลเมืองฮอยอันได้เริ่มโครงการรวมถึงอนุรักษ์สิ่งก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม อาคารบ้านเรือนต่าง ๆ รวมถึงออกกฎหมายเพื่อการอนุรักษ์เมืองโบราณแห่งนี้ โดยมีการแบ่งเมืองฮอยอันออกเป็น 2 เขต

- เขตที่ 1 เขตป้องกันไม่ให้มีการรบกวน ในเขตนี้จะประกอบไปด้วยสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรม อาคาร บ้านเรือนในเขตเมืองเก่าทั้งหมด ซึ่งจะต้องปกป้องดูแลให้มีสภาพเหมือนเดิม

- เขตที่ 2 เขตสิ่งแวดล้อมทางนิเวศ ในเขตนี้จะประกอบไปด้วยพื้นที่ที่อยู่รอบเขต 1 อาจมีสิ่งก่อสร้างใหม่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องไม่กระทบต่อโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมเดิม ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางนิเวศ

นอกจากนั้นยังมีการแบ่งแยกสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ออกเป็น 5 ประเภท ขึ้นอยู่กับความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมหรือสถาปัตยกรรม นอกเหนือจากการออกกฎหมายและบังคับใช้อย่างจริงจัง รัฐบาลยังสนับสนุนอาชีพเสริมให้กับชาวบ้าน โดยมีความเกี่ยวเนื่องกับสภาพแวดล้อมของเมืองโบราณอีกด้วย เช่น อาชีพรับจ้างแจวเรือ อาชีพขายของที่ระลึกจากหัตถกรรมพื้นถิ่น อาชีพขายอาหารดั้งเดิมของพื้นถิ่น เป็นต้น จากการลงสำรวจในพื้นที่ของผู้ทำวิจัยพบว่า อาคารสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ต่างได้รับการดูแลทำนุบำรุงอย่างดี ส่วนประกอบอาคารทั้งภายนอกและภายในที่มีความสำคัญแม้เพียงเล็กน้อย ก็ได้รับการใส่ใจรักษาให้คงสภาพไว้ดั้งเดิม อีกทั้งเจ้าของหรือผู้ดูแลอาคาร สามารถให้ข้อมูลที่มีความสำคัญของตัวอาคาร ไม่ว่าจะเป็นประวัติความเป็นมา ความพิเศษในการก่อสร้าง รายละเอียดทางความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับตัวอาคาร ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความใส่ใจในทุก ๆ รายละเอียด สิ่งนี้เองที่ผู้วิจัยรับรู้ได้ถึงความตั้งใจและใส่ใจอย่างจริงจังของผู้ดูแลและเจ้าของอาคารที่มีความรัก ความห่วงใยต่อสมบัติทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าเหล่านั้น จากนั้นผู้วิจัยได้มีโอกาสเดินสำรวจสภาพแวดล้อมโดยรอบเมืองและยังพบอีกว่า ชาวบ้านในพื้นที่แสดงออกถึงการมีความสุข โดยเห็นได้จากการยิ้มแย้มแจ่มใส การพูดคุยระหว่างชาวบ้านด้วยกันหรือกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ แม้ภาษาที่ใช้จะเป็นอุปสรรคอยู่บ้างก็ตาม ตลอดเส้นทางที่เดินสำรวจสามารถพบเห็นนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากได้ตลอดเส้นทาง ทั้งนักท่องเที่ยวต่างชาติรวมถึงนักท่องเที่ยวชาวเวียดนามเอง ซึ่งสังเกตได้จากลักษณะการแต่งการที่แตกต่างจากชาวบ้านในพื้นที่ ดังนั้น เมืองโบราณฮอยอันจึงเป็นชุมชนท่องเที่ยวที่มีการอนุรักษ์สังคม วัฒนธรรมเอาไว้อย่างเคร่งครัด โดยใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือหลัก นอกจากนั้นเป็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐและประชาชนอย่างจริงจัง จนทำให้เมืองแห่งนี้ประสบความสำเร็จ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก เป็นเมืองท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่นำรายได้เข้าประเทศเวียดนามจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวคิดเป็นร้อยละ 60 ของทั้งหมด และยังมีกรเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 13 ต่อปี (เหรียญ หล่อวิมมงคล, 2554) นี่คือนี่เมืองที่ประสบความสำเร็จจากการให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมเอาไว้ให้ยั่งยืน



ภาพที่ 2.2 เมืองฮอยอัน ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

2) หมู่บ้านมียามะหรือมียามา (Miyama) ประเทศญี่ปุ่น มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า คายาบุกิ โน ซาโตะ อยู่ทางเหนือของเกียวโตประมาณ 30 กิโลเมตร เอกลักษณ์โดดเด่นของหมู่บ้านมียามะคือ บรรยากาศของความเป็นเมืองเก่าโบราณแบบหมู่บ้านเกษตรกรรมท้องถิ่น บ้านมีการมูหลังคาแบบ Kayabuki หรือบ้านหลังคาใบจากอันเป็นลักษณะเฉพาะของหมู่บ้านแห่งนี้ และที่สำคัญบ้านแต่ละหลังเป็นบ้านที่ชาวบ้านอยู่อาศัยจริง และมีหลายหลังเปิดให้บริการในลักษณะโฮมสเตย์แก่นักท่องเที่ยว พื้นที่มียามะประกอบด้วยหมู่บ้านเล็ก ๆ และชุมชนที่กระจัดกระจายไปตามพื้นที่แคบของหุบเขาสลับซับซ้อนที่สวยงาม ชาวบ้านยังคงประกอบอาชีพการเกษตร ตกปลา ทำเหล้าสาเก หมักมิโซะ ล้ากวางและหมูป่า นักท่องเที่ยวสามารถเดินลัดเลาะไปตามถนนภายในหมู่บ้านเพื่อสัมผัสบรรยากาศของหมู่บ้านเกษตรกรรมชนบทที่สมบูรณ์ของญี่ปุ่น มีพิพิธภัณฑ์ชุมชนที่ชาวบ้านในชุมชนร่วมมือและช่วยเหลือกันดูแล ให้บริการ ชื่อพิพิธภัณฑ์ Kayabuki no Sato Folk Museum จัดแสดงเครื่องมือแบบดั้งเดิมและอุปกรณ์เครื่องใช้ในบ้านตั้งแต่ยุคโบราณ นอกจากนี้ยังมีพิพิธภัณฑ์ Little Indigo Museum เป็นที่จัดแสดงผลงานศิลปะและสตูดิโอแสดงการย้อมสีผ้าอินดิโกแบบดั้งเดิมของที่นี่ นักท่องเที่ยวสามารถซื้อของที่ระลึก ของฝาก รวมถึงชมกรรมวิธีในการย้อมสีแบบดั้งเดิมได้อีกด้วย หากนักท่องเที่ยวต้องการสัมผัสบรรยากาศการใช้ชีวิตในบ้าน Kayabuki ก็สามารถพักค้างแรมที่หมู่บ้านแห่งนี้ได้ โดยนักท่องเที่ยวจะใช้ชีวิตในบ้านสไตล์ญี่ปุ่นดั้งเดิม นอนบนฟูกฟูกตงในห้องนอนเสื่อทาฮามิ มีเตาผิงที่ให้ความอบอุ่น รวมถึงการรับประทานอาหารเมนูท้องถิ่น เช่น ปลาหวาน Ayu จากแม่น้ำยูระ (Yura River) หมู่บ้านมียามะมีสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญมาก จากการลงสำรวจพื้นที่หมู่บ้านพบว่าแม้ภายนอกตัวบ้าน Kayabuki จะเก่าและโบราณ แต่ภายในมีการติดตั้งสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยอย่างครบครัน เช่น ห้องอาบน้ำพร้อมเครื่องทำน้ำอุ่น เครื่องปรับอากาศ ระบบป้องกันอัคคีภัย เป็นต้น เป็นการแสดงให้เห็นว่าการอนุรักษ์วัฒนธรรมไม่จำเป็นต้องปฏิเสธความเจริญหรือสิ่งอำนวยความสะดวกสมัยใหม่แต่อย่างใด หากแต่จัดวางให้อยู่ในที่ ๆ เหมาะสมกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมหลัก

หมู่บ้านมียามะ เป็นสถานที่ที่เดินทางเข้าถึงค่อนข้างลำบาก หากโดยสารรถสาธารณะจำเป็นต้องต่อรถโดยสารหลายต่อ แต่หากขับรถส่วนตัวก็มีเส้นทางที่สลับซับซ้อนคดเคี้ยวตามแนวป่าสน วิ่งผ่านหุบเขา ข้ามแม่น้ำ ลอดอุโมงค์ ทุ่งนาและชุมชนที่กระจัดกระจายอยู่โดยทั่วไปตามที่ราบเชิง

เขาใกล้เส้นทางน้ำ แม้การเดินทางยากลำบากเพียงใดก็ตาม ในวันที่ผู้วิจัยลงพื้นที่ สามารถพบนักท่องเที่ยวที่เข้าเยี่ยมชมหมู่บ้านแห่งนี้ไม่ต่ำกว่า 200 คนถือได้ว่ามีจำนวนไม่น้อย เนื่องจากหมู่บ้านวางแนวยาวจากที่ราบเชิงเขาและแม่น้ำ จึงทำให้นักท่องเที่ยวเดินเที่ยวชมหมู่บ้านได้อย่างอิสระและไม่เบียดเสียดพลุกพล่าน พื้นที่ให้บริการต่าง ๆ ก็ตั้งอยู่ภายในบ้านจึงมีจำนวนที่นิ่งจำกัด เท่ากับว่าเป็นการจำกัดลูกค้าที่จะเข้ารับบริการไปด้วย เช่น ร้านอาหารไอศกรีมโฮมเมด ร้านอาหารราเม็ง ร้านชาประจำหมู่บ้าน เป็นต้น กรณีของหมู่บ้านมียามะ เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจในด้านการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมให้คงอยู่โดยไม่ปฏิเสธความทันสมัยที่เข้ามา แต่ชุมชนรับและนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของชุมชน ยังผลให้ชุมชนมียามะเป็นชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เป็นที่ต้องการเข้าท่องเที่ยวเยี่ยมชมอย่างไม่ขาดสาย สามารถสร้างรายได้เสริมให้ชาวบ้านในชุมชนโดยชาวบ้านเองยังคงดำเนินชีวิตได้ตามปกติ



ภาพที่ 2.3 บ้าน Kayabuki หมู่บ้านมียามะ เกียวโต ประเทศญี่ปุ่น

3) บ้านนาต้นจั่น หมู่บ้านเล็ก ๆ ในอำเภอศรีษะนาถัย จังหวัดสุโขทัย ชุมชนบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดย ชาวบ้านในชุมชนแบ่งพื้นที่ภายในบ้านของตน เพื่อเป็นห้องพักสำหรับนักท่องเที่ยว เป็นรูปแบบที่พักแบบโฮมสเตย์ นักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์ร่วมกับเจ้าบ้านผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง สามารถสัมผัสได้ถึงวิถีของชาวบ้าน โดยการเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน ตั้งแต่การตักบาตรพระสงฆ์ตอนเช้า เก็บพืชผักสวนครัวหลังบ้านมาประกอบอาหาร บายศรีสู่ขวัญ เรียนรู้วิธีการทอผ้า หมักผ้ากับโคลน การทำอาหารพื้นบ้าน เช่น ข้าวเป็ป เป็นต้น สิ่งที่ชุมชนได้รับคือประโยชน์ที่เอื้อมาจากการท่องเที่ยว ในแง่ของการรักษาไว้ซึ่งประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นสืบต่อกันไป (ศลิษา ธีรานนท์ และประกาศิต โสภณจรัสกุล, 2559) อีกทั้งภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดมาสู่คนรุ่นหลังเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนที่ก่อให้เกิดรายได้เสริมหลังจากว่างเว้นจากการทำสวนทำไร่ จึงถือได้ว่าเป็นการจัดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน บ้านนาต้นจั่นแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นทุนเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว ทำให้เกิดการส่งต่อภูมิปัญญาอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม มีการจัดการอย่างเป็นระบบโดยความร่วมมือร่วมใจของชาวบ้านในชุมชนและวนกลับมาเป็นรายได้กลับสู่ชุมชนอย่างต่อเนื่องและกระจายให้กับผู้มีส่วนในชุมชนอย่างทั่วถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 บรรยากาศการนั่งล้อมวงรับประทานอาหารบริเวณชานบ้าน ที่บ้านนาต้นจั่น
ที่มา: <https://pantip.com/topic/35815492>

สรุปได้ว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism Development) เป็นแนวคิดที่มุ่งหวังให้กิจกรรมการท่องเที่ยว สามารถเพิ่มประโยชน์ในทุกด้าน โดยไม่ทำลาย วัฒนธรรมของชุมชน สนับสนุนและส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคม โดยให้ประโยชน์แก่ ชุมชนท้องถิ่น (Hall, 2007) อีกทั้งยังมีการสร้างความตระหนักรู้ให้กับชาวบ้านในชุมชนและ นักท่องเที่ยว ส่งเสริมพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน (Gössling et al., 2012) เพื่อช่วยลดภาระที่ ต้องสูญเสียในการบำรุงรักษาคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยว (Pearce, 1995)

2.2 แนวคิดด้านทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม เป็นแบบแผนการประพฤติก การแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจและ ซาบซึ้งร่วมกัน มนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อประโยชน์แห่ง การดำรงชีวิตและการสืบทอดเผ่าพันธุ์ วัฒนธรรมมิใช่เป็นนามธรรมหรือรูปธรรมที่หยุดนิ่งแต่มีพลวัตตลอดเวลา โดยวัฒนธรรมมุ่งความอยู่ดีมี สุขของคนและสังคมโดยรวม วัฒนธรรมจึงต้องเชื่อมโยงอดีตสู่ปัจจุบัน ปัจจุบันสู่อนาคต ต้อง เชื่อมโยงคนในสังคมซึ่งมีวัยต่างกัน ต้องเชื่อมโยงตนเองกับครอบครัว ชุมชน สังคมและสภาพรอบโลก ต้องเชื่อมโยงความรู้ด้านต่าง ๆ ทั้งมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สำคัญต้องเชื่อมโยง คนกับธรรมชาติที่อยู่ล้อมรอบตัวคนอีกด้วย วัฒนธรรมมีลักษณะเป็นมรดกของสังคมเป็นผลของการ ถ่ายทอดและการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารโดยสัญลักษณ์ (Symbolic Communication) การที่มนุษย์มีภาษาใช้ที่แน่นอนมีส่วนช่วยให้มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่น ก่อนๆ ดำเนินสืบเนื่องกันมาไม่ขาดสาย ดังนั้น สังคม-วัฒนธรรม (Socio-Cultural) จึงมีความหมายว่า สังคมที่มีวัฒนธรรมเป็นเครื่องกำหนดลักษณะหรือสภาพของสังคม ใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการ กำหนดแบบแผนการปฏิบัติ การดำรงชีวิต การดำเนินชีวิต กำหนดพฤติกรรม ความประพฤติอัน เหมาะสมของแต่ละสังคม ทำให้มนุษย์มีความแตกต่างจากสัตว์อื่น ๆ รวมไปถึงสังคมมนุษย์อื่นด้วยกัน ก็ตรงวัฒนธรรมนั่นเอง วัฒนธรรมมีลักษณะเป็น มรดกแห่งสังคม (Social Heritage) และจะพัฒนา งอกงามได้ต้องอาศัยความเชื่อมโยงและความเข้าใจในความหลากหลาย ความแตกต่าง แสวงจุดร่วม ของวัฒนธรรมท้องถิ่นกับวัฒนธรรมของชาติและวัฒนธรรมของโลกที่มีวิวัฒนาการ ความเปลี่ยนแปลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลวัตที่ไม่หยุดนิ่ง เพื่อที่จะประสาน เชื่อมโยงและถักทอวิถีชีวิตของคนในชุมชนต่าง ๆ รอบโลกเข้าไว้กับธรรมชาติ ทำให้การพัฒนาด้านวัฒนธรรมยั่งยืนได้ (สิปปนนท์ เกตุทัต, 2542)

คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม เซอร์ เบร์นาร์ด เอ็ม ฟิลเดิน (Bernard, 1993) ได้กำหนดว่า หัวใจของการอนุรักษ์อยู่ที่การรักษาคุณค่าความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ โดยสามารถแบ่งคุณค่าออกเป็นสองแนวทาง ได้แก่ คุณค่าทางด้านกายภาพ มองเห็นจับต้องสัมผัสได้ และคุณค่าทางด้านจิตใจ ที่ไม่ปรากฏให้เห็นแต่สามารถรับรู้ได้ นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในด้านอาคารสถานที่ออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

1) คุณค่าทางด้านจิตใจ (Emotional Value) คุณค่าในกลุ่มนี้จะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกของคนในสังคมที่มีต่ออาคารหรือสถานที่นั้น ๆ สิ่งบ่งชี้คุณค่าในกลุ่มนี้ ได้แก่ อายุของอาคารหรือสถานที่ ความต่อเนื่องของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอาคารหรือสถานที่ของคนในสังคมนั้น ความเป็นเอกลักษณ์ ความเชื่อหรือศาสนา เป็นต้น สามารถสรุปคุณค่าในกลุ่มนี้ได้เป็นหัวข้อย่อยดังนี้

- คุณค่าด้านความเป็นเอกลักษณ์
- คุณค่าด้านความต่อเนื่องของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
- คุณค่าด้านจิตใจ และความเชื่อ

2) คุณค่าประโยชน์ใช้สอย (Use Value) คุณค่ากลุ่มนี้จะเกี่ยวเนื่องกับสังคมและเศรษฐกิจปัจจุบัน ซึ่งคุณค่าทางด้านเศรษฐกิจอาจจะไม่ได้หมายถึงผลตอบแทนด้านการเงินเท่านั้น แต่อาจหมายถึงคุณค่าที่เกิดขึ้นจากการนำเอามรดกทางวัฒนธรรมมาใช้ หรือจากการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมนั้น ทำให้วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ของบุคคลที่เกี่ยวข้องดีขึ้น คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยนี้อาจแบ่งออกเป็น

- คุณค่าที่เกิดจากอาคารหรือสถานที่ ยังมีประโยชน์ใช้สอยอย่างต่อเนื่อง
- คุณค่าและความสำคัญทางด้านเศรษฐกิจของอาคารและที่ตั้ง
- คุณค่าทางด้านสังคม

3) คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม (Cultural Value) ได้แก่

- คุณค่าในฐานะที่เป็นบันทึกหลักฐานทางประวัติศาสตร์
- คุณค่าด้านโบราณคดี ความมีอายุเก่าแก่และเป็นสิ่งที่หายได้ยาก
- คุณค่าทางด้านความงาม และความเป็นสัญลักษณ์
- คุณค่าทางด้านสถาปัตยกรรม
- ความสำคัญของอาคารหรือสถานที่ ที่มีต่อภูมิทัศน์ของเมือง
- คุณค่าทางด้านเทคโนโลยีการก่อสร้าง

ในขณะที่กฎบัตรบูร์ราในปี ค.ศ. 1999 แบ่งคุณค่านมรดกทางวัฒนธรรมในด้านอาคารสถานที่ออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ (Australia ICOMOS Inc., 1999)

1) คุณค่าทางด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic Value) ซึ่งหมายรวมถึงคุณค่าที่รับรู้จากประสาทสัมผัสทุก ๆ ด้าน ได้แก่ รูปทรง ขนาด สี ผิวสัมผัส และวัสดุ ที่ประกอบขึ้นเป็นกายภาพของสถานที่ทางประวัติศาสตร์นั้นและยังครอบคลุมถึงสัมผัส กลิ่นและเสียง ที่เกี่ยวเนื่องกับสถานที่และการใช้สอยสถานที่นั้นด้วย

2) คุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ (Historic Value) เป็นพื้นฐานของคุณค่าในทุก ๆ ด้าน สถานที่ใด ๆ จะมีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ก็ต่อเมื่อสถานที่นั้นมีอิทธิพลหรือได้รับอิทธิพลจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุการณ์และบุคคลในช่วงใดช่วงหนึ่งในประวัติศาสตร์ เป็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ คุณค่าทางประวัติศาสตร์จะมีความเด่นชัดเมื่อหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือบุคคลนั้นยังคงปรากฏอยู่ภายในพื้นที่ หรือสถานที่นั้นยังมีความสมบูรณ์อยู่ แต่บางครั้งสถานที่นั้นอาจเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญอย่างมากจนแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงไปแล้วก็ตามก็ยังคงคุณค่าอยู่ได้

3) คุณค่าทางด้านวิทยาศาสตร์ (Scientific Value) หมายถึงถึงคุณค่าทางด้านการศึกษาวิจัย (Research Value) คุณค่านี้ขึ้นอยู่กับความสำคัญของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ ความหายาก และการที่สถานที่นั้นสามารถให้เป็นแหล่งข้อมูลในอนาคตได้

4) คุณค่าทางด้านสังคม (Social Value) ครอบคลุมคุณค่าของสถานที่ในฐานะที่เป็นศูนย์กลางของจิตวิญญาณ ความเชื่อ การเมือง ชนชาติ หรือวัฒนธรรมของคนกลุ่มน้อย

2.2.1 การอนุรักษ์และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

การอนุรักษ์และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ที่รวมการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมและชุมชน การศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม และการจัดการเข้าไว้ด้วยกัน คำว่า มรดก หรือ Heritage มีความหมายตามพจนานุกรมว่า สมบัติ หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษจนถึงลูกหลาน หรืออาจมีความหมายว่าเป็นวิถีชีวิต ประเพณี หรือคุณสมบัติส่วนใดส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ ซึ่งสืบทอดต่อเนื่องเป็นระยะเวลาอันยาวนาน สานต่อจากรุ่นหนึ่งยังอีกรุ่นหนึ่ง มรดกคล้ายคลึงกับประวัติศาสตร์ในแง่ที่เป็นการเลือกเอาส่วนใดส่วนหนึ่งของอดีตมาใช้ เพื่อสนองความต้องการของปัจจุบัน ประวัติศาสตร์คือส่วนหนึ่งของอดีตที่นักประวัติศาสตร์เห็นสำคัญและจดบันทึกไว้ ในขณะที่มรดกเป็นสิ่งที่คนในปัจจุบันเลือกขึ้นมาเพื่อสืบทอดต่อไปในอนาคต จนถึงกับมีการให้ความหมายของมรดกว่าเป็นการนำเอาอดีตมาใช้เพื่อสนองวัตถุประสงค์ในปัจจุบัน ดังนั้นมรดกจะแตกต่างจากประวัติศาสตร์ตรงที่ประโยชน์ใช้สอยของมรดกเพื่อปัจจุบันและอนาคตเป็นสิ่งสำคัญที่คำนึงถึง หากเปรียบเทียบว่ามรดกทางวัฒนธรรมเป็นต้นทุนในกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรม นำมาผ่านกระบวนการคัดสรรและแปรรูปเพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จนออกมาเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 2.5 แผนภูมิแสดงแนวคิดด้านการผลิตสินค้าด้านวัฒนธรรม
ที่มา: Tunbridge and Ashworth, 1996

การอนุรักษ์และการจัดการพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม เป็นหลักการสำคัญในการดูแลรักษามรดกสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม กล่าวคือ การพยายามรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ ไว้ให้ได้ และในขณะเดียวกันก็สามารถสนองตอบต่อความต้องการทางด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนในการดูแลรักษาและกำหนดแนวทางการจัดการสถานที่ทางวัฒนธรรม จำเป็นต้องมีกระบวนการและเกณฑ์ในการจัดการที่เหมาะสม เพื่อการรักษาคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม และสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายได้ โดยพื้นฐานแล้ว ความจำเป็นในการพัฒนาและจัดการกิจกรรมเหล่านี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะไม่สูญเสียทรัพยากร วัฒนธรรมหรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน (Blancas et al., 2015) วัฒนธรรมจึงมีบทบาทสำคัญ รวมถึงการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจะกลายเป็นประเด็นสำคัญในการประเมินผลงานการออกแบบในอนาคต การออกแบบเชิงวัฒนธรรมกลายเป็นเทรนด์การออกแบบในตลาดโลก (Rung-Tai, 2007)

แผนงานอนุรักษ์ (Conservation Plan) และแผนการจัดการ (Management Plan) เป็นเครื่องมือในการดูแลรักษาพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ การทำความเข้าใจพื้นที่โดยการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และการพัฒนาแนวทางการอนุรักษ์ ซึ่งเป็นแผนกลยุทธ์และการเอาแผนนี้ไปปฏิบัติ สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1) การทำความเข้าใจพื้นที่อนุรักษ์โดยการรวบรวมข้อมูล และการกำหนดบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่เป็นขั้นตอนสำคัญ และเป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งงานที่จะต้องปฏิบัติในขั้นตอนนี้ ได้แก่

- การกำหนดขอบเขตของพื้นที่
- การกำหนดบุคคล กลุ่มบุคคลและบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่
- การค้นคว้าข้อมูล
- การจัดลำดับ และเรียบเรียงข้อมูลให้เป็นระบบ
- การวิเคราะห์ข้อมูล และการหาช่องว่างระหว่างข้อมูลที่ขาดหายไป

2) การประเมินคุณค่าและความสำคัญของพื้นที่ การวางแผนการจัดการแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมให้เหมาะสม ขึ้นอยู่กับคุณค่าความสำคัญทางวัฒนธรรมของแหล่งนั้น ๆ คุณค่าเหล่านี้ ได้แก่ คุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ คุณค่าทางด้านศิลปะ และสถาปัตยกรรม คุณค่าทางด้านสังคม และคุณค่าทางการศึกษา เป็นต้น การกำหนดคุณค่าเหล่านี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เนื่องจากของสิ่งเดียวกันอาจมีความสำคัญและมีคุณค่าต่างกัน การประเมินคุณค่าทางวัฒนธรรม จึงเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับเวลาและสถานการณ์

การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลด้านคุณค่าเป็นตัวกำหนดว่าสถานที่นั้น ๆ มีความสำคัญต่อชุมชนหรือกลุ่มคนมากน้อยเพียงใด ข้อมูลความสำคัญสามารถนำมารวบรวมเขียนขึ้นเป็น คำอธิบายเรื่องความสำคัญ (Statement of Significance) ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญขั้นตอนหนึ่งของแผนงานอนุรักษ์และจัดการพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม

3) การศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าคุณค่าด้านต่าง ๆ ของพื้นที่จะเป็นข้อมูลสำคัญที่จะช่วยในการวางแผนการจัดการได้อย่างถูกต้อง แต่ก็ได้เป็นข้อมูลเดียวที่จะใช้ในการตัดสินใจในการวางแผน จำเป็นจะต้องมีการศึกษาถึงปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งจะมีผลต่อการจัดการพื้นที่ด้วย เช่น ทุนทรัพยากรและทรัพยากรมนุษย์ มีกฎหมายคุ้มครองที่มีประสิทธิภาพ หรือมีสภาพภูมิอากาศที่เอื้ออำนวยต่อการอนุรักษ์ในระยะยาว ปัจจัยเหล่านี้ก็จะเป็นโอกาสที่เอื้ออำนวยให้ผู้ปฏิบัติการสามารถนำมาใช้ประโยชน์ เพื่อให้แผนการจัดการมีประสิทธิภาพมากที่สุด

4) การกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดการโครงการ วัตถุประสงค์ของการจัดการโครงการ จะได้มาจากข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่รวบรวมและวิเคราะห์มาตั้งแต่ต้นทั้งข้อจำกัด ปัญหา โอกาส ปัจจัย

อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และคุณค่าความสำคัญของพื้นที่อนุรักษ์ และจะต้องยึดความสำคัญทางด้าน วัฒนธรรมของพื้นที่เป็นหลัก ซึ่งเป็นการกำหนดแนวทางในการอนุรักษ์พื้นที่ที่เหมาะสมโดยการใช้ ประโยชน์ของพื้นที่ในอนาคต วิธีการอนุรักษ์กายภาพของพื้นที่ การวิจัยและการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ พื้นที่ในอนาคต และการสื่อความหมายด้านการอนุรักษ์ (Interpretation) ของพื้นที่

5) การพัฒนากลยุทธ์เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ กลยุทธ์ คือการดำเนินการหรือ กิจกรรมที่จะทำให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ กลยุทธ์ประกอบด้วยแผนงานกิจกรรม กฎเกณฑ์ หรือมาตรฐาน ที่เกี่ยวเนื่องกับกิจกรรมด้านการอนุรักษ์และการจัดการพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม เพื่อ ป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้ มักครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ต่อไปนี้

- การค้นคว้า และการจัดบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม
- การเก็บรักษา และการพัฒนาข้อมูล
- การอนุรักษ์กายภาพของพื้นที่
- การดูแลรักษาและการป้องกันการเสื่อมสภาพของพื้นที่
- การควบคุมผลกระทบจากการพัฒนาภายในพื้นที่อนุรักษ์
- การควบคุมการท่องเที่ยวและผลกระทบจากการท่องเที่ยว
- การสื่อความหมายในพื้นที่อนุรักษ์
- การจัดการศิลปวัตถุภายในพื้นที่อนุรักษ์
- การป้องกันและการจัดการความเสี่ยงภายในพื้นที่
- การหาทุนและการจัดการค้าขายภายในพื้นที่

6) การปฏิบัติงานตามแผนและการทบทวนแผน การทำแผนการจัดการเป็นกระบวนการ ที่ต่อเนื่องและมีความสำคัญมาก แผนงานในการอนุรักษ์และการจัดการเป็นเสมือนเครื่องมือในการ ดูแลรักษาแหล่งสำคัญทางวัฒนธรรม ดังนั้นต้องมีทบทวนแผน ปรับปรุงให้ทันสมัยเป็นระยะ ๆ เพื่อที่สามารถนำแผนนั้นไปใช้ประโยชน์ได้อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เป้าหมายและหลักการของการอนุรักษ์กับการเปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งที่ต้อง ดำเนินไปควบคู่กัน เราไม่สามารถที่จะปฏิเสธการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยได้ พลวัตของ สังคมที่เคลื่อนที่ไป ผลักดันให้เกิดความต้องการการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพไปด้วย หากการอนุรักษ์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เราจำเป็นต้องผสมผสานการเปลี่ยนแปลงใหม่กับโครงสร้างเก่าของ เมือง เพราะโดยข้อจำกัดทางเศรษฐกิจเราไม่อาจสร้างเมืองใหม่ทั้งเมืองได้ เราจำเป็นต้องสร้างการ เปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ โดยที่ไม่ทำลายคุณค่าของอาคารเก่า ตลอดจนเอกลักษณ์ของเมืองที่มี ประวัติศาสตร์ที่ต้องอนุรักษ์เอาไว้ (จันทร์จิรา นันตา, 2546) การอนุรักษ์ต้องสัมพันธ์กับชีวิตในสังคม นั้น ๆ ด้วย กล่าวคือ การอนุรักษ์ไม่ใช่เพียงแค่การปรับปรุงดัดแปลงอาคารเพื่อดึงดูดการท่องเที่ยว เท่านั้น หากแต่ประวัติศาสตร์จะมีความหมายต่อโลกปัจจุบันและให้เกิดความต่อเนื่องกับอดีต การ อนุรักษ์จำเป็นต้องมองถึงการรักษาสภาพแวดล้อมและคำนึงถึงควมมีชีวิตของเมือง เพื่อเป็นการปลุก อดิตของเมืองให้ตื่นขึ้นมาอีกครั้ง การทำลายความหวงแหนทางวัฒนธรรมโดยความก้าวหน้าหรือ ความทันสมัยเป็นความจริงที่เกิดขึ้น การอนุรักษ์วัฒนธรรมเป็นงานสำคัญไม่น้อยไปกว่าการพัฒนา และความเจริญทางเทคโนโลยี การเปิดวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยว ก็เท่ากับเป็น การเริ่มกระบวนการแตกสลายทางวัฒนธรรม (McNulty, 1985)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ทฤษฎีการหรือทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม

ทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกี่ยวเนื่องกับประวัติศาสตร์ในอดีต และเกี่ยวข้องกับคุณค่าของความรู้ภูมิปัญญา งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น (ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์ และคณะ, 2549) นอกจากนี้ Throsby (2001) ได้นิยามทุนวัฒนธรรม หมายถึง สินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้ (Provides) คุณค่าทางวัฒนธรรม นอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัตถุผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้นี้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสามารถขยายขอบเขตไปถึงทุนทางกายภาพหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคารหรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสึกหรอ ฝัง ด้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา โดยสามารถวัดมูลค่าได้ในรูปของเงินไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเองหรือการบริการที่ใช้วัตถุนั้นเป็นส่วนเกี่ยวข้องกับการให้บริการ

2) ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญาหรืออาจเรียกว่า วัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ (Nonmaterial Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ และค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิก ในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะ การแสดง เพลง งาน วรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน และดนตรี เป็นต้น

Bourdieu (1986) อธิบายว่า ทุนวัฒนธรรมอาจจะปรากฏได้ใน 3 รูปแบบ 1) เป็นสิ่งที่ฝังในตัว คนหรือจิตใจ (Embodied as State of Mind/Body) เช่น ความคิด ความเชื่อ 2) เป็นสิ่งที่เป็นตัวตนจับต้องได้ (Objectified) ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ สถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง ภาพวาด เป็นต้น และ 3) ความเป็นสถาบัน (Institutionalized) หมายถึง กติกา ความเชื่อหรือการยอมรับที่หลายคนเห็นร่วมกัน อาทิ ศาสนา สถาบันการศึกษา โดยทุนวัฒนธรรมในรูปแบบที่ฝังในตัวคนหรือจิตใจเป็นรูปแบบที่สำคัญที่สุด

ทฤษฎีการทางวัฒนธรรมถูกนำมาคิดสรร โดยเลือกเอาส่วนใดส่วนหนึ่งมาใช้ให้ตรงกับความต้องการผู้บริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมและอาจนำมาประกอบกับวัตถุดิบในลักษณะอื่น เช่น แหล่งที่มีความสำคัญทางธรรมชาติหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ นำมาแปรความหรือตีความหมายใหม่ให้กลายเป็นสินค้าที่อิงกับวัฒนธรรมและมีความเหมาะสมกับความคาดหวังหรือความต้องการของผู้บริโภคแต่ละกลุ่มได้ การแปรความหมายมีอยู่หลายลักษณะ ทั้งนี้การเลือกวิธีการแปรความหมายจะขึ้นอยู่กับลักษณะของทรัพยากรต้นทุนและวัตถุประสงค์ของการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม

ตัวอย่างที่ตื้นหนึ่งคือการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) เป็นการทัศนจรพักผ่อนหย่อนใจของนักท่องเที่ยวที่มีองค์ประกอบของอดีตเป็นส่วนหนึ่งของการประสบการณ์ในการท่องเที่ยว และมรดกทางวัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่คงที่ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้และผู้ผลิต เป็นสิ่งที่คนในปัจจุบันสร้างสรรค์หรือให้คุณค่าบนพื้นฐานของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต ดังนั้นจึงพบว่ามรดกทางวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรที่สามารถนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันหลายลักษณะ อาทิ

1) มรดกเป็นแหล่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในตัวเอง คุณค่านี้ทำให้มรดกมีความสำคัญในฐานะที่เป็น วัฒนธรรม หนึ่งของชาติหรือของชุมชน เช่น งานศิลปะที่สำคัญของชาติ มีความสำคัญต่าง ๆ อย่างมากสามารถจัดเก็บและแสดงในพิพิธภัณฑ์ได้ เป็นต้น

2) มรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งสนับสนุนด้านการเมืองและการปกครอง มักมีการนำเอา มรดกทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนลัทธิความเชื่อทางการเมือง บางครั้งอาจมีความสำคัญเป็นสัญลักษณ์ของชาติและถูกนำมาใช้เพื่อปลุกกระตุ้นให้ประชาชนมีความรู้สึกร่วมกันทั้งประเทศได้

3) มรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งสนับสนุนเศรษฐกิจ ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะนำเอามรดกทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างเศรษฐกิจในลักษณะต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบไปด้วยกิจกรรมการท่องเที่ยวหลากหลายรูปแบบที่ล้วนแต่มีความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องราวทางวัฒนธรรมในแง่ใดแง่หนึ่ง ความสนใจในมรดกทางวัฒนธรรมเป็นแรงจูงใจให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมขึ้น แต่บางครั้งการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอาจจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวรูปแบบอื่น ๆ ที่มีจุดสนใจที่แตกต่างไปจากมรดกทางวัฒนธรรมก็ได้ เป็นต้น

แนวคิดการท่องเที่ยวที่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว ด้วยการใช้ทรัพยากรในชุมชนหรือท้องถิ่นที่มีอยู่ มาสร้างสรรค์คุณค่าให้เกิดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว ที่ก่อให้เกิดรายได้และผลประโยชน์ จนสามารถแบ่งปันสู่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม รูปแบบของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้น อาทิ การมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน รวมไปถึงการได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนในชุมชนที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมนักท่องเที่ยวได้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนนั้น ๆ อย่างแท้จริง วัฒนธรรมชุมชนคือเอกลักษณ์ของสถานที่ ซึ่งสามารถสร้างความทรงจำลึก ๆ ของมนุษย์และความประทับใจที่ชัดเจน และยังเป็นสัญลักษณ์แห่งความทรงจำทางวัฒนธรรมพิเศษอีกด้วย (Juan and Xinyi, 2020)

ฉะนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ทุนทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่สามารถนำมาใช้เป็นต้นทุนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน ประกอบไปด้วยทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) โดยให้ความสำคัญไปที่ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับ ปัจจัย 4 ในการดำรงชีวิต เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืนนั้น เป็นการท่องเที่ยวที่นำเอาวิถีในการดำรงชีวิตของชาวบ้านในชุมชน มาเป็นต้นทุนหลักที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชน เมื่อประโยชน์ที่ชาวบ้านได้รับเกิดมาจากอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง ชาวบ้านจะยังคงถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นให้กับคนรุ่นหลังเพื่อที่ยังคงสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมนี้ให้ยั่งยืน ส่งผลให้ชุมชนและอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นยั่งยืนตามไปด้วย

2.2.3 ชุมชนท่องเที่ยวที่ถูกลดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมถูกผนวกรวมเข้ากับการท่องเที่ยวซึ่งเป็นอุตสาหกรรมบริการที่สร้างรายได้เป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศ (Klint, 2012) นักท่องเที่ยวเดินทางไปยังจุดหมายปลายทางเพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมของท้องถิ่น มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้แปรสภาพเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยว วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการขยายตัวของการท่องเที่ยวทั่วโลกหรือจากภูมิภาคหนึ่งไปยังภูมิภาคอื่น ๆ ทั่วโลกอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง (นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย, 2554)

นักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวระยะไกล (Long Haul) ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติทั้งในระดับ ท้องถิ่น ภูมิภาค และโลก (WTO, 2001) การไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกทำให้เกิดการผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและรูปแบบการบริโภค อันอาจก่อให้เกิดวิกฤตทางวัฒนธรรม เนื่องจากขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งาม จนทำให้เกิดการละเลย หลงลืมตัวตนหรืออัตลักษณ์ นำไปสู่การสูญเสียคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ปี 2560-2564) รวมไปถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ไม่ถูกวิธี หวังผลกำไรจนลืมคำนึงถึงการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นไว้ ทำให้เกิดการปลอมหรือดัดแปลงวัฒนธรรมขึ้นเพื่อการค้า (Cultural Commodification) ซึ่งไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของตน ทำให้ผู้คนในท้องถิ่นสูญเสียความเป็นเอกลักษณ์และความดั้งเดิมของตน (นุชนารถ รัตนสูงศักดิ์ชัย, 2554)

การสูญเสียตัวตนหรือคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมนี้เป็นความไม่ยั่งยืนของชุมชน เนื่องจากวัฒนธรรมนั้นถือได้ว่าเป็นหนึ่งในเสาหลักของการพัฒนาอย่างยั่งยืน นอกเหนือไปจากโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม (Djukic and Vukmirovic, 2012) ที่ได้ถูกลดทอนลงเมื่อชุมชนใดได้รับการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ส่งผลให้เกิดการทำลายคุณค่า 3 ประการคือ 1) การพัฒนาชุมชนให้เป็นชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว เป็นสาเหตุทำให้ผู้อยู่อาศัยดั้งเดิมในชุมชนมีคุณภาพชีวิตที่ลดต่ำลง เนื่องจากมีผู้คนเข้ามายังชุมชนเพิ่มมากขึ้น ทั้งผู้ค้าขายและนักท่องเที่ยว ซึ่งก่อให้เกิดปัญหามลภาวะทางเสียง ปัญหาขยะมูลฝอย ปัญหาการจราจรติดขัด เป็นต้น 2) เกิดการปรับปรุงอาคารและพื้นที่เพื่อรองรับการท่องเที่ยว ก่อให้เกิดการสูญเสียคุณค่าเชิงมรดกทางวัฒนธรรม เนื่องจากการปรับปรุงอาคารและพื้นที่เพื่อสนองต่อความต้องการในบางกรณีนั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงประโยชน์ใช้สอยเดิมของอาคารหรือพื้นที่ ไปสู่รูปแบบการใช้สอยใหม่ที่ไม่ใช่พฤติกรรมดั้งเดิมของชาวบ้านในชุมชน เกิดการปรับเปลี่ยนกายภาพ ทั้งภายนอกและภายในของอาคารที่ผิดแผกแตกต่างไปจากอาคารดั้งเดิมในพื้นที่ เช่น การปรับเปลี่ยนพื้นที่ทางการเกษตร เพื่อใช้เป็นที่จอดรถ การดัดแปลงอาคารดั้งเดิมให้เป็นที่พักนักท่องเที่ยวหรือร้านค้า เป็นต้น 3) ผลกระทบจากการท่องเที่ยวทำให้เกิดการย้ายออกของผู้อยู่อาศัยเดิมภายในชุมชน ก่อให้เกิดการล่มสลายของวิถีชีวิตดั้งเดิม และสร้างความเสื่อมโทรมให้กับชุมชนมรดกทางวัฒนธรรม

ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นสาเหตุหนึ่งของการลดทอนคุณค่าของพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม จนทำให้หลายพื้นที่ประสบกับปัญหาจำนวนนักท่องเที่ยวลดลงอย่างต่อเนื่อง (ณัฐพงศ์ พันธุ์น้อย, 2557) ซึ่งนั้นไม่สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนที่ อีกหนึ่งสาเหตุของการลดทอนคุณค่าอัตลักษณ์เกิดจาก เมื่อใดก็ตามที่ชุมชนใดได้รับความนิยมนักท่องเที่ยว จะเกิดการหลั่งไหลของนักท่องเที่ยวเข้าสู่ชุมชนนั้นเป็นจำนวนมาก แหล่งท่องเที่ยวนั้นเกิดการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการใช้ทรัพยากรการท่องเที่ยวอย่างสิ้นเปลือง ทำให้เกิดผลกระทบต่อความเสื่อมโทรมทั้งด้านสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมประเพณี วิถีชุมชน อย่างต่อเนื่อง (ไพฑูริย์ พงศบุตร, 2552) อีกทั้งชุมชนที่ได้รับความนิยมมักจะได้รับความสะดวกสบายจากนายทุนภายนอกพื้นที่ สนใจเข้ามาลงทุนในด้านต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของบรรดานักท่องเที่ยว ทำให้เกิดการท้าทายใหม่เนื่องจากจะมีความขัดแย้งระหว่างผลประโยชน์ภายในและภายนอก ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ ซึ่งทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Agyeiwaah et al., 2017)

จากข้อสรุปของผู้วิจัย คือ อัตลักษณ์หนึ่งที่ได้รับผลกระทบในการลดทอนคุณค่าอยู่เสมอคือ อัตลักษณ์สถานที่ (Place Identity) หรือลักษณะเฉพาะของสถานที่ อันเป็นกรอบทฤษฎีเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่และสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ (Tigger-Ross, 1996 อ้างใน จันทรีจิรา นันดา, 2546) เป็นการมีส่วนร่วมในการรับรู้ จดจำ ของผู้อยู่อาศัยในสถานที่นั้น ๆ หรือผู้คนที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อให้เกิดการตีความหมายของสถานที่ไปในทิศทางเดียวกัน (ศิริลักษณ์ เมฆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อ่อน และมนสิชา เพชรนนท์, 2556) เหตุที่อัตลักษณ์สถานที่ ถูกลดทอนคุณค่าเกิดจาก นายทุนโดยส่วนใหญ่ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกชุมชน ถือว่าเป็นคนข้ามวัฒนธรรม จึงมีความผูกพันหรือตระหนักถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นไม่ลึกซึ้งเท่ากับชาวบ้านที่เติบโตมาภายในชุมชน เป้าหมายของนายทุนเหล่านั้นต้องการเพียงเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชน โดยการสร้างสภาพแวดล้อม อาคาร สถานที่ รูปแบบ รูปทรง อย่างไม่สอดคล้องกับอาคารที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชนเดิม ทั้งนี้อาจสร้างจากความชื่นชอบส่วนตัวของนายทุน หรือจากรูปแบบที่นักออกแบบที่เป็นคนนอกชุมชน เป็นคนข้ามวัฒนธรรมนำเสนอ โดยที่นักออกแบบข้ามวัฒนธรรมนั้นเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบอย่างไม่ถูกต้องเหมาะสม รวมถึงชาวบ้านในชุมชน ขาดความรู้ความเข้าใจในการดำเนินวิธีการที่ถูกต้องในการใช้ประโยชน์และรักษาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนเอาไว้ หากปล่อยไว้อาจส่งผลให้ท้องถิ่นหรือชุมชนท่องเที่ยวดังกล่าวจะหมดความหมายต่อระบบทางสังคม เนื่องจากชาวบ้านในชุมชนหรือผู้ที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกันไม่สามารถระลึกถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นได้ (ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และมนสิชา เพชรนนท์, 2556)

2.2.4 กรณีชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา

ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ชุมชนท่องเที่ยววิถีชีวิต ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 1 ในปี 2553 โดยการจัดลำดับจาก อนุสาร อ.ส.ท. สื่ออย่างเป็นทางการของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ชุมชนอัมพวาถูกส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวตามแผนพัฒนาเทศบาลตำบลอัมพวา 2547 ที่มีแนวทางการพัฒนาต่อยอดจากต้นทุนทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งเป็นอัตลักษณ์สำคัญ ไปสู่การประยุกต์ใช้เพื่อวางแผนสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวควบคู่กับการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจระดับชุมชน แต่เนื่องจากการขาดการบริหารจัดการปัญหาและความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ทำให้ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวาถูกลดทอนคุณค่าและอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมอยู่เสมอ เช่น กรณีการพัฒนาที่ไม่เหมาะสมของชุมชนและตลาดน้ำอัมพวาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของระบบการคมนาคม อาคารเรือนแถวริมน้ำถูกปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยให้เป็นที่พักและห้องเช่าราคาถูกเพื่อรองรับความเป็นอยู่ของผู้คนเพียงอย่างเดียว โดยไม่ได้ทำการค้าขายเหมือนสมัยที่ยังนิยมการคมนาคมทางน้ำ จนกระทั่งวันหนึ่งอัมพวากลับมาเป็นชุมชนและตลาดน้ำที่มีชื่อเสียงอีกครั้ง เรือนแถวริมน้ำดังกล่าวจึงกลับกลายเป็นเพียงแค่อาคารในการท่องเที่ยว ไม่สามารถขับเคลื่อนคุณค่าและความสำคัญออกมาให้สมกับศักยภาพที่มีอยู่แต่เดิมในอดีต เนื้อหาสาระของการมีอยู่ถูกรื้อถอนออก จนเหลือเพียงหน้ากากของอาคารที่ถูกแต่งแต้มอย่างหลากหลาย รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยของอาคารก็ยังคงแทนที่ด้วยการใช้งานรูปแบบใหม่ ที่ไม่สามารถสะท้อนหรือเกี่ยวคู่กับทรัพยากรหรือสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ในพื้นที่ได้เลย

แม้ว่าจะมีความพยายามปลุกกระแสการอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนขึ้นมาในพื้นที่ไม่ต่ำกว่า 15 ปี จากหลายหน่วยงาน หนึ่งในนั้นคือการจัดทำแผนที่มรดกทางวัฒนธรรม มีการระบุอาคารที่มีคุณค่าทางสถาปัตยกรรมที่เป็นตัวแทนของสิ่งแวดล้อมทางศิลปกรรมในพื้นที่ เช่น กลุ่มของอาคารเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา เป็นสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่มีคุณค่าเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตสำหรับผู้คนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว รวมถึงยังเป็นแหล่งทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่ชาวบ้านในชุมชน สามารถเก็บเกี่ยวไว้ใช้ได้ต่อไปในอนาคต แต่ก็ยังคงมีประเด็นการรื้อถอน รวมถึงการดัดแปลงอาคารบ้านเรือนริมน้ำแบบดั้งเดิมที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์-อัตลักษณ์ของพื้นที่ รวมทั้งมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมทางน้ำให้รองรับกับการคมนาคมทางบก ใช้นิเวศอาคารแปลกตาขนาดใหญ่ปรากฏแก่สายต่านักท่องเที่ยวที่มาเยือน อาคารขนาดเล็กหรือขนาดกลางที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ล้วนแล้วแต่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับวิถีชีวิตของคนในชุมชนแห่งนี้ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ชุมชนถูกโอบล้อมด้วยสวนมะพร้าว ส้มโอ ถูกแทนที่ด้วยอาคารคอนกรีตสูงข่มคุณค่าและความน่ารื่นรมย์ของสภาพภูมิทัศน์ จนแทบไม่เหลือภาพเมืองน้ำอยู่เหมือนแต่ก่อน (ปฏิพล ยอดสุรางค์, 2555)

ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของอาคารเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา ต่างก็ถูกขายผลัดเปลี่ยนมือจากเจ้าของเดิมไปสู่นายทุนหรือบุคคลจากภายนอก ทำให้สภาพแวดล้อมภายในเดิมถูกเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการใช้สอยของผู้อยู่อาศัยใหม่ ประกอบกับความเสื่อมโทรมของอาคารเรือนแถวไม้ทำให้ต้องมีการปรับปรุงซ่อมแซมมาตลอดอายุการใช้งาน โดยขาดความเข้าใจถึงเรื่องของความเหมาะสมในการปรับปรุงซ่อมแซมที่ดำรงไว้ซึ่งคุณค่าของสภาพแวดล้อมภายในของตัวอาคาร การเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกหรือวัสดุตกแต่งสมัยใหม่เพื่อตอบสนองต่อการใช้งานภายในอาคารหรือตอบสนองการใช้งานของผู้อยู่อาศัยใหม่มีให้เห็นโดยทั่วไป เช่น ใส่ฝ้าเพดานเพื่อความเรียบร้อยสวยงาม การติดตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้า แอร์ พัดลม โคมไฟสมัยใหม่ รวมถึงการจัดวางเฟอร์นิเจอร์สมัยใหม่เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความสะดวกสบายของนักท่องเที่ยว เป็นต้น



ภาพที่ 2.6 บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปของชุมชนอัมพวา
ที่มา: https://www.facebook.com/TripTH.con?locale=he_IL

ดังนั้นแนวทางการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว นั้น สามารถสรุปได้โดยอธิบายจากปรากฏการณ์ของเมืองฮอยอัน ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม และเมืองมियามา ประเทศญี่ปุ่น ว่าการที่ชาวบ้านในชุมชนร่วมมือกันและมีภาครัฐให้การสนับสนุนโดยใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ จนกระทั่งสามารถอนุรักษ์อาคารสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมเอาไว้ให้อยู่ในสภาพสวยงามดังเดิม ทำให้เมืองก้าวขึ้นสู่การเป็นมรดกโลก อันจะนำมาซึ่งนักท่องเที่ยวที่หลั่งไหลเข้าสู่ชุมชนทำให้ชาวบ้านเกิดรายได้อย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งวิถีการดำรงชีวิตของชาวบ้านก็ได้รับการกระทบกระเทือนน้อยมาก อีกทั้งยังไม่ต้องปฏิเสธการใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกสมัยใหม่เพื่อเหตุผลในการอนุรักษ์อีกด้วย ฉะนั้นข้อสรุปในส่วนของอาคารสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมภายนอกจะมีเหตุผลที่สมควรจะอนุรักษ์ไว้ดังเดิม ขาดเพียงแต่สภาพแวดล้อมภายในอาคารที่มีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของผู้ใช้งานภายในอาคารนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อตอบสนองต่อประโยชน์ใช้สอย ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความเจริญทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมภายใน

2.3 แนวคิดการออกแบบร่วมกัน (Collaborative Design)

การออกแบบร่วมกัน (Collaborative Design) คือกระบวนการที่นักออกแบบและผู้เกี่ยวข้องทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างผลงานการออกแบบหรือการบริการให้มีคุณค่า โดยมุ่งเน้นการประสานงานระหว่างทุกคนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด การออกแบบร่วมกันส่งผลให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ และความเชี่ยวชาญระหว่างผู้ร่วมงาน ซึ่งสามารถทำให้มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่มาจากความรู้ที่หลากหลายมากขึ้นได้ นอกจากนี้ การออกแบบร่วมกันยังส่งผลให้มีการตัดสินใจที่มีมติเห็นชอบและมีความยอมรับร่วมกัน จนสามารถสร้างผลงานการออกแบบหรือบริการที่สอดคล้องกับความต้องการและความเห็นของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าพึงพอใจ (Sanders and Stappers, 2012)

Buxton, 2007 กล่าวว่า การออกแบบร่วมกันจะเน้นความร่วมมือระหว่างนักออกแบบและผู้เกี่ยวข้อง โดยการใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในกระบวนการการออกแบบร่วมกันนี้ จะส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ที่มาจากการรวมกลุ่มความรู้และความเชี่ยวชาญจากผู้ที่มีทักษะที่แตกต่างหลากหลาย (Schuler and Namioka, 1993) นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันในขั้นตอนการออกแบบส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างผลงานการออกแบบหรือบริการ ที่มีความสอดคล้องกับความต้องการทางสังคม สามารถทำให้เกิดการยอมรับ ความเข้าใจและความรับผิดชอบร่วมกัน ต่อสิ่งที่ได้ทำร่วมกัน

การออกแบบร่วมกันสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายสาขาอาชีพ รวมถึงงานออกแบบในแขนงต่าง ๆ เช่น ออกแบบสถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่งภายใน ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบกราฟิก ออกแบบเว็บไซต์ และอื่น ๆ การออกแบบร่วมกันมีแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับความร่วมมือ การเรียนรู้ร่วมกัน และการสร้างผลงานการออกแบบหรือบริการที่ทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ ซึ่งช่วยสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณค่าและความน่าพอใจสำหรับผู้ใช้ (Sanders and Stappers, 2014).

Collaborative Design และ Participatory Design เป็นสองแนวคิดที่เกี่ยวข้องกันในการออกแบบ แต่มีความแตกต่างกันในขั้นตอนการทำงานร่วมกัน ความแตกต่างระหว่างทั้งสองอาจขึ้นอยู่กับแนวคิดและการใช้คำศัพท์ในบริบทที่แตกต่างกันไป เช่น

Collaborative Design เป็นการทำงานร่วมกันของทีมผู้ออกแบบและผู้เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ มุ่งเน้นการแบ่งปันความรู้และความเชี่ยวชาญระหว่างผู้ร่วมงาน เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบหรือบริการ

Participatory Design เป็นแนวคิดที่มุ่งหวังให้ผู้ใช้งานได้มีโอกาสร่วมมือในกระบวนการออกแบบ เพื่อสร้างผลงานการออกแบบหรือบริการ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน โดยมุ่งเน้นให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ สร้างความเข้าใจในผลงานการออกแบบ โดยผู้ใช้งานมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจต่อผลงานการออกแบบหรือบริการนั้น ๆ

โดยสรุป Collaborative Design เน้นการทำงานร่วมกันของทีมออกแบบ ในขณะที่ Participatory Design เน้นการร่วมมือของผู้ใช้ในกระบวนการออกแบบ เพื่อให้ผลงานการออกแบบหรือบริการมีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในระดับที่สูงขึ้น

การออกแบบร่วมกันเพื่อให้ได้ฉันทามติต่อผลงานการออกแบบ คือกระบวนการที่นักออกแบบและผู้ที่เกี่ยวข้องทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจและการตัดสินใจที่เป็นฉันทามติร่วมกันเกี่ยวกับผลงานการออกแบบที่จะพัฒนาขึ้น โดยการร่วมกันในกระบวนการตัดสินใจและการออกแบบ เพื่อให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ สามารถแสดงความเห็นและข้อเสนอแนะในการออกแบบได้ (Muller, 2007) กระบวนการนี้มุ่งเน้นความร่วมมือและการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้ร่วมงาน โดยการใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและเสนอแนวคิด และมีการพิจารณาข้อยกเว้นหรือข้อขัดแย้งต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยส่งผลให้มีการตัดสินใจที่สอดคล้องกับความต้องการและความเห็นของทุกคนในทีม (Van der Velden et al., 2016) ดังนั้นการออกแบบร่วมกันเพื่อให้ได้ฉันทามติต่อผลงานการออกแบบ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างผลงานการออกแบบหรือบริการ ที่มีคุณค่า จนสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2.4 แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place)

2.4.1 กระบวนทัศน์ด้านความรู้สึกต่อสถานที่ (Sense of Place)

กระบวนทัศน์ด้านความรู้สึกต่อสถานที่ เป็นกระบวนทัศน์หลักที่ว่าด้วยความงามและวิธีก่อให้เกิดความงามด้วยวิธีวัตถุนิยม (Objective Thinking) การวิจัยด้านความรู้สึกของผู้ใช้สามารถแปลงตัวแปรการวิจัยด้านความรู้สึกให้เป็นตัวชี้วัดด้านปฏิบัติการได้ (Operationalization) ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจแนวคิดด้านความหมายของสภาพแวดล้อม แนวคิดของสภาพแวดล้อมตามทฤษฎีของ Gestalt แนวคิดในเรื่อง Space และความหมายของ Space แนวคิดของกระบวนการออกแบบตามทฤษฎี Graphic Thinking วิธีการก่อกำเนิดรูปทรง การอ้างอิงหรืออุปมาเพื่อสร้างแนวคิด เพื่อเป็นแนวทางตัวอย่างในการนำไปสู่การวิจัย

2.4.1.1 ความหมายของสภาพแวดล้อม ความหมายของสภาพแวดล้อมที่เกิดจากการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้สภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องตามกาลและเทศะ (Temporal and Spatial) Hershberger, W.A. et.al. (1974: 844-853) ได้กล่าวถึงความหมายของสภาพแวดล้อม 2 รูปแบบ ได้แก่

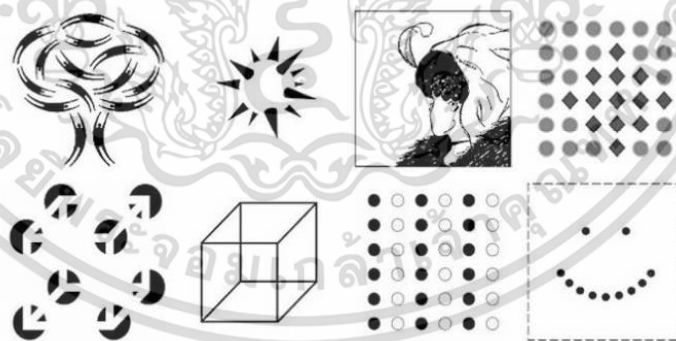
1) ความหมายที่สภาพแวดล้อมเสนอ (Presentational Meanings) ทำหน้าที่สำคัญสองอย่าง ได้แก่ การแสดงคุณลักษณะ (Presentational) และการเป็นตัวแทน (Representational) หน้าที่ของการแสดงคุณลักษณะ ได้แก่ การแสดงถึงรูปลักษณ์ที่มองเห็นได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถจำแนกสภาพแวดล้อมได้และสามารถใช้เป็นสิ่งอ้างอิง เช่น ระยะทางเป็นต้น ส่วนการเป็นตัวแทนนั้น ทำหน้าที่สื่อให้ผู้ใช้เข้าใจถึงประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่ เช่น พฤติกรรมการกิน การนอน และยังสื่อถึงความน่าใช้หรือไม่น่าใช้ และคุณค่าของพื้นที่นั้น ๆ ตามรูปลักษณ์อีกด้วย

2) ความหมายที่นำไปสู่การตอบสนอง (Responsive Meanings) จะทำหน้าที่ก่อให้เกิดการกระทำ แบ่งออกเป็นสามรูปแบบ ได้แก่ Affective ทำหน้าที่สื่อถึงความชอบ-ไม่

ชอบเมื่อพบเห็นครั้งแรก Evaluative สื่อถึงระดับความชอบเมื่อผู้พบเห็นใช้เวลาในการพิจารณาประเมินสภาพแวดล้อมนั้น ๆ และ Prescriptive เป็นการนำผู้ใช้ไปสู่การกระทำ เช่น ไปนั่งเก้าอี้ตัวที่เห็นว่าน่า นั่ง เป็นต้น

การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ดีควรสื่อความหมายทั้งสองรูปแบบได้อย่างชัดเจน การตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่มีรูปลักษณะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีตของผู้ใช้ โดยมีตัวแปรที่เกี่ยวข้องหลายตัวแปร เช่น ลักษณะเฉพาะตัว (Personal Attributes) ของผู้ใช้ ได้แก่ ถิ่นกำเนิด สถานะภาพทางสังคม พื้นฐานด้านวัฒนธรรม เพศ และวัย เป็นต้น การวิจัยที่เกี่ยวข้องมักศึกษาถึงกระบวนการตอบสนองเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มคุณลักษณะดังกล่าว รวมทั้งการวิจัยด้านรูปแบบ (Style) ของการออกแบบต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการสื่อความหมายด้านการค้า ตลอดจนความภักดีต่อเครื่องหมายการค้า (Brand Loyalty) การศึกษาถึงการสื่อความหมายของวัสดุระดับความซับซ้อนและรูปแบบของ Façade และเครื่องเรือน เป็นต้น

2.4.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพ การรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพ กล่าวถึง วิวัฒนาการทางทฤษฎีการรับรู้ที่เป็นทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนภาพ (Visual Perception) และการนำผลการรับรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งวิวัฒนาการทางทฤษฎีการรับรู้เริ่มจากการมองความสัมพันธ์ของสิ่งเร้ากับพฤติกรรมโดยไม่คำนึงถึงกระบวนการหรือขั้นตอนการทำการกิจกรรม (Process) หรือที่เรียกกันว่า Reductionism - Behavioralism ส่วนเกสตัลต์ (Gestalt Psychologists) เน้นการมองภาพรวมมากกว่า องค์ประกอบ (Configuration) หรือการจัดการทัศนภาพ (Visual Organization) ดังนั้นการรับรู้ทางทัศนภาพสอดคล้องกับกระบวนการศึกษาของทฤษฎีเกสตัลต์ ซึ่งเป็นการศึกษาที่เริ่มจากกระบวนการรับรู้ภายใน ที่นำไปสู่การตอบสนองของมนุษย์ต่อสภาพแวดล้อม (Man-Environment Interaction) และอธิบายหลักการพื้นฐานของการรับรู้ทางสายตาได้เป็นอย่างดี และได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ



ภาพที่ 2.7 การรับรู้สภาพแวดล้อมตามแนวคิด Gestalt

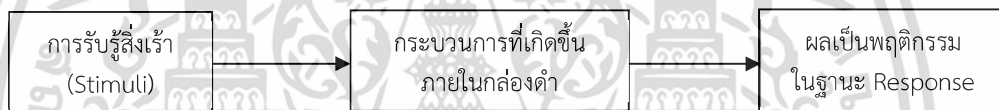
ที่มา: Carrie Cousins, 2014

การรับรู้ของมนุษย์นั้นมีความสัมพันธ์ต่อบริบทสภาพแวดล้อม (วิลลิสที้ หรือ ยางกูร. 2541) ที่ไม่เหมือนกับการรับรู้ต่อวัตถุ สืบเนื่องจาก 1) สภาพแวดล้อมมีขนาดใหญ่กว่า ทำให้มนุษย์สามารถมีส่วนร่วมและมีการสังเกตมากกว่า 2) สภาพแวดล้อมเป็นระบบและมีความซับซ้อน 3) มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม 4) การรับรู้สภาพแวดล้อมส่งผลต่อการตอบสนองกลับทางพฤติกรรม (Interact Effect) เช่น การมีส่วนร่วมของบุคคล การมีประสบการณ์เดิมของบุคคลส่งผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อการรับรู้สภาพแวดล้อม 5) การรับรู้สภาพแวดล้อมก่อให้เกิดโอกาสต่อการกระทำที่ต่างกัน คือ มีการกระทำเกิดขึ้นเสมอในการรับรู้สภาพแวดล้อม และเป็นไปตามเป้าหมายของบุคคลนั้น และ 6) สภาพแวดล้อมให้ความหมายทางสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน รวมถึงความหมายที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจต่อการกระทำ เช่น ความหมายด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านสังคม ด้านสุนทรียภาพ รวมถึงสื่อถึงบรรยากาศของสภาพแวดล้อมด้วย

นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้ของคนที่แตกต่างกันซึ่ง Gibson (1979) กล่าวถึงการรับรู้สภาพแวดล้อม (Environment Perception) ว่าเป็นกระบวนการเก็บข้อมูลจากรูปแบบสภาพแวดล้อม โดยการสำรวจดูรอบ ๆ และการจ้องมองไปที่สิ่งใดสิ่งหนึ่งคนจะรับรู้ลักษณะและเหตุการณ์ของสภาพแวดล้อม และแปลเป็นข้อมูลซึ่งข้อมูลที่รับจะแตกต่างกันไปตามปัจเจกบุคคลตามประสบการณ์ของคนแต่ละคน นักวิจัยหลายท่านได้ให้คำนิยามการรับรู้ (Perception) ไว้มากมาย ในหมู่นักจิตวิทยาที่เน้นการศึกษาทางสรีรวิทยาได้อธิบายความหมายของการรับรู้ว่าเป็นการรับรู้สิ่งเร้าภายนอกผ่านการรู้สึก (Sensation) โดยเข้ามาทางประสาทสัมผัส ในขณะที่นักสังคมวิทยาและนักภูมิศาสตร์ทางสังคมจะใช้การรับรู้ (Perception) ในความหมายที่ว่าด้วยการรวมการรับรู้ การจำ การเกิด จินตภาพ ความพึงพอใจ ทศนคติ เป็นต้น หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการรวมกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 2.8 วิวัฒนาการทฤษฎีการรับรู้
ที่มา: นพดล สหชัยเสรี, 2549

2.4.1.3 พฤติกรรมสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อม ก่อให้เกิดเป็นกระบวนการทางพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ สามารถจำแนกกระบวนการทางพฤติกรรมที่เด่นชัดและมีความเฉพาะออกเป็น 3 กระบวนการย่อย ซึ่งทำหน้าที่ร่วมกัน (Ittelson et al., 1974) ดังนี้

1) กระบวนการรับรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อมผ่านทางระบบประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นการรวมการรู้สึก (Sensation) อยู่ด้วยกันกับการรับรู้

2) กระบวนการเรียนรู้ (Cognition) คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิต เป็นการรวมการเรียนรู้ การคิดและการจำ รวมถึงการพัฒนา ดังนั้นกระบวนการรู้จึงถือเป็นกระบวนการทางปัญญา

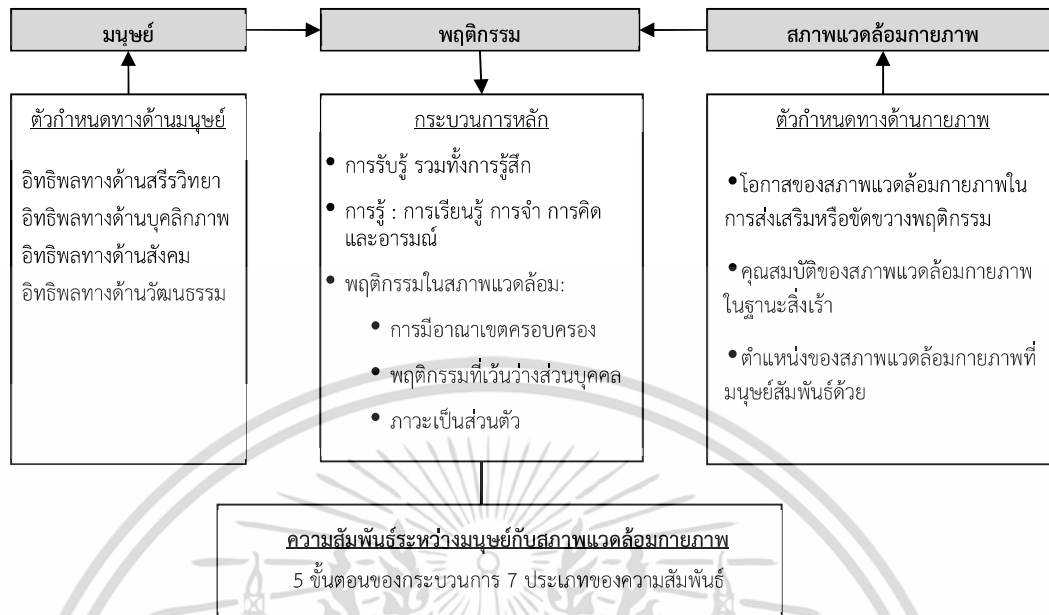
ในกระบวนการรับรู้และกระบวนการรู้ จะเกิดการตอบสนองทางด้านอารมณ์ และเกิดเป็นกระบวนการทางด้านอารมณ์ (Affect) โดยกระบวนการทั้งสาม คือ กระบวนการรับรู้ กระบวนการรู้และกระบวนการอารมณ์นี้ จัดเป็นพฤติกรรมภายใน (Convert Behavior)

กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial Behavior) คือ กระบวนการพฤติกรรมของคนที่เกิดขึ้นต่อสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ที่สามารถสังเกตได้จากภายนอกเป็นพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior)

พฤติกรรมสภาพแวดล้อม (Environment Behavior) คือ การศึกษาปัจจัยความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม ในกระบวนการการศึกษาทางพฤติกรรม แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมการรับรู้ (Covert Behavior) และพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งพฤติกรรมการรับรู้ (Covert Behavior) มี 3 รูปแบบ คือ การรับรู้ (Perception) การเรียนรู้ (Cognition) การจำ (Recognition) ทั้ง 3 รูปแบบพฤติกรรมภายในนี้สามารถใช้ในการอธิบายกระบวนการพฤติกรรมเชิงพื้นที่ (Spatial Behavior Process) ทำให้เข้าใจความหมายของสภาพแวดล้อม (Meaning of Architecture) และทราบดีถึงบรรทัดฐานการยอมรับ (Normative Theory) (นพพล สหชัยเสรี, 2549) นอกจากนี้ คาร์ (Carr, 1967) ได้เสนอขั้นตอนในกระบวนการของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพออกเป็น 5 ขั้นตอน โดยอิงจากขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจ คือ 1) กำหนดจุดมุ่งหมาย (Directive Phase) 2) ค้นหาข่าวสาร (Intelligence Phase) 3) วางแผนการ (Planning Phase) 4) กระทำการ (Action Phase) 5) ปฏิบัติ (Review Phase) นอกจากนี้ตัวกำหนดด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพมี 3 ประการ คือ 1) โอกาสของสภาพแวดล้อมที่มีต่อความสัมพันธ์ 2) คุณสมบัติต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ 3) ตำแหน่งของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (วิลลิสทรี ทรียงกูร, 2549) ซึ่งในสภาพแวดล้อมที่มีลักษณะที่แตกต่างก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพที่แตกต่างไป วิลลิสทรีได้มีการแบ่งประเภทความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพที่สำคัญๆ ไว้ 7 ประการ ได้แก่

- 1) ความสัมพันธ์ทางสภาวะแวดล้อม คุณสมบัติกายภาพทาง สภาวะแวดล้อม อาทิ ความชื้น ระดับอุณหภูมิ ความสว่าง ระดับเสียง เป็นต้น
- 2) ความสัมพันธ์ทางความรู้สึก มนุษย์สามารถรับรู้ความรู้สึกต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมผ่านประสาทสัมผัส คือตา หู จมูก และผิวหนัง เกิดเป็นความรู้สึก (Sensation) เช่น รูปทรง สีสัมผัสของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสภาพแวดล้อม ความแออัด หรือความสบาย
- 3) ความสัมพันธ์ทางมิติ เช่น ขนาดของสิ่งของ ระยะห่างระหว่างสิ่งของ และมนุษย์ หรือ ระยะห่างบุคคลอื่น
- 4) ความสัมพันธ์ด้านทิศทาง สภาพแวดล้อมสามารถกำหนดตำแหน่งและทิศทางการเดินหรือการเคลื่อนไหวของคนที่มีความสัมพันธ์ต่อสิ่งต่าง ๆ
- 5) ความสัมพันธ์ทางสัญลักษณ์ เช่นการมีป้าย หรือสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย หรืออาจใช้ในสภาพแวดล้อมเป็นสัญลักษณ์หรือภาษาที่สื่อความให้คนเข้าใจได้ เช่นสามารถทราบได้ว่าสภาพแวดล้อมหนึ่งเป็นห้องเรียน หรือห้องนอน โดยรับรู้จากองค์ประกอบทางกายภาพที่ปรากฏอยู่ ดังนั้นสภาพแวดล้อมมีคุณสมบัติเสมือนสัญลักษณ์ที่ทำให้สามารถคาดคะเนพฤติกรรมที่ควรเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ
- 6) ความสัมพันธ์ทางการกระทำระหว่างกันทางสังคม สภาพแวดล้อมมีคุณสมบัติในการส่งเสริมหรือขัดขวางในการมีความสัมพันธ์ หรือการกระทำระหว่างมนุษย์ด้วยกันมากหรือน้อย เช่น การกั้นรั้วบ้าน ทำให้เพื่อนบ้านหรือบุคคลภายนอกมีการกระทำระหว่างกันได้ไม่สะดวก สำนักงานที่มีขนาดแตกต่างกันย่อมมีสภาพแวดล้อมด้านการกระทำที่แตกต่างกัน เป็นต้น
- 7) ความสัมพันธ์ในการผสมผสานรวมกันทางวัฒนธรรม สภาพแวดล้อม สามารถก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันของสังคม โดยการสะท้อนระบบคุณค่าและวัฒนธรรม ส่งเสริมให้มนุษย์มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพมากหรือน้อยก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 โครงสร้างและองค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ
ที่มา: วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2549

2.4.1.4 กระบวนการสื่อความหมายของสถานที่ มี 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 1) การเก็บรวบรวมข้อมูล ต้องเข้าใจสถานที่ที่จะทำการสื่อความหมายอย่างถ่องแท้ในทุก ๆ ด้านที่เกี่ยวข้อง นอกเหนือจากคุณค่าความสำคัญของสถานที่แล้ว ยังจะต้องทำความเข้าใจในปัญหา ข้อจำกัดต่าง ๆ ที่มีอยู่ โดยเฉพาะข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์และความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว
- 2) การวางแผนการนำเสนอสถานที่ ขั้นตอนนี้คือการวางแผนคิดในการนำเสนอข้อมูลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนำเสนอข้อมูลอาจเป็นไปได้ในหลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับนักท่องเที่ยวซึ่งมีลักษณะความสนใจแตกต่างกัน
- 3) การดำเนินการนำเสนอข้อมูล ในขั้นตอนนี้จะนำแนวคิดที่ได้ตั้งไว้แล้วมาดำเนินการให้เป็นรูปธรรม เช่น การจัดทำอุปกรณ์ ป้าย สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เพื่อการให้ข้อมูล การจัดนิทรรศการ และการจัดอบรมวิชาการ เป็นต้น
- 4) การประเมินผล เป็นการตรวจสอบมาตรฐานของการให้ข้อมูล การดูแลรักษา และการจัดเก็บข้อมูลพฤติกรรม และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้สถานที่นั้น ๆ ซึ่งผลจากการประเมินสามารถนำมาใช้ปรับปรุงการให้ข้อมูล และการจัดการแหล่งอื่นได้อีก

ในการสื่อความหมาย มีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงอยู่หลายประการ ดังนี้

- การสื่อความหมายที่ดี จะต้องมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์สถานที่นั้น ๆ
- การสื่อความหมายจะต้องไม่ขัดแย้งกับลักษณะของพื้นที่ และต้องไม่ทำให้

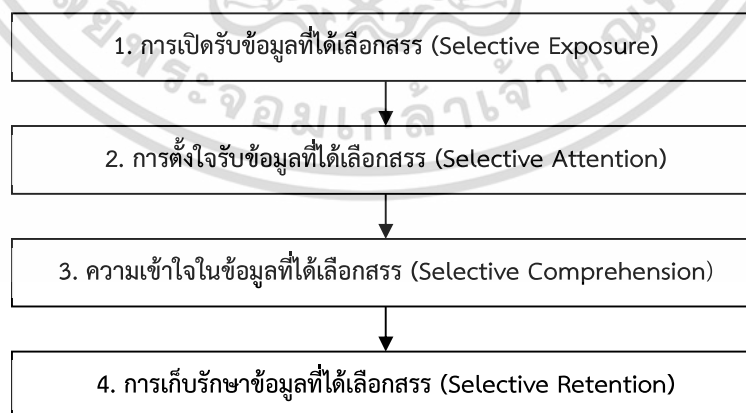
คุณค่าของพื้นที่นั้นลดน้อยลง สิ่งอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว อาทิ ที่จอดรถ ห้องน้ำ ศูนย์ข้อมูลนักท่องเที่ยวจะต้องไม่สร้างความเสียหายแก่พื้นที่

- คุณค่าของพื้นที่เห็นได้อย่างชัดเจน เทคนิควิธีในการสื่อความหมายต้องไม่เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมออกจากคุณค่าของพื้นที่นั้น
- การสื่อความหมายที่ดี ควรจะกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเกิดความอยากรู้และให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในเรื่องราวของพื้นที่มากกว่าการให้ข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียว
- ก่อนการวางแผนการสื่อความหมาย จำเป็นต้องทำความเข้าใจ นักท่องเที่ยวให้มากที่สุด
- การที่มีสถานที่ประเภทเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันในพื้นที่อื่น อาจจะเป็นข้อดี เพราะแทนที่จะมองว่าแหล่งอื่น ๆ เป็นคู่แข่งในการดึงดูดนักท่องเที่ยวแหล่งเหล่านี้อาจจะช่วยกันผลักดัน และให้ข้อมูลเป็นเรื่องราวที่สนับสนุนซึ่งกันและกันได้
- นักท่องเที่ยวจะได้รับความสนุกสนาน และความประทับใจจากประสบการณ์ที่น่าจดจำ และไม่เคยพบเห็นมาก่อน ดังนั้นเรื่องราวที่จะนำมาเล่าควรจะเป็นเรื่องทำให้เห็นว่าสถานที่นั้น ๆ เป็นสถานที่พิเศษไม่ธรรมดา ไม่ใช่แค่เพียงเรื่องราวเก่าๆ ที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว
- ถ้าต้องการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ต้องการความรู้มากกว่านักท่องเที่ยวประเภทอื่น ๆ จำเป็นจะต้องมีบุคลากรและสิ่งสนับสนุนบางอย่างเพิ่มขึ้น

2.4.2 แนวคิดด้านการรับรู้ การประเมินคุณค่า

การรับรู้ (Perception) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลแต่ละคนมีการเลือก การประมวลผล และการตีความเกี่ยวกับตัวกระตุ้นออกมาให้ความหมายและได้ภาพของโลกที่มีเนื้อหา (Schiffman and Kanuk, 1991) การรับรู้สามารถอธิบายได้อย่างสั้นๆ คือ วิธีการที่บุคคลมองโลกที่อยู่รอบ ๆ ตัวของบุคคล ฉะนั้นบุคคล 2 คนอาจมีความคิดต่อตัวกระตุ้นอย่างเดียวกันภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน แต่บุคคลทั้ง 2 อาจมีวิธีการยอมรับต่อตัวกระตุ้น (Recognize) การเลือกสรร (Select) การประมวลผล (Organize) และการตีความ (Interpret) เกี่ยวกับตัวกระตุ้นดังกล่าวไม่เหมือนกัน อย่างไรก็ตามการรับรู้เป็นกระบวนการของแต่ละบุคคลซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยภายใน เช่น ความเชื่อ ประสบการณ์ ความต้องการและอารมณ์ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยภายนอกคือ สิ่งกระตุ้น

การรับรู้จะพิจารณาเป็นกระบวนการกลั่นกรองขั้นตอนการรับรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 2.10 ขั้นตอนการรับรู้ (Perception Process)

ที่มา : ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และศุภร เสรีรัตน์, 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

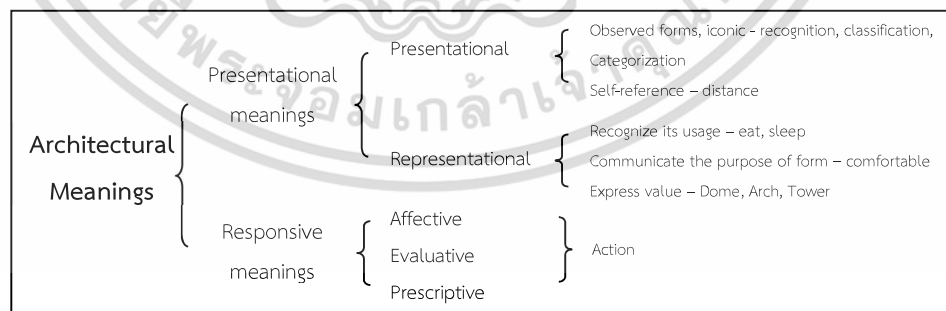
นอกจากนั้นยังขึ้นอยู่กับพื้นฐานของบุคคลแต่ละคน ที่เกี่ยวกับความต้องการ ค่านิยม การคาดหวัง รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ ทั้งนี้ทัศนคติ ความต้องการและแรงจูงใจต่างเป็นเงื่อนไขที่จะเกิดการรับรู้ของบุคคล การรับรู้ถึงความต้องการ แรงจูงใจทำให้มีการเปลี่ยนทัศนคติได้และทัศนคติก็เป็นเงื่อนไขที่มีผลต่อวิธีการรับรู้ของบุคคล เพื่อให้เข้าใจความหมายของการรับรู้ได้ดียิ่งขึ้น จำเป็นต้องทำความเข้าใจถึงสิ่งต่อไปนี้คือ

1) การตอบสนองจะขึ้นอยู่กับารรับรู้ (Reaction Based on Perception) เนื่องจากบุคคลส่วนใหญ่จะมีตอบสนองต่อวัตถุที่มองเห็นแตกต่างกัน เกิดจากการรับรู้ ของบุคคลแต่ละคน พื้นเพทางวัฒนธรรม ประสบการณ์ในอดีต และแรงจูงใจของบุคคล จะทำให้เกิดการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อวัตถุแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ถึงแม้ว่าความรู้สึกของบุคคลทุกคนจะเกิดขึ้นจากการรับรู้เหมือนกัน แต่การตอบสนองต่อความรู้สึก จะมีการตีความหมายต่างกัน ทำให้การรับรู้ของบุคคลที่ได้ออกมาต่างกัน และมีผลทำให้พฤติกรรมแตกต่างกันด้วย

2) การรับรู้เกี่ยวข้องกับความต้องการและแรงจูงใจ (Perception Relates to Needs and Motives) เพราะความต้องการ แรงจูงใจ และการรับรู้ของบุคคลจะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สิ่งที่บุคคลรับรู้จึงขึ้นอยู่กับความต้องการและแรงจูงใจของบุคคล โดยในขณะเดียวกันนั้นความต้องการและแรงจูงใจของบุคคลก็ขึ้นอยู่กับสิ่งที่บุคคลรับรู้ด้วย คือ บุคคลอาจไม่รู้ถึงความต้องการตนจนกว่าจะมองเห็นสิ่งเร้า ดังนั้น ความสัมพันธ์ของการรับรู้ ความต้องการ และแรงจูงใจจึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคเป็นอย่างยิ่ง

3) การรับรู้เปลี่ยนแปลงได้ (Perception Change) ความต้องการและแรงจูงใจของบุคคลจะค่อยๆ เปลี่ยนไปตลอดเวลาตามสภาวะของสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ซึ่งมีผลทำให้การรับรู้มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังนั้นบุคคลและการรับรู้ของบุคคลดังกล่าวจะเป็นตัวควบคุมเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมและมีผลไปถึงความต้องการของบุคคลด้วย

จากตัวอย่างแนวคิดด้านความหมายของสถาปัตยกรรมข้างต้นสามารถเชื่อมโยงกับงานวิจัยในแง่ของการรับรู้คุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นได้จากการเห็นรูปสัญลักษณ์ทางกายภาพและอีกส่วนหนึ่งเป็นการรับรู้คุณค่าในการเป็นตัวแทนของคุณค่าบางอย่างที่แฝงอยู่ในรูปของวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อหรืออุปกรณ์เครื่องใช้สอยที่สะท้อนถึงได้ถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น



ภาพที่ 2.11 แสดง Meanings in Architecture (Robert G. Hershberger)

ที่มา: นพตล สหชัยเสรี, 2549 อ้างถึง Lang (Ed.)

การรับรู้สภาพแวดล้อม (เชิงบุคคล) ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการรับรู้สภาพแวดล้อมของมนุษย์มี 3 ประการ คือ บุคคลรับรู้สภาพแวดล้อมในฐานะของข่าวสาร การรับรู้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และขึ้นอยู่กับความต้องการตามความจำเป็นหรือเป้าหมายและการให้คุณค่า โดยมนุษย์จะปรับสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับกิจกรรมของตน หรือไม่ถ้าไม่สามารถปรับสภาพแวดล้อมได้ ก็จะปรับตนเองให้ยอมรับสภาพแวดล้อมนั้น แต่สภาพแวดล้อมเป็นส่วนสนับสนุน หรือเป็นผู้เห็นชอบในการกระทำพฤติกรรม ที่ถือเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญ แต่ก็ไม่ใช่สาเหตุโดยตรงและสาเหตุระหว่างกลางของพฤติกรรม แต่มันทำให้เกิดสถานการณ์เห็นชอบ หรือคัดค้านต่อพฤติกรรม (วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2541, หน้า 62-63) สอดคล้องกับ Carol M. Werner. (1987) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการกระทำต่อกันและความพอใจ คือ อิทธิพลจากตัวบุคคลเอง สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และลักษณะของกิจกรรม และการกระทำต่อกัน และได้แสดงตัวกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน (วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2541 : 2-6) คือ

1) ตัวกำหนดทางด้านมนุษย์ (Personal) ได้แก่ อิทธิพลทางด้านสรีรวิทยา (Biology) อิทธิพลทางด้านบุคลิกภาพ (Personality) อิทธิพลทางด้านสังคม (Social and Role) และอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรม (Culture)

2) ตัวกำหนดทางด้านสภาพแวดล้อม (Environment) ได้แก่ โอกาสของสภาพแวดล้อมคุณสมบัติต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมในการสื่อสาร และตำแหน่ง (ระยะและทิศทาง) แนวความคิดในการจัดการเชิงพื้นที่และการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ทั้งสองแนวความคิดนั้นยังต้องนำมาศึกษาร่วมกัน เพื่อหาความต้องการทางด้านกิจกรรมและพฤติกรรมของผู้ใช้อาคาร และนำมาเปรียบเทียบกับความพึงพอใจของผู้ใช้อาคาร ส่วน Roderrick J. Lawrence (1987:154-167) ได้แยกอิทธิพลในการตัดสินใจของบุคคลเป็น

- มิติด้านสังคมประชากรและวัฒนธรรม ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา บทบาททางสังคม ค่านิยมทางสังคม ศาสนา

- มิติด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ อาชีพ รายได้ รายจ่าย และเงินออม ทั้งมิติเหล่านี้ล้วนมีการพิสูจน์ และวิจัยถึงความสัมพันธ์กับความพึงพอใจว่ามีความสัมพันธ์

2.4.2.1 การใช้รูปภาพจำลองกระตุ้นการรับรู้ ในส่วนนี้ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยและวิธีการในการวิจัย ซึ่งนำเอางานวิจัยที่ศึกษาด้วยวิธีการใช้รูปภาพเป็นตัวกระตุ้นในการประเมิน และการศึกษาความแตกต่างของความคิดเห็นของกลุ่มบุคคล มีดังนี้ คือ

1) การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสิ่งกระตุ้น (Stimuli) ที่มีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงในการปฏิบัติการแก้ปัญหางานออกแบบ เป็นการคิดงานออกแบบ โดยใช้สิ่งกระตุ้นด้วยรูปภาพที่เป็นภาพถ่ายและภาพสเก็ตด้วยมืออย่างหยาบ ๆ เป็นเครื่องมือ ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นเฉพาะการออกแบบด้วยการมองสิ่งที่แสดงอยู่ เห็นได้ว่าผลงานของนักออกแบบที่ทำงานในสภาพแวดล้อมที่สิ่งเร้าในแต่ละแบบแตกต่างกัน ซึ่งสิ่งเร้านี้มีอิทธิพลต่อการทำงานออกแบบ ขอบเขตในการชีวิต คือ การใช้งานได้จริง ความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนางานออกแบบ ด้วยกลุ่มผู้ร่วมการทดลองเป็น นักศึกษาศาสาสถาปัตยกรรมศาสตร์และออกแบบอุตสาหกรรมถูกตั้งโจทย์ให้แก้ปัญหาของงานออกแบบ 2 ชั้น ภายใต้เงื่อนไขที่แตกต่างกัน คือ ชั้นที่หนึ่ง คือ กล้องซ็อกโกแลต ชั้นที่สอง คือ เครื่องกวนน้ำสำหรับดื่ม กลุ่มเป้าหมาย 36 คน ประกอบด้วยชาย 20 คนและหญิง 16 คน อายุระหว่าง 21-26 ปี ทั้งหมดเป็นนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มีสตูดิโอที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 3 แบบ ผู้ร่วมการทดลองถูกแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 12 คน แต่ละกลุ่มจะถูกทดสอบในสภาวะที่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 แบบ พบได้ว่าสิ่งกระตุ้นมีผลกระทบต่อการแก้ปัญหาก่อนการออกแบบ แต่ก็ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการแก้ปัญหา (Goldschmidt and Smolkov, 2006)

2) การศึกษาทดสอบการยอมรับและการตอบสนองต่อห้องรับประทานอาหารและห้องรับแขก ของบุคคลในที่อยู่อาศัยด้วยการประเมินรูปภาพห้องในแบบต่าง ๆ ทำการทดลอง 2 ครั้ง การทดลองครั้งที่หนึ่ง ผู้ร่วมทดลองที่เป็นนักศึกษาปริญญาตรี 19 คน จากหลักสูตรจิตวิทยาสังคม มหาวิทยาลัยโตรอนโต หญิง 14 คน ชาย 5 คน ร่วมประเมินภาพตัวอย่าง 37 ภาพ ซึ่งเป็นภาพห้องรับประทานอาหารและห้องรับแขกโดยเลือกภาพการออกแบบตกแต่งภายในประเทศสหรัฐอเมริกา และนิตยสารการตกแต่ง นักศึกษาร่วมประเมินให้คะแนนแบ่งเป็น 7 มาตรฐาน ส่วนของภาพ 9 รูปแบบ ได้แก่ ดั้งเดิม-ทันสมัย ชอบ-ไม่ชอบ เป็นทางการ-ไม่เป็นทางการ ค่อนข้าง-ไม่ค่อนข้าง เรียบง่าย-ซับซ้อน ร้อน-เย็น กระตุ้นเร้าใจ-น่าเบื่อ เป็นระเบียบ-ไม่เป็นระเบียบ อยากรู้อยู่-ไม่อยากรู้อยู่ โดยวิเคราะห์ปัจจัย 3 ด้าน คือ การตกแต่ง (Decorative), ความทันสมัย (Stylish) และความคุ้นเคย (Familiar) ค้นพบว่าทำให้เกิดความรู้สึกง่ายกว่าการพิจารณา Cognitive ส่วนการทดลองครั้งที่สอง เป็นการหาผลกระทบของความเกี่ยวข้องที่สัมพันธ์กันในการตอบสนองกับรูปแบบของห้องที่จำแนกออกเป็น 3 แบบ ภาพทดสอบที่เป็นสิ่งเร้าประกอบด้วย 2 กลุ่ม (A และ B) รวม 12 ภาพ ผู้ร่วมทดลองเป็น หญิง 24 คน ชาย 24 คน จากหลักสูตรจิตวิทยาสังคม มหาวิทยาลัยโตรอนโต เป็นผู้ร่วมประเมินความรู้สึกจากการดูภาพห้องจำนวน 12 ภาพ และวิจารณ์แต่ละห้องโดยให้ค่าคะแนน 7 ระดับ เขียนสรุปอธิบายจินตนาการการใช้ห้องเพื่อทำประโยชน์ในด้านใดในวงเวลาใด และแสดงการรับรู้ในรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละห้อง ลำดับคะแนน (Scale Rating) ความรู้สึก จะทำก่อนหรือหลังการบรรยาย จากผลการทดลองในครั้งที่สองพบว่าใน 7 มาตรฐาน ปัจจัย Personally Involved มีความสัมพันธ์กับความเชื่อในความเป็นส่วนตัวของผู้อยู่อาศัย และมีความเกี่ยวเนื่องกับปัจจัยความชอบที่สัมพันธ์กับความสวยงามและความน่าอยู่ ในส่วนปัจจัยทางสังคม ก็สัมพันธ์กับความเป็นตัวตน ที่ยากต่อการอธิบาย สิ่งที่ทำนายได้ดีที่สุดเป็น การปรารถนาที่จะอยู่อาศัยคือการรู้สึกถึงความงามและความผูกพันส่วนบุคคล ซึ่งผู้ร่วมทดลองส่วนมากจะชอบห้องที่ให้ความรู้สึกคุ้นเคย ในขณะที่การตกแต่งจะเป็นห้องที่บ่งบอกเกี่ยวกับตัวบุคคล (Ritterfeld and Cupchik, 1996)



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างลักษณะการแบ่งประเภทของห้องเป็นแบบ Decorative, Stylish, Familiar
ที่มา: Ritterfeld and Cupchik, 1996

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) การศึกษาเกี่ยวกับการตรวจสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะของสไตล์หรูหราและสไตล์ทั่วไป ที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมเพื่อการอยู่อาศัย และการตอบสนองต่อสไตล์ดังกล่าวระหว่างสถาปนิกและผู้ที่ไม่ใช่สถาปนิก โดยการใช้ภาพสไลด์ 40 ภาพ แบ่งออกเป็นสไตล์ละ 20 ภาพ ให้คะแนนในเรื่องของคุณสมบัติทางกายภาพ จากสถาปนิก 20 คน และผู้ที่ไม่ใช่สถาปนิก 20 คน การวิจัยนี้ค้นหาเกี่ยวกับความแตกต่างของลักษณะในแต่ละสไตล์ สถาปัตยกรรมเพื่อการอยู่อาศัยในสไตล์หรูหรา (High Style) มีวัสดุอุปกรณ์น้อยกว่า มีคอนกรีตมากกว่า รูปแบบเรียบง่าย มีสีขาวมากและทางเข้าไม่อยู่ตรงกลาง โดยให้ผู้ร่วมทดสอบพิจารณาในเรื่องความซับซ้อน สมัยใหม่และน่าตื่นเต้น ส่วนสถาปัตยกรรมเพื่อการอยู่อาศัยในสไตล์ทั่วไป (Popular Style) มีลักษณะที่ใช้วัสดุมากกว่า อยู่ในแนวนอน มีหลังคาจั่ว มีกรอบหน้าต่างชัดเจน ทางเข้าอยู่ตรงกลาง และใช้สีแบบโทนร้อน สถาปนิกประเมินสไตล์หรูหรามีความชัดเจน น่าชื่นชมยินดี ผ่อนคลายและมีความหมาย แสดงให้เห็นว่าทั้งสองกลุ่มชอบความสมัยใหม่และความชัดเจน แต่กลุ่มผู้ที่ไม่ใช่สถาปนิกนิยมความเรียบง่ายและมีลักษณะแบบทั่วไป ขณะที่กลุ่มสถาปนิกชอบความซับซ้อนและลักษณะแบบหรูหรา (Devlin and Nasar, 1989)

2.4.2.2 การศึกษาการรับรู้ที่มีต่อสภาพแวดล้อมทางกายภาพ การออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่สามารถสื่อสารได้ โดยใช้กระบวนการจิตวิทยาสภาพแวดล้อม (Environmental Psychology) จากทฤษฎีของ Mehrabian and Jacoby, (1986) คุณลักษณะเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้า (Stimuli) ที่เป็นปัจจัยภายนอก (Bagozzi, 1980, 1986) และเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการพฤติกรรม และเป็นสัญญาณชี้แนะที่ป้อนไปสู่การรับรู้ของคน (Belk, 1975) ระบบนี้หมายถึงกระบวนการแทรกแซงภายในระหว่างสิ่งเร้าและปฏิกิริยาของคน เป็นกระบวนการที่คนแปลงสิ่งเร้าไปสู่ข้อมูลที่มีความหมาย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ต้องการศึกษาความเชื่อมโยงของปัจจัยด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน เป็นการเชื่อมโยงระหว่างลักษณะทางกายภาพและผลการตัดสินใจของบุคคล โดยเฉพาะตรวจสอบการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อมภายใน ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีกรอบ S-O-R (Stimulus-Organism-Response) มาใช้ในการศึกษา โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ที่ทำการศึกษาในมุมต่าง ๆ เชื่อมโยงกับลักษณะทางกายภาพและผลการรับรู้ (ปรีชญ์ คุรุเกษตร, 2554) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว โดยการใช้ผลงานการออกแบบตกแต่งภายใน เป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นการรับรู้ของบุคคล

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางในการสร้างเครื่องมือ ในการวิจัย และวิธีการในการวิจัย ผู้วิจัยศึกษาเครื่องมือจากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการใช้รูปภาพ และระดับความซับซ้อนของรูปภาพ เป็นตัวกระตุ้นในการประเมินถึงการรับรู้ของมนุษย์ และการศึกษาความแตกต่างของความคิดเห็นของกลุ่มบุคคล ได้แก่

1) การศึกษาเกี่ยวกับการประเมินการวัดระดับการรับรู้ของคนต่อสภาพแวดล้อม เพื่อใช้ในการออกแบบปรับปรุงภายในอาคาร โดยใช้พื้นที่พักคอยภายในโรงพยาบาลเป็นกรณีศึกษา โดยมีสมมติฐานที่ การประเมินการรับรู้สภาพแวดล้อมในอาคารของกลุ่มผู้รับบริการ เช่น ความผ่อนคลาย ความตื่นเต้น ความชื่นชมยินดี ความเป็นเอกลักษณ์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเชิญชวน ที่มีความสอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคล จะสามารถตรวจสอบกับวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบได้ โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการอธิบายลักษณะความพึงพอใจ และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้าง Stimuli ในการทดสอบลักษณะบรรยากาศ และการออกแบบที่ดี ด้วยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รวมถึงการวิจัยเชิงปริมาณในการวิเคราะห์และสรุปผล โดยใช้นักเรียนออกแบบและไม่ได้เรียนออกแบบ ผู้ป่วย ญาติผู้ป่วย และเจ้าหน้าที่ของโรงพยาบาลเป็นกลุ่มตัวอย่าง และใช้หลักการประเมินผลสภาพแวดล้อมหลังการเข้าใช้พื้นที่ (POE) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบในแต่ละประเด็นคือ ความรื่นรมย์ ตื่นเต้น ผ่อนคลายและเข้าใจ และประเด็นการออกแบบคือ รูปแบบ/ชนิด/สีของแสง/ สี/ความเข้มของสีที่ใช้ในการตกแต่ง รูปทรงขององค์ประกอบ/วัสดุ/ลวดลายที่ใช้ในการตกแต่ง การจัดเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่ง สไตล์การตกแต่งแบบสมัยใหม่และดั้งเดิม สไตล์การตกแต่งแบบตะวันตกและตะวันออก ซึ่งแต่ละประเด็นทำให้แต่ละมิติมีความแตกต่างกัน และการรับรู้แตกต่างกัน จึงใช้ Stimuli ที่สร้างขึ้นเพื่อพิสูจน์การรับรู้ของตน ผลการใช้แสงทั่วไปเป็นแสงประดิษฐ์ สีขาว มีลักษณะแสงแบบกระจาย ใช้สีวรรณะเย็น โทนสีอ่อนในการตกแต่ง รูปทรงขององค์ประกอบที่ใช้ในการตกแต่งที่มีลวดลายมาก มีการใช้เฟอร์นิเจอร์ที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต และมีของตกแต่งในบริเวณพื้นที่มากพอ การออกแบบควรใช้สไตล์การตกแต่งแบบตะวันออกที่มีลักษณะแบบดั้งเดิม และกำหนดขนาดของพื้นที่ที่เล็ก แต่เพียงพอต่อจำนวนผู้ใช้พื้นที่ ทั้งนี้เพื่อสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย รื่นรมย์ ใจดีและตื่นเต้น (ปรีชญา ครูเกษตร และคณะ, 2550)



ภาพที่ 2.13 ภาพ Stimuli ตัวอย่างที่จำลองสไตล์การออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพบริเวณ
 โถงพักคอยภายในโรงพยาบาล
 ที่มา: ปรีชญา ครูเกษตร และคณะ, 2550

2) การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสิ่งกระตุ้น (Stimuli) ที่ผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลง ในการปฏิบัติภารกิจงานออกแบบ เป็นการคิดงานออกแบบ โดยใช้สิ่งกระตุ้นด้วยรูปภาพที่เป็นภาพถ่าย และภาพสเก็ตด้วยมือเป็นเครื่องมือ ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นเฉพาะการออกแบบด้วยการมองสิ่งที่แสดงอยู่ จะเห็นได้ว่าผลงานของนักออกแบบที่ทำงานในสภาพแวดล้อมที่สิ่งเร้าในแต่ละแบบแตกต่างกัน ซึ่งสิ่งเร้านี้มีอิทธิพลต่อการทำงานออกแบบ ด้วยกลุ่มผู้ร่วมการทดลองเป็นนักศึกษา สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์และสาขาออกแบบ ด้วยกลุ่มผู้ร่วมการทดลองเป็นนักศึกษา สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์และสาขาออกแบบอุตสาหกรรม ถูกตั้งโจทย์เพื่อแก้ปัญหางานออกแบบ 2 ชั้น ซึ่งการทดลองถูกแบ่งเป็น 2 โจทย์ โจทย์ที่หนึ่ง คือ กล่องช็อคโกแลต โจทย์ที่สองคือ ที่ก้นน้ำสำหรับดื่ม โดยมีกลุ่มเป้าหมาย 36 คน ชาย 20 คน และหญิง 16 คน อายุ 21-26 ปี ทั้งหมดเป็นนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และมีสตูดิโอที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 3 รูปแบบ ผู้ร่วมการทดลองถูกแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มๆละ 12 คน แต่ละกลุ่มจะถูกทดสอบในสภาวะที่แตกต่างกัน 3 แบบ โดยการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค้นพบว่าสิ่งกระตุ้นมีผลกระทบต่ออาการก่อนการออกแบบ แต่ก็ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการแก้ปัญหา (ศรีดาราทิเพียร, 2551)

3) การศึกษาเกี่ยวกับการประเมินสภาพแวดล้อมด้วยรูปภาพ และความแตกต่างของความคิดในแต่ละบุคคล ซึ่งการศึกษาของงานวิจัยนี้เป็นการประเมินสภาพแวดล้อมที่เป็นภัยของที่ตั้งบริษัท หรือโรงงานอุตสาหกรรม โดยการวิเคราะห์จากภาพถ่ายของที่ตั้งบริษัท หรือโรงงานธนาคารจะใช้วิธีในการตรวจสอบเพื่อเป็นข้อตัดสินใจ เกี่ยวกับเครดิตในการตกลงทำประกันโดยการสร้าง Stimuli แล้วทดสอบในปัจจัย 7 ประเด็น คือ ความสว่าง โครงสร้าง ภาพรวมทั้งหมดทันสมัย กำแพงขอบรั้ว ความใหม่ของที่ตั้ง ในการวิจัยใช้ผู้ร่วมการทดลองจำนวน 54 คน ครั้งหนึ่งเป็นนายธนาคาร และอีกครั้งหนึ่งเป็นนักศึกษา ซึ่งเป็นตัวแปรด้านบุคคลและสังคม โดยการแสดงภาพถ่ายจำนวน 21 ภาพ ผู้ที่มีส่วนร่วมในการทดลองทั้งหมด 54 คน ชาย 41 คนและหญิง 13 คน ตอบแบบสอบถามโดยการใช้คะแนนเป็นระดับ โดยการแยกระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่ในการทดสอบครั้งนี้ไม่พบความแตกต่างอย่างใดในการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องภัยหรือความเสี่ยงของภาพถ่าย ขั้นตอนการทดลองในการตรวจเช็คสภาพแวดล้อมที่เป็นภัยจากภาพถ่ายของที่ตั้งบริษัท/โรงงานอุตสาหกรรม โดยมีกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย นักศึกษา 25 คน นายธนาคาร 29 เป็นผู้ร่วมการทดลอง โดยการทดลองแบบกึ่งทดลอง แบ่งผู้ร่วมการทดลองเป็น 2 กลุ่มเพื่อยืนยันระดับของสภาพแวดล้อมที่เป็นภัย ผู้ร่วมทดลองต้องตอบแบบสอบถาม โดยใช้ สเกล 7 ระดับ 1=ต่ำ 7=สูง กับภาพถ่าย 15 ภาพแรก ในแบบสอบถามฉบับสั้นๆ ตามลำดับ สำหรับอีก 6 ภาพ ผู้ร่วมทดลองต้องสามารถอธิบายภาพ ในการวิจัยค้นพบว่าทั้งสองกลุ่มมีการประเมินความเสี่ยงที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และลักษณะของสิ่งกระตุ้นไม่คงที่มีความหลากหลาย และเด่นชัดโดยลักษณะของที่ตั้ง ไม่ใช่บุคคล ผู้วิจัยได้พิสูจน์กลุ่มตัวอย่างและสิ่งกระตุ้น สิ่งที่ต้องเพิ่มหรือลดการรับรู้ทางสภาพแวดล้อมที่เสี่ยง ลักษณะของบุคคลไม่สำคัญและพบว่ามาตรวัดที่จะเป็นเครื่องมือฝึกหัดบุคคล ที่ต้องเป็นผู้ตัดสินใจหรือเป็นผู้ประเมินด้านความเสี่ยงของที่ตั้งและสภาพแวดล้อม การวิจัยเสนอแนะว่าต้องพิสูจน์สิ่งกระตุ้น (Stimuli) ให้มากขึ้นเพื่อการรับรู้ถึงอิทธิพลของความเสี่ยง และเพื่อการวิเคราะห์ที่เชื่อมต่อบetween ลักษณะของที่ตั้งและสิ่งกระตุ้น (ศรีดาราทิเพียร, 2551)

4) การศึกษาการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขายที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของสินค้าที่อิงแนวคิดด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ที่จะสามารถทำให้ผู้บริโภคมีความเชื่อมั่นและมีทัศนคติที่ดีต่อสินค้าขององค์กร และส่งเสริมความมั่นใจต่อนโยบายขององค์กรในแนวคิดด้านการเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งงานออกแบบจะต้องสื่อความหมายต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับความเข้าใจของผู้บริโภค ผลการวิจัยให้ความสำคัญต่อบัจจัยด้านการรับรู้ของผู้บริโภคที่เป็นผลมาจากลักษณะเฉพาะบุคคล และรสนิยมในการเลือกซื้อสินค้าที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของผู้บริโภค ซึ่งในการศึกษาพิจารณาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกที่เป็นความแตกต่างของคุณลักษณะเฉพาะบุคคลของผู้บริโภค เพื่อพิสูจน์หาปัจจัยด้านคุณลักษณะเฉพาะของผู้บริโภคใดบ้าง ที่มีผลต่อการรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขาย ผลการศึกษาสรุปได้ว่าความแตกต่างของคุณลักษณะเฉพาะบุคคลของผู้บริโภคในตัวแปรด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา ภูมิภาค และอาชีพ และรสนิยมในการเลือกซื้อสินค้าที่ตระหนักถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน ก็จะมีผลต่อการรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขาย ที่สื่อเอกลักษณ์ของสินค้าที่อิงแนวคิดด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างด้วย อาจกล่าวได้ว่าพื้นเพทางวัฒนธรรม ประสบการณ์ และแรงจูงใจของบุคคล จะทำให้เกิดการรับรู้ของบุคคลที่ต่างกันไป ดังนั้นการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขาย (Physical-

Environment) ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่ภาพลักษณ์ที่ดีของธุรกิจจึงสัมพันธ์โดยตรงกับลักษณะเฉพาะของผู้บริโภคในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้บริโภคเป้าหมายจะเปลี่ยนฐานะมาเป็นลูกค้า (Customer) ผ่านการรับรู้ (Perception) จนเกิดความรู้ (Knowledge) และความรู้สึก (Affection) ที่ดีต่อผลิตภัณฑ์และองค์กรธุรกิจ จนกระทั่งเกิดพฤติกรรมการซื้อในที่สุดนั้น ต้องอาศัยการสื่อความหมายที่สามารถกระตุ้นการรับรู้ของผู้บริโภค โดยตอบสนองต่อสิ่งเร้า (Stimuli) และสิ่งเร้าก็เป็นสิ่งที่ต้องสื่อสารไปสู่ผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี โดยผ่านทางลักษณะของสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขาย (Physical- Environment) ที่สื่อเอกลักษณ์ของสินค้าที่อิงแนวคิดด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (ปรีชญา ครูเกษตร, 2554)

สรุปในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการทดสอบการรับรู้ โดยการใช้รูปภาพเป็นสิ่งเร้าและแนวทางสร้างสเกลวัดระดับการรับรู้เป็นเครื่องมือการวิจัย โดยการใช้รูปภาพสี (Simulation 3D) ที่สร้างขึ้น เนื่องจากสามารถสื่อได้โดยตรงกับความรู้สึกรับรู้ของผู้รับสารสัมภาษณ์ โดยในขั้นตอนที่ทดสอบการรับรู้ด้วยการหาค่าระดับความนิยม ใช้ทัศนียภาพที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำปัจจัยในประเด็นด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ได้จากการทำ เเดลฟาย จากผู้เชี่ยวชาญ ที่มาเป็นปัจจัยหลักในการออกแบบตกแต่งภายใน แล้วนำมาสร้างภาพจำลองสภาพแวดล้อมที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Simulation 3D) ประกอบแบบสอบถาม เพื่อนำไปเปรียบเทียบการรับรู้ของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ในประเด็นของการประเมินการรับรู้ถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่สามารถนำมาใช้เป็นตัวชี้วัดการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักท่องเที่ยวนำมาใช้ได้ อีกทั้งเพื่อค้นหาปัจจัยที่สอดคล้องกับการรับรู้และสิ่งที่มีลักษณะโดดเด่นเป็นที่จดจำได้ หรือคุณสมบัติอื่น ๆ ของการเกิดอัตลักษณ์ จนกลายเป็นภาพลักษณ์ที่ดีของการถ่ายทอดองค์ความรู้ในเชิงวัฒนธรรม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มานำเสนอแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา อันจะก่อให้เกิดความยั่งยืนของชุมชนท่องเที่ยว

2.5 แนวคิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน

2.5.1 แนวคิด Designethnologie

การศึกษา Designethnologie เป็นการปรับกระบวนการคิดในการออกแบบ (Design) ที่บูรณาการกับการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ (Social Science) เน้นการศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบ ซึ่งแต่เดิมให้ความสำคัญกับปัจจัยในด้านอื่น เช่น เทคโนโลยีการผลิต วัสดุ และการตลาด มากกว่าปัจจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ความหมายของ Ethnology ของนักมานุษยวิทยาและนักสังคมวิทยา หมายถึง ชาติพันธุ์วิทยา แต่ในแง่ของการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การออกแบบจะให้ความหมายถึง การเป็นกลุ่มชนที่มีอัตลักษณ์ (Ethno Group) ทั้งอัตลักษณ์เดี่ยว (Identity) หรืออัตลักษณ์ร่วม (Corporate Identity) เกณฑ์ในการกำหนดลักษณะร่วมที่สำคัญของ กลุ่มชาติพันธุ์ (Ethno Group) สำหรับใช้ศึกษา Designethnologie คือการมีวัฒนธรรมร่วมกัน (Cultural Identity) หรือการมีลักษณะร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน (Corporate Culture) โดย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

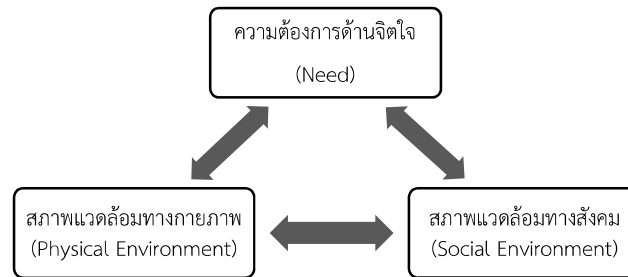
วัฒนธรรมร่วมที่นำมาเป็นปัจจัยในการออกแบบแยกได้ 3 กลุ่ม คือ ท้องถิ่น (Local) เวลา (Temporal) และวัฒนธรรมเสมือน (Virtual) (ชลวดี พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2547)

1) วัฒนธรรมท้องถิ่น (Local Culture) เกิดขึ้นจากการรวมตัวของคนในพื้นที่ต่าง ๆ จนเกิดเป็นชนเผ่า ชุมชน มาตั้งแต่ยุคเกษตรกรรม ยุคสังคมอุตสาหกรรมมาจนถึงยุคข้อมูลข่าวสาร มีโครงสร้างที่สำคัญคือเชื้อชาติและประเพณี สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อมองเป็นส่วนย่อยเช่น ชุมชน หมู่บ้าน ตำบล และจะชัดเจนน้อยลงเมื่อมองภาพที่กว้างขึ้นเป็นระดับ อำเภอ จังหวัดหรือ ประเทศ วัฒนธรรมท้องถิ่นสามารถจัดจาง บิดเบือนและสูญหายได้โดยง่าย เนื่องจากการได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นที่เข้มแข็งการเข้าแทรกแซง ดังนั้นวัฒนธรรมท้องถิ่นนี้จะยังคงพบเห็นได้โดยมากในพื้นที่ที่สังคมอุตสาหกรรมยังไปแพร่หลายเข้าสู่สังคมเกษตรกรรมไม่มากนัก

2) วัฒนธรรมห้วงเวลา (Temporal Culture) เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมในช่วงเวลาหนึ่ง ที่มีคุณค่าเสมือนวัฒนธรรมแต่ขาดการสืบทอดกันมาดังเช่นประเพณี แต่หลาย ๆ ปรากฏการณ์ที่สำคัญได้เกิดการปลุกกระแสทางความคิดเห็นร่วมกันของคนจำนวนมาก เช่น การเคลื่อนไหวทางการเมืองในเรื่องแนวคิดทางปกครอง การแบ่งแยก Generation ของผู้คนที่เกิดในช่วงปีที่แตกต่างกัน จนนำไปสู่จุดร่วมทางรสนิยมและแนวทางการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน เกิดการถกเถียงเพื่อค้นหาคุณค่าในอุดมคติบางประการเช่น ความดี ความงาม ความถูกต้องเหมาะสม จนทำให้คุณค่าในเรื่องดังกล่าวนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จนเรียกได้ว่าอุดมคติแห่งยุคสมัย (Spirit of the Age) ปรากฏการณ์เช่นนี้ยิ่งเด่นชัดมากขึ้นและมีการกระจายตัวไปทั่วโลกนับตั้งแต่เข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสาร ค.ศ. 2004 เป็นต้นมา เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่สำคัญขึ้นยังส่วนใดของโลก ทั้งต่างให้ความสนใจและจับจ้องปรากฏการณ์รวมถึงแสดงความคิดเห็นจนนำไปสู่ทิศทางที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้ เช่น กระแสเฟมินิสต์ ความเท่าเทียมของผู้หญิง หรือกระแสการต่อสู้เรียกร้องสิทธิของกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ เกิดความเคลื่อนไหวอย่างกว้างขวางจนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกฎหมายในหลายประเทศ เป็นต้น สิ่งที่กำลังกล่าวมานี้เกิดการสืบทอดลักษณะที่เด่นชัดของกลุ่มคนแม้จะอยู่ในห้วงเวลาหนึ่งและอาจเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาก็ตาม

3) วัฒนธรรมเสมือน (Virtual Culture) เกิดขึ้นจากกลุ่มคนที่มีลักษณะร่วมกันทางรสนิยม แนวทางการดำเนินชีวิต อุดมคติ จนเกิดการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มขึ้นมาโดยผ่านทาง การสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีตัวกลางคืออุปกรณ์และเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่พึ่งพา ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก วัฒนธรรมนี้ไม่ยึดติดกับกรอบของสถานที่และเวลา เป็นการพัฒนามนุษย์ทั้งในด้านความคิด สติปัญญา จนเกิดเป็นวิวัฒนาการที่เป็นไปได้ทั้งทิศทางบวกและทิศทางลบ การรวมกลุ่มกันเป็นวัฒนธรรมเสมือนนี้ แม้ว่าจะมีผู้คนเป็นจำนวนมากแต่ไม่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรม เป็นกลุ่มก้อน ปราศจากกฎระเบียบที่ชัดเจน ประโยชน์หลักที่เห็นอย่างชัดเจนเป็นประโยชน์ทางด้านธุรกิจที่มีการใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมเสมือนนี้

วัฒนธรรมทั้ง 3 กลุ่มนี้จะซ้อนทับและมีอิทธิพลต่อกันอยู่ตลอดเวลาทำให้การค้นหาอัตลักษณ์ของกลุ่มเพื่อนำไปสู่การออกแบบมีความถูกต้องชัดเจน โดยเฉพาะในเรื่องของการวิเคราะห์ตลาดและกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบ นอกจากนั้น ยังมีอีก 3 องค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมในการศึกษา Designethnologie คือ 1) ความต้องการทางด้านจิตใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นความต้องการระดับสูงของมนุษย์ 2) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment) 3) สภาพแวดล้อมทางสังคม (Social Environment)



ภาพที่ 2.14 แสดง 3 องค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมในการศึกษา Designethnologie
ที่มา: ชลวดี พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2547

หลักฐานที่ยืนหยัดแสดงถึงความเป็นตัวตนของวัฒนธรรมใด ๆ ได้ดีที่สุดในสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เป็นสิ่งที่สามารถสภาพเป็นตัวแทนและพยานแห่งวัฒนธรรมได้นานกว่าองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อมทางสังคมหรือความต้องการด้านจิตใจของมนุษย์ที่อาจแปรเปลี่ยนไปได้ในช่วงเวลาไม่กี่ชั่วอายุคน การออกแบบองค์ประกอบทางกายภาพเป็นเสมือนการเชื่อมโยงความคิดระหว่างช่วงอายุของคนในวัฒนธรรมนั้น ๆ การออกแบบในเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมจำเป็นต้องเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถตอบสนองความต้องการใหม่ ๆ ที่เกิดจากกระแสของวัฒนธรรมอื่นและเทคโนโลยี เพื่อให้งานออกแบบสามารถใช้งานได้จริงแต่ยังคงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมนั้น ๆ เอาไว้ได้ Juan และ Xinyi (2020) กล่าวไว้ว่า การออกแบบภูมิทัศน์ของเมืองที่มีลักษณะเฉพาะพร้อมความหมายแฝงของวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถกระตุ้นการรับรู้ทางวัฒนธรรมของผู้คนและส่งเสริมการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมอีกด้วย

2.5.2 แนวความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน

การออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน มีความสอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐาน มีการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ขึ้นเพื่อให้รูปร่างมีความสอดคล้องกับการใช้งาน จุดประสงค์ของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในก็เพื่อการปรับปรุงประโยชน์ใช้สอยให้ดีขึ้น อีกทั้งเป็นการเพิ่มความสวยงามให้แก่สภาพแวดล้อมภายในนั้น ๆ (Ching, 1987) ซึ่งองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน (Interior Element) ประกอบด้วย 1) องค์ประกอบเชิงพื้นที่ 2) บรรยากาศของสภาพแวดล้อมภายใน (Ambient)

2.2.2.1 องค์ประกอบเชิงพื้นที่ การศึกษาองค์ประกอบเชิงพื้นที่ เริ่มศึกษาจากแนวความคิดริเริ่ม หลักการและเทคนิควิธีการ เพื่อนำไปใช้ในการกำหนดการทำงานในการออกแบบภาคสนามและเพื่อการวิเคราะห์ทางสถาปัตยกรรม ทฤษฎีองค์ประกอบเชิงพื้นที่ มีแนวความคิดที่พัฒนามาจากที่ว่างในเชิงสังคมตรรกศาสตร์ มองที่ว่างในฐานะของลักษณะหนึ่งของชีวิตในสังคม มีการพัฒนาคุณลักษณะของที่ว่างและหน้าที่ของอาคาร เมืองในกลุ่มของนักวิจัยด้านโปรแกรม เพื่อการผสมผสานกันของสองสิ่งคือ เทคนิคสำหรับคอมพิวเตอร์และการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลลัพธ์ของการพัฒนานี้จึงเสนอความคิดสำคัญเรื่อง “องค์ประกอบเชิงพื้นที่เพื่อการใช้ความเรียบง่ายและการพิจารณาความสัมพันธ์ของปัจจัยแวดล้อม รวมถึงเหตุที่ว่างสิ่งนั้น ๆ ไว้ใกล้กัน” การเชื่อมงานวิจัยไปสู่การออกแบบต้องย้อนกลับไปดูอดีต ในเรื่องของทฤษฎีทางสถาปัตยกรรม นำลักษณะของแบบแผนใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผลในงานสถาปัตยกรรม มาทำการทดสอบและวิเคราะห์จากงานจริง เทคนิคเกี่ยวกับองค์ประกอบเชิงพื้นที่ได้พัฒนาสำหรับงานวิจัยและสนับสนุนการทดลอง หาเหตุผลสนับสนุนรูปทรงและหน้าที่ของสภาพแวดล้อมภายในอาคาร (ภัทรพร ทรงศิริกุล, 2544) เรียนรู้ลักษณะสำคัญของสภาพที่เป็นอยู่ เข้าใจในปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้ง สถาปัตยกรรมมีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ การที่จะเชื่อมโยงสิ่งใหม่เข้ากับสถาปัตยกรรม ควรมองย้อนตั้งแต่ลักษณะที่เป็นอยู่ การใช้งานและสาเหตุของการออกแบบที่เป็นพื้นฐานทางสถาปัตยกรรม

ทฤษฎีทางสถาปัตยกรรมเป็นปัจจัยพื้นฐานในการวิเคราะห์ที่ว่างและรูปทรงภายในอาคารอย่างมีเหตุผล นอกจากนั้นยังต้องขึ้นกับลักษณะอาคาร ให้เป็นไปตามทัศนคติของสังคมและพฤติกรรมที่เหมาะสมในอาคาร การแยกแยะองค์ประกอบเชิงพื้นที่โดยเริ่มจากการกันสัดส่วน แสดงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพให้เกิดเป็นองค์ประกอบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย การผ่านจากตำแหน่งทางกายภาพหนึ่งไปยังที่อื่น เป็นการเชื่อมโยงหน้าที่ทั่วไปนั้นเป็นเหตุสำคัญของที่ว่าง เกิดเป็นลักษณะของผู้ใช้งานจริง มีการเข้าครอบครองพื้นที่ มีการเคลื่อนไหว ระดับหน้าที่เป็นตัวกำหนดภาระของอาคารว่าควรมีลักษณะเช่นไร หน้าที่เป็นการคัดกรองอันดับแรกในภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เป็นอยู่ ลำดับที่สองเป็นวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชนหรือความต้องการตามชนิดของอาคาร ลำดับที่สามเป็นโครงสร้างคุณสมบัติเฉพาะของอาคารที่มีวัตถุประสงค์แตกต่างกันในแต่ละอาคาร ดังนั้นสามารถสรุปความหมายขององค์ประกอบเชิงพื้นที่ เพื่อใช้วิเคราะห์อาคารก่อนลงภาคสนาม คือ พื้นที่ทางกายภาพมีลักษณะ 2 มิติ มีรูปร่างที่เรียบง่ายกระชับ พื้นที่ทางกายภาพแต่ละพื้นที่ที่มีกิจกรรมที่คนในสังคมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันตามประเภทของพื้นที่นั้น ๆ และมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกับพื้นที่ใด ๆ จนเกิดเป็นองค์ประกอบเชิงพื้นที่ การเชื่อมโยงและการจัดวางรวมทั้งขนาดแต่ละพื้นที่ ซึ่งจำเป็นต้องพิจารณาตามลำดับความสำคัญ (ภัทรพร ทรงศิริกุล, 2544)

ปัจจัยที่นำมาพิจารณาในเรื่องของการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่มี 5 ปัจจัย ได้แก่

- 1) ตำแหน่งที่ตั้งของแต่ละพื้นที่ใช้สอย
- 2) การจัดวางองค์ประกอบเชิงพื้นที่
- 3) ขนาดของพื้นที่ใช้สอย
- 4) การจัดวางและขนาดทางสัญจร
- 5) การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของอุปกรณ์และเครื่องเรือน

2.5.2.2 บรรยากาศของสภาพแวดล้อมภายใน (Ambient) บรรยากาศ (Ambient) ของการออกแบบตกแต่งภายใน จากเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) Ching (1987) กล่าวว่าว่า นักออกแบบควรมีความรู้ทางศิลปะ เพื่อผลงานที่ออกมาจะเป็นที่น่าพอใจต่อสายตา และสามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึก นักออกแบบต้องเข้าใจความหมายขององค์ประกอบของศิลปะ หรือ หลักการออกแบบ (Principles of Design) ซึ่งหลักการดังกล่าวพอที่จะนิยามหรือสื่อความหมายที่มีลักษณะสัมพันธ์ที่ดีได้ จึงจะสามารถใช้ประโยชน์ในการออกแบบหรือสร้างสรรค์ได้สมดังจุดมุ่งหมาย องค์ประกอบทางศิลปะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่เป็นรากฐานสำคัญของศิลปะที่นักออกแบบได้ศึกษาค้นคว้าและวิจัยกันมาเป็นเวลานานแล้ว จึงได้ตั้งเป็นหลักการออกแบบ (Principles of Design) องค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ประกอบด้วย 6 ปัจจัย ดังนี้

1) สี มีคุณสมบัติในการมองเห็นอยู่ในตัวเรา สีที่เราอาจได้เกิดจากสิ่งที่เรามอง เป็นสิ่งที่เราได้ค้นพบจากแหล่งกำเนิดแสง โดยแสงจะตกกระทบที่วัตถุ วัตถุจะมีการดูดกลืนแสง

สีอื่นเอาไว้และทำการสะท้อนแสงสีของวัตถุออกมาเข้าตาเรา ทำให้เราสามารถมองเห็นสีได้ หากปราศจากแสงสว่างก็จะทำให้สีดูไม่เหมือนจริง

การมองเห็นแสงของสี เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบตกแต่งภายในเป็นอย่างดี เพราะสีสามารถบ่งบอกได้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก และสามารถเป็นตัวกำหนดได้ถึงรูปแบบอีกด้วย

2) วัสดุหรือผิวสัมผัส การแสดงลักษณะของพื้นผิววัตถุที่มีลักษณะหยาบ ขรุขระ ด้าน ละเอียดหรือมันวาว สามารถสัมผัสได้ด้วยมือหรือการมอง ทำให้เกิดความรู้สึกได้ว่าพื้นผิวนั้นนุ่มนวลหรือกระด้าง ขรุขระหรือเรียบเนียน เป็นต้น ลักษณะพื้นผิวแยกออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

- พื้นผิววัตถุที่สัมผัสได้ด้วยมือ เช่น ผนังอิฐ กระจก หล้าเทียม เป็นต้น
- พื้นผิววัตถุที่สร้างขึ้นเพียงเพื่อการมอง เช่น กระดาษปิดผนัง (Wall Paper)

หากกล่าวรวมถึงลักษณะพื้นผิวทั้งสองประเภท มีความมุ่งหมายเพื่อที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกในการออกแบบตกแต่งภายในที่ต้องการเน้นการใช้วัสดุที่มีพื้นผิวจำเพาะนั้น ๆ เพื่อช่วยเน้นพื้นผิวที่แตกต่างกันทำให้ดูโดดเด่นสวยงามขึ้น หากยังมีการส่องสว่างยิ่งจะช่วยให้สามารถมองเห็นลักษณะของพื้นผิวได้เด่นชัดยิ่งขึ้น ดังนั้นการออกแบบในทุกสาขาของงานศิลปะผู้ออกแบบจึงควรที่จะศึกษาลักษณะพื้นผิวของวัตถุ เพื่อเลือกนำมาใช้ให้เหมาะสมกับงานอันจะส่งผลให้งานดังกล่าวนั้นเกิดความงดงาม

3) แสง เป็นสิ่งที่ช่วยให้สภาพแวดล้อมภายในดูมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น หากปราศจากแสงแล้วจะทำให้การมองเห็นรูปร่าง สี หรือพื้นผิวไม่ชัดเจน ไม่สามารถเห็นสิ่งกันหรือกำกวมได้ สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบตกแต่งภายในคือเรื่องการจัดแสงเช่น การจัดวางดวงโคมไฟตามระยะ อยู่โดยรอบห้อง เพื่อให้มีความสว่างที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมได้อย่างปลอดภัยและสะดวก นอกจากนั้นการเลือกใช้ประเภทของแสงไฟน้อกออกแบบต้องมีความเข้าใจพื้นฐานของแสงไฟและอุปกรณ์ประกอบ และควรออกแบบจัดวางไฟตามปริมาณที่เหมาะสมโดยต้องคำนึงถึงคุณภาพของแสงที่ออกมาด้วย

4) สิ่งของตกแต่ง (Prop) ใช้สำหรับประดับเพื่อให้เกิดความสวยงามของสภาพแวดล้อมภายใน หลังจากการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ ส่วนประกอบเหล่านี้มีผลต่อการมองเห็นทำให้เกิดความเบิกบานใจ เป็นวัตถุดึงดูดในการสัมผัสด้วยมือ เป็นสิ่งเร้าใจและกระตุ้นความคิด นอกจากนั้นยังอาจบอกได้ถึงความเป็นตัวตน ของเจ้าของสถานที่ สิ่งของตกแต่งสามารถเพิ่มความรู้สึกทางสายตาทำให้การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

- สิ่งประกอบที่มุ่งให้ประโยชน์ใช้สอย (Utilitarian)
- สิ่งประกอบที่บังเอิญเกิดขึ้น (Incidental) เช่น ส่วนประกอบในงานสถาปัตยกรรม

- สิ่งประกอบที่เกี่ยวกับการตกแต่ง (Decorative) เช่น งานศิลปะและต้นไม้

5) การตกแต่ง สไตส์การตกแต่งของอาคารพักอาศัยและสาธารณะ มีความสัมพันธ์กันภายใต้การใช้สอยของสังคม แสดงถึงรสนิยมของกลุ่มสังคมและผู้ออกแบบ งานสถาปัตยกรรมที่แปรเปลี่ยนรูปแบบ ไม่เพียงแต่มีจุดหมายในด้านการใช้สอย แต่ยังรวมถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม เชื้อชาติ ภูมิประเทศและศาสนา อิทธิพลจากสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดความแตกต่างจากงานออกแบบ นอกจากวัสดุและเทคนิคก่อสร้างเป็นสิ่งทำให้เกิดรูปแบบและลักษณะของสถาปัตยกรรมหลากหลายยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6) การเจาะช่องเปิด มีความสำคัญต่อการออกแบบ ทั้งรูปแบบของช่องเปิดที่มีมากมายขึ้นอยู่กับ การออกแบบโดยการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการและประโยชน์ใช้สอย ช่องแสงและหน้าต่าง ซึ่งตั้งอยู่ระหว่างกำแพงเรียบ รูปแบบการก่อสร้างเช่นนี้เป็นการกำหนดพื้นที่อย่างชัดเจน เพื่อที่การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในจะถูกเชื่อมเข้าด้วยกันกับสภาพแวดล้อมภายนอก ทั้งจากการมองเห็นและการสัมผัสจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งและจากภายในไปสู่ภายนอก ขนาด รูปร่าง ตำแหน่งของช่องเปิดมีผลกระทบต่อ การมองเห็นความมั่นคงของกำแพง และความรู้สึกที่มีการล้อมรอบด้วยกำแพง ช่องเปิดทำให้พื้นที่ภายในมีความสว่างมากขึ้น การสร้างกรอบด้วยกำแพงหรือการกันห้องด้วยกำแพง ทำให้ดูกว้างขวางขึ้นทำให้กลายเป็นจุดสำคัญที่เป็นกำแพงเรียบและมีช่องเปิดที่โปร่งโล่ง สามารถมองเห็นพื้นที่ภายในจากด้านนอกได้อีกทั้งยังช่วยให้เกิดการไหลเวียนของอากาศ อีกด้วย การมองทัศนียภาพจากช่องเปิดจากพื้นที่ภายในออกมายังพื้นที่ภายนอก บอกให้รู้ว่าสถานที่นั้นเช่นอย่างไร

นอกเหนือจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมภายในทั้ง 6 ประการข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังเล็งเห็นปัจจัยอีกประการหนึ่งที่สำคัญ นั่นคือ ที่ว่างภายในอาคาร ที่ว่างเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งของสภาพแวดล้อมภายใน ที่ว่างเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป อาคารเดียวกันที่ว่างภายในอาคารอาจจะแตกต่างกัน นั่นเกิดจากความต้องการพื้นที่ใช้สอยที่มาจากพฤติกรรมเป็นตัวหลักในการกำหนด พฤติกรรมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ช่วงอายุ ช่วงวัย สภาพแวดล้อม ที่เปลี่ยนแปลง และนั่นคือสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการกำหนดรูปแบบของที่ว่างภายในอาคาร

สรุปแนวความคิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน ก็คือ การศึกษาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของท้องถิ่น โดยเฉพาะในส่วนของบรรยากาศของสภาพแวดล้อมภายใน 7 ปัจจัย เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบที่จะสามารถให้ความหมายได้ถึง การเป็นกลุ่มชนที่มีอัตลักษณ์ มีวัฒนธรรมร่วมกัน โดยยังคงต้องเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสามารถตอบสนองความต้องการใหม่ ๆ ได้

2.6 เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique)

เทคนิคเดลฟาย คือ กระบวนการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการตัดสินใจหรือลงข้อสรุปในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเป็นระบบ ซึ่งปราศจากการเผชิญหน้าโดยตรงของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ Jensen และ Anderson (1996) ได้ให้คำนิยามของเทคนิคเดลฟายไว้ว่า เป็นโครงการจัดทำรายละเอียดรอบคอบในการที่จะสอบถามบุคคลด้วยแบบสอบถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อจะได้ให้ข้อมูลและความคิดเห็นกลับมา โดยมุ่งที่จะรวบรวมการพิจารณาการตัดสินใจและสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในเรื่องที่เกี่ยวกับความเป็นไปได้ในอนาคต นอกจากนั้น Johnson (1993) ก็นิยามความหมายของเทคนิคเดลฟายว่าเป็นเทคนิคของการรวบรวมการพิจารณาการตัดสินใจ ที่มุ่งเพื่อเอาชนะจุดอ่อนของการตัดสินใจแต่เดิมที่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนใดคนหนึ่งหรือความคิดเห็นของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ สรุปได้ว่า

1) เทคนิคเดลฟาย เป็นวิธีการมุ่งแสวงหาข้อมูลจากความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ด้วยการตอบแบบสอบถามหรือแบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญจึงจำเป็นต้องตอบแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น ในแต่ละขั้นตอนของการตอบหรือการตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญจะมี

สัมภาษณ์แบบเปิดและไม่ชี้แนะ ผู้ให้สัมภาษณ์มีโอกาสปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไขข้อมูลเพื่อให้สัมภาษณ์ทำให้ข้อมูลที่ได้รับมีความน่าเชื่อถือ

3) การประชุมเดลฟาย (Delphi Conference) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลในลักษณะของการประชุม โดยระหว่างการประชุมจะทำการเก็บข้อมูลซ้ำด้วยแบบสอบถาม และนำเสนอข้อมูลย้อนกลับให้แก่สมาชิกในกลุ่ม และขอให้ผู้ให้ข้อมูลพิจารณาและตรวจสอบความคิดเห็นของตนเองอีกครั้งพร้อมกับการสนับสนุนให้เกิดการอภิปรายกันภายในกลุ่ม การเก็บข้อมูลแบบนี้ไม่สามารถปิดบังสถานภาพทางสังคมของผู้ให้ข้อมูลได้ ผู้วิจัยจึงสามารถสังเกตพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูลได้

4) เดลฟายโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐาน (Computer – Based Delphi) การวิจัยที่เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านทางคอมพิวเตอร์ ผู้ให้ข้อมูลจะเห็นข้อมูลของสมาชิกในกระบวนการ โดยไม่ต้องอาศัยการสรุปหรือวิเคราะห์ความคิดโดยนักวิจัยซึ่งอาจมีความลำเอียง วิธีนี้จะเก็บข้อมูลได้รวดเร็ว ประหยัด

5) เดลฟายกลุ่ม (Group Delphi) Wikin และ Altschuld (1995) เสนอการใช้เดลฟายกลุ่มโดยการกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและเชิญเข้ามามีส่วนร่วมในการประชุม เมื่อได้รับการตอบรับจากผู้เชี่ยวชาญที่สนใจเข้าร่วมในการประชุมแล้ว ผู้วิจัยต้องทำการประเมินความต้องการที่จำเป็น (Needs Assessor) ด้วยการส่งแบบสอบถามรอบที่ 1 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญก่อนการประชุม หลังจากนั้นก่อนหรือหลังการประชุมประมาณ 3-4 ชั่วโมง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะได้รับแบบสอบถามฉบับที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจะใช้ช่วงเวลาระหว่างพักการประชุมประมาณ 20 นาที ทำการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยต้องขอความร่วมมือไม่ให้มีการอภิปรายเกี่ยวกับการตอบแบบสอบถามภายในกลุ่ม โดยที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องรวบรวมคำตอบที่ได้อย่างรวดเร็ว หลังจากนั้นทำการสร้างแบบสอบถามรอบที่ 3 เมื่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามรอบที่ 3 เสร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยต้องนำข้อเสนอแนะหรือประเด็นที่มีผู้ไม่เห็นด้วยมาทำการพิจารณาร่วมกันแบบเผชิญหน้าเพื่อหาข้อสรุป 3 ประการ คือ 1) การกำหนดโครงสร้างของเส้นทางการส่งผ่านข้อมูลข่าวสาร 2) การให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 3) การเก็บรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูล

สำหรับในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ EDRF เดลฟาย ซึ่งเป็นเทคนิคเดลฟายที่มีการปรับปรุงวิธีการในการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงที่ 1 ระยะที่ 1 ด้วยการสัมภาษณ์แบบเปิดและไม่ชี้แนะ ขอบเขตของการสัมภาษณ์อยู่เฉพาะเรื่องวิถีชีวิต การเปลี่ยนแปลงและปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ที่เกี่ยวข้องกันกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา และใช้เทคนิคเดลฟายแบบดั้งเดิมกับการวิจัยในช่วงที่ 1 ระยะที่ 2 และ 3 เพื่อให้ได้ฉันทมติของความคิดเห็นในระยะเวลาที่ไม่ยาวนาน

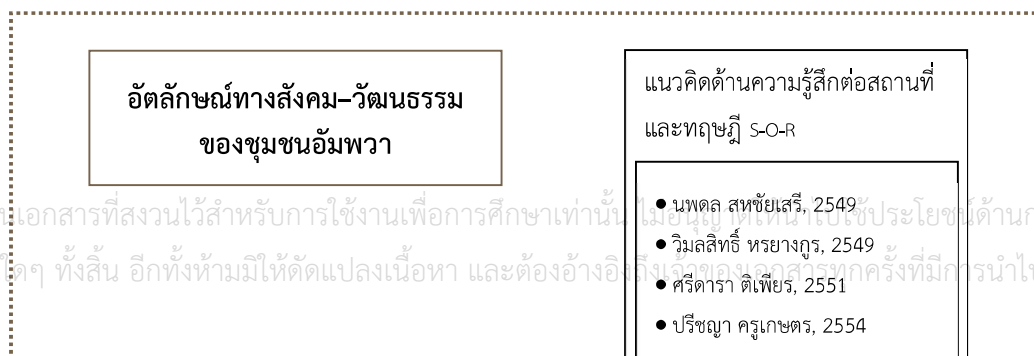
2.7 การเชื่อมโยงแนวคิดกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

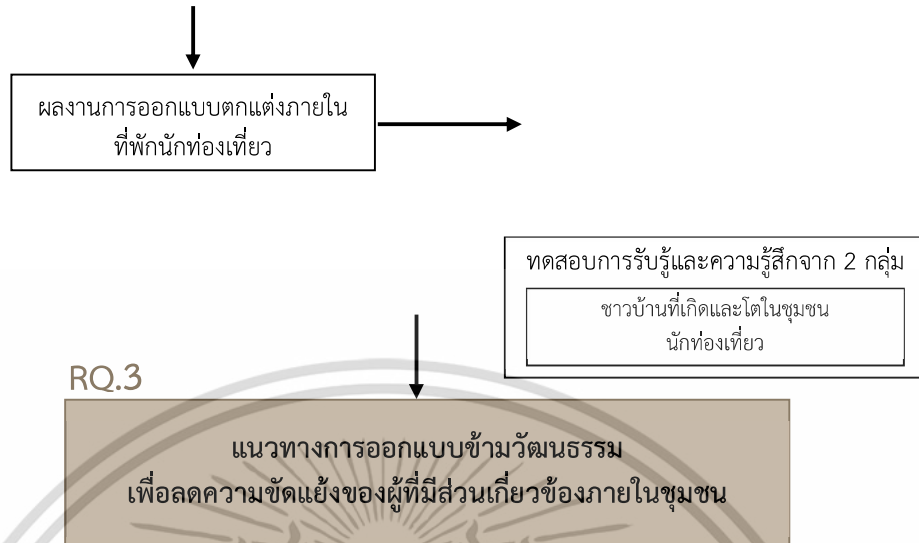
จากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่าแนวคิดการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การออกแบบตกแต่งภายใน สามารถสื่อสารกับคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวให้เกิดการรับรู้ถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม โดยอาศัยคุณลักษณะทางกายภาพของสภาพแวดล้อมภายในที่แสดงออกมา เพื่อประโยชน์ทางการอนุรักษ์ และความยั่งยืนในการเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ในเชิงวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้จะส่งผลไปสู่ความสำคัญของการออกแบบตกแต่งภายใน ที่มีลักษณะเฉพาะตัวในแต่ละพื้นที่ของแต่ละชุมชนวัฒนธรรม

จากแนวคิดทั้งหมด ผู้วิจัยประยุกต์ใช้การวิจัยแบบผสมวิธีเป็นระเบียบวิธีในการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วงตามลำดับ (two-strand sequential mixed designs) โดยมีกรอบแนวคิดในแต่ละช่วง ดังนี้



ภาพที่ 2.15 กรอบแนวคิดการวิจัย ช่วงที่ 1





ภาพที่ 2.16 กรอบแนวคิดการวิจัย ช่วงที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เสนอผ่านการออกแบบ ตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เสนอแนวทางการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้าม วัฒนธรรม 2) เสนอแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ภายในชุมชน ผู้วิจัยได้ออกแบบและดำเนินการโดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ดำเนินการเป็น 3 ระยะ ในระยะที่ 1 เป็นการทำความเข้าใจ กำหนดแนวทาง และ ค้นหาปัจจัยในมิติต่าง ๆ ปัจจัยที่ได้จะเป็นข้อมูลสำคัญในการลงเก็บรวบรวมข้อมูล ในระยะที่ 2 และ 3 ด้วยวิธีการ EDRF กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูล 3 กลุ่ม ที่เลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากนั้นจึงนำมา วิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อให้ได้ข้อสรุปและนำไปให้กับงานวิจัยในช่วงที่ 2 เมื่อดำเนินการวิจัยในช่วงที่ 1 แล้วเสร็จ จะสามารถตอบคำถามงานวิจัยในข้อที่ 1 และ 2 ได้

ช่วงที่ 2 มีการแบ่งขั้นตอนออกเป็นอีก 2 ระยะ คือ ในระยะที่ 1 บทสรุปที่เป็นคำสำคัญซึ่ง ได้รับฉันทามติจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จะถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลหลัก ประกอบการสร้างผลงานการ ออกแบบ เพื่อให้ได้ภาพจำลองการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกนักร้องเที่ยว ในเรือนแถวชั้นเดียวริม คลองอัมพวา ระยะที่ 2 ผลงานการออกแบบดังกล่าว จะถูกใช้เป็นเครื่องมือร่วมกับแบบทดสอบการ รับรู้ เพื่อเก็บข้อมูลการรับรู้ในเรื่องการถ่ายทอดคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม สู่ออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน กับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ชาวบ้านในพื้นที่และกลุ่ม นักร้องเที่ยวที่เคยไปท่องเที่ยวที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา เพื่อตอบคำถามการวิจัยในข้อที่ 3

โดยงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสานด้วยวิธีเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ อยู่บนพื้นฐาน แนวคิดของกลุ่มปฏิบัตินิยม (Pragmatist) กล่าวคือ ใช้วิธีวิทยาทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แล้ว สรุปผลการวิจัยร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่สมบูรณ์ที่สุด และดำเนินการวิจัย ภายใต้บริบทเฉพาะการ รับรู้ของชาวบ้านและนักร้องเที่ยว ในชุมชนและตลาดน้ำอัมพวาเท่านั้น

3.1 ขั้นตอนการวิจัย

3.1.1 การกำหนดพื้นที่ในการวิจัย

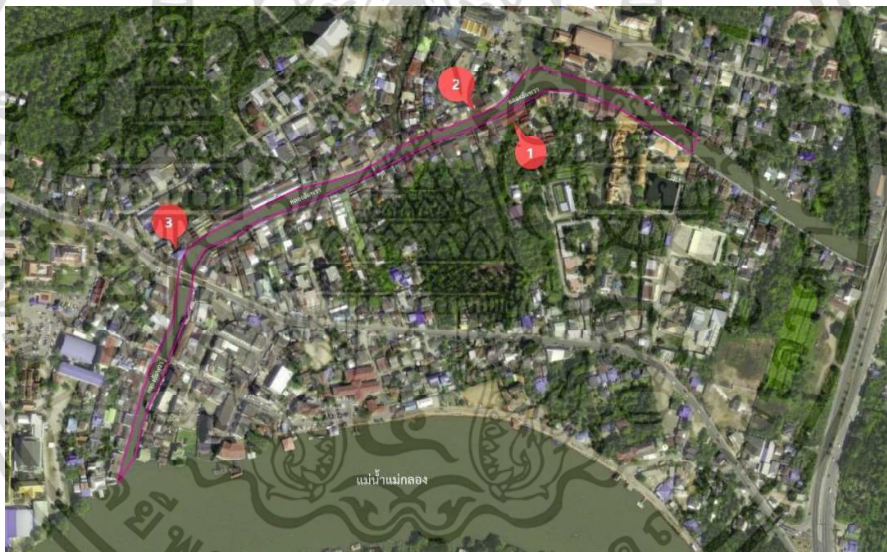
พื้นที่การวิจัยนี้เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยทำการเลือกจาก ชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวิถี ที่ได้รับความนิยมจากนักร้องเที่ยวเป็นอันดับที่ 1 ซึ่งมีการจัดลำดับโดยอนุ สार อ.ส.ท. นั่นคือ ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ที่สำคัญชุมชนดังกล่าว เกิด เหตุการณ์สำคัญที่เป็นข่าวดังในระดับประเทศ นั่นคือ เหตุการณ์ความขัดแย้งอย่างรุนแรง ระหว่าง ชาวบ้านในพื้นที่ นักวิชาการ กลุ่มผู้ให้ความสำคัญต่อเอกลักษณ์สมบัติของชาติ ผู้ประกอบการ หน่วยงานรัฐ ต่อผลงานการออกแบบอาคารสถาปัตยกรรม ที่หลายภาคส่วนลงความเห็นอย่างรุนแรง ร่วมกันว่า เข้าข่ายทำลายแหล่งอนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชน (ไทยพีบีเอส, 2555)

ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา เป็นชุมชนที่อยู่ขนาด 2 ฝากฝั่งคลองอัมพวา มีระยะทางประมาณ 800 เมตร อาคารบ้านเรือนมีความโดดเด่นในด้านสถาปัตยกรรม ที่มีอายุไม่ต่ำกว่า 60 – 100 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประกอบไปด้วยอาคารที่หลากหลาย อาทิ เรือนห้องแถวไม้ เรือนไทย เรือนพื้นถิ่น โรงเรียน ร้านค้า อาคารราชการ จนได้รับรางวัลชุมชนอนุรักษ์ดีเด่นในปี พ.ศ. 2546 จากสมาคมสถาปนิกสยาม (เลิศวิทย์ เงินทาบ, 2552) นอกจากนั้นยังเกิดโครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม (TCEP) ทำให้อาคารเก่าที่มีคุณค่าทางสถาปัตยกรรม 17 แห่ง ได้รับการสนับสนุนจากโครงการดังกล่าวมีสภาพที่ดีขึ้น (ศิริวรรณ ศิลาพัชรนันท์, 2559) อีกทั้งในปี พ.ศ. 2547 เมื่อตลาดน้ำอัมพวากลับมาฟื้นฟูขึ้นอีกครั้ง ทำให้มีนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น อาคาร 3 จาก 17 แห่ง ได้ทำการปรับเปลี่ยนการใช้สอยอาคารมาเป็นที่พักนักท่องเที่ยว ซึ่งได้แก่ 1) บ้านเลียบบนที่ โทมสเตย์ 2) บ้านแม่อารมย์ โทมสเตย์ 3) เรือนแพอัมพวา โทมสเตย์ แสดงในภาพที่ 3.1 นอกจากนั้น เรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เป็นหนึ่งในห้าของกลุ่มอาคารสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของอัมพวา และเป็นอาคารที่นักท่องเที่ยวโดยส่วนมากเข้าถึงและคุ้นเคย เนื่องจากอยู่ในแนวขนานลำคลองอัมพวา ซึ่งเป็นพื้นที่ยอดนิยมในการมาท่องเที่ยวอัมพวา

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในขั้นต้นแสดงให้เห็นว่า เรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองและชุมชนอัมพวามีเงื่อนไขตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญที่จะดำเนินการศึกษา ผู้วิจัยจึงเลือกเลือกพื้นที่ดังกล่าวเพื่อทำการวิจัยนี้



ภาพที่ 3.1 แผนที่แสดงถึงตำแหน่งที่ตั้ง โทมสเตย์ 3 แห่งแรกของชุมชนอัมพวา

3.1.2 การกำหนดผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์

ผู้ทำวิจัยทำการเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเฉพาะเจาะจง ตามหลักการ ของ Patton (1990) คือ ผู้ให้ข้อมูลต้องสามารถให้ข้อมูลที่ดีและมีประโยชน์มากต่องานวิจัย โดยมีคุณสมบัติแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม 1) เจ้าของที่พักนักท่องเที่ยวที่เกิดและเติบโตอยู่ในชุมชนอัมพวา 2) อาจารย์ผู้สอนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและมีความชำนาญในการออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น 3) นักออกแบบตกแต่งภายในที่มีประสบการณ์ในการออกแบบงานที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยในแต่ละกลุ่มจะมี 3 ท่าน รวมเป็นผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 9 ท่าน และทั้งหมดยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูล ดังรายชื่อตามตารางที่ 3.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลสำหรับช่วงที่ 1

กลุ่มเจ้าของที่พักนักท่องเที่ยวที่เกิดและเติบโตอยู่ในชุมชนอัมพวา		
ผู้เชี่ยวชาญ	อายุ	คุณสมบัติ
สุภาพสตรี	88	เจ้าของโฮมสเตย์เริ่มแรกของอัมพวา
สุภาพบุรุษ	47	เจ้าของโฮมสเตย์เริ่มแรกของอัมพวา
สุภาพบุรุษ	42	เจ้าของร้านกลุ่มอนุรักษ์ขนมไทยในวรรณคดี
กลุ่มอาจารย์ผู้สอนการออกแบบเชิงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม		
ผศ.ดร.หญิง	56	อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ผศ.ดร.ชาย	43	อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
ดร.หญิง	48	อาจารย์ประจำ ภาควิชาออกแบบ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
กลุ่มนักออกแบบตกแต่งภายใน		
นักออกแบบชาย	39	เจ้าของบริษัทออกแบบ
นักออกแบบหญิง	65	อดีตรองกรรมการสภาสถาปนิก
นักออกแบบชาย	49	เจ้าของบริษัทออกแบบ

การสัมภาษณ์แบบเปิดและไม่ชี้นำตามวิธีการวิจัยแบบ EDFR ในช่วงที่ 1 ระยะที่ 1 ไปจนถึงช่วงที่ 1 ระยะที่ 2 และ 3 จะทำการขอข้อมูลจากทั้ง 9 ท่านนี้เท่านั้น

3.1.3 การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบทดสอบการรับรู้

ผู้วิจัยทำการกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ของการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ชาวบ้านในพื้นที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา เป็นผู้ที่เกิด เติบโต ประกอบอาชีพหรืออยู่อาศัยในอัมพวามากกว่า 10 ปี

กลุ่มที่ 2 นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยไปท่องเที่ยวที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา อย่างน้อย 1 ครั้ง และผู้ให้ข้อมูลทั้ง 2 กลุ่ม ต้องยินดีให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้

3.1.4 การกำหนดกลุ่มผู้ออกแบบภาพจำลองสภาพแวดล้อมภายใน

ผลงานจะถูกออกแบบโดย กลุ่มนักศึกษาจำนวน 6 คน ของสาขาการออกแบบตกแต่งภายใน และนิทรรศการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นผู้เคยเรียนวิชาการออกแบบตกแต่งภายใน ที่สาธิตมาก่อน และลงทะเบียนเรียนวิชาแบบอย่างไทยและการประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นตัวแทนนักออกแบบตกแต่งภายในที่ไม่มีประสบการณ์ในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมและไม่เคยอาศัยอยู่ในชุมชนอัมพวา มา ถือได้ว่าเป็นนักออกแบบข้ามวัฒนธรรม โดยนักศึกษาที่ร่วมออกแบบทั้ง 6 คน ยินดีให้ความร่วมมือกับงานวิจัยนี้

ในขั้นตอนการออกแบบ นักศึกษาทั้ง 6 คน ดังกล่าว ต้องลงพื้นที่ชุมชนอัมพวา เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการออกแบบ ตามกระบวนการออกแบบที่เคยเรียนมาก่อนหน้านี้

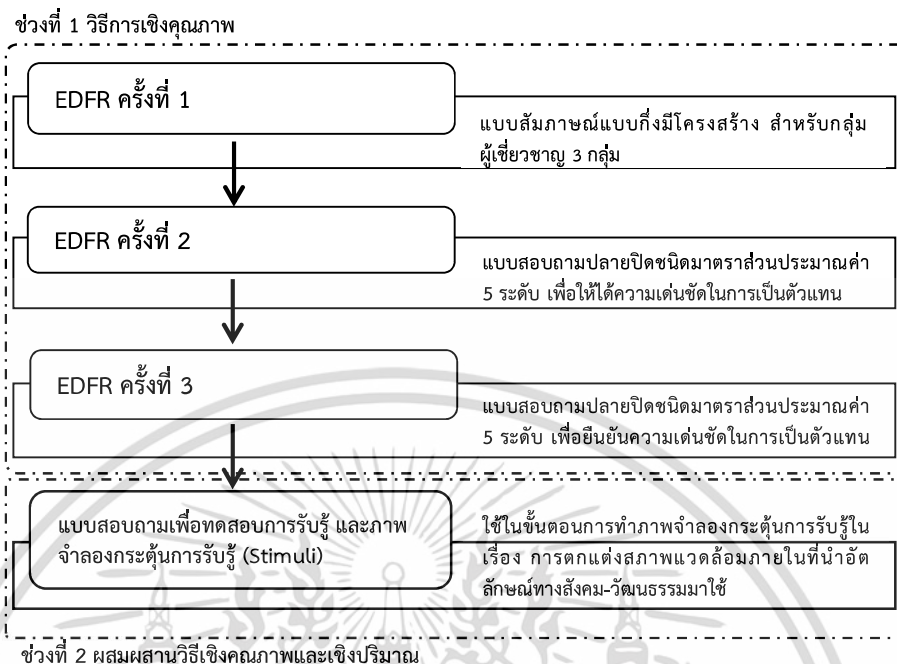
3.2 วิธีดำเนินการวิจัยและเครื่องมือในงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธีเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยเน้นวิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลักในขั้นตอนแรก ส่วนในขั้นตอนศึกษาการรับรู้ของชาวบ้านและนักท่องเที่ยวต่อการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว จะนำวิธีการเชิงปริมาณมาอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

3.2.1 ขั้นตอนการวิจัย

ช่วงที่ 1 เป็นการค้นหาปัจจัยที่เป็นตัวแทนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางสังคม – วัฒนธรรมของอัมพวา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อหาปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวาที่มีความสำคัญ เพื่อนำไปให้เป็นข้อมูลประกอบในการออกแบบตกแต่งภายใน ที่ได้รับการยอมรับจากชาวบ้านในชุมชนและนักท่องเที่ยว ให้รับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา

ช่วงที่ 2 เป็นการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลกับการรับรู้ถึงคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา ผ่านกระบวนการการออกแบบตกแต่งภายใน โดยการสัมภาษณ์ชาวบ้านในพื้นที่และนักท่องเที่ยว ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ คือ การออกแบบแบบสัมภาษณ์ที่มี 3 ส่วน และการสร้างแบบจำลองผลงานการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว ที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.2 แสดงเครื่องมือวิจัยและประเภทของการวิจัย

3.2.2 แบบสอบถาม

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 1 ผู้วิจัยใช้แนวคำถามที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม โดยขอบเขตของการสัมภาษณ์อยู่ในเรื่องวิถีชีวิต การเปลี่ยนแปลงของอัมพา และปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในที่เกี่ยวข้องกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพา ซึ่งรายละเอียดหลักจะคล้ายคลึงกัน แต่จะมีรายละเอียดในบางส่วนที่แตกต่างกัน เพราะผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มีความสัมพันธ์ภูมิหลัง ความรู้สึกนึกคิดต่ออัมพาที่แตกต่างกัน ทั้งช่วงเวลา พฤติกรรม กิจกรรมและประสบการณ์ จึงบรรยายความรู้สึกฝังลึก (Tacit Knowledge) ออกมาเป็นคำพูดอย่างเป็นทางการหรือการสื่อสารได้ยาก เพราะเป็นลักษณะความเชื่อ ทักษะ ความชำนาญส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน

เมื่อสิ้นสุดการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน ผู้วิจัยจะทำการเปิดเสียงบันทึกการสัมภาษณ์ให้กับผู้เชี่ยวชาญท่านนั้น ๆ ได้ฟัง เพื่อได้ทบทวนถึงคำให้สัมภาษณ์อีกครั้ง เพื่อกรณีที่ต้องการเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ให้สัมภาษณ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อมูลการสัมภาษณ์นั้นมาถอดความ วิเคราะห์เนื้อหาโดยละเอียด ตัดทอนความคิดเห็นส่วนเกินและสรุปความคิดเห็น ที่อยู่ในรูปแบบคำซ้ำของแต่ละปัจจัย เพื่อนำไปให้สร้างแบบสัมภาษณ์ในรอบต่อไป

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 2 แบบสอบถามปลายปิดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คำถามมาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในช่วงก่อนหน้า 1 โดยในระยะผู้วิจัยจะมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ ถึงเรื่องที่คุณเชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ให้ความคิดเห็นของความเป็นตัวแทนในแต่ละปัจจัยเป็นการเพิ่มเติม ก่อนที่จะให้ผู้เชี่ยวชาญที่กำลังถูกสัมภาษณ์ให้ค่าระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทนของแต่ละปัจจัย พร้อมทั้งขอเหตุผลประกอบข้อคิดเห็นในแต่ละปัจจัยนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 3 ในครั้งนี้ตัวเลือกของแต่ละปัจจัยที่ไม่ถูกผู้เชี่ยวชาญเลือกก่อนหน้านี้จะถูกตัดออก เหลือแต่เฉพาะตัวเลือกที่ได้รับค่าคะแนน แบบสอบถามปลายปิดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ถูกนำกลับมาใช้อีกครั้งเพื่อยืนยันอีกครั้งถึงความเด่นชัดในการเป็นตัวแทนของแต่ละปัจจัย แต่ตัวเลือกในแต่ละปัจจัยจะลดลงกว่าครั้งก่อนหน้านี้ และการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ก็เช่นกัน ผู้วิจัยจะมีการให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสถิติ เป็นค่าร้อยละ ค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ของกลุ่ม รวมถึงด้วยคำตอบเดิมของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านในครั้งก่อนหน้านี้ด้วย เพื่อขอให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาตอบใหม่

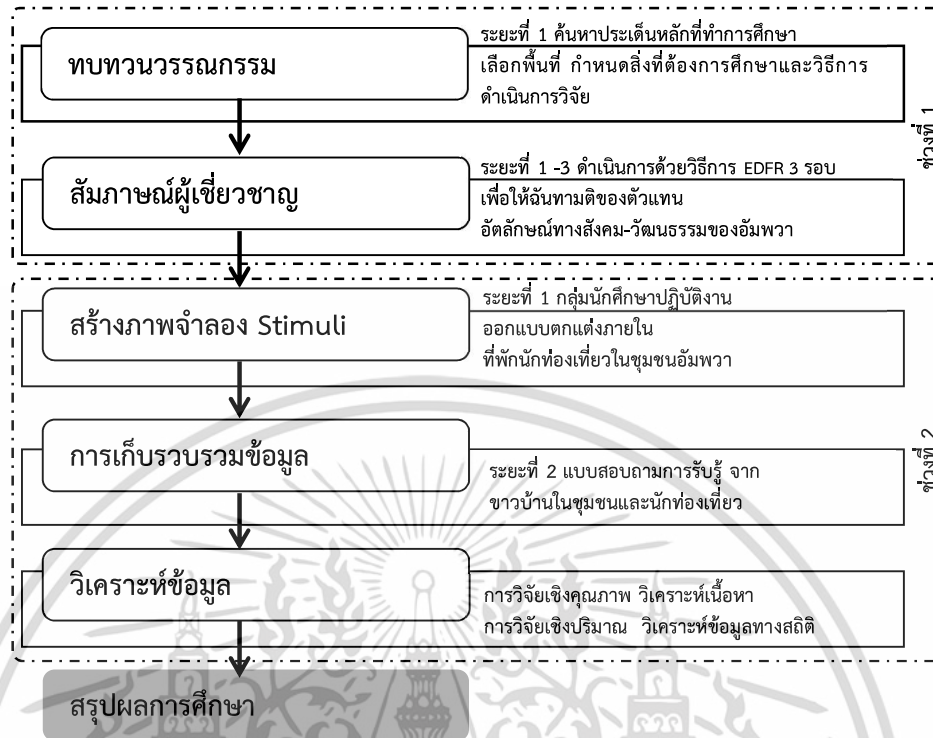
ช่วงที่ 2 ระยะที่ 1 เป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานออกแบบตกแต่งภายใน ของกลุ่มนักศึกษา เพื่อให้ได้ภาพจำลอง Stimuli ของบรรยากาศการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกนักร้องเที่ยวในชุมชนอัมพวา ดังนั้นจะไม่มีแบบสอบถาม จะมีเพียงใบงานเท่านั้น

ช่วงที่ 2 ระยะที่ 2 ภาพจำลอง Stimuli จะถูกใช้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ร่วมกับแบบสอบถามแบบมาตราประเมินค่า มีสเกลวัดระดับความรู้ 5 ระดับ เพื่อทดสอบการรับรู้ ประเมินความชัดเจนของประเด็นการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา ในส่วนของการออกแบบตกแต่งภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อเป็นที่พักสำหรับนักร้องเที่ยว ถึงความเข้าใจและการถ่ายทอดคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน โดยกำหนดประเด็นในการสัมภาษณ์เป็น 2 ประเด็น 1) ประเด็นเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล ในส่วนนี้ผู้วิจัยสอบถามเพื่อแยกกลุ่มตัวอย่างได้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มชาวบ้านในชุมชนและกลุ่มนักร้องเที่ยว อีกทั้งเป็นการหาความสัมพันธ์ของระดับการรับรู้ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่ม 2) ประเด็นที่เกี่ยวกับการรับรู้และไม่รับรู้ต่อสิ่งใด ที่สื่อสารได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ด้วยวิธีการเขียนคำตอบ ให้ค่าคะแนนระดับ และเหตุผลประกอบพร้อมกันไปด้วย

ตารางที่ 3.2 แสดงมาตราส่วนระดับความรู้ในแบบสอบถาม

จากภาพท่านสามารถรับรู้ อัตลักษณ์ของอัมพวา ได้จากสิ่งใด	รับรู้ความเป็น อัมพวาได้จากสิ่งใด	ระดับของความรู้					เหตุผล	
		น้อยมาก 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5		
รูป Stimuli	1.							
	2.							
	3.							
	สิ่งใดที่ไม่แสดงออก ถึงความเป็นอัมพวา	ระดับของความรู้ไม่รับรู้					เหตุผล	
		น้อยมาก 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5		
		1.						
		2.						
	3.							

นอกเหนือจากนั้น แบบสอบถามในระยะนี้ ยังมีการสอบถามเพิ่มเติมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่มีต่อผลงานการออกแบบอีก 10 คำถาม โดยการใช้วิธีการตอบแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ เช่นกัน รวมถึงมีการถามถึงความคิดเห็นในการตัดสินใจต่อการกลับมาเที่ยวซ้ำยังอัมพวาอีกด้วย วิธีการวิจัยครั้งนี้แบ่งได้เป็น 2 ช่วงหลัก 5 ระยะ สามารถ แสดงรายละเอียดดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการวิจัย

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยจะทำการแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นช่วงในแต่ละระยะ ดังนี้

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 1 ข้อมูลที่ได้จากการทำ EDFR ผู้เชี่ยวชาญจะมีลักษณะเป็นบทสัมภาษณ์ที่เรียงร้อยกันเป็นเรื่องราว ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหาและถอดบทสัมภาษณ์นั้นออกมาเป็นคำหรือข้อความ ข้อความใดที่เป็นความคิดเห็นส่วนเกินหรืออยู่นอกเหนือจากขอบเขตของการสัมภาษณ์จะถูกตัดออก โดยผู้วิจัยพยายามรักษาความหมายเดิมของผู้เชี่ยวชาญไว้ให้มากที่สุด ส่วนคำหรือข้อความใดที่มีการให้ข้อมูลเหมือนกันจากผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน จะถูกนำไปใช้ในการวิจัยในระยะต่อไป

ช่วงที่ 1 ระยะที่ 2 และ 3 ข้อมูลที่ได้ในระยษนี้ เป็นข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามประมาณค่า จึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน โดยหาค่าร้อยละ ค่าฐานนิยม ค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ของกลุ่ม เพื่อจำแนกข้อมูลหาฉันทามติ

โดยใช้เกณฑ์การตรวจสอบจากค่าร้อยละ คือ ความคิดเห็นต้องสอดคล้องกันอย่างน้อยร้อยละ 60 จึงจะได้ฉันทามติ รวมถึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงคำตอบในแต่ละรอบเพิ่มขึ้นหรือลดลงไม่น้อยกว่าร้อยละ 15

ส่วนเกณฑ์การตรวจสอบด้วยค่าฐานนิยม ค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ คือ ค่ามัธยฐานไม่ต่ำกว่า 3.50 ค่าสัมบูรณ์ของผลต่างระหว่างค่ามัธยฐานและฐานนิยมไม่เกิน 1.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Q3-Q1) ไม่เกิน 1.50 (เชี่ยวชาญ การะวงศ์, 2556)

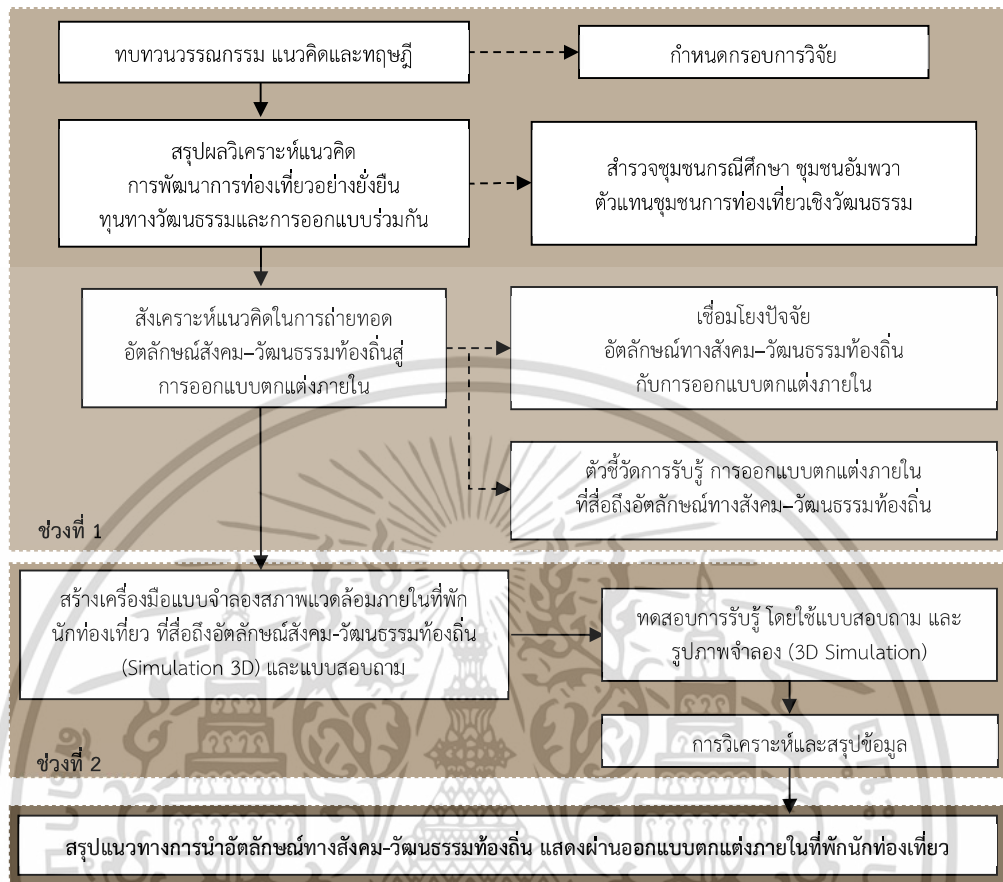
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากข้อมูลใดเป็นไปตามเกณฑ์ ก็จะถือได้ว่า ข้อมูลดังกล่าวโดยเสียงข้างมากมีระดับความสอดคล้องทางความคิดจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เรียกว่า ฉันทามติ ซึ่งเป็นเป้าหมายของการใช้เทคนิคเดลฟาย ในการเก็บข้อมูลที่ต้องการให้ได้ข้อสรุปของกลุ่ม (วัลลภ รัฐฉัตรานนท์, 2562)

ช่วงที่ 2 ระยะที่ 1 เป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานออกแบบตกแต่งภายใน เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพจำลองงานออกแบบตกแต่งภายในที่พนักงานท่องเที่ยวในชุมชนอัมพวา เพื่อนำไปให้เป็น ภาพจำลอง Stimuli ประกอบการตอบแบบสอบถามการรับรู้ในระยะต่อไป

ช่วงที่ 2 ระยะที่ 2 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้การวิเคราะห์ผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และดูการแจกแจงข้อมูล ด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายระดับการรับรู้ในเรื่องอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม โดยผู้วิจัยตั้งคำถามหลักของการวิจัยไว้ว่า อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักงานท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา จะได้รับการยอมรับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างไร ซึ่งจะส่งผลให้ชุมชนเกิดความยั่งยืนในด้านการเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ในเชิงวัฒนธรรม ส่วนคำถามปลายเปิดจะนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นประกอบผลจากการตอบแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงสรุปอ้างอิง คือ t-test (Independent Sample t-Test)

การศึกษานี้ ผู้วิจัยต้องการค้นหาคำตอบที่มีลักษณะเฉพาะตัวเพื่ออธิบายปรากฏการณ์หนึ่ง (One Phenomenon) โดยไม่คำนึงถึง จำนวนของสถานที่ (Sites) ผู้มีส่วนร่วม (Participants) เอกสาร (Documents) แต่มุ่งวิเคราะห์เจาะลึกเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์หนึ่งหรือหลายเหตุการณ์ เช่น กลุ่มของสังคม (Social Groups) ชุมชน (Communities) บุคคล (Individuals) หรือสิ่งอื่น ๆ อย่างมีระบบ บางครั้งการศึกษาระณีใดกรณีหนึ่งอาจสามารถอ้างอิงไปยังกรณีอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้ ซึ่งเรียกว่า Micro – Macro Problem ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการเลือกศึกษาที่เกิดขึ้นจากความสนใจของผู้วิจัยเอง (Intrinsic Case Study) เนื่องจากสถานที่ที่นำมาทำการวิจัยดังกล่าว มีปัญหาที่เผยแพร่สู่สาธารณะและเป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจของผู้ทำวิจัย สามารถสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 แสดงการเชื่อมโยงวิธีการดำเนินการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้เพื่อเสนอแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ไปใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน รวมถึงเปรียบเทียบการรับรู้ของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ต่อสภาพแวดล้อมภายในที่ดำเนินการตามแนวทางที่ผู้วิจัยเสนอ โดยใช้กระบวนการเดลฟายแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) จากนั้นจึงนำผลที่ได้เข้าสู่กระบวนการการออกแบบตกแต่งภายใน ผลที่ได้เป็นภาพจำลองกระตุ้นการรับรู้ (Stimuli) นำไปใช้เก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชนตลาดน้ำอัมพวา เพื่อทดสอบการรับรู้ในเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นกับคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว โดยผู้วิจัยแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้ 1) การค้นหาความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา กำหนดขอบเขตเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยแสดงผลการสัมภาษณ์แบบ EDFR จำนวน 3 ครั้ง เพื่อยืนยันสันนิษฐานความเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา 2) การวิเคราะห์ผลการรับรู้เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว ที่มีต่ออัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ซึ่งแสดงอยู่ในภาพจำลองกระตุ้นการรับรู้ (Stimuli) งานออกแบบตกแต่งภายในห้องพักที่ ได้รับข้อมูลความเป็นตัวแทนของชุมชนอัมพวาในขั้นต้นแรก

4.1 การค้นหาความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา กำหนดขอบเขตสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้วิจัยใช้กระบวนการ EDFR 3 ครั้ง ในการค้นหาความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา โดยวางขอบเขตของการสัมภาษณ์อยู่เฉพาะเรื่องวิถีชีวิต การเปลี่ยนแปลง และปัจจัยองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน ที่เกี่ยวข้องพันกับเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มีผลดังนี้

4.1.1 ผลการสัมภาษณ์แบบ EDFR ครั้งที่ 1

4.1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญเจ้าของโฮมสเตย์ที่เป็นคนอัมพวาโดยกำเนิด

เล่าถึงความเป็นมาของชุมชนอัมพวาตั้งแต่สมัย 60-70 ปีที่แล้ว เป็นชุมชนการค้า โดยอาศัยการคมนาคมขนส่งทางน้ำเป็นหลัก เป็นแหล่งความเจริญ มีสินค้าสารพัด สาระพ้น มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าทางการเกษตร สินค้าอุปโภค บริโภค เกือบทุกชนิดที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสมัยนั้น การค้าขายมีความคึกคักอย่างยิ่ง เรียกได้ว่าเรือบรรทุกสินค้าล่องลำอยู่เต็มลำคลองอัมพวา จนสามารถเดินข้ามคลองได้ด้วยวิธีการเดินเหยียบไปบนลำเรือที่ล่องลำอยู่ในคลองได้เลยทีเดียว จากความรู้เรื่องทางการค้านี้เอง ยังผลให้เกิดการสร้างอาคารเรือนแถวไม้ขนาด 2 ชั้นฝั่งคลองยาวตลอดแนวคลองอัมพวาเริ่มตั้งแต่ปากคลองเชื่อมแม่น้ำแม่กลอง ไปจนถึงโค้งน้ำวัดจุฬามณี เดิมตลาดน้ำอัมพวาเป็นตลาดน้ำที่ค้าขายกันอย่างหนาแน่นในหัวรุ่งยามเช้า และตลาดเริ่มซาในช่วงสาย แต่ก็มีมีการขนถ่ายซื้อขายสินค้ากันตลอดทั้งวัน ในยามค่ำคืน เรือสินค้าขนาดใหญ่อย่างเรือมาดหรือ

เรือกระแซงที่พายหรือแล่นด้วยเครื่องยนต์ มาจากชุมชนหรือหมู่บ้านที่หากไกลออกไปหน่อย เพื่อมาขายและซื้อสินค้าในยามเช้า จะมาถึงบริเวณตลาดน้ำชุมชนอัมพวาตั้งแต่ช่วงเย็น และจะเลือกทำเลในการจอดเรือนอนพักผ่อนเพื่อรอรยามหัวรุ่งจะได้เริ่มค้าขาย โดยจะจอดเรือเสียบหัวเรือเข้าใต้ขนหน้าเรือนห้องแถวไม้ จอดเรียงรายกันเป็นแถวเรียงตัวกันยาวตลอดแนวลำคลอง ยามค่ำคืนเรือแต่ละลำจะจุดตะเกียงรั้วแขวนไว้ท้ายเรือที่หันยื่นออกสู่ลำคลองให้แสงสว่าง เพื่อให้เรือบดหรือเรือผีหลอกที่เป็นเรือหากุ้งหาปลาในยามค่ำคืนได้มองเห็น เป็นภาพที่สวยงามอย่างยิ่ง

สภาพสังคมของชุมชนตลาดน้ำอัมพวาในอดีต มีความเป็นสังคมย่อยที่ถ้อยอาศัย นับถือกันแบบเครือญาติ มีความสนิทสนมกันอย่างแนบแน่น ไม่ว่าจะเป็นลูกหลานบ้านไหน ไปเล่นไปกินไปนอนอยู่บ้านไหนก็ได้ในชุมชน ช่วยเหลือกันดูแลเหมือนเป็นลูกเป็นหลานของตนเอง เรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวามีการประกอบกิจการการค้าในทุกรูปแบบ เช่น ร้านตัดเสื้อ ร้านทอง ร้านขายสินค้าอุปโภคบริโภคที่จำเป็น ร้านอาหาร ร้านขนมหลากหลายชนิด เรียกได้ว่าอัมพวาเป็นแหล่งอาหารการกินตำรับชาววัง เนื่องจาก อัมพวา เป็นเมืองประสูติของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 2 รวมถึงการที่เป็นเมืองแห่งราชินิกุล เพราะเป็นเมืองที่ประสูติของสมเด็จพระบรมราชินีในรัชกาลที่ 1 และ 2 รวมถึงการเสด็จประพาสต้นยังคลองอัมพวาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวถึง 2 ครั้ง จึงไม่แปลกเลยที่อัมพวาจะเป็นศูนย์กลางการค้า การคมนาคมทางน้ำ มีตลาดน้ำและชุมชนริมน้ำขนาดใหญ่มาตั้งแต่อดีต

ตราบจนเมื่อสมัยจอมพล ป. พิบูลย์สงคราม พ.ศ. 2493 ได้มีการตั้งชื่อทางหลวงแผ่นดินสายบางแพ-ดำเนินสะดวก-สมุทรสงคราม ให้ชื่อว่า ถนนชูศักดิ์ เริ่มต้นจากสี่แยกบางแพ ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 4 ผ่านสี่แยกหัวโพ เข้าเขตอำเภอดำเนินสะดวก ผ่านสี่แยกดอนคลัง แยกตลาดน้ำคลองลัดพลี แยกคลองดำเนินสะดวก แยกตลาดน้ำดำเนินสะดวก จนถึงทางเข้าอำเภอัมพวา นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นการเสื่อมของชุมชนตลาดน้ำคลองอัมพวา เหตุมาจากเส้นทางการค้า การคมนาคมเปลี่ยนแปลงจากแม่น้ำลำคลองมาเป็นถนน ซึ่งสามารถขนส่งสินค้าได้อย่างรวดเร็วและเป็นจำนวนมาก ผู้คนที่ทำการค้าขายอยู่ภายในเรือนแถวไม้ริมคลองเริ่ม ขยับขยายทำเลการค้าขายมาสู่ตลาดตึกแถวหรือตลาดปูนดังที่เห็นในปัจจุบัน ตลาดน้ำและเรือนแถวไม้ริมคลองถูกลดความสำคัญลง กลายสภาพเป็นเพียงห้องเช่าราคาถูกที่มีแต่คนสูงอายุเช่าอยู่ เนื่องจากเช่ามาต่อเนื่องยาวนานจะสถานะเหมือนเป็นญาติพี่น้องกับเจ้าของ เรือนแถวไม้บางอาคารถูกลดปล่อยให้ชำรุดทรุดโทรมไปตามกาลเวลาเนื่องจากเจ้าของอพยพย้ายไปอาศัยยังที่อื่น จึงปิดตายเรือนแถวไม้ริมคลองเอาไว้ ซึ่งกล่าวได้ว่าสภาพเรือนแถวไม้ริมคลองในช่วงเวลานั้น รอคอยแต่จะผุพังไปตามกาลเวลา แต่ยังคงหลงเหลือร่องรอยของความเจริญในอดีต ที่ยังคงปรากฏให้เห็นชัดเจน จนเมื่อ 11 สิงหาคม พ.ศ.2547 เทศบาลตำบลอัมพวา ร่วมมือกับชาวบ้านในพื้นที่ พื้นที่ตลาดน้ำอัมพวาขึ้นมามีอีกครั้งหนึ่ง เพื่ออนุรักษ์วิถีความเป็นอยู่ของตลาดน้ำชุมชนอัมพวา ใช้ชื่อว่า ตลาดน้ำยามเย็น ปัจจุบันนักท่องเที่ยวจะรู้จักในนามของตลาดน้ำอัมพวา

หากพิจารณาเพียงเฉพาะ อาคารเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา โดยแยกออกเป็นปัจจัยหลัก 7 ปัจจัย และ 1 ความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นเจ้าของโฮมสเตย์และเป็นคนอัมพวาโดยกำเนิด สรุปได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เจ้าของโฮมสเตย์และเป็นคนที่เกิดและอาศัยอยู่ในพื้นที่อัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		เจ้าของโฮมสเตย์และเป็นคนที่เกิดและอาศัยอยู่ในพื้นที่อัมพวา		
		1. คุณ อนงค์ กฤตนันท์	2. คุณ ปริญญา พฤกษ์หัตถพงศ์	3. คุณ โสภณ ศรีราชภูร์
เรือยนต์ไม่ขึ้นเตรียมคลองอัมพวา	ปัจจัย			
	ลม	สีน้ำตาลของไม้จริงหลากชนิดที่นำมาใช้ ไม้สัก ไม้เต็ง ไม้แดง ไม้เบญจพรรณ	สีเนื้อไม้จริง ไม้สัก ไม้เบญจพรรณ	สีเนื้อไม้จริงทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้
	วัสดุและพื้นผิว	ผิวไม้จริง ไม้สัก ไม้แดง ไม้เต็ง ทาน้ำมันเคลือบรักษาเนื้อไม้ ผิวไม้มีนวลจากการเช็ดถู	ผิวไม้จริง มีนวลจากการใช้งาน	ผิวไม้จริง ไม้แดง ไม้สัก ไม้เบญจพรรณ
	แสงสว่าง	แสงธรรมชาติ, แสงจากตะเกียงเจ้าพายุ ตะเกียงรั้ว	แสงธรรมชาติ, แสงหลอดไฟประดิษฐ์	แสงตะเกียง, ไฟหลอดแสงเหลืองแสงสว่างไม่มากนักเน้นไฟทางเดินเป็นช่วง ๆ
	สิ่งของตกแต่ง	รูปภาพบุคคลในครอบครัว, ของที่ระลึกที่มาจากที่อื่นที่ได้ไปท่องเที่ยว	รูปภาพและของใช้ในสมัยก่อน เช่น ตะเกียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง จักรเย็บผ้า	เรือ, จักรยานโบราณเฟสสัน, ทีวี
	การตกแต่ง	ตู้ที่ใช้สอยเฉพาะเช่น เก็บเสื้อผ้าหรือทำมหากิน เช่นพวกตู้โชว์สินค้า	เฟอร์นิเจอร์ไม้จริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น เก้าอี้ โต๊ะ ตั้งเตี้ย เสื่อน้ำมัน	เครื่องเรือนไม้จริงง่าย ๆ แบบดั้งเดิม เช่น ตู้โชว์ ตู้กับข้าว โต๊ะเก้าอี้แบบจีนเรียบง่าย
	การเจาะช่องเปิด	ประตูเทียมพับและมีช่องระบายอากาศเหนือประตู มีทั้งแบบลูกกรงไม้และตะแกรงเหล็ก	ประตูบานเทียมไม้สัก เปิดออกแล้วต้องเจอลำคลอง	ประตูเทียมไม้สักเปิดกว้างต้องมี ช่องระบายอากาศเหนือประตูและช่วงบนของผนังข้างบ้าน เพื่อระบายอากาศ
	ที่ว่าง	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เฟอร์นิเจอร์กันส่วนการใช้งาน ด้านหน้าบ้านกับหลังบ้าน หรือปล่อยโล่งใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย	พื้นที่ว่างระดับจากลานริมคลองหน้าบ้านเข้าสู่ภายในตัวเรือน	ห้องโล่งเข้าค้ำขาย กลางคืนใช้พักผ่อน นอนหลับ
อื่น ๆ	เรือพายสารพัดสินค้า อาหาร ผลไม้ การค้าขายทางเรือ การใส่บาตรยามเช้า ชมห้องห้อยยาค่า	บรรยากาศสดชื่นยามเย็น, ห้องน้ำในห้องพัก, เครื่องปรับอากาศ, เครื่องทำน้ำอุ่น, ทำให้ผู้มาพักเกิดความรู้สึกว่าเป็นบ้านเพื่อน บ้านญาติ	มีห้องน้ำส่วนตัว, ดูฐานกันจากเรือ, ทีวี, ขนมห่อในอศิต, กินข้าว+นั่งดูเรือริมคลอง, การค้าขายอาหาร ขนม หลากหลายในเรือ	

4.1.1.2 ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น นอกเหนือจากการให้ข้อมูลในส่วนของความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชน อัมพวา ใน 7 ปัจจัยหลักแล้ว มีการเสนอประเด็นอัตลักษณ์ที่น่าสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) Story Telling คือ การเก็บรักษาคุณค่าแห่งอาคารสถานที่เอาไว้ เพื่อให้คุณค่าเหล่านั้น จะได้เล่าเรื่องราวของมันเป็นผ่านการใช้งานภายใต้บรรยากาศของอาคารสถานที่เหล่านั้น โดยสิ่งที่จะสามารถทำให้เกิด Story Telling ยังอาคารสถานที่เหล่านี้ได้ ได้แก่ เครื่องมือเครื่องใช้ อุปกรณ์ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันสมัยก่อน ภาพเขียน ภาพถ่าย บันทึกเหตุการณ์ในอดีต ร่องรอยบนพื้นผิวหรือภาพเขียน วัสดุ ที่ใช้ในการสร้างอาคารสถานที่ในอดีต เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสามารถทำให้การสื่อสารในด้านความรู้สึกของผู้ใช้สอยภายในอาคารกับตัวอาคาร เชื่อมโยงกันได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อาคารจะทำหน้าที่เป็น Home Gallery ไปในตัว

2) ไม่ปฏิเสธเทคโนโลยีและความสะดวกสบายสมัยใหม่ ยอมรับกับพฤติกรรมสมัยใหม่ พฤติกรรมการใช้งานภายในอาคารของมนุษย์มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ ดังนั้นการเป็นที่พักสำหรับนักท่องเที่ยวที่มาจากภายนอกชุมชน ต่างวัฒนธรรม อาจมีความจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกไว้เพื่อรองรับ เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น โทรทัศน์ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย เป็นต้น หากแต่เทคโนโลยีและความสะดวกสบายเหล่านั้น จะต้องไม่ไปรบกวนหรือสร้างความขัดแย้งต่อสภาพแวดล้อมภายในของอาคารสถานที่ และมีความจำเป็นที่จะต้องจัดวางให้กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมและง่ายต่อการซ่อมบำรุง

3) การใส่ใจต่อคนทุกกลุ่ม เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design) สถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบของการนำเสนอวิถีชีวิตในอดีต โดยส่วนมากมักจะได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้สูงอายุที่อยู่ใน Generation Baby Boomer ในปัจจุบันคือกลุ่มผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 59 ปี ขึ้นไป เนื่องมาจากภาวะรู้สึกโหยหา อาลัยอารมณ์อดีต ที่เรียกว่า นอสตอลเจีย (Nostalgia) เป็นความรู้สึกอบอุ่นใจ สบายใจที่เกิดขึ้นเมื่อเราได้หวนกลับไปนึกถึงช่วงเวลาในอดีตที่ผ่านมา นักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้มีกำลังซื้อค่อนข้างสูง ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาในการท่องเที่ยว โดยไม่ยึดติดกับการท่องเที่ยวเฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์ สามารถท่องเที่ยวและพักค้างคืนได้เป็นเวลาหลายคืน หากแต่ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการเลือกที่จะไปท่องเที่ยวพักผ่อนยังสถานที่ใด นั่นคือ การมีสิ่งอำนวยความสะดวกรองรับอย่างเหมาะสมเพียงพอหรือไม่ เช่น ห้องน้ำมีการรองรับการใช้งานสำหรับผู้สูงวัยและผู้พิการหรือไม่ ทางเดินทางสัญจรมีราวพุงตัว ทางลาด ทางเชื่อมที่ออกแบบไว้สำหรับรถเข็น วีลแชร์ หรือการเดินด้วยไม้ค้ำยันหรือไม่ เตียงนอนมีความสบายและระดับความสูงที่เหมาะสมกับการลุกขึ้นจากที่นอนเพื่อเดินไปเข้าห้องน้ำในยามค่ำคืนหรือไม่ เป็นต้น ดังนั้นหากที่พักและสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านี้ได้จัดเตรียมสิ่งดังกล่าวข้างต้นไว้ จะเป็นการเพิ่มโอกาสในการถูกเลือกใช้บริการจากคนกลุ่ม เป็นการเปิดกลุ่มผู้ใช้บริการให้กว้างขึ้นและขยายเวลาในการเข้าใช้บริการไม่ให้ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่วันหยุดเพียงเท่านั้น

4) การเลือกใช้วัสดุทดแทน โดยเฉพาะในกรณีของการทดแทนไม้จริง เนื่องจากว่า ในปัจจุบันไม้จริงที่มีค่าทางเศรษฐกิจมีราคาค่อนข้างสูง หากเปรียบเทียบกับวัสดุทดแทน

จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ราคาบริการใช้งานเป็นปัจจัยหลักที่มีความน่าสนใจอย่างยิ่ง หากแต่วัสดุทดแทนยังมีข้ออ่อนด้อยในเรื่องของผิวสัมผัสที่ยังแตกต่างจากวัสดุธรรมชาติ หากจะใช้วัสดุทดแทนที่มีผิวสัมผัสเหมือนของจริงก็จะเกิดปัญหาในเรื่องของราคาที่สูงมาก ดังนั้นการปรับใช้วัสดุทดแทนสามารถทำได้โดยการเลือกใช้ให้เหมาะสม เช่น ในส่วนที่ลับตา ส่วนที่ไกลจากการสัมผัส ส่วนที่ไม่ใช่องค์ประกอบหลักของอาคาร ส่วนที่ยากต่อการซ่อมบำรุง เป็นต้น

5) การปรับปรุงที่พักให้มีลักษณะ Hi End คือการเตรียมความพร้อมของที่พักให้มีความสะดวกสบายอย่างครบถ้วน จากเดิมที่ห้องพักรูปแบบธรรมดาพื้นบ้าน วางที่นอนเรียงต่อกัน ไม่มีโทรทัศน์ เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่นหรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย เก็บค่าเช่าพักในราคาถูก คั้นละประมาณ 500-1,000 บาท ต่อห้อง สามารถนอนได้ 1-6 คน ปรับเปลี่ยนใหม่เป็นให้ห้องพักนั้นมีสิ่งอำนวยความสะดวก จัดวางเครื่องเรือนเรียบง่ายแต่เป็นระเบียบ มีการนำรูปภาพบรรยากาศมาประดับ ใช้แสงไฟประดับส่องเน้นเฉพาะจุด จัดหาบริการด้านอาหาร เครื่องดื่มของในพื้นที่ไว้รองรับ มีการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาลงสื่อออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์ค นั้นเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับที่พัก รวมถึงเปิดโอกาสการเข้าพักของกลุ่มนักท่องเที่ยวให้เปิดกว้างยิ่งขึ้น

หากพิจารณาเพียงเฉพาะ อาคารเรือนแถวไม่ริมคลองอัมพวา โดยแยกออกเป็นปัจจัยหลัก 7 ปัจจัย และ 1 ความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น สรุปได้ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

ปัจจัย	ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น		
		4. ดร.บุษเกศน์ อินทรปาสาน	5. ดร. ศรัทธา สิมศิริ	6. ดร.ขวัญรัตน์ จินดา
เรื่องแนวไม่ขึ้นเดียวริมคลองอัมพวา	สี	สีไม่จริงดั้งเดิม ผิวไม่เนื้อไม่จริง	ไม่จริง ไม่มีค่าทางเศรษฐกิจและไม่เบญจพรรณ	สีน้ำตาลของไม้จริง
	วัสดุและพื้นผิว		ผิวไม้ที่มันวาวจากการใช้น้ำมันหรือแล็กเกอร์เคลือบผิว หรือไม่ก็เกิดจากการขัดถู ใช้งานเดินจนผิวมัน	เนื้อไม้จริงทำน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ไม่เงา ไม่ดำ
	แสงสว่าง	รักษาทุกอย่างดั้งเดิมเอาไว้เพื่อให้ Story Telling โดยไม่ปฏิเสธความสะดวกสบายสมัยใหม่ ทำให้ที่พักกลายเป็น โฮมสเตย์ นอสเทลเจีย (Nostalgia)	แสงจากธรรมชาติปริมาณมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ การเปิดประตู หน้าต่างหรือการเปิดมู่ลี่ไม่ไฟ	กลางวันแสงธรรมชาติ กลางคืนแสงจากตะเกียงหรือหลอดไฟแสงเหลือง
	สิ่งของตกแต่ง		รูปภาพสถานที่ เหตุการณ์หรือบุคคลในครอบครัว ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน	รูปบรรยากาศในอดีตของอัมพวาเอง ข้าวของเครื่องใช้ในบ้านเรือน เช่น ภาชนะทองเหลือง
	การตกแต่ง		เฟอร์นิเจอร์พื้นบ้านที่เรียบง่าย เสื่อก เบาะ หมอนขวาน ที่นอนหนุนพับ	เครื่องเรือนเรียบง่าย เบาะรองนั่ง รองนอนหนุน เสื่อก
	การเจาะช่องเปิด	ช่องระบายลมเพื่อลดความชื้นภายใน	ช่องประตูบานเพี้ยมขนาดใหญ่ที่เปิดสู่ลานหน้า บ้านริมคลองและช่องระบายอากาศเหนือบานประตูเพื่อให้อากาศไหลเวียนในยามที่ประตูปิด	ประตูบานเพี้ยมพับขนาดใหญ่และช่องระบายอากาศเหนือบานประตู
	ที่ว่าง		ห้องโล่งสี่เหลี่ยมระดับตามพื้นที่ใช้สอย	พื้นที่โล่ง ว่างของหรืออุปกรณ์ประกอบอาชีพเต็มพื้นที่ มีว่างเฉพาะทางเดิน
	อื่น ๆ	เทคโนโลยี, เครื่องปรับอากาศ, สิ่งอำนวยความสะดวกสบาย, วัสดุทดแทน, อาหารการกินสมัยใหม่, ยอมรับพฤติกรรมสมัยใหม่, ปรับให้ Hi End ทำเป็น Home Gallery มี Story Telling, นอสเทลเจีย (Nostalgia), Universal Design	คำนึงถึงเรื่อง Universal Design โดยเฉพาะผู้สูงอายุ	ควรมีเครื่องอำนวยความสะดวกเพื่อให้การพักอาศัยสบายขึ้น เช่น เครื่องปรับอากาศ และอุปกรณ์ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถมาเที่ยวพักผ่อนได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

4.1.1.3 ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นให้ข้อมูลในส่วนของความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ใน 7 ปัจจัยหลักแล้ว มีการเสนอประเด็นอัตลักษณ์ที่น่าสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) การใช้แสงสลัวเพื่อให้ได้บรรยากาศแบบงานไทย รวมไปถึงแสงที่ระยิบระยับจากการที่แสงอาทิตย์สะท้อนผิวน้ำและตกกระทบเข้าสู่ภายในอาคาร สามารถทำให้เกิดบรรยากาศร่วมถึงการพักอยู่ริมคลองอัมพวาได้อย่างดี

2) การเลือกใช้วัสดุ เครื่องเรือนและสิ่งของตกแต่งที่เรียบง่าย ชาวบ้านใช้สอยกันมาในอดีต ดูไม่แพง เพื่อแสดงถึงความรู้สึกที่เป็นชาวบ้านและเป็นมิตรต่อผู้มาใช้บริการ

3) การปรับการใช้สอยภายในที่พักให้มีความสะดวกสบาย เหมาะกับยุคสมัย ไม่ปฏิเสธหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมตามสมัยนิยม แต่ก็ไม่คล้อยตามไปจนขาดอัตลักษณ์ของตนเอง

4) การปรับใช้วัสดุสมัยเพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์ในการออกแบบตกแต่งภายใน เช่น การนำกระจกใสมาใช้เสริมเพื่อให้ได้แสงสว่างจากธรรมชาติและสามารถเปิดเครื่องปรับอากาศได้และป้องกันแมลง สัตว์รบกวน เป็นต้น

5) การเก็บรักษาภาพในโมโนส้านิกของผู้คน ถึงความเป็นอัมพวาเอาไว้ในการออกแบบตกแต่งภายใน เพื่อให้การใช้งานในพื้นที่นั้น ๆ เชื่อมโยงได้ถึงประสบการณ์ในอดีตจะยังคงได้รับการเติมเต็มในปัจจุบัน

หากพิจารณาเพียงเฉพาะ อาคารเรือนแถวไม่ริมคลองอัมพวา โดยแยกออกเป็นปัจจัยหลัก 7 ปัจจัย และ 1 ความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ ซึ่งเป็นนักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น สรุปได้ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

ผู้เชี่ยวชาญ		นักออกแบบ		
		7. คุณ ธนพัฒน์ บุญสนาม	8. คุณกนกนิตา ชลาชนนเดชะ	9. คุณประสิทธิ์ชัย กนกเกียรติธนา
เรื่องแนวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา	ปัจจัย			
	สี	สีไม้ท้าน้ำมันรักษาเนื้อไม้ สีย้อมรักษาเนื้อไม้ แสดงสีผิวไม้จริง	สีไม้จริง สีดินเผา วัสดุธรรมชาติ	สีจริงตามชนิดของไม้ นั้น ๆ เช่น ไม้สัก ไม้เต็ง ไม้แดง
	วัสดุและพื้นผิว	สีเนื้อแท้ของวัสดุ ไม้ใบญจพรรณ เพราะน้ำท่วมถึง ผนังสีย้อมรักษาเนื้อไม้ ส่วนพื้นผิวมันเกิดจากการเดินและเช็ดถู สีสังกะสี	พื้นผิวเนื้อไม้ ปูนดิบแบบพื้นบ้าน ปูนขัดมันสาดสี ผิวเสื่อกก ย้อมสีธรรมชาติ ลวดลายเครื่องสาน	พื้นผิวไม้จริงแผ่นขนาดใหญ่สำหรับพื้นและไม้แผ่น กว้างประมาณ 10 ซม. สำหรับฝาและผนัง
	แสงสว่าง	แสงที่ล้าแบบงานไทย	แสงจากหลอดอินแคนเดสเซนต์ Warm Light	แสงธรรมชาติ แสงสะท้อนผิวน้ำในคลอง
	สิ่งของตกแต่ง	สิ่งของที่ใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงของที่ ใช้ทำมาหากิน	พระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระ เจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ตะเกียงรั้ว อุปกรณ์ เครื่องใช้ ในชีวิตประจำวันในอดีต	กระถางไม้ประดับตามทางเดินและริมระเบียง
	การตกแต่ง	ดูไม่แพงและหรรษาจนเกินไปเพราะจะทำให้ดู ความเป็นมิตรน้องลง	เครื่องเรือนโบราณอิทธิพลจีน เช่น ชุดเก้าอี้รถถัง เบาะนั่ง นอน ลวดลายสีสรรฉูดฉาดลายดอกโบตัน	ตะเกียงจ้าวพายุและข้าวของเครื่องใช้ ขนม ของ กิน ในอดีต
	การเจาะช่องเปิด	ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้เปิดกว้างออกสู่ริมคลอง	ช่องลูกกรงระบายอากาศ	ประตูบานเฟี้ยมไม้สักเปิดกว้างและช่องระบาย อากาศเหนือประตู
	ที่ว่าง	ห้องสี่เหลี่ยมมียกพื้นเพื่อแบ่งสัดส่วนการใช้งาน เล็กน้อย	พื้นที่ว่างโล่งปรับเปลี่ยนการใช้งานตามช่วงเวลาใช้ สอย	ห้องโล่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าหน้าแคบ ลึกตามแนวยาว ของพื้นที่
อื่น ๆ	ความสะอาดสบายตามยุคสมัย	ปรับการใช้วัสดุสมัย เช่น กระเบื้อง รวมถึงการนำ อุปกรณ์สมัยใหม่มาใช้ให้เหมาะกับการดำรงชีวิต ในยุคปัจจุบัน ตอบสนองกลุ่มผู้ใช้งาน	บรรยากาศริมคลองด้านหน้าด้านหลังเป็นสวน	

หลังจากการสรุปบทสัมภาษณ์ในกระบวนการ EDFR เพื่อค้นหาความเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ทางสังคมวัฒนธรรมของอัมพวา ในเรื่องของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 9 ท่าน เรียบร้อย ผู้วิจัยนำบทสรุปการสัมภาษณ์ความเห็นดังกล่าว มาหาคำซ้ำในแต่ละปัจจัยเพื่อสรุปประเด็นอัตลักษณ์ของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ตามปัจจัยที่ได้ทำการกำหนดไว้ตั้งแต่แรก 7 ปัจจัยหลักและอีก 1 ปัจจัยเพิ่มเติม และได้ทำการสรุปค่าที่มีการซ้ำออกมาในแต่ละปัจจัยได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่อง สี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง สี ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา							
เจ้าของโฮมสเตย์ในพื้นที่	ท่านที่ 1	สีน้ำตาลของไม้จริง	ไม้สัก	ไม้เต็ง	ไม้แดง	ไม้เบญจพรรณ			
	ท่านที่ 2	สีเนื้อไม้จริง	ไม้สัก			ไม้เบญจพรรณ			
	ท่านที่ 3						สีเนื้อไม้จริง ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้		
อาจารย์	ท่านที่ 4	สีไม้จริงดั้งเดิม ทีวีเนื้อไม้ไม่จริง							
	ท่านที่ 5	ไม้จริง ไม่มีค่าทางเศรษฐกิจ				ไม้เบญจพรรณ			
	ท่านที่ 6	สีน้ำตาลของไม้จริง							
นักออกแบบ	ท่านที่ 7	สีผิวไม้จริง					สีไม้ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้	สีย้อมรักษาเนื้อไม้	
	ท่านที่ 8	สีไม้จริง						สีดินเผา	วัสดุธรรมชาติ
	ท่านที่ 9	สีจริงตามชนิดของไม้พันธุ์เขน	ไม้สัก	ไม้เต็ง	ไม้แดง				

จากตารางที่ 4.4 แสดงความคิดเห็นที่เหมือนในปัจจัยเรื่อง สี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จะเห็นได้ว่า ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญถึง 8 จาก 9 ท่าน เห็นสอดคล้องกันในประเด็นสีน้ำตาลของไม้จริง แล้วจึงมีแยกย่อยออกมาว่าเป็นสีของไม้สัก ไม้เต็ง ไม้แดง หรือไม้เบญจพรรณ นอกจากนั้นยังมีสีของไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ซึ่งจะทำให้สีเนื้อไม้นั้นดูเข้มข้นกว่าความเป็นจริงเพิ่มเติมเข้ามาด้วย

ส่วนความคิดเห็นที่แตกต่างออกมาจะอยู่ในส่วนของผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบ เป็นในเรื่องสีของดินเผา ที่มาจากภาชนะดินเผา กระจ่าง สีวัสดุธรรมชาติที่มาจากข้าวของเครื่องใช้จำพวก เสื้อเครื่องใช้จักรสาน และยังมีสีแดงที่เกิดจากการใช้น้ำมันย้อมรักษาเนื้อไม้อีกด้วย ความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มนักออกแบบอาจเกิดได้จากการใส่ใจในรายละเอียดปลีกย่อยที่เกิดจากพื้นฐานของวิชาชีพ

ตารางที่ 4.5 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา						
เจ้าของโฮมสเตย์ในพื้นที่	ท่านที่ 1	ผิวไม้จริง ไม้สัก ไม้แดง ไม้เต็ง	ทพามี้นเคลือบรักษาเนื้อไม้	ผิวไม้ฉนวนจากการเช็ดถู				
	ท่านที่ 2	ผิวไม้จริง		ฉนวนจากการใช้งาน				
	ท่านที่ 3	ผิวไม้จริง ไม้แดง ไม้สัก ไม้เบญจพรรณ						
อาจารย์	ท่านที่ 4							
	ท่านที่ 5		ผิวไม้ฉนวนจากการใช้น้ำมันเคลือบผิว	ขัดถู ใช้งาน เติมน้ำมัน	แล็กเกอร์เคลือบผิว			
	ท่านที่ 6		เนื้อไม้จริงทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้					
นักออกแบบ	ท่านที่ 7			พื้นผิวจากการเดินและเช็ดถู		สีย้อมรักษาเนื้อไม้	สีสังกะสี	
	ท่านที่ 8	พื้นผิวเนื้อไม้					ผิวเสือก สวดลาย เครื่องสาน	ปูนขัดมัน สาดสี
	ท่านที่ 9	พื้นผิวไม้จริง						ปูนตีบ

ตารางที่ 4.5 แสดงความคิดเห็นที่เหมือนในปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่มีการเข้ามามีอยู่ 3 ประการคือ พื้นผิวไม้จริง พื้นผิวไม้จริงเคลือบด้วยน้ำมันรักษาเนื้อไม้และพื้นผิวไม้จริงที่ฉนวนจากการใช้งานและการเช็ดถู โดยคำอธิบายประกอบคือ อัมพวาอยู่ในพื้นที่ที่น้ำขึ้นน้ำลงทุกวัน ในบางฤดูกาลมีน้ำทะเลหนุนผนวกกับน้ำจืดมีปริมาณมาก จะเกิดน้ำท่วมเข้าสู่ภายในตัวเรือนได้เป็นเรื่องปกติ การที่มีไม้เป็นวัสดุหลักในการก่อสร้างอาคารและอยู่ในพื้นที่ที่น้ำท่วมถึง ไม้ที่อยู่ในจุดน้ำท่วมถึงดังกล่าวจะไม่สามารถทาสีเคลือบผิวใดๆได้ทั้งสิ้นเพราะเป็นการขัดขวางการระบายความชื้นออกจากตัวเนื้อไม้เอง ฉะนั้นนอกเหนือจากการที่ให้น้ำมันแสดงพื้นผิวตามธรรมชาติแล้ว จะทำได้เพียงน้ำมันรักษาเนื้อไม้น้ำมันดอง ขี้ผึ้งผสมน้ำมันมะพร้าว เพื่อป้องกันแมลงกินไม้ได้เพียงเท่านั้น เพราะเมื่อทาแล้วทั้งไว้ซักระยะ น้ำมันดังกล่าวจะซึมลงไปเนื้อไม้และระเหยไปตามธรรมชาติ จะเห็นได้เพียงเนื้อไม้ที่มีสีเข้มกว่าสีธรรมชาติเพียงนิดหน่อย และพื้นผิวของไม้ก็ไม่ได้ฉนวนเพิ่มขึ้นแต่อย่างใด

ประเด็นความเห็นทางอัตลักษณ์ที่แตกต่าง ในปัจจัยเรื่องพื้นผิว มีประเด็นการเคลือบผิวด้วยแล็กเกอร์จากผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ที่มองถึงพื้นผิวของเครื่องเรือน ประเด็นอัตลักษณ์สีย้อมรักษาเนื้อไม้ ประเภทน้ำมันหัตถ์สีแดงที่ใช้ทาเรือนไทยโดยทั่วไปซึ่งมีปรากฏให้เห็นบางอย่างประปรายในส่วนที่มีการต่อเติมพื้นที่ส่วนหลังบ้านของเรือนแถวของอัมพวา นอกจากนั้นยังมีประเด็นอัตลักษณ์การสนใจพื้นผิวของเสือก พื้นผิวสวดลายของเครื่องจักสาน รวมไปถึงพื้นปูนขัดมันและปูนขัดมันสาดสีของพื้นหลังบ้านภายในตัวเรือนแถวไม้ริมน้ำอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 สรุปลักษณะของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องแสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา					
เจ้าของโฮมสเตย์ในพื้นที่	ท่านที่ 1	แสงธรรมชาติ	แสงตะเกียงเจ้าพายุ	ตะเกียงรั้ว			
	ท่านที่ 2	แสงธรรมชาติ			แสงหลอดไฟประดิษฐ์		
	ท่านที่ 3		แสงตะเกียง		ไฟหลอดแสงเหลือง	แสงสว่างไม่มาก	
อาจารย์	ท่านที่ 4						
	ท่านที่ 5	แสงธรรมชาติ					
	ท่านที่ 6	แสงธรรมชาติ	แสงตะเกียง		หลอดไฟแสงเหลือง		
นักออกแบบ	ท่านที่ 7					แสงที่สลัว	
	ท่านที่ 8				แสงจากหลอดอินแคนเดสเซนต์ Warm Light		
	ท่านที่ 9	แสงธรรมชาติ					แสงสะท้อนผิวน้ำ

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังแสดงในตารางที่ 4.6 เป็นปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีแนวทางที่สอดคล้องกัน ในเกือบทุกประเด็นอัตลักษณ์เป็นส่วนใหญ่ นั่นคือ แสงธรรมชาติ แสงจากตะเกียงเจ้าพายุหรือแสงที่มาจากหลอดไฟประดิษฐ์ (Incandescent Light Bulb) แสงเหลือง (Warm Light) ที่มีความสว่างไม่มากนัก หรือแสงสลัวเท่านั้น คำอธิบายประกอบในประเด็นดังกล่าว คือ เรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา มีลักษณะการแก้ไขปัญหาคารแคบของรังสีความร้อนเข้าสู่ภายในตัวเรือน รูปแบบเดียวกันเรือนไทยทั่วไปคือ การยื่นชายคาให้ลาดต่ำเพื่อลดแสงแดดที่ส่องเข้าสู่ภายในตัวเรือนหรือตกกระทบโดยตรงที่ผนังเรือนภายนอก ทำให้ภายในตัวเรือนมีแสงสว่างเพียงมองเห็นได้ชัดเจนในการประกอบกิจกรรม ไม่มีแสงจ้าส่องเข้าสู่ภายในอาคาร ส่วนในยามค่ำคืน จากคำอธิบายถึงบรรยากาศของอัมพวาในอดีต ที่กล่าวในข้างต้น จะเต็มไปด้วยเรือสินค้าที่จอดลอยลำขนานสองฝั่งคลองและจุดตะเกียงรั้วหรือตะเกียงเจ้าพายุเพื่อให้แสงสว่าง แสงจากตะเกียงรั้วและตะเกียงเจ้าพายุนี้เองที่มีอุณหภูมิสีของแสงอยู่ในสีเหลือง (Warm Light Tone) ดังนั้นสภาพแสงดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญจะให้ความเห็นว่า เป็นแสงสว่างที่เหมาะสมกับบรรยากาศของอัมพวา

นอกเหนือจากนั้นมีประเด็นอัตลักษณ์ที่แตกต่างอยู่หนึ่งประเด็นจากผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มวิชาชีพออกแบบตกแต่งภายใน นั่นคือแสงระยิบระยับที่เกิดจากแสงของดวงอาทิตย์สะท้อนผิวน้ำในคลองอัมพวาและส่องเข้าสู่ภายในอาคารมีลักษณะเป็นแสงแบบ Sparkling Light ที่มีความระยิบระยับ ดูมี

ความน่าสนใจและจะมีแสงลักษณะนี้เกิดขึ้นเฉพาะอาคารที่อยู่ใกล้แหล่งน้ำ หรือในยามที่ฝนหยุดตกใหม่ ๆ เท่านั้น

ตารางที่ 4.7 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง สิ่งของตกแต่ง ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา						
เจ้าของโฮมสเตย์คนในพื้นที่	ท่านที่ 1	รูปภาพบุคคลในครอบครัว	ของประดับจากที่ไปท่องเที่ยว	ปฏิทิน				
	ท่านที่ 2	รูปภาพ			ของใช้ในสมัยก่อน			
	ท่านที่ 3				ตะเกียง เครื่องเล่น			เรือ ทีวี จักรยาน
อาจารย์	ท่านที่ 4							
	ท่านที่ 5	รูปภาพบุคคลในครอบครัว		รูปปฏิทินสวย ๆ	เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน	รูปภาพสถานที่		
	ท่านที่ 6				ข้าวของเครื่องใช้ในบ้านเรือน	รูปบรรยากาศในอดีตของอัมพวา		
นักออกแบบ	ท่านที่ 7				สิ่งของที่ใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน		ของที่ใช้ทำมาหากิน	
	ท่านที่ 8			ปฏิทิน	ตะเกียงรั้ว อุปกรณ์เครื่องใช้ในชีวิตประจำวันในอดีต		พระบรมฉายาลักษณ์ 1 ร.9	
	ท่านที่ 9							กระถางไม้ประดับ

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวกับสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา แสดงดังตารางที่ 4.7 เห็นได้ว่า แต่เดิมสิ่งของที่เป็นของตกแต่ง แท้จริงแล้วก็ไม่ใช้ของตกแต่งจริง ๆ เป็นเพียงรูปภาพบุคคลภายในครอบครัว ปฏิทินที่มีภาพประกอบสวยงามหรือพระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 หรือไม่กี่เป็นข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันหรือเครื่องมือที่ใช้ทำมาหากินหรือค้าขาย แต่ในปัจจุบันเครื่องใช้ดังกล่าวได้แปรสภาพจากของใช้มาเป็นสิ่งของตกแต่งที่ช่วยเสริมบรรยากาศภายในเรือนแถว เช่น ตะเกียงเก่าสารพัดรูปแบบ ไม่ว่าจะ เป็น ตะเกียงกระป๋อง ตะเกียงรั้ว ตะเกียงลาน หรือกระทั่งตะเกียงเจ้าพายุ ตะเกียงเหล่านี้ในปัจจุบัน ไม่ได้ใช้สอยเป็นปกติแล้ว แต่ยังคงทำหน้าที่เป็นสิ่งของตกแต่งให้เกิดบรรยากาศร่วมสมัย นอกจากนั้นรูปภาพบุคคลในครอบครัวที่เป็นบรรพบุรุษ ก็ถูกแทรกด้วยรูปภาพบรรยากาศของอัมพวาในเทศกาลสำคัญ เป็นต้น

นอกจากนั้นหน้าเรือนแถวบริเวณชานหรือทางเดิน ก็มีการวางหรือแขวนกระถางต้นไม้ประดับเพื่อให้เกิดความสดชื่น เคียงคู่กับม้านั่งริมคลองเป็นระยะ ๆ ตามแนวทางเดินเลียบริมคลองอีกด้วย ผู้เชี่ยวชาญบางท่านยังให้ข้อมูลถึงสิ่งของที่ส่งเสริมหรือแสดงถึงฐานะมีอันจะกินของเจ้าบ้านในสมัยก่อน นั่นคือ เรือ จักรยานและโทรทัศน์ หากบ้านไหนมีเรือลำใหญ่ หลายลำ หรือมีจักรยานรุ่นใหม่สีสรรสวยงาม มีโทรทัศน์สี แสดงว่าบ้านนั้นมีฐานะร่ำรวยและมีหน้ามีตาในชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 สรุปรูปร่างของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการตกแต่ง ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง การตกแต่ง ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา			
เจ้าของโฮมสเตย์คนในถิ่นที่	ท่านที่ 1	ผู้ใช้สอยเฉพาะเช่น เก็บเสื้อผ้า	ผู้ใช้ทำมาหากิน เช่น พวกผู้ใช้สินค้า		
	ท่านที่ 2	เฟอร์นิเจอร์ไม้จริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน			
	ท่านที่ 3			เครื่องเรือนไม้จริงง่าย ๆ	
อาจารย์	ท่านที่ 4				
	ท่านที่ 5			เฟอร์นิเจอร์พื้นบ้านที่เรียบง่าย	
	ท่านที่ 6			เครื่องเรือนเรียบง่าย	
นักออกแบบ	ท่านที่ 7				
	ท่านที่ 8			เครื่องเรือนโบราณ อธิพิลจีน	
	ท่านที่ 9				ตะเกียงเจ้าพายุและข้าวของเครื่องใช้

ข้อสรุปที่ได้จากตารางที่ 4.8 ถึงเรื่องปัจจัยการตกแต่งของเรือนแถวไม้ชั้นเดียว อธิบายได้ว่า เนื่องจากเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวาเป็นเรือนแถวที่มีวัตถุประสงค์หลักดั้งเดิมเพื่อการค้าขาย โดยอาศัยการคมนาคมขนส่งทางน้ำเป็นหลัก ฉะนั้นห้องแถวจะไม่ได้มีการตกแต่งอะไรเป็นพิเศษ หากแต่เป็นร้านขายสินค้า ร้านตัดเสื้อผ้า ก็จะมีตู้วางโชว์สินค้าเรียบง่าย ตู้แขวนเสื้อ หุ่นใส่ชุดวางโชว์ มีชุดโต๊ะเก้าอี้จัดวางเพื่อการทำงานหรือนั่งพูดคุย ในยามค่ำคืน เมื่อปิดประตูบานเพ็ญมสนิทหรือแง้มไว้เล็กน้อย ก็นำเสื่อ ที่นอนฟูกพับ หมอน ผ้าห่ม มาปูมากาง เพื่อเตรียมนอนหลับนอนพักผ่อน ยามหัวรุ่งก็ทำการพับ เก็บหลบเข้าไปยังหลังบ้านให้เรียบร้อย เพื่อใช้พื้นที่หน้าบ้านในการทำมาหากินเป็นเช่นนี้ตามปกติ หากแต่เรือนไหนมีเรือนริมน้ำเชื่อมต่อกับบ้านที่อยู่ถัดเข้าไปในพื้นดิน พื้นที่พักผ่อนก็จะอยู่ด้านหลัง บนเรือนหลังในที่มีการยกระดับความสูงของพื้นให้สูงกว่าระดับของพื้นเรือนห้องแถว

นอกเหนือจากเครื่องเรือนไม้รูปทรงเรียบง่ายแล้ว ผู้เชี่ยวชาญบางท่านยังให้ความเห็นว่า สามารถพบเห็นเครื่องเรือนอิทธิพลจีนได้อีกด้วยโดยเฉพาะ ชุดโต๊ะเก้าอี้ชาคั้ง หรือที่ปัจจุบันนิยมเรียกว่า ชุดเก้าอี้รถถัง และมีผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบยังคงให้ความเห็นว่า ในปัจจุบัน ตะเกียงและเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำมาหากินในอดีต ปัจจุบันแปลงสภาพมาเป็นของตกแต่งที่สร้างบรรยากาศได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

ตารางที่ 4.9 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา				
เจ้าของโฮมสเตย์คนในพื้นที่	ท่านที่ 1	ประตูบานเพี้ยมพับ	ช่องระบายอากาศแบบ ลูกกรงไม้	ช่องระบายอากาศแบบ ตะแกรงเหล็ก		
	ท่านที่ 2	ประตูบานเพี้ยมไม้สัก เปิดออกแล้วเจอลำคลอง				
	ท่านที่ 3	ประตูเพี้ยมไม้สักเปิด กว้าง			ช่องระบายอากาศเหนือ ประตู	
อาจารย์	ท่านที่ 4					ช่องระบายช่วงบนของ ผนัง
	ท่านที่ 5	ช่องประตูบานเพี้ยมเปิด สู่ลานหน้าบ้านริมคลอง				ช่องระบายลม
	ท่านที่ 6	ประตูบานเพี้ยมพับ ขนาดใหญ่			ช่องระบายอากาศเหนือ บานประตู	
นักออกแบบ	ท่านที่ 7	ช่องประตูบานเพี้ยมไม้ เปิดกว้างออกสู่ริมคลอง				
	ท่านที่ 8					ช่องลูกกรงระบาย อากาศ
	ท่านที่ 9	ประตูบานเพี้ยมไม้สัก เปิดกว้างๆ			ช่องระบายอากาศเหนือ ประตู	

ความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด คือ ประตูบานเพี้ยมพับที่เปิดกว้าง ตลอดแนวผนังเรือนที่หันสู่ลำคลอง ซึ่งเหมาะสมกับการค้าขายที่อาศัยการคมนาคมทางน้ำเป็นหลัก ประตูบานเพี้ยมพับที่เปิดกว้างในลักษณะนี้จึงกลายเป็นตัวแทนหนึ่งของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่แสดงถึงอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา นอกเหนือจากประตูบานเพี้ยมเปิดกว้างแล้ว ยังคงมีช่องระบายอากาศเหนือวงกบประตูบานเพี้ยมและช่วงบนของผนังด้านข้างตัวเรือน ประโยชน์เพื่อใช้ในการระบายอากาศและความชื้นที่สะสมอยู่ภายในตัวเรือน ซึ่งช่องระบายอากาศนี้มี 2 รูปแบบ คือ ช่องระบายอากาศแบบลูกกรงไม้ และช่องระบายอากาศแบบตะแกรงเหล็กฉีก นอกเหนือจากการระบายอากาศแล้ว ช่วงเวลากลางวันหากประตูบานเพี้ยมปิดสนิท ช่องระบายอากาศนี้ยังมีแสงสว่างจากภายนอกส่องลอด (Indirect Light) เข้ามายังภายในอาคาร สามารถทำให้มองเห็นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัย โดยไม่จำเป็นต้องเปิดประตูบานเพี้ยมหน้าบ้านแต่อย่างใด

ตารางที่ 4.10 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของ เรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา		
เจ้าของโหนดเคย์คนในทีมที่	ท่านที่ 1	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เฟอร์นิเจอร์กันส่วนการใช้งาน	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปล่อยโล่งใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย	
	ท่านที่ 2			พื้นที่ต่างระดับจากลานริมคลอง หน้าบ้านเข้าสู่ภายในตัวเรือน
	ท่านที่ 3		ห้องโล่งเข้าค้าขาย กลางคืนใช้พักผ่อน	
อาจารย์	ท่านที่ 4			
	ท่านที่ 5			ห้องโล่งสี่เหลี่ยมสระดับตามพื้นที่ใช้สอย
	ท่านที่ 6		พื้นที่โล่ง ว่างของหรืออุปกรณ์ประกอบอาชีพ	
นักออกแบบ	ท่านที่ 7			ห้องสี่เหลี่ยมยกพื้นเพื่อแบ่งสัดส่วนการใช้งาน
	ท่านที่ 8		พื้นที่ว่างโล่งปรับ เปลี่ยนการใช้งานตามช่วงเวลาใช้สอย	
	ท่านที่ 9			ห้องโล่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าหน้าแคบ ลึกตามแนวยาวของพื้นที่

สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มีข้อสรุปที่มีความเห็นพ้องกันอยู่ 2 ประเด็นอัตลักษณ์ คือ ที่ว่างแบบห้องโล่งสี่เหลี่ยมที่ปรับการใช้งานตามช่วงเวลา กับ ที่ว่างห้องโล่งสี่เหลี่ยมที่มีการลดระดับพื้นจากภายในตัวเรือนออกสู่ชานหน้าบ้านและเป็นการแบ่งสัดส่วนการใช้งานอีกด้วย นอกเหนือจากนั้นมีประเด็นอัตลักษณ์ปลีกย่อยคือการใช้เฟอร์นิเจอร์ เช่น ตู้โชว์สินค้า มากเกินไปเพื่อแบ่งการใช้งานระหว่างร้านค้ากับส่วนพักผ่อน เหตุผลที่ผู้เชี่ยวชาญให้เพิ่มเติมคือ เนื่องจากว่าเรือนแถวไม้แต่เดิมประโยชน์ใช้สอยเป็นเรือนเพื่อการค้า ฉะนั้นภายในเรือนจะไม่มี การแบ่งกันส่วนใด ๆ เมื่อเปิดประตูบานเพ็ญทั้งหมดก็จะเห็นพื้นที่ห้องสี่เหลี่ยมโล่ง เพื่อความสะดวกในการประกอบกิจการค้าขาย หากผู้เช่าคนใดอยากจะมีตู้สำหรับวางสินค้าก็จะใช้เครื่องเรือนเรียบง่าย โครงไม้กรุกระจก ชั้นไม้วางสินค้า มาวางบริเวณด้านหน้าห้องแถวติดทางเดินริมคลอง เพื่อให้ลูกค้าสามารถมองเห็นสินค้าได้ง่ายและชัดเจน

ตารางที่ 4.11 สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ผู้เชี่ยวชาญ		ข้อเสนอแนะอื่น ๆ						
เจ้าของโฮมสเตย์คนในถิ่นที่	ท่านที่ 1	บรรยายภาคการค้าขายทางเรือ	กิจกรรมการใส่บาตรยามเช้า	กิจกรรมชมทุ่งห้อยยามค่ำ				
	ท่านที่ 2	บรรยายภาคตลาดน้ำยามเย็น			ห้องน้ำในห้องพัก	เครื่องทำน้ำอุ่น คนจีน	เครื่องปรับอากาศ คนไทย	
	ท่านที่ 3	การค้าขายขนมอาหาร หลากหลายในเรือ	กินข้าว+นั่งดูเรือริมคลอง		มีห้องน้ำส่วนตัว			
อาจารย์	ท่านที่ 4					สิ่งอำนวยความสะดวกสบายสมัยใหม่	วัสดุทดแทน	การออกแบบเพื่อผู้สูงอายุ
	ท่านที่ 5							Universal Design
	ท่านที่ 6					เครื่องอำนวยความสะดวก		อุปกรณ์ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุ
นักออกแบบ	ท่านที่ 7					สะดวกสบายให้รองรับตามยุคสมัย		
	ท่านที่ 8					อุปกรณ์สมัยใหม่มาใช้ให้เหมาะกับการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน	ปรับการใช้วัสดุสมัย	
	ท่านที่ 9	บรรยายภาคสวน						

ในเรื่องข้อเสนอแนะอื่น ๆ สำหรับสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา แยกเป็นประเด็นได้ดังนี้

1) ประเด็นเรื่องบรรยากาศ ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นเจ้าของโฮมสเตย์เกิดและเติบโตในพื้นที่ให้ความสำคัญกับบรรยากาศการเป็นตลาดน้ำ การค้าขายทางเรือที่มีสินค้าหลากหลายชนิด แม้แต่เดิมตลาดน้ำอัมพวาจะเป็นตลาดน้ำในช่วงเช้า แต่มาในสมัยฟื้นฟูตลาดน้ำกลับมาใหม่อีกครั้งในช่วงปี พ.ศ. 2547 ตลาดน้ำอัมพวากลับกลายมาเป็นตลาดน้ำยามเย็นที่มีอาหารการกิน ขนมไทยหลากหลายผลไม้สดจากสวน ที่พายเรือมาขายโดยชาวบ้านชาวชุมชนอัมพวาเอง จนทำให้ตลาดน้ำอัมพวากลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง

2) ประเด็นเรื่องการพัฒนาให้มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกสบายเพื่อรองรับกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ ประเด็นนี้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านให้ความใส่ใจเป็นพิเศษ และมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ แม้การอนุรักษ์สภาพแวดล้อมหรือสภาพภายนอกของอาคารจะเข้มงวดตามกฎหมายเพียงใดก็ตาม แต่พฤติกรรมของผู้ที่อยู่อาศัยภายในอาคารมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ความต้องการของผู้ใช้สอยภายในอาคารยังคงมีความต้องการความสะดวกสบาย ไม่ว่าจะนำไปเพื่อการตอบสนองตนเองหรือคนภายนอกที่มาอาศัยก็ตาม เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารสามารถเข้าถึงทุกคนได้อย่างง่ายดาย การมีโอกาสเห็นพฤติกรรมจากภายนอกสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่มีความสะดวกสบาย มีความศิวิไลซ์ ก็มีความอยากที่จะปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมที่ตนเองอาศัยอยู่ให้เป็นไปตามที่ได้พบเห็น การปรับเปลี่ยนนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น โทรทัศน์ที่มีจอขนาดใหญ่แต่บางและแบนประเภท แอลซีดี ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้ในปัจจุบันไม่ได้มีราคาที่สูงเกินไปกว่าที่ชาวบ้านจะสามารถจัดหาให้ใช้ได้ หรือจะเป็นเรื่องการปรับเปลี่ยนพื้นที่การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้สอยภายในอาคาร ในเรื่องนี้ให้ความสำคัญมากกับการมีห้องน้ำอยู่ภายในอาคาร เนื่องจากปัจจุบันระบบสุขาภิบาลสามารถจัดการให้ถูกสุขลักษณะได้ง่าย ห้องน้ำจึงไม่จำเป็นที่จะต้องออกไปอยู่ไกลจากตัวบ้านดังเช่นสมัยก่อนอีกแล้ว การยอมรับและปรับใช้สิ่งเหล่านี้เป็นวิธีการหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการที่จะทำให้อาคารอนุรักษ์จะสามารถมีชีวิตอยู่ได้ต่อไป โดยไม่ต้องถูกรื้อถอนทำลายเพื่อไปสร้างอาคารใหม่ที่มีรูปแบบทันสมัยตามแต่ละช่วงเวลา หรือผู้ใช้สอยภายในอาคารที่เป็นคนรุ่นใหม่ก็ไม่จำเป็นต้องละทิ้งอาคาร เพื่อออกไปหาที่อยู่อาศัยใหม่ที่สะดวกสบายกว่า หากแต่การใช้อุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ นั้น ควรได้รับการใส่ใจในการเลือกใช้ให้เหมาะสม ทั้งในเรื่องรูปแบบ การจัดวาง ให้มีความสอดคล้องกลมกลืนกับบริบทของสภาพแวดล้อมนั้น ๆ มิเช่นนั้น จะกลายเป็นสิ่งแปลกประหลาดที่ปรากฏให้พบเห็นในสภาพแวดล้อมที่ได้รับการอนุรักษ์ จนกลายเป็นส่วนเกินที่ไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทในพื้นที่อนุรักษ์นั้น ๆ

อีกประการหนึ่งที่สำคัญ ผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มเจ้าของโฮมสเตย์ 2 ท่าน ให้ข้อมูลที่สำคัญบางประการ จากประสบการณ์ในการตอบคำถามของนักท่องเที่ยวที่โทรมาสอบถามถึงรายละเอียดของโฮมสเตย์ก่อนที่จะตัดสินใจจองเพื่อเข้าพัก กรณีนักท่องเที่ยวชาวจีน จะสอบถามถึงเครื่องทำน้ำร้อนหรือน้ำอุ่นเป็นประเด็นที่สำคัญ นักท่องเที่ยวชาวตะวันตก ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการมีบริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สายและอาหารเช้า ในส่วนของนักท่องเที่ยวชาวไทย สิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ตัดสินใจเข้าพักนอกเหนือจากเรื่องราคาที่พักต่อคืนแล้ว เครื่องปรับอากาศและห้องน้ำส่วนตัวมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะตัดสินใจเข้าพักหรือไม่

3) ประเด็นเรื่องการออกแบบเพื่อผู้สูงอายุและคนทุกคน (Universal Design) ผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มของอาจารย์ให้ความสำคัญในประเด็นนี้ทั้ง 3 ท่าน เหตุผลคือ สถานที่ท่องเที่ยวที่มีลักษณะการท่องเที่ยวเชิงกายวิภาค อนุรักษ์บรรยากาศในอดีต พยายามคงไว้ซึ่งเรื่องราวและความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ มักจะได้รับความนิยมจากกลุ่มนักท่องเที่ยวที่อยู่ในวัยทำงานแล้วไปจนถึงวัยเกษียณอายุ เนื่องจากอาการหรือพฤติกรรมที่เรียกว่า นอสเทลเจีย ซึ่งเป็นภาวะที่รู้สึกโหยหา อาลัยอาวรณ์อดีต มีความรู้สึกอบอุ่นใจ สบายใจ เมื่อได้นึกถึงช่วงเวลาในอดีตที่ผ่านมา บางครั้งอาจไม่จำเป็นต้องเป็นความทรงจำชัดเจนที่เกิดขึ้นกับตัวเอง แค่เพียงจำได้ว่ามีอะไรบางอย่างที่อยู่ในความทรงจำในช่วงวัยที่ผ่านมา ก็เพียงพอ เช่น ถ้าเราได้ยินเพลงเก่าที่พ่อแม่เปิดฟังสมัยที่เรายังเด็ก เมื่อกลับมาได้ยืมอีกครั้ง สมองจะเชื่อมโยงความรู้สึกนั้นเข้ากับความทรงจำด้านบวกในสมัยเด็ก ดังนั้นแหล่งท่องเที่ยวดังเช่นอัมพวาแห่งนี้ ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่อุดมไปด้วยเรื่องราวแห่งความทรงจำให้ครั้งเก่าก่อน ไม่ว่าจะ เป็น อาคารสถานที่ อาหารคาว อาหารหวาน สิ่งของเครื่องใช้ รวมไปถึงบรรยากาศการดำรงวิถีชีวิตแบบชนบท สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ทรงคุณค่าในแง่การเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตสู่ช่วงชีวิตในปัจจุบัน อย่างน้อยเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 60 ปี นอสเทลเจียจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ที่จะสามารถทำให้อัมพวายังคงเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่จะได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง

นักท่องเที่ยวกลุ่มใหญ่ที่เกิดภาวการณ์นอสเทลเจียนี้ อยู่ในช่วงวัยใกล้เกษียณหรือเกษียณอายุจากการทำงาน เป็นกลุ่มที่ไม่มีข้อจำกัดเวลาด้านเวลาในการที่จะท่องเที่ยว กล่าวคือไม่ต้องรอท่องเที่ยวเฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์ สามารถท่องเที่ยวได้ทุกวัน มาเป็นกลุ่ม 4-12 คน มีกำลังซื้อสูง พร้อมจับจ่ายเพื่อซื้อสินค้าและบริการ หากแต่ที่อัมพวายังคงขาดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้ เช่น ห้องน้ำที่ได้รับการออกแบบให้มีความเหมาะสมตามหลักการการออกแบบเพื่อคนทุกคน ทางเดินทางสัญจรที่ไม่สะดวกหากนักท่องเที่ยวจำเป็นต้องใช้รถเข็นหรือไม่ทำช่วยพยุงขณะเดิน เป็นต้น หากสามารถเพิ่มเติมสิ่งเหล่านี้เข้าไปได้ จะเป็นการเพิ่ม

ศักยภาพของอัมพวาให้เปิดกว้างสำหรับนักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้ ขยายโอกาสในการเพิ่มกำลังซื้อในอัมพวาได้เป็นอย่างดี

4) ประเด็นเรื่องการมีห้องน้ำส่วนตัวภายในที่พักนั้นผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเจ้าของโฮมสเตย์ 2 ท่านเล่าจากประสบการณ์จริง จากการสอบถามของนักท่องเที่ยวที่ต้องการจะเข้าพัก ห้องน้ำส่วนตัวภายในห้องพักมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการตัดสินใจเข้าพักของนักท่องเที่ยวชาวไทย การโทรเข้ามาถึงโฮมสเตย์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยจะสอบถามถึงเรื่องห้องน้ำ จำนวน 9 จาก 10 ราย ตัดสินใจไม่เข้าพักเนื่องจากห้องน้ำของโฮมสเตย์เป็นห้องน้ำแบบใช้ร่วมกัน เจ้าของโฮมสเตย์ 2 ท่านดังกล่าวยังบอกอีกว่า เป็นไปได้ในอนาคต หากมีการปรับปรุงโฮมสเตย์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างห้องน้ำภายในห้องนอนแยกเฉพาะในแต่ละห้องเหมือนโรงแรมในปัจจุบันโดยทั่วไป เพื่อเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจเข้าพักของนักท่องเที่ยว ส่วนผู้เชี่ยวชาญที่เป็นเจ้าของโฮมสเตย์อีก 1 ท่าน ไม่พบปัญหาเรื่องการตัดสินใจเข้าพักของนักท่องเที่ยวเนื่องจากในทุกห้องพักมีห้องน้ำอยู่ภายในห้องนอนอยู่แล้วนั่นเอง

ในส่วนของประเด็นปลีกย่อยนอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้ว จะเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมักจะมาร่วม เมื่อเข้าพักที่โฮมสเตย์ในพื้นที่ชุมชนริมคลองอัมพวา โดยในช่วงเช้า นักท่องเที่ยวจะตื่นประมาณ 6.00-6.30 น. แสงแดดอ่อน ๆ ยามเช้ากับสายน้ำไหลเอื่อยในคลองอัมพวา การใส่บาตรยามเช้ากับพระภิกษุที่พายเรือบิณฑบาต จึงเป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญอย่างยิ่ง หลังจากใส่บาตรเรียบร้อยแล้วนักท่องเที่ยวจะนั่งชมวิถีชีวิตยามเช้าของชาวบ้านริมคลองอัมพวาที่พายเรือเพื่อขนสินค้าการเกษตรไปส่งยังตลาด หรือไม่ก็ขายอาหารหลากหลายประเภทผ่านบ้านริมคลอง นักท่องเที่ยวสามารถเรียกใช้บริการได้อย่างสะดวกสบาย เป็นวิถีชีวิตปกติสำหรับคนริมคลองอัมพวา แต่ว่าเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน น่าสนใจและแปลกใหม่เป็นอย่างยิ่งสำหรับนักท่องเที่ยว เช่น การได้รับประทานกล้วยต้มยักษ์จากแม่ค้าที่นั่งขายอยู่ในเรือ ที่ลอยล่องอยู่ในคลอง โดยที่นักท่องเที่ยวนั่งรับประทานอยู่บริเวณชานบ้านริมคลอง เป็นต้น หลังจากรับประทานอาหารเช้าพร้อมชมวิถีชีวิตริมคลองยามเช้าเป็นที่เรียบร้อยแล้ว นักท่องเที่ยวจะจัดการธุระส่วนตัวเพื่อเตรียมตัวออกจากที่พัก เพื่อไปทำกิจกรรมอย่างอื่นที่มีในอัมพวา เช่น การเที่ยวชมสวนผลไม้ พิพิธภัณฑ์ ตลาดริมคลอง นั่งเรือท่องเที่ยววัด ไหว้พระเพื่อความเป็นสิริมงคล จนถึงยามค่ำคืน อีกกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญและโดดเด่นเป็นอย่างยิ่งของอัมพวา คือการนั่งเรือเพื่อชมทิวทัศน์ในยามค่ำคืน กิจกรรมดังที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวอันมีคุณค่าของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

จากตารางที่ 4.4 ถึง ตารางที่ 4.11 แสดงถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน จากทั้ง 3 กลุ่ม ถึงประเด็นความโดดเด่นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำคำตอบในประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความน่าสนใจต่าง ๆ ไปพัฒนาให้เป็นแบบสัมภาษณ์ในขั้นตอนการทำเดลฟายในครั้งที่ 2 ต่อไป

4.1.2 ผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำ EDFR ครั้งที่ 2

การสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 2 เพื่อหาข้อสรุปความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเจ้าของโฮมสเตย์ที่เป็นคนอัมพวาโดยกำเนิด กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งหมด 9 ท่าน ทำการตอบแบบสัมภาษณ์เชิงลึกภายใต้กระบวนการเดลฟาย ในรูปแบบของการตอบแบบสัมภาษณ์และให้คำแนะนำ

ตามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (5 Likert Scale) ถึงปัจจัยหลัก 7 ปัจจัย และ 1 ความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา พร้อมอธิบายถึงเหตุผลในการให้ค่าคะแนน เพื่อจัดอันดับความเด่นชัดของประเด็นอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัยของความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวาที่ชัดเจน โดยใช้เกณฑ์การแปลผลจากการดูค่าเฉลี่ยของคะแนน 4.51 - 5.00 โดดเด่นมากที่สุด 3.51 - 4.50 โดดเด่นมาก 2.51 - 3.50 โดดเด่นปานกลาง 1.51 - 2.50 โดดเด่นน้อยและ 1.00 - 1.50 โดดเด่นน้อยที่สุด ได้ผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลาฟาย ครั้งที่ 2 ดังนี้

นอกเหนือจากนั้น ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการให้ข้อมูลย้อนกลับ กับผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน ในส่วนของความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ที่เหมือน แตกต่างหรือมีความพิเศษที่น่าสนใจ เพิ่มเข้าไปในระหว่างการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการให้ค่าคะแนนความโดดเด่น พร้อมทั้งเหตุผลประกอบในแต่ละปัจจัย

4.1.2.1 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องสี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.12 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง สี	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 สีน้ำตาลของไม้จริง	8	1	0	0	0	5	4.89	0.33	มากที่สุด
2 สีไม้สัก	4	3	2	0	0	5	4.22	0.83	มาก
3 สีไม้แดง	3	3	1	2	0	5,4	3.78	1.20	มาก
4 สีไม้เต็ง	2	4	2	1	0	4	3.78	0.97	มาก
5 สีไม้เบญจพรรณ	3	5	1	0	0	4	4.22	0.67	มาก
6 สีไม้จริงที่ทำน้ำมันรักษาเนื้อไม้	3	4	0	2	0	4	3.89	1.17	มาก
7 สีจากวัสดุหินเผา	0	1	2	4	2	2	2.22	0.97	น้อย

จากตารางที่ 4.12 พบว่าสีน้ำตาลของไม้จริงมีระดับความเด่นชัดมากที่สุด ผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายโดยสรุปว่า เนื่องจากเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานั้น ใช้วัสดุหลักในการสร้างเป็นไม้ ทั้งโครงสร้าง พื้น ผนัง ฝ้าเพดานรวมไปถึงประตูบานเฟี้ยมเปิดกว้าง ดังนั้นภาพรวมในเรื่องสีของเรือนแถวริมคลองอัมพวาจึงเป็นสีน้ำตาลของไม้จริง แต่หากจะให้ระบุว่าเป็นสีน้ำตาลของไม้ใดเป็นหลัก อาจไม่สามารถระบุลงไปได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นการผสมผสานกันของสีไม้ที่พอจะระบุได้ว่าเป็นไม้เบญจพรรณ นั่นคือ ไม้ 5 ชนิดที่มีคุณค่าของประเทศไทย ได้แก่ ไม้สัก มะค่า แดง ประดู่

และชิงชั้น อาจจะมีเพิ่มเติม ไม้เต็ง ไม้รัง ไม้ตะเคียน ได้อีกด้วย เรือนแถวริมคลอง จะมีการใช้ไม้เหล่านี้ผสมผสานกันไป จนยากที่จะแบ่งแยกให้ชัดเจน ในยุคหลังจากมีการฟื้นฟูตลาดน้ำอัมพวาให้กลับมาใช้ชีวิตชีวา ในปี พ.ศ. 2547 เกิดการปรับปรุงเรือนแถวริมน้ำ ซึ่งการปรับปรุงดังกล่าวส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในเรื่องสีสรรและวัสดุค่อนข้างมาก เช่น กรณีประตูบานเฟี้ยมของเรือนแถว หากว่ายังอยู่ในสภาพใช้งานได้ เรือนแถวบางหลังก็จะมีการทาสีน้ำมันทาทับลงไปบนพื้นผิวไม้เก่าเลย จนทำให้ไม่สามารถระบุถึงประเภทของไม้เดิมได้ แต่ถ้าประตูบานเฟี้ยมของเรือนไหนผุพังหมดสภาพ ไม่สามารถซ่อมแซมให้กลับมาใช้งานได้ ก็จะมีการสร้างขึ้นใหม่แต่ยังคงยึดรูปแบบเดิม และไม้ที่นิยมนำมาใช้คือไม้สักและทาสีย้อมรักษาเนื้อไม้ชนิดใส จึงทำให้มองเห็นเป็นประตูบานเฟี้ยมสีไม้สัก จากเหตุผลดังกล่าวนั่นเองทำให้ สีไม้สัก สีไม้แดง สีไม้เต็ง สีไม้เบญจพรรณ และสีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ จึงเป็นประเด็นทางอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นอยู่ในระดับมาก ในส่วนสีของวัสดุหินเผาที่อาจจะเห็นได้จาก วัสดุผนังหลังคา กระถางไม้ประดับ มีความโดดเด่นอยู่ในระดับที่น้อย เนื่องจากเมื่อเทียบสัดส่วนปริมาณการใช้งานภายในเรือนแถวริมคลองแล้วมีอัตราส่วนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับสีของวัสดุประเภทไม้

4.1.2.2 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.13 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง วัสดุและพื้นผิว	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 ผนังไม้จริง	7	2	0	0	0	5	4.78	0.44	มากที่สุด
2 ผนังไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู	7	2	0	0	0	5	4.78	0.44	มากที่สุด
3 ผนังไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	2	6	1	0	0	4	4.11	0.60	มาก
4 ผนังไม้จริงทาสีแล็กเกอร์หรือสแล็ก	0	3	2	4	0	2	2.89	0.93	น้อย
5 ผนังไม้จริงทาสีย้อมรักษาเนื้อไม้	1	1	3	2	2	3	2.67	1.32	น้อย

จากตารางที่ 4.13 แสดงให้เห็นว่าพื้นผิวไม้จริงและพื้นผิวไม้จริงมันวาวจากการใช้งานเช็ดถู มีระดับความโดดเด่นมากที่สุด อธิบายได้ตามนี้ เนื่องจากพื้นที่อัมพวาเป็นพื้นที่ที่มีน้ำขึ้น น้ำลง โดยธรรมชาติทุกวัน บางเดือนของบางปี มีระดับน้ำสูงจนอาจท่วมเข้าถึงเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวาได้เลย ดังนั้นไม้ที่เป็นวัสดุหลักในการสร้างเรือนแถวจึงจะต้องอยู่ในภาวะแห้ง เปียกแห้ง เปียก สลับกันอยู่ในลักษณะนี้ได้หลายสัปดาห์ ดังนั้นการทาสีเพื่อรักษาเนื้อไม้ให้คงทน จึงทำได้เพียงเฉพาะน้ำมันรักษาเนื้อไม้ที่มีลักษณะซึมลึกลงสู่เนื้อไม้ เพียงเพื่อช่วยป้องกันการเจาะ ทะแะ กัดกินของแมลงทำลายและกัดกินเนื้อไม้ จำพวก ปลวก มอด มดไม้ เป็นต้น น้ำมันดังกล่าวเรียกว่าน้ำมัน

ตั้งอิวหรือซึ้งผสมน้ำมันมะพร้าว น้ำมันนี้ไม่ได้มีคุณสมบัติทำให้ผิวเรียบ มันเงา สวยงาม เพียงแต่จะทำให้สีของเนื้อไม้เข้มขึ้น และลดการดูดซึมน้ำเข้าสู่เซลของไม้ทำให้ผิวกรอบมากขึ้น ไม้จริงจึงดูเหมือนว่าไม้ไม่ทำสีใด ๆ เลย ผวนวกกับการใช้งานมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน เรือนแถวบางหลังมีอายุมากกว่า 100 ปี การเดิน นั่ง เซ็ดถู อย่างสม่ำเสมอมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ทำให้ไม้โดยเฉพาะบริเวณพื้น เกิดการมันวาว ผิวเรียบลื่น เข้มขึ้นอย่างชัดเจนว่าในบริเวณอื่นที่อาจถูกสัมผัสน้อยกว่า

ในส่วนผิวไม้จริงที่มีการทาแล็กเกอร์หรือขี้แล็กมักจะพบว่าอยู่กับไม้ที่เป็นเครื่องเรือนโดยส่วนใหญ่ และไม้จริงทาสีย้อมรักษาเนื้อไม้สีแดงประเภทน้ำมันย้อมไม้ตราหัวสิงห์ ตราปลาฉลาม ได้รับความนิยมน้อยสำหรับเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา เนื่องจากกลิ่นที่ฉุนอย่างรุนแรงและสีแดงสดที่ไปบดบังลวดลายของเนื้อไม้ อาจพบเห็นได้กับบ้านที่อยู่ในพื้นที่สวนของอัมพวา จึงทำให้ 2 ประเด็นอัตลักษณ์ดังกล่าวมีความโดดเด่นอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากสาเหตุตามที่ได้กล่าวมา

4.1.2.3 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องแสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.14 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของ

ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องแสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง แสงสว่าง		ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์		5	4	3	2	1				
1	แสงธรรมชาติ	8	1	0	0	0	5	4.89	0.33	มากที่สุด
2	แสงจากตะเกียงเจ้าพายุ	5	2	2	0	0	5	4.33	0.87	มาก
3	แสงจากตะเกียงรั้ว	3	1	4	1	0	3	3.67	1.12	มาก
4	แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง	2	5	1	1	0	4	3.89	0.93	มาก
5	แสงสลัว	2	5	2	0	0	4	4.00	0.71	มากที่สุด
6	แสงสะท้อนผิวน้ำ	1	5	1	2	0	4	3.56	1.01	มาก

ในส่วนของปัจจัยเรื่องแสง ดังตารางที่ 4.14 แสดงให้เห็นว่า แสงที่มีความเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่โดดเด่นมากที่สุดมี 2 ประเด็นอัตลักษณ์ คือ แสงธรรมชาติและแสงสลัว เนื่องจากเรือนแถวริมคลองเป็นเรือนแถวที่ใช้ทำการค้าขาย มีการเปิดประตูบานเพ็ญขนาดใหญ่และหันหน้าเรือนออกสู่คลอง โดยมีหลังคาขายคายนอกคลุมป้องกันแสงแดด ฝน ทำให้มีแสงสว่างส่องถึงพื้นที่ภายในตัวเรือนอย่างเพียงพอต่อการทำกิจกรรมภายในตัวเรือน จึงไม่จำเป็นที่จะต้องพึ่งพาแสงจากแหล่งอื่นในช่วงเวลากลางวัน อีกทั้งในยามที่จำเป็นต้องปิดประตูบานเพ็ญหรือเปิดแต่ไม่เปิดออกทั้งหมด ยังมีช่องระบายอากาศที่ทำหน้าที่ระบายความชื้นภายในตัวเรือน สามารถรับสะท้อนที่เป็นแสงทางอ้อมที่มีความสว่างเพียงพอต่อการมองเห็นภายในเรือนได้อีกด้วย แม้ว่าแสงที่ได้จะเป็นเพียงแสงสลัวก็ตาม

แต่ในยามค่ำคืนที่ไม่มีแสงสว่างตามธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ ในอดีตก่อนที่จะมีไฟฟ้าใช้ ชาวบ้านก็จะจุดตะเกียงหลายรูปแบบเพื่อทำกิจกรรมยามค่ำคืนก่อนที่จะเข้านอน ซึ่งไม่มีกิจกรรมใดที่ต้องการความสว่างมากนัก เช่น การรับประทานอาหารร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว หรือการเตรียมที่นอนเพื่อพักผ่อนนอนหลับ แต่ก็ยังเป็นระยะเวลาที่ไม่ยาวนาน แสงสว่างที่มาจากตะเกียงน้ำมัน ตะเกียงรั้ว ตะเกียงถ่าน หรือตะเกียงเจ้าพายุ ขึ้นอยู่กับฐานะทางเศรษฐกิจของเจ้าของบ้าน จนมาถึงยุคที่มีไฟฟ้าเข้ามาสู่ภายในชุมชน เกิดการเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการใช้ตะเกียงมาเป็นหลอดไฟประดิษฐ์ประเภทหลอดอินแคนเดสเซนต์ที่แสงเหลืองที่มีความสว่างไม่มากนัก ก่อนจะปรับเปลี่ยนมาเป็นหลอดฟลูออเรสเซนต์ที่มีความประหยัดและสว่างกว่าในช่วงเวลาต่อมา แต่โดนลักษณะนิสัยของชาวบ้าน ชุมชนอัมพวาที่รักสงบและมีความมัธยัสถ์จึงยังคงเปิดไฟเพียงเฉพาะในบริเวณที่มีความสำคัญในพื้นที่ที่ต้องการใช้แสงและไม่เปิดใช้อย่างพร่ำเพรื่อ ดังนั้นแม้จะใช้แสงสว่างแบบไฟประดิษฐ์แล้วก็ตามที่ ก็ยังคงมีสภาพแสงที่สลัวและมีความสว่างเฉพาะจุดอยู่เช่นเคย

ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นประกอบการให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า แม้มีการปรับใช้แสงประดิษฐ์แล้วก็ตาม แต่บรรยากาศของเรือนแถวริมคลองอัมพวาในยามค่ำคืน ยังคงมีความเหมาะสมกับแสงที่มีสีเหลืองและความสว่างไม่มากนัก จึงจะเหมาะสมกับบรรยากาศของการพักผ่อนและความเป็นเรือนไม้ริมคลองอัมพวา ดังนั้นการปรับใช้ตะเกียงรูปแบบดั้งเดิมในรูปทรงต่าง ๆ แต่นำเอาหลอดไฟประเภท LED ที่มีราคาไม่สูงและมีหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน มาประยุกต์ใช้เพื่อทดแทนการเผาไส้ตะเกียงด้วยน้ำมันก๊าด ซึ่งมีกลิ่นเหม็นและอันตราย จึงน่าจะเป็นแนวทางที่เหมาะสม ดังนั้นในประเด็นอัตลักษณ์แสงจากตะเกียงเจ้าพายุ แสงจากตะเกียงรั้ว และแสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง จะเป็นประเด็นทางมีความโดดเด่นมาก

อีกประเด็นหนึ่งที่มีความโดดเด่นมากเช่นกัน คือ แสงสะท้อนผิวน้ำ ผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพออกแบบตกแต่งภายในอธิบายว่า เป็นลักษณะของแสงที่สามารถสร้างบรรยากาศภายในอาคารริมน้ำได้เป็นอย่างดี แสงจากดวงอาทิตย์ที่ส่องลงบนผิวน้ำในลำคลองที่กระเพื่อมทำให้เกิดแสงสะท้อนทอดสู่ผนังหรือฝ้าเพดานภายในอาคาร ให้ความรู้สึกเหมือนแสงระยิบระยับ (Sparkle Light) ในรูปแบบหนึ่ง มีลักษณะเฉพาะที่มีความน่าสนใจ สามารถนำมาใช้สร้างบรรยากาศให้กับสภาพแวดล้อมภายในได้เป็นอย่างดี

4.1.2.4 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยาม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.15 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง สิ่งของตกแต่ง	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 รูปภาพบุคคลในครอบครัว	4	1	2	2	0	5	3.78	1.30	มาก
2 ปฏิทินหรือรูปภาพจากปฏิทิน	0	1	3	3	2	2	2.33	1	น้อย
3 ของที่ระลึกจากสถานที่ท่องเที่ยว	0	1	3	3	1	3	2.22	1.20	น้อย
4 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา	7	2	0	0	0	5	4.78	0.44	มากที่สุด
5 ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	7	1	1	0	0	5	4.67	0.71	มากที่สุด
6 เครื่องมือทำมาหากิน	4	5	0	0	0	4	4.44	0.53	มาก
7 กระดาษต้นไม้	1	4	2	1	1	4	3.33	1.22	ปานกลาง

ในส่วนของปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง ดังตารางที่ 4.15 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวาและของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง เป็นประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นมากที่สุด ประเด็นรองจากนั้นเป็นภาพบุคคลภายในครอบครัวและเครื่องมือทำมาหากินเป็นประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นอยู่ในระดับมาก เนื่องจากว่าเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา แต่เดิมเป็นห้องแถวที่เป็นร้านค้าขายสินค้าหลากหลายชนิดดังนั้นการมีของใช้ เครื่องมือทำมาหากิน จัดวางอยู่ภายในเรือนแถวจึงถือได้ว่าเป็นเรื่องปกติ เพียงแต่ว่าสิ่งของดังกล่าวนั้นเปลี่ยนสถานะจากสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน กลายมาเป็นสิ่งของประดับตกแต่งเพื่อช่วยส่งเสริมบรรยากาศให้ดูเหมือนสภาพแวดล้อมภายในเรือนนั้นยังคงมีชีวิตชีวาเช่นดังเดิมในอดีต ของใช้ที่เห็นโดยมากเช่น ตะเกียงหลายหลายรูปแบบ กระดาษชุดมะพร้าว ภาชนะทองเหลือง เครื่องจักรสาน เป็นต้น ในส่วนของภาพบรรยากาศของอัมพวา ส่วนหนึ่งเป็นภาพที่เจ้าของเรือนแถวได้ถ่ายบรรยากาศโดยทั่วไปของอัมพวาเอาไว้ตั้งแต่ในอดีต และใส่กรอบแขวนประดับเอาไว้ที่ผนังเรือน จนรูปดังกล่าวผ่านกาลเวลามายาวนาน จนกลายเป็นรูปเก่าในอดีต อีกส่วนหนึ่งเป็นรูปที่ถ่ายในยุคปัจจุบันอาจมาจากนิตยสาร สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ จนกลายเป็นสิ่งของตกแต่งที่อยู่คู่กับเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา

ส่วนประเด็นของกระดาษไม้ประดับความโดดเด่นอยู่ในระดับปานกลาง ปฏิทิน รูปภาพจากปฏิทินและของที่ระลึกจากสถานที่ท่องเที่ยวที่เจ้าของบ้านได้ไปท่องเที่ยวมา ความโดดเด่นอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากว่า ถึงแม้สิ่งของดังกล่าวจะมีอยู่ในสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวาจริง แต่สิ่งของเหล่านี้แสดงถึงความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นอัมพวาได้น้อยมาก ไม่สามารถทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้ถึงความเป็นอัมพวาได้แต่อย่างใด ไม่สามารถทำให้ระลึกได้ถึงอัมพวาได้เลย เมื่อกล่าวถึงขึ้นมา เพราะสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปไปยังสถานที่อื่น ๆ โดยเฉพาะของที่ระลึกจากสถานที่ท่องเที่ยว ยังไม่สามารถทำให้รู้สึกได้ว่าเป็นอัมพวาได้เลย

4.1.2.5 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องการตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม

ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.16 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง การตกแต่ง	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{X}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ	3	1	4	1	0	3	3.67	1.12	มาก
2 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	6	2	1	0	0	5	4.56	0.73	มากที่สุด
3 เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น	4	3	2	0	0	5	4.22	0.83	มาก
4 อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง	6	0	1	2	0	5	4.11	1.36	มาก

ในส่วนของปัจจัยเรื่องการตกแต่ง แสดงในตารางที่ 4.16 สรุปได้ว่าประเด็นอัตลักษณ์เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมีความโดดเด่นมากที่สุด จากนั้นก็เป็นประเด็นอัตลักษณ์ เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง และเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ ตามมาเป็นประเด็นสุดท้าย โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้เหตุผลว่า ลักษณะการดำรงชีวิตภายในเรือนแถวไม้ริมคลองของชาวบ้านในอัมพวาแต่เดิมนั้น ใช้วิถีชีวิตที่เรียบง่าย เน้นการทำมาหากินเป็นหลัก ดังนั้นจึงไม่มีการตกแต่งสิ่งใดภายในตัวเรือนเป็นพิเศษ เป็นเพราะพื้นที่ภายในเรือนเองก็มีขนาดที่ไม่กว้างขวางมากเท่าที่ควร มีขนาดประมาณ 24 – 36 ตารางเมตร เครื่องเรือนที่มีจึงต้องสามารถใช้งานได้ อเนกประสงค์ทั้งใช้ในการทำมาหากินและใช้สอยส่วนตัวได้ อีกทั้งอาจจะมีความจำเป็นที่จะต้องเก็บเข้าหลังบ้านได้ง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน เช่น โต๊ะทำงานที่ใช้การในเวลาเปิดร้าน เมื่อปิดร้านในยามค่ำคืน อาจใช้เพื่อนั่งทำงานอื่นหรือรับประทานอาหารได้ ชุดเก้าอี้ที่นั่งรับแขกในเวลาเปิดร้าน ใช้นั่งพักผ่อนได้ในยามค่ำคืน ตู้โชว์สินค้าช่วงบนใช้โชว์สินค้าสำหรับช่วงล่างใช้เก็บของใช้ส่วนตัว ที่นอนก็มีลักษณะเป็นที่นอนนุ่นแบบที่พับเก็บได้สะดวก นอกเหนือจากสิ่งเหล่านี้ก็ไม่มีการตกแต่งอย่างอื่นใด

4.1.2.6 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.17 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง การเจาะช่องเปิด	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 ช่องประตูบานเพ็ชร์ไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง	9	0	0	0	0	5	5	0	มากที่สุด
2 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้	7	2	0	0	0	5	4.78	0.44	มากที่สุด
3 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	3	2	2	1	1	5	3.56	1.42	มาก
4 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้	5	3	1	0	0	5	4.44	0.73	มาก
5 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	3	2	2	1	1	5	3.56	1.42	มาก

จากตารางที่ 4.17 ในส่วนของปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด สรุปได้ว่าประเด็นอัตลักษณ์ช่องประตูบานเพ็ชร์ไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง เป็นประเด็นที่มีความโดดเด่นชัดเจนมากที่สุดที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน เห็นตรงกัน อีกประเด็นคือช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้ก็มีความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน เพราะเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา เป็นเรือนการค้าจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเปิดพื้นที่ผนังหน้าร้านให้กว้างที่สุดเพื่อประโยชน์และความสะดวกในการทำการค้า ประตูบานเพ็ชร์จึงเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดมากที่สุด ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ และช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ ที่มีระดับคะแนนต่ำกว่าประเด็นอื่น ๆ แต่ก็มีคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด เกิดจากตะแกรงโลหะมีลักษณะลวดลายที่เรียบง่าย เส้นตะแกรงถี่เล็ก เมื่อมองเผิน ๆ อาจจะมองไม่เห็นหรือเห็นไม่ชัดเจน แตกต่างจากช่องระบายอากาศชนิดที่เป็นซี่ไม้จริง ที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน อีกประการหนึ่งวัสดุไม้เป็นวัสดุหลังของการสร้างเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา การใช้ไม้มาทำเป็นช่องระบายอากาศบริเวณช่วงบนของผนังทำให้ดูกลมกลืนกับส่วนอื่นของเรือนได้มากกว่า

4.1.2.7 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงปัจจัยเรื่องที่ว่า ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.18 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องที่ว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัยในเรื่อง ที่ว่าง	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นอัตลักษณ์	5	4	3	2	1				
1 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน	6	2	1	0	0	5	4.56	0.73	มากที่สุด
2 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา	5	4	0	0	0	5	4.56	0.53	มากที่สุด
3 ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งาน	4	4	1	0	0	4	4.33	0.71	มาก

จากตารางที่ 4.18 ในส่วนของปัจจัยที่ว่าง สรุปได้ว่าประเด็นอัตลักษณ์ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งานและปรับใช้งานตามช่วงเวลา เป็นประเด็นที่มีความโดดเด่นมากที่สุด เพราะแต่เดิมเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวานั้นมีลักษณะที่ว่างเป็น สี่เหลี่ยมลูกบาศก์ พื้นที่ผนังด้านหน้าแคบ พื้นที่ผนังด้านข้างลึกยาวเป็น 2 เท่าของพื้นที่ผนังด้านหน้า ฝ้าเพดานเรียบขนานพื้น ในอดีตอาจจะมีเรือนบางหลังที่ไม่มีฝ้าเพดาน เปิดโล่งเห็นโครงสร้างของหลังคาทรงปั้นหยา แต่ในปัจจุบันโดยส่วนใหญ่จะปิดฝ้าเพดานเรียบร้อย เนื่องจากปัญหาในการแผ่ความร้อนจากหลังคาเข้าสู่ภายในอาคาร และเพื่อความเรียบร้อยสวยงาม ง่ายต่อการทำความสะอาดภายในเรือน ที่ว่างในลักษณะดังกล่าวมีการปรับใช้งานตามเวลาที่เปลี่ยนไปของวัน ในช่วงเวลากลางวันใช้ทำมาหากินประกอบสัมมาชีพของแต่ละครอบครัว อาจมีการตั้งตู้ที่ใช้วางโชว์สินค้า ตู้วางของ อุปกรณ์เครื่องมือทำมาหากินบริเวณพื้นที่ว่าง ๆ นอกเหนือจากทางเดินทางสัญจร ในช่วงเวลากลางคืนก็ปิดกวดเข็ดดูที่ว่างที่สัญจรดังกล่าวแล้วปูเสื่อเพื่อนั่งรับประทานอาหาร ปูที่นอนพูกพับ เพื่อพักผ่อนหลับนอน เป็นเช่นนี้ หากเรือนไหนมีฐานะและมีที่ดินด้านหลังจากเรือนแถวไม้ริมคลอง ก็จะทำการขยายพื้นที่เพื่อใช้งาน ปลุกสร้างเรือนเพิ่มเติม มีการแบ่งสัดส่วนการใช้งานภายในเรือน ยกกระดับพื้นเรือนที่ต่อเติมให้สูงขึ้นกว่าพื้นเรือนแถวริมคลองและกันห้องเพื่อใช้เป็นห้องนอน ห้องเก็บของ เป็นสัดส่วน เพื่อที่ว่างของเรือนแถวริมคลองจะได้ใช้เพื่อทำมาหากินเพียงอย่างเดียว

4.1.2.8 ผลการตอบแบบสัมภาษณ์ถึงข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า ความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของการให้คะแนนแต่ละค่าจากผู้เชี่ยวชาญ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความโดดเด่นของแต่ละประเด็นของอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย แสดงผลดังนี้

ตารางที่ 4.19 ค่าความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง อัมพวา

ปัจจัย ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					Mode	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ประเด็นเสนอแนะ	5	4	3	2	1				
1 บรรยากาสดลาดน้ำยามเย็น ค้าขายสารพัดอาหารผลไม้	7	0	2	0	0	5	4.56	0.88	มากที่สุด
2 ห้องน้ำภายในห้องพัก	4	3	1	1	0	5	4.11	1.05	มาก
3 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่นเครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ	4	3	2	0	0	5	4.22	0.83	มาก
4 กิจกรรมการล่องเรือ ชมหิ่งห้อย ใส่บาตร	6	3	0	0	0	5	4.67	0.5	มากที่สุด
5 ปรับใช้วัสดุทดแทน	1	3	3	1	1	4	3.22	1.2	ปานกลาง
6 บรรยากาสดลาดน้ำยามเย็น	4	2	3	0	0	5	4.11	0.93	มาก

จากตารางที่ 4.19 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เป็นส่วนที่ได้รับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ประเด็นบรรยากาสดลาดน้ำยามเย็น ค้าขายสารพัดอาหาร ผลไม้และกิจกรรมการล่องเรือ ชมหิ่งห้อย ใส่บาตร เป็นประเด็นที่มีความโดดเด่นมากที่สุด เนื่องจากเป็น 2 ประเด็นนี้เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่เป็นจุดเด่นที่สุดของอัมพวา สามารถเชิญชวนนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมได้เป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงกลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวาที่เด่นชัดเช่นกัน นอกจากนั้นในประเด็นเสนอแนะเรื่องห้องน้ำภายในห้องพักและการมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่นเครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ เป็นประเด็นข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มเติมให้อัมพวาเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่คนทุกคนสามารถมาท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกสบาย มีความเป็นอารยะทางสถาปัตยกรรม ลดข้อจำกัดในเรื่องอายุและกายภาพของนักท่องเที่ยวอีกทั้งยังตอบสนองความสะดวกสบายให้กับนักท่องเที่ยวอีกด้วย อีกประเด็นเสนอแนะหนึ่งที่เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีคุณค่าของอัมพวาเช่นกันคือ การใช้บรรยากาสดลาดน้ำยามเย็น ไม่ว่าจะป็นสวนมะพร้าว สวนผลไม้ มาเป็นสิ่งสนับสนุนให้การท่องเที่ยวของอัมพวา มีความหลากหลายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ส่วนประเด็นเสนอแนะในการปรับใช้วัสดุทดแทนมีความโดดเด่นปานกลาง เนื่องจากว่า ในประเด็นนี้วัสดุทดแทนที่กล่าวคือวัสดุประเภทไม้เทียมนั้น อาจจะนำมาใช้ได้เพียงในจุดหรือบริเวณที่ไม่เด่นชัดของอาคาร เนื่องจากความแตกต่างในเรื่องการสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็นหรือสัมผัสยังคงแตกต่างจากวัสดุอย่างไม้จริงอย่างชัดเจน หากจะใช้วัสดุไม้ทดแทนที่มีผิวสัมผัสใกล้เคียงวัสดุไม้จริงก็จะเกิดปัญหาในเรื่องราคาที่สูง มากกว่าหรือใกล้เคียงกับไม้จริง อีกทั้งยังจัดหาเพื่อนำมาใช้ได้ยากในท้องถิ่นอีกด้วย ฉะนั้นการใช้วัสดุไม้จริงจึงยังเป็นทางเลือกที่ดีกว่าในปัจจุบัน

จากผลการสัมภาษณ์ในกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม ผู้วิจัยได้ทำการสรุปและวิเคราะห์ต่อ โดยทำการจัดเรียงผลข้อเสนอแนะที่ได้ และทำการรวมประเด็นอัตลักษณ์บางข้อพร้อมทั้งตัดประเด็นอัตลักษณ์ในบางข้อที่มีความโดดเด่นอยู่ในระดับปานกลางและระดับน้อยออก เพื่อนำไปใช้เป็นประเด็นในการทำแบบสัมภาษณ์ในกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ต่อไป โดยทำข้อสรุปดังตารางที่ 4.20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.20 ตารางสรุปประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นในระดับมากและมากที่สุด จากกระบวนการเดลฟายในครั้งที่ 2 ในแต่ละ ปัจจัย ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ปัจจัยที่ 1-5

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
1. ปัจจัยเรื่องสี	1.1 สีน้ำตาลของไม้จริง	4.89	0.33	มากที่สุด
	1.2 สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง	4.22	0.67	มาก
	1.3 สีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้	3.89	1.17	มาก
2. ปัจจัยเรื่องวัสดุและพื้นผิว	2.1 ผิวไม้จริง	4.78	0.44	มากที่สุด
	2.2 ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู	4.78	0.44	มากที่สุด
	2.3 ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	4.11	0.60	มาก
3. ปัจจัยเรื่องแสงสว่าง	3.1 แสงธรรมชาติ	4.89	0.33	มากที่สุด
	3.2 แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประหยัด	4.33	0.87	มาก
	3.3 แสงหลอดไฟประหยัดแสงเหลือง	3.89	0.93	มาก
	3.4 แสงสลัว	4.00	0.71	มากที่สุด
	3.5 แสงสะท้อนผิวน้ำ	3.56	1.01	มาก
4. ปัจจัยเรื่องสิ่งของตกแต่ง	4.1 รูปภาพบุคคลในครอบครัว	3.78	1.30	มาก
	4.2 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา	4.78	0.44	มากที่สุด
	4.3 ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	4.67	0.71	มากที่สุด
	4.4 เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน	4.44	0.53	มาก
5. ปัจจัยเรื่องการตกแต่ง	5.1 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ	3.67	1.12	มาก
	5.2 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.56	0.73	มากที่สุด
	5.3 เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น	4.22	0.83	มาก
	5.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง	4.11	1.36	มาก
6. ปัจจัยเรื่องการเจาะช่องเปิด	6.1 ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง	5	0	มากที่สุด
	6.2 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้	4.78	0.44	มากที่สุด
	6.3 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	3.56	1.42	มาก
	6.4 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้	4.44	0.73	มาก
	6.5 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	3.56	1.42	มาก
7. ปัจจัยเรื่องที่ว่าง	7.1 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน	4.56	0.73	มากที่สุด
	7.2 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา	4.56	0.53	มากที่สุด
	7.3 ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งาน	4.33	0.71	มาก
8. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	8.1 บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น	4.56	0.88	มากที่สุด
	8.2 ห้องน้ำภายในห้องพัก	4.11	1.05	มาก
	8.3 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพยุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ	4.22	0.83	มาก
	8.4 กิจกรรมการล่องเรือ ชมทิวทัศน์ ใสบาดู	4.67	0.5	มากที่สุด
	8.5 บรรยากาศความเป็นสวน	4.11	0.93	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 ผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำ EDRF ครั้งที่ 3

การสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 เพื่อจัดลำดับและยืนยันประเด็นความเด่นชัดของการเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเจ้าของโฮมสเตย์ที่เป็นคนอัมพาตโดยกำเนิด กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 9 ท่าน ตอบแบบสัมภาษณ์ชุดเดียวกัน ที่ได้มาจากการสรุปแบบสัมภาษณ์ในกระบวนการเดลฟาย ครั้งที่ 2 มีทั้งหมด 2 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ (5 Likert Scale) และตอนที่ 2 เป็นการเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ และสามารถอธิบายเหตุผลประกอบการตอบได้ โดยผลการสัมภาษณ์ในกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยนำมาคำนวณผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อหาความถี่ ฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงผลดังตารางที่ 4.21 และแบบสอบถามเลือก 1 คำตอบนำมาคำนวณเพื่อหา ความถี่ ค่าร้อยละ แสดงผลดังตารางที่ 4.22 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.21 ค่าฐานนิยม ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นในระดับมากและมากที่สุด จากกระบวนการเดลฟายในครั้งที่ 3 ในแต่ละ ปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์	MODE	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
1. ปัจจัยเรื่อง สี	1.1 สีน้ำตาลของไม้จริง	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง	5	4.78	0.44	มากที่สุด
	1.3 สีไม้จริงที่ทำน้ำมันรักษาเนื้อไม้	4	4.11	0.60	มาก
2. ปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว	2.1 ผิวไม้จริง	5	4.67	0.50	มากที่สุด
	2.2 ผิวไม้จริงนําวาจากการเช็ดถู	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.3 ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	5	4.56	0.53	มากที่สุด
3. ปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง	3.1 แสงธรรมชาติ	5	4.89	0.33	มากที่สุด
	3.2 แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ติดตั้งใช้หลอดไฟประหยัด	5	4.89	0.33	มากที่สุด
	3.3 แสงหลอดไฟประหยัดพลังงาน	5	4.44	0.73	มาก
	3.4 แสงสลัว	4	4.00	0.71	มาก
	3.5 แสงสะท้อนผิวน้ำ	3	3.56	0.73	มาก
4. ปัจจัยเรื่อง สิ่งของตกแต่ง	4.1 รูปภาพบุคคลในครอบครัว	2	2.22	0.67	น้อย
	4.2 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา	5	4.67	0.71	มากที่สุด
	4.3 ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	5	4.89	0.33	มากที่สุด
	4.4 เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน	5	4.67	0.71	มากที่สุด
5. ปัจจัยเรื่อง การตกแต่ง	5.1 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ	5	4.33	0.71	มาก
	5.2 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	5	4.67	0.71	มากที่สุด
	5.3 เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น	5	4.67	0.5	มากที่สุด
	5.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง	4	3.78	0.67	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์		MODE	\bar{x}	SD	ระดับความโดดเด่น
6. ปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด	6.1	ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง	5	5	0	มากที่สุด
	6.2	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้	5	4.67	0.5	มากที่สุด
	6.3	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	4	3.56	0.88	มาก
	6.4	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้	4	4.22	0.67	มาก
	6.5	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	4	3.33	0.71	ปานกลาง
7. ปัจจัยเรื่อง ที่นั่ง	7.1	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน	5	4.56	0.53	มากที่สุด
	7.2	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา	5	4.78	0.67	มากที่สุด
	7.3	ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งาน	3	3.44	0.73	ปานกลาง
8. ข้อเสนอน่าสนใจ	8.1	บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น	5	4.22	0.83	มาก
	8.2	ห้องน้ำภายในห้องพัก	5	4.67	0.71	มากที่สุด
	8.3	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพวงตัวสำหรับผู้สูงอายุ	5	4.67	0.5	มากที่สุด
	8.4	กิจกรรมการส่องเรือ ชมทุ่งหอย ไล่บาตร	5	4.22	0.83	มาก
	8.5	บรรยากาศความเป็นสวน	3	3.33	0.5	ปานกลาง

ตารางที่ 4.22 ค่าความถี่ และค่าร้อยละ ของสิ่งที่โดดเด่นในแต่ละประเด็นอัตลักษณ์ของทุกปัจจัย ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จากกระบวนการ เติลพายในครั้งที่ 3

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์		ความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. ปัจจัยเรื่อง สี	1.1	สีน้ำตาลของไม้จริง	5	55.6
	1.2	สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง	3	33.3
	1.3	สีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้	1	11.1
2. ปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว	2.1	ผิวไม้จริง	1	11.1
	2.2	ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู	2	22.2
	2.3	ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	6	66.7
3. ปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง	3.1	แสงธรรมชาติ	1	11.1
	3.2	แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์	5	55.6
	3.3	แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง	2	22.2
	3.4	แสงสลัว	0	0
	3.5	แสงสะท้อนผิวน้ำ	1	11.1
4. ปัจจัยเรื่อง สิ่งของตกแต่ง	4.1	รูปภาพบุคคลในครอบครัว	0	0
	4.2	ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา	5	55.6
	4.3	ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	4	44.4
	4.4	เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน	0	0
5. ปัจจัยเรื่อง การตกแต่ง	5.1	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ	2	22.2
	5.2	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	0	0
	5.3	เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น	6	66.7
	5.4	อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง	1	11.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์		ความถี่ (คน)	ร้อยละ
6. ปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด	6.1	ช่องประตูบานเพ็ญไม้ เปิดออกแล้วเจอคอกอง	9	100
	6.2	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้	0	0
	6.3	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	0	0
	6.4	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้	0	0
	6.5	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	0	0
7. ปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง	7.1	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน	6	66.7
	7.2	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา	3	33.3
	7.3	ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งาน	0	0
8. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	8.1	บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น	2	22.2
	8.2	ห้องน้ำภายในห้องพัก	2	22.2
	8.3	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพยุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ	5	55.6
	8.4	กิจกรรมการส่องเรือ ชมหิ่งห้อย ใส่บาตร	0	0
	8.5	บรรยากาศความเป็นสวน	0	0

จากผลการตอบแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามในกระบวนการเดลฟาย ครั้งที่ 3 เพื่อจัดลำดับและยืนยันประเด็นความตัวแทนอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์และพบว่า ประเด็นอัตลักษณ์โดยส่วนใหญ่มีระดับความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดถึง 18 ประเด็นอัตลักษณ์จึงเป็นกลุ่มประเด็นอัตลักษณ์ที่ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญเป็นหลัก จากนั้นเป็นประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นอยู่ในระดับมากอีก 10 ประเด็นอัตลักษณ์ที่ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญรองลงมา นอกเหนือจากนั้นอีก 4 ประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นอยู่ในระดับปานกลางและน้อย ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญน้อยที่สุด โดยสรุปมาจากทั้งหมด 32 ประเด็นอัตลักษณ์ จาก 7 ปัจจัยสำคัญในการออกแบบตกแต่งและ 1 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

4.1.3.1 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึงปัจจัยเรื่อง สี ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ สี ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือสีน้ำตาลของไม้จริง มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 5 หมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่านมีความเห็นที่ตรงกันในประเด็นอัตลักษณ์สีน้ำตาลของไม้จริง ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์สีไม้เบญจพรรณและสีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้เป็นประเด็นอัตลักษณ์รองลงมาแต่ก็มีความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง สี ประเด็นอัตลักษณ์สีน้ำตาลของไม้จริง มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 5 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 55.6 จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์สีไม้เบญจพรรณ ร้อยละ 33.3 และประเด็นอัตลักษณ์สีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ร้อยละ 11.1 เป็นอันดับสุดท้าย จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง สี ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือสีน้ำตาลของไม้จริง อันดับสองคือสีไม้เบญจพรรณและอันดับสุดท้ายคือสีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจัยเรื่อง สี ไป

สรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน ของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริม คลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.2 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดสฟาย ครั้งที่ 3 ถึง ปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ วัสดุและพื้นผิว ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อม ภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู มีค่าคะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 5 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่านมีความเห็นที่ตรงกันในประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริงมันวาวจาก การเช็ดถู ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริงและผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้เป็นประเด็นอัต ลักษณ์ที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยรองลงมาแต่มีค่าความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริง เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 66.7 จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู ร้อยละ 22.2 และประเด็นอัต ลักษณ์ผิวไม้จริง ร้อยละ 11.1 เป็นอันดับสุดท้าย ค่าคะแนนดังกล่าวมีเหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญสามารถ อธิบายได้ว่า สาเหตุที่อันดับที่หนึ่งของการระบุความโดดเด่น เปลี่ยนเป็นประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริง เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ แทนที่จะเป็นประเด็นอัตลักษณ์ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถูก็เพราะว่า การเช็ดถูหรือใช้งานจนพื้นผิวของไม้จริงนั้นจนเกิดความมันวาวได้ จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาที่ ยาวนานประกอบกับผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถูนั้นไม่สามารถเกิดได้อย่างสม่ำเสมอและทั่วถึง จึง เป็นเรื่องยากหากจะทำพื้นผิวในลักษณะนี้กับงานออกแบบตกแต่งภายในที่จะถูกสร้างขึ้นใหม่ แต่ การทาเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ซึ่งในปัจจุบันมีมากมายหลายชนิด มีคุณสมบัติในการปกป้องเนื้อไม้ จากแมลงกัดกินเนื้อไม้และความชื้น อีกทั้งมีสีใสโปร่งแสง ไม่ทำลายหรือปกปิดลวดลายบนผิวไม้เป็น ทางเลือกที่ดีที่สุดในปัจจุบัน อีกทั้งหากมีการใช้งานไปเป็นระยะเวลาหนึ่งไม้ที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อ ไม้ก็จะเกิดผิวที่มันวาวจากการใช้งานได้เช่นกัน ดังนั้นปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ที่เป็นอัตลักษณ์ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือผิวไม้จริงเคลือบ น้ำมันรักษาเนื้อไม้ อันดับสองคือผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู และอันดับสุดท้ายคือผิวไม้จริง โดยจะ นำผลที่ได้ในปัจจัยเรื่อง วัสดุและพื้นผิว ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม ท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของ สภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.3 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดสฟาย ครั้งที่ 3 ถึง ปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ แสงสว่าง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายใน ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือแสงธรรมชาติและแสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.89 ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์แสงหลอดไฟ ประดิษฐ์แสงเหลือง แสงสลัวและแสงสะท้อนผิวน้ำ เป็นประเด็นอัตลักษณ์รองลงมาแต่ก็มีค่าความ โดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง ประเด็นอัตลักษณ์แสงจากตะเกียง รั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 5 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 55.6

จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง ร้อยละ 22.2 และประเด็นอัตลักษณ์แสงธรรมชาติ ร้อยละ 11.1 เป็นอันดับสุดท้าย ค่าคะแนนดังกล่าวมีเหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญสามารถอธิบายได้ว่า สาเหตุที่อันดับที่หนึ่งของการระบุความโดดเด่น เปลี่ยนเป็นประเด็นอัตลักษณ์แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ เนื่องจากในช่วงเวลากลางวันสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้วไม้ริมคลองอัมพวา ได้รับแสงสว่างจากธรรมชาติอย่างเพียงพออยู่แล้ว หากมีความจำเป็นต้องใช้แสงสว่างจึงเป็นเพียงช่วงเวลากลางคืนเพียงเท่านั้น ฉะนั้นการระบุความโดดเด่นในเรื่องแสงสว่างนี้ ผู้เชี่ยวชาญโดยส่วนใหญ่จึงเลือกประเด็นอัตลักษณ์แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ ที่มีความเหมาะสมที่สุดหากจะต้องใช้ในช่วงเวลากลางคืนเพราะทั้งรูปทรงของตะเกียงที่ร่วมสมัยและเข้ากันได้ดีกับสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้ว ยิ่งหากมีการปรับให้สามารถใช้หลอดไฟประดิษฐ์ ประเภทหลอด LED แสงเหลืองที่สามารถปรับความสว่างได้ด้วยแล้ว จะยิ่งสวยงาม เหมาะสม ประหยัดและสะดวกมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในช่วงเวลากลางวันแสงธรรมชาตียังคงมีความเหมาะสมที่สุดอยู่เช่นเดิม จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง แสงสว่าง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้วไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือแสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ อันดับสองคือแสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลืองและอันดับสุดท้ายคือสีแสงธรรมชาติ โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจุบันเรื่อง แสงสว่าง ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้วไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.4 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึงปัจจัยเรื่อง สิ่งของตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้วไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ สิ่งของตกแต่ง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแก้วไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือประเด็นอัตลักษณ์ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.89 ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์ภาพเก่าในอดีตของอัมพวาและเครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน เป็นประเด็นอัตลักษณ์รองลงมาแต่ก็มีค่าความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง สิ่งของตกแต่ง ประเด็นอัตลักษณ์ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 5 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 55.6 จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง ร้อยละ 44.4 มีเหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญสามารถอธิบายประกอบว่า สาเหตุที่อันดับที่หนึ่งของการระบุความโดดเด่น เปลี่ยนเป็นประเด็นอัตลักษณ์ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลืองมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา เนื่องจากว่าหากประเด็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นนี้จะถูกนำไปใช้เพื่อการออกแบบออกแบบตกแต่งภายในของที่พักนักท่องเที่ยวแล้ว การใช้ภาพเก่าในอดีตของอัมพวามาเป็นสิ่งที่ตกแต่ง น่าจะมีความเหมาะสมกว่าการนำเอา ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง มาใช้ในการตกแต่ง เพราะจะเป็นการช่วยสร้างบรรยากาศให้มีความเหมาะสมกับบริบทที่พำนักของนักท่องเที่ยวในอัมพวาได้ดีกว่า และจากเหตุผลนี้เองเช่นกันจึงทำให้ประเด็นอัตลักษณ์เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน จึงไม่ได้ถูกเลือก หากสภาพแวดล้อมภายในเปลี่ยนไปจากที่พำนักท่องเที่ยว ค่าความโดดเด่นในปัจจุบันเรื่อง สิ่งของตกแต่งก็อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง สิ่งของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตกแต่ง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือภาพเก่าในอดีตของอัมพวา อันดับสองคือของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาพระฆังทองเหลือง โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจุบันเรื่อง สิ่งของตกแต่ง ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.5 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึง ปัจจุบันเรื่อง การตกแต่ง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ การตกแต่ง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือประเด็นอัตลักษณ์เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง ที่นอนนุ่ม และเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ และอุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง เป็นประเด็นอัตลักษณ์รองลงมา แต่ก็มีค่าความโดดเด่นอยู่ในระดับมาก

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง การตกแต่ง ประเด็นอัตลักษณ์เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่ม มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 66.7 จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นอัตลักษณ์เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ ร้อยละ 22.2 และประเด็นอัตลักษณ์อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง ร้อยละ 11.1 เหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญสามารถอธิบายว่า สาเหตุที่อันดับที่หนึ่งของการระบุความโดดเด่น เป็นประเด็นอัตลักษณ์เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง ที่นอนนุ่ม เนื่องจากว่าประเด็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นนี้จะถูกนำไปใช้เพื่อการออกแบบตกแต่งภายในของที่พักนักท่องเที่ยว ดังนั้นการออกแบบตกแต่งภายในด้วยเครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่ม จึงเป็นสิ่งที่ชาวบ้านในพื้นที่มีศักยภาพที่สามารถทำได้โดยง่าย อีกทั้งเครื่องเรือน ที่นั่ง ที่นอนนุ่มดังกล่าว ก็เป็นสิ่งที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว นอกเหนือจากนั้นประเด็นอัตลักษณ์เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ ก็เป็นสิ่งที่ชาวบ้านเองก็มีอยู่แล้วเช่นกัน และก็เป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันอีกด้วย เช่น ตู้โชว์สินค้า โต๊ะ ตั่ง เก้าอี้ไม้ขาโค้งหรือชุดเก้าอี้รถถัง เป็นต้น

ดังนั้นการนำสิ่งของเหล่านี้มาทำการตกแต่ง จัดวางเพื่อให้ได้บรรยากาศจึงเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ทันที ไม่จำเป็นต้องจัดซื้อจัดหาให้ลำบาก จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง การตกแต่ง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือเครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง ที่นอนนุ่ม อันดับสองคือเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจุบันเรื่อง การตกแต่ง ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.6 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึง ปัจจุบันเรื่อง การเจาะช่องเปิด ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ การเจาะช่องเปิด ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือประเด็นอัตลักษณ์ช่องประตูบานเพี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 5 หมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่านมีความเห็นที่ตรงกันในประเด็นอัตลักษณ์นี้ทั้งหมด ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 เป็นประเด็นอัตลักษณ์รองลงมาแต่ก็มีค่าความโดดเด่นอยู่ในระดับมากที่สุด

เช่นกัน ประเด็นอัตลักษณ์ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้กับช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ เป็นประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นรองลงมาและอยู่ในระดับมาก

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด ผู้เชี่ยวชาญเลือกประเด็นอัตลักษณ์ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง เป็นเอกลักษณ์ ทั้ง 9 ท่าน สามารถอธิบายว่า ประตูบานเฟี้ยมไม้หน้าเรือนแถวที่เปิดออกแล้วเจอคลองอัมพวา เป็นเสมือนอัตลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุดเมื่อได้ไปเที่ยวอัมพวา แม้ว่าจะไปในช่วงที่มีการค้าขายในช่วงเวลากลางวัน ร้านค้าจะเปิดประตูบานเฟี้ยมออกจนสุด ทำให้มองเห็นภายในร้านอย่างทั่วถึง แต่ก็ยังมีบางร้านที่อาจจะเปิดบานเฟี้ยมไม้สุดตลอดแนวหรืออาจจะไม่มีเรือนแถวที่เป็นที่พักนักท่องเที่ยวปิดประตูบานเฟี้ยมจนสนิท จึงทำให้นักท่องเที่ยวสามารถมองเห็นประตูบานเฟี้ยมของเรือนแถวไม่ริมคลองอัมพวานี้ได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเดินเลียบริมคลอง นั่งเรือเพื่อท่องเที่ยววัดหรือสวนในละแวกตลาด ก็ต้องผ่านคลองอัมพวานี้เช่นกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง อันดับสองคือช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้ และอันดับถัดมาเป็นช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้ กับช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจัยเรื่อง การเจาะช่องเปิด ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.7 ข้อสรุปจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึงปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือประเด็นอัตลักษณ์ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา และห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.78 และ 4.56 ตามลำดับ ส่วนในประเด็นอัตลักษณ์ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งานมีความโดดเด่นอยู่ในระดับปานกลางเพียงเท่านั้น

การระบุความโดดเด่นของปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ผู้เชี่ยวชาญเลือกประเด็นอัตลักษณ์ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน จำนวน 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 66.7 และประเด็นอัตลักษณ์ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา จำนวน 3 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 33.3 สามารถอธิบายว่า ประเด็นอัตลักษณ์ที่ว่างที่จะนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวา มีการระบุการใช้งานในพื้นที่อย่างชัดเจน แตกต่างจากที่ว่างของเรือนแถวในสมัยก่อน ที่มีพฤติกรรมการใช้งานที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงเวลาของวัน จึงทำให้ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้รองรับต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปมากนัก ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ที่เป็นอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน อันดับสองคือห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา โดยจะนำผลที่ได้ในปัจจัยเรื่อง ที่ว่าง ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

4.1.3.8 ข้อเสนอจากผลการสัมภาษณ์ในขั้นตอนกระบวนการทำเดลฟาย ครั้งที่ 3 ถึงเรื่องข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ระดับความโดดเด่นมากที่สุดของ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อนำไปใช้ส่งเสริมอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือการมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ และการมีห้องน้ำภายในห้องพัก มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.67 ทั้งสองประเด็นดังกล่าว จะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ที่พักรักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ที่อัมพวาเกิดความสมบูรณ์ขึ้น ในแง่ของการมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบสมบูรณ์เพื่อรองรับนักท่องเที่ยว ส่วนประเด็นอื่น ๆ รองลงมาที่มีค่าความโดดเด่นอยู่ในระดับมากเป็นประเด็นเรื่องกิจกรรมที่โดดเด่นอยู่แล้วของอัมพวา นั่นคือกิจกรรมการล่องเรือ ชมหิ่งห้อย ไล่บาตร และบรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น

ในส่วนการระบุความโดดเด่นของ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ การมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ มีผู้เชี่ยวชาญเลือกถึง 5 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 55.6 จากจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด รองลงมาเป็นประเด็นการมีห้องน้ำภายในห้องพักและประเด็นบรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น มีผู้เชี่ยวชาญเลือกประเด็นละ 2 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 22.2 ต่อประเด็น เหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญคือ อัมพวาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวิถีในรูปแบบย้อนยุค นักท่องเที่ยวจำนวนมากนิยมมาท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมวิถีชีวิตแบบชาวบ้านริมคลองอัมพวาและชาวบ้านที่ทำสวนผลไม้ อีกทั้งอัมพวาเป็นแหล่งอาหารคาวหวานที่มีรสชาติอร่อยตามตำหรับดั้งเดิม และเป็นแหล่งผลไม้คุณภาพดีที่ขึ้นชื่อของประเทศที่อยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพฯ อัมพวาจึงกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีนักท่องเที่ยวนิยมเดินทางไปท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากแต่มักจะท่องเที่ยวอยู่เฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์และวันหยุดนักขัตฤกษ์ เพราะอัมพวามีอุปสรรคบางประการที่ยังไม่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวในกลุ่มที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาในการท่องเที่ยว นั่นคือสามารถท่องเที่ยวได้ในวันที่ไม่ใช่วันหยุดแต่เพียงเท่านั้น อีกทั้งนักท่องเที่ยวในกลุ่มดังกล่าวยังมีกำลังซื้อค่อนข้างสูงเนื่องจากมีภาระและข้อจำกัดในชีวิตดำ นักท่องเที่ยวในกลุ่มดังกล่าวเป็นบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer) หรือ Gen-B เป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2489 – 2507 ปัจจุบันคนกลุ่มนี้มีอายุตั้งแต่ 59 ปีขึ้นไปและเริ่มเข้าสู่วัยชรา คนยุคเบบี้บูมเมอร์เป็นนักอนุรักษ์นิยม เคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณี และคนกลุ่มนี้มีจำนวนมากที่สุดในสังคมปัจจุบัน มีความพร้อมทั้งเวลาและเงินที่จะใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยว แต่นักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้โดยส่วนใหญ่มีปัญหาด้านกายภาพและสุขภาพ หากอัมพวาสามารถจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวในกลุ่มดังกล่าว จะเป็นการเพิ่มศักยภาพและโอกาสทางการท่องเที่ยวให้อัมพวาได้เพิ่มขึ้น จึงสรุปได้ว่า ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่ช่วยสนับสนุนอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา อันดับหนึ่งคือการมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ อันดับสองคือการมีห้องน้ำภายในห้องพัก โดยจะนำผลที่ได้ในเรื่อง ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ไปสรุปเป็น แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวานี้ไปใช้ต่อไป

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 4.16 – 4.22 ผู้วิจัยนำมาสรุปเป็นตาราง แสดงในตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 สรุปอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อ
ไปใช้เป็นแนวทางในการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการ
ออกแบบตกแต่งภายในที่พนักงานท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา ที่ได้จากการ EDRF

ปัจจัย	ประเด็นอัตลักษณ์		ความโดดเด่น
สี	1.1	สีน้ำตาลของไม้จริง	มากที่สุด
	1.2	สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง	มากที่สุด
	1.3	สีไม้จริงที่ทาสีน้ำมันรักษาเนื้อไม้	มาก
วัสดุและพื้นผิว	2.1	ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	มากที่สุด
	2.2	ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู	มากที่สุด
แสงสว่าง	3.1	แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์	มากที่สุด
	3.2	แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง	มากที่สุด
	3.3	แสงธรรมชาติ	มาก
สิ่งของตกแต่ง	4.1	ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา	มากที่สุด
	4.2	ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	มากที่สุด
การตกแต่ง	5.1	เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น	มากที่สุด
	5.2	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ	มากที่สุด
	5.3	อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง	มาก
การเจาะช่องเปิด	6.1	ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง	มากที่สุด
	6.2	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้	มากที่สุด
	6.3	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้	มาก
	6.4	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ	มาก
ที่ว่าง	7.1	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน	มากที่สุด
	7.2	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา	มาก
ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	8.1	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ	มากที่สุด
	8.2	ห้องน้ำภายในห้องพัก	มากที่สุด
	8.3	บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น	มาก

ความหมายของแถบสี ประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นมากที่สุด
 ประเด็นอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่นมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางสรุป แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบ ตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ได้จากกระบวนการเดลฟาย 3 ครั้ง ผู้วิจัยนำสิ่งที่ได้ดังกล่าวเปรียบเทียบกับ ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง แสดงในตารางที่ 4.24

ตารางที่ 4.24 สรุปเนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรมร่วมกับขั้นตอนการค้นหาแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ได้จากการ EDFR 3 ครั้ง

เนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรม	แนวทางที่ได้จากการทำ EDFR 3 ครั้ง
<p>1. แนวคิดคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมด้านอาคารสถานที่</p> <p>1.1 คุณค่าทางด้านจิตใจ เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของคนในสังคมต่ออาคารหรือสถานที่นั้น เป็นในเรื่อง เอกลักษณ์ ความต่อเนื่องของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความเชื่อ</p> <p>1.2 คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย เกี่ยวข้องกับสังคมและเศรษฐกิจ ในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ สัญลักษณ์ คุณค่าและความงามทางสถาปัตยกรรม</p> <p>1.3 คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม</p>	<p>ชุมชนและตลาดน้ำริมคลองอัมพวา เป็นสถานที่ที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าอย่างชัดเจน ในปัจจุบัน อยู่ภาวะเป็นชุมชนท่องเที่ยวที่ถูกลดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างรุนแรง ผู้วิจัยเห็นความสำคัญว่าควรได้รับการปรับปรุงให้เป็นชุมชนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญในเรื่องสภาพแวดล้อมภายในอาคารเป็นหลัก โดยเน้นไปที่ การค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของอาคารที่เป็นเอกลักษณ์ของอัมพวา นั่นคือ อาคารเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา เพื่อนำอัตลักษณ์ที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักท่องเที่ยวนอัมพวา</p>
<p>2. แนวคิดการอนุรักษ์พื้นที่สำคัญทางวัฒนธรรม เป็นการรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรม ให้เกิดทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสนองตอบความต้องการทางด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจในยุคปัจจุบันของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	
<p>3. แนวคิดชุมชนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน คือการสร้างความสมดุลได้ใน มิติ สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ให้เกิดขึ้นในชุมชน</p>	
<p>4. แนวคิด Designethnologie การปรับกระบวนการคิดในการออกแบบ เน้นการศึกษาวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบ</p>	<p>การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วย เทคนิค EDFR โดยมีกำหนดหัวข้อและปัจจัย รวมถึงเรื่องอื่นที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อค้นหาความเป็นตัวตนของอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา โดยอิงแนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน จนได้ข้อสรุปดังตารางที่ 4.24 สามารถนำไปใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวาได้</p>
<p>5. แนวความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน</p> <p>5.1 องค์ประกอบเชิงพื้นที่</p> <p>5.2 บรรยากาศของสภาพแวดล้อมภายใน 7 ปัจจัยประกอบด้วย สี วัสดุสัมผัสสัมผัส แสง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่ง การเจาะช่องเปิด ที่ว่าง</p>	
<p>6. แนวคิดด้านความรู้สึกต่อสถานที่ การรับรู้และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีตของแต่ละบุคคล</p>	

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างคำถามในการขั้นตอนการทำเดลฟาย แล้วนำผลที่ได้จากการทำเดลฟายมาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสรุปออกมาเป็นแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ดังตารางที่ 4.25

ตารางที่ 4.25 สรุปแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบ ตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

แนวทางการใช้ สี	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
สี	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือสีน้ำตาลของไม้จริงที่เป็นไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้มะค่า ไม้รัง ไม้ชิงชัน เป็นต้น โดยควรทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ชนิดใส เพื่อเป็นการรักษาและป้องกันไม้ เพื่อให้มีอายุการใช้งานที่ยืนยาว หากไม้เบญจพรรณไม่มีหรือมีราคาสูง อาจใช้ไม้มีคุณค่าทางเศรษฐกิจชนิดอื่นทดแทน แต่ใช้น้ำมันรักษาเนื้อไม้ไม่มีสี ก็ใกล้เคียงกับสีไม้เบญจพรรณหาเพื่อให้ไม้ที่ใช้แทนดังกล่าวมีสีที่ใกล้เคียงกับไม้เบญจพรรณ
แนวทาง วัสดุและพื้นผิว	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
วัสดุและพื้นผิว	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ ผนังไม้จริงที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ โดยเป็นไม้จริงจำพวกไม้เบญจพรรณ ทาเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ชนิดใส โดยน้ำมันรักษาเนื้อไม้นั้นอาจเป็นชนิดเงาหรือ กึ่งเงาถึงด้าน ก็ได้ และเมื่อใช้งานไปซักระยะ บริเวณที่เกิดการสัมผัสบ่อย ก็จะมีพื้นผิวที่เรียบและมันวาวเพิ่มขึ้น
แนวทางการใช้ แสงสว่าง	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
แสงสว่าง	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ ในช่วงเวลากลางวันควรใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักเพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวา หากต้องการใช้แสงประดิษฐ์ ควรใช้แสงสีเหลือง (Warm Light) เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้อบอุ่น และจะเหมาะสมหากโคมไฟจะอยู่ในรูปแบบของตะเกียงทรงต่างๆ เช่น ตะเกียงลาน ตะเกียงรั้ว หรือ ตะเกียงเจ้าพายุ จะยิ่งเป็นการสร้างบรรยากาศได้เป็นอย่างดี
แนวทางการใช้ สิ่งของตกแต่ง	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
สิ่งของตกแต่ง	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ รูปภาพประดับที่เป็นรูปบรรยากาศของอัมพวา ทั้งบรรยากาศตลาดน้ำ งานประเพณี บรรยากาศสวน หรือแม้กระทั่งรูปวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ การมีของใช้ในอดีตเช่น ตะเกียงโบราณ ภาชนะ ข้าวของเครื่องใช้ที่ทำมาจากทองเหลือง มาใช้ตกแต่งจะยิ่งส่งเสริมให้สภาพแวดล้อมภายในนั้นมีบรรยากาศของความเป็นเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวามากยิ่งขึ้น
แนวทาง การตกแต่ง	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
การตกแต่ง	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ การใช้เครื่องเรือนที่เรียบง่าย รูปทรงไม่ซับซ้อน รวมถึง เบาะนั่ง ที่นอนนุ่มพับ มาใช้ในการตกแต่ง อาจมีเครื่องเรือนที่เคยใช้เดิมในสมัยที่ยังทำการค้าขาย เช่น ตู้โชว์ โต๊ะ เก้าอี้ ตู้รับแขกที่ทำจากไม้ มาตกแต่งร่วมด้วยก็ได้
แนวทาง การเจาะช่องเปิด	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
การเจาะช่องเปิด	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ ประตูบานเพี้ยมขนาดใหญ่ ที่เปิดออกแล้วเจอคลองอัมพวา หากห้องไม่ได้อยู่ริมคลอง อาจเปิดออกแล้วเจอสวน พื้นที่โล่งหรือทางสัญจร ที่โล่งและสว่าง เพื่อทดแทนบรรยากาศริมคลอง และเหนือประตูบานเพี้ยม รวมถึงช่วงบนของผนังต้องมีช่องที่เหมือนเป็นช่องระบายอากาศ ที่ดูโล่ง อาจใช้การซ่อนไฟเพื่อให้ดูเหมือนมีแสงสว่างจากภายนอกส่องลอดเข้ามาเป็นเทคนิคเสริมก็ได้ เพื่อไม่ให้เกิดการทึบตัน
แนวทางของ ที่ว่าง	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
ที่ว่าง	ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ต้องเป็นที่ว่างโล่ง ทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ผังทางเข้า ระเบียงสั้นกว่าผนังด้านข้าง ระเบียง พื้น ผนัง และฝ้าเพดาน เรียบ กรุด้วยวัสดุประเภทไม้แผ่นหน้าแคบแต่ยาว ดีไซน์เก๋ หรือดีไซน์บน ล่าง แผ่นเว้นแผ่น และใช้เครื่องเรือนเรียบง่ายเป็นสิ่งที่กำหนดการใช้งานของพื้นที่ โดยสามารถปรับพื้นที่ใช้สอยได้โดยง่าย
ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา เฉพาะอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือ การมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกเพื่อตอบสนองการใช้ชีวิตในปัจจุบัน เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น สัญญาณอินเตอร์เน็ตไร้สาย เป็นต้น รวมถึงการเตรียมอุปกรณ์เพื่อรองรับผู้สูงอายุให้สามารถมาพักผ่อนท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกสบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยจะใช้นำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา โดยเน้นการนำอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ในตารางที่ 4.25 ไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พักนักท่องเที่ยวต่อไป

4.2 การนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวาไปใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน

เมื่อผู้วิจัยได้แนวทางอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวามาแล้ว จากนั้นก็นำเข้าสู่กระบวนการในการนำอัตลักษณ์ดังกล่าว ไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวในอัมพวา ผู้วิจัยนำแนวทางอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ไปทดลองใช้ในการปฏิบัติงานวิชาแบบอย่างไทย และการประยุกต์ใช้ ของนักศึกษาสาขาการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่เข้าร่วมโครงการวิจัย โดยมีเงื่อนไขคือ ต้องไม่มีประสบการณ์ในการออกแบบเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นและไม่ได้เกิด เติบโตหรือเคยอาศัยอยู่ในชุมชนริมคลองอัมพวามาก่อน เพื่อให้กลุ่มทดลองดังกล่าวเป็นตัวแทนของนักออกแบบสภาพแวดล้อมภายในข้ามวัฒนธรรม ที่จะนำแนวทางอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวาไปใช้เป็นข้อมูลหลักในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวา ตามใบงานที่กำหนดให้ ในภาพที่ 4.1

วิชา INE 2102 แบบอย่างไทยและการประยุกต์ใช้ (Thai culture and Development)

อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ อธิวัฒน์ อุตพงศ์พรหม
นักศึกษารายวิชา : นายการอนเบญจกานต์ในภรณ์พรศกร
คณะ : ศิลปบัณฑิตศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
วันเวลาเรียน : ศุกร์ 8.00-17.00 น. ภาควิชาเรียน/ห้องเรียน : 42/4213

โครงการออกแบบ **อัมพวาน่าสนใจ (ภาคข้อมูล)**

ให้กลุ่มนักศึกษา (เลือกจับกลุ่มกันเองกลุ่มละ 8 คน) ปฏิบัติงานเก็บรวบรวมข้อมูลเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวาในประเด็นดังต่อไปนี้ สี วัสดุผิวสัมผัส แสง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่ง การเจาะช่องเปิด ที่วาง และข้อมูลอื่นโดยทั่วไปของอัมพวา เช่น อาหาร กิจกรรมการดำรงชีวิต วัฒนธรรม ชุมชน ชีววิถีของเรือไม้ เป็นต้น โดยเลือกสถานที่ในกลุ่ม (นำเสนออาจารย์ผู้สอนเพื่อสอบถามความเห็น) นักศึกษาสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการดังต่อไปนี้ รมภาพเพื่อเก็บบรรยากาศ พร้อมระบุขนาดและวัสดุ ถ่ายภาพ สอบถามสัมภาษณ์ในพื้นที่ หรือวิธีอื่น ๆ จากนั้นนำมาวิเคราะห์และสรุป เพื่อจัดทำใบงานนำเสนอด้วย โปรแกรมนำเสนอ PowerPoint

ข้อกำหนดและสิ่งที่ต้องการ

งานส่วนที่ 1 (ควรใช้เวลาอยู่ในพื้นที่อย่างน้อย 2 วัน 1 คืน)

1. สิ่งบริเวณอาคาร ระบุขนาด ถนน การเข้าถึง อาคารแวดล้อมและต้นไม้โดยรอบอย่างละเอียด
2. สิ่งพื้น ผังการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ ของอาคารที่หลังที่เลือกพร้อมขนาดและการใช้งานในพื้นที่อย่างชัดเจน
3. รูปด้านทุกด้าน สีสัน วัสดุและลักษณะพื้นผิว พร้อมทั้งเขียนขนาดสัดส่วนการใช้งานขณะอยู่อย่างละเอียด
4. Perspective Space ทั้งภายในภายนอก
5. อธิบายสรุปถึงข้อมูลดังต่อไปนี้ สี วัสดุผิวสัมผัส แสง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่ง การเจาะช่องเปิด ที่วาง และข้อมูลอื่น ๆ ที่นักศึกษาคิดว่ามีความสำคัญและเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงออกถึงความเป็นอัมพวา

ลักษณะและขนาดงาน

นำเสนอด้วย โปรแกรมนำเสนอ PowerPoint ประกอบด้วยข้อมูล ทั้งหมดที่ได้เก็บรวบรวมมา

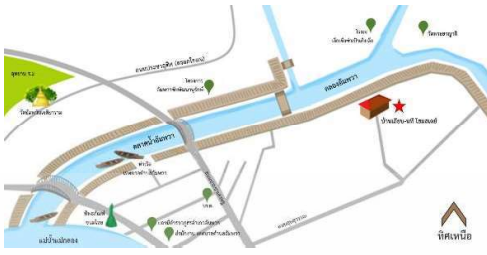
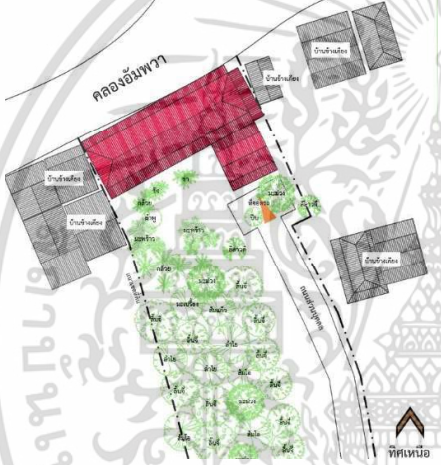
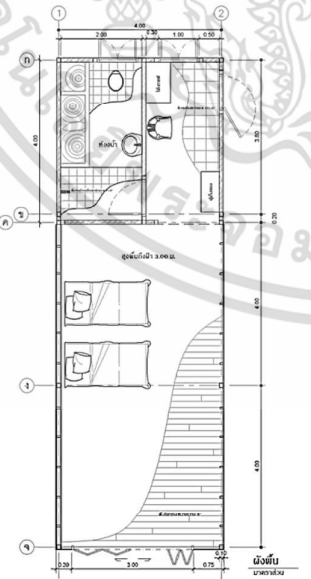
หมายเหตุ

1. กำหนดส่งงาน ให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนดเท่านั้น เวลาไม่รับงาน
2. วันและเวลาตรวจงาน ศุกร์ เวลา 8.00-17.00 น.
3. การส่งงานทุกครั้งมีคะแนน

ภาพที่ 4.1 ใบงานภาคข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์สรุปเพื่อนำเสนอผลการเก็บข้อมูลของกลุ่มทดลองในพื้นที่ชุมชนริมคลองอัมพวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 แสดงสรุปผลการเก็บข้อมูลของกลุ่มทดลองในพื้นที่ชุมชนริมคลองอัมพวา

รูปภาพ	สรุปข้อมูล
	<p>สถานที่เก็บข้อมูล บ้านเลียบ-นที โยมสเดย์</p> <p>เจ้าของที่ตั้ง คุณ อนงค์ กฤตนันท์</p> <p>ริมนคลองอัมพวา ตรงข้ามวัดพระยาญาติ ต.อัมพวา อ.อัมพวา จ.สมุทรสงคราม</p> <p>ลักษณะ เป็นเรือนห้องแถวไม้ ด้านหลังติดคลองอัมพวา ด้านหลังเป็นสวนผลไม้ มีทั้งหมด 4 ห้อง เป็นห้องเดี่ยว 2 ห้อง พักได้ 5 คนต่อห้อง ห้องคู่ 2 ห้อง พักได้ 12 คนต่อห้อง มีห้องน้ำในห้องพัก อาหารเช้าเป็น กาแฟ ปาท่องโก๋ ขนมปังกรอบ สิ่งอำนวยความสะดวก น้ำดื่ม น้ำร้อน พัดลม ที่จอดรถ</p> <p>ราคา ห้องเดี่ยว 1,000 บาทต่อคืน ห้องคู่ 2,000 บาทต่อคืน</p> <p>ความพิเศษ เป็นอาคารแถวเรือนไม้ที่ได้รับรางวัลอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ศิลปกรรม (TCEP) ปี พ.ศ.2547</p>
	<p>บ้านเลียบบนที มีรูปแบบเป็นอาคารแถวเรือนไม้ชั้นเดียว 10 คูหา หลังคาทรงปั้นหยา ด้านหน้ามีชายคายื่นปกคลุมทางเดินเลียบบริมนคลองอัมพวา ด้านหลังต่อเติมเป็นอาคารก่ออิฐฉาบปูนเพื่อใช้เป็นห้องน้ำ โดยแบ่งให้มีห้องน้ำภายในห้องพักในทุกคูหา ถัดจากส่วนต่อเติม เป็นพื้นที่สวนผลไม้ ห้องแถว 4 คูหาทางซ้ายของอาคาร เป็นพื้นที่พักอาศัยของเจ้าของบ้าน มาอาคารเรือนไทยปลูกสร้างเชื่อมต่อกับด้านหลังของเรือนแถวไม้ และเปิดพื้นที่ภายในโล่งเพื่อให้สามารถเดินถึงกันได้จากภายใน มีการเพิ่ม-ลดระดับพื้นที่เพื่อแบ่งพื้นที่ใช้สอยอย่างชัดเจน</p> <p>ต้นไม้ที่ปลูกอยู่ในสวนของบ้านประกอบไปด้วย ต้นลิ้นจี่ มะม่วง มะพร้าว ส้มโอ มะเปรี้ยว กัลยี่ มะกรูด เป็นหลัก นอกเหนือจากนั้นก็ยังมีพืชผักสวนครัว เช่น ขิง ข่า พริกขี้หนู กระเพรา โหระพา มะนาว เป็นต้น ส่วนไม้ประดับจะมี ยี่โถลีลาวดี บานบุรี กก ปิบ เป็นต้น</p>
	<p>การจัดวางพื้นที่ใช้สอยภายในห้องพัก จากทางเข้าด้านหน้าริมคลองอัมพวา จะเป็นห้องโถงโล่ง สามารถปูที่นอนนุ่มแบบ 3 พับเรียงต่อกันได้ 5-6 หลัง โคนหันศีรษะไปในทางเดียวกัน และปลายเท้าเหลือพื้นที่ว่างสำหรับวางสัมภาระ วางพัดลมและเป็นทางเดินเพื่อไปห้องน้ำที่อยู่ส่วนในสุดของห้องพัก</p> <p>ด้านในสุดเป็นอาคารที่ต่อเติมในลักษณะ ก่ออิฐฉาบปูนแตกต่างจากตัวเรือนด้านหน้า ที่ก่อสร้างด้วยไม้เป็นส่วนประกอบหลัก ส่วนต่อเติมด้านหลังนี้ใช้สอยเป็นห้องน้ำและห้องส้วม มีบริเวณด้านหน้าของห้องน้ำที่แบ่งพื้นที่ไว้สำหรับเก้าอ้นั่ง โต๊ะวางกาแฟ กระติกต้มน้ำร้อน ขวดน้ำดื่ม และตู้เก็บเครื่องนอน ผ้าห่ม ผ้าปูที่นอน</p> <p>ห้องน้ำแบ่งส่วนการใช้งานเป็นฝักบัวอาบน้ำ อ่างล้างหน้า ส้วมนั่งราบแบบตกราด และก่่ออิฐฉาบปูนปูกระเบื้องเป็น 2 บ่อเพื่อขังน้ำใช้สำหรับตักอาบและรดส้วม</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

รูปภาพ	สรุปข้อมูล
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สีสภาพรวมทั้งหมดของสีที่เป็นวัสดุหลักเป็นสีไม้ ที่ใช้ในการสร้าง มีการทาสีเรือนเพื่อเคลือบเงาพื้น ผันงาหลักเกอร์ บ้านประตูลีไม้สักทาน้ำมันย้อมรักษาเนื้อไม้ ฝาเพดานเป็นสีของเนื้อวัสดุที่เป็นไม้เทียมสีน้ำตาลแดง ผันงาด้านหลังในส่วนที่เป็นผนังฉาบปูนทาสีพลาสติกอะคริลิกสีฟ้า ฝาเพดานกระเบื้องแผ่นเรียบสีน้ำตาล ภายในห้องน้ำปูกระเบื้องเซรามิกสีฟ้าอ่อนที่ผนังและสีฟ้าเมบริเวณพื้น 2. วัสดุและผิวสัมผัส ในห้องพักใช้วัสดุไม่จริงเป็นวัสดุหลัก ทั้ง โครงสร้างพื้นและผนัง ส่วนภายในห้องพักฝั่งติดห้องน้ำเป็นปูนฉาบทำพื้นผิวเลียนแบบลวดลายไม้และทาสีพร้อมเคลือบเงาทับเอาไว้ ฝาเพดานภายในห้องพัก เป็นไม้เทียมตีซ้อนสีน้ำตาลแดง ผนังส่วนต่อเติมด้านหลังฉาบปูนเรียบทาสีอะคริลิกชนิดด้าน พื้นปูกระเบื้องเซรามิกขนาด 12"×12" ลวดลายหินอ่อนสีน้ำตาล ภายในห้องน้ำ ปูกระเบื้องเซรามิกขนาด 8"×8" ผิวเรียบที่ช่วงล่างของผนังสูง 1.00 ม. ช่วงบนฉาบปูนเรียบทาสีอะคริลิกชนิดด้าน พื้นห้องน้ำปูกระเบื้องเซรามิกขนาด 8"×8" ผิวไม่เรียบ ฝาเพดานกรกระเบื้องแผ่นเรียบทาสีน้ำตาล 3. แสง กลางวันใช้แสงธรรมชาติ ส่วนเวลากลางคืนใช้แสงประดิษฐ์จากหลอดคอมแพคฟลูออเรสเซนต์ แสงขาว โดยเป็นโคมไฟฝังเพดาน ในห้องน้ำใช้หลอดฟลูออเรสเซนต์ T5 ยาว 40 ซม.แสงขาว 4. สิ่งของตกแต่ง พระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 และภาพวาดรูปจำลองทิวทัศน์ แจกกันใส่ดอกไม้ประดิษฐ์ 5. การตกแต่ง เป็นรูปแบบดั้งเดิมของเรือนแถวริมคลอง ใช้เครื่องเรือนน้อยชิ้น มีเฉพาะเก้าอี้ที่เป็น เช่น พื้นนอนแบบพับ ตู้ไม้เก็บของ โต๊ะพับเพื่อวางกาแฟและกระติกต้มน้ำร้อน แก้วส่นมพลาสติก 1 ตัว 6. การเจาะช่องเปิด ด้านหน้าประตูบานเทียมเปิดขนาดใหญ่สามารถเลือกเปิดไม่กว้างจนสุดได้ ในห้องพักมีช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง หากปิดประตูจนสนิท แสงที่ลอดจากช่องระบายอากาศนี้เพียงพอต่อการมองเห็น ด้านหลัง ด้านหลังมีประตูออกข้างบ้าน และหน้าต่างบานเปิดคู่ 2 ชุด โดยอยู่ในห้องน้ำ 1 ชุด 7. ที่วาง ห้องใส่เสื้อผ้าเปลี่ยนพื้นผ้าทางลูกบาศก์ พื้นด้านหลังลดระดับ 8. ข้อมูลอื่น กิจกรรมที่น่าสนใจในกาการท่องเที่ยวอัมพวา คือ การเลือกซื้ออาหารและขนมจากพ่อค้าแม่ค้าที่ขายเรือขายในคลองช่วงบ่ายจนถึงเย็นของวันเสาร์ อาทิตย์ ส่วนในช่วงเช้าคือกิจกรรมการในบาตรพระสงฆ์ที่พายเรือบิณฑบาตทางน้ำ จากนั้นก็ไปเที่ยวสวนผลไม้ ไร่หว้าพระ ในเวลาว่างคือนั่งเรือสองตามลำคลองเพื่อดูทิวทัศน์อาหารที่เป็นที่นิยมของอัมพวา เช่น หอยทอดอัมพวา ผัดไท ก๋วยเตี๋ยวต้มยำอัมพวา อาหารทะเลประเภท กุ้ง ปู ปลาหู ในส่วนของขนมไทยตำรับชาววังที่มีชื่อเสียง เช่น จ่ามงกุฏ ทองเอก ช่อม่วง เสน่ห์จันทร์ กระจ่างเสียดา เรไร ลิ้มกลิน เป็นต้น นอกจากนี้ผลไม้ที่มีรสชาติอร่อยและมีชื่อเสียงก็คือ ลิ้นจี่ มะพร้าว น้ำหอม มะพร้าวกะทิ นอกจากนี้ก็ยังมีผลไม้ที่แปลกและไม่คุ้นเคยอย่าง ชมพู่มะเหมี่ยว ชามะเลียง ส้มแก้ว และลูกอัมพวา อีกด้วย ข้อสังเกตที่น่าสนใจ จากการลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชนตลาดน้ำอัมพวาในวันอาทิตย์และวันจันทร์ พบว่า วันอาทิตย์ อัมพวา มีนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่เป็นจำนวนมาก เรียกได้ว่าทางเดินเลียบบคลองทั้งสองฝั่งแน่นไปด้วยผู้คนเป็นจำนวนมาก การค้าขายครึกครื้น เรือนำเที่ยวและกิจกรรมต่าง ๆ มีนักท่องเที่ยวเข้าแถวเพื่อรอคิวกันเป็นจำนวนมาก เรียกได้ว่าอัมพวาว่าวสวยเลยก็ว่าได้ แต่กลับกันอย่างสิ้นเชิงในวันจันทร์ บรรยากาศของอัมพวาเงียบจนแทบเรียกได้ว่าตลาดร้างเลยก็ว่าได้ ร้านค้าโดยส่วนใหญ่ก็ปิด จะมีเปิดเฉพาะร้านค้าที่เป็นคนในพื้นที่อัมพวาเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่กลุ่มทดลองเก็บข้อมูลในพื้นที่อัมพวาและสรุปข้อมูล ตามตารางที่ 4.25 – 4.26 แล้ว ก็เข้าสู่กระบวนการนำข้อมูลที่ได้ มาใช้ร่วมกับแนวทางอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวาที่ผู้วิจัยสรุปมาได้ เพื่อไปใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวา โดยใช้แนวคิดมาจากอัตลักษณ์ของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวามาเป็นแนวความคิดหลักในการออกแบบ ตามใบงานภาคการออกแบบ ในภาพที่ 4.2

วิชา INE 2102 แบบอย่างไทยและการประยุกต์ใช้ (Thai culture and Development)

อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ ฐิติพร อนุชรัตน์
 กลุ่มผู้เรียน : วิทยาลัยครูสุพรรณบุรี สาขาการออกแบบสถาปัตยกรรมและการจัดการ
 คณะ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยสุพรรณบุรี
 วัน เวลาเรียน : ศุกร์ 8.00-17.00 น. อาทิตย์เรียน/ข้อสอบ : 4/24/213 30 คะแนน

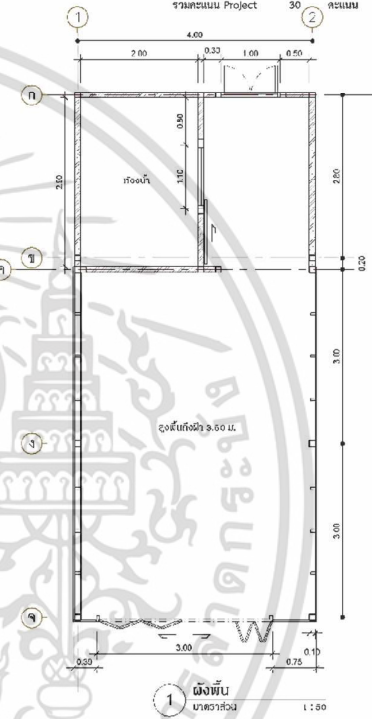
เกณฑ์การให้คะแนน	
1. สิ่งนำเสนอ	5 คะแนน
2. งานภาคชดเชย	10 คะแนน
3. งานภาคออกแบบ	10 คะแนน
4. นวัตกรรม	5 คะแนน
รวมคะแนน Project	30 คะแนน

โครงการออกแบบ อัมพวานาสนใจ (ภาคออกแบบ)

ให้กลุ่มนักศึกษา (เลือกจับกลุ่มกันเองกลุ่มละ 2 คน) ปฏิบัติงานนำรวมรวบข้อมูลเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา และ จัดยูเอซี โดยที่ไปของอัมพวา เช่น อาหาร กิจกรรมการดำรงชีวิต ต้นไม้ ชนิดไม้ ข้าวของเครื่องใช้ เป็นต้น โดยเลือกตามความถนัด (นำเสนอรายการที่สอดคล้องความเหมาะสม)

- ข้อกำหนดและสิ่งที่ต้องการ**
- งานส่วนที่ 2
 ให้กลุ่มนักศึกษา ปฏิบัติงานออกแบบสถาปัตยกรรมในท้องถิ่นที่อัมพวาโดยนำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาในข้างต้นมาประกอบกับข้อมูลต่อไปนี้เพื่อทำการออกแบบ
1. สิ่งเป็นสิริมงคลของเมืองอัมพวา จำนวน 10 สิ่ง
 2. วิถีและวิถีชีวิต เป็นวิถีวิถีที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตวิถีเมือง
 3. แสดงวาง เน้นแสดงธรรมชาติ และจากสิ่งมีชีวิตมาลงใช้ตลอดไปประดิษฐ์สิ่งของและสิ่งที่มีความสวย
 4. สิ่งของตกแต่ง เป็นภาพบรรยากาศอัมพวา และอุปกรณ์ใช้ภายในชีวิตประจำวันในอดีต เช่น ตะเกียง ภาชนะของหม้อดิน
 5. การตกแต่ง ใช้การตกแต่งด้วยเครื่องเรือนแบบ, เรืออัมพวา, เครื่องใช้ที่นำมาประกอบอาชีพและใช้ในวิถีประจำวัน
 6. ของเปิดเปิดประตูบานที่เชื่อมและเชื่อมระแนงอากาศช่วงบนของผนัง
 7. ที่วาง เป็นรูปแบบที่อิงสิ่งมีชีวิตใช้คือของเรือนที่สัมพันธ์กัน
 8. ข้อมูลอื่นๆ มีอุปกรณ์ด้านความสวยงามและอุปกรณ์รองรับการใช้งานได้กับทุกคน (Universals Design) มีห้องน้ำในห้องและบรรยากาศโอบอ้อมอารี ตกต่าภายในเป็น ผนังที่ข่อยยามค่ำ

- ทักษะและกระบวนการ**
- นำเสนอโดย โปรแกรมนำเสนอ PowerPoint ประกอบด้วย
1. ข้อมูล แนวความคิด ที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ เสนอที่มาใช้ของไทย
 2. แบบ Idea Sketch ที่วัดหรือที่วัดทำทั้งหมด
 3. งาน Working Drawing ทั้งหมด เสร็จโดยลำดับ
 4. 3D Perspective
- หมายเหตุ**
- 1.กำหนดผลงาน ให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนดเท่านั้น เวลาไม่เพียงพอ
 - 2.วันและเวลาตรวจงาน ศุกร์ เวลา 8.00-17.00 น.
 - 3.การส่งงานทุกครั้งมีคะแนน



ภาพที่ 4.2 ใบงานภาคการออกแบบ

กลุ่มทดลองได้ปฏิบัติงานออกแบบตามขั้นตอนและกระบวนการ จนได้ผลงานการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวา ผู้วิจัยจึงนำผลงานการออกแบบเฉพาะส่วนของภาพจำลองการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน 3 มิติ (3D Stimulation) ไปตรวจสอบประเมินผลงานการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน ว่าออกแบบได้ตรงกับแนวทางการออกแบบที่ได้จากการสรุปในกระบวนการทำเดคฟาย 3 ครั้ง ที่ได้ให้ข้อมูลไว้ในใบงานก่อนหน้านี้อแล้วหรือไม่ ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบความเที่ยงตรงของผลงานการออกแบบ โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์สอนในวิชาการออกแบบ 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบวิชาชีพ 1 ท่าน ทำการประเมินผลการออกแบบด้วยแบบประเมินผลงานการออกแบบ และได้ข้อสรุป ที่แสดงในตารางที่ 4.27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 ตารางผลการประเมินการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พนักงานท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ที่
อัมพวา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

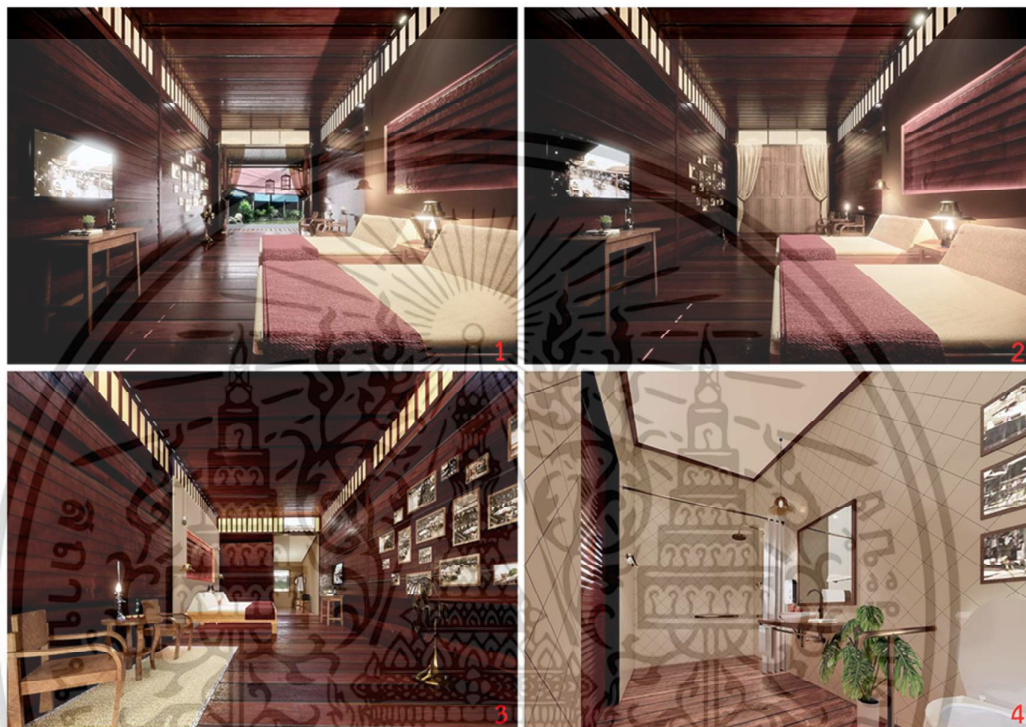
แนวทางการออกแบบ		\bar{X}	SD	ระดับความ ชัดเจนในการออกแบบ
1.1	สี เป็นสีน้ำตาลของไม้จริง จำพวกไม้เบญจพรรณ ที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	วัสดุและพื้นผิว เป็นผิวไม้จริงที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3	แสงสว่าง เน้นแสงธรรมชาติ แสงจากตะเกียงที่ติดตั้งใช้หลอดไฟประหยัด แสงเหลือและแสงที่มีความสลัว	4.33	0.58	มาก
1.4	สิ่งของตกแต่ง เป็นภาพบรรยากาศอัมพวา และอุปกรณ์ใช้สอยใน ชีวิตประจำวันในอดีต เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง	4.00	0.00	มาก
1.5	การตกแต่ง ใช้การตกแต่งโดยเครื่องเรือนแบบเรียบง่าย เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ใน การประกอบอาชีพและใช้ในชีวิตประจำวัน	3.67	1.15	มาก
1.6	ช่องเปิด เปิดประตูบานเฟี้ยมและช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7	ที่วาง เป็นรูปแบบห้องสี่เหลี่ยมใช้เครื่องเรือนกันสาดเพื่อใช้งาน	3.33	0.58	ปานกลาง
1.8	ข้อมูลอื่น ๆ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและอุปกรณ์รองรับการใช้งานเพื่อ ทุกคน (Universal Design) มีห้องน้ำในห้องพักและบรรยากาศใส่บาตรยาม เช้า ตลาดน้ำยามเย็น ชมหิ่งห้อยยามค่ำ	4.00	0.00	มาก

สรุปผลประเมินการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ดังนี้

การออกแบบตามแนวทางการออกแบบในประเด็น สี วัสดุและพื้นผิว ช่องเปิด มีความชัดเจนในการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ภาพจำลองการออกแบบตกแต่งภายใน 3 มิติ บรรยากาศภายในห้องพนักงานท่องเที่ยวสามารถแสดงเรื่องดังกล่าวให้เห็นได้อย่างชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญจึงให้คะแนนได้อย่างทันที โดยมีต้องมีการสอบถาม

ส่วนในประเด็น แสงสว่าง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่งและข้อมูลอื่น ๆ จำพวกอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและอุปกรณ์รองรับการใช้งานเพื่อทุกคน ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า เนื่องจากสิ่งต่าง ๆ ในประเด็นดังกล่าว มีขนาดใหญ่มากนัก มองเห็นได้ไม่ชัดเจน อาจมีความจำเป็นที่จะต้องคำอธิบายเพื่อความชัดเจนทั้งในด้านความสำคัญ ด้านการใช้งานรวมถึงรายละเอียดของสิ่งของเหล่านั้น จึงทำให้ 4 ประเด็นดังกล่าวมีความชัดเจนอยู่ในระดับมาก นอกเหนือจากนั้นในประเด็น ที่ว่าง ที่มีระดับความชัดเจนในการออกแบบอยู่ที่ระดับปานกลาง ผู้เชี่ยวชาญให้เหตุผลว่า คำอธิบายในแนวทางการออกแบบที่ว่า ใช้เครื่องเรือนกันสาดเพื่อใช้งานนั้น เป็นประโยคที่สื่อสารถึงการปิดกันหรือปิดบังเพื่อประโยชน์ในการใช้สอย แต่ภาพจำลองการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน 3 มิติ บรรยากาศภายในห้องพนักงานท่องเที่ยวดังกล่าวไม่ได้ใช้เครื่องเพื่อปิดกัน แต่ใช้เครื่องเรือนเพื่อกำหนดการใช้งานของพื้นที่แต่เพียงเท่านั้น จึงทำให้ประเด็นดังกล่าวได้รับคะแนนประเมินเพียงระดับปานกลางเท่านั้น

ภาพรวมของค่าระดับคะแนนประเมินความชัดเจนในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ที่อัมพวา ที่ประเมินจากภาพจำลองการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน 3 มิติ (3D Stimulation) มีผลการประเมินอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ดังนั้นจึงสามารถนำภาพจำลองการออกแบบตกแต่งภายใน 3 มิติ ของบรรยากาศภายในห้องพักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ที่อัมพวาไปใช้ทดสอบในกระบวนการต่อไป



ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานการออกแบบเพื่อนำไปใช้เป็น Stimuli

4.3 การทดสอบการรับรู้อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว

4.3.1 ข้อมูลกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลการรับรู้ จากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ชาวบ้านในพื้นที่และกลุ่มนักท่องเที่ยว โดยมีข้อกำหนดว่า 1) ชาวบ้านในพื้นที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา เป็นผู้ที่เกิด เติบโต ประกอบอาชีพหรืออยู่อาศัยในอัมพวามากกว่า 10 ปี 2) นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยมาท่องเที่ยวที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา อย่างน้อย 1 ครั้ง และผู้ให้ข้อมูลทั้ง 2 กลุ่ม ต้องยินดีให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้ สรุปจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเป็นชาวบ้าน 10 คน และนักท่องเที่ยว 40 คน สามารถระบุข้อมูลด้านบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามได้ดังตารางที่ 4.30

ตารางที่ 4.28 ข้อมูลด้านบุคลิกของผู้ตอบแบบสอบถามการรับรู้

ลำดับ	รายละเอียด		จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เพศ	ชาย	31	62
		หญิง	19	38
2	อายุ	59 ปีขึ้นไป	3	6
		45-58 ปี	21	42
		31-44 ปี	20	40
		ต่ำกว่า 31	6	12
3	รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	มากกว่า 30,000 บาท	20	40
		15,001 – 30,000 บาท	13	26
		10,001 – 15,000 บาท	5	10
		5,001 – 10,000 บาท	9	18
		ต่ำกว่า 5,000 บาท	3	6
4	อาชีพ	ค้าขาย	7	14
		รับจ้าง	3	6
		ข้าราชการ	2	4
		พนักงานบริษัท	11	22
		เจ้าของธุรกิจ	8	16
		นักเรียน, นักศึกษา	8	16
		อื่น ๆ	11	22
5	การศึกษา	ประถมศึกษา	1	2
		มัธยมต้น	1	2
		มัธยมปลาย	3	6
		อนุปริญญา	3	6
		ปริญญาตรี	25	50
		อื่น ๆ	17	34
6	สถานะ	เกิดและเติบโตในอัมพวา	10	20
		นักท่องเที่ยว	40	80
7	เคยมาเที่ยวอัมพวากี่ครั้ง	1-2 ครั้ง	10	25
		3-5 ครั้ง	21	52.50
		6-10 ครั้ง	6	15
		มากกว่า 10 ครั้ง	3	7.5
8	ลักษณะในการมาท่องเที่ยว	ไป-กลับ	20	50
9	จำนวนที่พักค้างคืน	ไม่ค้างคืน	20	50
		1 คืน	13	32.50
		2 คืน	7	17.50
		มากกว่า 2 คืน	0	0
10	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ	มาก	10	20
		ปานกลาง	26	52
		น้อย	11	22
		ไม่มีเลย	3	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ข้อมูลการรับรู้ต่อผลงานการออกแบบของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

เนื่องจากแบบสอบถามมีลักษณะให้ผู้ตอบระบุสิ่งที่เห็นจากภาพจำลอง Stimuli ถึงสิ่งที่รับรู้และไม่รับรู้ถึงอัตลักษณ์ของความเป็นอัมพา พร้อมทั้งให้ค่าคะแนนระดับของการรับรู้ ประกอบคำอธิบายด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจะสรุปผลการรับรู้โดยแบ่งตาม กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ชาวบ้านในพื้นที่และกลุ่มนักท่องเที่ยว และจะอธิบายเรียงลำดับตามปัจจัยที่ผู้ตอบแบบสอบถามรับรู้เป็นจำนวนมากก่อน พร้อมคำอธิบายประกอบ

4.3.2.1 ผลการรับรู้กลุ่มชาวบ้านในพื้นที่ต่อผลงานการออกแบบ

ผู้วิจัยสามารถค้นหาผู้ตอบแบบสอบถามที่มีคุณสมบัติ เป็นชาวบ้านอัมพาที่เกิดขึ้นเติบโต ประกอบอาชีพหรืออยู่อาศัยในอัมพวามากกว่า 10 ปี ได้เพียง 10 ท่าน สาเหตุเกิดจาก ผู้มีคุณสมบัติส่วนนี้ 1) อายุมาก 2) ปฏิเสธการให้ข้อมูลเนื่องจากไม่เข้าใจในกระบวนการ 3) ย้ายออกไปอาศัยอยู่นอกพื้นที่ 4) กลัวการพูดคุยกับเจ้าหน้าที่ของภาครัฐ แม้ว่าผู้วิจัยพยายามค้นหาผู้ตอบแบบสอบถามด้วยวิธีร้องขอให้คนในพื้นที่พาไปแนะนำแล้วก็ตามที (Snowball) ก็ไม่สามารถหาผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนี้เพิ่มเติมได้

ตารางที่ 4.29 ข้อมูลผลการรับรู้ของชาวบ้านอัมพา

ผลการรับรู้ของชาวบ้านในพื้นที่จำนวน 10 คน		ความถี่ (คน)	Mode	\bar{x}	ระดับการรับรู้/ไม่รับรู้
ต่อประเด็นอัตลักษณ์ความเป็นอัมพา					
รับรู้	1. เฟอร์นิเจอร์เครื่องเรือนไม้	10	4	4.10	มาก
	2. พื้นไม้	9	5	4.40	มาก
	3. ประตูบานเฟี้ยม	9	5	4.33	มาก
	4. บรรยากาศริมคลอง	8	5	4.88	มากที่สุด
ไม่รับรู้	1. ห้องน้ำรูปแบบทันสมัย ชักโครก ม่านกัน	6	5	4.67	มากที่สุด
	2. เครื่องใช้ไฟฟ้า	3	4	4.33	มาก

จากตารางที่ 4.29 สรุปผลการรับรู้ต่อสิ่งที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมอัมพา ผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว สูงที่สุดคือ เฟอร์นิเจอร์เครื่องเรือนไม้ พื้นไม้ ประตูบานเฟี้ยมและบรรยากาศริมคลอง ตามลำดับ ด้วยเหตุผล คือ ทั้ง 3 องค์ประกอบดังกล่าว ในอดีตสามารถพบเห็นได้เสมอ ๆ ภายในเรือนแถวไม้ แต่ในปัจจุบันนอกเหนือจากเรือนแถวไม้จะถูกรื้อเพื่อสร้างเป็นอาคารแล้ว เรือนแถวไม้ที่ยังเหลืออยู่ก็ถูกปรับปรุงใหม่ โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นร้านค้าที่มีความทันสมัย พื้นไม้เดิมที่ผุพัง ก็ถูกเปลี่ยนแปลงเป็นพื้นปูนที่ปูกระเบื้องเซรามิค ประตูบานเฟี้ยมก็ถูกทาสีทับจนไม่เห็นถึงวัสดุดั้งเดิม ดังนั้นเมื่อชาวบ้านได้เห็นภาพจำลองบรรยากาศ จึงพิจารณาองค์ประกอบเหล่านี้โดยทันที

ในส่วนปัจจัยที่ไม่ใช่ความเป็นอัมพา คือ เรื่องของห้องน้ำ ทั้งในส่วนองค์ประกอบและรูปแบบที่มีความทันสมัย สาเหตุเพราะความทรงจำของชาวบ้านที่มีต่อห้องน้ำของเรือนแถวในอดีต ไม่ได้มีลักษณะเช่นนี้ พฤติกรรมแต่เดิม การอาบน้ำจะทำการที่หน้าบ้านแต่ละหลัง หรือใช้การตักอาบจากโอ่ง ส่วนการถ่ายหนัก จะเข้าห้องน้ำที่มีลักษณะเป็นโถส้วมนั่งยองและมีโองเล็ก ๆ ไว้ตักน้ำเพื่อการทำมาความสะอาด ฉะนั้นห้องน้ำจากภาพจำลองบรรยากาศ จึงไม่สิ่งที่ชาวบ้านรู้สึกว่าเป็นอัตลักษณ์ของอัมพา แต่ชาวบ้านทุกคนก็ระบุในแนวทางเดียวกันว่า ถ้าจะออกแบบห้องน้ำให้

นักท่องเที่ยวหรือแม้กระทั่งพวกชาวบ้านกันเองสามารถใช้งานสะดวก ก็ควรมีลักษณะตามรูปภาพเหมาะสมแล้ว ทั้งในด้านการใช้งานที่สะดวกสบาย การทำความสะอาดและความสวยงาม

ผลของคำถามเพิ่มเติมถึงความรู้สึกที่มีต่อผลงานการออกแบบ 10 ข้อ แสดงให้เห็นว่า เมื่อได้เห็นภาพจำลองบรรยากาศแล้ว ชาวบ้านรู้สึกได้ถึงความสุข ความน่าใช้สอย มาเป็นความรู้สึกแรก ในส่วนของความรู้สึกประทับใจ และการออกแบบที่ใส่ใจในอัตลักษณ์ของอัมพวาเป็นความรู้สึกที่รองลงมา แต่ก็ยังอยู่ในระดับที่มาก ส่วนสิ่งอำนวยความสะดวกที่เพิ่มเข้ามาจำพวกเครื่องใช้ไฟฟ้า โทรทัศน์และเครื่องปรับอากาศ ได้คะแนนความรู้สึกอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง เนื่องจากว่าในปัจจุบัน การมีเครื่องใช้ไฟฟ้าเหล่านี้ เป็นเรื่องปกติของทุกบ้านแล้ว ซึ่งแตกต่างจากการในโทรทัศน์ในอดีตที่ผ่านมา

ตารางที่ 4.30 ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกของชาวบ้านต่อผลงานการออกแบบ

รู้สึกอย่างไรกับผลงานการออกแบบ	ระดับของความรับรู้					เหตุผล
	น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	
	1	2	3	4	5	
1				4.4		
2					4.9	
3					4.8	
4				4.4		
5					4.7	
6					4.6	
7					4.4	
8					4.5	
9			3.4			
10				4.4		

4.3.2.2 ผลการรับรู้กลุ่มนักท่องเที่ยวต่อผลงานการออกแบบ

คุณสมบัติของผู้ตอบแบบสอบถาม ต้องเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยไปท่องเที่ยวที่ชุมชนและตลาดน้ำอัมพวา อย่างน้อย 1 ครั้ง และต้องยินดีให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวได้ทั้งหมด 40 ท่าน ทั้งหมดเป็นนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวที่ตลาดน้ำอัมพวาในวันหยุดสุดสัปดาห์ ได้ผลข้อมูลดังตารางที่ 4.31

ตารางที่ 4.31 ข้อมูลผลการรับรู้ของนักท่องเที่ยว

ผลการรับรู้ของนักท่องเที่ยวจำนวน 40 คน ต่อประเด็นอัตลักษณ์ความเป็นอัมพวา		ความถี่ (คน)	Mode	\bar{x}	ระดับการ รับรู้/ไม่รับรู้
รับรู้	1. พื้นไม้	34	5	4.53	มาก
	2. ผนังไม้	32	5	4.59	มากที่สุด
	3. เฟอร์นิเจอร์เครื่องเรือนไม้	29	5	4.14	มาก
	4. กรอบรูป ภาพบรรยากาศเก่า	22	5	4.50	มากที่สุด
	5. ช่องแสง ช่องลมระบายอากาศ	22	4	4.27	มาก
ไม่รับรู้	1. ห้องน้ำรูปแบบทันสมัย ชักโครก ม่านกัน	29	5	5	มากที่สุด
	2. ผนังทิวเดียว	8	5	5	มากที่สุด
	3. โทรทัศน์	6	5	5	มากที่สุด
	4. เติงนอน	6	5	5	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.31 สรุปผลการรับรู้ต่อสิ่งที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมอัมพวา ผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว องค์ประกอบที่มีผู้ตอบมากที่สุดคือ พื้นไม้ รองลงมาเป็น ผนังไม้ เฟอร์นิเจอร์เครื่องเรือนไม้ รูปภาพบรรยากาศเก่า ๆ และช่องแสงตามลำดับ ด้วยเหตุผล คือ นักท่องเที่ยวรู้สึกว่ วัสดุจำพวกไม้คืออัตลักษณ์ความเป็นอัมพวา ฉะนั้นภาพจำลองบรรยากาศที่นักท่องเที่ยวได้ดู มีส่วนประกอบของไม้ทั้งพื้น ผนังฝ้าเพดาน และเฟอร์นิเจอร์ จึงรับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ของอัมพวา ประกอบกับมีรูปภาพเก่า บรรยากาศของตลาดน้ำอัมพวาประดับอยู่ภายในห้อง ยังเป็นการเสริมบรรยากาศเพิ่มยิ่งขึ้นไป ในส่วนของช่องแสง ช่องลมระบายอากาศ นักท่องเที่ยวให้คำอธิบายว่า การมีช่องแสงช่วงบนของผนังช่วยทำให้ห้องไม่รู้สึกทึบตัน และไม่มืดจนน่ากลัว

ห้องน้ำและองค์ประกอบที่แสดงอยู่ในรูปจำลองบรรยากาศภายในห้องน้ำทั้งหมดเป็นปัจจัยที่ไม่ใช่ความเป็นอัมพวา สาเหตุเพราะนักท่องเที่ยวโดยส่วนใหญ่ ล้วนมีประสบการณ์ที่ไม่ดีห้องน้ำกับห้องน้ำภายในชุมชนอัมพวา รวมถึงนักท่องเที่ยวที่เคยนอนพักค้างคืนตามโฮมสเตย์ ก็เคยสัมผัสแต่ห้องน้ำรวม ห้องน้ำแบบที่ไม่มีการแยกส่วนเปียก-แห้ง หรือห้องน้ำแบบส้วมนั่งยอง ดังนั้นการเห็นภาพจำลองห้องน้ำที่มีรูปแบบตามภาพ จะสร้างความรับรู้ที่ขัดแย้งจากประสบการณ์เดิมของตน และมีนักท่องเที่ยวหลายคนให้ข้อมูลว่า ถ้าสามารถปรับปรุงห้องน้ำให้เป็นได้ตามรูปก็คงจะดี

จากภาพจำลองบรรยากาศ ผลของคำถามเพิ่มเติมถึงความรู้สึกที่มีต่อผลงานการออกแบบ 10 ข้อ แสดงให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวรู้สึกการออกแบบที่รักษาคุณค่าอัตลักษณ์ของอัมพวา สูงที่สุด รองลงมาจะเป็นความรู้สึกถึงการออกแบบที่ใส่ใจในอัตลักษณ์ของอัมพวา และความรู้สึกถึงการได้ฟื้นฟูอัตลักษณ์ของอัมพวา สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะว่า นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกิจการหลากหลายที่มีให้บริการอยู่ในอัมพวา โดยส่วนใหญ่หากเป็นกิจการใหม่ ๆ การตกแต่งสถานที่จะมีรูปแบบที่นักท่องเที่ยวใช้คำว่า “ดูทันสมัย” หรือหากเป็นกิจการดั้งเดิมก็จะ “ดูทรุดโทรม เก่า น่ากลัว” แต่จากภาพจำลองที่เห็น “ดูทันสมัยก็จริง แต่ยังคงดูสงบ เรียบง่าย และดูเป็นอัมพวาดี”

ตารางที่ 4.32 ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกรู้สึกของนักท่องเที่ยวต่อผลการออกแบบ

	รู้สึกอย่างไรกับผลการออกแบบ	ระดับของความรู้					เหตุผล
		น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	
		1	2	3	4	5	
1	รู้สึกถึงคุณค่า				4.20		
2	รู้สึกสวยงาม				4.38		
3	รู้สึกถึงความน่าใช้สอยภายในพื้นที่				4.18		
4	รู้สึกสะท้อนถึงคุณค่าอัตลักษณ์ของอัมพวา				4.00		
5	รู้สึกประทับใจตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้เห็น				4.28		
6	รู้สึกถึงการออกแบบที่ใส่ใจในอัตลักษณ์ของอัมพวา				4.43		
7	รู้สึกได้ถึงการฟื้นฟูอัตลักษณ์ของอัมพวา				4.40		
8	รู้สึกได้ถึงการรักษาคูณค่าอัตลักษณ์ของอัมพวา				4.53		
9	รู้สึกน่าใช้สอยเมื่อมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเข้ามา				4.13		
10	รู้สึกได้ถึงความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของอัมพวา				4.38		

ในประเด็นคำถามถึงการตัดสินใจกลับไปเที่ยวอีกหรือไม่ หากที่พักนักท่องเที่ยวในอัมพวามีการปรับปรุงตามภาพจำลองบรรยากาศที่นักท่องเที่ยวได้เห็น นักท่องเที่ยว 26 คน ตอบว่ากลับไปแน่นอน คิดเป็นร้อยละ 65 ส่วนนักท่องเที่ยวที่เหลืออีกร้อยละ 35 ตอบว่าอาจจะไป โดยให้เหตุผลในการตัดสินใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับเรื่องของราคาและช่วงเวลาที่เหมาะสม

สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา เกิดจากผู้วิจัยมีความสนใจในงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นและเรื่องราวทางวัฒนธรรมอยู่เป็นทุนเดิม กอปรกับชาวปัญหาความขัดแย้งที่ค่อนข้างรุนแรงระหว่างชาวบ้านในพื้นที่ นักวิชาการ นักอนุรักษ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและนักธุรกิจที่มาลงทุนในพื้นที่อัมพวา รวมถึงการเกิดปัญหาในลักษณะเดียวกันนี้ในอีกหลายพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญในเชิงวัฒนธรรม จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ทำการค้นหางานวิจัยที่เคยมีมา จนพบบทความของ วรณศิลป์ พิรพันธุ์ และศิริวรรณ ศิลปพรนันท์ (2553); ทรงลักษณ์ ดันติพรวิชกุล และคณะ (2554); ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และมนสิชา เพชรชานนท์ (2556) และวลัยลักษณ์ ทรงศิริ (2559) ล้วนที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ร่วมกับการลงพื้นที่อัมพวาด้วยตนเอง จึงได้ข้อค้นพบว่า พื้นที่ชุมชนตลาดน้ำอัมพวาเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมสูงมากโดยเฉพาะในวันหยุด มีนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาในพื้นที่เป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการพัฒนาพื้นที่อย่างมากมาย เพื่อรองรับต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งโดยส่วนมากจะมีแนวโน้มในการพัฒนาไปในทิศทางที่สร้างความแปลกใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ โดยไม่มีการคำนึงถึงอัตลักษณ์เดิมของชุมชน เหตุผลหลักส่วนหนึ่ง เกิดจากมูลค่าของพื้นที่ค้าขายในชุมชนสูงขึ้นรวมถึงเกิดความโกลาหล วุ่นวายในพื้นที่ ทำให้ชาวบ้านเดิมปล่อยให้เช่า หรือทำการขายพื้นที่แล้วย้ายออกไปอยู่นอกพื้นที่อัมพวา

เมื่อชาวบ้านเดิมในชุมชนกลุ่มใหญ่อพยพย้ายถิ่นออกจากอัมพวา คนส่วนใหญ่ที่อยู่ในชุมชนจึงเป็นนักท่องเที่ยวที่มาจากต่างถิ่น สำนึกในความหวงแหนต่ออัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นจึงค่อย ๆ เลือนหายไป ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากปล่อยให้เป็นอย่างนี้ต่อไป โดยมิได้หาทางช่วยเหลือหรือป้องกัน ชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างชุมชนอัมพวา อาจเหลือเพียงความทรงจำก็เป็นได้ นั้นจึงเป็นที่มาของการตั้งคำถามในงานวิจัยนี้ว่า อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยวของชุมชนอัมพวา จะได้รับการยอมรับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างไร เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้ คือ 1) เสนอแนววิธีการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้ามวัฒนธรรม 2) เสนอแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน ผู้วิจัยได้ออกแบบและดำเนินการวิจัยนี้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 ดำเนินการ 3 ระยะ และช่วงที่ 2 ดำเนินการ 2 ระยะ สามารถอภิปราย สรุปและมีข้อเสนอแนะจากงานวิจัยได้ตามลำดับดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการวิจัยช่วงที่ 1

จากกระบวนการ EDR 3 ครั้ง สามารถค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวาเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบตกแต่งภายในที่พักนักท่องเที่ยว โดยแบ่งออกตามปัจจัย ได้ดังต่อไปนี้

1) สี ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา คือสีน้ำตาลของไม้จริงที่เป็นไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้มะค่า ไม้รัง ไม้ชิงชัน เป็นต้น โดยควรทา

น้ำมันรักษาเนื้อไม้ ชนิดใส เพื่อเป็นการรักษาและป้องกันไม้ เพื่อให้มีอายุการใช้งานที่ยืนยาว หากไม้ เบลูจพรรณไม่มีหรือมีราคาสูง อาจใช้ไม้มีคุณค่าทางเศรษฐกิจชนิดอื่นทดแทน แต่ใช้น้ำมันรักษาเนื้อ ไม้ ที่มีสีใกล้เคียงกับสีไม้เบญจพรรณทา เพื่อให้ไม้ที่ใช้ทดแทนดังกล่าวมีสีที่ใกล้เคียงกับสีเนื้อไม้ตาม ธรรมชาติ

2) วัสดุและพื้นผิว ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริม คลองอัมพวา คือ ผิวไม้จริงที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ โดยเป็นไม้จริงจำพวกไม้เบญจพรรณ ทา เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ ชนิดใส โดยน้ำมันรักษาเนื้อไม้นั้นอาจเป็นชนิดเงา หรือ กึ่งเงากึ่งด้าน ก็ได้ และเมื่อใช้งานไปซักระยะ บริเวณที่เกิดการสัมผัสบ่อย ก็จะมีพื้นผิวที่เรียบและมันวาวเพิ่มขึ้น

3) แสงสว่าง ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง อัมพวา คือ ในช่วงเวลากลางวันควรใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักเพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวา หาก ต้องการใช้แสงประดิษฐ์ ควรใช้แสงสีเหลือง เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้ดูอบอุ่น และจะเหมาะสมมาก หากโคมไฟจะอยู่ในรูปแบบของตะเกียงทรงต่าง ๆ เช่น ตะเกียงลาน ตะเกียงรั้ว หรือตะเกียงเจ้าพายุ จะยิ่งเป็นการสร้างบรรยากาศได้เป็นอย่างดี

4) สิ่งของตกแต่ง ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริม คลองอัมพวา คือ รูปภาพประดับที่เป็นรูปบรรยากาศของอัมพวา ทั้งบรรยากาศตลาดน้ำ งานประเพณี บรรยากาศสวน หรือแม้กระทั่งวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ การมีของใช้ในอดีตเช่น ตะเกียงโบราณ ภาชนะ ข้าวของเครื่องใช้ที่ทำมาจากทองเหลือง มาใช้ตกแต่งจะยิ่งส่งเสริมให้ สภาพแวดล้อมภายในนั้นมีบรรยากาศของความเป็นเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวามากยิ่งขึ้น

5) การตกแต่ง ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริม คลองอัมพวา คือ การใช้เครื่องเรือนที่เรียบง่ายรูปทรงไม่ซับซ้อน รวมถึง เบาะนั่ง ที่นอนนุ่มๆ มาใช้ ในการตกแต่ง อาจมีเครื่องเรือนที่เคยใช้เดิมในสมัยที่ยังทำการค้าขาย เช่น ตู้โชว์ โต๊ะ เก้าอี้ ตั่ง ชุด รับประทานอาหารที่ทำจากไม้ มาตกแต่งร่วมด้วยก็ได้

6) การเจาะช่องเปิด ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียว ริมคลองอัมพวา คือ ประตูบานเฟี้ยมขนาดใหญ่ ที่เปิดออกแล้วเจอคลองอัมพวา หากห้องไม่ได้อยู่ริม คลอง อาจเปิดออกแล้วเจอสวน พื้นที่โล่งหรือทางสัญจร ที่โล่งและสว่าง เพื่อทดแทนบรรยากาศริม คลอง และเหนือประตูบานเฟี้ยม รวมถึงช่วงบนของผนังต้องมีช่องที่เหมือนเป็นช่องระบายอากาศ ที่ดู โล่ง อาจใช้การซ่อนไฟเพื่อให้ดูเหมือนมีแสงสว่างจากภายนอกส่องลอดเข้ามาเป็นเทคนิคเสริมก็ได้ เพื่อไม่ให้เกิดการทึบตัน

7) ที่ว่าง ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง อัมพวา ต้องเป็นที่ว่างโล่ง ทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ผนังทางเข้า ระเบียงสั้นกว่าผนังด้านข้าง ระเบียง ผนัง ผนัง และฝ้าเพดาน เรียบ กรูด้วยวัสดุประเภทไม้แผ่นหน้าแคบแต่ยาว ตีลอนเกล็ด หรือตีลอนบน ล่าง แผ่นเว้นแผ่น และใช้เครื่องเรือนเรียบง่ายเป็นสิ่งกำหนดการใช้งานของพื้นที่ โดยสามารถปรับพื้นที่ใช้ สอยได้โดยง่าย

8) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้น เดียวริมคลองอัมพวา คือ การมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกเพื่อตอบสนององการใช้ชีวิตในปัจจุบัน เช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย เป็นต้น รวมถึงการเตรียมอุปกรณ์เพื่อ รองรับผู้สูงอายุให้สามารถมาพักผ่อนท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกสบาย อีกทั้งควรมีการปรับปรุงห้องน้ำ ให้มีความน่าใช้งานยิ่งขึ้น

จากวิธีการดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการ EDFP ตามที่ได้นำเสนอมาก่อนหน้า ทำให้สามารถตอบคำถามย่อยในการวิจัย ข้อที่ 1 คือ วิธีการในการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น มีวิธีการอย่างไร และ ข้อที่ 2 อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่นำไปใช้เป็นข้อมูลหลักเพื่อการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกนิกท่องเที่ยวภายในชุมชนอัมพวา มีลักษณะอย่างไร ซึ่งจะไปตอบในจุดประสงค์ข้อที่ 1 คือ เสนอแนววิธีการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบข้ามวัฒนธรรม ได้อย่างชัดเจน

5.1.2 สรุปผลการวิจัยช่วงที่ 2

การนำภาพผลงานการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกสำหรับนักท่องเที่ยว ภายในเรือนแถวไม้ ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ไปใช้ทดสอบการรับรู้ ได้ผลการรับรู้ของกลุ่มชาวบ้านและนักท่องเที่ยว เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นคือ องค์กรประกอบที่เป็นปัจจัยในการออกแบบตกแต่งภายใน ที่ได้ผลมาจากการวิจัยในช่วงที่ 1 และนำมาเป็นข้อมูลหลักที่ใช้ในขั้นตอนการออกแบบ สามารถสื่อให้คนที่ 2 กลุ่มรับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวา แต่อาจมีประเด็นที่แตกต่างกันบ้างในบางปัจจัย แต่ข้อสรุปต่อผลงานการออกแบบโดยส่วนใหญ่คือสามารถรับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวา โดยเฉพาะในเรื่อง พื้นไม้ เฟอร์นิเจอร์เครื่องเรือนไม้

ในส่วนของปัจจัยเสนอแนะเพิ่มเติม ในส่วนของห้องน้ำและเครื่องใช้ไฟฟ้า การรับรู้ของทั้ง 2 กลุ่มก็เป็นไปในทิศทางเดียวกันเช่นกันคือ ไม่รับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวา แต่เป็นปัจจัยที่สามารถเพิ่มเติมเข้าไปได้ โดยไม่มีส่วนทำให้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของอัมพวา นั้นแน่ชัด แต่ในทางตรงกันข้าม กลับทำให้เกิดความรู้สึกที่นำใช้สอยเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกของชาวบ้านและนักท่องเที่ยวต่อผลงานการออกแบบ ในทุกข้อของความรู้สึกระดับค่าเฉลี่ยคะแนนที่ได้ของทั้ง 2 กลุ่ม อยู่ในระดับ 4 คะแนนขึ้นไป ยกเว้นความรู้สึกนำใช้สอยเมื่อมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเข้ามาของกลุ่มชาวบ้านในพื้นที่เท่านั้น ที่ระดับค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 3.4 ซึ่งเป็นผลมาจากวิถีชีวิตในปัจจุบัน สิ่งอำนวยความสะดวกดังกล่าว ชาวบ้านก็มีอยู่ในชีวิตประจำวันโดยปกติอยู่แล้วนั่นเอง

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 อภิปรายผลการวิจัยช่วงที่ 1

สำหรับการนำเสนอเนื้อหาในส่วนของการอภิปรายผลการวิจัยในช่วงที่ 1 เพื่อให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับคำถามย่อย ที่ 1 วิธีการในการค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น มีวิธีการอย่างไร และคำถามย่อยที่ 2 อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่นำไปใช้เป็นข้อมูลหลักเพื่อการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกนิกท่องเที่ยวภายในชุมชนอัมพวา มีลักษณะอย่างไร สามารถอธิบายได้ดังนี้

1) เทคนิคเดลฟาย เป็นกระบวนการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการตัดสินใจหรือลงข้อสรุปในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเป็นระบบ โดยข้อมูลที่ี้ได้จะมาจากผู้เชี่ยวชาญหลายภาคส่วน ข้อมูลดังกล่าวโดยเสียงข้างมาก หากมีระดับความสอดคล้องทางความคิดจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จะเรียกว่า ฉันทามติ ซึ่งเป็นเป้าหมายของการใช้เทคนิคเดลฟาย ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิค EDFR ซึ่งแตกต่างจากเทคนิคเดล

พ่ายทั่วไป คือ ผู้วิจัยต้องติดต่อและติดตามตามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นการส่วนตัว เพื่ออธิบายถึงจุดมุ่งหมาย ขั้นตอน และสิ่งที่ต้องการจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการขอสัมภาษณ์โดยซึ่งหน้าในทุกรอบ ด้วยวิธีการนี้จะทำให้สามารถแก้ไขจุดด้อยของเทคนิคเดลฟายได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น EDFR ซึ่งเป็นเทคนิค Delphi แบบปรับปรุงให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นกว่าเดิม จึงมีความเหมาะสมในการนำมาใช้เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นอย่างดี แต่จำเป็นต้องกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความเกี่ยวข้อง เหมาะสม ลึกซึ้ง กับท้องถิ่นนั้น ๆ อย่างแท้จริง รวมถึงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำเป็นที่จะต้องสมัครใจและยินดีในการให้ข้อมูลอย่างเต็มที่ เนื่องจากวิธีการดังกล่าว ใช้เวลาดำเนินการค่อนข้างมาก และมีความจำเป็นที่ผู้วิจัยจะต้องขอสัมภาษณ์ 3-4 ครั้ง อีกทั้งผลการสัมภาษณ์ในรอบแรกของผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน จะถูกป้อนกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านพิจารณาอีกครั้งในรอบถัดไป ทำให้ทุก ๆ ข้อมูลจะได้รับการพิจารณาอย่างมีระบบเท่าเทียมกัน ทำให้ข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือกว่านั่นเอง

จากข้อสรุปนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา ในส่วนของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ใช้เทคนิค EDFR ในการค้นหา แสดงให้เห็นถึงความลุ่มลึกของข้อมูลที่ได้ ซึ่งมีความละเอียด สามารถเล่าได้ถึงมูลเหตุของข้อมูลเหล่านั้นอย่างชัดเจน ซึ่งมีความแตกต่างจากการลงพื้นที่เพื่อทำการสำรวจข้อมูลแต่เพียงผิวเผิน

2) การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ชุมชนนั้น ๆ จะเป็นชุมชนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมึนักท่องเที่ยวอย่างสม่ำเสมอ มีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่สามารถดึงดูดใจนักท่องเที่ยวได้ไม่เสื่อมคลาย หากเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม ตามที่ อีระ สินเดชารักษ์ และนาฬิกาอติภักดิ์ แสงสนิท, 2556 กล่าวไว้ ตัวอย่างการจัดการชุมชนมรดกวัฒนธรรมให้เป็นชุมชนการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนดังเช่นที่ฮอยอันและมียามะ เป็นตัวอย่างที่ดี มีความน่าสนใจ เพราะการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมชุมชน เพื่อให้ชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความยั่งยืน ชาวบ้านในชุมชนไม่จำเป็นต้องปฏิเสธวิถีการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ หากแต่ผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่ายจำเป็นต้องหาจุดร่วม เพื่อให้การอนุรักษ์ทรัพยากรมรดกทางวัฒนธรรม สามารถเดินควบคู่ไปกับวิถีการดำรงชีวิตสมัยใหม่ ได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน นั่นก็เท่ากับว่า เป็นการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนได้เช่นกัน

3) ทูทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่ได้รับความสนใจอย่างยิ่งจากทั่วโลก สามารถนำมาใช้เป็นต้นทุนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน แบ่งออกเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ โดยให้ความสำคัญที่ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับปัจจัย 4 ในการดำรงชีวิต โดยการท่องเที่ยวจะนำเอาวิถีในการดำรงชีวิตของชาวบ้าน มาเป็นทรัพยากรเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาท่องเที่ยวในชุมชน จึงทำให้เกิดการถ่ายทอดวัฒนธรรมสู่คนรุ่นหลังในชุมชน ยังผลให้อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมยังคงสืบทอดต่อไป หากแต่ชุมชนใดถูกลดทอนคุณค่าทางอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมไป อาจส่งผลให้ท้องถิ่นหรือชุมชนท่องเที่ยวนั้น หมดความหมายต่อระบบทางสังคม เนื่องจากชาวบ้านในชุมชนหรือผู้ที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกันไม่สามารถระลึกถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นได้ (ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และมนสิชา เพชรนนท์, 2556) ซึ่งเหตุการณ์ในลักษณะนี้กำลังเกิดขึ้นอยู่กับชุมชนอัมพวา และอีกหลายชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย

4) การออกแบบร่วมกัน เป็นกระบวนการให้ได้มาซึ่งฉันทมติต่อขั้นตอนและผลงานการออกแบบ เป็นการลดความขัดแย้งของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่อผลงานการออกแบบนั้น กรณีความขัดแย้ง

ที่เกิดในชุมชนอัมพวาแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ถึงการขาดความเคารพต่อแนวทางดังกล่าว จนทำให้เกิดปัญหาลูกกลม หากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนทางวัฒนธรรมร่วมกันในกระบวนการตัดสินใจและการออกแบบ เพื่อให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ สามารถแสดงความเห็นและข้อเสนอแนะในการออกแบบได้ (Muller, 2007) จะเป็นวิธีการที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาชุมชนไปในแนวทางที่มั่นคงและยั่งยืน โดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์ของชุมชนไป

แนวคิดการออกแบบร่วมกันนี้ เป็นแนวทางในการคัดสรรผู้เชี่ยวชาญ และผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งล้วนเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับชุมชนอัมพวา เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มานั้น เกิดเป็นฉันทามติ อันจะเป็นแนวทางลดความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นภายในชุมชน

5) การรับรู้และการประเมินคุณค่า มนุษย์สามารถรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพจากภาพที่ใช้เป็นสิ่งเร้า โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเอง และสามารถประเมินคุณค่าของสภาพแวดล้อมนั้นได้ โดยสิ่งที่จะถูกนำมาสร้างเป็นภาพจำลองกระตุ้นการรับรู้ในงานวิจัยนี้มาจากวัฒนธรรมที่นำมาเป็นปัจจัยในการออกแบบ หรือ Designethnologie ซึ่งองค์ประกอบของวัฒนธรรมมี 3 องค์ประกอบ ในงานวิจัยนี้ ระบุไปที่องค์ประกอบสภาพแวดล้อมทางกายภาพ นั่นคือ อัตลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของอัมพวา “เรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา” และยังคงรายละเอียดไปถึงองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน 6 ปัจจัย ตามเกณฑ์การออกแบบ ของ Ching (1987) ประกอบไปด้วย สี วัสดุและผิวสัมผัส แสง สิ่งของตกแต่ง การตกแต่ง การเจาะช่องเปิด และผู้วิจัยยังเพิ่ม ที่ว่างในอาคาร ไปอีก 1 ปัจจัย รวมทั้งสิ้นเป็น 7 ปัจจัยขององค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายใน

7 ปัจจัยขององค์ประกอบดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเทคนิค EDFR และเมื่อสรุปผลการสัมภาษณ์ออกมา ข้อมูลที่ได้ดังกล่าว จึงเป็นข้อมูลหลักเพื่อการออกแบบตกแต่งภายในที่พิกนัทท่องเที่ยวภายในชุมชนอัมพวา

ฉะนั้นเมื่อสังเคราะห์แนวคิดในทุกประเด็น และดำเนินการวิจัยในช่วงที่ 1 เสร็จสิ้น จะสามารถคำตอบคำถามย่อยที่ 1 และที่ 2 ได้อย่างสมบูรณ์

5.2.2 อภิปรายผลการวิจัยช่วงที่ 2

เนื้อหาในส่วนของการอภิปรายผลการวิจัยในช่วงที่ 2 เพื่อตอบคำถามการวิจัยย่อยในข้อที่ 3 กระบวนการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ที่ส่งผลให้ชาวบ้านในชุมชนและนักท่องเที่ยวเห็นร่วมกันว่าเหมาะสม มีลักษณะอย่างไร สามารถอธิบายได้ดังนี้

คำซ้ำที่เป็นฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ในขั้นตอนการวิจัยช่วงที่ 1 ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลหลักในการออกแบบตกแต่งภายใน เรือนแถวชั้นเดียวริมคลองอัมพวา เพื่อเป็นที่พักสำหรับนักท่องเที่ยว ให้ได้มาซึ่งภาพจำลองบรรยากาศ และจะถูกนำไปใช้เป็นภาพกระตุ้นการรับรู้ ตามทฤษฎี S-O-R ในการทำการศึกษาปัจจัยเชื่อมโยงกับลักษณะทางกายภาพและผลการรับรู้ (ปรีชญาครูเกษตร, 2554) เป็นการเปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว

จากการได้มาซึ่งข้อมูลประกอบการออกแบบ ในรูปของคำสำคัญที่เป็นฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ ในการวิจัยช่วงที่ 1 ส่งต่อมายังขั้นตอนการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบที่นำไปใช้กระตุ้นการรับรู้ จนสรุปผลการวิจัยออกมา ขั้นตอนการวิจัยทั้งหมด สามารถตอบคำถามหลักงานวิจัยได้อย่างละเอียดครบถ้วน

5.2.3 สรุปแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน

ทฤษฎีวัฒนธรรมที่แฝงตัวอยู่ในชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีมากมาย อยู่ในรูปแบบที่สัมผัสได้และสัมผัสไม่ได้ ทฤษฎีวัฒนธรรม เป็นสินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้คุณค่า (Provides) นอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เป็นสินทรัพย์ (Throsby, 2001) การที่จะสามารถนำทฤษฎีวัฒนธรรมมาใช้ในงานออกแบบ จำเป็นอย่างยิ่งที่นักออกแบบควรให้ความสนใจอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมที่จะนำมาใช้นั้น เพื่อที่จะเป็นการลดปัญหาการลดทอนคุณค่าด้านอัตลักษณ์สถานที่ อันเนื่องมาจากผลงานออกแบบที่ปรากฏในชุมชน การวิจัยนี้มุ่งค้นหาแนวทางในการออกแบบเพื่อลดทอนปัญหาที่จะเกิดขึ้นดังกล่าวข้างต้น ดังต่อไปนี้

1) การค้นหา (Investigation) เป็นขั้นตอนแรกที่เป็นกุญแจสำคัญในการค้นหาของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยได้มาจากทฤษฎีวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชน เช่น สภาพแวดล้อม อาคารสถานที่ วิถีชีวิต ประเพณีและอื่น ๆ ในขั้นตอนนี้จะเหมือนเป็นการตรวจสอบย้อนกลับ ของนักออกแบบต่อชุมชน ซึ่งในบางครั้งชาวบ้านเป็นผู้แจ้งให้นักออกแบบได้ทราบ และในทางกลับกัน นักออกแบบซึ่งเป็นคนนอกพื้นที่ค้นหาอัตลักษณ์บางสิ่งเจอแล้วนำกลับไปบอกชาวบ้าน ขั้นตอนนี้จึงถือได้ว่า เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันและกัน

2) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ขั้นตอนนี้เพื่อให้นักออกแบบได้ข้อมูลในเชิงลึกที่อาจไม่ปรากฏให้เห็นในเอกสารหรือการสังเกต ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ พูดคุย ร่วมทำกิจกรรมนี้สามารถอธิบายปรากฏการณ์หรือความเป็นมาบางอย่างที่ซ่อนอยู่ ที่ก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นได้ในเวลาต่อมา ฉะนั้นการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อเก็บข้อมูล จึงมีความสำคัญอย่างมากในการออกแบบเชิงวัฒนธรรม

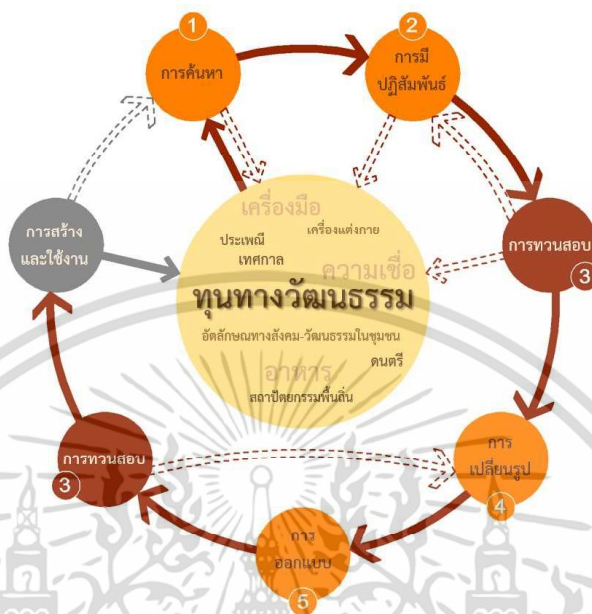
3) การทวนสอบ (Verification) คือขั้นตอนหลังจากการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล ก่อนการนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบ ควรมีการทวนสอบเพื่อยืนยันถึง ฉันทามติของข้อมูลที่วิเคราะห์ได้ ในวิจัยนี้เลือกใช้วิธีการ EDFR เพื่อให้ได้ฉันทามติของข้อมูล อยู่ในช่วง ที่ 1 ของการดำเนินการวิจัย รวมถึงเมื่อได้ผลงานการออกแบบ ก็ควรนำผลงานนั้นไปทวนสอบอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยัน ถึง ฉันทามติอีกครั้งต่อผลงานการออกแบบ นั่นคือการทดสอบการรับรู้ของผลงานการออกแบบที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้

4) การเปลี่ยนรูป (Transformation) ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาร่างความคิด (Idea Sketch) จากข้อมูลในรูปแบบของคำสำคัญของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนอัมพวา จะมีการแปลงความหมายหรือวัตถุทางวัฒนธรรมให้ออกมาเป็นงานออกแบบตกแต่งภายในที่ถูกต้องและสามารถแสดงออกได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของอัมพวา

5) การออกแบบ (Design) ในขั้นตอนนี้เป็นการแสดงรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของอัมพวา ลงสู่งานออกแบบตกแต่งภายใน ตามคุณลักษณะทั้งหมดของข้อมูลในรูปแบบของคำสำคัญ เพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถตรวจสอบได้ถึงวัตถุทางวัฒนธรรมที่นำมาแสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน

จากขั้นตอนการวิจัยที่ดำเนินการและผลการวิจัยที่ได้ สามารถสรุปแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน ได้ออกมาเป็นกระบวนการได้

5 ขั้นตอน ผู้วิจัยขอเรียกกระบวนการดังกล่าวว่า CCDP Model (Cross Cultural Design Process) ดังแสดงในภาพที่ 5.1



ภาพที่ 5.1 CCDP Model

เมื่อนำ CCDP Model หรือ กระบวนการออกแบบข้ามวัฒนธรรม มาพิจารณาเปรียบเทียบกับกระบวนการออกแบบโดยปกติ สิ่งที่มีความพิเศษแตกต่างออกไปมี 2 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นตอนการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ในที่นี้คือการที่ นักออกแบบมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องลงพื้นที่เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและมีปฏิสัมพันธ์ กับชาวบ้านในพื้นที่ รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับชุมชน ทำการพูดคุย สอบถาม ถึงข้อมูลในเชิงลึกเพื่อทราบถึงเหตุปัจจัยของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงมุมมองต่อชุมชนในแง่ต่าง ๆ อีกทั้งปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องกระทำกับชาวบ้านในหลายช่วงวัย เพื่อให้ได้มาซึ่งมุมมองที่มีความหลากหลายของช่วงวัยเป็นสำคัญ 2) ขั้นตอนการทวนสอบ (Verification) ตาม CCDP Model นี้มีถึง 2 ครั้ง ที่มีความจำเป็นต้องทวนสอบ นั่นคือทวนสอบในขั้นตอนการได้มาของข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ และการทวนสอบในขั้นตอนที่ผลงานการออกแบบแล้วเสร็จ ก่อนที่จะไปสู่ขั้นตอนในการก่อสร้าง ซึ่งการทวนสอบทั้ง 2 ครั้งดังกล่าว เป็นการยืนยันได้ถึงฉันทามติต่อผลงานการออกแบบที่จะเกิดในชุมชนว่า จะยังคงสามารถแสดงออกได้ถึงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชนได้ และลดโอกาสเกิดการขัดแย้งภายในชุมชน อันมีเหตุมาจากการลดทอนคุณค่าทางอัตลักษณ์ของชุมชน

ดังนั้น CCDP Model จึงเป็น การเสนอแนวทางการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความขัดแย้งของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ในข้อที่ 2

5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สิ่งที่ค้นพบจากการวิจัยในครั้งนี้ ก่อให้เกิดความรู้และแนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน โดยสามารถลดความขัดแย้งในชุมชนได้ หากมีการนำแนวทางดังกล่าวไปใช้กับการออกแบบตกแต่งภายในพื้นที่ใช้สอยอื่น ๆ นอกเหนือจากห้องพักนักท่องเที่ยว เช่น ร้านอาหาร ร้านขายสินค้า ร้านกาแฟ เป็นต้น ที่จะเกิดขึ้นในชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแห่งอื่น ก็จะเป็นการต่อยอดผลการศึกษาให้มีความกว้างมากยิ่งขึ้น นอกเหนือจากนั้นในขั้นตอนของการเก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยควรมีคนรู้จักคุ้นเคยที่เป็นคนในพื้นที่ เพื่อให้การแนะนำผู้วิจัยกับชาวบ้านในชุมชน จะเป็นการลดความกังวลใจของชาวบ้านในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี

นอกเหนือจากนั้น การศึกษาในครั้งต่อไป ควรนำปัจจัยด้านอื่น ที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์ต่อการรับรู้เข้ามาพิจารณาเพิ่มเติมด้วย เช่น อายุ รายได้ อาชีพ สัญชาติ เพื่อเกิดความสมบูรณ์ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่อผลงานการออกแบบได้ครอบคลุมขึ้น จนอาจถึงขั้นที่สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ที่มีความเฉพาะเจาะจงกับกลุ่มนักท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้งและมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- จุมพล พูลภัทรชีวิน. “อนาคตศึกษาและการวิจัยอนาคต”. รัฐสภาสาร. ปีที่ 30 ฉบับที่ 7 (ก.ค.2525) หน้า 66 – 70.
- จันทร์จิรา นันตา. 2546. “การศึกษาการรับรู้ของคนในชุมชน ต่อจินตภาพและเอกลักษณ์เมือง เพื่อการปรับปรุงภูมิทัศน์ ภูมิศึกษา พื้นที่เขตเทศบาลเมืองแพร่.” วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร สาขาวิชา การวางแผนชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อม บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ชลวุฒิ พรหมสาขา ณ สกลนคร. 2547. “วัฒนธรรมนำการออกแบบ : Designethnologie (design + ethnology).” วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ปีที่ 3(1) : 1-8.
- เชี่ยวชาญ ภาธรวงค์. 2556. “ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงกับประสิทธิภาพการบริหารงานนักวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัด นครพนม เขต 1.” วารสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. 4(7) : 104-116.
- ณัฐพงศ์ พันธุ์น้อย. 2557. ปัจจัยส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่มรดกวัฒนธรรมมีชีวิต: กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอกันชัง ประเทศญี่ปุ่น. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปีที่ 63 : 29-42.
- ดิเรก ปัทมศิริวัฒน์ และคณะ. 2549. “การสำรวจสถานะองค์ความรู้และแนวทางพัฒนาทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์.” รายงานการวิจัย : สำนักงานสภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- ทรงลักษณ์ ตันติพรวนิชกุล, พันธุ์ทิพย์ จงไกรย และลลิตา กาวีตะ. 2554. “การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตจากการพัฒนาการท่องเที่ยวตำบลอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม.” หน้า 215-222. ใน การประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 49. สำนักกองทุนสนับสนุนการวิจัย ไทยพีบีเอส. 2555. ตัวแทนชาวบ้านเข้าร่วมชี้แจงกรณีสร้าง รร.ริมคลองอัมพวา. [Online]. Available : <https://www.thaipbs.or.th/news/content/123941>
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. 2552. ชุดโครงการ "วาระแห่งชาติเพื่อการพัฒนาและจัดการ การท่องเที่ยวสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน ปี 2552". กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยว.
- ธีระ สิ้นเดชารักษ์ และนาฬิกาอติภักดิ์ แสงสนิท. 2556. การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: การรับรู้ของนักท่องเที่ยวความพร้อมของเจ้าของกิจกรรม และความเป็นไปได้ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน). สืบค้น 28 สิงหาคม 2561, จาก <http://www.dasta.or.th/images/inter/CT1%20TH.pdf>.
- นุชนารถ รัตน์สูงค์ชัย. 2554. “กลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.” หน้า 31-50. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มนุษยศาสตร์ในทศวรรษใหม่: พลวัตแห่งองค์ความรู้กับพหุลักษณะทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นพดล สหชัยเสรี. 2549. Environment & Behavior. ภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. 2548. **การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน**. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ ดีไซน์.
- ปฏิพล ยอดสุรางค์. 2555. **มรดกและความฝันแห่งอัมพวา-เขาวราช**. [Online]. Available: <https://prachatai.com/journal/2012/09/42558>
- ปรีชญา ครูเกษตร, พรทิพย์ เรืองธรรม, สุเทพ ลืมพุท้ออักษร และสักรินทร์ แซ่ภู. 2550. “การประเมิน การรับรู้ด้านความรู้สึกต่อสภาพแวดล้อมจากการออกแบบ กรณีศึกษา พื้นที่ที่พักคอยสำหรับ ผู้รับบริการ โรงพยาบาลนพรัตนราชธานี” หน้า 122-138. ใน **งานประชุมสภาวิชาการ สถาบันตยกรรรมภายในและการออกแบบภายในแห่งประเทศไทย (IAIDAC)**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- ปรีชญา ครูเกษตร. 2554. ปัจจัยกำหนดสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้านการขาย ที่สื่อเอกลักษณ์ ของสินค้าที่อิงแนวคิดด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎี บัณฑิต สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ) คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พระธรรมปิฎก. 2546. **การพัฒนาที่ยั่งยืน**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มูลนิธิโกมลคีมทอง.
- ไพฑูริย์ พงศะบุตร. 2552. การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ. **สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ฉบับเสริมการเรียนรู้**. เล่ม 5. พิมพ์ครั้งที่ 5. ภาวเดช พยัฆวิเชียร. 2539. “พัฒนาท่องเที่ยวไทยในทิศทางที่ยั่งยืน”. **จุลสารการท่องเที่ยว**. ปีที่ 15(2): 17.
- ภัทรพร ทรวงศิริกุล. 2544. การพัฒนาองค์ประกอบเชิงพื้นที่ เพื่อปรับปรุงความซับซ้อนของผังพื้นที่ และการหาทางภายในอาคารสถานีขนส่งผู้โดยสารหมอชิต 2. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรม ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เลิศวิทย์ เงินทาบ. 2552. พัฒนาการที่พักนักท่องเที่ยว บริเวณชุมชนริมคลองอัมพวา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วณิ ปิ่นประทีป. 2548. **รวมตัวชีวิตเกี่ยวกับความอยู่เย็นเป็นสุข**. นนทบุรี : สำนักงานปฏิรูประบบ สุขภาพแห่งชาติ (สปรส.).
- วลัยลักษณ์ ทรงศิริ. 2559. “ชุมชนโบราณในพื้นที่น้ำสำคัญ ปาดัน.” **วารสารเมืองโบราณ**. ปีที่ 42(3) : 75-86.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. 2541. “จิตวิทยาสภาพแวดล้อม: การแนะนำวิชา.” **วารสารวิจัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย**. ปีที่ 5 : 79-100.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. 2549. **พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม: มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการ ออกแบบและการวางแผน**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัลลภ รัฐฉัตรานนท์. 2562. “การวิจัยอนาคตโดยใช้เทคนิคเดลฟาย.” **วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับ บัณฑิตศึกษา**. ปีที่ 8(1) : 1-10.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรรณศิลป์ พีรพันธุ์ และศิริวรรณ ศิลปาธรณ์. 2553. การอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนอัมพวาจังหวัดสมุทรสงคราม. เอกสารประกอบปาฐกถาเสถียรของแผ่นดิน “ชุดเศรษฐกิจพอเพียง” เรื่อง “การอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม”. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศลิษา อีรานนท์ และประกาศิต โสภณจรัสกุล. 2559. “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: ทางเลือก-ทางรอดของการท่องเที่ยวไทย.” วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยปทุมธานี. ปีที่ 8(2) : 206-215.
- ศิริลักษณ์ เมฆอ่อน และมนสิชา เพชรานนท์. 2556. “ผลกระทบการท่องเที่ยวต่ออัตลักษณ์ชุมชน: กรณีศึกษาชุมชนแหล่งท่องเที่ยวอัมพวา.” วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ปีที่ 12 : 1-19.
- ศิริลักษณ์ นาโม. 2563. รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการนำร่องเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาสภาพแวดล้อมคลองอัมพวา. [Online]. Available: <https://wikicomunity.sac.or.th/community/446>.
- ศิริวรรณ ศิลปาธรณ์. 2559. การอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนอัมพวา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และศุภร เสรีรัตน์. 2546. การบริหารการตลาด ยุคใหม่. กรุงเทพฯ : ธรรมสาร.
- ศรีดาราดิเพียร. 2551. กระบวนการวิจัยเชิงประจักษ์สู่เกณฑ์การออกแบบห้องพักผู้ป่วยเดี่ยวของโรงพยาบาลในบริบทพฤติกรรมและการรับรู้ของไทย. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สีปพนนท์ เกตุทัต. 2542. “การพัฒนาการวิจัย: สร้างสรรค์ปัญญาเพื่อพัฒนาประเทศ.” ประชาคมวิจัย. ปีที่ 27(กันยายน) : 23-26.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, พิเชฐ สายพันธ์, อรุมา เตพลกุล และธีระ สิ้นเดชารักษ์. 2556. การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism). กรุงเทพฯ : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2560. แผนกลยุทธ์ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2560 – 2564. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- เหรียญ หล่อวิมมล. 2554. “การศึกษาเมืองมรดกโลก: กรณีเมืองฮอยอัน.” วารสารมนุษยศาสตร์สาร คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ปีที่ 12(2) : 1-15.
- อริสรา เสยานนท์. 2552. “การป้องกันการเสื่อมโทรมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของตลาดน้ำอัมพวา.” วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. ปีที่ 24(4) : 163-172.
- Agyeiwaah, E., McKercher, B. and Suntikul, W. 2017. “Identifying core indicators of sustainable tourism: A path forward?” *Tourism Management Perspectives*. 24: 26-33.
- Australia ICOMOS Inc. 1999. *The Burra Charter: the Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance*. Australia: Australia ICOMOS Incorporated.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Bagozzi, R.P. 1980. "Performance and Satisfaction in an Industrial Sales Force: An Examination of their Antecedents and Simultaneity." **Journal of Marketing**. 44(2): 65-77.
- Bagozzi, R. P. 1986. Attitude formation under the theory of reasoned action and a purposeful behaviour reformulation. **British Journal of Social Psychology**. 25(2): 95-107.
- Belk, R. W. 1975. "Situational Variables and Consumer Behavior." **Journal of Consumer Research**. 2(3): 157-64.
- Bernard, M. F. 1993. "Management guidelines for world cultural heritage sites." **International Centre for the Study of the Preservation and the Restoration of Cultural Property**. 107-109.
- Bourdieu, P. 1986. "The Forms of Capital." Pp. 241-258. in **Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education**, edited by J. G. Richardson. New York: Greenwood Press.
- Buxton, B. 2007. **Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design**. Morgan Kaufmann.
- Carr, S. 1967. The City of Mind of W.R. Ewald (Ed). **Environment for Man: The next fifty years**. Bloomington: Indiana University.
- Ching, F. D. K. 1987. **Interior Design Illustrated**. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Cousins, C. 2014. **Design Science: What Is Gestalt Theory?**. [Online]. Available : <https://designshack.net/articles/inspiration/design-science-what-is-gestalt-theory/>.
- Devlin, K. and Nasar, J. L. 1989. The beauty and the beast: Some preliminary comparisons of "high" versus "popular" residential architecture and public versus architect judgments of same. **Journal of Environmental Psychology**. 9(4): 333-344.
- Djukic, A. and Vukmirovic, M. 2012. Creative cultural tourism as a function of competitiveness of cities. [Article]. **TTEM-Technics Technologies Education Management**. 7(1): 404-410.
- Gibson, J. J. 1979. **The ecological approach to visual perception**. Boston: Houghton Mifflin.
- Goldschmidt, G. and Smolkov, M. 2006. "Research article Abstract only Variances in the impact of visual stimuli on design problem solving performance." **Journal of Design Studies**. 27(5): 549-569.
- Gössling, S., Peeters, P.M., Hall, C.M., Ceron, J.P., Dubois, G., Lehmann, L.V. and Scott, D. 2012. "Tourism and water use: Supply, demand, and security. An international review." **Tourism Management**. 33(1): 1-15.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Hall, C. M. 2007. "Chapter 15 - Tourism and Regional Competitiveness." **Developments in Tourism Research**. 217-230.
- Hershberger, W. A., Carpenter, D. L., Starzec, J. and Laughlin, N. K. 1974. "Simulation of an object rotating in depth: constant and reversed projection ratios." **Journal of Experimental Psychology**. 103: 844-853.
- Ittelson, W., Proshansky, H., Rivlin, L. and Winkel, G. 1974. **An Introduction to Environmental Psychology**. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Jensen, C. 1996. **Delphi in depth: Power techniques from the experts** Berkeley. Singapore: McGraw-Hill.
- Jensen, C. and Anderson, L. 1996. **Delphi in depth: power techniques from the experts**. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Juan, Z. and Xinyi, Z. 2020. "Research on Local Culture based on Landscape Design of Characteristic Town." **E3S Web Conf**. 189(2020).
- Klint, L.M. 2012. **Tourism, the environment and sustainability: An exploration of Melanesian constitutions**. La Trobe University: 346.
- Lawrence, R.J. 1987. "What Makes a House a Home?" **Journals of Environment and Behavior**. 19(2): 154-168.
- Mcnulty, R.H. 1985. **The Economics of Amenity**. Washing, D.C.: Partners for Livable Places.
- Mehrabian, D. and Jacoby, J. 1986. "Exploring the Development of Store Images." **Journal of Retailing**. 62(2): 145-165.
- Muller, M. J. 2007. "Participatory design: The third space in HCI." 165-185. In **Human-Computer Interaction Handbook**. Florida: CRC Press.
- Patton, M. Q. 1990. **Qualitative evaluation and research methods** (2nd ed.). California: Sage Publications, Inc.
- Pearce, D.G. 1995. **Tourism Today: A Geographical Analysis**. Longman Scientific & Technical, Harlow.
- Richards, G. and Wilson, J. 2006. "Developing Creativity in Tourist Experiences: A Solution to The Serial Reproduction of Culture?". **Tourism Management**. 27(6): 1209-1223.
- Rigall-I-Torrent, R. 2008. "Sustainable Development in Tourism Municipalities: The Role of Public Goods". **Tourism Management**. 29(5): 883-897.
- Ritterfeld, U. and Cupchik, G.C. 1996. "Perceptions of interior spaces." **Journal of Environmental Psychology**. 16(4): 349-360.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Robinson, M. and Picard, D. 2006. **Tourism, culture and sustainable development**. [Online]. Available : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147578>
- Rung-Tai, L. 2007. “Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern Product Design: A Case Study of a Cross-cultural Product Design Model.” **International Journal of Design**. 1(2): 47-55.
- Sanders, E. B. N. and Stappers, P. J. 2012. **Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design**. BIS Publishers.
- Sanders, E. B. N. and Stappers, P. J. 2014. “Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making in codesigning.” **CoDesign**. 10(1): 5-14.
- Schiffman, L.G. and Kanuk, L.L. 1991. **Consumer behavior**. United States: Prentice Hall.
- Schuler, D. and Namioka, A. 1993. **Participatory design: Principles and practices**. CRC Press.
- Setokoe, T. J. 2021. “Community-based tourism: A panacea for community development in ngileni village, eastern cape, south Africa.” **Geo Journal of Tourism and Geosites**. 34: 28-32.
- Sharpley, R. 2000. “Tourism and sustainable development: Exploring the theoretical Divide.” **Journal of Sustainable Tourism**. 8: 1-19.
- Silapacharanan, S. 2007. “Amphawa and Its Cultural Heritage”. **Nakhara: Journal of Environmental Design and Planning**. 3: 11-22.
- Throsby, D. 2001. **Economics and Culture**. United Kingdom: The Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Tunbridge, J.E. and Ashworth, G.J. 1996. **Dissonant heritage: the management of the past as a resource in conflict**. New York: J. Wiley.
- Van der Velden, M., Brinkman, W. P. and Van Paassen, M. M. 2016. “Consensus-based collaborative design of user interfaces.” 3472-3484. In **Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**.
- Waridin, and Astawa, I. P. 2021. “Shifting of Land Use in Sustainable Tourism: A Local Cultural Approach in Indonesia.” **GeoJournal of Tourism and Geosites**. 35(2): 270-274.
- Werner, C. M. 1987. “Home Interiors: A Time and Place for Interpersonal Relationships.” **Environment and Behavior** 19(2): 169-179.
- Witkin, B. R. and Altschuld, J. W. 1995. **Planning and Conducting Needs Assessments: A Practical Guide**. California: SAGE Publications, Inc
- World Tourism Organization. UNWTO Tourism Highlights, 2016 Edition. 2016th ed. Madrid: World Tourism Organization.

ภาคผนวก

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ EDFR ครั้งที่ 1 2 และ 3
2. แบบประเมินความชัดเจนในการออกแบบ
3. แบบสัมภาษณ์ การประเมินการรับรู้ต่อการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา
4. เอกสารการตีพิมพ์เผยแพร่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ครั้งที่ 1

ส่วนหนึ่งประกอบวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา

สาขา สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นการทำเดลฟายแบบ EDFR ครั้งที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลเพื่อค้นหา ความเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวาในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
2. โปรดตอบแบบสัมภาษณ์ทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย
3. แบบสัมภาษณ์นี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
 - ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายในเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ
 เพศชาย เพศหญิง อายุ.....ปี ประสบการณ์ทำงาน.....ปี
3. อาชีพ
 รับจ้าง รับราชการ พนักงานบริษัท เจ้าของธุรกิจ
 อื่น ๆ ระบุ..... ตำแหน่ง.....
4. ภูมิลำเนา
 กรุงเทพฯ และปริมณฑล ต่างจังหวัด..... (ในเมือง / นอกเมือง)
5. การศึกษา
 ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย
 ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ ระบุ.....
6. โทรศัพท์หรืออีเมลที่สามารถติดต่อได้

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลอง

คำอธิบายแนวคำสัมภาษณ์

สภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา

1. ความเห็นในภาพรวมโดยทั่วไปเกี่ยวกับภาพที่นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประกอบการสัมภาษณ์



2. ความเห็นที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
 - 2.1 สี
 - 2.2 วัสดุและพื้นผิว
 - 2.3 แสงสว่าง
 - 2.4 สิ่งของตกแต่ง
 - 2.5 การตกแต่ง
 - 2.6 การเจาะช่องเปิด
 - 2.7 ที่ว่าง
3. ความเห็นในภาพรวมเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงการใช้สอย ของสภาพแวดล้อมภายในที่เปลี่ยนแปลงไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ครั้งที่ 2

ส่วนหนึ่งประกอบวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา

สาขา สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นการทำ EDRF ครั้งที่ 2 เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลเพื่อเรียงลำดับความเด่นชัดของความเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
2. โปรดตอบแบบสัมภาษณ์ทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย
3. การตอบแบบสัมภาษณ์นี้ใช้วิธีการให้ค่าคะแนนเพื่อแสดงความคิดเห็น มาก-น้อยของความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ในแต่ละเรื่อง โดยกำหนดให้

ค่าคะแนน 5	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	มากที่สุด
ค่าคะแนน 4	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	มาก
ค่าคะแนน 3	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	ปานกลาง
ค่าคะแนน 2	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	น้อย
ค่าคะแนน 1	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	น้อยที่สุด

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสัมภาษณ์ ความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชน
อัมพวาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพ**

ลำดับ	ปัจจัย	ระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	สี						
	1.1 สีน้ำตาลของไม้จริง						
	1.2 สีไม้สัก						
	1.3 สีไม้แดง						
	1.4 สีไม้เต็ง						
	1.5 สีไม้เบญจพรรณ						
	1.6 สีไม้จริงที่ทำนํ้ามันรักษาเนื้อไม้						
	1.7 สีจากวัสดุดินเผา						
2	วัสดุและพื้นผิว						
	2.1 ผิวไม้จริง						
	2.2 ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู						
	2.3 ผิวไม้จริงเคลือบนํ้ามันรักษาเนื้อไม้						
	2.4 ผิวไม้จริงทาสีแล็กเกอร์หรือขี้แล็ก						
	2.5 ผิวไม้จริงทาสีย้อมรักษาเนื้อไม้						
3	แสงสว่าง						
	3.1 แสงธรรมชาติ						
	3.2 แสงจากตะเกียงเจ้าพายุ						
	3.3 แสงจากตะเกียงรั้ว						
	3.4 แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง						
	3.5 แสงสลัว						
	3.6 แสงสะท้อนผิวนํ้า						
4	สิ่งของตกแต่ง						
	4.1 รูปภาพบุคคลในครอบครัว						
	4.2 รูปภาพสถานที่ที่ไปท่องเที่ยวมา						
	4.3 ของประดับจากสถานที่ท่องเที่ยว						
	4.4 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา						
	4.5 ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง						
	4.6 เครื่องมือทำมาหากิน						
	4.7 กระจ่างต้นไม้แขวน						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับ	ปัจจัย	ระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
5	การตกแต่ง						
	5.1	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ					
	5.2	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน					
	5.3	เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น					
	5.4	อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง					
6	การเจาะช่องเปิด						
	6.1	ช่องประตูบานเพี้ยมไม้ เปิดออกแล้ว เจอคลวง					
	6.2	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้					
	6.3	ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ					
	6.4	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้					
	6.5	ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ					
7	ที่ว่าง						
	7.1	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกัน ส่วนเพื่อใช้งาน					
	7.2	ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา					
	7.3	ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้นตามพื้นที่ใช้งาน					
8	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ						
	8.1	บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น					
	8.2	ห้องน้ำภายในห้องพัก					
	8.3	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพยุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ					
	8.4	กิจกรรมการล่องเรือ ชมทิวทัศน์ ไร่บาตร					
	8.5	ปรับใช้วัสดุทดแทน					
	8.6	บรรยากาศความเป็นสวน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ครั้งที่ 3

ส่วนหนึ่งประกอบวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น
แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา
สาขา สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นการทำ EDFR ครั้งที่ 3 เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลเพื่อยืนยันและทบทวนความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
2. โปรดตอบแบบสัมภาษณ์ทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย
3. แบบสัมภาษณ์ส่วนที่ 1 ใช้วิธีการให้ค่าคะแนนเพื่อแสดงความคิดเห็น มาก-น้อยของความโดดเด่นในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา ในแต่ละเรื่อง อีกครั้งหนึ่ง โดยกำหนดให้

ค่าคะแนน 5	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	มากที่สุด
ค่าคะแนน 4	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	มาก
ค่าคะแนน 3	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	ปานกลาง
ค่าคะแนน 2	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	น้อย
ค่าคะแนน 1	มีความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน	น้อยที่สุด
4. แบบสัมภาษณ์ส่วนที่ 2 กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในคำตอบที่ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องด้วยมากที่สุดเพียง 1 ข้อเท่านั้น

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 1 ความโดดเด่นในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น
ของชุมชนอัมพวา**

ลำดับ	ปัจจัย	ระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	สี						
	1.1 สีน้ำตาลของไม้จริง						
	1.2 สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง						
	1.3 สีไม้จริงที่ทำน้ำมันรักษาเนื้อไม้						
	1.4 สีจากวัสดุดินเผา						
2	วัสดุและพื้นผิว						
	2.1 ผิวไม้จริง						
	2.2 ผิวไม้จริงมีนวลจากการเช็ดถู						
	2.3 ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้						
	2.4 ผิวไม้จริงทาแล็กเกอร์หรือชแล็ก						
	2.5 ผิวไม้จริงทาสีย้อมรักษาเนื้อไม้						
3	แสงสว่าง						
	3.1 แสงธรรมชาติ						
	3.2 แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้า พายุ ที่ติดตั้งใช้หลอดไฟ ประหยัด						
	3.3 แสงหลอดไฟประหยัดที่ส่องเหลือง						
	3.4 แสงสลัว						
	3.5 แสงสะท้อนผิวน้ำ						
4	สิ่งของตกแต่ง						
	4.1 รูปภาพบุคคลในครอบครัว						
	4.2 ปฏิทินหรือรูปภาพจากปฏิทิน						
	4.3 ของที่ระลึกจากสถานที่ท่องเที่ยว						
	4.4 ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา						
	4.5 ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง						
	4.6 เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากิน ในอดีต เครื่องจักรสาน						
	4.7 กระจ่างต้นไม้ ต้นไม้แขวน						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับ	ปัจจัย	ระดับความเด่นชัดในการเป็นตัวแทน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
5	การตกแต่ง						
	5.1 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ						
	5.2 เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน						
	5.3 เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น						
	5.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง						
6	การเจาะช่องเปิด						
	6.1 ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้ว เจอคอลง						
	6.2 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้						
	6.3 ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ						
	6.4 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้						
	6.5 ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ						
7	ที่ว่าง						
	7.1 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกัน ส่วนเพื่อใช้งาน						
	7.2 ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา						
	7.3 ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้นตามพื้นที่ใช้งาน						
8	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ						
	8.1 บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น						
	8.2 ห้องน้ำภายในห้องพัก						
	8.3 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ						
	8.4 กิจกรรมการล่องเรือ ชมทิวทัศน์ ไร่บาตร						
	8.5 ปรับใช้วัสดุทดแทน						
	8.6 บรรยากาศความเป็นสวน						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสัมภาษณ์ตอนที่ 2 ความโดดเด่นในการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น
ของชุมชนอัมพวา สิ่งใดมีความชัดเจนมากที่สุด**

2.1 ในแต่ละปัจจัย ประกอบไปด้วยประเด็นทางอัตลักษณ์ของสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชน
ตลาดน้ำอัมพวา หลากหลายประเด็น หากท่านระบุเพียง 1 ประเด็นอัตลักษณ์ในแต่ละปัจจัย
ท่านจะเลือกประเด็นใดในปัจจัยนั้น ๆ

ปัจจัย เรื่องสี ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- | | |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> สีน้ำตาลของไม้จริง | <input type="checkbox"/> สีไม้เบญจพรรณ เช่น ไม้สัก ไม้แดง |
| <input type="checkbox"/> สีไม้จริงที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้ | <input type="checkbox"/> สีจากวัสดุดินเผา |

ปัจจัย เรื่องวัสดุและพื้นผิว ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- | | | |
|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ผิวไม้จริง | <input type="checkbox"/> ผิวไม้จริงมันวาวจากการเช็ดถู | <input type="checkbox"/> ผิวไม้จริงเคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้ |
| <input type="checkbox"/> ผิวไม้จริงทาแล็กเกอร์หรือขี้แล็ก | <input type="checkbox"/> ผิวไม้จริงทาสีอ้อมรักษาเนื้อไม้ | |

ปัจจัย เรื่องแสงสว่าง ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- | | |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> แสงธรรมชาติ | <input type="checkbox"/> แสงจากตะเกียงรั้ว ตะเกียงเจ้าพายุ ที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์ |
| <input type="checkbox"/> แสงหลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลือง | <input type="checkbox"/> แสงสลัว <input type="checkbox"/> แสงสะท้อนผิวน้ำ |

ปัจจัย เรื่องสิ่งของตกแต่ง ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รูปภาพบุคคลในครอบครัว | <input type="checkbox"/> ปฏิทินหรือรูปภาพจากปฏิทิน |
| <input type="checkbox"/> ของที่ระลึกจากสถานที่ท่องเที่ยว | <input type="checkbox"/> ภาพเก่าในอดีตของอัมพวา |
| <input type="checkbox"/> ของใช้ในสมัยก่อนในพื้นที่อัมพวา เช่น ตะเกียง ภาพระฆังเหลือง | |
| <input type="checkbox"/> เครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ทำมาหากินในอดีต เครื่องจักรสาน | |
| <input type="checkbox"/> กระถางต้นไม้แขวน | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัย เรื่องการตกแต่ง ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ประกอบอาชีพ เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
- เครื่องเรือนเรียบง่าย ที่นั่ง นอน นุ่น อุปกรณ์ที่ใช้ในอดีต เช่น ตะเกียง

ปัจจัย เรื่องการเจาะช่องเปิด ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- ช่องประตูบานเฟี้ยมไม้ เปิดออกแล้วเจอคลอง ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นไม้
- ช่องระบายอากาศเหนือประตูชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ
- ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นไม้
- ช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง ชนิดที่เป็นตะแกรงโลหะ

ปัจจัย เรื่องที่ว่าง ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน ห้องโล่งสี่เหลี่ยม ปรับใช้งานตามช่วงเวลา
- ห้องโล่ง มีการเพิ่ม ลด ระดับพื้น ตามพื้นที่ใช้งาน

ปัจจัย ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตลาดน้ำอัมพวา

- บรรยากาศตลาดน้ำยามเย็น ค่าขายสารพัดอาหาร ผลไม้ ห้องน้ำภายในห้องพัก
- อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเช่น เครื่องปรับอากาศ เครื่องทำน้ำอุ่น ทางลาดและราวพุงตัวสำหรับผู้สูงอายุ
- กิจกรรมการล่องเรือ ชมหิ่งห้อย ใส่บาตร ปรับใช้วัสดุทดแทน
- บรรยากาศความเป็นสวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบประเมินความชัดเจนในการออกแบบ

ส่วนหนึ่งประกอบวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น
แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา
สาขา สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบประเมินความชัดเจนในการออกแบบฉบับนี้ เป็นการทำให้ประเมินงานออกแบบตกแต่งภายในที่พนักท่องเที่ยวยุติพักที่ตั้งอยู่ในอัมพวา เพื่อประเมินความชัดเจนของประเด็นการเป็นตัวแทน อัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา
2. โปรดตอบแบบประเมินความชัดเจนในการออกแบบตกแต่งภายในตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย โดยกรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในคำตอบที่ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องด้วยมากที่สุดเพียง 1 ข้อเท่านั้น และท่านสามารถเพิ่มเติมข้อเสนอแนะได้ หากท่านต้องการ
3. แบบประเมินความชัดเจนในการออกแบบตกแต่งภายในที่พนักท่องเที่ยวยุติพักที่ตั้งอยู่ในอัมพวา ใช้วิธีการให้ค่าคะแนนเพื่อแสดงความคิดเห็น 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย ต่อความชัดเจนในแต่ละปัจจัยในการออกแบบตกแต่งภายในที่ใช้แนวคิดมาจากอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา โดยกำหนดให้

ค่าคะแนน 3	มีความชัดเจนในการออกแบบ	มาก
ค่าคะแนน 2	มีความชัดเจนในการออกแบบ	ปานกลาง
ค่าคะแนน 1	มีความชัดเจนในการออกแบบ	น้อย

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมิน ความชัดเจนในการออกแบบ ตามปัจจัยที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรม

ท้องถิ่นของชุมชนอัมพวาในส่วนของสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียว

ลำดับ	ปัจจัยด้านการออกแบบตกแต่งภายใน	ระดับความชัดเจนในการออกแบบ			ข้อเสนอแนะ
		3	2	1	
1	สี เป็นสีน้ำตาลของไม้จริง จำพวกไม้เบญจพรรณ ที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้				
2	วัสดุและพื้นผิว เป็นผิวไม้จริงที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้				
3	แสงสว่าง เน้นแสงธรรมชาติ แสงจากตะเกียงที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลืองและแสงที่มีความสลัว				
4	สิ่งของตกแต่ง เป็นภาพบรรยากาศอัมพวา และอุปกรณ์ใช้สอยในชีวิตประจำวันในอดีต เช่น ตะเกียง ภาพชนบทของเหลือง				
5	การตกแต่ง ใช้การตกแต่งโดยเครื่องเรือนแบบเรียบง่ายเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพและใช้ในชีวิตประจำวัน				
6	ช่องเปิด เปิดประตูบานเฟี้ยมและช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง				
7	ที่ว่าง เป็นรูปแบบห้องโล่งสี่เหลี่ยมใช้เครื่องเรือนกันส่วนเพื่อใช้งาน				
8	ข้อมูลอื่น ๆ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและอุปกรณ์รองรับการใช้งานได้กับทุกคน (Universal Design) มีห้องน้ำในห้องพักและบรรยากาศใส่บาตรยามเช้า ตลาดน้ำยามเย็น ชมทุ่งหอยยามค่ำ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารประกอบแบบการประเมินความชัดเจนในการออกแบบ

คำชี้แจง

แนวทางการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ EDFR ร่วมกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเจ้าของโฮมสเตย์ที่เป็นคนอัมพวาโดยกำเนิด กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบตกแต่งภายในที่ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบด้านอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 9 ท่าน ทำให้ทราบถึงความโดดเด่นในการเป็นตัวแทนอัตลักษณ์สังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนน้ำอัมพวา ในส่วนเฉพาะสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา จนสามารถนำแนวทางซึ่งเป็นข้อค้นพบมาใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่พักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวาได้

ผู้วิจัยให้นักออกแบบข้ามวัฒนธรรมทำการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน โดยการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา ในส่วนเฉพาะสภาพแวดล้อมภายในของเรือนแถวไม้ชั้นเดียวริมคลองอัมพวา ที่ได้จากกระบวนการ EDFR ที่เป็นข้อค้นพบ มาใช้ในการออกแบบตกแต่งภายในห้องพักนักท่องเที่ยว โดยพิจารณา ร่วมกับการลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาสภาพแวดล้อมประกอบกับการดูภาพถ่ายของเรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวาในสภาพปัจจุบัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประเมินครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบจากข้อค้นพบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. สี เป็นสีน้ำตาลของไม้จริง จำพวกไม้เบญจพรรณ ที่ทาน้ำมันรักษาเนื้อไม้
2. วัสดุและพื้นผิว เป็นผิวไม้จริงที่เคลือบน้ำมันรักษาเนื้อไม้
3. แสงสว่าง เน้นแสงธรรมชาติ แสงจากตะเกียงที่ดัดแปลงใช้หลอดไฟประดิษฐ์แสงเหลืองและแสงที่มีความสลัว
4. สิ่งของตกแต่ง เป็นภาพบรรยากาศอัมพวา และอุปกรณ์ใช้สอยในชีวิตประจำวันในอดีต เช่น ตะเกียง ภาชนะทองเหลือง
5. การตกแต่ง ใช้การตกแต่งโดยเครื่องเรือนแบบเรียบง่าย เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพและใช้ในชีวิตประจำวัน
6. ช่องเปิด เปิดประตูบานเฟี้ยมและช่องระบายอากาศช่วงบนของผนัง
7. ที่วาง เป็นรูปแบบห้องโล่งสี่เหลี่ยมใช้เครื่องเรือนกันส่วเพื่อใช้งาน
8. ข้อมูลอื่น ๆ มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและอุปกรณ์รองรับการใช้งานได้กับทุกคน (Universal Design) มีห้องน้ำในห้องพักและบรรยากาศใส่บาตรยามเช้า ตลาดน้ำยามเย็น ชมหิ่งห้อยยามค่ำ

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญใช้ปัจจัยในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในดังกล่าว ร่วมกับภาพจำลองบรรยากาศ (3D Stimulation) ของสภาพแวดล้อมภายในห้องพักนักท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ในอัมพวา ที่อยู่ข้างล่างนี้มาใช้ร่วมกันเพื่อประเมินความชัดเจนในการออกแบบนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถาม

การประเมินการรับรู้ต่อการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น
แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลและความคิดเห็น เพื่อนำไปวิเคราะห์หาข้อสรุปการประเมินการรับรู้ต่อการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นแสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา
2. โปรดตอบแบบสัมภาษณ์ทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย
3. แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ
 - ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการตอบสนองทางด้านการรับรู้ต่อการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นแสดงผ่านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในของชุมชนอัมพวา (กรณีดูจากภาพตัวอย่าง)
 - ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความรู้สึกต่อการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในที่สื่ออัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

- ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ เพศชาย เพศหญิง
- อายุ.....ปี
- รายได้.....(เฉลี่ยต่อเดือน)
- อาชีพ

<input type="checkbox"/> ค้าขาย	<input type="checkbox"/> รับจ้าง	<input type="checkbox"/> รับราชการ	<input type="checkbox"/> พนักงานบริษัท
<input type="checkbox"/> เจ้าของธุรกิจ	<input type="checkbox"/> นักเรียน นักศึกษา	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....	
- การศึกษา

<input type="checkbox"/> ประถมศึกษา	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย
<input type="checkbox"/> อนุปริญญา	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....
- สถานะผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

<input type="checkbox"/> คนในพื้นที่ อาศัยอยู่ในพื้นที่.....ปี	<input type="checkbox"/> นักท่องเที่ยว เคยไปอัมพวา.....ครั้ง
ส่วนใหญ่นักท่องเที่ยวไปท่องเที่ยวแบบ <input type="checkbox"/> ไป-กลับ <input type="checkbox"/> ไปค้างคืน ถ้าไปค้างคืนใช้เวลาพักที่อัมพวา.....คืน	
- คุณมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะมากน้อยเพียงใด

<input type="checkbox"/> มาก	<input type="checkbox"/> ปานกลาง	<input type="checkbox"/> น้อย	<input type="checkbox"/> ไม่มีเลย
------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการตอบสนองทางด้านการรับรู้ต่อการนำอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา

คำอธิบาย ให้ท่านดูภาพ จากนั้นเสนอสิ่งที่ทำให้ท่านเกิดการรับรู้อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ที่แสดงผ่านการออกแบบตกแต่งภายในของชุมชนอัมพวา ว่ามีอะไรบ้างและให้ขีด/ ลงในช่องระดับการรับรู้ที่ตรงต่อความรู้สึกของท่านมากที่สุด และกรุณาแสดงเหตุผลประกอบในช่องหมายเหตุ

ตัวอย่าง

รับรู้ความเป็นอัมพวาได้จากสิ่งใด	ระดับของการรับรู้					เหตุผล
	น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	
	1	2	3	4	5	
1.						
2.						
3.						
สิ่งใดที่ไม่แสดงออกถึงความเป็นอัมพวา						เหตุผล
1.						
2.						
3.						

ข้อ 1 เริ่มหน้าต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับ		สิ่งใดที่สามารถแสดง อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของอัมพวา ผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน	ระดับการรับรู้					หมายเหตุ
			1	2	3	4	5	
1	อะไรที่ท่านมองเห็นจากภาพ สามารถรับรู้ อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม ท้องถิ่นของอัมพวา ที่แสดงผ่านการ ออกแบบตกแต่งภายใน ห้องพักผ่อนท่องเที่ยว	(1)						
		(2)						
		(3)						
		(4)						
		(5)						
		(6)						
		(7)						
		(8)						
		(9)						
		(10)						
		(11)						
		(12)						
		(13)						
		(14)						
		(15)						

ลำดับ		สิ่งใดที่ไม่สามารถแสดง อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น ของอัมพวา ผ่านการออกแบบตกแต่งภายใน	ระดับการรับรู้					หมายเหตุ
			1	2	3	4	5	
2	อะไรที่ท่านมองเห็นจากภาพ ไม่สามารถรับรู้ อัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรม ท้องถิ่นของอัมพวา ที่แสดงผ่านการ ออกแบบตกแต่งภายใน ห้องพักผ่อนท่องเที่ยว	(1)						
		(2)						
		(3)						
		(4)						
		(5)						
		(6)						
		(7)						
		(8)						
		(9)						
		(10)						
		(11)						
		(12)						
		(13)						
		(14)						
		(15)						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ตอนที่ 3 แบบสอบถาม เกี่ยวกับความรู้สึกต่อการออกแบบตกแต่งภายใน
ที่แสดงอัตลักษณ์ทางสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนอัมพวา**

ลำดับ	รู้สึกอย่างไรกับการออกแบบ	ระดับการรับรู้					หมายเหตุ
		1	2	3	4	5	
1	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง คุณค่าได้						
2	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง ความสวยงามได้						
3	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง ความน่าใช้สอยภายในพื้นที่						
4	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง การสะท้อนคุณค่าอัตลักษณ์ของอัมพวา						
5	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง ความประทับใจตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้เห็น						
6	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง การออกแบบที่ใส่ใจในอัตลักษณ์ของอัมพวา						
7	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง การฟื้นฟูอัตลักษณ์ของอัมพวา						
8	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง การรักษาคุณค่าอัตลักษณ์ของอัมพวา						
9	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง การนำใช้สอยเมื่อมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเข้ามา						
10	ภาพการออกแบบตกแต่งภายในทำให้ท่านรู้สึกถึง ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของอัมพวา						

หากที่พักที่พนักท่องเที่ยวนอ้ออัมพวามีการปรับปรุงตามภาพที่ท่านเห็น ท่านคิดว่า


1. ท่านจะหาโอกาสไปท่องเที่ยวพักผ่อนหรือไม่

ไปแน่นอน อาจจะไป ไม่ไปแน่นอน

2. หากท่านไป ท่านคิดว่าจะกลับไปท่องเที่ยวพักผ่อนซ้ำอีกหรือไม่

ไปแน่นอน อาจจะไป ไม่ไปแน่นอน

เอกสารการตีพิมพ์เผยแพร่



GTG	GEOJOURNAL OF TOURISM AND GEOSITES
	University of Oradea, Department of Geography, Tourism and Territorial Planning

1 Universitatii Street, 410079 Oradea, Romania, Phone/Fax: 0049 259 408 475.
Website: <http://gtg.webhost.uoradea.ro>, e-mail: gtg@uoradea.ro

Acceptance Letter

Date	08.02.2021
Manuscript Title	USING INQUIRY-BASED LEARNING TO EXPLORE RESPECT OF CULTURAL BASE DESIGN: A CASE STUDY IN AMPHAWA TOURISM COMMUNITY, THAILAND
Manuscript Author(s)	Natapon ANUSORNTHARANGKUL, Yanin RUGWONGWAN

Dear Natapon ANUSORNTHARANGKUL, Yanin RUGWONGWAN,
we are pleased to inform you that the above-mentioned manuscript has been accepted for publication in **GeoJournal of Tourism and Geosites**.

To: Natapon ANUSORNTHARANGKUL,
King Mongkut's Institute of Technology
Ladkrabang, Faculty of Architecture,
Lat Krabang District, Bangkok 10520,
Thailand

Sincerely yours,
Editor-in-Chief
GeoJournal of Tourism and Geosites

<http://gtg.webhost.uoradea.ro/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

USING INQUIRY-BASED LEARNING TO EXPLORE RESPECT OF CULTURAL BASE DESIGN: A CASE STUDY IN AMPHAWA TOURISM COMMUNITY, THAILAND

Natapon ANUSORNTHARANGKUL*

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Faculty of Architecture, Lat Krabang District, Bangkok, Thailand, email: natapon15@hotmail.com

Yanin RUGWONGWAN

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Faculty of Architecture, Lat Krabang District, Bangkok, Thailand, email: yaninrug@yahoo.com

Citation: Anusorntharangkul, N., & Rugwongwan, Y. (2021). USING INQUIRY-BASED LEARNING TO EXPLORE RESPECT OF CULTURAL BASE DESIGN: A CASE STUDY IN AMPHAWA TOURISM COMMUNITY, THAILAND. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 34(1), 164-169. <https://doi.org/10.30892/gtg.34121-632>

Abstract: Amphawa is a Thai valuable cultural heritage. This cultural tourism has been amplified thanks to the UNESCO award. Despite the recognition, there exists a conflict as seen obviously in the town development by cross-cultural designers. This research focuses on establishment of a proper learning model. Qualitative research was undertaken using a tool namely Ethnographic Delphi Futures Research. The results found that the method of Inquiry-Based Learning significantly made learners gain insights because of the direct interactions with the community stakeholders who truly take part in reaching the consensus which improved consistency of the design works to preserve the cultural identity.

Key words: Culture-Based Design, Cross-Cultural Designers, Culture Lag, Ethnographic Delphi Futures Research, Inquiry-Based Learning

INTRODUCTION

Amphawa tourism community in Thailand is a community enriched with cultural heritage. Amphawa received international awards and grants to support its conservation of the cultural heritage (Peerapan et al., 2005). Amphawa is perceived as the top-rated tourist destination during weekends because of convenience of traveling (Peerapan, 2009) (not far from Bangkok). As a result, this community has created projects in developments of its physical environments and various service models to accommodate the increasing number of tourists (Seyanon, 2009). The positive impact is job creation and increased income of the community (Joseph et al., 2020). But in the attempt of tourism promotions, ways of thoughts and lifestyles of the local have changed rapidly causing cultural lag during such rapid developments (Tuntipornwanichkul et al., 2011). This is an adverse impact on the community. This research is motivated by a piece of news regarding the new establishment of the European-style-4-star hotel namely ChuchaiBuri Sri Amphawa Project. The hotel has been planned to locate in the middle of the Amphawa community. The architectural style of this project is in a complete contrast to the context of the Amphawa community. Consequently, it has been a debate that gained more attention from people in the community.

The Culture Lag (CL) is caused by an off-balance between prosperity of material culture and nonmaterial culture. There are several reasons leading to the occurrence of culture lag in cultural-tourism sites. One of the main reasons is the lack of stakeholders' engagement in reaching a consensus during the community development (Xavier, 2016). According to the paradoxical effect of visual perception theory (Zhanikova et al., 2017) that describes a relation between human perception and the physical environment context (Gibson, 1979), the lack of engagement of stakeholders can cause misperception to tourists as a result of the undesirable changes in visual environments during the community development (Zarewa, 2019). Therefore, the consensus originated from the crucial information obtained from the community stakeholders is significant to designers allowing an appropriate design that harmoniously improve the physical environment with the way of life of the villagers in the community. Moreover, the design must meet the requirements of tourists. Since the development is engaged by people from different aspects, the problem of culture lag can be minimized. In design courses, fundamental subjects provide design knowledge, design technology, artistry, and design problems to guide and develop learners to become professional designers (Demirbaş and Demirkan, 2003). Based on the Active Learning (AL) approach, it can be practiced in two learning styles: Project-Based Learning (PjBL) and Problem-Based Learning (PBL). Both methods are considered as a Traditional Learning Approach (TLA). In this traditional approach, learners are supposed to follow a process after obtaining a design topic or a design problem. Necessary information is retrieved to analyze, summarize, synthesize, and create design works. Instructors themselves design both pedagogy styles. The instructors are likely to throw ideas or their preference styles into learners' design works. That is similar to a reflection or a transfer of their design preferences into learners (Zande et al., 2014). As a result, the learners' design works become inconsistent with the design context in terms of timing and spatial especially in the Culture-Based Design (CBD).

From the literature review, the Inquiry-Based Learning (IBL) is a participatory approach that allows learners to create their inquiries in the purpose of gaining insights of the subject content (Voet and De Wever, 2019). The objective of the Inquiry-Based Learning is, in fact, not to find an answer but to find a proper solution in each story content. It also changes an attitude from "what we know" to "how we come to know" (Salama, 2010). In this learning style, instructors perform as a facilitator (Bonwell, 1996). Learners can attain knowledge by making inquiries, investigating, and finding various methods until they reach meaningful comprehension (Keeton and Tate, 1978). As seen from these, it is a long-term knowledge gain method that can be utilized to solve problems effectively.

This research paper focuses on implementation of the Inquiry-Based Learning method into the teaching and learning in the Culture-Based Design course. This learning method aims to provide learners with depth insight that cannot be obtained via the Traditional Learning Approach method. Learners receive authentic information from the cultural community via the inquiries. This can eliminate the problem of forcing the instructor's thoughts into the learner's work as the learners can always double check with the villagers from whom they received the information. Therefore, the information is a consensus of stakeholders' engagement prior to the next step of design. This process also reduces the problem of the visually ugly design and the conflicts with Culture-Based Design works.

* Corresponding author

Aim of the research. This research aims to compare the Inquiry-Based Learning and the Traditional Learning Approach in solving problems emerging from the research process and data collection of Cross-Cultural designers. Designers who have working experience typically will accumulate knowledge until they have their unique approach or form (Alaswad, 2019). They frequently use their uniqueness into the Culture-Based Design work which undermines the cultural identity that is supposed to be conveyed. For this reason, stakeholders have denied a consensus of the Culture-Based Design works. The research question was, "Can the Inquiry-Based Learning approach be applied to the teaching and learning in the Culture-Based Design course which focuses on the research process and data collection of cultural identity for achieving mutual acceptance among stakeholders of the cultural tourism community?"

METHODOLOGY

The research method was a qualitative research, which was the grounded theory. The research tool was the data collection and interview of the Amphawa community stakeholders. These reduce the chance of conflict between the community villagers and the community outsiders (as seen in the hotel design that does not blend in with the community environment). The researcher chose to use the Inquiry-Based Learning in conjunction with the design process focusing research process and data collection of learners (Duran and Dökme, 2016). In this situation, the learners interacted between the informant and the environment during the collection of information. They had been able to extract and show the essential and accurate information of the cultural identity. This method will have followed the participatory design paradigm.

Research Design

The instructor suggested additional methods for collecting data beyond the past processes when learners made questions and jointly defined the studied subject's scope and details. Questions were issues and problems arising in the Amphawa community, which the instructor had stimulated learners. The instructor recommended using the Ethnographic Delphi Futures Research (EDFR) with three informants to encourage greater interaction between learners, the community people and environment than regular data collection.

The Ethnographic Delphi Futures Research is a research technique that combines the Ethnographic Futures Research (EFR) and the Delphi Technique (Charoephut and Chirinang, 2015). It has strengths and advantages. The Ethnographic Delphi Futures Research processes are similar to the Ethnographic Futures Research, but the Ethnographic Delphi Futures Research interviews are more flexible. Open-ended questions are prepared in advance in order to get the appropriate answers matching the research goals.

In the first interview, the Ethnographic Delphi Futures Research interview method was the instructor-recommended method for researching and collecting data. The learners used in-depth interviews with informants are experts who are involved in the Amphawa community in three groups. Three members were from each group - the instructor recommended the qualified professionals to learners. In this step, learners prepared the topic of open-ended questions in advance. During the interview, learners noted and recorded the audio by notified experts in advance. The first interview time was 90 minutes per person. Those topics divided into two issues, viz. the way of Amphawa people's life from the past until the present and the physical environment identity of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal (RTW-AH). Color, material and surfaces, lighting, decorative items, decoration, and void were key points of the physical environment identity of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal.

They would have analyzed content and transcript from the recorded audio files when they finished all interviews. They checked duplicate words of the two significant issues from all informants—those duplicates were used as a factor to create a query in the next interview.

In the second interview, learners went back and asked the nine informants to find each issue's duplicate words' rating scale. In this step, they used questionnaires. In its questionnaire form, the Likert scale is a 5-point scale used to allow the individual to express the extent they agree or disagree with a duplicate word. Learners also interviewed the reasons for their rating scale of informants. This step's finalized results were representative of the community's cultural identity, which used the results of the interviews explained. When the duplicate words' analysis results were consistent, they used it to create a query in the third interview. In the third interview, the famous duplicate words were in the questionnaires with the 5-point Likert scale. The results of this step were the ranking of each issue. Experts chose one duplicate word that they think was the ultimate uniqueness representation and confirmed the answer by explaining the reasons.

Consensus checking of the Amphawa cultural identity representative was keywords from 7 factors. These reviews again find a consensus on the representation with 2 groups: 10 villagers who have lived in the Amphawa community for more than 10 years and thirty tourists who have experienced traveling and stayed in the Amphawa community. The research tool was the questionnaires with the 5-points Likert scale. Informants also had to explain the reasons for their answers. The results were analyzed using descriptive statistics by finding the Mean and Standard Deviation (S.D.). These results described the accepted level to the collective cultural identity information and used the respondents' explaining results to describe the phenomenon that occurred.

Participants

1. Twelve participants of the third-year undergraduate learners in the interior and exhibition design department, Suan Sunandha Rajabhat University, as representatives of a Cross-Cultural designer, who volunteer or are interested in participating in this research. These participants had the design knowledge but no experience in the Culture-Based Design and never lived in the Amphawa community. Their age was between 19-22 years old; 6 women and 6 men. They had to collect information for using in their design, which are the terms and conditions for this group. Learners in this group have passed an introductory design course. They have also passed the design process by lectures from instructors and have already designed small projects. They had the skills to conduct research and collect data for their design process in the next step.

2. Informants involved in the Amphawa community are experts, divided into 3 groups: 1) the community villagers who were born and live there and have owned a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal, 2) instructors in the field of the Culture-Based Design, and 3) interior environment designers who have experienced in design related to the Culture-Based Design. Three members are chosen from each group. The sampling was purposive that the instructor recommends the qualifications of informants. After that, the learners contacted and met with the experts.

3. Respondents, a stakeholder providing consensus data concerning Amphawa identity, were divided into 2 groups: 1) the community villagers who have lived in the Amphawa community for more than 10 years (10 participants) and 2) tourists who have experienced traveling and stayed in the Amphawa community (thirty participants). In this research, the researcher's role was the creator of attention and the mentor to learners. The researcher facilitated the research and collection of information in the area for the learners.

Research Area

This research has divided into 2 parts according to the research process. The first research area was the classroom activity area where teaching activities by the Inquiry-Based Learning took place. The first step was to generate the engagement using focused group discussions concerning problems of the Culture-Based Design. As the motivator, the instructor encouraged learners to create questions about the

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Amphawa community issues and problems as appeared in the newspaper. When learners asked the interesting questions, they defined the scope and enumerated details of the studied subject. In this case, they researched and gathered the outstanding cultural identity knowledge of the Amphawa community. The scope was the villagers' life of the community and the physical identity of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal for using in the design process in the next step. Learners explored and searched the data that is the second step of the Inquiry-Based Learning when they already defined the collecting data area. Therefore, the second research area was the Amphawa community. Learners interviewed and recorded data with three groups of experts and asked for villagers' and tourists' opinions. All data collection steps were within the Amphawa community for encouraging the interaction between people and their environment within the community.

PROCESS

This section presents the teaching steps to compare the Inquiry-Based Learning and Traditional Learning Approach methods which were used and divided according to key points of learning management.

Assignment

In the Inquiry-Based Learning method, the instructor opened issues to motivate learners using events related to the course content. This process caused learners to ask questions that led to research for answers. In this research, the instructor cited the conflicting news between villagers and stakeholders in Amphawa cultural tourism community and outside capitalists. Outside capitalists were those who built hotels using the contradicted design guidelines to the community context. This situation has resulted in the Culture Lag due to the destruction of buildings that represented the community identity. Furthermore, villagers were evacuated from their communities.

The learners shared various opinions and exchanged details about the causes of the conflict and the arising problems.

"Amphawa already has a pretty clear identity. Why was it not used in the design that can confirm the evidential of Amphawa identity?"

"The travelers visited Amphawa because they wanted to experience the atmosphere of past Amphawa, weren't they? If they were to experience another different atmosphere, why would they need to go to Amphawa?"

These are examples of what the students debated. The instructor continued asking questions so that the students could give their frame of ideas and clarified questions. That led to the formulation of an appropriate assignment of the work topic to the course content and time.

"What is the Amphawa atmosphere?"

"What is the evidential identity of Amphawa that the villagers and stakeholders mutually accept?"

The instructors' questions had influence in motivating learners to actively find a representation of the Amphawa community identity that the villagers and stakeholders mutually accepted which was used as important information for design work. However, there still was a problem because the socio-cultural identity had a vast meaning. The instructor then added questions to formulate an appropriate scope to the time of the learning period making learning boundaries more concise and clearer.

"What aspects of identity should be searched for using in the most suitable interior design work?"

The learners had researched the information and debated to find the answers again until they reach conclusion. As follows:

"A row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal is the Amphawa community's distinctive architectural identity since Amphawa was the floating market in the past. It received the UNESCO Asia-Pacific Awards for Cultural Heritage Conservation. Moreover, the villagers' lifestyle is also impressive for tourists."

Those were the two main areas that learners set and were eager to search for learning. In the Traditional Learning Approach method, the instructor determined the design topic for the learners.

"Learners work on the interior design of a local restaurant by using the concept from a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal."

The learners performed the work according to the design process that they had previously learned when they received the topic and all requisitions from the instructor. These include 1) the problem determination, 2) the research and collection of information, 3) the conceptual development, 4) task creation and 5) the work presentation. All these are a design process that all learners have been familiar with. Moreover, the instructor recommended researching and collecting a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal information for the definiteness of both learning groups' research processes and data. That is based on six key points, e.g. color, material and surfaces, lighting, decorative items, decoration, and void.

Data Collection

In survey and search process of the Inquiry-Based Learning method, the instructor recommended the learners to stay in the row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal where has been converted to a homestay. Learners collected data by the Ethnographic Delphi Futures Research method with three groups of experts. All interviews conducted in the Amphawa community for emphasizing the interaction between learners and community stakeholders. They combined them with researching information from documents, textbooks, and internet contents. After that, learners made a plan to determine the guidelines and duration of the process themselves. In Traditional Learning Approach method, the instructor guided the information sources to learners. The learners mainly search for information from documents, textbooks, and internet content. They went to the Amphawa community area that they only photographed, measured, and collected the row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal building sizes. In this method, learners and community stakeholders had little interaction. In both methods of teaching and learning, the instructor was only responsible for observing. The instructor was not participating in the interview process and data collection. The instructor gave advice only when learners had problems.

Explanation

The information obtained from the Inquiry-Based Learning method was important information that were received directly from villagers and stakeholders in the Amphawa community. That information was profundity, evident, and specific. It was reexamined three times by the Ethnographic Delphi Futures Research procedure with experts and repeatedly inquired with villagers and tourists. All these processes; thus, got a consistent consensus (Alalou et al., 2016). Therefore, the obtained information was credible. Learners' information contents that they concluded and presented to the instructor were profundity. The data of each factor explained all the referable reasons. The instructor was served only to inquire about the issues that needed more details. The instructor did not suggest or show any comments about the learners'

information. In Traditional Learning Approach method, the primary source of the obtained information was from the Internet. Learners researched and used the obtained information to brainstorm, analyze, debate for summarizing data. The instructor explained with examples from his/her own experience when learners presented information. However, the content lacked profundity, apparent content, and had the unclear reasons. The instructor may have intervened with ideas or preference style into learners' design work. As a result, learners were familiar with cursory researching and receiving information, which would affect their future works.

RESULTS

This part presents the researcher's findings and learners' collection of information, including the analysis and presentation to compare the profundity of information between using the Inquiry-Based Learning and Traditional Learning Approach method and dividing the findings according to learners' searching factors.

Lifestyle Factor

The Inquiry-Based Learning group described the villagers' lifestyles up to 3 generations. Because of the opportunity to talk with the villagers who were born and have lived in the community.

"Amphawa was a large trading community 70 years ago. There was the main water transportation. There were many boats for trading and exchanging goods in the canal. People can walk across the canal by walking on a hull floating on the water. Many RTW-AH were along the two sides of the canal. Villagers started trading in the early morning and dwindled in the late morning." Anong Krit-Nan said, is 79 years old, is her tiny interview part.

"Around 1977, a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal became a cheap rental room. When I was young, I ran around here. There were very few boats because more widespread freight cars were used. The market moved up to the ground. The villagers infrequently paddled a boat carrying goods for sale in the past. Some row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal has been demolished to create modern buildings. The floating market was just restored in 2004." Some interview part of Parinya Phruet-Hattha-Phong, who is 45 years old.

"I was born and saw already this jolly market condition. There were many tourists here. The villagers traded enjoyably, but the number of villagers began to decline recently. There are outsiders, who are not Amphawa people, rented area for trading. Food products are expensive because of the high price of the rent." Sophon Si-Rat, who is 25 years old, said.

The Traditional Learning Approach learning group, the primary source of the obtained information, was from the document and the Internet. That information lacked profundity and could not provide the changes from the past to the present.

The Amphawa community has stagnated in the 21st century as a result of changing the means of transportation. On August 11, 2004, Amphawa Floating Market was restored by Amphawa Subdistrict Municipality, Samutsongkram, and the community. Community and Amphawa Floating Market, Samutsongkram, is rural tourism/ village tourism. It was highly popular in 2010, according to the ranking from Tourism Authority of Thailand (TAT) Booklet.

These data were obtained from The Conservation and Revitalization of Amphawa Community monograph, December 2008. The research results found that the information obtained from the Inquiry-Based Learning method connected directly with experiences of the local who truly witness evolution of Amphawa in each era. Some in-depth information can even explain the causes of the happened incidents. This information was not revealed in online documents which could be obtained merely from community villagers.

Color, Material and Texture Factor

Teak, Siamese Sal, and ironwood were the specific color and materials that learners could identify. This was attributed to undertaking the Ethnographic Delphi Futures Research with villagers and stakeholders in the Inquiry-Based Learning method. Besides, learners could identify the color and the material and the locations where the materials were often used.

"The wooden folding doors of the front of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal must use teak because it is gorgeous. It looks good and deluxe. The wood surface is only coated with the wood treatment oil, that is enough." Thonphat Bumsanan said.

For his interview part, Prasitthichai Kanokhianthana said, *"For the walls and floors were mostly made from Redwood and Siamese Sal. Other types of wood have been seen, but rarely. The wood surface was glossy from rubbing and wiping for such a long time."*

The color and the texture of wood used in a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal have been reconditioned often, concluding from the Traditional Learning Approach learning group learners. They concluded from what they saw. This conclusion was most likely caused by inadequate access to the data source leading to a lack or false of the obtained details.

Lighting Factor

Natural lighting shined in by opening the wooden folding doors installed at the front of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal. During daytime, the inside environment received sufficient natural light. In the past, inhabitants generated warm light from kerosene pressure lanterns, kerosene lanterns, and antique oil lamps during nighttime. Nowadays, artificial light was used. Daylight was used in the work area whereas warm light was used for creating the atmosphere. This data above was found and presented by the Inquiry-Based Learning group. The Traditional Learning Approach learning group concluded that artificial lighting was not turned on in daytime. On the other hand, inhabitants used artificial lighting at nighttime. The main source of light used in daytime is natural light.

Decoration and Decorative Items Factor

The Inquiry-Based Learning group obtained information regarding this factor by data collection as follows:

"The main utility of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal building was for commercial purposes. Decorations and decorative items were the simple styles of furniture, for instance, product showcases. Over time, those things and furniture have become valuable antique." Sarath Simsiri said.

For some interview part, Khwanrat Chinda said, *"A kerosene pressure lantern, kerosene lantern, antique oil lamp, antique brassware, vintage gramophone, vintage sewing machine and traditional bamboo fish trap, which once used in daily life, have transformed into decorative items. That is a change of function and value when the time passed."*

Tools and furniture in the past have been used in interior decoration today, this is the conclusion of the Traditional Learning Approach learning group.

Void Factor

The Inquiry-Based Learning group presented that there was trading along the waterfront in the past. That void of the wooden folding doors was wide opened is an apparent identity of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal. Therefore, it was necessary to be opened. The top of the wooden wall installed with a ventilator above the door also helped ventilate and removed moisture when the door was closed. Since the building is located along the canal, the atmosphere is humid. If the air could not circulate, people could feel uncomfortable due to a sticky-feel moisture. In the Traditional Learning Approach learning group, conclusion made for the wooden folding doors was that the wooden wall was installed with a ventilator above the door. However, they did not give the reason of the installation of the ventilator.

Table 1. The conclusion of results of the data collection and research: comparison of two learning groups (Inquiry-Based Learning VS Traditional Learning Approach)

The study factors	Inquiry-Based Learning	Traditional Learning Approach
	Lifestyle	Explaining the community changes from the data collected from people with 3 different ages who were born and have lived in the community.
Color	The colors of real wood were specific with the types of wood e.g. Teak, Siamese Sal and Ironwood	They only know the color of real wood.
Material and Texture	Wood e.g. Teak, Siamese Sal, and Ironwood have been identified as the material and the used position was recorded. For example, the Teak wooden folding doors and Redwood floor. The wood surface was glossy from rubbing and wiping for a long time, or the wood surface coated with the wood treatment oil.	Summary as Wood, Wood Surface and Color of wood
Lighting	During daytime, the inside environment received sufficient natural light. In the past, a light source was a lantern during the nighttime. Now, artificial warm or dim light was used.	Natural light was used in daytime whereas artificial lighting was used at night.
Decorative items	Functions of tools used in daily life and their values had been transformed when the time passed. The tools were transformed into decorative items, such as a kerosene pressure lantern, kerosene lantern, antique oil lamp, antique brassware, vintage gramophone, and vintage sewing machine, and a traditional bamboo fish trap.	Tools and furniture in the past were used as interior decoration now.
Decoration	Everyday life furniture, Simple wooden furniture, Products showcase	Simple wooden furniture
Void	The void of the wooden folding doors was wide opened because of trading along the waterfront in the past. The top of the wooden wall vent installed with a ventilator above the door helped ventilate and remove moisture.	The void of the wooden folding doors was wide opened and the top of the wooden wall was installed with a ventilator.

From the Table 1, it was found that the Inquiry-Based Learning group presented obvious and profound information. In-depth explanations were observed compared to the superficial information obtained from the Traditional Learning Approach learning group. This resulted from the interaction of learners with villagers and stakeholders in the Amphawa community. During the collection of information, learners were in the community area—causing them to absorb the context of physical environment which allowed connections between their newly earned knowledge with clear insights of the community context.

Consensus

After concluding the data analysis of the Ethnographic Delphi Futures Research procedure, the Inquiry-Based Learning group also took keywords of the eight factors to search for a consensus with two groups of informants. There were forty informants. The research tool was the questionnaires with the 5-point Likert scale.

Table 2. The data analysis of the Ethnographic Delphi Futures Research procedure

Factors	Identity	Mode	SD	Prominent Level	
1. Lifestyle	1.1 An atmosphere of the evening floating market	5	4.22	0.83	Well
	1.2 The activity: Boat trip, Watching Firefly and Giving alms to a Buddhist monk	5	4.67	0.5	Maximum
2. Color	2.1 Brown color of real wood	5	5.00	0.00	Maximum
	2.2 Color of wood: Teak, Siamese Sal and Ironwood	5	4.78	0.44	Maximum
	2.3 Color of wood coat with the wood treatment oil	4	4.11	0.60	Well
3. Material and Texture	3.1 Real wood surface	5	4.67	0.50	Maximum
	3.2 Wood surface is glossy from rubbing and wiping	5	5.00	0.00	Maximum
	3.3 Wood surface coat with the wood treatment oil	5	4.56	0.53	Maximum
4. Lighting	4.1 Natural light	5	4.89	0.33	Maximum
	4.2 Lighting from a kerosene pressure lantern and kerosene lantern	5	4.89	0.33	Maximum
	4.3 An artificial light is warm lights	5	4.44	0.73	Well
	4.4 Dim light	4	4.00	0.71	Well
5. Decorative items	5.1 Old photos of Amphawa past	5	4.67	0.71	Maximum
	5.2 Tools in the past: lantern, antique brassware, vintage gramophone and vintage sewing machine	5	4.89	0.33	Maximum
	5.3 Tools and equipment used in the past: Wicker	5	4.67	0.71	Maximum
6. Decoration	6.1 Furniture for occupation	5	4.33	0.71	Well
	6.2 Furniture for everyday life	5	4.67	0.71	Maximum
	6.3 Simple furniture, seat, bed from cotton wool	5	4.67	0.5	Maximum
7. Void	7.1 Wooden folding doors open and see a canal	5	5	0	Maximum
	7.2 Ventilator above the door	5	4.67	0.5	Maximum
	7.3 Ventilator vent on the top of wall	4	4.22	0.67	Well

Table 2 demonstrates concluding results of a consensus representing the Amphawa community cultural identity. The lifestyle and physical identity of a row of traditional wooden Amphawa houses lining a canal were a confirmation of accepting the information prior to the design in the next step which can be implied that this process reduced conflicts in the design process.

CONCLUSION

This research aimed to apply the Inquiry-Based Learning method to the teaching of the Culture-Based Design course, focusing on the research process and data collection of cultural identity for achieving mutual acceptance among stakeholders of the cultural tourism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

community. This research adopted the Inquiry-Based Learning method to develop teaching for the Culture-Based Design course. The results found that the Inquiry-Based Learning group presented the profound results of the data collection process when compared to the Traditional Learning Approach method. The instructor acted only as an instructor and facilitator. He/she had no opportunity of forcing the instructor's thoughts or ideas into the learners' discovery. The knowledge gained by learners was established based on their hands-on experience (Paul et al., 2006) which was accurate since the knowledge was originated from the true context of community.

Learners comprehended the real context in the community area where they surveyed and collected data. Learners had related the events with knowledge gained through searching, causing a good understanding of the meaning of what they were studied. These results were demonstrated by their explanations while presenting their works to their teacher.

The obtained information from the Ethnographic Delphi Futures Research which was designed to attain the most reliable consensus from experts was reinvestigated with the community stakeholders. The reinvestigation was to confirm the reliability of the consensus which eliminated conflicts of discovered information. Cross-Cultural designers should emphasize the process of researching and collecting information directly to reduce the conflicts of Culture-Based Design works (Buil et al., 2012). Obtaining information from documents, textbooks, or the internet may not be sufficient because of the designer's lack of interaction with the actual community context. Those designers, who have work experience, always forced their ideas or preference styles into their design works. This was a major cause of the wrong interpretation of Culture-Based Design work resulting in the observation of culture lag in the community of cultural tourism such as Amphawa.

Acknowledgements

The author's sincere thanks go to the advisor, Assistant Professor Dr. Yanin Rugwongwan for the support of study and related research. Their guidance helped during all the time of research. The author also wishes to thank the various students who volunteer or are interested in participating in this research, as agents of a Cross-Cultural designer.

REFERENCES

- Alalou, W.S., Liew, M.S., & Zawawi, N.A.W.A. (2016). Identification of coordination factors affecting building projects performance. *Alexandria Engineering Journal*, 55, 2689-2698. <http://dx.doi.org/10.1016/j.aej.2016.06.010>
- Alaswad, Z. (2019). A case study of game-based learning in interior design studios. *Design and Technology Education: An International Journal*, 24(3), 31-51. <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/view/2562>
- Bonwell, C.C. (1996). Enhancing the lecture: revitalizing a traditional format. *New Directions for Teaching and Learning*, 67, 31-44. <https://doi.org/10.1002/tl.37219966706>
- Buil, I., Chernatony, L.D., & Martinez, E. (2012). Methodological issues in cross-cultural research: An overview and recommendations. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, 20, 223-234. <https://doi.org/10.1057/jt.2012.18>
- Charoenphat, W., & Chirinang, P. (2015). *Kan wicha choeng anakhot duai thekuk den fai [Future research techniques: delphi technique]*. Western University Research Journal of Humanities and Social Science, 1(3), 26-40 (in Thai).
- Demirbaş, Ö.O., & Demirkan, H. (2003). Focus on architectural design process through learning styles. *Design Studies*, 24(5), 437-456. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(03\)00013-9](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(03)00013-9)
- Duran, M., & Dökme, I. (2016). The effect of the inquiry-based learning approach on student's critical-thinking skills. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2016, 12(12), 2887-2908. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.02311a>
- Gibson, J.J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin. <https://doi.org/10.1002/bs.3830260313>
- Joseph, E.K., Kallarakal, T.K., Varghese, B., & Antony J.K. (2020). Sustainable tourism development in the Backwaters of South Kerala, India: The Local Government Perspective. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 33(4sp1), 1532-1537. <https://doi.org/10.30892/gtg.334sp113-604>
- Keeton, M.T., & Tate, P.J. (1978). *Learning by Experience-What, Why, How*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Paul A. K., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why Minimal Guidance During Instruction Does Not Work: An Analysis of the Failure of Constructivist, Discovery, Problem-Based, Experiential, and Inquiry-Based Teaching. *Educational Psychologist*, 41(2), 75-86. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_1
- Peerapan, W. (2009). Changes in the use of canal-side buildings on Amphawa Canal, Samut Songkhram Province: The consequences of conservation and development project from 2001 to 2009. *Nakhara: Journal of Environmental Design and Planning*, 5, 23-38. <https://p01.tci-thaijo.org/index.php/nakhara/article/view/104995>
- Peerapan, W., Lao Kao Nu, T., & Sisarakham, S. (2005). *Amphawa Samut Songkhram Khram Pen Yu Lae Praphem [Amphawa (Samut Songkhram) - life and tradition]*. Bangkok: Faculty of Architecture, Chulalongkorn University, 59 (in Thai).
- Salama, A.M. (2010). Delivering theory courses in architecture: Inquiry-based, active, and experiential learning integrated. *ArchNet-IJAR, International Journal of Architectural Research*, 4(2/3), 278-295. <https://doi.org/10.26687/archnet-ijar.v4i2/3.111>
- Seyanon, A. (2009). *Kan pongkan kan suwanom lae kan anurak saphayakonkhamachae lae singwaetlom khong talatnam Amphawa [The Prevention of Deterioration and Natural Resources and Environmental Conservation of Amphawa Floating Market]*. University of the Thai Chamber of Commerce Journal, 29(4), 163-172 (in Thai).
- Tuntipornwanichkul, S., Jongkroy, P., & Kaveeta, L. (2011). *Kan phanplaeng wittichiwit chak kan phathava kan thongthiao tambon Amphawa, Samut Songkhram [Livelihood Changes by Tourism Development in Tambon Amphawa, Changwat Samut Songkhram]*. The proceeding of 49th Kasetsart University Annual Conference: Humanities and Social Sciences, 49, 215-222 (in Thai).
- Voet, M., & De Wever, B. (2019). Teachers' adoption of inquiry-based learning activities: The importance of beliefs about education, the self, and the context. *Journal of Teacher Education*, 70(5), 423-440. <https://doi.org/10.1177/0022487117751399>
- Xavier, M.S. (2016). A Kaleidoscopic view of cultural lag and society. *Paripex-Indian Journal of Research*, 5(3), 371-372. <https://doi.org/10.36106/paripex>
- Zande, R.V., Lauren W., Nikoomanesh, B., & Dester, K.V. (2014). The design process in the art classroom: Problem-solving skills for life and careers. *Art Education*, 2014, 67(6), 20-27. <https://doi.org/10.1080/00043125.2014.11519294>
- Zarewa, G. A. (2019). Barriers to Effective Stakeholder Management in the Delivery of Multifarious Infrastructure Projects (MIPs). *Journal of Engineering, Project, and Production Management* 2019, 9(2), 85-96. <https://doi.org/10.2478/jepm-2019-0010>
- Zharikova, A., Gepshtcinb, S., & Lccuwcn, C. V. (2017). Paradoxical perception of object identity in visual motion. *Vision Research*, 136(2017), 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2017.04.008>

Article history: Received: 06.11.2020 Revised: 16.01.2021 Accepted: 01.02.2021 Available online: 19.02.2021



Kurdish Studies
Interdisciplinary and Peer-reviewed Journal
Dedicated to Publishing High-Quality research & Scholarship

Subject: ACCEPTANCE LETTER

To

Date: 07th September, 2023

Ref: KS-139005-2022

Natapon Anusorntharangkul¹ and Yanin Rugwongwan¹

¹School of Architecture, Art, and Design, King Mongkut's Institute of Technology
Ladkrabang, Bangkok, Thailand

E-mail: natapon15@hotmail.com

I would like to confirm that your paper entitled "Cross-cultural design process: Solving conflicts and emphasizing local cultural values" has been accepted for publication on KURDISH STUDIES, ISSN 2051-4883, E-ISSN 2051-4891, An international journal indexed by DOAJ and EBSCO, Scopus, Scimago and WoS. Your paper will be published in upcoming issue of 2023.

Sincerely,

Managing Editor
Kurdish Studies
Publisher: Transnational Press London Ltd
<https://kurdishstudies.net/>
<https://www.scopus.com/sourceid/21100468968>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cross-cultural design process: Solving conflicts and emphasizing local cultural values

Natapon Anusorntharangkul¹, Yanin Rugwongwan²

Abstract

This article focuses on delivering cross-cultural design processes (CCDP) to resolve disputes in cultural tourism communities. The method used a mixed methods approach based on the pragmatism paradigm. The researcher employed a case study and Inquiry-Based Learning with the design process, leading to more meaningful and culturally sensitive design solutions. The results found that the verification process with stakeholders makes the interior design work that does not cause conflicts, making locals and tourists recognize the value of social-cultural identity in the same direction. Consequently, this process helped better understand communication and interaction with users, locals, tourists, and cross-cultural designers.

Keywords: *Cross-cultural design process, local cultural value, stakeholder, traditional interior design, pragmatism paradigm*

Introduction

The community's cultural identity is significantly impacted by a cultural design that needs more depth and expressiveness, especially noticeable in cultural tourism, such as the Amphawa community in Thailand. Despite receiving international support for cultural conservation, this award-winning community faces the challenge of preserving its cultural heritage (Peerapan 2009). A striking example of this issue can be observed in the stark contrast between the traditional context of the Amphawa community and the styles of luxurious four-star hotels (Online Bangkok Post Newspaper 2012). Additionally, some restaurants in the community fail to acknowledge and embrace the local socio-cultural identity despite having contemporary interior designs. Interestingly, the problem of lacking cultural identity is paradoxically observed in culturally conservative communities.

Local cultures embodying a community's uniqueness can evoke profound nostalgic emotions and leave a positive impression on individuals. These cultures also symbolize culturally significant memories (Cappelletti 2023). When communities showcase their distinctive characteristics, they effectively convey and preserve their socio-cultural identities, with culture often considered the very "spirit" of these distinguishing traits. Incorporating local cultural elements into the design of the physical environment can enhance people's cultural awareness and serve as a means to promote and safeguard cultural heritage. Any community change must be mindful not to create misleading perceptions for tourists, as human perceptions are strongly influenced by the context of the physical environment, as supported by the theory of visual perception (Krukaset and Sahachaisaeree 2010). Furthermore, integrating local cultures into the design process helps prevent cultural fatigue, which may arise from cultural modifications that disregard the authentic local context of an area (Anusorntharangkul and Rungwongwan 2021). By respecting and embracing the cultural essence of a place, communities can maintain a genuine and enriching experience for residents and visitors alike.

Designers often face challenges obtaining accurate information that reflects the local identities required for cultural design projects (Dazkir et al. 2013). One approach that can be adopted to address this issue effectively is Inquiry-Based Learning (IBL). Implementing the IBL process can provide valuable insights and essential information about the cultural identity they aim to represent in their designs. This information may be keywords or key concepts that can be integrated into the design process. Moreover, the information gathered through IBL is based on the consensus and input from community stakeholders. In the case of the Amphawa community, such information was recognized as a vital representation of its socio-cultural identity, as discussed by Anusorntharangkul and Rungwongwan (2021). By involving and respecting the perspectives of the local community, designers can ensure that their projects genuinely reflect the authentic cultural identity and fulfill the needs and desires of the community they are designing for. By leveraging the IBL approach and collaborating closely with community stakeholders, designers can overcome the difficulty of finding accurate and relevant information, enriching their cultural design projects, and contributing positively to preserving and celebrating local identities.

The main focus of this article is to introduce and highlight the significance of cross-cultural design processes (CCDP) in addressing conflicts that arise in cultural tourism communities. Unlike the traditional design approach, where designers often rely on their experience-oriented frameworks or styles (Alaswad 2019), CCDP takes a different route by involving the community stakeholders more directly in the cultural interior design process. This active participation of stakeholders allows for reevaluating and confirming a collective perception of cultural identity within the community. By actively engaging stakeholders and reexamining the consensus, CCDP aims to foster a more collaborative and inclusive approach to cultural design, thereby reducing conflicts and ensuring a culturally harmonious outcome. As a result of its effectiveness in resolving conflicts and promoting cultural cohesion, CCDP can be considered a valuable and practical guideline for cultural design in other cultural tourism communities as well. Its emphasis on stakeholder involvement and collective identity development sets it apart as an innovative and promising approach to cross-cultural design challenges.

Aim of Research

This study aimed to find the methodology that reduced conflicts in the cultural tourism community by introducing the cross-cultural design process (CCDP). Utilizing keywords representing the cultural identities of the Amphawa community, which were derived from the researcher's previous report (Anusorntharangkul and Rungwongwan 2021). These keywords were acquired through the data collection process employing the Inquiry-Based Learning method (IBL) from stakeholders. Incorporating these agreed-upon keywords into CCDP has enhanced the cross-cultural design process and reduced the cultural perception conflict between the locals and the stakeholders.

CCDP aims to minimize conflicts arising from cultural interpretations not collectively endorsed during the cultural design work by involving stakeholders in this agreement. This collaborative approach ensures that the design process aligns with the community's authentic cultural identity and values, fostering a more harmonious and respectful outcome. Using these community-verified keywords in CCDP strengthens the connection between designers and the cultural tourism community, leading to more meaningful and culturally sensitive design solutions.

Hypothesis

The interior design uses the guidelines for using the local social and cultural identity presented by the researcher, making local residents and tourists recognize the value of social-cultural identity in the same direction. This will make the community sustainable in terms of being a tourist attraction capable of transferring cultural knowledge with a statistical significance of .05.

Literature reviews

According to the literature, the social and sociocultural contexts and the social environment are associated with physical and social settings that relate to human lifestyle and development. This includes the culture in which each individual involves and interacts with each other through communicating media, and the meaning of various built environments is generated through inherited personalization. Further, other studies have available multiple methods regarding the built environment (Csikszentmihalyi and Rochberg-Halton 1981; Rapoport 1990). In architecture, the built environment is defined as a human-made landscape distinguished from the natural environment (Anusorntharankul and Rugwongwan 2018). To illustrate this, traditional housing exemplifies the human-made environment with a symbolic meaning (Korunovski and Marinovski 2012). This example shows that the built environment influences human lifestyles in terms of the physical environment created by humans, such as material, style, and orientation. It has been demonstrated in the literature that this can facilitate lifestyles (Krukaset and Sahachaisaeree 2010).

Therefore, designers are vital people responsible for the design of the physical environment. To understand the relationship between local socio-cultural identity and the interior environment, architectural design studies should consider the crucial elements of the environment's cultural, physical, and social contexts as well as insight into the local socio-cultural identity that belongs to the selected region. Typically, cross-cultural designers rely on their intuition and creativity. For example, some designers only receive superficial information about the local socio-cultural identity in that region and have yet to visit or visit the region a few times. Therefore, these designers must rely on their intuitions, which may result in cultural misunderstanding and develop a design that does not represent the local socio-cultural identity. The way designers perceive and define meaning using a logically rational reconstruction process heavily relies on their memory. People learning by storing symbolic representations in their memories are archetypes of the physical environment. People react similarly to the physical environments in the same archetypical category. By making associations within the same category, they experience meaning (Smets and Overbeeke 1995). However, the question is, "Can people in the community grasp notions like intuition and creativity?" In other words, can people in the community identify 1) how designers put 'meaning' into objects and 2) the perception of people who experience this 'meaning'? Quite often, designers themselves answer this question in negative and assaultive ways. Accordingly, assessment and in-depth understanding of the cultural dimensions provide researchers with various attractive opportunities for this study.

This process has an impact on the work of interior environmental design. The interior environment in each region reflects the perceptions, behaviors, and specific solutions

to the environment that form the regional-specific culture. Thus, this study examines the importance of the local socio-cultural identity imprinted in the physical environment through the design stage conducted by the designer. This concept integrates multifaceted aspects of design and the local socio-cultural identity (Anusorntharangkul and Rugwongwan 2018). From a quality management perspective, the speed of new design indicates the importance of the local socio-cultural identity issues to the design quality because information and design management efforts involve long-term work and involve different physical environments as one of the significant competitive priorities. Since design efforts often have inherent drivers for people's perceptions through the optimized design (Krukaset and Sahachaisaeree 2010), a cross-cultural design experience of a cross-cultural designer has to give importance to the notion of design details. They are required to select crucial attributes of the interior environment designs that 1) influence the subjective impressions of the native and outsider's design perceptions, 2) convey local socio-cultural identity, and 3) explain the importance of the local identity that relates to society and the way of life in the past (Anusorntharangkul and Rugwongwan 2018).

The importance of Thai cultural heritage management is an intellect combining architecture conservation, community conservation, heritage, tradition, and culture. All of the above focus on the knowledge integration of inheritance and preservation in order to improve the position and capability of people in the country. It also creates a valuable knowledge base that can be applied to develop the appropriate technology in various areas of the country, for example, the acquisition of wisdom of the local people and the utilization of this wisdom for commercial and public benefits such as the development of quality of life using resources and local area networks effectively as bases. It also focuses on the development of industrial productivity and service. This covers tourism through the development of sustainable tourism resources, eco-tourism, and creative tourism based on the philosophy of Sufficient Economy. Thailand has many regional-specific cultures. The Tourism Authority of Thailand (TAT) divides Thailand into five regions for tourism purposes: Northern, North-eastern, Central, Eastern and Southern regions. All places have environmental diversities with various natural attractions and enriched history. Many places in Thailand are ancient civilizations of the community in the ASEAN neighborhood. The environment also possesses local religions, arts, cultures, and traditions that give the uniqueness of each place and community. The result is more spatial tourism in Thailand, and it affects the community's economic development as well (Anusorntharangkul and Rugwongwan 2018).

However, from such development, it is found that there are problems and obstacles regarding the identity of the place where tourism developed in the local community. This may be attributed to unbalanced lifestyle changes and, subsequently, changes in culture and society in the community. As a result, the social model is changing. Moreover, we found that people in the community are not involved in the design of their place. Primarily, participants involved in the design are designers and investors who are not native. These people may lack the factual knowledge of local socio-cultural identity, which affects 1) the process of understanding and 2) the recognition of the importance of the culture. Lack of this knowledge may prevent them from identifying their unique identity. Thus, it is crucial to find a well-balanced approach.

Research Paradigm

In this research, a mixed methods approach was employed, guided by the paradigm of Pragmatism. This approach focused on achieving practical results and solving real-world problems rather than solely constructing theoretical frameworks. As a result, the researchers sought to add a verification step to the traditional design process aimed at testing the effectiveness of this newly developed design process in mitigating conflicts commonly observed in cultural designs within the community. By incorporating the verification step, the researchers aimed to evaluate whether the CCDP implemented in this study could effectively address and reduce conflicts during cultural design endeavors within the community. This practical approach allows for a more thorough and robust assessment of the CCDP's impact, ensuring it aligns with the community's cultural identities and values. Ultimately, the research aimed to provide valuable insights and tangible solutions that can be applied in real-world settings, fostering better cultural design practices and more harmonious community experiences.

The concept of sustainable tourism development, utilizing cultural capital, emphasizes incorporating cultural keywords in interior environment design for cross-cultural design. This enables the design to effectively communicate meaning to tourists, a crucial aspect in ensuring tourist satisfaction while preserving existing resources and cultures (Waridin, and Astawa 2021). Furthermore, this approach caters to the needs of tourists and the local community, safeguarding and creating opportunities for the future (World Tourism Organization, 2016).

Consequently, the researcher employed a case study and experimental research method to attain the cross-cultural design outcomes, followed by a collaborative process to reach a consensus with the stakeholders in the Amphawa community, effectively achieving the study's objectives.

Methodology

The method used a mixed methods approach based on the pragmatism paradigm. It is the pursuit of knowledge emphasizing results focused on solving actual problems rather than building a theory. The research tool was the data collection and interview of the Amphawa community stakeholders. These reduce the chance of conflict between the community villagers and outsiders. The researcher chose to use Inquiry-Based Learning in conjunction with the design process, focusing on the research process and data collection of designers. In this situation, the designers interacted between the informant and the environment while collecting information. They could extract and show the essential and accurate information of the cultural identity. This method will follow the participatory design paradigm (Anusorntharankul and Rungwongwan 2021).

Using a qualitative research method in searching for local socio-cultural identity factors that would be used as a guide in the design of the internal environment. This research studied the concept of cultural heritage conservation, the concept of social-identity capital of culture, and the development of sustainable tourism concerning the concept of inheritance of social identity and local culture, then linked them to a design of an environment of the case study. The researcher not only wanted to find out the answer to one phenomenon – regardless of the number of sites, participants, and documents – but also focused on systematically analyzing more than one event or situation in depth, such as social groups, communities, individuals, or others. Using only one case may be compared to similar cases, called micro-macro problems.

Research Case Study

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Amphawa Floating Market community is a tourist attraction that has been popular as a robust community in the growth of various traditional festivals such as architecture, fine arts, foods, and Thai desserts. Therefore, it has been regarded as a community of cultural heritage. The Amphawa floating market community has been promoted as a tourist attraction with guidelines for furthering social capital and cultural identity as essential to creating tourist activities for solving community economic problems. This is a result of the tourism development policy in the Amphawa floating market community, which had reduced the value of social identity and local culture because they were growing and expanding rapidly (Sayanon 2009). It is not consistent with the development of tourism and sustainable development, where good development must be coupled with the conservation of local environmental resources, which should consider proper usage and planning to promote the use of public resources to provide the very best value (Phuwanatwichit 2014).

The selection of the Amphawa Tourism Community for this research was highly suitable due to its status as a cultural tourism community facing significant challenges. Consequently, in the initial investigation (comprising interaction and verification steps), the researcher conducted on-site research within the Amphawa community. This phase led to acquiring keywords representing the community's identities, as outlined in the preceding article (Anusorntharangkul and Rungwongwan 2021).

Participants

We experimented using a specific selection method with three groups of participants:

- 1) An designers' group who were volunteers or interested in participating in the research. Members of this group had no experience in design related to local socio-cultural identity. They had never lived in the Amphawa community.
- 2) A group of experts on local socio-cultural identity of local populations, which was divided into three groups: (1) a group of experts who had owned a homestay in Amphawa and were born there, (2) instructors in the field of local socio-cultural identity of local populations, and (3) interior designers who were experienced in design related to local socio-cultural identity. Three members were chosen from each group; these experts had no working relationship with each other and were independent.
- 3) The stakeholders are local residents and tourists.

Research Tools

We determined the research tools and divided them into two main parts: an interview and a model of the environment in tourist accommodations that promotes local socio-cultural identity. The details are as follows.

- 1) The field note was for designers who were volunteers and interested in participating in a research project. The field note was used to record important information about the prominent representative of local socio-cultural identity in the community and the Amphawa floating market, which was derived.
- 2) A worksheet for designers who were volunteers or interested in participating in the research project. This was used to design the internal environment from the local socio-cultural identity in the community and the Amphawa floating market to obtain a visual simulation of the environment within the three-dimensional simulation (3D simulation).
- 3) The interview forms in this research were divided into 3 parts, consisting of

(1) Interviews with experts on identity, society, and culture. This interview tool was created with the design of the built environment by a cross-cultural group of designers who had yet to experience design related to social identity and culture and had never lived in the floating market. Using three-dimensional visual simulation environment awareness (3D simulation), together with the responses to the questionnaire. This questionnaire had a five-point rating scale, measuring perceptions and including open-ended questions.

(2) Interviews of the stakeholders: The research instruments used were interviewing form and three-dimensional visual simulation environment awareness by different issues through controlling other design factors. During the consensus-finding interview, the researcher presented the design work to gather perceptions from local residents and tourists regarding the interior environment design. The interview involved 72 participants, 12 locals and 60 tourists.

(3) The researcher has evaluated the perceptions and feelings of the stakeholders towards the design of the tourist accommodation located in Amphawa by using the interview form along with the 3D stimuli. The questions included choosing the materials, colors, furniture and decoration, and lighting. Due to the stimuli, empirical research instruments affected perception measurement were used. Simulations are many ways to imitate natural conditions (Chind and Sahachaisaeree 2012), meaning in this research are visual perception conditions. Re-creating a design or other features by scale-model or other media is possible “in the press.” Pires Gonçalves (2008) used three-dimensional picture stimuli from computer-generated façade stimuli as a research tool. The interview forms are constructed as a comparison between the left and right images to compare the attitudes and satisfaction of the area users. Moreover, they use the points semantic differential Likert scale to indicate perception. Each side has five levels of popularity.

Research Procedure and Results

As Anusorntharankul and Rungwongwan (2021) discussed, it can be summarized according to seven main factors and one additional factor: color, material and surface, lighting, decorative items, decoration, void, interior space, and other factors. The seven key factors in the design and decoration can be summarized as follows:

Guidelines for using color in interior environment design: The color that represents the identity of the environment is the brown color of real wood, which can be seen in wood such as teak, makha, rang, rosewood, etc. It should be treated with teak to preserve and protect the wood. Suppose the desired wood is not available or has a high price. In that case, it may be possible to use other valuable and economical types of wood instead. However, oil must be used to preserve the wood so that the wood used instead has a color similar to the desired wood.

Guidelines for materials and surfaces in interior environment design: The materials and surfaces that show the social identity and the local culture of the Amphawa community are real wood surfaces that are glossy from rubbing and at the most outstanding level. Some houses are more than 100 years old, so walking regularly on the wood and wiping and rubbing the wood for such a long time has made the wood, especially the floor, have a luster of smooth, clear skin.

Guidelines for using light in interior environment design: The use of light that shows the social identity and the local culture of the Amphawa community is the use

of natural light during the daytime to create vitality. If you want to use artificial light, you should use warm light to help create a warm atmosphere and various lamps – such as kerosene lamps, lanterns, or hurricane lamps – to create a suitable atmosphere.

Guidelines for using decorative items in interior environment design: The decorative items that show the social identity and the local culture of the Amphawa community are the images used to decorate an area with either the atmosphere of Amphawa in mind or the market, the traditions, the garden atmosphere or even the way of life in professions. In addition, past items such as antique lamps, utensils, and utensils made of brass can be used to decorate an environment with the atmosphere.

Guidelines for decoration in interior environment design: The decoration that shows the social identity and the local culture of the Amphawa community is the use of simple furniture with uncomplicated shapes, including seats and folding mattresses. Furniture used in the trading days – such as cabinets, tables, chairs, and wooden benches – may be used.

Guidelines for void in interior environment design: The void that shows the social identity and the local culture of the Amphawa community is the large wooden folding doors that open and face the Amphawa Canal. If the room is off the canal, guests may open doors and see a garden, open space, or street, which is open and bright. To replicate the atmosphere along the canal and above the folding door, including the upper part of the wall, there must be a box that looks like an open-air vent that may be used as an additional technique to hide the light so that it looks like there is light from the outside that is ready to come through. This is done in order to eliminate opacity.

Guidelines for using Interior space in interior environment design: The Interior space, which shows the social identity and the local culture of the Amphawa community, must be a cube-shaped open space with a short entrance wall, side wall, plane, floor, wall, and ceiling. It should be smooth and paneled with wood material, with a narrow but long face plate, and have simple furniture as per the usage schedule of the area, which can be easily adjusted to the living space.

In the first procedure, the sample group comprised interior designers, as agents of a cross-cultural designer, who volunteer or are interested in participating in this research. Their ages ranged from 28 to 32, with three females and three males. Firstly, they gathered data from the area and compiled the information, including the consensus keywords identified in the previous seven key factors. Subsequently, in the second stage of development, transformation, design, and verification, they incorporated these cultural keywords into the cross-cultural design process. The interior environment design process showcased the incorporation of the local socio-cultural identity. This process comprised four distinct steps: investigation, interaction, development or transformation, and design (Lin 2007). Significantly, this work introduced a verification step to strengthen the design process. Below are further elaborations on the details of each step in this design process.

Step 1) The investigation: This stage was the initial and crucial step, entailing the exploration of traditional socio-cultural identities such as environmental, economic, social, and cultural conditions, as well as technological aspects. During this phase, the designer meticulously analyzed the gathered data to identify and comprehend the most relevant representations of the local socio-cultural identities for incorporation into the design.

Step 2) Engaging with the locals and tourists: This crucial step enabled designers to acquire profound insights that may not be readily apparent through simple observation. The interviews yielded valuable information, illuminating hidden phenomena and backgrounds of the locals, ultimately leading to the accurate identification of local socio-cultural identities.

Step 3) Verification: Following the analysis of the acquired data (pre-design verification), this step aimed to establish a consensus based on the analyzed information. Moreover, once the design was completed, the designer reverified the work to ensure its alignment with the consensus (post-design verification).

Step 4) Development or Transformation: The primary goal during this step involved creating an "Idea-Sketch" derived from the cultural identities' keywords of the Amphawa community. Consequently, the essence and cultural elements were translated into a fitting interior environment design, effectively expressing the local socio-cultural identities of the Amphawa community.

Step 5) The Design: The outcome showcased intricate details reflecting the physical characteristics of the local socio-cultural identities of the Amphawa community within the interior environment design, as indicated by the keywords. This facilitated a comprehensive exploration of the cultural objects prominently presented through the design.

Please note that Steps 1 and 2 were already accomplished in the prior work (Anusorntharankul and Rungwongwan 2021). The process yielded essential keywords encompassing seven identity aspects: lifestyle, colors, materials and textures, lighting, decoration items, decorations, and void ventilation. The validation of these keywords (Step 3) was carried out during the pre-design phase. However, the validation for the design work (post-design) was deferred, as it could be performed after the design was fully completed. Consequently, this research demonstrates integrating identity aspects into the interior design process.

This research study was conducted collaboratively as a team, emphasizing the significance of brainstorming and idea generation within the design process. The interior environment design, reflecting the local socio-cultural identity, focused on evoking emotions, feelings, impressions, and interactions with visualizable objects and past experiences. After the designers collected data in the Amphawa area and summarized the information, they then processed the information. This information was used in conjunction with a social identity approach – the researcher concluded from an interview with experts that the local culture of the single wooden row houses on the Amphawa Canal should be used in the design of the environment in the tourist accommodation located in Amphawa. Concepts from the identity of a wooden row house on the Amphawa Canal were used as the main ideas in the design. Finally, the interior environment of tourist accommodation located in Amphawa was designed, as depicted in Figures 1.

Figure 1: Expression of local socio-cultural identity in interior design
Source: Organized by this research (Participant as designers, 2023)



Then, we used a three-dimensional (3D simulation) portion of the interior environment design scenario to examine the evaluation task from the internal environment. This was done to know whether the design could match the design guidelines obtained from the summary of information provided in the process. The researcher used a method of checking the accuracy of the design work by providing experts on the socio-cultural identity of local populations. The results were based on the opinions of three groups of experts, or nine people in total: the group of experts who were homestay owners and were born in Amphawa, the group of experts who were teachers of local socio-cultural identities, and the group of experts who were designers using local socio-cultural identity.

Table 1: Nine experts' results of the design assessment of tourist accommodation.

Perception of the Meaning	\bar{X}	S.D.	The clarity of design level
Color	5.00	0.00	Highest
Materials and surfaces	5.00	0.00	Highest
light	4.33	0.58	High
Decorative items	4.00	0.00	High
Decoration	3.67	1.15	High
Void	5.00	0.00	Highest
Interior space	3.33	0.58	Moderate
Other information	4.00	0.00	High

From the results provided in Table 1, it was found that the accommodation was designed according to the design guidelines in terms of color, material, and surface. The scenario of the 3D interior environment was used to create the room atmosphere. The experts can give the score immediately without the inquiry. The section on light, decorative items, decoration, and other information such as facilities and equipment for everyone, the experts commented that due to various issues. It may be necessary to require an explanation for clarity. Thus, four issues were high-level. The experts argue that the explanations in the design guidelines, which describe the use of furniture to block part of the room, communicate blocking or obscuring something for usage.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

However, in the three-dimensional simulation scenario of the interior environment design in the room, such tourists do not use the furniture to block something but use furniture to determine the use of the area only. Therefore, such issues only receive a moderate rating about clarity.

In the second procedure, once completed, the design work underwent verification with the stakeholders to ensure its alignment with the agreed-upon consensus. The stakeholders had the opportunity to observe and assess the design's utility, effectiveness, and the cultural significance of the elements incorporated. As a result, the design's features were crucial in optimizing the interior environment, considering the sentiments, emotions, and cognition associated with past experiences involving cultural objects (Choi and Kim 2016).

The consensus on the interior environment design was assessed by seeking feedback from both Amphawa locals and tourists through environmental simulations (3D) and a questionnaire employing a 5-point Likert scale, following the S-O-R (Stimulus-Organism-Response) framework theory to collect data. This framework emphasized studying the relationships between variables from diverse perspectives, encompassing physical characteristics and perception outcomes (Krukaset, 2011). The interview involved 72 respondents, comprising 12 locals and 60 tourists, each providing valuable insights into the evaluation process.

In the consensus-finding interview, the researcher brought the design work to interview the locals and the tourists about their perceptions of the interior environment design. There were 72 interviewees, 12 locals (16.7%), and 60 tourists (83.3%). The questionnaire results are shown in Table 2 with the 5-point Likert scale.

Table 2: The consensus conclusion of the interior environment design perception

The meaning of perception	\bar{X}	S.D.
The design is apparent and can make an initial impression.	4.45	1.04
The design can convey emotion, feeling, and perception. It affects the original experience of the social-cultural identity. Therefore, it can be used as a design guideline.	4.19	1.47
The design represents a representation of the Social-Cultural Identity that uses as a design guideline.	4.73	0.65
Traditional social-cultural identity can be used to guide modern designs to convey a conventional identity.	4.45	0.69
An interior environment design that applies the social-cultural identity can help preserve cultural values.	4.00	0.89
Modern interior design can promote the social-cultural identity.	4.89	0.60
The design guideline of the Interior environment conveying social-cultural identity can promote pride and appreciation of the social-cultural identity.	4.64	0.67

According to Table 2, it was observed that the beauty of traditional culture still had excellent potential to add value and enhance the interior design. The results also showed that social-cultural identities were essential to future design. Therefore, the cross-cultural design, which was undertaken through the Inquiry-Based Learning (IBL) method to gain helpful information during the design process, increased the experience and knowledge of the social-cultural identities in the designed works. The IBL method was, therefore, crucial for understanding and realizing the transformation of traditional

identities into modernized designs. In addition, the verification step (e.g., pre- and post-design) was also crucial since conflicts in the new designs that might appear in the community were minimized.

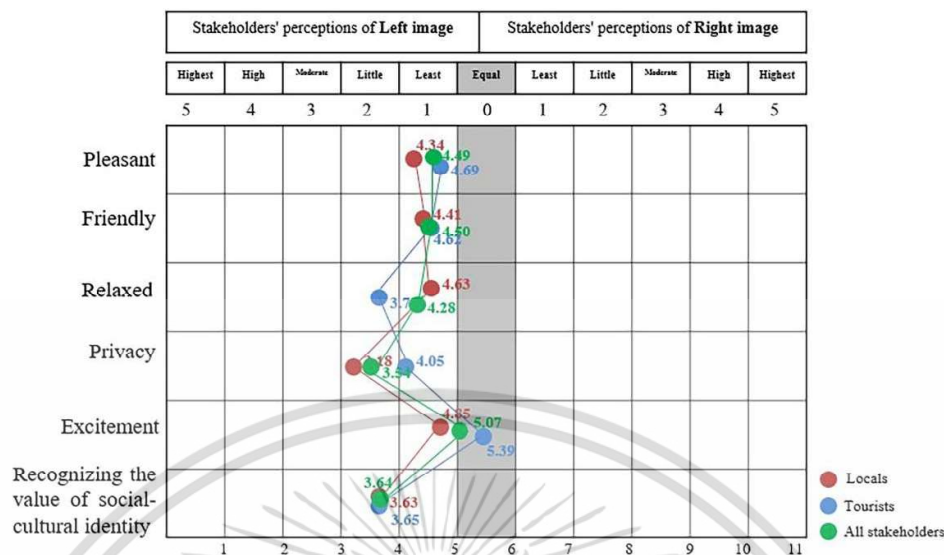
Then, the researcher re-examined by studying and comparing design factors affecting stakeholders' perceptions. We hypothesize that the guidelines for using the researcher's local social and cultural identity make local residents and tourists recognize the value of social-cultural identity in the same direction. This method was exploratory, and interviews of the stakeholders' perceptions, as the same group as the group that answered the previous questionnaire. The research instruments used were interviewing form and physical environment modeling by different issues, through controlling other design factors to reduce the attention of interview respondents and not stimulate their feelings. The questionnaires were used to collect two issues. There are the personal data and the correlation of perception between the two groups and the response of groups: pleasant, friendly, relaxed, privacy, excitement, recognizing the value of social-cultural identity, and overall satisfaction. The research tool is divided into 2: interview forms design and modeling the physical environment in different issues. Interview design: In this section, we set the questions to be divided into two groups, locals and tourists, to find the relationship between the two groups' awareness levels and the sensory response to the physical environment. The indicators for evaluating the design approach concern four factors: materials, colors, furniture and decoration, and lighting (Krukaset, 2011). The interview forms were constructed to compare the left and right images and the participants' attitudes and satisfaction by experimenting with Stimuli (3D) in a related environment with different factors, as in Figures 2 and 3. Each side has five levels of popularity.

Figure 2: Interview forms constructed as a comparison between the left and right image

Source: Organized by this research (Participant as designers, 2023)



Figure 3: Interview forms constructed as a comparison between the left and right image



The analysis results of participants' satisfaction; the researcher used a set of simulated paired photographs embedded with opposite design approaches. All photos—four factors: materials (natural and synthetic material usage), colors (light and dark color), furniture and decoration (traditional and modern style of interior design), and lighting (daylighting and artificial light sources; spot and diffused lighting)—were generated to be tested with a number of positive perception measurements—pleasant, friendly, relaxed, privacy, excitement, recognizing the value of social-cultural identity, and overall satisfaction. The results of the study are detailed in each issue as follows.

Materials—natural and synthetic material—the result found that natural material gives a pleasant, friendly, relaxed, stimulating, and exciting feeling than synthetic material. Based on the analysis of Scheffe's method, it was found that the tourist group was different from a group of locals regarding recognizing the value of social-cultural identity.

The color Value—light and dark color—The result found that the dark shade gives a relaxed, private feeling and recognizes the value of social-cultural identity than a light color. The analysis of Scheffe's method found that tourists had different feelings regarding relaxation and excitement of the color value.

Furniture and decoration—traditional and modern style—The result found that the traditional style gives a pleasant and relaxed feeling than the modern style. However, the modern style gives an exciting feeling than the traditional style. This result is fascinating information for the design issues.

The type of lighting—daylighting and artificial light sources—the result found that daylighting gives a pleasant, relaxed feeling than artificial light sources. However, the tourist group has commented that artificial light sources would have a sense of excitement rather than daylighting and can use warm light from artificial light sources regarding recognizing the value of social-cultural identity.

The patterns of lighting—spot and diffused lighting—the result found that the stakeholders commented that the diffused lighting style gives a friendly, exciting feeling and recognizes the value of social-cultural identity than spot lighting. Based on the analysis of Scheffe's method, it was found that the tourist group was different from a group of locals regarding recognizing the value of social-cultural identity. The locals

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

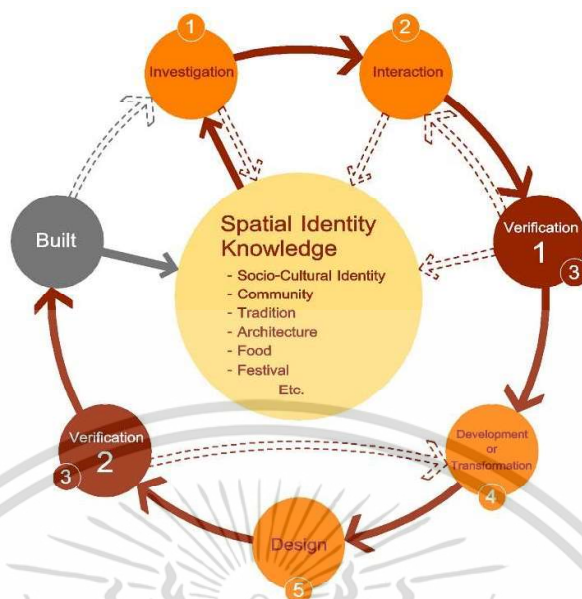
commented that spot lighting can recognize the value of social-cultural identity than diffused lighting.

In conclusion, the physical environment design should focus on creating an atmosphere that provides relaxation and pleasantness rather than excitement—using artificial light and diffused lighting to decorate the surrounding area with warm lighting to recognize the value of social-cultural identity. The use of color should emphasize recognizing the value of social-cultural identity for decorating walls and furniture, namely dark shades. The design style guidelines should focus on the traditional oriental style. However, the modern style is fascinating information for design issues in the future. Furniture design is a natural material. The above guidelines are consistent with all stakeholders.

The interior-environment design, which was modernized and capable of expressing the local social-cultural identities, had the concept of maintaining and respecting originality. Such designs represented the understanding of cultural objects through the design procedure that people could perceive and understand. Furthermore, it could change the traditional form of cultural objects that seemed outdated and compatible with modernized technology and styles. The results of this research are consistent with the research hypotheses set by the researcher, with a statistical significance of .05.

Accordingly, the cross-cultural design process model of the 5-step process, including the investigation, the interaction, the verification, the development or transformation, and the design, is depicted in Figure 4. In particular, the interaction between the designers and the stakeholders and the verification step (pre- and post-design) were undertaken to ensure the attainment of an accurate consensus reflecting the identities of the community.

Figure 4: Cross-Cultural Design Process Model



Conclusions and Suggestions

This study aimed to find the methodology that reduced conflicts in the cultural tourism community. First, IBL was applied to obtain keywords that led to the cultural design work. Then, those keywords were brought back to the people involved to find a consensus again to prevent conflicts in cultural design works. This process reduced the conflict of cultural perception between the locals and the stakeholders.

The design that highlighted the local cultural values had become a vital issue in the design process (Lin 2007). The cultural design should be extended beyond materials and phenomena into the invisible and intangible aspects of the cultural design, such as users' interaction with the designs (Lee 2004). The unequal participation of participants in the community often led to problems of appropriateness and sustainability of the design process (Wang, Bryan-Kinns, and Ji 2016). Therefore, three elements including 1) the design that considered the consensus of the locals in the community, 2) the development of effective design guidelines, and 3) the empowerment by the learn-together concept of participation of the locals (Winschiers-Theophilus, Bidwell, and Blake 2012) should result in the tourism community not losing cultural or natural resources. This would eventually lead to sustainability in the cultural tourism community (Blancas et al. 2018).

Tourism was one of the powerful drivers of economic growth and development (Wardana et al. 2020). Sustainable tourism development was not only a holistic model for the future but also an inner vision that included all aspects of the economy, environment, and society for achieving the goal (Sharpley 2000). Therefore, we required a better understanding of cross-cultural communication – not only for participation in the global market but also for the development of local design. Cross-cultural issues were essential to the design of everything in the global economy. The intersection of design and culture had become a vital issue that made the local design and the global market worth further in-depth study (Lin 2007; Lin et al. 2018).

Every designer should consider a challenge, not only knowledge and creativity but also understanding the complexity of local cultural contexts that differed from their original cultures. Enabling culturally diverse people to participate in the design process (both

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

the information searching process and the design process) would eliminate conflicts in new designs that may appear in the community. These were recognized and influenced not only as stimuli in the environment but also the values, feelings, inspirations, emotions, knowledge, beauty, and understanding formed apart from their own.

Research relating to the local socio-cultural identity was complex and tended to present continuous design work. Therefore, cross-cultural designers were highly required to gain essential insights into the design process. Furthermore, this process helped better understand communication and interaction with users, locals, tourists, and cross-cultural designers. This process would eliminate conflicts in the design work if designers followed the cross-cultural design model presented in this work.

Acknowledgments

The author sincerely thanks the advisor, Assistant Professor Dr. Yanin Rugwongwan, for supporting this study and research. Another very much thanks to Assistant Professor Dr. Chumporn Moorapun for his helpful comments and guidance. Their guidance helped during all the time analysis and research. Finally, the author also wishes to thank the designers as agents of cross-cultural designers, experts on local socio-cultural identity, and stakeholders participating in this research.

References

- Alaswad, Zina. "A Case Study of Game-Based Learning in Interior Design Studios." *International Journal of Technology and Design Education* 24, no. 3 (2019): 31-51. https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/336926839_A_Case_Study_of_Game-Based_Learning_in_Interior_Design_Studios.
- Anusorntharangkul, Natapon, and Yanin Rungwongwan. "Interior Environmental Design Conveying Local Socio-Cultural Identity." *The Asian Conference on Cultural Studies 2018: Official Conference Proceedings (2018), June 01–03, 2018*, 113
- 120. Japan: The International Academic Forum (IAFOR). https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/accs2018/ACCS2018_41460.pdf
- Anusorntharangkul, Natapon, and Yanin Rungwongwan. "Using Inquiry-Based Learning to Explore Respect of Cultural Base Design: A Case Study in Amphawa Tourism Community, Thailand." *GeoJournal of Tourism and Geosites* 34, no. 1 (2021): 164-169. <https://doi.org/10.30892/gtg.34121-632>.
- Blancas, Francisco J., Macarena Lozano-Oyola, Mercedes González, and Rafael Caballero. "A Dynamic Sustainable Tourism Evaluation Using Multiple Benchmarks." *Journal of Cleaner Production* 174, (2018): 1190-1203. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.10.295>.
- Cappelletti, Alessandra. "Losing Centrality and Socialization of Islam in Suzhou Memories, Identities and Positionality around the City Mosques." *Contemporary Islam* 17, (2023): 27-66. <https://doi.org/10.1007/s11562-022-00509-2>.

- Chind, Kwanrat, and Nopadon Sahachaisaeree. "Purchasers' Perception on Packaging Formal Design: A Comparative Case Study on Luxury Goods Merchandizing." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 42, (2012): 436-442. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.04.208>
- Choi, Jaewon, and Seongcheol Kim. "Is the Smartwatch an IT Product or a Fashion Product? A Study on Factors Affecting the Intention to Use Smartwatches." *Computers in Human Behavior* 63, (2016): 777-786. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.007>.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, and Eugene Rochberg-Halton. 1981. *The Meaning of Things. Domestic Symbols and the Self*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.2307/2067526>.
- Dazkir, Seda S., Jennifer M. Mower, Kelly Reddy-best, and Elaine L. Pedersen. "An Exploration of Design Students' Inspiration Process and Influence of Assignment Constraints." *College Student Journal* 47, no. 2 (2013): 394-404. <https://doi.org/10.30892/gtg.34121-632>.
- Korunovski, Saso, and Naume Marinoski. "Cultural Tourism in Ohrid as a Selective Form of Tourism Development." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 44, (2012): 104-113. <https://ssrn.com/abstract=2726509>.
- Krukaset, Preechaya. "The Physical Sale-environment Attributes Determining the Identity of Merchandize Embedded with Environmental Consciousness Concept." Doctoral dissertation, King Mongkut'S Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok, Thailand, 2011.
- Krukaset, Preechaya, and Nopadon Sahachaisaeree. "Design Elements Communicate on Issues of the Environmental Conscious Concept." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 5, (2010): 1262-1266. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.272>.
- Lee, Kun-Pyo. "Design Methods for Cross-Cultural Collaborative Design Project., in Redmond, J., Durling, D. and De Bono, A (Eds.)." *Futureground - DRS International Conference 2004*, (2004): 17-21. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2004/researchpapers/128>.
- Lin, Rung-Tai. "Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern Product Design: A Case Study of a Cross-cultural Product Design Model." *International Journal of Design* 1, no. 2 (2007): 47-55. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/46/26>.
- Lin, Rung-Tai, Hong-lin Li, Jun Wu and Wei Bi. 2018. *Cross-Cultural Design. Methods, Tools, and Users*. Switzerland: Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-92141-9_3
- Peerapan, Wannasilpa. "SAMUT SONGKHRAM PROVINCE: The Consequences of

- Conservation and Development Project from 2001 to 2009." *Journal of Environmental Design and Planning* 5, (2009): 23-38. <https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/nakhara/article/view/104995>.
- Phuwanatwichit, Thongchai. "The Development of Thung Fa Bot Weekend Market into Cultural Tourism Attraction in San Pa Tong District, Chiang Mai Province." *SHS Web of Conferences* 12, (2014): 1-8. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20141201013>.
- Pires Gonçalves, Ricardo. 2008. *Consumer Behavior: Product Characteristics and Quality Perception*. Barcelona: MPRA Paper. <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/11142/>.
- Rapoport, Amos. 1990. *The Meaning of the Built Environment: A Nonverbal Communication Approach*. 2nd ed. Arizona: University of Arizona Press.
- Seyanon, Aritra. "The Prevention of Deterioration and Natural Resources and Environmental Conservation of Amphawa Floating Market." *University of the Thai Chamber of Commerce Journal* 29, no. 4 (2009): 163-172.
- Sharpley, Richard. "Tourism and Sustainable Development: Exploring the Theoretical Divide." *Journal of Sustainable Tourism* 8, no. 1 (2000): 1-9. <https://doi.org/10.30892/gtg.334spl07-598>.
- Smets, Gerda J., and Kwws C. Overbeeke. "Expressing Tastes in Packages." *Design Studies* 16, no. 3 (1995): 349-365. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(94\)00003-V](https://doi.org/10.1016/0142-694X(94)00003-V).
- Wang, Wei, Nick Bryan-Kinns, and Tie Ji. "Using Community Engagement to Drive Co-creation in Rural China." *International Journal of Design* 10, no. 1 (2016): 37-52. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/2458/726>.
- Wardana, I M., Putu G. Sukaatmadja, Ni Nyoman K. Yasa, and Made Setini. "Comparative and Competitives Advantages: Perspective of Rural Tourism (Study on Tourism in the Province of Bali Indonesia)." *Geojournal of Tourism and Geosites* 33, no. 4 (2020): 1493-1500. <https://doi.org/10.30892/gtg.334spl07-598>.
- Waridin, and I P. Astawa. " Shifting of Land Use in Sustainable Tourism: A Local Cultural Approach in Indonesia." *GeoJournal of Tourism and Geosites* 35, no. 2 (2021): 270-274. <https://doi.org/10.30892/gtg.35201-647>.
- Winschiers-Theophilus, Heike, Nicola J. Bidwell, and Edwin Blake. "Community Consensus: Design Beyond Participation." *Design Issues* 28, no. 3 (2012): 89-100. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00164.
- World Tourism Organization. *UNWTO Tourism Highlights, 2016 Edition*. 2016th ed. Madrid: World Tourism Organization. <https://doi.org/10.18111/9789284418145>.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร
 วัน เดือน ปีเกิด 15 พฤศจิกายน 2517 จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 ที่อยู่ 253/1461 หมู่บ้านพูนสินธานี 3 แขวงคลองสองต้นนุ่น
 เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520 โทร.093-463-5514

ประวัติการศึกษา

- 2547 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวะ
 และเทคนิคศึกษา)
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2541 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

- 2545 - ปัจจุบัน อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ
 และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานสถาปัตยกรรม
 คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 2551 - 2555 พนักงานมหาวิทยาลัย ประจำสาขาวิชาการออกแบบตกแต่งภายในและ
 นิทรรศการ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 2548 - 2551 บริษัท ทีพีอาร์ จำกัด (กรรมการบริษัท)
- 2542 – 2548 อาจารย์ประจำ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร ลาดกระบัง กรุงเทพฯ

ผลงานวิจัย

- 2565 ปริญญา ครุเกษตร, ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร, กิตติศักดิ์ เตชะกาญจนกิจ, ศุภโชค สนธิไชย
 และปิยะวรรค์ ปิ่นแก้ว. (2565). การศึกษาอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ชุมชนอีสาน เพื่อการพัฒนา
 ออกแบบตกแต่งภายในหน่วยงานราชการเพื่องานบริการ กรณีศึกษา อำเภออุซันต์ จังหวัดศรี
 สะเกษ (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- 2564 ปริญญา ครุเกษตร, สุภัทรา ลูกรักษ์ และณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร. (2564). การออกแบบ
 นิทรรศการเสมือนจริง เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการประชาสัมพันธ์ จากการศึกษาสัมพันธ
 ระหว่างมนุษย์กับนิทรรศการ (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนัน
 ทา.
- 2562 ปริญญา ครุเกษตร, สุภัทรา ลูกรักษ์, จิตราวดี รุ่งอินทร์ กั้นกา และณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร.
 (2562). การใช้ประสบการณ์จากกรณีศึกษา เพื่อการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
 สภาพแวดล้อม (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- 2562 ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร และปริญญา ครุเกษตร. (2562). กระบวนการค้นหาคำอัตลักษณ์ทาง
 สังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น กรณีศึกษา เรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา. เจ-ดี: วารสารวิชาการ
 การออกแบบสภาพแวดล้อม, ปีที่ 6, ฉบับที่ 1, มกราคม-มิถุนายน 2562. 48-73.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้