

การพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

นิภัศรา บุรีเพีย¹ และ ลินดา อินทรลักษณ์²

The animation development of creating passive income from intellectual property

Nipatsara Bureepia¹ and Linda Intralak

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

Faculty of Architecture, Art and Design Naresuan University

* Corresponding author. E-mail address: nipatsarabureepia@gmail.com

received: September 25, 2024 revised: June 5, 2025 accepted: October 10, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญานี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาการสร้างแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ ในรูปแบบออนไลน์ 2. เพื่อออกแบบพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อ เรื่องการสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ มีวิธีการดำเนินงานวิจัยโดยใช้หลักการ ของ Double Dimond Design Thinking มี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1. Discover 2. Define 3. Develop 4. Deliver ผลการวิจัย ได้ตอบวัตถุประสงค์ครบถ้วน โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่สร้างรายได้แบบ passive income จำนวน 5 ท่าน และ ความต้องการต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลให้เกิดเป็นข้อมูลในการเขียนบทเพื่อสร้างเป็นแอนิเมชัน และ นำไป ประเมินความพึงพอใจ ผลของการวิจัยคือ อาสาสมัครได้รับแรงจูงใจและความพึงพอใจ เกี่ยวกับการสร้าง Passive Income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญาเพิ่มขึ้น และ จากตารางทดสอบความรู้ ถูก ผิด พบว่า จำนวนอาสาสมัครที่ตอบถูกมีจำนวนเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยจาก ก่อนรับชมสื่อ ตอบถูกร้อยละ 73.15 ตอบผิด ร้อยละ 26.85 และ หลังรับชมสื่อตอบถูกร้อยละ 84.67 ตอบผิดร้อยละ 15.38 ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ผลของการประเมินความพึงพอใจ ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องเข้าใจง่ายในระดับมากค่าเฉลี่ย 4.57, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 ความยาว ของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไป ค่าเฉลี่ย 4.54, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 และ เสียงบรรยาย อธิบายที่เข้าใจง่าย: ค่าเฉลี่ย 4.48, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.78 ตามลำดับสรุปผลจากการประเมินได้ว่า การพัฒนาแอนิเมชัน เรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และ สามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิด การเรียนรู้ และ ผักผ่อน เพื่อให้เกิดการสร้างรายได้แบบ Passive income จากทรัพย์สินทางปัญญาของตน

คำสำคัญ: แอนิเมชัน พาสซีฟ อินคัม ทรัพย์สินทางปัญญา

ABSTRACT

The research study on The animation development of creating passive income from intellectual property 1.To explore the creation of an animation about generating passive income from intellectual property and the channels for generating online revenue. 2. To design and develop an animation about generating passive income from intellectual property and the channels for generating online revenue. 3. To assess the target audience's satisfaction with the animation on creating passive income from intellectual property and the channels for generating online revenue. The research methodology employed the principles of Double Diamond Design Thinking, which consists of four stages: Discover – gathering data and conducting a literature review, Define – establishing the project's scope, Develop – creating and refining the animation, Deliver – testing the animation with the target audience. The research successfully addressed the objectives. The researcher conducted interviews with five experts who have successfully generated passive income, as well as gathered data from the target audience to analyze and inform the scriptwriting process for the animation. The animation was then evaluated for audience satisfaction. The research findings revealed that the volunteers were more motivated and satisfied with the concept of generating passive income from intellectual property. According to the pre- and post-viewing knowledge test, the percentage of correct answers increased significantly. Before watching the animation, 73.15% of participants answered correctly, while 26.85% answered incorrectly. After watching the animation, 84.67% answered correctly, and only 15.38% answered incorrectly, demonstrating a statistically significant improvement. Regarding audience satisfaction, the top three areas receiving the highest average scores were: Content continuity and clarity (Mean = 4.57, SD = 0.64), The appropriate length of the animation (Mean = 4.54, SD = 0.70), and The clarity of the narration (Mean = 4.48, SD = 0.78). In conclusion, the development of the animation on creating Passive Income through Intellectual Property proved to be effective and practical. It successfully motivated the audience to learn more about and practice generating passive income from their own intellectual property.

Keyword : Animation Passive income Intellectual property

บทนำ

ปัจจุบันการสื่อสารด้วยระบบอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากสถานการณ์ Covid-19 ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ สังคม และเศรษฐกิจ ทำให้ผู้มีรายได้บางกลุ่มถูกจำกัดการทำงานหาเงิน และ ส่งผลกระทบต่อครอบครัวของนิสิตนักศึกษาเช่นกัน หลังจากการเปิดประเทศในปี พ.ศ. 2565 ของรัฐบาล ทำให้ประชาชนบางกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการทำงาน การหารายได้เปลี่ยนมาใช้ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก อาทิ การทำงานผ่านระบบออนไลน์ ประชุมออนไลน์ การเรียนการสอนแบบออนไลน์ การค้าขายในรูปแบบออนไลน์ การใช้สื่อเป็นช่องทางในการโฆษณาสินค้า การติดต่อราชการ รวมไปถึงการขายผลงานศิลปะในช่องทางออนไลน์ เป็นต้น ระบบการสื่อสารของมนุษย์ได้เปลี่ยนไป การทำงานของผู้คนจึงกลายเป็นการทำงานอยู่ที่บ้านมากขึ้น

ยุคปัจจุบันการสร้างสรรคผลงานศิลปะ สามารถทำได้ง่ายขึ้น นอกเหนือจากการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว การใช้ระบบ AI จากคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและคิดแทนมนุษย์ได้อีกด้วย ในทางกลับกันจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องรู้เท่าทันโลกดิจิทัล และ เปลี่ยนให้มาเป็นรายได้อีกหนึ่งทางหนึ่ง จากงานวิจัยในสหรัฐอเมริกาพบว่า บัณฑิตด้านศิลปะกว่า 2 ล้านคนในสหรัฐอเมริกา มีเพียง 10% เท่านั้นที่สามารถสร้าง รายได้หลักจากการขายงานศิลปะ (BFAMFAPhD, 2014) ผลสำรวจการหาความหมายของการมีรายได้ระหว่างเรียนของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาให้คำจัดความไว้ 5 ประเภท ได้แก่ 1) การสร้างรายได้โดยไม่กระทบต่อการเรียนการแบ่งเบาภาระผู้ปกครอง 2) การหารายได้เพิ่มเติมจากผู้ปกครองให้มา 3) การฝึกฝนตนเองเพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต 4) การรู้จักอดทน ปรับตัวเข้ากับสังคมและเก็บออม 5) การใช้เวลาวางให้เกิดประโยชน์ (ฉัตรดาพร จันทรวงศ์, 2554) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาศิลปะ ได้รู้จักการหารายได้โดยไม่กระทบต่อการเรียน และเป็นรายได้ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา

สื่อแอนิเมชัน หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวประเภทการ์ตูน เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ และ ถ่ายทอดความรู้ได้โดยไม่น่าเบื่อ ถือเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนิสิตนักศึกษาได้ เนื่องจากรูปแบบการเผยแพร่สื่อของเด็กในยุค Gen Z หรือ เรียกว่าเด็กยุคดิจิทัล (เด็กที่เกิดหลัง ค.ศ. 2000) ไม่สามารถจดจ่ออยู่กับสื่อที่ใช้เวลานาน มักจะเข้าถึงสื่อที่มีภาพตลกสื่อที่มีสีสันสะดุดตา ไม่คุ้นชินกับการอ่านหนังสือ แต่สามารถรับรู้ข้อมูลได้จากภาพและเสียง นั่นเอง (นวลจันทร์ จุฑาภักติกุล, 2558)

การสร้างรายได้ของคนทั่วไป แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ 1) Active income คือรายได้จากการทำงานลงแรง และเวลา แลกกับเงินเดือน หรือค่าจ้างต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานทั่วไป ที่ทุกคนทำ 2) Passive income คือ การมีเสรีภาพทางการเงิน โดยใช้เวลา ในช่วงแรกสะสมทรัพย์สิน แล้วให้ทรัพย์สินทำงานแทนเรา ทำให้มีรายได้เข้ามาเรื่อย ๆ ถึงแม้จะหยุดทำไปแล้วก็ตาม ซึ่งทรัพย์สิน ที่สร้าง passive income ได้นั้น ได้แก่ อสังหาริมทรัพย์ หุ่นหรือกองทุนรวม ทรัพย์สินทางปัญญาประเภทงานศิลปะ อาทิ ภาพถ่าย งานดิจิทัล Vector และ งาน e-book เป็นต้น (ชาญชัย คุ้มปัญญา, 2561)

ทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งออกได้หลายประเภทด้วยกัน อาทิ สิ่งประดิษฐ์คิดค้น นวัตกรรมใหม่ สูตรอาหาร และ งานศิลปะ เป็นต้น (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2562) ทรัพย์สินทางปัญญาอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ประเภทผลงานศิลปะ นับเป็นการสร้างรายได้ให้แก่ นิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ โดยที่ไม่ต้องใช้เงินลงทุน เป็นสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนาฝีมือ และผลงานอย่างยั่งยืน ก่อให้เกิดการมีรายได้ประจำเพื่อใช้ในการเลี้ยงชีพ การสะสมผลงานศิลปะในรูปแบบออนไลน์นั้นสามารถ สร้างรายได้ให้แก่ นิสิตนักศึกษาในทุกเดือน ซึ่งเมื่อสะสมมาก เพิ่มปริมาณมาก ก็จะมีรายได้ที่เพิ่มขึ้นในทุก ๆ เดือน เป็นลำดับ หากส่งผลงานไปยังหลาย ๆ แห่งพร้อมกันก็สามารถมีรายได้จากหลากหลายเว็บไซต์เช่นกัน ซึ่งการสื่อสารกระบวนการและวิธีหา รายได้ passive income จากทรัพย์สินทางปัญญาด้วยสื่อแอนิเมชันจะสามารถเข้าถึงเยาวชนและนิสิตนักศึกษาที่เรียนด้าน ศิลปะได้เป็นอย่างดี การสร้าง passive income ตั้งแต่อายุน้อย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อระบบการศึกษาไทย และช่วยให้นิสิตนักศึกษาได้รู้จักการวางแผนการสร้างรายได้เพื่อความมั่นคงในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสร้างแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้าง รายได้ในรูปแบบออนไลน์
2. เพื่อออกแบบพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้าง รายได้ในรูปแบบออนไลน์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อ เรื่องการสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์

วิธีการดำเนินการวิจัย

โดยงานวิจัยนี้ มีวิธีดำเนินงานวิจัยโดยอ้างอิงหลักการของ Double Diamond Design Thinking (Brown, 2009) มี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) Discover – การศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม 2) Define – การกำหนดขอบเขตงาน 3) Develop – การพัฒนาผลงาน 4) Deliver – การทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับ 4 ข้อหลักตามวิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัย ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นข้อ ๆ และ สร้างวิเคราะห์จากตารางเปรียบเทียบความเหมือน และ ความต่างของข้อมูล จนนำไปสู่ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในที่สุด

1. Discover การศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม ขั้นตอนนี้เป็นการเริ่มต้นด้วยการรวบรวมข้อมูลและศึกษางานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจถึงปัญหาและบริบทที่กำลังศึกษาอย่างละเอียด การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเป็นการสำรวจแนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัยที่ผ่านมา และช่องว่างขององค์ความรู้ เพื่อให้สามารถกำหนดทิศทางและขอบเขตของการวิจัยได้อย่างชัดเจน รวมถึงการสร้างตารางเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ โดยแบ่งตาม หัวข้อการสืบค้นโดยอ้างอิงจากตาราง กรอบแนวคิดในงานวิจัย ดังต่อไปนี้

ความหมายของ Passive income จากการวิจัยได้ผลลัพธ์คือ Passive income หมายถึงการสร้างรายได้จากทรัพย์สินด้วยการ ลงทุนหรือทุ่มแรงในช่วงแรก ทำให้มีรายได้อย่างต่อเนื่องจากผลตอบแทน เช่น ปันผล ดอกเบี้ย และทรัพย์สินทางปัญญา นำไปสู่ อิสรภาพและความมั่นคงทางการเงินในระยะยาว

1. Define การกำหนดขอบเขตงาน ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมมา ใช้ในการกำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์การวิจัย กลุ่มเป้าหมาย การกำหนดขอบเขตจะช่วยให้การ

วิจัยมีความชัดเจน และสามารถดำเนินการได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงระบุวิธีการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลก่อนสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1.1 สำรวจความรู้และความสามารถ ในการผลิตผลงานศิลปะ ของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งหมด 64 คน เพื่อนำข้อมูลมาเขียนบท และ สร้างเป็นผลงานสื่อแอนิเมชัน ผลสำรวจได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

การสำรวจข้อมูลประชากร ก่อนผลิตสื่อแอนิเมชัน จากการสำรวจเกี่ยวกับนิสิตและการหารายได้ระหว่างเรียน พบว่า 76.6% ของนิสิตต้องการหารายได้เพิ่มเติม โดยมีนิสิตส่วนใหญ่ไม่รู้จักความหมายของ Active income (76.6%) และ Passive income (73.4%) เมื่อสอบถามถึงการหารายได้แบบ Passive income นิสิตเพียง 11 คนจาก 23 คนสามารถระบุประเภทงานได้ถูกต้อง แต่มีถึง 95.3% ที่รู้จักการขายผลงานศิลปะในโลกออนไลน์ นิสิตส่วนใหญ่สนใจขายภาพเวกเตอร์ แอนิเมชัน โมเดลสามมิติ ภาพถ่าย และวิดีโอ โดยเว็บไซต์ที่นิสิตสนใจขายผลงานศิลปะออนไลน์มากที่สุดคือ Opensea ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มซื้อขาย NFT ไม่ใช่ Passive income นิสิต 85.9% ต้องการคำปรึกษาด้านการหาเงินแบบ Passive income และ 54.7% สนใจที่จะเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการสร้างรายได้แบบ Passive income จากผลงานของตนเอง โดยหัวข้อที่นิสิตต้องการให้มีการอบรม ได้แก่ ความหมายของ Passive income วิธีการสร้างผลงาน วิธีการสร้างรายได้ (ซึ่งได้รับความสนใจมากที่สุด) และวิธีการโปรโมตผลงานให้เป็นที่รู้จัก

2.2. การสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ในด้าน passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งหมด 5 คน โดยคัดเลือกจากผู้สร้างผลงานขายในรูปแบบ Passive income และได้ผลตอบแทนสม่ำเสมอ และมีประสบการณ์มากกว่า 5 ปี ผลการตอบแบบสอบถาม มีดังต่อไปนี้

ตาราง 1 วิเคราะห์แบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิด้าน การสร้าง passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

คำถาม	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5
1. อายุ	40 ปี ขึ้นไป	40 ปี ขึ้นไป	29-35 ปี	40 ปี ขึ้นไป	40 ปี ขึ้นไป
2. ท่านเคยได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างรายได้ Passive income มาจากสื่อใดบ้าง	หนังสือ โทรทัศน์ YouTube	หนังสือ YouTube, Facebook	หนังสือ ,Tiktok, YouTube, Facebook	YouTube Facebook	หนังสือ Tiktok, YouTube, Facebook
3. Passive income ที่มาจากงานศิลปะ ข้อใดที่ท่านสร้างสรรค์ให้เกิดรายได้หลัก	Photo Video	Vector, Photo Art, Illustration	Vector, Photo, Photo Art, Illustration	Vector, Photo	Vector, Photo Art, Illustration
4. ท่านมีความเชื่อมั่นในการสร้างผลงาน passive income ให้เกิดรายได้ในระยะยาว น้อย เพียงใด ○ เชื่อมั่นมาก ○ เชื่อมั่น ○ ไม่ค่อยมั่นใจ ○ ไม่สามารถทำได้	เชื่อมั่น เพราะ งานที่สร้างขึ้นมาจะคงสร้างรายได้อยู่เพียงแต่มั่นเริ่มน้อยลง	เชื่อมั่นมาก เพราะทำมาเป็นเวลานานและรู้จักตลาดมากขึ้น	เชื่อมั่น ถ้ายังมีตลาดคอยรองรับผลงานก็ยังสามารถสร้างรายได้ต่อไปได้	เชื่อมั่น และต้องวางแผนตลอดเวลา	เชื่อมั่นมาก มองในระยะยาว
5. เว็บไซต์ต่างๆที่ท่านส่งผลงานเพื่อขายให้เกิดรายได้ ท่านคิดว่า	ใช่	ใช่	ใช่	ใช่	ใช่

คำถาม	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5
มันคือ Passive income หรือไม่ว o ใช่ o ไม่ใช่ o ไม่แน่ใจ					
6. ก่อนที่ท่านจะรู้จักการสร้างรายได้ Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา รูปแบบการใช้ชีวิตเป็นเช่นไร	เป็นพนักงานบริษัท	รับราชการ	เป็นพนักงานบริษัท	รับราชการ	Freelance Graphic Designer
7. ท่านใช้ระยะเวลาเพียงใดจึงจะมีรายได้แบบ Passive income	1-3 ปี	4-6 ปี	1-3 ปี	4-6 ปี	1-3 ปี
8. ท่านมีรายได้จากเว็บไซต์ใดเป็นหลัก และ รองลงมาตามลำดับ 1-3	Shutterstock, AdobeStock, Pond5	nounproject, Canva, Envanto, Element	Shutterstock, AdobeStock, Dreamtimes	Canva, AdobeStock, Shutterstock	Canva, AdobeStock, nounProject
9. ท่านมีแนวทางหรือสไตล์ในการทำงานอย่างไร	ภาพถ่าย วีดิโอ	กราฟิก ภาพประกอบ	vector	กราฟิก ภาพถ่าย ภาพประกอบ	กราฟิก ภาพประกอบ Template
10. ท่านแบ่งเวลาในการส่งผลงานอย่างไร	แบ่งการส่งผลงานเป็นชุด Set ทุกสัปดาห์โดยให้งานได้รับการตรวจ และเข้าพอร์ตในทุก ๆ วันจันทร์	ส่งงานเป็นประจำโดยเน้นให้งานลงขายในวันจันทร์	จันทร์-ศุกร์ ตามเวลางาน 8.00-17.00น.	วางแผนการทำงาน และส่งงานให้ขายในช่วงเวลาทำงาน เช่น จันทร์-ศุกร์	Fulltime
11. ข้อดี และ ข้อเสีย ของการเป็น contributor แบบเต็มตัว และ แบบทำงานประจำไปด้วย	เต็มไปด้วยข้อดี เพราะบริหารจัดการเวลาได้, ข้อเสีย คือ อาจจะขาดวินัยได้	ข้อดี มีเวลาเป็นของตนเอง ข้อเสีย ตลาดมีการเปลี่ยนแปลง หมั่นศึกษาตลาดอยู่เสมอ	แบ่งเวลา จัดการเวลา และ จัดสรรรายได้ให้ลงต่อต่อการเป็น contributor เต็มตัว	ข้อดี สามารถบริหารจัดการเวลาได้ เวลาว่างเยอะ ข้อเสีย รายได้ขึ้นอยู่กับการทำงานและวินัย	ข้อดีคือมีเวลา ข้อเสียคือต้องจัดระเบียบการทำงานและมีวินัย
12. ท่านเคยประสบปัญหาด้านการสร้างสรรค์ผลงานหรือไม่ และ ผ่านมาได้อย่างไร	เคย, ด้านไอเดีย แก้ปัญหาด้วยการดูภาพยนตร์ เพื่อหามุมมองใหม่ๆ นิด	ถูกระงับพอร์ต แก้ไขโดยการส่งหลักฐาน	คิดงานไม่ออก จัดการโดยพักผ่อน หากิจกรรมอย่างอื่นทำ	เคย, ด้านไอเดีย แก้ไขด้วยการเข้าไปหาข้อมูลต่าง ๆ ในกลุ่ม หรือตลาดอื่นๆ	เคย, หาเวลาพัก และ ทำกิจกรรมอย่างอื่น

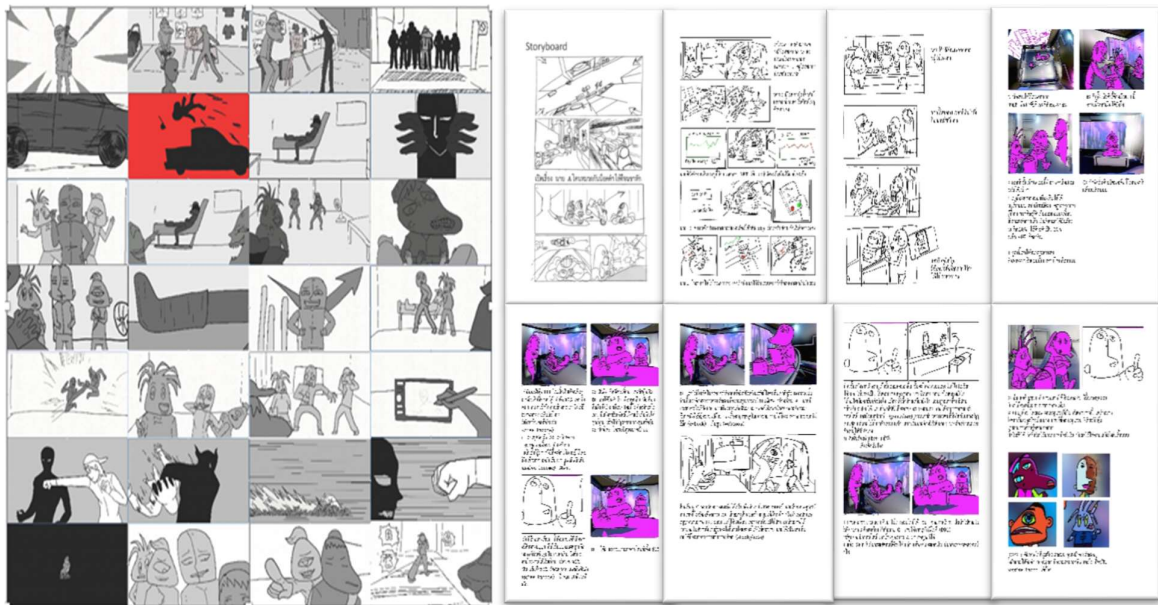
คำถาม	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5
	รวมกลุ่ม แลกเปลี่ยนกัน				
13. คำแนะนำนิสิต นักศึกษา เกี่ยวกับการสร้างรายได้แบบ Passive income	อยากให้ลองฝึก เพื่อเป็นงาน อดิเรกและเรียน จบไปจะได้มา รายได้หลายทาง	ควรศึกษางานให้ มาก และ ควบคุม กับงานประจำ	สามารถทำ ประกอบกับ งานประจำได้ เพื่อเป็นการ สร้างรายได้ เพิ่มเติม	ขยันและมี วินัยในการ ทำงาน ช่วงแรกอย่า ไปมองที่ รายได้ แต่มอง ที่คุณภาพงาน	วางแผน, มี วินัย จัดระเบียบ การทำงาน

1. Develop การพัฒนาผลงาน เมื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะเริ่มพัฒนาผลงานหรือแนวทางแก้ปัญหาที่ค้นพบในขั้นตอนก่อนหน้านี้ โดยการสร้างแนวคิด รูปแบบ หรือต้นแบบที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาผลงานจะดำเนินการผ่านการทดลองและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องตามข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินผลและการตอบสนองของกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง โดยการพัฒนาผลงานได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ Pre-Production, Production, และ Post-Production โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 Preproduction

1. Research คือ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย ในที่นี้คือ บทที่ 2 ของการวิจัย
2. Target group คือ กลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มที่เป็นนิสิต นักศึกษา ที่กำลังเรียนด้านศิลปะและการออกแบบ อายุ 18-24 ปี จำนวน 300 คน
3. Theme และ Concept คือ การวางแผนให้มี passive income จะได้ไม่ลำบากเมื่อเจ็บป่วย
4. Log line นายปีไปเยี่ยมเพื่อน คือ นายเอประสบอุบัติเหตุ เพราะติดหนี้ธนาคาร นายปีจึงหาทางช่วยเหลือเพื่อนด้วยการแนะนำวิธีการหาเงินรูปแบบใหม่ อุปสรรค คือ เขาต้องอธิบายให้เพื่อนเข้าใจให้ได้ในความหวังดีของเขา
5. Genre คือ Action, Drama, แนวอวกาศและตัวประหลาด
6. Plot คือ การเขียนโครงเรื่องที่รับข้อมูลจากงานวิจัย เรื่อง การสร้างอัตลักษณ์ในการออกแบบภาพเวกเตอร์ขาย

ออนไลน์ของนักกราฟิกมืออาชีพ (ปิยาพัชร เดชบุญ, 2562) โดยให้เหตุผลยืนยันว่ามีผู้สามารถสร้างรายได้จากทรัพย์สินทางปัญญาจริง และ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่มีประโยชน์มาเป็นแนวทางในเขียนเป็นบทภาพยนตร์ รวมทั้งได้ให้ความหมายของคำว่า “เสือนอนกิน” ให้สัมพันธ์กับการสร้างรายได้จากทรัพย์สินทางปัญญา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ตอนจบของเรื่อง ได้ชี้ให้เห็นประเด็นหลังจากหารายได้สำเร็จแล้ว จำเป็นจะต้องออมเงิน โดย ได้นำข้อมูลจากหนังสือการลาออกครั้งสุดท้ายของ ภาณุมาศ ทองธนากุล มากเป็นตัวอย่าง เรื่องการออกเงินไว้ในกองทุนรวม หรือ หุ้น เพื่อให้เกิดรายได้หลายทาง เป็นต้น



ภาพ 1 Thumbnail storyboard และ plot เรื่อง

ระยะที่ 2 Production

1. พัฒนาตัวละคร และ ผลิตผลงานแอนิเมชันได้ใช้ เทคนิค cutout animation ในการสร้างสรรค์ผลงาน



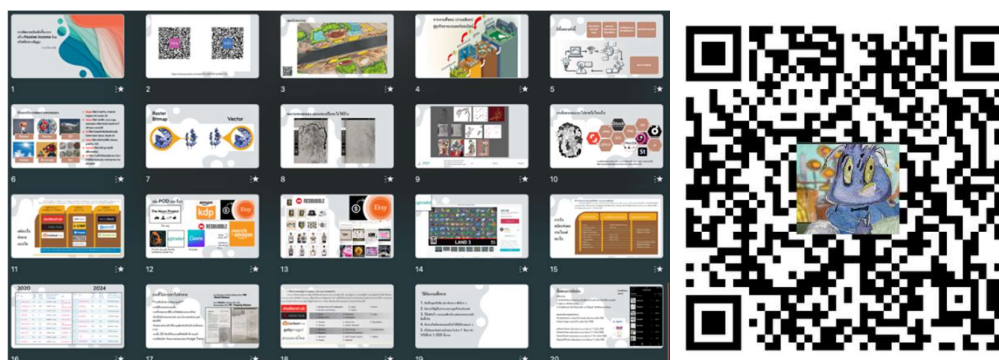
ภาพ 2 ตัวละคร

ระยะที่ 3 Post- Production เป็นการใส่เสียง พากย์เสียง และใส่ effect บรรยากาศและเพลงประกอบให้ผลงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ภาพ 3 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง Art of wealth

2. สื่อประเภทข้อมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับการสร้างรายได้แบบ passive income ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ทุกข้อ ที่มีห้อยท้ายประโยคที่ว่า “และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์”



ภาพ 4 สื่อการสอนช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ และ QR code สำหรับสแกนรับชมทาง YouTube

จากการบรรยาย สื่อการสอนช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูล ทฤษฎีแรงจูงใจ โดยศึกษาจาก สาคร สุขศรีวงศ์ (2562, อ้างถึงใน บุญสุภาวงศ์ สุวรรณธนะ, 2567) มานำเสนอให้นิสิตและนักศึกษาได้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดรายได้แบบ Passive income อีกครั้ง โดยใช้โครงสร้างinfo graphic ให้เห็นภาพและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย

1. ผลงานแอนิเมชัน เรื่อง การสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา จำนวน 1 เรื่อง
2. แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา จำนวน 1 ชุด
3. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ การพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา (ก่อนรับชมผลงานแอนิเมชัน) จำนวน 1 ชุด
4. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินความพึงพอใจ การพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา (ก่อนรับชมผลงานแอนิเมชัน) จำนวน 1 ชุด

ผลการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ผลการทดสอบก่อนรับชมสื่อแอนิเมชัน

ผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักคำว่า passive income เพียง 39.1% และไม่รู้จักรู้จัก 56.2% รับข้อมูลเกี่ยวกับ passive income จาก YouTube มากที่สุด 42.1% และ ไม่เคยได้ยินมาก่อน 38.8% รู้จัก passive income ที่มาจากงานศิลปะ 39.9% และไม่รู้จักรู้จักถึง 60.2% ผู้ตอบแบบสอบถาม ให้ความสนใจด้าน Digital paint มาเป็นอันดับ 1, 3D Modeling มาเป็นอันดับ 2, และ ตัวการ์ตูน Sticker line มาเป็นอันดับ 3 มีความสนใจการสร้าง passive income ในระดับปานกลาง 45.8% และเชื่อว่าสามารถทำได้จริงถึง 60.9% การทดสอบโดยมีคำตอบว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ เป็นการทดสอบหาคำตอบถูก ผิด ของผู้ตอบแบบสอบถามจากจำนวน 299 คน พบว่ามีผู้ตอบถูก 73.15% ตอบผิด 26.85% จากข้อมูลนี้ จะเห็นได้ว่าคำถามที่มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนมากที่สุดเกี่ยวกับแนวคิดและลักษณะของ Passive Income เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับความหมายและคุณสมบัติเฉพาะของ Passive Income ผลงานทดลองหลังรับชมสื่อแอนิเมชัน จากตารางข้อ 1-7 ผู้ตอบแบบสอบถาม 296 คน รู้จักคำว่า passive income 94.3% และไม่รู้จักรู้จัก 5.7% รับข้อมูลเกี่ยวกับ passive income จาก YouTube มากที่สุด 72% และ ไม่เคยได้ยินมาก่อน 5.1% รู้จัก passive income ที่มาจากงานศิลปะ 91.9% และไม่รู้จักรู้จัก 8.1% ผู้ตอบแบบสอบถาม ให้ความสนใจด้าน Digital paint มาเป็นอันดับ 1, Vector มาเป็นอันดับ 2, และ 3D Modeling มาเป็นอันดับ 3 มีความสนใจการสร้าง passive income ในระดับมาก 35.8% ปานกลาง 49.3% และเชื่อว่าสามารถทำได้จริง 78.7% จากข้อมูลข้อ 8 การทดสอบโดยมีคำตอบว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ ทั้งหมด 10 ข้อ เป็นการทดสอบหาคำตอบถูก ผิด ของผู้ตอบแบบสอบถามจากจำนวน 296 คน พบว่ามีผู้ตอบถูก 84.67% ตอบผิด 15.38% จากข้อมูลนี้จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Passive Income ในแง่ของการสร้างผลงานที่สามารถทำรายได้มากกว่าหนึ่งครั้งและวิธีการสร้างรายได้ผ่านระบบดิจิทัลเป็นส่วนใหญ่

ตาราง 2 ผลการสำรวจคำตอบ ถูก และ ผิด เป็นค่าร้อยละ ระหว่างก่อนรับชมสื่อ และ หลังรับชมสื่อแอนิเมชัน 10 ข้อ

	ก่อนรับชมสื่อ 100%		หลังรับชมสื่อ 100%	
	ตอบถูก	ตอบผิด	ตอบถูก	ตอบผิด
ค่าเฉลี่ย	73.15	26.85	84.67	15.38

ตาราง 3 ผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจหลังรับชมสื่อแอนิเมชัน โดยใช้เครื่องมือ Rubric Scale 5 ระดับ

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่า S.D.
1. เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	4.57	0.64
2. ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไป	4.54	0.70
3. เสียงบรรยาย อธิบายที่เข้าใจง่าย	4.48	0.78
4. เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับฉาก เสียงไม่ดังหรือเบาจนเกินไป	4.42	0.78
ด้านการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่า S.D.
5. การเลือกใช้สื่อมีความเหมาะสม	4.55	0.64
6. การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความน่าสนใจ	4.43	0.73
7. การออกแบบฉาก และ องค์ประกอบภาพ มีความสวยงาม เหมาะสม	4.44	0.69
8. การออกแบบตัวละครมีความ เหมาะสม สวยงาม	4.44	0.71

ด้านประโยชน์ที่จะได้รับ	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่า S.D.
9. สามารถเข้าใจถึงความหมายของ Passive income ได้อย่างชัดเจน	4.59	0.67
10. แอนิเมชันสื่อสารให้คนดูเข้าใจแนวทางในการสร้างรายได้แบบ Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา	4.59	0.65
11. สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้าง Passive income	4.59	0.64
12. สามารถจุดประกายความคิด ให้หาความรู้ต่อ เพื่อสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา	4.58	0.63
13. สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ เกี่ยวกับการสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา ให้เห็นผลอย่างจริงจัง	4.55	0.68

จากตาราง ผลของความพึงพอใจ ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่ายที่ค่าเฉลี่ย 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64
2. ความยาวของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสม ไม่สั้น ไม่ยาวจนเกินไปที่ค่าเฉลี่ย 4.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70
3. เสียงบรรยายอธิบายที่เข้าใจง่ายที่ ค่าเฉลี่ย 4.48 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.78

ค่าเฉลี่ยที่มีผลความพึงพอใจน้อยที่สุด คือเรื่องของการออกแบบตัวละคร โดยมี 3 อันดับดังนี้

1. เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับฉาก เสียงไม่ดังหรือเบาจนเกินไปที่ค่าเฉลี่ย 4.42 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.78
2. การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความน่าสนใจที่ค่าเฉลี่ย 4.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.73
3. การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสม สวยงามที่ค่าเฉลี่ย 4.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71

สรุป

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาแอนิเมชัน เรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ได้ตอบวัตถุประสงค์ดังนี้ คือ ข้อ 1.เพื่อศึกษาการสร้างแอนิเมชัน เรื่อง การสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ ได้ทำการศึกษาระบวนการสร้าง ตั้งแต่การ research มาจนถึงการวิเคราะห์ข้อมูล และ การแปลงข้อมูลให้เป็นบทแอนิเมชันขนาดสั้น และ ได้ศึกษาเนื้อหาด้าน passive income จนได้ความหมายว่า Passive income ที่มาจากทรัพย์สินทางปัญญาคือ การสร้างรายได้จากทรัพย์สินด้วยการลงทุนหรือทุ่มแรงในช่วงแรก ทำให้มีรายได้อย่างต่อเนื่องจากผลตอบแทน เช่น ปันผล ดอกเบี้ย และทรัพย์สินทางปัญญา นำไปสู่อิสรภาพและความมั่นคงทางการเงินในระยะยาว ข้อ 2. เพื่อออกแบบพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลและบทที่ได้จากการวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์ข้อแรก นำมาออกแบบจนเกิดเป็นผลงานแอนิเมชัน รวมทั้ง วิเคราะห์ข้อมูลด้าน passive income และทำสื่อการสอนเพื่อให้เข้าใจเป็นภาพมากยิ่งขึ้น โดยนำคลิปวิดีโอแอนิเมชัน upload ใน YouTube เพื่อให้ผู้สนใจได้รับชมในอนาคต เนื้อหาที่มีความยาว 2.56 นาที เทคนิค cutout animation พากย์เสียงด้วยการอธิบายการสร้าง passive income ด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ข้อ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อ เรื่องการสร้าง passive income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา และ ช่องทางการสร้างรายได้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจและการรับรู้ของนิสิตและนักศึกษาทางด้านศิลปะ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 300 คน พบว่าอาสาสมัครได้รับแรงจูงใจและความพึงพอใจ เกี่ยวกับการสร้าง Passive Income ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญาเพิ่มขึ้น และ จากตารางทดสอบความรู้ ถูก ผิด พบว่า จำนวนอาสาสมัครที่ตอบถูกมีจำนวนเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยจาก ก่อนรับชมสื่อ ตอบถูกร้อยละ 73.15 และตอบผิด ร้อยละ 26.85 และหลังรับชมสื่อตอบถูกร้อยละ 84.67 และตอบผิดร้อยละ 15.38 ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ผลของการประเมินความพึงพอใจ ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง เข้าใจง่าย: ค่าเฉลี่ย 4.57, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยสูงสุด และ การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสม สวยงาม: ค่าเฉลี่ย 4.44, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71 เป็นค่าต่ำสุด

อภิปรายผล

ตัวชี้วัดคุณภาพของแอนิเมชัน ให้การหาค่าสถิติและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สอดคล้องกับระเบียบวิธีวิจัย การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การผลิตนวนก้นความร้อนจากเส้นใยสับปะรด (ศุภชัย แซ่ฉิน และ แพรตะวัน จารุตัน 2565) ซึ่งใช้ตัวชี้วัดคุณภาพผลงานแบบเดียวกัน รวมไปถึง งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน

(อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทรฉลอง 2559) มีวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกัน นั่นคือต้องการให้กลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นนักเรียน ได้รับความรู้ความเข้าใจด้านการออมเงิน ซึ่งตรงกับการสื่อสารด้วยแอนิเมชันเรื่อง การสร้าง Passive income ด้วยทรัพย์สินทาง ปัญญา ที่มีเนื้อหามุ่งเน้นให้นักศึกษาด้านศิลปะ ได้รับความรู้จากการสร้างผลงานเพื่อการเก็บออมได้ในอนาคต และ จากการ สรุปลงผลการวิจัยได้รับการตอบรับที่ดี มีนักศึกษาเข้าร่วมรับชมและประเมินผลงานมากถึง 294 คน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า บทความนี้ และ แอนิเมชัน จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2562). บทที่ 1 ความรู้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้น. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2565, จาก <http://www.ipthailand.go.th/images/2562/Suppress/lesson1.pdf>

ฉัตรตารพร จันทรวงค์. (2554).การให้ความหมาย และรูปแบบการทำงานระหว่างเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2565, จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000006240

ชาญชัย คุ่มปัญญา. (2561). Passive income เพิ่มรายได้ เพิ่มเวลาให้กับชีวิต. พลังบวกสร้างชาติ. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2565, จาก <http://www.positive4thailand.com/2018/04/passive-income.html>

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (2558). เด็กยุคดิจิทัล. ใน สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (เล่มที่ 50, หน้า 79-83)

ปิยาพัชร เดชบุญ. (2019). การสร้างอัตลักษณ์ในการออกแบบภาพเวกเตอร์ขายออนไลน์ของนักกราฟิกมืออาชีพ. วารสารสห วิทยาการเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, 9(2), 35. จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/GRAURU/article/view/167842>

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). เสือนอนกิน. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กันยายน 2566, จาก <https://dictionary.orst.go.th>

ศุภชัย แซ่ฉิน และ แพรวตะวัน จารุตัน. (2565). การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การผลิตฉนวนกันความร้อนจากเส้นใย สับปะรด. วารสารวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 2(1), 12-23.

อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทรฉลอง. (2559). การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน. วารสารวิจัยและพัฒนา วิทยาลัยการณ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 11(2), 193-203.

BFAMFAPhD. (2014). A national study on the lives of arts graduates and working artists. BFAMFAPhD. Retrieved เดือน วัน, ปี, from https://bfamfaphd.com/wp-content/uploads/2016/05/BFAMFAPhD_ArtistsReportBack2014-10.pdf

Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business.