

การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็น
บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย



ปริญญานิพนธ์
ของ
สิรินทร์ โพนากุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
สิงหาคม 2560

การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็น
บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย



ปริญญานิพนธ์
ของ
สิรินทร์ โพนากุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
สิงหาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็น
บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย



บทคัดย่อ
ของ
สิรินทร์ โพนากุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
สิงหาคม 2560

สิรินทร์ โพชนาถกุล. (2560). การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง. อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดี ในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน 2) ศึกษาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอดเป็นสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับปัญหาเรื่องการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เยาวชนไทย เกิดความตระหนักรู้ 3) เปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทย

ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาข้อมูลด้วยการทบทวนวรรณกรรม และนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย โดยผ่านการตรวจเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นได้สร้างแบบประเมินตามมาตรวัดของลิเคิร์ต และเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 4 ท่าน เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ซึ่งผลการวิจัยเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน พบว่า ปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขมากที่สุด คือ ปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์ มีค่าเฉลี่ย 4.75 จากนั้นผู้วิจัยจึงนำประเด็นปัญหาดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการสร้างเนื้อเรื่องที่จะทำให้เยาวชนไทยเกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียแบบไม่คิด และให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านวรรณกรรมเด็ก เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 3 ท่าน ช่วยทำแบบประเมินความเหมาะสมเพื่อนำไปสร้างสื่อสำหรับเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี

เมื่อได้เนื้อเรื่องที่มีความเหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยจึงจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเยาวชน 15 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับรูปแบบคาแรคเตอร์ที่เยาวชนชื่นชอบ และได้ตัวคาแรคเตอร์สำหรับแอนิเมชันที่ผ่านการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างแท้จริง จากนั้นได้นำผลการวิจัยทั้งหมดไปออกแบบและสร้างแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านแอนิเมชัน เป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 5 ท่าน ช่วยทำแบบประเมินหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี พบว่า รูปแบบแอนิเมชันที่เหมาะสมที่สุด คือ รูปแบบ 3D Animation มีค่าเฉลี่ย 4.80

โดยผลการประเมินทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชันร้อยละ 70.22 คะแนน หลังการรับชมสื่อแอนิเมชันร้อยละ 75.54 คะแนน แสดงว่าเมื่อเยาวชนรับชมสื่อแอนิเมชันจบแล้ว เยาวชนมีทัศนคติดีขึ้นร้อยละ 5.32 คะแนน

STUDY AND DEVELOPMENT OF ANIMATED MEDIA TO
PROMOTE POSITIVE ATTITUDE TOWARDS EXPRESSING OPINIONS
ON ONLINE SOCIAL NETWORKS OF THAI YOUTHS



AN ABSTRACT
BY
SIRIN POTHANARDKUL

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Fine Arts degree in Design Innovation
at Srinakharinwirot University

August 2017

Sirin Pothanardkul. (2017). *Study And Development Of Animated Media To Promote Positive Attitude Towards Expressing Opinions On Online Social Networks Of Thai Youths*. Master thesis. Master of Art (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committer: Dr.Yossakrai Saithong, Dr.Koraklod Kumsook.

This research was the study of the development of animated media for the promotion of positive attitudes to make comments on social networks among Thai youths. The objectives of this thesis were: 1) to study the problems of using social media in the present; 2) to study appropriate content as a source of animated media about the problems of commenting expressing opinions on social media for the enhanced awareness of Thai youth and 3) to compare attitudes before and after watching animated media for Thai youth.

The researcher explored the data from the review of the literature to create a research instrument which was approved by experts. Then, a questionnaire was created based on the Likert scale. The data was collected from four specialists who specialized in social media for more than seven years about the problems with using social media. In terms of the problems of using social media at present, the results found that the most urgent problem that needed to be tackled was data transferring on social media without re-consideration of the truth and the source; there was no thought before post or clicking like or share. This problem had a mean score of 4.75. The researcher then brought the problem of guidelines to create content to remind Thai youth to realize the problems of thoughtless comments made on social media. Also, the contents were evaluated by three specialists with more than seven years of experience with children's literature in order to create media for Thai youth aged fourteen to eighteen years. After acquiring the appropriate content, the researcher held a focus group with fifteen youths for collecting qualitative data about their favorite characters to obtain and develop animated characters based on youth participation. After that, all research results were a source of animation design and creation through five specialists in animation, with seven years of experience in animation for more than seven years to evaluate the most appropriate animation for Thai youth aged fourteen to eighteen. The results found that the most appropriate animation model was 3D animation with a mean score of 4.80. By evaluating their attitudes before and after watching the animated media collected from one hundred youths aged fourteen to eighteen years, the results found that the pre-watching score of the respondents was 70.22%, and post-watching was 75.54%. The results implied that after watching the animation, the attitudes of youth improved by 5.32 %.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลงด้วยดีจากความกรุณาของบุคคลหลายท่านที่ให้ความรู้ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า หนึ่งในนั้นผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำตั้งแต่เริ่มพัฒนาโครงการวิจัย คอยให้ข้อคิดที่เป็นประโยชน์และเอาใจใส่ตลอดระยะเวลาการทำปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนถ เลิศไพโรวัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์น้ำฝน อัครเมฆิน และอาจารย์ ดร.ภิญญาพันธ์ เพียชัย ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการ ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ข้อมูลความรู้ คำแนะนำในทุก ขั้นตอนของการศึกษาวิจัย ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่าน ทั้งเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชา นวัตกรรมการออกแบบ รุ่น 9 ที่เรียนรู้ให้กำลังใจและคอยช่วยเหลือเกื้อกูลกันเสมอมา

ที่สำคัญที่สุด คือบุคคลในครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน คอยห่วงใย และให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

สิรินทร์ โพนนาถกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
กรอบแนวคิด	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
สมมุติฐาน	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
องค์ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน	6
หลักการสร้างแอนิเมชัน	7
กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	13
ประเภทงานแอนิเมชันในปัจจุบัน	14
องค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว	16
ระยะของขนาดภาพ	16
การเคลื่อนไหวของกล้องและเลนส์	16
การจัดองค์ประกอบของมุมภาพ	17
การตัดต่อ	17
การประกอบเสียง	18
ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว	18
ทฤษฎีและหลักการวิเคราะห์คุณค่าของภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์การ์ตูน	18
ทฤษฎีรูปแบบนิยม	26
ทฤษฎีภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว	27
ทฤษฎีทางเลือกในภาพเคลื่อนไหวแนวใหม่	28
แนวคิดและทฤษฎีด้านสัญวิทยา	28
การวิเคราะห์เนื้อหาด้านการออกแบบ	30
การวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบและรูปแบบศิลปกรรม	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ.....	31
การรับรู้การออกแบบ.....	32
การใช้สีในการออกแบบ.....	33
การออกแบบคาแรคเตอร์.....	34
หลักพื้นฐานของการออกแบบคาแรคเตอร์.....	34
ลักษณะของคาแรคเตอร์.....	35
องค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติ.....	36
การเกิดทัศนคติ.....	36
องค์ประกอบของทัศนคติ.....	36
ลักษณะสำคัญของทัศนคติ.....	37
การแสดงออกของทัศนคติ.....	37
ประโยชน์ของทัศนคติ.....	38
การวัดทัศนคติ.....	38
การทำให้ทัศนคติมีพลัง.....	39
การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ.....	39
ทัศนคติจะตรงกับพฤติกรรมเมื่อไร.....	47
พฤติกรรมทำให้เกิดทัศนคติ.....	48
สาเหตุที่พฤติกรรมมีผลต่อทัศนคติ.....	48
ทฤษฎีพื้นฐานของการปรับพฤติกรรม.....	49
การเรียนรู้เงื่อนไขแบบคลาสสิก แบบพาฟลอฟ.....	49
การเรียนรู้จากการสังเกต แบบบันดูรา.....	51
พฤติกรรมและคุณลักษณะของเยาวชนไทย.....	53
ความหมายของพฤติกรรม.....	53
ความหมายของเยาวชน.....	54
การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจของเยาวชน.....	55
ปัญหาที่พบบ่อยในกลุ่มเยาวชน.....	56
คุณลักษณะของเยาวชนไทย.....	57
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน.....	57

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ผลกระทบที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน.....	58
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	59
ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	59
ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	62
อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	63
การใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย.....	64
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	66
ทบทวนวรรณกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	66
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	67
กำหนดผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ.....	67
สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	70
การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
วิธีการดำเนินงานและวิธีวิจัย.....	76
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
ผลการวิเคราะห์หาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน.....	79
ผลการวิเคราะห์หาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-48 ปี.....	80
ผลการวิเคราะห์หารูปแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย14-18ปี.....	82
ผลการวิเคราะห์หารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี.....	85
ผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย.....	90
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	95
สรุปผลการวิจัย.....	95
อภิปรายผล.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	104

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	106
ภาคผนวก.....	110
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	153



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรไทย.....	58
2 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นในการศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้ สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน.....	79
3 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยแต่งขึ้น	81
4 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบแอนิเมชันที่จะนำไปใช้ ถ่ายทอดเรื่องราวให้เยาวชนเกิดความสนใจในการรับชม.....	85
5 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนไทย โดยวัดความเปลี่ยนแปลงก่อน และหลังการรับชมสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็น บนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	90
6 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนกลุ่มที่ 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีอายุระหว่าง 14-15 ปี.....	97
7 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนกลุ่มที่ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีอายุระหว่าง 16-18 ปี	101

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 หลักการเรื่องเวลา.....	7
2 อัตราเร็วและอัตราเร่ง.....	7
3 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง.....	8
4 ทำเตรียมพร้อมก่อนการเคลื่อนไหว.....	8
5 การแสดงออกที่เกินจริง.....	9
6 การยืดและการหด.....	9
7 การกระทำเสริม.....	10
8 การเคลื่อนไหวที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก.....	10
9 การทำงานแบบกำหนดเฟรมหลัก.....	11
10 การเลือกวางจุดสนใจในภาพ.....	11
11 เส้นห์ของตัวละคร.....	12
12 บุคคลิกภาพของตัวละคร.....	12
13 2D Animation แบบ Drawing.....	14
14 2D Animation แบบ Infographic.....	14
15 2D Animation ผสมกับ Stop Motion.....	14
16 2D Animation ผสมกับ 3D Animation.....	14
17 2D Animation ผสมกับ 3D Animation และ Live Action.....	15
18 3D Animation.....	15
19 Animation ผสมกับ Live Action.....	15
20 Model Stop Motion.....	15
21 Stop Motion ผสมกับ Live Action.....	16
22 ภาพยนตร์จินตนาการ.....	19
23 ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์.....	19
24 ภาพยนตร์สยองขวัญ.....	20
25 ภาพยนตร์ลึกลับตื้นตัน.....	20
26 ภาพยนตร์เขย่าขวัญ.....	21
27 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม.....	21
28 ภาพยนตร์ตลก.....	22
29 ภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก.....	22
30 ภาพยนตร์แนวผจญภัย.....	23

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
31 ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก.....	23
32 ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์.....	24
33 ภาพยนตร์ฟิล์มขาว.....	24
34 ภาพยนตร์คลุ้มคลั่ง เพื่อหลอน.....	25
35 ภาพยนตร์เพลง.....	25
36 ภาพยนตร์ศิลปะ.....	26
37 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทสร้างและประกาศตัวตน.....	60
38 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทสร้างและประกาศผลงาน.....	60
39 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทมีความชอบในสิ่งเดียวกัน.....	60
40 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเวทีทำงานร่วมกัน.....	61
41 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทให้ประสบการณ์เสมือนจริง.....	61
42 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ.....	61
43 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้.....	62
44 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรมเด็ก.....	82
45 เยาวชนที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม.....	83
46 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 1.....	84
47 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 2.....	84
48 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 3.....	85
49 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันประเมินแบบสอบถาม.....	86
50 สตอรี่บอร์ด.....	87
51 คาแรคเตอร์ที่ใช้ในสื่อแอนิเมชัน.....	87
52 ฉากที่ใช้ในสื่อแอนิเมชัน.....	88
53 การกำหนดการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์.....	88
54 การเลือกมุมกล้อง.....	88
55 ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน.....	89
56 ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน.....	89
57 กลุ่มตัวอย่างกำลังทำแบบทดสอบวัดทัศนคติ.....	94
58 เยาวชนกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติ.....	100
59 เยาวชนกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติ.....	103

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่มนุษย์สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ หรือสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ไกลออกไปอีกซีกโลกหนึ่งได้ โดยใช้เพียงแค่นิ้วมือสัมผัสกับหน้าจอสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ผ่านการสื่อสาร ที่เรียกว่าโซเชียลมีเดียหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยต้นกำเนิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดจากการที่มนุษย์ ได้ทำการคิดค้นสร้างเทคโนโลยีใหม่ๆ ขึ้นมา เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองเพื่อความสบายในการติดต่อสื่อสาร และเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้มากขึ้น เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีการอยู่ร่วมกันตั้งแต่กลุ่มเล็กๆ กลุ่มที่มีขนาดใหญ่ระดับประเทศจนใหญ่ถึงระดับโลก การใช้งานโซเชียลมีเดียนั้นมีวัตถุประสงค์หลายอย่างด้วยกันตามความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ให้บริการด้านโซเชียลเน็ตเวิร์คก็จะมีหน้าที่ต่างๆ และลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างกันออกไปเพื่อรองรับกลุ่มผู้ใช้งาน

ในสังคมมนุษย์นั้น มีความเชื่อว่าค่านิยมจะมีความสำคัญกับการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะค่านิยมเป็นเครื่องตัดสินหรือกำหนดความนึกคิดให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมไปทางใด ทางหนึ่ง ดังนั้น ค่านิยมจึงเป็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายใต้พฤติกรรมทางสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์ ทั้งทางศีลธรรม จรรยาบรรณ และความสุนทรีย์ ในสังคมไทยนั้นมีลักษณะเป็นเอกสังคมที่แบ่งออกเป็นสังคมเมือง และสังคมชนบท โดยภายในสังคมจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่างๆ ตลอดเวลา ลักษณะของสังคมเมืองในประเทศไทยมีจำนวนประชากรมากและอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น มีความเจริญทั้งด้าน เศรษฐกิจ สังคม การปกครอง และเป็นศูนย์กลางทางการศึกษาที่สำคัญมีลักษณะค่านิยมแบบเน้น การศึกษาเพราะมีการแข่งขันในสังคมสูงตลอดเวลา การที่จะเอาตัวรอดได้ในสังคมเมืองจะต้องมีความรู้ความสามารถที่โดดเด่นส่วนค่านิยมการใช้ชีวิตของเยาวชนไทย ในปัจจุบันพบว่าส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมแบบการบริโภคนิยมมากขึ้นเนื่องจากสื่อต่างๆ ทั้งสื่อทางอินเทอร์เน็ต สื่อทางโทรทัศน์ และจากหนังสือนิตยสารต่างๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของเยาวชนไทย และยังหลงรับเอา วัฒนธรรมจากต่างประเทศมาเป็นสิ่งยึดถือ จะเห็นได้จากการแต่งตัวภูมิจำนวนตามสมัยนิยม พฤติกรรม การบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารฟิวชั่น นิยมการใช้ของราคาแพง มีการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย ของที่ใช้ จะต้องเป็นคอลเลกชันล่าสุด มีการแข่งขันสูง มีนิสัยขาดระเบียบวินัยในการดำเนินชีวิต มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงเพราะเยาวชนไทยถูกปลูกฝังให้กล้าคิด กล้าตัดสินใจ และกล้าแสดงออกทาง ความคิดและการกระทำแต่กลับละเลยการปลูกฝังเรื่องมารยาทที่ดีไป โดยยึดถือตัวเองเป็นหลัก ไม่คำนึงถึงความรู้สึกของคนรอบข้างว่าจะรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่ตัวเองกระทำ จนกลายเป็นปกตินิสัย และไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งใดเหมาะสมไม่เหมาะสม จึงทำให้เกิดเป็น ความขัดแย้งภายในสังคมและได้ทำลายบรรยากาศดี ๆ ของการอยู่ร่วมกันภายในสังคม

เมื่อศึกษาพฤติกรรมของคนไทยจะพบว่า ตอนนี้คนไทยจำนวนมากได้เสพติดโซเชียลมีเดีย จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน โดยจะใช้งานโซเชียลมีเดียตั้งแต่ตื่นนอน เข้าห้องน้ำ

ระหว่างเดินทาง ขณะทำงานและทุกๆ กิจกรรมจนกระทั่งเข้านอน และเมื่อมีการสำรวจพฤติกรรมของเยาวชนไทยในหัวข้อโครงการติดตามสภาวะการณ์ 1 วันในชีวิตเด็กไทย จากสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) จากกลุ่มตัวอย่าง 3,058 คน ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดพบว่ากิจวัตรประจำวัน โดยเฉลี่ยของเยาวชนไทยจะเริ่มต้นด้วยการตื่นนอนเวลา 06.18 น. และเข้านอนเวลา 22.21 น. ส่วนในวันหยุดจะนอนเวลา 23.39 น. เฉลี่ยเด็กไทยมีเวลานอน 7-8 ชั่วโมง โดยตัวเลขการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของเยาวชนพุ่งขึ้น 2-3 เท่าใน 1 ปี เพราะมีทุกสิ่งที่ต้องการทั้งอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ กล้องถ่ายรูป โดยพฤติกรรมแรกที่เยาวชนไทยร้อยละ 51.1 ทำหลังจากตื่นนอนคือการเช็คโทรศัพท์มือถือ มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือระหว่างคาบเรียนร้อยละ 20.3 และพฤติกรรมสุดท้ายที่ทำก่อนนอนคือการเล่น Facebook และ LINE ร้อยละ 35 จากผลสำรวจพบว่าเยาวชนไทยร้อยละ 42.5 รู้สึกทนนไม่ได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์มือถือ และเยาวชนไทยร้อยละ 28.7 ระบุว่าถูกคุกคามทางเพศจากเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันบนโซเชียลมีเดีย (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2556: ออนไลน์)

ซึ่งในปัจจุบันการกระจายของข้อมูลบนโซเชียลมีเดีย นั้น สามารถแพร่ไปได้อย่างอิสระและรวดเร็วในวงกว้างผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อมีการแชร์ข้อมูลหรือการคอมเมนต์ข้อความลงไปในโซเชียลมีเดียแล้วบุคคลอื่นจะสามารถรับรู้ และส่งต่อข้อมูลได้ในเวลาเพียงไม่กี่นาที โดยข้อมูลเหล่านั้นอาจจะแพร่กระจายไปทั่วโลก ซึ่งเป็นการข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมและด้วยการสื่อสารที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาจจะสร้างความขัดแย้งขึ้นมา เพราะแต่ละสังคมก็จะมีค่านิยมโครงสร้างทางสังคมหรือวิถีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันออกไป เห็นได้จากเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านมา เช่น เหตุการณ์ที่คนไทยเข้าไปก่อวินาศกรรมการถ่ายทอดสดบนช่องนาซ่าทีวี บนเว็บไซต์ยูทูบ ขณะกำลังถ่ายทอดสดการเยือนดาวพลูโต มีผู้ใช้งานยูทูบจากประเทศไทยเข้าไปพิมพ์ข้อความสื่อสารเป็นภาษาไทยด้วยคำพูดที่หยาบคายตอบโต้กันไปมา จนนาซ่าต้องตัดสินใจยุติการถ่ายทอดสดและจบการสนทนาเร็วกว่ากำหนดทำให้มีชาวเน็ตหลายคนออกมาประณามคนไทย พร้อมกับเรียกร้องให้นาซ่าบล็อกทุกไอพีที่มาจากประเทศไทย ซึ่งปัญหาที่เกิดจากโซเชียลมีเดียนี้มีผลกระทบต่อสังคมมากมาย ทั้งเรื่องการถูกรุกล้ำพื้นที่ส่วนบุคคล การหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดีที่สร้างข้อมูลปลอมขึ้นมาหลอกบุคคลอื่นเพื่อผลประโยชน์ นักเลงคีย์บอร์ด และปัญหาการทำร้ายกันบนสังคมออนไลน์หรือที่เรียกว่า Cyber Bullying เป็นการกระทำที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในชีวิตจริงอย่างร้ายแรงมาก ซึ่งรูปแบบการทำร้ายกันมีตั้งแต่ินทาให้ร้าย ส่งต่อข้อมูลที่เป็นความลับเพื่อให้อับอาย โดยบุคคลที่เป็นเหยื่อถูกกระทำจะไม่รู้ว่าใครเป็นผู้กระทำ ซึ่งเมื่อปี 2552 ที่ผ่านมามีการทำวิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์ Cyber Bullying ในประเทศไทย โดยเก็บตัวอย่างจากเด็กอายุ 12-24 ปี ทั่วประเทศจำนวน 2,500 คน แบ่งเป็นเด็กสายอาชีพและสายสามัญ สํารวจข้อมูลจากสถานภาพครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทัศนคติทั่วไปรวมถึงทัศนคติต่อความรุนแรง ผลวิจัยพบว่าเด็ก 39% เห็นว่าการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นเรื่องสนุกและ 28% เห็นว่าเป็นพฤติกรรมปกติ จนเมื่อรู้ว่า Cyber Bullying คืออะไร 58.1% บอกว่าเป็นหนึ่งในความรุนแรง และอีก 65.1% คิดว่าไม่สมควรกระทำอย่างยิ่ง ที่น่าตกใจคือจากตัวอย่าง 2,500 คน มีเด็กถึง 824 คน เปิดเผยว่าเคยโดนกลั่นแกล้งจากผู้อื่นในโลกออนไลน์

(ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. 2557: ออนไลน์)

จากประเด็นที่เกิดขึ้นบ่งบอกถึงลักษณะปัญหาของสังคมไทยว่าคนไทยมีทัศนคติที่ปลูกฝังแต่เรื่องการศึกษาเรียนรู้ แต่ไม่สร้างทัศนคติที่ดีให้กับคนในสังคม ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เพื่อสร้างทัศนคติในการแสดงความคิดเห็นที่ดีบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นประโยชน์ต่อการตระหนักรับรู้ของเยาวชนไทย เพราะถ้าเราปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมที่ดี ตั้งแต่เป็นเยาวชนก็จะทำให้เกิดปัญหาในสังคมลดลง ซึ่งจะทำให้การใช้โซเชียลมีเดียในสังคมไทยน่าใช้งานมากขึ้น และพบกับความสุขในการอยู่ร่วมกันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้โซเชียลมีเดียในปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอดเป็นสื่อแอนิเมชัน เกี่ยวกับปัญหาเรื่องการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับเยาวชนไทยได้เกิดความตระหนักรับรู้
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทย

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อทราบปัญหาจากการใช้โซเชียลมีเดีย
2. เพื่อพัฒนารูปแบบสื่อแอนิเมชันที่สามารถสร้างทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับเยาวชนไทย
3. เพื่อศึกษาการตอบสนองต่อสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทยในการปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อการใช้โซเชียลมีเดีย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ

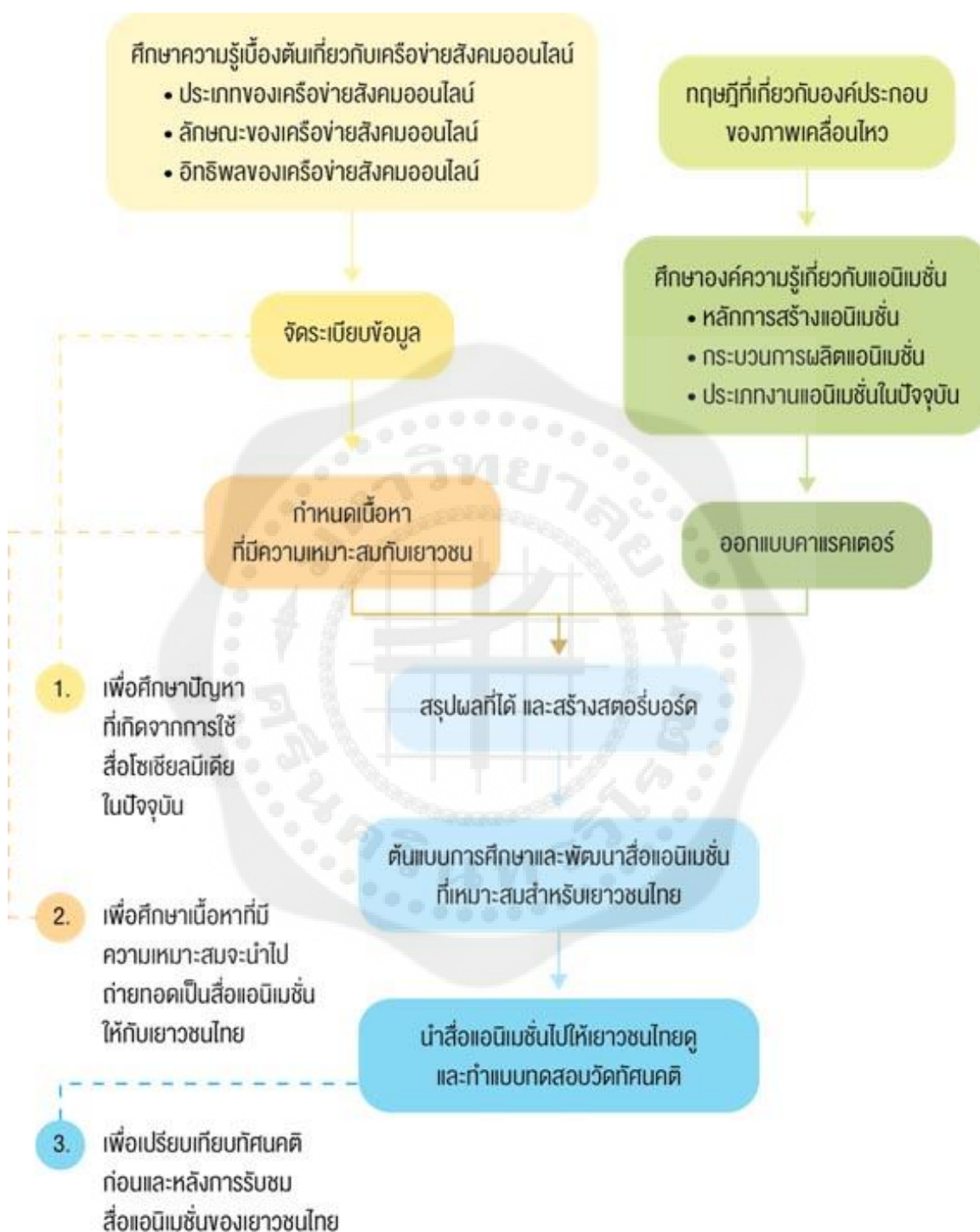
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เยาวชนไทยระดับมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 100 คน

กรอบแนวคิด



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับต่อกัน ด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป จนเกิดการแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา โดยจะมองเห็นแค่ความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร

2. ทักษะคิด หมายถึง ความคิดเห็นหรือความเชื่อของบุคคลที่ถูกกระตุ้นด้วยอารมณ์ ความรู้สึก และมีการแสดงออกในเชิงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งสิ่งที่แสดงออกมาจะบ่งบอกถึงสภาพจิตใจ และจะเป็นสิ่งที่กำหนดแนวโน้มของบุคคลในการตอบสนองถึงลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคมที่มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนหนึ่งติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงกับคนอื่นๆ ผ่านผู้ให้บริการด้านโซเชี่ยลเน็ตเวิร์คบนอินเทอร์เน็ต เพื่อแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข้อมูล การสร้างปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเชื่อมโยงดังกล่าวนี้ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ขึ้น จนกลายเป็นสังคมเสมือนจริงขึ้นมา และยังสามารถสร้างการรับรู้ข้อมูลร่วมกันได้ โดยผ่านการแชร์ข้อมูลลงไปในเครือข่าย และผู้ที่ใช้งานอยู่บนเครือข่ายก็สามารถตอบสนองสิ่งที่เราแชร์ได้ ผ่านการโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือการกดไลค์ ซึ่งจะสามารถแสดงออกได้แตกต่างกันออกไปตามแต่ละผู้ให้บริการด้านโซเชี่ยลเน็ตเวิร์คจะกำหนดเอาไว้

4. เยาวชน หมายถึง เยาวชนในงานวิจัยเล่มนี้ คือ บุคคลที่มีอายุระหว่าง 14 ปี ถึง 18 ปี บริบูรณ์ เป็นช่วงวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา และเป็นบุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ

สมมุติฐาน

สื่อแอนิเมชันนี้เป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน และผู้ที่สนใจในเรื่องทักษะคิดที่ดีบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อได้รับชมสื่อแอนิเมชันนี้แล้วจะช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่พึงประสงค์ต่อโลกสังคมออนไลน์ และสร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทยถึงทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นที่พึงปฏิบัติในสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมตามกาลเทศะ

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน
2. องค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว
3. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว
4. หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ
5. การออกแบบคาแรคเตอร์
6. องค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติ
7. ทฤษฎีพื้นฐานของการปรับพฤติกรรม
8. พฤติกรรมและคุณลักษณะของเยาวชนไทย
9. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน

แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วสูงตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป โดยประเภทของแอนิเมชันนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

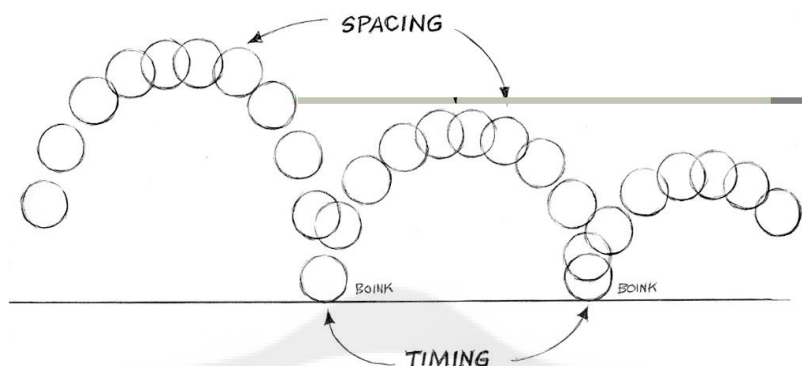
1. Drawn Animation หรือ 2D Animation เป็นแอนิเมชันที่เกิดขึ้นจากการวาดภาพหลายๆ ภาพ และนำมาฉายผ่านกล้อง ข้อดีของการทำแอนิเมชันประเภทนี้คือมีความสวยงามที่เกิดจากลายเส้นของการวาดภาพ แต่มีข้อเสียคือใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและมีต้นทุนในการผลิตสูง

2. Stop Motion หรือ Model Animation เป็นแอนิเมชันที่เกิดขึ้นจากการถ่ายภาพของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับอิริยาบถไปเรื่อยๆ ข้อดีของการทำแอนิเมชันประเภทนี้คือสามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน โดยใช้หุ่นจำลองเป็นตัวละครในการดำเนินเรื่อง แต่มีข้อเสียคือใช้เวลาในขั้นตอนการผลิตมาก และต้องอาศัยความทุ่มเทจดทนในขั้นตอนการผลิต

3. Computer Animation เป็นแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ข้อดีคือขั้นตอนในการผลิตสามารถทำได้สะดวกและง่ายกว่าประเภทอื่น โดยมีซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการผลิตหลากหลายโปรแกรม เช่น Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, Aurora 3D Animation Maker และ Pencil2D เป็นต้น ข้อดีของการทำแอนิเมชันประเภทนี้คือประหยัดเวลา ประหยัดต้นทุนในการผลิต มีความสมจริงและยังสร้างผลงานที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริงให้เกิดขึ้นได้

1.1 หลักการสร้างแอนิเมชัน

1.1.1 Timing and Spacing หลักการเรื่องเวลา การเคลื่อนไหวทุกอย่างมีระยะเวลา หรือความเร็วของตัวเอง ความเร็วที่ต่างกันจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งในการแอนิเมทจำเป็นต้องรู้ระยะเวลาของแต่ละท่าทางว่าใช้เวลากี่วินาที หรือกี่เฟรม



ภาพประกอบ 1 หลักการเรื่องเวลา

ที่มา : Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. P.37

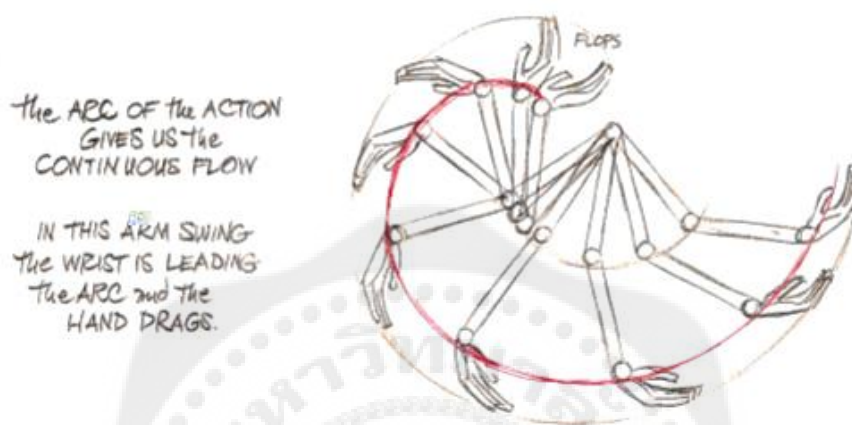
1.1.2 Ease In and Ease Out หลักการเรื่องอัตราเร็วและอัตราเร่ง จะช่วยให้การเคลื่อนไหวดูนุ่มนวลเป็นธรรมชาติมากขึ้น ทั้งตอนเริ่มการเคลื่อนไหวและเมื่อสิ้นสุดการเคลื่อนไหว เช่น ตามกฎของฟิสิกส์เมื่อโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศจังหวะที่ปล่อยลูกบอลออกไป ลูกบอลจะมีการเคลื่อนที่ด้วยอัตราเร็วสูงสุดและจะค่อยๆ ลดความเร็วลงจนเหลืออัตราเร่งที่เป็นศูนย์ ซึ่งก็คือลูกบอลเคลื่อนที่ไปอยู่จุดสูงสุด จากนั้นลูกบอลจะตกลงมาด้วยแรงโน้มถ่วง ซึ่งสังเกตได้ว่าจังหวะที่ลูกบอลเคลื่อนที่อยู่บนอากาศแต่ละวินาทีที่ผ่านไปจะมีการเคลื่อนที่ในระยะทางที่ไม่เท่ากัน



ภาพประกอบ 2 อัตราเร็วและอัตราเร่ง

ที่มา : Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. P.38

1.1.3 Arcs หลักการเรื่องการเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง การเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง เกือบทุกอย่างบนโลกนี้มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง การสร้างวิถีโค้งในการเคลื่อนไหวจะช่วยให้แอนิเมชันดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น เช่น เวลาการเคลื่อนไหวท่าทางต่างๆ ของตัวละครจะมีลักษณะ การเคลื่อนไหวเป็นแบบเส้นโค้งเพราะอวัยวะแต่ละส่วนมีข้อต่อเชื่อมกันอยู่ หรือเวลาขว้างสิ่งของก็จะมีการเคลื่อนไหวในลักษณะโค้งตามกฎแรงดึงดูดของโลก



ภาพประกอบ 3 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง

ที่มา : Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. P.91

1.1.4 Anticipation หลักการเรื่องท่าเตรียมพร้อมก่อนการเคลื่อนไหว ตามธรรมชาติ การแสดงกิริยาอาการหรือการกระทำต่างๆ ล้วนจะต้องมีท่าเตรียมพร้อมก่อนเสมอ โดยการแสดงออกจะมีทิศทางตรงข้ามกับท่าทางหลัก เช่น เวลาที่จะกระโดดต้องมีการย่อตัว เพื่อออกแรงถีบก่อนจะกระโดด การขว้างของจะต้องเหยียดแขนไปด้านหลัง เพื่อรวบรวมแรงก่อนที่จะเหวี่ยงส่งบอลมาด้านหน้า



ภาพประกอบ 4 ท่าเตรียมพร้อมก่อนการเคลื่อนไหว

ที่มา : Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. P.277

1.1.5 Exaggeration หลักการเรื่องการทำอะไรเกินจริง เป็นการสื่อสารที่ชัดเจนและช่วยสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมได้ดี



ภาพประกอบ 5 การแสดงออกที่เกินจริง

ที่มา: Tom Sito. (2009). *Timing for Animation*. P. 26.

1.1.6 Squash and Stretch หลักการเรื่องยืดและหด เป็นลักษณะของการเคลื่อนไหวที่ช่วยให้แอนิเมชันดูสมจริง ขณะที่เคลื่อนไหวนั้นจะต้องมีความยืดหยุ่น ไม่ขยับแบบแข็งทื่อเหมือนหุ่นยนต์และต้องคำนึงถึงเรื่องขนาดน้ำหนักของสิ่งของนั้นๆ เช่น เมื่อลูกบอลกระทบพื้น ลูกบอลจะถูกบีบลงเพราะแรงอัด และเมื่อลูกบอลเด้งจากพื้นลอยขึ้นมาในอากาศลูกบอลจะถูกยืดเพราะมีแรงเฉื่อยมาฉุดรั้งไว้ หรือเวลาที่นักมวยปล่อยหมัดชกหน้าคู่ต่อสู้เวลาฟุ้งหมัดออกมาเหมือนแขนจะยาวขึ้นเพราะแรงเหวี่ยง และเมื่อหมัดกระทบหน้าหมัดจะถูกบีบเพราะโดนแรงอัด



ภาพประกอบ 6 การยืดและการหด

ที่มา : Tom Sito. (2009). *Timing for Animation*. P. 50.

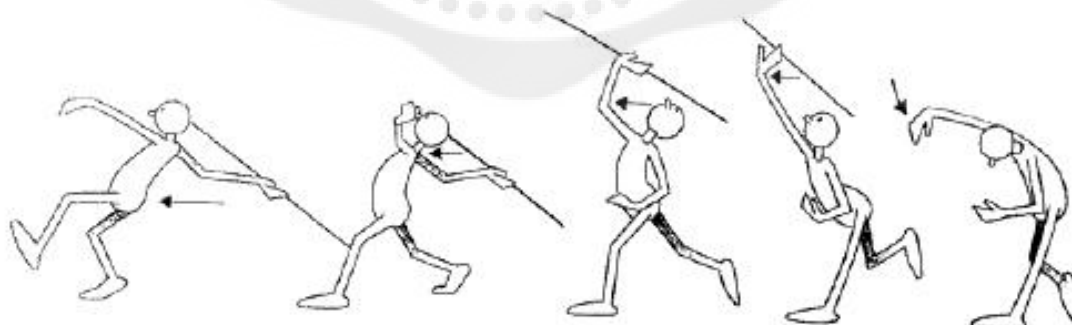
1.1.7 Secondary Action หลักการเรื่องการกระทำรอง หรือการเคลื่อนที่รอง เป็นการกระทำเสริมที่ช่วยทำให้งานดูสมจริงมากขึ้น และสิ่งที่แอนิเมเตอร์ต้องระวังคืออย่าให้การกระทำรองเด่นเกินการกระทำหลัก



ภาพประกอบ 7 การกระทำเสริม

ที่มา : Preston Blair. (1994). *Cartoon Animation*. P.150

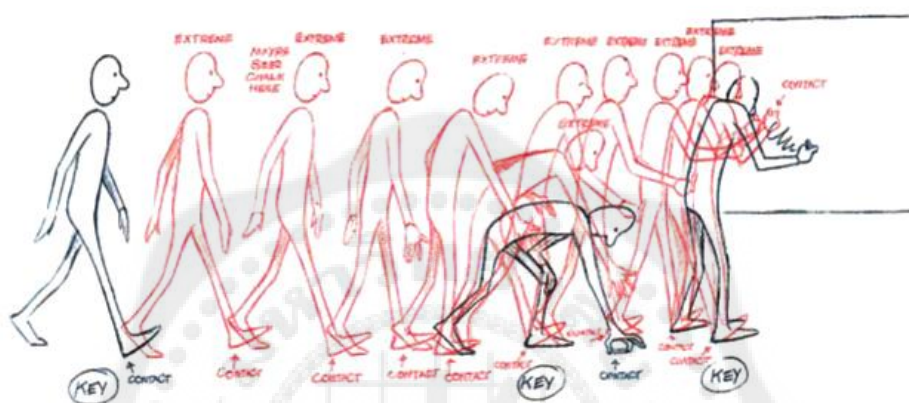
1.1.8 Follow Through and Overlapping Action หลักการเรื่องการกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก มีเหตุย่อมมีผล เมื่อมีแรงตกย่อมมีแรงกระทบ Follow Through คือการเคลื่อนไหวของแรงเฉื่อย เวลาที่หยุดการเคลื่อนไหวนั้นโดยปกติร่างกายของตัวละครที่เป็นส่วนหลักจะหยุดก่อนแต่ส่วนอื่นจะยังคงมีการเคลื่อนไหวอยู่แบบต่อเนื่องและจะค่อยๆ ช้าลงจนหยุดนิ่ง ส่วน Overlapping Action คือการเคลื่อนไหวแบบคาบเกี่ยวกันระหว่างท่าทางต่างๆ ของตัวละครหรือสิ่งของ โดยการเคลื่อนไหวนั้นจะคงท่าทางเดิมเอาไว้ก่อนและจึงเปลี่ยนอิริยาบถใหม่ เพื่อให้ได้ลักษณะของการเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติ



ภาพประกอบ 8 การเคลื่อนไหวที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก

ที่มา: Zach Denny. (2014). *The 12 Principles of Animation* (Online)

1.1.9 Straight Ahead Action and Pose To Pose Action หลักการทำแอนิเมชัน จะมีรูปแบบการทำงาน 2 แบบ คือ Straight Ahead Action มีหลักการคือทำงานแบบทำทีละเฟรมไล่ไปเรื่อยๆ ตามลำดับจนเสร็จสมบูรณ์ไม่มีคีย์เฟรมที่แน่นอน ซึ่งการทำงานแบบนี้จะทำให้รู้ว่าควรที่จะเริ่มงานตรงไหนแต่ไม่รู้ว่าควรจบที่ใด ซึ่งสามารถเกิดข้อผิดพลาดจากการลงน้ำหนักและสัดส่วนเพี้ยน โดยที่ไม่รู้ตัวอีกด้วย ส่วน Pose To Pose Action มีหลักการคือทำงานแบบกำหนดเฟรมหลักก่อน แล้วเติมเฟรมที่อยู่ระหว่างกลางเข้าไปทีหลังจนครบให้เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งการทำงานแบบนี้จะไม่ค่อยมีปัญหาเหมือนวิธี Straight Ahead Action จึงเป็นที่นิยมใช้ในกลุ่มแอนิเมเตอร์



ภาพประกอบ 9 การทำงานแบบกำหนดเฟรมหลัก

ที่มา : Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. P.65

1.1.10 Staging หลักการเรื่องการเลือกวางจุดสนใจ มีหลักในการเลือกวางตัวละครให้อยู่ในจุดที่สามารถเห็นการแสดงได้ดีที่สุด จะมีการวางจุดสนใจในภาพขนาดแบบต่างๆ ทั้งภาพระยะใกล้ (Close up Shot) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ภาพระยะไกล (Long Shot) ตามความเหมาะสมของแต่ละฉาก และต้องระวังไม่ให้จุดสนใจไปอยู่ที่องค์ประกอบที่ไม่มีความหมายใดเป็นพิเศษ



ภาพประกอบ 10 การเลือกวางจุดสนใจในภาพ

ที่มา : Preston Blair. (1994). *Cartoon Animation*. P.178

1.1.11 Appeal หลักการเรื่องเสน่ห์ของตัวละคร เริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร นิสัย ลักษณะท่าทาง บุคลิก ที่สื่อออกมาทำให้รู้สึกคล้อยตามเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง และสามารถสร้างความประทับใจให้คนดูได้



ภาพประกอบ 11 เสน่ห์ของตัวละคร

ที่มา: Preston Blair. (1949). *Animation*. P.67

1.1.12 Personality หลักการเรื่องบุคลิกภาพ ตัวละครแต่ละตัวย่อมมีบุคลิกแตกต่างกันไป การสร้างบุคลิกภาพจะช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละครเป็นที่สนใจของผู้ชม



ภาพประกอบ 12 บุคลิกภาพของตัวละคร

ที่มา : Preston Blair. (1949). *Animation*. P.82

1.2 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน

ในขั้นตอนของกระบวนการผลิตแอนิเมชันนั้นได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลักๆ คือ

1.2.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการเตรียมงาน สำหรับเตรียมสร้างแอนิเมชัน เริ่มจากการคิดวางแผนเตรียมเนื้อเรื่อง เขียนบทสร้างอรรถรสในการเล่าเรื่อง ออกแบบลักษณะตัวละคร ออกแบบฉาก วางมุมกล้องเป็นภาพร่างคร่าวๆ เพื่อสร้างเป็นสตอรี่บอร์ด สำหรับนำไปใช้ทำงานในขั้นตอนต่อไป ดังนี้

1.2.1.1 การเขียนสคริปต์ เขียนข้อมูลบรรยายถึงโครงเรื่อง ตั้งแต่การเริ่มต้นของเนื้อเรื่องแอนิเมชัน องค์ประกอบของเรื่องและการจบของเรื่อง โดยเขียนเป็นเค้าโครงแบบย่อๆ

1.2.1.2 การเขียนบทภาพยนตร์ บรรยายเรื่องราวของแอนิเมชัน โดยมีรายละเอียดของการดำเนินเรื่องอย่างชัดเจน มีรูปแบบการเขียนแบบแบ่งหน้ากระดาษออกเป็นสองคอลัมน์ ทางด้านซ้ายเป็นภาพประกอบและคำบรรยาย ส่วนด้านขวาเป็นเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน

1.2.1.3 การทำสตอรี่บอร์ด กำหนดรายละเอียดของแอนิเมชันให้ดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยเล่าเรื่อง ความคิดต่างๆ และเทคนิคทั้งหมด

1.2.1.4 การทำบทพากย์และดนตรีประกอบ

1.2.1.5 การทำสตอรี่ริล ออกแบบและคำนวณการเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่างๆ ในแอนิเมชันให้อยู่ในกรอบเวลาที่กำหนดเอาไว้

1.2.1.6 การออกแบบตัวการ์ตูน ออกแบบหรือกำหนดรูปร่างหน้าตา บุคลิกการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึก ท่าทางต่างๆ ของตัวละคร ตลอดจนเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตัว

1.2.1.7 การกำหนดบทบาทการแสดง กำหนดทิศทางทางการแสดงให้กับตัวการ์ตูนในแต่ละฉาก เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวหรือการกระทำตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่มีความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ สภาพแวดล้อมรวมถึงฉากหลัง

1.2.1.8 การกำหนดช่วงเวลา กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับการเคลื่อนไหวของภาพให้ตรงกัน

1.2.1.9 การออกแบบฉากหลัง ออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและสัดส่วนของตัวละคร

1.2.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการลงมือทำงานแอนิเมชันจากสตอรี่บอร์ดที่เตรียมไว้ ซึ่งจะเริ่มจากการทำแอนิเมติก การเตรียมและทดสอบเสียง การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ รวมถึงการทำแอนิเมชันในส่วนต่างๆ

1.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนการเก็บงาน ตรวจสอบและแก้ไขให้สมบูรณ์ถูกต้องก่อนนำไปเผยแพร่ เริ่มจากการการตัดต่อรวบรวมไฟล์งานแอนิเมชันเข้าด้วยกัน ใส่เสียง ปรับสี ออกแบบไตเติ้ล ใส่เครดิตผู้จัดทำ เลือกสื่อบันทึกและรูปแบบการบันทึกให้เหมาะสมกับเครื่องเล่น ทดสอบผลที่ได้จากการบันทึกก่อนจะนำไปเผยแพร่

1.3 ประเภทงานแอนิเมชันในปัจจุบัน

1.3.1 2D Animation แบบ Drawing



ภาพประกอบ 13

ที่มา : Disney. (2016). *Black and White, A Mickey Mouse Cartoon*. (Online).

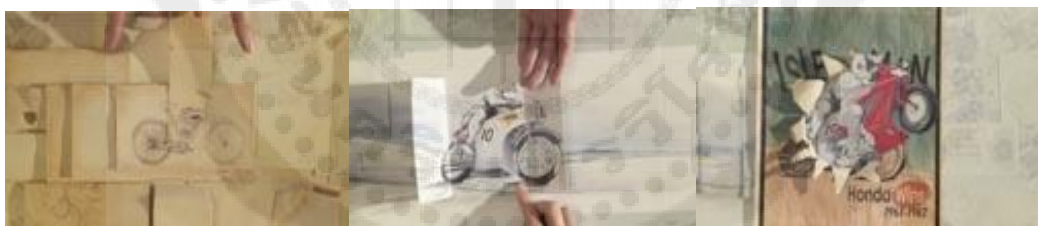
1.3.2 2D Animation แบบ Infographic



ภาพประกอบ 14

ที่มา : John J. Custer. (2014). *DuPont Corporate Narrative*. (Online).

1.3.3 2D Animation ผสมกับ Stop Motion



ภาพประกอบ 15

ที่มา : Adam Pesapane. (2016). *HONDA "Paper"*. (Online).

1.3.4 2D Animation ผสมกับ 3D Animation



ภาพประกอบ 16

ที่มา : Don't Fail Idaho. (2014). *Turning Point : 60*. (Online).

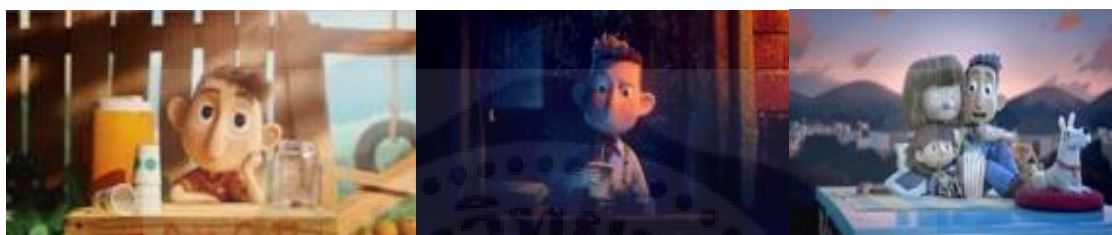
1.3.5 2D Animation ผสมกับ 3D Animation และ Live Action



ภาพประกอบ 17

ที่มา : Yokohama. (2014). *Orange Oil*. (Online).

1.3.6. 3D Animation



ภาพประกอบ 18

ที่มา : CAA Marketing. (2016). *A Love Story*. (Online).

1.3.7 3D Animation ผสมกับ Live Action



ภาพประกอบ 19

ที่มา : Walt Disney Studios. (2016). *Alice Through the Looking Glass*. (Online).

1.3.8 Model Stop Motion



ภาพประกอบ 20

ที่มา : Wallace and Gromit's Youtube Channel. (2015). *The Tellyscope*. (Online).

1.3.9 Stop Motion ผสมกับ Live Action



ภาพประกอบ 21

ที่มา : PES. (2008). *Western Spaghetti*. (Online).

2 องค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว

ในเรื่องขององค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหวนั้นภาพจะเป็นตัวนำหลัก เสียงจะเป็นเพียงส่วนประกอบที่ช่วยเสริมให้การสื่อสารความหมายนั้นสมบูรณ์แบบ โดยการรับรู้ของมนุษย์จะมาจากการมองเห็นประมาณ 70% และรับรู้จากประสาทสัมผัสอื่นๆ อีก 30%

2.1 ระยะของขนาดภาพ (Scene Sizes)

เป็นตัวกำหนดสิ่งที่ต้องการถ่ายจะทอดลงไปในเรื่องราวว่าต้องการให้ผู้ชมเห็นสิ่งใดหรือไม่ต้องการให้เห็นสิ่งใดในฉาก ซึ่งจะมีขนาดแตกต่างกันไป

- 2.1.1 FS (Full Shot) ระยะของภาพขนาดเต็ม
- 2.1.2 ELS (Extreme Long Shot) ระยะของภาพขนาดไกลที่สุด
- 2.1.3 LS (Long Shot) ระยะของภาพขนาดไกล
- 2.1.4 MS (Medium Shot) ระยะของภาพขนาดปานกลาง
- 2.1.5 MCU (Medium Close Up) ระยะของภาพขนาดใกล้ปานกลาง
- 2.1.6 CU (Close Up) ระยะของภาพขนาดใกล้
- 2.1.7 BCU (Big Close Up) ระยะของภาพขนาดใกล้มาก
- 2.1.8 ECU (Extreme Close Up) ระยะของภาพขนาดใกล้ที่สุด

2.2 การเคลื่อนไหวของกล้องและเลนส์ (Camera and Lens Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากกล้องนั้น คือการเปลี่ยนตำแหน่งของกล้องไปเรื่อยๆ พร้อมกับ การบันทึกภาพ ซึ่งจะทำให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองของภาพทั้งรูปแบบและเนื้อหาของ การนำเสนอภาพ โดยการเคลื่อนไหวจากกล้องจะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องราวของภาพและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมมากขึ้นในการนำเสนอภาพนั้นๆ โดยมีหลักพื้นฐานที่นำมาใช้ในการเคลื่อนไหว ดังนี้

2.2.1 การแพนกล้อง (Panning) การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปด้านซ้ายหรือขวา โดยกล้องยังอยู่ที่เดิม

2.2.2 การทิลท์ (Tilting) การเคลื่อนกล้องตามแนวดิ่งจากล่างขึ้นบน หรือจากบนลงล่าง โดยกล้องยังอยู่ที่เดิม เพื่อให้เห็นวัตถุในแนวตั้ง

2.2.3 การซูม (Zooming) การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ในขณะที่ถ่ายภาพ ถ้าใช้ความยาวโฟกัสสั้นลงมุมจะกว้างขึ้น แต่ถ้าปรับความยาวโฟกัสให้ยาวมุมภาพจะแคบลง ซึ่งการซูมจะช่วยเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) หรือเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง (Zoom Out) โดยตั้งขาตั้งกล้องไม่ต้องขยับเปลี่ยนตำแหน่ง

2.2.4 การดอลลี่ (Dolling) การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ (Dolly in) หรือการเคลื่อนกล้องออกจากวัตถุ (Dolly out) มีลักษณะคล้ายกับการซูมแต่ความลึกของภาพจะละเอียดมากกว่าการซูม

2.2.5 การแทรก (Trucking / Tracking) การเคลื่อนกล้องไปด้านซ้ายหรือขวาให้ขนานกับวัตถุ มีลักษณะคล้ายกับการแพนแต่จะให้ความรู้สึกว่าผู้ชมเคลื่อนที่ไปด้วย เพราะฉากหลังมีการเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนของกล้อง

2.2.6 การอาร์ค (Arking) การเคลื่อนกล้องในแนวครึ่งวงกลม

2.2.7 การเครน (Booming / Craning) การเคลื่อนกล้องตามแนวดิ่ง ขึ้นและลง

2.2.8 การดี โฟกัส (De focus) การปรับเลนส์ภาพให้เบลอก่อนแล้วเปลี่ยนให้ภาพกลับมามีความคมชัดอีกครั้ง

2.2.9 การชิฟ โฟกัส (Shift focus) การปรับความคมชัดของภาพ จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมสนใจในจุดที่โฟกัส

2.2.10 สติลช็อต (Still Shot) การถ่ายภาพโดยไม่เคลื่อนกล้อง เหมาะสำหรับการใช้ถ่ายทำรายการทั่วไป

2.3 การจัดองค์ประกอบของมุมภาพ (Camera Angle)

การจัดองค์ประกอบของมุมภาพเป็นการถ่ายทอดให้เห็นถึงด้านหรือแง่มุมของการบอกเล่าเรื่องราวเพื่อให้เกิดความเข้าใจและการสร้างอารมณ์ร่วม

2.3.1 Objective Camera Angle มุมภาพแบบบอกเล่าทั่วไป

2.3.2 Subjective Camera Angle มุมภาพแบบภาพแทนสายตา

2.3.3 Over the Shoulder Shot มุมภาพแบบภาพ ถ่ายข้ามไหล่

2.4 การตัดต่อ (Editing)

การนำเสนอเรื่องราวผ่านการนำภาพแต่ละภาพมาเรียบเรียงลำดับตามเหตุการณ์ และทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกตามเนื้อหาของเรื่องราวผ่านระบบการตัดต่อ ซึ่งแบ่งออกเป็นสอง

ระบบ คือ ระบบ Linear ตัดต่อจากเทปวีดีโอ ต้องมีเทปต้นฉบับและเทปเปล่าเพื่อเก็บบันทึกการตัดต่อ การตัดต่อแบบนี้ต้องเริ่มจากต้นเรื่องไปจนจบเรื่องไม่สามารถข้ามไปมาได้ และระบบ Non-Linear ที่ตัดต่อจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นระบบตัดต่อที่พัฒนามาจากระบบ Linear จะใช้ฮาร์ดดิสก์ในการเก็บ บันทึกการตัดต่อ สามารถเลือกช่วงในการตัดต่อได้อย่างอิสระไม่ต้องทำตามลำดับก่อนหลัง ซึ่งลงทุนต่ำแต่มีความคมชัดของภาพมากกว่าระบบแรก และมีเทคนิคที่ใช้ในการตัดต่อต่างๆ ดังนี้

2.4.1 Cut การนำภาพหลายๆ ภาพมาต่อกัน เพื่อแสดงความต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ หรือใช้ตัดเมื่อต้องการเปลี่ยนจากแบบทันทีทันใด

2.4.2 Flash cut การตัดภาพสลับกับอีกภาพหนึ่งที่ใช้ยื่นพื้น นิยมใช้เพื่อสื่อถึงการ หวนคิดถึงอดีต

2.4.3 Wipe การกวาดภาพ โดยแทนที่ภาพแรกด้วยภาพที่สอง

2.4.4 Fade in การเชื่อมภาพ โดยเริ่มต้นจากความมืดแล้วค่อยๆ เห็นภาพสว่างขึ้น

2.4.5 Fade out การเชื่อมภาพ โดยที่ค่อยๆ เห็นภาพมืดลงจนกลายเป็นมืดสนิท

2.4.6 Dissolve การซ้อนภาพ โดยที่ภาพหนึ่งค่อยๆ เลือนจางหายไป และภาพใหม่มีการซ้อนชัดขึ้นมา

2.4.7 Split Screen การแบ่งภาพให้มีหลายส่วน และมีภาพหลายภาพปรากฏขึ้น พร้อมๆ กัน แต่อยู่ในจุดที่ต่างกัน เพื่อแสดงความหลากหลายของภาพทำให้น่าสนใจ

2.4.8 Montage การทำให้ภาพหลายๆ ภาพ มีการเหลื่อมซ้อนทับกัน

2.5 การประกอบเสียง (Sound Mixing)

เสียงที่ใช้ในการตัดต่อมีอยู่ 3 ประเภท คือ

2.5.1 เสียงพูด (Voices) เสียงที่ผู้แสดงพูด หรือเสียงของผู้บรรยาย

2.5.2 เสียงธรรมชาติ (Sound Effect) เสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ รวมถึงเสียงจาก อิเลคทรอนิกส์ที่ประกอบขึ้น

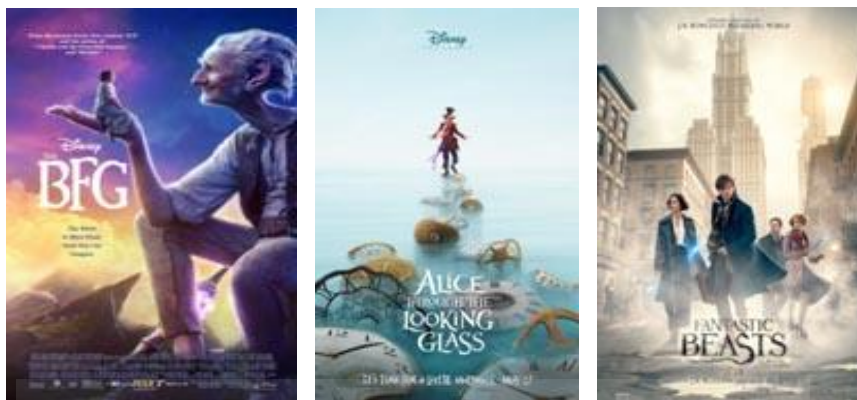
2.5.3 เสียงดนตรี (Music) คือ เสียงเพลงที่ใช้เพื่อสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว

3.1 ทฤษฎีและหลักการวิเคราะห์คุณค่าของภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์การ์ตูน

การวิเคราะห์คุณค่าของภาพเคลื่อนไหวนั้นจะต้องมีความเข้าใจในโครงสร้างทั้งหมด โดย รวบรวมการแบ่งประเภทของเนื้อหาและแนวทางของงานภาพเคลื่อนไหว เพื่อที่จะแยกกลุ่มแล้วจึง วิเคราะห์ทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ถึงประเมินคุณค่าได้โดยเกิดความคลาดเคลื่อนเล็กน้อย และ ทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างชัดเจนลึกซึ้ง ซึ่งการแบ่งประเภทของภาพเคลื่อนไหวที่มีเกณฑ์ การแบ่งดังต่อไปนี้

3.1.1 ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film) เรื่องราวเกี่ยวกับการเข้าสู่ความฝัน หรือ การออกจากความเป็นจริง ตัวละครมักจะมีพลังพิเศษ และมีการผจญภัย ในโลกที่ไม่มีอยู่จริง



ภาพประกอบ 22 ภาพยนตร์จินตนาการ

ที่มาภาพซ้าย : Disney Movie. (2016). *The BFG*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : Disney Movie. (2016). *Alice Through The Looking Glass*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Warner Bros. (2016). *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. (Online).

3.1.2 ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีผลต่อสิ่งมีชีวิตทั้งในแง่บวกและแง่ลบ มักจะกล่าวถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่อาจมีความเป็นไปได้ในการนำเสนอ ซึ่งผู้สร้างต้องคิดเทคนิคพิเศษและวิธีการสร้างสรรค์ในการนำเสนอควบคู่ไปด้วย

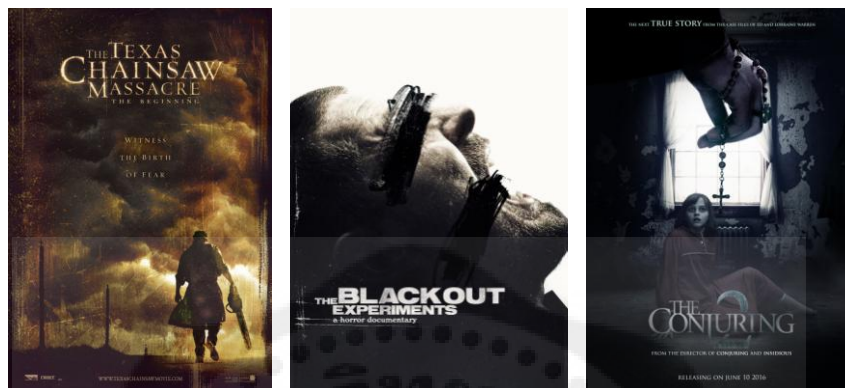


ภาพประกอบ 23 ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์

ที่มาภาพซ้าย : Warner Bros. (1999). *The Matrix*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Twentieth Century Fox Film. (2017). *Avatar 2*. (Online).

3.1.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับความสยองจากความตาย การฆ่าฟัน การสังหารโหด หรือความรุนแรงต่างๆ ตัวละครหลักมักมีบทบาทเป็นผู้ฆ่าหรือนักล่า อาจจะเป็นฆาตรกรโรคจิต ผี ปีศาจ สัตว์ร้ายหรือมนุษย์ต่างดาว



ภาพประกอบ 24 ภาพยนตร์สยองขวัญ

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2003). *The Texas Chainsaw Massacre*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : IMDb. (2016). *The Blackout Experiments*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Warner Bros. (2016). *The Conjuring 2*. (Online).

3.1.4 ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น (Suspense / Mystery) เรื่องราวจะเต็มไปด้วยความซับซ้อน เงื่อนงำต่างๆ โดยเนื้อเรื่องจะดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมติดตามแล้วในที่สุดก็จะมีการเฉลยคลี่คลายปมสาเหตุ หรือที่มาที่ไปในตอนท้ายของเรื่อง



ภาพประกอบ 25 ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น

ที่มาภาพซ้าย : EuropaCorp. (2016). *Shut In*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Paramount Pictures. (2016). *10 Cloverfield Lane*. (Online).

3.1.5 ภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) เรื่องราวจะเต็มไปด้วยบรรยากาศที่น่ากลัวเนื้อหาของหนังมักจะมีความคล้ายกับภาพยนตร์สยองขวัญ แต่ไม่เน้นเรื่องการฆ่าฟันกันอย่างโจ่งแจ้ง



ภาพประกอบ 26 ภาพยนตร์เขย่าขวัญ

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2016). *The Disappointments*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : IMDb. (2016). *The Boy*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (2014). *Ouija*. (Online).

3.1.6 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับสภาพอันไม่พึงปรารถนา ซึ่งส่งผลต่อสมาชิกของสังคม โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม



ภาพประกอบ 27 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2006). *Walkout*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (2004). *Vera Drake*. (Online).

3.1.7 ภาพยนตร์ตลก (Comedy) เรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์ขันหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ตลกล้อเลียน (Parody) ที่ล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือเหตุการณ์ต่างๆ ตลกเจ็บตัว (Slapstick) เป็นการแสดงความผิดพลาดต่างๆ ของตัวละครที่ทำให้ตัวเองกับคนอื่นเจ็บตัวและมักจะทำซ้ำของให้เสียหาย ตลกวิ่งไล่ (Chase) มีการวิ่งไล่วิ่งหนีกัน ตลกเสียดสีสังคม (Sitcom) ตลกสะท้อนสภาพสังคม (Social Comedy) ตลกมืด (Black Comedy) จะมีเนื้อเรื่องที่แสดงถึงความเลวร้ายเสื่อมทรามของสังคม



ภาพประกอบ 28 ภาพยนตร์ตลก

ที่มาภาพซ้าย : Paramount Pictures. (2016). *Zoolander No.2*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : IMDb. (2015). *Ted 2*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Sony Pictures. (2016). *Sausage Party*. (Online).

3.1.8 ภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก (Romantic) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก พฤติกรรมที่แสดงออกของมนุษย์ซึ่งมีทั้งสมหวังและผิดหวัง



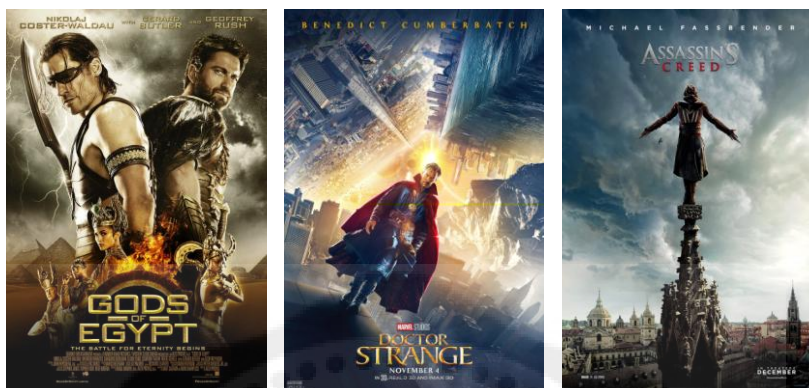
ภาพประกอบ 29 ภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2013). *About Time*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : IMDb. (2016). *Bridget Jones's baby*. (Online).

ที่มาภาพขวา : MGM Studios. (2016). *Me Before You*. (Online).

3.1.9 ภาพยนตร์แนวผจญภัย (Adventure Film) เรื่องราวมีลักษณะรวบรวมแนวทางต่างๆ ไว้ด้วยกัน เช่น เนื้อเรื่องมีสงครามสู้รบ มีการเดินทางกลางป่า ตัวละครมีความสามารถเป็นพิเศษ เนื้อหาของหนังจะดึงดูดความสนใจของคนดูให้ย้อนไปในอดีตหรือไปยังสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย เพื่อที่จะให้ตัวละครแสดงความสามารถได้อย่างเต็มที่



ภาพประกอบ 30 ภาพยนตร์แนวผจญภัย

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2016). *Gods of Egypt*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : Movies Marvel. (2016). *Doctor Strange*. (Online).

ที่มาภาพขวา : Twentieth Century Fox Film. (2016). *Assassin's Creed*. (Online).

3.1.10 ภาพยนตร์บูกเบิกตะวันตก (Western) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับการบุกเบิกตะวันตก แสดงถึงลักษณะเฉพาะและประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมอเมริกัน มักจะกล่าวถึงความขัดแย้งระหว่างตะวันออกกับตะวันตก อเมริกากับยุโรป หรือความบอยกับอินเดียแดง เหตุการณ์จะเกิดขึ้นในชุมชน ตัวละครหลักจะเป็นวีรบุรุษและเข้ามามีส่วนร่วมในการต่อสู้กับผู้ร้าย ซึ่งนำไปสู่การดวลปืน อันเป็นจุดสุดยอดของภาพยนตร์ ในตอนท้ายจะเป็นฉากหลังที่มีบรรยากาศเงียบสงบ เน้นพื้นที่ซึ่งมีลักษณะเปิดโล่ง



ภาพประกอบ 31 ภาพยนตร์บูกเบิกตะวันตก

ที่มาภาพซ้าย : Sony Pictures. (2013). *Django Unchained*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (2015). *Bone Tomahawk*. (Online).

3.1.11 ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) เรื่องราวจะเกี่ยวกับองค์กรอาชญากรรม บรรยายภาคอีกทีก็ครึกโครม สภาพของสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย มีผู้คนเยอะแยะ มีการแสดงออกทางด้านความรุนแรงให้ความรู้สึกปิดกั้นและคับแคบ



ภาพประกอบ 32 ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์

ที่มาภาพซ้าย : United International Pictures. (2006). *The Godfather*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (2007). *American Gangster*. (Online).

3.1.12 ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) เรื่องราวจะมีลักษณะมืดหม่นหดหู่ หรือเรียกว่า ภาพยนตร์มืด (Black / Dark Film) มีความมืดทั้งเรื่องราวและองค์ประกอบทางกายภาพ โลกของฟิล์ม noir มักจะเป็นช่วงเวลากลางคืน เป็นการใช้แสงต่ำที่เรียกว่า Low-key ซึ่งตัวละครจะเป็นพวกโกหกหลอกลวงและฆ่าผู้อื่น โดยแก่นเรื่องคือความสิ้นหวัง รุนแรงและความตาย ตัวละครหลักจะเป็นหญิงร้ายชายเลวหรือผู้ที่ต้องต่อสู้กับโชคชะตา มีค้นหาและใช้ความรุนแรงเพื่อประโยชน์ส่วนตัว

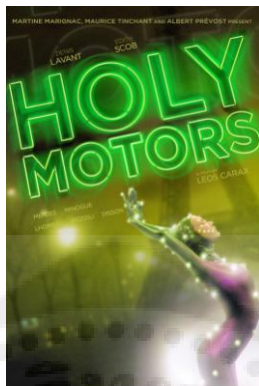


ภาพประกอบ 33 ภาพยนตร์ฟิล์ม noir

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (1950). *Night and the City*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (1950). *The Asphalt Jungle*. (Online).

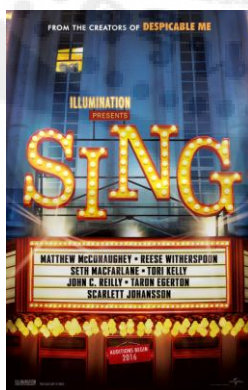
3.1.13 ภาพยนตร์คลุ้มคลั่ง เพ้อหลอน (Cult Film) เรื่องราวของภาพยนตร์ที่เหนือความคาดเดาว่าจะจัดเป็นภาพยนตร์ประเภทใด เนื้อเรื่องถูกสร้างสรรค์ขึ้นหรืออุทิศให้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะมีแฟนคลับที่หลงใหลและนิยมในเรื่องนั้นๆ เฉพาะกลุ่ม อาจไม่ประสบความสำเร็จในเรื่องชื่อเสียง หรือรายได้ของหนัง แต่ก็จะมีกลุ่มผู้ติดตามโดยเฉพาะ



ภาพประกอบ 34 ภาพยนตร์คลุ้มคลั่ง เพ้อหลอน

ที่มา : IMDb. (2012). *Holy Motors*. (Online).

3.1.14 ภาพยนตร์เพลง (Musical Film) เรื่องราวในภาพยนตร์จะเต็มไปด้วยบทเพลงที่ใช้ในการดำเนินเรื่องหรือเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นหนังที่เข้าถึงได้ง่ายเพราะโครงเรื่องมักจะเบาสมองและมีความตรงไปตรงมา



ภาพประกอบ 35 ภาพยนตร์เพลง

ที่มาภาพซ้าย : Illumination Mac Guff. (2016). *Sing*. (Online).

ที่มาภาพกลาง : FilmNation Entertainment. (2016). *Sing Street*. (Online).

3.1.15 ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) เรื่องราวของภาพยนตร์จะเน้นการทำงานแบบผู้กำกับเป็นใหญ่ เป็นการแสดงทัศนะ ความคิดและมุมมองส่วนตัว ต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่ หลักปรัชญารวมถึงต้องมีความรู้พื้นฐานทางภาพยนตร์เป็นอย่างดี เน้นด้านการแสดงออกทางความคิด เพื่อประเทืองปัญญามากกว่าเน้นคุณค่าทางความบันเทิง ส่วนรูปแบบนิยมใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายและการเปรียบเทียบ



ภาพประกอบ 36 ภาพยนตร์ศิลปะ

ที่มาภาพซ้าย : IMDb. (2013). *Gloria*. (Online).

ที่มาภาพขวา : IMDb. (201). *Gett the trial of Viviane Amsalem*. (Online).

3.2 ทฤษฎีรูปแบบนิยม

ทฤษฎีรูปแบบนิยมเน้นให้ความสำคัญกับรูปแบบการนำเสนอในงานภาพยนตร์มากกว่าตัวเนื้อหา เช่นองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์อย่างการใช้โทนสี เสียงดนตรีประกอบ การออกแบบฉาก การจัดเรียงข้อต่อ การตัดต่อ รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ

ช่วงต้นศตวรรษที่ 19 นักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย Lev Kuleshov, Dziga Vertov และ Vsevolod Pudovkin ได้คิดค้นเทคนิคการจัดเรียงภาพและการตัดต่อ ที่เรียกว่า Soviet Montage Theory ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีแนวคิดว่าการนำภาพแต่ละข้อต่อที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน เป็นแค่การนำข้อมูลดิบมาชนกันและให้ผู้ชมจินตนาการร้อยเรียงเรื่องราวต่างๆ เข้าด้วยกัน เป็นความคิดที่ถูกสังเคราะห์มาจากกระบวนการ Thesis และ Antithesis ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่านักแสดงไม่จำเป็นที่จะต้องแสดงเก่ง แต่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องเป็นผู้ที่ทำให้ผู้ชมเกิด Emotional meaning ขึ้นมาให้ได้

เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ นักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย ผู้คิดทฤษฎี Montage มีแนวคิดว่าการชนกันของข้อต่อแต่ละข้อตในงานจะมีความเข้มข้นและรุนแรง ข้อต่อที่ดูดิบหลายๆ ข้อตถูกนำมาเรียงกันแล้วจะได้ความหมายใหม่ $A + B = C$ ซึ่งอยู่บนความแตกต่างของขนาด น้ำหนัก จังหวะและการเคลื่อนไหว ภาพยนตร์เจียบบเรื่องแรกของเขาคือ Strike เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับยุคเริ่มต้นของ

การปฏิวัติ Bolshevik ในปี 1905 เป็นเรื่องของคนงานในโรงงานถลุงเหล็กที่ได้รับการปฏิบัติอย่างไร้มนุษยธรรมจึงเกิดการรวมตัวขึ้น แต่ด้วยกลไกของระบอบซาร์ทำให้การช่วยเหลือเจ้าของโรงงานในการปราบปรามคนงานนั้นยิ่งรุนแรงขึ้น จนนำไปสู่การรวมตัวกันเพื่อนัดหยุดงานทั้งหมด โดยวิธีการตัดต่อภาพยนตร์จะใช้การจัดวางภาพแบบสั้นๆ สลับไปมาเพื่อกระแทกความรู้สึกทางอารมณ์และสร้างความรู้สึกดตันให้ผู้ชม ไอเซนสไตน์เป็นผู้กำกับภาพยนตร์คนแรกๆ ที่เข้าใจในการใช้ภาพเพื่อเขย่าขวัญ เช่น ภาพใบหน้าเปื้อนเลือด อาวุธที่ถูกยิง เพื่อสื่ออารมณ์ดราม่า Strike ถูกฉวย และจัดให้มีการวิจารณ์จากกลุ่มคนดูกลุ่มเล็กๆ ในรัสเซีย ก่อนจะนำออกฉายทั่วโลกและประสบความสำเร็จอย่างงดงาม ก่อนที่ไอเซนสไตน์จะประสบความสำเร็จจากการสร้างภาพยนตร์เรื่อง The Battleship Potemkin ในปี 1925 และรับการยกย่องว่าเป็นภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในโลกที่เป็นอมตะจนถึงทุกวันนี้

3.3 ทฤษฎีภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว

ในยุคของการกำเนิดภาพยนตร์ได้เกิดทฤษฎีสัจนิยมขึ้นมา ซึ่งเป็นรูปแบบทฤษฎีหนึ่งของภาพยนตร์ เกิดขึ้นจากแนวความคิดของสองพี่น้อง Lumiere ในปี 1895 L'Amivée d'un train en gare ภาพยนตร์ที่ชวนเชื่อให้ผู้ชมในโรงภาพยนตร์วิ่งหนีออกจากโรงเพราะกลัวรถไฟจะทะลุออกมาจริงๆ

อังเดร บาแซง นักทฤษฎีสัจนิยมยาม กล่าวว่ “ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะ แต่เป็นการสะท้อนความจริงในโลก” ซึ่งนั่นนำมาสู่เทคนิคในการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสัจนิยม ที่มีการนำเสนอต่อสายตาชาวโลกโดยไม่ผ่านเทคนิคใดๆ ที่จะพยายามสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชม แต่กลับทำให้เขาเกิดอารมณ์ความรู้สึกจากตัวเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สมจริงที่สุด จากการนำเสนอแบบอัตวิสัย เขาปฏิเสธทฤษฎีของ Pudovkin เพราะเชื่อว่าการตัดต่อจะลดความสามารถในการตีความของผู้ชม และเขาเลือกที่จะใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบ Long Take มากกว่าโดยมีเหตุผลว่าสามารถให้อิสระแก่ผู้ชมในการเลือกที่จะดูอะไรหรือเรียงตามลำดับอย่างไร เพื่อให้เกิดการวิเคราะห้ขึ้นในจินตนาการของตัวผู้ชม ไม่ใช่จากการคิดแบบเสร็จสรรพจากจินตนาการของผู้กำกับเหมือนอย่างกับผู้กำกับแนว Soviet Montage Theory เชื่อกัน ดังนั้น ภาพยนตร์แนวสัจนิยม มักจะเป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงปัญหาของสังคมด้านใดด้านหนึ่ง และทำหน้าที่เป็นเหมือนกระจกสะท้อนความเป็นไปในโลกของความจริงอย่างตรงไปตรงมา ผู้กำกับจะให้ความสำคัญกับเนื้อหา มากกว่ารูปแบบการนำเสนอ บทบาทของกล้องจึงถูกใช้ทำหน้าที่แค่บันทึกภาพความเป็นจริงเท่านั้น โดยจะไม่เข้าไปวิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นในทางใดทางหนึ่ง หมายความว่าผู้ชมจะถูกกำหนดให้เฝ้ามองสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในฐานะผู้สังเกตการณ์

นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ ชิกฟรีด คราเคาเออร์ ชาวเยอรมัน เขาเขียนหลักการพื้นฐานของทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมไว้ในหนังสือ Theory of Film The Redemption of Physical Reality คราเคาเออร์ไม่ได้ปฏิเสธภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม แต่คิดว่าภาพยนตร์ในลักษณะเช่นนั้นบิดเบือนสุนทรีภาพของศิลปะภาพยนตร์ และเขามีความเห็นตรงกับความคิดของอริสโตเติลว่าศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ คราเคาเออร์มองว่าภาพยนตร์เป็นงาน

ที่โตมาจากการถ่ายภาพ และทั้งสองอย่างต่างก็มีหน้าที่บันทึกโลกจริงให้ปรากฏ โดยศิลปินของภาพถ่ายหรือภาพยนตร์จะเข้าไปตกแต่งเนื้องานนั้นๆ น้อยมาก ซึ่งไม่เหมือนกับศิลปินของศิลปะแขนงอื่นๆ ที่เลียนแบบธรรมชาติได้แต่เพียงเลาๆ เท่านั้น ดังนั้น หลักแนวคิดสำคัญของคราเคาเออร์คือการที่กล้องสามารถถ่ายภาพธรรมชาติออกมาได้เหมือนจริงมากที่สุด ภาพยนตร์ที่เน้นเรื่องเสริมเติมแต่งนั้นเสี่ยงต่อการทำลายคุณสมบัติพื้นฐานของสื่อ

3.4 ทฤษฎีทางเลือกในภาพเคลื่อนไหวแนวใหม่

ทฤษฎีภาพยนตร์แนวทางนี้มีต้นกำเนิดมาจากแถวทวีปยุโรป โดยเริ่มแรกต้องการที่จะเดินสวนทางกับภาพยนตร์กระแสหลักหรือภาพยนตร์แนวทางฮอลลีวูด ที่อยู่ในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ มีการแสวงหาผลกำไรและตอบสนองผู้ชมจำนวนมากเป็นหลัก การดำเนินเรื่องราวจะมีลักษณะที่เป็นสูตรสำเร็จ ไม่มีความแปลกใหม่หลากหลายในการดำเนินเรื่อง

ในความจริงนั้นภาพยนตร์แนวทางเลือก เกิดขึ้นมาตั้งแต่ช่วงปี 1894 - 1914 ซึ่งมีมาก่อนยุคครอบงำอุตสาหกรรมและแนวความคิดหลักแบบฮอลลีวูด ในปัจจุบันภาพยนตร์นั้นมีแนวทางหรือทฤษฎีที่ผสมผสานกันมากกว่าหนึ่งแบบ ซึ่งไม่ได้ถูกจำกัดหรือมีแนวทางใดแนวทางหนึ่งอีกต่อไป เช่น การใช้เทคนิคฟิล์มขาวในเรื่องของภาพ แต่ผสมการดำเนินเรื่องแบบ Musical ในภาพยนตร์เรื่อง *Dancer in the Dark* ของผู้กำกับ Lars von Trier

3.5 แนวคิดและทฤษฎีด้านสัญวิทยาวิทยา

สัญวิทยาวิทยาหรือสัญศาสตร์ คือวิธีการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้วิธีการหนึ่ง เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์ที่ศึกษานั้น ได้แก่ ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมายหรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมายแทนของจริงในตัวตนและในบริบทหนึ่งๆ ซึ่งการนำทฤษฎีสัญวิทยาวิทยาไปใช้ในการศึกษาการสื่อสารของมนุษย์ ถือเป็นการศึกษาแนวใหม่ที่มาจากแนวความคิดที่มีมาตั้งแต่ดั้งเดิม ซึ่งเป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากการศึกษาเดิมที่มุ่งเน้นการศึกษาการสื่อสารแบบเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องอยู่กับสาร ช่องทาง เครื่องส่ง ผู้รับ เสียงรบกวนและการย้อนกลับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการสื่อสาร

โดยวิธีการหาความรู้แบบสัญวิทยาวิทยา ได้อิทธิพลมาจากการศึกษาของเฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ผู้ก่อตั้งภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการศึกษาถึงรูปแบบของภาษาศาสตร์ในแนวทางมานุษยวิทยาเชิงโครงสร้าง โรลิ่ง บาร์ตส์ ได้นำแนวคิดของเดอ โซซูร์ มาใช้พัฒนาการศึกษาในแนวทางที่เรียกว่าสัญศาสตร์หรือสัญวิทยา ซึ่งสิ่งที่สำคัญมากที่สุด คือการแยกภาษาออกจากการใช้ภาษา และการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมก็เป็นการศึกษาระบบความสัมพันธ์ที่ร้อยรัดเชื่อมโยงสรรพสิ่งให้เป็นอย่างเป็น ซึ่งวิธีการศึกษาของโครงสร้างนิยมจะเริ่มโดยการสลายความเป็นองค์ประกอบของมนุษย์ มีความสนใจความหมายในระดับจิต

ไร้สำนึกแบ่งสิ่งต่างๆ ที่ศึกษาเป็นส่วนย่อยๆ เพื่อกลับมาศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยย่อยกับหน่วยใหญ่ ให้ความสำคัญกับตัวเชื่อมที่ร้อยรัดเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามออกจากกัน ซึ่งสิ่งที่เรียกว่าตัวเชื่อมนั้นคือตัวโครงสร้าง อีกทั้งวิธีการศึกษาของโครงสร้างนิยมนั้นจะมองสิ่งที่ต้องการศึกษาให้อยู่ในรูปของสัญญาณที่ต้องค้นหารหัสที่กำหนดความหมายของโครงสร้างออกมา โดยไม่ได้สนใจในเรื่องความแตกต่างของสถานที่และเวลา

โรลิ่ง บาร์ตส์ ได้ใช้รูปแบบที่พัฒนามาจากการศึกษาแนวคิดของ เดอโชซูร์ และวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณ ความหมายสัญญาณและสัญญาณในระบบของสัญญาณวิทยา ซึ่งความหมายจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องอาศัยทั้ง 3 สิ่ง แล้วแต่ประสบการณ์การรับรู้ของผู้ที่พบเห็นและเข้าใจจนเป็นความเคยชินไป ส่วนมากมนุษย์จะมองเห็นเพียง รูปสัญญาณและความหมายสัญญาณเท่านั้น เช่น การมอบช่อดอกกุหลาบแดงให้แก่คนหนึ่ง ช่อดอกกุหลาบแดงคือรูปสัญญาณ ส่วนในความหมายสัญญาณคือความหลงใหล แต่ในส่วนของสัญญาณมักเป็นสิ่งที่ถูกมองข้าม นั่นก็คือ ดอกกุหลาบแดงที่สื่อถึงความหลงใหล จะเห็นได้ว่าการบอกรักด้วยดอกกุหลาบแดงนั้น มีความหมายว่าดอกกุหลาบเป็นการแสดงถึงความหลงใหล แต่ในปัจจุบันกลายเป็นสิ่งสากลว่า การที่จะบอกรักใครจะต้องมีช่อดอกไม้มอบให้ด้วยโดยเฉพาะเป็นช่อดอกกุหลาบแดง โดยผู้มอบเข้าใจว่าการมอบช่อดอกไม้เป็นส่วนหนึ่งของการบอกรักแต่ไม่ได้คิดถึงว่าดอกกุหลาบจะแทนความรู้สึกหลงใหลเลย ในขั้นตอนการวิเคราะห์บาร์ตส์ กล่าวว่านักสัญญาณวิทยาต้องแยกให้ออกระหว่างดอกกุหลาบแดงในฐานะรูปสัญญาณและดอกกุหลาบแดงในฐานะที่เป็นตัวสัญญาณ ซึ่งรูปสัญญาณจะไม่มี ความหมายมาเกี่ยวเป็นเพียงสิ่งนั้นๆ แต่ตัวสัญญาณจะมีความหมายมาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ ถ้ามองว่าดอกกุหลาบแดงก็คือดอกกุหลาบ จะหมายถึงเรามองช่อดอกกุหลาบแดงในฐานะเป็นรูปสัญญาณเท่านั้น แต่ถ้าสมมุติบอกว่าดอกกุหลาบสีขาวแสดงถึงความบริสุทธิ์ ดอกกุหลาบสีม่วงแสดงถึงเพศที่สาม ดอกกุหลาบสีเหลืองแสดงถึงคนป่วย เมื่อนั้นแล้วแสดงว่าเรากำลังมองดอกกุหลาบในฐานะเป็นสัญญาณ

สัญญาณวิทยาจึงเป็นทฤษฎีที่นำมาใช้ในการอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือต้นกำเนิดของความหมาย การศึกษาแนวนี้ไม่มองความล้มเหลวของการสื่อสาร หรือประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่จะเป็นการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร รวมถึงความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา วัฒนธรรม และความจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้างที่มุ่งความสนใจในการวิเคราะห์โครงสร้างที่กลุ่มความสัมพันธ์ ดังนั้น การศึกษาแนวสัญญาณวิทยา คือตัวกำหนดของการสื่อสารขึ้นอยู่กับสังคมและสิ่งรอบตัวบนโลกของมนุษย์ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับขั้นตอนกระบวนการของการสื่อสาร ระบบสัญญาณจะทำการควบคุมการสร้าง ความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความซับซ้อนอย่างแผ่เร้นและขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม ในความคิดของบาร์ตส์ รูปสัญญาณจะมีลักษณะเชิงวัตถุ ส่วนความหมายสัญญาณจะเป็นตัวแทนทางความคิดของสิ่งต่างๆ ซึ่งทั้งรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณจะรวมตัวกันเรียกว่าสัญญาณ สัญญาณสามารถแยกหมวดหมู่ โดยใช้วิธีการสามแบบ คือ วิธีที่หนึ่ง จัดหมวดหมู่ตามวิธีการทำให้ความหมายสัญญาณนั้นเป็นจริง วิธี

ที่สอง สนใจการขยายตัวที่อาจซ้อนทับกันของความหมายของสัญลักษณ์ที่ต่าง ๆ และวิธีที่สาม สนใจในความหมายการตอบสนองของความหมายสัญลักษณ์ต่อรูปสัญลักษณ์ในกรณีที่คุณระบบมีความรู้ในวัฒนธรรมในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้การถอดรหัสที่นั่นแตกต่างกันออกไปแม้จะใช้ภาษาเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามกระบวนการสื่อความหมายนั้นสามารถมีความหมายอื่นทับซ้อนได้ โดยการทับซ้อนจะหมายถึงการมีความหมาย 2 รูปแบบ คือ ความหมายตรง และความหมายแฝงซึ่งความหมายแฝงจะอยู่ในระดับที่สูงกว่าความหมายตรง

ระบบเชิงสัญลักษณ์วิทยาที่สร้างขึ้นมาจากระบบของสัญลักษณ์ของเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้วจะเรียกว่า มายาคติ ซึ่งเป็นการต่อยอดของระบบภาษาหรือที่บาร์ตส์เรียกว่า ระบบความหมายชุดที่ 2 หรือระบบสัญลักษณ์วิทยาในระดับที่ 2 หมายถึงการนำสัญลักษณ์ในระดับภาษามาทำเป็นรูปสัญลักษณ์ในระดับมายาคติ ดังนั้น สัญลักษณ์ใดๆ ก็ตามในระบบรหัสภาษาจะกลายเป็นเพียงแค่รูปสัญลักษณ์ในระบบรหัสวัฒนธรรมหรือระดับมายาคติ

3.6 การวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับการออกแบบ

ซิกมันด์ ฟรอยด์ และโจเซฟ บริวเออร์ ร่วมมือกันศึกษาค้นคว้าแนวคิดแบบจิตวิเคราะห์ ซึ่งมีสองความหมาย คือ วิธีการพิเศษเฉพาะอย่างหนึ่งในการรักษาโรคประสาท และศาสตร์แห่งกระบวนการของจิตไร้สำนึกหรือจิตวิทยาในระดับลึก

พื้นฐานทางทฤษฎี ประการแรกของจิตวิเคราะห์ คือ การชี้แจงความผิดปกติของประสาท ทฤษฎีการวิเคราะห์โรคประสาทวางอยู่บนพื้นฐาน 3 ประการ คือ การตระหนักถึงความเก็บกด ความสำคัญของสัญชาตญาณทางเพศ และการโอน

การที่จะตรวจสอบผลงานภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้หลักจิตวิเคราะห์เข้ามาตีความ โดยมีประเด็นที่เกี่ยวกับการนำเสนอด้านเนื้อหาและภาพที่ปรากฏในผลงาน

การเก็บกดทำให้มีพลังบางอย่างอยู่ในจิตใต้สำนึก ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวตรวจสอบและคอยกีดกัน แนวโน้มทั้งหลายที่จะก่อให้เกิดความไม่พอใจให้กับจิตใต้สำนึก ซึ่งกันออกไปจากความสำนึกและอิทธิพลใดๆ ของจิตสำนึกที่มีต่อการกระทำ สามารถอธิบายว่าแนวโน้มเหล่านั้นจะถูกเก็บกดอยู่ภายในจิตใต้สำนึก

ความเชื่อเรื่องสัญชาตญาณทางเพศที่จะเกิดขึ้นเมื่อเข้าวัยรุ่นนั้นเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง ในทางวิทยาศาสตร์สามารถตรวจพบเครื่องหมายของสัญชาตญาณทางเพศ ตั้งแต่ช่วงที่สิ่งมีชีวิตเพิ่งจะก่อตัวขึ้นในมดลูก โดยจะบรรลุถึงจุดสุดยอดครั้งแรกในวัยห้าขวบหรือก่อนหน้านั้นเป็นช่วงระยะแรก หลังจากนั้นมันจะถูกขัดขวางหรือยับยั้งเอาไว้ในช่วงระยะแฝง จนกระทั่งถึงวัยรุ่นจะเป็นจุดที่ถึงจุดสุดยอดครั้งที่ 2 เมื่อถึงพัฒนาการของมัน ในจุดสุดยอด 2 ครั้งนั้นการพัฒนาการทางเพศจะเป็นสิ่งพิเศษที่แสดงลักษณะมนุษย์ชาติ ซึ่งประสบการณ์ทั้งหมดระหว่างช่วงวัยเด็กระยะเริ่มแรกนั้นจะมีความสำคัญต่อปัจเจกบุคคลอย่างยิ่งยวด และเมื่อรวมกันกับองค์ประกอบทางเพศที่ได้รับมรดกสืบช่วงมาจะทำให้วางแผนทางการพัฒนาความคิดของลักษณะนิสัยหรือโรคความเชื่อที่ว่าเรื่อง

เพศเหมือนกับเรื่องการสืบพันธุ์ ซึ่งนั่นเป็นความเชื่อที่ผิดพลาด สัญชาตญาณทางเพศจะผ่านวิถีพัฒนาการอันซับซ้อน และเฉพาะในจุดสุดท้ายของมันเท่านั้นที่จะบรรลุถึงความเป็นเอกของเขตความรู้สึกของอวัยวะทางเพศหรืออาณาเขตที่เกี่ยวกับการสืบพันธุ์ โดยก่อนถึงจุดนั้นจะมีองค์ต่างๆ ของลิบิโดหรือความต้องการทางเพศที่อยู่ในช่วงก่อนหน้าระยะสืบพันธุ์อยู่มากมาย เป็นจุดที่ถูกติดตรึงและอาจเป็นจุดที่จะย้อนกลับมาอีกก็ได้ในกรณีที่เกิดการเก็บกักขึ้นในเวลาต่อมา การติดตรึงของลิบิโดในวัยทารกจะเป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของโรคประสาท โดยจะเกิดขึ้นในเวลาต่อมา ดังนั้นโรคประสาทต่างๆ เป็นสิ่งที่ขัดขวางพัฒนาการของลิบิโด

ปมอดิฟุส คือ แก่นสำคัญอย่างหนึ่งในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยในทางจิตวิทยาคำว่าปมจะหมายถึงความคิดหนึ่ง หรือกลุ่มของความคิดต่างๆ ที่ถูกเก็บกักไว้บางส่วนหรือเก็บเอาไว้ทั้งหมด ซึ่งจะมีอารมณ์ความรู้สึกหรืออาเวคแทรกอยู่จำนวนมาก ปมมักจะเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับความคิดของบุคคลอื่นๆ และยากที่จะยอมรับอยู่ไม่มากนักน้อย ส่วนคำว่าอดิฟุส มาจากชื่อตัวละครหลักในนิยายปรับปราเรื่องหนึ่งของกรีกโบราณ ซึ่งอดิฟุสเป็นผู้ที่ฆ่าบิดาและแต่งงานกับมารดาของตัวเอง

3.7 การวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบและรูปแบบศิลปกรรม

ในการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถแบ่งลักษณะของการออกแบบได้หลายรูปแบบ เช่น รูปแบบแนวทางศิลปะที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับศิลปะแนวทางใด หรือจะเป็นการง่ายที่จะแบ่งลักษณะทางศิลปกรรมตามแบบยุค หรือลัทธิทางศิลปะที่ถูกเรียบเรียงไว้ในเชิงวิชาการและบันทึกไว้ประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคต่างๆ ที่ภาพเคลื่อนไหวสามารถสื่อความหมายตามความต้องการของผู้กำกับหรือผู้สร้างสรรค์เพื่อที่จะแสดงถึงตัวตนของผลงานออกมา โดยใช้เทคนิควิธีการสร้างผลงาน มุมภาพ องค์ประกอบภาพ การตัดต่อและเทคนิคพิเศษ เพื่อควบคุมการเรียงลำดับของเนื้อเรื่อง สื่อสารให้สอดคล้องกับเรื่องราว รวมถึงมีความสวยงามน่าดึงดูดความสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สร้างความหมายใหม่ๆ ให้ผู้กำกับได้อย่างลงตัว ในการออกแบบตัวละครจะมีการวิเคราะห์ถึงรูปแบบ สัดส่วน รูปร่างรูปทรงเพื่อให้เข้ากับลักษณะนิสัยบุคลิกภาพของตัวละครเชิงจิตวิทยาและเชิงกายภาพที่สื่อความหมายและแสดงถึงตัวตน ในเรื่องของโทนสีและการใช้แสงจะใช้ในการควบคุมและสื่อความหมายของเนื้อเรื่อง เพื่อแสดงถึงอารมณ์และความหมายต่างๆ ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจะสื่อถึงลักษณะทางกายภาพด้านสภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม ทิวทัศน์ที่แสดงถึงสถานที่ในการเกิดเรื่องราวเหตุการณ์และสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมของสังคมที่ประกอบขึ้นในเรื่อง

4. หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ

นักจิตวิทยามีความเชื่อว่าแรงจูงใจเป็นแรงผลักดันที่ช่วยกระตุ้นความคิดของมนุษย์ให้สร้างพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในกระบวนการการสื่อสาร เมื่อผู้รับสารมีทัศนคติความคิดเห็นคล้อยตามก็จะแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ว่าสื่อที่นำเสนอไปนั้นผู้รับสารมีแรงจูงใจและ

ทัศนคติคล้ายตามมากน้อยเพียงใด โดยจะสังเกตจากพฤติกรรมการแสดงออก เช่น การให้ความสนใจ หรือการกระทำตามข้อมูล ตลอดจนเชื่อในสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์

สำหรับผู้ออกแบบต้องรู้ว่าการออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร ต้องการเน้นส่วนไหนเป็นหลัก ต้องการให้ส่วนไหนเด่นและส่วนไหนเป็นองค์ประกอบเสริม และต้องการให้ผู้รับสารรับรู้อะไร การออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้รับสารสนใจดูงานอย่างต่อเนื่องไปเรื่อยๆ จนจบและให้ความสนใจกับสิ่งที่ผู้ออกแบบเน้นเป็นพิเศษ ความสำเร็จของการสื่อสารข้อมูลคือผู้รับสารสามารถรับรู้และเข้าใจในสื่ออื่นๆ อย่างชัดเจน โดยใช้เวลาน้อยที่สุดในการสื่อความหมาย

4.1 การรับรู้การออกแบบ

ในภาพๆ หนึ่งมนุษย์แต่ละคนอาจจะมีการมองเห็นภาพหรือเข้าใจในภาพนั้นเหมือนหรือแตกต่างกัน โดยเฉพาะภาพที่มีความเป็นนามธรรมสูง ที่เป็นเช่นนั้นเพราะมนุษย์แต่ละคนมีความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน การรับรู้คือกระบวนการแปลความหมายของสิ่งที่เห็น ได้ยิน หรือสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่รับรู้มานั้นคือสิ่งใด การรับรู้เป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ โดยการนำองค์ประกอบทางศิลปะต่างๆ มาผสมผสานกันจนเกิดเป็นผลงานให้ผู้ชมได้รับรู้และเกิดความเข้าใจในผลงาน ซึ่งการรับรู้สิ่งต่างๆ ของมนุษย์ส่วนใหญ่เกิดจากการรับรู้จากการมองเห็นประมาณ 70% และการรับรู้จากจากประสาทสัมผัสอื่นๆ อีก 30% การรับรู้จากการมองเห็นนั้นไม่ได้มาจากสายตาเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการประมวลผลรวมกับการรับรู้ความรู้สึกในด้านอื่นๆ และกระบวนการของความคิดความเข้าใจเพื่อแปลความหมายในสิ่งที่มองเห็นร่วมกับประสบการณ์ที่เคยได้รับมา ดังนั้นการรับรู้จากการมองเห็นจะต้องใช้ความสามารถของสมองในการพัฒนาความสามารถร่วมกับประสบการณ์จากการเรียนรู้ โดยการรับรู้จากกระบวนการทางสายตาจะประกอบด้วย 4 ส่วนหลักๆ ได้แก่

4.1.1 Visual receptive functions คือ กระบวนการที่ได้รับมาและจัดการกับข้อมูลที่ได้จากสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการปรับความคมชัดของภาพที่มองเห็นได้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ความสามารถในการแยกแยะสิ่งที่มองเห็น ความสามารถในการรวมภาพที่ได้จากการมองเห็นจากตาสองข้างมาเป็นภาพเดียว ความสามารถในการลู่สายตาเข้าหากันเพื่омองตรงไปยังวัตถุ ความสามารถในการรับรู้ความตื้นลึกของภาพทำให้สามารถมองเห็นภาพเป็นสามมิติได้

โดยธรรมชาติมนุษย์สามารถรอกลูกตามองขึ้นได้ประมาณ 65 องศา มองลงได้ประมาณ 75 องศา มองเข้าด้าน ใน 65 องศา มองเอียงด้านข้าง 95 องศา ซึ่งทักษะในการควบคุมลูกตาจะแบ่งออกเป็น fixation คือการเลื่อนสายตาไปจ้องมองที่วัตถุได้อย่างฉับพลัน pursuit คือความสามารถในการมองตามวัตถุแม้ว่าวัตถุนั้นจะเคลื่อนที่ saccadic eye movement หรือ scanning คือความสามารถในการเลื่อนสายตาจากสิ่งที่กำลังมองอยู่ไปยังวัตถุอื่นที่อยู่ในลานสายตาได้

4.1.2 Visual cognitive function คือ ความสามารถในการแปลผล และนำข้อมูลที่ได้จากการมองเห็นไปใช้ ประกอบด้วย

4.1.2.1 Visual discrimination เป็นความสามารถด้านการแยกแยะสิ่งที่มองเห็น โดยแยกเป็นความสามารถในการจับคู่สิ่งที่มองเห็น การจัดกลุ่มสิ่งที่มองเห็น การระลึกได้ว่าสิ่งที่มองเห็นนั้นคืออะไร

4.1.2.2 Visual attention เป็นความสามารถด้านคงความสนใจกับสิ่งที่มองเห็น ซึ่งมนุษย์จะสามารถพัฒนาความสามารถในด้านนี้ผ่านการเรียนรู้และฝึกฝนในวัยเด็ก

4.1.2.3 Visual memory เป็นความสามารถด้านการจดจำในสิ่งที่มองเห็น ซึ่งเป็นการประมวลผลร่วมกับประสบการณ์และความรู้ในอดีต

4.1.3 Visual imagery / Visualization คือ ความสามารถในการรับรู้สิ่งต่างๆ ในการสร้างมโนภาพ การสร้างความคิด การรับรู้ต่อวัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัว โดยต้องอาศัยข้อมูลที่ได้จาก Visual cognitive function มาประกอบในการประมวลผลคิดวางแผน แก้ปัญหาหรือทักษะการจัดการต่างๆ

4.1.4 Visual motor integration คือ ความสามารถในการมีสหสัมพันธ์การเคลื่อนไหวระหว่างตากับมือ โดยเป็นทักษะการเคลื่อนไหวที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้าที่มาจากการมองเห็น ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถทางด้านการเขียนของมนุษย์

4.2 การใช้สีในการออกแบบ

การเลือกสีในงานออกแบบเป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เพราะในทางจิตวิทยาบอกว่าสีสามารถสร้างความรู้สึกร่างกายต่างๆ และมีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเห็นเสมอ ซึ่งปกตินักออกแบบก็นำเอาจิตวิทยาเรื่องสีมาใช้กับงานอยู่เสมอทั้งรู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งงานออกแบบจะส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อผลงานและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในผลงานนั้น

สีแดง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ ความรุนแรง การต่อสู้ การตกอยู่ในภาวะอันตราย และในทางจิตวิทยาสีแดงยังช่วยกระตุ้นการเผาผลาญในร่างกาย ทำให้เจริญอาหาร เพิ่มอัตราการหายใจ เพิ่มการขับเหงื่อและช่วยเพิ่มความดันโลหิต

สีส้ม ให้ความรู้สึกสดใส มั่นใจ มีความ กระฉับกระเฉง ทำหาย และในทางจิตวิทยาสีส้มยังช่วยให้เจริญอาหาร ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง และช่วยเพิ่มออกซิเจนที่ส่งไปเลี้ยงสมอง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงความอ่อนโยน การเจริญเติบโต ความสุข พลังงาน การเรียนรู้ การอยู่ในศีลธรรม ในทางจิตวิทยาสีเหลืองยังช่วยให้กล้ามเนื้อมีกำลัง และกระตุ้นการทำงานของสมอง

สีเขียว ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย บรรยากาศที่สดชื่น ความอุดมสมบูรณ์ เจริญสงบ และในทางจิตวิทยาสีเขียวยังช่วยลดอาการตื่นเต้น ลดความดันเลือด ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

สีฟ้า ให้ความรู้สึกถึงความสงบ เยือกเย็น มั่นคงเต็มไปด้วยพลัง มีความสดชื่น สะอาด

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงการติดต่อสื่อสาร ความฉลาดเฉียบแหลม ความก้าวหน้า อิสระเสรี ความน่าเชื่อถือ ในทางจิตวิทยาสีน้ำเงินยังช่วยให้เกิดการเผาผลาญในร่างกายหรือเมตาโบลิซึมช้าลง และหยุดยั้งการเจริญอาหาร

สีม่วง ให้ความรู้สึกถึงพลังวิเศษ เกียรติยศ ราชวงศ์ อำนาจลึกลับ ความร่ำรวยหรูหรา ฟุ่มเฟือย การเปลี่ยนแปลง ความเฉลียวฉลาดเชี่ยวชาญ ความโหดร้าย หยิ่งยโส และเพศที่สาม

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกหนักแน่น เก่งกา๋ วัตถุนิยม ความทนทานมั่นคง ความเรียบง่ายและ สงบเสถียรอยู่ในกฎเกณฑ์

สีเทา ให้ความรู้สึกอนุรักษ์นิยม ปลอดภัย มีคุณภาพ ความถ่อมตัว เงียบขรึม หม่นหมอง

สีทอง ให้ความรู้สึกถึงความร่ำรวย ความสำเร็จ โชคลาภ สติปัญญา

สีขาว ให้ความรู้สึกถึงความมีอนามัย มีสุขภาพดี ความบริสุทธิ์ สะอาดปลอดภัย มีสมาธิ ความสงบ ความสุภาพ ความบริสุทธิ์ใจ ความปลอดโปร่งโล่งสบาย ความถูกต้อง

สีดำ ให้ความรู้สึกถึงความทึบตัน ความอึดอัด ความทุกข์โศกเศร้า ความโศคร้าย ความ เด็ดขาดในการตัดสินใจ ความลับ ความสกปรก ความว่างเปล่า แต่ในบางวัฒนธรรมสีดำจะแสดงถึง ความเป็นทางการ ความเป็นมืออาชีพ ความเป็นผู้บริหารหรือเจ้านาย ความจริงจัง และความสง่างาม

ซึ่งความรู้สึกต่างๆ ที่แฝงอยู่ในสีจะเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบ ที่ทำความเข้าใจในเรื่อง จิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งจะเข้าใจวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคของกลุ่ม เป้าหมายนั้นๆ และผลงานการออกแบบที่เกิดจากการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาการใช้สี จะมีความดึงดูดน่าสนใจและโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือทัศนคติได้

5. การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองนั้น จะต้องมียอดประกอบจากการ สร้างลักษณะบุคลิก รูปร่างหน้าตา สีผิว อารมณ์ ท่าทางการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน เพื่อให้ คาแรคเตอร์ที่ออกแบบมามีลักษณะเป็นที่จดจำ

มาซาคาซึ คูโบ กล่าวว่าการสร้างคาแรคเตอร์ให้ครองใจคนทั้งโลกนั้น ไม่มีหลักสูตรที่ตายตัว แต่มีบรรทัดฐานที่สามารถนำไปใช้ได้ คือ คาแรคเตอร์นั้นจะต้องมีจุดเด่น มีเอกลักษณ์ใน ด้านรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อนำคาแรคเตอร์ไปแรเงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้ว ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวอะไร สามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย ดังนั้น การออกแบบคาแรคเตอร์ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ นักออกแบบแอนิเมชันจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งหลักการพื้นฐานของการออกแบบคาแรคเตอร์ คือ ขนาด รูปทรง และสัดส่วน เมื่อนำหลักการทั้ง 3 ข้อ มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันจะได้บุคลิกของ คาแรคเตอร์ที่ชัดเจน

5.1 หลักการพื้นฐานของการออกแบบคาแรคเตอร์

แนวคิดในการออกแบบคาแรคเตอร์เป็นการนำแรงบันดาลใจหรือมโนภาพที่จากความคิด มาเป็นโครงสร้างในการออกแบบอย่างมีทิศทาง โดยส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดเข้าด้วยกัน การสร้างจุดสนใจให้กับคาแรคเตอร์ควรจะเน้นที่จุดใด

จุดหนึ่งแค่จุดเดียว เพราะถ้ามีจุดสนใจหลายจุดจะเกิดการแข่งกันเอง และทำให้บุคลิกของคาแรคเตอร์ดูไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ซึ่งการออกแบบคาแรคเตอร์มีส่วนประกอบหลัก 3 อย่าง ดังนี้

5.1.1 ขนาด เป็นการเปรียบเทียบว่าใหญ่กว่าหรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญในเรื่องของความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า มีอำนาจเหนือกว่า แต่ขนาดเล็กจะให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า อ่อนแอกว่า และมีลักษณะที่ตกเป็นเบี้ยล่าง

5.1.2 รูปร่าง คือ รูปร่าง 3 มิติ ที่เป็นโครงสร้างของสิ่งต่างๆ ประกอบด้วยด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกว้าง ด้านยาว และด้านหนา สามารถวัดขนาดและปริมาตรได้ โดยรูปร่างมี 3 ประเภท ดังนี้

5.1.2.1 รูปร่างธรรมชาติ (organic form) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ มนุษย์ สัตว์ พืช รูปร่างในลักษณะนี้จะให้ความมีชีวิตชีวา

5.1.2.2 รูปร่างเรขาคณิต (geometric form) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ รูปร่างกลม รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม ฯลฯ ที่สามารถแสดงความกว้าง ความยาว มีมิติทางลึก

5.1.2.3 รูปร่างอิสระ (free form) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นมาอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปร่างของก้อนเมฆ กระแสน้ำ หรือก้อนหิน

5.1.3 สัดส่วน คาแรคเตอร์ที่มีรูปร่างและสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไร จะยังมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้น โดยหลักของการสร้างการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ ยืดให้ยาวออกไป ขยายให้ใหญ่ขึ้น บีบให้เล็กลง หรือหดหายไปเลย

ซึ่งในการออกแบบคาแรคเตอร์นั้น สามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทเหมือนจริง และประเภทการ์ตูน โดยประเภทเหมือนจริงจะเน้นเรื่องรูปร่าง ลักษณะโครงสร้างให้เหมือนมนุษย์มากที่สุด แต่ประเภทการ์ตูนจะเน้นเรื่องคุณลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวคาแรคเตอร์เป็นหลัก

5.2 ลักษณะของคาแรคเตอร์

ในการสร้างคาแรคเตอร์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ทั้ง ลักษณะบุคลิก รูปร่างหน้าตา มุมมองความคิด ทศนคติ และภูมิหลังของตัวละคร เพื่อให้ตัวละครมีความสมจริง นอกจากนั้น ยังต้องคำนึงถึงรูปแบบลักษณะของเนื้อเรื่อง บรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมอีกด้วย ซึ่งคาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

5.2.1 Hero ตัวเอก ตัวละครหลักที่มีเป้าหมายในการใช้ชีวิต เวลาทำอะไรรั้นจะต้องทำให้สำเร็จ

5.2.2 Shadow ผู้ร้ายหรือจอมมาร มีหน้าที่คอยขัดขวางตัวเอก ไม่ให้ทำหน้าที่สำเร็จ

5.2.3 Shape shifter ตัวอิจฉา มีบุคลิกไม่จริงใจ เป็นนกสองหัวเปลี่ยนฝ่ายไปเรื่อย ๆ และคอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง

5.2.4 Mentor อาจารย์หรือผู้แนะนำ มีความฉลาดรอบรู้ จิตใจดี มีเมตตา อาจจะเป็นคนหรือสิ่งวิเศษ

5.2.5 Herald เพื่อนของตัวเอกหรือผู้ที่คอยบอกข่าวสาร เป็นที่ปรึกษา คอยให้ความช่วยเหลือตัวเอกให้ผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ไปให้ได้

5.2.6 Threshold guardian จะมีบุคลิกหยิ่ง ๆ แต่ไม่ฝักใฝ่ในฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง มีหน้าที่คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจของตัวเอก

5.2.7 Trickster ตัวตลกหรือตัวป่วน ช่วยสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่อง สามารถเป็นได้ทั้ง 2 ฝ่าย คือ ฝ่าย Hero หรือฝ่าย Shadow ก็ได้

6. องค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติ

ทัศนคติ คือ ความคิดเห็นของบุคคลที่ถูกกระตุ้นด้วยอารมณ์ความรู้สึก และการแสดงออกในเชิงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทัศนคติจะมีบทบาทต่อการปรับปรุงหรือการป้องกันตัวเองในการแสดงออกถึงค่านิยมต่างๆ ซึ่งประสบการณ์เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดและกำหนดทัศนคติ โดยทัศนคตินั้นไม่ใช่องค์ประกอบเดียวที่ทำให้เกิดการแสดงออก แต่อาจจะเป็นผลมาจากการดำเนินชีวิต ลักษณะนิสัยหรือการคาดหวังผลจากการกระทำ และการแสดงออกของบุคคลนั้นอาจจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือเกิดทัศนคติใหม่ได้ ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า สิ่งเร้าเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลเกิดทัศนคติต่อสิ่งต่างๆ แล้วนำไปสู่การตอบสนองต่อสิ่งนั้นๆ ในรูปแบบใดแบบหนึ่งหรือหลายๆ แบบก็ได้ ที่เป็นอารมณ์และความรู้สึก ความคิด หรือพฤติกรรม

6.1 การเกิดทัศนคติ

การเกิดทัศนคติของมนุษย์นั้นมีการบวนการที่ค่อนข้างซับซ้อน ซึ่งเรียกว่าสังคมประกิต โดยสังคมประกิตนั้นมีเจตนารมณ์ คือ สอนให้บุคคลมีทัศนคติและค่านิยมที่ถูกต้อง เหมาะสมกับสังคมและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับ มนุษย์สามารถรับรู้ทัศนคติได้สามวิธี คือ วิธีที่หนึ่งรับโดยการติดต่อโดยตรง วิธีที่สองรับโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่ให้ทัศนคตินั้นๆ และวิธีที่สามคือรับทัศนคติโดยกระบวนการสังคมประกิตจากคนในครอบครัว ซึ่งเมื่อโตขึ้นก็อาจจะรับทัศนคติมาจากกลุ่มคนที่นิยมชมชอบ

6.2 องค์ประกอบของทัศนคติ

6.2.1 องค์ประกอบทางด้านพุทธิปัญญา (Cognitive Component) เป็นส่วนประกอบทางด้านความคิด ซึ่งแต่ละบุคคลนั้นจะมีความคิด ความรู้ และความเชื่อที่เหมือนหรือแตกต่างกันตาม

ความรู้และประสบการณ์เดิมของแต่ละคน โดยผ่านกระบวนการทางความคิดที่ใช้เหตุผลเชิงตรรกะมาเป็นหลักในการตัดสินใจ

6.2.2 องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective Component) เป็นส่วนประกอบทางด้านอารมณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่เร้าต่อจากความคิดอีกต่อหนึ่ง โดยบุคคลอาจจะมีอารมณ์ความรู้สึกด้านบวก ด้านลบ หรือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้านั้นก็ได้

6.2.3 องค์ประกอบทางการปฏิบัติ (Behavioral Component) เป็นส่วนประกอบทางด้านพฤติกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลจะแสดงออกมาต่อบุคคลอื่นหรือวัตถุสิ่งของด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เมื่อผ่านขั้นตอนการคิดวิเคราะห์และรู้สึกต่อสิ่งนั้นแล้ว โดยแนวโน้มของพฤติกรรมจะเป็นผลมาจากความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น

6.3 ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

ทัศนคติมีความสำคัญต่อการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ นักจิตวิทยาหรือนักทฤษฎีทางทัศนคติจึงได้ศึกษาและทำความเข้าใจในลักษณะต่าง ๆ ของทัศนคติ และได้รวบรวมลักษณะที่สำคัญของทัศนคติไว้ดังนี้

6.3.1 ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการสะสมประสบการณ์ และการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ไม่ได้เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด

6.3.2 ทัศนคติมีคุณลักษณะของการประเมิน จากการประเมินความคิดหรือความเชื่อของบุคคลที่มีอยู่เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ซึ่งจะเป็นสื่อกลางที่ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง

6.3.3 ทัศนคติมีคุณภาพและความเข้ม ซึ่งจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความแตกต่างของทัศนคติที่แต่ละบุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ คุณภาพของทัศนคตินั้นเป็นสิ่งที่ได้จากการประเมินของบุคคล อาจจะมีทั้งทัศนคติทางบวก หรือทัศนคติทางลบ

6.3.4 ทัศนคติของบุคคลนั้นมีความคงทน ได้ไม่เปลี่ยนแปลงกันแบบง่ายๆ เนื่องจากทัศนคติเกิดจากการสะสมประสบการณ์และผ่านกระบวนการเรียนรู้มามาก แต่ก็ไม่จำเป็นที่จะต้องมีความคงทนเช่นนั้นตลอดชีวิต

6.3.5 ทัศนคติจะต้องมีที่หมาย (Attitude Object) ซึ่งที่หมายเหล่านี้หมายถึง บุคคล วัตถุสิ่งของ อาคารสถานที่ หรือเหตุการณ์

6.3.6 ทัศนคติมีลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์ ทัศนคติจะแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุ บุคคลกับสิ่งของ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น หรือบุคคลกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก็ได้

6.4 การแสดงออกของทัศนคติ

บุคคลจะมีการแสดงออกของทัศนคติ 3 ประเภทด้วยกัน คือ

6.4.1 ทัศนคติทางบวก (Positive Attitude) เป็นทัศนคติที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมด้านดี มีการยอมรับ หรือมีความพึงพอใจต่อบุคคลอื่น ต่อเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง ต่อนโยบายหรือ

ต่อองค์กรที่ทำงานอยู่ เช่น พนักงาน ในบริษัทจำนวนมากย่อมมีทัศนคติทางบวกหรือมีความรู้สึกที่ดีต่อสภาพแรงงาน และพากันเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่สหภาพจัดขึ้นเสมอ เป็นต้น

6.4.2 ทัศนคติทางลบ (Negative Attitude) เป็นทัศนคติที่เกิดขึ้นได้ในบุคคลทุกคน โดยมีความรู้สึกเป็นไปในทางลบ ไม่พอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ยอมรับต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราวปัญหาใดปัญหาหนึ่งต่อองค์กรหรือต่อสถาบัน ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกกระหองระแหง และความไม่พอใจ

6.4.3 ทัศนคตินิ่งเฉย (Passive Attitude) เป็นทัศนคติที่เป็นกลาง บุคคลจะไม่มีความคิดเห็นใดๆ หรือรู้สึกเฉยๆ ต่อบุคคลอื่น สถาบัน องค์กร หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยสิ้นเชิง

6.5 ประโยชน์ของทัศนคติ

6.5.1 ช่วยทำให้บุคคลแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง

6.5.2 ช่วยในเรื่องของการปรับตัว

6.5.3 ช่วยในการป้องกันสภาวะจิตของบุคคล เพราะความคิดหรือความเชื่อบางอย่างสามารถทำให้บุคคลมีความสบายใจ

6.6 การวัดทัศนคติ

ทัศนคติเป็นเรื่องของความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ความรู้สึกเชื่อฝังใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด มักจะเกิดขึ้น เมื่อมีการประเมินสถานการณ์ เหตุการณ์ บุคคลหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลาและสิ่งแวดล้อม ในการวัดทัศนคตินั้นสามารถทำได้โดย

6.6.1 การวัดทัศนคติโดยรายงานด้วยตนเอง (Self-Reporty Measure) โดยผู้ถูกวัดจะรายงานผลด้วยตนเองถึงความรู้สึกที่มีต่อสิ่งนั้นๆ ซึ่งนักจิตวิทยาได้สร้างมาตราการวัดทัศนคติที่เป็นไปในเชิงบวกและเชิงลบ ดีหรือไม่ดี สนับสนุนหรือคัดค้าน เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

6.6.2 การวัดทัศนคติโดยใช้วิธีช่วงปรากฏเท่ากัน (Equal Appearing Intervals) วิธีนี้สร้างขึ้นโดย Thurstone มีขั้นตอนในการสร้างคือ ขั้นแรกต้องทำการสร้างข้อความที่แทนที่ความรู้สึกของกลุ่มบุคคล ให้ได้ข้อความมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อนำไปให้กรรมการพิจารณาให้ความคิดเห็นต่อข้อความที่สร้างขึ้น โดยเรียงลำดับความเห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึงไม่เห็นด้วยอย่างมาก จำนวน 11 ดีกรี แล้วนำมาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ซึ่งได้จากการให้ดีกรีข้อความต่างๆ ทั้งหมดจากคณะกรรมการ

6.6.3 การวัดทัศนคติโดยใช้วิธีลิเกิร์ต (Likert Method or Summated Rating) วิธีนี้สร้างขึ้นโดย Renis Likert โดยการสร้างข้อความขึ้นหลายๆ ข้อความให้ครอบคลุมหัวข้อที่จะศึกษา การตอบแบบสอบถามนี้มีข้อให้เลือก 5 ข้อ คือ 1. เห็นด้วยอย่างมาก 2. เห็นด้วย 3. ไม่แน่ใจ 4. ไม่เห็นด้วย 5. ไม่เห็นด้วยอย่างมาก การให้คะแนนนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของข้อความว่าเป็นทางบวกหรือทางลบ การให้คะแนนอาจให้คะแนน 0-4 หรือ 1-5 การตีความหมายของคะแนนไม่แตกต่างกัน

6.6.4 การวัดทัศนคติโดยวิธีเทคนิคความหมายจำแนก (Scalegram Analysis) การวิเคราะห์สเกลนี้เป็นวิธีการที่อธิบายถึงขบวนการในการประเมินผลกลุ่มข้อความกลุ่มหนึ่งๆ ว่าเป็นไปตามข้อจำกัดหรือครบถ้วนตามลักษณะที่ถูกต้อง ในการสร้างสเกลโดยวิธีของ กัทท์แมน หรือไม่เท่า นั้น ตามความคิดเห็นของกัทท์แมน เชื่อว่าในสเกลสำหรับวัดทัศนคตินั้นควรเลือกข้อความ ซึ่งเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด

6.6.5 การวัดทัศนคติโดยวิธีเทคนิคความหมายจำแนก (Semantic Differential) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความคิดรวบยอดถึงความหมายของสิ่งต่างๆ ตามความคิดเห็นของกลุ่มที่เราจะศึกษา โดยทั่วไปสเกลแบบเทคนิคความหมายจำแนก จะประกอบด้วยข้อให้เลือก 7 ข้อ ซึ่งจะให้กลุ่มบุคคลที่ศึกษาประเมินค่ากับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สเกลนี้ให้ผู้ตอบประเมินค่ามากมาย เช่น ดี-เลว ใหญ่-เล็ก ช้า-เร็ว เป็นต้น โดยการประเมินนั้นจะใช้คำคุณศัพท์ซึ่งตรงกันข้ามกัน

6.6.6 การวัดทัศนคติโดยใช้วิธีเทคนิคการฉายภาพ (Projective Method) เป็นการศึกษาทางอ้อมจากกลุ่มบุคคลที่จะศึกษา ซึ่งมีวิธีการด้วยกันหลายๆ วิธี ได้แก่ การตอบประโยคให้สมบูรณ์ วิธีการใช้ภาพการดูเป็นสิ่งที่เร้า การแปลงความหมายโดยใช้ภาพเป็นสิ่งที่เร้า การใช้นิทาน หรือการแต่งเรื่องเป็นสิ่งที่กระตุ้น

6.7 การทำให้ทัศนคติมีพลัง

จิตของมนุษย์นั้นมีสองระดับ คือ ระดับรู้สำนึกกับระดับไร้สำนึก โดยพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่นั้นจะเป็นการกระทำแบบไม่รู้ตัว เป็นพฤติกรรมอัตโนมัติซึ่งบางทีก็มีประโยชน์ เพราะเป็นการปล่อยใจให้สบาย โดยใช้เวลาไปทำอย่างอื่นเพราะไม่ต้องคิดมาก เวลาที่มนุษย์มีพฤติกรรมอัตโนมัติ เขาจะไม่นึกถึงทัศนคติหรืออุดมการณ์แต่จะเข้าไปเพราะบทบาทที่มีอยู่ในสังคม แต่การที่มนุษย์จะทำตามทัศนคติหรืออุดมการณ์นั้นๆ จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการตระหนักรู้ และทำให้มีพฤติกรรมตรงกับทัศนคติมากขึ้น การทำให้มนุษย์ตระหนักรู้ในตนเองและค่อยๆ คิดอย่างรู้สึกจะทำให้มนุษย์ทำในสิ่งที่ตรงกับคำพูดมากขึ้น

6.8 การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

มนุษย์สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้หลากหลายวิธี โดยอาจจะรับเอาข้อมูลข่าวสารต่างๆ มาจากบุคคลอื่นหรือมาจากอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ซึ่งข่าวสารที่ได้รับมาอาจจะทำให้บุคคลนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้หรือการรับรู้ และถ้าส่วนประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบในด้านอื่นๆ ก็มีแนวโน้มว่าจะเปลี่ยนแปลงด้วย เช่นเดียวกันกับตัวอย่างเช่น ส่วนประกอบของทัศนคติในด้านความรู้เกิดการเปลี่ยนแปลง จะมีแนวโน้มทำให้ส่วนประกอบในด้านการปฏิบัติและส่วนประกอบในด้านอารมณ์มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย นอกจากนี้ทัศนคติอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงถ้าบุคคลนั้นได้รับประสบการณ์ตรง เช่น บุคคลหนึ่งไม่ชอบคนจีน แต่ถ้าเขามีประสบการณ์ตรงที่ได้จากการพบเจอกับคนจีนที่มีความประพฤติเรียบร้อย พุดจาดี จะทำ

ให้ความเชื่อหรือความไม่ชอบคนจีนที่มีนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ นอกจากนี้ ต่อเนื่องจากการที่มีประสบการณ์ที่ดีเมื่อได้สัมผัสกับคนจีนก็จะมีส่วนทำให้ส่วนประกอบทางด้านอารมณ์หรือความรู้สึกเปลี่ยนไปในทางดีต่อคนจีนคนอื่นๆ ด้วย

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของบุคคล โดยการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ที่เกิดจากส่วนประกอบหลายๆ อย่าง เช่น การโฆษณาชวนเชื่อ หรืออิทธิพลจากบุคคลอื่นๆ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วการเปลี่ยนแปลงทัศนคติไม่ได้สืบเนื่องจากการเปลี่ยนค่านิยมของบุคคล แต่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงการยอมรับในสิ่งหนึ่งที่สัมพันธ์กับค่านิยมของบุคคล ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทัศนคติอาจจะเกิดได้จากการเปลี่ยนภาวะการสนใจในตัวบุคคล โดยปกติการรับรู้และข่าวสารต่างๆ จะทำให้ภาวะในการสนใจของบุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง และในทางตรงกันข้ามการเปลี่ยนภาวะในการสนใจของบุคคลจะทำให้การรับรู้ของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์นั้นๆ เกิดเปลี่ยนแปลงไปและจะทำให้ทัศนคติของบุคคลนั้นเปลี่ยนแปลงด้วย

วิธีการที่จะทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้น ได้แก่ การบังคับให้ปฏิบัติบางสิ่งบางอย่าง เช่น การให้ทำตามกฎหมายหรือกฎข้อบังคับ เพื่อให้ปฏิบัติตามสิ่งที่มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในส่วนประกอบของทัศนคติบางส่วนได้ นอกจากนี้ อาจจะทำให้ทัศนคติเกิดการเปลี่ยนแปลง โดยใช้วิธีการ Psychotherapy โดยหาวิธีที่ทำให้บุคคลมีความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุผลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการมีทัศนคติอย่างนั้น ซึ่งการทำให้เกิดแรงจูงใจในตัวบุคคลนั้นทำได้โดยการให้สิ่งตอบแทนหรือรางวัลต่างๆ ที่นำความพอใจมาสู่บุคคลนั้น หรือการทำโดยสร้างสิ่งเร้าบางสิ่งบางอย่างที่จะทำให้เกิดความกังวลใจ ซึ่งจะเห็นว่าการเกิดการเปลี่ยนแปลงของทัศนคตินั้นจะเริ่มต้นจากส่วนประกอบสำคัญสิ่งหนึ่ง คือ แหล่งของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ซึ่งแหล่งอาจหมายถึงบุคคลคนๆ หนึ่ง กลุ่มบุคคล หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์หรือสิ่งที่ทำให้เกิดทัศนคตินั้นโดยตรง แหล่งเหล่านี้จะสร้างข้อมูลข่าวสารต่างๆ ขึ้นมา โดยอาจจะออกมาในรูปแบบของการพูดหรือการกระทำของบุคคลคนๆ เดียว กลุ่มบุคคลจากข่าวในหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ หรือประสบการณ์ตรงของบุคคล การที่แหล่งจะมีมากน้อยขนาดไหนนั้นจะขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้รับที่อยากจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ลักษณะบุคลิกภาพบางอย่างของผู้รับจะเป็นส่วนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงก็ได้ เช่น บุคคลที่ไม่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง จะมีความรู้สึกว่าเขาไม่สามารถที่จะเข้าใจในข่าวสารต่างๆ ที่มาจากสื่อมวลชนได้ สิ่งนี้จะทำให้เกิดการปิดกั้นไม่สนใจในข่าวสารเหล่านั้น เช่นเดียวกับบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงมาก จะมีความรู้สึกว่าเขารู้ทุกสิ่งทุกอย่างและจะไม่สนใจในข่าวสารต่างๆ ที่มาจากสื่อมวลชนได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นอุปสรรคในการเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลที่มีลักษณะบุคลิกภาพเฉพาะอย่าง

แม็คไควร์ อธิบายถึงขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ซึ่งประกอบด้วยขั้นต่างๆ 5 ขั้น คือ การใส่ใจ ความเข้าใจ การมีสิ่งใหม่เกิดขึ้น การเก็บเอาไว้และการกระทำ แม็คไควร์ยังอธิบายต่อว่า ถ้าขบวนการสื่อความหมาย หรือการติดต่อข่าวสารทำให้ผู้รับสารเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติแล้ว สิ่งที่เกิดขึ้นต่างๆ จะต้องเกิดทุกขั้นตอนไม่ใช่เพียงขั้นใดขั้นหนึ่งเท่านั้น การที่ขั้นตอนเหล่านี้จะเกิด

ในบุคคลหรือไม่จะต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ หลายองค์ประกอบ เช่น ความสามารถทางสติปัญญา ความขัดแย้งของข่าวสารต่างๆ ฐานะทางเศรษฐกิจหรืออื่นๆ สิ่งเหล่านี้อาจจะมีส่วนที่ทำให้บางชั้น บางตอนไม่เกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งสรุปแล้วการศึกษาขบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะต้องพิจารณาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากการที่ใครพูดอะไร พูดอย่างไร พูดกับใคร และเกิดอะไรขึ้นในทีนั้น โดยใครหมายถึง แหล่งข่าว อะไรหมายถึงข่าว อย่างไรหมายถึงวิธีการส่งข่าว ให้กับใครหมายถึงผู้รับสารหรือผู้ฟัง ผลที่เกิดขึ้นจะหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของการใส่ใจ ความเข้าใจ การมีสิ่งใหม่เกิดขึ้นหรือการกระทำ

ซึ่งจะเห็นว่ากลุ่มของแหล่งข่าว ข่าว วิธีการส่งข่าว และผู้รับสารนี้ คือ ตัวแปรอิสระที่ไม่ต้องพึ่งอย่างอื่นแต่จะมีผลต่อตัวแปรที่ไม่อิสระ และภายในกลุ่มตัวแปรอิสระดังกล่าวจะมีความสัมพันธ์ซึ่งกัน และเป็นความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนมาก โดยการเปลี่ยนแปลงทัศนคติถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสลับซับซ้อน มีองค์ประกอบที่เข้ามาเกี่ยวข้องมากมายและขึ้นอยู่กับตัวแปรหลายอย่าง

6.8.1 แหล่งข่าว ข่าวที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้น ได้แก่ หนังสือ บุคคล หนังสือพิมพ์ ทีวี หรือข้อมูลในอินเทอร์เน็ต โดยผู้รับสารจะมีปฏิกิริยาตอบโต้อย่างไรต่อข่าวสารที่ส่งออกมาจากแหล่งข่าวที่แตกต่างกันนั้นจะขึ้นอยู่กับผู้ส่งมี ซึ่งผลที่จะเกิดขึ้นต่อผู้รับสารจะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง ได้แก่ คุณลักษณะของแหล่งข่าว สิ่งที่คุณผู้รับรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของแหล่งข่าว ธรรมชาติของทัศนคติ วิธีการส่งข่าวและธรรมชาติของผู้รับสาร แหล่งข่าวต่างๆ นั้นจะมีลักษณะที่ต่างกันหลากหลายด้าน เช่น ความสามารถในการดึงดูดความสนใจ ความคุ้นเคย ความเป็นมิตร จากการศึกษาจะพบว่าแหล่งข่าวที่สามารถสร้างความคุ้นเคยและดึงดูดความสนใจจะมีอำนาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้มากกว่าแหล่งข่าวที่ไม่มีคุณสมบัตินี้

6.8.1.1 ลักษณะของแหล่งข่าวและผู้รับสาร ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของแหล่งข่าวและของผู้รับสารนั้นมีความสำคัญมาก ลักษณะของผู้รับสารนั้นจะทำหน้าที่คล้ายกับเป็นสมอเรือที่จะทำให้เกิดการรับรู้จากแหล่งข่าว คุณลักษณะของแหล่งข่าวที่สำคัญ ได้แก่ ลักษณะทางด้านร่างกายที่ดึงดูดความสนใจ เสื้อผ้า น้ำเสียง ความเร็วของการพูด ความหนักเบาของเสียง ลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ของแหล่งข่าว ได้แก่ เชื้อชาติ ศาสนา เพศ อายุ สถานภาพทางสังคม ทัศนคติของแหล่งข่าวและความประพฤติของแหล่งข่าวในเรื่องของความประพฤติ ถ้าแหล่งข่าวเคยแสดงออกต่อผู้รับสารในทางที่ดี จะทำให้ผู้รับสารส่วนใหญ่แสดงออกต่อแหล่งข่าวในทางที่ดีด้วย และมีแนวโน้มที่จะยอมรับข่าวสารนั้น ถ้าผู้รับสารมีความรู้สึกว่แหล่งข่าวนั้นไม่มีความจริงใจ หรือมีความพยายามที่จะชักจูงใจมากเกินไป หรือการจำกัดอิสรภาพของผู้รับสารมากเกินไป ผู้รับสารก็จะไม่ยอมรับในแหล่งข่าวนั้นๆ

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติในส่วนองค์ประกอบด้านการปฏิบัติ จะเป็นผลที่สืบเนื่องมาจากความเหมือนกันในลักษณะบางประการของแหล่งข่าวและผู้รับสาร เช่น ความเคารพซึ่งกันและกันจะมีความสัมพันธ์กับความเชื่อ ทัศนคติและศาสนาตามลำดับ ถ้าแหล่งข่าวมีสถานภาพสูงในเรื่องการแต่งกาย ความคล่องของภาษาและตำแหน่งอาชีพจะทำให้เกิดการเคารพที่ผู้รับสารให้ต่อแหล่งข่าวมากขึ้น แต่ในทางตรงข้ามถ้าสถานภาพของกลุ่มผู้รับสารยิ่งสูง ความเคารพในตัวแหล่งข่าว

ก็จะน้อยลงเช่นเดียวกัน สัมพันธภาพในลักษณะความเป็นเพื่อนฝูงจะมีมากหรือน้อยนั้น จะสืบเนื่องมาจากความเท่าเทียมกันหรือความแตกต่างกันของเชื้อชาติ อายุ และศาสนา ในด้านองค์ประกอบทางด้านประชากรศาสตร์ พบว่าผู้รับสารจะชอบแหล่งข่าวที่เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ชอบบุคคลที่นับถือศาสนาเดียวกันมากกว่าต่างศาสนา และในด้านองค์ประกอบอื่นๆ ก็มีผลเช่นเดียวกัน เช่น อายุหรือเชื้อชาติ

6.8.1.2 ชนิดของแหล่งข่าวและชนิดของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ในขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ จะประกอบด้วยการยินยอม ทำหรือคิดให้เหมือนแหล่งข่าวที่เราให้ความเชื่อถือ การเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิด ความรู้สึกภายในของบุคคลนั้นจะเป็นผลมาจากแหล่งข่าวซึ่งลักษณะต่างๆ ของแหล่งข่าว เช่น พลัง ความน่าสนใจ ความสามารถ จะมีผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติดังกล่าวแล้ว ในบทนี้จะได้กล่าวถึงลักษณะบางอย่างของแหล่งข่าวที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

6.8.1.2.1 ความเชื่อถือได้ของแหล่งข่าว การที่ผู้รับสารจะไว้วางใจผู้พูดหรือแหล่งข่าวมากน้อยขนาดไหนจะขึ้นอยู่กับลักษณะของแหล่งข่าว เช่น ความสามารถ ความเชื่อมั่น ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น และความน่าดึงดูดใจ ซึ่งลักษณะแต่ละลักษณะดังกล่าวอาจจะมีผลซึ่งกันและกันก็ได้ เช่น ความเชื่อถือได้อาจจะขึ้นอยู่กับความเป็นไปได้และความแน่นอนของแหล่งข่าว ลักษณะบางอย่างของแหล่งข่าวอาจจะเพิ่มความสนใจ และความเข้าใจให้กับผู้ฟังแต่อาจจะลดความเชื่อถือได้ของแหล่งข่าว ซึ่งจะทำให้การรับข่าวของผู้รับสารลดน้อยลงได้ ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์สิ่งแวดล้อม โดยปัจจัยบางอย่างอาจจะไปลดความเชื่อถือของแหล่งข่าว แต่อาจจะมียปัจจัยอย่างอื่นมาทดแทนทำให้ความเชื่อถือนั้นเพิ่มขึ้นก็ได้ ในขณะเดียวกันแหล่งข่าวบางอย่างอาจจะมีสติปัญญาสูงแต่ขณะเดียวกันมีความตั้งใจต่ำก็ได้

จากการศึกษาข้อมูลจากบางแหล่งสามารถยืนยันได้ว่า ไม่ว่าความเชื่อถือได้ของแหล่งข่าวจะมีมากน้อยเพียงใดก็ตามย่อมจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ ถึงแม้ว่าผู้รับสารจะไม่ได้เกิดการเรียนรู้ เนื้อหาของข่าวสารก็ตามแต่อาจจะเป็นไปได้ว่าความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าวจะเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นเครื่องเสริมกำลังต่อการวางเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิด หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงในส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้สึกได้ แต่การเปลี่ยนแปลงในส่วนประกอบด้านนี้ อาจจะไม่เกิดขึ้นตลอดช่วงของการเรียนรู้เนื้อหาทั้งหมด หมายถึงเมื่อความเชื่อถือได้ของแหล่งข่าวนั้นไม่แน่นอน ข้อโต้แย้งต่างๆ ตลอดจนเนื้อหาของข่าวจะถูกนำมาพิจารณา ซึ่งหมายความว่า จะเกิดการเปลี่ยนแปลงของส่วนประกอบทางด้านความรู้ก่อน และสิ่งที่ตามมาคือการเปลี่ยนแปลงของส่วนประกอบทางด้านความรู้สึก ลักษณะอื่นๆ ของแหล่งข่าวที่มีผลต่อประสิทธิภาพของข่าว ได้แก่ สติปัญญา ความสามารถ อายุ สถานภาพ นอกจากนี้จะพบว่ากรณีที่แหล่งข่าวมีการสรุปหลังจากให้ข่าวสารอะไรออกไป จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในช่วงระยะเวลาอันสั้นมากกว่าในกรณีที่แหล่งข่าวไม่สรุปแต่เปิดโอกาสให้ผู้ฟังตัดสินใจเอง แต่อาจจะไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงระยะยาวหรือถาวรได้

Hovland และ Weiss ได้ทำการศึกษาติดตามผลระยะยาวกับกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง ซึ่งในครั้งแรกพวกเขาเห็นด้วยกับการเผยแพร่ของข่าวสารโดยแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือได้ แต่เมื่อช่วงระยะเวลาหนึ่งผ่านไปกลับพบว่าความเห็นด้วยของบุคคลกลุ่มนี้ลดน้อยลง ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งมีลักษณะแหล่งข่าวไม่น่าเชื่อถือ แต่พบว่าการเห็นด้วยกับข่าวสารของกลุ่มนี้มีมากขึ้นหลังจากช่วงระยะเวลาหนึ่งผ่านไป ซึ่งผลการทดลองนี้ผู้ทดลองเรียกว่า *Sleeper Effect* สามารถอธิบายได้ว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของบุคคลทั้งสองกลุ่มนี้ ในขั้นแรกจะเกิดขึ้นเท่าๆ กัน แต่ในกลุ่มที่มีแหล่งข่าวไม่น่าเชื่อถือนั้นผู้รับสารจะยอมรับเนื้อหาหรือข้อโต้แย้งน้อยกว่า หลังจากช่วงระยะเวลาหนึ่งจะเกิดปรากฏการณ์เกิดการแยกกันระหว่างแหล่งข่าวกับเนื้อหา ดังนั้น การต่อต้านที่จะยอมรับหรือเห็นด้วยกับเนื้อหาหรือข้อโต้แย้งจะลดลงในกลุ่มที่แหล่งข่าวไม่น่าเชื่อถือ ซึ่งมีผลทำให้การยอมรับเนื้อหาของกลุ่มนี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

6.8.1.2.2 ความเห็นที่ดึงดูดความสนใจของแหล่งข่าว ความเหมือนกันของทัศนคติจะทำให้เกิดปฏิกริยาการโต้ตอบกันระหว่างบุคคล รวมทั้งเพิ่มความน่าสนใจให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ายิ่งผู้รับสารและผู้ส่งหรือแหล่งข่าวมีการรับรู้ที่คล้ายกันมากเท่าไร ประสิทธิภาพของแหล่งข่าวที่จะมีผลต่อการเปลี่ยนทัศนคตินั้นย่อมมีมากขึ้นเท่านั้น ลักษณะทั้งสามอย่างดังกล่าวจะมีผลซึ่งกันและกัน เช่น แหล่งข่าวที่ผู้รับสารมีความเห็นว่ามีอะไรบางอย่างที่คล้ายกัน จะก่อให้เกิดความคุ้นเคยระหว่างผู้รับสารกับแหล่งข่าวมากขึ้น และขณะเดียวกันความชอบระหว่างกันและกันก็จะมีเพิ่มขึ้นไปด้วย ซึ่งผลที่เกิดขึ้นคือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติอย่างมีประสิทธิภาพของผู้รับสาร

Zimbardo, Weisenberg และ Firestone ได้ศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผลการศึกษาวางต้นกับกลุ่มทหารที่กลับมาประจำการแหล่งข่าวที่เป็นผู้คุมของหน่วย ROTC ซึ่งแหล่งข่าวนี้ได้ฝึกทำปฏิกริยาตามบทบาทที่กำหนดไว้ โดยมุ่งหวังจะให้ถูกมองว่ามีลักษณะโดยทั่วๆ ไป ดังนั้นเป็นผู้ที่มีสติ มีความสามารถจัดการสิ่งต่างๆ ได้ดี สนใจในปฏิกริยาของผู้รับสาร นอกจากนี้ยังให้มีลักษณะอีก 2 ลักษณะ คือ ลักษณะทางด้านที่ดี ได้แก่ ความสุภาพไม่มีพิธีรีตอง เอาใจเขามาใส่ใจเรา มีจิตใจดี และลักษณะทางด้านที่ไม่ดี ได้แก่ เรียกร้องบางสิ่งบางอย่าง มีพิธีรีตอง เรียกร้องมากจนเกินไป ทำตัวเป็นเจ้านาย และไม่สุภาพ ซึ่งการทดลองนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะดูความแตกต่างระหว่างแหล่งข่าวที่ผู้รับสารชอบและไม่ชอบ ระหว่างการทดลองกลุ่มผู้ถูกทดลองได้ถูกแนะนำให้ทานอาหารที่เขาไม่ชอบร่วมด้วย คือ ต้มแตงกว่ โดยการปรับตัวให้เข้ากับคำสั่งรวมถึงความชอบในต้มแตงกว่ของกลุ่มนี้ได้ถูกศึกษาก่อนและหลังการทดลอง ตามทฤษฎี Cognitive Dissonance Theory ว่าถ้าเกิดบุคคลเผชิญกับคำสั่งที่มาจากแหล่งที่เขาไม่ชอบ บุคคลนั้นจะอยู่ในภาวะที่ไม่ลงรอยกัน แต่ถ้าเขาไม่สามารถกระทำตามทัศนคติของเขามีสต่อต้มแตงกว่หรือที่มีต่อแหล่งข่าวได้วิธีการที่จะลดภาวะของการไม่ลงรอยกันนั้นจะทำได้ โดยการเพิ่มความชอบที่มีต่อต้มแตงกว่ให้มีมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลที่ยอมทำตามคำสั่งของแหล่งข่าวที่มีลักษณะทางด้านลบ จะเพิ่มความชอบที่มีต่อต้มแตงกว่มากกว่า กลุ่มที่ได้รับคำสั่งจากแหล่งข่าวที่มีลักษณะทางด้านบวกอย่างมีนัยสำคัญ คำสหสัมพันธ์ของการไม่ยอมทำตามคำสั่งของแหล่งข่าว และความไม่ชอบต้มแตงกว่จะเป็นไปทางด้าน

บวก จากการทดลองนี้รวมทั้งการทดลองอื่นที่คล้ายๆ กัน จึงสามารถสรุปได้ว่าการเปลี่ยนทัศนคติของผู้รับสารที่เกี่ยวข้องกับแหล่งข่าวที่เขาไม่ชอบย่อมเกิดมากกว่า การเปลี่ยนทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับแหล่งข่าวที่เขาชอบ

6.8.1.2.3 พลังของแหล่งข่าว ปกติแล้วแหล่งข่าวที่เป็นที่เคารพของผู้รับสาร มักจะถูกมองว่าเป็นผู้ที่แตกต่างจากผู้รับสารมากกว่าแหล่งข่าวอื่นๆ ดังนั้นการที่แหล่งข่าวถูกยอมรับว่าเป็นผู้มีความสามารถ อาจจะทำให้การเป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้รับสารลดน้อยลง ถ้าทัศนคติที่ต้องการจะให้เกิดขึ้นหรือที่อยากจะเปลี่ยนนั้นมีส่วนประกอบทางความรู้เป็นสำคัญ แหล่งข่าวที่มีความรู้ทางวิชาการนี้ถึงแม้จะไม่ค่อยเป็นที่ดึงดูดความสนใจ แต่ก็อาจจะเป็นที่ยอมรับของผู้รับสารก็ได้ และอาจจะเป็นไปได้ว่าถึงแม้แหล่งข่าวจะไม่เป็นที่ชอบพอของผู้รับสาร แต่อาจจะเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติก็ได้ แต่ทัศนคติบางอย่างซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดจากการป้องกันตัวเอง ลักษณะของผู้เป็นแหล่งข่าวซึ่งเป็นที่ดึงดูดความสนใจจะมีส่วนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติมากกว่าความเชี่ยวชาญทางด้านวิชาการของผู้เป็นแหล่งข่าว จากการศึกษานี้ของ Mehrabian และ Wiener ซึ่งศึกษาลักษณะของทัศนคติสามลักษณะ คือ ด้านบวก เป็นกลาง และด้านลบ ซึ่งเกี่ยวข้องกับขนาดของโทนของเสียง พบว่าระดับของน้ำเสียงจะมีผลต่อข่าวสารที่ส่งออกไปมาก เช่น ข่าวสารที่ดีแต่ถ้าพูดในลักษณะที่ดูเดียดนาแล้วผู้รับข่าวสารจะถือว่าเป็นสิ่งน่ากลัว

6.8.1.2.4 อิทธิพลของแหล่งข่าวที่มีต่อตัวแปรอิสระอื่นๆ องค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจของผู้รับสาร ได้แก่ ความมั่นใจในตนเองของแหล่งข่าว ยิ่งแหล่งข่าวมีความมั่นใจในตนเองมากก็ย่อมทำให้ผู้รับสารให้ความสนใจตั้งใจฟัง นอกจากนี้ถ้าแหล่งข่าวเสนอข่าวสารที่ผู้ฟังวินิจฉัยว่าเป็นข่าวสารที่น่าเชื่อถือได้ถูกต้องเป็นข่าวที่ดี เป็นต้น ลักษณะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้รับสารมีความเชื่อถือแหล่งข่าวมากขึ้น แหล่งข่าวที่เชื่อในด้านใดด้านหนึ่งมากกว่าผู้รับข่าว ซึ่งเชื่อในเรื่องเดียวกันนี้ แต่ขนาดของความเชื่อมั่นน้อยกว่าจะถูกยอมรับจากผู้รับสารว่าแหล่งข่าวนั้นมีความจริงใจ มีความสามารถมากกว่าแหล่งข่าวที่มีความคิดเห็นในเรื่องเดียวกันนี้แต่อยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้ยังพบว่าความแตกต่างของผู้รับสารจะเป็นส่วนที่ทำให้เกิดปฏิกิริยาที่แตกต่างกันต่อชนิดต่างๆ ของแหล่งข่าว เช่น ความแตกต่างระหว่างเพศก็มีส่วนทำให้การยอมรับแหล่งข่าวแตกต่างกัน

6.8.2 ข่าวสารและวิธีการส่ง ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารนั้นอาจจะพิจารณาถึงส่วนประกอบหลายส่วน ได้แก่ รูปแบบ หมายถึงลักษณะของข่าวสาร เช่น เป็นเรื่องเบาสมองหรือเรื่องหนัก เรื่องใหม่ที่น่าสนใจหรือเรื่องล้าสมัย โครงสร้างหมายถึงการจัดรูปแบบของเนื้อหา เช่น การที่จะจัดเนื้อหาที่เป็นการจูงใจไว้ตอนท้าย ก็น่าจะเอาเนื้อหาที่นำความพอใจมาให้ไว้ก่อนหรือเอาไว้สุดท้าย ควรจะนำข้อโต้แย้งที่ดีที่สุดไว้ก่อนหรือหลังการให้ข่าวสาร จะสรุปเมื่อไร ข้อโต้แย้งในทางตรงกันข้ามควรจะนำมาพูดหรือไม่ ควรจะให้มีการอภิปรายทั้งข้อดีและข้อเสีย หรืออภิปรายในด้านหนึ่งด้านใดอย่างเดียว เนื้อหาหมายถึงสิ่งที่บรรจุอยู่ในข่าวสารที่อยากจะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในตัวผู้ฟัง ซึ่งอาจจะพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งที่แหล่งข่าวส่งออกไปกับสิ่งที่ผู้รับสาร

มีอยู่เดิม การสร้างให้เกิดความกังวลใจ การให้ข่าวในทำนองการวิงวอนหรือการตักเตือน การกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองหรือการกระทำบางอย่าง

6.8.2.1 รูปแบบของข่าวสาร มีผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบของข่าวสารที่จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติมากมาย สรุปได้ว่าการเพิ่มให้เนื้อหาที่ตลกขบขันเข้าไปในการบรรยายนั้น ไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ขณะเดียวกันคำบรรยายที่เป็นไปในทำนองโจมตีหรือล้อเลียนผู้อื่นจะไม่มีประสิทธิภาพในการชักจูงใจ อย่างไรก็ตามการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการพูดนั้นได้มีการศึกษามากมายแล้วตั้งแต่สมัยกรีกโบราณที่มีการฝึกการพูด แต่การที่จะระบุลักษณะของการพูดว่ามีผลต่อสิ่งต่างๆ อย่างไรนั้นสามารถทำได้ยากเพราะมีปัจจัยอื่นที่เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มากมาย การศึกษาและวิจัยในเรื่องนี้ปัจจุบันจะทำได้มากในสถาบันเกี่ยวข้องกับการพูดและการสื่อสารข่าวสาร

6.8.2.2 โครงสร้างของข่าวสาร เมื่อศึกษาเรื่องการให้ข่าวสารสองอย่างก่อนและหลัง โดยบุคคลเดียวกัน เพื่อจะสังเกตผลว่าข่าวสารแรกหรือหลังสุด จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคล มีผู้อธิบายโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการรับรู้สำหรับกลุ่มที่ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ตอบคำถามนี้ว่า การเรียนรู้ข่าวสารแรกจะเข้ามาขัดขวางการเรียนรู้ข่าวสารเรื่องที่สอง ซึ่งลักษณะการขัดขวางนี้จะเรียกว่า Proactive inhibition ดังนั้น ข่าวสารแรกจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้รับสารมากกว่าข่าวสารที่สอง แต่นักจิตวิทยาอีกกลุ่มหนึ่งอธิบายถึงผลจากข่าวสารก่อนและหลังโดยใช้ทฤษฎีการรับรู้ว่า ข่าวสารแรกจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของบุคคลหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลได้มากกว่า เพราะมีเชื่อว่าข่าวสารที่สองจะถูกทำให้เปลี่ยนแปลงให้เข้ากันได้กับการรับรู้ครั้งแรกที่เกิดจากข่าวสารแรก ซึ่งหมายความว่าข่าวสารอันแรกมีส่วนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของข่าวสารอันที่สอง นักจิตวิทยาอีกกลุ่มอธิบายถึงผลของข่าวสารก่อนและหลัง โดยใช้ทฤษฎีการรับรู้กล่าวไว้ว่าข่าวสารอันแรกจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของบุคคล หรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลได้มากกว่า เพราะเชื่อว่าข่าวสารที่สองจะถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไปให้เข้ากันได้กับการรับรู้ครั้งแรกที่เกิดขึ้นจากข่าวสารแรก ซึ่งอาจจะกล่าวในทำนองหนึ่งว่าข่าวสารอันแรกมีส่วนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของข่าวสารอันที่สอง

งานวิจัยที่ทดลองเกี่ยวกับเรื่องนี้เริ่มทำโดยใช้ครูเป็นผู้ทดลอง โดยครูคนหนึ่งเสนอข่าวสารสองอย่างซึ่งมีเนื้อหาที่ขัดแย้งกัน หลังจากนั้นก็มีทดลองนักเรียน จากการวิจัยเหล่านี้พบว่า ข่าวสารแรกจะมีประสิทธิภาพสูงกว่าข่าวสารที่สอง นอกจากการส่งข่าวสารก่อนและหลังจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติแล้ว องค์ประกอบอื่นๆ ก็มีส่วนเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

6.8.2.2.1 ควรจะให้ข้อโต้แย้งที่สามารถทำให้ผู้ฟังมีความพึงพอใจ จากการศึกษาพบว่า ถ้าข่าวสารหรือข้อโต้แย้งแรกที่ส่งออกไปทำให้ผู้รับสารพอใจก็จะมีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนทัศนคติได้มากกว่าข้อโต้แย้งที่ผู้รับสารไม่เห็นด้วย เพราะถ้าเนื้อหาแรกทำให้ผู้รับสารพอใจจะทำให้เกิดความสนใจและมีการตั้งใจฟังมากขึ้น

6.8.2.2.2 ควรจะเสนอเหตุผลข้อโต้แย้งที่สำคัญที่สุดเมื่อไร ไม่สามารถจะหาข้อมูลที่แสดงให้เห็นอย่างแจ่มชัดว่า ประสิทธิภาพของการเสนอข้อโต้แย้งที่เห็นว่าสำคัญที่สุดไว้ตอน

หลังสุดหรือตอนแรกเริ่มเลย มีผลแตกต่างกันอย่างไร มีผู้อธิบายว่าถ้าเสนอข้อโต้แย้ง หรือให้เหตุผลที่สำคัญที่สุดก่อนนั้น อาจจะเป็นไปได้ที่ทำให้เกิดความสนใจตั้งใจฟังในกลุ่มผู้รับสาร แต่ในระยะต่อมาอาจจะทำให้ความตั้งใจลดลงได้ ยิ่งฟังนานๆ ไปผู้รับสารอาจจะอยู่ในภาวะที่เมื่อยล้า ซึ่งจำเป็นที่จะต้องให้เหตุผลที่สำคัญต่างๆ มาประกอบ แต่ขณะเดียวกันแหล่งข่าวหรือผู้พูดอาจจะไม่มีเหตุผลที่สำคัญมาเสนอเลยเพราะได้พูดไปตั้งแต่แรกเริ่มแล้ว ดังนั้นอาจจะทำให้ผู้รับสารไม่มีการเปลี่ยนแปลงอะไรเลยก็ได้

6.8.2.2.3 มีความค่อยเป็นค่อยไปหรือจู่โจมทันที ต่อคำถามที่ว่าข้อโต้แย้งที่แหล่งข่าวจะส่งออกไปครั้งแรกนั้น ควรจะให้ความแตกต่างกับผู้รับสารหรือคล้ายกับผู้รับสารก่อนจากทฤษฎี Social Judgment ของ Hovlan กับ Sherif สามารถอ้างได้ว่า ครั้งแรกควรจะเริ่มด้วยข้อโต้แย้งที่มีความใกล้เคียงกับของผู้รับสารก่อน เพราะถ้าเริ่มด้วยข้อโต้แย้งที่แตกต่างกับของผู้รับสารจะทำให้ผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะไม่ยอมรับข่าวสารอื่นๆ ด้วย และผู้รับสารจะมีความรู้สึกว่าคุณพูดไม่ได้เป็นฝ่ายเดียวกันกับเขา

6.8.2.2.4 ให้ความคิดเห็นทั้งสองด้านทั้งดีและไม่ดี มักจะมีผู้ตั้งคำถามเสมอว่าในการเสนอข่าวสารนั้น ควรจะพูดทั้งทางด้านดีและไม่ดีของข้อโต้แย้ง หรือพูดแค่ด้านดีเพียงอย่างเดียว เกี่ยวกับปัญหานี้ไม่มีคำตอบที่ชัดเจน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ อีกมากมาย เช่น ระดับสติปัญญาและความรู้สึกของผู้รับสารที่เห็นด้วยกับสิ่งที่ถูกชักจูงหรือไม่เห็นด้วย โดยทั่วไปแล้ว ถ้ากลุ่มผู้รับสารจะไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่ถูกชักจูง และหากสติปัญญาของผู้รับสารอยู่ในระดับที่ดีการให้ข่าวสารทั้งสองด้าน คือดีและไม่ดีจะมีประสิทธิภาพมากกว่า แต่ถ้ากลุ่มผู้รับสารเห็นด้วยกับสิ่งที่ถูกชักจูงและสติปัญญาของผู้รับสารอยู่ในระดับอยู่ในระดับต่ำหรือปานกลาง มีผู้เสนอแนะว่าควรจะให้ข่าวสารหรือข้อโต้แย้งเพียงด้านเดียว

6.8.2.2.5 ควรจะมีการกล่าวสรุปหรือไม่อย่างไร การสรุปนั้นควรมีในข่าวสารหรือควรให้ผู้รับสารเป็นผู้สรุปเอง McGuire ได้ทำการศึกษาวิจัยจนได้ข้อสรุปว่า การสรุปนั้นจะช่วยให้ข่าวสารนั้นๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะว่าผู้รับสารโดยทั่วไปอาจจะไม่ได้เข้าใจเนื้อหาทั้งหมด ดังนั้นถ้ามีการสรุปอย่างชัดเจนก็จะช่วยให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจในสารได้ดียิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการวิจัยบางเรื่องก็สรุปว่า ถ้ามีเวลาให้ผู้รับสารคิดและได้สรุปเองจะเป็นสิ่งที่ดีต่อผู้รับสารมาก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการศึกษาทางด้าน Psychotherapy ที่จะต้องอาศัยเวลาในการทำให้ผู้รับสารสามารถสรุปสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะใช้ไม่ได้ในสถานการณ์การสื่อความหมายโดยทั่วๆ ไป

6.8.2.2.6 ควรจะสรุปเมื่อไร จากการศึกษาพบว่า ผู้พูดควรจะสรุปเนื้อหาเมื่อไรจะขึ้นอยู่กับสังคมและวัฒนธรรมของผู้รับสาร บุคคลบางกลุ่มต้องการจะฟังทฤษฎีและสรุปหลังจากนั้นควรจะเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะใช้เนื้อหาของทฤษฎีนั้นๆ มาประยุกต์ แต่บุคคลบางกลุ่ม เช่น พวก Anglo-Saxons มักชอบที่จะให้เสนอข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอแล้วจึงค่อยสรุป

6.8.2.3 เนื้อหาของข่าวสาร ในด้านที่เกี่ยวกับเนื้อหาควรจะได้พิจารณาถึงภาษา ความยากง่าย คำที่ใช้ ความเป็นไปได้ของเนื้อหา เนื้อหาเป็นไปในทำนองการเตือน หรือการจูงใจ

ให้ปฏิบัติตาม สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติไม่มากนักน้อย แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นๆ อีกด้วย

6.8.3 วิธีการส่งข่าวสาร การส่งข่าวสารนั้นมีหลากหลายวิธี ซึ่งเกี่ยวกับประสาทสัมผัสของมนุษย์ที่จะใช้ในการรับข่าวต่างๆ เหล่านั้น ได้แก่ ประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการได้ยิน การมองเห็น การสัมผัสจับต้อง การดมกลิ่น และการลิ้มชิมรส ซึ่งการส่งข่าวสารนี้อาจจะออกมาในรูปของวิธีการต่างๆ เช่น การพูดคุย การสัมภาษณ์ หนังสือสื่อสิ่งพิมพ์ แผ่นเสียง วิทยู โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือการฝึกอบรมต่างๆ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วการกระตุ้นที่ประสาทสัมผัสของบุคคลยิ่งมากเท่าไร ก็จะทำให้ข่าวสารที่ออกไปนั้นมีผลในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ฟังมากขึ้นเท่านั้น และการที่บุคคลได้รับข่าวสารโดยตรงจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่าทางอ้อม ดังนั้น การจัดกิจกรรมทางด้านการศึกษาคควรจะใช้วิธีการส่งข่าวสารให้หลากหลายวิธี จะมีผลต่อผู้รับมากกว่าใช้วิธีการเดียว

6.8.4 ผู้รับสาร บุคคลที่รับสารอาจจะเป็นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ซึ่งการที่จะรับข่าวสารได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของผู้รับสารหลายอย่าง ได้แก่ ทักษะในการสื่อความหมาย ความสามารถในการได้ยิน การตีความหมาย ทัศนคติ ประสบการณ์ความรู้ระบบสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นในการวางแผนด้านการศึกษา ผู้ส่งข่าวสารหรือแหล่งข่าวจะต้องศึกษาบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่จะเข้าถึงสารให้ละเอียด เพื่อที่จะได้จัดเนื้อหาข่าวสารและเลือกวิธีการส่งข่าวสารให้เหมาะสมกับผู้รับสาร ซึ่งจะมีผลในการเรียนรู้ของผู้รับสารหรือการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติของผู้รับสารนั่นเอง

วิธีการที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้น จะพิจารณาและปรับปรุงองค์ประกอบที่สำคัญจากแหล่งข่าว ข่าว วิธีการส่งสารและตัวผู้รับสาร ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นวิธีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติอย่างเป็นทางการ ซึ่งวิธีการนี้ต้องอาศัยพื้นฐานจากทฤษฎีการเรียนรู้ และเชื่อว่ามนุษย์เป็นบุคคลที่มีเหตุผลซึ่งสามารถคิดวิเคราะห์รับข่าวสาร สามารถถูกกระตุ้นเพื่อให้เกิดการสนใจให้สนใจข่าวสารต่างๆ สามารถเรียนรู้เนื้อหาข่าวสารและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะเป็นแบบวิธีที่เป็นทางการ การสื่อความหมายที่เป็นทางการ มีรูปแบบและการวางแผนอย่างรอบคอบ หรืออีกนัยหนึ่งจะใช้วิธีการทางการศึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยถือว่าบุคคลสามารถใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลจากข่าวสารหรือการสื่อความหมายที่ได้ ดังนั้นการที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลให้ได้ผลดีจะทำได้โดยการปรับปรุงแหล่งข่าว ข่าว วิธีการส่งสารเพื่อให้เหมาะสมกับผู้รับสารนั่นเอง

6.9 ทัศนคติจะตรงกับพฤติกรรมเมื่อไร

พฤติกรรมและทัศนคติของมนุษย์จะมีความแตกต่างกัน เพราะว่ามีอิทธิพลอื่นๆ แทรกแซง แต่ถ้าทำให้อิทธิพลต่างๆ กลายเป็นกลางและไม่มีผลกระทบแล้ว ทัศนคติและพฤติกรรมยังจะตรงกันไหม การลดอิทธิพลทางสังคมที่มีต่อทัศนคติที่แสดงออกนั้นไม่เหมือนกับการแพทย์ ที่สามารถวัดความดันหรือการเต้นของหัวใจ นักจิตวิทยาไม่สามารถวัดทัศนคติได้โดยตรง ต้องอาศัยให้เขาบอก

เล่าว่าเขามีทัศนคติอะไร และการบอกเล่าจะขึ้นอยู่กับอิทธิพลภายนอก เพราะบางครั้งคนเราจะพูดเฉพาะสิ่งที่คนอื่นอยากได้ยิน ซึ่งนักจิตวิทยาทราบว่ามนุษย์อาจจะไม่เชื่อและไม่ทำในสิ่งที่ตนพูด จึงได้สร้างเครื่องมือวัดความในใจขึ้นมา เรียกว่า bogus pipeline เป็นเครื่องมือจับเท็จที่ถูกสร้างโดย เอ็ดเวิร์ด โจนส์ และฮาโรลด์ ซีเกลล์ ซึ่งวิธีการคือหลอกให้คนเผยความจริงในใจออกมา ในการทดลอง ซีเกลล์ร่วมมือกับบริชาร์ด เพจ ทำการทดลองด้วยเครื่องมือจับเท็จดังกล่าวกับนักศึกษา มหาวิทยาลัยโรเชสเตอร์ ผู้เข้าร่วมวิจัยถูกทำให้เชื่อว่าเครื่องมือนี้สามารถวัดทัศนคติของพวกเขาได้ และเพื่อแสดงว่าเครื่องมือใช้ได้ดีมาก ผู้วิจัยจึงถามคำถามผู้ร่วมวิจัยหลังจากที่เครื่องกระพริบไฟและส่งเสียงอย่างน่าประหลาดใจ มิเตอร์บนเครื่องมือจับเท็จนั้นได้แสดงถึงทัศนคติของนักศึกษา ซึ่งเป็นทัศนคติที่นักศึกษาแสดงไว้ก่อนในการสำรวจความคิดเห็น วิธีนี้ทำให้นักศึกษาทุกคนเชื่อว่าเครื่องมือจับเท็จสามารถวัดทัศนคติในใจได้จริง ซึ่งเมื่อนักศึกษามีความเชื่อแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการซ่อนมิเตอร์วัดทัศนคติและถามความเห็นของทัศนคติของนักศึกษาผิวขาวที่มีต่อคนแอฟริกันอเมริกัน และให้ทายว่าเครื่องเปิดเผยเรื่องอะไร ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเทียบกับนักศึกษาผิวขาวที่ตอบแบบสอบถามธรรมดา กับนักศึกษาที่ตอบโดยมีเครื่องจับเท็จเทียมวัดอยู่ พวกที่อยู่กับเครื่องจับเท็จเทียมจะแสดงทัศนคติเชิงลบต่อคนแอฟริกันอเมริกันมากกว่า ไม่เหมือนกับพวกนักศึกษาที่ตอบโดยวิธีเขียนบนกระดาษ โดยพวกที่ตอบแบบสอบถามธรรมดาคะบอกว่าคนแอฟริกันอเมริกันนั้นมีความเห็นที่พอกว่าคนอเมริกันทั่วไป แต่นักศึกษาที่อยู่กับเครื่องจับเท็จเทียมตอบว่าคนอเมริกันธรรมดามีความเห็นที่พอกว่าคนแอฟริกันอเมริกัน เพราะเหมือนว่าเขาคิดว่าต้องตอบผู้วิจัยตามจริง มิฉะนั้นผู้วิจัยจะคิดว่าฉันโกหก ซึ่งเครื่องจับเท็จแสดงให้เห็นว่าในชีวิตประจำวันมีพวกที่พูดไม่ตรงกับใจและต้องการเอาใจผู้ฟังหรือต้องการแสดงในสิ่งที่สังคมยอมรับ ดังนั้นสังคมจึงมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของมนุษย์ ฉะนั้นถ้าจะให้มนุษย์ทำตามความเชื่อหรือทัศนคติจะต้องลดอิทธิพลของสังคมลงก่อน

6.10 พฤติกรรมทำให้เกิดทัศนคติ

ทัศนคติของมนุษย์นั้นสามารถเกิดขึ้นหรือปรับเปลี่ยนได้ตามพฤติกรรม นอกจากนั้นมนุษย์ยังมีแนวโน้มที่จะสร้างหรือปรับทัศนคติให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนพูดหรือทำ ยิ่งถ้าคำพูดหรือการกระทำนั้นเกิดจากความสมัครใจโดยไม่มีการบังคับหรือติดสินบน เพราะเมื่อสิ่งที่พูดหรือทำไปแล้วขัดกับทัศนคติอาจจะทำให้รู้สึกไม่สบายใจและเกิด Cognitive dissonance หรือความไม่สอดคล้องกับสิ่งที่พูดหรือทำกับสิ่งที่คิด

6.11 สาเหตุที่พฤติกรรมมีผลต่อทัศนคติ

นักจิตวิทยาสังคมได้วิเคราะห์ถึงปรากฏการณ์ของพฤติกรรมที่มีผลต่อการสร้าง หรือการเปลี่ยนทัศนคติ พบว่ามี 3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง คือ

6.11.1 ทฤษฎีการนำเสนอตนเอง (Self-presentation theory) ซึ่งบอกว่าเหตุผลทางกลยุทธิ์ที่เรานำเสนอตัวเองในสังคม ทำให้เราต้องมีภาพของความสอดคล้องระหว่างการกระทำและทัศนคติ

6.11.2 ทฤษฎีความไม่สอดคล้องของความรู้คิด (Cognitive dissonance theory) โดยมีสมมติฐานว่า ปัญหาทางจิตใจของมนุษย์เกิดจากความคิดที่ขัดแย้งกัน มีความไม่ลงรอยกับความลงรอยกันเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ของการรู้คิด โดยรวมไปถึงความรู้ ความเชื่อ ความคิดเห็นและความรู้สึก ซึ่งทฤษฎีนี้ระบุว่าความไม่ลงรอยกันของการรู้คิดจะนำมาซึ่งความรู้สึกไม่พึงพอใจ และจะไปกระตุ้นให้เกิดเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศนคติและพฤติกรรม สามารถแก้ไขได้โดยปรับตัวเองให้เหมาะสมกับการกระทำและการปรับทัศนคติให้เข้ากับพฤติกรรม

6.11.3 ทฤษฎีการรับรู้ตนเอง (Self-perception theory) การรับรู้เกี่ยวกับตนเองเป็นสิ่งที่มนุษย์ควรจะต้องทำ โดยวิธีที่มนุษย์จะรู้จักตนเองได้ชัดเจนที่สุดคือการสำรวจตนเอง ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถมองเห็นตนเองอย่างชัดเจนทั้งในด้านบวก ด้านลบ และส่วนที่ควรจะต้องปรับปรุงพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งนักจิตวิทยาสังคมได้มีสมมติฐานว่า การกระทำของมนุษย์จะมีความเด่นชัดในตัวเอง เพราะการกระทำนั้นจะบ่งบอกถึงทัศนคติ

7. ทฤษฎีพื้นฐานของการปรับพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง อาการกริยาที่แสดงออกมาเมื่อเจอกับสถานการณ์สิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งสิ่งเร้าสามารถแบ่งออกเป็นสิ่งเร้าภายในที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพของมนุษย์ และสิ่งเร้าภายนอกที่เกิดจากการกระตุ้นโดยสิ่งแวดล้อมที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ ซึ่งพฤติกรรมเป็นสิ่งที่สามารถปรับเปลี่ยนได้จากการเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อมก็มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ดังนั้นพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์จึงสามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขได้จากการเรียนรู้เช่นกัน

7.1 การเรียนรู้เงื่อนไขแบบคลาสสิก แบบพาฟลอฟ

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก หรือการตอบสนองที่ถูกกระตุ้น โดยสิ่งเร้าที่ปรากฏอย่างชัดเจนในสถานการณ์การเรียนรู้ นักจิตวิทยาที่สำคัญในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ (Pavlov) เป็นผู้ริเริ่มศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้

หลักการเรียนรู้ทฤษฎีของพาฟลอฟเชื่อว่าสิ่งเร้าที่เป็นกลางเกิดขึ้นพร้อมๆ กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดกิริยาสะท้อนอย่างหนึ่งหลายๆ ครั้ง สิ่งเร้าที่เป็นกลางจะทำให้เกิดกิริยาสะท้อนอย่างนั้นด้วยการเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตเกิดจากการวางเงื่อนไข กล่าวคือการตอบสนองหรือการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อสิ่งเร้านั้นๆ ต้องมีเงื่อนไขหรือมีการสร้างสถานการณ์ให้เกิดขึ้นที่เป็นผลของการเรียนรู้

สิ่งเร้าที่เป็นกลางจะทำให้เกิดกิริยาสะท้อนอย่างนั้นด้วยการเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิต เกิดจากการวางเงื่อนไขหรือมีการสร้างสถานการณ์ให้เกิดขึ้นซึ่งในธรรมชาติหรือในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะไม่

ตอบสนองเช่นนั้นเลย เช่น เมื่อสุนัขได้ยินเสียงกระดิ่ง ตามปกติแล้วน้ำลายจะไม่ไหล แต่หลังจากวางเงื่อนไขแล้วน้ำลายจะไหล เสียงกระดิ่งจึงเป็นสิ่งที่เราที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้จากการวางเงื่อนไข

ซึ่งพาฟลอฟ ทำการทดลองกับสุนัข โดยผูกสุนัขที่กำลังหิวไว้ในห้องทดลอง เขาผ่าตัดข้างแก้มสุนัขตรงต่อมน้ำลายแล้วต่อสายยางเพื่อให้ น้ำลายสายยางสู่เครื่องวัด เขาทำการทดลองโดยการสั่นกระดิ่งแล้วเอาผงเนื้อใส่ปากสุนัข ทำซ้ำๆ กันหลายๆ ครั้ง ตามปกติสุนัขจะหลั่งน้ำลายเมื่อมีผงเนื้อในปาก แต่เมื่อนำผงเนื้อมาคู่กับกระดิ่งเพียงไม่กี่ครั้ง เสียงกระดิ่งเพียงอย่างเดียวก็จะทำให้สุนัขน้ำลายไหลได้แสดงว่าสุนัขเกิดการเรียนรู้แล้ว เดิมที่สุนัขไม่ได้หลั่งน้ำลายเมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง แต่เมื่อนำเสียงกระดิ่งไปคู่กับผงเนื้อ สุนัขก็หลั่งน้ำลายเมื่อได้ยินเสียงกระดิ่งโดยไม่มีผงเนื้อ

สรุปผลการทดลองของพาฟลอฟ พบว่าการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ควรเริ่มจากการเสนอสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขก่อนแล้วจึงเสนอสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไข ช่วงเวลาในการให้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขและไม่วางเงื่อนไขที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการตอบสนองที่ต่างกัน ถ้ามีการวางเงื่อนไขซ้อนกันมากครั้งหมายถึงการให้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขหลายๆ สิ่ง การตอบสนองก็จะมีกำลังอ่อนลงมายิ่งขึ้น

7.1.1 กระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ มีกระบวนการที่สำคัญ 3 ประการ อันเป็นผลจากการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข คือ

7.1.1.1 การแผ่ขยาย คือ ความสามารถของอินทรีย์ที่จะตอบสนองในลักษณะเดิมต่อสิ่งเร้าที่มีความคล้ายคลึงกันได้

7.1.1.2 การจำแนก คือ ความสามารถของอินทรีย์ในการที่จะจำแนกความแตกต่างของสิ่งเร้าได้

7.1.1.3 การลบพฤติกรรม เป็นการดัดเสริมแรงจนในที่สุดพฤติกรรมที่เคยปรากฏจะไม่ปรากฏอีก กล่าวคือถ้าผู้ทดลองดำเนินการไปเรื่อยๆ ในขั้นสุดท้าย ถ้าผู้ทดลองให้เสียงกระดิ่ง โดยไม่ให้ผงเนื้อตามมาจะทำให้ปฏิกิริยาน้ำลายไหลลดลงเรื่อยๆ จนในที่สุดจะไม่เกิดการตอบสนองอีกเลย

7.1.2 หลักการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ

7.1.2.1 การลบพฤติกรรมชั่วคราว คือ การที่พฤติกรรมการตอบสนองลดน้อยลงอันเป็นผลเนื่องจากการที่ไม่ได้รับสิ่งเร้าที่ไม่ได้ถูกวางเงื่อนไข ความเข้มข้นของการตอบสนองจะลดน้อยลงเรื่อยๆ ถ้าให้ร่างกายได้รับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขอย่างเดียวหรือความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขกับสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไขห่างกันออกไปมากขึ้น การลบพฤติกรรมมิใช่การลืมเป็นเพียงการลดลงเรื่อยๆ ซึ่งในที่นี้ก็คือรางวัลหรือสิ่งที่ต้องการ การฟื้นตัวของ การตอบสนองที่วางเงื่อนไข หลังจากเกิดการลบพฤติกรรมชั่วคราวแล้ว สักระยะหนึ่งพฤติกรรมที่ถูกลบเงื่อนไขแล้วอาจฟื้นตัวเกิดขึ้นมาอีกได้รับการกระตุ้นโดยสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข

7.1.2.2 การฟื้นคืนสภาพการตอบสนองจากการวางเงื่อนไข คือ การตอบสนองที่เกิดจากการวางเงื่อนไขที่ลดลง เพราะได้รับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเพียงอย่างเดียวจะกลับปรากฏขึ้นอีก

และเพิ่มมากขึ้นๆ ถ้าผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างแท้จริง เช่น การที่สุนัขน้ำลายไหลอีกได้เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่งเพียงอย่างเดียว โดยไม่ต้องมีผงเนื้อมาเข้าคู่กับเสียงกระดิ่ง

7.1.2.3 การสรุปความเหมือน ถ้าร่างกายมีการเรียนรู้โดยแสดงอาการตอบสนองจากการวางเงื่อนไขต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขหนึ่งแล้ว ถ้ามีสิ่งเร้าอื่นที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกันกับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเดิม ร่างกายจะตอบสนองเหมือนกับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขนั้น เป็นลักษณะที่ผู้เรียนจะไม่สามารถจำแนกสิ่งที่เรียนรู้ได้ เนื่องจากสิ่งที่เรียนรู้นั้นมีลักษณะคล้ายกับกับสิ่งเร้าที่เคยวางเงื่อนไขเอาไว้ เช่น ถ้าสุนัขมีอาหารน้ำลายไหลจากการสั่นกระดิ่งแล้ว เมื่อสุนัขนั้นได้ยินเสียงระฆังหรือเสียงฉาบก็จะมีอาหารน้ำลายไหลทันที

7.1.2.4 การจำแนกความต่าง ถ้าร่างกายมีการเรียนรู้โดยแสดงอาการตอบสนองจากการวางเงื่อนไขต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเดิม ร่างกายจะตอบสนองแตกต่างไปจากสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขนั้นเป็นลักษณะที่ผู้เรียนสามารถจำแนกสิ่งที่แตกต่างกันได้ เช่น ถ้าสุนัขมีอาหารน้ำลายไหลจากเสียงกระดิ่งแล้ว เมื่อได้ยินเสียงแตร หรือเสียงประทัด จะไม่มีอาหารน้ำลายไหล

จากการศึกษาทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ สรุปได้ว่า การเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตในมุมมองของพาฟลอฟ คือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ซึ่งหมายถึง การใช้สิ่งเร้าสองสิ่งคู่กัน คือสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขและสิ่งเร้าที่ไม่ได้วางเงื่อนไขเพื่อเกิดการเรียนรู้ คือ การตอบสนองที่เกิดจากการวางเงื่อนไข ซึ่งถ้าสิ่งมีชีวิตเกิดการเรียนรู้แล้วจะมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าสองสิ่งในลักษณะเดียวกันแล้วไม่ว่าจะตัดสิ่งเร้าชนิดใดชนิดหนึ่งออกไป การตอบสนองก็ยังคงเป็นเช่นเดิมเพราะผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขกับสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไขกับการตอบสนองได้

7.2 การเรียนรู้จากการสังเกต แบบบันดูรา

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต เป็นกระบวนการทางการรู้คิดหรือพุทธิปัญญา บันดูรา (Bandura) มีความเห็นว่าทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่าๆ กัน บันดูรากล่าวว่า คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบจากตัวแบบ สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหนังสือก็ได้ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกต โดยผู้เรียนไม่คิด คุณสมบัติของผู้เรียนมีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาวและสามารถเรียกใช้ในขณะที่ต้องแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

บันดูราได้เริ่มทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ได้ทำการวิจัยเป็นโครงการระยะยาว และได้ทำการพิสูจน์สมมุติฐานที่ตั้งไว้

ทีละอย่าง โดยใช้กลุ่มทดลองและควบคุมอย่างละเอียดย่อยอย่างเป็นขั้นตอน บันดูราและผู้ร่วมงานแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรกให้เห็นตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิตที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่างแต่ในกลุ่มมีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

การทดลองเริ่มด้วยเด็กและตัวแบบเล่นตุ๊กตา สักครูหนึ่งประมาณ 1-10 นาที ตัวแบบลุกขึ้นต่อย เตะ ทูปตุ๊กตาที่ทำด้วยยางแล้วเป่าลม ฉะนั้นตุ๊กตาจึงทนการเตะต่อยหรือแม้ว่าจะนั่งทับหรือยืนก็ไม่แตก สำหรับเด็กกลุ่มที่สองเด็กเล่นตุ๊กตาใกล้ๆ กับตัวแบบ แต่ตัวแบบจะไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ดูเป็นตัวอย่าง เด็กกลุ่มที่สามเล่นตุ๊กตาโดยไม่มีตัวแบบ ภายหลังจากการเล่นตุ๊กตาแล้ว ผู้ทดลองจะพาเด็กไปดูห้องที่มีตุ๊กตาที่นำเล่นมากกว่าแต่บอกว่าห้ามจับตุ๊กตา เพื่อให้เด็กรู้สึกคับข้องใจ เสร็จแล้วนำเด็กไปอีกห้องหนึ่งที่ละคน ซึ่งมีตุ๊กตาหลายชนิดวางอยู่และมีตุ๊กตาวางที่เหมือนกับตุ๊กตาที่ตัวแบบเตะต่อยและทุบรวมอยู่ด้วย ผลการทดลองพบว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวก็จะไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จึงสามารถสรุปว่าพฤติกรรมของมนุษย์อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ พฤติกรรมสนองตอบที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้ซึ่งแสดงออกหรือกระทำสม่ำเสมอ พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออกหรือกระทำ และพฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกทาง การกระทำเพราะไม่เคยเรียนรู้จริงๆ

บันดูราไม่เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ เพราะสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลง อยู่เสมอ และทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วย ความหวังนี้จะส่งเสริมให้เด็กแสดง พฤติกรรมก้าวร้าว และผลพวงก็คือเด็กคนอื่นก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วย ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวยิ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น เป็นการย้ำความ คาดหวังของตน โดยกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้จะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

7.2.1 กระบวนการความใส่ใจ ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้แบบนี้ ความใส่ใจจึงเป็นสิ่งแรกที่ผู้เรียนจะต้องมี บันดูรากล่าวว่าผู้เรียนจะต้องรับรู้ส่วนประกอบที่สำคัญของ พฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบ องค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียน มีหลายอย่าง เช่น เป็นผู้มีเกียรติสูง มีความสามารถสูง รูปร่างหน้าตาดี การมีอำนาจที่จะให้ รางวัลหรือลงโทษ คุณลักษณะของผู้เรียนก็มีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ ตัวอย่างเช่น วัย ของผู้เรียน ความสามารถทางด้านพุทธิปัญญา ทักษะทางการใช้มือและส่วนต่างๆ ของร่างกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกว่าตนนั้นมีค่า ความต้องการและทัศนคติ ของผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต

7.2.2 กระบวนการจดจำ บันดูราอธิบายว่าการที่ผู้เรียนหรือผู้สังเกตมีความสามารถ ที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เป็นเพราะ ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจาก

ตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว บันดูราพบว่าผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูด หรือสามารถมีภาพพจน์สิ่งที่ตนสังเกตไว้ในใจจะเป็นผู้ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉยๆ หรือทำงานอื่นในขณะที่ดูตัวแบบไปด้วย

7.2.3 กระบวนการจูงใจ บันดูราอธิบายว่า แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องมาจากความคาดหวังว่า การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ในห้องเรียนเวลาคุณครูให้รางวัล หรือลงโทษพฤติกรรมของนักเรียน คนใดคนหนึ่งนักเรียนทั้งห้องก็จะเรียนรู้โดยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรม เวล่านักเรียนแสดงความประพฤติดี เช่น นักเรียนคนหนึ่งทำการบ้านเรียบร้อยถูกต้องแล้วได้รับรางวัลชมเชยจากคุณครู หรือได้รับสิทธิพิเศษ ก็จะเป็นตัวแบบให้แก่ นักเรียนคนอื่น ๆ พยายามทำการบ้านมาส่งคุณครูให้เรียบร้อย เพราะมีความคาดหวังว่าจะได้รับแรงเสริมหรือรางวัลบ้าง ในทางตรงข้ามถ้านักเรียนคนหนึ่งถูกทำโทษเนื่องจากเอาของมารับประทานในห้องเรียน ก็จะเป็นตัวแบบของพฤติกรรมที่นักเรียนทั้งชั้นจะไม่ปฏิบัติตาม

8. พฤติกรรมและคุณลักษณะของเยาวชนไทย

สังคมไทยในอดีตมีทัศนคติต่อการหล่อหลอมเลี้ยงดูเยาวชนในเชิงกำหนดคุณค่า ให้เป็นผู้สืบทอดจารีตประเพณี วัฒนธรรม มีศาสนาเป็นศูนย์กลางการอบรมสั่งสอนด้านจิตใจให้เป็นคนดี มีศีลธรรม ภายใต้การเลี้ยงดูของพ่อแม่และคุณครูในเรื่องความประพฤติ การวางตัว และการเป็นกัลยาณมิตรที่ดี ทำให้เยาวชนมีคุณลักษณะแบบอ่อนโยน เอื้อเฟื้อ มีสัมมาคารวะ รู้จักวางตัวให้เหมาะสม มีเคารพตัวเองและผู้อื่น

8.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึงการกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ที่ไม่ว่าการกระทำนั้นจะเกิดขึ้นโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ซึ่งคนอื่นอาจจะสังเกตเห็นการกระทำนั้นได้หรือไม่ได้ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การคิด การตัดสินใจ การเดิน การปฏิบัติตามหน้าที่หรือการละทิ้งหน้าที่ล้วนเป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น ซึ่งพฤติกรรมสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท โดยขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่ใช้วัด และในที่นี้จะใช้หลักการสังเกต หลักการรู้ตัว และหลักการยอมรับทางสังคมเป็นหลักเกณฑ์ในการวัด

8.1.1 ใช้หลักการสังเกต โดยในการวัดประเภทนี้จะพบว่าพฤติกรรมนั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

8.1.1.1 พฤติกรรมภายนอกหรือพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้ (overt behavior) ได้แก่ พฤติกรรมการเดิน การเขียนหนังสือ ซึ่งพฤติกรรมประเภทนี้จะแบ่งตามวิธีการสังเกตได้ 2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมโมล่า (molar behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้โดยตรง

ไม่ต้องอาศัยเครื่องมือใดๆ ช่วย เช่น การวิ่ง การกินข้าว การร้องเพลง เป็นต้น และพฤติกรรมโมเลกุล (molecular behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือช่วยถึงจะสังเกตเห็นพฤติกรรมนั้นๆ ได้ เช่น ความดันโลหิต กระแสประสาท เป็นต้น

8.1.1.2 พฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตไม่ได้ (covert behavior) ได้แก่ การตัดสินใจ การคิดวิเคราะห์ การจดจำ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งที่อยู่ในใจ รู้ได้เฉพาะเจ้าตัวเท่านั้น บุคคลอื่นจะรู้จักก็ต่อเมื่อเจ้าตัวเป็นคนบอกหรือแสดงออกด้วยการกระทำให้ทราบ ดังนั้นการวัดจะต้องใช้วิธีสันนิษฐานจากการกระทำแทน เช่น ขณะที่คุณครูสอนหนังสืออยู่หน้าชั้นมีนักเรียนอยู่คนหนึ่งมองมาที่คุณครูตลอดเวลา ยกมือถามบ่อยๆ มีการตอบคำถามคุณครูประจำ และทำการบ้านที่คุณครูมอบให้จนเสร็จ คุณครูก็จะสันนิษฐานจากการกระทำของนักเรียนคนนั้นว่า นักเรียนคนนั้นมีความสนใจใฝ่รู้ในการเรียน

8.1.2 ใช้หลักการรู้ตัว โดยในการวัดประเภทนี้จะพบว่าพฤติกรรมนั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

8.1.2.1 พฤติกรรมที่ผู้กระทำรู้ตัวและจงใจกระทำพฤติกรรมนั้น ได้แก่ การหัวเราะ การสนทนาพูดคุย นักจิตวิเคราะห์จะเรียกพฤติกรรมแบบนี้ว่าพฤติกรรมจิตสำนึก (conscious)

8.1.2.2 พฤติกรรมที่ผู้กระทำไม่รู้ตัว ได้แก่ การละเมอ หรือเวลาที่พูดคำว่าจะจะแบบไม่รู้ตัว นักจิตวิเคราะห์จะเรียกพฤติกรรมแบบนี้ว่าพฤติกรรมใต้จิตสำนึก (unconscious)

8.1.3 ใช้หลักการยอมรับทางสังคม โดยในการวัดประเภทนี้จะพบว่าพฤติกรรมนั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

8.1.3.1 พฤติกรรมที่พึงประสงค์ (desirable behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่คนในสังคมยกย่องว่าดีและควรกระทำ เช่น การทำตามกฎหมาย ทำตามจารีตประเพณี

8.1.3.2 พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ (undesirable behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่คนในสังคมประณามว่าผิดและไม่ควรกระทำ เช่น การผิดกฎหมาย การข่มขืนผู้อื่น การลักทรัพย์

8.2 ความหมายของเยาวชน

เยาวชน หมายถึง มนุษย์ที่อยู่ในช่วงการเติบโตจากวัยเด็กที่ยังขาดวุฒิภาวะไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ หรือเรียกว่าวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาหลายด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาไปพร้อมๆ กัน การเข้าสู่วัยรุ่นของผู้ชายและผู้หญิงนั้น จะถือเอาการเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศเป็นเกณฑ์ ซึ่งทั้งสองเพศจะเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศไม่พร้อมกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่อยู่แวดล้อมหลายประการ ได้แก่ อาหาร สภาพสิ่งแวดล้อมความเป็นอยู่ วัฒนธรรมประเพณี และสามารถกำหนดลักษณะของวัยรุ่นได้ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะเฉพาะทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และลักษณะสัมพันธ์ วัยช่วงอายุ และระดับการศึกษา

8.2.1. ลักษณะเฉพาะทางกายของวัยรุ่น จะมีลักษณะเด่น 2 ประการ คือ อัตราการเพิ่มอย่างรวดเร็วของส่วนสูงและน้ำหนัก เกิดจากการที่ฮอร์โมนไปกระตุ้นระบบกระดูก ระบบ

กล้ามเนื้อและระบบต่างๆ ภายในร่างกาย ส่งผลทำให้ส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้นและเมื่อเปรียบเทียบกับอัตราการเพิ่มของส่วนสูงของวัยรุ่นกับวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่แล้ว วัยรุ่นจะมีอัตราส่วนสูงเพิ่มอย่างมาก และยังมีการเพิ่มขนาดและหน้าที่ของอวัยวะเพศ ในเพศชายอวัยวะเพศของวัยรุ่น ได้แก่ องคชาติ อวัยวะจะมีขนาดโตขึ้นและเริ่มผลิตอสุจิ นอกจากนี้ยังมีลักษณะเพศที่ปรากฏเด่นชัด เช่น มีหนวด มีเครา ขนรักแร้ ขนตามตัว กล้ามเนื้อเป็นมัดๆ เสียงห้าว ส่วนในเพศหญิงอวัยวะเพศของวัยรุ่น ได้แก่ รังไข่จะมีขนาดเพิ่มขึ้นและเริ่มมีประจำเดือน นอกจากนี้ยังมีลักษณะเพศที่ปรากฏเด่นชัด เช่น เต้านม ขนตามตัว เสียงแหลม และสะโพกขยาย

8.2.2 ลักษณะเฉพาะทางอารมณ์ของวัยรุ่น อารมณ์นั้นหมายถึงความรู้สึก แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ อารมณ์สุขและอารมณ์ทุกข์ ความรัก ความร่าเริงจะจัดอยู่ในประเภทอารมณ์สุข ความกลัว ความวิตกกังวล ความโกรธจะจัดอยู่ในประเภทอารมณ์ทุกข์ ในช่วงวัยรุ่นนั้น จะมีหลายอารมณ์ ทั้งอารมณ์รุนแรงจะมีการแสดงออกของอารมณ์มากเมื่อได้รับความกระทบกระเทือนจิตใจเพียงเล็กน้อย อารมณ์อ่อนไหวเป็นอารมณ์ที่ไม่คงที่ที่จะเกิดขึ้นได้ง่ายและหายเร็ว การควบคุมการแสดงออกของอารมณ์ไม่ได้ และอาการอารมณ์ค้าง

8.2.3 ลักษณะเฉพาะทางสังคมของวัยรุ่น หมายถึงการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีลักษณะเด่นสองอย่าง ซึ่งวัยรุ่นจะมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับเพื่อนจนยึดเพื่อนเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะแรก คบกันเป็นหมู่คณะจะเลือกคบเพื่อนที่มีความสนใจเหมือนกันและตั้งเป็นกลุ่มขึ้น ระยะที่สอง คบเป็นเพื่อนสนิท การเลือกคบเพื่อนเฉพาะที่สนิทสนมกันประมาณ 4-5 คนระยะที่สาม คบเป็นเพื่อนคู่หู คบเฉพาะเพื่อนที่พร้อมจะเล่าทุกสิ่งทุกอย่างให้ฟังได้ แต่ส่วนมากจะมีแค่ 1-2 คน ซึ่งวัยรุ่นจะมีพัฒนาการการคบเพื่อนจากการคบเป็นหมู่คณะในวัยรุ่นตอนต้นและเปลี่ยนเป็นการคบแบบเพื่อนคู่หูในวัยรุ่นตอนปลาย การมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศของวัยรุ่นจะเริ่มมีความสัมพันธ์ประมาณช่วงอายุประมาณ 14-16 ปี และมีการแยกเป็นคู่ๆ ราวอายุ 16-17 ปี

8.2.4 ลักษณะเฉพาะทางสติปัญญาของวัยรุ่น หมายถึงความสามารถในเรื่องการเรียนรู้เชิงนามธรรม การปรับแนวคิด การจดจำ การแก้ปัญหาและการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่

8.3 การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจของเยาวชน

การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเยาวชนนั้นมีความชัดเจน และสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลางและวัยรุ่นตอนปลาย ปัญหาที่มักจะมีในเยาวชน คือ การลอกเลียนแบบ การตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ความคิดเหล่านี้มักจะเกิดขึ้นได้ทั้งแบบรู้สึกตัว หรือเกิดจากจิตใต้สำนึก ซึ่งวัยรุ่นอาจจะแสดงพฤติกรรมออกมาหลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นคนที่มีมนุษยสัมพันธ์ เป็นเลิศ เป็นคนรักสันโดษ หรือเป็นคนที่ชอบถกเถียง

เยาวชนมักจะมีความคิดที่อยากแยกตัวเองออกจากผู้ปกครอง เพื่อค้นหาตัวตนว่าต้องการอะไร บางคนค้นพบตัวเองได้เร็ว บางคนช้า บางคนอาจจะลองผิดลองถูกก่อนจะค้นพบหนทางของตัวเอง ซึ่งนำไปสู่ความเสี่ยง และการที่เยาวชนแสดงพฤติกรรมเสี่ยงอาจจะเป็นเพราะว่าต้องการแสดงออกว่าพวกเขาโตแล้วและไม่ต้องการที่จะพึ่งพาผู้ปกครองอีกต่อไป ซึ่งพฤติกรรมเสี่ยงบางอย่างก็ไม่ได้เลวร้าย เช่น การกระโดดบนสเก็ตบอร์ด เป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถและยังเป็นการออกกำลังกาย หลังจากการลองผิดลองถูกก็จะนำไปสู่การเรียนรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ ข้อดีข้อเสียต่างๆ ทำให้มีความรอบคอบในการตัดสินใจมากขึ้น แต่เยาวชนบางคนก็อาจจะมีพฤติกรรมเสี่ยงที่เป็นอันตราย เช่น การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ เพื่อแสดงความเป็นผู้ใหญ่อยากรู้สึกเท่ แต่อาจจะทำให้เกิดอุบัติเหตุจนพิการหรือเสียชีวิตได้ การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรอาจจะทำให้เกิดการตั้งครรภ์โดยไม่พร้อม ซึ่งผู้ปกครองสามารถช่วยลดความเสี่ยงต่างๆ ได้ด้วยการให้ความรู้ตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วัยรุ่น และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชน

8.4 ปัญหาที่พบบ่อยในกลุ่มเยาวชน

8.4.1 ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพและความวิตกกังวลแก่เด็กวัยรุ่น ได้แก่ มีกลิ่นตัว เป็นสิว เป็นโรคผิวหนัง โรคอะนอเร็กเซีย เนอร์โวซาหรือโรคกลัวอ้วน ความผิดปกติทางจิตใจในวัยรุ่นหญิง เช่น การตกขาว ปวดประจำเดือน การมีประจำเดือนไม่สม่ำเสมอ หรือการมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ เช่น การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ ติดยา

8.4.2 ปัญหาเกี่ยวกับจิตใจ มักจะมีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย การมีวุฒิภาวะอารมณ์ทางเพศ หรือความขัดแย้งทางค่านิยมของสังคม จึงทำให้เยาวชนลักษณะอารมณ์ต่างๆ ออกมา เนื่องจากไม่ได้มีการเตรียมตัวจึงเกิดความวิตกกังวลจนรู้สึกเจ็บปวดทางจิตใจ เมื่อคิดว่าตนเองไม่เหมือนเพื่อนๆ จากสภาพสังคมแวดล้อม เพื่อน สื่อมวลชน และแม้แต่ผู้ใหญ่ที่อยู่รอบตัวเด็ก ซึ่งอาจจะทำให้เยาวชนเกิดมีเพศสัมพันธ์โดยที่ยังไม่พร้อม และความรู้สึกครั้งแรกที่มีเพศสัมพันธ์จะมีความหมายต่อการพัฒนาทางเพศในระยะต่อมา โดยเยาวชนที่รู้สึกเจ็บปวด ผิดหวัง เสียใจและอับอายต่อเรื่องนี้เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดอาการพฤติกรรมทางเพศแบบผิดปกติภายหลังได้

8.4.3 ปัญหาเกี่ยวกับการคุมกำเนิด มักจะเป็นปัญหาที่พบบ่อยในช่วงวัยรุ่นที่เกิดกับเยาวชนที่มีเพศสัมพันธ์แบบไม่ได้เตรียมตัวในการป้องกัน โดยเยาวชนมักจะเขินอายหรือเพิกเฉยที่จะเรียนรู้วิธีป้องกัน หรือมีความรู้สึว่าการใช้วิธีคุมกำเนิดจะมีผลเสียต่อความสนุกทางเพศ หรือแล้วแต่ว่าคู่ที่มีเพศสัมพันธ์ของตนจะยอมใช้หรือไม่ จึงทำให้เกิดปัญหาการตั้งครรภ์ที่ไม่ต้องการขึ้น

8.4.4 ปัญหาเกี่ยวกับการดื่มเหล้า การสูบบุหรี่ หรือเสพติดยาเสพติด การที่เยาวชนชอบเสี่ยงภัยเพราะอยู่ในวัยคะนอง ซึ่งเป็นอุปนิสัยของวัยรุ่นที่ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนและเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้ ชอบทดลอง ดังนั้นเมื่อเกิดปัญหาขึ้นวัยรุ่นที่ไม่มีสัมพันธภาพที่ดีกับพ่อแม่ ผู้ปกครองจะยังมีความกังวล และอาจแก้ไขปัญหาในทางที่ไม่ถูกจนเป็นอันตรายต่อชีวิตได้

8.4.5 ปัญหาชีวิต มักเกิดมาจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวของเยาวชน เช่น เข้ากับกลุ่มเพื่อนไม่ได้ ปัญหาทางด้านการเรียน ปัญหาภายในครอบครัวหรือการสูญเสียบุคคลสำคัญในชีวิต

8.5 คุณลักษณะของเยาวชนไทย

8.5.1 วัตถุนิยม เนื่องจากหลายปีที่ผ่านมาคนไทยถูกส่งเสริมให้เป็นผู้บริโภคนิยม มีการใช้จ่ายซื้อสินค้าต่างๆ ที่มียี่ห้อราคาแพง ค่านิยมถูกวัดด้วยคุณค่าทางฐานะของสังคมชนชั้น และมูลค่าของสิ่งของที่ใช้ ทำให้เยาวชนซึมซับค่านิยมเหล่านี้และกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต

8.5.2 ความรุนแรงด้านพฤติกรรมและอารมณ์ สิ่งเหล่านี้มักจะเกิดจากการที่เยาวชนสังคมนิยมรุนแรงมาจากครอบครัวที่มีผู้ปกครองยึดในอำนาจนิยม ที่โรงเรียนมีการสอบแข่งขัน มีความกดดันและเครียดจากระบบการศึกษา และยังได้รับสื่อโฆษณาแฝงต่างๆ ที่มีการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา การใช้กำลังทุบตี ส่งผลให้เยาวชนบางคนที่มีจิตใจเปราะบางอาจเข้าสู่สภาวะโรคซึมเศร้าหรือเกิดการฆ่าตัวตายมากขึ้น

8.5.3 เพศเสรี ในปัจจุบันเยาวชนไทยได้ซึมซับวัฒนธรรมการมีเพศสัมพันธ์กับคู่รัก การเปลี่ยนคู่นอน หรือการขายบริการทางเพศแบบแอบแฝง เพราะเยาวชนมีการเรียนรู้จากสื่อต่างๆ ทั้งหนังสือการ์ตูน ซีดี หรือดีวีดีที่มีขายทั่วไปตามท้องถนน และอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าไปดูได้ตลอดเวลา

8.5.4 เสพติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากปัจจุบันช่องว่างระหว่างผู้ปกครองกับเยาวชนนั้นมีความกว้างมากขึ้น ซึ่งอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายตลอดเวลา ทั้งให้ความรู้ คำแนะนำและข่าวสารต่างๆ ทำให้เยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับอินเทอร์เน็ตมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

8.6 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน

จากการสำรวจถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2558 พบว่าประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี พบว่ามีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่า กลุ่มอายุอื่นและคาดว่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นต่อไปอีกเรื่อยๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนกลุ่มนี้

ตาราง 1 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรไทย

กลุ่มอายุ (ปี)	2553 (2010)	2554 (2011)	2555 (2012)	2556 (2013)	2557 (2014)	2558 (2015)
6-10	852,690	953,661	1,316,168	1,639,587	1,531,612	1,530,371
11-14	2,260,320	2,338,496	2,653,986	2,929,258	2,894,826	2,799,050
15-19	3,561,664	3,627,570	3,702,497	3,801,827	3,853,478	4,032,054
20-24	1,673,500	1,782,439	1,960,948	2,180,208	2,857,694	3,369,552
25-29	1,443,857	1,536,531	1,651,566	1,849,606	2,486,751	3,074,024
30-34	1,182,792	1,293,307	1,499,523	1,685,169	2,271,810	2,738,438
35-39	916,039	966,377	1,145,505	1,328,287	1,909,587	2,304,528
40-49	1,292,261	1,367,083	1,650,320	1,723,326	2,336,079	2,863,556
50-59	580,546	742,776	886,499	983,901	1,266,751	1,477,669
60 ปีขึ้นไป	80,453	165,163	165,896	191,234	320,795	403,057
รวม	13,844,121	14,773,403	16,632,908	18,312,405	21,729,382	24,592,299

ที่มา: สิริินทร์ โพธนาถกุล. (2559).

โดยจากสถิติชี้ให้เห็นว่า กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนว่าใช้เวลาหมดไปกับการเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ต และผลกระทบที่อาจจะตามมาถ้าพ่อแม่ ผู้ปกครองไม่ได้มีการสั่งสอนหรือควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมจะทำให้เกิดผลเสียกับเด็กและเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อตัวเยาวชนเอง สังคมหรือการศึกษา และในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายดายและสะดวก ทุกที่ทุกเวลาเพราะอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในชีวิตประจำวันสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้แล้วยังมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สายจากผู้ให้บริการต่างๆ อีกด้วย ดังนั้น ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่ติดการใช้อินเทอร์เน็ตจึงเป็นปัญหาสำคัญ เนื่องจากสิ่งล่อตาล่อใจต่างๆ ทั้งสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ เกมออนไลน์ที่มีอยู่อย่างมากมาย ทำให้เด็กและเยาวชนเสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตและเกิดปัญหาพฤติกรรมที่เปลี่ยนมากขึ้น

8.7 ผลกระทบที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีลักษณะพฤติกรรมชอบแยกตัว และใช้เวลาในกิจวัตรประจำวันไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งในแต่ละครั้งมักจะกินเวลานานเกินกว่า 3 ชั่วโมง และอาจจะมีพฤติกรรมอื่นๆ ตามมาด้วย เช่น การนอนดึกจนทำให้อ่อนเพลีย มีพฤติกรรมก้าวร้าวไม่เชื่อฟังพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือมีพฤติกรรมการโกหกเมื่ออยู่ในโลกโซเชียลมีเดีย ซึ่งสามารถแบ่งผลกระทบออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

8.7.1 ผลกระทบด้านอารมณ์และจิตใจ พฤติกรรมของเยาวชนที่กระทำความผิดมักจะเป็นกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประเภทที่ชอบใช้ความรุนแรงแบบหมกมุ่น ทำให้เยาวชนมีความคิดอารมณ์และพฤติกรรมที่ก้าวร้าว เนื่องจากยังไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะแยกแยะสถานการณ์จริงหรือจินตนาการ

จากสิ่งที่คิดได้ ซึ่งพัฒนาการของสมองและการเปลี่ยนแปลงของระบบต่อมไร้ท่อจะมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชน

8.7.2 ผลกระทบด้านร่างกาย เยาวชนที่ชอบเล่นอินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสารต่างๆ เป็นเวลานานจะทำให้มีอาการปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อหรืออ่อนเพลีย ซึ่งอาการต่างๆ เหล่านี้จะหายไปเมื่อหยุดการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสาร โดย Markovitz และคณะได้ศึกษาและพบว่า การตอบสนองทางหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูง และถ้านั่งเล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานจะทำให้เกิดภาวะลิ่มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำได้ หรือที่เรียกว่า eThrombosis และเคยมีรายงานของผู้ป่วยที่เล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานติดต่อกัน 80 ชั่วโมง เสียชีวิตจากภาวะโรคลิ่มเลือดอุดตันในหลอดเลือดปอดเฉียบพลัน นอกจากนี้การเล่นคอมพิวเตอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและเยาวชนอีกด้วย

8.7.3 ผลกระทบในครอบครัว การที่เยาวชนเสพติดการเล่นอินเทอร์เน็ตจนควบคุมตัวเองไม่ได้นั้น จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ของสมาชิกภายในครอบครัวและเกิดความไม่เข้าใจกันจนอาจจะกลายเป็นความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองจะไม่พอใจกับพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตที่นานจนเกินไปของเยาวชน นอกจากนี้ในเรื่องปฏิสัมพันธ์กันของครอบครัวยังจะลดน้อยลงทั้งการพูดคุยหรือการทำกิจกรรมร่วมกัน

9. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย คือ โครงสร้างทางสังคมที่ถูกสร้างขึ้นมาจากผู้ให้บริการด้านโซเชียลเน็ตเวิร์คที่ทำงานบนระบบพื้นฐานของอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีการเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ใช้งานจนทำให้เกิดเป็นเครือข่ายขึ้น เครือข่ายนั้นเป็นการรวบรวมความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นด้วยการถ่ายทอดไปเรื่อยๆ ทำให้เกิดสังคมเสมือนจริงขึ้นมา โดยที่ผู้ใช้อาจจะมีความสัมพันธ์กันมาก่อนหรือไม่มีเลยก็ตามสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความคิดเห็นหรือความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นสังคมแบบไม่มีสถานที่ตั้งและไร้พรมแดน โดยจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจากเว็บเนื้อหา 1.0 มาเป็นเว็บเชิงสังคม 2.0 ซึ่งเว็บ 2.0 นั้นผู้ใช้จะสามารถสร้างเนื้อหาขึ้นมาเองได้โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้ดูแลเว็บไซต์ และมีข้อดีคือทำให้เกิดการผลิตเนื้อหาขึ้นมาและมีการแสดงความคิดเห็นหลากหลายมุมมอง ซึ่งแต่เดิมผู้ดูแลเว็บไซต์จะเป็นคนคิดเนื้อหาและแสดงความคิดเห็นแค่เพียงฝ่ายเดียว

9.1 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

การจัดประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแยกได้ตามรูปแบบ และวัตถุประสงค์ในการใช้งานได้ 7 ประเภท ดังนี้

9.1.1 สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับให้ผู้ใช้งานมีพื้นที่ในการสร้างตัวตน และสามารถเผยแพร่เรื่องราวของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเผยแพร่อาจจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยมีจุดประสงค์เพื่อหาเพื่อนใหม่หรือค้นหาเพื่อนเก่าที่อาจจะขาดการติดต่อกันไป ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ ได้แก่ Facebook, Twitter และ Bloggang เป็นต้น



ภาพประกอบ 37 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทสร้างและประกาศตัวตน

9.1.2 สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใช้งานที่ต้องการนำเสนอผลงานของตนเอง ทำให้เกิดเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรีสำหรับจัดแสดงโชว์ผลงาน โดยมีจุดประสงค์เพื่อแชร์หรือแบ่งปันเนื้อหาระหว่างผู้ที่ใช้งานบนเว็บ ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ ได้แก่ Instagram, Youtube และ Flickr เป็นต้น



ภาพประกอบ 38 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทสร้างและประกาศผลงาน

9.1.3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับให้ผู้ใช้งานเก็บสิ่งที่ชอบหรือเว็บเพจต่างๆ ไว้บนเว็บไซต์ ซึ่งเป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ มีจุดประสงค์เพื่อแชร์หรือแบ่งปันให้กับผู้ใช้งานที่ชื่นชอบในเรื่องเดียวกันสามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงข้อมูล และยังสามารถกดโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์ ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ ได้แก่ Pinterest, Pantip และ Overclock zone เป็นต้น



ภาพประกอบ 39 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทมีความชอบในสิ่งเดียวกัน

9.1.4 เครือข่ายทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับ ผู้ใช้งานที่ต้องการความคิดและการต่อยอดจากผู้อื่นเพื่อพัฒนาความรู้ ผู้ใช้ที่เข้ามาในสังคมนี้ มักจะมีความภูมิใจที่ได้แชร์ความรู้และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ได้แก่ Google Earth, Google Maps และ Wikipedia เป็นต้น



ภาพประกอบ 40 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายทำงานร่วมกัน

9.1.5 ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับ ผู้ใช้งานที่ชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์เพราะเป็นแหล่งรวมเกมต่างๆ เอาไว้ มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติ ผู้ใช้สามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและยังสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เสมือนอยู่ในโลกความจริง ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ได้แก่ World of Warcraft, Pangya และ Second Life เป็นต้น



ภาพประกอบ 41 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทให้ประสบการณ์เสมือนจริง

9.1.6 เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับให้ผู้ใช้งานเผยแพร่ประวัติและผลงานของตนเองเพื่อใช้สมัครงานกับบริษัทต่างๆ หรือบริษัทที่ต้องการหาผู้ร่วมงานสามารถเข้าไปสืบค้นหาประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ได้แก่ LinkedIn, JobsDB และ Jobtopgun เป็นต้น



ภาพประกอบ 42 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ

9.1.7 เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เครือข่ายประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใช้งานที่ชอบเชื่อมต่อสื่อสาร หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ใช้เพราะมีความสะดวกรวดเร็ว ผู้ให้บริการเครือข่ายประเภทนี้ ได้แก่ Line, BitTorrent และ Skype เป็นต้น



ภาพประกอบ 43 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้

9.2 ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์มีลักษณะที่สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

9.2.1 สังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นพื้นที่ที่มีการสื่อสาร 2 ทาง โดยไม่ถูกจำกัดให้อยู่ภายในกรอบของสถานที่และเวลา ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ได้ตลอดเวลาแม้จะอยู่ไกลกันก็ตาม และภายในสังคมออนไลน์นั้นไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ มากำหนดว่าเรื่องใดสมควรหรือไม่สมควรพูด ทุกคนล้วนมีอิสระเสรีในการแสดงออกอย่างเท่าเทียมกัน แต่ต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตของกฎหมายตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2550 ได้บัญญัติไว้ชัดเจน ในหมวดที่ 3 ส่วนที่ 7 เรื่องสิทธิและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของบุคคลและสื่อมวลชน มาตรา 45 ว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น การจำกัด เสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย เฉพาะ เพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิเสรีภาพเกียรติยศ ชื่อเสียง สิทธิในครอบครัว หรือความเป็นอยู่ส่วนตัวของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันหรือระงับความเสื่อมทรามทางจิตใจหรือสุขภาพของประชาชน...”

(สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2550, น.27)

9.2.2 สังคมออนไลน์ เป็นพื้นที่พิเศษที่ภาครัฐไม่สามารถเข้าควบคุมและปิดกั้นได้อย่างสมบูรณ์ แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่สามารถควบคุมได้เลย ในการเข้าควบคุมและปิดกั้นนั้นจะเกิดขึ้นในสถานะที่สังคมที่ไม่เป็นประชาธิปไตย เช่น การสั่งปิดเว็บไซต์มหาวิทยาลัยเที่ยงคืนหลังจากมีการรัฐประหารเมื่อปี พ.ศ.2549 (เสรีภาพที่ถูกปิดกั้น:เที่ยงคืนจึงมืดสนิท, ออนไลน์, 2549)

9.2.3 สังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นพื้นที่ของชนชั้นกลาง การเข้าถึงสังคมออนไลน์นั้นจำเป็นจะต้องมีต้นทุนเป็นค่าอุปกรณ์และค่าเชื่อมโยงเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต จึงกลายเป็นอภิสิทธิ์สำหรับคนบางกลุ่มเท่านั้น และในพื้นที่ของสังคมออนไลน์ได้มีการแสดงออกในลักษณะต่างๆ

ที่หลากหลายหลากมาก และนำไปสู่การเคลื่อนไหวในสังคมจริงได้ ซึ่งก็มีทั้งประโยชน์และมีโทษตามมาเช่นกัน

9.3 อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนไทยที่มีการแสดงออกทางพฤติกรรมหรือวิถีปฏิบัติบางอย่าง ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมใหม่ขึ้นได้ โดยอิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีผลกระทบต่อสังคมมนุษย์ 2 ทาง คือ ผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ

9.3.1 ผลกระทบเชิงบวก (Positive Impacts)

- 9.3.1.1 เกิดการสร้างเครือข่ายทางสังคม สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและรู้จักเพื่อนใหม่
- 9.3.1.2 เกิดช่องทางใหม่ในการอยู่ร่วมกันอย่างเสรีของคนในสังคม
- 9.3.1.3 เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้อย่างเสรี เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม
- 9.3.1.4 เกิดพื้นที่สำหรับนำเสนอผลงาน เพื่อให้บุคคลอื่นเข้ามารับชมและสามารถแสดงความคิดเห็นได้
- 9.3.1.5 เกิดการจ้างงาน และสร้างรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน
- 9.3.1.6 เกิดการโฆษณาประชาสัมพันธ์ สร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ

9.3.2 ผลกระทบเชิงลบ

- 9.3.2.1 ปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ของคนในสังคม การมีชีวิตอย่างโดดเดี่ยวในสังคมจริง เนื่องจากขาดทักษะในการพูดคุยหรือเผชิญหน้ากับบุคคลอื่นจนแยกตัวออกจากสังคมในที่สุด
- 9.3.2.2 ปัญหาทางจิต เกิดปมในใจ มีความรู้สึกอิจฉาเวลาที่คนอื่นอัปเดตกิจวัตรประจำวันให้เห็น
- 9.3.2.3 ปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อออนไลน์ หรือถูกคุกคามจากบุคคลแปลกหน้า
- 9.3.2.4 เกิดกระแสวัฒนธรรมนอกรีต จากการที่มีความคิดเห็นหรือความประพฤติที่ต่างไปจากสังคมจริง
- 9.3.2.5 มีความเสี่ยงเรื่องสุขภาพ เนื่องจากเสพติดสื่อโลกสังคมออนไลน์มากเกินไป
- 9.3.2.6 การโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคล การล่อลวงแอบอ้างเพื่อยืมทรัพย์ หรือการล่อลวงไปมีสัมพันธ์เชิงชั่วสาว
- 9.3.2.7 มีพฤติกรรมเชื่อง่าย และทำตามเสียงส่วนใหญ่ เนื่องจากไม่ได้วิเคราะห์ข่าวสารด้วยวิจารณญาณที่มากพอ เห็นอะไรก็ทำตามหมดโดยไม่ได้อะไรหรือข้อมูลว่าสิ่งนั้นถูกต้องหรือเปล่า

9.3.2.8 เป็นช่องทางในการขโมยผลงาน ถูกละเมิดลิขสิทธิ์

9.3.2.9 เสียเวลาเปล่าถ้าผู้ใช้ใช้งานอย่างไรประโยชน์

9.4 การใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย

โซเชียลมีเดียมีข้อดีมากมายทั้งเป็นพื้นที่ให้แสดงออกทางความคิดเห็น และกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูล ซึ่งทุกคนสามารถเผยแพร่และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ทำให้ข้อมูลที่อยู่ในโซเชียลมีเดียนั้นอาจจะเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือข้อมูลเท็จ อีกทั้งการใช้สื่อโซเชียลมีเดียมีโอกาสที่จะทำให้สูญเสียความเป็นส่วนตัว ซึ่งเราอาจจะเจอหรือไม่เจอกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น แต่การรู้ทันปัญหานั้นจะเป็นสิ่งที่ดีที่เราจะปกป้องและระวังภัยต่างๆ ได้ ดังนี้

9.4.1 คิดให้รอบคอบก่อนจะโพสต์ข้อมูลใดๆ เพราะเป็นข้อมูลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย และถ้าโพสต์ข้อมูลที่สุ่มเสี่ยงก็อาจจะส่งผลร้ายต่อตัวเอง

9.4.2 ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่เปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับให้บุคคลอื่นที่ไม่รู้จัก เช่น บัตรประจำตัวประชาชน บัตรเครดิต

9.4.3 คัดกรองคนที่มาขอเป็นเพื่อน และไม่ออกไปพบกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย เพราะผู้ไม่หวังดีอาจแฝงมากับคนที่ขอเข้ามาเป็นเพื่อนเราและหากพบคนที่เป็นเพื่อนซึ่งเราไม่รู้จักและน่าสงสัยก็ควรลบออกไป

9.4.4 มีความระมัดระวังในการคลิกลิงก์ต่างๆ ที่มากับการแชร์หรือข้อความ หลีกเลี่ยงลิงก์แปลกปลอมหรือมาจากคนที่ไม่รู้จัก เพราะอาจจะนำไปสู่ไวรัสหรือช่องทางขโมยข้อมูลของแฮกเกอร์

9.4.5 มีความระมัดระวังในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์

9.4.6 หากถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตให้แจ้งผู้ปกครองให้ทราบ

9.4.7 ไม่บันทึกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด เมื่อใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ

9.4.8 ไม่บันทึกภาพวิดีโอหรือเสียงที่ไม่เหมาะสมลงบนคอมพิวเตอร์หรือบนมือถือ

9.4.9 ใช้วิจารณญาณอย่างสูงในการรับข่าวสาร ไม่ควรโพสหรือแชร์ข้อมูลที่ไม่มีความจริง ไม่เชื่อข้อมูลที่เผยแพร่เข้ามาในทันที เพราะอาจมีการสวมรอยหรือสมอ้างจากผู้ไม่หวังดีเพื่อสร้างข่าว

9.4.10 ไม่โพสรูปภาพหรือคลิปวิดีโอประจานให้บุคคลอื่นได้รับความเสื่อมเสีย หรือทำให้อับอาย เพราะสามารถเป็นเหตุให้ถูกฟ้องร้องได้

9.4.11 เปิดใช้งาน Do Not Track เพื่อป้องกันการติดตามและการเก็บข้อมูลของจากผู้ให้บริการ ซึ่งรวมถึงผู้ไม่หวังดีหรือแฮกเกอร์ที่ลักลอบเข้ามาขโมยข้อมูลด้วย ในปัจจุบันมีเว็บเบราว์เซอร์ที่เปิดใช้งาน Do Not Track ได้แล้ว เช่น Internet Explorer 10

9.4.12 พิมพ์ที่อยู่ URL ของเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์กนั้นๆ โดยตรงบนเบราว์เซอร์ ควรหลีกเลี่ยงการเข้าเครือข่ายทางสังคมผ่านทางคลิกลิงก์จากผลแสดงการค้นหา หรือคลิกจากอีเมล เพราะอาจเป็น URL ปลอมที่นำเราไปยังเว็บไซต์ปลอม เพื่อหลอกเอาบัญชีผู้ใช้และ Password ได้ เช่น www.facebook.com อาจมี URL หลอกเป็น www.faebook.com เป็นต้น



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ถูกต้องตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหมาย 3 ประการ คือ 1) ศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน 2) ศึกษาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอดเป็นสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับปัญหาเรื่องการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับเยาวชนไทยได้เกิดความตระหนักรู้ 3) เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย
2. กำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
3. กำหนดผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบแบบประเมิน
4. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
5. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาและสืบค้นข้อมูลแนวคิดทฤษฎีต่างๆ จากบทความ หนังสือ และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือตามที่ผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ไว้ ผลของการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ มีดังนี้

- 1.1 องค์ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน
 - 1.2 องค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว
 - 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว
 - 1.4 หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ
 - 1.5 การออกแบบคาแรคเตอร์
 - 1.6 องค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติ
 - 1.7 ทฤษฎีพื้นฐานของการปรับพฤติกรรม
 - 1.8 พฤติกรรมและคุณลักษณะของเยาวชนไทย
 - 1.9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

2. กำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ คือ เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

2.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี โดยระบบสถิติทางกระทรวงทะเบียนสำนักบริหารการทะเบียน (สำนักบริหารการทะเบียน, 2557: ออนไลน์) ได้ให้ข้อมูลสถิติเกี่ยวกับจำนวนประชากรผู้มีสัญชาติไทย อายุระหว่าง 14-18 ปี ณ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2557 ว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 4,530,103 คน และได้คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเชื่อมั่น 90% ต่อความคลาดเคลื่อน $\pm 10\%$ จากสูตรดังนี้

$$N = N / 1 + Ne^2$$

กำหนดให้ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

E = ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

ดังนั้น $n = 4,530,103 / 1 + 4,530,103(0.10)^2$

$N = 99.99$ จึงปัดเศษขึ้นเป็น 100

โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นเยาวชนไทยชายจำนวน 50 คน และเยาวชนไทยหญิงจำนวน 50 คน เพื่อนำมาใช้ในการประเมินผลวิจัยครั้งนี้

3. กำหนดผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

3.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือ

ในการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและเยาวชน ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญชำนาญด้านการวิจัยตรวจสอบ และรับรองว่าแบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ และแบบทดสอบวัดทัศนคติของเยาวชนมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล เพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิที่ผู้วิจัยได้ คัดเลือกมามี 3 ท่าน ได้แก่

1) รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนารถ เลิศไพโรจน์

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : ข้าราชการ (เกษียณอายุ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน อัสวเมชิน
 หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- 3) อาจารย์ ดร.กัญญาพันธ์ เพี้ยซ้าย
 หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ ภาควิชาจิตวิทยา
 คณะมนุษยศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.2 ผู้เชี่ยวชาญในการทำแบบประเมิน

เมื่อผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยไปตรวจสอบกับผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผล โดยการทำแบบประเมินนั้น ผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระเพื่อให้ผู้วิจัยได้คำตอบที่ถูกต้องที่สุด ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญในด้านต่างๆ และมีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 7 ปี จำนวน 3 ด้าน ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านสื่อโซเชียลมีเดีย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

- 1) อาจารย์ ดร.มานะ ตีรยาภิวัฒน์
 หน้าที่การงานในปัจจุบัน : คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
 ประสบการณ์ทำงาน : 30 ปี
- 2) อาจารย์ ดร.ปรัชญา เปี่ยมการุณ
 หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสบการณ์ทำงาน : 7 ปี
- 3) คุณกฤติพล พูลเกษ
 หน้าที่การงานในปัจจุบัน : Senior Supervisor
 บริษัท The Post Bangkok
 ประสบการณ์ทำงาน : 18 ปี

4) คุณสุกัญญา พักประไพ

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : Post Producer

บริษัท Bullet Production

ประสบการณ์ทำงาน : 17 ปี

ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านวรรณกรรมเด็ก จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) รองศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสบการณ์ทำงาน : 36 ปี

2) อาจารย์อนุสรณ์ ดีไหว

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสบการณ์ทำงาน : 11 ปี

3) อาจารย์ ดร. ธันยา พิทยาพิทักษ์

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์ประจำ สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสบการณ์ทำงาน : 8 ปี

ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านแอนิเมชัน จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1) อาจารย์อองอาจ นามมนตรี

หน้าที่การงานในปัจจุบัน : อาจารย์พิเศษ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ประสบการณ์ทำงาน : 7 ปี

- 2) คุณจรรยา รุกขพันธ์
หน้าที่การงานในปัจจุบัน : CG Supervisor
บริษัท Imagimax Animation & Design Studio
ประสบการณ์ทำงาน : 18 ปี
- 3) คุณกันยารัตน์ ปิ่นสุข
หน้าที่การงานในปัจจุบัน : 3D Animator
บริษัท Imagimax Animation & Design Studio
ประสบการณ์ทำงาน : 13 ปี
- 4) คุณชนิกา นุวรรณโน
หน้าที่การงานในปัจจุบัน : 2D Animation & Background
บริษัท Imagimax Animation & Design Studio
ประสบการณ์ทำงาน : 20 ปี
- 5) คุณอภิวัฒน์ จันทน์ภูมิตร
หน้าที่การงานในปัจจุบัน : VFX Artist
บริษัท Imagimax Animation & Design Studio
ประสบการณ์ทำงาน : 10 ปี

4. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือ โดยการศึกษาบทความ ตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อแอนิเมชัน องค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติ หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบการออกแบบคาแรคเตอร์ และวิธีการสร้างเครื่องมือ เพื่อเป็นองค์ความรู้พื้นฐานในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาวิจัย โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

4.1 การสร้างแบบประเมินเพื่อหาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน

ในแบบสอบถามชุดที่ 1 นี้ ใช้เพื่อหาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านโซเชียลมีเดียเป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 4 ท่าน โดยโครงสร้างของแบบสอบถามมีเนื้อหาและวิธีการตอบ ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและนักออกแบบ ได้แก่ ชื่อนามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ รายละเอียดการทำงานและประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน 9 ข้อ ได้แก่

- 1) ปัญหาจากการที่ผู้ใช้หมกมุ่นกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียมากเกินไป ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ทำให้เกิดปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม และเสียความสัมพันธ์อันดีกับคนใกล้ชิด
- 2) ปัญหาความเครียด ความอิจฉาริษยาเวลาเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลอื่นโพสต์ลงบนสื่อโซเชียลมีเดียจนทำให้รู้สึกมีปมด้อย หรือมีความพอใจในชีวิตตัวเองลดน้อยลง
- 3) ปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย
- 4) ปัญหาเรื่องการถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย หรือมีการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต จนนำไปสู่การนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย
- 5) ปัญหาเกี่ยวกับการมีความคิดเห็น กระแสวัฒนธรรมหรือความประพฤติของคนกลุ่มหนึ่งที่มีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งมีการสนับสนุนเฉพาะกลุ่มคนที่เป็นพวกเดียวกัน และมีความคิดเห็นคัดค้าน จับผิดทุกสิ่งทุกอย่างกับฝั่งที่อยู่ตรงข้าม
- 6) ปัญหาเรื่องสุขภาพจากการนอนดึกมากขึ้นและปัญหาเกี่ยวกับสายตา เนื่องมาจากการเสพติดสื่อโซเชียลมีเดียมากเกินไป
- 7) ปัญหาเกี่ยวกับการโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคลเพื่อล่อลวง และลักทรัพย์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย
- 8) ปัญหาเกี่ยวกับการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกบุคคลอื่นแอบอ้างนำผลงานไปใช้
- 9) ปัญหาเกี่ยวกับการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์

โดยผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยวิธีการลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |

ส่วนเกณฑ์การวิเคราะห์ใช้ระดับคะแนนเฉลี่ยค่าความพึงพอใจ กำหนดช่วงกว้างละ 1.0 (บุญชมและบุญส่ง, 2535: 22-28) ดังนี้

- | | | |
|-----------------------|---------|------------------------------|
| ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็นมาก |
| ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็นปานกลาง |

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

คำตอบที่ได้จากแบบสอบถามในชุดที่ 1 จะนำไปใช้สร้างแบบสอบถามในชุดที่ 2 สำหรับประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในลำดับถัดไป

4.2 การสร้างแบบประเมินเพื่อหาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

ในแบบสอบถามชุดที่ 2 นี้ ใช้เพื่อประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำไปสร้างเป็นสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรมเด็กเป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 3 ท่าน โดย โครงสร้างของแบบสอบถามมีเนื้อหาและวิธีการตอบ ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและนักออกแบบ ได้แก่ ชื่อนามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ รายละเอียดการทำงานและประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำไปสร้างเป็นสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย 9 ข้อ ได้แก่

- 1) เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย
- 2) เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี
- 3) เนื้อเรื่องมีความยากง่ายเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี
- 4) เนื้อเรื่องมีการเรียงลำดับเนื้อหาที่สามารถเข้าใจได้ง่าย
- 5) เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจในการนำเสนอเนื้อหา
- 6) เนื้อเรื่องมีความชัดเจนในการอธิบายถึงเนื้อหา
- 7) เนื้อเรื่องมีส่วนทำให้เกิดกระบวนการคิดและปรับทัศนคติ
- 8) เนื้อเรื่องมีประโยชน์ต่อเยาวชนไทย
- 9) เนื้อเรื่องมีความกระชับเหมาะสมกับเวลาไม่เกิน 3 นาที

โดยผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยวิธีการลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |

ส่วนเกณฑ์การวิเคราะห์ใช้ระดับคะแนนเฉลี่ยค่าความพึงพอใจ กำหนดช่วงกว้างละ 1.0 (บุญชมและบุญส่ง, 2535: 22-28) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

4.3 การสร้างแบบประเมินเพื่อหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

ในแบบสอบถามชุดที่ 3 นี้ ใช้เพื่อหารูปแบบสื่อแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้ถ่ายทอดเรื่องราวให้เยาวชนเกิดความสนใจในการรับชม จากรูปแบบแอนิเมชันทั้งหมด 9 แบบ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันเป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 ท่าน โดยโครงสร้างของแบบสอบถามมีเนื้อหาและวิธีการตอบ ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและนักออกแบบ ได้แก่ ชื่อนามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ รายละเอียดการทำงานและประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของแอนิเมชัน 9 ข้อ ได้แก่

- 1) 2D Animation แบบ Drawing
- 2) 2D Animation แบบ Infographic
- 3) 2D Animation ผสมกับ Stop Motion
- 4) 2D Animation ผสมกับ 3D Animation
- 5) 2D Animation ผสมกับ 3D Animation และ Live Action
- 6) 3D Animation
- 7) 3D Animation ผสมกับ Live Action
- 8) Model Stop Motion
- 9) Stop Motion ผสมกับ Live Action

โดยผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยวิธีการลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง |

2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ส่วนเกณฑ์การวิเคราะห์ใช้ระดับคะแนนเฉลี่ยค่าความพึงพอใจ กำหนดช่วงกว้างละ 1.0 (บุญชมและบุญสง, 2535: 22-28) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

4.4 การสร้างแบบประเมินเพื่อวิเคราะห์ผลการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย

ในแบบวัดทัศนคติของเยาวชนนี้ ใช้เพื่อวัดความเปลี่ยนแปลงก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่าง 100 คน โดยมีจุดประสงค์เพื่อวัดทัศนคติที่ดีต่อการเล่นสื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย วัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประกอบด้วยประโยคคำถาม 20 ข้อ แต่ละประโยคมีมาตรวัด 5 หน่วย จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน เมื่อเป็นข้อความทางบวก ผู้ตอบจะได้คะแนน 5 ถึง 1 จากคำตอบ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ตามลำดับ แต่ถ้าเป็นข้อความทางลบ ผู้ตอบจะได้คะแนนตรงกันข้าม มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 20-100 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนมาก มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย หมายความว่าผู้ที่มีทัศนคติที่ดีในการเล่นสื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัยสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า โดยมีนิยามปฏิบัติการและโครงสร้างของแบบสอบถาม ดังนี้

นิยามปฏิบัติการ

ทัศนคติที่ดีต่อการเล่นสื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย คือ ลักษณะทางจิตของบุคคลที่ประกอบด้วยการรู้คิดเกี่ยวกับประโยชน์จากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- 1) คิดให้รอบคอบก่อนจะโพสต์ข้อมูลใดๆ
- 2) ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่เปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับให้บุคคลอื่นที่ไม่รู้จัก
- 3) คัดกรองคนที่ขอเป็นเพื่อน และไม่ออกไปพบกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางโซเชียลมีเดีย
- 4) มีความระมัดระวังในการคลิกลิงก์ต่างๆ ที่มาจากการแชร์หรือข้อความ หลีกเลี่ยงลิงก์แปลกปลอมหรือมาจากคนที่ไม่รู้จัก เพราะอาจจะนำไปสู่ไวรัส หรือช่องทางขโมยข้อมูลของแฮกเกอร์
- 5) มีความระมัดระวังในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์
- 6) หากถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตให้แจ้งผู้ปกครองให้ทราบ
- 7) ไม่บันทึกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด เมื่อใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ

- 8) ไม่บันทึกภาพวิดีโอหรือเสียงที่ไม่เหมาะสมลงบนคอมพิวเตอร์หรือบนมือถือ
- 9) ใช้วิจารณญาณอย่างสูงในการรับข่าวสาร ไม่โพสต์หรือแชร์ข้อมูลที่ไม่มีความจริง
- 10) ไม่โพสต์รูปภาพหรือคลิปวิดีโอประจานให้บุคคลอื่นได้รับความเสียหาย หรือนำอับอาย เพราะสามารถเป็นเหตุให้ถูกฟ้องร้องได้

โดยที่บุคคลมีความรู้สึกพึงพอใจ และมีแนวโน้มในการกระทำหรือสนับสนุนให้ผู้อื่นกระทำพฤติกรรมดังกล่าว

แบบวัดทัศนคติของเยาวชน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อายุ รายละเอียดเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดีย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามวัดทัศนคติ 20 ข้อ ประกอบด้วยข้อความทางบวกและข้อความทางลบ ได้แก่

- 1) ฉันรู้สึกไม่ชอบใจ เมื่อเห็นคลิปที่บุคคลอื่นถูกกลั่นแกล้งบนสื่อโซเชียลมีเดีย (+)
- 2) ฉันไม่ชอบเวลาที่เพื่อนๆ โพสต์ประจานผู้อื่นผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (+)
- 3) ฉันรู้สึกไม่ปลอดภัย หากต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้เพื่อนในสื่อโซเชียลมีเดีย (+)
- 4) เมื่อเห็นบุคคลอื่นโดนแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ฉันรู้สึกเฉยๆ (-)
- 5) ฉันคิดว่าการบันทึกยูสเซอร์เนม และพาสเวิร์ดในเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะเป็นสิ่งที่สะดวก เพราะไม่ต้องกรอกข้อมูลใหม่เมื่อมีการเข้าใช้ในครั้งต่อไป (-)
- 6) ฉันคิดว่าการนัดเจอกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย จะทำให้ฉันมีเพื่อนจากสังคมใหม่ (-)
- 7) ฉันคิดว่าหากแนะนำให้เพื่อนนัดเจอกับคนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย (-)
- 8) ฉันคิดว่าการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวจะทำให้ผู้อื่นรู้จักฉันมากขึ้น (-)
- 9) ฉันคิดว่าความรู้ต่างๆ ที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียสามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด (-)
- 10) ฉันคิดว่าการแชร์ หรือโพสต์แสดงความคิดเห็นต่อว่าผู้ที่ทำความผิด หรือถูกมองว่าทำความผิดนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่ควรกระทำ (+)
- 11) ฉันคิดว่าไม่จำเป็นต้องคิดให้รอบคอบก่อนที่จะโพสต์อะไรลงไปบนสื่อโซเชียลมีเดีย (-)
- 12) เมื่อเห็นคลิปวิดีโอบน Feed (ฟีดข่าว) ที่เพื่อนในโซเชียลมีเดียของฉันโพสต์ ฉันจะแชร์ต่อทันทีโดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นจริงหรือเท็จ (-)
- 13) เมื่อมีคนที่ไม่รู้จักมาขอเป็นเพื่อนผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะไม่กดรับทันที (+)
- 14) ถ้าฉันรู้สึกถูกใจเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะนัดเจอกับเขา (-)
- 15) ถ้าฉันได้รับคลิปที่น่าอับอายของเพื่อนในโรงเรียน ฉันจะแชร์ต่อให้เพื่อนที่สนิทกัน (-)

- 16) ฉันมักจะตรวจสอบข้อเท็จจริงที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียก่อนการแชร์ข้อมูล (+)
- 17) เมื่อเห็นโพสต์ลดราคาสินค้าบนสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อนตัดสินใจซื้อ (+)
- 18) หากใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ ฉันจะไม่กดบันทึกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด (+)
- 19) ถ้าฉันพอใจราคาสินค้าในร้านค้าออนไลน์ ฉันจะซื้อทันที (-)
- 20) เมื่อเห็นลิงก์แปลกๆ ฉันจะคลิกเข้าไปดูด้วยความอยากรู้อยากเห็น (-)

ซึ่งข้อความทางบวกจะได้แก่คำถามข้อที่ 1, 2, 3, 10, 13, 16, 17, 18 และข้อความทางลบได้แก่คำถามข้อที่ 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 19, 20

4.5 การตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมิน

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความคิดเห็นที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วไปตรวจสอบคุณภาพโดยการนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิให้ช่วยตรวจสอบ และแก้ไขในเรื่องของความเหมาะสมของถ้อยคำสำนวนภาษา รวมถึงความชัดเจนในข้อคำถามของแบบประเมิน

ขั้นที่ 2 ปรับปรุงและแก้ไขตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นจัดทำเป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ และนำไปทำการประเมินตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้

5. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญในการแปลผลจากข้อมูลในแบบสอบถาม โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาเชิงสถิติทำให้ง่ายต่อการสรุปผลการวิจัย ข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

- ช่วงที่ 1 วิเคราะห์หาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน
- ช่วงที่ 2 วิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
- ช่วงที่ 3 วิเคราะห์หารูปแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
- ช่วงที่ 4 วิเคราะห์หารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
- ช่วงที่ 5 วิเคราะห์ผลจากการทำแบบวัดทัศนคติก่อน และหลังรับชมสื่อแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่าง

6. วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเอกสาร บทความ งานวิจัย เก็บรวบรวม และวิเคราะห์ผลข้อมูลตามจุดมุ่งหมายและประเด็นที่กำหนดไว้ในขอบเขตของเนื้อหาตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร บทความและตำรา มาทบทวนวรรณกรรมและทำการจัดระบบข้อมูล

2. ทำการวิเคราะห์ และบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อหาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน

3. นำข้อมูลที่ได้จากข้อที่ 2 มาสร้างเนื้อเรื่องแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทย

4. ออกแบบคาแรคเตอร์ที่จะนำไปใช้ในสื่อแอนิเมชัน โดยใช้กลุ่มเยาวชนเป็นเครื่องมือรับฟังความคิดเห็นด้านการออกแบบ เพื่อให้ได้สื่อแอนิเมชันที่ผ่านการมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างอย่างแท้จริง

5. ทำการวิเคราะห์ และบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

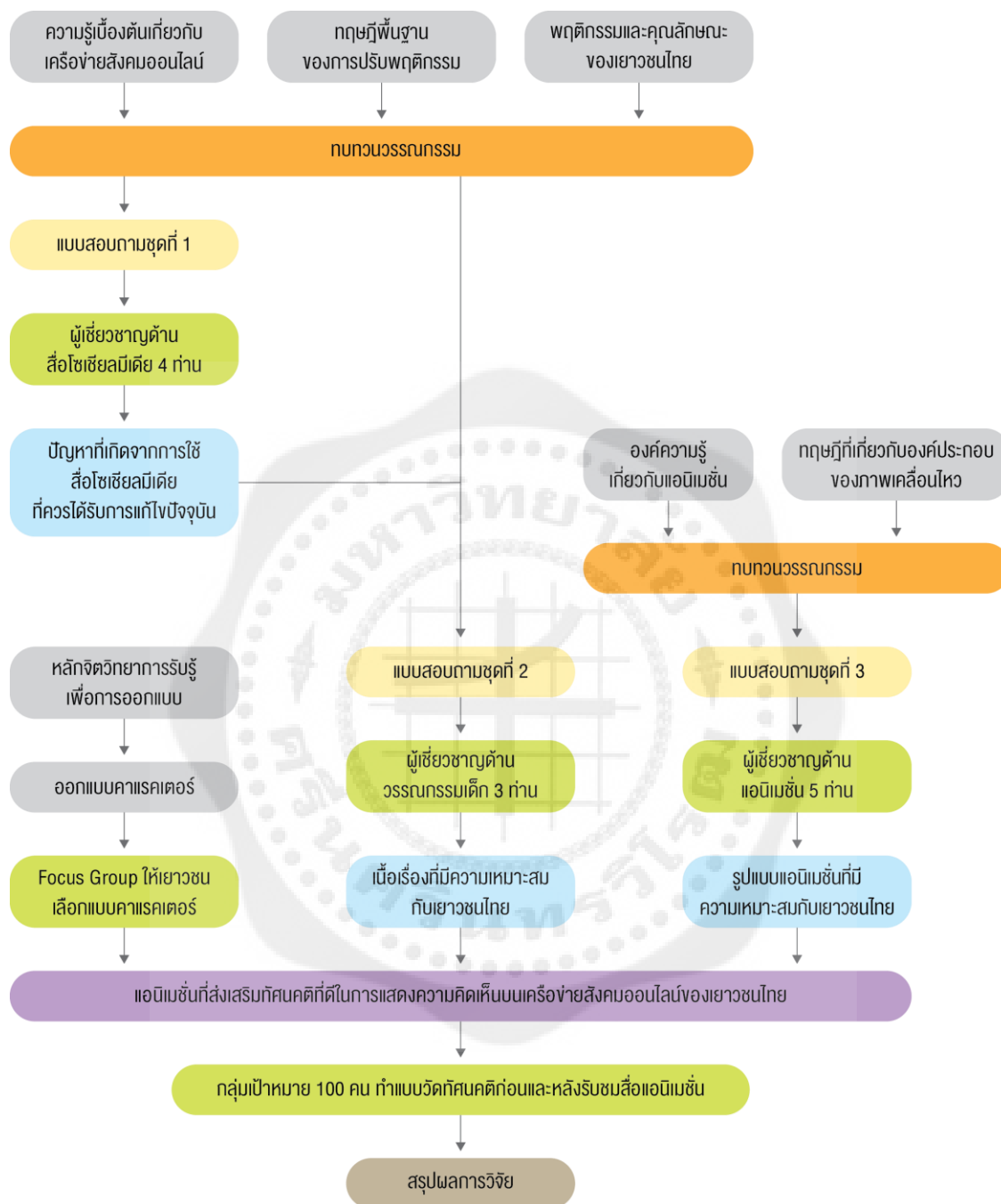
6. นำเนื้อเรื่อง คาแรคเตอร์ และรูปแบบแอนิเมชัน มาผลิตสื่อแอนิเมชันที่ส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย

7. นำสื่อแอนิเมชันที่ส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย ไปให้กลุ่มเป้าหมาย 100 คน ทำแบบทดสอบ

8. สรุปผลการวิจัย



วิธีวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้เป็นการนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นผลที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัย เป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน
2. เพื่อหาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
3. เพื่อหารูปแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
4. เพื่อหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี
5. เพื่อวิเคราะห์ผลการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย

1. ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน

ในแบบสอบถามชุดที่ 1 เป็นการวิเคราะห์แบบประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน เพื่อหาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน จากปัญหาทั้งหมด 9 ข้อ โดยเลือกคำตอบที่มีค่าเฉลี่ย 4.51-4.00 ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 2 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นในการศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน

ปัญหาจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD
1. ปัญหาจากการที่ผู้ใช้หมกมุ่นกับการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ทำให้เกิดปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมและเสียความสัมพันธ์อันดีกับคนใกล้ชิด	4.50	0.58
2. ปัญหาความเครียด ความอิจฉาริษยาเวลาเห็นสิ่งต่างๆ ที่บุคคลอื่นโพสต์ลงบนสื่อโซเชียลมีเดีย จนทำให้รู้สึกมีปมด้อย หรือมีความพอใจในชีวิตตัวเองลดน้อยลง	3.00	1.41
3. ปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	4.00	0.82
4. ปัญหาเรื่องการถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย หรือการหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต จนนำไปสู่การนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย	4.00	0.82

ตาราง 2 (ต่อ)

ปัญหาจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD
5. ปัญหาเกี่ยวกับการมีความคิดเห็น กระแสวัฒนธรรม หรือความประพฤติของคนกลุ่มหนึ่งที่มีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งมีการสนับสนุนเฉพาะกลุ่มคนที่เป็นพวกเดียวกัน และมีความคิดเห็นคัดค้าน จับผิดทุกสิ่งทุกอย่างกับฝ่ายที่อยู่ฝั่งตรงข้าม	3.00	1.41
6. ปัญหาเรื่องสุขภาพจากการนอนดึกมากขึ้นและปัญหาเกี่ยวกับสายตา เนื่องมาจากการเสพติดสื่อโซเชียลมีเดียมากเกินไป	4.25	0.96
7. ปัญหาเกี่ยวกับการโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคลเพื่อส่อลง และลักทรัพย์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	3.50	1.00
8. ปัญหาเกี่ยวกับการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกบุคคลอื่นแอบอ้างนำผลงานไปใช้	3.25	0.50
9. ปัญหาเกี่ยวกับการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์	<u>4.75</u>	0.50

ซึ่งจากวัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 1 คือ การศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่ตั้งเกณฑ์ไว้ พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่ควรได้รับการแก้ไขในปัจจุบัน ที่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 มีเพียง 1 ปัญหา คือ ปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์หรือแชร์

2. ผลการวิเคราะห์หาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

ในแบบสอบถามชุดที่ 2 เป็นการวิเคราะห์แบบประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำมาถ่ายทอด ให้เยาวชนเกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาจากการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดียโดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์หรือแชร์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดจากภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม ซึ่งเนื้อหาที่ผู้วิจัยคิดว่าจะมีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอด เรื่องราวให้เยาวชนไทยเกิดความตระหนักรู้ คือ ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีของพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดีย ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียรับรู้ข่าวสารต่างๆ ผ่านการแชร์ของมนุษย์ โดยเรื่องราวที่พวกมนุษย์กำลังแชร์ต่อกันเรื่อยๆ คือ วิดีโอขายกับหลานชายคนหนึ่ง ซึ่งมีการพาตัวไปต่างๆ นานา อาทิ สะเทือนใจ!! คุณยายถูกหลานทิ้ง, สลด!! ยายถูกปล่อยทิ้งข้างถนน, ยายคนเดียวเลี้ยงไม่ได้, ใจอ่อนห้ามดูหลานแท้ๆ ปล่อยให้ยายนั่งริมถนนไม่สนใจ ฯลฯ พวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียที่ดูพิศาวผ่านจออยู่ ต่างก็ไม่พอใจและพากันออกมาจากสมาร์ทโฟนเพื่อต่อว่ารุ่นประณามหลานชายคนนั้น ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียก็เปรียบเสมือนกับมนุษย์ที่บางครั้งไม่ได้รู้ความจริงทั้งหมด แต่เชื่อในสิ่งที่คนอื่นแชร์ต่อๆ กันและรุ่นประณามต่อว่าหลานชายทั้งที่ความจริงเขาแค่ให้ยายนั่งรอ เพื่อที่จะข้ามถนนไปซื้อน้ำให้ยายกิน ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าเนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมจะทำหน้าที่สะท้อนสังคมในเชิงนัยเปรียบเทียบ ทำให้เยาวชนเกิดความคิดและปรับเปลี่ยนทัศนคติของตนเองให้ดีขึ้นได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่ตั้งเกณฑ์ไว้ ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 3 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยแต่งขึ้น

ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD	แปลผล
เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย	4.00	0.00	มาก
เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี	3.33	0.58	กลาง
เนื้อเรื่องมีความยากง่ายเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี	4.00	0.00	มาก
เนื้อเรื่องมีการเรียงลำดับเนื้อเรื่องที่สามารรถเข้าใจได้ง่าย	3.67	0.58	มาก
เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจในการนำเสนอเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
เนื้อเรื่องมีความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.67	0.58	มาก
เนื้อเรื่องมีส่วนทำให้เกิดกระบวนการคิดและปรับทัศนคติ	3.67	0.58	มาก
เนื้อเรื่องมีประโยชน์ต่อเยาวชน	4.00	0.00	มาก
เนื้อเรื่องมีความกระชับเหมาะสมกับเวลาไม่เกิน 3 นาที	4.00	0.00	มาก



ภาพประกอบ 44 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรมเด็ก

จากการวิเคราะห์ผลข้อมูลจากแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า เนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยได้แต่งขึ้นมานั้น มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียล มีเดียและมีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำไปสร้างเป็นสื่อแอนิเมชันความยาวไม่เกิน 3 นาที สำหรับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี

3. ผลการวิเคราะห์หารูปแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

ในการหารูปแบบคาแรคเตอร์ที่มีความเหมาะสม ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มเยาวชนเพื่อเป็นเครื่องมือ รับฟังความคิดเห็นด้านการออกแบบ เพื่อให้ได้สื่อแอนิเมชันที่ผ่านการมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่าง อย่างแท้จริง ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อให้เยาวชนได้แลกเปลี่ยนทัศนคติและแสดงความคิดเห็นต่างๆ โดยใช้เยาวชน 15 คน มาร่วมใน วงสนทนา อภิปรายพูดคุยกันถึงรูปแบบคาแรคเตอร์ที่เยาวชนชื่นชอบ

รายชื่อของเยาวชนที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

1) ภูวเดช ตระกูลเวียง	อายุ 15 ปี
2) กนิษฐา พิตยวงศ์ฤกษ์	อายุ 15 ปี
3) พิชญาภา สืบนุสรณ์	อายุ 15 ปี
4) วิภาวี หอมสิริ	อายุ 15 ปี
5) ภัทรพล ภัทรบุรพา	อายุ 15 ปี
6) ณิชชา แสงเจริญ	อายุ 16 ปี

7) พิมพ์ชนก ไชยวิชา	อายุ 16 ปี
8) กรภัทร์ แก้วกล้า	อายุ 16 ปี
9) ศรณัฏฐ์ ชำรงพงศกร	อายุ 16 ปี
10) อุไรวรรณ วิริยนามชัย	อายุ 17 ปี
11) เกวลิน เวียงคำ	อายุ 17 ปี
12) สุภัสสร วิบูลย์เวชชาณิชย์	อายุ 17 ปี
13) ชลลดา พยัคฆวรรณ	อายุ 18 ปี
14) ภีรดา รัตนพรนภัส	อายุ 18 ปี
15) อรورا ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา	อายุ 18 ปี



ภาพประกอบ 45 เยาวชนที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

คาแรคเตอร์ที่ออกแบบนั้น ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้เทคนิค Super Deformation (SD) หรือ ตัวละครจิ๋ว เน้นตัวละครให้มีความน่ารัก โดยหลักการออกแบบมาจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยของคุณณิณ มรกตจินดา ในเรื่องของการออกแบบตัวละครที่มีผลต่อความน่าสนใจในการ ประชาสัมพันธ์และสร้างความรู้สึที่ดีต่อแบรนด์หรือองค์กร ซึ่งสัดส่วนของคาแรคเตอร์ที่สามารถจดจำ ได้ง่ายจะต้องเป็นสัดส่วน 1 ต่อ 2 คือ ช่วงหัว 1 ส่วนและช่วงลำตัว 1 ส่วน และควรออกแบบให้ คาแรคเตอร์มีรายละเอียดที่ไม่ซับซ้อน

โดยผู้วิจัยใช้สีที่แตกต่างกันเป็นองค์ประกอบ เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียในปัจจุบัน นอกจากนั้นแล้วยังมีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็กอีกด้วย คาแรคเตอร์ที่ผู้วิจัยออกแบบมี 3 แบบ คือ

คาแรคเตอร์แบบที่ 1



ภาพประกอบ 46 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 1

ที่มา : สิริินทร์ โพชนาทกุล. (2559).

คาแรคเตอร์แบบที่ 2



ภาพประกอบ 47 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 2

ที่มา : สิริินทร์ โพชนาทกุล. (2559).

คาแรคเตอร์แบบที่ 3



ภาพประกอบ 48 แบบร่างคาแรคเตอร์ที่ 3

ที่มา : สิริินทร์ โพนนาถกุล. (2559).

เมื่อเสร็จสิ้นการอภิปรายผล ปรากฏว่าเยาวชนเลือกคาแรคเตอร์แบบที่ 2 ผู้วิจัยจึงนำแบบที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่เยาวชนต้องการ

4. ผลการวิเคราะห์หารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทย ในวัย 14-18 ปี

ในแบบสอบถามชุดที่ 3 เป็นการวิเคราะห์แบบประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อหาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสื่อแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้ถ่ายทอดเรื่องราวให้เยาวชนเกิดความสนใจในการรับชม จากรูปแบบแอนิเมชันทั้งหมด 9 แบบ โดยเลือกคำตอบที่มีค่าเฉลี่ย 4.51-4.00 ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

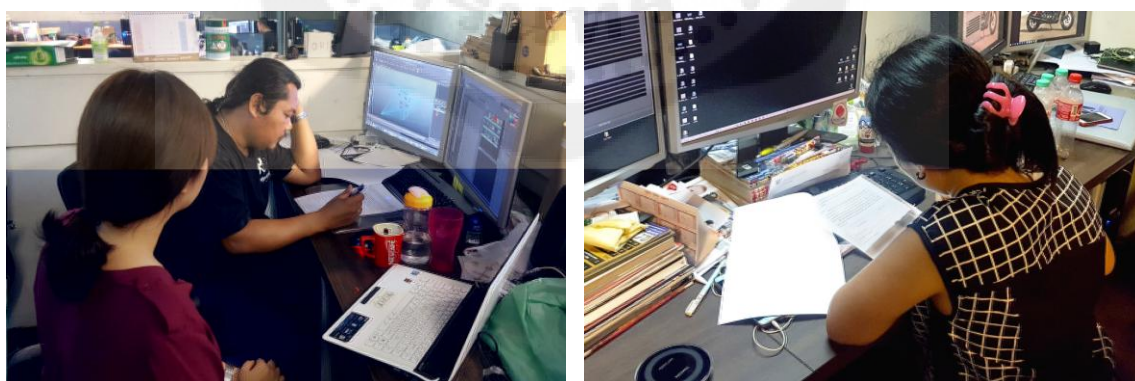
ตาราง 4 ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบแอนิเมชันที่จะนำไปใช้ถ่ายทอดเรื่องราวให้เยาวชนเกิดความสนใจในการรับชม

รูปแบบแอนิเมชัน	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD
1. 2D Animation แบบ Drawing	3.80	1.10

ตาราง 4 (ต่อ)

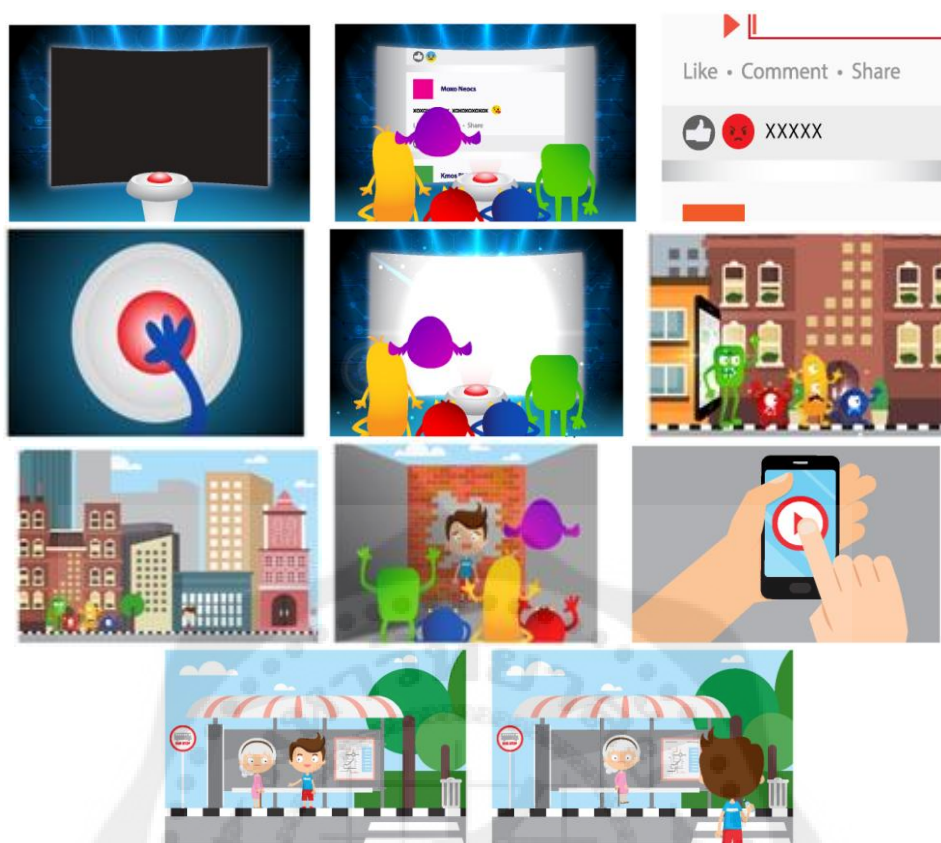
รูปแบบแอนิเมชัน	ค่าเฉลี่ย	ค่า SD
2. 2D Animation แบบ Infographic	2.80	1.30
3. 2D Animation ผสมกับ Stop Motion	2.20	0.45
4. 2D Animation ผสมกับ 3D Animation	3.40	1.14
5. 2D Animation ผสมกับ 3D Animation และ Live Action	1.80	0.84
6. 3D Animation	4.80	0.45
7. 3D Animation ผสมกับ Live Action	2.20	0.84
8. Model Stop Motion	2.40	1.14
9. Stop Motion ผสมกับ Live Action	2.00	0.71

จากการศึกษารูปแบบของแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ผลจากแบบประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่ตั้งเกณฑ์ไว้ พบว่า รูปแบบแอนิเมชันที่เหมาะสมจะนำไปใช้ถ่ายทอดเรื่องราวให้เยาวชนเกิดความสนใจในการรับชม ที่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 มีเพียง 1 แบบ คือ แอนิเมชันรูปแบบ 3D Animation



ภาพประกอบ 49 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันประเมินแบบสอบถาม

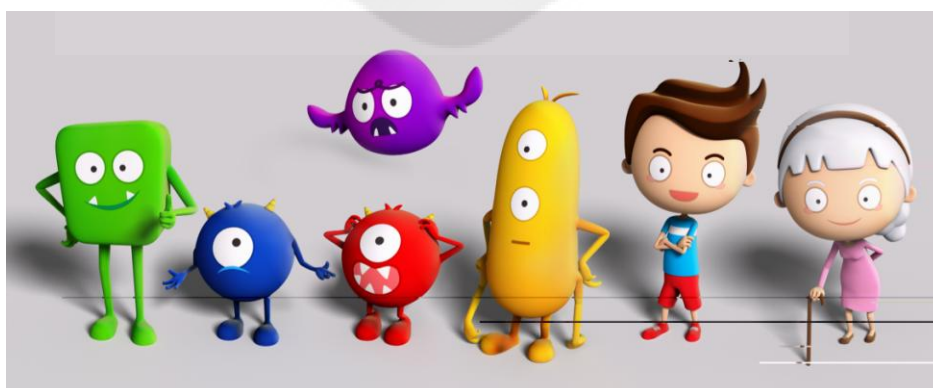
จากนั้นผู้วิจัยจึงทำการสร้างสื่อแอนิเมชันแบบ 3D Animation จากเนื้อเรื่องและคาแรคเตอร์ที่ได้จากการวิจัย โดยออกแบบฉาก วางมุมกล้องเป็นภาพร่างคร่าวๆ และสร้างเป็นสตอรี่บอร์ด



ภาพประกอบ 50 สตอรี่บอร์ด

ที่มา : สิริพันธ์ โพชนากุล. (2559).

ขั้นตอนต่อมา ทำการขึ้นโมเดลคาแรคเตอร์และฉากให้เป็น 3 มิติ จากนั้นทำการแอนิเมติก กำหนดการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์ รวมถึงการทำแอนิเมชันในส่วนต่างๆ



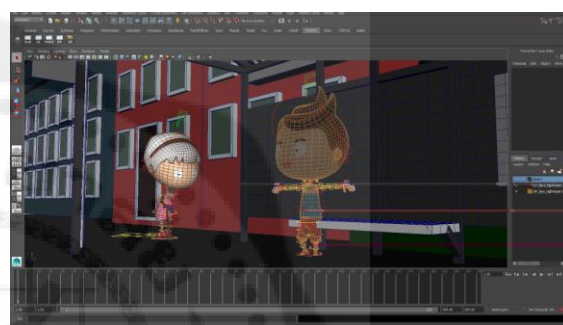
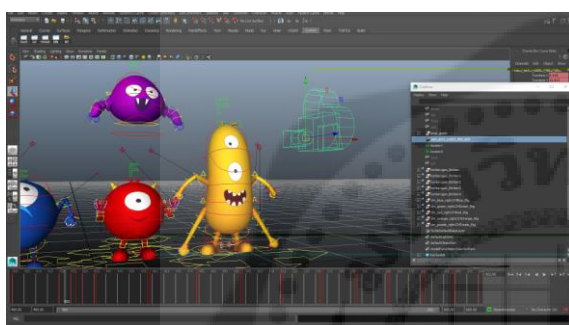
ภาพประกอบ 51 คาแรคเตอร์ที่ใช้ในสื่อแอนิเมชัน

ที่มา : สิริพันธ์ โพชนากุล. (2559).



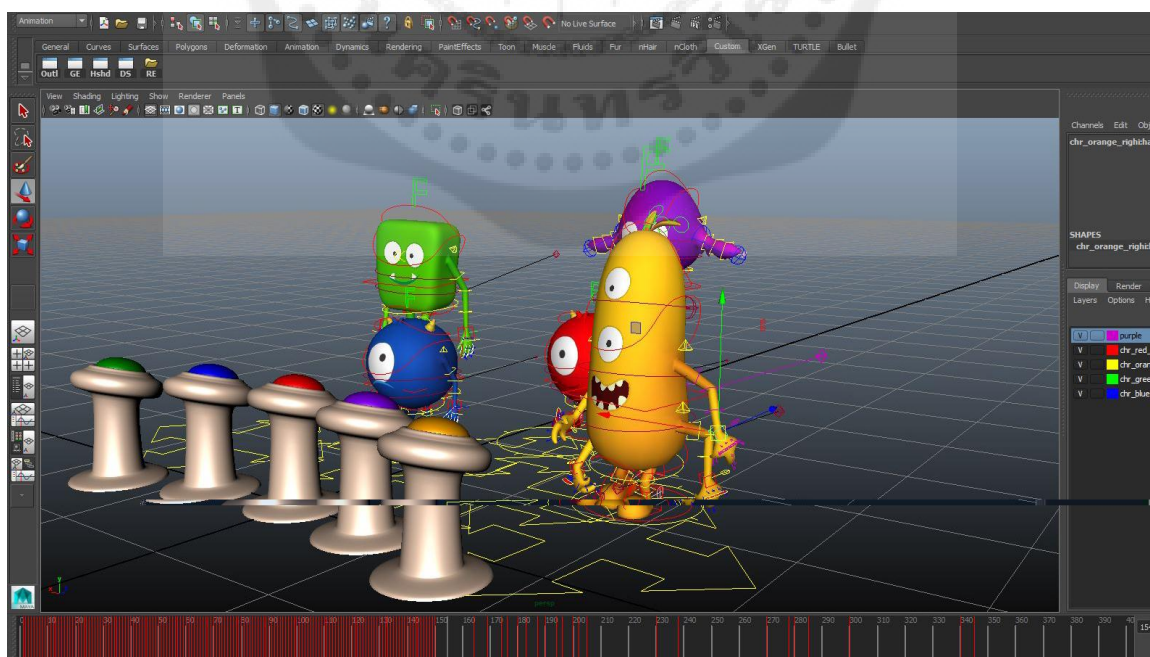
ภาพประกอบ 52 จากที่ใช้ในสื่อแอนิเมชัน

ที่มา: สิริพันธ์ โพชนากุล. (2559).



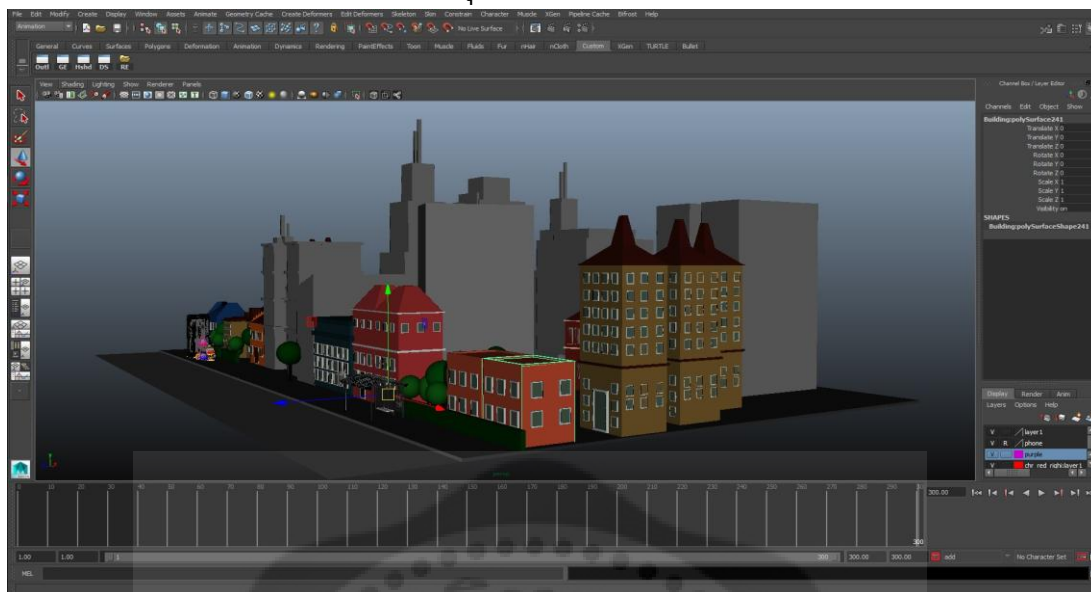
ภาพประกอบ 53 การกำหนดการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์

ที่มา: สิริพันธ์ โพชนากุล. (2559).



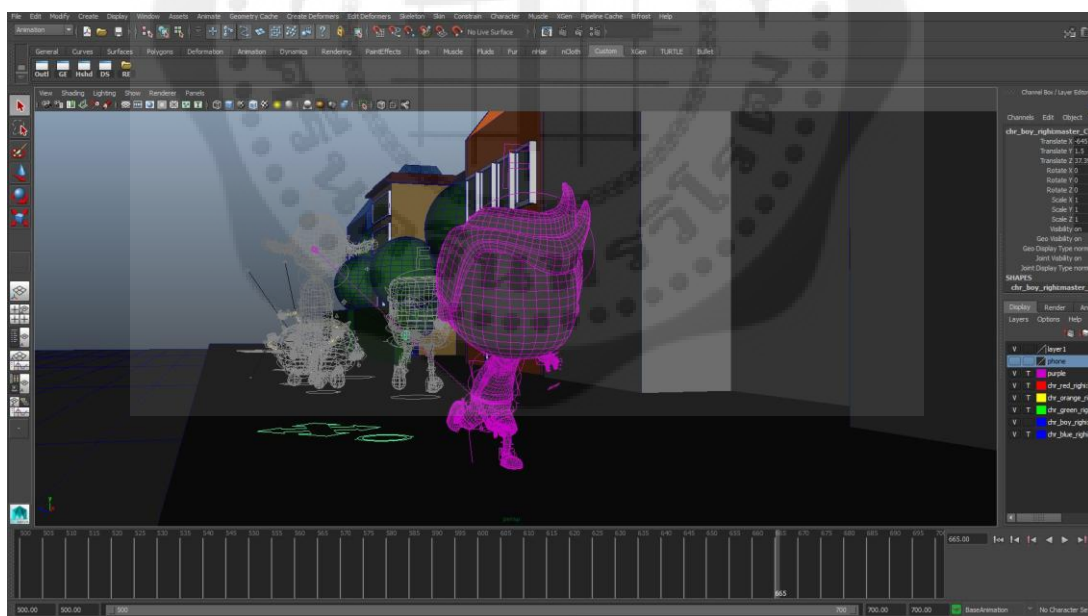
ภาพประกอบ 54 การเลือกมุมมองกล้อง

ที่มา : สิริินทร์ โพชนาถกุล. (2559).



ภาพประกอบ 55 ขั้นตอนการทำแอนิเมชั่น

ที่มา : สิริินทร์ โพชนาถกุล. (2559).



ภาพประกอบ 56 ขั้นตอนการทำแอนิเมชั่น

ที่มา : สิริินทร์ โพชนาถกุล. (2559).

5. ผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย

ในแบบประเมินชุดที่ 4 เป็นการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของกลุ่มตัวอย่าง 100 คน จากคำถาม 20 ข้อ โดยมีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 20-100 คะแนน ซึ่งการประมวลผลแบบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนไทยที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเยาวชนที่มีอายุ 14-18 ปี ณ โรงเรียนมัธยมสังคีตวิทยา กรุงเทพมหานคร ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 5 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนไทย โดยวัดความเปลี่ยนแปลงก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
1	67	75	8
2	72	85	13
3	71	83	12
4	62	62	0
5	58	71	13
6	68	73	5
7	79	88	9
8	72	86	14
9	63	74	11
10	61	69	8
11	61	82	21
12	80	89	9
13	79	85	6
14	82	87	5
15	90	97	7
16	72	81	9
17	66	66	0
18	57	66	9
19	62	69	7
20	59	64	5
21	62	69	7

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
22	68	79	11
23	76	84	8
24	62	71	9
25	60	68	8
26	67	74	7
27	75	89	14
28	61	67	6
29	63	77	14
30	65	69	4
31	55	71	16
32	67	77	10
33	59	63	4
34	80	78	-2
35	71	84	13
36	75	75	0
37	78	86	8
38	70	78	8
39	59	66	7
40	67	76	9
41	64	71	7
42	73	83	10
43	65	72	7
44	69	66	-3
45	67	80	13
46	84	96	12
47	68	74	6
48	56	67	11
49	74	86	12

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
50	81	96	15
51	74	88	14
52	81	92	11
53	52	66	14
54	64	89	25
55	73	73	0
56	69	78	9
57	68	74	6
58	59	68	9
59	84	86	2
60	68	78	10
61	71	83	12
62	85	92	7
63	69	62	-7
64	83	84	1
65	77	70	-7
66	66	62	-4
67	84	84	0
68	74	70	-4
69	78	77	-1
70	79	81	2
71	75	70	-5
72	71	71	0
73	79	74	-5
74	67	72	5
75	74	75	1
76	70	70	0
77	76	78	2

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน (n=100)	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
78	76	80	4
79	55	55	0
80	69	70	1
81	69	71	2
82	76	67	-9
83	64	66	2
84	61	67	6
85	84	81	-3
86	78	67	-11
87	74	79	5
88	67	62	-5
89	68	73	5
90	88	89	1
91	65	69	4
92	64	64	0
93	60	60	0
94	63	65	2
95	59	62	3
96	70	71	1
97	72	72	0
98	84	84	0
99	82	84	2
100	82	85	3
รวม	70.22	75.54	5.32

จากตาราง 5 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติที่ดี โดยส่วนมากมีผลคะแนน ก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 70.22 คะแนน และได้คะแนนหลังการรับชมสื่อแอนิเมชัน อยู่ที่ร้อยละ 75.54 คะแนน แสดงว่าเมื่อดูสื่อแอนิเมชันจบแล้ว เยาวชนมีทัศนคติที่ดีขึ้นร้อยละ 5.32 คะแนน



ภาพประกอบ 57 กลุ่มตัวอย่างกำลังทำแบบทดสอบวัดทัศนคติ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดี ในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะของการวิจัยดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอดเป็นสื่อแอนิเมชัน เกี่ยวกับปัญหาเรื่องการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับเยาวชนไทยได้เกิดความตระหนักรู้
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทย

ผลการวิจัยสามารถนำองค์ความรู้ด้านข้อมูลปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย แครดเตอร์ และรูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยไปใช้อ้างอิงในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน หรือนำองค์ความรู้ทางด้านการปรับทัศนคติไปใช้พัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับเยาวชนไทยต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. ประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน

จากผลการวิจัย ปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ที่มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ตั้งแต่ 4.51-5.00 มี 1 ปัญหา คือ ปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์หรือแชร์

โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าปัญหาดังกล่าวนั้น เป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขมากที่สุด เพราะในปัจจุบันเยาวชนไทยส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่กับสื่อโซเชียลมีเดียและสังคมออนไลน์ ประมาณ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และมีพฤติกรรมชื่นชอบการโพสต์ การกดไลค์ หรือแชร์สิ่งต่างๆ ที่สนใจ ซึ่งก็มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดีปะปนกันไป ดังนั้นการที่จะปรับทัศนคติของเยาวชนให้ดีขึ้นจะเริ่มจากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมพื้นฐานของเยาวชนไทยก่อน

2. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี

จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่าควรได้รับการปรับทัศนคติมากที่สุด คือ ปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลลงบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์

ผู้วิจัยจึงได้แต่งเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาดังกล่าวขึ้นมา โดยใช้แนวคิดจากภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม ทฤษฎีและหลักการวิเคราะห์คุณค่าของภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์การ์ตูนมาช่วย ซึ่งมีแนวทางดังนี้

2.1 เนื้อเรื่อง ควรมีเนื้อหาที่ไม่ยากจนเกินไป ไม่มีความสลับซับซ้อนและต้องเหมาะสมกับวัย เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนานติดตาม ไม่บรรยายมากเกินไป ซึ่งเนื้อหาภายในเรื่องนี้จะเป็นการแสดงให้เห็นผลจากการกระทำที่ไม่คิด ว่ามีผู้อื่นที่เดือดร้อนจากการที่ไม่คิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์

2.2 ความยาวของเนื้อเรื่อง จะต้องมีความกระชับไม่ควรเกิน 3 นาที เพราะเนื้อเรื่องที่ยาวจนเกินไปจะทำให้เยาวชนไม่สนใจ

2.3 คาแรคเตอร์ตัวละคร ควรออกแบบให้สามารถจดจำได้ง่าย มีรายละเอียดที่ไม่ซับซ้อน โดยมีสัดส่วน 1 ต่อ 2 คือ ช่วงหัว 1 ส่วนและช่วงลำตัว 1 ส่วน และควรออกแบบให้คาแรคเตอร์มีสีสันสดใสเหมาะสมกับช่วงวัย

3. การหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทย ในวัย 14-18 ปี

จากผลการวิจัย รูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี ที่มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ตั้งแต่ 4.51-5.00 มี 1 รูปแบบ คือ แอนิเมชันแบบ 3D Animation

ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า แอนิเมชันแบบ 3D Animation เป็นสื่อที่มีรูปแบบน่าสนใจและมีผลต่อความสนใจของเยาวชน

4. การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย

จากผลการวิจัย ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนไทย โดยวัดความเปลี่ยนแปลงก่อนและหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ปรากฏว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติที่ดี โดยส่วนมากมีผลคะแนนก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 70.22 คะแนน และได้คะแนนหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 75.54 คะแนน แสดงว่าเมื่อดูสื่อแอนิเมชันจบแล้ว เยาวชนมีทัศนคติที่ดีขึ้นร้อยละ 5.32 คะแนน

โดยการทดสอบกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่หนึ่งเยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 14-15 ปี และกลุ่มที่สองเยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 16-18 ปี ซึ่งผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบ คือ

ตาราง 6 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนกลุ่มที่ 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 14-15 ปี

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
1	67	75	8
2	72	85	13
3	71	83	12
4	62	62	0
5	58	71	13
6	68	73	5
7	79	88	9
8	72	86	14
9	63	74	11
10	61	69	8
11	61	82	21
12	80	89	9
13	79	85	6
14	82	87	5
15	90	97	7
16	72	81	9
17	66	66	0

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
18	57	66	9
19	62	69	7
20	59	64	5
21	62	69	7
22	68	79	11
23	76	84	8
24	62	71	9
25	60	68	8
26	67	74	7
27	75	89	14
28	61	67	6
29	63	77	14
30	65	69	4
31	55	71	16
32	67	77	10
33	59	63	4
34	80	78	-2
35	71	84	13
36	75	75	0
37	78	86	8

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
38	70	78	8
39	59	66	7
40	67	76	9
41	64	71	7
42	73	83	10
43	65	72	7
44	69	66	-3
45	67	80	13
46	84	96	12
47	68	74	6
48	56	67	11
49	74	86	12
50	81	96	15
51	74	88	14
52	81	92	11
53	52	66	14
54	64	89	25
55	73	73	0
56	69	78	9
57	68	74	6

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
58	59	68	9
59	84	86	2
60	68	78	10
61	71	83	12
62	85	92	7
63	69	62	-7
64	83	84	1
65	77	70	-7
รวม	69.21	77.33	8.12

จากตาราง 6 กลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติที่ดี มี 65 คน มีผลคะแนนก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 69.21 คะแนน และได้คะแนนหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 77.33 คะแนน แสดงว่าเมื่อดูสื่อแอนิเมชันจบแล้ว เยาวชนมีทัศนคติที่ดีขึ้นร้อยละ 8.12 คะแนน



ภาพประกอบ 58 เยาวชนกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติ

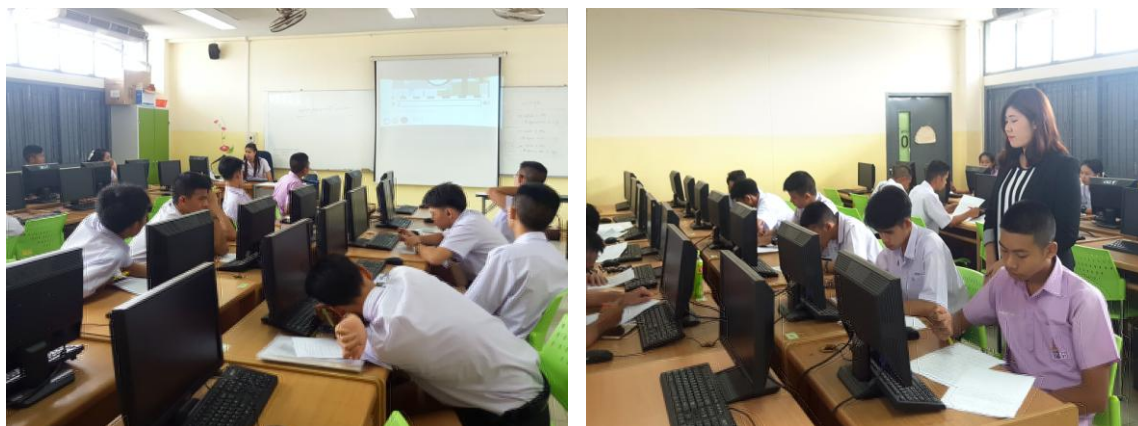
ตาราง 7 ผลจากการทดสอบวัดทัศนคติที่ดีของเยาวชนกลุ่มที่ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 16-18 ปี

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
1	66	62	-4
2	84	84	0
3	74	70	-4
4	78	77	-1
5	79	81	2
6	75	70	-5
7	71	71	0
8	79	74	-5
9	67	72	5
10	74	75	1
11	70	70	0
12	76	78	2
13	76	80	4
14	55	55	0
15	69	70	1
16	69	71	2
17	76	67	-9
18	64	66	2
19	61	67	6

ตาราง 7 (ต่อ)

ลำดับผู้ร่วมทำ แบบทดสอบ	ทัศนคติก่อน การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ทัศนคติหลัง การรับชมสื่อแอนิเมชัน	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบก่อนและ หลังการรับชมสื่อ
20	84	81	-3
21	78	67	-11
22	74	79	5
23	67	62	-5
24	68	73	5
25	88	89	1
26	65	69	4
27	64	64	0
28	60	60	0
29	63	65	2
30	59	62	3
31	70	71	1
32	72	72	0
33	84	84	0
34	82	84	2
35	82	85	3
รวม	72.08	72.20	0.12

จากตาราง 7 กลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติที่ดี มี 35 คน มีผลคะแนนก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 72.08 คะแนน และได้คะแนนหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันอยู่ที่ร้อยละ 72.20 คะแนน แสดงว่าเมื่อดูสื่อแอนิเมชันจบแล้ว เยาวชนมีทัศนคติที่ดีขึ้นร้อยละ 0.12 คะแนน



ภาพประกอบ 59 เยาวชนกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ที่เข้าร่วมการทดสอบวัดทัศนคติ

การอภิปรายผล

สังคมในทุกวันนี้กระแสการสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดียมีการเจริญเติบโตมากขึ้นเรื่อยๆ จึงทำให้เกิดการแบ่งปันข้อมูล และแพร่กระจายข่าวสารออกไปอย่างรวดเร็วในโลกสังคมออนไลน์ ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเยาวชนไทยทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี ดังนั้นจึงน่าเป็นห่วงว่าเมื่อเยาวชนใช้สื่อโซเชียลมีเดียแล้ว เขาจะสามารถแยกแยะเรื่องราวที่ได้รับรู้มา ได้หรือไม่ ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยนี้โดยมีสมมติฐานว่าถ้าหากเปลี่ยนทัศนคติของเยาวชนให้ไปในทางที่เหมาะสม เยาวชนก็จะเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทัศนคติให้ดีขึ้น

จากผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 ที่ว่าด้วยการศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อหาว่าในปัจจุบันมีประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอะไรบ้าง จากนั้นได้สร้างแบบประเมินเพื่อหาปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านโซเชียลมีเดียเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งผลการวิจัยพบว่าปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขมากที่สุดในปัจจุบัน คือ ปัญหา เรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์ หรือแชร์ มีคะแนนเฉลี่ย 4.75 จากคะแนนเต็ม 5 ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เราอ่าน กดไลค์ แชร์ หรือการแสดงความคิดเห็นต่างๆ นานานั้น มีทั้งความจริงและเท็จปนเปปะปนกันไปหมด และยังสามารรถแชร์ส่งต่อกันไปได้อย่างรวดเร็ว เสมือนมีอำนาจสื่ออยู่ในมือเราทุกคนอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่ควรจะต้องปลูกฝังให้เยาวชนไทย มีความตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างไม่ระมัดระวัง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 2 ที่ว่าด้วยการศึกษาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมจะนำไปถ่ายทอดเป็นสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับปัญหาเรื่องการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้กับเยาวชนไทยได้เกิดความตระหนักรู้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางของ

การสร้างเนื้อเรื่อง จากนั้นจึงแต่งเนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับเยาวชนไทย ซึ่งผลของการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของการสร้างเนื้อเรื่องที่เหมาะสม คือ ควรมีเนื้อหาที่ไม่มีความสลับซับซ้อนและต้องเหมาะสมกับวัย มีความสนุกสนาน และเนื้อเรื่องควรมีความกระชับไม่เกิน 3 นาที ซึ่งผู้วิจัยได้นำเนื้อหาที่แต่งขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านวรรณกรรมเด็กทำการประเมินความคิดเห็น และได้ผลการประเมินว่าเนื้อหาที่แต่งขึ้นมานั้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปถ่ายทอดให้กับเยาวชนไทย และทำให้เยาวชนไทยเกิดการสร้างสรรค์คิดถึงมุมมองใหม่ในการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 3 ที่ว่าด้วยการเปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชันของเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมทางด้านจิตวิทยาร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการตั้งคำถามที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี จากนั้นได้สร้างแบบประเมินเพื่อวิเคราะห์ผลการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีในเยาวชนไทย ซึ่งแบบประเมินประกอบด้วยประโยคคำถาม 20 ข้อ แต่ละข้อมีมาตรวัด 5 หน่วย จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยมีนิยามปฏิบัติการมาเป็นเกณฑ์ชี้วัดคำตอบของเยาวชน ผลจากการวิจัยพบว่าทัศนคติของเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี สามารถปรับเปลี่ยนกันได้จากการเรียนรู้ โดยผลคะแนนของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นหลังจากการรับชมสื่อแอนิเมชันร้อยละ 5.32 คะแนน แสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันแบบ 3D Animation ส่งผลที่ดีต่อการเรียนรู้ของเยาวชนไทย

หากแบ่งการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ 1 เยาวชนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 14-15 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 16-18 ปี พบว่ากลุ่มที่ 1 มีคะแนนเพิ่มขึ้นหลังจากดูสื่อแอนิเมชันร้อยละ 8.12 คะแนน แต่กลุ่มที่ 2 มีคะแนนเพิ่มขึ้นหลังจากดูสื่อแอนิเมชันเพียงร้อยละ 0.12 คะแนน ซึ่งพอจะอนุมานได้ว่าการรับชมสื่อแอนิเมชันนี้สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติของเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ดีกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออาจเพราะเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียที่ดีอยู่แล้ว

จากการอภิปรายผลข้างต้น สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบแอนิเมชัน โดยผู้วิจัยแนะนำว่าองค์ความรู้ที่ได้มานั้น เป็นเพียงแนวทางในการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับเยาวชน ซึ่งนักออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการผลิตสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย แต่ต้องคำนึงถึงรูปแบบสื่อที่น่าดึงดูดทำให้เยาวชนสนใจ เนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับช่วงวัยและการเรียนรู้ของเยาวชนจึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด

ข้อเสนอแนะ

1. ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ควรจะใช้กลุ่มเป้าหมายที่มีช่วงอายุที่แตกต่างกัน มาร่วมวงสนทนาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพราะจะได้ข้อมูลในเชิงลึก ซึ่งส่งผลให้เข้าใจความคิดและทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายได้ดีมากยิ่งขึ้น

2. คำนวณสื่อแอนิเมชันนี้ไปบรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในช่วงระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อ เป็นการสอนให้เยาวชนปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่พึงประสงค์ต่อโลกสังคมออนไลน์ และสร้าง ความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย ถึงทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นที่พึงปฏิบัติในสังคม ออนไลน์อย่างเหมาะสมตามกาลเทศะ





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ฉลองรัฐ อินทรีย์ (2527). รายงานการวิจัยเรื่องปัญหาและความต้องการของวัยรุ่นไทย.
คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รังสรรค์ สิทธิชัย. (2557). ดูแลวัยรุ่น ยุคไร้พรมแดน. กรุงเทพฯ : โครงการจุฬาคิดส์คลับ
ฝ่ายกุมารเวชศาสตร์ โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์.
- ธัญญภัทร์ ศิริชนราโรจน์. (2559). จิตวิทยากับการพัฒนาตน.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2520). ทศนคติ : การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อุมาภรณ์ ภัทรวาณิชย์. (2541). รายงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการเรื่องการใช้สื่อเพื่อปรับเปลี่ยน
ความคิดเห็นและพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่น : กรณีศึกษาโรงเรียนพานิชยการแห่งหนึ่ง
ในกรุงเทพมหานคร. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น. (2548). เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น.
นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- มิจิโกะ ทะโอกะ. (2558). เทคนิคการใช้ “สี” ในเวลาผ่อนคลาย. กรุงเทพฯ: พรีเมียดส์ พับลิชชิง.
คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพัฒนาการวัยรุ่นและการอบรม. (2556). เอกสารการสอนชุดวิชา
พัฒนาการวัยรุ่นและการอบรม. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- รวิวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. (2533). การวัดทัศนคติเบื้องต้น. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- วิสิฐ จันมา. (2558). ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์ ชุ่มเมืองปัก. (2547). วัยรุ่นยุคใหม่ หัวใจจิตติอล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดอกหญ้ากรู๊ป.
- จตุพร ลิ้มมั่งจิง. (2549). จิตวิทยาวัยรุ่น. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วัฒนา ศรีสัตย์วาจา. (2536). จิตวิทยาทัศนคติ. คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชัยรัตน์ อัครวาท. (2548). ออกแบบให้โดนใจ. เชียงใหม่ : วิทอินบู้คส์
- โซ บุง ฮวัน. (2551). 77 ปัญหากลุ่มใจของวัยรุ่น พร้อมวิธีแก้. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- โควิทย์ ฌอน. (2550). 6 การตัดสินใจ ทำลายชีวิตวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดีเอ็มจี.
- กิตติ กันภัย. (2551). จิตวิทยาการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: เจริญบุญการพิมพ์.
- สมพร วาร์นาโด. (2552). แปล วิดีโออาร์ต ซิลเวีย มาติน. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท.
- ชัชฎา ขวรางกูร. (2551). การพัฒนาวิดีโอทัศน์แอนิเมชันสามมิติ. กรุงเทพฯ
- ปิยกุล เลาว์ณศิริ. (2532). การศึกษาเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับ 2D Animation. กรุงเทพฯ

- รัชชานนท์ ตาโธสง. (2546). *หลักการศิลปะ*. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์วาดศิลป์.
- ชลวิทย์ เจียรจิตต์. (2556). สังคมกัมหนำปัญหาที่รอวันแก้. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2559, จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1409817586
- รุจโรจน์ แก้วอุไร. (2557). เราจะคิดโจทย์อะไรจากสังคมกัมหนำ. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2559, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/548278>
- สุรพงษ์ พิณจ๋า. (2558). เอกสารประกอบการเรียนวิชา การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2559, จาก <http://202.29.22.164/elearning/cd1455/SOC43/-topic7/linkfile/print5.htm>
- GotoKnow. (2559). องค์ประกอบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2559, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/599442>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). การมีการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2559, จาก <http://service.nso.go.th/nso/web/statseries/-statseries22.html>
- ประชาไท. (2554). พรหมแดนของ *free speech* และ *hate speech* อยู่ตรงไหน. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559. จาก <http://prachatai.com/journal/2011/06/35492>
- สำนักข่าวอิศรา. (2557). บทเรียน “HATE SPEECH” จากสังคมไทย “วาทกรรม” แห่งการนองเลือด!. สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2559. จาก <http://www.isranews.org/-isranews-article/item/27418-hp.html>
- IDXW. (2559). สัมพันธ์อารมณ์ความรู้สึก *The Psychology of Color*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2559. จาก <https://idxw.net/2016/10/09/จิตวิทยาของสี-the-psychology-of-color/>
- ยศไกร ไททอง. (2557). การศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบเรขศิลป์ระหว่างวัยทวินผู้ชายและวัยทวินผู้หญิงจากแนวความคิดคุณค่าหลัก 6 ประการของวัยทวินโดย มาร์ติน ลินด์สตรอม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด.(ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มิจิโกะ ทะโอกะ. (2558). เทคนิคการใช้ “สี” ในเวลาผ่อนคลาย. กรุงเทพฯ: พรีเมียมดี พับลิชชิง.
- Tom Sito. (2009). *Timing for Animation*. Retrived November 14, 2016, from <http://jo2bigornia.tripod.com/download/TimingAnimation.pdf>
- Richard Williams. (2013). *The Animator's Survival Kit*. Retrived November 14, 2016, from http://www.floobynooby.com/pdfs/The_Animators_Survival_Kit.pdf
- Zach Denny. (2014). *The 12 Principals of Animation*. Retrived April 09, 2017, from <http://mediaparagon.blogspot.com/2014/04/blog-3-12-principals-of-animation.html>

- Preston Blair. (1994). *Cartoon Animation*. Retrived April 09, 2017,
from <https://drive.google.com/file/d/0B8nBCY27jZ5xOWFINGQzNDItMjQ-wYy00MmE0LthlZjEtOGewYWU3ODNhMzRj/view>
- Preston Blair. (1949). *Animation*. Retrived April 09, 2017,
form http://www.cen.com.kh/general_knowledge_detail/detail_knowledge/-Animation_Books/How_To_Draw_-_Cartoon_Animation.pdf
- Oh my Disney*. (2016). *The 12 Principles of Animation as Illustrated through Disney and Disney Pixar Films*. Retrived July 04, 2017, from <https://ohmy.disney.com/-movies/2016/07/20/twelve-principles-animation-disney/>





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
หนังสือเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หนังสือเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
และหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ ศธ 6918/ 0615



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑๖ กุมภาพันธ์ 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนารถ เลิศไพโรจน์

เนื่องด้วย นางสาว สิริจันทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิริจันทร์ โพธนาถกุล และ ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

ที่ ศธ 6918/ 0815



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กุมภาพันธ์ 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน อัครเมธิน

เนื่องด้วย นางสาว สิริจันทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิริจันทร์ โพธนาถกุล และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 6918/1410

วันที่ ๑๐ พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.ภิญญาพันธ์ เพี้ยซ้าย

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โพนนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และ สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิรินทร์ โพนนาถกุล และ ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

พิชญะ ๒

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คำเสนอ ๕๖๖๘๖/ ๒๒๒๖



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เลขที่บันทึก ๔๒๕ เลขที่เดิมมา ๒๒๒๖๒๖

๒/๑ เมษายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอบริษัทเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

เรียน คณะบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เนื่องด้วย นางสาวศิริกมล โพธิมากุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการ
การออกแบบ) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ยื่นขอสมัครเข้าทำปริญญาโท
เรียนต่อในสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการออกแบบ) โดยขอ
โอนหน่วยกิตที่ผ่านแล้วของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มาเทียบโอนกับหลักสูตรปริญญาโท
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการออกแบบ) ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยได้พิจารณาและเห็นสมควรที่จะโอนหน่วยกิตที่ผ่านแล้วของ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มาเทียบโอนกับหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการออกแบบ) ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

จึงเรียนมาเพื่อขอความเห็นชอบจากท่าน และขอเสนอให้มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พิจารณาและอนุมัติให้โอนหน่วยกิตที่ผ่านแล้วของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มาเทียบโอนกับ
หลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการออกแบบ) ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นันทวัฒน์ นันทวัฒน์ (รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร)

คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

เอกสารแนบท้ายคำเสนอ

วันที่ ๒๐/๔/๒๕๖๐

นางสาวศิริกมล โพธิมากุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (การจัดการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศร 6918/ 0366

วันที่ ๗ มกราคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.ปรัชญา เปี่ยมการณ

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินความคิดเห็น ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ศิริณ ๑

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6918/ 0363



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

31 มกราคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณกฤติพล พูลเกษ

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินความคิดเห็น ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล และขอพระขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

ที่ ศร 6918/ 0363



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

31 มกราคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณสุกัญญา พิภประไพ

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศภัทร ไพฑูรย์ทอง และ อาจารย์ ดร.ณัฏฐา คุ้มสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในทางนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและวัฒนธรรมเพื่อร่วมพิจารณาผลนิพนธ์ ซึ่งมี นิสิตจะเป็นผู้ประสมบทในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญนี้ นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล และขอพระอนุเคราะห์เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย นอกโณกุลกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักส่งเสริมและพัฒนาระบบงานบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเลขดู: เอกสารเชิญคุณสุกัญญา พิภประไพ นิสิต ปีที่ 0035 4005 3078



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 6918/ 0615

วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์

เนื่องด้วย นางสาว สิรินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรรณิศา คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ทศธร ๒ -

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6918/ 0615



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กุมภาพันธ์ 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์อ่องอาจ นามมนตรี

เนื่องด้วย นางสาว สิริินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิริินทร์ โพธนาถกุล และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

ที่ ศธ 6918/ ๑๖15



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กุมภาพันธ์ 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณจรรยา รุกขพันธ์

เนื่องด้วยนางสาว สิริพันธ์ โพธิ์งามคุณวุฒิพิเศษระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตกรรมการ
การขอสมัครเป็นสมาชิกวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ร่วมสมัครเข้าทำวิทยานิพนธ์เพื่อเรื่อง การศึกษาและพัฒนามา
คือขอเชิญผู้สนใจส่งเรื่องสมัครเข้าเป็นกรรมการของทางบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ได้พิจารณาขอตัวระดับศาสตราจารย์ ดร.ทองหล่อ วิชาญกุล อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ในทางนี้ถ้ามีผู้สนใจที่วิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ร่วมสมัครเข้าทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาและพัฒนามา
ทางนี้ประกอบกับทางวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ร่วมสมัครเข้าทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาและพัฒนามา

จึงเรียนเชิญคุณจรรยา รุกขพันธ์เป็นผู้เชี่ยวชาญในทางนี้ถ้ามีผู้สนใจที่วิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ร่วมสมัคร
ทางนี้ประกอบกับทางวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ร่วมสมัครเข้าทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาและพัฒนามา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทองหล่อ วิชาญกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๒๕๖๒ ๕๘๕๕๐๖๔

ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มหาวิทยาลัยได้ติดต่อไปยังที่ ๐๖๖ ๔๐๖ ๐๐๖๖

ที่ ศธ 6918/1410



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖๐ พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณอภิวัฒน์ จันทน์มิตร

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย” โดยมี อาจารย์ ตรีศไกโร ไทรทอง และ อาจารย์ ดร.กรรณต คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 406 3078

ที่ ศธ 6918/ 1410



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

30 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณชนิกา นุวรรณโน

เนื่องด้วย นางสาวสิรินทร์ โปพรรณกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม/นวัตกรรมการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ยื่นจดหมายเชิญให้เป็นผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญเรื่อง เพื่อการศึกษาและพัฒนาให้เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เริ่มศึกษาศิลปะที่เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเด็กนักเรียนได้ให้ความสนใจและตอบคำถามเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างดี

ในการนี้ ข้าพเจ้ามีความยินดีที่จะขอเรียนเชิญคุณสุภาวดี นุวรรณโน เป็นผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญเรื่อง เพื่อการศึกษาและพัฒนาให้เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เริ่มศึกษาศิลปะที่เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเด็กนักเรียนได้ให้ความสนใจและตอบคำถามเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างดี

จึงเรียนขอเชิญคุณสุภาวดี นุวรรณโน เป็นผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญเรื่อง เพื่อการศึกษาและพัฒนาให้เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เริ่มศึกษาศิลปะที่เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเด็กนักเรียนได้ให้ความสนใจและตอบคำถามเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างดี

ขอแสดงความนับถือ

ผู้ทรงคุณวุฒิฝ่ายบริหารงานวิจัยและนวัตกรรม (อำนวยการดูแล)

คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ฝ่ายสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัย

โทร: 02-262595064

หมายเลขบัญชีเงินฝากออมทรัพย์กรุงศรีอยุธยา จำกัด (มหาชน) 086-4063078

ภาคผนวก ข
แบบประเมินสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อทราบประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน



ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วม

ชื่อ-นามสกุล อายุ ปี
 อาชีพ/ ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน ปี
 สังกัดบริษัท/ มหาวิทยาลัย
 ระดับการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก
 สถานที่อยู่

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาเรื่องการแสดงออกบนสื่อสังคมโซเชียลมีเดียที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย โปรดตอบคำถามในแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

1. ปัญหาจากการที่ผู้ใช้หมกหมุ่นกับการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไปไม่สนใจสิ่งรอบตัว ทำให้เกิดปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมและเสียความสัมพันธ์อันดีกับคนใกล้ชิด

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. ปัญหาความเครียด ความอึดอัดริษยาเวลาเห็นสิ่งต่างๆ ที่บุคคลคนอื่นโพสต์ลงบนสื่อโซเชียลมีเดียจนทำให้รู้สึกมีปมด้อย หรือมีความพอใจในชีวิตตัวเองลดน้อยลง

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3. ปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4. ปัญหาเรื่องการถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย หรือการหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ตจนนำไปสู่การนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

5. ปัญหาเกี่ยวกับการมีความคิดเห็น กระแสวัฒนธรรม หรือความประพฤติของคนกลุ่มหนึ่งที่มีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งมีการสนับสนุนเฉพาะกลุ่มคนที่เป็นพวกเดียวกัน และมีความคิดเห็นคัดค้าน จับผิดทุกสิ่งทุกอย่างกับฝ่ายที่อยู่ฝั่งตรงข้าม

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

6. ปัญหาเรื่องสุขภาพจากการนอนดึกมากขึ้นและปัญหาเกี่ยวกับสายตา เนื่องมาจากการเสพติดสื่อโซเชียลมากเกินไป

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

7. ปัญหาเกี่ยวกับการโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคล เพื่อสืบลวงและลักทรัพย์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

8. ปัญหาเกี่ยวกับการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกบุคคลอื่นแอบอ้างนำผลงานไปใช้

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

9. ปัญหาเกี่ยวกับการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ ไม่มีการคิดก่อนโพสต์ กดไลค์หรือแชร์

ระดับความคิดเห็น	5	4	3	2	1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....



ภาคผนวก ค

**แบบประเมินสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี**



**แบบประเมินความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ
ความเหมาะสมของเนื้อหาเรื่องที่จะนำไปสร้างแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทยที่มีอายุ 14-18 ปี
ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของปัญหาเกี่ยวกับการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย**

การวิจัย การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย

โดย นางสาวสิรินทร์ โพชนาถกุล นิสิตปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำชี้แจง แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเนื้อหาเรื่องที่มีความเหมาะสมสำหรับเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี และนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการผลิตสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบประเมิน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเพื่อใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องที่จะนำไปสร้างแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย โปรดตอบคำถามในแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด โดยผู้วิจัยใช้ค่าระดับคะแนน ดังนี้

+1 = แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสม

0 = ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสมหรือไม่

-1 = แน่ใจว่าคำถามไม่มีความเหมาะสม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุล อายุ ปี

อาชีพ/ ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน ปี

สังกัดบริษัท/ มหาวิทยาลัย

ระดับการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

สถานที่อยู่

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง เพื่อใช้เก็บข้อมูลที่จะนำไปสร้างแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย โปรดตอบคำถามในแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

เนื้อเรื่อง

ภายในสมาร์โฟนเป็นโลกของพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดีย ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียรับรู้ข่าวสารต่างๆ ผ่านการแชร์ของมนุษย์ โดยเรื่องราวที่พวกมนุษย์กำลังแชร์ต่อกันเรื่อยๆ คือ VDO ยายกับหลานชายคู่หนึ่ง ซึ่งมีการพาดหัวข่าวไปต่างๆ นานา อาทิสะเทือนใจ!! คุณยายถูกหลานทิ้ง, สลด!! ยายถูกปล่อยทิ้งข้างถนน, ยายคนเดียวเลี้ยง^{แม่}ได้, ใจอ่อนห้ามดูหลานแท้ๆ ปล่อยให้ยายนั่งริมถนนไม่สนใจ ฯลฯ พวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียที่ดูพิสดารผ่านจออยู่ ต่างก็ไม่พอใจและพากันออกมาจากสมาร์โฟนเพื่อต่อว่ารวมประณามหลานชายคนนั้น

ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียก็เปรียบเสมือนกับมนุษย์ ที่บางครั้งไม่ได้รู้ความจริงทั้งหมด แต่เชื่อในสิ่งที่คนอื่นแชร์ต่อๆ กันและรวมประณามต่อว่าหลานชาย ทั้งที่ความจริงเขาแค่ให้ยายนั่งรอ เพื่อที่จะข้ามถนนไปซื้อน้ำให้ยายกิน

คำถาม	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม
1. เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับปัญหาเรื่องการส่งต่อข้อมูลบนสื่อโซเชียลมีเดีย			
2. เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี			
3. เนื้อเรื่องมีความยากง่ายเหมาะสมกับเยาวชนไทยวัย 14-18 ปี			
4. เนื้อเรื่องมีการเรียงลำดับเนื้อเรื่องที่สามารรถเข้าใจได้ง่าย			
5. เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจในการนำเสนอเนื้อหา			
6. เนื้อเรื่องมีความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา			
7. เนื้อเรื่องมีส่วนทำให้เกิดกระบวนการคิดและปรับทัศนคติ			
8. เนื้อเรื่องมีประโยชน์ต่อเยาวชนไทย			
9. เนื้อเรื่องมีความกระชับเหมาะสมกับเวลาไม่เกิน 2 นาที			

ข้อเสนอแนะ

.....

ภาคผนวก ง
แบบประเมินสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหารูปแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนไทยในวัย 14-18 ปี



**แบบประเมินความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ
ความเหมาะสมของประเภทแอนิเมชันที่จะนำไปใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชัน
สำหรับเยาวชนไทยที่มีอายุ 14-18 ปี**

การวิจัย	การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย		
โดย	นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล	นิสิตปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	
สาขาวิชา	ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
คำชี้แจง	แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประเภทของแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18 ปี โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบประเมิน ดังต่อไปนี้		
	ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ		
	ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเพื่อใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย โปรดตอบคำถามในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด โดยผู้วิจัยใช้ค่าระดับคะแนน ดังนี้		
	5 หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด	
	4 หมายถึง	เห็นด้วยมาก	
	3 หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง	
	2 หมายถึง	เห็นด้วยน้อย	
	1 หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด	

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุล อายุ ปี

อาชีพ/ ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน ปี

สังกัดบริษัท/ มหาวิทยาลัย

ระดับการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

สถานที่อยู่

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเพื่อใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับเยาวชนไทย โปรดตอบคำถามในแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

เนื้อเรื่อง

ภายในสมาร์ตโฟนเป็นโลกของพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดีย ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียรับรู้ข่าวสารต่างๆ ผ่านการแชร์ของมนุษย์ โดยเรื่องราวที่พวกมนุษย์กำลังแชร์ต่อกันเรื่อยๆ คือ VDO ยายกับหลานชายคู่หนึ่ง ซึ่งมีการพาดหัวข่าวไปต่างๆ นานา อาทิสะเทือนใจ!! คุณยายถูกหลานทั้ง, สลด!! ยายถูกปล่อยทิ้งข้างถนน, ยายคนเดียวเลี้ยงไม่ได้, ใจอ่อนห้ามดูหลานแท้ๆ ปล่อยให้ยายนั่งริมถนนไม่สนใจ ฯลฯ พวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียที่ดูฟีดข่าวผ่านจออยู่ ต่างก็ไม่พอใจและพากันออกมาจากสมาร์ตโฟนเพื่อต่อว่ารุ่นหลานชายคนนั้น

ซึ่งพวกสัญลักษณ์โซเชียลมีเดียก็เปรียบเสมือนกับมนุษย์ ที่บางครั้งไม่ได้รับความจริงทั้งหมด แต่เชื่อในสิ่งที่คนอื่นแชร์ต่อๆ กันและรุ่นหลานต่อว่าหลานชาย ทั้งที่ความจริงเขาแค่ให้ยายนั่งรอ เพื่อที่จะข้ามถนนไปซื้อน้ำให้ยายกิน

ประเภทของแอนิเมชัน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. 2D Animation แบบ Drawing					
2. 2D Animation แบบ Infographic					
3. 2D Animation ผสมกับ Stop Motion					
4. 2D Animation ผสมกับ 3D Animation					
5. 2D Animation ผสมกับ 3D Animation และ Live Action					
6. 3D Animation					
7. 3D Animation ผสมกับ Live Action					
8. Model Stop Motion					
9. Stop Motion ผสมกับ Live Action					

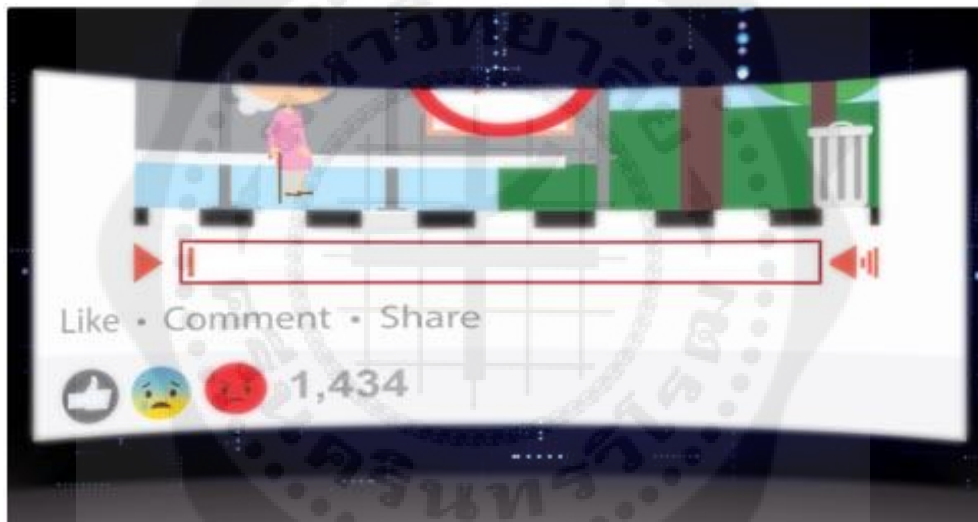
ข้อเสนอแนะ

.....

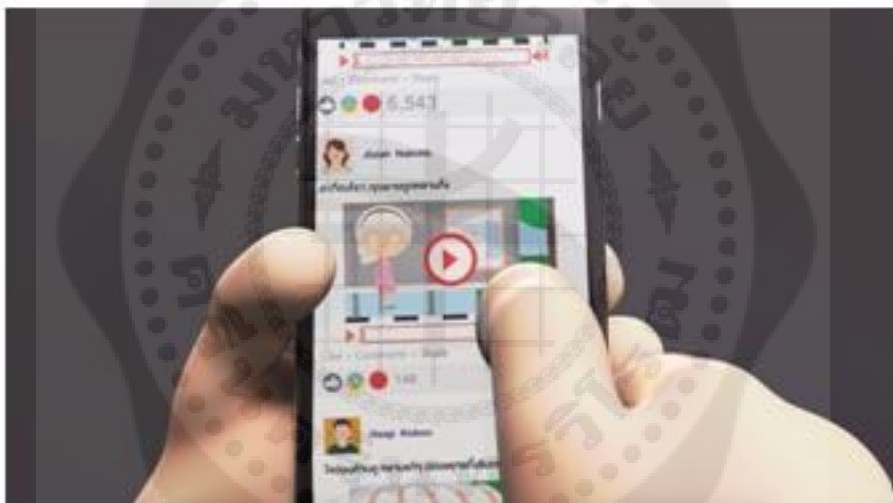
.....

ภาคผนวก จ
แบบร่างตัวอย่างผลงานสำเร็จ









ภาคผนวก ฉ
แบบวัดทัศนคติก่อนและหลังการรับชมสื่อแอนิเมชั่น
ของเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 14-18



โครงการวิจัย	การศึกษาและพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนไทย		
โดย	นางสาวสิรินทร์ โพธนาถกุล	นิสิตปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	
สาขาวิชา	ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	

สวัสดีนักเรียนที่ทำแบบสอบถามทุกคนค่ะ

แบบสอบถามนี้นักเรียนสามารถเลือกคำตอบได้อย่างอิสระ คำตอบทุกข้อไม่มีถูกหรือผิด และคำตอบของแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไปตามความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์เฉพาะของแต่ละคน กรุณาตอบคำถามให้ครบทุกข้อ ทั้งนี้ คำตอบของทุกคนจะถือเป็นความลับ โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปศึกษาวิเคราะห์ผลในภาพรวม และจะไม่มีการนำไปตรวจสอบหรือวิเคราะห์ผลเป็นรายบุคคลแต่อย่างใด

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้นักเรียนมีสมาธิกับการทำแบบทดสอบ จึงต้องขอรบกวนเวลาอันมีค่าของนักเรียนประมาณ 1 คาบเรียน ขอให้ท่านอ่านคำถามอย่างตั้งใจและพิจารณาเลือกคำตอบข้อที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด เพื่อผู้วิจัยจะได้ข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนต่อไป

ขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเยาวชน

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียมานานเท่าใด

☐ น้อยกว่า 1 ปี ☐ 1-2 ปี
☐ 3-4 ปี ☐ 4 ปีขึ้นไป

3. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียประมาณกี่ชั่วโมงต่อครั้ง

☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ☐ 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง
☐ 4-6 ชั่วโมงต่อครั้ง ☐ มากกว่า 7 ชั่วโมงต่อครั้ง

4. ช่วงเวลาใดที่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียเป็นประจำ

☐ 06.00-11.00 น. ☐ 11.01-16.00 น.
☐ 16.01-22.00 น. ☐ 22.01-05.59 น.

5. เข้าใช้สื่อโซเชียลมีเดียในเวลาใดบ้าง (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ระหว่างรับประทานอาหาร ☐ ระหว่างเข้าห้องน้ำ ☐ ระหว่างเดินทาง
☐ ระหว่างรอเพื่อน ☐ ระหว่างเวลาเดินทาง ☐ อื่นๆ

6. เรื่องใดบ้างที่คุณมักจะกดไลค์ โพสต์ หรือแชร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เรื่องส่วนตัวของคุณ ข้อความหรือรูปภาพแสดงสถานะส่วนตัวที่กำลังทำอะไร ที่ไหน
☐ สถานะ รูปภาพหรือคลิปวิดีโอที่เพื่อนในโซเชียลมีเดียโพสต์หรือแชร์
☐ รูปภาพหรือคลิปวิดีโอจากเพจต่างๆ ทั้งข่าวสาร การศึกษา ความบันเทิง หรือโปรโมชั่นที่คุณกดติดตาม
☐ อื่นๆ

ข้อเสนอแนะวิธีการตอบคำถาม

- ขั้นที่ 1 กรุณาอ่านข้อความในประโยคคำถามให้เข้าใจ
- ขั้นที่ 2 ขอให้วิเคราะห์ว่าคำถามนี้เป็น "จริง" หรือ "ไม่จริง" สำหรับนักเรียน
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่คิดว่าถูกต้องมากที่สุด

ตัวอย่างเช่น

ฉันชอบเล่นโซเชียลมีเดียมากกว่าการเล่นกีฬา

☐	☒	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ไม่แน่ใจ	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

คำตอบมีความเห็นด้วย

คำตอบไม่มีความเห็นด้วย

- ขั้นที่ 3 ถ้าคำตอบของนักเรียน คือ "จริง" ให้วิเคราะห์ว่าเป็นความจริงมากน้อยเพียงใด โดยมี 2 ระดับ

จริงปานกลาง	ให้ทำเครื่องหมาย ✓	ที่ "จริง"
จริงมาก	ให้ทำเครื่องหมาย ✓	ที่ "จริงที่สุด"

ถ้าคำตอบของนักเรียน คือ "ไม่จริง" ให้วิเคราะห์ว่าไม่จริงมากน้อยเพียงใด โดยมี 2 ระดับ

ไม่จริงปานกลาง	ให้ทำเครื่องหมาย ✓	ที่ "ไม่จริง"
ไม่มีความจริงเลย	ให้ทำเครื่องหมาย ✓	ที่ "ไม่จริงเลย"

แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติของเยาวชนก่อนการรับชมสื่อแอนิเมชัน

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริง

1. ฉันรู้สึกไม่พอใจ เมื่อเห็นคลิปที่บุคคลอื่นถูกกลั่นแกล้งบนสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

2. ฉันไม่ชอบเวลาที่เพื่อนๆ โพสต์ประจานผู้อื่นผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

3. ฉันรู้สึกไม่ปลอดภัย หากต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้เพื่อนในสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

4. เมื่อเห็นบุคคลอื่นโดนกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ฉันรู้สึกเฉยๆ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

5. ฉันคิดว่าการบินทักยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ดในเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะเป็นสิ่งที่สะดวก เพราะไม่ต้องกรอกข้อมูลใหม่เมื่อมีการเข้าใช้ในครั้งต่อไป

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

6. ฉันคิดว่าการนัดเจอกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย จะทำให้ฉันมีเพื่อนจากสังคมใหม่

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

7. ฉันคิดว่าหากแนะนำให้เพื่อนนัดเจอกับคนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

8. ฉันคิดว่า การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวจะทำให้ผู้อื่นรู้จักฉันมากขึ้น

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

9. ฉันคิดว่าความรู้ต่างๆ ที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียสามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

10. ฉันคิดว่าการแชร์ หรือโพสต์แสดงความคิดเห็นต่อว่าผู้ที่กระทำความผิดหรือถูกมองว่ากระทำความผิดนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่ควรกระทำ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

11. ฉันคิดว่าไม่จำเป็นต้องคิดให้รอบคอบก่อนที่จะโพสต์อะไรลงไปในสื่อโซเชียลมีเดีย

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

12. เมื่อเห็นคลิปวีดีโอบน Feed (ฟีดข่าว) ที่เพื่อนในโซเชียลมีเดียของฉันโพสต์ ฉันจะแชร์ต่อทันทีโดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นจริงหรือเท็จ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

13. เมื่อมีคนที่ไม่รู้จักมาขอเป็นเพื่อนผ่านสื่อโซเชียลมีเดียฉันจะไม่กดรับทันที

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

14. ถ้าฉันรู้สึกถูกใจเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะนัดเจอกับเขา

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

15. เมื่อฉันได้รับคลิปที่น่าอับอายของเพื่อนในโรงเรียน ฉันจะแชร์ต่อให้เพื่อนที่สนิทกัน

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

16. ฉันมักจะตรวจสอบข้อเท็จจริงที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียก่อนการแชร์ข้อมูล

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

17. เมื่อเห็นโพสต์ลดราคาสินค้าบนสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อนตัดสินใจซื้อ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

18. หากใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ ฉันจะไม่กดบันทึกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด

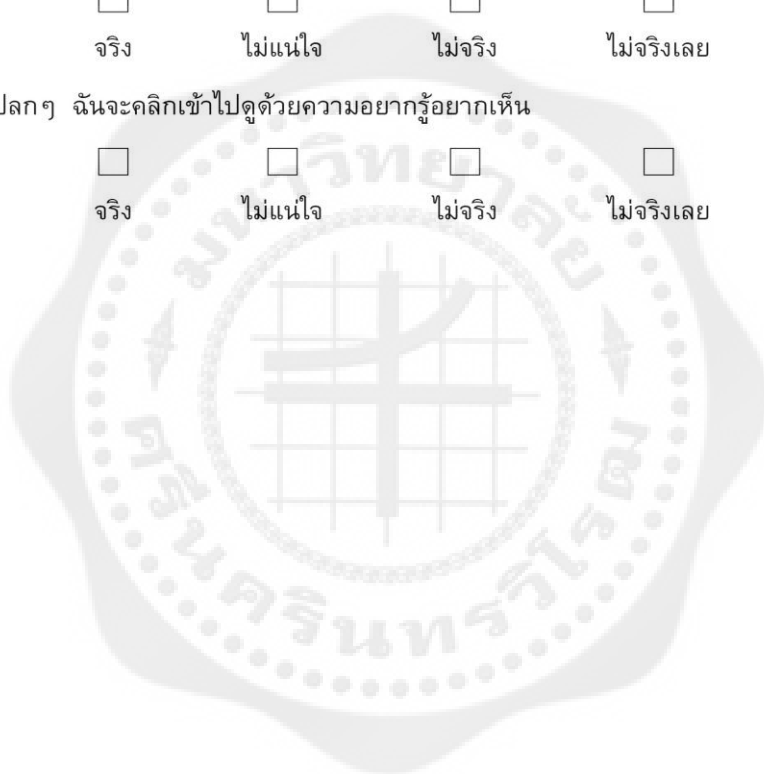
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

19. ถ้าฉันพอใจราคาสินค้าในร้านค้าออนไลน์ฉันจะซื้อทันที

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

20. เมื่อเห็นลิงก์แปลกๆ ฉันจะคลิกเข้าไปดูด้วยความอยากรู้อยากเห็น

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย



แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติของเยาวชนหลังการรับชมสื่อแอนิเมชัน

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริง

1. ฉันรู้สึกไม่พอใจ เมื่อเห็นคลิปที่บุคคลอื่นถูกกลั่นแกล้งบนสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

2. ฉันไม่ชอบเวลาที่เพื่อนๆ โพสต์ประจานผู้อื่นผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

3. ฉันรู้สึกไม่ปลอดภัย หากต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้เพื่อนในสื่อโซเชียลมีเดีย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

4. เมื่อเห็นบุคคลอื่นโดนกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ฉันรู้สึกเฉยๆ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

5. ฉันคิดว่าการบินทักยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ดในเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะเป็นสิ่งที่สะดวก เพราะไม่ต้องกรอกข้อมูลใหม่เมื่อมีการเข้าใช้ในครั้งต่อไป

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

6. ฉันคิดว่าการนัดเจอกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย จะทำให้ฉันมีเพื่อนจากสังคมใหม่

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

7. ฉันคิดว่าหากแนะนำให้เพื่อนนัดเจอกับคนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

8. ฉันคิดว่า การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวจะทำให้ผู้อื่นรู้จักฉันมากขึ้น

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
จริงที่สุด จริง ไม่แน่ใจ ไม่จริง ไม่จริงเลย

9. ฉันคิดว่าความรู้ต่างๆ ที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียสามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

10. ฉันคิดว่าการแชร์ หรือโพสต์แสดงความคิดเห็นต่อว่าผู้ที่กระทำความผิดหรือถูกมองว่ากระทำความผิดนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่ควรกระทำ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

11. ฉันคิดว่าไม่จำเป็นต้องคิดให้รอบคอบก่อนที่จะโพสต์อะไรลงไปในสื่อโซเชียลมีเดีย

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

12. เมื่อเห็นคลิปวีดีโอบน Feed (ฟีดข่าว) ที่เพื่อนในโซเชียลมีเดียของฉันโพสต์ ฉันจะแชร์ต่อทันทีโดยไม่สนใจว่าข้อมูลนั้นจะเป็นจริงหรือเท็จ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

13. เมื่อมีคนที่ไม่รู้จักมาขอเป็นเพื่อนผ่านสื่อโซเชียลมีเดียฉันจะไม่กดรับทันที

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

14. ถ้าฉันรู้สึกถูกใจเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะนัดเจอกับเขา

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

15. เมื่อฉันได้รับคลิปที่น่าอับอายของเพื่อนในโรงเรียน ฉันจะแชร์ต่อให้เพื่อนที่สนิทกัน

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

16. ฉันมักจะตรวจสอบข้อเท็จจริงที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดียก่อนการแชร์ข้อมูล

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

17. เมื่อเห็นโพสต์ลดราคาสินค้าบนสื่อโซเชียลมีเดีย ฉันจะตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อนตัดสินใจซื้อ

☐
☐
☐
☐
☐

จริงที่สุด

จริง

ไม่แน่ใจ

ไม่จริง

ไม่จริงเลย

18. หากใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ ฉันจะไม่กดบันทึกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด

☐

จริงที่สุด

☐

จริง

☐

ไม่แน่ใจ

☐

ไม่จริง

☐

ไม่จริงเลย

19. ถ้าฉันพอใจราคาสินค้าในร้านค้าออนไลน์ฉันจะซื้อทันที

☐

จริงที่สุด

☐

จริง

☐

ไม่แน่ใจ

☐

ไม่จริง

☐

ไม่จริงเลย

20. เมื่อเห็นลิงก์แปลกๆ ฉันจะคลิกเข้าไปดูด้วยความอยากรู้อยากเห็น

☐

จริงที่สุด

☐

จริง

☐

ไม่แน่ใจ

☐

ไม่จริง

☐

ไม่จริงเลย



ภาคผนวก ข

ภาพงานประชุมวิชาการระดับชาติ มศว วิจัยครั้งที่ 10

วันที่ 20-21 กรกฎาคม 2560

ณ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



The 10 Srinakharinwirot University Research Conference
มศว วิจัย 10
 การประชุมวิชาการระดับชาติ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ขอมอบเกียรติบัตรนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

สิรินทร์ โพนาดกุล ยศไกร ไทรทอง และกรกมล คำสุข

ได้นำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการระดับชาติ

มศว วิจัย ครั้งที่ 10

ระหว่างวันที่ 20-21 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ณ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

ให้ไว้ ณ วันที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2560



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปงตörn จิระดอน)
 รองอธิการบดี ผู้อำนวยการสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย
 ประธานคณะกรรมการดำเนินงาน

อาจารย์ ดร.สมภรณ์ สุ่มอัน
 บรรณารักษ์





ภาคผนวก ซ
ภาพงานนิทรรศการปฏิญญาวิชั่น “Innovative Centrality”
วันที่ 22-23 กรกฎาคม 2560
ณ ศูนย์การค้าสยามเซนเตอร์ ลานเอเทรียม 2 ชั้น 1



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวสิรินทร์ โพนนาถกุล

วันเดือนปีเกิด

9 ธันวาคม 2532

สถานที่เกิด

จังหวัดกรุงเทพมหานคร

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

33/9 หมู่บ้านวังทอง ซอยวิภาวดีรังสิต 47

ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสนามบึง เขตดอนเมือง

จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10210

ตำแหน่งปัจจุบัน

Graphic Designer

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2550

มัธยมศึกษา

จาก โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

พ.ศ.2555

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

จาก มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

พ.ศ.2559

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ