

การพัฒนาพุทธนวัตศิลป์ของลายประดับวิหารล้านนาสู่ภาพพิมพ์ดิจิทัล

The development of Buddhist Innovative Art of Lanna Vihara's Decorative Patterns into Digital Printmaking

พระครูธีรสุตพจน์¹, พิลิษฐ์ โคตรสุโพธิ์¹, ฉลองเดช คุณานุมัต², ลิปิกร มาแก้ว³,
พระอธิวัฒน์ รตนวณโณ¹, พระวิทวัส ปภัสสรญาโณ⁴, ภัชรบถ ฤทธิ์เต็ม¹,
Phra Khru Thirasutapoj¹, Phisit Kotsupho¹, Chalongdet Kupanumat², Lipikorn Makaew³,
Phra Athiwat Ratanavanno¹, Phra Witawat Pabhassaranano⁴, Phacharabot Rittem¹

¹มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่,

²มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ³มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา,

⁴มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

¹Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus,

²Chiang Mai University, ³Rajamangala University of Technology Lanna,

⁴Mahamakut Buddhist University Lanna Campus

Corresponding Author Email: athiwat.tham@mcu.ac.th

Received: 2025-01-30 Revised: 2025-05-29 Accepted: 2025-06-10

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการสร้างสรรค์พุทธนวัตศิลป์ในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนา 2) พัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ 3) ยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ และ 4) ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้บริโภค การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสานวิธีครอบคลุมพื้นที่วิหารสำคัญในภาคเหนือตอนบน ได้แก่ สกุนชางเชียงใหม่ ลำปาง น่าน และพะเยา กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยผู้ให้สัมภาษณ์ 30 คน ผู้ร่วมสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล 20 คน ผู้เรียนรู้ชุดกิจกรรม 20 คน และผู้ร่วมยกระดับผลิตภัณฑ์ 20 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินผลงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสังเคราะห์สาระและตีความเชิงความหมาย

ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัลเป็นกระบวนการถอดรหัส แปลความ และจัดระบบหน่วยลายจากสถาปัตยกรรมสู่สื่อร่วมสมัย โดยยังคงอัตลักษณ์ล้านนา 2) ชุดกิจกรรมตามทฤษฎีโคลบ์ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สะท้อนคิด และสร้างผลงานได้อย่างเป็นระบบ 3) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสามารถพัฒนาเป็นต้นแบบที่ใช้ได้จริงและต่อยอดสู่ตลาดออนไลน์-ออฟไลน์ และ 4) ผู้เรียนมีประสิทธิภาพอยู่ระดับดีมาก คะแนนเฉลี่ย 82.80 จาก 100 และมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด องค์ความรู้ใหม่คือรูปแบบการแปลงลายประดับวิหารล้านนาสู่ภาพพิมพ์ดิจิทัล ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ใช้ประโยชน์ได้จริงทั้งด้านการศึกษา วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ: พุทธนวัตศิลป์, ลายประดับวิหารล้านนา, ภาพพิมพ์ดิจิทัล

Abstract

This research article aimed to: 1) study the creation of Buddhist Innovative Art in the form of Digital Printmaking derived from Lanna Vihara Decorative Motifs; 2) develop a learning activity package based on Kolb's Experiential Learning Theory; 3) enhance Creative Products as creative souvenirs; and 4) evaluate the effectiveness and satisfaction of learners and consumers. This study employed a mixed-methods research design covering significant vihara sites in Upper Northern Thailand, representing the artisan lineages of Chiang Mai, Lampang, Nan, and Phayao. The target groups consisted of 30 interview informants, 20 participants involved in Digital Printmaking creation, 20 learners participating in the learning activity package, and 20 participants involved in Creative Product enhancement. The research instruments included interview forms, artwork evaluation forms, and satisfaction questionnaires. Quantitative data were analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation, while qualitative data were analyzed through content synthesis and interpretive analysis.

The findings revealed that: 1) the creation of Digital Printmaking was a process of decoding, interpreting, and systematizing motif units from architectural forms into contemporary media while preserving Lanna identity; 2) the Kolb-based learning activity package enabled learners to learn through real experience,

reflection, and systematic artwork creation; 3) Creative Products could be developed into practical prototypes and extended to both online and offline markets; and 4) learners' performance was at a very good level, with an average score of 82.80 out of 100, while overall satisfaction was at the highest level. The new body of knowledge derived from this research is a model for transforming Lanna Vihara Decorative Motifs into Digital Printmaking, learning activities, and Creative Products that can be practically applied in education, cultural preservation, and the creative economy.

Keywords: Buddhist Innovative Arts, Lanna Vihara Decorative Patterns, Digital Printmaking

บทนำ

ดินแดนล้านนาเป็นภูมิภาคที่มีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมยาวนาน จนก่อรูปเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของอาณาจักรล้านนา ซึ่งตั้งอยู่บริเวณภาคเหนือของประเทศไทย ที่สัมพันธ์กับกลุ่มชน ภาษา ความเชื่อ และระบบเมืองในกลุ่มน้ำสำคัญของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ชี้ให้เห็นการขยายตัวของล้านนาผ่านเครือข่ายเมืองและความสัมพันธ์กับรัฐใกล้เคียง ทั้งในเชิงการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลให้ล้านนากลายเป็นพื้นที่ที่สะสมมรดกศิลปกรรมจำนวนมาก โดยเฉพาะศิลปกรรมในวัดวาอารามที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของชุมชนและเป็นพื้นที่สถาปนาความศรัทธาทางพระพุทธศาสนา (พูนพล อาสนจินดา, 2532, น. 63) ลวดลายเหล่านี้มักมีการแสดงภาพสัตว์ในตำนาน เทพเจ้า และพืชพรรณที่มีสัญลักษณ์ ซึ่งสะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างพระพุทธศาสนานิกายเถรวาทกับความเชื่อพื้นถิ่น (Freeman, M., & Stadtner, D., p. 2013)

เมื่อพิจารณาในมิติศิลปกรรมพุทธ ศิลปะล้านนาไม่ได้เป็นเพียงความงามเชิงรูปทรง หากเป็นระบบความหมายที่เชื่อมโยงคตินิยม สัญลักษณ์ และโลกทัศน์ของผู้คน งานพุทธประติมากรรมและสถาปัตยกรรมในภาคเหนือสะท้อนแนวคิดเรื่องบุญกุศล อำนาจศักดิ์สิทธิ์ และการสถาปนาพื้นที่ศาสนสถานให้เป็นโลกทางจิตวิญญาณ ที่ผู้คนเข้าถึงได้ผ่านพิธีกรรมและการมองเห็น (Stratton, C., 2004) ในทัศนะของนักวิชาการ ศิลปะล้านนามีพลวัตทางประเพณีที่ต้องอ่านผ่านบริบทท้องถิ่นและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม มิใช่การอธิบายด้วยกรอบส่วนกลางเพียงด้านเดียว เพราะรากฐานเชิงช่างและรสนิยมท้องถิ่นทำให้รูปแบบศิลปะพุทธของล้าน

นาเกิดสำเนียงเฉพาะที่แตกต่างจากภูมิภาคอื่น (Revire, N., 2014, p. 128) นอกจากนี้ รูปแบบศิลปะยังแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลจากภูมิภาคใกล้เคียง ซึ่งบ่งบอกถึงประวัติศาสตร์ของการแลกเปลี่ยนและปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม ฝีมือของช่างศิลป์ล้านนาปรากฏในงานแกะสลักไม้ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และผ้าทอที่ประดับประดาในวัด พุทธศิลปะเหล่านี้เป็นสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดคำสอนทางศาสนา อุดมคติทางจิตวิญญาณ และค่านิยมทางวัฒนธรรม ศิลปะเหล่านี้ได้พัฒนาขึ้นเมื่อพระพุทธศาสนาแพร่กระจายไปทั่วเอเชีย โดยปรับตัวเข้ากับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางศิลปะของท้องถิ่น (Rawson, P., 1990, p. 73)

ลวดลายประดับในวิหารและส่วนประกอบต่าง ๆ ของวัด เช่น หน้าบัน ชุ่มประตูลายคำ งานแกะสลัก หรืองานจิตรกรรม ล้วนทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเล่าเรื่อง สร้างบรรยากาศศักดิ์สิทธิ์ และถ่ายทอดคตินิยมแก่ผู้คนผ่านภาพและสัญลักษณ์ โดยเฉพาะสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับพุทธจักรวาล ความหมายของการบูชา และการปฏิบัติทางศาสนา (Ginsburg, H., 2000, p. 56) การใช้ภาพเหล่านี้มีวัตถุประสงค์ทั้งทางการศึกษาและจิตวิญญาณ ถ่ายทอดคำสอนทางศีลธรรมและเสริมสร้างบรรยากาศศักดิ์สิทธิ์ภายในวัด (Swearer, 2010) ในระดับความหมายเชิงสัญลักษณ์ โครงสร้างสำคัญอย่างสถูป หรือรูปแบบสถาปัตยกรรมที่สัมพันธ์กับสถูปยังสะท้อนแนวคิดเรื่องจักรวาลวิทยา การระลึกถึงพระพุทธเจ้า และการรวมศูนย์ของศรัทธาซึ่งทำให้ศิลปกรรมในวัดไม่ใช่ของประดับ แต่เป็นภาษาทัศนศิลป์ที่ทำงานร่วมกับพิธีกรรมและความเชื่อของชุมชน (Snodgrass, A., 1985, p. 102)

ในขณะเดียวกัน ความท้าทายของการอนุรักษ์และการสื่อสารมรดกพุทธศิลป์ล้านนาในโลกปัจจุบันปรากฏชัด ทั้งจากข้อจำกัดด้านการเข้าถึงพื้นที่จริง ความเปราะบางของวัสดุและสภาพแวดล้อม ตลอดจนช่องว่างการรับรู้ของคนรุ่นใหม่ที่เสพสื่อในระบบดิจิทัลมากขึ้น การพัฒนาการนำเสนอพุทธนวัตศิลป์ล้านนาจึงจำเป็นต้องใช้แนวทางที่เชื่อมอดีตกับปัจจุบันอย่างระมัดระวัง การแปลงลวดลายและองค์ประกอบศิลป์สู่รูปแบบงานพิมพ์หรือสื่อดิจิทัลสามารถขยายการเข้าถึง ทำให้ผู้เรียนและสาธารณชนเห็นรายละเอียดเชิงช่างและความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้ชัดเจน อีกทั้งเปิดพื้นที่ให้การออกแบบและการตีความใหม่บนฐานความเคารพต่อรากวัฒนธรรม (Paul, C., 2008, p. 75) โดยการพัฒนาผลงานศิลปะภาพพิมพ์ในรูปแบบดั้งเดิมผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลเป็นผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์แนวใหม่ในยุคดิจิทัลนี้ ทำให้การทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัลนี้เกิดเป็นภาพพิมพ์ในบริบทที่แตกต่างออกไปจากเดิมและนำผลงานสร้างสรรค์นี้เผยแพร่สู่สาธารณชนเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ประโยชน์จากการผสมผสานในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัล (วีรภัทร สุธีรางกูร, 2564, น. 247)

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในฐานะการตอบปัญหาการอนุรักษ์และการ

สื่อสารพุทธศิลป์ล้านนาในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะปัญหาการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านลายประดับวิหารล้านนาของคนรุ่นใหม่ การลดทอนความหมายเชิงคติธรรมของลวดลายเมื่อถูกนำไปใช้โดยขาดกระบวนการตีความ และข้อจำกัดในการต่อยอดทุนวัฒนธรรมสู่การเรียนรู้และผลิตภัณฑ์ที่ใช้ประโยชน์ได้จริง การพัฒนาพุทธนวัตศิลป์จากลายประดับวิหารล้านนาสู่ภาพพิมพ์ดิจิทัลจึงมิได้เป็นเพียงการสร้างสรรคผลงานศิลปะรูปแบบใหม่เท่านั้น หากยังเป็นกระบวนการถอดรหัส แปลความ และจัดระบบองค์ประกอบของลายให้สามารถสื่อสารคุณค่าทางศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ล้านนาได้อย่างร่วมสมัย ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธศิลป์และการออกแบบดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจรากวัฒนธรรมผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังสามารถต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ และช่องทางเผยแพร่ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ อันเป็นประโยชน์ต่อการอนุรักษ์ การเผยแพร่ ศิลปะล้านนา และการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคต

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรคพุทธนวัตศิลป์ในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนา
- 2) เพื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้พุทธนวัตศิลป์ของภาพพิมพ์ดิจิทัลตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคล์บ ในรายวิชาการสร้างสรรคงานพุทธศิลป์กรรมร่วมสมัยผ่านลายประดับวิหารล้านนา
- 3) เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์จากพุทธนวัตศิลป์ ของภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านลายประดับวิหารล้านนา
- 4) เพื่อประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้บริโภคที่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาจากพุทธนวัตศิลป์ในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านลายประดับวิหารล้านนา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methodology) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อศึกษาการสร้างสรรคพุทธนวัตศิลป์จากลายประดับวิหารล้านนา การพัฒนาชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้ การยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ และการประเมินผลการใช้ประโยชน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประเภทการวิจัย เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี โดยใช้การศึกษาเอกสารและข้อมูลภาคสนามควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลเชิงปริมาณจากกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. พื้นที่วิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) พื้นที่ต้นแบบสำหรับสำรวจลายประดับวิหารล้านนา จำนวน 16 แห่ง ครอบคลุมสกุลช่างเชียงใหม่ ลำปาง น่าน และพะเยา และ 2) พื้นที่ขยายผลและนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ได้แก่ วัดธาราธิปไตยชัยประดิษฐ์ อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ สถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง และหน่วยงานด้านศิลปะหรือการออกแบบลดลายดิจิทัล

3. กลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยประกอบด้วย 1) นิสิตนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านสังคมศึกษาและพุทธศิลปกรรม 2) กลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล 20 คน กลุ่มผู้เรียนรู้ชุดกิจกรรมการสอน 20 คน และกลุ่มผู้ร่วมยกระดับผลิตภัณฑ์ 20 คน 3) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 30 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์ 20 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปดิจิทัล 5 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 5 คน และ 4) ผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มเฉพาะ จำนวน 6 คน เพื่อทวนสอบและให้ข้อเสนอแนะต่อผลการวิจัย

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามสำหรับทดสอบความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครอบคลุมประเด็นรูปแบบลายประดับวิหารล้านนา คติธรรม แนวทางการแปลงลายสู่ภาพพิมพ์ดิจิทัล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีของโคลบ์ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) แบบสนทนากลุ่มเฉพาะ เพื่อทวนสอบผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการใช้ประโยชน์ และ 4) ชุดปฏิบัติการวิจัย ประกอบด้วยชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ และชุดกิจกรรมยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์

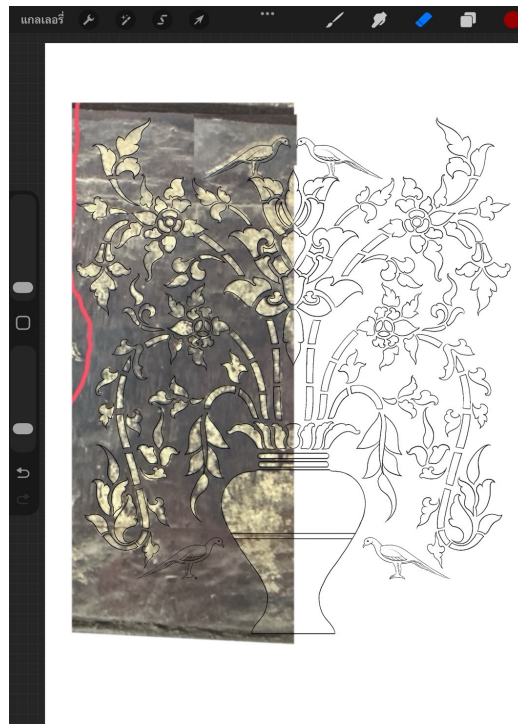
5. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ยอมรับตั้งแต่ 0.50–1.00 จากนั้นปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเป็นลำดับขั้น ได้แก่ 1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง 2) ลงพื้นที่สำรวจวิหารล้านนา 16 แห่ง เก็บภาพถ่าย บันทึกรายละเอียดลายประดับ และสอบถามข้อมูลเบื้องต้นจากผู้เกี่ยวข้อง 3) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์ ศิลปะดิจิทัล และการออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) คัดเลือกลายต้นแบบและสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 5) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ 6) ทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มผู้เรียนและเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ และข้อเสนอแนะ 7) ออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากภาพพิมพ์ดิจิทัล และ 8) สรุปผลการวิจัยเพื่อจัดทำองค์ความรู้และแนวทางการนำไปใช้ประโยชน์

7. การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์แปลผลความพึงพอใจ 5 ระดับ คือน้อยมาก น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด รวมทั้งประเมินผลสัมฤทธิ์และคุณภาพผลงานตามเกณฑ์คะแนนที่กำหนด ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา โดยการถอดความ จัดหมวดหมู่ จับประเด็น สังเคราะห์สาระสำคัญ และสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย พร้อมตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องและผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการสร้างสรรค์พุทธนวัตศิลป์ในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนาพบว่า ลายประดับวิหารล้านนาเป็นระบบความหมายที่สัมพันธ์กับพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของวิหาร ทั้งด้านการกำหนดกรอบพื้นที่ การนำสายตา การสร้างบรรยากาศศรัทธา และการสื่อคติธรรม จากการสำรวจวิหารล้านนาจำนวน 16 แห่ง ครอบคลุมสกุลช่างเชียงใหม่ ลำปาง น่าน และพะเยา พบลวดลายที่มีศักยภาพต่อการนำไปสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล เช่น ลายเครือเถา ลายกระหนกแบบล้านนา ลายสัตว์มงคล ลายสัตว์หิมพานต์ ลายมงคลเชิงเรขาคณิต ลายโคม และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ได้แก่ หน้าบัน ชุ่มประตู่ เชิงชาย ช่องลม ฉลุไม้ และปูนปั้น



ภาพที่ 1 ตัวอย่างลายต้นแบบจากโปรแกรม Procreate หม้อปुरुณฆระ
 วิหารจามเทวี วัดปงยางคก จ.ลำปาง
 (ที่มา : พระอิริวัฒน์ รัตนวณโณ, ดร.)

ผลการวิเคราะห์หน่วยลายพบว่า สามารถจำแนกบทบาทของลายได้ 4 ประเภท ได้แก่ ลายหลัก ลายรอง ลายเติมเต็ม และลายกรอบหรือลายขอบ การจำแนกดังกล่าวช่วยให้การออกแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลมีโครงสร้างชัดเจน และสามารถรักษาลักษณะล้านนาได้นอกจากนี้ ยังพบแนวทางการจัดองค์ประกอบ 3 รูปแบบ ได้แก่ ลายเต็มพื้นที่ ลายแถบหรือลายขอบ และลายศูนย์กลาง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการออกแบบภาพพิมพ์และการต่อยอดผลิตภัณฑ์ได้

2. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้พุทธนวัตศิลป์ของภาพพิมพ์ดิจิทัลตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคล์บ พบว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติได้อย่างเป็นลำดับ โดยใช้วงจรการเรียนรู้ของโคล์บ 4 ขั้น ได้แก่ ประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างมโนทัศน์ และการทดลองปฏิบัติ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสำรวจวิเคราะห์ ตีความ ออกแบบ และสร้างผลงานจริง ทำให้สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องลายประดับวิหารล้านนา คติธรรม และทักษะการออกแบบดิจิทัลเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 2 ผู้เข้าร่วมปฏิบัติการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ออกแบบลายล้านนา
(ที่มา : พระวิฑูรย์ ปภสสรญาโน, ดร.)

ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 3 โมดูล ได้แก่ 1) การวิเคราะห์และตีความลายประดับวิหารล้านนาในเชิงพุทธศิลป์ 2) การออกแบบลวดลายด้วยเครื่องมือดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมออกแบบ เช่น Adobe Illustrator และ 3) การเรียนรู้เทคนิคภาพพิมพ์ดิจิทัลและการผลิตชิ้นงานจริง ผลการดำเนินกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลงานจากแนวคิดสู่ชิ้นงานได้เป็นระบบ และมีการปรับปรุงผลงานจากการสะท้อนคิดและข้อเสนอแนะระหว่างกิจกรรม

3. ผลการยกระดับผลิตภัณธ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์จากพุทธชนวัดศิลป์ของภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านลายประดับวิหารล้านนา พบว่า ภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนาสามารถนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณธ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ได้หลายประเภท ได้แก่ ปฏิทินตั้งโต๊ะ ปฏิทินล้านนา แก้วเซรามิก แก้วเยติ ถ้วยผ้า เสื้อยืด และจิ๊กซอว์ใส่กรอบ การพัฒนาผลิตภัณธ์ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของลวดลายกับวัสดุ ความคมชัดของงานพิมพ์ ความทนทาน ต้นทุน ราคา และความเป็นไปได้ในการผลิตจริง นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่า การยกระดับผลิตภัณธ์ควรดำเนินการควบคู่กับการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยใช้ช่องทางเผยแพร่และจำหน่ายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ รวมถึงการต่อยอดเป็นไฟล์ลวดลายดิจิทัลบนแพลตฟอร์มลักษณะ Photostock เพื่อเพิ่มช่องทางการใช้ประโยชน์และสร้างรายได้จากทุนวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 3 ลวดลายพุทธนวัตศิลป์ล้านนาบนแก้วเซรามิค
(ที่มา : ภัชรบถ ฤทธิ์เต็ม)

4. ผลการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้บริโภค ผลเชิงปริมาณจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 20 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และเพศหญิง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 และทั้งหมดมีสถานภาพเป็นนักศึกษา ผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการนำไปใช้จริงและการต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.64 รองลงมาคือ ด้านกระบวนการกิจกรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ มีค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านเนื้อหาและการเชื่อมโยงคดิธรรมลายล้านนา มีค่าเฉลี่ย 4.52 และด้านสื่อ เครื่องมือ และทรัพยากรการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.48 ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และคุณภาพผลงาน คะแนนเต็ม 100 คะแนน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวม 82.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.10 อยู่ในระดับดีมาก เมื่อแยกรายองค์ประกอบพบว่า คะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลายประดับวิหารล้านนาเฉลี่ย 48.60 จาก 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.00 ผลงานการสร้างภาพพิมพ์ดิจิทัลเฉลี่ย 16.80 จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.00 และผลงานการยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเฉลี่ย 17.40 จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.00

ส่วนปัญหาและอุปสรรคที่พบ ได้แก่ เวลาในการปฏิบัติงานจำกัด ร้อยละ 40.00 อุปกรณ์และคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอหรือมีสเปกต่ำ ร้อยละ 30.00 ทักษะการใช้โปรแกรมออกแบบยังไม่คล่อง ร้อยละ 25.00 ต้นทุนการผลิตและการพิมพ์จริงค่อนข้างสูง ร้อยละ 20.00 และการจัดการไฟล์ก่อนพิมพ์ยังมีข้อผิดพลาด ร้อยละ 15.00

วัตถุประสงค์	ประเภทข้อมูล	ผลที่พบ	หลักฐานสนับสนุน
1. ศึกษาการสร้างสรรคพุทธรูปศิลปะในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนา	เชิงคุณภาพ	ลายประดับวิหารล้านนาสามารถถอดรหัสเป็นหน่วยลายและจัดระบบเพื่อสร้างภาพพิมพ์ดิจิทัลได้ โดยจำแนกเป็นลายหลัก ลายรอง ลายเติมเต็ม และลายกรอบ	การสำรวจวิหาร 16 แห่ง การวิเคราะห์ลาย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
2. พัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ	เชิงคุณภาพ	ได้ชุดกิจกรรม 3 โมดูลที่เชื่อมโยงการวิเคราะห์ลาย การออกแบบดิจิทัล และการผลิตชิ้นงานจริงตามวงจรการเรียนรู้ของโคลบ	ชุดกิจกรรม การทดลอง ใช้กิจกรรม การสังเกต และผลสะท้อนจากผู้เรียน
3. ยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์จากภาพพิมพ์ดิจิทัล	เชิงคุณภาพ	ได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ได้จริง เช่น ปฏิทิน แก้ว ถ้วย ผ้า เสื้อฮู้ด และจิกซอว์ พร้อมแนวทางเผยแพร่และจำหน่ายทั้งออนไลน์และออฟไลน์	ผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ การปฏิบัติการออกแบบ และข้อเสนอจากผู้เชี่ยวชาญ
4. ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้บริโภค	เชิงปริมาณ	ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์เฉลี่ย 82.80 จาก 100 อยู่ในระดับดีมาก และมีความพึงพอใจเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด	แบบประเมินผลงาน แบบสอบถามความพึงพอใจ และสถิติเชิงพรรณนา

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษาการสร้างสรรคพุทธรูปศิลปะในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนา ผลการวิจัยยืนยันว่า การสร้างสรรคภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนาเป็นกระบวนการ แปลความจากต้นแบบสถาปัตยกรรมสู่ภาษาทัศนศิลป์ร่วมสมัย โดยยังคงคตินิยม อัตลักษณ์ และเรื่องเล่าที่ฝังอยู่ในลายประดับไว้อย่างมีนัยสำคัญ ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดที่มองลายคำและลายประดับ มิใช่เพียงความงามเชิงตกแต่ง หากเป็นตัวแทนความเชื่อ ศรัทธา วิถีชีวิต และความรุ่งเรืองทางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับศาสนสถานอย่างกลมกลืน (วิทยา พลวิฑูรย์, 2562) เมื่อผู้วิจัยเลือกถอดหน่วยลายและจัดวางให้เกิดความหมายใหม่ในสื่อดิจิทัล จึงเป็นการทำงานกับระบบความหมายของลาย มากกว่าการคัดลอกผิวรูปทรง

เพียงอย่างเดียว ซึ่งช่วยรักษาแก่นสารของพุทธรูปไว้ได้แม้อยู่ในสื่อร่วมสมัย ผลที่พบว่าการสร้างสรรค์ต้องอาศัยการจัดระบบองค์ประกอบ เช่น การแบ่งบทบาทหน่วยลายเป็นลายหลัก ลายรอง ลายเติมเต็ม ลายกรอบ และการผสมผสานอิทธิพลเชิงรูปแบบ สะท้อนว่า ศิลปะล้านนาเป็นวัฒนธรรมที่เปิดรับและแปรรูปอยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของชัยวัฒน์ ปะสุณะ (2564) ที่ชี้ให้เห็นบริบทความสัมพันธ์ทางการเมืองและอิทธิพลภายนอกต่อพื้นที่ล้านนาหรือมณฑลพายัพ อันทำให้เห็นพลวัตของล้านนาในฐานะพื้นที่วัฒนธรรมที่ไม่หยุดนิ่ง ดังนั้นการนำลายประดับเข้าสู่ระบบภาพพิมพ์ดิจิทัลจึงไม่ใช่การตัดขาดจากรากเดิม แต่เป็นการต่อยอดธรรมชาติเดิมของล้านนาที่มีการปรับตัวตามเงื่อนไขสังคมและยุคสมัย

ในเชิงรูปแบบเฉพาะหน้าบ้านวิหาร ผลที่พบว่าการถอดส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมมาเป็นหน่วยภาพเพื่อจัดระบบใหม่ สอดรับกับกรอบการศึกษาหน้าบ้านที่ชี้ว่ารูปแบบหน้าบ้านสัมพันธ์กับบริบททางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม (วรลัญจก์ บุญสุรัตน์, 2535) กล่าวคือ เมื่อผู้วิจัยนำหน่วยลายจากหน้าบ้าน/กรอบหน้าจั่วมาจัดระบบใหม่ในภาพพิมพ์ดิจิทัลก็เป็นการยืนยันว่ารูปแบบศิลปะไม่ได้ล่อยตัว แต่สามารถยกบริบทขึ้นมาถ่ายทอดและเล่าใหม่ในสื่อร่วมสมัยได้อย่างมีความหมาย ส่วนด้านเทคนิคและระบบการจัดวาง ผลการวิจัยที่ชี้ว่าการใช้หน่วยลายและการจัดวางแบบเป็นระบบช่วยให้ผลงานมีเอกภาพ สอดคล้องกับแนวคิดที่เน้นการจัดองค์ประกอบแบบกริด การย่ำซ้ำ และการซ้อนชั้นเพื่อสร้างโครงสร้างภาพ รวมทั้งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัลร่วมสมัยที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์เชิงระบบ เพื่อให้แนวคิด รูปแบบ เทคนิค เดินไปด้วยกันอย่างมีตรรกะ (วีรภัทร สุธีรางกูร, 2563)

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีความแตกต่างจากงานที่เน้นการจำแนกพุทธรูปเชิงประเภทแบบประวัติศาสตร์ศิลป์โดยตรง เช่น การจำแนกเป็นประติมากรรม จิตรกรรม และสถาปัตยกรรม (สุวิน มักได้, 2561) เนื่องจากงานวิจัยมุ่งการแปลความและสร้างสรรค์ในสื่อภาพพิมพ์ดิจิทัลเป็นหลัก จึงให้ความสำคัญกับหน่วยลาย และการจัดระบบความหมายมากกว่าการจัดหมวดหมู่ตามประเภทศิลป์แบบคัมภีร์หรือโครงวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ อีกทั้งเมื่อเปรียบเทียบกับงานที่เน้นการสะท้อนสังคมการเมืองแบบชัดเจน เช่น การศึกษาคอมพิวเตอร์อาร์ตกรณีย์ วอร์ฮอล (จรุงยศ อธิณยะนาถ, 2555) งานนี้มุ่งพุทธรูปที่ยึดคติธรรม ความสงบ และอัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นแกน จึงต่างกันที่ทิศทางสาร (content direction) แม้อาจใช้หลักการจัดวางและระบบภาพบางส่วนร่วมกัน

2. การพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้พุทธรูปของภาพพิมพ์ดิจิทัลตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ ในรายวิชาการสร้างสรรคงานพุทธศิลป์กรรมร่วมสมัย ผ่านลายประดับวิหารล้านนา ผลการวิจัยที่พบว่าชุดกิจกรรมที่ออกแบบตามวงจรการเรียนรู้ของ

โคลบทำให้ผู้เรียน ลงมือทำ สะท้อนคิด สรุปแนวคิด และทดลองประยุกต์ จนเกิดผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจสูง สอดคล้องกับการศึกษาที่ยืนยันประสิทธิผลของกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีโคลบที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และทำให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (ธนพร เทพรักษา, 2564) ประเด็นนี้สะท้อนว่า ELT เหมาะกับการเรียนรู้ศิลปะ เพราะทักษะเชิงช่าง และความคิดเชิงสร้างสรรค์ต้องพัฒนาไปพร้อมกัน โดยผู้เรียนจำเป็นต้องมีประสบการณ์จริงและการสะท้อนคิดเป็นกลไกเชื่อมประสบการณ์กับความรู้ ผลการวิจัยยังชี้ว่า การสะท้อนคิดและการอภิปราย เป็นตัวหลักให้ผู้เรียนเห็นจุดแข็ง จุดที่ต้องปรับปรุง และนำไปสู่การยกระดับผลงานจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของเจตคติและความเชื่อ (นัยนา ดอรรณ และคณะ, 2563) เมื่อผู้เรียนได้ทบทวนกระบวนการของตนเองซ้ำ ๆ จึงเกิดความมั่นใจและเห็นคุณค่าของทุนวัฒนธรรมที่นำมาใช้สร้างสรรค์มากขึ้น

ในมิติความพึงพอใจและแรงจูงใจ ผลที่พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจสูงและผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น สอดคล้องกับงานที่พบว่ากิจกรรมเชิงประสบการณ์ช่วยส่งเสริมกรอบความคิดและเขavnปัญญาหลังเข้าร่วมกิจกรรม (สุจิตรา ตรีรัตนกุล, 2562) และสอดคล้องกับข้อเสนอว่าผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและรูปแบบการเรียนรู้เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจ (เสาวภา วิชาดี, 2554) กล่าวคือ แม้กลุ่มผู้เรียนจะมีพื้นฐานต่างกัน แต่เมื่อกิจกรรมถูกออกแบบเป็นขั้นตอน มีการให้ทดลองจริง และมีการสะท้อนคิดร่วมกัน ก็ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้ไม่ได้ใช้กรอบของชิปปาโมเดล เป็นแกนหลักแบบงานของสมาพร คล้ายวิเชียร (2545) ที่ชี้ว่าการสอนภาพพิมพ์โดยใช้ชิปปาช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์และทักษะผู้เรียน แม้จะมีจุดร่วมเรื่องผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการลงมือทำ แต่การเลือกกรอบโคลบทำให้งานวิจัยนี้เน้นตรรกะการเรียนรู้ทั้งวงจร ตั้งแต่ประสบการณ์ไปสู่การทดลองใช้ความรู้ มากกว่าการยึดรูปแบบการจัดกิจกรรมเชิงเทคนิคการสอนเพียงด้านเดียว

3. การยกระดับผลิตภัณธ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์จากพุทธนวัตศิลป์ ของภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านลายประดับวิหารล้านนา ผลการวิจัยเสนอว่า การยกระดับผลิตภัณธ์ของที่ระลึกควรทำควบคู่ทั้ง การออกแบบเชิงความหมาย และ กลยุทธ์การเข้าถึงตลาด โดยใช้ช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ รวมถึงการขยายไปสู่สินค้าดิจิทัลและไฟล์ลายสำหรับการใช้งานอย่างถูกต้อง แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาที่พบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนวัตกรรม การวางแผนผลิตภัณธ์ และกระบวนการพัฒนาผลิตภัณธ์ต่อความสำเร็จทางการตลาด (สุภัทสร อุณศิริ, จินดารัตน์ ปิณณ และ พงศธร ตันตระกูล, 2563) กล่าวคือ งานวิจัยนี้ไม่ได้หยุดอยู่ที่ความสวยของลาย แต่ขยายไปสู่ระบบผลิตภัณธ์ ระบบช่องทาง และระบบการสื่อสารคุณค่า

ซึ่งเป็นหัวใจของการยกระดับในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยที่เสนอการพัฒนาภายใต้ร่วมสมัยเพื่อเพิ่มความพึงพอใจของผู้บริโภค สอดคล้องกับแนวทางที่ชี้ว่าผู้บริโภคมักพึงพอใจลดลายร่วมสมัย และควรพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่องเพื่อนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญา (นฤตล จิตสกุล, 2561) ในกรณีนี้ ภาพพิมพ์ดิจิทัลทำหน้าที่เป็นภาษากลาง ที่ช่วยให้ลายประดับซึ่งมีความละเอียดและมีข้อจำกัดเชิงพื้นที่ของศาสนสถาน สามารถถูกแปลงเป็นสินค้าที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้นและสื่อสารได้ชัดเจน ยิ่งไปกว่านั้น ผลที่ใช้แนวคิดเรื่องสีและบุคลิกภาพเพื่อกำหนดอารมณ์และภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ ทำให้การยกระดับมีภาษาการตลาดเชิงสุนทรียะที่ชัดเจน สอดคล้องกับงานที่ชี้ว่าการกำหนดสีและองค์ประกอบภาพลักษณ์มีผลต่อการสื่อสารจุดขายและการตัดสินใจซื้อ (วัชรธร เพ็ญศิริธร และคณะ, 2564) และงานที่ให้ความสำคัญกับสีในฐานะตัวสื่ออารมณ์และคุณค่าทางศิลป์ (พงศธร สีหะวงษ์ และคณะ, 2563) ดังนั้น การเลือกสีในผลิตภัณฑ์จากลายล้านนาในงานวิจัยนี้จึงไม่ใช่การเลือกตามความชอบล้วน ๆ แต่เป็นการกำหนดอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความหมายและผู้ใช้

อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับงานที่ยกระดับของทีระลักโดยใช้นวัตกรรมวัสดุเป็นแกน เช่น การประดิษฐ์เครื่องประดับสตรีจากกระจกล้านนา (สุชีรา ผ่องใส และคณะ, 2563) งานวิจัยนี้มีจุดตั้งต้นต่างกัน โดยใช้การออกแบบดิจิทัลและภาพพิมพ์ดิจิทัลเป็นแกนกลาง แล้วจึงกระจายไปยังวัสดุต่าง ๆ กล่าวได้ว่าเป็นแนวทางแบบ digital-design-driven มากกว่า material-driven จึงสอดคล้องกันในเป้าหมายด้านการยกระดับคุณค่า แต่ต่างกันในฐานะนวัตกรรมที่ใช้ขับเคลื่อน

4. การประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้บริโภคที่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาจากพุทธนวัตกรรมในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านลายประดับวิหารล้านนา ผลการวิจัยที่พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ระดับดีมากและมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยเด่นชัดในด้านการนำไปใช้จริงและการต่อยอดผลิตภัณฑ์ สนับสนุนแนวคิดว่าการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการและการเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยยกระดับทั้งผลสัมฤทธิ์และทัศนคติของผู้เรียน (ธนพร เทพรักษา, 2564) กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนได้ผลิตผลงานจริงในบริบทที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมกับทักษะดิจิทัล ผลการเรียนรู้จึงไม่ได้หยุดที่ความรู้เชิงทฤษฎี แต่ขยายเป็นความสามารถในการประยุกต์ใช้และสร้างมูลค่าเพิ่มได้จริงนอกจากนี้ ความพึงพอใจที่อยู่ในระดับสูงยังสะท้อนความเหมาะสมของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และประสบการณ์ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ โดยสอดคล้องกับงานที่รายงานว่าการสร้างสื่อดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยี (เช่น AR) ได้คุณภาพระดับดีและความพึงพอใจระดับมาก ซึ่งชี้ว่าหากเทคโนโลยีถูกใช้ด้วยโครงสร้างที่ชัดเจนและมีความหมาย ย่อมยกระดับประสบการณ์ได้ (วรารณ มั่นทุ่ง

และ ธนวัฒน์ ถาวรกุล, 2565) แม้เทคโนโลยีที่ใช้ในงานวิจัยนี้จะเน้นภาพพิมพ์ดิจิทัลมากกว่า AR แต่ข้อค้นพบสะท้อนทิศทางเดียวกัน คือเทคโนโลยีสามารถเป็นสะพานเชื่อมระหว่างศิลปะ วัฒนธรรม และผู้รับสารร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบเรื่องข้อจำกัดด้านเวลา ทรัพยากร อุปกรณ์ไม่เพียงพอ และทักษะโปรแกรมที่ยังไม่คล่อง เป็นประเด็นสำคัญที่ต้องอภิปรายในเชิงบริบทการสอนจริง เพราะสะท้อนว่า แม้ผลรวมจะดีมาก แต่ข้อจำกัดเชิงระบบ อาจกระทบคุณภาพประสบการณ์เรียนรู้ได้ หากไม่ปรับระดับความซับซ้อนของงานและการจัดสรรทรัพยากรให้เหมาะสม ประเด็นนี้สอดคล้องกับข้อเสนอที่มองว่าการวิเคราะห์และการตีความแก่นความรู้ทางศิลปะออกแบบขั้นสูงต้องอาศัยทั้งเวลาปฏิบัติการและความพร้อมของเครื่องมือ เพื่อรองรับกระบวนการคิดเชิงลึกและการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อน (สุริยะ ฉายะเจริญ, 2564) นอกจากนี้ เมื่อพิจารณางานด้านศิลปะสื่อดิจิทัลที่สะท้อนความจริง/มายาบนสื่อสังคมออนไลน์ ก็ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีพลวัตสูงและต้องอาศัยทักษะการใช้สื่อ/เครื่องมือที่เพียงพอ มิฉะนั้นผู้สร้างสรรค์อาจติดข้อจำกัดด้านเทคนิคจนไม่สามารถส่งผ่านสาระได้เต็มที่ (นรวิรุ์ โชติวรานนท์, 2557) ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงเสนอโดยนัยว่า การขยายผลในอนาคตควรวางแผนด้านเวลา อุปกรณ์ และการเสริมทักษะเครื่องมือดิจิทัลล่วงหน้า เพื่อให้การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เกิดคุณภาพสูงขึ้นและลดภาระด้านข้อจำกัดระหว่างดำเนินกิจกรรม

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้จากการวิจัยสามารถสรุปเป็นโมเดลการแปลงลายวิหารล้านนาเป็นงานและการเรียนรู้ที่ใช้ได้จริง ดังนี้



ภาพที่ 4 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่จากงานวิจัย แบบสั้นและเข้าใจง่ายว่า งานวิจัยได้นำลายประดับวิหารล้านนามาพัฒนาเป็นภาพพิมพ์ดิจิทัลผ่านกระบวนการสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาลายวิหารล้านนา จากวิหารต้นแบบ เพื่อเข้าใจรูปแบบและความหมายของลาย 2) ออกแบบภาพพิมพ์ดิจิทัล โดยถอดรหัส แปลความ และจัดองค์ประกอบลายใหม่ 3) พัฒนาการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมตามทฤษฎีโคลบ์ ให้ผู้เรียนลงมือทำ สะท้อนคิด และทดลองใช้จริง และ 4) ต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เช่น ปฏิทิน แก้ว ถุงผ้า เสื้อ และจิ๊กซอว์ สรุปคือ งานวิจัยนี้ช่วยเปลี่ยนทุนวัฒนธรรมล้านนาให้เป็นทั้งสื่อการเรียนรู้ ผลงานศิลปะร่วมสมัย และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ใช้ประโยชน์ได้จริง

สรุป

สรุปผลการวิจัยได้ว่า การพัฒนาภาพพิมพ์ดิจิทัลจากลายประดับวิหารล้านนาเป็นกระบวนการแปลความจากต้นแบบสถาปัตยกรรมสู่สื่อร่วมสมัย โดยยังคงคติธรรม อัตลักษณ์ และเรื่องราวของล้านนา ผ่านการถอดหน่วยลาย และจัดระบบองค์ประกอบ ได้แก่ ลายหลัก รองเติมเต็ม และกรอบ ทำให้เกิดผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลที่มีเอกภาพและสามารถต่อยอดได้จริง การพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้ตามทฤษฎีโคล์บ (ELT) ชุดกิจกรรมที่ออกแบบตามวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคล์บทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด สรุปแนวคิด และทดลองประยุกต์จนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก เห็นคุณค่าพุทธนวัตศิลป์ และพัฒนาทักษะการสร้างสร้งงานภาพพิมพ์ดิจิทัลอย่างเป็นระบบ การยกระดับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ การยกระดับผลิตภัณฑ์ควรดำเนินควบคู่ทั้งมิติการออกแบบเชิงความหมายและการตลาด โดยพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์จากภาพพิมพ์ดิจิทัลให้หลากหลาย พร้อมขยายช่องทางเผยแพร่และจำหน่ายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ รวมถึงต่อยอดเป็นสินค้าดิจิทัล เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์ในวงกว้าง ผลการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ระดับดีมากและความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยเด่นด้านการนำไปใช้จริงและการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ ข้อจำกัดสำคัญคือเวลา อุปกรณ์ และทักษะการใช้โปรแกรมบางส่วน ซึ่งควรวางแผนสนับสนุนทรัพยากรและการฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) กำหนดนโยบายคลังลายล้านนา (Lanna Motif Repository) ระดับสถาบันหรือจังหวัด เพื่อบรรวบรวมลายต้นแบบ หน่วยลายที่ถอดรหัสแล้ว คำอธิบายคติธรรม และไฟล์ดิจิทัลมาตรฐาน พร้อมกำหนดสิทธิการใช้ประโยชน์และการอ้างอิงแหล่งที่มา เพื่อให้การต่อยอดเชิงสร้างสรรค์เป็นไปอย่างถูกต้องและยั่งยืน

2) ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างวัด มหาวิทยาลัย ชุมชน และผู้ประกอบการ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์พุทธนวัตศิลป์และช่องทางจำหน่ายทั้งออนไลน์ ออฟไลน์ และดิจิทัลโปรดักต์ โดยยังคงคุณค่าทางวัฒนธรรมและสามารถเข้าสู่ตลาดได้จริง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

- 1) ควรขยายการประเมินผลสู่ผู้บริโภคและตลาดจริง เช่น นักท่องเที่ยว ผู้ซื้อออนไลน์ ผู้ประกอบการ และร้านของที่ระลึก เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ความตั้งใจซื้อ การรับรู้คุณค่า ราคา และความเหมาะสมของวัสดุ
- 2) ควรทดลองเทคโนโลยีและวัสดุการพิมพ์ที่หลากหลาย เช่น ผ้า เซรามิก ไม้ โลหะ ไฟล์ลายดิจิทัล AR หรือ QR Story เพื่อเปรียบเทียบต้นทุน คุณภาพ ความทนทาน และการคงอัตลักษณ์ลายล้านนา สำหรับใช้เป็นแนวทางผลิตในระยะยาว

บรรณานุกรม

- จรรย์ศ อรัณยนาถ. (2555). คอมพิวเตอร์อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 9(1), 34–42.
- ชัยวัฒน์ ปะสุนะ. (2564). ระบอบอาณานิคมของอังกฤษในพม่าและแหลมมลายูกับการจัดการมณฑลพายัพของรัฐสยาม ค.ศ. 1894–1933. *จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ธนพร เทพรักษา. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะล้านนาผ่านกระบวนการประติมากรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นรวิทย์ โชติวรานนท์. (2557). การหลงตนเอง: ศิลปะสื่อดิจิทัลสะท้อนความจริงและมายาบนสื่อสังคมออนไลน์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นฤตล จิตสกุล. (2561). แนวทางการพัฒนาตลาดลายกราฟิกผ้าหม้อห้อมร่วมสมัย. แพร่: สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดแพร่ กระทรวงวัฒนธรรม.
- นัยนา ดอรรณ, และคณะ. (2563). การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. *วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต*, 10, 20–28.
- พงศธร สีหะวงษ์, และคณะ. (2563). ภาพเขียนสีน้ำของคุณข้าหลวงในพระวิมาดาเธอฯ กรมพระสุทธาสินีนาฏปัยมหาราชปดิวรัดา. กรุงเทพฯ: สวสนันทา.
- พูนพล อาสนจินดา. (2532). *ล้านนา*. กรุงเทพฯ: กองวิชาประวัติศาสตร์ ส่วนการศึกษา โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า.
- วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์. (2535). *การศึกษาหน้าบันวิหารล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรารณ มั่นทุ่ง, และธนวัฒน์ ถาวรกุล. (2565). การสร้างสื่อภาพจิตรกรรมฝาผนังดิจิทัลโดยใช้

- เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม. วารสารสหวิทยาการวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา, 1(1), 114–126.
- วัชราร เพ็ญศศิธร, และคณะ. (2564). องค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์บนร้านค้าเสมือนที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเจนเอเรชันวาย. วารสารศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 8(1), 173–189.
- วิทยา พลวิฑูรย์. (2562). ลายคำจิ้งโกลดลายแห่งอัตลักษณ์ล้านนา. (พิมพ์ครั้งที่ 2, ฉบับปรับปรุงแก้ไข). เชียงใหม่: โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา.
- วีรภัทร สุธีรางกูร. (2563). การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัลร่วมสมัยจากแนวคิดวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- วีรภัทร สุธีรางกูร. (2564). การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- สมาพร คล้ายวิเชียร. (2545). ผลของการสอนวิชาภาพพิมพ์พื้นฐานโดยใช้โมเดลชิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ [รายงานวิจัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชีรา ผ่องใส, และคณะ. (2563). การประดิษฐ์เครื่องประดับสตรีปรับเปลี่ยนรูปแบบด้วยกระจกล้านนา. วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2(1), 53–67.
- สุจิตรา ตรีรัตนกุล. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุภัทสร อุ่นศิริ, จินดารัตน์ ปิณณิ, และพงศธร ตันตระกูล. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่กับความสำเร็จทางการตลาดของธุรกิจเครื่องดื่มในประเทศไทย. วารสารการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 12(1), 77–87.
- สุวิน มักได้. (2561). ศึกษาวิเคราะห์พุทธศิลป์ล้านนาที่ปรากฏในคัมภีร์ชินกาลมาลีปกรณ์. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สุริยะ ฉายะเจริญ. (2564). หลักการวิเคราะห์และการตีความแก่นความรู้ทางศิลปะออกแบบขั้นสูง. ใน รายงานการประชุมวิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 6: When Architecture Meet Art. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เสาวภา วิชาดี. (2554). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาและลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษา

คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. วารสารวิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขา
สังคมศาสตร์, 32(2), 252–264.

Freeman, M., & Stadtnr, D. (2013). *Lanna: Thailand's northern kingdom*. River Books.

Ginsburg, H. (2000). *Thai art and culture: Historic manuscripts from Western collections*. University of Hawai'i Press.

Paul, C. (2008). *Digital art* (2nd ed.). Thames & Hudson.

Rawson, P. (1990). *The art of Southeast Asia: Cambodia, Vietnam, Thailand, Laos, Burma, Java, Bali*. Thames & Hudson.

Revire, N. (2014). Lanna art revisited: A reassessment of Lanna Buddhist artistic traditions. *Journal of Southeast Asian Studies*, 45(1), 128.

Snodgrass, A. (1985). *The symbolism of the stupa*. Southeast Asia Program, Cornell University.

Stratton, C. (2004). *Buddhist sculpture of Northern Thailand*. Serindia Publications.

Swearer, D. K. (2010). *The Buddhist world of Southeast Asia*. State University of New York Press.