

03

ออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม (กวม)

Confusion and unclearness
of Industrial Craft Design

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹
Kittipong Keativipak*

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

* Corresponding author, E-mail : Keativipak@yahoo.com

• บทนำ

วัฒนธรรม¹ (culture) ภูมิปัญญา (wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ ล้วนแล้วแต่สื่อถึงสัญลักษณ์ของสังคมในแต่ละสังคมถึงความเจริญและความเสื่อมตลอดจนวิวัฒนาการความเป็นมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกลมเกลียวจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์อยู่ร่วมกัน จำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม (วรวิธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ, 2549, น.45-46) ซึ่งคำว่า วัฒนธรรมนี้ได้ครอบคลุมถึงทุกสิ่ง ทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคม ตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ (อานนท์ อาภาภิรม, 2525, น.90) ส่วน ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัว กับสภาพแวดล้อมต่างๆ ในพื้นที่กลุ่มชนนั้น

² คำว่า “วัฒนธรรม” ถอดศัพท์มาจากคำว่า Culture เป็นคำที่ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนคราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงบัญญัติไว้โดยมาจากการรวมกันของสองคำ คือ “วัฒนธรรม” ในภาษาบาลี หมายถึง ความเจริญงอกงาม และ “ธรรม” มาจาก ธรรม ในภาษาสันสกฤต หมายถึงสภาพความจริงที่เป็นอยู่ รวมความแล้ว หมายถึงสภาพที่แสดงถึงความเจริญงอกงามหรือความมีระเบียบวินัย แต่ในภาษาอังกฤษ คำว่า Culture มาจากคำเดิมในภาษาละตินว่า Cultula ซึ่งมีความหมายหลายอย่าง เช่น การเพาะปลูก, การปลูกฝัง, การปลูกพืช, การทำให้ดีกว่าเดิม จากการอบรมหรือฝึกหัด ซึ่งตรงกับ ความหมายของวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญงอกงามเสมือน การเจริญเติบโตของพืช ดังนั้นสิ่งใดก็ตามหากมีการเจริญขึ้นด้วยการศึกษา อบรมจะอยู่ในขอบข่าย ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น (วรวิธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ, 2549, น.45-46)

ตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่นจากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอกและภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความเป็นและความเปลี่ยนแปลง (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544, น.42)

จากข้อมูลข้างต้นกล่าวสรุปได้ว่า วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนาเพื่อแก้ไข สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงจากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544, น.10-11) ได้สรุปใจความสำคัญ ที่น่าสนใจของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไว้ว่า **“วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Tradition Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage)”**

ในปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญา กำลังได้รับความสนใจมากขึ้นทุกขณะจากการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม การตื่นตัวเรื่องภูมิปัญญาไทยเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลักดันให้ชาวชนบทต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจทุนนิยมเสรี อันมีกลไกซับซ้อนชาวบ้านจึงต้องเปลี่ยนมาเป็นผลิตเพื่อขาย ตามกลไกของตลาด ที่เกี่ยวพันกับความต้องการผลผลิตในต่างประเทศ จากเหตุผลข้างต้นโดยเฉพาะในวงการนักวิชาการและนักวิจัย ทั้งนี้ด้วยความหวังว่า ความรู้

และความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาจะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวทางการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ให้เกิดการสร้างสรรค์ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543, น.2) ซึ่งศาสตร์องค์ความรู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจและสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดคือ **“การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”**² โดยแนวคิดนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผสมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อให้เกิดแบบลักษณะที่ทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัย โดยมีกลไกนโยบายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

³ การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่างภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุเครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัยแต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลืนอายุของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมีเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงอัตลักษณ์ทางขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์, การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรม เป็นต้น (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559)

ซึ่งแนวทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนี้ เปรียบเสมือนดาบสองคม เช่นเดียวกันหากนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง จากกรณีทีนักวิชาการ นักวิจัย ตลอดจนผู้ที่สนใจในศาสตร์ดังกล่าว ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ มีเพียงองค์ประกอบต่างๆ ของข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน รวมถึงศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง ผังอยู่ไม่เพียงพอ เมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์จะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ โดยนักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เรียกว่าการไขว้วัฒนธรรม(cross culture) มาใช้อยู่บ่อยครั้งในปัจจุบัน แต่ผลงานที่ได้นั้น บางครั้งไม่สามารถสื่อ ส่งผ่านหรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้เลย สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและดึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ การยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต ทั้งนี้เกิดขึ้นก็เพราะการนำความรู้ ความคิด และวิธีการต่างๆ ที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาสมัยใหม่” มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม” อย่างไม่ประสานสอดคล้องกันจึงเกิดความสับสนและขัดแย้งนานาประการตามมา

ดังนั้นในการแก้ปัญหา ลดความสับสนและไม่ชัดเจนการการนำวัฒนธรรม และภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ ผู้ที่สนใจศึกษาต้องทำความเข้าใจ กระบวนทัศน์ในการพัฒนา (Development Paradigm) ก่อนที่จะนำไปใช้ การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบว่า อะไรผิดอะไรถูก อะไรควรอะไรไม่ควร อะไรคือความพอดี อะไรคือขาดเกิน กระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรม อะไรคือแก่นและรากเหง้าที่เป็นความรู้ ที่สามารถนำมาพิจารณาปรับใช้ได้ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับแนวทางการพัฒนา ให้สอดคล้องกับพื้นฐานและภูมิปัญญาสั่งสม เพื่อก่อเกิดงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544, น.23)

จากความสับสนและความไม่ชัดเจน ในการศึกษาชุดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์

หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มาจากแนวคิดนั้นๆ ไม่สามารถสื่อและส่งผ่านวัฒนธรรม และภูมิปัญญาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ผู้ที่นำแนวคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ เมื่อขาดข้อมูลที่เพียงพอแล้วสิ่งที่ตามมาคือการตีความที่บกพร่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพราะนักคิดที่ดีต้องตีความสิ่งที่ศึกษาให้ครอบคลุมตามขอบเขตการศึกษาที่ต้องการนำไปใช้ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของวัฒนธรรม)

การตีความ (interpretation) คือเข้าใจถึงระบบวิธีคิด มุมมองและแนวทางที่ได้มาซึ่งคำตอบ ที่แตกต่างออกไป เป็นการศึกษาหาข้อเท็จจริงจากมุมมองส่วนบุคคล ต่อสิ่งที่ตนเองต้องการและการได้มาซึ่งคำตอบ ตัวอย่างแนวคิดการตีความจากการศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้สถาปัตยกรรมเป็นตัวกำหนด นักออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการอุปมาอุปมัยเหมือนตะเกียงและกระจก⁴ ในการวิเคราะห์และตีความสิ่งต่างๆ “ตะเกียง(มีหน้าที่มองภายนอก)และกระจก(มองภายใน) สถาปัตยกรรมเป็นภาพสะท้อน” เช่นในอดีต วัดและวัด เป็นภาพสะท้อนในความเชื่อ หรือ จักรวาลวิทยา, เทววิทยา เป็นกระจกสะท้อนตัวเอง ที่สร้างมันขึ้นมา กระจก (Reflection) เป็นการสะท้อน ตรวจสอบตนเอง โดยส่วนมากลักษณะงานวิจัยเป็นเหมือนกระจก ต้องสามารถสะท้อนคำถามของงานวิจัย คำถามคืออะไร ผู้ศึกษาจะตระหนักถึงผลสะท้อนกลับงานวิจัยตนเองให้มาก ว่างานวิจัยต้องการ

⁴ กระจกมีหน้าที่สะท้อนตนเอง อาจเพียงสะท้อนแค่อดีตชีวิตของผู้ออกแบบ ต่อมามีการขยายความลักษณะการสะท้อนมากขึ้น สามารถที่จะสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น มา เช่น อนุสาวรีย์ ซึ่งเราสามารถทำการสะท้อนความเป็นอนุสาวรีย์ได้อย่างหลากหลายเพื่อการศึกษา ค้นคว้าให้ได้มาซึ่งคำตอบจากตัวมันเอง เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง, Cross Referent การก้าวข้ามผ่านการอ้างอิงเดิม คือการค้นหาคำตอบย้อนหลังว่าตรงกันหรือไม่ (จากอ้างอิงเดิม) มีการเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือไม่, การหาทิศทางในการเก็บข้อมูล ต้องชัดเจน มีกรอบที่แน่ชัดให้มีระเบียบแบบแผนในการเก็บข้อมูล, การศึกษาเอกสารขั้นต้น ลายลักษณ์อักษร (หนังสือจากทางราชการ) และมีการอ้างอิงไปยังหนังสือหรือเอกสารเล่มไหน หรือ การทำงานวิจัยจากจดหมายเหตุต่างๆ เป็นต้น (Robert Mugerauer, 1996, 15-46)

อะไร และรู้จักเลือกใช้ให้เป็นประโยชน์ และในขณะเดียวกัน ตะเกียง มีหน้าที่ส่องสว่าง ทำให้เห็น สามารถเป็นเครื่องบอกอะไรบางอย่างในสิ่งที่เราต้องการศึกษา(โดยต้องส่องให้ละเอียดถี่ถ้วน ดูว่ามีมูลความจริงที่น่าเชื่อถือได้หรือไม่)

เมื่อทำความเข้าใจแนวคิดของการตีความ (interpretation) ที่เหมาะสมในการศึกษา (ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา) สิ่งต่อมาคือการเรียนรู้สิ่งที่ต้องการตีความ (การเรียนรู้ถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา) เป็นที่เข้าใจกันว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น อันมีแบบแผน ความคิด ความเชื่อ แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม เพื่อให้มนุษย์นั้นดำรงอยู่ได้ ซึ่งสิ่งต่างๆ ได้ถูกส่งสมมาจากการเรียนรู้ เป็นมรดกของสังคม ทุกสิ่งอย่างล้วนมีความหมายและหน้าที่ของตัวมันเองทั้งสิ้น ดังนั้นการศึกษาเหล่านี้จึงไม่สามารถศึกษาเพียงผิวเผินได้ จำเป็นต้องศึกษาบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง สัมพันธ์กันทั้งหมดซึ่งเรียกกันว่า **Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ”**

Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนันทการ ได้อ้างถึงบทความใน “the Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ซึ่งได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อหรือผู้ใช้สอย และสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคมที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นสาขาหนึ่งของประวัติศาสตร์ สังคมหรือมานุษยวิทยาวัฒนธรรมที่มีตัววัตถุสิ่งของ เป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐาน ในการศึกษา (ชาตรี ประกิตนันทการ, 2558, น.3)

ชาตรี ประกิตนันทการ (2558, น.4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L.

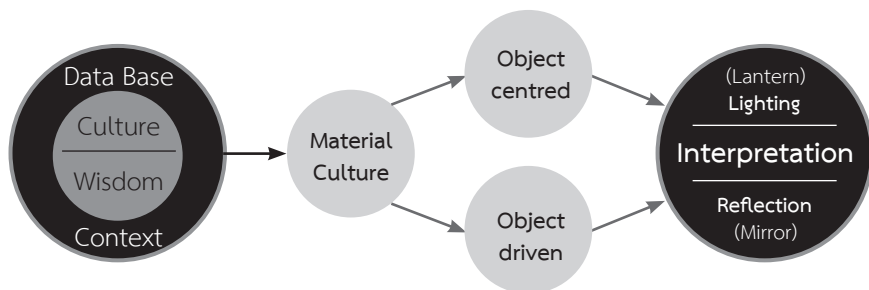
Herman นักวิชาการ ผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน the Stolen House ซึ่งในชิ้นงาน ได้นำเสนอจำแนกรอบการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็คุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่างรูปทรง, พัฒนาการในเชิงเทคนิค, วิธีการทำ,สุนทรียภาพหรือการศึกษาผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึก และจิตวิทยาในมิติต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งของวัตถุต่างๆ

Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งทีนอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ในแง่นี้วัตถุจะมีใช้เป็เพียงแค่สิ่งภายนอกที่มนุษย์สร้างขึ้น ใช้ประโยชน์แล้วโยนทิ้ง โดยปราศจากปฏิสัมพันธ์หรืออิทธิพลที่ย้อนกลับมาสู่ตัวมนุษย์ผู้ใช้สอย แต่ตัวมันจะเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่รวมตัวกันก่อรูปประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติต่างๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การศึกษาสิ่งของวัตถุในแง่นี้มิใช่แค่เพียงศึกษามันในฐานะภาพของสังคม แต่เป็นการศึกษาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติในสังคม รูปแบบที่ถูกสร้าง ลักษณะการใช้งาน รากเหง้าทางสังคม พิธีกรรมและความเชื่อที่แวดล้อม ที่เก็บรักษา เป็นต้น ทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมของมนุษย์

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ความสับสนและความไม่ชัดเจนจากการนำรากทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้(ทั้งแง่คิดของการตีความ (interpretation) และบริบท (contexts) ต่างๆจากชุดความรู้) ของนักออกแบบ ทำให้ก่อเกิดเป็นคำถามและไม่สามารถตอบโจทย์ในแง่ความเป็นจริงจากมิติต่างๆของวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม (การริเริ่มสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ดี แต่การพัฒนาจำเป็นต้องเข้าใจถึงแก่นแท้ของข้อมูล เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้ตรงตามเหตุผล เหมาะสมและมี

ความน่าเชื่อถือ สามารถอภิปรายได้ มิใช่การสรุปและใช้ความคิดของตนเองเป็นศูนย์กลาง ว่าดี ว่าเหมาะสมเพราะวัฒนธรรมเป็นส่วนรวมของชนทั้งชาติ ซึ่งการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์นั้นมีความเปราะบาง ละเอียดอ่อน และมีความเชื่อที่แฝงอยู่ในสังคมมากมาย) มีหลากหลายกรณีจากงานออกแบบและงานวิจัย ที่มีการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นฐานในการคิดริเริ่ม (Research Base) ซึ่งในบทความนี้จึงขอยกตัวอย่างงานวิจัย (วิจัยทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม) มาใช้ในการวิเคราะห์ วิพากษ์และตีความ ให้เห็นถึงความสับสนและความไม่ชัดเจนของข้อมูลจากการนำรากทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ (ซึ่งในงานวิจัยได้ระบุว่าเป็นงานวิจัยสิ่งประดิษฐ์ เรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับวิถีร่วมสมัยโดยการประยุกต์คุณค่าทางวัฒนธรรม)



ภาพที่ 1 แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ผ่าน Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” สู่การ ตีความเพื่อนำข้อมูลเข้าสู่การสร้างสรรค์

ตัวอย่างงานวิจัย เรื่องกระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ซึ่งเป็นการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับวิถีร่วมสมัยโดยการประยุกต์คุณค่าทางวัฒนธรรม (ศิลปกรรมสาร, ปีที่ 11 ฉบับที่ 2, 2559, น.101-133) โดยตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้เขียนบทความทำการแยกประเด็นการวิเคราะห์ที่ได้ 2 ประเด็น ได้แก่ ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology)⁴ และวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology) ในผลงานนี้เป็นลักษณะการทำงานวิจัย เพื่อทำการศึกษาและออกแบบ เพราะการวิจัย เป็นการศึกษาคำตอบ หาข้อเท็จจริง ตามหลักการที่สามารถทดสอบได้ทางวิทยาศาสตร์หรือหลักการที่สามารถเชื่อถือได้ (นภดล สหชัยเสรี, มปป.) ดังนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่า กระบวนการทางระเบียบวิธีวิจัย มีผลต่อวิธีการและแผนการดำเนินงานของการวิจัยทั้งสิ้น และผลงานวิจัยที่ได้ จะมีผลสืบเนื่องถึงระบบการศึกษา การค้นคว้าหาข้อมูล เป็นแนวคิด เป็นบรรทัดฐานและข้อมูลจำเพาะในเรื่องดังกล่าวต่อไป ดังนั้นงานวิจัยเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก ถ้างานวิจัยนั้นไม่เหมาะสม ไม่น่าเชื่อถือ ตรวจสอบข้อเท็จจริงไม่ได้ ก็เสมือนเป็นผลร้ายต่อวงการศึกษาและแวดวงวิชาการได้เช่นเดียวกัน จากการอ่านและวิเคราะห์ ผลงานวิจัยชิ้นนี้ (จากความสับสนและความไม่ชัดเจน) สามารถจำแนกระเบียบวิธีวิจัย ได้ข้อมูลดังนี้

- 1) การทำงานวิจัยชิ้นนี้ นักวิจัยได้ใช้หลักการประมวล การวิเคราะห์และการ สังเคราะห์กระบวนการออกแบบเป็น 4 ขั้นตอน

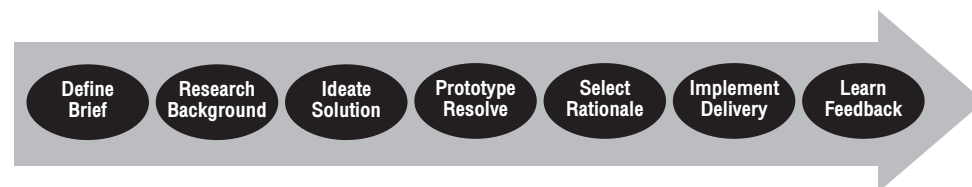
⁴ ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology) หมายถึง การศึกษา ค้นคว้าความรู้อย่างมีระบบและแบบแผน เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเกิดประโยชน์แก่มนุษย์โดยอาศัยวิธีการที่เป็นที่ยอมรับในแต่ละสาขาวิชา (จริยา เสถบุตร, 2526, น.4) และอีกความหมายหนึ่งกล่าวว่า เป็นกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ที่เชื่อถือได้ โดยมีลักษณะดังนี้ 1) เป็นกระบวนการที่ระบบ แบบแผน 2) มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ชัดเจน 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างรอบคอบ ไม่ลำเอียง 4) มีหลักเหตุผล 5) บันทึกและรายงานออกมาอย่างระมัดระวัง (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น.8)

อันได้แก่ 1.กำหนดปัญหาจากการวิเคราะห์ข้อมูล (Identify) 2. การแสวงหาแนวทางใหม่ๆ (Explore) 3.การกำหนดแนวทางที่ได้เป็นความคิดใหม่ (Define) 4.การทำให้แนวคิดใหม่นั้นเป็นรูปธรรม (Realize)

ผลการวิเคราะห์ จากแนวคิดการวิเคราะห์ แผนการดำเนินงานดังกล่าว เหมือนจะเหมาะสมและสามารถดำเนินการได้ (หลักการนี้เหมาะสมสำหรับกับขั้นตอนการปรับปรุงงานออกแบบและงานประดิษฐ์มากกว่า มิใช่กระบวนการวิจัย) แต่ถ้ามาทำการศึกษาและวิเคราะห์อย่างจริงจังตามหลักการทางการศึกษาแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยแก้ไขเพื่อประโยชน์ใช้สอย⁵ (Functional) การกำหนดประเด็นปัญหาในการพัฒนางานออกแบบควรมีกรอบแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องการประเมินผล และการตรวจสอบการใช้งานในแนวคิดดังกล่าวด้วยเพื่อให้ได้รับการพิสูจน์

ดังนั้นการทำงานวิจัยที่มุ่งประเด็นไปยังการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ควรมีรายละเอียดและแผนการดำเนินงานวิจัยที่เหมาะสมและชัดเจนกว่านี้ เพื่อให้ผลลัพธ์จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สมฤทธิ์ผลมากที่สุด Gavin Ambrose and Pual Harris (2009, P 10) ได้ทำการวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบ (Design Thinking) จากการแก้ไขงานเพื่อประโยชน์ใช้สอยได้ดังนี้

⁵ การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจจะมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้นต้องกระทำการใช้งานไปในระยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่องซึ่งแนวคิดรูปร่างตามประโยชน์ใช้สอย (Form follow Function) เป็นวิถีทางการออกแบบของ Louis Sullivan ที่นิยมประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก (Functionalism) ภายได้ปรัชญาที่ว่าประโยชน์ใช้สอยต้องมาก่อนความงามเสมอและมักถูกใช้มาอธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตจำนวนมาก โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบที่สอดคล้องกับการทำงานของเครื่องจักรการประหยัดวัสดุความสะดวกในการใช้งานเป็นต้น (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548, น.25,50)



ภาพที่ 2 แนวคิดและขั้นตอนการวิเคราะห์การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยเรียงลำดับขั้นตอนในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กัน และสามารถทดสอบผลิตภัณฑ์ว่ามีความเหมาะสมหรือแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่

จากแนวคิดการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย สามารถอธิบายได้ดังนี้

- 1. Define Brief** กำหนด คัดเลือก สิ่งที่ต้องการศึกษา การกำหนดโจทย์
- 2. Research Background** การศึกษา ค้นคว้า พื้นหลังที่ผ่านมา (ภูมิหลัง)
- 3. Ideate Solution** การใช้ความคิด การหาทางออกในการแก้ปัญหา ทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขปัญหา
- 4. Prototype Resolve** การตกลงใจกับทางเลือกที่ได้ทำการศึกษา ทำการทดลองแก้ไขจากการทำงานต้นแบบ
- 5. Select Rationale** การคัดเลือก การสรุปการแก้ไขผลงาน ด้วยความเป็นเหตุเป็นผลในการทดลอง (เหตุผลในการคัดเลือก การแก้ปัญหาจากการออกแบบที่ดีที่สุด)
- 6. Implement Delivery** การทำผลงานให้เกิดเป็นผลสำเร็จ การนำไปใช้จริง (กับกลุ่มผู้บริโภค) เป็นการส่งมอบแนวทางในการแก้ไขปัญหาสู่การทดสอบตรวจสอบการใช้งาน และ
- 7. Learn Feedback** การได้ผลรับ จากผลสะท้อน เรียนรู้ผลที่ได้รับกลับมา เรียนรู้ปัญหาจริงที่เกิดขึ้นจากการออกแบบ เพื่อเรียนรู้และพัฒนาต่อ

2) วัตถุประสงค์ในงานวิจัยครั้งนี้มีทั้งสิ้น 3 ข้อ ได้แก่

1. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว
2. เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวแบบดั้งเดิมของคนไทย
3. เพื่อยกระดับการรับประทานอาหารข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย

ผลการวิเคราะห์ จากวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ ดูผิวเผินแล้วเหมือนเหมาะสมกับการพัฒนา และออกแบบ แต่เมื่อทำความเข้าใจกับผลงานวิจัยชิ้นนี้แล้วพบว่า การกำหนดทิศทาง และแนวความคิดจากผลงานที่ได้(ภาพที่ 3-5) ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ การกำหนดตัวแปรเพื่อการศึกษาตามนิยามศัพท์ไม่ครบถ้วน อีกทั้งผู้วิจัยมีความสับสนในกระบวนการวิจัย เนื่องจากภายในงานวิจัยได้ระบุแนวคิด และความต้องการไว้อย่างมากมายในงานวิจัยชิ้นนี้ แต่งานวิจัยกลับไม่ได้ทำการประเมินผลในส่วนดังกล่าวที่ได้บรรยายมาและต้องการอะไรในงานวิจัยในชิ้นนี้ โดยในงานวิจัยได้ระบุผลลัพธ์ (ในบทความวิจัยได้เขียนระบุไว้ทั้งสิ้น) ที่ต้องการจากการศึกษาดังนี้

- ต้องการอิงวัฒนธรรมเดิม เกิดการย้อนระลึกถึงวิถีในอดีต ลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น ส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโยยหา การสร้างความเข้มแข็ง การยกระดับ วิถีเร่ร่อนในยุคปัจจุบัน เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป มีภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์ ร้านอาหารระดับหรู ตำแหน่งของการวางตำแหน่งสินค้า ราคา สอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ (slow life) ทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการ แต่ถ้าทำการวิเคราะห์ พบว่า ความสับสน ความไม่ชัดเจน ในการตั้งคำถามในงานวิจัยทำให้ สิ่งที่ต้องการในงานวิจัยนั้นซับซ้อน และไม่สามารถไปกันได้ เกิดความสับสนในทิศทางในการพัฒนา ว่าต้องการอะไรกันแน่กับงานวิจัยชิ้นนี้ ตัวอย่างเช่น *ต้องการลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทาง*

ชนชั้น แต่กลับต้องการจัดตั้งอยู่ในร้านอาหารระดับหรู หรือ ต้องการส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโยยหา แต่กลับต้องการภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์และสอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ (slow life) ซึ่งเพียงแค่ 2 ตัวอย่างนี้ก็พบว่าไปด้วยกันไม่ได้ **สุดท้ายแล้วงานวิจัยนี้ต้องการอะไร**

3) ในงานวิจัยได้ทำการสัมภาษณ์คนเมืองเชียงใหม่ที่คุ้นเคยกับอาหารพื้นเมืองหลายราย ในการหาข้อมูลต่างๆ และวิเคราะห์ในการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ ผลลัพธ์ที่ต้องการคือ การนำเอาผลงานไปใช้ในร้านอาหารระดับหรู ดังนั้นกลุ่มคนเมืองที่ได้ทำการสัมภาษณ์และเป็นกลุ่มตัวอย่างในการแก้ไขปัญหาใช่หรือไม่ เป็นตัวแทนของประชากรในร้านอาหารระดับหรูได้หรือไม่ (ซึ่งในงานวิจัยได้ระบุชัดเจนว่าต้องการความศิวิไลซ์และจัดวางในร้านอาหารระดับหรู) ใช้หลักเกณฑ์อะไรเป็นตัวกำหนดกลุ่มตัวอย่าง เชื่อถือได้หรือไม่ สอบถามอย่างไรและใช้เครื่องมือในงานวิจัยหรือไม่ สรุปเป้าหมายของการออกแบบคือ สังคมสมัยใหม่ มีภาพลักษณ์ที่ศิวิไลซ์ แต่เก็บข้อมูลกับคนเมืองที่รับประทานอาหารเหนือ (แล้วกลุ่มคนในร้านอาหารระดับหรูคืออะไร ใช่เป้าหมายที่แท้จริงหรือไม่)

ซึ่งกลุ่มตัวอย่างควรเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร (representation) และเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่พอ (large sample) โดยในการเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นลักษณะแบบใด เป็นการเลือกแบบไม่ยึดความน่าจะเป็น (Nonprobability) เช่นการเลือกแบบเจาะจง, การเลือกแบบบังเอิญ หรือการเลือกแบบยึดความน่าจะเป็น (แบบเป็นระบบ) เพราะงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการพัฒนาและออกแบบที่ว่าด้วยเรื่องของ Functional จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย จะส่งผลถึงการศึกษาค่าผลลัพธ์ของงานวิจัยชิ้นนี้เหมาะสมและตอบวัตถุประสงค์ รวมถึงคำถามในงานวิจัยได้จริง (ผดุงชัย ภูพัฒน์, 2559)

4) เมื่อทำผลงานออกแบบเสร็จสิ้นได้สำรวจความคิดเห็น โดยใช้กระบวนการสนทนากลุ่ม (focus group) จากประชากรที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งทำการสนทนากลุ่ม 2 ครั้ง ครั้งแรกทำการทดสอบ 5 คน ครั้งที่ 2 ทดสอบ 8 คน

ผลการวิเคราะห์ พบว่างานวิจัยลักษณะดังกล่าว ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อทำการทดสอบและประเมินผลงาน (จากจำนวนผู้เข้าร่วมทดสอบ 13 คน) เมื่อวิเคราะห์จากกลุ่มประชากรดังกล่าว งานวิจัยนี้ควรใช้การประเมินและทดสอบผลงานจากเทคนิคการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship)⁶ มากกว่าการสนทนากลุ่ม เนื่องจากผู้ที่มาประเมินและทดสอบต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญ มีความชำนาญและความรู้ในประเด็นงานออกแบบและวิจัย (ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่ได้มานั้นได้ใช้การคัดเลือกแบบใด เช่น การคัดเลือกแบบ Snow Ball เป็นต้น) ดังนั้นการทดสอบเพียง 13 คน เพื่อทำการประเมินผลงานว่าเหมาะสม หรือแก้ปัญหาได้หรือไม่ ไม่สามารถนำมาใช้อ้างอิงได้จากกลุ่มคนผู้รับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหฺรูได้ทั้งหมด (เป็นการใช้ขนาดของกลุ่มประชากรและเทคนิคที่ไม่เหมาะสม) ผดุงชัย ภูพัฒน์ (2559) ได้รวบรวมเอกสารไว้ว่าโดยปกติแล้วการใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (focus group) โดยส่วนมากจะเป็นการสนทนาเพื่อค้นหาปัญหา แนวความคิด และประเด็นความต้องการ (ในเชิงลึก) ก่อนการพัฒนาและออกแบบ เพื่อให้เป็นข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ต่อไป โดยการสนทนากลุ่ม (focus group) เกณฑ์ของขนาดและจำนวนกลุ่ม ปกติอยู่ที่ 6-8 คนต่อกลุ่ม แต่ไม่ควรเล็กหรือใหญ่เกินไป ซึ่งในงาน

⁶ เทคนิคการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) เป็นเทคนิคที่เป็นรูปแบบการได้องค์ความรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์และองค์ความรู้นั้นๆ มาให้ข้อมูลเชิงลึกและทรรศนะเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานหรือแนวทางการออกแบบผู้วิจัยและนักออกแบบสามารถเรียนรู้เข้าใจกระบวนการและวิธีการดำเนินงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ สามารถนำมาสมทบและเป็นข้อมูลชั้นยอดใช้ในการปรับหรือพัฒนาแนวคิดหรือประเมินผลงานให้สมบูรณ์ มีเหมาะสมมากยิ่งขึ้น (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560)

วิจัยขนาดเล็กควรมีจำนวนกลุ่ม 4-6 กลุ่ม (มากที่สุดคือ 10 กลุ่มขึ้นไป) ดังนั้นถึงแม้ในงานวิจัยดังกล่าวต้องการใช้เทคนิคสนทนากลุ่มจริงในการทดสอบและประเมิน (จากงานวิจัยมีเพียง 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมี 5 คนและกลุ่มสองมี 8 คน) ซึ่งก็ไม่เพียงพอและเหมาะสมกับการเก็บข้อมูลอยู่ดี

5) งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) ซึ่งแผนในการทำงานวิจัยคือ แนวคิดแบบ 4 ขั้นตอน (IEDR: Indentify, Explore, Define, Realize) โดยในการศึกษาใช้การสัมภาษณ์กลุ่มคนเมืองที่รับประทานอาหารเช้า (ไม่ทราบจำนวน) และทำการประเมินทดสอบผลิตภัณฑ์จากกลุ่มตัวอย่าง 13 คน (กลุ่มตัวอย่างจากผู้รับประทานอาหารเช้าในร้านระดับหฺรู) เพื่อให้ได้ผลงานและสรุปผลงานวิจัยทั้งหมด

ผลการวิเคราะห์ จากงานวิจัยซึ่งเป็นงานลักษณะ Research and Development (R & D) การตั้งวัตถุประสงค์ควรมีการตอบคำถามอยู่ 3 ทาง อันได้แก่ 1. ศึกษาอะไร 2. พัฒนารูปแบบอย่างไร 3. ประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์ (ซึ่งในการวิเคราะห์แบบ 4 ขั้นตอนของผู้วิจัย ไม่มีส่วนของการประเมิน แต่สุดท้ายกลับมีการประเมินซึ่งไม่รู้ว่านำส่วนดังกล่าวมาจากไหนเพราะในขั้นตอนการวิเคราะห์ไม่มี) แต่เมื่อนำข้อมูลและแนวคิดการพัฒนางานมาทำการวิเคราะห์พบว่า ในการออกแบบในลักษณะเช่นนี้ควรมีการใช้สถิติที่ใช้ในการวัดและประเมินเพื่อหาผลลัพธ์ที่ได้ในการวิจัย จากงานออกแบบ R & D โดยการออกแบบและพัฒนาผลงานที่เป็นลักษณะการแก้ไขเพื่อประโยชน์ใช้สอยนั้น ควรใช้สถิติอ้างอิงเพื่อการเปรียบเทียบ แบบ Bivariate Analysis เป็นการเปรียบเทียบกับกลุ่ม ซึ่งสามารถสร้างได้ 2 แนวทางในการประเมินผลงานออกแบบดังนี้

1. ออกแบบมาใหม่ → ทดสอบกับกลุ่ม (หลังต้องดีกว่าหน้า) → ใช้งานได้ดีขึ้นกว่าเดิม (เปรียบเทียบ กับเกณฑ์หรือกรอบแนวคิด) → ใช้สถิติ T-Test Dependent (ไม่เป็นอิสระต่อกัน)

2. ออกแบบมาใหม่ → ทดสอบกับกลุ่ม (หลังต้องดีกว่าหน้า) → เปรียบเทียบกับคนที่ไม่ใช่กลุ่มเดิม (กับอีกกลุ่ม) โดยต้องควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน (กลุ่มคนที่มาเปรียบเทียบต้องใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง) → ใช้สถิติ T-Test Independent (อิสระต่อกัน) (ธนิษฐ์ รัตนโอฬาร, 2559)

โดยในการทดสอบและประเมิน ถ้าต้องการวัดว่าผลงานที่ออกแบบขึ้นมาใหม่นั้น มีความเหมาะสมหรือดีขึ้นกว่าเดิมจริง ต้องทำการวัดซ้ำหลายๆ ครั้ง (ซึ่งในกรณีเช่นนี้ควรนำไปวัดกับกลุ่มตัวอย่างที่รับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรรษาหลายๆ สถานที่และใช้เวลานานๆ)

2. วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) โดยทำการวิเคราะห์ 2 ส่วนคือ

1) Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่าง รูปทรง, เทคนิคหรือผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิทยาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของต่างวัตถุๆ ซึ่งจากผลงานวิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ดังนี้

- 1.1) ในผลงานวิจัย ผู้วิจัยได้อ้างว่าผลลัพธ์ของการออกแบบเรียกว่า **กระติบข้าว**



ภาพที่ 3 ผลงานออกแบบกระติบ

(ภาชนะใส่ข้าวเหนียวที่ได้รับการออกแบบ (ที่มา: ศิลปกรรมสาร, ปีที่ 11 ฉบับที่ 2, 2559, น.129)

ผลการวิเคราะห์ จากผลงานที่ได้มา ทางวัฒนธรรมไทยอีสาน สิ่งนี้ไม่ได้เรียกว่า “กระติบ” แต่ผลงานออกแบบที่ได้นี้เรียกว่า “ก่องข้าว” ซึ่งเป็นภาชนะบรรจุข้าวเหนียวชาวอีสานเช่นเดียวกัน ความแตกต่างของภาชนะทั้งสอง อยู่ที่รูปทรงโดยก่องข้าวจะมีลักษณะคล้ายกระบุง มีฝาปิดและมีขาทำด้วยไม้เนื้อแข็งเป็นฐานแยกสี่แฉก มีความแข็งแรงทนทานมากกว่า สานด้วยไม้ไผ่ มีความแน่นหนาเก็บขอบด้วยหวายโดยรอบ ส่วนกระติบข้าวนั้นเป็นภาชนะสานทรงกลม มีฝาปิดและตัวกระติบจะมีลักษณะที่เหมือนกันเพียงแต่มีขนาดที่ต่างกันเล็กน้อย ให้สามารถสวมใส่กันได้พอดี ในส่วนตัวกระติบจะมีฐานรองทำจากก้านตาล ขดเป็นวงกลม มีขนาดเล็กกว่าตัวกระติบเล็กน้อย ยึดด้วยหวายให้ติดกับตัวกระติบ การสานทำได้ง่ายกว่าก่องข้าว เพราะใช้ดอกไม้ไผ่ที่มีความบางอ่อนตัว



(ก่องข้าวใช้ดอกไม้ไผ่ที่ทำจากตีวไม้ไผ่ (ส่วนผิว) ซึ่งมีความแข็งแรงจึงสานยากกว่า) ทำให้กระติบข้าวมีความแข็งแรงน้อยกว่าก่องข้าว (<http://www.isangate.com/local/kratibkao>, สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4 รูปแบบความแตกต่างของภาชนะบรรจุข้าวเหนียวของชาวอีสานของ ก่องข้าวและกระติบ

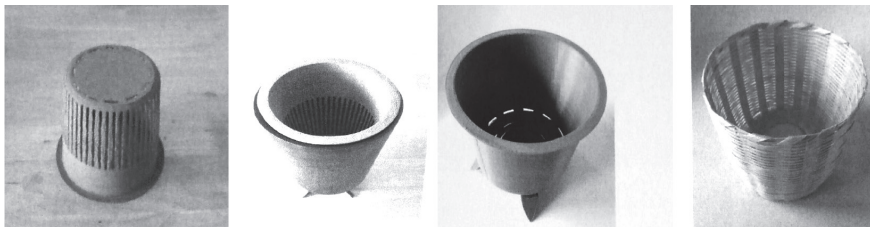
ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/bantung/2008/12/11/entry-1>, สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กันยายน 2560)

1.2) จากกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อให้ได้ผลงานใหม่จากงานวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ผลการออกแบบ และมีเงื่อนไขดังนี้

1.2.1) ภาชนะใส่ข้าวนี้ จะต้องรักษาความร้อนไว้ได้ในระหว่างการรับประทาน

1.2.2) ภาชนะนี้จะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียวแฉะ ซึ่งเกิดจากไอน้ำของข้าวเหนียวที่ ร้อน เมื่อกระทบกับภาชนะที่เย็น

1.2.3) ภาชนะจะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียวเย็นเร็วและแห้งในระหว่างรับประทาน



ภาพที่ 5 ผลงานออกแบบภาชนะชั้นในและชั้นนอกของกระบิบ ในการแก้ไขปรับปรุงที่ได้ระบุไว้ในงานวิจัย
(ที่มา: ศิลปกรรมสาร, ปีที่ 11 ฉบับที่ 2, 2559, น.120)

ผลการวิเคราะห์ จากผลงานที่ได้มา รูปแบบและผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยไม่สามารถตอบโจทย์ หรือเงื่อนไขของการวิจัยได้อย่างเหมาะสม สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

จากลักษณะผลงานที่ได้ จะมีภาชนะชั้นในเป็นที่เก็บข้าวโดยทำช่องระบายอากาศเป็นเส้นเรียงตัวกัน (ซึ่งเว้นขอบด้านบน) และวางลงในภาชนะชั้นนอก (ซึ่งเจาะด้านล่างเป็นช่องเพื่อให้ไอน้ำได้ระบายออก) ซึ่งภาชนะชั้นในทำการเว้นระยะทึบทางด้านบน มีขนาด $1/3$ ของภาชนะ อย่างไรก็ตามเมื่อเรานำข้าวเหนียวอุ่นบรรจุ

เข้าไปภายในภาชนะ ความร้อนก็จะทำให้เกิดไอน้ำและเกิดการระเหยขึ้น (อากาศจะลอยตัวจากล่างขึ้นบนตามหลักการของไหล) ก็ทำให้เกิดการควบแน่น (การควบแน่นทางความร้อนคือกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของไอน้ำเป็นของเหลว) เกิดเป็นน้ำเกาะผิวพลาสติกที่ด้านบนและไหลลงสู่ข้าวเหนียว ก่อนที่น้ำจะไหลลงปาดด้านล่างเพื่อระบาย ทำให้ข้าวเหนียวภายในแฉะได้ ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะทำช่องว่างเป็นเส้นตามยาวเรียงตัวกันเพื่อระบายความร้อนและน้ำ แต่การเว้นระยะของช่องก็ทำให้น้ำที่ไหลลงมา ไหลตามขอบในส่วนที่ทึบเป็นเส้น(ตามหลักแรงดึงดูดและการยึดเกาะจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำ) ทำให้น้ำไหลลงมาสัมผัสกับตัวข้าวเหนียวเช่นเดียวกัน รวมถึงเมื่อน้ำไหลออกไปทางด้านล่างหมด เมื่อปล่อยไว้สักพักการกักเก็บความร้อนจะหมดลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้าวเหนียวที่อยู่ภายในแห้ง

จากแนวทางเดิมในอดีต ก่องข้าวและกระบิบข้าว ภาชนะในการเก็บอาหารที่ทรงคุณค่า มากด้วยภูมิปัญญา เก็บความร้อนได้ดี ในขณะที่ยอมให้ไอน้ำระเหยออกไปได้ ทำให้ข้าวเหนียวที่บรรจุอยู่ภายในกระบิบ หรือก่องข้าวไม่แฉะด้วยไอน้ำ ซึ่งภูมิปัญญานี้มีเคล็ดลับอยู่ที่ การสานภาชนะเป็นสองชั้น ชั้นในสุดจะสานด้วยตอกให้มีความห่าง (ช่องว่างระหว่างตอกสาน ซึ่งการสานจะทำการสลับไขว้ ทำให้ช่องว่างสลับกันไปมาไม่เป็นเส้นตรง) เล็กน้อย เพื่อให้ไอน้ำระเหยออกจากข้าวไปสู่ช่องว่างภายในก่อง หรือกระบิบข้าวได้ ในขณะที่ชั้นนอกสุดจะสานด้วยตอกที่มีความชิดแน่นหนากว่า เพื่อเก็บกักความร้อนไว้ ไอน้ำที่มีความร้อนอยู่ภายในช่องว่างนี้ จะช่วยทำให้ข้าว เหนียวที่อยู่ภายในกระบิบ หรือก่องข้าว ยังคงความร้อนได้อีกนาน โดยเมล็ดข้าวจะไม่มีไอน้ำเกาะ จึง ไม่แฉะเหมือนกับการบรรจุในภาชนะพลาสติกยุคใหม่ที่มีความเรียบ ไม่เหมือนการจักสานที่พื้นผิวไม่ เสมอกัน รวมถึงลักษณะการจักสานภายนอกนั้นจะมีการสานตอกที่มีความชิดแน่นหนา ดังนั้นจึงสามารถจักสานให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ เพื่อความสวยงามได้อีกด้วย (<http://oknation.nationtv.tv /blog/bantung/2008/12/11/entry-1>, สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กันยายน 2560)

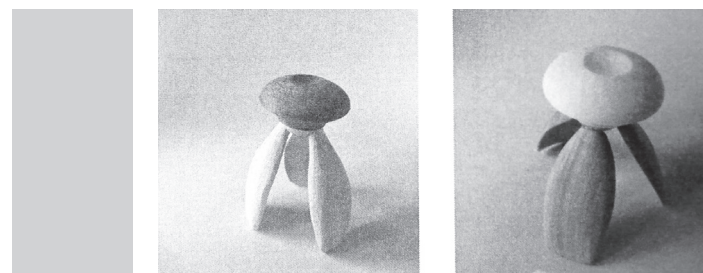


ภาพที่ 6 รูปแบบของก่องข้าวและกระบิ ของกลุ่มคนทางภาคเหนือและภาคอีสาน ใช้สำหรับใส่ข้าวเหนียวที่ ทรงคุณค่า มากด้วยภูมิปัญญาและกักเก็บความร้อนได้ดี
(ที่มา: <http://gub-gift-ku61.blogspot.com>, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กันยายน 2560)

- 1.3) การพัฒนาและออกแบบชุดอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารสำหรับข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู (concept of sticky rice dining set) ได้ผลงานออกแบบ 4 ส่วนดังนี้
 - 1.3.1) กระบิ แนวคิดการพัฒนาารูปทรงและการใช้ภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียวและเก็บให้อุ่น ในขณะที่รับประทานอาหาร
 - 1.3.2) การปั้น เป็นแนวคิดการพัฒนาารูปทรง สำหรับการปั้นข้าวเหนียวให้เป็นก้อน ก่อนจ้ำกับข้าว
 - 1.3.3) การจก การพัฒนาารูปทรงสำหรับการจกข้าวเหนียว เป็นการแบ่งข้าวเหนียวออกมาจากกระบิ เพื่อแยกใส่จานและรับประทาน
 - 1.3.4) การจ้ำ การพัฒนาารูปทรงสำหรับการจ้ำข้าวเหนียวกับอาหาร มีลักษณะ เป็นการปั้นให้เป็นก้อนเพื่อนำไปรวมกับกับข้าวเพื่อรับประทานในคราวเดียว

ผลการวิเคราะห์ ผลลัพธ์การพัฒนาและออกแบบชุดอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารสำหรับข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู ผู้เขียนได้ทำการวิเคราะห์ตามประเด็นดังนี้

- (1.) แนวทางการพัฒนากระบิได้ทำการวิเคราะห์ไปแล้ว ในหัวข้อที่ 1.1 ละ 1.2
- (2.) ในการปั้นและการจกจะใช้อุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบเดียวกัน โดยใช้วิธีการปั้นแบบดั้งเดิมด้วยการใช้ 3 นิ้ว ในการปั้นข้าวเหนียวโดยการผ่านอุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบ โดยโครงสร้างของอุปกรณ์การปั้น มี 3 ขา ที่ใช้ในการควบคุมเสมือนมือ แต่ไม่สัมผัสโดยตรงทำให้สามารถบีบหรือหนีบข้าวเหนียวเปลี่ยนรูปเป็นทรงกลม



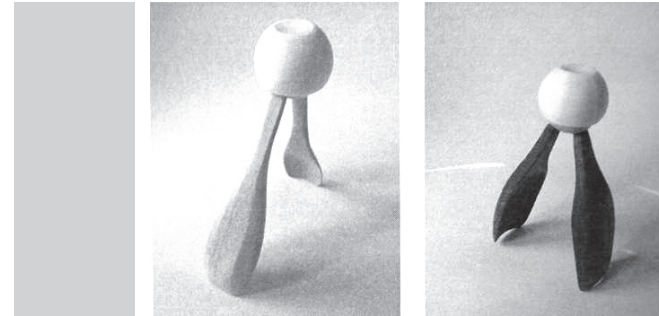
ภาพที่ 7 ผลงานอุปกรณ์สำหรับการปั้นและการจกโครงสร้างของอุปกรณ์การปั้นมี 3 ขาใช้ในการควบคุมเสมือนมือ
(ที่มา: ศิลปกรรมสาร, ปีที่ 11 ฉบับที่ 2, 2559, น.126)

จากการออกแบบเกิดคำถามจากการใช้งาน ว่าสามารถใช้งานได้จริงหรือไม่ อุปกรณ์การปั้นและการจก สามารถจกข้าวออกจากกระบิได้จริงหรือไม่ เพราะพื้นที่ภายในของกระบิที่บรรจุข้าว มีขนาดเท่าใด มีจุดส่วนโค้งเท่าใด อุปกรณ์ดังกล่าวจะสามารถจกข้าวเหนียวออกมาได้หมดกระบิหรือไม่ เนื่องจากโดยทั่วไปเราใช้มือในการจกข้าวเหนียว ยังต้องทำการคว่ำมือ เมื่อทำการกวาดข้าวออกจากกระบิที่มีความเหนียวและติดอยู่ภายในให้หมด ดังนั้นอุปกรณ์

ดังกล่าวต้องมีการออกแบบที่เหมาะสม ถูกต้องตามหลักกายวิภาคจึงจะสามารถทดแทนการใช้มือจากการสัมผัสผ่านอุปกรณ์ (โดยใช้เพียง 3 นิ้วคือนิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง) อีกทั้งขนาดของมือแต่ละคนมีขนาดไม่เท่ากัน อุปกรณ์ดังกล่าวจะตอบสนองการใช้งานได้ดีหรือไม่ (ซึ่งในการรับประทานข้าวเหนียว ขณะรับประทานยังต้องนำมือไปจุ่มน้ำเพื่อให้ข้าวเหนียวไม่ติดมือ แล้วอุปกรณ์นี้ได้แก้ปัญหาข้าวเหนียวที่ติดกับอุปกรณ์หรือไม่) รวมถึงเมื่อจกข้าวเหนียวออกจากกระบิอุปกรณ์ดังกล่าวต้องสามารถทำให้ข้าวเหนียวเปลี่ยนเป็นทรงกลมก่อนรับประทานอีกด้วย

ผลการทดลอง ผู้วิจัยได้อธิบายการทดลองว่า อุปกรณ์การปั้นและการจกได้สร้างชิ้นงานโดยอาศัยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ทำให้วัสดุมีความยืดหยุ่นไม่เพียงพอ จึงไม่สามารถทดสอบการใช้งานได้ แต่ในการสรุปผลงานวิจัยกลับอภิปรายผลว่าผลิตภัณฑ์ชุดนี้ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นมา สามารถใช้งานได้เหมาะสม และใช้งานได้ดีกว่าการใช้ช้อน ส้อมหรือตะเกียบ ในการรับประทานข้าวเหนียว ซึ่งนั่นแปลว่าผลงานที่ได้มีความสมบูรณ์และเหมาะสม ใช้งานได้ดีแต่การทดลองอุปกรณ์การปั้นและการจกกลับไม่สามารถทดลองได้ (สรุปคืองานออกแบบไม่สำเร็จแต่ผู้วิจัยกลับสามารถประเมินผลงานวิจัยได้)

(3.) ผลการออกแบบอุปกรณ์สำหรับการจก ทำการออกแบบโดยใช้การบีบและการหนีบ (สามารถยืดหยุ่นและติดกลับไปในตำแหน่งเดิมได้) ซึ่งอุปกรณ์นี้สามารถหนีบข้าวเหนียวและปั้นเปลี่ยนรูปเป็นก้อนกลมได้ ลักษณะโครงสร้างเป็นที่คิ๊บ 2 ขา สามารถคิ๊บข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง (รวมถึงสามารถคิ๊บข้าวเหนียวและนำไปจกกับเครื่องเคียงหรือกับข้าวได้ ก่อนรับประทาน)



ภาพที่ 8 ผลงานออกแบบอุปกรณ์สำหรับการจก โครงสร้างของอุปกรณ์การจกมี 2 ขา สามารถบีบและหนีบ ข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง พร้อมทั้งสามารถหนีบข้าวไปจกกับกับข้าวก่อนรับประทานได้อีกด้วย (ที่มา: ศิลปกรรมสาร, ปีที่ 11 ฉบับที่ 2, 2559, น.124)

จากแนวคิดนี้พบว่า เราได้สร้างเงื่อนไขในการรับประทานข้าวเหนียวเพิ่มขึ้น ยากต่อการใช้งาน รูปแบบและขนาดของอุปกรณ์สามารถคิ๊บแล้วเข้าปากโดยตรงได้จริงหรือไม่ เนื่องจากรูปแบบและขนาดสัดส่วนอุปกรณ์ที่คิ๊บข้าวเหนียวมีความกว้างและใหญ่ เมื่อคิ๊บข้าวเหนียวก็จะมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น ขนาดจะมีความกว้างมากกว่าปากคนหรือไม่ อีกแนวคิดหนึ่ง เนื่องจากในการใช้มือในการรับประทานข้าวเหนียวนั้น จะใช้มือในการปั้นเป็นก้อนกลมและใช้นิ้วโป้งในการกดข้าวเหนียวให้เกิดเป็นหลุมเพื่อนำไปจกหรือควัก กับกับข้าวต่างๆก่อนรับประทาน แต่อุปกรณ์การจกที่ได้รับการออกแบบใช้การคิ๊บและหนีบ จะทำการจกหรือควักกับข้าวได้อย่างไร ในเมื่อในอุปกรณ์มีข้าวเหนียวคิ๊บอยู่ก่อนแล้ว สรุปได้ว่าอุปกรณ์ดังกล่าวถูกสร้างมาเพื่อให้เกิดปัญหามากกว่าการแก้ปัญหา ดังนั้นถ้าการทำงานนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอที่จะเป็นตัวแทนประชากรของคนเหนือและคนอีสานได้อย่างเหมาะสม (ตามการวิเคราะห์เรื่องระเบียบวิธีวิจัยที่ได้อธิบายมาก่อนข้างต้น)

2) Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน

- 2.1) เหตุผลการศึกษางานวิจัย ผู้วิจัยได้กล่าวอ้างว่ามีความต้องการที่จะปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส ต้องการให้วัฒนธรรมเดิมยังคงอยู่และถูกถ่ายทอดไปยังอนาคต สามารถเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาสของการนำกระแสที่เปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้เหมาะสม อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มมูลค่า คุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม

ผลการวิเคราะห์ เหตุผลในการศึกษางานวิจัยข้างต้น พยายามใช้คำว่า “เปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส” เพื่อทำการแก้ไข ซึ่งความจริงแล้วทุกวันนี้วัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียวในปัจจุบันของคนภาคเหนือและภาคอีสานเกิดความวิกฤตแล้วหรือไม่ และวิกฤตอย่างไร ผู้เขียนยังไม่ทราบเหตุผลที่จะนำมาใช้ในการเป็นคำถามของงานวิจัยใดๆ ทั้งที่วัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวนั้นเป็นอาหารหลักของผู้คนในแถบสุวรรณภูมิ(กลุ่มชนไท-ลาว)มามากกว่า 7,000 ปี อีกทั้งนักโบราณคดีได้ทำการขุดพบเมล็ดข้าวเก่าแก่ที่ถ้ำบูบงสูง จ.แม่ฮ่องสอนซึ่งมีอายุกว่า 3,500 ปี ซึ่งหลักฐานชิ้นนี้ทำให้ทราบว่าทุกเผ่าพันธุ์ในสุวรรณภูมิตั้งแต่เหนือจรดใต้รับประทานข้าวเหนียวมาก่อนจากทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรม (culture ecology) ว่าด้วยสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ในขณะที่มนุษย์ก็เป็นผู้จัดสรรสิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกันดังนั้นวัฒนธรรมของมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่อาศัยอยู่ ส่งผลให้มนุษย์ในพื้นที่นั้นๆ สร้างสรรค์และพัฒนาวัฒนธรรมของตนเอง เช่นวัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียว เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต การเก็บเกี่ยวผลผลิต ประเพณี ความเชื่อ และมีผลกระทบต่อวิถีของมนุษย์ในภูมิภาคนั้น (โชมสกี แสตนจิตต์, 2555) นั้นแสดงให้เห็น

เห็นว่าการบริโภคข้าวเหนียวนั้นมีมาอย่างช้านาน สืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น แฝงด้วยวิถีความเชื่อและบริบทในการดำรงชีวิต วัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนเป็นการเชื่อมโยง สอดคล้องกันภายในระบบสังคมและพฤติกรรมของผู้คนในรูปของวิถีการดำเนินชีวิต ดังนั้นเหตุผลที่ยกอ้างมาว่า เกิดความวิกฤตล้นย้อนแย้งกับเหตุผลของความเป็นจริง เสมือนเป็นการหักล้างวัฒนธรรมดั้งเดิม วิถีชีวิตและความเชื่อในการบริโภคข้าวเหนียวที่มีมาอย่างช้านาน อีกทั้งวัฒนธรรมดังกล่าวก็ยังคงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน และถูกถ่ายทอดไปยังอนาคตได้อย่างแน่นอน ในแบบที่เป็นมา ในส่วนของความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุผลที่ดี แต่ควรศึกษาภูมิหลังวัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวและทำการแก้ไขในส่วนอื่นให้ถูกจุด มิใช่ปรับเปลี่ยนให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สับสน เช่นทำการศึกษาระบบการนึ่งและแปรรูปข้าวเหนียวให้เป็นคำ(พอดีคำ) เพื่อบริโภคให้สะดวกขึ้น, การแปรรูปข้าวเหนียว ต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์อาหารในรูปแบบอื่นหรือศึกษาหาเครื่องมือในการรับประทานข้าวเหนียวด้วยมือในรูปแบบเดิม แต่ออกแบบและพัฒนาถุงมือหรือสวมในนิ้วมือเพื่อช่วยในการรับประทานและเกิดสุขอนามัยที่ดีขึ้น เป็นต้น

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542, น.28) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงงานหัตถกรรมไว้ว่า ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านไม่นิยมความเปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลจากภายนอกที่เข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือประโยชน์ใช้สอยนั้นคงเดิม ทั้งนี้เพราะศิลปะหรือหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด ได้ผ่านการปรับปรุงและพัฒนามาเป็นเวลานาน จนมีประโยชน์ใช้สอยสมบูรณ์จึงเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่นกระติบและก่องข้าวสำหรับข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน แม้ในแต่ละถิ่นจะมีรูปแบบตามขนบนิยมของท้องถิ่นที่สืบทอดกันมามีใครเปลี่ยนแปลง และมีประโยชน์ใช้สอยที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือใช้ใส่ข้าวเหนียว แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบ้างคือการนำ

วัสดุที่หาได้ง่ายเช่น พลาสติกมาใช้แทนดอกไม้ เพราะชาวบ้านเห็นว่ามีสีสันสวยงามและเป็นวัสดุที่หาง่าย ในขณะที่วัสดุธรรมชาติอย่างหวายหรือไม้ไผ่เริ่มหายาก แต่ความนิยมนี้จะไปเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในที่สุดก็จะกลับมาสู่รูปแบบเดิม เหตุที่ศิลปะพื้นบ้านไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง น่าจะเป็นเพราะความเกี่ยวเนื่องกับขนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมกลุ่มชนพื้นบ้านซึ่งมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเพราะเป็นสิ่งที่ยึดถือสืบต่อกันมาแต่บรรพชน

2.2) ผู้วิจัยได้ให้เหตุผลไว้ว่าการใช้มือในการรับประทานอาหารสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางสังคม มารยาทในการรับประทานอาหารถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมวิถีชีวิตที่ได้รับมาจากกระแสวัฒนธรรมตะวันตก

ผลการวิเคราะห์ คำถามคือ วัฒนธรรมไทย ต้องคล้อยตามและสอดคล้องกับสังคมวิถีชีวิตหรือไม่ เรามีวัฒนธรรมที่เป็นแบบแผน มีจารีตและมีความเชื่อ เราต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมเราตามชาติตะวันตกหรือไม่ ถ้าศึกษาให้เข้าใจจะพบว่าปัจจุบันชาวตะวันตกหรือชาวต่างชาติ เดินทางมาท่องเที่ยวภายในประเทศจำนวนมาก ล้วนแล้วแต่มีความต้องการสัมผัสวัฒนธรรมต่างๆ ที่เป็นขนบนิยมท้องถิ่น เรียนรู้วิถีทางวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ทั้งวัฒนธรรมการกิน วัฒนธรรมประเพณีความเชื่อทางศาสนาหรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมทางความคิด ดังนั้นเราควรจะมีวัฒนธรรมของตนเองที่มีอยู่ สร้างให้เกิดเป็นองค์ความรู้และดำรงไว้เพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้ที่มาท่องเที่ยวหรือผู้ที่มาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (จากเหตุผลนี้ตัดความเป็นมารยาทในการรับประทานอาหารถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมวิถีชีวิตออกไป เนื่องจากสิ่งที่ว่านี้คือวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร/ข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน ผู้วิจัยควรตีความและแยกแยะประเด็นให้ชัด) ตัวอย่างเช่น ชุดกิโมโน (Kimono) ชุดประจำชาติประเทศญี่ปุ่น มีการสวมใส่มากมายหลายชิ้น มีขั้นตอนในการสวมใส่เป็นระบบแบบแผน(รวมถึงวิธีการ

ผูกโอบิ) ซึ่งไม่มีความจำเป็นหรือเหตุผลใด ที่จะต้องออกแบบใหม่โดยการตัดเย็บชุดกิโมโนทุกชิ้นให้เป็นชุดเดียวกัน แล้วปิดด้วยกระดุมหรือซิป เพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยว (ทั้งที่ผู้ที่มาท่องเที่ยวมีความต้องการที่จะเรียนรู้การสวมใส่และสัมผัสวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าจะมีขั้นตอนมากมายแต่ทั้งหมดทั้งสิ้นคือการเรียนรู้วิถีทางวัฒนธรรม) มิใช่เพียงใส่ชุดกิโมโนแล้วมีความสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ผู้สวมใส่จะเข้าใจถึงเหตุผลและความเป็นมาของชุดแต่งกายนี้ผ่านการสวมใส่อีกด้วย

2.3) วัตถุประสงค์ในการวิจัยเรื่องนี้ ข้อหนึ่งได้กล่าวอ้างว่า เพื่อจะเป็นการยกระดับการรับประทานอาหารข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย ได้อ้างข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ในสมัย ร.4และร.5 ทรงมีความพยายามในการรวมประเทศ ซึ่งมีอุปสรรคเนื่องจากคนไทยภาคเหนือและภาคกลางไม่มีความประสานกลมกลืน เหตุหนึ่งเกิดจากการดูถูกและเหยียดกลุ่มชนชั้นข้าวเหนียว จึงถูกมองว่าเป็นอาหารของไพร่และข้าวจ้าวเป็นอาหารของเจ้า ความรู้สึกนั้นถูกส่งต่อมายังยุคปัจจุบัน อีกประเด็นหนึ่งกล่าวว่าในช่วง ร.4 การรับประทานอาหารเป็นความแตกต่างระหว่างชนชั้นผู้ดีและชนชั้นไพร่ ธรรมเนียมการรับประทานอาหารด้วยการเปิบมือเป็นวิธีการกินอาหารของพวกไพร่ราษฎรเท่านั้น

ผลการวิเคราะห์ จากประเด็นดังกล่าว เพื่อเป็นการยกระดับการรับประทานข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย ใช้ข้อมูลอ้างอิงจากสมัย ร.4 และ ร.5⁷ เพื่อมาใช้ในการปรับเปลี่ยนบางสิ่งบางอย่างในกาลปัจจุบัน ไม่มีความสมเหตุสมผล เนื่องจากหลักฐานที่เป็นอดีตเป็นประวัติศาสตร์ เกิดจากสภาวะแวดล้อมต่างของสังคม การเมือง การปกครอง ใน ณ.ขณะนั้น แต่เหตุของความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงงานวิจัยครั้งนี้เกิดจากต้องการออกแบบกระดืบข้าวเหนียวสำหรับรับประทานในสังคมศิวิไลซ์ ภายในร้านอาหารระดับหรู ในปัจจุบัน ดังนั้นการจะนำข้อมูลดังกล่าวมาอ้างอิง ว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่มีมาในอดีตจนส่งผลถึงปัจจุบันนั้นไม่ถูกต้องรูปแบบทางสังคม วัฒนธรรม มีความเปลี่ยนแปลงตามกาลไค มีความเป็นพลวัต ถ้านำข้อมูลที่มีมองว่าเป็นปัญหามานานกว่า 167 ปีก่อน (นับจากการขึ้นครองราชย์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพ.ศ.2394) มาใช้อ้างอิงเพื่อแก้ไขประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาในปัจจุบันนั้น ไม่มีความเหมาะสมและสมเหตุสมผล

⁸ ถึงแม้ว่าข้อมูลดังกล่าว นำมาใช้อ้างอิงในงานวิจัย ผู้วิจัยควรศึกษาด้วยว่าเหตุใดในยุคสมัย ร.4 และ ร.5 มีเหตุจำเป็นอันใด ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเทศให้เกิดเป็นสังคมที่ศิวิไลซ์ มีเหตุผลอะไรอยู่เบื้องหลังจากข้อมูลดังกล่าวมิใช่การจับข้อมูลมาโยงใส่กัน จนเกิดความสับสน ประเด็นการศึกษาไม่ได้สอดคล้องกัน ซึ่งจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์เกิดจากประเทศทางตะวันตก มีการล่าอาณานิคมเพื่อไม่ให้ประเทศตกเป็นเมืองขึ้น จึงจำเป็นต้องทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบของสังคมภายในประเทศให้เกิดความศิวิไลซ์ วางแผนในการพัฒนาสร้างชาติใหม่ ให้นานาประเทศทางตะวันตกที่เข้ามารับรู้ว่าประเทศไทยมีความเป็นอารยะมิใช่ล้าหลังหรือเป็นบ้านป่าเมืองเถื่อน ในสมัย ร.4 ทรงคบค้ากับชาวต่างประเทศจึงมีความรอบรู้และแตกฉาน มีการทำสนธิสัญญากับนานาประเทศ (เช่นสนธิสัญญาเบาริง/ทำให้คนอังกฤษสามารถถือกรรมสิทธิ์เป็นเจ้าของดินแดนในประเทศไทยได้) จากการสถานการณ์ดังกล่าวสังคมไทยไม่สามารถอยู่ภายใต้กรอบจารีตเดิม มิเช่นนั้นจะไม่สามารถดำรงชาติอยู่ได้ภายใต้การล่าอาณานิคมได้ จากเหตุดังกล่าวเป็นเหตุให้สถาปตยกรรมที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นเกิดความเปลี่ยนแปลงตามกระแสการปรับเปลี่ยนของประเทศและการสร้างอารยะทางสังคมให้สอดคล้องกับความเป็นตะวันตก (เห็นถึงความยินยอมร่วมมือและยอมรับวัฒนธรรมทางตะวันตก) (Koompong Noobanjong, 2013, P.1-117)

2.4) การบริโภคข้าวเหนียวที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว **ซ้อณ ส้อม ตะเกียบ จึงไม่เหมาะสมการรับประทานข้าวเหนียว รวมถึงการใช้ถุงพลาสติกในการบรรจุข้าวเหนียวให้สะดวกต่อการทำความสะอาดกระดืบและเก็บความร้อน แต่วิธีการเหล่านี้ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบน** ทำให้ไม่เหมาะสมต่อการวางตำแหน่งสินค้า (products positioning) ของร้านอาหารระดับหรู และส่งผลให้สินค้าและบริการของร้านอาหารนั้นไม่สามารถกำหนดราคาในระดับบนได้

ผลการวิเคราะห์ ก่อนตั้งประเด็นคำถามงานวิจัย ต้องเข้าใจก่อนว่า วัฒนธรรมการรับประทานข้าวเหนียว ใช้มือในการรับประทาน แต่เหตุใดในงานวิจัยจึงเขียนวากน สับสน ด้วยอ้างว่าซ้อณ ส้อม และตะเกียบไม่เหมาะสมการรับประทานข้าวเหนียว ทั้งที่ อุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้นนี้ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อสำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ดังนั้นจะนำมาศึกษาเป็นผลิตภัณฑ์เดิมหรือเป็นประเด็นปัญหาที่แท้จริงไม่ได้ ถึงแม้ว่าปัจจุบันมีการใช้ซ้อณหรือส้อมรับประทานข้าวเหนียวจริง แต่ก็เพียงได้แค่ข้อสังเกตเท่านั้น ไม่สามารถอ้างได้ชัดเจนว่ามันใช้ไม่ดี ไม่เหมาะสม เพราะเป็นการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารที่ผิดประเภท

ในการใช้ถุงพลาสติกห่อภายในกระดืบก็เพื่อการกักเก็บความร้อน เพราะถุงพลาสติกเป็นพลาสติกชนิด P.P. ซึ่งทนความร้อนและโพลีเมอร์เป็นฉนวนความร้อนได้ดี ซึ่งเป็นลักษณะการใช้งานทั่วไป แต่วัตถุประสงค์ของผู้วิจัยต้องการออกแบบสำหรับกลุ่มคนศิวิไลซ์ ในร้านอาหารระดับหรู ดังนั้นในการเปรียบเทียบจากกรณีดังกล่าวจึงกลายเป็นคนละประเด็นเช่นกัน การยึดลักษณะทั่วไปกับ ผู้รับประทานข้าวเหนียวแบบชนชั้นกลางจนถึงกลุ่มคนรากหญ้า จะนำมาเปรียบเทียบกับกลุ่มคนมีภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์ ในร้านอาหารระดับหรูได้อย่างไร ทั้ง

สองตัวอย่างไม่สามารถนำมาใช้เป็นบรรทัดฐานเดียวกันได้ เป็นการนำความคิดอีกอย่างมาใช้เพื่อทำงานอีกอย่าง เป็นการคิดที่ผิดประเภท และผลลัพธ์ในการออกแบบระบุว่า ภาชนะด้านในทำจากพลาสติก polypropylene (P.P) (ซึ่งเป็นพลาสติกชนิดเดียวกันกับถุงพลาสติกและไม่มีกำลังในการขึ้นรูปทรงด้วยตนเอง) สามารถเก็บความร้อนได้ดี แต่ในงานวิจัยควรทำการทดลองว่าที่สรุปผลมานั้น พลาสติกชนิดนี้เมื่อขึ้นรูปมาแล้ว มีการส่งผ่านความร้อน (Heat transfer) ได้ดีกว่าการสานตอกจริงหรือไม่

ในงานวิจัย อะไรคือการส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบน ตัวผู้วิจัยเกิดความสับสนในการศึกษา สุดท้ายแล้วตัวผู้วิจัยคือการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบนในร้านอาหารระดับหรู ควรกำหนดตัวแปรและกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มคนคิวิไลซ์ระดับบน ยกกระตักการรับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู รับประทานได้ง่ายขึ้น รูปแบบกระตักมีความสวยงามเหมาะสมกับภาพลักษณ์คิวิไลซ์และมีการวางตำแหน่งสินค้าระดับสูง มีโชว์กวนข้อมูล สับสนไปมาเพื่อให้เห็นถึงรากเหง้า เห็นถึงความเป็นไทย ไม่ต้องอ้างอิงวัฒนธรรม ไม่ต้องอ้างถึงการลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น ไม่ต้องอ้างถึงส่งผลกระทบต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโยยหา เพราะทีวีเคราะห์นำมาใช้ร่วมกันไม่ได้แล้วรวบรวมข้อมูลดังกล่าวมาเป็นวัตถุประสงค์และเหตุผลในการวิจัย ซึ่งเป็นการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาเป็นข้ออ้างเท่านั้น

จากการอธิบายและยกตัวอย่าง การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ควรตระหนักและไตร่ตรององค์ความรู้และการนำไปใช้ให้ดี การรับรู้หรือค้นคว้าข้อมูลเพียงผิวเผิน ไม่ทราบรายละเอียดเชิงลึกที่แท้จริง อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดและนำไปใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงตามกระแสสังคมที่หมุนไปข้างหน้า ทำให้เราต้องก้าวให้ทันกับการหมุนเปลี่ยนตามยุคสมัย เป็นการพัฒนาสร้างสรรค์ตามกระแสสังคม แต่กระนั้น

เราเองก็ควรยึดมั่น ให้ความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง ดำรงความเป็นตัวตนของเราด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใหม่ๆ ที่รับเข้ามาจากโลกภายนอก มิได้เข้ามาทดแทนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาสิ่งสมที่พัฒนาไว้เดิมทั้งหมด ภูมิปัญญาสิ่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือกเฟ้นและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานเพื่อรองรับภูมิปัญญาใหม่ๆหรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ใหม่ๆที่เข้ามาผสมผสานอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ นักวิชาการ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรที่จะหมั่นศึกษาหาความรู้และนำมาปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาเดิมเพื่อให้เกิดเป็นการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่ ในลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นเหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเกิดองค์ความรู้ที่สามารถส่งผ่านข้อมูลทางมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีที่ถูกต้องได้ในอนาคต



เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). **รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ที่กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). เทคนิคการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship). *Rajabhat Journal of Sciences, Humanities & Social Sciences*, 18(2). น.254-269
- โชมลี แสงจิตต์. (2555). ร่องรอยข้าวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย. **เอกสารรวมบทความประชุมวิชาการระดับชาติ “อุบลวัฒนธรรม ครั้งที่ 1 คน คำ ข้าว ในลุ่มน้ำโขง. 23-25 ธันวาคม 2553 มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี จ.อุบลราชธานี**. เชียงใหม่: แม็กซ์พรินต์.
- จรรยา เสถบุตร. (2526). **ระเบียบวิจัยทางการศึกษา**. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (อัครา).
- ชาตรี ประกิตนันทการ. (2558). **สถาปัตยกรรมไทย หลังรัฐประหาร 19 กันยา 49**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อ่าน.
- ธนิษฐ์ รัตนโอฬาร. (2559). **เอกสารประกอบการสอนสถิติขั้นสูงเพื่อการวิจัย**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (อัครา).
- นภดล สหชัยเสรี. (ม.ป.ป). **เอกสารการสอนระเบียบวิธีวิจัย**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (อัครา).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ผดุงชัย ภูพัฒน์. (2559). **เอกสารประกอบการสอนระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษาขั้นสูง**. กรุงเทพฯ:

- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (อัครา).
- วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. (2549). **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อินเดียนสโตร์.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2542). **ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น**. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พรีน.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). **หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: แอปป์ พรินต์กรุป.
- สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2559). **คู่มือหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม**. เชียงใหม่: สมาร์ทโคดดิ้ง.
- อาชัย นกสอน. (2559). **กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว**. *ศิลปกรรมสาร*, 11(2), 101-133.
- อานนท์ อาภาภิรม. (2525). **ลักษณะสังคมและปัญหาสังคมไทย**. กรุงเทพฯ: อินเดียนสโตร์.
- เอกวิทย์ ณ.กลาง. (2544). **ภูมิปัญญาชาวบ้านกับกระบวนการเรียนรู้และปรับตัวของชาวบ้านไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Noobanjong, K. *The Aesthetic of Power : Architecture, Modernity, and Identity from Siam to Thailand*. Bangkok: White Lotus.
- Mugerauer, R. (1996). *Interpreting Environments*. United States of America: University of Texas Press.

