



การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์  
จังหวัดสุโขทัย



ภิรมย์พร แสงสุริยาโรจน์

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์  
จังหวัดสุโขทัย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย"

ของ ภิรมย์พร แสงสุริยาโรจน์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ

### คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองศรี พิมลสมพงศ์)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(ดร.จากรุวรรณ แดงบุบผา)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ดาบเพชร)

อนุมัติ

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

<b>ชื่อเรื่อง</b>	การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย
<b>ผู้วิจัย</b>	ภิรมย์พร แสงสุริยาโรจน์
<b>ประธานที่ปรึกษา</b>	ดร.จากรุวรรณ แดงบุบผา
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. การจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
<b>คำสำคัญ</b>	กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ, ศิลปะกรรมอัตลักษณ์, จังหวัดสุโขทัย, รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

### บทคัดย่อ

การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะฉะนา แกลอรี่(สังคโลก) และบ้านปรีดาภิรมย์ 2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ 3) เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) งานวิจัยนี้ถือว่าประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 43 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย 1.ผู้ประกอบการและผู้นำเที่ยวจำนวน 6 คน และ 2.นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาทำกิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 3 แห่งในจังหวัดสุโขทัย จำนวน 37 คน (จากคณะเดินทาง 4 คณะ)

ผลจากการศึกษา พบว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจะเป็นกิจกรรมลักษณะ Work Shop หรือกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการลงมือทำ เป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่ หรือเป็นกิจกรรมที่พัฒนาต่อยอดแต่ยังคงความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ไว้ จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น และรู้สึกท้าทายต่อตนเองที่จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงาน ซึ่งรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จะทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพที่ดีทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย การจัดเตรียมสถานที่และการสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อมโดยรอบกิจกรรมให้เกิดความผ่อนคลาย การต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยความเป็นกันเอง และการมีบริการน้ำดื่มหรืออาหารว่างเพื่อสร้างความประทับใจและเกิดความผ่อนคลายความเหนื่อย

ถ้าจากการเดินทาง การบรรยายกิจกรรมที่กระชับสั้นๆ ได้ใจความ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดการรับรู้ที่ไม่ซับซ้อน ไม่น่าเบื่อ และเกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นระหว่างผู้นำกิจกรรมพาเยี่ยมชม ซึ่งการดำเนินกิจกรรม Work Shop นักท่องเที่ยวจะลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง เกิดความนึกคิดท้าทายความแข็งแรงหรือประสิทธิภาพของร่างกายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน การที่ได้รับความอิสระทางด้านความคิด ไม่มีภาวะกดดัน ทำให้เกิดความผ่อนคลายทางด้านจิตใจ ซึ่งส่งผลให้เกิดสมาธิ การจดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำและเพียรพยายามที่จะทำผลงานให้สำเร็จ และกิจกรรมดังกล่าวอาจทำให้นึกถึงจิตวิญญาณการทำงานศิลปะในวันเก่า ทำให้เกิดการหวนคืนความรู้สึกนั้นๆ นอกจากนี้การที่นักท่องเที่ยวใช้เวลาการทำงานศิลปะอย่างคุ้มค่า ไม่รู้สึกถึงความเหน็ดเหนื่อย ความน่าเบื่อ แต่กลับรู้สึกผ่อนคลายและเกิดความเพลิดเพลินจนไม่รู้การล่วงเลยของระยะเวลาที่ผ่านไป นั้นหมายความว่ากิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์เป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณได้อย่างแท้จริง ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมควรมีระยะเวลาประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง



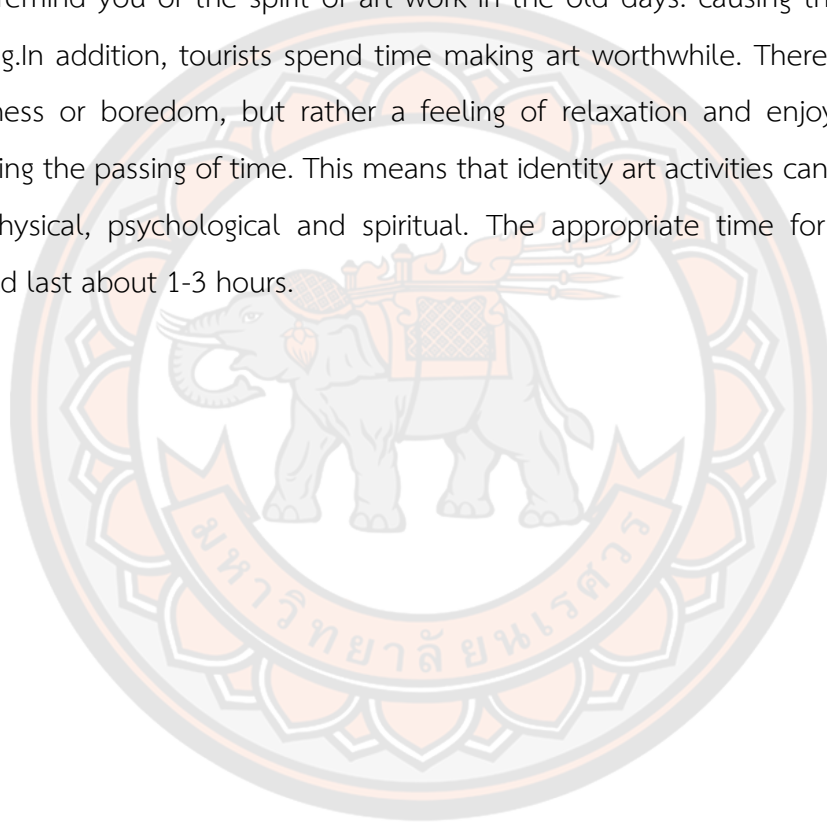
<b>Title</b>	THE STUDY OF PATTERN FOR WELLNESS TOURISM ACTIVITIES WITH IDENTITY ART IN SUKHOTHAI PROVINCE
<b>Author</b>	Piromporn Sangsuriyaroj
<b>Advisor</b>	Jaruwan Daengbuppha, Ph.D.
<b>Academic Paper</b>	M.A. Thesis in Tourism and Hospitality Management, Naresuan University, 2022
<b>Keywords</b>	Wellness Tourism Activity, Identity art, Sukhothai Province, The pattern of Wellness Tourism Activity

### ABSTRACT

The study of pattern for Wellness Tourism activities with identity Art in Sukhothai Province. The objectives are: 1) to study the pattern of activities that are the Identity Art of Baan Phra Pim Laksamonasin, Ganesha Gallery (Sangkhalok) and Baan Predaphirom 2) To analyze the process of organizing activities of the Identity Arts in 3 places classified as well-Being activities. 3) pattern for Wellness Tourism activities with identity Art of Sukhothai Province. It is a Qualitative Research using a Semi-structured Interview. This research assumes that the whole population is a sample of 43 people, divided into two groups: 1. Entrepreneurs and tour guides is 6 people, and 2. Tourists who come to do tourism activities in all 3 attractions in Sukhothai Province, totaling 37 people (from 4 expeditions).

The results of The study of pattern for Wellness Tourism activities with identity Art of Sukhothai Province was a work shop activity or an activity in which tourists participated in the action. It's a unknown activity or it is an activity that has been further developed but still retains its identity art. It will make tourists more enthusiastic about doing activities and feel challenged to participate in the creation of the work/piece. The pattern of the process of organizing tourism activities that will well-being for physical, psychological and spiritual of the participants consists of preparing a place and creating a relaxing environment surrounding the activity. Welcoming tourists with friendliness and having drinking water or snacks to impress

and relieve travel fatigue. Concise description of activities to get the point made it easier for the participants to understand and learn. Makes perceptions that are not complicated, not boring and interaction with others between the leaders of the visiting activities. The work shop activities are conducted by tourists themselves. The idea of challenging the strength or efficiency of the body to create works to gain freedom of thought no pressure cause psychological relaxation which results in meditation. Focusing on what you are doing and working hard to get it done. And such activities may remind you of the spirit of art work in the old days. causing the return of that feeling. In addition, tourists spend time making art worthwhile. There is no feeling of tiredness or boredom, but rather a feeling of relaxation and enjoyment until not knowing the passing of time. This means that identity art activities can truly well-being for physical, psychological and spiritual. The appropriate time for doing activities should last about 1-3 hours.



## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.จรรุวรรณ แดงบุบผา ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองศรี พิมลสมพงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ดาบเพชร กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

กราบขอบพระคุณผู้ประกอบการทั้ง 3 สถานประกอบการ ได้แก่ 1.คุณธรรารัตน์ ปรีดาภิรมย์ เจ้าของสถานประกอบการบ้านปรีดาภิรมย์ 2.คุณสันติ พรหมเพ็ชร และคุณหทัยรัตน์ พรหมเพ็ชร เจ้าของสถานประกอบการกะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก) และ 3.คุณณรงค์ชัย โตอินทร์ เจ้าของสถานประกอบการบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล นอกจากนี้ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเรศวรที่ให้การสนับสนุนในการดำเนินเอกสารการวิจัยและการประสานงานอื่นๆ เหนือสิ่งอื่นใดกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัว รวมถึงเพื่อน และรุ่นพี่ของผู้วิจัยที่ได้ให้กำลังใจและการสนับสนุนในด้านต่างๆเป็นอย่างดีเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ผู้ประกอบการชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชนไม่มากนักน้อย

ภิรมย์พร แสงสุริยาโรจน์



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	12
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	12
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	14
ขอบเขตการวิจัย.....	14
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	15
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม และงานที่เกี่ยวข้อง.....	17
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ.....	17
งานศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย.....	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	34
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	35
การออกแบบการวิจัย.....	35

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	39
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	40
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	42
1.ผลการศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ ลักษณะศิลป์ กะเณชา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปรีดาภิรมย์.....	42
2.ผลการวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่า เป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ .....	53
3.เสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย .....	59
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	61
สรุปผลการศึกษา .....	61
การอภิปรายผล .....	63
ข้อเสนอแนะ .....	64
บรรณานุกรม.....	65
ประวัติผู้วิจัย .....	68

## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตารางการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยว.....50



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ .....	22
ภาพ 2 ผลงาน/ชิ้นงานตัวอย่างจากการทำกิจกรรม ณ บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ .....	23
ภาพ 3 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในกิจกรรมการเล่นท้องถิ่น .....	25
ภาพ 4 สภาพแวดล้อมของกะเนชาสังค์โลก .....	25
ภาพ 5 บรรยากาศระหว่างการทำกิจกรรม ณ กะเนชา แกลอรี่ (สังค์โลก) .....	26
ภาพ 6 การดำเนินกิจกรรม ณ กะเนชา แกลอรี่ (สังค์โลก) .....	27
ภาพ 7 คู่มือการวาดลวดลายสังค์โลก จัดทำโดยบ้านปรีดาภิรมย์ .....	29
ภาพ 8 ผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ ณ บ้านปรีดาภิรมย์ .....	30
ภาพ 9 บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่ผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ .....	30
ภาพ 10 บรรยากาศการทำกิจกรรม ณ บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ .....	46
ภาพ 11 ภาพการทำกิจกรรม ณ บ้านปรีดาภิรมย์ .....	50
ภาพ 12 นักท่องเที่ยวถ่ายภาพคู่กับผลงาน/ชิ้นงานเป็นที่ระลึกความทรงจำ .....	50

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การรักสุขภาพไม่ใช่กระแส แต่สามารถเรียกได้ว่าเป็นคลื่นความสนใจในสุขภาพของผู้คน ว่า “กระแส” แต่แนวโน้มต่าง ๆ บ่งชี้ว่า การรักสุขภาพไม่ได้เป็นเพียงแค่อะไรด้วยตลาดสินค้าและบริการเพื่อสุขภาพที่โตขึ้นต่อเนื่องทั่วโลก จากที่เคยเป็นกระแสก็พัฒนากลายเป็นพฤติกรรมและกำเนิดกลุ่มผู้บริโภคที่ใส่ใจสุขภาพ Euromonitor ชี้ว่า คนที่อายุน้อยรับเอาพฤติกรรมด้านสุขภาพที่ ‘แก่’ ขึ้นมาใช้กับตนเอง (TAT Intelligence Center, 2017) เนื่องจากสภาวะการณ์และความเสี่ยงต่อการเกิดโรคต่าง ๆ จากการทำงาน ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลือกกินอาหารที่ดีต่อสุขภาพ จากความเข้าใจในการดูแลสุขภาพที่มากขึ้น ทำให้กลุ่มคนรุ่นใหม่หรือวัยทำงานเริ่มหันมาดูแลสุขภาพตั้งแต่อายุยังน้อยและสนใจการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนร่างกายและจิตใจจากการทำงานเพิ่มมากขึ้น (Bunrome Suwanphahu, 2013) นอกจากนี้องค์กร Global Coalition on Aging ได้นำเสนอบทความเรื่อง Destination Healthy Aging : The Physical, Cognitive and Social Benefits of Travel ซึ่งเขียนโดย สมาคมการท่องเที่ยวแห่งสหรัฐอเมริกา (U.S. Travel Association ปี 2018) ใน Travel Effect Campaign ที่กล่าวถึง สามัญสำนึกที่การเดินทางที่ทำให้จิตใจกว้างขึ้น (open minded) ทำให้จิตวิญญาณชื่นบาน (soul refreshing) และก่อให้เกิดสุขภาพที่ดี ทั้งทางร่างกายและจิตใจ (physical and mind wellness) ซึ่งการเดินทางในรูปแบบดังกล่าวเป็นลักษณะการส่งเสริมสุขภาพ (Wellness) หรือการป้องกันการปรับปรุงสุขภาพ ส่งเสริมคุณภาพชีวิต เพื่อการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดียิ่งขึ้น และการท่องเที่ยวลักษณะนี้เริ่มได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสำหรับนักท่องเที่ยวที่รักสุขภาพและมีความต้องการผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน (Global Wellness Institute 2014) จากข้อมูลของ Global Wellness Institute (2561) พบว่า ในปี 2558-2560 เศรษฐกิจเชิงสุขภาพ (Wellness Economy) ขยายตัวร้อยละ 6.4 ต่อปี มีการเติบโตเร็วกว่าเศรษฐกิจทั่วโลกเกือบ 2 เท่า (ร้อยละ 3.6) ซึ่งในขณะนี้อุตสาหกรรมสุขภาพ คิดเป็นร้อยละ 5.3 ของผลผลิตเศรษฐกิจทั่วโลก จากรายงานของ Global Wellness Institute ในปี 2015 - 2017 ผู้นำที่สร้างรายได้มากขึ้น ประกอบด้วย ธุรกิจสปา ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ อสังหาริมทรัพย์เพื่อสุขภาพ และบริการเชิงสุขภาพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาสุขภาพให้แข็งแรง เช่น ความงามและการชะลอวัย (Beauty & Anti-Aging) การออกกำลังกาย (Fitness & Mind-Body) สถานที่ทำงานเพื่อสุขภาพ (Workplace Wellness) โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ (wellness tourism) มีการขยายตัวของตลาดร้อยละ 6.5 ทำรายได้ 639.4 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2561 และ ระบบเศรษฐกิจสุขภาพ (Wellness Economy) ทำรายได้

ทั้งสิ้น 4,220.2 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งให้เห็นว่า การเดินทางท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพอาจเกิดจากการที่นักท่องเที่ยวมีความตื่นตัวจากรูปแบบการดำรงชีวิต จึงทำให้นักท่องเที่ยวหันมาใส่ใจด้านการรักษาสุขภาพเชิงป้องกันมากขึ้น รวมทั้งการกระจายตัวและเพิ่มขึ้นของคนมีฐานะในประเทศกำลังพัฒนา ทำให้เศรษฐกิจเชิงสุขภาพขยายตัวอย่างรวดเร็ว ซึ่งนักท่องเที่ยวอาจจะคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพจะต้องเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวในลักษณะของกิจกรรมสปา นวดฟังเพลง และเต้นรำ เป็นต้น ซึ่งการท่องเที่ยวสุขภาพคือการส่งเสริมและฟื้นฟูร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ อาจไม่ใช่แค่การทำสปา การนวดผ่อนคลาย ๆ แต่กิจกรรมทุกชนิดสามารถทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความเพลิดเพลินขึ้นกับแต่ละบุคคล เพราะการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพขึ้นอยู่กับความต้องการของรายบุคคล

ในการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเกิดจากบริษัททัวร์หรือผู้นำเที่ยวเป็นผู้จัดโปรแกรมการเดินทางท่องเที่ยว เยี่ยมชม และนำพาไปร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่จังหวัดสุโขทัย ที่ได้รับการประกาศจากเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative Cities Network) ในปลายปี พ.ศ.2562 ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน (Crafts and Folk Arts 2019) เนื่องด้วยมีความโดดเด่นของวิถีชีวิตผู้คนเติบโตมาพร้อมกับงานศิลปะ วัฒนธรรม ที่มีการทอดผ้าตีนจก การทำเครื่องสังคโลก ศิลปะปูนปั้น งานไม้และงานวาดลวดลายทองคำ หรือทองสุโขทัย ซึ่งมีความสวยงามและอัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของศิลปะโดยเฉพาะ นักท่องเที่ยวสามารถลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน/ชิ้นงานต่างๆ มีโอกาสได้เรียนรู้ความเป็นอัตลักษณ์ของศิลปะนั้นๆ และมีส่วนร่วมในการออกแบบลวดลายสังคโลกผสมผสานลวดลายที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของนักท่องเที่ยว หรือการออกแบบรูปปลั๊กชันขององค์พระพิมพ์ เป็นต้น อีกทั้งกิจกรรมหลายอย่างยังสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของศิลปกรรมที่สามารถสร้างการส่งเสริมสุขภาพที่ดีได้ **ซึ่งในงานวิจัยนี้จะเป็นการศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยที่สามารถเป็นกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพได้เช่นกัน** โดยที่นักท่องเที่ยวไม่จำเป็นที่จะต้องทำกิจกรรมสปา นวดเพื่อผ่อนคลาย ฟังเพลง หรือเต้นรำ เพื่อให้ได้รับสุขภาพที่ดีเสมอไป ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะบ่งชี้ให้เห็นว่านักท่องเที่ยวอาจได้รับการส่งเสริมสุขภาพทางร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ที่เกิดจากการได้เป็นส่วนหนึ่งหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การสร้างผลงาน/ชิ้นงานที่มีคุณค่าทางจิตใจ และได้รับความเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะส่งผลให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพที่ดีได้ และผลงาน/ชิ้นงานสามารถส่งต่อความสุขหรือคุณค่าทางจิตใจให้กับผู้อื่นหรือบุคคลสำคัญของนักท่องเที่ยวได้เช่นกัน ซึ่งนำไปสู่การตั้งวัตถุประสงค์ในการวิจัยต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะเนชา แกลอรี (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์
2. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ
3. เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย

### ขอบเขตการวิจัย

การศึกษา “การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย” ใช้ขอบเขตดังนี้

**ขอบเขตด้านเนื้อหา** ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**ขอบเขตด้านพื้นที่** พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ กิจกรรมภายในตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่นำเสนอกิจกรรมที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ทางศิลปะ 3 แหล่ง ได้แก่ บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะเนชา แกลอรี (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

**ประชากรกลุ่มที่ 1** ผู้ประกอบการและผู้นำเที่ยว จำนวน 6 คน

**ประชากรกลุ่มที่ 2** นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาทำกิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 3 แหล่งในจังหวัดสุโขทัย จำนวน 37 คน (จากคณะเดินทาง 4 คณะ)

งานวิจัยนี้ถือว่าประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 43 คน ซึ่งให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์ทั้งหมด โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินกิจกรรม ลักษณะการทำกิจกรรม ขั้นตอนการทำกิจกรรม กระบวนการของกิจกรรม ที่เป็นการส่งเสริมสุขภาพ

### ขอบเขตระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน 2565 – กุมภาพันธ์ 2566 รวมเป็นจำนวน 4 เดือน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ** (The pattern of Wellness Tourism Activity) หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จัดว่าเป็นกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ ประกอบด้วย การเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว การสาธิตกิจกรรมการท่องเที่ยว การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว และระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมการท่องเที่ยว

**กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ** (Wellness Tourism Activity) หมายถึง การพิมพ์พระที่บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ (นอกเหนือจากกิจกรรมยิงธนูและการทอยแก่น) การวาดลวดลายสังคโลกบนเครื่องสังคโลกที่กะเณชา แกลลอรี่ (สังคโลก) (นอกเหนือจากกิจกรรมเยี่ยมชมแกลลอรี่และเยี่ยมชมโรงผลิตเครื่องสังคโลก) และการวาดลวดลายสังคโลกลงบนผลิตภัณฑ์อื่น เช่น เสื้อยืด กระเป๋าย้ำสะพายข้าง แก้วเก็บความเย็น ฯลฯ

**ศิลปกรรมอัตลักษณ์** (Identity art) หมายถึง การระพิมพ์พระ การวาดลวดลายสังคโลกบนเครื่องสังคโลก และการวาดลวดลายสังคโลกลงบนผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของศิลปกรรม

**จังหวัดสุโขทัย** (Sukhothai Province) หมายถึง ราชธานีของประเทศไทย ตั้งอยู่ภาคเหนือตอนล่าง มีจำนวนประชากรประมาณ 600,000 คน ถือเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไทยจนได้รับการประกาศให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน (Crafts and Folk Arts) ในปี พ.ศ.2562 และมีศิลปกรรมอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ได้แก่ การพิมพ์พระที่บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ การวาดลวดลายสังคโลกบนเครื่องสังคโลกที่กะเณชา แกลลอรี่ (สังคโลก) และการวาดลวดลายสังคโลกบนผลิตภัณฑ์อื่นที่บ้านปรีดาภิรมย์

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ที่เป็นเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปพัฒนาหรือปรับปรุงกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยการสร้างกลยุทธ์ในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมท่องเที่ยวด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์เชิงส่งเสริมสุขภาพให้มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น สำหรับผู้ประกอบการอื่นๆที่มีความสนใจในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพและมีกิจกรรมที่แสดงถึงศิลปกรรมอัตลักษณ์ ก็สามารถนำข้อมูลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการสร้างหรือพัฒนากิจกรรมของตนเอง



2.หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการกำหนดแผนการดำเนินงานในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ให้มากยิ่งขึ้น และสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้เป็นต้นแบบในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในกิจกรรมศิลปกรรมอื่นๆ

3.นักวิชาการหรือบุคคลที่มีความสนใจศึกษากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ สามารถนำข้อมูลการวิจัยไปใช้ในการเป็นต้นแบบหรือศึกษาต่อยอดงานวิจัยในการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ให้เหมาะกับบริบทของพื้นที่อื่น



## บทที่ 2

### การทบทวน วรรณกรรม และงานที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย ” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อ กะเนงา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์ 2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ และ 3) เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีโครงสร้างเนื้อหาและรายละเอียดดังนี้

- 1.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ
- 2.งานศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย
- 3.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4.กรอบแนวคิดการวิจัย

#### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ หรือ Wellness Tourism เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ(Health Tourism) Muller and Kaufmann (2001) อธิบายว่า Wellness Tourism เป็นส่วนหนึ่งของ Health Tourism โดยอ้างถึง Dunne (1959) ที่ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการดูแลสุขภาพองค์รวมให้เกิดความอยู่ดีมีสุข ซึ่งมีได้หมายถึงแต่เพียงร่างกาย หากแต่หมายรวมถึงจิตใจและจิตวิญญาณด้วย ดังนั้น เพื่อให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น รูปแบบการดำเนินชีวิตและความรับผิดชอบต่อสุขภาพของตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ในปี ค.ศ.1961 Dunne ได้ให้ความหมายของคำว่า Wellness ที่มีนัยยะว่า การที่จะมีสุขภาพที่ดีได้นั้น ต้องเริ่มจาก “ตัวบุคคล (individual)” ก่อน ซึ่งต่อมา Donald B. Ardell (1970) ได้ขยายความต่อจาก Dunne โดยเพิ่มเติมคำว่า “ความรับผิดชอบต่อตนเอง (self-responsibility)” และอธิบายว่าความรับผิดชอบต่อตนเองนั้น เป็นแรงขับจากภายในที่ทำให้คนหันมาสนใจหรือตระหนักความสำคัญของอาหารการกิน ความแข็งแรงของร่างกาย การจัดการกับความเครียด และการเอาใจใส่ต่อคุณภาพสิ่งแวดล้อม และ Didaskalou and Nastos (2003) ยังกล่าวอีกว่า ปัจจุบันรูปแบบกิจกรรมของการส่งเสริมการท่องเที่ยวมีพัฒนาการไป

ในทิศทางที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการดูแลสุขภาพของมนุษย์ที่เติบโตสูงขึ้น อาทิ การศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตเชิงสุขภาพ การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับอาหารเพื่อสุขภาพ การรักษาสุขภาพกายและจิตใจ เป็นต้น

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ คือ รูปแบบกิจกรรมที่สามารถฟื้นฟูร่างกาย หรือ บำบัดจิตใจและจิตวิญญาณ โดยเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับงานช่าง งานศิลปะ หรือความเป็นอัตลักษณ์ ของศิลปะในท้องถิ่น นำมาสร้างเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยมีลักษณะกิจกรรมที่พานักท่องเที่ยว เยี่ยมชมงานศิลปกรรมที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ การเล่าถึงความเป็นมาของงานศิลปกรรม หรืออัตลักษณ์พอสังเขป นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำด้วยตัวเอง มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม และมีขั้นตอนในการสร้างผลงาน/ชิ้นงานที่ สามารถเข้าใจง่าย ทำได้เลยและสามารถนำผลงาน/ชิ้นงานไปเป็นของที่ระลึกสำหรับตัวเองและผู้อื่น เช่น กิจกรรมการวาดลวดลายสังคโลกบนเครื่องสังคโลกที่กะฉนด แกลอรี่ (สังคโลก) หรือการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมงานศิลปะ การวาดลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น คิดค้นขึ้นเอง หรือวาดรูปที่ แสดงถึงเอกลักษณ์ของตนลงบนเครื่องสังคโลกและผลิตภัณฑ์อื่นๆที่บ้านปรีดาภิรมย์ หรือการปั้นดิน ปูน การพิมพ์พระในรูปทรงและลักษณะอื่นๆ ตามความเชื่อหรือความศรัทธาที่บ้านพระพิมพ์ลักษณะ ศิลป์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ ได้รับรู้ถึง คุณค่าผลงาน/ชิ้นงาน และสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทางกิจกรรม และได้รับประสบการณ์ที่ ส่งเสริมต่อสุขภาพที่ดีของนักท่องเที่ยว

นอกจากนี้ กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพจะนำไปสู่สุขภาพที่ดีได้จะประกอบด้วย 3 ด้าน นั่นคือ **1.ด้านร่างกาย (Physical)** หมายถึง เกิดจากการมีส่วนร่วม (Hand-on Experience) โดยที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมกิจกรรมและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทั้งนี้จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิด การรับรู้ถึงคุณค่าของประสบการณ์ที่มีความแปลกใหม่หรือเป็นประสบการณ์ที่มีความท้าทายสำหรับ นักท่องเที่ยว Richard (2010) เพื่อพิสูจน์ว่าตนเองมีสุขภาพที่แข็งแรง มีความคาดหวังที่ดีต่อสุขภาพ กาย (Adams, Bezner, Drabbs, Zambarano, & Steinhard, 2010.) ทำให้เกิดการปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อม มีส่วนร่วมกับกิจกรรมแบเฉพาะเจาะจงที่คุ้มค่ากับเวลา เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ ชีวิตประจำวัน Pine, & Gilmore (1998) เช่น การใช้กำลังแขนในการปั้นเครื่องสังคโลก หรือการขยับ ร่างกาย การปรับเปลี่ยนอริยบทในการนั่งวาดภาพลวดลายสังคโลก หรือการออกกำลังกายส่วนอื่น ของร่างกายที่เหนื่อยล้าจากการทำงาน เป็นต้น **2. ด้านจิตใจ (Psychological)** หมายถึง ความ เข้าใจในวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่น โดยเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้กับชุมชนให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นด้วยความเข้าใจ อย่างลึกซึ้ง มีผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ Richard (2010) ให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือผลงานที่มีคุณค่าต่อจิตใจของตนเองอีกด้วย ส่งผล

ให้เกิดการรับรู้เชิงบวก มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความกระตือรือร้นที่จะติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นนอกเหนือจากบุคคลในครอบครัว สามารถตระหนักและเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น (Myer, Sweeney, & Witmer, 2000, Adams, Bezner, Drabbs, Zambarano, & Steinhard, 2010.) รวมทั้งการรับรู้ถึงประโยชน์ของผลิตภัณฑ์หรือบริการเพื่อสร้างความรู้สึกรักหรือการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ Ye Shen (2016) ให้มีความมั่นคงและสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น เช่น เรียนรู้ความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านผลงาน/ชิ้นงาน การแลกเปลี่ยนพูดคุยความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ เป็นต้น และ **3.ด้านจิตวิญญาณ (Spiritual)** หมายถึง การรับรู้และตระหนักรู้ถึงการดำรงอยู่ มีความคิดเชิงบวก มองโลกในแง่ดี ตระหนักรู้ถึงการเชื่อมโยงของตนเองกับสิ่งต่างๆรอบตัว (Myer, Sweeney, & Witmer, 2000) การมีชีวิตรอยู่อย่างมีคุณค่า มีความเชื่อ มีสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ (Adams และคณะ, 1997) การมีสติและสมาธิกับสิ่งที่ตนเองทำ ความเพียรพยายามและอดทนในการทำงานศิลปะ มีความร่าเริงและสดใสในการทำกิจกรรม ไม่มีภาวะกดดันสามารถสร้างสรรค์ผลงาน อยู่ในสถานที่ที่มีสภาพแวดล้อมสมบูรณ์ปราศจากผลกระทบหรือการเปลี่ยนแปลงลักษณะของสภาพแวดล้อมทำให้เกิดความเพลิดเพลิน (Pine, & Gilmore, 1998, Ye Shen, 2016) เกิดการรับรู้ถึงอิสระทางด้านจิตวิญญาณส่งผลให้เกิดสุขภาวะที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ เช่น การใช้เวลาที่มีคุณค่ากับการทำงานศิลปะ ความตั้งใจและเพียรพยายามสร้างผลงานให้สำเร็จเพื่อเป็นของขวัญระลึกสำหรับตัวเองและผู้อื่น หรือการได้มีอิสระในการออกแบบลวดลายบนเครื่องสังคโลก/ผลิตภัณฑ์อื่น ปั้นพิมพ์พระในลักษณะรูปทรงอื่นๆตามที่ตนเองสนใจ เป็นต้น

### งานศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย

สารานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถานได้กำหนดคุณสมบัติของสิ่งที่มีน้ำหนักได้ว่าเป็น “ศิลปกรรม” ไว้ดังนี้

1. **ศิลปกรรม** เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่เองตามธรรมชาติ เช่น พระอาทิตย์ตกดินที่สวยงามมาก ไม่นับเป็นศิลปกรรม แต่จิตรกรรมหรือภาพเขียนที่วิทัศน์พระอาทิตย์นับเป็นศิลปกรรม
2. **ศิลปกรรม** เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นให้มีความสวยงาม สิ่งมนุษย์สร้างที่ไม่สวยงาม เช่น กองขยะ ป้ายโฆษณารกตา ฯลฯ ไม่นับเป็นศิลปกรรม การสร้างสรรค์โดยมนุษย์เพื่อความงามหรือสุนทรีย์ภาพที่ถือเป็นศิลปกรรม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1.ศิลปกรรมประเภทวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) หมายถึง ศิลปกรรมที่มนุษย์ทำขึ้นเพื่อความปิติชื่นชมในตัวชิ้นงาน เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม กวีนิพนธ์ และงานดุริยางคศิลป์ และ 2.ศิลปกรรมประเภทประโยชน์ศิลป์ (Useful art หรือ Applied art) หมายถึง ศิลปกรรมที่มีประโยชน์ใช้สอยด้วย เช่น งานจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องแก้ว เครื่อง

เรือน และสิ่งใช้สอยต่างๆ ที่มีการบรรจงสร้างขึ้นโดยประณีต ทั้งที่สร้างด้วยมือ (ศิลปหัตถกรรม) และโดยเครื่องจักร (ศิลปหัตถอุตสาหกรรม)

**3.ศิลปกรรม** เป็นงานประเภททัศนศิลป์ (Visual art) เป็นความหมายที่ใช้กันมาในช่วงศตวรรษก่อน ซึ่งมักหมายเฉพาะงานประเภท จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ส่วนศิลปะที่เป็นการแสดงจะจัดแยกไว้ต่างหาก เช่น การแสดงนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ไม่นิยมรวมไว้ในงานแสดงศิลปกรรม

**4.ศิลปกรรม** เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางสุนทรีย์เฉพาะที่มีคุณภาพดี เป็นการกำหนดความหมาย “ศิลปกรรม” ให้แคบและเฉพาะมากขึ้น มีการแยกงาน “ศิลป์” ที่ไม่ถึงขั้นออกไปด้วยเกณฑ์ต่างๆ ที่ยังเป็นที่ยกเถียงในหมู่นักทฤษฎีทางศิลปะ

ถึงแม้ว่าการจำแนกงานศิลปกรรมมีมากมายหลากหลายวิธี แต่ที่นิยมและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด มีดังนี้

1.โสตศิลป์ (Auditory art) เป็นศิลปกรรมที่รับรู้ด้วยการฟัง ได้แก่ งานดุริยางคศิลป์ หรืองานดนตรี ไม่มีภาพ มีแต่เสียงจากเครื่องดนตรีขณะบรรเลงเท่านั้น

2.พจนศิลป์ (Verbal art) เป็นศิลปกรรมที่สื่อให้รับรู้ด้วยความเข้าใจในถ้อยคำ ได้แก่ งานวรรณกรรม ทั้งร้อยแก้ว และร้อยกรอง เป็นศิลปกรรมที่สื่อกันเฉพาะในหมู่นักภาษาเดียวกัน

3.ศิลปผสม (Mixed art) เป็นศิลปกรรมที่ใช้สื่อให้รับรู้หลายอย่างพร้อมกัน ได้แก่ ละคร ที่ใช้ทั้งทัศนศิลป์ในการสร้างฉากและเครื่องแต่งตัว ใช้ท่าทางการรำรำ ใช้ในการพูดจาด้วยพจนศิลป์ และใช้ดนตรี หรือ โสตศิลป์ประกอบไปพร้อมๆกัน

4.ทัศนศิลป์ (Visual art) เป็นศิลปะที่รับรู้ด้วยสายตาสอง 2 มิติ ได้แก่ จิตรกรรมและภาพพิมพ์ และงาน 3 มิติ ได้แก่ ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และภูมิสถาปัตยกรรม งานศิลปกรรมที่สามารถจับต้องใช้สอยได้มีผู้เรียกว่า “ทัศนสัมผัสศิลป์ (Visuo-tactual art)”

ซึ่งจากความหมายข้างต้นศิลปกรรมที่เป็นงานประเภททัศนศิลป์สามารถพบได้มาในแหล่งท่องเที่ยวที่มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยนำความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาจัดเป็นกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และลงมือทำงานศิลปะด้วยตนเอง ซึ่งจังหวัดสุโขทัยถือเป็นอีกจังหวัดหนึ่งที่มีความเก่าแก่ในส่วนของโบราณสถาน โบราณวัตถุ และแสดงความเป็นอัตลักษณ์ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวหลายๆกลุ่ม ได้แก่ บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ ที่มีกิจกรรมการพิมพ์พระสมัสุโขทัยและสมัยอื่นๆ โดยใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ท้องถิ่นและใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการทำปูนสำหรับพิมพ์พระ นักท่องเที่ยวสามารถนำกลับไปได้เลย อีกทั้งยังมีกิจกรรมการวาดลวดลายสังคโลกลงบนเครื่องสังคโลก ที่ กะแจะชา แกลอรี่ (สังคโลก) ได้

เรียนรู้ความเป็นมาของการทำเครื่องสังคโลก มีโอกาสสวดลวดลายสังคโลก เช่น ปลาเก๋า ที่เป็น ลายสังคโลกเก่าแก่ของเมืองเก่าสุโขทัย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่น่าสนใจอีกหนึ่งกิจกรรมที่ได้ ทำการพัฒนาต่อยอดจากการวาดลวดลายสังคโลกจากการวาดบนเครื่องสังคโลกเป็นวาดลวดลายบน ผลิตภัณฑ์อื่น ที่ บ้านปริดาภิรมย์ นักท่องเที่ยวสามารถเลือกลวดลายสังคโลกได้อย่างหลากหลาย และ ลงมือวาดด้วยตัวเองบนผลิตภัณฑ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ อย่างเช่น เสื้อยืดสีขาว กระเป๋าผ้า ถุงผ้าใส่แก้วเย็น และอื่นๆตามความต้องการของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้สามารถออกแบบลวดลายที่แสดงความเป็น เอกลักษณ์ของตนเองลงบนผลิตภัณฑ์ได้อีกด้วย

จังหวัดสุโขทัย (เดิมสะกดว่า ศุโขไทย) เป็นที่ตั้งอาณาจักรแรกของชนชาติไทยเมื่อ 700 ปีที่ แล้ว คำว่า “สุโขทัย” มาจากสองคำ คือ “สุชะ” และ “อุทัย” หมายความว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” ซึ่งปัจจุบันเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางตอนบนหรือภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย มีอาณาเขต ติดต่อกับจังหวัดแพร่ อุตรดิตถ์ พิษณุโลก กำแพงเพชร ตาก และลำปาง (เรียงตามเข็มนาฬิกาจากด้าน เหนือ) มีแม่น้ำสายสำคัญไหลผ่านคือ แม่น้ำยม โดยประชากรส่วนใหญ่ของจังหวัดสุโขทัย สืบเชื้อสาย มาจากชาวไทยดั้งเดิมที่อาศัยอยู่ในดินแดนนี้มานาน มีวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจน สำเนียง ภาษาพูดเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งมีจำนวนประชากรประมาณ 601,778 คน (สำนักงาน สถิติแห่งชาติ, 2565) ทั้งนี้จังหวัดสุโขทัยจึงเป็นดินแดนแห่งความทรงจำ ดินแดนแห่งความภาคภูมิใจ ของคนไทยทั้งชาติในความสำคัญที่เป็นราชธานีแห่งแรกของประเทศไทยและมีอาณาเขตกว้างใหญ่ ไพศาลที่สุด เป็นจุดกำเนิด “ลายสือไทย” และวรรณคดีเล่มแรกของไทย “ไตรภูมิพระร่วง” และเป็น แหล่งกำเนิดอุตสาหกรรมชิ้นแรก “ขามสังคโลก” (จังหวัดสุโขทัย, 2566) ทั้งนี้ถือเป็นจังหวัดท่องเที่ยว ที่เอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กระทั่งในปี พ.ศ. 2562 UNESCO ประกาศว่าจังหวัด สุโขทัยเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) ประจำปี 2562 สาขาหัตถกรรม และศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) โดยเป็น 1 ใน 66 เมืองจากทั่วโลก จุดน่าสนใจของจังหวัด สุโขทัยไม่ได้อยู่แค่ความเป็นเมืองมรดกโลกเท่านั้น แต่ยังมีความโดดเด่นเรื่องของวิถีชีวิต เป็นเมืองที่ ผู้คนเติบโตมาพร้อมกับงานศิลปะ วัฒนธรรม ที่มีการทอผ้าตีนจก การทำเครื่องสังคโลก ศิลปะปูนปั้น งานไม้ และงานลวดลายทองคำหรือทองสุโขทัย ซึ่งมีความสวยงามและอัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร เช่น การพิมพ์พระที่บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์ การวาดลวดลายสังคโลกบนเครื่องสังคโลกที่กะเณชา แกลอรี่ (สังคโลก) สุเทพสังคโลก และอุษาสังคโลก และการวาดลวดลายสังคโลกบนผลิตภัณฑ์อื่นที่ บ้านปริดาภิรมย์ ซึ่งล้วนเป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีโอกาสได้ลงมือทำด้วยตนเอง ฝึกสมาธิและจิตใจ ที่แน่วแน่ในการวาดลวดลายสังคโลก หรือการพิมพ์พระตามความเชื่อของตนเอง เพื่อเป็นสิ่งยึดเหนี่ยว จิตใจ และเป็นของที่ระลึกได้เช่นกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจเป็นกิจกรรมที่ส่งผลทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ให้แก่นักท่องเที่ยว

## บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์



ภาพ 1 บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์

บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ (มิวเซียมไทยแลนด์, 2016) ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2550 โดยคุณณรงค์ชัย โตอินทร์ (พี่กบ) สถานที่ตั้ง เลขที่ 51/7 ม. 8 ต. เมืองเก่า อ. เมือง จ. สุโขทัย โดยเริ่มจากการรวบรวมพระพิมพ์ ของเมืองสุโขทัยทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น พระพิมพ์ที่ถูกค้นพบจากเมืองศรีสัจชนาลัย และเมืองเก่าสุโขทัย พร้อมทั้งได้รวบรวมประวัติของวัด ผู้สร้างวัด รวมไปถึงชื่อของพิมพ์พระให้ถูกต้องเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ศิลปะของเมืองสุโขทัยรวมถึงเมืองที่มีประวัติศาสตร์ร่วมสมัยเดียวกัน เป็นแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และมรดกของบรรพชนให้แก่เยาวชนและผู้สนใจทั่วไป ทั้งนี้เพื่อสร้างจิตสำนึก ให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นชาติ ศาสนา และองค์พระมหากษัตริย์ ที่มีความเป็นมาอันยาวนานของชาติไทย ดังเช่นคติที่เรายึดมั่นมาตลอด คือ “ ศิลปะโบราณ รากฐานแห่งชนชาติ ” ตลอดมาและตลอดไป ด้วยเคารพและศรัทธา ซึ่งนายณรงค์ชัย โตอินทร์ ยังกล่าวอีกว่า “ พี่กบชอบศึกษาประวัติศาสตร์ หาความรู้อย่างสม่ำเสมอจากการอ่านหนังสือต่าง ๆ รักการเรียนรู้เป็นชีวิตจิตใจ โดยเฉพาะเกี่ยวประวัติศาสตร์ ”

นอกจากนักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้รูปแบบของพุทธศิลป์สุโขทัยในแบบต่างๆ แล้วนักท่องเที่ยวยังจะได้เรียนรู้การเตรียมดิน การ “พิมพ์พระ” และการเผาเพื่อให้ได้พระพิมพ์ดินเผาเนื้อแกร่ง ซึ่งสามารถให้ความรู้ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ของพระพิมพ์สุโขทัยและในด้านเทคนิคของการพิมพ์พระ การร่วมทำกิจกรรม “พิมพ์พระ” ไม่ใช่เป็นเพียงแต่การเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ได้ท่องเที่ยวเท่านั้น แต่นักท่องเที่ยวจะได้มีส่วนร่วมในการ “สืบต่อพระพุทธศาสนา” ตามคติโบราณของไทยที่นิยมทำพระพิมพ์ดินเผา ซึ่งจากการสัมภาษณ์พี่กบได้กล่าวถึงแนวคิดในการสร้างกิจกรรมนี้ว่า “เกิดจากความรักและความชอบในประวัติศาสตร์และงานศิลปะ จึงนำมาประกอบเป็นอาชีพเริ่มจากการทำพระพิมพ์เป็นของที่ระลึกวางขายให้แก่นักท่องเที่ยว

ที่เดินทางมาท่องเที่ยวยังอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และได้ทำการศึกษาหารูปแบบการทำกิจกรรมเรียนรู้และพัฒนา จนเกิดความคิดที่อยากสร้างสิ่งที่ตนเองรัก ส่งสมเรียนรู้มาเผยแพร่ต่อ จึงริเริ่มสร้างศูนย์การเรียนรู้ขึ้นซึ่งในการประกอบกิจกรรมจะมีการดำเนินการตามความเหมาะสมของกลุ่มนักท่องเที่ยว” ซึ่งกรรมวิธีในการทำพระพิมพ์นั้น เป็นการนำวัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นผนวกกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประกอบเป็นกิจกรรม เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านผลงานอย่างแท้จริง โดยใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติมาเป็นส่วนหนึ่งของการพิมพ์พระ เช่น กล้วย ผงจากหิน และผลที่ได้จากเปลือกสัตว์ต่าง ๆ มาผสมเป็นดินที่ใช้สำหรับพิมพ์พระ ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถนำกลับติดตัวไปด้วยได้เลย ไม่จำเป็นต้องรอการเผาใดๆทั้งสิ้น



## ภาพ 2 ผลงาน/ชิ้นงานตัวอย่างจากการทำกิจกรรม ณ บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์

การทำพระพิมพ์เหมือนเป็นกิจกรรมที่ไม่น่าสนใจแต่จริงๆแล้วมีผลต่อการส่งเสริมสุขภาพ เช่นกันและแน่นอนว่าหากคนนึกถึงการพิมพ์พระอาจไม่ได้มีการออกกำลังกายมากมาย แต่ในความเป็นจริงคุณสามารถออกกำลังกายได้จากการลงมือทำปูนด้วยตนเองซึ่งแน่นอนว่าได้ใช้กำลังแขนในการยกไม้ตักปูนที่มีลักษณะใหญ่ ยาวและค่อนข้างมีน้ำหนัก นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเสริมอย่างเช่น การยิงธนู และการทอยแก่น ให้ได้ยึดเส้นยึดสายกันอีกด้วย ซึ่งนอกจากจะได้ออกกำลังกายเบาๆแล้ว



ยังได้ความรู้ ความเข้าใจในภูมิประวัติศาสตร์ พระพิมพ์ในสมัยต่างๆ ลงมือสร้างพระพิมพ์ด้วยตนเองมีลายนิ้วมือของตนเองอยู่บนหลังพระพิมพ์ พี่กบกล่าวว่า “หากเป็นคู่รักมาทำกิจกรรมร่วมกัน ได้สร้างพระพิมพ์และอธิฐานความปรารถนาลงบนพระพิมพ์ อาจถือให้พระพิมพ์นั้นเป็นสิ่งของแทนใจแก่อีกด้วย ซึ่งเป็นผลงานที่มีต่อคุณค่าทางจิตใจอย่างแน่นอน” นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นรอบข้าง “การมีสมาธิและความตั้งใจในการสร้างผลงานของตนเองอยู่ในพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมที่สงบ ไร้เสียงมลภาวะที่เป็นพิษ ทำให้เกิดความสนใจต่อการร่วมกิจกรรมได้มากขึ้น ความแปลกใหม่ ความท้าทายต่อความสามารถของตนเอง” ซึ่งไม่มีภาวะกดดันต่อการทำกิจกรรมเนื่องด้วยวัตถุประสงค์และอุปกรณ์รวมถึงขั้นตอนและกระบวนการในการทำกิจกรรมสามารถยืดต่อระยะเวลาของนักท่องเที่ยวได้อย่างดี ซึ่งพี่กบถือคติในการทำกิจกรรมที่จะส่งผลต่อนักท่องเที่ยว 4 อย่าง ประกอบด้วย ความรู้ ความสนุก ความสุข และชัยชนะ ซึ่งมีความหมายดังต่อไปนี้

- 1.ความรู้ แน่แน่นอนว่าได้จากการบรรยายเกี่ยวกับภูมิประวัติศาสตร์อย่างคร่าวๆในตอนเริ่มกิจกรรม แต่ทั้งนี้ผู้นำกิจกรรมยังแทรกเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมให้ในระหว่างการทำกิจกรรมอีกด้วย
- 2.ความสนุก ความสนุกในการลงมือทำด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้การพูดคุยผู้นำกิจกรรมและผู้อื่น รวมถึงความรู้สึกที่มีต่อการทำกิจกรรม
- 3.ความสุข ความภูมิใจในผลงานของตนเองที่ทำจนสำเร็จ สามารถแสดงความเป็นเจ้าของได้อย่างแท้จริง ความสุขที่เกิดจากการทำกิจกรรมกับเพื่อนๆรอบข้าง ความสบายใจที่ไม่มีภาวะกดดันในการทำกิจกรรม สำหรับคู่รักอาจเป็นเวลาที่มีค่าที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันในสถานที่ท่องเที่ยวเป็นความทรงจำที่ดีระหว่างคนสองคน
- 4.ชัยชนะ การชนะตนเองต่อการมีสมาธิและจดจ่อตั้งใจทำงานศิลปะ ได้รับความผ่อนคลายทางอารมณ์ เอาชนะต่ออารมณ์ของตนเองได้ การได้รับคำชมจากผู้อื่น”



### ภาพ 3 ผลิภัณฑ์ของที่ระลึกในกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่น

#### กะเนชา แกลเลอร์รี่ (สังคโลก)

กะเนชาสังคโลก ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2547 โดยคุณสันติและคุณหทัยรัตน์ พรหมเพชร โดยที่มาของชื่อนั้นเกิดจากความชื่นชอบและความศรัทธาในพระพิฆเนศ ซึ่งมีชื่อ ว่า Ganesh หรือ Ganesha จึงนำมาเป็นชื่อร้านของตนเอง ซึ่งมุ่งมั่นผลิตรูปพระคเนศเป็นหลัก และเสริมด้วยงานสังคโลกแบบของใช้หรือของประดับตกแต่ง ตลอดจนงานศิลปะแนวร่วมสมัยใหม่ หากย้อนความก่อนที่จะมาก่อตั้งเป็นร้านของตนเองนั้น



#### ภาพ 4 สภาพแวดล้อมของกะเนชาสังคโลก

เนื่องด้วยคุณสันติเป็นลูกชายของคุณพ่อสุเทพ(สุเทพสังคโลก) ซึ่งเป็นทายาทของคุณปู่แฟง ซึ่งเป็นผู้เริ่มต้นงานเครื่องปั้นดินเผา ปู่แฟงเป็นชาวนา ก็นำเอาดินท้องถิ่นมาปั้นเป็นตุ๊กตาแล้วเผาเป็นเครื่องปั้นดินเผาแบบไม่เคลือบ ภาษาสุโขทัยเรียกว่า ของแดง หรือ ของไม่เคลือบ พอมาถึงรุ่นคุณพ่อสุเทพ มีการจุดเจอเศษถ้วยโบราณเก่าเยอะมาก คุณพ่อก็นำมาซ่อม พอซ่อมบ่อยเข้าก็เลยอยากจะทำสังคโลกเพื่อเป็นการอนุรักษ์ของดั้งเดิม คุณสันติเติบโตมากับพ่อ แต่อยากทำสังคโลกเป็นแนวใหม่ จึงศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องเซรามิกทั้งแบบตะวันตกและของญี่ปุ่น มาพัฒนารูปแบบและน้ำเคลือบจนได้สีเทอร์ควอยซ์ สี ox blood (เลือดวัว) สีประกายเงิน ประกายทอง ด้วยเหตุนี้เราจึงแยกออกมาตั้งเป็นสตูดิโอใหม่ ซึ่งทั้งสองคนเราเรียนจบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่มาด้วยกัน แต่เรียนมา

ทางด้านศึกษาศาสตร์ เพราะว่าพ่อแม่อยากให้เราเป็นครูกันทั้งคู่ พอตัดสินใจมาเปิดสตูดิโอเซรามิกด้วยกัน จะใช้ชื่อว่าอะไรดี บังเอิญไปเปิดหนังสือพบภาพพระพิฆเนศ และมีเขียนบรรยายว่าเป็นเทพเจ้าแห่งความสำเร็จ เราก็สงสัยว่าจะเป็นจริงหรือเปล่า ก็เลยลองอธิษฐานขอให้ได้เงินมาสร้างสตูดิโอหลังนี้ เพราะว่าแรกๆทางครอบครัวไม่เห็นด้วย ไม่นานก็มีคนมาซื้องานของเราต่างๆที่บ้านเราอยู่ในตรอกซอกซอยที่ไม่ได้มาง่ายๆ ด้วยความศรัทธาจึงนำชื่อ “กะเนชา” (Ganecha) มาตั้งเป็นชื่อแกลลอรี่ และสร้างสรรค์ผลงานเซรามิกรูปพระพิฆเนศปางต่างๆ ในรูปแบบเฉพาะตน นอกจากงานปั้นแล้วยังต่อยอดงานสังคโลกให้มีสีสันและรูปแบบที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย เช่น จาน ชาม ถ้วยกาแฟ กรวยดริป ช้อนกาแฟ เป็นต้น ซึ่งเป็นของเก็บสะสม และของที่ใช้งานได้จริงโดยมีลวดลายแบบดั้งเดิม เช่น ปลาเก๋า ค้า สัญลักษณ์ของสุโขทัย ดอกบัว มาจัดวางองค์ประกอบใหม่ บางครั้งนำลวดลายเดิมมาดัดทอนลง แต่เอกลักษณ์ในรูปแบบปลาของเราจะเป็นปลาระบายหน้าดำและเป็นปลาที่มีรอยยิ้ม เพราะว่าสุโขทัยเป็นเมืองรุ่งอรุณแห่งความสุข ปลาของเราจึงมีรอยยิ้มทุกตัว ปัจจุบันดินที่ใช้ในการทำเครื่องสังคโลกไม่ได้มีเพียงดินเหนียวชุมชนหรือภายในจังหวัดเท่านั้น จากการสัมภาษณ์พี่สันติเล่าว่า “เมื่อแรกๆเลยที่ใช้ดินสุโขทัยนี้แหละ แต่ที่นี้เราลองทำๆมา เราพัฒนาคุณภาพของเคลือบของการเผาดินสุโขทัยมันใช้ไม่ได้ เเผาแล้วดินมันจะยุบ แต่ตามข้อเท็จจริงดินสุโขทัยปัจจุบันนี้ใช้ได้แค่การเผาครั้งที่ 1 พอเผาครั้งที่ 2 ที่อุณหภูมิ 1280 องศา มันจะทนต่ออุณหภูมิสูงไม่ได้มันจะยุบ แล้วข้อ 2 คือ สีดินสุโขทัยมันเข้ม คาร์บอนไดออกไซด์ในดินเยอะ ก็เลยไม่ใช่ ปัจจุบันก็ใช้ดินเชียงใหม่ ดินลำปาง ดินหลายๆที่มาผสมกัน ดินสุโขทัยก็มีแต่น้อยหรือแทบจะไม่ได้ใช้เลย แต่จะใช้เป็นดินเหนียวเท่านั้น”



### ภาพ 5 บรรยายการระหว่างการทำกิจกรรม ณ กะเนชา แกลลอรี่ (สังคโลก)

การเข้าร่วมกิจกรรมการวาดลวดลายสังคโลกมิใช่เพียงแค่นักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์จากการวาดลวดลายเครื่องสังคโลกเท่านั้น ยังได้เรียนรู้ถึงกระบวนการ กรรมวิธี ขั้นตอนการทำเครื่อง

สังคมโลก 1 ชั้น จะต้องมีการบูรณาการอย่างไร ขั้นตอนเป็นแบบไหน ใช้วัตถุดิบอะไร และทำอย่างไรถึงจะได้เป็นเครื่องสังคโลก นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถผ่อนคลายอารมณ์ในการสร้างสรรค์ ลวดลายที่ตนเองชอบหรือสนใจลงบนชิ้นงานของตนเอง มีสมาธิและจดจ่อกับการวาดลวดลาย การลงสีบนเครื่องสังคโลก อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนพูดคุยความคิดเห็นกับผู้อื่นที่เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย นอกจากนี้เพราะนักท่องเที่ยวบางท่านอาจไม่เคยได้ทำงานศิลปะมาก่อน ซึ่งกิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ทำให้ทลายความสามารถเป็นอย่างดี นอกจากนี้ที่สันติยังกล่าวอีกว่า “ด้วยวัตถุดิบที่เราใช้ในการเคลือบ ทำมาจากธรรมชาติ สีที่ใช้ในการเคลือบ สีที่ได้จากขี้เถ้าไม้ ต้นไม้ ขี้เถ้าไม้ใช้ได้เกือบทุกชนิด ในน้ำยาเคลือบจะประกอบด้วย ขี้เถ้าไม้ ดินขาว และก็มีผงหินหลากหลายชนิด(หินฟันไม้) เผาออกมา ก็จะเป็นสีเทาอ่อนๆ ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพแน่นอน”



ภาพ 6 การดำเนินกิจกรรม ณ กะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก)

### บ้านปริตากริมย์

โดยปกติแล้วเรามักจะเห็นลวดลายสังคโลกอยู่บนเซรามิก เครื่องสังคโลก เมื่อคุณธารารัตน์ ปริตากริมย์ หรือ พี่ฝน และชาวบ้านชุมชนเมืองเก่าต้องการที่จะอนุรักษ์อัตลักษณ์และสืบสาน ลวดลายบนเครื่องสังคโลกเอาไว้ไม่ให้หายไปตามกาลเวลาจึงเกิดเป็นกิจกรรม Work Shop ใดๆให้นักท่องเที่ยวและบุคคลทั่วไปที่สนใจได้เข้ามามีส่วนร่วมในการหัตถ์เขียนลวดลายสังคโลก โดบ้านปริตากริมย์

ภิรมย์ ตั้งอยู่ที่ 271/1 หมู่ที่ 3 ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย เป็นบ้านไม้หลังหนึ่งที่ไม่ใกล้ไม่ไกลจากอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยมากนัก จากการสัมภาษณ์ถึงความเป็นมาในการก่อสร้างกิจกรรมนี้ “เกิดจากที่พี่ผมเข้ามามีส่วนร่วมในการทำท่องเที่ยวชุมชน อยากรู้จักกิจกรรมรองรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในชุมชน ซึ่งโดยปกติแล้วนักท่องเที่ยวจะเดินทางผ่านจังหวัดสุโขทัยเพียงเท่านั้น น้อยนักที่จะค้างคืนจึงอยากรู้จักกิจกรรมที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้ท่องเที่ยวและทำกิจกรรมในชุมชนนานๆ เพื่อกระจายรายได้สู่ชุมชนหรือกลุ่มผู้ประกอบการในชุมชนให้มากขึ้น พอมาทำเรื่องท่องเที่ยว ก็ได้พิจารณาและวิเคราะห์ว่าจะทำกิจกรรมอะไร ซึ่งชุมชนเมืองเก่ามีอัตลักษณ์เรื่องเครื่องสังคโลกของสุโขทัย จึงนำเฉพาะลวดลายที่อยู่ในสังคโลกมาทำเป็นกิจกรรม ซึ่งปกติแล้วจะปรากฏอยู่บนเครื่องภาชนะเท่านั้น แต่กิจกรรมนี้เป็นการนำเอาลายสังคโลกมาเขียนลงบนผ้า โดยเริ่มเขียนจากโคมไฟก่อน โดยในปี 2555 อพท.จังหวัดสุโขทัยได้ทำการประกาศพื้นที่ชุมชนเมืองเก่าเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน จึงเกิดเป็นชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเมืองเก่าสุโขทัย ซึ่งพี่ผมเป็นคณะกรรมการและเลขาของชมรมดังกล่าว ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว อพท.จ.สุโขทัยได้มีโครงการมาหนึ่งโครงการว่าให้ชุมชนไปเสนอกิจกรรมสำหรับรองรับการท่องเที่ยว ด้วยความท้าทายจากสิ่งที่ได้รับมอบหมายในการคิดกิจกรรมการท่องเที่ยวในชุมชนเกี่ยวกับสังคโลก จะทำให้สังคโลกเป็นกิจกรรมได้อย่างไร ซึ่งพี่ผมรู้แค่เรามีอัตลักษณ์เป็นสังคโลก ที่ชุมชนเมืองเก่าของเรามีเตาทุเรียงนะ เป็นแหล่งที่เราขุดพบเครื่องสังคโลก เรามีความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง อยากรู้จักบ้านที่ดี อยากรู้จักนำเสนออัตลักษณ์ ความเป็นสุโขทัย ความเป็นเมืองเก่าให้กับทุกคนได้รู้จัก จึงนำผลงานของตนเองคือ โคมไฟที่เขียนด้วยลวดลายสังคโลกไปนำเสนอ ซึ่งได้รับผ่านการคัดเลือกให้เข้าสู่กระบวนการพัฒนากิจกรรม จึงนำเอาลวดลายสังคโลกมาพัฒนาต่อยอดจากเขียนบนเครื่องสังคโลกให้มาเขียนบนผลิตภัณฑ์อื่นๆด้วย ซึ่งพี่ผมได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สุโขทัย ศึกษากระบวนการผลิตเครื่องสังคโลกของผู้ประกอบการในชุมชน อย่างเช่น สุเทพสังคโลก กะเนษา แกลอรี่(สังคโลก) อุษาสังคโลก เป็นต้น ซึ่งแต่ละผู้ประกอบการจะมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันในการเขียนลวดลาย จากนั้นให้ชุมชนช่วยถอดลายสังคโลกในแต่ละลายและนำมาหัดเขียนและวาดด้วยตนเอง ซึ่งได้จัดทำเป็นคู่มือการเขียนลวดลายสังคโลกด้วยประสบการณ์ของตนเอง ในช่วงแรกจะขอความช่วยเหลือคนในชุมชนมาเป็นผู้นำเขียนลวดลายให้แก่นักท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นลวดลายสัตว์ (ลายปลา ลายนกคุ้ม) ลวดลายพืชพรรณ (ลายดอกบัว ต้นไม้) และลวดลายเรขาคณิต แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคม ความเชื่อและรูปแบบศิลปะเฉพาะของสุโขทัย เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าของ “จิตวิญญาณของวัฒนธรรม” เมืองสุโขทัย และเข้าใจอัตลักษณ์ของความเป็นสุโขทัยมากขึ้น



ภาพ 7 คู่มือการวาดลวดลายสังคโลก จัดทำโดยบ้านปรีดาภิรมย์

จากนั้นก็คิดค้นและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจึงเกิดความคิดวาดลวดลายสังคโลกลงบนเสื่อ เพราะด้วยทุกคนสวมใส่เสื่อกันอยู่และสามารถพกพาได้สะดวก เขียนเสร็จแล้วสามารถนำกลับไปใช้ได้เลย ซึ่งเสื่อที่ใช้จะเป็นเสื่อยืด โดยใช้เวลาในการพัฒนากิจกรรมตั้งแต่ปี พ.ศ.2556-2557 เริ่มรับนักท่องเที่ยวครั้งแรกในปี พ.ศ.2558 ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่อยู่ในเส้นทางท่องเที่ยวชุมชน และมีการประเมินผลการพัฒนาและการดำเนินกิจกรรมภายใต้กรอบการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของ อพท.( GSTC) เสื่อยืดที่ใช้ในการทำกิจกรรมจะเป็นเสื่อที่ผลิตโดยกลุ่มผู้ประกอบการในชุมชน ซึ่งวัตถุประสงค์ที่ใช้จะเป็นทรัพยากรที่อยู่ในชุมชนทั้งสิ้น นอกจากนี้มีการเขียนเสื่อแล้ว ทางพีฟนมีบริการอาหารว่างให้แก่นักท่องเที่ยวโดยจะเป็นขนมพื้นถิ่นในชุมชน ชื่อ ขนมสังขยาข้าวสวย หรือขนมสังขยาชานา เป็นขนมไทยพื้นถิ่นที่หาทานได้ยาก เพราะส่วนใหญ่จะทำขึ้นในช่วงฤดูหนาวหรือฤดูทำนาและจะทำกินแค่ภายในครอบครัวไม่ได้ทำขาย นอกจากนี้เสื่อยืดแล้วยังมีผลิตภัณฑ์อื่นอีก เช่น ถุง

ย้อมผ้าสะพายข้าง เพราะคนสุโขทัยส่วนใหญ่จะใช้ย้อมแทนกระเป๋า เพื่อส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวใช้ถุงผ้าลดโลกร้อนอีกด้วย ซึ่งถุงย้อมทำโดยคนในชุมชน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกระเป๋าผ้าดิบ และถุงใส่แก้วเย็น และปัจจุบันก็ได้มีให้เขียนบนเสื้อผ้าไทย (ผ้าฝ้าย) ผ้าพื้นพื้นเมือง ซึ่งทำการสั่งมาจากเครือข่ายในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือ



ภาพ 8 ผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ ณ บ้านปรีดาภิรมย์

นอกจากนี้แพ็คเกจสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์มีปลาตะเพียนสานจากไบลานตกแต่งอีกด้วย ซึ่งรับมาจากคนเฒ่าคนแก่ในชุมชนที่สานปลาตะเพียนขายนั่นเอง ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจให้แก่คนในชุมชนสู่นักท่องเที่ยวอีกด้วย



ภาพ 9 บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่ผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ

นอกจากนี้ พี่ณยังกล่าวอีกว่า “ศิลปะ คือ การบำบัด นักท่องเที่ยวได้มาร่วมกิจกรรมเสมือนมาผ่อนคลาย ใช้ศิลปะบำบัดโลก เช่น ความจำสั้น เคยมีเด็กมาทำกิจกรรมซึ่งเด็กเค้าไม่สามารถนั่งนิ่งๆได้นานๆ แต่สามารถนั่งทำกิจกรรมได้ถึง 2 ชั่วโมง บางกลุ่มใช้เวลาถึง 3 ชั่วโมงก็มี เพราะด้วยขั้นตอนในการวาดลวดลายไม่มีการกำหนดที่ตายตัว นักท่องเที่ยวสามารถรังสรรค์ลวดลายที่ตนเองชื่นชอบ หรือจะวาดลวดลายที่มีไว้เป็นแบบอย่างลงบนชิ้นงานตนเองอย่างไรก็ได้ สามารถทำได้อย่างอิสระ ซึ่งจะแตกต่างกับการเขียนบนเครื่องสำอางค์โลก เพราะมีพื้นที่ที่จำกัด แต่การเขียนบนเสื้อยืดไม่มีการจำเป็นพื้นที่ จะเขียนด้านหน้าและด้านหลังด้วยก็ได้ จะเขียนส่วนใด อายากวาดลายนั้นผสมกับลายนี้ให้เป็นลายใหม่ก็สามารถทำได้อย่างอิสระ ซึ่งบรรยากาศในการทำกิจกรรมจะเสมือนการมาเที่ยวหาบ้านญาติผู้ใหญ่ต่างจังหวัด ไม่มีภาวะกดดันจากสภาพแวดล้อมใดๆ อีกทั้งนักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ การทำท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเสมือนการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เพราะนักท่องเที่ยวเปรียบเสมือนนักเดินทางไปเจอสิ่งอื่นๆก็มาเล่าสู่กันฟังหรือมาแชร์ประสบการณ์มาแชร์ความคิดเห็นกัน เพราะคนในชุมชนไม่ได้ออกไปพบปะผู้อื่นมากนัก นอกจากนี้นักท่องเที่ยวยังได้ลงมือทำ การสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับนักท่องเที่ยว เค้าจะจำ เมื่อเค้ากลับไปเค้าจะจำ ครั้งหนึ่งเมื่อเค้าหยิบผลงานขึ้นมา เป็นชิ้นงานหนึ่งเดียวในโลกที่มีลายเซ็นของเค้า เค้าจะมีความภาคภูมิใจในผลงานของเค้า เค้าจะจำสุขุขทัยได้ เค้าจะจำบ้านปรีดาภิรมย์ได้ จะจำเมืองเก่าได้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Roslyn G. Poulos and et al. (2019) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Arts on prescription for community-dwelling older people with a range of health and wellness needs จากการศึกษาวิจัย พบว่า โครงการเชิงศิลปะ (Arts on Prescription) เป็นหนึ่งในโครงการ social prescribing ที่ประเทศอังกฤษ ซึ่งถ้าแปลตรงตัว prescribing คือการสั่งยา แต่ในที่นี้ ยาที่สั่งก็คือกิจกรรมทางสังคม โดยคุณหมอ หรือบุคลากรทางการแพทย์ กล่าวคือ การที่คนเรารับการรักษาด้วยการไปพบแพทย์ ทานยา อาจไม่เพียงพอ โดยเฉพาะเมื่อยังไม่ได้เปลี่ยนไลฟ์สไตล์ เช่น มักเก็บตัวอยู่แต่บ้าน ไม่ชอบเข้าสังคม ยิ่งทำให้อาการบางอย่างรักษาเท่าไรก็ไม่หายขาด เช่น รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า ดังนั้น การทำกิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ผ่อนคลาย และใช้ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะช่วยให้สุขภาพจิตดีขึ้นและเพิ่มความรู้สึกรักคุณค่าในตัวเองแล้ว หลายกรณีพบว่าทำให้สุขภาพกายดีขึ้นด้วย บางคนความดันเลือดต่ำลง ทานยาน้อยลง ต้องมาพบแพทย์น้อยลง แม้กระทั่งอัตราการล้ม (ซึ่งอันตรายมากสำหรับผู้สูงอายุ) ลดลงก็มี โดยโครงการเชิงศิลปะ (Arts on Prescription) ซึ่งมีกิจกรรมเน้นความคิดสร้างสรรค์ อาทิ เต้นรำ การละคร ดนตรี วาดรูป แต่งบทกวี เป็นต้น จากหลักฐานที่เผยแพร่สำหรับบทบาทของศิลปะแบบมีส่วนร่วมในการสนับสนุนสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีกำลังเพิ่มขึ้น โมเดล Arts on Prescription เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถส่งมอบงานศิลปะแบบมีส่วนร่วม



ได้ ความสนใจส่วนใหญ่ของโครงการเชิงศิลปะอยู่ที่การจัดหากิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับผู้ที่มีความต้องการด้านสุขภาพจิต อย่างไรก็ตาม โครงการเชิงศิลปะนี้มีเป้าหมายที่ชุมชนผู้สูงอายุที่มีความต้องการด้านสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีที่หลากหลาย ผู้สูงอายุได้รับการส่งต่อไปยังโปรแกรมโดยแพทย์ของพวกเขา ศิลปินมืออาชีพเป็นผู้นำหลักสูตรทัศนศิลป์ การถ่ายภาพ การเดินรำและการเคลื่อนไหว การละคร การร้องเพลง หรือดนตรี ซึ่งชั้นเรียนจัดขึ้นทุกสัปดาห์เป็นเวลา 8-10 สัปดาห์ โดยมีผู้เข้าร่วมมากถึงแปดคนต่อชั้นเรียน และจบลงด้วยการแสดงผลงานหรือการแสดง การประเมินหลักสูตรประกอบด้วยแบบสอบถามก่อนและหลังหลักสูตร การสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์รายบุคคล ข้อมูลการประเมินผู้เข้าร่วม 127 คนอายุ 65 ปีขึ้นไปพร้อมสำหรับการวิเคราะห์ เราพบว่าโครงการเชิงศิลปะส่งผลดีต่อผู้เข้าร่วม การค้นพบเชิงปริมาณเผยให้เห็นการปรับปรุงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในแบบวัดความอยู่ดีมีสุขทางจิตของ Warwick-Edinburgh (WEMWBS) เช่นเดียวกับการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับความคิดสร้างสรรค์ที่รายงานด้วยตนเองและความถี่ของกิจกรรมสร้างสรรค์ การค้นพบเชิงคุณภาพระบุว่าโปรแกรมนี้มีกิจกรรมทางศิลปะที่ทำหาย ซึ่งสร้างความรู้สึกถึงจุดมุ่งหมายและทิศทาง ส่งเสริมการเติบโตและความสำเร็จส่วนบุคคล และเพิ่มขีดความสามารถของผู้เข้าร่วมในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีความหมายกับผู้อื่น การประเมินนี้เป็นการเพิ่มฐานหลักฐานในการสนับสนุนโครงการเชิงศิลปะ โดยขยายการประยุกต์ใช้แบบจำลองไปยังผู้สูงอายุที่มีความต้องการด้านสุขภาพและความสมบูรณ์แข็งแรงที่หลากหลาย

Roswiyani Roswiyani and et al. (2019) ได้ทำการศึกษาเรื่อง The Effectiveness of Combining Visual Art Activities and Physical Exercise for Older Adults on Well-Being or Quality of Life and Mood: A Scoping Review. จากการศึกษาพบว่า กิจกรรมทัศนศิลป์และการออกกำลังกายเป็นกิจกรรมที่มีความเข้มข้นต่ำและมีต้นทุนต่ำ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายวรรณกรรมที่ตีพิมพ์อย่างครอบคลุมเกี่ยวกับประสิทธิผลของการผสมผสานวิธีการต่างๆ ที่มีต่อความเป็นอยู่ที่ดีหรือคุณภาพชีวิต (QoL) และอารมณ์ของผู้สูงอายุ จากฐานข้อมูล Embase, CINAHL, Ovid Medline (R), PsycINFO และ Web of Science ได้รับการค้นหาสำหรับการศึกษาที่ตีพิมพ์ระหว่างปี 1990 และ 2015 ที่ประเมินวิธีการผสมผสานการบำบัดด้วยทัศนศิลป์และการออกกำลังกายสำหรับผู้ที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปโดยมีผลลัพธ์อย่างน้อยหนึ่งรายการ หรือ QoL หรือผลลัพธ์ทางอารมณ์ เราพบการศึกษา 10 เรื่องที่ใช้โปรแกรมแบบผสมผสานและการวัดผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน และส่วนใหญ่มีขนาดตัวอย่างที่เล็ก เจ็ดสิบเปอร์เซ็นต์ของการศึกษารายงานว่า การรวมวิธีการทั้งสองอย่างมีประสิทธิภาพในการปรับปรุงความเป็นอยู่ที่ดีหรือ QoL และอารมณ์ในผู้สูงอายุ และไม่มีการศึกษาใดที่ประเมินการผสมผสานระหว่างกิจกรรมทัศนศิลป์และการออกกำลังกายเท่านั้น แม้ว่าการศึกษาบางส่วนได้ตรวจสอบการผสมผสานนี้ร่วมกับกิจกรรมเพิ่มเติมที่รวมอยู่ในโปรแกรมการแทรกแซงดังกล่าว ได้แก่ เกม การทำอาหาร การบำบัดด้วยการพูด กิจกรรมบำบัด ฟิชชิวบำบัด งานเขียน

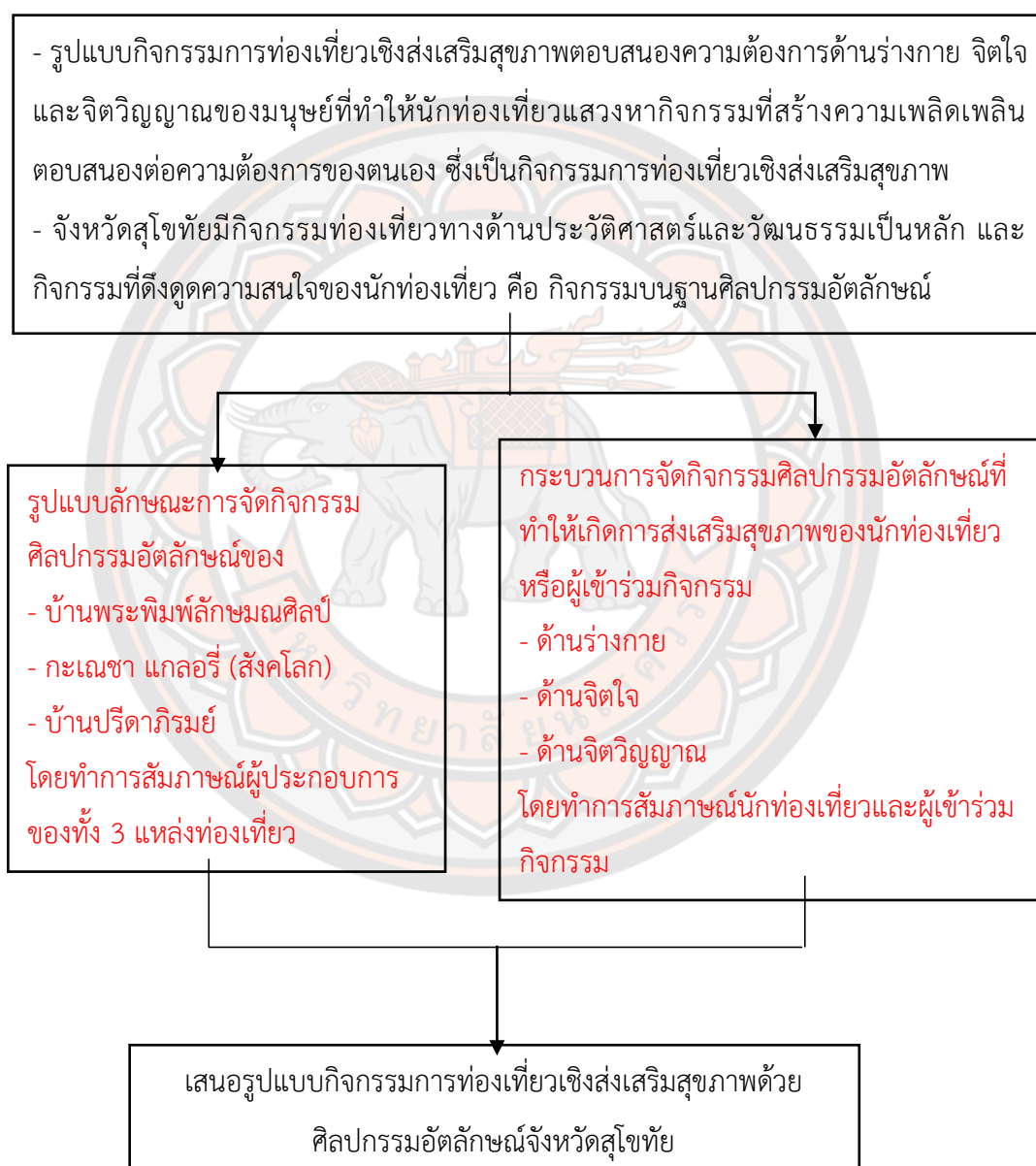
และดนตรีบำบัด. ข้อค้นพบจากการทบทวนนี้บ่งชี้ว่าการแทรกแซงที่ผสมผสานกิจกรรมทัศนศิลป์และการออกกำลังกายอาจให้ประโยชน์ต่อสุขภาพด้านจิตใจ การรับรู้ และร่างกายสำหรับผู้ที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปที่มีปัญหาด้านจิตใจและร่างกายที่แตกต่างกัน

Yosheng Liu and et al. (2023) ได้ทำการศึกษาเรื่อง How participatory arts can contribute to Dutch older adults' wellbeing – revisiting a taxonomy of arts interventions for people with dementia. จากการวิจัย พบว่า หลักฐานจำนวนมากชี้ให้เห็นถึงผลกระทบเชิงบวกของศิลปะที่มีต่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี กลไกที่เป็นรากฐานของผลกระทบยังคงถูกมองข้าม ซึ่งมีวิธีการดำเนินวิจัยโดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง 38 ครั้งจัดขึ้นกับผู้สูงอายุ 30 คนและศิลปิน 10 คน ซึ่งเกี่ยวข้องกับโครงการศิลปะแบบมีส่วนร่วม 5 โครงการในเนเธอร์แลนด์ กรอบการทำงานตามกรณีและการวิเคราะห์แบบไขว้ทำขึ้นบนพื้นฐานของอนุกรมวิธานของลูกพี่ลูกน้องและคณะ ผลการวิจัย พบว่า ความคิดริเริ่มด้านศิลปะแบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผู้สูงอายุมีความเป็นอยู่ที่ดีในการมีปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนกับศิลปิน รูปแบบศิลปะ กลุ่มผู้เข้าร่วม ด้านวัตถุ และความต่อเนื่องของกิจกรรม สภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรปรากฏเป็นกลไกพื้นฐานที่สอดคล้องกัน สำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเติบโตในระดับส่วนบุคคลและศิลปะ เชื่อมต่อกับผู้อื่น และรู้สึกว่าได้รับการสนับสนุนในความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตสังคมของพวกเขา สรุปการวิจัยบทความนี้แสดงให้เห็นถึงศิลปะแบบมีส่วนร่วมของหน้าที่ทางสังคมที่สำคัญสำหรับผู้สูงอายุ และโต้แย้งถึงความสำคัญของการพิจารณาบริบทอย่างถี่ถ้วนซึ่งกลไกและผลลัพธ์ที่แฝงอยู่

Rebecca Gordon-Nesbitt and Alan Howarth. (2020) ได้ทำการศึกษาเรื่อง The arts and the social determinants of health: findings from an inquiry conducted by the United Kingdom All-Party Parliamentary Group on Arts, Health and Wellbeing. จากการวิจัย พบว่า กลุ่มรัฐสภาทุกพรรคแห่งสหราชอาณาจักรด้านศิลปะ สุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดี ก่อตั้งขึ้นในปี 2014 และในปีต่อมา ได้ริเริ่มการสอบสวนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดี สิ่งนี้นำไปสู่การเปิดตัวรายงานจำนวนมากในรัฐสภาในเดือนกรกฎาคม 2560 ซึ่งมีกระบวนการวิจัยเป็นการสอบสวนประกอบด้วยกรอบการอภิปรายโต้เถียง 16 ครั้ง ชุดการประชุมผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยบนโต๊ะเป็นเวลานาน ฝ่ายหลังใช้วิธีการที่เป็นจริงในการแสวงหาการระบอบของนโยบาย การปฏิบัติ และหลักฐาน การพิจารณาปัจจัยทางสังคมของสุขภาพเป็นกรอบทฤษฎี ผลการศึกษาพบหลักฐานของความสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์ระหว่างศิลปะ สุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดีตลอดช่วงชีวิต สรุปการวิจัย คือ การมีส่วนร่วมทางศิลปะสามารถลดปัจจัยสังคมที่กำหนดสุขภาพโดยมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตตั้งแต่กำเนิดและ

พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก สร้างโอกาสทางการศึกษาและการจ้างงานและชดเชยความเครียด  
จากการทำงาน สร้างความยืดหยุ่นส่วนบุคคลและเสริมสร้างชุมชน จำเป็นต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมใน  
พื้นที่นี้

### กรอบแนวคิดการวิจัย



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย ” โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะฉะนาสังคโลก และบ้านปริตากริมย์
2. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ
3. เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย

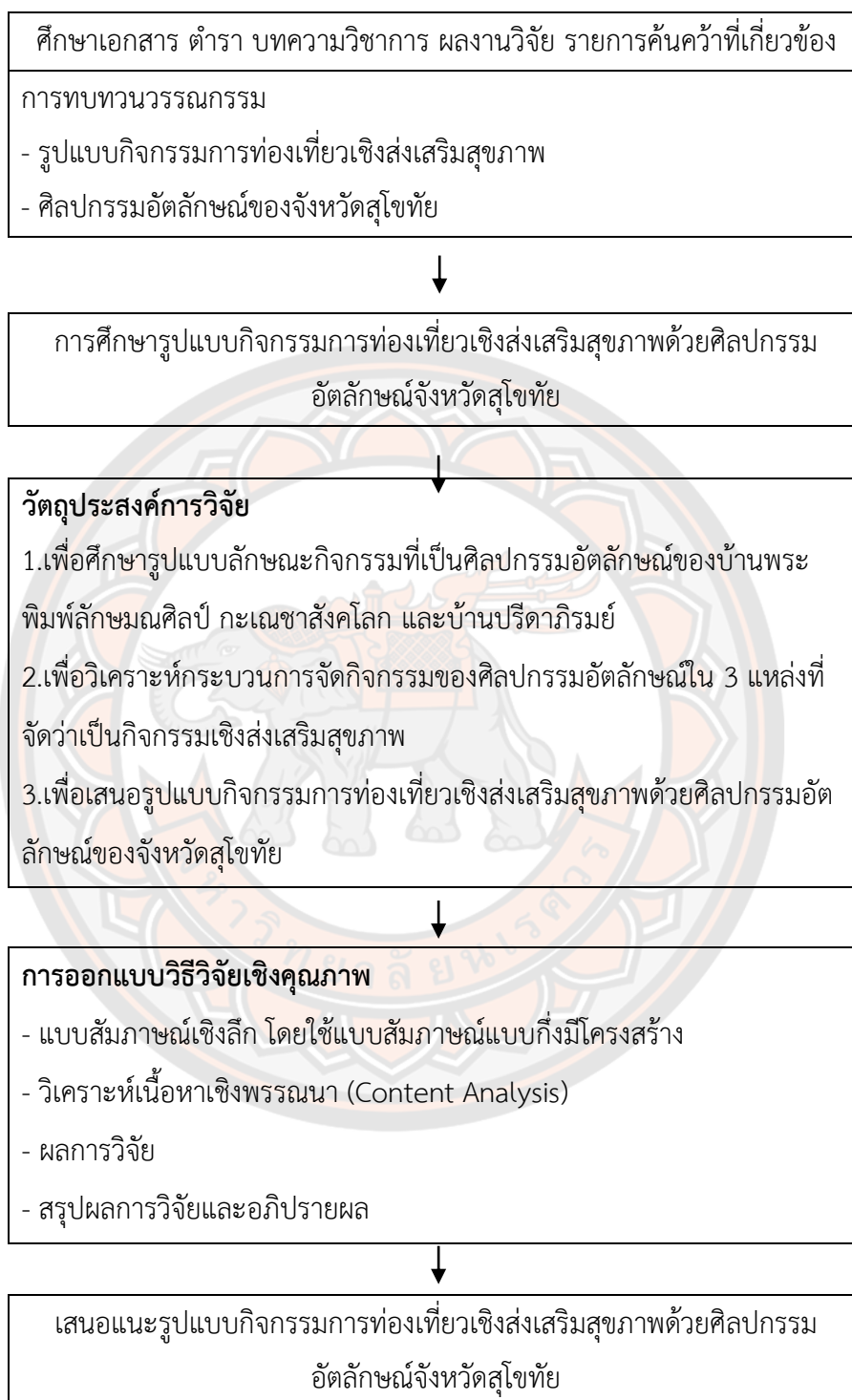
การศึกษาในประเด็นดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน หรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยว นำมาซึ่งการเสนอแนะรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ให้กับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีการนำเสนอความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์อื่นๆ นำไปพัฒนาหรือต่อยอดให้เกิดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมากยิ่งขึ้น โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอนเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดดังนี้

1. การออกแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและการรวบรวมข้อมูล
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### การออกแบบการวิจัย

การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย นำไปสู่การเสนอแนะรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีความเป็นอัตลักษณ์ สามารถเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ มีรายละเอียดดังนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participation Observation)

### กระบวนการในการวิจัย



## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

**ประชากรกลุ่มที่ 1** ผู้ประกอบการและมัคคุเทศก์ จำนวน 6 คน ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 ผู้ประกอบการ/บุคลากร ณ บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย จำนวน 1 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการ/บุคลากร ณ กะเนชาสังคโลก อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย จำนวน 1 คน

กลุ่มที่ 3 ผู้ประกอบการ/บุคลากร ณ บ้านปริตธาริรมย์ อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย จำนวน 1 คน

กลุ่มที่ 4 มัคคุเทศก์ที่นำเที่ยวในสถานประกอบการทั้ง 3 แห่ง จำนวน 3 คน

**ประชากรกลุ่มที่ 2** นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาทำกิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 3 แห่งในจังหวัดสุโขทัย จำนวน 37 คน (จากคณะเดินทาง 4 คณะ)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 43 คน ซึ่งให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์ทั้งหมดและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวที่บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ กะเนชาสังคโลก และบ้านปริตธาริรมย์

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) คือ การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 43 คน แบ่งเป็นผู้ประกอบการ จำนวน 3 คน มัคคุเทศก์ จำนวน 3 คน และนักท่องเที่ยวที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ กะเนชาสังคโลก และบ้านปริตธาริรมย์ จำนวน 37 คน โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะเป็นคำถามปลายเปิด และสัมภาษณ์ลักษณะ ถาม-ตอบ ซึ่งผู้วิจัยทำการสังเคราะห์มากจากการทบทวนวรรณและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเห็นได้ว่าคำตอบของผู้สัมภาษณ์มีเนื้อหาเพียงพอ ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ พร้อมกับมีการบันทึกเสียงบทสนทนา และจดบันทึก เพื่อนำมาใช้ถอดความสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คาดว่าจะใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 30 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ไม่น้อยเกินไป โดยมีประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

**กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ประกอบการ** โดยมีประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ขึ้นอยู่กับผู้ให้สัมภาษณ์สามารถให้ข้อมูลได้ถึงจุดที่ให้ผู้สัมภาษณ์ยังรู้สึกดีกับผู้สัมภาษณ์ และขอเรียกชื่อเล่นของผู้สัมภาษณ์ เพื่อให้รู้สึกไม่รู้สึกเป็นทางการจนเกินไป

2. ลักษณะการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวของทั้ง 3 แห่ง

3. วัสดุ อุปกรณ์ หรือวัตถุดิบ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม

4. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

5. ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่คาดว่าจะสามารถส่งเสริมสุขภาพของนักท่องเที่ยว

**กลุ่มตัวอย่างที่เป็นมัคคุเทศก์และนักท่องเที่ยว** โดยมีประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ เช่น เพศ อายุ เป็นต้น
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการในการทำกิจกรรม เช่น การเตรียมการ ระยะเวลา ความสะดวกของสถานที่ เป็นต้น
3. ประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม

#### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เป็นการวัดค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคั้งนี้ โดยผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสัมภาษณ์แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Objective Congruence: IOC) โดยการใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	=	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
	R	=	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น ค่า +1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ <u>แน่ใจว่าตรงตาม</u> วัตถุประสงค์ ค่า 0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ <u>ไม่แน่ใจว่าตรงตาม</u> วัตถุประสงค์ ค่า -1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ <u>แน่ใจว่าไม่ตรงตาม</u> วัตถุประสงค์
	N	=	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผลการพิจารณาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (ค่า IOC) โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไปถือว่ามีความเที่ยงตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผลจากการคำนวณพบว่า ข้อคำถามมีค่าดัชนีที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ประกอบการ มีค่าดัชนี 0.96 และแบบสัมภาษณ์สำหรับนักท่องเที่ยวและมัคคุเทศก์ มีค่าดัชนี 0.61

#### สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและการรวบรวมข้อมูล

การศึกษาคั้งนี้ใช้สถานที่ในการดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ที่ บ้านพระพิมพ์ ลักษณะศิลป์ กะเณชา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปริตากรมย์ อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 แบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ ดังนี้

**1.การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data)** จากการตอบแบบสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างของผู้ประกอบการ มัคคุเทศก์และนักท่องเที่ยว จำนวนทั้งสิ้น 43 คน พร้อมทั้งมีการบันทึกเสียงบทสนทนาและจดบันทึกขณะสัมภาษณ์ โดยต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์ โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 30 นาที หรือขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ให้สัมภาษณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ณ ขณะนั้น โดยมีวิธีการดังนี้

### กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ประกอบการ

พูดคุยเบื้องต้นผ่านทางโทรศัพท์ โดยเริ่มจากการโทรไปสอบถามข้อมูลชื่อกิจกรรม ที่ตั้งของแหล่งกิจกรรม จากนั้นผู้วิจัยจะทำการชวนคุยต่อและเกริ่นแนะนำตัวว่าผู้วิจัยได้ดำเนินการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ และได้ทำการค้นหากิจกรรมท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นและมีอัตลักษณ์ด้านศิลปกรรมของท้องถิ่น ในตำบลเมืองเก่าอำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย และได้ทำการสังเคราะห์แหล่งท่องเที่ยวที่มีการนำอัตลักษณ์ของสุโขทัยมาจัดเป็นกิจกรรม ผู้วิจัยจึงอยากนำเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัยให้เป็นที่สนใจมากยิ่งขึ้น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชนสามารถนำผลจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาต่อยอด/ปรับปรุงกิจกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงจะขอสัมภาษณ์ ณ วันที่ไปร่วมกิจกรรม หรือ วันที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก โดยใช้คำถามปลายเปิดเป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์มีประเด็นดังนี้

1.ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ขึ้นอยู่กับผู้ให้สัมภาษณ์สามารถให้ข้อมูลได้ถึงจุดที่ผู้ให้สัมภาษณ์ยังรู้สึกดีกับผู้สัมภาษณ์ และขอเรียกชื่อเล่นของผู้สัมภาษณ์ เพื่อให้รู้สึกไม่รู้สึกเป็นทางการจนเกินไป

2.ลักษณะการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวของทั้ง 3 แหล่ง

3.วัสดุ อุปกรณ์ หรือวัตถุดิบ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม

4.ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

5.ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่คาดว่าจะสามารถส่งเสริมสุขภาพของนักท่องเที่ยว

### กลุ่มตัวอย่างที่เป็นมัคคุเทศก์และนักท่องเที่ยว

แนะนำตัวเอง พร้อมแนะนำตัวว่า ผู้วิจัยได้ดำเนินการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ และอยากนำเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัยให้เป็นที่สนใจมากยิ่งขึ้น ผู้มีส่วน



ได้ส่วนเสีย หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชนสามารถนำผลจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาต่อยอด/ปรับปรุงกิจกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น จากนั้นจะขอสัมภาษณ์ในช่วงที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม หรือหลังจากที่ทำการกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งใช้คำถามปลายเปิดเป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์ โดยมีประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ เช่น เพศ อายุ เป็นต้น
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการในการทำกิจกรรม เช่น การเตรียมการ ระยะเวลา ความสะดวกของสถานที่ เป็นต้น
3. ประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม

โดยคำถามทั้งหมดอาจจะไม่ได้มีการเรียงลำดับตามแบบสัมภาษณ์ แต่ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นว่าควรถามคำถามใดเป็นคำถามแรกและคำถามถัดไป เพื่อให้เกิดการพูดคุยที่เป็นธรรมชาติ ไม่ทำให้ผู้ให้สัมภาษณ์รู้สึกกดดันจนเกินไป แต่ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการถามคำถามและเก็บข้อมูลได้อย่างครบถ้วน

**2. การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data)** ศึกษาค้นคว้าและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบทความวิชาการ บทความวารสาร วิทยุ และแนวคิดทางวิชาการ รวมถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและทบทวนวรรณกรรม ซึ่งแนวที่เกี่ยวข้อง 2 แนวคิดหลัก คือ รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ และ ศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะจัดทำข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ในเชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อพิสูจน์ความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงกันระหว่างข้อมูล ตามขั้นตอนดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับผู้ประกอบการ มัคคุเทศก์ และนักท่องเที่ยว
2. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ทั้งจากการบันทึกเสียงและการจดบันทึก นำมาถอดเทป แล้วอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจในภาพรวมของข้อมูลและพิจารณาถึงประเด็นสำคัญ รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ
3. นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ในเชิงพรรณนาโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อเสนอแนะรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย
4. ตรวจสอบข้อมูลที่ได้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือโดยใช้วิธีการสามเส้า (Triangulation) โดยผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากผู้ประกอบการ มัคคุเทศก์ และนักท่องเที่ยว

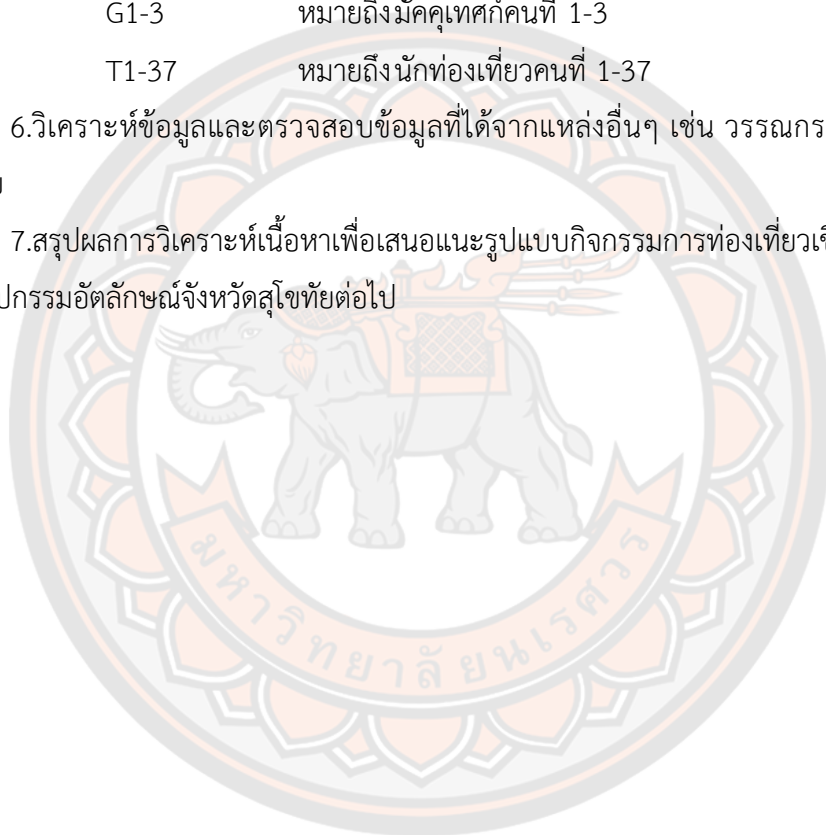
นำมาตรวจสอบกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสนอต่อผู้ประกอบการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สถาบันทางวิชาการ และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่อไป

5.ดำเนินการจัดแบ่งประเภทข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยใช้รหัสแทนผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

- |       |  |
|-------|--|
| E1    | หมายถึงผู้ประกอบการบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ |
| E2    | หมายถึงผู้ประกอบการกะเณชาสังคโลก           |
| E3    | หมายถึงผู้ประกอบการบ้านปรีดาภิรมย์         |
| G1-3  | หมายถึงมัคคุเทศก์คนที่ 1-3                 |
| T1-37 | หมายถึงนักท่องเที่ยวคนที่ 1-37             |

6.วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากแหล่งอื่นๆ เช่น วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

7.สรุปผลการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเสนอแนะรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัยต่อไป



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย ” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ได้แก่ 1) เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์ กะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์ 2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ และ 3) เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

#### 1. ผลการศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์ กะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์

จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการทั้ง 3 แหล่ง ได้แก่ บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์ กะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปริดาภิรมย์ มีรูปแบบลักษณะกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป โดยมีผลการสัมภาษณ์ลักษณะและขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมดังต่อไปนี้

**บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์** ผู้ให้สัมภาษณ์ คือ นายณรงค์ชัย โตอินทร์ (พี่กบ)

##### 1. ชื่อกิจกรรม “พิมพ์พระสุโขทัย”

##### 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

**ฐานที่ 1** บรรยายเกี่ยวกับภูมิประวัติศาสตร์ (ภูมิศาสตร์+ประวัติศาสตร์) ความเป็นมาของการเกิดอารยธรรมและประติมากรรม ศิลปะการปั้นและก่อสร้างในไตรราชสมัยจนถึงปัจจุบันที่มีการสืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งจะมีวัตถุโบราณ องค์พระ และเครื่องสังคโลกที่หาได้ยาก อยู่ภายในหอศิลปะพระพิมพ์บ้านเซตุน เมืองสุโขทัย

**ฐานที่ 2** เรียนรู้การตำปูนปั้นสูตรโบราณ โดยใช้วัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น ผ่านกรรมวิธีการทำวัตถุดิบด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ลองตำปูน และได้เรียนรู้ศึกษาที่มาของการทำปูน เนื่องจากสมัยก่อนยังไม่มีการผลิตปูนทั่วไปในสมัยนี้ ยุคแรกของการทำปูนคือชาวกรีก ส่งต่อมายังทางจีน และมายังทางล้านนาของไทย มายังสุโขทัย การตำปูนยิ่งตำจะยิ่งเหนียวและจะกินพลังกล้ามเนื้อ ดังนั้นนักท่องเที่ยวจะมีความรู้สึกยากขึ้นเรื่อยๆ

### อุปกรณ์และวัตถุดิบที่ใช้ในกิจกรรมการตำปูน

1. กล้วย
2. ผงปูน ได้มาจากการนำหินโอล์สโตนไปเผาไฟในอุณหภูมิที่สูง
3. ผงเปลือกหอย ได้มาจากการนำเปลือกหอยไปเผาไฟในอุณหภูมิที่สูง
4. น้ำอ้อย
5. กาวหนังควาย ได้มาจากการนำหนังควายมาต้มในอุณหภูมิที่เดือดจัดจนหนังเปื่อยเป็นส่วนผสมเดียวกัน จากนั้นนำมาพักให้เย็นจะเกิดการแบ่งชั้นระหว่างน้ำ เนื้อหนังควาย และเจลาติน ซึ่งกาวดังกล่าวได้มาจากเจลาตินจากหนังควายนั่นเอง
6. น้ำมันยางทั่วไป
7. ครกหิน และสากหิน
8. สารกักในการผสมปูนและตักเนื้อปูน

**ฐานที่ 3** การพิมพ์พระ ซึ่งพิมพ์พระจะมีด้วยกัน 3 ยุค คือ 1.แม่พิมพ์ที่ทำด้วยดินเผา ซึ่งจะยากตั้งแต่เริ่มต้น จากนั้นจึงทำเป็นแม่พิมพ์ที่ทำมาจากปูนปาสเตอร์ ซึ่งในปัจจุบันมีการนำแม่พิมพ์ที่ทำด้วยซิลิโคนมาใช้ร่วมด้วย (ในทุกขั้นตอนจะอธิบายความเป็นมาของวัตถุดิบ)

### อุปกรณ์และวัตถุดิบที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1. แม่พิมพ์รูปแบบต่างๆ
2. ปูนที่ตำสำเร็จแล้ว
3. คัตเตอร์
4. กล้องกระดาษใส่พระพิมพ์
5. กระดาษชำระทั้งแบบเปียกและแบบแห้ง
6. แป้งฝุ่น

**ฐานที่ 4** กิจกรรมการเล่นในท้องถิ่น ประกอบไปด้วย 2 การเล่น คือ การยิงธนู และการทอยแก่น ฐานนี้สร้างขึ้นเพื่อเป็นการสร้างกำลังใจและความสนุกให้กับนักท่องเที่ยว เนื่องด้วยบางคนอาจทำการพิมพ์ด้วยตนเองไม่สวยอย่างที่คาดหวัง ซึ่งในกิจกรรมนี้จะมีมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะ หากใครเป็นผู้ชนะในกิจกรรมจะได้ทั้งของรางวัลและความภูมิใจในตนเอง โดยมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม ได้แก่ คันธนู ลูกธนู(ทำด้วยไม้ไผ่) ลูกทอย (เป็นดินเผาทรงกลมขนาดเล็ก) เป็นต้น

### 3.ลักษณะการดำเนินกิจกรรม

- 1.ต้อนรับนักท่องเที่ยวและกล่าวทักทาย
- 2.บรรยายภูมิประวัติศาสตร์แก่นักท่องเที่ยว ณ หอศิลปะพระพิมพ์ บ้านเชตุพน เมืองสุโขทัย
- 3.นำนักท่องเที่ยวเข้าสู่ฐานกิจกรรมการดำปูน

นำนักท่องเที่ยวเข้าสู่ฐานกิจกรรมการพิมพ์พระ โดยผู้นำกิจกรรมได้เตรียมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมไว้ให้กับนักท่องเที่ยวแต่ละบุคคลเรียบร้อยแล้ว

- 4.นำนักท่องเที่ยวทำกิจกรรมการละเล่นท้องถิ่น

### 4.ขั้นตอนการทำกิจกรรม

ในการทำกิจกรรมจะใช้ระยะเวลาประมาณ 1 – 2.30 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนการทำกิจกรรมดังนี้

**1.ต้อนรับนักท่องเที่ยวและกล่าวทักทาย** ถามไถ่สารทุกข์สุขดิบการเดินทางของนักท่องเที่ยว และการท่องเที่ยวของกลุ่มนั้นๆ

**2.นำนักท่องเที่ยวเข้าฐานที่ 1** โดยจะทำการบรรยายความรู้ ความเป็นมาของศิลปะในแต่ละสมัยจนถึงปัจจุบัน ณ หอศิลปะพระพิมพ์ บ้านเชตุพน เมืองสุโขทัย

**3.นำนักท่องเที่ยวไปยังฐานที่ 2** การดำปูน ซึ่งจะเป็นการบรรยายและสาธิตการดำปูน ซึ่งอุปกรณ์และวัตถุดิบที่ใช้ ได้แก่

#### ขั้นตอนการดำปูนมีดังต่อไปนี้

1.นำกล้วยประมาณ 1- 2 ลูก หรือแล้วแต่ปริมาณที่อยากต้อง ใส่ลงในครกหิน ใช้สากหินทำการบดกล้วยให้แตกออก

2.จากนั้นใส่ผงปูน พร้อมกับน้ำอ้อย จากนั้นใช้สารภีในการคนให้เข้ากัน และใช้สากตำให้เข้ากันอีกครั้ง

3.ใส่ผงเปลือกหอยเล็กน้อย และกาวยางควาย ใช้สารภีคนส่วนผสมให้เข้ากัน

4.ใช้สากหินตำจนปูนเริ่มมีความหนืด จากนั้นใส่น้ำมันยางลงไป และทำการตำอีกครั้งจนส่วนผสมเป็นเนื้อเดียวกันจึงจะสามารถนำไปใช้ได้ต่อไป

ปล.ในการดำเนินกิจกรรมนี้นักท่องเที่ยวจะมีส่วนร่วมในการดำปูนจริง ได้เห็นและสัมผัสวัสดุ ดิบด้วยตนเอง

**4.นำนักท่องเที่ยวไปยังฐานที่ 3 การพิมพ์พระ** ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในฐานกิจกรรมนี้จะมีการจัดเตรียมไว้ต่อ 1 คน โดยประกอบไปด้วย ปูนที่ดำสำเร็จแล้ว แม่พิมพ์พระ คัตเตอร์ แป้งฝุ่น ซึ่งผู้นำ

กิจกรรมจะบรรยายพร้อมกับสาธิตไปพร้อมกัน โดยจะสอดแทรกเนื้อหาความเป็นมาของแม่พิมพ์ต่างๆให้แก่นักท่องเที่ยวอีกด้วย ซึ่งขั้นตอนในการทำกิจกรรมมีดังนี้

1. แบ่งปูนดำสำเร็จเป็นส่วนๆ และทำการปั้นให้เป็นลักษณะแท่งกลมและยาว
2. เทแป้งฝุ่นเล็กน้อยลงในแม่พิมพ์เคาะให้กระจายทั่วแม่พิมพ์ เพื่อป้องกันปูนติดตัวแม่พิมพ์
3. นำปูนที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 วางลงในแม่พิมพ์ ทำการกดให้กระจายทั่วแม่พิมพ์
4. นำปูนส่วนที่เหลือปั้นให้เป็นก้อนกลมและนำไปแปะกับปูนบนพระพิมพ์ในแม่พิมพ์ จากนั้น

ค่อยๆทำการดึงพระพิมพ์ออกจากแม่พิมพ์

5. ตัดส่วนเกินออกจากพระพิมพ์ ตกแต่งเพื่อความสวยงาม

6. นำไปวางทิ้งไว้ในกล่องกระดาษใส่พระพิมพ์ ซึ่งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงปูนจึงจะแข็งตัว เป็นการเสร็จสิ้นกิจกรรม

หมายเหตุ ในความเชื่อ หากต้องการให้ชิ้นงานเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ก่อนจะนำพระพิมพ์ออกจากแม่พิมพ์นั้น ให้นำใบไม้ 1 ใบ วางบนพระพิมพ์ทำการกดให้เกิดรอยลายของใบไม้ จากนั้นให้ใช้นิ้วมือของตนกดลงบนพระพิมพ์เพื่อสร้างรอยนิ้วมือ พร้อมกับอธิษฐานขอพรตามความต้องการ

5. นักท่องเที่ยวเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นท้องถิ่น โดยมีทั้งหมด 2 การละเล่น ซึ่งมีการดำเนินกิจกรรมดังนี้

การยิงธนู นักท่องเที่ยว 1 คน จะได้รับสิทธิ์ในการยิงธนูจำนวน 3 ครั้ง โดยจะต้องยิงให้โดนเป้าที่กำหนด หากใครสามารถยิงเข้าเป้าจะได้รับรางวัลเป็นพระพิมพ์จากดินเผาสร้างโดยผู้นำกิจกรรมจากการเข้าร่วมการเล่นนี้หากใครไม่สามารถเป็นผู้ชนะได้ จะนำไปสู่การเล่นต่อไป

การทอยแก่น เป็นการละเล่นที่นำดินเผาลักษณะกลมเล็กมาวางเรียงกันให้เป็นกอง โดย 1 กองจะมี 4 ลูก นักท่องเที่ยวจะได้สิทธิ์ในการโยนแก่นคนละ 3 ลูก โดยจะมีวิธีการเล่นคล้ายกับการโยนโบว์ลิ่งในปัจจุบัน หากใครสามารถทอยโดนกองแก่นได้ 3 กอง ในครั้งเดียว ก็จะได้รับของขวัญรางวัลไป



## ภาพ 10 บรรยายการทํากิจกรรม ณ บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์

กะเนชา แกลอรี่ (สังคโลก) ผู้ให้สัมภาษณ์ คือ นายสันติ พรหมเพ็ชร และนางหทัยรัตน์ พรหมเพ็ชร

**1. ชื่อกิจกรรม** วัสดุทำลายเครื่องสังคโลก

**2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. กระดาษเปล่าหรือกระดาษรีไซเคิล ขนาด 1/2 A4
2. น้ำหมึกสีดำที่ได้มาจากส่วนผสมที่เป็นขี้เถ้า
3. น้ำเปล่าใส่แก้วสำหรับล้างพู่กัน
4. ดินสอคาร์บอน หรือดินสอ 2B
5. พู่กัน เบอร์ 0
6. กระดาษทราย เบอร์ 0-1 ขนาดเล็กๆ
7. แผ่นกระดาษตัวอย่างการวาดลายปลาเก๋า
8. เครื่องสังคโลกตามที่ต้องการ (ที่รองจาน/ถ้วยขนาด 5 นิ้ว)

**3. ลักษณะการดำเนินกิจกรรม**

1. นำนักท่องเที่ยวเยี่ยมชม ณ กะเนชา แกลอรี่ บรรยายความเป็นมาของสถานประกอบการ และกิจกรรม
2. นำนักท่องเที่ยวเยี่ยมชมโรงงานผลิตเครื่องสังคโลกและบรรยายกระบวนการขั้นตอนการทำเครื่องสังคโลก
3. นำนักท่องเที่ยวลงมือทำกิจกรรมวาดลายลงบนเครื่องสังคโลก
4. ให้นักท่องเที่ยวถ่ายรูปภาพกับผลงานตัวเอง เยี่ยมชมเพิ่มเติม
5. นำเครื่องสังคโลกเข้าสู่ขั้นตอนการเคลือบเครื่องสังคโลกของนักท่องเที่ยวและจัดส่งให้กับนักท่องเที่ยวตามที่อยู่จัดส่ง

**4. ขั้นตอนการทำกิจกรรม**

โดยมีระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมประมาณ 1 - 2.30 ชั่วโมง ณ สถานประกอบการ โดยมีขั้นตอนการทำกิจกรรม ดังนี้

1. ต้อนรับนักท่องเที่ยวด้านหน้า ณ กะเนชา แกลอรี่ และถ่ายรูปภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

2.นำนักท่องเที่ยวยุโรปมาชมภายในกะเณชา แกลอรี่ ซึ่งเป็นศูนย์รวมเครื่องสังคโลกที่ทำขึ้น ณ กะเณชา แกลอรี่ (สังคโลก)

3.บรรยายความเป็นมาของการสถานประกอบการและความสำคัญเกี่ยวกับศิลปะของสุโขทัย การอนุรักษ์และสืบทอด รวมถึงการถ่ายทอดศิลปะและความรู้จากรุ่นสู่รุ่น

4.พาเยี่ยมชมโรงงานสังคโลก กระบวนการผลิตเครื่องสังคโลก ในส่วนของการเผาเครื่องสังคโลกครั้งแรก ต้องเริ่มจากการผสมดินโดยมีวัตถุดิบต่างๆ การขึ้นรูปสังคโลก รูปแบบสังคโลกแต่ละชนิด กรรมวิธีในการเผาและการเคลือบ

5.นำนักท่องเที่ยง Work Shop ทำลวดลายบนเครื่องสังคโลก โดยลวดลายที่ใช้จะเป็นลายที่ชื่อว่า ปลาเก๋า เป็นลวดลายที่วาดได้ง่ายและเป็นเอกลักษณ์ของสุโขทัย นอกจากนี้นักท่องเที่ยวสามารถออกแบบลวดลายได้ด้วยตนเอง

5.1 ทำการสาธิตวิธีการวาดลายปลาเก๋า โดยนักท่องเที่ยงสามารถใช้ดินสอวาดลงบนเครื่องสังคโลกได้เลย หากวาดผิดไม่จำเป็นต้องใช้ยางลบ สามารถวาดใหม่ทับลงไปได้เลยแต่นักท่องเที่ยงต้องจำให้ได้ว่าจะใช้ลายใดเป็นลายจริง

5.2 จากนั้นใช้ฟู่กันเบอร์ 0 จุ่มสีดำ ในการจุ่มสีลงลายเวลานั้นจะต้องคนแม่สีให้เข้ากันก่อน เนื่องจากมีส่วนผสมของซีเมนต์อาจทำให้สีนอนกันได้ และก่อนลงวาดจะต้องปาดก้อนสีออกจากฟู่กันก่อน ให้สีติดที่ฟู่กันเพียงเล็กน้อย เพื่อให้ได้ลายเส้นที่เล็กและสวยงาม วาดทับลงบนเส้นดินสอดตามลวดลายที่ต้องการ หากเกิดการลงเส้นหรือระบายผิดให้ใช้กระดาษทรายในการขัดออกทันที และทำการลงลายเส้นหรือระบายใหม่ได้เลย

5.3 ให้นักท่องเที่ยงเขียนชื่อและวันที่ลงบนเครื่องสังคโลกของตนเอง เพื่อแสดงความเป็นเจ้าของและเป็นของที่ระลึก

5.4 นักท่องเที่ยงสามารถถ่ายรูปคู่กับชิ้นงานของตนเอง พุดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น

6.นำเครื่องสังคโลกของนักท่องเที่ยงเข้าสู่ขั้นตอนการเคลือบเครื่องสังคโลก โดยใช้น้ำยาสูตรเคลือบซีเมนต์ธรรมชาติและเคลือบสีแนวศิลปะร่วมสมัยเฉพาะของสถานประกอบการ และนำเข้าเตาเผาในอุณหภูมิ 1280 องศา เป็นเวลา 18-20 ชั่วโมง โดยใช้แก๊สเป็นเชื้อเพลิงหลักในการเผา จากนั้นจึงนำออกมาจากเตา ตรวจสอบความเรียบร้อยและพักให้เย็น

7.หีบห่อเครื่องสังคโลกของนักท่องเที่ยงและจัดส่งตามที่อยู่ที่นักท่องเที่ยงให้ไว้ โดยปกติจะได้รับพัสดุหลังจากวันทำกิจกรรมประมาณ 2-3 สัปดาห์



**บ้านปรีดาภิรมย์** ผู้ให้สัมภาษณ์ คือ นางสาวธารารัตน์ ปรีดาภิรมย์ (พี่ฝน)

**1. ชื่อกิจกรรม** “เรียนรู้การเขียนลวดลายสังคโลกบนผืนผ้า บ้านปรีดาภิรมย์”

**2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม**

1. กระดานไม้อัดขนาด 40 x 40 เซนติเมตร สำหรับนักท่องเที่ยว
2. กระดาษ A4
3. ที่หนีบกระดาษตัวใหญ่สีดำ
4. ดินสอชนวน หรือดินสอ 2B
5. ปากกาเพ้นท์สี เพียงแต่ 3 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียว
6. ไม้บรรทัด
7. ยางลบ
8. ตัวอย่างลวดลายบนงานสังคโลก
9. กระดานไม้อัดขนาด 40 x 40 เซนติเมตร สำหรับผู้นำกิจกรรม
10. ผลิตภัณฑ์สำหรับวาดลวดลายสังคโลก เช่น เสื้อยืด กระเป๋าผ้าสะพายข้าง หรืออื่นๆ
11. ผลิตภัณฑ์ของประกอบการ
12. คู่มือการวาดลวดลายสังคโลก

**3. ลักษณะการดำเนินกิจกรรม**

1. อธิบายเกี่ยวกับความเป็นมาของการประกอบกิจการและความสำคัญของกิจกรรม
2. นำเสนอตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการให้นักท่องเที่ยว
3. นำนักท่องเที่ยวเข้าสู่กิจกรรมการวาดลวดลายสังคโลก
4. นักท่องเที่ยวถ่ายภาพคู่กับชิ้นงานหรือแลกเปลี่ยนชื่นชมผลงานกับผู้อื่น

**4. ขั้นตอนการทำกิจกรรม**

ในการทำกิจกรรมจะใช้ระยะเวลาประมาณ 1 – 2 ชั่วโมง หรือแล้วแต่นักท่องเที่ยวความสะดวกของนักท่องเที่ยว โดยมีขั้นตอนการทำกิจกรรม ดังนี้

1. อธิบายเกี่ยวกับความเป็นมาของการประกอบกิจการและความสำคัญของกิจกรรมพอสังเขป

2. นำเสนอตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการให้นักท่องเที่ยว เช่น เสื้อผ้าฝ้าย กระเป๋าผ้าสะพายข้าง ถุงผ้าใส่แก้วน้ำเยติ ฯลฯ

3. อธิบายขั้นตอนและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมวาดลวดลายสิ่งของโลกบนผลิตภัณฑ์

4. ให้นักท่องเที่ยวเลือกลวดลายสิ่งของโลกจากสมุดคู่มืออย่างน้อย 3 ลาย

5. สอนการวาดแต่ละลวดลายที่ละขั้นตอนให้นักท่องเที่ยวลงบนกระดาษ A4 ที่รองด้วยกระดาษไม้อัด โดยใช้ดินสอชนวนหรือดินสอ 2B ในการวาดและใช้ยางลบหากวาดผิด นักท่องเที่ยวสามารถสร้างสรรค์ตำแหน่งการวางลวดลายบนผลิตภัณฑ์ได้อย่างอิสระและสามารถวาดลวดลายเพิ่มเติมตามได้ตามที่ต้องการ

6. นักท่องเที่ยววาดลวดลายลงบนผลิตภัณฑ์ที่เลือกไว้ โดยใช้ดินสอวาดเส้นโครงร่างลวดลายไว้ก่อน จากนั้นจึงใช้ปากกาเพ้นท์สี (สามารถเลือกตามใจชอบ) วาดหรือระบายทับลงบนโครงร่างลวดลาย

หมายเหตุ หากเกิดเหตุการณ์การวาดเส้นโครงร่างลวดลายบนผลิตภัณฑ์ผิด ไม่ต้องใช้ยางลบในการลบเส้น เนื่องจากเมื่อนำผลิตภัณฑ์ไปซักหรือทำความสะอาดเส้นเหล่านั้นจะหลุดหายไปเอง ดังนั้น ควรลงปากกาเพ้นท์สีในเส้นโครงร่างที่ถูกต้องเท่านั้น



## ภาพ 11 ภาพการทำกิจกรรม ณ บ้านปริตากริมย์

ที่มา : Facebook Page ชื่อเพจ “บ้านทีคนซีเที่ยว”

โพสต์เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

7.ให้นักท่องเที่ยวถ่ายรูปคู่กับผลงานของตนเอง หรือ แลกเปลี่ยนชื่นชมผลงานกับผู้อื่น



## ภาพ 12 นักท่องเที่ยวถ่ายภาพคู่กับผลงาน/ชิ้นงานเป็นที่ระลึกความทรงจำ

ที่มา : Facebook Page ชื่อเพจ “บ้านทีคนซีเที่ยว”

โพสต์เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการเกี่ยวกับรูปแบบลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ มีรายละเอียดกิจกรรมดังตารางต่อไปนี้

### ตาราง 1 ตารางการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยว

รูปแบบลักษณะกิจกรรม	การส่งเสริมสุขภาพ		
	ด้านร่างกาย	ด้านจิตใจ	ด้านจิตวิญญาณ
บ้านพระพิมพ์ลักษณะมนศิลป์			
1.ต้อนรับนักท่องเที่ยวและกล่าวทักทาย ถวายน้ำดื่ม สรรทุกข์สุขดิบการเดินทางของนักท่องเที่ยว		✓	
2.บรรยายความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยว รวมถึงกิจกรรมต่างๆ		✓	

3. สาธิตการดำปุ่นและให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรม	✓	✓	
4. นำนักท่องเที่ยวทำกิจกรรมพิมพ์พระ		✓	✓
5. มีกิจกรรมเสริมให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมสนุก เช่น ยิงธนู และทอยแก่น เป็นต้น		✓	
กะเนชา แกลอรี (สังคโลก)			
1. ต้อนรับนักท่องเที่ยวด้านหน้าแหล่งท่องเที่ยว กล่าวทักทาย และถ่ายรูปภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน		✓	
2. นำนักท่องเที่ยวเยี่ยมชม ณ กะเนชา แกลอรี บรรยายความเป็นมาของสถานประกอบการและ กิจกรรม		✓	✓
3. นำนักท่องเที่ยวเยี่ยมชมโรงงานผลิตเครื่องสังคโลกและบรรยายกระบวนการขั้นตอนการทำเครื่องสังคโลก		✓	✓
4. นำนักท่องเที่ยวลงมือทำกิจกรรมวาดลวดลายลงบนเครื่องสังคโลก		✓	✓
5. ให้นักท่องเที่ยวถ่ายรูปภาพกับผลงานตัวเองเยี่ยมชมเพิ่มเติม		✓	
บ้านปริตติการิมย์			
1. ต้อนรับและกล่าวทักทายนักท่องเที่ยว ไถ่ถามการเดินทางของนักท่องเที่ยว		✓	
2. อธิบายเกี่ยวกับความเป็นมาของการประกอบกิจการและความสำคัญของกิจกรรมพอสังเขป		✓	
3. นำเสนอตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการให้แก่นักท่องเที่ยว		✓	
4. นำนักท่องเที่ยวเข้าสู่กิจกรรมการวาดลวดลายสังคโลก		✓	✓
5. นักท่องเที่ยวถ่ายภาพคู่กับชิ้นงานหรือแลกเปลี่ยนชื่นชมผลงานกับผู้อื่น			✓

จากตารางสามารถวิเคราะห์รูปแบบลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์พบว่า การต้อนรับและการกล่าวทักทายนักท่องเที่ยว การอธิบายความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยว การพาเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวหรือการนำเสนอตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ รวมถึงการได้ลงมือปฏิบัติ Work Shop ล้วนเป็นรูปแบบลักษณะกิจกรรมทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตใจสูงสุด ไม่ว่าจะเป็น

ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “บรรยากาศในการทำกิจกรรมจะเหมือนการมาเที่ยวหาบ้านญาติผู้ใหญ่ต่างจังหวัด ไม่มีภาวะกดดันจากสภาพแวดล้อมเดิมๆ” E3

เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความรู้สึก และความคิดเห็นต่อกัน จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “แน่นอนว่าได้ความรู้จากการบรรยายเกี่ยวกับภูมิประวัติศาสตร์อย่างคร่าวๆในตอนเริ่มกิจกรรม แต่ทั้งนี้ผู้นำกิจกรรมยังแทรกเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมให้ในระหว่างการทำกิจกรรมอีกด้วย” E1”..... “นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ การทำท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเหมือนการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เพราะนักท่องเที่ยวเปรียบเสมือนนักเดินทางไปเจอสิ่งอื่นๆมาก็มาเล่าสู่กันฟังหรือมาแชร์ประสบการณ์มาแชร์ความคิดเห็นกัน เพราะคนในชุมชนไม่ได้ออกไปพบปะผู้อื่นมากนัก” E3 .....

เกิดความรู้สึกสนุก กระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรม ความแปลกใหม่ของกิจกรรมที่เกิดต่อตัวนักท่องเที่ยว จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “ความสนุกในการลงมือทำด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้การพูดคุยผู้นำกิจกรรมและผู้อื่น รวมถึงความรู้สึกที่มีต่อการทำกิจกรรม” E1..... “นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ทั้งความรู้ ความสนุก ความแปลกใหม่ และความสวยงามของศิลปะ การลงมือทำวาดลวดลายที่ตนเองชื่นชอบ ผ่อนคลายอารมณ์ของตนเอง สนใจในชิ้นงานของตนเอง ซึ่งอาจมีการพูดคุยกับเพื่อนรอบข้างเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และยังได้ชิ้นงานที่มีเพียงชิ้นเดียวในโลกอีกด้วย” E2.....

ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยต่อสุขภาพของตนเอง จากคำสัมภาษณ์ “ด้วยวัตถุดิบที่เราใช้ในการเคลือบทำมาจากธรรมชาติ สีที่ใช้ในการเคลือบ สีที่ได้จากซีเมนต์ ต้นไม้ ซีเมนต์ใช้ได้เกือบทุกชนิด ในน้ำยาเคลือบจะประกอบด้วย ซีเมนต์ ดินขาว และก็มีผงหินหลากหลายชนิด(หินฟีนไม้) เผาออกมาก็จะเป็นสีเทาอ่อนๆ ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพแน่นอน” E2.....

อีกทั้งศิลปะยังสามารถบำบัดโรคได้ เช่น โรคสมาธิสั้น หรือความจำสั้น จากคำสัมภาษณ์ ที่ว่า “ศิลปะ คือ การบำบัด นักท่องเที่ยวได้มาร่วมกิจกรรมเหมือนมาผ่อนคลาย ใช้ศิลปะบำบัดโรค เช่น ความจำสั้น เคยมีเด็กมาทำกิจกรรมซึ่งเด็กเค้าไม่สามารถนั่งนิ่งๆได้นานๆ แต่สามารถนั่งทำกิจกรรมได้ถึง 2 ชั่วโมง บางกลุ่มใช้เวลาถึง 3 ชั่วโมงก็มี เพราะด้วยขั้นตอนในการวาดลวดลายไม่มีการกำหนดที่ตายตัว นักท่องเที่ยวสามารถรังสรรค์ลวดลายที่ตนเองชื่นชอบ หรือจะวาดลวดลายที่มีไว้เป็นแบบอย่างลงบนชิ้นงานตนเองอย่างไรก็ได้ สามารถทำได้อย่างอิสระ” E3.....

ในส่วนของคุณลักษณะกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนอกจากจะทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตใจแล้วยังทำให้เกิดสมาธิ การจดจ่อ และความเพียรพยายามที่จะทำให้กิจกรรมให้สำเร็จลุล่วง ซึ่งทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตวิญญาณอีกด้วย จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “การมีสมาธิและความตั้งใจในการสร้างผลงานของตนเองอยู่ในพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมที่สงบ ไร้เสียงมลภาวะที่เป็นพิษ ทำให้เกิดความสนใจต่อการร่วมกิจกรรมได้มากขึ้น ความแปลกใหม่ ความท้าทายต่อความสามารถของตนเอง” E1.....

การได้ทวนคืนความทรงจำของนักท่องเที่ยว จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “เค้าจะจำ เมื่อเค้ากลับไปเค้าจะจำ ครั้งหนึ่งเมื่อเค้าหยิบผลงานขึ้นมา เป็นชิ้นงานหนึ่งเดียวในโลกที่มีลายเซ็นของเค้า เค้าจะมีความภาคภูมิใจในผลงานของเค้า เค้าจะจำสุขใจที่ได้ เค้าจะจำบ้านปรีดาภิรมย์ได้ จะจำเมืองเก่าได้” E3.....

เกิดความเชื่อ ความศรัทธา ในชิ้นงาน จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “หากเป็นคู่รักมาทำกิจกรรมร่วมกัน ได้สร้างพระพิมพ์และอธิฐานความปรารถนาลงบนพระพิมพ์ อาจถือให้พระพิมพ์นั้นเป็นสิ่งของแทนใจแก่อีกด้วย ซึ่งเป็นผลงานที่มีต่อคุณค่าทางจิตใจอย่างแน่นอน” E1.....

นอกจากรูปแบบลักษณะกิจกรรมทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตใจและจิตวิญญาณแล้วยังทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านร่างกาย จากคำสัมภาษณ์ที่ว่า “คุณสามารถออกกำลังกายได้จากการลงมือทำด้วยตนเองซึ่งแน่นอนว่าได้ใช้กำลังแขนในการยกไม้ทำปูนที่มีลักษณะใหญ่ ยาวและค่อนข้างมีน้ำหนัก นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเสริมอย่างเช่น การยิงธนู และการทอยก้อน ให้ได้ยืดเส้นยืดสายกันอีกด้วย” E1.....

จากผลการวิเคราะห์การสัมภาษณ์ พบว่า รูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะเณชา แกลลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปรีดาภิรมย์ ที่ประกอบไปด้วย การต้อนรับและการกล่าวทักทาย การบรรยายความเป็นมาและความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว การพาเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวและการนำเสนอผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง การมีส่วนร่วมในการสาธิต การให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำ Work Shop ด้วยตนเอง สามารถส่งเสริมสุขภาพของนักท่องเที่ยวทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณได้เป็นอย่างดี

## 2.ผลการวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ

จากผลการศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะเณชา แกลลอรี่ (สังคโลก) และบ้านปรีดาภิรมย์ ประกอบไปด้วย การต้อนรับและการกล่าวทักทาย การบรรยายความเป็นมาและความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยว การพาเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวและการนำเสนอผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง การมีส่วนร่วมในการสาธิต การให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือ

ทำ Work Shop ด้วยตนเอง นำมาวิเคราะห์กับกระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่ง โดยทำการสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กิจกรรมทำให้เกิดความรู้สึกด้านจิตใจที่เกิดจากตัวนักท่องเที่ยว อาทิ ความสนุก ความผ่อนคลาย ความแปลกใหม่ อีกทั้งยังเกิดการปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการได้แลกเปลี่ยนพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นรอบข้าง นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตวิญญาณที่เกิดจากตัวนักท่องเที่ยวเอง อาทิ การได้ทดลองทำสิ่งใหม่ หรือการได้หวนคืนถึงความทรงจำในวันเก่า การมีสมาธิและจดจ่อในการสร้างสรรค์ผลงาน มีแรงผลักดันในการทำกิจกรรม เกิดการหลีกเลี่ยงในกิจกรรมประจำวัน และเกิดความภูมิใจต่อผลงานของตนเอง เมื่อพิจารณาตามกระบวนการมีผลการวิเคราะห์ที่บ่งชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์เป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพดังนี้

## 2.1 การจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว

ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายทางอารมณ์ ได้รับความอิสระทางความคิด รู้สึกถึงความปลอดภัย เกิดความต้องการมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นจากการได้พบเจอสถานที่ที่มีสภาพแวดล้อมต่างจากเดิมในสังคมชีวิตประจำวัน การตกแต่งของแหล่งท่องเที่ยวและบรรยากาศโดยรอบของแหล่งท่องเที่ยวที่ไม่สร้างภาวะกดดันในการทำกิจกรรม ความสะอาดของอุปกรณ์ ความแปลกใหม่ของกิจกรรม

.....สภาพแวดล้อมโดยรวมของแหล่งท่องเที่ยวค่อนข้างเงียบสงบ อยู่ท่ามกลางธรรมชาติ ให้ความรู้สึกเหมือนมาบ้านต่างจังหวัด การตกแต่งด้วยการปั้นลวดลายสิ่งของโลกตามจุดต่างๆบริเวณรอบบ้าน การมีต้นไม้ มีการจัดสวนย่อแบบเล็กๆภายในบ้านระหว่างเส้นทางการเดินชมกิจกรรมต่างๆ มันทำให้เกิดความร่มรื่น อากาศไม่ร้อน เงียบสงบเหมาะกับการทำงานศิลปะมากๆ (G2,G3) .....

.....ความแปลกใหม่ของการทำลายสิ่งโลก ปกติจะเห็นแค่การวาดลงบนจานดินเผา เพิ่งเคยรู้ว่ามีการพัฒนาเอามาเขียนลงบนเสื้อ กระเป๋าผ้า ของใช้อื่นๆ (T28,29,30) .....

.....ไม่เคยรู้มาก่อนว่าดินที่เอามาพิมพ์พระจะมีกล้วยเป็นส่วนผสม มันเป็นความแปลกใหม่ ปกติก็จะมีเพียงแค่การนำดินมาปั้นเป็นองค์พระพิมพ์ต่างๆเท่านั้น (T2,T4,T9) .....

.....ความแปลกใหม่ในการพิมพ์พระของที่นี่ คือ การนำวัตถุดิบจากธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ เช่น กล้วย กาวจากหนังควาย ผงจากเปลือกหอย ไร้ ซึ่งอาจเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ดั้งเดิมก็ได้ นำมาใช้แทนการเผา นักท่องเที่ยวทำเสร็จก็เอากลับไปได้ด้วยเลย มันก็ดีต่อใจพวกเขาเหมือนกัน (G1,G2) .....

.....ชอบความจัดเตรียมอุปกรณ์ในการพิมพ์พระมากนะ มันดูเป็นเอกลักษณ์ดี ใช้วัสดุธรรมชาติ ด้วย มีการเอาใบตองมาทอดิน ใส่มาในกระเช้าจักสานเล็กๆ สวยแปลกตาดี (T3,T6,T8,T12) .....

## 2.2 การต้อนรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความรู้สึกอบอุ่น จากรูปแบบการต้อนรับและการใช้คำพูดที่เป็นกันเอง การได้ถามถึงการเดินทางของผู้เข้าร่วมกิจกรรม การมีน้ำดื่มหรืออาหารว่างไว้บริการ

.....ทุกครั้งที่มาบ้านพระพิมพ์ฯ พี่กบจะเป็นกันเองเสมอ แล้วก็เห็นเขาแต่งชุดม่อฮ่อมทุกครั้งเลย ไม่ใช่แค่พี่กบคนเดียว แต่ทุกคนที่เป็นผู้จัดกิจกรรมก็จะใส่ชุดม่อฮ่อมเช่นกัน นอกจากนี้ก็จะมีผลไม้วางไว้บริเวณกิจกรรม นักท่องเที่ยวสามารถหยิบกินได้เลย (G1,G2) .....

.....การดำเนินกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนแต่แฝงความเป็นเอกลักษณ์ของคนสุโขทัย ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย สำเนียงการพูด เป็นต้น (T9).....

## 2.3 การบรรยายและการพาเยี่ยมชมเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยว

ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความเพลิดเพลิน จากการเล่าเรื่องไม่น่าเบื่อ การบรรยายเนื้อหาที่กระชับและได้ความรู้ไปพร้อมกัน เข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป ทำให้นักท่องเที่ยวตั้งใจฟังโดยไม่ใช้ระยะเวลาไม่มาก

.....ได้ความรู้ใหม่ๆ ความแปลกใหม่ของกิจกรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ปกติเวลาไปเที่ยวหรือไปดูงานก็จะเจอเกี่ยวกับการบรรยายซึ่งน่าเบื่อมาก และใช้เวลาค่อนข้างนาน แต่ว่าที่นี่บรรยายแบบสั้นๆ แต่ได้ความรู้และเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาแค่สั้นๆ แต่กระชับและจับใจความสำคัญได้ดี (T5,T9,T11).....

.....ไม่น่าเบื่ออย่างที่คิด สนุกดี พี่ฝนพูดจาเป็นกันเอง บรรยายกาศสนุก สอนไปทำไป สนุกดีนะ ปกติเขาก็จะมีพูดความเป็นมาของที่นี่โน่นนี่เยอะเยอะ อันนี้บอกเลยว่ากิจกรรมนี้เกิดจากอะไร ทำไมถึงทำ แค่นี้สั้นๆ ได้ใจความ (T29,T35,T36).....

.....พี่กบเขามีลูกเล่นลูกชนกับนักท่องเที่ยว การเอ็นเตอร์เทนต่างๆ มีหยอดมุกให้นักท่องเที่ยวได้ขำได้หัวเราะ แต่แกก็จะเปะเรื่องความรู้ประวัติศาสตร์นะ แต่ไม่ได้พูดพร่ำเพื่อเยอะจนเกินไป ส่วนใหญ่ก็จะพูดแค่ให้ความรู้แบบเข้าใจง่ายในกิจกรรมเท่านั้น ยกเว้นว่ามีคนสนใจประเด็นอื่น ถ้าแกตอบได้แกยินดีให้คำตอบเสมอ (G1,G2).....



## 2.4 การสาธิตกิจกรรมการท่องเที่ยว

ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมเกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงกระบวนการและการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและได้รู้จักที่มาและความสำคัญของอุปกรณ์ การได้ช่วยตัวดูการสาธิตต่างๆ การได้สัมผัสหรือหยิบจับและทดลองใช้อุปกรณ์ในกิจกรรม หรือการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาทำการสาธิตเป็นตัวให้กับผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ รวมถึงเกิดความคิดและออกแบบสร้างผลงานและชิ้นงานของตนเองก่อนที่จะเริ่มมีส่วนร่วมในกิจกรรม

.....พีทกับจะสาธิตการดำปุนเป็นอย่างแรก และเป็นขั้นตอนเดียวด้วยนะที่แกสาธิตการใส่ส่วนผสมลงไปดำ และให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมแค่ช่วยดำส่วนผสมเท่านั้น แต่ความน่าสนใจมันอยู่ที่นักท่องเที่ยวได้รู้ว่า เห้ย เอากล้วยมาทำแบบนี้ได้ด้วยหรอ มันแปลกใหม่สำหรับพวกเขา บางครั้งก็มีนักท่องเที่ยวที่เป็นแบบสายออกกำลังกาย เห็นไม้ดำของพีท ก็เลยอยากลองดูว่ามันจะหนักสักแค่ไหนเชียว ก็สนุกไปอีกแบบ (G1,G2).....

## 2.5 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว

ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความผ่อนคลายได้หลีกเลี่ยงความวุ่นวานกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดสมาธิและความเพียรพยายาม และการได้หวนคืนความรู้สึกในวันเก่าๆ จากการที่ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ลองทำสิ่งแปลกใหม่ เกิดความท้าทายที่จะได้ทำกิจกรรมไม่มีภาวะกดดันและได้รับอิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน จดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำ ซึ่งระหว่างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยน พูดคุย และแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะอีกด้วย

.....ความแปลกใหม่ของกิจกรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ปกติเวลาไปเที่ยวหรือไปดูงานก็จะเจอเกี่ยวกับการบรรยายซึ่งน่าเบื่อมาก แต่กิจกรรมนี้สนุกตรงที่ได้เรียนรู้ไปด้วย ทำด้วยตัวเองอีก มันเลยมีความรู้สึกว่าจะอยากทำกิจกรรมให้จบ และไม่เคยทำพระที่พิมพ์ด้วยตัวเองมาก่อน (T4,T5,T6) .....

.....มันท้าทายสำหรับพีนะ เพราะอย่างที่บอกพีไม่ค่อยเก่งศิลปะ ไม่ทำเกี่ยวกับงานศิลปะเลย รู้สึกตื่นเต้น วาดเสียว น่ากลัว รู้สึกสนุก มันคือสิ่งที่เราไม่เคยอยากจะทำ พอได้ลองทำก็รู้สึกเอ็นจอยดี ได้ลองทำอะไรใหม่ๆ (T16,T28,T37).....

.....ความแปลกใหม่ของการวาดลายสังคโลกลงบนเสื้อ ไม่ค่อยเห็นมีใครทำนะ และก็น้อยมากที่จะได้ทำและมีชิ้นงานเป็นของตัวเอง ปกติก็จะไปวาดลงบนเครื่องปั้นดินเผาไร้งี้ (T32).....

.....กิจกรรมไม่จำเจกับที่อื่น พี่เป็การทำงานในชีวิตที่ที่ต้องมานั่งฟังคนอธิบายในทุกวันๆ พอมาเจอกิจกรรมนี้ ไม่เบื่อค่ะ แต่ลึ้นมากกว่าว่าจะวาดเหมือนชาวบ้านเขาไหม (T36).....

ทั้งนี้เกิดการส่งเสริมสุขภาวะที่ดีด้านจิตใจที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจในวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของงานศิลปะ เรียนรู้กับชุมชน วิถีชีวิตคนท้องถิ่น สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือผลงานที่มีคุณค่าต่อจิตใจของตนเอง เกิดการรับรู้เชิงบวกและปฏิสัมพันธ์ที่ดี การแลกเปลี่ยนพูดคุยความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสามารถตระหนักและเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น รับรู้ถึงประโยชน์ของผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างความรู้สึกรหรือการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ให้มีความมั่นคงและสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

.....คือ ความแปลกใหม่ ความท้าทาย ความสนุกที่ได้ดูเพื่อน แช่วเพื่อนเวลามันวาดกันอยู่ ที่พี่บอก ว่าท้าทายเพราะพี่ไม่คิดว่าพี่จะวาดตามที่พี่ฝันสอนได้เลย ไม่ได้คิดเลยว่ามันจะออกมาดูดี ได้ความรู้ การวาดปลาแบบใหม่ เพิ่งรู้ว่าการวาดปลาจากที่เคยวาดในวัยเด็ก มันไม่ได้ยาก เพราะพี่วาดรูปไม่เป็น เลย (T29,T33).....

.....เวลาเพื่อนมาช่วยเราก็จะรู้สึกรำคาญนิดนึง แต่ก็จะถามเพื่อนนะ ว่าวาดเป็นไงไหนเอามาดู บ้างสิ เหมือนเราแชร์ความคิดกับเพื่อนอะ ดูสติกการวาดรูปของเพื่อนแต่ละคนแล้วก็นั่งขำกัน ไม่น่า เบื่อ ความสนุก ความฮามันอยู่ที่แช่วเพื่อนตอนวาดรูปนี่แหละ ก็สนุกดี (T30, T35,T36).....

.....เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างคนสุโขทัยกับคนพะเยา (T1-T3,T25,T27).....

นอกจากนี้ยังเกิดการส่งเสริมสุขภาวะที่ดีด้านจิตวิญญาณที่ทำให้มีความคิดในเชิงบวก มองโลกในแง่ดี ความอิสระในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงาน มีความเชื่อหรือสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ มีสติและสมาธิ จดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำ ความเพียรพยายามและอดทนในการทำงานศิลปะ การได้หวนคืนความรู้สึกในวันเก่าๆ ไม่มีภาวะกดดันในการสร้างสรรค์ผลงาน ความภาคภูมิใจที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์หรือผลงาน อยู่ในสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน

.....วาดเอง สวยด้วย แถมมีลายเซ็นตัวเอง เอาไว้ไปอวดคนอื่นได้ ซึ่งพี่เชื่อว่าในที่ทำงานพี่ไม่มีใคร มีชิ้นงานอย่างพี่แน่นอน (T17,T25,T29,T36).....

.....ได้วาดรูปอีกครั้งหลังจากที่ไม่เคยวาดมาเลยตั้งแต่เด็กๆ ตอนแรกคิดว่าไม่น่าจะวาดได้ แต่ก็ยังมีความพยายามที่อยากจะทำให้สำเร็จ ค่อยๆวาดตามที่พี่ฝันบอกไปเรื่อย ก็ตกใจในตัวเองที่วาดออกมาได้คล้ายกับที่พี่ฝันวาด รู้สึกภูมิใจอย่างน้อยฉันก็วาดรูปสวยๆเหมือนกับคนอื่นเขาได้ (T28,T31,T35).....

.....เพราะปกติจะเป็นคนไม่ค่อยอยู่นิ่ง จะต้องปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นตลอดเวลา แต่พอได้มาทำ กิจกรรมตอนที่วาดของตัวเอง มีสมาธิและจดจ่อมากๆ ปกติจะเป็นคนที่ชอบคิดหลายๆเรื่องพร้อมกัน

ในหัว แต่ตอนที่พี่วาดอยู่อะ พี่คิดอย่างเดียวว่า ฉันต้องวาดยังไงถึงเป็นรูปแบบนี้ ฉันต้องลงเส้นนี้นะ ลากจากตรงนี้ไปตรงนี้ ห้ามผิดเส้น และงานมันก็ออกมาดี (T38).....

.....มันทำให้พี่รู้สึกว่แฟนพี่เค้าผ่อนคลายจากการทำงานมากๆ เพราะปกติเขาจะทำงานหนักตลอด คิดเรื่องงานตลอด จนร่างกายมันเริ่มแยลง พี่ก็เลยพาเขามาผ่อนคลาย พี่มาได้ 2 วัน เพิ่งมีกิจกรรมนี้แหละที่ทำให้แฟนพี่มีสมาธิกับกิจกรรม (T32).....

.....ทำกิจกรรมแบบนี้ครั้งแรก รู้สึกประทับใจนะ และภูมิใจในชิ้นงานของตัวเองด้วย พวกพี่ใส่ชื่อกลุ่มลงบนเสื้อด้วยนะ มันบ่งบอกได้เลยว่าครั้งนึงเราเคยมาที่นี่ มาทำกิจกรรมนี้ อีกอย่างมันเป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน หยิบใช้เมื่อไหร่ ก็นึกถึงได้เสมอ (T37).....

.....รู้สึกสนุกเหมือนได้กลับไปเป็นเด็กเล่นปั้นดิน แต่อันนี้อาจจะต้องใช้ฝีมือในกันดิ่งพระออกจากแม่พิมพ์ ไม่คิดว่าจะได้พระกลับเลย ภูมิใจที่ทำได้ด้วยเอง สวยงามเอาไปเป็นของที่ระลึกให้คนที่บ้าน และเพื่อนได้ (T5,T6,T8,T10).....

.....เป็นคนสมาธิสั้น ก็ได้ฝึกสมาธิไปในตัว ได้ผลงานที่ชื่นชอบ เพราะได้วาดศิลปินในดวงใจลงบนงาน (T1-T3,T18,T21) .....

## 2.6 ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมการท่องเที่ยว

ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความสุข การผ่อนคลายและความเพลิดเพลิน ด้วยความกระตือรือร้น ความตื่นเต้นที่จะได้ทำกิจกรรม ทำให้การใช้ระยะเวลาในกิจกรรมผ่านไปได้อย่างรวดเร็ว จนทำให้รู้สึกว่าเวลาไม่เพียงพอ นั่นหมายความว่า ผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อย ที่ได้ทำกิจกรรมจนไม่รู้การล่วงเลยของระยะเวลาที่ผ่านไป ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมควรมีระยะเวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง

.....ศิลปะ คือ การบำบัด นักท่องเที่ยวได้มาร่วมกิจกรรมเสมือนมาผ่อนคลาย ใช้ศิลปะบำบัดโลก เช่น ความจำสั้น เคยมีเด็กมาทำกิจกรรมซึ่งเด็กเค้าไม่สามารถนั่งนิ่งๆได้นานๆ แต่สามารถนั่งทำกิจกรรมได้ถึง 2 ชั่วโมง บางกลุ่มใช้เวลาถึง 3 ชั่วโมงก็มี (E3).....

.....ปกติแล้วเวลาเราไปวาดเครื่องสังคโลกมันค่อนข้างจำกัดพื้นที่เิง วาดไปวาดมา เลยเวลาที่กำหนดไปตั้งเกือบ 30 นาที อีกอย่างเพลินมากอะ วาดเพลินจนลืมดูเวลาไปเลย ทำกิจกรรมตรงนี้จนลืมเวลาไปเลยอะ (T25,T33) .....

.....แต่กิจกรรมนี้ คือ ดีเลย ทำให้แฟนที่ไม่จับโทรศัพท์ได้ถึง 2 ชั่วโมง มันเหมือนเขาได้ผ่อนคลายร่างกายจากความตึงเครียดเรื่องงานด้วย (T32) .....

### 3.เสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย

รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย จะเป็นกิจกรรมลักษณะ Work Shop หรือกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการลงมือทำ เป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่ หรือเป็นกิจกรรมที่พัฒนาต่อยอดแต่ยังคงความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ไว้ ซึ่งจะให้นักท่องเที่ยวเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น และรู้สึกท้าทายต่อตนเองที่จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงาน ซึ่ง Roswiyani Roswiyani and et al. (2019) กล่าวว่า กิจกรรมทัศนศิลป์และการออกกำลังกายอาจให้ประโยชน์ต่อสุขภาพด้านจิตใจและการรับรู้ ซึ่งรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว ประกอบด้วย การตกแต่งสถานที่ที่สามารถทำให้เกิดการผ่อนคลายทางอารมณ์และจิตใจ การสร้างบรรยากาศโดยรอบที่ไม่สร้างภาวะกดดันในการทำกิจกรรม ความแปลกใหม่และความท้าทายของกิจกรรม รวมถึงความรู้สึกปลอดภัยของวัตถุประสงค์และความสะอาดของอุปกรณ์ ซึ่งเป็นสิ่งแรกๆที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้พบก่อนเริ่มกิจกรรม สอดคล้องกับผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Roslyn G. Poulos and et al. (2019) พบว่า กิจกรรมทางศิลปะที่ท้าทายสามารถสร้างความรู้สึกถึงจุดมุ่งหมายและทิศทาง ส่งเสริมการเติบโตและความสำเร็จส่วนบุคคล และเพิ่มขีดความสามารถของผู้เข้าร่วมในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีความหมายกับผู้อื่น ในการต้อนรับนักท่องเที่ยวนั้น ควรใช้การแสดงท่าทางที่เป็นกันเองตามความเหมาะสม การถามไถ่สารทุกข์สุกดิบเกี่ยวกับการเดินทาง หรือการเตรียมน้ำดื่ม อาหารว่างไว้บริการ จะทำให้นักท่องเที่ยวสามารถผ่อนคลายร่างกายและลดความเครียดที่อาจเกิดระหว่างการเดินทางได้ การบรรยายเนื้อหาต้องกระชับแต่ก็ได้ความรู้ไปพร้อมๆกัน เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป มีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ YOSHENG LIU and et al. (2023) พบว่า ความต่อเนื่องของกิจกรรม และสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรปรากฏเป็นกลไกพื้นฐานที่สอดคล้องกัน ทำให้รู้สึกว่าได้รับการสนับสนุนในความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตสังคมของพวกเขา ซึ่งจะทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสนใจในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ระหว่างผู้นำกิจกรรมพาเยี่ยมชม ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกถึงความสนุกของกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Roslyn G. Poulos and et al. (2019) พบว่า การทำกิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ผ่อนคลาย และใช้ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะช่วยให้สุขภาพจิตดีขึ้นและเพิ่มความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองแล้ว หลายกรณีพบว่าทำให้สุขภาพกายดีขึ้นด้วย โดยกิจกรรมที่เกี่ยวกับงานศิลปะส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง ได้ลองทำสิ่ง

แปลกใหม่ เกิดความนึกคิดท้าทายความแข็งแรงหรือประสิทธิภาพของร่างกายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน การที่ได้รับความอิสระทางด้านความคิด ไม่มีภาวะกดดัน ทำให้เกิดความผ่อนคลายทางด้านจิตใจ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดสมาธิ การจดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำและเพียรพยายามที่จะทำผลงานให้สำเร็จ ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวอาจทำให้นักถึงจิตวิญญาณการทำงานศิลปะในวันเก่า ทำให้เกิดการหวนคืนความรู้สึกนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Rebecca Gordon-Nesbitt and Alan Howarth (2020) พบว่า การมีส่วนร่วมทางศิลปะสามารถลดปัจจัยสังคมที่กำหนดสุขภาพโดยมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตตั้งแต่กำเนิดและพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก สร้างโอกาสทางการศึกษาและการจ้างงานและชดเชยความเครียดจากการทำงาน สร้างความยืดหยุ่นส่วนบุคคล ทั้งนี้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเป็นสิ่งที่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าการที่นักท่องเที่ยวใช้เวลาในการทำกิจกรรมมากกว่าที่แหล่งท่องเที่ยวกำหนด ในการทำงานศิลปะจนไม่รู้สึกถึงความเหน็ดเหนื่อยหรือน่าเบื่อ แต่กลับรู้สึกผ่อนคลายและเกิดความเพลิดเพลินจนไม่รู้กาลล่วงเลยของระยะเวลาที่ผ่านไป นั้นหมายความว่ากิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์สามารถส่งเสริมสุขภาวะที่ดีทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณได้อย่างแท้จริง ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมควรมีระยะเวลาประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง



## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อ ศิลป์ กะฉะนา แกลอรี่(สังคโลก) และบ้านปริตดาภิรมย์
- 2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ
- 3) เพื่อเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและมีเครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### สรุปผลการศึกษา

1. การศึกษารูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อ ศิลป์ กะฉะนา แกลอรี่(สังคโลก) และบ้านปริตดาภิรมย์ จากผลการศึกษาพบว่า รูปแบบลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ การต้อนรับและการกล่าวทักทายนักท่องเที่ยว การอธิบายความเป็นมาของแหล่งท่องเที่ยว การพาเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวหรือการนำเสนอตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ รวมถึงการได้ลงมือปฏิบัติ Work Shop ล้วนเป็นรูปแบบลักษณะกิจกรรมทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตใจสูงสุด และการนักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนอกจากจะทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตใจแล้วยังทำให้เกิดสมาธิ การจดจ่อและความเพียรพยายามที่จะทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วง ซึ่งทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพด้านจิตวิญญาณอีกด้วย

**2. การวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมของศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ** จากผลการศึกษาพบว่า กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน 3 แหล่งจัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพ เนื่องด้วยกิจกรรมทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความรูสึกผ่อนคลายทางอารมณ์ ได้รับความอิสระทางความคิด รู้สึกถึงความปลอดภัย เกิดความต้องการมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นจากการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว เกิดความรู้สึกอบอุ่น จากรูปแบบการต้อนรับ รู้สึกความเพลิดเพลินกับการเล่าเรื่องไม่น่าเบื่อ การบรรยายเนื้อหาที่กระชับและได้ความรู้ไปพร้อมกัน เข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป เกิดความคิดสร้างสรรค์จากกิจกรรมที่ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงกระบวนการและการใช้อุปกรณ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง ได้รู้จักที่มาและความสำคัญของอุปกรณ์ และได้เป็นส่วนหนึ่งในการสาธิต เกิดความผ่อนคลายได้หลีกเลี่ยงความวุ่นวายกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดสมาธิและความเพียรพยายาม และการได้หวนคืนความรู้สึกในวันเก่าๆ จากการทำกิจกรรมได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ลองทำอะไรใหม่ๆ เกิดความท้าทายที่จะได้ทำกิจกรรมไม่มีภาวะกดดันและได้รับอิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน จดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำ ซึ่งระหว่างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยน พูดคุย และแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะ การใช้ระยะเวลาในกิจกรรมผ่านไปได้อย่างรวดเร็ว จนทำให้รู้สึกว่าเวลาไม่เพียงพอ ผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกรอคอยหรือเบื่อ ที่ได้ทำกิจกรรมจนไม่รู้การล่วงเลยของระยะเวลาที่ผ่านมา นั่นหมายความว่ากิจกรรมทำให้เกิดความสนุก การผ่อนคลายและความเพลิดเพลิน ด้วยความกระตือรือร้น ความตื่นตัวที่จะได้ทำกิจกรรม

**3. เสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย** จากผลการศึกษา พบว่า รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจะเป็นกิจกรรมลักษณะ Work Shop หรือกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการลงมือทำ เป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่ หรือเป็นกิจกรรมที่พัฒนาต่อยอดแต่ยังคงความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ไว้ จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น และรู้สึกท้าทายต่อตนเองที่จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงาน ซึ่งรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่จะทำให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพที่ดีทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย การจัดเตรียมสถานที่และการสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อมโดยรอบกิจกรรมให้เกิดความผ่อนคลาย การต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยความเป็นกันเอง และการมีบริการน้ำดื่มหรืออาหารว่างเพื่อสร้างความประทับใจและเกิดความผ่อนคลายความเหนื่อยล้าจากการเดินทาง การบรรยายกิจกรรมที่กระชับสั้นๆ ได้ใจความ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดการรับรู้ที่ไม่ซับซ้อน ไม่น่าเบื่อ และเกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นระหว่างผู้นำกิจกรรมพาเยี่ยมชม ซึ่งการดำเนินกิจกรรม Work Shop นักท่องเที่ยวจะลงมือปฏิบัติ

ด้วยตัวเอง เกิดความนึกคิดทำหายความแข็งแรงหรือประสิทธิภาพของร่างกายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน การที่ได้รับความอิสระทางด้านความคิด ไม่มีภาวะกดดัน ทำให้เกิดความผ่อนคลายทางด้านจิตใจ ซึ่งส่งผลให้เกิดสมาธิ การจดจ่อกับสิ่งที่ตนเองทำและเพียรพยายามที่จะทำผลงานให้สำเร็จ และกิจกรรมดังกล่าวอาจทำให้นึกถึงจิตวิญญาณการทำงานศิลปะในวันเก่า ทำให้เกิดการหวนคืนความรู้สึกนั้นๆ นอกจากนี้การที่นักท่องเที่ยวใช้เวลาการทำงานศิลปะอย่างคุ้มค่า ไม่รู้สึกถึงความเหน็ดเหนื่อย ความน่าเบื่อ แต่กลับรู้สึกผ่อนคลายและเกิดความเพลิดเพลินจนไม่รู้ถึงการล่วงเลยของระยะเวลาที่ผ่านไป นั้นหมายความว่ากิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์เป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณได้อย่างแท้จริง ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมควรมีระยะเวลาประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง

### การอภิปรายผล

รูปแบบลักษณะกิจกรรมที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของบ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ กะฉะเนชา แกลอรี่(สังคโลก) และบ้านปรีดาภิรมย์ มีกระบวนการจัดกิจกรรมที่จัดว่าเป็นกิจกรรมเชิงส่งเสริมสุขภาพทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ อย่างแท้จริง ซึ่งนำไปสู่การเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการรับรู้ถึงกิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์สามารถทำให้เกิดสุขภาวะดีที่ต่อตนเอง ไม่น้อยไปกว่าการทำกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพอื่นๆ เช่น การนวด การทำสปา การบำบัดด้วยเสียงเพลง เป็นต้น อีกทั้งผู้ที่เป็นเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปพัฒนาหรือปรับปรุงกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยการสร้างกลยุทธ์ในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมท่องเที่ยวด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์เชิงส่งเสริมสุขภาพให้มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น สำหรับผู้ประกอบการอื่น ๆ ที่มีความสนใจในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพและมีกิจกรรมที่แสดงถึงศิลปกรรมอัตลักษณ์ ก็สามารถนำข้อมูลการวิจัยไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการสร้างหรือพัฒนากิจกรรมของตนเอง ในส่วนของหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการกำหนดแผนการดำเนินงานในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ให้มากยิ่งขึ้น และสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้เป็นต้นแบบในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในกิจกรรมศิลปกรรมอื่นๆ นอกจากนี้ นักวิชาการหรือบุคคลที่มีความสนใจศึกษากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ สามารถนำข้อมูลการวิจัยไปใช้ในการเป็นต้นแบบหรือศึกษาต่อยอดงานวิจัยในการพัฒนา กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพด้วยศิลปกรรมอัตลักษณ์ให้เหมาะกับบริบทของพื้นที่อื่น



### ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาที่ได้จากการวิจัยสามารถนำไปปรับใช้กับการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในการท่องเที่ยวอื่นๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงภูมิปัญญาท้องถิ่น การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1.การจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ทำให้รู้สึกถึงความผ่อนคลายทางอารมณ์ ได้รับอิสระทางความคิด รู้สึกถึงความปลอดภัย เกิดความต้องการมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้น 2.การต้อนรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยบรรยากาศที่อบอุ่น การใช้คำพูดที่เป็นกันเอง 3.การบรรยายและการพาเยี่ยมชมเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความเพลิดเพลิน 4.การสาธิตกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและเกิดความคิดสร้างสรรค์ทำผลงาน 5.การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สามารถหลีกเลี่ยงจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน รู้สึกผ่อนคลาย มีสมาธิและความเพียรพยายาม และการได้หวนคืนความรู้สึกในวันเก่าๆ 6.ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม 1-3 ชั่วโมงจะทำให้ว่า ผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อย เกิดความสนุกและความเพลิดเพลิน



## บรรณานุกรม

- จังหวัดสุโขทัย (2566).ประวัติจังหวัดสุโขทัย.ออนไลน์ [สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2566]  
เข้าถึงได้จาก : <http://www.sukhothai.go.th/sukhothai/index.php/th/2020-08-08-15-51-33/2020-08-08-16-21-56>
- มิวเซียมไทยแลนด์ (2016).บ้านพระพิมพ์ลัทธิขอมศิลป์.ออนไลน์ [สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2566] เข้าถึงได้จาก : <https://www.museumthailand.com/th/3591/storytelling/บ้านพระพิมพ์/>
- Adam, P., & Yoel M. (2010). Consumer Behavior in Travel and Tourism. India: Jaico.
- Adams, T., Bezner, J., & Steinhardt, M. (1997). The conceptualization and measurement of perceived wellness: Integrating balance across and within dimensions. *American Journal of Health Promotion*, 11(3), 208-18.
- Buhalis, D. (2000). Marketing the competitive destination of the future. *Tourism management*, 21(1), 97-116
- Bunrome Suwanphahu, Arunya Tuicomepee, Wannee Kaemkate (2013). Wellness in Adolescents: Conceptual Framework and Psychological Measures. *Journal of Behavioral Science* Vol. 19, 1686-1442.
- Didaskalou, E.;Nastos, P. (2003) : The Role of Climatic and Bioclimatic Conditions in the Development of Health Tourism Product, *Anatolia*, 14(2), 107-126
- Dunne, H. (1959). High-level wellness for man and society. *American Journal of Public Health*, 49(6), 786-792.
- Global Wellness Institute. The Global Wellness Tourism Economy 2013 & 2014.
- Global Wellness Institute. (2017). Global wellness economy monitor. Retrieved September 30, 2019, from [https://globalwellnessinstitute.org/wpcontent/uploads/2018/06/GWI\\_WellnessEconomyMonitor2017\\_FINALweb.pdf](https://globalwellnessinstitute.org/wpcontent/uploads/2018/06/GWI_WellnessEconomyMonitor2017_FINALweb.pdf)

- Muller, H. , & Kaufman, E. L. ( 2001) . Wellness Tourism: Market analysis of a special health tourism segment and implications for the hotel industry. *Journal of Vacation Marketing*, 7(1), 5-17.
- Myers J. E., Sweeney, T. J., & Witmer, J. M. (2000). The wheel of wellness for counseling: A holistic model for treatment planning. *Journal of Counseling and development*, 78(3), 251-266.
- Pine, B.J., & Gilmore, J. H. ( 1998) . Welcome to the experience economy, *Harvard business review*, 76, 97-105.
- Rebecca Gordon-Nesbitt and Alan Howarth ( 2020) . The arts and the social determinants of health: findings from an inquiry conducted by the United Kingdom All-Party Parliamentary Group on Arts, Health and Wellbeing. *An International Journal for Research, Policy and Practice* Volume 12, p.1-22.
- Richards,G. ( 2010) . Creative Tourism and Local Development. In Wurzburger, R. ( Ed.) , *Creative tourism : A global conversation : How to provide unique creative ezperiences for travelers worldwide*, Santa Fe: Sustone.
- Roslyn G. Poulos and et al. ( 2019) . Arts on prescription for community-welling older people with a range of health and wellness needs. *Health Soc Care Community*, 27 : 483-492.
- Roswiyani Roswiyani and et al. ( 2019) . The Effectiveness of Combining Visual Art Activities and Physical Exercise for Older Adults on Well-Being or Quality of Life and Mood: A Scoping Review. *Journal of Applied Gerontology*.Vol.38 (12) 1,784 – 1,804.
- Ye (Sandy) Shen. (2016). Perceived value in tourism experience. In *Travel and tourism research association: Advancing tourism research globally* (p.8). N.P.: n.p.
- Yosheng Liu and et al. (2023).How participatory arts can contribute to Dutch older adults' wellbeing – revisiting a taxonomy of arts interventions for people with dementia. *Art & Health*. Vol 15, No.2, 153-168.