

Received: 27 December 2022

Revised: 25 April 2023

Accepted: 30 May 2023

การสร้างสรรคมาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท

CREATING A MASCOT WITH COMMUNITY INVOLVEMENT TO PROMOTE LOCAL IDENTITY OF BAN CHIEN SUBDISTRICT HAN KHA DISTRICT CHAINAT PROVINCE

ชลิท กังวาราวุฒิ^{1*}Chalit Kangvaravoot^{1*}ไพโรจน์ สมุทรักษ์²Phairoj Samutrak²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชนของตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท และ 2) เพื่อสร้างสรรคมาสคอตโดยชุมชนมีส่วนร่วม โดยกรอบแนวคิดในการวิจัยมุ่งเน้นการสร้างสรรคมาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น จังหวัดชัยนาท ซึ่งเป็นการร่วมมือระหว่างชุมชนและผู้วิจัยในการค้นหาอัตลักษณ์ในตำบลบ้านเขียน โดยมีการดำเนินการวิจัยดังนี้ 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการเชิงคุณภาพโดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก และรวบรวมข้อมูลมาสังเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน 2) การสร้างสรรคมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยชุมชนมีส่วนร่วม โดยทำการประเมินความเหมาะสมของร่างมาสคอตโดยชุมชนตำบลบ้านเขียน และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและพัฒนาเป็นผลงานมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น 3) การประเมินผลงานสร้างสรรค์

¹ สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

¹ Multimedia and E-Sports, Faculty of Science, Chandrakasem Rajabhat University

² สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

² Multimedia and E-Sports, Faculty of Science, Chandrakasem Rajabhat University

* Corresponding author e-mail: chalit.k@chandra.ac.th

มาศคอตโดยบุคคลทั่วไปและชาวบ้านในชุมชนตำบลบ้านเข็ญ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า 1) ตำบลบ้านเข็ญ อำเภอนาคู จังหวัดชัยนาท มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น 2 ลักษณะ ได้แก่ อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องได้ เช่น หอนาฬิกาเข็ญหมาก และอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ เช่น เรื่องเล่าที่มาของชื่อตำบลบ้านเข็ญ 2) ผลการสร้างสรรค์มาศคอตโดยชุมชนมีส่วนร่วม ได้แก่ มาศคอตน้องเข็ญหมาก ที่มาจากการสังเคราะห์อัตลักษณ์ที่โดดเด่น เข็ญหมาก ชื่อของตำบลบ้านเข็ญ ที่มาจากเรื่องเล่า โดยใช้หลักการสร้างสรรค์ในการตัดทอน รูปร่างรูปทรงของเข็ญหมากบนหอนาฬิกาในตำบลบ้านเข็ญ เป็นการสื่ออัตลักษณ์ของชุมชนมาใช้ในการสร้างสรรค์ โดยอีกนัยยะหนึ่งเข็ญหมากยังแสดงถึงวิถีชีวิตวัฒนธรรมการกินหมากของผู้สูงอายุที่ยังคงมีให้เห็นและอาจเลือนหายไปตามสภาพกาลเวลา การสร้างสรรค์ใช้หลักการวาดตัวมาศคอตแบบสองส่วน และใช้รูปแบบที่ไม่ซับซ้อนเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ ที่จะเป็นสื่อตัวแทนสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวให้มาศคอตมีชีวิตขึ้นมาและเข้าไปในความทรงจำต่อผู้พบเห็น โดยผลการประเมิน จากบุคคลทั่วไปและคนในชุมชนจำนวน 30 คน มาศคอตน้องเข็ญหมาก มีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $S.D. = 0.51$)

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ตัวละคร; มาศคอต; อัตลักษณ์ท้องถิ่น

Abstract

The purposes of this research are 1) to analyze and synthesize the data on the community identity of Ban Chien Sub-district, Hunkha District, Chai Nat Province, and 2) to create mascots with community participation. The conceptual framework of the research emphasizes the design and creation of mascots with the involvement of the community to promote the local identity of Chainat Province which is considered as a collaboration between the community and researchers to search for the identity in the context of Ban Chien Sub-district. The research procedures included: 1) The data collection was proceeded by the qualitative method through focus group meetings and in-depth interviews to collect data for synthesizing the local identity; 2) The creative design of the mascots from local identity with community's involvement was proceeded by assessing the suitability of the mascot sketch by Ban Chien sub-district communities and the improvements according to suggestions were developed into the mascot based on the local identities; 3) The evaluation of the mascot was proceeded by 30 guests and the communities in Ban Chien Sub-district, obtained by the purposive selection. The results showed that there were 2 types of the identity of Ban Chien Sub-district covering the tangible identity (e.g., Chien Mak clock tower) and intangible identity (e.g., The story of the origin of the name of Ban Chien Subdistrict). The results regarding the mascot creation with community involvement, namely Nong Chien Mak, used the creative processes of the pattern being synthesized from the name of Ban Chien Subdistrict, and inspired by the story. The creation applied creative principles to cut down the shape of Chien Mak and Chien Mak Clock Tower to express the identity of the community. In other words, Chien Mak represents a way of life, as well as the culture of eating betel nuts for the elderly that can still be seen and may disappear over time. The design used the two-part character principles and the simple format to make it easy to remember and become the representative media which includes the story content to bring the mascot to be alive and enter the memory of the viewers. Meanwhile, the assessment results from general people and locals in the community (n=30) indicated that Nong Chien Mak was created appropriately at the highest level (= 4.53, S.D. = 0.51).

Keywords: Character Design; Mascots; Local Identity

1. บทนำ

จังหวัดชัยนาท เป็นจังหวัดที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้านวิถีชีวิตแบบเกษตรกรรมของจังหวัดชัยนาทเป็นแหล่งปลูกข้าวอันดับต้นๆของประเทศไทย จากข้อมูลการปลูกข้าว ปี 2554 จังหวัดชัยนาทเป็นจังหวัดที่ปลูกข้าวหล่อเลี้ยงวิถีชีวิตเป็นอันดับ 7 ของประเทศ (สำนักสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) และพื้นที่กว่า 64.54 เป็นร้อยละของพื้นที่เกษตรกรรม (กรมพัฒนาที่ดินกระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2564, น. 6) แต่มูลค่าของผลผลิตทางการเกษตรไม่สูงนัก ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี อาหาร และทรัพยากรที่สมบูรณ์ เป็นแหล่งของการศึกษาด้านโบราณคดีที่น่าสนใจ ที่ยังคงอยู่กระจัดกระจายอยู่ในชุมชนที่มีฐานทางวัฒนธรรมแต่ยังไม่ถูกนำมาต่อยอดและไม่เคยมีการสังเคราะห์อัตลักษณ์และใช้ประโยชน์เนื่องจากเป็นจังหวัดเมืองรอง ที่ยังขาดการสื่อสาร มีแหล่งท่องเที่ยวไม่มากและยังไม่เป็นที่นิยมของเส้นทางการเดินทางท่องเที่ยว ทำให้สิ่งที่น่าค้นหาในจังหวัดชัยนาทถูกเก็บไว้เพียงชื่อสถานที่ ที่รอการค้นหานี้ แนวทางในการสื่อสารชุมชนในปัจจุบันล้วนมีวิธีที่หลากหลาย มาสคอตเป็นหนึ่งในช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการบอกเล่าเนื้อหาและเรื่องราวของชุมชน ประเทศที่มีการนำมามาสคอตมาใช้ในการสื่อสารอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างประเทศญี่ปุ่น ใช้การสร้างมาสคอตเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นสินค้าผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ บริษัท สถานีโทรทัศน์ไปถึงระดับจังหวัด ฯลฯ ล้วนมีมาสคอตเป็นตัวแทนของตัวเองทั้งสิ้น ด้วยแนวความคิดในการสร้างสรรค์ที่เรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยเรื่องราว สอดแทรกวัฒนธรรมส่งต่อ ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้ตัวมาสคอตเหล่านี้เข้าไปอยู่ในความทรงจำของผู้คน ผู้สร้างสรรค์จึงต้องออกแบบให้มีลักษณะที่โดดเด่น โดยใช้หลักการสร้างสรรค์ต่าง ๆ จากเอกลักษณ์ บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหว การแต่งกาย สัญลักษณ์ สีผ่านการใช้ตัวละครในงานนั้น สร้างการจดจำโดยการนำเนื้อหานั้น เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน (ขวลิต ดวงอุทา, 2552, น. 2) โดยการใช้มาสคอตเป็นตัวแทนในการบอกเล่าให้เกิดความจดจำ ผ่านบุคลิกที่น่าสนใจ จากจังหวัดที่เป็นทางผ่านอย่าง คุมาโมโตะ พลิกฟื้นการท่องเที่ยวและเป็นที่รู้จักผ่านมาสคอตตัวละครสีดำแก้มแดงชื่อ คุมะมง ที่ถูกสร้างให้มีบุคลิกที่กวนปนน่ารัก นอกจากเป็นมาสคอตที่สร้างความสุขให้กับผู้คนในเมืองและทั่วโลกแล้ว ยังเป็นตราสัญลักษณ์ที่ทำให้ระลึกถึงแหล่งที่มาจากเมืองทางผ่านที่ไม่มีจุดเด่นด้านแหล่งท่องเที่ยว สร้างคุมะมงให้เป็นตัวแทนหรือตราสัญลักษณ์ปรากฏในผลิตภัณฑ์ รถไฟ และสื่อต่าง ๆ ในภูมิภาค จึงเป็นการสร้างให้เกิดเป็นสัญลักษณ์ที่น่าจดจำ นอกจากจะมีอัตลักษณ์ที่สำคัญในการนำเสนอเพื่อประชาสัมพันธ์แล้ว มาสคอตยังเป็นอีกหนึ่งช่องทางการมาแก้ปัญหาในด้านการสื่อสารต่าง ๆ หัวใจในการออกแบบจึงไม่ได้มาจากความชอบแต่ละบุคคล แต่มาจากเอกลักษณ์ของจังหวัดนั้น และมีการส่งเสริมอย่างจริงจัง (ทักษิณา สุขพทธิ, 2559) มาสคอตยังสามารถทำหน้าที่ถึงผู้คนได้ ในหลายช่วงวัย ตั้งแต่วัยเด็กที่ชื่นชอบตัวการ์ตูน วัยผู้ใหญ่ที่สะสมของเล่นเป็นงานอดิเรก หรือผู้สูงอายุ ที่จะได้เพลิดเพลินไปกับความน่ารักเอ็นดูและความน่ารักในตัวมาสคอต

มาสคอตเป็นตัวแทนของสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้คนที่ได้ง่ายที่สุดผ่านตัวละครที่ผ่านการออกแบบและสร้างสรรค์ เป็นการสื่อสารให้สามารถเข้าถึงได้ในทุกช่วงวัย การสร้างสรรค์ตัวละครจะต้องผ่านกระบวนการที่หลากหลาย มาสคอตเป็นการสร้างความน่าจดจำ ผ่านการออกแบบตัวละครให้มีชีวิต

เพื่อเป็นตัวแทนในการสื่อสาร สร้างความจดจำต่อผู้พบเห็น การรับรู้ทางสายตาที่ได้รับจากประสบการณ์ชีวิตของเรา สิ่งเร้าที่กำหนดในหน่วยความจำในการทำงานสามารถมีได้หลายรหัส แสดงถึงลักษณะเฉพาะของภาพ เช่น รูปร่างหรือสี (Hedayati, O'Donnell, & Wyble, 2021) ซึ่งมนุษย์สามารถจดจำภาพได้ดีกว่าข้อความ มาสคอตจึงเป็นตัวแทนไม่เพียงแต่การแสดงออกถึงความน่ารัก แต่ยังสร้างความรู้สึกล้อเลียนตามของผู้ที่พบเห็นได้รับรู้ถึงประวัติหรือภูมิหลังของตัวละครมาสคอตที่แฝงเรื่องราวต่าง ๆ ไว้

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างสรรค์มาสคอตในแต่ละภูมิภาคที่เราสามารถพบเห็นได้ตามสื่อต่าง ๆ ล้วนถูกนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในแง่ของการประชาสัมพันธ์ เป็นตัวแทนบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวละคร ที่สร้างสรรค์จากเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของชุมชนนั้น ๆ ซึ่งในประเทศไทยเองในแต่ละภูมิภาค ล้วนมี ของดีต่าง ๆ ที่จะสามารถนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์มาสคอต ที่จะบอกเล่าหรือถ่ายทอดเนื้อหาเหล่านั้นให้ดำเนินการภายใต้สื่อตัวแทน ที่จะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างหลากหลายผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำองค์ความรู้ต่าง ๆ ทางด้านการสร้างสรรค์ กับสิ่งที่โดดเด่นในชุมชนมาสร้างอัตลักษณ์ ผ่านตัวละครมาสคอต ในการวิจัยการสร้างมาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น จังหวัดชัยนาท เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมในด้านของการสร้างสรรค์ และการสื่อสารเมืองรองของจังหวัดชัยนาทและนำอัตลักษณ์ผ่านมาสคอตที่สร้างสรรค์ เพิ่มมูลค่าของชุมชนต่อไป

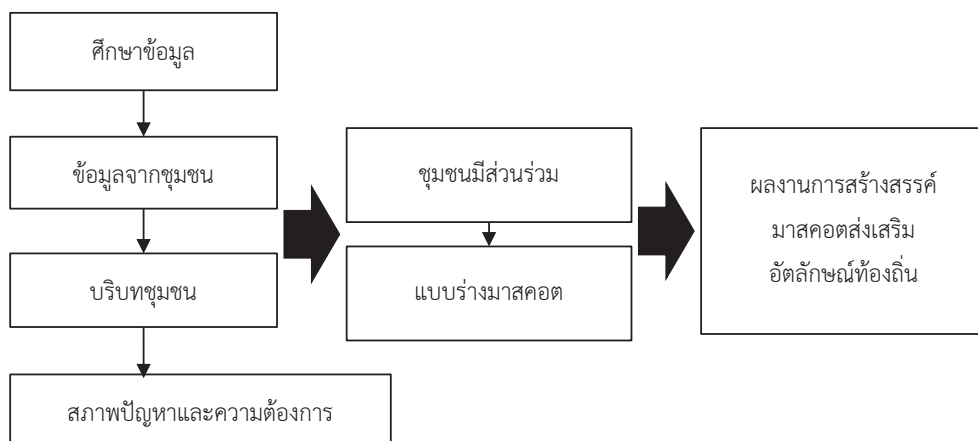
2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 2.1 เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน ตำบลบ้านเขย็น อำเภอหันคา จังหวัดชัยนาท
- 2.2 เพื่อสร้างสรรค์มาสคอตโดยชุมชนมีส่วนร่วม

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยมุ่งเน้นการสร้างมาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งเป็นการร่วมมือระหว่างชุมชนและผู้วิจัยในการค้นหาอัตลักษณ์ในบริบทของจังหวัดชัยนาท ที่จะนำมาให้เป็นสื่อตัวแทน โดยนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์มาสคอต สอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวให้มาสคอตมีชีวิตขึ้นมาและเข้าไปในความทรงจำต่อผู้พบเห็น



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
(ชลิต กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

3.2 ประชากร หมายถึง โดยบุคคลทั่วไป ตัวแทนชุมชน เกษตรกร ชาวบ้านในชุมชนตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท

3.3 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง โดยบุคคลทั่วไป ผู้นำชุมชน ตัวแทนชุมชน เกษตรกร ชาวบ้านในตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท จำนวน 30 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3.4 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น : การสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม

ตัวแปรตาม : มาสคอตส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and development) โดยมีขั้นตอนดำเนินงานวิจัยดังนี้

4.1 การศึกษาข้อมูลจากพื้นที่ เพื่อสร้างเครื่องมือในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม แบบสัมภาษณ์เชิงลึกถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น แบบประเมินแบบร่างมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น และแบบประเมินมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยประเมินเครื่องมือวิจัยความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์และการออกแบบได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

4.1.1 ลงพื้นที่เพื่อรับฟังแนวคิดและความต้องการในการสร้างสรรค์มาสคอตชุมชน กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ศึกษาข้อมูล ลงพื้นที่ เพื่ออธิบายข้อมูล ผู้นำ ตัวแทนชุมชน เกษตรกร ชาวบ้านในชุมชน เพื่อสนทนากลุ่ม โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม เพื่อหาภาพรวมข้อมูลบริบทท้องถิ่น

4.1.2 ลงพื้นที่ สัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก กับตัวแทนชาวบ้าน ในการรวบรวมข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อนำมาวิเคราะห์รวบรวมจุดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมกันกับชุมชน

4.1.3 ตัวแทนชุมชนและผู้วิจัยร่วมกันสังเคราะห์ถึงจุดเด่น เพื่อเป็นข้อมูลที่ชุมชนสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์แบบร่างมาสคอต

4.2 การสร้างสรรค์มาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยชุมชนมีส่วนร่วม

นำข้อมูล มาวิเคราะห์ ถึงรูปแบบเพื่อทำการร่างแบบโดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ขั้นการร่างแบบ และการสร้างสรรค์ต้นแบบมาสคอต ดังนี้

4.2.1 ขั้นการร่าง นำข้อมูลจากการสังเคราะห์อัตลักษณ์ ร่างภาพมาสคอตโดยคำนึงถึงหลักการองค์ประกอบทางศิลปะ และทำการประเมินแบบร่างมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยชุมชน โดยการประเมินจากตัวแทนชุมชน จำนวน 15 คน เป็นผู้ที่น่าชุมชนและผู้อาศัยในตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง มีความพร้อมและยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการวิจัย

4.2.2 ขั้นการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากชุมชนและผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นถึงรูปแบบและองค์ประกอบของมาสคอตที่จะแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน

4.2.3 ขั้นการสร้างสรรคผลงานมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยชุมชนมีส่วนร่วม

4.3 ขั้นการประเมินผล โดยบุคคลทั่วไป ผู้นำชุมชน ตัวแทนชุมชน เกษตรกร ชาวบ้านในตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท ประเมินผลงานสร้างสรรค์มาสคอต จำนวน 30 คน เป็นผู้ที่เคยเดินทางมาในชุมชนหรืออาศัยในตำบลบ้านเขียน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดชัยนาท ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง มีความพร้อมและยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการวิจัย

5. ประโยชน์ของงานวิจัย

5.1 ด้านวิชาการ ได้ข้อมูลตั้งต้นของอัตลักษณ์ของชุมชนจังหวัดชัยนาท เพื่อใช้ในการเป็นข้อมูลสำหรับผู้ศึกษาเรียนรู้ในการสร้างสรรค์มาสคอตชุมชน

5.2 ด้านเศรษฐกิจ สร้างความเข้มแข็งในด้านการประชาสัมพันธ์และสื่อสารต่อสถานที่ ผลิตภัณฑ์หรือท้องถิ่นด้วยต้นแบบมาสคอตที่ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์

5.3 ด้านสังคม การรวมกลุ่มของคนในชุมชนที่มีส่วนร่วมในการค้นหาอัตลักษณ์ของท้องถิ่น สร้างความสัมพันธ์ที่ดีของคนหลายกลุ่ม และตระหนักถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่น

5.4 ด้านทั่วไปและสถานศึกษา สามารถนำรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์มาสคอต แบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ไปใช้ในการสร้างสรรค์มาสคอตให้เข้ากับบริบทของพื้นที่อื่น

6. ผลการวิจัย

ผลการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา สรุปผลการวิจัยดังต่อไปนี้

6.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ การสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท โดยใช้รูปแบบการเก็บข้อมูลแบบการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยได้ผลการสังเคราะห์ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ของ ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท ในประเด็นการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ ดังนี้

ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นชุมชนแบบเกษตรกรรม โดยส่วนใหญ่นิยมปลูกข้าว เนื่องจากการรับซื้อผลผลิตอย่างต่อเนื่องและทำอาชีพนี้มาอย่างต่อเนื่อง จากข้อคำถามในการสนทนากลุ่ม ในหัวข้อ ที่มาของชื่อตำบลที่มีมาอย่างไร หรือมีเรื่องเล่าของที่มาของชื่อตำบลในด้านใดบ้าง โดยที่มาของชื่อบ้านเขียน มีความหมายถึงเขียนหมาก ที่เป็นอุปกรณ์คู่กายในวัฒนธรรมการกินหมากของผู้คนในอดีต โดยมีเรื่องเล่าที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ที่กล่าวถึง วัดเขาสารพัดดี หรือวัดไกลกังวล (เขาสารพัดดีศรีเจริญธรรม) ที่มีความสำคัญในตำบลบ้านเขียน โดยในเรื่องเล่า กล่าวถึงชาวบ้านในบ้านเขียนได้ขอยืมเขียนหมากจากวัดเขาสารพัดดีมาจัดงาน แต่ไม่นำไปคืนเมื่อจัดงานเสร็จ ชาวบ้านเขียนจึงต้องคำสาป ไม่ว่าจะขุดบ่อน้ำมาดื่มก็จะเป็นน้ำกร่อยไม่สามารถนำมาดื่มได้ จึงถูกเรียกว่า “บ้านเขียน” มาจนปัจจุบัน

ในการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้ ได้ข้อมูลที่มีรายละเอียดเพิ่มเติม พบความแตกต่างจากข้อมูลที่เคยรวบรวมได้จากชาวชุมชน ในเรื่องเล่าของชื่อบ้านเขียนที่มีการเชื่อมโยงถึงวัดพิชัยนาวาส หรือวัดบ้านเขียน เรื่องการยืมเขียนหมากจากวัดแล้วไม่นำไปคืน ทำให้กุฏิของวัดเกิดไฟไหม้ และอีกเนื้อเรื่องที่เล่าถึงเหตุการณ์ในวันก่อนที่ชาวบ้านจะยืมเขียนหมาก หน้าถ้ำบนเขาสารพัดดีจะเปิดเพื่อให้ชาวบ้านสามารถไปยืมสิ่งของได้ อาทิเช่น ชัน ปิ่นโต รวมถึง ขูดเขียนหมาก เพื่อให้นำมาเป็นภาชนะในการทำบุญที่วัด โดยสรุปเนื้อหาจากเรื่องเล่าที่มาของชื่อตำบลบ้านเขียน จะเชื่อมโยงถึงวิถีชีวิตของชุมชนชาวพุทธที่เชื่อมโยงถึงวัฒนธรรม วัดเป็นศูนย์รวมจิตใจ ที่ชาวชุมชนในตำบลบ้านเขียน เล่าเรื่องราวที่มาถึงชื่อตำบลได้อย่างมีรอยยิ้ม ไม่ว่าจะขูดเขียนหมากจะถูกนำไปคืนแล้วหรือไม่ ซึ่งปัจจุบัน เขียนหมากได้เป็นสัญลักษณ์ของชุมชน รวมทั้งหอนาฬิกาเขียนหมาก ที่มีสถาปัตยกรรมเด่นสง่ากลางวงเวียนบ้านเขียน ได้ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวที่รอคอยผู้ที่เดินทางไปที่ชุมชนและรับฟังเรื่องราวของชื่อตำบลบ้านเขียนต่อไป

สถานที่อีกแห่งหนึ่งที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญในบ้านเขียน คือ วัดเขาสารพัดดี ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ด้วยพันธุ์ไม้ และเป็นสวนสัตว์ ที่ระหว่างทางขึ้นเขาสามารถใกล้ชิดกับกวางและนกยูงที่เดินหากินอยู่ตามมุมต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ ที่เชื่อมโยงกับเรื่องเล่าที่มาจากชื่อบ้านเขียน ซึ่งนอกจากมีที่มาจากเขียนหมาก แล้วยังมีหอนาฬิกาเขียนหมากเป็นจุดเด่นในชุมชน

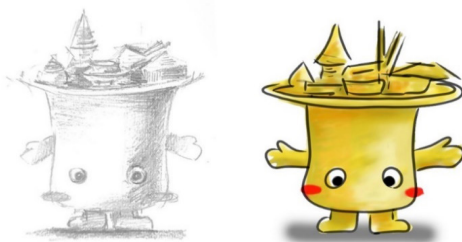
และจุดเด่นอีกอย่างของชุมชนบ้านเข็ญ ซึ่งส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรม ได้แก่ การปลูกข้าว สีของต้นข้าว ที่แสดงออกถึงชุมชน ได้แก่ สีเขียว สีเขียวอ่อน ที่แสดงถึงต้นข้าวที่กำลังเจริญงอกงาม สีนํ้าตาลอ่อน ของต้นข้าวที่ออกรวงพร้อมจะเก็บเกี่ยวในทุ่งนาผืนใหญ่ที่สามารถพบเห็นได้ที่บ้านเข็ญ และยังรวมไปถึง สีทองของเข็ญหมากที่หอนาฬิกากลางวงเวียนบ้านเข็ญจากการร่วมกันสังเคราะห์อัตลักษณ์ของชุมชนบ้านเข็ญ พบว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อัตลักษณ์ที่จับต้องได้ ที่มีลักษณะของความเป็นรูปธรรม และอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ในลักษณะของความเป็นนามธรรม โดยแสดงข้อมูล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์อัตลักษณ์ของชุมชนบ้านเข็ญ

ประเภทของ อัตลักษณ์	ประเภท	อัตลักษณ์บ้านเข็ญ
อัตลักษณ์บ้านเข็ญ ที่มีลักษณะจับต้องได้	ด้านโบราณสถาน	วัดไถลกังวล (เขาสารพัตติศรีเจริญธรรม) วัดพิชัยนาวาส (วัดบ้านเข็ญ)
	ด้านโบราณวัตถุ	หลวงพ่อโตวัดบ้านเข็ญ
	ด้านสถาปัตยกรรม	หอนาฬิกาเข็ญหมาก
	ด้านสภาพแวดล้อม	ทุ่งนากว้าง ต้นข้าว แหล่งปลูกข้าวขนาดใหญ่ ทุ่งโล่ง กว้างและนกยูงบนเขาสารพัตติ
	ด้านผลิตภัณฑ์	ตะกร้าสาน ข้าวหลาม หน่อไม้ และเห็ดโคน
อัตลักษณ์บ้านเข็ญที่ มีลักษณะจับต้องไม่ได้	เรื่องเล่า นิทาน ตำนาน	เรื่องเล่าที่มา ของชื่อตำบลบ้านเข็ญ

สามารถสรุปข้อมูลของอัตลักษณ์ของตำบล บ้านเข็ญออกเป็น 2 ลักษณะ โดยอัตลักษณ์บ้านเข็ญที่มีลักษณะจับต้องได้ในด้านโบราณสถานแหล่งรวมจิตใจ ของชุมชน เช่น วัดไถลกังวล (เขาสารพัตติศรีเจริญธรรม) วัดพิชัยนาวาส (วัดบ้านเข็ญ) ในด้านโบราณวัตถุที่ยังคงเกี่ยวเนื่องกับศาสนา ได้แก่ หลวงพ่อโตวัดบ้านเข็ญ ในด้านสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงชื่อเรียกของชุมชนได้แก่ หอนาฬิกาเข็ญหมาก ในด้านสภาพแวดล้อม ทุ่งนากว้าง ต้นข้าว แหล่งปลูกข้าวขนาดใหญ่ ทุ่งโล่ง และในด้านผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น ตะกร้าสาน ข้าวหลาม หน่อไม้ เห็ดโคน และอัตลักษณ์บ้านเข็ญที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่าที่มาของชื่อตำบล บ้านเข็ญ เรื่องราวที่คนในชุมชนไปเยี่ยมเข็ญหมาก จากวัดเขาสารพัตติ ซึ่งในวันโกน ถ้าจะเปิดให้ชาวชุมชนได้ไปเยี่ยมเข็ญหมากมาจัดงาน และชาวบ้านไม่นำไปคั้นจึงถูกเรียกว่าบ้านเข็ญและเรื่องเล่าเรื่องการต้องคำสาปเมื่อขุนน้ำมาใช้ดื่มจะกลายเป็มนํ้ากร่อย รวมถึงเรื่องเล่าการเกิดเหตุการณ์ไฟไหม้วัดบ้านเข็ญ เรื่องเล่าทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของชื่อตำบลบ้านเข็ญ จนถึงปัจจุบัน

6.2 ผลการสร้างสรรค์แบบร่างมาสคอต จากการสังเคราะห์ข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาทจำนวน 3 แบบร่างที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นได้อย่างโดดเด่น เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นผลงาน ที่ร่วมกันระหว่างชุมชน จึงใช้ผู้เชี่ยวชาญในชุมชนจำนวน 15 คน ได้แก่ ผู้นำชุมชนและผู้ที่อยู่อาศัยอยู่ในตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท ในการประเมินแบบร่างทั้ง 3 แบบ ดังต่อไปนี้



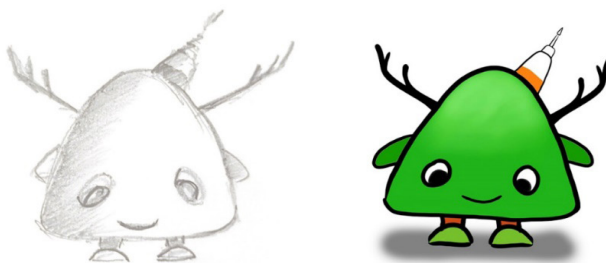
ภาพที่ 2 ภาพร่างมาสคอตแบบที่ 1
(ชลิต กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

6.2.1 แบบร่างมาสคอตที่ 1 ได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากชื่อของตำบลบ้านเขียน คือ เขียนหมาก จากการสร้างสรรค์มาสคอตจากข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน จากทั้ง 3 แบบ โดยมาสคอตแบบที่ 1 นื่องเขียนหมาก ได้รับการประเมินผลความเหมาะสมจากชุมชนสูงสุด มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.46) โดยมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์มาสคอตที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์รูปแบบมาจาก ชื่อของตำบลบ้านเขียน ที่รวบรวมจากเรื่องเล่าในเรื่องเขียนหมากที่ชาวชุมชน ยืมไปจัดงานและไม่ได้นำไปคืน ชุมชนนี้ถึงถูกเรียกว่าบ้านเขียน โดยใช้หลักการสร้างสรรค์ในการดัดทอน รูปร่างรูปทรงให้เกิดเป็นรูปแบบที่ง่ายและไม่ซับซ้อนเท่ากับเขียนหมากของจริง รวมถึง หอนาฬิกาเขียนหมาก เป็นอีกหนึ่งสถานที่ ที่ใช้ดึงอัตลักษณ์ของชุมชน เมื่อนึกถึงชุมชนนี้ก็จะทำให้นึกถึงชื่อและเขียนหมากมาสคอต ในอีกนัยยะหนึ่งเขียนหมากยังแสดงถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมการกินหมากของผู้สูงวัยที่ยังคงมีให้เห็น และอาจเลือนหายไปตามสภาพกาลเวลา เนื่องด้วยคนรุ่นใหม่ไม่ได้มีวัฒนธรรมการกินหมากดังเช่นในอดีต มาสคอตนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์เขียนหมาก โดยใช้หลักการวาดตัวละครแบบสองส่วน และใช้รูปแบบที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ



ภาพที่ 3 ภาพร่างมาสคอตแบบที่ 2
(ชลิติ กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

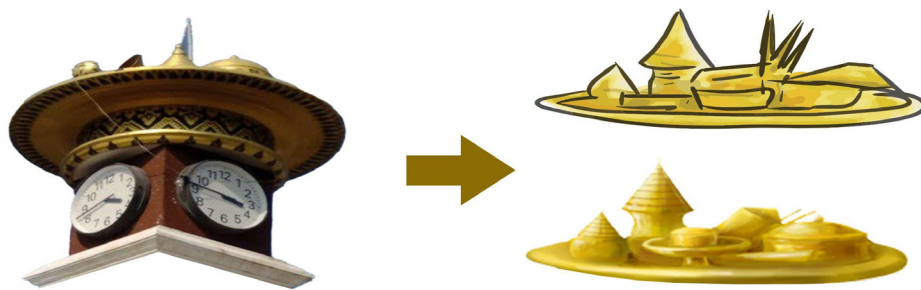
6.2.2 แบบร่างมาสคอตที่ 2 ได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากหุ่นไล่กา จากสังคมเกษตรกรรมจากการสร้างสรรค์มาสคอตจากข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน จากทั้ง 3 แบบ โดยมาสคอตแบบที่ 2 นื่องไล่กา ได้รับการประเมินผลความเหมาะสมจากชุมชนเป็นลำดับที่สาม มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.54) โดยมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์มาสคอตที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์รูปแบบมาจากหุ่นไล่กา ที่เชื่อมโยงสังคมเกษตรกรรม จากข้อมูลพื้นที่ของจังหวัดที่มีการปลูกข้าวอันดับต้น ๆ ของประเทศ และข้อมูลจากตัวแทนชุมชนที่ส่วนใหญ่ทำการเกษตรหล่อเลี้ยงชีพสืบต่อมาหลายชั่วอายุ การทำหุ่นไล่กา เป็นภูมิปัญญาของเกษตรกรที่จะลงนกหรือสัตว์อื่นที่เป็นศัตรูพืช ให้หลงเชื่อว่าเป็นคน และเมื่อหุ่นไล่กาที่ปักอยู่อย่างโดดเด่นกลางทุ่งถูกลมพัด ชุดที่ใส่เสื้อผ้าที่ปลิวขณะโดนลม จึงทำให้นกไม่กล้าเข้ามาในพื้นที่ มาสคอตแสดงอัตลักษณ์เฉพาะของหุ่นไล่กาที่อยู่บนทุ่งต้นข้าวที่เขียวขจี เป็นการแก้ปัญหาของการผลิต มาสคอตที่เป็นชุดสวมใส่ เนื่องจากบริเวณขาของหุ่นไล่กาที่เป็นเสา ทำให้ไม่สามารถผลิต เป็นชุดมาสคอตได้ เพราะบริเวณขาของหุ่นไล่กาจะไม่สามารถพรางเข้ากับชุดมาสคอต จึงใช้ต้นข้าวมาแทนส่วนที่เป็นพื้น เพื่อให้ความรู้สึกที่กลมกลืนและแสดงออกถึงทุ่งนาที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน โดยในการสร้างสรรค์ใช้หลักการตัดทอนวัตถุให้มีลักษณะที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้รูปแบบของมาสคอตเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย และสื่อสารความเป็นชุมชนเกษตรกรรมของท้องถิ่น



ภาพที่ 4 ภาพร่างมาสคอตแบบที่ 3
(ชลิต กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

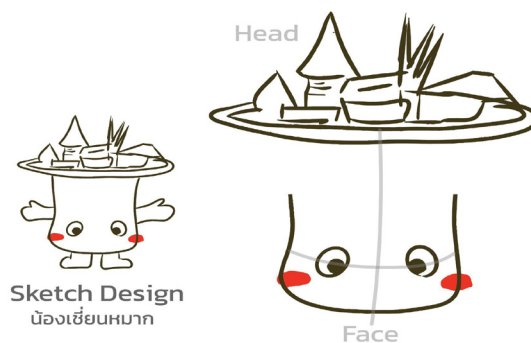
6.2.3 แบบร่างมาสคอตที่ 3 ได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากเขาสารพัดดี จากการสร้างสรรค์มาสคอตจากข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน จากทั้ง 3 แบบ โดยมาสคอตแบบที่ 3 นื่องสารพัดดีได้รับการประเมินผลความเหมาะสมจากชุมชนเป็นลำดับที่สอง มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.53) โดยมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์มาสคอตที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์รูปแบบมาจาก วัดไกลกังวล (เขาสารพัดดีศรีเจริญธรรม) การสร้างสรรค์ใช้หลักการตัดทอนรูปทรง ลดรายละเอียด โดยวาดให้ลักษณะลำตัวเป็นภูเขา สีเขียวข่ม แสดงออกถึงความอุดมสมบูรณ์ ด้านบนเป็นเขาของกวาง ซึ่งจากข้อมูลในการประชุมกลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก เขาสารพัดดี นอกจากเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่ชาวบ้านนับถือระหว่างทางขึ้นเขาจะมีฝูงกวางจำนวนมาก เป็นสัญลักษณ์หนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์ การพึ่งพาอาศัยกันระหว่างคนและสัตว์ ด้านบนหัวเป็นเจดีย์ ทรงระฆังคว่ำสีขาว ลักษณะเดียวกันกับเจดีย์ที่อยู่บนเขาสารพัดดี ทั้งหมดจึงถูกรวบรวมเป็นต้นแบบความคิดในการสร้างสรรค์มาสคอต ในลักษณะของการสร้างสรรค์ใบหน้าของมาสคอต โดยการวางตำแหน่งดวงตาให้อยู่ด้านล่าง ด้วยแนวความคิดที่ว่าภูเขาที่อยู่สูง จะคอยดูแลบ้านเรือนให้อุดมสมบูรณ์ ต่อไป

6.3 ผลการสร้างสรรค์มาสคอต ที่ผ่านคัดเลือกโดยชุมชนและปรับปรุง ได้แก่ นื่องเขียนหามาสดคอตในแบบที่ 1 ผ่านการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท โดยใช้ค่าระดับความเหมาะสมจากการประเมินแบบร่างทั้ง 3 แบบ ซึ่งมาสคอตในแบบที่ 1 ได้รับการประเมินผลความเหมาะสมจากชุมชนในระดับสูงที่สุด มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.46) โดยผลการสร้างสรรค์มาสคอตได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์จากหอนาฬิกาบ้านเขียน โดยมีองค์ประกอบ ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ภาพแนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์มาสคอต
(ชลิต กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

โดยหอนาฬิกาเขียนหมาก จึงเป็นอีกหนึ่งจุด ที่จะนำมาดึงอัตลักษณ์ของชุมชน เมื่อนึกถึงชุมชนนี้ก็จะทำให้นึกถึงชื่อและเขียนหมากมาสคอต ในอีกนัยยะหนึ่งเขียนหมากยังแสดงถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมการกินหมากของผู้สูงวัยที่ยังคงมีให้เห็น และอาจเลื่อนหายไปตามกาลเวลา เนื่องด้วยคนรุ่นใหม่ไม่ได้มีวัฒนธรรมการกินหมากดังเช่นในอดีต มาสคอตนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์เขียนหมาก โดยร่วมกันตั้งชื่อว่า “น้องเขียนหมาก” ใช้หลักการวาดตัวละครแบบสองส่วน และใช้รูปแบบที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ ดังภาพที่ 6

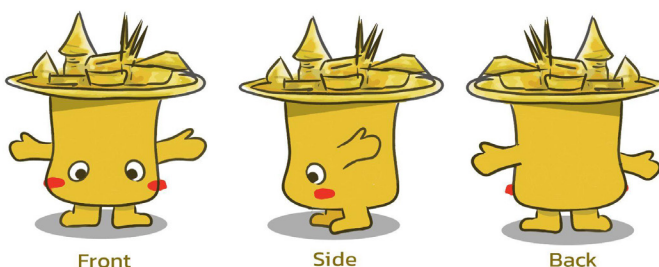


ภาพที่ 6 ภาพร่างใบหน้าของมาสคอต
(ชลิต กังวาราวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

โดยขั้นการร่างมาสคอต (Sketch Design) ในรูปแบบงานดิจิทัลจากการสังเคราะห์รูปแบบที่ถอดแบบจากหอนาฬิกาเขียนหมาก หอนาฬิกาที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชน มาทำการร่างแบบของมาสคอต โดยในส่วนหัวจะใช้ชุดเขียนหมากเป็นลักษณะของหมวกของมาสคอต และทำการวาดใบหน้าของมาสคอตให้มีบุคลิกที่เป็นเด็กแก้มแดง ดวงตาลักษณะวงรีการวางตำแหน่งของดวงตาวางไว้ด้านล่างให้ลักษณะของใบหน้าและตัวรวมอยู่ด้วยกัน เพื่อให้ส่วนหัวมีขนาดที่ใหญ่ เพิ่มความน่ารักให้กับมาสคอต ดังภาพที่ 7

น้องเขียนหมาก

การออกแบบและสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท



ภาพที่ 7 ภาพแสดงรายละเอียดโครงสร้างโดยรวมของมาสคอต น้องเขียนหมาก
(ชลิต กังวารวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

โดยการสร้างสรรค์ได้แสดงมุมต่าง ๆ ของมาสคอต ทั้งด้านหน้า ด้านข้างและด้านหลัง ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแบบร่างมาสคอตในแบบที่ 1 น้องเขียนหมาก ให้มีความสมบูรณ์ โดยลักษณะของมาสคอตใช้สีเหลืองที่สื่อสารถายะแผ่ถึงสีเหลืองทองของเขียนหมากและสีเหลืองทองของรวงข้าว ปริมาณสีเหลืองในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ด้วยค่าสี RGB เพื่อการประชาสัมพันธ์ สีแดง R 235 สีเขียว G 202 และสีน้ำเงิน B 30 และ รูปแบบค่าสีแบบ CMYK การจัดทำเป็นสีพิมพ์ด้วยค่าสีฟ้า C 10 สีแดงม่วง M 16 สีเหลือง Y 99 สีดำ K 0 เพื่อใช้กำหนดค่าสีต้นแบบมาสคอต โดยการสร้างในส่วนของการรายละเอียดในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล



ภาพที่ 8 ภาพน้องเขียนหมาก มาสคอตของตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท
(ชลิต กังวารวุฒิ, ประเทศไทย, 2565)

เพื่อเป็นต้นแบบในการนำมาสคอตไปใช้ในลักษณะต่าง ๆ เช่นการนำไปสร้างภาพลักษณ์ของสินค้าตราสัญลักษณ์ การนำไปอยู่บนบรรจุภัณฑ์ เพื่อใช้มาสคอตน้องเขียนหมาก เป็นตัวกลางสำหรับใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารด้านการประชาสัมพันธ์ผ่านอัตลักษณ์

6.4 ผลการประเมินความเหมาะสม ในการสร้างสรรค์มาสคอต น้องเขียนหมาก โดยบุคคลทั่วไป และชาวบ้านในชุมชน ในตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท จำนวน 30 คน เป็นผู้ที่เคยเดินทางมาในชุมชนหรืออาศัยในตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง มีความพร้อมและยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการวิจัย โดยมีผลการประเมิน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลประเมินการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท

ผลประเมินการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความเหมาะสม
1. ความเหมาะสมของมาสคอต	4.63	0.48	มากที่สุด
2. ลักษณะของการแสดงอารมณ์และความรู้สึกของมาสคอต	4.30	0.64	มาก
3. เครื่องแต่งกายหรือส่วนประกอบของมาสคอตมีความเหมาะสม	4.46	0.49	มาก
4. มาสคอตสามารถแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของชุมชน	4.76	0.42	มากที่สุด
5. มาสคอตมีลักษณะเด่นที่น่าจดจำ	4.70	0.45	มากที่สุด
6. สีที่ใช้การออกแบบมาสคอตมีความเหมาะสม	4.23	0.61	มาก
7. มาสคอตมีความเหมาะสมเพื่อเป็นตัวแทนด้านอัตลักษณ์ของชุมชน	4.66	0.47	มากที่สุด
รวม	4.53	0.51	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่าความเหมาะสมในการสร้างสรรค์มาสคอต น้องเขียนหมาก มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) โดยค่าเฉลี่ยความเหมาะสมสูงสุด 3 อันดับ คือ มาสคอตสามารถแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของชุมชน ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.42) มาสคอตมีลักษณะเด่นที่น่าจดจำ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.45) และมาสคอตมีความเหมาะสมเพื่อเป็นตัวแทนด้านอัตลักษณ์ของชุมชน ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.47) ตามลำดับ

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตำบลบ้านเขียน อำเภอบ้านคา จังหวัดชัยนาท เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน จังหวัดชัยนาท และเพื่อสร้างสรรค์มาสคอตโดยชุมชนมีส่วนร่วม

โดยใช้การรวบรวมข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยอัตลักษณ์บ้านเขียนที่มีลักษณะจำต้องได้ คือ 1) ด้านโบราณสถาน ได้แก่ วัดไกลกังวล (เขาสารพัตติศรีเจริญธรรม) วัดพิชยนาวาส (วัดบ้านเขียน) 2) ด้านโบราณวัตถุ ได้แก่ หลวงพ่อโตวัดบ้านเขียน 3) ด้านสถาปัตยกรรม ได้แก่ หอนาฬิกาเขียนหมาก 4) ด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ พุงนากว้าง ต้นข้าว แหล่งปลูกข้าวขนาดใหญ่ ทุ่งโล่ง กวางและนกยูงบนเขาสารพัตติ และ 5) ด้านผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ตะกร้าสาน ข้าวหลาม หน่อไม้ เห็ดโคน สำหรับอัตลักษณ์บ้านเขียนที่มีลักษณะจำต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่าที่มาของชื่อตำบลบ้านเขียน ที่มีความสำคัญต่อชื่อของตำบล สอดคล้องกับฉันทูรณ์ ชนาคันต์ และนพดล ตั้งสกุลได้ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย กรณีศึกษาในประเทศไทยและภูมิภาคเอเชีย ที่จำแนกอัตลักษณ์ชุมชนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถแยกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อัตลักษณ์ที่จับต้องได้ (Tangible Identity) เป็นอัตลักษณ์ในเชิงรูปธรรม เช่น สิ่งปลูกสร้าง สถาปัตยกรรม ศิลปะ อาหาร ผลิตภัณฑ์ สิ่งแวดล้อมในชุมชนและอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Identity) เป็นอัตลักษณ์ในเชิงนามธรรม เช่น ความเชื่อ ประเพณี ดนตรี ภาษา วรรณกรรมหรือเรื่องเล่า (ฉันทูรณ์ ชนาคันต์ และนพดล ตั้งสกุล, 2564)

ผู้วิจัยใช้การสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์ข้อมูลโดยชุมชนมีส่วนร่วม ให้มาสอดคล้องกับรูปแบบจากเขียนหมากที่สอดคล้องกับชื่อของตำบล ให้มีโครงสร้างอัตราส่วนแบบ 2 ส่วน ที่รวมระหว่างส่วนหัวและลำตัวเข้าด้วยกัน ดัดทอนรายละเอียดให้เรียบง่ายไม่ซับซ้อน ด้านบน เป็นเขียนหมากและลำตัวโค้งมน สอดคล้องกับเอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบุลย์ และอารยะ ศรีภักทยานบุตร ได้ทำวิจัยเรื่องแนวทาง การสร้างสรรค์ตัวละครและมาสคอตท้องถิ่นให้แสดงออกถึงความความ 5 แนวทาง ได้แก่ ความน่าเอ็นดูเหมือนเด็ก ปากเล็ก จมูกเล็ก ดวงตาโต ความเปราะบางหรือน่าทะนุถนอม การใช้เส้นโค้งมนหรือทรงกลมเป็นหลักและการดัดทอนเพื่อไม่ให้เกิดความซับซ้อน ความมีขนาดเล็ก เน้นโครงสร้างตัวละครที่ดูเล็กสัดส่วนแบบ SD (Super Deformed) ซึ่งเป็นการออกแบบมาสคอตให้ส่วนหัวมีขนาดใหญ่กว่าปกติ ความรู้เดียวสาแสดงออกทางท่าทาง ความหวาน ด้วยการใช้สีสดใสหรือสีพาสเทลเป็นหลัก (เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบุลย์ และอารยะ ศรีภักทยานบุตร, 2563, น. 159-160) ซึ่งผลของการสร้างสรรค์มาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วมของตำบลบ้านเขียนมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด โดยความเหมาะสมสูงสุด 3 อันดับคือ มาสคอตสามารถแสดงออก

ถึงลักษณะเฉพาะของชุมชนในระดับมากที่สุด มาสคอตมีลักษณะเด่นที่น่าจดจำ ในระดับมากที่สุด และมาสคอตมีความเหมาะสมเพื่อเป็นตัวแทนด้านอัตลักษณ์ของชุมชน ในระดับมาก ตามลำดับ สอดคล้องกับทักษิณา สุขพทธิ ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวคิดการสร้างสรรคมาสคอตประจำเมืองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของญี่ปุ่น อธิบายการสร้างสรรคมาสคอตในประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยม และได้นำของดีและเด่นของแต่ละจังหวัดที่ถูกรู้จักโดยตัวการ์ตูนอย่างมาสคอต แสดงเอกลักษณ์ที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาของเมือง โดยได้สรุปกลยุทธ์ความสำเร็จของการทำมาสคอตไว้ดังนี้ การสร้างบุคลิกและจิตวิญญาณโดยสร้างมาสคอตให้สอดคล้องกับบุคลิกหรือที่มาอย่างแบรนด์สินค้าหรือเมืองให้มีลักษณะที่สอดคล้องกัน (ทักษิณา สุขพทธิ, 2559) ซึ่งในการสร้างสรรคมาสคอตแบบชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นตำบลบ้านเขียน อำเภอหันคา จังหวัดชัยนาท ใช้หลักการสร้างสรรคด้วยการดัดทอนรายละเอียดให้มีลักษณะ

ที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน เพื่อให้เกิดความจดจำและสามารถเข้าถึงได้ง่าย การทำให้ส่วนประกอบลดลง การสื่อสารถึงผู้ชมจะสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับ ศักดา วิมลจันทร์ ได้กล่าวถึงความเรียบง่ายใน 2 องค์ประกอบ ได้แก่ รูปแบบ ที่เรียบง่ายและเนื้อหาที่เรียบง่าย โดยรูปแบบที่เรียบง่าย ตัวอย่างคือรูปทรงพื้นฐานแบบอย่างเรขาคณิต ในการเลือกใช้สีที่ดูง่ายไม่แบ่งแยกอย่างชัดเจน สีที่ดูสบายตา หรือองค์ประกอบที่เรียบง่ายไม่มากจนเกินไป โดยรูปแบบหรือเนื้อหาที่เรียบง่ายนี้ทำให้สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องตีความก็สามารถเข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้จากมาสคอตที่เกิดขึ้น (ศักดา วิมลจันทร์, 2549) จากการร่วมกันสร้างสรรค์ระหว่างผู้วิจัยและชุมชนนี้จะเป็นต้นแบบในการส่งเสริมและบอกเล่าเรื่องราวของตำบลบ้านเข็ญ อำเภอหันคา จังหวัดชัยนาท ต่อไป

8. ข้อเสนอแนะ

จากผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ในด้านการค้นหาอัตลักษณ์ ของชุมชน ด้วยกระบวนการการสัมภาษณ์กลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก และในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ที่ใช้ องค์ประกอบต่าง ๆ แยกประเภทของจุดเด่นสำคัญ ที่จะนำมาเป็นส่วนประกอบ ดึงจุดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างสรรค์ ใส่ความมีชีวิต เพื่อให้เป็นรูปแบบของมาสคอตที่ง่ายต่อการจดจำ และคำนึงถึงหลักการทางองค์ประกอบศิลป์ในสร้างสรรค์ที่เน้นการตัดทอน รูปร่างรูปทรง ออกให้มากที่สุด แต่ยังคงเสน่ห์ของอัตลักษณ์นั้นไว้อย่างครบถ้วน

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

8.2.1 การนำเอาเทคนิคทางศิลปะต่าง ๆ มาผสมผสานในการใช้รูปแบบของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน ให้สามารถสื่อสารและเข้าถึงได้มากขึ้น

8.2.2 การสร้างสรรค์มาสคอตรูปแบบของสื่อในมิติของภาพนิ่ง ควรพัฒนาต่อยอดเป็นรูปแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้มาสคอตสามารถสื่อสารได้อย่างน่าสนใจมากขึ้น

8.2.3 การนำมาสคอตจากการสร้างสรรค์ไปใช้จริงในพื้นที่ เพื่อศึกษาผลตอบรับจากอัตลักษณ์สู่การประชาสัมพันธ์ที่ยั่งยืน

8.2.4 สามารถนำกระบวนการของการค้นหาอัตลักษณ์ชุมชนไปใช้ในการสร้างสรรค์มาสคอตให้เข้ากับบริบทของพื้นที่อื่น

9. รายการอ้างอิง

- กรมพัฒนาที่ดินกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2564). แนวทางการส่งเสริมการเกษตรที่เหมาะสมตามฐานข้อมูลแผนที่เกษตรเชิงรุก จังหวัดชัยนาท. สืบค้นจาก <https://www.ddd.go.th/Agri-Map/Data/C/cnt.pdf>.
- ขวลิต ดวงอุทา. (2552). การออกแบบคาแรคเตอร์ในงานโฆษณาที่ส่งผลต่อการจดจำสินค้าของผู้บริโภค (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐกรณ์ ธนानันต์ และนพดล ตั้งสกุล. (2564). การถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย กรณีศึกษาในประเทศไทยและภูมิภาคเอเชีย. *สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวิจัย*, 20(1). 1-20. สืบค้นจาก <https://doi.org/10.14456/bei.2021.1>.
- ทักษิณา สุขพัทธี. (2559). แนวคิดการออกแบบมาสคอตประจำเมืองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของญี่ปุ่น. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 26(2), 17-31.
- ศักดา วัฒนจินทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร: มุลนิธิเด็ก.
- สำนักสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2554). จังหวัดที่มีผลผลิตข้าวมากที่สุด 10 ลำดับ พ.ศ. 2552-2554. สืบค้นจาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/TopTen/10/T1005/th/th.htm>.
- เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพฑูรย์, และอารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2563). แนวทางการออกแบบตัวละครและมาสคอตท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความควาใจ. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 22(1) : 153-165.
- Hedayati, S., O'Donnell, R.E. & Wyble, B. (2021). *A model of working memory for latent representations*. Retrieved from <https://www.biorxiv.org/content/10.1101/2021.02.07.430171v4.full.pdf+html>