การพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง”*

Development of animated media for adjusting thai youth’s attitude for corruption-free for thai graduates

Received: October 31, 2018
Revised: October 10, 2019
Accepted: October 17, 2019

วันวิสาข์ พรมจีน (Wanwisa Promjeen)**

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติหยุดการทุจริตทางการศึกษา เนื่องจากปัจจุบันเยาวชนสังคมไทยส่วนใหญ่คิดว่าการทุจริตทางการศึกษาเป็นเรื่องที่ไม่ผิด เมื่อเยาวชนมีโอกาสหรือช่องทางในการทุจริตก็จะลงมือกระทำทันทีโดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่ตามมา ปัจจุบันจากผลสำรวจการทุจริตในประเทศไทยสถิติเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รัฐบาลเห็นความสำคัญของปัญหา จึงจัดตั้งโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง” เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและวัฒนธรรมของคนไทย ให้รักความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ ไม่เอารัดเอาเปรียบ รังเกียจการโกงและไม่ยอมให้ใครโกง แต่ยังมีข้อด้อยของสื่อที่ยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายมากพอ จึงศึกษาแนวทางการสร้างสื่อที่เหมาะสมเพื่อนำสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการรณรงค์และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องต่อปัญหาการทุจริต โดยใช้สื่อแอนิเมชัน3 มิติ ความยาวไม่เกิน 3 นาที จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทุจริตทางการศึกษา หลักการทางจิตวิทยาความต้องการของมนุษย์ ค้นคว้าทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อดำเนินการออกแบบ ผู้ชมเป้าหมายนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อายุระหว่าง 18-23 ปี พบว่าของกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ กลุ่มเป้าหมายสามารถตระหนักและมีทัศนคติที่ถูกต้องมากขึ้นเกี่ยวกับการทุจริตทางการศึกษา ทำให้กลุ่มเป้าหมายคำถึงนึงผลเสียที่จะตามมาจนนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทุจริตทางการศึกษาได้

คำสำคัญ : แอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์สังคม บัณฑิตไทยโตไปไม่โกง

* บทความนี้เขียนขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่ความรู้ทางวิชาการ

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชมงคลรัตนโกสินทร์ ศาลายา
Business Information Technology, Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Rattanakosin (RMUTR) Salaya Campus,wanwisa.promjeen@gmail.com,062-446-3399

Abstract

This research aimed to investigate the development of 3-D animated media for adjusting attitude toward corruption in education. At present, the youth in Thai society think that corruption in education is not wrongdoing. When having a chance for corrupting, they would take it without considering negative effects of doing so. According to the survey results, the statistics of corrupting in Thailand has been continually increasing. As the government has realized such issue, the project called “Corruption-Free for Thai Graduates” is created to make change of value and culture among Thai people. The project could enhance honesty, responsibility and anti-corruption. However, the media used was not attractive to the target group. Therefore, this research investigated a guideline for creating appropriate animated media for campaigning the project and promoting understanding of corruption problems. The 3-minute 3-D animated media was created based on the related literature about corruption in education, psychological principles of human needs and 3-D animation concept and theories. The data obtained from the target group was analyzed to create the animated media. The target audience was university students aged between 18-23 years old. The findings showed that the target group was satisfied with the 3-D animated media and had precise attitude toward corruption in education as well as realizing negative effects which lead to adjusting attitude toward corruption in education.

Keywords: Animation Creative Media Anti-Corruption

บทนำ

ในปัจจุบันเรื่องของปัญหาด้านการทุจริตด้านการศึกษาปัจจุบันมีจำนวนมากและเป็นเรื่องที่ ใกล้ตัวของทุกคน โดยเฉพาะในสังคมที่มีการหลากหลายของผู้คนที่มาอยู่ร่วมกันภายในรั้วมหาวิทยาลัย ทำให้ต้องมีการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในการหยุดการคอร์รัปชั่น โดยเริ่มจากจุดที่เล็กที่เกิดขึ้นในสังคมจนเกือบจะกลายเป็นสิ่งที่ชินชาและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและไม่สามารถหาทางออกของปัญหาได้ในระยะยาว เนื่องจากเป็นปัญหาที่ก่อปัญหาในระยะยาว และปัจจุบันเยาวชนยอมรับว่าการทุจริตในสถานศึกษาหรือการเล่าเรียนเป็นเรื่องธรรมดาสิ่งที่บัณฑิตไทยในฐานะผู้สร้างชาติไม่พึงกระทำเพราะ เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศ ก็คือ การทุจริตคอร์รัปชันที่เปรียบเสมือนวัชพืชคอยแทรกซึมเข้ามายังสังคมไทยการแพร่กระจายการทุจริตนั้นเริ่มเป็นไปอย่างรวดเร็วในสังคมปัจจุบันหากไม่ได้รับการแก้ไข ย่อมทำให้ผืนแผ่นดินไทยถอยหลังไปเรื่อย ๆ ไม่สามารถขับเคลื่อนประเทศชาติไปสู่ความรุ่งโรจน์ได้ ดังนั้นบัณฑิตจะต้องมีวิธีรับมืออย่างรู้เท่าทันด้วยการสร้างวิธีคิดอย่างชาญฉลาดและมีจริยธรรมเพื่อ เป็นภูมิคุ้มกันไม่ให้วัชพืชแห่งการทุจริตแทรกซึมเข้ามายังจิตใจขณะเดียวกันท่ามกลางกระแสการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง อีกทั้งอิทธิพลแนวคิดตะวันตกที่มีต่อสังคมไทย คือค่านิยมยึดถือวัตถุมากกว่าจิตใจ ส่งผลต่อวิธีคิดของนักศึกษาบางส่วน ซึ่งอนาคตต่อไปข้างหน้าจะเป็นบัณฑิตใหม่สร้างและพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า

นักศึกษาเหล่านี้สามารถยอมรับได้ถ้ารัฐบาลจะมีการทุจริตคอร์รัปชัน โดยตนเองได้ประโยชน์และประเทศชาติก็พัฒนาด้วยนับเป็นความคิดที่ขาดคุณธรรม เพราะแม้ประเทศชาติจะพัฒนาแต่ก็เป็นเพียงระยะสั้นไม่ยั่งยืน

ประเทศไทยเสียหายอย่างหนักจากปัญหาการทุจริตคอรัปชั่นเพียง 10 คดีที่องค์กรต่อต้านคอรัปชั่น (ประเทศไทย) นำมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์กลโกงชาติ ได้สะท้อนให้เห็นมูลค่าความเสียหายกว่า 6.3 แสนล้านบาท นับเป็นการสูญเสียโอกาสมหาศาลที่ประเทศจะได้นำงบประมาณเหล่านี้ไปพัฒนาในด้านต่าง ๆ ขณะที่หลายภาคส่วนพยายามแก้ไขปัญหา โดยมีมาตรการป้องกัน ตรวจสอบ และต่อต้านการทุจริตคอรัปชั่นทุกรูปแบบ แนวทางที่มีความสำคัญเช่นกัน คือ การปลูกฝังค่านิยมการมีคุณธรรม จริยธรรม และการไม่ยอมรับการโกงให้แก่เยาวชน

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของพระบทาสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงมีแนวพระราชดำริให้พสกนิกรชาวไทยดำรงชีวิตอย่างพอเพียง ด้วย 3 ห่วงและ 2 เงื่อนไข คือ มีเหตุผล มีความพอประมาณมีภูมิคุ้มกันที่ดีภายใต้เงื่อนไขความรู้และคุณธรรมนอกจากนี้แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552– 2559) มีเจตนารมณ์ และปรัชญาพื้นฐานตามกรอบแนวคิดที่ มุ่ง 2 ด้านคือ 1) พัฒนาคนไทยให้เป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจสติปัญญาความรู้และคุณธรรม” 2) พัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมที่มีความเข้มแข็ง มีการพัฒนาที่ยั่งยืนและมีดุลยภาพ 3 ด้าน คือ 1) สังคมคุณภาพ 2) สังคมแห่งภูมิปัญญา และการเรียนรู้ และ 3) สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน โดยมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นคนดีเก่งและมีความสุขซึ่งคนดีหมายถึงคนที่ดำเนินชีวิต อย่างมีคุณภาพ มีจิตใจที่ดีงาม มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้งด้านจิตใจและการแสดงออกเช่นมีวินัย ประหยัด มีความเอื้ออาทร เกื้อกูลมีเหตุผลรู้หน้าที่ ซื่อสัตย์ พากเพียร ขยัน ใฝ่รู้ใฝ่เรียนตลอดชีวิต รักประเทศ รักชาติ ภูมิใจในความเป็นไทย มีวิถีประชาธิปไตย เคารพความ คิดเห็นและสิทธิของผู้อื่นมีความเสียสละรักษาสิ่งแวดล้อมสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติสุข ยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นพระประมุขไม่นิยมการทุจริตและต่อต้านการทุจริตทุกประเภท

จากปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นมาและก่อปัญหาเรื้อรัง และส่งผลกระทบต่อสภาพบ้านเมือง สังคมทาง ความน่าเชื่อถือของประเทศไทย และแวดวงการศึกษา ทำให้ประเทศชาติขาดบุคลากรที่มีคุณภาพ เป็นการส่งเสริมบุคคลในสังคมหาช่องทางในการทุจริตมากขึ้น และยังส่งผลให้ประเทศไทยไม่มี ขีดความสามารถในการแข่งขันกับประเทศอื่น ซึ่งเยาวชนระดับอุดมศึกษา ถือเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่ายิ่งของประเทศ เพราะเด็ก และเยาวชน ในวันนี้จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันหน้า หากเยาวชนยังมีค่านิยมและความเชื่อในทางที่ไม่ถูกต้อง สังคมจะเดินหน้าไปในทิศทางใด บัณฑิตไทยในฐานะเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ หากมีความคิดเช่นนี้ ย่อมทำให้เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศ เพราะการที่จะทำลายการทุจริต ไม่ให้หยั่งรากลึกในสังคมไทยได้นั้น บัณฑิตไทยยุคใหม่จะต้องปราศจากการครอบงำทางความคิดของการทุจริต โดยการจุดประกายทางความคิด และการวางรากฐานแห่งความซื่อสัตย์สุจริต เปรียบเสมือนการหว่านเมล็ดพันธุ์แห่งความดี ความซื่อสัตย์สุจริตไปสู่สังคมไทยและหยั่งรากลึกลงยังแผ่นดิน บัณฑิตคือกำลังสำคัญ ที่อนาคตข้างหน้า เมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วจะต้องเข้าไปทำงานในหลากหลายอาชีพ ล้วนแต่สำคัญต่อการนำพาประเทศเดินก้าว ไปข้างหน้า ดังนั้น บัณฑิตยุคใหม่จะต้องเป็น “บัณฑิตไทย ไม่โกง”

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ในฐานะที่ผู้วิจัยได้ศึกษาด้านการผลิตสื่อแอนิเมชัน และอยากเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคม ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน โดยการต่อยอดและพัฒนาการดำเนินเรื่องราวแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น อีกทั้งโครงการ รากฐานมีแนวทางการมุ่งแก้ปัญหาจาก "บัณฑิตไทยโตไปไม่โกง“ ของสังคม เพื่อที่จะให้โครงการนั้นส่งผลที่ดีตอบสนองต่อแนวทางที่โครงการได้ตั้งไว้เพราะเนื่องจากโครงการยังขาดที่ยังสามารถพัฒนาต่อไปได้ ผู้วสื่อที่น่าสนใจิจัยจึงต้องการส่งเสริมให้มีสื่อที่น่าสนใจและตรงตามความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะให้โครงการได้ประสิทธิผล เนื่องจากเป็นโครงการที่ยังขาดสื่อที่น่าสนใจ การพัฒนาสื่อแอนิเมชันในครั้งนี้ มุ่งหวังที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติ ลดปัญหา สามารถนำมาพัฒนาและสร้างสรรค์เพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนในสังคมได้ เพื่อเป็นการเสริมสร้างทัศนคติและค่านิยมการต่อต้านการกระทำที่มีลักษณะเข้าข่ายการทุจริตคอร์รัปชั่น เสริมสร้างและปลูกฝังค่านิยม อัตลักษณ์ของนักศึกษา ให้มีจิตสำนึก และหยุดก้าวเล็ก ๆ ของการทุจริตในสังคมให้กับศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีของสังคม และเสริมสร้างค่านิยมที่ดีงามให้แก่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยเชื่อว่าการสร้างค่านิยมที่ถูกต้องนี้จะเป็นรากฐานสำคัญเพื่อทำให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ เป็นปราการป้องกันและแก้ไขปัญหาทุจริตในสถานบันศึกษาที่ได้ผลที่สุด

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. สร้างจิตสำนึกเยาวชนไทยผ่านแอนิเมชัน
2. กระตุ้นสังคมไทยปลูกฝังค่านิยมของสังคมให้มีคุณธรรม จริยธรรม ต่อต้านการคอร์รัปชั่น
3. เพื่อเป็นการหล่อหลอมให้เกิดคุณสมบัติที่พึงประสงค์ให้แก่นักศึกษาและเยาวชน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยจะแบ่งเป็นรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตของการรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลจะทำการรวบรวมข้อมูลกับอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้คุมสอบในคณะต่างๆของมหาวิทยาลัยที่อยู่ในสังกัดมหาวิทยาลัยราชมงคลรัตนโกสินทร์ศาลายา ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปะศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ โดยจะทำการเก็บข้อมูลด้วยการ Group Discussion ทั้งทางด้านพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่างๆ ในสนามสอบ

การรวบรวมข้อมูลที่ชัดเจน (Tangible data) คือ การรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมในแง่มุมต่างๆ ได้แก่ การจับทุจริตได้ในสนามสอบ เหตุผลของการทุจริตของนักศึกษา และอิทธิพลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเหล่านี้

การรวบรวมข้อมูลในส่วนที่ไม่ชัดเจน (Intangible data) คือ การรวบรวมข้อมูลที่ไม่สามารถเห็นได้ชัดเจน เช่น พฤติกรรมที่ส่อแววทุจริต พฤติกรรมที่แสดงออกระหว่างการทุจริต

2. ขอบเขตของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

สรุปผลการวิจัยถึงวิธีการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล รวมถึงสรุปองค์ประกอบจากการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบจริง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหารณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง”

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษาระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชมงคลทั้ง 9 แห่ง จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ทั้งเพศชายและเพศหญิงอายุระหว่าง 18 - 23 ปี เพราะเป็นวัยที่เริ่มมีการทุจริตจากเรื่อง ใกล้ตัว เช่นการทุจริตในการสอบ ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลโดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นกลุ่มนักศึกษาจนได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามที่ต้องการ

แนวคิดที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง”

ความต้องการของมนุษย์ (Needs) ความต้องการของมนุษย์เป็นสิ่งจูงใจสำคัญที่ผลักดันให้มนุษย์กิดกิเลส ความโลภ ฯลฯ เพราะตราบใดก็ตามที่มนุษย์ไม่รู้จักความพอดี และแสวงหาสิ่งต่าง ๆ เพื่อสนองตอบความต้องการเหล่านั้น จนลืมนึกถึงความถูกตองและบรรทัดฐานของสังคม ยอมสงผลใหเกิดการกระทำผิด กฎหมายขึ้น ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่กล่าวถึงความต้องการของมนุษย์ซึ่งไมมีที่สิ้นสุดในด้านต่าง ๆ

หลุย จำปาเทศ (2533, น. 40 อ้างถึงใน บุญมั่น ธนาศุภวัฒน์, 2537, น. 130) ได้กล่าวถึง แอลเดอร์เฟอร์ ว่าเปนผู้หนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ โดยได้ปรับเปลี่ยนความต้องการตามลำดับขั้น 5 ลำดับของมาสโลวให้เหลือเพียง 3 ลำดับขั้น ซึ่งรูปแบบใหม่ 3 ลำดับขั้นของเขาได้รับการยอมรับว่าเป็นทฤษฎีความต้องการ อี อาร์ จี (ERG: Existenc-Relatedneeds-Growth Theory) ดังต่อไปนี้

1.) ความต้องการมีชีวิตอยู่ (Existence Needs) เป็นความต้องการที่จะตอบสนองเพื่อให้มีชีวิตอยู่ต่อไป ได้แก่ ความต้องการทางกาย และความต้องการความปลอดภัย

2.) ความต้องการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น (Relatedness Needs) เป็นความต้องการของบุคคลที่จะมีมิตรสัมพันธ์กับบุคคลรอบ ๆ ตัว และบุคคลในสังคมอย่างมีความหมาย

3.) ความต้องการเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) เป็นความต้องการเพื่อความเจริญก้าวหน้าเป็นความต้องการขั้นสูงสุดรวมถึงความต้องการได้รับการยกย่องและความ สำเร็จในชีวิต

จากความต้องการในด้านต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นนั้นเมื่อได้รับการตอบสนอง บุคคลนั้นก็จะได้รับความพึงพอใจ แต่ตราบใดก็ตามที่ความต้องการเหล่านั้นไม่ได้รับการตอบสนองไม่ว่าจะด้วยสาเหตุใดก็ตาม ย่อมทำให้บุคคลนั้นเกิดความขับข้องใจ ซึ่งอาจเป็นแรงผลักดันให้เกิดแรงจูงใจในทางก้าวร้าวทำลาย ทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองต้องการโดยไม่เกรงกลัวต่อกฎหมายของบ้านเมือง

กระบวนการดำเนินการวิจัยในการพัฒนาสื่อ

กระบวนการดำเนินการวิจัย และสถานที่ทำการทดลอง/เก็บข้อมูล

กระบวนการดำเนินการวิจัยจะแบ่งเป็น 4 ช่วงใช้ระยะเวลาในการดาเนินงานวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนรวบรวมข้อมูล
2. ขั้นตอนการออกแบบการผลิต
3. ขั้นตอนกระบวนการผลิต
4. ขั้นตอนการประเมินผลและสรุปผลการวิจัย

1.ขั้นตอนรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลกับอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้คุมสอบในคณะต่างๆของมหาวิทยาลัยที่อยู่ในสังกัดมหาวิทยาลัยราชมงคลรัตนโกสินทร์ศาลายา ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปะศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ โดยจะทำการเก็บข้อมูลด้วยการ Group Discussion ทั้งทางด้านพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่างๆ ในสนามสอบเพื่อใช้ในการออกแบบโดยจะเก็บข้อมูลเฉพาะส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเท่านั้น ซึ่งจะประกอบด้วย

1.1 การรวบรวมข้อมูลที่ชัดเจน (Tangible data)

ข้อมูลพฤติกรรมในแง่มุมต่างๆ ได้แก่ การจับทุจริตได้ในสนามสอบ เหตุผลของการทุจริตของนักศึกษาและอิทธิพลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเหล่านี้ บุคลิกภาพของนักศึกษา การแต่งกายตามกฎระเบียบของสถานศึกษา

ส่วนของการแต่งกาย การเก็บข้อมูลในส่วนของการแต่งกายของนักศึกษาที่ทำการทุจริตในห้องสอบเพื่อหาแนวทางในการออกแบบคาแรคเตอร์

ส่วนของบุคลิกภายนอก การเก็บข้อมูลในส่วนของบุคลิกลักษณะท่าทาง เพื่อหาแนวทางในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลักษณะนิสัยภายนอก

1.2 การรวบรวมข้อมูลในส่วนที่ไม่ชัดเจน (Intangible data)

การรวบรวมข้อมูลที่ไม่สามารถเห็นได้ชัดเจน เช่น การเก็บข้อมูลด้าน พฤติกรรมที่ส่อแววทุจริต พฤติกรรมที่แสดงออกระหว่างการทุจริต อิทธิพลต่อที่มีผลต่อพฤติกรรมเพื่อนำมาพัฒนาในส่วนของงานออกแบบด้านบทภาพยนตร์

2. ขั้นตอนการออกแบบการผลิต

นำข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดมาจัดหมวดหมู่ และคัดแยกข้อมูลที่สามารถนำมาออกแบบได้อย่างชัดเจนและมีความเหมาะสมที่จะนำมาออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันโดยจะจัดแยกตามหมวดที่ใช้ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบกระบวนการผลิตด้านบทภาพยนตร์ (Non-Visual Design)

- บทภาพยนตร์ (Script Writing)

2.2 การออกแบบกระบวนการผลิตด้านภาพ (Visual Design)

- การออกแบบฉากหลัง (Background Design)
- การออกแบบตัวละคร (Character Design)
- การออกแบบอุปกรณ์ประกอบต่างๆ (Props Design)
- การออกแบบองค์ประกอบและอารมณ์ในภาพ (Concept Art)

การออกแบบในทุกขั้นตอนจะทำการตรวจสอบคุณภาพกับอาจารย์ที่ประสบการณ์ที่สามารถจับทุจริตในสถานศึกษา และนำคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานอย่างสม่ำเสมอ เพื่อคัดเลือกและตรวจสอบความเหมาะสมถึงองค์ประกอบในการนำมาใช้ในการออกแบบและผลิตภาพยนตร์ชิ้นงานสุดท้ายในกระบวนการออกแบบการผลิตจะจัดทำเป็นเอกสารสำหรับการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ (Pre-production documents for animation) ต่อไป

3. ขั้นตอนกระบวนการผลิต

กระบวนการผลิตจะทำการผลิตตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันโดย การผลิตจะแบ่งเป็นขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.1 การสร้างแบบจำลองตัวละคร ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก (Modeling) เป็นการนำงานออกแบบต่างๆที่ได้ออกแบบไว้มาสร้างเป็นหุ่นจาลอง 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2 การสร้างลวดลายของวัตถุและพื้นผิว (Texturing & UV mapping) คือ การใส่ลวดลายให้กับแบบจำลองต่างๆที่ได้สร้างไว้

3.3 การกำหนดค่าการเคลื่อนไหวต่างๆให้ตัวละคร (Character Rigging) หลังจากที่สร้างแบบจำลองเรียบร้อยแล้วนั้นจะต้องทาการกาหนดว่าตัวละครแต่ละตัวจะต้องเคลื่อนไหวอย่างไร

3.4 การสร้างการเคลื่อนไหว (Animation) สร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละครและวัตถุต่างๆให้เป็นไปตาม Animatic ที่ได้กำหนดไว้

3.5 การสร้างเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) เป็นการจำลองลักษณะพิเศษทางธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ เช่น ฝุ่น ลม พายุ ควัน

3.6 การตั้งค่าพื้นผิว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ (Shading/ Lighting/ Rendering) เป็นการกำหนดลักษณะพื้นผิว กำหนดแหล่งกำเนิดแสง และประมวลผลภาพให้ภาพมีความสวยงาม

3.7 การรวมองค์ประกอบต่างๆและตกแต่งรายละเอียด (Compositing) คือการนำองค์ประกอบต่างที่ได้ทำการประมวลผลภาพมารวมกันและตกแต่งให้มีความสอดคล้องกับ Animatic และมีความสวยงามและดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

3.8 การตัดต่อภาพยนตร์ (Editing) เป็นการนำภาพยนตร์มาร้องเรียงเป็นเรื่องราวรวมถึงใส่เสียงและดนตรีประกอบให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายและมีความสนุกสนานกับการรับชม

4.ขั้นตอนการประเมินผลและสรุปผลการทดลอง

ขั้นตอนการประเมินผลจะใช้การประเมินผลเชิงคุณภาพ

4.1 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

ทำการเก็บข้อมูลการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญต้องเป็นนักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 8 ท่าน

กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ที่ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถทางด้านจิตวิทยาและอาจารย์ผู้มีประสบการณ์จับทุจริตทางการศึกษา จำนวน 8 คน ได้แก่

(1.) อาจารย์ผู้สอนทางด้านจิตวิทยา จำนวน 2 ท่าน

(2.) อาจารย์ผู้จับทุจริต จำนวน 2 ท่าน

(3.) อาจารย์ผู้สอนเด็กที่ทำการทุจริต จำนวน 2 ท่าน

(4.) อาจารย์ผู้สอนคุณธรรมและจริยธรรม จำนวน 2 ท่าน

นำภาพยนตร์เผยแพร่ทางมหาวิทยาลัยที่จัดเตรียมไว้และเก็บผลการประเมินจากนักศึกษาผู้ที่เข้ามาชมภาพยนตร์จำนวน 30 คนโดยใช้การสัมภาษณ์

จากนั้นจะนำผลการประเมินมาทำการสรุปผลเชิงเปรียบเทียบเพื่อให้ได้ผลที่มีความน่าเชื่อถือและเป็นกลางมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) โดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ร่วมในเรื่องของการทุจริตทางการศึกษา โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดและแบบสอบถามปลายปิดข้อมูลใช้กระบวนการกลุ่มในการหาคำตอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม(Participatory Observation)การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non -Structured Interview) โดยคัดเลือกจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยราชมงคลทั้ง 9 แห่ง ตามเงื่อนไขให้ตรงกับคำตอบของปัญหาให้ตรงตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยนักศึกษาผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจะถูกคัดเลือกจากนักศึกษาผู้ที่มีประสบการณ์ตรงหรือเป็นผู้ที่สามารถให้ข้อมูลที่ต้องการได้

จากการสำรวจข่อมูล การศึกษา วิเคราะห สังเคราะหข่อมูลจากเอกสารและงานวิจัย สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษา จนไดรูปแบบพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง” ประกอบดวยองคประกอบรวมทั้งสิ้น 4 องคประกอบ

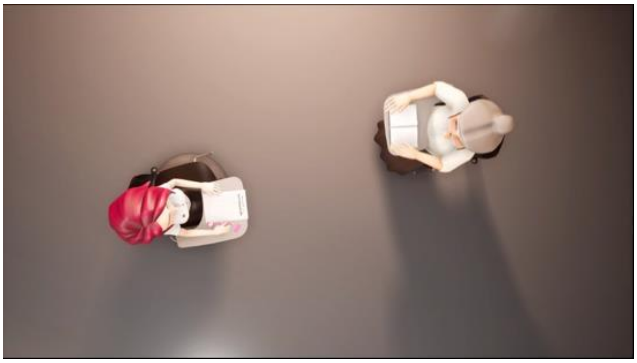
องคประกอบที่ 1 จุดเด่นของเนื้อเรื่องของการทุจริตในสถานศึกษา

องคประกอบที่ 2 ตัวละครและฉาก

องคประกอบที่ 3 ออกแบบการเคลื่อนไหวแบบในเชิงจิตวิทยาที่มีต่อการแสดงออกพฤติกรรมที่ไม่โปร่งใส

องคประกอบที่ 4 การออกแบบจุดคลี่คลายของเนื้อเรื่องและสิ่งที่แฝงไว้ในเนื้อหา

<table>
<tr><td colspan="2">องคประกอบที่ 1</td></tr>
<tr><td>ชื่อองค์ประกอบ</td><td>เนื้อเรื่อง</td></tr>
<tr><td>วัตถุประสงค์</td><td>เพื่อหาจุดเด่นของเนื้อเรื่องของการทุจริตในสถานศึกษา</td></tr>
<tr><td>การวิเคราะหเนื้อเรื่อง
การทุจริตในสถานศึกษา ประกอบดวย</td><td>เหุตการณ และการดำเนินเรื่อง: เปดเรื่อง กลางเรื่อง บทสรุป
ตัวละคร: ตัวละครหลัก ตัวละครประกอบ
อารมณ: การรับรูอารมณที่ไมผานกระบวนการคิด (mood)
ความรูสึก: การรับรูอารมณที่มาจากความคิด (feeling)</td></tr>
<tr><td colspan="2">การวิเคราะห และสังเคราะหเพื่อหาจุดเด่นของเนื้อเรื่องในการทุจริตในสถานศึกษา
สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อโครงการบัณฑิตไทยโตไปไม่โกง</td></tr>
<tr><td>ข้อมูลภาพ</td><td>รายละเอียด</td></tr>
<tr><td>
</td><td>เหุตการณ และการดำเนินเรื่อง:เน้นการส่งเสริมและรณรงค์ เพื่อชี้ประเด็นปัญหาให้เยาวชนเกิดความตระหนักถึงการทุจริตทางการศึกษา จากนั้นจึงเสนอข้อคิดให้แก่เยาวชนได้รับรู้ถึงผลเสียที่จะตาม เนื้อเรื่องกล่าวถึงการทุจริตในสถานศึกษา เหตุการณ์เกิดระหว่างการสอบซ่อมของวิชา จริยธรรม สัญชาตญาณการโกงของนักศึกษาจะส่งผลอย่างไร
ตัวละคร: ตัวละครหลักได้แก่อาจารย์ผู้คุมสอบ และนักศึกษาผู้ทุจริตโดยออกแบบจากการเก็บข้อมูลในการลงพื้นที่จริง อาจารย์จะมีบุคลิกที่ค่อนข้างดุ มีความคิดในแบบอาจารย์สมัยก่อน นักศึกษามีการออกแบบจากพฤติกรรมที่ค่อนข้างออกนอกระเบียบ โดยการออกแบบจากการแต่งกาย ทรงผมและการแต่งกายที่ผิดระเบียบ</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">องคประกอบที่ 2</td></tr>
<tr><td>ชื่อองค์ประกอบ</td><td>ตัวละครและฉาก</td></tr>
<tr><td>วัตถุประสงค์</td><td>เอกลักษณ์ของตัวละคร และฉากแบบในสถานศึกษาที่สามารถเข้าใจได้ในบริบทที่กว้างขวาง</td></tr>
<tr><td>การวิเคราะห์ตัวละคร และฉาก
ประกอบด้วย</td><td>รูปร่าง: สัดส่วน โครงสร้าง
รูปทรง: มิติของสัดส่วน มิติของโครงสร้าง
สี: ความรู้สึกของสี สีตามตัวละคร
ลักษณะพื้นผิว: รายละเอียดของพื้นผิว</td></tr>
<tr><td colspan="2">การวิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกลักษณ์ของตัวละคร และฉาก</td></tr>
<tr><td>ข้อมูลภาพ</td><td>รายละเอียด</td></tr>
<tr><td>
</td><td>การออกแบบเน้นรูปทรงและเส้นให้มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดของแต่ละตัวละคร ตัวละครเอกใช้เป็นเส้นโค้ง ที่ดูนุ่มนวลไม่เป็นอันตรายและใช้สีในโทนอ่อน ตัวร้ายใช้เส้นตรงที่ดูดุดันกับสีในโทนเข้มให้ตัดกันระหว่างตัวละครทั้งสอง</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">องคประกอบที่ 3</td></tr>
<tr><td>ชื่อองค์ประกอบ</td><td>การเคลื่อนไหว</td></tr>
<tr><td>วัตถุประสงค์</td><td>ออกแบบการเคลื่อนไหวแบบในเชิงจิตวิทยาที่ส่อถึงพฤติกรรมที่ไม่โปร่งใส</td></tr>
<tr><td>การวิเคราะห์การเคลื่อนไหว ประกอบด้วย</td><td>ภาษากาย: ท่าทางของตัวละคร เดิน เป็นต้น
การเคลื่อนไหว: การเคลื่อนที่ของสิ่งต่าง ๆ
การแสดงอารมณ์: การแสดงสีหน้า
การแสดงความรู้สึก: ความสำนึก ความผิดปกติ</td></tr>
<tr><td colspan="2">การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงพฤติกรรม</td></tr>
<tr><td>ข้อมูลภาพ</td><td>รายละเอียด</td></tr>
<tr><td>
</td><td>การใช้ภาษากายที่แสดงออกทางจิตวิทยา การแฝงไปด้วยความเจ้าเล่ห์ เล่ห์เหลี่ยมของผู้ทุจริต</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">องคประกอบที่ 4</td></tr>
<tr><td>ชื่อองค์ประกอบ</td><td>คติธรรม</td></tr>
<tr><td>วัตถุประสงค์</td><td>การออกแบบจุดคลี่คลายของเนื้อเรื่องและสิ่งที่แฝงไว้ในเนื้อหา</td></tr>
<tr><td>การวิเคราะห์การจุดคลี่คลายของเนื้อเรื่องและสิ่งที่แฝงไว้ในเนื้อหา
ประกอบด้วย</td><td>เงื่อนไขหรือสภาวะของตัวละคร : สาเหตุ แรงจูงใจ และพฤติกรรมของบุคคล การตกชั้น หรือการไม่ประสบผลสำเร็จทางการศึกษา
เหตุอันนำไปสู่ช่วงของการนำให้เกิดเรื่อง : พบช่องทางและโอกาสในการโกง
จุดสุดยอดของเรื่อง : ผู้โกงคิดว่าคนโดนโกงไม่รู้ว่าตัวเองโกง
ช่วงคลี่คลายของเรื่อง : บทลงโทษที่เป็นเงื่อนไขในการตัดสินอนาคตของผู้ทุจริต</td></tr>
<tr><td colspan="2">การวิเคราะห์ และสังเคราะห์จุดคลี่คลายของเรื่องและสิ่งที่แฝงไว้ในเนื้อหา</td></tr>
<tr><td>ข้อมูลภาพ</td><td>รายละเอียด</td></tr>
<tr><td></td><td>ต้องการเน้นให้แอนิเมชัน สนุก หักมุม และได้แง่คิด ผู้วิจัย จึงยกพระบรมราโชวาท ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ณ หอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 12 กรกฎาคม 2522 มาประกอบเพื่อแฝงแง่คิด
"...คนที่ไม่มีความสุจริต คนที่ไม่มีความ มั่นคง ชอบแต่มักง่ายไม่มีวันจะสร้างสรรค์ประโยชน์ส่วนรวมที่สำคัญอันใดได้ ผู้ที่มีความสุจริตและความมุ่งมั่นเท่านั้น จึงจะทำงานสำคัญยิ่งใหญ่ที่เป็นคุณเป็นประโยชน์แท้จริงได้สำเร็จ..."
เพื่อกระตุ้นและเตือนใจให้อยู่ในกรอบศีลธรรมอันดีงาม</td></tr>
</table>

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

การหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง”

ความเหมาะสม	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1.ภาพรวมของรูปแบบสื่อ	4.33	0.52	มาก
2.ความสอดคล้องของกรอบแนวคิดของรูปแบบ วัตถุประสงคและสมมติฐานการวิจัย	4.50	0.55	มากที่สุด
3.ความเปนไปไดในการรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติความคิดจากผลงานดังกล่าว	4.17	0.75	มากที่สุด
4.ความเหมาะสมของของรูปแบบการพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง” เหมาะสมกับยุคสมัยในปจจุบัน	4.33	0.52	มาก
5.ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง	4.50	0.55	มาก
6.ความเหมาะสมของตัวละคร และฉากแบบในสถานศึกษาที่สามารถเข้าใจได้ในบริบทที่กว้างขวาง	4.17	0.75	มาก
7.ความเหมาะสมของออกแบบการเคลื่อนไหวแบบในเชิงจิตวิทยา	4.17	0.41	มาก
8.ความเหมาะสมของการออกแบบจุดคลี่คลายของเนื้อเรื่องและสิ่งที่แฝงไว้ในเนื้อหา	4.00	0.02	มาก
9.ความเหมาะสมระหว่างบทละคร และตัวละคร	4.33	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.30**	**0.50**	**มาก**

ผลการทดสอบและวิเคราะห์ในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

ผลการทดสอบและการวิเคราะห์ที่ได้รับจากการผลิตงานแอนิเมชันโดยอาศัยทฤษฎีการชี้ประเด็นปัญหาให้ผู้ชมเกิดความสนใจและหยุดคิดถึงส่งที่สื่อแอนิเมชันต้องการนำเสนอ พร้อมทั้งเสนอแนะทางออกของปัญหา ร่วมกับการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายทางด้านภาพ เช่น มุมกล้อง แสง สี และดนตรีประกอบโดยปราศจากบท พูด เพื่อให้ผู้ชมสามารถตระหนักถึงผลเสียและสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติตลอดจนพฤติกรรมโดยไม่รู้สึกว่าเป็นการชี้นำที่มากจนเกินไปมีดังต่อไปนี้

1) แนวคิดหลัก คือ มุ่งศึกษากลวิธีการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย จากการรับชมสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้การสื่อสารผ่านภาษาภาพยนตร์ที่เกิดจากการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนที่ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นภาษาสากล ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่รับชมแล้วเข้าใจเรื่องราวได้ตรงกัน โดยผู้วิจัยต้องการศึกษาเพื่อนำมาใช้ในการดึงอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวภายในระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อชี้ให้เห็นว่าแอนิเมชันสามารถดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกไปกับตัวละคร และสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติหรือพฤติกรรมตามหลักการทางจิตวิทยา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) แก่นเรื่อง จากการศึกษารวบรวมข้อมูลทางด้านจิตวิทยาพบว่า หากต้องการให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับบทภาพยนตร์ต้องมีการอ้างอิงจากเหตุการณ์จริงหรือเป็นเรื่องราวที่ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมทางตรงหรือทางอ้อมเพื่อสื่อสารเรื่องกับผู้ชมภายในระยะเวลาสั้น ๆ ส่วนใหญ่มักพัฒนาเนื้อเรื่องจากเค้าโครงเรื่องจริงหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมตามแต่ละยุคสมัย ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างบทภาพยนตร์จากเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและมีเนื้อหาที่สอดแทรกให้ตระหนักถึงจิตสำนึกความรับผิดชอบทางการศึกษาต่อตนเองและผู้อื่น

3) รูปแบบและเทคนิค แอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความเป็นสากล สื่อสารความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านตัวละครทั้งสนุกเศร้า มีการสอดแทรกการใช้ความคิดและการแก้ปัญหาและอุปสรรคเข้าไปในเนื้อเรื่อง ที่สามารถสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

4) ตัวละครหลัก นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการทุจริต เนื่องจากเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้กระทำสิ่งผิด เสื้อนักศึกษาที่รัดทรวดทรงองเอว แสดงถึงความไม่เคารพกฎระเบียบพื้นฐานของมหาวิทยาลัย ความไม่เรียบร้อย ทรงผมซอยสั้นเจาะหูไม่น่าเข้าใกล้ลักษณะภายนอกดูเป็นคนกวน เจ้าเล่ห์ ท่าท่าง หน้าตาบ่งบอกถึงความคิดและการกระทำด้านมืด อาจารย์ผู้จับทุจริต แว่นตาแสดงถึงความฉลาด เนื่องจากการอ่านหนังสือเยอะ และชุดที่ดูเรียบร้อย กระดุมติด กระโปรงคลุมเลยเข่า โดยนัยแล้วหมายถึงคนในสังคมที่เน้น คิด พูด มากกว่าการกระทำ การแบบออกแบบตัวละครทั้งสอง จะใช้หลักการออกแบบตัวละครเพื่อเรื่องราว ลักษณะตัวละครจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้รับชมเรื่องราวเท่านั้น การออกแบบจะไม่เล่าเรื่องหรือบุคลิกมากนัก แต่จะมีจุดที่ดึงดูดให้ต้องการรับชมเรื่องราวต่อไป การออกแบบลักษณะนิสัยตัวละคร ใช้การออกแบบจากในสู่ภายนอก คือกำหนดลักษณะนิสัยพื้นเพ ปมในใจ สิ่งที่ชอบและไม่ชอบ แล้วจึงออกแบบลักษณะภายนอกให้สอดคล้องกัน สัดส่วนตัวละคร ใช้การออกแบบสัดส่วนตัวละครที่ลดทอนจากสัดส่วนคนปกติ ประมาณครึ่งนึง ลายเส้นของตัวละครเน้นเส้นโค้งที่สัมพันธ์กัน ทำให้เกิดความสบายตาระหว่างรับชม ใช้แสงในลักษณะโทนเย็น คือแสงลักษณะมืดมากกว่าสว่างเพื่อสื่อถึงภาวะที่กดดัน และเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับแอนิเมชัน เสียงประกอบที่ใช้ในงานแอนิเมชันได้แก่เสียงเพลงบรรเลง เพื่อใช้ในการเปลี่ยนอารมณ์ผู้ชมตามเหตุการณ์และเสียงประกอบบรรยากาศรวมถึงเพิ่มเสียงในบางจังหวะให้กับตัวละคร จะได้อรรถรสในการรับรู้สารที่แอนิเมชันต้องการสื่อมากยิ่งขึ้น

ผลการทดสอบและวิเคราะห์ในขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน

เนื่องจากสื่อแอนิเมชันวิจัยชินนี้มีการสอดแทรกเนื้อหาทางด้านคุณธรรมความดี ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ดังนั้นภายในเวลาที่จำกัดผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าการนำเรื่องของสัญญะและการจูงใจมาใช้เป็นเรื่องที่ดูสมเหตุสมผลเพราะสัญญะคือสิ่งที่มี ความหมายมากกว่าตัวมันเอง ดังนั้น การเล่าเรื่องที่มากกว่าความหมายที่ต้องการจะสื่อ ภายในเวลาที่เท่ากันจะได้ความหมายที่มากกว่า จึงจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มในส่วนของสัญญะต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ให้ทันสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยนำเรื่องของผลประโยชน์ แต่ถ่ายทอดในเชิงสัญญะเชิงเหตุการณ์ที่สร้างขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับชีวิตการเรียนและการสอบที่เกี่ยวข้องเป็นส่วนหนึ่งกับชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย ในส่วนดังกล่าว เมื่อหยิบยกมารวมกันเข้าไปใส่ในเหตุการณ์นึง เมื่อกลุ่มเป้าหมายดูจะเข้าใจความหมายที่ใกล้เคียงกัน แต่เมื่อวิเคราะห์จะเห็นถึงสิ่งที่ผู้วิจัยแทรกลงไปแบบความนัย และได้ใช้ในส่วนของอวัจนภาษาในการแสดงออกถึงการกระทำ โดยใช้วิธีการโน้มน้าวใจในการให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงสิ่งที่ควรทำไม่ควรทำ ประกอบกับในเรื่องของ ฉาก การกระทำ ผู้กระทำ เป็นต้น การนำแนวทางที่กลุ่มเป้าหมายสนใจมาพัฒนาเพื่อเป็นแรงจูงใจในการรับชมสื่อของกลุ่มเป้าหมาย การนำเสนอเนื้อเรื่องแบบที่แตกต่างออกไป อาจจะสามารถทำลงสื่อ Internet ที่เป็นเชิงปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายได้ควรเล่าเรื่องในเชิงสัญญะให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติได้ในเวลาที่จำกัด

ผลการทดสอบและวิเคราะห์จากการประเมินความพึงพอใจสื่อ

ผลการทดสอบเผยแพร่แอนิเมชันจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย 70% มีความพึงพอใจ และ 20% ควรพัฒนาเนื้อเรื่องและการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สมจริงมากยิ่งขึ้นการส่งเสริมแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเพื่อสะท้อนปัญหาของสังคม 94% ควรส่งเสริม และ 6% ไม่ส่งเสริม รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 58% เลือกตัวละครที่เป็นรูปแบบ 3 มิติ 30% เลือกตัวละครที่เป็นรูปแบบ 2 มิติ และ 12% เลือกตัวละครเหมือนจริง

ผลจากการทดสอบสื่อและวิเคราะห์สื่อโดยการสัมภาษณ์และการสังเกตุแบบมีส่วนร่วมในครั้งนี้ พบว่าเนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย ความยาว ของเรื่องเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งควรจะใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายจะมีสมาธิในการรับสารในเวลาที่จำกัด ควรเพิ่มรายละเอียดในเนื้อหาให้ชัดเจนในเวลาที่จำกัด รวมถึงมีการดำเนินงานอย่างละเอียดรอบคอบและรอบด้านเพื่อให้เกิดเป็นงานแอนิเมชัน ที่สามารถนำมาเป็นสื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติ พฤติกรรม และการตระหนักคิดให้แก่เยาวชนต่อไป ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3มิติ จึงเหมาะสำหรับสร้างสื่อภาพยนตร์หรือสื่อโฆษณา ที่เน้นการส่งเสริมและรณรงค์ สำหรับกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดให้เห็นความเป็นจริงของการกระทำการทุจริตเพื่อผลประโยชน์ของตนเองโดยใช้ช่องโหว่ของระบบการศึกษาเป็นเครื่องมือ ปัญหาการทุจริตทางการศึกษาคือปัญหาที่อยู่คู่สังคมการศึกษาไทยมายาวนาน การแก้โดยระบบการลงโทษหรือกฎระเบียบในทางปฏิบัติค่อนข้างได้ผลน้อย เพราะเป็นการแก้ที่ปลายเหตุขาดความจริงจัง การแก้ปัญหา โดยการให้ปลูกฝังค่านิยมที่ดี การให้ความรู้ถึงผลเสียที่จะตามในระยะยาวหลังจากการทุจริตกับกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด เพราะเยาวชนในสังคมเองที่จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้การทุจริตทางการศึกษาและการแสวงหาผลประโยชน์ทางการศึกษายังคงอยู่หรือไม่คงอยู่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จะช่วยให้เยาวชนในสังคมมีค่านิยมที่ดี เข้าใจถึง

การแก้ปัญหาและวิธีที่ถูกต้องในการประสบความสำเร็จทางการศึกษาอย่างภาคภูมิใจในตนเอง การทุจริตทางการศึกษาจึงจะลดน้อยลงอย่างถาวร สื่อแอนิเมชันสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อเพื่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

จากการศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน การพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง” สามารถอภิปรายผลการดำเนินงานได้ดังต่อไปนี้

ด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้ผลิตแอนิเมชันแบบสั้นจึงต้องออกแบบเนื้อเรื่องให้มีความกระชับและเข้าใจง่าย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผลงานชิ้นแรกงานมีความยาวเกินเวลาที่ตั้งไว้ โดยปัญหาหลักอยู่ที่การเกริ่นเรื่องที่ยาวเกินไป รวมถึงการที่ตัวละครไม่มีบทพูด ทำให้ไม่สามารถสื่อสารแก่นของเรื่องได้ ผู้วิจัยจึงลำดับเรื่องใหม่ โดยตัดฉากที่ไม่จำเป็น ทั้งนี้การแก้ไขที่เกิดขึ้นในช่วงของการวาดบทภาพ (Story board) ทำให้การแก้ไขไม่ยุ่งยาก และรวดเร็ว

ด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้แบ่งชิ้นงานออกเป็นสองส่วน ส่วนแรก คือการเกริ่นนำเรื่อง ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้จากบริบทที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับประสบการณ์ร่วมที่ผู้รับชมมี และสื่อความให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ส่วนที่สองผู้วิจัยปรับการออกแบบ โดยการลดรายละเอียดที่ซับซ้อนของเรื่องราว แต่ยังคงบริบทเดิมไว้ส่วนหนึ่ง และการใช้เทคนิค 3 มิติ จะช่วยให้ตัวละครสามารถเคลื่อนไหวได้อิสระ และมีมิติภาพที่สมจริง

ด้านการผลิต

เนื่องจากผู้วิจัยมีอุปกรณ์ที่ใช้สร้างชิ้นงานและประมวลผลภาพจากัด จึงได้ลดรายละเอียดของชิ้นงานบางจุดเช่นฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากที่อยู่ไกลหรือไม่สำคัญ เพื่อลดระยะเวลาการประมวลผล แต่ต้องควบคุมคุณภาพของภาพให้มีความสวยงาม

ด้านระยะเวลา

การผลิตแอนิเมชันมีข้อจำกัดและมีปัญหาเกิดขึ้นตลอดการทำงาน ทำให้ผลงานแอนิเมชันใช้เวลาผลิตมากกว่าที่ตั้งเป้าหมายไว้ ดังนั้นการสร้างงานแอนิเมชันควรจะต้องมีการควบคุมเวลาและมีการวางแผนอย่างรัดกุมเพื่อไม่ให้การผลิตผลงานเกินขอบเขตเวลาที่ตั้งไว้

บทสรุป

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติเยาวชนไทย เพื่อโครงการ“บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง” จะช่วยทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถรับรู้ข้อมูลและเข้าใจถึงประเด็นปัญหาทุจริตทางการศึกษาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ง่ายกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ และสามารถกระตุ้นให้เยาวชน โดยเฉพาะนักศึกษาที่เป็นอนาคตของประเทศชาติมีความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะ รักความเป็นธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และมีการใช้ชีวิตแบบพอเพียง ครบตามคุณสมบัติที่พึงประสงค์ทั้ง 5 ประการ เพื่อป้องกันและต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชั่นให้เกิดขึ้นจริงในประเทศไทยและเป็นจิตสำนึกค่านิยมที่ปฏิบัติกันอย่างยั่งยืนตลอดไป

สื่อแอนิเมชันชิ้นนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดให้เห็นความเป็นจริงของการกระทำการทุจริตเพื่อผลประโยชน์ของตนเองโดยใช้ช่องโหว่ของระบบการศึกษาเป็นเครื่องมือ ปัญหาการทุจริตทางการศึกษาคือปัญหาที่อยู่คู่สังคมการศึกษาไทยมายาวนาน การแก้โดยระบบการลงโทษหรือกฎระเบียบในทางปฏิบัติค่อนข้างได้ผลน้อย เพราะเป็นการแก้ที่ปลายเหตุขาดความจริงจัง การแก้ปัญหา โดยการให้ปลูกฝังค่านิยมที่ดี การให้ความรู้ถึงผลเสียที่จะตามในระยะยาวหลังจากการทุจริตกับกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด เพราะเยาวชนในสังคมเองที่จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้การทุจริตทางการศึกษาและการแสวงหาผลประโยชน์ทางการศึกษายังคงอยู่หรือไม่คงอยู่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จะช่วยให้เยาวชนในสังคมมีค่านิยมที่ดี เข้าใจถึงการแก้ปัญหาและวิธีที่ถูกต้องในการประสบความสำเร็จทางการศึกษาอย่างภาคภูมิใจในตนเองการทุจริตทางการศึกษาจึงจะลดน้อยลงอย่างถาวร

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

เนื้อหาทางการทุจริตทางการศึกษายังมีอีกหลายรูปแบบในสถานการณ์ที่แตกต่างกันไป และยังมีการทุจริตเล็ก ๆ น้อย ๆ ในสถานศึกษาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการทุจริตระยะยาวที่แอนิเมชันไม่ได้กล่าวถึง โดยอาจเปลี่ยนไปสร้างแอนิเมชันที่มีลักษณะเป็นตอน ๆ แทน เพื่อความครอบคลุมของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเพื่อการรณรงค์ และควรร่วมกับการพัฒนาไปกับสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ในลักษณะเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ (Interactive Technology) หรือ เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างความหลากหลายมีประสิทธิภาพและไม่ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเบื่อหน่ายต่อการตระหนักรู้ รวมถึงการเพิ่มความซับซ้อนทางด้านเนื้อหา บทภาพยนตร์และการออกแบบตัวละคร เช่น การเพิ่มประเด็นทางสัญญะวิทยา เพื่อให้เหมาะสมและต่อเนื่องกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายในระดับที่สูงขึ้น หากมีการนำรูปแบบนี้ไปใช ควรคำนึงถึงความคิดสรางสรรคในการออกแบบใหมีความรวมสมัยกับปจจุบัน

Refereces

Chanthik, K. (2004) . kānmī suānruām khǭng phāk prachāchon kap kān kǣ panhā khǭrapchan . Krung Thēp Mahā Nakhǭn : samnakphim pārirut phap bikhēchan

Kansut, K. (2004) . rāingān kānwichai khunnatham phruttikam khwām sūsat khǭng Khon Thai , Krung Thēp Mahā Nakhǭn : samnakngān khana kammakān poṇgkan læ prāppram kān thutcharit hǣng chāt .

Khanti, P. læ khana . (2000) . thritsadī læ ngānwichai khǭng ʻātchayā witthayā . Krung Thēp Mahā Nakhǭn : knet.

Khunarak, N. (2008, Tulākhom - Thanwākhom) . kān wikhroṛ læ wichān phāpphayon ʻǣ ni mē chan . wārasān sūn boṛikān wichākān , 42 - 46.

Konphetchapani, S. (2006,Minakhom) . khwām mai sư̄ sattaya thāng wichākān khǭng naksuksā mahāwitthayālai . wārasān wichai læ watphon kānsuksā , 143 - 164.

Ratchabanthittayasathan . (1996) . photchanānukrom chabap rātchabanthittayasathān . Krung Thēp... : ʻaksǭn charœ̄n that .

Siariya, Y. (2003) . thammāphibān kap khoṛapchan nai sangkhom Thai . Krung Thēp... : ʻammarin printing ʻǣ phaplit ching .

Sinlapawatthanaphon, P. (2006) . ʻitthiphon khǭng khrōpkhrua thī mī phontoṛ læ phruttikamkān phit . chunlasān ʻātchayā witthayā , 23 - 24.

Sisammachip, N. (2008) . khit læ khīan hai pen bot phāpphayon , nonthaburī :boṛisat ʻammarin buk sentœ̄ chamkat .

Sonkho, li. (1978) . khui kap nak chittawitthayā rūang lūk . plǣ doī raksinā (nāmfǣng) . Krung Thēp... : boṛisat sāngsan wichā .

Suksomruthai, K. (2004) rāingān kānwichai khunnatham phruttikam khwām sūsat khǭng Khon Thai , Krung Thēp Mahā Nakhǭn:samnakngān khana kammakān poṇgkan læ prāppram kān thutcharit hǣng chāt.

Wichitwatkan, C. (ม.ป.ป.). datchanī chī wat phāplak kān khoṛap chan pracham pī Phoṛ.Soṛ. 2554. [Onlai] .