



รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้
บกพร่องทางการได้ยิน



วรรณศิริ เล็กแจ่ม

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้
บกพร่องทางการได้ยิน



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับ
นักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน"

ของ วรณศิริ เล็กแจ้

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

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

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ดร.จรรุวรรณ แดงบุบผา)

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

อนุมัติ

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

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน
ผู้วิจัย	วรรณศิริ เล็กแจ้
ประธานที่ปรึกษา	ดร.จากรุวรรณ แดงบุบผา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. การจัดการการท่องเที่ยวและจิตบริการ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การสื่อความหมายโดยใช้ภาษามือ, ผู้บกพร่องทางการได้ยิน, ศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย, รูปแบบการสื่อความหมายงาน ศิลปกรรมอัตลักษณ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินโดยมีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน 2.) เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินในการศึกษานี้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (semistructu-interview) และตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน โดยใช้แบบ Item Objective Congruence Index (IOC) และมีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยใช้แบบสอบถามกับคนผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือ เพื่อยืนยันข้อมูลให้ตอบตามวัตถุประสงค์ ทั้ง 2 ข้อของการวิจัยได้อย่างถูกต้องและน่าเชื่อถือ โดย กลุ่มตัวอย่างกลุ่มประชากรนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินในกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 35 คน ในช่วงอายุ 20-45 ปี ในประเด็นของ รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน โดยเก็บข้อมูลที่ 1.)บ้านทองสมสมัย อำเภอศรีสขณาสัย 2.)บ้านพระพิมพ์ ลักษณศิลป์ อำเภอเมืองเก่า 3.) กะเนชาสังคโลก อำเภอเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย ผลการศึกษาพบว่าการใช้รูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ในสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดสุโขทัยทั้ง 3 สถานที่ด้วยภาพภาษามือที่ประกอบด้วยคำอธิบายที่เป็นคำศัพท์เฉพาะที่เป็นคำสั้นๆซึ่งสามารถอธิบายนำชมให้แก่นักท่องเที่ยวในกลุ่มคนหูหนวกได้มีการรับรู้เป็นอย่างดีและทำให้เกิดการเรียนรู้จาก

การมองเห็นของพวกเขาอีกทั้งการเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายทางเทคโนโลยีต่างๆสามารถนำไปสู่การต่อยอดให้กับองค์กรไม่ว่าภาครัฐหรือภาพเอกชนต่างๆได้อีกด้วย



Title	THE INTERPRETATION OF IDENTITY ART OF SUKHOTHAI PROVINCE FOR HEARING-IMPAIRED TOURISTS
Author	Wansiri Lekchaeng
Advisor	Jaruwan Daengbuppha, Ph.D.
Academic Paper	M.A. Thesis in Tourism and Hospitality Management, Naresuan University, 2022
Keywords	Interpretation using sign language, The hearing impaired, Autonomous art, The identity of Sukhothai province, A form of interpretation of art and identity

ABSTRACT

A research on the form of artistic interpretation and the identity of Sukhothai Province for hearing-impaired tourists with the objectives: 1.) for study the meaning of works of art, the identity of Sukhothai Province from the opinions of hearing-impaired tourists, 2.) for suggest the form of interpreting works of art. Sign language identity through information technology for tourists with hearing disabilities in this study used a semi-structured interview. (semistructu-interview) and review tools to collect content directly from 3 experts using the Item Objective Congruence Index (IOC) and a triangular data quality check. (Triangulation) using questionnaires on people with hearing disabilities and sign language specialists. In order to confirm the data to answer both objectives of the research correctly and reliably by the sample group of tourists with hearing impairment in the group of tourists with hearing impairment, 35 people aged 20-45 years in the issue of Interpretation of art and identity of Sukhothai For hearing impaired tourists By collecting data at 1.) Ban Thong Somsamai Si Satchanalai District 2.) Laksamonsilp votive house Mueang Kao District 3.) Kanecha Sangkhalok Mueang Kao District Sukhothai Province The results of the study revealed that the use of a form of conveying the meaning of artistic identity in all 3 tourist attractions of Sukhothai province by means of a sign language that consisted of a description of a specific term in a short word that could be used to describe Visiting tourists in the group of deaf people has a good perception and learning from their vision, as well as suggesting

various forms of interpretation, technology can lead to It can be extended to organizations, whether government or private sectors as well.



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.จรรุวรรณ แดงบุบผา ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองศรี พิมลสมพงศ์

ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ดาบเพชร กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

กราบขอบพระคุณสมาคมคนหูหนวกจังหวัดสุโขทัยและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือทั้ง5ท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล นอกจากนี้ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยพระนครที่ให้การสนับสนุนในการดำเนินเอกสารการวิจัยและการประสานงานอื่นๆ เหนือสิ่งอื่นใดกราบขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว รวมถึงเพื่อน และรุ่นพี่ของผู้วิจัยที่ได้ให้กำลังใจและการสนับสนุนในด้านต่างๆเป็นอย่างดีเสมอมา

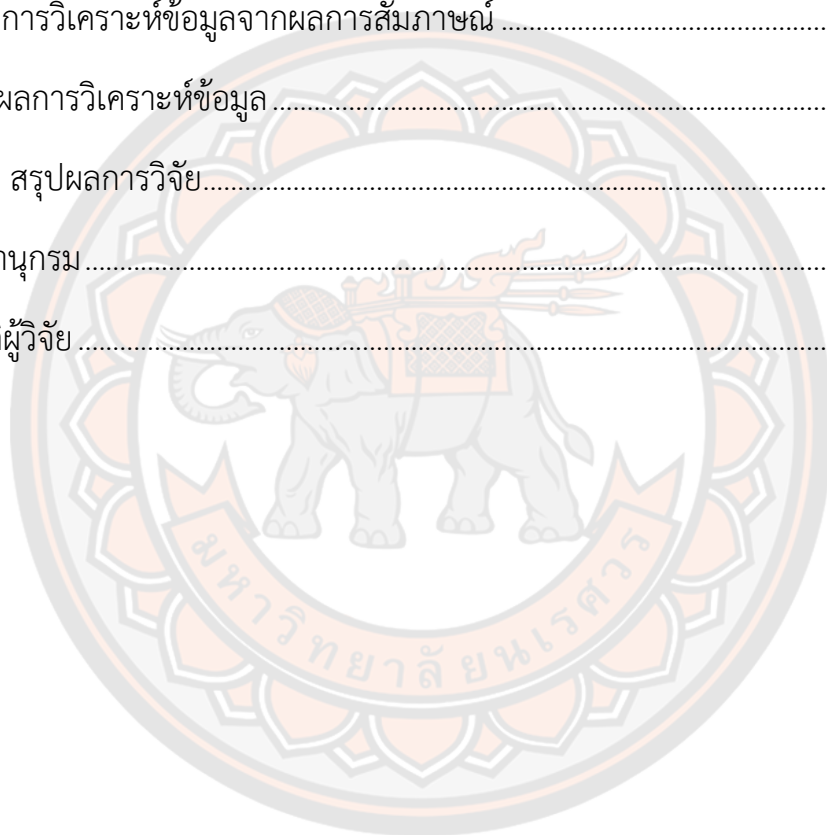
คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ผู้ประกอบการชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชนไม่มากก็น้อย

วรรณศิริ เล็กแจ่ม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	12
ที่มาและความสำคัญ.....	12
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	16
ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือที่ใช้.....	16
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	17
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	18
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	19
แนวคิดทฤษฎีผู้พิการทางการไต่สวน.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อความหมายทางการท่องเที่ยว (Interpretation in Tourism).....	21
งานศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	36
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	37

การออกแบบการวิจัย.....	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	39
สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและการรวบรวมข้อมูล.....	41
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์	45
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47
บทที่5 สรุปผลการวิจัย.....	65
บรรณานุกรม.....	80
ประวัติผู้วิจัย.....	84



สารบัญตาราง

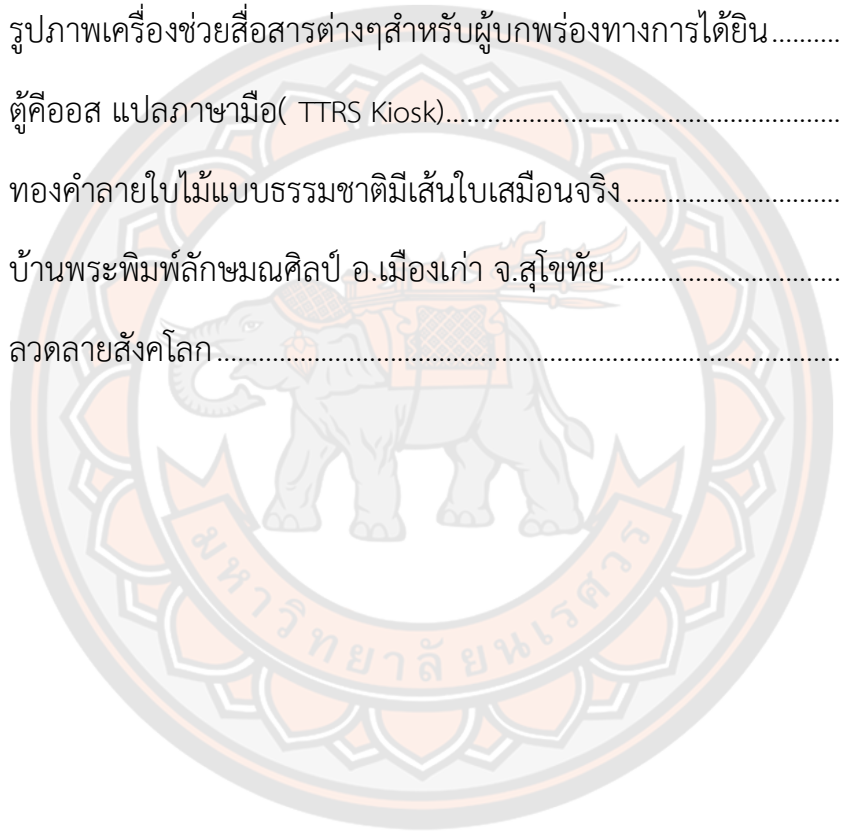
	หน้า
ตาราง 1 ตารางรหัส I1 - I30 คือ ผู้ให้ข้อมูลผู้พิการทางการได้ยิน.....	45
ตาราง 2 ตารางรหัส P1 - P5 คือ ผู้ให้ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญภาษามือ.....	46



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 ที่มาของสถิติ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกรมส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พิการ ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 https://www.dep.go.th/th/	13
ภาพ 2 รูปภาพเครื่องช่วยสื่อสารต่างๆสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน.....	14
ภาพ 3 ตู้คี้ออส แพลภาษามือ(TTRS Kiosk).....	60
ภาพ 4 ทองคำลายใบไม้แบบธรรมชาติดีไซน์ใบเสมือนจริง.....	66
ภาพ 5 บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย.....	70
ภาพ 6 ลวดลายสังคโลก.....	74



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวนับว่าเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากและยังเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันและเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ก็ยังมีบทบาทในด้านทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงทำให้มีกลุ่มนักท่องเที่ยวได้เกิดขึ้นหลายกลุ่มเช่น กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มวัยทำงาน กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการ กลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ (Tourism for all) และกลุ่มที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก (United Nations World Tourism Organization : UNWTO ปี2561) สถานการณ์การท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวอาเซียน และนักท่องเที่ยว ไตรมาสต์ที่ 4 ปี พ.ศ. 2559 และตลอดทั้งปี พ.ศ. 2559 นักท่องเที่ยวอาเซียนยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่องด้วยอัตราร้อยละ 4.04 สร้างรายได้ให้ประเทศไทยเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.39 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีที่ผ่านมาพบว่าการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวล (tourism for all) ในปัจจุบันนี้มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (Tourism Authority Of Thailand,T.(2562) กล่าวว่านับตั้งแต่ปี 2560 ประกอบกับรายงานการเติบโตการเดินทางท่องเที่ยวของภูมิภาคต่างๆในประเทศไทยขององค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (UNWTO) พบว่า การท่องเที่ยวนั้นจำเป็นจะต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นในรูปแบบอารยสถาปัตย์รองรับเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและผู้ประกอบการเห็นความสำคัญในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวสามารถทำให้บุคคลทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม และเพื่อรองรับความสะดวกสบายให้แก่นักท่องเที่ยว สำหรับ ผู้พิการ คนชรา สตรีมีครรภ์อีกด้วยเพื่อเพิ่มศักยภาพในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศไทยได้อีกด้วยซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) ขณะเดียวกัน ในการประชุมเชิงปฏิบัติการการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวลอาเซียนบวกสาม หรือ "ASEAN Plus Three Tourism for All Workshop 2019 ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ท่องเที่ยวอาเซียน ปี พ.ศ. 2559-2568 คณะกรรมการได้มอบหมายให้ประเทศไทยเป็นประเทศผู้นำ (Lead Country) ในการริเริ่มโครงการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวล ตามนโยบายการท่องเที่ยวโดยองค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (United Nations World Tourism Organization: UNWTO) คือ การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวไม่ว่าจะเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ

คนที่มีสัมภาระ เด็กเล็ก คนด้อยโอกาสในสังคม กลุ่มคนพิการ หรือ ที่เรียก "Tourism for all" ให้สามารถเดินทางท่องเที่ยวพร้อมรับบริการต่างๆ ที่สะดวกสบายและปลอดภัยเหมือนคนปกติทั่วไป ซึ่งเป็นตลาดการท่องเที่ยวที่มีขนาดใหญ่ในสังคมปัจจุบัน

สถานการณ์นักท่องเที่ยวผู้พิการจากรายงานของกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนพิการกระทรวงพัฒนาสังคมความมั่นคงของมนุษย์ พบว่า ในวันที่ 1 ธันวาคม 2564 ประเทศไทยมีผู้พิการทางหูหรือผู้บกพร่องทางการได้ยิน มากเป็นอันดับที่ 2 หรือจำนวน 393,027 คน คิดเป็นร้อยละ 18.96 ของจำนวนผู้พิการทั้งหมด โดยมีจำนวนมากรองจากผู้พิการทางการเคลื่อนไหว (ร้อยละ 50.17) ซึ่งผู้พิการทางหูจัดเป็นผู้พิการที่ด้อยโอกาสในการท่องเที่ยวหรือสร้างความทรงจำที่น่าประทับใจเนื่องจากมาด้วยอาการสูญเสียการได้ยินและพบว่าในอดีตที่ผ่านมาคนทั่วไปไม่สามารถรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นอุปสรรคที่กีดกันความสามารถของคนพิการทางการได้ยิน เนื่องจากเมื่อมองด้วยตา คนพิการทางการได้ยินก็เหมือนคนทั่วไปและจะรับรู้ได้ก็ต่อเมื่อได้มีการสื่อสารเท่านั้น ดังนั้นอุปสรรคของคนพิการทางการได้ยินจึงมักถูกมองข้ามไป อุปสรรคในการสื่อสารนี้จะส่งผลกระทบต่อสิ่งตามๆ ตามมาเพราะการเรียนรู้ส่วนใหญ่มาจากฟัง จึงเป็นข้อเสียเปรียบอย่างมาก

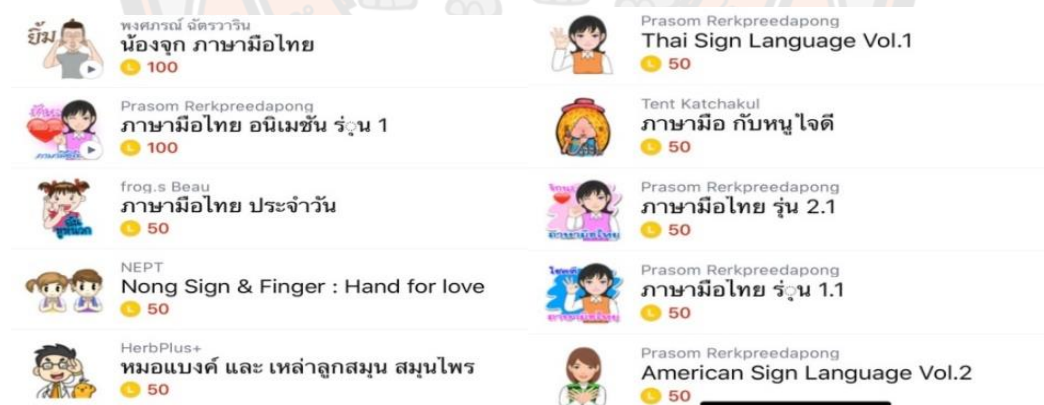
ลำดับที่	ประเภทความพิการ	จำนวน	ร้อยละ
1	ทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย	1,054,786	50.17
2	ทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย	393,027	18.69
3	ทางการเห็น	187,546	8.92
4	ทางจิตใจหรือพฤติกรรม	164,710	7.83
5	ทางสติปัญญา	143,819	6.84
6	พิการมากกว่า 1 ประเภท	123,835	5.89
7	ออทิสติก	17,101	0.81
8	ทางการเรียนรู้	13,711	0.65
9	ข้อมูลรอการยืนยัน	3,849	0.18
รวม		2,102,384	100.00

ภาพ 1 ที่มาของสถิติ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกรมส่งเสริมพัฒนา

คุณภาพชีวิตของผู้พิการ ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 <https://www.dep.go.th/th/>

จากการศึกษาของ Wallet et al. (2002) พบว่ามีผู้บกพร่องทางการได้ยิน(ซึ่งในงานชิ้นนี้จะเรียกว่าคนหูหนวก) จำนวนน้อยมากที่มีความสามารถในการอ่านเท่ากับคนที่มีการได้ยิน ทำให้มีการพัฒนากระบวนการต่างๆเพื่อให้ผู้พิการมีความสามารถในการเรียนและมีโอกาสด้านต่าง ๆ ใกล้เคียงกับผู้คนทั่วไปในระดับเดียวกัน เพื่อสร้างศักยภาพให้กลุ่มบุคคลดังกล่าวมีเครื่องมือการเรียนรู้ในทุก ๆ

เรื่องต่อไป คนพิการหูหนวกต้องใช้ระบบที่เหลืออยู่ คือ การรับรู้ทางสายตาและการสัมผัสหรือการเคลื่อนไหวมาทดแทนและ เต็มเต็มให้ครบถ้วน การรับรู้ทางสายตาจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งอันดับแรกในการอ่านเพื่อรับรู้ภาษา ทั้งนี้ การรับรู้ทางสายตาเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนละเอียดอ่อนเกิดจากการทำงานของสายตาและสมอง กล่าวคือ เป็นการมองเห็นและการตีความสิ่งที่เห็นบวกกับการเรียนรู้ ซึ่งพัฒนาการในการรับรู้ทางสายตาขึ้นอยู่กับอายุ วุฒิภาวะ สิ่งแวดล้อม สำหรับผู้พิการทางการได้ยินนั้น การรับรู้ทางสายตามีความสำคัญยิ่งต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ เพราะจะต้องใช้สายตาในการเรียนรู้ภาษาแทนการฟัง เพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่นอันเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่สิ่งต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อสติปัญญาด้านความคิด (ศรียา นิยมมธรรม, 2538) และจากการที่ผู้พิการได้ยินก็สูญเสียโอกาสแห่งการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องเพิ่มศักยภาพของด้านอื่น ๆ ขึ้นมาทดแทน ได้แก่ การมองเห็น การสัมผัส และการเคลื่อนไหวของร่างกาย รวมไปถึง ความเชื่อมโยงในพฤติกรรมการเรียนรู้ และข้อจำกัดในการเรียนรู้ของผู้พิการเหล่านั้น (อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2542) ดังนั้นในการท่องเที่ยวของผู้พิการทางการได้ยินจึงอาจจะต้องมีรูปแบบเฉพาะ เพื่อส่งเสริมให้คนพิการหูหนวกสามารถมีโอกาสเท่าเทียมในการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดของกฎรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ที่กำหนดให้คนพิการจะได้รับการคุ้มครองสิทธิเสมอภาคกับคนทั่วไปในสังคมและให้คนพิการได้รับและความช่วยเหลืออื่นที่เหมาะสมจากรัฐ (มาตรา 30 มาตรา 49 และมาตรา 54)



ภาพ 2 รูปภาพเครื่องช่วยสื่อสารต่างๆสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน

รูปแบบการสื่อสารดังกล่าว สอดคล้องกับนวัตกรรม ที่ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) มีความร่วมมือกันในการส่งเสริมวิสาหกิจเริ่มต้น (Startup) ด้านเทคโนโลยีการท่องเที่ยว (Travel Tech) เข้ามาช่วยเหลือผู้บกพร่องทางการได้ยินในยุค 4.0 ทั้งนี้ โครงการ Tourism Smart Data, The Time is Now เป็นโครงการที่การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

ร่วมมือกับบริษัทแกร็บแท็กซี่ ให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้ามามีส่วนร่วมในการเดินทางได้กับคนทั่วไป โดยสามารถทำงานขับรถบริการลูกค้าโดยผ่านแอปพลิเคชันในการรับส่งลูกค้า เป็นการเพิ่มศักยภาพในการท่องเที่ยวและสามารถช่วยให้ผู้บกพร่องทางการได้ยินสามารถเดินทางได้ด้วยตนเองโดยการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวได้และในปัจจุบันยังมีสื่อเทคโนโลยีที่เป็นรูปแบบคิวอาร์โค้ด (QR code) ในการอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆที่ใช้ประโยชน์ในการติดตามข่าวสารข้อมูล รวมไปถึงในด้านการฉีดวัคซีนโควิด19 โดยการสแกนผ่านทางคิวอาร์โค้ด ได้อย่างง่ายดาย(สมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย,2565) อย่างไรก็ตามการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีผ่านสมาร์ตโฟนของผู้บกพร่องทางการได้ยินเป็นการสื่อสารสำหรับการใช้ชีวิตประจำวันเท่านั้นแต่ยังไม่มีในรูปแบบการสื่อความหมายในลักษณะเทคโนโลยีสมัยใหม่ในสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งจากการลงพื้นที่ศึกษานำร่อง (Pilot Study) ของผู้วิจัยได้พบว่า คนหูหนวกนั้นมีการใช้เครื่องช่วยฟัง แต่เนื่องด้วยในบางครั้งอุปกรณ์มีการส่งสัญญาณเสียงที่ก่อให้เกิดอาการปวดศีรษะ จึงไม่นิยมนำมาใช้ในการเดินทางและในชีวิตประจำวันมากนัก นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า สิ่งที่ส่งผลต่อการรับรู้และสะดวกในการสื่อสารต่อการใช้ชีวิตประจำวัน คือ ภาษามือ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยทางสายตา(Sight)และการตีความ (interpretation) จากการแสดงอารมณ์ทางหน้าตาซึ่งในเรื่องของเทคโนโลยีเหล่านั้นเป็นสิ่งที่เกินความสามารถในการทำวิจัยเรื่องนี้ได้เพราะต้องมีการร่วมมือภาคีรัฐบาลและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านั้นได้ งานวิจัยนี้จึงมุ่งประเด็นไปที่การสื่อความหมายด้วยการใช้ภาษามือในที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยเท่านั้นเพราะยังมีนักท่องเที่ยวผู้พิการยังมีการขอมาดูชมอยู่

การเดินทางท่องเที่ยวของผู้พิการทางการได้ยิน(คนหูหนวก)ในปี 2560 - 2561 ก่อนเกิดโรคระบาดโควิด 19 ได้มีจำนวนนักท่องเที่ยวทั้งหมดนักท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัยเป็นจำนวน 2,505,027 คน (สำนักงานท่องเที่ยวและการกีฬาจังหวัดสุโขทัย)และในจำนวนดังกล่าวมีนักท่องเที่ยวเป็นกลุ่มผู้พิการเป็นจำนวน 90,264 คน และมีการทยอยเข้ามาเที่ยวจำนวนไม่เท่ากัน (สำนักงานท่องเที่ยวและการกีฬาจังหวัดสุโขทัย, 2560 - 2561) ในการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวกลุ่มผู้พิการทางได้ยิน(คนหูหนวก)นั้นเป็นการติดต่อระหว่างกลุ่มสมาคมผู้พิการหลายๆจังหวัดกับการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุโขทัยในการจัดกิจกรรมนำเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวต่างๆภายในจังหวัด ซึ่งมีทั้งกิจกรรมศิลปะที่แสดงความเป็นวัฒนธรรมและอัตลักษณ์เพราะจังหวัดสุโขทัยเคยเป็นเมืองหลวงตั้งแต่สมัยโบราณทำให้มีเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมที่มีกิจกรรมร่วมมือทำกับนักท่องเที่ยวมาสนใจมากมาย เช่น การทำเครื่องประดับทอง การทำพระพิมพ์ และการวาดลวดลายงานและขามสังคโลกที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ ทั้งนี้ในปลายปี พ.ศ.2562 เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์(UNESCO

Creative Cities Network)ได้ประกาศรับรองจังหวัดสุโขทัยเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน(Crafts and Folk Arts 2019) อีกด้วย แต่เนื่องด้วยลักษณะการเข้าร่วมกิจกรรมของคนहुหนวนนั้นยังไม่สามารถเข้าใจรายละเอียดทางการได้ยีนและสังเกตการอย่างมีส่วนร่วม ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษารูปแบบการสื่อความหมายด้วยภาพสัญลักษณ์ภาษามือ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสื่อสารสนเทศของกิจกรรมการท่องเที่ยวด้วยงานศิลปกรรมอัตลักษณ์สำหรับคนหูหนวก

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน
2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน

ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือที่ใช้

กลุ่มประชากรนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน (คนหูหนวก) ในกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินในการท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย จำนวน 35 คน โดยมีผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญหรือล่ามภาษามือ ในช่วงอายุ 20 - 45 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งออกแบบมาจากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมให้มีสาระสำคัญตามวัตถุประสงค์ และตอบทุกตัวแปรสำคัญในชื่อเรื่อง แบบสัมภาษณ์นี้มีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน โดยใช้แบบ Item Objective Congruence Index (IOC) และมีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยใช้แบบสอบถามกับคนผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือ เพื่อยืนยันข้อมูลให้ตอบตามวัตถุประสงค์ ทั้ง 2 ข้อของการวิจัยได้อย่างถูกต้องและน่าเชื่อถือ โดย กลุ่มตัวอย่างกลุ่มประชากรนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินในกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน ในประเด็นของรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

สถานที่เก็บข้อมูลวิจัยครั้งนี้ คือแหล่งท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ได้แก่ บ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ และ กะเนชาสังคโลก เป็นเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ของแหล่งชุมชนมาอย่างช้านานและเป็นจุดแลนด์มาร์คที่นักท่องเที่ยวมาท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างประเทศ มีทั้งเป็นกลุ่มสมาคมหรือมาในรูปแบบครอบครัว เป็นต้น

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2565 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย หมายถึง การส่งข่าวสารความคิดเห็นระหว่างบุคคล อาจส่งผ่านทางเสียง ทำให้เกิดการได้ยินจากอวัยวะรับเสียง เช่น เสียงพูด เสียงสัตว์ร้อง เสียงลมพายุ หรือสิ่งที่ส่งออกมาเป็นภาพ เห็นด้วยตา เช่น การเขียนเป็นหนังสือ รูปภาพ สัญญาณต่างๆเช่น สัญญาณไฟ การเคลื่อนไหว และมีสีสัน ต่างๆ รวมทั้งการส่งข่าวสารที่ผ่านประสาทสัมผัสอื่น ๆ ของ คนหูหนวก เพื่อการใช้งานในสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ อย่างเข้าใจโดยไม่ต้องใช้ล่ามภาษามือ

การสื่อความหมายโดยใช้ภาษามือ หมายถึง การสื่อสารด้วยมือ,การสื่อสารด้วยร่างกาย และ การใช้ริมฝีปากในการสื่อความหมายแทนการใช้เสียงพูดการสื่อสารจะใช้ลักษณะของมือที่ทำการสัญลักษณ์การเคลื่อนไหวมือ แขนและร่างกาย และการแสดงความรู้สึกทางใบหน้าเพื่อช่วยในการสื่อสารความคิดของผู้สื่อ ภาษาสัญลักษณ์ส่วนใหญ่มักใช้ในกลุ่มคนพิการหูหนวก ซึ่งรวมทั้งคนพิการหูหนวก ผู้ตีความหมาย (interpreter) ผู้ร่วมงาน เพื่อน และครอบครัวของผู้พิการทางหูซึ่งอาจจะพอได้ยินบ้างหรือไม่ได้ยินเลย

ผู้บกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง ผู้มาเที่ยวชมในจังหวัดสุโขทัยสามารถดูชมได้แต่ไม่สามารถได้ยินเรื่องราวต่างๆได้ (คนหูหนวก) จึงทำให้ไม่เข้าใจหรือเรียนรู้เรื่องราวที่มีคุณค่าจากการมาเที่ยวชมจังหวัดสุโขทัยได้

ศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย หมายถึง งานประเภททัศนศิลป์ (visual art) เป็นความหมายที่ใช้กันมาในช่วงศตวรรษก่อนและจังหวัดสุโขทัยนั้นเมืองหลวงเก่าที่เป็นราชธานีแห่งแรกของไทยและเป็นเมืองมรดกโลก คือ มีความโดดเด่นเรื่องของวิถีชีวิต เป็นเมืองที่ผู้คนเติบโตมาพร้อมกับงานศิลปะ อาทิ การทอผ้าตีนจก การทำเครื่องสังคโลก ศิลปะปูนปั้น งานไม้ และงานลวดลายทองคำ อีกทั้งงานประเพณี จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ซึ่งในนี้หมายถึง ศิลปกรรม 3 แบบ คือ บ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อ และ กะเณชาสังคโลก สถานที่เหล่านี้ยังคงมีความเป็นอัตลักษณ์ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักชื่นชอบของนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน การดำเนินการพัฒนาสุโขทัย สู่อุทยานเมืองสร้างสรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ประโยชน์ให้กับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน
สร้างรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ที่ดีให้กับนักท่องเที่ยวและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้พิการทางการได้ยินในประเทศไทยและต่างชาติ

2.ประโยชน์ให้กับหน่วยงานการท่องเที่ยว
สร้างเพื่อเอาไปอ้างอิงกับการเกิดแนวคิดใหม่ในเรื่องเครื่องมือช่วยสื่อสารในการท่องเที่ยวเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินโดยไม่ต้องมีล่ามภาษามือและสามารถเพิ่มความรู้ด้านสัญลักษณ์ภาษามือให้แก่ มัคคุเทศก์

3.ใช้ประโยชน์ให้แก่วิชาการ
ข้อมูลที่ได้ศึกษาจะเพิ่มเติมกับองค์กรเพื่อรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินหรือนักวิชาการที่สนใจศึกษาขอบเขตการท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับผู้พิการและสามารถนำข้อมูลเอาไปเป็นต้นแบบหรือศึกษาต่อยอดงานวิจัยเพื่อเป็นการพัฒนาการท่องเที่ยวคนพิการให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ศึกษา

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน” มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน

2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน โดยมีแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดผู้บกพร่องทางการได้ยิน (Hearing Impairment)
2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อความหมายทางการท่องเที่ยว (Interpretation in Tourism)
3. งานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบงานวิจัย

แนวคิดทฤษฎีผู้พิการทางการได้ยิน

ผู้พิการทางการได้ยิน หมายถึง ผู้ที่มีความบกพร่องเกี่ยวกับการได้ยินเนื่องจากอวัยวะที่ใช้สำหรับฟังเสียงเสียไปบางส่วน หรือเสียไปจนหมด ประสาทหูไม่ทำงานตามปกติ ทำให้ไม่สามารถได้ยินคำพูด และเสียงต่างๆ ได้ ความหมายของผู้พิการทางการได้ยินนั้นมีหลายประเภทดังคำกล่าวของ (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.2552)ได้ประกาศไว้ว่าความพิการทางการได้ยิน หรือสื่อความหมายประกาศกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ ได้แบ่งความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมายเป็น 2 กลุ่ม และมีความหมาย ดังนี้

1. หูตึง (Hard of Hearing) หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยินและมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยินจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยิน เมื่อทำการวัดการได้ยินที่ ความถี่ 500 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความถี่ของเสียงตั้งแต่ 40 จนถึง 90 เดซิเบล (สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ, 2553) คนหูตึง หมายถึง บุคคลที่มีการได้ยินเหลืออยู่เพียงพอที่จะได้ยินการพูดผ่านทาง การได้ยินโดยทั่วไปจะใส่เครื่องช่วยฟังซึ่งหากตรวจวัด การได้ยินจะมีการสูญเสียการได้ยินน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 26 เดซิเบล

2. หูหนวก (Deafness) หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยินจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยินและเป็นบุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมเป็นผลมาจากความบกพร่องในการได้ยินจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยินเมื่อทำการวัดการได้ยินที่ความถี่ 500 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความถี่ของเสียงตั้งแต่ 90 เดซิเบลขึ้นไป (สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ, 2553) คนหูหนวก หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการได้ยินมากจนไม่สามารถเข้าใจการพูดผ่านทาง การได้ยินไม่ว่าจะใส่หรือไม่ใส่เครื่องช่วยฟังซึ่งหากตรวจวัดการได้ยินจะมีการสูญเสียการได้ยินน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 26 เดซิเบล (ศรียา นิยมธรรม, 2544) ได้กล่าวไว้ด้วยเช่นกัน

3. ความพิการทางสื่อความหมาย หมายถึง บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากมีความบกพร่องทางการสื่อความหมาย เช่น พูดไม่ได้ ผู้อื่นฟังแล้วไม่เข้าใจ เป็นต้น

นักท่งเทียผู้บกพร่องทางการได้ยิน (Hearing Impairment)

นักท่งเทียผู้พิการหรือผู้บกพร่องทางการได้ยิน คือ ทาง การได้ยินบกพร่อง และมีการมองในเป็นหลักการของความเป็นมนุษย์ และ ความสามารถที่มีแตกต่างกันออกไป ความรอบรู้ในกิจกรรมบางอย่างหรือมีทักษะเฉพาะในบุคคล (Agorni M., 2019) และในการท่งเทียพวกเขาสามารถรับรู้ด้วยการผ่านสายตาแต่ไม่สามารถรับรู้ในการท่งเทียหรือสถานที่ท่งเทียได้อย่างลึกซึ้งว่าสถานที่ท่งเทียวนั้นมีความเป็นมาอย่างไรประวัติความเป็นมาหรือกิจกรรมในสถานที่ท่งเทียเป็นอย่างไร จึงทำให้นักท่งเทียกลุ่มนี้มีความเสียเปรียบในการท่งเทียอยู่ดี (สุภรธรรม, 2560 : 273) และผู้พิการทางการได้ยินหรือคนหูหนวกนั้นยังมีการประสบปัญหาทางด้านการศึกษามาโดยตลอดและการที่พวกเขาขาดการศึกษานั้นทำให้มีความรู้ไม่พอที่จะต่อรองหรือพูดคุยในเรื่องของสิทธิในความ

ต้องการในการเป็นสมาชิกหรืออยู่ร่วมกับคนอื่นได้ ดังนั้น จึงมีการก่อตั้งจากชมผู้พิการรุ่นหลังได้ ดำเนินการเรียกร้องสิทธิโดยภายใต้หลักแนวคิดที่ว่า “ คนหูหนวกมีความสามารถช่วยเหลือตัวเองและพัฒนาตัวเองได้หากได้รับการส่งเสริมร่วมมืออย่างถูกต้อง (สุภรธรรม, 2560 : 270) คนพิการทางการได้ยินมักมีโอกาสน้อยในการเข้าถึงข้อมูลสำคัญสำหรับการเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ รวมถึงองค์ความรู้ความเข้าใจสถานการณ์ที่จะช่วยพัฒนาตนเองให้ใช้ชีวิตร่วมกับสังคมด้านต่าง ๆ ได้เมื่อประสบกับความคับข้องใจในการดำรงชีวิตด้านต่าง ๆ ย่อมมีความต้องการคำปรึกษาเช่นเดียวกับคนทั่วไป ดังนั้น การให้คำปรึกษา จะเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพด้วยการยอมรับด้วยความเข้าใจในวัฒนธรรมของพวกเขา เพื่อช่วยให้พวกเขาเข้าใจสถานการณ์ที่ตนเองเผชิญอยู่ อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับคนพิการ และข้อจำกัดของความพิการทางการได้ยิน วิธีแก้ปัญหา และพัฒนาตนเองให้สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้ อีกทั้งคนหูหนวกและหูตึงไม่สามารถติดต่อสื่อสารด้วยกันได้ด้วยภาษาพูดพวกเขาเรียนรู้โลกผ่านการมองเห็น อีกทั้งไม่ยอมออกไปท่องเที่ยวเหมือนกับบุคคลทั่วไปเนื่องจากหารติดต่อสื่อสารลำบาก (Alina Zajadacz, Joanna Śniadek. (2013) ทำให้พวกเขาที่มีวัฒนธรรมการเรียนรู้จากภาพที่มองเห็นโดยบอกเล่าออกมาเป็น สัญลักษณ์ ทำทางจนพัฒนาเป็นเครื่องมือการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับข้อสรุปของ (1989 cited in Littipanich, 2005: 28) ว่า “ลักษณะที่สำคัญของสังคมคนหูหนวกคือ มีวัฒนธรรมการใช้ภาษามือเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร”

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อความหมายทางการท่องเที่ยว (Interpretation in Tourism)

การสื่อความหมายเปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญในการกระตุ้นนักท่องเที่ยวให้เกิดการเดินทางมาท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยวที่นั่นๆมากขึ้นอีกทั้งยังเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวที่นั่นๆด้วยการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวโดยทั่วไป หมายถึง รูปแบบของการสื่อสารหรือกิจกรรมเชิงการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปิดเผยหรือแสดงให้เห็นถึงความหมายและความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้คนกับสิ่งแวดล้อม (วัตถุหรือสิ่งของ อาคาร รวมถึงเหตุการณ์ต่างๆ) ที่ติดอยู่กับสถานที่นั้นๆผ่านประสบการณ์และการเรียนรู้ (นำขวัญ วงศ์ประทุม, 2553) โดยการใช้สื่อตัวอย่างประกอบมากกว่าการสื่อสารข้อมูลอันแท้จริงเพียงอย่างเดียว เช่น แบบจำลอง แผนภาพ แผนที่ การเปรียบเทียบ เรื่องราว ภาพประกอบ ตาราง กราฟ หรือสื่อสารสนเทศอื่นๆ เป็นต้น ประกอบด้วยการพูดหรือการเขียนบรรยาย อีกทั้งยังเป็นการอธิบายถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆที่อยู่ในสถานที่นั้น ทั้งทางธรรมชาติ ทางวัฒนธรรม หรือทางประวัติศาสตร์ ซึ่งช่วยให้ผู้เข้าชมได้รับข้อมูลเชิงลึกและสามารถเข้าใจ รวมถึงสามารถสังเกตเห็นถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆเหล่านั้นได้อย่างชัดเจนและรวดเร็ว สามารถตอบคำถามหรือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆได้อย่างถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้ (ทวิศักดิ์ จินดานุรักษ์, และธงชัย ชิวปรีชา;2549; Tilden, 1977;Hughes et al., 2013;Aaron et al.,2014) เช่นเดียวกับการท่องเที่ยวของคนหูหนวกที่ท่องเที่ยวได้เหมือนกับบุคคล

ทั่วไปแต่ไม่สามารถเรียนรู้ประสบการณ์หรือคุณค่าของสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้งเพราะนักท่องเที่ยวคนหมู่นั้นมักจะได้รับประสบการณ์จากสถานที่ท่องเที่ยวด้วยสายตา มีมุมมอง และวิธีการมองสิ่งรอบข้างด้วยสายตาเท่านั้นเห็นว่าการสื่อสารของคนหมู่นั้นมักจะมีคุณภาพกันมากเนื่องจากลักษณะการสื่อสารเฉพาะกลุ่มของพวกเขาทำให้พวกเขาเห็นความสำคัญและคุณค่าของการใช้การสื่อสารด้วยภาษามือในการสื่อสารมากที่สุดเนื่องจากใช้สายตาในการสื่อสารทั้งนี้คนหูหนวกจึงเข้ากับสังคมอื่นไม่ค่อยได้ เพราะเรื่องการสื่อสารพวกเขาจึงมีความเข้าใจกันและจะสมาคมกันแค่คนหูหนวกเท่านั้นทำให้เกิดความรู้สึกไม่อยากจะออกไปท่องเที่ยวที่ไหนและไม่อยากร่วมทำกิจกรรมหรือสมาคมกับใครจึงต้องมีล่ามภาษามือเพื่อนำเที่ยวชมและล่ามภาษามือตามสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่นไม่มีเพราะขาดแคลนเป็นอย่างมากและมีค่าใช้จ่ายในการจ้างหรือขอความช่วยเหลือในราคาที่สูงมากทำให้การท่องเที่ยวของพวกเขาไม่เกิดการเรียนรู้และเห็นคุณค่าของสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น ดังนั้นคนหูหนวกจึงมีความบกพร่องด้านการได้ยินแค่ด้านเดียวของ Schmitt (1999; Fornerino, 2006 as cited in Gentile, et al., 2007) ได้กล่าวไว้ว่า ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Senses of 5) คือ การมองเห็น การได้กลิ่น การสัมผัส การได้ยินเสียง การรับรสชาติ

ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Senses of 5)

การมองเห็น (Sight) ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น หรือ การมองเห็นเพื่อการจดจำและเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่อยากแสดงให้เห็น ไม่ว่าจะป็นข้อความ การใช้สี การสื่อความหมาย สื่ออารมณ์ผ่านตัวอักษรและระยะทางต่างๆ โดยรวมแล้วนั้น หมายถึง ดวงตา อวัยวะที่ใช้ในการมองเห็นของคนทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับ (รานี เสงี่ยม (2556) ได้กล่าวไว้ว่า คนหูหนวกใช้ วิธีการเรียนรู้ที่ใช้สายตาเป็นหลักและต้องมองดูลุ่มแปลนเนื้อหาตลอดเวลาทำให้ไม่สามารถจดบันทึกได้ด้วยตัวเอง ทำให้จดจำได้ในระยะเวลาสั้นๆ หรือจำไม่ได้เลย ส่งผลต่อความรู้เดิมประสบการณ์เดิมที่จะนำมาใช้ในการเรียนต่อเนื่อง ซึ่งสำหรับคนหูหนวกอาจมองว่า เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลมากที่สุดและถือเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างมาก เพื่อใช้ในการมองเห็น การจดจำไว้ให้ได้มากที่สุดนั่นเอง (ดร. เกษวดี พุทธภูมิ พิทักษ์ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า การมองเห็นในสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่นทำให้เกิดความผ่อนคลายและมีประสบการณ์ทำให้เจอและรับรู้เปิดโลกทัศน์อะไรแปลกใหม่ใหม่ เช่นการท่องเที่ยวเมืองมรดกโลกที่มีศิลปอัตลักษณ์อย่างสุโขทัยพวกเขาได้เห็นถึงการทำทอง เมืองศรีสัชชนาลัย เพราะแปลกตาและไม่มีใครทำได้เหมือนเพราะเป็นเอกลักษณ์ความเป็นทองโบราณสืบทอดกันมาอีกทั้งการลงยาอย่างสวยงาม ซึ่งเป็นเครื่องประดับอันเลอค่าที่ทุกคนเห็นแล้วจะหลงใหลไปกับลวดลายที่ยังคงเป็นสุโขทัยจึงเป็นที่น่าจดจำให้แก่กลุ่มนักท่องเที่ยวคนหูหนวกได้เป็นอย่างดี

การได้กลิ่น (Smell) เครื่องรับคือจมูกที่ให้ความรู้สึกถึงสัมผัสการได้กลิ่น ดังนั้นการสัมผัสของกลิ่นจะยังคงมีประโยชน์ในการดำรงชีวิตได้ดีเท่าๆ กับเครื่องรับอื่นๆ เนื่องจากกลิ่นเป็น ความรู้สึกจากสารเคมีซึ่งแตกต่างจากรสชาติ จึงมีความสามารถรับกลิ่นได้หลายร้อยกลิ่น แต่ละ กลิ่นผูกพันกับ

คุณลักษณะโมเลกุลโดยเฉพาะอย่างยิ่งโมเลกุลของกลิ่น มีความหลากหลายของ คุณสมบัติและกระตุ้นตัวรับเฉพาะเจาะจงมาก ผู้รับมีความแตกต่างในการรับรู้กลิ่นเพราะประสาท รับกลิ่นในจมูกแตกต่างจากเซลล์ประสาทอื่นๆ กลิ่นเป็นปัจจัยที่สร้างแรงบันดาลใจและสร้าง ความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับความรู้สึก รวมทั้งยังมีอิทธิพลต่อกิจกรรมของผู้คน กลิ่นมีผลกระทบต่อ พื้นที่ของสมองที่จัดการกับอารมณ์ ความรู้สึกและแรงจูงใจ ซึ่งสามารถนำไปสู่การตอบสนองพื้นที่ของสมองที่จัดการกับอารมณ์ ความรู้สึกและแรงจูงใจ ซึ่งสามารถนำไปสู่การตอบสนอง พฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจง ตามที่ Malnar, & Vodwarka (2004) กล่าวว่า รสชาติและกลิ่นเป็น ปัจจัยที่ครอบคลุมและถือได้ว่าเป็นวิธีทางเลือกที่จะได้สัมผัสกับปรากฏการณ์ที่คล้ายกัน กลิ่นที่นำ รื่นรมย์และกลิ่นที่หอมช่วยให้พื้นที่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ กลิ่นหอมของดอกไม้สามารถช่วย บรรเทาอาการต่างๆ ทางร่างกายและจิตใจได้อย่างดี เช่น กลิ่นมะลิสามารถช่วยลดความกลัวหรือ ความโศกเศร้า กลิ่นลาเวนเดอร์ที่ช่วยลดความตึงเครียด กลิ่นกุหลาบลดความกังวล อีกทั้งในส่วนคนหูหนวกยังคงได้รับกลิ่นเป็นอย่างดีในเวลาท่องเที่ยวที่เป็นเมืองอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย เช่นการพิมพ์พระที่มีส่วนผสมของกล้วยน้ำหว้าที่ผสมกับหินปูนและกาวหนังควายเวลาพวกเขาเริ่มกิจกรรมแล้วจะได้กลิ่นอายความเป็นไทยของหิน และกล้วยจะทำให้รับรู้ว่าการนี้นอกจากจะทำให้รู้ว่าพระในสมัยโบราณของจังหวัดสุโขทัยนั้นสวดสดดงามแล้วยังมีความเป็นเอกลักษณ์ในเรื่องของส่วนผสมที่เป็นธรรมชาติรับรู้ได้จากกลิ่นที่ไม่เป็นอันตรายต่อพวกเขาแน่นอน

ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้รสชาติ (Taste) ประสาทสัมผัสเรื่องการรับรู้รสชาติหรือมิติด้านรส หมายถึง การได้ลิ้มรสหรือรับรู้รสด้วยสัมผัสทางปาก คนแต่ละคนจะมีสัมผัสในเรื่องของรสชาติต่างกัน รสชาติของอาหารเป็นส่วนหนึ่งซึ่งเป็นที่ต้องการของมนุษย์ เพราะสามารถสร้างความสุขและความ เพลิดเพลินให้กับชีวิต ดังนั้นมนุษย์มีความต้องการที่จะเสาะแสวงหาอาหารอร่อยมา บริโภค หากมนุษย์สูญเสียการรับรสแล้ว ก็จะมี ความทุกข์อยู่ลึกๆ การรับ การรับรู้รสชาติว่า เป็นสัมผัสที่มีความอ่อนไหวที่สุดในประสาทสัมผัสทั้ง 5 มิติ ถ้ากล่าวถึง นักท่องเที่ยวคนหูหนวกในด้านประสาทสัมผัสการรับรู้รสชาติ นั้นจะไม่แตกต่างจากคนทั่วไปเลยเค้าจึงใช้ชีวิตในการท่องเที่ยวและกินอาหารได้อย่างมีความสุข

การได้ยิน (Hearing) หรือประสาทสัมผัสทางหูที่ให้ความรู้สึกสัมผัสทางการได้ยิน คือ เสียงเกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวหรือการสั่นสะเทือนของแหล่งที่ก่อให้เกิดเสียง ลักษณะของ เสียงเร้าที่ทำให้เกิดเสียงจะสอดคล้องกับลักษณะของการสัมผัสเสียงที่ปรากฏเข้ามาในหูของคน นั่นคือความดังของเสียง ระดับของเสียงและคุณภาพของเสียง หูจึงถือได้ว่าเป็นเครื่องรับที่มีคุณค่า อย่างมหาศาลต่อการดำรงชีวิตอยู่ของคน หากปราศจากเสียงจะส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ภาพที่แตกต่าง กัน อาจลดความ น่าสนใจ ลดความต้องการและข้อมูลอาจจะขาดหายไป Mainar & Vodvanka, 2004) (เมื่อพูดถึงความรู้สึกของเสียง การได้ยินเกี่ยวข้องกับการออกแบบทางประสาท สัมผัสที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

เสียงบางเสียงอาจมีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับอารมณ์ของมนุษย์ เช่น เสียงดนตรี เป็นต้น ซึ่งเสียงสามารถใช้ในการดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวเพื่อให้เข้าถึง ผลิตภัณฑ์มากขึ้น เสียงยังมีบทบาทสำคัญในการรับรู้เชิงพื้นที่และช่วยเพิ่มการรับรู้ทางประสาทสัมผัสการมองเห็น ตัวอย่างของการใช้เสียงในสภาพแวดล้อมแหล่งท่องเที่ยว มีการเลือกเสียงเพลง ที่น่าสนใจให้สอดคล้องกับพื้นที่ที่จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความรู้สึกได้เป็นส่วนหนึ่งหรือเพลิดเพลินไปกับแหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้นๆ และซึ่งเป็นจุดด้อยที่สุดของคนหมู่มากที่เป็นปัญหาในการเดินทางไม่ว่าจะไปท่องเที่ยวที่ไหนก็ไม่สามารถรับรู้ประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่จึงไม่สามารถรับรู้ถึงคุณค่ากับสถานที่ท่องเที่ยวอย่างลึกซึ้งเช่นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นศิลปวัตถุซึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านี้จะมีการบรรยายความเป็นมาด้วยเสียงมีการเชิญชวนทำกิจกรรมด้วยเสียง หรือไม่ว่าจะเป็นเทศกาลดนตรีพวกเขาจะไม่มีสิ่งเร้าหรือดึงดูดให้พวกเขาอยากออกไปหาประสบการณ์หรือท่องเที่ยวมากขึ้นและยังมองว่าน่าเบื่อ เป็นต้น

การสัมผัส (Touch) ให้ความรู้สึกสัมผัสทางการรู้สึก ที่อบอุ่น นุ่มนวล เจ็บปวด รู้สึกร้อนหรือรู้สึกเย็นและรู้สึกถึงความกดดัน ผิวของมนุษย์มีความไวต่อการสัมผัสกับสิ่งเร้ามากเมื่อมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือวัตถุใดมาสัมผัสกับผิวกายโดยสิ่งที่กระทบหรือกดทับ จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการสัมผัสหรือเรียกว่า Mechanoreceptor เป็นการรับรู้ที่เกิดจากการกระตุ้นการทำงานของระบบประสาทการสัมผัสมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้ โดยในบางครั้งการสัมผัสจะทำให้รับรู้ถึงคุณค่าของ สิ่งนั้นมากกว่าการมองดูเพียงอย่างเดียว (Malnar & Vodvanka, 2004) ความรู้สึกที่จำเป็นต่อ สินค้าเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างการรับรู้ของแบรนด์หรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ในแหล่งท่องเที่ยวมี กิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้นักท่องเที่ยว ได้รับรู้มากขึ้น เป็นต้น

ประเทศไทยได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นการดำเนินงานโดยกรมการท่องเที่ยว (กรมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย) ร่วมกับมหาวิทยาลัยศิลปากร และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดทำเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปะให้แก่คนตาบอดได้มีโอกาสสัมผัสการท่องเที่ยวผ่านศิลปะ ตามนโยบาย Tourism For All ของรัฐบาล มาอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 7 ปี ใน นิทรรศการส่งเสริมการท่องเที่ยวศิลปะเพื่อคนตาบอด “สัมผัสแห่งความสุข ท่องเที่ยววิถีไทยอย่างยั่งยืน” ได้จัดแสดงนิทรรศการโดยมีผลงานที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ 5 ทีมสุดท้าย ซึ่งเป็นตัวแทนในการนำเสนอแต่ละแลนด์มาร์คในสถานที่ท่องเที่ยวไทย ตั้งแต่ 1.วัดมหาธาตุ จ.สุโขทัย (ผลงานจากทีมศิริมงคล) 2.เกาะกลาง จ.กระบี่(ผลงานจากทีมMoument) 3.ทะเลน้อย จ. พัทลุง (ผลงานจากทีมประติมากรรม) 4.เกาะสีชัง จ.ชลบุรี(ผลงานจากทีมRSU SEE MOOM MAUNG) และ 5. วัดช้างล้อม จ.สุโขทัย (ผลงานจากทีมThai Sculpture) นอกจากนี้ วีระศักดิ์ โควสุรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ยังได้กล่าวถึงการสานต่อของโครงการอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่7เอาไว้ว่า การแสดงศิลปะในลักษณะงานสื่อผสม โดยสร้างศิลปกรรมรูปปั้นสถานที่ท่องเที่ยว

ทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย หรือแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น มีผลงานของทีมผู้เข้าประกวดที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ 5 ทีมสุดท้าย มาร่วมจัดแสดงภายในงานนิทรรศการ และภายหลังการจัดนิทรรศการแล้วนั้นทางกรมการท่องเที่ยวจะนำผลงานศิลปะไปติดตั้งแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาได้มีโอกาสสัมผัสแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบศิลปะอีกด้วยจึงนำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือการสื่อความหมายให้กับคนหูหนวกอีกด้วย

วรรณกรรมของคุณชุติมา รุ่งโรจน์พานิชกุล (2560) ได้วิจัยเรื่อง “ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการสร้างอัตลักษณ์สำหรับชุมชนทางวัฒนธรรม ” โดยคุณชุติมาได้มีการอธิบายว่าต้องการศึกษาเพื่อต้องการทราบว่าประสาทสัมผัสทั้งห้าจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนวัฒนธรรมได้หรือไม่ โดยที่กำหนดองค์ประกอบและการการใช้องค์ประกอบของเราศิลป์ ที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในแต่ละประสาทสัมผัส และนำองค์ประกอบที่ได้จากการวิจัย มาสร้างงานที่สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ โดยจะศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความผูกพันต่อสถานที่ (Sense of place) ที่เกิดจากชั้นระหว่างบุคคลกับสถานที่ และสามารถถ่ายทอดความคิดออกมาได้ แต่ในเรื่องนี้คุณชุติมาได้กล่าวถึงการนำประสาทสัมผัสทั้งห้า ของพื้นที่นั้นทำออกมาเป็นการต่อยอดงานโดยการสร้างสรรค์งาน คุณชุติมาการนำประสาทสัมผัสต่างๆมาสร้างสถานที่ให้เป็นเอกลักษณ์นักวิจัยและนักวิชาการนำแนวคิดของความรู้สึกต่อสถานที่มาใช้ในการแสดง ศิลปะอัตลักษณ์ของชุมชนโดยใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่นงานวิจัยของ (Kate McLean (McLean2017) โดยการนำประสาทการรับรู้ด้านกลิ่นมาสร้างอัตลักษณ์ของสถานที่ โดยใช้การรับรู้โดยหากเราเดินผ่านเราจะได้กลิ่นอะไรบ้างจากพื้นที่นั้นๆ จากนั้นนำผลมาสรุปและนำกลิ่นที่สำรวจได้ มาแปรเป็นสีตามกลิ่นนั้นๆ จึงทำให้บอกว่าสถานที่แห่งนั้นเป็นอย่างไรจากกลิ่น โดยการศึกษาจะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่ทุกคนมีอยู่มาต่อยอดสู่แนวคิดต่างๆโดยเฉพาะพื้นที่ที่เราคุ้นเคยให้เกิดเรื่องราว หลังจากที่คุณชุติมาได้ทบทวนวรรณกรรมนั้นก็พบว่าการศึกษาเรื่องวิจัยดังกล่าวในประเทศไทยยังคงไม่มีมากนัก ส่วนมากจะมุ่งเน้นไปทางผลิตภัณฑ์มากกว่าตัวพื้นที่โดยใช้รูปภาพในการเล่าเรื่องในชุมชนซึ่งเกิดจากการมองเห็นสร้างความเข้าใจและมองมิติในแหล่งชุมชนได้มากขึ้นอีกด้วย(Sight) จึงทำให้คุณชุติมาต้องการที่จะทำการศึกษาเรื่อง การนำประสาทสัมผัสทั้ง 5 มาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมของพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานคร

จากบทความจากเรื่องประสาทสัมผัสทั้ง 5 ผู้วิจัยได้เห็นว่า การมองเห็นเป็นประสาทสัมผัสที่เป็นตัวกระตุ้นและช่วยให้นักท่องเที่ยวกลุ่มผู้พิการทางการได้ยินได้ท่องเที่ยวอย่างสะดวกสบาย อย่างเช่นบทสัมภาษณ์ของผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านหนึ่ง ได้กล่าวไว้ว่า เราจะมองคือต้นไม้หรือสิ่งรอบ ๆ ตัว แต่การมองเห็นนั้นขึ้นอยู่กับเราว่าพอเราเห็นมาแล้วเราเลือกจะจดจำหรือเมื่อเราเข้าไปในสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ สิ่งที่เราต้องการทำมากที่สุดน่าจะมากกว่าการกวาดตามองภูมิสถาปัตยกรรมของพื้นที่นั้น รวมทั้งโครงสร้างและวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ด้วย ซึ่งจริงๆ แล้วเรากำลังมองดูสิ่งลงไป

พร้อมกับการพิจารณาวิพากษ์วิจารณ์ อันก่อให้เกิดความหลากหลายทางมุมมองความคิด แต่การมองเห็นก็ย่อมขึ้นอยู่กับว่าเรานั้นยืนอยู่ ณ จุดใด เพราะเราแต่ละคนก็เอาประสบการณ์ส่วนตัวและความคิดเรามาเป็นพื้นฐานในการรับรู้ จากการสัมภาษณ์ผู้พิการที่บกพร่องด้านต่างๆกเว้นทางการมองเห็นของ (ดร. เกษวดี พุทธภูมิพิทักษ์, 2552) ได้กล่าวไว้ว่าการมองเห็นในสถานที่ท่องเที่ยวทำให้เกิดความผ่อนคลายและมีประสบการณ์การเรียนรู้ทำให้เจอและเปิดโลกทัศน์อะไรแปลกใหม่ใหม่ เช่น ทะเลหรือสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติทำให้รู้สึกสงบและมีความผ่อนคลายสบายตา จึงสร้างความสุขในการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับการสื่อความหมายเวลานักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินโดยนักท่องเที่ยวใช้ทั้งประสบการณ์ในการท่องเที่ยวและยังใช้ประสาทในด้านการมองเห็นเพื่อเป็นการแปลส่งสื่อความหมายในสถานที่ต่างๆได้โดยไม่ต้องพึ่งการได้ยิน

การสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินหรือการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง หลักการหรือรูปแบบการสื่อสารเพื่อสื่อความหมายที่สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวซึ่งจะนำไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าจดจำให้กับนักท่องเที่ยวได้โดยประกอบไปด้วย 10 หลักการได้แก่ 1)การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ 2) การสื่อสารข้อมูลที่มีรายละเอียดที่ครอบคลุมและครบถ้วน 3)การสื่อสารที่เป็นจริง 4)การสื่อสารเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ 5)การสื่อสารเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและเชิงความคิดสร้างสรรค์ของชุมชน 6)การสื่อสารเพื่อประสบการณ์เรียนรู้7)การสื่อสารเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม 8)การสื่อสารด้วยการผสมผสานข้อมูลร่วมกัน 9)การสื่อสารด้วยรูปภาพและสัญลักษณ์ 10)การสื่อสารสำหรับวัยที่แตกต่าง เขียนใหม่ เช่น ภาษามือ (Sign Language) คือภาษาสำหรับคนหูหนวกใช้มือสีหน้าและกิริยาท่าทางประกอบในการสื่อความหมายและถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูดภาษามือแต่ละชาติมีความแตกต่างกันเช่นเดียวกับภาษาพูดซึ่งแตกต่างจากขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะภูมิศาสตร์ เช่น ภาษามือจีน ภาษามืออเมริกัน และภาษามือไทยเป็นต้นภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาของคนหูหนวกตกลงและยอมรับกันแล้วว่าเป็นภาษาหนึ่งที่สำคัญสำหรับติดต่อสื่อความหมายระหว่างคนหูหนวกกับคนหูหนวกด้วยกันและระหว่างคนหูหนวกและคนหูดี ภาษาอังกฤษเรียกการสื่อสารด้วยมือนี้ว่า Sign Language หรือ Manual และอื่นๆ หรือเปล่า ตาม Objective การวิจัย

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่อง สัญวิทยาไปพัฒนาต่อ ซึ่งบุคคลสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาสัญศาสตร์เป็นอย่างมาก คือนักสัญวิทยาที่มีชื่อว่า โรลองด์ บาร์ตส์ (Barthes 2009) ในการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสัญศาสตร์และสัญวิทยานั้นมีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกัน คือวิธีการสื่อความหมายขั้นตอนและหลักการในการสื่อความหมายตลอดจนเรื่องการทำความเข้าใจในความหมายของ สัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ ฉะนั้นการสื่อสารจึงไม่จำเป็นต้องใช้การเขียน พูด เสมอไป ดังนั้นการสื่อสาร

ด้านภาษา จึงเป็นวิธีที่ทำทุกอย่างเพื่อ การแก้ไขนำมาใช้ในการติดต่อสื่อความหมายได้ (ศรียา นิยมธรรม และ ประภัศร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 11)

ความหมายและความสำคัญ กราฟิก (Graphics)

กราฟิก(Graphics) คือ ศิลปะชนิดหนึ่งซึ่งจะใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปร่าง ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการสื่อสารต้องการซึ่งสอดคล้องกับ Jacques Bertin (Bertin 2011) ได้กล่าวว่า ภาพกราฟิกไม่เป็นเพียงแต่ “ตัวแทน” ของ ความเรียบง่ายเท่านั้น แต่เป็นจุดเริ่มต้นของความเรียบง่าย ที่ใช้ตรรกะ และเหตุผล ซึ่งระบบความคิด นั้นเป็นเพียงสิ่งเดียวที่สามารถถ่ายทอดผ่านระบบสัญลักษณ์ การเลียนแบบ จึงเป็นการเข้ารหัส ธรรมชาติ เช่น ภาษาพูดก็มาจากการถอดรหัสเสียงผ่านการได้ยิน (ซึ่งจำเป็นเรียนรู้ เพื่อที่จะ สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้)เมื่อก้าวถึงวิวัฒนาการของกราฟิกในปัจจุบันด้วยความก้าวหน้า และนำสมัยของเทคโนโลยีและสื่อ สารสนเทศ ภาพกราฟิกก้าวผ่านพื้นฐานใหม่ ซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอภาพสมัยก่อน ตรงที่สามารถ ลดความไม่สมบูรณ์ของภาพลงได้อย่างมาก และในอนาคตการนำเสนอภาพกราฟิกคงมีความสมบูรณ์ แบบมากยิ่งขึ้น เมื่อมีผู้นำภาพมาต่อเติม แบน ไซค์ หรือเปลี่ยนรูปร่าง เป็นแนวทางใหม่ของกลุ่มภาพ กราฟิก จึงก้าวผ่านรูปภาพที่ตายแล้วมาเป็น “ภาพประกอบ” (illustration) ซึ่งเปรียบเสมือนภาพที่ยังมีชีวิต ซึ่งเทคนิคของภาพแนวนี้เป็นที่แพร่หลาย และเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง ภาพกราฟิกไม่เป็นเพียงแต่ “ตัวแทน” ของความเรียบง่ายเท่านั้น แต่คือจุดเริ่มต้นของการค้นพบความเรียบง่ายอื่นๆด้วยวิธีการใช้ ตรรกะและเหตุผล กราฟิกได้กลายเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการประมวลผลข้อมูล ซึ่งเริ่มต้นจาก กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล แล้วทำการถอดเอาใจความสำคัญออกมารวมไปถึงสัญลักษณ์เทคโนโลยีอีกด้วย

รูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์

การศึกษาเกี่ยวกับสัญศาสตร์จะเป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์ และความหมายสัญลักษณ์ เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างและถูกถ่ายทอดอย่างไร ซึ่งในทุก ๆ สัญลักษณ์ต้องมีส่วนประกอบทั้ง 2 อย่าง ได้แก่

1. รูปสัญลักษณ์ (Signifier) คือ สิ่งที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็น ตัวอักษร รูปภาพ หรือการได้ยินคำพูดที่เปล่งออกมาเป็นเสียง (Acoustic-image)
2. ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) หมายถึง ความหมาย คำนิยามหรือความคิดรวบยอด (Concept) ที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิดของผู้รับสาร

สองส่วนนี้ประกอบกันขึ้นเป็นสัญลักษณ์ ขาดอย่างหนึ่งอย่างใดไปไม่ได้ ตัวอย่างเช่น เสียงที่เปล่งออกมาในรูปของคำว่า “ม้า” หรือ ตัวสะกดคำว่า “ม้า” ในภาษาไทย หรือ “Horse” ในภาษาอังกฤษ คือ รูปสัญลักษณ์ หรือตัวสื่อ/ตัวหมาย (Signifier) ที่จะนำไปสู่ความคิดเกี่ยวกับสัตว์ที่เรียกว่า “ม้า”

(Signified) ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ เป็นเรื่องของการถูกกำหนดให้ เป็นไปมากกว่าเป็นไปตามธรรมชาติ กล่าวคือ ทั้งคู่ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันโดยตรง ยกเว้นถูกทำให้เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันโดยระบบของภาษา ความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ เป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ชุดหนึ่ง ที่กำหนดให้เป็นอย่างไร และกฎเกณฑ์ที่สำคัญที่สุด ได้แก่ จารีตปฏิบัติในแต่ละสังคม ซึ่งแตกต่างกันไป (เจริณสินโอฬาร 2556) ซึ่งสามารถนำองค์ประกอบเหล่านี้เอามาทำเป็นรูปแบบการสื่อความหมายของคนหูหนวกได้เช่นกันด้วยภาษามือ เพราะสามารถเป็นตัวแทนของลุ่มที่ทำหน้าที่ในการสื่อสัญลักษณ์ภาษามือได้ตามสถานที่ท่องเที่ยวของศิลปวัฒนธรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ (ไวยวุฒิ วุฒิอรรถสาร, 2549) กล่าวว่า การสื่อสารคือการตีความโดยสัญชาตญาณต่อท่าทางที่แสดงเป็นสัญลักษณ์โดยไม่รู้ตัวต่อความคิด และต่อพฤติกรรมของบุคคล

การสื่อสารอวัจนภาษา

วิธีการสื่อสารสามารถจำแนกออกเป็นดังนี้ การสื่อสารที่มีใจวาจาหรือ อวัจนภาษา คือ ภาษากาย กริยา ท่าทาง สีหน้า ดวงตา น้ำเสียง การแต่งกาย สัญลักษณ์ เป็นต้น (ฝากจิต ลากิจิตร, 2556) จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารของสวนพฤกษศาสตร์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ นิยมใช้ประเภทการสื่อสารแบบกลุ่มชนและแบบมวลชน มีรูปแบบการสื่อสารทั้งแบบทางเดียวและแบบสองทาง และมีวิธีการสื่อสารด้วยวาจาและมีใจวาจา ดังนั้นการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์นั้นเป็นการนำสารที่อยู่รอบตัวเรามาเป็นแรงจูงใจหรือโน้มน้าวโดยที่ผู้รับสารนั้นจะต้องจินตนาการตามไปกับสื่อเชิงสัญลักษณ์สื่อสารได้โดยไม่รู้ตัว ดังนั้น คนหูหนวกจะมีพฤติกรรมในการสื่อสารโดยไม่ใช้เสียงแต่ใช้อวัยวะในร่างกายในการสื่อสารอย่างมีประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นท่าทาง สีหน้า การสับัดโบกมือ หรือแม้แต่นิ้วมือก็สามารถบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึก และขยายความหมายของภาษาหรือคำๆนั้นให้มีความหมายได้ เช่น สายหน้าแปลว่าไม่เอา ไม่ชอบ หรือหน้าบึ้งหมายความว่า โกรธ (Ekman, & Friesen, 1969 as cited in DeVito, 2005) แม้กระทั่งสายตาที่สามารถยังสื่อสารได้ที่เรียกว่า สารสายตา (eye messages) ไปยังบุคคลอื่น ดังที่คนไทยมักเปรียบเทียบว่า ตาคือหน้าต่างของหัวใจ (Hybels, & Weaver, 2004) ฉะนั้นการสื่อสารของมนุษย์มีภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในการสื่อสารดังนั้น ภาษาจึงรวมเอาวิธีการทุก ๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อสารความหมาย หรือเพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นทั้งมวล ภาษา จึงหมายรวมทั้งการพูด การเขียน การทำท่าทางประกอบ การใช้ภาษาใบ้ การแสดงสีหน้า การแสดงออกทางศิลปะ เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมต่อกัน (ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 11)

ความหมายของภาษามือ(sign language)

ภาษามือ คือ เป็นอวัจนภาษาอย่างหนึ่ง ที่ประกอบด้วย การสื่อสารด้วยมือ, การสื่อสารด้วยร่างกาย และการใช้ริมฝีปากในการสื่อความหมายแทนการใช้เสียงพูด การสื่อสารจะใช้ลักษณะของมือที่ทำเป็นสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวมือ แขนและร่างกายและถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูด อีกทั้งการแสดงความรู้สึกทางใบหน้าเพื่อช่วยในการสื่อสารความคิดของผู้สื่อภาษาสำหรับคนหูหนวกซึ่งสอดคล้องกับ (เสนาะ ตีแยว, 2541) ที่ได้กล่าวไว้ อีกทั้ง ภาษามือของแต่ละชาติมีความหมายแตกต่างกันเช่นเดียวกับภาษาพูด ซึ่งแตกต่างกันตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและลักษณะภูมิศาสตร์เช่น ภาษามือจีน ภาษามืออเมริกัน และภาษามือไทย เป็นต้น (Umarella, Farid Hamid; Listiani, Endri; Mulyana, Ahmad; Endri, Endri. (2022) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาทางด้านการศึกษาคนหูหนวกตกลงและยอมรับกันแล้วว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับการติดต่อสื่อความหมายระหว่างคนหูหนวกกับคนหูหนวกด้วยกัน และระหว่างคนปกติกับความหูหนวก ซึ่งสอดคล้อง กับ (กรมสามัญศึกษา.2536 :3) ดังนั้น ภาษามือได้มีความหมายแก่คนหูหนวกเป็นอย่างมากในการสื่อสารกับคนหูหนวกด้วยกัน ที่การจัดวางตำแหน่งของมือ สีหน้า ท่าทางจึงออกมาเป็นความหมายที่คนหูหนวกต้องการสื่อ (ผดุง อารยวิญญู.2542: 34) อีกทั้งภาษามือยังมีผลต่อทักษะของการเรียนรู้ การสื่อความหมายหรือการเล่าเรื่องต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย (ศศิธร ทรัพย์วิวัฒนไพศาล (2554)

ป้ายสื่อความหมาย คือ ป้ายถือเป็นสื่อหรือตัวกลางประเภทหนึ่งในการให้ข้อมูลและสื่อสารกับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการนักท่องเที่ยวและคุ้มครองทรัพยากร ในช่วงที่ผ่านมามีการนำป้ายไปใช้ประโยชน์ในลักษณะและรูปแบบที่หลากหลายและแตกต่างกันในแต่ละสถานที่ท่องเที่ยว บางครั้งลักษณะและการติดตั้งป้ายอาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านมุมมองและทัศนียภาพในพื้นที่ นอกจากนี้ยังไม่สอดคล้องสัมพันธ์กับลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยว ดังนั้น จึงจำเป็นต้องกำหนดแนวทางเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวในการกำหนดรูปแบบและติดตั้งป้ายแต่ละประเภทในสถานที่ท่องเที่ยวให้มีลักษณะที่เป็นมาตรฐาน ซึ่งจะช่วยให้เกิดความต่อเนื่องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยจะเป็นคู่มือในแนวทางปฏิบัติ สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวในการออกแบบจัดทำและติดตั้งป้ายทุกประเภทในสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อให้การบริการด้านข้อมูลและสื่อความหมายที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์พื้นที่ของนักท่องเที่ยวและการจัดการทรัพยากร แต่อย่างไรก็ตามในป้ายบางประเภทมาตรฐานที่กำหนดต้องมีความยืดหยุ่นพอสมควร เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม บรรยากาศ และลักษณะเด่นของพื้นที่ ทั้งนี้คู่มือป้ายฉบับนี้อาจจะต้องมีการทบทวนและปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลและความจำเป็นที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้น ป้ายและองค์ประกอบของป้าย และ เพื่อบอก แสดง หรืออธิบายข้อมูลและเรื่องราว ที่น่ารู้ น่าสนใจใน สถานที่ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ และกิจกรรมของศิลปวัฒนธรรมให้

นักท่องเที่ยวคนไหนก็ได้รับรู้และเข้าใจข้อมูลหรือเรื่องราวทั้งยังสามารถใช้เป็นอุปกรณ์ในการจัดการนักท่องเที่ยวกับคนไหน และสามารถสื่อสารโดยสามารถใช้อธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจและควรตระหนักถึงคุณค่าและให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวและเรียนรู้ถึงเมืองที่มีศิลปวัฒนธรรม ได้เหมือนคนทั่วไป (เรวดี จินดาดี และคณะ, 2555)

งานศิลปกรรมอัตลักษณ์จังหวัดสุโขทัย

ศิลปกรรม ถือเป็นภูมิปัญญาไทยที่สำคัญ โดยเป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อความสวยงามก่อให้เกิดความสุขทางใจ ส่วนใหญ่จะเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากพุทธศาสนา และเป็นการแสดงความเคารพและจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ ได้แก่ ผลงานที่ปรากฏตามวัดวาอารามต่างๆ เรือนไทยที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษ ศิลปกรรมไทยที่สำคัญได้แก่ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ วรรณกรรม(อศวิน ลชิตาวงศ์, 2555) ได้กล่าวถึงศิลปกรรมหรือศิลปะ (Art) ย่อมเป็นคำ รวมทั้งกินความเปิดกว้าง ครอบคลุมศิลปกรรมทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง วรรณกรรม ครอบคลุมไปถึงสถาปัตยกรรม ซึ่งสถาปัตยกรรมเป็นการผสมผสานศิลปะ วิทยาศาสตร์วิศวกรรมศาสตร์ที่น่าสนใจมาก ศิลปศึกษาหรือ “Art Education” ในอดีตได้พัฒนามาสู่ “Arts Education” พหุศิลปศึกษาที่ผสมผสานศิลปะทุกด้านเข้าไว้ด้วยกัน นอกจากนั้นแล้วศิลปะยังแสดงถึงคุณค่า (Values) ที่ประณีตงดงามอย่างเป็นเลิศ อย่างดีเยี่ยม

สารานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถานได้กำหนดคุณสมบัติของสิ่งที่นับได้ว่าเป็น “ศิลปกรรม” ไว้ดังนี้

1.ศิลปกรรม เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่เองตามธรรมชาติ เช่นพระอาทิตย์ตกดินที่มีความสวยงามมากไม่นับเป็นศิลปกรรม แต่จิตรกรรมหรือภาพเขียนทิวทัศน์พระอาทิตย์นับเป็นศิลปกรรม

2.ศิลปกรรม เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นให้มีความสวยงาม สิ่งมนุษย์สร้างที่ไม่สวยงาม เช่น กองขยะ ป้ายโฆษณาเรกตา ฯลฯ ไม่นับเป็นศิลปกรรม การสร้างสรรค์โดยมนุษย์เพื่อความงามหรือสุนทรีย์ภาพที่ถือเป็นศิลปกรรมแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

ศิลปกรรมประเภทจิตรศิลป์ (fine arts) หมายถึง ศิลปกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อความปิติชื่นชมในตัวชิ้นงาน เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม กวีนิพนธ์และงานดุริยางคศิลป์

ศิลปกรรมประเภทประโยชน์ศิลป์ (useful art หรือ applied art) หมายถึง ศิลปกรรมที่มีประโยชน์ใช้สอยด้วย เช่นงานจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องแก้ว เครื่องเรือนและสิ่งใช้สอยต่างๆ ที่มีการบรรจงสร้างขึ้นโดยประณีต ทั้งที่สร้างด้วยมือ (ศิลปหัตถกรรม)และโดยเครื่องจักร (ศิลปหัตถอุตสาหกรรม)

ศิลปกรรม เป็นงานประเภททัศนศิลป์ (visual art) เป็นความหมายที่ใช้กันมาในช่วงศตวรรษก่อน ซึ่งมักหมายถึงงานประเภท จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ส่วนศิลปะที่

เป็นการแสดงจะจัดแยกไว้ต่างหาก เช่น การแสดงนาฏศิลป์ดุริยางคศิลป์ ไม่นิยมรวมไว้ในงานแสดงศิลปกรรม

3. ศิลปกรรม เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางสุนทรียะเฉพาะที่มีคุณภาพดี เป็นการกำหนดความหมาย “ศิลปกรรม” ให้แคบและเฉพาะมากขึ้น มีการแยกงาน “ศิลป์” ที่ไม่ถึงขั้นออกไปด้วยเกณฑ์ต่างๆ ที่ยังเป็นที่ยกเถียงในหมู่ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะ

ซึ่งจากความหมายข้างต้นศิลปกรรมที่เป็นงานประเภททัศนศิลป์สามารถพบได้มาในแหล่งท่องเที่ยวที่มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยนำความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาจัดเป็นกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และลงมือทำงานศิลปะด้วยตนเอง ซึ่งจังหวัดสุโขทัยถือเป็นอีกจังหวัดหนึ่งที่มีความเก่าแก่ในส่วนของโบราณสถาน โบราณวัตถุ และแสดงความเป็นอัตลักษณ์ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยว สอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคมทำให้เกิดการหล่อหลอมให้สมาชิกในสังคมมีทัศนคติความเชื่อ ความสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ไปในทางเดียวกันทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน คือการนิยามตัวตนหรือบอกตัวตนเป็นใครตรงกับคำว่า “อัตลักษณ์” (ดำรงฐานดี. 2546 :73) ซึ่งในเมืองเก่าอย่างสุโขทัยนั้นก็เป็เมืองมรดกโลกที่มีจุดเด่นเป็นของตัวเอง เช่น การทำทองด้วยลวดลายที่ไม่เหมือนใครและสวยแบบเป็นเอกลักษณ์ เช่น เครื่องประดับทองคำ ของอำเภอสรีสัชชาลัยและมีการลงยาแบบพิเศษสลักกับเนื้อทองคำแท้ อีกทั้ง การพิมพ์พระในรูปลักษณะในสมัยสุโขทัยที่อยู่ในตัวอำเภอมืองเก่าทำให้รู้ถึงจุดเด่นหรือกรรมวิธีการพิมพ์ที่มีมาแต่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น และ ที่พลาดไปไม่ได้ก็คือการวาดลวดลายบนเครื่องสังคโลกซึ่งเป็นลวดลายโบราณมีมาแต่ช้านานเป็นเอกลักษณ์ประจำเมืองเก่าที่เป็นมาในอดีตและทั้งหมดที่กล่าวมานั้นได้สร้างมูลค่าและประสบการณ์ในการเรียนรู้ของนักท่องเที่ยวที่ได้เยี่ยมชมแม้แต่คนหูหนวกก็ยังสามารถเรียนรู้ซึ่งยังไม่มีใครทำหรือสามารถนำชมให้พวกเขาได้เรียนรู้ประสบการณ์นั้นเลยแม้แต่คนหูหนวกในจังหวัดสุโขทัยและอีกทั้งคนหูหนวกต่างประเทศที่ยังมีการติดต่อมาท่องเที่ยวตามศูนย์การเรียนรู้เหล่านี้และไม่สามารถที่จะสื่อสารให้กับพวกเขาได้ถึงแก่นสารศิลปกรรมอัตลักษณ์เหล่านี้ได้จึงต้องนำไปสู่การพัฒนาต่อไปให้นักท่องเที่ยวคนหูหนวกอีกด้วย

เมืองสุโขทัย

จังหวัดสุโขทัย (เดิมสะกดว่า สุโขไทย) เป็นที่ตั้งอาณาจักรแรกของชนชาติไทยเมื่อ 700 ปีที่แล้ว คำว่า “สุโขทัย” มาจากสองคำ คือ “สุขะ” และ “อุทัย” หมายความว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” มีวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนสำเนียง ภาษาพูดเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และ ณ ปัจจุบันเมืองสุโขทัยยังมีนักท่องเที่ยวไม่น้อยนับหลายปีที่ผ่านมาจากสถิติของปี 2559 มีนักท่องเที่ยวเป็น จำนวน 1,278,533 คนและในปี 2560 มีจำนวนนักท่องเที่ยวเป็นจำนวน 984,571 คน

นับว่าเป็นเมืองท่องเที่ยวที่มีการกระจายรายได้สูงมาก (สำนักงานการท่องเที่ยวและการกีฬาจังหวัดสุโขทัย, 2559-2560) เนื่องจาก ยูเนสโก ประกาศผลการคัดเลือกเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) ประจำปี 2562 โดย จังหวัดสุโขทัย ได้รับคัดเลือกเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) โดยเป็น 1 ใน 66 เมืองจากทั่วโลก และยังคงกล่าวได้ว่าสุโขทัยเป็นเมืองที่มีกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของเมืองนั้นๆ มีรากฐานจากความมั่นคงทางสังคม และวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ มีการรวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นของคนทำงานสร้างสรรค์ สามารถทำให้เกิดการสนับสนุนเสริมสร้างการเรียนรู้ จากกันและกัน ทำงานร่วมกัน เพื่อการพัฒนาเมืองของทุกประเทศ โดยการเสริมสร้างห่วงโซ่คุณค่า ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่นซึ่งสอดคล้องกับ (Richard, G., 2010) Amabile, T. (1996) คนและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนสำคัญ ที่ทำให้เมืองเป็นพื้นที่ในการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์และความโดดเด่นของจังหวัดสุโขทัย นอกจากความเป็นเมืองมรดกโลกคือ มีความโดดเด่นเรื่องของวิถีชีวิต เป็นเมืองที่ผู้คนเติบโตมาพร้อมกับงานศิลปะ อาทิ การทอผ้าตีนจก การทำเครื่องสังคโลก ศิลปะปูนปั้น งานไม้ และงานลวดลายทองคำหรือทองสุโขทัย ซึ่งทุกอย่างล้วนมีความสวยงาม มีอัตลักษณ์ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักชื่นชอบของนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน การดำเนินการพัฒนาสุโขทัย สู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ เป็นนโยบายสำคัญของ นายพิพัฒน์ รัชกิจประการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่มอบให้ อพท. เป็นหน่วยงานต้นน้ำในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้มีความพร้อมรองรับนักท่องเที่ยว และมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ นอกจากนั้น นางปริศนา พงษ์ทัดศิริกุล ประธานคณะกรรมการ อพท. และคณะกรรมการ (บอร์ด) อพท. ให้การสนับสนุน อพท. เป็นอย่างมากในการดำเนินการในเรื่องนี้ กิจกรรมของจังหวัดที่มีความโดดเด่นในด้าน (Crafts&Folkart)ที่น่าสนใจก็คือ

บ้านทองสมสมัย ทองสุโขทัย เมืองศรีสัชชนาลัย

“บ้านทองสมสมัย” เป็นร้านทองร้านแรกที่ถูกจัดว่าเป็นผู้ให้กำเนิดรูปแบบทองลายโบราณ หรือทองสุโขทัย งานหัตถศิลป์ที่มีความประณีตงดงามด้วยศิลปะแห่งทองสุโขทัย ศรีสัชชนาลัย ที่ยิ่งใหญ่จากอดีตถึงปัจจุบันเป็นต้นแบบของทองสุโขทัยมายาวนานกว่า 80 ปี

ตำนานบ้านทองสมสมัยเริ่มขึ้นเมื่อปี 2473 นายเชื้อ วงศ์ใหญ่ คือผู้ที่ทำให้ทองสุโขทัยหรือทองศรีสัชชนาลัยมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง เริ่มแรกเขาเรียนรู้วิชาทำทองมาจากช่างทองชาวจีน และได้ฝึกฝนศึกษาเพิ่มเติมจนสามารถทำทองได้ทุกรูปแบบจึงเปิดร้านทำทองเป็นของตนเองโดยจะรับทำทองตามที่ลูกค้าต้องการเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ส่วนใหญ่เป็นเพียงสร้อยคอ แหวน หรือกำไล

ที่มีลวดลายเรียบๆ และมีลวดลายอยู่เพียงไม่กี่แบบเท่านั้น โดยอาศัยเครื่องมือง่ายๆ ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาใช้เอง ใช้ทองคำ 96.5% ต่อมาขายเชื่อได้ถ่ายทอดวิชาช่างทองให้แก่บุตรสาวชื่อสมสมัยจนมีความรู้ความสามารถในการทำทองอย่างเชี่ยวชาญเช่นเดียวกับบิดา

ในยุคของคุณสมสมัยนี้ งานทำทองเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นและได้เริ่มผลิตสร้อยถักรูปแบบทองโบราณซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีจากตลาด จึงเริ่มผลิตทองคำรูปพรรณลวดลายอื่นๆ โดยศึกษาลวดลายจากแหวนทอง สร้อยถักโบราณ และลวดลายที่ปรากฏในลายปูนปั้นตามโบราณสถานในจังหวัดสุโขทัย พร้อมกับใช้ทองคำบริสุทธิ์ 99.99% ซึ่งเป็นเนื้อทองที่ใช้ทำทองคำในสมัยโบราณ ซึ่งมีข้อดีคือได้เนื้อทอง “สีดอกจำปา” มีความสุขสว่างกว่า หรือที่เรียกว่า “ทองสีดอกบวบ” ซึ่งแทบทุกชิ้นได้ผลตอบรับดี มียอดการผลิตเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เวลาต่อมาการทำทองคำลวดลายโบราณเริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย และมีการถ่ายทอดการทำทองคำไปในหมู่เครือญาติของครอบครัว

นอกจากนี้คุณสมสมัยยังได้ถ่ายทอดความรู้เรื่องการทำทองสุโขทัยไปยังช่างทองอื่นๆ ที่ไม่ใช่เครือญาติเพื่อให้ศิลปะแขนงนี้แพร่หลายและไม่สูญหาย เช่น การรับนักศึกษาจากสถาบันต่างๆ เข้ามาฝึกงาน เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาณุจนาภิเษก วิทยาลัยช่างทองหลวง และวิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชนาลัย

ปัจจุบันทองสุโขทัยกลายเป็นเครื่องหมายการค้าที่ร้านทองต่างๆ นำไปใช้เป็นจุดขายแต่ความจริงการผลิตแตกต่างจากทองสุโขทัยอย่างสิ้นเชิงเป็นเพียงการนำทองรูปพรรณมาลงยาเท่านั้น แต่ทองสุโขทัยแท้มีจุดเด่นอยู่ที่การถักทอ การถม กี่ลงยา หรือ ลงราชาวดี สีของทองจะเป็นสีเหลืองจำปา เพราะใช้ทองคำบริสุทธิ์ 99.99 เปอร์เซ็นต์ ไม่ใช่สีเหลืองดอกลบเหมือนทองตู้แดงลงยาที่มีความบริสุทธิ์ 96.5 เปอร์เซ็นต์

บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์

ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ.๒๕๕๐ สถานที่ตั้ง เลขที่ 51/7 ม.8 ต.เมืองเก่า อ.เมือง จ. สุโขทัย โดยเริ่มจากการ รวบรวมพระพิมพ์ ของเมืองสุโขทัยทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น พระพิมพ์ที่ถูกค้นพบจากเมืองศรีสัชชนาลัย และเมืองเก่าสุโขทัย พร้อมทั้งได้รวบรวมประวัติของวัด ผู้สร้างวัด รวมไปถึงชื่อของพิมพ์พระให้ถูกต้องเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ศิลปะของเมืองสุโขทัยรวมถึงเมืองที่มีประวัติศาสตร์ร่วมสมัยเดียวกัน เป็นแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และมรดกของบรรพชนให้แก่เยาวชนและผู้สนใจทั่วไป ทั้งนี้เพื่อสร้างจิตสำนึก ให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นชาติ ศาสนา และองค์พระมหากษัตริย์ ที่มีความเป็นมาอันยาวนานของชาติไทย ดังเช่นคติที่

เรายึดมั่นมาตลอด คือ “ศิลปะโบราณ รากฐานแห่งชนชาติ” ตลอดมาและตลอดไป ด้วยเคารพและศรัทธา บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ พ.ศ.๒๕๕๘

นอกจากนักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้รูปแบบของพุทธศิลป์สุโขทัยในแบบต่างๆ แล้ว นักท่องเที่ยวยังจะได้เรียนรู้การเตรียมดิน การ “พิมพ์พระ” และการเผาเพื่อให้ได้พระพิมพ์ดินเผาเนื้อแกร่งจากคุณณรงค์ และคุณญาณภัทร์ ไตอินทร์ (พี่กบและพี่แก้ม) ซึ่งสามารถให้ความรู้ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ของพระพิมพ์สุโขทัยและในด้านเทคนิคของการพิมพ์พระ การร่วมทำกิจกรรม “พิมพ์พระ” ไม่ใช่เป็นเพียงแต่การเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ได้ท่องเที่ยวเท่านั้น แต่นักท่องเที่ยวจะได้มีส่วนร่วมในการ “สืบต่อพระพุทธศาสนา” ตามคติโบราณของไทยที่นิยมทำพระพิมพ์ดินเผา

กะเนชา แกลเลอรี (สังคโลก)

กะเนชาสังคโลก ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2547 โดยคุณสันติและคุณหทัยรัตน์ พรหมเพชร โดยที่มาของชื่อนั้นเกิดจากความชื่นชอบและความศรัทธาในพระพิฆเนศ ซึ่งมีชื่อ ว่า Ganesh หรือ Ganesha จึงนำมาเป็นชื่อร้านของตนเอง ซึ่งมุ่งมั่นผลิตรูปพระคเณศเป็นหลัก และเสริมด้วยงานสังคโลกแบบของใช้หรือของประดับตกแต่ง ตลอดงานศิลปะแนวร่วมสมัยใหม่ หากย้อนความก่อนที่จะมาก่อตั้งเป็นร้านของตนเองนั้น เนื่องด้วยคุณสันติเป็นลูกชายของคุณพ่อสุเทพ(สุเทพสังคโลก) ซึ่งเป็นทายาทของคุณปู่แพง ซึ่งเป็นผู้เริ่มต้นงานเครื่องปั้นดินเผา ปู่แพงเป็นชาวนา ก็นำเอาดินท้องถิ่นมาปั้นเป็นตุ๊กตาแล้วเผาเป็นเครื่องปั้นดินเผาแบบไม่เคลือบ ภาษาสุโขทัยเรียกว่า ของแดง หรือ ของไม่เคลือบ พอมาถึงรุ่นคุณพ่อสุเทพ มีการชุดเจาะเศษถ้วยโบราณเก่าเยอะมาก คุณพ่อก็นำมาซ่อม พอซ่อมบ่อยเข้าก็เลยอยากจะทำสังคโลกเพื่อเป็นการอนุรักษ์ของดั้งเดิม คุณสันติเติบโตมากับพ่อ แต่อยากทำสังคโลกเป็นแนวใหม่ จึงศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องเซรามิกทั้งแบบตะวันตกและของญี่ปุ่น มาพัฒนารูปแบบและน้ำเคลือบจนได้สีเทอร์ควอยซ์ สี ox blood (เลือดวัว) สีประกายเงิน ประกายทอง ด้วยเหตุนี้เราจึงแยกออกมาตั้งเป็นสตูดิโอใหม่ ซึ่งทั้งสองคนเราเรียนจบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ด้วยกัน แต่เรียนมาทางด้านศึกษาศาสตร์ เพราะว่าพ่อแม่อยากให้เราเป็นครูกันทั้งคู่ พอตัดสินใจมาเปิดสตูดิโอเซรามิกด้วยกัน จะใช้ชื่อว่าอะไรดี บังเอิญไปเปิดหนังสือพบภาพพระพิฆเนศ และมีเขียนบรรยายว่าเป็นเทพเจ้าแห่งความสำเร็จ เราก็สงสัยว่าจะเป็นจริงหรือเปล่า ก็เลยลองอธิษฐานขอให้ได้เงินมาสร้างสตูดิโอหลังนี้ เพราะว่าแรกๆทางครอบครัวไม่เห็นด้วย ไม่นานก็มีคนมาซื้องานของเราต่างๆ ที่บ้านเราอยู่ในตรอกซอกซอยที่ไม่ได้มาง่าย ๆ ด้วยความศรัทธาจึงนำชื่อ “กะเนชา” (Ganecha) มาตั้งเป็นชื่อ แกลเลอรี และสร้างสรรค์ผลงานเซรามิก รูปพระพิฆเนศปางต่างๆ ในรูปแบบเฉพาะตน นอกจากงานปั้นแล้วยังต่อยอดงานสังคโลกให้มีสีสันและรูปแบบที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย เช่น จาน ชาม ถ้วยกาแฟ กรวยดริป ช้อนกาแฟ เป็นต้น ซึ่งเป็นของเก็บสะสม และของที่ใช้งานได้จริงโดยมีลวดลายแบบดั้งเดิม เช่น ปลาเก๋า คำ สัญลักษณ์ของสุโขทัย ดอกบัว มาจัดวางองค์ประกอบ

ใหม่ บางครั้งนำลวดลายเดิมมาตัดทอนลง แต่เอกลักษณ์ในรูปปลาของเราจะเป็นปลาระบายหน้าดำ และเป็นปลาที่มีรอยยิ้ม เพราะว่าสุโขทัยเป็นเมืองรุ่งอรุณแห่งความสุข ปลาของเราจึงมีรอยยิ้มทุกตัว ปัจจุบันดินที่ใช้ในการทำเครื่องสังคโลกไม่ได้มีเพียงดินเหนียวชุมชนหรือภายในจังหวัดเท่านั้น จากการศึกษาสัมภาษณ์ที่สันติเล่าว่า “เมื่อแรกๆเลยที่ใช้ดินสุโขทัยนี้แหละ แต่ที่นี่เราลองทำๆมา เราพัฒนาคุณภาพของเคลือบของการเผาดินสุโขทัยมันใช้ไม่ได้ เเผาแล้วดินมันจะยุบ แต่ตามข้อเท็จจริงดินสุโขทัยปัจจุบันนี้ใช้ได้แค่การเผาครั้งที่ 1 พอเผาครั้งที่ 2 ที่อุณหภูมิ 1280 องศา มันจะทนต่ออุณหภูมิสูงไม่ได้มันจะยุบ แล้วข้อ 2 คือ สีดินสุโขทัยมันเข้ม คาร์บอนไดออกไซด์ในดินเยอะ ก็เลยไม่ใช่ ปัจจุบันก็ใช้ดินเชียงใหม่ ดินลำปาง ดินหลายๆที่ผสมกัน ดินสุโขทัยก็มีแต่น้อยหรือแทบจะไม่ได้ใช้เลย แต่จะใช้เป็นดินเหนียวเท่านั้น”

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษารูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาให้มีรูปแบบสื่อความหมายศิลปอัตลักษณ์ เพื่อการท่องเที่ยวให้กับคนหูหนวกได้มีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวโดยเห็นคุณค่าและมีประสบการณ์การเรียนรู้ เนื่องจากล่ามภาษามือไม่เพียงพอต่อความต้องการในสถานที่ท่องเที่ยวหรือตามจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวคนหูหนวก ซึ่งพอจะสรุปงานวิจัยดังนี้

ศศิธร ทรัพย์วัฒน์ไพศาล (2554) การศึกษาผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษามือไทยโดยการที่มีผลต่อการใช้ทักษะภาษามือของนักศึกษาล่ามภาษามือวิทยาลัยราชสุดามหาวิทยาลัยมหิดลผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ ภาษามือไทย โดยการเล่านิทาน มีค่าเท่ากับ 74.90/76.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาล่ามภาษามือไทยใช้บทเรียนมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษามือไทยหลังเรียนสูงกว่าเรียน

รานี เส็งเยี่ยม (2556) การพัฒนารูปแบบกระบวนการสอนการออกแบบเครื่องดินเผาสำหรับนักศึกษาหูหนวกวิทยาลัยราชสุดามหาวิทยาลัยมหิดลผลการวิจัยพบว่า ส่วนของผู้เรียนปัญหาเกิดจากวิธีการเรียนรู้ที่ใช้สายตาเป็นหลักและต้องมองดูเล่มแปลเนื้อหาตลอดเวลาทำให้ไม่สามารถจดบันทึกได้ด้วยตัวเอง ทำให้จดจำได้ในระยะเวลาสั้นๆ หรือจำไม่ได้เลย ส่งผลต่อความรู้เดิมประสบการณ์เดิมที่จะนำมาใช้ในการเรียนต่อเนื่อง มีความเหมาะสม (Mean อยู่ระหว่าง 4.30 – ถึง 4.60) และความเป็นไปได้ (Mean อยู่ระหว่าง 4.30 ถึง 4.50) มากถึงมากที่สุด

Umarella, Farid Hamid; Listiani, Endri; Mulyana, Ahmad; Endri, Endri. (2022) Interpersonal Communication Between Sign Language Interpreters as Tour Guides and

Deaf Tourists in Indonesia ได้กล่าวไว้ว่าในงานวิจัยของเขาว่า การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการและอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างมัคคุเทศก์กับนักท่องเที่ยวที่หูหนวกและแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังพวกเขากลายเป็นมัคคุเทศก์พิเศษสำหรับนักท่องเที่ยวที่หูหนวก การวิจัยครั้งนี้ใช้ทฤษฎีการสื่อสารรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารสำหรับคนหูหนวก และมัคคุเทศก์วิธีที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษา หัวข้อการวิจัยคือล่ามภาษามือสิบคนในฐานะมัคคุเทศก์ที่มีภูมิลำเนาในกรุงจาการ์ตา ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการสื่อสารระหว่างมัคคุเทศก์ที่ "ได้ยิน" หรือ "หูหนวก" กับนักท่องเที่ยวที่ "หูหนวก" ต้องเริ่มด้วยคำศัพท์การปรับ - ถอดรหัสและการเข้ารหัส - เนื่องจากภาษามือที่พัฒนาขึ้นในแต่ละแหล่งท่องเที่ยวต้นทางนั้นแตกต่างกันหลังจากปรับคำศัพท์แล้วรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคลอาจเป็นแบบวงกลมหรือแบบสองทางก็ได้ แรงจูงใจที่จะเป็นมัคคุเทศก์ในฐานะนักท่องเที่ยวหูหนวกแบ่งออกเป็นสาม: แรงจูงใจของความรู้ แรงจูงใจของเครือข่ายทางสังคม และสัญลักษณ์เส้นทางภาษา ในขณะที่เดียวกันอุปสรรคในการสื่อสารในระหว่างกระบวนการนำเที่ยวคือความแตกต่างของคำศัพท์

Alina Zajadacz, Joanna Śniadek. (2013) Tourism Activities of Deaf Poles จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยคือการระบุกิจกรรมการท่องเที่ยวของคนหูหนวกการศึกษาดำเนินการในปี 2550 ผู้ใหญ่ที่หูหนวก 191 คน ข้อมูลการวิจัยส่วนใหญ่ถูกรวบรวมบนพื้นฐานของการสำรวจแบบสอบถามที่จัดทำด้วยความช่วยเหลือจากล่ามภาษามือ การสัมภาษณ์รายบุคคล และผู้เข้าร่วมการสังเกตระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว ผลลัพธ์ที่ได้ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนากรอบแนวคิดในการสร้างธนาคารข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ต่อไปนี้ใช้วิธีการทางสถิติ: ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (p) และนักท่องเที่ยวระบบสารสนเทศ (TIS) ปรับให้เข้ากับความต้องการของผู้ใช้ภาษามือ กรอบแนวคิดขึ้นอยู่กับแนวคิดของการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของบุคคลหูหนวกในการสร้างระบบข้อมูลการท่องเที่ยว เครือข่ายความร่วมมือ (คลัสเตอร์) และศักยภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล (ICTs)

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน” (The Interpretation of Identity Art of Sukhothai Province for Hearing-Impaired Tourists) โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน
2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน

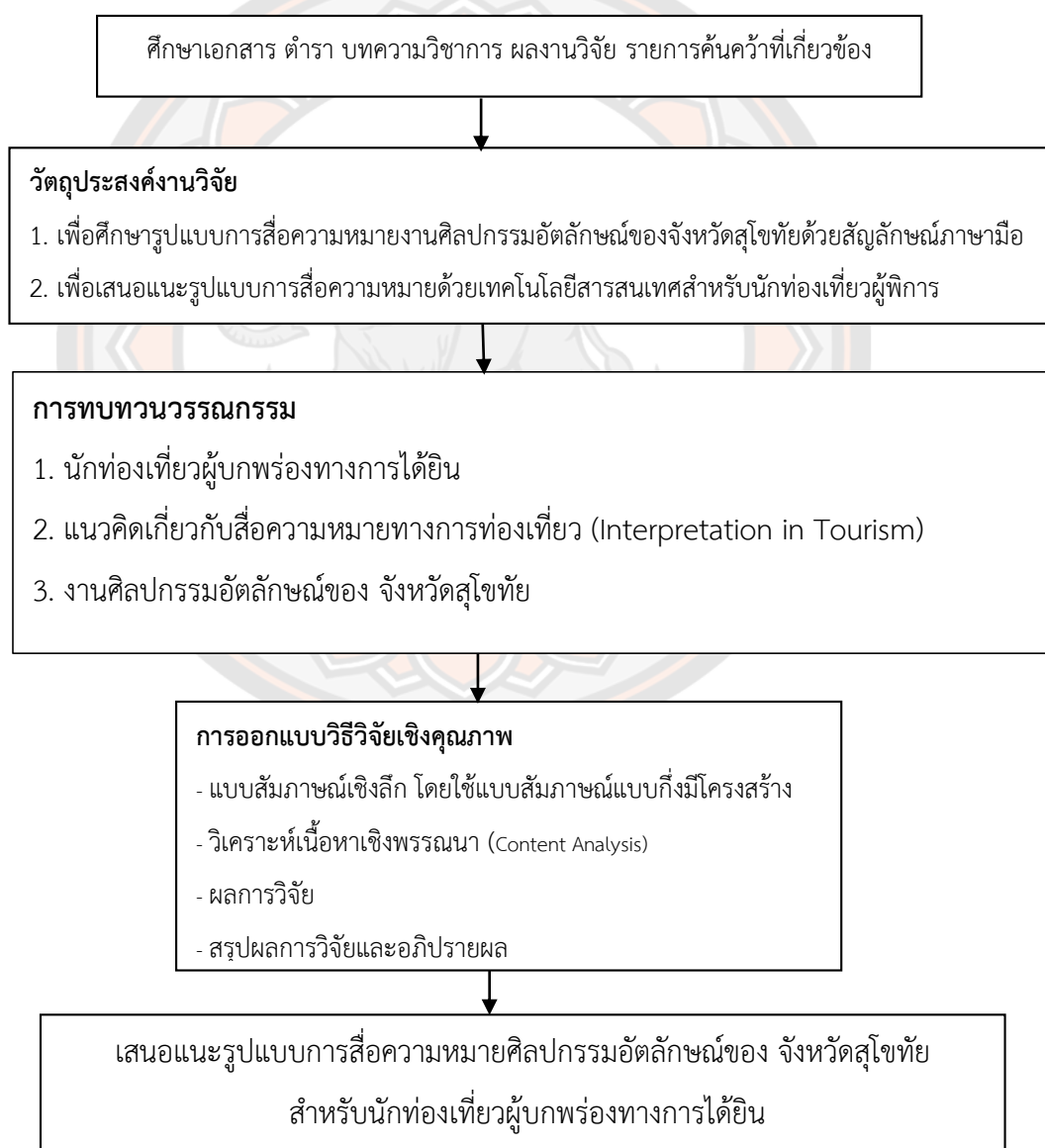
การศึกษาในประเด็นดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน หรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยว ซึ่งนำมาเสนอแนะแนวทางในการสร้างรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นศิลปกรรมอัตลักษณ์ในความเป็นจังหวัดสุโขทัยผ่านกิจกรรมของแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวให้แก่ผู้พิการทางการได้ยิน (คนหูหนวก) ได้เป็นอย่างดี โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอนเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดดังนี้

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

การออกแบบการวิจัย

การศึกษารูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน นำไปสู่การเสนอรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีความเป็นอัตลักษณ์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และ ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participation Observation)

กระบวนการในการวิจัย



ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรนักท่องเที่ยวยุคพร่องทางการได้ยินในกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 35 คน ในช่วงอายุ 20-45 ปี ซึ่งมีนักท่องเที่ยวแบ่งเป็น 3 สถานที่ ได้แก่

1. บ้านทองสมสมัย อำเภอศรีษะนาถ จังหวัดสุโขทัย
2. บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ อำเภอเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย
3. กะเนชาสังคโลก อำเภอเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย

จำนวนนักท่องเที่ยวที่ได้กล่าวมานั้นมาจากการติดต่อขอเที่ยวชมจากสมาคมผู้พิการ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งได้ประสานงานกับการท่องเที่ยวการกีฬาจังหวัดสุโขทัยได้เข้าเยี่ยมชมและร่วมกิจกรรมทั้ง 3 สถานที่ โดยมีการกำหนดรหัสให้กับสถานที่และผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

S1	หมายถึง	บ้านทองสมสมัย
S2	หมายถึง	บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์
S3	หมายถึง	กะเนชาสังคโลก
I1-30	หมายถึง	นักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน คนที่ 1-30
P1-5	หมายถึง	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (ล่ามภาษามือ) คนที่ 1-5

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการศึกษาการจัดการความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน เป็น การศึกษาครั้งนี้ดำเนินการโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Methodology) เป็นแนวทางในการแสวงหาคำตอบของคำถามงานวิจัยที่ได้ตั้งไว้ โดยมีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 30 คน และ ผู้เชี่ยวชาญหรือล่ามภาษามือ อีกจำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้มีทั้งสิ้น จำนวน 35 คน ในสถานที่ท่องเที่ยวคือ บ้านทองสมสมัย มีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 15 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์มีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 10 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน และกะเนชาสังคโลกมีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 5 คน และล่ามภาษามือจำนวน 1 คน โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะเป็นคำถามปลายเปิด และสัมภาษณ์ลักษณะ ถาม-ตอบ ซึ่งผู้วิจัยทำการสังเคราะห์มากกว่าการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเห็นได้ว่าคำตอบของผู้สัมภาษณ์มีเนื้อหาเพียงพอ ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ พร้อมกับมีการบันทึกเสียงบทสนทนาและจดบันทึก เพื่อนำมาใช้ถอดความสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป โดยใช้เวลาแต่ละที่เป็นเวลา 1 ชั่วโมง โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้พิการทางการได้ยิน (คนหูหนวก)

นักทอ่งเทียวยผู้พิการทางการไดยินที่เข้าร่วมกิจกรรมในการทอ่งเทียวยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ในสถานที่ 3 แห่ง คือ บ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ และ กะเนชาสังคโลก โดยการสังเกตการสื่อความหมายระหว่างล่ามภาษามือและคนหูหนวกที่อธิบายในกิจกรรมด้วยภาษามือในแต่ละกรรมวิธีการของแต่ละกิจกรรม และ สัมภาษณ์นักทอ่งเทียวยคนหูหนวก 30 คน ตามเครื่องมือโดยผ่านล่ามภาษามือทีละคนและผู้เชี่ยวชาญหรือล่ามภาษามือ 5 คน ในประเด็นรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักทอ่งเทียวยผู้บกพร่องทางการไดยิน และผลรับนั้นได้จากการดำเนินกิจกรรมและการสัมภาษณ์ของกลุ่มนักทอ่งเทียวยคนหูหนวก

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือ

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือที่เข้าร่วมกิจกรรมในการทอ่งเทียวยศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย จำนวน 5 คน ในสถานที่ 3 แห่ง คือ บ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์ และ กะเนชาสังคโลก โดย สอบถามข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ เช่น เพศ อายุ เป็นต้น
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อความหมายในเรื่องของภาษามือในกิจกรรมแต่ละสถานที่
3. ประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เป็นการวัดค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาครั้งนี้ 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 ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์
 ค่า 0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์
 ค่า -1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
 N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (ค่า IOC) โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไปถือว่ามีความเที่ยงตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผลจากการคำนวณพบว่า ข้อคำถามมีค่าดัชนีที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยแบบสัมภาษณ์ผู้บกพร่องทางการได้ยิน มีค่าดัชนี 0.87

จากการใช้เครื่องมือวิจัยสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับความต้องการของนักท่องเที่ยวคนหูหนวกที่มีต่อรูปแบบการสื่อความหมายสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปกรรมอัตลักษณ์พบว่าคนหูหนวกส่วนใหญ่ต้องการเครื่องมือสื่อสารที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและมีลักษณะที่สื่อสารได้ง่ายอย่างเช่น QR Code, TV DVD, แอปพลิเคชันที่มีภาษามือหรือ ตู้อ่านภาษามือเคลื่อนไหวยที่เรียกว่า TTRS (Thai Telecommunication Relay Service) อีกด้วย เพราะทำให้พวกเขาได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในกิจกรรมได้ง่าย ชัดเจน และทำให้พวกเขาเข้าใจความเป็นมาในสถานที่ท่องเที่ยวได้มากขึ้น ที่สำคัญยังสามารถใช้กับโทรศัพท์มือถือได้อีก นอกจากนี้อำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกในการนำชมกิจกรรมแล้วทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ถึงสื่อเทคโนโลยีใหม่ๆได้เพิ่มขึ้นอีกด้วย

สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและการรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ใช้สถานที่ในการดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ที่ บ้านทองสมสมัย อำเภอศรีษะนาถาย บ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อ และ กะเนาะซาสังคโลก อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 แบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ ดังนี้

1.การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) จากการตอบแบบสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างของนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือจำนวน 35 คน พร้อมทั้งมีการบันทึกบทสนทนาและบันทึกคำชี้แจงเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญทางการได้ยิน โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ เป็นเวลา 1 ชั่วโมงต่อสถานที่ โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้พิการทางการได้ยิน

โดยผู้วิจัยได้ทำการติดต่อไปยังผู้ประกอบการตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆเพื่อถามข้อมูลนักท่องเที่ยวที่จะมาเที่ยวต่อวันและติดต่อสอบถามกับสมาคมหรือชมรมผู้พิการทางการได้ยินว่าได้มีการจัดทริปท่องเที่ยวที่ไหนบ้าง โดยได้เกริ่นถึงเรื่องรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินว่า ถ้ามีรูปแบบสื่อสารแบบภาพมีเกิดขึ้นตามสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์นั้นจะมีประโยชน์อย่างไรเพราะเนื่องจากการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ขาดการดูแลจากไกด์นำเที่ยวที่เป็นล่ามภาษามือพวกเขาจะได้ข้อมูลที่ไปอย่างไม่เข้าใจ อีกทั้ง การขาดแคลนของล่ามภาษามือในจังหวัดสุโขทัยและในประเทศไทยอีกด้วย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชนสามารถนำผลจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาต่อยอด/ปรับปรุงกิจกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงจะขอสัมภาษณ์ ณ วันที่ไปร่วมกิจกรรม หรือ วันที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก โดยใช้คำถามปลายเปิดเป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์มีประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ขึ้นอยู่กับผู้ให้สัมภาษณ์สามารถให้ข้อมูลได้ถึงจุดที่ให้ผู้สัมภาษณ์ยังรู้สึกดีกับผู้สัมภาษณ์ และผู้สัมภาษณ์ยังได้มีการเรียนรู้พูดคุยกับผู้พิการทางการได้ยินเพื่อเป็นการกระชับมิตรและเกิดความสนุกและไม่ตรงเครียดกับนักท่องเที่ยว

2. ลักษณะการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวของทั้ง 3 แหล่ง

3. วัสดุ อุปกรณ์ หรือวัตถุดิบ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม

4. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

5. ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่คาดว่าจะสามารถเรียนรู้และสามารถเข้าใจในศิลปกรรมอัตลักษณ์ใน ของจังหวัดสุโขทัยมากขึ้น

กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือ

แนะนำตัวเอง พร้อมแนะนำตัวว่า ผู้วิจัยได้วิจัยในหัวข้อเรื่องรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินและอยากจะแนะนำเสนอรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ให้แก่นักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินให้เพื่อให้รับรู้เรื่องราวของจังหวัดสุโขทัยได้อย่างละเอียดและเป็นที่น่าสนใจมากขึ้นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 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 รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้ปกครองทางการได้ยิน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้ Content Analysis ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวผู้ปกครองทางการได้ยินในเรื่องของการสื่อความหมายและการเรียนรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวและข้อเสนอแนะแล้วนำไปสรุปเป็นประเด็นเพื่อนำเสนอต่อไป

1. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมและแบบการสัมภาษณ์เชิงลึกใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับ ผู้ปกครองทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือ

2. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ทั้งจากการบันทึกเสียงและการจดบันทึก นำมาถอดเทป แล้วอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจในภาพรวมของข้อมูลและพิจารณาถึงประเด็นสำคัญ รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ

3. นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ในเชิงพรรณนาโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้ปกครองทางการได้ยิน

4. ตรวจสอบข้อมูลที่ได้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือโดยใช้วิธีการสามเส้า (Triangulation) โดยผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากผู้ประกอบการ มัคคุเทศก์ และนักท่องเที่ยว

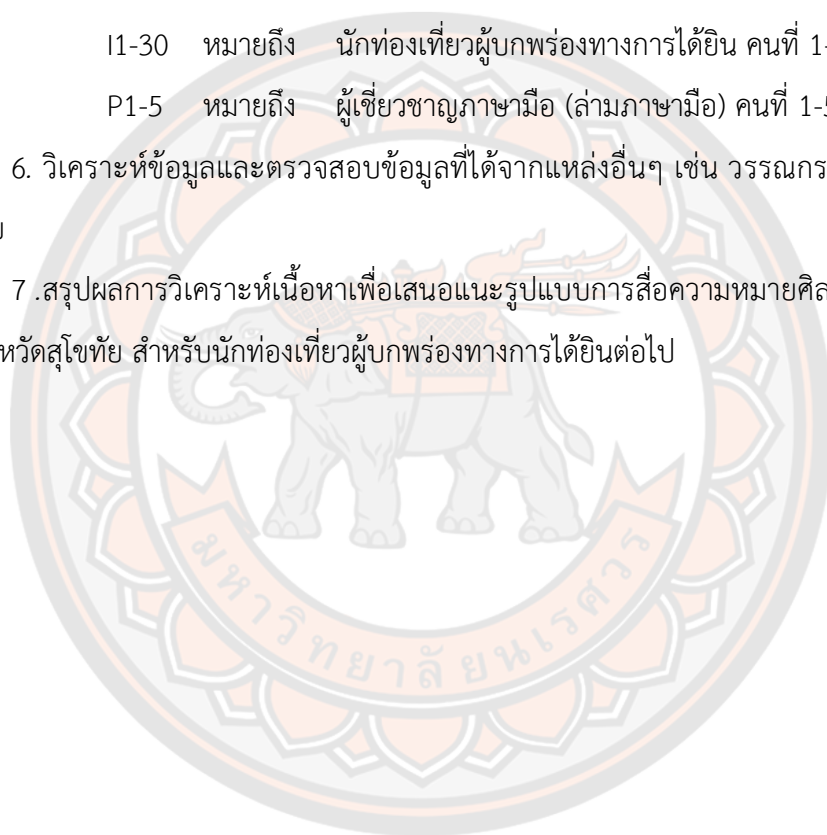
นำมาตรวจสอบกับข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสนอต่อผู้ประกอบการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สถาบันทางวิชาการ และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่อไป

5. ดำเนินการจัดแบ่งประเภทข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยใช้รหัสแทนผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

- S1 หมายถึง บ้านทองสมสมัย
- S2 หมายถึง บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์
- S3 หมายถึง กะเนชาสังคโลก
- I1-30 หมายถึง นักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน คนที่ 1-30
- P1-5 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (ล่ามภาษามือ) คนที่ 1-5

6. วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากแหล่งอื่นๆ เช่น วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

7. สรุปผลการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินต่อไป



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาในหัวข้อ “รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน” ได้ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1.) เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน 2.) เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินในการศึกษานี้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (semistructu-interview) และตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน โดยใช้แบบ Item Objective Congruence Index (IOC) และมีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยใช้แบบสอบถามกับคนผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือ เพื่อยืนยันข้อมูลให้ตอบตามวัตถุประสงค์ ทั้ง 2 ข้อของการวิจัยได้อย่างถูกต้องและน่าเชื่อถือ โดย กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มประชากรนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินในกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 35 คน ในช่วงอายุ 20-45 ปี ในประเด็นของ รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์

การศึกษานี้เป็นการสัมภาษณ์ผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือหรือล่ามภาษามือในสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยมี 3 สถานที่ บ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ และ กะเนชาสังคโลก จำนวน 35 คน โดยมีการให้ข้อมูลและการสัมภาษณ์อย่างเต็มที่ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลมีภูมิหลังที่แตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ตารางรหัส I1 - I30 คือ ผู้ให้ข้อมูลผู้พิการทางการได้ยิน

อักษรย่อ	ภูมิหลังผู้ให้ข้อมูล	อักษรย่อ	ภูมิหลังผู้ให้ข้อมูล
I1	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 1 อายุ 20 เพศ ชาย	I16	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 16 อายุ 37 เพศ ชาย
I2	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 2 อายุ 21 เพศ หญิง	I17	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 17 อายุ 41 เพศ หญิง

13	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 3 อายุ 22 เพศ ชาย	118	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 18 อายุ 35 เพศ ชาย
14	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 4 อายุ 22 เพศ หญิง	119	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 19 อายุ 30 เพศ หญิง
15	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 5 อายุ 20 เพศ ชาย	120	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 20 อายุ 34 เพศ ชาย
16	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 6 อายุ 20 เพศ หญิง	121	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 21 อายุ 35 เพศ หญิง
17	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 7 อายุ 21 เพศ หญิง	122	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 22 อายุ 36 เพศ ชาย
18	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 8 อายุ 45 เพศ ชาย	123	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 23 อายุ 25 เพศ หญิง
19	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 9 อายุ 40 เพศ ชาย	124	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 24 อายุ 27 เพศ หญิง
110	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 10 อายุ 27 เพศ ชาย	125	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 25 อายุ 25 เพศ หญิง
111	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 11 อายุ 32 เพศ หญิง	126	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 26 อายุ 32 เพศ ชาย
112	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 12 อายุ 45 เพศ ชาย	127	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 27 อายุ 38 เพศ ชาย
113	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 13 อายุ 41 เพศ ชาย	128	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 28 อายุ 28 เพศ หญิง
114	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 14 อายุ 45 เพศ ชาย	129	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 29 อายุ 26 เพศ ชาย
115	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 15 อายุ 43 เพศ หญิง	130	ผู้บกพร่องทางการได้ยินท่านที่ 30 อายุ 30 เพศ ชาย

ตาราง 2 ตารางรหัส P1 – P5 คือ ผู้ให้ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญภาษามือ

อักษรย่อ	ภูมิหลังผู้ให้ข้อมูล	อักษรย่อ	ภูมิหลังผู้ให้ข้อมูล
P1	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ 1 อายุ 20 เพศ ชาย	P4	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ 14 อายุ 37 เพศ ชาย
P2	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ 2 อายุ 21 เพศ หญิง	P5	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ 15 อายุ 41 เพศ หญิง
P3	ผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ 3 อายุ 22 เพศ ชาย		

หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงได้รวบรวมคำสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามืออีกทั้งได้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการถอดข้อความ คีย์เวิร์ด และเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) 3 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดรหัสเพื่อจำแนกข้อมูล (Open Coding) 2) การเชื่อมข้อมูลที่ให้รหัสแล้ว (Axial Coding) และ 3) การบูรณาการข้อมูลให้เป็นเรื่องราว (Selective Coding) จึงได้มาซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิจัย ดังนี้

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน การศึกษาครั้งนี้ได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นเชิงลึกของผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือในสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย ทั้ง 3 สถานที่ โดยมีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 30 คน และ ผู้เชี่ยวชาญหรือล่ามภาษามือ อีกจำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้มีทั้งสิ้น จำนวน 35 คน ในสถานที่ท่องเที่ยวคือ บ้านทองสมสมัย มีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 15 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน บ้านพระพิมพ์ลักษณ์ศิลป์มีนักท่องเที่ยวเป็นผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 10 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน และกะแจะชาสังคโลกมีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 5 คน และล่ามภาษามือจำนวน 1 คน ซึ่งนำไปสู่หัวข้อในการสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยินได้แก่

1. รูปแบบการใช้เครื่องมือในการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย

ถ้ากล่าวถึงรูปแบบการสื่อความหมายนั้นคือวิธีการถ่ายทอดข้อมูลจากอีกคนไปยังอีกคนหนึ่ง ซึ่งก็เรียกอีกอย่างคือ “อีกคนหนึ่งเป็นผู้ส่งสารและอีกคนหนึ่งเป็นผู้รับสาร” หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันแต่ก็มีหลายรูปแบบรวมไปถึงคนหูหนวกก็เช่นเดียวกันพวกเขามีรูปแบบการสื่อสารได้แบบเฉพาะตัวคือ สื่อสารแบบใช้ภาษามือแต่อย่างไรก็ตามการสื่อสารของพวกเขายังคงต้องมีการพัฒนาเพื่อมีการสื่อสารหรือสื่อความหมายให้กับคนปกติได้เข้าใจ แต่จะมีลักษณะอย่างไรเท่านั้นเองที่พวกเขาจะต้องการให้มีผลต่อการใช้งานที่สะดวกสบายและเข้าใจง่ายเหมือนกับคนปกติและสะดวกในการร่วมกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวใน 3 สถานที่ ของเมืองศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้มีการสัมภาษณ์ ซึ่งนำมาเป็นผลของรูปแบบการสื่อความหมายให้แก่คนหูหนวกได้ใช้ประโยชน์ในอนาคต ซึ่งผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์คนหูหนวกนั้นได้สังเคราะห์สามารถใช้เครื่องมือในการสื่อความหมาย ดังนี้

1.1 เอฟเฟค (Effect)

เอฟเฟค คือ สิ่งที่มีอิทธิพลความรู้สึกจากสิ่งที่เห็นหรือได้ยิน เพื่อดึงดูดความสนใจให้เกิดความเข้าใจหรือตื่นเต้น ตื่นตา ตื่นใจ ให้แก่คนหูหนวกเป็นอย่างมากทำให้พวกเขาได้เกิดการเพลิดเพลินในการรับชมหรือเมื่อเห็นและเป็นที่น่าสนใจไม่ว่าเป็น แสงไฟกระพริบ แว็บๆ สีแดงสดใสหรือสีอื่นๆ และ เสียง เพราะคนหูหนวกนั้นใช้สายตาเป็นหลักจึงเป็นสิ่งที่พวกเขาชอบและต้องการให้อยู่ในสื่อของรูปแบบการสื่อความหมาย เพื่อให้พวกเขาเข้าใจมากขึ้น

1.1.1 ไฟกระพริบ (Flashing lights) เป็นอุปกรณ์ที่คล้ายๆแสงจากหิ่งห้อยธรรมชาติ เมื่อคนหูหนวกเห็นทำให้ความรู้สึกตื่นเต้น ผ่อนคลายในบางสถานการณ์ ทำให้เกิดความน่าตื่นเต้น น่าสนใจที่อยากมองด้วยสายตา จะเห็นได้จากข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยิน (I20, I24, I25) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P2) ได้มีความเห็นที่สอดคล้องกันว่า

“ในความคิดผมนะครับผมชอบรูปแบบที่มีสีสั่นเป็นไฟกระพริบๆ สดใสสวยงามมองแล้วสะดุดตาครับเพราะผมใช้สายตาเป็นหลักในการมองที่ช่วยสื่อสาร”

(I20, ผู้ให้สัมภาษณ์, 29 พฤศจิกายน 2565)

“ถ้ามีเครื่องมือสื่อความหมายที่ทันสมัยแบบเป็นป้ายไฟก็ดี ใช้งานก็ชอบรูปแบบที่มีสีสั่นสดใส นะคะเพราะมีความดึงดูดความสนใจมากค่ะ”

(I24, ผู้ให้สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2565)

“ชอบรูปภาพที่มีสีแจ่มๆ เช่นสีแดงสีส้ม มีไฟกระพริบๆ ทำให้ดูน่าสนใจมากเลยอยากที่จะดูหรือเป็นสีที่เป็นรูปแบบสามมิติ ก็ดีนะคะ ชอบมากค่ะ”

(I25, ผู้ให้สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2565)

“พี่มีความเห็นว่าคนหูหนวกเขาใช้สายตาในการมองเห็นเป็นหลัก จากประสบการณ์ที่ได้ช่วยสื่อสารกับพวกเขาจะชอบสีลันที่เห็นแล้วสะดุดตาแบบไฟกระพริบๆ มีความชัดเจนมากๆ เช่น สีแดง สีชมพู สีลัมประมาณนี้ค่ะ ยังมีคำบรรยายได้ภาพและมีเสียงไว้เผื่อคนหูตึงได้อีกทาง ซึ่งจะทำให้พวกเขาสนใจเป็นพิเศษและทำให้เขาเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้นอีกด้วยค่ะ”

(P2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

1.1.2 เสียง (Sound) เสียงเป็นคลื่นที่เกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุ ซึ่งก็ยังคงมีความน่าสนใจให้ความบันเทิงกับ คนหูหนวกได้เช่นกันเพราะแรงสั่นสะเทือนนั้นจะไปกระทบกับคลื่นหัวใจทำให้เกิดเป็นจังหวะได้ จึงทำให้พวกเขาต้องการให้มีอยู่ในเครื่องมือสื่อความหมายอีกด้วยถึงแม้ว่าเสียงนั้นจะเป็นที่บกพร่องของคนหูหนวกก็ตาม อย่างไรก็ตามแต่ก็ยังมีคนพิการในรูปแบบการได้ยินอีกแบบ คือคนหูตึงอีกเช่นกันจึงสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์กับผู้พิการทางการได้ยิน (14, 16, 19) และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือ (P2)

“ฉันคิดว่าอยากได้รูปแบบการสื่อความหมายที่ทันสมัยมี แสง สี เสียงด้วยค่ะ เพราะว่าเวลาที่ฉันไปเที่ยวสถานบันเทิงกับเพื่อนๆ ที่เป็นคนปกติ ฉันก็รู้สึกสนุกไปด้วยสามารถเต้นเป็นจังหวะได้ด้วยเช่นกันนะ สนุกมากๆเลย ถ้ามีในสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัยด้วยยิ่งดีค่ะ”

(14, ผู้ให้สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2565)

“ฉันชอบความสนุกสนานที่เป็นรูปแบบสีลัน เคลื่อนไหวไปมาได้ และอยากให้มียุติเสียงด้วยมีป้ายสัญลักษณ์และคำบรรยายได้ภาพ เพื่อให้คนหูตึง ได้ใช้เครื่องมือนี้ได้อีกด้วย”

(16, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2565)

“ผมชอบรูปแบบที่มีรูปภาพเคลื่อนไหวครับมีเสียงและมีคำบรรยายใต้ภาพด้วยภาษามือครับและให้มองเห็นได้ชัดเจนในระดับสายตา คิดว่าน่าสนใจดีนะครับ”

(19, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

“พี่มีความเห็นว่าคนหูหนวกเขาใช้สายตาในการมองเห็นเป็นหลัก จากประสบการณ์ที่ได้ช่วยสื่อสารกับพวกเขาจะชอบสีสันทึบที่เห็นแล้วสะดุดตาแบบไฟกระพริบๆ มีความชัดเจนมากๆ เช่น สีแดง สีชมพู สีส้มประมาณนี้ค่ะ ยังมีคำบรรยายใต้ภาพและมีเสียงไว้เผื่อคนหูตึงได้อีกทาง ซึ่งจะทำให้พวกเขาสนใจเป็นพิเศษและทำให้เขาเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้นอีกด้วยค่ะ”

(P2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า การใช้เอฟเฟกในสถานที่ท่องเที่ยว 3 สถานที่ศิลปกรรมอัตลักษณ์คือบ้านทองสมสมัย บ้านพระพิมพ์ลักษณะศิลป์ และ กะเมษาสังคโลก ผู้พิการทางการได้ยินที่มีความเห็นตรงกันจำนวน 30 คนและสอดคล้องกับคำพูดผู้เชี่ยวชาญภาษามืออีกทั้ง 5 คน นั่นก็คือต้องการทั้งแสง สี เสียง อีกทั้งเพื่อคนหูตึงอีกด้วย เพราะทำให้พวกเขามีความสนใจ ประทับใจ สนุก มีความตื่นเต้นทำให้น่าสนใจ ที่จะเข้าร่วมกิจกรรม อย่างเช่น การทำทองบ้านสมสมัย เป็นที่น่าสนใจ เพราะมีสีสันทึบสีเหลืองอร่ามของทองอีกทั้งสีที่น่าสีมาลงยาทำให้กิจกรรมนั้นดูเพลิดเพลินเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง และการวาดลวดลายบนเครื่องสังคโลกนั้นก็ยังมีสีสันทึบในการออกแบบลายเส้นและการลงสีแบบโบราณ สุดท้ายพระพิมพ์นั้นก็ยังมีสีของกล้วยและกาวหนิงควายที่ออกสีน้ำตาลๆซึ่งเป็นสีธรรมชาติเพราะพวกเขาก็ไม่เคยเห็นมาก่อนอีกด้วย ซึ่งสื่อเหล่านี้คนหูหนวกก็ยังชอบรูปแบบที่มีการเคลื่อนไหวอีกด้วยในคำสัมภาษณ์ของนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้

1.2 ภาพเคลื่อนไหว (Video and Animation)

อย่างไรก็ตาม นอกจากสีสันทึบที่เป็นที่ต้องการของเครื่องมือสื่อความหมายให้กับคนหูหนวกแล้วยังพบว่าคนหูหนวกก็ยังกล่าวถึงเครื่องมือสื่อความหมายที่มีลักษณะที่เป็นป้ายไฟที่มีภาพเคลื่อนไหว

ไปมา ซึ่งภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นจะเป็นเหมือนภาพนิ่งที่มีการเอารูปร่างมาต่อกันหลายๆภาพมา ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง จึงเกิดความเคลื่อนไหวจึงมีความน่าสนใจมากสำหรับคนหูหนวก ใน ปัจจุบันนั้นภาพเคลื่อนไหวได้ถูกวาดมาจากลายเส้นให้เป็นรูปกราฟฟิก อนิเมชัน หรือเป็นการตูนก็ยัง ทำให้น่าสนใจมากขึ้น จึงได้ที่มาจากการสัมภาษณ์คนพิการทางการได้ยิน (I1, I5, I11) และผู้เชี่ยวชาญ ภาษามือ (P5) กล่าวว่า

“ผมชอบรูปภาพเคลื่อนไหวมากๆครับ มันน่าสนใจยิ่งเป็น การ์ตูนอนิเมชันสมัยนี้กำลังฮิตเลยครับผมชอบมองมันทำให้ผม เพลิดเพลินมาก”

(I1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2565)

“ผมคิดว่าถ้าเป็นรูปการ์ตูนเคลื่อนไหว สีสันสดใส มอง ง่าย ได้ด้วยภาษามือหรือถ้าเป็น VDO ทำให้ดูน่าสนใจได้ครับ เพราะผมใช้สายตามองเป็นหลักเลยครับ”

(I5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2565)

“ฉันว่าเป็นรูปแบบล่ามภาษามือที่เป็นการ์ตูนและมีคำ บรรยายภาพยิ่งดีเลยคะ”

(I11, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

“ในการทำงานของพี่ที่ผ่านมาในการสื่อความหมายให้แก่ คนหูหนวก พี่ว่าถ้ามีรูปภาพเคลื่อนไหวที่เป็นในลักษณะภาษามือ ไม่ว่าจะในรูปแบบ VDO ที่มีสีสัน เยอะๆจะทำให้พวกเขาเข้าใจ และสนใจเป็นพิเศษคะ หลักๆคนหูหนวกใช้สายตาเขาเลยชอบดู สื่อแบบนี้มากๆเลยคะ”

(P5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2566)

1.2.1 ป้ายไฟ (Lightbox) จะมีคำสั่งให้ควบคุมข้อความให้แสดงผลและมีคำสั่งให้ทำงานแบบอัตโนมัติได้ โดยเปลี่ยนชุดคำสั่ง (Effect) วนไปเรื่อยๆสามารถแสดงภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว (Graphic Animation) สำหรับแสดงและลบข้อความได้ มีทั้งเป็นรูปการ์ตูนอนิเมชันเคลื่อนไหวไปมาหรือแม้แต่ตัวหนังสือ โลโก้ต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดสำหรับคนทั่วไปรวมไปถึงผู้บกพร่องทางการได้ยินเป็นอย่างมาก จากการสัมภาษณ์ (I12, I13, I23) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P3) ได้กล่าวสอดคล้องกันดังนี้

“ผมขอขยับป้ายไฟนะครับที่มันวิ่งด้วยการ์ตูนและมีคำบรรยายใต้ภาพอีกมันทำให้น่าสนใจและเข้าใจที่เจ้าของป้ายไฟกราฟิกที่เค้าต้องการสื่อครับ”

(I12, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“ถ้ามีป้ายไฟที่วิ่งไปมาเป็นภาษามือแทนคำบรรยายแล้วมีรูปการ์ตูนคงทำให้เข้าใจและน่าสนใจมากๆเลยนะครับทันสมัยดี”

(I13, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“ฉันชอบป้ายไฟวิ่งที่มีการ์ตูนค่ะ มีสะดุดตาและมีสีสันดี ยิ่งถ้าเป็นภาษามือแทนตัวหนังสือได้น่าจะดีค่ะ ฉันคงเข้าใจมากขึ้น”

(I23, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“คนหูหนวกชอบอะไรที่เคลื่อนไหวครับและมีสีสันที่สะดุดตาถ้าเป็นการ์ตูนอนิเมชันเนี่ยะ ยิ่งน่าสนใจเลยและอีกอย่างคือป้ายที่เป็นภาษามือด้วยนะผมว่ามันทันสมัยดีครับเหมาะกับสถานที่ท่องเที่ยว จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้เยอะเลยครับในสถานที่ท่องเที่ยว”

(P3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

1.2.2 ป้ายรูปภาพนิ่งหรือป้ายสัญลักษณ์ (Sign) ป้ายประกาศหรือสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือที่มีความหมายเฉพาะเป็นที่เข้าใจที่ยอมรับในการปฏิบัติตามของการจัดระเบียบสังคม การสื่อสารจะเป็นรูปภาพหรืออาจมีข้อความสั้น ๆ ที่ได้ใจความชัดเจนซึ่งป้ายมีหลายประเภทแต่เหมาะกับคนพิการทางการได้ยินคือป้ายป้ายสัญลักษณ์ให้ข้อมูล (Signs giving information) เนื่องจากพวกเขาไม่สามารถได้ยินได้ป้ายรูปภาพที่บอกข้อมูลที่ในอนาคตจะมีตามจุดท่องเที่ยวที่เป็นสัญลักษณ์ภาษามือนั้นคงจะอำนวยความสะดวกให้แก่พวกเขาเป็นอย่างมาก เช่น คำสั้นๆ ถอดมาเป็นรูปแบบภาษามือ อาจจะเป็นทางไปห้องน้ำ ทางไปแหล่งท่องเที่ยว หรือสถานที่ที่มีข้อควรระวังเป็นพิเศษที่ต้องใช้เวลาฉุกเฉินนั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับที่ได้สัมภาษณ์ผู้พิการทางการได้ยิน (I2, I6, I10) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P3)

“ฉันคิดว่าถ้าเป็นป้ายภาษามือที่แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวบอกทางเบื้องต้นได้จะอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้มากๆเลยคะ”

(I2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2565)

“ฉันชอบความสนุกสนานที่เป็นรูปแบบสีสั้น เคลื่อนไหวไปมาได้ และอยากให้มีเสียงด้วยมีป้ายสัญลักษณ์ที่เป็นภาษามือและคำบรรยายได้ภาพ เพื่อให้คนหูตึง ได้ใช้เครื่องมือนี้ได้อีกด้วย”

(I6, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2565)

“ผมเคยเห็นรูปภาพป้ายบอกสถานที่ให้กับคนปกติผมก็พอดูออกนะครับแต่ผมคิดว่าผมอยากได้ป้ายรูปที่เป็นภาษามือเพิ่มสีสั้นเข้าไปหน่อยจะช่วยเหลือในการท่องเที่ยวให้แก่คนหูหนวกอย่างผมได้มากครับ”

(I10, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

“คนหูหนวกชอบอะไรที่เคลื่อนไหวครับและมีสีที่สะดุดตาถ้าเป็นการตูนอนิเมชันเนี่ยะ ยิ่งน่าสนใจเลยและอีกอย่างคือป้ายที่เป็นภาษามือด้วยนะผมว่ามันทันสมัยดีครับเหมาะกับสถานที่ท่องเที่ยว จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้เยอะเลยครับในสถานที่ท่องเที่ยว”

(P3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

1.2.3 ภาษามือ (sign language) เป็นอวัจนภาษาอย่างหนึ่ง ที่ประกอบด้วย การสื่อสารด้วยมือ, การสื่อสารด้วยร่างกาย และการใช้ริมฝีปากในการสื่อความหมายแทนการใช้เสียงพูด การสื่อสารจะใช้ลักษณะของมือที่ทำเป็นสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวมือ แขนและร่างกาย และการแสดงความรู้สึกทางใบหน้าเพื่อช่วยในการสื่อสารความคิดของผู้สื่อ หรือ อวัจนภาษาจะถูกนำไปใช้แทนการสื่อสารที่เป็นคำพูดกล่าวคือ การแสดงกิริยาอาการโดยไม่ต้องพูด และจะเรียนรู้จากวัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ถึงการใช้ภาษากายที่เป็นคำกริยาแทนคำพูด เช่น การดำ การลงสี การถักเส้นทอง เป็นต้น โดยไม่ต้องอาศัยคำพูด แต่ต้องใช้ภาษามือที่เป็นสัญลักษณ์ (เสนาะ ตีเยาว์, 2541, น.101-102) ส่วนใหญ่มักใช้ในกลุ่มผู้พิการทางหู ซึ่งผู้พิการทางหูเองและตีความหมายเวลาสื่อสารได้เป็นคำสั้นๆ ผู้ตีความหมาย (interpreter) ผู้ร่วมงาน เพื่อนและครอบครัวของผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งอาจจะพอได้ยินบ้างหรือไม่ได้ยินเลย ไม่ว่าจะใช้ในชีวิตประจำวันหรือการเดินทางไปท่องเที่ยวก็ตามดังคำกล่าวที่สอดคล้องกับผู้บกพร่องทางการได้ยิน (I6, I10, I23) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P3) ได้กล่าวไว้ว่า

“ฉันชอบความสนุกสนานที่เป็นรูปแบบสีสัน เคลื่อนไหวไปมาได้ และอยากให้มีเสียงด้วยมีป้ายสัญลักษณ์ที่เป็นภาษามือและคำบรรยายได้ภาพ เพื่อให้คนหูตึง ได้ใช้เครื่องมือนี้ได้อีกด้วย”

(I6, ผู้ให้สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2565)

“ผมเคยเห็นรูปภาพป้ายบอกสถานที่ให้กับคนปกติผมก็
พอดูดูออกนะครับแต่ผมคิดว่าผมอยากได้ป้ายรูปที่เป็นภาษามือ
เพิ่มสีสันเข้าไปหน่อยจะช่วยเหลือในการท่องเที่ยวให้แก่คนหู
หนวกอย่างผมได้มากครับ”

(I10, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

“ฉันชอบป้ายไฟวิ่งที่มีการ์ตูนค่ะ มีสะดุดตาและมีสีสันดี
ยิ่งถ้าเป็นภาษามือแทนตัวหนังสือได้น่าจะดีค่ะ ฉันคงเข้าใจมาก
ขึ้น”

(I23, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“คนหูหนวกชอบอะไรที่เคลื่อนไหวครับและมีสีสันที่สะดุด
ตาถ้าเป็นการ์ตูนอนิเมชันเนี่ยะ ยิ่งน่าสนใจเลยและอีกอย่างคือ
ป้ายที่เป็นภาษามือด้วยนะผมว่ามันทันสมัยครับเหมาะกับ
สถานที่ท่องเที่ยว จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้
เยอะเลยครับในสถานที่ท่องเที่ยว”

(P3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า ผู้พิการทางการได้ยินใช้สายตาในการสื่อความหมายเป็นหลักใน
ชีวิตประจำวันและในขณะเดียวกันกับที่ได้ไปสัมภาษณ์ในสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ ทั้ง 3
สถานที่ดังกล่าวข้างต้นนั้นพวกเขาชอบเครื่องมือสื่อความหมายที่เป็นในลักษณะ ภาพเคลื่อนไหวทั้ง
30 คน ภาพที่ปรากฏบนป้ายไฟที่เคลื่อนไหวไปมาสีสันสวยงาม 30 คน อีกทั้งป้ายสัญลักษณ์ 30 คน
ได้กล่าวว่าความเห็นสอดคล้องกันเพราะทำให้พวกเขามีความสนใจในกิจกรรม ในสถานที่ท่องเที่ยว มี
ความตื่นเต้นในการรับชมสื่อเหล่านี้ อีกทั้งป้ายที่มีตัวอักษรวิ่งหรือตัวการ์ตูนอนิเมชันกราฟฟิก ภาพ
สามมิติ ที่มีอยู่บนป้ายนั้นเป็นภาษามือ อีกทั้งอาจจะมีรูปภาพหนึ่งที่เป็นสัญลักษณ์ต่างๆด้วยภาษามือ

เพราะคนพิการทางการได้ยินจะมีการรับรู้การเข้าใจด้วยสายตาและภาษามือเป็นหลักถ้าหากพวกเขา มีรูปแบบการสื่อความหมายเหล่านี้อยู่ตามสถานที่ท่องเที่ยวที่มีกิจกรรมอย่างเมืองศิลปกรรมอัตลักษณ์ เขาจะได้มีประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ได้เรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ และสามารถเข้าใจในสถานที่ ท่องเที่ยวแบบที่ไม่ต้องพึ่งล่ามภาษามือและอยากทำให้เกิดอยากออกมาท่องเที่ยวมากขึ้นอีกด้วย อีกทั้งสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญภาษามือทั้ง 5 คน อีกด้วย

4.2.2 วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงาน ศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการ ทางการได้ยิน

การศึกษาครั้งนี้ได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นเชิงลึกของข้อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมาย งานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการ ทางการได้ยินและในการสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือในสถานที่ ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย ทั้ง 3 สถานที่ โดยมีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ ยินจำนวน 30 คน และ ผู้เชี่ยวชาญหรือล่ามภาษามือ อีกจำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้มี ทั้งสิ้น จำนวน 35 คน ในสถานที่ท่องเที่ยวคือ บ้านทองสมสมัย มีนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน จำนวน 15 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน บ้านพระพิมพ์ลัทธิขงจื้อมีนักท่องเที่ยวเป็นผู้พิการ ทางการได้ยินจำนวน 10 คน โดยมีล่ามภาษามือจำนวน 2 คน และกะแฉกสังคโลกมีนักท่องเที่ยวผู้ พิการทางการได้ยินจำนวน 5 คน และล่ามภาษามือจำนวน 1 คน ซึ่งนำไปสู่หัวข้อมีดังนี้

1. ข้อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษา มือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินและในการสัมภาษณ์ของผู้ พิการทางการได้ยิน

1.1 แอปพลิเคชัน (Application) คือโปรแกรม หรือ กลุ่มของโปรแกรมที่ถูกออกแบบ สำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีการ พัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาออกมามากมาย ซึ่งสามารถช่วยเหลือให้แก่ผู้พิการทางการได้ยิน ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆ มีความสะดวกและ ใช้งานต่อชีวิตประจำวันของผู้พิการทางการได้ยินอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยิน (I2, I4, I5) และผู้เชี่ยวชาญ (P1) ได้กล่าวไว้

“อยากให้มีแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบที่เป็นลักษณะ QR Code ที่มีภาษามืออยู่ในนั้นเพื่ออธิบายสถานที่ท่องเที่ยวและ กิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวเพราะสะดวกต่อการใช้งานเพราะใช้ งานกับมือถือเหมาะกับคนหูหนวกค่ะ”

(I2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2565)

“ฉันอยากให้มีแอปพลิเคชันที่มี ภาพเสียงและการ เคลื่อนไหวไปมาของภาษามือและมีคำบรรยายใต้ภาพหรือเป็นใน รูปแบบ QR Code ดีเลยค่ะ”

(I4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2565)

“อยากให้มีแอปพลิเคชันในรูปแบบแสกน QR Code แล้ว มีการดูเป็นภาษามืออยู่ในนั้นในสถานที่ท่องเที่ยวได้จริงๆมัน สะดวกใช้กับมือถือได้ครับ”

(I5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2565)

“ผมว่าถ้าเกิดเป็นรูปแบบที่แสดงสัญลักษณ์ภาษามือใน รูปแบบแอปพลิเคชันที่สามารถบ่งบอกเรื่องราวหรือเรื่องเล่าใน สถานที่ท่องเที่ยวในจอมือถือได้คงจะสะดวกกับคนหูหนวกมากเลย นะครับแถมทำให้พวกเขาเข้าถึงแหล่งหรือกิจกรรมในสถานที่ ท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้นอีกด้วย”

(P1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2565)

1.2 QR Code (คิวอาร์โค้ด) หรือ Quick Response คือ สัญลักษณ์สี่เหลี่ยมที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนข้อมูลต่างๆ มีลูกเล่นเยอะ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบันตามที่ปรากฏให้เห็นในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นบนสินค้า การชำระเงิน การโฆษณา ซึ่ง QR Code มีการใช้งานที่ง่ายและสอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบันเพียงแค่นำกล้องของโทรศัพท์มือถือไปถ่าย QR code ก็จะเข้าสู่หน้าข้อมูลที่ต้องการได้ทันทีทำให้คนพิการทางการได้ยินใช้งานได้ง่ายสะดวกด้วยมือถือเครื่องเดียว เพราะในปัจจุบันมือถือเปรียบเสมือนอวัยวะส่วนหนึ่งของพวกเขาเวลาไปไหนเขาใช้มือถือเป็นสื่อกลางในการใช้ติดต่อสื่อความหมายได้เพียงแสกน QR Code ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของผู้บกพร่องทางการได้ยิน (I20, I28, I30) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P3)

“ผมคิดว่าควรมี QR Code ภาษามือเพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกในสถานที่ท่องเที่ยวจนครบสะดวกต่อการใช้งานกับมือถือดี”

(I20, ผู้ให้สัมภาษณ์, 29 พฤศจิกายน 2565)

“อยากให้ที่ท่องเที่ยวมี QR Code สแกนในมือถือแล้วมีล่ามภาษามือ น่ารักๆ เป็นการ์ตูน ทำให้ใช้งานง่ายสะดวกในการท่องเที่ยวสำหรับคนหูหนวกด้วยค่ะ”

(I28, ผู้ให้สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2566)

“ผมชอบแบบที่สามารถสแกน QR Code ได้ครับเพราะเป็นการใช้งานที่ง่ายที่สุดสำหรับคนหูหนวกเพียงแค่มือถือยังมีถ้ามีภาษามือที่เป็นคำอธิบายหรือคำบรรยายในนั้นด้วยจะทำให้การท่องเที่ยวสะดวกขึ้นครับ”

(I30, ผู้ให้สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2566)

“ผมคิดว่าเครื่องมือนำเที่ยวที่เป็น QR Code เป็นภาษามือที่มีค่า
 บรรยายไม่ว่าจะเป็นรูปภาพสีสันสดใสเป็นภาพเคลื่อนไหวมีตัวหนังสือที่
 เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเป็นคำบรรยายได้ภาพอีกควบคู่กันไปจะดี
 มากเลยครับเพราะคนหูหนวกและคนหูตึงจะได้ใช้งานและมีเครื่องมือ
 อำนวยความสะดวกในสถานที่ท่องเที่ยวครับทำให้พวกเขาอยากออกมา
 ท่องเที่ยวมากขึ้น”

(P3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

1.3 ภาพกราฟฟิกการ์ตูนอนิเมชัน (Animation Graphics) คือ ศิลปะชนิดหนึ่งซึ่งจะใช้
 สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูล
 ได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการ ภาพกราฟฟิกนั้นก็หลายแบบ มีทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติซึ่งเป็นใน
 รูปแบบการ์ตูนอนิเมชันก็มีซึ่งสื่อเหล่านี้คนหูหนวกจะให้ความสนใจเป็นอย่างมากเพราะมีทั้งสีสันสดใส
 และยังเคลื่อนไหวไปมา น่ารักและเวลาได้ดูแล้วจะมีความตื่นตาตื่นใจอีกด้วย จากคำสัมภาษณ์ผู้พิการ
 ทางการได้ยิน (I12, I13, I23) และผู้เชี่ยวชาญภาษามือ (P3) ได้กล่าวสอดคล้องกันดังนี้

“ผมชอบยื่นดูป้ายไฟนะครับที่มันวิ่งด้วยการ์ตูนและมีคำ
 บรรยายได้ภาพอีกมันทำให้น่าสนใจและเข้าใจที่เจ้าของ
 ป้ายไฟกราฟฟิกที่เค้าต้องการสื่อครับ”

(I12, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“ถ้ามีป้ายไฟที่วิ่งไปมาเป็นภาษามือแทนคำบรรยายแล้วมี
 รูปการ์ตูนคงทำให้เข้าใจและน่าสนใจมากๆเลยนะครับ
 วันสมัยดี”

(I13, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“ฉันชอบป้ายไฟวิ่งที่มีการตุนคะ มีสะดุดตาและมีสีสันยิ่งถ้าเป็น
ภาษามือแทนตัวหนังสือได้น่าจะดีค่ะ ฉันคงเข้าใจมากขึ้น”

(I23, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2565)

“คนหูหนวกชอบอะไรที่เคลื่อนไหวครับและมีสีที่สะดุด
ตาถ้าเป็นการตุนอนิเมชั่นเนี่ยะ ยิ่งน่าสนใจเลยและอีกอย่างคือ
ป้ายที่เป็นภาษามือด้วยนะผมว่ามันทันสมัยดีครับเหมาะกับ
สถานที่ท่องเที่ยว จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้
เยอะเลยครับในสถานที่ท่องเที่ยว”

(P3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2565)

1.4 **ผู้ล่ามภาษามือที่เรียกว่า TTRS (Thai Telecommunication Relay Service) หรือ ตู้คีโอส แพลภาษามือ (TTRS Kiosk)** เป็นเครื่องมือในการแปลภาษามือ เพื่อช่วยให้ผู้พิการสื่อสารกับบุคคลกับคนปกติได้ การสื่อสารลักษณะดังกล่าว เรียกว่า **Telecommunication Relay Service** หรือการสื่อสารที่มีการหน่วงเวลาเล็กน้อย เพื่อให้พนักงานคอลล์เซ็นเตอร์ได้ยกหูสอบถามข้อมูลจากปลายทาง และตอบกลับผู้พิการเป็นภาษามือ หลักการทำงานของตู้คีโอส แพลภาษามือ ด้วยการส่งภาพหน้าจอ ไปยังศูนย์กลางหรือคอลล์เซ็นเตอร์ ที่มีล่ามรับหน้าที่แปลภาษามือ แล้วส่งกลับเป็นภาษาพูดมายังตู้คีโอสอีกครั้ง เพื่อให้คนปกติสามารถโต้ตอบการสนทนากับผู้พิการโดยผ่านล่าม ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารแบบใหม่ของผู้บกพร่องทางการพูดและผู้บกพร่องทางการได้ยิน ดังคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญภาษามือท่านที่ (P4) ได้กล่าวไว้ว่า



ภาพ 3 ตู้คีโอส แพลภาษามือ (TTRS Kiosk)

“เครื่อง TTRS เป็นเครื่องมือที่ดีมากๆ ถ้าเราช่วยให้คนหูหนวกสื่อสารกับคนหูดีได้ คนหูหนวกก็จะอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างเสมอภาคเหมือนคนอื่น โดยมีผู้ช่วยสำคัญที่จะทำให้การสื่อสารระหว่างคนหูดีและคนหูหนวกเป็นไปได้เป็นอย่างดีก็คือ ล่ามภาษามือ โดยที่เจ้าตัวนี้สามารถช่วยคนหูหนวกได้ทุกที่ผ่านตัวนี้ถ้ามีตามสถานที่ท่องเที่ยวทุกอย่างจะง่ายมากๆเลยครับ”

(P4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2566)

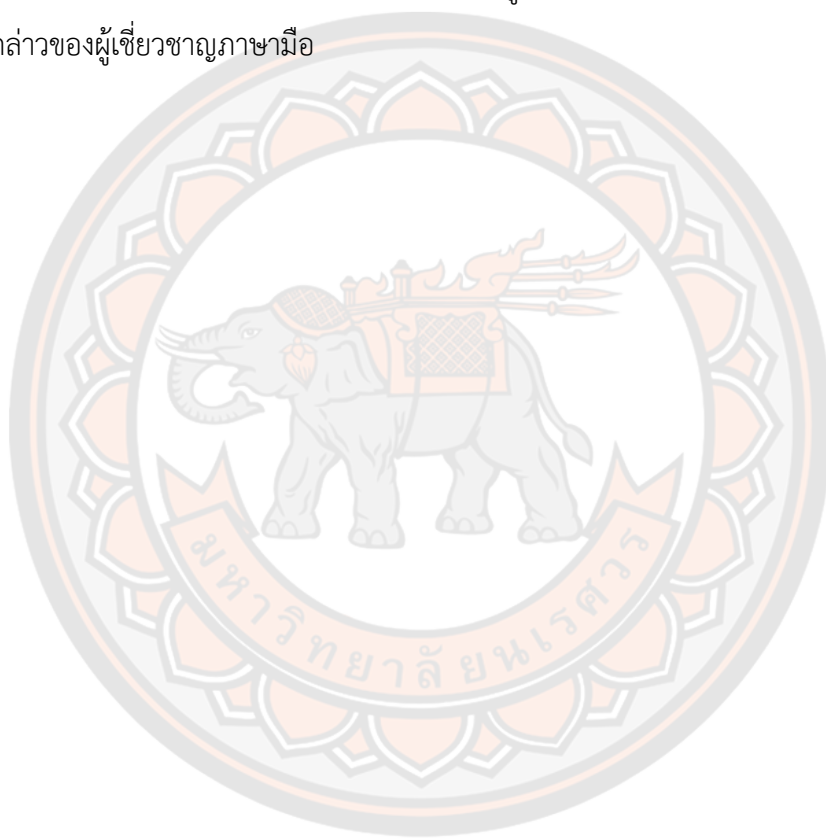
กล่าวสรุปคือ ข้อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินและในการสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยินในรูปแบบแอปพลิเคชันนี้มีผู้พิการได้มีความเห็นตรงกันทั้งหมด 30 คนและผู้เชี่ยวชาญอีก 5 คน เพราะรูปแบบสื่อนี้ทำให้พวกเขาน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งเพราะสะดวกในการใช้งานควบคู่ไปกับโทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงในรูปแบบ QR Code (คิวอาร์โค้ด) เช่นเดียวกันเพราะรูปแบบสื่อนี้มีความทันสมัยและพวกเขาได้เรียนรู้ในการใช้งานในด้านอื่นๆนอกเหนือจากการท่องเที่ยวมาจนชินทำให้พวกเขาเกิดความเข้าใจเวลาใช้งานสื่อนี้เป็นอย่างมาก อีกทั้งภาพกราฟฟิกการ์ตูนอนิเมชันก็มีความเห็นตรงกันเพราะพวกเขาใช้สายตาเป็นหลักในการใช้สื่อสิ่งนี้เพราะมีความดึงดูดในเรื่องของสีสัน ทันสมัยและน่าสนใจเป็นอย่างมากแถมยังทำให้เพลินเพลินในการรับชมและรูปแบบสื่อความหมายสุดท้ายนี้คือตัวล่ามภาษามือที่เรียกว่า TTRS (Thai Telecommunication Relay Service) หรือ ตู้คืออส แพลภาษามือ (TTRS Kiosk) ผู้พิการทางการได้ยินยังไม่มีใครเสนอความเห็นเพราะเป็นเครื่องมือที่ทันสมัยและยังมีจำนวนน้อยมากในประเทศไทยแต่อย่างไรก็ตามข้อมูลนี้ที่ได้มานั้นก็คือผู้เชี่ยวชาญล่ามภาษามือเพียง 1 คนคือ คนที่ 4 (P4) ที่มีความรู้และเข้าใจในตัวรูปแบบสื่อสารของตัวนี้และเข้าใจเป็นอย่างมากทั้งในการใช้งานที่สะดวกและทันสมัยและยังทำให้ผู้พิการทางการได้ยินได้ใช้ประโยชน์ได้เป็นอย่างมาก

สรุป

จากการศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย พบว่า ผู้พิการทางการได้ยินใช้สายตาเป็นหลักในการรับสื่อความหมายจากสื่อต่างๆ จึงพบว่าพวกเขาชอบรูปแบบที่ 1. เอฟเฟก (Effect) ซึ่งแยกจำแนกจากคำนี้ออกมาได้ว่า แสง สี เสียง ซึ่ง แสงในคนกลุ่มนี้เขาจะสนใจเป็นพิเศษโดยเฉพาะแสงที่ทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจจดจำได้ง่ายและชัดเจนที่สุดเช่น ไฟกระพริบจะทำให้พวกเขาได้รับรู้จากสถานที่ท่องเที่ยวจากสิ่งนี้ได้ง่ายอีกทั้งยังมีเรื่องของสี ซึ่งสีก็ต้องอยู่ในลักษณะที่ แจ่ม สดใส ชัดเจนเช่นจำพวกแม่สี เช่น สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน ชมพู ทำให้พวกเขาจดจำและเข้าใจง่ายเช่นกันเหลือกับการลงยาสีของทองบ้านสมสมัยพวกเขาจะสนใจเป็นพิเศษเพราะเป็นงานที่ต้องปราณีตด้วยสีเส้นและสุดท้าย เสียง จริงๆ แล้วเสียงนั้นเป็นข้อบกพร่องของพวกเขาแต่ในคนกลุ่มนี้ก็รับรู้เสียงได้จากการเต้นของจังหวะหัวใจที่คลื่นเสียงนั้นมากระทบแต่เสียงนั้นต้องตั้งเป็นพิเศษอีกทั้งคนกลุ่มนี้เขายังมีคนหูตึงที่ยังรับรู้และพอจะได้ยินเสียงได้จึงเป็นสิ่งสำคัญในรูปแบบสื่อเช่นกันรูปแบบที่ 2. ภาพเคลื่อนไหว (Video and Animation) อย่างไรก็ตาม นอกจากสีเส้นที่เป็นที่ต้องการของเครื่องมือสื่อความหมายให้กับคนหูหนวกแล้วยัง พบว่าคนหูหนวกก็ยังกล่าวถึงเครื่องมือสื่อความหมายที่มีลักษณะที่เป็นป้ายไฟที่มีภาพเคลื่อนไหวไปมา ซึ่งภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นจะเป็นเสมือนภาพนิ่งที่มีการเอารูปมาต่อกันหลายๆ ภาพมาต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง จึงเกิดความเคลื่อนไหวจึงมีความน่าสนใจมากสำหรับคนหูหนวก ในปัจจุบันนั้นภาพเคลื่อนไหวได้ถูกวาดมาจากลายเส้นให้เป็นรูปกราฟฟิก อนิเมชัน หรือเป็นการตูนก็ยิ่งทำให้น่าสนใจ ดูมีลูกเล่น และทำให้เกิดการเรียนรู้ง่ายขึ้นอีกด้วย 3. ป้ายไฟ (Lightbox) จะมีคำสั่งให้ควบคุมข้อความให้แสดงผลและมีคำสั่งให้ทำงานแบบอัตโนมัติได้ โดยเปลี่ยนชุดคำสั่ง (Effect) วนไปเรื่อยๆ สามารถแสดงภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว (Graphic Animation) มีทั้งเป็นรูปการ์ตูนอนิเมชันเคลื่อนไหวไปมาหรือแม้แต่ตัวหนังสือโลโก้ต่างๆ ซึ่ง ถ้าหากมีในสถานที่ท่องเที่ยวจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินเป็นอย่างมาก 4. ป้ายรูปภาพนิ่งหรือป้ายสัญลักษณ์ (Sign) ป้ายประกาศหรือสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือที่มีความหมายเฉพาะเป็นที่เข้าใจที่ยอมรับในการปฏิบัติตามของการจัดระเบียบสังคม การสื่อสารจะเป็นรูปภาพหรืออาจมีข้อความสั้น ๆ ที่ได้ใจความชัดเจนซึ่งป้ายมีหลายประเภทแต่เหมาะกับคนพิการทางการได้ยินคือป้ายป้ายสัญลักษณ์ให้ข้อมูล (Signs giving information) เนื่องจากพวกเขาไม่สามารถได้ยินได้ป้ายรูปภาพที่บอกข้อมูลที่ในอนาคตจะมีตามจุดท่องเที่ยวที่เป็นสัญลักษณ์ภาษามือนั้นคงจะอำนวยความสะดวกให้แก่พวกเขาเป็นอย่างมาก เช่น คำสั้นๆ ถอดมาเป็นรูปแบบภาษามือ อาจจะเป็นทางไปห้องน้ำ ทางไปแหล่งท่องเที่ยว หรือสถานที่ที่มีข้อควรระวังเป็นพิเศษที่ต้องใช้ใน

เวลาฉุกเฉินนั่นเอง 5. ภาษามือ (sign language) เป็นอวัจนภาษาอย่างหนึ่ง ที่ประกอบด้วย การสื่อสารด้วยมือ, การสื่อสารด้วยร่างกาย และการใช้ริมฝีปากในการสื่อความหมายแทนการใช้เสียงพูด การสื่อสารจะใช้ลักษณะของมือที่ทำเป็นสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวมือ แขนและร่างกาย และการแสดงความรู้สึกทางใบหน้าเพื่อช่วยในการสื่อสารความคิดของผู้สื่อ หรือ อวัจนภาษาจะถูกนำไปใช้แทนการสื่อสารที่เป็นคำพูดกล่าวคือ การแสดงกิริยาอาการโดยไม่ต้องพูด และจะเรียนรู้จากวัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์ถึงการใช้ภาษากายที่เป็นคำกริยาแทนคำพูด เช่น การท่า การลงสี การถักเส้นทอง เป็นต้น โดยไม่ต้องอาศัยคำพูด แต่ต้องใช้ภาษามือที่เป็นสัญลักษณ์เป็นหลักเนื่องจากการสื่อสารหรือสื่อความหมายให้แก่พวกเขาอยู่แล้วในชีวิตประจำวันภาษามือจึงจำเป็นที่สุดและควรมีอยู่ในทุกรูปแบบการสื่อความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ทั้งนี้ข้อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินและในการสัมภาษณ์ของผู้พิการทางการได้ยินก็มีความสำคัญและเป็นข้อเสนอแนะของผู้พิการทางการได้ยินและผู้เชี่ยวชาญภาษามือ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบ 1. แอปพลิเคชัน (Application) ซึ่งในปัจจุบันนี้แอปพลิเคชันนั้นมีมากมาย ทั้งโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้งานได้ง่ายมากสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินเพราะในชีวิตประจำวันพวกเขาใช้มือถือเป็นเครื่องมือสื่อสารเป็นหลักให้แก่คนหูหนวก หูตึงด้วยกันอีกทั้งยังสามารถใช้พิมพ์ข้อความเพื่อสื่อสารให้กับคนปกติได้เช่นกัน อย่างเช่นใยการท่องเที่ยวแต่ก็จะไม่สามารถลงลึกรายละเอียดได้มาเพราะผู้พิการทางการได้ยินนั้นส่วนใหญ่จะไม่ได้เรียนหนังสือหรือสามารถเขียนเป็นคำศัพท์ได้อย่างสมบูรณ์แต่สามารถเปิดเป็นรูปภาพเช่นการสั่งอาหารเปิดรูปภาพผักเพราะ ต้มยำกุ้ง เป็นต้น และในการติดต่อสื่อสารกับคนหูหนวกด้วยตัวเองแล้วยังมีแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ที่มีสติ๊กเกอร์เป็นรูปภาพสื่อสารได้เป็นคำๆด้วยภาษามือและการ์ตูนอีกด้วย 2. QR Code (คิวอาร์โค้ด) ก็เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่เช่นกันที่คนพิการทางการได้ยินจะนิยมใช้และชอบเป็นพิเศษเพราะใช้ง่ายเพียงใช้โทรศัพท์มือถือที่พวกเขามีสแกนเพื่อได้รับข้อมูลที่อยู่ในนั้นและที่สำคัญถ้าในอนาคตถ้ามีการพัฒนาในสถานที่ท่องเที่ยวพวกเขาก็ยังคงอยากได้ให้มีคำบรรยายที่เป็นรูปแบบภาษามือเพื่อเป็นการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวและทำให้พวกเขาเข้าใจและเรียนรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างเข้าใจยิ่งขึ้นและง่ายต่อการใช้งาน อีกทั้ง 3. ภาพกราฟฟิกการ์ตูนอนิเมชัน (Animation Graphics) ก็ยังเป็นที่น่าสนใจอีกด้วยเพราะภาพอนิเมชันกราฟฟิกนั้นมีหลายประเภท เช่น การ์ตูน 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานำมาใช้เป็นรูปแบบที่ใช้ภาษามือแล้วมีเครื่องมือนี้ในสถานที่ท่องเที่ยวจะเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก เพลินเพลินในการรับชมสำหรับผู้พิการทางการได้ยินและสามารถ

ดึงดูดให้พวกเขาอยากที่จะออกมาเที่ยวมากขึ้น รูปแบบเครื่องมือเทคโนโลยีสุดท้ายที่น่าสนใจที่ผู้เชี่ยวชาญภาษามือที่แนะนำ 6. ตู้อ่านภาษามือที่เรียกว่า TTRS (Thai Telecommunication Relay Service) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทันสมัยและคนพิการทางการได้ยินสามารถใช้งานได้ทั่วโลกเพราะสามารถสื่อสารจากคำพูดอีกคนไปแปลเป็นภาษามือให้แก่คนหูหนวกได้อย่างสมบูรณ์เพื่อลดจากการใช้ล่ามภาษามือที่เป็นบุคคลเพื่อตอบสนองความต้องการให้ผู้บกพร่องทางการได้ยินอย่างทั่วถึงเนื่องจากปริมาณล่ามภาษามือน้อยและไม่เพียงพอนั่นเอง จึงเหมาะแก่การที่จะมีตามสถานที่ท่องเที่ยวที่มีกิจกรรมอย่างเมืองศิลปกรรมอัตลักษณ์เพื่อเพิ่มความรู้ความเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้งจากคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญภาษามือ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อความหมายศิลปกรรมอัตลักษณ์ของ จังหวัดสุโขทัย สำหรับนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน” (The Interpretation forms of Artistic Identity of Sukhothai for Hearing-Impaired Tourists) โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน

2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพซึ่งเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indept Interview) โดยมีการตั้งคำถามแบบมีกึ่งโครงสร้าง โดยทำการสัมภาษณ์ผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 35 คน ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษามือเป็นผู้ร่วมกระบวนการในการสัมภาษณ์ ซึ่งคำถามจะต้องมีความสั้นและกระชับและคำตอบที่ได้ก็จะมีใจความสั้นๆ เนื่องจากมีข้อจำกัดในการสัมภาษณ์ผ่านล่ามภาษามือ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยด้วยสัญลักษณ์ภาษามือ

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาเพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการ

ส่วนที่ 1 เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยิน โดยมีรูปแบบกิจกรรม 3 สถานที่และมีกระบวนการในการอธิบายกิจกรรมให้แก่คนหูหนวกด้วยภาพล่ามภาษามือ ดังนี้

สถานที่ 1 บ้านทองสมสมัย อ.ศรีสัชชาลัย จ.สุโขทัย

กรรมวิธีการทำทองบ้านทองสมสมัย ศรีสัชชาลัย (ทองศรีสัชชาลัย) โดยมีมีรูปแบบลักษณะการสื่อความหมายของขั้นตอน ดังนี้

ภาพ 4 ทองคำลายใบไม้แบบธรรมชาติมีเส้นใบเสมือนจริง



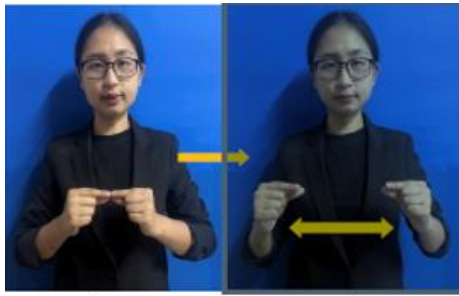
ขั้นตอนที่ 1. การขึ้นรูปด้วยการถัก (ถักเส้นทองเข้าด้วยกัน)



การขึ้นรูปด้วยการถัก



ทองคำ



เส้น



ตักเข้าด้วยกัน

ขั้นตอนที่ 2. การเลื่อยฉลุ (เลื่อยออกตามแบบ)



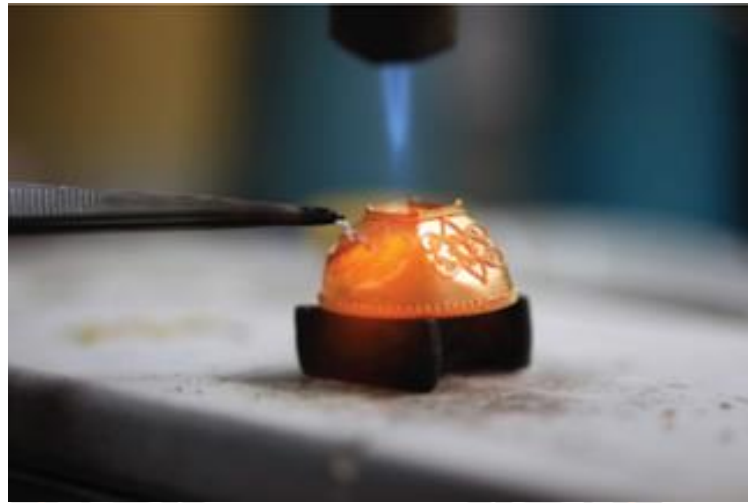
การเลื่อยฉลุ

ออกแบบ

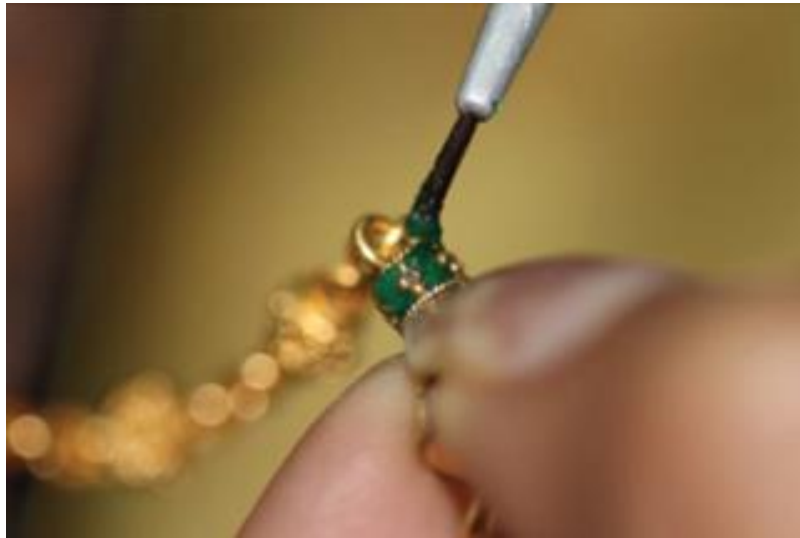


เลื่อยออกตามแบบ

ขั้นตอนที่ 3.การเชื่อมชิ้นงานด้วยบัดกรี (เชื่อมผลงานให้ติดกัน)



ขั้นตอนที่ 4. การลงยาสีด้วยฟู่กัน (ทาสีเพื่อความสวยงาม)



การลงยาสีด้วยฟู่กัน



ทาสีเพื่อความสวยงาม

สถานที่ 2. การพิมพ์พระ (บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์) อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย

กรรมวิธีการพิมพ์พระ (บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์) โดยมีมีรูปแบบลักษณะการสื่อความหมายของขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 5 บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์ อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย

ขั้นตอนที่ 1. ตำหินปูน



ขั้นตอนที่ 2. เทกาวยางหนังควายและกล้วย



ขั้นตอนที่ 3. ผสมให้เข้ากัน



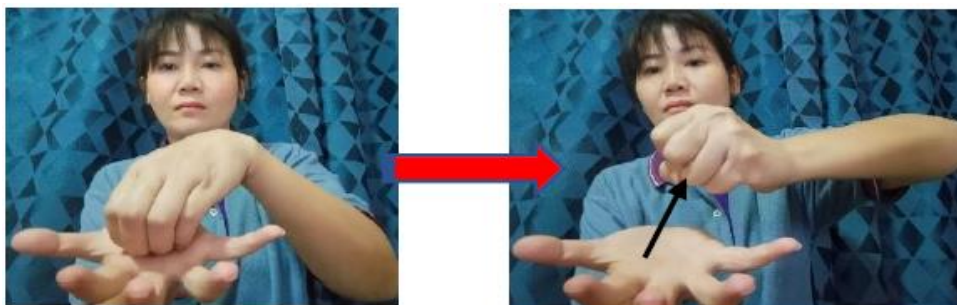
ขั้นตอนที่ 4. นำปูนวางลงในแม่พิมพ์



ขั้นตอนที่ 4. นำปูนวางลงในแม่พิมพ์



6. ดึงออกจากแม่พิมพ์



สถานที่ 3. การสร้างลวดลายงานสังคโลก (กะเณขาสังคโลก) อ.เมืองเก่า จ.สุโขทัย

กรรมวิธีการสร้างลวดลายงานสังคโลก (กะเณขาสังคโลก) โดยมีรูปแบบลักษณะการสื่อความหมายของขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 6 ลวดลายสังคโลก

ขั้นตอนที่ 1. วาด คิด ออกแบบ



1. วาด คิด ออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 ลงสี



2 ลงสี

ขั้นตอนที่ 3 เคลือบ



3. เคลือบ

ขั้นตอนที่ 4 เผา



4. เผา

เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผู้บกพร่องทางการได้ยินในแต่ละกิจกรรมของ 3 แหล่งท่องเที่ยว ได้แก่ บ้านทองสมสมัย อ.ศรีสัชนาลัย การพิมพ์พระ (บ้านพระพิมพ์ลัทธิขอมศิลป์) และ การวาดลวดลายงานสังคโลก (กะเนชาสังคโลก) ด้วยรูปภาพภาษามือจากล่ามภาษามือ พบว่า ขั้นตอนการทำกิจกรรมของแต่ละแหล่งท่องเที่ยวมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เช่น การทำทองบ้านสมสมัยนั้นมีการขึ้นรูปที่ละเอียดมากเช่นการฉีกเส้นทองต้องมีความปราณีตเป็นงานฝีมือที่มีมูลค่าฉะนั้นเวลาเข้าร่วมทำกิจกรรมต้องมีความระมัดระวังเป็นอย่างมากและการทำพิมพ์พระนั้นเป็นการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายมีความซับซ้อนและกระบวนการทำนั้นมีหลายขั้นตอนจึงต้องใช้เวลาในการลงมือทำกิจกรรมใช้เวลานานเป็นพิเศษเช่นการตำหิน, กาวหนังควายและกล้วยเข้าด้วยกันจะต้องใช้ความแข็งแรงของมือที่จะทำให้ส่วนผสมเข้าด้วยกันนั้นค่อนข้างชำนาญเพราะมีความหนืดจากกาวและกล้วยนั่นเองอีกทั้งในการทำลายสังคโลกก็เป็นงานฝีมือในการวาดลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผาซึ่งการทำลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผาด้วยสีนั้นมือต้องนิ่งไม่อย่างนั้นจะทำความสะอาดเพื่อลงสีใหม่ต้องขัดด้วยกระดาษทรายงานศิลปกรรมเหล่านี้จะต้องมีความปราณีตเพื่อการเข้าร่วมกิจกรรมและในส่วนการใช้สัญลักษณ์ภาษามือในแต่ละขั้นตอนในแต่ละกิจกรรมก็จะมีมีความมีความยากง่ายแตกต่างกันไปเช่น คำว่า “

บัดกรี-เชื่อม-ทอง-เข้า-ด้วยกัน” ซึ่งสอดคล้องกับคำพูดของก๊อบ (เสนาะ ตีเยวาร์, 2541) ได้กล่าวไว้ว่า เนื่องจากภาษามือนั้นสามารถบรรยายได้แค่เป็นคำๆ และต้องสอดคล้องกับฝ่ามือ ท่าทางและการขยับปากเพื่อให้คำนั้นๆ เป็นคำที่สมบูรณ์ ฉะนั้น ในแต่ละกิจกรรมจึงจำเป็นต้องเลือกคำสำคัญในการลงมือทำที่ต้องดูแล้วเข้าใจง่ายและแกะคำออกมาเป็นโค้ชเพื่อให้บรรยายภาษามือได้ง่ายขึ้นและทำให้คนหูหนวกเข้าใจในกิจกรรมมากขึ้นอีกด้วยซึ่งสอดคล้องกับ(Agorni M., 2019) ได้กล่าวไว้ และยังพบอีกว่า สิ่งที่สามารถอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยวเมืองศิลปกรรมอัตลักษณ์นั้นคนหูหนวกต้องการและชอบที่มีลักษณะหรือรูปแบบดังนี้

1. เอฟเฟก (Effect)
2. ภาพเคลื่อนไหว (Video and Animation)
3. ป้ายไฟ (Lightbox)
4. ป้ายรูปภาพนิ่งหรือป้ายสัญลักษณ์ (Sign)
5. ภาษามือ (sign language)

เพราะสื่อดังกล่าวสามารถทำให้คนหูหนวกนั้นมีความตื่นตัวมีความน่าสนใจถ้าหากมีในสถานที่ท่องเที่ยวศิลปกรรมอัตลักษณ์และยังสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับพวกเขาในเวลาท่องเที่ยวทำให้เกิดความน่าสนใจและอำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกในรูปแบบการสื่อความหมายใหม่ๆ โดยที่ไม่ต้องพึ่งล่ามภาษามืออีกด้วย

2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์ด้วยสัญลักษณ์ภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยินภาษามือผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน

จากผลการวิเคราะห์รูปแบบการสื่อความหมายงานศิลปกรรมอัตลักษณ์เพื่อเสนอแนะรูปแบบการสื่อความหมายด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักท่องเที่ยวผู้พิการทางการได้ยิน พบว่า การท่องเที่ยวของคนหูหนวกนั้นจำเป็นต้องใช้ล่ามภาษามือเพื่อสื่อความหมายในการเดินทางและสื่อสารกับคนทั่วไป (ศศิธร ทรัพย์วัฒนไพศาล (2554) เพราะสำหรับคนหูหนวกส่วนใหญ่ภาษามือนั้นเป็นภาษาแรกและภาษาที่สองคือภาษาไทย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การท่องเที่ยวของคนกลุ่มนี้มีการท่องเที่ยวในรูปแบบของตัวเองแต่ไม่สามารถเข้าถึงศิลปกรรมอัตลักษณ์ หรือคุณค่า และความรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านั้นๆ รวมไปถึงประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวจึงทำให้เกิดการสูญเสียหรือด้อยโอกาสในการท่องเที่ยวหรือสร้างความทรงจำที่น่าประทับใจอาจเนื่องมาจากอาการสูญเสียการได้ยินและไม่สามารถรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมในสถานที่ท่องเที่ยวจะรับรู้ได้ต่อเมื่อมีการสื่อสารเท่านั้น อีกทั้งในเรื่องของการอ่านเขียนของนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ก็มีความยากเพราะด้วยการพัฒนาในเรื่อง

ของการศึกษาของพวกเขาจึงมีข้อจำกัดในการเรียนรู้ ดังนั้นการท่องเที่ยวของคนหูหนวกนั้นถ้ามีการสื่อสารที่ดียังสามารถเกิดการประการณ์การเรียนรู้ได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ(Pine, & Gilmore, 1999) และ (อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2542) ดังนั้นในการท่องเที่ยวของผู้พิการทางการได้ยินจึงอาจจะต้องมีรูปแบบเฉพาะ เพื่อส่งเสริมให้คนพิการหูหนวกสามารถมีโอกาสเท่าเทียมในการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดของกฎรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ที่กำหนดให้คนพิการจะได้รับการคุ้มครองสิทธิเสมอภาคกับคนทั่วไปในสังคมและให้คนพิการได้รับและความช่วยเหลือที่เหมาะสมจากรัฐ (มาตรา 30 มาตรา 49 และมาตรา 54) อย่างไรก็ตามแล้วแต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ ในสถานที่ท่องเที่ยวยังไม่มีล่ามภาษามือหรือมีไกด์นำเที่ยวที่สามารถใช้ภาษามือให้ความช่วยเหลือในการนำเที่ยวให้แก่กลุ่มคนหูหนวกเนื่องจากการภาวะขาดแคลนของล่ามภาษามือในประเทศอีกด้วย ถึงแม้ว่าจะมีล่ามภาษามืออยู่ประจำให้การช่วยเหลือในการใช้ชีวิตประจำวันที่กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนพิการของแต่ละจังหวัดแต่ก็มีจำนวนน้อยมากและบางจังหวัดก็ไม่มีรวมไปถึงจังหวัดสุโขทัย (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนพิการจังหวัดสุโขทัย) ซึ่งเป็นเมืองท่องเที่ยวและเป็นเมืองเก่าและเป็นเมืองมรดกโลกของประเทศไทยซึ่งมีผู้คนมากมายทั่วโลกให้ความสำคัญและยังอยากท่องเที่ยวแม้แต่คนหูหนวกที่เป็นนักท่องเที่ยวต่างประเทศก็ยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจซึ่งเป็นเมืองท่องเที่ยวที่มีความเป็นอัตลักษณ์ในตัวเองโดยเฉพาะกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวที่มีการมีส่วนร่วมจึงต้องมีผู้บรรยายกรรมวิธีหรือวิธีการสื่อสารที่สามารถนำเที่ยวให้นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้เข้าใจและสามารถเที่ยวอย่างมีประสบการณ์เรียนรู้ได้ (ดร. เกษวดี พุทธภูมิพิทักษ์ ,2552) จากรูปแบบสื่อความหมายเฉพาะให้กับพวกเขา เช่นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นศิลปอัตลักษณ์ของสุโขทัย เช่น การทำทองคำเมืองศรีสัชนาลัย (บ้านทองสมสมัย) ซึ่งมีเอกลักษณ์ลวดลายและการลงยาสีในแบบโบราณสมัยสุโขทัยซึ่งไม่มีที่ไหนทำมาก่อนทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจในกรรมวิธีการผลิตอีกทั้งการพิมพ์พระ (บ้านพระพิมพ์ลักษณศิลป์) ที่มีรูปแบบกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมโดยรับรู้คุณค่าถึงสิ่งที่ลงมือทำกิจกรรมนั้นและได้รับประสบการณ์เรียนรู้ เพลิดเพลินไปกับกรรมวิธีการทำที่ซับซ้อนและไม่เคยเรียนรู้มาก่อนว่ากว่าจะได้พระพิมพ์แต่ละองค์ต้องมีส่วนประกอบหรือส่วนผสมอะไรบ้างและสถานที่สุดท้ายที่ถือเป็นงานฝีมือของคนในสมัยสุโขทัยที่สืบทอดมารุ่นต่อรุ่นคือการวาดลวดลายบนเครื่องสังคโลก (กะเณชาสังคโลก) บนเครื่องปั้นดินเผา เช่น ปลาเก๋า ที่เป็นลายสังคโลกเก่าแก่ของเมืองเก่าสุโขทัย เป็นต้น และพบว่า นักท่องเที่ยวคนหูหนวกต้องใช้ล่ามภาษามือหรือเครื่องมือสื่อความหมายที่เป็นลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์ภาษามือ(ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร์ นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 11) อีกทั้งเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น

1. แอปพลิเคชัน (Application)
2. QR Code (คิวอาร์โค้ด)
3. ภาพกราฟฟิกการ์ตูนอนิเมชัน (Animation Graphics)
4. ตู้ล่ามภาษามือที่เรียกว่า TTRS (Thai Telecommunication Relay Service) หรือตู้คีย์บอร์ดแปลภาษามือ (TTRS Kiosk)

เพราะสิ่งเทคโนโลยีเหล่านี้มีสีสันสะดุดตาที่ยังน่าสนใจและทำให้การท่องเที่ยวของคนหูหนวกนั้นง่ายขึ้น สนุก เป็นที่น่าสนใจและร่วมมือในการทำกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวอีกทั้งทำให้พวกเขาอยากออกมาท่องเที่ยวมากขึ้น เพราะเป็นสื่อที่พวกเขาสนใจและเข้าใจด้วยสายตามากที่สุด ดังนั้นหากมีการนำข้อมูลการสื่อความหมายจากงานวิจัยนี้ไปทำสื่อสารสนเทศสมัยใหม่ เพื่อการแนะนำกิจกรรมหรือส่งเสริมการเรียนรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวให้กับคนหูหนวกด้วยเทคโนโลยีเหล่านี้ที่เป็นภาษามือเพื่อนำมาใช้เป็นต่อยอดให้แก่หน่วยงานรัฐหรือเอกชน เช่น การท่องเที่ยวและการกีฬา, กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกรมส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พิการ, สมาคมคนหูหนวกและหูตึงแห่งประเทศไทย เป็นต้น นำไปพัฒนาสร้างเครื่องมือสื่อความหมายเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่คนหูหนวกได้ต่อไปในอนาคต



บรรณานุกรม

- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกรมส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พิการ. สืบค้น 31 ธันวาคม 2564, จาก <https://www.dep.go.th/th/>
- เกษวดี พุทธภูมิพิทักษ์. (2552). ประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้พิการในประเทศไทย. มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ความหมายตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ พ.ศ. 2550 มาตรา 4. (ออนไลน์). (4 กันยายน 2562), เข้าถึงได้จาก <http://www.mol.go.th/sites/default/files/laws/th/30e4172260334195e327854a51421847.pdf>
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. ภาษากับการเมือง/ความเป็นการเมือง/ครั้งที่ 2/ กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556.
- ไวญวุฒิ วุฒิอรรถสาร. (2549) การศึกษาคำบรรยายที่เหมาะสม สำหรับการรับรู้ภาพยนตร์ของคนหูหนวก . มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์/กรุงเทพฯ.
- บ้านทองสมสมัย. (ออนไลน์). (7 เมษายน 2566), เข้าถึงได้จาก <https://somsamaigold.com/>
- ป้ายในอุทยานแห่งชาติ. (ออนไลน์). (24 มิถุนายน 2564), เข้าถึงได้จาก https://www.dnp.go.th/park/Sara/Symbol/s_sign.htm
- ผดุง อารยวิญญู. (2542). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: ไร่ไทยเพรส.
- ศรียา นียมมธรรม./2538./ความบกพร่องทางการได้ยิน/พิมพ์ครั้งที่2./มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ วิโรฒประสานมิตร.ไปเที่ยว ไม่เกี่ยวกับ “หู: หลักสูตรนำร่องการเรียนรู้การทำรายการสารคดี DEAF ไทยไปเที่ยว. (ออนไลน์).(2ตุลาคม2558), เข้าถึงได้จาก.<https://www.hsri.or.th/researcher/media/news/detail/666>
- ศรียา นียมมธรรม และ ประภัสสร นียมมธรรม. (2541). พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ, ภาควิชาการศึกษาพิเศษ
- ศศิธร ทรัพย์วัฒนไพศาล. (2554). การศึกษาผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษามือไทยโดยการเล่านิทานที่มีผลต่อทักษะการใช้ภาษามือของนักศึกษาล่ามภาษามือวิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล

- นำขวัญ วงศ์ประทุม. (2553). การสื่อความหมายเพื่อการท่องเที่ยว. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2558, จาก <http://sites.google.com/site/wongpatum/interpretations--for-tourism>
- รายงานการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวสำหรับคนพิการและผู้สูงอายุ (2551). เอกสารประกอบการจัดทำ แผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและบริการสำหรับคนทั้งมวล วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล
- สำรวจโอกาส TravelTech สตาร์ทอัพสายท่องเที่ยวในไทย ความเป็นไปได้ทางธุรกิจและการเติบโต (ออนไลน์). 2017 (สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2562); เข้าถึงได้จาก <https://brandinside.asia/traveltech-tourism-in-thailand/>
- สุภรธรรม มงคลสวัสดิ์. “คนในโลกเทียบกับไทยรัฐ : ความสัมพันธ์ภายใต้การจัดการศึกษาพิเศษเพื่อคนหูหนวก ตั้งแต่ พ.ศ. 2494 - ปัจจุบัน.” การสัมมนาวิชาการระดับชาติด้านคนพิการ ครั้งที่ 9 ปี 2560 : 262 – 275
- เสนาะ ตีเยาว์. (2541). การสื่อสารในองค์การ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Agorni, M. (2019) 'Challenges in the Professional Training of Language and Intercultural Mediators: Translating Tourism Cross-cultural Communication', *Cultus*, 12, pp. 56-72
- Alina Zajadacz, Joanna Sniadek. (2013) Tourism Activities of Deaf Poles. *Journal of PHYSICAL CULTURE AND SPORT. STUDIES AND RESEARCH.*
- Bertin, J. (2011). General theory, from semiology of graphics. The map reader: theories of mapping practice and cartographic representation, 8-16.
- Pine, J. B., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is Theatre & every business a stage.* Boston: Harvard Business School Press.
- Richards, G. (2010a). Creative tourism and local development. In Wurzbürger, R., Aageson, T., Pattakos, A. And Pratt, S. (Eds.). *Creative Tourism A Global Conversation.* (pp. 78–90). New Mexico: Sunstone Press.
- Schmitt, B. H. (1999). Experiential Marketing. *Journal of Marketing Management*, 15(1-3), 53-67.

Umarella, Farid Hamid; Listiani, Endri; Mulyana, Ahmad; Endri, Endri. Journal of Environmental Management & Tourism; Craiova เล่ม 13, ฉบับ 6, (Fall 2022): 1637-



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	วรรณศิริ เล็กแจ้ง
วัน เดือน ปี เกิด	6 เมษายน 2526
ที่อยู่ปัจจุบัน	111/15 ม.7 ต. สมอแข อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสอนภาษาต่างประเทศไอร์แลนด์อินอังกฤษ พิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	รองผู้บริหารสถาบัน
ประสบการณ์การทำงาน	<ul style="list-style-type: none">-เจ้าหน้าที่นำเข้าข้อมูลแผนที่ภาพถ่ายทางอากาศ บริษัท นวไฟศาล จำกัด-พนักงานต้อนรับและด้านบริการที่ เดอะแกรนด์ไฮเทล(DEVERE GRAND HOTEL BRIGHTON) ประเทศอังกฤษ(U.K)-วิทยากรและอาจารย์พิเศษด้านวิชาภาษาอังกฤษ ระดับ ประถม/มัธยมและมหาวิทยาลัย จากโรงเรียนสอนภาษาต่างประเทศไอร์แลนด์อินอังกฤษ พิษณุโลก และวิธีการสอนแบบ learn & play ในอังกฤษแคมป์ของสถาบันสอนการใช้ภาษาอังกฤษแบบธรรมชาติ-อาจารย์และผู้ดูแลนักเรียนในโครงการแลกเปลี่ยน ณ เมืองเชสเตอร์ (Chester)ประเทศสหราชอาณาจักร(U.K)-วิทยากรด้านวิชาภาษาอังกฤษ1.มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิษณุโลก2.โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี พิษณุโลก3.โรงเรียนจ่านกร้อง พิษณุโลก4.โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา (ภาคเหนือตอนล่าง) พิษณุโลก5.โรงเรียนวัดห้วยตั้ง อำเภอพรมพิราม พิษณุโลก6.โรงเรียนพรมพิรามวิทยา อ.พรมพิราม พิษณุโลก7.โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมไทยสากล(Education Culture & Exchange)
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none">- ปริญญาตรีจาก มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม สาขา การจัดการบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด- นักเรียนทุนในโครงการ Sandwich Course of hospitality from University of Cambridge ประเทศอังกฤษ