บทความวิจัย

# การศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน*

# THE STUDY OF "HOOP TAEM" ESAN MURAL PAINTINGS FOR GRAPHIC AND ILLUSTRATION DESIGNS FOR CULTURAL ART LEARNING KITS FOR YOUTH

**ณัฐณิชา มณีพฤกษ์[1], พชร วงชัยวรรณ์[2], อินทิรา พรมพันธุ์[3], กันยารัตน์ เควียเซ่น[4], ชุติภา อัศวเลิศพลากร[5*]**

Natnicha Maneephruek[1], Pachara Wongchaiwan[2], Intira Phrompan[3], Kanyarat Kwiecien[4], Chutipa Asavalertplakorn[5*]

**[1]โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

[1]Chulalongkorn University Demonstration Elementary School, Bangkok, Thailand

**[2]คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา พระนครศรีอยุธยา ประเทศไทย**

[2]Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Ayutthaya, Thailand

**[3]คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

[3]Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

**[4]คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอนแก่น ประเทศไทย**

[4]Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University, Khon Kaen, Thailand

**[5]นักวิชาการอิสระ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย**

[5]Independent scholar, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: chutipa_asa@hotmail.com

*Tel: 088-879-8479

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์จิตกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น 2) เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น 3) เพื่อพัฒนารูปแบบกราฟิกและภาพประกอบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และเยาวชน อายุ 18 - 24 ปี ในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบสมัครใจ โดยใช้เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย แบบบันทึกอัตลักษณ์ฮูปแต้ม แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชน และแบบประเมินรับรองคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ฮูปแต้มทั้ง 4 ชุมชน เป็นฮูปแต้มพื้นบ้านที่มีลักษณะการเขียนภาพอิสระ เรียบง่าย และมีรูปแบบเฉพาะสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยเนื้อหาวรรณกรรมแบ่งได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1.1) เรื่องราวทางศาสนา เช่น พุทธประวัติ ไตรภูมิ 1.2) วรรณกรรมท้องถิ่น และ 1.3) ภาพกากที่สะท้อนวิถีชีวิตชาวอีสานในอดีต 2) กระบวนการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้ม ประกอบด้วย 2.1) ขั้นถอดอัตลักษณ์ 2.2) ขั้นวิเคราะห์ และ 2.3) ขั้นออกแบบและการประยุกต์ใช้ ในด้านการออกแบบสื่อกราฟิก 3) รูปแบบกราฟิกและภาพประกอบ แบ่งตัวละครเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวละครจากนิทานสินไซ กลุ่มตัวละครจากพระเวสสันดรชาดก กลุ่มตัวละครวิถีชีวิตอีสาน (ภาพกาก) และกลุ่มพืชพรรณและลวดลายอื่น ๆ กราฟิกที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้เป็นสื่อในชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความตระหนักในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในกลุ่มเยาวชน

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม, ฮูปแต้มอีสาน, กราฟิกและภาพประกอบ, เยาวชน, จังหวัดขอนแก่น

* Received 25 September 2026; Revised 26 October 2026; Accepted 31 October 2026

## Abstract

This evaluative research aims to 1) study and analyze the identity patterns of Hoop Taem mural paintings in Khon Kaen Province; 2) examine the design process based on the identity of Hoop Taem mural paintings in Khon Kaen and 3) develop graphic and illustration designs derived from the identity of Hoop Taem mural paintings in Khon Kaen for a local cultural learning package for youth. This research used research and development (R&D) methods. The research participants consisted of experts selected through purposive sampling for interviews and 30 youths aged 18 - 24 in Khon Kaen Province. The research instruments consisted of a data and image recording form for Hoop Taem characteristics in Khon Kaen, expert interview forms, a youth opinion survey, and a quality certification assessment form. The quantitative data were analyzed by content analysis. The results of this research showed that 1) 4 Hoop Taem sites studied are folk murals characterized by free and simple drawing styles with distinctive forms that reflect local identity. The literary content can be categorized into 3 groups: 1.1) religious stories, such as the Life of the Buddha, Traiphum, and the Vessantara Jataka; 1.2) local literature,and 1.3) Kak images, which depict the traditional way of life of people in the Isan region in the past. 2) Graphic and illustration design, the process consisted of 3 stages: 2.1) cultural decoding 2.2) cultural analysis and 2.3) design and utilization. This process aims to promote youth learning through visual and graphic communication, enabling them to effectively access and understand cultural identity. 3) The developed graphic and illustration styles classify characters into 4 groups: characters from the Sangsinchai, characters from the Vessantara Jataka, characters representing Isan daily life, and groups of plants and decorative motifs. The visual elements developed from this study can be applied as media in local cultural learning packages to enhance learning and foster awareness of the value of local cultural heritage among youth.

**Keywords:** Cultural Learning, Hoop Taem, Illustration Design, Youth Learning, Khon Kaen

## บทนำ

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างและธำรงอัตลักษณ์ของชุมชน อีกทั้งยังเป็นกลไกเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันให้ดำรงอยู่อย่างมีความหมาย (พระเทพวชิรวิมล (สายัญ ปณฺฑาวชิโร), 2567) “ฮูปแต้ม” หรือจิตรกรรมฝาผนังแบบอีสาน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชาวอีสาน คำว่า “ฮูป” หมายถึง “รูป” ตามสำเนียงท้องถิ่น และ “แต้ม” หมายถึง การวาดหรือระบายสี ซึ่งมักปรากฏอยู่ภายใน “สิม” หรืออุโบสถ (ศิวกร โคตรทา และคณะ, 2566) ฮูปแต้มจึงเปรียบเสมือนคลังความรู้ขนาดใหญ่ที่บันทึกเรื่องราวคติความเชื่อ ประเพณี วรรณกรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น สะท้อนอัตลักษณ์ของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน จากการศึกษาพบว่า หนึ่งในแหล่งที่พบฮูปแต้ม คือ จังหวัดขอนแก่น ตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เป็นจังหวัดขนาดใหญ่ที่มีทรัพยากรหลากหลายทั้งด้านธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม (หอการค้าจังหวัดขอนแก่น, 2568) อีกทั้งยังเป็นพื้นที่สำคัญของการสื่อสารด้านศิลปวัฒนธรรมของภาคอีสาน โดยปรากฏฮูปแต้มพื้นบ้านที่ยังคงความงดงามด้านทัศนศิลป์ เนื้อหาวรรณกรรม และการสะท้อนวิถีชีวิต โดยเฉพาะวัดที่มีฮูปแต้มเก่าแก่ซึ่งเป็นแหล่งรวมภูมิปัญญาช่าง พื้นถิ่นอันทรงคุณค่า

ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่การสื่อสารของตลาดโลกดำเนินไปอย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมโลกได้เข้ามามีอิทธิพลเหนือวัฒนธรรมท้องถิ่น หลายประเทศจึงเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรม (Chen et

al., 2023) ขณะเดียวกัน สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นยังขาดความหลากหลายและรูปแบบที่ไม่สามารถดึงดูดความสนใจได้อย่างเพียงพอ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในบางบริบทยังมีข้อจำกัดด้านความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้ โดยส่วนใหญ่เน้นการนำเสนอผ่านสไลด์และวิดีทัศน์ เน้นการบรรยาย และการสรุปเนื้อหาจากตำรา (นิติยา ค้อไผ่ และคณะ, 2566) จากปัจจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับเยาวชน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีบทบาทในการเรียนรู้ อนุรักษ์ และต่อยอด ดังที่ วิรัตน์ ปิ่นแก้ว และคณะ กล่าวว่า การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญคือ การให้ความรู้ ซึ่งสามารถดำเนินการได้ทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา โดยเป็นกระบวนการสื่อสารที่ผสานอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา และความสนใจของผู้รับสารเข้าด้วยกัน การสื่อความหมายควรมุ่งเน้นเรื่องราวที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์ เข้าใจง่าย และเข้าถึงได้ พร้อมทั้งออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง และทันสมัย เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีและก่อให้เกิดความตระหนักในคุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม (วิรัตน์ ปิ่นแก้ว และคณะ, 2567)

ปัจจุบันการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมในต่างประเทศให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการพัฒนาภาพรวมของสื่อที่มีการใช้ภาพหรือภาพประกอบในทางที่สร้างสรรค์ รวมถึงมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย (เมธาวี กิตติอาภรณ์พล, 2562) ในขณะเดียวกันประเทศไทยได้มีการนำแนวทางการออกแบบสื่อที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับกับงานวิจัยของ วิรัตน์ ปิ่นแก้ว และคณะ ที่ได้ออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกสำหรับเยาวชน ในรูปแบบหนังสือภาพการ์ตูน บอร์ดเกม และภาพประกอบแผนที่ชุมชน เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสื่อดังกล่าวมีบทบาทในการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (วิรัตน์ ปิ่นแก้ว และคณะ, 2567) ด้วยเหตุนี้ การนำ “ฮูปแต้มอีสาน” มาเป็นฐานในการออกแบบสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ จึงเป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับบริบทของจังหวัดขอนแก่น และเป็นแนวทางในการปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นแก่ผู้เรียนหรือเยาวชนซึ่งเป็น ช่วงวัยที่เปิดรับสิ่งใหม่ มีศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ และมีความสนใจที่หลากหลาย การส่งเสริม การเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมในช่วงวัยนี้จะช่วยให้เกิดการตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และสามารถนำทรัพยากรท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนต่อยอดเป็นทักษะในอนาคตได้

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นกราฟิกและภาพประกอบที่สะท้อนรากฐานทางวัฒนธรรมท้องถิ่น และประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนผ่านการสื่อสารด้วยภาพและกราฟิกอย่างร่วมสมัย ควบคู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงคุณค่าและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติต่อไป

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของอัตลักษณ์จิตกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น
3. เพื่อพัฒนารูปแบบกราฟิกและภาพประกอบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน

## วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งการดำเนินวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

**การวิจัยระยะที่ 1** ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฮูปแต้มและการเก็บข้อมูลภาคสนามจากฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น จาก 4 ชุมชน โดยผู้วิจัยเลือกเป็นพื้นที่ศึกษาเนื่องจากเป็นฮูปแต้มพื้นบ้านที่มีการสร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ที่ยังปรากฏเนื้อหาเรื่องราววรรณกรรมและลักษณะทางทัศนศิลป์ที่สามารถสะท้อนความเป็นอีสานได้อย่างชัดเจน อีกทั้งสอดคล้องกับเป้าหมายของจังหวัดในการส่งเสริมแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรมให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ด้านศิลปศึกษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 9 ท่าน ในด้านศิลปะไทย ด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน และด้านศิลปศึกษา และเยาวชนอายุ 18 - 24 ปี ในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกภาพประกอบ และชุดการเรียนรู้จากฮูปแต้ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกอัตลักษณ์ฮูปแต้ม แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.66 - 1.00 และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

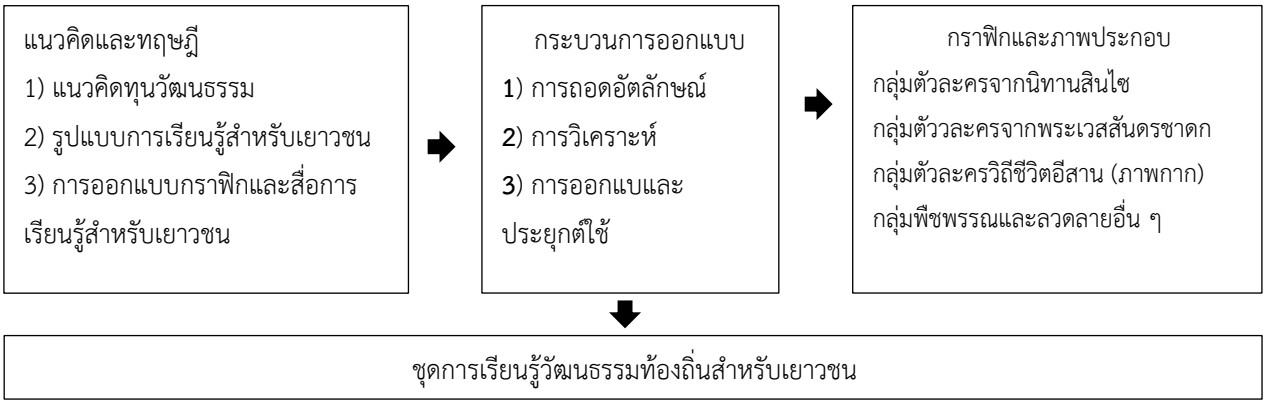
**การวิจัยระยะที่ 2** การนำองค์ความรู้จากการวิจัยระยะที่ 1 มาสังเคราะห์และประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น เพื่อออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ และพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนอายุ 18–24 ปี จากนั้นประเมินรับรองคุณภาพและความเหมาะสมด้านเนื้อหากราฟิก ภาพประกอบ และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ด้านศิลปะไทย ด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน และด้านศิลปศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินรับรองคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการประเมินพบว่า ชุดการเรียนรู้ “ผ่าน” การรับรองคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

**การวิจัยระยะที่ 3** การทดลองใช้ชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนอายุ 18 - 24 ปี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี อายุประมาณ 18-24 ปี ในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ยินยอมเข้าร่วมกิจกรรม ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวกหรือสมัครใจ (Convenient or Volunteer Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับเยาวชนเพื่อประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อชุดการเรียนรู้โดยใช้วิธีถามตอบ โดยเครื่องมือวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 3 ท่าน ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

ทั้งนี้ บทความฉบับนี้เป็นการนำเสนอผลการวิจัยระยะที่ 1–2 โดยมุ่งเน้นการศึกษา การสังเคราะห์ข้อมูลและองค์ความรู้เพื่อการพัฒนากราฟิกและภาพประกอบที่ถอดอัตลักษณ์จากฮูปแต้มสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน

**กรอบแนวคิดการวิจัย**

การศึกษาอัตลักษณ์จิตกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้




**ภาพที่ 1** กรอบแนวคิดในการวิจัย

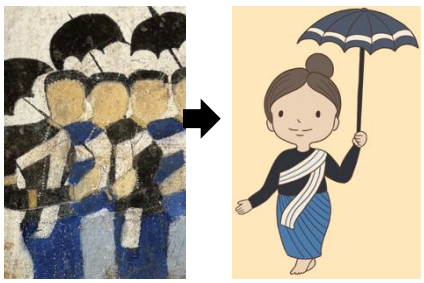
## ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน เป็นการศึกษาฮูปแต้มที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เนื่องจากเป็นฮูปแต้มที่จัดอยู่ในประเภทฝีมือช่างพื้นบ้านที่บริสุทธิ์และมีความสมบูรณ์สร้างก่อนปี พ.ศ.2500 โดยจิตรกรรมยังคงปรากฏหลักฐานในด้านของเนื้อหาเรื่องราว วรรณกรรมและสภาพวิถีชีวิตของชาวอีสาน โดยเลือกศึกษาจากฮูปแต้ม 4 ชุมชน สามารถแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

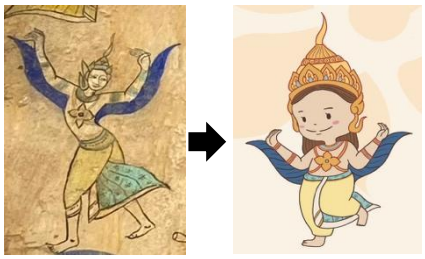
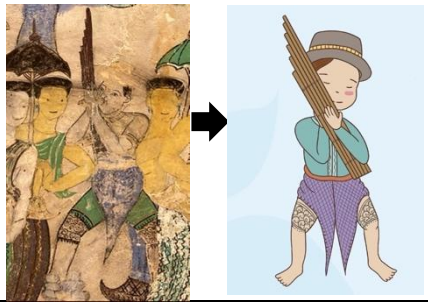
1. ผลการศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานตามแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฮูปแต้ม ร่วมกับการเก็บข้อมูลภาคสนาม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ พบว่า จิตรกรรมฮูปแต้มจัดอยู่ในกลุ่มฮูปแต้มพื้นบ้านที่เป็นแรงบันดาลใจและทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชุมชน โดยมีรายละเอียดด้านเนื้อหา เรื่องราว วรรณกรรมที่นำเสนอ ลักษณะลายเส้น การใช้สี รูปร่างตัวละคร ตลอดจนการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่สะท้อนความโดดเด่นและความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละพื้นที่ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งวิเคราะห์รูปแบบและค้นหา อัตลักษณ์ของฮูปแต้มอีสาน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบและพัฒนากราฟิกและภาพประกอบสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนต่อไป ซึ่งจากการ ลงพื้นที่ศึกษาชุมชนเพื่อสำรวจอัตลักษณ์ฮูปแต้มที่ปรากฏ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะอัตลักษณ์ ฮูปแต้มได้ดังตารางนี้

**ตารางที่ 1** ตารางเปรียบเทียบอัตลักษณ์ฮูปแต้ม

**ตารางเปรียบเทียบอัตลักษณ์ฮูปแต้ม**

| ลายเส้น | สี | กลุ่มตัวละคร | จุดเด่น | ตัวอย่างการออกแบบสื่อการเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|
| **1) ฮูปแต้มวัดไชยศรี** | | | | |
| ใช้เส้นพื้นฐาน เช่น เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นอิสระ ตัดเส้นขอบ สีดำหรือคราม | - สีขาว สำหรับรองพื้นหลัง<br>- คราม<br>- เหลือง<br>- ดำ<br>- เขียว | - เรื่องสินไซ (สังข์ศิลป์ชัย) เช่น ยักษ์ ช้าง สินไซ งูซวง ฯ<br>- พุทธประวัติ<br>- ไตรภูมิ | เน้นเรื่องสินไซ,ลายคลื่นน้ำ, ปลา, ตัวละครยักษ์เน้นเขียนพิสดารใหญ่กว่าความจริง |  |

**ตารางที่ 1** ตารางเปรียบเทียบอัตลักษณ์ฮูปแต้ม (ต่อ)

| ตารางเปรียบเทียบอัตลักษณ์ฮูปแต้ม | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **ลายเส้น** | **สี** | **กลุ่มตัวละคร** | **จุดเด่น** | **ตัวอย่างการออกแบบสื่อการเรียนรู้** |
| **2) ฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม** | | | | |
| เส้นคล้ายกับจิตรกรรมไทยภาคกลาง อ่อนช้อยพลิ้วไหวสอดแทรกการจุด และการกระทุ้งสี | - คราม น้ำเงิน<br>- ฟ้า/เขียว<br>- เหลือง<br>- ดำ<br>- ขาว | - เวสสันดรชาดก<br>- พระลักษณ์พระราม<br>- พุทธประวัติ | เน้นเขียนเวสสันดรชาดก มีการประยุกต์ใช้ลายไทยและ ภาพมีมิติมากกว่าที่อื่น |  |
| **3) ฮูปแต้มวัดสนวนวารีพัฒนาราม** | | | | |
| ใช้เส้นโค้งมนพลิ้วไหว มีเส้นแบ่งฉากและตัดเส้นด้วยสีทึบหรือสีดำ | - คราม น้ำเงิน<br>- ฟ้า/เขียว<br>- เหลือง<br>- ดำ<br>- น้ำตาล | - เวสสันดร<br>- สินไซ<br>- ไตรภูมิ<br>- สัตว์ป่า<br>- หิมพานต์ | ลายพฤกษา/ก้านขด เน้นเรื่องสินไซ การเขียนคล้ายภาพการ์ตูน |  |
| **4) ฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว** | | | | |
| ใช้เส้นโค้งพลิ้วไหว สร้างตัวละครที่สัดส่วนใกล้ความเป็นจริง มีการใช้เส้นแบ่งฉาก | - คราม น้ำเงิน<br>- เขียวเทอร์คอยซ์<br>- เหลือง<br>- ดำ<br>- น้ำตาล | - พุทธประวัติ<br>- พระลัก<br>-พระรามชาดก<br>- สินไซ<br>- เวสสันดร<br>- ภาพวิถีชีวิต | สะท้อนภาพวิถีชีวิตชาวอีสานละเอียดและชัดเจนปรากฏภาพอิทธิพลจากตะวันตก |  |

จากผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบอัตลักษณ์ฮูปแต้มทั้ง 4 ชุมชนข้างต้น พบว่า มีรูปแบบที่สอดคล้องกัน โดยเป็นฮูปแต้มในกลุ่มพื้นบ้านที่เขียนอย่างเรียบง่าย ไม่เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มากนัก มีเทคนิคการเขียนที่หลากหลาย เช่น การระบาย การจุดสี การกระทุ้ง หรือเขียนเส้นอย่างง่าย เป็นต้น ในด้านของการใช้สีนิยมเขียนโครงสีหลัก คือ สีในวรรณะเย็น ได้แก่ สีคราม สีน้ำเงิน ใช้สีเหลืองในจุดสำคัญ และใช้สีน้ำตาลสีดำหรือสีน้ำเงินสำหรับตัดเส้นในบางสถานที่ ด้านเนื้อหาเรื่องราวและวรรณกรรม สามารถแบ่งกลุ่มได้ทั้งหมด 3 กลุ่มหลัก ดังนี้ 1) กลุ่มเรื่องราวทางศาสนา เป็นฮูปแต้มที่นิยมเขียนเกี่ยวกับพุทธประวัติ ไตรภูมิพระเวสสันดรชาดก 2) กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น เป็นฮูปแต้มที่นิยมเขียนเกี่ยวกับวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องสังข์ศิลป์ชัย หรือ สินไซ และ 3) ภาพกาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำภาพจิตรกรรมมาออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน โดยองค์ประกอบภาพต้นแบบที่คงไว้ คือ อัตลักษณ์ภาพรวมของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น ลักษณะท่าทาง รายละเอียดเครื่องแต่งกาย และกลุ่มสีต้นแบบ จากนั้นนำมาปรับองค์ประกอบใหม่ของกราฟิกในด้านของความเรียบง่ายของลายเส้น อารมณ์ของตัวละคร และน้ำหนักเฉดสี ให้มีลักษณะที่เป็นมิตรเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับพัฒนาการเรียนรู้และธรรมชาติความสนใจของกลุ่มเยาวชนหรือกลุ่มผู้เรียน เพื่อเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. กระบวนการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ลักษณะและอัตลักษณ์สำคัญของ ฮูปแต้ม พบว่า ฮูปแต้มเป็นจิตรกรรมที่มีอัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ที่โดดเด่น มีความเฉพาะตัวและมีความหลากหลาย นอกจากนี้ยังมีความหมายที่แฝงไว้ด้วยหลักธรรมคำสอน วิถีชีวิต หรือสภาพสังคมของชาวอีสาน ที่สามารถสะท้อนถึงรากเหง้าของท้องถิ่น โดยมีกระบวนการในการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นถอดอัตลักษณ์ (Identity Decoding) 2. ขั้นวิเคราะห์ (Story Analysis) และ 3) ขั้นออกแบบและการประยุกต์ใช้ (Re-Design and Utilization) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นถอดอัตลักษณ์ (Identity Decoding) ผู้วิจัยได้ถอดอัตลักษณ์สำคัญจากจิตรกรรมฮูปแต้มในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น 4 ชุมชน คือ ฮูปแต้มวัดสนวนวารีพัฒนาราม ฮูปแต้มวัดไชยศรี ฮูปแต้มวัดมัชฌิม วิทยาราม และฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว โดยการกำหนดให้มีการใช้เส้นและลวดลายอย่างง่ายที่มีลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมฮูปแต้ม ผู้วิจัยกำหนดสีที่ใช้ในการออกแบบได้แก่ สีคราม สีเหลือง สีเขียวหรือฟ้าในการออกแบบ รวมถึงการใช้สีพื้นโทนสว่าง เช่น สีขาวและสีครีม ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการลงสีของช่างพื้นบ้าน มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ

2. ขั้นวิเคราะห์ (Story Analysis) จากการศึกษาเนื้อหาจากภาพจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่บนจิตรกรรมฮูปแต้ม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่ โดยได้กำหนดเนื้อหาและเรื่องราวจากวรรณกรรมที่ปรากฏได้แก่ นิทานพื้นบ้านเรื่องสังข์ศิลป์ชัย (สินไซ) ทศชาติชาดก เรื่อง พระเวสสันดรชาดก และภาพกากที่แสดงถึงวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม การแต่งกาย และการละเล่นของชาวอีสานในอดีต เนื้อหาและเรื่องราวดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์และคุณค่าของจิตรกรรมฮูปแต้มลงในชุดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3. ขั้นออกแบบและการประยุกต์ใช้ (Re-Design and Utilization) ผู้วิจัยได้นำอัตลักษณ์และลักษณะสำคัญของจิตกรรมฮูปแต้ม ทั้ง 4 ชุมชน ที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์มาสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบภาพประกอบในรูปแบบใหม่ ทั้งในส่วนของตัวละครและกราฟิกจากลวดลายต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนจิตรกรรมฮูปแต้ม โดยเป็นการผสมผสานอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฮูปแต้มแบบดั้งเดิมเข้ากับการออกแบบกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล ผู้วิจัยออกแบบให้มีลักษณะที่เป็นมิตร มีการออกแบบที่เน้นการใช้องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ การใช้เส้น รูปร่าง และองค์ประกอบภาพที่มีการลดทอนรายละเอียดเพื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าถึงได้ง่าย และมีความร่วมสมัยมากขึ้น มีการกำหนดชุดสีหลัก ได้แก่ สีคราม สีเหลือง สีเขียว หรือสีฟ้า ควบคู่กับการใช้สีพื้นโทนสว่าง เช่น สีขาวและสีครีม โดยเน้นการใช้น้ำหนักสีที่มีความสว่างสดใสให้สอดคล้องกับธรรมชาติความสนใจของช่วงวัยเยาวชน นอกจากนี้ยังมีการเน้นรายละเอียด ท่าทางของตัวละครเพื่อสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรม ความเชื่อและวิถีชีวิตของชาวอีสาน เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจและการรับรู้ของกลุ่มเยาวชนอายุ 18 - 24 ปี รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนได้อย่างหลากหลาย ทั้งสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล และสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ โดยยังคงอัตลักษณ์ของฮูปแต้มอีสาน

3. ผลการพัฒนารูปแบบกราฟิกและภาพประกอบจากจิตรกรรมฮูปแต้มอีสานสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน

จากการกำหนดกระบวนการสำคัญที่ใช้ในการออกแบบข้างต้น ประกอบกับการสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มเยาวชนเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้และการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านสื่อประเภทภาพกราฟิกและมัลติมีเดีย จากผลการสำรวจดังกล่าวจึงเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดแนวทางการออกแบบที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและลักษณะการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรมฮูปแต้มทั้งด้านรูปแบบตัวละคร เส้น สี และลวดลาย มาสังเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกภาพประกอบ

และลวดลายต่าง ๆ โดยแบ่งผลงานการออกแบบออกเป็นตัวละคร จำนวน 18 ตัวละคร และลวดลาย จำนวน 24 ลาย ทั้งนี้ ผลงานดังกล่าวเป็นต้นแบบผลงานที่พัฒนาขึ้นจากกระบวนการออกแบบ โดยยังไม่ได้ผ่านการประเมินผลจากการนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยสามารถแบ่งกราฟิกและภาพประกอบ ออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มตัวละครจากนิทานพื้นบ้านสินไซ กลุ่มตัวละครจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง สินไซ จำนวน 8 ตัวละคร ได้แก่ สินไซ สีโห หอยสังข์ นางกินรี นางนารีผล พญานาค ยักษ์กุมภัณฑ์และยักษ์

.




**ภาพที่ 2** ตัวละครจากนิทานพื้นบ้านสินไซ

2. กลุ่มตัวละครจากทศชาติชาดก เรื่อง พระเวสสันดรชาดก กลุ่มตัวละครจากทศชาติชาดก เรื่องพระเวสสันดรชาดก จำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ชูชก กัณหา ชาลี สัตว์ขวางทางพระนางมัทรี และเทพเทวดาปกปักรักษากัณหาชาลี




**ภาพที่ 3** ตัวละครจากทศชาติชาดก เรื่อง พระเวสสันดรชาดก

3. กลุ่มตัวละครอีสาน (ภาพกาก) กลุ่มตัวละครอีสานหรือภาพกาก จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ หญิงสาวชาวอีสาน ชายหญิงเกี้ยวพาราสี หมอลำ คนเป่าแคนและพระราหู ดังนี้




**ภาพที่ 4** ตัวละครอีสานหรือภาพกาก

4. กลุ่มพืชพรรณและลวดลายอื่น ๆ ลายพรรณพฤกษา ลายสัตว์และลวดลายต่าง ๆ จากฮูปแต้มทั้ง 4 ชุมชน จำนวน 24 ลาย เช่น สีโห ชาวอีสาน นกยูง นก ลวดลายเฉพาะ ลวดลายของต้นไม้ ดังนี้




**ภาพที่ 5** ลายพืชพรรณ ต้นไม้และลวดลายต่าง ๆ

## อภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามลำดับของวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นสำหรับการออกแบบชุดการเรียนรู้ การถอดอัตลักษณ์จิตกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุด การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนมีแนวทางการพัฒนามาจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและประเด็นของจิตรกรรมฮูปแต้มในด้านเรื่องราว วรรณกรรม ลักษณะทางกายภาพและอัตลักษณ์ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น และการเก็บข้อมูลภาคสนาม จากการลงพื้นที่และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับฮูปแต้มในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น 4 ชุมชน ได้แก่ ฮูปแต้มวัดสนวนวารีพัฒนาราม ฮูปแต้มวัด ไชยศรี ฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยารามและฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ซึ่งฮูปแต้มเป็นจิตรกรรมที่มีอัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ที่โดดเด่น

เฉพาะตัวฮูปแต้มในแต่ละพื้นที่มีเนื้อหาวรรณกรรมและรูปแบบทางทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกัน เนื่องจากอยู่ในแอ่งวัฒนธรรมเดียวกัน จึงมีความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิตหรือสภาพสังคมที่ใกล้เคียงกัน ผลจากการวิจัย พบว่า ฮูปแต้มอีสานมีอัตลักษณ์สำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านลักษณะทางทัศนศิลป์ ที่มีการถ่ายทอดผลงานอย่างเรียบง่ายโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ตามหลักองค์ประกอบศิลป์และเรื่องมิติของแสง ซึ่งสอดคล้องกับ บุรินทร์ เปล่งดีสกุล ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับจิตรกรรมที่สร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ส่วนใหญ่มีการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เคร่งครัด ช่างเขียนจะถ่ายทอดผลงานอย่างเรียบง่ายตามความเข้าใจของตน จึงปรากฏ ผลงานที่มีรูปแบบอิสระเป็นแบบพื้นบ้านประกอบกับใช้สีแบบธรรมชาติ (บุรินทร์ เปล่งดีสกุล, 2557) ในด้านของเนื้อหาวรรณกรรมที่ปรากฏในฮูปแต้มพื้นบ้านจังหวัดขอนแก่น นอกจากนี้ยังพบอัตลักษณ์สำคัญในด้านเนื้อหาเรื่องราวและวรรณกรรม ที่สามารถแบ่งกลุ่มได้ทั้งหมด 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มเรื่องราวทางศาสนา 2) กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น 3) ภาพกากซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พระครูพิศาลชัยธรรม ชยธมฺโม และคณะ ที่กล่าวว่า จิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา และวรรณกรรมพื้นบ้าน กล่าวคือเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับพุทธประวัติ อรรถกถาชาดก ปริศนาธรรม พระมาลัย ไตรภูมิ เป็นต้น ส่วนเรื่องราวทางวรรณกรรมพื้นบ้าน เช่น สินไชย พระรามชาดก (พระลักพระราม) สุริวงศ์ กาละเกดและท้าวปาจิตต์นางอรพิมพ์ เป็นต้น (พระครูพิศาลชัยธรรม ชยธมฺโม (อินศรีเมือง) และคณะ, 2566) โดยถ่ายทอดแก่นแท้ของเรื่องราวผ่านภาพที่มีการตัดเส้นใช้สีแบนและอิริยาบถแสดง ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปตามทักษะความสามารถทางเชิงช่างแต่ละคนที่จะรังสรรค์ผลงานนั้น ขึ้นมาจากความเข้าใจของตนเอง นอกจากนี้ ยังมี “ภาพกาก” เป็นภาพที่มีการเขียนสอดแทรกไปในโครงเรื่องหลักหรือบริเวณที่ว่างต่าง ๆ โดยภาพกากเป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรม สภาพสังคมหรือสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวของชาวอีสาน เช่น ภาพเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาว ภาพคนกำลังเป่าแคน ภาพประเพณีฮดสรง ภาพกลุ่มหญิงสาวที่แต่งกายแบบอีสาน หรือภาพพระธาตุรูปทรงอีสาน เป็นต้น (บุรินทร์ เปล่งดีสกุล, 2557)

2. กระบวนการออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการถอดอัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ควบคู่กับการถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราว เพื่อสะท้อนคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นอย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยได้นำผลการศึกษามาสังเคราะห์เป็นกระบวนการออกแบบโดยใช้แนวคิดทุนวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็น แนวทางการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน และกำหนดกระบวนการสำคัญในการออกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นถอดอัตลักษณ์ (Identity Decoding) ผู้วิจัยศึกษาจิตรกรรมฮูปแต้มจาก 4 ชุมชนในจังหวัดขอนแก่น ได้แก่ ฮูปแต้มวัดสนวนวารีพัฒนาราม ฮูปแต้มวัดไชยศรี ฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม และฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว โดยกำหนดแนวทางการใช้เส้นและลวดลายที่เรียบง่าย เป็นลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมฮูปแต้มพื้นบ้าน มีการกำหนดชุดสีหลัก ได้แก่ สีคราม สีเหลือง สีเขียว หรือสีฟ้า ควบคู่กับการใช้สี พื้นโทนสว่าง เช่น สีขาวและสีครีม ซึ่งสะท้อนรูปแบบการลงสีของช่างพื้นบ้านอีสาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พชร วงชัยวรรณ์ ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ผ่านกระบวนการศึกษารูปแบบและวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ฮูปแต้ม ซึ่งพบว่า ลักษณะทางทัศนศิลป์ของฮูปแต้มพื้นบ้านที่พบส่วนมากจะมีการเขียนแบบอิสระ ไม่เน้นเรื่องมิติแสงเงา และนิยมลงพื้นหลังของผนังด้วยสีขาวนวลหรือสีในโทนสว่างจากนั้นเขียนเส้น รูปร่างลวดลาย หรือตัวละครต่าง ๆ ด้วยสีน้ำเงิน คราม เหลือง เขียว และน้ำตาลแดง (พชร วงชัยวรรณ์, 2565) 2) ขั้นวิเคราะห์ (Story Analysis) การวิเคราะห์วรรณกรรมพื้นบ้านและชาดกสำคัญ ได้แก่ สินไช และ พระเวสสันดรชาดก ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่สะท้อนความเชื่อของชาวอีสาน และนำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้เป็นแก่นหลักในการออกแบบและจัดหมวดหมู่ ส่งผลให้ผลงานสามารถถ่ายทอดทั้งมิติทางศิลปะและความหมายเชิงวัฒนธรรมได้อย่างครบถ้วน และ 3) ขั้นออกแบบและการประยุกต์ใช้ (Re-Design and Utilization) เป็นการออกแบบที่ผสมผสานอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มแบบดั้งเดิมเข้ากับกราฟิกดิจิทัล

สมัยใหม่ โดยใช้การลดทอนรูปทรง เส้น และรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย เป็นมิตร และเข้าถึงได้ง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชนหรือกลุ่มผู้เรียน ทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น คู่มือ แผนที่เส้นทางการเรียนรู้ สื่อดิจิทัล เช่น เกมออนไลน์ เว็ปไซต์ หรือชุดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยชุดกิจกรรมศิลปะประเภทต่าง ๆ รวมถึงผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องการออกแบบที่ต้องตอบสนองต่อผู้ใช้ ดังที่ ชิงชัย ศิริธร กล่าวว่า อัตลักษณ์ฮูปแต้มของสิมอีสานยังสามารถนำไปประยุกต์สร้างสื่อดิจิทัลและผลิตภัณฑ์ได้อีกมากมาย (ชิงชัย ศิริธร, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบเพื่อการสื่อสารทางวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง พบว่า การออกแบบสามารถประยุกต์ใช้ตัวอักษรและพื้นหลังเพื่อให้เกิดการถ่ายทอดความรู้สึกและการจดจำในการนำไปต่อยอดใช้จริงอย่างร่วมสมัย (อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ, 2565)

จากกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอน ข้างต้น แสดงให้เห็นว่ากระบวนการและแนวทางการออกแบบดังกล่าวสามารถถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมของชาวอีสานสู่การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อมโยงรากเหง้าทางวัฒนธรรมเข้ากับบริบทปัจจุบัน และตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์ทางตัวอักษรสำหรับตราสินค้า ไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรม : กรณีศึกษา อีสาน คิวบิสม์ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนางานออกแบบที่มีรากฐานจากทุนทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ มีหลักเกณฑ์ชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงรากเหง้าทางวัฒนธรรมกับบริบทร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการวิจัยและบันทึก การตีความเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปทรง สี และเทคนิคการออกแบบร่วมสมัย การมีส่วนร่วมของชุมชนโดยผีมือท้องถิ่น รวมถึงการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย (ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน , 2567)

3. รูปแบบกราฟิกและภาพประกอบโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน จากกระบวนการออกแบบข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนากราฟิกและภาพประกอบให้สอดคล้องกับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านการจดจำและการเรียนรู้ผ่านสื่อเชิงภาพ โดยเน้นการใช้ภาพ ภาพเคลื่อนไหว สีสัน และแสงเงาที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผู้เรียน (Fleming, N. D., & Mills, C., 1992) และนำไปต่อยอดเป็นชุดการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดทางการศึกษา Cone of Experience ของ Dale, E. ที่ให้ความสำคัญกับการใช้สื่อและประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ โดยภาพและสื่อเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดเนื้อหาจากสิ่งที่เป็นนามธรรมไปสู่การนำเสนอที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น (Dale, E., 1969) ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น การพัฒนากราฟิกและภาพประกอบจากอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้เยาวชนเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาและเรื่องราวทางวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ง่ายยิ่งขึ้น ผ่านการสื่อสารด้วยภาพและกราฟิกที่มีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเยาวชน โดยผลงานการออกแบบที่พัฒนาขึ้น มีจำนวนทั้งสิ้น 42 ลวดลาย ซึ่งแต่ละลวดลายมีรายละเอียดแตกต่างกันอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มตัวละครจากนิทานพื้นบ้านสินไซ กลุ่มตัวละครจากทศชาติชาดก และกลุ่มตัวละครอีสาน (ภาพกาก) รวมจำนวนตัวละครทั้งสิ้น 18 ตัวละคร และกลุ่มลวดลายกราฟิกจากพืชพรรณและลวดลายอื่น ๆ อีก จำนวน 24 ลวดลาย การจัดหมวดหมู่ดังกล่าวช่วยให้เยาวชนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับฮูปแต้มได้อย่างเป็นระบบและชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในด้านการออกแบบมีการนำลวดลายพืชพรรณชนิดต่าง ๆ มาลดทอนรูปทรงให้เป็นลวดลายกราฟิกที่เรียบง่าย สอดคล้องกับ นิกร กาเจริญ ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพประกอบจากทศชาติชาดก ซึ่งพบว่า วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบส่วนใหญ่ มักมีรูปแบบหนังสือแนวจิตรกรรม แบบประเพณีดั้งเดิม เนื้อเรื่องและภาษายากแก่การเข้าใจความหมายแฝงในภาพประกอบค่อนข้างซับซ้อน จึงทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ยากขึ้น (นิกร กาเจริญ, 2567)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำลักษณะเด่นของตัวละครที่ปรากฏในฮูปแต้มมาลดทอนรายละเอียด โดยยังคงเอกลักษณ์ท่าทาง และบุคลิกเฉพาะตัวของตัวละครไว้ แต่ปรับให้มีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเยาวชนมากขึ้น ด้านการใช้สี ผู้วิจัยกำหนดโทนสีให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ใช้วิธีการวาดภาพแบบสองมิติ (2D) และการตัดเส้นตัวละครโดยไม่เน้นมิติหรือแสงเงา ทำให้ภาพมีลักษณะแบนราบอยู่ในระนาบเดียวกัน สอดคล้องกับ Mutlu-Bayraktar (2024) ที่พบว่า การใช้สีและรูปทรงในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสามารถส่งเสริมแรงจูงใจเชิงบวกของผู้เรียนได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญขององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Mutlu-Bayraktar, D., 2024) สอดคล้องกับ Chen et al. ที่ได้ศึกษาปัจจัยสำคัญในการออกแบบการ์ตูนสำหรับเด็กในภาษาจีนฮกเกี้ยนในไต้หวันเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่กลุ่มเด็กและเยาวชน ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบสามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา ซึ่งควรเป็นเนื้อเรื่องที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น และ 2) ด้านสุนทรียภาพ โดยลักษณะและสัดส่วนของตัวละครควรมีความดึงดูดใจเหมาะสมกับเด็กและเยาวชน อีกทั้งโทนสีโดยรวมควรใช้โทนอุ่นในการออกแบบ เพื่อสร้างความรู้สึกอบอุ่นและเข้าถึงง่าย (Chen et al., 2023) ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับ วราวุฒิ ทิวะสิงห์ ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกจากแรงบันดาลใจประติมากรรมปูนปั้นประดับหอแจก ผลการวิจัยพบว่า แบบร่างผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะลวดลายที่ร่าเริง สดใส และสนุกสนาน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และต่อยอดสร้างเป็นประติมากรรมของที่ระลึกได้อย่างเหมาะสม ลวดลายมีความร่วมสมัย เนื่องจากเป็นการลดทอนรูปทรงให้มีลักษณะไม่เหมือนจริง มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูนหรือกึ่งนามธรรมในเชิงทัศนศิลป์ จึงมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายวัย 20–29 ปี และยังสามารถประยุกต์ใช้กับกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปีได้เช่นกัน (วราวุฒิ ทิวะสิงห์, 2565)

จะเห็นได้ว่าการศึกษากระบวนการถอดอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมให้เยาวชนเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการสื่อสารด้วยภาพและกราฟิก นอกจากนี้ ยังสามารถนำ องค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบเพื่อการเรียนรู้อัตลักษณ์ ฮูปแต้มได้ทั้งในบริบทด้านการศึกษา การจัดการเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชน ตลอดจนการต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้เยาวชน ผู้ที่สนใจในศิลปะพื้นบ้าน รวมถึงคนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้ ตระหนัก และเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นมากยิ่งขึ้น

## องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน ก่อให้เกิดองค์ความรู้ด้านกระบวนการออกแบบโดยใช้แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐาน ซึ่งมีจุดเด่นในการบูรณาการอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเข้ากับกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมหลากหลายมิติ ทั้งมิติด้านทัศนศิลป์ มิติด้านเนื้อหาและเรื่องราวทางวัฒนธรรม และมิติด้านการออกแบบและประยุกต์ใช้ โดยให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงรูปแบบทางทัศนศิลป์ เนื้อหาและความหมายทางวัฒนธรรม ตลอดจนบริบทการเรียนรู้และความสนใจของเยาวชน เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มสู่กราฟิกและภาพประกอบที่มีความร่วมสมัย กระบวนการดังกล่าวจึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่การพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเยาวชน รวมถึงผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ โดยคำนึงถึงอัตลักษณ์และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังแผนภาพต่อไปนี้




**ภาพที่ 6** กระบวนการออกแบบด้วยทุนวัฒนธรรม

## สรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มอีสานเพื่อการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับการพัฒนาชุดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน เป็นการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบสำหรับชุดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชน ให้เยาวชนหรือผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการใช้ภาพและสัญลักษณ์ โดยใช้แนวคิดทุนวัฒนธรรมเป็นฐานในการเสริมสร้างการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกระบวนการศึกษาใช้แนวทางการถอดอัตลักษณ์ (Identity Decoding) การวิเคราะห์ (Story Analysis) และการออกแบบและการประยุกต์ใช้ (Re-Design and Utilization) เพื่อถอดองค์ความรู้จากจิตรกรรมฮูปแต้มให้สามารถสื่อสารในแบบร่วมสมัยผ่านงานกราฟิกและภาพประกอบที่เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน ผลจากกระบวนการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของการนำทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจและการตระหนักรู้ในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยนำเสนอข้อเสนอแนะโดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ 1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ 1.1) ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนากิจกรรมการสอนและสื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น สื่อดิจิทัล นิทรรศการ หรือสื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มการเข้าถึงของเยาวชนในยุคปัจจุบัน และ 2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป 2.1) ควรต่อยอดผลงานกราฟิกและภาพประกอบไปสู่สื่อดิจิทัลในรูปแบบอื่น ๆ เช่น AR/VR แอปพลิเคชัน หรือสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ เป็นต้น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและการเข้าถึงของเยาวชนในยุคปัจจุบัน 2.2) อาจขยายช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความแตกต่างของรูปแบบของกราฟิกและภาพประกอบที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัยและความสนใจต่อการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 2.3) ควรขยายพื้นที่ศึกษาไปยังจังหวัดอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ และนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบที่สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรมท้องถิ่น

**กิตติกรรมประกาศ**

ผลงานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม ภายใต้โครงการ Invention to Business (I-2B) จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2565

**เอกสารอ้างอิง**

ชิงชัย ศิริธร. (2562). การออกแบบผลิตภัณฑ์กราฟิกจากอัตลักษณ์ตัวละครและฉากในฮูปแต้มอีสานเพื่อใช้ในผลิตภัณฑ์และสื่อดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 11(1), 286-312.

นิกร กาเจริญ. (2567). ทศชาติชาดก: วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบร่วมสมัย. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, 24(2), 375-390.

นิติยา ค้อไผ่ และคณะ. (2566). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยโครงงานผลิตหนังสั้น ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เรื่อง “ฮอยฮีตคลองเก่าฮอยข้าวประดับดิน” ของนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ในพื้นที่บ้านขัวสูง อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร. วารสารการบริหารปกครอง มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์, 12(2), 18-34.

บุรินทร์ เปล่งดีสกุล. (2557). พลวัตของจิตรกรรมร่วมสมัยลาวจากยุคอาณานิคมถึงปัจจุบัน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 4(1), 30-57.

พชร วงชัยวรรณ์. (2565). การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระครูพิศาลชัยธรรม ชยธมฺโม (อินศรีเมือง) และคณะ. (2566). จิตรกรรมฝาผนังศิลปะอีสาน. วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี, 5(2), 47-60.

พระเทพวชิรวิมล (สายัญ ปญฺญาวชิโร). (2567). การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในยุคดิจิทัล: โอกาสและความท้าทาย. วารสารวิชาการรัตนบุศย์, 6(3), 595-607.

ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน. (2567). แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์ทางตัวอักษรสำหรับตราสินค้าไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรม วัฒนธรรม : กรณีศึกษา อีสาน คิวบิสม์. ใน ดุษฎีนิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานฤมิตศิลป์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมธาวี กิตติอาภรณ์พล. (2562). สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับ เยาวชน. ศิลป์ พีระศรี (วารสารศิลปกรรมศาสตร์), 6(2), 223-241.

วราวุฒิ ทิวะสิงห์. (2565). การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกจากแรงบันดาลใจ ประติมากรรมปูนปั้น ประดับหอแจก วัดโพธาราม ตำบลดงบัง อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 12(1), 119-139.

วิรัตน์ ปิ่นแก้ว และคณะ. (2567). การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกสำหรับเยาวชน ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. วารสารรัชต์ภาคย์, 18(56), 294-317.

ศิวกร โคตรทา และคณะ. (2566). แนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาฮูปแต้มวัดไชยศรีในยุคดิจิทัล. วารสารการพัฒนาพื้นที่และนโยบาย, 1(6), 47-60.

หอการค้าจังหวัดขอนแก่น. (2568). ข้อมูลจังหวัดขอนแก่น. เรียกใช้เมื่อ 14 มีนาคม 2569 จาก https://www.kkcc.or.th/khonkaen-information

อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ. (2565). การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบเพื่อการสื่อสารทางวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง. วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ, 4(1), 85-96.

Chen et al. (2023). Study on key elements of kids cartoon design in Min-nam (Hokkien) language. International association of societies of design research, 1-12, https://doi.org/10.21606/iasdr.2023.157.

Dale, E. (1969). Audio-visual methods in teaching. (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. To Improve the Academy, 11(137), 140-141.

Mutlu-Bayraktar, D. (2024). A systematic review of emotional design research in multimedia learning. Education and Information Technologies, 29, 24603-24626. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12823-8.