

ผลของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

กิตติพงษ์ ประชาชิต^{1*} นีรัช สูดสังข์² จิรวัดน์ พิระสันต์³ และ วิติยา ปิตตังนาโพธิ์⁴

Effects of Cartoon Animation in Perception and Awareness towards Cultures of Sisaket Residents

Kittipong Prachachit^{1*} Nirat Soodsang² Jirawate Pirasant³ and Witiya Pittungnapoo⁴

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

^{2,3} อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

¹ Graduate Students, Department of Art and Design, Faculty of Architecture, Naresuan University, Phitsanulok

^{2,3,4} Lecturer, Faculty of Architecture, Naresuan University, Phitsanulok

*Corresponding author E-mail address : 9eddy@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้และผลของจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน โดยจำแนกตามเพศ อายุ การศึกษา และอาชีพของชาวจังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน ได้แก่ การวิจัยเอกสารในการสังเคราะห์องค์ความรู้และกำหนดเนื้อเรื่องของการ์ตูน การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และประชาชนชาวบ้านทางด้านวัฒนธรรม อีกทั้งยังได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อสอบถามความคิดเห็นปัจจัยในการนำไปใช้ในการออกแบบการ์ตูนทดสอบการรับรู้ ทดสอบจิตสำนึก และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นชาวจังหวัดศรีสะเกษ 4 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาระดับปริญญาตรี และบุคคลทั่วไป (ผู้นำหมู่บ้าน) รวมใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,413 คน ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า เนื้อเรื่องได้ศึกษาจากตำนานจังหวัดศรีสะเกษ สมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อ พ.ศ. 2302 การเขียนบทผู้วิจัยได้แต่งเติมเหตุการณ์บางอย่างเข้าไป เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวให้สนุก น่าติดตาม และสอดแทรกวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษเข้าไปอย่างลงตัว เช่น วัฒนธรรมการแต่งกาย ความเชื่อ พิธีกรรม และภาษา รูปแบบตัวละครที่ใช้ในการออกแบบ แบบการ์ตูน SD (Super Deformation) 5 ส่วน ซึ่งเป็นผลการสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละครจากกลุ่มทดลอง การเคลื่อนไหวมีความเร็วพอเหมาะกับบุคลิกของตัวละคร และโครงเรื่อง การใช้โทนสี ใช้โทนน้ำตาล ส้ม และเขียวได้โดยการเปรียบเทียบค่าสีจากภาพถ่ายในบริบทที่ใกล้เคียงกัน ทำให้สื่อถึงความเป็นอีสานได้ดี เสียงพากย์ผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นภาษาอีสาน พากย์โดยท้าวหนาด หรือนายหนาด สมบูรณ์ นักพากย์เสียงอีสานชื่อดัง ที่เก่งเรื่องใส่มุขตลกในภาพยนตร์ ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันสนุก สามารถบ่งบอกความเป็นอีสาน และเข้าถึงแก่นแท้ของอารมณ์คนอีสานได้เป็นอย่างดี จากการชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดงลำตวน ส่งผลให้การรับรู้ของชาวศรีสะเกษทางด้านวัฒนธรรม ประเภทขลุ่ยปาด (นิทานพื้นบ้าน) ประเภทประเพณีพิธีกรรม ประเภทงานช่างฝีมือ ประเภทศิลปะการแสดง ประเภทความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน และมีอายุต่างกัน มีระดับการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านระดับการศึกษา และอาชีพต่างกัน การรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับจิตสำนึก พบว่า เพศ และอาชีพต่างกัน มีระดับจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ไม่แตกต่างกัน ด้านอายุ และระดับการศึกษาต่างกัน มีระดับจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การ์ตูนแอนิเมชัน, วัฒนธรรม, ศรีสะเกษ, การรับรู้, จิตสำนึก

ABSTRACT

Cartoon Animation is a powerful medium to access the new generations. In the addition, it is a medium that can stimulate a complicated knowledge into a common one, and also allow learner to enjoy the lesson. The local culture can be implicated in content of the cartoon to transmit the knowledge to the learner and let them remember what they've learned easily. This research recognizes the importance of oral tradition (a type of culture) of Sisaket province and the ability of the animation which is recommended as a medium one way to disseminate the knowledge of Sisaket province's oral tradition and identity of Sisaket culture to Sisaket people and others. This research aims to develop cartoon animation in order to promote the knowledge of the culture and to provide the awareness of culture to Sisaket people. The experimental design was used in this research to compare the cultural awareness before and after watching the animation regardless of genders, ages, educations, and occupations of Sisaket people as the factors. The methodology of this research was mixed method; experimental design (quantitative), analyzed the data from the document (qualitative) to form the content of the story, interviewing cultural specialists and local philosophers. In addition, the surveys also used in this research to survey about the factors involving in the animation designing, perception assessment, awareness assessment, and complacency of the participants. The participants of this research were four groups of Sisaket people including elementary school students, secondary school students, undergraduate students, and normal people (village leader). The total numbers of the participant were 1413 people. The result of this study reviewed that factor such as genders, ages, educations, and occupations showed the difference level of cultural awareness and consciousness, statistically significant at the .05. Moreover, designing and developing animated cartoons using the research process to participate in the development of a character and the participation of cultural specialists in developing cartoon animation make the overall quality, designing of animation, and all the sides' satisfaction of cartoon animation statistically significant at the .05.

บทนำ

การพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสารในปัจจุบันมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วเยาวชนถูกปรับเปลี่ยนแนวคิดและพฤติกรรมไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมีการบริโภคสื่อเกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) ซึ่งเป็นสื่อที่ทำความเข้าใจกับเด็กได้โดยตรงและรวดเร็ว เนื่องจากเป็นสื่อที่พัฒนาขึ้นเพื่อเด็กโดยเฉพาะง่ายต่อการเข้าใจและการเรียนรู้ ทั้งยังเป็นที่ยอมรับอย่างมากทางสื่อโทรทัศน์ โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นแล้ว ยังมีการ์ตูนแอนิเมชันของค่ายวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) เรื่องหนูน้อยหมวกแดง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ซุปเปอร์แมน แบทแมน เป็นต้น บทบาทของการ์ตูนแอนิเมชันจากประเทศอเมริกาในประเทศไทยนั้น ได้เข้ามาฉายเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวติดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน โดยพัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชันประเทศอเมริกาที่เข้ามาฉายในประเทศไทยได้เห็นพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอย่างต่อเนื่อง ด้วยการหลั่งไหลเข้ามาของการ์ตูนแอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเหล่านั้นมีบทบาทกับเด็กไทย ยกตัวอย่างเช่น แบบแผนของการแต่งกาย เสื้อผ้า ทรงผม การกิน การแสดงออกทางใบหน้าและท่าทาง กิจกรรมการเล่น สื่อที่บริโภค ความเชื่อ และค่านิยมของเด็กปัจจุบันที่เลียนแบบประเทศเหล่านั้น ล้วนแล้วแต่ได้ซึมซับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกายและ

บุคลิกภาพจากตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน เพราะสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถสื่อสารกับเด็กได้โดยตรง โดยเด็กจะค่อยๆ ซึมซับปัจจัยต่างๆ เรื่อยมา จนกลายเป็นแบบแผนและค่านิยมวัฒนธรรมของเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันบางเรื่องมีเนื้อหารุนแรงอาจจะมีผลกระทบต่อจิตสำนึกของเด็กได้

ในส่วนของจังหวัดศรีสะเกษ อดีตเคยเป็นชุมชนที่มีอารยธรรมที่รุ่งเรืองมานับพันปี นับตั้งแต่สมัยขอมเรืองอำนาจและมีชนเผ่าต่างๆ อพยพมาตั้งรกรากในบริเวณนี้ ได้แก่ กูย ลาว เขมร และเยอ ศรีสะเกษเดิมเรียกกันว่า เมือง ขุขันธ์ เมืองเก่าตั้งอยู่ที่บริเวณบ้านปราสาทสี่เหลี่ยมดงลำดวน ตำบลดวนใหญ่ อำเภอวังหิน ในปัจจุบัน ได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นเมืองเมื่อ พ.ศ. 2302 สมัยกรุงศรีอยุธยา โดยมีหลวงแก้วสุวรรณซึ่งได้รับบรรดาศักดิ์เป็นพระยาไกรภักดีศรีนครลำดวน เป็นเจ้าเมืองคนแรก ซึ่งถือว่าเป็นวีระบุรุษคนหนึ่งของจังหวัดศรีสะเกษที่ควรเชิดชูเป็นอย่างยิ่ง เพราะจากวีรกรรมที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้าน ได้กล่าวถึงความเก่งกาจด้านคาถา การรบความกล้าหาญ ความจงรักภักดี และความเสียสละที่มีต่อบ้านเมือง จนสามารถยกฐานะจากหมู่บ้านเล็กๆ ที่ได้อพยพจากประเทศลาวมาอาศัยอยู่บริเวณป่าลำดวนกลายเป็นเมืองและยกฐานะเป็นจังหวัดศรีสะเกษได้จนถึงปัจจุบัน แต่ยังมีคนจำนวนมากในจังหวัดศรีสะเกษที่ยังไม่เคยได้ยิน และไม่เคยสนใจมาศึกษาเรื่องนี้ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของระบบสังคม ทำให้คนส่วนใหญ่สนใจและมุ่งแต่ผลประโยชน์ที่ตนจะได้ ระบบทุนและการสื่อสารไร้ขอบเขต ได้เปลี่ยนวิถีคิดความเชื่อของชุมชน ความดีกลายเป็นสินค้าที่ต้องมีการตอบแทนด้วยเงินทองมากกว่าความสุขที่ได้จากการดูแลกันช่วยเหลือกัน คดี ค้ำสอน ผ่านพิธีกรรม บุญ การละเล่น เรื่องเล่าหรือนิทาน คำกลอน ผ่าน ผญา บทกลอนลำ ที่มีในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนที่สามารถสั่งสอนในเรื่องเหล่านี้ ไม่สามารถถ่ายทอดสู่ลูกหลานได้เท่าเทียมรูปแบบของการโฆษณาในรายการโทรทัศน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ตามแผงหนังสือ

จากเหตุผลดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น เกาหลี หรืออเมริกา ล้วนได้นำเอาวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาร่วมในการออกแบบและพัฒนาอุตสาหกรรมด้านการ์ตูนแอนิเมชัน โดยนำวิถีชีวิตวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันทำให้ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันประเทศดังกล่าวมีความโดดเด่นมีเอกลักษณ์และได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลายส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศมีการเติบโต ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมประเภทมูขุปาฐะของจังหวัดศรีสะเกษ และสื่อประเภทการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษให้กับคนในจังหวัดศรีสะเกษและคนทั่วไปเกิดการรับรู้ด้านวัฒนธรรมประเภทมูขุปาฐะให้น่าสนใจเพราะนอกจากความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นได้แล้ว ยังจะสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ยากให้ง่ายต่อการเรียนรู้แล้วยังสามารถสร้างความสนุกให้กับคนดูได้ทุกเพศทุกวัยอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้และผลของจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมผ่านการ์ตูนแอนิเมชันโดยจำแนกตาม เพศ อายุ การศึกษา และอาชีพของชาวจังหวัดศรีสะเกษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบปัจจัยสำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ให้ประสบผลสำเร็จได้
2. ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องตำนานเมืองศรีสะเกษ ที่มีผลต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของศรีสะเกษ
3. ได้ทราบผลการเปรียบเทียบการรับรู้ จิตสำนึกด้านวัฒนธรรม ประสิทธิภาพของการ์ตูนแอนิเมชันและความพึงพอใจในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
4. ได้เผยแพร่การ์ตูนแอนิเมชันวัฒนธรรมศรีสะเกษตามโรงเรียนต่างๆ และแหล่งเรียนรู้สำคัญต่างๆ ในจังหวัดศรีสะเกษ เพื่อให้ทุกคนได้เรียนรู้ และรู้จักวีรบุรุษ บุคคลสำคัญของจังหวัดศรีสะเกษโดยทั่วกัน

5. ได้ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษประเภทชุมชนในรูปแบบที่น่าสนใจ และมีความทันสมัยสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี สามารถเผยแพร่ไปสู่คนกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มได้ง่ายเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมศรีสะเกษสู่กลุ่มผู้บริโภคต่อไป

6. ได้เผยแพร่ข้อค้นพบในการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการทุนแอนิเมชันและสื่ออื่นๆให้มีความน่าสนใจให้มีอัตลักษณ์วัฒนธรรม และสามารถส่งเสริมวัฒนธรรมประเภทชุมชนของจังหวัดศรีสะเกษให้คงอยู่และสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้ประชากร 4 กลุ่ม คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาระดับปริญญาตรี และบุคคลทั่วไป (ผู้นำหมู่บ้าน) ในเขตพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดย ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลำดับขั้น รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา 1,413 คน

2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาที่ใช้วิธีการผสมผสานรูปแบบ ซึ่งได้แก่

2.1 การวิจัยเอกสารในการสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษ ทฤษฎีการสร้างภาพเคลื่อนไหว ทฤษฎีการรับรู้ และทฤษฎีจิตสำนึก

2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้มาจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และปราชญ์ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมและชาวบ้านในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

2.3 การวิจัยเชิงสำรวจ เป็นการสอบถามความคิดเห็นปัจจัยในการนำไปใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของกลุ่มตัวอย่าง และทดสอบการรับรู้ และทดสอบจิตสำนึกของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 การแบ่งกลุ่มและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ประเภทกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนกลุ่มประชากร/คน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง/คน
1. นักเรียนประถมศึกษา	5,451	357
2. นักเรียนมัธยมศึกษา	10,137	370
3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี	7,200	364
4. บุคคลทั่วไป(ผู้นำหมู่บ้าน)	2,411	322
รวม	25,199	1,413

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าดังต่อไปนี้

สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องดงลำตวน เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากข้อมูลจริงทางด้านตำนานเมืองศรีสะเกษ ที่ได้สังเคราะห์ขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ และเอกสารต่าง ๆ ที่ถูกตีพิมพ์ มีความยาว 25 นาที สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ

แบบสอบถาม สามารถ แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 สอบถามลักษณะทั่วไป จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ
 - ตอนที่ 2 สอบถามการวัดการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษหลังจากเข้าชมเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรม ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน 5 ด้าน ได้แก่ मुखปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) ประเพณีและพิธีกรรม งานช่างฝีมือ ศิลปะการแสดง ความรู้เรื่องจักรวาลและทรัพยากรธรรมชาติ รวม 19 ข้อ
 - ตอนที่ 3 วัดระดับปฏิบัติจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ หลังจากชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน วัดระดับจิตสำนึกทั้งหมด 5 ด้าน รวม 25 ข้อ
 - ตอนที่ 4 วัดระดับความพึงพอใจคุณภาพการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน 2 ด้าน คือ การออกแบบ และเนื้อหา รวม 25 ข้อ
- การสร้างเครื่องมือประเภทสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3มิติ และการเก็บรวบรวมข้อมูล
ระยะที่ 1 ระยะศึกษาและผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3มิติ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและ मुखปาฐะ จังหวัดศรีสะเกษ การ์ตูนแอนิเมชัน การรับรู้ และจิตสำนึก

ขั้นตอนที่ 2 สังเคราะห์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม मुखปาฐะ การ์ตูนแอนิเมชัน การรับรู้ และจิตสำนึก เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันมีความสวยงามน่าสนใจ และสอดคล้องกับความสนใจของชาวศรีสะเกษได้

ขั้นตอนที่ 3 เขียนบทภาพยนตร์จากข้อมูลที่ได้ ซึ่งได้นำโครงสร้างหลักของเรื่องเล่ามาใส่รายละเอียดให้มีความต่อเนื่องและดูเป็นเรื่องราวที่สนุกมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 สร้างแบบสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละคร Character Style โดยมีรูปแบบตัวละครที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบการ์ตูน SD 3 ส่วน มีสัดส่วนที่หัวค่อนข้างโต และตัวเล็ก 2) รูปแบบการ์ตูน SD 5 ส่วน เป็นการผสมผสานระหว่างการ์ตูนตัดทอน (SD) และการ์ตูนแนวเสมือนจริง (Real) และ 3) รูปแบบการ์ตูน Real เป็นการ์ตูนที่เน้นความสมจริง มีความละเอียดสูง



ภาพ 1 รูปแบบตัวละคร เพื่อใช้ในการสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละคร

ขั้นตอนที่ 5 ออกแบบตัวละครจากผลการสำรวจรูปแบบตัวละคร โดยนำเนื้อหาจากบทมาศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ศึกษาการแต่งกายประจำชนเผ่า ผสมผสานกับการแต่งกายในปัจจุบัน เพื่อให้งานออกแบบตัวละครมีน่าสนใจ



ภาพ 2 การออกแบบตัวละคร เพื่อใช้ประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ดงล่าควน

ขั้นตอนที่ 6 ออกแบบภาพศิลปะในภาพยนตร์ (Concept Arts) ผู้วิจัยนำภาพที่จะใช้ประกอบการ์ตูนแอนิเมชันมา ร่างแบบแนวคิดของภาพศิลปะที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยคัดเลือกฉากที่มีอารมณ์ต่างๆ ในบทมาสร้างภาพขึ้นมาเพื่อกำหนด รูปแบบทางศิลปะให้กับงาน



ภาพ 3 การออกแบบศิลปะในภาพยนตร์ (Concept Arts) เพื่อกำหนดทิศทางของภาพในภาพยนตร์

ขั้นตอนที่ 10 เทคนิคพิเศษ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composite) ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกประมวลผล เพื่อให้งานที่อยู่ในโปรแกรม 3 มิติ ออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม โดยนำมาเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของงานมากยิ่งขึ้น เช่นการทำไฟ การทำระเบิด การทำแสงลอดผ่านใบไม้ การทำน้ำไหล เป็นต้น



ภาพ 7 ภาพที่ผ่านขั้นตอนการทำเทคนิคพิเศษและการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composite) เรื่อง ดงลำดวน

ขั้นตอนที่ 11 ตัดต่อ นำไฟล์ที่ผ่านขั้นตอน Composite ซึ่งมีความยาว 3-5 วินาทีมาเรียงร้อยต่อกันจนมีความยาว 25 นาทีตามที่ไดวางแผน ไว้โดยดูโครงสร้างหลักจากสตอรี่บอร์ดและ Animatic เป็นหลัก

ระยะที่ 2 ระยะสร้างแบบสอบถามและประเมินคุณภาพ สร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการวัดการรับรู้ และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ ตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ระยะที่ 3 ระยะวัดและประเมินผล ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาเชิงทดลองด้วยตนเอง โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 สถาบันการศึกษาในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์และสรุปผล

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยศึกษาจากตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้อง และสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้ยังใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการหาผลของการรับรู้ และจิตสำนึก ทางด้านวัฒนธรรมของชาวศรีสะเกษ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากำหนดแอนิเมชันที่ส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้และผลของจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมผ่านกำหนดแอนิเมชันโดยจำแนกตาม เพศ อายุ การศึกษา และอาชีพของชาวจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้มี 4 กลุ่ม ได้แก่ 1)นักเรียนระดับประถมศึกษา 2)นักเรียนระดับมัธยมศึกษา 3)นักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 4)บุคคลทั่วไป (ผู้นำหมู่บ้าน) โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,413 คน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ สถิติที่ใช้ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ One-Way ANOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานผลการวิจัยสรุปไว้ทั้งหมด 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนากำหนดแอนิเมชันที่ส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ การพัฒนากำหนดแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องดงลำดวน ซึ่งเนื้อเรื่องได้ศึกษาจากตำนานจังหวัดศรีสะเกษ สมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อ พ.ศ. 2302ในแผ่นดินของสมเด็จพระบรมราชาที่ 3 หรือสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว พระที่นั่งสุริยามรินทร์ (พระเจ้าเอกทัศ) ซึ่งได้เล่าถึงความเป็นมาของคนกลุ่มแรกที่ได้ก่อร่างสร้างบ้านเมือง จนได้ยกฐานะจากหมู่บ้านปราสาทสี่เหลี่ยมดงลำดวน ให้กลายเป็นเมืองศรีนครลำดวน เป็นเมืองชุมชน และได้แยกตัวออกมาเป็นจังหวัดศรีสะเกษ มีความเจริญรุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบัน ในตัวบทภาพยนตร์ผู้วิจัยได้แต่งเติมเหตุการณ์บางอย่างเข้าไป เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวให้สนุก น่าติดตาม และสอดแทรกวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษเข้าไป ทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับการชมกำหนดแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วย การได้มาของบทนี้ได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม และด้านการออกแบบ เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ ได้มีการปรับแก้จนสามารถเป็นที่ยอมรับของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการพัฒนาตัวละคร กำหนดแอนิเมชัน เรื่องดงลำดวน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบทิศทางในการออกแบบตัวละคร รวมไปถึง ฉาก การเคลื่อนไหว และอารมณ์ของกำหนดแอนิเมชัน จึงได้ทำการสำรวจความ

สนใจรูปแบบตัวละคร ซึ่งได้จากการทดลองกับกลุ่มทดลอง ที่เป็นนักเรียน ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา นักศึกษา และ ผู้นำชุมชน จำนวน 100 คน พบว่า รูปแบบการ์ตูน SD (Super Deformation) 5 ส่วน ได้รับความนิยมสูงสุด จากรูปแบบ ดังกล่าวผู้วิจัยได้นำไปเป็นกรอบในการออกแบบตัวละครทุกตัวที่ใช้ประกอบในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ นอกจากนี้สัดส่วนของตัวละครที่เหมาะสมแล้วผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีการออกแบบตัวละคร และวัฒนธรรมศรีสะเกษ เข้ามาเป็นตัวกำหนดในการออกแบบ เพื่อให้ได้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษได้ด้วย เมื่อได้ตัวละครที่น่าสนใจแล้ว การออกแบบฉาก และการออกแบบแนวคิดทางด้านศิลปะ (Concept Art) ของการ์ตูนแอนิเมชัน ก็สามารถ ออกแบบได้เลย ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับรูปแบบของตัวละคร และทฤษฎีการออกแบบฉาก จากนั้นการเคลื่อนไหวต่างๆในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กฎ 8 ข้อ ของสุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี (2550) ในการสร้างการเคลื่อนไหว นอกจากนี้การ กำหนดความเร็วของการเคลื่อนไหวก็ถือว่ามีความสำคัญมากเพราะส่งผลต่อการรับรู้ของคนดู ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้กำหนดการ เคลื่อนไหวที่มีความเร็วพอเหมาะไม่เร็ว หรือช้าเกินไป ช่วยให้มี ความสวยงาม ความละเอียดอยู่ในระดับดี สามารถรับรู้ได้ทุกวัย อีกทั้งการเคลื่อนไหวแบบผสมนี้มีความสอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร และลักษณะของเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี ทำให้การถ่ายทอด การเคลื่อนไหวออกมาแล้วมีความสวยงามพอเหมาะเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม

การคุมโทนสีและแสงให้กับการ์ตูนแอนิเมชันถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่จะสามารถสื่อความหมายและอารมณ์ไปยังคนดูได้ อย่างเต็มที่ การให้ค่าแสงนั้นต้องสามารถสื่อความหมายถึงความเป็นอีสานได้ดี และดูสวยงาม นุ่มนวล น้ำหนักของแสงจะต้องไม่ เข้ม หรือมืดเกินไป โทนมืดที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยใช้โทนน้ำตาล ส้ม และเขียว ซึ่งได้จากการเปรียบเทียบ ค่าสีจากภาพถ่ายในบริบทที่ใกล้เคียงกัน ทำให้สามารถสื่อถึงความเป็นอีสานได้เป็นอย่างดี ภาพแต่ละภาพที่แสดงออกมาผ่าน การ์ตูนผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการกำกับในขั้นตอนหลังการผลิตเป็นอย่างมากเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม มีระยะชัดลึกชัดตื้น ดูมี มิติและความนุ่มนวลสบายตา นอกจากนี้เสียงยังถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดังกล่าวนี้ ได้ประสบความสำเร็จ เพราะเสียงนั้นสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆ และสื่อความหมายหลายๆ อย่าง การออกแบบเสียงพากย์ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นภาษาอีสาน พากย์โดยทำวนพดล หรือ นายวนพดล สมบูรณ์ ซึ่งเป็นนักพากย์เสียงอีสานที่เน้นใส่มุก ระหว่างบทสนทนาได้ดี ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันสนุก อีกทั้งยังบ่งบอกความเป็นอัตลักษณ์ของอีสาน และสามารถเข้าถึงความ เข้าใจ แก่นแท้ของอารมณ์คนอีสานได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ

การรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้แยกการรับรู้ตามประเภทของวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถเข้าใจ ได้ง่าย และสอดคล้องกับแนวคิดทางด้านวัฒนธรรมของ รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ (2552) ซึ่งได้แบ่งวัฒนธรรม ออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้ 1)ด้านมุขปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) 2)ด้านประเพณีพิธีกรรม 3)ด้านงานช่างฝีมือ 4)ด้านศิลปะการแสดง 5)ความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ จากการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการรับรู้เกี่ยวกับ วัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1,413 คน พบว่า

ด้านมุขปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ ภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ มากที่สุด คือ เรื่องการสร้างบ้านแปลงเมืองของชาวศรีสะเกษเกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา รองลงมา คือ เรื่องชนกลุ่มน้อยแถบ เมืองอัตปือแสนแปความสามารถในการจับช้างปามาเลี้ยงไว้ใช้งาน และตีมีด และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้าน มุขปาฐะน้อยที่สุด คือ เรื่องบ้านปราสาทสี่เหลี่ยมดงลำดวน เป็นชื่อเดิมของ เมือง ศรีนครลำดวน

ด้านประเพณีพิธีกรรม กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีพิธีกรรม โดย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านประเพณีพิธีกรรมมากที่สุด คือ เรื่องคนศรีสะเกษมีความเชื่อผสมผสานกัน ระหว่าง พระพุทธศาสนา ผีสงฆ์ เทวดา และ ธรรมชาติ รองลงมา คือ เรื่องสมัยอยุธยาการออกจับช้างเผือกทุกครั้ง ชาวบ้านจะต้อง ไหว้ผีปู่ตา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้านให้

ท่านคุ้มครองในการการเดินทางและทำภารกิจต่างๆ ให้ประสบผลสำเร็จ และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านประเพณีพิธีกรรมน้อยที่สุด คือ เรื่องการเข้าใจในพิธีรำสะเอง ว่าเป็นการรำเพื่อถวาย แถน วิญญูณ เทพเทวดา และบรรพบุรุษ ให้ปกป้องรักษาคุ้มครองผู้ป่วย และเรื่องการรำสะเองเป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่งของชาวศรีสะเกษที่มีเชื้อสายกวย

ด้านงานช่างฝีมือ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือมากที่สุด คือ เรื่องผ้าลายขิด ลายลูกแก้ว ผ้ามัดหมี่ เป็นหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทงานฝีมือของชาวศรีสะเกษสมัยก่อน รongลงมา คือ เรื่องการตีมีด เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่สืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านงานช่างฝีมือน้อยที่สุด คือ เรื่องชาวจังหวัดศรีสะเกษ เก่งงานฝีมือด้านงานตีมีด จักสาน และหัตถกรรมพื้นบ้าน

ด้านศิลปะการแสดง กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดงโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดงมากที่สุด คือ เรื่องศิลปะการแสดงในจังหวัดศรีสะเกษเกิดจากพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอพรจากเทพเบื้องบนให้ประทานความสุขความเจริญและพืชพันธุ์ธัญญาหาร รongลงมา คือ เรื่องศิลปะการแสดงในจังหวัดศรีสะเกษเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหา วิถีชีวิตชาวบ้าน และเรื่องศาสนา

ด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติมากที่สุด คือ เรื่องการเช่นไหว้ผีของชาวบ้านทำให้ชาวบ้านเกิดกำลังใจในการทำงาน และมีความสุข รongลงมา คือ เรื่องชาวศรีสะเกษเช่นไหว้ผีปู่ตา เพราะเชื่อว่าผีที่ปกป้อง รักษาชุมชนให้อยู่เป็นสุข

ตอนที่ 3 ข้อมูลการวัดจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ

ระดับจิตสำนึกทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้แยกระดับจิตสำนึกตามประเภทของวัฒนธรรม เพื่อที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและสอดคล้องกับแนวคิดของ รongศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ (2552) ซึ่งได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้ 1) ด้านมุขปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) 2) ด้านประเพณีพิธีกรรม 3) ด้านงานช่างฝีมือ 4) ด้านศิลปะการแสดง 5) ความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ จากการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1,413 คน พบว่า

ด้านมุขปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ มากที่สุด คือ เรื่องนิทานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเมืองศรีสะเกษที่ท่านได้ยินและได้ฟังมา เป็นสิ่งที่มีความเชื่ออยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง รongลงมา คือ เรื่องท่านรู้สึกลึกลับและ ขึ้นขอบที่จังหวัดศรีสะเกษมีมุขปาฐะเป็นของตนเอง และยินดีที่จะบอกเล่าต่อคนจังหวัดอื่น ๆ ได้อย่างเต็มภาคภูมิ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะน้อยที่สุด คือ เรื่องเนื้อหานิทานพื้นบ้านที่ท่านได้ชมจากแอนิเมชัน ตรงกับความเป็นจริงที่ท่านเคยได้ยินและได้รับฟังมา

ด้านประเพณีพิธีกรรม กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีและพิธีกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.02$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีและพิธีกรรมมากที่สุด คือ เรื่องการยอมรับและเคารพนับถือบรรพบุรุษตามประเพณีและความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆของจังหวัดศรีสะเกษ รongลงมา คือ เรื่องการรับรู้เกี่ยวกับประเพณีและพิธีกรรมของจังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีและพิธีกรรมน้อยที่สุด คือ เรื่องการปฏิบัติตามพิธีกรรมและความเชื่อเกี่ยวกับประเพณีของจังหวัดศรีสะเกษ

ด้านงานช่างฝีมือ กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือมากที่สุด คือ เรื่องการสอนให้บุตรหลานของตนหรือญาติพี่น้องให้รู้จักงานช่างฝีมือของชาวจังหวัดศรีสะเกษ รองลงมา คือ เรื่องการศึกษาเกี่ยวกับงานช่างฝีมือของจังหวัดศรีสะเกษจากการเรียนรู้ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือน้อยที่สุด คือ เรื่องการรู้จักความเป็นมาของงานช่างฝีมือประจำจังหวัดศรีสะเกษ

ด้านศิลปะการแสดง กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดงโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.01$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดงมากที่สุด คือ เรื่องการสัมผัสถึงคุณค่าความงามของศิลปะการแสดงประจำจังหวัดศรีสะเกษ รองลงมา คือ เรื่องการนิยมและชอบศิลปะการแสดงประจำจังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดงน้อยที่สุด คือ เรื่องการรู้สึกภาคภูมิใจที่จังหวัดศรีสะเกษมีศิลปะการแสดงเป็นของตนเอง

ด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัด ศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.01$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติมากที่สุด คือ เรื่องความเชื่อของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติและความรู้ความเข้าใจของท่าน รองลงมา คือ เรื่องทรัพยากรธรรมชาติของจังหวัดศรีสะเกษไม่จำกัดเพียงทรัพยากรธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีเรื่องอื่น ๆ อีกด้วย อาทิเช่น ความเชื่อเรื่องผีบางของจังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติน้อยที่สุด คือ เรื่องการปฏิบัติตามความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับจักรวาลและทรัพยากรธรรมชาติมาโดยตลอด อาทิเช่น ไหว้ผีบาง ผีบ้านผีเรือน เทพเทวดา เพื่อขอพร เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเสริมการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน โดยการศึกษาจากตำรา งานวิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้อง สอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ และแบบสำรวจความสนใจรูปแบบตัวละครเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบตัวละคร และการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม รูปแบบที่ใช้ในการกำหนดกรอบในการออกแบบ คือ รูปแบบการ์ตูน SD (Super Deformation) 5 ส่วน ซึ่งมีลักษณะกึ่งเหมือนจริง สัดส่วนของร่างกายสวยงาม การสำรวจไปยังกลุ่มทดลองนั้นจะช่วยให้เราสามารถจับทิศทางความสนใจของกลุ่มผู้บริโภคได้ดีมากขึ้น ซึ่งความหลากหลายของผู้บริโภค กับความสนใจที่หลากหลาย มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรภัทร์ จิตต์จำนง (2552) ที่ได้กล่าวถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ชอบความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และส่วนใหญ่ยังไม่มียศได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์ในแต่ละด้าน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชมมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์มากที่สุด อันดับแรก ได้แก่ ความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร อันดับที่ 2 ได้แก่ ความสนุกสนานจากภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย” และอันดับที่ 3 ได้แก่ เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ จากลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันส่งผลให้ความพึงพอใจของผู้ชมแตกต่างกันตามไป หลักจากที่ผู้วิจัยได้ทิศทางในการออกแบบแล้วได้ทำการออกแบบตัวละครซึ่งได้สร้างจากธีมของเรื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. (2548) โดยได้กล่าวไว้ว่าการออกแบบตัวละครถือว่าเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันในเรื่องนั้นๆ ประสบผลสำเร็จได้ ซึ่งวิธีการสร้างตัวละครให้เกิดขึ้นมาบนโลกนี้ได้มันอาจจะเกิดจากธีมของเรื่อง เช่นความกล้าหาญ และถึงแม้ว่าตัวละครนั้นเป็นเพียงการสมมติขึ้นมาแต่คนออกแบบจะต้องกำหนดและหารายละเอียดต่างๆ ให้กับตัวละคร ให้ดูมีชีวิตให้มากที่สุดทั้งเรื่องของอารมณ์ นิสัย ความคิด เครื่องแต่งกาย สภาพแวดล้อม และอื่นๆ การสร้างตัวละครนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องสร้างเอกลักษณ์ใหม่ขึ้นมาทั้งนี้เพื่อความหลากหลาย ความน่าสนใจ และรูปแบบการ์ตูนใหม่ๆ ให้กับสังคม นอกจากนี้การออกแบบตัวละครจะต้องดูความสนใจของกลุ่มผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมาย แล้ววาง

แนวการออกแบบให้ตรงกับความต้องการ และความต้องการให้กับตัวละคร จะทำให้ตัวละครนั้นมีโอกาส ที่จะประสบผลสำเร็จได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบการแต่งกายของตัวละครไว้ว่าการแต่งกาย หรือ อิมเมจรูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละครก็เหมือนเป็นการบอกลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งการออกแบบลักษณะภายนอกให้กับตัวละครถือว่ายากที่สุดแล้วในการสร้างตัวละครขึ้นมาการแต่งกายที่บอกฐานะบอกรสนิยมและนิสัยลักษณะรูปร่างที่แสดงออกว่าตัวละครนี้ต้องเป็นอย่างไรส่วนนี้จำเป็นต้องกำหนดนิสัยและบทบาทให้ตัวละครตัวนั้นๆก่อนถึงจะมาสร้างลักษณะภายนอกที่เป็นรูปธรรมได้อีกทั้งสีหน้าและพฤติกรรมซึ่งรูปลักษณ์ภายนอกพวกนี้จะเป็นตัวบ่งชี้ได้ชัดหรืออาจแฝงได้ว่าคนนี้เป็นคนอย่างไรมีแนวความคิดอย่างไร มีพฤติกรรมและกิจวัตรอย่างไร ซึ่งเป็นการสะดวกที่เราจะสามารถเล่าความคิดของตัวละครได้ผ่านทางลักษณะภายนอกได้โดยไม่ต้องสร้างเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้น การจะกำหนดเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครนั้นเป็นเรื่องที่ยากและอาจต้องทำการศึกษาพอสมควรโดยเฉพาะการ์ตูนแนวแฟนซีจะต้องศึกษาเรื่องเครื่องแต่งกายให้ดูว่าชุดนี้เหมาะสมกับตัวละครไหนชุดนี้เหมาะกับชุดนี้ใหม่และชุดนี้เหมาะกับคนประเทศไหนดูสไตล์ให้เข้ากับยุคสมัยเพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครถ้าผิดไปจากเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ผู้อ่านอาจจะเข้าใจผิดฉะนั้นความเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญและควรระมัดระวังในการออกแบบชุดเพื่อความสมบูรณ์ในงานรูปร่างรูปลักษณะภายนอกหรืออิมเมจของตัวละครนั้นถือว่ามีความสำคัญเพราะมันคือการสื่อความเป็นเอกลักษณ์ให้ตัวละครนั้นๆซึ่งถ้าออกแบบลักษณะตัวละครผิดพลาดความหมายของตัวละครที่สื่อให้กับคนอาจเกิดความเข้าใจผิดความหมายได้จะส่งผลให้การเล่าเรื่องเสียก็ได้และสิ่งที่สำคัญคือตัวละครที่ออกแบบไว้ฉะนั้นจึงถือว่ารูปลักษณ์ตัวละครควรจะออกแบบให้มีลักษณะที่สื่อความหมายให้กับคนดูได้เข้าใจง่ายว่าตัวละครนั้นเป็นอย่างไรและแคแรกเตอร์ที่วางไว้ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะออกมาแบบไหนนั้นขึ้นอยู่กับรสนิยมและประสบการณ์ของคนสร้าง

หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนการออกแบบตัวละครให้โดนใจแล้วก็จะก้าวเข้าสู่กระบวนการขึ้นรูป 3 มิติ ด้วยโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ ถึงแม้ว่าสัดส่วนของตัวละคร เรื่องดงลำตวนนี้จะเป็นแบบกึ่งเหมือนจริง หรือ SD 5 ส่วน แต่การขึ้นรูป หรือโมเดลนั้นผู้วิจัยยังต้องให้ความสำคัญในรายละเอียดต่างๆของตัวละครแต่ละตัวเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Walsh (2007) ที่ได้กล่าวไว้ว่าโมเดลตัวละครแต่ละตัวผู้สร้างจะต้องให้ความสำคัญในรายละเอียด เพราะโมเดล 3 มิติ นั้นไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้ง่ายเหมือนภาพลายเส้นของการ์ตูน 2 มิติ โดยได้อธิบายถึงการสร้าง Character Design ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องRatatouille ไว้ว่าในส่วนของการศิลปะและทีมผู้สร้าง Character Design เราสร้างให้ง่ายต่อการแอนิเมทหมายความว่าโมเดลต่างที่สร้างขึ้นนั้นจะต้องมีรูปทรงที่ดูดีในทุกมุมมองในงาน 3 มิติ ถ้าคุณได้ทำการแอนิเมทแล้วถือว่าได้แต่งงานกับโมเดลนั้นไปไม่สามารถเปลี่ยนโมเดลนั้นได้ไม่เหมือนกับแอนิเมชันที่ใช้มีวอดที่สามารถลบออกและเปลี่ยนได้ง่ายตามที่ต้องการซึ่งในงาน 3 มิติ มันจะเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากแต่ Character Design จำนวนมากในRatatouille มีรูปทรงที่ดูดีในทุกมุมมองซึ่งสิ่งนี้แหละที่จะช่วยได้มากสำหรับแอนิเมเตอร์

การออกแบบฉากในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดงลำตวน เป็นเรื่องราว ที่มาจากการดำนานการสร้างเมืองศรีสะเกษ ที่เล่าขานสืบทอดต่อกันมานานนับพันปี และมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้เป็นอย่างดี ผู้ใดได้อ่านหรือได้ฟังต่างเกิดจินตนาการถึงสภาพของสถานที่ไปต่างๆนา การจินตนาการของผู้ฟังจะมีความใกล้เคียงกันบ้าง หากสถานที่ต่างๆที่กล่าวถึงถูกอ้างอิงในสถานที่ต่างๆ ในปัจจุบัน กาลเวลาจะปรับเปลี่ยนสภาพของบริเวณนั้นให้เพี้ยนไปจากสภาพเดิมที่มากแต่ไหน มันเป็นสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาอย่างรอบด้านพร้อมทั้งจินตนาการต่อเพื่อให้ภาพฉากในหนังมีความสมบูรณ์มากที่สุด อีกทั้งยังได้ยึดความเหมาะสมของตัวละครเป็นหลักผสมผสานกับหลักการออกแบบฉากทำให้ฉากมีความสวยงาม และเสมือนจริง ทั้งรูปทรง พื้นผิว และแสงเงา เพื่อให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ha (2004) ที่ได้ศึกษาการใช้พื้นผิวและแสงเงาในงาน 3D Animation เรื่อง Spoiled Rotten ด้วยการพัฒนาการสร้างงานคอมพิวเตอร์ 3 มิติ การสร้างสรรคจากคอมพิวเตอร์ที่เน้นรายละเอียดในการใส่พื้นผิว (Texture) และแสงเงา (Shaded) โดยมีการทดลองวาดภาพรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ภาพสวยงามจริงเหมือนจินตนาการจนสามารถที่จะสื่อความหมายกับเด็กได้ด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับขนมหวานลูกกวาดโดยนำเสนอเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อให้เด็กใส่ใจในการดูแลรักษาฟันของตัวเองและหมั่นดูแลรักษาฟันด้วยตนเอง นอกจากนั้นแล้ว

ผู้วิจัยจะต้องศึกษาลักษณะภูมิประเทศบริเวณนั้นเป็นอย่างไร และถ้าเอาเรื่องเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ผู้วิจัยจะต้องจินตนาการ และอาศัยข้อมูลเท่าที่จะหาได้มากที่สุดมาใช้ในการออกแบบฉากให้มีความสอดคล้องกับเรื่องราวและมีความน่าสนใจให้มากที่สุด ในแต่ละฉากจำเป็นต้องศึกษาลักษณะทางกายภาพของสิ่งแวดล้อมบริเวณนั้นเป็นสิ่งที่ตามมาซึ่งมีความสำคัญมากเช่นกัน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลทางกายภาพของพื้นที่ตรงนั้นมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบต่างๆในฉากให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด เช่น ลักษณะของต้นไม้ หญ้า พื้นดิน หิน และอื่นๆที่สามารถพบเจอได้ทั่วไปในพื้นที่นั้นๆ ในการตูนแอนิเมชันเรื่องดงล่าควน พื้นที่ที่กล่าวถึงในเรื่องนั้นเป็นบริเวณจังหวัดศรีสะเกษ กัมพูชา และประเทศลาว ซึ่งต้นไม้ที่พบเห็นส่วนใหญ่ในพื้นที่บริเวณแถวนี้ และถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดศรีสะเกษด้วย ได้แก่ ต้นลำตวน และยังมีต้นไม้ต่างๆที่ภาคอีสานส่วนใหญ่มักจะขึ้นตากันได้แก่ ต้นยาง ไม้ ต้นมะละกอ ต้นมะม่วง ต้นพะยอม ต้นหมาก ต้นตาล กล้วย และอื่นๆ ต้นไม้เหล่านี้ช่วยบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะภูมิประเทศ และความเป็นอีสานได้เป็นอย่างดี นอกจากองค์ประกอบดังกล่าวมาแล้วความงาม ทิวทัศน์ หรือองค์ประกอบศิลป์ เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้องค์ประกอบต่างอยู่ร่วมกันแล้วส่งเสริมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความสุขหรือภาพในงานการตูนแอนิเมชันได้

การเคลื่อนไหวของตัวละครในการตูนแอนิเมชัน เรื่องดงล่าควนนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดให้มีการเคลื่อนไหวที่สวยงาม โดยมีจังหวะช้าหรือเร็วเกินไปให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบของการตูน และสอดคล้องกับบุคลิกของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครจะต้องแสดงออกให้สามารถสื่อถึงบุคลิกของตัวละครนั้นๆ การแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวย่อมมีความแตกต่างและลักษณะความคิดที่ไม่เหมือนกันถ้าตัวละครทุกตัวมีนิสัยหรือบุคลิกเหมือนกันหมดทุกตัวตัวละครในการตูนก็จะดูไร้มิติและจืดชืดดังนั้นในการสร้างอุปนิสัยตัวละครแต่ละตัวนั้นควรคำนึงถึงรูปแบบลักษณะของเนื้อเรื่องบรรยากาศยุคสมัยและสิ่งแวดล้อมของตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างรูปแบบตัวละครที่แตกต่างกันและเมื่อตัวละครหลายตัวมีความแตกต่างกันทั้งด้านพฤติกรรมความคิดและนิสัยแล้วการตูนก็จะดูมีชีวิตชีวาและสามารถสร้างความน่าสนใจและความสนุกให้กับเนื้อเรื่องอีกด้วย นอกจากนั้นการเคลื่อนไหวยังจำเป็นต้องสื่อความหมายให้ได้อย่างชัดเจนว่ากำลังแสดงท่าทางอะไรอยู่เพื่อให้คนดูสามารถเกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็วและตรงกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bouldin (2004) ที่ได้ศึกษาทฤษฎีการเคลื่อนไหวที่เสมือนมีชีวิตและท่าทางในชีวิตกับความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยได้รวบรวม และ ศึกษาจากประวัติภาพยนตร์ต่างๆที่ใช้เทคนิคแอนิเมชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930 จนถึง ปี ค.ศ. 2003 เพื่อพิสูจน์สมมติฐานในความนิยมภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องความเสมือนจริง และจินตนาการ พบว่า การสร้างงานแอนิเมชันต้องใช้หลัก และทฤษฎีในการสร้างสรรค์ อาทิ ทฤษฎีการจำลองปรากฏการณ์ธรรมชาติของภาพยนตร์ Phenomenological Film ทฤษฎี Indexicality และยังมีพบว่าแอนิเมชัน แพร่หลายไปยังทุกภาคส่วนทั่วโลก อาทิ ด้านศึกษา การเศรษฐกิจ การเมือง การทหาร การแพทย์ โดยมีรูปแบบนามธรรม คือ ความงามที่เป็นแบบสุนทรีย์ และรูปธรรมที่จับต้องได้ เช่น ภาพวาด และความเหมือนจริง ในการเคลื่อนไหว ดังที่พบในรายการเด็กเช้าวันเสาร์ และตัดต่อภาพยนตร์ และการใช้เทคนิคพิเศษ(Special Affect) ในภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action)ระดับโลก โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และพฤติกรรมมนุษย์ทั่วไป อาทิ เพศ การกระทำทารุณ สีมิว อาชีพ และสงคราม งานวิจัยของ Bouldin เป็นการศึกษารูปแบบในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับสื่อต่างๆ รวมถึงการจำแนกหมวดหมู่ของแอนิเมชันในแต่ละด้าน จึงมีความสัมพันธ์กับการศึกษาของผู้วิจัยที่เกี่ยวข้องกันในด้านรูปแบบที่ต้องอาศัยหลักและทฤษฎีมาประกอบเพื่อศึกษาเทคนิค และวิธีการต่างๆให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และเนื้อหาความสมจริงในการเคลื่อนไหว

ออกแบบเสียงพากย์ ผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นภาษาอีสาน พากย์เสียงโดยท้าวหนพดล หรือ นายหนพดล สมบูรณ์ ซึ่งเป็นนักพากย์เสียงอีสานที่เน้นในสมุกตอนช่วงบตสนทนา ได้ดี ทำให้การตูนแอนิเมชันสนุก ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังบ่งบอกความเป็นอัตลักษณ์ของชาวอีสาน และเพื่อให้สามารถเข้าถึงความเข้าใจ แก่นแท้ของอารมณ์คนอีสานได้เป็นอย่างดีซึ่งจะช่วยชาวศรีสะเกษเกิดการรับรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กันยา สุวรรณแสง(2532) โดยได้กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมาจะเป็นตัวกระตุ้นทางตลาดเข้ามาช่วยให้ ผู้บริโภคมีแนวโน้มถูกชักชวนหรือการทำให้ยอมรับได้ง่าย นอกจากนี้ยังรวมไปถึงปัจจัยการรับรู้ของผู้บริโภคด้านวัฒนธรรมและสังคม ถ้าเข้าใจวัฒนธรรมของผู้บริโภคแล้วการวางแผนที่จะโน้มน้าวจิตใจให้สนใจและรับรู้เรื่อง

นั้นแล้วจะทำได้ง่าย ด้วยเหตุนี้ทำให้ผลการรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมในแต่ละเพศ อายุ การศึกษา และอาชีพที่แตกต่างกันมีผลการรับรู้แตกต่างกัน เพราะประสบการณ์ที่มีผลต่อการรับรู้เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งจะทำให้การรับรู้และการตีความหมาย ของคนแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งๆที่สิ่งเร้า หรือสิ่งที่พบเห็นนั้นเป็นสิ่งเดียวกันก็ตาม การรับรู้เป็นกระบวนการทางจิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ได้รับเป็นกระบวนการเลือกรับสาร การจัดการสารเข้าด้วยกัน และตีความหมายสารที่ได้รับตามความเข้าใจและความรู้สึกของตนเองนั่นเอง

การรับรู้ทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ (นิทานพื้นบ้าน) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

1. การรับรู้ด้านมุขปาฐะ พบว่ามีการรับรู้มากที่สุด คือ เรื่องการสร้างบ้านแปลงเมืองของชาวศรีสะเกษเกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา รองลงมา คือ เรื่องชนกลุ่มน้อยแถบเมืองอัตปือแสนแป ความสามารถในการจับช้างป่ามาเลี้ยงไว้ใช้งาน และตีมีด และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านมุขปาฐะน้อยที่สุด คือ เรื่องบ้านปราสาทสี่เหลี่ยมดงลำดวน เป็นชื่อเดิมของเมือง ศรีนครลำดวน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความชัดเจนของการถ่ายทอดผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดงลำดวน เพราะเรื่องการสร้างบ้านแปลงเมืองของชาวศรีสะเกษเกิดขึ้นในยุคไหนนั้นมึ้น้อยคนนักที่สนใจ หรือทราบเรื่องนี้ แต่ผู้วิจัยได้ให้ความชัดเจนในเรื่องของยุคสมัยเข้าไปเพื่อให้ชาวศรีสะเกษเกิดการรับรู้ความเป็นมาเรื่องการสร้างบ้านแปลงเมืองของชาวศรีสะเกษเกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยมีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ของ นพวรรณ กาญจนวรรณ. (2504) กล่าวว่าพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการตีความของบุคคลหรือการเกิดจากการที่บุคคลรับรู้โลกรอบตัวของตนและตีความออกมาเป็นความคิด ความรู้สึก การตัดสินใจและพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้น การเข้าใจเรื่องการรับรู้จะช่วยให้บุคคลเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ในองค์การทั้งทางด้านพฤติกรรมการทำงานและการสื่อสาร รวมทั้งความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อกันในขณะนั้น การได้ข้อมูลอย่างเที่ยงตรงมีผลต่อการทำความเข้าใจผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ จะพบว่า การติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสื่อสาร สามารถช่วยให้บุคคลเข้าใจในกระบวนการ องค์ความรู้ต่างๆ นั้นได้

2. การรับรู้ทางด้านเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านพิธีกรรม พบว่าชาวศรีสะเกษมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีพิธีกรรมมากที่สุด คือ เรื่องคนศรีสะเกษมีความเชื่อผสมผสานกัน ระหว่าง พระพุทธศาสนา ผีसाง เทวดา และ ธรรมชาติ รองลงมา คือ เรื่องสมัยอยุธยาการออกจับช้างเผือกทุกครั้ง ชาวบ้านจะต้องไหว้ผีปู่ตา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้านให้ท่านคุ้มครองในการการเดินทางและทำภารกิจต่างๆ ให้ประสบผลสำเร็จ และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านประเพณีพิธีกรรมน้อยที่สุด คือ เรื่องการเข้าใจในพิธีราสะเอง ว่าเป็นการรำเพื่อถวาย ถนอมวิญญาณ เทพเทวดา และบรรพบุรุษ ให้ปกป้องรักษาคุ้มครองผู้ป่วย และเรื่องการรำสะเองเป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่งของชาวศรีสะเกษที่มีเชื้อสายกุยสาเหตุที่ชาวศรีสะเกษเกิดการรับรู้ในเรื่องเรื่องคนศรีสะเกษมีความเชื่อผสมผสานกัน ระหว่าง พระพุทธศาสนา ผีसाง เทวดา และ ธรรมชาติ มากที่สุด

3. การรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือมากที่สุด คือ เรื่องผ้าลายขิด ลายลูกแก้ว ผ้ามัดหมี่ เป็นหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทงานฝีมือของชาวศรีสะเกษสมัยก่อน รองลงมา คือ เรื่องการตีมีด เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่สืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน และกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านงานช่างฝีมือน้อยที่สุด คือ เรื่องชาวจังหวัดศรีสะเกษเก่งงานฝีมือด้านงานตีมีด จักสาน และหัตถกรรมพื้นบ้าน

4. การรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านศิลปะการแสดง พบว่ามากที่สุด คือ เรื่องศิลปะการแสดงในจังหวัดศรีสะเกษเกิดจากพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอพรจากเทพเบื้องบนให้ประทานความสุขความเจริญและพืชพันธุ์ธัญญาหาร รองลงมา คือ เรื่องศิลปะการแสดงในจังหวัดศรีสะเกษเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหา วิถีชีวิตชาวบ้าน และเรื่องศาสนา

5. การรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติมากที่สุด คือ เรื่องการเซ่นไหว้ผีของชาวบ้านทำให้ชาวบ้านเกิดกำลังใจในการทำงาน และมีความสุข รองลงมา คือ เรื่องชาวศรีสะเกษเซ่นไหว้ผีปู่ตา เพราะเชื่อว่าผีที่ปกป้อง รักษาชุมชนให้อยู่เป็นสุข เป็นเพราะตามชุมชนต่างๆของจังหวัดศรีสะเกษ มีการสืบทอด และ

ส่งเสริมเรื่องของความเชื่อเรื่อง ผีसाง เทวดา ธรรมชาติ และพระพุทธรูปศาสนา อยู่แล้วจึงทำให้สามารถรับรู้เนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ได้ดีที่สุดในเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจำเนียร ช่วงโชติ และคณะ. (2526) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การรับรู้หมายถึงกระบวนการที่บุคคลได้นำเอาสิ่งที่ตนได้พบเห็นได้สัมผัส ได้รู้สึกจากสิ่งเร้าภายนอกรอบตัวบุคคล เข้ามาจัดระเบียบและให้ความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิม หรือ ความรู้สึกเดิมออกเป็นความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นในจิตใจของตนเอง ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ถือได้ว่าเป็นการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นตัวตั้งและพื้น เรื่องราวที่ชาวศรีสะเกษเคยรับรู้ เคยผ่านประสบการณ์มา มีความสอดคล้องกับแนวคิดของลักขณา สิริวงษ์. (2530) ที่ได้กล่าวถึงการรับรู้ไว้ว่าการพบเห็น การสัมผัส และได้ตีความหมาย และมีการจดจำไว้ใช้ ซึ่งเรารับรู้และการตีความในสิ่งที่เรามองเห็นนั้น เกิดจากการดึงเอาประสบการณ์ตรงของเรามาแปลความหมาย ดังนั้นประสบการณ์จึงมีผลต่อการรับรู้เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งจะทำให้การรับรู้และการตีความหมาย ของคนแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งๆที่สิ่งเร้า หรือสิ่งที่พบเห็นนั้นเป็นสิ่งเดียวกันก็ตาม การรับรู้เป็นกระบวนการทางจิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ได้รับเป็นกระบวนการเลือกรับสาร การจัดการสารเข้าด้วยกัน และตีความหมายสารที่ได้รับตามความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง

ระดับจิตสำนึกทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พบว่าชาวศรีสะเกษมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และจิตสำนึกเรื่องที่มีมากที่สุด คือ เรื่องนิทานพื้นบ้าน เรื่องตำนานเมืองศรีสะเกษ ที่ท่านได้อินและได้ฟังมา เป็นสิ่งที่มีความเชื่ออยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง รองลงมา คือ ชาวศรีสะเกษรู้สึกยินดี และชื่นชอบที่จังหวัดศรีสะเกษมีมุขปาฐะเป็นของตนเอง และยินดีที่จะบอกเล่าต่อคนจังหวัดอื่น ๆ ได้อย่างเต็มภาคภูมิ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านมุขปาฐะน้อยที่สุด คือ เรื่องเนื้อหาตำนานพื้นบ้านที่ชาวศรีสะเกษได้ชมจากแอนิเมชัน ตรงกับความเป็นจริงที่เคยได้อินและได้รับฟังมา

ด้านประเพณีและพิธีกรรมมากที่สุด คือ เรื่องการยอมรับและเคารพนับถือบรรพบุรุษตามประเพณีและความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆของจังหวัดศรีสะเกษ รองลงมา คือ เรื่องการรับรู้เกี่ยวกับประเพณีและพิธีกรรมของจังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านประเพณีและพิธีกรรมน้อยที่สุด คือ เรื่องการปฏิบัติตามพิธีกรรมและความเชื่อเกี่ยวกับประเพณีของจังหวัดศรีสะเกษ การยอมรับและเคารพนับถือบรรพบุรุษตามประเพณีนั้นเป็นความเชื่อของชุมชนที่เกิดมาที่พบเห็นและอยู่คู่กันในท้องถิ่นมาจนถึงปัจจุบันทำให้ชาวศรีสะเกษมีความผูกพันและมีจิตสำนึกที่ดีในเรื่องนี้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Shinichi. (2007 : 3217-A) ที่ได้ศึกษาจิตสำนึกสาธารณะและการนำความรู้เข้าไปใช้ในชุมชนกรณีศึกษาการใช้พื้นที่สาธารณะในชนบทไทย พบว่า การขาดจิตสำนึกสาธารณะเป็นสาเหตุหนึ่งของปัญหาชีวิตประจำวันของคนในสังคมชนบทไทย พฤติกรรมความร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ประจำวันของคนในสังคมจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้ที่นำไปใช้ในชุมชนมีเหตุผลสอดคล้องกับวัฒนธรรม จารีตประเพณีและความต้องการปัจจุบันของเขา ซึ่งเรื่องจิตสำนึกนั้นการสั่งสอนบางครั้งไม่ได้ผลเท่ากับการที่คนในสังคมได้มีความสัมพันธ์กับชุมชน กับวัฒนธรรมนั้นๆ และเกิดจากการจดจำของแต่ละบุคคล จิตสำนึกของแต่ละคนจะมีมากน้อยแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการคิดวิเคราะห์เหตุผลด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Schneider. (1979 : 498) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กในเรื่อง เหตุผลเชิงจริยธรรม ผลการวิจัยพบว่า เหตุผลเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะการเลี้ยงดู แบบให้ความรัก แบบออกคำสั่ง บังคับและลงโทษของบิดามารดา แต่ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของเด็ก และไม่มีความแตกต่างกันระหว่างเด็กชายและเด็กหญิง นอกจากนี้พบว่า พัฒนาการทางจริยธรรม 3 ประการ คือ การมีเหตุผลเชิงจริยธรรม หน้าที่ และพฤติกรรมทางจริยธรรมอยู่ในระดับที่ต่ำมาก ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมและเหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็ก ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของเด็ก

ส่วนระดับจิตสำนึกของชาวศรีสะเกษทางด้านงานช่างฝีมือที่มีมากที่สุด คือ เรื่องการสอนให้บุตรหลานของตนหรือญาติพี่น้องให้รู้จักงานช่างฝีมือของชาวจังหวัดศรีสะเกษ รองลงมา คือ เรื่องการศึกษาเกี่ยวกับงานช่างฝีมือของจังหวัดศรีสะเกษจากการเรียนรู้ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านงานช่างฝีมือน้อยที่สุด คือ เรื่องการรู้จักความเป็นมาของงานช่างฝีมือประจำจังหวัดศรีสะเกษ ด้านศิลปะการแสดงมากที่สุด คือ เรื่องการสัมผัสถึงคุณค่าความงามของ

ศิลปะการแสดงประจำจังหวัดศรีสะเกษ รองลงมา คือ เรื่องการนิยมและชอบศิลปะการแสดงประจำจังหวัดศรีสะเกษ และชาวศรีสะเกษที่มีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ด้านศิลปะการแสดงน้อยที่สุด คือ เรื่องการรู้สึกภาคภูมิใจที่จังหวัดศรีสะเกษมีศิลปะการแสดงเป็นของตนเองด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติมากที่สุด คือ เรื่องความเชื่อของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติและความรู้ความเข้าใจของท่าน รองลงมา คือ เรื่องทรัพยากรธรรมชาติของจังหวัดศรีสะเกษไม่จำกัดเพียงทรัพยากรธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีเรื่องอื่น ๆ อีกด้วย อาทิเช่น ความเชื่อเรื่องผีบางของจังหวัดศรีสะเกษ และกลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษด้านความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติน้อยที่สุด คือ เรื่องการปฏิบัติตามความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับจักรวาลและทรัพยากรธรรมชาติมาโดยตลอด อาทิเช่น ไหว้ผีบาง ผีบ้านผีเรือน เทพเทวดา เพื่อขอพร

การใช้แอนิเมชัน 3มิติ เรื่องดงลำตวน ที่ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาขึ้นโดยได้สอดแทรกความรู้ทางด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษแต่ละประเภทที่ได้ผสมผสานเข้าไปเพื่อให้ดูกลมกลืนกับการเล่าเรื่องนั้น ทำให้ชาวศรีสะเกษ สามารถแสดงจิตสำนึกออกมาได้ดี ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของแครทโวลและคณะ ได้กล่าวถึงการวัดจิตสำนึกไว้ว่า มนุษย์เราจะเกิดความรู้สึกใด ๆ นั้นจะต้องมีการรู้จักสิ่งเร้านั้นมาก่อน โดยที่ผ่านมาจากประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ ซึ่งในการวิจัยนี้การดูแอนิเมชัน 3มิติ เรื่องดงลำตวน เป็นสิ่งเร้าที่ดีที่สามารถถึงความรู้สึกที่อยู่ในตัวของชาวศรีสะเกษอยู่แล้วให้ย้อนมองลงไปเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมเหล่านั้นแล้วแสดงออกมาด้วยความคิดเห็นผ่านแบบทดสอบได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริ แคนสา (2551) ที่ได้ค้นพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้วีดิทัศน์พฤติกรรมแม่แบบ หรือเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง มีจิตสำนึกสาธารณะหลังการทดลอง เพิ่มขึ้น ทั้ง 3ด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจเชิงจิตสำนึกสาธารณะ ด้านการใช้เหตุผลในการตัดสินใจเชิงจิตสำนึกสาธารณะ และด้านพฤติกรรมเชิงจิตสำนึกสาธารณะ และมากกว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2ที่เรียนรู้โดยใช้วีดิทัศน์พฤติกรรมแม่แบบ หรือเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง หรือเรียนรู้โดยใช้วีดิทัศน์ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้วีดิทัศน์ ตลอดจนสามารถคงทนความรู้หลังเรียนแล้ว 6 สัปดาห์ ได้มากกว่า ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง และโดยใช้วีดิทัศน์พฤติกรรมแม่แบบผู้วิจัยจัดให้นั่งสมาธิก่อนเรียนเพื่อให้เกิดการฝึกฝนการรับรู้ผ่านการฟังอย่างลึกซึ้ง การฝึกฝนการรู้คิดด้วยหลักการใช้เหตุผลและการรู้ปฏิบัติอย่างเหมาะสม เน้นกระบวนการกลุ่ม โดยกำหนดเป็นกลุ่มเล็ก 4-6 คน ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และความสำเร็จของกลุ่ม ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นการแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน มีการพัฒนาเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงจิตสำนึกสาธารณะให้เกิดขึ้นในกลุ่ม และที่สำคัญคือนักเรียนได้ทำแผนที่ความคิดของตนเอง (Mind Mapping) ได้ลำดับความคิด ได้ทบทวนสิ่งต่างๆ เพราะแผนที่ความคิดด้านนอกเป็นสื่อให้เกิดแผนที่ความคิดด้านใน เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับเบอร์นาร์ด (Burnard. 1996 : 15-16) กล่าวว่า การมีประสบการณ์อย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอที่จะมั่นใจว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น ความสำคัญอยู่ที่การบูรณาการประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิมโดยผ่านกระบวนการคิดทบทวน ซึ่งอาจเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนโดยลำพังหรือเกิดขึ้นโดยกระบวนการกลุ่มจากการอภิปราย และลักษณะของกิจกรรมที่ทำให้ให้นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ได้เรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบต่างๆ ด้วยงานวิจัยดังกล่าวช่วยยืนยันให้เห็นได้ว่าจิตสำนึกของคนในชุมชนต่างๆ จะมีระดับที่แตกต่างกันไป แต่สามารถให้แสดงออกมาได้จากตัวตนของแต่ละบุคคลได้ด้วยการใช้สื่อ หรือการสร้างสถานการณ์ในการกระตุ้น เพื่อให้จิตสำนึกที่ซ่อนอยู่ภายในได้แสดงออกมาได้

เอกสารอ้างอิง

- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). **สวัสดีแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- จำเนียร ช่วงโชติ. (2519). **จิตวิทยาการรับรู้และการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). **การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2555). **การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS, (พิมพ์ครั้งที่ 13)**. กรุงเทพฯ: บิสซิเนสอาร์ แอนด์ดี.
- วนิดา พรหมมาลี. (2551). **การวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละครและฉากในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง "Ratatouille"**. เชียงใหม่: สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิริ แคนสา. (2551). **การพัฒนาจิตสำนึกสาธารณะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียนคอนสวรรค์**. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2544). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สุรพงศ์ เวชสุวรรณมณี. (2550). **พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ**. กรุงเทพฯ: กำปั้นทอง.
- เอม อัจฉิตร์ไพศาล. (2552). **การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครภาพเคลื่อนไหวไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Bouldin, J. (2004) *Cadaver of the Real: Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body*. Animation Journal 12: 7-31.
- Ha, B. B. (2004). **Spoiled rotten**. Retrieved May 28, 2004, from <http://cdt.parsons.edu/show2004>.
- Woolfolk, A. E., & Nicolich, L. (1980). **Educational psychology for teachers**. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.