

ศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์  
ส่งเสริมการท่องเที่ยว

SYUDY TRADITONS OF PHI-KHON-NAM CHIANG KHAN DISTRICT  
FOR PRODUCT DESIGN TO TOURISM PROMOTION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-ED-M-222-106

ศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์  
ส่งเสริมการท่องเที่ยว

SYUDY TRADITONS OF PHI-KHON-NAM CHIANG KHAN DISTRICT  
FOR PRODUCT DESIGN TO TOURISM PROMOTION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ.2562

KMITL-2019-ED-M-222-106

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SYUDY TRADITOINS OF PHI-KHON-NAM CHIANG KHAN DISTRICT  
FOR PRODUCT DESIGN TO TOURISM PROMOTION



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF SCIENCE IN INDUSTRIAL EDUCATION  
IN TECHNOLOGY OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN  
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG  
2019

KMITL-2019-ED-M-222-106

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPYRIGHT 2019**

**FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว
นักศึกษา	นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง
รหัสนักศึกษา	59603081
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัศตราภรณ์ ทิพย์โสธร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำในเชิงอนุรักษ์ การศึกษารวบรวมข้อมูลประเพณีฝิ่นน้ำวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น (AHP) เพื่อหาค่าความสำคัญของประเพณีฝิ่นน้ำได้ผลค่าเฉลี่ยของปัจจัยคือ สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี (ค่าเฉลี่ย 0.39) และผลค่าเฉลี่ยของทางเลือกคือ ลักษณะของฝิ่นน้ำ (ค่าเฉลี่ย 0.26) เพื่อวิเคราะห์การออกแบบลวดลายและรูปแบบผลิตภัณฑ์ ด้านลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีมีความเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32)

การศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์รวบรวมข้อมูลจาก OTOP ดีเด่นและผลิตภัณฑ์จังหวัดเลยที่มี ยอดจำหน่ายสูงสุดในงาน OTOP City 2017 เป็นเกณฑ์เพื่อสอบถามหาความต้องการผลิตภัณฑ์จากกลุ่มตัวอย่างผลสรุปได้แก่ กระเป๋า (ร้อยละ 60) ผ้าพันคอ (ร้อยละ 50) และหมวก (ร้อยละ 43) โดยใช้ทฤษฎีวิถีกรรมย้อนรอยในหลักการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์รูปแบบที่เหมาะสมนำไปพัฒนาและประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมในการทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ และนำไปประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ ในด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ด้านความสวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านคุณภาพและราคา

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
ประเพณีผีชนน้ำทั้ง 4 ด้าน พบว่า กระเป๋ามีค่าเฉลี่ยระดับมาก ( $\bar{X}=4.24$ , S.D.=0.06) ผ้าพันคอมี  
ค่าเฉลี่ยระดับมาก ( $\bar{X}=4.35$ , S.D.=0.05) และหมวกมีค่าเฉลี่ยระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.04)  
ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้องานวิจัยและเหมาะสมที่จะเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณี  
ผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

**คำสำคัญ :** ประเพณีผีชนน้ำ, การออกแบบผลิตภัณฑ์, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thesis</b>	Study Traditions of Phi-Khon-Nam Chiang Khan District for Product Design to Tourism Promotion
<b>Student</b>	Miss. Kanlayanee Mungketklang
<b>Student ID.</b>	59603081
<b>Degree</b>	Master of Science in Industrial Education
<b>Program</b>	Industrial Design Technology
<b>Year</b>	2019
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Dr. Pastraporn thipayasothorn
<b>Thesis Co-Advisor</b>	Associate Professor Dr. Songwut Eakwutvongsa

## ABSTRACT

The purposes of this research are as follows: 1) To study the traditional style of Phi-Khon-Nam at Chiang Khan District in Loei Province. 2) To design products that give to the conserve of the Phi-Khon-Nam tradition. 3) To evaluate the satisfaction of those interested in products to promote tourism, conserving Phi-Khon-Nam tradition. The study gathered data of Phi-Khon-Nam tradition. The data were analyzed by Analysis of Hierarchical Process (AHP) to fine the importance of Phi-Khon-Nam tradition has an average of factor is something that represents the identity of the tradition (average 0.39) and the average result of the choice is the appearance of the Phi-Khon-Nam (average 0.26) to analyze the design, pattern and style of the product. The patterns of identity, tradition is most appropriate ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32)

The study of product form, collecting data from the best OTOP and Loei province products that have the highest sales in OTOP City 2017 as a criterion to inquire for product demand from the sample group summary results include bags (60 percent), scarves (50 percent) and hats (43 percent). Drafting products and using reverse engineering theory in the principle of distributing quality functions, analyzing, selecting the appropriate model for development and evaluate product form by experts designed to find the right model for prototype products. And to evaluate the satisfaction of people interested in the product in many topics including maintaining local identity, beauty, utility and quality and price.

The results of the satisfaction evaluation of people interested in products to promote tourism in Phi-Khon-Nam tradition, found that the bag are very high average level ( $\bar{X}$ =4.24, S.D.=0.06) The scarf is average high level ( $\bar{X}$ =4.35, S.D.=0.05) and a hat has a very high average level ( $\bar{X}$ =4.34, S.D.=0.04) which is consistent with the research topic and suitable to the product for Promote tourism in Phi-Khon-Nam tradition, Chiang Khan District in Loei.

**Keyword:** Tradition of Phi-Khon-Nam, Product design, Cultural Tourism



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ IV ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิศตราภรณ์ ทิพย์โสธร และขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา ที่ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ชี้แนะแนวทางในทุกๆ ด้านได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมอบโอกาสที่ดีให้แก่ผู้วิจัยและให้ความกรุณาในการชี้แนะแนวทาง จุดบกพร่องต่างๆ ให้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไข เสมอมาจนวิทยานิพนธ์นี้ให้มีความสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสองท่านเป็นอย่างยิ่งที่คอย สั่งสอนและช่วยแก้ปัญหาให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ผู้เป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ และรองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ ที่กรุณา ให้คำแนะนำตลอดจนข้อชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัยทั้งให้คำปรึกษาทฤษฎีและแนวคิด ใหม่ๆ ต่อผู้วิจัยจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชิตชัย สายเชื้อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ชัย ไชยพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิฐ คลังกุล อาจารย์นันทิยา ฦ หนองคายและอาจารย์จันทิมา กัจจาเยนนท์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ ที่ช่วยให้คำชี้แนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งทั้งยังช่วยเสนอแนวคิดและ ชี้แจงข้อควรปรับปรุงต่างๆ ด้านการออกแบบให้กับผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี นายวิชิต ทำทิพย์และกลุ่มประดิษฐ์ หน้ากากพีชน้ำ บ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน ที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับองค์ความรู้ของประเพณีพีชน้ำ ทั้งยังเสนอแนะแนวทางและให้การต้อนรับพร้อมทั้งความร่วมมือต่องานวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวและผู้ที่ทำให้การสนับสนุนทุกท่านที่คอยส่งมอบกำลังใจ ให้แก่ผู้วิจัยที่ได้รับตลอดการศึกษางานวิจัยด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ คุณค่าคุณงามความดีทั้งหลายที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับ บิดามารดาซึ่งเป็นที่เคารพรักตลอดจนครูบาอาจารย์ ผู้ที่ให้ความรู้และผู้ที่ทำให้การสนับสนุนแก่งานวิจัย ในทุกๆ ท่าน ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้และประสบการณ์อันมีค่ายิ่งให้แก่ข้าพเจ้า

กัลยาณี มุ่งเขตกลาง

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	X
สารบัญภาพ.....	XIV
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตที่ใช้ในการวิจัย.....	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 ข้อมูลทั่วไปของตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	10
2.1.1 ประวัติความเป็นมาของบ้านนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	10
2.1.2 ลักษณะภูมิประเทศ.....	11
2.1.3 อาณาเขตติดต่อ.....	12
2.1.4 ประชากร.....	12
2.1.5 สภาพภูมิอากาศ.....	13
2.1.6 เศรษฐกิจ.....	13
2.1.7 ข้อมูลกลุ่มที่จัดทำเฉพาะผลิตภัณฑ์ในตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	14
2.1.8 สถานที่สำคัญของตำบลนาซ่าว.....	15
2.1.9 ภาษา.....	16
2.1.10 กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวฝิ่นขนน้ำ.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2 ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	18
2.2.1 ความเป็นมาของประเพณีผีชนน้ำ ตำบลนาซาว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	19
2.2.2 บุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นผีชนน้ำ.....	21
2.2.3 พัฒนาการเล่นผีชนน้ำ.....	22
2.2.4 สถานที่เล่นผีชนน้ำ.....	22
2.2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างประเพณีผีชนน้ำกับการจุดบั้งไฟ.....	23
2.2.6 ขั้นตอนการละเล่นผีชนน้ำ.....	24
2.2.7 สัญลักษณ์ของการละเล่นผีชนน้ำ.....	24
2.2.8 ประเภทของผีชนน้ำ.....	2
2.2.9 องค์ประกอบของการเตรียมชุดเพื่อการละเล่นผีชนน้ำ.....	26
2.2.10 เครื่องดนตรีประกอบการละเล่นผีชนน้ำ.....	30
2.2.11 ท่าทางประกอบการเล่นผีชนน้ำ.....	32
2.2.12 การละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีชนน้ำ.....	32
2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	34
2.3.1 กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมสู่ การออกแบบผลิตภัณฑ์.....	34
2.3.2 หลักการตลาดเพื่อการท่องเที่ยว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	36
2.3.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก.....	41
2.3.4 หลักการเศรษฐกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	46
2.3.5 การวิเคราะห์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม.....	48
2.3.6 หลักการออกแบบ.....	51
2.3.7 หลักการออกแบบกราฟฟิก.....	55
2.4 กรรณวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	57
2.4.1 วัสดุที่ใช้ในกรรณวิธีการผลิต.....	57
2.4.2 วัสดุที่ใช้ในกรรณวิธีการผลิต.....	60

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	64
2.5.1 งานวิจัยของสำนักงานวิจัยแห่งชาติ (วช.).....	64
2.5.2 งานวิจัยประเภทวิทยานิพนธ์ (Thesis).....	66
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	70
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	70
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	72
3.3 การสร้างเครื่องมือ.....	73
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	77
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	81
4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาประเพณีฝิ่นขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	81
4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณี ฝิ่นขนน้ำ.....	117
4.3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นขนน้ำ.....	158
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	161
5.1 ผลการวิจัย.....	161
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	165
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	167
บรรณานุกรม.....	169

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	172
ภาคผนวก ก.....	173
ภาคผนวก ข.....	182
ภาคผนวก ค.....	205
ภาคผนวก ง.....	211
ประวัติผู้เขียน.....	214



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 รายชื่อหมู่บ้านในตำบลนาข้าว.....	11
2.2 ประชากรแยกตามหมู่บ้าน.....	12
2.3 ข้อมูลกลุ่มที่จัดทำเฉพาะผลิตภัณฑ์ในตำบลนาข้าว.....	14
2.4 สถานที่สำคัญของตำบลนาข้าว.....	15
4.1 การวิเคราะห์ปัจจัยเพื่อใช้ในกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น.....	91
4.2 เกณฑ์การให้ระดับค่าความสำคัญของปัจจัย.....	93
4.3 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1.....	94
4.4 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2.....	94
4.5 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3.....	95
4.6 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4.....	95
4.7 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5.....	96
4.8 สรุปคะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน.....	96
4.9 ค่าน้ำหนักของปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน.....	97
4.10 เกณฑ์การให้ระดับค่าความสำคัญของทางเลือก.....	97
4.11 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1.....	98
4.12 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2.....	99
4.13 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3.....	99
4.14 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4.....	100
4.15 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5.....	101
4.16 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1.....	101
4.17 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2.....	102

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.18 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 .....	103
4.19 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4 .....	103
4.20 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5 .....	104
4.21 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 .....	105
4.22 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 .....	105
4.23 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 .....	106
4.24 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4 .....	107
4.25 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5 .....	107
4.26 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 .....	108
4.27 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 .....	109
4.28 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 .....	109
4.29 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4 .....	110
4.30 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5 .....	110

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.31	ค่าน้ำหนักของปัจจัย ..... 111
4.32	ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี ..... 113
4.33	ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยสิ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย ..... 113
4.34	ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน ..... 114
4.35	ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ..... 115
4.36	สรุปการเลือกประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ..... 116
4.37	ตารางสรุปคะแนนทางเลือกของประเภทของประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ..... 117
4.39	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลาย จากเอกลักษณ์ของประเพณีฝึชนน้ำ รูปแบบที่ 1 ..... 123
4.39	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลาย จากเอกลักษณ์ของประเพณีฝึชนน้ำ รูปแบบที่ 2 ..... 124
4.40	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลาย จากเอกลักษณ์ของประเพณีฝึชนน้ำ รูปแบบที่ 3 ..... 125
4.41	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลาย จากเอกลักษณ์ของประเพณีฝึชนน้ำ รูปแบบที่ 4 ..... 126
4.42	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลาย จากเอกลักษณ์ของประเพณีฝึชนน้ำ รูปแบบที่ 5 ..... 127
4.43	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ..... 129
4.44	ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหาความต้องการประเภทผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ..... 130
4.45	แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป๋าแบบที่ 1 ..... 135

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.46 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป๋าแบบที่ 2.....	137
4.47 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป๋าแบบที่ 3.....	139
4.48 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป๋าแบบที่ 4.....	141
4.49 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป๋าแบบที่ 5.....	143
4.50 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวกแบบที่ 1.....	145
4.51 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวกแบบที่ 2.....	147
4.52 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวกแบบที่ 3.....	149
4.53 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวกแบบที่ 4.....	151
4.54 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวกแบบที่ 5.....	153
4.53 ผลการประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวประเพณี ผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย.....	158

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การทำนาข้าวเหนียวและลักษณะของพื้นที่บ้านนาข้าว .....	13
2.2 ศูนย์เรียนรู้ฝึชนน้ำในพื้นที่หมู่บ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน .....	15
2.3 วัดโพธิ์ศรี วัดสำคัญในตำบลนาข้าวที่เกี่ยวข้องกับประเพณีฝึชนน้ำ .....	16
2.4 คุณวิจิต ทำทิพย์ ผู้ก่อตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวฝึชนน้ำ .....	17
2.5 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวฝึชนน้ำ.....	18
2.6 ขบวนแห่ในประเพณีฝึชนน้ำ ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย .....	20
2.7 ร่างทรงจะเป็นคนทำพิธีการต่างๆ เริ่มตั้งแต่การถวายเครื่องบูชาพ่อน้ำ และการถวายบังไฟ.....	21
2.8 ศาลเจ้าปู่นาข้าว สถานที่ใช้ทำพิธีบนศาลปู่ตาในหมู่บ้าน.....	23
2.9 ลักษณะของเครื่องแต่งกายของฝึชนน้ำ.....	25
2.10 ลักษณะการเขียนลวดลายลงบนหน้ากาก.....	27
2.11 ลวดลายดอกบัวเครือและลวดลายต่างๆ ที่ตกแต่งรอบโบสถ์วัดโพธิ์ศรี.....	28
2.12 การแต่งกายของผู้เล่นฝึชนน้ำ.....	29
2.13 เครื่องดนตรีประกอบการละเล่นฝึชนน้ำ.....	31
2.14 ท่าทางประกอบการละเล่นฝึชนน้ำที่สร้างความสนุกสนาน .....	32
2.15 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว .....	39
2.16 กรอบแนวคิดของเศรษฐกิจชุมชน.....	446
2.17 ผ้าฝ้าย (Cotton).....	58
2.18 ลักษณะการพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน .....	60
2.19 สีที่ใช้และอุปกรณ์ในการซิลค์สกรีน .....	63
3.1 แผนภูมิแสดงวิธีการดำเนินงานวิจัยการศึกษาประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว .....	80
4.1 ผังกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น AHP ในกระบวนการศึกษาในการศึกษาประเพณีฝึชนน้ำ อำเภอเชียงคาน .....	87
4.2 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 1 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน .....	88
4.3 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 2 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน .....	89
4.4 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 3 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน .....	89
4.5 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 4 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน .....	90

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาระดับปริญญาโทเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 แผนผังการสรุปผลปัจจัยเพื่อนำไปสู่กระบวนการหาค่าความสำคัญ ของประเพณีผีขนน้ำ.....	91
4.7 แผนผังข้อมูลสำหรับกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น AHP เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ .....	95
4.8 ภาพวาดลักษณะของผีขนน้ำและองค์ประกอบในเครื่องแต่งกาย เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ .....	119
4.9 Sketch Idea การถอดเป็นลวดลายจากลักษณะของผีขนน้ำ 1.....	120
4.10 Sketch Idea การถอดเป็นลวดลายจากลักษณะของผีขนน้ำ 2 .....	121
4.11 การวิเคราะห์ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ.....	122
4.12 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 1 .....	123
4.13 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 2 .....	124
4.14 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 3 .....	125
4.15 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 4 .....	126
4.16 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 5 .....	127
4.17 แผนผังการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมในการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	128
4.18 Sketch Idea ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า 1.....	131
4.19 Sketch Idea ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า 1.....	131
4.20 Sketch Idea ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก.....	132
4.21 แสดงการวิเคราะห์ภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า .....	133
4.22 แสดงการวิเคราะห์ภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก .....	134
4.23 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 1.....	135
4.24 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 2.....	137
4.25 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 3.....	139
4.26 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 4.....	141
4.27 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 5 .....	143
4.28 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 1 .....	145
4.29 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 2 .....	147
4.30 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 3 .....	149

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.31 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 4 .....	151
4.32 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 5 .....	153
4.33 ภาพต้นแบบ ลวดลายที่ได้จากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ.....	155
4.34 ขั้นตอนการผลิตภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	156
4.35 ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า.....	156
4.36 ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าพันคอ.....	157
4.37 ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก.....	157
ค.1 คุณวิจิต ทำทิพย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ .....	206
ค.2 คุณกาญจนา ทำทิพย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ .....	206
ค.3 คุณวัชรพล เกิดศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ.....	207
ค.4 คุณพิชญ์ธินันท์ ธนาเรืองเนตร ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ .....	207
ค.5 รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ.....	208
ค.6 อาจารย์นันทิยา ณ หนองคาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ.....	208
ค.7 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชิตชัย สายเชื้อ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ.....	209
ค.8 ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิฐ คลังกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ .....	209
ค.9 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ชัย ไชยพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ .....	210
ค.10 อาจารย์จันทิมา กัจจายะนันท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ .....	210
ง.1 ใบประกาศนียบัตรการนำเสนอผลงานทางวิชาการครั้งที่ 8.....	213

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

สังคมในปัจจุบันมีความตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรม เทศกาล รวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น ทั้งนี้การตื่นตัวของวัฒนธรรมประกอบกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นเป็นจุดกำเนิดของการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังจะเห็นได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกลายเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป ท่ามกลางการแข่งขันของตลาดท่องเที่ยวที่สูงขึ้นกระแสการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึงได้รับความสนใจเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และได้มีการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมสืบเนื่องมาเป็นเวลานาน (กาญจนา แสงลี้มสุวรรณ และศรันยา แสงลี้มสุวรรณ. 2555 : 139)

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยมีการพัฒนาและเติบโตอย่างต่อเนื่อง การขยายตัวของรายได้จากการท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวของไทยได้รับความนิยมนิยมนิตอันดับต้นๆ ของโลก เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศสู่การเป็นประเทศพัฒนา ในขณะที่เดียวกันการกำหนดแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวควรคำนึงถึงค่านิยมหลักของการท่องเที่ยวของประเทศ นั่นคือการปรับสมดุลการท่องเที่ยว การเชิดชูวิถีไทยและการเน้น “คน” เป็นศูนย์กลางของการพัฒนา โดยมีองค์ประกอบที่การท่องเที่ยวของไทยควรแสดงและคงไว้ ได้แก่ การอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศไทย การให้ความสำคัญต่อความยั่งยืนของทรัพยากรท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว การกระจายรายได้และกระจายความเจริญสู่ภูมิภาคของประเทศ (แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564)

อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เป็นพื้นที่เศรษฐกิจในด้านการท่องเที่ยวที่สำคัญแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เนื่องจากมีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ทั้งทางด้านกายภาพ ภูมิสังคม เศรษฐกิจ อัตลักษณ์และวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่ชัดเจน อันเกิดจากการมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาและความเป็นเชื่อชาติลาวที่ส่งผลทำให้มีการสร้างวัฒนธรรมทั้งในเชิงศิลปวัตถุและสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ความเชื่อ ความศรัทธาร่วมกัน โดยมีความหลากหลายในบริบทด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านธรรมชาติ ชนชาติ วัฒนธรรม หัตถกรรมและสถาปัตยกรรมจึงทำให้เกิดรูปแบบวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตอันเรียบง่ายของชาวเลย นั่นคือใฝ่ในพระพุทธศาสนา ชอบความสนุกสนาน ร่าเริงและจากเหตุผลที่มีระบบชุมชนอันเข้มแข็งทำให้ชาวเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมอันดีงามเหล่านี้มาได้จนถึงปัจจุบัน (สิทธิพร ภิรมย์รัตน์และคณะ. 2545 : 6) จากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการสืบทอดมาอย่างยาวนานและมีความโดดเด่นเกิดเป็นความรู้สู่การต่อยอด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีภูมิปัญญาและประเพณีที่มีความสำคัญและเป็นที่ยึดเหนี่ยวของนักท่องเที่ยวในระดับประเทศ เช่น การตักบาตรข้าวเหนียว งานบุญประเพณีผิชนน้ำบ้านนาข้าว ภาษาถิ่นไทเลย ภูมิปัญญาในการทำผ่านนม และแหล่งท่องเที่ยวเชิงระบบนิเวศ เป็นต้น

หมู่บ้านนาข้าว ตั้งอยู่ที่ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีการละเล่นตามประเพณีท้องถิ่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของหมู่บ้าน ได้แก่ งานบุญเดือนหก (ประเพณีผิชนน้ำบ้านนาข้าว) ถือเอาช่วงก่อนที่จะมีการลงมือทำการเกษตรชาวบ้านจะมีการประชุมปรึกษาหารือกันเพื่อจัดทำบุญเดือนหก ประมาณวันแรม 1 ค่ำของทุกปี ประเพณีผิชนน้ำ มีสัญลักษณ์คือ ผิชนน้ำ ในเวลาต่อมาผีเจ้าปู่ได้บอกความผ่านร่างทรงว่าให้ชาวบ้านทำแมงหน้างาม หรือผิชน เพื่อเป็นการบูชาว้าว ควาย ที่มีบุญคุณต่อชาวบ้านแทนการฆ่าเพื่อเป็นเครื่องสังเวย ยุคแรกพากันเรียกว่า การละเล่นผิชน แต่ทุกครั้งหลังจบการละเล่นผิชนฝนมักจะตกชาวบ้านจึงพากันเรียกว่า ผิชนน้ำ มาถึงปัจจุบัน (วิจิต ทำทิพย์. ประธานสภาองค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว) ผิชน ประกอบด้วย หน้ากากที่ทำจากวัสดุพื้นบ้านที่หาได้ภายในท้องถิ่นมาทำเป็นหน้ากากสำหรับการสวมใส่ เช่น ไม้เนื้ออ่อนจากต้นจิ้งหรือต้นพระยาสัตบรรณ โดยนำมาตากออกเป็นโครงหน้าให้มีลักษณะคล้ายว้าวหรือควายผสมกับคน จากนั้นจึงนำไปเขียนลวดลายลงบนหน้ากากดังกล่าว และนำมาใช้สวมใส่ร่วมในพิธีกรรมและจะแต่งชุดผิชนออกไปเดินรอบๆ หมู่บ้าน หยอกล้อบรรดาเด็กๆ ในหมู่บ้านอย่างสนุกสนาน จะมีการตักทอง ตีเคาะปรบมือ เป่าแคน ตีพิณ เพื่อให้เกิดจังหวะอย่างสนุกสนาน น่ารัก มีความสวยงามแบบใส่ชื่อ สีสนของเครื่องแต่งกายและหน้ากากมีความสวยงาม (ไทยโรจน์ พวงมณี. 2554 : 70-71)

การทำหน้ากาก “ผิชนน้ำ” ได้รับการสนับสนุนให้เป็นอัตลักษณ์ของชาวเชียงคาน โดยคณะวิจัยไทเชียงคานและสภาเมืองเชียงคาน โดยมีศูนย์วัฒนธรรมผิชนน้ำ ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ที่ถือเป็นต้นกำเนิดของประเพณีผิชนน้ำ แต่ในปัจจุบันประเพณีผิชนน้ำไม่เป็นที่รู้จักและถูกละเลยไปบ้างจากสังคมยุคใหม่ เนื่องจากส่วนใหญ่รู้จักแต่ผีตาโขนของอำเภอด่านซ้าย แม้ทั้งสองประเพณีจะมีเสน่ห์เฉพาะตัวที่ต่างกันแต่ยืนอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ใกล้เคียงกันของกลุ่มชาติพันธุ์ไทลาวที่นับถือวิญญาณ ผีบรรพบุรุษและพระพุทธศาสนา ซึ่งก็คือบรรพชนที่คอยปกป้องรักษาและดลบันดาลความอุดมสมบูรณ์ เพียงแต่การประชาสัมพันธ์งานผีตาโขนนั้นทำมาก่อนเป็นเวลานานก่อนหน้านั้นและนอกจากนี้รูปแบบและประเภทของของสินค้าของประเพณีผิชนน้ำยังมีรูปแบบเดิมสินค้าไม่มีความหลากหลายจึงทำให้ยังเป็นที่ไม่น่าสนใจจากกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในอำเภอเชียงคาน (วิจิต ทำทิพย์. ประธานสภาองค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว. 2560)

ในการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ ได้สอดคล้องตามนโยบายแผนพัฒนาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564 โดยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสังคมและกระจายรายได้สู่ประชาชน ทุกภาคส่วน โดยมุ่งพัฒนาการท่องเที่ยวในภูมิภาคและเขตพัฒนาการท่องเที่ยว โดยเฉพาะพื้นที่เมืองรองและชนบท การท่องเที่ยวไทยมีบทบาทสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำด้านรายได้โดยการสร้างรายได้ให้กับจังหวัดและในพื้นที่ที่ยังไม่เป็นที่นิยม เน้นการพัฒนาสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์และวิถีชีวิต ทั้งในเชิงพื้นที่ เชิงเวลา ฤดูกาลและรูปแบบการท่องเที่ยว เป็นต้น (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ พ.ศ.2560-2564)

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว เป็นการพัฒนาแนวคิดในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โดยทำการประยุกต์รูปแบบของผลิตภัณฑ์ เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของอัตลักษณ์และประเพณีฝิ่นน้ำให้มีความน่าสนใจ ความหลากหลายและทันสมัย ซึ่งเป็นส่วนช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับชุมชนและยังดึงดูดผู้บริโภครจากการมาท่องเที่ยวโดยผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวต่อประเทศในองค์รวม เป็นแหล่งสร้างรายได้ให้แก่ประเทศและกระจายรายได้สู่ประชาชนและการส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชน เพื่อให้เยาวชนคนรุ่นหลังมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นประเพณีฝิ่นน้ำให้ช่วยกันสืบสานวัฒนธรรมอันดีนี้สืบต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- 1.2.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ
- 1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

### 1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีกรอบแนวคิดเพื่อเป็นแนวทางที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

#### 1.3.1 กรอบแนวคิดด้านการศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัด

เลย

ในการศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวความคิดวัฒนธรรมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ด้านการศึกษาประเพณีของ ปานฉัตร อินทร์คง (2558 : 57-61) โดยมีกรอบแนวคิดในการศึกษาดังต่อไปนี้

(1) วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ โดยใช้ภูมิปัญญาซึ่งมีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดเด่น เป็นการนำเอาความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานของประเพณีและภูมิปัญญาที่เชื่อมโยงกับความคิดเพื่อผลิตสินค้าที่มีคุณลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัวยิ่งขึ้น

(2) การนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์กับสินค้าจนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยใช้ภูมิปัญญาซึ่งมีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดขาย

(3) การสร้างสรรค์สินค้าจากวัฒนธรรม โดยเน้นไปที่การสร้างลวดลายรูปแบบจากประเพณี เนื่องจากเป็นสิ่งที่สร้างสีสันและความงามได้ง่ายซึ่งเห็นได้ชัดเจน

(4) มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ทางด้านรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องตามสมัยนิยม

(5) การนำความคิดทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่เป็นภูมิปัญญาและแบบที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมมาผสมกับความคิดสร้างสรรค์ ความรู้การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แล้วนำมาผ่านกระบวนการทางการตลาดทำให้ผลิตภัณฑ์มีความได้เปรียบและโดดเด่นยิ่งขึ้น

#### 1.3.2 กรอบแนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีขนน้ำ

1.3.2.1 ศึกษาอัตลักษณ์ประเพณีผีขนน้ำ กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการประเมินหาอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาตามกรอบแนวคิดของ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อุษยยา (2543 : 16) โดยสรุปกรอบแนวคิดจำนวน 5 ข้อดังนี้

(1) รูปแบบควรมีความเรียบง่ายและสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์

(2) มีเอกภาพและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

- (3) รูปแบบสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ได้
- (4) รูปแบบควรมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ
- (5) กรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิตและราคาประหยัด

1.3.2.2 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำนั้น ผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ อรัญ วาณิชกร (2559 : 51-54) โดยสรุปกรอบแนวคิดในด้านการออกแบบเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่จำนวน 7 ด้านดังนี้

- (1) ความเป็นเอกภาพ (Utility) เป็นการออกแบบให้มีความรู้สึกกลมกลืนหรือมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบในแต่ละงาน
- (2) ความสมดุล (Balancing) เป็นหลักศิลปะที่ความงามเกิดจากความสมดุล
- (3) ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Art)
- (4) หน้าที่ใช้สอย (Function)
- (5) ความแข็งแรง (Construction)
- (6) ความสะดวกสบายในการใช้งาน (Economics)
- (7) วัสดุและการผลิต (Material and Production)

1.3.3 กรอบแนวคิดเพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

กรอบแนวคิดด้านผลิตภัณฑ์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ มาร์ุต อัมรานนท์ (2543 : 50) จำนวน 4 ด้านดังนี้

- (1) ด้านเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
- (2) ด้านความสวยงาม
- (3) ด้านประโยชน์ใช้สอย
- (4) ด้านคุณภาพและราคา

## 1.4 ขอบเขตที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษารูปแบบประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวและประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำในเชิงอนุรักษ์ โดยกำหนดขอบเขตที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.4.1 เพื่อศึกษารูปแบบประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

#### 1.4.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

(1) ประชากร คือ ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้านในชุมชนบ้านนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้านในชุมชนบ้านนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

1.4.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้การสังเกต การถ่ายภาพและกระบวนการแบบ Mixed Methods Research โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ในการรวบรวมข้อมูลประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน และแบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed-Ended Questions) ในการสอบถามความสำคัญของประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน

1.4.1.3 การสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ ศึกษาทฤษฎี เอกสาร รายงานจากส่วนราชการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อสรุปประเด็นในการสัมภาษณ์

#### 1.4.1.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบปฐมภูมิที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามที่ผู้วิจัยเดินทางไปยังกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวฝิ่นน้ำและศูนย์เรียนรู้ประเพณีฝิ่นน้ำเพื่อไปทำการการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับประเพณีฝิ่นน้ำ

แบบทุติยภูมิ ได้จากการศึกษาค้นคว้าตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเพณีฝิ่นน้ำ

1.4.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) และแสดงค่าผลลัพธ์ในเชิงสถิติ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

### 1.4.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ

#### 1.4.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

(1) ประชากร คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

1.4.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้แบบประเมินตามแบบมาตรฐาน ประเมินค่าระดับ (Rating Scale) เพื่อเลือกชิ้นงานต้นแบบจากผลการศึกษา

1.4.2.3 การสร้างเครื่องมือแบบประเมิน ซึ่งจะทำการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ โดยนำต้นแบบและแบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิด้านการ ออกแบบมาตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.4.2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) แบบปฐมภูมิ ได้จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจ สัมภาษณ์และถ่ายภาพ ซึ่งนำ องค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณี ฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน

(2) แบบทฤษฎีภูมิ ได้จากการศึกษาค้นคว้าและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัด เลย เพื่อนำมาทำการผลิตชิ้นงานต้นแบบ

1.4.2.5 การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิและ ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

**1.4.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณี ฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์**

1.4.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเพื่อประเมินความพึงพอใจ ผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำในเชิงอนุรักษ์

(1) ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอ เชียงคาน

(2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จำนวน 100 คน โดยใช้ตารางของ Taro Yamane (1973) โดยใช้วิธีการสุ่มโดยบังเอิญ (Accidental Sampling) ในช่วงเดือนพฤษภาคมที่มี ประเพณีฝิ่นน้ำ บ้านนาข้าว อำเภอเชียงคานและประเมินตามแบบมาตรฐานประเมินค่าระดับ (Rating Scale)

1.4.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจ ผลิตภัณฑ์และนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ที่มีความสนใจ ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จำนวน 100 คน

1.4.3.3 การสร้างเครื่องมือแบบประเมิน เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำในเชิงอนุรักษ์ ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดและทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการหาค่าและประเมินความพึงพอใจมาตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.4.3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามในการแจกแบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

1.4.3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัยดังนี้

ตัวแปรต้น คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1 การศึกษา หมายถึง การแสวงหาความรู้ในเชิงลึกเกี่ยวกับประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ ชุมชน วิถีชีวิต ความเชื่อ รูปแบบและประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.5.2 ประเพณีผีชนน้ำ หมายถึง ประเพณีผีชนน้ำซึ่งปรากฏในชุมชนบ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เท่านั้น เป็นหนึ่งในรูปแบบประเพณีการขอฝนในวัฒนธรรมชุมชนลุ่มแม่น้ำโขง สะท้อนให้เห็นรากฐานวัฒนธรรมการนับถือผี เป็นประเพณีที่มีการละเล่นสวมน้ำกาทตามความเชื่อทางศาสนาซึ่งปรากฏทั้งในประเทศไทยและประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ประเพณีการละเล่นนี้อยู่ในพิธีกรรมบุญบั้งไฟหรืองานบุญเดือน 6 ตามความเชื่อของชาวบ้านในการบวงสรวงนี้ ถือเป็นพิธีศักดิ์สิทธิ์ โดยจะมีการอันเชิญผีเจ้าปู่เจ้าย่าทรงให้ไปฉลองบุญเดือนหกพร้อมกับชาวบ้านและจะนำเครื่องดนตรีพื้นบ้านมาประกอบการฟ้อนรำของผีชนน้ำเพื่อความสนุกสนาน

1.5.3 ผิชน้ำ หมายถึง สัญลักษณ์ในประเพณีบุญเดือนหก เดิมชาวบ้านเรียกว่า แมงน้ำงาม ยุคแรกพากันเรียกว่า การละเล่นผิชน แต่ทุกครั้งหลังจบการละเล่นผิชนฝนมักจะตก ชาวบ้านจึงพากันเรียกว่า ผิชน้ำ มาถึงปัจจุบัน ซึ่งคนในท้องถิ่นประดิษฐ์หน้ากากผิชนน้ำขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของวัว ควาย ประกอบด้วยหน้ากากที่ทำจากวัสดุพื้นบ้านที่หาได้ภายในท้องถิ่น เป็นโครงหน้าให้มีลักษณะคล้ายวัวหรือควาย ที่ถูกวาดลวดลายให้มีดวงตาขนาดใหญ่ จมูกโต ปากกว้าง และใช้เชือกมัดลำหวายมาตรึงติดบริเวณด้านข้างของหน้ากากให้โค้งเข้าหากัน คล้ายกับเขาวัวเขาควาย นำมาใช้สวมใส่ร่วมในพิธีกรรมและจะแต่งชุดผิชนที่มีสีสันทองเครื่องแต่งกายและหน้ากากที่มีความสวยงาม

1.5.4 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ หมายถึง การนำเอาลวดลายและรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นที่แสดงถึงประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.5.5 ผลิตภัณฑ์เพื่อการอนุรักษ์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีสัญลักษณ์แทนประเพณีผิชนน้ำ และเป็นสิ่งของที่ทำให้กระตุ้นเตือนสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์และประเพณีผิชนน้ำ

1.5.6 ส่งเสริมการท่องเที่ยว หมายถึง การสร้างสรรค์สินค้าในเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น วัฒนธรรมประเพณี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์คุณภาพที่มีเอกลักษณ์ มีจุดเด่น จุดขาย ที่รู้จักกันแพร่หลาย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยในแต่ละหัวข้อจะมีรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการดำเนินการวิจัยและสามารถนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบ โดยแบ่งหัวข้อในการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลออกเป็นหัวข้อหลักดังนี้

- 2.1 ข้อมูลทั่วไปของตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- 2.2 ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- 2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
- 2.4 กรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ข้อมูลทั่วไปของตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

##### 2.1.1 ประวัติความเป็นมาของบ้านนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ตำบลนาซ่าวมีการตั้งบ้านเรือนครั้งแรกมี 8 ครอบครัวซึ่งอพยพมาจากหลวงพระบาง และเวียงจันทน์ เมืองเมกกะสี เป็นชาวลาวเชื้อชาติลาว คนสำคัญที่อพยพมาคือ ขุนหมื่นนารินกับแสน คำบุญยอขุนหมื่นนาริน ได้ตั้งบ้านแล้วประกาศให้คนของตนปักหลักทำไร่นาแต่การทำครั้งนั้นยังไม่มีจอบมีแต่มีดและเสียม อย่างไรก็ตามแต่การทำนาในสมัยนั้นเครื่องมือเครื่องมือนั้นยังไม่มี ความทันสมัยส่งผลทำให้การทำนาเป็นไปด้วยความยากลำบาก ประกอบกับที่ดินที่เป็นป่าและไม่เรียบจึงต้องมีการขุดและสาวขึ้นมาและการขุดสาวก็จะทำไปตามลำห้วยเล็กๆ ซึ่งมีความยาวของลำห้วยนั้นมีลักษณะที่ยาวเปรียบเสมือนกับไม้สาว ดังนั้นผู้เกี่ยวข้องจึงอาศัยคำสองคำนี้คือคำว่า "สาว" กับ "สาว" มาตั้งเป็นชื่อหมู่บ้านว่าบ้านนาซ่าวแต่ในภาษาท้องถิ่นนั้นก็ยังมีเรียกชื่อว่าบ้านนาสาว อยู่ซึ่งคำว่า "สาว" ก็มีนัยยะถึงการปรับพื้นที่สูงๆ ต่ำๆ ให้ราบเสมอกันเพื่อใช้เป็นทีสำหรับการทำนา (องค์การบริหารส่วนตำบลนาซ่าว. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.2 ลักษณะภูมิประเทศ

สภาพภูมิประเทศของบ้านนาช่าวนั้น เป็นที่ราบสูงตั้งอยู่บนเนินหรือโคกสภาพโดยรอบหมู่บ้านเป็นที่ลุ่มมีน้ำขัง มีพืชผักอุดมสมบูรณ์ ทิศตะวันออกมีลำน้ำห้วยหนอง ทิศตะวันตกมีลำน้ำนา นนท์ ต้นไม้โดยรอบหมู่บ้านมีมากโดยเฉพาะด้านทิศตะวันตก ลักษณะการตั้งบ้านเรือนเริ่มจากบริเวณบ้านใต้หมู่ที่ 1 ซึ่งเป็นคุ่มที่อยู่บริเวณโดยรอบดอนห่อ ด้านทิศเหนือเป็นบริเวณที่เป็นบ้านเก่าแก่เมื่อ ประชากรมีจำนวนมากขึ้น ภายในหมู่บ้านนั้นมีการวางแผนผังหมู่บ้านด้วยการตัดถนนตามแนวถนนที่ ขนานไปกับถนนหมายเลข 201 จำนวน 3 สาย (องค์การบริหารส่วนตำบลนาช่าว.2560) โดยมีรายชื่อ หมู่บ้านในตำบลนาช่าวดังนี้

ตารางที่ 2.1 รายชื่อหมู่บ้านในตำบลนาช่าว

หมู่ที่	ชื่อหมู่บ้าน	ชื่อผู้ใหญ่บ้าน/ กำนัน
1	บ้านนาช่าว	นายประสิทธิ์ อองภา
2	บ้านนาบอน	นายวิสัย ลาอ่อน
3	บ้านโพน	นายสายทอง ต้นนะลา
4	บ้านใหม่ตาแสง	นายอำนาจ วงษดี
5	บ้านใหม่ศาลาเฟื่อง	นายประจวบ วิชาเครื่อง
6	บ้านแก้งมี	นางธิดีรัตน์ พิลาทา
7	บ้านศรีโพนแท่น	นายประยุทธ สอนอ่อน
8	บ้านหนองซอนทอง	นายพัฒนา โสคำ
9	บ้านนาบอน	นายอนันต์ ตางาม
10	บ้านหนองสะพุง	นายชน มาแก้ว
11	บ้านศาลาเฟื่อง	นายชาติรี ทำทิพย์
12	บ้านนาบอน	นายชัยยงค์ ศรีวิชา
13	บ้านศรีโพนแท่น	นายณโรจน์ หิดกวย
14	บ้านนาช่าว	นายสุภาพ แสงขาว
15	บ้านใหม่ศาลาเฟื่อง	นายบุญมี สิงหา

ที่มา : องค์การบริหารส่วนตำบลนาช่าว. 2560

### 2.1.3 อาณาเขตติดต่อ

บ้านนาข้าว ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยนั้น มีอาณาเขตติดต่อกับหมู่บ้านต่างๆ ได้แก่ ทิศเหนือจดบ้านนาบอนหมู่ที่ 9 ทิศใต้จดบ้านใหม่ศาลาเฟื่องหมู่ที่ 5 ทิศตะวันออกจดบ้านโพนหมู่ที่ 3 และบ้านใหม่ตาแสงหมู่ที่ 6 และทิศตะวันตกจดเขต บ้านกลางตำบลปากตม (องค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว. 2560)

### 2.1.4 ประชากร

จำนวนหมู่บ้านในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว มีทั้งหมด 15 หมู่บ้านมีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 11,528 คน จำแนกเป็นชาย 5,681 คน หญิง 5,847 คน จำนวนครัวเรือน 3,836 ครัวเรือน(องค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว. 2560) โดยมีรายละเอียดแยกตามหมู่บ้านดังนี้

ตารางที่ 2.2 ประชากรแยกตามหมู่บ้าน

หมู่ที่	ชื่อหมู่บ้าน	จำนวน (คน)	ครัวเรือน (หลัง)
1	บ้านนาข้าว	962	322
2	บ้านนาบอน	836	326
3	บ้านโพน	936	256
4	บ้านใหม่ตาแสง	306	81
5	บ้านใหม่ศาลาเฟื่อง	757	244
6	บ้านแก้งมี	693	204
7	บ้านศรีโพนแทน	1,286	406
8	บ้านหนองขอนทอง	136	51
9	บ้านนาบอน	1,229	465
10	บ้านหนองสะพุง	932	304
11	บ้านศาลาเฟื่อง	526	222
12	บ้านนาบอน	757	236
13	บ้านศรีโพนแทน	687	259
14	บ้านนาข้าว	842	242
15	บ้านใหม่ศาลาเฟื่อง	643	219

ที่มา : องค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว. 2560

### 2.1.5 สภาพภูมิอากาศ

ลักษณะของภูมิอากาศโดยส่วนรวมนั้นมีอากาศแปรปรวนอยู่เสมอมี่ 3 ฤดูกาล อากาศจะร้อนจัดเริ่มต้นเดือนมีนาคมถึงเดือนมิถุนายน 30 ถึง 42 องศาเซลเซียส อากาศจะเย็นในฤดูหนาวโดยที่ฤดูหนาวนั้นจะเริ่มต้นในเดือนพฤศจิกายนจนถึงเดือนกุมภาพันธ์จะมีอุณหภูมิเฉลี่ยโดยประมาณ 6-12 องศาเซลเซียส ในส่วนฤดูฝนนั้นจะเริ่มต้นในเดือนมกราคมถึงเดือนตุลาคม (องค์การบริหารส่วนตำบลนาซ่าว. 2560)

### 2.1.6 เศรษฐกิจ

ชาวบ้านนาซ่าวส่วนใหญ่มีอาชีพเป็นเกษตรกรคือ การทำไร่ ทำนา ทำสวนผลไม้ สวนผักและเลี้ยงสัตว์ มีการจักสานและทอผ้าชาวบ้าน ส่วนใหญ่จะทำนาเพื่อให้มีข้าวไว้บริโภคตลอดทั้งปี ส่วนใหญ่จะทำนาข้าวเหนียว มีการนำวัวควายมาใช้ในการช่วยไถนา แต่ปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนเป็นเครื่องยนต์ที่ทันสมัย (องค์การบริหารส่วนตำบลนาซ่าว. 2560)



ภาพที่ 2.1 การทำหน้าข้าวเหนียวและลักษณะของพื้นที่บ้านนาซ่าว  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

### 2.1.7 ข้อมูลกลุ่มที่จัดทำเฉพาะผลิตภัณฑ์ในตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ตารางที่ 2.3 ข้อมูลกลุ่มที่จัดทำเฉพาะผลิตภัณฑ์ในตำบลนาซ่าว

รายชื่อ	ที่ตั้ง
กลุ่มจักสานบ้านนาบอน หมู่ที่ 9	58/3 หมู่ 9 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้า หมู่ที่ 7	116/2 หมู่ 7 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มสตรีอาสาพัฒนา หมู่ที่ 5	128 หมู่ 5 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มเย็บผ้า หมู่ที่ 6	5 หมู่ 6 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มทอผ้าพื้นเมือง หมู่ที่ 2	63/1 หมู่ 9 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มทอผ้าพื้นเมือง หมู่ที่ 4	3 หมู่ 4 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มจักสาน หมู่ที่ 4	18 หมู่ 4 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มจักสาน หมู่ที่ 9	359 หมู่ 9 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มทอผ้าที่กระตุก หมู่ที่ 5	71 หมู่ 5 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มจักสาน หมู่ที่ 14	74/2 หมู่ 14 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มจักสาน หมู่ที่ 1	26 หมู่ 1 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มเย็บปักถักร้อย หมู่ที่ 7	193/2 หมู่ 7 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มทอผ้าที่กระตุก หมู่ที่ 9	59/1 หมู่ 9 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มประดิษฐ์หัวฝิ่นขนน้ำ หมู่ที่ 14	153/1 หมู่ 14 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มประดิษฐ์ของที่ระลึกหัวฝิ่นขนน้ำ หมู่ที่ 1	24/2 หมู่ 1 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
กลุ่มทอผ้าพื้นเมือง หมู่ที่ 12	20/2 หมู่ 12 ตำบลนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

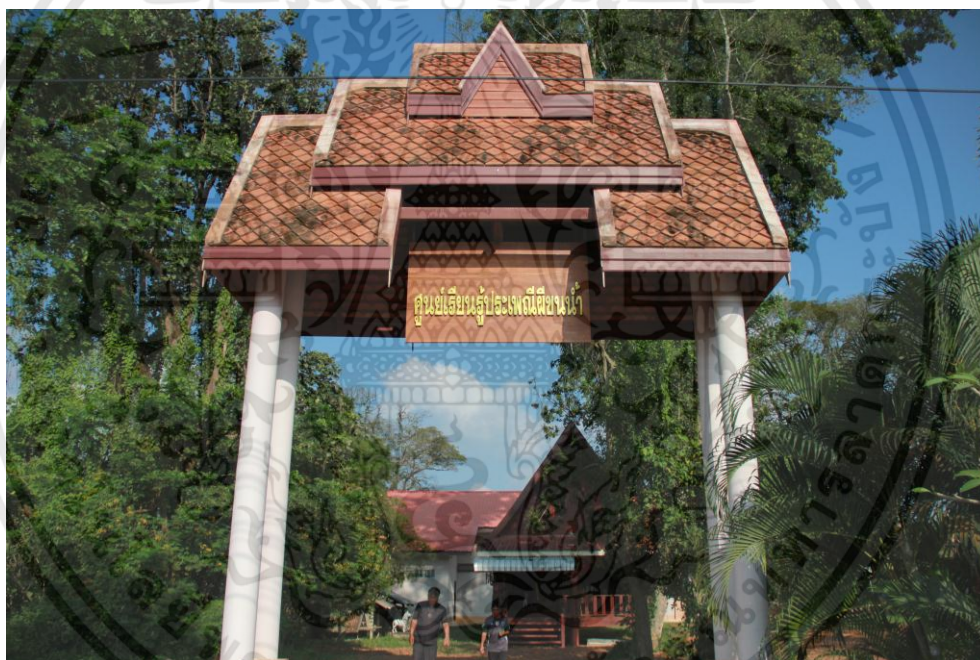
ที่มา : องค์การบริหารส่วนตำบลนาซ่าว. 2560

### 2.1.8 สถานที่สำคัญของตำบลนาข้าว

#### ตารางที่ 2.4 สถานที่สำคัญของตำบลนาข้าว

สถานที่สำคัญของตำบลนาข้าว		
วัดแสงธรรม	วัดศรีโพธิ์ชัย	วัดหนองสพังทอง
วัดศรีสะอาดโพนทัน	วัดจอมพล	วัดหนองข่า
วัดเวฬุวัน	วัดหนองซอนทอง	วัดโพธิ์ศรี
วัดนาบอน	วัดศรีโพนแท่น	ศาลตাপูผีชนน้ำ
ศูนย์เรียนรู้ประเพณีผีชนน้ำ	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก	ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว

ที่มา : องค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว. 2560



ภาพที่ 2.2 ศูนย์เรียนรู้ผีชนน้ำในพื้นที่หมู่บ้านนาข้าว อำเภอลำปาง (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 วัดโพธิ์ศรี วัดสำคัญในตำบลนาซาวที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีชนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

### 2.1.9 ภาษา

ภาษาที่ใช้ในหมู่บ้านนาซาวนั้น เป็นภาษาท้องถิ่นของบ้านนาซาวที่มีการเปล่งเสียงสำเนียงที่ออกมาจะคล้ายกับภาษาลาวและจะพูดเร็วคล้ายกับสำเนียงคนใต้ เนื่องจากคนอำเภอเชียงคานคือชาวลาวที่ย้ายถิ่นฐานมาชาวบ้านโดยส่วนใหญ่ นั้น มักจะใช้คำศัพท์ดั้งเดิมที่บรรพบุรุษถ่ายทอดสืบต่อกันมา การใช้ภาษาถิ่นของชาวบ้านนาซาวที่นิยมใช้ในคำที่กทหายกันคือ "ซีไปใด" ซึ่งหมายถึงจะไปไหน นอกจากนี้ยังมีคำอุทานต่อประโยคด้วยคำว่า "บัดเด" เช่น "บัดเดมาแต่ใส" การลากของเสียงส่งผลทำให้เกิดสำเนียงเฉพาะขึ้นมาแต่การลากเสียงท้ายประโยคจะสั้นกว่าชาวอำเภอเชียงคาน (ไทยโรจน์ พวงมณี. 2554:19) ส่วนคำศัพท์เฉพาะถิ่นที่ประกอบการเล่นผีชนน้ำของบ้านนาซาว ได้แก่

คำว่า “หย่ม” หมายถึง การข่มตัว

คำว่า “ย่อน” หมายถึง การยุบตัวเพนจังหวะ

คำว่า “ชะแหละ” หมายถึง เสียงของหมากกะหล่ำหรือเข็ป (กะล่อ แขนงคอวัวควาย) ทำจากไม้เมื่อกระทบกันจะมีเสียงเพนจังหวะดัง

คำว่า “ชะโหละ” หมายถึง เสียงของหมากกะโหล่งใช้แขนงคอวัว ควายขนาดใหญ่ปากกว้างทำจากโลหะจำพวกเหล็กตีเป็นรูปท่โรงกลมบางๆ ลูกข้างใน

คำว่า “นุ่งผ้าอำขาไก่” หมายถึง นุ่งผ้าโจงกระเบนรัดขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำว่า “แต้มลายดอกบัวเครือ” หมายถึง การเขียนหน้ากากผีขนน้ำด้วยลายดอกบัวมีลักษณะแปดแฉก (เครือ)

คำว่า “ลายมะงอมะแงง” หมายถึง ลายเกี่ยวเกาะกัน

คำว่า “ซี้ชะทงวน” หมายถึง หน้ากากผีขนน้ำที่ทำจากไม้จิวถูกลมอด เจาะเป็นรูลงช่องเกาะหน้ากากผีขนน้ำที่เก็บไว้นาน

### 2.1.10 กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ ตั้งอยู่หมู่ที่ 14 บ้านนาข้าว ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยมีคุณวิจิต ทำทิพย์ (ที่ปรึกษากลุ่ม) เป็นผู้คิดริเริ่มในการจัดตั้งกลุ่มผีขนน้ำขึ้น เหตุผลที่มีแนวคิดในการจัดตั้งกลุ่มนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีผีขนน้ำ ซึ่งเป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาช้านาน โดยเริ่มติดต่อผู้นำและคนในชุมชนต่างๆ ร่วมกันก่อตั้งกลุ่มขึ้นมา กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ ได้จัดตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2551 และได้จดทะเบียนเป็นวิสาหกิจชุมชนเพื่อเป็นต้นแบบให้กับอีก 14 หมู่บ้าน พร้อมกันนี้ได้ร่วมกับผู้นำและคนในชุมชนขยายการเล่นผีขนน้ำและจัดตั้งกลุ่มการเล่นผีขนน้ำได้จนครบ 15 หมู่บ้าน ปัจจุบันประกอบด้วยประธานกลุ่มและสมาชิกทั้งหมด 20 คน โดยมีนางบรรลุ ทำทิพย์ เป็นประธานกลุ่มวิสาหกิจ



ภาพที่ 2.4 คุณวิจิต ทำทิพย์ ผู้ก่อตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

ในเวลาต่อมาการขายการละเล่นผีขนน้ำ เริ่มรู้จักกันอย่างแพร่หลายสู่สายตาคนภายนอก ทั้งจากสื่ออินเทอร์เน็ต นักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชนซึ่งการจัดตั้งกลุ่มมีวัตถุประสงค์เพื่อการอนุรักษ์และประดิษฐ์หัวผีขนน้ำ ยังเป็นการสร้างรายได้เสริมให้กับสมาชิกและครอบครัวของกลุ่ม ตลอดจนคนในชุมชนโดยมีการจัดทำของที่ระลึกต่างๆ เช่น พวงกุญแจ เสื้อ ตุ๊กตาตั้งโต๊ะ หัวผีขนน้ำ นำไปจำหน่ายแก่ร้านค้าและกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชม

## 2.2 ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ปฐม หงษ์สุวรรณ (2560 : 1) ได้อธิบายว่า ประเพณีที่มีการเล่นด้วยการสวมหน้ากากในเทศกาลประจำปีตามความเชื่อทางศาสนา มีปรากฏทั้งในประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้านในแถบกลุ่มแม่น้ำโขง ดังจะเห็นจากประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ดังเช่นหลวงพระบางเมืองมรดกโลก ในช่วงเทศกาลขึ้นปีใหม่แบบดั้งเดิมหรือที่รู้จักกันก็คือ ประเพณีสงกรานต์นั้นจะมี "ปู่เยอ-ย่าเยอ" ซึ่งเป็นตัวละครเอกในตำนานบรรพบุรุษของลาว ปรากฏอยู่ในพิธีกรรมรวมอยู่ด้วยรวมไปถึงหน้ากากของสิงแก้ว สิงคำ ทั้งนี้ปู่เยอ-ย่าเยอ ถือเป็นจุดเด่นสำคัญในประเพณีสงกรานต์ เมืองหลวงพระบาง อันเป็นภาพตัวแทนของความเป็นแหล่งอารยธรรมเก่าแก่โบราณและยังสะท้อนพัฒนาการทางสังคมที่สืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในประเทศไทยประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการใช้หน้ากากในพิธีกรรมมีอยู่หลายแห่งหลายที่หลายแห่งด้วยกัน ตัวอย่างเช่น ชุมชนบ้านหนองกะท้าว อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก ในประเพณีเทศน์มหาชาติ ซึ่งชาวบ้านทั่วไปเรียกว่า "งานแห่ตาชูชก" ก็มีการละเล่นผีหน้ากากนั่นคือ "ผีตาชูชก" ซึ่งการละเล่นผีหน้ากาก นอกจากนี้ยังมีหน้ากากผี โชนบ้านไฮหย่อง อำเภอพังโคน จังหวัดสกลนคร ก็เป็นการละเล่นเชิงพิธีกรรมในงานบุญผะเหวดหรือบุญเดือน 4 ซึ่งจะจัดขึ้นในวันขึ้น 15 ค่ำของทุกปี

ในงานบุญประเพณีเช่นนี้สะท้อนให้เห็นระบบความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในวิถีวัฒนธรรมชาวบ้าน ที่มีร่องรอยความคิดความเชื่ออื่นเข้ามาปะปนกับคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและผสมผสานกลมกลืนอยู่ร่วมกันได้อย่างน่าสนใจ (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 5-6)

นอกจากประเพณีขึ้นต้นแล้วยังมีประเพณีที่ใช้หน้ากากคล้ายๆ กัน ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางทั้งในระดับประเทศและนานาชาตินั่นคือ ประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโชน ของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็นการละเล่นเชิงพิธีกรรมอย่างหนึ่งในช่วงบุญเดือน 8 ของทุกๆ ปี อย่างไรก็ตามในจังหวัดเลยนั้น ไม่ได้มีประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโชนเท่านั้น เพราะ ในชุมชนบ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ก็พบว่า มี "ผีขนน้ำ" ซึ่งเป็นประเพณีตามความเชื่อทางศาสนา ที่มีการเล่นรำฟ้อนซึ่งหน้ากากเช่นกัน นั่นคือ "หน้ากากผีขนน้ำ" หรือชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "แมงหน้างาม" อันเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่สื่อสารมายาวนานของชุมชน (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 8-9)

### 2.2.1 ความเป็นมาของประเพณีผีขนน้ำ ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

มนุษย์คิดค้นการเดินรำสวมหน้ากากเพื่อใช้แสดงเชิงพิธีกรรมตามความเชื่อทางศาสนาเป็นเรื่องราวที่มีมาช้านานแล้ว สำหรับการละเล่นผีขนน้ำของชุมชนบ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีมาตั้งแต่เมื่อใดไม่มีหลักฐานปรากฏชัดเจน สันนิษฐานว่าคงเกิดขึ้นมาพร้อมกับการตั้งบ้านตั้งเมืองและ ถิ่นปฏิบัติมาโดยตลอดจนถึงปัจจุบัน จากความเชื่อของชาวบ้านที่เป็นปราชญ์ผู้รู้ของชุมชนบ้านนาข้าว ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า ผีขนน้ำ คนโบราณนั้นมักเรียกว่า ฝิขุนน้ำ ซึ่งคนในเขตตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน ก็เรียกชื่อแต่เดิมว่า ฝิขุน ฝิโชน หรือออกเสียงเป็น ฝิขุน ต่อมาจึงเปลี่ยนไปเรียกกันว่า ผีขนน้ำ ในภายหลัง (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 125)



ภาพที่ 2.6 ขบวนแห่ในประเพณีผีชนน้ำ ตำบลนาซาว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ที่มา : <http://thaifest.tourismthailand.org> [Online] สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2562

ผีชนน้ำในวัฒนธรรมความเชื่อของชาวบ้านนาซาวพบว่า มีความเกี่ยวข้องกับสัตว์ประหลาด วัวควาย เพราะเชื่อว่าผีจำพวกนี้เป็นวิญญาณของสัตว์ประหลาดวัวควายที่ตายไปแล้ว แต่ที่วิญญาณยังวนเวียนอยู่ในบริเวณที่เคยเป็นที่อยู่อาศัย เช่น ลำห้วย หนอง แม่น้ำ เมื่อชาวบ้านไปตักน้ำหรืออาบน้ำบริเวณนั้น วิญญาณของวัวควายก็จะตามคนเข้ามาอยู่ในหมู่บ้าน อีกทั้งการเล่นผีชนน้ำยังเป็นการเล่นเชิงพิธีกรรมกล่าวคือ ความเชื่อนี้มาจากการเล่นเพื่อถวายแก่เจ้าปู่ผู้เป็นผีเจ้าบ้าน เจ้าเมืองเป็นประจำปี ซึ่งจะจัดขึ้นทุกๆ เดือน 6 เนื่องจากเชื่อว่าผีเจ้าปู่ขึ้นชอบผีชนน้ำนี้ หากปีใดมีผีชนน้ำออกมารำเซ็งและพ้อเล่นกันเป็นจำนวนมาก เจ้าปู่ก็จะช่วยขอฟ้าขอผลให้เกิดความอุดมสมบูรณ์ การเล่นผีชนน้ำตามความเชื่อของชาวบ้านนาซาว คือหากเล่นผีชนน้ำเมื่อใดแล้วน้ำฟ้า น้ำฝน ก็มักจะตกลงมาเสมอ ดังนั้นจากที่เคยเรียกว่า ผีชน และนานๆ เข้าก็แผลงมาเรียกกันว่า ผีชนน้ำในที่สุด (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 125-126)

ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 70) ได้อ้างอิงจาก สุรียา บรรพลา (2546) ว่า ผีชนน้ำ หมายถึง การเล่นที่ผู้เล่นแต่งกายคล้ายวัวควาย ผีชนน้ำมีที่มาจาก 2 นัยยะ ได้แก่ นัยยะที่ 1 ความเชื่อที่เกี่ยวกับวิญญาณของสัตว์จำพวกวัวควายที่ตายไปแล้วแต่วิญญาณยังล่องลอยอยู่ตามสถานที่เคยอยู่อาศัย เช่น ตามลำห้วย แม่น้ำ เมื่อชาวบ้านไปตักน้ำหรืออาบน้ำจะตามคนเข้ามาอยู่ในหมู่บ้าน

ส่วนน้อยปีที่ 2 นั้นมาจากการเล่นผีขนน้ำเป็นประจำทุกเดือน 6 แล้วฝนตกทุกครั้ง จึงเรียกว่า ผีขนน้ำ คนโบราณมักเรียกว่า ผีขนน้ำ ซึ่งคนในเขตตำบลนาซาวจะเรียกชื่อเดิมว่า ผีขน ผีขนหรือผีขน ต่อมาจึงพัฒนาการเรียกมาสู่ผีขนน้ำ ซึ่งมีการเล่นในงานบุญบั้งไฟหรืองานบุญเดือน 6 ในวันแรม 1 ค่ำถึง 15 ค่ำ โดยชาวบ้านมีความเชื่อว่า เมื่อเล่นผีขนน้ำแล้วจะเป็นที่ชื่นชอใจของ เจ้าปู่จirmanพและเจ้าปู่ผ่านพิภพ ซึ่งถือว่าเป็นผีเจ้าบ้านมีอิทธิฤทธิ์สามารถดลบันดาลใจและส่งผลต่อ ชาวบ้านนาซาวให้พบแต่สิ่งที่ดีๆ เหตุภัยต่างๆ ไม่เกิดขึ้น หากปีใดจำนวนผีขนน้ำที่เข้ามาร่วมเล่นในงานบุญเดือนหกเป็นจำนวนมาก เจ้าปู่จะชื่นชอและดลบันดาลให้ฝนฟ้าตกต้องตามฤดูกาลทำให้ ชาวไร่ชาวนาปลูกข้าวอย่างอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 2.7 ร่างทรงจะเป็นคนทำพิธีการต่างๆ เริ่มตั้งแต่การถวายเครื่องบูชา การฟ้อนรำและการถวายบั้งไฟ

ที่มา : <http://tis.dasta.or.th> [Online] สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2560

### 2.2.2 บุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นผีขนน้ำ

การละเล่นผีขนน้ำของบ้านนาซาวนั้น สันนิษฐานว่ามีมาพร้อมกับการจัดพิธีกรรมเช่นไหว้บรรพบุรุษหรือเจ้าโคตรของหมู่บ้านนาซาว เพราะถ้ามีการจัดพิธีกรรมเลี้ยงผีประจำหมู่บ้านสำหรับเจ้าปู่ผ่านพิภพนั้นก็จะมีโปรตปรานผีขนน้ำหรือตัวแมงหน้ำงามเป็นอย่างมาก โดยที่วิญญาณบรรพบุรุษจะแจ้งความประสงค์ผ่านร่างทรงโดยถ่ายทอดพิธีกรรมเลี้ยงผีปู่ตา ซึ่งร่างทรงนั้นจะเป็นผู้หญิงซึ่งถือว่าเป็นบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่ในการสืบทอดแนวคิดและสืบทอดมรดกจากบิดามารดาโดยเฉพาะผู้หญิงที่เป็นลูกคนสุดท้ายจะเป็นผู้รับมรดกและสืบทอดเจตนารมณ์ (ไทยโรจน์ พวงมณี. 2554 : 72)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 พัฒนาการเล่นผิชนน้ำ

การเล่นผิชนน้ำส่วนใหญ่จะเล่นกันในวันเทศกาลงานบุญเดือนหกแรม 1 ค่ำถึง 3 ค่ำของทุกปีเนื่องจากมีความเชื่อว่าจะต้องให้เชื่อผู้พี่เจ้าครกค้ำเนื่องจากเจ้าครกค้ำ (หรือวิญญูณเจ้าปู่เขตสุขาภิบาล วัดมหาธาตุ) เป็นผู้พี่เจ้าปู่จिरมานพซึ่งอยู่บ้านนาข้าวและมีศักดิ์เป็นน้อง และการละเล่นก็จะส่งท้ายที่บ้านนาข้าวซึ่งส่งผลให้เกิดความสนุกสนานทุกปี สำหรับการละเล่นผิชนน้ำนั้นแต่เดิมเรียกว่า "ผิชน" เนื่องจากผู้สวมใส่มีการสวมหน้ากากที่ทำขึ้นจากไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้จากต้นตีน เป็ดไม้ต้นจิว หลังจากที่มีการละเล่นถวายเจ้าปู่ประจำดอนหอยเสร็จ บรรดาเหล่านางเทียม และสมุนนางแต่ง จะมีการทำผิชนน้ำออกมาเล่นในชุมชนอย่างสนุกสนานที่หน้าลานวัดโพธิ์ศรี ซึ่งเรียกงานในวันนั้นว่า "งานวันโฮม" หรือ "งานวันรวม" ส่วนวันที่ 2 นั้นเรียกว่า "วันเล่น" หรือ "ม่วนซื่น" ถือว่าเป็นวันที่ชาวบ้านในชุมชนและชาวบ้านอื่นๆใกล้เคียงจะเข้ามาร่วมเล่น เพื่อเอาบุญโดยจะมีพิธีการถวายปัจจัยและร่วมพ้อนรำ

ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 70) ได้อ้างอิงจาก สุริยา บรรพลา (2546) การละเล่นผิชนน้ำนั้นจะมีการเล่นอยู่ 2 กลุ่มคือกลุ่มชะง้า นางเทียม นางแต่ง สมุนนางแต่ง ด้วยการพ้อนรำไปตามจังหวะของเสียงดนตรีอย่างเป็นระเบียบ ส่วนกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มผิชนน้ำ ประกอบไปด้วยคนหนุ่มสาวเด็กเล็ก ที่พ่อแม่พาออกมาเล่นพ้อนรำหน้าวัดอย่างสนุกสนาน และกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มเด็กหนุ่มที่ศึกษาคณะที่มีความรู้ในเรื่องวิชาอาคม การอยู่ยงคงกระพัน กินวานที่ช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรงฟันแทงไม่เข้า ซึ่งเรียกว่า วานสามพันดิ่ง วานเผ่าหนึ่งหยาบ

### 2.2.4 สถานที่เล่นผิชนน้ำ

สถานที่ในการประกอบพิธีการเล่นผิชนน้ำหรือแมงหน้างามมีอยู่ 2 แห่งคือ หอเจ้าปู่แสนเมืองและวัดโพธิ์ศรี ทั้งนี้บริเวณหอเจ้าปู่แสนเมือง ตั้งอยู่ติดถนนสายเลย-เชียงคาน ไปสถานที่สำหรับประกอบพิธีเล่นแมงหน้างามถวายเจ้าบ้านเจ้าเมือง ในวันแรกของการจัดงานเวลาประมาณ 06:00 น. ชะง้า นางแต่ง เจ้าแม่ นางเทียม จะมาพร้อมกันบริเวณศาลเจ้าปู่แสนเมือง จ้า นางแต่ง จะพากันตกแต่งศาลาเจ้าปู่ จัดพานขันครู น้ำหอม รวมไปถึงการตกแต่งประดับฮ้านด้วยบั้งไฟเจ้าปู่ด้วยพอถึงเวลา 09:00 น. คณะนางเทียมเริ่มพิธีอัญเชิญเจ้าปู่เข้าร่างบัวนาง หรือนางเทียมจะพร้อมกันอัญเชิญเจ้าปู่ลงมาชมการเล่นแมงหน้างาม เมื่อแมงหน้างามเล่นถวายเรียบร้อย ยกขบวนแห่ไปที่วัดโพธิ์ศรี แห่รอบโบสถ์ 3 รอบเสร็จแล้วไปพักที่บริเวณคุ้มเจ้าแสน พักชมการละเล่นของแมงหน้างาม เมื่อได้เวลาแล้วจึงกลับกันไปที่ศาลเจ้าปู่อีกครั้งหนึ่ง เพื่อไปตกแต่งต้นผึ้งและกันท์เทศไปถวายพระเพื่ออุทิศส่วนบุญส่วนกุศล



ภาพที่ 2.8 ศาลเจ้าปู่નાชาว สถานที่ใช้ทำพิธีบนศาลปู่ตาในหมู่บ้าน  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

ระยะเวลาในการประกอบพิธีการเล่นแมงหน้างามมีอยู่ 3 วันต่อเนื่องการบันไดเป็นวันแห่ ต้นดอกไม้เข้าพามหรือเข้าปะรำพิธีวันที่ 2 เล่นแมงหน้างามถวายเจ้านายถวายต้นผึ้งและจุดบั้งไฟวันที่ 3 ถวายสังฆทานการละเล่นแบบคหฬงานจะจัดขึ้นในเดือนหกของทุกปีหลังจากงานวัดมหาธาตุ อำเภอเชียงของอำเภอเชียงคานวันเวลาไม่ได้กำหนดแน่นอนต้องส่งเจ้าและรอเจ้านายเป็นผู้สั่งให้ ดำเนินการสถานที่ในการประกอบพิธีเช่นไหว้ผีเจ้าปู่จิระมานพและเจ้าปู่พิภพมีทั้งดอนหอเก่าและดอน หอท้ายบ้านหรือบ้านใต้ซึ่งเป็นสถานที่ที่บรรดาผีขนน้ำจะต้องเล่น ผีตะปูก่อนจากนั้นจึงนำขบวนผีคุณ ณะออกไปเล่นที่ร้านวัดโพธิ์ศรีสำหรับในปัจจุบันณสถานที่เล่นผีขนน้ำอยู่บริเวณสนามพื้นที่องค์การ บริหารส่วนตำบลนาข้าวซึ่งมีพื้นที่กว้างขวางสามารถที่จะจัดรูปแบบของขบวนไปตามลำดับคุ่ม หมู่บ้านได้และจุดสุดท้ายที่ทุกขบวนแห่ผีขนน้ำในแต่ละหมู่บ้านก็จะมาเล่นก็คือบริเวณรอบๆ โบสถ์วัด โพธิ์ศรี

### 2.2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างประเพณีผีขนน้ำกับการจุดบั้งไฟ

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในลำดับต้นๆ ของประเพณีผีขนน้ำ การเริ่มต้นของประเพณีผีขนน้ำบ้าน นาข้าวจะต้องมีการเลี้ยงเจ้าปู่ที่ศาลผีเจ้าบ้านก่อนเสมอ และกิจกรรมเชิงพิธีกรรมในลำดับแรกก็คือ จะมีการรำบวงสรวงของเจ้าปู่ หลังจากที่ได้ประทับทรงแล้ว ด้วยการพอรำรอบๆ บั้งไฟ 5 ดอก ที่จะ ใช้ในขบวนแห่เจ้าปู่และกลุ่มลูกบ้านผ่านเมืองทั้งหลาย รวมทั้งคณะของผีขนน้ำแมงหน้างามเพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดินทางร้ายรำฟ้อนเดินไปยังห่อโองที่วัดโพธิ์ศรี ลักษณะเช่นนี้จึงทำให้มองเห็นว่า "บั้งไฟ" เป็นสัญลักษณ์สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในงานประเพณีผีชนน้ำ ซึ่งจะใช้จุดเพื่อถวายเจ้าปู่ในช่วงหลังจากเสร็จสิ้นการเล่นผีชนน้ำไปแล้ว บั้งไฟจึงถือเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ของน้ำท่าที่เป็นปัจจัยสำคัญในการทำนาทำไร่ในชุมชนของสังคมเกษตรกรรมนั่นเอง

บั้งไฟ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สำคัญและเกี่ยวเนื่องกับการขอฝนของวัฒนธรรมของชาวอีสาน เพื่อส่งสารไปยังเมืองฟ้าเมืองแถนให้ช่วยบันดาลบันดาลน้ำฝนให้ตกลงมายังโลกมนุษย์ตามตำนานปรัมปราเรื่อง "พญาคันคาก" ที่เป็นเรื่องอธิบายเหตุถึงที่มาของการจุดบั้งไฟซึ่งคนส่วนใหญ่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในวัฒนธรรมลาวอีสาน (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 134-136)

### 2.2.6 ขั้นตอนการละเล่นผีชนน้ำ มีขั้นตอนดังนี้

ไทยโรจน์ พวงมณี. (2554 : 73-74) อธิบายให้เห็นว่าประเพณีการละเล่นผีชนน้ำนั้นจะมีรูปแบบของการจัดขบวนแห่ เดิมทีนั้นจะบ้านนาชาวจะเล่นผีชนน้ำก็เพื่อที่จะสืบทอดประเพณีของการเล่นแมงหน้างามเพื่อบวงสรวงเจ้าปู่ผาพิภพ ซึ่งเป็นเจ้าของหมู่บ้าน

ในช่วงพิธีการจะเริ่มตั้งแต่เวลา 06:00 น. บัวนางหรือนางเทียมและชะง้าจะจัดแต่งเครื่องเช่นไหว้ประกอบด้วยขันธ 5 ขัน 8 หมาก 5 คำ มวนยาหรือกรอกยา 5 มวน เทียนไข 2 เล่ม น้ำหอม 1 ขวดสำหรับการถวายเจ้าปู่ที่หอแกนบ้าน ซึ่งเป็นหอสำหรับการเช่นไหว้สำหรับการละเล่นผีชนน้ำนั้น มีขั้นตอนดังนี้

2.2.6.1 นำผีชนน้ำที่ชาวบ้านสร้างเสร็จแล้วทุกตัวบางครอบครัวในวันเลี้ยงผีประจำหมู่บ้านหรือเจ้าบ้าน เพื่อการละเล่นผีชนน้ำจะได้เกิดความขลังและมีความสุขสนานซึ่งในวันแรม 1 ค่ำ เดือน 6 เป็นการเล่นถวายเจ้าปู่

2.2.6.2 ผู้เป็นร่างทรงเจ้าปู่ผ่านพิภพและพระเจ้าปู่จระมานพจะนำขบวนผีชนน้ำมาทำการได้รับไปโปรบหมู่บ้านและลานวัดโพธิ์ศรี โดยมีการนำเครื่องประกอบดนตรีอย่างเกราะและกลองมาสร้างจังหวะและที่ขาดไม่ได้ก็คือ แคน ซึ่งจะต้องมีหมอแคนมาเป่าในขบวนแห่เจ้าปู่ด้วยเสมอ

2.2.6.3 ร่างทรงหรือนางเทียม นางแต่ง ชะง้า จะเล่นฟ้อนบุญเดือน 6 วันที่ 1-2 และ 3 คือแรม 1 ค่ำ 2 ค่ำ และ 3 ค่ำ

2.2.6.4 เมื่อเล่นผีชนน้ำเสร็จแล้วก็จะนำหน้ากากและเครื่องแต่งกายที่เป็นชุดผีชนน้ำไปเก็บไว้ในเล้าข้าวเพื่อที่จะได้มีการนำกลับมาเล่นต่อในงานบุญเดือนหกของปีถัดไป

### 2.2.7 สัญลักษณ์ของการละเล่นผีชนน้ำ

ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 74) กล่าวว่า การละเล่นท้องถิ่นอย่างผีชนน้ำของชาวบ้านชาวนานั้นถือว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เชื่อมโยงเข้ากับความเชื่อกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเรียกผีชนน้ำในความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า แมงหน้างาม ซึ่งหมายถึง คนที่แต่งตัวเป็นผีใส่หน้ากากที่มีรูปหน้าเป็นคนมีเขาเป็นควายมีการสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะรุ่มร่ามด้วยเศษผ้าหรือวัสดุเหลือใช้อื่นๆ เช่น ที่นอนขาดหรือมุ้งขาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การละเล่นนั้นเกิดจากแนวคิดที่จะเอาใจผีบรรพบุรุษและคาดหวังว่าจะมีสิ่งตอบแทนที่เป็นน้ำฝนและความอยู่ดีกินดีความมั่นคงและความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตร ซึ่งจะมีการทำนาปลูกข้าวปีละ 2 ครั้ง เป็นเรื่องของวิถีการดำเนินชีวิตที่ส่งผลทำให้เกิดการคิดค้นรูปแบบออกมา

สำหรับวิธีการเล่นแบบโบราณนั้น ผีชนน้ำจะผูกกะล่อหรือชะเหล็บหรือกระโหลงไว้บริเวณเอวหรือคอ ผู้เล่นจะทำการย่อตัวลงอย่างเป็นจังหวะเรียกว่าเป็นการ "ย่มตัว" จากนั้นจึงเฝินตัวขึ้นตามจังหวะของเสียงกลองที่ถูกตี และให้จังหวะผ่านกลองบั้งที่มีลักษณะยาวคล้ายกับบั้งไม้ไผ่ คือมีลักษณะเป็นทรงกลมสำหรับการข่มตัวนั้นผีชนน้ำ จะทำโดยประมาณ 3 จังหวะ แล้วจึงทำมือจีบม้วน 2 ข้างด้วยการกางมือออกประดับศีรษะตามจังหวะของเสียงกลองที่เป็นจังหวะตึง ตึง ตึง รวม 3 ครั้ง



ภาพที่ 2.9 ลักษณะของเครื่องแต่งกายของผีชนน้ำ

ที่มา : <http://tis.dasta.or.th> [Online] สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2560

### 2.2.8 ประเภทของผีชนน้ำ

ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 72) ได้อ้างอิงจาก สุริยา บรรพลา (2546) ลักษณะเฉพาะของผีชนน้ำจะไม่แบ่งแยกว่าเป็นผีชนน้ำยาหรือผีชนน้ำเล็กเหมือนผีตาโชนแต่ผีชนน้ำจะมีขนาดเดียว ซึ่งมีความเชื่อว่าผีชนน้ำ คือ บรรดาทหารของเจ้าปู่ที่คอยพิทักษ์รักษาดอนห่อและหมู่บ้านแทนเจ้าปู่ ซึ่งก็หมายถึงเจ้าปู่ผ่านพิภพและเจ้าปู่จirimานพ สำหรับการสร้างหน้ากากผีชนน้ำนั้น พบว่าชาวบ้านจะมีการใช้วัสดุที่หลากหลาย มาประกอบสร้างกันและวัสดุส่วนใหญ่ก็นั้นก็อยู่ในชุมชนท้องถิ่นของบ้านนาข้าว เช่น กระตอชาดหรือกระต่าที่มีหูหิ้วหาบ ไม้แก่นปอ หวดนึ่งข้าวเหนียวทางมะพร้าว

นอกจากนี้ในอดีตที่ผ่านมา หน้ากากแมงหน้างามหรือผีขนน้ำจะมีการนำเอากระจกมาเป็นส่วนประกอบสำหรับการประดับตกแต่งตามบริเวณหน้าผากและตามส่วนต่างๆ ของหน้ากากให้เกิดความสวยงาม ซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาในการคิดสร้างและประดิษฐ์ของชาวบ้านในชุมชน เพราะเมื่อนำสวมใส่แล้วผีขนน้ำจะเต็มไปด้วยตามรอบโบสถ์วัดโพธิ์ศรี แสงแดดที่ส่องกระทบเข้ามาปะทะกับหน้ากากผีขนน้ำ จะส่งผลทำให้เกิดการสะท้อนแสงแดดอย่างสวยงามและเข้าตาผู้เข้ามาร่วมงานคนอื่นๆ ด้วย

### 2.2.9 องค์ประกอบของการเตรียมชุดเพื่อการละเล่นผีขนน้ำ

อ้างอิงจากไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 79-80) ได้แบ่งองค์ประกอบไว้ดังต่อไปนี้

2.2.9.1 ผู้เล่นผีขนน้ำ การเล่นผีขนน้ำไม่จำกัดคุณสมบัติของผู้เล่น ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเล่นหรือสวมใส่ชุดผีขนน้ำ ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ ผู้หญิงหรือผู้ชาย ทั้งที่เป็นผู้สูงอายุ วัยกลางคน เพราะเน้นการรำเชิงการเพื่อสร้างความสนุกสนานเป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามเนื่องจากการเล่นดังกล่าวค่อนข้างใช้เวลานานและมีการเดินทางเดินอยู่ตลอดเวลา ซึ่งอาจจะสร้างความเหนื่อยล้าได้ง่าย ผู้ที่นิยมเล่นมากที่สุด ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาว โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ชาย

2.2.9.2 หน้ากากและชุดผีขนน้ำ การทำหน้ากากผีขนน้ำ ถือเป็นงานศิลปะการแกะสลักไม้และการตกแต่งแต้มสีสันทดลลายให้เกิดความสวยงาม ซึ่งจะมีวัสดุอุปกรณ์ในการทำหน้ากาก ได้แก่ ไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้จี่ว ไม้ต้นพญาสัตบรรณหรือต้นตีนเป็ด ไม้ไผ่ เศษผ้าสีต่างๆ พู่กัน เป็นต้น ลักษณะหน้ากากของผีขนน้ำจะทำจากไม้จี่ว ไม้ต้นเป็ดและลักษณะคล้ายหน้าวัวควาย ทำจมูกยาวโด่ง ตัดใบหูยาว และมีเขาเขียนหน้าตาให้ดูน่าเกรงขาม เขียนปากอมยิ้มเหมือนแฝงไว้ด้วย ความเมตตา เขาใช้ไม้หวายปลายโค้งเข้าหากัน ใช้กระดาษหรือผ้าสีต่างๆ ประดับเป็นริ้วๆ มีกระดิ่ง มีขิก มีเชรม หรือกระป๋องใส่ก้อนกรวดผูกหิ้วไว้ที่เอว เวลาขยับหรือเดินจะทำให้เกิดเสียงดัง

2.2.9.3 วิธีการทำหน้ากากผีขนน้ำ คือการนำไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้ต้นตีนเป็ด นำมาเลื่อยให้เป็นท่อนๆ แล้วนำมีดมาถากแกะสลักเป็นรูปหน้ากากโดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ หน้าผาก คิ้ว จมูก ตา และปาก ซึ่งโครงสร้างของหน้ากากผีขนน้ำจะมีความกว้างประมาณ 30 เซนติเมตรและมีความยาวประมาณ 50 เซนติเมตร จากนั้นก็จะใช้กระดาษทรายขัดให้เรียบเนียน หลังจากนั้นจึงนำสีน้ำมันเขียนลวดลายต่างๆ เช่น ลายดอกผักแว่น มีดอกบัวเครือตามหน้าผาก คิ้ว จมูก ตา ปาก และประดับหน้าตาของผีขนน้ำด้วยกระจกใสที่มีความแวววาวหรือกระจกส่องหน้า จากนั้นจึงใช้ไม้ไผ่ป่าสำหรับนำมาทำเป็นเขาคติดกับโครงสร้างของศีรษะด้วยกระดาษแก้วหลากสี และส่วนหูในปัจจุบันนิยมใช้ยางรถยนต์เก่านำมาตัดเป็นรูปใบหูแทนไม้ไผ่ที่เคยใช้ในอดีต (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 151-154)



ภาพที่ 2.10 ลักษณะการเขียนลวดลายลงบนหน้ากาก

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

การใช้สีทาหน้ากากผีขนน้ำ พบว่านิยมใช้สีน้ำมันหลายสี แต่ที่นิยมที่สุดคือ สีดำ สีขาว สีเหลืองและสีแดง ทำให้มองดูหน้าสดใสสวยงาม สีสนิมดูฉูดฉาดสะดุดตาแก่ผู้พบเห็น โดย ปฐม หงษ์สุวรรณ (2560 : 154-156) อ้างอิงจากการศึกษาของไทยโรจน์ พวงมณี (2554) พบว่า ลักษณะของการเขียนลวดลายหน้ากากของชาวบ้านนาข้าวได้แต่ละคุ้มแต่ละหมู่ มีดังนี้

การเขียนหน้ากากผีขนน้ำนั้น นอกจากคิ้ว ตา ปาก จมูก ไบหู เพื่อให้เกิดความสวยงามก็ขึ้นอยู่กับทักษะประสบการณ์ของช่างผู้ทำเป็นสำคัญ และค่านิยมของแต่ละคุ้ม เช่น

หมู่ที่ 1 มีการเขียนหน้ากากผีขนน้ำด้วยลวดลายดอกบัวเครือน้อย ส่วนใหญ่จะใช้ลวดลายเรขาคณิต เช่น เป็นอย่างที่ปาก หน้าผาก หนวด และแววตา ส่วนของปากที่ทำคล้ายกับการแยกเขี้ยว

ส่วนหมู่ที่ 14 นั้นมีการเขียนหน้ากากผีขนน้ำโดยการใช้เส้นลายดอกบัวเครือตามไบหน้า ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นดอกบัวเครือที่เป็นกิ่งตามหน้าผาก จมูก คางแก้ม ส่วนใหญ่มักสร้างอารมณ์ให้ดูอารมณ์ดีมีรอยยิ้มบริเวณปากยาว



ภาพที่ 2.11 ลวดลายดอกบัวเครือและลวดลายต่างๆ ที่ตกแต่งรอบโบสถ์วัดโพธิ์ศรี  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

ส่วนหมู่ที่ 13 การเขียนหน้ากากผีขนน้ำ จะใช้เส้นเรขาคณิต เช่น เส้นหยัก เส้นตรง เส้นโค้งแบบต่างๆ ตามจินตนาการของผู้เขียนใบหน้าของหน้ากากผีขนน้ำ แม้ว่าจะมีเค้าหน้าที่เหมือนกันแต่อารมณ์ความรู้สึกว่าน่ากลัวมากกว่าหมู่อื่นๆ รวมทั้งยังมีการเลือกใช้สีดำและสีแดงมากเกินไป

สำหรับหมู่ที่ 7 มีการเขียนหน้ากากผีขนน้ำ ด้วยการเลือกใช้สีหลายสีผสมผสานกัน ตัวอย่าง เช่น สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน สีขาว และสีดำ เน้นการใช้เส้นในลักษณะเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก และเส้นลาย ผักกูดบ้าง

และหมู่ที่ 4 มีการเขียนหน้ากากผีขนน้ำ ด้วยความเรียบง่ายของสีและเส้นก็ดูเรียบง่ายแสดงฝีมือแบบพื้นบ้านที่มีจินตนาการเกี่ยวกับรูปลักษณะของพืชที่ดูน่ากลัวมากกว่าน่ารัก

นอกจากนี้ ชาวบ้านยังมีการใช้วัสดุที่หลากหลายนำมาประกอบสร้างสรรค์กัน และวัสดุส่วนใหญ่ก็นักอยู่ในชุมชนท้องถิ่นบ้านนาข้าว เช่น กระทอขาดหรือตะกร้าที่มีหูหิ้วหากได้ ไม้แกนปอ หวดนึ่งข้าวเหนียวทางมะพร้าว เป็นต้น



ภาพที่ 2.12 การแต่งกายของผู้เล่นผีขนน้ำ

ที่มา : [www.manager.co.th](http://www.manager.co.th) (2558) [Online] สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2560

2.2.9.4 ส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น จะใช้ผ้าเก่าๆ เย็บเป็นชิ้นๆ ตัดเป็นริ้วคล้ายขนสัตว์ผ้าที่นำมาใช้จะเป็นผ้าที่ทิ้งแล้ว เช่น ที่นอนมุ้งหมอนนำมาตัดเป็นริ้วๆ ใช้เศษผ้าเย็บต่อกันเป็นชุดร้านจึงนำมาเย็บเป็นส่วนของลำตัวส่วนแขนและขานั้นจะไม่ยึดติดกับ ส่วนของหน้าอก ผ้าที่ใช้สวมใส่กับตัวผีขนน้ำ พบว่าในอดีตมักจะทำเย็บผ้าคลุมร่างกายต่อลงมาจากหน้าอกจนถึงเท้าเป็นชิ้นเดียว แต่ปัจจุบันผู้เล่นจะใช้ผ้าเป็นชิ้นๆ อาจจะเก่าหรือใหม่ก็ได้นำมาตัดเป็นริ้วๆ เย็บติดกับเสื้อคลุมชิ้นเดียวที่ ทำเป็นชุดยาวตั้งแต่คอจนถึงข้อเท้า โดยส่วนมากอาจจะมีผ้าคลุมศีรษะเพื่อใช้ข้อความหน้าอกทับลงไปอีกทีหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นสามารถถอดหน้าอกได้โดยไม่ต้องถอดชุด เพราะเป็นการสะดวกต่อการสวมใส่และการถอดหน้าอก อีกทั้งยังลดความร้อนอบอ้าว เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผีขนน้ำในปัจจุบันนิยมตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าหลวมๆยาวๆ คลุมจากคอจนถึงส่วนข้อเท้าเท่านั้น

เมื่อเดินให้ความรู้สึกถึงความพริ้วไหวจากกระดาดสีที่นำมาตกแต่งโดยการติดอยู่ระหว่างเขาสองข้างที่ยาวโค้งเข้าหากัน บางครั้งเรียกว่า ไม้ไล่ ส่วนของใบหูของผีขนน้ำจะทำขึ้นจากกระดาดโดยการทำให้เหมือนกับหูควาย มีสีดำ การใช้หน้าอกผีขนน้ำแทนศีรษะขณะเดินผีขนน้ำจะมีการย่อตัวลงไปเพื่อให้หมากะโหลก หมากะโหลกที่มีเสียงดัง ส่วนของลำตัวที่อยู่ส่วนไหล่จนถึงศีรษะจะมีอาการส่ายไปมาเหมือนการเดินของควาย (ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2560 : 154-156)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.10 เครื่องดนตรีประกอบการละเล่นผีขนน้ำ

อ้างอิงจาก ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 82-84) ได้อธิบายรายละเอียดไว้ดังนี้

(1) กลองบั้ง มีรูปร่างลักษณะเป็นรูปทรงกระบอกยาวไม่เกินครึ่งฟุต เพฆที่ต่องเรียกกลองข้างพร้อมเหมือนบั้งไฟแต่เดิมนั้นชาวบ้านนาข้าวจะสร้างกรองข้างจาก การขุดเจาะไม้เนื้อแข็งแล้วใช้หนังวัวควายมาทำเป็นหน้ากลองทั้งสองด้านซึ่งพูดก็จะใช้ไม้ ตีเพื่อให้เกิดเสียงด้านใดก็ได้ อย่างไรก็ตามกบักนั้นถือว่าเป็นเครื่องดนตรีหลักที่ใช้ในการตีนำเครื่องดนตรีอื่นๆแต่ในปัจจุบันของข้างก็มีการปรับเปลี่ยนวัสดุและรูปลักษณ์ไปกล่าวคือชาวบ้านจะนำถังส้าบ้านที่ใช้แล้วและใช้ถุงปุ๋ยแทนหนังวัวหนังควายเพื่อทำเป็นที่ปิดหน้ากลองซึ่งเมื่อทดสอบการตีก็จะพบว่ามิลักษณะที่ใกล้เคียงกับของเดิม

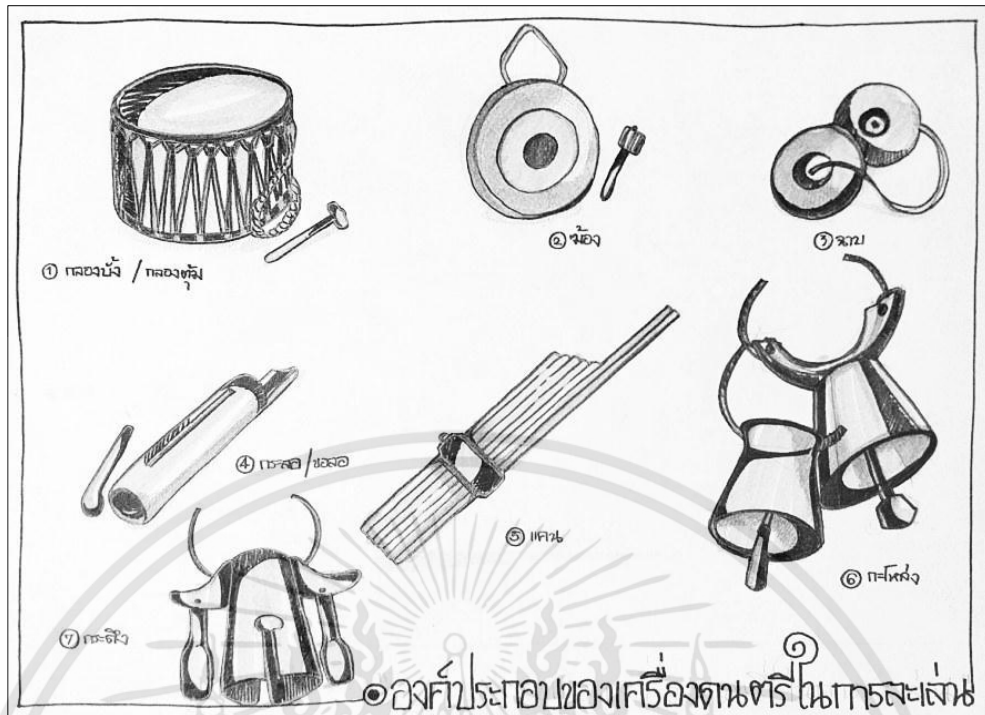
(2) ฆ้อง เป็นฆ้องโหม่งขนาดเล็กใช้ในการตีประกอบจังหวะที่ถูกจังหวะพร้อมกับ การตีกลองบั้งซึ่งถือเป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญลำดับสองในการใช้ตีประกอบการละเล่นผีขนน้ำ

(3) ฉาบ เป็นเครื่องดนตรีที่สร้างขึ้นด้วยโลหะทองเหลืองรูปร่างคล้ายฉิ่งแต่บางกว่าฉิ่งมีขนาดใหญ่กว่าและกว้างกว่าตอนกลางมีปุ่มกลม ทำเป็นกระพุ้งขนาดวางลงในอุ้งมือ 5 นิ้ว ขอบนอกแบนราบออกไปโดยรอบ และมีการเจาะรูตรงกลางกระพุ้งใช้ในการร้อยเส้นเชือกหรือเส้นหนังไว้ถือ ในการนำมาใช้เล่นกับการละเล่นผีขนน้ำจะใช้ฉากที่เป็นจังหวะผสมกับตีและฆ้องด้วย

(4) กะล่อ ทำจากกระบอกไม้ไผ่ 1 ปล้อง ซึ่งเป็นไม้ไผ่ขนาดใหญ่ชาวบ้านเรียกว่า ไม้บ้านหรือไม้สีทอง ใช้มีเจาะข้างกระบอกไม้ไผ่ให้เป็นรูตามยาว ส่วนด้านบนบนใกล้ที่จับนั้นจอตตามขวาง ใกล้กลองปล้องไม้ไผ่เพื่อให้เกิดเสียงดังกึกก้อง มีไว้ตีบอกสัญญาณข่าวร้ายหรือเกิดเพลิงไหม้ เป็นต้น โดย ผู้ที่จะได้จังหวะที่เร็วมากแต่หากตีเป็นจังหวะสม่ำเสมอ หมายถึง การตีเพื่อนัดหมายการประชุมหรือบอกเตือนเรื่องที่มีการนัดหมายกัน

(5) ชิก เป็นอุปกรณ์ที่ใช้แขวนคอควาย ทำมาจากไม้แก่นหรือไม้ไผ่มีลูกผูกติดสองข้างเมื่อควายเดินชีกก็จะมีเสียงดัง ชิก ชิก เพราะถูกกระทบตัวชีก ซึ่งมีรูปร่างคล้ายโป่งที่ตีเพื่อบอกเวลาในวัดชาวบ้านบางกลุ่มเรียกว่า "ขอ" หรือ "ขอลอ" ภาคกลางจะเรียก "กระดิ่ง"

(6) กระดิ่ง หล่อด้วยทองเหลืองทองแดงมีรูปร่างคล้ายชิกใหญ่ข้างเล็กข้างใช้สำหรับการแขวนคอวัว ควาย หรือสัตว์เลี้ยงสำหรับการละเล่นผีขนน้ำนั้น ผู้เล่นจะใช้กระดิ่งแขวนเอาไว้ด้านหลัง เมื่อตัวผีขนน้ำเต้นหรือย่อตัวก็จะเกิดเสียงดัง



ภาพที่ 2.13 เครื่องดนตรีประกอบการละเล่นผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

(7) ขะเหล็กหรือหมากกะเหล็ก เป็นอุปกรณ์สำหรับใช้แขวนคอควายทำจากไม้ไผ่หรือไม้แก่นมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมู ขนาดความยาวไม่เกิน 8 นิ้วและกว้างไม่เกิน 4 นิ้ว โดยมีการเจาะไม้ให้เป็นรูยาวตามรูปของไม้ข้างในรูที่เจาะเป็นโพรงจะมีลูกทำจากไม้ลักษณะกลมๆ แขวนไว้ตรงกลาง เมื่อแขวนคอควายก็จะเกิดเสียงดัง "เกร็บ เกร็บ" จึงเป็นที่มาของเรียกชื่อตามเสียงว่า "ชะเหล็ก" ผู้ที่เล่นผีขนน้ำจะแขวนไว้ที่เอว โดยให้อยู่ด้านหลัง เมื่อคนแขวนย่อตัวลงหรือแสดงท่าทางเต้นก็จะเกิดเสียงดังขึ้น

(8) กะโหล่ง เรียก ชื่อตามเสียงที่ดัง ทำจากเหล็กตีให้เป็นรูปทรงกลม มีลูกอยู่ตรงกลางคล้ายกระดิ่งแต่การหล่อ กะโหล่งให้มีความบาง มีขนาดความยาวไม่เกิน 5 นิ้ว กว้างไม่เกิน 4 นิ้ว ใช้แขวนคอควายจะเกิดเสียงดังโกร่งจึงเรียกกันว่าหมากกะโหล่ง

(9) แคน เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่ายุคดั้งเดิมที่ทำมาจากไม้้อหรือกอข้าวรวมทั้งไม้ซางและไม้ไผ่รวมกันหลายๆ อันเสียบเข้ากับเต้า เป่าได้หลายเสียงหรืออย่างน้อยก็ตั้งแต่ 2 เสียงขึ้นไป สำหรับการเล่นผีขนน้ำนั้นใช้แคนเป่าคลอไปตามจังหวะของเสียงกลองและซ้อง รวมทั้งเครื่องดนตรีประกอบจังหวะชนิดอื่นๆ เสียงแคนจะทำให้ผู้เล่นผีขนน้ำอยากเต้นร่วมสนุกสนาน เพราะเสียงแคนนั้นมีเสียงสามารถเข้าใจได้ (ไทยโรจน์ พวงมณี. 2554 : 82-84)

### 2.2.11 ทาทางประกอบการเล่นผีขนน้ำ

ท่าทางต่างๆ ของผีขนน้ำการเซ็งหรือรำเซ็งฟ้อนของผีขนน้ำ ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นผีขนน้ำ ซึ่งผู้เล่นจะต้องรำซึ่งประกอบไปกับเสียงดนตรีเพื่อทำให้เกิดความสนุกสนานผู้เล่นสามารถออกลีลาท่าทางการเล่นหรือการแสดงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการออกท่าทางฟ้อนรำนั้นยังหมายถึงการแสดงเชิงพิธีกรรมด้วย กล่าวคือ เป็นการบวงสรวงบูชาเจ้าปู่ ผู้เป็นเจ้าบ้านเจ้าเมืองให้เกิดความพึงพอใจและจะได้ช่วยคลบ้นดาลความอยู่ดีมีสุขให้เกิดขึ้นแก่ชุมชนบ้านเมืองและประชาชนทั่วไปด้วย



ภาพที่ 2.14 ท่าทางประกอบการละเล่นผีขนน้ำที่สร้างความสนุกสนาน  
ที่มา <http://www.siamrath.co.th> [Online] สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2560

### 2.2.12 การละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำ

การละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำ อ้างอิงจาก ไทยโรจน์ พวงมณี (2554 : 75-77) กล่าวว่า การละเล่นผีขนน้ำนั้นเป็นการสร้างความหมายด้านความเชื่อ ความศรัทธาของกลุ่มที่อยู่ในหมู่บ้าน โดยการละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำมีดังนี้

#### 2.2.12.1 การเล่นดึงเครื่องหมากระบาย

เครื่องหมากระบาย เป็นต้นไม้ประเภทเถาวัลย์ที่มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 3-4 นิ้ว ความยาวประมาณ 10 เมตร-15 เมตร วิธีการเล่นของชาวบ้านคือ จะเข้าไปหาเครื่องหมากระบายมาจากป่าตามขนาดที่ได้ระบุไว้เพื่อนำมาเก็บไว้ที่ลานวัด ต่อมาช่วงบ่ายชาวบ้านก็จะมีการแบ่งกลุ่มออกเป็นฝ่ายชายและฝ่ายหญิง ซึ่งอาจใช้จำนวนคนข้างละ 10 คน 5 คน หรือ 1 คนหรืออาจแบ่งแบบเพศเดียวกันก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดในการเล่นเครื่องสื่อบ้าก็เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการเสี่ยงทายฝนฟ้า เมื่อถึงเครื่องหามากแล้วฝ่ายล้มฝนฟ้าปีนั้นก็ไม่มีดี หากถึงเครื่องหามากแล้วล้มไปทางฝ่ายหญิง ฝนฟ้าปีนั้นก็จะมีดี เล่นเพื่อความสนุกสนานโดยมากฝ่ายชายจะถูกฝ่ายหญิงแกล้ง โดยการปล่อยเครื่องหามาก บ้าในขณะที่ออกแรงดึงเต็มที่ อย่างไรก็ตามปัจจุบันประเพณีนี้ก็ไม่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมงานบุญ ทั้งนี้เป็นเพราะบทบาทหน้าที่ทางสังคมและการประกอบอาชีพเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งการที่ระบบการศึกษาสมัยใหม่เข้ามาที่ส่งผลทำให้คนรุ่นใหม่ไม่เห็นความสำคัญของกิจกรรมในลักษณะนี้ด้วยเช่นกัน

#### 2.2.12.2 การเล่นคนเต้ากันหรือบักแบ้น

การเล่นคนเต้ากันหรือตุ๊กตาชายหญิงร่วมเพศกันที่ชาวบ้านมีการประดิษฐ์ขึ้นมาเองในท่าการร่วมเพศ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะเป็นผู้ชาย เพศหญิงจะไม่อนุญาตให้เล่น เพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมไม่ควรการเล่นคนเต้ากัน เป็นกิจกรรมของชายอารมณ์ดีค่อนข้างขี้เล่น ชุกชุนและมีอารมณ์ขบขัน ซึ่งจะมีการสร้างตุ๊กตาขึ้นมาจากไม้เนื้ออ่อนจากนั้น จึงมีการสร้างโครงสร้างเป็นตัวหุ่นที่มีรูปลักษณะเป็นเพศหญิงและเพศชาย นอกจากนี้ยังมีการแต่งหน้าทาปากด้วยสีสันทันที่สะอาดตา เช่น สีแดง สีดำ สำหรับสีแดงนั้นนำมาใช้สำหรับการทำที่อวัยวะเพศเพื่อสร้างความโดดเด่นและความสำคัญให้เกิดขึ้นกับความเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่หมายถึงความอุดมสมบูรณ์นั่นเอง ผู้สร้างจะทำกลไกการบังคับควบคุมขึ้นมาในบริเวณจุดของแขนและขา จากนั้นจึงใช้เชือกป่านหรือไนลอนขนาดเล็กมาต่อเชื่อมโยงให้ความสัมพันธ์ระหว่างจุดต่างๆ จากนั้นจึงทำการลากดึงเพื่อให้หุ่นที่ทำจากไม้จิ้งนั้นเกิดการเคลื่อนไหวไปมาในอากัปกิริยาของการร่วมเพศและมีการนำเอาเศษผมมาตกแต่งบริเวณอวัยวะเพศเพื่อให้เห็นเป็นอวัยวะเพศที่เด่นชัดขึ้น

สำหรับงานเทศกาลบุญเดือนหกนั้นจะมีคนสัก 2-3 รายที่มีการประดิษฐ์และทำขึ้นมาในเทศกาลนี้ โดยมีความเชื่อว่า “การเล่นคนเต้ากันแล้วจะทำให้ฝนฟ้าตกถูกต้องตามฤดูกาล อย่างไรก็ตามการเล่นคนเต้ากันและการเล่นบักแบ้นนั้นจะเกิดความสนุกสนานมากขึ้นก็ต่อเมื่อมีการนำมาเป็นส่วนหนึ่งของขบวนแห่บุญบั้งไฟ และการเล่นเกี่ยวกับเพศหรือการร่วมเพศนั้นถ้ามองตามวิถีชีวิตประจำวันหรือในสภาวะปกติก็อาจเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมไม่ควร แต่สำหรับในงานพิธีกรรมแล้วนั้นถือว่า “อวัยวะเพศหรือเครื่องเพศเป็นเครื่องมือทำให้พวกมารเกิดความหลงใหล สร้างความหลงระเริง ทำให้ไม่เข้ามายุ่งเกี่ยวกับศาสนา ดังนั้นการดำเนินกิจกรรมทางศาสนาจึงเป็นไปด้วยความราบรื่น” สำหรับปัจจุบันการเล่นในลักษณะนี้ถูกจำกัดขอบเขตลงไปทำให้ไม่ปรากฏอยู่ในขบวนแห่

#### 2.2.12.3 การเล่นควายตู้

ผู้เล่นควายตู้มักเป็นผู้ชาย มีการสร้างควายตู้ด้วยไม้ไผ่จากนั้นจึงนำกระดาษสีดามาทัดปะติดกับโครงสร้างของควายไว้ โดยจะพยายามทำให้ใกล้เคียงหรือคล้ายกับควายมากที่สุดสำหรับช่องกลางที่คนเล่นจะเข้าไปอยู่นั้นให้มีการเว้นว่างพื้นที่ไว้ให้เหมาะสมเพื่อที่ผู้เล่นจะได้เดินหรือเคลื่อนไหว จากนั้นจึงใช้เชือกผูกกับลำตัวของควายที่สร้างขึ้นโยงขึ้นไปจนถึงไหล่และเอวของผู้เล่นที่อยู่ตรงกลางด้านข้างของทั้งสองของผู้เล่น สร้างขาคนจำลองขึ้นด้วยการใช้กางเกงต่อออกไปด้านนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้คนอื่น ๆ มองเห็นเหมือนกับว่ากำลังขี่ควายเป็นการใช้น้ำหน้าขบวนแห่ทำนองว่าเป็นหัวหน้าควายที่เป็นทหารของเจ้าปู่ผ่านพิภพ

#### 2.2.12.4 การเล่นเกมลับเพศ

ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชายแต่งตัวเป็นผู้หญิง เช่น นุ่งกระโปรง ใส่เสื้อผู้หญิงแล้วทำนมให้มีความใหญ่โตขึ้นมาด้วยลูกบอลหรือลูกโปรง ผู้เล่นส่วนใหญ่จะมีการจำลองท่าทางอากัปภิกิริยาของผู้หญิงบ้างใช้น้ำหลายไหลย้อย หลงลืม ทาปากแดง หกล้มบ้างเดินสะบัดสะบิ้งไปมาบ้าง ซึ่งสามารถสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี การเล่นเกมลักษณะนี้สามารถที่จะสะท้อนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมขบวนซึ่งแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตรงไปตรงมา กลุ่มของผู้เล่นจะไม่ถือโทษโกรธกันอย่างเด็ดขาด

#### 2.2.12.5 การเล่นเกมโยนตม

การเล่นของผู้ชายในช่วงของการจุดบั้งไฟประจำปีของบุญเดือนหกจุดแล้วบั้งไฟแตกหรือไม่พุ่งสูง เจ้าของบั้งไฟจะถูกเพื่อนๆ อุ้มเพื่อไปโยนลงในน้ำผสมน้ำโคลน ถือว่าเป็นการละเล่นของผู้ใหญ่ที่สนุกสนานครั้งหนึ่ง โดยไม่ผิดกับผู้เล่น นอกจากนั้นการเล่นโยนตมยังมีการจับคนที่เข้ามาร่วมงาน โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นชาวบ้านด้วยกันโยนลงไปบ่อโคลน ซึ่งชาวบ้านในชุมชนจะร่วมมือกันสร้างบ่อโคลนขึ้นมาเพื่อจำลองการปักโคลนของควายนั่นเองและแสดงถึงวิถีชีวิตของชุมชนที่ผูกพันอยู่กับควายได้เป็นอย่างดี

### 2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ในการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องซึ่งรวบรวมออกมาดังนี้

#### 2.3.1 กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์

ปานฉัตต์ อินทร์คง (2558 : 56) กล่าวว่า กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการวัฒนธรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทุกประเภทหรือการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ต้องนำเรื่องราวทางวัฒนธรรมเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในกิจกรรมนั้นๆ สิ่งที่ต้องทำเสมอคือการกำหนดกรอบของการสร้างสรรค์ทั้งเชิงวัฒนธรรมและเชิงออกแบบเพื่อให้กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานนั้นๆ โดยกำหนดเนื้อหาของกรอบการสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นมุมกว้างและตีกรอบลงมาให้เล็กลงมา ลักษณะของรูปทรงต้นไม้และกำหนดแต่ละทางเลือกของความคิดให้มีเครือข่ายออกไปเหมือนกับกิ่งก้านของต้นไม้ที่มีความแตกแยกกระจายทุกทิศทาง โดยเริ่มจากกระบวนการหลักๆ คือ การกำหนดแนวความคิดในการออกแบบ กระบวนการออกแบบการพัฒนาและการปรับใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนั้นลักษณะดังกล่าวจึงเหมือนกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป ซึ่งได้นำเสนอแนวทางการคิดตามกรอบของความคิดเชิงสร้างสรรค์ ด้านวัฒนธรรมและกรอบของการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ดังนี้

### 2.3.1.1 กรอบของความคิดเชิงสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรม

การนำความคิดสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมจากแบบดั้งเดิมและแบบที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมมาผสมกับความรู้ การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแล้วนำไปผ่านกระบวนการทางการตลาดทำให้ผลิตภัณฑ์ที่มีความได้เปรียบและโดดเด่นยิ่งขึ้น เช่น นวดแผนไทยซึ่งเป็นสินค้าบริการที่มีนัยยะทางวัฒนธรรมแฝงอยู่ทั้งจากกระบวนการนวดและสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการนวด ปัจจุบันกลายเป็นธุรกิจที่ทำรายได้ให้กับประเทศไทยค่อนข้างสูงโดยเกิดจากการใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมที่เป็นภูมิปัญญาคือการนวดซึ่งมีความโดดเด่นแตกต่างจากที่อื่นโดยเฉพาะการนวดที่วัดโพธิ์ที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกทั้งด้านทักษะฝีมือที่ชำนาญและถ่ายทอดกันมาแต่ดั้งเดิม

นอกจากนี้การนำกระบวนการคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาใช้กับผู้บริโภคที่มีความแตกต่างกันทางสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ การคิดค้นน้ำมันนวดกลิ่นพิเศษน้ำมันนวดกลิ่นสมุนไพรที่นวดแล้วสามารถคลายเมื่อยได้ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถเลือกน้ำมันนวดได้ตามความพอใจของแต่ละคน ในขณะเดียวกันในวัฒนธรรมต่างประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จ ในการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์กับตัวสินค้าและบริการจนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์และบริการที่มีคุณค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ ในกรณีที่ผู้ประกอบการธุรกิจชุดกิโมโนของญี่ปุ่นได้ปรับเปลี่ยนสินค้าจากการผลิตชุดกิโมโนเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยชาวญี่ปุ่นไม่นิยมสวมใส่ชุดกิโมโนแล้วจึงได้นำเอาลวดลายของผ้ากิโมโนมาประยุกต์ใช้กับรูปแบบเสื้อผ้าในปัจจุบัน ดังนั้นจึงเกิดความต้องการของตลาดเสื้อผ้าในญี่ปุ่นในรูปแบบดังกล่าวขึ้น จนปัจจุบันสามารถขยายไปสู่ตลาดต่างประเทศได้นอกจากนี้ยังพบว่าลวดลายชุดกิโมโนดังกล่าวมีการนำมาใช้ในการทำเป็นลวดลายกระเป๋าถือกระเป๋าสะพายและผลิตภัณฑ์อื่นๆโดยเป็นการนำผ้ากิโมโนมาตัดเย็บขึ้นรูปกระเป๋าได้อย่างสวยงามและนำออกสู่ตลาดเป็นสินค้าเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน ในขณะเดียวกันสินค้าดังกล่าวได้แพร่กระจายเข้ามายังประเทศไทยด้วยโดย พบว่ามีการผลิตในจังหวัดเชียงใหม่ซึ่งผู้ผลิตได้นำเอาผ้าชุดกิโมโนมาผสมผสานกับงานจักสานทำให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้สอยต่างๆ ได้ เช่น รองเท้าจักสาน กล่องใส่กระดาษชำระ ตะกร้า กระเป๋า เป็นต้น

จากกรณีดังกล่าวสามารถนำมาใช้เป็นแบบอย่างในการทำธุรกิจหรือการผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่มีนัยยะทางวัฒนธรรมในตัวสินค้าด้วยโดยธุรกิจต่างๆ ควรหันมาพิจารณาที่ความเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของแต่ละแห่ง แล้วนำมาส่งเสริมเชิงการตลาดให้มีความได้เปรียบที่สามารถแข่งขันในท้องตลาดได้ โดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนาอย่างประเทศไทยสามารถใช้กรณีดังกล่าวเป็นต้นแบบของการพัฒนาที่หันมาสำรวจตัวเองเพื่อค้นหาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ ที่ใช้ภูมิปัญญาแบบไทยซึ่งมีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถมาใช้เป็นจุดขายโดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์

บนพื้นฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เชื่อมโยงกับความคิดและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อผลิตสินค้าและบริการที่มีความคุณลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัวขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องลงทุนกับสินค้าที่มีพื้นฐานทางอุตสาหกรรมมากนัก เนื่องจากหัวใจสำคัญของการพัฒนาคือการใช้ทรัพยากรทุนภูมิปัญญาและเทคโนโลยีในชาติที่ไม่ใช่การซื้อและนำเข้าแบบที่ประเทศอุตสาหกรรมเน้นการอยู่ ในขณะที่เดียวกันด้วยโครงสร้างของประเทศไทยเป็นประเทศด้วยการพัฒนามีอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก ดังนั้นการผลิตหรือสร้างสรรค์สินค้าหรือบริการจึงควรที่จะสอดคล้องกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมด้วย เพื่อให้กระบวนการดังกล่าวนำพาวัฒนธรรมให้มีการสืบทอดได้ด้วยกระบวนการผลิตสินค้านั้นๆ

การสร้างสรรคสินค้าจากวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ของประเทศส่วนใหญ่ มักจะเน้นไปที่การสร้างสรรคจากลวดลายและรูปแบบเนื่องจากเป็นสิ่งที่สร้างสีสันและความงามได้ง่าย เห็นได้ชัดเจนเช่นการนำธาตุใดมาประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ต่างๆ ลวดลายจะถูกนำมาจัดวางในลักษณะแนวนอนหรือแนวตั้งเป็นลวดลายจากการทอเส้นซิ่นๆ กันสีสันสดใสส่วนรูปแบบจะดัดแปลงจากรูปแบบกระเป่าที่นิยมในท้องตลาดทั้งกระเป่าถือและกระเป่าสะพาย หากนำลวดลายที่ซิ่นๆ กันมาจัดวางเต็มพื้นที่มากเกินไปจะไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ทางด้านรูปแบบดังนั้นจึงควรมีการนำมาตกแต่งผสมผสานด้วยวัสดุใหม่อื่นๆ เพื่อให้เกิดความงามและความแปลกใหม่ของรูปแบบ จากแนวคิดการผสมผสานกับวัสดุสมัยใหม่อื่นๆ เพื่อให้เกิดความงามและความแปลกใหม่มีหลายวิธีการนำหลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดความงามของรูปทรงจากความขัดแย้งหรือความแตกต่างของวัสดุต่างๆ ที่นำมาใช้ร่วมกัน ซึ่งสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความงามที่เป็นสากลได้ตามแนวทางของนักออกแบบที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบ

### 2.3.2 หลักการตลาดเพื่อการท่องเที่ยว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

#### 2.3.2.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

อรรถวณิช จำพุฒและคณะ (2550 : 29) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวไว้ว่าเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งกระทำเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานประจำโดยปกติ การท่องเที่ยวจะหมายถึง การเดินทางจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งโดยไม่คำนึงว่าระยะทางนั้นจะใกล้หรือไกล และการเดินทางนั้นจะมีการค้างแรมหรือไม่

McIntosh and Goelder อ้างในอรรถวณิช จำพุฒและคณะ (2550) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยว คือผลรวมของปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบธุรกิจ รัฐบาล ผู้เป็นเจ้าของบ้านและชุมชนผู้เป็นเจ้าของบ้าน ในกระบวนการดึงดูดและต้อนรับขับสู้นักท่องเที่ยวและผู้มาเยือนอื่นๆ

การท่องเที่ยว (Tourism) กับการเดินทาง (Travel) สามารถใช้สลับกันได้จนบางครั้ง เนื่องจากถ้าพิจารณาในเรื่องความหมายและพฤติกรรมแล้ว การเดินทางกับการท่องเที่ยวต่างกัน ในพจนานุกรมการท่องเที่ยวได้ให้ความหมายการเดินทางว่า การเดินทางจากสถานที่หนึ่งสู่สถานที่หนึ่ง โดยใช้วิธีการและวัตถุประสงค์ในการเดินทางต่างๆ กัน หรือบางครั้งเมื่อเดินทางแล้วไม่กลับมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่เดิม หรือการเดินทาง คือการออกจากสถานที่หนึ่งไปสู่สถานที่อื่นๆ เช่น การเดินทางออกจากบ้านตามปกติและการเดินทางเพื่อไปอาศัยอยู่ที่อื่น

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวคือการเดินทางออกจากแหล่งที่อาศัยอยู่เดิม โดยมีวัตถุประสงค์ใดๆ ที่มีใช้เพื่อไปทำงานหรือไปอาศัยอยู่ประจำและจะต้องมีระยะเวลาในการเดินทางพร้อมมีจุดหมายในการเดินทางในแต่ละครั้งอย่างชัดเจน

### 2.3.2.2 จุดมุ่งหมายของการท่องเที่ยว

สำหรับจุดมุ่งหมายของการเดินทางเพื่อการท่องเที่ยวต้องมีใช้เพื่อการประกอบอาชีพและไปอยู่ประจำแต่เป็นการไปเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายๆ อย่าง ได้แก่ เพื่อพักผ่อนในวันหยุดเพื่อวัฒนธรรมหรือศาสนา เพื่อการศึกษา เพื่อการกีฬาและบันเทิง เพื่อชมประวัติศาสตร์และความสนใจพิเศษ เพื่อเยี่ยมญาติมิตรและเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจหรือเข้าร่วมประชุมหรือสัมมนา

### 2.3.2.3 ความสำคัญของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2552) อ้างในพนิตสุภา ธรรมประมวลและคณะ (2553) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวไว้ดังนี้

(1) ความสำคัญของการท่องเที่ยวต่อเศรษฐกิจของประเทศ ได้แก่ เป็นแหล่งที่มาของรายได้ในรูปแบบเงินตราต่างประเทศ ช่วยลดปัญหาการขาดดุลการชำระเงินระหว่างประเทศ ช่วยสร้างอาชีพและการจ้างงาน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจของท้องถิ่น และก่อให้เกิดการกระตุ้นการผลิต

(2) ความสำคัญของการท่องเที่ยวต่อสังคมของประเทศ ได้แก่ ช่วยยกมาตรฐานการครองชีพของคนในท้องถิ่น ช่วยสร้างความเจริญทางสังคมให้แก่ท้องถิ่น ช่วยอนุรักษ์ฟื้นฟูวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ช่วยลดปัญหาการอพยพย้ายถิ่นของชุมชนในท้องถิ่นและช่วยกระตุ้นให้มีการคิดนำทรัพยากรส่วนเกินที่ไร้ค่ามาประดิษฐ์เป็นสินค้าที่ระลึกจำหน่าย

พนิตสุภา ธรรมประมวลและคณะ (2553 : 36) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวไว้ว่า เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดผลดี ในรูปการผลิตสินค้าพื้นเมือง สินค้าของที่ระลึก ตลอดจนบริการในท้องถิ่นทำให้มีการสร้างงาน สร้างอาชีพทั้งทางตรงและทางอ้อม ลดการว่างงาน ประชากรมีความเป็นอยู่ดีกินดี แล้วยังเป็นอุตสาหกรรมช่วยสนับสนุนฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม ประเพณี การละเล่น ที่เป็นมรดกตกทอดกันมานานของคนไทยจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยว โดยมีการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้มากขึ้นทั้งทางด้านจัดการการวางแผน นโยบายต่างๆ เพื่อให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทยเป็นแหล่งท่องเที่ยวแบบยั่งยืนและนำไปสู่ความเข้มแข็งของประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป

อรรถวรรณ จำพุฒและคณะ (2550 : 29) ได้ให้กล่าวถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวไว้ว่าปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อระบบเศรษฐกิจของโลกมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศอุตสาหกรรมท่องเที่ยวกลายเป็นสินค้าหลักในหลายประเทศเป็นแหล่งรายได้เงินตราต่างประเทศที่สำคัญ ส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นและสร้างงานสร้างอาชีพให้ประชาชนจำนวนมากความสำคัญในภาพรวมแบ่งได้ 3 ด้าน ดังนี้

(2.1) ด้านพัฒนา (Development) เมื่อเกิดการเดินทางท่องเที่ยวเข้าไปถึงแหล่งท่องเที่ยวในชนบท การพัฒนาความเจริญก็ไปถึงภูมิภาคนั้นๆ อาทิ ระบบสาธารณสุขปีโรค การคมนาคม โรงแรม ภัตตาคาร ร้านค้าและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

(2.2) ด้านเศรษฐกิจ (Economic) ก่อให้เกิดรายได้เป็นเงินตราต่างประเทศเข้าสู่ประเทศจำนวนมาก ได้แก่ สร้างรายได้หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ซึ่งจะทำให้ผลผลิตส่วนรวมของประเทศมีค่าทวีกว่า 2 เท่าตัว การท่องเที่ยวช่วยกระตุ้นการผลิตเป็นวงจรมูลเงินภายในประเทศและมีการกระจายรายได้ไปสู่ภูมิภาค ทำให้เกิดการสร้างงานสร้างอาชีพของประชาชนทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นการลดการว่างงานลง ประชากรมีรายได้เพิ่มขึ้นซึ่งมีผลให้รัฐบาลได้รับรายได้ในรูปของภาษีอากรประเภทต่างๆ

(2.3) ด้านสังคม (Social) มีส่วนในการส่งเสริมความสัมพันธ์ของมนุษยชาติเป็นการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม สร้างความเป็นมิตรไมตรีและความเข้าใจอันดีระหว่างเจ้าของบ้านและผู้มาเยือนการท่องเที่ยวมีบทบาทในการพัฒนาสร้างสรรค์ความเจริญทางสังคมให้แก่ท้องถิ่นทำให้ประชาชนมีรายได้จากการมีงานทำ จึงทำให้อยู่ดีกินดีมีความสุขโดยทั่วกัน การท่องเที่ยวก่อให้เกิดการอนุรักษ์ฟื้นฟูมรดกทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ ความสำนึกและตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมตลอดจนการรักษาเอกลักษณ์ของชาติ การท่องเที่ยวช่วยจัดปัญหาความแตกต่างระหว่างเมืองกับชนบทช่วยบรรเทาการอพยพแรงงานจากชนบทสู่เมือง

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อประเทศโดยเฉพาะในด้านการสร้างรายได้ให้กับประเทศในรูปแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวและเป็นการสร้างอาชีพให้กับคนในท้องถิ่นหรือชุมชนทั้งทางตรงและทางอ้อมและเป็นการกระจายรายได้สู่ประชาชนอีกทั้งสร้างความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

#### 2.3.2.4 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว

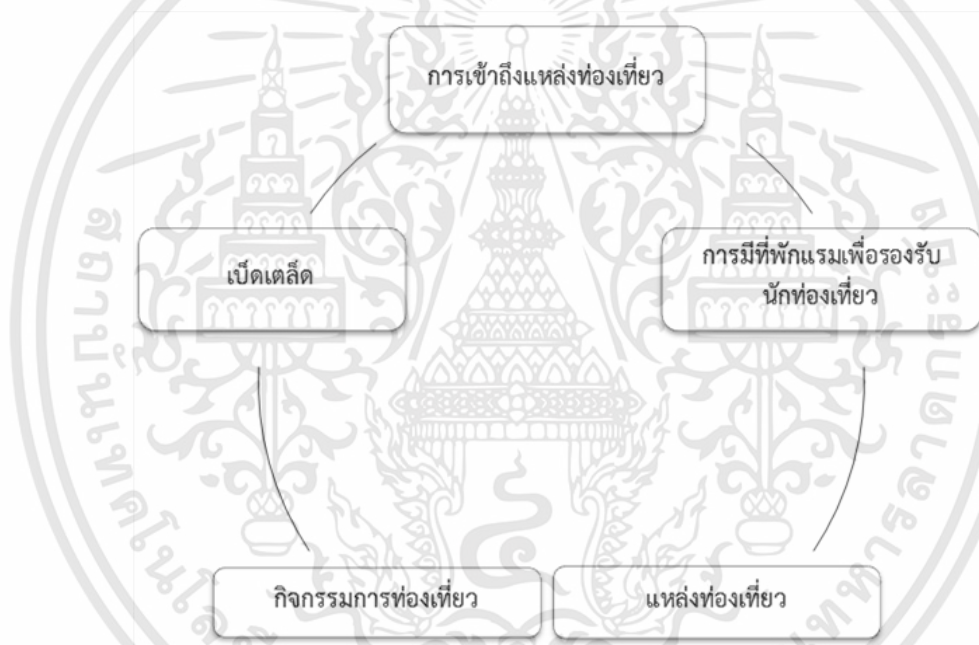
การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ที่มีองค์ประกอบเป็นอุตสาหกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมจำนวนมาก ได้แก่ อุตสาหกรรมการขนส่ง อุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม อุตสาหกรรมที่พักแรม อุตสาหกรรมนันทนาการ อุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและบริการ ข้างเคียงต่างๆ ซึ่งได้มีผู้กำหนดแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไว้ดังนี้

NJayapalan (2001 : 41-46) อ้างในอรวรรณ จำพุฒและคณะ (2550 : 29) กล่าวว่าองค์ประกอบพื้นฐานของการท่องเที่ยวประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลักคือ

(1) การคมนาคม (Transports) นักท่องเที่ยวเดินทางไปท่องเที่ยวยังสถานที่จุดหมายปลายทางด้วยการคมนาคมขนส่งที่จำเป็นต่อการเดินทางและต้องมีความสะดวก

(2) ทำเลที่ตั้ง (Local) เป็นสถานที่จุดหมายปลายทางที่นักท่องเที่ยวมีความต้องการเดินทางไป ณ สถานที่นั้นๆ อาจเป็นแหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติหรือที่มนุษย์สร้างขึ้นและที่พัก(Accommodations) ที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการพักผ่อนที่สถานที่จุดหมายปลายทางต้องจัดเตรียมเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

พยอม ธรรมบุตร (2549) ได้แบ่งองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเป็น 5 ประเภทดังภาพที่ 2.15



ภาพที่ 2.15 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว  
ที่มา : พยอม ธรรมบุตร. (2549)

(1) การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว (Accessibility) ได้แก่ การมีระบบโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม อาทิเช่น สนามบิน ระบบคมนาคมตลอดจนบริการด้านอุตสาหกรรมขนส่ง อาทิ เช่น การขนส่งทางอากาศ ทางบกและทางน้ำ ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้กับนักท่องเที่ยวสามารถเดินทางไปถึงจุดหมายปลายทางหรือแหล่งท่องเที่ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) การมีที่พักแรมเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว (Accommodation) ที่ต้องการค้างคืน ได้แก่ ที่พักประเภทต่างๆ อาทิเช่น โรงแรม รีสอร์ท เกสต์เฮาส์ โฮมสเตย์ ที่พักแรมประเภทต่างๆ จะมีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้มีราคาและบริการในระดับต่างกัน

(3) แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญสูงสุดของการเดินทางเพราะเป็นจุดดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวอาจเป็นแหล่งธรรมชาติที่มีความโดดเด่น แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประวัติศาสตร์

(4) กิจกรรมท่องเที่ยวและกิจกรรมนันทนาการ (Tourist Activities and Recreational Activities) ไม่ได้หมายถึงแค่การเดินทางไปชมสถานที่ต่างๆ เท่านั้น แต่เป็นการที่นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดจะเป็นประสบการณ์ที่อยู่ในความทรงจำของนักท่องเที่ยวและกิจกรรมดังกล่าวมักก่อให้เกิดการกระจายรายได้

(5) บริการเบ็ดเตล็ดทั้งหมดที่มีให้นักท่องเที่ยว (Ancillary) เช่น บริการด้านร้านอาหาร โรงพยาบาล ไพรเวตตี้ สถานีบริการน้ำมัน ร้านค้า ร้านขายของที่ระลึก ห้องสุขา ฯลฯ จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ที่มีองค์ประกอบเป็นอุตสาหกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการท่องเที่ยวที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการพักผ่อนที่สถานที่จุดหมายปลายทางต้องจัดเตรียมเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวและให้ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวให้มากที่สุด

### 2.3.2.5 ปัจจัยที่ส่งผลถึงการท่องเที่ยว

(1) ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ (Demographic Factor) นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาจากกลุ่มประเทศที่มีประชากรมากๆ การแสดงออกของนักท่องเที่ยวโดยมากแล้วจะแตกต่างจากนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาจากประเทศที่มีประชาน้อยๆ เช่น นักท่องเที่ยวจากประเทศจีน ซึ่งมีประชากรมากเป็นอันดับหนึ่งของโลก ผู้ที่สามารถมีพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ดีเพียงพอในการเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศได้ ย่อมเป็นกลุ่มที่อยู่ในระดับกลางถึงระดับสูง ในสังคมการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆ ย่อมแตกต่างหรือตรงกันข้ามกับนักท่องเที่ยวจากประเทศสิงคโปร์ซึ่งมีประชากรอยู่ที่ประมาณหกล้านคน เป็นต้น

(2) ปัจจัยทางเทคโนโลยี (Technology Factor) ได้แก่ ปัจจัยในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว รวมถึงการให้บริการด้านความสะดวกสบายต่อนักท่องเที่ยว ส่งผลถึงความสะดวกสบาย รวดเร็ว นักท่องเที่ยวย่อมมีความมั่นใจและแสดงถึงความมั่นคงของผู้ให้บริการด้วย

(3) ปัจจัยทางการเมือง (Political Factor) เป็นที่กระทบต่ออุตสาหกรรมทางการท่องเที่ยวโดยเฉพาะต่อนักท่องเที่ยวด้วยเหตุผลหลักคือ การพักผ่อนหย่อนใจ ดังนั้นนักท่องเที่ยวย่อมไม่นิยมที่จะเดินทางไปแหล่งท่องเที่ยวที่เกิดปัญหาทางการเมือง

(4) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ (Economic Factor) เป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวและทำให้ทราบถึงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวแต่ละชาติได้ด้วย

(5) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Socio-Cultural Factor) มีผลกระทบมากต่อการแสดงออกของพฤติกรรมนักท่องเที่ยว เพราะนักท่องเที่ยวถูกปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมหล่อหลอมมาตลอดและถ่ายทอดออกมาเป็นทัศนคติของกลุ่มคนเหล่านั้น ทัศนคติและวัฒนธรรมของท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งจะเป็นตัวกำหนดรสนิยมและค่านิยมในการเดินทาง การซื้อสินค้า การเดินทางท่องเที่ยวของคนกลุ่มนั้นๆ ซึ่งมีผลต่อการปรับปรุงผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวจะอยู่ในระดับใดและรูปแบบใด

### 2.3.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก

#### 2.3.3.1 ความหมายของ “ของที่ระลึก”

การสรุปหาความหมายของคำว่า “ของที่ระลึก” ทำได้โดยการแยกหาความหมายของคำที่ประกอบกันก่อน กล่าวได้ว่า คำว่า “ของ” หมายถึง สิ่งต่างๆ ใช้หน้านามที่เป็นผู้ครอบครอง และคำว่า “ระลึก” หมายถึง การคิดถึง การนึกถึงเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีตได้ เช่น ระลึกถึงความหลัง เป็นต้น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542 : 173)

ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งที่ใช้แทนช่วงเวลาโดยการสร้างตัวแทนในการจูงใจ ก่อให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราว ที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาที่ผ่านมา

ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งที่ใช้แทน ตำแหน่งสถานที่ โดยสร้างตัวแทนการจูงใจให้ระลึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับสถานที่ที่เคยมีประสบการณ์หรือเดินทางไป

ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งที่ใช้แทนวาระโอกาส และเทศกาล โดยสร้างตัวแทนการจูงใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว เหตุการณ์หรือโอกาสพิเศษต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ของที่ระลึก อาจหมายถึงสิ่งที่ใช้แทน บุคคล กลุ่มองค์กร โดยสร้างตัวแทนในการจูงใจ ให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับบุคคล องค์กรนั้นๆ

บางครั้งเราสามารถพบเห็นสิ่งของที่ทำหน้าที่หรือมีวัตถุประสงค์ประสงค์ในลักษณะเดียวกันกับของที่ระลึก แต่ถูกเรียกในหลายรูปแบบต่างกันไป เช่น ของขวัญ ของชำร่วย ของฝาก ของกำนัล ของแถมซึ่งถูกใช้ในลักษณะงาน โอกาส วาระ ที่ต่างกันไป แต่ในความหลายหลายของรูปแบบ การใช้งานจะพบว่าสิ่งของที่กล่าวมานั้น ล้วนมีวัตถุประสงค์คล้ายคลึงกับของที่ระลึกเป็นอย่างมาก คือ การเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อเป็นการจูงใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องต่างๆ ที่ผ่านไป แล้วซึ่งอยู่ในขอบเขตความหมายของ “ของที่ระลึก” นั่นเอง

### 2.3.3.2 ของที่ระลึกในบริบทของการท่องเที่ยว (Souvenir)

“ของที่ระลึก” นับเป็นสิ่งของที่นำมาใช้แทนความหมายที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่ได้ไปพบเห็น สัมผัส โดยของที่ระลึกจะถูกใช้เป็นตัวแทนของสถานที่ วาระ โอกาสหรือแหล่งที่กำเนิดและยังถูกผลิตเป็นสินค้าที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญต่างๆ ในประเทศไทยหรือต่างประเทศ

ในความหมายคำว่า “Souvenir” มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การระลึกนึกถึง การเก็บความทรงจำ ในที่นี้จะกล่าวถึงสิ่งของที่นักท่องเที่ยวมักกลับมาด้วย หลังจากไปท่องเที่ยวไม่ว่าจะเป็นเสื้อยืด หมวก ของใช้ในบ้าน เช่น แก้วกาแฟ ถ้วย ชาม ที่เขี่ยบุหรี่ ซ้อนแม่กระตังที่รองเมาส์ เป็นต้น ก็รวมอยู่ในของที่ระลึกทั้งหมด สิ่งของเหล่านี้ประกอบไปด้วย ข้อมูลข่าวสาร สัญลักษณ์เพื่อแสดงถึงที่มาแหล่งกำเนิด สถานที่ วาระ โอกาส โดยรวมเข้าไว้ด้วยกันและนำมาประกอบกับผลิตภัณฑ์วัตถุประสงค์คือ ผลิตเป็นสินค้าเพื่อการจำหน่าย ซึ่งนักท่องเที่ยวซื้อของที่ระลึกสำหรับเป็นของขวัญแก่ผู้ที่ไม่ได้มีส่วนร่วมในการเดินทางครั้งนั้น กล่าวได้ว่าการที่ผู้หนึ่งได้ไปมีประสบการณ์ท่องเที่ยว และได้นำสิ่งของที่เป็นตัวแทนของประสบการณ์หรือสถานที่นั้นๆ กลับมาเพื่อให้ผู้อื่นที่ไม่ได้ไปด้วยได้รับรู้ถึงสถานที่นั้น

### 2.3.3.3 ประเภทของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

(1) การจัดประเภทตามรูปแบบของที่ระลึก สามารถจัดตามรูปแบบได้ดังนี้  
(1.1) ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามแบบประเพณีนิยม คือ ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นโดยสืบทอดรูปแบบต่อกันมาจากบรรพบุรุษ โดยในอดีตนั้นสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก เมื่อสภาวะความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงจุดมุ่งหมายของการใช้สิ่งนั้น จึงอาจเปลี่ยนแปลงไปเป็นของที่ระลึกแก่นักท่องเที่ยวได้ เช่น ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านต่างๆ เป็นต้น

(1.2) ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามแบบสมัยนิยม เป็นของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นตามความนิยมในสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งในชั่วระยะเวลาหนึ่ง จากนั้นก็เสื่อมความนิยมไปพร้อมกับรูปแบบใหม่เข้ามาแทนที่

(2) การจัดประเภทตามวัสดุที่ใช้ผลิตสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ซึ่งอาจจะผลิตโดยใช้วัสดุประเภทใดประเภทหนึ่งหรือใช้ผสมกัน รายละเอียดมีดังนี้

(2.1) ของที่ระลึกที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติ เป็นของที่ระลึกที่นำเอาวัสดุธรรมชาติมาเสริม เติม แต่ง ประกอบต่อ ดัดแปลง เป็นเครื่องใช้ไม้สอย เครื่องประดับหรือวัตถุทางศิลปะซึ่งบางอย่างยังคงรูปแบบตามต้นแบบของธรรมชาติเดิมหรือต่อเติมบ้าง เช่น ของที่ระลึกที่ผลิตจากเปลือกหอย ดอกไม้แห้ง น้ำเต้าและกะลามะพร้าว เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำเอาวัสดุธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกรูปแบบใหม่ขึ้น

(2.2) ของที่ระลึกที่ผลิตจากวัสดุสังเคราะห์ เป็นการนำเอาวัสดุสังเคราะห์มาใช้ในการผลิตของที่ระลึก ซึ่งคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุแต่ละชนิดนั้นมีความแตกต่างกัน เช่น แก้วมีความใสเป็นประกายทอมีความสุกปลั่ง พลาสติกมีสีสนสวยสด เป็นต้น จากคุณสมบัติของวัสดุและกรรมวิธีในการผลิตที่แตกต่างกันจึงทำให้เกิดของที่ระลึกรูปแบบต่างๆ มากมาย เช่น เครื่องแก้ว เครื่องทอง ผลิตภัณฑ์โลหะและผลิตภัณฑ์พลาสติก เป็นต้น

(2.3) ของที่ระลึกที่ผลิตจากเศษวัสดุ เป็นการนำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์ที่เหลือใช้แล้วมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของต่างๆ ซึ่งส่วนมากมักจะใช้เป็นของที่ระลึกเพื่อประโยชน์ในทางประดับตกแต่ง

(3) การจัดประเภทตามประโยชน์ใช้สอย จัดแบ่งตามจุดประสงค์ของการนำไปใช้ว่าใช้ในลักษณะใด แบ่งได้ 3 ประเภทคือ

(3.1) ของที่ระลึกประเภทของบริโภค หมายถึง ของที่ระลึกประเภทอาหาร แต่เดิมนั้นคงเป็นเพียงการแบ่งปันอาหารกันในลักษณะที่คงเป็นธรรมชาติอยู่ เช่น ผลไม้ เนื้อสัตว์ เป็นต้น ปัจจุบันมีการปรุงแต่งอาหารทั้งในด้านรูปแบบและรสชาติ รวมถึงการจัดใส่ภาชนะและหีบห่อที่สวยงามเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ฉะนั้นอาหารไม่เพียงใช้บริโภคโดยตรง หากยังใช้แลกเปลี่ยนซื้อขายหรือมอบให้แก่กันในโอกาสต่างๆ อีกด้วย เช่น ขนมลูกชุบ ชิงดอง กระเทียมดอง เป็นต้น ด้วยเหตุที่อาหารเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน อาหารจึงมักไม่ค่อยได้รับการยอมรับว่าเป็นของที่ระลึกเหมือนกับวัตถุอย่างอื่น

(3.2) ของที่ระลึกประเภทของอุปโภค ได้แก่ ของที่ระลึกประเภทเครื่องใช้ต่างๆ เป็นสิ่งที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านร่างกายเป็นส่วนใหญ่ ของที่ระลึกประเภทนี้ ได้แก่ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านต่างๆ โคมไฟ เซิงเทียน ตะเกียง เป็นต้น

(3.3) ของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง เป็นของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านจิตใจ ได้แก่ เครื่องประดับร่างกายและอาคารสถานที่ต่างๆ

(4) การจัดประเภทตามจุดประสงค์ของผลิต เช่น ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงบุคคล งานเหตุการณ์และสถานที่ต่างๆ ดังนี้

(4.1) ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะบุคคล ได้แก่ ของที่ระลึกที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเกียรติแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือเพื่อจําหน่ายแจกให้กับบุคคลอื่น เพื่อเตือนใจให้ระลึกถึงบุคคลนั้นรูปแบบของที่ระลึกประเภทนี้ ได้แก่ รูป โล่ เหรียญ ถ้วย ชง ฯลฯ

(4.2) ของที่ระลึกผลิตขึ้นเฉพาะงาน เป็นการผลิตขึ้นเพื่อแจก แลกซื้อขายเฉพาะงานใดงานหนึ่ง เช่น งานแสดงสินค้า งานแต่งงาน งานศพ งานฉลองมงคลสมรส งานศิษย์เก่า ฯลฯ

(4.3) ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะเหตุการณ์ หมายถึง ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ อาจเป็นเหตุการณ์ที่ดี ที่ร้ายแรง หรือเป็นเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ของที่ระลึกประเภทนี้อาจผลิตในรูปของวัตถุ รูปจำลอง สัญลักษณ์แทน ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(4.4) ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเฉพาะที่ หมายถึง ของที่ระลึกที่ผลิตขึ้นเพื่อระลึกถึงสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง อาจแสดงให้เห็นรูปแบบเฉพาะของท้องถิ่นโดยใช้วัสดุและเทคนิควิธีที่สืบทอดกันมาในท้องถิ่นนั้นหรือเอารูปแบบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รูปแบบของบุคคลหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่มีเฉพาะในท้องถิ่นนั้น เมื่อนำเอารูปแบบนั้นมาผลิตเป็นของที่ระลึกก็จะช่วยให้ระลึกถึงสถานที่แห่งนั้นได้ (จารุสิทธิ์ เครือจันทร์. 2553)

#### 2.3.3.4 สาเหตุที่ทำให้ของที่ระลึกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป

การพัฒนาเปลี่ยนแปลงของ “ของที่ระลึก” ทั้งในด้านจุดประสงค์แห่งการสร้างสรรค์ รูปแบบ รูปทรงและในการนำไปใช้นั้นอาจเนื่องมาจากสาเหตุใหญ่ 2 ประการ คือ

(1) มีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม รูปแบบค่านิยมหรือประเพณีในท้องถิ่นที่สร้างวัตถุขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายการบริโภค จุดมุ่งหมายในการใช้สอยหรือเพื่อประดับตกแต่งและเป็นวัตถุทางศิลปะโดยมีเป้าหมายแห่งการนำไปใช้และรูปแบบที่สืบทอดกันมา นับชั่วอายุคนของแต่ละท้องถิ่นอันถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรม (Culture) ของท้องถิ่นนั้นๆ เมื่อมีการติดต่อกันในระหว่างกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมไม่ว่าจะด้วยระบบแลกเปลี่ยนหรือระบบซื้อขายก็ตามแนวคิดเปรียบเทียบในสิ่งที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้เกิดการลอกเลียนการประยุกต์ การดัดแปลง ในสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้เหมาะสมกลมกลืนกับสิ่งเดิมที่มีอยู่สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ก็จะมีพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป

ดังเช่นการสร้างเครื่องปั้นดินเผาที่บ้านด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ได้มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของชาวบ้านกับชาวเมือง จนทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง คือ การสร้างเครื่องปั้นดินเผา เดิมสร้างไหปลาร้าเพื่อการใช้สอย ได้เปลี่ยนหน้าที่และรูปแบบมาเป็นรูปนกยูง ฯลฯ สำหรับใส่หลอดไฟฟ้าหรือสำหรับประดับตกแต่งบริเวณ เปลี่ยนบุคคลผู้ใช้จากชาวบ้านมาเป็นชาวเมือง เปลี่ยนรูปแบบจากดั้งเดิมมาเป็นรูปแบบสมัยใหม่หรือความรู้เรื่อง “ดีบุก” ครั้งแรกแพร่หลายมากในยุโรป เนื่องจากมีทรัพยากรเป็นของตนเอง การติดต่อค้าขายทำให้ความรู้นี้แพร่ไปยังอินเดียและจีนซึ่งนำมาใช้และเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น ทั้งทำเป็นภาชนะรูปร่างต่างๆ อาวุธ และเครื่องประดับ ซึ่งล้วนแต่ทำด้วยสาริต (Bronze เป็นโลหะผสมโดยการนำดีบุกกับทองแดงผสมกัน) ทั้งสิ้น

(2) ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม วัฒนธรรม กาลเวลาเมื่อล่วงผ่านไป สภาพสรรพสิ่งต้องมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาคลี่คลายไปด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นปัจจุบันกัน ซึ่งความเปลี่ยนแปลงในสรรพสิ่งเหล่านี้พอที่จะแยกแยะให้เห็นเป็นระบบตามลำดับแห่งเวลาดังนี้ในทางเศรษฐกิจ ก่อนที่จะมีระบบการใช้เงินการผลิตสร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นก็เพื่อประโยชน์เพื่อความปลอดภัย เพื่อคุณค่าทางความงาม เพื่อความสะดวกสบาย ในการใช้เฉพาะตนและสมาชิกในครอบครัวเท่านั้น ผลงานที่จะทำถูกกำหนดขึ้นมาจากความพึงพอใจและจากคุณค่าเพื่อประโยชน์ใช้สอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น รูปแบบของงานจึงไม่แน่นอน บุคคลสามารถกระทำในรูปแบบที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงและเมื่อเป็นงานส่วนตัวผลงานจึงเป็นรูปแบบเฉพาะตน มีการกำหนดโครงสร้างและลวดลายตกแต่งตามความพอใจ ซึ่งความพอใจนี้ระยะเวลาหนึ่งอาจผูกพันอยู่กับความเชื่อ ความศรัทธา ที่บุคคลผู้สร้างงานมีต่อสิ่งต่างๆ ด้วย ระยะต่อมางานส่วนตัวก็เริ่มเปลี่ยนเข้าสู่งานอาชีพ เมื่อบุคคลบางคนได้ใช้ความสามารถพิเศษในการกระทำผลงานเป็นที่สนใจของคนอื่นๆ เกิดมีความปรารถนาในสิ่งของหรือผลงานนั้นร่วมกัน การกระทำผลงานในเรื่องระบบจำนวนจึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองการเลือกใช้และแลกเปลี่ยนผลงานซึ่งกันและกันและพัฒนาถึงการแลกเปลี่ยนผลงานกับสิ่งของเครื่องใช้กับอาหารและกลายเป็นระบบซื้อขายขึ้น

### 2.3.3.5 ปัจจัยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีความสำคัญต่อการพัฒนาธุรกิจ SMEs สู่ความเป็นสากล เนื่องจากจะทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและยังสามารถลดต้นทุนในการผลิตทำให้มีผลกำไรมากขึ้น ส่งผลให้ธุรกิจมีความสามารถในการแข่งขันด้านการตลาดเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และบริษัทสู่การสร้างตราสินค้าของตนเองให้เป็นที่ยอมรับ

ในการออกแบบภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ คือ การสร้างเครื่องหมายภายนอก เพื่อสร้างรากฐานในจิตใช้การออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นการเพิ่มบอโฆษณาให้สินค้า เพื่อผู้บริโภคมาพบสินค้าบนชั้นวางหรือ ในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สินค้าแสดงความเป็นตัวเองออกมาได้ชัดเจนมากพอ ช่วยเสริมคุณธรรมความดีของมีนภาพลักษณ์ภายนอกของตราสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงบุคลิกของสินค้าได้อย่างชัดเจนนั้น

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ดีจะช่วยดึงดูดความสนใจของลูกค้า เชื่อว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ ถือเป็นเครื่องสำอางที่ตกแต่งให้สินค้าสวยงาม โดยต้องหาเอกลักษณ์ของสินค้าให้เจอก่อนเป็นสิ่งที่ต้องทำอันดับแรก เพราะภาพลักษณ์ภายนอกของผลิตภัณฑ์สำคัญกับการอยู่รอดในตลาดมากพอๆ กับคุณสมบัติภายในของสินค้าชนิดนั้น ภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีการแสดงออกผ่านชื่อการค้า โลโก้การออกแบบผลิตภัณฑ์และสโลแกนของสินค้า รวมถึงการดีไซน์เว็บไซต์ สิ่งเหล่านี้ช่วยบ่งบอกถึงแนวทางของสินค้าอย่างชัดเจน นั้นหมายความว่าสิ่งที่ใช้จ่ายไปกับการฝึกพนักงานการจ้างที่ปรึกษาเงินเดือนสูงการวิจัยและพัฒนา ผลิตภัณฑ์เราจะสูญเสียเปล่า ถ้าหากสินค้าจริงๆ เป็นไปในทางหนึ่งแต่ภาพลักษณ์การแสดงผลออกและภาษาที่สื่อออกมากับเป็นอีกทางหนึ่ง

ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นการแสดงออกถึงตัวสินค้าได้อย่างชัดเจนหลังจากที่ผู้ประกอบการได้วางแนวคิดของผลิตภัณฑ์ออกแบบผลิตภัณฑ์และภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์แล้วผู้ประกอบการก็ต้องทำการประเมินความน่าสนใจและการนำผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดโดยจะต้องนำมาประมาณยอดขายต้นทุนและกำไรและดูว่าสมควรที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไปเพื่อจำหน่ายหรือไม่ (จิราพร เลียงโรคาพาธ. 2546)

### 2.3.4 หลักการเศรษฐกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

#### 2.3.4.1 แนวคิดทั่วไปของเศรษฐกิจชุมชน

เศรษฐกิจชุมชน เป็นเศรษฐกิจที่กระจายเพราะมีการกระจายความเจริญ การติดต่อสื่อสารเป็นแบบแนวนอนหรือเป็นแบบกระจายตลาดไม่ผูกขาด ช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นเครือข่าย ดังนั้นเศรษฐกิจชุมชนจึงเป็นภาพของการกระจายความเจริญที่อยู่ทั่วประเทศ เพราะเป็นระบบที่คำนึงถึงศีลธรรม ครอบคลุม เพื่อนบ้านและท้องถิ่นของตนเอง มีความเสมอภาคและมีความยุติธรรมต่อกัน (สังสิต พิริยะรังสรรค์. 2540) การผลิตเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญที่สุดของการค้า การแลกเปลี่ยนหรือการตลาดมีความสำคัญเช่นเดียวกันเป็นอันดับถัดไป ดังนั้นผู้ผลิตและชุมชนต้องพึ่งตนเองให้ได้เพื่อในที่สุดประเทศชาติก็จะสามารถพึ่งตนเองได้เช่นกัน

ฉัตรทิพย์ นาถสุภา (2554 : 14-15) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจชุมชนไว้ว่า เศรษฐกิจชุมชนมีครอบครัวเป็นหน่วยการผลิตแรงงานของสมาชิกในครอบครัวเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด เพราะแรงงานเป็นสิ่งที่ครอบครัวมีอยู่โดยธรรมชาติไม่ต้องจ้างเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นกับสถาบันครอบครัว โดยทั่วไปครอบครัวคิดถึงการอยู่รอดก่อนแล้ว จึงสะสมและค้าขายพึ่งแรงงานในครอบครัวพึ่งทรัพยากรท้องถิ่น พึ่งตัวเองและ พึ่งชุมชนก่อนและหากจะขายซึ่งเป็นขั้นตอนที่สูงก็จะขายในตลาดใกล้ตัวตลาดภายในประเทศแนวคิดนี้มุ่งให้คำนึงถึงชุมชนศีลธรรม ครอบคลุม เพื่อนบ้านและท้องถิ่นเป็นหลัก



ภาพที่ 2.16 กรอบแนวคิดของเศรษฐกิจชุมชน

ที่มา : มงคล ด่านธานินทร์. (2541 : 91-94)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มงคล ด้านธานินทร์ (2541 : 91-94) ได้ให้แนวคิดในเรื่องเศรษฐกิจชุมชนไว้ว่า เศรษฐกิจชุมชนเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจชาติ ในการพัฒนาเศรษฐกิจระดับชุมชนจะต้องมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาเศรษฐกิจระดับประเทศและต้องสัมพันธ์กับการเมือง การปกครอง การศึกษาวัฒนธรรมของคน ทั่วประเทศ การทำงานเพื่อการดำรงชีพอยู่ร่วมกันชาวบ้านสนใจในการรวมกลุ่ม อาทิการปลูกพืช กิจกรรมการผลิตนอกการเกษตร การบริการ เพื่อให้เกิดพออยู่พอกิน เพื่อความพึงพอใจเพื่อให้คุ้มกับการลงทุนหรือเพื่อกำไรผลที่เกิดตามมาทำให้คนมีความสุขชุมชนเกิดความเข้มแข็ง

โสภณ สุภาพงษ์ (2541 : 71-79) กล่าวถึงเศรษฐกิจชุมชนว่า เป็นแนวคิดในการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจและเชื่อว่าจะสามารถแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจของประเทศได้ ซึ่งเศรษฐกิจชุมชนเน้นการพึ่งตนเองและการเติบโตโดยมีทุกอย่างพอเพียง ได้แก่ การมีการแบ่งปันพอเพียง มีตลาดพอเพียง มีวัตถุดิบพอเพียง มีความรู้พอเพียง มีการผลิตพอเพียงและมีความดีพอเพียงโดยค่อยๆ เติบโตในสังคมชนบทนั้นมีพื้นฐานทางการเกษตร ดังนั้นความพอเพียงในสังคมชนบทคือ การปลูกทุกอย่างที่กินและกินทุกอย่างที่ปลูกที่เหลือก็ขาย พอขายได้ก็มีเงินออมซึ่งในระบบเศรษฐกิจชุมชนนั้น ชุมชนสามารถร่วมมือกับองค์กรภายในการค้าขายแต่ต้องเป็นองค์กรที่เปิดเผยและให้ชาวบ้านเป็นเจ้าของจนสามารถกลายเป็นองค์กรชุมชนที่พึ่งตนเองได้ โดยองค์กรชุมชนที่พึ่งตนเองได้นั้นมีพื้นฐานมาจากครอบครัวแต่ละครอบครัวและชุมชนที่มีการบริโภคพอเพียงและมีเงินออกมาร่วมกันเพื่อจัดทำการผลิต การค้าและสวัสดิการร่วมกัน

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า แนวคิดเศรษฐกิจชุมชน หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจของชุมชนซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมทางการผลิต การแปรรูป การขายผลผลิต การซื้อและการบริโภคในชุมชนอาจจะเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดรายได้และกำไรในชุมชน

#### 2.3.4.2 กระบวนการเศรษฐกิจชุมชน

เมื่อได้เหตุปัจจัยทั้ง 4 ข้างต้นนั้นแล้วกระบวนการเศรษฐกิจชุมชนก็พร้อมจะดำเนินการได้ ในการนี้จะเห็น กิจกรรมการผลิต การบริโภค การแปรรูป และ การขาย (ในหมวดเศรษฐกิจชุมชน) ดำเนินไปอย่างเป็นรูปธรรม อนึ่ง หากพื้นที่ใดมีปัจจัยที่จำเป็นยิ่งพร้อมแล้วก็อาจดำเนินการกระบวนการเศรษฐกิจชุมชนได้เลย แต่ในความจริงนั้นคงหาพื้นที่ ที่มีความพร้อมเช่นนั้นยาก อาจมีปัจจัยบางอย่างที่ยังไม่ตีพอกก็ต้องพัฒนาปัจจัยนั้นๆ ก่อนแล้วจึงค่อยดำเนินการผลิต ต่อไป เพื่อความเข้าใจในกระบวนการเศรษฐกิจชุมชนนี้จะขอขยายความพร้อมยกตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงในภาคอีสาน กล่าวคือกิจกรรมในกระบวนการนี้อาจจำแนกได้ดังต่อไปนี้

- (1) ผลิตภัณฑ์จากผ้า เช่น การทำผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ ผ้าไหมมัดหมี่ ผ้าขาวม้า ผ้าโสร่ง และ กระเป๋าชนิดต่างๆ
- (2) ผลิตภัณฑ์ตัดเย็บเสื้อผ้า เช่น การตัดเย็บเสื้อผ้าและผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ภายในบ้านและสำนักงานและเสื้อผ้าเครื่องแบบของพนักงานบริษัทและข้าราชการ

(3) ผลิตภัณฑ์จากसानไมไผ่และหวาย เช่น ตะกร้า เข่ง กระจาด เสื่อหวาย ก่องข้าว กระจังและหัตถกรรมไมไผ่

(4) ผลิตภัณฑ์อาหารและการแปรรูป เช่น ผัก ผลไม้ ที่ปลอดสารเคมี ผลิตภัณฑ์จากผลไม้พร้อมดื่ม หัวเชื้อ เครื่องดื่มเข้มข้นไวน์จากผลไม้ชนิดต่างๆ เช่น มะยม มะเฟือง มะขาม สับปะรด เป็นต้น สมุนไพรผง ข้าวปลอด สารพิษ และน้ำตาลก้อนปลอดสารเคมี

(5) ผลิตภัณฑ์วัสดุ เช่น เครื่องปั้นดินเผา ผลิตภัณฑ์โลหะ เช่น มีด เสียม เคียว ขวาน จอบ ผลิตภัณฑ์ เครื่องเงิน ผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง ผลิตภัณฑ์วัสดุก่อสร้าง เช่น อิฐบล็อก อิฐทนไฟ กระเบื้องมุงหลังคา และกรอบประตู หน้าต่างเหล็ก

สรุปได้ว่าปัจจัยการเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการวิเคราะห์สถานการณ์การเตรียมความพร้อมกับชาวบ้าน การระดมทุน, ington ทางสังคมและ การระดมทุน มีการวางระเบียบอย่างง่าย ๆ ในการ บริหารจัดการ ึ่งนี้จะต้องวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่ผลักดันของเศรษฐกิจชุมชน เช่น การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ายภาพ เศรษฐกิจ และการพัฒนากลุ่ม/องค์กรชุมชน ที่ก่อให้เกิดกระบวนการของเศรษฐกิจชุมชนและการจัดสรรส่วนเกินจากการทำกิจกรรมเพื่อจัดสรรเป็นสวัสดิการของชุมชนในด้านต่างๆ อันเป็นหนทางที่สร้างความเข้มแข็งให้แก่กลุ่มเศรษฐกิจหรือชุมชนที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพและการกระจายรายได้ให้แก่ประชาชนในชุมชนนั่นเอง

### 2.3.5 การวิเคราะห์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมกล่าวโดยปานฉัตต์ อินทร์คง (2558 : 18-28) อ้างอิงจาก วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 25) สิ่งที่ต้องนำมาวิเคราะห์เพื่อการออกแบบรูปแบบของผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม คือการนำหลักพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไปที่ประกอบด้วยหลักการ 10 ข้อมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมให้มีรูปแบบที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ได้รับความพึงพอใจมากที่สุดซึ่งมีแนวทางการวิเคราะห์ดังนี้

2.3.5.1 การออกแบบที่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยหรือหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ (Functions) ในประเด็นดังกล่าว เมื่อทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์จึงต้องพิจารณาความสามารถในการตอบสนองความต้องการ และความพึงพอใจของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความสะดวกสบาย จากการทำหน้าที่ที่สมบูรณ์ของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ซึ่งการทำหน้าที่โดยสมบูรณ์ คือความสามารถ ในการตอบสนองหน้าที่หลักของผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บริโภคได้

ในขณะเดียวกันยังต้องพิจารณาจากองค์ประกอบร่วมที่สนับสนุนให้หน้าที่หลักมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบเก้าอี้้นักออกแบบต้องคำนึงถึงหน้าที่หลักคือ การรองรับการนั่งของผู้ใช้โดยการนั่งนั้นต้องสามารถทำให้ผู้ใช้เกิดความสะดวกสบายจากท่าทางการนั่งสัดส่วนที่สัมพันธ์ระหว่างเก้าอี้กับผู้ใช้ ความปลอดภัยที่เกิดจากการใช้งาน ทั้งนี้ในการออกแบบเก้าอี้แม้จะกำหนดให้หน้าที่หลักคือ ใช้สำหรับนั่งแต่การนั่งก็มักจะผันแปรไปตามลักษณะของกิจกรรมนั้นๆ ด้วย เช่น การ

นั่งในห้องรับแขก ขนาดลักษณะรูปแบบเก้าอี้ จะเป็นในลักษณะที่ใช้สำหรับนั่งพูดคุยกันเก้าอี้สำหรับนั่งรับประทานอาหาร ลักษณะเก้าอี้ต้องมีสัดส่วนที่สะดวกต่อการนั่งที่เหมาะสมกับโต๊ะอาหารเก้าอี้พักผ่อน ลักษณะจะแสดงออกในรูปแบบที่นั้งสบายมีพนักพิงที่เอนหลังได้มีความโค้งของรูปทรงเพื่อให้สอดคล้องกับสรีระของผู้นั่งและทำให้เกิดความรู้สึกสบาย ฯลฯ

2.3.5.2 ความปลอดภัย (Safety) เป็นอีกประการหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงเสมอเมื่อทำการออกแบบผลิตภัณฑ์เนื่องจากผลิตภัณฑ์บางประเภทหาผู้ใช้ไม่เข้าใจถึงวิธีการใช้งาน อาจเสี่ยงต่อการเกิดอันตรายได้ง่ายดังนั้นจึงต้องคิดหาวิธีป้องกัน เพื่อไม่ให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้ เช่น ในการออกแบบพัดลมโดยเริ่มจากการวิเคราะห์หน้าที่หลัก คือ การทำให้เกิดความเย็นด้วยใบพัดของพัดลมและความเย็นดังกล่าวเกิดจากการหมุนของใบพัดโดยใบพัดหมุนเมื่อมีการเปิดใช้และการหมุนของใบพัดหากไม่มีฝาครอบจะทำให้เกิดอันตรายได้ ดังนั้นในการออกแบบที่คำนึงถึงความปลอดภัยจึงจำเป็นต้องทำฝาครอบใบพัดไว้เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดจากการหมุนของใบพัดนั้นเป็นต้น

2.3.5.3 ความแข็งแรง (Durable) ผลิตภัณฑ์โดยทั่วไปจะพิจารณาจากความแข็งแรงจากโครงสร้างของผลิตภัณฑ์เป็นหลัก ซึ่งความแข็งแรงอาจพิจารณาจากการรับน้ำหนักความเหมาะสมจากการใช้วัสดุ จำนวนหรือปริมาณของโครงสร้างที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น การออกแบบโต๊ะ เก้าอี้ ต้องเข้าใจในขนาด สัดส่วนความกว้าง ความยาว ในการรับน้ำหนัก โดยอาจมีการศึกษาความยาวที่เหมาะสมกับการวางโครงสร้างในแต่ละช่วงโดยรายละเอียดเพื่อให้สามารถรับน้ำหนักได้ดีและไม่เกิดอันตรายต่อผู้ใช้งานได้

2.3.5.4 ความสะดวกสบายในการใช้งาน หรือความถูกต้อง ตามหลักสรีรศาสตร์ (Ergonomics) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทุกประเภทโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานของมนุษย์นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาวิชากายวิภาคเชิงกล คือการศึกษาเกี่ยวกับ สัดส่วน ขนาด และขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะส่วนต่างๆ ในร่างกายของมนุษย์เพื่อใช้ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ ให้มีความเหมาะสมและสะดวกสบายในการใช้งาน เช่น การออกแบบช้อนสำหรับถ้วยกาแฟ นักออกแบบต้องคำนึงถึงขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับการใช้มือจับถือ ทั้งส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบเพื่อให้สามารถจับถือได้สะดวก ซึ่งแม้จะเป็นการใช้สอยในช่วงระยะเวลาสั้นๆ แต่ก็มีความสำคัญในส่วนของการเคลื่อนไหวข้อมือด้วย

2.3.5.5 ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ (Aesthetic) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไปนักออกแบบมักจะคำนึงถึงความสวยงามเป็นหลัก เนื่องจากความสวยงามเป็นคุณค่าอีกด้านหนึ่งที่ฝ่ายการตลาด มักนำมาใช้ในการส่งเสริมการตลาดเสมอเพื่อทำให้เกิดความตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้น เช่น การออกแบบรถยนต์ของบริษัทแห่งหนึ่ง ที่ผสมผสานแนวความคิดการออกแบบที่เน้นความงามควบคู่กับการใช้งานโดยใช้ประเด็นความสวยงาม จากลีลาการเคลื่อนไหวของสัตว์หรือสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติผสมผสานความสวยงามและพลังเข้าไว้ด้วยกันเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค ทั้งจากแนวคิด รูปแบบ และสี โดยเฉพาะสี ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ของผู้บริโภคได้ชัดเจนและมักจะขึ้นอยู่กับการแสดงนิยามในแต่ละปี ซึ่งในต่างประเทศมีบริษัทที่ทาสีเกี่ยวกับรถทำนาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“เทรนด์” หรือแนวโน้มจำนวนมาก เพื่อทำหน้าที่วิเคราะห์อนาคตเพื่อหาวิธีการกระตุ้นตลาดและช่วยให้สินค้าขายได้เช่นฝ่ายวิจัย “เทรนด์” ของ อักเซอร์ โนเบล ในประเทศสวีเดนที่มีการค้นหาเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบล่วงหน้าถึง 3 ปี โดยมีการวิเคราะห์หรสนิยมของตลาดร่วมด้วย เพื่อดูปัจจัยต่างๆ ทั้งสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมในหลายด้านที่มีผลต่อการออกแบบนำมาสู่การกระตุ้นให้สินค้าสามารถขายได้

2.3.5.6 ราคา (Cost) การออกแบบผลิตภัณฑ์หรือการผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายไปยังตลาดผู้บริโภคนั้นควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในแต่ละกลุ่มให้ชัดเจน เพื่อให้ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับรสนิยมของผู้บริโภคและยังสามารถกำหนดราคาได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคอีกด้วยซึ่งราคาจะเป็นสิ่งที่กำหนดจำนวนเงินที่ ผู้บริโภคพอใจที่จะทำการแลกเปลี่ยนกับสิ่งที่จะได้รับบางอย่างในการกำหนดราคาดังนั้นสามารถกำหนดได้จากปัจจัยต่างๆ 5 ปัจจัย คือ ปัจจัยด้านอุปสงค์ ราคาสินค้าของคู่แข่ง ต้นทุน ข้อบังคับ กฎหมาย หรือการยอมรับของสังคมและกำไรที่ต้องการตั้งรายละเอียดดังนี้

(1) ปัจจัยด้านอุปสงค์ เป็นปัจจัยที่เกิดจากการรับรู้ของผู้ซื้อซึ่งอาจจะต้องประเมินจากคุณประโยชน์ที่ได้รับจากตัวสินค้านั้นๆ ความพอใจด้านความงามหรือรูปแบบที่สอดคล้องกับรสนิยม ฯลฯ

(2) ราคาสินค้าของคู่แข่ง เป็นปัจจัยที่ผู้ผลิตสินค้าใช้ในการเปรียบเทียบเพื่อกำหนดราคาสินค้าของตนเองโดยกำหนดให้ราคาสินค้าของคู่แข่งเป็นราคาสูงสุดก่อนจึงมีการกำหนดราคาให้เท่ากันหรือต่ำลงตามวัตถุประสงค์หรือกลยุทธ์ที่ต้องการ

(3) ต้นทุนเป็นปัจจัยที่กำหนดจากต้นทุนการผลิตต้นทุนการดำเนินการและต้นทุนทางการตลาด ทั้งนี้ต้องอิงราคาตลาดและราคาของผู้บริโภคยอมรับได้ด้วย เช่น เมื่อพบว่าราคาตลาดของสินค้านั้นคือ 10 บาทราคาของผู้บริโภคยอมรับได้คือ 20 บาทและต้นทุนคือ 5 บาทดังนั้นราคาที่จะขายได้จึงต้องเป็นราคาที่อยู่ในช่วงที่ผู้บริโภคยอมรับได้เท่านั้น (ไม่เกิน 20 บาท) จึงจะทำให้สินค้าสามารถขายได้

(4) ข้อบังคับ กฎหมาย หรือการยอมรับของสังคม เช่น ภาษีของสินค้าในแต่ละประเภทซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ต้นทุนของสินค้าเพิ่มขึ้นด้วย จึงทำให้ราคาของสินค้ามีความแตกต่างกันไปจากต้นทุนที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงต้องรวมราคาจากปัจจัยดังกล่าวเพิ่มเข้าไปด้วย เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นเกี่ยวกับการผันแปรของราคา

(5) กำไรที่ต้องการ เป็นปัจจัยที่เพิ่มรวมกับต้นทุนไว้แล้วซึ่งผู้ประกอบการต้องพิจารณาร่วมกับระดับราคาของผู้บริโภคยอมรับได้ด้วยเพื่อให้สินค้าสามารถขายได้

2.3.5.7 การซ่อมแซมง่าย (Maintenance) ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เมื่อมีการใช้งานไปสักระยะหนึ่งจะเสื่อมสภาพลง จึงต้องมีการซ่อมแซมเพื่อให้สามารถใช้งานได้ต่อไป ซึ่งนักออกแบบต้องศึกษาถึงกระบวนการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อออกแบบให้สะดวกต่อการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้ง่าย ลดการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายและลดระยะเวลาที่เป็นอันตรายต่อสังคมได้ด้วย

2.3.5.8 วัสดุ (Material) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งต้องพิจารณาอีกประการหนึ่งคือวัสดุในการผลิตและกระบวนการผลิต เพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของผลิตภัณฑ์ให้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันยังส่งผลต่อการทำให้ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพ ทั้งคุณค่าจากประโยชน์ใช้สอยและความงามร่วมกัน ดังนั้นในกระบวนการดังกล่าวจึงเป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาาร่วมกัน ทั้งการผลิตชิ้นงาน การออกแบบและพัฒนา การทดสอบ การเตรียมวัตถุดิบ ฯลฯ ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการนี้จะต้องสามารถบูรณาการความรู้ของศาสตร์ทางด้านกรรมวิธีการผลิตการออกแบบผลิตภัณฑ์วัสดุผลิตภัณฑ์เพื่อให้สามารถกำหนดวัสดุได้อย่างเหมาะสม

2.3.5.9 กรรมวิธีการผลิต (Production) เป็นการคำนึงถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตที่ต้องให้มีความง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถผลิตได้รวดเร็วเพื่อประหยัดต้นทุนในการผลิต

2.3.5.10 การขนส่ง (transportation) เป็นอีกประการหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อให้สามารถคุ้มครองผลิตภัณฑ์ให้ถึงมือผู้บริโภคอย่างปลอดภัย

ดังนั้น หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 10 ข้อจึงเป็นหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ในขั้นพื้นฐานที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงทุกครั้งเมื่อมีการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งนี้อาจจะไม่ต้องคำนึงถึงหลักการดังกล่าวครบทุกข้อ แต่ขึ้นอยู่กับประเภทของผลิตภัณฑ์ความจำเป็นและวัตถุประสงค์ของการใช้งานเป็นหลัก เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์สะดวกซื้อไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงการซ่อมแซมเพื่อใช้ใหม่เนื่องจากเป็นสินค้าที่ใช้สอยในช่วงเวลาสั้นๆ ราคาต่างหากซื้อได้ง่ายและมีการซื้ออยู่เป็นประจำ ดังนั้นจึงต้องเน้นหลักการด้านประโยชน์ใช้สอยความสะดวกสบายในการใช้งานและความสวยงามเป็นหลัก

## 2.3.6 หลักการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบประกอบด้วย ส่วน คือ ด้านรูปลักษณ์ และด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 2.3.6.1 องค์ประกอบของการออกแบบด้านรูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์

องค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) หมายถึง ทัศนธาตุ ส่วนประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มองเห็นได้ สามารถให้อารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการออกแบบได้หลากหลาย ซึ่งประกอบไปด้วย

(1) จุด อาจจะเป็นร่องรอยที่อยู่บนผลิตภัณฑ์ หรือเป็นตัวผลิตภัณฑ์ที่ไร้มิติ กว้าง ยาว สูง เป็นองค์ประกอบเบื้องต้นในการออกแบบ จุดอันเดียวอาจไม่มีความหมายเชิงการ ออกแบบมากมายนักแต่หากนำจุดมาวางหลายจุด จะสร้างความหมายให้กลายเป็นภาพขึ้นมาได้ เช่น การแปรรหัสในสนามกีฬา หรืองาน Pixel art หรือการต่อโมเสกในงานเฟอร์นิเจอร์

(2) ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อๆ กัน ไป เส้นเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นโครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง เส้นเป็น พื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วย ตัวเอง เส้นมีลักษณะ คือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้ง 2 นี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่างๆ และให้ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันดังนี้

(2.1) เส้นตั้ง หรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

(2.2) เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ ผ่อนคลาย

(2.3) เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว

(2.4) เส้นหยัก ให้ความรู้สึกซิกแซกแบบฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง

(2.5) เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล

(2.6) เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลายหรือ เติบโตในทิศทางที่หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

(2.7) เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

(2.8) เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

(3) รูปร่าง เกิดจากการเคลื่อนที่ของเส้น สู่การเป็นพื้นที่ระนาบ มีลักษณะ มิติ มีขนาดอาจเกิดจากโครงสร้างของวัตถุ ความกว้างและยาว โดยรูปร่างที่แตกต่างให้ความรู้สึกที่ แตกต่างกันประเภทแผ่น เช่น แผ่นไม้อัด แผ่นกระจก แผ่นเหล็ก

(4) รูปทรง คือ ผลิตภัณฑ์ที่สัมผัสจับต้องได้ มีความหนาและลักษณะเป็น มิติเกิดเป็น 3 รูปทรง โดยอาจแบ่งรูปทรงได้ตามลักษณะกว้างๆดังนี้

(4.1) รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน ตอบสนองประโยชน์ใช้สอยสูงสุด สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้น ขึ้นอย่างมีแบบแผนแน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรมก็จัดเป็นรูปเรขาคณิตเช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ

(4.2) รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งมีชีวิตหรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิต ที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช

(4.3) รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนตายตัวไม่สามารถคาดเดาขอบเขตลักษณะที่แน่นอนได้ สามารถปรับตัวเปลี่ยนไปตามพื้นที่สิ่งแวดล้อมที่จะติดตั้งซึ่งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว มีพลัง มีอิสระ ขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลื่น

(5) น้ำหนัก (Value) เกิดจากแสงและเงา (Light and Shade) เป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กัน แสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา ซึ่งเป็นตัวกำหนดของระดับค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้นและในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน เงาจะอยู่ตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ ความเข้มสว่างของค่าน้ำหนัก ขาวและดำก่อให้เกิดระยะลวงตา ความใกล้ ไกล หรือลวงตาให้เกิดความรู้สึกเก่าและใหม่ให้กับตัวผลิตภัณฑ์ได้ ค่าน้ำหนักอาจเกิดจากผิวสัมผัสกับวัตถุได้ เช่น ความเรียบ กลมมน จะให้ค่าน้ำหนักที่นุ่มนวล

(6) สี (Color) เป็นส่วนที่สำคัญมาก ช่วยในเรื่องความรู้สึก สร้างการจดจำ และอัตลักษณ์ (Identity) เป็นอย่างมาก แต่ละสีจะให้อารมณ์ที่สัมพันธ์กับจิตวิทยาที่ต่างกัน เช่น สีแดง สื่อถึงความร้อนแรง สีน้ำเงิน สื่อถึงความเย็น โลกอนาคต ความทันสมัย ฯลฯ

(7) บริเวณว่าง (Space) เป็นจังหวะเว้นว่างเพื่อการพักผ่อนสายตา หรือเพื่อให้เกิดความสบายตา และสร้างความเรียบง่ายให้เกิดขึ้นแก่ผลิตภัณฑ์ แสดงความเป็นมิตรต่อผู้ใช้

(8) พื้นผิว (Texture) หมายถึง บริเวณหน้าของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สาก ผิวสัมผัสของผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากวัสดุและกระบวนการผลิตที่แตกต่างกัน เช่น หวาย ผักตบ ขวา หรือวัสดุธรรมชาติ หรือการผสมผสานวัสดุในจังหวะที่เหมาะสม จะให้ความรู้สึกกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกต่อผู้พบเห็น ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิวมี 2 ประเภท คือ

(8.1) พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยร่างกาย หรือการใช้มือสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆ ของผิวหน้าของวัสดุนั้น ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรมและสิ่งประดิษฐ์อื่นๆ พื้นผิววัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ หวาย วัสดุจักสานจะให้ความรู้สึกจากความสัมผัสที่อบอุ่นไม่สนองตอบอย่างรุนแรงต่ออุณหภูมิร้อน เย็น สิ่งที่แข็งกระด้าง เช่น โลหะ ฯลฯ

(8.2) พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็นซึ่งไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิว วัสดุนั้นๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหิน แต่มือสัมผัสเป็นกระดาษหรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะทับบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ ลักษณะเช่นนี้ถือว่าการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

### 2.3.6.2 ทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory)

(1) ความเป็นเอกภาพ (Unity) การออกแบบที่ให้ความรู้สึกกลมกลืน อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบในแต่ละงาน

(2) ความสมดุล (Balancing) เป็นหลักศิลปะที่ความงามเกิดจากความสมดุลของงานในความรู้สึกความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่

(2.1) ความสมดุลในลักษณะที่เท่ากัน (Symmetry Balancing) คือ มีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เหมือนกัน หรือพับแล้วทับกันสนิท

(2.2) ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Asymmetry Balancing) คือ มีลักษณะที่สมดุลกันทางความรู้สึกด้วยองค์ประกอบศิลปะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยพื้นผิว (Texture) ด้วยแสงเงา (Shade) หรือด้วยสี (Color)

2.3.6.3 ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Art) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน ได้แก่

(1) การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis) จุดเน้นให้เกิดความโดดเด่นทำให้เกิดความประทับใจแก่ผู้พบเห็น

(2) จุดสำคัญรอง (Subordinate) เป็นส่วนที่เด่นรองลงไปตามลำดับช่วยให้เกิดความรู้สึกลดหลั่น ไม่แข่งกันในการออกแบบผลิตภัณฑ์

(3) จังหวะ (Rhythm) จังหวะ ระยะเวลา หรือความถี่ห่างในตัวผลิตภัณฑ์ที่ดี หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ ไม่ว่าจะเป็นเส้น สี แสง-เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลายที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้น เป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกความงาม

(4) ความตรงกันข้าม (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกันต่างกันเพื่อเกิดจุดเด่นไม่ธรรมดา

(5) ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึง พิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม

### 2.3.7 หลักการออกแบบกราฟิก

งานกราฟิก เป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนต์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย

#### 2.3.7.1 ความหมายของหลักการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิก หมายถึง การสร้างสรรค์ลักษณะส่วนประกอบภายนอกของโคโรสร้าง บรรจุภัณฑ์ให้สามารถสื่อสาร สื่อความหมาย ความเข้าใจ (To Communicate) ในอันที่จะให้ผลทางจิตวิทยาต่อผู้อุปโภคบริโภค เช่น ให้ผลในการดึงดูดความสนใจ การให้โนภาพถึงสรรพคุณ ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ ยี่ห้อผลิตภัณฑ์ผู้ผลิต ด้วยการใช้วิธีการออกแบบ การจัดวางรูป ตัวอักษร ถ้อยคำ โฆษณา เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางการค้าและอาศัยหลักศิลปะการจัดภาพให้เกิดการประสานกลมกลืนกันอย่างสวยงามตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภทอื่น งานกราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับการออกแบบที่ดีด้วย นับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกด้วย เพื่อที่จะสามารถพัฒนางานออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

#### 2.3.7.2 ความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิก

- (1) การออกแบบที่ดีทำให้ข้อมูลที่กระจัดกระจายมีระเบียบมากขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและถูกต้อง
- (2) ช่วยให้ระบบการถ่ายทอดข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและชัดเจน
- (3) ช่วยสร้างสรรค์สัญลักษณ์ทางสังคม เพื่อการสื่อความหมายร่วมกัน
- (4) ช่วยพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (5) ช่วยให้เกิดจินตภาพ เกิดมีแนวคิดสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอๆ
- (6) ส่งเสริมให้เกิดค่านิยมทางความงาม
- (7) ส่งเสริมความก้าวหน้าทางธุรกิจและการพัฒนาประเทศ
- (8) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

### 2.3.7.3 คุณค่าของงานกราฟิก

งานกราฟิกชิ้นที่ดีจะทำให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่จะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจและยอมรับ และในขณะเดียวกันก็ยังแสดงถึง

(1) เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

(2) สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษาในกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

(3) ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น

(4) ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว

(5) ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

(6) ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งทางด้านการกระทำ และความคิด

### 2.3.7.4 เครื่องหมายกราฟิก (Graphic Marks)

(1) เครื่องหมายภาพ (Picture Marks)

เป็นเครื่องหมายที่รู้จักกันในชื่อ Symbol-Type หรือ Symbol-Only Marks เครื่องหมายประเภทนี้เป็นการนำรูปทรง รูปร่างต่างๆ ไม่ว่าจะเน้นรูปคน สัตว์ สิ่งของ รูปทรงเรขาคณิต ตลอดจนรูปทรงที่ไม่มี ความหมาย (Abstract) มาใช้เน้นสัญลักษณ์ จึงทำให้เกิดเน้นชื่อเรียกย่อๆ เพิ่มขึ้นอีกชื่อหนึ่งว่า Abstract Marks ตามลักษณะของรูปที่นำมาใช้เครื่องหมายประเภทนี้อาจแบ่งวิธีคิดออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ กล่าวคือเน้นการสร้างสัญลักษณ์ โดยเน้นที่การสื่อความหมาย ส่วนอีกลักษณะหนึ่งเน้นที่การสร้างภาพลักษณ์มากกว่าการสื่อความหมาย ซึ่งการเน้นที่ภาพลักษณ์จะมีข้อเสียเปรียบคือ ไม่สามารถแสดงถึงความแน่นอนของเครื่องหมายนั้นๆ ได้ชัดเจนเพียงพอจึงอาจไม่เหมาะสมสำหรับองค์กรที่ต้องการขายสินค้าโดยตรง เครื่องหมายภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องหมายที่แสดงรูปร่าง (Figurative Marks) และเครื่องหมายที่ไม่แสดงรูปร่าง (Non-Figurative Marks)

(2) เครื่องหมายที่สื่อความหมายหรือบ่งบอกถึงลักษณะองค์กร (Descriptive) เป็นเครื่องหมายที่สื่อความหมายโดยตรงถึงประเภทของธุรกิจหรือสินค้าขององค์กรนั้นๆ เครื่องหมายนี้เป็นได้ทั้ง 2 ลักษณะคือ เป็นภาพที่เลียนแบบของจริง (Image) หรือเป็นภาพตัดทอนให้เป็นเค้าโครงอย่างง่าย (Diagram) ยกตัวอย่างเช่น เครื่องหมายหน้ากากที่ใช้เป็นสัญลักษณ์สำหรับการแสดงนั้นจัดเป็น Image ส่วนเครื่องหมายหัวกะโหลกไขว้ที่อยู่ข้างขวดยาฆ่าแมลงจัดเป็น Diagram เป็นต้น

(3) เครื่องหมายอุปมา (Metaphoric Marks) เป็นเครื่องหมายที่สื่อความหมายถึงลักษณะธุรกิจขององค์กรด้วยการอุปมาหรือดึงเอาตราสัญลักษณ์ มีความหมายแฝงที่บุคคลทั่วไปเข้าใจมาใช้ประกอบในการสื่อความหมายถึงธุรกิจนั้น ซึ่งการสื่อความหมายนี้แบ่งได้เป็น 2 ระดับกล่าวคือ ในระดับแรกจะเป็นการใช้การสื่อความหมายจากประสบการณ์ร่วมที่บุคคลทั่วไปรับรู้ ส่วนในระดับที่สองจะเป็นการใช้ภาพที่แสดงถึงธุรกิจนั้นโดยตรง ยกตัวอย่าง เช่น สัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นรูปเพชรในชัยพฤกษ์การสื่อความหมายในระดับแรก คือ เพชรเป็นอัญมณีที่มีค่าสูงสุดเมื่อนำมาสื่อความหมายร่วมกับหนังสือ ซึ่งหมายถึงเรื่องการศึกษาหาความรู้ เป็นเครื่องหมายอุปมาที่หมายถึงสถาบันการศึกษาที่เป็นแหล่งความรู้ผลิตบัณฑิตที่มีคุณค่าดุจดั่งเพชร เป็นต้น

(4) เครื่องหมายที่ใช้ภาพของสิ่งที่รู้จักกันทั่วไป (Found Marks) เป็นเครื่องหมายใดๆ ก็ได้ที่บุคคลทั่วไปรู้จักและสามารถจดจำได้ง่าย ทั้งนี้เครื่องหมายดังกล่าวไม่จำเป็นต้องมีส่วนเกี่ยวข้องหรือสื่อความหมายถึงสินค้าหรือบริการขององค์กรนั้นๆ เลยก็ได้ เช่น สัญลักษณ์น้ำมันเซลล์ที่เป็นรูปเปลือกหอยเซลล์ เป็นต้น

(5) เครื่องหมายที่ไม่สื่อความหมาย (Non-figurative Marks) เครื่องหมายลักษณะนี้สร้างขึ้นโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์กับสิ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยตรง ซึ่งจะต้องมีการอธิบายถึงการแทนความหมายในสัญลักษณ์นั้น เป็นเครื่องหมายที่ไม่แสดงถึงรูปร่างและรูปทรงใด ๆ แต่จะคำนึงถึงความสะอาดตา สวยงามและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรนั้นมากกว่าตัวอย่างสัญลักษณ์ประเภทนี้ได้แก่ สัญลักษณ์รถยนต์เมอเซเดสเบนซ์ สัญลักษณ์รถซีตรอง เป็นต้น

## 2.4 กรรมวิธีการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

### 2.4.1 วัสดุที่ใช้ในกรรมวิธีการผลิต

ผ้า (Fabric) หมายถึง วัสดุชนิดหนึ่ง ที่มีลักษณะเป็นแผ่น และผ่านกระบวนการผลิตจากเส้นใย ธรรมชาติหรือสังเคราะห์ จนได้เป็นเส้นด้ายและผ่านกรรมวิธีผลิตจนได้เป็นผืนผ้า ประเภทของผ้าแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทผ้าทอ กรรมวิธีการนำเส้นด้ายมาขัดกัน มีเส้นใยด้าย ได้แก่ เส้นด้ายยืน (Warp Yarn) กับ เส้นด้ายพุ่ง (Weft Yarn) และประเภท ผ้าถัก (Knitted Fabric) การนำเส้นด้ายต่อกันเป็นห่วง (Interlock Loops) คือ เส้นด้ายแนวตั้ง (Wales) และ เส้นด้ายแนวนอน (Course) และหากแบ่งผ้าตามชนิดของผ้าได้ 3 ชนิด ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.1.1 เส้นใยที่ทำจากธรรมชาติ 100% (Natural Fiber) และแบ่งได้เป็นประเภทดังต่อไปนี้

(1) เส้นใยไหม (Silk) ใยไหมมาจากโปรตีนของรังไหม แล้วนำมาปั่นจนได้เป็นเส้นด้าย นำมาทอหรือถักได้เป็นผืนผ้า คุณสมบัติของผ้าไหมนั้น มีความนุ่มมือ เงางามจับตา ไม่ยับง่ายหรือไม่ยับ คงสภาพของผ้าได้ดี ดูดความชื้นได้ดีพอสมควรและสามารถปรับตัวได้ในอุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลง ใสบายมาก ฤดูหนาวก็ใส่แล้วอบอุ่นสามารถติดไฟได้ เวลาไหม้ผ้าจะหดและไหม้เป็นขี้เถ้า ต้องซักด้วยสบู่ที่มีฤทธิ์อ่อนเท่านั้นเพราะผงซักฟอกที่มีกรดแรงจะทำลายเนื้อผ้า ก่อนรีดต้องนำผ้าฝ้ายมารอง

(2) เส้นใยฝ้าย (Cotton) ได้มาจากการนำเส้นใยของปุยฝ้ายนำมาปั่นจนเกิดเป็นเส้นด้ายแล้วจึงนำมาทอหรือถักได้เป็นผืนผ้า คุณสมบัติของผ้าฝ้ายหรือผ้า Cotton นั้นจะยับง่าย รีดยาก หด ย้วยแต่บางเบาหากผลิตเป็นเครื่องนุ่งห่มจะใสบายแต่ปัจจุบันมีกระบวนการในการผลิตเส้นด้ายที่มีประสิทธิภาพ ทำให้คุณภาพของฝ้ายดีขึ้นจึงเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย สามารถซักได้ด้วยเครื่องหรือมือ รีดได้ในอุณหภูมิที่สูงได้ ไม่ไหม้หรือเกิดอาการหดตัว สามารถขึ้นราได้ง่าย เนื่องจากเป็นใยฝ้ายติดไฟได้ ไม่มียางเหนียว เวลาไหม้ลักษณะจะเหมือนกระดาษไหม้เป็นขี้เถ้า



ภาพที่ 2.17 ผ้าฝ้าย (Cotton)

ที่มา : <https://www.jintex-chemical.com> [Online] สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2562

(3) เส้นใยลินิน (Linen) ผลิตจากเส้นใยของต้น Flax แล้วนำมาปั่น จนได้เป็นเส้นด้ายจากนั้นจึงมาทอหรือการถักได้เป็นผืนผ้าลินินนั้นเส้นใยธรรมชาติที่มีความคงทน ความแข็งแรงที่สุดโดยที่คุณสมบัติของผ้าลินินนั้นจะยับง่าย ซักได้ สามารถรีดได้ที่อุณหภูมิสูงลักษณะของ

จะมี ความมันเงาสวยงาม ผิวเรียบแข็งและดูดซึมน้ำได้ดีติดไฟได้ เวลาไหม้จะเหมือนกระดาษ เวลาพับผ้าลินินต้องใช้การม้วนเท่านั้น เพราะถ้าพับเส้นด้ายอาจหัก เสียทรงได้

(4) เส้นใยขนสัตว์ (Wool) ฝ้ายขนสัตว์ คือการนำขนสัตว์นำมาปั่นจนเกิดเป็นเส้นด้าย แล้วจึงมาทอหรือถักเป็นผืนผ้าขนสัตว์ที่นิยมมาใช้ทำเป็นผ้าที่สุดคือขนแกะ คุณสมบัติของขนสัตว์ ขนสัตว์นั้นดูดความร้อนและถ่ายเทความชื้นได้ดี เวลาสวมใส่จึงให้ความอบอุ่นได้ดีและไม่เหนอะหนะร่างกายเวลาสวมใส่ หดตัวมากเวลาเปียกจึงควรซักแห้งเท่านั้น หลังจากซักแห้งควรเก็บใส่ถุงพลาสติกเพื่อป้องกันมอด

#### 2.4.1.2 เส้นใยสังเคราะห์จากสารเคมี (Chemical Synthetic Fiber)

(1) สเปนเด็กซ์ (Spandex) เป็นผ้าที่มีความยืดหยุ่นสูง เป็นผ้าเส้นใยสังเคราะห์นิยมนำมาผลิตเสื้อผ้าที่ต้องการความยืดหยุ่น เช่น ชุดชั้นใน มาทอแทนยางธรรมชาติที่อายุการใช้งานใช้ไม่ได้นานนัก

(2) ไนลอน (Nylon) ไนลอน ได้มาจากกระบวนการรวมตัวของปิโตรเคมี จำพวก เบนซิน ฟีนอล ไฮโดรเจน แอมโมเนีย และมาผ่านกรรมวิธีทางเคมี และผลิตเป็นเส้นด้ายด้วยการถักหรือทอ คุณลักษณะของผ้าไนลอนนั้น มีความทนทานมาก รูปร่างของผ้าทรงตัวได้ดี สามารถซักผึ่งซักฟอกได้ ทนต่อเชื้อราและแมลง ทนต่อการขัดสีแต่เวลาใสไม่ค่อยสบายตัวนัก มักผลิตขึ้นมาใช้เป็นเสื้อผ้าที่มีราคาไม่สูง

(3) โพลีเอสเตอร์ (Polyester) ได้มาจากกระบวนการรวมตัวจำพวกปิโตรเคมี จำพวกเอทานอลผ่านกรรมวิธีทางเคมีได้เป็นเส้นด้าย แล้วผ่านกระบวนการถักหรือทอแล้วได้เป็นผืนผ้า เป็นเส้นใยที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติคล้ายฝ้าย ลักษณะเป็นเส้นใยาวนุ่ม เงามันดูดความชื้นได้น้อย ฝ้ายมีความเบาบาง ยับยาก จับจีบได้แต่เมื่อใส่ไปประยะนานผ้าจะเกิดขุยได้

#### 2.4.1.3 เส้นใยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติ (Natural Synthetic fiber)

เรยอน (Rayon) ได้มาจากการนำเปลือกไม้ในธรรมชาติ ผ่านกรรมวิธีทางเคมี ได้เป็นเส้นด้ายและผ่านกรรมวิธีด้วยการถักหรือทอ ผลิตขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติเหมือนกับฝ้าย คุณสมบัติ มีความนุ่ม มันเงา สามารถระบายความร้อนและดูดความชื้นได้ แต่ถึงอย่างไรก็ตามก็ไม่สามารถเป็นผ้าที่ดีกว่าฝ้ายได้ ราคาค่อนข้างถูกนิยมนำมาทอแทนผ้าฝ้าย

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า วัสดุประเภทผ้าที่มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ ได้แก่ ผ้าฝ้าย เพราะมีความเหมาะสมมากที่สุดเนื่องจากทางจังหวัดเลยได้มีการผลิตผ้าฝ้ายเป็นวัสดุในท้องถิ่นซึ่งจะทำให้หาวัสดุง่าย มีความเหมาะสมต่อการผลิตและการใช้งานและยังมีความเหมาะสมต่อกระบวนการผลิตในชุมชน

## 2.4.2 กรรมวิธีการผลิต

### 2.4.2.1 การพิมพ์ซิลค์สกรีน

การพิมพ์ซิลค์สกรีน คือ การปาดหมึกพิมพ์ผ่านผ้าสกรีนที่ยึดบนกรอบสี่เหลี่ยมให้ลงไปติดกับวัสดุที่จะพิมพ์ หากต้องการให้หมึกผ่านผ้าสกรีนออกมาเป็นลวดลายใดๆ ก็ทำให้รูผ้าเปิดหรือปิด ในส่วนที่ต้องการให้หมึกผ่านออกตามลวดลายนั้นๆ การพิมพ์ระบบนี้สามารถใช้พิมพ์ลงบนวัสดุได้แทบทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นวัสดุแบน กลม เหลี่ยม หรือรูปทรงแปลกๆ ทั้งหลาย การพิมพ์ระบบนี้ใช้การปาดหมึกพิมพ์ผ่านผ้าสกรีนลงไปติดบนวัสดุ ปริมาณของหมึกพิมพ์จึงสามารถผ่านลงไปเกาะยึดบนวัสดุที่พิมพ์ได้มากและดีกว่าการพิมพ์ระบบอื่นๆ จึงทำให้ภาพพิมพ์แลดูสดใสและคงทนกว่างานพิมพ์ชนิดอื่นๆ ลักษณะงานที่นิยมใช้การพิมพ์ลักษณะนี้ ได้แก่ งานพิมพ์สติ๊กเกอร์, รูปลอกน้ำ, ฉลากสินค้า, หน้ากากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, เสื้อผ้า, อะคริลิก เป็นต้น (สมาคมการพิมพ์สกรีนประเทศไทย. 2554 : Online)



ภาพที่ 2.18 ลักษณะการพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน

ที่มา : Ohoscreen. [Online] สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2561

นอกเหนือจากการทอ การย้อม การเพ้นต์แล้ว การตกแต่งลวดลายลงบนผ้าโดยการพิมพ์ สกรีนก็ถือเป็นอีกหนึ่งในหลากหลายกรรมวิธีที่นำมาใช้ในการทำให้เกิดลวดลายบนผ้า โดยผ้าที่ถูกนำมาใช้ในการพิมพ์สกรีนสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ผ้าทอ (ผ้าฝ้าย) และผ้าขึ้น (รวมถึงเสื้อสำเร็จรูป) ซึ่งกระบวนการที่ถูกนำมาในการพิมพ์ผ้ามีทั้งที่เป็นแบบใช้เครื่องจักรอัตโนมัติ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมการพิมพ์ผ้าขนาดใหญ่และตามโรงงาน เช่น เครื่องพิมพ์แบบ Rotary เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Screen, Roller Screen, Flat Bed Screen , Digital Printing เป็นต้น และการพิมพ์ผ้าโดยอาศัยแรงงานคน (Hand Printing) โดยประเภทการพิมพ์สกรีนลงบนผ้าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ

- (1) การพิมพ์โดยตรง จะใช้แป้งพิมพ์ซึ่งผสมกับหมึกพิมพ์ตามประเภทที่เหมาะสมกับเนื้อผ้าและผสมสารเคมีอื่น ๆ เพื่อช่วยเพิ่มความคมชัดของลายและความเข้มของสี แล้วจึงทำการพิมพ์ตรงลงไปบนเนื้อผ้า ซึ่งการพิมพ์โดยตรงยังสามารถจำแนกตามเทคนิคได้ดังนี้
  - (2) การพิมพ์ดิสชาร์จ เทคนิคนี้ใช้กับการพิมพ์ลวดลายบนผ้าที่ถูกย้อมสีมาก่อนแล้ว โดยใช้สารกำจัดสี (Discharging Agent) เพื่อทำลายสีพื้นของผ้าที่ถูกย้อมทำให้เกิดเป็นลวดลายสีขาว (White Discharge) ในกรณีที่ต้องการให้เกิดลวดลายสีอื่นๆ (Color Discharge) จะเติมสีซึ่งมีเติมลงไปคงอยู่และเข้าไปแทนที่สีที่ถูกกัด เมื่อไปผ่านกระบวนการอบและซักแห้งแล้วจึงจะเห็นเป็นลวดลายปรากฏ
  - (3) การพิมพ์รีซิส เป็นการพิมพ์ลายโดยผสมสารกันสี (Resisting Agent) ลงในแป้งพิมพ์เพื่อป้องกันสีย้อมซึ่งจะถูกย้อมหรือพิมพ์ทับในภายหลัง หลังจากย้อมและนำไปซักจะเห็นเป็นลวดลายพิมพ์สีขาว (White Resist) ตรงส่วนที่พิมพ์ลายกันสีไว้ และหากต้องการให้เกิดลวดลายสี (Color Resist) จะเติมสีที่ต้องการผสมลงไปแป้งพิมพ์พร้อมสารกันสีแล้วจึงพิมพ์ลายก่อนนำไปย้อมวิธีการนี้นิยมใช้กันในการทำผ้าบาติก
  - (4) การพิมพ์เบิร์นเฮ้าท์ เป็นการทำให้เกิดลวดลายบนเนื้อผ้าที่มีเส้นใยผสม 2 ชนิดด้วยการผสมสารเคมีที่มีคุณสมบัติทำลายเส้นใยของผ้าลงในแป้งพิมพ์ เพื่อทำให้เส้นใยชนิดใดชนิดหนึ่งที่ถูกทำลายเกิดเป็นลวดลาย
  - (5) การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิตอล เป็นการพิมพ์ผ้าโดยใช้เครื่องพิมพ์ที่อาศัยหลักการเดียวกับการพิมพ์กระดาษด้วยเครื่อง Printer ทั่วไป เพียงแต่เปลี่ยนจากกระดาษมาเป็นพิมพ์ตรงลงบนเนื้อผ้า ซึ่งกระบวนการพิมพ์ผ้าด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิตอลปัจจุบันมีทั้งที่ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมและใช้พิมพ์เสื้อสำเร็จรูป ซึ่งการพิมพ์โดยด้วยเครื่องดิจิตอลจำเป็นต้องนำผ้าไปผ่านกระบวนการ Pre-Treat ก่อนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพิมพ์และต้องมีการอบเคลือบสีหลังจากการพิมพ์ (Finishing) เพื่อให้หมึกพิมพ์ติดทนบนเนื้อผ้า
  - (6) การพิมพ์แบบอ้อม โดยการพิมพ์ลวดลายด้วยเครื่องปริ้นเตอร์แบบ Ink Jet หรือ Laser ลงบนกระดาษทรานเฟอร์แล้วนำไปกดด้วยเครื่องรีดความร้อนเพื่อให้หมึกระเหยอ้อมติดไปบนเสื้อโดยมีแผ่นฟิล์มบนกระดาษเป็นตัวเคลือบยึดเกาะลวดลายกับตัวเสื้ออีกชั้นหมึกสำหรับการสกรีนแบบทรานเฟอร์ ต้องมีคุณสมบัติในการยึดเกาะบนเส้นใยผ้าได้ดี คงทนต่อแดดและที่สำคัญต้องทนน้ำ โดยหมึกที่นิยมนำมาใช้ในการสกรีนเสื้อแบบทรานเฟอร์ เช่น หมึก Dye Sublimation Ink ซึ่งมีคุณสมบัติในการระเหย เมื่อถูกความร้อนหมึกจะกลายเป็นไอ ย้อมติดลงไปในเนื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนข้อจำกัดของหมึกประเภทนี้คือใช้ได้เฉพาะกับผ้าใยสังเคราะห์โพลีเอสเตอร์ หรือในล่อนเท่านั้น ไม่สามารถใช้ได้กับผ้าที่เป็น Cotton 100% หมึกพิกเมนต์ หรือ ที่เรียก ตุราไบท์ จะมีคุณสมบัติเด่นในด้านความคงทน และกันน้ำเนื่องจากหยดหมึกจะมีเรซินบางๆ เคลือบอยู่ หมึกประเภทนี้สามารถใช้สกรีนลงบนเนื้อผ้า Cotton 100%

(6.1) กระจกทรานเฟอร์ เป็นกระจกที่ผลิตขึ้นมาโดยเฉพาะสำหรับงานสกรีนเสื้อด้วยความร้อน โดยตัวกระจกจะมีแผ่นฟิล์มบาง ๆ เคลือบอยู่เมื่อนำไปกดทับด้วยเครื่องรีดความร้อนตัวฟิล์มจะละลายเคลือบติดไปบนลวดลายและตัวเสื้อ งานสกรีนด้วยวิธีนี้ถูกนำไปใช้เฉพาะกับการสกรีนเบอร์หรือตัวอักษร หรือสกรีนเสื้อรูปถ่ายที่ระลึก เนื่องจากจำเป็นต้องมีการทำ Die Cut เพื่อตัดพื้นที่ส่วนที่ไม่ใช่ลวดลายออกและผิวสัมผัสบนลวดลายที่สกรีนลงบนเสื้อจะแตกต่างจากการสกรีน การสกรีนความร้อนด้วยวิธีทรานเฟอร์แผ่นฟิล์มที่เคลือบจะให้ความรู้สึกของผิวสัมผัสเหมือนการนำแผ่นสติ๊กเกอร์มาติดลงบนเสื้อ ความคงทน ในการสกรีนเสื้อด้วยวิธีทรานเฟอร์

คุณสมบัติในด้านความคงทนของลวดลายที่สกรีนทั้งต่อการตากแดดและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการซักล้างด้วยน้ำจะขึ้นอยู่กับคุณภาพของหมึกและกระจกซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่ง หย่อนไปกว่าการตัดสินใจเลือก Printer เพราะถ้าใช้หมึกที่ไม่ผ่านการทดสอบคุณสมบัติในการทนน้ำ เมื่อนำไปซัก รวมถึงกระจกทรานเฟอร์ที่มีคุณสมบัติในการยึดเกาะ ฟิล์มที่เคลือบไม่ดีเมื่อนำไปซัก ลวดลายจะหลุดลอกได้ง่าย

#### 2.4.2.2 สีที่ใช้ในการสกรีน

แบ่งได้ เป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่ใช้สีสกรีนเสื้อประเภทเชื่อน้ำ สีสกรีนประเภทนี้จะอาศัยน้ำเป็นตัวละลายเนื้อสี และแบ่งพิมพ์เข้ากันเป็นเนื้อเดียว โดยแบ่งพิมพ์ที่เตรียมไว้สำหรับผสมกับสีสกรีนจะมีส่วนผสมของสารยึดเกาะ เพื่อช่วยในการยึดติดบนเส้นใยของเสื้อผ้า ส่วนสีสกรีนอีกประเภทที่นิยมนำมาใช้กับการสกรีนเสื้อ คือสีพลาสติกซอล ซึ่งมีองค์ประกอบหลักของเนื้อสีผลิตมาจาก PVC และ Plasticizer โดยอาศัยน้ำมันเป็นตัวทำละลายตามร้านจำหน่ายสีสกรีนหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับการพิมพ์สกรีนใหญ่ๆ มีทั้งแบบนำไปผสมเองและแบบที่ผสมสำเร็จ



ภาพที่ 2.19 สีที่ใช้และอุปกรณ์ในการซิลค์สกรีน  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง, 2562)

(1) สีสกรีนเสื้อเชื่อน้ำ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทตามคุณสมบัติของแป้งพิมพ์ที่นำมาใช้ผสมสีสำหรับสกรีนเสื้อดังนี้

(1.1) สีสกรีนเสื้อแบบสีจมคุณสมบัติของสีสกรีนประเภทนี้ เนื้อสีจะมีความละเอียดสามารถซึมลงไปถึงเส้นใยผ้าและเนื้อสีจะมีความโปร่งใส เมื่อนำไปสกรีนลงบนเสื้อยืด ลวดลายสกรีนจะให้ผิวสัมผัสที่เรียบจนแทบเป็น เนื้อเดียวกับเสื้อ ด้วยเหตุที่เนื้อสีมีความโปร่งจึงนิยมนำไปใช้ในงานสกรีนบนเสื้อสีอ่อน

(1.2) สีสกรีนเสื้อแบบสีลอย คุณสมบัติของสีลอยคือ เนื้อสีจะมีความละเอียดน้อยกว่าสีจม ทำให้เนื้อสีเกาะติดอยู่บนเส้นใยของผ้า เมื่อสกรีนลงเสื้อผิวสัมผัสจะให้ความรู้สึกถึงลวดลายที่มีความหนาขึ้นมาจาก เนื้อผ้า และเมื่อลองดึงหรือยืดลายสกรีนจะสังเกตเห็นถึงเนื้อสีที่แยกออกจากกันจับ อยู่บนผิวของเนื้อผ้า และเนื่องจากเนื้อสีของสีประเภทนี้จะมีความทึบแสงจึงเหมาะที่จะนำไปสกรีนลง บนเสื้อสีเข้ม หรือนำไปสกรีนรอฟื้นสีขาวบนเสื้อสีเข้มแล้วจึงสกรีนทับด้วยสีจม ข้อเสียของสีลอยคือแห้งเร็วซึ่งทำให้บล็อกสกรีนตันง่าย หมึกสกรีนติดหลังบล็อก

(1.3) สีสกรีนเสื้อแบบสียาง คุณสมบัติของสียางเนื้อสีจะมีความยืดหยุ่นสูงและมีความเงา ให้สีที่สด เมื่อสกรีนลงบนเนื้อผ้า เนื้อสีจะไปจับอยู่บนเส้นใยเช่นเดียวกับสีลอย ผิวสัมผัสจะมีชั้นความหนาบางของลายสกรีน และเมื่อลองดึงเนื้อผ้าเพื่อยืดลายสกรีนออก เนื้อสีจะยืดออกตามเนื้อผ้าเสมือนมีความยืดหยุ่นเป็นเนื้อเดียวกัน และเนื่องด้วยเนื้อสีมีความทึบแสงจึงสามารถสกรีนได้ทั้งบนเสื้อสีอ่อนและสีเข้มโดยไม่ต้องรอฟื้นก่อน

(1.4) สีสกรีนเสื้อแบบสีนูน ในหมึกพิมพ์จะผสมสารที่ทำให้เกิดการฟูขึ้นของเนื้อสีเมื่อนำไปอบด้วยความร้อนหลังจากสกรีน ทำให้ลวดลายมีความหนาขึ้น โดยทั่วไปจะนำไปใช้ในงานสกรีนตัวอักษรหรือลายสกรีนที่ต้องการให้เกิดผิวสัมผัสมีความนูนเป็น 3 มิติ

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ระบบการพิมพ์ที่เหมาะสมได้แก่ การพิมพ์ซิลค์สกรีนทั้งหลาย การพิมพ์ระบบนี้ใช้การปาดหมึกพิมพ์ผ่านผ้าสกรีนลงไปติดบนวัสดุ ปริมาณของหมึกพิมพ์จึงสามารถผ่านลงไปเกาะยึดบนวัสดุที่พิมพ์ได้มากและดีกว่าการพิมพ์ระบบอื่นๆ จึงทำให้ภาพพิมพ์แลดูสดสวยและคงทนกว่างานพิมพ์ชนิดอื่นๆ และเกิดความเหมาะสมต่อการผลิตในชุมชน เนื่องจากบริเวณใกล้เคียงอาจไม่มีระบบการพิมพ์ที่ทันสมัยและเกิดต้นทุนในการผลิตที่สูงขึ้น

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยของสำนักงานวิจัยแห่งชาติ (วช.)

กฤติกา สายณะรัตรชัย (2554) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร การศึกษารั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึก ศึกษาพฤติกรรมการซื้อสินค้าและของที่ระลึก และเพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม โดยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (T-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ด้วยการทดสอบค่าเอฟ (F-test) กรณีพบความแตกต่างเป็นรายคู่ จะใช้การวิเคราะห์รายคู่ด้วยวิธีแอลเอสดี (Least Significant Different-LSD)

ผลการวิจัยพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ( $\bar{X}=3.60$ ) ด้านราคา ( $\bar{X}=3.69$ ) และด้านช่องทางสถานที่จัดจำหน่าย ( $\bar{X}=3.81$ ) ยกเว้นด้านการส่งเสริมการตลาดอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.40$ ) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยเดินทางมากรุงเทพมหานครมากกว่า 5 ครั้งขึ้นไปสำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย และ 1-2 ครั้งสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ มีวัตถุประสงค์เพื่อท่องเที่ยวและนันทนาการ ในช่วงวันหยุดพักผ่อนเลือกแหล่งช้อปปิ้งย่านประตูน้ำและปทุมวัน มีค่าใช้จ่ายสำหรับการซื้อสินค้าและของที่ระลึกต่ำกว่า 2,000 บาทต่อครั้งสำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย และ 2,000-4,000 บาทต่อครั้งสำหรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ได้รับข้อมูลข่าวสารมาจากอินเทอร์เน็ตมีการวางแผนจะกลับมาซื้อสินค้าและของที่ระลึกอีกครั้ง และแนะนำเพื่อนหรือญาติให้มาซื้อสินค้าและของที่ระลึกและขึ้นช้อปปิ้งสินค้าประเภทเสื้อผ้า/เครื่องแต่งกายมากที่สุด และขึ้นช้อปปิ้งของที่ระลึกประเภทเครื่องประดับ/เครื่องเงินมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวระหว่างเพศชายและเพศหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่แตกต่างกัน และเมื่อเปรียบเทียบนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติพบว่ามีความคิดเห็นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**จิง บุญประชา (2555)** ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง สีและลวดลายเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทของที่ระลึก โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์สีและลวดลายมาประยุกต์เข้าสู่กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนของที่ระลึกประเภทของชำร่วย กรุงเทพมหานคร ทดลองการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง เพื่อพัฒนาให้เกิดภาพลักษณ์ร่วมสมัยของความเป็นไทยและความเป็นสากลจากความสัมพันธ์ของสีและลวดลายกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ประชาชนกรุงเทพมหานคร 100 คน สอบถามให้ได้มาซึ่งข้อมูลทางการออกแบบในการนำสีและลวดลาย มาประยุกต์เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทของที่ระลึก แล้วทำการทดลองการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าสีใช้โทนสีไทย ซึ่งมีโทนสีน้ำเงิน โทนสีแดงและโทนสีเขียว ส่วนลายเป็นการนำความคิดที่ผสมผสานกันระหว่างลายผ้าขาม้าและลายसानสี เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาการออกแบบและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้พบเห็นได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ

ในทางวิทยาศาสตร์คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสถาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะสีคือ ทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะและการออกแบบ โดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศที่มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานการออกแบบและเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกอารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน ใช้ในการจัดกลุ่มพวกคณะด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสีเครื่องแบบต่างๆ ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ และเป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ของมนุษย์

การออกแบบลวดลายเป็นการออกแบบเพื่อใช้ในการตกแต่ง ประดับพื้นที่หรือวัสดุต่างๆ ให้มีความสวยงามเหมาะสม กลมกลืนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยลวดลายเหล่านี้อาจมีความหมายชัดเจนหรือเป็นสัญลักษณ์ผลงานการออกแบบลวดลายที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา บ่งบอกถึงจินตนาการไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์ซึ่งผลงานเหล่านี้จะมีความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของงานของวัสดุและของกรรมวิธีในการสร้างสรรค์สีและลวดลายนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทของที่ระลึก ดังนั้นในการวิจัยจึงมีคำถามในการวิจัย ได้แก่ จากความสัมพันธ์ของสีและลวดลายจะสามารถนำมาบูรณาการเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทของที่ระลึกให้มีมูลค่าเพิ่มได้อย่างไร การจะนำสี และลวดลายนำมา

บูรณาการเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน ให้เกิดรูปแบบและมีอัตลักษณ์ร่วมสมัยของความเป็นไทยและความเป็นสากลได้อย่างไร

### 2.5.2 งานวิจัยประเภทวิทยานิพนธ์ (Thesis)

SUN YING XIN (2559) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ชุมชนปะเต่าแห่งเขาเหลาซาน

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของภูเขาเหลาซานกับลัทธิเต๋าและศึกษาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในปัจจุบันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกใหม่ให้มีอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวสำหรับแหล่งท่องเที่ยวภูเขาเหลาซาน เมืองชิงเต่า ประเทศจีน โดยประยุกต์ความร่วมมือเข้ากับวัฒนธรรมลัทธิเต๋า ทศนิยมภาพภูเขาเหลาซานและวิธีการท่องเที่ยว ในการนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานทั้งหมดผ่านแบบสอบถามการวิจัยพบว่า ภูเขาเหลาซานมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทางด้านความงามของภูมิทัศน์ที่มีสุนทรียศาสตร์ทางธรรมชาติ สถาปัตยกรรมและสิ่งปลูกสร้างที่ยังคงมนต์เสน่ห์และอารยธรรมจื๋น รวมถึงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับหลักศาสนาเต๋า อันได้แก่ ภาพหินหยาง และเครื่องแต่งกายนักบวช สำหรับด้านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จำหน่ายในปัจจุบันยังคงมีความล้าหลังใช้ประโยชน์ได้อย่างจำกัด ขาดเอกลักษณ์และมีรูปแบบเป็นศิลปะหัตถกรรมชาวบ้าน

ดังนั้นเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพ จึงได้เริ่มต้นด้วยการออกแบบสัญลักษณ์ประจำถิ่นด้วยอักษรภาพโบราณรูป “道” (อ่านว่า เต่า) และนำเสนอภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 20 ชนิดต่อผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ ซึ่งภายหลังได้รับการคัดสรรแบบร่างที่ดีที่สุดเหลือ 10 ชนิด จากนั้น ผู้วิจัยจึงนำไปจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์และสำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว เจ้าของธุรกิจและผู้นำชุมชนพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกนี้ทำให้เกิดความทรงจำในประสบการณ์การท่องเที่ยวและความประทับใจในแหล่งท่องเที่ยวโดยผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความสนใจในระดับมากที่สุด ได้แก่ กระเป๋าใส่ของ ที่คั่นหนังสือ พวงกุญแจ กรอบโทรศัพท์ อัลบั้มรูปและที่เขียนบุหรี นอกจากนี้ยังพบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพต้องผสมผสานนวัตกรรมความทันสมัย ความคิดสร้างสรรค์เหมาะสมกับบริบทและวิถีชีวิตในปัจจุบัน ทั้งยังต้องมีหน้าที่ช่วยโฆษณาประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวด้วย

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่อาศัยอยู่ร่วมกันบนโลกอย่างมีระบบระเบียบมีการติดต่อสื่อสารคบหาสมาคมพึ่งพาอาศัยและทำกิจกรรมร่วมกันอยู่เสมอ เพื่อเสริมสร้างความสุขและสร้างความปลอดภัยให้กับตนเอง จากพื้นฐานความต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันนั่นเองที่เป็นตัวสร้างความผูกพันระหว่างมนุษย์กันสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดอื่นเหตุการณ์หรือสถานที่อันเป็นสะพานนำไปสู่ประสบการณ์ การระลึกถึงและความทรงจำเมื่อกิจกรรมเหล่านั้นได้ล่วงเลยไปจากความต้องการที่จะรักษาไว้ซึ่งมิตรไมตรี ความสนิทสนมกลมเกลียว การแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความขอบคุณและสื่อถึงความประทับใจในโอกาสที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันหรือเพื่อแบ่งปันความสุข และประสบการณ์ใหม่ที่ตนเองได้รับให้เป็นของขวัญแก่บุคคลที่เราคุ้นเคย ถือเป็นจุดประสงค์สำคัญที่ทำให้เกิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นเพื่อใช้เป็นสิ่งกระตุ้นให้ตนเองหรือผู้ได้รับระลึกถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นอยู่เรื่อยไปโดยรังสรรค์อยู่บนชิ้นงานที่เรียกว่า “ของที่ระลึก”

จากสถานการณ์ปัจจุบัน สถานที่ท่องเที่ยวที่ภูเขาเหลาซาน เมืองชิงเต่า มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ผิดกับการขยายตัวของผลิตภัณฑ์ของฝากและของที่ระลึกที่ยังคงขาดเอกลักษณ์พื้นถิ่นในภาพรวมนั้น ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เป็นสินค้าลอกเลียนแบบสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ เช่น มีดและชลุ่ยไม้ไผ่ นอกจากนี้ยังมีรูปแบบเป็นผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมชาวบ้าน ขาดการสร้างตราสินค้า และขาดองค์ความรู้ในการออกแบบสินค้า โดยผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายส่วนมากนั้นจะเป็นผลิตภัณฑ์ธรรมชาติที่มีอยู่บริเวณชายหาดและทะเลมาดำเนินการแปรรูป อาทิ เปลือกหอย ไข่มุก ฟันปลา ฉลาม มาสร้างสรรค์เป็น นาฬิกา สร้อยคอ สร้อยข้อมือ ของประดับต่างๆ หรืออาหารแห้ง เป็นต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรที่จะศึกษาเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ชุด ศิลปะเต๋าแห่งเขาเหลาซาน เพื่อนำมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประยุกต์ ความร่วมสมัยเข้ากับวัฒนธรรมลัทธิเต๋า

**ปณิตดา มนุรัชฎา (2555)** ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑการเรือนรู้ (มิวเซียมสยาม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑการเรือนรู้และสำรวจความต้องการผู้บริโภค เพื่อออกแบบสินค้าของที่ระลึกจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ ที่ตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายและเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดสอบถามเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑและเก็บข้อมูลความต้องการผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจใช้เวลา 2 สัปดาห์มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน ตอบครบ 88 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 2) สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญประจำพิพิธภัณฑการเรือนรู้ จำนวน 2 คน ใช้วิธีเลือกโดยจงใจ (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยออกแบบ ได้แก่ สมาชิกมิวเซียมสยามเฟสบุ๊คแฟนเพจใช้เวลา 2 สัปดาห์มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติความถี่ และร้อยละเพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้บริโภคแล้วจึงนำมาแปลผลโดยการบรรยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้บริโภครุ่นเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด มี 2 แบบ คิดเป็นร้อยละ 64.7 เท่ากัน คือ ชิ้นงานที่ 1 “เกาะรัตนโกสินทร์” นาฬิกาแขวนผนังรูปจำลองสถานที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์เช่นพระบรมมหาราชวัง เสาชิงช้า อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เป็นต้น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ติดเครื่องนาฬิกาและตัวแขวนด้านหลัง และชิ้นงานที่ 2 “สยามไอคอน” ชุดแม่เหล็กสำหรับตั้งรูปหรือติดตู้เย็น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิกผลิตโดยการตัดเลเซอร์ ติดแม่เหล็กด้านหลัง สัญลักษณ์ตัวแทนกรุงเทพฯ เช่น เสาชิงช้าเรือสุพรรณหงส์ ยักษ์และรถตุ๊กตุ๊ก

**ศุภวิษณุ มาสาซ้าย (2558)** ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง การศึกษาประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เพื่อออกแบบของที่ระลึกจากประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ผีตาโขนโดยใช้วิธีการสืบค้นเอกสารที่เกี่ยวข้อง ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลและสัมภาษณ์ประชากรในพื้นที่ ได้แก่ นักท่องเที่ยว ผู้ผลิต ผู้ประกอบการ ประชาชนชาวบ้านและนักวิชาการในท้องถิ่น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ร่วมกับการออกแบบ โดยเริ่มจากการวาดภาพร่างของผลิตภัณฑ์แล้วจึงพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์โดยใช้ทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพวิศวกรรมย้อนรอยและประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์และนำไปประเมินความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ผลิต ผู้จำหน่ายและผู้สนใจ ได้ผลสรุปในด้านการออกแบบ ด้านวัสดุกรรมวิธีการผลิตและด้านประโยชน์ใช้สอย จากผลการประเมินความความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในด้านต่างๆ ทั้ง 3 ด้าน พบว่าผลรวมการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(\bar{X}=4.32)$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $(S.D.=0.54)$

จากผลการประเมินความความพึงพอใจของผู้ผลิตผู้จำหน่ายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในด้านต่างๆ ทั้ง 3 ด้าน พบว่าผลรวมการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ผลิตที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(\bar{X}=4.35)$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $(S.D.=0.53)$  จากผลการประเมินความความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลยในด้านต่างๆ ทั้ง 3 ด้านพบว่า ผลรวมการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ที่สนใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลยมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(\bar{X}=3.80)$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $(S.D.=0.53)$  ผู้ประเมินมีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด ต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ถือได้ว่าค่าความพึงพอใจสอดคล้องกับหัวข้องานวิจัยที่ได้รับ

การออกแบบและพัฒนาแล้วมีความเหมาะสมที่จะเป็นสินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากประเพณี ผีตาโชน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

ในปัจจุบันการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโชนที่กำลังได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งใน และต่างประเทศ โดยได้รับการสนับสนุนจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยและสำนักงาน การท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเลย มีการให้งบประมาณในการจัดการท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์ ให้คนภายนอกรับรู้มากขึ้น ทำให้มีนักท่องเที่ยวจำนวนมากเดินทางมายังชุมชนเพื่อร่วมงานประเพณี และเศรษฐกิจในท้องถิ่นเติบโตมากขึ้นกว่าเดิม ตั้งแต่ร้านอาหารภายในชุมชน โรงแรม รีสอร์ทและ โฮมสเตย์ รวมไปถึงร้านของที่ระลึกที่เต็มไปด้วยนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในช่วงเทศกาล โดยมียอดรวม นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันปัญหาและอุปสรรคในการทำ ผีตาโชนก็ได้เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากในอดีตคนส่วนใหญ่ที่มีหน้าที่ทำผีตาโชนรวมถึงการวาดลวดลายนั้น เป็นช่างในท้องถิ่นที่ปัจจุบันเหลือจำนวนน้อยลงไปทุกทีทำให้ช่างขาดตลาดผลิตภัณฑ์ที่ได้ไม่เพียงพอ ต่อความต้องการรวมถึงวัสดุที่ใช้ในการทำผีตาโชน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัสดุจากธรรมชาติจำพวกไม้ต่างๆ ในช่วงเทศกาลงานประเพณีผีตาโชนอาจมีวัสดุเพียงพอแต่หลังจากนั้น เมื่อหมดช่วงเทศกาลแล้ว แต่วัสดุยังคงเป็นที่ต้องการของชุมชนเพื่อใช้ในการทำของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายแก่ท้องตลาด จึงเป็นอีก หนึ่งปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการทำของที่ระลึกโดยเล็งเห็นวัสดุธรรมชาติที่สามารถมาทดแทนไม้ และวัสดุธรรมชาติต่างๆ เช่น น้ำเต้าพื้นบ้านที่มีอยู่ทั่วไปจำนวนมากสามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น ราคา ถูก มีรูปทรงโค้งเว้าสวยงามและน้ำหนักเบาโดยชาวบ้านและผู้ผลิตยังมีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จากวัสดุไม้เต้าในรูปแบบเดิมๆ ไม่หลากหลาย

นอกจากนี้รูปแบบและประเภทของของที่ระลึกก็เป็นอีกปัจจัยที่สำคัญต่อความต้องการ ของผู้บริโภค เนื่องจากในอดีตของที่ระลึกในประเพณีการละเล่นผีตาโชนนั้น มีรูปแบบที่ล้าสมัย ไม่ได้ มีการออกแบบหรือพัฒนาให้แตกต่างจากเดิมมากนักทำให้ถือว่ายังไม่เป็นที่พอใจของผู้บริโภคมากนัก จึงมีการเข้าไปร่วมมือกับกลุ่มผู้ผลิตของที่ระลึกในท้องถิ่นเพื่อทราบถึงปัญหาที่แท้จริงและร่วมกัน แก้ไขรวมทั้งพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้นเพื่อคุณภาพและชื่อเสียงของ ชุมชน

## บทที่ 3

# วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สอดคล้องวัตถุประสงค์ของการวิจัยสำหรับวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 3.1.1 ขั้นตอนเพื่อการศึกษาแบบประเพณีผีชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย

ในการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวจากผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยนำมาวิเคราะห์ในเชิงพรรณนาสำหรับนำมาใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้เรียงลำดับขั้นตอนในการศึกษา ดังนี้

3.1.1.1 ประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้เกี่ยวกับประเพณีผีชนน้ำและปราชญ์ชาวบ้านในชุมชนบ้านนาซ่าว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย

3.1.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้เกี่ยวกับประเพณีผีชนน้ำและปราชญ์ชาวบ้านในชุมชนบ้านนาซ่าว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- (1) รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี  
ประธานสาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชามนุษยศาสตร์  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
- (2) คุณวิจิต ทำทิพย์  
ประธานสภาองค์การบริหารส่วนตำบลนาซ่าว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย

จังหวัดเลย

- (3) คุณพิชญ์ธินันท์ ธนาเรืองเนตร  
รองประธานกลุ่มประดิษฐ์หัวฝีขนน้ำ ตำบลนาข้าว อำเภอเชียงคาน  
จังหวัดเลย
- (4) คุณวัชรพล เกิดศรี  
สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มประดิษฐ์หัวฝีขนน้ำ ตำบลนาข้าว  
อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- (5) คุณกาญจนา ทำทิพย์  
ครูผู้ช่วย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านนาข้าว ตำบลนาข้าว อำเภอเชียง  
คาน จังหวัดเลย

### 3.1.2 ขั้นตอนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.1.2.1 ประชากร คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

3.1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์  
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยใช้วิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน  
ได้แก่

- (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิฐ คลังกุล  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
- (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชิตชัย สายเชื้อ  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
- (3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ชัย ไชยพันธ์  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
- (4) อาจารย์นันทิยา ณ หนองคาย  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
- (5) อาจารย์จันทิมา กัจจาเย็นนันท  
หัวหน้าแผนกวิชาผ้าและเครื่องแต่งกาย  
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครราชสีมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

3.1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจ  
ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์

(1) ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอ  
เชียงคาน จังหวัดเลย จำนวน 14,450 คน (อ้างอิงจากสถิตินักท่องเที่ยวประจำเดือนพฤษภาคม  
2561) (เทศบาลตำบลเชียงคาน)

(2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริม  
การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ประเพณีผีขนน้ำจำนวน 100 คน ช่วงเดือนพฤษภาคมที่มีประเพณีผีขนน้ำ  
บ้านนาชาว อำเภอเชียงคาน โดยใช้วิธีการสุ่มบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยกำหนดกลุ่ม  
ตัวอย่างจากตาราง Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าความคลาดเคลื่อน  
ที่  $\pm 10\%$

## 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### 3.2.1 ขั้นตอนเพื่อการศึกษาแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผู้วิจัยใช้กระบวนการแบบ Mixed Methods Research โดยใช้แบบสัมภาษณ์ในการ  
รวบรวมข้อมูลประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน และแบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed-ended  
Questions) ในการสอบถามความสำคัญของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อให้ทราบ  
ความสำคัญของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่เหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์มากที่สุด โดยการใช้การจัดหมวดหมู่ขององค์ประกอบของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน  
ของ ไทยโรจน์ พวงมณี ในการตั้งประเด็นคำถาม

### 3.2.2 ขั้นตอนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.2.2.1 แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด  
(Closed-Ended Questions) และใช้แบบสอบถามตามแบบมาตรฐานประเมินค่าระดับ (Rating  
Scale) คือเหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อยและใช้อ่านค่าตาม  
อัตราส่วน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

### 3.2.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

3.2.3.1 แบบประเมินความพึงพอใจ คือ แบบประเมินความพึงพอใจตาม  
วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอ  
เชียงคาน จังหวัดเลย ที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ประเพณีผีชนน้ำ  
จำนวน 100 คน ใช้วิธีการสุ่มบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยมีแบบประเมินความพึงพอใจตาม  
แบบมาตรฐานประเมินค่าระดับ (Rating Scale) และใช้อ่านค่าตามอัตราส่วน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

## 3.3 การสร้างเครื่องมือ

### 3.3.1 ขั้นตอนเพื่อการศึกษารูปแบบประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

#### 3.3.1.1 การสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์

- (1) ศึกษาทฤษฎีเอกสารรายงานจากส่วนราชการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
กับการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อสรุปประเด็นในการสัมภาษณ์
- (2) นำแบบสัมภาษณ์เสนออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบ  
และขอข้อเสนอแนะการปรับปรุงแก้ไข
- (3) นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแล้ว นำไป  
ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

### 3.3.2 ขั้นตอนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.3.2.1 การสร้างเครื่องมือแบบประเมิน ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยผู้วิจัยได้นำแนวทางในการศึกษาและออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยสรุปกรอบแนวคิดดังนี้

กรอบแนวคิดที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์ประเพณีฝิ่นน้ำ กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการประเมินหาอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาตามกรอบแนวคิดของ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อุษยา (2543 : 16) โดยสรุปกรอบแนวคิดจำนวน 5 ข้อดังนี้

- (1) รูปแบบควรมีความเรียบง่ายและสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- (2) มีเอกภาพและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
- (3) รูปแบบสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ได้
- (4) รูปแบบควรมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ
- (5) กรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิตและราคาประหยัด

กรอบแนวคิดที่ 2 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำนั้น ผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ อรัญ วาณิชกร (2559 : 51-54) โดยสรุปกรอบแนวคิดในด้านการออกแบบเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่จำนวน 7 ด้านดังนี้

- (1) ความเป็นเอกภาพ (Utility) เป็นการออกแบบให้มีความรู้สึกลมกลืนหรือมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบในแต่ละงาน
- (2) ความสมดุล (Balancing) เป็นหลักศิลปะที่ความงามเกิดจากความสมดุล
- (3) ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Art)
- (4) หน้าที่ใช้สอย (Function)
- (5) ความแข็งแรง (Construction)
- (6) ความสะดวกสบายในการใช้งาน (Economics)
- (7) วัสดุและการผลิต (Material and Production)

3.3.2.2 นำแบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ปรึกษาและตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทนงค์ดี ไสวจัสสตากุล  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตดี  
 อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา อินทร์น้อย  
 อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การถามหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Center Validity) ของแบบสัมภาษณ์โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อความ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์  
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์  
 -1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

จากคะแนนนำผลการพิจารณามาคำนวณจากสูตร

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อความ IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปเป็นคำถามที่ใช้ได้ ถ้าไม่ถึง 0.5 ต้องแก้ไขหรือตัดทิ้ง

3.3.2.3 นำแบบสอบถามและตารางที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ไปดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างข้างต้น

### 3.3.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

3.3.3.1 ทำการสร้างเครื่องมือ เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สนใจที่มีผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเชิงอนุรักษ์ เพื่อให้ทราบความคิดเห็นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดด้านผลิตภัณฑ์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ มาร์ต อัมรานนท์ (2543 : 50) จำนวน 4 ด้านดังนี้

- (1) ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
- (2) ด้านความสวยงาม
- (3) ด้านประโยชน์ใช้สอย
- (4) ด้านคุณภาพและราคา

3.3.3.2 การตรวจสอบเครื่องมือ นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างเสร็จเสนอต่ออาจารย์ปรึกษาและตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย (Index of Objective Congruence : IOC) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านดังนี้

- (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทนงศักดิ์ โสวัจัสตาทกุล  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตติ  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา อินทร์น้อย  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การถามหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Center Validity) ของแบบสัมภาษณ์โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อความ โดยมีการให้คะแนนดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

จากคะแนนนำผลการพิจารณามาคำนวณจากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อความ IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป เป็นคำถามที่ใช้ได้ ถ้าไม่ถึง 0.5 ต้องแก้ไขหรือตัดทิ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.3 นำแบบสอบถามและตารางที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ไปดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างข้างต้น

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 3.4.1 ขั้นตอนเพื่อการศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลในขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ได้จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Survey) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเป็นรายบุคคล (In-Depth Interview) โดยตรงจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้านเกี่ยวกับประเพณีผีขนน้ำ โดยบันทึกด้วยการจดบันทึกและถ่ายภาพ แล้วนำผลที่ได้มาทำการสรุปและวิเคราะห์โดยแบ่งเป็นหัวข้อหลักดังนี้

- (1) ประวัติและความเป็นมา
- (2) ลักษณะของผีขนน้ำ
- (3) องค์ประกอบของการเตรียมละเล่น
- (4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี
- (5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต

#### 3.4.2 ขั้นตอนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพื่อประเมินผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.4.2.1 ผู้วิจัยศึกษาและลงพื้นที่เพื่อสำรวจ ถ่ายภาพเพื่อนำมาซึ่งองค์ความรู้ในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.4.2.2 นำผลสรุปของการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูลมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

3.4.2.3 ทำการออกแบบภาพร่างลดทอนและรูปแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จำนวน 3 ประเภท ประเภทละ 5 รูปแบบ จากนั้นนำแบบร่างรูปแบบลดทอนและรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้ไปทำการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการคัดเลือกให้เหลือเพียงรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดประเภทละ 1 รูปแบบ และพัฒนาต่อเพื่อนำไปสู่กระบวนการทำต้นแบบและประเมินความพึงพอใจในลำดับต่อไป

### 3.4.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์ ตามกรอบแนวคิดการวิจัยจากนั้นนำกลับมาสรุปผลที่ได้ในรูปแบบข้อมูลเชิงปริมาณ

## 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.5.1 ขั้นตอนเพื่อการศึกษาแบบประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้าน ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) และแสดงค่าผลลัพธ์ในเชิงสถิติ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โยเกณฑ์การให้ระดับค่าความสำคัญของปัจจัยและทางเลือกดังนี้

คะแนน 1/5	หมายถึง	มีความสำคัญน้อยกว่าที่สุด
คะแนน 1/4	หมายถึง	มีความสำคัญน้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 1/3	หมายถึง	มีความสำคัญน้อยกว่าปานกลาง
คะแนน 1/2	หมายถึง	มีความสำคัญน้อยกว่าเล็กน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	มีความสำคัญเท่ากัน
คะแนน 2	หมายถึง	มีความสำคัญมากกว่าเล็กน้อย
คะแนน 3	หมายถึง	มีความสำคัญมากกว่าปานกลาง
คะแนน 4	หมายถึง	มีความสำคัญมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 5	หมายถึง	มีความสำคัญมากกว่าที่สุด

### 3.5.2 ขั้นตอนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.5.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นด้านผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อหาผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมเพื่อประยุกต์สู่กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

3.5.2.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) โดยแบ่งเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

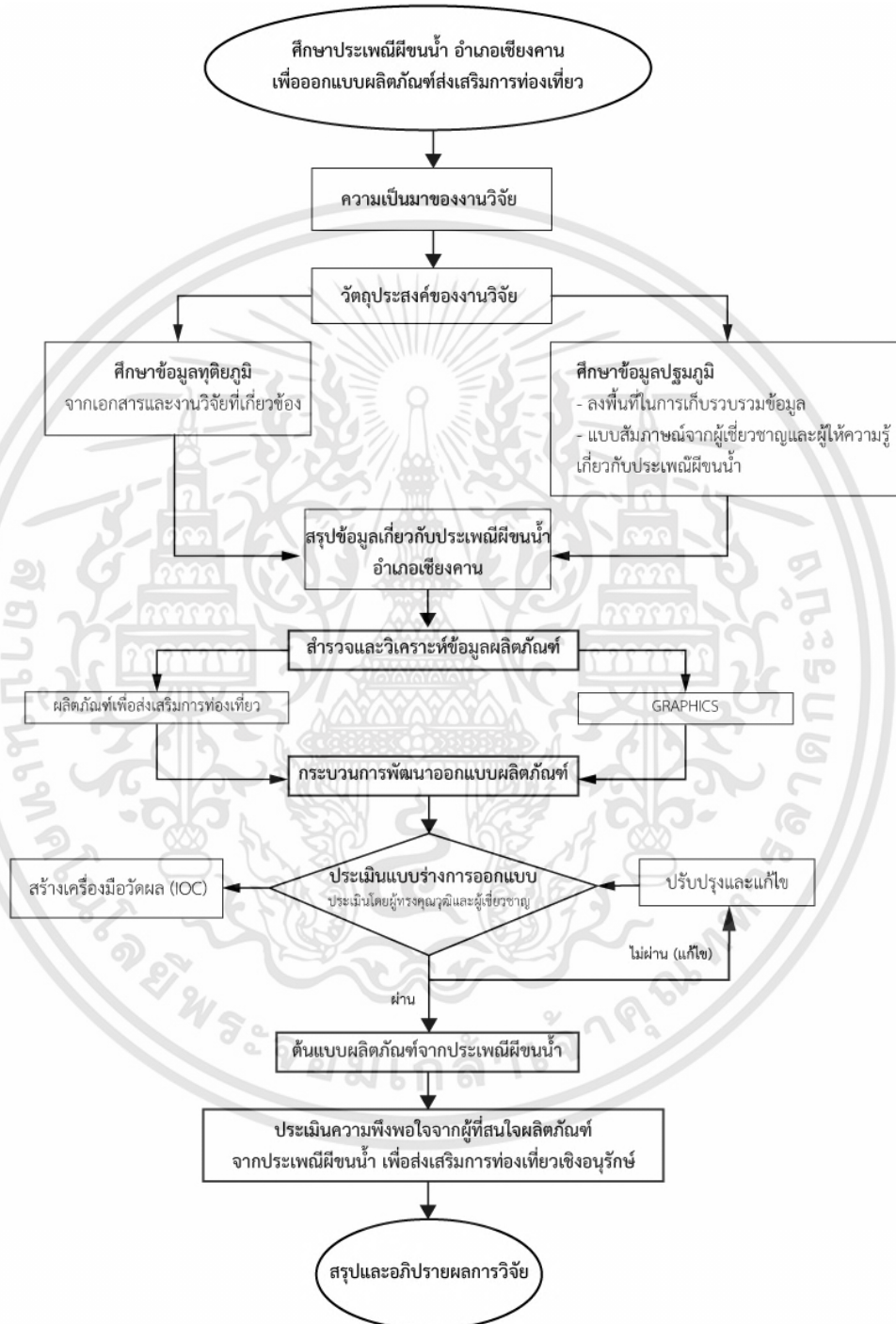
- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

### 3.5.3 ขั้นตอนเพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) โดยแบ่งเกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการดำเนินงานวิจัยการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอ เชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 แผนภูมิแสดงวิธีการดำเนินงานวิจัยการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษา การสัมภาษณ์ แบบสอบถามและแบบประเมิน โดยทำการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ดังนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- 4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผีขนน้ำ
- 4.3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยในเชิงอนุรักษ์

### 4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลรูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรียนรู้ข้อมูลต่างๆ ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็นหมวดหมู่และนำมาวิเคราะห์ โดยจำแนกออกเป็นรายข้อดังนี้

- 4.1.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
- 4.1.2 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบ
- 4.1.3 ผลการวิเคราะห์ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ด้วยเทคนิค (Analytic Hierarchy Process : AHP) เพื่อประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

#### 4.1.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษารูปแบบประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

จากการศึกษารวบรวมข้อมูลรูปแบบประเพณีผีขนน้ำจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่ในบริเวณบ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยวิธีการสังเกตและสัมภาษณ์ ราษฎรชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลการศึกษาโดยแบ่งข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

##### 4.1.1.1 ผลการวิเคราะห์ด้านความเป็นมาและคติความเชื่อของประเพณีผีขนน้ำ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญผลการวิเคราะห์ด้านประวัติความเป็นมาและความเชื่อของประเพณีผีขนน้ำ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสรุปได้ดังนี้ ประวัติและความเป็นมาของประเพณีผีขนน้ำ ประกอบด้วยบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและพัฒนาการละเล่นของประเพณีผีขนน้ำ การละเล่นผีขนน้ำนั้นเป็นประเพณีที่มีความเชื่อเรื่องการนับถือผีบรรพบุรุษเพื่อแสดงความเคารพต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผีเจ้าปู่จิรमानพและเจ้าปู่ผ่านพิภพ ซึ่งเจ้าปู่ทำหน้าที่เป็นผู้ปกป้องรักษาบ้านเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุขให้ ความคุ้มครองชาวบ้านและทำให้บ้านเมืองมีฝนตกต้องตามฤดูกาล ชาวไร่ชาวนาปลูกข้าวอย่างอุดม สมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้จึงมีการละเล่นผีขนน้ำเป็นการละเล่นถวายเจ้าปู่โดยเชื่อว่าจะทำให้เจ้าปู่ขึ้น ชอบผีขนน้ำนี้มาก หากปีใดออกมารำเซ็งและพ้อนเล่นกันเป็นจำนวนมาก เจ้าปู่จะเกิดความพึงพอใจ แล้วช่วยขอฟ้าขอฝนตกลงมาตามความอุดมสมบูรณ์ โดยประเพณีผีขนน้ำสันนิษฐานว่า มีมาพร้อมกับ การจัดพิธีกรรมเช่นไหว้บรรพบุรุษ เพราะมีการจัดพิธีกรรมเลี้ยงผี สำหรับเจ้าปู่ผ่านพิภพนั้นก็ยกโปรด ปรานผีขนน้ำ โดยที่วิญญาณบรรพบุรุษจะแจ้งความประสงค์ผ่านร่างทรงโดยถ่ายทอดพิธีกรรมเลี้ยง ผีปู่ตาซึ่งร่างทรงนั้นจะเป็นผู้หญิง การละเล่นผีขนน้ำนั้นจะมีการเล่นอยู่ 3 กลุ่มคือ กลุ่มชะจ้ำ นางเทียม นางแตง สมุนนาง กลุ่มผีขนน้ำและกลุ่มเด็กหนุ่มที่ศึกษาคณะที่มีความรู้ในเรื่องวิชาอาคม

จากการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านได้ให้สัมภาษณ์ว่า ในวัฒนธรรมความเชื่อของ ชาวบ้าน ในหมู่บ้านนาชวานั้นเกิดคติความเชื่อที่ว่า สัตว์ที่มีบุญคุณต่อชาวไร่ชาวนานั้นคือ วัวและ ควาย และมีความเชื่อว่าวิญญาณของวัวควายที่ตายไปแล้วยังหาที่เกิดใหม่ไม่ได้ วิญญาณของสัตว์ เหล่านั้น คงวนเวียนอยู่ในบริเวณที่อาศัยตามห้วย หนอง คลองต่างๆ เมื่อถึงช่วงก่อนฤดูทำนาหากมีผู้ พบเห็นวิญญาณเหล่านั้นก็จะขึ้นมาจากน้ำตามชาวบ้านที่ได้ตักน้ำหรืออาบน้ำในบริเวณนั้น ทำให้มีคน เรียกว่า "ผีขน" ชื่อเดิมคนโบราณมักเรียกว่า "ผีขนน้ำ" ซึ่งคนในเขตตำบลนาชวาก็เรียกชื่อเดิมว่า "ผีขนหรือผีขน" แต่เมื่อมีการละเล่นทุกครั้ง มักจะมีฝนตกทุกปีหลังจากการละเล่นไม่เคยขาดจึง เรียกว่า ผีขนน้ำ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า แมงหน้างาม ต่อมาจึงพัฒนาการเรียกมาสู่ผีขนน้ำ โดย การละเล่นผีขนน้ำจะจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงบุญเดือน 6 แรม 1 ค่ำถึง 3 ค่ำ (ช่วงเดือน พฤษภาคม) ซึ่งประเพณีผีขนน้ำเป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์ เฉพาะของชุมชนนาชว ด้วยเหตุที่เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มาพร้อมกับเมืองเชียงคาน

#### 4.1.1.2 ผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะของผีขนน้ำ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะของผีขนน้ำได้ ดังนี้ ด้านลักษณะของผีขนน้ำผีขนน้ำประกอบด้วย สัญลักษณ์ของการละเล่น ประเภทของผีขนน้ำ และองค์ประกอบในการเตรียมชุมชนเพื่อการละเล่นผีขนน้ำ ลักษณะของผีขนน้ำที่ปรากฏอยู่ในชุมชน บ้านนาชว อำเภอเชียงคานนั้น โดยเรียกผีขนน้ำในความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า "แมงหน้างาม" เป็น การแสดงที่ผู้คนจะละเล่นโดยการแต่งตัวเป็นผีสวมใส่หน้ากากที่มีรูปหน้าเป็นคนมีเขาเป็นควาย ลักษณะเฉพาะของผีขนน้ำนั้นจะมีขนาดเดียว ซึ่งการทำหน้ากากผีขนน้ำถือว่าเป็นภูมิปัญญาในการคิด สร้างสรรค์และประดิษฐ์ของชาวบ้านในชุมชน หน้ากากผีขนน้ำมีองค์ประกอบของหน้าผาก คิ้ว จมูก ตาและปาก จากนั้นจึงใช้สีน้ำมันเขียนลวดลายดอกบัวเครือหรือลายเถาวัลย์ การใช้สีน้ำมันทาบน หน้ากากผีขนน้ำสีที่นิยมทา ได้แก่ สีดำ (ซึ่งจะเลียนแบบสีผิวของควาย) สีแดง และสีขาว ทำให้มองเห็น แล้วสดใส สีสนิมดูฉูดฉาดสะดุดตาแก่ผู้พบเห็น การวาดใบหน้าของผีขนน้ำจะสร้างอารมณ์ให้กับผีขนน้ำ ใหญ่ดูอารมณ์ดีมีรอยยิ้มบริเวณมุมปากยาวหรือมีการแยกเขี้ยว ทั้งนี้เพื่อลดความน่าเกลียดน่ากลัวลงไป

เสมือนเป็นผีที่จิตใจดีงาม โดยประเพณีผีขนน้ำยังกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญอีกอย่างหนึ่งของอำเภอ เชียงคาน

ด้านเครื่องแต่งกายมีการสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะรุ่มร่ามด้วยเศษผ้า หรือวัสดุเหลือใช้อื่นๆ ตัดให้เป็นริ้วๆ คล้ายขนสัตว์เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขณะฟ้อนรำ โดยจะมีผ้าคลุมร่างกายมิดชิด ซึ่งจะแต่งกายเลียนแบบรูปลักษณ์ของผี รวมทั้งแสดงลีลาท่าทางการฟ้อนรำให้เข้ากับจังหวะดนตรีเป็นการสร้างความสนุกสนาน

#### 4.1.1.3 ผลการวิเคราะห์ด้านองค์ประกอบของการเตรียมการละเล่นประเพณี ผีขนน้ำ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญผลการวิเคราะห์ ด้านองค์ประกอบของการเตรียมการละเล่นประเพณีผีขนน้ำได้ดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการเตรียมการละเล่นประเพณีผีขนน้ำ โดยจัดเป็นหมวดหมู่ ซึ่งประกอบด้วย สถานที่เล่นผีขนน้ำ การเตรียมงานการละเล่น ขั้นตอนการละเล่น ท่าทางประกอบการละเล่นและเครื่องดนตรีประกอบการละเล่นผีขนน้ำ ด้านสถานที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมเช่นไหว้ผีเจ้าปู่เจ้าย่าคือ หอเจ้าปู่แสนเมือง จากนั้นจึงนำขบวนผีขนน้ำออกไปเล่นประกอบงานบุญเดือนหกที่ลานวัดโพธิ์ศรี สำหรับในปัจจุบันนั้นสถานที่เล่นผีขนน้ำอยู่บริเวณพื้นที่สนามกีฬาขององค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว

ก่อนถึงงานประเพณีบุญเดือนหกประมาณ 4-5 วัน การเตรียมงานการละเล่นนั้นจะมีการมอบหมายผู้รับผิดชอบในหมู่บ้านให้ปฏิบัติหน้าที่ของตนตามบทบาท ซึ่งระยะเวลาในการประกอบพิธีการมีอยู่ 3 วันจัดต่อเนื่องกัน วันแรกเป็นวันแห่ต้นดอกไม้เข้าผาม วันที่ 2 มีการละเล่นแมงหน้างามถวายเจ้านายถวายต้นผึ้ง และวันที่ 3 ทำบุญถวายสังฆทาน ในส่วนของขั้นตอนการละเล่นผีขนน้ำจะเป็นรูปแบบของขบวนแห่ตามประเพณีที่สืบทอดกันมา ซึ่งขบวนผีขนน้ำมาทำการรำรำไปรอบหมู่บ้านและลานวัดโพธิ์ศรี โดยมีการนำเครื่องดนตรีประกอบการละเล่นผีขนน้ำ ได้แก่ กลองบั๊ว ฆ้องฉาบ กะล่อ ชิก กระจดิง หมากชะเหล็บ หมากกะโหล่งและแคน มีการฟ้อนรำรำตามจังหวะและผู้เล่นผีขนน้ำนั้น สามารถที่จะออกท่าทางได้อย่างอิสระ

#### 4.1.1.4 ผลการวิเคราะห์ด้านการละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญผลการวิเคราะห์ด้านการละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำนั้นเป็นการสร้างความหมายด้านความเชื่อ ความศรัทธาของกลุ่มที่อยู่ในหมู่บ้านซึ่งประกอบด้วยการเล่นต่างๆ มีทั้งหมด 5 การละเล่น ได้แก่ (1) การเล่นดึงเคียวหมากระบาย แนวคิดในการเล่นเคียวกระบี่เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการเสี่ยงทายฝนฟ้า เมื่อดึงเคียวหมากระบายแล้วฝ่ายล้มฝนฟ้า ปีนั้นก็จะไม่ดี หากดึงเคียวหมากระบายแล้วล้มไปทางฝ่ายหญิง ฝนฟ้าปีนั้นก็จะดี อย่างไรก็ตามปัจจุบันประเพณีนี้ไม่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม (2) การเล่นคนเต้ากันหรือบักแบ้น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะเป็นผู้ชาย เพศหญิงจะไม่อนุญาตให้เล่น เพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมไม่ควร โดยมีความเชื่อว่าจะทำให้ฝนฟ้าตกถูกต้องตามฤดูกาล อย่างไรก็ตามสำหรับปัจจุบันการเล่นในลักษณะนี้ถูกจำกัดขอบเขตลงไป (3) การเล่นควายคู่ ผู้เล่นควายคู่จะเป็นผู้ชาย การเล่นควายบักแบ้นมีการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำหน้าขบวนแห่ทำนองว่าเป็นหัวหน้าควายที่เป็นทหารของเจ้าปู่ผ่านพิภพ (4) การเล่นเกมลับเพศผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชายแต่งตัวเป็นผู้หญิง การเล่นเกมลักษณะนี้สามารถที่จะสะท้อนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมขบวนซึ่งแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตรงไปตรงมา กลุ่มของผู้เล่นจะไม่ถือโทษโกรธกันอย่างเด็ดขาดซึ่งสามารถสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี (5) การเล่นเกม การเล่นเกมของผู้ชายในช่วงของการจุดบั้งไฟประจำปีของบุญเดือนหก จุดแล้วบั้งไฟแตกหรือไม่พุ่งสูง เจ้าของบั้งไฟจะถูกเพื่อนๆ อุ้มเพื่อไปโยนลงในน้ำผสมน้ำโคลน นอกจากนั้นการเล่นโยนตมยังมีการจับคนที่เข้ามาวิ่งงาน โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นชาวบ้านด้วยกันโยนลงไปในบ่อโคลน ซึ่งชาวบ้านในชุมชนจะร่วมมือกันสร้างบ่อโคลนขึ้นมาเพื่อจำลองการปักโคลนของควาย

#### 4.1.1.5 ผลการวิเคราะห์ด้านวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของหมู่บ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญผลการวิเคราะห์ด้านวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของหมู่บ้านนาข้าว อำเภอเชียงคาน ในส่วนนี้เป็นการรวบรวมวิถีชีวิตภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและประเพณีผีชนน้ำที่ทางชุมชนได้ถ่ายทอดออกมา จากการที่ผู้วิจัยในลงพื้นที่ในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลพบว่า พื้นที่ชุมชนบ้านนาข้าวได้มีบทบาทในการใช้ทรัพยากรทางการท่องเที่ยวของชุมชน มีการพัฒนาถนนหนทางในหมู่บ้านโดยการตั้งชื่อคุ้มบ้านต่างๆ ให้มีความเกี่ยวเนื่องกับผีชนน้ำ ซึ่งเป็นการประชาสัมพันธ์และสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดในชุมชน มีการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์แบบวิถีชีวิตชนบทรรมนิยมของท้องถิ่นได้อย่างน่าสนใจ การจัดการประเพณีผีชนน้ำได้มีการบูรณาการโดยอาศัยประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชนช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสัมผัสวิถีชุมชนประเพณีผีชนน้ำยังก่อให้เกิดสันติภาพ ความเป็นมิตรไมตรีและความเข้าใจอันดีต่อกันและกัน และสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในชุมชนท้องถิ่น เนื่องจากประเพณีต้องอาศัยการทำงานเป็นหมู่คณะชาวบ้านในชุมชนจึงอยากทำงานร่วมกันเพื่ออนุรักษ์และสืบสานประเพณีนี้ไว้

#### 4.1.2 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบ

ในการวิเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวความคิดตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยนำมาวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางสำหรับการพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบดังต่อไปนี้

4.1.2.1 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดที่ 1 วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ โดยใช้ภูมิปัญญาซึ่งมีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดเด่น เป็นการนำเอาความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานของประเพณีและภูมิปัญญาที่เชื่อมโยงกับความคิดเพื่อผลิตสินค้าที่มีคุณลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัวยิ่งขึ้น

บทวิเคราะห์ ในการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยการนำภูมิปัญญา มาสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์และเพื่อให้สื่อถึงเรื่องราวทางประเพณีได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและสร้างโดดเด่นเฉพาะตัวยิ่งขึ้น

4.1.2.2 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดที่ 2 การนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์กับผลิตภัณฑ์จนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยใช้ภูมิปัญญาซึ่งมีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดขาย

บทวิเคราะห์ การศึกษาประเพณีผีขนน้ำเป็นการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาปรับเปลี่ยนให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งอาจจะนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์เข้ากับผลิตภัณฑ์เกิดการสร้างคุณค่าและนำมาสร้างจุดขาย

4.1.2.3 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดที่ 3 การสร้างสรรค์สินค้าจากวัฒนธรรม โดยเน้นไปที่การสร้างลวดลาย รูปแบบจากประเพณี เนื่องจากเป็นสิ่งที่สร้างสีสันและความงามได้ชัดเจน

บทวิเคราะห์ โดยทำการศึกษาหาลวดลาย รูปแบบของประเพณีมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสร้างสรรค์ในผลิตภัณฑ์ โดยนำมาจัดวางองค์ประกอบให้เกิดสีสันและความงามได้ชัดเจน

4.1.2.4 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดที่ 4 การสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ทางด้านรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องตามสมัยนิยม

บทวิเคราะห์ ในการศึกษาควรคำนึงถึงการนำวัสดุอื่นๆ ที่หาได้ในชุมชนนำมาสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม ซึ่งมีส่วนช่วยในการสร้างรูปแบบใหม่ให้กับสินค้า

4.1.2.5 ผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิดที่ 5 การนำความคิดทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่เป็นภูมิปัญญาและแบบที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมมาผสมกับความรู้การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แล้วจึงนำมาผ่านกระบวนการทางการตลาดทำให้ผลิตภัณฑ์มีความได้เปรียบและโดดเด่นยิ่งขึ้น

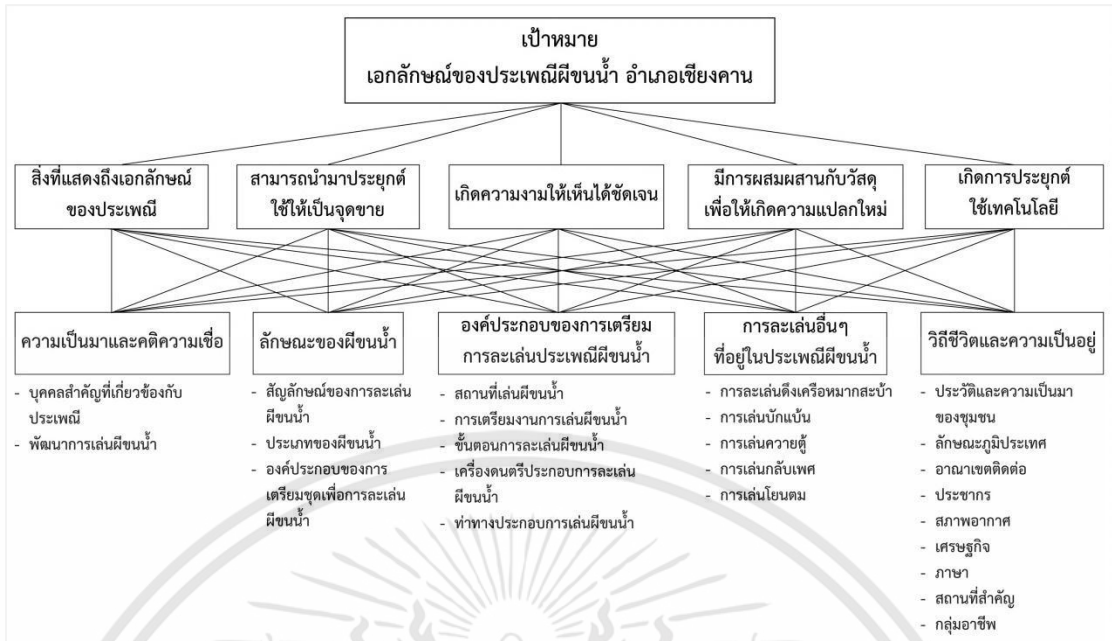
บทวิเคราะห์ ในการศึกษาวัฒนธรรมดั้งเดิมและภูมิปัญญาของประเพณีผีขนน้ำนั้น ผู้วิจัยจะต้องอาศัยองค์ความรู้ด้านการศึกษาประเพณีผีขนน้ำและกระบวนการทางเทคโนโลยีมาผสมผสานและนำมาผ่านทางกระบวนการทางการตลาด ทำให้ผลิตภัณฑ์เกิดคุณค่าและมีความสร้างสรรค์ที่มีนัยทางวัฒนธรรมในตัวผลิตภัณฑ์

สรุป จากการวิเคราะห์กรอบแนวคิดด้านการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อนำไปพิจารณาสู่กระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กรอบแนวคิดทั้งหมดเพื่อให้ได้คำจำกัดความ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการหาเอกลักษณ์ของประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยสรุปได้เป็นข้อดังนี้

- (1) ประเพณีนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี
- (2) ประเพณีนั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย
- (3) ประเพณีนั้นเกิดความงามให้เห็นได้ชัดเจน
- (4) ประเพณีนั้นมีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่
- (5) ประเพณีนั้นเกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

#### 4.1.3 ผลการวิเคราะห์ประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ด้วยเทคนิค (Analytic Hierarchy Process : AHP) เพื่อประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

ในกระบวนการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหาของการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จากที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น รวมทั้งวิเคราะห์กรอบแนวคิดด้านการศึกษาแล้วนั้น จึงนำมาเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์โดยจะใช้ทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจเชิงลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ซึ่งมีกระบวนการที่ใช้ในการตัดสินใจที่ใช้วิธีวิจัยเพื่อหาเหตุผล เป็นการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยแบ่งองค์ประกอบของปัญหาออกเป็น ส่วนๆ ในรูปของแผนภูมิตามลำดับชั้นแล้วกำหนดค่าของการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบปัจจัยต่างๆ และนำค่าเหล่านั้นมาคำนวณเพื่อดูว่าปัจจัยและทางเลือกอะไรมีลำดับความสำคัญสูงสุดแล้วนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยแสดงกระบวนการวิเคราะห์และผลการวิเคราะห์ในเบื้องต้นได้ดังนี้



ภาพที่ 4.1 แผนผังกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น AHP (Analytic Hierarchy Process) ในกระบวนการศึกษาในการศึกษาประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

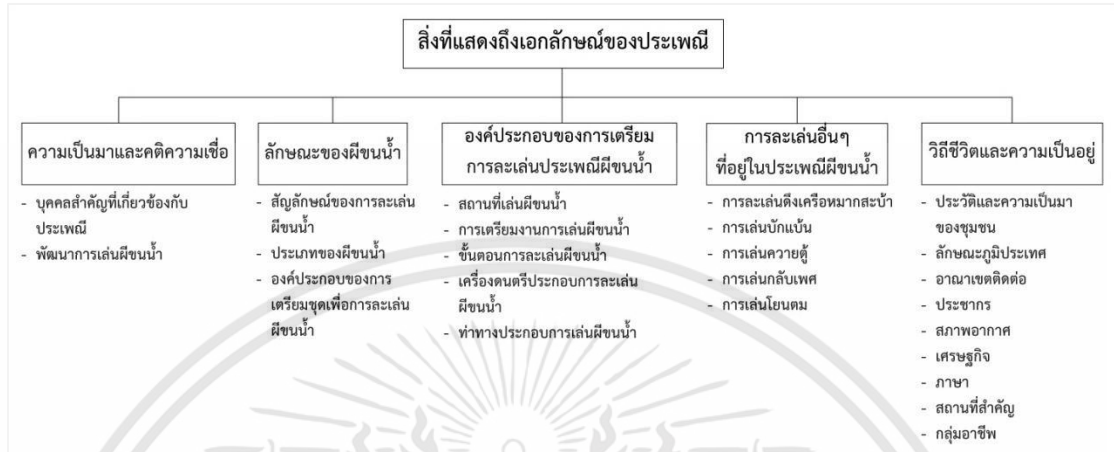
4.1.3.1 การวิเคราะห์ปัจจัยในการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยในประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์มาสรุปและเรียบเรียงให้เกิดเป็นประเด็นใหม่ที่สอดคล้องและเหมาะสม เพื่อนำไปสู่กระบวนการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) โดยทำการวิเคราะห์ปัจจัยดังต่อไปนี้

(1) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 1 ในปัจจัยที่ว่าสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากกรอบแนวคิดทางด้านสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ โดยใช้ภูมิปัญญาและเรื่องราวที่เป็นจุดเด่นบนพื้นฐานของประเพณีเพื่อสร้างคุณลักษณะโดดเด่น มีนัยยะทางการศึกษาและวิเคราะห์สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันกับ ปัจจัยข้อที่ 3 คือ เกิดความงามให้เห็นได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำปัจจัยทั้งสองข้อนี้มารวมกันเพื่อเกิดปัจจัยใหม่ คือ แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี และนำปัจจัยดังกล่าวไปใช้ในกระบวนการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ในลำดับต่อไป จากผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 1 ข้างต้นทำให้ทางเลือกที่ส่งผลต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

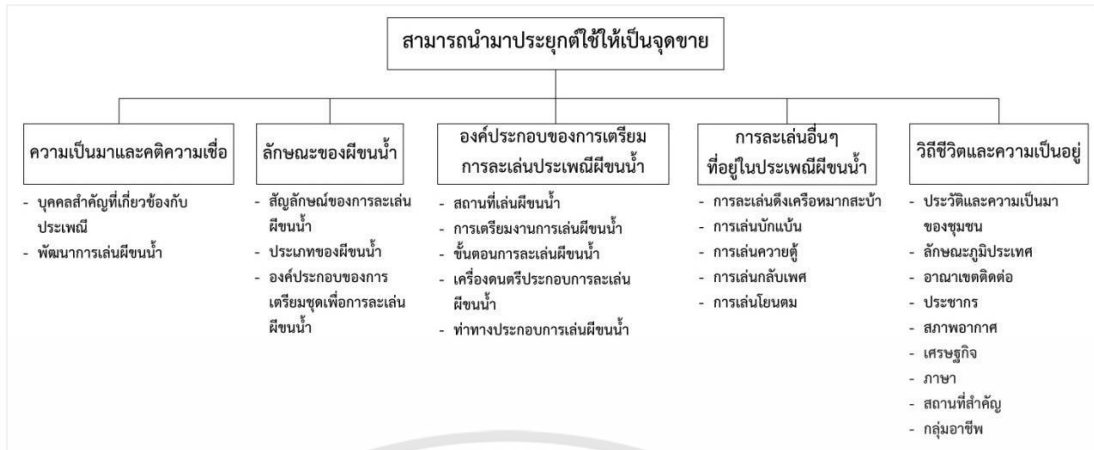
ปัจจัยที่ 1 ด้านแสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี ผู้วิจัยได้แสดงตามแผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตามภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 1 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

(2) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 2 ในปัจจัยที่ว่า การนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์กับสินค้าจนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยใช้ภูมิปัญญาที่มีความหลากหลายและเรื่องราวที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดขาย มีนัยยะที่สอดคล้องทางการศึกษาและวิเคราะห์อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำปัจจัยดังกล่าวไปใช้ในกระบวนการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ในลำดับต่อไป

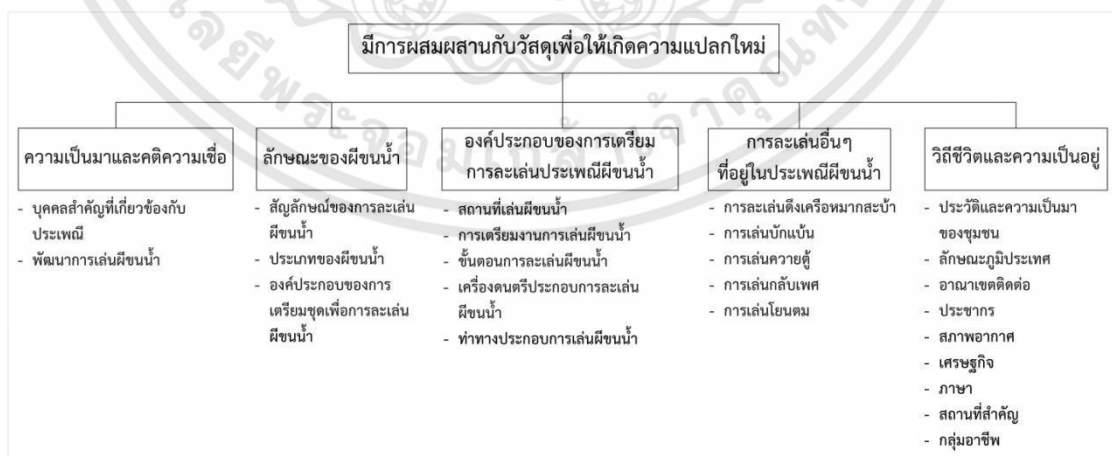
จากผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 2 ข้างต้นทำให้ทางเลือกที่ส่งผลต่อปัจจัยที่ 2 ด้านสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย ผู้วิจัยได้แสดงตามแผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตามภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 2 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

(3) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 3 ในปีวิจัยที่ว่าการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ทางด้านรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องตามสมัยนิยม มีนัยยะที่สอดคล้องทางการศึกษาและวิเคราะห์ที่อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำปัจจัยดังกล่าวไปใช้ในกระบวนการวิเคราะห์ที่ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ในลำดับต่อไป

จากผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 3 ข้างต้นทำให้ทางเลือกที่ส่งผลต่อปัจจัยที่ 3 ด้านมีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ ผู้วิจัยได้แสดงตามแผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตามภาพที่ 4.4

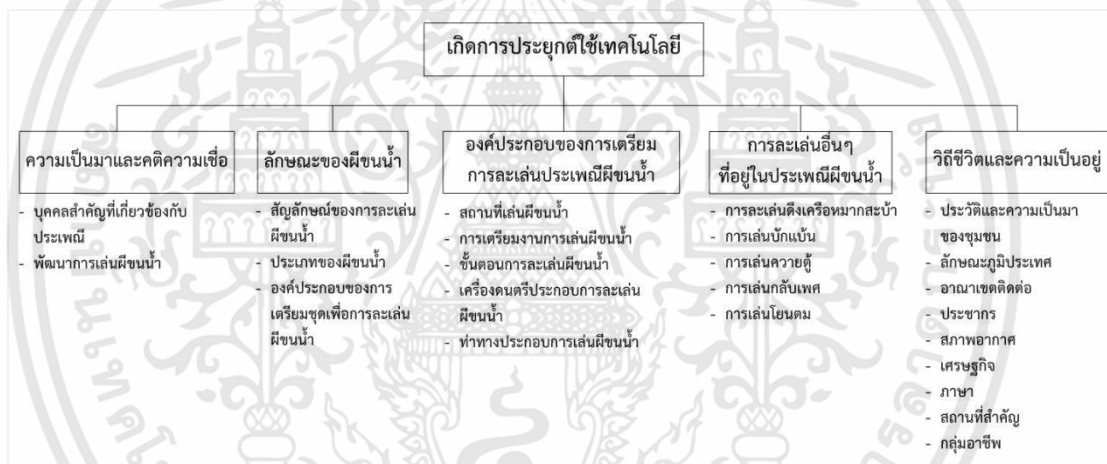


ภาพที่ 4.4 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 3 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(4) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 4 ในปัจจัยที่ว่าเกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี จากกรอบแนวความคิดทางด้านการนำความคิดทางวัฒนธรรมมาผสมกับความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความได้เปรียบและโดดเด่นยิ่งขึ้น มีนัยยะ ที่สอดคล้องทางการศึกษาและวิเคราะห์อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำปัจจัยดังกล่าวไปใช้ในกระบวนการ วิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ในลำดับ ต่อไป

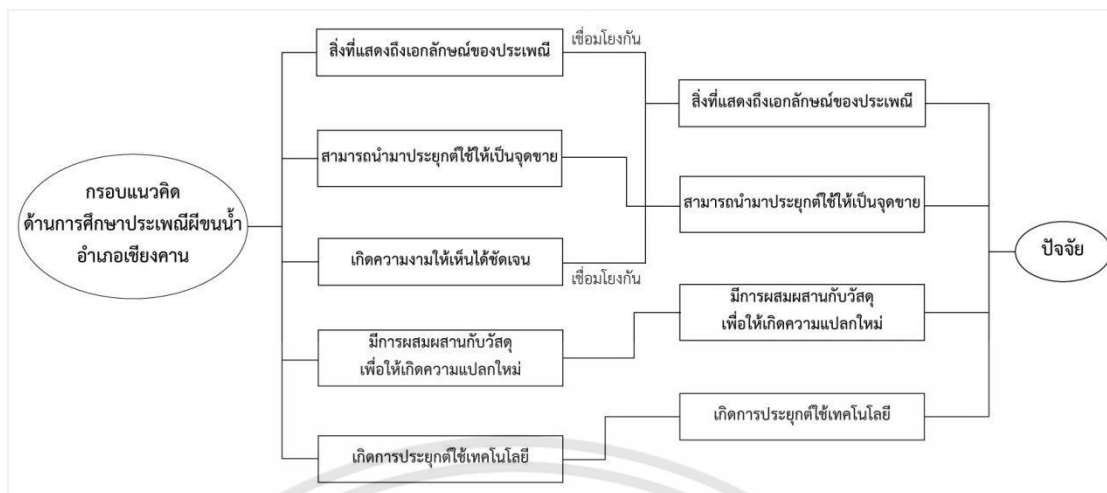
จากผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ 4 ข้างต้นทำให้ทางเลือกที่ส่งผลต่อปัจจัยที่ 4 ด้านเกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ผู้วิจัยได้แสดงตามแผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตามภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 แผนผังการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ 4 และทางเลือกที่สัมพันธ์กัน (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

สรุปได้ว่า ผลจากการวิเคราะห์ปัจจัยจากกรอบแนวคิดทางด้านการศึกษาประเพณีผิวน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงความสำคัญและในแต่ละปัจจัย ความเชื่อมโยงที่สอดคล้องกัน ซึ่งทำการสังเคราะห์และสรุปประเด็นทางด้านปัจจัยใหม่เพื่อเข้าสู่ กระบวนการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ในลำดับต่อไป โดยสรุปและจำแนกปัจจัยออกเป็น 4 ประเด็น โดยแสดงเป็นแผนผังเพื่อนำไปสู่ การหาค่าความสำคัญของประเพณีผิวน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังภาพที่ 4.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 แผนผังการสรุปผลปัจจัยเพื่อนำไปสู่กระบวนการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำอำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

จากการสรุปผลการวิเคราะห์ปัจจัย ผู้วิจัยจึงได้แจกแจงผลกระทบจากปัจจัยเพื่อนำไปสู่การหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดตามตารางวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การวิเคราะห์ปัจจัยเพื่อใช้ในกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น

ปัจจัย	ผลกระทบต่อผลการวิจัย	การนำไปประยุกต์ใช้
(1) สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี	- สร้างความเป็นเอกลักษณ์ที่ได้จากประเพณีผิชนน้ำ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงแทนช่วยเรื่องการสื่อสารให้ผู้ que สนใจได้รับรู้และเข้าใจในเอกลักษณ์ของประเพณีผิชนน้ำให้เห็นได้อย่างชัดเจน	- ปัจจัยดังกล่าวประยุกต์ใช้ในแนวทางการศึกษาประเพณีผิชนน้ำ นำมาใช้เป็นจุดเด่นสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวยิ่งขึ้น เพื่อนำมาสร้างสรรค์สินค้า โดยเน้นไปที่การสร้างลวดลาย สี สัน และรูปแบบจากประเพณีผิชนน้ำ
(2) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย	- นำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์กับสินค้า จนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยใช้ภูมิปัญญาซึ่งมีความหลากหลายของประเพณี	- ปัจจัยดังกล่าวประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสิ่งที่เป็นรูปธรรม โดยนำคุณลักษณะเด่นของประเพณีนำมาใช้เป็นจุดขาย

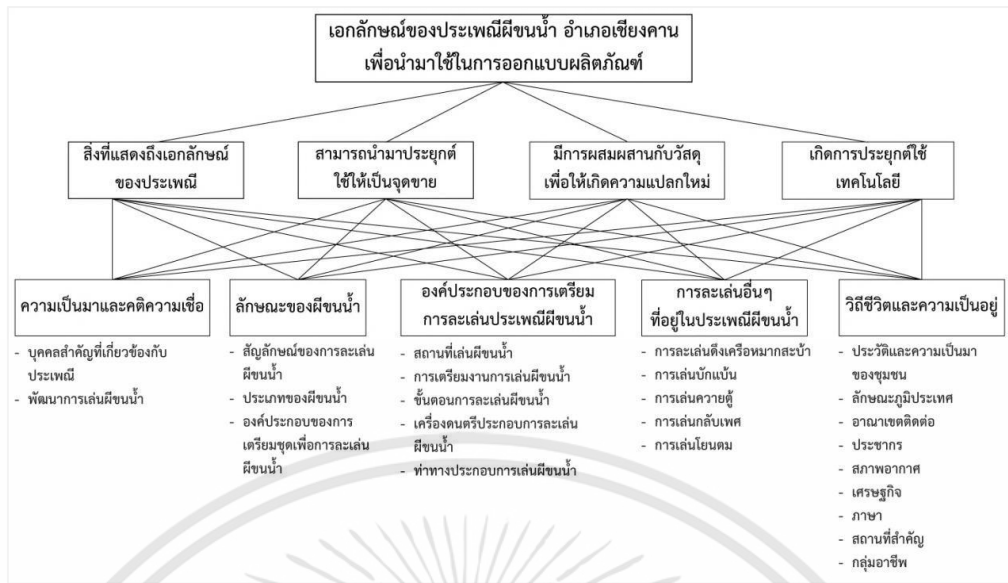
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ปัจจัย	ผลกระทบต่อผลการวิจัย	การนำไปประยุกต์ใช้
(3) มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่	- เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคสินค้าจากกระบวนการวิเคราะห์ประเพณี โดยเน้นไปที่เอกลักษณ์ของลวดลาย และรูปแบบจากประเพณี สร้างสีสันความโดดเด่นและความงามที่มีอยู่ในประเพณี	- ปัจจัยดังกล่าวประยุกต์ใช้ในแนวทางการศึกษาประเพณีผิชนน้ำ
(4) เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	- เป็นการนำภูมิปัญญามาผสมกับความคิดสร้างสรรค์ ความรู้การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แล้วนำมาผ่านกระบวนการทางการตลาด ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความได้เปรียบและโดดเด่นยิ่งขึ้น	- ปัจจัยดังกล่าวสามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ทางด้านเทคนิคการผลิตเพื่อสร้างสรรค์สินค้า

4.1.3.2 การวิเคราะห์ทางเลือกที่ส่งผลต่อปัจจัยในการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ในกระบวนการศึกษาและรวบรวมประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และกลั่นกรองจากข้อมูลต่างๆ โดยนำสาระสำคัญของทางเลือกที่มีผลต่อปัจจัยในการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วมาสรุปประเด็นที่สอดคล้องและเหมาะสมต่อเป้าหมายเพื่อนำไปสู่กระบวนการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) โดยแสดงความสัมพันธ์เป็นแผนผังดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 แผนผังข้อมูลสำหรับกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น AHP (Analytic Hierarchy Process) เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

4.1.3.3 การวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) โดยแสดงผลจากข้อมูลคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน โดยแยกผลการให้คะแนนตามตารางดังนี้

(1) การให้คะแนนปัจจัย

ตารางที่ 4.2 เกณฑ์การให้ระดับค่าความสำคัญของปัจจัย

ระดับค่าความสำคัญ	ความหมาย
คะแนน 1/5	มีความสำคัญน้อยกว่าที่สุด
คะแนน 1/4	มีความสำคัญน้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 1/3	มีความสำคัญน้อยกว่าปานกลาง
คะแนน 1/2	มีความสำคัญน้อยกว่าเล็กน้อย
คะแนน 1	มีความสำคัญเท่ากัน
คะแนน 2	มีความสำคัญมากกว่าเล็กน้อย
คะแนน 3	มีความสำคัญมากกว่าปานกลาง
คะแนน 4	มีความสำคัญมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 5	มีความสำคัญมากกว่าที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1

ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อให้เกิด ความแปลกใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ของประเพณี	1	1/3	3	2
สามารถนำมาประยุกต์ ใช้ให้เป็นจุดขาย	3	1	1/2	1/2
มีการผสมผสานกับ วัสดุเพื่อให้เกิดความ แปลกใหม่	1/3	1/2	1	1/3
เกิดการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	1/2	2	3	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.4 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2

ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อให้เกิด ความแปลกใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ของประเพณี	1	4	3	2
สามารถนำมาประยุกต์ ใช้ให้เป็นจุดขาย	1/4	1	1/2	1/3
มีการผสมผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิดความแปลก ใหม่	1/3	2	1	1/2
เกิดการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	1/2	3	2	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อให้เกิด ความแปลกใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ของประเพณี	1	5	1/2	2
สามารถนำมาประยุกต์ ใช้ให้เป็นจุดขาย	1/5	1	2	1/3
มีการผสมผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิดความแปลก ใหม่	2	1/2	1	1/4
เกิดการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	1/2	3	4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.6 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4

ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อให้เกิด ความแปลกใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ของประเพณี	1	5	3	3
สามารถนำมาประยุกต์ ใช้ให้เป็นจุดขาย	1/5	1	5	3
มีการผสมผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิดความแปลก ใหม่	1/3	1/5	1	4
เกิดการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	1/3	1/3	1/4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 คะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5

ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อให้ เกิดความแปลก ใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ของประเพณี	1	4	1/2	2
สามารถนำมาประยุกต์ ใช้ให้เป็นจุดขาย	1/4	1	2	1/2
มีการผสมผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิดความแปลก ใหม่	2	1/2	1	1/3
เกิดการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	1/2	2	3	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.8 สรุปคะแนนปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน

ปัจจัย	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผลรวม
สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	0.30	0.47	0.36	0.47	0.35	0.39
สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	0.27	0.09	0.13	0.27	0.16	0.18
มีการผสม ผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิด ความแปลก ใหม่	0.11	0.16	0.20	0.17	0.21	0.17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ปัจจัย	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผลรวม
เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	0.32	0.28	0.32	0.09	0.28	0.26

ตารางที่ 4.9 ค่าน้ำหนักของปัจจัยจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน

ปัจจัย	ค่าน้ำหนัก	%
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี	0.39	39
สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย	0.18	18
มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่	0.17	17
เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	0.26	26

## (2) การให้คะแนนทางเลือก

การให้คะแนนทางเลือกประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยแบ่งเป็นหัวข้อตามปัจจัยที่กำหนดไว้และใช้ข้อมูลรายละเอียดข้างต้นโดยเป็นการให้คะแนนเหมือนกันทั้ง 4 ปัจจัย ในปัจจัยที่สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี ปัจจัยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย ปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน และปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี โดยรวบรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน จากการทำแบบสอบถามแล้วจึงนำมาหาค่าเฉลี่ยและค่าน้ำหนักของปัจจัย

ตารางที่ 4.10 เกณฑ์การให้ระดับค่าความสำคัญของทางเลือก

ระดับค่าความสำคัญ	ความหมาย
คะแนน 1/5	มีความสำคัญน้อยกว่าที่สุด
คะแนน 1/4	มีความสำคัญน้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 1/3	มีความสำคัญน้อยกว่าปานกลาง
คะแนน 1/2	มีความสำคัญน้อยกว่าเล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

ระดับค่าความสำคัญ	ความหมาย
คะแนน 1	มีความสำคัญเท่ากัน
คะแนน 2	มีความสำคัญมากกว่าเล็กน้อย
คะแนน 3	มีความสำคัญมากกว่าปานกลาง
คะแนน 4	มีความสำคัญมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด
คะแนน 5	มีความสำคัญมากกว่าที่สุด

(2.1) ปัจจัยที่ 1 สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี

ตารางที่ 4.11 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ พีชมน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	1/4	1/3	4
ลักษณะของ พีชมน้ำ	3	1	1/3	1/3	1/4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	4	3	1	4	1/2
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	3	3	1/4	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/4	4	2	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.12 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	1/3	1/2	2
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	4	1	2	2	4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	3	1/2	1	1/2	3
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	2	1/2	2	1	4
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	1/4	1/3	1/4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.13 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	1/3	1/3	2
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	3	1	3	2	3
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	3	1/3	1	1/3	3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	3	1/2	3	1	4
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	1/3	1/3	1/4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.14 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญ  
คนที่ 4

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	5	4	5	4
ลักษณะของ ฝิชนน้ำ	1/5	1	3	5	5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	1/4	1/3	1	5	4
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/5	1/5	1/5	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	4	1/5	1/4	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.15 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี จากผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/2	4	3	2
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	2	1	5	1/2	3
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	1/4	1/5	1	1/2	4
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	2	2	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	1/3	1/4	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

(2.2) ปัจจัยที่ 2 สิ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ตารางที่ 4.16 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยสิ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขายจาก ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	3	3	1/4
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	4	1	3	2	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	1/3	1/3	1	4	1/2
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	1/2	1/4	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	4	1/2	2	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.17 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขายจาก  
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผีขนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ใน ประเพณี	ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	1/2	2	2
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	3	1	3	3	1/3
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	2	1/3	1	2	3
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	1/2	1/3	1/2	1	1/3
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	3	1/3	3	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.18 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขายจาก ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	3	1/4	4
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	4	1	4	1/2	1/3
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	1/3	1/4	1	3	5
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	4	2	1/3	1	2
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/4	3	1/5	1/2	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.19 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขายจาก ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ใน ประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	4	5	1/4
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	4	1	4	5	5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	1/4	1/4	1	4	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/5	1/5	1/4	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	4	1/5	1/5	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.20 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขายจาก  
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	1/4	1/3	2
ลักษณะของ ฝิชนน้ำ	3	1	1/3	1/3	1/5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	4	3	1	5	1/3
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	3	3	1/5	1	1/4
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	5	3	4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## (2.3) ปัจจัยที่ 3 ปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน

ตารางที่ 4.21 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/5	1/4	4	4
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	5	1	5	4	1/4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ การเล่น	4	1/5	1	1/2	1/4
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/4	1/4	2	1	1/2
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/4	4	4	2	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.22 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	4	3	2
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	3	1	2	4	1/3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผิวน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	1/4	1/2	1	2	3
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	1/4	1/2	1	2
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	3	1/3	1/2	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.23 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จาก  
ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ผิวน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/5	2	3	1/2
ลักษณะของ ผิวน้ำ	5	1	4	1/2	5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	1/2	1/4	1	1/5	1/4
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	2	5	1	3
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	2	1/5	4	1/3	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/3	1/3	4	1/2
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	3	1	1/4	1/4	1/5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	3	4	1	5	4
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/5	4	1/5	1	1/4
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	2	5	1/4	4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.25 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจุบันที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน จากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิ่นน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	4	1/4	3	1/5
ลักษณะของ ฝิ่นน้ำ	1/4	1	1/3	2	4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	4	3	1	5	3

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	1/2	1/4	1	4
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	5	1/4	1/3	1/4	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

## (2.4) ปัจจัยที่ 4 ปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ตารางที่ 4.26 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมเล่น	การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	1/3	1/4	5
ลักษณะของ ฝิชนน้ำ	4	1	5	4	1/4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ เล่น	3	1/5	1	1/2	1/4
การเล่นอื่นๆ ในประเพณี	4	1/4	2	1	5
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/5	4	4	1/5	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝึชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/2	1/3	3	2
ลักษณะของ ฝึชนน้ำ	2	1	4	1/2	4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	3	1/2	1	1/2	1/3
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	2	1/2	1	2
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	1/4	3	1/2	1
<b>ผลคะแนนรวม</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

ตารางที่ 4.28 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝึชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	3	5	3	2
ลักษณะของ ฝึชนน้ำ	1/3	1	2	1/3	4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	1/5	1/2	1	5	3
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	1/3	3	4	1	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/2	1/5	1/3	1/4	1
ผลคะแนนรวม	1	1	1	1	1

ตารางที่ 4.29 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/2	1/3	1/5	4
ลักษณะของ ฝิชนน้ำ	2	1	1/2	5	5
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	3	2	1	2	3
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	5	1/5	1/2	1	3
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	1/4	1/5	1/3	1/3	1
ผลคะแนนรวม	1	1	1	1	1

ตารางที่ 4.30 การให้คะแนนทางเลือกในปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมละเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ประวัติและ ความเป็นมา	1	1/4	4	1/2	1/2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.30 (ต่อ)

ทางเลือก	ประวัติและ ความเป็นมา	ลักษณะ ของ ฝิชนน้ำ	องค์ประกอบของ การเตรียมการเล่น	การละเล่น อื่นๆ ในประเพณี	ความ เป็นอยู่และ วิถีชีวิต
ลักษณะของ ฝิชนน้ำ	4	1	3	1/3	4
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	1/4	1/3	1	1/3	2
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	2	3	3	1	1/3
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	2	1/4	1/2	3	1
ผลคะแนนรวม	1	1	1	1	1

## (3) การวิเคราะห์ข้อมูลของปัจจัยและทางเลือก

การนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประเพณีฝิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย จำนวน 5 ท่าน โดยการกรอกแบบสอบถามแล้วทำการวิเคราะห์หาค่าน้ำหนักความสำคัญ และค่าอัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล หากค่าอัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล เกิน 0.1 ผู้วิจัย จึงต้องทำการอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนและให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตอบแบบสอบถามใหม่ เพื่อให้เกิด ความสมบูรณ์ของคะแนน

## (3.1) การวิเคราะห์ข้อมูลของปัจจัย

ตารางที่ 4.31 ค่าน้ำหนักของปัจจัย

ปัจจัย	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของประเพณี	0.304	0.466	0.355	0.475	0.350	0.390

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

ปัจจัย	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	0.270	0.096	0.130	0.268	0.160	0.185
มีการผสม ผสานกับวัสดุ เพื่อให้เกิด ความแปลก ใหม่	0.105	0.161	0.199	0.170	0.210	0.169
เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	0.322	0.277	0.316	0.086	0.281	0.256

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 อัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล (C.I.) = 0.060

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 อัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล (C.I.) = 0.093

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 อัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล (C.I.) = 0.071

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4 อัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล (C.I.) = 0.095

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5 อัตราความไม่สอดคล้องของข้อมูล (C.I.) = 0.069

(3.2) การวิเคราะห์ข้อมูลของทางเลือกในแต่ละปัจจัย ซึ่งจะทำการเปรียบเทียบความเหมาะสมของทางเลือกโดยหาความสำคัญของประเภทของประเพณีฝิ่นน้ำอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในทางเลือกภายใต้ปัจจัยต่างๆ โดยจะเปรียบเทียบเป็นคู่

(3.2.1) ค่าน้ำหนักของทางเลือกจากข้อมูลประเภทของประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี โดยนำข้อมูลการให้คะแนนค่าน้ำหนักจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยสรุปผลค่าคะแนนตามตารางที่ 4.32

**ตารางที่ 4.32** ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัย  
สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
ประวัติและ ความเป็นมา	0.12	0.10	0.10	0.38	0.28	0.20
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	0.10	0.38	0.36	0.22	0.29	0.27
องค์ประกอบ ของกาเตรียม การละเล่น	0.32	0.20	0.17	0.15	0.11	0.19
การละเล่น อื่นๆ ใน ประเพณี	0.25	0.25	0.29	0.08	0.25	0.22
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	0.20	0.07	0.07	0.17	0.07	0.12

(3.2.2) ค่าน้ำหนักของทางเลือกจากข้อมูลประเภทของ  
ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยสิ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย โดยนำ  
ข้อมูลการให้คะแนนค่าน้ำหนักจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยสรุปผลค่าคะแนนตามตารางที่  
4.33 ดังนี้

**ตารางที่ 4.33** ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัย  
สิ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
ประวัติและ ความเป็นมา	0.17	0.16	0.17	0.20	0.15	0.17
ลักษณะของ ผีขนน้ำ	0.31	0.30	0.23	0.40	0.10	0.27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.33 (ต่อ)

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
องค์ประกอบ ของการ เตรียมการ การเล่น	0.14	0.23	0.23	0.17	0.27	0.21
การเล่น อื่นๆ ใน ประเพณี	0.18	0.07	0.22	0.11	0.14	0.15
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	0.19	0.23	0.14	0.12	0.34	0.21

(3.2.3) คำนวณน้ำหนักของทางเลือกจากข้อมูลประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน โดยนำข้อมูลการให้คะแนนค่าน้ำหนักจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยสรุปผลค่าคะแนนตามตารางที่ 4.34 ดังนี้

ตารางที่ 4.34 คำนวณน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
ประวัติและ ความเป็นมา	0.23	0.26	0.19	0.13	0.19	0.20
ลักษณะของ ผิชนน้ำ	0.29	0.29	0.34	0.11	0.16	0.24
องค์ประกอบ ของการ เตรียมการ การเล่น	0.12	0.17	0.05	0.42	0.38	0.23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.34 (ต่อ)

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
การเล่น อื่นๆ ในประเพณี	0.08	0.10	0.28	0.10	0.12	0.14
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	0.28	0.18	0.14	0.23	0.15	0.20

(3.2.4) ค่าน้ำหนักของทางเลือกจากข้อมูลประเภทของ ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัยปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี โดยนำข้อมูล การให้คะแนนค่าน้ำหนักจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยสรุปผลค่าคะแนนตามตารางที่ 4.35 ดังนี้

ตารางที่ 4.35 ค่าน้ำหนักของทางเลือก ประเภทของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ภายใต้ปัจจัย ปัจจัยที่เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
ประวัติและ ความเป็นมา	0.13	0.21	0.33	0.12	0.13	0.19
ลักษณะของ ผีชนน้ำ	0.32	0.29	0.15	0.30	0.30	0.27
องค์ประกอบ ของการ เตรียมการ เล่น	0.09	0.14	0.19	0.32	0.10	0.17
การเล่น อื่นๆ ใน ประเพณี	0.23	0.23	0.25	0.20	0.27	0.23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.35 (ต่อ)

ทางเลือก	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5	ผล คะแนน รวม
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	0.23	0.12	0.07	0.06	0.20	0.14

(4) สรุปการเลือกประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 4.36 สรุปการเลือกประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

ทางเลือก ปัจจัย	สิ่งที่แสดงถึง เอกลักษณ์ ของ ประเพณี	สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย	มีการผสมผสาน กับวัสดุเพื่อ ให้เกิดความแปลก ใหม่	เกิดการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี	ผลคะแนน รวม (ทางเลือก)
ประวัติและ ความเป็นมา	0.20	0.17	0.20	0.19	0.19
ลักษณะของ ผิชนน้ำ	0.27	0.27	0.24	0.27	0.26
องค์ประกอบของ การเตรียมการ ละเล่น	0.19	0.21	0.23	0.17	0.20
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	0.22	0.15	0.14	0.23	0.18
ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิต	0.12	0.21	0.20	0.14	0.17
<b>ผลคะแนนรวม (ปัจจัย)</b>	<b>0.39</b>	<b>0.19</b>	<b>0.17</b>	<b>0.26</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลการสรุปคะแนนตามตารางข้างต้น นำผลคะแนนในแต่ละทางเลือกและแต่ละปัจจัยนำไปคูณกับผลค่าเฉลี่ยความสำคัญของปัจจัยนั้นและนำมาบวกรวมกัน จากนั้นนำผลลัพธ์ที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยอีกครั้งจะได้ผลคะแนนของประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยแสดงผลลัพธ์ของการคำนวณตามตารางที่ 4.37

**ตารางที่ 4.37** ตารางสรุปคะแนนทางเลือกของประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

ทางเลือก	ผลคะแนน (ค่าเฉลี่ย)
ประวัติและความเป็นมา	0.19
ลักษณะของผิชนน้ำ	0.26
องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น	0.20
การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี	0.18
ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต	0.17

เพราะฉะนั้น ทางเลือกของประเภทของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเรียงลำดับจากความสำคัญมากไปหาน้อยซึ่งได้จากกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) ได้แก่

- (1) ลักษณะของผิชนน้ำ
- (2) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น
- (3) การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี
- (4) ประวัติและความเป็นมา
- (5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต

## 4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำที่ผ่านกระบวนการศึกษาวิเคราะห์และสรุปผลแล้ว และนำข้อมูลทางวัฒนธรรมนั้นเข้าสู่กระบวนการออกแบบตามแนวทางที่ได้กำหนดโดยสอดคล้องกับกรอบแนวคิด สามารถจำแนกตามขั้นตอนได้ดังนี้

4.2.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อประเมินหาเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมนำมาใช้สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

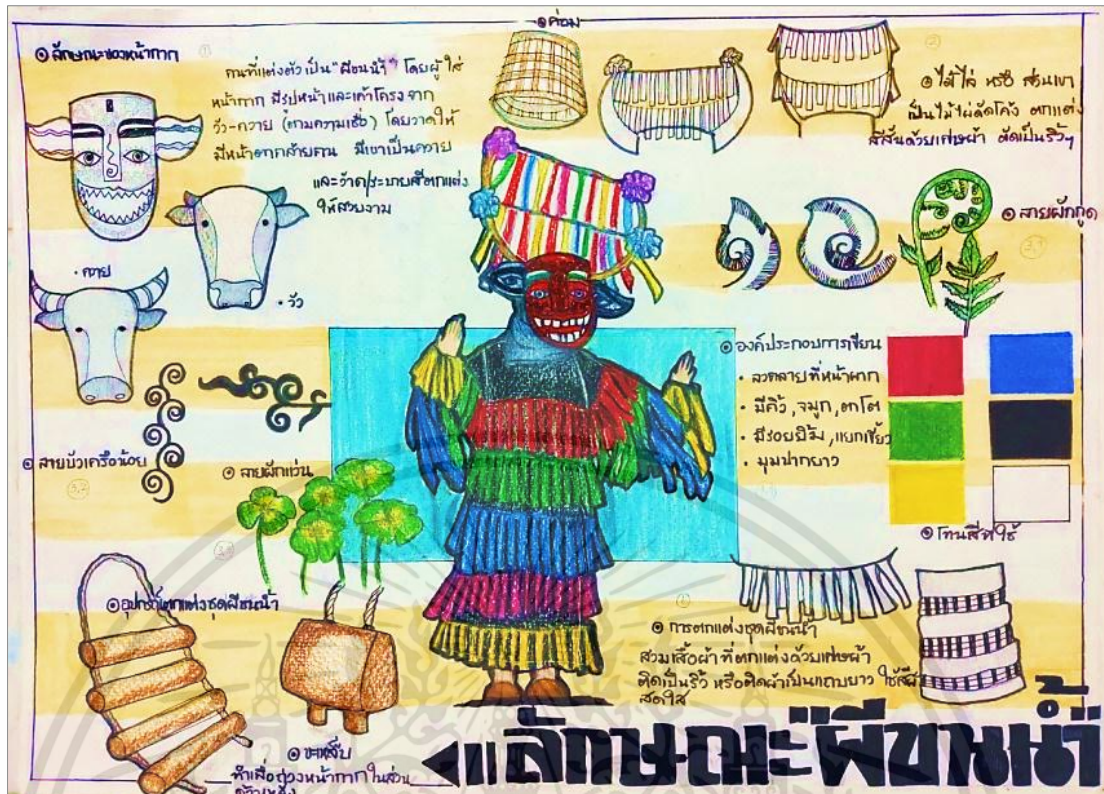
4.2.3 ผลการวิเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

#### 4.2.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อประเมินหาเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

จากการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยทำการวิเคราะห์ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น AHP (Analytic Hierarchy Process) ในกระบวนการที่ใช้ในการตัดสินใจเพื่อหาเหตุผลและเปรียบเทียบปัจจัยและทางเลือกต่างๆ ว่าสิ่งใดมีลำดับความสำคัญสูงสุด ผลจากการวิเคราะห์ระหว่างปัจจัยกับทางเลือกที่มีลำดับความสำคัญที่มีค่าคะแนนมากที่สุด ด้านปัจจัยคือ สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี และด้านทางเลือกที่มีลำดับความสำคัญที่มีค่าคะแนนมากที่สุด นั่นคือ ลักษณะของผีขนน้ำ ประกอบด้วย สัญลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ ประเภทของผีขนน้ำและองค์ประกอบในการเตรียมชุดเพื่อใช้ในประเพณีผีขนน้ำ จึงมีความเหมาะสมที่สุดในการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์

##### 4.2.1.1 ผลการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

จากกระบวนการวิเคราะห์ข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำ ลักษณะของผีขนน้ำ ซึ่งทางเลือกที่มีลำดับความสำคัญมากที่สุดนำมาดำเนินด้านการออกแบบเอกลักษณ์ตามกรอบแนวคิดของ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา (2543 : 16) แสดงถึงเอกลักษณ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ก่อให้เกิดความน่าจดจำและดึงดูดความน่าสนใจ สามารถสื่อเอกลักษณ์ได้ชัดเจน โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของผีขนน้ำ ได้แก่ ลักษณะของหน้ากาก ลวดลายและองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้วาดลงบนหน้ากาก อุปกรณ์ในการตกแต่งชุดและชุดเครื่องแต่งกายผีขนน้ำดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ภาพวาดลักษณะของผีขาน้ำและองค์ประกอบในเครื่องแต่งกาย เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

จากภาพที่ 4.8 จึงสรุปเอกลักษณ์ของลักษณะผีขาน้ำได้ว่า รูปแบบของหน้ากากผีขาน้ำจะมีการทำหน้ากากให้เลียนแบบคล้ายวัวหรือควายผสมกับรูปใบหน้าของคน มีการวาดลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญได้แก่ ลายบัวเครือและลายผักกูด ซึ่งเป็นการถอดลวดลายมาจากผักพื้นบ้านที่อยู่ตามบริเวณห้วยคลองตามความเชื่อที่ว่าวิญญาณของสัตว์เหล่านี้ขึ้นตามมาจากห้วยคลองขณะที่ตักน้ำมาใช้โดยลวดลายจะบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะได้อย่างชัดเจนใบหน้าจะต้องมีความยิ้มแย้ม มียิ้มแยงเขี้ยวและมีดวงตาโต

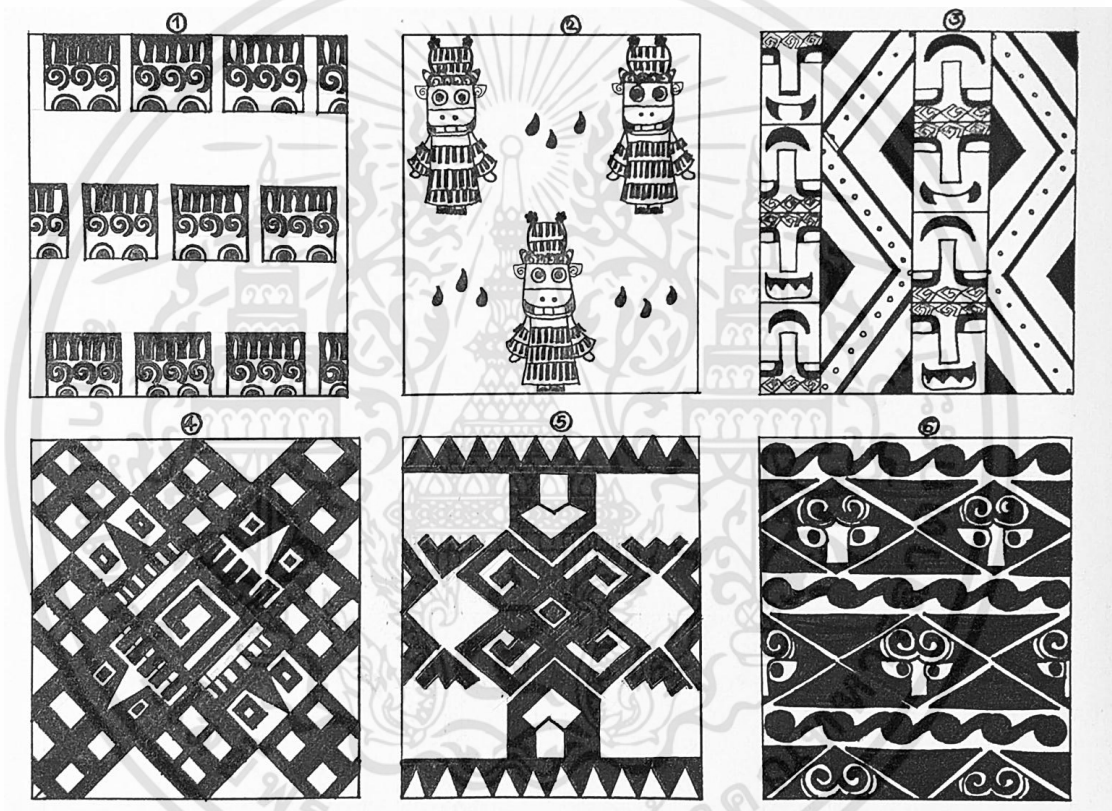
สีที่ใช้ในการทำลงพื้นผิวหน้ากากดั้งเดิมคือ สีดำและสีแดงซึ่งเป็นสีโปรดปรานของเจ้าปู่และเป็นสีที่พบเห็นบ่อยแต่เนื่องด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปชาวบ้านจึงมีการเพิ่มสีสันให้กับหน้ากากและชุดแต่งกายให้ดูมีสีสันมากขึ้น และชุดแต่งกายผีขาน้ำจะเพิ่มริ้วผ้าเพื่อความพลิ้วไหวขณะออกทำรำพร้อมอุปกรณ์ตกแต่งการแต่งกายอื่นๆ ได้แก่ ค่อม ไม้ไล่ ขะเหล็ก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.1.2 การวิเคราะห์แรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการออกแบบ

##### (1) การสร้างภาพร่างจากการวิเคราะห์

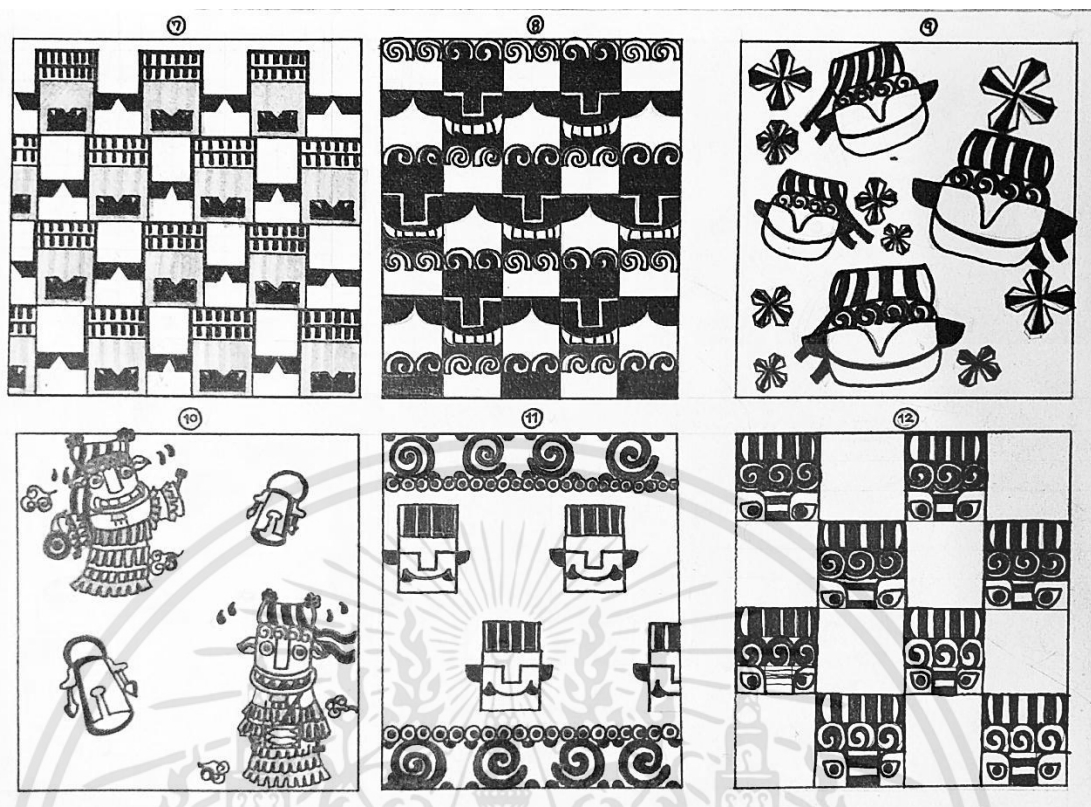
ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะของผีขนน้ำ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความโดดเด่นของประเพณีและเป็นทางเลือกที่มีความสำคัญมากที่สุด มาใช้เป็นประเด็นในการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบโดยรวมรวมจากลักษณะของผีขนน้ำตามภาพที่ 4.9 ในด้านต่างๆ รวมถึงการสร้างภาพร่างและถอดลวดลายออกมาเป็นกราฟิกจากเอกลักษณ์ของประเพณี โดยวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดเพื่อสร้างน้ำจืดจำและดึงดูดความสนใจ มีการสื่อความหมายได้ชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงและให้รายละเอียดถึงตัวผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อนำมาสู่การ Sketch Idea



ภาพที่ 4.9 ภาพ Sketch Idea การถอดเป็นลวดลายจากลักษณะของผีขนน้ำ 1

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพ Sketch Idea การถอดเป็นลวดลายจากลักษณะของผีขนน้ำ 2 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

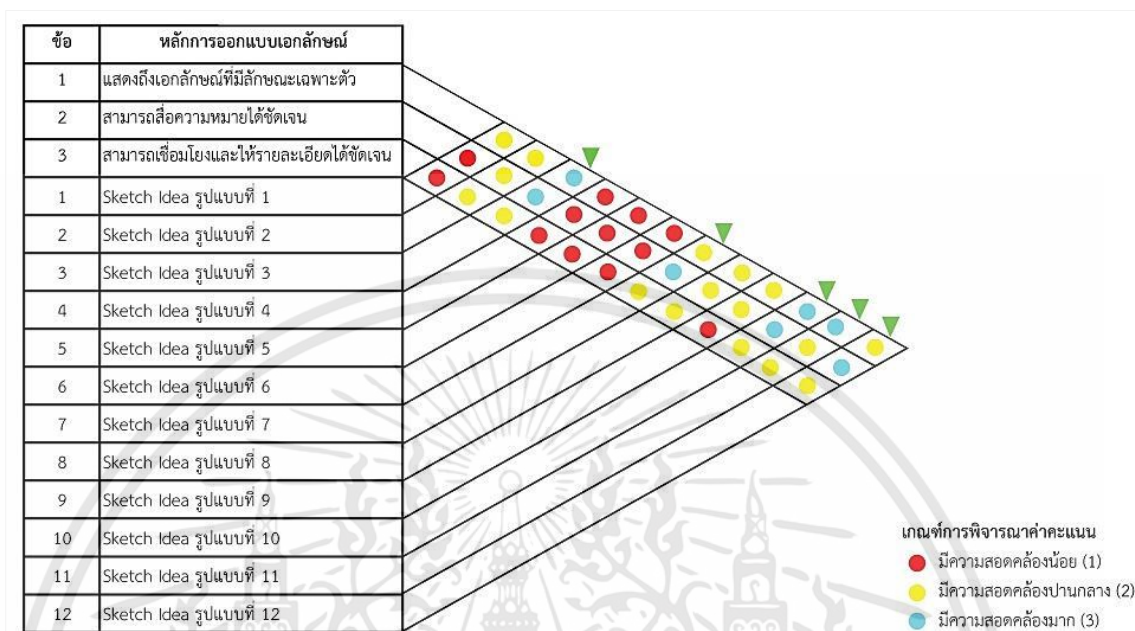
จากภาพที่ 4.9 และภาพที่ 4.10 เป็นการระดมความคิดการออกแบบแบบร่างเพื่อหารูปแบบลวดลายของเอกลักษณ์ของผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยใช้หลักการออกแบบเพื่อประเมินหาเอกลักษณ์ ผู้วิจัยได้นำการศึกษาด้านการออกแบบเอกลักษณ์ตามกรอบแนวคิดของเอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา (2543 : 16) นำมาสร้างกระบวนการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากแรงบันดาลใจทางการออกแบบนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์หารูปแบบในการพัฒนารูปแบบลวดลายของเอกลักษณ์ของผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยการสร้างแบบร่าง (Sketch Idea) ทั้ง 12 แบบ โดยใช้ทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ วิศวกรรมย้อนรอยในการวิเคราะห์ตามตารางเมตริกสัมพัทธ์เพื่อเลือกรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 5 รูปแบบสำหรับนำไปสู่กระบวนการ Sketch Design ในลำดับต่อไป

#### (2) การวิเคราะห์กรรมวิธีการผลิต

จากการวิเคราะห์กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิธีการผลิตพบว่า วิธีการผลิตด้วยระบบการพิมพ์แบบสกรีน (Screen Printing) เป็นกรรมวิธีที่มีราคาประหยัดลดต้นทุนในการผลิต สามารถผลิตเองได้ภายในชุมชน หากนำระบบการพิมพ์ประเภทอื่นๆ มาใช้ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบการพิมพ์ดิจิทัล เนื่องจากในพื้นที่ยังไม่มีเครื่องจักรหรือเครื่องทุ่นแรงสมัยใหม่เข้ามามากนัก และมีต้นทุนที่สูง



ภาพที่ 4.11 แสดงการวิเคราะห์ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

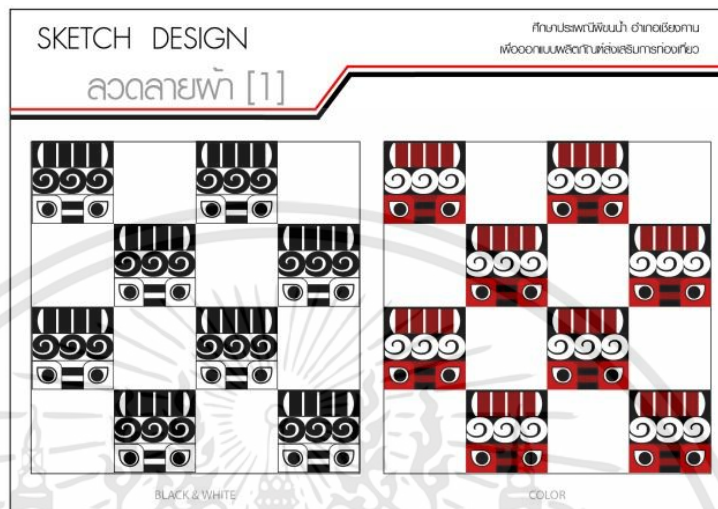
จากผลการประเมินเพื่อเลือกรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ จำนวน 12 รูปแบบ โดยรูปแบบที่มีความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการ Sketch Design จำนวน 5 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 3 มีคะแนนรวม 8 คะแนน, รูปแบบที่ 7 มีคะแนนรวม 7 คะแนน, รูปแบบที่ 10 มีคะแนนรวม 8 คะแนน, รูปแบบที่ 11 มีคะแนนรวม 7 คะแนน และ รูปแบบที่ 12 มีคะแนนรวม 7 คะแนน

#### 4.2.1.3 กระบวนการ Sketch Design

ผลการออกแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยจากการประเมินความเหมาะสมตัดทอนรูปแบบด้วยทฤษฎีวิิศวกรรมย้อนรอยในหลักการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ ตามเกณฑ์การออกแบบ ซึ่งสรุปรูปแบบมา 5 รูปแบบ ผู้วิจัยจึงได้นำมาปรับปรุงให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดและกรรมวิธีการผลิต โดยนำเสนอในรูปแบบของ Sketch Design เพื่อนำไปสู่กระบวนการเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุด เพื่อนำไปพัฒนาและสร้างแบบสอบถามจากรูปแบบที่ทำการเลือกเพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสรุปผลออกแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของ ประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยสอบถามจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในด้าน การออกแบบ



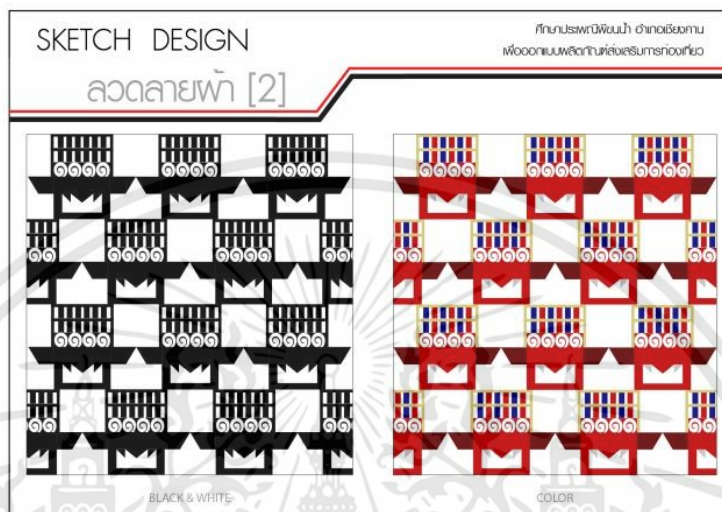
ภาพที่ 4.12 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำรูปแบบที่ 1  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.38 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลายจากเอกลักษณ์ของ ประเพณีผีชนน้ำ รูปแบบที่ 1

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผีชนน้ำ	2.80	0.84
2	ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ	4.20	0.45
3	ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.60	0.55
4	ลวดลายมีกรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิต	2.60	0.55
5	ลวดลายสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.84</b>	<b>0.30</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตาราง 4.38 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย ในรูปแบบที่ 1 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30



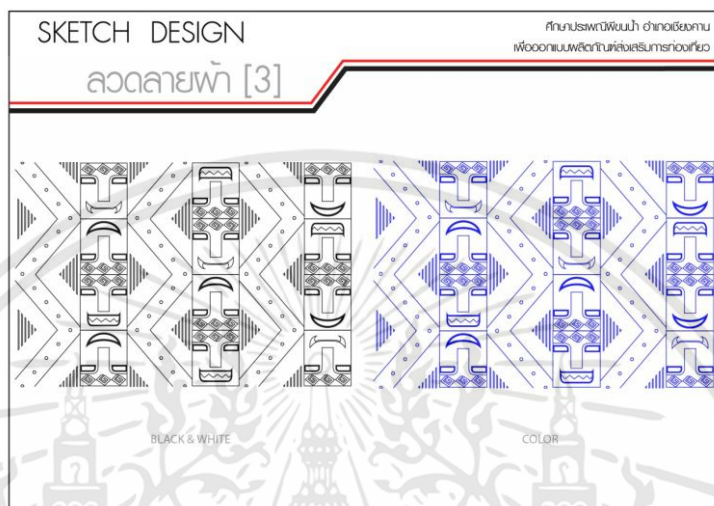
ภาพที่ 4.13 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำรูปแบบที่ 2  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.39 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ รูปแบบที่ 2

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผีขนน้ำ	3.00	1.58
2	ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ	4.20	0.45
3	ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	3.60	0.55
4	ลวดลายมีกรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิต	2.20	0.45
5	ลวดลายสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.60</b>	<b>0.59</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตาราง 4.39 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย ในรูปแบบที่ 2 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59



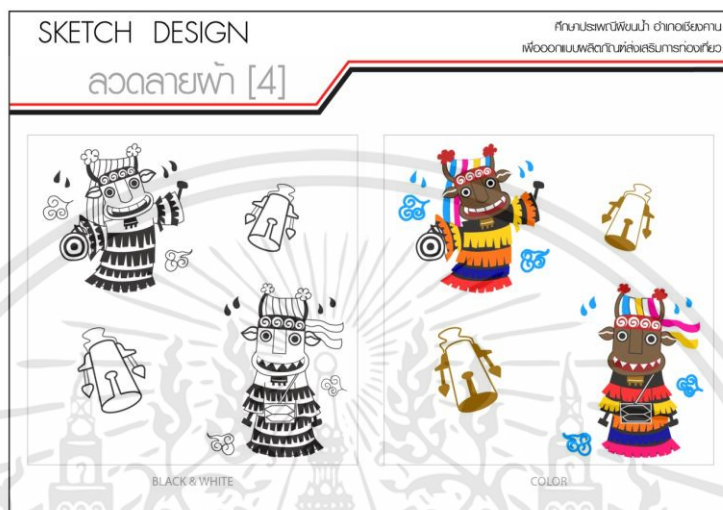
ภาพที่ 4.14 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำรูปแบบที่ 3  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.40 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ รูปแบบที่ 3

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผีชนน้ำ	4.60	0.89
2	ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าจดจำ	4.40	0.55
3	ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	4.20	0.45
4	ลวดลายมีกรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิต	3.80	0.45
5	ลวดลายสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.40</b>	<b>0.32</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตาราง 4.40 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย ในรูปแบบที่ 3 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32



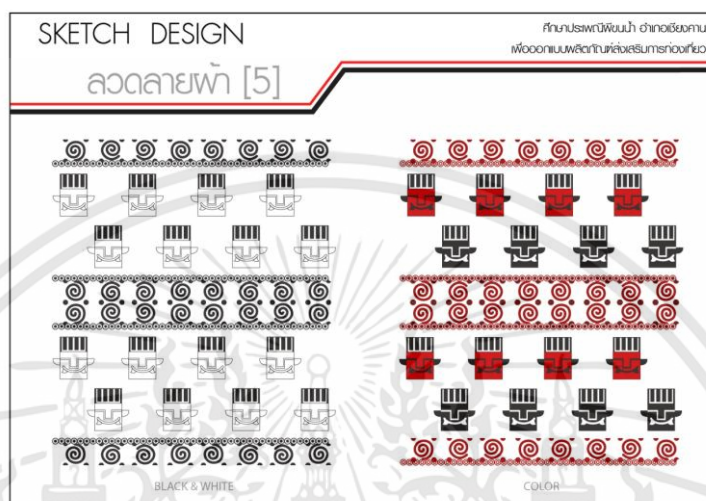
ภาพที่ 4.15 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำรูปแบบที่ 4 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.41 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ รูปแบบที่ 4

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผีชนน้ำ	3.60	0.89
2	ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ	4.20	0.45
3	ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	5.00	0.00
4	ลวดลายมีกรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิต	3.00	0.00
5	ลวดลายสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.55
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.04</b>	<b>0.38</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตาราง 4.41 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย ในรูปแบบที่ 4 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38



ภาพที่ 4.16 ลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำรูปแบบที่ 5  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.42 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ รูปแบบที่ 5

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผีชนน้ำ	4.60	0.55
2	ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ	4.80	0.45
3	ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	3.20	0.45
4	ลวดลายมีกรรมวิธีและวัสดุง่ายต่อการผลิต	2.40	0.55
5	ลวดลายสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.00</b>	<b>0.23</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตาราง 4.42 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในรูปแบบที่ 5 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.23

จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ทั้ง 5 รูปแบบโดยรวมพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32) รองลงมาคือรูปแบบที่ 4 ( $\bar{X}=4.04$ , S.D.=0.38) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=4.00$ , S.D.=0.23) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 3 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32) เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อความเหมาะสมต่อกรรมวิธีการผลิตลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อการผลิตต้นแบบในขั้นตอนต่อไป

#### 4.2.2 ผลการวิเคราะห์ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมนำมาใช้สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

จากประเภทของผลิตภัณฑ์จัดอันดับของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวอ้างอิงจาก กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2560) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด จำนวน 10 อันดับ โดยนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลสินค้าจัดอันดับของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว ข้อมูลผลิตภัณฑ์ OTOP ดีเด่น จังหวัดเลยและผลิตภัณฑ์จังหวัดเลยที่มียอดจำหน่ายสูงสุดในงาน OTOP City 2017 นำมาเป็นเกณฑ์และทำการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 แผนผังการวิเคราะห์ประเภทผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมในการออกแบบผลิตภัณฑ์

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้นผู้วิจัยได้นำประเภทของผลิตภัณฑ์ทั้ง 10 อันดับมาทำการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาต้องการผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยสอบถามผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวจำนวน 100 คน จากนั้นเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีผลคะแนนจาก 3 อันดับแรกนำมาประยุกต์สู่กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

4.2.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อสอบถามหาความต้องการประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างแบบสอบถามเพื่อสอบถามความต้องการเกี่ยวกับความต้องการของประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผลสรุปได้ว่าประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เหมาะสมที่สุดได้ข้อมูลมาจากการตอบแบบสอบถามพบว่า ความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋ามีภาพรวมมากที่สุดคือจำนวนร้อยละ 60 รองลงมาคือผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าพันคอ จำนวนร้อยละ 50 และผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก จำนวนร้อยละ 43 ซึ่งสามารถสรุปผลความต้องการประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยได้ดังนี้

ตารางที่ 4.43 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายละเอียด	ร้อยละ (%)	ระดับความสำคัญ
<b>เพศ</b>		
ชาย	75	2
หญิง	25	1
<b>รวม</b>	<b>100</b>	
<b>ระดับอายุ (ปี)</b>		
ต่ำกว่า 20 ปี	0	
21-30 ปี	75	1
31-40 ปี	18	2
41 ปีขึ้นไป	7	3
<b>รวม</b>	<b>100</b>	
<b>อาชีพ</b>		
นักเรียน/นักศึกษา	10	3
ราชการ/รัฐวิสาหกิจ	8	
พนักงานเอกชน	67	1
อาชีพอิสระ	1	2
<b>รวม</b>	<b>100</b>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.43 (ต่อ)

รายละเอียด	ร้อยละ (%)	ระดับความสำคัญ
รายได้		
ต่ำกว่า 15,000 บาท	22	2
15,001-20,000 บาท	36	1
20,001-25,000 บาท	15	
25,001-30,000 บาท	9	
มากกว่า 30,000 บาท	18	3
<b>รวม</b>	<b>100</b>	

ตารางที่ 4.44 ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหาความต้องการประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน

ประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	ร้อยละ (%)	ระดับความสำคัญ
Postcard	28	
งานจักสาน	32	
กระเป๋า	60	1
Magnet	12	
หมอน	27	
พวงกุญแจ	36	
ผ้าพันคอ	50	2
หมวก	43	3
ของใช้และของตกแต่งบ้าน	15	
เสื่อยัด	1	

จากตารางผลการวิเคราะห์การตอบแบบสอบถามหาความต้องการประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจากประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว 3 อันดับแรก ได้แก่ กระเป๋า ผ้าพันคอและหมวก มาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในขั้นตอนของการ Sketch Idea ในขั้นต่อไป

#### 4.2.2.2 การวิเคราะห์แรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการออกแบบ

การสร้างภาพร่างจากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะของผิวน้ำ ซึ่งเป็นทางเลือกที่มีความสำคัญมากที่สุด มาใช้เป็นประเด็นในการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปสู่กระบวนการ Sketch Idea



ภาพที่ 4.18 Sketch Idea ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า 1

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)



ภาพที่ 4.19 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า 2

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 4.18 และภาพที่ 4.19 เป็นการระดมความคิดการออกแบบแบบร่างเพื่อหารูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ประเภทกระเป๋าโดยผู้วิจัยได้กำหนด Concept Design ให้เน้นการใช้วัสดุจากผ้าฝ้าย เป็นวัสดุหลักซึ่งสามารถหาได้ในท้องถิ่น และมีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน โดยสามารถใช้ศักยภาพชุมชนในการผลิตได้

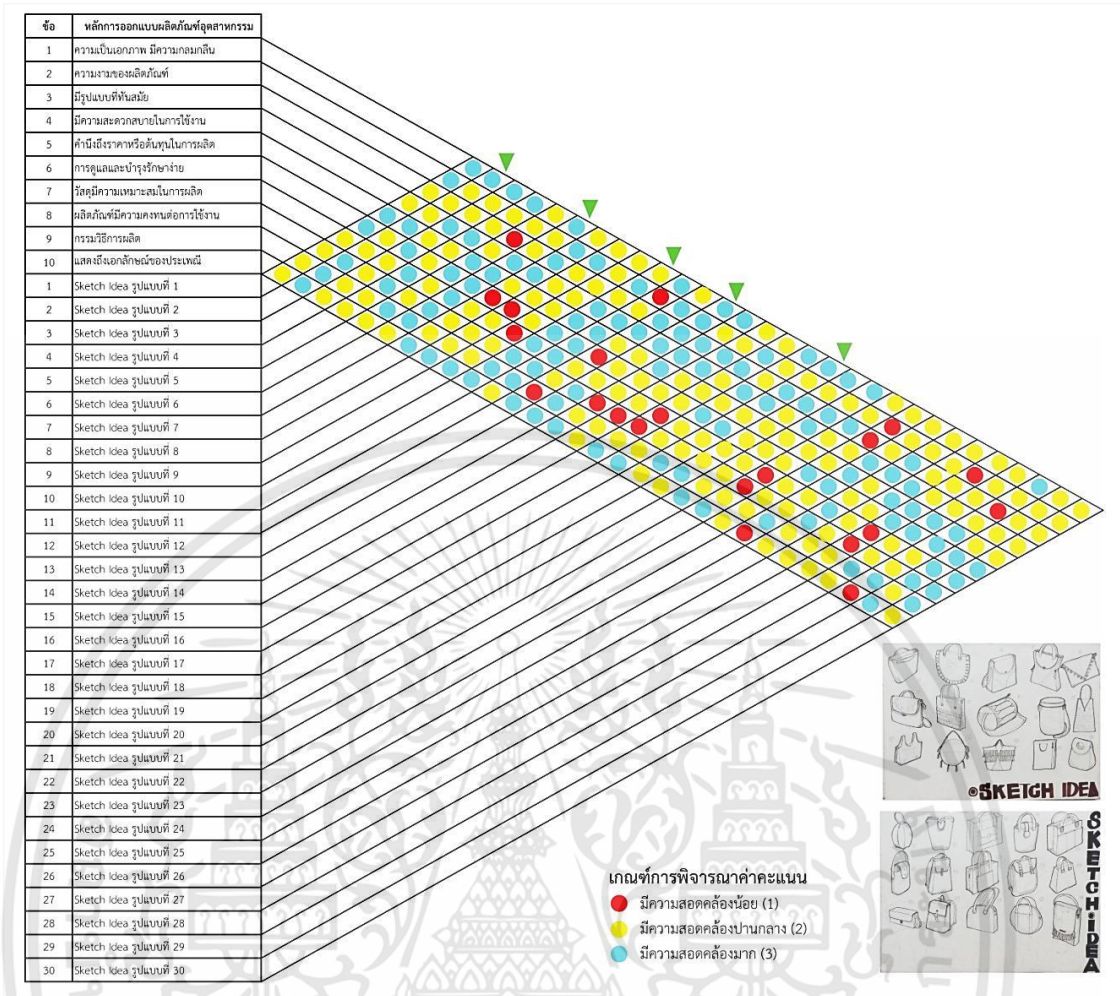


ภาพที่ 4.20 Sketch Idea ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

จากภาพที่ 4.20 เป็นการระดมความคิดการออกแบบแบบร่างเพื่อหารูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ประเภทหมวก โดยผู้วิจัยได้กำหนด Concept Design ให้เน้นการใช้วัสดุจากผ้าฝ้าย เป็นวัสดุหลักซึ่งสามารถหาได้ในท้องถิ่น และมีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน โดยสามารถใช้ศักยภาพชุมชนในการผลิตได้

ในส่วนของผ้าพันคอนั้น ผู้วิจัยได้นำรูปแบบของผ้าพันคอที่ทอเป็นฝืนด้วยวัสดุจากผ้าฝ้าย ซึ่งเป็นวัสดุที่มีในท้องถิ่น มีรูปแบบเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและสามารถเกิดกระบวนการผลิตได้ในชุมชน ซึ่งเพิ่มเทคนิคการพิมพ์ลวดลายที่ได้จากการวิเคราะห์รูปแบบของลวดลายที่มาจากเอกลักษณ์ของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

นำภาพร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าทั้ง 30 แบบ มาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดเพื่อคัดเลือก 5 แบบ สำหรับนำไปสู่กระบวนการ Sketch Design ในลำดับต่อไป

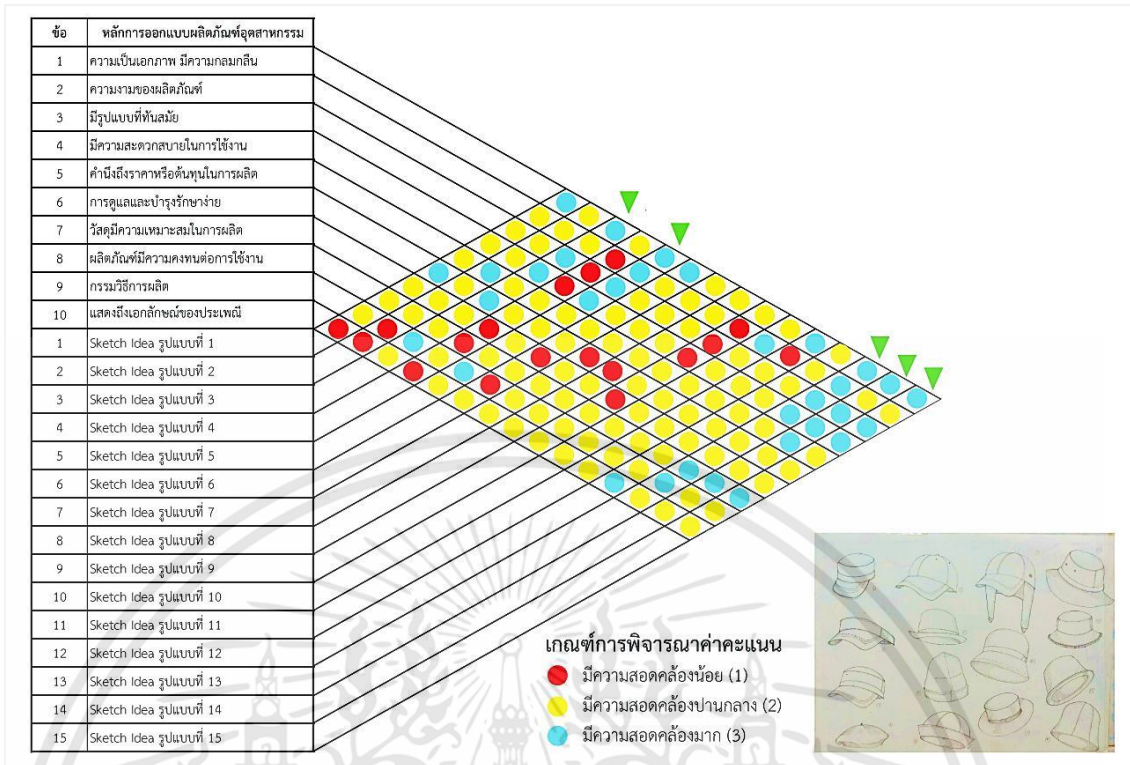


ภาพที่ 4.21 แสดงการวิเคราะห์ภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า

(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

จากผลการประเมินเพื่อเลือกรูปแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าจำนวน 30 รูปแบบ โดยรูปแบบที่มีความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการ Sketch Design จำนวน 5 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 2 มีคะแนนรวม 25 คะแนน รูปแบบที่ 6 มีคะแนนรวม 27 คะแนน รูปแบบที่ 10 มีคะแนนรวม 28 คะแนน รูปแบบที่ 13 มีคะแนนรวม 26 คะแนน และ รูปแบบที่ 18 มีคะแนนรวม 25 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 แสดงการวิเคราะห์ภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก

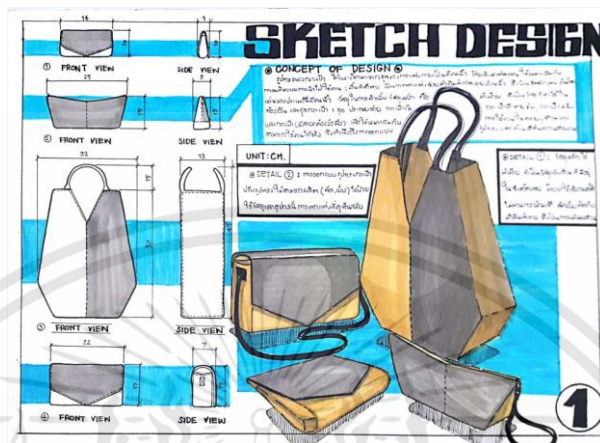
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

จากผลการประเมินเพื่อเลือกรูปแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกจำนวน 15 รูปแบบ โดยรูปแบบที่มีความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการ Sketch Design จำนวน 5 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 3 มีคะแนนรวม 25 คะแนน รูปแบบที่ 5 มีคะแนนรวม 25 คะแนน รูปแบบที่ 13 มีคะแนนรวม 26 คะแนน รูปแบบที่ 14 มีคะแนนรวม 25 คะแนน และ รูปแบบที่ 15 มีคะแนนรวม 24 คะแนน

#### 4.2.2.3 กระบวนการ Sketch Design

ผลการออกแบบประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย จากการประเมินความเหมาะสมตัดทอนรูปแบบด้วยทฤษฎีวิศวกรรมย้อนรอยตามเกณฑ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าปละหมวก ซึ่งสรุปรูปแบบประเภทละ 5 รูปแบบ ผู้วิจัยจึงได้นำมาปรับปรุงให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดและกรรมวิธีการผลิต โดยนำเสนอในรูปแบบของ Sketch Design เพื่อนำไปสู่กระบวนการเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุด เพื่อนำไปพัฒนาและสร้างแบบสอบถามจากรูปแบบที่ทำการเลือกเพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

4.2.2.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสรุปผลออกแบบประเภทผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน โดยสอบถามจากผู้ทรงคุณวุฒิในด้านการออกแบบ



ภาพที่ 4.23 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 1  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.45 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 1

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.60	0.89
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.40	0.55
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.40	0.55
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีเส้นของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	4.00	1.00
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	4.20	0.45
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าจดจำต่อผู้ซื้อ	4.00	0.71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.45 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
3	ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.40	0.55
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.00	0.71
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.60	0.55
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.40	0.55
4	ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	4.00	0.71
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	4.20	0.45
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	4.00	0.71
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.25	0.17
	ระดับความเหมาะสม	มาก	

จากตาราง 4.45 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าในรูปแบบที่ 1 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.17



ภาพที่ 4.24 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 2 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.46 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 2

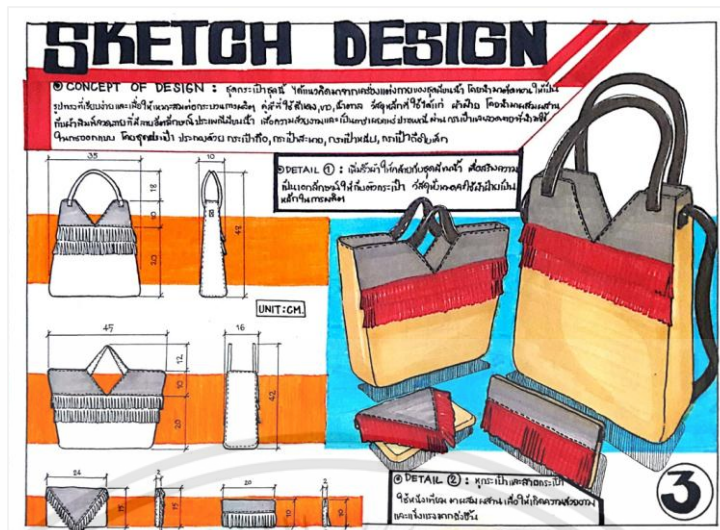
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.20	0.84
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.20	0.84
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.00	1.00
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีสันทของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	4.40	0.89
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	4.40	0.89
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	4.20	0.84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.46 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
<b>3</b>	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.20	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.00	1.22
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.20	1.30
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	3.80	1.10
<b>4</b>	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	4.00	1.00
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	4.00	1.00
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.80	1.30
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.11</b>	<b>0.18</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 4.46 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าในรูปแบบที่ 2 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.18



ภาพที่ 4.25 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 3  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.47 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า  
รูปแบบที่ 2

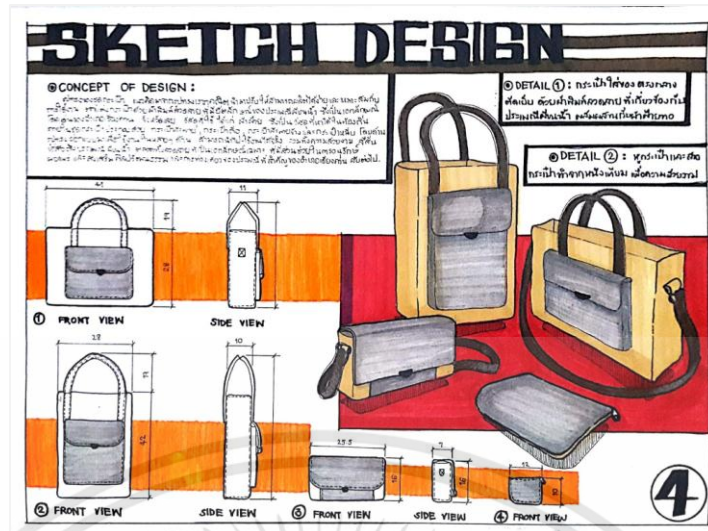
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.60	0.55
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.60	0.55
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.40	0.55
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีสีนของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	4.80	0.45
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	4.60	0.55
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	4.80	0.45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.47 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
<b>3</b>	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.60	0.55
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.60	0.55
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.80	0.45
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.60	0.55
<b>4</b>	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	4.80	0.45
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	4.60	0.55
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	4.80	0.45
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.66</b>	<b>0.05</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มากที่สุด</b>	

จากตาราง 4.47 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าในรูปแบบที่ 3 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.05



ภาพที่ 4.26 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 4 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.48 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 2

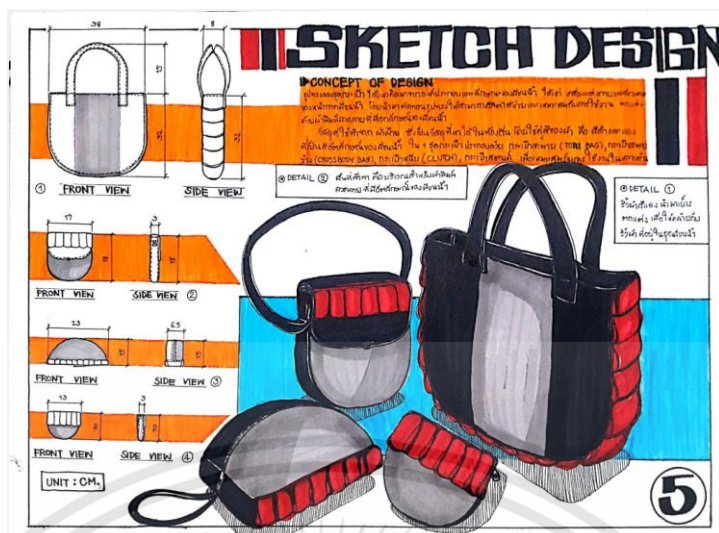
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.20	0.84
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.00	0.71
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.00	0.71
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีสีนของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	3.80	0.84
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	4.00	1.00
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	3.60	0.89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.48 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
3	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	3.80	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	3.60	0.89
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	3.80	1.10
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	3.80	0.84
4	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	3.60	0.89
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.60	0.89
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.40	0.55
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.78</b>	<b>0.14</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 4.48 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าในรูปแบบที่ 4 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.14



ภาพที่ 4.27 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 5  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.49 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 2

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.20	0.84
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.20	0.84
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	3.80	0.45
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีเส้นของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	4.40	0.89
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	4.40	0.89
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	4.40	0.89

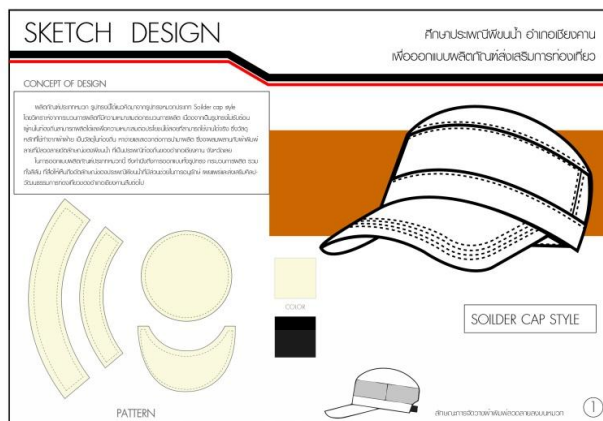
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.49 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
3	ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.00	1.22
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.00	1.22
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.20	1.30
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.00	0.71
4	ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	4.20	0.84
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	4.20	0.84
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	4.00	1.22
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.15	0.25
	ระดับความเหมาะสม	มาก	

จากตาราง 4.49 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าในรูปแบบที่ 5 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.25

จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย ทั้ง 5 รูปแบบ โดยรวมพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.66$ , S.D.=0.05) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 1 ( $\bar{X}=4.25$ , S.D.=0.17) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=4.15$ , S.D.=0.25) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 3 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.66$ , S.D.=0.05) เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อความเหมาะสมต่อกรรมวิธีการเพื่อการผลิตต้นแบบในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4.28 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 1  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง, 2562)

ตารางที่ 4.50 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 1

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.00	1.00
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.00	1.00
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	3.60	1.14
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีเส้นของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	3.40	1.14
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	3.80	1.30
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าจดจำต่อผู้ซื้อ	3.40	1.14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.50 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
3	ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	3.80	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	3.60	1.14
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	3.40	1.14
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	3.20	1.30
4	ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	3.20	1.48
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.20	1.30
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.60	0.89
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.55	0.18
	ระดับความเหมาะสม	มาก	

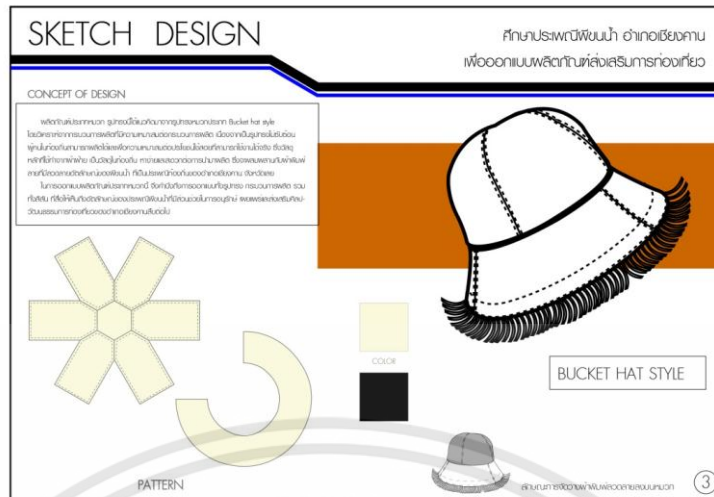
จากตาราง 4.50 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกในรูปแบบที่ 1 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.18



ตารางที่ 4.51 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
3	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	3.60	1.52
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	3.80	1.30
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	3.60	1.14
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	3.40	1.34
4	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	3.00	1.58
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.20	1.30
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.40	1.14
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.48</b>	<b>0.15</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 4.51 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกในรูปแบบที่ 2 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15



ภาพที่ 4.30 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 3 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.52 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 3

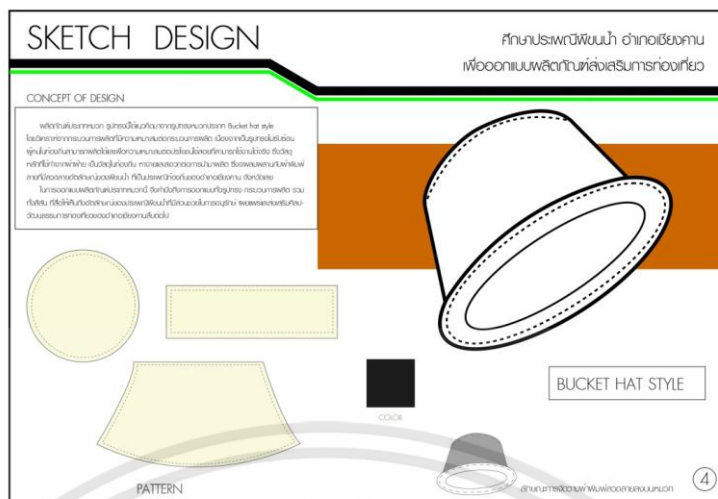
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.20	0.84
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.20	0.84
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.00	0.71
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีเส้นของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	4.00	1.00
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	3.40	0.55
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	4.00	0.71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.52 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
3	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.20	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.00	0.71
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.00	0.71
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.00	1.00
4	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	4.40	0.89
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.80	0.45
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	4.60	0.55
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.06</b>	<b>0.17</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 4.52 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกในรูปแบบที่ 3 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.17



ภาพที่ 4.31 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 4  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.53 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก  
รูปแบบที่ 4

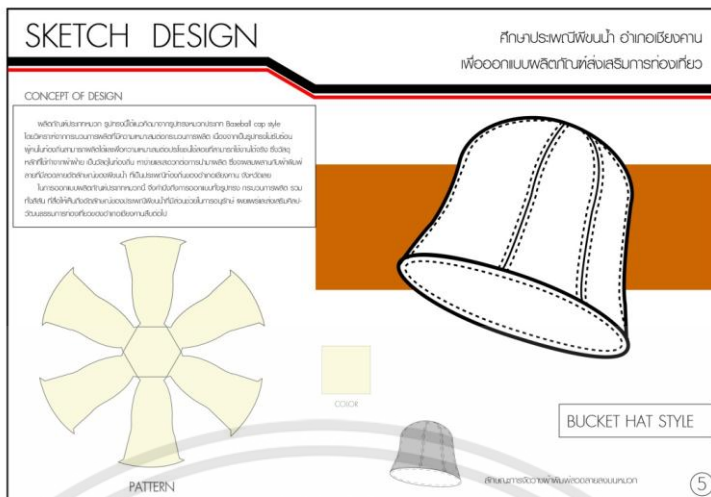
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.00	1.00
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	3.80	1.30
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.00	0.71
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีสีนของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	3.60	0.89
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	3.60	0.89
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้ซื้อ	3.80	0.84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.53 (ต่อ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
3	<b>ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	3.80	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	3.80	0.84
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.00	0.71
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.40	0.55
4	<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	3.60	1.14
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.80	0.84
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.60	0.89
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.83</b>	<b>0.19</b>
	<b>ระดับความเหมาะสม</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 4.53 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกในรูปแบบที่ 4 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19



ภาพที่ 4.32 Sketch Design ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 5 (ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

ตารางที่ 4.54 แสดงผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 5

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{x}$	S.D.
1	ด้านประโยชน์ใช้สอย		
	1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.20	0.84
	1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	4.00	1.00
	1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา	4.00	0.71
2	ด้านความงามของผลิตภัณฑ์		
	2.1 สีสีนของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับรูปทรงผลิตภัณฑ์	3.40	1.14
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลายโอกาส	3.20	1.30
	2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจจำต่อผู้ซื้อ	3.40	1.14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

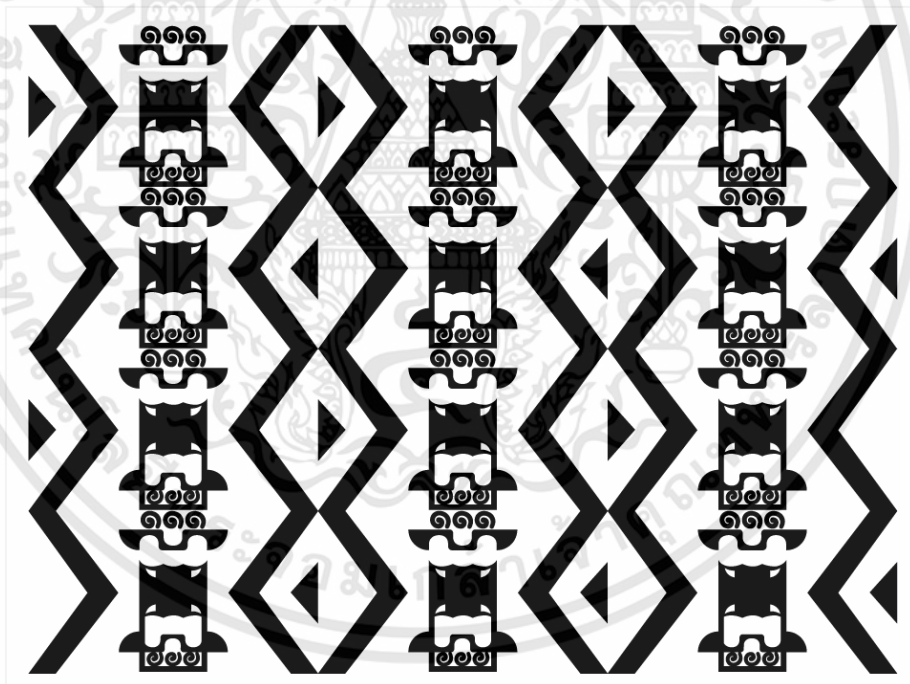
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=5)	
		$\bar{X}$	S.D.
3	ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต		
	3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน	3.80	0.84
	3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	3.80	0.84
	3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น	4.20	0.84
	3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิตและง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น	4.20	0.84
4	ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ		
	4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อย	3.80	0.84
	4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและรูปแบบของผลิตภัณฑ์	3.60	0.89
	4.3 สีสนของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณีผิชนน้ำอำเภอยางชุมน้อยได้ชัดเจน	3.60	0.89
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.78	0.17
	ระดับความเหมาะสม	มาก	

จากตาราง 4.54 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกในรูปแบบที่ 5 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.17

จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอยางชุมน้อย ทั้ง 5 รูปแบบ โดยรวมพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมาก ( $\bar{X}=4.06$ , S.D.=0.17) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 4 ( $\bar{X}=3.83$ , S.D.=0.19) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=3.78$ , S.D.=0.17) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 3 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.06$ , S.D.=0.17) เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อความเหมาะสมต่อกรรมวิธีการเพื่อการผลิตต้นแบบในขั้นตอนต่อไป

#### 4.2.2.5 สรุปผลการออกแบบ

จากผลสรุปตารางวิเคราะห์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแบบเพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตชิ้นงานต้นแบบ จากการวิเคราะห์ จากการประเมินรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน ซึ่งได้จากผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญได้ทำการประเมิน ซึ่งประกอบด้วย ด้านลวดลายที่ใช้ในการออกแบบและด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว จากผลรวมการประเมินที่มีคะแนนมากที่สุด ด้านลวดลายที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32 และด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้แก่ ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.05 และผลิตภัณฑ์ประเภทหมวกมีความพึงพอใจระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.17 จากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมต่อกระบวนการผลิตเพิ่มเติมในขั้นต่อไป



ภาพที่ 4.33 ภาพต้นแบบ ลวดลายที่ได้จากเอกลักษณ์ของประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)



ภาพที่ 4.34 ขั้นตอนการผลิตภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)



ภาพที่ 4.35 ภาพต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าพันคอ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)



ภาพที่ 4.37 ภาพต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์

ตารางที่ 4.55 ผลการประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์ จำนวนผู้ประเมิน 100 คน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ คิดเห็นผลิตภัณฑ์ ประเภทกระเป่า		ระดับความ คิดเห็นผลิตภัณฑ์ ประเภท ผ้าพันคอ		ระดับความ คิดเห็น ผลิตภัณฑ์ ประเภทหมวก	
	ระดับความ คิดเห็น (n=100)		ระดับความ คิดเห็น (n=100)		ระดับความ คิดเห็น (n=100)	
ด้านเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1) ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ของประเพณีฝิ่นน้ำ	4.35	0.69	4.35	0.73	4.42	0.67
2) ผลิตภัณฑ์มีการใช้วัสดุในท้องถิ่น อย่างเหมาะสม	4.26	0.65	4.4	0.68	4.38	0.66
3) สีสีนของลวดลายบนผลิตภัณฑ์มี ความน่าสนใจและสื่อถึงประเพณีฝิ่น น้ำได้ชัดเจน	4.26	0.79	4.41	0.67	4.42	0.73
<b>ผลรวม</b>	<b>4.29</b>	<b>0.07</b>	<b>4.39</b>	<b>0.03</b>	<b>4.41</b>	<b>0.04</b>
ด้านความสวยงาม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1) ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป่า มี ความสวยงามน่าใช้	4.24	0.78	4.54	0.67	4.39	0.71
2) ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างแรงจูงใจ ในการตัดสินใจเลือก	4.05	0.85	4.38	0.77	4.22	0.81
3) ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเหมาะสมต่อ การนำไปใช้	4.25	0.73	4.4	0.71	4.36	0.73
<b>ผลรวม</b>	<b>4.18</b>	<b>0.06</b>	<b>4.44</b>	<b>0.05</b>	<b>4.35</b>	<b>0.05</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.55 (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน	ระดับความคิดเห็นผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า		ระดับความคิดเห็นผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอ		ระดับความคิดเห็นผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านประโยชน์ใช้สอย						
1) ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อประโยชน์ใช้สอย	4.38	0.65	4.34	0.76	4.35	0.78
2) ผลิตภัณฑ์ง่ายต่อการเก็บและการดูแลรักษา	4.19	0.73	4.43	0.67	4.43	0.69
3) ผลิตภัณฑ์มีความคุ้มค่าในการใช้งาน	4.25	0.72	4.26	0.84	4.36	0.70
ผลรวม	4.27	0.05	4.34	0.09	4.38	0.05
ด้านคุณภาพและราคา						
1) ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพ	4.24	0.68	4.32	0.69	4.32	0.70
2) ผลิตภัณฑ์มีราคาที่เหมาะสม	4.13	0.71	4.14	0.77	4.16	0.76
3) ผลิตภัณฑ์มีโครงสร้างที่แข็งแรงปลอดภัยต่อการใช้	4.27	0.69	4.28	0.75	4.27	0.72
ผลรวม	4.21	0.01	4.25	0.04	4.25	0.03
ผลรวมทั้งหมด	4.24	0.06	4.35	0.05	4.34	0.04

จากตารางที่ 4.55 ผู้วิจัยพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยแบ่งออกเป็นข้อมูลดังนี้

4.3.1 ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.24$ , S.D.=0.06) โดยมีด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.29$ , S.D.=0.07) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.27$ , S.D.=0.05) ด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.24$ , S.D.=0.06) และความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.18$ , S.D.=0.06)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ผลិតภัณฑ์ประเภทผ้าพันคอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.35$ , S.D.=0.05) โดยมีความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.44$ , S.D.=0.05) ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.39$ , S.D.=0.03) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.09) และด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.25$ , S.D.=0.04)

4.3.3 ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.04) โดยมีด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.41$ , S.D.=0.04) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.38$ , S.D.=0.05) ความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.35$ , S.D.=0.05) และด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.25$ , S.D.=0.03)



## บทที่ 5

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะของการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 สรุปผลการศึกษารูปแบบประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

5.1.1.1 จากการศึกษารวบรวมข้อมูลประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ในหมู่บ้านนาซ่าว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยใช้วิธีสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีชนน้ำ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้ในการเลือกแบบเจาะจงและใช้แบบสัมภาษณ์ในการรวบรวมข้อมูลประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน และแบบสอบถามแบบปลายปิดในการสอบถามค่าความสำคัญของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อให้ทราบค่าความสำคัญของประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ที่เหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลการศึกษาสรุปข้อมูลได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ด้านความเป็นมาและคติความเชื่อของประเพณีผีชนน้ำ พบว่า การละเล่น ผีชนน้ำนั้น เป็นประเพณีที่มีความเชื่อเรื่องการขับไล่ผีบรรพบุรุษ เพื่อแสดงความเคารพต่อผีเจ้าปู่จิมมานพและเจ้าปู่ผ่านพิภพ ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ปกป้องรักษาบ้านเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุข ให้ความคุ้มครองชาวบ้าน และทำให้บ้านเมืองมีฝนตกต้องตามฤดูกาล ในวัฒนธรรมความเชื่อของชาวบ้านในหมู่บ้านนาซาวนั้น เกิดคติความเชื่อที่ว่า สัตว์ที่มีบุญคุณต่อชาวไร่ชาวนาคือ วัวและควาย และมีความเชื่อว่าวิญญาณของวัวควายที่ตายไปยังคงวนเวียนอยู่ในบริเวณที่อาศัยตามห้วย หนอง คลองต่างๆ เมื่อถึงช่วงก่อนฤดูทำนา หากมีผู้พบเห็นวิญญาณเหล่านั้นก็จะขึ้นมาจากน้ำตามชาวบ้านที่ได้ตักน้ำหรืออาบน้ำในบริเวณนั้น ทำให้มีคนเรียกว่า ผีชน ซึ่งเดิมคนโบราณมักเรียกว่า ผีชนน้ำ ซึ่งคนในเขตตำบลนาซาวจะเรียกชื่อเดิมว่า ผีชนหรือผีโชน แต่เมื่อมีการละเล่นทุกครั้งจะมีฝนตกทุกปีไม่เคยขาดจึงเรียกว่า ผีชนน้ำ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า แมงหน้างาม ต่อมาจึงพัฒนาการเรียกมาสู่ผีชนน้ำ โดยการละเล่นผีชนน้ำจะจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงบุญเดือน 6 แรม 1 ค่ำถึง 3 ค่ำ (ช่วงเดือน พฤษภาคม) ซึ่งประเพณีผีชนน้ำเป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนนาซาว ด้วยเหตุที่เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มาพร้อมกับเมืองเชียงคาน

ผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะของผีขนน้ำ พบว่า ประกอบด้วยสัญลักษณ์ ประเภทและองค์ประกอบในการแต่งกายของประเพณีผีขนน้ำ ผีขนน้ำมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า แมงหน้างามเป็นการแสดงที่ผู้คนจะเล่นโดยการแต่งกายเป็นผี สวมใส่หน้ากากที่มีรูปหน้าเป็นคนมีเขา เป็นควายและมีขนาดเดียว ซึ่งหน้ากากผีขนน้ำมีองค์ประกอบของ หน้าผาก คิ้ว จมูก ตาและปาก จากนั้นจึงใช้สีน้ำมันเขียนลวดลายดอกบัวเครือหรือลายเถาวัลย์ โดยสีที่นิยมนำมาทาบนหน้ากาก ได้แก่ สีดำ สีแดงและสีขาว เพราะทำให้มองดูและสดสีสีสันสะดุดตาแก่ผู้พบเห็น ในการวาดใบหน้าของผีขนน้ำจะสร้างอารมณ์ เป็นในลักษณะของใบหน้าที่มีรอยยิ้ม อารมณ์ดี บริเวณมุมปากยาว หรือมีการแยกเขี้ยว ด้านเครื่องแต่งกาย มีการสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะลุ่มลุ่มด้วยเศษใต้หรือวัสดุเหลือใช้ อื่นๆตัดให้เป็นริ้วๆ คล้ายขนสัตว์ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขณะฟ้อนรำ ซึ่งการทำหน้ากากและการแต่งกายของผีขนน้ำ ถือเป็นภูมิปัญญาที่สร้างสรรค์และเป็นสิ่งประดิษฐ์ของชาวบ้านในชุมชน

ผลการวิเคราะห์ที่ต้ององค์ประกอบของการเตรียมการละเล่นประเพณีผีขนน้ำ พบว่าประกอบด้วย สถานที่ การเตรียมงาน ขั้นตอนการละเล่น ท่าทางประกอบและเครื่องดนตรี ประกอบการเล่นผีขนน้ำ ด้านสถานที่ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมเช่นไหว้ผี ในปัจจุบันนั้นอยู่บริเวณพื้นที่สนามกีฬาขององค์การบริหารส่วนตำบลนาข้าว และในการเตรียมงานก่อนถึงงานประเพณี บุญเดือนหกประมาณ 4-5 วัน จะใช้ระยะเวลาในการประกอบพิธีการ 3 วัน จัดต่อเนื่องการและขั้นตอนการเล่นเป็นรูปแบบของขบวนแห่ซึ่งในกระบวนผีขนน้ำจะทำการร่ายรำไปรอบหมู่บ้าน และไปยังลานวัดโพธิ์ศรี โดยมีการนำเครื่องดนตรีประกอบการเล่นผีขนน้ำตามจังหวะดนตรี

ผลการวิเคราะห์ด้านการละเล่นอื่นๆ ที่อยู่ในประเพณีผีขนน้ำ พบว่า การละเล่นต่างๆ มีทั้งหมด 5 การละเล่น ได้แก่ (1) การเล่นดิ่งเครือหมากสะบ้า เป็นแนวคิดเพื่อความสนุกสนานเพื่อการเสี่ยงทายฝนฟ้า ซึ่งปัจจุบันประเพณีนี้ก็ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมแล้ว (2) การเล่นคนเฒ่ากันหรือบักแบ้น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะเป็นผู้ชายเพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม โดยมีความเชื่อว่าจะทำให้ฝนฟ้าตกถูกต้องตามฤดูกาล สำหรับในปัจจุบันการเล่นในลักษณะนี้ถูกจำกัดขอบเขตลง (3) การเล่นควายตุ้ ผู้เล่นควายตุ้จะเป็นผู้ชาย การเล่นควายบักแบ้นมีการใช้น้ำขบวนแห่ทำนองว่าเป็นหัวหน้าควายที่เป็นทหารของเจ้าปู่ผานพิภพ (4) การเล่นกลีบเพศ ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชายแต่งตัวเป็นผู้หญิง การเล่นลักษณะนี้สามารถที่จะสะท้อนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมขบวน ซึ่งแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตรงไปตรงมา กลุ่มของผู้เล่นจะไม่ถือโทษโกรธกันอย่างเด็ดขาดซึ่งสามารถสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี (5) การเล่นโยนตม เป็นการเล่นของกลุ่มผู้ชายในช่วงของการจุดบั้งไฟประจำปีของบุญเดือนหก จุดบั้งไฟแตกหรือไม่พุ่งสูง เจ้าของบั้งไฟจะถูกเพื่อนๆ อุ้มโยนลงในน้ำผสมน้ำโคลน ซึ่งชาวบ้านในชุมชนจะร่วมมือกันสร้างบ่อโคลนขึ้นมาเพื่อจำลองการปักโคลนของควาย

ผลการวิเคราะห์ด้านวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของหมู่บ้านนาข้าว อำเภอ เชียงคาน พบว่า วิถีชีวิตชุมชนบ้านนาข้าว ได้มีบทบาทในการใช้ทรัพยากรทางการท่องเที่ยวของ ชุมชน มีการพัฒนาถนนหนทางในหมู่บ้านและการตั้งชื่อคุ่มบ้านต่างๆ ให้มีความเกี่ยวเนื่องกับผิชนน้ำ ซึ่งเป็นการประชาสัมพันธ์และสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดในชุมชน มีการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อน เอกลักษณ์แบบวิถีชีวิตชนบทรรมนิยมของท้องถิ่นได้อย่างน่าสนใจ มีการบูรณาการโดยอาศัยประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชนช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสัมผัสถึงวิถีชุมชน ประเพณีผิชนน้ำก่อให้เกิด สันติภาพ ความเป็นมิตรไมตรีและความเข้าใจอันดีต่อกัน รวมทั้งการสร้างควมสามัคคีให้เกิดขึ้นใน ชุมชนท้องถิ่น เนื่องจากประเพณีนี้ต้องอาศัยการทำงานเป็นหมู่คณะ ชาวบ้านจึงต้องร่วมแรงร่วมใจ กันเพื่ออนุรักษ์สืบสานประเพณีนี้ไว้ และยังเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน

5.1.1.2 จากการศึกษารวบรวมข้อมูลทางประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ทั้งหมดข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยในการหาค่าความสำคัญของประเพณีผิ ชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วย กระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ผลลัพธ์ค่าคะแนนที่ได้จากการวิเคราะห์โดยเรียงลำดับจากความสำคัญมากไปหาน้อย ได้แก่ ลักษณะของผิชนน้ำ ผลลัพธ์ค่าคะแนนเฉลี่ย 0.27ขององค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น ผลลัพธ์ค่า คะแนนเฉลี่ย 0.20 การละเล่นอื่นๆ ในประเพณี ผลลัพธ์ค่าคะแนนเฉลี่ย 0.20 ประวัติและความ เป็นมา ผลลัพธ์ค่าคะแนนเฉลี่ย 0.19 และความเป็นอยู่และวิถีชีวิต ผลลัพธ์ค่าคะแนนเฉลี่ย 0.16

### 5.1.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ

5.1.2.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อประเมินหาเอกลักษณ์ของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาด้านการออกแบบเอกลักษณ์ตามกรอบแนวคิดของ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อยุธยา (2543 : 16) นำมาสร้างกระบวนการพัฒนารูปแบบลวดลายมาใช้เป็นเกณฑ์ในการ พิจารณา โดยใช้หลักการทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ วิศวกรรมย้อนรอยเพื่อเลือกรูปแบบที่ มีความเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 12 แบบ พบว่า รูปแบบของลวดลายที่มีเอกลักษณ์เหมาะสมมาก ที่สุด ได้แก่ รูปแบบที่ 3,7,10,11 และ 12 ตามลำดับที่มีความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย จากการ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบลวดลายจากเอกลักษณ์ของประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานทั้ง 5 รูปแบบ พบว่า รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมมาก ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 4 ( $\bar{X}=4.04$ , S.D.=0.38) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=4.00$ , S.D.=0.23) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกลวดลายรูปแบบที่ 3 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.32)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2.2 ผลการวิเคราะห์ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมนำมาใช้สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ประเภทของผลิตภัณฑ์จัดอันดับของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวที่มีความสอดคล้องกับข้อมูลผลิตภัณฑ์ OTOP ดีเด่น และผลิตภัณฑ์จังหวัดเลยที่มียอดจำหน่ายสูงสุดในงาน OTOP City 2017 โดยนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยจากการสอบถามผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว จำนวน 100 คน ซึ่งได้ผลสรุปประเภทผลิตภัณฑ์ ได้แก่ กระเป๋า ร้อยละ 60 ผ้าพันคอ ร้อยละ 50 และหมวก ร้อยละ 43

สรุปผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า นำกระบวนการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์มาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา โดยใช้หลักการทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ วิศวรรณย้อนรอยเพื่อเลือกรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดจากจำนวน 30 แบบ พบว่า รูปแบบที่มีความเหมาะสม ได้แก่ รูปแบบที่ 2,6,10,13 และ 18 ตามลำดับที่มีความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.66$ ,  $S.D.=0.05$ ) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 1 ( $\bar{X}=4.25$ ,  $S.D.=0.17$ ) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=4.15$ ,  $S.D.=0.25$ ) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 3 นำมาพัฒนาและจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์

สรุปผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก นำกระบวนการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์มาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา โดยใช้หลักการทฤษฎีการกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ วิศวรรณย้อนรอยเพื่อเลือกรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดจากจำนวน 15 แบบ พบว่า รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ได้แก่ รูปแบบที่ 3,5,13,14 และ 15 ตามลำดับที่มีความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.06$ ,  $S.D.=0.17$ ) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 4 ( $\bar{X}=3.83$ ,  $S.D.=0.19$ ) และลำดับถัดไปคือ รูปแบบที่ 5 ( $\bar{X}=3.78$ ,  $S.D.=0.17$ ) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 3 นำมาพัฒนาและจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์

ในส่วนของผ้าพันคอนั้น ผู้วิจัยได้นำรูปแบบของผ้าพันคอที่ทอเป็นผืนด้วยวัสดุจากผ้าฝ้าย ซึ่งเป็นวัสดุที่มีในท้องถิ่น มีรูปแบบเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและสามารถเกิดกระบวนการผลิตได้ในชุมชน โดยเพิ่มเทคนิคการพิมพ์ลวดลายที่ได้จากการวิเคราะห์ซึ่งมาจากเอกลักษณ์ของประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

### 5.1.3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในเชิงอนุรักษ์

ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ที่สนใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ ทำการประเมินโดยผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ที่เดินทางมาอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย จำนวน 100 คน พบว่า ผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าพันคอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.35$ , S.D.=0.05) โดยมีความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.44$ , S.D.=0.05) ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.39$ , S.D.=0.03) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.09) และด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.25$ , S.D.=0.04)

ผลิตภัณฑ์ประเภทหมวก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.04) โดยมีด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.41$ , S.D.=0.04) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.38$ , S.D.=0.05) ความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.35$ , S.D.=0.05) และด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.25$ , S.D.=0.03)

ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.24$ , S.D.=0.06) โดยมีด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.29$ , S.D.=0.07) ความคิดเห็นด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.27$ , S.D.=0.05) ด้านคุณภาพและราคาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.24$ , S.D.=0.06) และความคิดเห็นด้านความสวยงามอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.18$ , S.D.=0.06)

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยการศึกษาประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ตามหัวข้อวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

การศึกษารูปแบบประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย พบว่า การนำรูปแบบประเพณีผิชนน้ำที่โดดเด่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคกระบวนการวิเคราะห์ตามลำดับขั้น (Analytic Hierarchy Process : AHP) เพื่อหาค่าความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ พบว่า ความสำคัญของประเพณีผิชนน้ำ คือ ลักษณะของผิชนน้ำ ซึ่งได้แก่ สัญลักษณ์ ประเภทและองค์ประกอบการแต่งกายของผิชนน้ำ เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี มีความเหมาะสมที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดวัฒนธรรมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ของ ปานฉัตร อินทร์คง (2558) เรื่องกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยนำเรื่องราวของประเพณีที่แสดงถึงเอกลักษณ์นำมาใช้เป็นจุดเด่นโดยนำความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานของประเพณีผิชนน้ำมาสร้างสรรค์สินค้าโดยเน้นไปที่การสร้างลวดลายและรูปแบบสินค้าจากประเพณี เพราะเป็นสิ่งที่สร้างสีสันและความงามให้เห็นได้ชัดเจน เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ทางด้านรูปแบบ

ผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ ผู้วิจัยนำลักษณะเด่นของฝิ่นน้ำจากขั้นตอนการศึกษารูปแบบประเพณีฝิ่นน้ำเพื่อให้ได้รูปแบบของต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมถึงความเป็นประเพณีฝิ่นน้ำ นำมาสร้างกระบวนการออกแบบและพัฒนาในรูปแบบลวดลายและผลิตภัณฑ์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ประเมินความเหมาะสมในการประเมินหาเอกลักษณ์ของลวดลายจากประเพณีฝิ่นน้ำพบว่า รูปแบบที่ 3 มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สื่อความหมายถึงประเพณีได้ชัดเจนและมีความเหมาะสมต่อการผลิต ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาเพื่อประเมินหาเอกลักษณ์ของ เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อุรุยา (2543) และด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยทำการศึกษาประเภทของผลิตภัณฑ์จากกรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2560) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด จำนวน 10 อันดับมาวิเคราะห์เพื่อสอบถามความต้องการในรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมจากกลุ่มตัวอย่างพบว่า กระเป่า หมวก และผ้าพันคอ มีความต้องการมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ประเมินความเหมาะสมในการประเมินหารูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เหมาะสมพบว่า กระเป่ารูปแบบที่ 3 และหมวกรูปแบบที่ 3 ซึ่งการออกแบบคำนึงถึงความงามและความเหมาะสมภายใต้การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์และยังสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ อริญ วาณิชกร (2559) กล่าวไว้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบโดยรวมที่เหมาะสมต่อการใช้งาน ความแข็งแรงของรูปทรงและวัสดุผ้าที่ใช้ในการผลิตต้องสามารถดูแลรักษาทำความสะอาดได้ง่าย และสร้างความสวยงามที่สื่อถึงประเพณีฝิ่นน้ำได้ชัดเจน

ผลการประเมินความพึงพอใจผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคานในเชิงอนุรักษ์มี 4 ด้าน คือ ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ด้านความสวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านคุณภาพและราคา โดยประเมินจากผู้ที่มีผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว จำนวน 100 คน พบว่า กระเป่า ผ้าพันคอและหมวก ทั้ง 3 ผลิตภัณฑ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยซึ่งสอดคล้องกับ มารุต อัมรานนท์ (2543) ซึ่งกล่าวถึงในด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นสอดคล้องกับการนำเอาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน มาปรากฏในงานวิจัย ทั้งด้านแรงบันดาลใจในการออกแบบ ด้านความสวยงามที่เกิดขึ้นบนผลิตภัณฑ์ รวมถึงให้ความสนใจเรื่องประโยชน์ใช้สอยความเหมาะสมการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนและเรื่องของราคาในการจัดจำหน่าย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการศึกษาประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้และเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลงานวิจัยไปใช้

5.3.1.1 รูปแบบของลวดลายสามารถนำไปผลิตร่วมกับวัสดุอื่นๆ และนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับรูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นๆ ให้มีความหลากหลาย แปลกใหม่ และเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค โดยคำนึงถึงรูปแบบที่ทันสมัย ประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ควบคู่กัน

5.3.1.2 ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรสร้างจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ เมื่อนำมาออกแบบจะมีส่วนช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับชุมชน และเพิ่มจุดวางขายที่แน่ชัดเพื่อเป็นการขยายการตลาดให้กับชุมชนไปในตัวให้มากยิ่งขึ้น

5.3.1.3 ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรศึกษา Timeline และ Trend Fashion ในแต่ละปี เพื่อการออกแบบจะได้มีรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้และการตลาด

5.3.1.4 ควรคำนึงถึงความสำคัญของประเพณีและศักยภาพชุมชนเป็นหลัก เพราะปัจจัยทั้งสองนี้จะเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ชุมชนสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ด้วยตัวเองอย่างมีศักยภาพ

5.3.1.5 ในกระบวนการวิเคราะห์การศึกษาประเพณีผีขนน้ำ ควรเพิ่มการวิเคราะห์ในด้านของการตลาดและใบหน้าของหน้าากเพิ่มมากขึ้น

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการสร้างสื่อถึงการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อเสริมด้านองค์ความรู้ ความเข้าใจ และความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน ซึ่งเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นที่รู้จักกันแพร่หลาย

5.3.2.2 มุ่งเน้นการให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการตลาด การสร้างมูลค่าเพิ่มและส่งเสริมสร้างสรรค์สินค้าที่มีความสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนและประเพณีที่มีเอกลักษณ์

5.3.2.3 ควรศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการ

5.3.2.4 ควรส่งเสริมรูปแบบการขายในรูปแบบของ E-Commerce โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการซื้อขายสินค้า ช่วยลดค่าใช้จ่ายและลดบทบาทองค์ประกอบทางธุรกิจลง

5.3.2.5 ควรศึกษาด้านสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่น เนื่องจากเป็นตัวกำหนดรสนิยมและค่านิยมของการท่องเที่ยว และพฤติกรรมกรรมการซื้อสินค้า การเดินทางท่องเที่ยวของผู้บริโภคซึ่งมีผลต่อการปรับปรุงผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวจะอยู่ในระดับใดและรูปแบบใด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- กฤติกา สายณะรัตน์ชัย. 2554. ส่วนประสมทางการตลาดของสินค้าและของที่ระลึกสำหรับ  
นักท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แสงลิมสุวรรณและศรันยา แสงลิมสุวรรณ. 2555. "การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่าง  
ยั่งยืน". วารสารนักบริหาร. ปีที่ 32 (ฉบับที่ 4) : 139-146.
- จง บุญประชา. 2555. รายงานการวิจัยเรื่อง สีและลวดลายเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภท  
ของที่ระลึก. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- จารุสิทธิ์ เครือจันทร์. 2552. เอกสารประกอบการสอนการออกแบบของที่ระลึก. สาขาวิชาออกแบบ  
นิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น การศึกษาคณะคุณครูอื่น.
- ฉลองศรี พิมลสมพงศ์. 2546. การวางแผนและพัฒนาตลาดการท่องเที่ยว. (พิมพ์ครั้งที่ 4).  
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ฉัตรทิพย์ นาถสุภา. 2544. แนวคิดเศรษฐกิจชุมชนเสนอทางทฤษฎีในบริบทต่างสังคม.  
กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ชลิดา เพียรสร้าง. 2554. การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง กรณีศึกษา :  
อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด. รายงานวิจัยอิสระคณะเศรษฐศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไทยโรจน์ พวงมณี. 2554. การศึกษาอัตลักษณ์ประเพณีผีตาโขน ประเพณีผีขนน้ำ และประเพณีแห่  
ต้นดอกไม้ : การออกแบบสร้างสรรค์ชุดการแสดงสำหรับการนำเสนอภาพลักษณ์การ  
ท่องเที่ยวจังหวัดเลย. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- ปฐุม หงษ์สุวรรณ. 2560. ประเพณีผีขนน้ำ หนังสือชุดความรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน  
ลุ่มน้ำโขง. องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การ  
มหาชน) และสำนักงานพื้นที่พิเศษเลย (อพท.5).
- ปนัดดา มนุรัชฎา. 2555. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์การ  
เรียนรู้ (มิวเซียมสยาม). ภาควิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร.
- ปานฉัตร์ อินทร์คง. 2558. การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม : แนวคิดรูปแบบและการวิเคราะห์.  
กรุงเทพฯ : อันลิมิต พริ้นติ้ง.
- พนิตสุภา ธรรมประมวลและคณะ. 2553. กลยุทธ์และแผนการตลาดเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง  
วัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดลพบุรี. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม  
แห่งชาติ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พยอม ธรรมบุตร. 2549. เอกสารประกอบการสอนสถาบันพัฒนาการท่องเที่ยวเพื่ออนุรักษ์  
สิ่งแวดล้อม.
- ภัทรธิรา ผลงาน. 2547. ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. เลย: รุ่งแสงธุรกิจการพิมพ์.
- มงคล ด้านธานินทร์. 2541. เศรษฐกิจชุมชนเชิงระบบ: หลักการและแนวการปฏิบัติในเศรษฐกิจ  
ชุมชนพึ่งตนเอง: แนวความคิดและยุทธศาสตร์. กรุงเทพฯ : กระทรวงมหาดไทย กรมการ  
ปกครอง.
- มงคล ด้านธานินทร์. 2541. เศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเองเชิงระบบ. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- มารุต อัมรานนท์. 2543. แนวทางในการศึกษาศิลปะพื้นบ้าน. วารสารสถาบันวิจัย  
ศิลปวัฒนธรรม. ปีที่ 1 (ฉบับที่ 2) (ม.ค.-มิ.ย. 2543) : 46-58.
- วัชรินทร์ จงจรัสสุนทร. 2548. หลักการออกแบบและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ :  
แอ๊ปเปิ้ล พรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- ศุภวิษณุ มาสาซ้าย. 2558. การศึกษาประเพณีผีตาโชน อาเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เพื่อใช้ในการ  
ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก. สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สมพันธ์ เตชะอธิกและคณะ. 2554. รายงานสังเคราะห์การพัฒนาและวิจัยสู่ภาวะชุมชนเพื่อความ  
อยู่ดี มีสุข.
- สังสิต พิริยธรรรงค์. 2541. เศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเองฉบับมหาดไทย: ประเทศยากจนประชาชน  
มั่งคั่งในเศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเอง:แนวความคิดและยุทธศาสตร์. กรุงเทพฯ :  
กระทรวงมหาดไทย กรมการปกครอง สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สิทธิพร ภิรมย์รัตน์และคณะ. 2544. โครงการรักษาเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมท้องถิ่นและ  
สิ่งแวดล้อมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว จังหวัดเลย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสวี วงษ์มณฑา. 2543. กลยุทธ์ทางการตลาด : การวางแผนการตลาด. กรุงเทพฯ: บริษัทธีระฟิล์ม  
และโซเท็กซ์.
- โสภณ สุภาพงษ์. 2541. เศรษฐกิจพอเพียงทางรอดสังคมไทย. นิตยสารสารคดีครอบครัว  
(กันยายน).
- อรรวรรณ จำพูนและคณะ. 2550. แนวทางการพัฒนาการตลาดของผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่ง  
ผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว จังหวัดเชียงราย. ชุดโครงการธนาคารข้อมูลเพื่อ  
การพัฒนาและการจัดการการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่ที่ยั่งยืนกลุ่มจังหวัดล้านนา สำนักงาน  
กองทุนสนับสนุนการวิจัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- อรัญ วาณิชกร. 2559. การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เอื้อเอ็นดู ดิสกุล ณ อรุณา. 2543. ระบบป้ายสัญลักษณ์ : Signage System. กรุงเทพฯ : พลัสเพลส.
- SUN YING XIN. 2559. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ชุด ศิลปะเต่าแห่งเขาเหลาซาน. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตสาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- JINTEX Corporation. 2019. Cotton Auxiliaries. [Online]. Available : <https://www.jintex-chemical.com>.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. 2562. งานบุญประเพณีวัฒนธรรมผิชนน้ำ(แมงหน้างาม) บุญเดือนหก ประเพณีบุญเดือนหก ประจำปี 2562. [Online]. Available : <http://thaifest.tourismthailand.org>.
- ผู้จัดการออนไลน์. 2558. เบิ่ง "ผิชนน้ำ" สัมผัสพลังศรัทธา ม่วนหลายๆ ที่ เชียงคาน. [Online]. Available : <https://mgronline.com/travel/detail/9580000053045>.
- สมาคมการพิมพ์สกรีนไทย. 2557. [Online] Available : <http://www.thaiscreenprinting.or.th/>
- สยามรัฐ. 2561. [Online]. Available : <http://www.siamrath.co.th>.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2560. แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564. [Online]. Available : <http://www.nesdb.go.th>.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. 2561. งานบุญประเพณี "ผิชนน้ำ" ตอบแทนบุญคุณผิบรรพบุรุษ ที่บ้านนาข้าว. [Online]. Available : <http://tis.dasta.or.th/dastatravel/pheekhonnam2018/>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692  
ที่ ศร 0524.04 / **1394** วันที่ ๙ พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

เรียน ผศ.ดร.ทงศักดิ์ โสวัจส์เสตกุล

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเมินผลิตภัณฑ์อำเภอยางชุมน้อย เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัชราภรณ์ ทิพย์โสธร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมังศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบบแบบสอบถามและแบบประเมินมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

Smm Otr  
(ดร.ราตรี ศิวพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692  
ที่ ศธ 0524.04 / 2201 วันที่ 4 กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผศ.ดร.สุวรรณา อินทร์น้อย

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเพณีมีตาขนน้ำ อำเภอเชียงคน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถามและแบบประเมินนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบสอบถามและประเมินมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

*Smr Alm*  
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี



ที่ ศธ 0524.04/ 2456

คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๒4 กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน รศ.ไทยโรจน์ พวงมณี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ประกาศผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ฉบับ  
2. แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรอุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเพณีมีตาขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครง  
วิทยานิพนธ์แล้ว เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2560 คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความ  
อนุเคราะห์จากท่านให้ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

*Sirrat Chirapant*  
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ  
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692  
โทรสาร. 02-329-8436  
ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศร 0524.04/ 2436

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๑๔ กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายวิจิต ทำหิพย์

- สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ประกาศผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ฉบับ  
2. แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเพณีมีตาขนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัศตราภรณ์ ทิพย์โสธร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครง  
วิทยานิพนธ์แล้ว เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2560 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความ  
อนุเคราะห์จากท่านให้ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

  
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ  
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692  
โทรสาร. 02- 329-8436  
ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232



ที่ ศธ 0524.04/๓24๐

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๑๕ กันยายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เรียน ผศ. พิสิฐ คลังกุล

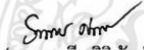
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้วย นางสาวกัญญาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์  
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเมินฝีมือชนน้ำ  
อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร  
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้  
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน  
แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผล  
การตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัญญาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์  
ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

  
(ดร.ราตรี ศรีพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 3210

คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

, 14 กันยายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เรียน ผศ.ชิตชัย สายเชื้อ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์  
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเมินฝีมือ  
อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร  
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ร่วม

คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้  
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน  
แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผล  
การตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์  
ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศร 0524.04/3240

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

14 กันยายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เรียน นางจันทิมา กัจจายะนันท์

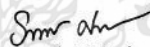
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้วย นางสาวกัญญาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์  
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเมินมีชิ้นน้ำ  
อำเภอยั่งยืน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร  
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกอุทัยวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้  
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน  
แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผล  
การตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัญญาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์  
ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

  
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02-329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 3537

คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

3 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เรียน อาจารย์นันทิยา ณ หนองคาย

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้วย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์  
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบัน  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาประเพณีผืนผ้า  
อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว” โดยมี ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร  
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิจวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ร่วม

คณะกรรมการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้  
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน  
แบบประเมินด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผล  
การตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง มีความสมบูรณ์  
ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

*Smitr Ohm*  
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 094-916-3232



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวิเคราะห์ปัจจัยในการหาค่าความสำคัญของการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

**หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง** ศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

**ผู้วิจัย** นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง

**หลักสูตร** ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์** ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม** รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา

**คำชี้แจง :** ผู้ตอบแบบสอบถามทำการพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

### ความหมายของระดับค่าความสำคัญในการเปรียบเทียบทีละคู่

ระดับค่าความสำคัญ	ความหมาย
-5	สำคัญน้อยมากที่สุด
-4	สำคัญน้อยที่สุด
-3	สำคัญน้อยกว่าอย่างชัดเจน
-2	สำคัญน้อยกว่าค่อนข้างมาก
1	สำคัญเท่ากัน
2	สำคัญกว่าปานกลาง
3	สำคัญกว่าอย่างชัดเจน
4	สำคัญกว่ามากที่สุด
5	สำคัญกว่าสูงสุด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามเพื่อหาค่าความสำคัญของการศึกษาประเพณีผีชนน้ำ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว จึงขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

1) ความสำคัญของปัจจัย A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี เมื่อนำมาเทียบกับปัจจัยอื่นๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี									
B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย									
C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อ ให้เกิดความแปลกใหม่									
D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี									

2) ความสำคัญของปัจจัย B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย เมื่อนำมาเทียบกับปัจจัยอื่นๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี									
B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้ เป็นจุดขาย									
C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อ ให้เกิดความแปลกใหม่									
D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ เมื่อนำมาเทียบกับปัจจัยอื่นๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี									
B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย									
C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่									
D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี									

4) ความสำคัญของปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เมื่อนำมาเทียบกับปัจจัยอื่นๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี									
B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย									
C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่									
D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี									

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

วันที่.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**การวิเคราะห์ทางเลือกในการหาค่าความสำคัญในประเด็นของปัจจัย  
ของการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ  
เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว**

**หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง** ศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

**ผู้วิจัย** นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง

**หลักสูตร** ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์** ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม** รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา

**คำชี้แจง :** ผู้ตอบแบบสอบถามทำการพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

**ความหมายของระดับค่าความสำคัญในการเปรียบเทียบที่ละคู่**

ระดับค่าความสำคัญ	ความหมาย
-5	สำคัญน้อยมากที่สุด
-4	สำคัญน้อยที่สุด
-3	สำคัญน้อยกว่าอย่างชัดเจน
-2	สำคัญน้อยกว่าค่อนข้างมาก
1	สำคัญเท่ากัน
2	สำคัญกว่าปานกลาง
3	สำคัญกว่าอย่างชัดเจน
4	สำคัญกว่ามากที่สุด
5	สำคัญกว่าสูงสุด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามเพื่อหาค่าความสำคัญของการศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว จึงขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสำคัญของทางเลือกที่ 1

1) ความสำคัญของทางเลือกที่ 1 : ประวัติและความเป็นมา เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย A : สิ่งทีี่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณีของประเพณี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

2) ความสำคัญของทางเลือกที่ 1 : ประวัติและความเป็นมา เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของทางเลือกที่ 1 : ประวัตติและความเป็นมา เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัตติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการเล่น									
4) การเล่นเกมอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

4) ความสำคัญของทางเลือกที่ 1 : ประวัตติและความเป็นมา เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัตติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการเล่น									
4) การเล่นเกมอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ความสำคัญของทางเลือกที่ 2

- 1) ความสำคัญของทางเลือกที่ 2 : ลักษณะของผีขนน้ำ เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็น  
ปัจจัย A : สิ่งทีี่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณีของประเพณี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

- 2) ความสำคัญของทางเลือกที่ 2 : ลักษณะของผีขนน้ำ เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็น  
ปัจจัย B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของทางเลือกที่ 2 : ลักษณะของฝิชนน้ำ เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็น  
ปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของฝิชนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

4) ความสำคัญของทางเลือกที่ 2 : ลักษณะของฝิชนน้ำ เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็น  
ปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของฝิชนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียม การเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสำคัญของทางเลือกที่ 3

1) ความสำคัญของทางเลือกที่ 3 : องค์ประกอบของการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

2) ความสำคัญของทางเลือกที่ 3 : องค์ประกอบของการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของทางเลือกที่ 3 : องค์ประกอบของการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

4) ความสำคัญของทางเลือกที่ 3 : องค์ประกอบของการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสำคัญของทางเลือกที่ 4

1) ความสำคัญของทางเลือกที่ 4 : สัญลักษณ์ในการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย A : สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

2) ความสำคัญของทางเลือกที่ 4 : สัญลักษณ์ในการละเล่น เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย B : สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผีขนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของทางเลือกที่ 4 : สัญลักษณ์ในการเล่นเกม เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการเล่น									
4) การเล่นเกมอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

4) ความสำคัญของทางเลือกที่ 4 : สัญลักษณ์ในการเล่นเกม เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการเล่น									
4) การเล่นเกมอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสำคัญของทางเลือกที่ 5

1) ความสำคัญของทางเลือกที่ 5 : วิถีชีวิต เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย A : สิ่ง  
ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของประเพณี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิชนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

2) ความสำคัญของทางเลือกที่ 5 : วิถีชีวิต เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย B :  
สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นจุดขาย

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิชนน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการละเล่น									
4) การละเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ความสำคัญของทางเลือกที่ 5 : วิถีชีวิต เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย C : มีการผสมผสานกับวัสดุเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการการเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

4) ความสำคัญของทางเลือกที่ 5 : วิถีชีวิต เมื่อนำมาเทียบกับทางเลือกอื่นๆ ในประเด็นปัจจัย D : เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

ทางเลือกในการพิจารณา	ระดับค่าความสำคัญ								
	-5	-4	-3	-2	1	2	3	4	5
1) ประวัติและความเป็นมา									
2) ลักษณะของผิวน้ำ									
3) องค์ประกอบของการเตรียมการการเล่น									
4) การเล่นอื่นๆในประเพณี									
5) ความเป็นอยู่และวิถีชีวิต									

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire)**  
**ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ**

**หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง** ศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

**ผู้วิจัย**

นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง

**หลักสูตร**

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
 สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์** ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม** รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา

**คำชี้แจง :** พิจารณาภาพร่างของผลิตภัณฑ์จากการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ ในภาพร่างแต่ละรูปแบบตามลำดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของท่าน โดยแบบประเมินชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วยเนื้อหาของแบบประเมิน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

**ตอนที่ 2** แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire) ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะ

**คำชี้แจง :** ผู้ตอบแบบสอบถามทำการพิจารณา โดยใส่หมายเลขเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องรายการประเมินที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดกรอกข้อมูลของท่าน

1. ชื่อ-นามสกุล

---

2. ตำแหน่ง

---

3. สถานที่ทำงาน

---

4. ประสบการณ์ในการทำงาน (ปี)

---

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire) ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ : ผลิตภัณฑ์กระเป่าและ หมวก

ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วย ในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ	ระดับความเหมาะสม รูปแบบที่ 1				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านประโยชน์ใช้สอย</b>					
1.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านความ สะดวกสบายในการใช้งาน					
1.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย					
1.3 ง่ายต่อการซ่อมแซมและดูแลเก็บรักษา					
<b>2. ด้านความงามของผลิตภัณฑ์</b>					
2.1 สีสันทของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและเหมาะสมกับ รูปทรงผลิตภัณฑ์					
2.2 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในหลากหลาย โอกาส					
2.3 ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ ต่อผู้ซื้อ					
<b>3. ด้านรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต</b>					
3.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมต่อการใช้งาน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตอนที่ 2 (ต่อ)

ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วย ในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ	ระดับความเหมาะสม รูปแบบที่ 1				
	5	4	3	2	1
3.2 รูปทรงของผลิตภัณฑ์ที่มีความทันสมัย					
3.3 วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการผลิตและมีในท้องถิ่น					
3.4 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในด้านการผลิต และง่ายต่อการผลิตในท้องถิ่น					
<b>4. ด้านเอกลักษณ์เฉพาะ</b>					
4.1 รูปทรงของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเพณี ผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน					
4.2 การจัดวางองค์ประกอบสอดคล้องกับประเภทและ รูปแบบของผลิตภัณฑ์					
4.3 สีสันทของผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงประเพณี ผิชนน้ำ อำเภอเชียงคานได้ชัดเจน					

## ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....  
(.....)

วันที่.....

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง  
นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง (ผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire)

### ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ

หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง ศึกษาประเพณีฝิ่นน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

ผู้วิจัย

นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง

หลักสูตร

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

คำชี้แจง : พิจารณาภาพร่างของลวดลายผ้าจากการออกแบบลวดลายที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ ในภาพร่างแต่ละรูปแบบตามลำดับความพึงพอใจในด้านต่างๆของท่าน โดยแบบประเมินชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วยเนื้อหาของแบบประเมิน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire) ด้านการออกแบบลวดลายที่มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ประเพณีฝิ่นน้ำ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง : ผู้ตอบแบบสอบถามทำการพิจารณา โดยใส่หมายเลขเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องรายการประเมินที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดกรอกข้อมูลของท่าน

1. ชื่อ-นามสกุล

.....

2. ตำแหน่ง

.....

3. สถานที่ทำงาน

.....

4. ประสบการณ์ในการทำงาน (ปี)

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire) ด้านการออกแบบลวดลายที่มีส่วนช่วยใน

ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบลวดลายที่มีส่วนช่วย ในการอนุรักษ์ประเพณีผืนขนน้ำ	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	5	4	3	2	1
1. ลวดลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่บ่งบอกถึงประเพณีผืนขนน้ำ					
2. ลวดลายมีความดึงดูดความสนใจและเป็นที่น่าสนใจ					
3. ลวดลายมีการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
4. ลวดลายและสีสันทันมีความเหมาะสมต่อเทคนิคการผลิต					
5. ลวดลายและสีสันทันสามารถนำไปผสมผสานร่วมกับ ผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง

นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง (ผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสอบถาม**  
**ด้านความพึงพอใจของผู้สนใจผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว**  
**ประเพณีผีชนน้ำในเชิงอนุรักษ์**

หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง ศึกษาประเพณีผีชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว

ผู้วิจัย นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง

หลักสูตร ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกภูฒิวงศา

**คำชี้แจง :** พิจารณาผลงานต้นแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ในแต่ละรูปแบบตามลำดับความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของท่าน โดยแบบประเมินชุดนี้แบ่งเป็น 3 ตอน ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาของแบบประเมิน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

**ตอนที่ 2** ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะ ข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1) เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2) อายุ

( ) ต่ำกว่า 20 ปี ( ) 21-30 ปี ( ) 31-40 ปี  
( ) 41-50 ปี ( ) 51-60 ปี ( ) 61 ปีขึ้นไป

3) อาชีพ

( ) นักเรียน / นักศึกษา ( ) รับจ้าง ( ) ข้าราชการ / พนักงานรับวิสาหกิจ  
( ) พนักงานบริษัท ( ) อาชีพอิสระ ( ) ประกอบธุรกิจส่วนตัว  
( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4) รายได้ (ต่อเดือน)

- ( ) 5,000 - 10,000 บาท/เดือน ( ) 10,001 - 15,000 บาท/เดือน  
 ( ) 15,001 - 20,000 บาท/เดือน ( ) 20,001 - 25,000 บาท/เดือน  
 ( ) 25,001 - 30,000 บาท/เดือน ( ) 30,000 บาท/เดือน ขึ้นไป

**คำชี้แจง :** ผู้ตอบแบบสอบถามทำการพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด  
 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก  
 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง  
 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย  
 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

**ตอนที่ 2** ประเมินผลงานด้านความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีชนน้ำ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์

ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วย ในการอนุรักษ์ประเพณีผีชนน้ำ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น</b>					
1) ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของประเพณีผีชนน้ำ					
2) ผลิตภัณฑ์มีการใช้วัสดุในท้องถิ่นอย่างเหมาะสม					
3) สีล้นของลวดลายบนผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจและสื่อถึงประเพณีผีชนน้ำได้ชัดเจน					
<b>ด้านความสวยงาม</b>					
1) ผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า มีความสวยงามน่าใช้					
2) ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือก					
3) ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเหมาะสมต่อการนำไปใช้					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตอนที่ 2 (ต่อ)

ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วย ในการอนุรักษ์ประเพณีผิชนน้ำ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านประโยชน์ใช้สอย</b>					
1) ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อประโยชน์ ใช้สอย					
2) ผลิตภัณฑ์ง่ายต่อการเก็บและการดูแลรักษา					
3) ผลิตภัณฑ์มีความคุ้มค่าในการใช้งาน					
<b>ด้านคุณภาพและราคา</b>					
1) ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพ					
2) ผลิตภัณฑ์มีราคาที่เหมาะสม					
3) ผลิตภัณฑ์มีโครงสร้างที่แข็งแรงปลอดภัยต่อการใช้					

## ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

---



---



---



---

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิเป็นอย่างสูง ที่ให้ความกรุณาประเมินแบบสอบถามทางด้านความพึงพอใจ เพื่อนำข้อมูลไปประเมินผลงานการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการศึกษาประเพณีผิชนน้ำ อำเภอเชียงคาน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว มา ณ โอกาสนี้

นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง (ผู้วิจัย)





ภาพที่ ค.1 คุณวิชิต ทำทิพย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)



ภาพที่ ค.2 คุณกาญจนา ทำทิพย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.3 คุณวัชรพล เกิดศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)



ภาพที่ ค.4 คุณพิชญ์ธินันท์ ธนาเรืองเนตร ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

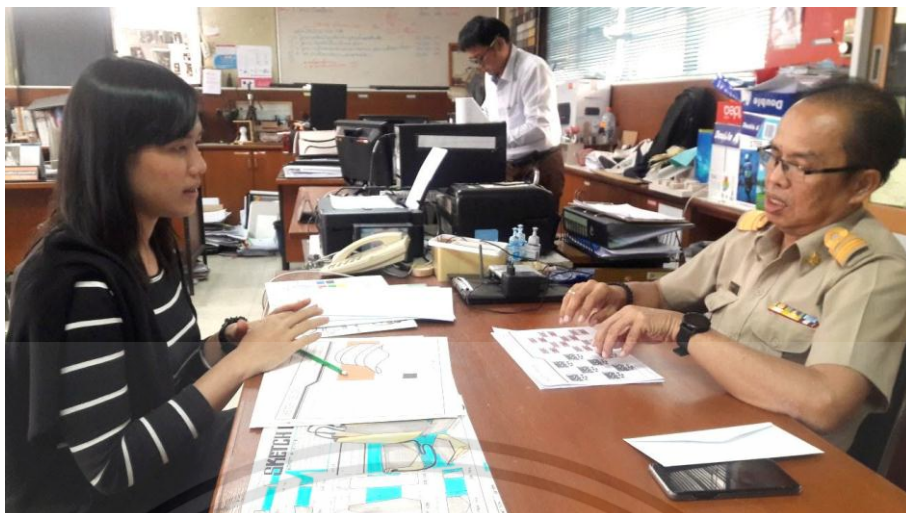


ภาพที่ ค.5 รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีขนน้ำ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2560)



ภาพที่ ค.6 อาจารย์นันทยา ณ หนองคาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.7 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชิตชัย สายเชื้อ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)



ภาพที่ ค.8 ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิฐ คลังกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.9 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิวัฒน์ชัย ไชยพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)



ภาพที่ ค.10 อาจารย์จันทิมา กัจจายะนันท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ  
(ภาพโดย : กัลยาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/1622

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เลขที่ 1 ซอยฉลองกรุง 1 แขวงลาดกระบัง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

21 พฤษภาคม 2561

เรื่อง หนังสือตอบรับเพื่อนำเสนอบทความในการประชุมวิชาการทางการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 8

เรียน นางสาวกัญญาณี มุ่งเขตกลาง

ด้วยคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความยินดีเรียนเชิญท่านเข้านำเสนอบทความ เรื่อง “แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีขนน้ำ อำเภอเชียงคาน” ในการประชุมวิชาการทางการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 8 “การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง: นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน” ซึ่งจะจัดขึ้นในระหว่าง วันที่ 31 พฤษภาคม - 1 มิถุนายน 2561 ณ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงศ์ มะโน)

คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ  
โทรศัพท์ 0 2329 8000 ต่อ 3722  
โทรสาร 0 2329 8435

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DEVELOPING



การประชุมวิชาการทางการศึกษาระดับชาติ  
การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง  
**08th** นวัตกรรมและเทคโนโลยี  
เพื่อการเรียนการสอน

**ใบประกาศนียบัตรการนำเสนอผลงานวิจัย**

**กัญญาณี มุ่งเขตกลาง พัสตราภรณ์ ทิพย์ใสร์ และ ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา**

นำเสนอบทความเรื่อง

**แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีพืชน้ำ อำเภอเชียงคาน**

ณ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
วันศุกร์ที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2561



[ รองศาสตราจารย์ ดร. กิตติพงศ์ มณีเม ]  
คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
ประธานกรรมการประชุมวิชาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 8









LEARNING

ภาพที่ จ.1 ใบประกาศนียบัตรการนำเสนอผลงานทางวิชาการครั้งที่ 8  
(ภาพโดย : กัญญาณี มุ่งเขตกลาง. 2561)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวกัลยาณี มุ่งเขตกลาง
วัน-เดือน-ปีเกิด	15 กรกฎาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 257 หมู่ 5 ตำบลขามเฒ่า อำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา 30160
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2556 สำเร็จการศึกษา เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ปีการศึกษา 2561 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	Estimator บริษัท โมเตอร์นฟอร์มกรุ๊ป จำกัด (มหาชน) พ.ศ.2558-2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้