

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สัญลักษณ์ หรือ Symbol มีเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้ร่วมกันในสังคม เป็นสื่อความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิดที่แฝงไว้ในรูปภาพ (Pictogram) ใช้แสดงแทนภาษาพูดให้เป็นสื่อกลางที่จะถ่ายทอดข่าวสารแก่ผู้ใช้ทุกระดับ ซึ่งอาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจภาษา แต่ผู้ใช้จะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ได้ถ้าพบเห็นบ่อย ๆ ภาพ Pictogram ที่ใช้ในที่นี่สื่อความหมายถึงสถานที่และกิจกรรมต่าง ๆ ในอุทยานแห่งชาติ ซึ่งยึดแนวความคิดมาจากลักษณะทางภูมิประเทศ ลักษณะของสถาปัตยกรรม และกิจกรรมเด่นที่ประกอบกันภายในพื้นที่ธรรมชาติ นอกจากสัญลักษณ์ของสถานที่แล้วยังมีสัญลักษณ์ส่วนบริการ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลสื่อความหมายถึงกิจกรรมด้านบริการต่างๆ ภายในอุทยานแห่งชาติ ทำให้นักท่องเที่ยวหรือผู้มาใช้บริการได้ทราบถึงประเภทของแหล่งท่องเที่ยวและจดจำแหล่งท่องเที่ยวได้ง่ายและรวดเร็ว เป็นการอำนวยความสะดวกในการเดินทางท่องเที่ยวอีกด้วย

(http://www.dnp.go.th/parkreserve/Np/Html/Tour/Interpretation/Symbol/Symbol_Goal.html. ออนไลน์ 22 พฤษภาคม 2556)

“อັตลัษณั” หมายถึงคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม อื่นๆ พูด่ง่ายๆ คือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อັตลัษณั” มาจากภาษาบาลีว่า อตต + ลัษณ โดยที่ “อັตตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลัษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่วรรณคดี “อັตลัษณั” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า “เอกลัษณั” มีคำว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความว่าลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งมีร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรมนั้นเอง

(<http://www.nationejobs.com/citylife/content.php?ContentID=1451>. ออนไลน์ 20 พฤษภาคม 2556)

ในแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งที่เป็นอีกอย่างหนึ่งในงานออกแบบผลิตภัณฑ์คือการสื่อความหมายที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับรู้ถึงสิ่ง ๆ นั้นให้มีความเข้าใจและการใช้งานที่ตรงกัน สัญลักษณ์ และ อັตลัษณั ก็ต้องเป็นส่วนประกอบในงานการออกแบบ

เนื่องด้วย มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีการคบหาสมาคมกันในกิจการใดกิจการหนึ่ง ในระยะเวลาหนึ่งจนทำให้เกิดความผูกพัน ชอบพ้อชื่นในความรู้สึก และเป็นพื้นฐานทำให้เกิดความอยากจะปะทะสัมพันธ์กันในมนุษย์ระหว่างมนุษย์ หรือเกิดความผูกพันขึ้นระหว่างมนุษย์กับสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ เหตุการณ์ วัตถุ ฯลฯ อันนำไปสู่ความทรงจำและการระลึกถึง ในเมื่อกิจกรรมร่วมกันได้ล่วงพ้นไป

ความต้องการที่จะให้ความทรงจำที่เกี่ยวข้องนี้ ปรากฏขึ้นในความรู้สึกอย่างปะติดปะต่อกัน แม้เวลาจะล่วงเลยไปแล้วก็ตาม หรือความต้องการที่จะให้มีการปะทะสัมพันธ์กันอยู่เรื่อย ๆ ไป เนื่องจากอยู่ไกลกันทำให้โอกาสที่จะทำให้พบปะกันมีได้น้อย ความคุ้นเคยกัน การที่มีรสนิยมและพฤติกรรมร่วมกัน ความจำเป็นที่จะต้องพึ่งพาอาศัยกัน ความมีลักษณะเสริมซึ่งกันและกันของกลุ่ม

คน ตลอดรวมไปจนกระทั่งการกระทำที่มีลักษณะการให้รางวัลเป็นการตอบแทน เมื่อเกิดความพึงพอใจหรือเกิดถูกใจแก่กัน ตลอดทั้งสาเหตุอื่นๆ อีกนานัปการ เหล่านี้ล้วนอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ของที่ระลึกขึ้น เพื่อมอบให้แก่กันและกันได้ทั้งสิ้น แต่ที่สำคัญ ขณะที่มนุษย์มีสมองใช้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล ตลอดจนถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ได้สัมผัสรับรู้ในลักษณะของความทรงจำ การทับถมกันของประสบการณ์เหล่านั้นย่อมก่อให้เกิดความสับสนปนเปยากแก่การลำดับ และเมื่อเวลาผ่านไปความทรงจำในสิ่งที่ได้ปะทะสัมพันธ์ระหว่างนั้น อาจเกิดการลืมเลือนไปได้ในที่สุด ดังนั้น มนุษย์จึงพยายามหาวิธีการกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้อง โดยการออกแบบสร้างสรรค์สื่อหรือสิ่งใดๆ ขึ้น เพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นจิตใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องอยู่เสมอๆ สื่อหรือสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อจุดประสงค์ในการกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำนี้ เรียกว่า “ของที่ระลึก” (<http://souvenirbuu.wordpress.com/about/ความรู้เบื้องต้นเกี่ยว/ความหมายของของที่ระลึก>. ออนไลน์ 2 พฤษภาคม 2556)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมเดิมชื่อ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 เพื่อให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเป็นศูนย์การศึกษาที่สมบูรณ์จึงได้นำส่วนราชการระดับภาควิชา ทางสาขาวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ซึ่งสังกัดอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์ ในขณะนั้นแยกออกมารวมเข้าด้วยกันจัดตั้งเป็นคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ โดยรัฐมนตรีทบวงมหาวิทยาลัยได้ลง นามอนุมัติ เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 ทำหน้าที่ผลิตครูอาชีวศึกษาสำหรับวิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาต่าง ๆ ให้การศึกษา ค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และทำหน้าที่การจัดการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานทั่วไปตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีให้กับคณะต่าง ๆ ในสถาบันฯ

ต่อมาทบวงมหาวิทยาลัยอนุมัติให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จัดตั้งคณะวิทยาศาสตร์ขึ้น เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2531 โดยรวบรวมภาควิชาและบุคลากรทางด้านวิทยาศาสตร์ แยกออกมาจากคณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมและ วิทยาศาสตร์ จัดตั้งเป็นคณะวิทยาศาสตร์ ส่วนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์เดิมเปลี่ยนชื่อเป็น คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ตามที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ฉบับพิเศษ หน้า 44 เล่ม 105 ตอนที่ 206 วันที่ 8 ธันวาคม 2531 ตั้งแต่ปี พ. ศ. 2520 เป็นต้นมา (<http://www.indeed.kmitl.ac.th/Home/index.php/-mainmenu-64/12-2008-12-05-15-48-36.html>. ออนไลน์ 22 พฤษภาคม 2556)

ในการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ซึ่งมีการพบปะ แลกเปลี่ยน รวมทั้งการศึกษาดูงานยังสถานศึกษา สถานประกอบการต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน หรือแม้กระทั่งการทำกิจกรรมภายในคณะและสถาบันเอง ของที่ระลึกจึงเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ที่จะช่วยให้สื่อสารให้บุคคลทั้งเข้าใจภายในและภายนอกเข้าใจ ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ความเป็น คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ผ่านทางของที่ระลึกที่จะสื่อถึงคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมได้เป็นอย่างดี

โครงการวิจัยนี้ จึงเป็นสิ่งที่ตั้งใจให้ผู้ทำวิจัยมีแนวคิดที่จะออกแบบของที่ระลึกคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม เพื่อเป็นสัญลักษณ์และแสดงความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม อันเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมอย่างหนึ่งในทางการประชาสัมพันธ์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมด้วยของที่ระลึก

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อออกแบบของที่ระลึกคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.2.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกที่เป็นสัญลักษณ์และอัตลักษณ์ประจำคณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม

1.2.3 เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
จำนวน 50 คน

1.3.2 ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) คือ ของที่ระลึกคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือรูปแบบของที่ระลึกคณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม ที่ได้รับการออกแบบแล้วสามารถสร้างภาพลักษณ์ และหนทางที่ดีในการประชาสัมพันธ์
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

1.4.1 กำหนดปัญหาที่จะดำเนินการวิจัย

1.4.2 กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย

1.4.3 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาคทฤษฎี ภาคเอกสาร งานวิจัย และภาคสนาม

1.4.4 กำหนดกรอบแนวคิดและตั้งสมมติฐาน นิยามศัพท์

1.4.5 กำหนดแบบการวิจัย

1.4.6 กำหนดประชากรและวิธีการสุ่มตัวอย่าง

1.4.7 สร้างเครื่องมือและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

1.4.8 การรวบรวมข้อมูล (แหล่งปฐมภูมิ, แหล่งทุติยภูมิ)

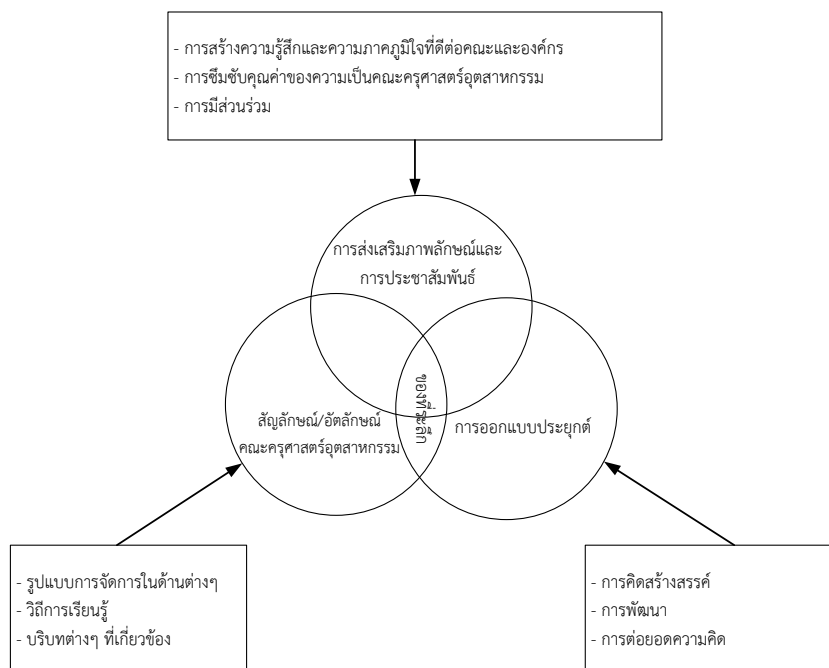
1.4.9 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.4.10 การนำเสนอผล (การเสนอรายงานการวิจัย)

1.5 สมมติฐานการวิจัย

ของที่ระลึกคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมที่ออกแบบและสร้างขึ้นมีรูปแบบที่เป็น สัญลักษณ์
และอัตลักษณ์ ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรครุ
ศาสตร์อุตสาหกรรม

1.6 กรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของโครงการวิจัย

1.7.1 ได้ของที่ระลึกคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.7.2 ได้รูปแบบของที่ระลึกที่เป็นสัญลักษณ์และอัตลักษณ์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.7.3 ได้รูปแบบของที่ระลึกที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ

สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวแทนของสิ่งหนึ่งซึ่งหมายถึงสิ่งที่เป็นตัวแทนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ของที่ระลึก หมายถึง ของที่ระลึกที่แสดงถึงอัตลักษณ์และสัญลักษณ์ที่สื่อถึงคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ประชากร หมายถึง นักศึกษา คณาจารย์ และเจ้าหน้าที่ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อัตลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม