



การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทาง
วัฒนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
ทางวัฒนธรรม



โดย
นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE STUDY ON IDENTITIES OF PHIMAI FOR VIRTUAL MEDIA DESIGN TO
PROMOTE CULTURAL HERITAGE TOURISM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2018
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ

โดย

จีระศักดิ์ ถนัดคำ

สาขาวิชา

ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ุ ครุฑะเสน)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ดร. เรืองลดา ปุณยลิขิต)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิศักดิ์ สิ้นธุภัก)

57156303 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : เมืองพิมาย, การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม, สื่อจำลอง, การรับรู้, การสร้างประสบการณ์ร่วม

นาย จิระศักดิ์ ถนัดคำ: การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับนำไปออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมรวมทั้งหาแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อภายในศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวจากบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมาย ตลอดจนเพื่อประเมินความพึงพอใจด้านการรับรู้เพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยมีกลุ่มประชากรตัวอย่าง 3 กลุ่มในการศึกษาคือ ผู้รู้ นักวิชาการและประชาชนท้องถิ่น จำนวน 5 คน ประชาชนในพื้นที่ จำนวน 55 คน และนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน โดยศึกษารูปแบบและแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมายจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างประชากร หาแนวทางในการออกแบบโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมายจากเอกสารวิชาการ ข้อค้นพบทางโบราณคดีที่มีขอบเขตการศึกษาในช่วงระหว่างพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 แล้วนำผลสรุปที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นงานออกแบบและประเมินผลงานออกแบบต่อไป สรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

1) ปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย พบว่าการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในแหล่งประวัติศาสตร์เป็นที่นิยมในกลุ่มนักท่องเที่ยวแบบครอบครัว ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวประเภทนี้ ปัญหาที่พบคือนักท่องเที่ยวไม่มีความเข้าใจและขาดการตระหนักในความสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวอันเกิดจากข้อจำกัดของการนำเสนอข้อมูลที่ขาดความน่าสนใจและไม่เอื้อต่อการรับรู้เรื่องราวภายในแหล่งท่องเที่ยวได้เท่าที่ควร ประกอบกับไม่มีการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของชุมชนในพื้นที่ทำให้เมืองพิมายสูญเสียโอกาสในการสร้างรายได้เพิ่มเติมจากการท่องเที่ยวแบบครบวงจร

2) รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เน้นองค์ความรู้ ความสำคัญของเมืองพิมายโดยพัฒนาสื่อที่ช่วยสร้างประสบการณ์รับรู้ที่เข้าใจง่ายต่อกลุ่มเป้าหมายของแหล่งท่องเที่ยว และการออกแบบเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวหลักกับแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน (Tourism Route) ให้มีความสอดคล้องกันโดยอาศัยจุดเชื่อมโยงจากคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ผูกโยงกับแหล่งท่องเที่ยวหลัก

3) แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบ สรุปได้ว่าบริบททางวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ของเมืองพิมาย คือสายสัมพันธ์แห่งการเปลี่ยนผ่านความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อปราสาทพิมาย ซึ่งไม่ได้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงเฉพาะความเชื่อทางศาสนาเท่านั้นแต่มีความหลากหลายทั้งลักษณะทางศิลปกรรม คติความเชื่อ และพัฒนาการทางสังคมที่มีความต่อเนื่องกันมาถึงปัจจุบันปรากฏเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนทางวัฒนธรรมเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบโดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์แห่งการเปลี่ยนผ่านมา มาออกแบบเป็นสื่อทั้งสามมิติและสองมิติที่จำลองบริบททางวัฒนธรรมเมืองพิมายในอดีต โดยมีกระบวนการสื่อสารสร้างประสบการณ์ร่วมให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้และเข้าใจโดยเปลี่ยนการท่องเที่ยวเป็นการเรียนรู้ให้เกิดสุนทรียะ

5) การประเมินผลการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและการออกแบบในพื้นที่พบว่ามี ความเข้าใจในข้อมูลบริบททางวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ของเมืองพินายและสื่อที่จัดทำมีความดึงดูดน่าสนใจอยู่ใน เกณฑ์ดีมาก

สรุปในภาพรวม ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพินายประสบ ความสำเร็จ จะต้องอาศัยกระบวนการสื่อสารข้อมูลที่สำคัญให้เข้าใจง่าย โดยการสร้างภาพจำลอง องค์กรประกอบจำลองที่ เป็นส่วนสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว (Highlight) โดยอาศัยเทคโนโลยีมาช่วยเชื่อมต่อรับรู้เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ สร้างความเข้าใจและเพิ่มสุนทรีย์ในการเที่ยวชมแหล่งเที่ยวนั้น ๆ ในขณะเดียวกันต้องเปิดโอกาสให้ชุมชนใน พื้นที่มีส่วนร่วมในการเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ท่องเที่ยว ซึ่งจะต้องสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวและรูปแบบกิจกรรมการ ท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกันโดยอาศัยแนวคิดการออกแบบตามวิถีทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับ แหล่งท่องเที่ยวหลัก อันจะทำให้เกิดความร่วมมือกันของคนในพื้นที่ในการช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อย่างยั่งยืนได้ตลอดไป



57156303 : Major DESIGN ARTS

Keyword : The Ancient City of Phimai, Cultural Tourism, Virtual Media, Awareness, Creative Experience

MR. JEERASAK THANADKA : THE STUDY ON IDENTITIES OF PHIMAI FOR VIRTUAL MEDIA DESIGN TO PROMOTE CULTURAL HERITAGE TOURISM THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR PHUVANAT RATTANARUNGSIKUL, Ph.D.

This research, the researcher has the objective to study the identity of Phimai city for designing virtual media to promote cultural tourism including finding ways to create media design within the learning information center of tourist attractions from the cultural context of Phimai city as well as to evaluate the satisfaction of awareness for cultural tourism by there are 3 sample groups in the study which are knowledgeable people, scholars and local philosopher, total 5 people. 55 people in the local area and 50 tourists by studying the patterns and guidelines for promoting Phimai city's cultural tourism. From interviewing samples population group, to find ways to design by using Phimai city's cultural context data analysis from academic papers, discovery article of archaeology that has scope of studies during the 16-18 BE, then bring the summary results to create a design work and evaluate design work further. Summary of the study results are as follows.

1) Problems in promoting Phimai city's cultural tourism, found that cultural tourism in historical source is popular with family tourists which is an important target group of this type of tourism. The problem found that the tourists has no understandable and lack of awareness of the importance of tourism attractions due to the limitations of presenting information that is lack of interesting and not conducive to the perception of the story within the tourism attraction as it should be. In addition, there is no linking of tourism routes of the main tourism attractions and cultural tourism source of the communities in the local area causing Phimai city losing the opportunity to make additional income from the integrated tourism.

2) The patterns and guidelines for promoting Phimai city's cultural tourism are such as presenting historical information that emphasizes on knowledge, the importance of Phimai city by developing media that helps to create a perception experience that is easy to understand for the target group of tourism attraction and the design linking to the main tourism route with the tourism attraction in the community (Tourism Route) to be consistent by using connection point from cultural values that links to the main tourism attractions.

3) Guidelines for creative design can be concluded that the cultural context which is the identity of Phimai city, is the relationship of change through the believe and faith for Prasat Hin Phimai which is not only caused by the changes in religious beliefs, but there are in variety in both of artistic characteristics, apocalypse beliefs, and social developments that being continuity until now, appears as a clear cultural identity as a guideline that the researcher has brought to design by using the concept of transitional relationships to design to be 3D and 2D media that simulating cultural context of Phimai city in the past by having a communication process to create experiences together for tourists to be aware and understand by changing tourism into learning to create aesthetics.

5) Evaluation of design result by tourism and design expert in the local area found that the understanding of cultural context information which is the identity of Phimai city and the media organized, has a very good attractive appeal.

Overall summary, important factors that contributed to the promotion of Phimai city cultural tourism to be successful must rely on the process of communicating important information to be easy to understand by creating a simulation image. The Simulation elements that are an important part of the tourism attraction (Highlight) by using technology to help facilitate awareness for tourists to learn, creating the understanding and increase the aesthetic in visiting that tourism attraction, while at the same time must provide opportunities for communities in the local area to participate in being a part of the tourist area which will have to create tourism route and a form of tourism activity that is linked by using the design concept in accordance with the culture of the local people that are related to the main tourism attraction which will contribute to the cooperation of people in the local area to help promote sustainable cultural tourism forever.

กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลาของการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ ม.ศิลปากร แห่งนี้ ข้าพเจ้าได้รับความรู้ ประสบการณ์ และโอกาสในการศึกษาจากเหล่าเพื่อนกัลยาณมิตร และคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน โดยเฉพาะ ผศ.ดร.ภูวนาท รัตนรังสิกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ. ร.ต.อ. ดร.อนุชา แผงเพชร ที่ได้ให้คำแนะนำร่ำสอนจนกระทั่งข้าพเจ้าได้ทำวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลง

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณจารึก วิไลแก้ว ผอ.สำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา คุณสมเดช ลีลามโนธรรม หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ดร.ณัฐินี ทองดี นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว ม.ราชภัฏนครราชสีมา อ.สุทธิชาติ ใจชอบสันเทียะ นักวิชาการด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ ม.ราชภัฏนครราชสีมา คุณยายทิม คุณยายทুম คุณครูธงชัย นิยมสุข ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการขอสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินธุภาค รศ.ปรีชา ปั่นกล้า ดร.เรืองลดดา ปุณยลิขิต และ ผศ.ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน ที่ให้คำแนะนำปรึกษาในการสอบวิทยานิพนธ์จนกระทั่งวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จด้วยดี ขอขอบพระคุณ ผศ.ชนัญชี ภังคานนท์ อ.นวลรัตน์ คุณศรีรักสกุล และเพื่อนร่วมงานชาวสื่อสารองค์กร ม.กรุงเทพ ที่คอยช่วยเหลือให้กำลังใจในการเรียน จนถึงวันนี้ ขอขอบคุณเพื่อนชาวมาลัยทุกคน พี่อะตอม พี่เด่นพี่ พี่เก่ง พี่รติ สำหรับความทรงจำ ตลอดเวลาที่เรียนที่นี่ ขอขอบคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ที่ไม่ได้เอ่ยนามทุกท่านและกำลังใจสำคัญจากคุณ กาญจนา คงภิรมย์ ที่คอยอยู่เคียงข้างในทุกโอกาส

สุดท้ายนี้จากวันแรกที่สอบสัมภาษณ์เข้าศึกษาต่อจนถึงวันนี้ที่สำเร็จการศึกษา ข้าพเจ้ายังรำลึกถึงคำสอนของผู้วางรากฐานของมหาวิทยาลัย ที่เป็นสิ่งที่จุดประกายความต้องการในการแสวงหา และเพิ่มพูนความรู้ แนวคิดการเป็นนักออกแบบจนเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าได้เข้ามาศึกษา ณ ที่แห่งนี้ และจะขอจดจำคำสอนของท่านไปใช้ในการทำงานต่อไป

“อย่าถือว่าเราเป็นคนเก่ง ต้องศึกษาเล่าเรียนอีกมาก ฉันทเองก็ยังคงศึกษาหาความรู้ตลอดเวลา”

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ผู้วางรากฐานแห่ง ม.ศิลปากร

จิระศักดิ์ ถนัดคำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	14
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	14
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	20
สมมติฐานของการศึกษา.....	21
ขอบเขตของการศึกษา.....	21
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	23
ขั้นตอนของการศึกษา.....	23
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	24
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	26
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเมืองพินาย.....	27
การสร้างและการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม.....	57
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อจำลอง.....	71
การท่องเที่ยวและการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม.....	83
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	92
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	95
ระเบียบวิธีวิจัย.....	95

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	98
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	99
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	100
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	102
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย.....	102
สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ..	106
สรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง	109
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	137
สรุปผลการวิจัย.....	137
อภิปรายผล.....	141
ข้อเสนอแนะ	142
รายการอ้างอิง	144
ภาคผนวก.....	147
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	148
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	154
ภาคผนวก ค การเผยแพร่ผลงาน.....	162
ประวัติผู้เขียน.....	164

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงระบบฐานข้อมูลแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของกรมศิลปากร	17
ภาพที่ 2 แสดงผังเมืองโบราณพิมายตามประกาศของกรมศิลปากร	19
ภาพที่ 3 แสดงพิธีกรรมการฝังศพที่มีแบบแผนของชุมชนก่อนประวัติศาสตร์ลุ่มน้ำมูลที่บ้านโนนวัด 28	28
ภาพที่ 4 แสดงลักษณะภูมิศาสตร์ของเมืองพิมายโบราณ	30
ภาพที่ 5 แสดงภาพขณะดินเผาแบบปากแตรเขียนลายแบบโนนวัด	31
ภาพที่ 6 แสดงภาพภาพขณะดินเผาแบบปากแตรบ้านธารปราสาท	31
ภาพที่ 7 แสดงภาพภาพขณะดินเผาสีดำขัดมันแบบพิมายดำ	32
ภาพที่ 8 แสดงลักษณะเมืองโบราณยุคทราวดี	33
ภาพที่ 9 แสดงเส้นทางราชมรรคา จากเมืองพระนครหลวง - เมืองพิมาย	36
ภาพที่ 10 แสดงอุโบสถกรมหมื่นเทพพิพิธของวัดเดิมศิลปะอยุธยาตอนปลาย	37
ภาพที่ 11 แสดงภาพจารึกปราสาทพิมาย	40
ภาพที่ 12 แสดงแผนผังเมืองพิมาย	42
ภาพที่ 13 แสดงแผนผังปราสาทพิมาย	43
ภาพที่ 14 แสดงภาพพิธีบวงสรวงปราสาทพิมายประจำปี	49
ภาพที่ 15 แสดงภาพศาลเจ้าพ่อหลักเมืองพิมาย	50
ภาพที่ 16 แสดงภาพงานเทศกาลเที่ยวพิมาย	53
ภาพที่ 17 แสดงภาพกระบวนการทำหมี่พิมาย	56
ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างของบริษัทที่ใช้ระบบอัตลักษณ์เดียวและการใช้อัตลักษณ์แบบตราสินค้าเดียว	63
ภาพที่ 19 แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ชื่อตามชื่อผู้ก่อตั้งและสัญลักษณ์ที่ใช้ชื่อแบบสร้างคำขึ้นใหม่	65
ภาพที่ 20 การแบ่งประเภทหรือชื่อเรียกเครื่องหมายการค้า	67

ภาพที่ 21 องค์ประกอบพื้นฐานของระบบการรับสัมผัสและการรับรู้.....	72
ภาพที่ 22 ภาพและพื้น (Figure and Ground)	75
ภาพที่ 23 ตัวอย่างของวัตถุที่มีรูปทรงต่างๆ.....	76
ภาพที่ 24 แสดงการรับรู้ระยะทางในลักษณะต่างๆ.....	78
ภาพที่ 25 ภาพลวงตา 4 ประเภทที่เป็นที่รู้จักกันดีได้แก่ Ponzo illusions (A) Poggendorf	79
ภาพที่ 26 แสดงภาพลวงตาในลักษณะ Illusory Contours	80
ภาพที่ 27 แผนภูมิรูปแบบการท่องเทียวแบบต่าง ๆ	85
ภาพที่ 28 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	96
ภาพที่ 29 แสดง Mind Mapping กระบวนการเลือกข้อมูลที่จะศึกษา.....	97
ภาพที่ 30 แสดงภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการทำวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง	101
ภาพที่ 31 แสดงการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ	113
ภาพที่ 32 แสดงภาพกระบวนการกรันกรองตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ	114
ภาพที่ 33 แสดงภาพสเก็ตแบบตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ.....	115
ภาพที่ 34 แสดงภาพแบบตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ	115
ภาพที่ 35 แสดงภาพแบบชุดสีที่ใช้กับตราสัญลักษณ์ตามแนวคิดการออกแบบ	116
ภาพที่ 36 แสดงภาพฟอนต์ SANSERN.....	117
ภาพที่ 37 แสดงภาพฟอนต์ TH Sarabun.....	117
ภาพที่ 38 แสดงภาพแบบตราสัญลักษณ์ตามสีลักษณะต่างๆ.....	118
ภาพที่ 39 แสดงภาพแบบและกระบวนการถอดกราฟิกตามอัตลักษณ์	118
ภาพที่ 40 แสดงภาพการออกแบบคาแรคเตอร์สิ่งทอ	119
ภาพที่ 41 แสดงภาพแปลนและภาพศูนย์ข้อมูลฯ	121
ภาพที่ 42 แสดงแผนผังการเข้าถึงปราสาทประธานภายในปราสาทพิมาย	123
ภาพที่ 43 แสดงผังการจัด Flow ใหม่ภายในศูนย์การเรียนรู้ฯ ที่สัมพันธ์กันกับการเข้าถึงปราสาท	124
ภาพที่ 44 แสดงภาพสเก็ตและสื่อที่จะดำเนินการจัดทำ	125

ภาพที่ 45 แสดงภาพบรรยากาศของเมืองพินายในอดีตจากโปรแกรมสามมิติ.....	126
ภาพที่ 46 แสดงภาพสเก็ตและงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 1	127
ภาพที่ 47 แสดงภาพสเก็ตงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 2	128
ภาพที่ 48 แสดงภาพงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 2	129
ภาพที่ 49 แสดงภาพการออกแบบสื่อสามมิติพระรูปพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ที่ใช้เป็นส่วนหนึ่งในการ นำเสนองานออกแบบ.....	130
ภาพที่ 50 แสดงภาพการออกแบบ <i>Icon</i> ของ <i>Application</i>	131
ภาพที่ 51 แสดงภาพหน้า <i>Landing Page</i> ของ <i>Application</i>	132
ภาพที่ 52 แสดงภาพหน้า <i>Home/ Menu</i>	133
ภาพที่ 53 แสดงภาพหน้า <i>Home/ Menu 2</i>	134
ภาพที่ 54 แสดงภาพสื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพินาย.....	135
ภาพที่ 55 แสดงภาพเส้นทางการท่องเที่ยวจากการออกแบบเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลัก.....	136
ภาพที่ 56 แสดงกระบวนการเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติ	163



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการท่องเที่ยวเป็นสิ่งสำคัญส่งผลต่อการสร้างรายได้ต่อพัฒนาประเทศอย่างมาก จัดเป็นรายได้อันดับต้นๆ ของประเทศโดยจากสถิติของกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาพบว่า ปี 2561 ประเทศไทยมีนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยว จำนวน 75,949,052 คน มีรายได้จากการท่องเที่ยวรวมจากผู้เข้ามาท่องเที่ยวในไทย 2.75 ล้านล้านบาท (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) ทั้งยังมีการกระจายไปในหลายภูมิภาคอย่างค่อนข้างชัดเจน ในหลากหลายรูปแบบทั้งการเดินทาง ที่พัก การซื้อสิ่งของที่ระลึกตามร้านค้าต่าง ๆ ในปัจจุบันจึงมีการประกอบกิจการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวทั้งโดยตรงและทางอ้อมเพิ่มมากขึ้น เห็นได้จากการเพิ่มขึ้นของสถานที่พักทั้งโรงแรมและที่พักแบบโฮมสเตย์ ตลอดจนการเพิ่มขึ้นของร้านอาหารและแหล่งบริการอื่น ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ การขยายตัวและเติบโตของธุรกิจเหล่านี้เกิดขึ้นรวดเร็วก่อให้เกิดการตื่นตัวของผู้ประกอบการท้องถิ่น ประกอบกับภาครัฐมีนโยบายเร่งด่วนในการให้ความสำคัญกับส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน โดยวางแนวทางพัฒนาเชิงพื้นที่ผ่านกระบวนการประชาคม การเข้าถึงแหล่งเงินทุนในการพัฒนาอาชีพและสร้างรายได้ในชุมชน สนับสนุนวิสาหกิจชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน เชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวในแต่ละท้องถิ่น (กรมการพัฒนาชุมชน, 2561)

แต่การเร่งรัดพัฒนาการท่องเที่ยวมีทั้งผลดีและผลเสียอันเนื่องจากทรัพยากรการท่องเที่ยวทางด้านธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น เหล่านี้ล้วนมีอยู่อย่างจำกัด การสร้างให้เกิดมูลค่าหรือการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาต่อยอดต้องอาศัยการบริหารจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืน และต้องอาศัยความร่วมมือของประชาชนในพื้นที่ซึ่งเปรียบเสมือนกับเจ้าแหล่งท่องเที่ยวนั้นเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการและมีส่วนในการได้รับประโยชน์จากแหล่งท่องเที่ยว นั้น ๆ ด้วย ดังที่วีรพล ทองมา (2561) ได้กล่าวว่า "ต้องให้ความสำคัญต่อชุมชนในระดับต้นๆ และชุมชนต้องได้รับประโยชน์อยู่เสมอ เพราะสิ่งที่เป็นเสมือนปัญหาอันเป็นผลพวงจากการเร่งรัดพัฒนาการท่องเที่ยวในขณะนี้คือการขาดรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบรูปแบบวิธีการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับวิถีชุมชน การนำเอาแบบแผนการท่องเที่ยวจากที่อื่นมาใช้กับแหล่งชุมชนของตนโดยที่ขาดความเข้าใจในการศึกษาทำให้เกิดเป็นประเพณีประดิษฐ์ที่เมื่อนานเข้าก็จะทำให้เกิดความไม่ยั่งยืนในการจัดการท่องเที่ยว

แต่สิ่งที่เป็นทางออกสำหรับการออกแบบคือการใช้เอกลักษณ์ของแต่ละชนชาติ มาผสมผสานเป็นการออกแบบ (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2551 : 1) เอกลักษณ์ของแต่ละชนชาตินี้เป็นสิ่งสำคัญที่เป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมซึ่งบรรพบุรุษได้สร้างสรรค์จรรโลงขึ้นมา กระบวนการสร้างสรรค์เกิดจากแรงบันดาลใจศรัทธาของบรรพบุรุษในอดีต เมื่อเกิดการเรียนรู้จึงเกิดเป็นชุมชน ก่อนพัฒนาเป็นสังคมและเป็นเมืองตามลำดับ เอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างกัน แม้จะมีความคล้ายคลึงกันในแง่ของประเพณีและวัฒนธรรมแต่ก็มีคุณค่าที่แสดงความเป็นตัวตนต่างกันเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดการสั่งสมบ่มเพาะอย่างยาวนานกระทั่งมีเอกลักษณ์และมีจุดเด่นจึงถูกยกระดับเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (United Nations World Tourism Organization : UNWTO) ได้อธิบายรูปแบบการท่องเที่ยวมี 3 รูปแบบซึ่งการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรมนั้นประกอบด้วย การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมและประเพณี และการเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical tourism) หมายถึงการเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยวได้ความรู้มีความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์และโบราณคดี ในท้องถิ่นโดยพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสภาพแวดล้อมโดยในที่นี้อาจผสมผสานกับการท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and traditional tourism) ซึ่งเป็นการเดินทางท่องเที่ยว เพื่อชมงานประเพณีต่าง ๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้น ได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียะศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อ การยอมรับนับถือ การเคารพพิธีกรรมต่าง ๆ และได้รับความรู้มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรม มีประสบการณ์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อมและมรดกทางวัฒนธรรม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 4 ของยุทธศาสตร์การพัฒนาในระยะแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560 - 2564) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความสุขให้กับการท่องเที่ยวไทยผ่านการตลาดเฉพาะกลุ่ม การส่งเสริมวิถีไทยและการสร้างความเชื่อมั่นของนักท่องเที่ยว โดยมุ่งส่งเสริมเอกลักษณ์ของประเทศไทยและของแต่ละท้องถิ่น ด้วยการสื่อสารเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้เป็นที่เข้าใจในเวทีโลก อาทิ การสร้างคุณค่าความเป็นไทยในสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่คงอัตลักษณ์ความเป็นไทย การสื่อสารเอกลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางสื่อต่าง ๆ และการส่งเสริมเอกลักษณ์ของแต่ละภูมิภาคและจังหวัดโดยการพัฒนาแบรนด์และสื่อสารความแตกต่างของภาคและจังหวัดต่าง ๆ ในรูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) ตลอดจนการสื่อสารเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ผ่านช่องทางการตลาดที่เป็นที่นิยมในกลุ่มเป้าหมาย

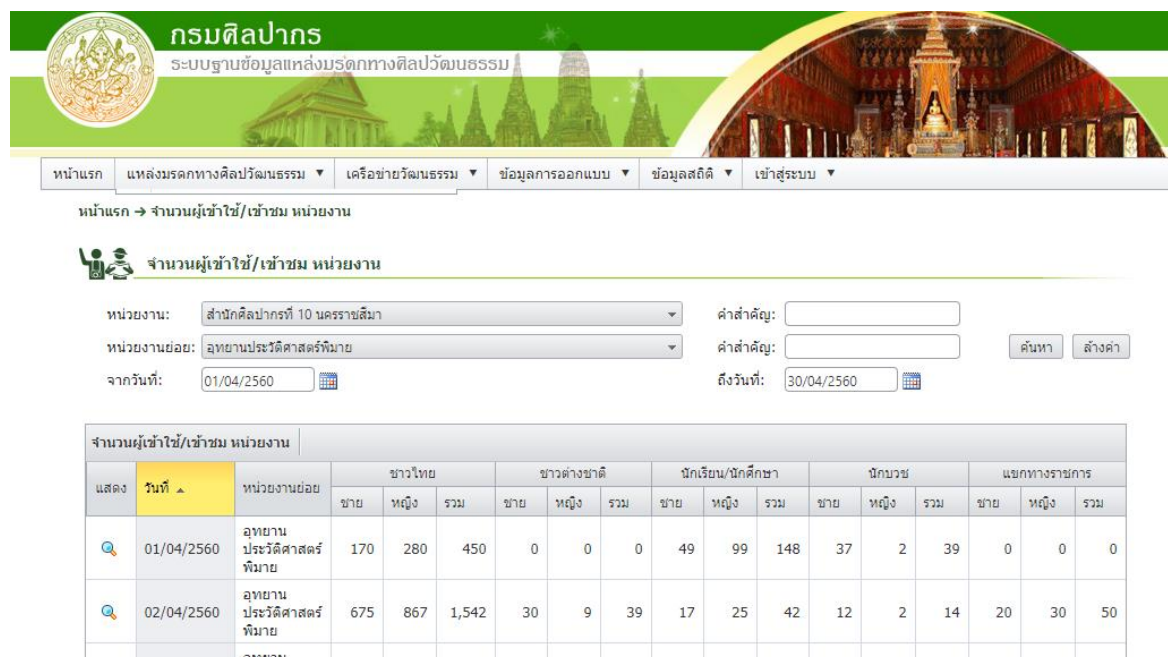
ส่งเสริมความร่วมมือกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและการใช้เทคโนโลยีในการทำการตลาด ด้วยการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาคส่วนในการทำการตลาด เช่น การร่วมมือกับชุมชนในการสร้างสรรค์สินค้าและบริการทางการท่องเที่ยว ให้สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนและสอดคล้องแบรนด์จังหวัด การส่งเสริมการตลาดร่วมกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการตลาด เช่น การสนับสนุนการพัฒนาและต่อยอดแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการตลาด เพิ่มประสิทธิภาพหน่วยงานที่รับผิดชอบการตลาดดิจิทัล ทั้งในด้านการดูแลบริหาร และวิเคราะห์สถิติข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวไทย (คณะกรรมการการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2560)

แนวทางที่ช่วยส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมตามนโยบายดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกอย่างคือการสร้างเรื่องราวของสถานที่สำคัญของแหล่งวัฒนธรรมนั้นผ่านสื่อที่นำเสนอข้อมูลและจำลองภาพทางประวัติศาสตร์ รูปแบบทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับสถานที่นั้นเพื่อสร้างสภาวะทางประสบการณ์การรับรู้ที่จะช่วยเติมเต็มอารมณ์ของการท่องเที่ยวซึ่งภวัต พงษ์ศิริ (สัมภาษณ์, 2561) กล่าวไว้ว่า “การสร้างภาพจำลองสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์จากหลักฐานที่มีแม้จะเป็นเพียงข้อสันนิษฐานและจินตนาการที่เราแต่งเติมไปด้วยสื่อแบบต่างๆ เป็นการช่วยเติมเต็มอารมณ์และสุนทรีย์ในการรับชมละครทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับการชมละครเกิดความอินมากขึ้น”

ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้สื่อในที่นี้หมายถึง Sense ที่ประกอบไปด้วย รูป รส กลิ่น เสียง และ สัมผัส ซึ่งหล่รวมเป็น Consumer Experience คือการสร้างประสบการณ์และอารมณ์ร่วมกันกับกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการรับรู้ตามที่แบรนด์นั้น ๆ ต้องการสื่อสาร (พันธิวิศ ลวเรืองโชค, 2561) ซึ่งบางครั้งการสร้างรูปแบบการสื่อสารด้วย Sense ของมนุษย์นี้เป็นการออกแบบภาพหรือสื่อจำลองด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบสามมิติมักจะถูกใช้เป็นแบบจำลองของวัตถุจริง อีกทั้งยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในงานที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์วัตถุ การจำลองภาพเสมือนจริง เป็นต้น การนำเสนอส่วนของสื่อจำลอง แบบจำลองจึงต้องอาศัยตัวแปรในการแสดงผลที่หลากหลายผสมผสานกันกับเทคโนโลยี อาทิ การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ระบบ GPS ระบบ VR/AR Simulation ซึ่งได้รับความนิยมในการนำมาประยุกต์ใช้สำหรับกิจกรรมการท่องเที่ยว (ICT, 2561) การประยุกต์ใช้สื่อจำลองจึงเป็นกระบวนการในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมกันเพื่อสร้างมิติของการรับรู้ในการท่องเที่ยวให้ตรงกับสาระและเป้าหมายที่แหล่งท่องเที่ยวต้องการนำเสนอ

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา (2561) ได้ให้ข้อมูลว่าจังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยวเป็นอันดับสองรองจากกรุงเทพมหานคร และมีจำนวนนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวสูงเป็นอันดับแรกในกลุ่มจังหวัดนครชัยบุรีรินทร์ ได้แก่ นครราชสีมา ชัยภูมิ บุรีรัมย์และสุรินทร์ (สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครราชสีมา, 2560) และข้อมูลของสำนักงานสถิติจังหวัดนครราชสีมา (2560) ที่รายงานว่าเฉพาะแหล่งท่องเที่ยว

ทางวัฒนธรรมในจังหวัดนครราชสีมานักท่องเที่ยวนิยมเดินทางไปเที่ยวที่อำเภอพิมายเป็นส่วนมากซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากระบบฐานข้อมูลแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของกรมศิลปากรระบุว่าในปี 2560 มีจำนวนนักท่องเที่ยวเข้าเที่ยวชมอุทยานประวัติศาสตร์พิมายจำนวน 308,294 คน (กรมศิลปากร, 2559)



หน้าแรก → จำนวนผู้ใช้/เข้าชม หน่วยงาน

จำนวนผู้ใช้/เข้าชม หน่วยงาน

หน่วยงาน: สำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา ค่าสำคัญ:

หน่วยงานย่อย: อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ค่าสำคัญ: ค้นหา ล้างค่า

จากวันที่: 01/04/2560 ถึงวันที่: 30/04/2560

จำนวนผู้ใช้/เข้าชม หน่วยงาน		ชาวไทย			ชาวต่างชาติ			นักเรียน/นักศึกษา			นิคมวน			แขกทางราชการ			
แสดง	วันที่	หน่วยงานย่อย	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม
	01/04/2560	อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย	170	280	450	0	0	0	49	99	148	37	2	39	0	0	0
	02/04/2560	อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย	675	867	1,542	30	9	39	17	25	42	12	2	14	20	30	50
		อุทยาน															

ภาพที่ 1 แสดงระบบฐานข้อมูลแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของกรมศิลปากร
 ที่มา : กรมศิลปากร, ระบบฐานข้อมูลแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://mis.finearts.go.th/Visitor.aspx?rs=1>

เมืองพิมาย หรือ อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา เป็นเมืองโบราณที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานจากกรมศิลปากรมีพื้นที่ตามประกาศเขตเมืองพิมายเก่าจำนวน 10.799 ตารางกิโลเมตร (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, คณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์และเมืองเก่า, 2553 :1) ซึ่งมีอดีตยาวนานนับแต่สมัยอาณาจักรเขมรโบราณและมีวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมตามสภาพสังคมและการปกครองตามยุคสมัยต่าง ๆ ปรากฏหลักฐานได้แก่ศิลาจารึก และข้อค้นพบทางวิชาการที่บอกถึงสภาพทางสังคม วิถีชีวิตของชาวเมืองพิมายในช่วงเวลานั้นได้อย่างน่าสนใจ จากหลักฐานทางโบราณคดี ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์บอกที่ตั้งของเมืองพิมายที่มีแม่น้ำล้อมรอบทุกด้านเสมือนเป็นเกาะทั้งมีโบราณสถานขนาดใหญ่คือปราสาทพิมายตั้งอยู่กลางเมืองสะท้อนการสร้างเมืองตามแบบจักรวาลตามคติแห่งไตรภูมิและคติของศาสนา

ยินดู วิถีชีวิตของชาวเมืองในอดีตส่วนใหญ่จึงผูกพันกับความเชื่อของศาสนา มีการประอาชีวกสิกรรม ทำประมงน้ำจืด อีกทั้งยังพบว่าเมืองพิมายเป็นแหล่งเกลือสินธุ์เขาวัวที่เป็นวัตถุดิบที่ล้ำค่าในอดีต จากหลักฐานแต่ก่อนกาลเมืองพิมายมีชื่อปรากฏอยู่ในศิลาจารึกว่า “วิมาย” หรือ “วิมายปุระ” ซึ่งแปลว่า เมืองแห่งผู้ปราศจากมายาอันหมายถึงเมืองของพระพุทธเจ้าหรืออีกนัยหนึ่งคือเมืองแห่งพุทธศาสนา และในศิลาจารึกสมัยพระเจ้าอศานวรมันที่ 1 (พ.ศ. 1159 – 1180) เรียกว่า “ภิมปุระ” ประกอบกับการพบจารึกของพระเจ้ามเหศวรมัน (ราว พ.ศ. 1150 – 1159) ที่อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ และที่จังหวัดอุบลราชธานีจำนวนหลายหลัก แสดงให้เห็นว่าอารยธรรมเขมร มีบทบาทอยู่ในเขตลุ่มแม่น้ำมูลตั้งแต่สมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ ราวพุทธศตวรรษที่ 12 ร่วมกับวัฒนธรรมทวารวดีในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 6 แห่งขอมหรือเขมรโบราณผู้สืบเชื้อสายมาจากราชวงศ์มหินทรปุระ (พ.ศ. 1623 – 1650) ช่วงเวลานี้ปราสาทพิมายน่าจะถูกสร้างขึ้นอย่างมั่นคงถาวรอยู่แล้ว (ลักขมณ บุญเรือง, 2547 : 44-45) โดยอ้างอิงจากหลักฐานจารึกพิมาย 3 ซึ่งจารึกติดกับศาสนสถานได้กล่าวถึง มหาศักราช 1030 (พ.ศ. 1651) ซึ่งตรงกับรัชสมัยพระเจ้าธรณินทรวรมันที่ 1 ได้กล่าวถึง “...กมรเตงอัญศรีวิเรน ทราธิบตีวรมะ แห่งเมืองโณกวะกุล สถาปนากรมเตงชคตเสนาบดีไตรโลกยวิชัย ซึ่งเป็นเสนาบดี แห่งกมรเตงชคตวิมายะ...” แสดงให้เห็นว่า ปราสาทพิมายได้ถูกสร้างขึ้นมาก่อนปีที่ปรากฏในจารึกนี้แล้ว และมีการบูชาพระพุทธรูปในคติมหายาน กระทั่งปรากฏหลักฐานต่อมาว่าพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 มหาราชองค์สุดท้ายแห่งอาณาจักรเขมรโบราณ ทรงสถาปนาพระพุทธศาสนามหายานเป็นศาสนาหลักของอาณาจักร ทรงให้สร้างเส้นทางที่เรียกว่า “ราชมรรคา” จากเมืองพระนครหลวง – เมืองพิมาย และให้สร้างอโรคยาศาล ธรรมศาลาที่พักหรือบ้านมีไฟตามเส้นทางมายังเมืองพิมาย นั้นย่อมแสดงให้เห็นว่าเมืองพิมายในช่วงเวลานั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งและอาจสันนิษฐานได้ว่าฐานะของเมืองพิมายในขณะนั้นอาจเป็นดั่งศักดิ์สิทธิ์ของพุทธศานามหายาน (กรมศิลปากร, 2542: 136)



ภาพที่ 2 แสดงผังเมืองโบราณพิมายตามประกาศของกรมศิลปากร

ที่มา : กรมศิลปากร, แผนที่แนวการกำหนดเขตที่ดินโบราณสถานเมืองพิมาย. เข้าถึงเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2558. เข้าถึงได้จาก www.thaipost.net/main/detail/4058

ภายหลังที่อาณาจักรเขมรโบราณล่มสลาย เมืองพิมายก็ถูกลดบทบาทความสำคัญลงแต่ชาวเมืองพิมายในแต่ละยุคก็ยังคงอยู่อาศัยและทำนุบำรุงเรื่อยมาจนกระทั่งได้รับการบูรณะในสมัยอยุธยาตอนปลายโดยกรมหมื่นเทพพิพิธที่มาตั้งชุมชนผู้พิมาย ภายหลังถูกพระเจ้าตากสินมหาราชยกทัพมาปราบปราม เมืองพิมายก็ถูกลดบทบาทความสำคัญลงไปเหลือเป็นเมืองที่อยู่ภายใต้การปกครองของเมืองนครราชสีมา แต่ความศรัทธาที่มีต่อปราสาทพิมายในฐานะที่เป็นศูนย์กลางทางความเชื่อของศาสนายังคงอยู่แต่ถูกปรับเปลี่ยนบทบาทให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปกับการรับคติความเชื่อของพุทธศาสนาแบบเถรวาท เมืองพิมายได้ถูกเล่าขานแต่งเติมเรื่องราวความเป็นมาของปราสาทพิมายและเมืองพิมายใหม่โดยอิงตามนิทานแบบพุทธชาดกผสมผสานกับนิทานพื้นบ้านเกิดเป็นนิทานเรื่อง ท้าวปาจิต - นางอรพิม มีบูรณะการพระพุทธรูปนาคปรกองค์ประธานภายในปราสาทที่เป็นคติมหายาน โดยการลงรักปิดทองแล้วเรียกนามใหม่ว่าพระนาคปรกพิมายซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องราวในพุทธประวัติและสถาปนาชื่อใหม่ว่าพระพุทธรูวิมาเยเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นมาของเมืองพิมายเดิม ตลอดจนประเพณีเก่าแก่ตั้งแต่สมัยเขมรโบราณถูกลบเลือนหายไป ปรากฏให้เห็นเพียงภาพจำหลักที่บอกเล่าเรื่องราวและเหตุการณ์สำคัญในอดีตเท่านั้น (ธงชัย นิยมสุข, สัมภาษณ์, 29 ตุลาคม 2560)

เรื่องราวเหล่านี้เป็นเสน่ห์ที่น่าสนใจของเมืองพิมายซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมืองพิมายและปราสาทพิมายเป็นศาสนสถานที่มีความสำคัญทางพุทธคตินิยมซึ่งแตกต่างไปจากศาสนสถานอื่น ๆ ที่สร้างในยุคร่วมสมัยกัน แม้ต่อมาจะมีการสร้างศูนย์กลางแห่งพุทธศาสนamahayana ที่ปราสาทตาพรหม แต่จากการสร้างเส้นทางที่ตัดตรงจากพระราชวังหลวงถึงเมืองพิมายของกษัตริย์ขอมในอดีต การบูรณะปราสาทพิมายและสถาปนารูปเคารพของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ที่เมืองพิมายย่อมเป็นการย้ำให้เห็นความสำคัญและความศรัทธาของบรรพบุรุษในอดีตที่มีต่อเมืองพิมายและปราสาทพิมายแห่งนี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้องค์ความรู้เรื่องระบบชลประทานในอารยธรรมเขมรโบราณในพื้นที่ราบลุ่มซึ่งคล้ายคลึงกันกับเมืองพระนครซึ่งในปัจจุบันไม่หลงเหลือสภาพเดิมให้เห็นแล้วและหากเราสามารถศึกษาตลอดจนนำบริบทแห่งความเชื่อความศรัทธาในอดีตซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาตลอดจนวิถีชีวิตของบรรพบุรุษ มาถ่ายทอดและนำเสนอในมุมมองใหม่ ๆ ผ่านการสร้างสรรคและออกแบบพัฒนาโดยเชื่อมโยงวิถีชุมชนในปัจจุบันได้ก็จะเป็นการนำมรดกของบรรพบุรุษมาต่อยอดเป็นสร้างมูลค่าทางการท่องเที่ยวสร้างการรับรู้อีกรูปแบบหนึ่งให้กับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

ด้วยเหตุนี้การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา เพื่อค้นหารูปแบบที่เป็นจุดเด่นทางวัฒนธรรมของเมืองพิมายที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมในอดีต เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบทางการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่งที่เชื่อมโยงข้อมูลทางวัฒนธรรมในอดีตและปัจจุบันของท้องถิ่นเมืองพิมายเข้าด้วยกัน อีกทั้งเพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการนำเสนอความคิด รูปแบบหรือองค์ประกอบอื่น ๆ ไปใช้ต่อยอดสำหรับงานออกแบบอื่นได้ง่ายมากขึ้นและเป็นแนวทางในการนำมรดกทางวัฒนธรรมที่มีค่าซึ่งรอการหยิบยืมนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมและเป็นแหล่งอ้างอิงที่สำคัญให้นักออกแบบได้ใช้เป็นแรงบันดาลใจ “สร้างสรรค์และพัฒนา” ให้เกิดความหลากหลายผสมผสานวิถีชีวิตในอดีตที่สูญหายกับวิถีในปัจจุบันได้อย่างลงตัว

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบของการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย จึงมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับนำไปออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
2. เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อภายในศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวจากบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมาย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจด้านการรับรู้เพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

สมมติฐานของการศึกษา

การออกแบบและสื่อสารอัตลักษณ์ตลอดจนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของเมืองพิมายในอดีตโดยการเรียนรู้ควบคู่กับการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกันทางวัฒนธรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความรับรู้และเข้าใจรวมทั้งเห็นคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยววันนั้นๆ จะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมายได้

ขอบเขตของการศึกษา

แนวทางการทำวิจัยนี้ มีขอบเขตในการศึกษา ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการออกแบบ (Qualitative research) มีขอบเขต ดังนี้

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสื่อจำลอง ประกอบด้วย

1.1.1 จิตวิทยาการออกแบบและการสื่อสารการออกแบบสื่อจำลอง

1.1.2 ประเภทของการออกแบบสื่อจำลอง

1.1.3 การออกแบบประสบการณ์ (Experiential Design)

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์พื้นที่เฉพาะเจาะจงในการสร้างงานศิลปะ (Site-Specific)

1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย

1.3.1 การท่องเที่ยวและการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

1.3.2 การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวโดยชุมชน

1.3.3 การออกแบบเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยว

1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมาย

1.4.1 ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ศิลปกรรมและภูมิหลังของเมืองพิมาย เฉพาะในยุคสมัยเขมรโบราณราวพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 ตามที่ปรากฏในเอกสารทางโบราณคดี

1.4.2 ข้อมูลด้านสังคมวัฒนธรรมตลอดจนวิถีชีวิตของท้องถิ่นเมืองพิมาย นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น ความเป็นมา วิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาชาวบ้าน เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม

โดยขอบเขตด้านเนื้อหาที่ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ พร้อมทั้งจัดเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปพัฒนาการออกแบบ

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ โดยได้เลือกพื้นที่ศึกษาคือเมืองโบราณพิมาย ซึ่งขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานตามประกาศของกรมศิลปากร (ราชกิจจานุเบกษา, 2479, 27 กันยายน) ปัจจุบัน

ครอบคลุมเขตเทศบาลตำบลพิมายและเขตองค์การบริหารส่วนตำบลในเมือง อำเภอพิมาย จังหวัด นครราชสีมา มีขอบเขต 10.799 ตารางกิโลเมตร (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม, 2553, 13 ธันวาคม) ในการศึกษาครั้งนี้ได้จำเพาะเจาะจงเลือกพื้นที่ที่กรณีศึกษาเป็น บริเวณภายในอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย โดยพิจารณาจากข้อมูลเชิงสถิติและข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

2.1 เหตุผลเชิงสถิติ

2.1.1 พิจารณาจากสถิตินักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวยังจังหวัด นครราชสีมาเป็นอันดับ 2 ของประเทศในปี 2561 (กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2561) ประกอบกับจำนวนนักท่องเที่ยวเฉพาะที่สนใจเที่ยวชมแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในเขตจังหวัด นครราชสีมาจะเลือกไปเที่ยวชมอุทยานประวัติศาสตร์พิมายเป็นอันดับแรก (สำนักงานสถิติจังหวัด นครราชสีมา, 2560)

2.2 เหตุผลเชิงคุณภาพ

2.2.1 พื้นที่บริเวณอุทยานประวัติศาสตร์พิมายได้รับการขึ้นทะเบียนเป็น โบราณสถานตามประกาศของกรมศิลปากรและได้รับการเสนอชื่อแนบท้ายบัญชีรายชื่อเบื้องต้น สำหรับการขอขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม (ไทยรัฐออนไลน์, 2556)

2.2.2 พื้นที่บริเวณอุทยานประวัติศาสตร์พิมายเป็นแหล่งท่องเที่ยวหลักทาง วัฒนธรรมเพียงแห่งเดียวของเมืองพิมายโบราณที่ยังคงปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี คติความเชื่อ ตลอดจนรูปแบบทางศิลปกรรมที่สามารถอธิบายเรื่องราวบริบททางวัฒนธรรมในอดีต ตามที่ศึกษาได้ตลอดจนการเลือกศึกษาเฉพาะช่วงพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 เนื่องจากเป็นช่วงเวลา ที่เมืองพิมายมีความเจริญสูงสุดดังปรากฏหลักฐานคือการสร้างปราสาทพิมาย

2.2.3 เมืองพิมายเป็นเมืองโบราณที่มีชีวิตมีพัฒนาการทางความเชื่อ วิถีชีวิต สังคมชุมชนมาอย่างต่อเนื่องและยาวนานตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบันประชาชนในพื้นที่มีความผูกพัน รั้งกับปราสาทพิมายอันเป็นสัญลักษณ์และสิ่งยึดโยงทางใจ

2.2.4 ในท้องถิ่นมีนักวิชาการและปราชญ์ท้องถิ่นที่สามารถอธิบายให้ ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรในการวิจัยนี้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้าน โบราณคดี วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่น หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษา ปราชญ์ชุมชนในท้องถิ่น นักท่องเที่ยวและประชาชนในท้องถิ่น มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้แทนหน่วยงานที่รับผิดชอบในการดูแลแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษา

จำนวน 1 คน

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดี วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นและปราชญ์ชุมชน

จำนวน 2 คน

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านการท่องเที่ยว จำนวน 2 คน

3.3 นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวเมืองพิมายจำนวน 50 คน

3.4 ประชาชนในพื้นที่จำนวน 55 คน

4. ขอบเขตของการพัฒนางานออกแบบ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเพื่อพัฒนางานออกแบบในขอบเขตดังนี้

4.1 ปรับปรุงสื่อและการนำเสนอเรื่องราว ความเป็นมาของเมืองพิมายที่เป็นองค์ความรู้ภายในศูนย์ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว

4.2 ออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวให้เชื่อมโยงกันระหว่างแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน (Tourism Route System Design) และเสนอแนะรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว

4.3 ออกแบบสื่อรณรงค์สร้างความรับรู้และเข้าใจในสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

4.4 ออกแบบอัตลักษณ์เพื่อใช้สนับสนุนการรับรู้ความเป็นเมืองพิมาย

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาข้อมูลของเมืองพิมายโบราณในราวพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยोजनाจักรเขมรโบราณแผ่อิทธิพลมายังเมืองพิมาย

2. การวิจัยครั้งนี้ใช้พื้นที่บริเวณภายในอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย (ปราสาทพิมาย) และเมืองพิมายเก่าเฉพาะเขตเทศบาลตำบลพิมายเป็นกรณีศึกษา

2.1 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวจากการสังเกตและสัมภาษณ์รวมทั้งเก็บข้อมูลความสัมพันธ์ของคนท้องถิ่นโดยการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น ถึงลักษณะวิถีชีวิต อาชีพ ความสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวหลักของเมืองพิมายรวมถึงแง่มุมความเป็นคนท้องถิ่นเมืองพิมาย โดยการสัมภาษณ์นั้นใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

2.2 สร้างแบบสัมภาษณ์ความเห็นในการศึกษาค้นคว้านี้ เพื่อสรุปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนของการศึกษา

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลภาคเอกสาร ศึกษา ค้นคว้าข้อมูล จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราวิชาการ หรือเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วจัดเป็นหมวดหมู่ที่เกี่ยวข้อง

1.2 ข้อมูลจากบุคคล โดยเก็บข้อมูลภาคสนามจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการศึกษาค้นคว้า

1.2.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In deep Interview) สำหรับผู้เชี่ยวชาญและ
 ประชาชนชุมชน

1.2.2 การสัมภาษณ์โดยใช้แบบมีโครงสร้าง (Interview Structure) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวพร้อมทั้งสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

1.3 ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานที่เกี่ยวข้องของนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว

1.4 ศึกษาข้อมูลโครงการเปรียบเทียบ (Case Study) เพื่อวิเคราะห์เป็นแนวทางในการนำมาใช้

2. สรุปผล และวิเคราะห์ข้อมูลทั้งจากภาคเอกสารและบทสัมภาษณ์ แล้วนำมาสังเคราะห์ข้อมูล

3. นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ จากกระบวนการค้นคว้าข้อมูลมาสรุปเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน (Main idea concept)

4. ขั้นตอนการสรุปผลการศึกษา และนำข้อมูลและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานจากการสรุปผลการศึกษาจัดทำแบบร่างผลงาน (Prototype)

5. นำผลงานการศึกษาค้นคว้าเรียบเรียงเป็นงานนำเสนอ (Board Present) และจัดทำเป็นรูปเล่มเอกสาร

6. ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน และเสนอแนะ

7. นำเสนอผลงานการศึกษา เช่น วารสารวิชาการหรือการประชุมวิชาการระดับชาติ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อจำลอง หมายถึง สื่อที่ใช้ในการแสดงเนื้อหา เรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และก่อให้เกิดเรียนรู้ให้กับผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารในรูปแบบสื่อสองมิติ สามมิติ หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงให้ผู้ชมเกิดการรับรู้เข้าใจในเรื่องราวของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อเพิ่มอรรถรส ประสบการณ์ในการท่องเที่ยวที่หลากหลาย

2. แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ในงานวิจัยนี้ หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เมืองพิมาย ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์พิมายและชุมชนเมืองพิมาย ซึ่งเป็นโบราณสถานได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของกรมศิลปากร

3. การส่งเสริมการท่องเที่ยว หมายถึง กระบวนการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพินายมากยิ่งขึ้น

4. อัตลักษณ์ หมายถึง อัตลักษณ์บริบททางวัฒนธรรมของเมืองพินายในสมัยพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 ที่มีลักษณะเฉพาะตัวทั้งองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ คติความเชื่อและรูปแบบทางศิลปกรรมที่โดดเด่นและปรากฏหลักฐานจนถึงปัจจุบัน

5. การเชื่อมโยง หมายถึง การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแหล่งท่องเที่ยวให้มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันทั้งในเชิงบริบททางวัฒนธรรม ความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวทั้งแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนเป็นเส้นทางท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ ๆ ในงานวิจัยนี้คือการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวเมืองพินาย

6. ศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมภายในอุทยานประวัติศาสตร์พินาย



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยการวิจัยเชิงพัฒนาสร้างสรรค์ (Research and Development of design) ผู้วิจัยได้สืบค้นและเรียบเรียงข้อมูลเอกสาร ตำราวิชาการ งานศิลปกรรมการออกแบบต่าง ๆ รวมถึงงานวิจัยอื่นที่เกี่ยวข้องนำมาสรุปไว้ ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเมืองพิมาย
 - 1.1 บริบท ภูมิศาสตร์ ที่ตั้งเชิงกายภาพของเมืองพิมาย
 - 1.2 สภาพสังคมจากอดีตถึงปัจจุบันของเมืองพิมาย
 - 1.3 พัฒนาการด้านคติความเชื่อ วัฒนธรรม ศิลปกรรมของเมืองพิมายและปราสาทพิมาย
 - 1.4 แหล่งประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณีของเมืองพิมาย
2. การสร้างและการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์
 - 2.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม
3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อจำลอง
 - 3.1 จิตวิทยาการออกแบบและการสื่อสารการออกแบบสื่อจำลอง
 - 3.2 ประเภทของการออกแบบสื่อจำลอง
 - 3.4 การออกแบบประสบการณ์ (Experiential Design)
4. การท่องเที่ยวและการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
 - 4.1 แนวคิดและรูปแบบที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
 - 4.2 การส่งเสริมการท่องเที่ยวและการจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืน
 - 4.3 แนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเมืองพิมาย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงปุมหลังสำคัญของบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองพิมายผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องในเชิงสังคมวัฒนธรรมของเมืองพิมายย้อนหลังไปในยุคเริ่มแรกตามขอบเขตที่ศึกษาและนำเสนอเนื้อหาเพื่อสรุปเป็นแนวทางสำหรับใช้งานงานวิจัยนี้ ดังนี้

1. บริบท ภูมิศาสตร์ ที่ตั้งเชิงกายภาพของเมืองพิมาย

1.1 ภูมิศาสตร์ของเมืองพิมาย

เมืองพิมาย ตั้งอยู่ที่อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา ปัจจุบันมีพื้นที่ครอบคลุมเขตเทศบาลตำบลพิมายและเขตองค์การบริหารส่วนตำบลในเมือง โดยมีพื้นที่โดยรวมตามประกาศเขตเมืองพิมายเก่าจำนวน 10.799 ตารางกิโลเมตร ลักษณะเป็นชุมชนโบราณที่สำคัญแห่งหนึ่งในวัฒนธรรมขอมที่เรียกว่าวัฒนธรรมร่วมแบบเขมรในประเทศไทย ภูมิประเทศโดยทั่วไปเป็นแอ่งที่ราบขนาดใหญ่ซึ่งมีทิวเขากั้นเป็นขอบอยู่ทางด้านทิศตะวันตกและทิศใต้และตะแคงลาดไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือซึ่งมีทิวเขาที่ราบสูงโคราช เมื่อพิจารณาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์จะเห็นว่าเมืองพิมายตั้งอยู่ในทำเลที่เหมาะสมกับการอยู่อาศัยของมนุษย์มากที่สุดแห่งหนึ่งของภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยมีอาณาเขตพื้นที่ตั้งอยู่ระหว่างเส้นรุ้งที่ 15 องศา 13 ลิปดาเหนือและเส้นแวงที่ 102 องศา 30 ลิปดาตะวันออกบริเวณที่ตั้งของเมืองพิมายมีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่มมีแม่น้ำหลายสายไหลโอบรอบ ด้านตะวันตกมีแม่น้ำมูลไหลออกไปทางทิศทิศตะวันออกเฉียงใต้มีลำน้ำจ๊กราชไหลไปทางทิศตะวันตกและมีแม่น้ำสาขาชื่อลำน้ำเค็มบริเวณทำางสระพุดด้านทิศใต้ของเมืองพิมายไปบรรจบกับแม่น้ำมูล

เมืองพิมายโบราณจึงมีเส้นทางคมนาคมทั้งทางบกและทางน้ำติดต่อกับชุมชนในบริเวณใกล้เคียงโดยรอบ นักโบราณคดีจึงมักเรียกว่า ชุมชนลุ่มน้ำมูล จากการศึกษาและสำรวจแหล่งโบราณคดีในเขตเมืองพิมายพบหลักฐานว่าเมืองพิมายเป็นชุมชนก่อนประวัติศาสตร์มีความเจริญมาก่อนการแผ่อิทธิพลของอารยธรรมเขมรโบราณ ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 12 รวมถึงชุมชนที่กระจายอยู่รอบเมืองพิมายตามริมน้ำแม่มูลซึ่งมีแหล่งโบราณคดีที่พบหลักฐานว่าคนในแถบนี้รู้จักการทำการเพาะปลูกข้าว เลี้ยงสัตว์มาตั้งแต่ก่อนสมัยประวัติศาสตร์ จากการขุดค้นที่แหล่งโบราณคดีบ้านโนนวัดของกรมศิลปากรกับมหาวิทยาลัยโอทาโก ประเทศนิวซีแลนด์ เมื่อปี พ.ศ. 2545 – 2550 พบหลักฐานการอยู่อาศัยของชุมชนลุ่มน้ำมูลบนที่ราบสูงแอ่งโคราชแห่งนี้ยาวนานต่อเนื่องกันเป็นเวลาเกือบ 4,000 ปี ตั้งแต่ยุคหินใหม่จนถึงปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ปรากฏว่าเป็นหลักฐานสำคัญของพัฒนาการและบริบทของเมืองคือการพัฒนาเทคโนโลยีภาชนะดินเผา เครื่องประดับและพิธีกรรมฝังศพอย่างมีแบบแผน โดยการขุดค้นพบโครงกระดูกมนุษย์ 3 ยุคตั้งแต่ยุคหินใหม่ ยุคสำริดต่อเนื่องกันถึงยุคเหล็ก กระดูกสัตว์ อารูธ ภาชนะดินเผาขัดมันสีดำแบบพิมายดำ ซึ่งมีอายุราว 2,200 ปี มาแล้ว

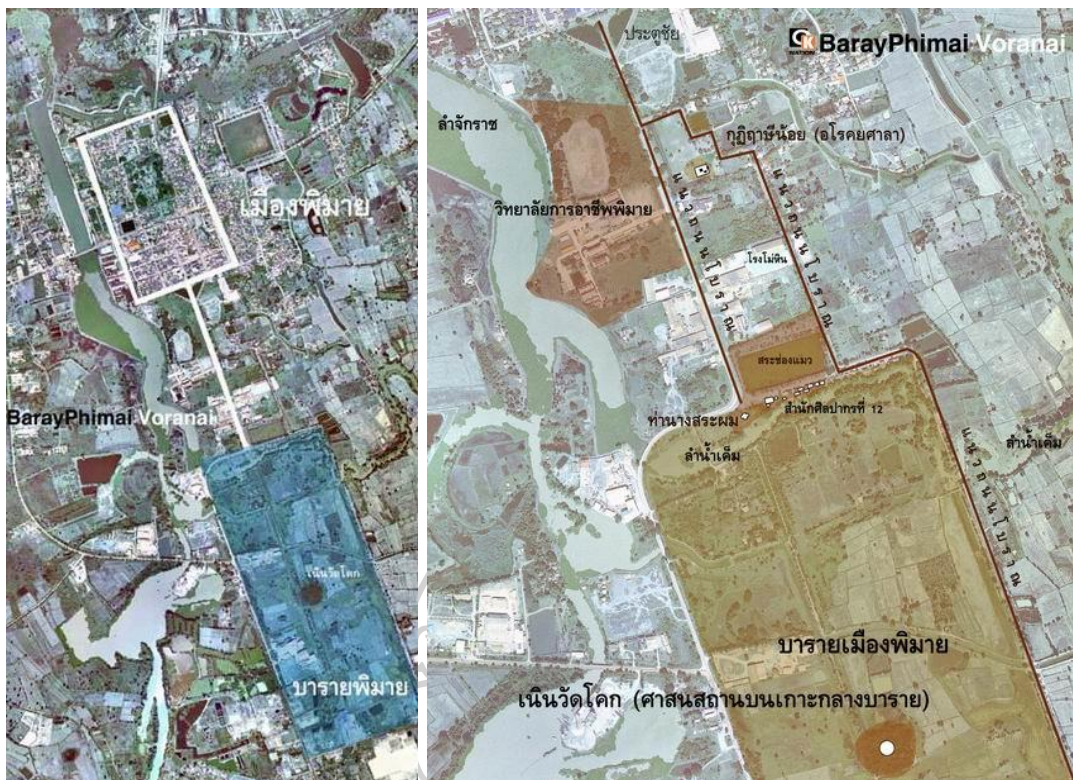


ภาพที่ 3 แสดงพิธีกรรมการฝังศพที่มีแบบแผนของชุมชนก่อนประวัติศาสตร์ลุ่มน้ำมูลที่บ้านโนนวัด
 ที่มา : พิพิธภัณฑสถานเมืองนครราชสีมา, การขุดค้นทางโบราณคดี ณ บ้านโนนวัด อำเภอโนนสูง
 จังหวัดนครราชสีมา. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก
http://www.koratmuseum.com/2_prehistory.html

ประกอบกับลักษณะภูมิประเทศที่มีแม่น้ำมูลและลำน้ำสาขาไหลผ่าน ทำให้การคมนาคม การอุปโภคบริโภคเป็นไปด้วยความสะดวกสบาย สามารถติดต่อกับชุมชนในวัฒนธรรมข้างเคียงได้ โดยทางตะวันตกตามลำน้ำมูลต่อเนื่องไปถึงแนวเทือกเขาสันกำแพงและดงพญาเย็นอันเป็นเขตที่มีอิทธิพลทางวัฒนธรรมทวารวดีกระจายตัวอยู่ในบริเวณเมืองเสมาธรรมจักรและจังหวัดชัยภูมิ ผ่านเข้าไปถึงลพบุรี และทิศใต้สามารถติดต่อกับเมืองต่างๆ ในเขตประเทศกัมพูชาได้โดยผ่านแม่น้ำมูล เข้าสู่ปลายภาค จังหวัดบุรีรัมย์ ผ่านช่องเขาของเทือกเขาพนมดงรัก เช่น ช่องตะโก ช่องตาเมื่อน ช่องเสม็ด ช่องกร่าง หรือจุกตะราง โดยมีทรัพยากรแร่ที่อุดมสมบูรณ์ที่สุด คือ แร่เกลือหินและแร่โพแทช เกิดเป็นชั้นแทรกอยู่ในหินชุดโคราชตอนบน มีกระจายเป็นบริเวณกว้างขวางโดยเฉพาะทางตอนกลางและตอนเหนือของภาค นอกจากนี้ก็ยังมีแร่เหล็ก แร่ทองแดง และแร่แมงกานีส (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2534 : 62-65)

เมืองพิมายเป็นเมืองที่มีลำน้ำธรรมชาติล้อมรอบ คือทางทิศเหนือมีแม่น้ำมูลไหลผ่านแล้วอ้อมไปทางทิศตะวันออก ทางทิศตะวันตกมีลำน้ำจักราชไหลผ่านไปทางเหนือบรรจบกับแม่น้ำมูลที่หน้าท่าสงกรานต์ ทางทิศใต้มีลำน้ำเค็ม ซึ่งเป็นสาขาแยกมาจากลำน้ำจักราชที่ตำบลวังหินไหลผ่านทำนางสระผม ซึ่งเป็นโบราณสถานนอกกำแพงเมืองพิมาย ในบริเวณทำนางสระผมซึ่งลำน้ำเค็มไหลบรรจบนั้นพบหลักฐานการสร้างระบบชลประทานขนาดใหญ่ในอดีตของเมืองพิมายซึ่งเรียกว่าบารายตามแบบวัฒนธรรมเขมรโบราณ มีลักษณะเป็นอ่างเก็บน้ำบนที่ราบลุ่มขนาดใหญ่ขุดคันดิน

สันนิษฐานว่าเป็นเส้นทางโบราณที่ใช้เข้าตัวเมือง ปัจจุบันบารายโบราณไม่ได้ถูกใช้งานในการกักเก็บน้ำและถูกบุกรุกโดยชุมชนที่ใช้เป็นที่เพาะปลูกและสร้างโรงสี โกดังสินค้า ตลอดจนถูกทับโดยถนนหลักพิมาย-ชุมพวงในปัจจุบัน ลำน้ำเค็มนี้ไปบรรจบกับลำน้ำมูลที่ตำบลประสุท อำเภอลำปลายมาศ ไหลลงมารวมกับแม่น้ำมูล ที่ตำบลประสุทด้วย ลักษณะของตัวเมืองพิมาย เป็นเมืองรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่กว้าง 565 เมตร ยาว 1,030 เมตร มีคูน้ำคันดินล้อมรอบ คูน้ำคันดินดังกล่าว ปัจจุบันมีสภาพเหลืออยู่เพียงเล็กน้อยทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ ซึ่งมีเฉพาะส่วนคูน้ำเท่านั้น ส่วนคันดินได้ปรับพื้นที่เป็นถนนหมดแล้ว คันดินที่ใช้เป็นกำแพงเองยังเหลือร่องรอยอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้เป็นแนวยาวโดยตลอดเกือบถึงประตูเมือง มีบางส่วนที่ถูกบุกรุกที่โดยไถกำแพงดินออกไปเป็นทางเข้าที่อยู่อาศัย หรือใช้พื้นที่ปลูกสร้างโรงเก็บของขนาดใหญ่ อย่างไรก็ตาม ส่วนกำแพงดินนี้คงต่อกับส่วนกำแพงเมืองซึ่งก่อสร้างด้วยศิลาแลงที่ซีกปีกกาออกจากซุ้มประตูเมืองที่มีอยู่ทั้ง 4 ด้าน ตัวซุ้มประตูเมืองนั้นก่อด้วยหินทรายและศิลาแลงปนกัน ปัจจุบันเหลืออยู่เพียง 3 ด้าน คือ ด้านทิศเหนือเรียกว่าประตูผี ด้านทิศตะวันตกเรียกประตูหิน และด้านทิศใต้เรียกประตูชัย ส่วนด้านทิศตะวันออก เหลือสภาพให้เห็นเพียงฐานศิลาแลงและเศษหินทรายแดงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น การติดต่อกับจังหวัดนครราชสีมาใช้ถนนสายนครราชสีมา – พิมาย ซึ่งผ่านเข้าเมืองทางด้านทิศเหนือ โดยมีสะพานข้ามแม่น้ำมูลที่ทำสงกรานต์ ทางซ้ายมือก่อนข้ามสะพานเป็นทุ่งนากว้างใหญ่เรียกว่า “ทุ่งสัมฤทธิ์” ตรงเชิงสะพานทำสงกรานต์เป็นแนวกำแพงเมือง ห่างออกไปทางขวามือประมาณ 150 เมตร เป็นประตูเมืองด้านทิศเหนือต่อจากประตูนี้มาถึงริมถนนหน้าวัดเดิมมีสระชื่อ “สระพล่ง” และมี “สระขวัญ” อยู่ใกล้ๆ ทำสงกรานต์ ริมขอบสระขวัญเป็นแนวกำแพงด้านทิศตะวันออกส่วนแนวกำแพงเมืองด้านทิศใต้มี “สระเพลง” ซึ่งเป็นสระขนาดใหญ่กว่าสระพล่งและสระขวัญตั้งอยู่ข้างนอกกำแพงเมืองเป็นสระที่ชาวพิมายได้อาศัยน้ำใช้บริโภค จากเชิงสะพานทำสงกรานต์ตรงไปตามถนนที่ริมปากสระพล่งและสระขวัญ จะเห็นปราสาทพิมายตั้งอยู่เกือบกึ่งกลางของตัวเมืองพิมาย



ภาพที่ 4 แสดงลักษณะภูมิศาสตร์ของเมืองพิมายโบราณ
 ที่มา : วรรณัย พงศาชลากร, “วิมายะภูฏะกะ” คลายปมปริศนาแห่งเมืองพิมาย ...ค้นหา “บาราย”
 ที่สาบสูญ. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/2011/04/30/entry-1>

2. สภาพสังคมจากอดีตถึงปัจจุบันของเมืองพิมาย

จากการศึกษาหลักฐานด้านต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยีการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ รูปแบบการตั้งถิ่นฐาน สภาพแวดล้อม การดำรงชีวิต ระบบความเชื่อและโครงสร้างทางสังคมของนักโบราณคดีและนักวิชาการสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเท่าที่ผ่านมาทำให้สามารถประมวลภาพรวมของพัฒนาการชุมชนในบริเวณลุ่มแม่น้ำมูล ได้ว่า ชุมชนโบราณในเขตลุ่มแม่น้ำมูลมีพัฒนาการทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่สมัยสังคมล่าสัตว์ สังคมเกษตรกรรม ก่อนที่จะพัฒนาต่อมาจนกลายเป็นสังคมเมือง ในที่สุด สำหรับชุมชนแรกเริ่มในแอ่งโคราชนั้นมีชุมชนกลุ่มต่าง ๆ ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันอยู่ ถึง 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มก็มีร่องรอยการอยู่อาศัยมายาวนานโดยมีรูปแบบทางวัฒนธรรมแรกเริ่มที่คล้ายคลึงกับชุมชนโบราณในแอ่งสกลนคร คืออยู่อาศัยในบริเวณลุ่มแม่น้ำต่าง ๆ แต่ขณะเดียวกันก็มีวัฒนธรรมเป็นของตนเองโดยเฉพาะ กลุ่มชนโบราณเหล่านี้เริ่มเข้ามาปลูกสร้างบ้านเรือนเป็นหลักแหล่งอยู่อาศัยกระจายอยู่ทั่วไปในเขตลุ่มแม่น้ำมูล หรือทุ่งสัมฤทธิ์แห่งนี้ คนเหล่านี้มีความสามารถในการผลิต

ภาชนะดินเผาที่มีคุณภาพดี มีรูปแบบสวยงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว นั่นคือภาชนะดินเผารูปทรงต่าง ๆ ซึ่งเคลือบผิวด้วยน้ำดินสีแดงและขัดมันโดยเฉพาะแบบที่เรียกว่าทรงปากแตรหรือปากบาน มีรูปร่างเหมือนคนโทคอแคบปากบานสูง บางใบมีการตกแต่งผิวด้วยลายเชือกทาบหรือลายเขียนสีคล้ายแบบบ้านเชียง และยังมีนิยมนำภาชนะแบบมีมุมหรือสันกลางภาชนะอีกด้วย เช่น ภาชนะดินเผาสีขาวแบบร้อยเอ็ด ภาชนะดินเผาสีดำขัดมันแบบพิมาย เป็นภาชนะผิวเรียบ ผิวด้านใดด้านหนึ่งจะมีสีดำหรือดำทั้งหมด มีร่องรอยการขูดลายเป็นเส้นมันเงา ภาชนะเหล่านี้พบกระจายตามชุมชนโบราณในเขตลุ่มแม่น้ำมูล – ชี โดยเฉพาะบริเวณรอบอำเภอยุพียงและบริเวณใกล้เคียงจัดเป็นรูปแบบวัฒนธรรมในยุคสำริดหรือแบบชุมชนหมู่บ้านเกษตรกรรมตามการจัดแบ่งรูปแบบต่าง ๆ



ภาพที่ 5 แสดงภาชนะดินเผาแบบปากแตรเขียนลายแบบโนนวัด
ที่มา : อนุรักษ์ กาญจนขุนดี, แหล่งอารยธรรมก่อนประวัติศาสตร์ ของเมืองโคราช. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.khundee.com/โคราชยุคก่อนประวัติศาสตร์>



ภาพที่ 6 แสดงภาพภาชนะดินเผาแบบปากแตรบ้านธารปราสาท
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ, ภาชนะดินเผาทรงปากแตร. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.finearts.go.th/mahavirawongmuseum/parameters/km/item2ภาชนะดินเผาทรงปากแตรA3-pottery>



ภาพที่ 7 แสดงภาพภาชนะดินเผาสีดำขัดมันแบบพิมายดำ
ที่มา : Helen Rosemarie Heath, **Phimai Black ceramic**. 2016 : 2

นอกจากการผลิตเครื่องปั้นดินเผาแล้วยังรู้จักการทอผ้า การผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ สร้างสรรค์เครื่องประดับตกแต่งร่างกายจากวัสดุธรรมชาติต่าง ๆ จากหิน เปลือกหอยและกระดูกสัตว์ เช่น ขวานหิน กำไลหิน กำไลเปลือกหอย ลูกปัดเปลือกหอย เครื่องใช้ปลายแหลมคล้ายปืนปักผมทำด้วยกระดูกสัตว์ ซึ่งจากพบหลักฐานเป็นกำไลทำจากเปลือกหอยทะเลขนาดต่าง ๆ ในแหล่งโบราณคดีบริเวณนี้ ทำให้สันนิษฐานได้ว่าชุมชนโบราณบริเวณนี้ คงมีการติดต่อสัมพันธ์ถ่ายทอดวิธีการทำเครื่องมือเครื่องใช้ บางอย่างรวมถึงการแลกเปลี่ยนสินค้าหรือวัตถุกับชุมชนโบราณในท้องถิ่นอื่นที่อยู่ใกล้ทะเลหรือชุมชนก่อนประวัติศาสตร์แถบจังหวัดลพบุรีก็เป็นได้ด้านการเลี้ยงชีพ พบว่ามีการเลี้ยงสัตว์จำพวกหมู วัว ควาย เพื่อเป็นอาหารหรือใช้งาน นอกจากนี้แล้ว ยังมีการจับสัตว์น้ำ เช่น ปลา เต่า หรือล่าสัตว์บก เช่น ละอง ละมั่ง กวางแก้ง เนื้อทราย มาเป็นอาหารด้วยเช่นกัน

พัฒนาการในด้านอื่น ๆ พบว่า คนก่อนประวัติศาสตร์ยุคนี้รู้จักการนำโลหะสำริดมาทำเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ โดยเฉพาะหลักฐานเกี่ยวกับการหล่อสำริด เช่น เบ้าหลอมขวานสำริด แม่พิมพ์ขวานสำริดและต่อมาพบเครื่องประดับที่ทำจากสำริดด้วย เช่น แหวน กำไล ตุ้มหู ห่วงเกลียว เครื่องประดับศีรษะและกระปวน เป็นต้น หลังจากนั้นจึงรู้จักใช้เหล็กและมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจนสามารถทำเครื่องใช้ที่ผสมกันระหว่างโลหะทั้งสองชนิด เช่น ห่วงสำริดที่หุ้มด้วยเหล็กได้ สำหรับเครื่องประดับร่างกาย ได้เปลี่ยนจากลักษณะของกำไลหินและกำไลเปลือกหอยมาเป็นเครื่องประดับที่ทำจากสำริดด้วย นอกจากนี้ยังพบเครื่องประดับที่มาจากชุมชนภายนอก เช่น ลูกปัด หินสีต่าง ๆ แก้วและดินเผา เป็นต้น ในด้านอาหารการกิน พบหลักฐานว่าคนก่อนประวัติศาสตร์ในบริเวณลุ่มแม่น้ำมูล ตอนบน รู้จักเพาะปลูกข้าวแล้วโดยข้าวดังกล่าวนอกจากจะปลูกเพื่อการบริโภค

แล้วยังใช้ในพิธีกรรมบางอย่างด้วย หลักฐานต่าง ๆ ที่บอถึงการเพาะปลูกข้าวนั้นก็คือ ได้พบแถบข้าวในเศษภาชนะดินเผา พบเมล็ดข้าวเปลือกโรยอยู่บนหลุมศพ พบเครื่องมือเหล็กลักษณะคล้ายเคียวเกี่ยวข้าว และมีการเลี้ยงสัตว์ประเภท หมู หมา วัว ควาย ซึ่ง วัวและควายนี้น่าจะเป็น การเลี้ยงเพื่อใช้งานและเป็นอาหาร การดำเนินชีวิตแบบนี้คงอยู่ต่อเนื่องมาจนวัฒนธรรมทวารวดีเริ่มเข้ามา มีบทบาทแทนที่ ในราวพุทธศตวรรษที่ 12 - 13 จากการพบร่องรอยของเมืองและชุมชนโบราณตลอดจนศิลปกรรมแบบทวารวดี บริเวณจังหวัดนครราชสีมาและชัยภูมิ โดยเฉพาะที่อำเภอสูงเนิน จังหวัดนครราชสีมา ได้ปรากฏชุมชนขนาดใหญ่ รู้จักกันในชื่อ “เมืองเสมาธรรมจักร” ที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมทวารวดีที่เข้ามาในช่วงแรกของพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ก่อนที่จะแพร่กระจายสู่บริเวณต่าง ๆ โดยรอบ เช่น ชุมชนโบราณบริเวณเมืองพิมาย จังหวัดนครราชสีมา ในระยะต่อมา และนอกจากวัฒนธรรมทวารวดีแล้ว ในบริเวณใกล้เคียงกับอำเภอพิมาย ยังได้พบหลักฐานการนับถือพุทธศาสนาหายาน ซึ่งแพร่เข้ามาจากอาณาจักรเขมรโบราณทางทิศใต้แต่มีขอบเขตทางวัฒนธรรมจำกัดอยู่ในกลุ่มขนาดเล็กไม่ได้แพร่หลายไปทั่วภูมิภาค



ภาพที่ 8 แสดงลักษณะเมืองโบราณยุคทวารวดี

ที่มา : วรณัย พงศาชลากร, “วิมายะภูฏะกะ” คลายปมปริศนาแห่งเมืองพิมาย ...ค้นหา “บาราย” ที่สาบสูญ. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/2011/04/30/entry-1>

เมืองแบบทวารวดีที่พบมักเป็นรูปทรงกลมหรือทรงรีมีกำแพงเมือง คูน้ำและคันดิน นอกจากนี้ยังพบใบเสมา หินทรายสลักภาพชาดก และพระพุทธรูปขนาดใหญ่ เช่น พระพุทธรูปนาคปรกหินทราย พบที่บ้านฝ้าย อำเภอหนองหงส์ จังหวัดบุรีรัมย์ หรือพระพุทธรูปไสยาสน์ ทำจากหินทรายขนาดใหญ่ จากเมืองเสมา เป็นต้น การเจริญเติบโตของชุมชนโบราณที่พัฒนาเป็นเมืองต่าง ๆ ใน

วัฒนธรรมทวารวดี ราวพุทธศตวรรษที่ 12 – 16 นี้ เป็นผลสืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ตลอดจนประเพณีความเชื่อท้องถิ่นที่มีอยู่เดิม ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมประเพณีบางอย่างจากอินเดียซึ่งแพร่หลายเข้ามาใหม่ตามเส้นทางต่าง ๆ ดังได้กล่าวมาแล้ว ก่อให้เกิดรูปแบบวัฒนธรรมทวารวดีที่มีลักษณะเฉพาะตนของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เกิดขึ้นหลายอย่าง เช่น การสร้างเสมาหินสลักภาพเล่าเรื่องทางพุทธศาสนาในเขตพุทธสถาน รูปแบบของผังเมืองที่มีคูน้ำและคันดินซ้อนกันหลายชั้น รวมไปถึงเทคโนโลยีการสร้างรูปเคารพที่นิยมสร้างจากโลหะสำริด เป็นต้น สำหรับเมืองพิมายเชื่อว่าเป็นแหล่งชุมชนวัฒนธรรมแบบเถรวาททวารวดีที่มีความสำคัญอีกแห่งเช่นเดียวกัน เนื่องจากการขุดค้นทางโบราณคดีพบสิ่งของเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับยุคทวารวดี ทั้งชิ้นส่วนธรรมจักร รูปเคารพในเขตเมืองพิมายโดยเฉพาะบริเวณที่เรียกว่า “เมรุพรหมทัต” ก็เชื่อได้ว่า อาจจะเป็นเนินดินที่เป็นสถูปเจดีย์แบบทวารวดี (วรรณัย พงศาชลากร, 2558) ต่อมาเมื่อวัฒนธรรมทวารวดีเสื่อมลงในราวปลายพุทธศตวรรษที่ 16 ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการพบหลักฐานวัฒนธรรมเขมรกระจายอยู่ทั่วไปในภาคอีสานเป็นจำนวนมาก

ในราวพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 การแผ่อิทธิพลของวัฒนธรรมเขมรเข้ามายังดินแดนประเทศไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือนั้น ทำให้ชุมชนพื้นเมืองหันมายอมรับเอาแบบวัฒนธรรมบางประการของเขมรมาใช้ ในขณะเดียวกันบางแห่งก็อยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรเขมรโบราณด้วย โดยชุมชนในวัฒนธรรมเขมรนั้นปรากฏว่ามีจำนวนค่อนข้างหนาแน่นในบริเวณลุ่มแม่น้ำมูล ชุมชนในวัฒนธรรมเขมรโดยทั่วไปมักใช้ประโยชน์จากลำน้ำธรรมชาติบรรดาชุมชนดังกล่าวมักตั้งอยู่ไม่ไกลจากแม่น้ำ ซึ่งบางชุมชนก็สร้างซ้อนทับลงบนชุมชนเดิม หรือบางชุมชนก็สร้างขึ้นใหม่ใกล้กับชุมชนเดิม ให้มีแผนผังของเมืองที่แน่นอนตามแบบวัฒนธรรมเขมร เป็นผังเมืองที่มีรูปร่างสม่าเสมอ อันได้แก่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีการขุดสระน้ำภายในตัวเมืองและมักมีศาสนสถานตั้งอยู่ตรงกลางชุมชน ดังเช่น เมืองพิมาย เป็นต้น ชุมชนและเมืองโบราณต่าง ๆ เหล่านี้ มีทั้งเมืองที่นับถือพุทธศาสนา และศาสนานิกายอื่น ๆ มากมี ศาสนสถานประจำเมืองที่สร้างขึ้นจากวัสดุที่คงทน เช่น หินทราย ศิลาแลง หรืออิฐในช่วงเวลานี้วัฒนธรรมเขมรเข้ามามีบทบาทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นอย่างมาก ดังได้พบจารึกที่กล่าวนามของกษัตริย์เขมรหลายพระองค์ ในบริเวณภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยเฉพาะในเขตจังหวัดอีสานใต้ตั้งแต่อุบลราชธานี ศรีสะเกษ สุรินทร์ บุรีรัมย์ และนครราชสีมา จนกล่าวได้ว่าในช่วงระยะเวลาประมาณ ปลายพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 พื้นที่อีสานใต้เป็นดินแดนส่วนหนึ่งของอาณาจักรเขมร โดยมีหลักฐานการสร้างอารยศาล สุกตาลัยและธรรมศาลา ในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 เป็นหลักฐานที่ชัดเจนที่สุดที่ยืนยันถึงแนวความคิดนี้ (รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล, 2546 : 18) โบราณสถานในเขตลุ่มแม่น้ำมูลที่ปรากฏร่องรอยของวัฒนธรรมเขมรที่สำคัญ ได้แก่

1. ปราสาทพนมวัน ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
2. ปราสาทพิมาย ตำบลในเมือง อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา
3. ปราสาทพนมรุ้ง ตำบลตาเป็ก อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดบุรีรัมย์
4. ปราสาทศีขรภูมิ ตำบลบ้านระแงง อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์
5. ปราสาทสระกำแพงใหญ่ ตำบลกำแพง อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ

ในรัชสมัยของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 มหาราชแห่งราชอาณาจักรเขมรทรงเป็นกษัตริย์พระองค์สุดท้ายที่ส่งอิทธิพลทางวัฒนธรรมและการเมือง โดยเฉพาะในดินแดนอีสานใต้ที่ปรากฏพบหลักฐานโบราณสถาน โบราณวัตถุ และจารึกเป็นจำนวนมากที่ปรากฏพระนามของพระองค์ และรูปแบบศิลปกรรมเกี่ยวเนื่องกับศิลปะขอม อันเป็นรูปแบบศิลปะในช่วงรัชสมัยของพระองค์ ทรงสร้างศาสนสถานเป็นจำนวนมากทั้งนอกและในราชอาณาจักร การสร้างศาสนสถานจำนวนมากนั้นเป็นเหมือนเครื่องป้องกันทางศาสนาให้แก่ราชอาณาจักร เพื่อให้มีความมั่นคง รุ่งเรือง สิ่งก่อสร้างในสมัยของพระองค์พบได้ทั่วไปในประเทศกัมพูชา ในประเทศไทย ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง ในประเทศลาว และ เวียดนาม นอกจากนี้ยังพบจารึกเป็นจำนวนมากที่อยู่ในรัชสมัยของพระองค์ และส่วนใหญ่เป็นการจารึกข้อความคล้ายคลึงกัน คือ จารึกประจำอโรคยศาล มีจำนวนถึง 102 แห่งตามที่ปรากฏในจารึกปราสาทตาพรหม และธรรมศาลาหรือที่พักคนเดินทาง ซึ่งสร้างไว้ตามเส้นติดต่อระหว่างเมืองพระนครหลวงและเมืองต่าง ๆ เส้นทางที่สำคัญๆ คือ จากเมืองพระนครหลวง – เมืองพิมาย ธรรมศาลาหรือบ้านมีไฟ เป็นสิ่งก่อสร้างควบคู่กับถนนสายราชมรรคา “อโรคยศาลา” หรือโรงพยาบาลจะสร้างอยู่ในแหล่งชุมชนโบราณหรือสรุก มีอาคารปราสาทที่เรียกว่า “สุคตาลัย” (Chapel of Hospital) เป็นประธานของโรงพยาบาล สุคตาลัยแห่งแรกสุดเริ่มต้นที่ ปราสาทเลียบเนียง (LeakNeang) ทางทิศตะวันตกของปราสาทตาแก้วด้านประตูทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเมืองพระนคร จารึกระบุว่ามีการสร้างจากเมืองพระนครไปยังจามปาจำนวน 57 หลัง จากเมืองพระนครไปยังเมืองวิมายะปุระ จำนวน 17 หลัง บนถนนที่มีเส้นทางไปยังเมืองต่างๆ อีก 44 หลัง แต่ละหลังสร้างห่างกันประมาณ 12 - 15 กิโลเมตร โดยในประเทศไทยได้พบโบราณสถานจัดเป็นอโรคยศาล ประมาณ 31 แห่ง เช่น ปราสาทนางรำ, กุฎิถาชี จังหวัดนครราชสีมา ปราสาทจอมพระ, ปราสาทตาเมือนโต๊ด จังหวัดสุรินทร์ เป็นต้น และปรากฏนามเส้นทางนี้ว่า “ราชมรรคา” (วรรณยพงศาชากร, 2550)



ภาพที่ 9 แสดงเส้นทางราชมรรคา จากเมืองพระนครหลวง - เมืองพิมาย

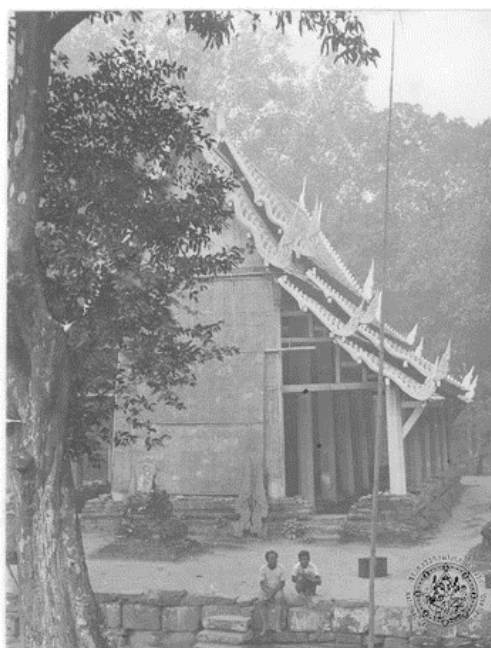
ที่มา : วรณัย พงศาชลากร, เส้นทางสาย “ราชมรรคา” ธรรมศาลาจากพระขรรค์สู่วิมาเยปุระ.

เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/>

2007/10/02/entry-1

ภายหลังจากการสวรรคตของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 อาณาจักรเขมรก็เกิดความไม่สงบ กษัตริย์ที่ครองราชย์พระองค์ต่อ ๆ มาเกิดการแย่งชิงอำนาจกันภายในเมืองพระนคร โดยเฉพาะพระเจ้าชัยวรมันที่ 8 ที่ทรงให้การอุปถัมภ์ศาสนาฮินดูแทนพุทธศาสนามหายาน ทรงให้ทุบทำลายศาสนสถานและรูปเคารพที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาในยุคของพระเจ้าชัยวรมันทั้งหมด ประกอบกับอำนาจทางการเมืองของเขมรในดินแดนประเทศไทยนั้นเสื่อมลงในช่วงเวลาเดียวกับที่ได้เกิดชุมชนเมืองขนาดใหญ่ระดับรัฐ ที่สำคัญขึ้นหลายที่ เช่น ล้านนา สุโขทัย สุพรรณภูมิ ฯลฯ ความสำคัญของเมืองพิมายในฐานะรัฐศูนย์กลางของพุทธศาสนามหายานก็เสื่อมถอยลง ต่อมาเมื่อพระเจ้าอู่ทองทรงสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ทรงโปรดให้สมเด็จพระราเมศวรยกทัพไปปราบเขมรและตีได้ราชธานีของเขมรตลอดจนเมืองขึ้นของเขมรทางแถบอีสานของไทยรวมทั้งเมืองพิมาย ตลอดสมัยอยุธยาเขมรเกิดการแข็งข้ออยู่บ่อยครั้งด้วยอยุธยาขาดอำนาจในการควบคุมเหล่าหัวเมืองเดิมซึ่งคือเมืองพิ

มายกษัตริย์อยุธยาจึงพยายามส่งขุนนางเข้ามากำกับดูแล ต่อมาสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้โปรดฯ ให้ย้ายเมืองโคราชหรือเมืองโคราชะปุระ และเมืองเสมามาตั้งอยู่ในที่ปัจจุบันและสร้างป้อมปราการขึ้นป้องกันเมือง ทรงโปรดให้นำนามเมืองเดิม คือ เมืองโคราชและเมืองเสมา มาตั้งชื่อรวมกันเป็นชื่อเมืองใหม่ว่า เมืองนครราชสีมา ซึ่งกลายเป็นศูนย์กลางการปกครองท้องถิ่นในภาคอีสาน มีเมืองขึ้น ถึง 14 เมือง ซึ่งเป็นเมืองในอาณัติของเขมรแต่เดิม คือเมืองพิมาย เมืองนางรอง เมืองบุรีรัมย์ ซึ่ง สุจิตต์ วงษ์เทศ (2560) ให้ความเห็นว่าเป็นการลดทอนอำนาจแฝงของผู้นำรัฐเมืองพิมายเดิมซึ่งก็อาจจะสืบสายต่อจากเชื้อพระวงศ์ของกษัตริย์แห่งราชวงศ์มหิธรปุระ การนับถือศาสนาของราษฎรชาวพิมายในยุคนั้นไม่เป็นที่แน่ชัด เริ่มมีหลักฐานชัดเจน เมื่อประมาณ พ.ศ. 2000 ในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ โปรดให้อพยพประชาชนจากกรุงศรีอยุธยาจำนวนมากมาอยู่ที่เมืองพิมายและเมืองโคราช (เก่า) เพราะมีผู้คนเหลืออยู่เพียงเบาบาง พร้อมกับมีการสร้างวัดในพระพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาท ที่เมืองพิมาย คือ "วัดเดิม" และมีอีกจำนวน 4 วัด อยู่รอบนอกกำแพงปราสาทพิมายทั้ง 4 ทิศ



ภาพที่ 10 แสดงอุโบสถกรมหมื่นเทพพิพิธของวัดเดิมศิลปะอยุธยาตอนปลาย

ที่มา : สำนักหอจดหมายเหตุแห่งชาติ, โบสถ์กรมหมื่นเทพพิพิธ สร้างริมปราสาทเมืองพิมาย. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2560, เข้าถึงได้จาก <https://archives.nat.go.th/th-th>

ครั้งเสียกรุงศรีอยุธยาแก่พม่าครั้งที่ 2 กรมหมื่นเทพพิพิธ (โอรสพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ) ได้ขึ้นมาตั้งชุมชนเป็นอิสระอยู่ที่เมืองพิมาย เรียกว่า "ชุมชนเจ้าพิมาย" (หรืออีกเจ้าพิมาย) ได้มีการปรับปรุงพัฒนาเมืองพิมายหลายด้าน ที่สำคัญคือมีการสร้างเจดีย์ขนาดใหญ่ซึ่งปัจจุบันผุพังทะเลาญ บริเวณเนินดินที่สันนิษฐานว่าเป็นสถูปสมัยทราวดี เรียกว่า "เมรุพรหมทัต" และย้ายวัดต่าง ๆ เข้า

ไปตั้งอยู่ภายในบริเวณปราสาทพิมายทั้ง 4 มุม โดยสร้างพระอุโบสถรวมทางด้านทิศตะวันตกเรียกว่า "โบสถ์เจ้าพิมาย" (ปัจจุบันกรมศิลปากรได้รื้อถอนออกเนื่องจากชำรุดทรุดโทรมมาก ในคราวบูรณะปราสาทพิมาย ประมาณ พ.ศ. 2505) นอกจากนั้นยังนำพระเศียรศิลาพระพุทธรูปขนาดใหญ่ ที่พบกองอยู่กับซากปรักหักพังภายในบริเวณปราสาทพิมาย นำไปสร้างตัวองค์พระใหม่แล้วสร้างวิหารไม้ครอบไว้ที่วัดเดิม (เป็นวิหารรูปทรงศิลปะสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย ในตอนหลังผู้พังมาก เจ้าอาวาสวัดเดิมในสมัยนั้นจึงได้รื้อและสร้างใหม่ สำหรับเศียรพระพุทธรูปที่เรียกว่า "พระพุทธรูปวิมาเย" เป็นศิลาสีขาวนั้น นักโบราณคดีบางท่านให้ความเห็นว่า อย่างน้อยน่าจะมียุคตั้งแต่สมัยสร้างปราสาทพิมายขึ้นไป ภายหลังการสถาปนากรุงธนบุรีแล้วสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช โปรดฯ ให้ยกทัพมาปราบชุมนุมเจ้าพิมายหรือกรมหมื่นเทพพิพิธ ได้เมืองนครราชสีมาเป็นเมืองขึ้นในขณะนั้นได้เกิดเหตุการณ์วุ่นวายขึ้น กล่าวคือ เจ้าเมืองนางรองไม่ถูกกับเจ้าเมืองนครราชสีมา จึงหันไปสวามิภักดิ์กับเจ้าเมืองจำปาศักดิ์ กรุงธนบุรีจึงส่งกองทัพมาปราบเมื่อ พ.ศ. 2319 โดยตีได้เมืองจำปาศักดิ์ตลอดทั้งหัวเมืองลาวฝั่งแม่น้ำโขง และเมืองริมฝั่งแม่น้ำโขงตอนใต้ตลอดมาจนถึงกัมพูชา (โรงเรียนพิมายวิทยา, 2559 : 4-6)

รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ทรงโปรดให้มีการปรับปรุงการปกครองขึ้นใหม่โดยรวมเอาหัวเมืองต่าง ๆ ในเขตภาคอีสานตอนล่างมาขึ้นตรงกับเมืองนครราชสีมาเรียกว่ามณฑลนครราชสีมา ทรงโปรดให้มีการสร้างเส้นทางรถไฟสายกรุงเทพมหานคร-นครราชสีมา และทรงเสด็จพระราชดำเนินมาเปิดเส้นทางรถไฟสายดังกล่าว นับเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาโครงข่ายคมนาคมและเศรษฐกิจให้กับภาคอีสานในขณะนั้น ในปลายเดือนมกราคม พ.ศ. 2454 สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปี เสด็จพระราชดำเนินทรงเปิดค่ายสุนารีที่เมืองนครราชสีมา และจะเสด็จประพาสชมปราสาทพิมายและไทรงามที่อำเภอพิมาย จึงมีการเตรียมการรับเสด็จอย่างสมพระเกียรติ โดยการปรับปรุงถนนและผังเมืองใหม่และย้ายวัดเก่าแก่ในสมัยอยุธยาออกจากบริเวณปราสาทพิมาย มีการขุดเรือยาวเพื่อเป็นเรืออิสริยยศรับเสด็จในครั้งนั้น รวมทั้งมีการเตรียมการละเล่นและการแสดงพื้นถิ่นรับเสด็จในครั้งนั้นด้วย ซึ่งหลังจากการรับเสด็จครั้งนั้นชาวเมืองพิมายจึงได้นำเรือยาวที่ทางการมอบให้เก็บรักษา มาเป็นเรือสำหรับแห่กฐินเพื่อไปถวายยังวัดในเขตเมืองพิมายและได้มีวิวัฒนาการจนกระทั่งกลายเป็นการแข่งขันเรือยาวของเมืองพิมายสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน

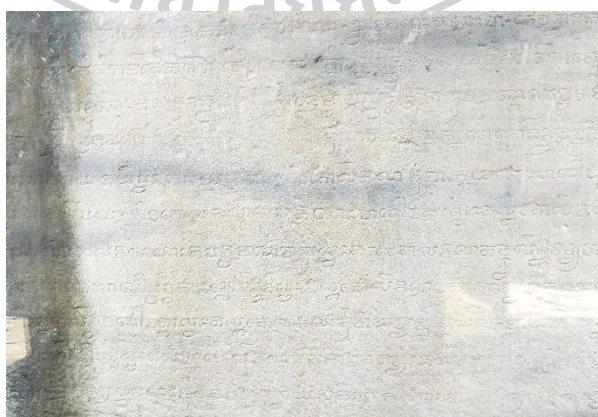
กล่าวได้ว่าเมืองพิมายเป็นเมืองโบราณที่มีชีวิตสืบต่อเนื่องมานับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์กระทั่งรุ่งเรืองในสมัยวัฒนธรรมเขมรโบราณ กระทั่งเสื่อมความสำคัญลงภายหลังเขมรเสื่อมอำนาจแต่ผู้คนในเมืองพิมายกลับยังคงอยู่อาศัยมาโดยตลอดไม่มีการปล่อยให้เมืองพิมายทิ้งร้างจากผู้คนอาศัย แม้ไม่ใช่เมืองที่มีความสำคัญในเชิงรัฐศาสตร์มาก่อนแล้วแต่ชาวพิมายก็ยังคงมีความศรัทธาเคารพในปราสาทพิมายพุทธสถานกลางเมืองมาตลอดหลายชั่วคน มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบทาง

วัฒนธรรม ความเชื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยได้อย่างลงตัว มีการรับเอาคติพุทธแบบเถรวาทตามความนิยมในช่วงนั้นมาเป็นความเชื่อหลักแต่ก็พยายามผูกโยงคติความเชื่อดั้งเดิมให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน เห็นได้จากการสถาปนาเศียรพระพุทธรูปศิลาเป็นพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองพิมายในชื่อ “พระพุทธรวิมาเย” และการลงรักปิดทององค์พระพุทธรูปนาคปรกองค์ประธานภายในปราสาทพิมายสำหรับสักการบูชาภายใต้ฐานความเชื่อแบบพุทธเถรวาทที่ว่าเป็นพระนาคปรกตามตำนานหลักจากที่พระพุทธรเจ้าตรัสรู้ตนเอง แม้จะมีการรับคติความเชื่อใหม่ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับรูปแบบความเชื่อเดิมของการสร้างปราสาทพิมายและเมืองพิมาย แต่การสร้างเสริมสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ในยุคหลังนั้นไม่มีการไปทำลายหรือสร้างใหม่ให้คล้อยตามสมัยนิยมดังเช่นปราสาทขอมอื่น ๆ ในสมัยอยุธยาที่ถูกปรับปรุงเป็นเจดีย์แต่ได้ยกย่องและเทิดทูนบูชาเคารพสักการะซึ่งปราสาทพิมายเดิมในฐานะที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นศาสนสถานอันเป็นจุดศูนย์การเส้นทางจาริกแสวงบุญจากเมืองพระนครหลวงมาสู่เมืองพิมายแห่งนี้

3. พัฒนาการด้านคติความเชื่อ วัฒนธรรม ศิลปกรรมของเมืองพิมายและปราสาทพิมาย

พื้นที่เมืองพิมายในสมัยประวัติศาสตร์ มีอายุอยู่ในช่วงเวลาประมาณ 700 – 1,500 ปีมาแล้ว จัดอยู่ในวัฒนธรรมทวารวดีและวัฒนธรรมเขมร ซึ่งมีหลักฐานเป็นตะคันดินเผา พวยกาดินเผา พระพุทธรูป และพระพิมพ์ เป็นต้น และเมื่อวัฒนธรรมเขมรเข้ามาเผยแพร่ในดินแดนประเทศไทยนั้น เมืองพิมายมีชื่อปรากฏอยู่ในศิลาจารึกว่า “วิมาย” หรือ “วิมายปุระ” โดยเฉพาะในจารึกสมัยพระเจ้าอิศานวรมันที่ 1 (พ.ศ. 1159 – 1180) เรียกว่า “ภิมปุระ” (พิเศษ เจียจันทรพงษ์, 2545: 13) ประกอบกับการพบจารึกของพระเจ้ามเหศวรมัน (ราว พ.ศ. 1150 – 1159) ที่อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ และที่จังหวัดอุบลราชธานีจำนวนหลายหลัก แสดงให้เห็นว่าอารยธรรมเขมรมีบทบาทอยู่ในเขตลุ่มแม่น้ำมูลตั้งแต่สมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ ราวพุทธศตวรรษที่ 12 ร่วมกับวัฒนธรรมทวารวดีในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 6 (พ.ศ. 1623 – 1650) ผู้สืบเชื้อสายมาจากราชวงศ์มหินทรปุระ ซึ่งมีถิ่นฐานเดิมอยู่ในเขตภาคอีสานตอนล่างของประเทศไทย พระองค์ทรงสถาปนาตนเองขึ้นเป็นกษัตริย์แห่งเมืองพระนคร ช่วงเวลานี้ปราสาทพิมายน่าจะถูกสร้างขึ้นอย่างมั่นคงถาวรอยู่แล้ว โดยอ้างอิงจากหลักฐานจารึกพิมาย 3 ซึ่งจารึกติดกับศาสนสถานได้กล่าวถึง มหาศักราช 1030 (พ.ศ. 1651) ตรงกับวันแรม 8 ค่ำ เดือนยี่ วันอาทิตย์ ซึ่งปรากฏพระนามตรงกับรัชสมัยของพระเจ้าธรณินทรวรมันที่ 1 กล่าวถึง “...กมรเตงอัญศรีวิเรนทราธิบตีวรมัน แห่งเมืองโณกะกุล มาสถาปนากมรเตงชคตเสนาบดีไตรโลกวิชัย ซึ่งเป็นเสนาบดี แห่งกมรเตงชคตวิมาเยฯ...” ถ้าถือตามข้อความในจารึกพิมาย 2 ที่ระบุศักราช 958 (พ.ศ. 1579) ระบุพระนาม “ศรีสุรยวรมะ” ซึ่งหมายถึง พระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 มีการบูชาพระพุทธรูปในคติมหายานนั้นย่อมแสดงว่าการก่อสร้างปราสาทพิมายน่าจะอยู่ในสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 สอดคล้องกับแนวคิดของนายปามังติเยร์ (H. Parmentier) ผู้เชี่ยวชาญทางสถาปัตยกรรมโบราณ

ฝรั่งเศสได้เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอายุสมัยของปราสาทพิมายไว้ว่าน่าจะเป็นฝีมือช่างสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 (พ.ศ.1545 - 1593) จากการพิจารณารูปแบบการสร้างซุ้มและมุขหน้าของปราสาทประธานเปรียบเทียบกับมีลักษณะคล้ายกับปราสาทวัดเอกและ วัดมาเสต ในเขตเมืองพระตะบอง ซึ่งสร้างขึ้นในสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 และอาจกล่าวได้ว่าปราสาทพิมายและเมืองพิมายถูกสร้างเพื่อเป็นศาสนสถานของพุทธศาสนาเถรวาทและเป็นนครรัฐทางพุทธศาสนามาตั้งแต่เริ่มแรก และเมื่อพิจารณาจากลักษณะทางศิลปกรรมของปราสาทในกลุ่มแรกที่เริ่มสร้างนั้น ก็พบว่ามีลักษณะศิลปะแบบบาปวนและนครวัดตอนต้นที่ผสมผสานกัน และเชื่อกันว่าได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปกรรมและคติทางศาสนาในอาณาจักรขอมในระยะต่อมาอีกด้วย คำว่า “ กมรเตงชคตวิมาย ” นักโบราณคดีแปลตามความหมายได้ว่า พระผู้ควรเคารพนับถือของปวงชนซึ่งมีนามว่า “ วิมาย ” เนื่องด้วยปราสาทพิมายเป็นพุทธสถาน การสร้างรูปประติมากรรมไตรโลกยวิชัยขึ้นเป็นเสนาบดีหรือองค์บริวาร เมื่อ พ.ศ.1651 แสดงว่าพระพุทธรูปประติมากรรม วิมาย นี้ย่อมต้องมีอยู่แล้วและเชื่อว่าอยู่ที่ปราสาทประธานเพราะเป็นสิ่งสำคัญของสถานที่ แต่เนื่องจากไม่มีการขุดค้นพบพระพุทธรูปประติมากรรมดังกล่าวทั้งสองจึงเป็นเหตุให้นักโบราณคดีไม่อาจกำหนดลงไปได้ว่าปราสาทพิมายแห่งนี้สร้างขึ้นมาตั้งแต่สมัยใด จากหลักฐานชิ้นส่วนจารึกอักษรขอมโบราณ ภาษาสันสกฤต ซึ่งพบที่มุมตะวันตกเฉียงใต้ของปราสาทประธาน ที่กล่าวถึงพระนามของพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 ปีมหาศักราช 958 และ 968 (พ.ศ.1579 และ 1589) อาจสันนิษฐานว่าจารึกแผ่นนี้น่าจะเป็นจารึกที่ประจำอยู่ที่ปราสาทประธาน ซึ่งแสดงถึงอายุของปราสาทพิมายและคงทำขึ้นในระยะแรกเริ่มที่สร้างปราสาทพิมาย แต่เนื่องจากปราสาทพิมายเป็นศาสนสถานที่มีอาณาเขตกว้างขวางใหญ่และสร้างด้วยหินทรายและศิลาแลงซึ่งต้องใช้กำลังคนจำนวนมาก ใช้ระยะเวลาก่อสร้างที่ยาวนานจึงได้มีการสร้างหรือบูรณะเพิ่มเติมเป็นระยะ ๆ เรื่อยมาจนถึงรัชสมัยของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7



ภาพที่ 11 แสดงภาพจารึกปราสาทพิมาย

ที่มา : ผู้วิจัย, 2560

ในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ได้ทรงสร้างปราสาทขึ้นอีก 2 องค์ ในบริเวณปราสาทพิมาย คือ ปราสาทพรหมทัตและปราสาทหินแดง รวมทั้งพระพุทธรูปขนาดปรกตามคติมหายาน เชื่อกันว่าเป็นองค์หนึ่งในจำนวน 23 องค์ที่ได้ทรงสร้างขึ้นในเมืองสำคัญต่าง ๆ ที่พระราชอาณาจักรของพระองค์ เพื่อถวายแด่พระชัยพุทธมหานาถ นอกจากนี้พระองค์ยังทรงให้สร้างกำแพงเมืองและประตูเมืองล้อมรอบเมืองพิมาย ปรับปรุงเส้นทางราชมรรคา สร้างอโรคยาศาล และที่ทักคนเดินทางจากเมืองพระนครมายังเมืองพิมาย และทรงสถาปนารูปประติมากรรมของพระองค์ และพระนางชัยจรัสเทวี พระมเหสีของพระองค์ไว้ที่เมืองพิมายด้วย การบูรณะปรับปรุงเมืองในรัชสมัยของพระองค์นี้คงไม่ใช่มีแค่เมืองพิมายเมืองเดียวจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พระองค์ทรงโปรดให้สร้างศาสนสถานอีกหลายแห่งและเชื่อว่าคงมีการระดมไพร่พลและทรัพยากรน้อยใหญ่ทั่วพระราชอาณาจักรมาสร้างปราสาทตามพระราชประสงค์ให้แล้วเสร็จ แต่ด้วยจำนวนปราสาทที่ทรงให้สร้างนั้นมีขนาดใหญ่และจำนวนมากหลายแห่งรวมถึงปราสาทพรหมทัตจึงสร้างไม่เสร็จกระทั่งพระองค์สวรรคตเสียก่อน

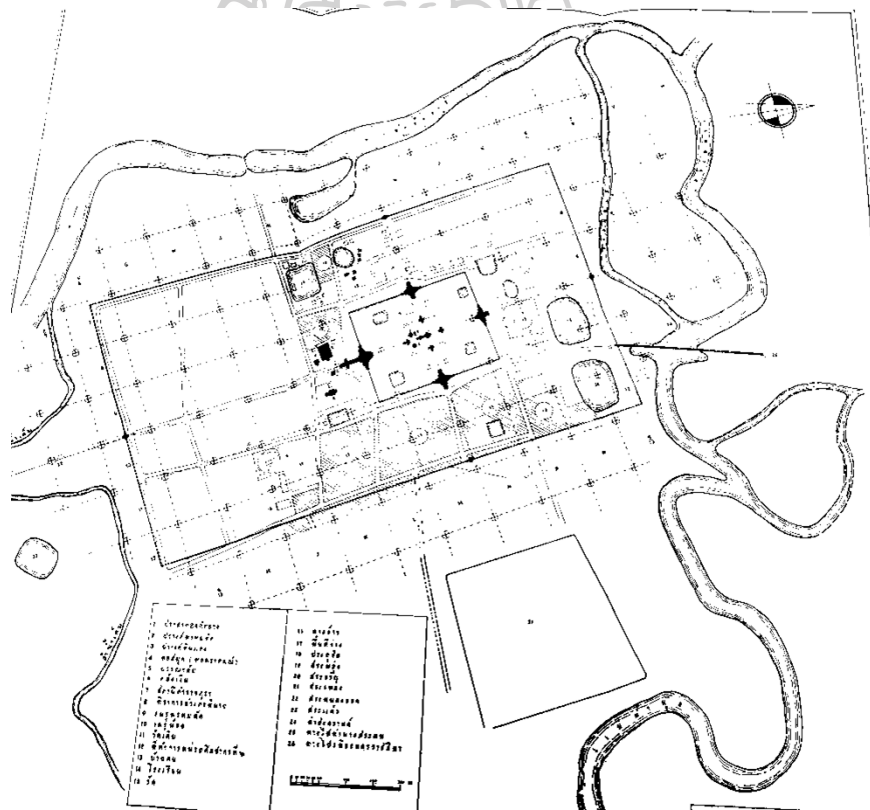
3.1 คติความเชื่อในการสร้างปราสาทพิมาย

ชื่อของเมืองพิมายตามหลักฐานจากจารึกปราสาทพระขรรค์ เรียกว่า วิมายะปุระ นักวิชาการหลายท่านให้ความเห็นว่า วิมายะ หมายถึงผู้ปราศจากมายา ปุระ หมายถึง เมือง เมื่อเรียกและอนุมานก็จะได้ว่า ที่สถิตแห่งพระผู้ปราศจากมายา อันหมายถึงพระพุทธรูปเจ้านั่นเอง และปราสาทพิมายคงจะสร้างก่อนปี พ.ศ. 1651 (ค.ศ. 1108) ซึ่งกรอสลีเย (Bernard Philippe Groslier. 2506 : 1) สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 6 (พ.ศ. 1623 – 1650) เนื่องจากเมืองพิมายเป็นราชธานีของพระองค์มาก่อน โดยพระองค์โปรดให้สร้างปราสาทพิมายเพื่ออุทิศถวายแด่บรรพบุรุษในราชวงศ์มหินทรปุระ ซึ่งนักวิชาการสันนิษฐานว่าบรรพบุรุษของพระองค์นับถือพุทธศาสนามหายาน ซึ่งนักวิชาการบางส่วนเห็นแย้งว่า ปราสาทพิมายเป็นศาสนสถานของพุทธศาสนามหายาน ต้นตระกูลมาตั้งแต่แรกสร้างไม่ใช่พุทธศาสนามหายานแบบทั่วไป ประธานของศาสนสถานซึ่งเป็นพระพุทธรูปขนาดปรกศีลามีพระนาม “กมรเตงชคตวิมายะ” รูปแบบการสร้างปราสาทก็ล้วนแฝงไปด้วยหลักปรัชญาของต้นตระกูล การสรุปว่าปราสาทพิมายสร้างเนื่องพุทธศาสนามหายาน นั้นด้วยโดยสวนมากไม่เข้าใจว่าปรัชญาและรูปแบบของพุทธศาสนาเถรวาทต้นตระกูลมีปรัชญาและจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน (พิริยะ ไกรฤกษ์, 2544 : 69-71)

พุทธศาสนามหายานต้นตระกูลเริ่มปรากฏในเขมรมาตั้งแต่สมัยพระเจ้าราเชนทรวรมัน (พ.ศ. 1474 – 1511) เพราะจารึกปราสาทเบ็ญเจียนโตกลาวถึงพระโลเกศวรและนางปรัชญาปารมิตา ผู้ประทานกำเนิดพระชินพุทธะและธาตุทั้ง 5 ในไตรโลก78 นอกจากนี้จารึกบานสับบาก อำเภอบึงสามพัน จังหวัดนครราชสีมา ใน พ.ศ. 1609 โตกลาวถึงพระปาญจสุคต ซึ่งคือ พระชินพุทธะในมหายานต้นตระกูล และยังกล่าวถึงคัมภีร์ศรีสมาจะซึ่งเป็นชื่อของคัมภีร์ศรีคุหยสมาจต้นตระกูล เป็นคัมภีร์เกาสุดที่พระพุทธรูปประธานใหญ่กับพุทธสมาคม และเป็นตนตำรับของต้นตระกูลจารึกทั้งสองหลักแสดงให้เห็น

เห็นว่าพุทธศาสนาลัทธิวัชรยานได้มีการวางรากฐานในอารยธรรมเขมรมาตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 15 และคงแผ่ขยายอิทธิพลเข้ามาในเขตที่ราบสูงโคราชช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 17

สุริยวุฒิ สุขสวัสดิ์ ม.ร.ว. (2537 : 40) ให้ความเห็นว่าเมืองพิมายน่าจะเป็นเมืองศูนย์กลางของพุทธศาสนามหายานตันตระและเป็นเมืองปิตุภูมิของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 เนื่องจากปรากฏการสร้างโอโรคยาศาลตามแนวเส้นทางราชมรรคามาจนถึงเมืองพิมาย ตามข้อสันนิษฐานแล้ว การที่ให้ความสำคัญกับเมืองพิมายอาจจะนำไปสู่การรับเอาคตินิยมและแนวคิดปรัชญาของมหายานตันตระไปใช้ด้วย เห็นได้จากภายหลังพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ทรงครองราชย์พระองค์ได้โปรดให้ย้ายศูนย์กลางความเชื่อทางศาสนาจากพนมบาเค็งมายังปราสาทบายน และสถาปนาพุทธศาสนามหายานตันตระเป็นศาสนาประจำอาณาจักรแทนลัทธิไวศณพนิกาย พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ทรงประกาศพระองค์เป็นพระพุทธเจ้ามีชีวิตหรือพระโพธิสัตว์พระองค์จึงทรงให้กำหนดแผนผังปราสาทให้มีรูปแบบมณฑล (Mandala) ตามคติตันตระ

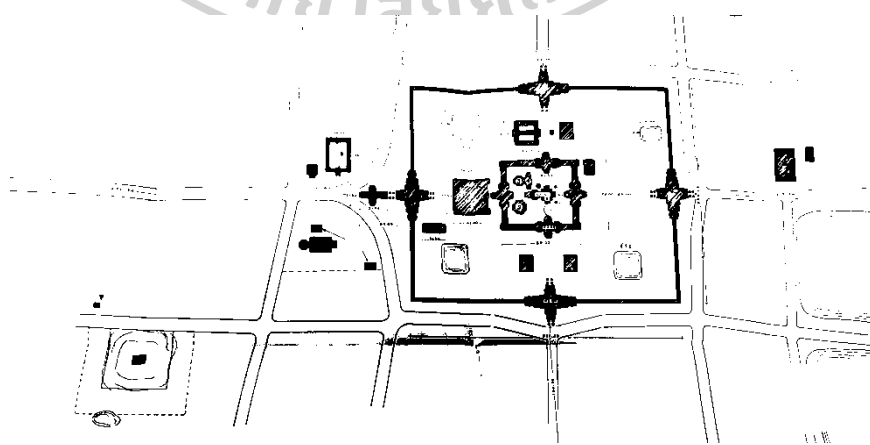


ภาพที่ 12 แสดงแผนผังเมืองพิมาย

ที่มา : สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ, 2534

รูปแบบลักษณะการวางผังของปราสาทพิมายมีความแตกต่างจากปราสาทหินในอารยธรรมเขมรโบราณโดยทั่วไปซึ่งมักหันหน้าไปทางทิศตะวันออก แต่ปราสาทพิมายมีการวางผังที่

พิเศษออกไป คือหันหน้าไปทางทิศใต้โดยเบนจากทิศใต้ไป 20 องศาตะวันตก ซึ่งไม่มีปราสาทองค์ใดในอารยธรรมเขมรที่หันหน้าไปทางทิศใต้ ลักษณะเฉพาะเช่นนี้นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่าเป็นการวางผังเพื่อให้สอดคล้องและรับกับแนวถนนที่ตัดมาจากเมืองพระนคร (สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ, 2534) ในขณะที่ สุจิตต์ วงษ์เทศ (2561) ให้ความเห็นว่าการที่ปราสาทพิมายหันหน้าสู่ทิศใต้ไม่น่าจะเกี่ยวกับการสร้างให้รับกับแนวถนนโบราณที่มุ่งหน้าสู่เมืองพระนครหลวง เนื่องแนวถนนโบราณมีมาก่อนแล้ว และในยุคเริ่มแรกสร้างเมืองพิมายนั้นสถานะของเมืองพิมายภายใต้การปกครองของราชวงศ์มหัศจรรย์ไม่ได้ขึ้นต่อเมืองพระนครหลวง การหันหน้าสู่ทิศใต้จึงเชื่อว่าน่าจะเกี่ยวกับคติความเชื่อในพุทธศาสนาหายานตันตระยาน ซึ่งตามรูปแบบการสร้างเมืองมักจะมีการสถาปนาศาสนสถานประจำเมืองขึ้นมาก่อนแล้วจึงขยายขอบเขตเมืองออกไปในแต่ละด้าน ในขณะที่ ศศิธร จันทรีใบ (2545 : 31-32) : ซึ่งศึกษาเรื่องการออกแบบปราสาทหินพิมายได้ให้ข้อคิดเห็นว่า การวางผังของปราสาทหินพิมายเป็นคติที่ใช้แกนเหนือ-ใต้ที่เท่าเทียมกับแกนดิ่งของโลกเป็นแกนในการออกแบบ ต่างจากการใช้ดวงอาทิตย์เป็นแกน ซึ่งลักษณะนี้ตามคัมภีร์พฤษทวารณยกะอุปนิษัท กล่าวว่า สุริยทวารซึ่งเป็นทั้งประตูแห่งชีวิตและประตูแห่งความตายในระบบแกนเหนือ-ใต้นั้นตั้งอยู่บนพื้นโลกชั่วเหนือเท่ากับจุดทิศเหนือบนแผนผัง “เป็นตำแหน่งที่ตั้งของประตูแห่งทวยเทพที่เปิดเข้าสู่เส้นทาง (เทวยาน) ที่นำทวยเทพไปสู่แดนเหนือโลก” ส่วนทิศใต้เป็นที่ตั้งของประตูแห่งบรรพบุรุษหรือประตูที่ผ่านไปสู่เส้นทางของบรรพบุรุษ (ปิตรยาน) ที่นำกลับไปสู่ภายในจักรวาล” การใช้สัญลักษณ์ระบบนี้ก็สอดคล้องกับวิธีการหลุดพ้นหรือบรรลุนิพพาน คือ ผู้รู้จะผ่านเข้ามาทางประตูบรรพบุรุษและทะลุออกไปที่สุริยทวารโดยไม่กลับมาอีก แต่ผู้โง่เขลาจะถอยหลังกลับไปสู่ประตูบรรพบุรุษอีกเพื่อไปเกิดใหม่ในภพภูมิอื่นที่สูงกว่าเป็นคติสัญลักษณ์ใหม่ที่ราชวงศ์มหัศจรรย์ใช้เป็นความหมายเพื่อประกาศความเป็นอิสระจากอำนาจศูนย์กลางที่เมืองพระนครนั่นเอง



ภาพที่ 13 แสดงแผนผังปราสาทพิมาย

ที่มา : สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ, 2534

โครงสร้างปราสาทพิมายเป็นการวางผังแบบยึดศูนย์กลางเป็นปฐมมีกำแพงล้อมเป็นรูปสี่เหลี่ยม โดยใช้แกนประธานในแนวทิศเหนือ-ใต้ และใช้แกนรองในทิศตะวันออก-ตะวันตก ลักษณะโครงสร้างผังของปราสาทหินพิมายประกอบด้วยกำแพงรูปสี่เหลี่ยม 2 ชั้น ชั้นในเป็นระเบียงคดหินทรายล้อมรอบปราสาทประธาน และปราสาทศิลาแลง 2 องค์ ที่สร้างในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 โคปุระชั้นในทั้ง 4 ด้านตั้งอยู่ตามแนวแกนที่ถูกกำหนดโดยศูนย์กลาง ส่วนชั้นนอกเป็นกำแพงแก้วหินทรายล้อมกลุ่มผังภายในไว้ทั้งหมด โคปุระชั้นนอกทั้ง 4 ด้านอยู่ตามจุดกึ่งกลางของแต่ละด้าน และยังอยู่ในตำแหน่งแนวแกนทั้งสิ้นด้าน ทางเข้าหลักเป็นทางเดินรูปกากบาท ที่มุมทั้งสี่มีสระน้ำรูปสี่เหลี่ยมอยู่ทั้งสี่มุม และด้านทิศตะวันตกมีอาคารที่เรียกว่า บรรณาลัย ตั้งอยู่ 2 หลัง โดยวางเรียงกันในแนวเหนือ-ใต้

ลักษณะทางเดินรูปกากบาทนี้เป็นเหมือนตัวเชื่อมระหว่างแนวล้อมทั้งสองชั้นเข้าเป็นผังเดียวกัน และเป็นตัวนำเขาไปสู่ภายในศูนย์กลางของปราสาท ซึ่งลักษณะเช่นนี้เป็นเอกลักษณ์ของปราสาทหินพิมายที่สงอิทธิพลกลับไปยังศูนย์กลางที่ปราสาทนครวัด และปราสาทเขาพนมรุ้งในสมัยต่อมา นอกจากนี้แล้วสระรูปสี่เหลี่ยมทั้ง 4 มุม แม้สร้างใหม่ในสมัยอยุธยา แต่ก็ไม่ได้ทำให้โครงสร้างผังปราสาทโดยรวมสูญหายไป กลับยังเป็นตัวผสมผสานแนวล้อมทั้งสองชั้นเข้าหากันและยังเป็นตัวควบคุมที่วางภายในอีกด้วย เนื่องจากได้มีการออกแบบและวางตำแหน่งที่ตั้งตามวัฒนธรรมเขมรเดิม ส่วนทางด้านทิศเหนือระหว่างระเบียงคดที่สองเป็นที่วางจำนวนมากซึ่งเป็นสวนชวยพยุง โครงสร้างผังทั้งหมดไว้ด้านหน้า โคปุระชั้นนอกทางทิศใต้ซึ่งเป็นทางเข้าหลักสู่ศาสนสถานโคปุระวิจิตรการนำเขาที่เน้นให้เห็นความสำคัญของแนวแกนประธานมากยิ่งขึ้น โดยการใช้สะพานนาครเป็นตัวนำเข้าสู่ผังภายในทั้งหมดไว้ ทำให้โครงสร้างผังทั้งหมดของปราสาทหินพิมายมีความลงตัวและสมดุลยิ่งขึ้นเมื่อพิจารณาจากผังบริเวณของปราสาทพิมายและจากทำเลที่ตั้งแล้วกล่าวได้ว่าเป็นแผนผังตามคติจักรวาลในพุทธศาสนาที่มีศูนย์กลางคือเขาพระสุเมรุ ที่มีทิวเขาล้อมรอบหลายชั้น และสุดท้ายก็เป็นมหาสมุทรที่ล้อมจักรวาลทั้งหมดไว้ ขณะเดียวกันแผนผังของปราสาทที่เป็นระเบียงคดล้อมรอบปราสาทประธานนี้ ก็ยังแสดงให้เห็นถึงการไขมณฑลในการออกแบบตามคติของพราหมณ์ด้วย ซึ่งแม้ว่าพระเจ้าชัยวรมันที่ 6 จะทรงนับถือพุทธศาสนาก็ตามแต่พระองค์ทรงไม่ได้อุดทิ้งศาสนาพราหมณ์หรือปฏิเสธไปเลยทีเดียว (สุริยวุฒิ สุขสวัสดิ์, ม.ร.ว., 2536 : 81-82)

ตำแหน่งที่ตั้งของปราสาทประธานคือตำแหน่งที่ตั้งของเขาพระสุเมรุที่อยู่ศูนย์กลางของจักรวาลในเชิงสัญลักษณ์ ปราสาทประธานจึงเป็นอาคารที่มีศักดิ์สูงสุดใดในโครงสร้างผังทั้งหมด ปราสาทประธานเป็นปราสาทแบบที่มีซุ้มทิศทั้ง 4 ด้าน และมีมณฑปอยู่ด้านหน้าซึ่งเป็นรูปแบบปราสาทในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 16 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 17 คือ ช่วงศิลปะเขมรแบบบาปวนตอนนครวัด ปราสาทประธานสร้างด้วยหินทรายสีขาวมีความสูง 28.5 เมตร ซึ่งเมื่อมองดูจากทิศตะวันตก

เฉียงเหนือและทิศตะวันออกเฉียงเหนือจะเห็นรูปทรงของปราสาทได้ชัดเจนที่สุด คือ เป็นรูปทรงสูง และโค้งเข้าหาส่วนยอด องค์ปราสาทประธานสร้างอยู่บนฐานสูงที่ประกอบด้วยฐานเขียงและฐานบัว เป็นชั้นๆ ซึ่งแต่ละชั้นมีการสลักลวดลายต่างๆ และเน้นศักดิ์ของส่วนวิมาน โดยออกแบบให้ส่วนวิมาน วางอยู่บนฐานบัวอีกชั้นหนึ่งและสลักลวดลายจนมาถึงผนังของเรือนธาตุที่มีลักษณะเป็นอาคารรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสย่อมุม มีมุขยื่นออกไปแต่ละด้าน หน้ามุขมีบันไดและประตูเข้าสู่ภายในห้องครรภคฤหะ ยกเว้นด้านทิศใต้ที่ผนวกเอามุขเป็นส่วนหนึ่งของมุขกระสันเชื่อมกับมณฑปซึ่งเป็นอาคารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีมุขเล็ก ๆ 3 ด้าน มีบันไดและประตูอยู่หน้ามุข ยกเว้นด้านทิศใต้ที่ไม่มีบันได

3.2 พัฒนาการด้านศิลปกรรมของปราสาทหินพิมายและเมืองพิมาย

องค์ประกอบสถาปัตยกรรมของปราสาทหินพิมายอยู่ที่การจัดวางตำแหน่งภาพสลักที่ปราสาทประธาน ซึ่งเป็นระบบที่แสดงให้เห็นถึงคติสัญลักษณ์ของจักรวาลและมณฑลที่ซ้อนกันอยู่ถึง 3 ระบบ คือ ระบบการจัดผังแบบห้วงที่แบ่งเนื้อหาในคติพุทธศาสนาอยู่ภายในปราสาท ซึ่งเป็นแกนสำคัญของความหมายเชิงสัญลักษณ์ ส่วนเนื้อหาในคติพราหมณ์จะอยู่รอบนอกตัวปราสาท ระบบที่สองคือการจัดผังตามแนวแกน โดยการกำหนดให้ทับหลังประดับทิศเหนือและทิศใต้ภายในปราสาทมีความสัมพันธ์กับคติการวางผังในแกนเหนือ-ใต้ ที่กำหนดให้ทิศใต้เป็นประตูทางเข้าสู่จักรวาล และประตูทางทิศเหนือเป็นทางออกจากจักรวาล ซึ่งหมายถึง การบรรลุนิพพาน และระบบสุดท้าย คือการจัดผังแบบการกำหนดตำแหน่ง โดยการวางทับหลังประดับภายในทิศตะวันออกและทิศตะวันตกตามมณฑลของพระชินพุทธะ และการวางภาพสลักที่กลีบขนุนรูปเทพเจ้าประจำทิศซึ่งเป็นผู้ดูแลรักษาทิศทั้งสี่บนสวรรค์

การออกแบบศิลปกรรมที่มีความซับซ้อนในการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ของปราสาทหินพิมายนี้ ถือเป็นจุดสุดยอดของการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมด้วยฝีมือและสติปัญญาของมนุษย์ในการเนรมิตอาณาจักรของเทพเจ้าตามความเชื่อทางศาสนาให้ออกมาเป็นสิ่งที่สัมผัสได้ การออกแบบจักรวาลจำลองด้วยการใช้ระบบสัญลักษณ์ที่ซ้อนทับกันหลายระบบ ทั้งโดยการวางทิศทางของปราสาทให้เปรียบเสมือนเป็นกงล้อแห่งจักรวาลหรือการวางแผนผังปราสาทให้เป็นจักรวาลส่วนย่อยหรือจุลจักรวาลหนึ่ง หรือการวางผังองค์ประกอบสถาปัตยกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงคติจักรวาลในพุทธศาสนา ตลอดจนการเลือกทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมแก่การเนรมิตจักรวาลขึ้นบนโลกมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องย้ำให้เห็นถึงจุดประสงค์ของการสร้างปราสาทหินพิมายขึ้นเพื่อให้เป็นสัญลักษณ์ของจักรวาลทั้งสิ้น (ศศิธร จันทรีไพบ, 2545 : 91)

4 แหล่งประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณีของเมืองพิมาย

4.1 แหล่งประวัติศาสตร์ โบราณสถานของเมืองพิมาย

แหล่งประวัติศาสตร์และโบราณคดีของเมืองพิมายที่ได้รับการขึ้นทะเบียนจากกรมศิลปากร โดยมีจำนวน 20 แหล่ง เชื่อมโยงกันทั่วเขตเมืองเก่า ดังนี้

ชื่อแหล่งโบราณคดี	ความสำคัญ
เมืองพิมาย	เมืองพิมายมีอายุเก่าแก่ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ราว 2,000 ปี ในยุคเหล็กและพัฒนาการในยุคอารยธรรมทวารวดี ราวพุทธศตวรรษที่ 11-16 มีโบราณสถานสำคัญหลายแห่งในเมืองพิมาย ได้แก่
<p>ขุมประตุมืองและคูเมือง 5 แห่ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - กองศิลาแลงประตูตะวันออก - ขุมประตูตะวันตก (ประตูหิน) - ขุมประตูทิศเหนือ(ประตูผี) - ขุมประตูชัย - คูเมืองพิมาย 	<p>ประตูเมืองพิมายมีอยู่สี่ทิศ โดยมีประตูชัยอยู่ทางด้านทิศใต้ของปราสาทหินพิมายรับกับถนนโบราณที่ทอดมาจากเมืองพระนครในเขมร มีแผนผังการก่อสร้างเหมือนกันทุกประตู โดยมีคูน้ำล้อมรอบทุกทิศสันนิษฐานว่าคงได้รับการก่อสร้างเพิ่มเติมขึ้นภายหลังสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ราวพุทธศตวรรษที่ 18</p>
<p>ปราสาทและโบราณสถาน 2 แห่ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปราสาทหินพิมาย - กุฏิฤาชี - ทำนางสระผม 	<p>ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปราสาทหินพิมาย ซึ่งสร้างขึ้นในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 6 ราวพุทธศตวรรษที่ 16 และได้รับการปรับปรุงเพิ่มเติมในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ราวพุทธศตวรรษที่ 18 เป็นต้นแบบของปราสาทนครวัดและมีขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย สร้างเนื่องในศาสนาพุทธมหายาน - กุฏิฤาชี เป็นอโรคยาศาลสถานพยาบาลในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ราวพุทธศตวรรษที่ 18 - ทำนางสระผม สร้างในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ราวพุทธศตวรรษที่ 18 โดยใช้เป็นพลับพลาลงทรงสำหรับกษัตริย์ก่อนเข้าสู่เมืองพิมาย
<p>สระน้ำโบราณ 4 แห่ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สระแก้ว - สระขวัญ - สระพลุ่ง - สระโบสถ์ 	<p>เป็นสระที่ขุดขึ้นเพื่อกักเก็บน้ำไว้อุปโภคบริโภค บริเวณเมืองพิมายมีบารายอยู่หลายแห่ง ที่อยู่ในกำแพงเมืองคือ สระแก้ว สระพลุ่ง และสระขวัญ นอกกำแพงเมืองคือ สระโบสถ์ อยู่ทางทิศตะวันตก</p>

ชื่อแหล่งโบราณคดี	ความสำคัญ
โบราณสถานอื่น - แนวถนนโบราณบริเวณภูมิลิณี - แนวถนนโบราณบริเวณท่านาง สระผม	โบราณสถานเหล่านี้ได้แก่ - แนวถนนโบราณซึ่งเป็นถนนที่เชื่อมต่อการเดินทางจากเมือง พระนครของเขมรในอดีตมาสู่เมืองพิมายซึ่งเรียกว่า “ราช มรรคา”
- เมรุน้อย - เมรุพรหมทัต	- เมรุน้อยและเมรุพรหมทัต เป็นสถูปสูงใหญ่บนเนินดินสร้าง จากอิฐ มีข้อสันนิษฐานสองแบบว่าสร้างในสมัยทวารวดีและ สร้างเพิ่มเติมในสมัยอยุธยาตอนปลาย
- สระน้ำโบราณในปราสาทหิน พิมาย 4 แห่ง	- สระน้ำโบราณภายในปราสาทหิน พิมาย ถูกขุดขึ้นในสมัย อยุธยาตอนปลาย เป็นที่ตั้งของวัดต่างๆ ปัจจุบันย้ายออกไป สร้างนอกเขตปราสาท
- หนองบอน	- เป็นแหล่งขุดค้นชุมชนโบราณยุคเหล็ก สมัยก่อน ประวัติศาสตร์ ราว 2,000 ปีก่อน ปัจจุบันอยู่ในเขต บ้านราชภู
- โบราณสถาน วัดโคก	- ลักษณะเป็นศาสนสถานที่ตั้งอยู่กลางบารายเก่าเมือง พิมาย อายุราวพุทธศตวรรษที่ 15 – 18

ที่มา : กาญจนาคกริรมย์, 2559 : 60-61

4.2 วัฒนธรรมและประเพณีของเมืองพิมาย

นับจากอดีตชาวพิมายยึดถือจารีตประเพณี คำสอน ของบรรพบุรุษสืบทอด
ต่อเนื่องกันมาเป็นวัฒนธรรมประเพณีจนถึงปัจจุบัน ก็มีการพัฒนาตัดแปลงให้เข้ากับเหตุการณ์และ
ช่วงเวลาแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดีเหตุนี้เองคงจะเป็นส่วนหนึ่งที่เมืองพิมายยังคงมีผู้คนอยู่อาศัยแะ
เวียนเดินทางสัญจรไปมาตั้งแต่อดีตจนถึงทุกวันนี้ จากการเก็บข้อมูลวัฒนธรรมประเพณีของชาวพิมาย
สามารถแบ่งได้ ดังนี้

4.2.1 วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องด้วยความเชื่อและพิธีกรรม

4.2.1.1 พิธีบวงสรวงปราสาทพิมายประจำปี เป็นพิธีกรรมประจำปี
ของเมืองพิมายที่จะจัดขึ้นที่บริเวณปราสาทประธานภายในปราสาทพิมาย ในช่วงปลายเดือนธันวาคม

ของทุกปีโดยจะมีการตั้งเครื่องสักการะบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ปกปักรักษาศาสนสถานและเมืองพิมาย ในช่วงเช้าจะมีพิธีทำบุญตักบาตรข้าวสารอาหารแห้งบริเวณหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมายและในช่วงเย็นจะมีพิธีกรรมแบบท้องถิ่นและปัจจุบันผสมผสานแบบพราหมณ์ในการบวงสรวงศาสนสถาน และมักจะมีพิธีประทับทรงของสิ่งศักดิ์สิทธิ์องค์ต่าง ๆ เมื่อเสร็จพิธีจะมีการแจกจ่ายสิ่งของเป็นทานให้กับประชาชนเพื่อเป็นสิริมงคล ความเป็นมาของประเพณีดังกล่าวไม่ปรากฏหลักฐานว่าเริ่มต้นเมื่อใด แต่ถ้าพิจารณาจากหลักฐานจารึกบนกรอบประตูระเบียงคตด้านทิศใต้ของปราสาทพิมาย ในจารึกตอนหนึ่งได้กล่าวถึงปีมหาศักราช 1031 (พ.ศ.1652) มีการทำพิธีสังฆจักรบุญมี ครบรอบปีโดยถวายข้าพระ สิ่งของและยังเอ่ยนามอาศรมนี้ว่า “ศรีวิเรนทราศรม” นอกจากนี้ยังข้อความที่กล่าวถึงเรื่องการบุญอีก เช่น

ในมหาศักราช 1031 (พ.ศ.1652) มีการถวายของแด่กมรเตงชคตเสนาบดีไตรโลกยวิชัยอีก ผู้ถวายคือกมรเตงอัญศรีวิกรม เพื่ออุทิศให้แก่ “พระมหากมรเตงอัญศรีธรณินทรวรมเทวะ”

มหาศักราช 1034 (พ.ศ.1655) เเตงตวนประสานบุตรพระกมรเตงอัญศรีวิเรนทราธิบตีวรมะ เมืองโฉกกุล ถวายของแด่กมรเตงชคตวิมาย (ศูนย์ศึกษาศิลปกรรมโบราณในเอเชียอาคเนย์, คณะโบราณคดี, 2552)

จากหลักฐานดังกล่าวสันนิษฐานว่าคงมีพิธีกรรมบวงสรวงสักการะศาสนสถานแห่งนี้สืบเนื่องต่อ ๆ กันมาเป็นเวลานานและคงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบตามความเหมาะสมของสังคมสมัย จากเดิมที่อาจเป็นพิธีกรรมแบบพุทธศาสนamahayan ต้นตระกูล เมื่อเขมรเสื่อมอำนาจลงและการเข้ามาของพุทธศาสนาแบบเถรวาท พิธีกรรมคงมีการปรับเปลี่ยนไปตามบริบทความเชื่อที่รับเข้ามาแทนที่และผสมผสานกับความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ วิญญาณของบรรพบุรุษอันเป็นความเชื่อแต่เดิมของชุมชนในแถบนี้มาก่อน ซึ่งได้หลอมรวมกันกลายเป็นพิธีกรรมรูปแบบพุทธพราหมณ์ ผี จนทุกวันนี้ อย่งไรก็ตามพิธีกรรมดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงความศรัทธาและความผูกพันของชาวพิมายที่มีต่อปราสาทพิมายในฐานะศูนย์กลางความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อบรรพบุรุษผู้สร้างเมืองพิมายที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงไป (ทิม นุชกลาง, สัมภาษณ์, 2560)



ภาพที่ 14 แสดงภาพพิธีบวงสรวงปราสาทพิมายประจำปี

ที่มา : เทศบาลตำบลพิมาย, พิธีบวงสรวงสักการะบูชาพระศิวะเทพและบูชาบรรพชนเมืองพิมาย. เข้าถึงเมื่อ 26 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://phimailocal.go.th/ข่าวสาร/พิธีบวงสรวงสักการะบูชา>

4.2.1.2 งานตรุษสงกรานต์และการบวงสรวงศาลหลักเมืองพิมาย ประเพณีสงกรานต์ของเมืองพิมายมีความคล้ายคลึงกันกับในแต่ละที่ซึ่งมีประเพณีรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ การละเล่นสาดน้ำสงกรานต์ แต่ส่วนการสงกรานน้ำพระนั้นจะจัดกันหลังจากเลยสงกรานต์ไปแล้วและเรียกว่าประเพณีสงกรานน้ำขอพรพระพุทธรูวิมาเย พระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์คู่เมืองพิมาย โดยจะจัดกันที่วัดเดิมซึ่งเป็นวัดที่ประดิษฐานพระพุทธรูวิมาเย หลวงพ่อดำ หลวงพ่อแดง อันเป็นพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ประจำเมือง ในกิจกรรมนั้นจะมีการก่อกองทรายถวายเป็นพุทธบูชา มีการทำบุญตักบาตรกระยาสารเพื่ออุทิศให้กับบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว ในช่วงเย็นจะมีการละเล่นของคนหนุ่มสาวในแต่ละคุ้มบ้านที่จะมารวมตัว เล่นสละบ้า ร้องเพลงรำโทน แต่ในปัจจุบันมักมีแต่กลุ่มผู้สูงอายุเท่านั้นที่ยังคงเข้าร่วมกิจกรรมนี้ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปความสนใจของเด็กรุ่นใหม่ลดลง (ทิมนุชกลาง, สัมภาษณ์, 2560) หลังจากนั้นก็มีพิธีสงกรานน้ำพระ รดน้ำผู้สูงอายุเพื่อขอพรในการเริ่มต้นสิ่งใหม่เมื่อเสร็จพิธีแล้วชาวพิมายก็จะเข้าไปสงกรานพระพุทธรูวิมาเยในวิหารเพื่อขอพรเป็นเสร็จพิธี

กิจกรรมในช่วงตรุษสงกรานต์อีกอย่างคือการสักการะศาลเจ้าพ่อหลักเมืองพิมาย ซึ่งจัดในช่วงวันที่ 14 เมษายน ของทุกปี ซึ่งศาลเจ้าพ่อหลักเมืองพิมายถือเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์อีกแห่ง โดยส่วนของหลักเมืองพิมายนั้นมีความแตกต่างกับหลักเมืองโดยทั่วไปโดยมีลักษณะเป็นหินศิลาทรายสีเหลี่ยมไม่ได้เป็นหลักที่สร้างจากไม้ และหากพิจารณาจากสถานะของ

เมืองพิมายที่เริ่มแรกสร้างขึ้นเป็นพุทธสถานประจำเมืองประกอบกับวัฒนธรรมเขมรโบราณเมื่อมีการสร้างปราสาทหินเป็นศาสนสถานประจำชุมชน ย่อมให้ศาสนสถานนั้นทำหน้าที่ประธานแห่งมณฑลของเมืองนั้น หลักเมืองพิมายจึงไม่น่าจะสร้างร่วมสมัยกับปราสาทพิมาย จากคำบอกเล่าต่อ ๆ กันมาจากคนรุ่นก่อนแต่เดิมนั้นหลักเมืองพิมายคงสร้างด้วยไม้มงคลเช่นเดียวกันกับที่อื่น ๆ แต่จะสร้างเมื่อใดไม่ปรากฏ ซึ่งมีการตั้งศาลหลักเมืองพิมายไว้ที่บริเวณกำแพงแก้ติโคปุระชั้นนอกทางทิศตะวันตกของปราสาทพิมาย กระทั่งพระเจ้าตากสินมหาราชยกทัพมาปราบปรามชุมนุมเจ้าพิมายของกรมหมื่นเทพพิพิธจึงมีการถอนหลักเมืองพิมายออกซึ่งไม่มีผู้ใดทราบว่าจะถูกเคลื่อนย้ายไปที่ใด และเพราะสาเหตุใดพระเจ้าตากจึงโปรดให้ถอนหลักเมืองนั้นออก หลังจากนั้นชาวเมืองพิมายจึงนำศิลาหินที่เป็นฐานตั้งของเสาหลักเมืองมาตั้งแทนที่พร้อมกับบูชาเสมือนเป็นหลักเมืองของพิมาย แต่เนื่องด้วยลักษณะกายภาพของหลักเมืองที่เป็นศิลาไม่ใช่เป็นหลักไม้และการรับเอาความเชื่อเข้ามาสถานะของศาลหลักเมืองจึงกลายเป็นศาลเจ้าพ่อหลักเมืองเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สำคัญยิ่งของเมืองพิมาย ก่อนที่จะมีการย้ายหลักเมืองมายังบริเวณปัจจุบันในช่วงที่สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง (ทิม นุชกลาง, สัมภาษณ์, 2560) อย่างไรก็ตามเรื่องกรรื้อถอนหลักเมืองของพระเจ้าตากสินนั้นยังไม่มีหลักฐานใด ๆ มาสนับสนุนเหตุการณ์นั้นว่าเกิดขึ้นจริงแต่ถ้าหากพิจารณาตามเหตุและผลอาจจะเป็นการทำลายอำนาจในแง่สัญลักษณ์ของนครรัฐโบราณในอดีตไม่ให้เกิดกำเริบเสิบสานนั่นเอง พิธีกรรมที่จัดขึ้นในการบวงสรวงเจ้าพ่อหลักเมืองในช่วงวันตรุษสงกรานต์ที่นอกจากจะมีพิธีทำบุญแล้วยังมีพิธีกรรมประทับทรงของเจ้าพ่อพระพิมายในทุก ๆ ปีอีกด้วย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ลูกหลานชาวพิมายได้เข้ามาขอขมาต่อวิญญาณของบรรพบุรุษ



ภาพที่ 15 แสดงภาพศาลเจ้าพ่อหลักเมืองพิมาย

ที่มา :เจ้าพ่อหลักเมืองพิมาย. เข้าถึงเมื่อ 21 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

<https://phimai.wordpress.com/tag/เจ้าพ่อหลักเมืองพิมาย/>

4.2.2 วัฒนธรรมและกิจกรรมประเพณีของเมืองพิมาย

4.2.2.1 การแข่งขันเรือยาวประเพณีพิมาย

วิถีชีวิตคนพิมายนับแต่อดีตจะผูกพันอยู่กับสายน้ำ นอกจากแม่น้ำมูลซึ่งเป็นแม่น้ำสายหลักแล้ว ยังมีลำน้ำอีกหลายสายที่เชื่อมต่อกับแม่น้ำมูล เช่น ลำจักราช ลำสระจัน ลำนางเหริญ ลำวังหิน และลำน้ำเค็ม เป็นต้น รวมทั้งมีคูคลองเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายทั่วบริเวณรอบเมืองพิมาย การเดินทางติดต่อกันแต่โบราณ จึงใช้ทางน้ำเป็นเส้นทางคมนาคมอีกเส้นทางหนึ่ง คนพิมายสมัยก่อนส่วนใหญ่จะมีเรือประจำบ้าน โดยใช้เรือพายเพื่อกิจกรรมหลากหลายในชีวิตประจำวัน บางครั้งก็พายประลองความเร็วกันอย่างสนุกสนาน จนก่อกำเนิดเป็นการแข่งเรือยาว และอนุรักษ์ไว้พร้อมกับพัฒนาสืบเนื่องมา กลายเป็น "ประเพณีแข่งเรือยาวเนื่องในงานเทศกาลเที่ยวพิมาย" ณ ปัจจุบัน

การแข่งเรือยาวที่อำเภอพิมาย น่าจะมีมานานกว่าร้อยปี ซึ่งก่อนหน้านี้คงเป็นการแข่งแบบสนุกสนานระหว่างกลุ่มมิตรสหายหรือคุ้มบ้านใกล้เคียงกันในหน้าเทศกาลทอดกฐินหลังออกพรรษาซึ่งเป็นช่วงฤดูน้ำหลาก โดยใช้เรือขุดขนาดเล็กไม่เกิน 6 ฝีพาย เพราะเป็นเรือที่ใช้ประจำบ้านกันอยู่แล้ว ต่อมาเมื่อสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ สมเด็จพระพันปีหลวง จะเสด็จประพาสชมปราสาทพิมายและไทรงามที่อำเภอพิมาย ในช่วงปี พ.ศ. 2453 คณะกรรมการเมืองนครราชสีมาและคณะกรรมการอำเภอพิมายจึงได้เตรียมการรับเสด็จอย่างสมพระเกียรติเนื่องในวโรกาส ที่มีพระราชวงศ์ชั้นสูงสุดเสด็จประพาสเมืองพิมายเป็นครั้งแรก ซึ่งถือว่าเป็นการพัฒนาพื้นที่ในตัวเมืองพิมายครั้งยิ่งใหญ่ นับแต่ก่อตั้งเป็นอำเภอพิมาย เมื่อ พ.ศ. 2443 โดยมีพระภักดีขันธสีมา (เหม) นายอำเภอพิมายคนที่ 4 เป็นนายอำเภอในขณะนั้น สำหรับการเตรียมการรับเสด็จสมเด็จพระพันปีหลวง ทางกรมได้เตรียมการตลอดปี พ.ศ. 2453 โดยมีการปรับปรุงพัฒนาหลายด้าน ดังนี้

1) ตัดถนนจากตัวเมืองนครราชสีมา (เส้นทางสายเก่า) ผ่านจอหอตลาดแค เข้าสู่ตัวเมืองพิมาย ที่ท่าสงกรานต์ (สมัยนั้นยังไม่มีสะพานข้าม) โดยตั้งชื่อว่า "ถนนเพชรมาตุคลา" (เป็นถนนดิน สันนิษฐานว่าทรงเสด็จพระราชดำเนินจากตัวเมืองโคราชมาพิมายโดยขบวนเกวียน)

2) ตัดถนนสายใหม่ภายในตัวเมืองพิมายพร้อมกับปรับปรุงขยายเส้นทางเก่า (ทางเกวียน) ที่คับแคบ รวมทั้งสิ้น 15 สาย พร้อมทั้งตั้งชื่ออย่างเป็นทางการ ได้แก่ ถนนราชชนนีลีลา ถนนจอมสุตาเสด็จ ถนนท่าสงกรานต์ ถนนอนันท์พินิจดา ถนนบุษยยันต์ ถนนอัษฎางค์ ถนนวนปรารงค์ ถนนยางใหญ่ ถนนสมัยรุจี ถนนนิโครธโคทา ถนนอาร์ักษ์ศักดิ์สิทธิ์ ถนนชมสระ ถนนพระศรีโบราณ ถนนสุริยาอุทัย และถนนสุริยาอัสดง เป็นถนนดินทั้งหมด (ยกเว้นถนนจอมสุตาเสด็จ

จากสะพานนาคราษัตริย์ด้านหน้าปราสาทพิมายไปถึงประตูชัย ซึ่งยังมีร่องรอยปูพื้นด้วยศิลาแลงซึ่งสร้างในสมัยขอม)

3) ย้ายวัดซึ่งอยู่ภายในบริเวณกำแพงปราสาทพิมายทั้ง 4 มุม ออกมาอยู่บริเวณด้านนอก โดยสร้างขึ้นใหม่ 3 วัด มี

3.1) วัดใหม่ประตูชัย ขุนนเรศนรากร เป็นผู้บริจาคที่ดิน ให้จำนวน 9 ไร่

3.2) วัดปุง (คำว่า "ปุง" หมายถึง ที่ลุ่มน้ำท่วมขัง) เดิมมีพื้นที่ประมาณ 5 ไร่ ต่อมาหลวงพิมลพิมายการ (ต้นตระกูลพงษ์พิมาย) ได้บริจาคที่ดินเพิ่มเติมประมาณ 4 ไร่ จึงเปลี่ยนชื่อเป็น"วัดบูรพาพิมล"

3.3) วัดยาง อยู่บริเวณสำนักงานไปรษณีย์จนถึงศูนย์ดับเพลิงเทศบาล ต่อมากลายเป็นวัดร้างและถูกยุบทิ้งเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2478 ส่วนวัดอื่น ๆ ที่สร้างก่อน พ.ศ. 2453 มี 3 วัด ได้แก่

3.4) วัดเดิม สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นประมาณ พ.ศ. 2000 ในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ

3.5) วัดเก่าประตูชัย สร้างขึ้นประมาณ พ.ศ. 2390

3.6) วัดสระเพลง สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2430

4) สร้างพลับพลาที่ประทับเสด็จบริเวณท่าสงกรานต์ด้านฝั่งสระขวัญ และสร้างพลับพลาที่ประทับแรม ณ ริมฝั่งลำจักราช ต่อมาจึงเรียกสถานที่บริเวณนั้นว่า "วังเก่า"

5) สร้างเรือยาวขึ้น 4 ลำ ชุดจากไม้ตะเคียนทอง ขนาด 20 ฝีพาย กว้างประมาณ 2 ศอกครึ่ง และยาวประมาณ 10 วา ขนาดเท่ากันทั้ง 4 ลำ เพื่อใช้ประดับพระเกียรติ ขบวนเสด็จทางชลมารค และใช้เป็นเรือลาดตระเวนถวายความปลอดภัยริมฝั่งน้ำขณะที่ทรงประทับอยู่ที่เมืองพิมาย ซึ่งเรือทั้ง 4 ลำนี้ได้กลายเป็นต้นกำเนิดประเพณีแข่งเรือยาวอำเภอพิมายในเวลาต่อมา นอกจากนั้นยังมีการพัฒนาพื้นที่ภายในบริเวณปราสาทพิมาย บริเวณไทรงาม ปรับภูมิทัศน์ ภายในตัวเมืองและริมฝั่งน้ำ รวมทั้งตกแต่งประดับประดาทางทิวเพื่อรับเสด็จอย่างสมพระเกียรติอีกด้วย

หลังจากผ่านพ้นการรับเสด็จสมเด็จพระพันปีหลวง ทางกรมได้มอบเรือให้วัดในตัวเมืองพิมาย 4 วัด ๆ ละ 1 ลำ ให้เป็นผู้ดูแลรักษาและใช้ประโยชน์ ครั้นถึงหน้าทอดกฐินหลังจากออกพรรษา ราษฎรที่มีฐานะดีจะขอยืมเรือดังกล่าวเพื่อใช้แห่ห้อยดอกไม้ไปทอดยังวัดต่าง ๆ เมื่อเสร็จสิ้นจากการทอดกฐินก็เกิดการแข่งขันพายเรือกลับ จนกลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ ต่อมาก็จัดการแข่งขัน ณ ลำน้ำใกล้วัดที่ไปทอดกฐิน จากนั้นบรรดาวัดต่าง ๆ ที่ตั้งอยู่ริมฝั่งน้ำต่างก็สร้างเรือเพื่อใช้แห่ห้อยดอกไม้และพายแข่งเพิ่มขึ้น ซึ่งเรือส่วนใหญ่จะชุดจากไม้ตะเคียนทองและมีขนาดใหญ่ขึ้น อีกทั้งมีการสร้างเรือที่มีความกว้างและแบนซึ่งสามารถรับน้ำหนักบรรทุกได้มาก เพื่อใช้

สำหรับแหล่งศักดิ์สิทธิ์โดยเฉพาะอีกด้วย (มี 2 ลำชื่อลำเกาทองกับเกตารัตน์อยู่ที่วัดเดิม แต่ปัจจุบันผูกพันและถูกไฟไหม้เสียหายหมด) อย่างไรก็ตามในระยะแรกยังไม่มีการจัดแข่งเรืออย่างเป็นทางการ เป็นการแข่งเพื่อความสนุกสนาน และโยกย้ายสถานที่แข่งเกือบทุกปี ณ ลำน้ำไกล้วัดที่ไปทอดกฐิน ต่อมาประมาณ พ.ศ. 2474 ในการทอดกฐินของอำเภอ นำโดยท่านพระครูศีลวิสุทธิพรต (หลวงพ่อยุ) อดีตเจ้าอาวาสวัดเดิมและเจ้าคณะอำเภอฟิมาย กับหลวงระงับประจันตคาม ซึ่งเป็นนายอำเภอฟิมาย ขณะนั้น ได้แห่กฐินทางเรือไปทอดที่วัดบ้านวังหิน ตำบลในเมือง พร้อมกับจัดแข่งเรือยาวอย่างเป็นทางการขึ้นครั้งแรก ณ ลำวังหิน โดยมีรางวัลเป็นขันน้ำพานรองและสิ่งของอื่นตามสมควร จากนั้นก็มีการจัดแข่งเรือยาวเป็นประจำเป็นประเพณี ณ ลำวังหินสืบเนื่องมาทุกปี ยกเว้นในช่วงที่เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 และบางปีที่เกิดภัยแล้งมีน้ำน้อยจึงจัดแข่งไม่ได้ นอกจากนั้นยังสร้างศาลาถาวรใช้เป็นกองอำนวยการริมฝั่งน้ำ และนำองค์กฐินไปตั้งไว้ในวันแข่งเรือ เพื่อให้ประชาชนได้ร่วมบริจาคเงินทองและสิ่งของ โดยแข่งเรือเพียงวันเดียว วันรุ่งขึ้นจะนำกฐินไปทอด ณ วัดที่จองไว้หมุนเวียนกันไปทุกปี จนถึง ปี พ.ศ. 2506 จึงได้มีการริเริ่มจัดเป็นประเพณีใหญ่ประจำปี (ธงชัย นิยมสุข, สัมภาษณ์. 2560)



ภาพที่ 16 แสดงภาพงานเทศกาลเที่ยวพิมาย

ที่มา : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, ททท. นครราชสีมา เชิญเที่ยวงานเทศกาลเที่ยวพิมาย นครราชสีมา ประจำปี 2560. เข้าถึงเมื่อ 21 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้ <https://thai.tourismthailand.org/ข่าวอัพเดท/รายละเอียดข่าว/ททท-นครราชสีมา-เชิญเที่ยวงานเทศกาลเที่ยวพิมาย-นครราชสีมา-ประจำปี-2560—2778>

วันที่ 12 เมษายน พ.ศ. 2532 กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงเสด็จเป็นองค์ประธานเปิด "อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย" นับเป็นปีแห่งการส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีและการท่องเที่ยวครั้งยิ่งใหญ่ของอำเภอฟิมาย เมื่อจังหวัดนครราชสีมา กรมศิลปากรและอำเภอฟิมาย ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ให้

จัดงานเทศกาลเที่ยวพิมายเป็นประจำอย่างยิ่งใหญ่ และถูกบรรจุอยู่ในโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวระดับชาติ รวมทั้งผนวกการแข่งขันเรือยาวประเพณีอำเภอพิมายเข้าไปด้วยในช่วง 2 วันสุดท้าย จึงกลายเป็นกิจกรรมที่ยิ่งใหญ่คู่กับเมืองพิมายเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

การแข่งขันเรือยาวประเพณีพิมาย ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการแข่งขันจากอดีต โดยพัฒนาสามารถแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านการพัฒนาสนามแข่งเรือ ในอดีตสนามแข่งเรือยาวประเพณีเป็นลำน้ำจักราชธรรมดา แต่ปัจจุบันสนามแข่งได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนถือว่าเป็นสนามแข่งเรือที่ได้มาตรฐานและเป็นสนามแข่งเรือทางตรงที่ยาวที่สุดของประเทศ ไทย มีสถานที่นั่งชมหรืออำนวยความสะดวกการแข่งขันเรือทั้ง 2 ฝั่ง ด้านประเภทเรือที่แข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทท้องถิ่น มีจำนวนเรือเข้าร่วมแข่งขันประมาณ 40 ทีมต่อปี ฝีพายจะต้องเป็นคนท้องถิ่น และประเภททั่วไป มีจำนวนประมาณ 20 ทีมต่อปี ฝีพายจะเป็นคนต่างจังหวัด ทั้งนี้ การแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 วัน วันแรกเป็นการแข่งขันรอบคัดเลือกและวันที่ 2 เป็นการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ความพิเศษของการแข่งขันเรือยาวประเพณี เทศกาลเที่ยวพิมาย คือ เรือที่ใช้แข่งขันในประเภทท้องถิ่นเป็นเรือของคนในท้องถิ่นอย่างแท้จริง เรือมาจากคุ้มวัดคุ้มบ้าน วัดแต่ละวัดจะมีเรือประจำของตนเอง สนามแข่งเรือตรงและที่ได้รับมาตรฐาน ซึ่งได้รับพระราชทานถ้วยรางวัลจากพระบรมวงศานุวงศ์ทุกปี และถือว่าเป็นการแข่งขันเรือที่ได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก โดยการเปิดโอกาสให้ชาวต่างชาติเข้าร่วมการแข่งขันเรือ และถ้วยรางวัลของการแข่งเรือแต่ละประเภทเป็นถ้วยพระราชทานจากเชื้อพระวงศ์ทั้งสิ้น อาทิ พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี

4.2.2.2 เทศกาลเที่ยวพิมาย

เทศกาลเที่ยวพิมาย เป็นเทศกาลการท่องเที่ยวของอำเภอพิมาย เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จัดขึ้นเพื่อรวบรวมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของอำเภอพิมาย มีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในงานเทศกาลเที่ยวพิมาย คือ การแสดงแสงสีเสียง และการแข่งขันเรือยาวประเพณี เทศกาลเที่ยวพิมาย จังหวัดนครราชสีมา (ธงชัย นิยมสุข, สัมภาษณ์. 2560)

เทศกาลเที่ยวพิมาย เกิดขึ้นจากประเพณีแข่งเรือพิมายที่สืบทอดต่อกันมาตั้งแต่ในอดีต ต่อมาเมื่อ ปี พ.ศ. 2532 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กรมศิลปากร และจังหวัดนครราชสีมา ได้กำหนดให้มีการจัดงานประจำปี ภายใต้ชื่อ เทศกาลเที่ยวพิมาย โดยมีกำหนดจัดงานในช่วงสัปดาห์ที่ 2 ของเดือนพฤศจิกายนของทุกปี สถานที่จัดกิจกรรมจะอยู่บริเวณอุทยาน

ประวัติศาสตร์พิมาย มีกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย เช่น การประกวดแมวสีสวาด การประกวดผ้าตัดหมี่พิมาย การประกวดทำส้มตำ การแสดงแสงสีเสียง การแข่งเรือพิมาย และการจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น เป็นต้น ปัจจุบัน เทศกาลเที่ยวพิมาย อยู่ในความรับผิดชอบของ เทศบาลตำบลพิมาย ทั้งนี้ รูปแบบการจัดกิจกรรมจะมีการปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว ความพิเศษของเทศกาลเที่ยวพิมายเป็นการรวบรวมศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น อาทิ การแข่งเรือพิมาย การประกวดทำส้มตำพิมาย การประกวดผ้าตัดหมี่พิมายการประกวดแมวสีสวาด และการแสดงแสงสีเสียง เป็นต้น เป็นเทศกาลการท่องเที่ยวที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของอำเภอพิมาย เทศกาลเที่ยวพิมายจึงมีชื่อเสียงในระดับประเทศ เพราะมีจำนวนนักท่องเที่ยวจากทุกภูมิภาคเดินทางมาท่องเที่ยว เป็นช่วงเวลาที่มียุทธยานักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่อำเภอพิมายมากที่สุด

4.2.3 วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องวิถีชีวิต อาหาร และสุขภาพ

4.2.3.1 การทำหมี่พิมาย ตามวิถีชีวิตชาวเมืองพิมาย

การทำเส้นหมี่พิมายและการผ้าตัดหมี่พิมายเริ่มทำกันมาช้านาน ตั้งแต่สมัยปู่ ย่า ตา ยาย มีอายุมากกว่า 100 ปี ในอดีตทำเพื่อใช้ประกอบอาหารภายในครอบครัว หรือนำไปแลกเปลี่ยนกับชุมชนใกล้เคียง อาทิ แลกข้าวสาร ปลา ร้า พริก และผักต่าง ๆ เป็นต้น ต่อมาเมื่อเส้นหมี่พิมายได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นจึงได้มีแนวคิดทำเพื่อจำหน่าย โดยจำหน่ายภายในอำเภอพิมายและชุมชนใกล้เคียง เมื่อปี พ.ศ. 2543 ได้ก่อตั้ง กลุ่มหมี่พิมาย มีสมาชิกเข้าร่วม 10 คน โดยมีนางประทุม ผลนา เป็นประธานกลุ่ม การดำเนินงานของกลุ่มในระยะแรกเริ่มเป็นไปด้วยความลำบาก เพราะไม่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานอื่น ๆ นางประทุม ผลนา ประธานกลุ่มจึงได้จัดทำเอกสารโครงการเพื่อขอรับงบประมาณสนับสนุนในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการทำเส้นหมี่พิมายต่อมา จำนวนสมาชิกภายในกลุ่มได้เพิ่มเป็น 40 คน

การทำเส้นหมี่พิมายมีลักษณะเด่น คือ เส้นหมี่จะนิ่ม เพราะในทุกขั้นตอนทำด้วยมือและกำลังคนทำไม่มีเครื่องจักรมาเกี่ยวข้อง (จะแตกต่างจากหมี่โคราชที่มีการทำอยู่หลายชุมชน หลายอำเภอ ที่ล้วนแล้วแต่เป็นอุตสาหกรรมเป็นโรงงานทั้งขนาดเล็ก กลางถึงขนาดใหญ่ ทำให้ส่วนผสมคงตัวเส้นเหนียวและหนากว่าหมี่พิมาย เวลาผ้าตัดซึ่งหมี่โคราชจะตัดเหมือนหมี่พิมาย แต่จะเหนียวกว่าเวลาผ้าตัดหมี่พิมาย เช่นเดียวกับหมี่โคราชทั่วไปคือไม่ต้องแช่น้ำสามารถผัดได้เลย แป้งที่ใช้ทำเส้นหมี่มาจากข้าวเจ้าทั้งหมด (ข้าวขาวตาแห้งหรือข้าวเหลืองประทิวหรือข้าวพื้นเมืองเป็นข้าวที่ร่วนขาวเหนียวและนุ่มแต่ไม่นิ่ม เหมือนข้าวหอมมะลิ) สะอาด ปลอดภัย เพราะเป็นวัสดุจากธรรมชาติทั้งหมด ส่วนลักษณะเด่นของการผ้าตัดหมี่พิมาย เส้นจะบาง เหนียว นุ่มเวลารับประทาน รสชาติอร่อย นุ่มกว่าหมี่โคราชทั่วไป



ภาพที่ 17 แสดงภาพกระบวนการทำหมี่พิมาย

ที่มา : ผู้วิจัย, 2560.

การทำเส้นหมี่พิมายยังคงกระบวนการในการทำไว้ทุกขั้นตอน เพื่อต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ ในอดีตการทำเส้นหมี่พิมายใช้กำลังคนเป็นหลักในการผลิต แต่เมื่อมีการจัดตั้ง กลุ่มหมี่พิมาย จึงได้มีการนำเครื่องจักรเข้ามาทุนแรงในการผลิต นั่นคือ เครื่องโม่ แต่กระบวนการผลิตอื่น ๆ ยังคงเป็นแรงงานคนเช่นเดิม และได้มีการพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้ดูทันสมัยและน่ารับประทานมากยิ่งขึ้น โดยการนำผักมาเป็นส่วนประกอบในการทำเส้นหมี่ เพื่อเพิ่มรสชาติ สีสัน ให้น่ารับประทานมากยิ่งขึ้น อาทิ ผักคะน้า มะเขือเทศ พักทอง เป็นต้น ส่วนการมัดหมี่พิมายวัสดุดิบในการผลิตจะเหมือนในอดีต แต่สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือ ในอดีตจะใช้ปลาย่างเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการมัด แต่ปัจจุบัน ปลาที่ใช้ทำปลาย่างหายาก จึงได้มีการปรับเปลี่ยนโดยการใช้เนื้อหมู เนื้อไก่ หรือผักใส่ไข่แทนปลาย่าง เพราะสามารถหาซื้อได้ง่าย (ประทุม ผลนา, สัมภาษณ์, 2560)

4.2.3.2 ตำนานนิทานพื้นบ้านท้าวปาจิต – นางอรพิม

ปาจิต-อรพิม เป็นเรื่องที่เล่าขานกันมานาน เป็นตำนานคู่เมืองพิมาย สมัยกว่าพันปีมาแล้ว เมื่อครั้งขอมยังมีเรื่องอำนาจมีเจ้าชายองค์หนึ่งนามว่า ท้าวปาจิต เป็นโอรสของเจ้าเมืองขอม ได้ออกเที่ยวหาคู่ครองตามคำทำนายของโหร ซึ่งทำนายว่าเนื้อคู่ยังไม่เกิด จะอยู่ในครรภ์ของหญิงที่มีเงาเป็นกลดกั้นบังแสงอาทิตย์ ท้าวปาจิตเดินทางมาถึงบ้านสัมฤทธิ์อยู่ในเขตเมืองพิมาย ได้พบกับยายบัวกำลั้งดำนาอยู่ ซึ่งมีลักษณะต้องดังคำทำนาย จึงขออาศัยอยู่กับยายบัวปรนนิบัติรับใช้ยายบัว จนกระทั่งยายบัวคลอดบุตรเป็นหญิงงามให้ชื่อว่า อรพิม เมื่ออรพิมเติบโตเป็นสาว ท้าวปาจิตจึงขอลายายบัวกลับนครเพื่อเตรียมขันหมากมาสู่ขอ เมื่อท้าวปาจิตยกขันหมากมา ปรากฏว่าท้าวพรหมทัต ได้ช่วงชิงนางอรพิมไปแล้ว ท้าวปาจิตจึงติดตามไปและต่อสู้อานางอรพิมคืนมาได้ นาง

อรพิมเห็นท้าวปาจิตตามเข้าไปในเมืองนางออกอุทานว่า "พืมา" คำนี้ได้กลายมาเป็น "พิมาย" ดังปัจจุบัน ท้าวปาจิตได้พานางอรพิมเดินทางผ่านพันอุปสรรคทั้งหลายด้วยอำนาจของความรัก ความซื่อสัตย์และความเฉลียวฉลาดจึงเดินทางไปถึงนครธมได้ สำเร็จ

การสร้างและการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์

2.1 ความหมายและความสำคัญของอัตลักษณ์

คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมาย คำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่าคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่นๆ คือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ (สอนภาษา, 2559)

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2550) ได้อธิบายความหมายของอัตลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วยคำว่า อัตตะ ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับ ลักษณะ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว คำว่า อัตลักษณ์ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า identity หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้

ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2545 : 34) กล่าวว่าอัตลักษณ์นั้นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นลอย ๆ ตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างของวัฒนธรรมในช่วงเวลาหนึ่งและวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งก่อสร้างทางสังคม (Social Construct) นอกจากนี้วัฒนธรรมก็ไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งหรือตายตัว หากแต่มีรูปแบบเป็นวงจรที่เรียกว่า “วงจรแห่งวัฒนธรรม” (Circuit of Culture) ดังนั้นอัตลักษณ์ทั้งหลายมีกระบวนการถูกผลิต (Produced) ให้เกิดขึ้นสามารถถูกบริโภค (Consumed) และถูกควบคุมจัดการ (Regulated) อยู่ในวัฒนธรรมเหล่านั้น และทั้งนี้ยังมีการสร้างความหมายต่าง ๆ (Creating Meanings) ผ่านทางระบบต่าง ๆ ของการสร้างภาพตัวแทน (Symbolic Systems of Representation) ที่เกี่ยวกับตำแหน่งแห่งที่ต่าง ๆ ทางอัตลักษณ์อันหลากหลายที่เราเลือกใช้หรือนำเอามาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของเราเพราะฉะนั้น คำว่า อัตลักษณ์ ประกอบด้วยคำว่า อัตตะ ซึ่งหมายถึง ตนหรือตัวเอง กับ ลักษณะซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัวคำว่าอัตลักษณ์จึงมีความหมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ซึ่งมีความหมายตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Identity

Kath Woodward (2000 : 6-7) ได้กล่าวว่าอัตลักษณ์คือความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่าตนเองเป็นใครซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้นและในขณะเดียวกันมันทัศนัยอัตลักษณ์ จะถูกกล่าวควบคู่ไปกับเรื่องของ

อำนาจ นิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง (representation) เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ดูจะมีความหมายที่แตกต่างจากความหมายที่เข้าใจกัน โดยสามัญสำนึกมาก อัตลักษณ์ แตกต่างจากบุคลิกภาพในประเด็นที่สำคัญหลายประการ บุคลิกภาพเราอาจมีร่วมกับผู้อื่นได้ แต่การมีอัตลักษณ์ที่ร่วมกันจะมีความแตกต่างกันเรื่องการแสดงออกมากกว่า กล่าวคือ อัตลักษณ์ทำให้สร้างการเกี่ยวพันกับการตื่นตัว (active) เช่น เราเลือกที่จะแสดงตัวตนกับกลุ่มหรืออัตลักษณ์ที่เฉพาะเท่านั้น บางครั้งเราอาจมีตัวเลือกมากกว่าคนอื่น และอัตลักษณ์ทำให้สร้างความตระหนักรู้ที่สัมพันธ์กับลักษณะที่คนทั่วไปพึงมี (awareness) เช่น การเข้าสังคมเก่งหรืออาจเป็นคุณลักษณะภายใน แต่อัตลักษณ์ต้องการพื้นฐานบางอย่าง อาจถูกจัดประเภทด้วยการมีลักษณะบุคลิกภาพแต่เราต้องแสดงตนเอง (นั่นคือการยอมรับอย่างตั้งใจ) กับอัตลักษณ์ความสำคัญของการแสดงตัวตน (marking oneself) คือการมีอัตลักษณ์เหมือนกับกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างกับอีกกลุ่มอื่น เช่น การตั้งคำถามถึงคนที่เราพบเจอครั้งแรกว่าเขามาจากไหนและเขาทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการกำลังพยายามค้นหาสิ่งเกี่ยวกับตัวของบุคคลนั้นและสิ่งที่ทำให้เขาเหมือนกับเราด้วย (สิ่งที่เรามีส่วนร่วม) และสิ่งที่ทำให้เขาแตกต่างจากเรา หรือการพิจารณาถึงสถานการณ์การเดินทางไกล สถานที่ที่เราจะไป เราได้ยินเสียงคนกลุ่มหนึ่งกำลังสนทนาแล้วพูดภาษาเดียวกับเรา ก็จะรับรู้ด้วยความรู้สึกของการระลึกรู้ (recognition) และความเป็นเจ้าของร่วมกับกลุ่มนั้นการที่เรามีส่วนร่วมร่วมกันนี้ ได้นำเสนอช่วงของการระลึกรู้และการมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่น ผู้ที่มีอัตลักษณ์ร่วมกับเราอัตลักษณ์ถูกแสดงออกให้เห็นด้วยการคล้ายกันนั่นคือเกี่ยวกับบุคคลที่เหมือนเราและความแตกต่างของบุคคลที่ไม่เหมือนกับเรา

ลักษณะสำคัญอัตลักษณ์ คือ การใช้สัญลักษณ์ (symbol) เพราะการแสดงออกซึ่งความสัมพันธ์ต่างๆ จะกระทำโดยผ่านระบบสัญลักษณ์ที่หลายรูปแบบในอีกด้านหนึ่งอัตลักษณ์ก็ยังเกี่ยวข้องกับ มิติ "ภายใน" ของความเป็นตัวเราอย่างมากทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึกเรา เพราะมนุษย์ให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวกับตนเอง ในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลกและปริณทลของอัตลักษณ์และตัวตนที่มันซ้อนทับกันอยู่ จึงมีการจัดแบ่งประเภทของอัตลักษณ์เป็น 2 ระดับคือระดับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (personal identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) ที่จะใช้แสดงตน เช่น การที่สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่ และระบบคุณค่าที่ติดตัวมา ความเป็นพ่อ ความเป็นเพื่อนความเป็นสามีภรรยา เข็มโรงเรียน ผ้าที่พันคอของทีม ภาษาหรือบางที่อาจเห็นได้จากเสื้อผ้าที่ใส่ สัญลักษณ์และการสร้างภาพแทนความจริง (representation) เป็นสิ่งสำคัญในการแสดงให้เห็นแนวทางหรือที่เรามีอัตลักษณ์ร่วมกับบุคคลบางคนและการแยกแยะตัวเราด้วยการสร้างความต่างจากคนอื่น ในความเข้าใจนี้เองแม้ว่าในฐานะของบุคคลเราควรจะยอมรับในอัตลักษณ์ต่างๆ อย่างตั้งใจ อัตลักษณ์เหล่านั้นยังเป็นผลผลิตที่สำคัญของสังคมที่เราอาศัยอยู่และความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น อัตลักษณ์จึงได้จัดเตรียมการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับโลกที่เราอาศัยอยู่

นอกจากนี้อัตลักษณ์ยังรวมถึงเรื่องว่า "ฉันมองตัวฉันเองอย่างไร และคนอื่นมองฉันอย่างไร" ซึ่งเกี่ยวข้องกับตัวตน (self) และสิ่งที่อยู่ภายในเป็นการกำหนดตำแหน่งที่ระลึกจากสังคม ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่คนอื่นรับรู้ด้วยไม่ใช่แค่เรารับรู้เท่านั้น อย่างไรก็ตามการที่เรามองตัวเราอย่างไรและคนอื่นมองเราอย่างไรมันอาจไม่สอดคล้องกันเสมอไป

สุจรรยา โชติช่วง (2554) กล่าวว่าอัตลักษณ์ หมายถึง คุณสมบัติของบุคคลหรือสิ่งของที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตน เป็นสำนึกที่บุคคลรับรู้ และรู้ว่าตัวเขาคือใคร มีลักษณะเป็นอย่างไร มีวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ แบบแผนพฤติกรรม และลักษณะนิสัยอย่างไร เหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่น กลุ่มอื่น สิ่งอื่นอย่างไร บุคคลอาจมีอัตลักษณ์หลายๆ อย่างในตัวตนก็ได้ การจะรับรู้ว่ามีอัตลักษณ์อย่างไรพิจารณาจากการแสดงออกผ่านทางตัวแทนความมีตัวตนในรูปของสถานะของ บุคคล เพศ สภาพ ตำแหน่ง หน้าที่ บทบาททางสังคม ซึ่งเรียกสิ่งเหล่านี้ว่าเป็นอัตลักษณ์ของปัจเจก หรืออัตลักษณ์ส่วนบุคคล ส่วนการแสดงออกผ่านสัญลักษณ์อะไรบางอย่างที่มีความหมายเป็นที่เข้าใจร่วมกันและการแสดงออกทางพิธีกรรม ประเพณี วัฒนธรรม ตำนาน เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ และปรากฏการณ์ทางสังคม เป็นส่วนที่เรียกว่า “อัตลักษณ์ทางสังคม” หรือ “อัตลักษณ์ที่คนในสังคมมีร่วมกัน”

“อัตลักษณ์องค์กร” Corporate Identity (CI) หมายถึงการแสดงออกให้เห็นถึงภาพลักษณ์ (Image) ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่นพร้อมๆ กับแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ขององค์กรนั้น โดยอาศัยองค์ประกอบกราฟิก (De Neve, 1992 : 3) หรืออาจกล่าวว่าเป็นการสื่อสารภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดแก่องค์กร บุคลากร ตลอดจนบุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรนั้นๆ จะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์องค์กรเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อองค์กรโดยเฉพาะในโลกที่มีการแข่งขันกันอย่างมากเช่นปัจจุบัน

คำว่า “Corporate Identity” เดิมทีจะเป็นคำที่ใช้เกี่ยวกับการวางระบบอัตลักษณ์องค์กรเท่านั้น แต่ในปัจจุบันการวางระบบเอกลักษณ์องค์กรมิได้ใช้เฉพาะองค์กรหรือบริษัทห้างร้านอีกต่อไป แต่มีการใช้ต่อเนื่องไปถึงตราสินค้า (Brand) ด้วย เนื่องจากองค์กรบางแห่งอาจให้ความสำคัญกับตราสินค้ามากกว่าชื่อขององค์กร จึงเป็นที่มาของการสร้างระบบอัตลักษณ์ให้กับสินค้า (Brand Identity) ดังนั้นจึงพบว่ามีบางคนใช้คำว่า “Brand Identity” แทนคำว่า “Corporate Identity” ในความหมายของอัตลักษณ์องค์กรเช่นกัน (Bonnici, 1999 : 85)

ยังมีการวางระบบอัตลักษณ์สำหรับใช้ในโครงการต่างๆ อาทิ โครงการปีการท่องเที่ยวไทย 2541-2542 (Amazing Thailand) งานแสดงสินค้านานาชาติ (EXPO) การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ เป็นต้น

โครงการเหล่านั้นต่างก็มีความต้องการที่จะสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งโครงการเช่นกัน การสร้าง (CI) ก็เปรียบเสมือนกับการที่คนเรารู้จักปรุงแต่งรูปร่างหน้าตา การแต่งกายให้สวยงาม เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตน เพื่อดึงดูดความสนใจใคร่อยากรู้จัก เช่นเดียวกับองค์กรที่มี CI ที่ดี ได้รับการออกแบบที่ดี ผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการมีรูปลักษณ์ที่สวยงาม ก็จะสามารถดึงดูดหรือก่อให้เกิดความสนใจใคร่ลอง

แม้ว่าองค์กรจะมีภาพลักษณ์ที่ดีเพียงใด แต่ถ้าภาพลักษณ์นั้นไม่ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชน หรือผู้บริหารกลุ่มเป้าหมาย ภาพลักษณ์ที่ดีนั้นย่อมไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่องค์กรเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้จึงได้กำหนดให้มีแผนสำหรับ CI รวมอยู่ในแผนการบริหารงานขององค์กรด้วยการเปลี่ยนแปลงซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จ ขององค์กรนั้นมิได้เกิดขึ้นจากการบริหารงานภายในองค์กรเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเปลี่ยนแปลงปัจจัยภายนอก อาทิ สภาพการณ์ทางการตลาด คู่แข่ง เป็นต้น การมีแผนสำหรับ CI ที่ดีจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยรับมือการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เหตุที่องค์กรส่วนใหญ่ต้องการ CI นั้นมักมีที่มาจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

1) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งขึ้นใหม่ และมีคู่แข่งในธุรกิจนั้นเป็นจำนวนมาก จึงต้องการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัว

2) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งมานานพอสมควรและเห็นความจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนารูปแบบ CI เสียใหม่

2.2 ภาพลักษณ์ของแบรนด์ (Brand Image)

การที่บุคคลทั่วไปจะได้มีโอกาสรับรู้และเข้าใจถึงความเป็นองค์กรหรือแบรนด์นั้นๆ จึงต้องอาศัยการแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และแสดงถึงภาพลักษณ์ (Image) ขององค์กรนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

“ภาพลักษณ์แบรนด์” (Brand Image) หมายถึง “ภาพ” ที่บุคคลทั่วไปไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร คู่แข่ง ผู้ค้าปลีกหรือสังคมโดยรวม เข้าใจว่าองค์กรนั้นเป็นอย่างไร เช่น นั้นบางจากมีภาพลักษณ์ของการช่วยเหลือสังคม เป็นต้น ซึ่งแตกต่างจาก “อัตลักษณ์องค์กร” (Corporate Identity) ที่หมายถึงการสร้างความเป็นอัตลักษณ์แก่องค์กรโดยอาศัยเครื่องหมายการค้าหรือสัญลักษณ์ที่สามารถสะท้อนภาพที่องค์กรนั้นๆ ต้องการนำเสนอต่อสังคม เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจและการยอมรับ อัตลักษณ์ขององค์กรจะต้องมีความชัดเจน มีใช่เป็นเพียงชื่อหรือคำขวัญ (Slogan) สั้นๆ แต่จะต้องเป็นสิ่งที่เป็จริง มองเห็นได้และเป็นที่ยอมรับ เป็นพื้นฐานของการกำหนดรูปแบบของสินค้าหรือบริการรวมถึงอาคารสำนักงาน โรงงาน ห้องแสดงสินค้า เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ภาพลักษณ์ของแบรนด์หรือองค์กร คือภาพขององค์กรในลักษณะที่เป็นนามธรรมในขณะที่อัตลักษณ์องค์กร คือการสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กรออกมาเป็นรูปธรรม โดยอาศัยเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงภาพลักษณ์ขององค์กรนั้นๆ อัตลักษณ์องค์กร

จะเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของธุรกิจ เพื่อให้มีความเหมาะสมและมีความทันสมัย อยู่เสมอ เพื่อสร้างความนิยมให้เกิดขึ้นในใจผู้บริโภค ภาพลักษณ์องค์กรมักจะเป็นสิ่งที่เมื่อเกิดขึ้นในใจผู้บริโภคแล้วเปลี่ยนแปลงได้ยาก

ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ที่ดีของแบรนด์ จะให้ประโยชน์ ดังนี้

1) ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง การยอมรับนี้เป็นสัดส่วนโดยตรง (Direct Proportion) กับระยะเวลาที่ภาพลักษณ์นั้น ได้รับการตอบรับจากสังคม ซึ่งการยอมรับนี้จะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยระยะเวลาที่ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ สามารถพิสูจน์ให้เห็นถึงคุณภาพที่ดี และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2) แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของของแบรนด์ ผู้บริโภคต้องการความรู้สึกถึงพลังความยิ่งใหญ่ของแบรนด์ผ่านทางสินค้าหรือบริการของแบรนด์นั้น ๆ พวกเขาต้องการความรู้สึกเชื่อมั่นว่า เขากำลังติดต่อหรือใช้บริการของแบรนด์ที่มีความมั่นคงและเชื่อถือได้

3) ความรู้สึกเชื่อมั่นในควมมีประสบการณ์และความเก่าแก่ขององค์กร ผู้บริโภคมีความคุ้นเคยกับชื่อของสินค้าหรือองค์กรที่มีความเก่าแก่และมีภาพลักษณ์ที่ดีทำให้เกิดการยอมรับและสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภค สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องสั่งสมมาเป็นระยะเวลานานกว่าองค์กรจะสามารถเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ได้

4) แสดงให้เห็นถึงการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่อง การสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์ต้องอาศัยระยะเวลานานพอควร ในการที่จะแสดงให้เห็นถึงความสม่ำเสมอ ในการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องขององค์กรนั้น ๆ

5) กระตุ้นให้บุคลากรมีส่วนร่วม ส่วนที่มีความสำคัญที่สุดของระบบ CI คือ การเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดในองค์กร

6) ได้บุคลากรที่เป็นบุคคลชั้น “หัวกะทิ” เมื่อองค์กรมีระบบ CI ที่ดี องค์กรนั้นย่อมจะมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในสายตาของบุคคลทั่วไป จึงมักจะได้บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถมาร่วมงาน เนื่องจากทุกคนย่อมปรารถนาที่จะได้ทำงานในองค์กรที่ประสบความสำเร็จ ในทางกลับกันองค์กรจะดีชื่อเสียงได้ก็ย่อมต้องอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถเช่นกัน

7) สร้างเครือข่ายได้ง่าย เมื่อแบรนด์มีระบบ CI ที่ดีผลที่ตามมาคือการมีเครือข่ายที่ดี เนื่องจากผู้จำหน่าย ต่างก็ต้องการประกอบธุรกิจกับองค์กร ซึ่งมีภาพลักษณ์ของสินค้าหรือบริการที่ดีในใจของผู้บริโภค

8) แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของแบรนด์ การสร้างอัตลักษณ์ที่ดีนั้นสามารถบ่งชี้ถึงคุณลักษณะของแบรนด์และระบุกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างชัดเจน เช่น โทรศัพท์มือถือวันทูคอลล์ ให้ภาพลักษณ์ของความสะดวกสบายทันสมัย กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น เป็นต้น

2.2.3 รูปแบบของระบบอัตลักษณ์

ระบบอัตลักษณ์แบ่งออกได้ 3 ลักษณะคือ (Olins, 1989 : 82-128)

2.2.3.1 อัตลักษณ์แบบเดี่ยว (Monolithic Identity)

เป็นการวางระบบ CI ที่กำหนดให้บริษัทสาขาทุกแห่งรวมทั้งบริษัทแม่ ใช้รูปแบบสัญลักษณ์และองค์ประกอบกราฟิกแบบเดียวกันทั้งหมด ในการสื่อสารภาพลักษณ์เดียวกันไปสู่ผู้บริโภค จะเป็นการแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุดและประหยัดที่สุดในการที่จะแสดงให้เห็นถึงมาตรฐานเดียวกันของสินค้าหรือบริการที่ให้กับผู้บริโภคการที่จะสร้างระบบอัตลักษณ์ในลักษณะนี้ได้ จำเป็นต้องอาศัยการแสดงออกซึ่งบุคลิกและคุณภาพที่น่าเชื่อถือ รวมทั้งไม่หยุดยั้งในการพัฒนาตนเองด้วย

2.2.3.2 อัตลักษณ์แบบมีการยอมรับ (Endorsed Identity)

เป็นรูปแบบของการสร้างระบบ CI ให้กับองค์กรที่ประกอบธุรกิจหลายประเภท มีรากฐานมาจากแนวคิดที่ว่า แต่ละบริษัทในเครือควรมีอัตลักษณ์ของตนเอง โดยที่อัตลักษณ์นั้นจะต้องแสดงถึงความเป็นส่วนหนึ่งของภาพรวมขององค์กรนั้น ๆ มักจะใช้สัญลักษณ์ของบริษัทแม่ร่วมกับสัญลักษณ์ของแต่ละบริษัท

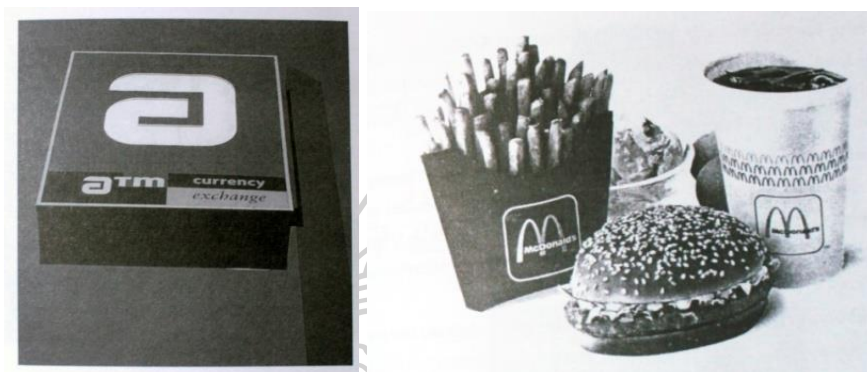
2.2.3.3 อัตลักษณ์ที่ใช้ตราหรือชื่อของสินค้าเป็นตัวสร้างเอกลักษณ์ (Branded Identity)

ระบบอัตลักษณ์ประเภทนี้จะใช้กับบริษัทที่เป็นผู้ผลิตสินค้าหลายๆ ชนิด ซึ่งอาจอยู่ในสายผลิตภัณฑ์เดียวกันหรือไม่ก็ได้ และมักนิยมใช้กับสินค้าอุปโภคบริโภคเป็นหลัก เมื่อเกิดแนวคิดในการแบ่งกลุ่มผู้บริโภค การที่จะกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะโดยการแบ่งกลุ่มตามเพศ อายุ การศึกษา ความสนใจ ฯลฯ จึงไม่มีขีดจำกัด บริษัทสามารถผลิตสินค้าได้มากมายหลากหลายโดยมุ่งที่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายและการวางตำแหน่งสินค้า (Product Positioning) ที่แตกต่างกันออกไป ด้วยวิธีนี้บริษัทจะสร้างสินค้าใหม่ออกมาเรื่อย ๆ โดยไม่นำมาแทนที่สินค้าเดิมที่มีอยู่

แพร์ มอลเลอร์อัท (Per Mollerup) ให้ความเห็นว่า โดยทั่วไปจะใช้หลักเกณฑ์ในการสร้างระบบอัตลักษณ์เพียง 2 แบบ กล่าวคือใช้องค์กรเป็นอัตลักษณ์ (Organizational Identity) หรือใช้ตราสินค้าเป็นเอกลักษณ์ (Branded Identity) ซึ่งนำมาใช้ร่วมกับการแบ่งโครงสร้างระบบอัตลักษณ์ของโอลินส์ จะทำให้เกิดเป็นโครงสร้างระบบอัตลักษณ์ที่แยกย่อยเพิ่มขึ้นอีกได้ดังนี้ (Mollerup, 1977 : 58 - 59)

1) อัตลักษณ์แบบองค์กรเดี่ยว (Organization - monistic Identity) ระบบอัตลักษณ์แบบนี้จะเป็นการใช้ชื่อองค์กร ซึ่งสามารถเป็นตัวแทนขององค์กรได้เป็นอย่างดีเป็นตัวสร้างอัตลักษณ์ ตัวอย่างองค์กรที่ใช้ระบบอัตลักษณ์แบบนี้ เช่น แม็คโดนัลด์ (McDonald's) ที่ใช้ชื่อองค์กรในการสร้างระบบอัตลักษณ์ซึ่งเป็นที่รู้จักแพร่หลายทั่วโลก เป็นต้น

2) อัตลักษณ์แบบตราสินค้าเดียว (Branded-monistic Identity) องค์กรที่ใช้เป็นอัตลักษณ์แบบนี้ จะเป็นองค์กรที่มีระบบอัตลักษณ์ไม่ชัดเจนหรือเป็นที่รู้จักแพร่หลาย ในทางกลับกันตัวผลิตภัณฑ์กลับเป็นที่รู้จักมากกว่า จึงใช้ชื่อหรือตราสินค้าในการสร้างอัตลักษณ์แทน การใช้ชื่อขององค์กร ตัวอย่างเช่น นีเวียเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายในหลายๆ ประเทศทั่วโลก แต่ผู้ผลิตคือบริษัทเบียร์สดอร์ฟ (Beiersdorf) เป็นต้น



ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างของบริษัทที่ใช้ระบบอัตลักษณ์เดียวและการใช้อัตลักษณ์แบบตราสินค้าเดียว ที่มา : สุมิตรา ศรีวิบูลย์, การออกแบบอัตลักษณ์, 2547

3) อัตลักษณ์ที่ใช้ชื่อองค์กรเป็นตัวรับรอง (Organizational - endorsed Identity) ระบบอัตลักษณ์แบบนี้จะเป็นการสร้างระบบอัตลักษณ์ของบริษัทที่เกิดขึ้นใหม่ แต่ยังคงใช้ชื่อของบริษัทแม่เป็นตัวรับรอง ระบบอัตลักษณ์นี้จะเกี่ยวข้องกับชื่อ 2 ชื่อได้แก่ ชื่อของสินค้าและชื่อขององค์กร เช่น ปูนตราเสือ กระเบื้องมุงหลังคา Neutile ผลิตภัณฑ์จากเครื่องซีเมนต์ไทย เป็นต้น

4) อัตลักษณ์ที่ใช้ชื่อหรือตราสินค้าเป็นตัวรับรอง (Branded - endorsed Identity) ระบบอัตลักษณ์แบบนี้ เป็นการใช้ชื่อหรือตราสินค้าที่เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป สร้างระบบอัตลักษณ์ เนื่องจากสินค้านั้นได้รับการยอมรับในเรื่องของคุณภาพเป็นอย่างดี จนทำให้ผู้บริโภครู้จักชื่อสินค้ามากกว่าชื่อบริษัทผู้ผลิต เช่น เมื่อกล่าวถึงโค้ก เราจะนึกถึงรสชาติ สัญลักษณ์ และสีแดงของโค้ก มากกว่าจะนึกถึงชื่อบริษัทไทยน้ำทิพย์ จำกัด เป็นต้น

5) อัตลักษณ์ที่องค์กรแต่ละสาขามีความแตกต่างกัน (Organizational - pluralistic Identity) องค์กรที่ใช้ระบบอัตลักษณ์แบบนี้จะประกอบด้วยบริษัทสาขาหลายบริษัทซึ่งแต่ละบริษัทสาขาจะมีระบบอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของแต่ละบริษัทที่มีการบริหารงานอย่างอิสระ และไม่มีมีความเกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด เช่น เครือสหกรณ์ เป็นต้น

6) อัตลักษณ์ที่ตราสินค้าแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน (Branded-pluralistic Identity) ระบบอัตลักษณ์แบบนี้จะใช้กับองค์กรที่มีผลิตภัณฑ์หลากหลาย ซึ่งผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว โดยมีชื่อของบริษัทผู้ผลิตให้การรับรองอยู่เบื้องหลัง เช่น บริษัทพรอคเตอร์ แอนด์แกมเบล จำกัด (P&G) เป็นต้น

ระบบอัตลักษณ์ทั้ง 6 แบบนี้ไม่สามารถแยกจากกันได้อย่างเด็ดขาด มักจะมีการใช้ระบบอัตลักษณ์แบบหนึ่งควบคู่ไปกับอีกแบบหนึ่ง องค์กรหลายแห่งที่เป็นผู้ผลิตสินค้า มักใช้ระบบอัตลักษณ์แบบองค์กรเดียว ควบคู่ไปกับระบบอัตลักษณ์แบบตราสินค้าเดียว เพื่อเป็นการสร้างสัมฤทธิ์ผลสูงสุดให้เกิดแก่สินค้าและองค์กรนั้น

2.2.4 องค์ประกอบของการออกแบบอัตลักษณ์ (Elements of Identity)

2.2.4.1 ชื่อ (Names) แบ่งการตั้งชื่อออกได้เป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1) ชื่อบุคคล (Personal Names) แบ่งออกได้เป็น

1.1) ชื่อผู้ก่อตั้ง (Founder Names) บริษัทที่เกิดขึ้นในยุคต้นๆ มักจะนิยมตั้งชื่อตามชื่อผู้ก่อตั้ง เช่น ซอสมะเขือเทศไฮเนส (Heinz) ครีมโกนหนวดยิลเล็ท (Gillette) สบู่ ดร.มณตรี เป็นต้น บางบริษัทอาจใช้ลายเซ็นหรือลายมือที่เขียนโดยผู้ก่อตั้งมาใช้เป็นสัญลักษณ์ก็ได้

1.2) ชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ เช่น รถลินคอล์น (Lincoln) น้ำพริกเผาพันท้ายนรสิงห์ เป็นต้น

1.3) ชื่อในเทพนิยายหรือวรรณคดี เช่น เอแจกซ์ (Ajax) ป๊อปปาย (Popeye) ยาอ้วนวันทอง ยาตองขุนแผน เป็นต้น

1.4) ชื่อบุคคลทั่วไป เช่น น้ำพริกแม่ประนอม เป็นต้น

2) ชื่อที่อธิบายถึงคุณลักษณะ (Descriptive Names) ชื่อประเภทนี้จะป็นชื่อที่อธิบายถึงลักษณะธุรกิจของบริษัท ซึ่งข้อดีก็คือเข้าใจได้ง่าย แต่บางครั้งก็อาจก่อให้เกิดปัญหาในการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้หากชื่อนั้นเป็นชื่อทั่วไป (Generic Name) ซึ่งหมายถึงชื่อที่แสดงคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้า เช่น ใช้ชื่อน้ำปลาตราไส้ตันไม่ได้ เพราะแสดงถึงส่วนผสมที่น้ำปลาทุกยี่ห้อใช้ การตั้งชื่อจึงต้องใช้ชื่ออื่น เช่น น้ำปลาตราตาชั่ง น้ำปลาทิพรส เป็นต้น



ภาพที่ 19 แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ชื่อตามชื่อผู้ก่อตั้งและสัญลักษณ์ที่ใช้ชื่อแบบสร้างคำขึ้นใหม่
ที่มา : สุมิตรา ศรีวิบูลย์, การออกแบบอัตลักษณ์, 2547

3) ชื่อที่เกิดจากการสร้างคำขึ้นใหม่ (Coined Names) ชื่อลักษณะนี้จะเป็นการนำสระพยัญชนะมาผสมกันเป็นคำใหม่ที่แม้จะไม่มี ความหมายแต่ก็สามารถสร้างข้อกำหนดเฉพาะได้ เช่น เป็นคำสั้นๆ จดจำง่าย มีพลัง อ่านออกเสียงได้ไพเราะหรือเป็นคำที่เมื่อนำตัวอักษรมาเรียงกันแล้วดูน่าสนใจ ข้อพึงระวังสำหรับการสร้างคำก็คือ พยายามหลีกเลี่ยงการพ้องเสียงกับคำที่มีความหมายที่ไม่ดีในภาษาอื่น อาจส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของสินค้าได้

4) ชื่อที่มีความหมาย (Dictionary Words) ชื่อประเภทนี้เป็นชื่อที่มีความหมายหรือคำแปลที่ชัดเจนตามพจนานุกรมซึ่งมีข้อได้เปรียบคือมีความหลากหลายและสามารถจดจำได้ง่าย เช่น สบูไดอัล (Dial) บะหมี่ควิก (Quick) เป็นต้น

5) ชื่อตามสถานที่ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Names) ชื่อประเภทนี้จะ เป็นชื่อที่เรียกตามชื่อเมือง อำเภอ หรือตำบล ที่มีการผลิตสินค้านั้นๆ เช่น ฟิลาเดลเฟียครีมชีส (Philadelphia Cream Cheese) ชาแม่ระมิงค์ กาแฟเซาซง เป็นต้น

6) ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับตัวสินค้า (Associative Names) ชื่อประเภทนี้จะแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติของสินค้านั้นซึ่งง่ายต่อการทำให้เห็นภาพและสื่อความหมายให้เข้าใจได้ เช่น รถจาร์กัวร์ (Jaguar) เป็นต้น

7) ชื่อที่ตัดทอนจากชื่อเต็ม (Abbreviated Names) ชื่อลักษณะนี้จะเป็นชื่อที่นำชื่อเต็มขององค์กรมาตัดทอน เพื่อให้เรียกได้ง่ายขึ้น ซึ่งถึงแม้ชื่อเหล่านี้จะมีใช้ชื่อที่จดทะเบียน แต่เราสามารถใช้อัตลักษณ์นี้ในการสร้างอัตลักษณ์ได้ เช่น แพนแอม (PanAm) แทนชื่อแพนอเมริกัน แอร์ไลน์ (Pan American Airlines) เคเอฟซี (KFC) แทนชื่อเคนตักกี ฟรายชิคเกน (Kentucky Fried Chicken) เป็นต้น

8) ชื่อย่อและตัวเลข (Initials and Numbers) คือการนำชื่อย่อของสินค้าหรือตัวเลขใดๆ มาใช้เป็นชื่อของสินค้า ซึ่งการตั้งชื่อประเภทนี้นับเป็นรูปแบบที่ยากที่สุดใน การสร้างให้เกิดการรับรู้และจดจำ เช่น อาร์ซีเอ (RCA) เจวีซี (JVC) น้ำหอม 4711 กย 15 เป็นต้น

2.2.4.2 ตราสัญลักษณ์ (logo)

ตราสัญลักษณ์เป็นกุญแจสำคัญที่จะก่อให้เกิดระบบอัตลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ เครื่องหมายที่สร้างขึ้นอาจเป็นเพียงการใช้ชื่อ ตัวอักษร หรืออาจเป็นการผสมผสานระหว่างภาพกับตัวอักษร หรือภาพที่เกิดจากองค์ประกอบกราฟิกเพียงลำพังก็ได้ เครื่องหมายนั้นอาจสื่อความหมายโดยตรงถึงชื่อหรือลักษณะของธุรกิจที่บริษัทนั้นดำเนินการอยู่ หรืออาจเป็นภาพนามธรรม (Abstract) ซึ่งไม่มีความหมายใด ๆ ก็ได้ ในการใช้งานของเครื่องหมายในเชิงจิตวิทยาที่มีต่อผู้บริโภค หลายคนยอมรับว่าสิ่งที่เรียบง่ายและดูธรรมดาที่สุดมักจะประสบความสำเร็จในการใช้งานมากกว่าสิ่งที่ดูซับซ้อนวุ่นวาย ในขณะที่เดียวกันสิ่งใดที่ดูแล้วสมเหตุสมผลกว่า ก็จะสามารถสร้างให้เกิดการยอมรับได้ง่ายกว่าเช่นกัน

2.2.4.3 ตัวอักษร (Typography)

ในการวางระบบอัตลักษณ์จำเป็นต้องมีการกำหนดแบบตัวอักษรที่ใช้ในงานทั้งระบบ โดยทั่วไปแล้วนักออกแบบจะกำหนดแบบตัวอักษร (Font) ที่ใช้กับสัญลักษณ์ และเลือกแบบอื่นๆ ที่เข้ากันได้ดีกับแบบตัวอักษรนั้นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เตรียมเผื่อไว้สำหรับการใช้งานร่วมกับตัวอักษรที่ใช้เป็นสัญลักษณ์อีก 3 - 4 แบบ เพื่อกำหนดโครงสร้างรวมในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันแก่องค์กร

2.2.4.4 สีอัตลักษณ์ (Color Signature)

สีจัดว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ใช้เป็นตัวแทนองค์กรได้เป็นอย่างดี มักมีที่มาจากสีของสัญลักษณ์ที่นักออกแบบสร้างให้เกิดการจดจำขึ้นในใจผู้บริโภค เช่น เมื่อนึกถึงน้ำมันเชลล์ เราจะมีได้นึกถึงเพียงแค่สัญลักษณ์รูปหอยเชลล์เท่านั้น แต่ยังมีนึกถึงสีเหลืองและสีแดงที่ใช้กับสัญลักษณ์นั้นด้วย

2.2.4.5 ข้อความประกอบ (Tag Line)

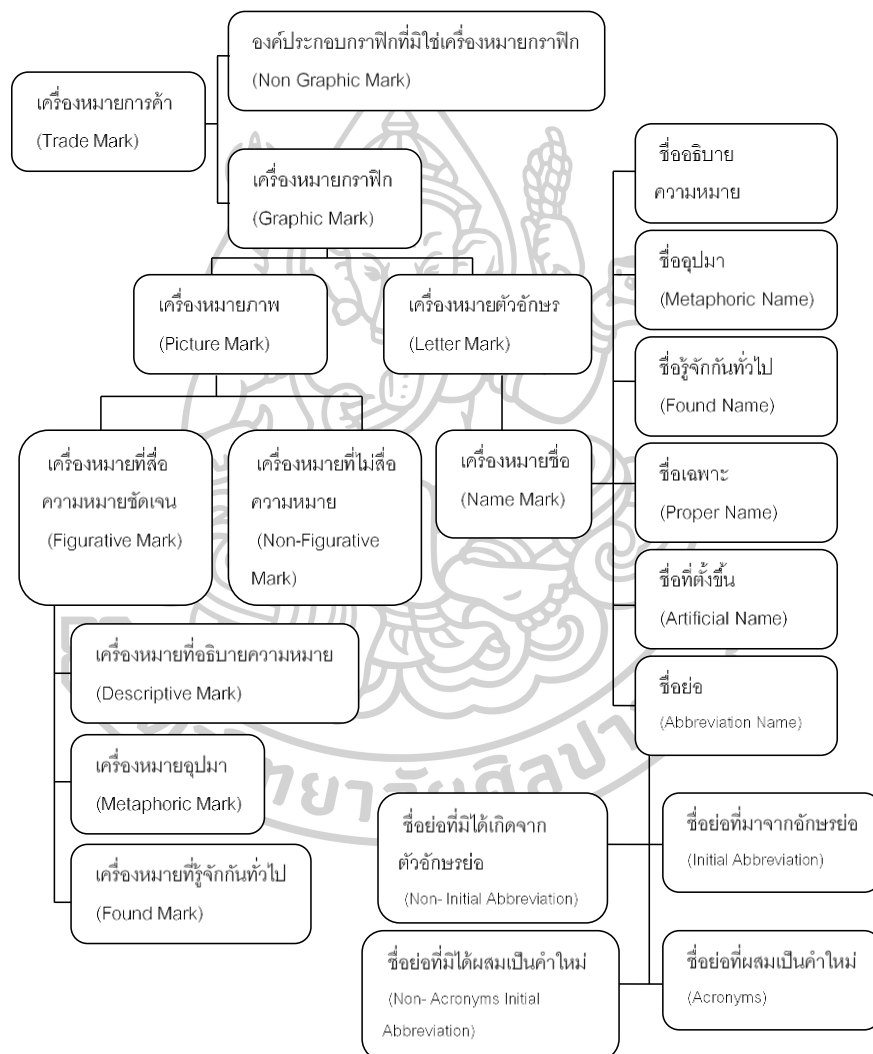
ข้อความประกอบนี้จะข้อความสั้นๆ ที่อธิบายถึงความเป็นองค์กรที่วางอยู่ใต้ชื่อหรือสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการอธิบายถึงคุณลักษณะเฉพาะขององค์กร สินค้าหรือการบริการนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น “รักคุณเท่าฟ้า” หรือ “Smooth as Silk” ใต้สัญลักษณ์ของการบินไทย เป็นต้น

2.2.5 รูปแบบเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (Signature Pattern)

การกำหนดรูปแบบเพื่อสร้างอัตลักษณ์องค์กรคือ การกำหนดรูปร่างหน้าตาขององค์กรหรือภาพที่สร้างขึ้นในใจผู้บริโภค เพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจถึงความเป็นองค์กรเดียวกัน

อัตลักษณ์ขององค์กรจะประสบความสำเร็จได้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติ 2 ประการคือ อัตลักษณ์นั้นสามารถแนะนำหรือเชิญชวนให้ใช้สินค้าหรือบริการนั้นๆ (Suggestiveness) และอีกประการหนึ่งคือ ทำให้ผู้บริโภคสามารถระลึกถึงองค์กรผู้ผลิตสินค้าหรือให้บริการนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง (Recall) อัตลักษณ์ที่ดีนั้น จำเป็นต้องมีเครื่องหมายการค้าหรือสัญลักษณ์ที่ดีเป็นจุดเริ่มต้น

ในสหรัฐอเมริกาได้มีการให้ความจำกัดความของเครื่องหมายการค้า (Trademarks) ว่าหมายถึงสิ่งใดๆ ก็ได้ ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือการใช้สิ่งต่างๆ ที่กล่าวมานี้ ร่วมกัน จะใช้โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือใช้ในองค์กรใดๆ ก็ตาม เพื่อสร้างความแตกต่างในการสื่อความหมาย แสดงความเป็นเจ้าของ มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว และแสดงถึงความเป็นมาของเครื่องหมาย (Per Mollerup, 1997 : 96 - 97) ซึ่งอาจกล่าวสรุปคานิยามได้ว่า เครื่องหมายการค้าประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญคือ เครื่องหมาย การใช้งาน และจุดมุ่งหมาย ซึ่งได้มีการแยกประเภทหรือชื่อเรียกของเครื่องหมายการค้าให้เห็นชัดเจนดังภาพที่ 18



ภาพที่ 20 การแบ่งประเภทหรือชื่อเรียกเครื่องหมายการค้า
ที่มา : สุมิตรา ศรีวิบูลย์, การออกแบบอัตลักษณ์, 2547

เครื่องหมายการค้า นั้นคือ สิ่งใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็นคำ ชื่อ สัญลักษณ์ หรือการผสมผสานระหว่างสิ่งเหล่านั้น จึงมีการแบ่งโครงสร้างเครื่องหมายการค้า ดังนี้

1) เครื่องหมายกราฟิก (Graphic Marks) ได้แก่ เครื่องหมายที่นำลักษณะหรือเค้าโครงของรูปร่างใดๆ มาตัดทอนให้มีความเรียบง่าย แต่ยังคงความเป็นสิ่งนั้นๆ ได้ชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้เกิดการรับรู้และเข้าใจได้ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ เครื่องหมายภาพ และเครื่องหมายตัวอักษร เครื่องหมายภาพอาจใช้ในการสื่อความหมายถึงประเภทของธุรกิจได้ดีกว่า เครื่องหมายตัวอักษรอาจช่วยในการจดจำชื่อองค์กรได้ง่ายกว่า จึงมีหลายองค์กรที่ใช้เครื่องหมายทั้ง 2 ประเภทนี้ร่วมกัน แบ่งออกได้เป็น

1.2) เครื่องหมายภาพ (Picture Marks) ได้แก่ เครื่องหมาย Symbol - type หรือ Symbol - only Marks เป็นการนำรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ไม่ว่าจะป็นรูปคน สัตว์ สิ่งของ รูปทรงเรขาคณิต ตลอดจนรูปทรงที่ไม่มี ความหมาย (Abstract) มาใช้เป็นสัญลักษณ์จึงทำให้เกิดเป็นชื่อเรียนย่อเพิ่มขึ้นอีกชื่อหนึ่งว่า Abstract Marks แบ่งวิธีคิดออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ กล่าวคือ เป็นการสร้างสัญลักษณ์โดยเน้นที่การสื่อความหมาย ส่วนอีกลักษณะหนึ่งเน้นที่การสร้างภาพลักษณ์มากกว่าการสื่อความหมาย

เครื่องหมายภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องหมายที่แสดงรูปร่าง (Figurative Marks) และเครื่องหมายที่ไม่แสดงรูปร่าง (Non - figurative Marks)

1.2.1) เครื่องหมายที่มีความหมายชัดเจน (Figurative Marks) หมายถึง เครื่องหมายที่สามารถสื่อความหมายได้โดยใช้รูปร่างของวัตถุเป็นตัวแทน แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1.2.1.1) เครื่องหมายที่สื่อความหมายหรือบ่งบอกถึงลักษณะองค์ (Descriptive Marks) เครื่องหมายนี้เป็นได้ทั้ง 2 ลักษณะคือ เป็นภาพที่เลียนแบบของจริง (Image) หรือเป็นภาพตัดทอนให้เป็นเค้าโครงอย่างง่าย (Diagram)

1.2.1.2) เครื่องหมายอุปมา (Metaphoric Marks) เป็นเครื่องหมายที่สื่อถึงลักษณะธุรกิจขององค์กรด้วยการอุปมา หรือดึงเอาสัญลักษณ์ที่มีความหมายแฝงที่บุคคลทั่วไปเข้าใจมาใช้ประกอบในการสื่อความหมาย

1.2.1.3) เครื่องหมายที่ใช้ภาพของสิ่งที่รู้จักกันทั่วไป (Found Marks) เป็นเครื่องหมายใดๆ ก็ได้ ที่บุคคลทั่วไปรู้จัก และสามารถจดจำได้ง่าย เครื่องหมายดังกล่าวไม่จำเป็นต้องมีส่วนเกี่ยวข้องหรือสื่อความหมายถึงสินค้าหรือบริการขององค์กรนั้นๆ เลยก็ได้

1.2.2) เครื่องหมายที่ไม่สื่อความหมาย (Non - figurative Marks) เครื่องหมายลักษณะนี้สร้างขึ้นโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์กับสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย

โดยตรง ซึ่งจะต้องมีการอธิบายถึงการแทนความหมายในลักษณะนั้น เป็นเครื่องหมายที่ไม่แสดงถึงรูปร่าง รูปทรงใดๆ แต่จะคำนึงถึงความสะอาด สวยงาม และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กร

1.2.3) เครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks) เรียกสั้นๆ ว่า Logo หมายถึงตัวอักษร ในสหรัฐอเมริกาบางครั้ง คำว่า Logotype หมายถึงเครื่องหมายตัวอักษรที่เป็นชื่อเต็มและอ่านได้ ในขณะที่โลโก้ (Logo) จะหมายถึงชื่อสั้นๆ อาทิ ชื่อย่อ หรือการใช้อักษรย่อ บางครั้งทั้ง 2 คำนี้ก็อาจใช้เรียกเครื่องหมายการค้าที่เป็นกราฟิก (Graphic Trademarks) ทั้งหมด รวมถึงเครื่องหมายภาพ (Picture Marks)

เครื่องหมายตัวอักษรมีข้อได้เปรียบเครื่องหมายที่เป็นภาพประการเดียวคือ สามารถสร้างการรับรู้และจดจำได้ง่ายกว่า แต่หากเป็นการใช้ชื่อย่อขององค์กรเป็นสัญลักษณ์ จะต้องใช้เวลาและงบประมาณจำนวนมาก ในการสร้างให้ผู้บริโภครับรู้และจดจำชื่อย่อนั้น บางครั้งอาจมีการใช้ชื่อเต็มขององค์กรประกอบกับชื่อย่อ เพื่อให้สื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เครื่องหมายตัวอักษรมีหลายรูปแบบดังนี้

1. เครื่องหมายชื่อ (Name Marks) มาจากชื่อขององค์กร เครื่องหมายชื่อก็เหมือนกับเครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนองค์กรหรือสินค้าที่สามารถสื่อสารได้ เครื่องหมายชื่อแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะได้แก่

1.1 ชื่อที่สื่อความหมายโดยตรง (Descriptive Names) เป็นชื่อที่อธิบายถึงลักษณะหรือประเภทของธุรกิจหรือสินค้า เป็นชื่อที่สร้างภาพลักษณ์ (Images) ขึ้นในใจผู้บริโภค ชื่อที่ตั้งนั้นอาจฟังดูธรรมดาๆ แต่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับลูกค้าใหม่ เนื่องจากชื่อที่ใช้สามารถบ่งบอกถึงธุรกิจนั้น ๆ ได้ชัดเจน การอธิบายความหมายของชื่อประเภทนี้แบ่งได้เป็น 3 ระดับ เริ่มต้นจากการสร้างการรับรู้ การอธิบายความหมาย และเกิดการรับรู้ถึงชื่อและลักษณะของธุรกิจขององค์กร

1.2 ชื่ออุปมา (Metaphoric Names) จะอธิบายโดยอ้อมด้วยการกล่าวถึงลักษณะของสินค้าหรือองค์กรรวมกับคุณสมบัติ โดยอาศัยสิ่งซึ่งมีจุดเด่นหรือคุณสมบัติเฉพาะตัวเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าเป็นที่หนึ่งมาแทนความหมาย การอธิบายความหมาย แบ่งได้เป็น 4 ระดับคือ ระดับที่ 1 การรับรู้ในชื่อและการออกเสียงเรียกชื่อ ระดับที่ 2 การรับรู้ชื่อนั้นหมายถึงอะไร ระดับ 3 เป็นการอธิบายความหมายถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวของสิ่งนั้น ระดับ 4 จึงเป็นการรวมการรับรู้และอธิบายความหมายทั้งหมดเข้าด้วยกัน

1.3 ชื่อที่รู้จักทั่วไป (Found Names) หมายถึงชื่อที่มาจากคำใดๆ ก็ได้ที่คนทั่วไปรู้จักและเข้าใจความหมาย โดยทั่วไปแล้วชื่อประเภทนี้มักจะไม่มีความสัมพันธ์ในเชิงสื่อความหมายกับสินค้าหรือองค์กรนั้นๆ การอธิบายความหมายของชื่อประเภทนี้แบ่งได้เป็น 3 ระดับ ระดับที่ 1 คือการ

รับรู้ ในการออกเสียงเรียกชื่อ ระดับ 2 คือการรับรู้ในลักษณะของสิ่งที่เรียกชื่อ ระดับที่ 3 คือการเชื่อมโยงภาพที่เกิดขึ้นในใจและสินค้าเข้าด้วยกัน

1.4 ชื่อเฉพาะ (Proper Names) หมายถึงชื่อเจ้าของหรือผู้ก่อตั้ง มีข้อได้เปรียบคือ เป็นการแสดงความภาคภูมิใจของผู้เป็นเจ้าของ รวมถึงเป็นการรับรองคุณภาพของสินค้าหรือองค์กรนั้นๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นชื่อผู้ก่อตั้งเท่านั้นอาจเป็นชื่อใดๆ ก็ได้ที่เห็นว่าเหมาะสมกับภาพลักษณ์ โดยมีจำเป็นต้องอธิบายความหมายถึงประเภทของสินค้าหรือองค์กรนั้นๆ การอธิบายความหมายแบ่งเป็น 2 ระดับ คือสร้างการรับรู้ และเชื่อมโยงการรับรู้เข้ากับสินค้าหรือองค์กร

1.5 ชื่อที่ตั้งขึ้นใหม่ (Artificial Names) เป็นชื่อที่ตั้งขึ้นใหม่สำหรับสินค้าหรือองค์กรนั้นๆ โดยเฉพาะ การอธิบายความหมายแบ่งเป็น 2 ระดับเช่นเดียวกันกับชื่อเฉพาะ (Proper Names)

2. เครื่องหมายที่ใช้ชื่อย่อ (Abbreviations) มักจะเกิดจากการที่ชื่อขององค์กรมีความยาวมาก จึงมีการตัดทอนเพื่อเรียกง่ายขึ้น แบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ

ลักษณะที่ 1 เรียกชื่อส่วนต้นและตัดบางส่วนในตอนท้ายออก

ลักษณะที่ 2 จะใช้เฉพาะอักษรตัวต้นและตัวสุดท้าย

ลักษณะที่ 3 จะเป็นการผสมผสานลักษณะที่ 1 และ 2 เข้าด้วยกัน โดยการนำอักษรตัวแรกของแต่ละคำมาเรียกเป็นชื่อย่อ ซึ่งมักประกอบด้วยตัวอักษรมากกว่า 2 ตัว ลักษณะนี้เป็นที่นิยมใช้มากกว่า 2 ลักษณะแรก

2) องค์กรประกอบกราฟิกที่ไม่มีเครื่องหมายกราฟิก (Non – graphic Marks) ได้แก่สิ่งใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง รูปทรง เส้น สี หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่สามารถสื่อถึงความเป็นสินค้าหรือองค์กรนั้นๆ ได้ แม้จะใช้องค์ประกอบกราฟิกนั้นโดยลำพัง

2.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

พัฒนา กิติอาษา (2546 : 139) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหาสำคัญของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม คือจิตสำนึกส่วนตัวและจิตสำนึกส่วนรวมในระดับสังคมที่เกิดจากการนิยามตัวเองว่าตัวเองคือใคร เป็นมาอย่างไรแตกต่างจากคนกลุ่มอื่นหรือสังคมอื่นอย่างไรและจะใช้อะไรเป็นเครื่องหมายในการแสดงออก นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการที่ให้ความหมาย อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไว้ว่า หมายถึงความรู้สึกหรือวัฒนธรรมร่วมของกลุ่มหรือการที่ปัจเจกชนมีอิทธิพลหรือการได้รับการยอมรับจากวัฒนธรรมของกลุ่มนั้นๆ นอกจากนี้การยอมรับวัฒนธรรมของกลุ่มคนยังมีความเกี่ยวเนื่องกับบรรทัดฐานของสังคม (Norms) ซึ่งบุคคลต้องยอมรับความเป็นเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของกลุ่มให้ได้ ความสำคัญของการสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทำให้เห็นความแตกต่างและความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ทั้งนี้ความแตกต่างดังกล่าวควรได้รับการยอมรับมากกว่าการตำหนิหรือเกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม เพราะเกิดจากความแตกต่างและการไม่ยอมรับวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มนั้นๆ นอก

จากนี้การยอมรับในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มทำให้บุคคลได้รับการยอมรับเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มได้ง่ายมากขึ้นด้วย

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อจำลอง

1. จิตวิทยาการออกแบบและการสื่อสารการออกแบบสื่อจำลอง

1.1 แนวคิดและทฤษฎีว่าด้วยการออกแบบการรับรู้และการสื่อสาร

การสื่อสาร คือ กระบวนการส่งสารและรับสาร (Message) สารในที่นี้ หมายถึง ความรู้สึก ความคิด ความรู้ ความต้องการ เป็นนามธรรม จับต้องไม่ได้ รับรู้ได้ด้วยสมองหรือจิต เอกสาร, จดหมาย, หนังสือพิมพ์, เหล่านี้ไม่ใช่สารตัวหนังสือที่อยู่ในเอกสาร, จดหมาย, หรือ หนังสือพิมพ์, ก็ยังไม่ใช่สาร แต่ก็ใกล้เคียงกับความเป็นสารมากแล้ว สารคือความหมายที่มากับตัวหนังสือ เหล่านี้ต่างหาก รวมทั้งที่มาภาพ, กับแบบตัวพิมพ์, กับการออกแบบจัดหน้า ทำให้เกิดความรู้สึก ความคิด ความรู้ แก่ผู้อ่าน

การสื่อสารตามความหมายทั่วไป หมายถึง การสื่อสารความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เพื่อความเข้าใจร่วมกันเพื่อทำงาน ร่วมกัน องค์ประกอบของการสื่อสารเบื้องต้นมี 3 ประการ คือ ผู้ส่งสาร ตัวสาร และผู้รับสาร การสื่อสารเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสิ่งมีชีวิตเท่านั้น การสื่อสารเป็นสัญญาณของการมีชีวิต ผู้ที่สื่อสารไม่ได้ก็คือผู้ที่ตายแล้ว การสื่อสารมีรูปแบบ, วิธีการ หลากหลายกว้างขวาง เมื่อจะทำความเข้าใจการสื่อสาร เพื่อที่จะทำความเข้าใจการดูอีกต่อหนึ่ง จึงต้องพิจารณาทีละส่วน ทีละด้าน ตามเกณฑ์ที่จะพิจารณา

การสื่อสารเป็นกระบวนการ (Process) หมายความว่า การสื่อสารมีองค์ประกอบที่ส่งผลต่อเนื่องกัน ที่รู้จักกันดีในหมู่นักงานด้านการสื่อสาร S - M - C - R โดยมีการกระทำเชื่อมโยงระหว่างกันเพื่อให้เกิดเป็นกระบวนการสื่อสาร รวมทั้งสิ่งรบกวน (Noise) ดังนี้

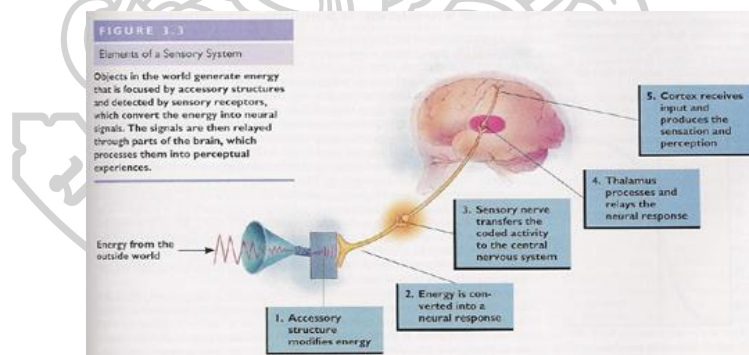
S = Sender หมายถึง ผู้ส่งสาร - เป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารแต่ละครั้ง

M = Message หมายถึง สาร - เป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก ที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดออกไป จะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม (เช่น กลืนปาก เป็นสารที่ผู้ส่งสารไม่ตั้งใจถ่ายทอด แต่เป็นสิ่งที่ผู้อื่นรับรู้ได้) สารเป็นนามธรรม เป็นเจตนาารมณ์ของผู้ส่งสาร จับต้องไม่ได้ ตัวอย่างเช่น จดหมาย - จดหมายไม่ใช่สาร แม้แต่ตัวหนังสือในจดหมายก็ไม่ใช่สาร แม้ว่าจะใกล้เคียงมากที่สุดแล้วก็ตาม ความหมายหรือเรื่องราวในจดหมายต่างหาก คือ สาร คำกล่าวที่ว่า “อ่านระหว่างบรรทัด” ก็คือ การอ่าน “สาร” ที่แทรกซ่อนมา โดยไม่ได้เขียนออกมาให้อ่านได้ตรงๆ นั้นเอง

C = Channel หมายถึงช่องทางส่งสาร ในกรณีที่เป็นการสื่อสารทางตรง (Direct Communication - ผู้ส่งสารกับผู้รับสารเผชิญหน้าโดยตรง) ช่องทางส่งสารก็คือ ภาพ รส กลิ่น เสียง สัมผัส และจิต ในกรณีที่เป็นการสื่อสารทางอ้อม (Indirect Communication - ผู้ส่งสารกับผู้รับสารไม่ได้อยู่ในที่เดียวกัน) ต้องใช้สื่อ (Media - พหุพจน์ Medium) เป็นตัวแทนส่งสาร เช่น จดหมาย เอกสาร ในการทางด้านสื่อสารซึ่งมักจะเป็นการสื่อสารทางอ้อมตัว C - Channel นี้ จึงมักมีความหมายว่าเป็น Media ไปด้วยโดยปริยายในกรณีการตุน, การตุนคือสื่อชนิดหนึ่ง

R = Receiver หมายถึง ผู้รับสาร ในกรณีเป็นการสื่อสารกับตัวเอง ผู้รับสาร ก็คือตัวเอง

การรับรู้คือ ขบวนการที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่สิ่งเร้ากระตุ้นการรู้สึกและถูกตีความ เป็นสิ่งที่มีความหมายโดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และความเข้าใจของบุคคล (Bernstein. 1999 : 72) การรับรู้เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้(perception is learned) ดังนั้นถ้าขาดการเรียนรู้หรือประสบการณ์ จะมีเพียงการรับสัมผัสเท่านั้น เช่น เด็กชาตินิดไม่เคยเรียนรู้หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาก่อน เพื่อนชี้ให้ดูเขาได้แต่สัมผัสทางตาและทางหูเท่านั้นแต่ไม่เกิดการรับรู้ว่ามีสิ่งให้เห็นทางตาและได้ยินทางหูนั้นคืออะไร



ภาพที่ 21 องค์ประกอบพื้นฐานของระบบการรับสัมผัสและการรับรู้
ที่มา : Bernstein.1999 : 73

พฤติกรรมการรับรู้ เป็นกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่ต่อเนื่องจากการรู้สึกสัมผัสรับรู้ เป็นกระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่ผ่านเข้ามาในกระบวนการรู้สึก เมื่อเครื่องรับหรืออวัยวะรับสัมผัส สัมผัสสิ่งเร้า เราจะเกิดความรู้สึกแล้วส่งความรู้สึกนั้นไปตีความ หรือแปลความหมายกลายเป็นการรับรู้

กล่าวโดยสรุป การรับรู้จะเกิดขึ้น ต้องประกอบไปด้วยกระบวนการที่สำคัญต่อไปนี้

1. การสัมผัส
2. ชนิดและธรรมชาติของสิ่งเร้า
3. การแปลความหมายจากการสัมผัส
4. การใช้ความรู้เดิม หรือประสบการณ์เดิมเพื่อแปลความหมาย

นอกจากการรับรู้เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้แล้ว การรับรู้ยังเป็นสิ่งเลือกสรร(perception is selective) เราอยู่ท่ามกลางสิ่งเร้ามากมาย ในขณะที่ขณะหนึ่งเราไม่สามารถรับรู้ไปหมดทุกอย่าง แต่เราเลือกรับรู้สิ่งเร้าเป็นบางอย่าง เช่นขณะที่เรากำลังฟังคำบรรยายของอาจารย์ถ้าเราสนใจคำบรรยายนั้น เราจะเลือกรับรู้เฉพาะเนื้อหาของคำบรรยาย แต่จะไม่รับรู้สิ่งเร้ารอบตัว เช่น เพื่อนที่นั่งอยู่ข้างๆ ประตู หน้าต่างหรือคนที่เดินผ่านไปมา การเลือกสรรการรับรู้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการคือ องค์ประกอบอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและองค์ประกอบอันเนื่องมาจากตัวบุคคล

1. องค์ประกอบอันเนื่องมาจากสิ่งเร้า ลักษณะของสิ่งเร้าที่ทำให้เรารับรู้ได้ทันที หรือเป็นสิ่งเร้าที่สามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ควรมีลักษณะต่อไปนี้ (Quinn. 1985 : 33 – 34)

1.1 ความเข้มและขนาด (intensity and size) เช่น เสียงดัง แสงสว่าง ขนาดใหญ่ ทำให้เราเลือกรับรู้ได้มากกว่าสิ่งเร้าที่มีลักษณะตรงกันข้าม

1.2 ความผิดแผกกัน (contrast) ลองนึกถึงเวลาที่เรารับอ่านหนังสือ ตัวหนังสือที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูด “ ” หรือเขียนตัวเอน ลักษณะที่ผิดแผกดังกล่าวจะทำให้เราเลือกรับรู้ได้มากกว่าลักษณะปกติธรรมดา

1.3 การกระทำซ้ำ (repetition) การกระทำซ้ำๆ เช่น เรียกชื่อซ้ำเป็นครั้งที่ 2 หรือครั้งที่ 3 เราจะได้ยินชื่อเราได้ดีเมื่อถูกเรียกซ้ำ

1.4 การเคลื่อนไหว (movement) สิ่งเร้าที่เคลื่อนไหวจะดึงดูดการรับรู้ได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่ไม่เคลื่อนไหว เช่น ป้ายโฆษณาที่มีตัวหนังสือเป็นไฟวิ่งเคลื่อนไหวหรือไฟกะพริบจะดึงดูดการรับรู้ได้ดีกว่าป้ายโฆษณาที่ไม่มีตัวหนังสือเป็นไฟวิ่งเคลื่อนไหวหรือไฟกะพริบ หรือในกลุ่มคนที่นั่งนิ่งอยู่ถ้ามีใครสักคนหนึ่งเคลื่อนไหวหรือลุกขึ้นยืนจะดึงดูดการรับรู้ขึ้นมาได้ทันที

1.5 ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสนใจของบุคคลสามารถเปลี่ยนได้ด้วย การเสนอสิ่งเร้าที่มีความแปลกใหม่ เช่น ถ้าท่านอ่านหนังสือ ได้ยินเสียงแตรไซเรนของรถดับเพลิงแล่นผ่าน ก็อาจทำให้ท่านหยุดอ่าน และลุกไปที่หน้าบ้านของท่านก็ได้

1.6 การใช้อิทธิพลทางสังคม (Social Insinuations) เป็นการใช้สิ่งของหรือบุคคลที่มีอิทธิพลทางสังคมกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ทั้งนี้เนื่องจาก การที่คนๆ หนึ่งหรือสิ่งๆ หนึ่งได้รับความสนใจจากสังคมอย่างมาก เช่นในการโฆษณาสินค้า บ่อยครั้งที่เสนอข้อมูล

ว่า สิ้นค้ำนั้นกำลังได้รับความนิยมน้อยลงมาก หรือได้รับรองมาตรฐานจากองค์กรต่างๆ หรือได้รับคำรับรองจากบุคคลที่มีชื่อเสียงบางคน เป็นต้น

1. องค์ประกอบอันเนื่องมาจากตัวบุคคลประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญคือ

1.1 องค์ประกอบทางด้านสรีระ (Physiological Factors) เนื่องจากอวัยวะรับสัมผัสของคนแต่ละคนมีความสามารถจำกัด คือไม่สามารถที่จะตอบสนองสิ่งเร้าทุกชนิดได้นอกจากนั้นสภาพของร่างกายในแต่ละช่วงเวลา ก็ยังมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของเราด้วย เช่น อายุ เมื่อเราอายุมากขึ้น สมรรถภาพในการรับสัมผัสจะลดน้อยลงไปด้วย เช่น หู หลังจากอายุ 20 ปี ความสามารถในการฟังจะลดลง ความเมื่อยล้า เมื่อร่างกายเกิดความเมื่อยล้า จะทำให้การรับรู้ผิดพลาดได้ อิทธิพลของสารเคมีบางประเภท เช่น แอลกอฮอล์ สามารถทำให้สมรรถภาพในการรับรู้เปลี่ยนไปได้

1.2 องค์ประกอบด้านจิตวิทยา (Psychological Factors) ได้แก่

1.2.1 ความสนใจ (interest) คนเราจะเลือกรับรู้ในสิ่งที่เราสนใจเช่น ชายคนไปเที่ยวป่า คนหนึ่งเป็นนักธรณีวิทยาก็จะสนใจประเภทของหินต่างๆ ในป่า ส่วนอีกคนหนึ่งเป็นสมาชิกชมรมผู้เลี้ยงนกก็จะสนใจสังเกตนกชนิดต่างๆ ที่มีในป่า

1.2.2 ความคาดหวัง (expectancy) ถ้าเราคาดหวังสิ่งใดไว้ การรับรู้ของเรา ก็จะเป็นไปตามที่คาดหวัง

1.2.3 ความต้องการ (need) ความต้องการเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับรู้มีการทดลองให้คนที่อยู่ในภาวะหิวดูภาพกำกวมภาพหนึ่งซึ่งเห็นไม่ชัดเจนว่าเป็นรูปอะไรกันแน่ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าเห็นเป็นภาพอาหารหรือคนกำลังรับประทานอาหาร เนื่องจากความต้องการขณะนั้นคือ ความต้องการอาหารเลยทำให้รับรู้ไปตามความต้องการนั้น

1.2.4 การเห็นคุณค่า (value) การรับรู้ขึ้นกับการเห็นคุณค่าในสิ่งนั้น จากการทดลองให้เด็กจากสถานะเศรษฐกิจต่างกันประมาณขนาดของสตางค์โดยการวาดภาพ ซึ่งพบว่าเด็กที่มีสถานะเศรษฐกิจต่ำจะประมาณขนาดของสตางค์ใหญ่กว่าเด็กที่ฐานะดี เนื่องจากเด็กยากจนให้คุณค่าของเงินหรือรับรู้คุณค่าของเงินสูงกว่าเด็กฐานะดี

ในหัวข้อต่อไปนี้จะพิจารณาในส่วนที่เกี่ยวกับการรับรู้ โดยจะเน้นในเรื่องการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง การเคลื่อนไหว ระยะทาง ความคงที่ และภาพลวงตา

การรับรู้รูปร่าง (Shape Perception)

มีประเด็นที่สำคัญอยู่ 3 ประเด็นเกี่ยวกับการรับรู้รูปร่างคือ เรื่องภาพและพื้น เรื่องของการจัดระเบียบและการจำแบบแผนได้

1. ภาพและพื้น (Figure and Ground) ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น (Figure-Ground relationship) เมื่อทั้งสองสิ่งนี้อยู่ในอาณาเขตเดียวกัน ภาพคือสิ่งที่มีรูปร่างที่เด่นชัดปรากฏขึ้นมาจากเส้นขอบของอาณาเขต และพื้นก็คือส่วนที่เหลือทั้งหมดภายในอาณาเขต ลองย้อนกลับไปดูรายละเอียดในบทที่ 1 ที่พูดถึงแนวคิดกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt approach) ตามแนวคิดของกลุ่มเกสตัลท์การรับรู้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของตัวกระตุ้นทั้งหมด มากกว่าส่วนย่อยหรือผลรวมของส่วนย่อยรวมกันนักจิตวิทยาเกสตัลท์เน้นว่าความสัมพันธ์ในการเห็นรูปร่างและแบบแผนขึ้นอยู่กับสิ่งที่เราได้เห็นความเกี่ยวข้องของสิ่งต่าง ๆ



ภาพที่ 22 ภาพและพื้น (Figure and Ground)

ที่มา : Bernstein.1999 : 98

Edgar Rubin เป็นนักจิตวิทยาเกสตัลท์ชาวเดนมาร์ค (1915-1958) ได้สรุปความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้นไว้ดังนี้

1. ภาพนิยามว่าเป็นสิ่งที่มีรูปร่างแต่พื้นถูกเห็นว่าไม่มีรูปร่าง
2. พื้นคือสิ่งที่มีลักษณะต่อเนื่องอยู่ข้างหลังภาพ
3. ภาพดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้มอง มีความชัดเจนในที่ว่างตรงข้ามกับพื้นที่ดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่อยู่ไกลและไม่ชัดเจน

การจัดระเบียบ (Organization)

องค์ประกอบที่สำคัญอันหนึ่งของการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง การรับรู้ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์หรือการจัดระเบียบการเรียงตัวของตัวกระตุ้นดังต่อไปนี้

1. Law of proximity อธิบายว่าวัตถุที่อยู่ใกล้วัตถุอื่น มีแนวโน้มจะถูกรับรู้ว่าจะอยู่ใน

หน่วยเดียวกัน

2. Law of similarity อธิบายว่าวัตถุที่คล้ายคลึงกับวัตถุอื่นมีแนวโน้มจะมองเห็นอยู่ในหน่วยเดียวกัน

3. Law of good continuation (การเรียนรู้ตามความราบเรียบต่อเนื่อง) อธิบายว่าเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้ถึงความราบเรียบ ความต่อเนื่องของเส้นมากกว่าการกระจัดกระจายที่ไม่ต่อเนื่อง การเรียนรู้ตามความราบเรียบต่อเนื่อง ตัวกระตุ้นที่ต่อเนื่องกันจะจับกลุ่มกัน

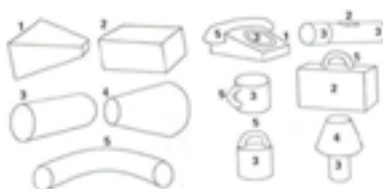
4. Law of closure (การเรียนรู้โดยการเชื่อมโยง) อธิบายว่ารูปร่างที่มีช่องว่างคั่นอยู่จะถูกรับรู้ถึงสิ่งที่ขาดหายไปจากบริบทของสิ่งที่อยู่ใกล้เคียง

การจำแบบแผนได้ (Pattern Recognition)

นักจิตวิทยาพยายามหาคำตอบว่าทำไมเราถึงจำแบบแผนของสิ่งต่าง ๆ ได้ เช่น แบบแผนของตัวอักษร เสื้อผ้า หรือรูปร่างลักษณะของคน โดยพยายามสร้างทฤษฎีขึ้นมาอธิบาย

ทฤษฎีที่หนึ่ง คือ The Distinctive-features approach พัฒนาขึ้นโดย Eleanor Gibson ซึ่ง Gibson กล่าวว่าความแตกต่างระหว่างตัวอักษรอยู่บนพื้นฐานของการแบ่งแยกคุณลักษณะของสิ่งต่างๆออกจากกันได้ เช่น ความตรง ความโค้ง ตัวอักษร E มีเส้นตรง 4 เส้น ตัวอักษร O ไม่มีเส้นตรง ตัวอักษร C เป็นตัวอักษรที่มีลักษณะโค้งเปิด การรับรู้ลักษณะที่แตกต่างจะขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของผู้รับรู้

ทฤษฎีที่สอง Recognition-by-components theory (การรวมองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือ Irving Biederman กล่าวว่าเรารับรู้แบบแผนที่ซับซ้อนในขอบเขตของส่วนต่าง ๆ ที่มาประกอบ ข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีนี้คือ วัตถุสามารถเป็นตัวแทนของการจัดที่มีรูปร่าง 3 มิติอย่างง่ายได้ ตัวอย่างเช่น โคมไฟ กระเป๋าเดินทาง แก้วน้ำ



ภาพที่ 23 ตัวอย่างของวัตถุที่มีรูปร่างต่างๆ

ที่มา : Matlin.1995 : 112

การรับรู้การเคลื่อนไหว (Motion Perception)

ที่ผ่านมาได้กล่าวถึงการรับรู้รูปร่างของสิ่งที่อยู่นิ่ง แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงโดยมากสิ่งต่าง ๆ ที่เรารับรู้จะมีการเคลื่อนไหว เช่น เราดูการเล่นบาสเกตบอลเราจะเห็นผู้เล่นมีการวิ่งและการกระโดด ลูกบาสเกตบอลมีการกระเด็นขึ้นกระเด็นลง การรับรู้การเคลื่อนไหวเป็นทักษะเบื้องต้น การรับรู้การเคลื่อนไหวแบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ (รัจรี นพเกตุ. 2540 : 157)

1. การเคลื่อนไหวเชิงกายภาพ (Physical movement) เป็นการรับรู้ตัวกระตุ้นที่กำลังเคลื่อนไหว มีอัตราเร็ว มีอัตราเร่ง นั่นคือมีระยะทางควบคู่กับเวลา อย่างไรก็ตามถ้าการเคลื่อนไหวของตัวกระตุ้นอยู่ต่ำกว่าระดับเทรชโฮลด์ เราจะไม่รู้สึกรู้ว่ามีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น เช่น เข็มนาฬิกา การงอกของต้นไม้ การบานของดอกไม้ ฯลฯ

2. การเคลื่อนไหวปรากฏ (Apparent movement) เป็นการรับรู้การเคลื่อนไหวในขณะที่ตัวกระตุ้นไม่มีการเคลื่อนไหวจริงๆ เป็นการลวงตาชนิดหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์ เกิดจากการเอาภาพนิ่งมาฉายอย่างต่อเนื่องกันด้วยอัตราเร็ว 24 ภาพต่อวินาที เมื่อไม่นานมานี้มีการค้นพบที่สำคัญเกี่ยวกับการรับรู้การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับ Biological movement (การเคลื่อนไหวเชิงชีวภาพ) เป็นแบบแผนการเคลื่อนไหวของมนุษย์และสิ่งมีชีวิต Johansson นักจิตวิทยาชาวสวีเดนได้ศึกษาการเคลื่อนไหวของคนในท่าทางต่าง ๆ พบว่า การเคลื่อนไหวดังกล่าวมีแบบแผนของการเคลื่อนไหว เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การนั่ง ล้วนมีแบบแผนของการเคลื่อนไหวทั้งสิ้น ยังมีนักวิจัยบางคนพบว่า แบบแผนการเดินของผู้ชายกับผู้หญิงมีความแตกต่างกัน

การรับรู้ระยะทาง (Distance Perception)

การรับรู้ระยะทางขึ้นอยู่กับมุมมองด้วยตาข้างเดียว (Monocular) หรือตาสองข้าง (Bicular) การมองด้วยตาข้างเดียวจะสามารถรับรู้ความแตกต่างของระยะทางได้เพียงเล็กน้อยถ้าวัตถุตั้งอยู่ในระยะไม่เกิน 20 ฟุต ต่างกับการใช้ตาสองข้างจะสามารถรับรู้ระยะความแตกต่างของวัตถุได้ดีในทุก ๆ ระยะ ไม่ว่าจะเป็ระยะใกล้หรือระยะไกล สิ่งที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ระยะได้แก่ (Matlin. 1995 : 113-114)

1. Relative sign วัตถุที่คล้ายกันสองสิ่ง วัตถุที่ไปตกบนที่วางของเรตินามากกว่า เราจะรู้สึกว่วัตถุตั้งอยู่ใกล้เรา วัตถุที่มีขนาดใหญ่จะมองดูใกล้กว่าวัตถุที่มีขนาดเล็ก

2. Overlap วัตถุที่ทับซ้อนวัตถุอีกอันหนึ่ง เราจะรับรู้ว่วัตถุที่วางทับอยู่ใกล้กว่าวัตถุที่ถูกทับซ้อน

3. Texture gradient เราจะรับรู้พื้นผิวว่ามีความหนาแน่นเพิ่มขึ้นตามระยะทางที่เพิ่มขึ้น

4. Linear perspective เราจะรับรู้ว่ามีเส้นที่มันขนานกันนั้น มันจะไปพบกันที่ระยะทางหนึ่ง

5. Atmospheric perspective เราจะรับรู้ว่ามีวัตถุที่อยู่ไกลนั้น เราจะรู้สึกว่ามีวัตถุที่ดูคลุมเครือไม่ชัดเจน



ภาพที่ 24 แสดงการรับรู้ระยะทางในลักษณะต่างๆ

ที่มา : Matlin.1995. : 114

ความคงที่ (Constancy)

ความคงที่หมายถึง การรับรู้ว่ามีลักษณะคงที่ (เช่น ขนาดและรูปร่าง) ถึงแม้ว่าข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุนั้นจะเปลี่ยนไปในมุมมองต่างๆหรือในระยะต่างๆ ความคงที่ในการรับรู้เกิดขึ้นได้ทั้งความสดใส รูปร่าง และขนาด และจะเกิดขึ้นกับวัตถุที่เราคุ้นเคยเป็นอย่างดี การรับรู้เกี่ยวกับการคงที่มี 4 ลักษณะคือ (Matlin. 1995 : 115-116)

1. ขนาดคงที่ (size constancy) หมายถึงการรับรู้ว่ามีวัตถุมีขนาดเดิมแม้ว่าระยะระหว่างผู้มองและวัตถุจะเปลี่ยนไป
2. รูปร่างคงที่ (shape constancy) หมายถึงการรับรู้ว่ามีวัตถุมีรูปร่างเหมือนเดิมแม้ว่าจะมองจากทิศทางที่แตกต่างกันออกไป เช่น แผ่น compact disc ถ้ามองในตำแหน่งหนึ่งจะเห็นเป็นรูปไข่แต่เราก็ยังรับรู้ว่ามีรูปร่างกลมตามประสบการณ์ของเรา
3. ความสดใสคงที่ (brightness constancy) หมายถึงการรับรู้ว่ามีวัตถุมีความสดใสคงที่ไม่ว่าจะนำไปไว้ในที่ๆ มีแสงสว่างมากหรือน้อย กระดาษขาวมองดูขาว กระดาษก็อปปีสีดำมองดูสีดำไม่ว่าจะอยู่กลางแดดหรือในร่ม
4. สีคงที่ (color constancy) หมายถึงการรับรู้ว่ามีสีเหมือนเดิมแม้ว่า

ความยาวคลื่นแสงที่มากกระทบจะเปลี่ยนไป เช่น มะเขือเทศสุกเมื่อแสงสว่างมากกระทบจะมีสีส้มต่าง ๆ ขึ้นกับแสงที่มากกระทบแต่เรายังรับรู้ว่ามีสีส้มแมกแดง

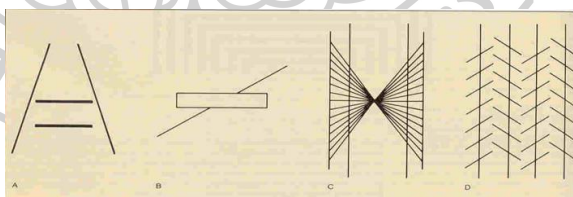
สิ่งลวงตาและโครงสร้างลวงตา (Illusions and Illusory Contours)

สิ่งลวงตา (illusion) เป็นการรับรู้ที่ไม่ถูกต้องซึ่งไม่สอดคล้องกับลักษณะกายภาพที่แท้จริงของสิ่งเร้า ภาพลวงตานำเราไปสู่ความผิดพลาดในการกำหนดทิศทางของเส้น ความยาวของเส้น และการรับรู้โครงสร้าง

เหตุผลที่นักจิตวิทยาสนใจศึกษาการมองเห็นสิ่งลวงตาอาจเป็นเพราะ 1. เพื่อความสนุกสนานจากการทำให้บุคคลอื่นเข้าใจผิด 2. เพื่อความเข้าใจพื้นฐานของกระบวนการรับรู้ 3. มีประโยชน์ในการนำไปใช้ปฏิบัติงาน ลักษณะของสิ่งลวงตาจำแนกได้เป็น 3 ประเภทคือ (Matlin, 1995 : 116-118)

1. Poggendorff Illusion เป็นสิ่งลวงตาที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการกำหนดทิศทางของเส้น

2. Line-Length Illusion เป็นสิ่งลวงตาที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการกำหนดความยาว เช่น ภาพลวงตาของ Muller-Lyer เป็นภาพลวงตาที่เกิดจากการขยายการมองเห็นให้กว้างขึ้น และแคบลงและภาพลวงตาของ Ponzo เป็นภาพลวงตาที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างขนาดกับระยะทาง มีคนบางคน que เห็นภาพลวงตาในลักษณะดังกล่าวมานี้ตรงกับความเป็นจริงเราถือว่าคนประเภทนี้เป็นคนที่มี spatial ability

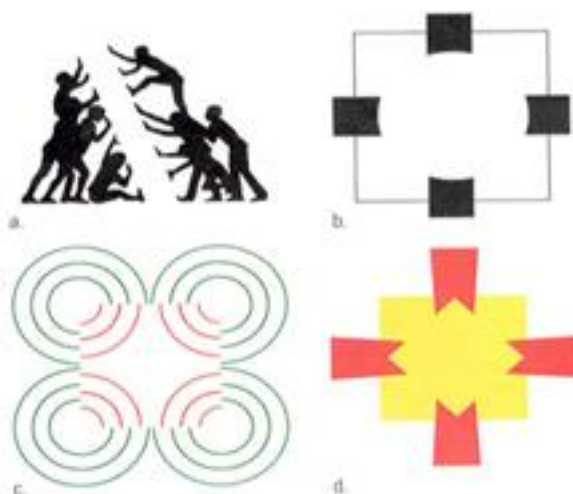


ภาพที่ 25 ภาพลวงตา 4 ประเภทที่เป็นที่รู้จักกันดีได้แก่ Ponzo illusions (A) Poggendorff illusions (B) Hering illusions (C) Zollner illusions (D)

ที่มา : Roediger, 1989. : 146

3. Illusory Contours เป็นสิ่งลวงตาในลักษณะที่เป็นโครงสร้างเช่น ภาพ 5-5 จะเห็นสามเหลี่ยมสีขาวปรากฏขึ้นมาอย่างเด่นชัดทั้งที่เราไม่ได้วาดขึ้น ลักษณะที่สำคัญของภาพลวงตามีลักษณะดังนี้คือ 1. พื้นผิวของภาพลวงตาจะมีลักษณะเด่นหรือสว่างกว่าส่วนที่เป็นพื้น (background)

2. โครงร่างของสิ่งที่ปรากฏรอบๆ ภาพลวงตาจะเป็นตัวกำหนดลักษณะโครงร่างของภาพลวงตา นักจิตวิทยาพยายามว่าทำไมจึงเห็นภาพลวงตาในลักษณะนี้เช่น Stanley and Clare(1983) อธิบายว่า การที่เราสร้างภาพโครงร่างลวงตาขึ้นมา ก็เพราะเราชอบที่จะเห็นภาพที่ง่าย ภาพที่เราคุ้นเคยมากกว่าภาพที่ไม่มีความหมายหรือไม่เป็นระเบียบ ส่วนพวก เกสตัลท์ (Gestalt) อธิบายว่าการรับรู้ของคนเราจะรับรู้เป็นส่วนรวมก่อนการพิจารณารายละเอียดส่วนย่อยและมีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งที่มีการจัดระเบียบเป็นอย่างดีแล้ว



ภาพที่ 26 แสดงภาพลวงตาในลักษณะ Illusory Contours

ที่มา : Matlin.1995. 118

1.2 แนวคิดว่าด้วยการสร้างภาพจำลองและภาพเสมือน

การสร้างภาพจำลองหรือสื่อจำลองเมื่อค้นหาความหมายทางวิชาการแทบจะไม่มี การอธิบายหรือการศึกษาไว้ แต่ก็สามารถนำคำอธิบายเทียบเคียงในลักษณะการออกแบบต่างๆ ที่ใกล้เคียงกันได้ดังนี้

สื่อ (Media) ในภาษาไทยกับคำในภาษาอังกฤษ พบว่ามีความหมายตรงกับคำว่า “media” (ในกรณีที่มีความหมายเป็นเอกพจน์จะใช้คำว่า “medium”) คำว่า “สื่อ” ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ดังนี้ “สื่อ” (กริยา) หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย, ชักนำให้รู้จักกัน สื่อ (นาม) หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน, เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำให้ชายหญิงได้แต่งงานกันว่า

พอสื่อ หรือ แม่สื่อ; (ศิลปะ) วัสดุต่าง ๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม

Heinich และคณะ (1996) ให้คำจำกัดความว่าสื่อคือช่องทางในการติดต่อสื่อสาร หรืออะไรก็ตามซึ่งทำการบรรจุหรือ นำพาข้อมูลหรือสารสนเทศที่อยู่ระหว่างแหล่งกำเนิดสารกับผู้รับสาร

A. J. Romiszowski (1992) ให้คำจำกัดความว่า สื่อคือตัวนำสารจากแหล่งกำเนิดของการสื่อสาร (ซึ่งอาจจะเป็นมนุษย์ หรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต) ไปยังผู้รับสาร (ซึ่งในกรณีของการออกแบบก็คือ ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมาย)

3.2 ประเภทของการออกแบบสื่อจำลอง

ในทฤษฎีการออกแบบมักกล่าวว่าการออกแบบสื่อมีสองประเภทได้แก่ สื่อสองมิติและสื่อสามมิติ โดยอาศัยการแสงและเงา รูปทรง รูปร่างที่ประกอบกันเป็นตัวแยกงานออกแบบแต่ในที่นี้ประเภทของสื่อจำลองจะจัดแบ่งตามลักษณะของการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งตามนิยามของสื่อจำลองในที่นี้ไม่ใช่การออกแบบสองมิติหรือสามมิติ แต่เป็นการสร้างภาพเสมือนหรือภาพจำลองให้เกิดขึ้นในมโนทัศน์ของผู้รับชมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ดังนี้

3.2.1 ประเภทสื่อจำลองที่รับรู้ด้วยการมองเห็น ซึ่งได้แก่สื่อจำลองสามมิติหรือสื่อสองมิติซึ่งนับว่ามีบทบาทมากในปัจจุบันเพราะนอกจากไอเดียและจินตนาการต่างๆ แล้ว จำเป็นต้องมีเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเหล่านั้นออกมาให้เป็นรูปร่างเพื่อการรับรู้ที่ตรงกันระหว่างผู้ออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย นอกเหนือไปกว่านั้น ยังนำเสนอภาพรวมตลอดจนอารมณ์ ความรู้สึก โดยเฉพาะกับลูกค้าการเห็นภาพเสมือนจริงทั้งหมดก่อนทำให้ง่ายต่อการตัดสินใจ การออกแบบสื่อจำลองสามมิติมักมีลักษณะของชิ้นงานออกมาในรูปทรงวัตถุเพื่อการมองเห็นเหมือนจริง สามารถสัมผัสได้ มีความกว้าง ยาว สูง ต่ำ หนา บาง มีบรรยากาศล้อมรอบ ซึ่งต่างจากการออกแบบสื่อจำลองสองมิติเป็นภาพประกอบที่ไม่สามารถมองเห็นได้ลึกเท่ากับ 3D มองเห็นได้เพียงแนวระนาบและยากต่อการตรวจสอบข้อบกพร่องหรือดูมุมมองอื่นๆ

ประโยชน์ของการออกแบบสื่อสามมิติ มีดังนี้ (ปฏิญญาณ์ แสงอรุณ, 2559)

1. ช่วยให้งานออกแบบดูสมบูรณ์ มองเห็น มโนภาพเสมือนจริง มากยิ่งขึ้น สามารถดูโครงสร้าง เสมือนจริงได้
2. สามารถใช้จินตนาการในการออกแบบได้เต็มที่ เนื่องจากระบบ 3 มิติ มีลูกเล่นที่สามารถใช้ในการออกแบบมากมายทำให้งานออกแบบออกมาในรูปแบบที่หลากหลายเช่นกัน
3. ย่อยต่อการตรวจสอบหรือแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นได้ในลักษณะการใช้ภาพต่อเนื่องหรือโครงสร้างที่ต้องการให้ภาพรวมส่งเสริมกัน

การออกแบบสามมิติในปัจจุบันมีในหลายสาขา งาน รวมถึงบนสื่อหน้าจอกอมพิวเตอร์ ซึ่งในอดีตเราจะพบภาพสามมิติบนหน้าจอภาพยนตร์หรือโทรทัศน์เท่านั้น ส่วนงานสามมิติที่จับต้องได้ อาจคิดถึงแต่เพียงงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม อดสาหกรรมศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ หรือหัตถศิลป์เท่านั้น อย่างไรก็ตามพื้นฐานทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบ สองมิติ หรืองานออกแบบสามมิติในศิลปะแทบทุกสาขางานย่อมต้องใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างสรรค์งานทั้งสิ้นซึ่งความหมายของงานออกแบบสื่อจำลองสามมิติมีดังนี้

3.2.2 ประเภทสื่อจำลองที่รับรู้ด้วยการสัมผัส รสสัมผัสรสสัมผัสหรือรสชาติไม่ได้มีเฉพาะการนำเสนอในรูปแบบของอาหารเท่านั้น สกูล บุญยทัต (2559) ให้ทรงสนะว่ารสชาติคือความรู้สึกอิมเองใจซึ่งเปรียบเสมือนการรับประทานอาหารที่ถูกจริตกันตนเอง สื่อ

3.4 การออกแบบประสบการณ์ (Experiential Design)

การออกแบบประสบการณ์ (Experiential Design) หมายถึง การสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจในตัวแบรนด์และตัวสินค้า ตั้งแต่ขณะซื้อ ระหว่างใช้ รวมไปถึงหลังการใช้สินค้า หรือบริการนั้นๆ ด้วย นักออกแบบและนักการตลาดในปัจจุบันต่างพยายามออกแบบ "ประสบการณ์ที่ดี" ผ่านเครื่องมือทางการตลาดหลากหลายรูปแบบ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความผูกพันให้เกิดขึ้นระหว่างแบรนด์กับผู้บริโภคในระยะยาว

Experiential Design นำศาสตร์ของประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ ซึ่งก็คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัสมาเป็นตัวแปรในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดีเพื่อมัดใจผู้บริโภค โดยเฉพาะกับกลุ่มสินค้าที่เกี่ยวข้องกับงานบริการด้วยแล้ว จะยิ่งเห็นได้ชัดเจน ตัวอย่างเช่น ร้านตัดผมที่บางแห่งมีการจัดเตรียม DVD ไว้ให้ลูกค้าเลือกชมภาพยนตร์ที่ชื่นชอบไปพลางๆ ขณะนั่งรอผมที่ย้อมสี หลายร้านมีวิธีการสระผมที่ผนวกเทคนิคการนวดศีรษะเข้าไปด้วย ทำให้ลูกค้ารู้สึกผ่อนคลายเป็นสองเท่าในขณะสระผม ร้านสปาต่าง ๆ ก็เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการนำศาสตร์เรื่องประสาทสัมผัสทั้งห้า มาใช้ได้แบบครบถ้วน อันได้แก่

"รูป" ซึ่งหมายถึง การตกแต่งสถานที่ที่ให้บริการ ทั้งในส่วนองงานสถาปัตยกรรม งานออกแบบภายในรวมถึงรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่เลือกใช้

"รส" หมายถึงรสชาติของชาหรือน้ำสมุนไพรที่เสิร์ฟให้กับลูกค้า ทั้งก่อนและหลังการนวด

"กลิ่น" กับไอระเหยของผลิตภัณฑ์เครื่องหอมช่วยสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น

"เสียง" กับดนตรีขับกล่อมภายในร้านที่ทำให้ลูกค้ารู้สึกผ่อนคลาย เพลิดเพลิน ตลอดการรับบริการและสุดท้ายคือ

"สัมผัส" ซึ่งหมายถึง การนวดที่ร้านสปาแต่ละแห่ง ก็มักจะมีรูปแบบการนวดที่แตกต่างกันตามสไตล์ที่คิดค้นขึ้น ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นจุดขายสร้างความแตกต่าง เป็นต้น

เห็นได้ว่า ทั้งร้านตัดผมและร้านสปา กำลังนำเสนอ "คุณค่าเพิ่ม" อื่นๆให้กับผู้บริโภคของตน ที่นอกเหนือไปจากการตัดผมหรือการนวด อันเป็นบริการหลัก ตรงนี้เองคือการใช้กลยุทธ์ experiential design มาสร้างสรรค์ "ประสบการณ์" แบบองค์รวม เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจพิเศษ นำไปสู่ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ในระยะยาวได้

อย่างไรก็ตาม ในการออกแบบ "ประสบการณ์" ให้ทรงประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ได้ตรงใจ นั้น การศึกษากลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้าถือเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ซึ่งในปัจจุบัน ข้อมูลพื้นฐานเพียงแค่อายุ รายได้ การศึกษา และเพศอาจไม่เพียงพอต่อการออกแบบประสบการณ์ที่สมบูรณ์แบบได้ สิ่งที่นักการตลาดจะต้องศึกษาเพิ่มเติมและวิเคราะห์วิจัยกันให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นก็คือ "ไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภค" ต้องขุดลงไปให้ลึกกว่า กลุ่มเป้าหมายที่เราตั้งไว้ นั่นเขามีวิถีชีวิตปกติอย่างไร ชอบเสพอะไรบ้าง ตื่นเต้นกับอะไรบ้าง มีรสนิยมเป็นอย่างไร ฯลฯ เพื่อที่นักออกแบบจะได้นำข้อมูลดังกล่าว มาสร้างงานออกแบบที่สอดคล้องกับทัศนคติและพฤติกรรมผู้บริโภคของลูกค้าได้อย่างเหมาะสมเจาะพอดิบพอดี

การท่องเที่ยวและการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

1. แนวคิดและรูปแบบที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูลการศึกษาเกี่ยวกับการท่องเที่ยว อธิบายได้ ดังนี้

1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

องค์การสหประชาชาติ กล่าวว่า คำจำกัดความของคำว่า “การท่องเที่ยว” คือ “การเดินทางเพื่อความบันเทิงรื่นเริงใจ เยี่ยมญาติ หรือการไปร่วมประชุมแต่มิใช่เพื่อการประกอบอาชีพเป็นหลักฐานหรือไม่พำนักอยู่เป็นการถาวร” (ยุทธนา สมลา. 2549 : 21)

องค์การท่องเที่ยวโลก (World Tourism Organization : W.T.O) กล่าวว่า ความหมายของการท่องเที่ยว คือการเดินทางของบุคคลจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว (ไม่มากกว่า 1 ปี ติดต่อกัน) เดินทางด้วยความสมัครใจเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ติดต่อดูธรรมชาติและวัตถุประสงคใดๆ ก็ได้ แต่มิใช่เพื่อการประกอบอาชีพ หรือหารายได้

สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว (2546 : ไม่มีเลขหน้า) กล่าวว่า การท่องเที่ยว หมายถึง การเดินทางเพื่อผ่อนคลายความเครียด แสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่ โดยมีเงื่อนไขว่า การเดินทางนั้น เป็นการเดินทางเพียงชั่วคราว ผู้เดินทางจะต้องไม่ถูกบังคับให้เดินทาง

ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2556) กล่าวว่า เป็นการศึกษาหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่มีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม มีการบอกเล่าเรื่องราวในการพัฒนาทางสังคมและมนุษย์ผ่านทางประวัติศาสตร์อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรม องค์ความรู้ และการให้คุณค่าของสังคม โดยสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าหรือสภาพแวดล้อมอย่างธรรมชาติ ที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับจากธรรมชาติ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม หรือขนบธรรมเนียมประเพณี

1.2 รูปแบบและประเภทของการท่องเที่ยว

องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (United Nations World Tourism Organization : UNWTO) ได้มีการกำหนดรูปแบบการท่องเที่ยวได้ 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1) รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ (Natural based tourism) 2) รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural based tourism) และ 3) รูปแบบการท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ (Special interest tourism) ซึ่งรูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural based tourism) สามารถสรุปได้ ดังนี้ (วาริษฐ์ มัชฌิมบุรุษ. 2552)

1.2.1 การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์ เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยวได้ความรู้มีความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์และโบราณคดี ในท้องถิ่น พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่า ของสภาพแวดล้อมโดยที่ประชาชนในท้องถิ่น มีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว

1.2.2 การท่องเที่ยวงานชมวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and traditional tourism) หมายถึงการเดินทางท่องเที่ยว เพื่อชมงานประเพณีต่างๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นๆ จัดขึ้น ได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียะศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อ การยอมรับนับถือ การเคารพพิธีกรรมต่างๆ และได้รับความรู้มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรม มีประสบการณ์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อมและมรดกทางวัฒนธรรม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการท่องเที่ยว

1.2.3 การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท (Rural tourism / village tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้าน ชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิต และผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษมีความโดดเด่นเพื่อความเพลิดเพลินได้ความรู้ดูผลงานสร้างสรรค์และภูมิปัญญาพื้นบ้าน มีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าของสภาพแวดล้อม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว

ในปัจจุบัน การท่องเที่ยวได้พิจารณาจากความต้องการหรือพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเพิ่มเติมทำให้มีรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีแนวคิดใหม่ ขึ้นมาเช่น Green tourism ที่คนมาท่องเที่ยวจะต้องการอนุรักษ์ธรรมชาติหรือช่วยลดภาวะโลกร้อน เช่น การท่องเที่ยวในเกาะสมุย หรือ War tourism ที่นักท่องเที่ยวต้องการสัมผัสกับอดีตในสมัยสงคราม เช่น การท่องเที่ยวสะพานข้ามแม่น้ำแคว จังหวัดกาญจนบุรีหรือ Volunteer tourism ที่นักท่องเที่ยวเป็นอาสาสมัครมาช่วยทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ ในสถานที่และเส้นทางท่องเที่ยว โดยภาพรวมแล้วรูปแบบการท่องเที่ยวต่างมีความเกี่ยวเนื่องกัน ดังภาพ



ที่มา : กุลปราโมทย์ วรณะเลิศ อ้างถึงใน กาญจนนา คงภิมมย์, 2559 :

2. การส่งเสริมการท่องเที่ยวและการจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืน

เทิดชาย ช่วยบำรุง (2552 : 78) กล่าวว่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นขั้นต่อไปสู่การพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมในท้องถิ่นหากจะทำให้เกิดความยั่งยืนควรต้องมีการจัดการ 5 ด้าน ดังต่อไปนี้

2.1 ด้านการตลาดท่องเที่ยว

2.1.1 ควรมีการจัดทำระบบข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว บัญชีแหล่งท่องเที่ยว โดยมีข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว เช่น รายชื่อแหล่งท่องเที่ยวและประเภทของแหล่งท่องเที่ยว ที่ตั้งและขนาดของแหล่งท่องเที่ยว ประเมินคุณค่าแหล่งท่องเที่ยว ทั้งในด้านการพัฒนาและการตลาด จัดลำดับความสำคัญและความมีศักยภาพทางการตลาด จุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยวใน

การดึงดูดนักท่องเที่ยว การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว สิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยว สาธารณูปโภคและสาธารณูปการ การสำรวจทัศนคติและการศึกษาผลกระทบของการท่องเที่ยวต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวและจำนวนนักท่องเที่ยว

2.1.2 ควรมีดำเนินการส่งเสริมตลาดการท่องเที่ยว เป็นการชักจูงใจนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวพื้นที่ของตน เช่น เผยแพร่ข้อมูลการท่องเที่ยวโดยการโฆษณาและประชาสัมพันธ์จัดตั้งศูนย์บริการนักท่องเที่ยวที่ให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว จัดรายการนำเที่ยวเพื่อนำนักท่องเที่ยวมาเที่ยวในท้องถิ่นและร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จังหวัดจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในท้องถิ่น

2.2 ด้านการแสวงหาและสร้างแหล่งท่องเที่ยวใหม่

2.2.1 การสำรวจและค้นหาแหล่งท่องเที่ยวใหม่

2.2.2 การพัฒนาพื้นที่ที่รกร้างว่างเปล่าให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่

2.2.3 การพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่

2.2.4 การพัฒนาวิถีชีวิตของประชาชนให้เกิดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว

ใหม่

2.2.5 การฟื้นฟูและส่งเสริมงานประเพณีของท้องถิ่นให้เกิดเป็นกิจกรรม

การท่องเที่ยวใหม่

2.3 ด้านการให้บริการท่องเที่ยว

ควรส่งเสริมให้มีการจัดให้บริการการท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวในท้องถิ่น เช่น การให้บริการด้านคมนาคม ที่พัก อาหารเครื่องดื่ม การนำเที่ยวและมัคคุเทศก์ การจำหน่ายสินค้าที่ระลึก และการยกระดับมาตรฐานการบริการในสาขาต่างๆ แก่นักท่องเที่ยว

2.4 ด้านการวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว

2.4.1 ควรมีการจัดทำแผนต่างๆ เช่น

2.4.1.1 แผนพัฒนาและฟื้นฟูแหล่งท่องเที่ยว ความสำคัญของแผนและโครงการพัฒนาและฟื้นฟูแหล่งท่องเที่ยวเพื่อฟื้นฟูสภาพแหล่งท่องเที่ยวและคุณภาพสิ่งแวดล้อมภายในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวให้เป็นที่ดึงดูดใจสำหรับนักท่องเที่ยวและป้องกันความเสื่อมโทรมและเสียหายแก่สิ่งแวดล้อมได้ แผนและโครงการพัฒนาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แผนและโครงการบำบัดน้ำเสีย โครงการปรับปรุงการเก็บและกำจัดขยะ โครงการปรับปรุงระบบระบายน้ำ โครงการปรับปรุงระบบระบายน้ำทิ้ง เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและป้องกันไม่ให้เกิดแหล่งท่องเที่ยวเกิดความเสื่อมโทรม

2.4.1.2 แผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ความสำคัญของแผนและโครงการที่พยายามพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้เป็นที่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของแหล่งท่องเที่ยวในการพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้และคำนึงถึงศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่จะไม่ก่อให้เกิดการแข่งขันกัน โดยมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีการประสานงานกันและสามารถรักษาสภาพแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวให้อยู่ในสภาพดีต่อไป

2.4.1.3 แผนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ความสำคัญของแผนและโครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวประเภทบริการที่สำคัญ โครงสร้างพื้นฐานส่วนใหญ่เป็นบริการของรัฐที่จัดขึ้นเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวและอำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยว โครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญของแผนและโครงการ ได้แก่ โครงการพัฒนาการคมนาคมขนส่ง โครงการพัฒนาระบบประปา โครงการพัฒนาระบบไฟฟ้า โครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาความไม่เพียงพอของการบริการและรองรับความต้องการที่มีสูงขึ้นในอนาคต และเป็นฐานข้อมูลประกอบการตัดสินใจลงทุนของภาคเอกชน

2.4.1.4 แผนพัฒนาบริการการท่องเที่ยว ความสำคัญของแผนและโครงการพัฒนาการบริการการท่องเที่ยวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยว เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดความสะดวกสบายต่อการท่องเที่ยว เป็นสิ่งดึงดูดใจและสร้างความประทับใจสำหรับนักท่องเที่ยวได้ แผนและโครงการพัฒนาบริการการท่องเที่ยว ได้แก่ แผนสร้างกำลังคนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว แผนยกระดับมาตรฐานการบริการเป็นต้น ในปัจจุบันแผนและโครงการพัฒนาด้านบริการกำลังขยายตัวอย่างสูง ซึ่งเป็นการลงทุนจากภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการกระจายการบริการการท่องเที่ยวตามพื้นที่ต่างๆ ในการรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวาง

2.4.1.5 แผนส่งเสริมการตลาด ความสำคัญของแผนและโครงการการตลาดเป็นองค์ประกอบด้านอุปสงค์ (Demand) ของการท่องเที่ยว โดยมีสาระที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว รูปแบบการท่องเที่ยวและความต้องการด้านต่างๆ ของนักท่องเที่ยวการพัฒนาและส่งเสริมการตลาดเป็นส่วนสำคัญที่ใช้วัดการบรรลุเป้าหมาย เพื่อก่อให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้พื้นที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและดึงดูดนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น

2.4.2 ควรมีการส่งเสริมให้ประชาชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมด้านการวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว

2.4.3 ควรมีการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและความปลอดภัยในแหล่งท่องเที่ยว

2.4.4 ควรประสานงานกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนในการวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว

2.5 ด้านการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว

2.5.1 ต้องมีการกำหนดวิธีการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว

2.5.2 ต้องมีการบริหารงานบุคคลดูแลแหล่งท่องเที่ยว

2.5.3 ต้องมีการส่งเสริมให้ประชาชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว และ

2.5.4 การจัดหาและใช้จ่ายงบประมาณเพื่อบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว

สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (2546) กล่าวว่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนควรมี 4 ด้าน คือ

1. ด้านการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการแหล่งท่องเที่ยว
2. ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว
3. ด้านการกำหนดนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาแหล่ง

ท่องเที่ยว

4. ด้านการประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

กาญจนา คงภิมย์ (2559) เสนอแนวทางการจัดการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนต้องอาศัยการมีส่วนร่วมทุกฝ่ายโดยเฉพาะเจ้าของพื้นที่ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ และควรมีแนวทางดำเนินการ ดังนี้

1. ด้านการสำรวจ จัดทำข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว ควรมีการพูดคุยกับหน่วยงานที่ดูแลแหล่งท่องเที่ยวก่อน เพื่อวางแผนที่จะดำเนินการเพื่อไม่ให้เกิดการซ้ำซ้อนในการดำเนินการ และควรทำหนังสือแจ้งต่อจังหวัดเพื่อประสานชี้แจงรายละเอียดการดำเนินงาน ก่อนที่จะเสนอเรื่องให้ผู้ว่าราชการจังหวัดเพื่อให้มีการประชุมจัดตั้งคณะกรรมการบูรณาการการทำงานร่วมกันของสองหน่วยงานต่อไป

2. ด้านการปรับปรุง วางแผน ดูแลรักษาและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ควรสร้างรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการดูแลรักษาแหล่งท่องเที่ยว โดยอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานที่ดูแลแหล่งท่องเที่ยวในการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ซึ่งเป็นการสร้างจิตสำนึกในการรักษาทิวทัศน์และแสดงความเป็นเจ้าของร่วมกันในการดูแลรักษาแหล่งท่องเที่ยว

3. ด้านการส่งเสริมการตลาดแหล่งท่องเที่ยว เพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว สินค้าและบริการการท่องเที่ยวด้วยสื่อโซเชียลมีเดีย พร้อมทั้งประสานติดตามข้อมูลข่าวสารการออก Road show เพื่อแสดงศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ตลอดจนโปรโมชันและผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ส่งเสริมและดึงดูดนักท่องเที่ยว

4. ด้านการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการแหล่งท่องเที่ยว ควรเน้นไปที่การพัฒนาและส่งเสริมด้านการบริการในแหล่งท่องเที่ยวขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยประสานให้สถานศึกษาตลอดจนประชาชนในพื้นที่เข้ามาเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวเพื่อคอยให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวและอำนวยความสะดวกต่างๆ ให้กับนักท่องเที่ยว และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นควรปรับปรุงสำนักงานให้สามารถรองรับการเป็นศูนย์บริการนักท่องเที่ยวก่อนทำแผนงานโครงการเพื่อจัดตั้งศูนย์บริการนักท่องเที่ยวแบบถาวรต่อไป

5. ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนและหน่วยงานท้องถิ่นในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นควรส่งเสริมให้ประชาชนและหน่วยงานต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตั้งแต่เริ่มกระบวนการวางแผนจนกระทั่งการประเมินผลที่เกิดขึ้นจากโครงการนั้นๆ ซึ่งควรเริ่มต้นจากการจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นตลอดจนการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มประชาชน ภาคธุรกิจเอกชน ภาครัฐได้แก่หน่วยงานต่างๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขดำเนินการต่อไป ทั้งนี้ควรแจ้งความคืบหน้าของโครงการหรือกิจกรรมอื่นๆ ให้กับประชาชนได้รับทราบข้อมูลข่าวสารอย่างต่อเนื่อง

6. ด้านการกำหนดนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ควรเปิดโอกาสให้ประชาชนในพื้นที่ได้มีส่วนในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว โดยอาจเป็นรูปแบบของการจัดประชาคมหมู่บ้าน และเมื่อได้แผนยุทธศาสตร์ระยะยาวแล้ว ควรจัดให้มีการลงนามรับรองแผนยุทธศาสตร์ที่ประชาชนมีส่วนในการจัดทำเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

3. แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

ภุริวัจน์ เตชอุ่ม (2556 : 354) ได้เสนอแนวทางและขั้นตอนการส่งเสริมและพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยวไทย ดังนี้

1. ค้นหาอัตลักษณ์และทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรม โดยการเรียนรู้ตนเองซึ่งครอบคลุมการวิเคราะห์ฐานทรัพยากรทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต ศิลปะ ประเพณี ภูมิปัญญา ตลอดจนความหลากหลายทางธรรมชาติ การสร้างความตระหนักและความภาคภูมิใจในคุณค่าของวัฒนธรรมเปรียบเสมือนการสร้างรากฐานที่เข้มแข็งและจุดยืนที่มั่นคงของสังคม

2. การค้นหาความโดดเด่นและสร้างความแตกต่าง โดยการค้นหาความโดดเด่นหรือการสร้างเอกลักษณ์ (Uniqueness) รวมถึงการสร้างความแตกต่าง (Differentiation) จึงเป็นการป้องกันการถูกลอกเลียนแบบและทำให้นักท่องเที่ยวจำแนกลักษณะเฉพาะของแต่ละชุมชนได้

3. การหยั่งรู้ความต้องการของตลาดในเชิงลึก โดยการวิเคราะห์หรือทำความเข้าใจตลาดยุคใหม่จึงไม่สามารถใช้วิธีการทั่วไป (การใช้แบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์) ได้อีก

ต่อไป การทำความเข้าใจตลาดการท่องเที่ยวยุคใหม่จึงปรับไปสู่การทำความเข้าใจในเชิงลึก หรือการหยั่งรู้ เพื่อค้นหาความต้องการที่แท้จริงของนักท่องเที่ยว (Customer insight) โดยการหยั่งรู้ความต้องการของตลาดเชิงลึกจะใช้วิธีการสังเกตการณ์เชิงบริบท (Contextual observation) เช่น การสังเกตลักษณะใช้ชีวิต (Lifestyle) พฤติกรรมการบริโภค (Consumption behavior) ปฏิกริยาตอบสนอง (Interaction) เป็นต้น จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาตีความและสร้างกรอบความคิดใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างแท้จริง

4. การสร้างเสริมคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว โดยควรจัดให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสชมการสาธิตกระบวนการผลิตเพื่อสร้างการรับรู้หรือความตระหนักที่นำไปสู่ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง รวมถึงมีส่วนร่วมในการผลิตสินค้าที่ระลึกที่แสดงความเป็นตัวตนเพื่อนำไปสู่โอกาสในการขายสินค้าที่ระลึกด้วยมูลค่าที่สูงขึ้น

5. การปรับเปลี่ยนกลวิธีการพัฒนาตลาด การเชื่อมคุณค่าของความดั้งเดิมและความเป็นตัวตนเข้ากับความทันสมัยอย่างกลมกลืน และก่อให้เกิดแก่นคุณค่าที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ เช่น การปรับปรุงบ้านหรืออาคารเก่าในชุมชนให้เป็นที่พักขนาดย่อมสำหรับนักท่องเที่ยว เป็นต้น จากนั้น จึงกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายรับรู้ /ตระหนักถึงคุณค่าที่สอดแทรกอยู่ตัวอยู่ในผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว เช่น การเล่าเรื่อง (Story to tell) การใช้แนวคิดผลิตภัณฑ์มีจำกัด/ ไม่ผลิตซ้ำ (Limited edition concept) การสร้างใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เป็นต้น

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548 : 14-16) ได้อธิบายว่าแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สำคัญจะต้องอาศัยหลักการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน ซึ่งจะก่อให้เกิดกระบวนการส่งเสริมการท่องเที่ยวในระยะยาว ได้แก่

1. การอนุรักษ์และใช้ทรัพยากรอย่างพอดี ทั้งที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติ สังคม และวัฒนธรรม เป็นสิ่งสำคัญ และเป็นแนวทางการทำธุรกิจในระยะยาว

2. การลดการบริโภคที่มากเกินไป และการลดของเสีย จะช่วยลดค่าใช้จ่ายในการทนุบำรุงสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลายในระยะยาว และเป็นการเพิ่มคุณภาพของการท่องเที่ยว

3. การรักษาและส่งเสริมความหลากหลายของธรรมชาติ สังคม และวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวในระยะยาว และช่วยขยายฐานของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

4. การประสานการพัฒนาการท่องเที่ยวเข้ากับกรอบแผนกลยุทธ์การพัฒนาแห่งชาติการพัฒนาท้องถิ่น และการประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อม จะช่วยขยายศักยภาพการท่องเที่ยวในระยะยาว

5. การท่องเที่ยวที่รองรับกิจกรรมทางเศรษฐกิจของท้องถิ่น โดยพิจารณา ด้านราคา และคุณค่าของสิ่งแวดล้อมไว้ ไม่เพียงแต่ทำให้เกิดการประหยัด แต่ยังป้องกันสิ่งแวดล้อม ไม่ให้ถูกทำลายอีกด้วย

6. การมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ของท้องถิ่นในสาขาการท่องเที่ยว ไม่เพียงแต่ สร้างผลตอบแทนแก่ประชากรและสิ่งแวดล้อมโดยรวม แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการการท่องเที่ยวอีกด้วย

7. การปรึกษาหารือกันอย่างสม่ำเสมอ ระหว่างผู้ประกอบการ ประชาชน ท้องถิ่น องค์กรและสถาบันที่เกี่ยวข้อง มีความจำเป็นในการที่จะร่วมงานไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้ง ร่วมแก้ปัญหา และลดข้อขัดแย้งในผลประโยชน์ที่แตกต่างกัน

8. การฝึกอบรมบุคลากร โดยสอดแทรกแนวคิดและวิธีปฏิบัติในการพัฒนา แบบยั่งยืนต่อบุคลากรท้องถิ่นทุกระดับ จะช่วยยกระดับการบริการการท่องเที่ยว

9. การตลาดที่จัดเตรียมข้อมูลอย่างพร้อมมูล จะทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจ และเคารพในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคม และวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยว และจะช่วยยกระดับ ความพอใจของนักท่องเที่ยวด้วย

10. การวิจัยและการติดตามตรวจสอบอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต่อการ ช่วยแก้ปัญหาและเพิ่มผลประโยชน์ต่อแหล่งท่องเที่ยว นักท่องเที่ยว และนักลงทุน

ชายน่า ภาววิมล (2547 : ไม่มีเลขหน้า) ได้อธิบายว่ากระบวนการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่สำคัญอีกประการคือการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยจัดทำยุทธศาสตร์แบบบูรณาการในระดับจังหวัดหรือระดับรัฐที่รัฐเองมุ่งเน้นการปรับบทบาท / โครงสร้างการบริหารจัดการของราชการบริหารส่วนจังหวัด และส่วนราชการอื่นๆ ที่เข้ามาปฏิบัติงานในแต่ละจังหวัด ให้เป็นเสมือนการบริหารงานของประเทศที่ย่อส่วนลงมาในระดับจังหวัด ทั้งเปิดโอกาสให้จังหวัดสามารถกำหนดทิศทางการพัฒนาจังหวัดโดยการบูรณาการนโยบายรัฐบาลให้เข้ากับสภาพการณ์ ศักยภาพ ปัญหา และความต้องการของประชาชนในจังหวัดให้เป็นเนื้อเดียวกัน การแก้ปัญหาการประสานงานด้วยการบูรณาการในระดับจังหวัดจึงครอบคลุมเนื้อหาทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมโดยเฉพาะการท่องเที่ยว และการที่ส่วนราชการระดับจังหวัดเป็นผู้บูรณาการจะใช้ข้อได้เปรียบจากอำนาจหน้าที่ที่มีอยู่รวมทั้ง สถานะความเป็นกลางและมีพื้นฐานของการเป็นผู้รักษาผลประโยชน์ของสาธารณะ ในการดึงให้หน่วยงานและภาคีที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมทำงานหรือแก้ไขปัญหาด้วยกัน ซึ่งมีข้อดีคือ

1. ความยืดหยุ่นในการทำงาน (Flexibility) ซึ่งสามารถเพิ่มปริมาณ ลดปริมาณ หรือเปลี่ยนทรัพยากรต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน ได้ภายในระยะเวลาอันสั้นเนื่องจากการอาศัยหน่วยงานอื่นภายนอกเป็นผู้ให้บริการในแต่ละส่วน ทำให้สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้อย่างรวดเร็ว

2. การมีส่วนร่วมของหน่วยงานเครือข่ายที่มีความหลากหลายในแนวคิด เอื้อให้เกิดการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น (Innovation)
3. การแบ่งงานกันทำ สนับสนุนให้เกิดการทำงานอย่างเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (Specialization)
4. ความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพในการตัดสินใจซึ่งเกิดขึ้นในระดับท้องถิ่น (Speed)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้ทราบถึงขั้นตอนและวิธีการพัฒนาการท่องเที่ยวที่มีผลต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลส่วนนี้ไปใช้สำหรับการสร้างเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บัญญัติ พูลสวัสดิ์ และคณะ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสริมบนมือถือสำหรับแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ ได้ผลสรุปว่าสร้างประสบการณ์แปลกใหม่สำหรับธุรกิจท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมหรือ AR ด้วยแอปพลิเคชันนั้นเป็นการนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ให้กับนักท่องเที่ยวและลดปัญหาการให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่ผิดแก่นักท่องเที่ยวต่างชาติจากกลุ่มผู้นำเที่ยวที่ไม่ลงทะเบียนอย่างถูกกฎหมายบนโทรศัพท์มือถือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มานพ ศิริภิญโญกิจ (2553) ได้ศึกษาบทบาทของเทคโนโลยีการสร้างแบบจำลอง 3 มิติต่อกระบวนการออกแบบในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า (1.) รูปแบบการใช้งานของเทคโนโลยี 3D Digital Modeling สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบแบบกว้างๆ คือ รูปแบบของ 3D ใน Virtual Reality (VR) และ Physical Model หรือชิ้นงานที่จับต้องได้ที่สร้างจากเครื่องสร้างแบบจำลอง 3 มิติ (2.) สถานการณ์การใช้เทคโนโลยี 3D Digital Modeling ในประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยมีสถาบันของรัฐและสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีของการสร้างแบบจำลองแบบ Physical Model หรือหน่วยงานด้านวิทยาศาสตร์ของรัฐที่มีการใช้บริการและสนับสนุนการวิจัย ส่วนอุตสาหกรรมของเอกชนที่ใช้ 3D Digital Modeling ยังคงถูกใช้ในเฉพาะบางอุตสาหกรรม โดยปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานของเทคโนโลยีนี้คือเรื่องของความเข้าใจในเทคโนโลยี เทคนิควิธีการทำงานที่มีความซับซ้อนและยังคงจำกัดอยู่ในวงแคบ ฯลฯ (3.) ปัญหาและอุปสรรคที่พบสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับรัฐบาล ระดับองค์กร และระดับบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญในเรื่องดังกล่าวยังมีอยู่อย่างจำกัด

ต้นข้าว ปาณินท์ และคณะ (2558 : 351) ได้ศึกษาการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนเรื่อง “ที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนดั้งเดิม เมืองหลังสวน ชุมพร” เป็นโครงการจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาด้านสถาปัตยกรรมแต่ละท้องถิ่น (เชิงอนุรักษ์) เรื่องที่อยู่อาศัยและการอยู่อาศัยในรูปแบบของการจัดแสดงนิทรรศการแบบพิพิธภัณฑ์ที่ไม่ต้องอาศัยพื้นที่และวัตถุจัดแสดงจริง โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบการสื่อสาร และอินเทอร์เน็ต มาสร้างสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อผสม เน้นการแสดงแบบภาพ 3 มิติ หรือ 4 มิติ หรือ 5 มิติ ทั้งที่เป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถดูภาพได้ทุกทาง มีเสียง คำบรรยายประกอบ หรือเป็นวีดิทัศน์ที่นำเสนอให้เสมือนอยู่ในสภาวะการณจริงในลักษณะของ Quicktime Virtual Reality - QTVR เรียกว่า พิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual museum)

คำถามหลักของโครงการคือ ทำอย่างไร จึงจะสามารถสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือน ที่สามารถนำเสนอเรื่องราวของสถาปัตยกรรมเรือนแถวไม้ ในเมืองหลังสวน จังหวัดชุมพร สู่ประชาชนทั่วไปให้เข้าถึงและเข้าใจง่าย ครอบคลุมประเด็นและเนื้อหาสาระที่สำคัญเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งนำไปสู่วิธีการนำเสนอหลัก 3 ประการ คือ การคิดค้นวิธีการนำเสนอภาพ 2 มิติ การคิดค้นวิธีการนำเสนอภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ และระบบการสร้างพื้นที่ในเวปไซด์

นนทิภัก เพียรโรจน์, สิริภัทร์ โชติช่วง, ณัฐมน ราชรักษ์ (2558 : 92) ศึกษาการเชื่อมโยงเส้นทางและการส่งเสริมการตลาดโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 4 จังหวัดในภาคใต้ของประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 4 จังหวัดในภาคใต้ของประเทศไทย 2) เพื่อศึกษากิจกรรมส่งเสริมการตลาดของแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 4 จังหวัดในภาคใต้ของประเทศไทย และ 3) เพื่อสร้างโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เป็นเส้นทาง การท่องเที่ยวเชื่อมโยงทั้ง 4 จังหวัด และจัดทำปฏิทินกิจกรรมของกลุ่มจังหวัดตลอดทั้งปี และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาด ผลการศึกษาพบว่า สามารถจัดโปรแกรมท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้หลากหลายมากขึ้น เพื่อความเหมาะสมและดึงดูดนักท่องเที่ยว เช่น โปรแกรมทัวร์แบบ เข้าไป-เย็นกลับ โปรแกรมทัวร์ 2 วัน 1 คืน และโปรแกรมทัวร์ 3 วัน 2 คืน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เสนอการจัดทำรูปแบบการประชาสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ ให้กับจังหวัด โดยการใช้สื่อหรือรูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่โดดเด่นและชัดเจน เช่น การจัดทำปฏิทินกิจกรรมท่องเที่ยว การนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวในลักษณะต่างๆ



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ตรงตามวัตถุประสงค์และตัวแปรที่ศึกษา ผู้วิจัยจึงดำเนินการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารโดยการทบทวนวรรณกรรมจากบทที่ 2 จนกระทั่งได้หลักการและแนวคิดสำหรับดำเนินการวิจัย โดยวิจัยในครั้งนี้เป็นการนำวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาใช้ในการดำเนินการวิจัย มีรูปแบบคือ 1) การวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) 2) การสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) มีสาระสำคัญโดยสรุป ดังนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพสำหรับงานออกแบบ (qualitative research) อันประกอบไปด้วยกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารหรือการวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) และกระบวนการสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) โดยมีเหตุผลประการสำคัญของการนำระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัย (methodology) ดังกล่าวดังต้น มาใช้ในการดำเนินกระบวนการวิจัยอันมีสาระสำคัญโดยสรุปดังต่อไปนี้

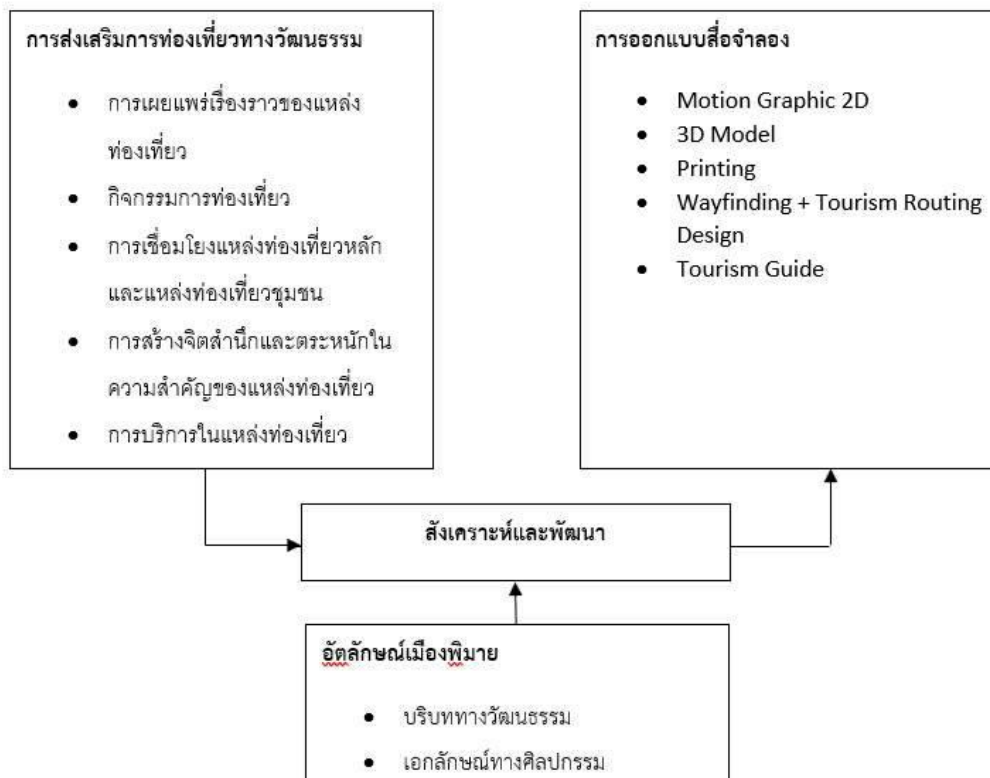
1. การวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research)

เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ใช้ข้อมูลเชิงเอกสารมาประกอบจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยโดยการใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) และได้ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 จัดเป็นหมวด ดังนี้

- 1.1 แนวคิดและข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
- 1.2 การวิเคราะห์พื้นที่เฉพาะเจาะจงในการสร้างงานศิลปะ (Site-Specific)
- 1.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อจำลอง
- 1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมาย

โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย

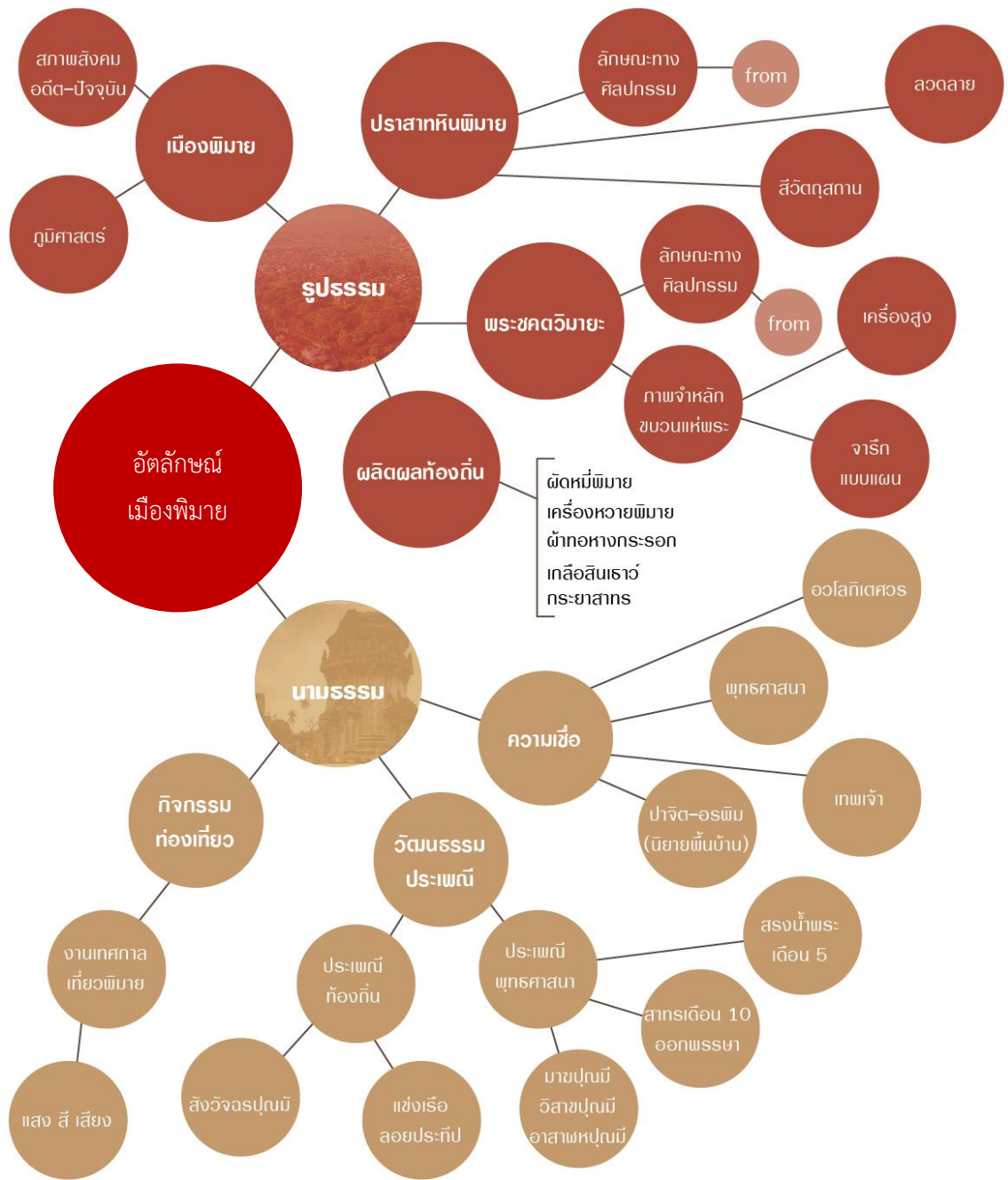


ภาพที่ 28 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

พินาย ผู้วิจัย, 2562

เกณฑ์การเลือกขอบเขต

ในการเลือกขอบเขตการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการเลือกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยทำเป็น Mind Mapping ดังนี้



ภาพที่ 29 แสดง Mind Mapping กระบวนการเลือกข้อมูลที่จะศึกษา
 ที่มา : ผู้วิจัย, 2560

2. การสัมภาษณ์ (Interview)

สำหรับการสัมภาษณ์ผู้วิจัยแบ่งการสัมภาษณ์เป็นสองรูปแบบคือสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยการกำหนดประเด็นการสัมภาษณ์จากการสรุปแนวคิด ทฤษฎีตามตัวแปรในบทที่ 2 ที่เกี่ยวกับแนวทางการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนั้น ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีลักษณะเป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยมีการออกแบบโครงสร้างของข้อความที่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง หรือการสัมภาษณ์แบบชี้นำ (guided interview) กล่าวคือ เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างหรือเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิธีการวิจัย (methodology) ที่มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้างหรือมีการนำ คำสำคัญ (keywords) มาใช้ประกอบในการชี้นำคำสัมภาษณ์ กล่าวคือ มีการร่างข้อความที่มีลักษณะปลายเปิดที่มีคำสำคัญพร้อมกับลักษณะของข้อความที่มีความยืดหยุ่นและพร้อมที่จะมีการปรับเปลี่ยนถ้อยคำของข้อความให้มีความสอดคล้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยหรือผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนในแต่ละสถานการณ์ที่มีเหตุการณ์หรือมีสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดี หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษา ประชาชนชุมชนหรือผู้รู้ในวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่น นักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่

2. กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลโดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง ดังนี้

2.1 กลุ่มผู้แทนหน่วยงานที่รับผิดชอบในการดูแลแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ศึกษา

จำนวน 2 คน

2.2 กลุ่มนักวิชาการด้านการท่องเที่ยวหรือผู้รู้ในวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นและประชาชนชุมชน จำนวน 3 คน

2.3 กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวเมืองพิมายจำนวน 50 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย

2.4 กลุ่มประชาชนในพื้นที่จำนวน 55 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจงมีเกณฑ์ในการเลือกคือ

2.4.1 ผู้รู้หรือผู้นำชุมชนในของเขตเทศบาลตำบลพิมาย จำนวน 15 ชุมชน ชุมชนละ 3 คน

2.4.2 ผู้รู้หรือข้าราชการที่มีบทบาทด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่ จำนวน 5

คน

ตารางแสดงรายละเอียดของผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ตามข้อ 2.1, 2.2

รายชื่อ	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
นายสมเดช ลีลามโนธรรม	หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์ พิมาย	อุทยานประวัติศาสตร์ พิมาย
นายจารึก วิลแก้ว	ผู้อำนวยการ สำนักศิลปากรที่ 10 กรมศิลปากร	สำนักศิลปากรที่ 10 กรม ศิลปากร
ดร.ณัฐินี ทองดี	นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว	ม.ราชภัฏนครราชสีมา
นายธงชัย นิยมสุข	ข้าราชการบำนาญ/ อดีตกรรมการจัดงานเทศกาล เที่ยวพิมาย	โรงเรียนพิมายวิทยา
นางทิม นุชกลาง	ราษฎรอาวุโส/ ปราชญ์ชุมชน	ชุมชนประตู่ผี

ในการลงพื้นที่ยังแหล่งท่องเที่ยวผู้วิจัยได้เลือกลงพื้นที่ศึกษาแบบจำเพาะเจาะจงคือ ที่บริเวณปราสาทพิมายอันเนื่องจากเป็นสถานที่ท่องเที่ยวหลักที่นักท่องเที่ยวมักเดินทางมาเที่ยวชม เป็นแห่งแรกและจากการพิจารณาข้อมูลเชิงสถิติที่มีผู้มาเที่ยวชมปราสาทพิมาย จำนวน 308,294 คน (กรมศิลปากร, 2559) ในการลงพื้นที่สัมภาษณ์นักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและการสังเกตเป็นเครื่องมือในการลงพื้นที่ครั้งนี้จัดแบ่งกรอบการสัมภาษณ์เป็นสองแบบคือ พฤติกรรมการท่องเที่ยวและการรับรู้ข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวโดยในแต่ละกรอบนั้นจะวางประเด็นย่อยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ง่ายขึ้นแล้วนำเสนอสรุปผลที่ได้ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาอธิบายเป็นประเด็นความเรียง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview)

1. ลักษณะของเครื่องมือ สำหรับกระบวนการในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัยนั้น ได้กำหนดให้ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) อันเป็นวิธีการสัมภาษณ์โดยมีข้อความที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งเป็นประเด็นการสอบถามปัญหาและหา

แนวทาง 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว 2) ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว 3) ด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน 4) ด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว 5) ปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

เนื่องจากการสอบถามมีจำนวนมาก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นแนวทางในการไปออกแบบ โดยผู้วิจัยจะใช้เครื่องบันทึกเสียงบันทึกบทสนทนาและจดบันทึกประเด็นสำคัญ (Take note) จากนั้นจึงถอดบทสัมภาษณ์อีกครั้งเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ต่อไป

2. การสร้างเครื่องมือ ในการสร้างเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจึงมีรูปแบบและขั้นตอนในการสร้างข้อมูล ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากประเด็นการสอบถามจากการสรุปข้อมูลในวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดกระบวนการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่เลือกผู้ให้ข้อมูลแบบจำเพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ในงานวิจัยนี้

2.3 การสร้างแบบสัมภาษณ์โดยสร้างเป็นชุดคำถามสำหรับวิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) ประกอบด้วยประเด็นคำถามในทั้ง 5 ด้าน เพื่อนำไปใช้ชี้แจงในกระบวนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ มาดำเนินการกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องในเชิงเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดของการวิจัย โดยขอข้อเสนอแนะไปปรับปรุงข้อคำถามจากกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขอนหนังสือขอความอนุเคราะห์จากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการสัมภาษณ์ไปยังหน่วยงานของผู้ให้ข้อมูลแต่ละแห่ง

2. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลด้วยตนเองตามตารางนัดหมาย สรุปได้ดังนี้

2.1 นายจารึก วิไลแก้ว ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ 10 กรมศิลปากร ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 16 กันยายน 2562

2.2 นางทิม นุชกลาง ราษฎรอาวุโส/ ปราชญ์ชุมชน ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 16 กันยายน 2562

2.3 ดร.ณัฐฉิณี ทองดี นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 30 เมษายน 2562

2.4 นายสมเดช ลีลามโนธรรม นักโบราณคดีชำนาญการ หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 31 พฤษภาคม 2562

2.5 นายธงชัย นิยมสุข ข้าราชการบำนาญ/ อดีตกรรมการจัดงานเทศกาลเที่ยวพิมาย ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 23 กันยายน 2560



ภาพที่ 30 แสดงภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการทำวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง
ที่มา : ผู้วิจัย, 2560

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยมีวิธีการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยจะจดบันทึกประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์แต่ละครั้งจากผู้ให้ข้อมูล (Take note) เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหา
2. ถอดบทสัมภาษณ์จากเทปที่บันทึกตามรูปแบบของการสัมภาษณ์แล้วสรุปแนวความคิดที่เชื่อมโยงกันของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคน แล้วจัดกลุ่มของผู้ให้ข้อมูลที่ให้ข้อมูลเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน เพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์เนื้อหา
3. วิเคราะห์เนื้อหาจากการจัดกลุ่มของผู้ให้ข้อมูลแล้วนำมาเรียบเรียงเนื้อหา เชิงพรรณนา เป็นแนวทางในการพัฒนางานออกแบบต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและลงพื้นที่ค้นคว้าข้อมูลตามกระบวนการในบทที่ 3 โดยแบ่งเป็นประเด็นในการวิเคราะห์ข้อมูลตามตัวแปรและวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) ปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย
- 2) รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย
- 3) แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง โดยแยกเป็นประเด็นในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย
2. สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย
3. สรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง

3.1 สรุปผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์เมืองพิมาย

3.2 แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์

3.3 แนวทางการออกแบบสื่อจำลอง

3.4 แนวทางการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว

4. สรุปผลการประเมินการออกแบบ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย

การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้กำหนดใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) โดยมีข้อความที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวแปรในการทบทวนวรรณกรรมซึ่งเป็นข้อมูลสภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 5 ด้าน ดังนี้

1. ปัญหาด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว
2. ปัญหาด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว
3. ปัญหาด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน
4. ปัญหาด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว
5. ปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

และสรุปข้อมูลพฤติกรรมและการรับรู้ของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยว โดยมีผู้ให้ข้อมูลเป็นนักท่องเที่ยว 50 คน ประชาชนในพื้นที่ 55 คน และได้ผลการวิจัย ดังนี้

1. ปัญหาด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

1.1 นักท่องเที่ยวไม่ทราบข้อมูล ความเป็นมาของปราสาทพิมาย อันเนื่องมาจากการนำเสนอข้อมูลภายในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวยังไม่ครอบคลุม

1.2 ข้อจำกัดด้านกฎหมายของโบราณสถาน ทำให้ไม่สามารถปรับปรุงจุดเผยแพร่ข้อมูลที่นำเสนอให้นักท่องเที่ยวได้

1.3 ข้อมูลที่นำเสนอขาดความน่าสนใจทำให้ไม่เกิดการรับรู้ถึงองค์ความรู้ที่สำคัญของเมืองพิมาย

2. ปัญหาด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

2.1 ปัญหาด้านงบประมาณทำให้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมไม่มีความต่อเนื่อง

2.2 ข้อจำกัดของสถานที่ในแหล่งท่องเที่ยวทำให้มีปัญหาในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว

2.3 กิจกรรมที่จัดมักจะมีรูปแบบที่ไม่สัมพันธ์กันและไม่มีความเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่น

2.4 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวของแต่ละหน่วยงานไม่มีการบูรณาการวางแผนการจัดกิจกรรมร่วมกัน

3. ปัญหาด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

3.1 ไม่มีการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (Tourism route) ในพื้นที่และระหว่างพื้นที่/ ตลอดจนระหว่างแหล่งท่องเที่ยวด้วยกันเอง

3.2 ขาดการนำเสนอความน่าสนใจหรือไฮไลต์ของแหล่งท่องเที่ยวในเส้นทางการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้

3.3 ขาดการสร้างเชื่อมโยงเนื้อหาเรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยวชุมชนให้สอดคล้องกันกับแหล่งท่องเที่ยวหลัก

4. ปัญหาด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

4.1 การสื่อสารเรื่องราวความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวยังไม่สามารถสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวได้เท่าที่ควร

4.2 ขาดการสร้างอารมณ์ หรือจิตวิทยาร่วมกันที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

4.3 ประชาชนในพื้นที่ขาดความเข้าใจในการปกป้องรักษาและการเป็นเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว

5. ปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

5.1 ด้วยข้อจำกัดของสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นโบราณสถานทำให้การจัดการเรื่องบริการภายในแหล่งท่องเที่ยว เช่น ห้องน้ำที่เพียงพอ ทำได้จำกัด

5.2 ขาดการเชื่อมโยงบริการที่เกี่ยวกับ ที่พัก/ โฮมสเตย์ ร้านอาหาร ร้านสะดวกซื้อ ร้านจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น ตามมาตรฐานคุณภาพในแหล่งท่องเที่ยว

5.3 ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกในให้บริการในแหล่งท่องเที่ยว เช่น ร่ม จักรยาน เป็นต้น

สรุปข้อมูลพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว

จากการลงพื้นที่ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวยังเมืองพินายส่วนใหญ่จะมาเยี่ยมชมปราสาทพินายเป็นอันดับแรก ซึ่งนักท่องเที่ยวยกให้ปราสาทพินายเป็นสัญลักษณ์ของอำเภอพินายทั้งในแง่สังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างซึ่งมีหมวดของคำถามเป็นแนวทางได้แก่ เหตุผลที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่เมืองพินาย รูปแบบการมาท่องเที่ยวภายในพื้นที่ การเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยสรุปข้อมูลพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเป็นประเด็น ดังนี้

1. เหตุผลที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่เมืองพินาย

- เมืองพินายเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีมรดกของชาติที่สำคัญคือปราสาทพินาย และเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในคำขวัญของจังหวัดนครราชสีมาจึงต้องเดินทางมาท่องเที่ยวสักครั้ง

- มีแหล่งพักผ่อนทางธรรมชาติ (ไทรงาม) มีวัฒนธรรมของอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ (ผัดหมี่พินาย) ประกอบกับภาษาถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์จึงอยากมาสัมผัส

- เป็นเส้นทางผ่านไปบ้านที่อีสานจึงมาไหว้พระพุทธรูปนาคปรกในปราสาทเพื่อขอพร

- เป็นผู้สนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเดินทางมาท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้และบันทึกภาพโดยตรง

2. รูปแบบการมาท่องเที่ยวภายในพื้นที่

- นักท่องเที่ยวมาท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นครอบครัวและส่วนหนึ่งเป็นนักท่องเที่ยวที่มากับการทัศนอาจร

- การเดินทางมาท่องเที่ยวมักเดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัวและมากับรถทัศนอาจร

- การมาเที่ยวชมที่เมืองพิมายนักท่องเที่ยวไทยมักจะมาช่วงเย็นและใช้เวลาในการท่องเที่ยวโดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมงแล้วกลับไม่มีการพักค้างคืน
- สำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเดินทางท่องเที่ยวเป็นกลุ่มเฉพาะหรือมาเที่ยวคนเดียว ใช้เวลาในการท่องเที่ยวตลอดทั้งวันโดยเริ่มตั้งแต่ช่วงเช้าและพักค้างคืนที่เมืองพิมาย
- นักท่องเที่ยวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวมักจะใช้เวลาในการเดินชมสั้นๆ และมักจะถ่ายภาพเป็นกิจกรรมหลัก
- นักท่องเที่ยวชาวไทยมักจะเดินทางไปพักกินข้าว (อาหารพื้นเมือง) ที่ไทรงามก่อนกลับมีส่วนน้อยที่จะซื้อของที่ระลึกหรือสินค้าต่างๆ กลับไป

3. การเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในแหล่งท่องเที่ยว

- นักท่องเที่ยวเกิดความสับสนในการเข้าถึงจุดจอดรถของพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวเมื่อนำรถไปจอดแล้วไม่มีข้อปฏิบัติในการไปท่องเที่ยวในแต่ละจุด
- นักท่องเที่ยวไม่ได้รับความสะดวกในการเดินทางเข้ามายังแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่
- นักท่องเที่ยวสับสนกับป้ายบอกเส้นทางและแผนที่และเส้นทางท่องเที่ยวในตัวเมืองพิมาย
- นักท่องเที่ยวมักจะหาข้อมูลสถานที่พัก ร้านอาหาร ของที่ระลึกและของฝากจากอินเทอร์เน็ตด้วยตัวเอง
- นักท่องเที่ยวมองว่าควรมีศูนย์บริการข้อมูลทางการท่องเที่ยวเพื่อคอยอำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวที่สามารถสอบถามข้อมูลได้ตลอดเวลา

สรุปข้อมูลการรับรู้ข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยว

- นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวเองรับทราบข้อมูลจากป้ายของแหล่งท่องเที่ยวที่มีข้อมูลของโบราณสถานอย่างสังเขปทำให้มีการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเอง
 - นักท่องเที่ยวประติดประต่อเรื่องราวของเมืองพิมายเองจากความเข้าใจ เช่น เข้าใจว่าปราสาทพิมายเป็นวังของเจ้าเมืองพิมายและถูกเผาตอนถูกเขมรมาตีเมือง หรืออนุมานว่ารูปประติมากรรมพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 เป็นท้าวพรหมทัตตามนิยายพื้นบ้าน เป็นต้น
- เส้นทางการท่องเที่ยวและส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าแหล่งวัฒนธรรมของชุมชนในปัจจุบันให้สามารถเดินทางท่องเที่ยวได้เพิ่มเติม

สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพินาย

1. ด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

ควรต้องนำเสนอข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวให้มีความชัดเจนและต้องมีการจัดรูปแบบการนำเสนอให้แตกต่างกันแต่คงความเป็นเอกภาพในสื่อสารและที่สำคัญคือสื่อที่นำเสนอต้องนำภาพจำลองที่ปัจจุบันไม่ได้มีสถานที่นั้นให้พบเห็นแล้วโดยอาศัยองค์ความรู้เชิงลึกที่ต้องสร้างให้เกิดความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ตลอดจนหาช่องทางในการสื่อสาร ทารูปแบบสื่อที่จะเผยแพร่ให้เหมาะสมกับลักษณะของการนำเสนอ

จากการสัมภาษณ์พบประเด็นรูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพินาย ด้านการเผยแพร่เรื่องราวแหล่งท่องเที่ยว โดยผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวทาง ดังรายละเอียดนี้

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 “เมืองพินายโบราณไม่ได้มีความสำคัญเฉพาะกับตัวปราสาทพินายเท่านั้น แต่การบริหารจัดการระบบชลประทานภายในเมืองพินายมีความน่าสนใจเพราะมีการขุดบารายซึ่งปัจจุบันได้ถูกบุกรุกไม่เหลือสภาพเดิมแล้ว ถ้าเรานำเสนอองค์ความรู้เรื่องบารายนี้ให้ชาวบ้านหรือนักท่องเที่ยวเห็นภาพว่ามันสำคัญ จนเกิดความเข้าใจที่จะยินยอมให้มีการพลิกฟื้นบารายเก่าเดิมให้กลับมาได้ก็จะเป็นประโยชน์ในการบูรณะปรับปรุงและเป้าหมายคือการนำเมืองพินายไปสู่การเป็นเมืองมรดกโลก”

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 “ต้องทำให้คนที่มาเที่ยว ณ แหล่งท่องเที่ยวได้รับรู้เรื่องราวความสำคัญของปราสาทพินาย เมืองพินายในหลายแง่มุม และต้องทำให้เขาเห็นพัฒนาการในแต่ละระดับของเมืองพินายก่อนที่จะเข้าไปชมสถานที่จริงเพื่อให้เกิดอรรถรส รู้สึกอินยิ่งขึ้น”

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3 “ใช้เทคโนโลยี แอปพลิเคชัน คือภาพเคลื่อนไหวมาช่วยลดข้อจำกัดของการท่องเที่ยวในเขตโบราณสถาน ป้ายข้อมูลหรือคำอธิบายถ้าไม่สามารถทำได้ในแหล่งท่องเที่ยวโทรศัพท์ก็จะเป็นตัวเชื่อมข้อมูลให้นักท่องเที่ยวได้เห็นภาพของสิ่งที่อธิบาย จำลอง ให้เขาได้เห็นและต้องมีการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจด้วย”

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 4 “การสร้างเรื่องราวให้นักท่องเที่ยวเข้าใจบางครั้งไม่จำเป็นต้องทำเป็นรูปแบบอนิเมชั่นเท่านั้น แต่การมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวทำระหว่างการเดินทางชมแหล่งท่องเที่ยว หรือชมเรื่องราวในศูนย์จะเป็นส่วนช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้เรื่องราวจากแหล่งท่องเที่ยวได้ดีอีกทางหนึ่ง”

2. ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวควรเปิดเวทีให้ชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกันนำเสนอแนวทางรูปแบบของกิจกรรมเชิงศิลปวัฒนธรรม การใช้พื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยวร่วมกันเพื่อจัดลงเป็นปฏิทินกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมเมืองพิมาย และควรมีการหมุนเวียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนเพื่อสร้างจุดสนใจร่วมกันกับแหล่งท่องเที่ยวหลักด้วย

จากการสัมภาษณ์พบประเด็นรูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวทาง ดังรายละเอียดนี้

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 “ทางอุทยานฯ เองก็มีการจัดกิจกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่บ้าง เช่น โขน ที่มีความสัมพันธ์กับทับหลังของปราสาทที่จะช่วยสร้างภาพเสมือนให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจมากกว่าการอ่านป้าย หรือฟังไกด์นำเที่ยว แต่การจัดโขนก็ทำได้เพียงปีละครั้ง ซึ่งหลังจากนั้นก็จะเป็นการจัดแสดงแสงสีเสียงขนาดย่อมโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยที่จะจัดให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ลงทะเบียนกับ ททท. จึงควรต้องเพิ่มกิจกรรมตลอดปีโดยอาจเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ให้ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดด้วย”

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 “ควรหารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวแบบง่ายที่ส่งเสริมบทบาทของชุมชนโดยรอบแหล่งท่องเที่ยวหลักเข้ามาเสริมกับการท่องเที่ยวและเป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้วิถีท้องถิ่น เช่น การทำหมี่พิมาย การทำสปาสมุนไพร เป็นต้น

3. ด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

ต้องมีการจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกันทั้งแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชน ให้เชื่อมโยงและสัมพันธ์กันซึ่งอาจแบ่งประเภทของเส้นทางท่องเที่ยวตามลักษณะทางวัฒนธรรม ลักษณะตามวิถีชีวิตของชุมชนนั้น ๆ ได้

จากการสัมภาษณ์พบประเด็นรูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน โดยผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวทาง ดังรายละเอียดนี้

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 “การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ดีคือการสร้างความเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวให้ครอบคลุมทั้งแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ใกล้เคียงกัน บนพื้นฐานที่ว่าเส้นทางท่องเที่ยวที่สร้างมานั้นต้องให้มีความเชื่อมโยงกัน ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิตก็ต้องนำมาเชื่อมโยงให้เข้ากัน เพื่อสร้างมูลค่าให้เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวนั้น ๆ อย่างไรก็ตามเส้นทางที่เชื่อมโยงกันต้องสร้างคุณค่าและมูลค่าให้เกิดขึ้นแก่กันและกันในแหล่งท่องเที่ยว และต้องอาศัยการเกื้อกูลประโยชน์ร่วมกัน จึงจะทำให้การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวประสบความสำเร็จในระยะยาว

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 “ผู้สูงอายุและชาวบ้านในพื้นที่อยากให้นำเสนอกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมของตนเองให้เป็นหนึ่งในผลผลิตของเมืองพิมายให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเลือกสรรสินค้าถึงที่ผลิตพร้อมกับให้เรียนรู้วิถีการทำผลิตภัณฑ์นั้น จึงต้องมีการกำหนดเส้นทางท่องเที่ยวให้สอดคล้องกันให้นักท่องเที่ยว

4. ด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

แหล่งท่องเที่ยวต้องสร้างวิธีการสื่อสารแบบแฝงไปกับสื่อที่สื่อสาร ทั้งนี้เพื่อสร้างการรับรู้แบบซึมซับไปกับสื่อที่สื่อสารออกแบบ และควรหารูปแบบของการทำสื่อที่ช่วยรณรงค์ความตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว และควรมีการจัดกิจกรรมสร้างสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวในแต่ละวาระป้ายประเภทคำเตือนต่าง ๆ ควรกำหนดให้มีลักษณะ สี ที่ชัดเจนว่าเป็นการแจ้งเตือน การระวัง

จากการสัมภาษณ์พบประเด็นรูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว โดยผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวทาง ดังรายละเอียดนี้

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 “การที่เราใช้วิธีการกระตุ้นเตือนจิตสำนึกการตระหนักในความสำคัญกับนักท่องเที่ยวในรูปแบบของการเข้มงวดมากเกินไป เช่น การเดินไปตักเตือนกรณีที่นักท่องเที่ยวทำผิดข้อตกลงในการเยี่ยมชมโบราณสถาน อาจจะทำให้นักท่องเที่ยวบางรายอาจรู้สึกไม่ชื่นชอบในวิธีการดังกล่าว นั้น จึงควรหาสิ่งเสมือนเป็นตัวแทนของสถานที่ท่องเที่ยวมาสื่อสารทำความเข้าใจให้นักท่องเที่ยวแทนเรา”

5. ด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

ความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยวจะเน้นการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งควรพัฒนาปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพและเอื้อต่อการท่องเที่ยวของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย เช่น การให้บริการรถจักรยานนำชมเส้นทางท่องเที่ยว การให้บริการร่มกันแดด การจัดบริการเครื่องแปลภาษาให้กับนักท่องเที่ยว

จากการสัมภาษณ์พบประเด็นรูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว โดยผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวทาง ดังรายละเอียดนี้

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 “แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพอีกอย่างคือการปรับปรุงดูแลแหล่งท่องเที่ยวให้มีความสะอาด และไม่อยู่ในสภาพเสื่อมโทรมอยู่เสมอ การพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานในแหล่งท่องเที่ยว ป้ายบอกทางต่าง ๆ ควรต้องดำเนินการให้สอดคล้องกัน ตลอดจนการจัดหาสถานที่จอดรถ จุดให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารของแหล่งท่องเที่ยวที่ต้องมีการ

รับฟังความเห็นของนักท่องเที่ยวเพื่อพัฒนาปรับปรุงตลอดเวลา อันจะช่วยทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจและมีความรู้สึกอยากจะมาท่องเที่ยวอีกครั้ง”

ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 “การปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินชมสถานที่ท่องเที่ยว พื้นฐานจะเป็นการช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยวมากขึ้น เพราะแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเหล่านี้มักมีข้อจำกัดเรื่องความน่าสนใจของตัวแหล่งท่องเที่ยวเอง จึงควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกบางอย่างที่มาส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว เช่น การมีร่มให้ยืม ผ้าถุงให้สวมใส่สำหรับนักท่องเที่ยวที่แต่งกายไม่เหมาะสม การให้บริการจักรยานปั่นเยี่ยมชมรอบๆ โบราณสถาน”

สรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง

1. สรุปผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์เมืองพิมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีขอบเขตชัดเจนในการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากบริบทของสังคมเมืองพิมายโบราณที่มีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 แต่ก็ได้เชื่อมโยงข้อมูลศึกษาเปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ของเมืองพิมายที่สืบเนื่องจนถึงปัจจุบัน ทำให้ในการวิจัยจะต้องศึกษาเอกสารทางโบราณคดีและจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญทางด้านโบราณคดีประวัติศาสตร์ตลอดจนการลงพื้นที่โดยรอบเมืองพิมายและตัวปราสาทพิมายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่เพียงพอสำหรับเป็นองค์ความรู้และใช้ในการกำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบซึ่งจากการศึกษาเปรียบเทียบกับข้อมูลจากเอกสารหลักฐานทางวิชาการที่ปรากฏผู้วิจัยจึงแบ่งอัตลักษณ์ของเมืองพิมายเป็นสองลักษณะ ได้แก่อัตลักษณ์เชิงรูปธรรมและอัตลักษณ์เชิงนามธรรม ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาเป็นความเรียง ดังนี้

1.1 อัตลักษณ์เชิงรูปธรรม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ในเชิงรูปธรรมจะต้องเป็นสิ่งที่มองเห็น มีหลักฐานอยู่ให้เห็นตามผัสสะทั้ง 5 คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ซึ่งในการวิเคราะห์ผู้วิจัยกำหนดประเด็นจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดี เอกสารทางวิชาการที่มีเนื้อหาสนับสนุนกัน การกำหนดภาพจำและความรู้สึกโดยสอบถามจากกลุ่มประชากรที่เป็นนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่ ซึ่งจะนำเสนออัตลักษณ์จากอดีต-ปัจจุบันเป็นตารางเพื่อนำมาหาความเชื่อมโยงจึงสรุปได้ ดังนี้

ตารางแสดงการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ของเมืองพิมายจากการวิเคราะห์เนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการวิเคราะห์ข้อมูล	อัตลักษณ์ เชิง รูปธรรม	อัตลักษณ์ เชิง นามธรรม
1. ชื่อเมืองพิมายโบราณ “วิมายปุระ”	•	
2. เมืองโบราณอารยธรรมเขมรโบราณ	•	
3. แผนผังเมืองรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีบารายเก็บน้ำขนาดใหญ่ที่พัฒนาจากรูปแบบ ทราวดี	•	
4. เป็นชุมชนที่มีพัฒนาการต่อเนื่องตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์-สมัยทราวดี-สมัยเขมรโบราณ	•	
5. คติความเชื่อในการสร้างปราสาทพิมายเกี่ยวกับพุทธศาสนา มหายาน ต้นตระกูล		•
6. ศิลปกรรม สถาปัตยกรรมร่วมสามสมัย (ขอมแบบบาปวน - แบบพระนครวัด - แบบบายน)	•	

ตารางแสดงการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ของเมืองพิมายจากการสรุปการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่

ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์เด่นของเมืองพิมาย	นักท่องเที่ยว	ประชาชน ในพื้นที่
ปราสาทพิมาย	•	•
การซ้อนทับของศิลปกรรม 3 สมัย คือ บาปวน นครวัด และบายน	•	
รูปเคารพพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 และพระชายา	•	•
รูปเคารพพระพุทธรูปนาคปรกองค์ประธาน	•	•
ประติมากรรมรูปสิงห์แบบนครวัดอันเป็นแบบแผนในการสร้างเทวาลัยทางศาสนาของเขมรโบราณ	•	
สะพานนาค 7 เศียร แบบแผนในการสร้างที่นครวัดและนครธม	•	

ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์เด่นของเมืองพิมาย	นักท่องเที่ยว	ประชาชนในพื้นที่
การจำลองจักรวาลวิทยาตามคติฮินดูและปรัมปราทวารวดีตามคติพุทธมหายานต้นระบบแผนผังการสร้างปราสาทพิมาย	•	
ปราสาททรงพุ่มย่อมุมไม้สิบสองมีนาคปากเป็นต้นแบบของการสร้างปราสาทนครวัด	•	
สถาปัตยกรรมครุฑแบกยอดปราสาทที่เก่าแก่ที่สุดในไทย เชื่อว่าเป็นต้นแบบของการสร้างปราสาทราชมนเฑียรสถานในยุคต่อๆ มา ที่นิยมมีครุฑแบกชั้นปราสาทหรือยอดปราสาท	•	
ปรากฏชื่อนาม วิมาয়ปุระ เรียกขานเมืองพิมาย	•	•
ปรากฏพระนามกษัตริย์เขมรโบราณที่เกี่ยวข้องกับเมืองพิมาย ได้แก่ พระเจ้าชัยวรมันที่ 6 พระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 พระเจ้าธรณินธรวรมันที่ 1 พระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 และพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 และราชวงศ์มหิธรปุระ	•	•
ปรากฏการพัฒนาเส้นทางจากเมืองพระนครหลวงมายังเมืองพิมายที่ชื่อ “ราชมรรคา” โดยสร้างอโรคยาศาลาและธรรมศาลาตลอดเส้นทาง	•	
ปราสาทพิมายสร้างด้วยหินทรายสีขาว สีชมพู และศิลาแลง		•
เมืองพิมายมีการสร้างบารายขนาดใหญ่เป็นอ่างเก็บน้ำสำคัญ	•	
ภาพจำหลักที่ปราสาทพิมายล้วนเกี่ยวข้องกับคติฮินดู	•	
มีหลักฐานการบูชาพระวัชรสัตว์ อวตารแห่งพระอวโลกิเตศวรผู้เป็นพุทธบริวารของพระธรรมาธิปทุสะเจ้า	•	
เมืองพิมายเป็นผลิตเกลือสินเธาว์ซึ่งเป็นสินค้าเศรษฐกิจที่สำคัญในอดีต		•
เมืองพิมายเป็นเมืองขนาดใหญ่ระดับรัฐมีความเกี่ยวโยงกันแบบรัฐเครือญาติกับเมืองลวปุระและเมืองพระนครหลวง	•	
ภาพจำหลักในเมืองพิมายมีภาพเกี่ยวกับการเฉลิมฉลองการแห่พระพุทธรูปมาที่เมืองพิมายนักโบราณคดีสันนิษฐานว่าลักษณะของเพลงคงเป็นแบบมโหรีเขมรโบราณ		•
อาหารพื้นถิ่นที่ขึ้นชื่อคือผัดหมี่พิมาย	•	•
ประเพณีแข่งเรือในเทศกาลเที่ยวพิมาย	•	•

ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์เด่นของเมืองพินาย	นักท่องเที่ยว	ประชาชนในพื้นที่
เอกลักษณ์ในการพูดและภาษาถิ่นพินาย	•	•
สถานที่ท่องเที่ยวในพินายมี 10 สถานที่สำคัญ	•	•
พระพุทธรูปวิมาเยเป็นพระพุทธรูปคู่เมืองพินายโดยเชื่อว่าส่วนของพระเศียรนั้นสร้างตั้งแต่สมัยขอมบายน		•

1.2 อัตลักษณ์เชิงนามธรรม

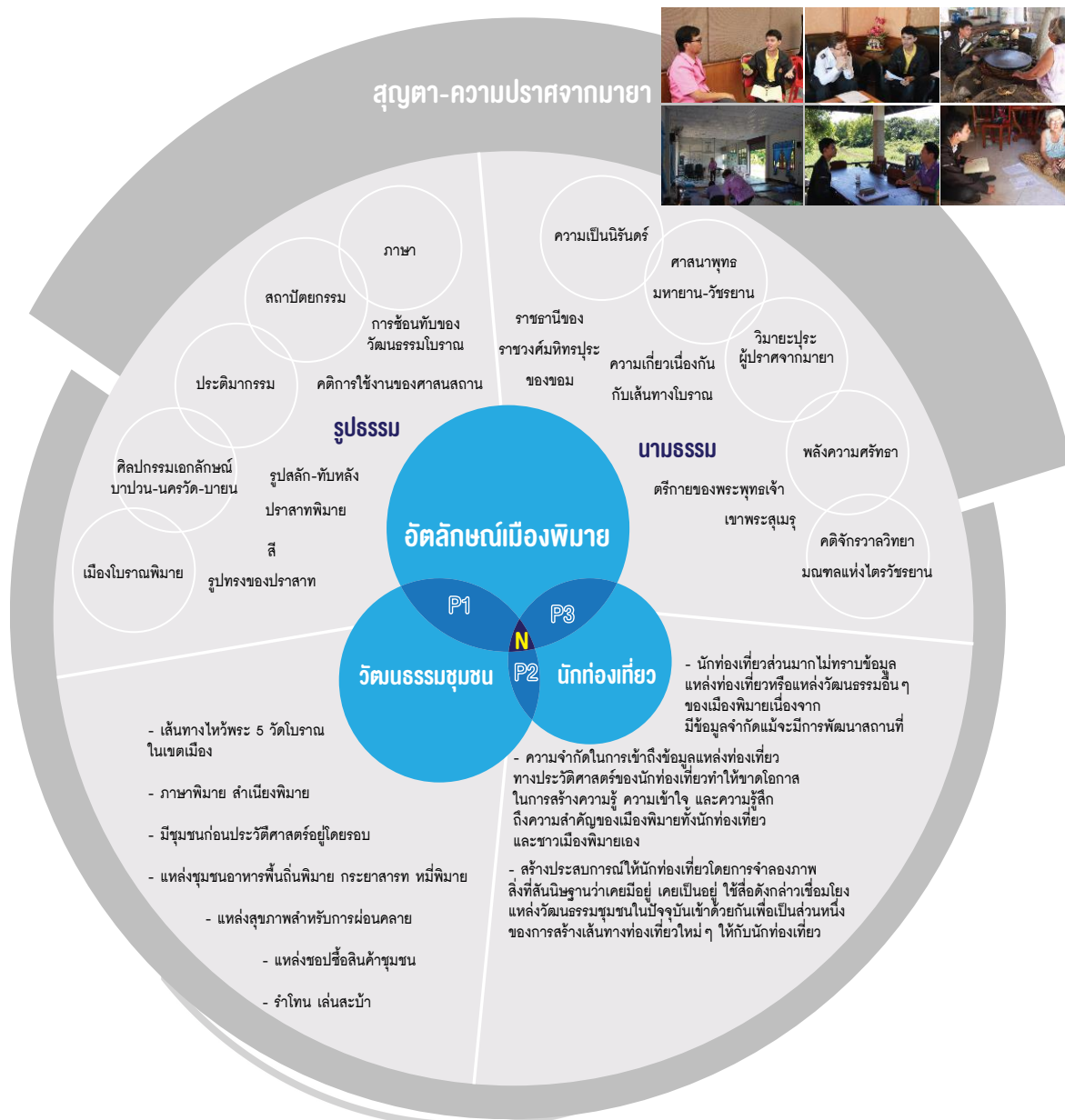
1.2.1 คติการสร้างปราสาทพินายเป็นคติความเชื่อในศาสนาพุทธมหายานตันตระ

1.2.2 มีการนำคติวัชรธาตุมณฑลที่ประทับของพระธยานิพุทธะทั้ง 5 พระองค์มาเป็นแนวคิดสำคัญในการสร้างปราสาทพินาย

1.2.3 เส้นทางจากเมืองพระนครของเขมรโบราณสอดคล้องกับคติการบูชาพระอมิตภพุทธะผู้ประทับอยู่ทางทิศตะวันตก ซึ่งคือทิศใต้ที่ปราสาทพินายหันไปรับกับเส้นทางนี้แสดงให้เห็นว่าพินายเป็นเมืองสำคัญทางศาสนาพุทธมาตั้งแต่เริ่มแรก

จากการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำผลสรุปทั้งสองส่วนมาสร้างแผนภาพความคิด (Mind Mapping) เพื่อใช้ในการหาความเชื่อมโยงและง่ายต่อการสรุปแนวทางการออกแบบ ดังภาพที่ 31



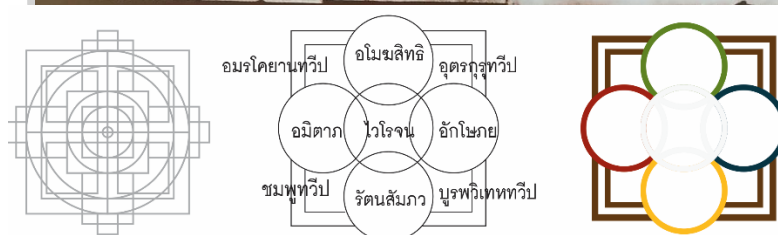
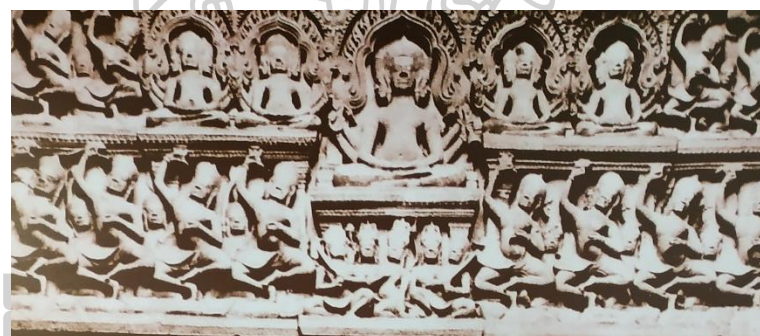


ภาพที่ 31 แสดงการวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบ
 ที่มา : ผู้วิจัย, 2560

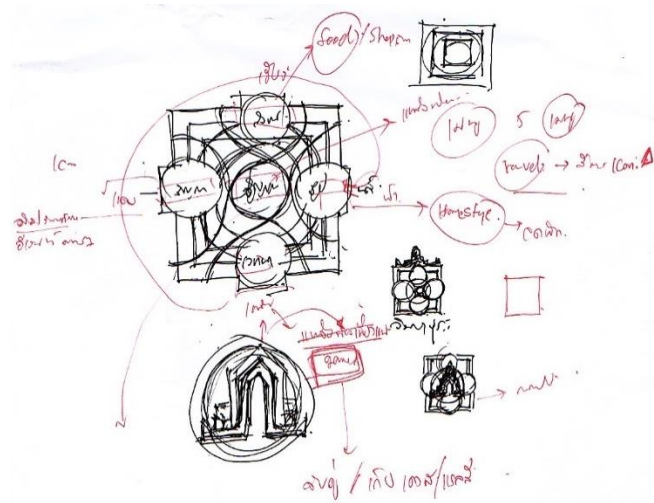
จากแผนภูมิจะแสดงให้เห็นถึงการแยกขอบเขตในการศึกษาโดยการศึกษาประเด็นเป็นลักษณะทางกายภาพของศิลปกรรมต่างๆ บนองค์ปราสาทพินาย และแยกการศึกษาที่เกี่ยวกับเอกสารตลอดจนข้อมูลที่มีสัมพันธ์กันกับปราสาทพินายหรือท้องถิ่นพินายซึ่งเป็นข้อมูลที่เชื่อมโยงกันและมีความสำคัญนำไปต่อยอดสู่การออกแบบได้ต่อไป

3.2 แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์

3.2.1 ตราสัญลักษณ์ของโครงการ จากการสรุปประเด็นสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดสรุปว่าเอกลักษณ์ของเมืองพิมายคือปราสาทพิมายซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นความรุ่งเรืองในอดีตของเมืองพิมายในพุทธศตวรรษที่ 16 -18 ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ฟอร์มของปราสาทปราสาทประธานซึ่งมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์โดยเฉพาะของพิมายและเป็นต้นแบบในการสร้างปราสาทนครวัดที่เมืองพระนครในยุคถัดมา ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคติของการสร้างปราสาทพิมายเพื่อถวายเป็นพุทธสถานประจำเมืองของกษัตริย์ในยุคนั้น และเนื่องจากปราสาทพิมายสร้างเนื่องด้วยพุทธศาสนานิกายตันตระ ซึ่งมีหลักปรัชญาของการหลุดพ้นที่เฉพาะตัวโดยการช่วยเหลือสรรพสัตว์ดุจตั้งโพธิสัตว์ซึ่งพระบารมีของพระธรรมาจารย์ในศาสนานี้มี 5 พระองค์ เป็นตรีกายของพระพุทธเจ้าประจำมณฑลทิศต่าง ๆ อันได้แก่ พระไวโรจนพุทธะ พระอักษุภยพุทธะ พระรัตนสัมภพพุทธะ พระอมิตาภพุทธะ และพระอโหมลสิทธิพุทธะ ลักษณะของที่ศมณฑลนี้เองเป็นหัวใจสำคัญของปรัชญาที่ใช้ในการสร้างปราสาทพิมายนอกเหนือจากการจำลองจักรวาลวิทยาตามคติไตรภูมิ จึงนำทั้งสองฟอร์มมาออกแบบ

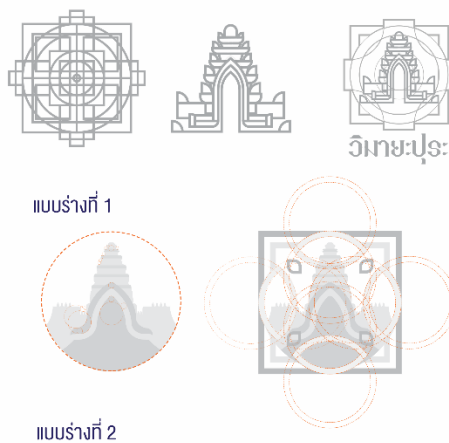


ภาพที่ 32 แสดงภาพกระบวนการกรันกรองตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



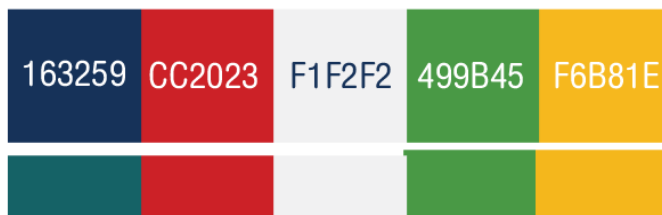
ภาพที่ 33 แสดงภาพสเก็ตแบบตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ผู้วิจัยได้นำเอาชื่อ “วิมายะปุระ” ซึ่งเป็นชื่อเมืองพิมายเดิมตามจารึกปราสาทพระ
ขรรค์ อันหมายถึง ผู้ปราศมายามาตีความเพื่อกำหนดองค์ประกอบในการออกแบบ ความปราศจาก
มายาคือการไม่ยึดติดในรูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ เพื่อหวังความหลุดพ้นเบื้องหน้า หลักการ
เช่นนี้คือแก่นหลักในการดำเนินวิถีของชาวพุทธแม้จะต่างด้วยคติและปรัชญาของนิกายแต่ก็หวังเพื่อ
ความหลุดพ้นจากสังสารวัฏสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบแบบมินิมอล จึงการลดทอนให้เหลือ
เพียงลายเส้นตามลักษณะและจังหวะที่ลือไปตามรูปแบบการจำหลักลวดลายบนทับหลังหน้าบัน
ปราสาท ดังนี้



ภาพที่ 34 แสดงภาพแบบตราสัญลักษณ์จากแนวคิดการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.2.2 สีประจำโครงการ ผู้วิจัยได้ใช้ตามหลักวัชรธาตุมณฑลซึ่งแทนสัณนิษฐานกายของพระพุทธรูปซึ่งเป็นธยานิพุทธรูปที่ประจำทิศต่างๆ 5 ทิศ ได้แก่ พระไวโรจนพุทธรูป พระอัครโศภณพุทธรูป พระรัตนสัมภพพุทธรูป พระอมิตายพุทธรูป และพระอโฆสสิททิพุทธรูปและสีที่ใช้จะใช้โทนเอิร์ธโทนทั้งหมดตามทฤษฎีของ อ.ธวัชชัย ศรีสุเทพ (2552) ที่สีกลุ่มนี้จะแสดงถึงความเป็นประวัติดิศาสตร์ ซึ่งมีทั้งหมด 5 สี คือ สีขาว แดง น้ำเงิน เขียว และเหลือง ดังนี้



ภาพที่ 35 แสดงภาพแบบชุดสีที่ใช้กับตราสัญลักษณ์ตามแนวคิดการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.2.3 ฟอนต์ที่ใช้กับตราสัญลักษณ์ เนื่องจากจุดมุ่งหมายของงานออกแบบต้องการนำผลงานไปใช้ในหลากหลายช่องทาง ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกฟอนต์เชิงพาณิชย์ที่มีการจัดทำแล้วมาเป็นฟอนต์สำหรับใช้ในโครงการเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานและมีความเสถียรต่างการประดิษฐ์ฟอนต์เอง

ผู้วิจัยเลือกฟอนต์ SANSERN ซึ่งเป็นฟอนต์ที่เน้นใช้งานในลักษณะเป็นพาดหัวมาใช้เป็นฟอนต์ที่กำกับตราสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยได้นำลักษณะฟอนต์ที่ใกล้เคียงลักษณะจังหวะของตัวอักษรขอมโบราณมาให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นเพื่อคัดเลือกเป็นฟอนต์หลัก ส่วนฟอนต์รองนั้นผู้วิจัยเลือกใช้ฟอนต์ TH Sarabam PSK เพื่อใช้สำหรับพิมพ์ข้อความยาวเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 36 แสดงภาพฟอนต์ SANSERN

ที่มา : วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์, สรรเสริญ (San Sern Type Family), เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://www.f0nt.com/release/san-sern-type-family/>

TH Sarabun New

KRUNGTHEPMAHANAKHON
AMONRATTANAKOSIN
MAHINTHARAYUTTHAYA
MAHADILOKPHOP
NOPPHARATRATCHATHANIBURIROM
UDOMRATCHANIWETMAHASATHAN
AMONPHIMANAWATANSATHIT
SAKKATHATTIYAWITSANUKAMPRASIT

กรุงเทพมหานคร อมรรัตนโกสินทร์
มหินทรายุธยา มหาดิลกภพ
นพรัตนราชธานีบุรีรมย์
อุดมราชניเวศน์มหาสถาน
อมรพิมานอวตารสถิต
สักกะทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์

ภาพที่ 37 แสดงภาพฟอนต์ TH Sarabun

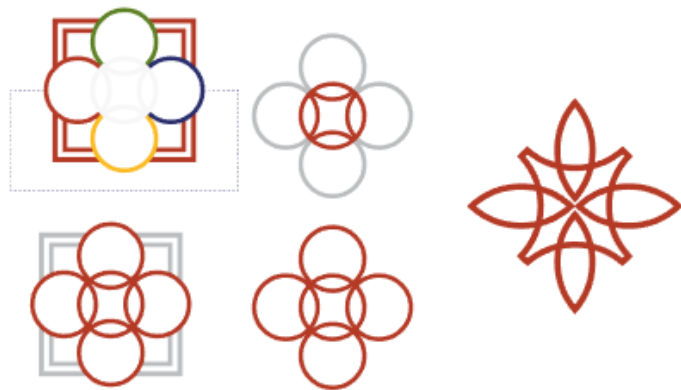
ที่มา : SIPA, ฟอนต์สารบรรณ, เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://www.f0nt.com/release/th-sarabun-new/>



ภาพที่ 38 แสดงภาพแบบตราสัญลักษณ์ตามสีลักษณะต่างๆ

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.2.4 กราฟิกที่ใช้ในการออกแบบ รูปแบบกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบผู้วิจัยพัฒนาจากส่วนที่เป็นแนวคิดจากตราสัญลักษณ์ของการออกแบบโดยให้มีลักษณะลายเส้นเชิงมินิมอลตามจังหวะของการจำหลักทับหลังบนปราสาทพิมายโดยการพัฒนาจากลวดลายที่พบเห็นมากที่สุดภายในปราสาทพิมาย

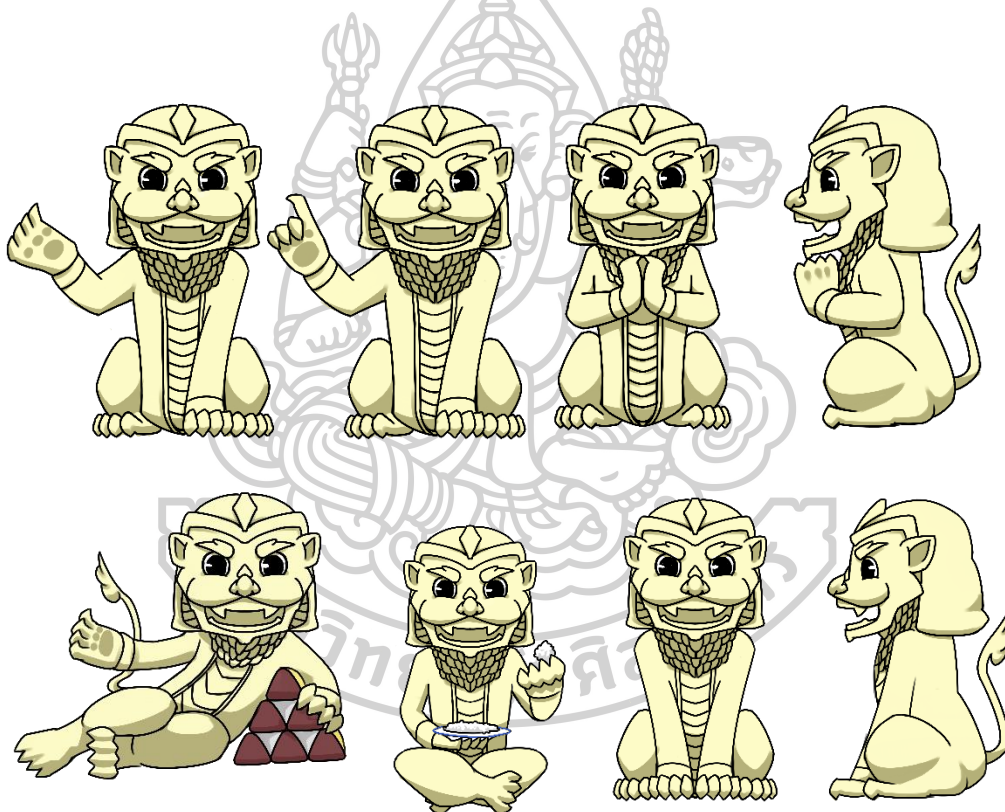


ภาพที่ 39 แสดงภาพแบบและกระบวนการถอดกราฟิกตามอัตลักษณ์

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.2.5 Character Mascot

จากการศึกษาข้อมูลและการลงพื้นที่สัมภาษณ์นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยวมักจะจดจำประติมากรรมรูปสิงห์ศิลาหน้าสะพานนาคทางขึ้นปราสาทได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงศึกษาความหมายและลักษณะของสิงห์ศิลานั้นเพื่อมาออกแบบเป็นคาแรคเตอร์หลักที่เป็นอัตลักษณ์ ซึ่งสิงห์ทำหน้าที่เหมือนผู้พิทักษ์คอยคุ้มครองศาสนสถาน โดยเฉพาะที่พิมายซึ่งปราสาทหันหน้าไปทางทิศใต้อันเป็นทิศของพระยม สิงห์จึงถูกนำมาวางเพื่อคอยสกัดกั้นสิ่งไม่ดีทั้งหลายไม่ให้ย่างกรายเข้าไปในเขตศาสนสถานอันศักดิ์สิทธิ์ จากการศึกษาลักษณะของสิงห์ ผู้วิจัยนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ให้มีจุดเด่นคือเป็นสิงห์ศิลปะขอมแบบนครวัดและเลือกออกแบบให้เป็นการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวครอบครัวตามเป้าหมายของอุทยานฯ ที่ต้องการดึงดูดนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้



ภาพที่ 40 แสดงภาพการออกแบบคาแรคเตอร์สิงห์

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.3 แนวทางการออกแบบสื่อจำลอง

สื่อจำลองในที่นี้ไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่าต้องเป็นสื่อชนิดใด ๆ จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 และการนิยามความหมายผู้วิจัยอธิบายว่า สื่อใด ๆ ก็ตามที่ใช้ในการแสดงเนื้อหา เรื่องราว

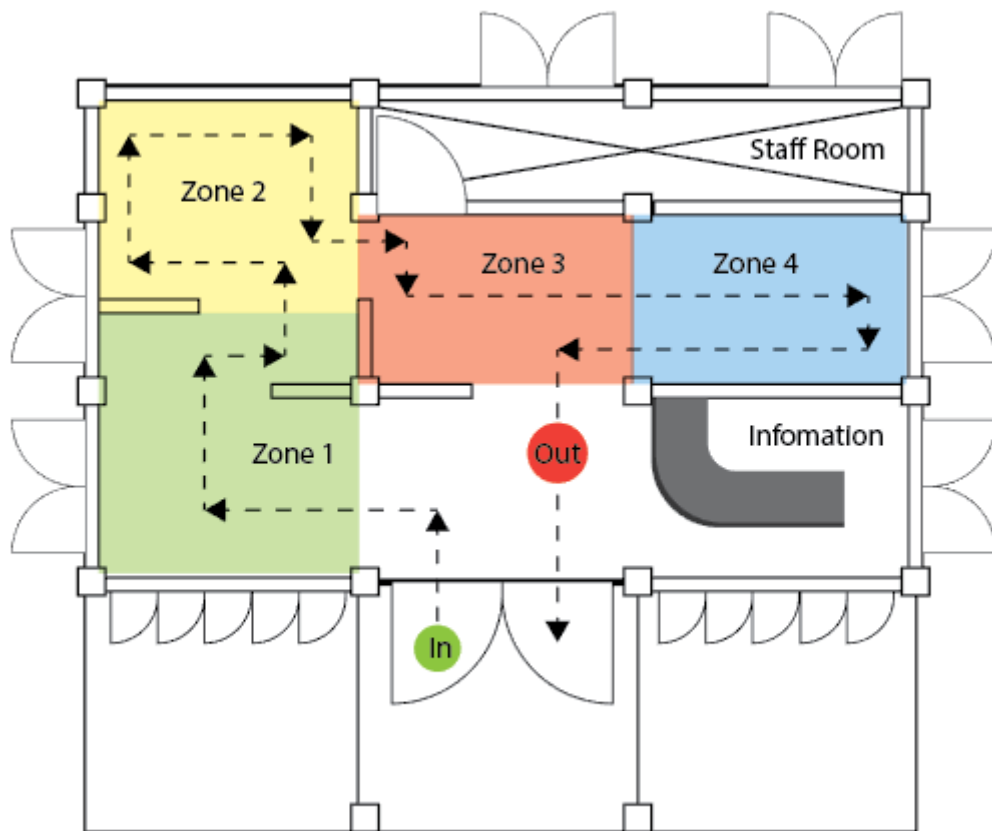
เหตุการณ์ต่าง ๆ ในการสร้างประสบการณ์การรับรู้และก่อให้เกิดเรียนรู้ให้กับผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารในรูปแบบสื่อสองมิติ สามมิติ หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงให้ผู้ชมเกิดการรับรู้เข้าใจในเรื่องราวของสถานที่ท่องเที่ยววนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อเพิ่มอรรถรส ประสบการณ์ในการท่องเที่ยวที่หลากหลาย เหล่านี้คือสื่อจำลองหรือการสร้างภาพเสมือนให้เกิดขึ้นในมโนทัศน์แห่งการรับรู้แล้วคล้อยตามสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ลักษณะของสื่อหรือ Media จึงเป็นเพียงสิ่งช่วยเชื่อมต่อ เชื่อมโยงการรับรู้ของผู้รับชมให้มีมิติทางความรู้สึกเพิ่มขึ้น ในงานวิจัยนี้สื่อจำลองหรือการสร้างภาพเสมือนในมโนทัศน์นั้นเกิดขึ้นเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาและเพื่อตอบโจทย์ตัวแปรที่ศึกษาทั้งนี้เพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเข้าใจ เพิ่มอรรถรสการชมและช่วยสร้างภาพจำบรรยากาศของเมืองโบราณที่เคยรุ่งเรืองให้กลับมามีชีวิตได้อีกครั้งโดยการนำเสนอ 1) แสดงเรื่องราวของเมืองพิมายในแง่มุมที่เป็นองค์ความรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 2) เชื่อมโยงเรื่องราวสู่สถานที่จริงด้วยแอปพลิเคชันในการนำชมปราสาทพิมาย

3.3.1 การออกแบบและปรับปรุงสื่อภายในศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

3.3.1.1 ลักษณะพื้นที่และเข้าถึงส่วนจัดแสดง

อาคารศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ฯ เริ่มสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2532 ในคราวที่กรมสมเด็จพระเทพรัตนฯ ราชสุดาสยามบรมราชกุมารี ทรงเสด็จพระราชดำเนินเปิดอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย โดยใช้เป็นสถานที่จัดแสดงนิทรรศการชั่วคราวเกี่ยวกับการบูรณะปราสาทพิมาย และได้รับการปรับปรุงเรื่อยมาจนกระทั่งเป็นศูนย์ข้อมูลการท่องเที่ยวในปัจจุบัน มีแผนผังการจัดแสดงดังนี้





ภาพที่ 41 แสดงภาพแปลนและภาพศูนย์ข้อมูลฯ

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

Zone 1 : จัดแสดงเรื่องราวของความเชื่อเกี่ยวกับปราสาทหินที่สำคัญในดินแดนอีสานใต้ และมีเกร็ดอธิบายเกี่ยวกับปราสาทพิมาย

Zone 2 : การจัดแสดงเรื่องราวย้อนอดีตเมืองพิมายและกระบวนการสร้างปราสาทขอม

Zone 3 : แสดงภาพองค์ปราสาทประธานและรายละเอียดของปราสาท

พินาย

Zone 4 : แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 และเส้นทางราช

มรรคา

3.3.1.2 แนวทางการออกแบบ

1) ปรับปรุงการจัดแสดงใหม่ ด้วยลักษณะการจัดรูปแบบในการนำเสนอของศูนย์ข้อมูลในปัจจุบันที่ยังไม่มีความต่อเนื่องในแง่ของการจัดลำดับการนำเสนอ จึงเนื่องจากรูปแบบของสื่อที่ติดภายในเป็นการนำเสนอในลักษณะเดียวคือการให้ข้อมูลที่เป็นภาพและตัวอักษรทำให้ขาดความน่าสนใจอีกทั้งการจัดไฟสว่างการเดินที่ค่อนข้างลงตัวแล้วหากปรับเรื่องการติดตั้งสื่อจะทำให้การเข้าถึงข้อมูลง่ายขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบผังการจัดแสดงใหม่โดยใช้แนวคิดการเข้าถึงตัวปราสาทพินายตามแผนผังของตัวปราสาทที่แบ่งลำดับการเข้าถึงปราสาทชั้นในไว้ 3 ช่วง ดังภาพที่ 41 ซึ่งแต่ละช่วงมีความสัมพันธ์ในแง่คติความเชื่อของจักรวาลวิทยา โดยผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาตามลำดับการเข้าสู่ตัวปราสาทพินาย คือ

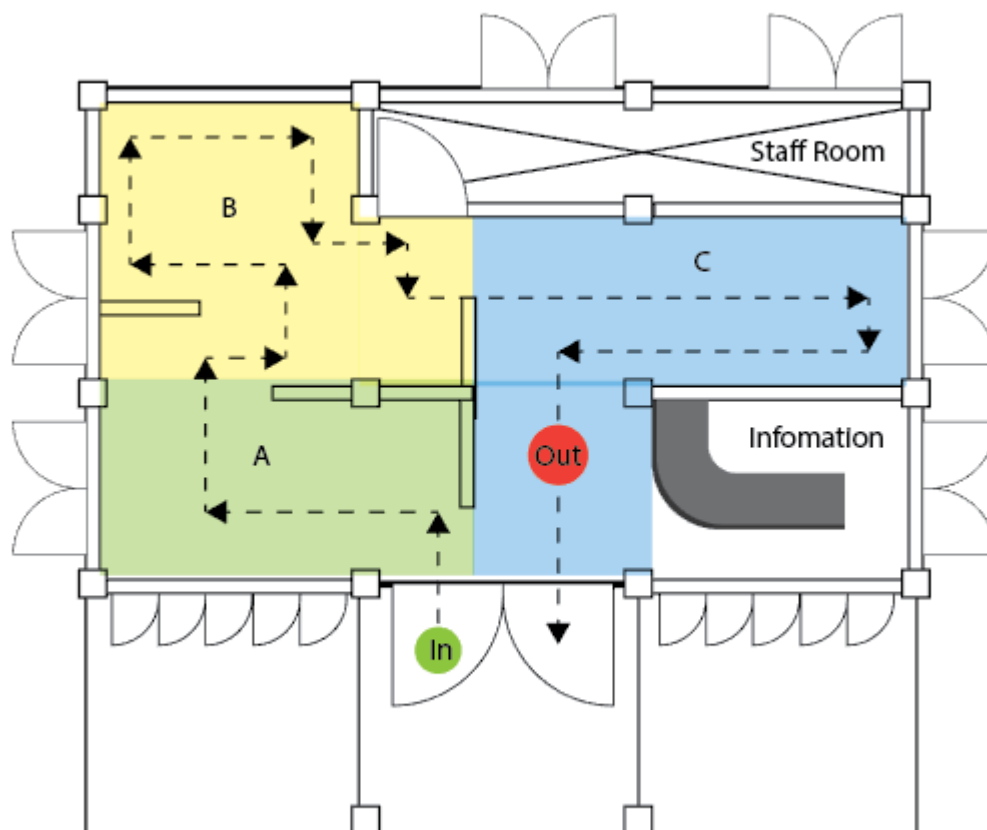
A : ส่วนของบริเวณชั้นนอกสุดของกำแพงเมืองพินายจนถึงส่วนของสะพานนาคนาคส่วนนี้คือมนุษย์ภูมิจนถึงจุดโลกบาลทั้งสี่ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้ส่วนแรกของห้องจัดแสดงตามแผนผังในภาพที่ 42 เป็นห้องเริ่มแรกก่อนที่จะกำเนิดเมืองพินายซึ่งจะบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของคนสมัยก่อนประวัติในที่ราบลุ่มแม่น้ำมูลก่อนจะพัฒนาเข้าสู่วัฒนธรรมแบบทวารวดีเข้ามามีอิทธิพล โดยอาศัยสื่อวีดีโอแมปปิ้งกับแผนที่ดินแดนลุ่มน้ำมูลก่อนยุคทวารวดี

B : ส่วนลานชั้นในตั้งแต่สะพานนาคนาคจนถึงบริเวณขาลาทางเดินก่อนเข้าสู่ปราสาทประธาน ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นส่วนที่สองของการจัดแสดงการกำเนิดของเมืองพินายซึ่งจะนำเสนอด้วยวีดีโอแมปปิ้งกับแผนผังเมืองพินายที่จำลองให้รับกับภาพวีดีโอจากโปรเจ็คเตอร์ที่ฉายลงไปพร้อมกับเสียงบรรยายการเกิดขึ้นของเมืองพินายในแต่ละยุค กษัตริย์ในแต่ละพระองค์ ระบบการจัดการน้ำของคนโบราณ

C : ส่วนของภายในปราสาทประธานเป็นส่วนสำคัญที่สุดผู้วิจัยกำหนดให้มีความสัมพันธ์กับส่วนการจัดแสดงสุดท้าย ซึ่งผู้วิจัยจะได้ยกมาเป็นออกแบบเป็นกรณีศึกษา คือภูมิปัญญาของการสร้างปราสาท ความเชื่อทางศาสนาที่ส่งผลให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์ เช่น ปราสาทพินายแห่งนี้ ซึ่งในส่วนนี้จะมียุติให้ผู้เข้าชมทดลองจำหลักหินและเรียงภาพจิ๊กซอว์ที่บหลังหรือหน้าบันซึ่งจำลองมาให้นักท่องเที่ยวได้เกิดความเข้าใจถึงความยากง่ายในการสร้างปราสาทหินขนาดใหญ่ ซึ่งเชื่อว่ากระบวนการเช่นนี้จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้ในองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวที่ต้องการจะสื่อสารและจะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวได้ในอีกโอกาสต่อไป



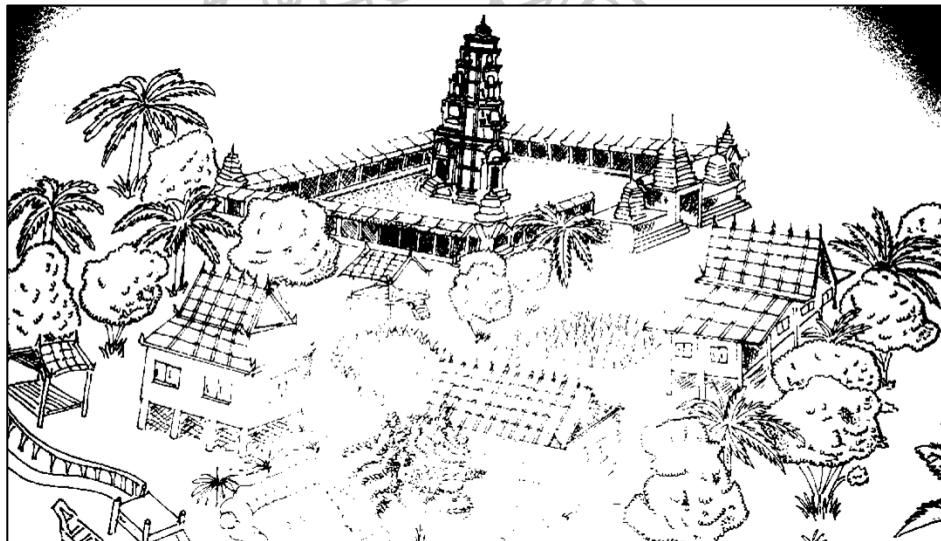
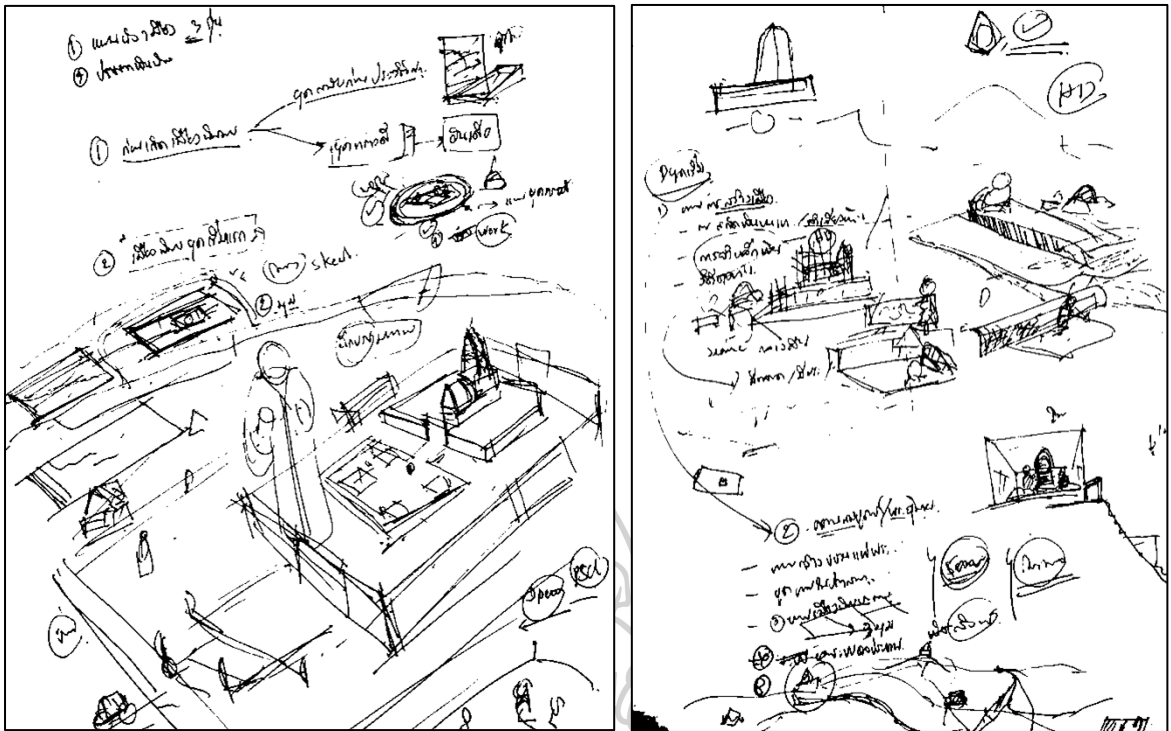
ภาพที่ 42 แสดงแผนผังการเข้าถึงปราสาทประธานภายในปราสาทพิมาย
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 43 แสดงผังการจัด Flow ใหม่ภายในศูนย์การเรียนรู้ฯ ที่สัมพันธ์กับการเข้าถึงปราสาท
พิมาย
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

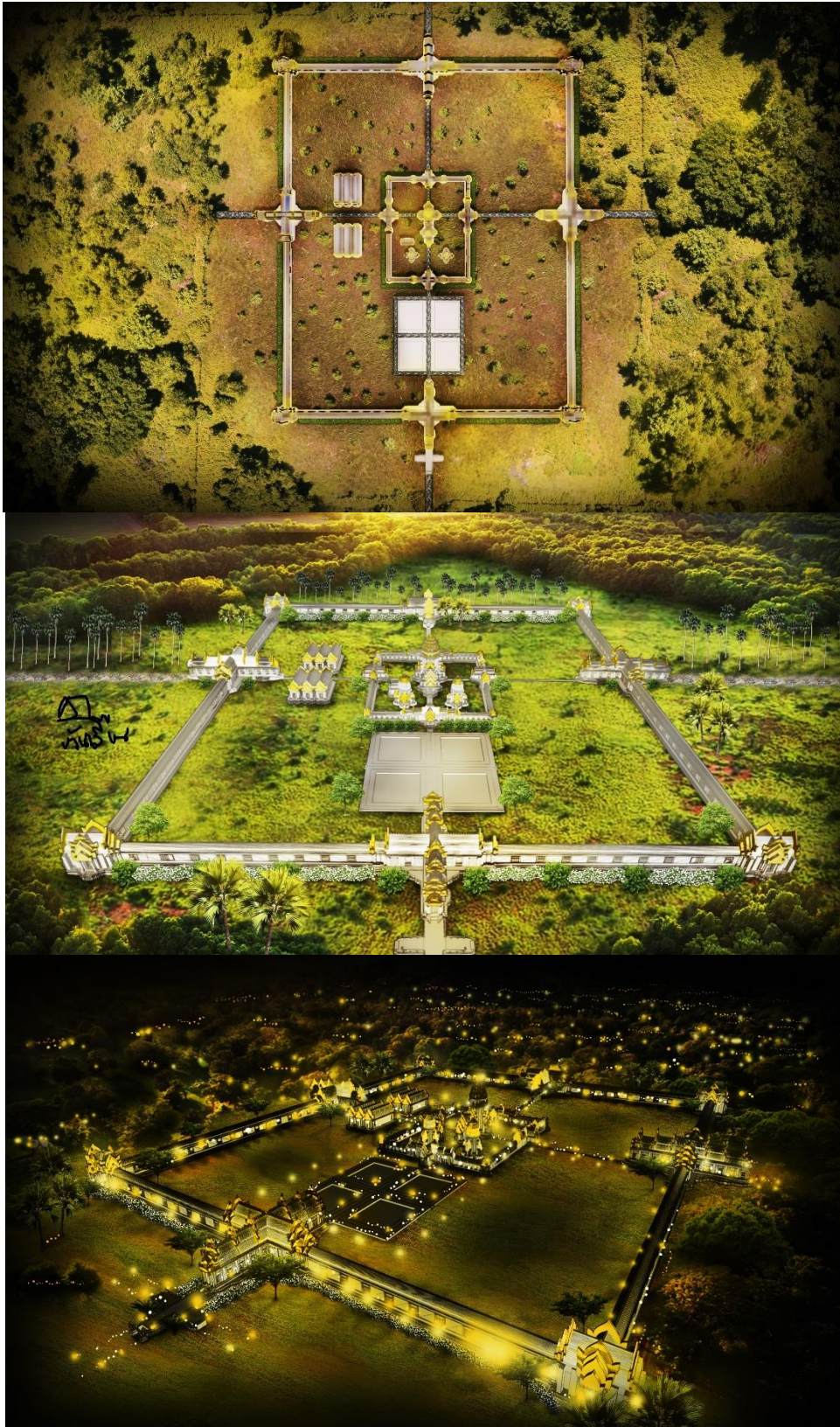
2) แบบร่างและการออกแบบ ผู้วิจัยเลือกนำเสนอผลงานในส่วน C และดำเนินการส
เก็ตงานออกแบบและการปรับแก้ไขดังนี้

2.1) Storyboard ของเรื่องราวที่นำเสนอ ผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องราวการ
สร้างปราสาทและบรรยากาศเมืองพิมายในอดีตโดยนำเสนอผ่านสื่อสามมิติในจอมัลติทัช



ภาพที่ 44 แสดงภาพสเก็ตและสื่อที่จะดำเนินการจัดทำ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

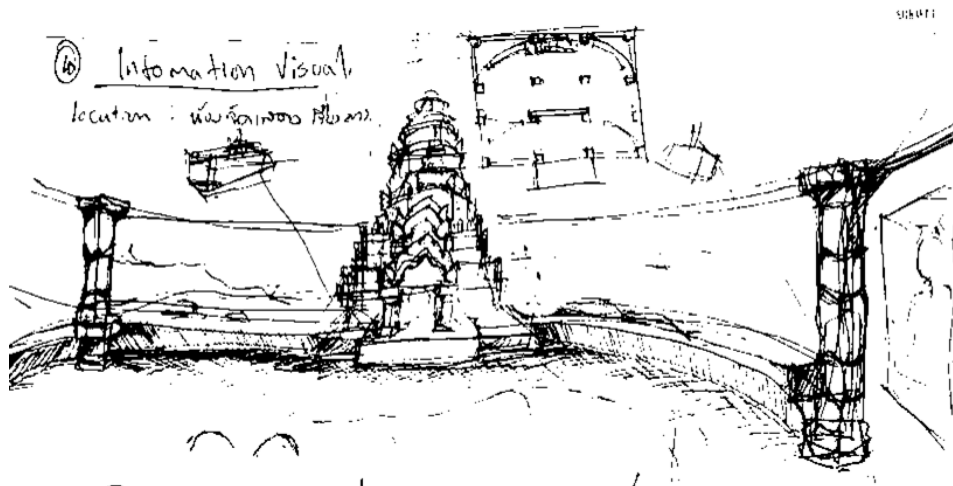
2.2) Design ผู้วิจัยนำแบบร่างไปพัฒนาต่อในโปรแกรมสร้างภาพสามมิติ
เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมของเมืองพิมายในอดีตโดยเปรียบเทียบกับภาพในปัจจุบัน



ภาพที่ 45 แสดงภาพบรรยากาศของเมืองพิมายในอดีตจากโปรแกรมสามมิติ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

2.2) องค์ประกอบการนำเสนอภาพ

แบบร่างที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนองานออกแบบ ส่วนการจัดแสดงโดยจำลองปราสาทประธานให้เป็นเสมือนฉากรับภาพจากจอโปรเจ็คเตอร์ ซึ่งได้ใช้เทคนิค Video Mapping สำหรับนำเสนอสื่อ ดังภาพ

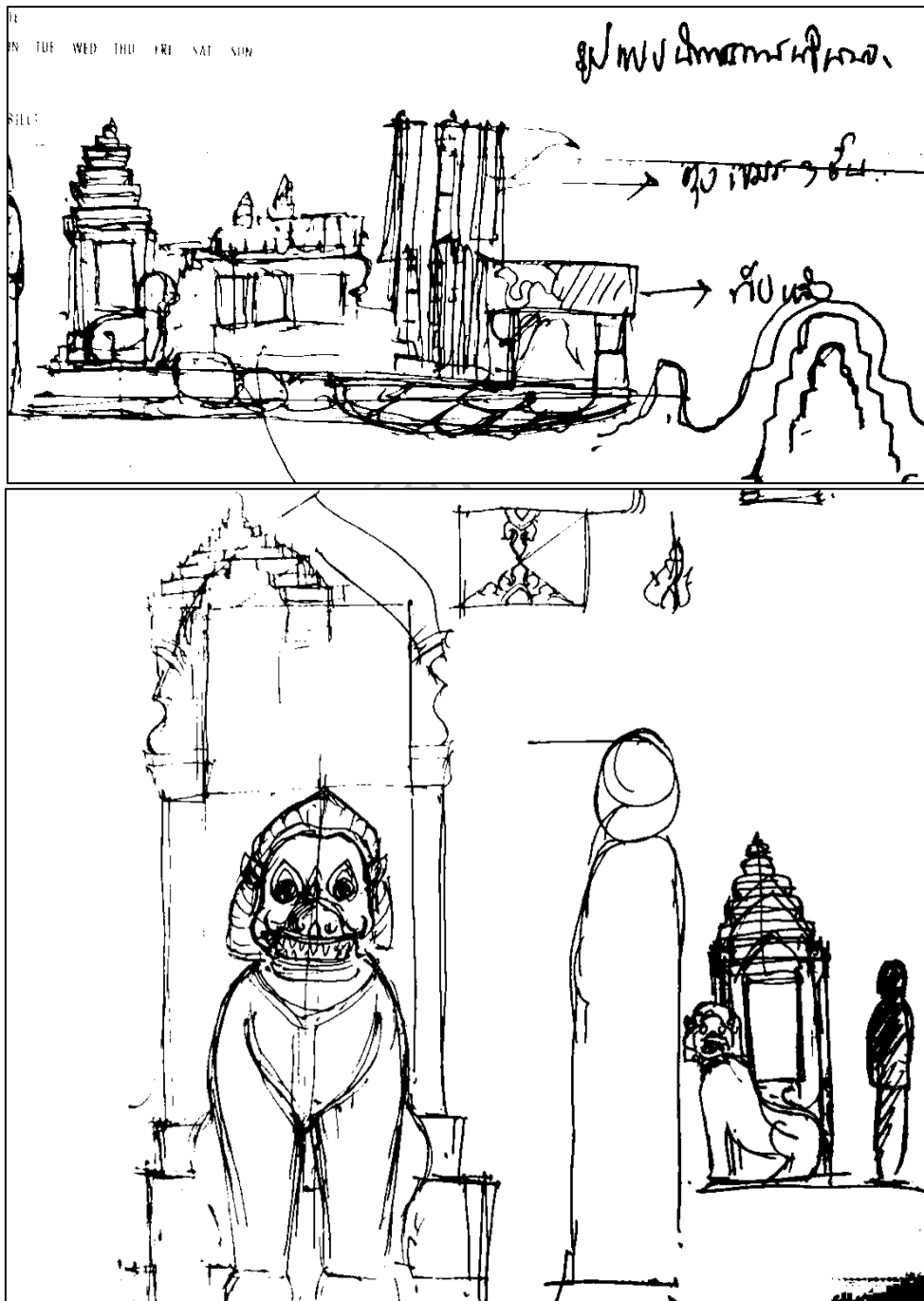


ภาพที่ 46 แสดงภาพสเก็ตและงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

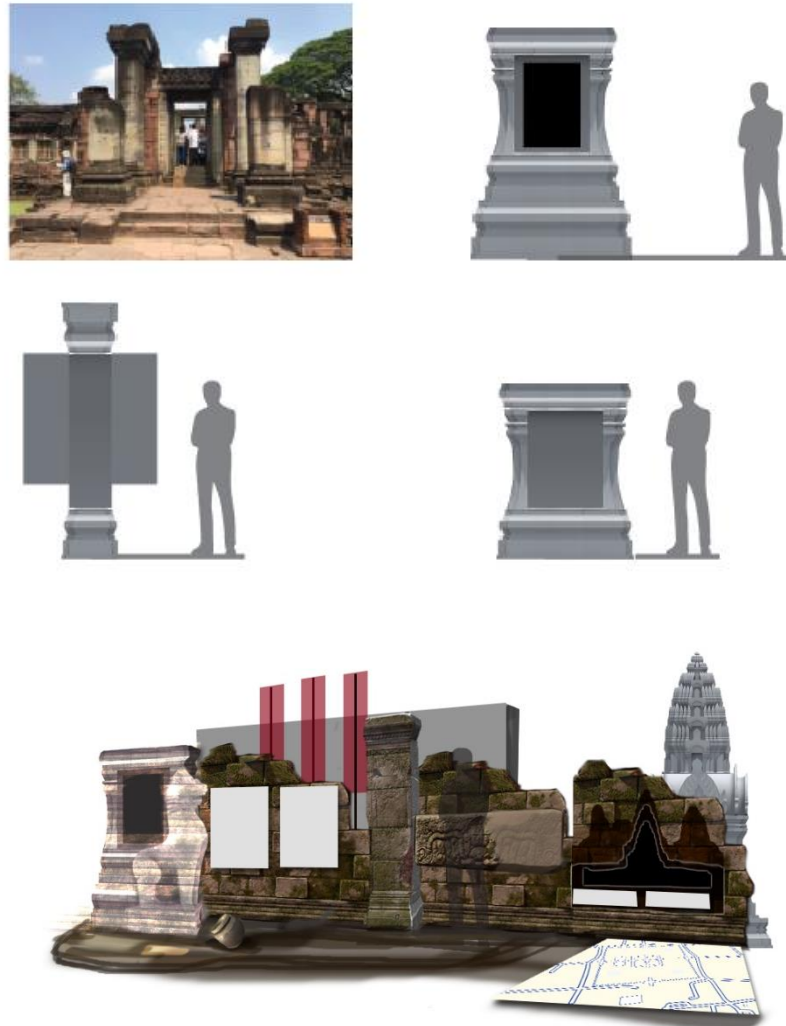
ในแบบสเกตแรกผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบและกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่ารูปแบบไม่น่าจะสามารถช่วยสร้างความรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยวได้เห็นควรปรับปรุงแบบใหม่

แบบร่างที่ 2

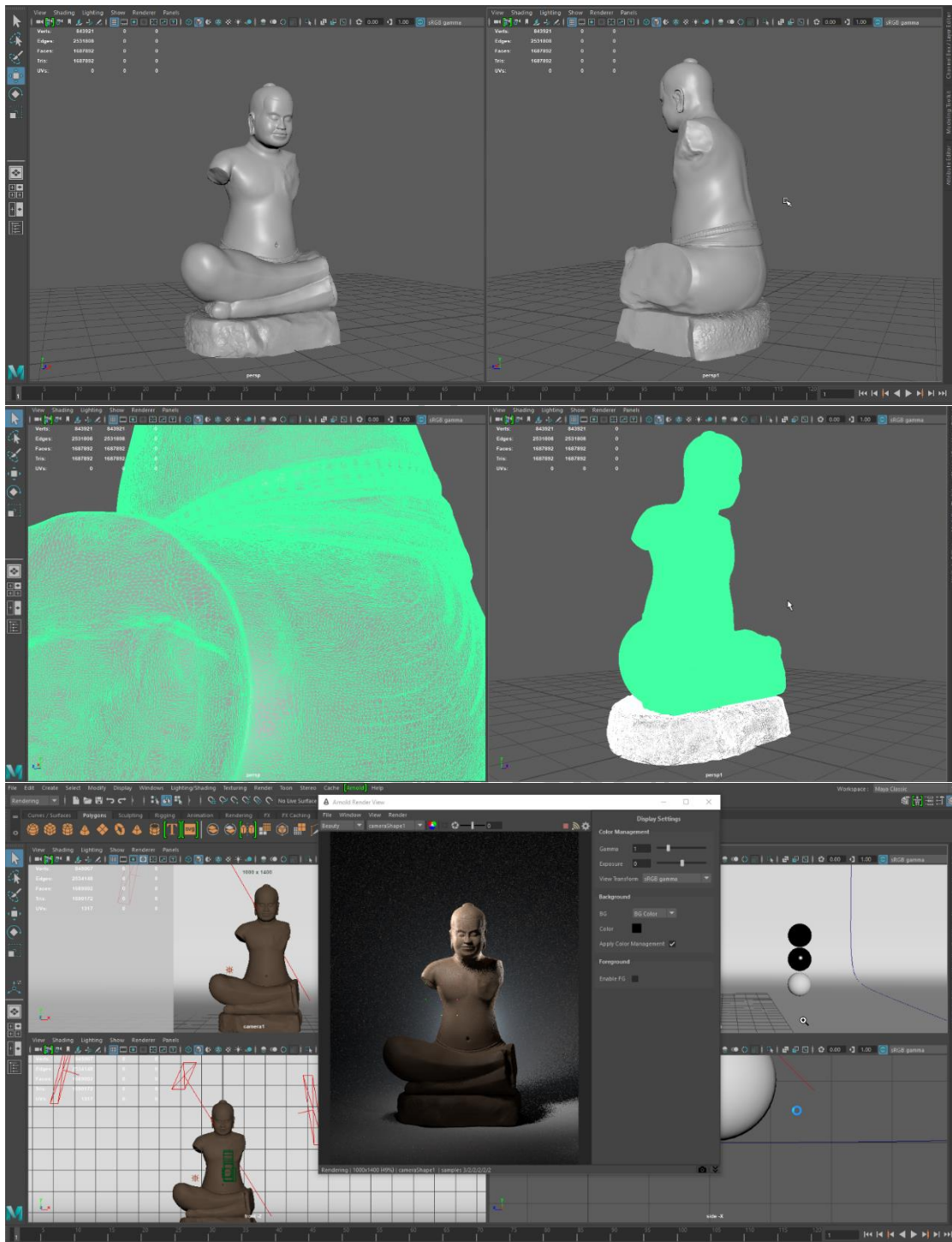
ผู้วิจัยออกแบบตู้คี้อยอสและตัวชิ้นงาน โดยการออกแบบตู้คี้อยอสผู้วิจัยนำประติมากรรมรูปสิงห์หน้าปราสาทพิมายมาเป็นตัวนำเข้าสู่เรื่องราวตามระบบอัตลักษณ์ที่กำหนดไว้ในส่วนรูปทรงของผู้วิจัยใช้รูปทรงของย่อมุมโคปุระซึ่งเป็นประตูเชื่อมเข้าสู่สวรรค์หรือปราสาทชั้นใน มาลดทอนเป็นตู้คี้อยอสใส่จอทัชสกรีนด้านใน ดังภาพ



ภาพที่ 47 แสดงภาพสเก็ตงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 48 แสดงภาพงานออกแบบส่วนการนำเสนอสื่อ แบบที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 49 แสดงภาพการออกแบบสื่อสามมิติพระรูปพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ที่ใช้เป็นส่วนหนึ่งในการ
นำเสนองานออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.3.2 การออกแบบแอปพลิเคชัน Support

เนื่องจากการวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การออกแบบสื่อภายในศูนย์การเรียนรู้ฯ และการนำเสนอแอปพลิเคชันในงานวิจัยนี้ จึงเป็นองค์ประกอบเสริมเท่านั้นและผู้วิจัยจึงจะไม่นำเสนอส่วน Wireframe ของแอปพลิเคชันและส่วนของระบบแต่จะนำเสนอส่วนที่เป็นงานออกแบบรูปลักษณ์ของแอปพลิเคชันเท่านั้น

3.3.2.1 Icon design

ผู้วิจัยใช้แนวทางในการออกแบบจากระบบอัตลักษณ์ที่ได้วางเป็นระบบไว้ โดยแนวความคิดการออกแบบเป็นลายเส้นตามจังหวะของการจำหลักลวดลายสลักหิน ได้ผลงานการออกแบบดังนี้



ภาพที่ 50 แสดงภาพการออกแบบ Icon ของ Application

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.3.2.2 Application Design

ผู้วิจัยนำเสนอเครื่องมือในการช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดความเพลิดเพลินและเข้าใจเนื้อหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวจากการชมเบื้องต้นภายในศูนย์ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวฯ ซึ่งในจุดที่นักท่องเที่ยวเดินชมจะมีป้ายขนาดเล็กเดิมของอุทยานฯ เดิมอยู่ ซึ่งมีแค่การเขียนอธิบายสั้นๆ ถึงลักษณะของโบราณสถานเท่านั้น ไม่ได้อธิบายหรือนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวใด ๆ และไม่สามารถขยายเพิ่มเติมขนาดของป้ายได้อันเนื่องจากข้อจำกัดของโบราณสถานและเพื่อไม่ให้ไปรบกวนบังคับโบราณสถานเดิม ผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดผสานเทคโนโลยีมาช่วยอธิบายเนื้อหาผ่าน QR Code /AR Code และการนำภาพหรือเรื่องราวที่นำเสนอในศูนย์มานำเสนอในแอปพลิเคชันด้วย โดยรูปลักษณ์ของ

แอปพลิเคชันนี้จะเน้นให้ข้อมูลและอธิบายความเชื่อมโยงของแหล่งท่องเที่ยวภายในเมืองพิมาย ผู้วิจัยตั้งชื่อแอปพลิเคชันนี้ว่า “วิมายะปุระ” เพื่อต้องการสื่อสารความเป็นเมืองพิมายเดิมให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้และจดจำ นำเสนอผลงานออกแบบ ดังนี้

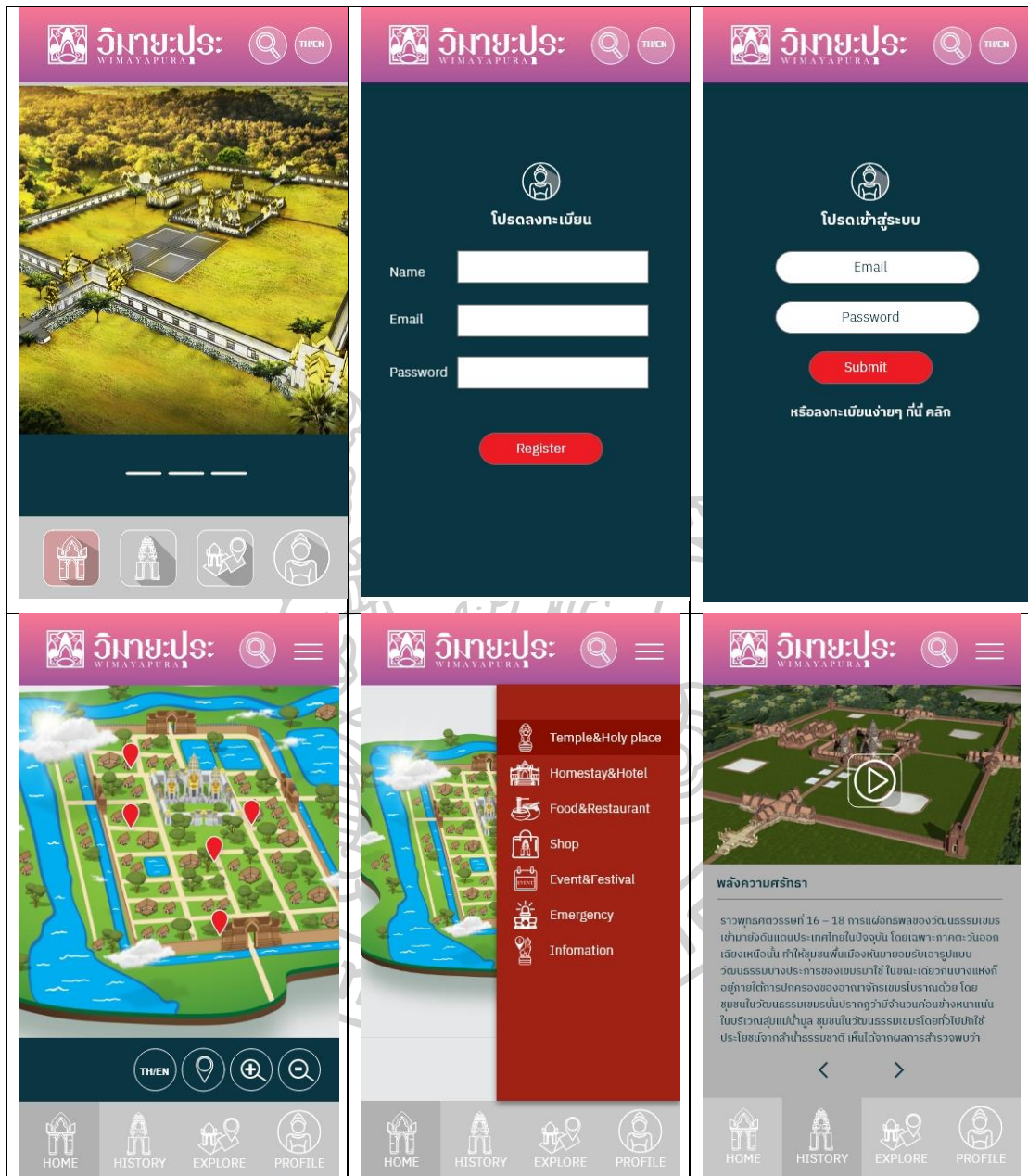
หน้า Landing Page



ภาพที่ 51 แสดงภาพหน้า Landing Page ของ Application

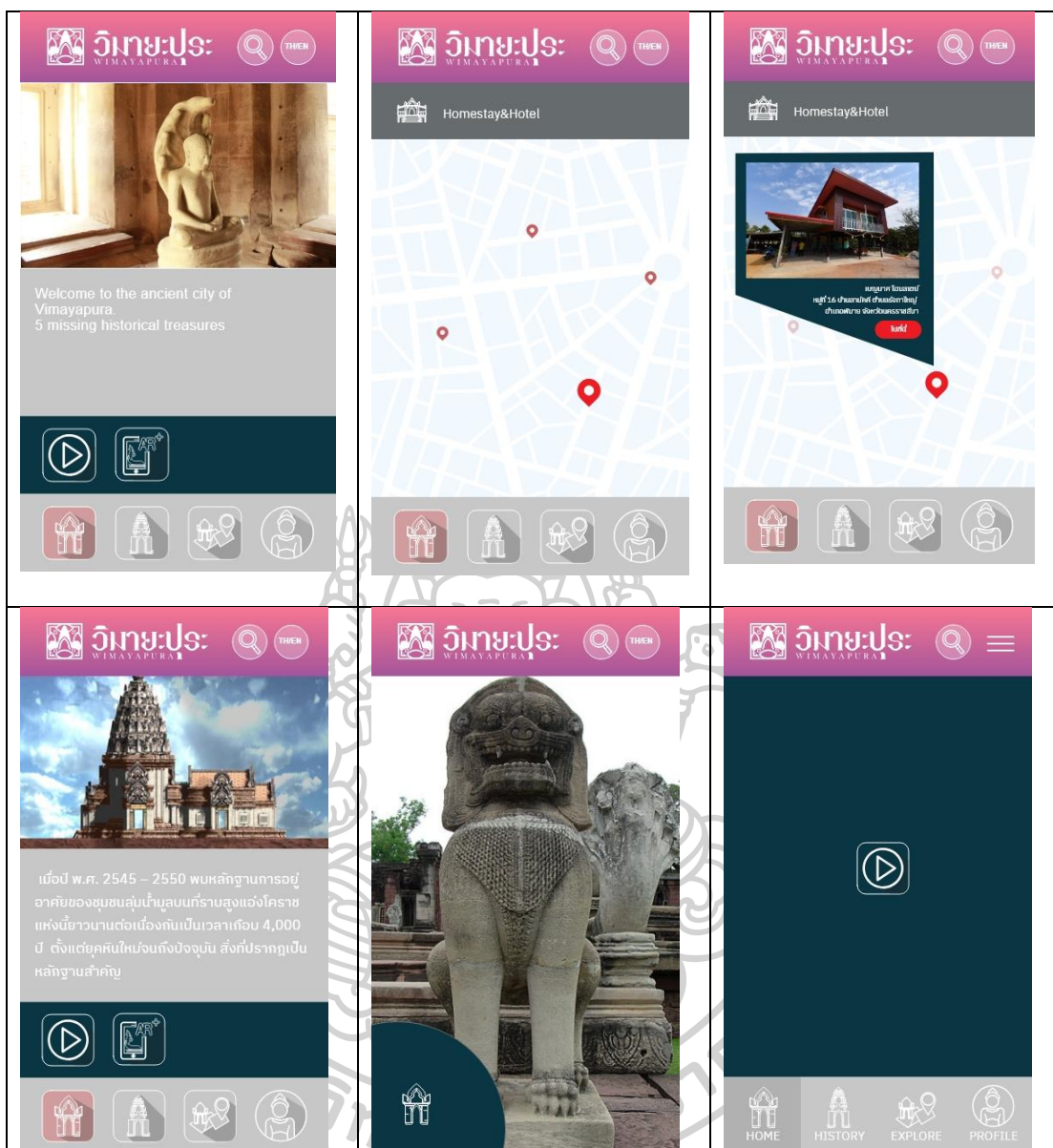
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

หน้า Home/Menu



ภาพที่ 52 แสดงภาพหน้า Home/ Menu

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 53 แสดงภาพหน้า Home/ Menu 2

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

3.4 แนวทางการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว

การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวหรือ Tourism Route นั้นเป็นการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงกันในระหว่างแหล่งท่องเที่ยวเดียวและแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ เพื่อสร้างกิจกรรมและมูลค่าการท่องเที่ยวให้เพิ่มมากขึ้น ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายในการสร้างเส้นทางท่องเที่ยวหลักและ

แหล่งท่องเที่ยวหรือกิจกรรมของชุมชนเมืองพิมายให้มีความเชื่อมโยงต่อกัน โดยอาศัยแนวคิด “การเปลี่ยนผ่าน” มาปรับใช้ โดยมีวิธีการออกแบบเส้นทางการท่องเที่ยว ดังนี้

3.4.1 การออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย

เนื่องจากการเก็บข้อมูลกับนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่ที่มีความเห็นสอดคล้องกันว่าปราสาทพิมายเป็นเอกลักษณ์และเป็นเสมือน Land Mark ของเมืองพิมาย ผู้วิจัยจึงกำหนดจุดเริ่มต้นในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวจากบริเวณปราสาทพิมาย และเพื่อให้สอดคล้องกับปราสาทพิมายที่เป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงเลือก Keyword คำว่า “พืมา” ซึ่งเป็นชื่อเรียกนามเมืองพิมายตามนิทานพื้นบ้านของคนพิมายเรื่องท้าวปาจิต-นางอรพิม (ดูที่บทที่ 2) ซึ่งสรุปแบบสังเขปว่านางอรพิมซึ่งเป็นคู่หมั้นของท้าวปาจิตถูกท้าวพรหมทัตจับตัวเพื่อหวังอภิเษกด้วยกับนางอรพิมในระหว่างที่ท้าวปาจิตกลับไปเตรียมขบวนขันหมากมาสู่นางอรพิม เมื่อทราบก็รีบเดินทางมาหา นางอรพิมเมื่อได้พบกับท้าวปาจิตจึงอุทานเรียกว่า “พืมา พืมา” ผู้วิจัยจึงนำรูปคำนี้มาเป็นคีย์เวิร์ดในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว และเมื่อพิจารณาจากรวบรวมและวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์เมืองพิมาย ผู้วิจัยสามารถจัดกลุ่มเส้นทางการท่องเที่ยวได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มอาหาร กลุ่มสุขภาพและความผ่อนคลาย กลุ่มท่องเที่ยวและกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำกลุ่มเส้นทางท่องเที่ยว 3 กลุ่มมาเชื่อมโยงกันด้วยคีย์เวิร์ด ได้เส้นทางการท่องเที่ยว ดังนี้

พืมา...พากิน คือเส้นทางสายนักชิมที่จะพบและสัมผัสวิถีชีวิตของคนพิมายที่มากกว่าคำว่าแซ่บ

พืมา...พาชิล คือเส้นทางสายท่องเที่ยว ไหว้พระขอพร ตลอดจนๆ ไปด้วยเมือง

พืมา...พาชม คือการพาไปท่องเที่ยวยังสถานที่ต่างๆ ภายในตัวเมืองพิมาย

ผู้วิจัยได้นำเสนอโปรแกรมการท่องเที่ยวในเส้นทางที่ออกแบบเชื่อมโยงกันเป็นแผนที่ และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อแสดงเส้นทางท่องเที่ยว ดังภาพที่ 54-55



ภาพที่ 54 แสดงภาพสื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย

พืมา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 55 แสดงภาพเส้นทางการท่องเที่ยวจากการออกแบบเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลัก
พืมา : ผู้วิจัย, 2562

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับนำไปออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม การหาแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อภายในศูนย์ข้อมูลการเรียนรู้ของแหล่งท่องเที่ยวจากบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมาย ตลอดจนเพื่อประเมินความพึงพอใจด้านการรับรู้เพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยแบ่งข้อมูลในการศึกษาตามตัวแปรได้แก่ 1) ปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 2) รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 3) แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง โดยกำหนดกลุ่มประชากรแบบจำเพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 105 คน ประชาชนในพื้นที่ จำนวน 55 คน และนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Interview Structure) สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีกลุ่มประชากรตัวอย่าง 3 กลุ่มในการศึกษา คือ ผู้รู้ นักวิชาการและปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 5 คน โดยศึกษารูปแบบและแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมายจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างประชากร หาแนวทางในการออกแบบโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลบริบททางวัฒนธรรมของเมืองพิมายจากเอกสารวิชาการ ข้อค้นพบทางโบราณคดีที่มีขอบเขตการศึกษาในช่วงระหว่างพุทธศตวรรษที่ 16 – 18 และมีการสรุปผลการวิจัย ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะสรุปผลการศึกษาตามประเด็นที่ได้แบ่งการศึกษา ดังนี้ 1) ปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 2) รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 3) แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง

1. ปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย

1.1 ปัญหาด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

1.1.1 นักท่องเที่ยวไม่ทราบข้อมูล ความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยวอันเนื่องมาจากการนำเสนอข้อมูลภายในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวยังไม่ครอบคลุม

1.1.2 ข้อจำกัดด้านกฎหมายของโบราณสถาน ทำให้ไม่สามารถปรับปรุงจุดเผยแพร่ข้อมูลที่น่าเสนอให้นักท่องเที่ยวได้

1.1.3 ข้อมูลที่นำเสนอขาดความน่าสนใจทำให้ไม่เกิดการรับรู้ถึงองค์ความรู้ที่สำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

1.2 ปัญหาด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

1.2.1 ปัญหาด้านงบประมาณทำให้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมไม่มีความต่อเนื่อง

1.2.2 ข้อจำกัดของสถานที่ในแหล่งท่องเที่ยวทำให้มีปัญหาในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.2.3 กิจกรรมที่จัดมักจะมีรูปแบบที่ไม่สัมพันธ์กันและไม่มีความเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่น

1.2.4 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวของแต่ละหน่วยงานไม่มีการบูรณาการวางแผนการจัดกิจกรรมร่วมกัน

1.3 ปัญหาด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

1.3.1 ไม่มีการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (Tourism route) ในพื้นที่และระหว่างพื้นที่/ ตลอดจนระหว่างแหล่งท่องเที่ยวด้วยกันเอง

1.3.2 ขาดการนำเสนอความน่าสนใจหรือไฮไลต์ของแหล่งท่องเที่ยวในเส้นทางการท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้

1.3.3 ขาดการสร้างเชื่อมโยงเนื้อหาเรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยวชุมชนให้สอดคล้องกันกับแหล่งท่องเที่ยวหลัก

1.4 ปัญหาด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

1.4.1 การสื่อสารเรื่องราวความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวยังไม่สามารถสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวได้เท่าที่ควร

1.4.2 ขาดการสร้างอารมณ์ หรือจิตวิทยาร่วมกันที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความตระหนักในสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

1.4.3 ประชาชนในพื้นที่ขาดความเข้าใจในการปกป้องรักษาและการเป็นเจ้าของสถานที่ท่องเที่ยว

1.5 ปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

1.5.1 ด้วยข้อจำกัดของสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นโบราณสถานทำให้การจัดการเรื่องบริการภายในแหล่งท่องเที่ยว เช่น ห้องน้ำที่เพียงพอ ทำได้จำกัด

1.5.2 ขาดการเชื่อมโยงบริการที่เกี่ยวข้องกับ ที่พัก/ โฮมสเตย์ ร้านอาหาร ร้านสะดวกซื้อ ร้านจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น ตามมาตรฐานคุณภาพในแหล่งท่องเที่ยว

1.5.3 ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกในให้บริการในแหล่งท่องเที่ยว เช่น รมจักรยาน เป็นต้น

2. รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย

2.1 ด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

ควรต้องนำเสนอข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ของแหล่งท่องเที่ยวให้มีความชัดเจนและต้องมีการจัดรูปแบบการนำเสนอให้แตกต่างกันแต่คงความเป็นเอกภาพในสื่อสารและที่สำคัญคือสื่อที่นำเสนอต้องนำภาพจำลองที่ปัจจุบันไม่ได้มีสถานที่นั้นให้เห็นแล้วโดยอาศัยองค์ความรู้เชิงลึกที่ต้องสร้างให้เกิดความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ตลอดจนหาช่องทางในการสื่อสาร หารูปแบบสื่อที่จะเผยแพร่ให้เหมาะสมกับลักษณะของการนำเสนอ

2.2 ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวควรเปิดเวทีให้ชุมชนได้เข้ามาร่วมกันนำเสนอแนวทาง รูปแบบของกิจกรรมเชิงศิลปวัฒนธรรม การใช้พื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยวร่วมกันเพื่อจัดตั้งเป็นปฏิทินกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมเมืองพิมาย และควรมีการหมุนเวียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนเพื่อสร้างจุดสนใจร่วมกันกับแหล่งท่องเที่ยวหลัก

2.3 ด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

ต้องมีการจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกันทั้งแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชน ให้เชื่อมโยงและสัมพันธ์กันซึ่งอาจแบ่งประเภทของเส้นทางท่องเที่ยวตามลักษณะทางวัฒนธรรม ลักษณะตามวิถีชีวิตของชุมชนนั้น ๆ ได้

2.4 ด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

แหล่งท่องเที่ยวต้องสร้างวิธีการสื่อสารแบบแฝงไปกับสื่อที่สื่อสาร ทั้งนี้เพื่อสร้างการรับรู้แบบซึมซับไปกับสื่อที่สื่อสารออกแบบ และควรหารูปแบบของการทำสื่อที่ช่วยรณรงค์ความตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว และควรมีการจัดกิจกรรมสร้างสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวในแต่ละวาระ ป้ายประเภทคำเตือนต่าง ๆ ควรกำหนดให้มีลักษณะ สี ที่ชัดเจน

2.5 ด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

ความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยวจะเน้นการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งควรพัฒนาปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพและเอื้อต่อการท่องเที่ยวของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่หลากหลาย เช่น การให้บริการรถจักรยานนำชมเส้นทางท่องเที่ยว การให้บริการมัคานต์ การจัดบริการเครื่องแปลภาษาให้กับนักท่องเที่ยว

3. แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบอัตลักษณ์และการออกแบบสื่อจำลอง

อัตลักษณ์เมืองพิมายคือการเปลี่ยนผ่าน (Transform) ซึ่งมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนไปตามช่วงเวลาทุกยุคสมัย เห็นได้จากประวัติศาสตร์เมืองพิมายไม่เคยร้างผู้คน แต่ผู้คนในเมืองแห่งนี้เรียนรู้การปรับตัวอยู่ร่วมกับสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลเข้ามาทุกยุค แม้ในช่วงเวลาที่รุ่งโรจน์เรื่องเรื่อง เมืองพิมายก็ยังมีการผลิตศิลปกรรมในการสร้างสรรค์ปราสาทพิมายตามแต่ละช่วงยุคผสมผสานความเชื่อ คตินิยม ทางศาสนา มาผสมผสานเป็นปราสาทหินอันศักดิ์สิทธิ์นี้ได้อย่างลงตัว การเปลี่ยนผ่านตรงกับปรัชญาของพุทธศาสนา มหายานต้นตระกูล ซึ่งให้แนวทางการหลุดพ้นโดยการประพาสดินด้วยวัชรธรรมอันประกอบด้วยบารมี 6 ประการของความเป็นโพธิสัตว์ (พุทธศาสนา วัชรยาน, ออนไลน์, 2562) ซึ่งผู้ประพาสดินเช่นโพธิสัตว์จะต้องเวียนเปลี่ยนผ่านหน้าที่แต่ละบารมีเพื่อช่วยแบกรับความทุกข์ของสรรพสัตว์นั่นเอง

การเปลี่ยนผ่านจึงเป็น Keyword ของการออกแบบระบบอัตลักษณ์ การออกแบบสื่อจำลอง และการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยว ซึ่งได้นำแนวคิดจากชื่อ “วิมาเย” ซึ่งเป็นชื่อเมืองพิมายเดิมตามจารึกปราสาทพระขรรค์ อันหมายถึง ผู้ปราศมายามาตีความเพื่อกำหนดองค์ประกอบในการออกแบบ ความปราศจากมาคือการไม่ยินดีในรูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ เพื่อหวังความหลุดพ้นเบื้องต้น หลักการเช่นนี้คือแก่นหลักในการดำเนินวิถีของชาวพุทธแม้จะต่างด้วยคติและปรัชญาของนิกายแต่ก็หวังเพื่อความหลุดพ้นจากสังสารวัฏสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบแบบมินิมอล จึงการลดทอนให้เหลือเพียงลายเส้นตามลักษณะและจังหวะที่ลือไปตามรูปแบบการจำหลักลวดลายบนทับหลังหน้าบันปราสาท

การเปลี่ยนผ่านได้ถูกนำมาใช้กับสื่อจำลอง โดยการออกแบบการแสดงนิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เน้นการเดินทาง การเข้าถึงผ่านการเปลี่ยนผ่านยุคในแต่ละช่วง และการนำแนวคิดนี้มาสร้างความปฏิสัมพันธ์ให้ผู้รับชมได้เกิดความรู้สึกเปลี่ยนผ่านจนรับช่วงต่อในการสานต่อความรู้สึกเห็นคุณค่าและตระหนักในความสัมพันธ์ของแหล่งท่องเที่ยว โดยการให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ปราสาท เป็นการจำลองเหตุการณ์ในแง่มุมอดีตมาให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้เกิดความเข้าใจ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มอรรถรส ประสบการณ์ในการท่องเที่ยวที่หลากหลาย เหล่านี้คือสื่อจำลองหรือการสร้างภาพเสมือนให้เกิดขึ้นในมโนทัศน์แห่งการรับรู้แล้วค่อยตามสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ลักษณะของสื่อหรือ Media จึงเป็นเพียงสิ่งช่วยเชื่อมต่อ เชื่อมโยงการรับรู้ของผู้รับชมให้มีมิติทางความรู้สึกเพิ่มขึ้น ในงานวิจัยนี้สื่อจำลองหรือการสร้างภาพเสมือนในมโนทัศน์นั้นเกิดขึ้นเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาและเพื่อตอบโจทย์ตัวแปรที่ศึกษาทั้งนี้เพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเข้าใจ เพิ่มอรรถรสการชมและช่วยสร้างภาพจำบรรยากาศของเมืองโบราณที่เคยรุ่งเรืองให้กลับมามีชีวิตได้อีกครั้งโดยการนำเสนอ 1) แสดงเรื่องราวของเมืองพิมายในแง่มุมที่เป็นองค์

ความรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 2) เชื่อมโยงเรื่องราวสู่สถานที่จริงด้วย แอปพลิเคชันในการนำชมปราสาทพิมาย

อภิปรายผล

1. รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เน้นองค์ความรู้ การสร้างความตระหนักในสำคัญของเมืองพิมายโดยพัฒนาสื่อที่ช่วยสร้างประสบการณ์รับรู้ที่เข้าใจง่ายต่อกลุ่มเป้าหมายของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งตลอดระยะเวลาในการศึกษาวิจัยผู้วิจัยค้นพบว่า การส่งเสริมการท่องเที่ยวของแหล่งประวัติศาสตร์และแหล่งวัฒนธรรม จะมีความซับซ้อนในแง่ของข้อมูลที่น่าสนใจ โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น ปราสาทหิน เมืองโบราณ โอกาสในการได้ข้อมูลที่ถูกต้องค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยต้องอาศัยแหล่งข้อมูลมาประกอบการศึกษาจำนวนมากแล้ว ความแม่นยำถูกต้องของข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่จะต้องให้ความสำคัญ ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาโดยการใช้ชุดข้อมูลที่ถูกรับปรุงเป็นปัจจุบันที่สุด และนำข้อสังเกตประเด็นแย้งกันของนักวิชาการมาหาสมมติฐาน แล้วจึงนำเสนอออกมาภายใต้ข้อสันนิษฐาน

อย่างไรก็ตามแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมายนอกจากการนำเสนอองค์ความรู้เหล่านี้ในรูปแบบสื่อสามมิติหรือสร้าง Simulation ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของบัญญัติ พูลสวัสดิ์ และคณะ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสริมบนมือถือสำหรับแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ ได้ผลสรุปว่าสร้างประสบการณ์แปลกใหม่สำหรับธุรกิจท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมหรือ AR ด้วยแอปพลิเคชันนั้นเป็นการนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ให้กับนักท่องเที่ยวและลดปัญหาการให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่ผิดแก่นักท่องเที่ยวต่างชาติจากกลุ่มผู้นำเที่ยวที่ไม่ลงทะเลเบียนอย่างถูกกฎหมายบนโทรศัพท์มือถือ วิธีนี้จะช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดอารมณ์ในการเดินชมแหล่งท่องเที่ยวในหลากหลายมิติ อย่างไรก็ตามการสร้างภาพจำลองด้วยเทคโนโลยีบนโทรศัพท์มือถือ ไม่ใช่วิธีการเดียวที่มุ่งนำเสนอสื่อที่จำลองบรรยากาศในอดีตของแหล่งท่องเที่ยวเท่านั้น รูปแบบหนึ่งคือการสร้างประสบการณ์เรียนรู้จริงให้เกิดขึ้นกับนักท่องเที่ยวให้เกิดความเข้าใจในสำคัญของแหล่งเที่ยวนั้น ๆ เช่น การจำลองกระบวนการสร้างปราสาท โดยให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองแกะสลักหินตามลวดลายที่กำหนด ทดลองเรียงหินตามลวดลาย ซึ่งช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์ และเห็นคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวได้ในอีกทางหนึ่ง สอดคล้องกับแนวทางของ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dechum, 2013 พบว่า การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมต้องการค้นหาอัตลักษณ์ และทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรม โดยการสร้างความโดดเด่น และความแตกต่างของกิจกรรม เน้นการเสริมสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว

แนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยการนำแนวคิดของการเข้าไปเรียนรู้อัตลักษณ์ของเมืองพินายอย่างเกิดคุณค่าต่อชุมชนให้พื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอีกประการคือการออกแบบเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวหลักกับแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน (Tourism Route) ให้มีความสอดคล้องกันโดยอาศัยจุดเชื่อมโยงจากคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ผูกโยงกับแหล่งท่องเที่ยวหลัก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นนทิภัก เพียรโรจน์, สิริภัทร์ โชติช่วง, ณัฐมน ราชรักษ์ (2558 : 92) ซึ่งศึกษากิจกรรมการส่งเสริมการตลาดของแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 4 จังหวัดในภาคใต้ของประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า สามารถจัดโปรแกรมท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้หลากหลายมากขึ้น เพื่อความเหมาะสมและดึงดูดนักท่องเที่ยว เช่น โปรแกรมทัวร์แบบเช้าไป-เย็นกลับ โปรแกรมทัวร์ 2 วัน 1 คืน และโปรแกรมทัวร์ 3 วัน 2 คืน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เสนอการจัดทำรูปแบบการประชาสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ ให้กับจังหวัด โดยการใช้สื่อหรือรูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่โดดเด่นและชัดเจน เช่น การจัดทำปฏิทินกิจกรรมท่องเที่ยว การนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวในลักษณะต่างๆ รูปแบบเหล่านี้คือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับนักท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความประทับใจในการท่องเที่ยว

2. แนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบ สรุปลได้ว่าบริบททางวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ของเมืองพินาย คือสายสัมพันธ์แห่งการเปลี่ยนผ่านความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อปราสาทพินาย ซึ่งไม่ได้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงเฉพาะความเชื่อทางศาสนาเท่านั้นแต่มีความหลากหลายทั้งลักษณะทางศิลปกรรม คติความเชื่อ และพัฒนาการทางสังคมที่มีความต่อเนื่องกันมาถึงปัจจุบันปรากฏเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับที่ ไพโรจน์ พิทยเมธี (2551) ซึ่งศึกษาการวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย ได้อธิบายถึงอัตลักษณ์ของสังคมไทยที่เกิดจากการสั่งสมคุณค่า ภูมิปัญญา วัฒนธรรมประเพณี ที่มีการถ่ายทอดสืบสานทุกยุคจนกลายเป็นจุดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์ จุดนี้เองเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบโดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์แห่งการเปลี่ยนผ่านมา มาออกแบบเป็นสื่อทั้งสามมิติและสองมิติที่จำลองบริบททางวัฒนธรรมเมืองพินายในอดีต โดยมีกระบวนการสื่อสารสร้างประสบการณ์ร่วมให้นักท่องเที่ยวเกิดการรับรู้และเข้าใจโดยเปลี่ยนการท่องเที่ยวเป็นการเรียนรู้ให้เกิดสุนทรีย์

ขอเสนอแนะ

1. การปรับปรุงศูนย์การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมเมืองพินาย ควรคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกให้กับคนพิการ ผู้ด้อยโอกาสในแต่ละกลุ่มให้สามารถมาใช้งานที่ศูนย์ฯ นี้ได้ง่าย การออกแบบจึงต้องคำนึงหลักการ Universal Design ทั้งในแง่ของตัวสื่อจำลองและส่วนของพื้นที่จัดแสดง จึงเสนอให้มีการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อจำลองเพื่อคนด้อยโอกาส หรือคนพิการ

2. ควรนำข้อค้นพบจากการวิจัยนี้ไปขยายผลเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ให้กับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ อื่นๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในแหล่งท่องเที่ยวซึ่งคาดหวังว่าจะเป็นตัวช่วยดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจและเดินทางมาเยี่ยมชม อันจะทำให้เกิดรายได้ในทางอ้อมต่อชุมชนต่อไป

3. การพัฒนาแอปพลิเคชันที่นำมาช่วยต้องสร้างสรรคให้ใช้งานได้ง่ายและใช้งานได้ทุกกลุ่ม และต้องตอบโจทย์ความต้องการของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาชมสถานที่ท่องเที่ยว



รายการอ้างอิง

- กรมการท่องเที่ยว. สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว. (2550). **คู่มือการประเมินมาตรฐาน การท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว. กรมศิลปากร. (2558). **แผนที่แนวทางการกำหนดเขตที่ดินโบราณสถานเมืองพิมาย**. เข้าถึงเมื่อ 23 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก www.thaipost.net/main/detail/4058
- กรมศิลปากร. (2560). **ระบบฐานข้อมูลแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม**. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน. เข้าถึงได้จาก <http://mis.finearts.go.th/Visitor.aspx?rs=1>
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2539ก). **ความสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- จารึก วิลัยแก้ว. (2562). ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ 10. สัมภาษณ์, 16 กันยายน.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2534). ภูมิลักษณะประเทศไทย. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.
- ณัฐฉานี ทองดี. (2562). นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. สัมภาษณ์, 30 เมษายน.
- ณิชานิษฐ์ กลิ่นชื่น, ขวลิษฐ์ ณ. กลาง. (2560). แนวทางการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ, วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน.
- ทวีป ศิริรัศมี, บรรณาธิการ. (2547). **รวมบทความวิจัยการท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ทิม นุชกลาง. (2562). ราชภัฏราวุโสเมืองพิมาย. สัมภาษณ์, 16 กันยายน.
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2552). **บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับการพัฒนา การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน บนฐานแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง**. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยปกครองท้องถิ่น สถาบันพระปกเกล้า.
- ธงชัย นิยมสุข. (2560). ข้าราชการบำนาญ. สัมภาษณ์, 23 กันยายน.
- ธีระวุฒิ เอกะกุล. (2543). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. อุบลราชธานี : สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- นนทิกัด เพียรโรจน์, สิริภัทร์ โชติช่วง, ณัฐมน ราชักษ์. การเชื่อมโยงเส้นทางและการส่งเสริมการตลาดโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 4 จังหวัดในภาคใต้ของประเทศไทย. วารสารวิทยาการจัดการปีที่ 32 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2558 : 92
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ ดีไซน์.
- เบญจา ยอดดำเนิน-แอ็ดติงค์ และกาญจนา ตั้งชลทิพย์. (2552). **การวิเคราะห์ข้อมูล เชิงคุณภาพ : การจัดการข้อมูล การตีความ และการหาความหมาย.** นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เบญจา ยอดดำเนิน - แอ็ดติงค์และกาญจนา ตั้งชลทิพย์. (2552). **การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ : การจัดการข้อมูล การตีความ และการหาความหมาย.** นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. (2540). **การออกแบบนิเทศศิลป์ 1.** กรุงเทพมหานคร : ศูนย์เอกสารและตำรา สำนักกิจการพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- พันธวิศ ลวเรืองโชค. (2560). **คนยุคนี้เชื่อประสบการณ์ตัวเอง “Brand Experience” จึงสำคัญ ทั้ง รูป-รส-กลิ่น-เสียง-สัมผัส.** เข้าถึงเมื่อ 31 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.marketingoops.com/exclusive/case-studies-exclusive/5-case-study-brand-experience/>
- พันธุ์ทิพย์ ชีระเนตร. (2560). **โครงสร้างกายภาพเมืองพิมาย โดย ชาตรี ควบพิมาย ม.เทคโนโลยีราชมงคลอีสาน เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม., เข้าถึงได้จาก www.matichon.co.th/prachachuen/prachachuen-scoop/news_641734**
- ภูริวัจน์ เดชอุ่ม. (2556). “การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรอบแนวคิดสู่แนวทางปฏิบัติสำหรับประเทศไทย”. **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย.** 33(2) : 354.
- มาโนช กงกะนั้นท์. (2538). **การออกแบบ.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- รัจรี นพเกต. (2540) **จิตวิทยาการรับรู้.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพริก.
- รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล. (2546). “อโรคยศาล โรงพยาบาลแห่งพระเจ้าชัยวรมันที่ 7”, เอกสารประกอบการบรรยายพิเศษ โครงการเผยแพร่ความรู้สู่ประชาชน ครั้งที่ 45 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร, (อัดสำเนา)
- โรงเรียนพิมายวิทยา. (2559). **ประวัติการแข่งขันเรือยาวประเพณีพิมาย.** เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม., เข้าถึงได้จาก http://www.pm.ac.th/files/1210220993924809_12110615154415.pdf
- สมเดช ลีลามโนธรรม.(2562). **หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย. สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม**
- สมเดช ลีลามโนธรรม. (2559). **ราษฎรอาวุโสเมืองพิมาย. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน**

- สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ. (2534). ศิลปะในประเทศไทย. พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊พจำกัด.
- สุภัทรดิศ ดิศกุล, หม่อมเจ้า. (2521). คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. สัมภาษณ์, 2 กันยายน
- สุริยวุฒิ สุขสวัสดิ์,ม.ร.ว. (2536). ปราสาทเขาพระวิหาร ศาสนบรรพตที่โดดเด่นที่สุดในภาคพื้นเอเชียอาคเนย์. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- วรรณัย พงศาชลากร. (2560). “วิมาเยฏฐะกะ” คลายปมปริศนาแห่งเมืองพิมาย ...ค้นหา “บาราย” ที่สาบสูญ. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน. เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/2011/04/30/entry-1>
- Bernstein. D. A. (1999) *Essentials of Psychology*. Boston : Houghton Mifflin Company.
- Gavin Ambrose Gavin Ambrose and Paul Harris. (2009). **Basics Design 08: Design Thinking**. AVA Publishing.
- Matlin. M. W. (1995) *Psychology*. (2nded.) : Holt Rinehart and Winston, Inc.
- Phuriwat Dechum. (2013) . Developing creative tourism: Conceptual framework to the practice for Thailand. *Silpakorn University Journal*, 33(2), 331-366.
- Quinn, Virginia Nichols. (1984) *Applying Psychology*. Singapore : McGraw-Hill Book Company.
- Roediger. H. L. (1987) *Psychology*. (2nded.) : Little, Brown & Company Limited.
- The United Nations World Tourism Organization. (2013). **UNWTO annual report 2013**. Madrid : UNWTO.



ภาคผนวก



แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ ของนายจิระศักดิ์ ฤกษ์คำ หลักสูตรศิลปะการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด หากท่านมีประเด็นคำตอบเป็นประโยชน์สามารถเสนอแนะได้

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ มีทั้งหมด 3 ตอน แบ่งเป็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ตอนที่ 2 สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 5 ด้าน

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 5 ด้าน

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดีและขอขอบพระคุณ

มา

ณ โอกาสนี้

นายจิระศักดิ์ ฤกษ์คำ

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

1. ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

2. ตำแหน่ง

.....

3. สถานที่ปฏิบัติงาน

.....

.....

3. ประเภทของผู้ให้ข้อมูล

1. นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว
2. เจ้าหน้าที่กรมศิลปากรหรือเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งท่องเที่ยว
3. ประชาชน/ ผู้รู้และผู้มีประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่

4. งานของท่านเกี่ยวข้องอย่างไรต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 5 ด้าน

1. สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

2. สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

.....

.....

3. สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

.....

.....

4. สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

5. สภาพการดำเนินงานและข้อมูลปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเมืองพิมาย 5 ด้าน

1. แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการเผยแพร่เรื่องราวของแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว

.....

.....

3. แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวหลักและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน

.....

.....

4. แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการสร้างจิตสำนึกและตระหนักในความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

5. แนวทางการแก้ไขปัญหาด้านความพึงพอใจในแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....



ขอขอบคุณที่กรุณาให้ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์การวิเคราะห์พฤติกรรมการท่องเที่ยวและการรับรู้ข้อมูลการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่เมืองพิมาย ฉบับนี้ใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ ของนายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หลักสูตรศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด หากท่านมีประเด็นคำตอบเป็นประโยชน์สามารถเสนอแนะได้
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ มีทั้งหมด 3 ตอน แบ่งเป็น
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล
 - ตอนที่ 2 พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่เมืองพิมาย
 - ตอนที่ 3 การรับรู้ข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่เมืองพิมาย
 ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดีและขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

- เพศ ชาย หญิง
- อาชีพ นักเรียน นักศึกษา รับราชการ
- ธุรกิจส่วนตัว อื่นๆ.....

ลักษณะของการมาท่องเที่ยว ในรูปแบบ

- ครอบครัว กลุ่มทัวร์
- ทัศนศึกษา อื่นๆ.....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมมาท่องเที่ยว

1. เหตุผลที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่เมืองพิมาย

.....

.....

2. รูปแบบการมาท่องเที่ยวภายในพื้นที่

.....

.....

3. การเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในแหล่งท่องเที่ยว

.....

.....

ตอนที่ 3 การรับรู้ข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยว

1. ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์เด่นของเมืองพินาย

.....

.....

2. ท่านมีความรับรู้เรื่องราวใดบ้างเกี่ยวกับเมืองพินาย

.....

.....

ขอขอบคุณที่กรุณาให้ข้อมูล





ที่ ศธ 6806/ 1759



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทำวิจัยในพื้นที่และขอสัมภาษณ์

เรียน หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขออนุญาตทำวิจัยในพื้นที่ อุทยานประวัติศาสตร์พิมาย และเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่านโดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ วิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ รายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จวิรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ 1960



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จิวไรรัตน์ นันทาคัม)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ ๒๖.๑



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐินี ทองดี

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับ
การออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน
โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491
เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จวิรัตน์ นันทานิช)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น
โทรศัพท์ 0-2849-7502
โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ 19๖๒



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน คุณธงชัย นิยมสุข

ด้วย นายจีระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจีระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จิวรัตน์ นันทคาม)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ 1714



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน อาจารย์สุทธิชาติ ใจชอบสันเทียะ

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพินาย สำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จวิรัตน์ นันทานิช)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ ๒๕๖๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๓๑ พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์
เรียน ผู้นำชุมชน

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพินาย สำหรับ
การออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน
โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491
เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ ๒๑๕



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน ผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ด้วย นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมาย สำหรับ
การออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ” มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากท่าน
โดยการสัมภาษณ์ในประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายจิระศักดิ์ ถนัดคำ หมายเลขโทรศัพท์ 083-891-6491
เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น


โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ภาคผนวก ค
การเผยแพร่ผลงาน





บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขอมอบเกียรติบัตรนี้เพื่อแสดงว่า

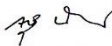
นายจිරะศักดิ์ นัคค้ำ

ได้เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย/ผลงานสร้างสรรค์ ด้วย โปสเตอร์
ในหัวข้อ

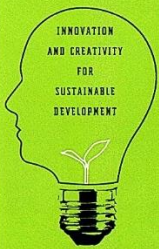
การศึกษาอัตลักษณ์เมืองพิมายสำหรับการออกแบบสื่อจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

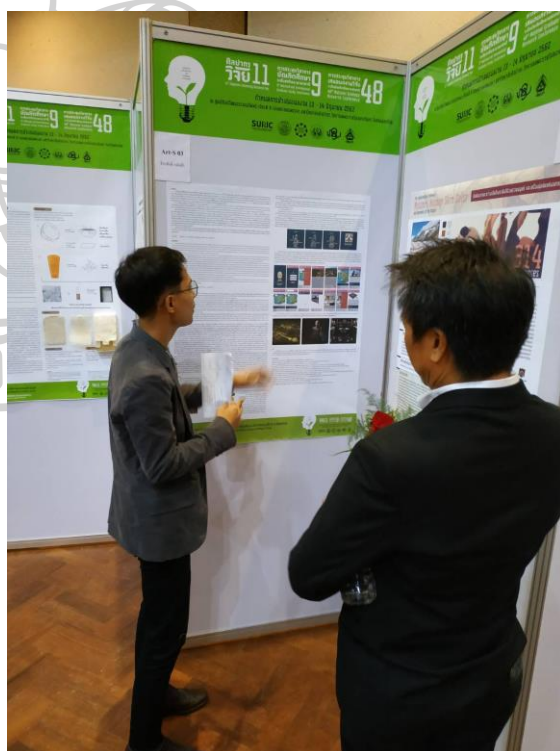
การประชุมวิชาการ เสนอผลงานวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ ๘๘
การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๙
“นวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน”

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๘ เดือน มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๒


 (รองศาสตราจารย์ ดร.สุโรจน์ มันทานิช)
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INNOVATION
AND CREATIVITY
FOR
SUSTAINABLE
DEVELOPMENT





ภาพที่ 56 แสดงกระบวนการเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายจีระศักดิ์ ถนัดคำ
วัน เดือน ปี เกิด	21 พฤศจิกายน 2532
สถานที่เกิด	อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2557 ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศล.ม.) สาขาวิชาศิลปะการ ออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2555 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชาออกแบบ นิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พ.ศ. 2551 มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) โรงเรียนพิมายวิทยา
ที่อยู่ปัจจุบัน	58 หมู่ 1 ถนนรัตนวิถี ตำบลในเมือง อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา 30110

