



โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

IDENTITY DESIGN FOR KRABI'S ART TOYS



By

MR. Raffi MALUDEEN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Design Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่
โดย	นายราฟี่ มะลูติน
สาขาวิชา	ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร. ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
(รองศาสตราจารย์ อาวิน อินทร์ชัย)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล)	
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิศักดิ์ สีนธวัค)	

650420008 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : อัตลักษณ์, วัฒนธรรม, อาร์ตทอย

นาย ราฟฟี มะลูติน: โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงแนวทางในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ และ เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยจังหวัดกระบี่ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ซึ่งผู้วิจัยจะใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยมีการกำหนดคุณสมบัติไว้เรียบร้อยแล้ว รูปแบบวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยวิธีการ (Methodology) คือ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบ Focus Group และการใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถาม โดยการลงพื้นที่ในการศึกษา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย มีการเก็บข้อมูลเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญหรือผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ รวมถึงมีการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล และนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัยในการหาแนวทางการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่

สรุปผลการวิจัย ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า จังหวัดกระบี่ยังคงเป็นจังหวัดที่มีอัตลักษณ์ วัฒนธรรม มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ซึ่งเหมาะแก่การพัฒนาสิ่งเหล่านี้ให้มีความท่วงท้นกับยุคสมัย ให้คนรุ่นใหม่ได้มีการเรียนรู้และนำสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญของทั้ง 8 อำเภอในจังหวัดกระบี่ ที่นับว่าเป็นแหล่งข้อมูลที่มีคุณค่า ซึ่งผลสรุปจากการสัมภาษณ์และตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ที่อยากให้ผู้วิจัยมีการพัฒนาต่อยอด Art Toys ให้เป็นคนของเล่นสะสมสำหรับคนกระบี่ และอยากให้ตัว Art Toys มีการผลิตที่มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ เพื่อที่สามารถเป็นการต่อยอดสำหรับทำเป็นของฝากหรือของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติอีกด้วย โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงสุด (Mean = 5.00, S.D. = 0.00)

650420008 : Major Design Arts

Keyword : Identity, Culture, Art Toys

MR. Raffi MALUDEEN : IDENTITY DESIGN FOR KRABI'S ART TOYS Thesis advisor
: Associate Professor Pradiphat Lertrujidumrongkul, Ph.D.

This research aims to explore the identity and culture of Krabi Province, analyze the data to find guidelines for designing art toys that reflect the identity and culture of Krabi, and create artistic media in the form of art toys to convey the province's uniqueness. The researcher employed non-probability sampling by using purposive sampling to select specific participants based on predefined qualifications. The research follows a qualitative methodology, including informal interviews, focus group discussions, and questionnaires. Field studies were conducted to ensure alignment with the research objectives, with data collected from key informants and local experts. Additionally, relevant information was studied and compiled to create a questionnaire, which was used as a research tool to identify guidelines for designing art toys that communicate Krabi's cultural identity.

The research findings indicate that Krabi remains a province with a strong identity and cultural heritage, making it suitable for development in a way that aligns with modern trends. This would allow younger generations to learn and appreciate the unique qualities of the province's eight districts, which are valuable sources of information. The results from interviews and questionnaires suggest that the participants strongly support the development of art toys as collectible items for Krabi residents. They also express a desire for these toys to embody the distinctive features of each district, allowing for further development as souvenirs or keepsakes for tourists and foreigners. The highest mean score and standard deviation were (Mean = 5.00, S.D. = 0.00).

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากรองศาสตราจารย์ ดร. ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงศกุล ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้คำแนะนำที่สามารถเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย รวมถึงรองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า ประธานกรรมการการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภักดิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ ดร.เรืองลดา ปุณณลิขิต ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ภักดี ต่วนศิริ และ ดร.ชนกิตต์ ธมะสุข ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบปรับปรุง และแก้ไขค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC) สำหรับการทำวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรศิลปการออกแบบทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ นายนันทพงศ์ นาคฤทธิ์ และนายชาญฤทธิ์ เพิ่มทรัพย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล ที่ให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับจังหวัดกระบี่ รวมถึงการลงพื้นที่จริง และให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลการวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ นายสุกี้ บุญโต๊ะ นายเอกอุดม พิพิธ และนางสาวฮาริษา สมันนัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ที่ให้ความรู้ คำแนะนำ แก้ไข Art Toys ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลการวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ นางสาวนภัสสร บุญล้อม นายวิวิธวินท์ ตั้งคำ และน้องเฉียนเฉียน ที่ให้ความช่วยเหลือ การสนับสนุน และให้กำลังใจอย่างดีเสมอมาตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถาม จนทำให้วิจัยขึ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีทุกประการ และสุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจทุกท่าน

ราฟพี มะลูติน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
แนวคิดการออกแบบ.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับ Art Toy.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์.....	23
วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับของสะสม.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32

กรอบแนวความคิด	36
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	37
วิธีดำเนินการวิจัย	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	38
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	40
การวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	42
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ	44
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง	64
บทที่ 5 สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ	76
สรุปผลการวิจัย	77
อภิปรายผล	80
ข้อเสนอแนะ	82
รายการอ้างอิง	83
ภาคผนวก	85
ภาคผนวก ก การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ	86
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	97
ประวัติผู้เขียน	118

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงเกณฑ์การแปรความหมายของระดับคะแนน	39
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	64
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละ เกี่ยวกับพฤติกรรม การซื้อของกลุ่มตัวอย่าง	67
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอด อัตลักษณ์จังหวัดกระบี่	69
ตารางที่ 5 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความ คิดเห็นต่อการออกแบบ Art Toys จังหวัดกระบี่	74



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภายในร้าน Pop Mart.....	2
ภาพที่ 2 อาร์ตทอยน่าสะสม.....	2
ภาพที่ 3 เป้าหมายการพัฒนาหลักสูตร OFOS ในปีงบประมาณ 2567	4
ภาพที่ 4 นโยบายเพื่อศิลปะร่วมสมัย.....	5
ภาพที่ 5 ภาพประติมากรรมในจังหวัดกระบี่.....	6
ภาพที่ 6 เอกภาพ.....	13
ภาพที่ 7 ความสมดุล.....	13
ภาพที่ 8 จังหวะ	14
ภาพที่ 9 สัดส่วน	15
ภาพที่ 10 การเน้น	15
ภาพที่ 11 เส้น.....	16
ภาพที่ 12 สี	17
ภาพที่ 13 วัสดุ.....	17
ภาพที่ 14 ทิศทาง.....	18
ภาพที่ 15 ข้อมูลของ Art Toys.....	22
ภาพที่ 16 ขนาดพื้นที่ที่จำแนกเป็นรายอำเภอของจังหวัดกระบี่	27
ภาพที่ 17 KAWS Figure	32
ภาพที่ 18 กรอบแนวความคิด	36
ภาพที่ 19 การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย	41
ภาพที่ 20 Logo Design Option.01.....	58
ภาพที่ 21 Logo Design Option.02.....	58

ภาพที่ 22 Logo Design Option.03.....	59
ภาพที่ 23 Design Option 1.....	60
ภาพที่ 24 Design Option 2.....	61
ภาพที่ 25 Design Option 2.....	62
ภาพที่ 26 Mock Up Logo Design	63
ภาพที่ 27 3D Toy Designs	63
ภาพที่ 28 Key Visual	64



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อาร์ตทอย (Art Toy) มีชื่อเรียกอีกชื่อ คือ Designer Toys เป็นของเล่นของสะสมของ Artist ช่วงแรก ๆ มีน้อย จนทำให้เกิดความความโหยหา และสร้างกระแสจนทำให้วัสดุที่ใช้ทำสามารถเป็นวัสดุอะไรก็ได้ เช่น เหล็ก หิน ปูน ทราย เพชร ทอง แม้กระทั่งเซรามิก ซึ่งวัสดุยอดนิยม จะเป็นพลาสติก ABS ไวนิล และเรซิน เป็นต้น ประเทศที่เป็นจุดเริ่มต้นของ Art Toy คือประเทศฮ่องกง ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 และตามมาด้วยประเทศญี่ปุ่น ประมาณช่วงปี ค.ศ. 2000 ซึ่ง ไมเคิล เล่า เป็นศิลปินชาวฮ่องกงนำฟิกเกอร์หุ่น GI Joe มาดัดแปลงเป็นแบบของตัวเอง และนำไปแสดงในฐานะผลงานศิลปะตามท้องที่ต่าง ๆ เขาดัดแปลงหุ่นไวนิลนั้นให้เป็นกลายเป็นตัวละครฮิปปอป แต่งตัวด้วยเครื่องประดับแนวสตรีท จนกลายเป็นของเล่นรุ่นพิเศษ ซึ่งต่อมานี้ถูกเรียกว่า “Urban Vinyl” ก่อนจะเรียกรวม ๆ กันว่า Art Toy ในปัจจุบัน

อาร์ตทอย (Art Toy) ปรากฏการณ์ทางศิลปะที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการนักสะสมของเล่น เพราะก่อนที่อาร์ตทอย (Art Toy) จะเป็นที่นิยมนั้น ของเล่นโดยทั่วไปมักจะถูกผลิตโดยเป็นการนำเอาป๊อปคัลเจอร์ (Pop Culture) ที่กำลังเป็นที่นิยม ณ ขณะนั้น มาผลิต ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ การ์ตูน หรือแอนิเมชัน เพื่อให้เด็กเล่น และเน้นการผลิตในจำนวนมาก ในราคาที่คนหมู่มากสามารถจับต้องได้ ซึ่งแนวคิดนี้ตรงข้ามกับการผลิตอาร์ตทอย (Art Toy) ที่ศิลปินทำการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยตัวละครเหล่านั้น อาจจะไม่ได้อยู่ในกระแสความนิยมในการเอาไปทำของเล่นทั่วไป นักออกแบบที่มีแนวคิดการออกแบบอาร์ตทอย (Art Toy) สามารถออกแบบรูปทรงที่ดึงดูดผู้บริโภคได้ และด้วยความที่อาร์ตทอย (Art Toy) มักจะถูกผลิตอย่างพิถีพิถันในจำนวนที่จำกัด โดยอาร์ตทอย (Art Toy) ที่ผลิตจำนวนน้อยนั้น มักจะเป็นงานของเล่นประเภทของสะสมที่ถูกสร้างสรรค์โดยศิลปินและนักออกแบบ วัสดุที่ใช้ในการผลิตอาร์ตทอย (Art Toy) มีตั้งแต่ พลาสติก ผ้า ไวนิล ไม้ โลหะ และเรซิน ซึ่งนักออกแบบอาร์ตทอย (Art Toy) หลายท่านมาจากสายอาชีพที่หลากหลาย เช่น นักออกแบบกราฟฟิก นักวาดภาพประกอบ นักเขียนการ์ตูน เป็นต้น อาร์ตทอย (Art Toy) เริ่มปรากฏราวปี พ.ศ. 2553 และมีความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยมา (โกเมศ กาญจนพำไพ, 2561, น. 1) เหตุผลนี้จึงทำให้เกิดความต้องการในหมู่นักสะสมมากขึ้น ทำให้มูลค่าของงานอาร์ตทอย (Art Toy) สูงขึ้นตามด้วยงานอาร์ตทอย (Art Toy) เป็นงานออกแบบของเล่นที่มีหัวใจหลัก คือ การสร้างคาแรกเตอร์ (Character Design) ที่สื่อถึงสไตล์งานออกแบบเอง หรือมาจากการหาแรงบันดาลใจด้วยเช่นกัน

จึงทำให้งานอาร์ตทอย (Art Toy) เป็นที่ดึงดูดต่อตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) ปัจจุบันคนไทยให้ความสนใจกระแสโปปคัลเจอร์เพิ่มมากขึ้น ในปัจจุบันอาร์ตทอย (Art Toy) ในรูปแบบกล่องสุ่ม กลายเป็นที่นิยมอย่างมาก เนื่องจากการสร้างความตื่นเต้น และเป็นเหมือนการเสี่ยงทายว่า เมื่อเปิดกล่องออกมาจะได้ชิ้นที่ต้องการหรือไม่ นั่นจึงถือเป็นเสน่ห์ของอาร์ตทอย (Art Toy) ในรูปแบบกล่องสุ่ม และกลายเป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับต้น ๆ ในปัจจุบัน



ภาพที่ 1 ภายในร้าน Pop Mart

ที่มา: พาเที่ยวร้าน POP MART THAILAND, ม.ป.ป.



ภาพที่ 2 อาร์ตทอยน่าสะสม

ที่มา: เดอะสแตนดาร์ด เวลท์, 2566

การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร (Character Design) มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างมากในปัจจุบัน และเป็นหนึ่งในกระแสหลักสำคัญที่มีการพัฒนาในเรื่องรูปแบบและเทคนิควิธีการอย่างต่อเนื่องมาตลอด มาสคอต (Mascot) หรือตัวนำโชค มีการพัฒนามาจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่เดิม

จนกลายเป็นมาสคอตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ อาจจะถูกสร้างขึ้นมาเฉพาะเพื่อใช้งานในบริษัท หรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มาสคอตก้าวผ่านกาลเวลามาไกลกว่าจุดกำเนิด จากชื่อ อูปรากกร (Opera) มาเป็นสัญลักษณ์ของสินค้าและผลิตภัณฑ์ มาสู่ซอฟต์แวร์มูลค่าสูง จากภาพวาดสองมิติ พัฒนา มาเป็นชุดที่สวมใส่ได้ พัฒนาต่อมาเป็นมาสคอตในลักษณะตัวละครสามมิติ มีชีวิตเคลื่อนไหวได้จากที่เป็นเพียงตัวแทนองค์กรสินค้าหรือแบรนด์ที่มีหน้าที่เพื่อประชาสัมพันธ์ ถูกเพิ่มหน้าที่และประโยชน์ ใช้สอยจนกลายเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความใกล้ชิดผู้บริโภคสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กรสินค้า หรือแบรนด์อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มิชลิน แมน (Michelin Man) หรือบีเบนดัม (Bebendum) มิกกี้ เมาส์ (Mickey Mouse) สนูปปี้ (Snoopy) โดราเอมอน (Doraemon) หรือ คุมะมง (Kumamon) ล้วนเป็นตัวละครการ์ตูน และมาสคอตที่มีชื่อเสียงในระดับโลก เป็นที่จดจำทั้งในรูปร่าง รูปทรง สี และรายละเอียด ภายในตัวมาสคอตทั้งหมด สามารถสร้างมูลค่ามากมายมหาศาล ซึ่งในประเทศไทยจะออกแบบ สร้างสรรค์ตัวละครมีการพัฒนาเรื่อยมา การลดตัดทอนรูปร่าง รูปทรง รายละเอียดจากความเป็นจริง สร้างสรรค์ใหม่จนเกิดเป็นภาพตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตัวในรูปแบบและรูปลักษณ์ต่าง ๆ ในแต่ละยุคสมัยหลายแต่ละคนพัฒนามาจากการดูในวรรณคดีของไทย ตัวอย่างมาสคอตในไทยช่วงเริ่มต้น ได้แก่ ตาวิเศษ ในปี พ.ศ 2527 วิเชียรมาส และสวัสดีจากกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 13 และครั้งที่ 18 ในปี พ.ศ 2528 และปี พ.ศ 2538 ตามลำดับ ในปัจจุบันหน่วยงานราชการจังหวัด โรงเรียน บริษัท ห้างร้าน แบรนด์สินค้า และผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หันมาสนใจใช้งานมาสคอตมากขึ้น เช่น บาบิก้อน น้องอุ่นใจ หมิเนย เป็นต้น

ซอฟต์แวร์ เป็นหนึ่งในนโยบายหลักของรัฐบาล เพื่อสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ Soft Power ของประเทศเพื่อยกระดับและพัฒนาความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ ของคนไทยให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้โดยมีเป้าหมาย 2 ประการ คือ การพัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศเพื่อให้ก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap) และเป้าหมายที่ 2 คือ การทำให้ประชาชนหลุดพ้นจากความยากจน

รัฐบาลให้ความสำคัญกับการผลักดันทุนทางวัฒนธรรม ที่มีศักยภาพให้เป็น Soft Power ของไทย ผ่านนโยบาย 5F ประกอบด้วย Food, Film, Fashion, Fighting และ Festival

การขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนายุทธศาสตร์ ซอฟต์แวร์ 3 ด้านหลัก คือ

ต้นน้ำ การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย โดยการอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ภายใต้นโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์แวร์ (One Family One Soft Power) เพื่อ Upskill-Reskill ทักษะสร้างสรรค์ของคนไทยให้สามารถสร้างงาน สร้างรายได้ สร้างมูลค่าเพิ่มในระบบเศรษฐกิจ

กลางน้ำ การพัฒนาอุตสาหกรรม เป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมเป้าหมายที่มีศักยภาพ ในการแข่งขัน แบ่งเป็น 11 อุตสาหกรรมเป้าหมาย

ปลายน้ำ การสร้างตลาดต่างประเทศ เป็นการพัฒนาลาด การสร้างเครือข่ายตลาด ในต่างประเทศ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถนำสินค้าและบริการออกสู่ตลาดโลก



ภาพที่ 3 เป้าหมายการพัฒนาหลักสูตร OFOS ในปีงบประมาณ 2567

ที่มา: ไทยพีบีเอส, 2567

สำหรับการขับเคลื่อนนโยบาย Soft Power ในระยะกลางและระยะยาว รัฐบาลมีแผนจะจัดตั้ง Thailand Creative Culture Agency (THACCA) เพื่อเป็นหน่วยงานหลักที่มีภารกิจครอบคลุมการขับเคลื่อนนโยบาย Soft Power ของประเทศแบบเบ็ดเสร็จ บทบาทของ THACCA จะเน้นการสร้างให้เกิด Ecosystem ในการขับเคลื่อนนโยบาย Soft Power ทั้งระบบ โดยภารกิจครอบคลุมตั้งแต่การเป็นผู้กำหนดนโยบาย (Policy Maker) และเป็นหน่วยงานหลักในการอำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนภาคเอกชน อาทิ การปลดล็อกกฎหมาย มาตรการสิทธิประโยชน์ การจัดตั้งกองทุนซอฟต์แวร์ ตลอดจนทำหน้าที่ประสานงานและความร่วมมือ (Collaborator) ระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน รวมถึงการสร้างเครือข่ายและแพลตฟอร์มสำหรับเชื่อมคนและทรัพยากร และเชื่อมระหว่างธุรกิจกับธุรกิจ เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ระดับชุมชนสู่ระดับชาติและเวทีโลก โดยเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพของประเทศเพื่อให้เกิดการขยายตัวของรายได้และสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ ตัวอย่างเช่น นโยบายเพื่อ “ศิลปะร่วมสมัย”



ภาพที่ 4 นโยบายเพื่อศิลปะร่วมสมัย

ที่มา: พรรคเพื่อไทย, ม.ป.ป.

จังหวัดกระบี่ ถูกตั้งขึ้นในปลายรัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ กระบี่เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคใต้ที่อยู่ริมทะเลฝั่งอันดามัน มีการพบหลักฐานทางโบราณคดีว่า บริเวณเมืองกระบี่เคยเป็นแหล่งชุมชนโบราณมาก่อนประวัติศาสตร์ และมีมาเรื่อย ๆ จนถึงในสมัยประวัติศาสตร์ ดินแดนนี้เมื่อก่อนนั้นคือเมืองไทยสมอ 1 ใน 12 นักชัตรที่ใช้ตราลิงเป็นตราประจำเมืองขึ้นกับอาณาจักรนครศรีธรรมราช โดยมีการขุดพบเครื่องมือยุคหินอยู่เป็นจำนวนมากกระจัดกระจายไปทั้งบริเวณ และมีภาพเขียนสีโบราณบนผนังถ้ำหลายแห่งด้วยกัน โดยเฉพาะในอำเภอของทอม โดยปัจจุบันมีแหล่งท่องเที่ยวชื่อ ถ้ำผีหัวโต เป็นแหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้เข้าไปเยี่ยมชม และสำหรับตำนานที่มาของคำว่า “กระบี่” มีการเล่าสืบต่อกันมาว่า ชาวบ้านได้ขุดพบมิดดาบโบราณเล่มหนึ่งและนำมามอบให้กับเจ้าเมืองกระบี่ ซึ่งต่อมาไม่นานก็พบมิดดาบโบราณรูปร่างเล่มใหญ่จึงนำมามอบให้เจ้าเมืองกระบี่อีกเช่นเคย เจ้าเมืองกระบี่เห็นว่าเป็นดาบโบราณสมควรเก็บไว้เป็นดาบคู่บ้านคู่เมือง เพื่อเป็นสิริมงคล แต่ขณะนั้นยังสร้างเมืองไม่เสร็จจึงได้นำดาบไปเก็บไว้ในถ้ำเขาขนานน้ำหน้าเมือง โดยเป็นการวางดาบกระบี่ไขว้กัน ซึ่งลักษณะการวางดาบหรือกระบี่ที่ไขว้กันนั้น ได้นำมาเป็นสัญลักษณ์ตราประจำจังหวัดกระบี่โดยมีภูเขาและทะเลประกอบอยู่ด้านหลัง ซึ่งบ้านที่ขุดพบดาบใหญ่ ได้ตั้งชื่อว่า “บ้านกระบี่ใหญ่” ส่วนบ้านที่ ขุดพบดาบเล็ก ได้ตั้งชื่อว่า “บ้านกระบี่น้อย”

แต่มีอีกตำนานหนึ่ง สันนิษฐานว่าคำว่า “กระป๋” อาจเรียกตามพันธุ์ไม้ชนิดหนึ่งที่มีมากในท้องถิ่น คือ “ต้นหลุมพี” มีชาวมลายูและชาวจีนที่เข้ามาค้าขายได้เรียกเพี้ยนเป็น “กะ-ลู-ปี” หรือ “คอโลปี” ต่อมาได้ปรับสำเนียงไทยว่า “กระป๋”

ปัจจุบัน อัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ที่มีอยู่ถูกมองเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่ และบางสิ่งถูกสืบทอดหายไปตามกาลเวลา ส่วนหนึ่งมาจากช่วงอายุของวัยที่มีการรับรู้ของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันและอีกส่วนหนึ่ง คือ การไม่มีการจดบันทึกข้อมูลของวัฒนธรรมเป็นลายลักษณ์อักษร เนื่องจากผู้คนในพื้นที่สมัยก่อนไม่มีความรู้ในการจดบันทึกหรือรวบรวมข้อมูลเช่นเดียวกับในปัจจุบัน ยกตัวอย่างเช่น ครุมโนราห์และรองเง็ง มักจะถ่ายทอดกันจากรุ่นสู่รุ่นโดยผ่านการลงมือปฏิบัติมากกว่าการเรียนรู้ทฤษฎี ซึ่งในปัจจุบันคนรุ่นใหม่ก็ไม่มีใครสานต่อ อาจจะมีในบางครอบครัวที่ได้รับการสืบทอดกันมา แต่ส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจจึงทำให้ครุมโนราห์และรองเง็ง ขาดการสืบทอดอย่างต่อเนื่องผนวกกับในปัจจุบันอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ถูกมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่ ไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกับกระแสสังคม ขาดความทันสมัยไม่เป็นที่นิยม จึงทำให้วัฒนธรรมถูกแช่แข็ง จากการศึกษาพบว่าภายในจังหวัดกระบี่มีงานประติมากรรมมากมายตามสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ พร้อมกับจังหวัดกระบี่มีการขับเคลื่อน “กระบี่ เมืองศิลปะ” มุ่งเป็นศูนย์พัฒนางานศิลปะในระดับชาติและนานาชาติ ประชาชนร่วมพัฒนาศิลปะ สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในจังหวัดกระบี่

ผู้วิจัยพบว่า ภายในจังหวัดกระบี่มีงานศิลปะและงานออกแบบที่สามารถพบเห็นได้มาก และมีการใช้งานมากที่สุด คือ งานศิลปะในรูปของ สื่อศิลปะประเภท งานประติมากรรม ซึ่งสามารถพบได้ตามสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ ภายในจังหวัดกระบี่



ภาพที่ 5 ภาพประติมากรรมในจังหวัดกระบี่

แต่ทว่าปัญหาที่พบ คือ งานออกแบบและงานศิลปะส่วนใหญ่มักจะออกแบบโดยนำเรื่องราวประวัติศาสตร์หรือเรื่องเล่าโบราณดั้งเดิมมาสร้างเป็นงานออกแบบและงานศิลปะแบบไม่มีการดัดแปลงให้มีความแปลกใหม่ไปจากเดิม ทำให้ขาดการพัฒนาภาพลักษณ์ หรือรูปแบบการนำเสนอใหม่ ๆ ขึ้นมา จึงเป็นสาเหตุทำให้งานออกแบบและงานศิลปะ ที่พบเจอในจังหวัดกระบี่นั้นเป็นงานที่ไม่มีความสร้างสรรค์ ไม่มีความแปลกใหม่เท่าที่ควร

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ควรแก้ไขและพัฒนาแนวทางการออกแบบศิลปะ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ และเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายที่กำลังเติบโตไปในสังคมปัจจุบัน ซึ่งหากนำอัตลักษณ์วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ที่มีอยู่มาประยุกต์ใหม่ โดยสร้างสื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย (Art Toy) เพื่อนำไปใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายคนยุคใหม่ และประชาชนชาวจังหวัดกระบี่ในปัจจุบันให้เกิดความสนใจ สร้างความเข้าใจ ซึ่งอาจจะเป็นผลทำให้เกิดการพัฒนาไปจากเดิม และเนื่องด้วยผู้วิจัยเกิดและเติบโตในพื้นที่จังหวัดกระบี่ จึงมีความต้องการส่วนหนึ่งที่ยากจะช่วยพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ทางการออกแบบสื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย ซึ่งนอกจากจะเป็นการอนุรักษ์อัตลักษณ์วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ให้อยู่ร่วมกับสังคมแล้ว ยังทำให้อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่สามารถพัฒนาต่อยอดและเป็นที่ยึดถือของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันต่อไปอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่
2. เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงเป็นแนวทางในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่
3. เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยจังหวัดกระบี่

สมมติฐานของการวิจัย

ผู้วิจัยจัดทำผลงานการออกแบบอาร์ตทอย เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยผลงานการออกแบบสามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการบริหารการท่องเที่ยวภายในแต่ละอำเภอ โดยจะถ่ายทอดผ่านมุมมองศิลปะประเภทอาร์ตทอย และผลงานการออกแบบของผู้วิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา ขอบเขตด้านประชากร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรม รวมถึงได้ดำเนินการออกแบบการออกแบบสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย โดยได้รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) และ ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ของทั้ง 8 อำเภอในจังหวัดกระบี่

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา

พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ จังหวัดกระบี่ โดยมีการแบ่งพื้นที่การศึกษาวิจัยออกเป็น 8 อำเภอย่อย ดังนี้

- 2.1 อำเภอเมืองกระบี่
- 2.2 อำเภอปลายพระยา
- 2.3 อำเภออ่าวลึก
- 2.4 อำเภอเขาพนม
- 2.5 อำเภอเหนือคลอง
- 2.6 อำเภอคลองท่อม
- 2.7 อำเภอลำทับ
- 2.8 อำเภอเกาะลันตา

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล คือ ผู้ซึ่งมีความรู้และความเข้าใจในด้านเนื้อหาข้อมูลในส่วนต่าง ๆ รวมถึงประวัติความเป็นมาของจังหวัดกระบี่เป็นอย่างดีเยี่ยมและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คือ ผู้ซึ่งมีความรู้และความเข้าใจในการออกแบบได้เป็นอย่างดีเยี่ยม

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่ม Millennials ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 24 – 40 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความรู้ความสามารถที่หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นกลุ่มที่อยู่ในสังคมเทคโนโลยีเป็นกลุ่มแรกอีกด้วย

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเป็นระยะเวลา 4 เดือน ในระหว่างเดือน กรกฎาคม 2567 – พฤศจิกายน 2567

นิยามศัพท์เฉพาะ

อัตลักษณ์ หมายถึง (อัต-ตะ) ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง ลักษณะ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว คำว่าอัตลักษณ์ ตรงกับภาษาอังกฤษ ว่า Identity หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของอาร์ตทอย ซึ่งทำให้งานนี้ถ่ายทอดอัตลักษณ์สำคัญของจังหวัดกระบี่ได้

วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา ที่ถ่ายทอดสู่แนวทางการออกแบบอาร์ตทอย

อาร์ตทอย หมายถึง เกิดมาจากคำว่า “อาร์ต (Art) และ ทอย (Toy)” มารวมกัน ซึ่งอาร์ต (Art) หมายถึง ผลงานทางศิลปะ ศิลปกรรม และ ทอย (Toy) หมายถึง ของเล่นที่สะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางในการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่
2. ได้แนวทางในการสื่อสารอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการออกแบบ
2. แนวคิดเกี่ยวกับอาร์ตทอย Art Toy
3. แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์
4. วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่
5. แนวคิดเกี่ยวกับของสะสม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวความคิดในการวิจัย

แนวคิดการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ (Design) หมายถึง การรู้จักการวางแผน จัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกวัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการ โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ใหม่ขึ้นมา

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติเข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น การออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการเป็นสร้างค่านิยมทางความงามและสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ ๆ ของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ให้ไว้ หมายถึง

การปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น (อารี สุทธิพันธุ์, 2527)

การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2527)

การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึง สิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม (สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล, 2529)

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการ เพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้น ว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสมในการยึดต่อระหว่างจุดต่าง ๆ นั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใด สีสนควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น (อัลลาโลค-ดีไซน์, 2553)

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรงหรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น (อัลลาโลค-ดีไซน์, 2553)

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย (อัลลาโลค-ดีไซน์, 2553)

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น (อัลลาโลค-ดีไซน์, 2553)

การออกแบบ คือ ศาสตร์แห่งความคิด และต้องใช้ศิลปะไปด้วย เป็นการสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ (อัลลาโลค-ดีไซน์, 2553)

ความน่าพองใจนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ข้อหลัก ๆ ได้ดังนี้

1. ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมา และไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใด ๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว โซฟา นั้น จะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี

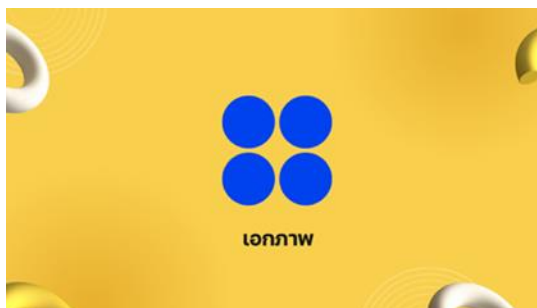
3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกรพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

องค์ประกอบการออกแบบ (Elements)

1. องค์ประกอบในความคิด (Conceptual Elements)
2. องค์ประกอบที่มองเห็นได้ (Visual Elements)
3. องค์ประกอบที่สัมพันธ์ (Relational Elements)
4. องค์ประกอบที่นำมาใช้ประโยชน์ (Practical Elements)
5. โครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure)
6. โครงสร้างที่มองไม่เห็น (Invisible Structure)
7. โครงสร้างที่มองเห็นได้ (Visible Structure)

การจัดองค์ประกอบศิลป์ หรือ Art Composition คือ การนำ จุด เส้น สี แสง – เงา รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักเข้ม – อ่อน พื้นที่ว่าง และพื้นผิว มาจัดวางรวมกันอย่างสมดุลตามหลักการจัดองค์ประกอบ เพื่อนำเสนอให้งานออกแบบสามารถสื่อสารให้กับผู้ชมได้ดีที่สุด รวมทั้งเป็นการนำเสนอคุณค่าของงานให้มากขึ้น โดยหลักการการจัดองค์ประกอบเหล่านี้สามารถใช้ได้กับงานออกแบบทุกประเภท ทั้งงานออกแบบทั่วไป ภาพประกอบ การ์ตูนแอนิเมชัน โมชั่นกราฟิก งานภาพถ่าย และอื่น ๆ

1. เอกภาพ (Unity) คือ ความเป็นหนึ่งเดียวของการจัดองค์ประกอบ เป็นการจัดวางเพื่อสื่อสารให้เนื้อหาประสานกันและเป็นไปในทางเดียวกัน โดยสามารถนำเสนอเอกภาพออกได้เป็น 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 6 เอกภาพ

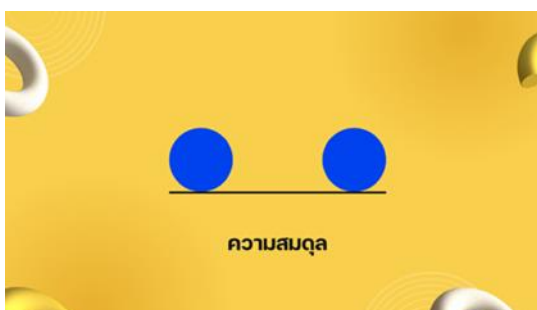
1.1 เอกภาพของการแสดง คือ การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อนำเสนอและสื่อสารออกมาในสิ่งที่ต้องการ โดยมุ่งไปในเป้าหมายเดียวอย่างแน่วแน่ โดยการใช้องค์ประกอบให้ความหมายที่สื่อไปในทิศทางเดียวกัน

1.2 เอกภาพของรูปทรง คือ การจัดองค์ประกอบโดยนำเสนอแนวคิดออกมา ผ่านการจัดวางอย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะเป็น จุด เส้น สี แสง – เงา รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักเข้ม – อ่อน พื้นที่ว่าง หรือพื้นผิวก็ตาม โดยสามารถจัดวางได้เป็น 2 แบบ ดังนี้

1.2.1 การจัดวางแบบขัดแย้ง เป็นการจัดองค์ประกอบให้ขัดแย้งกันด้วยรูปร่าง ขนาด ทิศทางและที่ว่าง

1.2.2 การจัดวางแบบประสาน เป็นการจัดองค์ประกอบให้กลมกลืน แม้ว่าจะมีรูปร่าง ขนาดและทิศทางที่แตกต่างกัน นิยมใช้มากโดยการใช้สีในการประสานองค์ประกอบ หรือการทำซ้ำ

2. ความสมดุล คือ น้ำหนักที่เท่ากันของงาน โดยจะไม่เอนเอียงไปทางซ้ายหรือขวา การจัดองค์ประกอบของตัวงานจะมีความเท่ากัน ทั้ง 2 ด้าน โดยความสมดุลสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 7 ความสมดุล

2.1 ความสมดุลแบบสมมาตร คือ ความสมดุลที่เกิดจากน้ำหนักที่เท่ากันทั้ง 2 ด้าน ซ้าย – ขวาของงาน โดยทั้ง 2 ด้านจะเหมือนกัน โดยแกนของน้ำหนักจะอยู่กึ่งกลางของภาพ สามารถพบได้ง่ายตามงานสถาปัตยกรรม เช่น วัด พระราชวัง เป็นต้น ซึ่งความสมดุลแบบสมมาตรจะให้ความรู้สึกมั่นคง แต่แข็ง และบางครั้งก็ดู น่าเกรงขาม

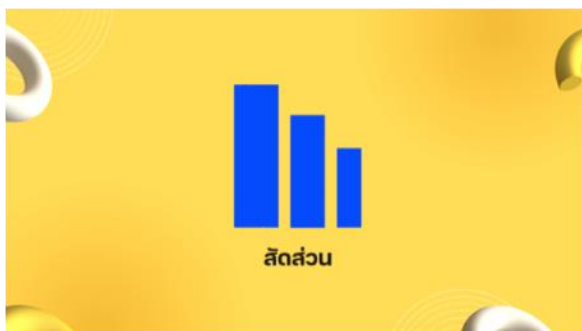
2.2 ความสมดุลแบบอสมมาตร คือ ความสมดุลที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นความสมดุลที่ทั้ง 2 ด้านไม่เท่ากัน แต่จะรู้สึกเท่ากันได้ด้วยความรู้สึก แกนของงานจะเปลี่ยนไปตามภาพนั้น ๆ โดยสามารถใช้สี ระยะห่าง และตำแหน่งมาสร้างงานแบบนี้ได้

3. จังหวะ คือ ช่วงความห่างและความสัมพันธ์ของการจัดองค์ประกอบ ที่นำมาวางให้ต่อเนื่องกัน มีความสม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอ ขนาดเล็กไปใหญ่ จากสีอ่อนไปสีแก่ จากพื้นผิวเรียบไปพื้นผิวหยาบ มีรูปทรงที่เหมือนกันและไม่เหมือนกันแต่ถูกจัดวางให้ต่อเนื่องกัน เป็นการทำให้การทำให้เกิดการเคลื่อนไหวและความสวยงามสามารถใช้องค์ประกอบได้หลาย ไม่ว่าจะเป็น สี เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวรวมถึงระยะห่างด้วย



ภาพที่ 8 จังหวะ

4. สัดส่วน (Proportion) คือ ความสัมพันธ์ของการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เหมาะสม การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันไม่ว่าองค์ประกอบเหล่านั้นจะมีรูปร่าง รูปทรง สี และอื่น ๆ เป็นอย่างไรก็ตาม สัดส่วนสามารถแยกออกได้เป็น 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 9 สัดส่วน

4.1 สัดส่วนตามมาตรฐาน คือ สัดส่วนที่เมื่อแสดงออกมาแล้วเหมาะสม หรือสวยที่สุดในรูปแบบของสิ่งนั้นครับ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ พืช อาคาร หรืออะไรก็ตาม ในงานออกแบบที่เห็นได้ทั่วไป สัดส่วนมาตรฐานนั้นได้มาจาก Golden Ratio สัดส่วนทองคำที่ทำให้ทุกสิ่งสัมพันธ์กันได้ และออกมาสวยที่สุด เป็นต้น

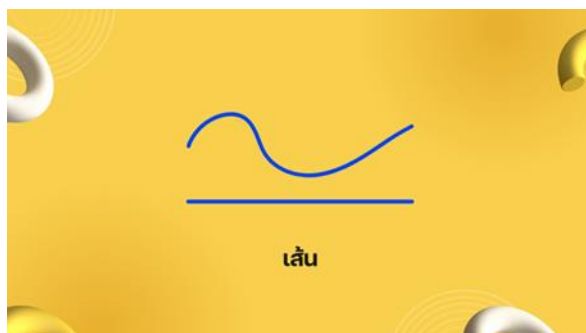
4.2 สัดส่วนตามความรู้สึก คือ สัดส่วนที่ไม่มีอะไรตายตัว แต่มักเป็นการออกแบบตามวิถี หรือเอกลักษณ์ของคนบางกลุ่มในบางจังหวะของยุคสมัย โดยจะเน้นการสื่อถึงข้อความ สารที่ต้องการส่งออกไป อารมณ์ ความรู้สึกที่โดดเด่นออกมา สามารถพบได้ตามศิลปะประจำถิ่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะของแอฟริกัน หรือศิลปะของกรีก – โรมัน

5. การเน้น คือ การทำให้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งโดดเด่นออกมาท่ามกลางการจัดองค์ประกอบอื่น ๆ มากมาย เพื่อเป็นจุดรวมสายตา (Focal Point) ที่ใช้สื่อสาร สารสิ่งที่ต้องการนำเสนอ โดยสามารถทำให้จุดนี้เด่นชัดได้ด้วยขนาด สี หรือ พื้นผิว เพื่อให้เกิดเรื่องราวการนำเสนอ นั้น ๆ



ภาพที่ 10 การเน้น

6. **เส้น** คือ จุดที่ถูกนำมาต่อ ๆ กันเป็นจำนวนมากจนเกิดความยาวกลายเป็นเส้น ทำหน้าที่เป็นกรอบของรูปร่างต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสี่เหลี่ยม วงกลม หลายเหลี่ยมและอื่น ๆ ทั้งยังสามารถใช้เส้นในการสื่อความหมายในการใช้งานแบบต่าง ๆ ได้ด้วย ขึ้นอยู่กับความต้องการ โดยเส้นจะมี 2 แบบหลัก ๆ ดังนี้



ภาพที่ 11 เส้น

6.1 เส้นตรง ให้ความรู้สึกที่มั่นคง สามารถนำมาทำเป็นเส้นแนวตั้ง เส้นแนวดิ่ง เส้นซิกแซก เส้นปะ โดยที่เส้นแต่ละแบบจะมีความหมายและจุดประสงค์ในการใช้ที่แตกต่างกันแล้วแต่การจัดองค์ประกอบของงานนั้น ๆ

6.2 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกที่นุ่มนวลกว่าเส้นตรง สามารถทำได้ทั้งเส้นโค้งเดียว หรือทำเป็นรูปร่างอย่างเส้นโค้งกันหอย รวมถึงสามารถทำเป็นเส้นโค้งจากการเขียนด้วยมือ ก็จะทำให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับเส้นตรง

7. **สี** คือ สิ่งที่ใช้สื่อสารที่เห็นได้ง่ายที่สุด สีสามารถสื่ออารมณ์ได้หลายแบบและหลายมิติ สีสามารถแบ่งได้เป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน และวรรณะเย็น สามารถทำได้หลากหลายวิธี แต่การใช้สีที่ต่างวรรณะกันทำให้สื่อสารออกมาได้ง่ายและเห็นชัดที่สุด นอกจากนั้นสียังเป็นสิ่งที่ช่วยจัดระเบียบการจัดองค์ประกอบให้ประสานหรือแปลกแยกได้เช่นกัน



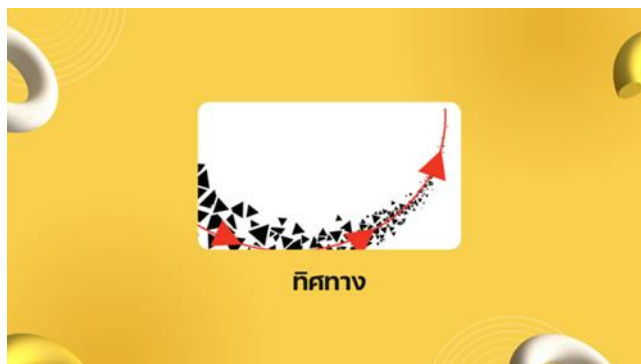
ภาพที่ 12 สี

8. **วัสดุ** คือ พื้นผิวของตัวงานเป็นการจัดองค์ประกอบที่ใช้สื่อสารอารมณ์ของสิ่งที่จะนำเสนอ สามารถสื่อสารถึงยุคสมัย สถานที่ หรือสถานการณ์ที่ตัวงานชิ้นนั้น ๆ ต้องการนำเสนอออกมา เป็นการสื่อสารทางอ้อมและทางตรง การใช้พื้นผิวเข้ามาช่วยทำให้งานโดดเด่นหรือกลมกลืนได้ด้วย มักพบได้ในงานสถาปัตยกรรม หรืองานประติมากรรมเป็นส่วนมาก



ภาพที่ 13 วัสดุ

9. **ทิศทาง (Direction)** คือ ส่วนที่ใช้กำหนดเป้าหมายของการจัดองค์ประกอบ เป็นส่วนเสริมที่ทำให้จุดเด่นของงานดูน่าสนใจมากขึ้นไปอีก เสริมให้ผู้เสพงานมองที่จุดรวมสายตาให้มากขึ้นและสนใจสิ่งรอบข้างให้น้อยลง ให้สื่อสารสารที่ต้องการนำเสนอได้ดีขึ้น



ภาพที่ 14 ทิศทาง

10. พื้นที่ว่าง (Space) คือ พื้นที่การเว้นว่างระหว่างองค์ประกอบกับองค์ประกอบด้วยกันเอง เป็นการใช้พื้นที่ว่างในการสื่อสารบางอย่าง การใช้พื้นที่ว่างมักใช้กับงานบางแบบ เช่น Minimalism ที่จะสื่อสารด้วยพื้นที่ว่าง มากกว่าการวางองค์ประกอบให้เต็มพื้นที่ของงาน รวมถึงพื้นที่ว่างยังทำให้การจัดองค์ประกอบมีระยะห่างทำให้งานเกิดความสัมพันธ์ด้วยตัวเอง

ทั้งหมดนี้การจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดวางในงาน ออกแบบ หรืองานประเภทอื่น ๆ เพื่อนำเสนอผลงานออกมาและสื่อสารไปได้อย่างตรงจุด เป็นการเพิ่มคุณค่าของงานด้วยเชิงศิลป์ อารมณ์ และความสวยงามให้มากขึ้น โดยอาศัยหลักการดังกล่าว เข้ามาช่วย แต่การเลือกใช้ก็ขึ้นอยู่กับความจำเป็นและประสบการณ์ ยิ่งฝึกใช้บ่อยก็จะเชี่ยวชาญ แต่ในบางลักษณะงานใช้เพียงข้อเดียวก็สามารถสื่อสารได้แล้ว ขึ้นอยู่กับความต้องการและความถนัดของแต่ละคน

จุดมุ่งหมายในการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้าง ๆ ได้ดังนี้ (พัชรา อัครนิจุล, 2555)

1. การออกแบบเพื่อประโยชน์

ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมีแห อวน ไถ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง

สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับ จิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือ และการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2. การออกแบบเพื่อความงาม

จุดมุ่งหมายในการออกแบบเพื่อให้เกิดความงาม จะเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจ เป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข เกิดความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่าง ๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในอาคาร งานออกแบบตกแต่งสนาม เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับ Art Toy

ความหมายและประวัติของ Art toy

Art Toy หมายถึง ของเล่นสะสมประเภทประติมากรรมที่ถูกรังสรรค์โดยศิลปิน นักออกแบบ หรือจิตรกรภาพประกอบ โดยวัสดุที่ใช้มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป เช่น พลาสติก ABS ไวนิล ไม้ เหล็ก กาวลาเท็กซ์ ฝ้ายกำมะหยี่ และเรซิน เป็นต้น ซึ่งปกติแต่ละคอลเลกชันจะผลิตในจำนวนจำกัดเท่านั้น

Art Toy หรือบางประเทศเรียกว่า Designer toy มีนิยามในช่วงแรกที่เกิดขึ้น คือ ผลงานที่สร้างขึ้นโดยศิลปิน และมักมีจำนวนจำกัด ทำให้มีราคาสูง โดยเกิดขึ้นครั้งแรก ๆ ในช่วงทศวรรษที่ 1990 โดยศิลปินชาวฮ่องกงที่ชื่อ เรย์มอนด์ ซอย เป็นชุดผลงานของสะสมในชื่อ Qee (อ่านว่า คี) ซึ่งมีลักษณะคล้ายเลโก้ที่เป็นตัวคน แต่มีหัวเป็นทั้งคนและสัตว์ อาทิ ลิง กระต่าย หนู นอกจากนี้ยังมี ลวดลายศิลปะรวมถึงวัสดุที่ผลิตขึ้นแตกต่างกันไป การผลิตอาร์ตทอยได้ข้ามฟากไปยังฝั่งอเมริกา เกิดเป็น “Dunny Series” กระต่ายหลากหลายลวดลาย ขณะที่เมื่อข้ามฝั่งไปยังประเทศญี่ปุ่น เกิดเป็น Bear Brick หมีหลากหลายดีไซน์ที่มักเล่นล้อกับวัฒนธรรม Pop culture ในช่วงเวลานั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน แฟชั่นต่าง ๆ ส่งผลให้ Art toy ในยุคแรก มีลักษณะเป็นของเล่นกึ่งงานศิลปะ ในแขนง Pop Art (อริเจต มงคลโสฬศ, 2567)

ข้อดีของ Art Toy

ข้อดีของ Art toy มีข้อดีหลายประการสำหรับทั้งผู้สร้างและนักสะสม ซึ่งทำให้เกิดความนิยม และน่าดึงดูด

1. การแสดงออกทางศิลปะ

ของเล่นศิลปะช่วยให้ศิลปินและนักออกแบบมีการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ในการแสดงความคิดและวิสัยทัศน์มากขึ้น สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ถูกจำกัดด้วยข้อจำกัดของรูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิม ทำให้สามารถออกแบบเชิงจินตนาการและเชิงทดลองได้หลากหลาย

2. ความสามารถในการสะสม

ของเล่นศิลปะจำนวนมากผลิตขึ้นในปริมาณจำกัด ซึ่งทำให้นักสะสมเป็นที่ต้องการอย่างมาก ความพร้อมใช้งานที่จำกัดนี้สามารถกระตุ้นความต้องการและอาจเพิ่มมูลค่าของของเล่นเมื่อเวลาผ่านไป

3. มีเอกลักษณ์และพิเศษเฉพาะ

ของเล่นศิลปะมักมีการออกแบบพิเศษและการไม่วางจำหน่ายในร้านขายของเล่นทั่วไป นักสะสมสามารถเป็นเจ้าของผลงานที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินได้

4. การปรับแต่ง

ของเล่นศิลปะสามารถปรับแต่ง ทาสี หรือดัดแปลงโดยนักสะสมและศิลปิน เพื่อเพิ่มสัมผัสส่วนบุคคลให้กับแต่ละชิ้น ลักษณะการปรับแต่งนี้ส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของและความคิดสร้างสรรค์ เช่น Bear Brick

5. การเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรมย่อย

ของเล่นศิลปะมักได้รับแรงบันดาลใจจากองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ เช่น วัฒนธรรม ศิลปะในเมือง และความสนใจเฉพาะกลุ่ม สิ่งเหล่านี้สามารถใช้เป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจารณ์หรือการเฉลิมฉลองทางวัฒนธรรมได้

6. ชุมชนและกิจกรรม

ผู้ชื่นชอบของเล่นศิลปะสามารถเชื่อมต่อกับผู้อื่นที่แบ่งปันความหลงใหลผ่านการประชุม นิทรรศการ และชุมชนออนไลน์ ความรู้สึกเป็นเจ้าของและความสนใจร่วมกันนี้สามารถเพิ่มความเพลิดเพลินในการสะสมของเล่นศิลปะได้

7. ศักยภาพในการลงทุน

ของเล่นศิลปะบางชิ้นมีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ทำให้เป็นโอกาสในการลงทุนสำหรับนักสะสมที่อาจขายต่อเพื่อหากำไรในภายหลัง

8. วัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย

ของเล่นศิลปะใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย ช่วยให้ศิลปินทดลองและก้าวข้ามขอบเขตของการออกแบบของเล่นได้ ความหลากหลายนี้ส่งผลให้เกิดการออกแบบและสไตล์ที่หลากหลาย รู้จักเรซินให้มากขึ้น

9. การสนับสนุนศิลปินอิสระ

ของเล่นศิลปะมักเป็นเวทีให้ศิลปินอิสระได้แสดงผลงานของตนและได้รับการยอมรับ ช่วยให้ศิลปินเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้นและอาจได้รับรายได้จากการสร้างสรรค์ของพวกเขา

10. การเคลื่อนไหวทางศิลปะ

ของเล่นศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวทางศิลปะในวงกว้างที่ท้าทายขอบเขตดั้งเดิมของศิลปะและการพาณิชย์ พวกเขามีส่วนทำให้งานศิลปะเป็นประชาธิปไตยด้วยการทำให้เข้าถึงและมีส่วนร่วมได้มากขึ้น

ขั้นตอนการหล่อเรซินสำหรับทำ Art Toy

1. เตรียมต้นแบบที่จะนำมาทำแม่พิมพ์
2. ใช้ดินน้ำมันก้อน เพื่อแบ่งส่วนหน้าและหลัง ของต้นแบบที่จะนำมาทำแม่พิมพ์
3. ทาวาสลีนกันการติดต้นแบบ แล้วผสมยางซิลิโคนกับยางซิลิโคน โดยใช้อัตราส่วนผสม 100g / ตัวเร่ง 2g เทลงต้นแบบ ทำ 2-3 ชั้น และวางผ้าก๊อตทุกชั้น เพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้กับยางซิลิโคน
4. หลังจากยางซิลิโคนแห้งแล้ว ให้ผสมปูนปลาสเตอร์ เพื่อเทลงในชั้นสุดท้าย เพื่อทำโมลด์ประกอบต้นแบบ
5. ทำอีกฝั่งหนึ่งเหมือนกัน ตั้งแต่ข้อ 2 - 4
6. เช็ดทำความสะอาดโมลด์ เพื่อรอทำขั้นตอนต่อไป หรือขั้นตอนการผสมเรซิน (เรซินสำหรับแม่พิมพ์โมลด์ประเภท จะมีลักษณะข้น เกาะตัวกันดี ด้วยอัตราส่วน เรซิน + โคบอลต์ + ผงเบ + ปูนปลาสเตอร์)
7. ผสมอัตราส่วนให้เข้ากัน แล้วนำมาผสมตัวเร่งในอัตราส่วน เรซิน 100g / ตัวเร่ง 2g
8. ใช้ฟุ้งทำให้ทั่วทั้งด้านหน้าและด้านหลังของโมลด์
9. เทเรซินเกือบเต็มโมลด์ แล้วนำโมลด์อีกด้านมาประกบ และหลังจากนั้นใช้เรซินที่เหลือ เทเข้าที่ช่องเทเรซิน (ควรเทเรซินเผื่อไว้ เพราะเรซินมีการหดตัว)
10. ใช้เวลาในการเซตตัว 40-60 นาที แล้วแกะออกจากแม่พิมพ์ได้เลย

อาร์ตทอยที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

บริษัทหลักทรัพย์ เอเซีย พลัส จำกัด (มหาชน) จับเทรนด์ 5 Art Toy ยอดฮิตจากแบรนด์ POP MART ที่ทำเอาเหล่า Collector ที่ชื่นชอบ Art Toy โดยอาร์ตทอยที่ปัจจุบันมีกระแสยอดฮิต 5 อันดับแรก ได้แก่

1. CRYBABY ผลงานสร้างชื่อจากดีไซน์เนอร์ชาวไทย คุณมด นิสาลิ ศิลปินชาวไทยคนแรก ที่ได้ร่วมงานกับ POP MART กับคาแรกเตอร์ของเด็กสาวที่ร้องไห้ตลอดเวลา กับแนวคิด “บางทีคนเราก็ไม่จำเป็นต้องเข้มแข็งตลอดเวลา ร้องไห้ และระบายมันออกมาบ้างก็ได้”

2. MOLLY เด็กผู้หญิงตาฟ้า ผมบลอนด์ ปากอวบอ้วนน่ารัก โดย Kenny Wong ดีไซน์เนอร์ชาวฮ่องกง ถือเป็นคาแรกเตอร์ที่ประสบความสำเร็จ ยอดขายทะลุทำให้ POP MART มีชื่อเสียงขึ้นมา
3. SKULLPANDA เด็กผู้หญิงน่ารักบ๊องแบ๊ว แต่แฝงไปด้วยความลึกซึ้งน่าค้นหา ฝีมือการดีไซน์โดย Xiongmao จากจีน ศิลปินที่อยู่ในวงการอาร์ตทอยกว่า 10 ปี โดยราคาไซส์ Mega 1000% ซื้อมออนไลน์ไทยขายสูงสุดอยู่ที่ 36,900 บาท
4. Labubu สัตว์ประหลาดตัวเล็ก มีหูแหลมสูง และฟันหยัก เป็นคนใจดีและชอบช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ ออกแบบโดย Kasing Lung ศิลปินชาวฮ่องกง ที่อาศัยอยู่ในฮอลแลนด์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากหนังสือเทพนิยายนอร์ติก
5. DIMOO เด็กชายตาโต แฝงไปด้วยความรู้สึกกลัวและสับสน ในโลกแห่งความเป็นจริง เขาเป็นเด็กขี้อาย แต่ในความฝันเขากลายเป็นฮีโร่ พยายามสำรวจโลกใหม่ สัญลักษณ์ของ DIMOO คือ Baby Cloud ที่อยู่บนหัว มันจะเปลี่ยนรูปร่างไปเรื่อย ๆ และคอยปกป้องเขาอยู่ตลอดเวลา ผลงานออกแบบจาก Ayan ศิลปินชาวจีน ซึ่งตอนนี้ราคาไซส์ MEGA 1000% ซื้อมออนไลน์ไทยขายสูงสุดที่ 31,900 บาท



ภาพที่ 15 ข้อมูลของ Art Toys

ที่มา: พี่พีวี ออนไลน์, 2567

แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์

ความหมายของอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า identity (อ่านว่า ไอ-เด็น-ติ-ตี้) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ในปัจจุบันมีผู้ให้ความหมายและคำจำกัดความไว้อย่างมากมายทั้งตามพจนานุกรมและตามแนวความคิดของนักวิชาการ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2550)

คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่น ๆ กล่าวคือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่น ๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลี ว่า อตต + ลักษณะ โดยที่ “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่ว่า “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า

อัตลักษณ์ (อ่านว่า อัต-ตะ-ลัก) ประกอบด้วยคำว่า อัต กับคำว่า ลักษณะ อัต มาจากคำว่า อตต แปลว่า ตน ตัวเอง อัตลักษณ์ จึงแปลว่า ลักษณะของตนเอง ลักษณะของตนเอง เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติให้ตรงกับคำ ภาษาอังกฤษว่า Character เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น แต่ปัจจุบัน มีการนำคำว่าอัตลักษณ์ไปใช้แทนคำว่า ตน ตัว

ความหมายของอัตลักษณ์ ตามรากศัพท์ในภาษกรีกนั้นอัตลักษณ์ (Character) หมายถึง เครื่องหมายที่บอกความแตกต่าง สำหรับในความหมายที่ใช้กันอยู่ทั่วไปนั้น หมายถึง กลุ่มของลักษณะการ (Traits) ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของบุคคลหนึ่งบุคคลใดกับบุคคลอื่น ๆ (ดิน ปรัชญพทุธิ์, 2538, น. 389 - 390)

ทั้งหมด ในความหมายที่กว้างที่สุดนั้น คำนี้มีความหมายที่ค่อนข้างจะเหมือนกับความเป็นปัจเจกชน (Individuality) แต่ในทางปฏิบัติที่มีผู้นิยมใช้อย่างแพร่หลายนั้น หมายถึง กลุ่มของลักษณะการ ซึ่งมีความสำคัญทางสังคมและมีคุณลักษณะทางศีลธรรมเป็นประเด็นสำคัญ บุคคลอาจจะแบ่งออกได้ตามอัตลักษณ์เป็น 3 ประเภท ประเภทแรก ได้แก่ บุคคลที่มีอัตลักษณ์ที่มั่นคง (Stable Character) บุคคลประเภทนี้มีคุณสมบัติทางจิตที่แสดงพฤติกรรมออกมา โดยยึดหลักหรือกฎหมายเป็นแนวทาง ประเภทที่สอง ได้แก่ บุคคลที่มีอัตลักษณ์ที่เข้มแข็ง (Strong Character) บุคคลประเภทนี้มีพฤติกรรมที่มุ่งจะกระทำอะไรให้บรรลุเป้าหมายไม่ว่าการกระทำนั้นจะยากลำบากเพียงใดก็ตาม ประเภทสุดท้าย ได้แก่ บุคคลที่มีอัตลักษณ์ที่ดี (Good Character) บุคคลประเภทนี้จะแสดงพฤติกรรม โดยอาศัยแนวทางจริยธรรมและสังคมที่สม่ำเสมอและคำนึงถึงผลการกระทำของตนที่จะมีต่อผู้อื่นอย่างไรก็ตาม

พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถานดูเหมือนจะให้ความหมายของอัตลักษณ์ที่ครอบคลุมมากที่สุด โดยกล่าวว่าอัตลักษณ์ (หรือลักษณะภาพ) หมายถึง

1. คุณภาพ ลักษณะการ คุณสมบัติหรือลักษณะซึ่งเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2. ในด้านที่เป็นคุณสมบัติทางศีลธรรม หมายถึง การจัดระเบียบ ลักษณะการทัศนคติและนิสัยให้เป็นไปตามมาตรฐานความประพฤติที่มุ่งประสงค์

3. ระบบชีวิตของบุคคลหนึ่งซึ่งประกอบด้วย เหตุจูงใจ ทัศนคติ นิสัย อารมณ์สะท้อนใจ อุดมคติ และคุณค่าอันเป็นตัวกำหนดให้บุคคลเลือกทางปฏิบัติในสถานการณ์หนึ่ง ๆ

อภิญา เพ็ญฟูสกุล (2543, น. 1 - 2) กล่าวว่า อัตลักษณ์ (Character) คือ ความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่า “ฉันเป็นใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้น และในทางเดียวกันโน้ตทัศน์อัตลักษณ์จะ ถูกกล่าวควบคู่ไปกับเรื่องของอำนาจ นิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง (Representation) เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น

McCall and Simmons (1978, p. 134) ได้ให้ความหมายของอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ไว้ว่า เป็นลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งในตัวบุคคลหรือชนชาติใดชนชาติหนึ่ง ที่ทำให้บุคคลนั้นรู้ตัวว่าเขาเป็นบุคคล เป็นตัวเขาเองแตกต่างจากคนอื่นและทำให้คนอื่นรู้จักว่าเป็นใครด้วยเอกลักษณ์ของตนเอง จึงมีความสำคัญเพราะเป็นเครื่องรักษาบุคคลแต่ละคนให้มีความเป็นตัวตนของตนเอง โดยแท้จริงอัตลักษณ์คือความเป็นตัวตนที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ต่อตัวตนหรือสถาบันโดยสะท้อนถึงลักษณะสำคัญ 5 ประการ คือ เป็นพลังผลักดันไปสู่พฤติกรรมเป็นเจตคติที่ บุคคล กลุ่มคน มีต่อสถาบัน หรือเป้าหมายเป็นความคาดหวังของบุคคลหรือสถาบันที่สอดคล้องกับความเชื่อหรือความรู้สึกต่อตนเองและสถาบันเป็นสิ่งสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของคนที่มีต่อบุคคลหรือสถาบัน และเป็นความนิยมที่มีต่อสถาบันหรือบุคคลได้แสดงความเป็นตัวตน หรือความโดดเด่นเป็นที่รับรู้ของผู้อื่น

ชัยรัตน์ อัสวาท (2548, น. 51 - 52) กล่าวถึง อัตลักษณ์ คือ จุดจดจำ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง ที่สัมผัสได้ด้วยประสาททั้งห้าของมนุษย์ อันได้แก่ ชี้อ โสภณ สโลแกน เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแก่นหรือเนื้อหาของผลิตภัณฑ์ที่ช่วยเสริมสร้างการจดจำให้ชัดเจนและเห็นภาพพจน์ได้ดียิ่งขึ้น โดยการสร้างจุดจดจำที่ดีจะต้องมีความแตกต่างและโดดเด่นชัดเจน

ปาพจน์ หนูนภักดี (2553, น. 233) กล่าวถึง อัตลักษณ์องค์กร หมายถึง การแสดงออกให้เห็นถึงภาพลักษณ์ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่นพร้อม ๆ กับแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ขององค์กรนั้น ๆ โดยองค์ประกอบทางกราฟิก และยังได้กล่าวถึงภาพลักษณ์องค์กร ว่าหมายถึง ภาพที่องค์กรปรากฏต่อสาธารณชน ผ่านทางผลิตภัณฑ์ นโยบาย การโฆษณา เครื่องหมายการค้าซึ่งเป็นที่คอยย้ำเตือนให้ระลึกถึงภาพลักษณ์องค์กร

สมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547, น. 14) กล่าวถึง อัตลักษณ์องค์กร หมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดแก่องค์กร บุคลากร ตลอดจนบุคคลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรนั้นๆ

จากคำอธิบายจากพจนานุกรมต่าง ๆ และจากแนวคิดของนักวิชาการต่าง ๆ พอสรุปความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์ (Identity Design) หมายถึง การวางแผน การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา การถ่ายทอดความคิดและมโนทัศน์เพื่อแสดงออกถึงภาพลักษณ์ให้ปรากฏเป็นที่จดจำและแตกต่าง สามารถสะท้อนให้เห็นถึงแก่นหรือเนื้อหาขององค์กร ผลิตภัณฑ์ และบริการ หรือสามารถสรุปได้อีกแนวทางว่า อัตลักษณ์ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคล อันจะเป็นแนวทางของความประพฤติที่มุ่งประสงค์ และลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นของบุคคลหรือสิ่งของที่มีความแตกต่างไม่ซ้ำใคร

วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่

ประวัติความเป็นมาของจังหวัดกระบี่

กระบี่ เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคใต้ ตั้งอยู่ริมฝั่งทะเลอันดามัน จากหลักฐานทางโบราณคดีสันนิษฐานได้ว่า บริเวณเมืองกระบี่เคยเป็นแหล่งชุมชนโบราณก่อนประวัติศาสตร์ และต่อเนื่องมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ กล่าวกันว่าดินแดนนี้แต่เดิมคือ เมืองบันไทยสมอ 1 ใน 12 เมืองนักษัตรที่ใช้ตราลิงเป็นตราประจำเมือง ขึ้นกับอาณาจักรนครศรีธรรมราช

จังหวัดกระบี่ ตั้งขึ้นสมัยรัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ในอดีตเป็นเพียงแขวงหนึ่งอยู่ในอำนาจปกครองและบังคับบัญชาของเมืองนครศรีธรรมราช เรียกว่า “แขวงเมืองปากสั้ย” พระยาผู้ครองเมืองนครศรีธรรมราช ให้ปลัดเมืองฯ มาตั้งค่ายทำเพนียดจับช้างในท้องถิ่นที่ตำบลปากสั้ย และได้มีราษฎรจากเมืองนครศรีธรรมราชอพยพมาตั้งหลักแหล่งทำมาหากินเพิ่มมากขึ้น พระปลัดเมืองฯ ได้ยกตำบลปากสั้ยขึ้นเป็น “แขวงเมืองปากสั้ย” ขึ้นต่อเมืองนครศรีธรรมราช

ประมาณปี พ.ศ. 2415 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ยกฐานะขึ้นเป็นเมืองปากสั้ย และพระราชทานนามว่า “เมืองกระบี่” เมื่อได้ประกาศตั้งขึ้นเป็นเมืองแล้วโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งที่ทำการอยู่ที่ตำบลกระบี่ใหญ่ (บ้านตลาดเก่า) ในท้องที่อำเภอเมืองกระบี่ปัจจุบัน มีหลวงเทพเสนาเป็นเจ้าเมืองกระบี่คนแรก ต่อมาในปี พ.ศ. 2418 ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้แยกเมืองกระบี่ออกจากการปกครองของเมืองนครศรีธรรมราช เป็นเมืองจัตวาขึ้นตรงต่อกรุงเทพฯ และในปี พ.ศ. 2443 สมัยพระยารัษฎานุประดิษฐ์ (คอซิมบี๊ ณ ระนอง) เป็นสมุหเทศาภิบาลมณฑลภูเก็ต ได้พิจารณาเห็นว่า ศาลากลางจังหวัดที่บ้านตลาดเก่านั้น ไม่สะดวกต่อการคมนาคม เพราะสมัยนั้นต้องอาศัยเรือเป็นพาหนะ จึงย้ายมาที่ตั้งเมืองไปอยู่ตำบลปากน้ำ

ซึ่งอยู่ใกล้ปากอ่าวเป็นร่องน้ำลึก เรือใหญ่สามารถเข้าเทียบท่าได้สะดวกทำให้เป็นที่ตั้งศาลากลาง จังหวัดจนถึงปัจจุบันนี้

ข้อมูลทั่วไปของจังหวัดกระบี่

1. ลักษณะภูมิประเทศ

จังหวัดกระบี่เป็นจังหวัดขนาดเล็กที่มากด้วยทรัพยากรท่องเที่ยวทางธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมอันเก่าแก่ การผสมผสานการดำรงชีวิตของคนที่ต่างเชื้อชาติ ต่างศาสนา และความเชื่อที่แตกต่างอย่างกลมกลืน จังหวัดกระบี่ตั้งอยู่ในภาคใต้ตอนบน ทางด้านฝั่งตะวันตก ติดกับทะเลอันดามันระยะทางจากกรุงเทพมหานคร ตามทางรถยนต์สายเพชรเกษม (สาย 4) ประมาณ 814 กิโลเมตร มีเนื้อที่ประมาณ 4,708.512 ตารางกิโลเมตร มีอาณาเขตติดต่อ ดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับ จังหวัดพังงา จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ทิศใต้ ติดต่อกับ จังหวัดตรัง ทะเลอันดามัน

ทิศตะวันออก ติดต่อกับ จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดนครศรีธรรมราช

ทิศตะวันตก ติดต่อกับ ทะเลอันดามัน

ลักษณะภูมิประเทศจังหวัดกระบี่ จะแตกต่างกันระหว่างบริเวณตอนเหนือและตอนใต้ของจังหวัด ตอนเหนือประกอบด้วยเทือกเขายาว ๆ ที่ทอดตัวไปในแนวเหนือใต้ตัดขวางพื้นที่ที่สลับกันไปกับพื้นที่แบบลูกคลื่นลอนลาดและลอนชันมีที่ราบชายฝั่งทะเลทางด้านตะวันตกบริเวณตอนใต้ในส่วนเหนือจะมีภูมิประเทศเป็นพื้นที่แบบเขากระจัดกระจายปะปนกับพื้นที่แบบลูกคลื่นยกเว้นตอนใต้สุดและตะวันตกเฉียงใต้ เป็นพื้นที่แบบลูกคลื่นลอนลาดจนถึงค่อนข้างเรียบ มีเขาโดดเดี่ยวปรากฏอยู่เป็นแห่ง ๆ ห่าง ๆ กัน ทั้งหมดจะลดต่ำสู่ที่ราบชายฝั่งทะเลและตอนใต้สุด หรือตะวันตกเฉียงใต้สุด

จังหวัดกระบี่ มีชายฝั่งทะเลยาวประมาณ 160 กิโลเมตร มีเกาะประมาณ 154 เกาะ ในจำนวนนี้ มีจำนวน 13 เกาะ ที่มีคนอยู่อาศัย เกาะที่สำคัญคือ เกาะลันตาเป็นที่ตั้งของอำเภอเกาะลันตา เกาะพีพี เป็นสถานที่ท่องเที่ยวติดอันดับของโลก พื้นที่ดินทั่วไป เป็นดินเหนียว และดินร่วนที่มีการระบายน้ำได้ดี เหมาะกับการทำการเกษตร

ลำดับที่	อำเภอ	ระยะห่างจากจังหวัด	พื้นที่ (ตร.กม)	ร้อยละ
1	เมืองกระบี่	-	648.552	13.77
2	อ่าวลึก	47	772.989	16.42
3	ปลายพระยา	75	433.367	9.20
4	คลองท่อม	42	1,042.531	22.14
5	เกาะลันตา	109	339.843	7.22
6	ลำทับ	67	320.708	6.81
7	เหนือคลอง	17	362.00	7.69
8	เขาพนม	39	788.522	16.75
รวม			4,708.512	100

ภาพที่ 16 ขนาดพื้นที่จำแนกเป็นรายอำเภอของจังหวัดกระบี่

ที่มา: สำนักงานพาณิชย์จังหวัดกระบี่, 2564

2. ลักษณะภูมิอากาศ

จังหวัดกระบี่ มีภูมิอากาศแบบมรสุมในเขตร้อน และได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ และลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ ทำให้มีฝนตกชุกตลอดปีและมีเพียง 2 ฤดู คือ

ฤดูร้อน เริ่มตั้งเดือนมกราคมจนถึงเดือนเมษายน

ฤดูฝน เริ่มตั้งแต่เดือนพฤษภาคมไปจนถึงเดือนธันวาคม

3. ลักษณะของดิน

สภาพทรัพยากรดินของจังหวัดกระบี่ ประกอบด้วยกลุ่มชุดดิน 21 กลุ่ม ลักษณะดินจะแตกต่างกันตามธรณีสัณฐานและวัตถุดิบกำเนิดดิน ผืนดินที่ใช้เพาะปลูกเป็นดินเหนียวและดินร่วนระบาย น้ำได้ดี ใช้ในการเกษตรกรรม พืชเศรษฐกิจที่สำคัญจังหวัดกระบี่ คือ ปาล์มน้ำมัน และยางพารา ปัญหาที่สำคัญ คือ ความต้องการเพื่อการเกษตรเพิ่มขึ้น แต่ไม่สามารถขยายได้ เนื่องจากต้อง รักษาพื้นที่ป่าไม้ไว้ เพื่อรักษาสมดุลทางธรรมชาติ การใช้พื้นที่มีอยู่เพื่อการผลิตโดยขาดการ บำรุงรักษา และการอนุรักษ์ จึงก่อให้เกิดความเสื่อมโทรม โดยเฉพาะความเสื่อมโทรมจากการ ชะล้างพังทลายของดิน

วัฒนธรรม ประเพณี ที่สำคัญของจังหวัดกระบี่

ประเพณีสารทเดือนสิบ เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาเป็นเวลานานแล้ว เดิมสันนิษฐานว่า คงจะรับเอาวัฒนธรรมอินเดียเรื่องการทำบุญอุทิศแก่ผู้ตาย เพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูตเวที ต่อบรรพบุรุษ เหตุผลที่จัดประเพณีนี้ขึ้นเนื่องจากมีความเชื่อว่าญาติพี่น้องที่ตายไปเป็นเปรต ได้รับ การปล่อยตัวจากท่านพญายมให้ขึ้นมาพบลูกหลานในเมืองมนุษย์ จึงมีการอุทิศผลบุญต่าง ๆ ให้แก่ บุคคลเหล่านั้น จึงมีพิธีจัดสำหรับกับข้าว อาหารคาวหวานของกินของใช้ต่างๆไปถวายวัด ประเพณีนี้ ชาวเมืองนครศรีธรรมราชเรียกว่า “การจัดหมับ” สำหรับชาวจังหวัดกระบี่ เรียกว่า “การแห่จาด” จาดเป็นภาษาชนที่ทำขึ้นคล้ายบุษบกหรือพนมเรือเรือพระ การแห่จาดเริ่มต้นวันแรม 14 ค่ำ เดือนสิบ ของทุกปี พุทธศาสนิกชนจะนำข้าวสาร เครื่องครัวต่าง ๆ และขนมที่จะใช้ในประเพณีเดือนสิบ ได้แก่ ขนมพอง ขนมลา ขนมบ้า ทอดมัน ซากขนมเหล่านี้จะขาดไม่ได้ ถ้าขาดมีความเชื่อว่าตา ยาย หรือ บรรพบุรุษจะสาปแช่ง ในการแห่จาดจะเริ่มแห่จากบ้านเจ้าของจาด ผ่านสถานที่ต่าง ๆ ของหมู่บ้าน ไปยังวัด โดยใช้เครื่องดนตรีประโคม พร้อมกับการร้องรำทำเพลง ซึ่งเรียกว่า “คุมจาด” เมื่อไปถึงวัด จะแห่เวียนรอบโบสถ์หรือรอบโรงธรรม การทำจาดในจังหวัดกระบี่ จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการบอกเล่าของผู้รู้ เช่น อาจารย์พญอม จันนิม ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ พอที่จะสรุป ที่มาของการทำจาดในจังหวัดกระบี่ได้ว่า ในสมัยที่แขวงปกาสัย ยังขึ้นกับจังหวัดนครศรีธรรมราช เจ้าพระยานคร (น้อย) ปลัดเมืองนครศรีธรรมราช ได้คุมกำลังพลมาตั้งเพนียดจับช้างที่แขวงปกาสัย (ปัจจุบันตำบลปกาสัย อำเภอ เหนือคลอง) ต่อมาประชาชนจากนครศรีธรรมราชและละแวก ใกล้เคียงได้อพยพตามมาอาศัยอยู่ในพื้นที่ ที่มีการจับช้างจำนวนมาก และมาอาศัยอยู่หลายปี มีการ บุกเบิกทำไร่ ทำนา ในการประกอบอาชีพเพราะมีพื้นที่ราบอุดมสมบูรณ์ แขวงปกาสัยได้นำประเพณี การทำหมับ แห่หมับ การทำบุญเดือนสิบตามวิถีของคนนครศรีธรรมราชมาเผยแพร่กับประชาชนที่อยู่ ดั้งเดิมที่เมืองปกาสัย ต่อมาได้พัฒนารูปแบบจากหมับมาเป็นจาดหรือ “กระจาด” เพื่อเป็นการบูรณาการ การทำบุญเดือนสิบให้เข้ากับพื้นที่ถิ่นเมืองปกาสัย ต่อมา มีการตั้งเมืองกระบี่อย่างเป็นทางการ โดยให้ ย้ายเมืองจากปกาสัยมาตั้งเมืองที่บ้านหินขวางในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อพ.ศ. 2415 เปลี่ยนจากเมืองปกาสัย เป็น “เมืองกระบี่” โดยรวมเอาแขวงต่างๆเข้าด้วยกัน และมีการเผยแพร่ประเพณีแห่จาดสารทเดือนสิบ ไปสู่พื้นที่ต่าง ๆ ในเมืองกระบี่จนถึงปัจจุบัน

ประเพณีถือศีลกินเจ เป็นประเพณีที่สำคัญประเพณีหนึ่งในจังหวัดกระบี่ ที่พี่น้องประชาชน โดยเฉพาะชาวไทยเชื้อสายจีน จัดขึ้น ณ ศาลเจ้าประมาณ 70 แห่ง ในพื้นที่ 8 อำเภอ โดยในแต่ละ ศาลเจ้า จะประกอบพิธีและจัดกิจกรรมการกุศลขึ้นตั้งแต่วันขึ้น 1 ค่ำ ถึง 9 ค่ำ เดือน 9 ของจีน (ตรงกับเดือน 11 ของไทย) ช่วงเดือนกันยายน – ตุลาคมของทุกปี โดยจะมีการจัดกิจกรรมประเพณีขึ้น ดังนี้

1. บำเพ็ญบุญ ถือศีล กินเจ บริโภคแต่อาหารผักและผลไม้ ละเว้นการกระทำบาปทั้งปวง ไม่ฆ่าสัตว์ตัดชีวิต ทำจิตใจให้บริสุทธิ์ งดการเที่ยวเตร่ ไม่ดื่มของมึนเมา ผู้ศรัทธาที่กินเจจะสวมเสื้อผ้าสีขาว สวดมนต์ทำสมาธิภาวนา ขอพรให้ตนเองและครอบครัว
2. ทำการสะเดาะเคราะห์ปัดเป่าความชั่วร้าย โรคภัยไข้เจ็บให้ออกไปจากผู้ถือศีลกินเจ บางศาลเจ้า ก็จะมีการแสดงอภินิหารของผู้ลงเจ้าเข้าทรง
3. ผู้ศรัทธาที่ร่วมกิจกรรมจะร่วมกันบริจาคทรัพย์สำหรับเป็นค่าอาหาร ค่ายใช้จ่ายในพิธี ร่วมแรงร่วมใจกันอย่างสมัครสมานสามัคคี ยิ้มแย้มแจ่มใส อาสาจัดทำอาหารในโรงเจกันอย่างมีความสุข

ประเพณีถือศีลอด-ถือบวช (ปอซอ) เป็นการถือศีลอดของชาวไทยมุสลิม ภาษาท้องถิ่นเรียกว่า วันปอซอ คือ การงดเว้นจากการบริโภคอาหาร เครื่องดื่ม ตลอดจนละเว้นการทำชั่วทั้งปวง ในเดือนรอมฎอน เป็นเวลา 1 เดือน ตั้งแต่รุ่งอรุณจนถึงพระอาทิตย์ตกดิน เดือน รอมฎอน คือ เดือนที่ 9 ตามปฏิทินอิสลาม โดยการดูดวงจันทร์ในวันที่ 29 ของเดือนที่ 8 ถ้าเห็นดวงจันทร์เมื่อใด ถือว่าถึงไปเป็นวันถือศีลอด ปัจจุบันสำนักจุฬาราชมนตรีจะเป็นหน่วยงานกลางในการประกาศให้มุสลิมทั่วประเทศทราบ การถือศีลอดเป็นบทบัญญัติทางศาสนาที่ทุกคนต้องปฏิบัติแล้ว ยังเป็นการให้ทุกคนได้รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทุกคนมีความเท่าเทียมกัน เนื่องจากได้อดอาหารเหมือนกัน มีเมตตาธรรมต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ประเพณีการเข้าสุนัต หรือมาโซะยาวิ ชาวไทยมุสลิมที่เป็นผู้ชายทุกคนต้องเข้าพิธีทำสุนัต ซึ่งเป็นเครื่องหมายของการนับถือศาสนาในช่วงอายุระหว่าง 6-15 ปี ในพิธีดังกล่าวจะเชิญญาติไปร่วมรับประทานอาหารด้วย เรียกว่า “พิธีกินเนียว” ถือเป็นการบัพเปสังสรรค์ในหมู่ญาติมิตร การแสดงความยินดี

การเข้าสุนัตหรือมาโซะยาวิเป็น พิธีขลิบหนังหุ้มปลายอวัยวะเพศตามประเพณีที่ปฏิบัติสืบทอดกันมา ชุนนะฮ์ หมายถึง การปฏิบัติตามแบบ นบีมุฮัมมัด (ซ.ล.) ผู้เป็นศาสดาซึ่งถือว่าถ้าปฏิบัติแล้วจะได้ผลบุญ แต่ถ้าไม่ปฏิบัติก็ถือว่าไม่ผิด การขลิบอวัยวะเพศ มีจุดประสงค์เพื่อความสะอาดในการทำมาสะฮาด ชำระสิ่งสกปรก ปัจจุบันเมื่อมีการคลอดบุตรทางโรงพยาบาลขลิบหนังหุ้มให้เรียบร้อย

ประเพณีวันฮารีรายอ หรือ วันฮารีรายา คือ วันออกบวชของชาวไทยมุสลิม หลังจากได้ถือศีลอดมาเป็นระยะเวลา 1 เดือน ชาวบ้านเรียก วันรายอปอซอ หรือ วันรายา/ราหยา ในวันสุดท้ายของเดือนรอมฎอน จะมีการดูดวงจันทร์เช่นเดียวกับวันถือบวช ถือว่าเป็นวันสำคัญ ที่ชาวมุสลิมจะจัดให้มีกิจกรรมรื่นเริงร่วมฉลองเรียก เทศกาลวันฮารีรายอ จะมีการแจกข้าวสาร อาหาร ทำบุญแก่คนยากจน ไปเที่ยวและเยี่ยมพบปะสังสรรค์ในหมู่เครือญาติ เยี่ยมสุสาน ทำละหมาดที่มัสยิดรับฟังโอวาทจากผู้นำ

ประเพณีลอยเรือชาวเล ชาวเล กลุ่มอุลักลาไว้อยู่อาศัยอยู่ในจังหวัดกระบี่บริเวณอำเภอเกาะลันตา อำเภอเมืองที่เกาะพีพี และอำเภอเหนือคลองที่เกาะจำ โดยประเพณีลอยเรือชาวเลในจังหวัดกระบี่จัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง คือ วันเพ็ญเดือน 6 และวันเพ็ญเดือน 11 ของทุกปี โดยชาวเลที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ จะมาร่วมทำพิธีลอยเรือสะเดาะเคราะห์กัน ณ ชายหาดในชุมชนบ้านโต๊ะบาหลิว และชุมชนบ้านหัวแหลม อำเภอเกาะลันตา

งานเมวาลิตกลางจังหวัดกระบี่ ถือเป็นงานทางศาสนาสำคัญและยิ่งใหญ่ที่พี่น้องชาวไทยมุสลิมในจังหวัดกระบี่ จัดขึ้นและมีพี่น้องชาวไทยมุสลิมทั่วภาคใต้ และชาวมุสลิมประเทศเพื่อนบ้านเดินทางมาร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ซึ่งจัดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2551 โดยในปัจจุบันที่งานเมวาลิตกลางกลายเป็นงานประเพณีประจำปีของจังหวัดกระบี่

เทศกาลกระบี่เบิกฟ้าอันดามัน เป็นงานเทศกาลเปิดฤดูกาลท่องเที่ยวของจังหวัดกระบี่ โดยจัดขึ้นทุกปีในช่วงเดือนพฤศจิกายน โดยจัดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2535 และจัดสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน ในงานจะจัดให้มีการแสดงทางศิลปวัฒนธรรม เทศกาลอาหารทะเล การจัดแสดงด้านการบริการของผู้ประกอบการด้าน การท่องเที่ยวทุกสาขา และได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก

เทศกาลลันตาลันตา เป็นงานเทศกาลจัดขึ้นเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเกาะลันตาที่เน้นการแสดงทางวัฒนธรรมที่เป็นวิถีชีวิต และภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่หลากหลายผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายจีน ชาวไทยมุสลิม ชาวไทยพุทธ และชาวไทยใหม่ (ชาวเลอุลักลาไว)

ลิเกป่า เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ดัดแปลงมาจากลิเกสิบสองภาษา เริ่มต้นจะเล่นเรื่องราวของแขกแดงว่ามาจากเมืองลัทธิกะตา (กัตกัลปิตา) มาค้าขายบนฝั่งทะเลตะวันตก แล้วมา มีภรรยาเป็นคนพื้นเมืองชื่อ “ยายี” หรือ “ยาหยี” และพากลับบ้านเมือง จากนั้นจะแสดงเรื่องอื่นต่อไป ลิเกป่าเป็นการแสดงที่ประสานวัฒนธรรมหลากหลายเข้าด้วยกัน อาทิ ดนตรีจะใช้รำมะนา ทับ โหม่ง กลอง ฉิ่ง บทกลอนจะมีการประสมทำนองมโนราห์กับเพลงบรันยาวา ศิลปินลิเกป่าในจังหวัดกระบี่มีหลายคณะ เพราะนิยมเล่นกันมาช้านาน และสัณฐานว่าน่าจะแพร่หลายครั้งแรกในพื้นที่นี้ ลิเกป่าคณะที่มีชื่อและได้รับรางวัลผู้มีผลงานดีเด่นทางวัฒนธรรม คือ คณะนายตริก ปลอดฤทธิ์

หนังตะลุง เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ใช้หนังสลักเป็นรูปภาพขนาดเล็กคืบด้วยไม้ดับอันเดียว เชิดภายในโรงให้แสงไฟส่องผ่านตัวหนังสร้างเงาให้ปรากฏบนจอผ้าขาวหน้าโรง ใช้ปี กลอง และฆ้องบรรเลงเพลงประกอบ ผู้เชิดเป็นผู้พากย์ ในจังหวัดกระบี่ มีศิลปินหนังตะลุงหลายคณะ

มโนราห์ หรือ “โนรา” เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่คนใต้เรียกชื่อกล่าวขานกัน แรกเริ่มได้เกิดขึ้นในสมัยอยุธยา ได้รับอิทธิพลจากอินเดียโบราณ มีเครื่องดนตรีประกอบ คือ โหม่ง ฉิ่ง ทับ กลอง ปี มีทั้งการรำรำ บทร้องประกอบดนตรี บทเจรจา และบางทีก็มีการแสดงบอกเล่าเรื่องเป็นศิลปะถ่ายทอดมาจากรุ่นบรรพชนสู่ รุ่นลูก รุ่นหลาน จนสืบกันมาจนถึงปัจจุบันนี้

ร้องแฉและเพลงตันหยง เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ได้รับอิทธิพลจากการแสดงของชาวมลายู ซึ่งดัดแปลงมาจากการแสดงของโปรตุเกสอีกทอดหนึ่ง เดิมเพลงร้องแฉนิยมเล่นกันในบ้านขุนนาง ภายหลังชาวบ้านนำมาเล่นและพัฒนาดัดแปลงมาเป็นเนื้อร้องภาษาไทย เรียกว่า เพลงตันหยง

แนวคิดเกี่ยวของสะสม

ความหมายของของสะสม

การสะสม หมายถึง การเก็บรวบรวมสิ่งของชนิดใดชนิดหนึ่งไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งการเก็บรวบรวมสิ่งของนั้น จะเป็นการเก็บตั้งแต่จำนวนหนึ่งขึ้นและเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยการเก็บรวบรวมนั้น จะเกิดจากชอบ หรือแรงบันดาลใจของผู้เก็บรวบรวมสิ่งของนั้น ๆ โดยสิ่งของที่เก็บรวบรวมหรือที่สะสมนั้น ล้วนแต่มีความหมายต่อผู้ที่เก็บรวบรวมทั้งสิ้น เช่น การสะสมแสตมป์ การสะสมพระเครื่อง การสะสมของเล่น เป็นต้น (คอลเลคชั่น ทอย, 2555)

“Collectible” หรือ ของสะสม ตามความหมายโดยทั่วไปแล้ว หมายถึง สิ่งของที่ถูกออกแบบและผลิตขึ้นมาในขบวนการการผลิตรูปแบบอุตสาหกรรมเพื่อการสะสม เช่น เหรียญที่ระลึก ธนบัตรที่ระลึก ตุ๊กตาเซรามิค ตัวเหล็กติดตู้เย็น เป็นต้น แต่ในบางครั้งก็เรียกสิ่งของอย่างอื่นที่นอกเหนือจากของที่กล่าวมาแล้ว ว่าเป็นของสะสมได้เช่นกัน เช่น สิ่งของที่เป็นของตามธรรมชาติ แต่มีความสวยงามเหมาะแก่การสะสมเช่น การสะสมแมลงต่าง ๆ สะสมต้นไม้ เป็นต้น สิ่งของที่ผลิตตามกระบวนการอุตสาหกรรมแต่เพื่อประโยชน์การใช้สอยอย่างหนึ่ง แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสะสมด้วย เช่น แสตมป์ ธนบัตร หรือพระเครื่อง เป็นต้น และก็มีสิ่งของบางอย่างที่ถูกออกแบบมาเพื่อการใช้สอยทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ก็กลายเป็นของที่เป็นที่นิยมในการเก็บสะสม เนื่องจากมีลักษณะพิเศษ สะดุดตา ผู้พบเห็น และได้เลิกทำการผลิตไปแล้ว เช่น ของเล่นประเภทตุ๊กตาต่าง ๆ ถ้วยชามยี่ห้อยต่าง ๆ หรือ กางเกงยีนส์ เป็นต้น (Collectible...ของสะสม, 2562)

ของสะสม คือ ของที่มีราคาด้วยตัวมันเองอยู่แล้ว แต่เมื่อมีความนิยม ราคา ของสะสมราคาแพงจะราคาแพงขึ้นอีกหลายเท่าอย่างมาก โดยสิ่งนี้นับว่าเป็นของสะสม ที่นิยมมากให้หมู่วัยรุ่น และผู้ที่ชื่นชอบทางศิลปะ เป็นที่หมายปองของใครหลายคน ในแวดวงของสะสม ที่รู้จักของชิ้นนี้อยู่แล้ว เพราะนับว่าเป็น ของสะสมที่นิยม ด้วยรูปร่างและเอกลักษณ์ ของตัวเองที่ส่งผลให้มีราคาที่แพงได้ถึงขนาดนี้ จึงไม่แปลกเลยว่า ทำไมมีราคาสูงได้ เนื่องจากประวัติความเป็นมาที่มีมานาน และเป็นที่ได้รับความสนใจอย่างมากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น KAWS ที่เป็นที่หมายปอง ของนักสะสม เหล่าฟิเกอร์ และยังเฉพาะสายสตรีทนั้น จะรู้จะเจ้าลวดลาย และโมเดลนี้เป็นอย่างดี แต่ KAWS มีจุดเริ่มต้นมาจากทีนกวาดหรือศิลปินที่รังสรรค์ ชื่อ Brian Donnelly ต้องการเล่าเรื่อง ผ่านตัวการ์ตูน โดยเกี่ยวข้องกับ ความตาย แต่เขากลับทำให้มันยูนิค และเข้าถึงได้ง่ายจนลืมไปว่านี่คือ หวังแห่งความตาย เพราะ

ตัวละครตัวนี้ มีเอกลักษณ์เป็น กระดุกไขว่ และจุดแรกที่เข้าบอกเล่าเรื่อง โดยสื่อสารออกมาเป็น Graffiti บนกำแพง แซะเป็นที่สนใจ จนกระทั่งถูกสร้างขึ้นมาเป็นโมเดล ที่มามีราคาสูงลิบลัว



ภาพที่ 17 KAWS Figure

ที่มา: Dane Fine Art, 2021

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เสาวลักษณ์ บุญรอด และคณะ. (2563) ศึกษาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนและองค์ประกอบของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับนักออกแบบ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของสินค้าโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR Application ในการออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์ให้มีความทันสมัย และมีศักยภาพในการแข่งขันทางการตลาด จากการสร้างความพึงพอใจ ในการให้ข้อมูลการสื่อสารทางการตลาดระหว่างผู้บริโภคและผลิตภัณฑ์สินค้าของผู้ประกอบการในอำเภอฉวาง จังหวัดนครราชสีมา โดยงานวิจัยนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อสร้างภาพลักษณ์จากการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เน้นด้านการสื่อสารทางการตลาด โดยเน้นกลยุทธ์จากการปรับรูปแบบสินค้าด้วยบรรจุภัณฑ์ที่ใช้เทคโนโลยี AR Application ในการสร้างการรับรู้ เข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับข้อมูลที่สำคัญของสินค้าและผู้ประกอบการ และสร้างมาร์คเกอร์ในการเข้าถึงการใช้งานให้ง่ายและชัดเจน ตอบโจทย์การใช้งาน โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคจำนวน 500 คน จากสินค้าของชุมชนในอำเภอฉวาง 5 ผลิตภัณฑ์ พบว่าระดับความพึงพอใจที่มีต่ออัตลักษณ์ โครงสร้างและกราฟิกบรรจุภัณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.54 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.96 และความพึงพอใจที่มีต่อเทคโนโลยี AR Application อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80

สุชาติ อิ่มสำราญ และคณะ. (2563) ศึกษาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำมาศึกษาจำนวน 22 ชิ้น ผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2560 ถึง พ.ศ. 2563 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ของลักษณะของที่ระลึก กล่าวคือ เป็นผลิตภัณฑ์ที่กระตุ้นให้ระลึกถึงและเกิดความทรงจำกับอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านของสถานที่นั้น ๆ สะท้อนผ่านการออกแบบ โดยนำเอาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นมาเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อดึงดูดความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยว โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ตาราง Matrix Analysis และแผนภาพ Image Scale: Product Positioning ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตัวอย่าง และสรุปผลโดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ผลการวิจัย พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ แบ่งได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 แบบอนุรักษ มีลักษณะอนุรักษนิยมและความซับซ้อน กลุ่มที่ 2 แบบประยุกต์ มีลักษณะรูปแบบสมัยใหม่ แต่ยังคงลักษณะซับซ้อนของศิลปะพื้นบ้านบางประการไว้ และกลุ่มที่ 3 แบบสมัยนิยม มีลักษณะสมัยใหม่และเรียบง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มหรูหรา ใช้การออกแบบแบบลดคุณสมบัติเพื่อให้เรียบง่ายด้วย การลดทอนรายละเอียดจากแบบดั้งเดิม และกลุ่มน่ารักสดใส จะเน้นสีสันสดใสและเพิ่มรูปแบบการเล่น ส่วนองค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวและอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้าน ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ประเภทศิลปะพื้นบ้าน ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน งานแกะสลัก งานฉลุหนัง งานผ้า งานกระดาษ งานโลหะ งานปูนปั้น งานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม งานประพันธ์ 2) สิ่งที่ศิลปะพื้นบ้านสะท้อนถึง ได้แก่ เรื่องราว คติความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี ประจำท้องถิ่น 3) คุณสมบัติผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและความต้องการของผู้บริโภค ได้แก่ การสื่อความหมาย วัสดุ ขนาดและการใช้งาน การออกแบบสร้างสรรค์ 4) ประเภทของการออกแบบ แบ่งตามประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ ของใช้ เครื่องประดับ ของเล่น ของตกแต่งของบริโภค 5) ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ระหว่างอนุรักษนิยมหรือสมัยใหม่ และซับซ้อนหรือเรียบง่าย 6) การออกแบบเพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ไม่ซ้ำ จะใช้กระบวนการเปลี่ยน การพลิก การเพิ่ม การลด และการผสมผสาน

ชั้น หยิง ชิน (2559) ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมของภูเขาเหลาซานกับลัทธิเต๋าและศึกษาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในปัจจุบันเพื่อใช้เป็น แนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกใหม่ให้มีอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว สำหรับแหล่งท่องเที่ยวภูเขาเหลาซาน เมืองชิงเต่า ประเทศจีน โดยประยุกต์ความร่วมมือเข้ากับ วัฒนธรรมลัทธิเต๋า ทัศนียภาพภูเขาเหลาซานและวิถีการท่องเที่ยว ในการนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเก็บ รวบรวมข้อมูลด้วยการสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานทั้งหมดผ่านแบบสอบถาม การวิจัยพบว่า ภูเขาเหลาซานมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทางด้านความงามของภูมิทัศน์ที่มีสุนทรียศาสตร์ทางธรรมชาติ สถาปัตยกรรม

และสิ่งปลูกสร้างที่ยังคงมนต์เสน่ห์และอารยธรรมจีน รวมถึงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับหลักศาสนาเต๋า อันได้แก่ ภาพหินหยาง และเครื่อง แต่งกายนักบวช สำหรับด้านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จำหน่ายในปัจจุบัน ยังคงมีความล้าหลัง ใช้ ประโยชน์ได้อย่างจำกัด ขาดเอกลักษณ์ และมีรูปแบบเป็นศิลปหัตถกรรมชาวบ้าน ดังนั้นเพื่อให้ ได้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพ จึงได้เริ่มต้นด้วยการออกแบบสัญลักษณ์ประจำ ถิ่นด้วย อักษรภาพโบราณรูป “道” (อ่านว่า เต๋า) และนำเสนอภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 20 ชนิดต่อ ผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบ ซึ่งภายหลังได้รับการคัดสรรแบบร่างที่ดีที่สุดเหลือ 10 ชนิด จากนั้นผู้ วิจัยจึงนำ ไปจัดทำ ต้นแบบผลิตภัณฑ์และสำรวจ ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว เจ้าของธุรกิจ และ ผู้นำ ชุมชน พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกนี้ทำให้เกิดความทรงจำ ในประสบการณ์การท่องเที่ยว และความประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว โดยผลิตภัณฑ์ ที่ได้รับความนิยมในระดับมากที่สุด ได้แก่ กระเป๋า ใส่ของ ที่คั่นหนังสือ พวงกุญแจ กรอบโทรศัพท์ อัลบั้มรูปและที่เขียนบุรี นอกจากนี้ยังพบว่า การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีประสิทธิภาพต้อง ผสมผสานนวัตกรรมความทันสมัย ความคิด สร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทและวิถีชีวิตในปัจจุบัน ทั้งยังต้องมีหน้าที่ช่วยโฆษณาประชาสัมพันธ์ กระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวด้วย

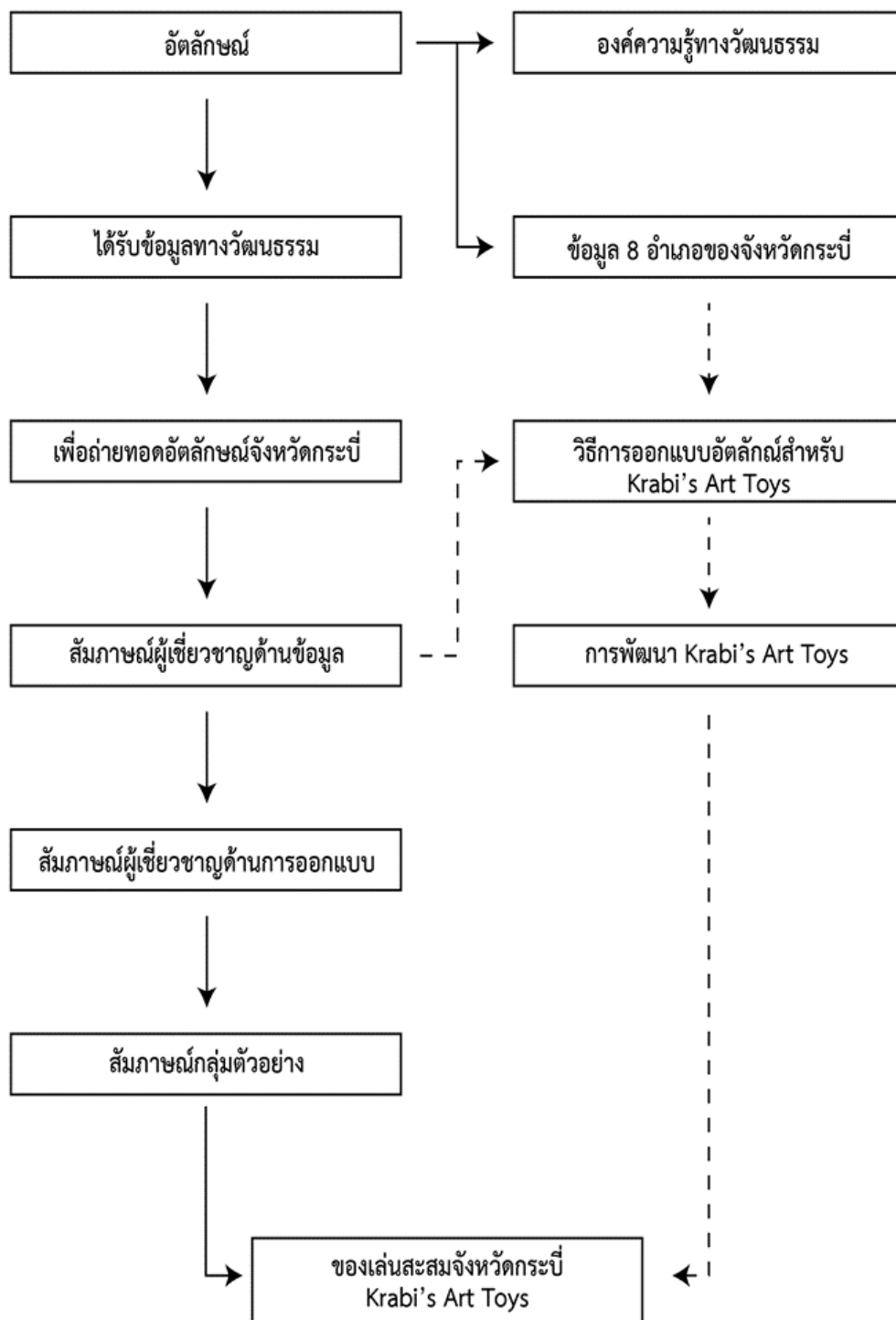
กุลปรียา ยอดมูลคล (2564) ศึกษาปัจจัยและคุณลักษณะเฉพาะของตุ๊กตาที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการสะสมตุ๊กตาไอดอล ในประเทศไทย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 398 ตัวอย่าง ทำการตรวจสอบข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ เชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และสถิติการเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบความเป็นอิสระ ต่อกันของสองประชากร (Chi-Square Test), การวิเคราะห์ความ แปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA), การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ซึ่งจากผลการวิจัยสามารถ สรุปได้ว่า ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสะสมตุ๊กตาไอดอล ส่วนปัจจัยทางด้านส่วนประสม ทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมในการสะสมตุ๊กตาไอดอล ได้แก่ ปัจจัยด้านการส่งเสริม ทางการตลาด โดยเป็นปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อการสะสมตุ๊กตาไอดอลมากที่สุด รองลงมาคือปัจจัยด้าน ผลิตภัณฑ์ และปัจจัยทางด้านสังคม ได้แก่ ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอ้างอิงและการทำตาม คนส่วนมากมีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมในการสะสมตุ๊กตาไอดอลของนักสะสมตุ๊กตาไอดอลเช่นกัน

นพดล รัตนแสงหิรัญ และกุลลินี มุทธากลิน (2562) ศึกษา Be@rbrick ในฐานะนักสะสม โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกศึกษาในด้านพฤติกรรมของกลุ่มที่สะสม Be@rbrick (Demand Side) โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความโดดเด่นทางสังคม (Social Distinction) ของ ปีแอร์ บูร์ดิเยอ ส่วนที่สองศึกษาทางฝั่งผู้ผลิต (Supply Side) ในการสร้างมูลค่าเชิงสัญญะในสินค้า

โดยใช้แนวคิดตรรกวิทยาแห่งการบริโภค (Logic of Consumption) ของ ฌอง โบตริยาร์ด โดยมีปัจจัยอื่น ๆ เช่น กลไกการตลาด ความคิดถึงช่วงเวลาในอดีต (Nostalgia) ความชื่นชอบส่วนบุคคล และการเก็งกำไรเป็นตัวแปรส่วนเกิน ผลที่ได้นั้นพบว่า เหตุผลในการสะสม มีทั้งรูปแบบความสวยงามเป็นตัวแทนบ่งบอกรสนิยม มีความเชื่อมโยงกับสิ่งที่ชอบและผูกพัน การคาดหวังราคาที่จะปรับตัวสูงขึ้น เรียงตามลำดับ ในด้านของผู้ผลิต พบว่า ใช้การร่วมมือ (Collaborate) กับบริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวละครจากภาพยนตร์ ดนตรี แฟชั่นแฮร์และงานศิลปะ ที่ได้รับความนิยมและมีคุณค่าสูงต่อผู้บริโภคอยู่แล้ว โดยนำความรู้ (Perception) ของผู้บริโภคต่อสินค้าเหล่านั้น มาใช้ออกแบบลวดลาย Be@rbrick เป็นการเข้ารหัส (Encoding) ให้กลายเป็นสัญญาณเพื่อเพิ่มมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์ของตน

จี เสียง ฟาน และชัยศ วนิชวัฒนาวุฒิ (2563) ศึกษาการออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็ก เข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ในสังคมปัจจุบันข้อมูลข่าวสารทางเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนามากขึ้น ผู้คน สามารถรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เร่งรีบ มีความวิตกกังวล มีความรู้สึกสูญเสียความปลอดภัย จากจำนวนตัวเลขที่เพิ่มขึ้นของคนหนุ่มสาวยุคใหม่ที่ชื่นชอบในการเล่นศิลปะ สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการในการแสวงหาความสุขของคนหนุ่มสาวในยุคนี้ ของเล่นศิลปะเป็นผลิตภัณฑ์ที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนใครของนักออกแบบและกลายเป็นสะพานเชื่อม ระหว่างผู้เล่นกับอารมณ์การสร้างและการผลิตของเล่นศิลปะนั้นได้ผสมผสานการเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็ก และการออกแบบปฏิสัมพันธ์ สามารถช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายลดแรงกดดันในการใช้ชีวิตเมื่อหวนนึกถึงความสุข ความทรงจำอันดีในวัยเด็ก ในขณะเดียวกัน การส่งเสริมวัฒนธรรมการออกแบบของเล่นศิลปะสามารถเพิ่ม ความหลากหลายของรูปแบบความบันเทิงของเล่นและเปิดทางให้ผู้เล่นมีทางเลือกมากขึ้นทำให้ของเล่นศิลปะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่น ด้วยการเพิ่มความสนุกของของเล่นศิลปะ ทำให้คนที่รักชื่นชอบมากขึ้น และเข้าร่วมกลุ่มของเล่นศิลปะที่นำมาซึ่งความสุขนี้

กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 18 กรอบแนวความคิด

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ (Identity Design Project For Krabi's Art Toys) ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ 2) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงเป็นแนวทางในการออกแบบศิลปะประเพณีทอหอย เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ 3) เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเพณีทอหอย จังหวัดกระบี่ ซึ่งมีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบ Focus Group และมีการใช้แบบสอบถาม

โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังต่อไปนี้

1. วิธีการวิจัย
2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยวิธีการ (Methodology) คือ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบ Focus Group และการใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถาม โดยการลงพื้นที่ในการศึกษา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย มีการเก็บข้อมูลเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญหรือผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ รวมถึงมีการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล และนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัยในการหาแนวทางการออกแบบศิลปะประเพณีทอหอยเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร (Population) ที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล คือ ผู้ซึ่งมีความรู้และความเข้าใจในด้านเนื้อหาข้อมูลในส่วนต่าง ๆ รวมถึงประวัติความเป็นมาของจังหวัดกระบี่เป็นอย่างดีเยี่ยม จำนวน 1 คน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คือ ผู้ซึ่งมีความรู้และความเข้าใจในการออกแบบได้เป็นอย่างดีเยี่ยม จำนวน 3 คน

ศิลปินในพื้นที่ คือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและบริบทของท้องถิ่นในจังหวัดกระบี่ อีกทั้งเป็นผู้ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์บทบาทของศิลปะ ในการเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชุมชน การพัฒนาเศรษฐกิจ รวมไปถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดกระบี่ จำนวน 1 คน

กลุ่ม Generations Y (Gen Y) หรือที่เรียกว่า กลุ่ม Millennials ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2524 ถึง พ.ศ. 2539 มีอายุระหว่าง 28-43 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการขยายตัวของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ และเป็นผู้ที่มีความเข้าใจใน Art Toys ในระดับหนึ่ง จำนวน 3 คน

กลุ่ม Generations Z (Gen Z) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2540 ถึง พ.ศ. 2555 ซึ่งเติบโตขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และโซเชียลมีเดียตั้งแต่ยังเด็ก มีอายุระหว่าง 12-27 ปี และเป็นผู้ที่มีความเข้าใจใน Art Toys ในระดับหนึ่ง จำนวน 2 คน

กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

กลุ่ม Generations Y (Gen Y) และ Generations Z (Gen Z) ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มนี้ คือ กลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 12 – 43 ปี จำนวน 5 ท่าน และศิลปินในพื้นที่จำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นกลุ่มมีความรู้ความสามารถที่หลากหลาย เป็นผู้ที่อาศัย ทำงาน หรือมีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดกระบี่ มีความผูกพันกับจังหวัด และเป็นผู้ที่เคยซื้อหรือมีความเข้าใจใน Art Toys จำนวน 6 คน โดยได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling)

ซึ่งผู้วิจัยจะใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยมีการกำหนดคุณสมบัติไว้เรียบร้อยแล้ว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยศึกษาจากทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 2 ชุด ดังต่อไปนี้

ชุดที่ 1 เป็นแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล ประกอบไปด้วย 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ-สกุล อายุ อาชีพ ชื่อหน่วยงานหรือองค์กร ที่สังกัด และ ประสบการณ์ทำงาน (ปี)

ตอนที่ 2 ข้อมูลของจังหวัดกระบี่

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ชุดที่ 2 เป็นแบบสอบถามสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย

ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินคำตอบ (Rating Scale Question) ซึ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาค (Interval Scale)

การวัดระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ มีหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนน

การแปลความหมายของคะแนน ใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการแปลผลความคิดเห็น หรือความเหมาะสมเกี่ยวกับระดับความสำคัญของปัจจัยกำหนดตัดสินใจ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2553)

ตารางที่ 1 แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนน

ค่าคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 – 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด
3.50 – 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์มาก
2.50 – 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง
1.50 – 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์น้อย
1.00 – 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์น้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย

วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัยเพื่อใช้ในการประเมินคุณภาพงานศิลปะ Art toys ที่สื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ เรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ เอกสาร บทความวิชาการ แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์
2. สร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์และการประเมินให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้สมบูรณ์ก่อนทำการสัมภาษณ์
3. นำแบบสอบถามที่ผ่านการแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปต่อเสนอผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย (IOC: Index of Item Objective Congruence) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม และนำผลที่ได้จากการประเมินทั้งหมดมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ
4. นำแบบสอบถามที่ดำเนินการแก้ไขเสร็จแล้วนั้น นำไปสอบถามกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำการสัมภาษณ์

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลภาคสนามในงานวิจัย เริ่มจากการนัดวันและเวลากับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะหาข้อมูลหลัก (Key Informants) ซึ่งวิธีการเก็บข้อมูลโดยสืบค้นเอาข้อมูลจากตัวผู้ให้ข้อมูล ให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด แบบที่เรียกว่า Elicitation ด้วยการพูดคุยสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเกี่ยวกับข้อมูลอัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นของจังหวัดกระบี่ รวมถึงมีการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบถามที่เตรียมไว้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลหลักในการวิจัยต่อไป โดยระหว่างการสัมภาษณ์ผู้วิจัยมีการบันทึกเสียงและการถ่ายภาพ เพื่อไว้เป็นข้อมูลประกอบการวิจัย และเพื่อนำกลับมาสอบถามเพิ่มเติม รวมถึงตรวจสอบรายละเอียดกับผู้ให้ข้อมูลอีกครั้ง ซึ่งหลังจากได้รับข้อมูลครบถ้วนจากทางฝั่งผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว จะเป็นการนัดวันและเวลากับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะเป็นกลุ่มสำคัญสำหรับการคัดเลือก Art Toys โดยจะมีการสัมภาษณ์แบบ Focus Group และมีการให้ตอบแบบสอบถามที่เตรียมไว้

วิธีการสัมภาษณ์

สำหรับการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะแบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล จะใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทาง (Informal Interview) โดยจะมีการสัมภาษณ์ถึงข้อมูลวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นต่าง ๆ ของทั้ง 8 อำเภอ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ และมีแบบสอบถามเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องจากข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาว่า

มีความถูกต้องหรือไม่ หรือข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ ซึ่งแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ จะมีการเก็บข้อมูลทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ 2) ข้อมูลของจังหวัดกระบี่ 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จะใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) โดยจะเน้นไปที่การให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์งานออกแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ เพื่อเป็นการพัฒนาการออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย พุดคุยถึงหลักสำคัญของการออกแบบ Art Toys เพื่อให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่

3. การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่ม Generation X , Y และศิลปินในพื้นที่ ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบ Focus Group โดยจะใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 2 ชั่วโมง และมีการให้แบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อสอบถามข้อมูลทั่วไป และความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ในแบบสอบถามจะมีการเก็บข้อมูลทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง 2) พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มตัวอย่าง 3) การสร้างสรรค์สื่อศิลปะ Art Toys เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ และ 4) ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่

การบันทึกภาพ ในระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะถ่ายสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นข้อมูลสำคัญ ถ่ายรูประหว่างการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงการบันทึกวิดีโอในบางครั้ง เพื่อไว้เป็นข้อมูลประกอบผลการวิจัย และเพื่อใช้ภาพถ่ายนั้น นำกลับมาสอบถามเพิ่มเติมและตรวจสอบรายละเอียดกับผู้ให้ข้อมูลอีกครั้ง



ภาพที่ 19 การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และการตีความ (Interpretation) ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์ที่ได้จัดบันทึกไว้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมปรากฏการณ์ที่มองเห็น จำแนกประเด็นเป็นข้อ ๆ ตามเนื้อหา นำเสนอข้อค้นพบแบบพรรณนาความและนำเสนอตามข้อเท็จจริง ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมทั้ง 8 อำเภอของจังหวัดกระบี่

ขั้นตอนที่ 2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและแบบสอบถาม

ขั้นตอนที่ 4 เริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน Art Toys

ขั้นตอนที่ 5 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 6 สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 7 สร้างผลงาน Art Toys

ขั้นตอนที่ 1

วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลทางด้านทุกมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของทั้ง 8 อำเภอในจังหวัดกระบี่ เพื่อเป็นการหาข้อพิสูจน์และเตรียมข้อมูลเบื้องต้นในการอ้างอิงวิจัยรวมไปถึงนำข้อมูลที่เตรียมไว้เพื่อไปสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามที่เตรียมไว้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลตอบแบบสอบถามพร้อมทั้งทำการสัมภาษณ์ถึงข้อมูลต่าง ๆ เพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยในการพบกับผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลในครั้งนี้ จะถือเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 3

ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลอีกครั้ง เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้กลั่นกรองข้อมูลที่ต้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการออกแบบ Art Toys ต่อไป

ขั้นตอนที่ 4

ผู้วิจัยเริ่มกระบวนการออกแบบงาน Art Toys จากข้อมูลที่ได้รับการกลั่นกรองจากผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลเรียบร้อยแล้ว โดยในขั้นตอนนี้จะสร้างสรรค์งานทั้งหมด 24 Characters โดยแบ่งเป็นอำเภอละ 3 Characters

ขั้นตอนที่ 5

วิเคราะห์การออกแบบทั้งหมด 24 ชิ้น โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อเป็นการนำไปพัฒนางานออกแบบ Art Toys ต่อไป โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์งานออกแบบ

ทั้ง 24 Characters และให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น แนะนำ เพื่อให้ผู้วิจัยได้นำความคิดเห็นไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ขั้นตอนที่ 6

วิเคราะห์ข้อมูลและความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อการออกแบบ Art Toys ที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 ท่าน เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็น ความชื่นชอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ Art Toys โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้คัดเลือกผลงาน โดยใช้งานออกแบบทั้ง 24 ชิ้น ซึ่งจะพิจารณาจาก Art Toys ที่มีการเลือกจากกลุ่มตัวอย่างตรงกัน 4 ท่านขึ้นไป เพื่อนำคำตอบไปใช้ในการพัฒนาการออกแบบ Art Toys ต่อไป

ขั้นตอนที่ 7

วิเคราะห์คำตอบและการคัดเลือก Art Toys ของกลุ่มตัวอย่าง สรุปข้อมูล ความต้องการ ความชื่นชอบ รวมถึงความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำไปสร้างสรรค์งาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ให้ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์เครื่องมือ (แบบสอบถาม) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC: Index of Item Objective Congruence) จากสูตร Rovinelli and Hambleton (1997) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือ ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC

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

โดยกำหนดให้

IOC = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

$\sum R$ = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

N = จำนวนกรรมการผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสม จังหวัดกระบี่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงเป็นแนวทางในการออกแบบศิลปะประเพณีทอผ้าเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ และเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการสร้างสรรค์ศิลปะประเพณีทอผ้าจังหวัดกระบี่ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) ผู้วิจัยได้สำรวจทบทวนวรรณกรรม การรวบรวมข้อมูล ความรู้ รวมไปถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพิ่มเติม จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง รวมไปถึงข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 ชุด ที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว นำมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปออกแบบ Art Toy ให้ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ
2. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-สกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล ชื่อ นายนันทพงศ์ นาคฤทธิ์

อายุ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลมีอายุ 62 ปี

อาชีพ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลประกอบอาชีพ การท่องเที่ยวชุมชน และประกอบธุรกิจส่วนตัว

ชื่อหน่วยงานหรือองค์กรที่สังกัด ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลอยู่ในสังกัด เครือข่ายท่องเที่ยว

โดยชุมชน

ประสบการณ์การทำงาน (ปี) ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลได้มีประสบการณ์การทำงานมาแล้วทั้งหมด 17 ปี

จากคำถามในตอนที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลมีชื่อว่า นายนันทพงศ์ นาคฤทธิ์ อายุ 62 ปี ประกอบอาชีพ การท่องเที่ยวชุมชน และประกอบธุรกิจส่วนตัว ทำงานอยู่ในสังกัด เครือข่ายท่องเที่ยวโดยชุมชน และได้มีประสบการณ์การทำงานมาแล้วทั้งหมด 17 ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล

1. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน โบราณสถานและวัตถุ

จากคำถามในตอนที่ 2 ข้อที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลในด้าน ที่ตั้งเนื่องจาก ทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ของจังหวัดกระบี่ ต่อมาเป็นข้อมูลในด้านประวัติความเป็นมา ในส่วนของตำนานและวรรณกรรมพื้นบ้าน และ ข้อมูลในด้านของโบราณสถานและวัตถุ เป็นข้อมูลที่มีความโดดเด่น และสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็นอำเภอเมืองกระบี่ได้มากที่สุด

2. จากข้อที่ 1 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากข้อคำถามในตอนที่ 2 ข้อ 2 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลในด้านที่ตั้ง จังหวัดกระบี่ตั้งอยู่ในเขตอ่าวพังงา (Phang-nga Bay) ของทะเลอันดามัน (Andaman Sea) มีภูมิศาสตร์ที่โดดเด่นด้วยลักษณะของเขาหินปูนและเกาะแก่งที่มีอยู่มากมาย ซึ่งบริเวณอำเภออ่าวลึกนั้นมีความสวยงามของน้ำทะเล ปะการัง และหาดทรายขาวที่เกิดจากการสลายตัวของปะการัง โดยเฉพาะในสถานที่สำคัญต่าง ๆ เช่น เกาะพีพี อ่าวมาหยา และเกาะห้อง นอกจากนี้ กระบี่ยังได้รับการพัฒนาเป็นเมืองท่องเที่ยวตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 จนถึงปัจจุบัน มีชื่อเสียงระดับโลกและติดอันดับหนึ่งในสิบของแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุด

2.1 จังหวัดกระบี่มีความคล้ายคลึงกับแหล่งท่องเที่ยวระดับโลกอื่น ๆ เช่น

2.1.1 กุ้ยหลิน (Guilin), ประเทศจีน

กุ้ยหลินตั้งอยู่ทางตอนใต้ของมณฑลกว่างซี มีภูเขาหินปูนที่โดดเด่นล้อมรอบแม่น้ำหลีเจียง ถือเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงามที่สุดในโลก ด้วยการขนานนามว่า “สวรรค์บนดิน” สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของภูมิทัศน์ที่มีเอกลักษณ์

2.1.2 ฮาลอง เบย์ (Ha Long Bay)

ฮาลอง เบย์มีภูมิทัศน์ที่งดงาม ประกอบด้วยเกาะหินปูนเกือบ 2,000 เกาะที่โผล่พ้นน้ำ และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโก โดยพื้นที่กว่า 1,500 ตารางกิโลเมตร เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก

จากการศึกษา พบว่า กระบี่มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่เป็นภูมิประเทศแบบหินปูน (Karst Topography) ซึ่งเกิดจากการกัดกร่อนของน้ำใต้ดิน และทำให้เกิดโถงถ้ำ หน้าผา และเขาหินปูน

ที่มีความสวยงามมากมาย เช่น ถ้ำคลัง ถ้ำเพชร และถ้ำผีหัวโต การมีถ้ำหินปูนที่น่าสนใจนี้ ส่งผลให้ กระบี่เป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน

โดยรวมแล้ว ข้อมูลดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงความสำคัญทางธรรมชาติและทรัพยากร ที่มีอยู่ในจังหวัดกระบี่ ซึ่งไม่เพียงแต่มีคุณค่าในด้านความงามธรรมชาติ แต่ยังส่งผลกระทบเชิงบวก ต่อเศรษฐกิจและการพัฒนาทางสังคมของจังหวัดอีกด้วย

2.2 ข้อมูลด้านประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน

2.2.1 พื้นฐานประวัติศาสตร์

จังหวัดกระบี่มีจุดเริ่มต้นจากการจับช้างของพระปลัดเมืองนครศรีธรรมราช ในต้นสมัยรัชกาลที่ 2 โดยตั้งเพนียดจับช้างในอำเภอคลองท่อม, อำเภอเมือง, และอำเภออ่าวลึก การจับช้างสร้างให้เกิดการรวมตัวของประชาชนในพื้นที่ใกล้เคียง ส่งผลให้เมืองกระบี่ได้รับการจัดตั้ง เป็นแขวงขึ้นตรงต่อเมืองนครศรีธรรมราช

2.2.2 การจัดตั้งแขวงเมือง

จังหวัดถูกแบ่งออกเป็น 3 แขวง: แขวงคลองพน (เขตอำเภอคลองท่อม) แขวงปากไผ่ (เขตอำเภอเหนือคลอง) แขวงปากถั่ว (เขตอำเภออ่าวลึก)

2.2.3 การยกสถานะเมือง

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) มีการยกกระบี่ ขึ้นเป็นเมืองปากไผ่และเปลี่ยนชื่อเป็น “เมืองกระบี่”

มีการจัดตั้งที่ทำการเมืองที่ตำบลกระบี่ใหญ่ (บ้านตลาดเก่า) และหลวงเทพเสนา เป็นเจ้าเมืองกระบี่คนแรก

2.2.4 การเปลี่ยนแปลงการปกครอง

ในปี พ.ศ. 2418 เมืองกระบี่แยกออกจากนครศรีธรรมราชเป็นเมืองจัตวา ขึ้นตรงต่อกรุงเทพมหานคร

ในปี พ.ศ. 2443 ย้ายที่ตั้งศาลากลางไปที่ตำบลปากน้ำ โดยมีพระยารัษฎา นุประดิษฐ์มหิศรภักดี (คอซิมบี๊ ณ ระนอง) เป็นผู้ปกครองมณฑลภูเก็ต

2.2.5 ระบบการปกครองใหม่

กระบี่ถูกเปลี่ยนมาอยู่ในระบบมณฑลเทศาภิบาลที่เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2440 โดยมีการจัดแบ่งหน่วยการปกครองตามลำดับ มณฑลภาค ⇨ มณฑล ⇨ เมือง (จังหวัด) ⇨ อำเภอ ⇨ ตำบล ⇨ บ้าน (หมู่บ้าน)

การจัดการทางการเมืองและการพัฒนาจังหวัดกระบี่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและพัฒนาการของเมืองที่เกิดจากการเข้ามาจับช้างในอดีต และการเปลี่ยนแปลงทางการปกครองที่เกี่ยวข้อง

2.2.6 ข้อมูลด้านโบราณสถานและวัตถุ ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดกระบี่ มีหลักฐานทางโบราณคดีที่สำคัญซึ่งสะท้อนถึงความเป็นมาและวัฒนธรรมของพื้นที่ โดยพบการค้นพบดาบโบราณที่เขานาบน้ำ ซึ่งเป็นที่มาของชื่อ “ดาบกระบี่ใหญ่” นอกจากนี้ยังมีการค้นพบดาบโบราณเล่มเล็ก ซึ่งส่งผลให้เกิดชื่อ “ดาบกระบี่น้อย” อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีแหล่งลูกปัดที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ดาบกระบี่ใหญ่ และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงการย้ายแขวงปกาสัยจากเขตอำเภอเหนือคลองมาสู่บ้านหินขวางในดาบกระบี่ใหญ่ ก่อนที่จะมีการตั้งเมืองในอำเภอเมืองในปัจจุบัน ดังนั้นสามารถกล่าวได้ว่าหลักฐานโบราณคดีเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดกระบี่

3. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเขาพนม จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะการแสดงและประเพณี การประกอบอาชีพ

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 3 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นและสื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเขาพนมมากที่สุด 3 อย่าง คือที่ตั้ง และทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะ การแสดงและประเพณี และสุดท้ายคือการประกอบอาชีพ

4. จากข้อที่ 3 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากคำตอบในข้อตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1 ที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ

อำเภอเขาพนมเบญจาตั้งอยู่ในเขตเทือกเขาพนมเบญจา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเทือกเขาภูเก็ต มีลักษณะเป็นทิวเขาที่เขียวชอุ่มและซับซ้อน โดยมีเขาพนมและเขาพนมเบญจาเป็นยอดเขาที่สำคัญ สูงสุดที่ 1,397 เมตรจากระดับน้ำทะเล อำเภอนี้เป็นแหล่งกำเนิดน้ำที่สำคัญ เช่น คลองกระบี่ใหญ่ ซึ่งไหลลงสู่ทะเลที่ตำบลปากน้ำ และยังมีแหล่งน้ำอื่น ๆ ที่สำคัญ เช่น คลองโดน คลองกระบี่น้อย คลองพอกาก ห้วยสะเค ห้วยसान และห้วยไผ่ นอกจากนี้ ยังมีแหล่งถ้ำหินปูนที่มีความสวยงาม เช่น ถ้ำหลวงจา และถ้ำวิมานเมฆ ซึ่งมีความอุดมสมบูรณ์และหลักฐานโบราณคดีที่สำคัญ

4.2 ศิลปะการแสดงและประเพณี

อำเภอเขาพนมมีศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่หลากหลาย เช่น มโนราห์และร้องเงี้ยวไทยพุทธ นอกจากนี้ยังมีการจัดงานประจำปีเพื่อบวงสรวงเจ้าแม่เขาพนม ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมและความเชื่อของชุมชนในพื้นที่

4.3 การประกอบอาชีพเกษตรกรรม

เขาพนมเป็นแหล่งผลิตข้าวหอมบอ ซึ่งเป็นข้าวไร่พื้นเมืองที่มีคุณภาพดี เหมาะสำหรับการเพาะปลูกในสภาพพื้นที่ที่มีความหลากหลาย ข้าวหอมบอมีคุณสมบัติที่ดีต่อสุขภาพ โดยมีความหอมเหมือนเผือกและมีปริมาณน้ำตาลในแป้งต่ำ ปัจจุบันพื้นที่นี้ถือเป็นแหล่งผลิตข้าวหอมบอที่สำคัญของจังหวัดกระบี่

อำเภอเขาพนมเบญจา มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของประชาชน รวมถึงวัฒนธรรมและประเพณีที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชนการเกษตรกรรมในพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยเฉพาะการผลิตข้าวหอมบอที่มีคุณภาพ

5. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเกาะลันตา จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน ความเชื่อ พิธีกรรม

จากคำถามในตอนที 2 ข้อที่ 5 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลในด้าน ที่ตั้งเนื่องจาก ทรัพยากรธรรมชาติ ต่อมาเป็นข้อมูลในด้านประวัติความเป็นมา ในส่วนของตำนานและวรรณกรรมพื้นบ้าน และข้อมูลในด้านของความเชื่อและพิธีกรรม เป็นข้อมูลที่สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเกาะลันตาได้มากที่สุด

6. จากข้อที่ 5 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากข้อคำถามในตอนที 2 ข้อ 6 สามารถสรุปได้ว่า

6.1 ที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ

อำเภอเกาะลันตาตั้งอยู่บนเกาะที่ใหญ่ที่สุดในจังหวัดกระบี่ เป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางธรรมชาติ รวมถึงป่าเขาและน้ำตก ภายใต้การดูแลของอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะลันตา ชายหาดและเกาะแก่ง เกาะลันตาเต็มไปด้วยหาดทรายที่สวยงามและเกาะแก่งที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ที่นี่เป็นแหล่งท่องเที่ยวระดับโลก

แหล่งประมง ทะเลหมู่เกาะลันตาเป็นแหล่งประมงที่อุดมสมบูรณ์ มีการทำโป๊ะจับปลาและผลิตสินค้าส่งออก เช่น ปลาเค็มและน้ำมันยาง

การเดินทางเรือ เกาะลันตาเคยเป็นเมืองท่าหน้าด่านสำคัญสำหรับการค้าขายทางทะเล เชื่อมโยงกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่น ปีนังและสิงคโปร์

6.2 ประวัติความเป็นมาและวรรณกรรมพื้นบ้าน

6.2.1 กลุ่มชาติพันธุ์อุรักลาไวย์

ชาวอุรักลาไวย์เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีการตั้งถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่นี้มาเป็นเวลานาน มีความผูกพันกับทะเลและการทำประมง

6.2.2 ชื่อเรียก

ชื่อเกาะสันตามาจากภาษาจีนฮกเกี้ยนว่า “ลุนต๊ิดซู” และในภาษาอุรักลาไวย์ว่า “ปูเลสาตัก” ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่

6.2.3 การยกระดับเป็นอำเภอ

อำเภอเกาะลันตาได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอในปี พ.ศ. 2444 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและการจัดการชุมชนที่มีความสำคัญ

6.3 ความเชื่อและพิธีกรรม

6.3.1 ความเชื่อทางจิตวิญญาณ

ชาวอุรักลาไวย์มีความเชื่อในการเคารพวิญญาณบรรพบุรุษและสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับวัฒนธรรมและประเพณี

6.3.2 พิธีลอยเรือ

พิธีลอยเรือเป็นพิธีกรรมที่จัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการลอยบาปและการเสี่ยงทายอนาคตของชุมชน โดยจะงดการทำมาหากินในช่วงพิธี

6.3.3 ความสำคัญของพิธี

พิธีนี้ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีในชุมชน และมีบทบาทในการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีของชาวอุรักลาไวย์ให้คงอยู่

สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลทั่วไปและทางวัฒนธรรมของอำเภอเกาะลันตาแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายทางทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์และประเพณีที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ ซึ่งส่งผลให้ที่นี่เป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของจังหวัดกระบี่

7. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอคลองท่อม จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน การประกอบอาชีพ โบราณสถานและวัตถุ

จากคำตอบในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 7 สามารถสรุปได้ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลมีการเลือกข้อมูลในด้าน ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน ตำนาน ต่อมาเป็นข้อมูลในด้าน การประกอบอาชีพ

และสุดท้ายคือข้อมูลในด้านโบราณสถานและวัตถุ เป็นข้อมูลที่มีความโดดเด่น และสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็นอำเภอ คลองท่อมได้มากที่สุด

8. จากข้อที่ 7 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากข้อคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อ 8 สามารถสรุปได้ว่า

8.1 ประวัติความเป็นมาและวรรณกรรมพื้นบ้าน

8.1.1 ที่ตั้งและความสำคัญ

คลองท่อมเป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญ ตั้งอยู่ใกล้ควนลูกปัด ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นสถานที่ตั้งชุมชนเก่าแก่มาก่อนประวัติศาสตร์ มีการค้นพบเครื่องมือหิน เครื่องปั้นดินเผา และลูกปัดจำนวนมาก สะท้อนถึงการพัฒนาของชุมชนในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ถึงพุทธศตวรรษที่ 16

8.1.2 การค้าขายและการติดต่อกับต่างประเทศ

หลักฐานการพบอักษรปัลลวะ และวัตถุโบราณที่มีอายุถึงพุทธศตวรรษที่ 10 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของคลองท่อมในฐานะศูนย์กลางการค้าขายที่สำคัญ โดยคาดว่าเป็นสถานที่ติดต่อกับอินเดียและแหล่งผลิตสินค้าอย่างลูกปัดในสมัยโบราณ

8.1.3 ตำนานพื้นบ้าน

ตำนานของขุนสาแหระเล่าถึงความรุ่งเรืองและการพินาศของเมืองที่มีความอุดมสมบูรณ์ และตำนานพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราช เล่าถึงการอพยพของพระยาศรีธรรมโศกราช มายังพื้นที่นี้ ซึ่งเสริมสร้างความสำคัญทางประวัติศาสตร์ให้กับคลองท่อม

8.2 การประกอบอาชีพ

8.2.1 การเกษตรกรรม

คลองท่อมมีการทำเกษตรกรรมที่หลากหลาย เช่น ยางพารา ปาล์มน้ำมัน และไม้ผล โดยเฉพาะกาแฟ ซึ่งมีชื่อเสียงในนาม “กาแฟคลองท่อม” หรือ “กาแฟกระบี่”

8.2.2 ผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ

กาแฟคลองท่อมได้กลายเป็นสินค้าที่มีชื่อเสียง ส่งผลให้การเกษตรกรรมในพื้นที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ

8.3 โบราณสถานและวัตถุ

8.3.1 แหล่งโบราณคดีที่สำคัญ

คลองท่อมมีการค้นพบวัตถุโบราณจำนวนมาก เช่น ลูกปัดแก้วและเครื่องมือโบราณ สันนิษฐานว่าที่นี่เคยเป็นท่าเรือที่นักเดินเรือจากทั่วโลกใช้ขนถ่ายสินค้า

8.3.2 ลูกปัดโบราณ

ลูกปัดที่พบมีหลากหลายรูปแบบ และวัสดุ เช่น ลูกปัดแก้ว ลูกปัดสีต่าง ๆ และเหรียญสำริด แสดงถึงความนิยมในสินค้าที่มีคุณค่าในสมัยโบราณ

8.3.3 พิพิธภัณฑ์สถานคลองท่อม

พิพิธภัณฑ์สถานคลองท่อมมีการจัดแสดงวัตถุโบราณ รวมถึงลูกปัดที่เป็นไฮไลท์ เช่น ลูกปัดสุริยเทพและลูกปัดนกแสงตะวัน ทำให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของคลองท่อมได้อย่างลึกซึ้ง

คลองท่อมมีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์และเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการค้าขายและวัตถุโบราณที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายและการพัฒนาของชุมชนในอดีต

9. จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนานโบราณสถานและวัตถุ

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 9 สามารถสรุปได้ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านข้อมูลคิดว่าข้อมูลในด้าน ที่ตั้ง ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ต่อมาข้อมูลในด้านสุดท้ายที่ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลเลือกคือ ข้อมูลในด้าน โบราณสถานและวัตถุ เป็นข้อมูลที่สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอ อ่าวลึกได้มากที่สุด

10. จากข้อที่ 9 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 10 สามารถสรุปได้ดังนี้

10.1 ที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ

10.1.1 ที่ตั้ง

อำเภออ่าวลึกตั้งอยู่ด้านในสุดของอ่าวพังงา มีการเปลี่ยนชื่อจากแขวงเมืองโบราณ “แขวงปากลาว” เป็นอำเภออ่าวลึกโดยพระยารัษฎานุประดิษฐ์ (คอซิมบี๊) ในปี 2460 และย้ายที่ตั้งอำเภอมายังตำบลอ่าวลึกได้

10.1.2 ทรัพยากรธรรมชาติ

อำเภออ่าวลึก มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย โดยมีเกาะ แก่ง และเขาหินปูนจำนวนมากเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ น้ำจากเทือกเขาและป่าดิบชื้นช่วยให้เกิดคลอง

หลายสาย ซึ่งเป็นแหล่งอาหารทะเลและการทำประมงพื้นบ้าน นอกจากนี้ยังมีแหล่งท่องเที่ยวทางทะเลที่สวยงาม เช่น ถ้ำเพชร และถ้ำหนองทุ่งนา

10.2 ประวัติความเป็นมาและวรรณกรรมพื้นบ้าน

10.2.1 ประวัติความเป็นมา

อ่าวลึกเคยเป็นแขวงเมืองที่เกิดจากการจับช้างโดยพระปลัดเมือง นครศรีธรรมราช และได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอในรัชกาลที่ 5 เส้นทางกำเลียงเครื่องบรรณาการจากกลางไปกรุงเทพมหานครผ่านคลองมะรุ่ยและคลองลาว ทำให้พื้นที่นี้มีความสำคัญทางเศรษฐกิจในอดีต

10.2.2 วรรณกรรมพื้นบ้าน

วรรณกรรมพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับอ่าวลึกสะท้อนถึงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น การสร้างตำนานเกี่ยวกับพระปลัดและการจับช้าง ที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างผู้คนกับธรรมชาติ

10.2.3 โบราณสถานและวัตถุ

1) แหล่งโบราณคดี

อ่าวลึกมีแหล่งโบราณคดีที่สำคัญ เช่น ถ้ำผีหัวโต ซึ่งพบภาพเขียนสีผนังถ้ำและหลักฐานเศษกระดูกมนุษย์จำนวนมาก ที่คาดว่าเป็นสุสานของมนุษย์ถ้ำโบราณจากยุค 3,000 – 5,000 ปีที่ผ่านมา

2) วัตถุโบราณที่พบ

ในถ้ำต่าง ๆ เช่น ถ้ำเสือน้อย และถ้ำเสือนอก ยังพบเครื่องใช้ดินเผาหม้อสามขา และภาพของผู้คนที่สวมศีรษะด้วยหัวสัตว์ มีความเชื่อว่าภาพเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของการเคารพบูชาเทพเจ้าและผู้นำเผ่า

3) ความเชื่อและวรรณกรรม

ภาพเขียนในถ้ำสะท้อนถึงความเชื่อเกี่ยวกับการปกป้องและการสื่อสารกับเทพเจ้าของชุมชนในสมัยโบราณ สอดคล้องกับแหล่งโบราณคดีอื่น ๆ ในพื้นที่ เช่น ถ้ำหน้ามันแดง และถ้ำเขาป่าปก

อำเภออ่าวลึกเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และทรัพยากรธรรมชาติ โดยมีแหล่งโบราณคดีและวัตถุโบราณที่บอกเล่าเรื่องราวของมนุษย์ในอดีต ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน

11. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอปลายพระยา จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะการแสดง การประกอบอาชีพ

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 11 สามารถสรุปได้ดังนี้ ข้อมูลในด้านที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะการแสดง และการประกอบอาชีพ เป็นข้อมูลที่มีความโดดเด่นและสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของ อำเภอปลายพระยาได้มากที่สุด

12. จากข้อที่ 11 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 12 สามารถสรุปได้ดังนี้

12.1 ที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ

12.1.1 ที่ตั้ง

อำเภอปลายพระยาเดิมเป็นส่วนหนึ่งของตำบลปลายพระยาและตำบลเขาเขน ในเขตปกครองของอำเภอไทรบุรี จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยมีการแบ่งแยกและจัดตั้งเป็นตำบลใหม่ในสมัยที่ขุนพลพระยาภิบาลเป็นกำนัน จนกระทั่งในปี 2516 ได้โอนให้ขึ้นอยู่ในเขตการปกครองของอำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่ และได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอปลายพระยาในปี 2520

12.1.2 ทรัพยากรธรรมชาติ

อำเภอปลายพระยามีทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญซึ่งเอื้อต่อการเกษตรกรรม โดยเฉพาะการปลูกปาล์มน้ำมันและทุเรียน ที่ได้รับการส่งเสริมอย่างเข้มแข็ง

12.2 การประกอบอาชีพ

12.2.1 อาชีพหลัก

การเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลักของประชาชนในอำเภอปลายพระยา โดยเฉพาะการปลูกปาล์มน้ำมันซึ่งมีพื้นที่ปลูกรวมมาก มีการส่งเสริมการปลูกทุเรียนในพื้นที่บ้านทะเลหอยอย่างต่อเนื่อง

12.2.2 ทุเรียน จีไอ

ทุเรียนที่ปลูกในอำเภอปลายพระยาได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นสินค้าจีไอ (Geographical Indication) ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวจากสถานที่ผลิตในท้องถิ่น โดยมีพื้นที่ปลูกรวม 1,200 ไร่ มีสมาชิกเกษตรกรจำนวน 53 รายที่เข้าร่วมโครงการการปลูกทุเรียนจีไอ

อำเภอปลายพระยาเป็นพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางการปกครองและเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในด้านการเกษตรกรรมที่เน้นการปลูกปาล์มน้ำมันและทุเรียนจีไอ ซึ่งแสดง

ให้เห็นถึงความพยายามในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้มีคุณภาพและเอกลักษณ์ โดยการส่งเสริมจากภาครัฐช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าของชุมชน

13. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ศิลปะการแสดง อาหารพื้นเมือง ความเชื่อ พิธีกรรม

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 13 สามารถสรุปได้ดังนี้ ข้อมูลในด้านที่ศิลปะการแสดง อาหารพื้นเมือง และความเชื่อพิธีกรรม เป็นข้อมูลที่มีความโดดเด่นและสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของ อำเภอเหนือคลองได้มากที่สุด

14. จากข้อที่ 13 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากคำตอบในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 14 สามารถสรุปได้ดังนี้

14.1 ศิลปะการแสดง

อำเภอเหนือคลองเป็นแหล่งกำเนิดของการแสดงพื้นบ้านสาขาลีเกปา ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับแขกแดง ชาวต่างชาติที่มาค้าขายกับชาวกระบี่ โดยการแสดงมีการขับร้องบทกลอนที่บรรยายถึงเกาะแก่งในทะเลของจังหวัดกระบี่ การแสดงนี้ไม่เพียงแต่เป็นการบันเทิง แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมการค้าขายและการแลกเปลี่ยนของชุมชน

14.2 อาหารพื้นเมือง

ชุมชนเหนือคลองมีประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของชาวจีนฮกเกี้ยน ทำให้วัฒนธรรมด้านอาหารมีความหลากหลายและมีเอกลักษณ์ เช่น การนำเสนออาหารจีนที่มีส่วนผสมและการปรุงที่มีลักษณะเฉพาะตัว การรวมกลุ่มของชุมชนนี้จึงทำให้เกิดวัฒนธรรมอาหารที่เป็นที่รู้จักและมีความนิยมในท้องถิ่น

14.3 ความเชื่อและพิธีกรรม

ความเชื่อในการบูชาเทพเจ้าของคนไทยเชื้อสายจีนมีมาตั้งแต่สมัย 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ชาวจีนโบราณเชื่อว่าเทพเจ้าที่มีอิทธิพลต่อชีวิตและสภาพแวดล้อมรอบตัว ทำให้เกิดการพัฒนาวัฒนธรรมการบูชาอย่างเข้มข้น การสร้างวัดและการจัดเทศกาลเพื่อถวายเกียรติแด่เทพเจ้ายังคงมีอยู่ในปัจจุบัน โดยเฉพาะในช่วงปีใหม่ที่มีการถวายของขวัญและอาหารแก่เทพเจ้า

เมื่อมีการอพยพเข้ามาในพื้นที่จังหวัดกระบี่ ชาวจีนได้พารูปเคารพและความเชื่อมาจากบ้านเกิด และสร้างศาลเจ้า รวมถึงจัดทำพิธีกรรมทรงเจ้า ซึ่งกลายเป็นประเพณีที่มีความสำคัญในอำเภอเหนือคลองและสืบทอดมา

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม อาหารพื้นเมือง และความเชื่อในอำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่ ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการสืบทอดประเพณีของชุมชนที่มีรากฐานมาจากชาวจีนฮกเกี้ยน การแสดงลิเกป่า อาหารพื้นเมือง และการบูชาเทพเจ้า ล้วนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของพื้นที่

15. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่นสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอลำทับ จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

คำตอบ ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ การประกอบอาชีพ

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 15 สามารถสรุปได้ดังนี้ ข้อมูลในด้านที่ประวัติความเป็นมา วรรณกรรมพื้นบ้าน ตำนาน ข้อมูลในด้านที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ และข้อมูลในการประกอบอาชีพ เป็นข้อมูลที่มีความโดดเด่นและสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอลำทับมากที่สุด

16. จากข้อที่ 15 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือกด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

จากคำถามในตอนต้นที่ 2 ข้อที่ 16 สามารถสรุปได้ดังนี้

16.1 ประวัติความเป็นมา

พระเศวตอดุลยเดชพาหนฯ เป็นช้างพลายเผือกที่เกิดในป่าอำเภอลำทับ จังหวัดกระบี่ ในปี พ.ศ. 2494 และถูกคล้องได้ในปี พ.ศ. 2499 โดยนายแปลก ฟุ้งเฟื่อง และทีมงานที่ได้รับสัมปทานคล้องช้างในเขตนี้ ช้างดังกล่าวมีลักษณะเฉพาะและถูกตั้งชื่อว่า “พลายแก้ว” ในระหว่างการดูแลโดยนายเขม คุ้มหวัง จากนั้นมีการแจ้งข่าวต่อทางราชการจนถึงสำนักพระราชวัง เมื่อได้มีการตรวจสอบลักษณะช้างแล้วพบว่า เป็นช้างสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับคชลักษณ์ตามตำราและวรรณกรรมพื้นบ้าน

พระเศวตอดุลยเดชพาหนฯ ได้รับพระราชทานนามเต็ม และมีการย้ายโรงช้างไปยังสถานที่ต่าง ๆ จนกระทั่งทรงโปรดเกล้าฯ ให้ย้ายไปอยู่ที่วังไกลกังวล โดยช้างนี้ได้ล้มลงในปี พ.ศ. 2553 ซึ่งสะท้อนถึงความสำคัญทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของช้างในประเทศไทย

16.2 ที่ตั้งและทรัพยากรธรรมชาติ

อำเภอลำทับมีภูมิประเทศที่หลากหลาย ประกอบด้วยที่ราบและเนินเขา พื้นที่ส่วนใหญ่มีความอุดมสมบูรณ์และเหมาะแก่การเพาะปลูกพืชเศรษฐกิจ โดยเฉพาะยางพารา ปาล์ม น้ำมัน และกาแฟ ตำบลดินแดง มีชื่อเสียงจากดินสีแดงที่อุดมสมบูรณ์ และมีคำขวัญที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่ว่า “ชนหลากหลาย ดินสีแดง แหล่งแร่หิน ถิ่นกาแฟ” นอกจากนี้ อำเภอนี้ยังมีทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญ ได้แก่ ป่าไม้ หิน และแร่โดโลไมต์

16.3 การประกอบอาชีพ

การทำเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลักของประชากรในอำเภอลำทับ โดยมีการปลูกกาแฟเป็นสินค้าหลักที่สำคัญ ปัจจุบันกาแฟขึ้นชื่อได้กลายเป็นที่รู้จักในท้องตลาด ภายใต้การดูแลของนายพิศิษฐ์ เป็ดทอง ที่บุกเบิกการผลิตกาแฟในแบรนด์ Chamone ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากเบโด (BEDO) พื้นที่ปลูกกาแฟในอำเภอลำทับมีประมาณ 100 ไร่ และส่วนใหญ่เป็นสวนผสม ซึ่งทำให้พื้นที่มีความหลากหลายทางเศรษฐกิจ

ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของพระเศวตอตุลยเดชพาหนะ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของอำเภอลำทับ รวมถึงการสำรวจทรัพยากรธรรมชาติและการประกอบอาชีพของประชาชนในพื้นที่ โดยเน้นที่การเกษตรกรรมและการผลิตกาแฟที่มีคุณภาพสูง เป็นการสะท้อนถึงความสำคัญทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของอำเภอนี้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำตอบ ข้าพเจ้าขอเสนอแนะเพิ่มเติมในการอัตลักษณ์และความโดดเด่นของแต่ละอำเภอ โดยสรุปดังนี้

1. อำเภอมือง น่าจะเป็นเรือหัวโทง
2. อำเภอเหนือคลอง น่าจะเป็นทรงเจ้า หรือแขกแดง
3. อำเภอคลองท่อม น่าจะเป็นลูกปัด
4. อำเภอลำทับ น่าจะเป็น ข้างพระเศวต
5. อำเภอเกาะลันตา น่าจะเป็น อูรักลาโว้ย
6. อำเภออ่าวลึก น่าจะเป็น มิสเตอร์อ่าวลึก
7. อำเภอปลายพระยา น่าจะเป็นต้นปาล์ม
8. อำเภอเขาพนม น่าจะเป็นป่า เขาพนม

จากคำตอบในตอน 3 ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้ อัตลักษณ์และความโดดเด่นของแต่ละอำเภอในจังหวัดกระบี่

อำเภอมือง

อำเภอมืองถือเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดในด้าน “เรือหัวโทง” ซึ่งเป็นเรือที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่นใช้ในการเดินทางและการทำประมงในพื้นที่น้ำตื้น สืบถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมการประมงที่มีมาอย่างยาวนาน

อำเภอเหนือคลอง

อำเภอเหนือคลองมีอัตลักษณ์ที่สำคัญคือ “ทรงเจ้า” หรือ “แขกแดง” ซึ่งเป็นการแสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเคารพต่อเทพเจ้าของชุมชนไทยเชื้อสายจีน การแสดงนี้เป็นส่วนสำคัญของเทศกาลและพิธีกรรมที่ช่วยส่งเสริมความเชื่อและวัฒนธรรมของท้องถิ่น

อำเภอคลองท่อม

อำเภอคลองท่อมมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นคือ “ลูกปัด” ซึ่งสื่อถึงการทำงานฝีมือและการผลิตสินค้าหัตถกรรมที่มีความละเอียดและความสวยงาม ลูกปัดเหล่านี้เป็นตัวแทนของความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

อำเภอลำทับ

อำเภอลำทับมีความโดดเด่นในด้าน “ช้างพระเศวต” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่ การเล่าเรื่องเกี่ยวกับพระเศวตอดุลยเดชพาหนฯ สะท้อนถึงสำคัญของช้างในชีวิตและวัฒนธรรมไทย

อำเภอเกาะลันตา

อำเภอเกาะลันตามีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน คือ “อุรักลาไวย” ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ อุรักลาไวยเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างชุมชนกับสิ่งแวดล้อม

อำเภออ่าวลึก

อำเภออ่าวลึกมีอัตลักษณ์เป็น “มิสเตอร์อ่าวลึก” ซึ่งสื่อถึงภาพลักษณ์ของพื้นที่ที่มีความงามทางธรรมชาติและทรัพยากรทางทะเลที่หลากหลาย ช่วยเสริมสร้างความเป็นเอกลักษณ์ในด้านการท่องเที่ยว

อำเภอปลายพระยา

อำเภอปลายพระยามีอัตลักษณ์ที่เด่นชัด คือ “ต้นปาล์ม” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเกษตรกรรมและเศรษฐกิจในพื้นที่ การปลูกปาล์มน้ำมันเป็นอาชีพหลักที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชน

อำเภอเขาพนม

อำเภอเขาพนมมีความโดดเด่นในด้าน “ป่าเขาพนม” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของทรัพยากรธรรมชาติและความหลากหลายทางชีวภาพ การรักษาความอุดมสมบูรณ์ของป่าเขาพนมจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชุมชนและสิ่งแวดล้อม

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญได้มีการเสนออัตลักษณ์และความโดดเด่นของแต่ละอำเภอในจังหวัดกระบี่ โดยแต่ละอำเภอมีสัญลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวช่วยสร้างความเข้าใจในความหลากหลายและความสำคัญของแต่ละพื้นที่ในจังหวัดกระบี่

Logo Design

Option.01

สภาพภูมิประเทศโดยทั่วไปของจังหวัดกระบี่

ประกอบด้วยเทือกเขายาวทอดตัวไปในแนวเหนือใต้สลับกับสภาพพื้นที่แบบลูกคลื่นลอนลาดและลอนชัน มีที่ราบชายฝั่งทะเลด้านตะวันตกตอนใต้ มีสภาพภูมิประเทศเป็นภูเขากระจัดกระจาย สลับกับพื้นที่แบบลูกคลื่นลอนลาดและตะวันตกเฉียงใต้ มีสภาพพื้นที่เป็นแบบลูกคลื่นลอนลาดจนถึงค่อนข้างราบเรียบและมีภูเขาสูงๆต่ำๆสลับกันไปบริเวณด้านตะวันตก มีลักษณะเป็นชายฝั่งติดกับทะเลอันดามันยาวประมาณ 160 กิโลเมตร ประกอบด้วยหมู่เกาะน้อยใหญ่จำนวน 154 เกาะ

ดังนั้นในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีกลุ่ม "มนุษย์ถ้ำ" อาศัยและดำรงชีพตามถ้ำถ้ำเพิงผาหินปูนเป็นกลุ่มเล็กๆเมื่อมีคนในกลุ่มเสียชีวิตลงจะนำศพไปวางไว้ในถ้ำถ้ำลูกหลานก็จะเขียนภาพเป็นที่ระลึกและบันทึกเรื่องราวความหลังถ้ำ



option 01



ภาพที่ 20 Logo Design Option.01

Logo Design

Option.03

ที่มา

"KRABI TALES" มาจากคำว่า "TALES" ซึ่งหมายถึงเรื่องราว สื่อถึงการเล่าเรื่องผ่านงานศิลปะที่ผลิตในกระบี่ อาร์ททอยแต่ละชิ้นเปรียบเสมือนการเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ธรรมชาติ และ ความมีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

คอนเซ็ปต์

"KRABI TALES" สะท้อนถึงการเล่าเรื่องผ่านงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ธรรมชาติ วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ โดยใช้ อาร์ททอย เป็นสื่อกลางในการเชื่อมต่อกับความทรงจำ และจินตนาการ



option 03



ภาพที่ 21 Logo Design Option.02

Logo Design

Option.02

1 ในตำนานที่มาของชื่อจังหวัดกระบี่

กระบี่มาจากคำว่า "กะรูป/กะรอปี/โคโลปี" เป็นภาษามลายูแปลว่า ต้นหลุมพี เป็นพืชชนิดหนึ่งในตระกูลสละ ระบุว่า แต่ผลมีรสเปรี้ยว เดิมเป็นพืชพื้นเมือง มีถิ่นอยู่ทั่วไปแถบนี้ บางท่านก็บอกว่าทางมลายูออกเสียงคำนี้ว่า "กะปี" แล้วเพี้ยนมาเป็นกระบี่



option 02



ภาพที่ 22 Logo Design Option.03

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้มีการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบ ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบ Art Toys ซึ่งจากการตรวจสอบและรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทั้ง 3 ท่าน ได้ข้อมูลดังนี้





ภาพที่ 23 Design Option 1

“ควรขึ้นโครงสร้างและกำหนดสัดส่วนของตัวละคร เพื่อให้เข้าใจง่ายในการออกแบบ และจะทำให้ตัวละครมีทิศทางในการออกแบบที่คล้ายกัน” (สุกั ภูมิเต๊ะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 สิงหาคม 2567)



ภาพที่ 24 Design Option 2

“ลองลดสัดส่วนของโครงสร้างตัวละครลงอีกนิด เพื่อให้ตัวละครดูมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น”
(สุกี้ ปุจิเต๊ะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2567)

“เราสามารถเลือกใช้สีที่เป็นสัญลักษณ์เด่น ๆ ของแต่ละอำเภอ เพื่อเพิ่มอัตลักษณ์
ให้แก่ตัวละครได้” (เอกอุตม พิพิธ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 สิงหาคม 2567)

“สร้างสรรค์สิ่งที่คุณสามารถ Custom ตัว Art Toys ในรูปแบบของตนเองได้ เช่น
อำเภออ่าวลึกที่สามารถนำภาพเขียนสีถ้ำต่าง ๆ มาสร้างวดลายบน Art Toys โดยใช้เทคนิคคล้ายกับ
Decal Tattoo” (ฮารีน่า สมั่นนุ้ย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 กันยายน 2567)

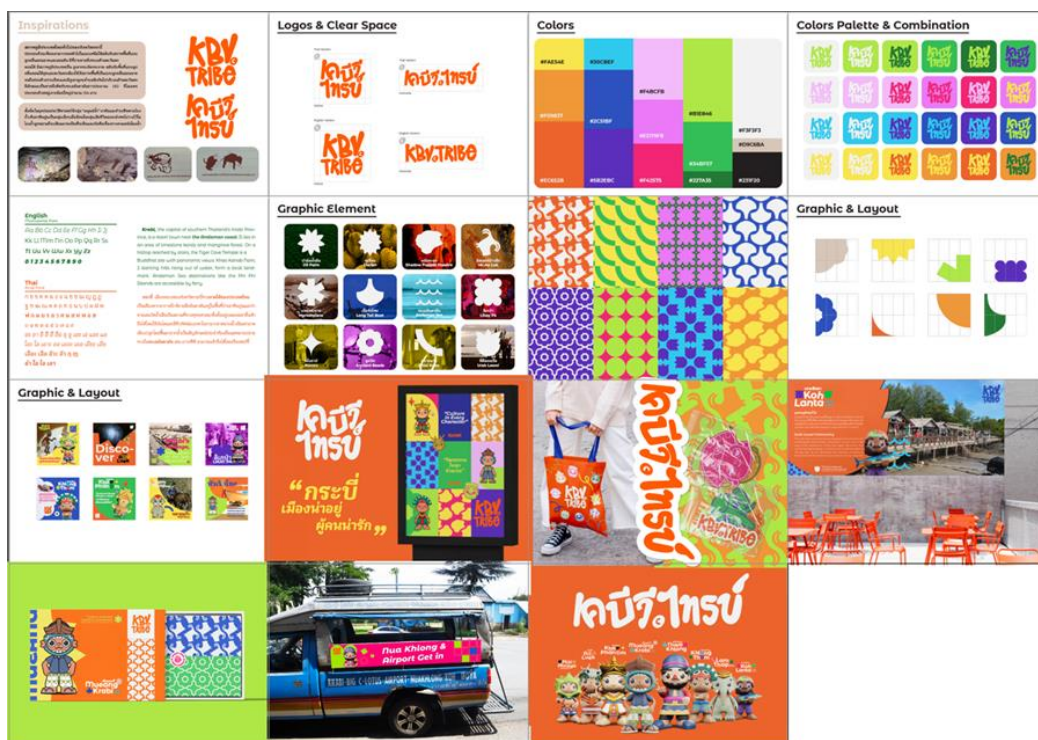


ภาพที่ 25 Design Option 2

“เราสามารถสร้างกลแขนและขาให้มีการขยับ และสร้างอุปกรณ์เพิ่มเติม เพื่อเป็นการเพิ่มกิริยาและท่าทางให้กับ Art Toys ได้” (เอกอุตม พิพิธ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กันยายน 2567)

“การสร้างสรรค์ Art Toys อาจมีการผลิตรุ่น Limited Edition ตามเทศกาลหรือฟูดกาท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดกระบี่ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักสะสม” (เอกอุตม พิพิธ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กันยายน 2567)

“การใช้วัสดุจากท้องถิ่น หรือ เทคนิคการผลิตแบบพื้นถิ่นเพื่อเพิ่มมูลค่าและความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ เช่น ผ้าบาติกของจังหวัดกระบี่ ที่มีลวดลายเฉพาะนำมาสร้างสรรค์เป็นลูกเล่นให้กับ Art Toys หรือแม้กระทั่งไม้ที่ใช้ในการทำเรือหัวโทง มาสร้างเป็น Art Toys Collection พิเศษ” (สุกั ปูจิเต๊ะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 กันยายน 2567)



ภาพที่ 28 Key Visual

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	4	66.7
	หญิง	2	33.3
	ไม่ระบุ	0	0
อายุ	12-27 ปี	2	33.3
	28-43 ปี	3	50
	44-59 ปี	0	0
	60 ปีขึ้นไป	1	16.7

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	0	0
	มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	0	0
	อนุปริญญา	1	16.7
	ปริญญาตรี	5	83.3
	ปริญญาโท	0	0
	อื่น ๆ	0	0
อาชีพ	ข้าราชการ / พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	0	0
	พนักงานบริษัท / เอกชน	0	0
	นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา	0	0
	ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว	3	50
	รับจ้างอิสระ / Freelance	3	50
	แม่บ้าน/พ่อบ้าน	0	0
	อื่น ๆ	0	0
รายได้เฉลี่ย ต่อเดือน	ต่ำกว่า 20,000 บาท	2	33.3
	20,001 – 40,000 บาท	4	66.7
	40,001 – 60,000 บาท	0	0
	60,001 – 80,000 บาท	0	0
	80,001 บาทขึ้นไป	0	0
สายอาชีพหรือ สายการเรียน	สายออกแบบ / ศิลปะ	1	16.7
	สายอาจารย์ / การศึกษา	0	0
	สายบัญชี / การเงิน	0	0
	สายการบริหาร	0	0
	สายการค้า / ธุรกิจ	2	33.3
	สายการแพทย์ / วิทยาศาสตร์	0	0
	สายการปกครอง	0	0
	สายกฎหมาย	0	0

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
สายอาชีพหรือ สายการเรียน	สายบันเทิง/สื่อสารมวลชน	0	0
	สายวิศวกรรม	0	0
	สายบริการ	3	50
	อื่น ๆ	0	0

หมายเหตุ: n = 6

จากตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน พบว่า

เพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา คือ เพศหญิง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และจากการทำแบบสอบถามไม่พบเพศอื่น ๆ ในการทำแบบสอบถามครั้งนี้

อายุ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุอยู่ที่ 28 – 43 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12 – 27 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

ระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และรองลงมา คือ อนุปริญญา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

อาชีพ กลุ่มตัวอย่างมีการประกอบอาชีพอยู่ในจำนวนและร้อยละที่เท่ากัน คือ ประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และรับจ้างอิสระ/Freelance 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เช่นกัน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 20,001 - 40,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา คือ มีรายได้ต่ำกว่า 20,000 บาท จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

สายอาชีพหรือสายการเรียน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสายอาชีพหรือสายการเรียนมากที่สุด คือ สายบริการ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือสายการค้า/ธุรกิจ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และสายออกแบบ/ศิลปะ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 ตามลำดับ

พฤติกรรมกรซื้อ Art Toys ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละ เกี่ยวกับพฤติกรรมกรซื้อของกลุ่มตัวอย่าง

คำถาม	พฤติกรรมกรซื้อ	จำนวน	ร้อยละ
เคยซื้อ Art Toys	เคย	5	83.3
	ไม่เคย	1	16.7
คุณสะสม Art Toys	สะสม	4	66.7
	ไม่สะสม	2	33.3
เหตุผลที่คุณซื้อ Art Toys	ดีไซด์สวยงามน่าสนใจ	3	50
	เพื่อเก็งกำไร	0	0
	ซื้อเพราะศิลปินผู้ออกแบบ	3	50
	ซื้อเพราะ Packaging	0	0
ราคา Art Toys โดยเฉลี่ย ที่คุณซื้อ	ต่ำกว่า 500 บาท	1	16.7
	500 - 1,000 บาท	2	33.3
	1,000 - 5,000 บาท	3	50
	5,000 - 10,000 บาท	0	0
	10,000 บาทขึ้นไป	0	0
ขนาดของ Art Toys ที่คุณชอบซื้อ	ขนาดกล่องส้ม (เล็ก)	0	0
	ขนาดตั้งโต๊ะทำงาน (กลาง-สูงไม่เกิน 20 cm)	5	83.3
	ขนาดตั้งโชว์ (ใหญ่)	1	16.7
Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของ ท่านหรือไม่	มีผล	6	100
	ไม่มีผล	0	0
คุณต้องการให้มีข้อมูล เกี่ยวกับอัตลักษณ์และ วัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ แสดงในรูปแบบของ QR CODE ช่าง ๆ กล่อง หรือไม่	ต้องการ	6	100
	ไม่ต้องการ	0	0

หมายเหตุ: n = 6

จากตารางที่ 3 พฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน พบว่า

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **คุณเคยซื้อ Art Toys** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่เคยซื้อ Art Toys มากที่สุดอยู่ที่ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และน้อยที่สุดคือ ไม่เคยซื้อ Art Toys จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **คุณสะสม Art Toys** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่สะสม Art Toys จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 และไม่สะสม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **เหตุผลที่คุณซื้อ Art Toys** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเหตุผลของการซื้อเท่ากัน คือ ซื้อเพราะดีไซน์ที่สวยงาม น่าสนใจ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และ ซื้อเพราะศิลปินผู้ออกแบบ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เช่นกัน

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **ราคา Art Toys โดยเฉลี่ยที่คุณซื้อ** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการซื้อ Art Toys ในราคา 1,000 - 5,000 บาท มากที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ ซื้อในราคาระหว่าง 500-1,000 บาท จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และน้อยที่สุด คือ ซื้อในราคาที่ต่ำกว่า 500 บาท มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **ขนาดของ Art Toys ที่คุณชอบซื้อ Art Toys** ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบซื้อมากที่สุด คือ ขนาดตั้งโต๊ะทำงาน (กลาง - สูงไม่เกิน 20 cm) มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และรองลงมา คือ ขนาดตั้งโชว์ (ใหญ่) จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของท่านหรือไม่** กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 6 คน ให้คำตอบว่า Packaging มีผลต่อความต้องการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง โดยคิดเป็นร้อยละ 100

จากข้อคำถามแบบสอบถามในหัวข้อพฤติกรรมการซื้อของกลุ่มตัวอย่าง ในข้อคำถาม **คุณต้องการให้มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ แสดงในรูปแบบ QR CODE ช่าง ๆ กล่อง หรือไม่** กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 6 คน ให้คำตอบว่า ต้องการ โดยคิดเป็นร้อยละ 100

การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

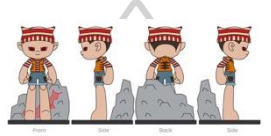
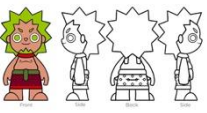
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

	การสร้างสรรค์สื่อศิลปะ	จำนวน	ร้อยละ
อำเภอเมืองกระบี่			
Option 1		1	16.7
Option 2		1	16.7
Option 3		4	66.7
อำเภอเขาพนม			
Option 1		0	0
Option 2		1	16.7
Option 3		5	83.3

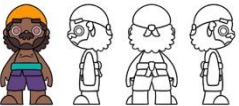
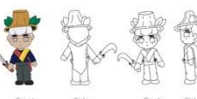
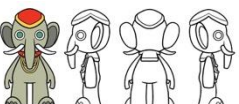
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตพอยท์ เพื่อการถ่ายทอด
อัตลักษณ์จังหวัดกระบี่ (ต่อ)

	การสร้างสรรค์สื่อศิลปะ	จำนวน	ร้อยละ
อำเภอเหนือคลอง Option 1		1	16.7
Option 2		0	0
Option 3		5	83.3
อำเภอคลองท่อม Option 1		0	0
Option 2		1	16.7
Option 3		5	83.3

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตพอยท์เพื่อการถ่ายทอด
อัตลักษณ์จังหวัดกระบี่ (ต่อ)

	การสร้างสรรค์สื่อศิลปะ	จำนวน	ร้อยละ
อำเภออ่าวลึก Option 1		0	0
Option 2		1	16.7
Option 3		5	83.3
อำเภอปลายพระยา Option 1		0	0
Option 2		0	0
Option 3		6	100

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตพอยท์เพื่อการถ่ายทอด
อัตลักษณ์จังหวัดกระบี่ (ต่อ)

	การสร้างสรรค์สื่อศิลปะ	จำนวน	ร้อยละ
อำเภอเกาะลันตา Option 1		1	16.7
Option 2		1	16.7
Option 3		4	66.7
อำเภอลำทับ Option 1		1	16.7
Option 2		1	16.7
Option 3		4	66.7

หมายเหตุ: n = 6

จากตารางที่ 4 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ จังหวัดกระบี่ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน พบว่า

Art Toys ของ**อำเภอเมืองกระบี่**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุดคือ Option 3 มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาเป็น Option 1 และ 2 ที่จำนวนเท่ากัน คือ อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภอเขาพนม**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาเป็น Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภอเหนือคลอง**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาเป็น Option 1 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภอคลองท่อม**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาเป็น Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภออ่าวลึก**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาเป็น Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภอปลายพระยา**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100

Art Toys ของ**อำเภอเมืองเกาะลันตา**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุด คือ Option 3 มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาเป็น Option 1 และ 2 ที่จำนวนเท่ากัน คือ อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

Art Toys ของ**อำเภอเมืองลำทับ**ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุดคือ Option 3 มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาเป็น Option 1 และ 2 ที่จำนวนเท่ากัน คือ อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

สามารถสรุปได้ว่า Character Art Toys ที่สื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ ที่กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสนใจมากที่สุดคือ Character ใน Option ที่ 3

ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่

ตารางที่ 5 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผู้ตอบแบบสอบถามที่มี
ความคิดเห็นต่อการออกแบบ Art Toys จังหวัดกระบี่

ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ท่านคิดว่าหากผู้คนเห็นผลงาน Art Toys เหล่านี้ จะสามารถ ทราบได้ว่าขึ้นไหนสื่อถึงอำเภออะไร	4.67	0.47	มากที่สุด
2. ท่านต้องการให้งาน Art Toys เป็นของเล่นสะสมของคน ในจังหวัดกระบี่	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ท่านอยากให้งานศิลปะประเภท Art Toys มีการพัฒนา ต่อยอดหรือไม่	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ท่านคิดว่านักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างชาติจะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่	5.00	0.00	มากที่สุด
5. งาน Art toys ขึ้นนี้สามารถนำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจ ของจังหวัดกระบี่	4.50	0.50	มาก
6. Art Toys มีความน่าสนใจ และทันสมัย	4.50	0.50	มาก
7. Art Toys มีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ใช้วัสดุที่น่าสนใจ	4.50	0.50	มาก
8. Art Toys มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
9. ท่านคิดว่า Art Toys ขึ้นเหล่านี้ เหมาะกับทุกเพศ ทุกวัย	4.67	0.47	มากที่สุด
10. งาน Art Toys เหล่านี้เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึก ของจังหวัดกระบี่	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.78	0.24	มากที่สุด

หมายเหตุ: n = 6

จากตารางที่ 5 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่
แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง มีระดับความเห็นด้วยในข้อคำถามดังกล่าว อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมี
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{X}$ = 4.78, S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ประเด็น
เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ

และเห็นด้วย มากที่สุดมีอยู่ 5 ประเด็นด้วยกัน ดังนี้ ประเด็นที่ 1 คือ “ท่านต้องการให้งาน Art Toys เป็นของเล่นสะสมของคนในจังหวัดกระบี่” ประเด็นที่ 2 คือ “ท่านอยากให้งานศิลปะประเภท Art Toys มีการพัฒนาต่อยอดหรือไม่” ประเด็นที่ 3 คือ “ท่านคิดว่านักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างชาติ จะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่” ประเด็นที่ 4 คือ “Art Toys มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ได้อย่างเหมาะสม” ประเด็นที่ 5 คือ “งาน Art Toys เหล่านี้ เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึกของจังหวัดกระบี่” ซึ่งทั้ง 5 ประเด็นนี้มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงสุดคือ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ที่อยากให้ผู้วิจัย มีการพัฒนาต่อยอด Art Toys ให้เป็นคนของเล่นสะสมสำหรับคนกระบี่ และอยากให้ตัว Art Toys มีการผลิตที่มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ เพื่อที่สามารถเป็นการต่อยอดสำหรับ ทำเป็นของฝากหรือของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติอีกด้วย



บทที่ 5

สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ (Identity Design Project For Krabi's Art Toys) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ 2) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงเป็นแนวทางในการออกแบบศิลปะ ประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ 3) เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยจังหวัดกระบี่ การศึกษาการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัย เชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยวิธีการ (Methodology) คือ การสัมภาษณ์แบบไม่ เป็นทางการ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบ Focus Group และการใช้แบบสอบถาม เพื่อสอบถามกับ ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยมีการกำหนดคุณสมบัติไว้เรียบร้อยแล้ว โดยมีการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 4 ท่าน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล 1 ท่าน ซึ่งเป็น ผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจในด้านเนื้อหาข้อมูลในส่วนต่าง ๆ รวมถึงประวัติความเป็นมาของจังหวัด กระบี่เป็นอย่างดีเยี่ยม และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน คือ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจ ในด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดีเยี่ยม และกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่ม Generation Y , Generation Z และ ศิลปินในพื้นที่ รวมทั้งหมด 6 ท่าน แบ่งเป็นกลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 12 - 43 ปี จำนวน 5 ท่าน และศิลปินในพื้นที่จำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นกลุ่มมีความรู้ ความสามารถที่หลากหลาย เป็นผู้ที่อาศัย ทำงาน หรือมีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดกระบี่ มีความผูกพันกับจังหวัด และเป็นผู้ที่เคยซื้อหรือมีความ เข้าใจใน Art Toys อีกทั้งผู้วิจัยมีการลงพื้นที่ในการศึกษา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ในการวิจัย มีการเก็บข้อมูลเจาะจงจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ หรือผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ รวมถึงมีการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล และนำมาประมวลสร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัยในการหา แนวทางการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ และตรงตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามมาตราส่วน ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับในแบบสอบถาม โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ท่าน (IOC: Index of Item Objective Congruence) จากสูตร (Rovinelli & Hambleton, 1997) แล้วนำผลที่ได้จากแบบสอบถามทั้งหมด มาวิเคราะห์หาค่าสถิติ การประเมินผลในการวิจัย ผู้วิจัย จะนำผลที่ได้จากการทำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วย การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย เลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการแปลผลความคิดเห็น

หรือความเหมาะสมเกี่ยวกับระดับความสำคัญของปัจจัยกำหนดตัดสินใจ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งผลการวิจัยสามารถสรุป อภิปรายผล และเสนอแนะ ตามลำดับต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ (Identity Design Project For Krabi's Art Toys) ขอสรุปผลการวิจัยตามลำดับของวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่

การสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. อัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ จังหวัดกระบี่มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนในด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสิ่งแวดล้อม โดยมีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมพื้นบ้าน ศาสนา และอิทธิพลจากการค้าระหว่างประเทศ
2. ประวัติศาสตร์ของกระบี่ ตั้งแต่อดีตจังหวัดกระบี่เป็นศูนย์กลางการค้าทางทะเล ซึ่งส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการผสมผสานของวิถีชีวิตของคนจากหลากหลายที่มา
3. วิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น ชาวกระบี่ให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทำประมง การเกษตร และการรักษาขนบธรรมเนียมที่สืบทอดกันมา เช่น งานประเพณี และศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน
4. การอนุรักษ์วัฒนธรรม จากผลการศึกษา พบว่าชาวกระบี่ยังคงรักษาและส่งเสริมการแสดงออกทางวัฒนธรรมต่างๆ เช่น ศิลปะการแสดงดนตรีพื้นบ้านและงานหัตถกรรม เพื่อให้คนรุ่นใหม่รู้สึกผูกพันกับรากเหง้าของตน

ผู้วิจัยพบว่า ภายในจังหวัดกระบี่มีงานศิลปะและงานออกแบบที่สามารถพบเห็นได้มาก และมีการใช้งานมากที่สุด คือ งานศิลปะในรูปของ สื่อศิลปะประเภท งานประติมากรรม ซึ่งสามารถพบได้ตามสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ ภายในจังหวัดกระบี่

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล หาแนวทางในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่

การสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์และวัฒนธรรมของกระบี่ที่เหมาะสมกับการนำมาประยุกต์ใน Art Toy

จากการวิจัย พบว่า อัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ เช่น ประเพณีท้องถิ่น การประมงและวิถีชีวิตทางทะเล ศิลปะพื้นบ้าน และ สถาปัตยกรรมที่โดดเด่น เช่น เกาะและทะเลสีฟ้า ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ Art Toy ที่มีความเฉพาะตัวและสะท้อนถึงวัฒนธรรมกระบี่ได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงสัตว์ทะเลและธรรมชาติ เช่น

ปู ปลา และแนวปะการัง รวมไปถึงลูกปิดโบราณ หรือสินค้าท้องถิ่นต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้สร้างรูปแบบ Art Toy ที่เข้าถึงง่ายและสื่อถึงวิถีชีวิตของคนกระบี่ได้

2. การออกแบบ Art Toy ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การออกแบบลวดลายและรูปลักษณะที่สะท้อนถึงงานศิลปะพื้นบ้าน เช่น งานหัตถกรรมหรือเครื่องดนตรีพื้นบ้าน เช่น กลองมโนราห์ จะช่วยเสริมความเป็นเอกลักษณ์ให้กับ Art Toy และช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ รวมไปถึงการออกแบบที่เน้นการใช้สีที่สะท้อนถึงธรรมชาติ และวัฒนธรรมของกระบี่ เช่น สีน้ำทะเล สีของไม้ไผ่ และสีที่พบได้ในงานศิลปะพื้นเมือง ช่วยให้ Art Toy มีความน่าสนใจและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้ง

3. การประยุกต์ใช้แนวคิดสมัยใหม่กับศิลปะพื้นถิ่น

การผสมผสานระหว่าง ศิลปะดั้งเดิมกับสไตล์การออกแบบสมัยใหม่ เป็นแนวทางที่ช่วยสร้าง Art Toy ที่ไม่เพียงแต่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายรุ่นใหม่ แต่ยังช่วยส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นกระบี่ให้ยังคงอยู่ในบริบทปัจจุบัน

จากการสรุปผลการวิจัยนี้ แนวทางที่สำคัญในการออกแบบ Art Toy ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ คือ การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและศิลปะสมัยใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมาย และเป็นที่น่าสนใจในกลุ่มผู้บริโภคยุคใหม่

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

การวิเคราะห์และนำอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่มาสู่การออกแบบ Art Toy

จากการศึกษา พบว่า อัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่ ที่โดดเด่นและสามารถนำมาสร้างสรรค์ใน Art Toy ได้ ได้แก่ ธรรมชาติทางทะเล วิถีชีวิตการทำประมง ศิลปะพื้นบ้าน และวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น ซึ่งล้วนแต่มีศักยภาพในการแปลงเป็นสื่อศิลปะที่น่าสนใจ การสื่อสารผ่าน Art Toy มีเน้นการนำองค์ประกอบจากธรรมชาติ ของกระบี่ เช่น ภูเขาหินปูน ท้องทะเลสีฟ้า และสัตว์น้ำท้องถิ่น เช่น ปู ปลา ปลาหมึก เพื่อให้ผู้ที่พบเห็นเชื่อมโยงถึงกระบี่ได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ Art Toy ที่สื่อถึงวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในแต่ละอำเภอ โดยผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การออกแบบ Art Toy ที่ใช้รูปทรงและลวดลายจากงานศิลปะพื้นบ้าน เช่น การใช้ลวดลายการแกะสลักจากงานหัตถกรรมท้องถิ่น หรือการนำรูปทรงจากธรรมชาติ อย่างลูกปิดโบราณ หรือโหนดหินปูนมาดัดแปลงให้เป็นลักษณะของเล่น สามารถเพิ่มความน่าสนใจและถ่ายทอดอัตลักษณ์ได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยเลือกใช้สีที่พบใน Art Toy โดยใช้สีที่สื่อถึงธรรมชาติของกระบี่ เช่น สีฟ้า สีเขียวของป่า และสีน้ำตาลจากทรายและหิน เพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงกับพื้นที่ อีกทั้งยังการสร้างเสริมเชื่อมโยงทางอารมณ์และเรื่องราวใน Art Toy การสร้างเรื่องราวที่แฝงอยู่ใน Art Toy เช่น เรื่องเล่า

หรือประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น ซึ่งช่วยให้ Art Toy มีความน่าสนใจ และมีมิติทางวัฒนธรรมมากขึ้น โดยอาจเป็นการบอกเล่าเรื่องราวของชาวประมง หรือการเดินทางของสัตว์ทะเลที่เป็นสัญลักษณ์ของกระบี่ และเป็นการเชื่อมโยงกับงานเทศกาลประเพณีท้องถิ่น เช่น เทศกาลลอยเรือหรือเทศกาลมโนราห์ จนเป็นแนวทางที่ทำให้ Art Toy มีความเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น

ผลจากการตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างการวิจัยพบว่า Art Toys ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจมากที่สุดในแต่ละอำเภอของจังหวัดกระบี่ คือ Option 3 โดยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. อำเภอเมืองกระบี่: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา คือ Option 1 และ Option 2 อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
2. อำเภอเขาพนม: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมา คือ Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
3. อำเภอเหนือคลอง: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมา คือ Option 1 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
4. อำเภอคลองท่อม: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมา คือ Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
5. อำเภออ่าวลึก: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาคือ Option 2 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
6. อำเภอปลายพระยา: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100
7. อำเภอเกาะลันตา: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา คือ Option 1 และ Option 2 อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7
8. อำเภอลำทับ: กลุ่มตัวอย่างที่สนใจ Option 3 มากที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมา คือ Option 1 และ Option 2 อย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

สามารถสรุปได้ว่า Art Toys ประเภท Option 3 ได้รับความสนใจมากที่สุดจากกลุ่มตัวอย่างในทุกอำเภอ โดยมีอำเภอปลายพระยาที่ทุกคนให้ความสนใจใน Option 3 คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนอำเภออื่น ๆ ส่วนใหญ่มีความสนใจใน Option 3 สูงกว่า Option อื่น ๆ อย่างชัดเจน คิดเป็นร้อยละ 66.7 ถึง 83.3 โดย Option 1 และ Option 2 ได้รับความสนใจในบางอำเภอในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 16.7

จากการวิเคราะห์นี้สามารถเห็นได้ว่า Option 3 เป็นตัวเลือกที่มีศักยภาพในการออกแบบและพัฒนาต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความสนใจของผู้บริโภคในพื้นที่

ผลจากการตอบแบบสอบถามในหัวข้อความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่

แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเห็นด้วยในข้อความดังกล่าว อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ประเด็นเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ และเห็นด้วยมากที่สุด มีอยู่ 5 ประเด็นด้วยกัน ดังนี้ ประเด็นที่ 1 คือ “ท่านต้องการให้งาน Art Toys เป็นของเล่นสะสมของคนในจังหวัดกระบี่” ประเด็นที่ 2 คือ “ท่านอยากให้งานศิลปะประเภท Art Toys มีการพัฒนาต่อยอดหรือไม่” ประเด็นที่ 3 คือ “ท่านคิดว่านักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างชาติจะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่” ประเด็นที่ 4 คือ “Art Toys มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ได้อย่างเหมาะสม” ประเด็นที่ 5 คือ “งาน Art Toys เหล่านี้เหมาะสำหรับเป็นที่ระลึกของจังหวัดกระบี่” ซึ่งทั้ง 5 ประเด็นนี้มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงสุดคือ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ที่อยากให้ผู้วิจัยมีการพัฒนาต่อยอด Art Toys ให้เป็นคนของเล่นสะสมสำหรับคนกระบี่ และอยากให้ตัว Art Toys มีการผลิตที่มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ เพื่อที่สามารถเป็นการต่อยอดสำหรับทำเป็นของฝากหรือของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติอีกด้วย

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ (Identity Design Project For Krabi's Art Toys)” ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลมาสรุป อภิปรายผล จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ดังนี้

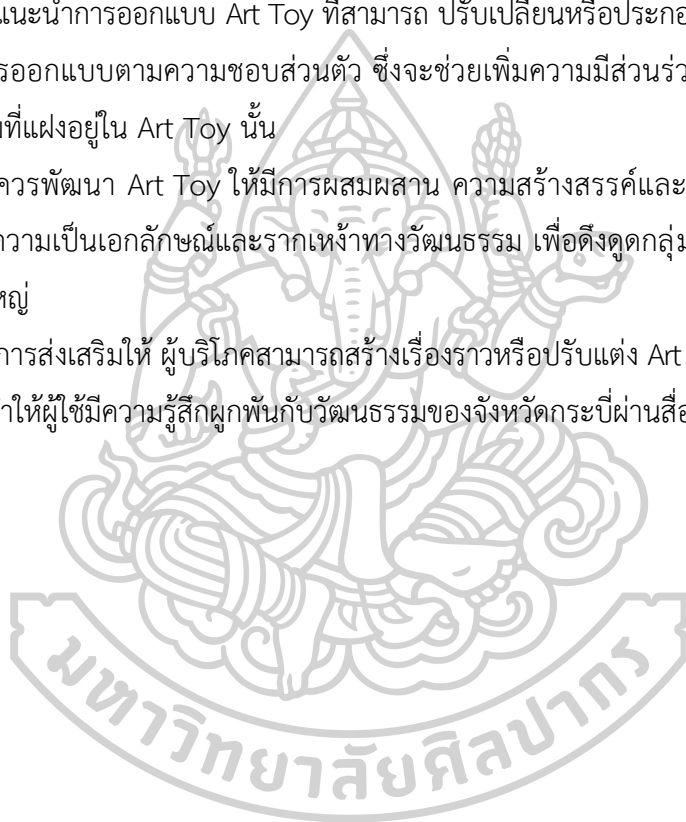
จากผลการวิจัย พบว่า การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 นั้น มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ จี เสียง ฟาน และชัยศ วนิชวัฒนาวุฒิ (2563) ศึกษาเรื่องการออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้ศึกษาศึกษาความสนใจและมุมมองของวัยรุ่นในสังคมยุคปัจจุบันต่อของเล่นดั้งเดิม และมุมมองต่อของเล่นที่อยู่ท่ามกลางชีวิตของเรา และออกแบบ Art Toy โดยวิธีออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ให้เกิดสุนทรียภาพทางศิลปะเพื่อสัมผัสประสบการณ์ความงดงาม ของผลงานศิลปะที่ออกแบบของเล่นและสื่ออารมณ์ เพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น Art Toy ไปแบ่งปันความสุข (ความรู้สึกเป็นสุข) ผลการวิจัยพบว่า การผสมผสานการออกแบบของเล่นศิลป์กับอารมณ์ของนักออกแบบเป็นรากฐานของการสร้างของเล่นของศิลปินที่แท้จริงของเล่นที่มีอารมณ์เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ ต้องมีการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและความคิด

สร้างสรรค์ที่ดี สามารถย่อระยะห่างระหว่างของเล่นกับผู้เล่นได้จนทำให้การสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นศิลปะกับผู้เล่นและเกิดความรู้สึกเห็นพ้องกันและเข้าใจซึ่งกันและกันด้วย ส่วนการออกแบบผู้ออกแบบได้ส่งมอบของเล่นศิลปะให้กับผู้เล่นในรูปแบบที่เหลือช่องว่างไว้ให้ผู้เล่นเกิดปฏิสัมพันธ์ สามารถใช้ความคิดทางอารมณ์ ความรู้สึกของผู้เล่นและการสร้างงานศิลปะ ของเล่นด้วยวิธีหลากหลายต่าง ๆ วาดภาพตัวอักษร สติกเกอร์ที่ไม่มีทางซ้ำใคร มอบต้นฉบับ ขั้นตอนการลงสีของนักออกแบบให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ ให้ผู้เล่นสร้างสรรค์ผ่านอารมณ์ความรู้สึก ให้ยังเกิดการผสมผสานกับการออกแบบทางอารมณ์ของศิลปินเข้ากับบุคลิกและ อารมณ์ความรู้สึกส่วนบุคคลของผู้เล่น ให้มีพื้นที่ในการเล่นที่สร้างสรรค์มากขึ้น สัมผัสกับอารมณ์และความสนุกสนานจากของเล่นศิลปะอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่ความสัมพันธ์เชิงบวกกับวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 นั้น มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชานนท์ เฉลิมรัตนางกูล (2558) ศึกษาเรื่องโครงการออกแบบชุดทำอุปกรณ์ของเล่นประเภทอาร์ตทอยด้วยตนเองสำหรับผู้เริ่มต้น คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ศึกษาและวิเคราะห์ การทำของเล่นอาร์ตทอยแบ่งออกเป็น สี่ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) การทำต้นแบบ 2) การทำแม่พิมพ์ 3) การจัดการชิ้นงาน 4) การตกแต่ง ชิ้นงาน โดยในแต่ละขั้นตอน ได้ทำการศึกษาและทดลองเพื่อหาวิธีการใหม่ ๆ ที่ง่ายขึ้น หรือทำให้ลด ขั้นตอนแต่ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ เช่น ในส่วนของการทำต้นแบบ ใช้แนวคิดการบีบจากของเล่นดิน นํ้ามัน ในขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ได้หาวิธีการที่จะทำให้ดวงส่วนผสมไม่ผิดพลาด หรือการทำให้บล็อกหล่อแม่พิมพ์ใช้งานซ้ำได้เพื่อลดความสิ้นเปลือง สำหรับขั้นตอนการจัดการชิ้นงาน ประกอบไปด้วย ขั้นตอนการทำความสะอาดอุปกรณ์จนถึงทำตัวชิ้นงานออกมา รวมไปถึงความปลอดภัยในการใช้สารเคมีหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ และขั้นตอนสุดท้ายคือการตกแต่งชิ้นงาน ที่ต้องมีส่วนช่วยในการตกแต่งสีสำหรับผู้เริ่มต้นได้ง่ายขึ้นรองรับการจัดเก็บและการใช้งานอุปกรณ์ทำสีต่าง ๆ และอุปกรณ์อื่น ๆ ได้นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ยังต้องสามารถนำไปใช้งานนอกสถานที่เพื่อทำเวิร์คชอปได้ด้วย เช่น เพื่อการเรียนการสอนในขั้นตอนการทำต่าง ๆ ตั้งแต่สอนปั้น สอนการทำแม่พิมพ์ หรือแม้กระทั่งนำชิ้นงานไปโชว์ สำหรับผลงานการออกแบบได้ออกแบบให้มีอุปกรณ์เพื่อช่วยในการทำงานครบทั้งหมด 4 ขั้นตอน โดยที่แต่ละขั้นตอนมีการทำที่สะดวกขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยทำให้พื้นที่ทำงานและการจัดเก็บ อุปกรณ์เป็นระเบียบมากขึ้น มีการทำความสะอาดอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีส่วนระบายอากาศเพื่อลดกลิ่นของสารเคมีระหว่างการทำงาน ขนาดของผลิตภัณฑ์โดยรวมมีขนาดที่เหมาะสมกับการนำไปเวิร์คชอปนอกสถานที่ได้สำหรับปัญหาที่พบในงานออกแบบ คือ น้ำหนักและการจัดเก็บ อุปกรณ์ที่มีมากรวมถึงจำนวนขั้นตอนที่เพิ่มขึ้นจากการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ที่ออกแบบมาในตัวผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

1. การอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่อย่างยั่งยืน โดยการสนับสนุนกิจกรรมทางวัฒนธรรม การศึกษา และการท่องเที่ยวที่เคารพและรักษามรดกทางวัฒนธรรม
2. ควรมีการสำรวจ กลุ่มเป้าหมาย ให้ละเอียดเพิ่มเติม เพื่อทำความเข้าใจความสนใจและความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อ Art Toy ที่สื่อถึงวัฒนธรรมกระบี่
3. การทำงานร่วมกับศิลปินท้องถิ่น หรือผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมกระบี่จะช่วยให้การออกแบบมีความลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ดียิ่งขึ้น
4. แนะนำการออกแบบ Art Toy ที่สามารถ ปรับเปลี่ยนหรือประกอบได้ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์การออกแบบตามความชอบส่วนตัว ซึ่งจะช่วยเพิ่มความร่วมมือของผู้ใช้กับผลิตภัณฑ์ และวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ใน Art Toy นั้น
5. ควรพัฒนา Art Toy ให้มีการผสมผสาน ความสร้างสรรค์และการออกแบบที่ทันสมัย แต่ยังคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์และรากเหง้าทางวัฒนธรรม เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่
6. การส่งเสริมให้ ผู้บริโภคสามารถสร้างเรื่องราวหรือปรับแต่ง Art Toy ได้เอง จะเพิ่มความน่าสนใจและทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกผูกพันกับวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ผ่านสื่อศิลปะประเภทนี้



รายการอ้างอิง

- กุลปรียา ยอดมูลคล. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสะสมตุ๊กตาไกดอล [สารนิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยมหิดล].
- โกเมศ กาญจนพ่ายพ. (2561). การศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรม Art Toy. สถาบันวิจัย
มหาวิทยาลัยรังสิต.
- คอลเลกชั่น ทอย. (2555). การสะสม. <https://www.gotoknow.org/posts/107605>
- จี เสี่ยง ฟ่าน, และชัยยศ วนิชพัฒนานุวัต. (2563). การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึก
ของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.), 22(2), 121
- 133.
- ชัยรัตน์ อัครวางกูร. (2548). ออกแบบให้โดนใจ. ทังฮัวซิน.
- ชั้น หยิง ชิน. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ชุด ศิลปะเต๋าแห่ง
เขาเหลาซาน [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยบูรพา].
- เดอะสแตนดาร์ด เวลท์. (2566). 5 อาร์ตทอยน่าสะสมจาก POP MART. [https://thestandard.co/
pop-mart-5-must-have-collectibles/](https://thestandard.co/pop-mart-5-must-have-collectibles/)
- ดิน ปรัชญพฤษ. (2538). ทฤษฎีองค์การ (พิมพ์ครั้งที่ 3). ไทยวัฒนาพานิช.
- ไทยพีบีเอส. (2567). เบ็ดยุทธศาสตร์-กลไกขับเคลื่อน ซอฟต์พาวเวอร์. [https://policywatch.
thaipbs.or.th/article/economy-68](https://policywatch.thaipbs.or.th/article/economy-68)
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2553). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS. บิสิเนสอาร์แอนด์ดี.
- นพดล รัตนแสงหิรัญ, และกุลลณี มุทธากลิน. (2562, 27 มิถุนายน). การศึกษา Be@rbrick ในฐานะของ
สะสม [Paper presentation]. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ สรรพศาสตร์ สรรพ
ศิลป์ ประจำปี 2562, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์.
- ปาพจน์ หนูนกดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์. ไอดีซี พรีเมียร์.
พรรคเพื่อไทย. (ม.ป.ป.). นโยบาย One Family One Soft Power และ Thailand Creative
Content Agency. <https://ptp.or.th/นโยบายหลักพรรคเพื่อไทย/ofos-thacca-policy>
- พัชรา อัสนิกุล. (2555). ความหมายของการออกแบบ. <https://www.gotoknow.org/posts/315051>
- พาเที่ยวร้าน POP MART THAILAND. (ม.ป.ป.). <https://uptogu.co/pop-mart-thailand-2/>
- พีพีทีวี ออนไลน์. (2567). จับเทรนด์ 5 Art Toy ยอดฮิต จาก POP MART กล้องลุ่มของเล่นสุดฮิต.
<https://www.pptvhd36.com/wealth/stock-investment/223768>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). *ศิลปศึกษา*. วัฒนาสาร.
- ไวท์ โคอาล่า. (2555). *รีวิวลิปกระป๋อง ช่วงฝนตก เทียวภาคพื้นดิน*. <https://w.pantip.com/cafe/blueplanet/topic/E12155317/E12155317.html>
- สำนักงานพาณิชย์จังหวัดกระบี่. (2564). *ข้อมูลทั่วไปจังหวัด*. <https://krabi.moc.go.th/th/content/page/index/id/1055>
- สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล. (2529). *การออกแบบลวดลาย*. โอเดียนสโตร์.
- สุชาติ อิมสำราญ, พรเทพ เลิศเทวศิริ, และอินทรา พรหมพันธุ์. (2563). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 33(2), 115 - 129.
- สุธานนท์ เฉลิมรัตนางกูล. (2558). *โครงการออกแบบชุดอุปกรณ์ทำของเล่นประเภทอาร์ตทอยด้วยตนเองสำหรับผู้เริ่มต้น* [ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- สมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). *การออกแบบอัตลักษณ์*. เอ-บุ๊ค ดิสทริบิวชัน.
- เสาวลักษณ์ บุญรอด, พนิดา รัตนสุภา, และเย็นจิต นาคพุ่ม. (2563). *การออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยใช้เทคโนโลยี AR Application เพื่อการสื่อสารทางการตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอนาวัง จังหวัดนครศรีธรรมราช*. คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- อติเจต มงคลโสฬศ. (2567). *รู้จัก Art Toy ของเล่นที่กลายเป็นเทรนด์ของคนรุ่นใหม่*. <https://www.thaipbs.or.th/now/content/1049>
- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. (2543). *การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อัลลาไลค์-ดีไซน์. (2553). *ความหมายของการออกแบบ / การออกแบบ คืออะไร*. <http://allalike-design.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>
- อารี สุทธิพันธุ์. (2527). *การออกแบบ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ไทยวัฒนาพานิช.
- Collectible...ของสะสม. (2562). <https://nakoi.wordpress.com/collectibleของสะสม/>
- Dane Fine Art. (2021). *KAWS – American Artist and Designer*. <https://www.danefineart.com/kaws-american-artist-and-designer/>
- McCall, G. J., & Simmons, J. L. (1978). *Identities and interactions*. Free.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1997). On the use of content specialists in the assessment of criterion referenced test item validity. *Dutch Journal of Education Research*, 2, 49 - 60.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ

หลักเกณฑ์การตรวจค่า IOC

การวิเคราะห์เครื่องมือ (แบบสอบถาม) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากสูตร Rovinelli and Hambleton (1997) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือ ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC

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

โดยกำหนดให้

IOC = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

$\sum R$ = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

N = จำนวนกรรมการผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

รายการประเมิน	ผลตรวจสอบของ ผู้เชี่ยวชาญ		ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2		
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	+1	+1	+1	ใช้ได้
2. อายุ	+1	+1	+1	ใช้ได้
3. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	ใช้ได้
4. อาชีพ	+1	+1	+1	ใช้ได้
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	+1	+1	+1	ใช้ได้
6. สายอาชีพหรือสายการเรียน	+1	+1	+1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผลตรวจสอบของ ผู้เชี่ยวชาญ		ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2		
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย				
1. คุณเคยซื้อ Art Toys	+1	+1	+1	ใช้ได้
2. คุณสะสม Art Toys	+1	+1	+1	ใช้ได้
3. เหตุผลที่ซื้อ Art Toys	+1	0	0.5	ใช้ได้
4. ราคา Art Toys โดยเฉลี่ยที่ซื้อ	+1	+1	+1	ใช้ได้
5. ขนาดของ Art Toys ที่เคยซื้อ	0	+1	0.5	ใช้ได้
6. Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของท่านหรือไม่	+1	+1	+1	ใช้ได้
7. คุณต้องการให้มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ แสดงในรูปแบบของ QR CODE ข้าง ๆ กล้องหรือไม่	0	+1	0.5	ใช้ได้
ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่				
1. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเมืองกระบี่มากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
2. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเขาพนมมากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
3. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเหนือคลองมากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
4. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอคลองท่อมมากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผลตรวจสอบของ ผู้เชี่ยวชาญ		ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2		
5. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภออ่าวลึกมากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
6. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอปลายพระยามากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
7. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเกาะลันตามากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
8. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอลำทับมากที่สุด	+1	+1	+1	ใช้ได้
ตอนที่ 4 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่				
1. ท่านคิดว่าหากผู้คนเห็นผลงาน Art Toys เหล่านี้จะสามารถทราบได้ว่าขึ้นไหนสื่อถึงอำเภออะไร	0	+1	0.5	ใช้ได้
2. ทำต้องการให้งาน Art Toys เป็นของเล่นสะสมของจังหวัดกระบี่	0	+1	0.5	ใช้ได้
3. ท่านอยากให้งานศิลปะประเภท Art Toys มีการพัฒนาต่อยอดหรือไม่	+1	+1	+1	ใช้ได้
4. ท่านคิดว่านักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ จะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่	+1	+1	+1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผลตรวจสอบของ ผู้เชี่ยวชาญ		ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2		
5. งาน Art Toys ชิ้นนี้สามารถนำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจของจังหวัดกระบี่	+1	+1	+1	ใช้ได้
6. Art Toys มีความน่าสนใจและทันสมัย	+1	+1	+1	ใช้ได้
7. Art Toys มีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ใช้คู่สีน่าสนใจ	+1	+1	+1	ใช้ได้
8. Art Toys มีการดึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	ใช้ได้
9. ท่านคิดว่า Art Toys ชิ้นเหล่านี้เหมาะกับทุกเพศทุกวัย	0	+1	0.5	ใช้ได้
10. งาน Art Toys เหล่านี้เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึกจังหวัดกระบี่	+1	+1	+1	ใช้ได้

หมายเหตุ: ผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ได้แก่ 1) ดร. ภักดี ตวยศิริ 2) ดร.ชนกิตต์ ธมะสุข

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ
 แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่ม Millennial)
 จากวิจัยเรื่องโครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถาม โดยใส่
 เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ใน
 การนำไปพิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้น้ำหนักดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
 ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
 ให้คะแนน -0 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพ	✓			
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	✓			
6. สายอาชีพหรือสายการเรียน	✓			
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย				
1. คุณเคยซื้อ Art Toys	✓			
2. คุณสะสม Art Toys	✓			
3. เหตุผลที่คุณซื้อ Art toys		✓		

เื่อ คัมถม ตอร เื่อ คัมถม ตอร เื่อ

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
4. ราคา Art Toys โดยเฉลี่ยที่คุณซื้อ	✓			
5. ขนาดของ Art Toys ที่คุณชอบซื้อ	✓			
6. Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของท่านหรือไม่	✓			
7. คุณต้องการให้มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ แสดงในรูปแบบของ QR CODE ข้าง ๆ กล่อง หรือไม่	✓			
รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่				
1. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเมืองกระบี่มากที่สุด				เหมาะสม
2. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเขาพนมมากที่สุด				เหมาะสม
3. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเหนือคลองมากที่สุด				เหมาะสม
4. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอคลองท่อมมากที่สุด				เหมาะสม

5. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภออ่าวลึกมาก ที่สุด				เดา: 1.67
6. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอปลายพระยา มากที่สุด				เดา: 1.50
7. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเกาะลันตา มากที่สุด				เดา: 1.50
8. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอลำทับมาก ที่สุด				เดา: 1.50
รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ตอนที่ 4 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่				
1. ท่านคิดว่าหากผู้คนเห็นผลงาน Art Toys เหล่านี้จะสามารถทราบได้ว่าขึ้น ไหนสื่อถึงอำเภออะไร	/			
2. ท่านต้องการให้งาน Art Toys เป็น ของเล่นสะสมของคนในจังหวัดกระบี่	/			
3. ท่านอยากให้งานศิลปะประเภท Art Toys มีการพัฒนาต่อยอดหรือไม่	/			
4. ท่านคิดว่านักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและ ต่างชาติ จะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมา จากอัตลักษณ์ของจังหวัดกระบี่	/			
5. งาน Art Toys ขึ้นนี้สามารถนำไปสู่ การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจของจังหวัด กระบี่	✓			

6. Art Toys มีความน่าสนใจ และทันสมัย	/			
7. Art Toys มีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ใช้วัสดุที่น่าสนใจ	/			
8. Art Toys มีการตั้งเอกลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ได้อย่างเหมาะสม	/			
9. ท่านคิดว่า Art Toys ชิ้นเหล่านี้เหมาะกับทุกเพศ ทุกวัย	✓			
10.งาน Art Toys เหล่านี้เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึกของจังหวัดกระบี่	✓			

ลงชื่อ.....
 (ด. พงศสิทธิ์ ศรีสุข)
 วันที่ 17 / 09 / 67
 ผู้ทรงคุณวุฒิ



แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่ม Millennial)
จากวิจัยเรื่องโครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถาม โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้น้ำหนักดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -0 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ				
2. อายุ				
3. ระดับการศึกษา				
4. อาชีพ				
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน				
6. สายอาชีพหรือสายการเรียน				
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย				
1. คุณเคยซื้อ Art Toys				
2. คุณสะสม Art Toys				
3. เหตุผลที่คุณซื้อ Art toys				

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
4. ราคา Art Toys โดยเฉลี่ยที่คุณซื้อ				
5. ขนาดของ Art Toys ที่คุณชอบซื้อ				
6. Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของท่านหรือไม่				
7. คุณต้องการให้มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอ แสดงในรูปแบบของ QR CODE ข้าง ๆ กล้อง หรือไม่				
รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่				
1. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเมืองกระบี่มากที่สุด				
2. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเขาพนมมากที่สุด				
3. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเหนือคลองมากที่สุด				
4. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอคลองท่อมมากที่สุด				



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม โครงการออกแบบอัตลักษณ์ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่

คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์แสดงความคิดเห็นในการตอบแบบสอบถาม หัวข้อ “โครงการออกแบบอัตลักษณ์ ของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่” จัดทำโดย นายราฟฟี มะลูติน นักศึกษาปริญญาโท สาขาศิลปการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยโครงการวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงวิชาการ ไม่มีผลกระทบทางลบแก่ท่านผู้ให้ข้อมูลแต่ประการใด และข้อมูลที่ได้รับ ทางผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่ สำหรับกลุ่ม Millennials เท่านั้น โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2: แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล

ตอนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์และวัฒนธรรม จังหวัดกระบี่
2. เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรม จังหวัดกระบี่
3. การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1. อายุ

.....

2. อาชีพ

.....

3. ชื่อหน่วยงานหรือองค์กรที่สังกัด

.....

4. ประสบการณ์การทำงาน (ปี)

.....

ตอนที่ 2: ข้อมูลของจังหวัดกระบี่

1. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

- 1.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ
- 1.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน
- 1.3 การประกอบอาชีพ
- 1.4 ศิลปะการแสดง
- 1.5 อาหารพื้นเมือง
- 1.6 โบราณสถานและวัตถุ
- 1.7 ประเพณีท้องถิ่น
- 1.8 สินค้าทางวัฒนธรรม
- 1.9 ความเชื่อ พิธีกรรม
- 1.10 หัตถกรรม

2. จากข้อที่ 1 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

3. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเขาพนม จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

- 3.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ
- 3.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน
- 3.3 การประกอบอาชีพ
- 3.4 ศิลปะการแสดง
- 3.5 อาหารพื้นเมือง
- 3.6 โบราณสถานและวัตถุ
- 3.7 ประเพณีท้องถิ่น
- 3.8 สินค้าทางวัฒนธรรม

3.9 ความเชื่อ พิธีกรรม

3.10 หัตถกรรม

4. จากข้อที่ 3 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใด มีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเกาะลันตา จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

5.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ

5.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน

5.3 การประกอบอาชีพ

5.4 ศิลปะการแสดง

5.5 อาหารพื้นเมือง

5.6 โบราณสถานและวัตถุ

5.7 ประเพณีท้องถิ่น

5.8 สินค้าทางวัฒนธรรม

5.9 ความเชื่อ พิธีกรรม

5.10 หัตถกรรม

6. จากข้อที่ 5 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใด มีความโดดเด่น สู่ถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอลองท่อม จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

- 7.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ
- 7.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน
- 7.3 การประกอบอาชีพ
- 7.4 ศิลปะการแสดง
- 7.5 อาหารพื้นเมือง
- 7.6 โบราณสถานและวัตถุ
- 7.7 ประเพณีท้องถิ่น
- 7.8 สินค้าทางวัฒนธรรม
- 7.9 ความเชื่อ พิธีกรรม
- 7.10 หัตถกรรม

8. จากข้อที่ 7 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใด มีความโดดเด่น สู่ถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

- 9.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ
- 9.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน
- 9.3 การประกอบอาชีพ
- 9.4 ศิลปะการแสดง
- 9.5 อาหารพื้นเมือง
- 9.6 โบราณสถานและวัตถุ
- 9.7 ประเพณีท้องถิ่น
- 9.8 สินค้าทางวัฒนธรรม

9.9 ความเชื่อ พิธีกรรม

9.10 หัตถกรรม

10. จากข้อที่ 9 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใดมีความโดดเด่น สื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอปลายพระยา จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

- 11.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ
- 11.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน
- 11.3 การประกอบอาชีพ
- 11.4 ศิลปะการแสดง
- 11.5 อาหารพื้นเมือง
- 11.6 โบราณสถานและวัตถุ
- 11.7 ประเพณีท้องถิ่น
- 11.8 สินค้าทางวัฒนธรรม
- 11.9 ความเชื่อ พิธีกรรม
- 11.10 หัตถกรรม

12. จากข้อที่ 11 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

13. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูลด้านใด มีความโดดเด่น สู่ถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

13.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ

13.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน

13.3 การประกอบอาชีพ

13.4 ศิลปะการแสดง

13.5 อาหารพื้นเมือง

13.6 โบราณสถานและวัตถุ

13.7 ประเพณีท้องถิ่น

13.8 สินค้าทางวัฒนธรรม

13.9 ความเชื่อ พิธีกรรม

13.10 หัตถกรรม

14. จากข้อที่ 13 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

15. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปและข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดกระบี่คิดว่าข้อมูล ด้านใดมีความโดดเด่น สู่ถึงอัตลักษณ์ความเป็น อำเภอลำทับ จังหวัดกระบี่มากที่สุด (เลือกมา 3 อย่าง)

15.1 ที่ตั้ง / ทรัพยากรธรรมชาติ

15.2 ประวัติความเป็นมา / วรรณกรรมพื้นบ้าน / ตำนาน

15.3 การประกอบอาชีพ

15.4 ศิลปะการแสดง

15.5 อาหารพื้นเมือง

15.6 โบราณสถานและวัตถุ

15.7 ประเพณีท้องถิ่น

15.8 สินค้าทางวัฒนธรรม

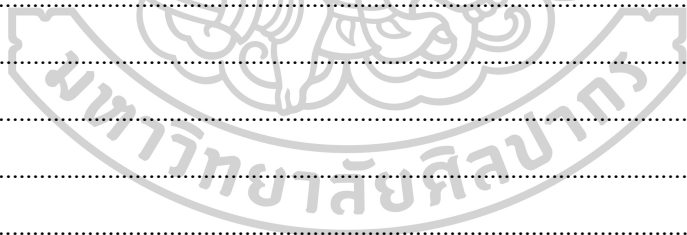
15.9 ความเชื่อ พิธีกรรม

15.10 หัตถกรรม

16. จากข้อที่ 15 จงยกตัวอย่างข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมในแต่ละด้านที่ท่านเลือก
ด้านละ 3 ตัวอย่าง พร้อมอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม



ตอนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



หัวหน้าโครงการวิจัยมีการตรวจสอบและสอบถามเรื่องข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยกับผู้เข้าร่วมการวิจัยนี้อย่างครบถ้วน จึงลงลายมือชื่อไว้

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

วันที่

ลงชื่อ หัวหน้าโครงการวิจัย
(นายราฟพี มะลุดีน)

วันที่

แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง (Gen Y และ Gen Z)
เรื่อง โครงการออกแบบอัตลักษณ์ สำหรับของเล่นสะสมจังหวัดกระบี่

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับใช้วิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอย เพื่อสร้างสรรค์สร้างสรรค์และถ่ายทอดอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่ จึงขอความร่วมมือจากท่าน ในการตอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะเก็บคำตอบของท่านไว้เป็นความลับและนำมาใช้ในการศึกษาเท่านั้น จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความกรุณาและความร่วมมือจากท่านพร้อมทั้งขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ และวัฒนธรรม จังหวัดกระบี่
 2. เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและหาแนวทางในการออกแบบศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจังหวัดกระบี่
 3. การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่
- โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้
- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบถาม
- ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย
- ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่
- ตอนที่ 4 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ระบุ

2. อายุ

☐ 12 – 27 ☐ 28 – 43 ☐ 44 – 59 ☐ 60 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

☐ อนุปริญญา ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

4. อาชีพ

- ☐ ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ
- ☐ พนักงานบริษัท / เอกชน
- ☐ นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา
- ☐ ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว
- ☐ รับจ้างอิสระ / Freelance
- ☐ แม่บ้าน / พ่อบ้าน
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- ☐ ต่ำกว่า 20,000 บาท
- ☐ 20,001 – 40,000 บาท
- ☐ 40,001 – 60,000 บาท
- ☐ 60,001 – 80,000 บาท
- ☐ 80,001 บาทขึ้นไป

6. สายอาชีพหรือสายการเรียนรู้

- ☐ สายการออกแบบ / ศิลปะ
- ☐ สายอาจารย์ / การศึกษา
- ☐ สายบัญชี / การเงิน
- ☐ สายการบริหาร
- ☐ สายการค้า / ธุรกิจ
- ☐ สายการแพทย์ / วิทยาศาสตร์
- ☐ สายการปกครอง
- ☐ สายกฎหมาย
- ☐ สายบันเทิง / สื่อสารมวลชน
- ☐ สายวิศวกรรม
- ☐ สายบริการ
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการซื้อ Art Toys ของกลุ่มเป้าหมาย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. คุณเคยซื้อ Art Toys

☐ เคยซื้อ ☐ ไม่เคยซื้อ

2. คุณสะสม Art Toys

☐ สะสม ☐ ไม่สะสม

3. เหตุผลที่คุณซื้อ Art Toys

- ☐ ดีไซน์สวยงามน่าสนใจ
- ☐ เพื่อเก็งกำไร
- ☐ ซื้อเพราะศิลปินผู้ออกแบบ
- ☐ ซื้อเพราะ Packaging

4. ราคา Art Toys โดยเฉลี่ยที่คุณซื้อ

- ☐ ต่ำกว่า 500 บาท
- ☐ 500-1,000 บาท
- ☐ 1,000 – 1,500 บาท
- ☐ 5,000 – 10,000 บาท
- ☐ 10,000 บาทขึ้นไป

5. ขนาดของ Art Toys ที่คุณชอบซื้อ

- ☐ ขนาดกล่องสุม (เล็ก)
- ☐ ขนาดตั้งโต๊ะทำงาน (กลาง – สูงไม่เกิน 20 cm)
- ☐ ขนาดตั้งโชว์ (ใหญ่)

6. Packaging ของ Art Toys มีผลต่อความต้องการซื้อของท่านหรือไม่

- ☐ มีผล
- ☐ ไม่มีผล

7. คุณต้องการให้มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของแต่ละอำเภอบ้างหรือไม่

- ☐ ต้องการ
- ☐ ไม่ต้องการ

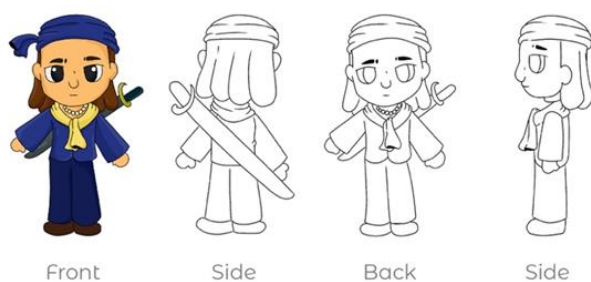
รูปแบบของ QR CODE ข้าง ๆ กล่อง หรือไม่

ตอนที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะประเภทอาร์ตทอยเพื่อการถ่ายทอดอัตลักษณ์จังหวัดกระบี่

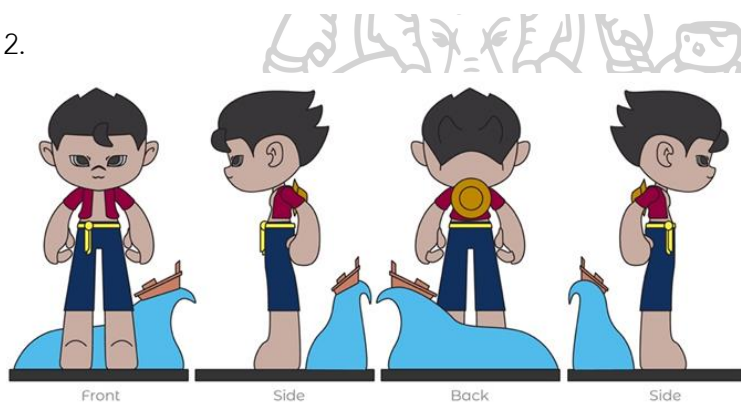
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเมืองกระบี่มากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

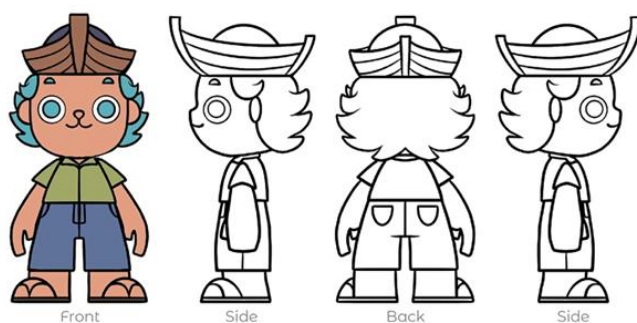
☐ 1.



☐ 2.



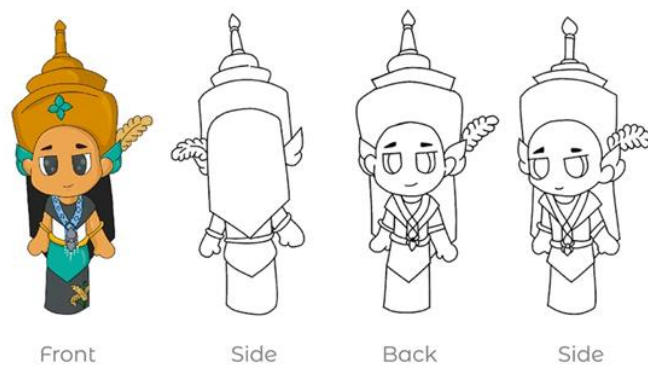
☐ 3.



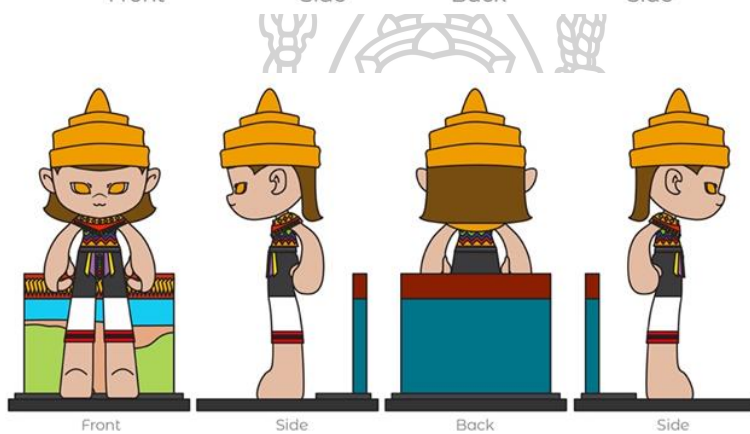
เหตุผลเพิ่มเติม.....
.....

2. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเขาพนมมากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

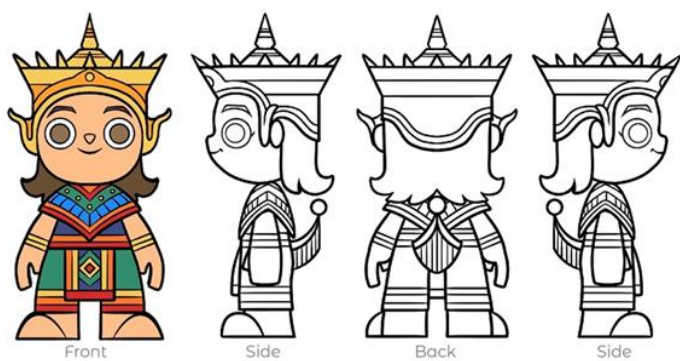
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.

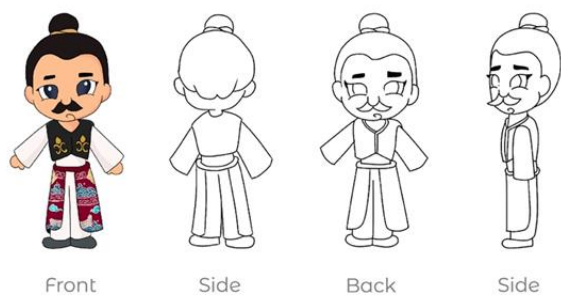


เหตุผลเพิ่มเติม.....

.....

3. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเหนือคลองมากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

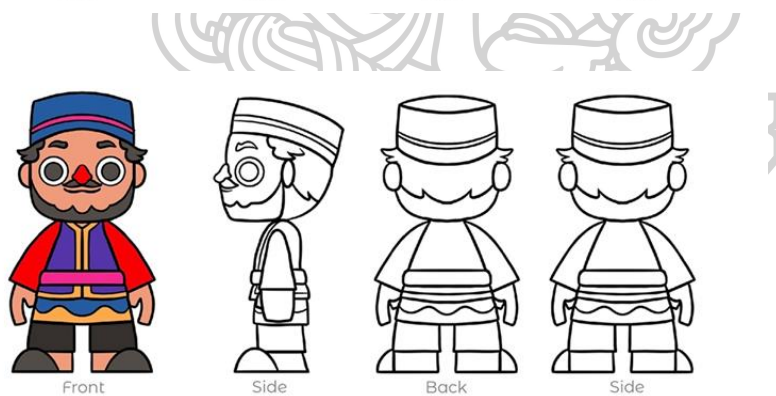
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



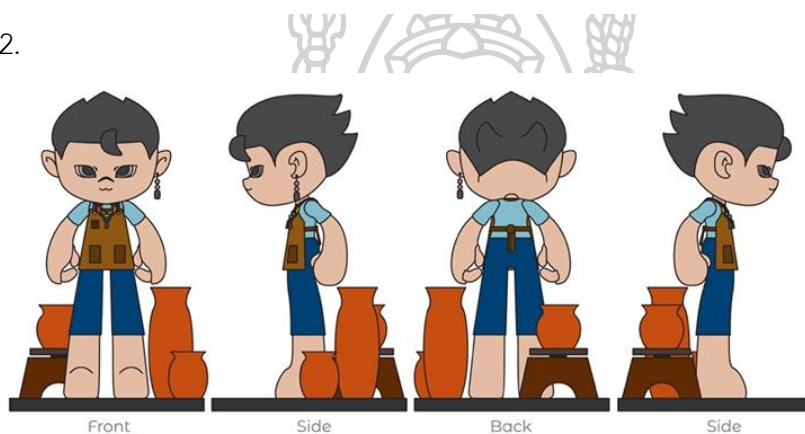
เหตุผลเพิ่มเติม.....
.....

4. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี่ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอคลองท่อมมากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

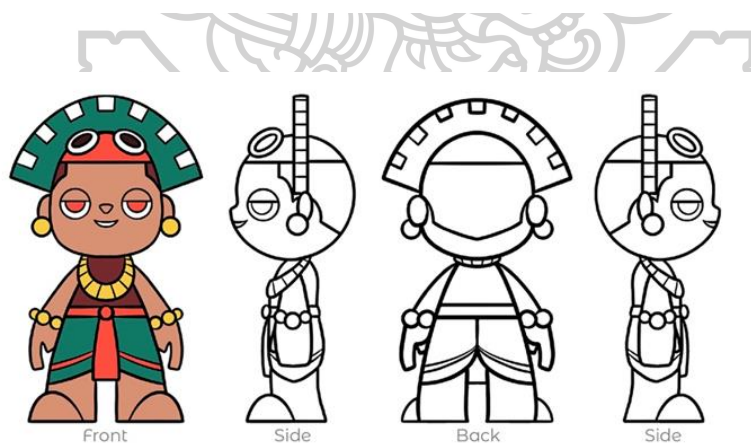
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



เหตุผลเพิ่มเติม.....

.....

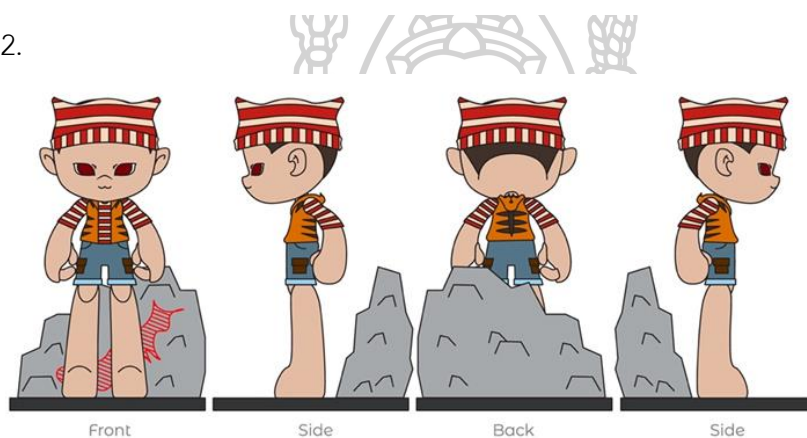
5. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภออ่าวลึกมากที่สุด พร้อมบอก

เหตุผล

☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



เหตุผลเพิ่มเติม.....

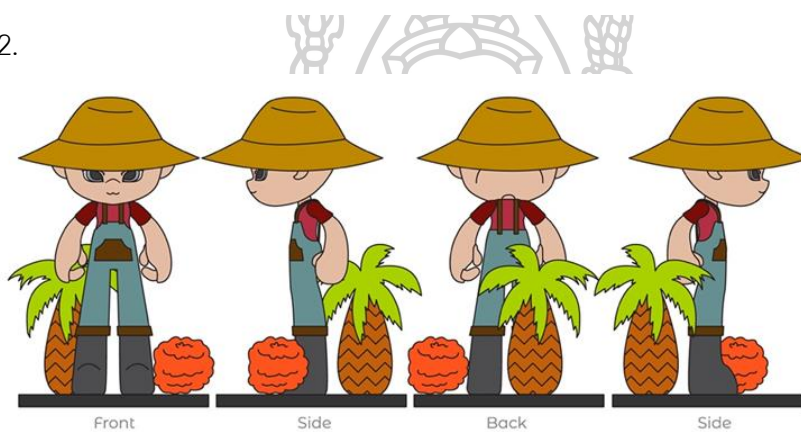
.....

6. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี่ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอปลายพระยามากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

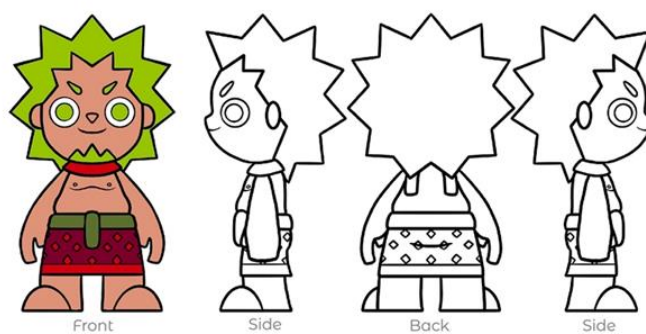
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



เหตุผลเพิ่มเติม.....

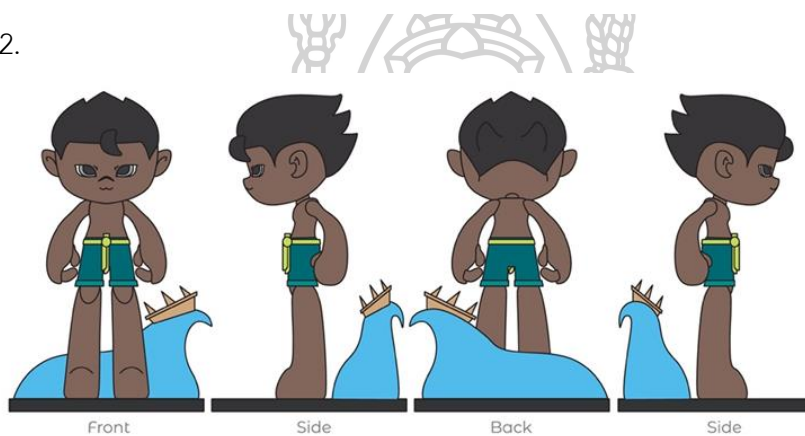
.....

7. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอเกาะลันตามากที่สุด
พร้อมบอกเหตุผล

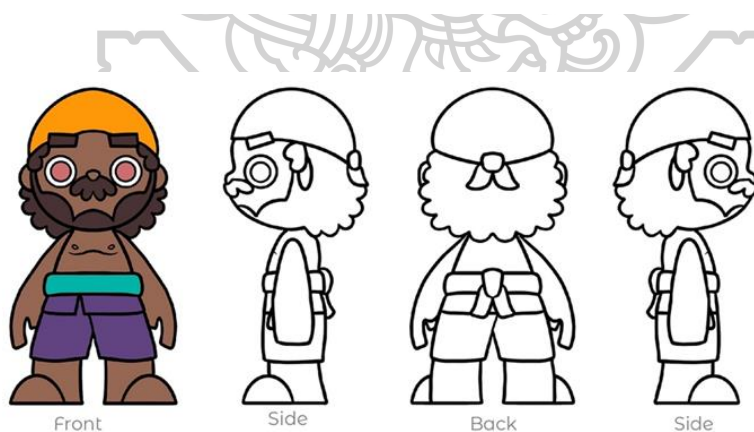
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



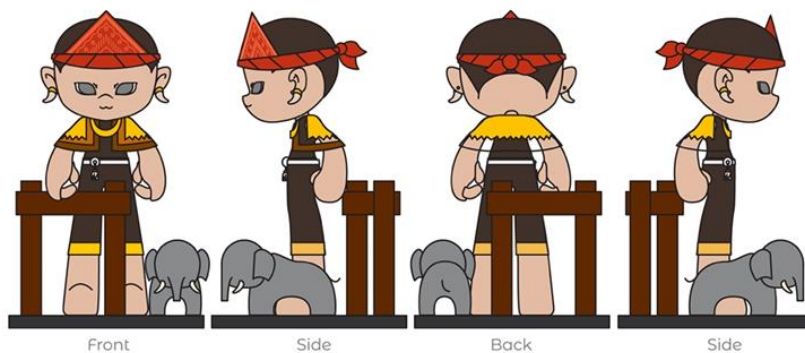
เหตุผลเพิ่มเติม.....

.....

8. รูปแบบ Character ใดต่อไปนี้ ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอลำทับมากที่สุด พร้อมบอก

เหตุผล

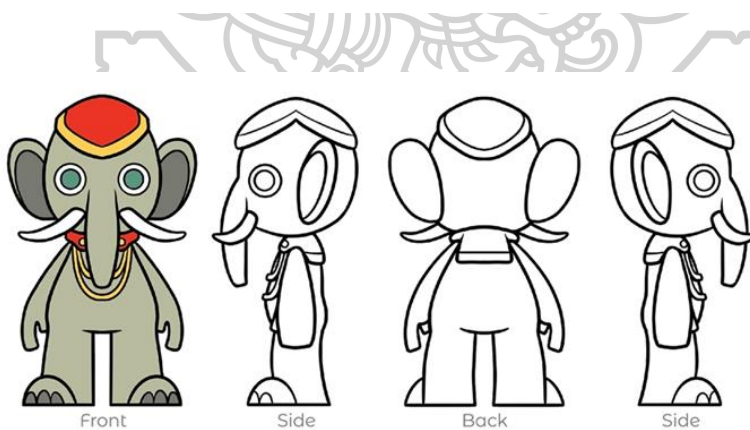
☐ 1.



☐ 2.



☐ 3.



เหตุผลเพิ่มเติม.....

.....

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5 หมายถึง ระดับความต้องการมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความต้องการมาก

3 หมายถึง ระดับความต้องการปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความต้องการน้อย

1 หมายถึง ระดับความต้องการน้อยที่สุด

ความคิดเห็นที่มีต่อ การออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านคิดว่าหากผู้คนเห็น ผลงาน Art Toys เหล่านี้ จะสามารถทราบได้ว่าขึ้นไหน สื่อถึงอำเภออะไร					
2. ท่านต้องการให้งาน Art Toys เป็นของเล่นสะสม ของคนในจังหวัดกระบี่					
3. ท่านอยากให้งานศิลปะ ประเภท Art Toys มีการ พัฒนาต่อยอดหรือไม่					
4. ท่านคิดว่านักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทย และต่างชาติ จะชอบงาน Art Toys ที่สื่อมาจากอัตลักษณ์ของ จังหวัดกระบี่					
5. งาน Art toys ขึ้นนี้ สามารถนำไปสู่การสร้าง มูลค่าเศรษฐกิจของจังหวัด กระบี่					

ความคิดเห็นที่มีต่อ การออกแบบอัตลักษณ์ของ Art Toys จังหวัดกระบี่	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
6. Art Toys มีความน่าสนใจ และทันสมัย					
7. Art Toys มีการออกแบบ ที่เป็นเอกลักษณ์ ใช้วัสดุ ที่น่าสนใจ					
8. Art Toys มีการดึง เอกลักษณ์และวัฒนธรรม จังหวัดกระบี่ได้อย่าง เหมาะสม					
9. ท่านคิดว่า Art Toys ชิ้นเหล่านี้ เหมาะกับทุกเพศ ทุกวัย					
10. งาน Art Toys เหล่านี้ เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึก ของจังหวัดกระบี่					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ราฟฟี มะลูติน

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2564 สำเร็จการศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรม
การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อำเภอ
หาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

