



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
การวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพา
เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว
(A study of Burapha University's Cultural capital
for the Tourist attraction development)

นายณัฐนันท์ เอื้อศิลป์
ผู้วิจัย

โครงการวิจัยประเภทงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัย เงินรายได้ส่วนงาน
มหาวิทยาลัยบูรพา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566
คณะดนตรีและการแสดง
มหาวิทยาลัยบูรพา
2568

สัญญาทุนเลขที่ ว 001/2566

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
การวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพา
เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว
(A study of Burapha University' s Cultural capital
for the Tourist attraction development)

นายณัฐนันท์ เอื้อศิลป์
ผู้วิจัย
คณะดนตรีและการแสดง

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยปฏิบัติการแสดงโดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ การทำแบบสอบถามแล้วนำข้อมูลต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจและเนื้อหาในการสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้การคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวมหาวิทยาลัยบูรพา ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมคือการสร้างนิทรรศการ “วิพิธบูรพา” โดยศึกษาสภาพพื้นที่ เนื้อหา การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะภายในส่วนจัดแสดงนิทรรศการ ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ จุดสัมผัสและสัมผัสที่ใช้ในการสื่อสาร แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปแนวทางการสร้างสรรค์นิทรรศการรูปแบบสื่อเสียงและภาพ จึงได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ เวลา ความงาม "TIMELESS HARMONIES" ผู้วิจัยกำหนดสีชาต เป็นโทนสีสำหรับการสร้างสรรค์และกำหนดสีน้ำตาลของดินเป็นโทนสีสำหรับการสร้างสรรค์สื่อและนิทรรศการ โดยมีตัวละครเจ้าแม่โคกพนมดีเป็นคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการรับรู้ พื้นฐานการออกแบบและการกำกับการแสดงนำมาออกแบบประสบการณ์การชมนิทรรศการโดยเริ่มจากการร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบพื้นที่นิทรรศการโดยใช้ภาพถ่ายพื้นที่แสดงแล้วนำไปวางในโปรแกรมพาวเวอร์พอย์นำมาตัดแต่งภาพจัดวางสิ่งเร้าตามจินตนาการภายใต้โจทย์ในการออกแบบ แล้วนำไปให้นักออกแบบสื่อ เสียงและแสงทำการออกแบบและติดตั้งนิทรรศการโดยแบ่งออกเป็น สัญลักษณ์ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ วิดีโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ วิดีโอสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ สติกเกอร์ติดบนพื้น งานออกแบบสติกเกอร์รอบรูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึก และงานออกแบบซุ้มประตูด้านหน้าอาคาร ซึ่งเปิดการแสดงระหว่างวันที่ 23-25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 วันละ 2 รอบ (10.00-12.00 และ 14.00-16.00) เข้าชมฟรี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดจัดงานชมพิพิธภัณฑสถานวันบายบูรพาโดยเรียนเชิญรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและผู้มีเกียรติร่วมเข้าชมนิทรรศการและการแสดงพิเศษจากศิลปินรับเชิญในวันพุธที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 เวลา 14.00 น. เพื่อนำร่องพัฒนาให้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่

คำสำคัญ: การเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม การออกแบบประสบการณ์ การออกแบบนิทรรศการ วัฒนธรรมสร้างสรรค์ ทุนทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The research titled "A Study of Burapha University's Cultural Capital for Tourist Attraction Development" aims to create a model that enhances the university's cultural capital through various activities. This study employs a practice-based research methodology, utilizing academic documents and questionnaires to analyze relevant data. It uses purposive sampling techniques to identify elements of cultural capital that can inspire and guide the development of a prototype cultural tourism site at Burapha University. The findings resulted in the creation of an exhibition titled "Wipit Burapha" as a key activity to elevate the value of cultural capital. This process involved examining the exhibition space, content, visual artifacts, problem selection, and the design of sensory touchpoints for effective communication. The outcome was an audio-visual exhibition under the theme "TIMELESS HARMONIES" which explores the concepts of time and beauty. Red ochre was chosen as the primary design color, and earth brown was complemented for the exhibition media. To enhance public engagement, a fictional character named Chao Mae Khok Phanom Di was created as a mascot. The exhibition design incorporated theories of perception, design principles, and performance direction. Conceptual sketches and spatial designs were developed using edited photographs in PowerPoint to visualize the layout and sensory stimuli. These materials were then handed over to sound, lighting, and media designers for implementation. The exhibition included symbolic elements, promotional posters, short videos for both in-exhibit and external promotion, floor stickers, souvenir photo frame stickers, and a decorative entrance structure. It was open to the public from December 23 to December 25, 2024, and offered two daily sessions: 10:00 AM to 12:00 PM and 2:00 PM to 4:00 PM, with free admission. On Wednesday, December 25, 2024, at 2:00 PM, a special event titled "An Afternoon Visit to Burapha's Museum" featured honored guests such as the Deputy Governor of Chonburi Province, university executives, and invited artists. This initiative establishes the Eastern Center of Arts and Culture's history and archaeology exhibition area as a new cultural tourism destination.

Keywords: Value Added, Experience Design, Exhibition Design, Creative Culture, Cultural Capital, Burapha University

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยประเภทงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัย เงินรายได้ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 เลขที่สัญญา ว 001/2566

ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณ คุณกฤษณะ สโมสร คุณศุภาศินี บุญเกาะ คุณธนพล ปิ่นแก้ว คุณทรงพล พรหมจัน คุณสุภัทรชัย จีบแก้ว คุณจักรพันธ์ วิเศษบุญหนัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติภักดิ์ ชิตเทพ รวมถึงพี่ ๆ น้อง ๆ เจ้าหน้าที่คณะดนตรีและการแสดงทุก ๆ ที่ช่วยเหลือและมีส่วนร่วมในความทุ่มเทกับผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้จนผลงานปรากฏสู่สาธารณะ อีกทั้งการทำงานครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณงานประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยบูรพาและสื่อมวลชนที่ช่วยกรุณาประชาสัมพันธ์ข่าวสารและสนับสนุนการทำงานครั้งนี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณทีมงานที่ได้กล่าวนามที่มีส่วนช่วยเหลือและเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ประการสำคัญขอขอบคุณท่านรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี คณะผู้บริหารมหาวิทยาลัยบูรพา ผู้บริหารคณะดนตรีและการแสดง คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น รองศาสตราจารย์ไพพรรณ อินทนิล อาจารย์ประดิษฐ์ อินทนิล นักดนตรีไทยอาวุโสที่ได้เกียรติร่วมกิจกรรม และขอขอบคุณท่านผู้ชมทุกท่านที่ร่วมสร้างแรงขับเคลื่อนให้กับผลงานวิจัยครั้งนี้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ณัฐนันท์ เอื้อศิลป์
ผู้วิจัย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	ช
สารบัญภาพ	ญ
สารบัญแผนภาพ	ฎ
สารบัญแผนภาพ	ฏ
สารบัญตาราง	ฐ
1 บทนำ	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
โจทย์การวิจัย	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	6
3 นิทรรศการวิพิธบุรพา: การออกแบบและสร้างสรรค์นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ และโบราณคดีตะวันออกเพื่อนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัย	20
บุรพา	
ลักษณะพื้นที่ภายในหอศิลป์	20
การศึกษาพื้นที่นิทรรศการเพื่อนำมากำหนดแนวทางการสร้างสรรค์	28
การวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์	35
เยือนถิ่นบุรพาวันนี้	35
แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในภาคตะวันออก	36
แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี	37

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ	38
เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี	38
ชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก	39
ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก	40
การออกแบบนิทรรศการ	41
แนวคิดและการออกแบบนิทรรศการ	41
การกำหนดโทนสีและความรู้สึกสำหรับสร้างสรรค์งาน	43
การกำหนดสัญลักษณ์ของนิทรรศการเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร	44
จัดทำร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบพื้นที่นิทรรศการ	44
บทบรรยายสำหรับสร้างเสียงบรรยายและประกอบในพื้นที่นิทรรศการที่กำหนดใช้เสียงประกอบ	53
การนำเสนอผลงานนิทรรศการวิพิธตะวันออก TIMELESS HARMONIES	55
งานออกแบบสื่อ	55
งานออกแบบพื้นที่นิทรรศการ	59
การเปิดแสดงนิทรรศการ	68
ผลการประเมินการเข้าชมนิทรรศการจากผู้ชม	74
4. สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะการวิจัย	85
สรุปผลการวิจัย	85
อภิปรายผลการวิจัย	89
ข้อเสนอแนะการวิจัย	90
บรรณานุกรม	91
ภาคผนวก	93
ภาคผนวก ก สำเนาเอกสารการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์	94
ภาคผนวก ข เอกสารรับรองจริยธรรมในมนุษย์	97
ภาคผนวก ค สัญญาทุนวิจัย	99
ภาคผนวก ง เอกสารการขอขยายระยะเวลาการขอรับทุนอุดหนุนการวิจัย ครั้งที่ 2	104

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง

หน้า

ประวัติผู้วิจัย

119

สารบัญรูปภาพ

	หน้า	
รูปภาพ 1	พื้นที่จัดแสดงจิตรกรรมฝาผนังวัดเตापูน	17
รูปภาพ 2	พื้นที่จัดแสดงผลงานประติมากรรมและเทวรูป	17
รูปภาพ 3	พื้นที่จัดแสดงประวัติศาสตร์โบราณคดีโคกพนมดี	18
รูปภาพ 4	ภาพถ่ายบริเวณด้านหน้าเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์	24
รูปภาพ 5	ภาพถ่ายบริเวณด้านหน้าทางเข้าพิพิธภัณฑ์	25
รูปภาพ 6	ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ	26
รูปภาพ 7	ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ	27
รูปภาพ 8	ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก	28
รูปภาพ 9	ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการลานด้านหน้าวัดเตापูน	29
รูปภาพ 10	ภาพถ่ายประตูทางเข้าห้องนิทรรศการ	30
รูปภาพ 11	ภาพถ่ายเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ด้านหน้าส่วนจัดแสดง	30
รูปภาพ 12	ส่วนแสดงนิทรรศการสินค้าหัตถกรรมภาคตะวันออก	31
รูปภาพ 13	ภาพถ่ายโถงด้านหน้าก่อนเข้าส่วนพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์	31
รูปภาพ 14	ภาพถ่ายประตูทางเข้าพิพิธภัณฑ์	32
รูปภาพ 15	ภาพถ่ายโถงก่อนเข้าชมพิพิธภัณฑ์	32
รูปภาพ 16	ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงหลุมฝังศพเจ้าแม่โคกพนมดี	33
รูปภาพ 17	ภาพถ่ายระยะใกล้ส่วนจัดแสดงหลุมฝังศพเจ้าแม่โคกพนมดี	33
รูปภาพ 18	ภาพถ่ายพื้นที่ว่างส่วนจัดแสดงภูมิประเทศและชุมชนโคกพนมดี	33
รูปภาพ 19	ภาพถ่ายพื้นที่ส่วนจัดแสดงเมืองโบราณภาคจังหวัดชลบุรี	34
รูปภาพ 20	ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ	34
รูปภาพ 21	ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงกลุ่มชาติพันธุ์ภาคตะวันออก	35
รูปภาพ 22	ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงบ้านชาวชอง	35
รูปภาพ 23	ภาพถ่ายการจำลองวิถีชีวิตชาวชอง	36
รูปภาพ 24	ภาพถ่ายภาพจำลองจิตรกรรมฝาผนัง	36
รูปภาพ 25	ภาพถ่ายองค์จำลองพระประธานปางมารวิชัย (วัดเตापูน)	37
รูปภาพ 26	ภาพถ่ายตัวละครเจ้าแม่โคกพนมดี	48

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปภาพ 27-28 ทีมนักออกแบบเข้าสำรวจและศึกษาพื้นที่นิทรรศการจากร่างแนวคิดของผู้วิจัย เพื่อการสร้างสรรค์และติดตั้งนิทรรศการ	60
รูปภาพ 29 ภาพถ่ายซุ้มประตูทางเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพา	64
รูปภาพ 30 ภาพถ่ายซุ้มประตูทางเข้าพิพิธภัณฑ์	65
รูปภาพ 31 ภาพถ่ายสติ๊กเกอร์และงานออกแบบเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์	65
รูปภาพ 32 ภาพถ่ายวิดีโอและบรรยากาศโถงทางเข้าส่วนยุคก่อนประวัติศาสตร์	66
รูปภาพ 33 ภาพถ่ายแสง สี บรรยากาศบริเวณสมัยก่อนประวัติศาสตร์	66
รูปภาพ 34 ภาพถ่ายภาพเจ้าแม่โคกพนมดีฉายบนโครงกระดูกจำลอง	67
รูปภาพ 35 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตริมป่าชายเลน	67
รูปภาพ 36 ภาพถ่ายการใช้ทรายไอซ์สร้างบรรยากาศภายในพื้นที่แสดง	68
รูปภาพ 37 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงเมืองโบราณประวัติศาสตร์บริเวณจังหวัดชลบุรี	68
รูปภาพ 38 ภาพถ่ายบรรยากาศส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ	69
รูปภาพ 39 ภาพถ่ายแสง สี ส่วนประดับภายในนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ	69
รูปภาพ 40 ภาพถ่ายพื้นที่การแสดงหุ่นเสื่อผ้าชุมชนต่าง ๆ ในภาคตะวันออก	70
รูปภาพ 41 ภาพถ่ายการจัดแสดงและบรรยากาศบ้านชาวของ	70
รูปภาพ 42 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงบ้านชาวของและวิดีโอแสดงวิถีชีวิตชาวของ	71
รูปภาพ 43 ภาพถ่ายการจัดแสงเพื่อแสดงวิถีชีวิตชาวของ	71
รูปภาพ 44 ภาพถ่ายการจัดแสงส่วนนิทรรศการลานวัดเตापูน	72
รูปภาพ 45 ภาพถ่ายการจัดแสงและบรรยากาศส่วนพื้นที่นิทรรศการวัดเตापูน	72
รูปภาพ 46-51 ภาพบรรยากาศกิจกรรมชมพิพิธภัณฑ์ตะวันบ้ายบุรพา	74
รูปภาพ 52 ภาพถ่ายการแสดงวาดภาพและเต้นรำร่วมสมัย ประกอบการบรรเลงบทเพลงเขมรไทรโยค	75
รูปภาพ 53 ภาพถ่ายการถ่ายภาพหมู่ร่วมกับรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี คณะผู้บริหารมหาวิทยาลัยบูรพาและศิลปิน	75
รูปภาพ 54-57 ภาพถ่ายการเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพาของรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยบูรพาและแขกผู้มีเกียรติที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ	76

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปภาพ 58-60	ภาพถ่ายการเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพาของรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยบูรพาและแขกผู้มีเกียรติที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ	77
--------------	---	----

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 โทนสีหลักสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์	46
ภาพ 2 โทนสีรองสำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์	47
ภาพ 3 จินตภาพเพื่อการออกแบบคาแร็คเตอร์	48
ภาพ 4 ร่างงานออกแบบซุ้มประตูทางเข้า	49
ภาพ 5 ร่างงานออกสติกเกอร์บนพื้นด้านหน้าเคาน์เตอร์	49
ภาพ 6 ร่างงานออกแบบเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์	49
ภาพ 7 ร่างงานออกแบบซุ้มทางเข้าพิพิธภัณฑ์	50
ภาพ 8 ร่างงานออกแบบผนังถ้าเพื่อกั้นพื้นที่โคกพนมดีและโถงทางเข้า	51
ภาพ 9 ร่างงานออกแบบผนังถ้าส่วนโถงแสดงพิพิธภัณฑ์ก่อนประวัติศาสตร์	51
ภาพ 10 ร่างงานออกแบบภาพโปรเจคเตอร์เจ้าแม่โคกพนมดีบนโครงกระดูก	52
ภาพ 11 ร่างงานออกแบบผนังถ้าส่วนโถงแสดงพิพิธภัณฑ์ก่อนประวัติศาสตร์	52
ภาพ 12 ร่างงานออกแบบกำแพงเมืองบริเวณทางเดินส่วนจัดแสดงเมืองประวัติศาสตร์	53
ภาพ 13 ร่างงานออกแบบกำแพงเมืองศรีมโหสถ	53
ภาพ 14 ร่างงานออกแบบส่วนจัดแสดงเมืองศรีมโหสถ	54
ภาพ 15 ร่างงานออกแบบบริเวณประติมากรรมเมืองศรีมโหสถ	54
ภาพ 16 ร่างงานออกแบบการจัดวางหุ่นเสื่อผ้ากลุ่มชาติพันธุ์ตะวันออก	55
ภาพ 17 ร่างงานออกแบบที่วีและบรรยากาศบ้านชาวของ	55
ภาพ 18 ร่างงานออกแบบพื้นที่ส่วนที่ใช้ถ่ายภาพเพื่อเป็นของที่ระลึกสำหรับผู้ชม	56
ภาพ 19 ร่างงานออกแบบพื้นที่ส่วนบริการผู้ชมและวีดีโอ	56
ภาพ 20 ผลงานออกแบบคาแร็คเตอร์เจ้าแม่โคกพนมดี	61
ภาพ 21 ผลงานออกแบบสติกเกอร์กรอบรูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึก	61
ภาพ 22 ผลงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์จุดถ่ายรูปภายในนิทรรศการ	62
ภาพ 23 วีดีโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ	62
ภาพ 24 งานออกแบบซุ้มประตูด้านหน้าอาคาร	63
ภาพ 25 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	63
ภาพ 26 แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	78
ภาพ 27 ข้อมูลสรุปด้านอายุ	79

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ 28	ข้อมูลสรุปด้านอาชีพ	80
ภาพ 29	ข้อมูลสรุปการรับรู้ประวัติและภารกิจของมหาวิทยาลัยบูรพา	80
ภาพ 30	ข้อมูลสรุปรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม	81
ภาพ 31	ข้อมูลสรุปด้านประสบการณ์การรับรู้ประวัติมหาวิทยาลัยบูรพา	81
ภาพ 32	ข้อมูลสรุปความสุขและความพึงพอใจหลังชมนิทรรศการ	82
ภาพ 33	ข้อมูลสรุปความงามและองค์ประกอบของนิทรรศการ	82
ภาพ 34	ข้อมูลสรุปการสื่อสารตามแนวคิดการจัดนิทรรศการ	83
ภาพ 35	ข้อมูลสรุปการสื่อสารเนื้อหาของส่วนการแสดงนิทรรศการ	83
ภาพ 36	ข้อมูลสรุปการใช้เทคนิคในการแสดงที่สามารถสร้างความรู้สึกกับผู้ชม	84
ภาพ 37	ข้อมูลสรุปประสบการณ์การเข้าชมมิวเซียมบูรพา	84
ภาพ 38	ข้อมูลสรุปทัศนคติที่มีต่อมิวเซียมบูรพา	85
ภาพ 39	ข้อมูลสรุปการรับรู้ทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพา	86
ภาพ 40	ข้อมูลสรุปราคาบัตรที่เหมาะสม	86
ภาพ 41	สรุปข้อมูลการเสนอแนะของผู้ชม	87

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

หน้า

4

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตารางสรุปทิศทางการกำกับแสดง	19
ตาราง 2 ภาพถ่ายพื้นที่พิพิธภัณฑ์ก่อนนำไปออกแบบและสร้างสรรค์	30
ตาราง 3 ตารางแสดงร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบบนภาพถ่ายผ่านโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์	48
ตาราง 4 บทสำหรับเสียงบรรยายในพื้นที่ต่าง ๆ ภายในนิทรรศการวิจิตรบุรพา	57
ตาราง 5 ภาพผลงานออกแบบสำหรับการแสดงนิทรรศการวิจิตรบุรพา	64

บทที่ 1

บทนำ

คำว่า “ทุนทางวัฒนธรรม” มาจากนักวิชาการตะวันตกเมื่อถูกดึงมาใช้กับเรื่อง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ถูกมองว่าวัฒนธรรมเป็นต้นน้ำ เป็นทุนที่สามารถให้กำเนิดสินค้าสร้างสรรค์ได้นานัปการ “วัฒนธรรม” จึงถูกมองเป็นวัตถุดิบ เป็นสินค้า วัฒนธรรมเป็นองค์รวมที่สลับซับซ้อนรวมไปถึงวิทยาการ ความเชื่อ ศิลปะ คุณธรรม กฎหมาย ขนบประเพณี ความสามารถและความเคยชินทั้งปวงที่มนุษย์ได้รับจากสังคม ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมครอบคลุมกว้างขวางมากไม่สามารถกำหนดความหมายเฉพาะเจาะจงได้แต่เนื้อหาของวัฒนธรรมนั้นพอสรุปรวมได้ 3 ด้าน ได้แก่ 1) รูปการจิตสำนึก อันรวมถึงโลกทัศน์ของมนุษย์ (โลกทัศน์คือการมองโลก มองสังคมด้วยความเข้าใจหรือทัศนะอย่างไร) รูปแบบวิถีคิด ความเชื่อทางศาสนา ลักษณะพิเศษทางจิตวิทยา ค่านิยม มาตรฐานทางคุณธรรม ความรู้ความสามารถในการทำความเข้าใจโลก (ความรู้ทางวิทยาการทั้งหลายนั่นเอง) 2) รูปแบบการดำรงชีวิต รวมถึงรูปแบบและทำที่ต่อเรื่องที่อยู่อาศัย อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม พิธีกรรมในการเกิด การแต่งงาน การบวช การป่วย การตาย วิถีชีวิตในครอบครัว วิถีชีวิตในสังคม เป็นต้น 3) ผลผลิตด้านวัตถุของจิตใจ สิ่งที่เป็นวัตถุนั้นคนส่วนใหญ่มักมองว่ามันไม่ใช่เรื่องวัฒนธรรมแต่เมื่อมองให้ทะลุวัตถุนั้น ๆ ก็สามารถเห็นความเปลี่ยนแปลง ความแตกต่างทางทัศนะของมนุษย์เช่น หนังสือ หนังสือเป็นวัตถุแต่เรื่องหนังสือเป็นเรื่องของวัฒนธรรมมิใช่เพราะความเป็นวัตถุของมันหากแต่เพราะเนื้อหาในหนังสือ ดังนั้นขอบเขต 3 ด้านนี้พอจะครอบคลุมเรื่องวัฒนธรรมได้แต่วัฒนธรรมก็มีใช้การประกอบส่วน 3 ด้านนี้เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืนเท่านั้นทั้งสามด้านนี้ส่งผลสะท้อนถึงกันและกันเป็นปัจจัยให้กันและกันอย่างซับซ้อนการทำความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมไทยควรจะต้องศึกษาวิจัยและสร้างสรรค์ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทั้งสามด้านข้างต้นเพื่อผลักดันและขับเคลื่อนเศรษฐกิจสังคมเป็นไททางเศรษฐกิจไม่ต้องพึ่งพาระบบอุปถัมภ์ สังคมก็จะดีขึ้นเอง (สยามรัฐ, 2560, <https://siamrath.co.th/n/11659>) ดังนั้นประเทศต่าง ๆ ในโลกจึงนำแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์นำมาแก้ปัญหาปัญหาความถดถอยทางเศรษฐกิจการเงินโลกซึ่งเป็นการสร้างระบบเศรษฐกิจแบบใหม่เพื่อขับเคลื่อนงานที่ขึ้นอยู่กับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity-Oriented Occupations) เพราะงานเชิงสร้างสรรค์มีความอ่อนไหวต่อความถดถอยทางเศรษฐกิจน้อยกว่างานแบบกิจวัตรในขณะที่เศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมการผลิตแบบเดิมให้ความสำคัญกับทักษะเชิงกายภาพแต่ในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใช้ทักษะเชิงสร้างสรรค์เช่นทักษะเชิงวิเคราะห์ (Analytical Skills) และทักษะความฉลาดทางสังคม (Social Intelligence) ปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศและองค์กรในยุคเศรษฐกิจสมัยใหม่คือทุนสร้างสรรค์ซึ่งอยู่ในตัวมนุษย์กล่าวคือ ทุนสร้างสรรค์และทุนมนุษย์เป็นสิ่งที่คู่กันโดยสร้างทุนทางปัญญา (Intellectual capital) ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งภูมิปัญญาของตนเอง องค์กรหรือสังคมที่สร้างสมขึ้นมาจนเกิดเป็นสิ่งแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้หรือไม่เร็วหรือช้า สูงหรือ

ต่ำก็ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมขององค์กรและประเทศนั้น ๆ เราเรียกว่า ทุนทางโครงสร้าง (Infrastructure Capital) โดยทั่วไปแล้วทุนทางโครงสร้างมีความกว้างครอบคลุมตั้งแต่นโยบายและแนวทางการสรรหา คัดเลือก ว่าจ้าง ดูแลรักษา ฝึกอบรม พัฒนา ระบบการบริหารสารสนเทศเพื่อการบริหาร การจัดการความรู้ รูปแบบความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันของคนในองค์กรรวมถึงการบริหารจัดการ และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา องค์กรที่มีทุนทางโครงสร้างที่ดีจะเป็นองค์กรที่เปรียบเสมือน “ชุมชนที่มีสัมพันธ์ภาพที่ดี” (A Community relationship) ที่ซึ่งบุคลากร (ทุนมนุษย์) อยู่ภายใต้ สภาพแวดล้อมและโครงสร้างที่เอื้อต่อการแปลงแนวความคิด/ภูมิปัญญาให้กลายเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ ดังนั้นกลไกที่สำคัญสำหรับขับเคลื่อนองค์กรในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องประกอบด้วยทุน 4 ประการ ได้แก่ทุนมนุษย์ ทุนทางปัญญา ทุนเชิงโครงสร้างและทุนความสร้างสรรค์ (สมบัติ กุสุมาวลี, 2558, หน้า 72-75) นอกจากนี้ กัญญารัตน์ แก้วกมลและคณะ (2021, หน้า 78-79) “ทุนทางวัฒนธรรม” หมายถึง ทรัพย์สินมรดกทางวัฒนธรรมอันมีมูลค่าและคุณค่า ต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ที่ได้มีการสั่งสมสืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีทั้งสิ่งที่ จับต้องได้และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ สิ่งที่จับต้องได้ เช่น วัตถุสิ่งของต่าง ๆ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ เป็นต้น ส่วนสิ่งที่จับต้องไม่ได้ เช่น ภูมิปัญญา ความรู้ ความเชื่อ และค่านิยม เป็นต้น ทรัพย์สินมรดก ทางวัฒนธรรมเหล่านี้จะถูกนำมาแปลงให้กลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมูลค่าในตัวเอง ไม่ว่าจะอยู่ในรูปสินค้าและบริการ หรือแนวความคิด แบบแผนความประพฤติ ปฏิบัติต่าง ๆ เพื่อใช้สิ่งเหล่านี้ในการพัฒนา ขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติสามารถนำทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มมูลค่า ของสินค้าและบริการ หรือสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการ เพื่อให้เป็นจุดขายได้ โดยใช้แนวความคิดการสร้างสรรค์คุณค่าสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมเรื่องระบบ คุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ จารีตประเพณีที่ดั้งเดิม เช่น ระบบเครือญาติ การมีจิตสำนึกสาธารณะ การมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มาสร้าง แบบแผนปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน เพื่อให้เกิดความรัก ความสามัคคี ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม และมีการถ่ายทอดความรู้ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติในชุมชนสามารถนำทุนทางวัฒนธรรม ที่เป็นขนบธรรมเนียม จารีต และประเพณีดั้งเดิม รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นการใช้ชีวิตที่สอดคล้องกับ สภาพธรรมชาติ มาใช้ในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในสภาพเดิมหรือ มีความสมบูรณ์ได้มากขึ้น เช่น การปลูกป่า การบวชป่า การเลี้ยงศาลปู่ตา การทำฝายต้นน้ำ และประเพณี สืบ ชะตาแม่น้ำ เป็นต้น

ผู้วิจัยมีความสนใจงานด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ดังนั้นในช่วงปี พ.ศ. 2562-2565 เป็นช่วง ระยะเวลาที่ผู้วิจัยเริ่มศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ในการใช้วิธีการวิจัยต่าง ๆ ผสมผสานกับ วิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการแสดงโดยนำโจทย์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนนำไปสู่การพัฒนาสินค้า และบริการทางวัฒนธรรมโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมภายในชุมชนบางแสนและชุมชนโดยรอบ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ร่วมมือกับนิสิตและคณาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาต่าง ๆ ศึกษา วิเคราะห์ประเด็น ปัญหาของแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาเช่น สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล มหาวิทยาลัย

บูรพาโดยการสร้างโครงการบูรณาการงานสร้างสรรค์และการเรียนการสอนในชั้นเรียนสู่การบริการวิชาการและสร้างความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added) ให้กับสินค้าและบริการแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพา จึงเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมภายในมหาวิทยาลัยบูรพาที่สามารถผลักดันและขับเคลื่อนให้มหาวิทยาลัยบูรพามีส่วนในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนเพราะมหาวิทยาลัยบูรพาเป็นสถาบันการศึกษาแห่งภาคตะวันออกโดยมีวิสัยทัศน์เพื่อเป็นชุมชนปัญญาตะวันออกและมีส่วนในการสร้างเศรษฐกิจชุมชน อีกทั้งยังเป็นโอกาสของคณะดนตรีและการแสดงที่จะสร้างแพลตฟอร์มของงานวิจัยในรูปแบบงานสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อชุมชนและมหาวิทยาลัยตามวิสัยทัศน์ของคณะดนตรีและการแสดงเพื่อเป็นชุมชนปัญญาดนตรีและการแสดงคู่ชุมชนตะวันออก ประการสำคัญหากพัฒนาแพลตฟอร์มการพัฒนาการท่องเที่ยวด้วยการแสดงได้ ในอนาคตผลงานการแสดงของคณะดนตรีและการแสดงจะสามารถถูกจัดอย่างเป็นระบบและสร้างการรับรู้ให้กลายเป็นจุดมุ่งหมายทางศิลปะเมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่บางแสนนอกจากนั้นยังสามารถร่วมขับเคลื่อนโครงการสำคัญที่เทศบาลเมืองแสนสุขกำลังดำเนินการร่วมกับมหาวิทยาลัยบูรพา คือ การสร้างบางแสนให้กลายเป็น “เมืองอัจฉริยะ” หมายความว่าเมืองที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและชาญฉลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการให้บริการและการบริหารจัดการเมือง ลดค่าใช้จ่ายและการใช้ทรัพยากรของเมืองและประชากรเป้าหมาย โดยเน้นการออกแบบที่ดี และการมีส่วนร่วมของภาคธุรกิจและภาคประชาชนในการพัฒนาเมือง ภายใต้แนวคิดการพัฒนา เมืองน่าอยู่ เมืองทันสมัย ให้ประชาชนในเมืองมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสุข อย่างยั่งยืน

ด้วยปัจจัยต่าง ๆ ข้างต้นนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจทำการศึกษาทุนวัฒนธรรมภายในมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อศึกษา วิเคราะห์ รวบรวมในรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการแสดงเพื่อนำมาเป็นข้อมูลและกำหนดแนวทางการสนับสนุนและพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนบางแสนในรูปแบบที่เหมาะสมนอกจากนั้นผู้วิจัยมีความต้องการสร้างมูลค่าเพิ่มแหล่งท่องเที่ยวซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมในองค์กร เพื่อเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประโยชน์และมูลค่าทางเศรษฐกิจด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรม

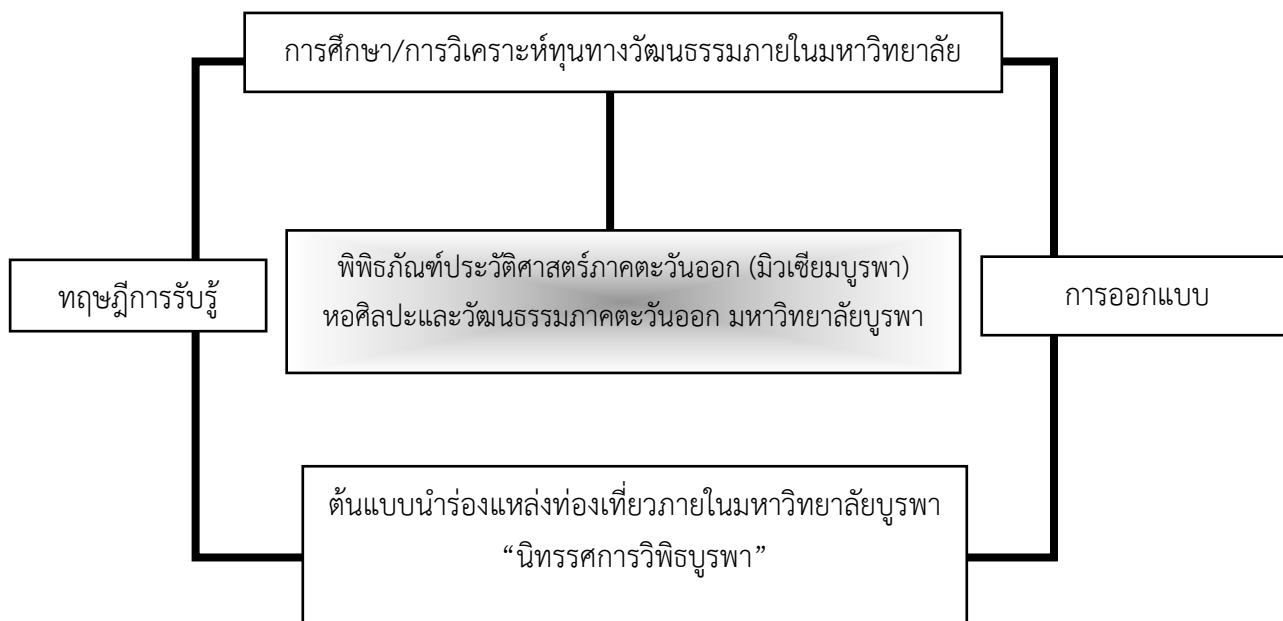
1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา

2. โจทย์การวิจัย

การสร้างต้นแบบนาร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาด้วยการสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดง

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ผู้วิจัยศึกษาทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาโดยศึกษาเฉพาะทุนความสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากบุคลากรและหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตบางแสน เท่านั้น

4.2 ผู้วิจัยออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียง (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพา

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

5.1 เกิดต้นแบบแนวคิดและแนวทางการเพิ่มมูลค่าให้กับพิพิธภัณฑอื่น ๆ ของหน่วยงานราชการหรือเอกชนที่ถูกทิ้งร้างหรือขาดงบประมาณในการจัดแสดง

5.2 คณะดนตรีและการแสดงและมหาวิทยาลัยบูรพามีส่วนส่งเสริม สนับสนุนการท่องเที่ยวของชุมชนบางแสน

5.3 สร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างความตระหนักขององค์กรมหาวิทยาลัยบูรพาที่มีต่อพันธกิจในการร่วมขับเคลื่อนหรือเป็นขุมปัญญาให้กับชุมชนและสังคม

5.4 หากโครงการวิจัย ฯ นำร่องนี้มีแนวโน้มในการพัฒนาต่อไปได้ในอนาคตจะสามารถทำให้เกิดแพลตฟอร์มที่สามารถสร้างความยั่งยืนของชุมชนได้ด้วยทุนทางศิลปะและขับเคลื่อนทุนมนุษย์ร่วมกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ

8. นิยามศัพท์เฉพาะ

ทุนทางวัฒนธรรมภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

ทุนความคิดสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย

ของบุคคลหรือหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ก่อนการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมเพื่อศึกษาวิธีการและตัวอย่างการดำเนินงานด้านการจัดการหรือการสร้างสรรค์งานด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยเปรมชัย จันทร์จำปา (2558, หน้า 21-25) ได้นำเสนอแนวคิดด้านทุนวัฒนธรรมไว้ว่า ทุนวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่นรวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณต่อสังคมโดยรวม รวมถึงกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ตัวอย่างของทุนทางวัฒนธรรมมีมากมาย เช่น ภาษา งานศิลปกรรมซึ่งเป็นความภาคภูมิใจของส่วนรวมความรู้ที่สั่งสมมาในอดีต (ว่าด้วยเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การถนอมอาหาร สมุนไพร สถาปัตยกรรม เทคโนโลยีชาวบ้าน ฯลฯ) กติกาของสังคมที่ช่วยทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข และเอื้ออาทร มากกว่าเอาัดเอาเปรียบกัน ผลงานวรรณกรรม คำบอกเล่า ดนตรี วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ ฯลฯ ความหมายของคำว่า “ภูมิปัญญา” ที่มีความหมายถึงความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัวและดำรงชีพในระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้มีพัฒนาการสืบสานกันมาโดยได้แบ่งภูมิปัญญาที่ศึกษาออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1) ความเชื่อเรื่องโลกทัศน์ที่บ่งบอกลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ สิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ เหนือธรรมชาติและระหว่าง มนุษย์ด้วยกัน 2) วิธีการดำรงชีวิต การแก้ปัญหาและการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมและกระแสความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม 3) ศิลปหัตถกรรมและประดิษฐ์กรรมในรูปเครื่องมือ ของใช้ศิลปวัตถุที่มีแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมตามพื้นภูมิที่ หลากหลายระหว่างภูมิภาค 4) กระบวนการและพฤติกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดภูมิปัญญาและประสบการณ์การให้การศึกษาอบรมและการแก้ปัญหาตามพื้นฐานวัฒนธรรมและปรัชญาของชาวบ้าน ทุนวัฒนธรรมจึงเป็น สินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้ (Provides) คุณค่าทางวัฒนธรรมนอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้นโดยแบ่งทุนวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ทุนวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Culture) 2) ทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Culture) ทั้งนี้การจำแนกคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Value) ไว้เป็นหมวดหมู่ได้แก่ คุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic value) คุณค่าเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual value) คุณค่าเชิงสังคม (Social value) คุณค่าเชิงประวัติศาสตร์ (Historical value) คุณค่าในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคม (Symbolic value) และคุณค่าในฐานะที่เป็นของแท้ (Authenticity value) แม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่จับต้องได้และทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มี

ความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่จับต้องได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลัง นอกจากนั้นเปรมชัย จันทร์จำปา (2558, หน้า 21-25) นิยามความหมายทุนทางวัฒนธรรมโดยเน้นความหมายในเชิง เศรษฐศาสตร์ไว้ว่า ทุนที่ใช้ในการผลิตสินค้าและบริการที่มีนัยทางวัฒนธรรม ซึ่งทุนวัฒนธรรมในนิยามนี้มีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมที่สื่อถึงนัยทางวัฒนธรรมที่เรียกว่า อุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรม (Cultural Product) ซึ่งผลิตสินค้าวัฒนธรรมและบริการที่มีวัฒนธรรมฝังตัวอยู่ในสินค้าและบริการนั้น แนวคิดที่ว่าด้วยการฝังตัวของวัฒนธรรม (Cultural Embodiment) เป็นสำคัญในสินค้าและบริการต่าง ๆ ก่อเกิดและเติบโตจนกำลังเปลี่ยนโฉมหน้าของระบบทุนนิยมโลกด้วยเหตุปัจจัย 4 ประการ คือ 1) กระบวนการการแปร วัฒนธรรมเป็นสินค้า (Commodification or Commoditization of Culture) 2) กระบวนการพาณิชย์ยานุวัตร (Commercialization of Culture) 3) กระบวนการเทคโนโลยียานุวัตร (Technologization of Culture) 4) กระบวนการโทรทัศน์ยานุวัตร (Televisionization of Culture) นอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลาในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรมว่าวัฒนธรรมคงคลัง (Cultural Stock) ดังเช่นเดียวกันกับเปรมชัย จันทร์จำปา (2558, หน้า 21-25) ได้ศึกษานโยบายด้านวัฒนธรรมจากสำนักงาน กิจการบ้านเมือง คณะผู้บริหารเขตปกครองพิเศษฮ่องกง (Home Affairs Bureau, The Hong Kong Special Administrative Region Government) โดยการให้คำปรึกษาของศูนย์วิจัยนโยบายทาง วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยฮ่องกงได้ทำการศึกษาด้านการวัดความคิดสร้างสรรค์ได้ระบุว่า “ทุนทาง วัฒนธรรม” เป็นดัชนีสร้างสรรค์ประการหนึ่ง อันประกอบไปด้วยผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ (outcomes of creativity) ทุนทางสถาบัน/โครงสร้าง (structural/institutional capital) ทุนมนุษย์ (human capital) ทุนทางสังคม (social capital) และทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ซึ่งทุนทาง วัฒนธรรมตามแนวคิดนี้มีองค์ประกอบ 4 ประการคือ 1) พันธะการลงทุนของภาครัฐ ภาคเอกชนและภาค ประชาชนในด้านการพัฒนาศิลปวัฒนธรรม 2) บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมและค่านิยมต่อการสร้างสรรค์ และการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา 3) การมีส่วนร่วมในทางวัฒนธรรมของชุมชน 4) ทรัพยากรทาง วัฒนธรรมของเมือง จากการทบทวนแนวคิด พบว่าคำว่าทุนทางวัฒนธรรมที่ในปัจจุบันมีอยู่ 2 ความหมาย จากมุมมองของ 2 แนวคิด คือ แนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองที่มองในเชิงของระบบเศรษฐกิจโดยเอา รายได้เป็นตัวตั้ง วัฒนธรรมที่มีอยู่สามารถนำมาแปรรูปเป็นสินค้าและบริการและพัฒนาเป็นอุตสาหกรรม ทางวัฒนธรรม (Cultural Industry) ทั้งที่เป็นสินค้าและบริการได้และแนวคิดแบบวัฒนธรรมชุมชนที่มอง ทุนวัฒนธรรมเป็นเรื่องของพื้นที่ทางวัฒนธรรม พื้นที่ทาง อำนาจเพื่อเป็นเวทีให้ชุมชนมีวิถีชีวิตและการ ดำรงอยู่อย่างมีศักดิ์ศรีเป็นการเสริมสร้างพลังของประชาสังคมและการสร้างความเข้มแข็งขององค์กร ชุมชนโดยรวมแล้วทุนทางวัฒนธรรมจึงหมายถึงทรัพย์สินทางปัญญาที่สั่งสมมาในอดีตเกี่ยวข้องกับคุณค่า ความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่นรวมทั้งค่านิยมและ ความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณต่อสังคมโดยรวมมี

คุณค่าต่อการใช้ประโยชน์เพื่อในการดำเนินการต่าง ๆ และอาศัยนิยามนี้เป็นการจำกัดขอบเขตของทุนทางวัฒนธรรมที่ทำการศึกษานี้ เนื่องจากครอบคลุมความหมายทุนทางวัฒนธรรมของนักคิดท่านต่าง ๆ ได้นำเสนอโดยนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมผ่านการจำแนกประเภทภูมิปัญญาและพิจารณาการจัดการทุนทางวัฒนธรรมตามองค์ประกอบของ 4 ประการ ได้แก่ การลงทุน ของภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน ในด้านการพัฒนาศิลปวัฒนธรรม การปลูกฝังบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมและค่านิยมต่อการสร้างสรรค์ การเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในทางวัฒนธรรมและทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เมืองมีอยู่และนำมาใช้ประโยชน์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษานแนวคิดด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการศึกษา ทั้งนี้รุ่งลาวัลย์ สุกุลมาลัยทองและคณะ (2560, หน้า 323) ได้นำเสนอไว้ว่า การพัฒนากระบวนการทัศน์ใหม่กำลังขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็วในโลกปัจจุบัน รัฐบาลในหลายประเทศทั่วโลกต่างรับเอาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) มาใช้ในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยแรงผลักดันจากตลาดและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป ความคิดและวัฒนธรรมกลายเป็นปัจจัยการผลิตในการสร้างความแตกต่าง เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพยากรสินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ การสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมเกี่ยวเนื่องกับการคิดและจินตนาการเป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดหมายไปสู่ความสำเร็จก่อให้เกิดสิ่งที่ดีมีคุณค่า การสร้างสรรค์มิได้จำเพาะเจาะจงว่าต้องเกี่ยวข้องกับศิลปะเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นพื้นฐานสำหรับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี การเมือง ธุรกิจ และในทุก ๆ สาขาของการดำรงชีวิต ดังเช่นเดียวกันกับที่สุชาติ คณานนท์และคณะ (2562, หน้า 112-126) ได้ศึกษาแนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการวิจัยโดยได้อธิบายไว้ว่า วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง วัฒนธรรมที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของทั้งชุมชนและนักท่องเที่ยว และใช้เป็นแรงดึงดูดใจในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองพัทยาบนพื้นฐานของการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์และภาพลักษณ์ที่ดีงาม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและนำเสนอรูปแบบการเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมและเป็นไปได้ในการใช้วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยว ทั้งแนวทางการพัฒนาและยุทธศาสตร์การใช้วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นข้อมูลการพัฒนาทางวัฒนธรรมและการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างมีเป้าหมายต่อไป วัฒนธรรมนั้นเกี่ยวข้องกับสรรพสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์ทั้งในส่วนที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ที่เกิดขึ้นในคนรุ่นหนึ่งแล้วถ่ายทอดไปยังอีกรุ่นหนึ่ง โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตามยุคสมัยให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบริบทของสังคมของกลุ่มชนนั้น ๆ

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาความสำคัญและประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยฉบับต่าง ๆ ดังเช่น กัญญารัตน์ แก้วกมลและคณะ, (2561, หน้า 77-81) ได้สรุปไว้ว่า ทุน

ทางวัฒนธรรมมีความสำคัญ ต่อการพัฒนา 3 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาเศรษฐกิจ สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมมาเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มมูลค่า ของสินค้าและบริการ หรือสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการเพื่อให้เป็นจุดขายได้ โดยใช้แนวความคิดการสร้างสรรคคุณค่า รวมถึงการสร้างตราสัญลักษณ์สินค้า เพื่อเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขันของสินค้าและบริการ เช่น การออกแบบสินค้าและบรรจุภัณฑ์โดยเฉพาะงานฝีมือและ ของที่ระลึกต่าง ๆ การพัฒนาสถานที่ทางวัฒนธรรมเป็นแหล่งเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยว และการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ เป็นต้น 2) ด้านการพัฒนาสังคม สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมเรื่องระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ จารีตประเพณีที่ดั้งเดิม เช่น ระบบเครือญาติการมีจิตสำนึกสาธารณะ การมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มาสร้าง แบบแผนปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน เพื่อให้เกิดความรัก ความสามัคคีส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม และมีการถ่ายทอดความรู้ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติในชุมชน เพื่อแก้ปัญหาของชุมชนและพัฒนาชุมชนต่อไป 3) ด้านการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สามารถนำทุนทางวัฒนธรรม ที่เป็นขนบธรรมเนียม จารีต และประเพณีดั้งเดิม รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการใช้ชีวิตที่สอดคล้องกับ สภาพธรรมชาติมาใช้ในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในสภาพเดิมหรือ มีความสมบูรณ์ได้มากขึ้น เช่น การปลูกป่า การบวชป่า การเลี้ยงศาลปู่ตา การทำฝายต้นน้ำ และประเพณี สืบชะตาแม่น้ำ เป็นต้น นอกจากนั้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยฉบับต่าง ๆ สามารถสรุปได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมมีประโยชน์ทั้งในทางตรงและทางอ้อม ดังนี้ 1) ประโยชน์ทางตรงของทุนทางวัฒนธรรม 1.1) ทำให้เกิดการสร้างสรรค์สินค้าและบริการของท้องถิ่นเป็นสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร และมีมูลค่าเพิ่มในตัวเอง 1.2) ทำให้เกิดการจัดระเบียบทางสังคม ในท้องถิ่นของตนเอง ผ่านการนำค่านิยม จารีต วัฒนธรรม และประเพณีดั้งเดิมในท้องถิ่นมาใช้ในการอบรมสั่งสอนบุตรหลานให้มีบรรทัดฐานทางสังคม ไปในทิศทางที่สังคมต้องการ 1.3) ทำให้เกิดการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน ผ่านการใช้วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการดูแลรักษาป่าไม้และแหล่งน้ำภายในชุมชน นอกจากนี้จะมีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมแล้วยังผูกติดกับความเชื่อที่ช่วยสร้างความศรัทธาอีกด้วยจะนำไปสู่การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน 1.4) ทำให้เกิดธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชนผ่านการเลือกหาทุนทาง วัฒนธรรมที่มีอยู่ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว แหล่งเรียนรู้ตำนาน ความเชื่อ และผลิตภัณฑ์ภายในท้องถิ่น มาเชื่อมโยงเข้าหากันเป็นเรื่องราวแล้วสร้างเป็นธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชน 1.5) ทำให้เกิดการพัฒนาและแก้ปัญหาชุมชนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชนเองผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน จะนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและแก้ปัญหาชุมชนที่ยั่งยืน 2) ประโยชน์ทางอ้อมของทุนทางวัฒนธรรม 2.1) เกิดการรวบรวมและถ่ายทอดองค์ความรู้ของท้องถิ่นผ่านการศึกษาและนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนาชุมชน 2.2) กิจกรรมการพัฒนาชุมชนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของคน ในชุมชน จะนำไปสู่ความรักความสามัคคีในหมู่คณะ 2.3) การนำทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาชุมชนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคมหรือการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจะสะท้อนถึง

เอกลักษณ์พิเศษของแต่ละท้องถิ่นจะนำไปสู่การเกิดความรัก ความหวงแหน และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน 2.4) หากชุมชนและภาคส่วนต่าง ๆ มีความพร้อมสามารถนำองค์ความรู้ของท้องถิ่นที่ได้จากการพัฒนาชุมชนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษาให้แก่บุตรหลานผ่านหลักสูตรสถานศึกษาได้เป็นการปลูกฝังและถ่ายทอดความรู้ของท้องถิ่นที่สำคัญทางหนึ่ง 2.5) หากชุมชนและภาคส่วนต่าง ๆ มีความพร้อม สามารถนำองค์ความรู้ของท้องถิ่น ที่ได้จากการพัฒนาชุมชนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมารวบรวมเก็บไว้ที่เดียวกันในรูปแบบต่าง ๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นแหล่งการเรียนรู้ชุมชน พิพิธภัณฑ์ชุมชน หรืออุทยานการเรียนรู้ของชุมชน เป็นต้น

นอกจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลแนวคิดด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้แล้ว ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาแนวคิดการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมเพื่อนำมาใช้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลและนำมากำหนดแนวคิดเพื่อดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ทั้งนี้ ธนิก เลิศชาญฤทธิ (2554, หน้า 20-176) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรวัฒนธรรมไว้ว่า ทรัพยากรวัฒนธรรมมีหลายประเภทขึ้นอยู่กับวิธีการจัดแบ่งตัวอย่างเช่นถ้าจัดตามสาขาวิชาหรือตามศาสตร์ทางการศึกษา (discipline) ทรัพยากรวัฒนธรรมก็อาจแบ่งเป็นทรัพยากรทางโบราณคดี ทรัพยากรทางสถาปัตยกรรม ทรัพยากรทางประวัติศาสตร์ ทรัพยากรทางประวัติศาสตร์ศิลปะและทรัพยากรทางศิลปะ เป็นต้นซึ่งการจัดแบ่งดังกล่าวอาจสามารถกำหนดประเภททรัพยากรวัฒนธรรมได้ไม่มีที่สิ้นสุดและสิ่งของที่เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมหนึ่งอาจเป็นได้ทั้งทรัพยากรทางโบราณคดี ทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และทรัพยากรทางประวัติศาสตร์ศิลปะ นอกจากนี้ยังสามารถใช้แนวคิดการจัดลำดับความสำคัญและบทบาทเชิงการบริหารจัดการซึ่งสามารถแบ่งทรัพยากรวัฒนธรรมออกเป็น ทรัพยากรวัฒนธรรมท้องถิ่น/พื้นบ้าน ทรัพยากรวัฒนธรรมของชาติ/ประเทศและทรัพยากรวัฒนธรรมโลกหรือมรดกโลก และยังมีนักวิชาการบางท่านได้เสนอแบ่งตามลักษณะการใช้งานเช่น ทรัพยากรวัฒนธรรมที่ใช้สร้างรายได้หรือหน้าที่เชิงเศรษฐกิจและการใช้สอย ทรัพยากรวัฒนธรรมที่ใช้สำหรับการศึกษาเรียนรู้และทรัพยากรวัฒนธรรมที่ใช้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น ในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณค่า (value) และความหมาย (meaning) ของทรัพยากรวัฒนธรรมซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์กำหนดขึ้นโดยมีคุณค่าและความหมายอยู่ 4 ประการหลักคือ

1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (associative/symbolic value)
2. คุณค่าเชิงวิชาการ (informative value)
3. คุณค่าเชิงสุนทรียะ (aesthetic value)
4. คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (economic value)

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาสิ่งที่นักจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมและนักวิชาการด้านอื่น ๆ (โดยเฉพาะนักวิชาการด้านการท่องเที่ยว) มีความเป็นห่วงและหาแนวทางร่วมกันคือการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืนเพราะในยุคหลังศตวรรษที่ 19 โลกเริ่มมีปัญหาสภาพแวดล้อมอันเกิดจากระบบเศรษฐกิจทุน

นิยมที่มีโรงงานผลิตสินค้าจำนวนมากมีการใช้ทรัพยากรธรรมชาติมหาศาล เมื่อถึงศตวรรษที่ 20 จึงเกิดขบวนการเรียกร้องให้ผู้คนทั่วโลกหันมาใส่ใจเรื่องสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติทั้งป่าไม้ น้ำ ดิน แร่ธาตุ น้ำมัน เป็นต้น เนื่องจากปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นวิกฤติระดับโลกส่งผลกระทบต่อประชากรโลกจึงมีการรณรงค์ให้ร่วมมือกันแก้ไข ผลិតคิดค้นเทคโนโลยีที่ช่วยลดปัญหาสิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการกำหนดแนวทางการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนหากมองในภาพรวมเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด และแนวทางการจัดการอย่างยั่งยืนจะพบว่ามีที่เกี่ยวข้องกับ 3 เรื่องสำคัญได้แก่ 1) การใช้ (use) 2) การพัฒนา (development) และ 3) การพิทักษ์และดูแลรักษา (protection and maintenance) ซึ่งแนวทางการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนอาจมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ บริบทและเงื่อนไขของสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่และชุมชนโดยมีแนวทางแบ่งออกเป็น 3 แนวทางดังต่อไปนี้

1. การใช้อย่างประหยัดและการใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ความเท่าเทียมในการเข้าถึงและการใช้
3. การใช้โดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

การพัฒนาทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนควรคำนึงถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีเพราะคุณภาพชีวิตที่ดีเป็นวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการพัฒนา วิธีการพัฒนาทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนที่นำไปใช้กันแพร่หลายแบ่งออกเป็น 3 วิธีหลักดังนี้

1. การวิจัย (research)
2. การให้การศึกษาแก่สาธารณชน (public education)
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นต้น

การศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการต่าง ๆ เพื่อการวิจัยครั้งนี้นอกจากองค์ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีการรับรู้เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบประสบการณ์ภายในพื้นที่นิทรรศการดังที่โกสุม สายใจและคณะ (2548, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของการรับรู้ไว้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการตีความหรือแปลความจากสิ่งเร้าผ่านเข้าสู่อวัยวะสัมผัสและเข้าสู่สมอง นอกจากนั้นมโน พิสุทธิรัตนานนท์ (2546, หน้า 16-18) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การรับรู้ทางสุนทรียะเป็นการรับรู้ความจริงของมนุษย์ในจิตใต้สำนึกของมนุษย์อันเป็นกระบวนการที่ความรู้จริง ๆ (True Knowledge) ได้ก่อนรูปและมีความลึกซึ้งเกิดขึ้น การรับรู้หรือการสะท้อนความจริงเกิดจากปฏิภพที่สัมพันธ์กันระหว่างส่วนที่เป็นอัตวิสัยกับส่วนที่เป็นภววิสัย (Subjective and Objective) ระหว่างส่วนที่เป็นภูมิปัญญากับการปฏิบัติ (The Intellectual and The Practical) ระหว่างส่วนที่เป็นอารมณ์ความรู้สึกกับส่วนที่เป็นเหตุผล (The Sensusous and The Rational) ดังเช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการรับรู้ซึ่งเรียบเรียงไว้โดยวิรุณ ตั้งเจริญอ้างถึงในสัณฑ์ไชยย์ เอื้อศิลป์ (2560, 48-58) โดยเสนอไว้ว่า การรับรู้สิ่งเร้าเป็นการเกิดกระบวนการที่ทำให้เป็นระบบเพื่อทำให้เกิด

สุนทรียะและความงามกับงานศิลปะตั้งนั้นประสาทสัมผัสการรับรู้จึงสำคัญต่อการสร้างสรรค์อีกทั้งส่งอารมณ์ให้ถึงขั้นปีติสานครี (Ecstasy) ซึ่งถือว่าเป็นภาวะของอารมณ์ขั้นสูงสุด การรับรู้เป็นกระบวนการตีความหรือแปลความจากสิ่งเร้า (สิ่งแวดล้อม) ผ่านเข้าสู่อวัยวะสัมผัส เส้นประสาทเข้าสู่สมอง การรับสัมผัส (Sensation) หมายถึงกระบวนการที่เกิดขึ้นกับร่างกายภายหลังเมื่อมีสิ่งเร้า (Stimulus) ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูป เสียง กลิ่น รส ฯลฯ มากระตุ้นอวัยวะสัมผัสได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง ทำให้ร่างกายเกิดความรู้สึกบางอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจกล่าวได้ว่าการที่บุคคลจะเกิดการรับสัมผัสสิ่งเร้าใด ๆ ได้นั้นต้องอาศัยอวัยวะรับสัมผัส (Sensory Organ) ของร่างกายเป็นสำคัญซึ่งอวัยวะแต่ละชนิดจะมีเซลล์ประสาทที่ทำหน้าที่รับความรู้สึกที่แตกต่างกันไปก่อนจะส่งกระแสตีความหมายเพื่อให้เกิดการรับรู้ (Perception) ว่าสิ่งเร้าคืออะไร จากนั้นจึงมีคำสั่งลงไปยังอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดตอบสนองสิ่งเร้านั้นต่อไป มนุษย์จะใช้อวัยวะรับสัมผัสเป็นเครื่องติดต่อกับโลกภายนอกและรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ดังนั้นการศึกษาถึงส่วนประกอบของอวัยวะรับสัมผัส การทำงาน รวมทั้งความบกพร่องที่เกิดขึ้นกับอวัยวะรับสัมผัสจะทำให้เข้าใจถึงกระบวนการของการรับสัมผัสและการรับรู้ได้ดียิ่งขึ้น อวัยวะรับสัมผัสของมนุษย์สามารถจำแนกได้ 7 ชนิด ดังนี้ 1) นัยน์ตา (Eye) หรือจักขุสัมผัส 2) หู (Ear) หรือโสตสัมผัส 3) จมูก (Nose) หรือฆานสัมผัส 4) ลิ้น (Gustatory) หรือชีวาสัมผัส 5) ผิวหนัง (Skin) หรือกายสัมผัส 6) อวัยวะสัมผัสเกี่ยวกับการทรงตัว (Equilibratory) อวัยวะรับสัมผัสที่ทำหน้าที่รักษาความสมดุลของร่างกาย อวัยวะส่วนนี้อยู่ในบริเวณหูชั้นในข้างโคเคลีย (Cochlea) เมื่อศึกษาแล้วยังพบปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของแต่ละบุคคลที่สามารถทำให้เกิดการรับรู้สิ่งเร้าแตกต่างกันไปซึ่งมีปัจจัยสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ตัวบุคคลและคุณลักษณะสิ่งเร้า ทั้งนี้คุณสมบัติบางประการที่มีผลต่อการรับรู้เช่น ความสมบูรณ์หรือความบกพร่องของอวัยวะรับสัมผัส ประสบการณ์เดิมที่สะสมไว้ในสมอง ความต้องการที่จะรับรู้ ความใส่ใจและการเลือกที่จะรับรู้สิ่งเร้า สภาวะทางอารมณ์ ความคาดหวัง สติปัญญา การให้คุณค่าต่อสิ่งรับรู้และการถูกชักจูง เป็นต้น นอกจากนี้ปัจจัยจากตัวบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้แล้วคุณลักษณะของสิ่งเร้ายังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ด้วย เช่น ขนาดของสิ่งเร้า ความเข้มของสิ่งเร้า ความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ การเคลื่อนไหว การกระทำซ้ำ ๆ สีสัน ความแตกต่าง เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีการรับรู้จึงพบว่า เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ประสบการณ์การเข้าชมนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ถาวรที่มุ่งเน้นออกแบบนิทรรศการจากพื้นที่เดิมภายในส่วนจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพา ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปทฤษฎีการรับรู้เพื่อนำเป็นหลักการและกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ โดยสรุปได้ ดังนี้

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่ การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ กระบวนการของการรับรู้

(Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

Sensing ----> Memory -----> Learning -----> Decision making

กระบวนการรับรู้จะเกิดได้จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิด การรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อม รอบกาย ที่เป็น คน สัตว์ และสิ่งของ
2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู ฟัง จมูก ได้ กลิ่น ลิ้น รุ้รส และผิวหนัง รุ้ร้อนหนาว
3. ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส
4. การแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทำหน้าที่ที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไร

ลำดับขั้นของกระบวนการรับรู้ การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการดังนี้

- ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์
- ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมอง เพื่อสั่งการ ตรึงนี้เกิดการรับรู้ (Perception)
- ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัย ความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทัสถาน บุคลิกภาพ เขาวนปัญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง

ในขณะที่ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีการรับรู้เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยนั้น ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้ที่สำคัญที่จะทำให้การออกแบบนิทรรศการโดยใช้ทฤษฎีการรับรู้เพื่อสื่อสารความหมายจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์นั้นความเข้าใจเรื่องหลักของการรับรู้และภาพลวงตาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบประสบการณ์ทั้งนี้วีรณ ตั้งเจริญอ้างถึงในสันท์ไชญ์ เอื้อศิลป์ (2560, หน้า 52-58) ได้เรียบเรียงไว้ว่า การรับรู้เข้าไปเกี่ยวข้องกับหลักจิตวิทยาเกส ตอลท์ซึ่งนักจิตวิทยากลุ่มนี้เชื่อว่าการรับรู้โดยส่วนรวมจะทำให้ผู้รับรู้เกิดความเข้าใจในสิ่งเร้านั้นได้ทันทีโดยไม่จำเป็นต้องรับรู้ส่วนย่อยทีละส่วน เกส ตอลท์ที่มีความสำคัญต่อการมองเห็นในการจัดรวมที่มีส่วนย่อยอยู่ในส่วนรวมเช่น ความขัดแย้งที่เกิดจากการจัดวางสิ่งต่าง ๆ ต่อเนื่องกันหรืออาจจัดวางอย่างกระจัดกระจาย

อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นกับส่วนย่อยในส่วนรวมย่อมได้รับการตรวจสอบจากกฎเกณฑ์ภายในซึ่งมากับส่วนรวม นั้น แนวคิดหลักของเกสโตลท์ขึ้นอยู่กับความเชื่อในสิ่งคล้ายกัน (Isomorphism) ว่าประสบการณ์ของเรา มีโครงสร้างเช่นเดียวกันในกระบวนการทำงานของสมอง ในขณะที่เราวางกลมเกือบสมบูรณ์เราจะเห็น วงกลมที่สมบูรณ์ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าเรามีกระสวนวงกลมที่สมบูรณ์และไม่สมบูรณ์อยู่ในสมอง ทฤษฎี เกสโตลท์ยืนยันว่าการรับรู้ไม่ใช่การอนุมานหรือการคาดเดา ผู้รับรู้จะปรับข้อมูลเข้าไปสู่ความรู้สึกสัมผัส ข้อมูลที่เข้ามามิได้ปรับด้วยความรู้แต่ด้วยการทำงานบนหลักการรับรู้ที่เรียกว่า หลักของความง่าย (Simplicity principle) แต่กระสวนของแสงซึ่งกระทบจัดระบบในตัวของมันเองให้มีสภาพง่ายที่สุดหรือ เรียบง่ายที่สุด นักจิตวิทยาเกสโตลท์และนักวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้ภาพในช่วงแรกได้พบว่าการมองเห็นจะ ค้นหาลักษณะส่วนรวมที่เป็นเอกภาพหรืออาจเรียกว่า เกสโตลท์ ความรู้เกี่ยวกับเกสโตลท์ในการมองเห็น ย่อมช่วยในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดีซึ่งเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการผสมสัมพันธ์ การจัดความสัมพันธ์ไม่เป็นระบบ สร้างงานออกแบบที่มีความชัดเจนมีหลักการ กลุ่มเกสโตลท์จึงให้ความสำคัญต่อการใช้สัมผัสทางตาในการรับรู้สิ่งเร้ามากกว่าการสัมผัสทางอื่น นอกจากนี้ปัจจัยที่กลุ่มเกสโตลท์ให้ความสำคัญมากต่อการรับรู้ของบุคคลได้แก่ประสบการณ์เดิม (Previous Experience) โดยแบ่ง หลักการรับรู้ตามทฤษฎีของนักจิตวิทยากลุ่มเกสโตลท์ได้ ดังนี้

- การจัดระเบียบการรับรู้ (Perception Organization) รอบ ๆ ตัวบุคคลเต็มไปด้วยสิ่งเร้าต่าง ๆ มากมายแต่ในความเป็นจริงแล้วบุคคลไม่สามารถรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ ได้ทั้งหมด ดังนั้นบุคคลจะเลือก (Selection) รับรู้เฉพาะสิ่งเร้าที่ตนใส่ใจ (Attention) ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับรู้สิ่งเร้าจึงขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและคุณลักษณะของสิ่งเร้า บุคคลจะเกิดการจัดระเบียบของสิ่งเร้าที่จะรับรู้โดยอัตโนมัติ ทั้งนี้ หลักการจัดระเบียบสิ่งเร้าที่จะรับรู้จำแนกได้ เช่น ภาพและพื้น (Figure and Ground) หมายถึงสิ่งที่เราให้ความสนใจที่จะรับรู้พื้นคือสิ่งที่เราไม่ให้ความสนใจเท่ากับภาพที่ปรากฏ

- การจัดหมวดหมู่ (Group) สิ่งเร้าที่จะรับรู้ นอกจากมนุษย์จะรับรู้สิ่งเร้าในลักษณะภาพและพื้นแล้วยังเกิดการจัดสิ่งเร้าที่จะรับรู้ให้เป็นหมวดหมู่ โดยแบ่งออกเป็น 5 หลัก ดังนี้ 1) หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of Proximity) ถ้าสิ่งเร้าใดอยู่ใกล้ชิดกันบุคคลจะจัดสิ่งเร้าที่รับรู้ให้เป็นพวกเดียวกันโดยแยกสิ่งเร้าที่อยู่ห่างกันออกไปเป็นคนละพวก 2) หลักแห่งความคล้ายคลึงกัน (Principle of Similarity) สิ่งเร้าใดที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกันบุคคลจะจัดสิ่งเร้าขึ้นให้เป็นพวกเดียวกันมากกว่าสิ่งเร้าที่มีคุณสมบัติต่างกัน 3) หลักแห่งความต่อเนื่อง (Principle of Continuity) สิ่งเร้าใดที่มีลักษณะเดียวกันและต่อเนื่องไปในทิศทางเดียวกันตลอดจะทำให้เกิดการรับรู้ว่าสิ่งเร้านั้นมีลักษณะรูปแบบนั้นตั้งแต่ต้นจนจบ 4) หลักแห่งความง่าย (Principle of Simplicity) บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าในรูปแบบง่าย ๆ มากกว่าจะรับรู้ในรูปแบบที่ซับซ้อนยุ่งยาก 5) หลักแห่งการประสานสนิท (Principle of Closure) ภาพที่สื่อสารกับผู้ชมจะมีการลอบอ 16 บางส่วนและเหลือข้อมูลหรือเงื่อนไขให้ผู้เห็นจินตนาการจากประสบการณ์หรือการจำได้หมายรู้เดาว่าวัตถุ นั้นคืออะไร

เมื่อผู้วิจัยทำการศึกษาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมและทฤษฎีการรับรู้เพื่อนำไปใช้ในการสร้าง ประสบการณ์และเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยครั้งนี้แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวน

วรรณกรรมจากผลงานการวิจัยที่ผ่านมาของผู้วิจัยเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์ภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือจากผลงานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือผ่านการสร้างบทและกำกับละครเพลงเรื่อง “เจ้าแม่โคกพนมดี” ซึ่งเป็นประโยชน์ในการศึกษาและการวิเคราะห์การใช้พื้นที่โดยสันทีไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559, หน้า 2-67) ได้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์บทละครและกำกับการแสดงรูปแบบละครเพลงจากประวัติศาสตร์โบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการละครเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักในจิตวิญญาณของชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือเพื่อศึกษาวิถีชีวิต ความคิด คุณค่าของชุมชนในอดีตที่ปรากฏจากหลักฐานทางโบราณคดีตะวันออกเฉียงเหนือจากการตีความเชิงสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเป็นแนวทางการนำเสนอศิลปะการแสดงที่สามารถสร้างความตระหนักแก่ผู้ชมและสังคมไทยร่วมสมัยอย่างสัมฤทธิ์ผล โดยจัดแสดงในรูปแบบละครเพลงในพิพิธภัณฑ์จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการต่าง ๆ ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อม ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แล้วนำมาสร้างบทสำหรับการแสดง โดยนำข้อมูลต่าง ๆ มาเรียบเรียงและวิเคราะห์ประเด็นเพื่อนำมาพัฒนาบทละคร และจัดแสดงต่อสาธารณชน การศึกษาประวัติศาสตร์โบราณคดีโคกพนมดีเพื่อนำมาสร้างบทละครในการวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญจากการศึกษาได้ว่า งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากการขุดพบซากโครงกระดูกของมนุษย์โบราณจึงใช้กระดูกเป็นสัญลักษณ์การสื่อถึงบรรพบุรุษโดยเฉพาะบิดาและมารดาของผู้วิจัยเพื่อให้ผลงานวิจัยชิ้นนี้เป็นอนุสรณ์ในการเชื่อมโยงความรัก ความกตัญญูและการคิดถึงความดีงามที่บรรพบุรุษส่งต่อชีวิตและอุดมการณ์ให้กับเรา ตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์นั้นโครงสร้างทางสังคมจัดระเบียบครอบครัวให้ความสำคัญกับความเป็นแม่ให้เป็นศูนย์กลางของเครือญาติ ความรู้ความสามารถ เช่น ตีหม้อ ทอผ้า การทาบลายลงบนภาชนะดินเผานั้นล้วนเป็นฝีมือของผู้หญิงซึ่งยังคงสืบต่อมากระทั่งปัจจุบันนี้ อาจสรุปได้ว่า การเป็นใหญ่ของเพศหญิงหรืออำนาจพิเศษของสตรีเพศที่มอบความอุดมสมบูรณ์เป็นความเชื่อที่มีเค้ามาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จากพื้นฐานความเชื่อในเรื่องอำนาจมหัศจรรย์ของเพศหญิงในฐานะผู้ให้กำเนิดลูกหลานสืบตระกูล ความนับถือในแม่ หรือพระแม่ กลายเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจที่เกื้อกูลชีวิต ให้ความอุดมสมบูรณ์ต่อแผ่นดิน ความเจริญ พืชผลสัตว์เลี้ยง ฯลฯ สืบต่อจนเป็นความเชื่อในเทพีต่าง ๆ มาจนปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้โครงเรื่องจำนวน 2 โครงเรื่องเพื่อเสนอเรื่องราวของตัวละคร “เจ้าแม่โคกพนมดี” และตัวละคร “อภิวัฒน์” โดยเล่าเรื่องของตัวละครในยุคปัจจุบันและตัวละครในยุคอดีตเพื่อสร้างวิธีการเล่าเรื่องที่สามารถเล่าผ่านพื้นที่ที่ถูกกำหนดไว้ โดยพื้นที่ในการจัดแสดงเรื่องเล่าจำนวน ๓ พื้นที่ภายในห้องพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์โบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้แก่

(1) พื้นที่จัดแสดงจิตรกรรมฝาผนังวัดเตापูน



รูปภาพ 1 พื้นที่จัดแสดงจิตรกรรมฝาผนังวัดเตापูน
ที่มา: สันทีไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559, หน้า 36)

(2) พื้นที่จัดแสดงผลงานประติมากรรมและเทวรูป



รูปภาพ 2 พื้นที่จัดแสดงผลงานประติมากรรมและเทวรูป
ที่มา: สันทีไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559, หน้า 41)

(3) พื้นที่จัดแสดงประวัติศาสตร์โบราณคดีโคกพนมดี



รูปภาพ 3 พื้นที่จัดแสดงประวัติศาสตร์โบราณคดีโคกพนมดี
ที่มา: สันหิไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559, หน้า 48)

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาประวัติศาสตร์โบราณคดีโคกพนมดีและนำมาสร้างบทละครโดยเลือกโจทย์ในการสร้างสรรค์บทละครเพื่อใช้แสดงในพิพิธภัณฑ์ การเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ค้นหาลักษณะทางกายภาพของตัวละครจากการถ่ายภาพและนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาประวัติศาสตร์นำมาสร้างตัวละครโดยผ่านการออกแบบและสร้างสรรค์การแต่งหน้า เสื้อผ้าและการแต่งกายเพื่อทำให้เกิดตัวละครและนำมาพัฒนาต่อกับนักแสดง โดยการค้นหาตัวละครและทำงานกับบทละคร ทั้งนี้ได้กำหนดแนวคิดในการกำกับการแสดงคือ จริงหรือไม่จริง (เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิตอีกครั้ง) ดังนั้นในการทำงานภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ทุกอย่างที่อยู่ในบริเวณแสดงสามารถมีชีวิตเกิดขึ้นมาใหม่ มีเสียงได้ หรือสามารถพูดกับคนดูได้ และตัวละครสามารถปรากฏตัวออกมาได้จากทุกทิศภายในห้องแสดง โดยมีทิศทางในการกำกับการแสดงในแต่ละห้องแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ดังนี้

ตาราง 1 ตารางสรุปทิศทางการกำกับการแสดง

พื้นที่	ทิศทางการกำกับการแสดง
ฉากที่ 1 ลานวัด เตาปูน	การนำเสนอความสวยงาม ความสุข และความสงบของวัดที่เป็นสถานที่สร้างปัญญา ผูกติดเชื่อมโยงกับคนชุมชน การกำกับการแสดงเน้นวิถีชีวิต ความเป็นชนบท ความเป็นอยู่ของชาวบ้าน และสถานที่เปิดตัวเจ้าแม่โคกพนมดี
ฉากที่ 2	ภาพโปรเจคเตอร์บนผนังสีขาวภายในห้องจัดนิทรรศการ การจัดแสงเพิ่มความขลัง ศักดิ์สิทธิ์

พื้นที่	ทิศทางการกำกับการแสดง
ห้องแสดงประติมากรรมและเทวรูป	ของเทวรูปเพื่อให้พื้นที่แสดงมีความลึกกลับน่ากลัว
ฉากที่ 3 ลานหินก้อนประวัติศาสตร์	การใช้พื้นที่ภายในห้องนิทรรศการโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์เป็นพื้นที่ในยุคโคกพนมดี และในขณะเดียวกันพื้นที่นี้ก็เป็นที่จัดแสดงนิทรรศการเพื่อสร้างความไม่จริงให้เป็นจริงและความจริงในพื้นที่ไม่จริง

20

ที่มา: สันทีไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559, หน้า 115)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อต้องการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาและนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและส่งเสริมเป็นแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพา จากการศึกษาด้วยตนเองพบว่ามหาวิทยาลัยบูรพาเป็นองค์กรที่มีชุมชนสัมพันธ์ภาพที่ดีคือประกอบด้วยทุนมนุษย์ ทุนทางปัญญา ทุนเชิงโครงสร้างและทุนความสร้างสรรค์ที่ปรากฏเห็นอย่างเด่นชัดและสะท้อนให้เห็นแนวโน้มในการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวได้โดยมีสถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล มหาวิทยาลัยบูรพาเป็นหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพาที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของชุมชนบางแสน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาถึงแนวโน้มความเป็นไปได้รวมถึงจุดแข็งของมหาวิทยาลัยบูรพาที่มีกิจกรรม โครงการหน่วยงานต่าง ๆ ที่ได้สะสมองค์ความรู้และสร้างสรรค์กิจกรรมที่สามารถนำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมทำให้มหาวิทยาลัยบูรพาสร้างสรรค์แหล่งท่องเที่ยวใหม่ในชุมชนบางแสน

- ทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพามีบุคลากรที่มีความหลากหลายและความชำนาญเฉพาะในสาขาอาชีพต่าง ๆ ทั้งนิสิตและบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยบูรพา นอกจากนั้นยังมีนิสิตเก่าที่มีความสามารถและสร้างชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของสาธารณะทั้งในระดับชุมชนและระดับประเทศ จึงเป็นแนวโน้มสำคัญในการนำมาพัฒนาการวิจัยครั้งนี้ได้

- ทุนทางปัญญา ผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ทั้งด้านศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ การแสดง การวิจัยด้านเสื้อผ้า งานออกแบบ ผลงานวิจัยเกี่ยวกับอาหาร สัตว์ทะเล ฯลฯ มีแนวโน้มในการนำมาเล่าเรื่องและสร้างมูลค่าจากการใช้แนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อดำเนินการพัฒนาได้เป็นอย่างดี

- ทุนเชิงโครงสร้าง มหาวิทยาลัยบูรพาเป็นมหาวิทยาลัยหลักในพื้นที่ภาคตะวันออก และ EEC มีหน่วยงานที่ขับเคลื่อนการศึกษา การวิจัย อุทยานวิทยาศาสตร์ภาคตะวันออก สถาบัน

วิทยาศาสตร์ทางทะเล ฯลฯ ทุนเชิงโครงสร้างนี้ล้วนเป็นปัจจัยเชิงบวกในการพัฒนาและการดำเนินงานครั้งนี้

- ทุนความสร้างสรรค์ ประเด็นทุนความสร้างสรรค์นี้เป็นเหตุผลหลักที่การวิจัยครั้งนี้สามารถขับเคลื่อนและนำพาให้ผลงานวิจัยบรรลุวัตถุประสงค์ในเชิงผลผลิตและผลลัพธ์ที่ปรากฏต่อสาธารณชนและคาดหวังให้กลายเป็นผลงานวิจัยที่สามารถสร้างผลกระทบสูงต่อสังคมได้เนื่องจากการวิจัยเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชนเป็นเป้าหมายหลักของมหาวิทยาลัยบูรพาและมีคณะ ๓ ต่าง ๆ เช่น คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยนานาชาติ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ สด 21 วิทยาศาสตร์ทางทะเล คณะศิลปกรรมศาสตร์ และคณะดนตรีและการแสดง ฯลฯ ที่มีชุมชนปัญญาด้านการบูรณาการการคิดและการสร้างสรรค์อย่างมากมาย

เมื่อทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการต่าง ๆ แล้วผู้วิจัยจึงมีความสนใจ มิวเซียมบูรพา หรือ ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรของภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันโดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องมาถึงสมัยประวัติศาสตร์ ตลอดจนเรื่องราวของกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคตะวันออกเฉียงรวมทั้งงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นโดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งสะท้อนงานฝีมือช่างท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคตะวันออกเฉียง พื้นที่ดังกล่าวนี้ยังคงความสวยงามแต่ด้วยระยะเวลาที่ล่วงเลยมาตั้งแต่เริ่มโครงการก่อสร้างผ่านช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงยังขาดการพัฒนาและทำให้ทันสมัยต่อความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัลและความต้องการประสบการณ์ในการชมดังที่สัจพร เกษตรสินธาและมนัส แก้วบุชา (2566, หน้า 88-89) ได้ศึกษาสภาพปัญหาของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเพื่อการวิจัยไว้ว่า สภาพปัญหาสำคัญของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพาจากการควบคุมดูแลและสนับสนุนตั้งแต่ยุคเริ่มต้นภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์ไปสู่คณะดนตรีและการแสดงจากความไม่คล่องตัวเพราะเป็นยุคของการเปลี่ยนผ่าน ผู้วิจัยได้เสนอประเด็นความโดดเด่นและความห่วงใย 3 ประการจากการรวบรวมข้อมูลไว้ ดังนี้

ประการที่ 1 การนำเสนอนิทรรศการถาวรด้านศิลปะและวัฒนธรรมทั้ง 11 ส่วนพบว่ารูปแบบด้านการนำเสนอ ความทันสมัยด้านเทคโนโลยีไม่เหมาะสมกับยุคปัจจุบันจึงไม่เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลและงานศิลปวัฒนธรรม

ประการที่ 2 ด้านการประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์และกิจกรรมของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงไม่ต่อเนื่องและแพร่หลายเท่าที่ควร

ประการที่ 3 พื้นที่การใช้งานบริเวณห้องนิทรรศการหมุนเวียนไม่มีการจัดแสดงวัตถุทางศิลปะ ไม่มีความเคลื่อนไหว การจัดนิทรรศการศิลปะมาเป็นเวลานาน

หลังจากที่ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาจึงได้พิจารณาวิเคราะห์ด้วยตนเองโดยจากการนำเสนอประเด็นความห่วงใยเนื่องจากผลการวิจัยของสัจพร เกษตรสินธาและมนัส

แก้วบุชาตามรายละเอียดที่ปรากฏข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจในการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวจากมิวเซียมบูรพาให้สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยหลักการและองค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดงเพื่อนำมาใช้เพิ่มมูลค่าจากของเก่าดั้งเดิมภายในส่วนนิทรรศการถาวรที่จัดแสดงในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อดำเนินการสร้างสรรค์จากการวิจัยครั้งนี้

บทที่ 3

นิทรรศการพิพิธภัณฑ์บูรพา: การออกแบบและสร้างสรรค์นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีตะวันออกเฉียงเพื่อนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

การวิจัยเรื่อง การศึกษาด้านทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา การสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียง (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพาด้วยการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดงและการออกแบบประสบการณ์ ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาพื้นที่ภายในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียง (มิวเซียมบูรพา) เพื่อการสร้างสรรค์นิทรรศการ การดำเนินการของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจและเนื้อหาในการสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวโดยประเมินด้วยตนเองถึงลักษณะการแสดงที่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับมหาวิทยาลัยบูรพาได้ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะผู้ปฏิบัติงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพาจึงมองเห็นปัญหาหนึ่งของหน่วยงานหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพาซึ่งมีสถานที่ตั้งอยู่ด้านหน้ามหาวิทยาลัยบูรพาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันมีจำนวนนักท่องเที่ยวมากมายที่เดินทางมาเข้าชมพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ทางทะเลมหาวิทยาลัยบูรพาซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีที่ตั้งอยู่ตรงข้ามหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพา

มิวเซียมบูรพา หรือ ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรของภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันโดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการประวัติศาสตร์ ส่วนนิทรรศการถาวรที่จัดแสดงในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง มหาวิทยาลัยบูรพา โดยได้ศึกษาลักษณะพื้นที่ภายในนิทรรศการถาวรเพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ ตามรายละเอียด ดังนี้

1. ลักษณะพื้นที่ภายในหอศิลป์

เมื่อผู้วิจัยได้คัดเลือกส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อดำเนินการสร้างสรรคให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำหรับบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยบูรพาและนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาชายทะเลบางแสน ทำให้ส่วนนิทรรศการถาวรกลับมาสามารถเปิดให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและวัฒนธรรมของชุมชนริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกเฉียงเหนือร่่องเป็นจุดท่องเที่ยวใหม่ของบางแสนจากหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพา จากการศึกษาข้อมูลการดำเนินงานของหอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยได้เรียบเรียงไว้ในสูจิบัตรพิธีเปิดหอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพาเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2549 เรียบเรียงโดยสุชาติ เกาทอง (2549, ไม่ปรากฏเลขหน้า) หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือระยะเวลาในการจัดตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539-2543 โดยเริ่มจากรัฐบาลสมัย ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี (ชวน หลีกภัย) ด้วยท่านมีความสนใจศิลป์เป็นทุนเดิมจึงดำริให้ทบวงมหาวิทยาลัยจัดทำคำขอของงบประมาณหอศิลป์ 3 แห่งได้แก่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยขอนแก่นและมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตภาคใต้ (ปัจจุบันคือมหาวิทยาลัยทักษิณ) ให้เป็นโครงการกระจายความเจริญไปสู่ภูมิภาค ในช่วงปี พ.ศ. 2538 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพายังเป็นโครงการจัดตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์ยังไม่มีความพร้อมแต่ได้รับความร่วมมือจาก ฯพณฯ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงคมนาคม (คุณสนธยา คุณปลื้ม) คุณประยุทธ์ ศิริพานิช รองศาสตราจารย์เชาวน์ มณีวงษ์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผาสุข กุลละวณิชย์ อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพาในช่วงเวลานั้น ผลักดันจนสามารถได้รับการพิจารณาเงินสนับสนุนโครงการหอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพาเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2542 หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือสามารถเปิดตัวอาคารให้ผู้สนใจได้เข้าชมอย่างเป็นทางการในปลายปี พ.ศ. 2549

หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพาประกอบด้วยพื้นที่ใช้งานจำนวน 7 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลป์ร่วมสมัยและศิลป์สมัยใหม่
3. ส่วนแสดงนิทรรศการหมุนเวียนทางทัศนศิลป์ ออกแบบและศิลปวัฒนธรรมที่

เกี่ยวข้อง

4. ส่วนแสดงนิทรรศการผลงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบางส่วน (หออัครศิลป์)
5. ส่วนของห้องประชุม (ขนาด 188 ที่นั่ง)
6. ส่วนของห้องอาหารและขายของที่ระลึก
7. ส่วนของสำนักงานและห้องประชุมผู้บริหาร

รายละเอียดเนื้อหาการจัดแสดงภายในพื้นที่นิทรรศการถาวรทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นการนำเสนอความเป็นมาของภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องมาถึงสมัยประวัติศาสตร์ ตลอดจนเรื่องราวของกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคตะวันออกเฉียงรวมทั้งงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นโดยเฉพาะงานด้านจิตรกรรมฝาผนังซึ่งสะท้อนงานฝีมือช่างท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ โดยแบ่งส่วนแสดงนิทรรศการตามเนื้อหา ดังนี้

1. เยือนถิ่นบูรพาวันนี้ นำเสนอลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียง ภาพรวมของภาคตะวันออกเฉียงในปัจจุบัน ทั้งสภาพความเป็นอยู่และวิถีทำกินของชุมชน



รูปภาพ 4 ภาพถ่ายบริเวณด้านหน้าเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์
ที่มา: ผู้วิจัย

2. ตามรอยแห่งอารยธรรมบูรพาทิศ นำเสนอพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่และชุมชนในภาคตะวันออกเฉียงมีความสืบเนื่องทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมทวารวดี วัฒนธรรมเขมรโบราณ สุโขทัย อโยธยา ธนบุรีและรัตนโกสินทร์

3. แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในภาคตะวันออกเฉียง นำเสนอแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียง

4. แหล่งโบราณคดีหนองโน จังหวัดชลบุรี นำเสนอเรื่องราวของแหล่งโบราณคดีที่มีการพบ

หลักฐานการตั้งถิ่นฐานของชุมชนโบราณที่มีอายุถึง 4,500 – 5,000 ปี นับว่าเป็นชุมชนชายฝั่งทะเลสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศไทย



รูปภาพ 5 ภาพถ่ายบริเวณด้านหน้าทางเข้าพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
ที่มา: ผู้วิจัย

5. แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี นำเสนอเรื่องราวของแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์เพียงแห่งเดียวในประเทศไทยที่พบหลักฐานการตั้งถิ่นฐานของชุมชนโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์อายุ 3,500-4,000 ปีมาแล้วซึ่งพึ่งพาอาหารจากทะเลเป็นหลักและเป็นบริเวณที่มีการอยู่อาศัยต่อเนื่องยาวนานกว่า 400 ปี

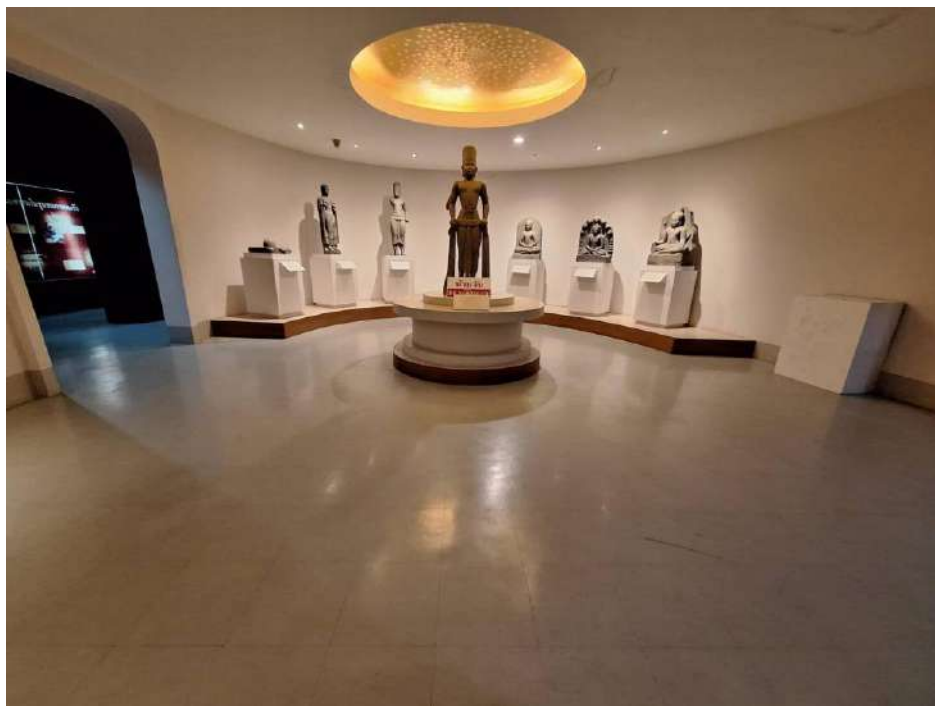
6. วิธีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมบนแผ่นดินภาคตะวันออกเฉียงเหนือในยุคประวัติศาสตร์ก่อนสยามประเทศ นำเสนอเรื่องราวของวัฒนธรรมภายนอกทั้งจากอินเดีย เขมรโบราณ และดินแดนโพ้นทะเลที่เข้ามา มีอิทธิพลบนผืนแผ่นดินภาคตะวันออกเฉียงเหนือและยังคงปรากฏร่องรอยหลักฐานจวบจนปัจจุบัน

7. เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ นำเสนอเรื่องราวของเมืองโบราณสำคัญในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่เมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี เมืองพระรถ จังหวัดชลบุรี เมืองศรีโพธิ์ จังหวัดชลบุรี เมืองพญาแร่ จังหวัดชลบุรี



รูปภาพ 6 ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ
ที่มา: ผู้วิจัย

8. เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี นำเสนอเรื่องราวของเมืองศรีมโหสถเมืองโบราณสำคัญ
ในสมัยวัฒนธรรมทวาราวดีซึ่งมีพัฒนาการจากสถานีการค้าสำคัญมีการตั้งถิ่นฐานของชุมชนมาตั้งแต่
สมัยก่อนประวัติศาสตร์ถึงสมัยทวาราวดี



รูปภาพ 7 ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ
ที่มา: ผู้วิจัย

9. ชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก นำเสนอกลุ่มชาติพันธุ์สำคัญที่ตั้งถิ่นฐานอยู่บน
ภาคตะวันออก ได้แก่ ชาวชอง ชาวจีน ชาวญวน ชาวลาว และชาวไทยมุสลิม



รูปภาพ 8 ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก
ที่มา: ผู้วิจัย

10. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก นำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดเขตริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกซึ่งงานศิลปกรรมอันทรงคุณค่ามีเอกลักษณ์ของงานฝีมือช่างท้องถิ่นและสะท้อนถึงสภาพสังคม วัฒนธรรมและความเชื่อของชุมชน



รูปภาพ 9 ภาพถ่ายบริเวณพื้นที่แสดงส่วนนิทรรศการลานด้านหน้าวัดเตาปูน
ที่มา: ผู้วิจัย

จากข้อมูลเนื้อหาการจัดแสดงภายในพื้นที่นิทรรศการถาวรการนำเสนอความเป็นมาของประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงและวัฒนธรรมท้องถิ่นตามรายละเอียดข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาในพื้นที่จัดแสดงเพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการในการออกแบบและสร้างสรรค์นิทรรศการเพื่อจัดแสดงตามวัตถุประสงค์การวิจัยเนื่องจากส่วนนิทรรศการที่จัดแสดงภายในห้องนิทรรศการถาวรเป็นงานออกแบบและงานโครงสร้างที่จัดแสดงในแต่ละพื้นที่ตามเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยงานนิทรรศการที่ติดตั้งไว้เป็นบอร์ดแสดงเนื้อหาเพื่อให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ รูปปั้นจำลอง งานฉากจำลองสถานที่ตามลักษณะศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ๆ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในอดีตที่ควบคุมด้วยการใช้ระบบไฟฟ้าให้สามารถแสดงแสง เสียงบรรยายประกอบ เป็นต้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาและงานออกแบบ ติดตั้งการนำเสนอนิทรรศการเดิมเพื่อสร้างสรรค์ให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมตามลักษณะเนื้อหาที่กำหนดไว้ในแต่ละพื้นที่ โดยกำหนดพื้นที่ภายในห้องนิทรรศการถาวรเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบและการสร้างสรรค์

2. การศึกษาพื้นที่นิทรรศการเพื่อนำมากำหนดแนวทางการสร้างสรรค์

ตาราง 2 ภาพถ่ายพื้นที่พิพิธภัณฑ์ก่อนนำไปออกแบบและสร้างสรรค์

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
<p>1. เยือนถิ่นบูรพาวันนี้</p>	<div data-bbox="764 495 1273 873" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="743 877 1292 968">รูปภาพ 10 ภาพถ่ายประตูทางเข้าห้องนิทรรศการ ที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="764 1003 1273 1381" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="646 1386 1390 1476">รูปภาพ 11 ภาพถ่ายเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ด้านหน้าส่วนจัดแสดง ที่มา: ผู้วิจัย</p>

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
	<div data-bbox="729 338 1308 766" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="652 768 1383 865" data-label="Caption"> <p>รูปภาพ 12 ส่วนแสดงนิทรรศการสินค้าหัตถกรรมภาคตะวันออก ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div> <div data-bbox="719 909 1317 1356" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="625 1356 1414 1453" data-label="Caption"> <p>รูปภาพ 13 ภาพถ่ายโถงด้านหน้าก่อนเข้าส่วนพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div>

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
	 <p data-bbox="776 793 1263 884">รูปภาพ 14 ภาพถ่ายประตูทางเข้าพิพิธภัณฑ์ ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p data-bbox="277 926 570 1058">2. แหล่งโบราณคดี สมัยก่อนประวัติศาสตร์ใน ภาคตะวันออกเฉียง</p>	 <p data-bbox="768 1428 1271 1518">รูปภาพ 15 ภาพถ่ายโถงก่อนเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p data-bbox="277 1850 532 1885">3. แหล่งโบราณคดีโคก</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
พนมดี จังหวัดชลบุรี	<div data-bbox="727 331 1308 659" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="683 663 1354 751">รูปภาพ 16 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงหลุมฝังศพเจ้าแม่โคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="743 774 1328 1104" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="631 1108 1406 1197">รูปภาพ 17 ภาพถ่ายระยะใกล้ส่วนจัดแสดงหลุมฝังศพเจ้าแม่โคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย</p>
4. เมืองโบราณที่สำคัญใน ยุคประวัติศาสตร์บน ดินแดนบูรพทิศ	<div data-bbox="743 1272 1295 1686" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="607 1690 1430 1778">รูปภาพ 18 ภาพถ่ายพื้นที่ว่างส่วนจัดแสดงภูมิประเทศและชุมชนโคกพนมดี ที่มา: ผู้วิจัย</p>

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
	 <p data-bbox="646 989 1393 1079">รูปภาพ 19 ภาพถ่ายพื้นที่ส่วนจัดแสดงเมืองโบราณภาคจังหวัดชลบุรี ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p data-bbox="280 1087 573 1178">5. เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี</p>	 <p data-bbox="691 1629 1349 1719">รูปภาพ 20 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p data-bbox="280 1831 532 1864">6. ชนต่างวัฒนธรรมใน</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
ชุมชนภาคตะวันออก	<div data-bbox="792 331 1250 940" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="678 982 1360 1066">รูปภาพ 21 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงกลุ่มชาติพันธุ์ภาคตะวันออก ที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="776 1102 1263 1642" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="766 1684 1279 1768">รูปภาพ 22 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงบ้านชาวของ ที่มา: ผู้วิจัย</p>

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
	 <p data-bbox="760 814 1276 905">รูปภาพ 23 ภาพถ่ายการจำลองวิถีชีวิตชาวของ ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p data-bbox="277 947 553 1079">7. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริม ฝั่งทะเลภาคตะวันออก</p>	 <p data-bbox="748 1619 1287 1709">รูปภาพ 24 ภาพถ่ายภาพจำลองจิตรกรรมฝาผนัง ที่มา: ผู้วิจัย</p>

พื้นที่จัดแสดง	ภาพจากการศึกษาพื้นที่เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์
	 <p data-bbox="641 760 1398 844">รูปภาพ 25 ภาพถ่ายของค้ำจำลองพระประธานปางมารวิชัย (วัดเตาปูน) ที่มา: ผู้วิจัย</p>

ที่มา: ผู้วิจัย

2.1 การวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์

ก่อนเริ่มการสร้างสรรค์ภายในพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเพื่อสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑ์เก่าที่ขาดงบประมาณการปรับปรุงและพัฒนาให้สามารถสื่อสารสามารถเปิดแสดงต่อสาธารณชนตามวัตถุประสงค์การจัดตั้งหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยได้เดินสำรวจภายในพื้นที่จัดแสดงโดยศึกษาจากข้อมูลเดิมของแต่ละพื้นที่ของส่วนจัดแสดงที่ต้องการสื่อสารประวัติความเป็นมาของแหล่งประวัติศาสตร์และแหล่งโบราณคดีที่สำคัญของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นำผลจากการสำรวจมาสรุปและวิเคราะห์เพื่อกำหนดโจทย์ในการสร้างสรรค์โดยใช้หลักการรับรู้ หลักการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง และการออกแบบประสบการณ์ โดยสรุปการสำรวจและการวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงได้ ดังนี้

2.1.1 เยือนถิ่นบูรพาวัดนี้

2.1.1.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (content) ภายในพื้นที่จัดแสดงเป็นพื้นที่ส่วนหน้าห้องพิพิธภัณฑ์ที่ประกอบด้วยส่วนบริการต้อนรับผู้เข้าชม (Front of House) โดยมีเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์และใช้ต้อนรับผู้เข้าชมจากประตูด้านหน้า นอกจากนี้ยังประกอบด้วยชั้นวางผลิตภัณฑ์และสินค้าหัตถกรรมผ้าทอ รวมถึงเครื่องจักสานที่มีชื่อเสียงของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และป้ายนิทรรศการเพื่อแสดงข้อมูลพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งมีพื้นที่ประมาณ 200 ตารางเมตร

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) งานประดับตกแต่งพื้นที่โดยมีชั้นวางผลิตภัณฑ์และสินค้าหัตถกรรม และป้ายนิทรรศการเพื่อแสดงข้อมูลพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียง

2.1.1.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) จากการวิเคราะห์ส่วนจัดแสดงเยือนถิ่นบูรพา ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่นี้เป็นส่วนต้อนรับและให้บริการข้อมูลนิทรรศการสำหรับผู้ชมเพื่อเป็นพื้นที่ประชาสัมพันธ์หรือขายสินค้า สร้างบรรยากาศของนิทรรศการก่อนการเข้าชมภายในพิพิธภัณฑ์

- จุดสัมผัส (Touch point) ประตูทางเข้าและเคาน์เตอร์ด้านหน้าส่วนแสดงนิทรรศการ กระตุ้นความรู้สึกรักชวนติดตามการแสดงความน่าสนใจตามแนวคิดการสร้างสรรค

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of organ) ผู้วิจัยกำหนดเลือกใช้ การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.2 แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในภาคตะวันออกเฉียง

2.1.2.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาของส่วนจัดแสดงนิทรรศการนำเสนอเรื่องราวของแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียง เช่น แหล่งโบราณคดีหนองโน แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี เป็นต้น ซึ่งอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดการแบ่งพื้นที่จัดแสดงจากรยะเวลาทางประวัติศาสตร์และการนับถือศาสนา ในส่วนจัดแสดงนี้จึงอยู่ภายใต้แนวคิดการนับถือศาสนาผีในช่วงสมัยก่อนประวัติศาสตร์

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) บริเวณพื้นที่การจัดแสดงนิทรรศการอยู่ส่วนหน้าของส่วนจัดแสดงโดยออกแบบพื้นที่เป็นถ้ำมีการสร้างหินเป็นฉากประกอบให้ผู้ชมสามารถนั่งได้ นอกจากนั้นยังติดตั้งเครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์นำเสนอวีดิทัศน์ และมีโปสเตอร์นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของแหล่งโบราณคดีต่าง ๆ ที่กำหนดไว้

2.1.2.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอในพื้นที่นิทรรศการแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียง จุดประสงค์ของการสื่อสารเป็นการให้ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ด้วยโปสเตอร์และวีดิทัศน์ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้พื้นที่การแสดงเป็นส่วนโถงด้านหน้าเพื่อใช้เป็นส่วนนำเรื่องของนิทรรศการ ทั้งนี้ได้

กำหนดแนวทางการออกแบบพื้นที่เป็นถ้ำเพื่อให้สอดคล้องกับยุคก่อนประวัติศาสตร์และกำหนดให้สร้างผนังกันระหว่างพื้นที่เพื่อให้เป็นสัดส่วนตามเนื้อหาของนิทรรศการใหม่เพื่อกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชม

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือกก่อนหินจำลองเพื่อใช้

ในการสร้างสรรค์

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัยกำหนด

เลือกใช้ การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.3 แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี

2.1.3.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาส่วนจัดแสดงนิทรรศการแหล่ง

โบราณคดีโคกพนมดีนำเสนอเรื่องราวของแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นที่ตั้งของชุมชนโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์โดยมีส่วนจัดแสดงหลักฐานทางโบราณคดีเช่น การจำลองหลุมศพจากการขุดค้นพบที่บริเวณโคกพนมดี โครงกระดูกจำลองของเจ้าแม่โคกพนมดี และส่วนจัดแสดงผลงานจำลองเครื่องใช้ เครื่องประดับที่ขุดค้นพบ

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual

Artifact) ส่วนแสดงนิทรรศการแหล่งโบราณคดีโคกพนมดีประกอบด้วย การจำลองการขุดหลุมศพและโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีโดยมีระบบเสียงอัตโนมัติให้ผู้ชมสามารถเปิดฟังรายละเอียดของข้อมูลทางประวัติศาสตร์ (ปัจจุบันใช้งานไม่ได้แล้ว) ตู้โชว์ผลงานเครื่องใช้และเครื่องประดับจำลอง โปสเตอร์แสดงข้อมูล และตู้จำลองสภาพภูมิประเทศโคกพนมดีและชีวิตความเป็นอยู่ชุมชนโบราณโคกพนมดีโดยมีระบบเสียงและแสงอัตโนมัติ (ปัจจุบันใช้งานไม่ได้แล้ว)

2.2.3.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) จาก

การศึกษาเนื้อหาส่วนจัดแสดงนิทรรศการแหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี ส่วนการแสดงจำลองหลุมศพที่ขุดพบบริเวณโคกพนมดีและโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีเป็นส่วนจัดแสดงหลัก แต่ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดแสดงไม่สามารถใช้งานได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้เทคนิคการฉายภาพโดยต้องการขั้บเน้นจุดสนใจที่โครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีในส่วนจัดแสดงให้เกิดเป็นภาพเจ้าแม่โคกพนมดีในจินตนาการเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจ ทั้งนี้มุ่งขั้บเน้นจุดสนใจเพื่อนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์เฉพาะโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีเท่านั้น

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือกโครงกระดูกเจ้าแม่

โคกพนมดีภายในหลุมศพจำลอง

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัย

กำหนดเลือกใช้การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.4 เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ

2.1.4.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาส่วนแสดงนิทรรศการเมือง

โบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศนำเสนอเรื่องราวเมืองโบราณในพื้นที่ภาคตะวันออก ได้แก่ เมืองเพนียด จังหวัดจันทบุรี เมืองพระรถ จังหวัดชลบุรี เมืองศรีพโล จังหวัดชลบุรี เมืองพญาแร่ จังหวัดชลบุรี

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual

Artifact) การจัดแสดงนิทรรศการใช้โปสเตอร์ติดบนผนังระหว่างทางเดินเพื่อให้ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ของเมืองโบราณในแต่ละยุค

2.1.4.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection)

เมื่อพิจารณาเนื้อหาของส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ ปัญหาสำคัญของการจัดแสดงคือ สื่อทางศิลปะของส่วนจัดแสดงไม่สามารถกระตุ้นความต้องการรับรู้ของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาถึงพื้นที่ของส่วนจัดแสดงนี้เป็นลักษณะเป็นอุโมงค์และประกอบด้วยผนังสีขาวซึ่งเป็นพื้นที่ว่าง นอกจากนั้นส่วนจัดแสดงเชื่อมต่อกับตู้จัดแสดงภูมิประเทศและแสดงชุมชนโบราณโคกพนมดี ผู้วิจัยจึงกำหนดให้เทคนิคการฉายภาพบนผนังสีขาวที่ว่างอยู่เพื่อเชื่อมต่อเนื้อหาสภาพภูมิประเทศของชุมชนโบราณโคกพนมดีซึ่งเป็นชายฝั่งทะเล จึงกำหนดแนวทางการออกแบบพื้นที่ส่วนเชื่อมต่อระหว่างส่วนจัดแสดงโดยใช้ลักษณะภูมิประเทศแบบป่าชายเลนนำมาสร้างบรรยากาศและออกแบบพื้นที่ให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ของสภาพความเป็นอยู่ของชุมชนโบราณโคกพนมดี นอกจากนั้นพิจารณาแล้วเห็นว่าทางเลือกออกแบบเสียงประกอบในส่วนแสดงจากการสร้างสรรค์ดนตรีเพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมเสมือนเดินอยู่ในช่วงเวลานั้นและให้พื้นที่มีสี ควันจะช่วยขับเน้นและกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมได้

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือกพื้นที่ว่างสีขาว

และลักษณะพื้นที่เป็นอุโมงค์ นอกจากนั้นยังคงใช้หลักฐานทางโบราณคดีของเมืองในช่วงเวลานั้นเป็นจุดสัมผัสเพื่อการออกแบบและการสร้างสรรค์

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัย

กำหนดเลือกใช้การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.5 เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี

2.1.5.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาการนำเสนอเรื่องราวของ

นิทรรศการเมืองศรีมโหสถนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของชุมชนเมืองโบราณตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลายจนถึงสมัยทวารวดี โดยนำเสนอประติมากรรมจำลองจากหลักฐานชุดค้นพบเป็นจุดเด่นของส่วนจัดแสดง เป็นส่วนจัดแสดงที่ใช้แนวคิดทางการนับถือศาสนาพราหมณ์และช่วงรอยต่อศาสนาพุทธ

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) การจัดแสดงข้อมูลประวัติศาสตร์ด้วยการใช้โปสเตอร์บนผนัง และประติมากรรมจำลอง

2.1.5.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาส่วนการจัดแสดงเมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรีซึ่งเป็นส่วนจัดแสดงที่มีจุดเด่นมากที่สุดในนิทรรศการถาวรของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก เมื่อพิจารณาตามเนื้อหาหลักของส่วนจัดแสดงซึ่งต้องการสื่อสารถึงหลักฐานทางโบราณคดีในยุครุ่งเรืองผ่านศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธที่แพร่กระจายมาในดินแดนภาคตะวันออก ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบบรรยากาศความสงบตามคติทางความเชื่อเพื่อขับเน้นความขลัง ศักดิ์สิทธิ์ควบคู่ไปกับความงดงามของประติมากรรมจำลอง

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือกบรรยากาศ

ภายในพื้นที่ส่วนจัดแสดงเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบและการสร้างสรรค์

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัย

กำหนดเลือกใช้การได้ยิน (เสียง) เป็นหลักในการขับเน้นความงามและกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.6 ขนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก

2.1.6.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาการนำเสนอนิทรรศการ

ส่วนจัดแสดงขนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออกในยุคประวัติศาสตร์ไทยโดยนำเสนอกลุ่มชาติพันธุ์สำคัญที่มาตั้งถิ่นฐานอยู่บนภาคตะวันออกได้แก่ ชาวชอง ชาวจีน ชาวญวน ชาวลาวและชาวไทยมุสลิม นอกจากนี้มีส่วนแสดงการจำลองบ้านและวิถีชีวิตของชาวชองในจังหวัดจันทบุรี

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) การนำเสนอนิทรรศการมีการใช้โปสเตอร์บนผนังเพื่อบอกรายละเอียดของกลุ่มชาติพันธุ์สำคัญที่มาตั้งถิ่นฐาน นอกจากนั้นมีตู้แสดงภูมิประเทศของภาคตะวันออกโดยมีระบบเสียง (เสียงบรรยาย) และแสง (ปัจจุบันใช้งานไม่ได้แล้ว) สำหรับให้ผู้ชมเลือกกดปุ่มและฟังข้อมูลด้านวัฒนธรรม และมีส่วนแสดงบ้านจำลองชาวชองพร้อมภาพประกอบบนฝาผนัง

2.1.6.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection)

เมื่อทำการวิเคราะห์เนื้อหาของส่วนจัดแสดงนิทรรศการชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออก ปัญหาสำคัญคือการใช้โปสเตอร์บนผนังเพื่อนำเสนอเนื้อหากลุ่มชาติพันธุ์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะให้ผู้ชม ยืนอ่าน นอกจากนี้มีการติดตั้งตู้แสดงลักษณะภูมิประเทศที่กลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ อาศัยอยู่ในเขตภาค ตะวันออกซึ่งเป็นเสียงบรรยายประกอบโมเดลจำลองที่จัดแสดงอยู่ในภายในตู้ ดังนั้นส่วนจัดแสดงกลุ่ม ชาติพันธุ์ต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงกำหนดใช้หุ่นจำลองสวมเสื้อผ้าตามขนบของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏตาม รายละเอียด และเลือกใช้การแสดงภาพกราฟฟิคลายผ้าบริเวณพื้นที่จัดแสดง ส่วนเชื่อมต่อถึงพื้นที่จัด แสดงบ้านจำลองของชาวชองเนื่องจากส่วนนิทรรศการนำเสนอเพียงบ้านจำลอง และหุ่นขี้ผึ้งของชาวชองที่ อาศัยอยู่บนบ้าน ดังนั้นในส่วนจัดแสดงบ้านชาวชองผู้วิจัยจึงมีความต้องการสร้างบรรยากาศช่วงกลางคืน ภายในบ้านและติดตั้งวีดิทัศน์เพื่อเสริมรายละเอียดความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวชอง

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือกใช้ เสื้อผ้าและ การแต่งกายตามลักษณะชาติพันธุ์ และบ้านชาวชองเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและการสร้างสรรค์

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัย กำหนดเลือกใช้ การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.7 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก

2.1.7.1 ข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง

- เนื้อหา (Content) เนื้อหาส่วนนิทรรศการภาพจิตรกรรม ฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกนำเสนอภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดเขตริมฝั่ง ทะเลภาคตะวันออก ส่วนแสดงนิทรรศการจำลองพื้นที่วัดเตापูน และประดิษฐานพระประธานปางมาร วิชัย พุทธลักษณะโบราณ (จำลอง)

- การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) พื้นที่นำเสนอนิทรรศการออกแบบให้เป็นพื้นที่วัด ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ราวกับเดินเข้าไป ในบริเวณวัด และด้านในพระอุโบสถเพื่อชมภาพจิตรกรรมฝาผนัง และความงดงามของพระประธาน (จำลอง)

2.1.7.2 การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection)

จากการพิจารณาและวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอส่วนจัดแสดงภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบ ท้องถิ่นริมฝั่งภาคตะวันออกเป็นส่วนจัดแสดงที่มีจุดเด่นและแสดงให้เห็นถึงความงดงาม ความ เจริญรุ่งเรืองของศิลปวัฒนธรรมของภาคตะวันออกผ่านผลงานพุทธศิลป์จากวัดในภาคตะวันออก ส่วนจัด แสดงมีการนำเสนอการออกแบบวัดแนวเสมือนจริง มีการออกแบบพื้นที่ให้ผู้ชมเดินอยู่ในวัด โดยเลือกใช้ ต้นโพธิ์แสดงไว้ส่วนกลางของพื้นที่ หุ่นขี้ผึ้งพระ และกำหนดเส้นทางให้ผู้ชมเดินขึ้นพระอุโบสถและชม ภาพจิตรกรรมฝาผนังและพระพุทธรูปจำลองโดยมีการติดตั้งโปสเตอร์ขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ชมสามารถอ่านเพื่อ

รับทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าส่วนจัดแสดงและเส้นทางการเดินเข้าชมของผู้ชมออกแบบไว้อย่างดีแล้ว แต่ต้องการขบขันและสร้างประสบการณ์เพิ่มเติมสำหรับผู้ชมเพื่อทำให้เกิดการรับรู้และความรู้สึกเสมือนอยู่ในเขตวัด และสร้างเสียงประกอบเพื่อกระตุ้นความสนใจและการรับรู้มากขึ้น

- จุดสัมผัส (Touch point) ผู้วิจัยเลือก บรรยากาศ

ภายในวัดเพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์

- ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) ผู้วิจัย

กำหนดเลือกใช้ การได้ยิน (เสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

การสำรวจพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการส่วนต่าง ๆ ภายในห้องนิทรรศการถาวร หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์จากของเก่าหรือต้นทุนทางวัฒนธรรมเดิมเพื่อเพิ่มมูลค่าให้สิ่งเก่าสามารถนำมาเล่าเรื่อง สื่อสาร สร้างคุณค่าหรือมูลค่าให้เพิ่มขึ้นอีกได้ ทั้งนี้การศึกษาพื้นที่แต่ละส่วนจัดแสดงผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาเนื้อหาเดิม การเลือกใช้แนวทางและเทคนิคการแสดงและการสื่อสารเนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ต้องวิเคราะห์พื้นที่เดิมเพื่อค้นหาแนวทางใหม่ในการสื่อสารโดยไม่รบกวนที่ติดตั้งเดิมไว้ ดังนั้นการวิเคราะห์ห้องประกอบต่าง ๆ ในพื้นที่จะส่งผลต่อการกำหนดโจทย์ปัญหาในการสร้างสรรค์ รวมถึงการกำหนดแนวทางการออกแบบและสร้างสรรค์เพื่อพิจารณาว่าจากเนื้อหาเดิมภายในนิทรรศการนักร้องแบบมีความต้องการสื่อสารและจัดระบบการรับรู้ไว้อย่างไร เมื่อสรุปประเด็นตามที่คุณวิจัยเสนอไว้ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังได้กำหนดปัญหา แนวทางการออกแบบการรับรู้เพื่อนำไปหาจินตภาพและสร้างสรรค์งานให้เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้

3. การออกแบบนิทรรศการ

3.1 แนวคิดและการออกแบบนิทรรศการ

เมื่อผู้วิจัยกำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์ต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (มิวเซียมบูรพา) โดยใช้รูปแบบการแสดงนิทรรศการด้วยการออกแบบประสบการณ์จากหลักการรับรู้และการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงจากการสำรวจพื้นที่ในส่วนจัดการแสดงและการวิเคราะห์เนื้อหา การใช้สื่อหรือวัตถุทางศิลปะในการจัดแสดง นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการวางแผนการสร้างสรรค์โดยการกำหนดปัญหาในการสร้างสรรค์นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นครั้งนี้พร้อมทั้งเลือกเนื้อหาเดิมที่เป็นจุดเด่นเพื่อนำมาสร้างการรับรู้ใหม่ด้วยการกำหนดผัสสะ ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์จึงพบว่า แนวทางการออกแบบการรับรู้เพื่อการสร้างประสบการณ์สำหรับผู้ชมที่ผู้วิจัยใช้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ การออกแบบการรับรู้ด้วยผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) จากการมองเห็นและการได้ยิน (ภาพ

และเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนั้นการออกแบบนิทรรศการครั้งนี้ผู้วิจัยจึงกำหนดให้รูปแบบการสร้างสรรค้้นิทรรศการด้วยเทคนิคการใช้เสียงและภาพ (Audio – Visual)

การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงานเนื่องจาก แนวคิดการสร้างสรรค้้นงานเป็นจินตภาพของและกรอบแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อทำให้เกิดภาพใหม่ในอนาคตได้ ด้วยที่มาของการสร้างสรรค์งานครั้งนี้มาจากการสร้างสรรค์จากต้นทุนทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงกำหนดคำสำคัญในการพัฒนาแนวคิดการสร้างสรรค้้นงาน คือ เวลา ความงาม และรัก เพราะผลงานวิจัยครั้งนี้ต้องการสร้างสรรค์ตัวตนแบบเพื่อเป็นการนำร่องพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากทุนวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา เจตจำนงของการสร้างสรรค์งานนี้เพื่อหาแนวทางการเพิ่มมูลค่าที่ไม่จำเป็นต้องรื้อของเก่าทิ้ง กระบวนการสร้างสรรค์จะทำให้ของเก่ามีคุณค่าสูงขึ้นและในขณะเดียวกันก็ยังคงสื่อสารได้ในปัจจุบันและทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจในศิลปะและวัฒนธรรม มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษ เมื่อทำการวิเคราะห์คำสำคัญที่ผู้วิจัยกำหนดมาและเจตจำนงในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้แล้วผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวคิดเป็นคำภาษาอังกฤษว่า "TIMELESS HARMONIES" ซึ่งมีคำว่า TIMELESS หมายถึง กาลเวลาอันไร้ขอบเขต และคำว่า "HARMONIES" หมายถึง การผสมผสานของหลากหลายสิ่งทีกลมกลืนเป็นเอกภาพ จึงกำหนดแนวคิดในการสร้างงานไว้ว่า "TIMELESS HARMONIES" สื่อถึงการผสมผสานที่ไม่มีวันเสื่อมคลาย ทั้งนี้แนวคิดหลักสื่อถึงการสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนและการรวมตัวกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกันอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา วัฒนธรรม หรือความงามของศิลปะที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลา เช่นเดียวกับเสียงดนตรีที่สร้างความสุขและความสงบให้แก่ผู้ฟังได้ตลอดเวลา การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ "ฮาร์โมนี" ที่ไม่มีวันเก่า ซึ่งเป็นการนำเสนองานในรูปแบบที่ผสมผสานข้อมูลเก่าและใหม่เข้าด้วยกัน หรือการเชื่อมโยงทฤษฎีเก่ากับวิธีการใหม่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความยั่งยืนและความสอดคล้องที่เกิดขึ้นได้ในทุกยุคสมัยเพื่อดึงดูดผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยการเน้นถึงความเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าได้รับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเต็มไปด้วยความหมาย

นอกจากแนวคิดการสร้างสรรค้้นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์นิทรรศการแล้วผู้วิจัยกำหนดชื่อของนิทรรศการเพื่อใช้เป็นชื่อของนิทรรศการเพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมได้รับทราบเนื่องจากผลการวิจัยเพื่อสร้างต้นแบบนำร่องครั้งนี้ยังคงสามารถเปลี่ยนแนวคิดในการจัดนิทรรศการเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชมได้อย่างต่อเนื่องในพื้นที่เดิมได้ การสร้างสรรค์นิทรรศการครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้คำว่า วิพิธทัศนา ทั้งนี้เมื่อค้นหาความหมายจากแหล่งข้อมูลออนไลน์จากพจนานุกรมแปล ไทย-อังกฤษ โดย สอ เสถบุตร (<https://www.sanook.com/dictionary/dict/dict-th-th-royal-institute/search/วิพิธทัศนา>, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2568) พบว่า คำว่า วิพิธทัศนา อ่านว่า วิพิต ทัตสะนา เป็นคำนาม มีความหมายว่า การแสดงหลาย ๆ อย่างที่แสดงต่อเนื่องในสถานที่แสดงเดียวกัน ผู้วิจัยจึงนำความหมายของการรวมพื้นที่การแสดงที่มีความหลากหลายและกิจกรรมที่จะจัดให้เกิดขึ้นใน

ผลงานสร้างสรรค์นิทรรศการครั้งนี้โดยใช้คำว่า “วิพิธ” นำมารวมกับคำว่า “บูรพา” ซึ่งมีความหมายถึงภาคตะวันออกเฉียง และมหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อต้องการสื่อสารความหมายของการสร้างสรรค์นิทรรศการว่าเป็นการแสดงนิทรรศการที่รวมความหลากหลายของแหล่งประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมของภาคตะวันออกเฉียงซึ่งอยู่ในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยบูรพา ผู้วิจัยจึงกำหนดชื่อนิทรรศการครั้งนี้ว่า **วิพิธบูรพา: TIMELESS HARMONIES**

3.2 การกำหนดโทนสีและความรู้สึกสำหรับสร้างสรรคงาน

3.2.1 ผู้วิจัยกำหนดสีชาด เป็นโทนสีสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อและนิทรรศการเพื่อการสื่อสาร



ภาพที่ 1 โทนสีหลักสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์

ที่มา: <https://bookplus.co.th/interesting-facts-about-thailands-colors>, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2568

3.2.2 ผู้วิจัยกำหนดสีน้ำตาลของดิน เป็นเป็นโทนสีสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อและนิทรรศการเพื่อการสื่อสาร



ภาพที่ 2 โทนสีรองสำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์

ที่มา: <https://www.seadstem.org/experiment/soil-color-and-moisture/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2568

3.2.2 การกำหนดสัญลักษณ์ของนิทรรศการเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร

การนำเสนอนิทรรศการวิพิธบุรพา: TIMELESS HARMONIES ในครั้งนี้มี

จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์เพื่อความยั่งยืนและการรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ที่สอดคล้องกันอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา วัฒนธรรม หรือความงดงามของศิลปะที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจเลือกเจ้าแม่โคกพนมดีซึ่งเป็น สตรีที่มีอำนาจในยุคก่อนประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารเพื่อสร้างความน่าสนใจของนิทรรศการโดยเลือกให้ เจ้าแม่โคกพนมดีเป็นภาพแทนความเก่าหรือของดั้งเดิมนำไปออกแบบและสร้างสรรค์เป็นงานออกแบบกราฟฟิคการ์ตูนเพื่อนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารนิทรรศการ ในปี พ.ศ. 2561 ผู้วิจัยได้การจัดการแสดงละครเพลงในพิพิธภัณฑ์เรื่อง เจ้าแม่โคกพนมดีซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบการแสดงภายใต้โครงการวิจัย เรื่อง การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงผ่านการสร้างบทและการกำกับละครเพลงเรื่อง “เจ้าหญิงโคกพนมดี” ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดใช้จินตภาพของเจ้าแม่โคกพนมดีจากการออกแบบผ่านกระบวนการภาพถ่ายเพื่อค้นหาตัวละครในกระบวนการเตรียมการแสดงนำมาใช้เป็นตัวอย่างสำหรับงานออกแบบและงานสร้างสรรค์ ทั้งนี้ได้คัดเลือกภาพสำหรับการอ้างอิงจินตภาพของลักษณะบุคลิกภาพและการแต่งกายของสตรีชนเผ่าเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนางานออกแบบด้วยเช่นกัน



รูปภาพ 26 ภาพถ่ายตัวละครเจ้าแม่โคกพนมดี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพ 3 จินตภาพเพื่อการออกแบบคาแร็คเตอร์
ที่มา: The Hamar Tribe, Omo Valley, Ethiopia –
Portraits (Pinterest)

3.2.3 จัดทำร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบพื้นที่นิทรรศการ

เมื่อผู้วิจัยดำเนินการศึกษาพื้นที่จัดแสดงและเนื้อหาเดิมที่จัดแสดงในพื้นที่ต่าง ๆ

ภายในพิพิธภัณฑ์เพื่อการออกแบบประสบการณ์สำหรับผู้ชม ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) จุดสัมผัสผัส (Touch point) และ ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) เพื่อนำมากำหนดแนวคิดและออกแบบประสบการณ์ในแต่ละพื้นที่นิทรรศการ การจัดทำร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบพื้นที่นิทรรศการผู้วิจัยเลือกใช้ภาพถ่ายพื้นที่ที่แสดงแล้วนำไปวางในโปรแกรม Powerpoint เพื่อเลือกภาพและเลือกใช้เครื่องมือพื้นฐานของ Powerpoint นำมาตัดแต่งภาพจัดวางลงตามตำแหน่งเพื่อนำไปใช้ในการจัดสร้างตามจินตนาการและผลการวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดแต่งภาพร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบในแต่ละพื้นที่ ดังนี้

ตาราง 3 ตารางแสดงร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบบนภาพถ่ายผ่านโปรแกรมพาวเวอร์พอยท์

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
1. เยือนถิ่นบูรพาวันนี้	<div data-bbox="711 888 1284 1308" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="768 1318 1227 1354" style="text-align: center;">ภาพ 4 ร่างงานออกแบบซุ้มประตูทางเข้า</p> <div data-bbox="711 1409 1284 1822" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="691 1829 1304 1864" style="text-align: center;">ภาพ 5 ร่างงานออกแบบสติกเกอร์บนพื้นด้านหน้าเคาน์เตอร์</p>

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
	 <p data-bbox="716 850 1279 884">ภาพ 6 ร่างงานออกแบบเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์</p>  <p data-bbox="716 1369 1279 1402">ภาพ 7 ร่างงานออกแบบซุ้มทางเข้าพิพิธภัณฑ์</p>
<p>แนวคิดการออกแบบ: พื้นที่แสดงนิทรรศการเยือนถิ่นบูรพาวันนี้เป็นพื้นที่ด้านหน้าส่วนจัดแสดง เป็นที่รับรองผู้ชม และเป็นส่วนทางเข้าชม ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดแนวคิดการออกแบบโดยแบ่งตามพื้นที่ดังนี้ ส่วนที่ 1 บริเวณทางเข้าด้านหน้าประตูทางเข้าเดิมซึ่งอยู่ด้านนอกอาคารหอศิลป์ ฯ ผู้วิจัยเลือกใช้งานออกแบบป้ายเพื่อสื่อสารกับผู้ชมเป็นส่วนดึงดูดความสนใจของผู้ชมเมื่อเดินเข้ามาในแต่ละพื้นที่โดยมุ่งเน้นจากการทำงานกับพื้นที่ว่างในส่วนพื้นที่แสดงเช่นการออกแบบซุ้มประตูทางเข้าเพื่อต้องการให้ผู้ชมด้านนอกหรือผู้ชมที่สัญจรภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสามารถรับรู้การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ส่วนที่ 2 พื้นที่ด้านหน้าประตูทางเข้า ผู้วิจัยเลือกใช้งานออกแบบสติ๊กเกอร์ทรงกลมขนาดใหญ่บนพื้นเพื่อเป็นจุดนำสายตาโดยกำหนดพิมพ์ชื่อนิทรรศการและสัญลักษณ์สำคัญสร้างความน่าสนใจ ส่วนที่ 3 บริเวณเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ซึ่งส่วนนี้ถูกสร้างไว้ตั้งแต่เริ่มต้นเพื่อให้ผู้ชมเข้ามาติดต่อสอบถามหรือรับบัตรเข้าชมนิทรรศการ ผู้วิจัยจึงสร้างจุดสนใจเพื่อทำให้ส่วนเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์เชื่อมโยงกับส่วนต่าง ๆ ที่</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
	<p>กำหนดแนวคิดการออกแบบไว้โดยเลือกใช้จอทีวี LED ขนาดใหญ่ฉายภาพวิดีโอเคลื่อนไหวเพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าส่วนอื่น ๆ และนอกจากนั้นยังกำหนดใช้เสียงประกอบเพื่อเป็นการต้อนรับ อธิบายรายละเอียดสำหรับผู้ชมที่เข้ามาในบริเวณจัดแสดงเยอนถันบูรพาวันนี้ ส่วนที่ 4 ทางเข้าส่วนจัดแสดงนิทรรศการ ผู้วิจัยกำหนดใช้ทีวี LED ขนาด 45-60 นิ้ว เพื่อฉายวิดีโอชื่อนิทรรศการและสัญลักษณ์สำคัญเพื่อสร้างจุดสนใจและสร้างความต่อเนื่อง (Principle of Continuity) เพื่อสร้างการรับรู้ชื่อนิทรรศการและแนวคิดของการจัดนิทรรศการเพื่อให้ผู้ชมเดินชมนิทรรศการโดยไม่จำเป็นต้องมีเจ้าหน้าที่บริการ</p>
<p>2. แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในภาคตะวันออกเฉียง</p>	<div data-bbox="669 772 1321 1104" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="613 1108 1380 1201">ภาพ 8 ร่างงานออกแบบผนังถ้ำเพื่อกันพื้นที่โคกพนมดีและโถงทางเข้าผู้วิจัย</p> <div data-bbox="659 1234 1331 1612" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="675 1621 1318 1713">ภาพ 9 ร่างงานออกแบบผนังถ้ำส่วนโถงแสดงพิพิธภัณฑ์ก่อนประวัติศาสตร์ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p>แนวคิดการออกแบบ: พื้นที่ส่วนแสดงแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในภาคตะวันออกเฉียงมีลักษณะเป็นถ้ำมืดโดยพื้นที่ส่วนใหญ่มีการจำลองก้อนหินขนาดต่าง ๆ และสร้างเป็นผนังหินไว้ซึ่งการจัดแสดงเดิมพื้นที่ส่วนที่เป็นส่วนปูพื้นเรื่อง (Background) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้หลักแห่งความคล้ายคลึงกัน (Principle of</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
	<p>Similarity) เพื่อต้องการแยกส่วนจัดแสดงนี้ออกจากส่วนจัดแสดงเจ้าแม่โคกพนมดี ผู้วิจัยจึงออกแบบผนังถ้ำโดยใช้งานออกแบบและพิมพ์ลงพื้นไวโนิลเพื่อกันพื้นที่ให้บริเวณส่วนหน้านี้เป็นส่วนจัดแสดงแรกที่เริ่มย้อนเวลาเข้าสู่อดีตพร้อมกับเลือกใช้เสียงประกอบ แสงเพื่อสร้างความตื่นเต้นเมื่อผู้ชมเริ่มเดินเข้าชม</p>
<p>3. แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี</p>	<div data-bbox="667 562 1328 936" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="581 947 1409 1031">ภาพ 10 ร่างงานออกแบบภาพโปรเจคเตอร์เจ้าแม่โคกพนมดีบนโครงกระดูกที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="662 1081 1328 1455" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="581 1465 1409 1549">ภาพ 11 ร่างงานออกแบบผนังถ้ำส่วนโถงแสดงพิพิธภัณฑ์ก่อนประวัติศาสตร์ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p>แนวคิดการออกแบบ: ร่างการออกแบบพื้นที่แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรีประกอบด้วยพื้นที่ที่ผู้วิจัยเลือกจัดแสดง 2 ส่วนได้แก่ บริเวณส่วนจำลองการขุดหลุมศพโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดี และส่วนพื้นที่วางหน้าตู้จัดแสดงลักษณะภูมิประเทศและชีวิตความเป็นอยู่ของชาวโคกพนมดี ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการออกแบบพื้นที่ส่วนแสดงการขุดหลุมศพโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดีโดยใช้หลักของความง่าย (simplicity principle) คือการฉายภาพเจ้าแม่โคกพนมดีตามจินตนาการทับลงบนโครงกระดูกเจ้าแม่โคกพนมดี (จำลอง) เพื่อสร้างจุดสนใจและทำให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ภาพเจ้าแม่โคกพนมดีที่ใช้โปรเจคเตอร์ฉายลงไปนั่นคือ เจ้าแม่โคกพนมดี (ในจินตนาการ) ประกอบกับเสียงบรรยายเพื่อสื่อสาร</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
	<p>ข้อมูลการชูดค้นพบและการชูดพบโครงกระดูกของเจ้าแม่โคกพนมดี ส่วนพื้นที่ว่างหน้าผู้จัดแสดงลักษณะภูมิประเทศและชีวิตความเป็นอยู่ของชาวโคกพนมดีผู้วิจัยกำหนดใช้การฉายภาพบนผนังสีขาวที่วางอยู่เพื่อสร้างความต่อเนื่องของพื้นที่จัดแสดงโดยเลือกใช้ภาพวิถีโอป่าชายเลน และใช้เครื่องพ่นควัน (ทราย ไอซ์) เพื่อสร้างภาพแหล่งน้ำและสร้างประสบการณ์โดยใช้เทคนิคพิเศษให้ผู้ชมสนุกกับพื้นที่และจินตนาการของตนเองที่ได้จากการถูกกระตุ้นด้วยแสง ภาพ และเทคนิคต่าง ๆ ที่จัดแสดงในพื้นที่</p>
<p>4. เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ</p>	<div style="text-align: center;">  <p>ภาพ 12 รางงานออกกำแพงเมืองบริเวณทางเดินส่วนจัดแสดงเมืองประวัติศาสตร์ ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพ 13 รางงานออกแบบกำแพงเมืองศรีมโหสถ ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div>
	<p>แนวคิดการออกแบบ: พื้นที่ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองโบราณที่สำคัญในประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศมีลักษณะของพื้นที่เป็นอุโมงค์ซึ่งมีพื้นที่ว่างโดยส่วนใหญ่เป็นสีขาว มีการติดตั้งมีโปสเตอร์แสดงภาพและคำอธิบายเมืองโบราณต่าง ๆ ที่สำคัญในประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือซึ่งเป็นกล่องไฟ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความต้องการให้โปสเตอร์กล่องไฟเดิมที่จัดแสดงไว้มีจุดเด่นและจุดสนใจมากขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดใช้อุปกรณ์แสงเพื่อสร้างสีบนพื้นและผนังของส่วนพื้นที่จัดแสดงเพื่อขับเน้นโปสเตอร์กล่องไฟ ส่วนจัดแสดง</p>

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
<p>สุดท้ายเดินผู้วิจัยกำหนดใช้งานออกแบบผนังเป็นกำแพงอิฐเพื่อเชื่อมต่อพื้นที่จัดแสดงเมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี</p>	
<p>5. เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี</p>	<div data-bbox="685 464 1308 913" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="699 919 1289 957">ภาพ 14 ร่างงานออกแบบส่วนจัดแสดงเมืองศรีมโหสถ</p> <p data-bbox="932 961 1057 1005">ที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="685 1010 1308 1360" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="656 1367 1336 1404">ภาพ 15 ร่างงานออกแบบบริเวณประติมากรรมเมืองศรีมโหสถ</p> <p data-bbox="932 1409 1057 1453">ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p>แนวคิดการออกแบบ: ส่วนพื้นที่จัดแสดงเมืองศรีมโหสถเป็นส่วนจัดแสดงประติมากรรมจำลองเทวรูปและพระพุทธรูป ผู้วิจัยกำหนดสร้างบรรยากาศภายในห้องจัดแสดงด้วยการใช้เสียงจากกระดิ่งลมเพื่อต้องการสร้างประสบการณ์จากความทรงจำและการรับรู้ของผู้ชมด้วยเสียงกระดิ่งภายในศาสนสถาน เนื่องจากบนเพดานของส่วนจัดแสดงมีแผงท่อลมของเครื่องปรับอากาศผู้วิจัยจึงต้องการใช้ลมที่พ่นผ่านแผงท่อลมเป็นจุดกำเนิดลมทำให้กระดิ่งสั่นไหวและมีเสียงเกิดขึ้นโดยปราศจากเสียงดนตรีประกอบเพื่อสร้างประสบการณ์เก่า นอกจากนี้ผู้วิจัยกำหนดใช้เทียนไขเพื่อสร้างประสบการณ์และความทรงจำของผู้ชมเพื่อความสงบและการบูชา เนื่องจากพื้นที่กระเบื้องยางภายในพื้นที่ซำรุคผู้วิจัยจึงเลือกใช้หญ้าเทียมนำมาปูเพื่อแก้ปัญหาของสภาพความซำรุคของพื้นที่โดยใช้หลักแห่งความคล้ายคลึงกัน (Principle of</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
Similarity) เพื่อสร้างการรับรู้ให้ผู้ชมมีความเชื่อว่าพื้นที่ห้องคือพื้นที่หน้า	
6. ชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออกเฉียง	<div data-bbox="670 432 1321 915" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="613 919 1382 1010" data-label="Caption"> <p>ภาพ 16 ร่างงานออกแบบการจัดวางหุ่นเสื้อผ้ากลุ่มชาติพันธุ์ตะวันออกเฉียง ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div> <div data-bbox="638 1062 1357 1467" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="683 1472 1312 1562" data-label="Caption"> <p>ภาพ 17 ร่างงานออกแบบที่วีและบรรยากาศบ้านชาวของ ที่มา: ผู้วิจัย</p> </div>
<p>แนวคิดการออกแบบ: พื้นที่ส่วนจัดแสดงนิทรรศการชนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออกเฉียงแบ่งออกเป็น 2 ส่วนจัดแสดง คือ ส่วนที่ 1 จัดแสดงโปสเตอร์ภาพและรายละเอียดชนเผ่าต่าง ๆ ที่ย้ายถิ่นฐานมาตั้งหลักแหล่งในจังหวัดต่าง ๆ ของภาคตะวันออกเฉียง และส่วนที่ 2 บ้านจำลองของชาวของจังหวัดจันทบุรี</p> <p>ร่างแนวคิดการออกแบบนิทรรศการส่วนที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดเพิ่มการแสดงหุ่นและเสื้อผ้าของชนเผ่าต่าง ๆ ตามรายละเอียดโดยเลือกหุ่นพร้อมสวมใส่เสื้อผ้าชายและหญิงตามลักษณะการแต่งกายของชนเผ่าต่าง ๆ</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
<p>และเพิ่มเติมจอโทรทัศน์เพื่อเปิดภาพกราฟฟิกประกอบในส่วนนิทรรศการพร้อมเสียงบรรยายเพื่ออธิบายข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยปรับทางเดินเข้าชมบ้านจำลองชาวชอง และใช้อุปกรณ์แสงจัดสีและบรรยากาศตามลักษณะการใช้ชีวิตของหุ่นจำลองที่กำลังทำอาหารบนบ้านจำลองและเพิ่มเติมโทรทัศน์เพื่อเปิดวิดีโอสั้นประวัติชาวชองจังหวัดจันทบุรี</p>	
<p>7. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก</p>	<div data-bbox="678 577 1317 936" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="561 947 1382 1031">ภาพ 18 ร่างงานออกแบบพื้นที่ส่วนที่ใช้ถ่ายภาพเพื่อเป็นของที่ระลึกสำหรับผู้ชม</p> <p data-bbox="935 1041 1057 1083">ที่มา: ผู้วิจัย</p> <div data-bbox="678 1129 1317 1493" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="691 1503 1308 1545">ภาพ 19 ร่างงานออกแบบพื้นที่ส่วนบริการผู้ชมและวิดีโอ</p> <p data-bbox="935 1556 1057 1598">ที่มา: ผู้วิจัย</p>
<p>แนวคิดการออกแบบ: ส่วนพื้นที่นิทรรศการภาพจิตรกรรมฝาผนังอัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก ผู้วิจัยแบ่งพื้นที่ส่วนจัดแสดงเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ลานด้านหน้าวัดเตาปูน ผู้วิจัยกำหนดให้บริเวณนี้จัดแสงช่วงยามเช้าจากหุ่นชี้ฝั่งพระที่กำลังกวาดลานวัดและยังกำหนดให้บริเวณด้านหน้าวัดซึ่งมีต้นโพธิ์จัดแสดงอยู่ด้วยเป็นพื้นที่ถ่ายภาพเพื่อถ่ายภาพผู้เข้าชมนิทรรศการโดยใส่บนกรอบรูปสัญลักษณ์ของนิทรรศการเพื่อมอบให้ผู้ชมเป็นที่ระลึกและสร้างความประทับใจในบริการจากการเข้าชมนิทรรศการ ส่วนที่ 2 ส่วนจัดแสดงภายในโบสถ์โดยให้ผู้ชมเดินชมภาพจำลองจิตรกรรมฝาผนัง ทั้งนี้</p>	

พื้นที่จัดแสดง	ร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบ
ผู้วิจัยกำหนดใช้งานออกแบบเสียงระฆัง เสียงบรรยายประกอบภายในพื้นที่จัดแสดง	

ที่มา: ผู้วิจัย

3.2.4 บทบรรยายสำหรับสร้างเสียงบรรยายและประกอบในพื้นที่นิทรรศการที่กำหนดใช้เสียงประกอบ

ตาราง 4 บทสำหรับเสียงบรรยายในพื้นที่ต่าง ๆ ภายในนิทรรศการวิพิธบุรพา

สถานที่/เสียงบรรยายภาค	เสียงบรรยาย
ส่วนแสดงที่ 1 ถ้ำเสียง บรรยายภาค: ความตื่นตันทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นรู้ มีพลัง	บท: สวัสดีท่านผู้ชมทุกท่าน ยินดีต้อนรับ และโปรดเตรียมความพร้อมที่ร่วมเดินทางทะลุเวลาเพื่อค้นพบยุคเชื่อมโยงระหว่างอดีตและปัจจุบัน ร่องรอยประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ของชาวตะวันออก ที่สืบสาน มายาวนานปัจจุบัน TIMELESS HARMONIES (เสียงดนตรี) ย้อนเวลาไปกว่า 4,000 ปี การตั้งถิ่นฐานของคนในภูมิภาคนี้คือชนวนของความศรัทธาจากความเชื่อเรื่องพัฒนาการเข้าสู่ยุครุ่งเรืองของอารยธรรมตามความเชื่อคติพราหมณ์และพุทธ จนสามารถสร้างเมืองโบราณที่ตั้ง บนชายฝั่งทะเลตะวันออก ร่องรอยการสร้างเมืองที่ถูกทิ้งไว้เป็นหลักฐานจากการแพร่กระจายของเนโออาศัย ความหนาแน่นของโบราณวัตถุจากศิลปะเครื่องใช้ เครื่องประดับ ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 11 จนถึงพุทธศตวรรษที่ 20 และเมื่อเริ่มเข้าสู่ช่วงเวลาประวัติศาสตร์แห่งราชอาณาจักรสยาม ช่วงเวลานั้น...นับเป็นช่วงเวลาที่ยุคตะวันออกเริ่มเข้าสู่การเปลี่ยนแปลง ผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์ตั้งถิ่นฐาน การค้าขาย เศรษฐกิจ การเมืองปกครองเป็นช่วงเวลาที่ทำให้ภาคตะวันออกเป็นพื้นที่ชายฝั่งทะเลที่สำคัญของประเทศไทย และมีความร่วมหัวใจของเศรษฐกิจที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ขอให้ทุกท่านมีความสุข กับเส้นทางแห่งการระหว่าง คุณ กับ กาลเวลา
ส่วนแสดงที่ 2 หลุมศพเจ้าแม่โคกพนมดี	บท: โครงกระดูกหมายเลข 15 หลักฐานการมีชีวิตอยู่ของหญิงลึกลับที่ร่างถูกฝังลึกลงในชั้นดินพร้อมกับทรัพย์สินมากมาย เธอมีชีวิตอยู่เมื่อราว 4,000 ปีมาแล้ว โครงกระดูกของหญิงรายนี้ถูกพบที่แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี เป็นชุมชนก่อนประวัติศาสตร์บริเวณชายฝั่งอ่าวไทยเจ้าแม่โคกพนมดี
ส่วนแสดงที่ 3 เส้นทางสู่ศรีมโหสถ	บท: นับจากช่วงการเริ่มต้นของร่องรอยอารยธรรมก่อนประวัติศาสตร์โคกพนมดี โคกระกา โคกกะเหรียง สำโรง เมื่อพัฒนาบ้านเมืองเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ก่อนสมัยราชอาณาจักรสยาม ความเชื่อในพุทธศาสนาและผสมผสานกับศาสนาพราหมณ์ภายใต้อิทธิพลศิลปะอินเดียแบบอมราวดี และแบบคุปตะ ช่วงเวลานี้ จึงเป็นแห่งการเริ่มต้นของลักษณะสังคมและวัฒนธรรมแบบทวาราวดี ร่องรอยแห่งประวัติศาสตร์ที่สำคัญในช่วงศตวรรษที่ 11-18 เขตตำบลโคกปีบ จังหวัดปราจีนบุรี เมืองศรีมโหสถ
ส่วนแสดงที่ 4 ภาค	บท: ในช่วงเวลาแห่งรัตนโกสินทร์ตอนต้นมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของเมืองตะวันออกทั้งเส้นทางทางทะเลทำให้ดินแดนในภาคตะวันออกกลายเป็นแหล่งที่ตั้งของชุมชนหลายชาติพันธุ์ทั้ง ชาวจีน ชาวลา

สถานที่/เสียง บรรยากาศ	เสียงบรรยาย
ตะวันออกใน ประวัติศาสตร์ ของสยาม (บ้านชาวของ และส่วนจัด แสดงเสื้อผ้า)	ชาวของ ในจังหวัดนครนายก สระแก้ว ฉะเชิงเทรา ตราดและจันทบุรี
ส่วนแสดงที่ 5 ลานวัดเตาปูน	บท: ภาคตะวันออกในช่วงเวลาแห่งความรุ่งเรืองของรัตนโกสินทร์ ชลบุรีจึงกลายเป็นเมืองแห่งเศรษฐกิจและวัฒนธรรม เป็นเส้นทางการค้าและการเมืองที่สำคัญของประวัติศาสตร์ไทย ...ในช่วงเวลานั้น วัด มีความสำคัญ เป็นเอกลักษณ์ของศิลปกรรมที่สะท้อนสภาพสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อของชุมชนที่แฝงรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังและช่วงเวลาเพื่อบันทึกความทรงจำและจินตนาการที่ประสานชีวิตกับอุดมคติของผู้คนในช่วงเวลานั้น
ส่วนแสดงที่ 6 ภาพ จิตรกรรมฝา ผนังวัดเตาปูน	บท: พุทธศักราช 2345 วัดเตาปูนก่อตั้งขึ้นจากการสันนิษฐานว่าเป็นศาสนสถานที่มีชื่อมาจากการสร้างพระพุทธรูปและปูน จึงเป็นพระอารามทรงคุณค่าสำคัญของชลบุรี พระอุโบสถหลังนี้เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนขนาดเล็ก เป็นไม้ หลังคาทรงจั่ว ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดเตาปูน เป็นภาพพุทธประวัติในลักษณะและยืน บนพื้นสีน้ำเงินและสีน้ำตาลในแบบซ้ำกัน โดยมีการแบ่งผนังแต่ละด้านออกเป็นแถว ภายในพระอุโบสถประดิษฐานหลวงพ่อกแดง พระประธานปางมารวิชัย พุทธลักษณะโบราณอายุ 300 ปี ที่สร้างจากปูนปั้น และในช่วงเวลาที่ยังคงประสานกับการเปลี่ยนแปลงของทุกยุคสมัย.....

ที่มา: ผู้วิจัย

4. การนำเสนอผลงานนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ตะวันออก TIMELESS HARMONIES

เมื่อผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบงานออกแบบนิทรรศการเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบประสบการณ์ภายในพื้นที่นิทรรศการลงบนภาพถ่ายแล้วตัดต่อภาพเพื่อออกแบบพื้นที่นิทรรศการผ่านโปรแกรม Powerpoint โดยสร้างสรรค์ตามจินตนาการจากการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดสัมผัสสำหรับการรับรู้และการสื่อสารเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาและงานออกแบบแต่ละพื้นที่จากกระบวนการสร้างร่างแบบงานออกแบบนิทรรศการ ภายหลังจากงานร่างต้นแบบเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้จัดประชุมทีมงานสร้างสรรค์ ได้แก่ ทีมงานออกแบบสื่อ ออกแบบเสียง ออกแบบแสง และกิจกรรมต่าง ๆ ภายในนิทรรศการเพื่อสร้างต้นแบบนำร่อง โดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

4.1 งานออกแบบสื่อ

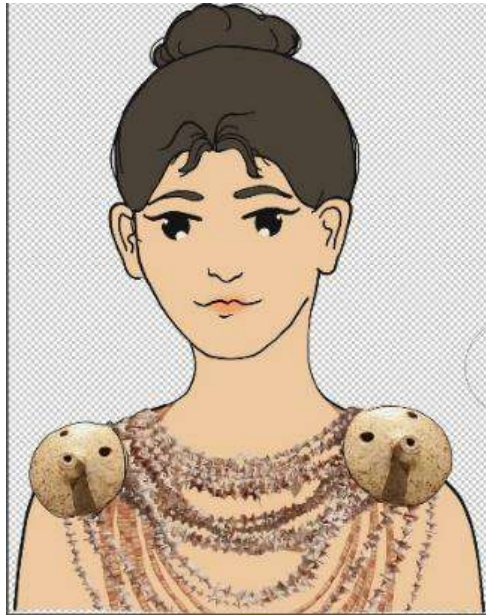
หลังจากที่ดำเนินการกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการและร่างแบบงานออกแบบนิทรรศการเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้จัดให้มีการประชุมทีมงานฝ่ายผลิตได้แก่นักออกแบบกราฟิกและสื่อ นักออกแบบเสียง และนักออกแบบเสียงเพื่ออธิบายรายละเอียดแนวคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการและ

ให้นักออกแบบดำเนินการออกแบบ เตรียมอุปกรณ์เพื่อให้งานออกแบบเป็นไปตามแผนการดำเนินงานให้สามารถเปิดให้ผู้ชมเข้าชมนิทรรศการ



รูปภาพ 27-28 ทีมนักออกแบบเข้าสำรวจและศึกษาพื้นที่นิทรรศการจากร่างแนวคิดของผู้วิจัยเพื่อการสร้างสรรค์และติดตั้งนิทรรศการ
ที่มา: ผู้วิจัย

ตามที่อธิบายกระบวนการทำงานไว้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวทางการสื่อสารนิทรรศการ ผู้วิจัยกำหนดเลือกใช้ตัวละครเจ้าแม่โคกพนมดีเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารนิทรรศการวิพิธบุรพา ทั้งนี้ นักออกแบบได้ดำเนินการออกแบบสื่อโดยแบ่งออกเป็น สัญลักษณ์ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ วีดีโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ วีดีโอสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ สติกเกอร์รายละเอียดนิทรรศการติดบนพื้น งานออกแบบ สติกเกอร์กรอบรูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึก และงานออกแบบซุ้มประตูด้านหน้าอาคาร ดังนี้



ภาพ 20 ผลงานออกแบบคาแร็คเตอร์เจ้าแม่โคกพนมดี
ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



ภาพ 21 ผลงานออกแบบสติกเกอร์รูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึก
ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



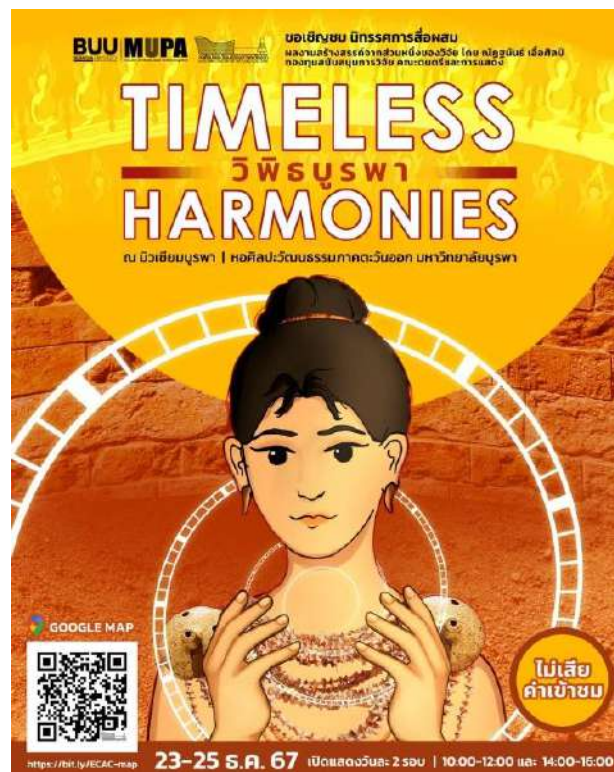
ภาพ 22 ผลงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์จุดถ่ายรูปภายในนิทรรศการ
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ



ภาพ 23 วิดีโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ



ภาพ 24 งานออกแบบซุ้มประตูด้านหน้าอาคาร
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ



ภาพ 25 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ

4.2 งานออกแบบพื้นที่นิทรรศการ

เมื่อนักออกแบบกราฟิกและสื่อได้ดำเนินการออกแบบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ใช้งานที่เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้เพื่อควบคุมแนวทางการสื่อสารและการสร้างการรับรู้ไปสู่ผู้ชมมีความสัมพันธ์และเป็นเอกภาพในการออกแบบตามแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร หลังจากทีสื่อประเภทต่าง ๆ เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้แล้วก็สามารถนำเสนอส่งผลิตเพื่อพิมพ์ลงไวเนล ส่วนที่เป็นอุปกรณ์ประกอบการจัดแสดง เสื้อผ้าหรืองานตกแต่งก็ดำเนินการจัดหาและนำมาจัดสร้างประกอบภายในนิทรรศการ โดยแสดงงานออกแบบนิทรรศการที่ใช้จัดแสดงจากการผลิตและใช้ในการแสดง ตามตารางที่ปรากฏ ดังนี้

ตาราง 5 ภาพผลงานออกแบบสำหรับการแสดงนิทรรศการวิพิธบุรพา

ร่างแนวคิดการออกแบบ	งานออกแบบนิทรรศการที่ใช้จัดแสดง
1. เยือนถิ่นบุรพาวันนี้	
	
<p>รูปภาพ 29 ภาพถ่ายมุมประตูทางเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพา ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ</p>	



รูปภาพ 30 ภาพถ่ายมุมประตูทางเข้าพิพิธภัณฑ์
ที่มา: ศุราคินี บุญเกาะ



รูปภาพ 31 ภาพถ่ายสติ๊กเกอร์และงานออกแบบเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์
ที่มา: ศุราคินี บุญเกาะ



รูปภาพ 32 ภาพถ่ายวิดีโอและบรรยากาศของทางเข้าส่วนยุคก่อนประวัติศาสตร์
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ



รูปภาพ 33 ภาพถ่ายแสง สี บรรยากาศบริเวณสมัยก่อนประวัติศาสตร์
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ

3. แหล่งโบราณคดีโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี



รูปภาพ 34 ภาพถ่ายภาพเจ้าแม่โคกพนมดีฉายบนโครงกระดูกจำลอง
ที่มา: ศุราศินี บุญเกาะ



รูปภาพ 35 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตริมป่าชายเลน
ที่มา: ศุราศินี บุญเกาะ



รูปภาพ 36 ภาพถ่ายการใช้ดรายโอซ์สร้างบรรยากาศภายในพื้นที่แสดง
 ธีม: ศุภาคินี บุญเกาะ

4. เมืองโบราณที่สำคัญในยุคประวัติศาสตร์บนดินแดนบูรพทิศ



รูปภาพ 37 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงเมืองโบราณประวัติศาสตร์บริเวณจังหวัดชลบุรี
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ

5. เมืองศรีมโหสถ จังหวัดปราจีนบุรี



รูปภาพ 38 ภาพถ่ายบรรยากาศส่วนจัดแสดงนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



รูปภาพ 39 ภาพถ่ายแสง สี ส่วนประดับภายในนิทรรศการเมืองศรีมโหสถ
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ

6. คนต่างวัฒนธรรมในชุมชนภาคตะวันออกเฉียง



รูปภาพ 40 ภาพถ่ายพื้นที่การแสดงหุ่นเสื้อผ้าชุมชนต่าง ๆ ในภาคตะวันออกเฉียง
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



รูปภาพ 41 ภาพถ่ายการจัดแสดงและบรรยากาศบ้านชาวช่อง
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



รูปภาพ 42 ภาพถ่ายส่วนจัดแสดงบ้านชาวช่องและวิดีโอแสดงวิถีชีวิตชาวช่อง
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ



รูปภาพ 43 ภาพถ่ายการจัดแสดงเพื่อแสดงวิถีชีวิตชาวช่อง
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ

7. ภาพจิตรกรรมฝาผนัง อัตลักษณ์แบบท้องถิ่นริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก



รูปภาพ 44 ภาพถ่ายการจัดแสงส่วนนิทรรศการลานวัดเตาปูน
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ



รูปภาพ 45 ภาพถ่ายการจัดแสงและบรรยากาศส่วนพื้นที่นิทรรศการวัดเตาปูน
 ที่มา: ศุภาศิณี บุญเกาะ
 ที่มา: ผู้วิจัย

4.3 การเปิดแสดงนิทรรศการ

โครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว (A study of Burapha University' s Cultural capital for the Tourist attraction development) กำหนดการนำเสนอผลงานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในรูปแบบนิทรรศการสื่อผสม (Audio Visual) ภายในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ระหว่างวันที่ 23-25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนจากคณะดนตรีและการแสดงให้จัดงานชมพิพิธภัณฑ์ตะวันบ่ายบูรพาโดยเรียนเชิญผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและผู้มีเกียรติร่วมเข้าชมนิทรรศการและการแสดงพิเศษจากศิลปินรับเชิญในวันพุธที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 เวลา 14.00 น. การนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบการแสดงผลนิทรรศการครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดเปิดให้ผู้ชมเข้าชมระยะเวลา 3 วัน โดยกำหนดกิจกรรมพิเศษเพื่อสร้างการรับรู้ในระดับผู้บริหารท้องถิ่น ผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้วยการจัดให้มีกิจกรรมชมพิพิธภัณฑ์ตะวันบ่ายบูรพา โดยมีกำหนดการชมพิพิธภัณฑ์ตะวันบ่ายบูรพา ณ มิวเซียมบูรพา หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพา ดังนี้

- 13.00 น. แยกผู้มีเกียรติและผู้เข้าร่วมงานลงทะเบียน และรับประทานอาหารว่าง (สถานที่รับรอง: Co Working Space, ห้องกระจกชั้น ๑ ตัดประตูทางเข้ามหาวิทยาลัย)
- 13.30 น. การบรรเลงดนตรีไทยโดย ชมรมรักษัคดนตรีไทย ชลบุรี (องค์กรสาธารณประโยชน์) ประธานชมรม รองศาสตราจารย์ไพพรรณ อินทนิล
- 14.00 น. พิธีกรกล่าวทักทายและรายงานรายละเอียดกิจกรรม
- 14.15 น. การแสดงวาดภาพประกอบบทเพลงเขมรไพรโยค
 - บรรเลงดนตรีไทยโดย ชมรมรักษัคดนตรีไทย ชลบุรี (องค์กรสาธารณประโยชน์) ประธานชมรม รองศาสตราจารย์ไพพรรณ อินทนิล และวาดภาพประกอบการเต้นร่วมสมัย โดย คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น ประธานอนุกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านศิลปะการแสดง (คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟท์พาวเวอร์แห่งชาติ) และศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ประจำปี พ.ศ. 2552
- 14.45 น. พิธีการ
 - กล่าวต้อนรับ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รณชัย รัตนเศรษฐ์ คณบดีคณะดนตรีและการแสดง
 - กล่าวต้อนรับ โดย รองศาสตราจารย์ ดร. วชิรินทร์ กาสลัก อธิการบดี มหาวิทยาลัยบูรพา
 - กล่าวขอบคุณ โดย คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ประจำปี พ.ศ. 2552

- กล่าวเปิดงาน โดย คุณธนนท์ พรรพืภาส รองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี
- 15.10 น. แยกผู้มีเกียรติทุกท่านร่วมชมนิทรรศการ “วิพิธบุรพา” TIMELESS HARMONIES ณ มิวเซียมบุรพาและชมนิทรรศการภาพเขียนศิลปิน ณ ห้องจัดแสดงผลงานศิลปะ



รูปภาพ 46-51 ภาพบรรยากาศกิจกรรมชมพิพิธภัณฑ์ตั้งวันบายบุรพา
ที่มา: คณะดนตรีและการแสดง



รูปภาพ 52 ภาพถ่ายการแสดงวาดภาพและเต้นรำร่วมสมัยประกอบการบรรเลงบทเพลงเขมรไพรโยค
 ที่มา: คณะดนตรีและการแสดง



รูปภาพ 53 ภาพถ่ายการถ่ายภาพหมู่ร่วมกับรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี คณะผู้บริหารมหาวิทยาลัย
 บูรพาและศิลปิน
 ที่มา: คณะดนตรีและการแสดง



รูปภาพ 54-57 ภาพถ่ายการเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพาของรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหาร
มหาวิทยาลัยบูรพาและแขกผู้มีเกียรติที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ
ที่มา: งานประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยบูรพา



รูปภาพ 58-60 ภาพถ่ายการเข้าชมนิทรรศการวิพิธบุรพาของรองผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยบูรพาและแขกผู้มีเกียรติที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ
 ที่มา: งานประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยบูรพา

นิทรรศการสื่อผสม “วิพิธบุรพา” (TIMELESS HARMONIES) เปิดให้ผู้สนใจร่วมเดินเล่นทะเลเวลา ร่วมกันปลุกพลังประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก ภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา เปิดให้เข้าชมวันละ 2 รอบ (10.00-12.00 และ 14.00-16.00) เข้าชมฟรี ตั้งแต่วันที่ 23-25 ธันวาคม 2567 เพื่อนำร่องพัฒนาให้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออก ภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ด้วยการเพิ่มมูลค่า จากส่วนจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ที่ไม่ได้เปิดเข้าชมเพราะขาดงบประมาณในการดำเนินการให้สามารถใช้

กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยหลักการออกแบบประสบการณ์ การสร้างการรับรู้และพื้นฐานด้านศิลปะการแสดงให้เกิดคุณค่า ความงามตามวัตถุประสงค์ของการจัดสร้างโดยไม่ต้องรื้อสร้างทำใหม่แต่ยังคงใช้ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเดิมให้สามารถสื่อสารเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมได้ซึ่งแนวคิดและวิธีการที่ผู้วิจัยทดลองใช้ดำเนินการครั้งนี้ยังสามารถเป็นต้นแบบให้กับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่อาจถูกทิ้งร้างในประเทศไทยหรือขาดงบประมาณในการซ่อมแซมบำรุงกระบวนการวิจัยนี้ทำให้สร้างมูลค่าจากต้นทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรเดิมที่มีอยู่ได้

4.4 ผลการประเมินการเข้าชมนิทรรศการจากผู้ชม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำแบบสอบถามเพื่อการวิจัย เรื่องการสอบถามความคิดเห็นของผู้ชม เพื่อประเมินผลงานนิทรรศการพิพิธภัณฑ์บูรพา Timeless Harmony แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย เรื่องการศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามนำไปใช้เป็นข้อมูลแนวทางการสนับสนุนและพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนบางแสนในรูปแบบที่เหมาะสม นอกจากนี้ผู้วิจัยมีความต้องการสร้างมูลค่าเพิ่มแหล่งท่องเที่ยวจากทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประโยชน์และมูลค่าทางเศรษฐกิจด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมโดยมีผู้เข้าชมนิทรรศการร่วมตอบแบบสอบถามจำนวน 95 คน ทั้งนี้รายละเอียดการประเมินจากแบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วน ดังต่อไปนี้



ภาพ 26 แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ชมหลังจบการแสดง

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็น

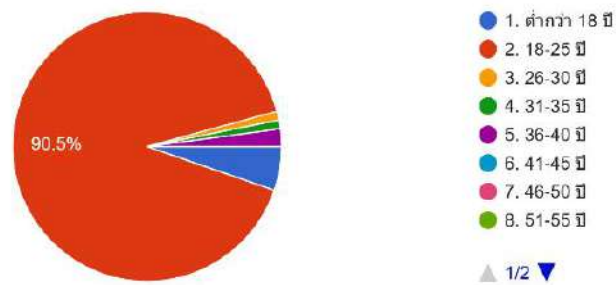
แหล่งท่องเที่ยว

ผลการประเมินจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมเพื่อประเมินผลงานนิทรรศการวิพิธบุรพา
ปรากฏ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. อายุ

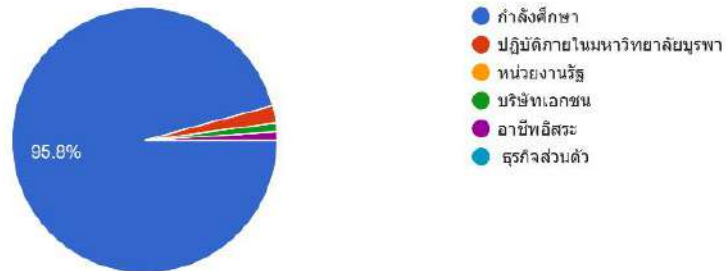
คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 27 ข้อมูลสรุปด้านอายุ
ที่มา: ผู้วิจัย

2. อาชีพปัจจุบันของท่าน

คำตอบ 95 ข้อ

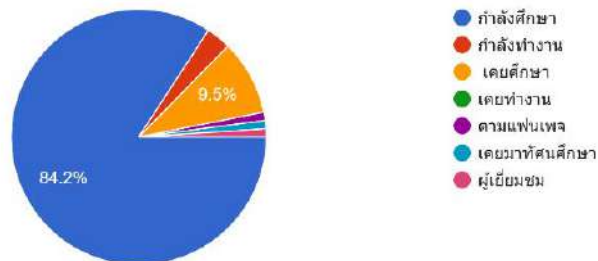


ภาพ 28 ข้อมูลสรุปด้านอาชีพ

ที่มา: ผู้วิจัย

3. ท่านมีความสัมพันธ์หรือมีประสบการณ์การรับรู้ด้านประวัติและภารกิจต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยอย่างไร

คำตอบ 95 ข้อ

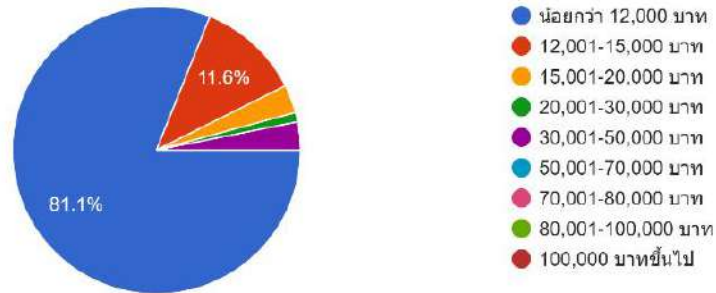


ภาพ 29 ข้อมูลสรุปการรับรู้ประวัติและภารกิจของมหาวิทยาลัยบูรพา

ที่มา: ผู้วิจัย

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของท่าน

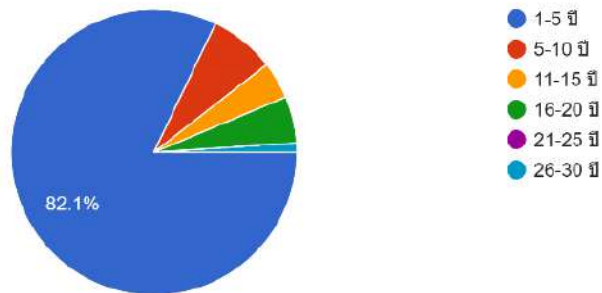
คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 30 ข้อมูลสรุปรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม
ที่มา: ผู้วิจัย

5. ระยะเวลาที่ท่านมีประสบการณ์การรับรู้ด้านประวัติและภารกิจต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

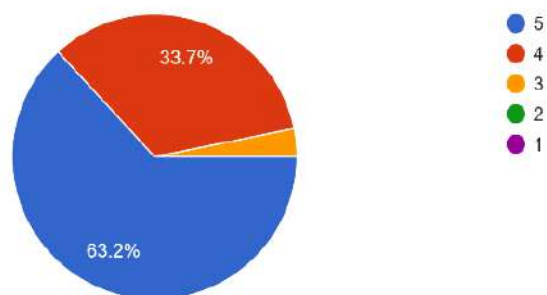
คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 31 ข้อมูลสรุปด้านประสบการณ์การรับรู้ประวัติมหาวิทยาลัยบูรพา
ที่มา: ผู้วิจัย

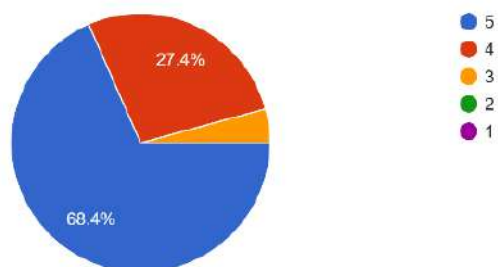
ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ชมหลังจบการแสดง

1. ความสุขและความพึงพอใจหลังจากการเข้าชมนิทรรศการ
คำตอบ 95 ข้อ



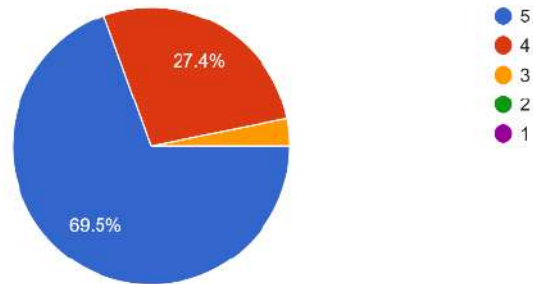
ภาพ 32 ข้อมูลสรุปความสุขและความพึงพอใจหลังชมนิทรรศการ
ที่มา: ผู้วิจัย

2. ความสวยงาม องค์ประกอบของการชมนิทรรศการ
คำตอบ 95 ข้อ



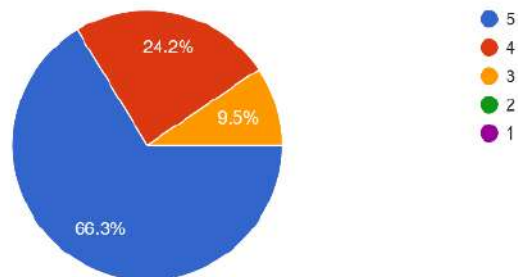
ภาพ 33 ข้อมูลสรุปความงามและองค์ประกอบของนิทรรศการ
ที่มา: ผู้วิจัย

3. การสื่อสารตามแนวคิด TIMELESS HARMONIES - ความงามที่ไร้ขอบเขตของกาลเวลา
คำตอบ 95 ข้อ



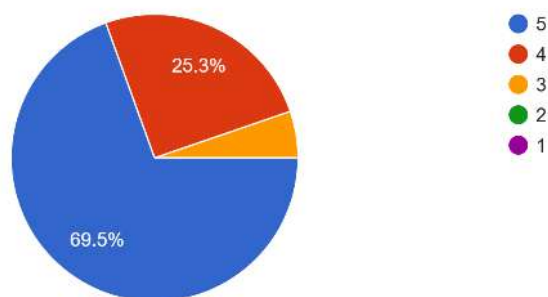
ภาพ 34 ข้อมูลสรุปการสื่อสารตามแนวคิดการจัดนิทรรศการ
ที่มา: ผู้วิจัย

4. การสื่อสารเนื้อหาของส่วนการแสดงผลนิทรรศการในแต่ละพื้นที่จัดแสดง
คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 35 ข้อมูลสรุปการสื่อสารเนื้อหาของส่วนการแสดงผลนิทรรศการ
ที่มา: ผู้วิจัย

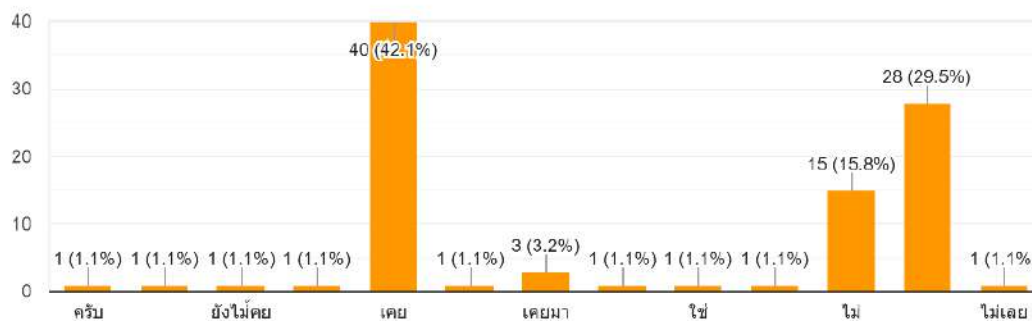
5. การใช้เทคนิคในการแสดงที่เหมาะสม สามารถสร้างความรู้สึกกับผู้ชมได้
 ค่าตอบ 95 ข้อ



ภาพ 36 ข้อมูลสรุปการใช้เทคนิคในการแสดงที่สามารถสร้างความรู้สึกกับผู้ชม
 ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็น
 แหล่งท่องเที่ยว

1. ก่อนการตัดสินใจเข้าร่วมชมนิทรรศการครั้งนี้ ท่านเคยเข้ามาชมมิวเซียมบูรพา หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียง
 มหาวิทยาลัยบูรพามาก่อนหรือไม่
 ค่าตอบ 95 ข้อ



ภาพ 37 ข้อมูลสรุปประสบการณ์การเข้าชมมิวเซียมบูรพา
 ที่มา: ผู้วิจัย

2. หลังจากชมนิทรรศการแล้วท่านมีมุมมองต่อคุณค่าและประโยชน์ของมิวเซียมบูรพา หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาเปลี่ยนไปหรือไม่ (ถ้าเปลี่ยนเป็นไปอย่างไร)

คำตอบ 95 ข้อ

ไม่

ไม่เปลี่ยน

เปลี่ยนไป

เปลี่ยน

-

ก่อนที่จะเข้าชมส่วนตัวมองเห็นถึงคุณค่าของประวัติศาสตร์ไทยอยู่แล้วค่ะ แต่ก็ได้เรียนรู้อะไรเพิ่มขึ้นจากนิทรรศการเช่นเดียวกันค่ะ

เปลี่ยน เพราะดูน่าสนใจ

เปลี่ยนไป ได้ความรู้เยอะ

มีความน่าสนใจ

ภาพ 38 ข้อมูลสรุปทัศนคติที่มีต่อมิวเซียมบูรพา
ที่มา: ผู้วิจัย

3. หลังจากชมนิทรรศการแล้วท่านสามารถรับรู้ทุนวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพาหรือไม่ อย่างไร

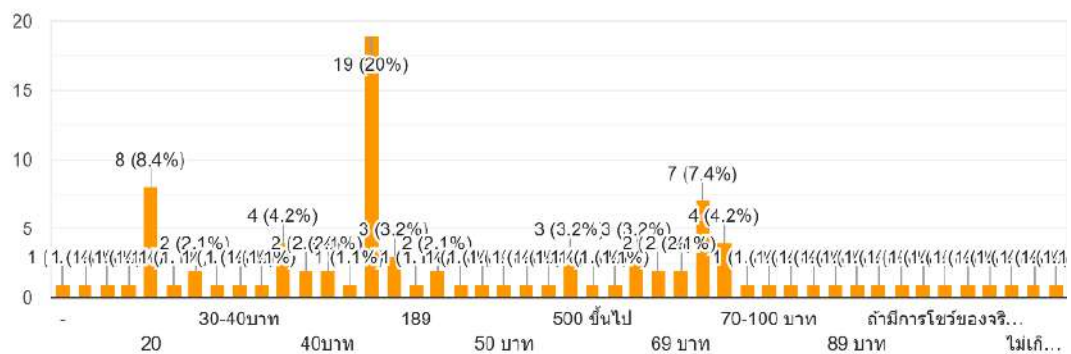
คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 39 ข้อมูลสรุปการรับรู้ทุนวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพา
ที่มา: ผู้วิจัย

4. ถ้าหากมีการจำหน่ายบัตรเข้าชม ท่านคิดว่าราคาบัตรเท่าใดที่เหมาะสมสำหรับผู้ชม

คำตอบ 95 ข้อ



ภาพ 40 ข้อมูลสรุปราคาบัตรที่เหมาะสม
ที่มา: ผู้วิจัย

5. ถ้าหากมีการพัฒนานิทรรศการภายในมิวเซียมบูรพาเพื่อสร้างโอกาสให้พัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาได้ หากท่านมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาโปรดให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาต่อไปในอนาคต

ค่าตอบ 95 ข้อ

-
ไม่มี
-
ไม่มีค่ะ
ต่อ
อยากให้ดีขึ้นเรื่อยๆ
มีให้คะแนนภาพแต่ละจุด
อยากให้มีคนพาเดินค่ะ
อุปบางชิ้น ชำรุด

ภาพ 41 สรุปข้อมูลการเสนอแนะของผู้ชม
ที่มา: ผู้วิจัย

การสร้างสรรค์ต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวจากมิวเซียมบูรพาด้วยการออกแบบประสบการณ์จากหลักการรับรู้และการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงผ่านการวิจัยเรื่อง การศึกษาด้านทุนทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา การสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพืชรภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาด้วยการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดงและการออกแบบประสบการณ์ ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาพื้นที่ภายในพืชรภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) เพื่อการสร้างสรรค์นิทรรศการการดำเนินการของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก โดยเริ่มจากการศึกษาลักษณะพื้นที่การจัดนิทรรศการเดิม การวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ การออกแบบนิทรรศการด้วยการกำหนดแนวคิดในการออกแบบและ

จัดทำร่างการออกแบบและการสร้างสรรค์นิทรรศการ การนำเสนอผลงานนิทรรศการเพื่อทดลองให้ผู้ชม
ประเมินและสร้างการรับรู้เพื่อสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวจากมิวเซียมบูรพาตามวัตถุประสงค์การ
วิจัย

บทที่ 4

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา การสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาด้วยการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดงและการออกแบบประสบการณ์ ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาพื้นที่ภายในพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) เพื่อการสร้างสรรค์นิทรรศการ การดำเนินการของหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจและเนื้อหาในการสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวโดยประเมินด้วยตนเองถึงลักษณะการแสดงที่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับมหาวิทยาลัยบูรพาได้ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะผู้ปฏิบัติงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพาจึงมองเห็นปัญหาหนึ่งของหน่วยงานหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาซึ่งมีสถานที่ตั้งอยู่ด้านหน้ามหาวิทยาลัยบูรพาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันมีจำนวนนักท่องเที่ยวมากมายที่เดินทางมาเข้าชมพิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ทางทะเล มหาวิทยาลัยบูรพาซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีที่ตั้งอยู่ตรงข้ามหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา

มิวเซียมบูรพา หรือ ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรของภาคตะวันออกและวัฒนธรรมท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันโดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคตะวันออกตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ ตลอดจนเรื่องราวของกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคตะวันออกรวมทั้งงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นโดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งสะท้อนงานฝีมือช่างท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคตะวันออก พื้นที่ดังกล่าวนี้ยังคงความสวยงามแต่ด้วยระยะเวลาที่ล่วงเลยมาตั้งแต่เริ่มโครงการก่อสร้างผ่านช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงยังขาดการพัฒนาและทำให้ทันสมัยต่อความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัลและความต้องการประสบการณ์ในการชมโดยสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ลักษณะพื้นที่ภายในหอศิลป์ เมื่อผู้วิจัยได้คัดเลือกส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร หอศิลปะและ

วัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำหรับบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยบูรพาและนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาชายทะเลบางแสน ทำให้ส่วนนิทรรศการถาวรกลับมาสามารถเปิดให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและวัฒนธรรมของชุมชนริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นจุดท่องเที่ยวใหม่ของบางแสนจากหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยบูรพา จากการศึกษาข้อมูลการดำเนินงานของหอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือมหาวิทยาลัยบูรพาประกอบด้วยพื้นที่ใช้งานจำนวน 7 ส่วน ดังนี้

8. ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
9. ส่วนแสดงนิทรรศการถาวรทางศิลปะร่วมสมัยและศิลปะสมัยใหม่
10. ส่วนแสดงนิทรรศการหมุนเวียนทางทัศนศิลป์ ออกแบบและศิลปวัฒนธรรมที่

เกี่ยวข้อง

11. ส่วนแสดงนิทรรศการผลงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบางส่วน (หออัครศิลป์)

12. ส่วนของห้องประชุม (ขนาด 188 ที่นั่ง)
13. ส่วนของห้องอาหารและชายของที่ระลึก
14. ส่วนของสำนักงานและห้องประชุมผู้บริหาร

2. การศึกษาพื้นที่นิทรรศการเพื่อนำมากำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์จากการสำรวจพื้นที่จัดแสดง เนื้อหา (content) ภายในพื้นที่จัดแสดง การจัดแสดงหรือวัตถุทางศิลปะ (Display or Visual Artifact) งานประดับตกแต่งพื้นที่โดยมีชั้นวางผลิตภัณฑ์และสินค้าหัตถกรรม และป้ายนิทรรศการเพื่อแสดงข้อมูล การกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์ ปัญหาที่เลือกนำมาสร้างสรรค์ (Problem Selection) จากการวิเคราะห์ส่วนจัดแสดง จุดสัมผัส (Touch point) นิทรรศการ กระตุ้นความรู้สึกชวนติดตามการแสดงความน่าสนใจตามแนวคิดการสร้างสรรค์ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of organ) ผู้วิจัยกำหนดเลือกใช้ การมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

3. การออกแบบนิทรรศการ

แนวคิดและการออกแบบนิทรรศการ รูปแบบการสร้างสรรค์ต้นทุนทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย

บูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสร้างต้นแบบนาร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนบางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (มิวเซียมบูรพา) โดยใช้รูปแบบการแสดงนิทรรศการด้วยการออกแบบประสบการณ์จากหลักการรับรู้และการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง จากการสำรวจพื้นที่ในส่วนจัดการแสดงและการวิเคราะห์เนื้อหา การใช้สื่อหรือวัตถุทางศิลปะในการจัดแสดง นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการวางแผนการสร้างสรรค์โดยการ

กำหนดปัญหาในการสร้างสรรค์นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นครั้งนี้พร้อมทั้งเลือกเนื้อหาเดิมที่เป็นจุดเด่นเพื่อนำมาสร้างการรับรู้ใหม่ด้วยการกำหนดผัสสะ ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาและการกำหนดปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์จึงพบว่า แนวทางการออกแบบการรับรู้เพื่อการสร้างประสบการณ์สำหรับผู้ชมที่ผู้วิจัยใช้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ การออกแบบการรับรู้ด้วยผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร (Sense of Organ) จากการมองเห็นและการได้ยิน (ภาพและเสียง) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนั้นการออกแบบนิทรรศการครั้งนี้ผู้วิจัยจึงกำหนดให้รูปแบบการสร้างสรรค์นิทรรศการด้วยเทคนิคการใช้เสียงและภาพ (Audio – Visual)

การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน คือ เวลา ความงาม และจึงได้กำหนดแนวคิดเป็นคำภาษาอังกฤษว่า "TIMELESS HARMONIES" ซึ่งมีคำว่า TIMESLESS หมายถึง กาลเวลาอันไร้ขอบเขต และคำว่า "HARMONIES" หมายถึง การผสมผสานของหลากหลายสิ่งทีกลมกลืนเป็นเอกภาพ จึงกำหนดแนวคิดในการสร้างงานไว้ว่า "TIMELESS HARMONIES" สื่อถึงการผสมผสานที่ไม่มีวันเสื่อมคลาย ทั้งนี้แนวคิดหลักสื่อถึงการสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนและการรวมตัวกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกันอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา วัฒนธรรม หรือความงดงามของศิลปะที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลา เช่นเดียวกับเสียงดนตรีที่สร้างความสุขและความสงบให้แก่ผู้ฟังได้ตลอดเวลา การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ "ฮาร์โมนี" ที่ไม่มีวันเก่า ซึ่งเป็นการนำเสนอในรูปแบบที่ผสมผสานข้อมูลเก่าและใหม่เข้าด้วยกัน หรือการเชื่อมโยงทฤษฎีเก่ากับวิธีการใหม่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความยั่งยืนและความสอดคล้องที่เกิดขึ้นได้ในทุกยุคสมัยเพื่อดึงดูดผู้เข้าชมนิทรรศการด้วยการเน้นถึงความเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ชื่อของนิทรรศการเพื่อใช้เป็นชื่อของนิทรรศการเพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมได้รับทราบโดยเลือกใช้ชื่อนิทรรศการว่า **วิพิธบุรพา: TIMELESS HARMONIES** ผู้วิจัยกำหนดสีชาด เป็นโทนสีสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อและนิทรรศการเพื่อการสื่อสาร และกำหนดสีน้ำตาลของดิน เป็นเป็นโทนสีสำหรับการออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อและนิทรรศการเพื่อการสื่อสาร โดยมีสัญลักษณ์ตัวละครเจ้าแม่โคกพนมดีเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์

การจัดทำร่างต้นแบบแนวคิดและการออกแบบพื้นที่นิทรรศการผู้วิจัยเลือกใช้ภาพถ่ายพื้นที่แสดงแล้วนำไปวางในโปรแกรม Powerpoint เพื่อเลือกภาพและเลือกใช้เครื่องมือพื้นฐานของ Powerpoint นำมาตัดแต่งภาพ จัดวางลงตามตำแหน่งเพื่อนำไปใช้ในการจัดสร้างตามจินตนาการและผลการวิเคราะห์ปัญหาของส่วนจัดแสดงเพื่อนำไปใช้เป็นโจทย์ในการออกแบบ

4. การนำเสนอผลงานนิทรรศการวิพิธตะวันออก TIMELESS HARMONIES

เมื่อผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบงานออกแบบนิทรรศการเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบประสบการณ์ภายในพื้นที่นิทรรศการลงบนภาพถ่ายแล้วตัดต่อภาพเพื่อออกแบบพื้นที่นิทรรศการผ่านโปรแกรม Powerpoint โดยสร้างสรรค์ตามจินตนาการจากการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดสัมผัสสำหรับสร้างการรับรู้และการสื่อสารเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาและงานออกแบบแต่ละพื้นที่จากกระบวนการ

สร้างร่างแบบงานออกแบบนิทรรศการ ภายหลังจากงานร่างต้นแบบเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้จัดประชุมทีมงานสร้างสรรค์ได้แก่ทีมงานออกแบบสื่อ ออกแบบเสียง ออกแบบแสง และกิจกรรมต่าง ๆ ภายในนิทรรศการเพื่อสร้างต้นแบบนำร่อง โดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

4.1 งานออกแบบสื่อ ผู้วิจัยได้จัดให้มีการประชุมทีมงานฝ่ายผลิตได้แก่นักออกแบบกราฟฟิกและสื่อ นักออกแบบเสียง และนักออกแบบเสียงเพื่ออธิบายรายละเอียดแนวคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการและให้นักออกแบบดำเนินการออกแบบ เตรียมอุปกรณ์เพื่อให้งานออกแบบเป็นไปตามแผนการดำเนินงานให้สามารถเปิดให้ผู้ชมเข้าชมนิทรรศการ นักออกแบบได้ดำเนินการออกแบบสื่อโดยแบ่งออกเป็น สัญลักษณ์ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ วีดิโอสั้นสำหรับใช้ภายในนิทรรศการ วีดิโอสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ สติกเกอร์รายละเอียดนิทรรศการติดบนพื้น งานออกแบบสติกเกอร์กรอบรูปภาพสำหรับเป็นของที่ระลึก และงานออกแบบซุ้มประตูด้านหน้าอาคาร

4.2 งานออกแบบพื้นที่นิทรรศการ เมื่อนักออกแบบกราฟฟิกและสื่อได้ดำเนินการออกแบบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ใช้งานที่เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้เพื่อควบคุมแนวทางการสื่อสารและการสร้างการรับรู้ไปสู่ผู้ชมมีความสัมพันธ์และเป็นเอกภาพในการออกแบบตามแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร หลังจากที่มีสื่อประเภทต่าง ๆ เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้แล้วก็สามารถนำส่งผลิตเพื่อพิมพ์ลงไวเนล ส่วนที่เป็นอุปกรณ์ประกอบการจัดแสดง เสื้อผ้าหรืองานตกแต่งก็ดำเนินการจัดหาและนำมาจัดสร้างประกอบภายในนิทรรศการ โดยแสดงงานออกแบบนิทรรศการที่ใช้จัดแสดงจากการผลิตและใช้ในการแสดง

4.3 การเปิดแสดงนิทรรศการ การแสดง “วิพิธบูรพา: Timeless Harmonies” ซึ่งเปิด

การแสดงระหว่างวันที่ 23-25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนจากคณะดนตรีและการแสดงให้จัดงานชมพิพิธภัณฑสถานะวันบายบูรพาโดยเรียนเชิญผู้ว่าราชการจังหวัดชลบุรี ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและผู้มีเกียรติร่วมเข้าชมนิทรรศการและการแสดงพิเศษจากศิลปินรับเชิญในวันพุธที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2567 เวลา 14.00 น. การนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบการแสดงนิทรรศการครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดเปิดให้ผู้ชมเข้าชมระยะเวลา 3 วัน โดยกำหนดกิจกรรมพิเศษเพื่อสร้างการรับรู้ในระดับผู้บริหารท้องถิ่น ผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้วยการจัดให้มีกิจกรรมชมพิพิธภัณฑสถานะวันบาย นิทรรศการสื่อผสม “วิพิธบูรพา” (TIMELESS HARMONIES) เปิดให้ผู้สนใจร่วมเดินเล่นทะเลเวลา ร่วมกันปลูกพลังประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก ภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา เปิดให้เข้าชมวันละ 2 รอบ (10.00-12.00 และ 14.00-16.00) เข้าชมฟรี เพื่อนำร่องพัฒนาให้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออก ภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ด้วยการเพิ่มมูลค่าจากส่วนจัดแสดงพิพิธภัณฑสถานที่ไม่ได้เปิดเข้าชมเพราะขาดงบประมาณในการดำเนินการให้สามารถใช้กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยหลักการออกแบบประสบการณ์ การสร้างการ

รับรู้และพื้นฐานด้านศิลปะการแสดงให้เกิดคุณค่า ความงามตามวัตถุประสงค์ของการจัดสร้างโดยไม่ต้อง
 รื้อสร้างทำใหม่แต่ยังคงใช้ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเดิมให้สามารถสื่อสารเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และ
 สร้างความประทับใจแก่ผู้ชมได้ซึ่งแนวคิดและวิธีการที่ผู้วิจัยทดลองใช้ดำเนินการครั้งนี้ยังสามารถเป็น
 ต้นแบบให้กับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่อาจถูกทิ้งร้างในประเทศไทยหรือขาดงบประมาณในการซ่อมแซมบำรุง
 กระบวนการวิจัยนี้ทำให้สร้างมูลค่าจากต้นทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรเดิมที่มีอยู่ได้

2. อภิปรายผลการวิจัย

การสร้างต้นแบบนำร่องแหล่งท่องเที่ยวภายในมหาวิทยาลัยบูรพาสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชน
 บางแสนเพื่อเพิ่มมูลค่าพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก (มิวเซียมบูรพา) หอศิลปะและวัฒนธรรม
 ภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพาด้วยการสร้างสรรค์นิทรรศการโดยใช้เทคโนโลยีการรับรู้และพื้นฐานด้าน
 การออกแบบและการกำกับการแสดงเพื่อนำมาสร้างประสบการณ์สำหรับผู้ชม กระบวนการออกแบบและ
 การสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยมีความต้องการใช้สื่อและงานศิลปะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์โดยเลือกใช้วัสดุ
 อุปกรณ์และเทคโนโลยีพื้นฐานที่สามารถจัดหาได้ง่ายในองค์กรหรือสถาบันต่าง ๆ เช่น ไฟพาร์ LED
 โปรเจคเตอร์ หลอดไฟสี หนู เสื้อผ้า งานพิมพ์บนไวเนล ฯลฯ เพื่อต้องการสร้างต้นแบบการออกแบบ
 และสร้างสรรค์นิทรรศการสำหรับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่อาจไม่มีงบประมาณในการปรับปรุงหรือซ่อมแซม แต่
 ยังคงสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้พื้นที่เดิมนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มตามกระบวนการวิจัยและผลการวิจัยใน
 ครั้งนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ได้ เนื่องจากผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการเที่ยวชม
 พิพิธภัณฑ์หลายสถานที่ที่หน่วยงานภาครัฐได้สร้างไว้ในชุมชนแต่ไม่มีการพัฒนาและไม่มีการจัดการ
 ให้พิพิธภัณฑ์สามารถเปิดให้เข้าชมได้ การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบนิทรรศการในครั้งนี้ผู้วิจัยจึง
 เลือกใช้งานออกแบบนิทรรศการสื่อเสียงและภาพ (Audio-Visual) เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาให้ผู้ชมสามารถ
 เดินชมและติดตามเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำหลักการรับรู้มาใช้เป็นเครื่องมือการออกแบบประสบการณ์
 สำหรับผู้ชมได้โดยยึดกระบวนการสร้างการรับรู้ การกำหนดสิ่งเร้า การเลือกจุดสัมผัสเพื่อกระตุ้นการ
 รับรู้และการออกแบบสื่อ เสียง แสงเพื่อให้ผู้ชมแปลความหมายจากสิ่งเร้าที่สร้างสรรค์ นอกจากนั้นยัง
 เลือกใช้หลักการสร้างแบรนด์โดยกำหนดการบริการก่อนซื้อ ขณะซื้อและหลังซื้อตามหลักการสร้างแบ
 รนด์เพื่อเชิญชวนและสร้างความประทับใจในบริการให้ผู้ชมเกิดความภักดีต่อกิจกรมในครั้งนี้ภายในพื้นที่
 หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา มีผู้ชมจำนวนมากที่ไม่เคยรับรู้เลยว่าภายใน
 มหาวิทยาลัยบูรพามีพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออก แต่กิจกรรมในครั้งนี้ทำให้มี
 ผู้ชมจำนวนมากเข้ามาใช้บริการภายในหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกอีกครั้ง นอกจากนั้นการ
 จัดให้มีกิจกรรมชมพิพิธภัณฑ์ตะวันบ่บูรพาเพื่อเชิญสื่อมวลชน คณะผู้บริหารร่วมเข้าชมการแสดงและ
 เพิ่มกิจกรรมพิเศษเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์และภาพความทรงจำเดิมของมหาวิทยาลัยบูรพาโดยได้เรียนเชิญ

ข้าราชการบำนาญซึ่งเคยเป็นอดีตผู้บริหารภายในมหาวิทยาลัยบูรพาที่รวมตัวกันฝึกซ้อมและบรรเลงดนตรีไทย นำแนวคิดการวาดภาพประกอบการบรรเลงและการขับร้องเพลงเขมรไทยยุคซึ่งเคยได้รับความนิยมในโอกาสสำคัญของบุคลากรมหาวิทยาลัยบูรพาให้กลับมาจัดแสดงอีกครั้งในวาระที่แตกต่างกัน ในโอกาสนี้ได้นำภาพวาดประกอบเพลงเขมรไทยยุคที่อาจารย์ชานี สุวรรณช่างได้เคยวาดไว้นำมาจัดแสดงให้กับผู้ชมได้ชมอีกครั้งแต่ในการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับเกียรติจากคุณพิเชษฐ กลั่นชื่นเป็นศิลปินวาดภาพประกอบการเต้นและการเคลื่อนไหวประกอบการบรรเลงเพลงไทยซึ่งทำให้เกิดบรรยากาศและการเชื่อมประสานผู้ชมหลากหลายกลุ่มตามแนวคิด “วิพิธบูรพา”

ผู้วิจัยเชื่อมั่นเสมอว่าพลังแห่งการสร้างสรรค์สามารถเปลี่ยนแปลง สร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ ได้โดยเฉพาะแนวคิดวัฒนธรรมสร้างสรรค์โดยการพัฒนาจากราก ของเดิม ของเก่าทำให้คุณค่าเดิมกลับมาใหม่หรือทำให้ของเดิมมีมูลค่าเพิ่มขึ้นสามารถสร้างรายได้และทำให้ข้อจำกัดต่าง ๆ ลดลง ในช่วงระยะเวลาที่ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เรียบร้อยแล้วได้นำกระบวนการวิจัยครั้งนี้เป็นโจทย์ให้นิสิตในชั้นเรียนการออกแบบประสบการณ์ได้ทดลองออกแบบตามกระบวนการวิจัยตามข้อจำกัดเดียวกันกับแนวคิดการวิจัยของผู้วิจัย นิสิตสามารถกำหนดแนวทางการสร้างงานได้นำสนใจและทำให้เห็นว่ากระบวนการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้พัฒนาต่อได้

3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

3.1 การสร้างสรรค์ภายในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพามีความน่าสนใจ ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดแนวคิดอื่น ๆ เพื่อทำให้เกิดเนื้อหาและกิจกรรมใหม่ ๆ ได้หลากหลายรูปแบบในพื้นที่เดิม

3.2 การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์จะเพิ่มขีดจำกัดและความน่าสนใจในการสร้างงานมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กัญญารัตน์ แก้วกมล, นิติคุณ ท้าวทอง, สุปวีณ์ รสรื่น, อนุศิษฐ์ เพชรเชนทร์, อมรรัตน์ รัตนสุภา, และจันทร์ศม์ ภูติอริยวัฒน์. (2564). การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(1), 75–91.
- โกสุม สายใจ, ผดุง พรหมมูล, อรุณี โคตรสมบัติ, และเอื้อมพร เนาว์เย็นผล. (2548). *สุนทรียภาพของชีวิต* (พิมพ์ครั้งที่ 9). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ธนิก เลิศชาญฤทธิ. (2554). *การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 1). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2552). *สุนทรียศาสตร์เพื่อนิเทศศาสตร์*. โครงการสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.
- เปรมชัย จันทร์จำปา. (2558). *วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มโน พิสุทธิรัตนานนท์. (2546). *สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 1). มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รุ่งลาวัลย์ สกุลมาลัยทอง, ทรเนตร อารีโสภณพิเชษฐ, & พงษ์ ศิริบรรณพิทักษ์. (2560). *กลยุทธ์การเสริมสร้างวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในสถาบันอุดมศึกษาไทย*. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 11(1), 1–14.
- วีระยุทธ ขาตะกาญจน์. (2553). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*, 29(1), 1–15.
- สันทีชัญญ์ เอื้อศิลป์. (2559). *การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือผ่านการสร้างบทและการกำกับละครเพลงเรื่อง เจ้าหญิงโคกพนมดี*. โครงการวิจัยประเภทงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัยบูรพา. รายงานการวิจัย.
- สันทีชัญญ์ เอื้อศิลป์. (2560). *การคิดสร้างสรรค์สำหรับศิลปะการแสดง*. โครงการผลิตสื่อประเภทงบประมาณรายได้ คณะดนตรีและการแสดง. เอกสารประกอบการสอน.
- สัจจพร เกษตรสินธา, & มนัส แก้วบุชา. (2566). *การขับเคลื่อนงานศิลปะและวัฒนธรรม: หอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 9(1), 87–99.
- สมบัติ กุสุมาวลี. (2558). *เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สยามรัฐ. (2568, 23 มีนาคม). สืบค้นจาก <http://siamrath.co.th/n/11659>
- สอ เสถบุตร. (2568, 23 มีนาคม). สืบค้นจาก <http://www.sanook.com/dictionary/dict/dict-th-th-royal-institute/search/วิพิธทัศนา>
- สุชาติ คณานนท์, กล้า สมตระกูล, & ไพรัช ติดย์ผาด. (2562). *วัฒนธรรมสร้างสรรค์: ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเมืองพัทยา*. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 27(54), 121–143.

สุชาติ เกาทอง. (2559). วารสารที่ระลึกในพิธีเปิดหอศิลปะและวัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยบูรพา.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
สำเนาเอกสารการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

สำเนา

ที่ IRB2-093/2567



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : HU059/2567

โครงการวิจัยเรื่อง : การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว

หัวหน้าโครงการวิจัย : นายณัฐนันท์ เอื้อศิลป์

หน่วยงานที่สังกัด : คณะดนตรีและการแสดง

วิธีพิจารณา : Exemption Determination Expedited Reviews Full Board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่งการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับที่ 2 วันที่ 28 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2567
2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย ฉบับที่ 1 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 1 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567
4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 1 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567
5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form)
แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ฉบับที่ 1 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567
6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี)
- 6.1 (ร่าง)หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล ฉบับที่ 1 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

วันที่รับรอง : วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567

วันที่หมดอายุ : วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

ลงนาม อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง

(อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

สำเนา

ผู้วิจัยทุกท่านที่ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ต้องปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด โดยใช้เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Participant Information Sheet) (AF 06-02), เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Consent Form) (AF 06-03), แบบสัมภาษณ์ และ/หรือแบบสอบถาม รวมถึงเอกสารอื่น ๆ เช่น โบปประชาสัมพันธ์ หรือ ประกาศเชิญชวนเข้าร่วมโครงการ เป็นต้น
ที่ผ่านการรับรองและประทับตราจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา แล้วเท่านั้น
2. ผู้วิจัยมีหน้าที่ส่งแบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย (Progress Report Form) (AF 09-01) ต่อคณะกรรมการฯ ตามเวลาที่กำหนดหรือเมื่อได้รับการร้องขอ
3. การรับรองโครงการวิจัยของคณะกรรมการฯ มีกำหนด 1 ปี หลังจากวันที่คณะกรรมการฯ มีมติให้การรับรอง หากการวิจัยไม่สามารถดำเนินการเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยสามารถยื่นขอต่ออายุการรับรองโครงการวิจัย อย่างน้อย 30 วัน ก่อนวันหมดอายุตามที่กำหนดไว้ในเอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
4. หากมีการแก้ไขเพิ่มเติมโครงการวิจัย เช่น เปลี่ยนแปลงหัวหน้าโครงการวิจัย/เพิ่มเติมผู้ร่วมวิจัย การแก้ไข หรือเพิ่มเติมวิธีดำเนินการวิจัย การแก้ไขการสะกดคำ เป็นต้น ผู้วิจัยจะต้องยื่นขอแก้ไขเพิ่มเติมโครงการวิจัย โดยส่งแบบรายงานการแก้ไขเพิ่มเติมโครงการวิจัย (Amendment Form) (AF 08-01) ต่อคณะกรรมการฯ โดยอ้างอิงรหัสโครงการวิจัยที่ได้รับไว้ และต้องระบุรายละเอียดให้ชัดเจนว่าการเปลี่ยนแปลงอะไร อย่างไร และเหตุผลที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ ในกรณีการเปลี่ยนแปลงหัวหน้าโครงการวิจัย/เพิ่มเติมผู้ร่วมวิจัยท่านใหม่ให้แนบประวัติมาด้วย
5. ผู้วิจัยมีหน้าที่รายงานเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ชนิดร้ายแรงที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ภายในระยะเวลาที่กำหนดในวิธีดำเนินการมาตรฐาน (Standard Operating Procedures, SOPs) ให้แก่คณะกรรมการฯ ตามแบบรายงานเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ชนิดร้ายแรง (Serious Adverse Event (SAE) Report Form) (AF 10-01)
6. ผู้วิจัยมีหน้าที่รายงานให้คณะกรรมการฯ ทราบ เมื่อมีการยุติโครงการวิจัยก่อนกำหนด หรือการระงับโครงการวิจัยโดยผู้วิจัยหรือผู้สนับสนุนทุนวิจัย พร้อมทั้งคำอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรโดยละเอียดถึงสาเหตุของการยุติหรือระงับโครงการวิจัย ตามแบบรายงานการยุติโครงการวิจัยก่อนกำหนด (Study Termination Memorandum) (AF 12-01)
7. ผู้วิจัยมีหน้าที่ส่งแบบรายงานการไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนด (Non-compliance / Protocol Deviation / Protocol Violation Report) (AF 13-01) ให้คณะกรรมการฯ และผู้สนับสนุนพื้นที่ที่ตรวจพบ หรือได้รับรายงานว่าการปฏิบัติที่ไม่ตรงกับขั้นตอนที่ระบุไว้ในโครงการวิจัย หรือข้อ กำหนดของคณะกรรมการฯ
8. เมื่อสิ้นสุดโครงการวิจัย ผู้วิจัยมีหน้าที่ส่งแบบรายงานสรุปผลการวิจัย (Final Report) (AF 11-01) ให้คณะกรรมการฯ ทราบ ภายใน 30 วัน หลังจากสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย

ภาคผนวก ข
เอกสารรับรองจริยธรรมในมนุษย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม งานมาตรฐานและจริยธรรมในการวิจัย โทร. ๒๖๒๐

ที่ ฮว ๘๑๐๐/ วันที่ ๒๐ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอส่งสำเนาเอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

เรียน นายณัฐนันท์ เอื้อศิลป์

ตามที่ท่าน ได้ยื่นเอกสารคำร้องเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รหัสโครงการวิจัย HU059/2567(E1) โครงการวิจัย เรื่อง

การศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว นั้น

บัดนี้ โครงการวิจัยดังกล่าว ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม ในฐานะผู้ประสานงาน จึงขอส่งสำเนาเอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน ๑ ฉบับ เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย และเอกสารเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยประทับตรารับรองเรียบร้อยแล้ว มายังท่าน เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงจากผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง

(อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)