

แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

Approaches to Development Style of Costume Design with Thai Image and The Direction of Personnel Improvement about Creative Industries Thai Entertainment Business

รินบุญ นุชนอมบุญ

Rinboon Nuchnomboon

Corresponding author, E-mail: rinbun@g.swu.ac.th

Received : April 27, 2021

Revised : June 15, 2021

Accepted : June 20, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย และทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ ทิศทางการในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ประเภท ซึ่งพิจารณาจากผลงานที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ ในด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง พบว่า มีการใช้โครงสร้างที่อ้างอิงกับยุคสมัยและพัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ภายใต้ความเป็นไทย ทั้งในรูปแบบเครื่องแต่งกายย้อนอดีต เครื่องแต่งกาย

กับบริบทของภูมิภาคท้องถิ่น และเครื่องแต่งกายกับการแสดงเชิงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสันท พบว่า มีการใช้สีสันทที่เชื่อมโยงกับยุคสมัยในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย ร่วมกับการใช้สีสันทที่สัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะของตัวละคร และการใช้สีเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายกับความเป็นไทย ด้านการออกแบบและการนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่า มีการให้ความสำคัญต่อการเชื่อมโยงข้อมูลจากยุคสมัยของความเป็นไทยในอดีต เพื่อนำมาเลือกใช้ภายใต้การเชื่อมโยงกับวิวัฒนาการเทคโนโลยีในการผลิตสร้างสรรค์เรื่องดังกล่าวอย่างร่วมสมัยในปัจจุบัน ส่วนที่ 2 : การใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 22 คน โดยในส่วนของทัศนะจากกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดงทั้งหมด มีทัศนะความคิดเห็นสอดคล้องกัน ในด้านวิชาการ - การศึกษา - (การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล) พบว่า มีความจำเป็นและควรให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าในด้านประวัติศาสตร์ ที่มา รวมทั้งรากฐานของเครื่องแต่งกายกับ

อาจารย์ ดร. ประจักษ์สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความเป็นไทย ในด้านการออกแบบและนำเสนอ – โครงสร้าง : พบว่า ควรให้ความสำคัญกับที่มา รวมทั้งบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างเครื่องแต่งกายและภาพลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ประกอบกับการให้ความสำคัญต่อความต้องการของผู้เสพร่วมด้วย ในด้านการออกแบบและนำเสนอ – สีสันท พบว่า มีการใช้สีสันทที่มีความหลากหลายมากขึ้นกว่าอดีต ร่วมกับสีที่มีการสื่อสารโดยเชื่อมโยงในรูปแบบสัญลักษณ์กับความเป็นไทย ด้านการออกแบบและการนำเสนอ – การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่า มีการอ้างอิงต่อยุคสมัยหรือที่มาร่วมกับการผสมผสานนวัตกรรมและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่วนในประเด็นทัศนคติความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) พบว่า บุคลากรควรให้ความสำคัญและมีความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ควรจะต้องมีความรู้ในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย ในประเด็นการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาชีพ พบว่า ควรจะต้องมีใจรักในงาน ควรมีความใส่ใจในเรื่องรายละเอียดในทุกกระบวนการกับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยกลุ่มนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง มีทัศนคติข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ในเรื่องของการให้ความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งต้องมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และวิชาชีพของตน ส่วนที่ 3 : การใช้แบบสอบถาม โดยศึกษาทัศนคติของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง จำนวนทั้งสิ้น 84 คน ในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) พบว่า ประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.37 ส่วนในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญที่สุด มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.73

คำสำคัญ: เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง, การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์และสื่อ, เครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย, นักออกแบบเครื่องแต่งกาย, บุคคลากรในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

Abstract

Research on the Approaches to Development Style of Costume Design with Thai Image and The Direction of Personnel Improvement about Creative Industries Thai Entertainment Business, the researcher used Mixed Methods Research with quantitative and qualitative research methods to study and analyze guidelines for the development of the costume design with the Thai image by the qualitative research methods and to study and analyze the direction for enhancing the level of personnel involved in costume design and using quantitative research to study Thai image in the creative industry of Thai entertainment business. The results of the research were found that part 1, the analysis of the Thai costume design and image appearing in a sample group of 5 categories, which are considered from award-winning and famous works, as well as being recognized nationally and internationally. In terms of design and presentation - structures, it was found that structures referring to the era were used and developed under Thai identity. Both in the form of historical costumes dress to the context of the local costumes and contemporary dance performances. In terms of design and presentation - colors, it was found that colors were used in connection with the times in the Thai cultural context together with the use of colors that are related to the individuality of the characters and the use of symbolic colors to convey Thai style of design and presentation. With the fabric selection, the elements of decoration and jewelry were found to be important in linking information from the era of Thai traditions in the past to be used in connection with the evolution of technology in the production of creating with a contemporary and current issue.

Part 2, the use of in-depth interviews, in terms of views from the group of costume design creators in the creative industry, Thai entertainment business and a group of scholars involved in the field of costume design and design work for the show in total of 22 people had consistent views and opinions. In academic-education level (researching and analyzing data) found that it is necessary and important to the study of the history of its origin, including the foundations of Thai clothing. In terms of design and presentation - structure found that emphasis should be placed on the origin including the social and cultural context in relation to the clothing structure and the image of Thai including the purpose of its use should be considered in addition to paying attention to the needs of the audiences. In terms of design and presentation - colors have been found to use a more diverse range of colors than in the past did. The colors that are communicated in connection with the symbolic form Thai designer and presenter. Fabric selection and decorative elements are found to have references from Thai periods or come in conjunction with today's innovation and technology fusion. As for the point of view and opinions on the direction of raising the level of personnel involved in the work of costume design and Thai image raising the level of personnel involved the academic and educational (structure, color, pattern) found that personnel should value and have historical knowledge and should have knowledge of everything related to the eras. In the issue of enhancing the level of personnel involved - profession, it is found that there should be a love of work. There should be great attention to detail in every process when designing and creating works. A group of scholars involved in costume design and performance design have more suggestions on the matter of giving importance to personal development including the proud of their own work and professions.

Part 3 : Using questionnaires by studying the views of personnel involved in creative industries and Thai entertainment business including entrepreneurs in performance costumes. The costume designer and the make-up and hair designers in the creative industry

in Thai entertainment business and in the creative industries of Thai entertainment businesses included directors and actors in total of 84 people which raising the level of personnel involved - academic and education (structure, color, pattern) found that the issue of promoting and developing knowledge in fabrics, historical patterns and the image of Thai with the highest average is 4.37. Promoting and developing creative designs without copyright infringement and professional ethics is the most important thing with the highest average score of 4.73.

Keyword: Costume Design, Costume Design in Film and Media, Costume Design with Thai Image, Costume Designer, Personnel in Creative Industries Thai Entertainment Business

บทนำ

บริบทของสังคมทั่วโลกแบบร่วมสมัยในปัจจุบันพบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีบทบาทสูงต่อการพัฒนาและยกระดับทั้งในเชิงมูลค่าและศักยภาพของภาคการศึกษา ภาคบุคลากรและผู้ประกอบการ ภาคสินค้าและการบริการ ดังนั้นในแต่ละประเทศจึงกำหนดและสร้างยุทธศาสตร์ในการวิจัยและพัฒนาของประเทศต่างๆ จึงให้ความสำคัญต่อประเด็นดังกล่าวด้วยการใช้มิติทุนทางวัฒนธรรม ศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของชาตินั้นๆ ประกอบสร้างเชื่อมโยงกับนโยบายและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งนี้ในบริบทเอเชียช่วงราว 10 ปีที่ผ่านมาพบว่า มีการพัฒนาสร้างสรรค์ที่สอดแทรกในเรื่องของศิลปะวัฒนธรรมร่วมกับมุมมองของการออกแบบเชิงธุรกิจ ส่งผลให้เกิดการสร้างกลยุทธ์ในการแข่งขันทางรายได้ ผ่านสื่อและบริการภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจสังคมที่ดีเพิ่มขึ้น รวมทั้งเป็นการสร้างกระแสเชิงธุรกิจ ในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนยังเสมือนเป็นการแพร่กระจายพลวัตอำนาจวัฒนธรรมแห่งตนสู่อาณาอารยะประเทศ ดังจะเห็นได้ชัดอย่างเป็นรูปธรรมในเชิงยุทธศาสตร์ชาติของประเทศเกาหลีและประเทศญี่ปุ่น

ประเทศไทยในบริบทปัจจุบัน มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่องนับได้จากการมีกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดความตื่นตัว และรับรู้คุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถยกระดับมูลค่าสินค้าและเป็นทางออกหนึ่งให้กับการพัฒนาและกระตุ้นยอดขาย โดยผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ทั้งที่มาจากมรดกทางวัฒนธรรม

ภูมิปัญญาและที่เป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านผลงาน ลักษณะต่างๆ ในหลากหลายช่องทาง สามารถก่อให้เกิดความคิดใหม่ๆ กระตุ้นความ มีชีวิตชีวา ความต้องการจุดประกายให้เกิดการต่อยอดไปสู่การประยุกต์ ดัดแปลง จับคู่เพื่อสร้างแนวทางในการปรับใช้ต่อยอดสู่สินค้าและบริการอย่างสร้างสรรค์ (ข้อมูลอ้างอิงจาก <https://www.esanbiz.com>)

การใช้มิติของทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านบริบทของสื่อในด้านต่างๆ นั้น นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นคุณค่าและมูลค่ากับกระบวนการที่ควรให้ความสำคัญและส่งเสริมต่อการพัฒนารูปแบบงานออกแบบกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ดังเช่นในงานวิจัยของนันท์นิตินิ สันติธรรม เรื่อง การนำเสนอภาพของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละครโทรทัศน์ เป็นการศึกษาจากสื่อในรูปแบบละครแนวย้อนยุค (Period) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการนำเสนอภาพ (Spectacle) ของศิลปวัฒนธรรมกับการนำไปใช้ในมิติทุนทางศิลปวัฒนธรรมกับความเป็นไทย ทั้งในเรื่องของวิถีชีวิต การแต่งกาย อาหาร การใช้ภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณี ประกอบสร้างขึ้นเป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ (นันท์นิตินิ สันติธรรม.2560 : 1 – 2) จึงเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการรูปแบบกับออกแบบภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อ ซึ่งควรได้รับการกำหนดทิศทางพร้อมทั้งกระบวนการพัฒนาส่งเสริมสนับสนุนอย่างต่อเนื่องเป็นรูปธรรม

กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงในบริบทสังคมไทยปัจจุบัน นับว่ามีความหลากหลาย โดยในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่มีความโดดเด่นในการได้รับรางวัลทั้งในระดับชาติและนานาชาติ รวมทั้งการได้รับความนิยมและความสัมพันธ์เชิงรายได้ ในช่วงปีพุทธศักราช 2561 จำนวน 5 กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อด้านต่างๆ ได้แก่ 1.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา 2.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก 3.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสหลัก 4.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ 5.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิงการแสดงกับการท่องเที่ยว ประกอบกับทิศทางทัศนะของบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยดังกล่าว

ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความ

เป็นไทยในบริบทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงในปัจจุบัน จึงนับว่าเป็นภาพสะท้อนหนึ่งต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบและแนวโน้มการออกแบบสร้างสรรค์ที่ใช้ฐานทุนทางวัฒนธรรม ในด้านเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ร่วมกับการสอดแทรกความรู้ในมุมมองเชิงประวัติศาสตร์ความเป็นมา ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมทั้งศิลปะวัฒนธรรมไทยสู่การสื่อสารอย่างร่วมสมัย จึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงรูปแบบกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยของเครื่องแต่งกายผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆดังกล่าว เพื่อนำไปสู่ทิศทางการพัฒนาด้วยการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผ่านทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนสู่ระดับสากล

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ทิศทางการในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยสามารถแบ่งรายละเอียด ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา : สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย
2. บุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา : โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling Judgment Sampling) สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวน 5 ประเภท ได้แก่

- 1.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา จำนวน 1 เรื่อง
- 2.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก จำนวน 1 เรื่อง

3.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสหลัก จำนวน 1 เรื่อง

4.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ จำนวน 1 เรื่อง

5.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิงการแสดงกับการท่องเที่ยว จำนวน 1 เรื่อง

2. บุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 22 คน ได้แก่

1.) ผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวน 13 คน

2.) นักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง จำนวน 9 คน

3. บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 84 คน ได้แก่

ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย รวมทั้งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการศึกษาสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

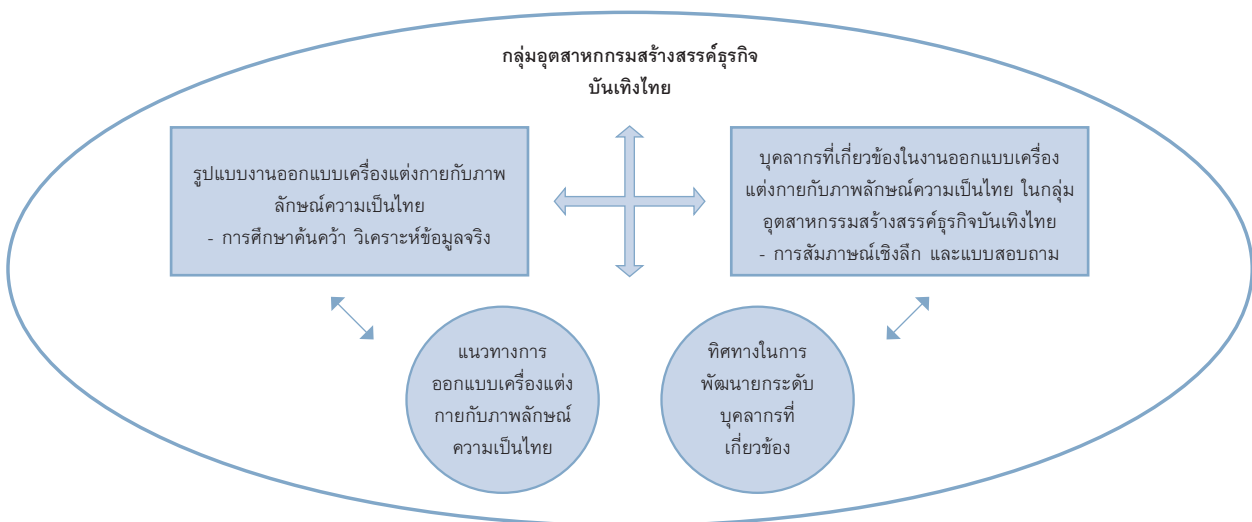
1. ศึกษาข้อมูลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวน 5 ประเภท

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview)

เพื่อศึกษาทัศนะจากกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง โดยในแบบสัมภาษณ์ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 : ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 : ทัศนะความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ส่วนที่ 3 : ทัศนะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ

3. แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อศึกษาทัศนะจากบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย รวมทั้งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง โดยในแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 : ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 : ทัศนะความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ส่วนที่ 3 : ทัศนะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



ภาพประกอบ 1 : ภาพกรอบแนวคิดของงานวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงาน ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและ ทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยแบบ ผสมผสาน (Mixed Methods Research) ด้วยวิธีวิจัย เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทาง ในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพ ลักษณ์ความเป็นไทย โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับภาพจากสื่อ ในด้านต่างๆที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาจากผลงานการ ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่าน สื่อที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียง รวมทั้งได้รับการยอมรับใน ระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 5 ประเภท และเพื่อศึกษา วิเคราะห์ทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงาน ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่ม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย โดยการใช้แบบ สัมภาษณ์กับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview) จำนวนทั้งสิ้น 22 คน และวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดย วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติแบบพรรณนา (Descriptive Statis- tics) กับการใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่ง แบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ โดยวิเคราะห์ค่า ความถี่ (Frequencies) และค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ร่วมกับการวิเคราะห์ในส่วนของประเด็นหัวข้อคำถามเชิง เนื้อหา (Content Analysis) จำนวนทั้งสิ้น 84 คน

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบ เครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและ ทิศทางการ ยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจบันเทิงไทย โดยผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสรุปแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: การวิเคราะห์จากภาพงานออกแบบเครื่อง แต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ วิเคราะห์ข้อมูลผ่านภาพร่วมกับข้อมูลเอกสารและงาน วิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพ ลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ประเภท โดยพิจารณาจากผลงานที่ได้รับรางวัลและมีชื่อ เสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา : ภาพยนตร์โฆษณาที่ รูป แบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็น ไทย ในด้านโครงสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงนา หงษ์ ทั้ง 3 ชุดหลักกับการออกแบบและนำเสนอ พบว่าเป็น ภาพของรูปแบบที่นำเสนอภาพโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับ การผสมผสานกลิ่นอายบริบทเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกับท้องถิ่นตามภูมิภาคของประเทศไทย (Non Period – Period) ได้แก่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ภาค กลางและภาคใต้ ส่วนในเรื่องของสีสันทัน พบว่ามีการออกแบบ และนำเสนอผ่านสีสันทันกับอัตลักษณ์ความเป็นไทยตามแต่ละ ภูมิภาคกับการสร้างสีเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงบริบทของท้องถิ่นนั้นๆ ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ การเลือกใช้ ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่ามีการเลือกใช้ผ้าสำหรับเครื่องแต่งกายตัวละครหลักสตรี ใน ชุดแรกกับการเป็นตัวแทนภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือ ภาคอีสาน ชุดที่สองเป็นตัวแทนภาคกลาง และชุดที่สาม เป็นตัวแทนภาคใต้ รวมทั้งองค์ประกอบของการตกแต่ง และเครื่องประดับ เป็นไปในรูปแบบของการออกแบบที่ ผสมผสานความเป็นบริบทท้องถิ่นนำเสนอด้วยการพัฒนา สร้างสรรค์แบบร่วมสมัย



ภาพประกอบ 2 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครสตรีหลักในบริบทภาคอีสาน ภาคกลางและภาคใต้
ที่มา : ภาพยนตร์โฆษณาที่

2. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง ขุนพันธ์ 2 ในด้านการออกแบบและนำเสนอ โครงสร้าง เครื่องแต่งกายนักแสดงนำตัวละครสตรี ในภาพยนตร์ไทยใน กระแสหลัก ได้แก่ บุษรา แสดงให้เห็นถึงการใช้โครงสร้าง

เครื่องแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากแฟชั่นยุค 40 กับการนำเสนอภาพสตรีที่ทันสมัยท่ามกลางบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย ในยุคสมัยช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่วนนักแสดงนำตัวละครบุรุษ ได้แก่ ชุนพันธ์ พบว่าเป็นการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายกับรูปแบบภาพตัวแทนกับความเป็นชูปเปอร์ฮีโร่ไทย ด้วยการออกแบบและนำเสนอจากการผสมผสานจากการได้รับอิทธิพลโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับกลิ่นอายของโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับความเป็นเครื่องแบบทหารและตำรวจ ประกอบกับความเป็นความบอยและความสปอร์ตหรือกลิ่นอายของความเป็นกีฬาที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกในยุคสมัยนั้น การใช้สีสันทันทีพบว่าการออกแบบและนำเสนอเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งยังแฝงไปด้วยเรื่องของสัญลักษณ์ผ่านสีสันทันทีถ่ายทอดผ่านตัวละครกับบุคลิกลักษณะของตัวละครเหมือนภาพสะท้อนแง่มุมในด้านมืดหรือด้านสว่างของตัวละครและเปรียบเสมือนภาพตัวแทนในเรื่องของความดีกับความเลว การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่าเป็นรูปแบบการได้รับอิทธิพลจากตะวันตกและยังเปรียบเสมือนการถูกครอบงำทางวัฒนธรรมต่างชาติด้วยการทำให้ทันสมัย รูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จึงทำให้เห็นถึงการอ้างอิงต่อยุคสมัย แสดงให้เห็นถึงการได้รับอิทธิพลแฟชั่นจากตะวันตกในช่วงเวลาขณะนั้น สะท้อนถึงเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย กับการย้อนรอยวิถีหาสู่อุตสาหกรรมยุคดังกล่าว



ภาพประกอบ 3 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ - ตัวละครบุรุษและชุนพันธ์

ที่มา : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง ชุนพันธ์ 2 โดยสหมงคลฟิล์ม

3. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสหลัก : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง มะลิลา รูปแบบงานออกแบบเครื่อง

แต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏนั้น พบว่าเป็นการออกแบบและนำเสนอในส่วนของโครงสร้างที่ผสมผสานการสื่อสารเชิงจิตวิทยาผ่านกระบวนการทัศนศาสตร์ศิลปะเรื่องเส้น ซึ่งปรากฏในโครงสร้างที่เชื่อมโยงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครและเป็นไปอย่างร่วมสมัย นอกจากนี้ยังมีการใช้สีสันทันทีสัญลักษณ์ คือ สีขาว ผ่านเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อถึงความรักและความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคนที่ถึงแม้จะเป็นเพศเดียวกัน รวมทั้งยังเชื่อมโยงกับดอกมะลิสีขาว ซึ่งเป็นองค์ประกอบร่วมหนึ่งของบายศรี ตลอดจนมีการใช้สีจีวรของพระสงฆ์และสีขาวเครื่องแต่งกายของนาคก่อนอุปสมบท ซึ่งเป็นไปในเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงพระพุทธศาสนาและคุณความดีงาม ส่วนการเลือกใช้ผ้าองค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับเป็นไปด้วยนัยยะแฝงเชิงสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับเรื่องราว



ภาพประกอบ 4 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ - ตัวละครเซนและพิช

ที่มา : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง มะลิลา - MALILA THE FAREWELL FLOWER

4. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ : ละครโทรทัศน์ เรื่อง บุพเพสันนิวาส ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านการเดินทางข้ามผ่านกาลเวลา (Time travel) การเปลี่ยนภพจากปัจจุบันย้อนไปสู่อดีต โดยช่วงเวลาในอดีตด้านการออกแบบและนำเสนอ โครงสร้างในตัวละครหลักสตรีและบุรุษนั้น พบว่ามีการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายสมัยอยุธยา ช่วงรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช และโครงสร้างเครื่องแต่งกาย

แบบหัวเมืองทางภาคเหนือกับกลิ่นอายบริบทล้านนา ด้วยรูปแบบของการนุ่งห่มผูกพัน โครงสร้างในส่วนของสีสันทันกับการออกแบบและนำเสนอ พบว่าเป็นการใช้สีสันทันทั้งแบบคูสีตัดกันโดยสัมพันธ์กับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ในอดีต รวมทั้งมีการออกแบบสีสันทันใหม่ที่เชื่อมโยงกับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครร่วมกับกับความเป็นบุรุษเพศและความเป็นสตรีเพศ ซึ่งมักปรากฏในตัวละครสตรี ส่วนการเลือกใช้ผ้าองค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับของตัวละครหลักสตรีและบุรุษ พบว่ามีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ในสมัยอยุธยาและบริบทล้านนา ด้วยรูปแบบการออกแบบและนำเสนอที่อิงประวัติศาสตร์



ภาพประกอบ 5 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครแม่หญิงการะเกดและพ่อเดช หมื่นสุนทรเทวา
ที่มา : ละครโทรทัศน์ เรื่อง นุพเพสันนิวาส - Love Destiny โดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด

5. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิงการแสดงกับการท่องเที่ยว : การแสดงรำไทย โดยทิพพานีโชว์ การออกแบบและนำเสนอ ในส่วนของโครงสร้าง พบว่ามีการออกแบบและนำเสนอที่เชื่อมโยงกับโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มเครื่องแต่งกายไทยที่อยู่ในศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย คือ เครื่องแต่งกายโขน และกลุ่มเครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ไทย ด้วยลักษณะของการใช้เทคนิคการลดทอนและการเพิ่มขยาย การใช้สีสันทัน พบว่ามีการเลือกใช้การออกแบบและนำเสนอในกลุ่มโทนสีทอง สีเขียวสีฟ้าสีชมพูกับความเป็นไทย บนเครื่องแต่งกายตัวนักแสดงนำหลัก การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่าเป็นการเลือกใช้ผ้ากับลวดลายไทย

สำหรับตัวละครหลัก ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถสื่อสารผ่านองค์ประกอบต่างๆกับรูปแบบความเป็นไทยแบบร่วมสมัย



ภาพประกอบ 6 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครสตรีข้ามเพศ
ที่มา : การแสดงที่ผสมผสานภาพลักษณ์ความเป็นไทยกับมิติการท่องเที่ยว โดย ทิพพานีโชว์

ส่วนที่ 2 : แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัย ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) ร่วมกับการใช้แบบสัมภาษณ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงทัศนคติตามรายละเอียดหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 13 คน สามารถสรุปผลออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) : พบว่ามีทัศนคติสอดคล้องกันต่อการให้ความสำคัญ ในด้านการศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์ในด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย รวมทั้งเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในบริบทภูมิภาคท้องถิ่นต่างๆ ทั้งในเรื่องโครงสร้าง สีสันทและลวดลาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและเป็นพื้นฐานที่ต้องเรียนรู้ โดยถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัลหรือความเป็นโลกสมัยใหม่ก็ตาม

2. ด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง : พบว่าสามารถพัฒนาได้ทั้งในรูปแบบโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในแบบดั้งเดิม (Thai Original) และโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporary) สะท้อนถึงรูปแบบงานทั้งในเชิงอนุรักษ์ และพัฒนาสร้างสรรค์ ซึ่งควรจะต้องพิจารณาให้สัมพันธ์กับตัวบท เรื่องราว กลุ่มเป้าหมาย แนวความคิดหลักและวัตถุประสงค์ในการสร้างงานเป็นสำคัญ

3. ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสันท : พบว่าควรต้องมีความรู้ที่มาของสีสันท ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ ความเชื่อ สีสันทกับสัญลักษณ์กับบริบทสังคม วัฒนธรรมไทย และสีสันทกับมิติของการออกแบบพัฒนาสร้างสรรค์ โดยควรพิจารณาดูรูปแบบของงาน หรือที่มา จากความเป็นจริงของสีสันทร่วมกับยุคสมัยและบริบทสังคม วัฒนธรรมไทย เรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง วัตถุประสงค์ของการออกแบบ รวมทั้งประเภทของสื่อที่เลือกใช้ในการนำเสนอ 4.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ : พบว่านอกจากการให้ความสำคัญกับข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์หรือที่มาในอดีตแล้ว ด้านผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ เป็นการพัฒนารูปแบบด้วยลักษณะของการต่อยอดเชิงวัสดุหรือองค์ประกอบด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยการผสมผสานการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเท่าทันต่อยุคสมัยในการประกอบสร้างองค์ประกอบดังกล่าว ซึ่งนับเป็นรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ จัดวางและนำเสนอให้มีความเหมาะสม

ส่วนทัศนคติในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย สามารถสรุปผลออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) : พบว่าบุคลากรควรให้ความสำคัญและมีความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ที่มา ซึ่งเป็นรากฐานที่มีความสำคัญ โดยควรจะต้องมีความรู้ในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องโครงสร้าง สีสันท ลวดลาย และต้องเปิดโลกกว้างต่อการเรียนรู้ เป็นผู้ที่พร้อมจะเรียนรู้อยู่เสมอ นอกจากนี้บุคลากรที่ออกแบบเครื่องแต่งกายไทยกับการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยหรือกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องนั้น นับเป็นภาพสะท้อนหนึ่งในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยด้วยรูปแบบหรือลักษณะที่ติดอยู่กับที่ หรือมีสไตล์ในรูปแบบเฉพาะของตน จึงควรพัฒนางานออกแบบเครื่องแต่งกายไทยดังกล่าว ด้วยการผสมผสานแนวความคิดสร้างสรรค์กับกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายไม่ใช่เพียงแค่การสร้างชิ้นใหม่ทั้งหมด หากแต่เป็นการถอดรหัสของเก่ามาทำชิ้นใหม่ด้วยกระบวนการหรือวิธีการใหม่ๆทั้งหมด แต่ก็ยังสามารถสืบสานและสื่อสารรูปแบบเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยได้เช่นเดียวกัน

2.) ด้านวิชาชีพ : พบว่าทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยกับการทำงานในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จะต้องมีความรักมีความอยากหรือความมุ่งมั่นตั้งใจใส่ใจที่จะทำงานด้านนี้ ก็จะส่งผลให้เกิดการพัฒนาในด้านอื่นๆ ตามมาได้ ตลอดจนการให้ความใส่ใจในองค์ประกอบรวมทั้งรายละเอียดต่างๆ ของงานและการทำงาน มีการแสวงหาความรู้และเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น

3.) ข้อเสนอแนะ : พบว่าบุคลากรในด้านดังกล่าวควรเป็นผู้ที่พัฒนาตนเองอยู่เสมอ เป็นผู้ที่มีความพร้อม ที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ นอกจากนี้ยังควรให้ความสำคัญในเรื่องมารยาททางสังคม เช่น การแสดงความเคารพผู้ที่มีอาวุโสกว่า ด้วยการไหว้ การมีสัมมาคารวะหรือการยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวยังส่งเสริมและส่งผลต่อการได้รับโอกาสในการทำงาน รวมทั้งก่อให้เกิดความชื่นชมในพฤติกรรมเชิงบวกต่อการทำงานในด้านนี้อีกด้วย

2.2 กลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง - นักออกแบบเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ไทย

และสื่อต่างๆในธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 9 คน ได้แสดงทัศนะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยในประเด็นที่ตระหนักเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย สามารถแบ่งประเด็นในการสรุปผลออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) : พบว่ามีทัศนะสอดคล้องกัน ในประเด็นการให้ความสำคัญในเรื่องเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาค้นคว้า (Research) จึงนับเป็นพื้นฐานสำคัญที่ต้องเรียนรู้ นำไปสู่การสร้างสรรคพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายเพื่อต่อยอดความเป็นไทยในรูปแบบที่หลากหลายได้

2.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง : พบว่าโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยนั้น สามารถเป็นไปได้ทั้งในโครงสร้างเครื่องแต่งกายในรูปแบบด้านของการอนุรักษ์ และรูปแบบในด้านการพัฒนาสร้งรรคกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยพิจารณาาร่วมตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้งและผู้เสพ

3.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสันท : พบว่ามีการใช้สีสันทกับความเป็นไทยนับว่ามีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น ทั้งในรูปแบบสีสันทที่ออกแบบขึ้นใหม่โดยสัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะตัวละคร และสีสันทที่เชื่อมโยงกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ โดยควรต้องพิจารณาถึงการนำไปใช้ให้เหมาะสมกับโจทย์ เรื่องราว หรือวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

4.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า : องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ : พบว่า มีพื้นฐานส่วนใหญ่กับความเป็นไทยที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กับข้อมูลในอดีต คือ การเลือกใช้ผ้าฝ้ายและผ้าไหม นอกจากนี้ยังมีการสร้งสรรคผ้าขึ้นใหม่ ด้วยการเลียนแบบของเดิม ประกอบกับการสร้งสรรค องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับกับความเป็นไทยที่อิงข้อมูลจากอดีต ออกแบบและสร้งสรรคขึ้นด้วยวัสดุที่ร่วมสมัย นับเป็นภาพสะท้อนของการต่อยอดและส่งเสริมให้มีรูปแบบกับองค์ประกอบต่างๆของเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น

ส่วนทัศนะในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้งสรรคธุรกิจบันเทิงไทย สามารถสรุปผลออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสันท, ลวดลาย) : พบว่าบุคลากรควรมีความเข้าใจและให้ความสำคัญต่อประวัติศาสตร์และความเป็นไทยเชิงวิวัฒนาการ

และพัฒนาการด้านต่างๆที่ได้พบเห็นทั้งในอดีตและปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบและคุณค่า ร่วมกับการศึกษาเชิงปรากฏการณ์ด้านเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยที่เกิดขึ้น ประกอบกับองค์ความรู้ในด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย

2.) ด้านวิชาชีพ : พบว่าบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้งสรรคธุรกิจบันเทิงไทยกับการสร้งสรรคงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยควรมีใจรักในงานและการทำงาน รวมทั้งต้องเป็นผู้ที่หมั่นศึกษาดูงานให้มากหรือเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา ควรศึกษาค้นคว้า วิจาร์ณ เพื่อวิเคราะห์หาคำตอบว่าอะไรดีหรือไม่ดีเหมาะสมหรือไม่กับวัตถุประสงค์และการนำไปใช้ การฝึกฝนตนเองให้เป็นคนช่างสังเกต ร่วมกับการพัฒนาความรู้ที่ต้องเรียนรู้ให้เท่าทันต่อยุคสมัยรวมทั้งอัปเดตตนเองอยู่เสมอ

3.) ด้านข้อเสนอแนะ : พบว่าทิศทางในการยกระดับบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้งสรรคธุรกิจบันเทิงไทย ควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งต้องมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และวิชาชีพของตน นอกจากนี้ ยังควรให้ความสำคัญกับแนวทางในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมและส่งผลให้เยาวชนไทยในปัจจุบันได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและคุณค่า รวมทั้งก่อเกิดประสบการณ์ร่วมกับการเรียนรู้หรือเกิดประเด็นในการตั้งคำถามต่อประเด็นรูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏ ตลอดจนเป็นการส่งเสริมต่อความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ผ่านการพัฒนาแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยให้แก่คนรุ่นใหม่ได้

ส่วนที่ 3 : แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและได้ดำเนินการออกแบบแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย โดยแบ่งประเด็นการสอบถามออกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ส่วนที่ 1 : ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 : ทัศนะความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ส่วนที่ 3 : ทัศนะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย - กลุ่มอุตสาหกรรมสร้งสรรคธุรกิจบันเทิงไทย ส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ แล้วดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามดังกล่าวในรูปแบบออนไลน์

เพราะเนื่องด้วยสถานการณ์โรคระบาด COVID - 19 โดยเป็นกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรง

ผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 84 คน สามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีส้น, ลวดลาย)						
หัวข้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
1.) การศึกษาค้นคว้าและพัฒนาความรู้ในด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	32	37	14	0	1	4.18
2.) การส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อบริบทที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และภาพลักษณ์ความเป็นไทย	33	40	10	1	0	4.25
3.) การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบได้	37	35	11	0	1	4.27
4.) การส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	35	42	6	0	1	4.31
5.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านการแต่งหน้าและทรงผมในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	35	37	11	0	1	4.25
6.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านเครื่องประดับในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	34	38	11	1	0	4.25
7.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	37	41	6	0	0	4.37
8.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการนุ่ง – ห่ม เครื่องแต่งกายเชิงประวัติศาสตร์แบบในอดีต	40	29	13	1	1	4.26
9.) การส่งเสริมเรียนรู้และการพัฒนาสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบริบททางศิลปวัฒนธรรมไทย และภาพลักษณ์ความเป็นไทย	38	36	8	1	1	4.30
10.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในด้านการจัดสร้าง การผลิต และการประเมินแหล่งในการจัดหาเครื่องแต่งกาย : งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยได้	37	35	10	1	1	4.26
11.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในรูปแบบศูนย์กลางการเรียนรู้หรือชมรมวิชาชีพ : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมไทย	37	36	9	2	0	4.29

ตารางที่ 1 : ตารางแสดงทัศนคติด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีส้น, ลวดลาย)

ที่มา : ผู้วิจัย

การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ						
หัวข้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
1.) การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนกรตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่างๆในการทำงาน	55	23	5	0	1	4.56
2.) การบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนกรในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็นระบบ	53	26	5	0	0	4.57
3.) การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	58	24	2	0	0	4.67
4.) การให้ความสำคัญต่อการทำงานเป็นทีม	68	16	0	0	0	4.81
5.) การพัฒนาความสามารถในด้านการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและนำเสนอ / การสื่อสารภาษาไทยที่ดี	50	29	5	0	0	4.54
6.) การพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนกรทำงานออกแบบสร้างสรรค์และนำเสนอ	59	22	3	0	0	4.67
7.) การพัฒนาในด้านงานเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องในการทำงานออกแบบและอื่นที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ	41	34	9	0	0	4.38
8.) การพัฒนาเทคนิคในการประสานงานและการแก้ปัญหาสถานการณ์เฉพาะหน้า	56	26	2	0	0	4.64
9.) การวิเคราะห์ปัญหาจากการทำงานและผู้ร่วมงาน เพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป	55	27	2	0	0	4.63
10.) การส่งเสริมและพัฒนาด้านการปรับเปลี่ยนหน้าที่หรือหมุนเวียนงาน ร่วมกับการเพิ่มความรับผิดชอบในหน้าที่ซึ่งได้รับมอบหมาย	46	30	8	0	0	4.45
11.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ด้วยการศึกษาและฝึกอบรมในขณะปฏิบัติงาน : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จากการสอนงานโดยหัวหน้างาน เพื่อนร่วมงานหรือผู้เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์จากการทำงานจริง	52	29	3	0	0	4.58
12.) การส่งเสริมและพัฒนาด้านจิตสำนึกในด้านการให้บริการที่ดีและสร้างประทับใจ	56	26	2	0	0	4.64
13.) การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ	64	17	3	0	0	4.73

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงทัศนคติด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ

ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งนี้ จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็น

ไทย มีระดับค่าเฉลี่ย 4.37 มากที่สุด และการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาความรู้ในด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีระดับค่าเฉลี่ย 4.18 น้อยที่สุด และจากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า ในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง -

ด้านวิชาชีพ พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งาน ออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณใน วิชาชีพ มีระดับค่าเฉลี่ย 4.73 มากที่สุด และการพัฒนาใน ด้านงานเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องในการทำงานออกแบบและ อื่นๆที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ มี ระดับค่าเฉลี่ย 4.38 น้อยที่สุด

อภิปรายผล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงาน ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและ ทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย สามารถอภิปรายผลโดยแบ่ง ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 : งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพ ลักษณ์ความเป็นไทย ผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ จากผลงาน ทั้ง 5 ประเภท ที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติดังกล่าว นั้น สะท้อน ให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่อง แต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยการออกแบบ และนำเสนอ ในประเด็นโครงสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความ เชื่อมโยงกับการใช้ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย ไทย ทั้งในบริบทของการย้อนอดีตประยุกต์สร้างสรรค์โดย อ้างอิงตามยุคสมัยที่สัมพันธ์กับเรื่องราว และการสร้างสรรค์ ขึ้นใหม่แบบร่วมสมัย ภายใต้กลิ่นอายของเครื่องแต่งกาย ไทยแบบภูมิภาคท้องถิ่นร่วมกับเครื่องแต่งกายเชิงนาฏย ศิลป์ไทย ด้านการออกแบบและนำเสนอในด้านสีสันทัน มีการ ออกแบบสีสันทันขึ้นใหม่ โดยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมต่อบุคลิกลักษณะของตัวละคร และสัมพันธ์ไปกับอารมณ์และ โทนสี (Mood and Tone) ในสื่อแต่ละประเภท นอกจากนี้ ยังมีการใช้สีที่มีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่มาของสีสันทันในเชิง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมการแต่งกายในอดีต เช่น การนุ่ง หม่มตามคู่สีแบบวัฒนธรรมไทย และการใช้สีเชิงสัญลักษณ์ ความเชื่อเชิงวัฒนธรรมไทย เช่น สีขาวหรือสีจิวรพระสงฆ์ที่แสดง ถึงความบริสุทธิ์ ความศรัทธา พระพุทธศาสนา และการใช้ สีสัญลักษณ์กับความหมายในเชิงจิตวิทยาของการใช้สี ที่ ผสานร่วมกับมุมมองของหลักการออกแบบในด้านกระบวนการ ทิศทางศิลปะหรือองค์ประกอบศิลป์ ส่วนการออกแบบและ นำเสนอในด้านการเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่ง และเครื่องประดับนั้น มีความเชื่อมโยงและให้ความสำคัญต่อ การอ้างอิงจากข้อมูลด้านผ้า ลวดลายผ้า วัสดุ ภูมิปัญญาและ ส่วนตกแต่งต่างๆที่เกี่ยวข้องในเชิงประวัติศาสตร์ตามแต่ละ

ยุคสมัย ตลอดจนมีการใช้เทคนิคในกระบวนการออกแบบ ลวดทอนหรือเพิ่มขยาย ร่วมกับการเลือกใช้นวัตกรรมและ เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์วัตถุดิบ ผสานกับวัสดุอุปกรณ์ ที่พัฒนาขึ้นอย่างร่วมสมัยในปัจจุบัน ประกอบกับการ ออกแบบและพัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายกับ ภาพลักษณ์ความเป็นไทยขึ้นใหม่ โดยเหมาะสมกับเรื่องราว บทบาท บุคลิกลักษณะของตัวละคร ประเภทของสื่อและ วัตถุประสงค์ในการสร้างงาน ดังนั้น แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็น ไทยที่ปรากฏจึงสะท้อนต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงาน ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ด้วย การออกแบบประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ทั้งในเรื่องโครง ร้าง สีสันทัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและ เครื่องประดับ ภายใต้การอ้างอิงสอดแทรกและผสมผสาน ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์จากอดีต ตลอดจนประเด็นของ แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกาย กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในด้านการศึกษา โครงสร้าง สีสันทันและลวดลาย เชิงวิชาการก็นับว่าเป็นรากฐานที่มีความ สำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่เท่า ทันต่อยุคสมัย การเรียนรู้ที่ส่งเสริมต่อการสร้างความเข้าใจ และภาคภูมิใจแก่ผู้ศึกษาหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำ ไปสู่การพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพ ลักษณ์ความเป็นไทยได้ต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบ เครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยดังกล่าว ยัง แสดงและสะท้อนต่อแนวคิดทุนวัฒนธรรมของบูร์ดิเยอร์ (Pierre Bourdieu - 1983) โดยผลงาน 3 รูปแบบ ได้แก่ Embodies state ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝังอยู่ในตัวคนและกลุ่มคนมา อย่างยาวนาน ได้แก่ ความคิด จินตนาการ ความคิดริเริ่ม และความเชื่อ Objectified state เป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรม ในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรม เช่น รูปภาพ หนังสือ สิ่ง ก่อสร้าง สถานที่ที่เป็นมรดกโลก ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้คือ รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อ ทั้ง 5 ประเภท Institutionalization state หรือความเป็น สถาบัน ซึ่งสามารถทำให้เกิดความเป็นรูปธรรม เช่น กติกา การยอมรับที่หลายๆ คนเห็นร่วมกัน ดังเช่นรูปแบบการ แต่งกายที่ได้รับการยอมรับตามบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย ในแต่ละยุคสมัย ร่วมกับการให้ความสำคัญในการศึกษา ทรัพยากรบุคคล โดยทิศทางการยกระดับบุคลากรที่ เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความ เป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยนั้น จึงควรได้รับการส่งเสริมต่อจิตสำนึก ในศักดิ์ศรีและความ

ภาคภูมิใจในตนเอง ทั้งนี้ รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ยังแสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ (Non - Material Culture) และวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) โดยเมื่อพิจารณาพร้อมกับแนวคิดของ Clak Wissler กับระบบวัฒนธรรมของความเป็นสากล โดยรูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ยังเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมเชิงศิลปะ อดิวิญญา ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมแนวทางในการพัฒนาออกแบบสร้างสรรค์กับการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) การศึกษาค้นคว้า (Research) ผู้การแพร่กระจายหรือเผยแพร่รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อ ในรูปแบบหนึ่งของการเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมกับการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมไทย ภายใต้อุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิงไทยได้อย่างทันสมัย

ส่วนที่ 2 : ทักษะของกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยด้านการศึกษาเชิงวิชาการ โครงสร้าง สีสันทันและลวดลาย กับการศึกษาเรียนรู้ ในเชิงวิชาการประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทยกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยนั้น ยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็น โดยเมื่อมีความเข้าใจต่อประเด็นฐานข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าว ก็จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบและนำเสนอรูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างเหมาะสม ในส่วนของการออกแบบและนำเสนอ ด้านโครงสร้าง สีสันทัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีแนวทางที่เป็นไปในเชิงของการพัฒนาและสร้างสรรค์ ทั้งในรูปแบบที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และยุคสมัยในอดีต และการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ภายใต้กลิ่นอายบริบทเครื่องแต่งกายกับวัฒนธรรมความเป็นไทยแบบร่วมสมัยในปัจจุบัน นอกจากนี้ ทิศทางการในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย กลุ่มบุคลากรผู้สร้างงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นไปในทิศทางที่ยังคงให้ความ

สำคัญต่อด้านวิชาการ ในการศึกษาและเพิ่มพูนองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทย การออกแบบและนำเสนอเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ที่ส่งเสริมต่อการกระตุ้นให้เกิดความสนใจในมิติมุมมองต่างๆ ของกลุ่มผู้เสพหรือผู้ชมผ่านสื่อต่างๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงและสะท้อนต่อคุณค่าและมูลค่าของวัฒนธรรมไทยแห่งตนได้ในส่วนของโครงสร้าง สีสันทัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบในการตกแต่งและเครื่องประดับ เป็นแนวทางที่ควรใช้ความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย เพื่อพัฒนาเป็นพื้นฐานสู่กระบวนการในการออกแบบและนำเสนอในรูปแบบของการพัฒนาสร้างสรรค์ ส่วนในด้านวิชาชีพ ทิศทางในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ควรมีใจรักและภาคภูมิใจในงานและการสร้างสรรค์ผลงานของตน มีความใส่ใจในรายละเอียดต่างๆ ของงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย เพราะเป็นงานที่มีรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ อยู่เป็นจำนวนมาก รวมทั้งควรหมั่นฝึกฝนและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

ส่วนที่ 3 : ทักษะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย - กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจบันเทิงไทย จากแบบสอบถามกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บันเทิงบันเทิงไทย รวมทั้งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย อื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง และนักแสดง สะท้อนให้เห็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยในด้านวิชาการ - การศึกษา - (การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล) พบว่า มีแนวทางในการให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ ร่วมกับการให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.59 เท่ากันในระดับมากที่สุด ในด้านการออกแบบและนำเสนอ - (โครงสร้าง) พบว่า มีแนวทางในการพัฒนารูปแบบที่ดึงโครงสร้างจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้นๆ

ตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ร่วมกับรูปแบบที่ดึงโครงสร้างจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้นๆตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบโดยประยุกต์ขึ้นภายใต้กลิ่นอายของยุคสมัย และรูปแบบที่ดึงสีสันทาจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้นๆตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบโดยประยุกต์ขึ้นภายใต้กลิ่นอายของยุคสมัยร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.35 เท่ากันในระดับมาก ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ – (สีสันทา) พบว่ามีแนวทางในการพัฒนารูปแบบที่ดึงสีสันทาจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้นๆตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบโดยประยุกต์ขึ้นภายใต้กลิ่นอายของยุคสมัยร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.35 เท่ากันในระดับมาก ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ – (การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่ง และเครื่องประดับ) พบว่ามีแนวทางในการพัฒนาด้วยการส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในรูปแบบศูนย์กลางการเรียนรู้หรือชมรมวิชาชีพ : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมไทย มีค่าเฉลี่ย 4.35 ในระดับมาก รองลงมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ย 4.32 ในระดับมาก

นอกจากนี้ ในส่วนของทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ในด้านวิชาการ การศึกษาโครงสร้าง สีสันทา และลวดลาย สะท้อนให้เห็นทิศทางที่ให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.37 โดยลำดับรองลงมา คือ ทิศทางการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในด้านวิชาชีพนั้น เป็นไปในทิศทางที่ให้ความสำคัญต่อ

การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญที่สุด มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.73 โดยรองลงมา คือ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์และนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.67

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ภาคการศึกษาควรให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทย ด้วยการส่งเสริมแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเทคนิคที่สนับสนุนต่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้สนใจ รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ให้เกิดความรู้ ความคิดและความสนใจ ตลอดจนความตระหนักรู้ต่อคุณค่ากับความภาคภูมิใจ อันส่งผลและนำไปสู่ การพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆได้อย่างเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

2. ภาครัฐควรให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติกับการให้ความสำคัญต่อเรื่องทุนทางวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อที่ผสมผสานด้วยมุมมองความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและทันสมัย รวมทั้งควรมีทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ด้วยการอบรมเสริมสร้างทักษะองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ เทคนิคในการคิดวิเคราะห์และประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานกับการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ให้แก่บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอยู่เสมอ นับเป็นแนวทางและทิศทางหนึ่งในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรอันส่งเสริมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและ การพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิงไทยได้อย่างมีระบบ ร่วมสมัยและมีความต่อเนื่องอย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- คณะกรรมการแต่งกายไทย : วัฒนธรรมการแต่งกายไทย : วิวัฒนาการและเอกลักษณ์ประจำชาติ สำนักงานส่งเสริมเอกลักษณ์ของชาติ. (2543). การแต่งกายไทย : วิวัฒนาการจากอดีตสู่ปัจจุบัน 1. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- นันท์นิติน สันติธรรม. (2560). การนำเสนอภาพของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละครโทรทัศน์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2552). ศิลปะแขนงที่เจ็ด : เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : พับลิคบุคเคอรี.
- พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. (2544). การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2551). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมสุข หินวิมาน. (2559). ทฤษฎีสำนึกวัฒนธรรมศึกษา:ประมวลสาระและแนวการศึกษาชุดวิชาปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุเทพ สุนทรเกสัช. (2552). ทฤษฎีมานุษยวิทยา พัฒนาการมโนทัศน์พื้นฐานและทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรม (ภาคแรก). กรุงเทพฯ : ดวงกลมพับลิชชิ่ง.
- Richard LaMotte. (2010). Costume Design 101 - 2nd edition: The Business and Art of Creating Costumes For Film and Television. USA. : Michael Wiese Productions.
- Vincent Lobrutto. (2002). The Filmmaker's Guide to Production Design. USA. : Allworth Press.