

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

##### 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถที่จะรวบรวมสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันเข้าเป็นสิ่งใหม่ รูปร่างใหม่ และอาจนำไปใช้ในแง่หนึ่งได้ ความสามารถอันนี้แสดงออกโดยการตอบสนองต่อสิ่งเร้า โดยสิ่งเร้านั้นจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดต่อเนื่องสัมพันธ์กันจนสิ้นสุดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ เกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิม ให้เป็นความคิดที่แปลกใหม่ต่างจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ การที่มนุษย์ชอบสร้างความแปลกใหม่นี้เอง เมื่อคิดทำสิ่งใดที่ห่างไกลเกินกว่าที่ผู้อื่นจะตามทันก็มักจะถูกสังคมปฏิเสธไม่ยอมรับ แต่ถ้าความคิดมีความแปลกใหม่อยู่ในเกณฑ์ที่สังคมพอจะตามทันก็มักได้รับการยกย่องชมเชย

##### 1.2. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

ในการดำเนินการออกแบบมีขั้นตอนการพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ เป็นลำดับดังนี้ (ธีระชัย สุขสด, 2544)

1.2.1 ขั้นตีปัญหา เป็นช่วงระยะเวลาที่สร้างความเข้าใจกับโจทย์ปัญหาที่ได้รับ อาจจะใช้เวลาน้อยหรือมากไม่สามารถกำหนดได้ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายสิ่ง ขั้นตอนนี้มักออกแบบจะต้องพิจารณา ไตร่ตรอง ปัญหาส่วนที่ยังคลุมเครือไม่ชัดเจนให้เกิดความชัดเจน เพื่อเป็นเป้าหมายไปสู่แนวทางของการออกแบบต่อไป

1.2.2 ขั้นเตรียมการ ต้องแสวงหาข้อมูลที่จำเป็นและเกี่ยวข้อง นำมาเตรียมจัดให้เป็นระบบขั้นตอน การเตรียมการเกิดขึ้นภายหลังจากที่ต้องจัดการกับปัญหาต่างๆ ที่ได้ศึกษาอย่างดีแล้ว นำมาสร้างความคิดในการแก้ปัญหาจัดระบบให้ง่าย พร้อมทั้งจะเผชิญกับขั้นตอนต่างๆ ภายหน้า

1.2.3 ขั้นฟุ้งตัวของความคิด เป็นช่วงเวลาที่เกิดเป็นสมาธิสงบนิ่งหลุดพ้นจากปัญหาต่างๆ ใช้จิตใต้สำนึกไตร่ตรองจากความรู้ประสบการณ์ อาจจะยังไม่ปรากฏออกมาเป็นรูปร่าง แต่เป็นความพร้อมของการแก้ปัญหาที่จะเกิด

1.2.4 ขั้นคิดออก จากการใช้จิตใต้สำนึกไตร่ตรองในขั้นฟุ้งตัว จิตใต้สำนึกจะเกิดการพิจารณาตามจินตนาการที่เกิด และใช้การสร้างสรรค์ที่อยู่ในความคิดอันชาญฉลาดของแต่ละบุคคลเข้าไปผสม บางครั้งอาจจะออกมาเป็นรูปแบบต่างๆ แต่ยังไม่ปราศจากรายละเอียด ยังจะต้องนำมาปรับปรุงเสริมแต่งและพัฒนาอีก

1.2.5 ขั้นพัฒนาให้เป็นจริง เป็นขั้นการพิสูจน์ทดสอบปัญหาที่เกิด ข้อมูลที่ได้ ตามความคิดสร้างสรรค์มาทำการแก้ปัญหาพัฒนาตรวจสอบให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ตอบสนองจุดประสงค์ตามที่ได้กำหนดไว้เป็นปัญหา

### 1.3 กระบวนการสร้างสรรค์

การที่จะคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดผลงานใหม่ ซึ่งมีคุณค่าในการทำงานออกแบบ มีวิธีการหลายอย่าง ดังต่อไปนี้

1.3.1 การสลับให้ต่างไปจากที่เคยเห็น (misplacing of object) โดยการทำให้ปฏิบัติสิ่งที่เคยทำอยู่แล้ว แต่ให้มีความแตกต่างไปจากเดิมบ้าง ได้แก่

1.3.1.1 การสลับให้ผิดตำแหน่งที่เคยเห็นกันมาก่อน เช่น ย้ายการแสดงทรงผมจากเดิมไปทางซ้ายขวาหรือแสดงตรงกลางเปลี่ยนไปเสมอ ซึ่งก็แสดงว่าเราพยายามสร้างสรรค์ให้มีใบหน้าแปลกอยู่เสมอ

1.3.1.2 การสลับให้มีรูปร่างหรือรูปทรงที่ต่างไปจากเดิม เช่น ขยายบางส่วนให้โตขึ้น บางส่วนให้กว้างใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง การสลับขนาดและรูปร่างนี้จะพบเห็นกันอยู่เสมอ ถือว่าเป็นขบวนการสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง

1.3.1.3 การสลับให้มีสีสันแตกต่างไปจากที่เคยเห็น ซึ่งก็ทำให้แปลกต่อผู้พบเห็นหรือผู้ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนได้ การที่สลับให้มีสีสันแตกต่างไปนี้ จะเกี่ยวข้องกับแสงและเงาด้วย เพราะว่ามีความสัมพันธ์กับแสง

1.3.1.4 การสลับให้เกิดประโยชน์ใช้สอยต่างออกไปจากที่เคยเห็น เช่น การนำจานหรือภาชนะสำหรับใส่อาหารไปประดับบนผนัง หรือการนำเอาผ้าซีมิไผ่ไปประกอบทำเป็นโคมไฟ เป็นต้น

การสลับหน้าที่ให้มีประโยชน์ได้มากมายหลายประการ เป็นความคิดสร้างสรรค์อย่างหนึ่งที่จำเป็นมาก อย่างไรก็ตามการสลับกันทั้ง 4 ประการนี้ เป็นขบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่มักจะทำให้ผู้พบเห็นผลงานการออกแบบจงงอยู่เสมอ เนื่องจากไม่เคยคาดคิดมาก่อน

1.3.2 การสร้างความคิดให้สับสน ขบวนการสร้างสรรค์ลักษณะนี้พยายามให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดสังเกตตามเรื่องราวที่เห็น หรือคาดคะเนด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะดำเนินได้ ดังนี้

1.3.2.1 การดำเนินเรื่องแล้วขมวดปม ให้คิดว่าควรเป็นอย่างนั้นหรืออย่างนี้ อาจสอดแทรกความขบขันเป็นบางตอน กลับเนื้อเรื่องใหม่จากที่เคยพบเห็นมาก่อน เช่น เรื่องที่เคยทราบกันว่าเป็นเรื่องเศร้า แต่ผู้แสดงทำให้เห็นว่าเป็นเรื่องตลกขบขัน

1.3.2.2 การเน้นส่วนที่เห็นว่าไม่สำคัญให้เด่นขึ้น

1.3.2.3 การผูกเรื่องขึ้นใหม่ให้เห็นว่ามันอาจจะเป็นไปได้

1.3.3 การปรุงแต่งคัดแปลงใหม่ เป็นอีกวิธีหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์คือ การที่รู้จักคัดแปลงของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ใหม่ขึ้น แปลกไปจากเดิม ซึ่งมีวิธีการต่างๆ คือ

1.3.3.1 การสร้างสรรค์ใหม่ โดยปรับปรุงของเดิม จากความคิดเดิม การเปลี่ยนแปลงฐานะเดิมให้ดีขึ้น ก็ถือว่าเป็นขบวนการความคิดสร้างสรรค์เหมือนกัน

1.3.3.2 การปรับให้เหมาะสมกับเวลาและบริเวณว่าง (time and space) ได้แก่ การรู้จักเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับโอกาสที่ควรจะเป็น

วิธีการดังที่กล่าวมา เป็นกระบวนการทำให้ได้ฝึกคิดสิ่งแปลกใหม่ ได้ทำสิ่งแตกต่างไปจากรูปแบบเดิม ผลงานที่ออกแบบก็ย่อมเป็นที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

## 2. ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ

### 2.1 มนุษย์กับการออกแบบ

มนุษย์มีลักษณะพิเศษอย่างหนึ่งคือมักชอบแสวงหา พยายามคัดแปลงค้นคว้าและสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา จนทำให้มีเครื่องอำนวยความสะดวกสบาย มีแบบแผนการดำเนินชีวิตของตนเองและมีการพัฒนาตลอดเวลา การออกแบบจากจุดเริ่มต้นซึ่งเป็นเพียงความคิดที่จะเอาชนะธรรมชาติ จากนั้นมนุษย์คัดแปลงนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ก็ถือได้ว่าเป็นการเริ่มต้นการออกแบบครั้งสำคัญ การที่มนุษย์ออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ นอกจากจะได้ประโยชน์ตามที่ต้องการ และรู้จักเลือกวัสดุจากธรรมชาติมาใช้แล้ว มนุษย์ยังต้องใช้ความคิดเกี่ยวกับรูปทรงที่จะสร้างขึ้นอีกการออกแบบในระยะแรกๆ อาจพึงพอใจกับรูปทรงของธรรมชาติที่มีอยู่หรือที่นำมาตกแต่งเล็กน้อย ต่อมาเมื่อมีความชำนาญมากขึ้นก็เริ่มคิดสร้างรูปทรงใหม่ๆ โดยรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ก็ยังคงมีแหล่งความคิดหรือสิ่งดลใจมาจากธรรมชาติ ความคิดในการรู้จักคัดแปลงสร้างสรรค์นี้เอง ทำให้มนุษย์สามารถออกแบบรูปทรงต่างๆ ได้อย่างมากมายในเวลาต่อมา

### 2.2 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบว่า หมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อจะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการ และรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการ เพื่อทำสิ่งนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุ แต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ ยังหมายถึงการปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้วหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น หรือการออกแบบคือการใช้ความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยการเลือกการจัดวัสดุและเครื่องมือ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ในด้านความงามและอรรถประโยชน์ หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมายในด้านความงาม ความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม

กล่าวได้ว่าการออกแบบเป็นกิจกรรมของมนุษย์ (human activity) เป็นกระบวนการในการแก้ปัญหา (process of solving problem) เป็นผลจากการรู้สำนึกที่มีในตัวมนุษย์ (intuition) เป็น

ขบวนการปรับสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตมนุษย์ (modifying environment) และเป็นผลจากความต้องการของมนุษย์ (human needs) ดังนั้นการออกแบบจึงเป็นการปรับปัจจัยหรือข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้รวมเป็นหนึ่งเดียวตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ สภาพแวดล้อม สถานการณ์ วัสดุ ปรับเข้าด้วยกันโดยวิธีวิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมาเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ ที่เน้นหนักไปทางการใช้สอย

จากความหมายของการออกแบบที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การออกแบบเป็นการวางแผนการทำงาน และการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ หรือเป็นการดัดแปลงปรับปรุงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น โดยใช้ส่วนประกอบของการออกแบบ และหลักการจัดองค์ประกอบ ทำให้ผลงานที่เกิดขึ้นมีความงามหรือมีประโยชน์ทางการใช้สอยก็ได้แล้วแต่จุดมุ่งหมายที่วางไว้

### 2.3 วัตถุประสงค์ของการออกแบบ

การสร้างสรรค์งานออกแบบของมนุษย์มีวัตถุประสงค์หลายอย่าง สามารถจำแนกได้ 5 ประการคือ

2.3.1 งานออกแบบเพื่อการอยู่อาศัย งานออกแบบในลักษณะนี้จะต้องคำนึง ถึงการใช้งาน บริเวณว่าง ความงาม โครงสร้างของวัสดุ เช่น การออกแบบทางสถาปัตยกรรม การออกแบบตกแต่ง การออกแบบผังเมือง เป็นต้น

2.3.2 งานออกแบบเพื่อการใช้สอย เป็นงานออกแบบที่ต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความงามคู่กันไปอย่างแยกไม่ออก เช่น การออกแบบเครื่องเรือน รถยนต์ ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นต้น

2.3.3 งานออกแบบเพื่อการเผยแพร่ งานออกแบบในลักษณะนี้ต้องคำนึงถึงความต้องการของมนุษย์ วัฒนธรรมของแต่ละสังคม และการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและจิตวิทยา เช่นงานออกแบบโฆษณา

2.3.4 งานออกแบบเพื่อเสนอความงาม งานออกแบบในด้านนี้มีการพัฒนาอย่างกว้างขวางตามสภาพความคิดและความเชื่อของกลุ่มลัทธิต่างๆ เป็นงานออกแบบด้านทัศนศิลป์ เช่น การออกแบบในงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม ซึ่งต้องการความรู้ลึกสะเทือนอารมณ์ ความซาบซึ้งต่อความงาม ความคิด ทัศนคติบางอย่าง เป็นคุณค่าทางอารมณ์และความรู้สึกที่อาจมีผลต่อการดำรงชีวิตหรือทัศนคติ

2.3.5 งานออกแบบเพื่อการดำรงชีพ เป็นการออกแบบเพื่อชีวิต การเป็นอยู่หรืออาชีพในชุมชน เช่น การออกแบบในงานกลีกรรม งานเลี้ยงสัตว์ ออกแบบเครื่องมือการประกอบอาชีพ เครื่องทุ่นแรง เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการพัฒนาชีวิต

## 2.4 ลักษณะของการออกแบบ

การออกแบบจำแนกตามลักษณะที่ปรากฏ ได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.4.1. งานออกแบบ 2 มิติ (two dimensional design) ได้แก่งานออกแบบที่ให้ความสำคัญเฉพาะกับลวดลาย และสีบนพื้นผิวซึ่งรับรู้ได้ด้วยประสาทตา เป็นงานที่เน้นความงามจากการมองเห็นและการสื่อความหมายในเนื้อหาตามการรับรู้จากภาพ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542) งานออกแบบ 2 มิติยังเป็นการออกแบบที่กินพื้นที่บนระนาบรองรับ อาจเป็นกระดาษ โลหะ พลาสติก พื้นทราย พื้นคอนกรีต ฯลฯ สามารถตรวจสอบความกว้างและความยาวได้ แต่ไม่สามารถตรวจสอบความหนาหรือความลึก (depth) ได้จริง เพราะความลึกหรือมิติที่ 3 มีลักษณะเป็นมิติลวงหรือมายา (illusion) ที่รับรู้ได้เพียงความรู้สึก เป็นความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2.4.2 งานออกแบบ 3 มิติ (three dimensional design) ผลงานลักษณะนี้ได้แก่งานออกแบบผลิตภัณฑ์นานาชาติที่มีความหลากหลายในด้านขนาด ตั้งแต่ผลงานขนาดเล็ก เช่น เครื่องประดับ ไปจนถึงผลงานที่มีขนาดใหญ่ เช่น อาคารสถานที่ มีหน้าที่ใช้สอยตั้งแต่การใช้งานที่เล็กน้อยไปจนถึงอุปกรณ์ที่มีความซับซ้อน ผลงานการออกแบบประเภทนี้จึงเป็นงานที่มีรายละเอียดมากขึ้น นอกจากสนองการรับรู้ทางประสาทตา ยังเพิ่มประสาทสัมผัสซึ่งเกี่ยวข้องกับลักษณะรูปทรงและพื้นผิวอีกด้วย งานออกแบบ 3 มิติ จะแสดงปริมาตรของรูปทรง คือมีความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึกตามความจริง สามารถตรวจสอบได้ มีส่วนที่เกี่ยวข้องที่สำคัญคือ รูปทรง ปริมาตร และพื้นผิว

## 2.5 แหล่งความคิดในการออกแบบ

การที่นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้ผลสมบูรณ์จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในการศึกษาแหล่งที่ให้ความคิดความบันดาลใจในการออกแบบ ทั้งนี้เพื่อนำความคิดมาประยุกต์ให้เกิดแบบอย่างใหม่ขึ้นมา แหล่งที่มาของความคิดในการทำงานออกแบบมี 3 ทาง คือ

2.5.1 รูปแบบจากธรรมชาติ มนุษย์อยู่กับธรรมชาติ ดังนั้นธรรมชาติจึงมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ธรรมชาติเป็นสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจให้มนุษย์เกิดแนวคิด แล้วนำมาสร้างสรรค์ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเป็นงานออกแบบในระยะต่อมา การนำรูปแบบจากธรรมชาติมาเป็นแบบอย่างในการทำงาน บางครั้งได้มีการลดตัดทอนให้มีรูปทรงง่ายกว่าที่ปรากฏในธรรมชาติ หรืออาจทำเป็นเพียงสัญลักษณ์ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ เป็นต้น การศึกษาอาจดูจากรูปทรงภายนอกหรือผ่าดูภายในทั้งในด้านตั้งหรือด้านนอน เพื่อหารูปทรงที่แปลกตาน่าสนใจในธรรมชาติ

2.5.2 รูปแบบจากรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่รูปทรงต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นการดัดแปลงจากรูปทรงที่พบเห็นในธรรมชาติด้วยเครื่องมือ มีสัดส่วนแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยมสี่เหลี่ยม วงกลม รูปทรงเหล่านี้เป็นได้ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ ปัจจุบันนิยมใช้รูปทรงเรขาคณิตกันมากในงานออกแบบสมัยใหม่

2.5.3. รูปแบบจากลวดลายทางประวัติศาสตร์ ความงามที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์มาแต่ในอดีตไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ล้วนแต่ทรงไว้ซึ่งคุณค่า หากมนุษย์นำแนวคิดจากรูปแบบในอดีตมาออกแบบหรือประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่องราวในปัจจุบันย่อมจะทำให้ได้งานออกแบบที่ดี ตัวอย่างลวดลายทางประวัติศาสตร์ เช่น ลายปูนปั้น ลายแกะสลักไม้ ลายจำหลักหิน ลายประดับมุก ภาพเขียน และอื่นๆ หรือลวดลายทางประวัติศาสตร์แต่ละยุคสมัยที่น่าสนใจ ได้แก่ ลวดลายสมัยทวารวดี สมัยลพบุรี สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยรัตนโกสินทร์ เป็นต้น นอกจากนี้ลวดลายงานออกแบบของนานาชาติก็นิยมนำมาสร้างสรรค์ในงานออกแบบด้วยเช่นกัน

## 2.6 งานออกแบบที่ดี

งานออกแบบมีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นความต้องการเพื่อสนองด้านประโยชน์ใช้สอยหรือด้านจิตใจจึงทำให้เกิดแรงผลักดันในการคิดค้นและสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นงานออกแบบขึ้นมา ผลิตภัณฑ์บางกลุ่มเน้นด้าน รูปแบบหน้าที่ที่แสดงถึงความสวยงาม มีรสนิยมดี และมีราคาสูง แต่ไม่สามารถสนองประโยชน์ใช้สอยตามหน้าที่อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดความพยายามหาหลักเกณฑ์ในการพิจารณาถึงงานออกแบบที่ดี นวลน้อย บุญวงษ์ (2542) ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

2.6.1 ประโยชน์ใช้สอย เป็นข้อสำคัญที่นักออกแบบต้องคำนึงถึงเป็นประการแรก เพราะถ้างานออกแบบที่นำมาพิจารณาขาดความเหมาะสมทางการใช้สอย ตลอดจนไม่ให้ความสะดวกสบายและความปลอดภัย ก็นับว่าเป็นความสิ้นเปลืองและความสูญเปล่า ประโยชน์ใช้สอยมีผลต่อการเลือกใช้ลักษณะรูปทรง วัสดุและกรรมวิธีการผลิต งานออกแบบที่ดีอย่างแท้จริงจึงควรเป็นงานที่มีประโยชน์ครอบคลุมตั้งแต่ก่อนการใช้งาน ขณะใช้งานและภายหลังเสร็จสิ้นการใช้งานแล้ว มีลักษณะถูกต้องสอดคล้องกับสรีระส่วนที่ใช้งาน จึงไม่ก่อให้เกิดความขัดข้อง เมื่อใช้ อันเป็นการบั่นทอนประสิทธิภาพในการทำงาน

2.6.2 ความงาม ความงามของงานออกแบบเกิดขึ้นจากลักษณะโดยรวมของรูปทรง ตลอดจนการแต่งหน้าตาของงานออกแบบ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าด้านประโยชน์ใช้สอย ลักษณะความงามของงานออกแบบควรพิจารณาตามประเภทหรือธรรมชาติเฉพาะของงาน

ออกแบบนั้นๆ ผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีหน้าที่ใช้สอยเฉพาะอย่างและทำขึ้นให้เหมาะกับผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม ดังนั้นลักษณะรูปร่างที่ปรากฏจึงควรสามารถสื่อสารถึงลักษณะการใช้งานและอยู่ในแนวทางที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้ จึงจะเรียกได้ว่าเป็นงานออกแบบที่มีความงามอย่างถูกต้อง นอกจากนี้มีลักษณะที่เหมาะสมดังกล่าวแล้ว งานออกแบบที่ดียังต้องมีลักษณะเฉพาะซึ่งสามารถสร้างความสนใจต่อผู้พบเห็น มีความใหม่ และมีเอกลักษณ์แตกต่างจากงานออกแบบที่มีอยู่ทั่วไป

2.6.3 การเลือกใช้วัสดุและคุณภาพการผลิต ปัจจุบันนักออกแบบมีทางเลือกอย่างกว้างขวางสำหรับการนำวัสดุชนิดต่างๆ ตลอดจนเทคโนโลยีทางการผลิตที่มีความก้าวหน้ามาใช้กับงานออกแบบ ลักษณะงานออกแบบที่ดีควรมีการเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยในด้านความแข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน ผลิตได้ง่ายไม่ก่อให้เกิดการสูญเสียระหว่างการผลิต และเป็นกรรมวิธีที่ช่วยให้งานออกแบบมีความประหยัด ปราศจากตำหนิแม้ในส่วนรายละเอียดให้สังเกตเห็นได้ ลักษณะโดยรวมที่เกิดขึ้นจากการรู้จักเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตอย่างถูกต้องช่วยให้งานออกแบบมีคุณภาพดี อันเป็นคุณค่าที่สำคัญสำหรับงานออกแบบในปัจจุบันซึ่งผู้บริโภคมีมาตรฐานการดำรงชีวิตที่ดีขึ้นและต้องการงานออกแบบที่มีคุณภาพสูง

2.6.4 ความเหมาะสมทางการตลาด ความถูกต้องตามกฎระเบียบ และการคำนึงถึงสภาพแวดล้อม เกณฑ์การพิจารณาเหล่านี้มาจากปัจจัยภายนอกงานออกแบบ ลักษณะผลงานออกแบบที่ดีควรมีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาด มีราคาเหมาะสม สามารถแข่งขันได้เป็นอย่างดี มีการออกแบบอย่างรอบคอบไม่ขัดกับระเบียบข้อบังคับตลอดจนระบบที่ใช้กันเป็นมาตรฐานสากล นอกจากนี้ยังเป็นงานออกแบบที่แสดงสำนึกความมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อปัญหาสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น ปัจจัยภายนอกเหล่านี้แม้จะไม่ใช่เกณฑ์สำคัญอันดับแรกของการพิจารณางานออกแบบ แต่ก็อาจเป็นเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินชี้ขาดเมื่อเปรียบเทียบกันในด้านต่างๆ

2.6.5 ความก้าวหน้าทางการประดิษฐ์คิดค้น นอกเหนือจากเกณฑ์พื้นฐานแล้ว ในปัจจุบันจะพบว่างานออกแบบส่วนใหญ่ได้รับการออกแบบให้ถูกต้องตามมาตรฐาน และมีลักษณะสอดคล้องตามเกณฑ์เบื้องต้นครบถ้วน จึงทำให้การพิจารณาผลิตภัณฑ์ที่ดีของสมัยใหม่นี้มุ่งเน้นไปในประเด็นเกี่ยวกับการประดิษฐ์คิดค้นหรือการสร้างให้เกิดสิ่งใหม่ นวัตกรรมนั้นอาจทำได้สองลักษณะคือ การนำงานออกแบบเก่ามาปรับปรุงทั้งทางด้านการใช้สอยให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น และอยู่ในลักษณะหน้าตาใหม่ และการสร้างให้เกิดการใช้งานอย่างใหม่สอดคล้องตามวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

## 2.7 คุณสมบัติที่ดีของงานออกแบบ

เกณฑ์การพิจารณางานออกแบบทั้ง 5 ข้อ เป็นการกำหนดหัวข้อหรือประเด็นในขอบเขตที่ใช้ในการตรวจสอบ เพื่อคัดแยกงานออกแบบที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมออกไป จากนั้นใน

การพิจารณาตัดสินเพื่อเฟ้นหางานออกแบบที่ดี ผู้พิจารณาคัดเลือกจะมุ่งเปรียบเทียบงานออกแบบ ด้วยคุณสมบัติที่สำคัญ 2 ประการ คือ

2.7.1 ความคิดริเริ่ม (originality) ความคิดริเริ่มในงานออกแบบไม่ได้หมายถึงความแปลก ประหลาดมหัศจรรย์ แต่เป็นการออกแบบที่มีแนวความคิดริเริ่มที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นต่อไปได้ตลอดจนบรรลุเป็นผลงานชิ้นสุดท้าย ความโดดเด่นแตกต่างของแนวความคิดนี้ย่อมยังคงอยู่ในเงื่อนงำที่ว่าต้องมีความสอดคล้องกับเกณฑ์การพิจารณา ทั้ง 5 ข้อดังกล่าวข้างต้น ความคิดริเริ่มแสดงถึงความสามารถทางการสร้างสรรค์อันเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีความสำคัญสำหรับการออกแบบ

2.7.2 ความเรียบง่าย (simplicity) เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นในงานออกแบบ ความเรียบง่ายไม่ได้หมายถึงความเกลี้ยงปราศจากการประดับตกแต่งของรูปทรง แต่หมายถึงความหมัดของแนวความคิด ลักษณะการใช้งาน ตลอดจนลักษณะภาพพจน์ของงาน งานออกแบบที่ดีจำเป็นต้องแสดงถึงความพอเหมาะพอดี ความชัดเจนและความสามารถในการหลอมรวมองค์ประกอบต่างๆ ให้เกิดความเป็นเอกภาพในการออกแบบ สามารถกำจัดความรุงรัง สิ่งแปลกปลอมและส่วนเกิน จนเหลือแต่เฉพาะความจำเป็นที่ลงตัวเท่านั้น

### 3. ทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบ

การจัดองค์ประกอบเป็นการนำสิ่งต่างๆ มาจัดวางรวมเข้าด้วยกัน ให้มีความพอเหมาะ และเกิดสุนทรียภาพ โดยการจัดวางจะต้องคำนึงถึงลักษณะของวัตถุ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว เป็นต้น ในการที่จะจัดวางภาพให้เกิดความงามต้องยึดหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานออกแบบและสร้างงานศิลปะดังต่อไปนี้

#### 3.1 เอกภาพ (unity)

การทำงานศิลปะมีส่วนประกอบต่างๆ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว มาประกอบกัน การจัดองค์ประกอบที่ดีจะต้องให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย มีความคล้องจองกันเหมือนกับเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน มีความเกี่ยวพันที่มองเห็นได้ และรู้สึกได้ การรวมตัวกันนี้จะทำให้เกิดเป็นหน่วยหรือเอกภาพ ถ้าหากองค์ประกอบไม่คล้องจองกันหรือไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งอื่น องค์ประกอบนั้นก็ขาดเอกภาพ

ชูลูด นิ่มเสมอ (2544) ได้ให้ความหมายของเอกภาพว่า หมายถึงสภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนกัน การประสานกัน หรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆ เพื่อสร้างผลรวมอันเป็นอันหนึ่งอันเดียวที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้

มาโนช กงกะนันท์ (2538) กล่าวว่า เอกภาพหมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แตกแยกออกจากกัน เป็นการแสดงถึงการรวมตัว มีความสามัคคีและมีพลังอำนาจ วิธีการสร้าง

เอกภาพที่ได้ผลวิธีหนึ่งคือ การเน้นให้เห็นส่วนสำคัญ นอกจากนี้แล้วยังมีเอกภาพทางความคิด (unity of idea) เอกภาพทางรูปแบบ (unity of style or character)

จากสาระความรู้ต่างๆ กล่าวได้ว่าเอกภาพหมายถึงความเป็นหนึ่ง ความไม่แตกแยก จากกันทั้งในด้านความคิดและทางรูปแบบ โดยทั้งส่วนรวมจะต้องมีความสอดคล้องกลมกลืนมีความประสานกัน วิธีการสร้างเอกภาพที่ได้ผลคือทำการเน้นให้เห็นส่วนสำคัญ

### 3.2 การเน้น (emphasis)

การเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่น เป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งในงานออกแบบ ส่วนที่มีความเด่นในผลงานย่อมจะสร้างความน่าสนใจ ผู้สร้างงานมักจะกำหนดให้ส่วนสำคัญอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม และเน้นให้เกิดจุดเด่นด้วยการใช้ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ โดยนำมาจัดวางให้สะดุดตากว่าบริเวณอื่น

ศิลป์ พีระศรี (2524) ได้อธิบายไว้ว่า เป็นการกระทำให้สิ่งที่ต้องการเน้นเด่นชัดขึ้น ตัวอย่าง การวาดรูปพระพุทธรูปองค์กับสาวก จำเป็นต้องเน้นให้พระพุทธรูปเด่นชัดกว่าสาวก หรือ ถ้าต้องการบรรยายความงามของดอกกุหลาบ ก็ต้องใช้ถ้อยคำเพื่อเน้นให้เห็นความงาม รูปทรง สี สันของดอกกุหลาบ ให้เด่นชัดกว่าดอกไม้ชนิดอื่นๆ

มาโนช กงกะนันท์ (2538) กล่าวว่า การเน้นเปรียบเสมือนหนึ่งเป็นการกล่าวซ้ำให้เห็นถึงความสำคัญเพื่อให้เกิดความสนใจในการออกแบบนั้น การเน้นเป็นการสร้างจุดสนใจให้เกิดขึ้นทำให้สายตาของผู้ชมมองไปยังส่วนที่เด่นหรือสะดุดตาด้วยความสนใจ แล้วต่อจากนั้นสายตาที่เคลื่อนย้ายไปยังส่วนที่มีความสำคัญรองลงไป ดังนั้นส่วนที่เน้นควรมีแห่งเดียวเท่านั้น

กล่าวได้ว่าการเน้นเป็นการทำให้สิ่งสำคัญในภาพมีความเด่นชัดมากขึ้น ทำให้เกิดความสนใจในการออกแบบ ส่วนที่ทำการเน้นควรมีแห่งเดียว การเน้นเป็นวิธีการที่จะทำให้สิ่งที่เราให้ความสำคัญมีความเด่นหรือมีความพิเศษต่างไปจากส่วนประกอบอื่น โดยการใช้ส่วนประกอบของการออกแบบ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และอื่นๆ มาเป็นตัวสร้าง

### 3.3 จังหวะ (rhythm)

การจัดจังหวะในการออกแบบ เป็นหลักในการจัดองค์ประกอบที่ทำให้การออกแบบมีความลงตัวเพิ่มขึ้น จังหวะหมายถึงการซ้ำหรือการกระทำให้มีเพิ่มขึ้นอีกของหน่วยหรือสิ่งของชนิดเดียวกัน อาจเป็นการซ้ำของ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เสียง เช่น จังหวะของลวดลาย จะเป็นความเคลื่อนไหวของเส้นโค้งที่ละเอียดและค่อยๆ เพิ่มมากขึ้น เราเรียกจังหวะในลักษณะนี้ว่า เป็นการซ้ำของเส้น สี น้ำหนัก ฯลฯ ที่แตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึกน่าสนใจ แต่ถ้าเป็นจังหวะการซ้ำที่มีลักษณะเหมือนกันหมด จะให้ความรู้สึกซ้ำ น่าเบื่อ

ชลุค นิมเสมอ (2544) อธิบายว่า จังหวะเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จังหวะมีขรรคมคาที่มีช่วงห่างเท่ากัน จนเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเป็นรูปทรงของศิลปะ จังหวะเป็นกฎเกณฑ์อันหนึ่งของเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำของรูปทรง

เลอสม สถาปิตานนท์ (2540) กล่าวว่า จังหวะคือองค์ประกอบหนึ่งอันหรือหลายๆ องค์ประกอบที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอย่างสม่ำเสมอและมีระเบียบ ชนิดของจังหวะหลักๆ มีอยู่ 4 แบบ คือ จังหวะซ้ำ (repetition) จังหวะสลับ (alternative) จังหวะก้าวหน้า (progressive) และจังหวะต่อเนื่อง (flowing) ในการจัดองค์ประกอบ การซ้ำของรูปร่าง สี เส้น ที่เหมือนกันหรือเกือบเหมือนกันจะทำให้เกิดจังหวะ

จังหวะเป็นการจัดองค์ประกอบของ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ ให้มีการซ้ำอย่างเป็นระเบียบ อาจจัดเป็น จังหวะซ้ำ จังหวะสลับ จังหวะก้าวหน้า หรือจังหวะที่ต่อเนื่องกันการซ้ำ (repetition) และความแตกต่าง (variety) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเป็นจังหวะขึ้นได้ การเคลื่อนไหวใดๆ หากเป็นไปในลักษณะที่เหมือนกันโดยตลอดย่อมทำให้ขาดความน่าสนใจ เพราะฉะนั้นในการซ้ำ จึงมีความแตกต่างเข้ามาสอดแทรกเพื่อเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงที่มากเกินไปอาจทำให้ไม่เกิดการซ้ำและสูญเสียจังหวะในองค์ประกอบนั้น กล่าวได้ว่าจังหวะเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องหรือหยุดเป็นช่วง งานออกแบบอาจใช้ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง ฯลฯ สร้างเป็นจังหวะที่มีลักษณะการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน เพื่อให้ผลงานมีความน่าสนใจ

### 3.4 ความกลมกลืน (harmony)

ความกลมกลืนเป็นการจัดองค์ประกอบของการออกแบบซึ่งมีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้งานออกแบบนั้นเกิดความประสานกลมกลืน มีความเป็นระเบียบและนำไปสู่ความมีเอกภาพ แต่ในบางกรณีถ้าหากความกลมกลืนมาจากสิ่งๆ ที่เหมือนกันหรือเท่ากันมากเกินไป อาจทำให้ดูน่าเบื่อได้ จึงต้องจัดให้มีความขัดแย้งเข้าไปรวมในผลงานนั้นบ้างเล็กน้อยก็จะทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้น ความกลมกลืนจึงเป็นการรวมกันของหน่วยย่อยซึ่งเป็นหน่วยเล็ก ที่มีมากกว่าหนึ่งหน่วยให้มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งหน่วยย่อยเหล่านี้ได้แก่ รูปร่าง ขนาด สี ฯลฯ ที่มีความผสมกลมกลืนหรือเป็นอย่างเดียวกัน

ศิลป์ พีระศรี (2524) อธิบายว่า ความกลมกลืนหมายถึงความประสานกันของสิ่งใด ก็ตามที่มีความพอเหมาะพอดี เช่น การประสานด้วย เส้น สี หรือเสียง ให้มีความงามวิจิตรรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลมกลืนจนเรียกได้ว่าเป็นเอกภาพ และมีความสัมพันธ์กับเอกภาพอื่นๆ โดยมีส่วนประกอบของศิลปะเป็นอย่างเดียวกัน เช่น มีสีในระดับเดียวกัน ถ้าเป็นเส้นก็แสดงความเคลื่อนไหวในทำนองเดียวกัน เป็นต้น

กล่าวได้ว่าความกลมกลืนเป็นการรวมกัน ประสานสัมพันธ์กันของหน่วยย่อย หรือความเข้ากันได้ การมีส่วนสัมพันธ์ต่อเนื่องกันในส่วนประกอบของการออกแบบ โดยไม่มีความขัดแย้งกัน ความกลมกลืนในการออกแบบอาจจะสร้างเพียงความกลมกลืนประเภทใดประเภทหนึ่งหรือรวมกันทั้งหมด โดยมีหลักที่ว่าวัตถุที่มี ขนาด ลักษณะ และคุณสมบัติใกล้เคียงกันย่อมมีความกลมกลืนกัน

### 3.5 ความขัดแย้ง (contrast)

ความขัดแย้งมีความสำคัญ ในกรณีที่ผู้ออกแบบต้องการสร้างความสำคัญให้ปรากฏ ความขัดแย้งเป็นส่วนหนึ่งของการเน้น ซึ่งทำให้งานออกแบบมีค่าและมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น เพราะเหตุว่าส่วนที่กลมกลืนกันมาก หรือส่วนที่เหมือนกันจะก่อให้เกิดความเรียบละลานตา กล่าวได้ว่าความขัดแย้งหากใช้พอเหมาะจะแก้ปัญหาความน่าเบื่อ ซ้ำซาก ขององค์ประกอบได้

มาโนช กงกะนันท์ (2538) มีความเห็นว่า งานศิลปะหรือการออกแบบที่มีรูปหรือสีคล้ายกัน โดยไม่มีความแตกต่างกัน จะทำให้ดูจืดชืดไม่ตื่นเต้นแต่ถ้ามีรูปหรือสีที่แตกต่างกัน หรือขัดแย้งกันอยู่บ้างก็จะทำให้แลดูเด่นชัดน่าสนใจ ส่วนจำนวนและลักษณะของความแตกต่างกันนั้นไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและดุลยพินิจของผู้สร้างงาน

ความขัดแย้งสามารถนำมาใช้ได้ทุกอย่างในการทำงานศิลปะและงานออกแบบ ทั้งนี้เพื่อแก้ปัญหาความซ้ำหรือความกลมกลืนที่มากเกินไปจนดูไม่น่าสนใจให้ดูดีขึ้น แต่การจะใช้ความขัดแย้งต้องให้มีความพอเหมาะจึงงาม หากใช้มากเกินไปจะทำให้สับสน ไม่น่าดู

3.6 สัดส่วน (proportion) ภาพหรือวัตถุที่มีสัดส่วนงามย่อมจะช่วยส่งเสริมให้องค์ประกอบนั้นมีความสวยงามกลมกลืนกับส่วนประกอบอื่น สัดส่วนที่นับว่ามีความงดงามลงตัวไม่อาจกำหนดเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวได้ ทั้งนี้คงขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความสวยงามเป็นสำคัญ

ชูลุด นิ่มเสมอ (2544) ได้กล่าวว่า สัดส่วนเป็นกฎเกณฑ์ของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด ในส่วนต่างๆ ของรูปทรง และระหว่างรูปทรง สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพและของอุดมคติ การผสมสัดส่วนนี้หมายรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของ สี แสง เงา และทัศนธาตุอื่นๆ ด้วย

สัดส่วนนับเป็นความพอเหมาะสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด ในส่วนต่างๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรง สัดส่วนเป็นเรื่องสำคัญที่ควรพิจารณาาก ถ้าออกแบบสัดส่วนของผลงานผิดไปจะทำให้เกิดความรู้สึกไม่เข้ากันขององค์ประกอบในงานนั้น สัดส่วนของสิ่งต่างๆ จะเหมาะสมกันหรือไม่นั้นจะต้องมีสิ่งเปรียบเทียบกันเสมอ

สัดส่วนในงานศิลปะ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

3.6.1 สัดส่วนที่มีความสัมพันธ์ในตัวของมันเอง สัดส่วนในลักษณะนี้จะเกี่ยวข้องกับตัววัตถุ เช่น แขน ขา หัว มือ ที่มีความสัมพันธ์และสมบูรณ์ในตัวเอง

3.6.2 สัดส่วนซึ่งให้ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สัดส่วนลักษณะนี้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่งอื่นหรือสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมใกล้เคียง เช่น สถาปัตยกรรมกับสภาพแวดล้อมรอบอาคาร หรือเฟอร์นิเจอร์ภายในอาคารมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของผู้ใช้ เป็นต้น สัดส่วนของรูปสี่เหลี่ยมที่ยอมรับว่างามที่สุด คือสัดส่วน 3 : 4 ในปัจจุบันสัดส่วนนี้นิยมใช้ในงานออกแบบอย่างกว้างขวาง เช่น การออกแบบกรอบรูปภาพ ปกหนังสือ ขนาดของกระดาษที่ใช้ในงานศิลปะ เป็นต้น

### 3.7 ความสมดุล (balance)

ความสมดุลเป็นการจัดภาพให้อยู่ในสภาพนิ่ง เปรียบเหมือนกับดาชั่งที่อยู่ในสภาพที่เท่ากันทั้งสองข้าง ความสมดุลนี้จะพบเห็นได้ทั่วไป ในงานศิลปะความสมดุลเกิดขึ้นจากการถ่วงดุลของรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว หรือสี โดยมีแกนกลางเป็นตัวแบ่งภาพ ทำให้ทั้งสองข้างมีความสมดุลในการมองเห็น

ชูลูด นิ่มเสมอ (2544) กล่าวว่า ความสมดุลเป็นลักษณะสำคัญของเอกภาพ สมดุลโดยทั่วไปหมายถึงการถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่มีความเท่ากัน ในทางศิลปะความสมดุลมีความหมายรวมไปถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรือในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง กล่าวได้ว่าความสมดุลคือความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ที่อยู่ในรูปทรงหรือเป็นสภาวะของความเท่ากันของรูปร่างหรือรูปทรง ที่มีขนาด น้ำหนัก ปริมาณ ฯลฯ โดยมีแกนกลางเป็นตัวแบ่งแยกภาพออก ทำให้ทั้งสองข้างมีความสมดุลในการมองเห็น

ความสมดุลแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.7.1 ความสมดุลแบบสมมาตร (symmetry balance) ความสมดุลลักษณะนี้ รูปร่าง รูปทรง และ น้ำหนักทั้งสองข้างจะเหมือนกันหรือเท่ากัน ความสมดุลในลักษณะนี้ช่วยให้ความรู้สึกเคร่งขรึมหนักแน่น เทียงตรง และมั่นคง โดยทั่วไปจะใช้ความสมดุลในลักษณะนี้น้อยในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางรูปแบบ หรือในงานที่ต้องการความนิ่งและความมั่นคง

3.7.2 ความสมดุลแบบอสมมาตร (asymmetry balance) ความสมดุลแบบนี้ น้ำหนักทั้งสองข้างจะเท่ากัน แต่รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว หรือสี ทั้งสองข้างไม่เหมือนกัน นิยมใช้กันทั่วไป เพราะสามารถให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอีกทั้งยังไม่มีความหนักแน่นตายตัว ทำให้มีอิสระในการออกแบบ

## แนวคิดที่สัมพันธ์กับเรื่องที่ว่า

### 1. สินค้าที่ระลึก

#### 1.1 ความหมายสินค้าที่ระลึก

คำว่า ที่ระลึก หมายถึงสิ่งที่ทำให้นึกถึงหรือคิดถึง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530) สินค้าที่ระลึกหมายถึงสินค้าที่ทำให้เกิดความนึกถึงหรือคิดถึง สินค้าที่ระลึกหรือของขวัญที่ระลึก เป็นคำที่ใช้ในความหมายเดียวกันเมื่อกล่าวถึงสินค้าประเภทหนึ่ง ประเสริฐ สีลรัตน์ (2531) ได้ให้ความหมายของที่ระลึกว่า หมายถึงสิ่งต่างๆ ที่นำมาใช้เป็นตัวจูงใจให้เกิดความคิดถึงหรือนึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้อง หรือหมายถึงสิ่งที่ใช้เป็นสื่อเพื่อหวังผลทางด้านความทรงจำให้สิ่งที่ผ่านมาในอดีตได้กลับกระจำชัดขึ้นในปัจจุบัน หรือหมายถึงสัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อกระตุ้นเตือน ย้ำความทรงจำให้คิดถึงหรือนึกถึง

ในสังคมมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันมีการมอบสิ่งของให้กันมาตั้งแต่ครั้งอดีต สิ่งที่ทำให้ยอมก่อให้เกิดความสุขและความพอใจร่วมกัน สิ่งของในระยะแรกน่าจะเป็นอาหาร เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นเครื่องประดับต่างๆ ในระยะต่อมาเมื่อสิ่งของเหล่านั้นมีผู้ต้องการมากขึ้นและสภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป สิ่งของที่ทำขึ้นเพื่อให้หรือแจกจ่ายเป็นของที่ระลึกได้กลายมาเป็นการผลิตสินค้าที่ระลึกเพื่อการจำหน่าย มีการพัฒนารูปแบบและคุณภาพของสินค้าเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค

#### 1.2 ประเภทของสินค้าที่ระลึก

สินค้าที่ระลึกมีหลากหลายรูปแบบตามวัสดุในการผลิต แต่ถ้าจำแนกตามจุดประสงค์ของการนำสินค้าไปใช้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.2.1 ประเภทของกิน สิ่งของประเภทนี้มีการให้แบ่งปันแก่กันมาตั้งแต่อดีต เนื่องจากไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน เมื่อได้มาแล้วก็บริโภคในช่วงเวลาสั้นๆ จึงไม่ค่อยได้รับการยอมรับว่าเป็นของที่ระลึก ต่อมาในภายหลังสินค้าประเภทของกินได้พัฒนารูปแบบ คุณภาพ วิธีการเก็บรักษา และบรรจุภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมสวยงามน่าสนใจขึ้น จนสินค้าที่ระลึกประเภทนี้ได้รับความสนใจจากผู้ซื้อเป็นอย่างมาก

1.2.2 ประเภทของใช้ ผลิตภัณฑ์ที่เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีการให้แก่กันหรือซื้อขายแลกเปลี่ยนกันมาเป็นเวลายาวนาน ปัจจุบันกลายเป็นสินค้าที่ระลึกที่ได้รับความนิยมมากเช่นกัน เครื่องใช้บางชนิดที่มีการประดิษฐ์ตกแต่งให้งดงามเป็นพิเศษ หรือมีการย่อส่วนให้เล็กลง มักถูกนำไปใช้เป็นของขวัญที่ระลึกและประดับมากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์

1.2.3 ประเภทของตกแต่ง สินค้าประเภทนี้สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อจิตใจเป็นสิ่งสำคัญ มีทั้งใช้ในการตกแต่งร่างกายซึ่งได้แก่เครื่องประดับต่างๆ ใช้ในการตกแต่งอาคารสถานที่

หรือใช้ในพิธีการต่างๆ ดังนั้นสินค้าที่ระลึกประเภทนี้ต้องมีการออกแบบที่ดี มีสี รูปทรง วัสดุที่เหมาะสม และมีส่วนประกอบต่างๆ ที่ประณีตสวยงามดึงดูดใจผู้ซื้อ

### 1.3 ลักษณะสินค้าที่ระลึก

การที่คนจะเลือกซื้อสินค้าใดๆ สิ่งนั้นจะต้องเป็นที่ถูกใจและมีความน่าสนใจชวนให้ออยากซื้อ สินค้าที่ระลึกที่น่าสนใจควรมีลักษณะดังต่อไปนี้ (ชยาภรณ์ ชื่นรุ่งโรจน์, 2537)

1.3.1 เป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น เมื่อกล่าวถึงสินค้านี้แล้วทุกคนรู้จักหรือคาดเดาถึงที่มาของสินค้านั้นได้ เมื่อเห็นคร่าวๆ ก็ทำให้นึกถึงสถานที่ซึ่งได้ซื้อสินค้านั้น ความเป็นเอกลักษณ์อาจเกิดจากประวัติความเป็นมาหรือคติของสินค้า

1.3.2 เป็นสินค้าหายากราคาแพง แหล่งท่องเที่ยวอันเป็นต้นกำเนิด หรือมีชื่อเสียงในการแปรรูป สินค้าที่ระลึกประเภทนี้ ได้แก่สินค้าที่นักท่องเที่ยวซื้อเพราะเห็นว่าเป็นแหล่งผลิต มีความแน่ใจว่าจะได้สินค้าที่เป็นของแท้หรือมีราคาถูกกว่าที่อื่น

1.3.3 เป็นสินค้านำราคาถูก เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสินค้าประเภทเดียวกันซึ่งวางขายที่แหล่งเดิมของนักท่องเที่ยวหรือแหล่งอื่นๆ สินค้าที่นักท่องเที่ยวซื้อประเภทนี้บางครั้งอาจเป็นสิ่งของเครื่องใช้ทั่วไป เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องหนัง เป็นต้น

1.3.4 มีความดึงดูดใจจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบลวดลาย ความประณีตในการประดิษฐ์ สี สัน ความแปลกตาน่าสนใจของสินค้า หรือความมีประโยชน์ใช้สอย เช่น ตุ๊กตาสมุนไพรซึ่งใส่ภาชนะหีบห่อที่สวยงาม เป็นต้น

1.3.5 เป็นสินค้าที่หาซื้อง่าย สะดวก มีวางขายตามจุดต่างๆ อย่างเหมาะสม เช่น ตามสถานที่ซึ่งมีนักท่องเที่ยวไปเที่ยวกันมาก แต่ทั้งนี้ไม่ควรให้เกิดความรำคาญใจแก่นักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่น และไม่กีดขวางต่อการจราจร

1.3.6 มีรูปร่าง ขนาดและน้ำหนักที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการขนส่ง โดยเฉพาะความเปราะบาง ชำรุดง่าย ขนาดไม่เหมาะสม เช่น มีขนาดใหญ่ ยาวเกะกะ หรือมีน้ำหนักมากเกินไป สินค้าที่ระลึกที่มีจุดอ่อนดังกล่าวต้องหาทางแก้ไขโดยวิธีต่างๆ เช่น มีบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ การออกแบบให้สามารถแยกชิ้นส่วนเพื่อนำไปประกอบใหม่ เป็นต้น

1.3.7 เป็นสินค้าที่ใช้วัสดุและแรงงานในท้องถิ่นนั้น โดยเฉพาะการนำวัสดุเหลือใช้มาแปรรูปเป็นสินค้าที่ระลึกซึ่งก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้น โดยการใช้แรงงานนอกเวลางานประจำประดิษฐ์สินค้าที่ระลึก ซึ่งช่วยให้มีการใช้แรงงานให้เกิดประโยชน์เต็มที่

1.3.8 มีการแสดงขั้นตอนการผลิต หรือให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสทดลองทำ วิธีการดังกล่าวจะสร้างความประทับใจและเห็นคุณค่าของสินค้านั้น เช่น การทอผ้า การวาดลายร่ม เป็นต้น

การให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสทดลองทำและเห็นขั้นตอนการผลิตจะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนุกสนาน ประทับใจ และทำให้ผู้ซื้อเข้าใจได้ว่าเพราะเหตุใดสินค้าชิ้นนั้นๆ จึงมีราคาแพง

1.3.9 มีฉลากบอกส่วนประกอบหรือส่วนผสม บอกถึงที่มาของสินค้าว่าประดิษฐ์มาจากอะไร วิธีการใช้และการดูแลรักษามีข้อควรระวังอย่างไร เช่น เอกสารแนะนำการใช้ การดูแลผ้าไหม ผ้าฝ้าย เป็นต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า สินค้าที่ระลึกหมายถึงสินค้าที่ทำให้เกิดความนึกถึง หรือคิดถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง สินค้าที่ระลึกแบ่งตามจุดประสงค์ของการนำไปใช้ได้ 3 ประเภท ได้แก่ประเภทของกิน ประเภทของใช้ และประเภทของตกแต่ง สินค้าเหล่านี้เดิมทำขึ้นมาเพื่อให้หรือแจกจ่ายเป็นของที่ระลึก ในระยะต่อมาเมื่อมีความต้องการมากขึ้นจึงได้มีการพัฒนารูปแบบและคุณภาพจนกลายเป็นการผลิตสินค้าที่ระลึกเพื่อการจำหน่าย สินค้าที่ระลึกที่น่าสนใจควรมีลักษณะดังนี้ ควรจะเป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นๆ เป็นสินค้าหายาก มีคุณค่า ราคาถูก มีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจ มีรูปร่าง ขนาด น้ำหนักที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการขนส่ง วัสดุและแรงงานในท้องถิ่น แสดงขั้นตอนในการผลิต และมีฉลากชี้แจงรายละเอียดของสินค้า

## 2. การท่องเที่ยว

### 2.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยว (tourism) หมายถึงผลรวมของประสบการณ์และความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาจากปฏิสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการธุรกิจ รัฐบาลและชุมชนผู้เป็นเจ้าของบ้าน ในกระบวนการที่ดึงดูดใจและต้อนรับนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือนอื่นๆ (McIntosh & Goeldner, 1986)

โดยทั่วไปการท่องเที่ยวหมายถึง การที่ผู้คนหรือประชาชนได้ไปเยี่ยมชมยังสถานที่หนึ่งเพื่อการเที่ยวชมเมือง เพื่อเยี่ยมชมญาติและเพื่อน ไปพักผ่อนวันหยุด รวมไปถึงบุคคลที่เดินทางไปร่วมประชุมทางวิชาการ ทางการเมืองหรือการประชุมทางธุรกิจ หรือเข้าร่วมกิจกรรมอื่นๆ ทางธุรกิจ ตลอดจนการเดินทางไปศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ หรือไปทำการศึกษาวิจัย โดยผู้ที่มาเยือนสามารถใช้การคมนาคมขนส่งได้ทุกรูปแบบ (อาทิตย์ ศิริธร, 2541)

นิคม จารุมณี (2536) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวประกอบด้วยองค์ประกอบอย่างน้อย 3 ประการคือ เป็นการเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว เป็นการเดินทางด้วยความสมัครใจ และการเดินทางด้วยวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ตามที่ไม่ใช่เพื่อการประกอบอาชีพหรือหารายได้ ดังนั้นการท่องเที่ยวจึงเป็นกิจกรรมและบริการต่างๆ ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ในการเดินทาง เช่น การคมนาคมขนส่ง ที่พักแรม สถานขายอาหารและเครื่องดื่ม ร้านค้าของที่ระลึก สถานบันเทิง สิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการบริการต้อนรับนักท่องเที่ยว

## 2.2 ประเภทของการท่องเที่ยว

ในการจำแนกถึงที่หมายปลายทางทางการท่องเที่ยว (type of destination) หรือแหล่งท่องเที่ยว สามารถแบ่งเป็นประเภทของประสบการณ์ (travel experience) ที่นักท่องเที่ยวได้รับออกเป็น 7 ประเภท (Smith,1977) คือ

2.2.1 การท่องเที่ยวเพื่อชาติพันธุ์ (ethnic tourism) เป็นการเดินทางเพื่อที่จะสังเกตการแสดงออกทางวัฒนธรรม และแบบแผนการใช้ชีวิตของประชากรต่างเผ่าพันธุ์ ซึ่งรวมไปถึงการไปเยือนบ้านเกิดเมืองนอน การเข้าร่วมพิธีกรรมต่างๆ และการเข้าร่วมพิธีทางศาสนา

2.2.2 การท่องเที่ยวเพื่อวัฒนธรรม (cultural tourism) เป็นการเดินทางเพื่อสัมผัสชีวิตและบางกรณีก็เข้าไปร่วมใช้ชีวิตชีวิตเก่าๆ ที่ได้สูญหายไปแล้ว หรือสัมผัสในท้องถิ่นเก่าที่มีสีสันดึงดูดใจ เช่น งานเทศกาลเครื่องแต่งกายตามประเพณี การละเล่นพื้นบ้าน เป็นต้น

2.2.3 การท่องเที่ยวเพื่อประวัติศาสตร์ (historical tourism) เป็นการท่องเที่ยวในด้านประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑสถาน และแหล่งโบราณคดีที่เป็นความรุ่งเรืองของอดีต อาจเป็นการเยือนอนุสรณ์สถาน วัด วัง การแสดงแสง-เสียง เหตุการณ์สำคัญในอดีต เป็นต้น

2.2.4 การท่องเที่ยวเพื่อสิ่งแวดล้อม (environmental tourism) คล้ายการท่องเที่ยวเพื่อชาติพันธุ์ กล่าวคือดึงดูดนักท่องเที่ยวมาจากแดนไกล แต่จะเน้นสิ่งดึงดูดใจ (attractions) ที่เป็นธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมากกว่าที่จะเน้นชาติพันธุ์มนุษย์ การกลับคืนสู่ธรรมชาติและการชื่นชมต่อความสัมพันธ์ของผู้นกับสิ่งแวดล้อมก็อยู่ในกลุ่มนี้

2.2.5 การท่องเที่ยวเพื่อการนันทนาการ (recreational tourism) เป็นการเข้าร่วมแข่งกีฬา การอาบแดด การสมาคมกันในสิ่งแวดล้อมที่ผ่อนคลายจิตใจ เช่น ชายหาด สนามกอล์ฟ การส่งเสริมการท่องเที่ยวในกลุ่มนี้จะดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ต้องการพักผ่อนหย่อนใจโดยเฉพาะ

2.2.6 การท่องเที่ยวเพื่อธุรกิจ (business tourism) ได้แก่การประชุม การพบปะกัน หรือการสัมมนา ซึ่งมักจะรวมเอาการท่องเที่ยวประเภทอื่นๆ เข้ามาไว้ด้วย เมื่อมีการท่องเที่ยวเพื่อธุรกิจเกิดขึ้นแหล่งท่องเที่ยวแต่ละแหล่งจะมีการท่องเที่ยวได้หลายประเภท บางแห่งเป็นทั้งแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม แล้วแต่นักท่องเที่ยวจะต้องการอะไร

2.2.7 การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล (incentive tourism) เป็นการท่องเที่ยวที่จัดขึ้นเป็นรางวัลแก่พนักงาน เพื่อเป็นสวัสดิการของหน่วยงานและบริษัทห้างร้าน เพื่อการดูงาน การประชุม ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและเพื่อนันทนาการ

### 2.3 ประเภทของนักท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยว เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษว่า Tour ซึ่งแปลว่าท่องเที่ยวหรือทัศนอาชกรหรือการเดินทางเป็นวงกลม (circular trip) ที่มีจุดเริ่มต้นที่หนึ่งแล้วก็จะกลับมาอยู่ที่เดิมภายหลังจากการเดินทางตามรายการหรือกำหนดการที่จัดไว้ล่วงหน้า (นิคม จารุมณี, 2536)

นักท่องเที่ยว (tourist) หมายถึง ผู้ที่เดินทางไปเยือนยังที่ต่างถิ่นอันมิใช่ถิ่นพำนักอาศัยประจำของบุคคลนั้น เป็นการเดินทางไปเยือนชั่วคราวด้วยความสมัครใจ มิได้เดินทางไปประกอบอาชีพหารายได้แต่อย่างใด ( อาทิตย์ ศิริธร, 2541) ส่วนนักทัศนอาชกร (excursionist) หมายถึง ผู้ที่เดินทางมาเยือนไม่ค้างคืน มาเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาพำนักอยู่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง และผู้มาเยือนหรือผู้มาเยี่ยมเยือน (visitor) หมายถึง ผู้ที่เดินทางไปเยือนประเทศใดประเทศหนึ่งซึ่งมิใช่ประเทศถิ่นพำนักอาศัยปกติประจำวันของตัวเอง และการเดินทางไปเยือนนั้นจะเดินทางไปด้วยเหตุผลอย่างหนึ่งอย่างใด หรือวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ได้ แต่ต้องมิใช่เข้าไปประกอบอาชีพหารายได้ในประเทศนั้น (McIntosh & Goeldner, 1986)

จากนิยามดังกล่าว สามารถแบ่งผู้มาเยือน (visitor) ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ผู้มาเยือนที่ค้างคืน หรือนักท่องเที่ยว (tourist) และผู้มาเยือนไม่ค้างคืน หรือนักทัศนอาชกร (excursionist) ซึ่งพำนักอยู่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง

นักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มมีพฤติกรรม รสนิยม และแบบแผนในการท่องเที่ยวที่แตกต่างกันไป จำแนกนักท่องเที่ยวออกเป็นกลุ่ม ดังนี้ (Plog, 1973 อ้างถึงใน อาทิตย์ ศิริธร, 2541)

2.3.1 นักท่องเที่ยวประเภทเน้นตัวเองเป็นศูนย์กลาง กลุ่มนี้ได้แก่นักท่องเที่ยวที่คิดหรือสนใจแต่ปัญหาเล็กๆ ในชีวิตของตนเอง ชอบสถานที่ท่องเที่ยวอันเป็นที่รู้จักกันดี ไม่ต้องการทดลองสิ่งแปลกใหม่ทั้งที่พัก อาหาร สิ่งบันเทิง และบุคคลใหม่ๆ ไม่ต้องการพบสิ่งยุ่งยากและมีเหตุการณ์ที่ผิดปกติ

2.3.2 นักท่องเที่ยวประเภทเน้นตัวเองปานกลาง เป็นพวกที่อยู่กึ่งกลางระหว่างกลุ่มเน้นตัวเองเป็นศูนย์กลางและกลุ่มเดินสายกลาง

2.3.3 นักท่องเที่ยวประเภทเดินสายกลาง เป็นพวกที่ไม่มากที่สุดไปข้างใดข้างหนึ่งไม่ได้ชอบผจญภัยแต่ก็ไม่รังเกียจการทดลองใหม่ๆ นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มนี้

2.3.4 นักท่องเที่ยวประเภทชอบความหลากหลายพอควร เป็นกลุ่มที่อยู่ระหว่างเดินสายกลางและกลุ่มที่มีความสนใจหลากหลาย

2.3.5 นักท่องเที่ยวประเภทมีความสนใจหลากหลาย เป็นกลุ่มที่มีความสนใจกิจกรรมหลากหลาย เป็นพวกเปิดเผยและมีความมั่นใจในตนเอง ชอบผจญภัยอย่างมากและเต็มใจ

ออกไปเผชิญโชคเผชิญชีวิต การเดินทางจะเป็นช่องทางให้พวกเขาได้แสดงออกมาซึ่งความอยากรู้อยากเห็น ได้ทดลองของใหม่ๆ ทั้งที่พัก อาหารการกิน และการบันเทิง

จากสาระที่ได้กล่าวมาสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเป็นการเดินทางเพื่อการพักผ่อน การศึกษา สังเกตหรือการเข้าร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรม รวมถึงการร่วมประชุมสัมมนาในสถานที่ต่างๆ นักท่องเที่ยวแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่พวกพักค้างคืน เรียกว่า นักท่องเที่ยว และพวกที่มาเที่ยวน้อยกว่า 24 ชั่วโมง หรือไม่พักค้างคืน เรียกว่า นักทัศนาจร นักท่องเที่ยวยังจำแนกได้เป็นหลายกลุ่มตามพฤติกรรมในการท่องเที่ยว ได้แก่ กลุ่มที่เน้นตัวเองเป็นศูนย์กลาง กลุ่มที่เน้นตัวเองปานกลาง กลุ่มที่เดินสายกลาง กลุ่มที่ชอบความหลากหลายพอควร และกลุ่มที่มีความสนใจหลากหลาย

### 3. เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซับลังกา

เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซับลังกา ตั้งอยู่ในท้องที่ ตำบลลำสนธิ และตำบลกุดตาเพชร กิ่งอำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ป่าซับลังกาเป็นป่าสงวนแห่งชาติ มีเนื้อที่ประมาณ 155 ตารางกิโลเมตร เป็นป่าต้นน้ำลำธารของลำสนธิไหลลงสู่แม่น้ำป่าสัก สภาพภูมิประเทศล้อมรอบด้วยเทือกเขาค้อชัยรูปก้ามปู ทิศตะวันออกและทิศเหนือกั้นด้วยเขาพังเหย จดจังหวัดชัยภูมิ ทิศตะวันตกกั้นด้วยเทือกเขาหลวง จดจังหวัดเพชรบูรณ์ ทิศใต้จดอำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ป่าซับลังกาประกอบด้วยป่าดิบแล้ง ป่าเบญจพรรณ ป่าเต็งรัง และป่าทุ่งหญ้า มีแหล่งอาหารของสัตว์ป่าอุดมสมบูรณ์

ป่าดิบแล้ง เป็นป่าที่ประกอบด้วยพรรณไม้ที่มีการผสมกันระหว่างไม้ผลัดใบและไม้ที่ไม่ผลัดใบ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน ประกอบด้วย ยางนา ตะเคียนหิน ตะเคียนทอง ตะแบก ประดู่ ชิงชัน อ้อยช้าง โสภน้ำ พระเจ้าห้าพระองค์ กล้วยป่า ไผ่รวก ไผ่ปล้องห่าง และไม้ในสกุลไทร ฯลฯ

ป่าเต็งรังหรือป่าแดง เป็นป่าโปร่งและไม้ส่วนใหญ่จะทิ้งใบในฤดูแล้ง เช่น ต้น เต็ง รัง พลวง เหียง กระบก แสมสาร ฯลฯ

ป่าเบญจพรรณ เป็นป่าผลัดใบที่มีต้นไม้ส่วนใหญ่ต่างทิ้งใบทั้งหมดในฤดูแล้ว ต้นไม้ป่าประเภทนี้จะมีวงปีซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะ ประกอบด้วย ต้นประดู่ แดง มะค่าโมง ชิงชัน ฯลฯ

ป่าทุ่ง หรือ ป่าหญ้า เป็นพื้นที่ที่มีหญ้าขึ้นเป็นส่วนใหญ่ ประกอบด้วย หญ้าคา แฝกหอม หญ้าขน สาบเสือ ซึ่งเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญของสัตว์ป่า

สัตว์ในพื้นที่ป่าซับลังกา สัตว์ป่าในพื้นที่แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. สัตว์ป่าสงวน มี 2 ชนิด คือ เสี่ยงผา ละองหรือละมั่ง

2. สัตว์ป่าคุ้มครอง มีหลายชนิด เช่น ช้าง เก้ง กวางป่า เนื้อทราย หมึกควาย หมี่หมา หมี่ขอ

หมูป่า เสือดำ เสือไฟ เสือปลา หม่าจิ้งจอก ลิงแสม ลิงลมหรือนางอาย ไก่ป่า ไก่ฟ้าพญาลอ ไก่ฟ้าหลังขาว นกยูง นกแก้ว นกเหยี่ยว นกสูก นกนานาชนิด และแมลงอีกหลายชนิด

โครงการต่างๆ ของเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซับลังกา

1. โครงการปล่อยสัตว์ป่าคืนสู่ธรรมชาติ โครงการนี้กรมอุทยานแห่งชาติสัตว์ป่าและพันธุ์พืชได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการฟื้นฟูประชากรสัตว์ป่าในพื้นที่ป่าอนุรักษ์ จึงได้จัดทำโครงการปล่อยสัตว์ป่าคืนสู่ธรรมชาติ ณ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซับลังกา จังหวัดลพบุรี เนื่องในวโรกาสวันคล้ายวันสวรรคตของสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี วันที่ 18 กรกฎาคม 2549 เพื่อถวายเป็นราชสักการะ ด้วยสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระองค์ท่านที่มีต่อการอนุรักษ์สัตว์ป่า ครั้นดำรงพระองค์สมเด็จพระราชชนนีศรีสังวาลย์ ผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ได้ลงนามในพระปรมาภิไธยพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เพื่อประกาศใช้พระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2503 เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2503 อันถือเป็นจุดเริ่มต้นของการอนุรักษ์สัตว์ป่าอย่างจริงจังของประเทศไทย

โดยได้ดำเนินการนำสัตว์ป่าที่ได้จากการเพาะเลี้ยงในสถานเพาะเลี้ยงสัตว์ป่า จำนวน 27 ชนิด 999 ตัว คืนสู่ธรรมชาติ วัตถุประสงค์เป็นโครงการนำร่องของงานด้านการฟื้นฟูประชากรสัตว์ป่า การนำสัตว์ป่าคืนสู่ธรรมชาติ รวมทั้งเป็นโครงการต้นแบบของการศึกษาวิจัยติดตามผลให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่จะนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางปฏิบัติในการนำสัตว์ป่าคืนสู่ธรรมชาติ การจัดการสัตว์ป่า และการบริหารจัดการพื้นที่ป่าอนุรักษ์อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามหลักวิชาการต่อไป

สัตว์ป่าที่ปล่อยคืนสู่ธรรมชาติ จำนวน 21 ชนิด ได้แก่ กวางป่า จำนวน 19 ตัว ละอง-ละมั่ง 9 ตัว เนื้อทราย จำนวน 39 ตัว เก้ง จำนวน 2 ตัว หมูป่า จำนวน 10 ตัว หมิวอ จำนวน 2 ตัว ไก่ฟ้าหลังขาว จำนวน 10 ตัว ไก่ป่า จำนวน 169 ตัว นกยูง จำนวน 19 ตัว นกชนิดต่างๆ รวม 11 ชนิด 720 ตัว

2. โครงการคืนช้างสู่ธรรมชาติ โครงการนี้สืบเนื่องจากสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงห่วงใยในปัญหาที่เกิดขึ้นกับคน ช้างป่า ทรงมีพระราชปณิธานแน่วแน่ที่จะอนุรักษ์ช้างป่าให้อยู่คู่ผืนแผ่นดินไทยสืบไป จึงเป็นที่มาของการรวมช้าง จำนวน 8 เชือก ปล่อยคืนสู่ป่าเพื่อถวายเป็นพระราชกุศล เนื่องในวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมพรรษา 80 พรรษา

การไฟฟ้าฝ่ายผลิต (กฟผ) ได้สนับสนุนโครงการคืนช้างสู่ป่า จำนวน 4 ตัว และยังสนับสนุนการจัดทำรั้วไฟฟ้าระบบพลังงานแสงอาทิตย์และอาคารประกอบ โดยรั้วไฟฟ้าเพื่อป้องกันช้างหนีออกภายนอกเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซับลังกา มีความยาวประมาณ 11 กิโลเมตร

จากการศึกษาค้นคว้าผลงานวิจัย พบผลงานวิจัยที่มีตัวแปรเกี่ยวข้อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

เกษม อมันตกุล (2546) ได้ศึกษาการศึกษาและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าที่ระลึกของเครื่องสานจังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่า ผู้ผลิตมีความต้องการที่จะเลือกรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงามเข้าด้วยกันและมีความแปลกใหม่ มีความเห็นว่าวัสดุที่เหมาะสมสานร่วมกับทองเหลืองคือ ไม้ไผ่ โดยสานด้วยลายสอง อัตราส่วนการใช้ร่วมกันคือ ร้อยละ 50 และมีความประสงค์จะทำผลิตภัณฑ์ตกแต่งประเภทโคมไฟซึ่งมีทิศทางแสงส่องขึ้นด้านบนและลงด้านล่าง

เกลียวพันธ์ ขจรผดุงกิตติ และคณะ (2546) ศึกษาการพัฒนางานศิลปหัตถกรรมเพื่อสร้างงานให้แก่คนในท้องถิ่น กรณี: การพัฒนาและเผยแพร่ผลิตภัณฑ์จากใบตาลของจังหวัดเพชรบุรี พบว่าสามารถพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากใบตาลได้หลายหลายรูปแบบ จัดให้มีการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดใกล้เคียง จัดการอบรมถ่ายทอดความรู้แก่บุคคลสามกลุ่ม และได้ดำเนินโครงการสืบสานต่อเนื่องหลายโครงการ

ธนสิทธิ์ จันทะรีและคณะ (2546) ทำการศึกษารูปแบบของที่ระลึกที่อาจพัฒนาขึ้นเพื่อการท่องเที่ยวตามลำน้ำมูล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานด้านผลิตภัณฑ์สินค้าพื้นเมืองและของที่ระลึกในท้องถิ่นตามลำน้ำมูล เพื่อให้ทราบข้อมูลด้านตลาดสินค้าของที่ระลึกในภูมิภาค เพื่อค้นหาศักยภาพการนำฝีมือแรงงานและรูปแบบศิลปะในท้องถิ่นมาผลิตเป็นของที่ระลึกเพื่อพัฒนารูปแบบของที่ระลึกใหม่ๆ และเพื่อสร้างรายได้ให้ชุมชนและผู้ผลิตของที่ระลึก พื้นที่เป้าหมายคือ จังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดอุบลราชธานี จากการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบโดยศึกษาศิลปกรรมและวัสดุในท้องถิ่นสองจังหวัดและศึกษาการตลาด สามารถสร้างแบบร่างและต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของจังหวัดนครราชสีมา ได้แก่ กรอบรูป พวงกุญแจ ที่ใส่เทียนหอม โคมเทียน โคมไฟสนาม แจกัน แบบร่างและต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ แจกัน กระจ่างและเสื้อยืด โคมไฟ กระจ่างโมเสก ดินเผาประดับผนัง เป็นต้น

ภรดี พันธุภากร (2535) ศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ในจังหวัดชลบุรี จากการศึกษาสามารถเสนอแนวทางให้มีการสร้างงานและพัฒนาในลักษณะอุตสาหกรรมในครัวเรือน อุตสาหกรรมขนาดเล็ก หรือเป็นการรวมกลุ่มการผลิตในชุมชน 3 แนวทางคือ ให้การเสนอแนะโรงงานเซรามิกส์ให้มีการเพิ่มส่วนการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จัดฝึกอบรมชาวบ้านผู้สนใจ ทดลองจัดการผลิตเพื่อเป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ จำนวน 10 ตัวอย่าง

สิริรัชฎ์ญ์ ศิริบุปผา (2549) ได้ศึกษาการศึกษาและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของที่ระลึกจากผ้าทอชาวไทยทรงดำ จังหวัดเพชรบุรี พบว่าช่างทอผ้าส่วนใหญ่เป็นหญิง อายุเฉลี่ย

36-45 ปี วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นฝ้าย รองลงมาคือไหม มีศิลปะการตกแต่งผ้า 2 ประเภทคือ การปะผ้า และการปักผ้า สีหลักที่ใช้ในการตกแต่งมี 4 สี คือ เขียว ขาว แดง และเหลืองหรือส้ม รูปแบบการทอผ้าเป็นผืน มีการย้อมฝ้ายด้วย 2 สีหลัก คือ คราม และสีคำ นิยมตกแต่งผ้าด้วยวัสดุเงินและกระจก ในด้านความต้องการรูปแบบผลิตภัณฑ์ของผู้จำหน่าย พบว่า ผู้จำหน่ายต้องการของที่ระลึกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหารมากที่สุด และต้องการผสมผสานผ้าร่วมกับกระจกและโลหะเงินมากที่สุด

สุพรรณ สมไทย มานะ เอี่ยมบัว และวรรณิกา เกิดบาง (2547) ศึกษาพัฒนาชุดคอมพิวเตอร์ตกแต่งที่ปักอาศัยจากโบราณ พบว่า ได้แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดคอมพิวเตอร์ตกแต่งที่ปัก จำนวน 4 แบบ ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พื้น คอมพิวเตอร์ผนัง และคอมพิวเตอร์แขวนเพดาน แบบร่างถูกประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และผู้ผลิตจำนวน 10 คน เมื่อได้รูปแบบจึงนำไปผลิตโดยกลุ่มจักสานจำนวน 10 คน และทำการประเมินความเป็นไปได้ในการผลิตโดยผู้ผลิตทั้ง 10 คน อีกทั้งประเมินความพึงพอใจโดยผู้บริโภค 100 คน ที่เข้าชมผลงานผลิตภัณฑ์ชุดคอมพิวเตอร์ต้นแบบ ผลการประเมินแบบร่าง ประเมินความเป็นไปได้ในการผลิต และประเมินความพึงพอใจโดยผู้บริโภค ในทุกกลุ่มที่ทำการประเมินมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อ้อยทิพย์ พลศรี และคณะ (2549) ศึกษาการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใยตาล พบว่า รูปแบบที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ใยตาลส่วนใหญ่จะเป็นกระเป๋าจากใยตาลที่มีรูปทรงแตกต่างกัน เช่น กระเป๋าทรงคุณนาย กระเป๋าสะพาย กระเป๋าใส่เอกสาร กระเป๋าใส่โทรศัพท์มือถือ ก่องกระดาศทิชชู คอมพิวเตอร์ และของชำร่วย ฯลฯ ผลการคัดสรรผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ คือ โครงของกระเป๋าที่มีขอบเป็นไม้ตาลประกบกับเส้นใยทอ ซึ่งสื่อให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ส่วนของลำต้นและเส้นใยจากต้นตาลโตนดมาประกอบเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ได้อย่างลงตัว

อิงอร เพ็ชรเขียว (2546) ทำการศึกษาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกเอกลักษณ์อีสานสำหรับประดับตกแต่งภายใน ในการศึกษาได้ใช้วัสดุดิบในท้องถิ่น ได้แก่ ใช้ดินด่านเกวียน ร้อยละ 50 ดินมูลหลง ร้อยละ 50 ตกแต่งลวดลายด้วยดินพื้นบ้าน ประกอบเทคนิคสร้างพื้นผิวด้วยแม่พิมพ์กดและลูกกลิ้งเผาที่อุณหภูมิ 1150 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ ได้ผลงานจำนวน 10 รูปแบบ อันเป็นแนวทางการพัฒนาของที่ระลึก เป็นการส่งเสริมคุณค่าความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเพื่อการเผยแพร่ต่อไป

เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และคณะ (2545) ได้ศึกษาโครงการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ประเภทเครื่องจักสานโบราณ ผลจากการศึกษาพบว่า โบราณเป็นวัสดุธรรมชาติมีคุณสมบัติ

คือ มีเส้นใยที่เหนียวแน่นทนทานเหมาะสำหรับการพัฒนาเป็นบรรจุภัณฑ์ได้หลายประเภท ไบโพลิเมอร์สามารถย่อยสลายได้หลากหลายสอดคล้องกับความต้องการของตลาด ขนาดของไบโพลิเมอร์มีความยาวและยืดหยุ่นอ่อนตัวสามารถสร้างรูปทรงได้หลายลักษณะ ไบโพลิเมอร์ยังสามารถนำมาทำเป็น ผูก พับ ห่อ และนำมาต่อเป็นแผ่นได้ เศษวัสดุที่เหลือยังสามารถนำมาพัฒนาออกแบบเป็นบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้อีกหลายประเภท