

การออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทน์”

Virtual Reality Exhibition Presenting Chanthaboon Handicraft “Sanay Chan”

พนม จงกล¹, ศาสตรพันธุ์ บุญน้อย² และ กรณก สนิทการ³

Phanom Chongkon, Sattrapan Boonnoi and Kornkanok Sanitgan

Corresponding author, E-mail : kornkanok.s@rbru.ac.th

Received : December 28, 2023
Revised : May 15, 2024
Accepted : May 20, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรี 2) เพื่อออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทน์” 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทน์” เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน มีวิธีการดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร นำมาวิเคราะห์และออกแบบ จากนั้นทำการแบบประเมินรูปแบบนิทรรศการโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินรูปแบบ และประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวบริเวณชุมชนริมน้ำจันทบุรี จำนวน 97 คน จากวิธีการสุ่มแบบบังเอิญด้วยเครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณค่าในงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรี ประกอบด้วย คุณค่าของลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น คุณค่าของงานวัสดุคือเส้นกกที่มีคุณสมบัติเหนียวทน มีกระบวนการทอที่พิถีพิถัน คุณค่าความงามของลวดลายเสื้อ และคุณค่าทางประโยชน์ใช้สอยที่สามารถนำมาผลิตเป็นสินค้าจันทน์ชื่อเสียง 2) แนวคิดในการออกแบบมีดังนี้ “แลจันทน์” มีพื้นที่ 20 % ออกแบบผ่านเรื่องราวของดีในจันทบุรี และเสื้อจันทบุรี “ปูเสื่อนั่งคุย” ใช้พื้นที่ 20 % แนวคิดที่แสดงความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ ตกแต่งบรรยากาศเสมือนระเบียบรมนากก เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้เรื่องราวของต้นกก “วิถีจันทน์” ใช้พื้นที่ 40 % จัดแสดงประวัติของเสื้อ

จันทบุรีและกระบวนการทอเสื้อผ่านภาพในแต่ช่วงเวลา และ “สานต่อ” ใช้พื้นที่ 20 % ใช้แนวคิดในการออกแบบจัดแสดงผลิตภัณฑ์เสื้อในห้องโชว์รูม 3) ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 97 คน พบว่าผลรวมค่าเฉลี่ยอยู่ระดับความพึงพอใจมากที่สุดเท่ากับ 4.65 (S.D. = 0.56) โดยความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับภาพเท่ากับ 4.65 (S.D. = 0.47) เนื้อหาสาระมีประโยชน์เท่ากับ 4.65 (S.D. = 0.50) และ การสื่อถึงภูมิปัญญางานหัตถกรรมเท่ากับ 4.65 (S.D. = 0.47)

คำสำคัญ: การจัดแสดง, งานหัตถกรรม, เสื้อจันทบุรี, นิทรรศการเสมือนจริง

Abstract

This study was aimed at 1) collecting knowledge about Chanthaboon mat handicrafts, 2) designing a virtual exhibition of Chanthaboon handicrafts “Sanay Chan”, and 3) assessing satisfaction with the virtual exhibition of Chanthaboon handicrafts “Sanay Chan.” It was mixed methods research and was conducted by examining documentary data used for analysis and design. An exhibition assessment form was then created by experts. The research tool was a satisfaction

^{1,2,3} คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Faculty of Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University

assessment form for assessing the satisfaction of 97 tourists in the Chanthaboon riverside community chosen by random sampling, and statistical data were analyzed.

The results of this study found that 1) The value of Chanthaboon mat handicrafts includes the value of locally unique patterns, the value of materials that are tough, durable reed threads with a meticulous weaving process, the value of mat pattern beautiful, and the value of functions that can be produced into famous products; 2) The design concept is as follows: "Lae Chan" uses 20% of the space and is designed through the stories of good things in Chanthaburi, "Poo Seu Nang Khui" uses 20% of the space, presents the abundance of plants, and is decorated with the atmosphere like a balcony at a reed farm in order for visitors to experience and know the story of the reed trees, "Witee Chan" uses 40% of the space and displays the history of Chanthaboon mats and the map weaving process through images from each period, and "San Tor" uses 20% of the space and displays mat products in a showroom; and 3) The results of the satisfaction assessment from a sample of 97 people indicated that the mean sum was at the highest satisfaction level of 4.65 (S.D. = 0.56), including the consistency of the content with images at 4.65 (S.D. = 0.47), useful content at 4.65 (S.D. = 0.50), and communication of handicraft wisdom at 4.65 (S.D. = 0.47).

Keywords: Display, Handicraft, Chanthaboon Mat, Virtual Reality Exhibition

บทนำ

เสื้อจันทบุรีมีต้นกำเนิดจากแม่ชีคาทอลิกชาวญวน ซึ่งชาวจันทบุรีจะเรียกเสื้อนี้ว่า "เสื้อชี" ต่อมาชาวจันทบุรีละแวกนั้นนิยมปลูกกกและฝักหัดทอเสื่อกันมากขึ้น จนกลายเป็นสินค้าหัตถกรรมพื้นเมืองเลื่องชื่อ นอกจากความงดงามอันซับซ้อนแล้ว ยังมาพร้อมกับเรื่องราวของความกลมกลืนและความยืดหยุ่นทางวัฒนธรรมอีกด้วย (Elstow, 2022) วัตถุประสงค์ที่ใช้ทอเสื้อจันทบุรีมีคุณสมบัติที่เส้นเหนียวและคงทน จึงทำให้เสื้อจันทบุรีที่ทอด้วยเส้นกกที่ปลูกในพื้นที่จันทบุรี

นั้นได้รับตราสัญลักษณ์ GI จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2561) ปัจจุบันเสื้อจันทบุรีได้รับการสนับสนุนจากหลายองค์กร ทั้งการตลาด การออกแบบ รวมไปถึงการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ทำให้เสื้อจันทบุรีถูกเป็นตัวแทนของงานหัตถกรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2565) ที่กล่าวถึงความสำคัญในการสร้างเรื่องราว (Storytelling) ว่านั้นมีส่วนช่วยในการเพิ่มคุณค่าให้งานหัตถกรรม สร้างความรู้สึกมีส่วนร่วม ผ่านกระบวนการผลิต แนวคิดในการสร้างสรรค์ และความเป็นมาของงานหัตถกรรมในแต่ละชิ้น

ดังนั้นวิธีการส่งต่อเรื่องราว (Storytelling) ในงานหัตถกรรมจึงถือเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ซึ่งการนำวัฒนธรรมที่สั่งสมมาประยุกต์ใช้ในผลงานการออกแบบนั้น ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ แรงบันดาลใจ กลุ่มเป้าหมาย ค้นคว้า การสร้างสรรค์ ประเมิน และการเผยแพร่ (ดนัย เรียบสกุล, 2566, น. 33) ซึ่งการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ นอกจากเป็นการสร้างความภูมิใจ การรับรู้คุณค่าให้กับงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีแล้ว ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนที่มีความต้องการสร้างสรรค์งานจากวัฒนธรรมเช่นกัน ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ความประทับใจให้แก่ผู้คน ดังผลการศึกษาของ กัลยธีรา สงวนตั้ง (2554, น. 56) ในงานวิจัยเรื่องการรับรู้คุณค่าและความสำคัญของงานออกแบบผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ พบว่านิทรรศการที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพนั้นมีแนวโน้มที่จะช่วยปลูกฝังให้ผู้เข้าชมเข้าใจคุณค่างานได้ แต่ประเด็นปัญหาที่สำคัญของนิทรรศการหลายที่ประสบ คือ การขาดแคลนงบประมาณในการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการให้สวยงามและน่าสนใจ ดนัย เรียบสกุล (2566) ยังกล่าวถึงว่า การเลือกใช้เทคโนโลยีการจัดแสดงนิทรรศการจะทำให้เข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น เช่น นิทรรศการเสมือน แอปพลิเคชันเว็บไซต์ ก็สามารถส่งมอบองค์ความรู้และการสร้างแรงบันดาลใจได้เช่นกัน

ทำให้ปัจจุบันเทคโนโลยีเสมือนได้เข้ามามีบทบาทในหลายด้าน เนื่องจากมีความโดดเด่นในการทำให้ผู้ใช้งานสามารถควบคุมมุมมองทิศทางการเคลื่อนไหวและปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเสมือนได้ เป็นการยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและความคงทนในการจดจำของผู้เรียนได้ สุชาติ แสนพิช (2566) กล่าวถึงบทความที่ตีพิมพ์ใน International Journal of Child-Computer Interaction พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้สภาพแวดล้อมเสมือนจริงเพื่อสัมผัสกับชีวิตในฐานะผู้ลี้ภัย แสดงให้เห็นถึงระดับความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น และเทคโนโลยีเสมือน

ในงานนิทรรศการของขวัญเนตร ปุณณถาวร (2565) ได้ทำการวิจัยนิทรรศการสำนักงานสีเขียวเสมือนจริงของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยในการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ที่มีแนวความคิดจะช่วยประหยัดงบประมาณ ลดการใช้ทรัพยากร ผลจากการวิจัยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างภาพรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าแนวคิดในการออกแบบนิทรรศการเสมือนสามารถใช้งบประมาณที่จำกัด และคงประสิทธิภาพไว้ได้

จากประเด็นข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่างานหัตถกรรมเสื้อจันทบูรควรค่าแก่การถ่ายทอดเรื่องราว (Storytelling) และการเผยแพร่ (Publication) เพื่อส่งเสริมคุณค่าให้กับงานหัตถกรรมซึ่งถือเป็นการส่งมอบความรู้ สร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ แต่ด้วยเรื่องข้อจำกัดเรื่องงบประมาณการจัดทำนิทรรศการเสมือนจริง จึงเป็นช่องทางหนึ่งในการลดทอนข้อจำกัดดังกล่าวได้ เพราะการจัดทำนิทรรศการเสมือนจริงนั้น สามารถควบคุมข้อจำกัดด้านงบประมาณ การก่อสร้างอาคาร รวมไปถึงข้อจำกัดทางการออกแบบด้านต่าง ๆ โดยไม่ลดทอนประสิทธิภาพในการสื่อสารของนิทรรศการ สามารถเป็นช่องทางในการส่งเสริมคุณค่าให้กับงานหัตถกรรมนี้ อันเป็นแนวทางผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จนทำให้สินค้าหัตถกรรมเสื้อจันทบูรเป็นที่รู้จักของผู้คนได้ง่ายขึ้นและได้รับความนิยมในวงกว้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทบูร
2. เพื่อออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบูร “เสน่ห์จันท”
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบูร “เสน่ห์จันท”

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หัตถกรรมเสื้อจันทบูร เสื้อจันทบูรมีประวัติความเป็นมาจากแม่ชีเชื้อสายญวนชาวคริสต์ ที่อยู่ในอารามพาดิมาวัดคาทอลิก เป็นผู้ริเริ่มการทอเสื้อจันทบูรเป็นกลุ่มแรก ต่อมาชาวญวนได้แนะนำให้ชาวบ้านปลูกกกไว้เพื่อแลกเปลี่ยนกับเสื้อ ทำให้ชาวบ้านนิยมปลูกกกและฝึกหัดทอเสื้อจนกลายเป็นสินค้าพื้นเมืองที่เลื่องชื่อ เมื่อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีได้เสด็จพระราชดำเนินมาประทับอยู่ ณ วังสวนบ้านแก้ว จังหวัดจันทบุรี พระองค์ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทอดพระเนตรกิจการการทอเสื้อของแม่ชีที่วัดวัดคาทอลิก ทรงพบข้อบกพร่องบางประการ พระองค์ทรงเห็นว่า ควรพัฒนาในเรื่องการย้อมสี อีกทั้งยังได้โปรดเกล้าฯ ให้ตั้งโรงงานทอ

เสื้อที่วังสวนบ้านแก้ว ซึ่งเสื้อที่ผลิตได้ในขณะนั้นว่า "เสื้อจันทบูรสมเด็จพระเจ้า" (ภัทรบดี พิมพ์กิจ และคณะ, 2561, น. 5-6)

หลักการใช้ภาษาในนิทรรศการ เป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง โดยมีผู้จัดเป็นผู้ส่งสาร (Sender) ที่บอกหรือเล่าเรื่องราวข้อมูลความรู้สึกเรียกว่าสาร (message) ไปยังผู้ชมคือ ผู้รับสาร (receiver) โดยใช้การจัดแสดงทั้งหมดเป็นสื่อ (media) ผ่านทางช่องทาง (channel) การสื่อสารโดยนิทรรศการนี้จะสมบูรณ์ได้ ก็ต่อเมื่อผู้ชมนิทรรศการได้รับรู้ข้อมูลที่ต้องการสื่อได้ตรงตามที่ต้องการสื่อสาร (เพ็ญพรรณ เจริญพร, 2547, น. 164)

ทฤษฎีการใช้นวัตกรรมเพื่อการคิดอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการใช้นวัตกรรมเพื่อการคิดอย่างสร้างสรรค์ (ทรงวุฒิ เอกอุฉิงศา, 2557, น.145 -152) นำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการออกแบบมีแนวคิดดังนี้

1. ประสบปัญหาที่พบและมีแนวทางในการแก้ไข
2. สร้างนวัตกรรมระยะแรก “เริ่มทางการคิดอย่างสร้างสรรค์”
3. กำหนดองค์ประกอบของข้อมูลที่ต้องการเพิ่มเติมและศึกษารวบรวมข้อมูล
4. สร้างนวัตกรรมระยะที่สอง “คิดอย่างเป็นกระบวนการ” และเชื่อมโยง “นามธรรม” ไปสู่ “รูปธรรม”
5. ประเมินผลการคิดเชิงนวัตกรรม

แนวคิดคุณค่าของงานหัตถกรรม คือการสร้างสรรคหัตถกรรมที่มีประโยชน์และมีคุณค่า ผลได้จากวัตรธรรมชาติและใช้เครื่องมือพื้นบ้านในการผลิตด้วยทักษะฝีมือและความชำนาญที่ได้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาใช้งานให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ และศิลปวัฒนธรรมของงานหัตถกรรมที่มีคุณค่าในท้องถิ่นนั้น ประกอบด้วย 1) คุณค่าความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น 2) คุณค่าของวัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3) คุณค่าทางความงาม 4) คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย (ตระกฤษณ์ พัทธเมธา, 2559, น. 67)

หลักในการออกแบบนิทรรศการ เป็นการออกแบบที่จัดแสดงข้อมูล ที่ช่วยสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมและเพื่อสร้างความสมดุลของโครงสร้างงาน โดยใช้หลักการต่อไปนี้ (วิวัฒน์ จุฑะวิภาต, 2542, น. 65)

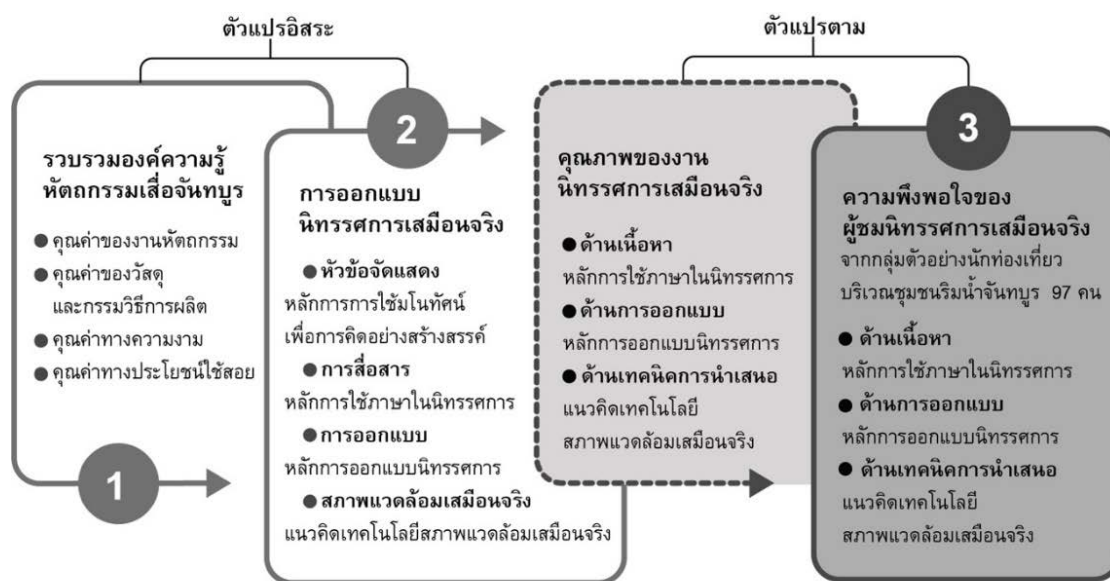
1. ความเด่นของเส้น รูปแบบ รูปร่าง ขนาด และสี
2. ความสมดุล 2 รูปแบบ คือ ความสมดุลที่แสดงให้เห็นเท่านั้น และสมดุลทางด้านสายตาหรือความรู้สึก
3. ความต่อเนื่องกลมกลืนในการจัดแสดง
4. สัดส่วนความสัมพันธ์ของขนาดและจำนวนขององค์ประกอบต่าง ๆ

แนวคิดนิทรรศการเสมือนจริง เอื้ออารี จันทร (2556) กล่าวถึง นิทรรศการเสมือนจริงว่าเป็นการจัดนิทรรศการที่เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสาร และอินเทอร์เน็ตร่วมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อผสมภาพ 3 มิติ โดยผู้เรียนไม่ต้องเดินทางไปสถานที่จริงลดข้อจำกัดด้านการเดินทาง ค่าใช้จ่าย สภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งแนวคิดเทคโนโลยีสภาพแวดล้อมเสมือนจริง สุชาติ แสนพิช (2566) กล่าวว่า การสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมือนสภาพแวดล้อมจริงของนิทรรศการ การจัดแสดงสินค้า พิพิธภัณฑ์ รวมไปถึงสถานที่ต่าง ๆ ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ

1. การสร้างสภาพแวดล้อมโดยถ่ายภาพจากสถานที่จริง เพื่อนำมาใช้สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีความเหมือนหรือใกล้เคียงกับสถานที่จริงมากที่สุด
2. การสร้างสภาพแวดล้อมแบบ 3 มิติ จากการสร้างสภาพแวดล้อมด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ในการสร้างวัตถุและสภาพแวดล้อมที่ต้องการขึ้นมาใหม่ที่อ้างอิงจากสภาพแวดล้อมจริง หรือเป็นออกแบบขึ้นมาใหม่

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดคุณค่าในงานหัตถกรรมตามนิยามของตระกูลพันธ์ พัทธเมธา (2559) เพื่อพิจารณาขั้นตอนการรวบรวมองค์ความรู้หัตถกรรมเสื้อจันทบูร แนวคิดการใช้มโนทัศน์เพื่อการคิดอย่างสร้างสรรค์ ในการพิจารณาสร้างมโนทัศน์จากข้อมูลที่ได้จากศึกษาโดยใช้การเชื่อมโยง “นามธรรม” ไปสู่ “รูปธรรม” ให้เป็นหัวข้อและแนวคิดในการจัดแสดง ใช้กรอบแนวคิดหลักการใช้ภาษาในนิทรรศการของเพ็ญพรรณ เจริญพร (2547) ในการพิจารณาการเรียบเรียงหัวข้อจัดแสดงของนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการของวันนะ จุฑะวิภาต (2542) นอกจากนั้นยังเชื่อมโยงแนวคิดนิทรรศการเสมือนจริงของ สุชาติ แสนพิช (2566) โดยใช้การสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเหมือนจริงที่สร้างขึ้นมาใหม่ในการพิจารณาเรื่องการออกแบบและการผลิต เพื่อให้ได้นิทรรศการที่มีประสิทธิภาพในการประเมินคุณภาพรูปแบบนิทรรศการเสมือนจริง และประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ดังแผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัย ภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทู โดยการศึกษาจาก 2 แหล่งดังนี้

ศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ลงพื้นที่สังเกตเพื่อเรียนรู้กระบวนการทอเสื้อ วัสดุอุปกรณ์ การแปรรูปเสื้อในพื้นที่ชุมชนเสม็ดงามหมู่ 10 ในช่วงเดือนสิงหาคม 2565 และศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องงานหัตถกรรมเสื้อจันทู

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล รวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนามจากการสังเกตกระบวนการทอเสื้อ มาวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบการบรรยาย (Descriptive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลไปทำการสรุปหัวข้อการจัดแสดงและการออกแบบต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 สรุปหัวข้อการจัดแสดงและแนวความคิดในการออกแบบ จากนั้นทำการออกแบบ สร้างต้นแบบนิทรรศการ และประเมินรูปแบบนิทรรศการจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงทำการคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกบุคคลที่มีองค์ความรู้และมีประสบการณ์ด้านการออกแบบนิทรรศการเสมือนจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1) ศาสตราจารย์ เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภายใน 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดียและนิทรรศการเสมือนจริง และ 3) นักออกแบบนิทรรศการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย แบบประเมินรูปแบบงานนิทรรศการเสมือนจริง ประเมินตามแบบมาตรฐานประเมินค่าระดับ (Rating Scale) 5 ระดับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการประเมินรูปแบบต้นแบบนิทรรศการเสมือนจริง

จากผู้เชี่ยวชาญด้านด้านออกแบบและข้อเสนอแนะในการปรับปรุง นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริง

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง หัตถกรรมจันทู “เสน่ห์จันทู” คัดเลือกโดยการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จำนวน 97 คน ใช้วิธีการคำนวณขนาดตัวอย่างกรณีไม่ทราบจำนวนประชากร (สินพันธุ์พินิจ, 2554, น.124) ที่ระดับการคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.1

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชม ประเมินตามแบบมาตรฐานประเมินค่าระดับ (Rating Scale) ระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ ด้วยวิธีการสแกน คิวอาร์โค้ดเพื่อเข้าถึงนิทรรศการเสมือนจริง ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2566 และวิเคราะห์ค่าคะแนนพึงพอใจที่มีต่อการเข้าชมโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

4. ทำการสรุปผลและอภิปรายการวิจัย

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทู

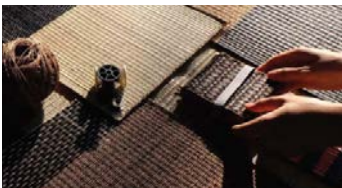
1. ศึกษาจากการใช้กรอบแนวความคิดเรื่องคุณค่าของงานหัตถกรรม (ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา, 2559, น.67) ตามตารางสรุปผลการรวบรวมข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษารวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทู

หัวข้อที่ศึกษาตามทฤษฎีกรอบแนวความคิด	ผลการศึกษา
คุณค่าความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น	เสื้อจันทูได้สะท้อนคุณค่าทางอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น ด้วยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีได้มีการพัฒนาเสื่อกกในเรื่องการย้อมสี การพัฒนาลายเสื้อจันทูที่เป็นอัตลักษณ์ เช่น อัตลักษณ์ของสีแดงสลับดำของเสื้อจันทู



ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษารวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรี (ต่อ)

หัวข้อที่ศึกษาตามทฤษฎีกรอบแนวความคิด	ผลการศึกษา
คุณค่าของวัสดุและกรรมวิธีการผลิต 	คุณค่าของวัตถุดิบเสื้อจันทบุรีคือ กกน้ำกร่อย คุณสมบัติเส้นที่เหนียวมีความมันวาวและทนทานซึ่งเส้นกกที่ปลูกในพื้นที่จังหวัดจันทบุรีได้รับตราสัญลักษณ์ GI จากกรมทรัพย์สินทางปัญญากรมวิธีการผลิตโดยเสื้อจันทบุรีจะใช้เส้นยืนด้วยเส้นปอกระเจา มีการนำมาผ่านการจักกก 1 ลำต้นจักได้เป็น 3-5 เส้น ทำให้มีความละเอียดจากนั้นนำมาตาก แขน้ำ และย้อมทำการสีสู่กระบวนการทอ
คุณค่าทางความงาม 	คุณค่าทางความงามของเสื้อจันทบุรี เกิดจากการจักเส้นกกที่มีเส้นเล็กทำให้การสรวลลายนั้นมีความละเอียด เมื่อมองไปที่ประวัตืเสื้อจันทบุรีเกิดจากแม่ชีคาทอลิกที่ริเริ่มออกแบบลวดลายต่าง ๆ อีกส่วนหนึ่งเป็นลายที่สมเด็จฯ ทรงออกแบบเพิ่มเติม เช่น ลายดาเสื้อ ลายพิบูล ลายลูกคลื่น บางลายมีแรงบันดาลใจมาจากลายผ้าจึงเกิดเป็นความงามที่เป็นเอกลักษณ์ของเสื้อจันทบุรี
คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย 	คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย ด้วยคุณสมบัติของเสื้อจันทบุรีมีความเหนียว นุ่ม จนได้รับขึ้นทะเบียนได้รับตราสัญลักษณ์ GI จึงทำให้สามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ซ้ำของเครื่องใช้ต่างๆ ยังมีการพัฒนาเป็นสินค้าแฟชั่น สินค้าไลฟ์สไตล์ เครื่องประดับ และงานวัสดุตกแต่งตกแต่ง ให้เกิดความน่าสนใจจนเสื้อกจันทบุรีที่สวยงามนั้น สามารถสร้างมูลค่าให้คนเรียกหาได้ด้วยตัวเอง

2. ศึกษาจากข้อมูลจากการวิเคราะห์ผลของพนม จงกล และคณะ (2566, 704 - 713) ได้สรุปผลการวิจัยแนวทางในการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันท” จากการสัมภาษณ์ข้อมูลความคิดเห็นต่องานหัตถกรรมในจังหวัดจันทบุรีจากผู้เชี่ยวชาญนำมาสรุปเป็นประเด็นแนวทางหัวข้อการจัดแสดง ได้ดังนี้

“แลจันท” นำเสนอของดีเมืองจันทในมุมต่าง ๆ และงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีที่เป็นเอกลักษณ์แต่กำลังถูกกลืนเลือน “ปูเสื่อนั่งคุย” นำเสนอให้ผู้ชมมีความรู้จักกับต้นกกจันทบุรีในเชิงภูมิศาสตร์ การปลูก และรับตราสัญลักษณ์ GI “วิถีจันท” นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมาของเสื้อจันทบุรี ขั้นตอนการพัฒนาเสื้อโดยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี “สานต่อ” แนวทางการนำเสนอการสืบสานของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจจันทบุรีที่นำมาต่อยอดเป็นสินค้าใหม่ ๆ

3. จากการลงพื้นที่จากการสังเกตกระบวนการทอเสื้อเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการจัดแสดง

ขั้นตอนการทำเสื้อกก เริ่มจากการนำต้นกกมาจัก (ผ่า) ลำต้น ประมาณ 3-5 เส้น จากนั้นนำมาตากไปแขน้า ประมาณ 10-12 ชั่วโมงก่อนนำมาย้อมสีด้วยสีย้อมร้อน จากนั้นตากให้แห้งพร้อมที่จะนำมาทอ การทอเสื้อ

จันทบุรีทำการชิงเส้นยืน “เอ็นปอ” ทำมาจากปอกระเจาซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเสื้อจันทบุรี การทอใช้ผู้ทอจำนวน 2 คน คนแรกเป็นคนกระทบและอีกคนเป็นคนพุ่งเส้นกก ลวดลายจากการทอนั้นเกิดจากวิธีการสลับโดยการหงายพิมซึ่งพิมคืออุปกรณ์ที่ใช้ในการกระทบขณะทอเสื้อ เป็นการสลับสีของเส้นกกทำให้เกิดลายลายขัด เรียกว่า “ตา” โดยลวดลายแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบหลักได้ดังนี้ 1) “ลายพื้น” คือเสื้อกสเดียว 2) “ลายไหล” คือใช้กกสองสีพุ่งสลับกับคว่ำพิม 1 สี หงายพิม 1 สี และ 3) ลายสลับ คือการใช้เส้นกกสองสีหรือสามสี เป็นสีทำ “ตา” (การสลับสีของเส้นกกทำให้เกิดลายลาย) บนการทอสีพื้นหลัก สลับคนเกิดลวดลาย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบนิทรรศการเสมือนจริง
หัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทน์”

จากการศึกษาข้อมูลได้สรุปแนวทางในการออกแบบ
“เสน่ห์จันทน์” เกิดจากการรวมกลุ่มคนรุ่นใหม่เข้ามาพัฒนา
บ้านเกิด ที่จะให้บ้าน “เสน่ห์จันทน์” ศูนย์เป็นแหล่งเรียนรู้
พัฒนา และจัดจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีจากชุมชน
(จิริยา ประพต, 2565) แต่ข้อจำกัดเรื่องงบประมาณ ข้อ
จำกัดเรื่องด้านสถานที่ ที่บ้านเสน่ห์จันทน์เป็นอาคารไม้ 2 ชั้น
บริเวณชุมชนริมน้ำจันทบุรี ด้วยพื้นที่ (space) ความสูงของ
อาคารที่จึงเลือกแนวคิดของนิทรรศการเสมือนสามารถแก้ไข
ข้อจำกัดนี้ได้ และแนวคิดนิทรรศการเสมือนยังสามารถต่อย
อดเพื่อเป็นการเผยแพร่งานหัตถกรรมขึ้นนี้อีกช่องทางหนึ่ง

1. นิทรรศการเสมือนจริง “เสน่ห์จันทน์” คือการนำ
เสนอเสน่ห์ให้แก่มุมของงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีที่สะท้อน
มิติต่าง ๆ ภูมิศาสตร์บริเวณปากแม่น้ำซึ่งเป็นบริเวณน้ำกร่อย
สามารถเป็นแหล่งของ “กก” ที่มีคุณภาพ ด้านประวัติศาสตร์
ที่เสื้อจันทบุรี มีต้นกำเนิดจากมีชีคาทอลิกชาวญวน เป็นผู้
ริเริ่มนำภูมิปัญญาเข้ามาเผยแพร่ จนเสื้อจันทบุรีในปัจจุบัน
จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีนั้น
(จุไรรัตน์ สรรพสุข, 2565 อ้างถึงใน พนม จงกลและคณะ,
2566, น.704 - 713) ในประเด็นคำถาม “มุมมองที่มีต่อ
งานหัตถกรรมในจังหวัดจันทบุรี ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า
ผู้คนรู้จักจังหวัดจันทบุรี ในเรื่องแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
ผลไม้ และอัญมณีเป็นส่วนใหญ่มากกว่างานหัตถกรรมซึ่งเรา
สามารถนำเรื่องราวของงานหัตถกรรมนี้มาเชื่อมโยงกับการ
ท่องเที่ยวได้”

แสดงให้เห็นว่า การรับรู้ของเสื้อจันทบุรีเป็นไปอย่าง
ไม่กว้างขวาง พรพิน ถิ่นนคร ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์วังสวน
บ้านแก้ว (2566) กล่าวว่ายังไม่มีแหล่งเรียนรู้จัดแสดงงาน
หัตถกรรมเสื้อกทที่เป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งการรับรู้จำเป็นต้อง
ประสบปัญหาที่พบและมีแนวทางที่ต้องการจะแก้ไขใน
กระบวนการไข่มโนทัศน์เพื่อการคิดอย่างสร้างสรรค์ (ทรง
วุฒิ เอกวุฒิศา, 2557, น. 145-152) ว่าจันทบุรีมีเสน่ห์
ของดีมีหลายอย่างแต่ เสื้อจันทบุรีเป็นสิ่งที่คนรู้จักน้อยกว่า
เสน่ห์ด้านอื่น ๆ คณะผู้วิจัย (Sender) จึงส่งสาร (message)
ภายใต้ “ key message หันกลับมามองเสื้อจันทบุรี”บอก
หรือเล่าเรื่องราวข้อมูล ผ่านการรับรู้เสน่ห์จันทน์ ผ่านโซน
นิทรรศการทั้ง 4 โซนดังต่อไปนี้ดังนี้

แลจันท์ เสน่ห์แรกของจันทบุรี ผ่านการ “แล” ภาษา
จันทน์หมายถึง มอง การมองจันทน์ผ่านภาพเล่าเรื่องราว หากพูด
ถึงจังหวัดจันทบุรีทุกคนจะนึกถึงอะไร ทำให้ผู้ชมได้ชวนคิด
ตามไปกับเรื่องราว และเฉลยในภาพสุดท้ายก็คือเสื้อจันทบุรี
ชวนให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักของดีชิ้นนี้ไปด้วยกันดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผลสรุปหัวข้อการจัดแสดงโซน “แลจันท์”
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

ปูเสื่อนั่งคุย เสน่ห์ที่ธรรมชาติมอบให้ ความอุดมสมบูรณ์
ทางธรรมชาติ ภูมิศาสตร์มีทั้งภูเขาและทะเล ต้นน้ำบนภูเขา
ไหลลงรวมกับน้ำทะเลที่ปากแม่น้ำเกิดเป็นน้ำกร่อย รวากับ
เสน่ห์ที่ธรรมชาติมอบให้ ต้นกกจันทบุรีเล็กๆ เติบโตอย่าง
งดงาม อีกทั้งเสื้อจันทบุรีที่ทอด้วยเส้นกกที่ปลูกในพื้นที่
จันทบุรี ได้รับตราสัญลักษณ์ GI (Geographical Indication)
จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ผลสรุปหัวข้อการจัดแสดง “ปูเสื่อนั่งคุย”
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

วิถีจันทน์ เสน่ห์ของหัตถกรรมท้องถิ่นที่สวยงาม มัก
มีที่มาจากสรรค์สร้างสิ่งของเครื่องใช้เพื่อการดำรงชีวิต
ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งถือเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่
ทำให้เกิดงานหัตถกรรมขึ้นโดยการสรรค์สร้างดังกล่าวได้
ผนวกเอาความหลากหลายที่สำคัญจากท้องถิ่นนั้น ๆ เข้า
ด้วยกันไม่ว่าจะเป็น สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ วัสดุทอง
ถิ่น ภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้น เป็น
เสน่ห์ในงานหัตถกรรมที่เรียกว่า “เสื้อจันทบุรี” ดังภาพที่ 4

ตารางที่ 2 แนวความคิดในการออกแบบโซนจัดแสดงนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทน์” (ต่อ)

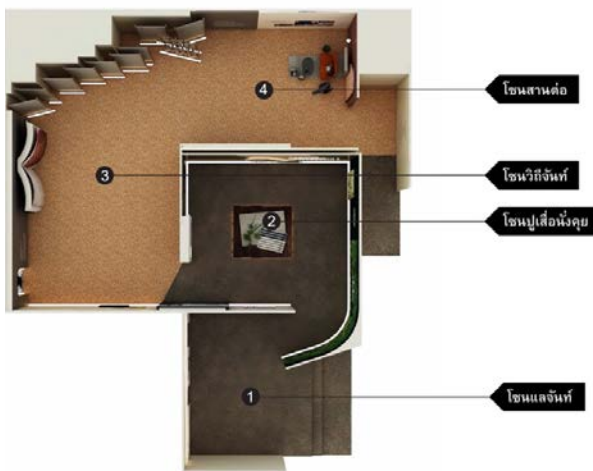
โซน	mood board	แนวความคิดในการออกแบบ
3. วิถีจันทน์		นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมาของเสื้อจันทบุรี ผ่านการเล่าเรื่องรูปภาพและบทความ กระบวนการทอเสื้อรูปแบบวิถีทัศน โดยให้หลักในการออกแบบนิทรรศการ เรื่องความต่อเนื่องกลมกลืนในการจัดแสดง สื่อสารการเล่าเรื่องราวตั้งแต่ประวัติของเสื้อจันทบุรี จนเกิดเป็นผืนเสื้อที่สวยงาม ความกลมกลืนกันในเรื่องของการใช้ภาพ โทนสี ใช้เส้น ในการเชื่อมต่อของเนื้อหาการจัดแสดง โดยใช้พื้นที่จัดแสดง 40 เพอร์เซ็นต์ของพื้นที่ที่นิทรรศการ
4. สานต่อ		นำเสนอการสานต่อเสื้อกจันทบุรีสู่ความยั่งยืน รูปแบบการจัดแสดงเป็นรูปแบบโชว์รูม ให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมได้เห็นการใช้งานของสินค้าหัตถกรรมนั้น ๆ ให้หลักในการออกแบบนิทรรศการ เรื่องสัดส่วนที่มีความสัมพันธ์ของขนาดของสินค้าและจำนวนขององค์ประกอบของตกแต่งต่าง ๆ เสมือนผู้เข้าชมได้เข้าไปสัมผัสประสบการณ์ในห้องนี้ โดยขนาดสัดส่วนจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กัน โดยใช้พื้นที่จัดแสดง 20 เพอร์เซ็นต์ของพื้นที่ที่นิทรรศการ

ตารางที่ 3 แนวคิดขององค์ประกอบของสื่อที่ใช้ในงานนิทรรศการ

องค์ประกอบของสื่อ	รายละเอียด
1. สี  #FAE9B8 #DACFBA #CBB89C #273E20	โทนสีที่จะใช้โทนสีธรรมชาติ กลุ่มสีครีม เบจ และเขียวใบไม้ที่แสดงถึงความอบอุ่น สงบ แทรกด้วยสีเขียวซึ่งแสดงถึงพลังงานที่เขียวขจีในโซนนิทรรศการปูเสื่อนั่งคุย
2. ตัวอักษร กขขคคขจจจจจจ ญญฐฒฒฒฒฒ บปพฟฟฟกมยรลวศ ชสทพ้อช กขขคคขจจจจจจ ญญฐฒฒฒฒฒ บปพฟฟฟกมยรลวศ ชสทพ้อช	1) หัวข้อหลัก (Headline) ชื่อฟอนต์ : SANSERN-Halftone สร้างสรรค์โดย วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์ ให้ความเป็นไทยร่วมสมัย ซึ่งเป็นเป้าหมายของฟอนต์นี้ที่ต้องการจะใช้สำหรับการสื่อสารงานที่มีเนื้อหาเชิงเชิดชู สรรเสริญ (Demarkaward, 2566) 2) ข้อความในสื่อนิทรรศการ (Text) ชื่อฟอนต์ : Sukhumvit-Set ให้ความเป็นทางการแบบเป็นแบบอักษรที่ไม่มีหัวเหมาะกับการนำใช้ในการงานที่สื่อถึงภาพลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ในการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ (zortout, 2563)

ตารางที่ 3 แนวคิดขององค์ประกอบของสื่อที่ใช้ในงานนิทรรศการ (ต่อ)

องค์ประกอบของสื่อ	รายละเอียด
3. เพลงประกอบนิทรรศการ	เพลงบรรเลงที่ทำให้ผู้ฟังมีสมาธิและเกิดจินตนาการในการรับชม
4. ภาพประกอบที่ใช้ในงานนิทรรศการ	พประกอบใช้ภาพสี เฉพาะโซนจันทน์ และโซนวิถีจันทน์ จะใช้ภาพโทนซีเปียซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนได้ย้อนถึงเรื่องราวในอดีต ที่บอกเล่าประวัติของเสื้อจันทบูรในครั้งอดีต ส่วนโซนปูเสื่อนั่งคุยจะมีภาพพฤกษศาสตร์ ประกอบในเนื้อหาเรื่องราวของกกจันทบูร ซึ่งแหล่งที่มาของภาพที่ใช้จะมาจากภาพของหน่วยงานวัฒนธรรมจังหวัด กลุ่มเซ็นทรัล และ อินเทอร์เน็ต โดยระบุที่มาของภาพ และขอบคุณเจ้าของภาพในโซนสุดท้าย



ภาพที่ 7 ผังนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบูร “เสนห์จันทน์”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

2. ผลการพัฒนาด้านแบบขั้นที่ 1 สเก็ทแบบร่างเพื่อถ่ายทอดกระบวนการทางความคิดในการออกแบบ พิจารณาจากหลักการออกแบบนิทรรศการได้แก่ ความเด่น ความสมดุล ความต่อเนื่องกลมกลืนในการจัดแสดง และสัดส่วนที่ความสัมพันธ์ของขนาดและจำนวนขององค์ประกอบ ในแต่ละโซนการจัดแสดงได้ ดังนี้



ภาพที่ 8 แบบร่าง (Sketch design) นิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบูร “เสนห์จันทน์”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

3. ผลการพัฒนาด้านแบบขั้นที่ 2 การสร้างภาพด้วยโปรแกรมสามมิติ (3ds max) รูปแบบ 360 องศา โดยใช้ตำแหน่งที่เป็นจุดจำลองจุดยืนของผู้ชมนิทรรศการในแต่ละโซน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 9 โซน “แลจันทน์” นำเสนอเรื่องราวของดีเมืองจันทน์ ออกแบบโดยใช้หลักการเรื่องจุดเด่นในการดึงสายตา ใช้เส้นร่างของสถานที่และภาพถ่าย เพื่อให้ดึงดูดไปยังผนังหลักด้วยการเน้นสี กระตุ้นให้ผู้ชมต้องการเข้าชมในโซนถัดไป

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล



ภาพที่ 10 โซน “ปูลู่” แนวคิดจากการจำลองบรรยากาศทุ่งนากรก เหมือนปูลู่ในกลางนากรก การออกแบบได้ใช้หลักการเรื่องความสมดุล การจัดผังที่มีการแบ่งพื้นที่และภาพกราฟิกแบบสมดุลที่เท่ากัน
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล



ภาพที่ 11 โซน “วิธจันท์” นำเสนอเรื่องราวตั้งแต่ประวัติและความเป็นมาของเสื้อจันท์จนถึงเสื้อสมเด็จ โดยใช้ความกลมกลืนกันในเรื่องของการใช้ภาพ โทนสี และใช้เส้นในการเชื่อมต่อของเนื้อหาการจัดแสดง
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล



ภาพที่ 12 โซน “สานต่อ” ใช้หลักในการออกแบบนิทรรศการ เรื่องสัดส่วนที่มีความสัมพันธ์ของขนาดของสินค้าและจำนวนขององค์ประกอบของตกแต่งต่าง ๆ เหมือนผู้เข้าชมได้เข้าไปสัมผัสประสบการณ์ในห้องนี้ โดยขนาดสัดส่วนจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กัน
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

4. ผลการการพัฒนาต้นแบบขั้นที่ 3 สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (3ds Vista Virtual) ซอฟต์แวร์ คือ การนำภาพ 360 องศา จากกระบวนการทัศนียภาพสามมิติมาสร้างการเชื่อมโยงระหว่างกัน การสร้าง ปฏิสัมพันธ์ การแทรกสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ในแต่ละโซนจัดแสดง การเผยแพร่ (Publish) ไฟล์งานเพื่อนำไปเผยแพร่รูปแบบแอปพลิเคชันเว็บไซต์โดยผู้วิจัยได้ทำการเผยแพร่ต้นแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันท์บุรี “เสน่ห์จันท์”



ภาพที่ 13 ภาพสภาพแวดล้อมเสมือนจริง และคิวอาร์โค้ดในการเข้าถึงนิทรรศการเสมือนจริง บนเว็บไซต์
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย พนม จงกล

ผลของการประเมินรูปแบบภาพรวมนิทรรศการจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.87 และได้ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ในเรื่องเสียงบรรยายในแต่ละฉาก หรือมีเสียงบรรยายช่วยสรุปเนื้อหา ร่วมกับภาพและข้อความของนิทรรศการจะทำให้ง่ายในการทำความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันท์บุรี “เสน่ห์จันท์”

ผลประเมินความพึงพอใจของพอใจของกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันท์บุรี “เสน่ห์จันท์” จำนวน 97 คน ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2566 ผลการประเมินตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันท์บุรี “เสน่ห์จันท์”

เกณฑ์การประเมิน	s.d.	ระดับความคิดเห็น
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน	4.62 0.55	มีความพึงพอใจมากที่สุด
2. ความถูกต้องความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.61 0.55	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3. การลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	4.67 0.53	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.67 0.53	มีความพึงพอใจมากที่สุด
5. ความสอดคล้องของเนื้อหาทั้งภาพ	4.76 0.47	มีความพึงพอใจมากที่สุด
6. เนื้อหาสาระมีประโยชน์	4.76 0.50	มีความพึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันท” (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน	s.d.		ระดับความคิดเห็น
7. การสื่อถึงภูมิปัญญางานหัตถกรรมในจังหวัดจันทบุรี	4.73	0.49	มีความพึงพอใจมากที่สุด
8. การเล่าเรื่องราวผ่านการออกแบบงาน	4.72	0.49	มีความพึงพอใจมากที่สุด
9. การแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของงาน	4.66	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
10. ความน่าสนใจและความสวยงาม	4.71	0.52	มีความพึงพอใจมากที่สุด
11. ความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.68	0.53	มีความพึงพอใจมากที่สุด
12. ความสอดคล้องของชุดสื่อนิทรรศการภาพรวม	4.64	0.58	มีความพึงพอใจมากที่สุด
13. เทคนิคการนำเสนอ	4.69	0.53	มีความพึงพอใจมากที่สุด
14. สะดวกต่อการใช้งาน	4.51	0.69	มีความพึงพอใจมากที่สุด
15. ครอบคลุมเนื้อหา	4.57	0.69	มีความพึงพอใจมากที่สุด
16. ช่วยให้ผู้ใช้ชมมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้น	4.51	0.65	มีความพึงพอใจมากที่สุด
17. เทคนิคที่เลือกใช้มีความเหมาะสมกับผู้เข้าชม	4.63	0.53	มีความพึงพอใจมากที่สุด
18. การนำเสนอสามารถทำให้เข้าใจได้ด้วยตนเอง	4.51	0.66	มีความพึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.65	0.56	

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. จากการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรี อันได้แก่ คุณค่าในงานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรี ประกอบด้วย คุณค่าของลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น คุณค่าของงานวัสดุคือเส้นกกที่มีคุณสมบัติเหนียว ทน มีกระบวนการทอที่พิถีพิถัน คุณค่าความงามของลวดลายเสื้อ และคุณค่าทางประโยชน์ใช้สอยที่สามารถนำมาผลิตเป็นสินค้าจนมีชื่อเสียง ซึ่งสอดคล้องกับตระกูลพันธ์พัชรเมธา (2559) ที่กล่าวถึงแนวคิดคุณค่างานหัตถกรรม 4 ประการว่า 1) คุณค่าความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น 2) คุณค่าของวัสดุและกรรมวิธีการผลิต 3) คุณค่าทางความงาม 4) คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย

2. จากการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันท” ประกอบด้วย 4 โซนประกอบด้วย “แลจันท” แนวความคิดในการออกแบบใช้การเล่าเรื่องราวผ่านภาพสถานที่ท่องเที่ยวของดีในจังหวัด ภาพสุดท้ายเป็นการเน้นจุดเด่นของภาพเสื้อจันทบุรี โซน“ปูเสื่อนั่งคุย” แนวคิดในการออกแบบที่ใช้หลักความสมดุล โดยการจำลองนาต้นกกที่แสดงถึงภูมิศาสตร์ในจังหวัดจันทบุรี โดยการจัดแสดงผ่านเรื่องราวจากภาพและวีดิทัศน์ โซน“วิถีจันท” แนวความคิดแสดงความสำคัญกับวิถีชีวิตประวัติของเสื้อจันทบุรี กระบวนการทอเสื้อจันทบุรีและเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี โดยใช้หลักความกลมกลืนโดยออกแบบโดยการ

ใช้โทนสี ผสานการใช้เส้นสายที่เชื่อมโยงแต่ละเรื่องราว และโซน“สานต่อ” ที่มีแนวความคิดในการออกแบบเป็นจำลองห้องโชว์รูมสินค้าหัตถกรรม จากการต่อยอดของคนรุ่นใหม่ผ่านการประเมินรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.87

ผลการออกแบบได้นำหลักการกระบวนการใช้มนทัศน์ทางการออกแบบ (ทรงวุฒิ เอกวุฒิจา, 2557, น.145-152) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ข้อมูล นำมาซึ่งหัวข้อการจัดแสดงจากการเก็บรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้งานหัตถกรรมเสื้อจันทบุรีจากนามธรรมสู่รูปธรรม มาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานออกแบบและสร้างภาพทัศนียภาพ ตามหลักการออกแบบนิทรรศการ ออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนภายในให้สอดคล้องกับเนื้อหาโซนจัดแสดงตามประเด็นต่าง ๆ สอดคล้องปรัชญา ครูเกษตร (2565, น. 23) ที่ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยในการออกแบบนิทรรศการเสมือนจริงต้องอาศัยองค์ประกอบทางกายภาพ ที่เห็นได้จากภายในสภาพแวดล้อม การออกแบบควรมีความรู้ทางศิลปะ เพื่อผลงานเป็นที่น่าพอใจสามารถรับรู้ด้วยความรู้สึก โดยแนวทางการออกแบบนักรออกแบบจะต้องเข้าใจในการถ่ายทอดเรื่องราวแนวความคิดผ่านกระบวนการออกแบบสภาพแวดล้อม เพื่อให้ได้งานนิทรรศการเสมือนจริงที่บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3. จากการประเมินความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่างพบว่า ความพึงพอใจโดยรวมของนิทรรศการ อยู่ในระดับ 4.65 โดยทางด้านเนื้อหาสาระมีประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเท่ากับ 4.67 รองลงมาด้านการสื่อถึงภูมิปัญญางานหัตถกรรมใน จังหวัดจันทบุรีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.73 ทางด้านการเล่า เรื่องราวผ่านการออกแบบงานค่าเฉลี่ย 4.72 ทางด้านหัวข้อ การแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของงาน มีความ พึงพอใจระดับมากที่สุดเช่นกัน ค่าเฉลี่ย 4.66 สอดคล้องกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2565) ที่ได้ให้ ความสำคัญของ คุณค่าและประวัติที่มาของงานหัตถกรรม ทำให้การรับรู้ถึงคุณค่าของชิ้นงานเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 54.5 ช่วยสร้างคุณค่าเพิ่มให้สินค้าหัตถกรรม ก่อให้เกิด มูลค่าใหม่ในใจผู้บริโภค

ผลประเมินด้านช่วยให้ผู้เข้าชมมีความเข้าใจ ได้ง่ายขึ้น ผลการประเมินความพอใจมีระดับมากที่สุด ค่า เฉลี่ยเท่ากับ 4.51 สอดคล้องกับ (Seymour, N. E. et al., 2002. อ้างถึงใน สุชาติ แสนพิช, 2566, น.8) การศึกษา ที่ตีพิมพ์ในวารสาร Computer & Education พบว่านักเรียน ที่ใช้สภาพแวดล้อมเสมือนจริงจากการสำรวจสถานที่ทาง ประวัติศาสตร์สามารถจดจำข้อมูลและความเข้าใจได้ดีกว่า เมื่อเทียบกับผู้ที่ใช้วิธีการแบบดั้งเดิม และทางด้านความน่า สนใจและความสวยงาม มีความพอใจในระดับ 4.71 ซึ่งความ น่าสนใจนี้เองถือเป็นสิ่งดึงดูดของผู้เรียนได้ดี สอดคล้องกับ สุเมธวิทย์ ชาวสุขุมบัว (2558, น. 49-62) ทำการศึกษาการ

จัดนิทรรศการการเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยีควอาร์โค้ดเรื่อง อาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทพ ศาลาประชาสรรค์ พบว่าในการจัดนิทรรศการการเรียนรู้ร่วมกับ เทคโนโลยีควอาร์โค้ด สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์เข้าใจเนื้อหาวิชาจาก นามธรรมสู่รูปธรรมมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรศึกษาข้อมูลความต้องการของผู้ชม เพื่อนำมา ใช้ในการออกแบบให้สอดคล้องและน่าสนใจ
2. ควรนำหลักการออกแบบ UX/UI Design มา ใช้วิเคราะห์เพื่อการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานจน เกิดความเข้าใจการใช้งานและเพิ่มประสิทธิภาพจากการชม นิทรรศการเสมือนจริงได้ดีขึ้น
3. ควรมีแบบทดสอบการชมนิทรรศการ หรือมีเกม สอดแทรกให้เล่นระหว่างรับชมในแต่ละหัวข้อของการจัด แสดงสามารถนำมาใช้วัดผลความเข้าใจของผู้ชมได้

เอกสารอ้างอิง

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2564). ประกาศโฆษณาการ
รับขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 7
มิถุนายน 2565, จาก [https://www.ipthailand.go.th/
images/2284/GI61100108.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/2284/GI61100108.pdf)
- กัลย์ธีรา สงวนตั้ง. (2554). การรับรู้คุณค่าและความ
สำคัญของงานออกแบบผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ.
Veridian E – Journal, Silpakorn University.
4(1), 56-75
- ขวัญเนตร ปุญญถาวร. (2565). นิทรรศการสำนักงาน
สีเขียวเสมือนจริงของสำนักวิทยบริการ. สืบค้นเมื่อ
2 สิงหาคม 2566, จาก [https://pulinet2022.pulinet.
org/wp-content/uploads/2022/08/OM-55.pdf](https://pulinet2022.pulinet.org/wp-content/uploads/2022/08/OM-55.pdf)
- จิรยา ประพต, ผู้จัดการเสน่ห์จันทร์. 2565, (ตุลาคม).
สัมภาษณ์โดย พนม จงกล ที่บ้านเสน่ห์จันทร์
- ดนัย เรียบสกุล (2566). การสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม :
สุขุทัย. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา. (2559). ผลกระทบที่หัตถกรรมกับ
การพัฒนาสู่สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์. วารสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร. 36(1), 67-80
- ทรงวุฒิ เอกวุฒิศา. (2557). การสร้างมโนทัศน์เพื่อการ
คิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์. ศิลปกรรม
สาร. 9(2), 45-64
- ปรีชาญา ครูเกษตร. (2565). การออกแบบนิทรรศการ
เสมือนจริงเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์
ระหว่างมนุษย์กับนิทรรศการ. เจดี : วารสารวิชาการ
การออกแบบสภาพแวดล้อมสถาปัตยกรรมศาสตร์
ม.เชียงใหม่, 9(1), 2-25
- พนม จงกล และคณะ. (2566). การศึกษาการจัดแสดงงาน
หัตถกรรมเพื่อหาแนวทางในการออกแบบนิทรรศการ
เสมือนจริงหัตถกรรมจันทบุรี “เสน่ห์จันทร์”. ในการ
ประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ
ครั้งที่ 6 หน้า 704-713. กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- เพ็ญพรรณ เจริญพร. (2547). ภาษาในนิทรรศการ. ดำรง
วิชาการ : วารสารรวมวิชาการคณะโบราณคดี
มหาวิทยาลัยศิลปากร. 3(5), 162-168
- ภัทรบดี พิมพ์พิทักษ์ และคณะ. (2562). นวัตกรรมสร้างสรรค์
เครื่องประดับจากเปลือกด้วยเทคโนโลยีเครื่องตัด
เลเซอร์เพื่อเพิ่มมูลค่า. จันทบุรี : มหาวิทยาลัย
ราชภัฏรำไพพรรณี.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2542). ศิลปะการจัดนิทรรศการ.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2565). หัตถกรรม
ท้องถิ่นเชียงใหม่ปรับตัวตามเทรนด์โลกชนะใจ
ผู้บริโภค. สืบค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2565, จาก [https://
www.cea.or.th/th/single-research/chiangmai-crafts](https://www.cea.or.th/th/single-research/chiangmai-crafts).
- สิน พันธุ์พินิจ. (2554). เทคนิคการวิจัยทางสังคมศาสตร์
กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์
- สุชาติ แสนพิช. (2542). สภาพแวดล้อมเสมือนจริงด้วย
3 Dvista Virtual Tour 2023. กรุงเทพฯ: ดีเอฟ ดีจีดี
พรินต์ติ้ง.
- สุเมธวิทย์ ชาวสุขุมบัว และ วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2558).
ทำการศึกษาการจัดนิทรรศการการเรียนรู้ร่วมกับ
เทคโนโลยีควอาร์โค้ดเรื่องอาเซียนสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทพสาประชานุสรณ์
จังหวัดนครสวรรค์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสาร
สังคม. 3(2), 49-62
- เอื้ออารี จันท. (2556). เอกสารประกอบการสอน สภาพ
แวดล้อมการเรียนรู้แบบเสมือนจริง. สืบค้นเมื่อ
7 มิถุนายน 2565, จาก [https://eportfolio.dusit.
ac.th/artefact/file/download.php?file=354153&
view=19044](https://eportfolio.dusit.ac.th/artefact/file/download.php?file=354153&view=19044)
- Demark Award (2561). DEmark winner. Retrieved
August 2 2023, from [https://demarkaward.net/th/
demark_winner?page=3](https://demarkaward.net/th/demark_winner?page=3)
- Elstow, W. (2022). Chanthaboon Handwoven Mats.
Retrieved September 6 2022, from [https://
www.Thailandfoundation.or.th/th/culture_heritage/
chanthaboon-handwoven- mats/](https://www.Thailandfoundation.or.th/th/culture_heritage/chanthaboon-handwoven-mats/)