

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

จากการศึกษาทฤษฎีสัญวิทยา สามารถนำมาใช้กำหนดกรอบในการวิเคราะห์ถึงกระบวนการเชื่อมโยงความหมายและการตีความโดยในทฤษฎีของกลุ่มโครงสร้างนิยมเรานำมาใช้วิเคราะห์การเชื่อมโยงความหมาย ส่วนทฤษฎีของกลุ่มมนุษย์นิยมนั้นเรานำมาใช้วิเคราะห์ถึงการเปิดโอกาสและปิดโอกาสในการตีความ เพื่อต้องการที่จะออกแบบเครื่องมือ เพราะในปัจจุบันยังไม่มีเครื่องมือชนิดนี้อยู่ในการออกแบบงานวิจัยทั่วไป ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องออกแบบเครื่องมือที่สอดคล้องต่อทฤษฎีดังกล่าว และเพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลและทำการคลี่คลายความละเอียดอ่อนที่หลากหลาย จึงได้ออกแบบเครื่องมือดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร ด้านต่างๆ

- ข้อมูลของกรณีศึกษาโรงแรมแมนดาริน โอเรียลเต็ล ดาราเทวี เชียงใหม่
- ข้อมูลประเด็นปัญหาที่เกิดข้อวิพากษ์วิจารณ์
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.2 การทดสอบเครื่องมือ

การทดสอบเครื่องมือได้จัดทำ Pilot Study ทดลองกระบวนการการทำให้เป็นสัญลักษณ์ (Symbolization) โดยการทำแบบทดสอบการทำสัญลักษณ์จากรูปภาพที่กำหนดให้ โดยกลุ่มประชากรตัวอย่างจำนวน 8 คนที่เป็นสถาปนิกผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งสามารถวาดรูปและแปลความหมายจากนามธรรมเป็นรูปธรรมได้ดังนี้

3.2.1 ให้กลุ่มประชากรตัวอย่าง ดูรูปดังต่อไปนี้

1. รูปปั้นมกร	2. รูปวัด	3. รูปเสือ	4. รูปรถเต่า	5. รูปหงษ์ดำ
				

ตารางที่ 3.1 แสดงรูปต้นแบบที่ใช้ใน Pilot Study

โดยมีเหตุผลการคัดเลือกรูปคือ คนส่วนใหญ่รู้จักว่าเป็นรูปอะไร, มีความหมายว่าอะไรและมีการนำไปใช้แทนสัญลักษณ์ในแบบต่างๆอย่างแพร่หลาย ดังตารางต่อไปนี้

รูป	ชื่อรูป	ความหมายที่รู้จัก	สัญลักษณ์แทน
	ตัวมกร	1. บันได 2. สัตว์ในจินตนาการ	1. การป้องกันรักษา 2. การเชื่อเชิญ 3. ความอุดมสมบูรณ์
	วัด	1. วัด 2. ศาสนสถาน	1. พุทธศาสนา 2. บริเวณศักดิ์สิทธิ์
	เสือ	1. สัตว์ป่าดุร้าย 2. สัตว์สงวน	1. ความดุร้าย 2. ความเก่งกาจมีเขี้ยวเล็บ
	รถเต่า	1. รถยนต์ 2. รถเก๋งขนาดเล็ก	1. ความสะดวกสบาย 2. ความคลาสสิก
	หงส์ดำ	1. หงส์ดำ 2. สัตว์ปีก	1. ความสวยงามสูงส่ง 2. สาวงามผู้สูงศักดิ์

ตารางที่ 3.2 แสดงเหตุผลการคัดเลือกรูปต้นแบบที่ใช้ใน Pilot Study

3.2.3 จากนั้นให้กลุ่มประชากรตัวอย่างดังกล่าว ลองกำหนดสัญลักษณ์แทนรูปดังกล่าว โดยการตอบคำถามและวาดรูปออกมา ตามเงื่อนไขที่กำหนดคือ


















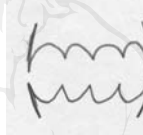














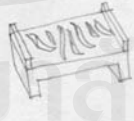








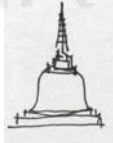



- ถามว่ารูปที่เห็นคือรูปอะไร
- ถามว่ารูปที่เห็นหมายถึงอะไร
- ถามว่ารูปที่เห็นใช้แทนสัญลักษณ์อะไรได้บ้าง
- ถ้าต้องการจะเปลี่ยนรูปทำเป็นสัญลักษณ์ควรเป็นอย่างไร (วาดรูป)

3.2.3 เขียนบอกวิธีการในการแปลงรูปต่างๆดังกล่าวของแต่ละคนลงในแบบทดสอบ

3.2.4 จัดกลุ่มวิธีการในการแปลงรูปต้นแบบดังกล่าวให้เป็นสัญลักษณ์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงความหมายกลับไปหารูปต้นแบบ

3.2.5 กำหนดหาคำสำคัญ (Key Word) ที่แสดงออกถึงการเชื่อมโยงในแบบต่างๆ

3.2.6 ผลแบบทดลอง Pilot Study ของกระบวนการทำให้เป็นสัญลักษณ์
(Symbolization)

รูป ต้นแบบ					
ตัวอย่างที่ 1					
ตัวอย่างที่ 2					
ตัวอย่างที่ 3					
ตัวอย่างที่ 4					
ตัวอย่างที่ 5					
ตัวอย่างที่ 6					
ตัวอย่างที่ 7					
ตัวอย่างที่ 8					

ตารางที่ 3.3 แสดงผลการทำรูปต้นแบบให้เป็นสัญลักษณ์

3.2.7 ผลจากการสัมภาษณ์ในเชิงลึกเพื่อนำไปสู่แนวคิดและความของเหตุผลในการทำเป็นสัญลักษณ์

ภาพตัวอย่าง	เหตุผลในการทำเป็นสัญลักษณ์	เหตุผลที่มีความซ้ำกัน
ภาพตัวอย่างที่ 1	1. เส้นรอบรูป 2. ตราสัญลักษณ์ 3. หน้าตรงอย่างง่าย	1. เส้นรอบรูป 2. ตราสัญลักษณ์ 3. หน้าตรงอย่างง่าย
ภาพตัวอย่างที่ 2	1. รูปทรงที่วาดง่ายลวดลายละเอียด 2. ลวดลายที่สะดุดตาจำได้ง่าย 3. หน้าตรง 2 มิติ	4. รูปทรงที่วาดง่ายลวดลายละเอียด 5. ลวดลายที่สะดุดตาจำได้ง่าย 6. กริยาอาการทิศทางการเคลื่อนไหว
ภาพตัวอย่างที่ 3	1. เส้นรอบรูป 2. รูปทรงที่วาดง่ายลวดลายละเอียด 3. ทิศทางการเคลื่อนไหว 4. ลักษณะกริยาอาการ	7. ประโยชน์ใช้สอย 8. รอยเท้า 9. Space ภายใน
ภาพตัวอย่างที่ 4	1. ประโยชน์ใช้สอย 2. หน้าตรง 3. รอยเท้า 4. Space ภายใน	10. รูปเหมือนแบบลายเส้น 11. เหตุผล 12. เพิ่มความคิดลงไปเพิ่มเติม 13. แสดงบางส่วนของรูปเดิม
ภาพตัวอย่างที่ 5	1. รูปเหมือนลายเส้น 2. หน้าตรงแบบลายเส้น	14. เส้นโค้งจากรูปทรงโดยรวม
ภาพตัวอย่างที่ 6	1. เหตุผล 2. เพิ่มความคิดลงไป 3. นำบางสิ่งเพิ่มเติมลงไป 4. ความหมายกริยาอาการ	
ภาพตัวอย่างที่ 7	1. แสดงบางส่วน 2. เส้นโค้งจากรูปทรงโดยรวม	
ภาพตัวอย่างที่ 8	1. รูปเหมือนแบบลายเส้น 2. หน้าตรง 2 มิติ	

ตารางที่ 3.4 ผลจากการสัมภาษณ์ในเชิงลึกวิธีการทำรูปต้นแบบให้เป็นสัญลักษณ์

3.2.8 สรุปและอธิบายผล

ระยะห่างทางการ เชื่อมโยงทาง ความคิด	กลุ่มของเหตุผลที่กลุ่ม ประชากรให้	ที่มาของเหตุผลที่ให้	ความหมายร่วมที่สามารถ ชี้นำไปสู่ระยะห่าง ทางการเชื่อมโยงทาง ความคิด
Icon	1. หน้าตรง 2. รูปทรงที่วาดง่ายลดรายละเอียด 3. รูปเหมือนแบบลายเส้น	1. อาศัยความคุ้นเคย 2. อาศัยความทรงจำ 3. ง่ายต่อการสื่อความ 4. รูปเหมือนสามารถสื่อได้ตรงเร็วกว่า	1. จากความคุ้นเคย 2. จากความทรงจำ
Index	1. เส้นรอบรูป 2. ลวดลายที่สะดุดตาจำง่าย 3. ทิศทางการเคลื่อนไหว 4. ประโยชน์ใช้สอย 5. รอยเท้า 6. รูปเหมือนแบบลายเส้น 7. เหตุผล 8. เส้นโค้งจากรูปทรงโดยรวม	1. จากการศึกษาเรียนรู้ 2. จากประสบการณ์ที่มี 3. ต้องการให้ผู้อื่นช่วยคิด 4. อาศัยความรู้จากคนอื่นช่วย 5. ต้องการสื่อแบบกลางๆ เพื่อไม่ให้รู้สึกผิดเมื่อเกิดแปลความที่ต่างออกไป	1. จากตำรา 2. จากประสบการณ์
Symbol	1. Space ภายใน 2. เติมความคิดลงไปเพิ่มเติม 3. แสดงบางส่วนของรูปเดิม 4. ตราสัญลักษณ์	1. ความรู้สึก 2. การวิเคราะห์ตีความ 3. มีคนบอก 4. การใช้สัญลักษณ์จะสื่อได้ตรงมากถ้าสัญลักษณ์นั้นเป็นที่รู้จัก	1. จากความรู้สึก 2. จากการตีความ 3. จากคำบอกเล่า 4. จากการเดา

ตารางที่ 3.5 การจัดกลุ่มของสาเหตุ ที่มาของเหตุผลและความหมายร่วมที่สามารถชี้นำไปสู่ระยะห่างทางการเชื่อมโยงทางความคิดของวิธีการทำรูปต้นแบบให้เป็นสัญลักษณ์

3.2.9 สิ่งที่ได้จากการศึกษาทดลองแบบนาร่องนี้ คือ

กลุ่มตัวอย่างได้มีการเปิดประเด็นทำให้เห็นว่าการกำหนดปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เอื้อต่อการคิดถึงและกำหนดระยะห่างทางการเชื่อมโยงทางความคิดนั้น น่าจะมาจากอะไรได้บ้าง เช่น ความคุ้นชิน ประสบการณ์ ความทรงจำ การเรียนรู้ ดังนั้นจึงทำให้ทราบว่ากลุ่มประชากรยังไม่สามารถกำหนดระยะห่างทางการเชื่อมโยงทางความคิดจากรูปที่ตนเองวาดว่าอยู่ในระยะใด

เนื่องจากแบบทดสอบไม่ได้กำหนดไว้ให้ชัดเจนตั้งแต่ต้น จึงทำให้เกิดความลังเลต่อการกำหนดระยะดังกล่าวให้ชัดเจนนอกจากนี้กลุ่มประชากรยังต้องการเวลาที่ต้องใช้ในการคิดมาก จึงเกิดปัญหาจากการรีบเร่ง ขาดการไตร่ตรองที่ดี และในการอธิบายความหมายยังมีความกำกวมไม่ชัดเจน เช่น ใช้ความรู้สึก บ่อยครั้งต้องมีการอธิบายความถึงวิธีการทำการทดสอบเพื่อให้กลุ่มประชากรตัวอย่างเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการทดสอบ

3.2.10 แนวทางการปรับปรุงเครื่องมือคือ

- 1.) การคัดเลือกภาพต้องให้มีความสอดคล้องกับลักษณะด้านนามมากขึ้น
- 2.) บอกจุดประสงค์ของการทดสอบให้ชัดเจนว่าทำเพื่ออะไรและต้องการคำตอบชนิดใด
- 3.) มีการกำหนดเกณฑ์ของคำตอบที่แน่นอนชัดเจนว่าแต่ละระยะห่างทางการเชื่อมโยงทางความคิด นั้นใช้อะไรในการวัดค่า เช่น ร้อยละของการถูกผิด ร้อยละของความเห็นที่คิดว่าง่ายหรือยากต่อการเชื่อมโยง เป็นต้น
- 4.) การกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนในการตีค่าของความหมายแบบตรง และความหมายแบบนัยยะแฝง

3.3 การออกแบบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง

ในขั้นนี้ได้แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ

3.3.1 ขั้นแรก เป็นการออกแบบเครื่องมือที่เป็นลักษณะของภาพสัญลักษณ์และหาวิธีการในการสร้างการเชื่อมโยงรูปภาพและความหมาย จากภาพต้นแบบไปสู่ภาพสัญลักษณ์

กำหนดให้

1. คัดเลือกรูปภาพต้นแบบขึ้นมา 3 รูป คือ

รูปที่ 1 รูปศาลาจัตุรมุข เป็นลักษณะของงานสถาปัตยกรรม

รูปที่ 2 รูปซุ้มประตูโขง เป็นลักษณะของงานสถาปัตยกรรมและงานประติมากรรม

รูปที่ 3 รูปปั้นพญานาค เป็นลักษณะของงานประติมากรรม

ทั้ง 3 รูปเป็นงานที่มีความเกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมไทยแบบประเพณี และเป็นที่รับรู้แก่สังคมเป็นอย่างดีในเรื่อง ความหมายและประโยชน์ใช้สอย

1. 	2. 	3. 
ศาลาจัตุรมุข	ซุ้มประตูโขง	ปูนปั้นพญานาค

ตารางที่ 3.6 รูปภาพต้นแบบในแบบทดสอบที่ 1

2. กลุ่มประชากรตัวอย่างเป็นสถาปนิก 30 คน จากบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยการนำแบบทดสอบออกไปทำการสัมภาษณ์ โดยตรง จำนวน 11 คน และอีก 19 คน ติดต่อนักศึกษาปีสุดท้ายของสาขา และมหาวิทยาลัยเดียวกัน ให้เข้ามานั่งทำในห้องทดสอบในวันสุดท้ายของการสอบปลายภาค (ซึ่งถือได้ว่าเรียนจบหลักสูตรแล้ว) เนื่องจากสถาปนิกถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเชี่ยวชาญในการเชื่อมโยงความหมายโดยสามารถเปลี่ยนลักษณะทางนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ (คูตัวอย่างแบบทดสอบนำร่องในภาคผนวก ก)

วิธีทำ

1. ให้กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นสถาปนิก 30 คน ดูรูปต้นแบบ ทั้ง 3 รูป
2. ในขณะที่ทำการดูรูปนั้น ให้กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นสถาปนิก 30 คน ทำการวาดรูปเพื่อสร้างรูปต้นแบบเป็นภาพสัญลักษณ์
3. ให้กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นสถาปนิก 30 คน ระบุเหตุผลว่ามีวิธีคิดและแนวทางการวาดเพื่อเปลี่ยนรูปต้นแบบเป็นภาพสัญลักษณ์ มาจากอะไร

ผลที่ได้

1. ภาพสัญลักษณ์ที่แปลงจากต้นแบบแล้ว 90 ภาพ
 2. วิธีการในการสร้างการเชื่อมโยงความหมาย จากภาพต้นแบบไปสู่สัญลักษณ์
- 30 วิธี
3. นำภาพสัญลักษณ์พร้อมกับวิธีการในการสร้างการเชื่อมโยงความหมาย ที่แปลงจากต้นแบบดังกล่าวไปใช้ผลิตเป็นแบบทดสอบที่ 1

3.3.2 ขั้นที่สอง การผลิตแบบทดสอบเพื่อค้นหาระดับความยาก ความง่ายของวิธีการเชื่อมโยงความหมายระหว่างรูปสัญลักษณ์ กับ ความหมายสัญลักษณ์ หรือระยะห่างทางการเชื่อมโยงความหมายแบบของ เฟิร์ส และความหมายทางสถาปัตยกรรมโดยวิเคราะห์ผ่านประโยชน์ใช้สอยตามแนวของ เอ็คโค โดยแบ่งวิธีการเป็น 2 แนวทางคู่ขนานกัน ใน**แนวทางแรก** จะเป็นแนวทฤษฎีใช้ผลจากการศึกษานำร่องที่เป็นภาพสัญลักษณ์ที่แปลงจากต้นแบบแล้ว มาเป็นโจทย์ในการทำแบบทดสอบที่ 1 (คูตัวอย่างแบบทดสอบที่ 1 ในภาคผนวก ข) เพื่อเป็นการพิสูจน์เชิงทฤษฎี ถึงวิธีการในการสร้างการเชื่อมโยงความหมาย ที่แปลงจากต้นแบบมาเป็นแบบสัญลักษณ์ ที่กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นสถาปนิก 30 คนเขียนไว้ ตลอดจนทำความเข้าใจ กระบวนการสร้างความเชื่อมโยงและการสร้างกลไกการประยุกต์ ส่วน**แนวทางที่สอง** เป็นแนวปฏิบัติในงานสถาปัตยกรรม โดยคัดเลือกจากงานสถาปัตยกรรมจริงที่ได้รางวัลยอดเยี่ยมจากสมาคมสถาปนิกสยามฯ มาเป็นโจทย์ในการทำแบบทดสอบที่ 2 เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่างานสถาปัตยกรรมต่างๆ เหล่านั้นได้ผ่านการรังสรรค์ และกลั่นกรองจากสถาปนิกผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว (คูตัวอย่าง

แบบทดสอบที่ 2 ในภาคผนวก ค) โดยอาศัยแนวทางของแบบทดสอบที่ 1 เป็นโครงสร้างในการทดสอบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แนวทางแรก ในแบบทดสอบที่ 1	แนวทางที่สอง ในแบบทดสอบที่ 2
การทดสอบตามแนวทางศาสตร์ของ เวิร์ส ในการพิสูจน์หา ระหะทางความคิดในการเชื่อมโยงความหมาย	การทดสอบตามแนวทางของบาร์ตส์ เรื่องการสื่อความ หมายตรงหรือมีนัยยะ โดยผนวกกับงานสถาปัตยกรรมผ่าน ประโยชน์ใช้สอย ตามแนวคิดของเอ็ลโก
เพื่อการจัดกลุ่มวิธีการสร้างการเชื่อมโยงความหมาย จากภาพต้นแบบไปสู่สัญลักษณ์	เพื่อหาวิธีการในการสร้างการเชื่อมโยงสถาปัตยกรรมและ ความหมาย จากภาพต้นแบบที่กำหนดไว้ในแนวทางการ ออกแบบไปสู่สัญลักษณ์ที่เป็นผลลัพธ์ของการออกแบบ คือตัวสถาปัตยกรรม
กำหนดให้ 1. กลุ่มประชากรตัวอย่างเป็นประชาชนทั่วไป 50 คน 2. ภาพสัญลักษณ์ 90 ภาพจากแบบทดสอบนำร่อง 3. ระดับความสามารถเชื่อมโยงไปสู่รูปต้นแบบ 3 ระดับ คือ ง่าย กลาง ยาก เพื่อหากลุ่มความหมาย 4. ลักษณะการสัมฤทธิ์ผลในการเชื่อมโยง ถูก หรือผิด เพื่อใช้ กำหนดระยะเวลาของการเชื่อมโยงดีความ (ดูคำอธิบายเกณฑ์การกำหนดระยะเวลา ในข้อ 3.4.2 ท้ายบทที่ 3)	กำหนดให้ 1. กลุ่มประชากรตัวอย่างเป็นประชาชนทั่วไป 50 คน 2. เลือกงานสถาปัตยกรรม โดยมีเกณฑ์คือต้องเป็น สถาปัตยกรรมดีเด่นที่ได้รับการตัดสินจากสมาคม สถาปนิกสยามฯ จำนวน 20 อาคาร 3. ระดับความสามารถเชื่อมโยงไปสู่รูปต้นแบบ 3 ระดับ คือ ง่าย กลาง ยาก เพื่อหากลุ่มความหมาย 4. ลักษณะการสัมฤทธิ์ผลในการเชื่อมโยง ถูก หรือผิด เพื่อใช้ กำหนดระยะเวลาของการเชื่อมโยงดีความ (คำอธิบายเกณฑ์การกำหนดระยะเวลา ในข้อ 3.4.2 ท้ายบทที่ 3)
วิธีทำ 1. ให้กลุ่มเป้าหมายดูภาพสัญลักษณ์จำนวน 90 ภาพ 2. ทำการทดสอบหาความถูกต้องของการเชื่อมโยงความหมาย ย้อนกลับไปหารูปต้นแบบ 3. ทำการประเมินถึงความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายกลับไป ไปสู่ภาพต้นแบบ 4. ทำการจัดกลุ่มรูปภาพสัญลักษณ์ตามวิธีการของแนวทางการวาด เพื่อเปลี่ยนรูปต้นแบบเป็นภาพสัญลักษณ์ โดยวิธีการดังกล่าวจะ สามารถบอกได้ถึงลักษณะของกลุ่มโดยเริ่มจากกลุ่มเหมือนไปสู่ กลุ่มคล้ายและกลุ่มที่แตกต่างอย่างสิ้นเชิง	วิธีทำ 1. ทำการสรุปแนวทางการออกแบบ (Concept Design) ของ สถาปัตยกรรมที่เลือกมา แต่ละหลังเพื่อใช้เป็นเสมือนภาพ ต้นแบบ 2. ให้กลุ่มเป้าหมายดูรูปภาพสถาปัตยกรรมที่เลือกมา 3. ทำการประเมินจัดกลุ่มถึงความสามารถในการเชื่อมโยง ความหมายกลับไปสู่แนวทางการออกแบบที่กำหนดไว้ก่อน สร้างอาคาร 4. จัดกลุ่มสถาปัตยกรรมออกมา ตามวิธีการของแนวทาง การออกแบบเพื่อเปลี่ยนรูปจากแนวคิดต้นแบบไปสู่งาน สถาปัตยกรรมที่เป็นกายภาพ
ผลที่ได้ 1. ได้วิธีการสร้างการเชื่อมโยงความหมายภาพต้นแบบไปสู่ สัญลักษณ์ จากง่ายไปหายาก 2. จัดกลุ่มรูปภาพสัญลักษณ์ตามวิธีการของแนวทางการวาดเพื่อ เปลี่ยนรูปต้นแบบเป็นภาพสัญลักษณ์	ผลที่ได้ 1. ได้วิธีการสร้างการเชื่อมโยงแนวคิดต้นแบบ ไปสู่งาน สถาปัตยกรรมที่เป็นกายภาพ 2. จัดกลุ่มสถาปัตยกรรมตามวิธีการของแนวทางการ ออกแบบเพื่อเปลี่ยนแนวความคิดต้นแบบเป็นผลลัพธ์ งาน สถาปัตยกรรม

ตารางที่ 3.7 โครงสร้างในการทดสอบ ของแนวทางแบบทดสอบที่ 1 และ 2

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบทดสอบ

3.4.1 การศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการออกแบบ (Design)

- นำผลการศึกษาที่ได้ของทั้ง 2 แบบทดสอบมาเปรียบเทียบกัน
 - ตรวจสอบหาความแตกต่างหรือความคล้ายคลึงกัน
 - ตรวจสอบหาความสอดคล้องกับทฤษฎี สัญศาสตร์
 - บอกเหตุผลหรือข้อจำกัดต่างๆ ในศึกษาของทั้ง 2 วิธี
- สังเคราะห์เพื่อหากระบวนการสร้างและสื่อความหมาย โดยการเชื่อมโยง

ความหมาย

- หาวิธีการหรือแนวทางในการกำหนดความหมายแบบตรง และแบบแฝง
- หาวิธีการหรือแนวทางในการกำหนดระยะห่างทางการเชื่อมโยงทางความคิด เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบประยุกต์งานสถาปัตยกรรมในแบบอื่นๆ

3.4.2 กำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์งานสถาปัตยกรรม

เกณฑ์กำหนดปริมาณที่สามารถเชื่อมโยงกลับไปหารูปต้นแบบได้ (คิดเป็นร้อยละ ปริมาณทางสถิติ) เกณฑ์นี้กำหนดเพื่อหาระยะห่างทางความคิดตามแนวของเฟิร์ส ซึ่งมี 3 ระยะดัง ตารางต่อไปนี้

ระยะ	ความเปลี่ยนแปลงระหว่าง สัญลักษณ์เดิมกับใหม่	ผลของการเชื่อมโยง กลับไปหาสัญลักษณ์เดิม	เกณฑ์ในการแบ่งระยะอาศัยปริมาณ ความสามารถในการเชื่อมโยง ถูก ผิด
Icon	น้อย	ถูกและตรง	ถูกเกิน 66%
Index	ปานกลาง	ถูกและผิดใกล้เคียงกัน	ผลต่างระหว่างถูกผิดไม่เกิน 30%
Symbol	มาก	ผิดจากเดิมและต่างไป	ผิดเกิน 66%

ตารางที่ 3.8 เกณฑ์ในการแบ่งระยะอาศัยปริมาณความสามารถของการเชื่อมโยงถูก ผิด ในงานสถาปัตยกรรม

เกณฑ์กำหนดปริมาณความคิดเห็นเกี่ยวกับความยากง่ายในการสามารถเชื่อมโยงกลับไป หารูปต้นแบบได้ (คิดเป็นร้อยละปริมาณทางสถิติ) เกณฑ์นี้กำหนดเพื่อหาลักษณะของกลุ่ม ความหมาย 2 แบบคือ ความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) ซึ่งใช้การ ตีความผ่านทางประโยชน์ใช้สอยทั้งทางกายภาพและทางสังคม จากเกณฑ์ดังกล่าวนี้ดูเหมือนว่า การทดสอบจะมองเห็นเป็นความหมายตรงหรือความหมายแฝงเพียงด้านใดด้านหนึ่ง แต่แท้จริง แล้วเป็นการมองที่คู่ขนานกันตลอดเวลา กล่าวคือเมื่อสัญลักษณ์ใดๆ มีจำนวนของผู้ตอบว่ารับรู้ง่าย เกินร้อยละ 33 ก็ไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีการสื่อแบบความหมายแฝง เพียงแต่สัญลักษณ์นั้นๆ มีการ สื่อความหมายแบบตรงแรงมากจนความหมายแฝงถูกลดบทบาทลงไป ในทางกลับกันถ้าสัญลักษณ์

ใดๆ มีจำนวนของผู้ตอบว่ารับรู้กลางและยากรวมกันเกินร้อยละ 66 ก็ไม่ได้หมายความว่าจะไม่มีการสื่อแบบความหมายตรง เพียงแต่สัญญาณนั้นๆ มีการสื่อความหมายแบบแฝงแรงมากจนความหมายตรงถูกลดบทบาทลงไปนั่นเอง ดังตารางต่อไปนี้

ความหมาย	ลักษณะพฤติกรรมของการแสดงความหมาย	ผลของความยากง่ายในการสามารถเชื่อมโยงกลับไปหาต้นแบบได้	เกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มความหมายตามความสามารถของการรับรู้และตีความของกลุ่มตัวอย่าง
ความหมายตรง Denotation	รับรู้ความหมายได้ง่ายเป็นส่วนใหญ่	รับรู้ง่ายเกิน 33%	ตอบรับรู้ง่ายเกิน 33%
ความหมายแฝง Connotation	รับรู้ความหมายได้ยากขึ้นกว่าเดิมเป็นส่วนใหญ่	รับรู้ง่ายน้อยกว่า 33%	ตอบรับรู้กลางและยากรวมกันเกิน 66%

ตารางที่ 3.9 เกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มความหมายตามความสามารถของการรับรู้และตีความของกลุ่มตัวอย่าง ในงานสถาปัตยกรรม

3.5 การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยาสำหรั้งกรณีศึกษาสถาปัตยกรรมของโรงแรมแมนดาริน โอเรียลเต็ล ดาราเทวี เชียงใหม่

ถ้าเราใช้มุมมองทางสัญลักษณ์วิทยามาช่วยในการวิเคราะห์แล้ว กระบวนการสร้างความหมายในแนวทฤษฎีของเพิร์ส นั้น เมื่อความหมายไม่ได้ถูกผนวกเข้าไว้กับ สัญญา ตั้งแต่แรก “ระยะห่าง” ของการอ้างถึงและเชื่อมโยงถึง ระหว่าง สัญญา และการตีความ แบ่งได้เป็น 3 ระดับความสัมพันธ์ คือ ระดับ “ภาพเหมือน” (Icon) ระดับ “ดรรชนี” (Index) และระดับ “สัญลักษณ์” (Symbol) หากเชื่อตามกรอบแนวคิดนี้ สถาปัตยกรรมโรงแรมแมนดารินโอเรียลเต็ล ดาราเทวี จังหวัดเชียงใหม่ น่าจะจัดอยู่ในระดับ “ภาพเหมือน” แต่เป็น “ภาพเหมือน” ที่มีระยะของการตีความน้อยมากแทบจะไม่มีเลยจนทำให้คน อ่านหลงลืมไปว่า “ภาพเหมือน” ดังกล่าวนั้นเป็น “ภาพเหมือน” แต่กลับมอง “ภาพเหมือน” นั้นเป็นของจริง โดยที่จิตใจลืม ซึ่งทั้งที่รู้อยู่แล้วว่าเป็น “ภาพเหมือน” แต่เพราะการถูกปิดบัง/อำพราง ให้ความหลงในความสมจริงนั้น ที่จริงแล้วถามมองในแบบสัญญาณแล้ว โรงแรมแมนดารินโอเรียลเต็ล ดาราเทวี จังหวัดเชียงใหม่ ถูกกำหนดให้แยกส่วนจากความเป็นของจริงไว้ตั้งแต่แรกแล้ว กล่าวคือ เมื่อของจริงเป็นของศักดิ์สิทธิ์และต้องไม่ได้ แต่จะอย่างไรเพื่อสนองต่อความต้องการทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ทุกคนกำลังให้ความสนใจและเป็นตลาดที่ใหญ่ยักษ์ ซึ่งใครๆก็อยากมีส่วนแบ่ง แถมยังมีสัญญาณ “ทางการอนุรักษ์” ที่ทำให้รู้สึกดีทั้งกับตัวเอง และในสายตาของคนอื่นๆ ก็เลยต้องสร้างขึ้นมาเองเพื่อที่จะได้ไม่ต้องไปแตะต้องของจริง แต่ว่าการทำให้ “ภาพเหมือน” กลายเป็นของจริงนั้น มีผลข้างเคียงในทางสัญญาณในด้านอื่น โดย

ทางกลับกันคือ ส่งผลทำให้ของจริงกลับถูกมองว่าเป็นแค่ “ภาพเหมือน” (ไม่ใช่ของจริงทั้งที่เป็นของจริง) สาเหตุอาจเป็นเพราะว่าของจริงเหล่านั้นมีระยะของการเข้าถึงที่ค่อนข้างห่างไกล (หมายถึงระยะของการเข้าไปสัมผัส ผัส รูป รส กลิ่น เสียง) เนื่องจากมีข้อจำกัดในหลายเรื่อง ที่ไม่สามารถแตะต้องได้ ซึ่งสังคมได้สร้างกฎเกณฑ์ทางสังคมบางอย่างเกี่ยวกับการควรไม่ควรไว้ก่อนแล้ว เมื่อเป็นเช่นนั้น เมื่อของเลียนแบบถูกเปลี่ยนมุมมองว่าเป็นของจริง สาเหตุเพราะของเลียนแบบเหล่านั้น แทบจะไม่มีระยะห่างของการเข้าถึงเลย ทุกอย่างสามารถเข้าไปสัมผัสได้ทุกระยะและทุกมิติ โดยไม่ต้องเกรงว่าจะทำให้ความหมายเดิมและรูปแบบเสียหายหรือเสื่อมความศักดิ์สิทธิ์ เพราะรู้ตั้งแต่แรกแล้วว่าสร้างขึ้นใหม่โดยเลียนแบบของจริง เมื่ออ่านและตีความมาถึงระดับนี้นั้นหมายความว่า ผู้อ่านหรือผู้เสพสัจญะไม่สนใจว่าสิ่งที่ดำเนินอยู่ตรงหน้าและล้อมรอบตัวนั้นเป็นของจริงหรือของเลียนแบบ แต่สิ่งที่ผู้เสพสัจญะต้องการคือ การได้สัมผัสความรู้สึกในทุกมิติของวัฒนธรรมแบบล้านนา (ล้านนาในมโนภาพ ซึ่งอาจจะต่างจากของจริงในอดีต แต่ก็มีลักษณะร่วมเกี่ยวกับวัฒนธรรมแบบล้านนาดังกล่าว เรียกว่า Shared Concept¹) โดยความจริงหรือความปลอมไม่ใช่ประเด็นปัญหา เพราะสิ่งที่ผู้เสพสัจญะคาดหวังก็คือ การได้สัมผัสถึงความรู้สึกสมจริงในอดีต โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นละครฉากหนึ่ง ที่ไม่สามารถเข้าไปอยู่อาศัยได้ตลอดเวลา ผู้เสพสัจญะหวังเพียงแต่ได้ชื่นชมและสัมผัส ภาพศิลปะอันสมบูรณ์แบบของวัฒนธรรมแบบล้านนาให้ครบทุกมิติก็เท่านั้น

3.6 การสังเคราะห์ผลการศึกษา

เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการสร้างและวิธีสื่อความหมายว่ามีลักษณะอื่น ๆ อย่างไรบ้าง ตลอดจนจนถึงแสดงให้เห็นถึงข้อดี ข้อเสียของกระบวนการสร้างและวิธีสื่อความหมายเหล่านั้น เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาและนำกระบวนการดังกล่าวเหล่านั้นมาประยุกต์ทั้งเชิงรูปธรรม (รูปแบบใหม่ของรูปร่างรูปทรงอาคาร) และเชิงนามธรรม (ความหมายที่ไม่ยึดกับรูปร่างรูปทรงของอาคารพุทธศาสนา) ให้กับสถาปัตยกรรมไทยประยุกต์ ต่อไปได้อย่างไร

¹ กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, *มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่* (กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), หน้า 20