

การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ
สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
สิงหาคม 2560

การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ
สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

สิงหาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ
สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
สิงหาคม 2560

วันวิสาข ภัคดีศรี. (2560). การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน

เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ดร.ยศไกร ไทรทอง ,

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วาณิชกร.

การที่เด็กหนึ่งคนจะเติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งกาย วาจา และใจ การมีฮีโร่ประจำตัวถือเป็นเรื่องสำคัญ เพราะฮีโร่คือต้นแบบและแรงบันดาลใจให้เด็กประพฤติปฏิบัติตาม หากลองมองลึกลงไปในประเทศไทยล้วนมีฮีโร่มากมายที่ยังไม่ได้รับการเผยแพร่ ทั้งฮีโร่ซึ่งเป็นบุคคลจริงในประวัติศาสตร์หรือฮีโร่ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ค้นหาฮีโร่จากตัวละครของวรรณกรรมอีสานเพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่ที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียน (2) เพื่อค้นหาหลักการออกแบบคาแรคเตอร์ จากวรรณกรรมอีสาน สำหรับเด็กวัยเรียน

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทำให้ได้มาซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ (1)แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเป็นผู้ประเมิน (2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ถึงความเหมาะสมทั้งทางด้านการสื่อความหมายและความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า (1) ตัวละครที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ นั่นคือตัวละครที่ผ่านเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 ซึ่งหมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด มี 3 ตัวละคร ดังนี้ (1.1) สินไซ ค่าเฉลี่ย 4.83 สินไซ (1.2) สีโห ค่าเฉลี่ย 4.77 สีโห (1.3) หอยสังข์ ค่าเฉลี่ย 4.77 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน รูปแบบตัวละครที่เหมาะสม คือรูปแบบที่ไม่ให้ความสำคัญกับสัดส่วนที่สมจริง แต่จะเน้นสัดส่วนที่ผิดเพี้ยน โทนสีที่ใช้อ้างอิงมาจากอุปแต้มบนฝาผนังสมัยอีสานซึ่งมีเอกลักษณ์ที่การใช้สีคู่ตรงข้ามและลงพื้นด้วยสีเหลืองอ่อน จากองค์ความรู้ที่ได้จะนำไปสู่การออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่ที่มาจากวรรณกรรมอีสาน สะท้อนความดีงามที่มีอยู่ในตัวละคร เป็นแบบอย่างให้เด็กอยากประพฤติปฏิบัติตาม ส่งผลให้เด็กมีเจตคติที่ดีสืบไป

STUDY AND DEVELOPMENT OF HEROES' CHARACTERS FROM ISAN LITERATURES IN
DESIGNING POP-UP TALE BOOK TO CULTIVATE POSITIVE ATTITUDES IN CHILDHOOD

AN ABSTRACT
BY
WANVISA PAKDISRI

A large, faint, circular watermark of the Srinakharinwirot University seal is centered on the page. The seal features a central emblem with a cross-like shape and Thai script around the perimeter.

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Fine Arts degree in Design Innovation
At Srinakharinwirot University
August 2017

Wanvisa Pakdisri. (2017). *Study and Development of Herors' Character from Isan Literatures in Designing Pop – Up Tale Book to Cultivate Positive Attitudes in Childhood*. Master thesis. Master of Art (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Dr. Yossakrai Saithong, Asst. Prof. Dr. Aran Wanichakorn.

It cannot be that a child will grow up more successfully in terms of both body and mind by having a hero as a role model. Having a hero is important because the hero is a prototype and inspires the child to behave appropriately life. Thailand has many heroes that have not been published including both real , historical people in or those from folk literature. Therefore, this research aims to (1) Find a hero from the characters in Isan literature in order to design the character of hero that is suitable for school children; (2) to identity the principles of designing heroes' characters from the Isan literature for school children.

The researcher reviewed the relevant literature in order to acquire tools which can be used in this current research as follows: (1) the evaluation form containing expert opinions about the heroic characters in Isan literature: this selection criteria is under the concept of ideal heroes, who were assessed by three experts; (2) In-depth interviews about the characters design, which are appropriate in terms of interpretation, beauty and appropriateness for the target audience.

According to the first research objectives, the appropriateness of the characters, that could be developed as a hero , are those characters with a mean of 4.51-5.00. The three most appropriate characters are as follows: (1.1) Sin Sai with an average of 4.83. (1.2) Si Ho with the average of 4.77. and (1.3) Hoi Sang with an average of 4.77. For the second, it was found that the design principles of the heroes of Isan literature are appropriate character styles with patterns that do not emphasize the importance of realistic proportions; However, it focuses on the distortions in order, using the reference colors based on the Sim Isan wall, which is quite unique in its use of opposite colors and mesmerizing yellow. Regarding the notions investigated in this research, the heroic characters from Isan literature can reflect the goodness that exists in such characters; they could be considered to have good attitudes as well as being good role models for children.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ และความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่าน หลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ ที่ให้ความรู้และคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. ยศไกร ไททอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.วิเทพ มุสิกะปาน ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่คอยให้คำแนะนำและชี้แนะในทุกขั้นตอนของการทำวิจัย และอาจารย์ประจำสาขาวิชา นวัตกรรมการออกแบบทุกท่านที่ให้ความกรุณาแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขอบ ดีสวนโคก ที่ปรึกษาภาควิชาพัฒนธรรม จ. ขอนแก่น ผู้อำนวยการสถานีวิทย์ มจร. ขอนแก่น , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทองวุฒิ ศรีวิไล ประธานองค์กรสังคมและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง ที่ให้การอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมอีสาน

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า อาจารย์ประจำสาขาวิชา ศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้การอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือและยังให้คำชี้แนะที่มีประโยชน์ต่องานวิจัย

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ เกริก ยุ้นพันธ์ ที่ให้การอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กและคุณวันเฉลิม ชูตระกูล ที่ให้การอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบคาแรดเตอร์

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณเพื่อนๆ พี่ๆ สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบรุ่นที่ 9 ทุกท่าน ที่คอยให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจให้กันมาโดยตลอด และขอขอบคุณครอบครัวที่คอยห่วงใย และเป็นที่พักพิงที่ดีตลอดมา ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานได้สำเร็จ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้ด้วย

วันวิสาข ภัคดีศรี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	5
กรอบแนวความคิด.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐาน.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
วรรณกรรมอีสาน.....	8
ลักษณะของวรรณกรรมอีสาน.....	8
ประเภทของวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน.....	9
การออกแบบคาแรกเตอร์.....	15
ความหมายของคาแรกเตอร์.....	15
ต้นแบบของคาแรกเตอร์.....	16
แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ.....	17
ฮีโร่สัญชาติไทย.....	21
ฮีโร่จากฝั่งตะวันตก.....	26
จิตวิทยาเบื้องต้นเกี่ยวกับเด็ก พัฒนาการ ความต้องการและความสนใจ.....	37
การจำแนกเด็กตามช่วงวัย.....	37
ลักษณะพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา.....	37
ความสนใจด้านการอ่านของเด็กวัยประถม.....	38
หนังสือสำหรับเด็ก.....	39
ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก.....	39
ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก.....	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ภาพประกอบสำหรับเด็ก.....	41
ประเภทของภาพประกอบ.....	41
หลักการจัดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก.....	43
หลักการใช้สีในภาพประกอบสำหรับเด็ก.....	46
หลักการและทฤษฎีการสร้างหนังสือสามมิติ.....	49
ความหมายของหนังสือสามมิติ.....	49
ทฤษฎีเบื้องต้นในการสร้างหนังสือสามมิติ.....	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	58
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	60
การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	60
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	60
วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ขั้นตอนการออกแบบ.....	62
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
ผลการวิเคราะห์แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ.....	70
ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจาก วรรณกรรมอีสาน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ	71
ผลการวิเคราะห์ตัวฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน.....	73
ผลการวิเคราะห์และข้อกำหนดในการออกแบบ แบบร่างตัวละคร.....	74
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ด้านแบบร่างตัวละคร.....	79

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	93
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	93
ความสำคัญของงานวิจัย.....	93
ขอบเขตของการวิจัย.....	93
ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย.....	93
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	93
สรุปผลการวิจัย.....	93
การอภิปรายผล.....	97
ข้อเสนอแนะ.....	98
บรรณานุกรม.....	99
ภาคผนวก.....	101
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	139

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แผนภูมิแสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการคัดเลือกตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน.....	71
2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการคัดเลือกแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน.....	78
3 ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่างตัวละครจากกลุ่มเป้าหมาย.....	80
4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อเนื้อหาและการใช้ภาษา.....	87
5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อรูปแบบหนังสือ.....	90



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ใบปิดภาพยนตร์ จ้าวนักเลง.....	21
2 ใบปิดภาพยนตร์ อินทรีแดง.....	22
3 ใบปิดภาพยนตร์ อินทรีทอง.....	23
4 ใบปิดภาพยนตร์ มนุษย์เหล็กไหล.....	24
5 ใบปิดภาพยนตร์ Man of steel.....	26
6 ใบปิดภาพยนตร์ Batman The Dark Knight.....	28
7 ใบปิดภาพยนตร์ Captain America (The First Avenger)	30
8 ใบปิดภาพยนตร์ The Amazing Spider Man 2 (2014)	32
9 ใบปิดภาพยนตร์ Iron man 2.....	34
10 การพับตัว V แบบง่าย.....	50
11 การพับตัว V แบบง่าย.....	51
12 การพับตัว V แบบง่าย.....	51
13 การพับรูปตัว V แบบหลายอัน.....	52
14 การพับตัว V แบบกลับหัว.....	53
15 การพับตัว V แบบกลับหัว.....	53
16 การพับตัว V แบบกลับหัว.....	54
17 การพับตัว V แบบกลับหัว.....	54
18 การพับตัว V แบบกลับหัว.....	55
19 ทฤษฎีเส้นขนานแบบเส้นเดียว.....	55
20 ตัวอย่างงานที่ได้จากการใช้ทฤษฎี เส้นขนาน แบบเส้นเดียว.....	56
21 ตัวอย่างงานที่ได้จากการใช้ทฤษฎี เส้นขนานแบบหลายเส้น.....	57
22 แบบร่างตัวละคร สินไซ.....	65
23 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์.....	65
24 แบบร่างตัวละคร สีโ.....	65
25 แบบร่างตัวละครที่เรีบริคคเลือก.....	66
26 แบบร่างตัวละคร สินไซ หลังจากการแก้ไข.....	67
27 แบบร่างตัวละคร สีโ หลังจากการแก้ไข.....	67

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
28 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์ หลังจากการแก้ไข.....	67
29 แสดงค่าสีระบบ CMYK ที่ใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์.....	75
30 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ.....	75
31 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์.....	76
32 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ.....	76
33 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ หลังการแก้ไข.....	81
34 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ หลังการแก้ไข.....	81
35 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์ หลังการแก้ไข.....	81
36 แบบร่างภาพประกอบนิทาน เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	89
37 หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	89
38 ภาพประกอบ Pop- Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	130
39 ภาพประกอบ Pop- Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	131
40 ภาพประกอบ Pop- Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	132
41 ภาพประกอบ Pop- Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO.....	133
42 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 1.....	135
43 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 2.....	135
44 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 3.....	136
45 ภาพบรรยากาศการเข้าร่วมประชุม 1.....	138
46 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 2.....	138

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

“เด็กไทยต้องฝึกอบรมธรรมจริยาให้สมบูรณ์พร้อมในตนเอง

จักได้เป็นคนดีมีคุณ มีประโยชน์

และสามารถรักษาตัวรักษาชาติบ้านเมือง

ให้ดำรงอยู่ด้วยความเจริญมั่นคงต่อไปได้”

พระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว พิมพ์ในหนังสือวันเด็กปี พ.ศ.2534

จากกระแสโลกาภิวัตน์ที่ผลักดันให้สังคมไทยมุ่งสู่ความสำเร็จทางด้านวัตถุนิยมในสังคม แสวงหาความสำเร็จในชีวิตทางด้านเศรษฐกิจบ้างก็แสวงหาอำนาจ บ้างก็แสวงหาผลประโยชน์ จนหลายคมองเห็นตรงกันว่าปัจจุบันสังคมไทยเริ่มอ่อนแอลงเรื่อย ๆ และกำลังเผชิญกับภาวะวิกฤติหลายด้าน ทั้งด้านการเมือง การศึกษา ศาสนา เศรษฐกิจ สังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่พึงวิตกกังวลยิ่ง นั่นคือ คุณธรรม จริยธรรมอันเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนในสังคมไทยเริ่มถดถอย ดังภาพที่เห็นและเป็นข่าวอยู่ทุกวัน ก็คือ การก่ออาชญากรรม การเสพและการค้ายาเสพติด การทะเลาะเบาะแว้ง การฟ้องก่อกวนวุ่นวายกันทั่วบ้านทั่วเมือง รวมไปถึงการแต่งการล่อแหลมที่เป็นมูลเหตุให้เกิดอาชญากรรมทางเพศต่อผู้หญิง ทุกสิ่งล้วนเป็นต้นเหตุที่นำวิกฤติมาสู่ประเทศไทยทั้งสิ้น

คุณธรรมและจริยธรรมเป็นเสมือนบทบัญญัติของความดีงามของจิตใจที่ส่งผลให้บุคคลประพฤติดี นักจริยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้ให้ความหมายของคุณธรรมและจริยธรรมทั้งที่เป็นพื้นฐานของความคิดและความหมายที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพฤติกรรมในด้านอื่น ๆ ด้วย ดังที่ อริสโตเติล (Aristotle) ได้กล่าวถึงความหมายโดยธรรมชาติของคุณธรรมจริยธรรมว่าเป็นคุณลักษณะที่ทำให้ปัจเจกชนทั้งหลายอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (จำเริญรัตน์ เจือจันทร์, 2548) คุณธรรม ตามความหมายในพจนานุกรม หมายถึง สภาพคุณงามความดี จริยธรรม หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม คำว่า “จริยธรรม” ในความหมายทางพระพุทธศาสนา หมายถึง ระบบการดำเนินชีวิตที่ดีงามตามธรรมชาติ ทั้งนี้พระพุทธศาสนายังถือว่า จริยธรรมต้องอยู่บนพื้นฐานของสัจธรรม คือ ความจริงของสิ่งทั้งหลายโดยเฉพาะความจริงของความเป็นไปตามเหตุปัจจัยหรือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ เพราะเมื่อรู้ความจริงแล้ว ก็ทำให้สามารถปฏิบัติต่อสิ่งเหล่านั้นถูกต้อง ทำให้ปลอดปัญหาหรือแก้ปัญหาได้ (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), 2545)

เจตคติเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับคุณธรรมและจริยธรรมเพราะ เจตคติเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมของคนในสังคม เกิดจากประสบการณ์ทั้งของตนเองและได้รับมาจากผู้อื่น เกิดจากการลอกเลียนแบบบุคคลที่ตนเคารพนับถือ เจตคติ คือ ความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิด ที่ถูกปลูกฝัง โดยประสบการณ์และการเรียนรู้ ส่งผลต่อการแสดงออกเป็นพฤติกรรม พฤติกรรมเป็นการแสดงออก ของบุคคลซึ่งเป็นผลมาจากเจตคติและการลอกเลียนแบบผู้อื่น พฤติกรรมที่ได้มาจากการเลียนแบบ หากปฏิบัติต่อเนื่องก็จะกลายเป็นความคุ้นชิน ฝังรากลึกกลายเป็นเจตคติในที่สุด

การปลูกฝังเจตคติที่ดีในด้านคุณธรรมจริยธรรมนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญ และควรทำตั้งแต่เล็กๆ โดยเฉพาะในช่วง เด็กวัยเรียน เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เริ่มเรียนรู้ในการมีเหตุผล เกิดกระบวนการคิดมากขึ้น สามารถเรียนรู้สิ่งแวดล้อม ต่างๆได้ และมีความสามารถในการคิดทางด้านคุณธรรม และจริยธรรม พ่อแม่ควรทำความเข้าใจว่า เด็กในวัยนี้มีความรู้ ความเข้าใจในสิ่งต่างๆรอบตัวมากขึ้นแต่ก็มีข้อจำกัดว่าความรู้ความเข้าใจเหล่านี้ ก็จะต้องอยู่ในรูปธรรม เช่นการสอนให้เด็กทำความดี (นามธรรม) พ่อแม่จะต้องยกตัวอย่างให้อยู่ในรูป ของพฤติกรรม ที่เด็กสามารถปฏิบัติได้ เช่นการตั้งใจเรียน เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ เป็นการ แสดงออกถึงการทำความดี และเด็กวัยนี้ให้ความสำคัญในการเรียนรู้แบบการสังเกต หรือการ เลียนแบบ ซึ่งอาจจะเห็นได้ทั้งตัวบุคคลจริงๆ เช่นครู เพื่อน หรือจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ การ์ตูน ด้วย

เด็กๆชอบการเลียนแบบ เราจะเห็นได้บ่อย เมื่อเด็กๆดูการ์ตูนและเริ่มทำตามตัวการ์ตูน นั้นๆ อาจเลียนแบบตำรวจจับผู้ร้าย หรือ ผู้พิทักษ์ที่กำลังปราบสัตว์ประหลาด ฮีโร่คือสิ่งที่เด็กๆอยาก เป็น ดร. จิตรา คุชฎิเมธา ประธานโครงการศูนย์ให้คำปรึกษาและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ กล่าวถึงการที่เด็กคนหนึ่งหรือผู้ใหญ่จะใช้ชีวิตแล้วประสบความสำเร็จหรือผ่านพ้น อุปสรรคต่างๆ ได้นั้น การมีฮีโร่ในใจ เป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะฮีโร่ก็คือ ต้นแบบของเด็ก ทำให้เด็กมีขวัญใจ มีกำลังใจ อันจะส่งผลต่ออิทธิพลในการใช้ชีวิต อย่างไรก็ตามฮีโร่ที่ จะอยู่ในใจเด็กๆ ได้นั้นต้องเป็นต้นแบบในสิ่งที่ดีงาม เพื่อให้เขาดำเนินรอยตาม พร้อมจะปรับเปลี่ยนวิธี คิด เกิดแรงบันดาลใจต่างๆ ขึ้นในชีวิตได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ดร. จัษฎวิทย์ สิทธิศิริจรด อาจารย์ภาควิชา จิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กล่าวว่า “ การมีฮีโร่ถือเป็นแนวคิดทาง จิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเราจะทำสิ่งที่ดีงามจำเป็นต้องมีฮีโร่ที่ดีงามเป็นต้นแบบ ซึ่งจะนำไปถึงความคิด พฤติกรรมเหมือนอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งชอบสไปเดอร์แมน ชอบซูเปอร์แมนไม่ได้เพียงแค่ชอบที่สไปเดอร์แมนปีนตึกสูงหรือมีชุดที่เทห์เพียงแค่นั้น แต่เด็ก ๆ เข้าถึงคำว่าช่วยเหลือผู้ตกทุกข์-ผู้เดือดร้อน เมื่อไหร่ที่ใครมีความทุกข์ มีเรื่องเดือดร้อน สไปเดอร์แมนหรือซูเปอร์แมนจะไปช่วย ” สำหรับ เด็กผู้หญิงและเด็กชายอาจจะมีฐานคิดเกี่ยวกับฮีโร่ที่แตกต่างกัน หากแต่เมื่อลองคลี่ฮีโร่ของแต่ละคน ออกมา เราจะเห็นว่าฮีโร่ของเด็กๆ ล้วนแล้วเป็นบุคคลที่มีศีลธรรม พิชัยความดีจัดความซื่อ รู้จักการ

เสียสละ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม หากเราช่วยกันชี้ให้เด็กๆ เห็นแก่นในตัวของฮีโร่ที่อยู่ในจินตนาการของเด็กๆ ฮีโร่ที่เด็กเชื่อมั่นและศรัทธาจะเกิดประโยชน์ต่อตัวของเด็กๆ เองและจะเป็นเชื้อที่ดีให้กับเขาในอนาคตได้อีกด้วย (ผู้จัดการออนไลน์. 2552.ฮีโร่ในชีวิต อิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของเด็ก-ผู้ใหญ่ : ออนไลน์)

วรรณกรรมเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น ซึ่งแสดงออกทางด้านภาษา ศิลปวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ คติชีวิต แสดงให้เห็นถึงอารยธรรมรุ่งเรือง วรรณกรรมมิใช่เป็นแต่เพียงสื่อ แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความตื้นลึกหนาบางทางภูมิปัญญาของผู้เขียน และลึกลงไปในภูมิปัญญานั้นก็คือความจริงใจที่ผู้เขียนสะท้อนต่อตัวเองและต่อผู้อ่าน (พิทยา ว่องกุล. 2540) วรรณกรรมแทบทุกเรื่องผู้อ่านจะได้รับความคิด ความรู้เพิ่มขึ้นไม่มากนักน้อย มีผลให้สติปัญญาแตกฉานทั้งทางด้านวิชาการ ความรู้รอบตัว ความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร บางครั้งก็ทำให้ทัศนคติที่เคยผิดพลาดกลับกลายเป็นถูก หรือผู้อ่านได้อ่านวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก จะทำให้รู้จักกลยุทธ์ในการทำสงคราม นิสัยของคน ความคิดอันเฉลียวฉลาดของตัวละคร และวรรณกรรมแทบทุกเรื่องจะสอดแทรกสัจธรรม คติ คำสอน หรือแง่คิดอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้อ่านสามารถนำคติเหล่านี้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

วรรณกรรมท้องถิ่นหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง ผลผลิตที่เกิดจากภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบต่างๆ โดยใช้ภาษาเป็นสื่อ ทั้งในรูปแบบของมุขปาฐะและที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น เพลง นิทาน สุภาษิต เพื่อสร้างความบันเทิงให้แก่ท้องถิ่น เสนอแง่คิดคติสอนใจ ในการดำเนินชีวิต วรรณกรรมส่วนมากที่พบในอีสาน นั้นจะพบตามลิ้ม หรือ โบสถ์ ปรากฏเป็นจิตรกรรมบนฝาผนังที่เรียกว่า ชูบแต้ม หรือรูปแต้ม คือจิตรกรรมฝาผนังของชาวอีสานที่นอกจากปรากฏบนผนังภายในลิ้มหรือโบสถ์แล้ว ช่างยังแต้มหรือวาดที่ผนังภายนอกลิ้ม เนื่องจากลิ้มมีขนาดเล็ก ช่างแต้มไม่สามารถวาดได้จบเรื่อง จึงต้องวาดบนผนังภายนอกลิ้ม ด้วย ซึ่งนับเป็นเรื่องดีเพราะผู้ที่ไม่สามารถเข้าไปร่วมพิธีในลิ้ม โดยเฉพาะผู้หญิงที่ตามขนบธรรมเนียมของอีสานไม่อนุญาตให้เข้าไปภายในลิ้ม ซึ่งเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับประกอบกิจของสงฆ์ จะได้มีโอกาสเรียนรู้หลักธรรมคำสอนจากชูบแต้มภายนอกลิ้ม

ตัวละครในวรรณกรรมอีสานที่ปรากฏในลักษณะชูบแต้ม ก็มีลักษณะเด่น ที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานออกแบบ คือ ภาพประกอบ รูปร่าง เส้น และสี ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร กลุ่มภาพคนและอมนุษย์ ภาพมนุษย์หรือภาพคนส่วนใหญ่ เป็นภาพด้านข้างไม่มีแสงเงาประกอบด้วยตัวพระ ตัวนาง ส่วนภาพอมนุษย์ เป็นภาพครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ในป่า หิมพานต์ รวมถึงภาพตัวร้าย กลุ่มภาพสัตว์ มีมากมายหลายชนิดทั้งสัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ และสัตว์ปีกซึ่งเป็นสัตว์ตามธรรมชาติ และมีสัตว์ที่เกิดจากจินตนาการ หรือเป็นสัตว์ในวรรณคดี เช่น สิงห์ พญานาค

กลุ่มภาพสิ่งของ กลุ่มภาพสถาปัตยกรรม ประกอบด้วยพระธาตุ บ้านเรือน กลุ่มภาพธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ภูเขาหิน จากการศึกษาจะพบว่า ตัวละครในวรรณกรรมอีสานนั้นมีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะ แต่ละตัวละครมีคุณค่า น่าศึกษาค้นคว้า ยกตัวอย่างเช่น สินไซ หรือ สังข์สินไชย เป็นวรรณกรรมประเภทนิทาน ที่มีการเข้าใจว่าเป็นเรื่องชาดก ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในหมู่พุทธศาสนิกชนภาคอีสาน สอดแทรกคติธรรม ที่สามารถไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ คุณลักษณะที่โดดเด่น ได้แก่ ความซื่อสัตย์ กล้าหาญ กตัญญู และพอเพียง ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ตรงกับตัวละครของวรรณกรรมสินไซโดยแท้ ถ้าจะอุปมาอุปไมยว่า สินไซ มีความสามารถพิเศษของฮีโร่อยู่ ก็คงไม่ผิด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญ ในศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัย ผู้วิจัยมีแนวคิดในการพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานให้กลายเป็นฮีโร่ตัวใหม่ และนำไปออกแบบหนังสือนิทานโดยมีคุณงาน ความดีที่แฝงมากับตัวละคร มาสร้างเรื่องราวขึ้นใหม่ ดำเนินเรื่องในรูปแบบของหนังสือภาพสามมิติ คือภาพประกอบที่มีลักษณะกึ่งของเล่น ยกท่ามุมจากพื้น มีลูกเล่นเทคนิคพิเศษที่ทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้นที่ได้อ่าน กระตุ้นให้เด็กเกิดอยากอ่านหนังสือมากขึ้นและผลพลอยได้ที่ตามมา ก็คือ เด็กเกิดจินตนาการในการเล่นกับหนังสือ และมีความรู้เพิ่มเติมจากวรรณกรรมท้องถิ่น ทำให้มีใจอยากรักษา หวงแหน และสืบทอดวรรณกรรมท้องถิ่นต่อไป และการมีแบบอย่างที่ดีสามารถช่วยพัฒนาให้เกิดความดีงามภายในตัวบุคคลมากกว่าการสั่งสอนหรือสั่งให้ทำ เพราะเด็กเปรียบเสมือนผ้าขาว ถ้าผู้ใหญ่ปลูกฝังแต่สิ่งดี ๆ ลงไป ในอนาคตเขาก็จะเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศชาติ ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ที่กล่าวมาข้างต้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อค้นหาฮีโร่จากตัวละครของวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียน
2. เพื่อนำตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานมาสร้างเป็นนิทาน สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อเด็กวัยเรียน
3. เพื่อพัฒนาและออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้รู้จากตัวละครของวรรณกรรมอีสานที่สามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบหนังสือ นิทานสามมิติสำหรับเด็ก เรื่องอื่นๆได้
2. ได้ปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียนผ่านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

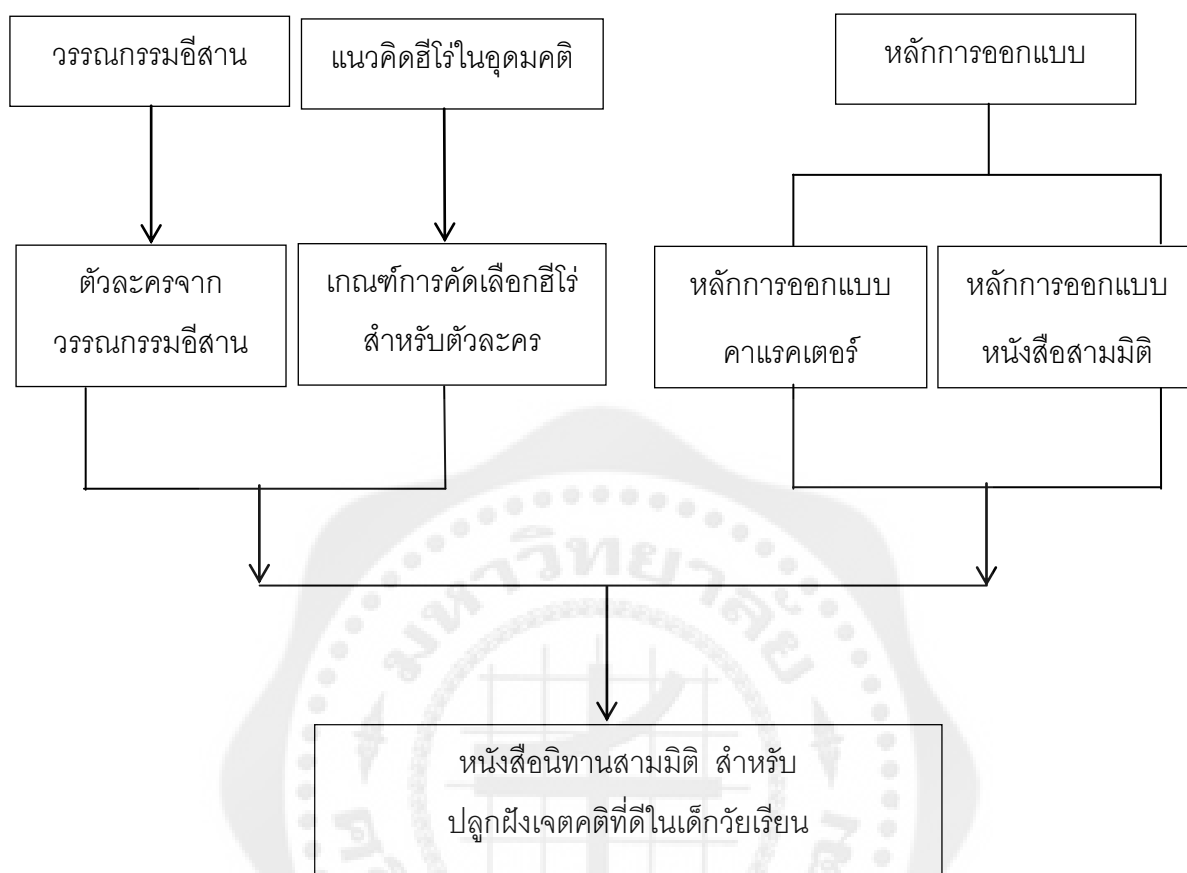
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กวัยเรียนในภาคอีสาน ที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี ของโรงเรียนในภาคอีสาน จำนวน 100 คน



กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **วรรณกรรมอีสาน** หมายถึง วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งรูปแบบของวรรณกรรมอีสานสามารถแบ่งออกเป็น 1. วรรณกรรมพุทธศาสนา 2. วรรณกรรมประวัติศาสตร์ 3. วรรณกรรมนิทาน 4. วรรณกรรมคำสอน

2. **ตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน** หมายถึง ตัวละครที่ปรากฏอยู่บนฝาผนังงูสิง หรือโบสถ์ของชาวอีสาน มีทั้งกลุ่มภาพมนุษย์ อมนุษย์ กลุ่มภาพสัตว์ กลุ่มภาพสถาปัตยกรรม กลุ่มภาพธรรมชาติ เป็นภาพด้านข้างไม่มีแสงเงา ใช้โทนสีน้ำเงินคราม ผสมสีเหลืองทองและสีดำเป็นหลัก

3. **หนังสือสามมิติ** หมายถึง หนังสือที่มีลักษณะกึ่งของเล่น ลักษณะเด่นของหนังสือประเภทนี้คือ เมื่อเปิดออกมาภาพจะยกขึ้นตั้งจากพื้นกระดาษได้ มีเทคนิคการเล่นพิเศษ ทำให้เด็ก ๆ รู้สึกลื่นตื้นที่ได้อ่าน

4. **เด็กวัยเรียน** หมายถึง วัยเด็กตอนปลาย หรือเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 6-9 ปี

5. **เจตคติ (Attitude)** หมายถึง ความรู้สึกเชื่อหรือศรัทธาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ เกิดจากการเรียนรู้ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมในสังคม, การสร้างความรู้สึกรับรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ประสบการณ์ที่ได้รับจากเดิม มีทั้งทางบวกและลบ จะส่งผลถึงเจตคติต่อสิ่งใหม่ที่คล้ายคลึงกัน, การเลียนแบบบุคคลที่ตนเองให้ความสำคัญ และรับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน (นวลศิริ เปาโรหิต, 2545: 125) เจตคดียังไม่เป็นพฤติกรรมแต่เป็นตัวการที่จะทำให้เกิดพฤติกรรม ดังนั้น เจตคติจึงเป็นคุณลักษณะของความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในใจ

สมมติฐานในการวิจัย

ผลงานการออกแบบ หนังสือนิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน สามารถช่วยส่งเสริมและปลูกฝัง เจตคติที่ดีในด้านคุณธรรมและจริยธรรมในเด็กได้ กระตุ้นจินตนาการจากหนังสือสามมิติที่มีลูกเล่นเทคนิคพิเศษ และยังช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความรักการอ่านมากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. วรรณกรรมอีสาน
2. การออกแบบคาแรคเตอร์
3. แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ
4. จิตวิทยาเบื้องต้นเกี่ยวกับเด็ก พัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจ
5. หนังสือสำหรับเด็ก
6. ภาพประกอบสำหรับเด็ก
7. หลักการและทฤษฎีการสร้างหนังสือสามมิติ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. วรรณกรรมอีสาน

1.1 ลักษณะของวรรณกรรมอีสาน

ธวัช ปุณโณทก (2525: 174-176) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมอีสานมีรูปแบบเฉพาะต่างไปจากวรรณกรรมภาคกลาง กล่าวคือวรรณกรรมอีสานเป็นวรรณกรรมชาวบ้านอย่างแท้จริง ชาวบ้านเป็นเจ้าของสิทธิ์ เป็นผู้ใช้ศึกษา เป็นผู้อ่านผู้สร้างวรรณกรรมเหล่านั้น โดยมีวัดเป็นสถาบันกลางเป็นที่เก็บรักษาที่เผยแพร่ ตลอดจนเป็นแหล่งอนุรักษ์วรรณกรรมเหล่านั้น เนื่องจากวรรณกรรมอีสานเป็นวรรณกรรมที่เจริญรุ่งเรืองในหมู่ชาวนาน ฉะนั้นรูปแบบวรรณกรรมจึงมีรูปแบบเฉพาะตัว กล่าวคือตอบสนองของความเชื่อของสังคมท้องถิ่นอีสาน และเป็นการสะท้อนสังคมอีสาน รวมถึงคตินิยม ภาษาสำนวนโวหาร และสาระที่เป็นประโยชน์ต่อจิตใจอีกด้วย ฉะนั้นวรรณกรรมอีสานจึงมีรูปแบบ เนื้อหา ภาษา สำนวนโวหาร คุณค่า ความเชื่อและอุดมการณ์ของสังคม เป็นเฉพาะของชาวท้องถิ่นอีสาน ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของกลุ่มชนไทยที่สืบทอดวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำโขง

ในการพิจารณาแก่นของเรื่องในวรรณกรรมอีสาน พบว่าโดยส่วนใหญ่แล้วได้รับแนวคิดมาจากพระพุทธศาสนา แต่วรรณกรรมอีสานอีกไม่น้อยที่ได้แนวคิดมาจากความเชื่อเรื่อง ภูตผีวิญญาณ และตอบสนองความต้องการของชาวท้องถิ่นในเรื่องความเชื่อ ค่านิยมขิงสังคม เช่น เรื่องท้าวผาแดง

นางไฉ่ (ความเชื่อเรื่องขอฝน และตำนานการแห่บั้งไฟ) ธรรมดาสนโลก (ความเชื่อเรื่องวิญญาณ และ จาริต) เป็นต้น

ข้อที่น่าสังเกตประการหนึ่ง คือการประสมประสานระหว่างความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณ และ ปรัชญาทางพระพุทธศาสนาในภูมิภาคอีสานนั้นช่างกลมกลืนกัน กล่าวคือ พิธีกรรมอันเนื่องด้วยความเชื่อวิญญาณเหล่านั้น ชาวท้องถิ่นอีสาน (รวมถึงพระสงฆ์ด้วย) ได้นำเข้ามาผนวกเป็นพิธีกรรมร่วมกับ พิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาได้อย่างสนิท เช่น การไหว้ผีตาแฮก (ผีประจำไรนา) การไหว้ผีปู่ตา (ผีบรรพบุรุษประจำหมู่บ้าน) เป็นต้น แสดงให้เห็นความกลมกลืนระหว่างพิธีกรรมทางด้านความเชื่อ และพระพุทธศาสนาในท้องถิ่นอีสานมีการตอบสนองชาวท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

แต่อย่างไรก็ตามวรรณกรรมอีสานนั้นอุดมไปด้วยวรรณกรรมพระพุทธศาสนาเพราะวัดเป็น สถาบันกลางในการส่งเสริม อนุรักษ์ รวมถึงการสรรค์สร้างวรรณกรรมอีกด้วย ฉะนั้นวรรณกรรมที่มี เนื้อหาสาระของเรื่อง ประเภทชาดก นิทานสอนจริยธรรมจำนวนมาก ซึ่งวรรณกรรมเหล่านี้ชาวท้องถิ่น ยอมรับว่าเป็นชาดก ทั้งที่ไม่ปรากฏในนิบาตชาดก และวรรณกรรมเหล่านี้ได้นำมาอ่านในที่ประชุมอยู่ หนึ่งๆ ในสมัยอดีต ซึ่งมีความมุ่งหมายในด้านความบันเทิง และสอนคติธรรมไปในตัว เพราะเรื่อง เหล่านี้มักแทรกพุทธจริยวัตรอันดี ปรัชญาพุทธศาสนา เป็นการเน้นถึงการดำเนินชีวิตแบบชาวพุทธ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ชาวบ้านจดจำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตในสังคม แสดงให้เห็นถึง คุศโลบายในการสอนศีลธรรมแก่สังคม

1.2 ประเภทของวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน

การจัดประเภทวรรณกรรมพื้นบ้านภาคอีสานโดยยึดรูปแบบของฉันทลักษณ์เป็นเกณฑ์นั้น ไม่นิยมกัน เพราะเห็นว่าวรรณกรรมอีสานให้ความสำคัญในการเสนอเนื้อหาสาระมากกว่าฉันทลักษณ์ นั่นคือวรรณกรรมอีสานจะประพันธ์เป็น “โครงสาร” หรือที่เรียกตามภาษาถิ่นว่า “กลอนลำ” เป็นส่วนใหญ่ ฉะนั้นการจัดประเภทของวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานจึงจัดตามเนื้อหาสาระของวรรณกรรม ดังนี้

- 1.2.1 วรรณกรรมพุทธศาสนา
- 1.2.2 วรรณกรรมประวัติศาสตร์
- 1.2.3 วรรณกรรมนิทาน
- 1.2.4 วรรณกรรมคำสอน
- 1.2.5 วรรณกรรมเบ็ดเตล็ด

แต่อย่างไรก็ตาม การจัดประเภทวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานดังกล่าว ก็ยังหาได้ครอบคลุม ทั้งหมด เพราะเหตุว่าวรรณกรรมอีสานมีลักษณะประสมประสานอยู่มาก นั่นคือมีเนื้อหาเกี่ยวเนื่อง หลากๆ สาระในโครงเรื่องเดียวกัน จึงยากที่จะกำหนดลงไปอย่างชัดเจนว่าเป็นวรรณกรรมประเภทใด ยกตัวอย่างเช่น ท้าวผาแดงนางไฉ่ ซึ่งอาจจัดอยู่ในวรรณกรรมตำนานบ้านตำนานเมืองก็ได้ หรือจัดอยู่

ในวรรณกรรมนอทานก็ได้ หรือบางเรื่องเช่น พระลักพระลาม โดยเนื้อหาสาระก็น่าจะจัดอยู่ในวรรณกรรมนิทาน แต่ตอนเริ่มเรื่อง ได้กล่าวไว้ว่าเป็นชาติหนึ่งของพระพุทธเจ้า และตอนท้ายเรื่องยังมีประชุมชาดกอีกด้วย ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับของวรรณกรรมพุทธศาสนา (ชาดก) เป็นต้น

1.2.1 วรรณกรรมพุทธศาสนา ได้แก่

1.2.1.1 วรรณกรรมชาดก หรือชาดกนอกนิบาต ดำเนินเรื่องตามแบบการประพันธ์ชาดก ซึ่งมักจะมี บรรณาชาดก ที่กล่าวหาว่าความเป็นเรื่องที้ออกจากพระโอษฐ์ของพระพุทธเจ้า อดีตชาติของพระพุทธองค์ที่ต้องประสูติมาเพื่อใช้หนี้กรรมและบำเพ็ญบารมีต่าง ๆ ประชุมชาดก และมีคาถาบาลีแทรกอยู่ทั่วไป วรรณกรรมชาดกที่สำคัญๆของภาคอีสานมีดังนี้

- ลำมหาชาติ (พระมหาเวสสันดรชาดก)
- ลำท้าวปาจิต – นางอรพิม (ปาจิตกุมารชาดก)
- สุวรรณสังข์ (สุวรรณสังข์ชาดก)
- ท้าวคชนาม หรือ ท้าวคธนาม
- เสียวสวาด หรือศรีเนลิยเสียวสวาด
- ท้าวโสวัต
- แลนมูล (แลน-ตะกวด)
- นกกระจอก(โครงเรื่องเดียวกับเรื่องนกกระจาบของภาคกลาง)
- พระยาคันคาก(คางคก)
- พระเจ้าสิบทิศ(ทศชาติชาดก)
- มาลัยหมื่นมาลัยแสน

1.2.1.2 วรรณกรรมตำนานพุทธศาสนา ได้แก่ ประวัติการสืบทอดพุทธศาสนาในดินแดนแหลมทองและล้านช้าง ซึ่งเนื้อหาสาระของเรื่องกล่าวถึงตำนานพุทธเจียที่สำคัญในภาคอีสาน ล้านช้าง และล้านนา

- พระมาลัยเลียบโลก (การสืบศาสนาในดินแดนแหลมทอง)
- อูรังคินทาน (ตำนานพระธาตุพนม)
- ชินธาตุ
- พินธาตุพนม (โครงเรื่องเดียวกับอูรังคินทาน)
- สังฆอมธาตุ (กล่าวถึงกำเนิดโลกจักรวาลการสืบสายวงศ์ และการแพร่ศาสนา)
- เขตุนหรือเสตพน (การสืบพระพุทธศาสนาบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง)

- ปุจฉาพยากรณ์ (ถาม – ตอบ หลักธรรมตามแนวพุทธทำนาย)
- สมาสสังสาร (หลักธรรม การดำเนินชีวิตตามแนวพุทธ)
- พื้นเมือง (การเผยแพร่พุทธศาสนาในภาคอีสานและล้านช้าง)
- มุลสถาปนา หรือ ปฐมฐาปนา (การกำเนิดโลก และสรรพสิ่ง ตามแนวคิดพุทธศาสนา)
- ปฐมมูล (การกำเนิดโลกและสรรพสิ่งต่างๆ ตามแนวความคิดท้องถิ่น)
- กาลนับมือส่วย (การสิ้นสุดศาสนาในปี พ.ศ. 5000 และกลียุคตามแนวพุทธทำนาย)

1.2.2 วรรณกรรมประวัติศาสตร์

วรรณกรรมประวัติศาสตร์ วรรณกรรมประเภทนี้มีน้อย เพราะว่าวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานนั้นเจริญรุ่งเรืองอยู่ในกลุ่มชาวบ้านและชาววัด ดังนั้นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์จึงอยู่ในความสนใจของชาวบ้านและชาวดิฉันน้อยกว่าวรรณกรรมพุทธศาสนา แต่ก็มีพบบ้าง เช่น

- ทำวสุหรือเจียง มหาสิลา วีรวงศ์ได้ถอดจากต้นฉบับใบลานอักษรไทยน้อย ฉบับหอสมุดแห่งชาติ ที่ชื่อว่า "ทำวบาเจียง" และจัดพิมพ์เผยแพร่ในปี พ.ศ. ๒๔๘๖ ตั้งชื่อเรื่องใหม่ว่า "ทำวสุหรือเจียง" ประพันธ์เป็นโคลงทั้งเรื่อง เนื้อเรื่องกล่าวถึงวีรบุรุษของไทย ได้รวบรวมอาณาจักรไทยเป็นปึกแผ่นกว้างใหญ่ไพศาลมากในบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง รวมทั้งดินแดนภาคเหนือ (ล้านนา) ทำสงครามขยายดินแดนถึงญวนเหนือและจีนตอนใต้ ในพงศาวดารโยนกได้จัดลำดับพระยาเจียงเป็นกษัตริย์องค์ที่ ๑๙ ส่วนพระยามังราย จัดลำดับเป็นกษัตริย์องค์ที่ ๒๕ ดังนั้นเหตุการณ์ในเรื่องพระยาสุหรือเจียงนี้จึงน่าจะเป็นเหตุการณ์ก่อนที่ชนชาติไทยตั้งอาณาจักรสุโขทัย

วรรณกรรมเรื่องทำวสุหรือเจียง (ทำวบาเจียง) ดร.ประคอง นิมมานเหมินท์ได้ศึกษาวิจัยสรุปว่า เป็นวรรณกรรมที่แพร่กระจายอยู่ในล้านช้าง ภาคอีสานภาคเหนือและในดินแดนสิบสองปันนา ส่วนรูปแบบของการประพันธ์นั้น ดร.ประคอง นิมมานเหมินท์ เสนอว่า เป็นรูปแบบโคลงยุคเริ่มต้นของไทย และมีความไพเราะทางสำนวนโวหาร และเป็นวรรณกรรมประเภทโคลงที่มีความยาวมาก จึงใช้ชื่อว่า "มหากาพย์เรื่องทำวบาเจียง"

- พื้นเมืองเวียงจันทน์ เป็นวรรณกรรมที่กล่าวถึงตำนานการสร้างเมืองเวียงจันทน์และเมืองนครพนม ที่เรียกว่า "โคตรบอง" หรือ "โคตบุรณ" และกล่าวถึงการสืบสันตติวงศ์ของกษัตริย์ล้านช้างบางยุคบางสมัยด้วย
- พื้นเวียง เป็นวรรณกรรมที่กล่าวถึงเฉพาะเหตุการณ์สมัยรัชกาลที่ ๓ ในเหตุการณ์กบฏเจ้าอนุวงศ์และสงครามไทย-ญวนประพันธ์เป็นโคลงสารบางฉบับใช้ชื่อว่า "ลำพื้นเวียง" เป็นวรรณกรรมประวัติศาสตร์ที่แพร่หลายมากในภาคอีสาน และพบต้นฉบับในภาคอีสานจำนวนมาก จากการศึกษา

เนื้อหาของลำพื้นเวียง พบว่ามีเนื้อหาตรงกับกฎเจ้าอนุวงศ์ แต่แตกต่างในเรื่องทัศนคติที่เข้าข้างและเห็นใจเจ้าอนุวงศ์ โดยมีความเห็นว่าราชธานีของไทยและเจ้าเมืองโคราชปกครองกดขี่หัวเมืองภาคอีสานและล้านช้าง เจ้าอนุวงศ์จึงขึ้นรบที่จะเป็นอิสระ และได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากเจ้าเมืองต่าง ๆ ในภาคอีสาน (ธวัช ปุณณโกศล. (2523). พื้นเวียง: การศึกษาประวัติศาสตร์และวรรณกรรมอีสาน. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

- นิทานเรื่องขุนบรม หรือตำนานขุนบรม ในพงศาวดารล้านช้างได้กล่าวถึง ตำนานการสร้างบ้านแปงเมืองของชนกลุ่มแม่น้ำโขง นับตั้งแต่เมืองน่านน้อยอ้อยหนู เชียงดงเชียงทอง (หลวงพระบาง) และการสืบสันตติวงศ์กษัตริย์ล้านช้าง

- พงศาวดารจำปาศักดิ์

- ตำนานพระพุทธรูปองค์ต่าง ๆ เช่น พื้นพระบาง พื้นพระแทรกคำ พื้นพระแก้ว พื้นพระแก่นจันทน์ เป็นต้น ตำนานพระพุทธรูปสำคัญเหล่านี้ ได้กล่าวถึงกษัตริย์ ลำดับกษัตริย์ และราชวงศ์ที่เกี่ยวข้องค่อนข้างมาก โดยให้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ไปพร้อมด้วย จึงจัดอยู่ในกลุ่มวรรณกรรมทางประวัติศาสตร์

1.2.3 วรรณกรรมนิทาน

วรรณกรรมนิทานหรือนิทาน ในอดีตวรรณกรรมนิทานหรือนิทานเปรียบเสมือนเป็นมหรสพของชาวอีสานทั่วไป โดยใช้ลำในที่ประชุมชน เช่น ไข้ขันเหือนดี (งานศพ) หมอลำใช้ลำเป็นมหรสพ เช่น "ลำพื้น" หรือ "ลำเรื่อง" เป็นต้น นอกจากนี้พระภิกษุยังนำมาเทศน์ให้อุบาสกอุบาสิกาฟังในระหว่างเข้าพรรษาที่เรียกว่า "เทศน์ไตรมาส" การที่นิทานเป็นที่สนใจของชาวบ้านอย่างมากดังกล่าวก็น่าจะเป็นแรงบันดาลใจให้เราได้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นวรรณกรรมนิทานจำนวนมาก เพราะนิทานนอกจากจะให้ความสนุกสนานบันเทิงใจแล้ว ผู้ประพันธ์ยังได้สอดแทรกจริยธรรมและคติสอนใจอยู่ในเนื้อเรื่อง รวมทั้งอุปนิสัยของตัวละครที่เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตตามแนวพื้นบ้านเชิงพุทธศาสนา วรรณกรรมนิทานที่สำคัญๆและแพร่กระจายอย่างกว้างขวาง ได้แก่

- จำปาศักดิ์ (เนื้อเรื่องเดียวกับสี่ยอดกุมาร ที่เคยแพร่ภาพอยู่ในโทรทัศน์)
- นางผมหมอม
- ลินไซ (โครงเรื่องเดียวกับสังข์ศิลป์ชัย)
- ทำวสีทน (โครงเรื่องเดียวกับ พระสุธน – มโนราห์)
- ไก่แก้ว
- บัวสม บัวทอง บัวเหียว
- ปลาแดกปลาหมอ

- กำฟ้าผืนนอย
- ลิ่นทอง
- พระลักพระลาม (โครงเรื่องเดียวกับ รามเกียรติ์ แต่มีส่วนย่อยที่แตกต่างกันอยู่จำนวนมาก โดยเฉพาะชื่อเมือง ชื่อตัวละครมักจะออกเสียงเพี้ยนไปจากฉบับภาคกลาง)
- สุพรมโมกษา
- กาละเกด
- นางแดงอ่อน
- ขุนทิงขุนเทือง
- ท้าวผาแดงนางไอ่
- ท้าวขลุ – นางอ้ว
- สุวรรณสังข์ (โครงเรื่องเดียวกับบทละครเรื่อง สังข์ทอง)
- ท้าวคันทนาม หรือท้าวคันทนาม
- ท้าวประจิต – นางอรพิมพ์

1.2.4 วรรณกรรมคำสอน

วรรณกรรมคำสอน ในภาคอีสาน มีวรรณกรรมประเภทนี้เป็นจำนวนมากและค่อนข้างจะเป็นที่สนใจของประชาชน โดยพบว่า หมอลำมักจะนำมำลาในที่ประชุมชนอยู่เนือง ๆ โดยเฉพาะเรื่องราวที่มีเนื้อหาสอนใจ สอนแนวปฏิบัติของบุคคลในครอบครัวและสังคม การดำเนินเรื่องมักเป็นเทศนาโวหารตลอดเรื่อง ไม่มีตัวละคร เช่นเดียวกับโคลงโลกนิติ หรือสุภาษิต เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นคำสอนแนวประพฤติปฏิบัติ โดยยึดคติธรรมทางพุทธศาสนาและจารีตท้องถิ่น เช่น

- ธรรมดาสอนโลก (สอนการดำเนินชีวิตตามฮีตบ้านครองเมือง โดยยึดแนวคติธรรมทางพระพุทธศาสนา และจารีตท้องถิ่น)
- ฮีตสิบสองคองสิบสี่ (จารีตประเพณีบ้านเมืองในรอบ 12 เดือน และครองแห่งธรรมของผู้ปกครอง และผู้ใหญ่ 14 ประการ)
- พระยาคำทองสอนไพร่
- อินทียานสอนลูก
- ท้าวคำสอน (สอนการเลือกคู่ครองจำแนกหญิงชั่ว – ดี และลักษณะหญิงที่เป็นมงคลแก่สามี)
- กาพย์ปู่สอนหลาน
- กาพย์หลานสอนปู่

- ยอดคำสอน (รวมคำสุภาสิตในการดำเนินชีวิตตามแนวพุทธ และจารีต)
- ลีปสฺสญ หรือลบบสฺสญ (สอนให้ตระหนักในหลักธรรม และพุทธทำนาย เหตุการณ์ตอนสิ้นศาสนา)
- กาลนัมมัสสว (พุทธทำนายและสังคมวิปริตตอนสิ้นศาสนา)
- สิริจันโทวาทคำสอน
- ย่ำสอนหลาน

1.2.5 วรรณกรรมเบ็ดเตล็ดอื่นๆ

วรรณกรรมเบ็ดเตล็ด คือ วรรณกรรมที่ไม่อาจจัดกลุ่มอยู่ในประเภทหนึ่งประเภทใดได้ เพราะการสร้างสรรควรรณกรรมเหล่านี้มักมีจุดมุ่งหมายเฉพาะกิจ พบว่าส่วนใหญ่ใช้ในพิธีกรรม ดังนี้ วรรณกรรมที่ใช้ในพิธีกรรมสุดขวน (บทสຸຂັງ) เช่น

1.2.5.1 บทสຸຂັງ (บทสຸຂັງทั่วไป)

- บทสຸຂັງอยู่กรรม (บทสຸຂັງแม่ลูกอ่อน ก่อนจะออกจากกรออยู่ไฟ)
- บทสຸຂັງเด็ก (บทสຸຂັງเด็กเมื่อตกใจ หรือเดินทางไกล)
- บทสຸຂັງหลง (บทสຸຂັງเมื่อเจ็บไข้ หรือป่วยหาสาเหตุไม่ได้)
- บทสຸຂັງเขื่อน (บทสຸຂັງขึ้นบ้านใหม่)
- บทสຸຂັງเกวียน (บทสຸຂັງเกวียน)
- บทสຸຂັງควาย (บทสຸຂັງควายกล่าวถึงบุญคุณวัวควายที่ช่วยทำนาและขอโทษที่ทุบตี)

1.2.5.2 วรรณกรรมที่ใช้ในพิธีขอฝน หรือการแห่บั้งไฟ ได้แก่ คำเชิงต่างๆ ไม่มีการจดเป็นลายลักษณ์อักษร (มุขปาฐะ) เช่น

คำแห่บั้งไฟ (ส่วนใหญ่ต้นกลอนสด และกลอนที่จำสืบทอดมา กล่าวถึงเรื่องเพศสัมพันธ์บ้าง คำหยอกล้อ หนุ่มสาว คำล้อเลียนบ้าง ซึ่งทั้งหมดจะเน้นคำสนุกสนานรื่นเริงเป็นที่ตั้ง) คำแห่นางแมว (แห่นางแมว)

1.2.5.3 วรรณกรรมที่ใช้เกี่ยวพาราสีระหว่างหนุ่มสาว ที่เรียกว่า “ผญาเครือ” คือคำพูดโต้ตอบหนุ่มสาวที่เกี่ยวกัน โดยโวหารสำนวนเชิงเปรียบเทียบบ้าง ยกยาสติทอ้งถิ่นมาอ้างอิงเพื่อฝากรักบ้าง

1.2.5.4 นิทานที่เล่าเพื่อความสนุกสนานและตลกขบขัน

- นิทานพื้นบ้านต่างๆ
- นิทานขันเชิงปัญญา เช่น เรื่องเชียงเมี่ยง

- นิทานตลก เช่น นิทานโดงโตย

- นิทานขบขันเชิงหยาบโลน เช่น นิทานก้อม (นิทานสั้นๆ)

จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้คัดเลือกเนื้อหาของประเภทวรรณกรรมอีสานที่สามารถนำมาคัดเลือกเป็นตัวละครที่ได้แนวคิดมาจากวรรณกรรมอีสาน นั่นคือ วรรณกรรมนิทาน จำนวน 10 เรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ลินไซ (สังขศิลป์ชัย)
2. ขุนทิงขุนเทือง
3. นางผมหอม
4. ท้าวขุณนางอ้าว
5. กาละเกด
6. ปลาแดกปลาหมอ
7. ท้าวกำกาดำ
8. จำปาสีตัน
9. พระลักพระลาม
10. สุพรมโมกขา

2. การออกแบบคาแรคเตอร์

2.1 ความหมายของคาแรคเตอร์

คาแรคเตอร์ หมายถึงคน สัตว์ สิ่งของ สัญลักษณ์ หรือรูปภาพที่ใช้ในธุรกิจหรือองค์กร เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการตลาด ดังนั้นกระบวนการออกแบบ คาแรคเตอร์จึงไม่ต่างจากการสร้างแบรนด์ การสร้างการจดจำโดยการวางแผนทางด้านภาพลักษณ์ เป็นส่วนประกอบหนึ่งของการสร้างสรรค์และเพิ่มมูลค่าของงานเป็นอย่างยิ่ง นักออกแบบสามารถพัฒนาการแสดง เอกลักษณ์ เฉพาะตัวของตัวละครนี้ ให้โดดเด่นได้ โดยการใช้ปัจจัยในการออกแบบ ต่าง ๆ อาทิ เอกลักษณ์ บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ มีรูปร่าง สีเส้นหรือการสื่อสารเนื้อหาเฉพาะ

มาซากาชิ คู โบ กล่าวเอาไว้ว่า การสร้างคาแรคเตอร์ให้ครองใจคนได้นั้นแม้จะไม่มีสูตรตายตัวแต่เขาก็มีบรรทัดฐานที่อาจนำไปใช้ได้คือ

1. คาแรคเตอร์ตัวนั้นต้องมีจุดเด่นและเอกลักษณ์ในรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อนำไปแรงาเป็นสีดำทั้งหมดแล้ว ผู้รับสารสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวอะไร
2. คาแรคเตอร์ต้องมีลักษณะพิเศษ เช่น ปีกาจุ ในเรื่องโปเกมอน ไม่ว่าจะปรากฏในที่ไหน ก็จะมีเสียง ปิกา ปิกา

3. คาแรคเตอร์ต้องมีลักษณะเรียบง่าย ไม่ ซับซ้อนจนเกินไป เด็กสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย

4. คาแรคเตอร์ต้องมีชื่อให้เรียกง่าย จำง่ายแม้ได้ยินเพียงครั้งเดียว
การออกแบบคาแรคเตอร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1. แนวทางเหมือนจริง 2. แนวทางการ์ตูน

1.1 แนวทางเหมือนจริง

นิยมจำลองภาพให้ใกล้เคียงรูปร่างและโครงสร้างเหมือนมนุษย์มากที่สุด โดยอาศัยการเลียนแบบให้ดูสมจริงทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพนิ่ง เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคตกแต่งภาพให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น โดยส่วนของภาพเคลื่อนไหวได้ถูกใช้มาเป็นระยะเวลานานพอสมควร ตั้งแต่เริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างภาพ 3 มิติ จนกระทั่งในปัจจุบันได้มีการพัฒนารูปแบบให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น จนสามารถนำมาใช้งานแทนมนุษย์ได้เช่น เป็น พิธีกร , นักร้อง , นักแสดง , หรือ วีรชนเตอร์ เป็นต้น ในส่วนของรูปแบบคาแรคเตอร์ที่จัดแสงเรนเดอร์แล้วออกมาไม่เป็นธรรมชาติ แต่ยังคงสัดส่วนมนุษย์อยู่ สามารถจัดอยู่ในรูปแบบเหมือนจริง ได้เช่นกัน

1.2 แนวทางการ์ตูน

เป็นรูปแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับกายวิภาคของคนและสัตว์มาช่วยในการออกแบบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ โดยใช้วิธีปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา หูกว้าง และมีหาง สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณลักษณะ และเอกลักษณ์ของคาแรคเตอร์ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สามารถทำให้สมบูรณ์ ดังนี้

- เอกลักษณ์ มีรูปแบบทางลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างเป็นที่น่าสนใจและจดจำ
- บุคลิกท่าทาง การเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
- สัญลักษณ์มีรูปร่าง สีเส้น และสัญลักษณ์ที่จดจำง่าย
- การแสดงอารมณ์ต้องชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

2.2 ต้นแบบของตัวละคร

ต้นแบบของตัวละคร คือ ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด คือ

2.2.1 พระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ต้องทำตามเป้าหมายให้สำเร็จ และมักจะมีปมด้อยในชีวิตเพื่อเป็นจุดอ่อน ทำให้ตัวพระเอกมีความน่าสนใจมากขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น Batman ปมในชีวิตคือ พ่อแม่ของเขาได้ถูกฆ่าตายลงป้อนหน้าต่อ

ตามันได้สร้างบาดแผลให้เขามาตลอดชีวิต ทำให้เขาตั้งปฏิญาณกับตนเองว่าต้องปราบเหล่าร้าย อาชญากรให้หมดไปจากเมืองก็อตแธม และเรียกตัวเองว่า Batman

2.2.2 อาจารย์หรือผู้แนะนำของพระเอก เช่น ศาสตราจารย์ ก๊อดดริก กริฟฟินดอร์ อาจารย์ใหญ่ ฮอกวอตส์ และยังเป็นอาจารย์ของแฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้คอยให้คำแนะนำปรึกษา ผู้แนะนำของพระเอกมักจะเป็นบุคคลที่ฉลาด รอบรู้ เก่งกาจเหนือใคร เป็นคนดี มีเมตตาและจิตใจดี

2.2.3 เพื่อนพระเอก คอยช่วยเหลือพระเอก บอกข้อมูลต่างๆ คอยเป็นที่ปรึกษา อยู่เคียงข้างให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆไปได้ด้วยดี

2.2.4 ผู้ปกป้อง มักจะเป็นผู้เฝ้าสมบัติ เฝ้าอาวุธ อาจจะเป็นสัตว์หรือมังกร หรือหมาสามหัวอย่างในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ ก็ได้ ไม่ฝักฝ่ายฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง บุคลิกจะค่อนข้างเงิบขี้มึน เก็บตัว และค่อนข้างเก่งกาจ

2.2.5 ตัวจําแลงหรือพวกนกสองหัว มักจะมีลักษณะนิสัยปรี๊ดป๊อนไปเรื่อย ทำทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองรอด ทรมาน หักหลัง เป็นตัวสร้างความสับสนให้เกิดในเรื่อง หรือที่เราเรียกว่า ตัวอีจนา ยกตัวอย่างที่เห็นได้ชัด กอลลัม ฮอบบิทในเรื่อง เดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ (The Lord of the rings) ที่มีนิสัยเจ้าเล่ห์ คอยแต่จะแย่งชิงแหวนคีนจากโฟรโด โดยทำตัวเป็นนกสองหัวคอยแต่จะหักหลังโฟรโด

2.2.6 ตัวป่วนหรือตัวโจ๊ก ผู้ที่จะคอยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ มักจะมีลักษณะเป็นตัวอะไรก็ได้ มีความซุ่มซ่าม แต่มีลักษณะน่ารัก มักจะออกมาเป็นช่วงๆเพื่อเรียกเสียงหัวเราะ ถ้าขาดตัวป่วนตัวโจ๊กไปเนื้อเรื่องก็คงไม่สนุก

2.2.7 ตัวร้าย หรือ จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอกทุกทาง ทำให้พระเอกไม่มีความสุขหรือทำให้ทรมาน หรือทำทุกอย่างในทิศทางตรงกันข้ามกับพระเอก ยกตัวอย่างตัวร้ายที่โด่งดังที่สุดในโลกอย่างเช่น โจ๊กเกอร์ คู่ปรับตลอดกาลของแบทแมน เขาเป็นอาชญากรภายใต้ใบหน้าที่เปื้อนรอยยิ้มตลอดเวลา เสมือนตัวโจ๊กเกอร์ในไพ่เกมส์ แต่แฝงไปด้วยความชั่วร้ายมากมาย ชอบเห็นความตายเป็นเรื่องสนุกและชอบสร้างความปั่นป่วนให้กับเมืองก็อตแธม เป็นวายร้ายที่สร้างความเสียหายให้แก่แบทแมนทั้งร่างกายและจิตใจมากที่สุด

3. แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

ในปัจจุบันเราจะพบเห็นเหตุการณ์ปัญหาความเสื่อมโทรมทางด้านของคุณธรรม จริยธรรม ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหายาเสพติด ปัญหาการทําท้ง โรคเอดส์ การใช้ความรุนแรง ปัญหายาเสพติด และสิ่งที่น่าตกใจก็คือ สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนที่เป็นกำลังของชาติ จากเหตุการณ์ต่างๆเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนขาดการปลูกฝังคุณธรรมและ

จริยธรรมอย่างยั่งยืน ถึงอาจจะมีบ้างแต่ก็มีแค่เพียงฉาบฉวย ไม่ทำให้เกิดผลที่ถาวร อย่างไรก็ตาม การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมนั้นควรทำตั้งแต่เด็ก เพราะเป็นช่วงอายุที่เหมาะสมที่เขาสามารถซึมซับได้มากที่สุด และ พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง หรือผู้ที่ใกล้ชิดของเด็กวัยนี้ ก็มีบทบาทที่สำคัญมากในการปลูกฝัง วิธีการปลูกฝังที่ดีที่สุด คือการเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กจะเรียนรู้การเป็นคนดีหรือคนไม่ดีได้นั้น ส่วนหนึ่งมาจากการประพฤติปฏิบัติตัวของคนเป็นพ่อแม่ เด็กมักจะชอบการเลียนแบบจากผู้ใหญ่หรือจากตัวการ์ตูนที่พวกเขาชื่นชอบ มากกว่าการถูกสั่งสอนด้วยคำพูด เพราะฉะนั้นพ่อแม่หรือบุคคลใกล้ชิดก็ควรเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก หากอยากให้เด็กดีอย่างไร ผู้ใหญ่ก็ควรดีให้ได้อย่างนั้น

ดร. จิตรา ดุษฎีเมธา ประธานโครงการศูนย์ให้คำปรึกษาและพัฒนาศักยภาพมนุษย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว.) กล่าวถึงการที่เด็กคนหนึ่งหรือผู้ใหญ่จะใช้ชีวิตแล้วประสบความสำเร็จหรือผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ ได้นั้น การมีฮีโร่ในใจ เป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะฮีโร่ก็คือต้นแบบของเด็ก ทำให้เด็กมีขวัญใจ มีกำลังใจ อันจะส่งผลต่ออิทธิพลในการใช้ชีวิต อย่างไรก็ตามฮีโร่ที่จะอยู่ในใจเด็กๆ ได้นั้นต้องเป็นต้นแบบในสิ่งที่ดีงาม เพื่อให้เขาดำเนินรอยตาม พร้อมจะปรับเปลี่ยนวิธีคิด เกิดแรงบันดาลใจต่างๆ ขึ้นในชีวิตได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ดร. จักรวีณ์ สิทธิศิริ รอรอด อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว.) กล่าวว่า “การมีฮีโร่ถือเป็นแนวคิดทางจิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเราจะทำสิ่งที่ดีงามจำเป็นต้องมีฮีโร่ที่ดีงามเป็นต้นแบบ ซึ่งจะนำไปถึงความคิด พฤติกรรมเหมือนอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งชอบสไปเดอร์แมน ชอบซูเปอร์แมน ไม่ได้เพียงแค่ชอบที่สไปเดอร์แมนปีนตึกสูงหรือมีชุดที่เทห์เพียงแค่นั้น แต่เด็ก ๆ เข้าถึงคำว่า การช่วยเหลือผู้ตกทุกข์-ผู้เดือดร้อน เมื่อไหร่ที่ใครมีความทุกข์ มีเรื่องเดือดร้อน สไปเดอร์แมนหรือซูเปอร์แมนจะไปช่วย ” สำหรับเด็กผู้หญิงและเด็กชายอาจจะมีฐานคิดเกี่ยวกับฮีโร่ที่แตกต่างกัน หากแต่เมื่อลองคลี่ฮีโร่ของแต่ละคนออกมา เราจะเห็นว่าฮีโร่ของเด็กๆ ล้วนแล้วเป็นบุคคลที่มีศีลธรรม พิทักษ์ความดี จัดความชั่ว รู้จักการเสียสละ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม หากเราช่วยกันชี้ให้เด็กๆ เห็นแก่นในตัว ของฮีโร่ที่อยู่ในจินตนาการของเด็กๆ ฮีโร่ที่เด็กเชื่อมั่นและศรัทธาจะเกิดประโยชน์ต่อตัวของเด็กๆ เอง และจะเป็นเชื้อที่ดีให้กับเขาในอนาคตได้อีกด้วย (ผู้จัดการออนไลน์. 2552.ฮีโร่ในชีวิต อิทธิพลต่อการ ใช้ชีวิตของเด็ก-ผู้ใหญ่ : ออนไลน์)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มติ ทาเจริญศักดิ์ ได้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง บุรุษในอุดมคติของสังคม ที่ประกอบด้วยศีลธรรมและจริยธรรม ผ่านตัวละครที่ชื่อว่า Superman

Superman ได้รับการจัดอันดับเป็นฮีโร่จากหนังสือการ์ตูนอันดับ 1 จากการโหวตซูเปอร์ฮีโร่ยอดเยี่ยมทั้งหมด 100 เรื่อง โดยไอจีเอ็น(IGN)ในเดือนพฤษภาคม 2011 เอ็มไพร์ แม็กกาซีน ได้ยกย่องให้ Superman เป็นตัวละครที่ยิ่งใหญ่ที่สุดตลอดกาลของวงการหนังสือการ์ตูน Superman นั้นได้รับการ

ยกย่องให้เป็น ต้นแบบของ Superhero ทุกคน และเมื่อเปรียบเทียบกับบุคลิกของผู้มีจริยธรรมยิ่งทำให้เราเห็นได้ชัดเจน โดยบุคลิกเหล่านั้นประกอบด้วย

1. ความอดทนต่อสิ่งที่ยั่วยุ (Resistance to temptation) เป็นความสามารถในการงดหรือระงับพฤติกรรมที่มีแรงจูงใจให้เกิดการกระทำที่ผิดขึ้นมา โดยสามารถควบคุมตนเองไม่ว่าจะอยู่คนเดียวหรืออยู่กับบุคคลอื่น หลายคนที่ยู่อัก Superman ดี จะรู้ว่าเขานั้นมีพลังมากมายมหาศาล เวลาเขาชกใครขึ้นมา ทำไมคนเหล่านั้นถึงไม่บาดเจ็บสาหัส ความจริงแล้ว Superman พยายามควบคุมอารมณ์และพลังของตนเองอยู่เสมอ เพราะถ้าหากใช้พลังที่แท้จริง คู่ต่อสู้อาจเสียชีวิตได้

2. ปฏิกริยาหลังทำผิด (Posttransgressional response) เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลหลังจากที่เขาได้ลงมือกระทำการที่ผิดศีลธรรมหรือจริยธรรม Superman นั้นมีคติประจำใจอยู่อย่างหนึ่งคือ จะไม่ทำการสังหารผู้ใด ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Man of Steel บรูซ เบลีทซ์เปอร์แมน ฉากตอนท้ายที่ Superman ต่อสู้กับนายพลชอต บ้านเมืองพังเสียหาย ก็ยังไม่มีใครแพ้ใครชนะ ในจังหวะสุดท้ายที่ Superman จับตัวนายพลชอตได้และลือคคออกจากข้างหลังบริเวณนั้นเต็มไปด้วยผู้คน นายพลชอตบอก Superman ว่า “ถ้าเจ้ารักคนพวกนี้มากนัก ก็จงไว้ทุกข์ให้พวกเขาซะ” และนายพลก็ยิงแสงเลเซอร์จากตาหวังฆ่าครอบครัวพ่อแม่ลูกครอบครัวหนึ่ง Superman ได้ร้องห้ามว่าอย่าทำอย่างนั้น แต่นายพลชอตก็ไม่หยุด จนสุดท้ายเขาไม่มีทางเลือกเขาจึงฆ่านายพลชอต เขาครูดตัวลงกับพื้นด้วยท่าทีที่สลด และตะโกนออกมาอย่างอัดอั้น นั้นแสดงให้เห็นว่า เขาไม่เต็มใจและรู้สึกผิดอย่างมาก การสำนึกในความผิดจึงเป็นเรื่องสำคัญของบุคคลที่มีจริยธรรม

3. ความไม่เห็นแก่ตัว หรือความตั้งใจในการเห็นอกเห็นใจอีกฝ่าย (Altruism or Sympathetic) เป็นการกระทำที่เห็นแก่อื่น เป็นคนที่พร้อมจะให้การช่วยเหลือเพื่อเพื่อนมนุษย์ เสียสละความสุขของตนเอง เพื่อประโยชน์ส่วนรวม

4. ความเข้าใจในศีลธรรม (Moral Insight) การอธิบายเหตุผลที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกคุณธรรมและจริยธรรม ผู้มีจริยธรรมสูงต้องฟังเหตุผลของคนอื่นด้วย และไม่คิดว่าเหตุผลของตัวเองนั้นถูกเสมอ ยกตัวอย่างเช่น แบทแมนนั้นหาวิธีกำจัดเหล่า Superhero คนอื่นๆได้ และข้อมูลที่เขาไม่น่าได้ตกไปอยู่กับพวกวายร้าย ทำให้ความเชื่อใจต่อแบทแมนนั้นหายไปจากกลุ่ม ทุกคนขอให้เขาหยุดการกระทำนี้เสีย แต่แบทแมนกลับบอกว่ามันเป็นสิ่งที่ควรทำเพราะเมื่อไหร่ที่คนดีกลายเป็นคนไม่ดีขึ้นมา ใครจะสามารถจัดการได้ มีเพียง Superman เท่านั้นที่ยอมมอบสิ่งที่สามารถทำอันตรายต่อเขาได้ให้แก่แบทแมน เพราะเขาเข้าใจในเหตุผลข้อนี้ดี สิ่งเหล่านี้จึงสนับสนุนให้เห็นว่า Superman คือบุรุษที่เต็มเปี่ยมไปด้วยคุณธรรมและจริยธรรมนั้น บางครั้งก็ต้องฟังเหตุผลของคนอื่นด้วยเช่นกัน

5. อุดมการณ์ของศีลธรรมและจริยธรรมของบุคคล (Moral Ideology) เป็นการกระทำของบุคคลที่เชื่อว่า สิ่งนี้ถูกต้อง สิ่งนี้ไม่ถูกต้อง Superman เชื่อว่า มนุษย์ทุกคนเป็นคนดีได้ ด้วยอุดมการณ์นี้ทำให้เขาให้ออกาสผู้ร้ายในการกลับตัวกลับใจอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น Lex Luthor คู่ปรับตลอดกาลของ Superman เป็นเหตุการณ์ที่ Luthor สามารถหาวิธีฆ่า Superman ได้สำเร็จ แต่ในวาระสุดท้ายที่ Superman ทำคือ การช่วยโลกเอาไว้ และการทำให้ Lex Luthor กลับตัวเป็นคนดีได้ แสดงให้เห็นว่า Superman นั้นยืนหยัดในอุดมการณ์ของเขาตั้งแต่ต้นจนถึงวาระสุดท้าย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมในเด็กให้เกิดผลสูงสุด คือการที่เด็กได้มีต้นแบบหรือฮีโร่ไว้เป็นแบบอย่าง ไว้ปฏิบัติตาม เป็นขวัญกำลังใจ ฮีโร่จะกลายเป็นคนจุดประกายความดีงามให้เกิดขึ้น เมื่อเด็กมีความศรัทธาในตัวฮีโร่ เขาก็จะยึดมั่นความดีที่ฮีโร่ทำ และลอกเลียนแบบพฤติกรรมนั้นๆ ส่งผลถึงอิทธิพลในการใช้ชีวิต เด็กก็จะเติบโตเป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ มีสติปัญญา มีความรู้ และคุณธรรมในการดำเนินชีวิต ทำให้เขาเติบโตเป็นคนที่มีความประพฤติดีเติบโตเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต

ปัจจุบันเราจะพบเห็นแบบอย่างหรือ ฮีโร่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นคนในวงการบันเทิง ไม่เว้นแม้แต่วงการการ์ตูนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูน Superhero ที่มีเหล่ายอดมนุษย์ออกมาโลดแล่นให้ได้ชื่นชมในความสามารถ และความเก่งกาจ ส่วนใหญ่เราจะพบเห็นการ์ตูน Superhero ที่มีชื่อเสียงจากฝั่งตะวันตก ไม่ว่าจะเป็น Superman , Batman , Spiderman , Captain America ของไทยนั้นมีไม่มากนักที่ปรากฏในรูปแบบของภาพยนตร์ มีเพียง 3 เรื่อง นั่นคือ อินทรีทอง (2513) , อินทรีแดง (2502,2520,2553)และมนุษย์เหล็กไหล (2549) ส่วนที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ จะเป็นฮีโร่สายพันธุ์ไทยแท้ ไม่ว่าจะเป็น นักสู้พันธุ์ข้าวเหนียว(2553) , ป่านางเสือ (2554), ลูกผู้ชายไม้ตะพุด (2555) ,นางสิงห์สะบัดช่อ (2555) และเงาะแท้แซ่ฮีโร่ (2556)

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรทำการศึกษาและวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะของเหล่าฮีโร่ทั้งจากต่างประเทศและไทย เพื่อหากรอบแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ เพื่อใช้เป็นแนวทางในคัดเลือกฮีโร่หรือต้นแบบจากวรรณกรรมอีสานด้วยเช่นกัน

1.1 ฮีโร่สัญชาติไทย

1.1.1 อินทรีแดง



ฉายที่ วันที่

ภาพประกอบ 1 ใบปิดภาพยนตร์ จ้าวนักเลง

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/อินทรีแดง>. (2502)

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

ผู้ประพันธ์ เสก ดุสิต (เรียงชัย ประภาษานนท์)

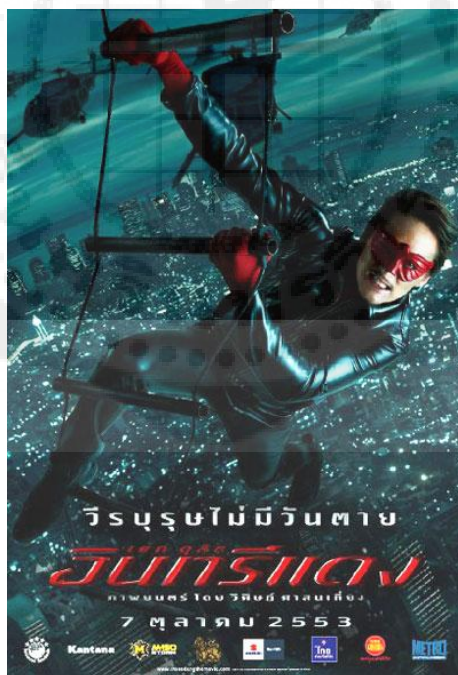
ปรากฏตัวครั้งแรก นวนิยาย อินทรีแดง (พ.ศ. 2498)

ปรากฏตัวครั้งสุดท้าย ภาพยนตร์ อินทรีแดง (พ.ศ. 2553)

อินทรีแดง เป็นฮีโร่ในแบบฉบับไทยของ เสก ดุสิต โดยมีตัวละครเอกคือ อินทรีแดง หรือ โรม ฤทธิไกร บทประพันธ์เรื่องนี้ เสก ดุสิตได้เริ่มเขียนขึ้นในปี พ.ศ. 1498 โดยได้แนวคิดมาจากภาพยนตร์ของ ร็อก ยัตสัน ชื่อเรื่อง Captain Lightfoot ในภาพยนตร์เรื่องนี้พระเอกเล่นเป็นต๊นแมว ที่มีอุดมการณ์ช่วยเหลือผู้อื่น ใส่หน้ากากสีแดง จึงได้สร้างเนื้อเรื่องขึ้นมาในลักษณะเดียวกัน โดยใช้หน้ากากเป็นรูปนกอินทรี เพราะให้เหตุผลว่า นกอินทรีเป็นนกที่มีอำนาจ บินได้สูงสุดในหมู่ทุกทั้งปวง มีความยิ่งใหญ่ โดยเนื้อเรื่อง จะเป็นลักษณะของปัญหาทางสังคมในสมัยนั้น ทั้งการตัดไม้ทำลายป่า การทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งกฎหมายไม่สามารถจัดการได้

บทประพันธ์เรื่องนี้ได้นำมาสร้าง เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อยู่หลายครั้ง โดยครั้งแรก รังสรรค์ ดันติวงศ์ และประทีป โกมลภิส เตรียมสร้างภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ต่อจาก ซาติเลื่อ ให้มิตร ชัยบัญชา แสดง ระหว่างนั้น มิตร ชัยบัญชา ได้อ่านนิยายเรื่อง อินทรีแดง ที่บ้านรังสรรค์ ดันติวงศ์ จึงชอบ และแจ้งความจำนงค์ว่าต้องการแสดงเป็นอินทรีแดง เพราะมีสองบุคลิก เมื่อผู้สร้างและผู้กำกับเห็นความตั้งใจของพระเอก จึงตัดสินใจพามิตร ชัยบัญชา ไปพบ เสก ดุสิต เพื่อขอซื้อนิยายอินทรีแดง ตอน จ้าวนักเลง ให้มิตร ชัยบัญชา รับบทอินทรีแดงครั้งแรก กับภาพยนตร์เรื่อง จ้าวนักเลง ออกฉายครั้งแรก วันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2502 ทำรายได้เกินล้านบาท ซึ่งทำให้มิตร ชัยบัญชา มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่ว นับตั้งแต่นั้นมา และยังมีภาพยนตร์ที่มิตรรับบทเป็นอินทรีแดงอีก 5 ตอนคือเรื่อง ทับสมิงคลา (2505), อวสานอินทรีแดง (2506), ปีสาคดำ (2509), จ้าวอินทรี (2511), และ อินทรีทอง (2513) ซึ่ง มิตร ชัยบัญชา เสียชีวิตขณะถ่ายทำฉากโหนบันไดเชือกเฮลิคอปเตอร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เนื่องจากการผิดพลาดทางเทคนิคที่ทำให้การถ่ายทำไม่เป็นไปตามที่กำหนด

ต่อมาในปี พ.ศ. 2553 มีการนำมาสร้างใหม่ภายใต้ชื่อ อินทรีแดง กำกับโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง โดยมีนักแสดงนำคือ อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม รับบทอินทรีแดง



ภาพประกอบ 2 ใบปิดภาพยนตร์ อินทรีแดง

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/อินทรีแดง_ภาพยนตร์. (2553)



ภาพประกอบ 3 ใบปิดภาพยนตร์ อินทรีทอง

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/อินทรีแดง>. (2513)

1.1.2. อินทรีทอง

ในปี พ.ศ. 2513 มิตรชัย บัญชา มีโครงการสร้างภาพยนตร์เป็นของตัวเอง ทั้งแสดงนำ และกำกับการแสดงเป็นเรื่องแรก ในเรื่อง อินทรีทอง ในบท โรม ฤทธิไกร หรือ อินทรีแดง ที่ต้องออกสืบหาอินทรีแดงตัวปลอม การถ่ายทำสำเร็จได้ด้วยดีจนถึงฉากสุดท้าย ถ่ายทำที่หาดดวงตาล พัทยาได้ จ. ชลบุรี เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม พ.ศ. 2513 เวลา 19.00 น. ในเรื่อง หลังจากอินทรีแดงปราบผู้ร้ายได้แล้ว จะเห็นตำรวจ ออกจากวังของคนร้าย โดยโหนบันไดเชือกจากเฮลิคอปเตอร์ ซึ่งมีวาสนาเป็นผู้ขับ กลับจะเก็บภาพเฮลิคอปเตอร์ พาอินทรีแดงบินลับหายไป เพื่อความสมจริง และความไม่พร้อมของเสื้อผ้าของนักแสดงแทน มิตรตกลงว่าจะแสดงฉากนี้ด้วยตัวเอง โดยกำหนดการถ่ายทำไว้อย่างละเอียด แต่ด้วยความผิดพลาดทางเทคนิคที่ไม่อาจรู้ได้ จนเป็นสาเหตุให้มิตรเสียชีวิต เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2513 เวลา 16.21 น. อินทรีทอง ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2513 ที่โรงภาพยนตร์เพชรรามา

ความสามารถ

1. มีร่างกายที่แข็งแรงกว่ามนุษย์ทั่วไป
2. ความสามารถในการต่อสู้ด้วยมือเปล่า
3. ความสามารถด้วยการใช้ปืน ยิงปืนแม่นยำขนาดที่ว่า ยิงตรงกลางหน้าผากทุกนัด
4. มีการเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่ว

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. มีลักษณะของการทำความดี แต่ปิดบังตัวตนไว้ภายใต้หน้ากาก แสดงถึงการปิดทองหลังพระ

2. อุทิศตนเพื่อปกป้องความสงบสุขสันติของผู้คนและสังคม
3. พิชิตคนพาล อภิบาลคดี

1.1.3 มนุษย์เหล็กไหล



ภาพประกอบ 4 ใบปิดภาพยนตร์ มนุษย์เหล็กไหล

ที่มา: <http://2g.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/mercuryman/merc.html>.

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

ผู้ประพันธ์	ทรงศักดิ์ มงคลทอง , บัณฑิต ทองดี , โจ วรรณพิน
จำหน่าย / เผยแพร่	สหมงคลฟิล์ม
ฉาย	10 สิงหาคม 2549

ตามความเชื่อที่ว่าเมื่อใดก็ตามที่ เหล็กไหลจันทรา และ เหล็กไหลสุริยัน รวมตัวกันคราใด ก็จะนำมาซึ่งชุมพลังแห่งอำนาจอนันต์ อันยากเกินกว่าสรรพผู้อื่นใดจะสามารถสยบและหยุดยั้งได้ แต่แล้วแผนการครอบครองเหล็กไหลดังกล่าวของ อูสม่าห์ หัวหน้ากลุ่มผู้ก่อการร้ายจากตะวันออกกลางหาได้เป็นอย่างที่คิดไม่ ถึงแม้ อารีน่า สมุนมือขวาของตนจะสามารถแย่งชิงเหล็กไหลจันทรามาได้ แล้วก็ตาม แต่ในระหว่างการปล้นตัว อูสม่าห์ ผู้ก่อการร้ายข้ามชาติ จากเรือนจำคุ้มครองพิเศษจากทางไทย เกิดความผิดพลาดขึ้นจนนำไปสู่การระเบิดครั้งใหญ่ในเรือนจำ นอกจากนั้นยังทำให้ เหล็กไหลสุริยันที่มแทงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในร่างกายของ นักดับเพลิงหนุ่มผู้มีปัญหาในการควบคุมอารมณ์ ซึ่งกำลังอยู่ในระหว่างการปฏิบัติหน้าที่ ต้องตื่นตะลึงกับพลังลึกลับและฤทธาานุภาพของ เหล็กไหลที่อยู่ในตน ทางเดียวที่จะไม่ให้พลังแห่งความร้อนแรงที่เกิดขึ้นจากเหล็กไหลแผดเผาเลือดเนื้อ และร่างกายของ ฌาน คือต้องการเรียนรู้การควบคุมสภาวะความร้อนในอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากส่วนลึกในจิตใจของตนให้จงได้ รวมไปถึงเรียนรู้ที่จะควบคุมพลังจากเหล็กไหล ที่ตอนนี้หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับเลือดเนื้อและร่างกาย และที่สำคัญจะต้องรับมือกับพละานุภาพของเหล็กไหลจันทรา ที่บัดนี้ถูกนำไปพัฒนาระดับขั้นของพลังเพิ่มทวีคูณขึ้นไปอีกจากกลุ่มก่อการร้ายของ อูสม่าห์ และพรรคพวก

มนุษย์เหล็กไหล คือร่างของฌานที่โดนหลอมรวมกับเหล็กไหลสุริยัน จนกลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีพลังพิเศษอันเหนือธรรมชาติ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่เหมือนกับเหล็กไหลทุกประการ ไม่ว่าจะเป็นพลังในการดูสิ่งของทุกอย่างที่ทำด้วยเหล็ก พลังกำลังที่ต้านทานแรงโน้มถ่วงของโลก และพลังของความร้อนที่มีอยู่ในกายที่สามารถจะทำลายล้างทุกสิ่งได้ มนุษย์เหล็กไหลคือร่างของฌานที่ผ่านการฝึกจิตให้มีสมาธิ ที่สามารถควบคุมจิตใจ และพลังให้สามารถเข้าไปเพื่อหนทางอันก่อให้เกิดสันติสุข แก่มวลมนุษยชาติ

ก่อนที่ฌานจะกลายเป็นมนุษย์เหล็กไหล ฌานมีความเชี่ยวชาญและรักที่จะศึกษาและฝึกซ้อมศิลปะการต่อสู้แบบไทยอยู่แล้วมาตั้งแต่เด็กๆ นอกจากท่ามวยเตะต่อยแบบมวยไทย ฌานยังมีความถนัดในการใช้อาวุธของไทยที่มีมาแต่โบราณและอาวุธในปัจจุบันได้ ไม่ว่าจะเป็น พลองไม้ศอก หอก มีด ดาบ กระบี่ กระบอง หอก ทวน กริด ง้าว หรือขวาน ลักษณะการต่อสู้ของมนุษย์เหล็กไหลจึงมีลักษณะที่โดดเด่นตามแบบฉบับไทย

จุดเด่นของมนุษย์เหล็กไหลอยู่ที่ การนำเอาแนวคิดทางด้าน “พุทธปรัชญาแห่งเอเชีย” และ “เหล็กไหล” วัตถุธาตุที่เชื่อกันว่า เป็นสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจอันทรงอานุภาพ และชุมพลังลึกลับ มาออกแบบ และเพื่อให้ตอบโจทย์ความเป็นซูเปอร์ฮีโร่ไทย ได้ออกแบบลวดลายบนชุดเป็น ลายสัก “ยันต์กายอด” ซึ่งมีความหมายว่า ยันต์ที่มีคุณวิเศษของพระพุทธเจ้า 9 ประการ ป้องกันศาสตราวุธทั้งหลายได้ เป็นลวดลายที่ลงตัวที่สุดกับร่างกายและความคงกระพัน หนึ่งเดียวตามความเชื่อของ

ไทย เจกเช่นเดียวกับ "เหล็กไหล" วัตถุมหัศจรรย์ ล้ำค่าและลึกลับ ที่เชื่อว่าผู้ใดก็ตามที่ได้ครอบครอง มักจะแคล้วคลาดกับสิ่งเลวร้ายทั้งปวงไปได้ เปรียบเสมือนความคงกระพันจะอยู่กับคนที่เป็นเจ้าของ

ความสามารถ

1. พลังในการดูดและผลักสิ่งของทุกอย่างที่ทำด้วยเหล็กได้
2. พลังกำลังที่ต้านทานแรงโน้มถ่วงของโลก
3. พลังความร้อนที่มีอยู่ในร่างกายสามารถทำลายล้างทุกสิ่งได้
4. มีร่างกายที่แข็งแกร่งกว่ามนุษย์ธรรมดา
5. เลือดที่ไหลออกจากร่างกาย กลายเป็นเหล็ก
6. มีความเชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการต่อสู้และอาวุธแบบไทยๆ

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. ใช้ความสามารถพิเศษที่ตนเองมีในการช่วยเหลือผู้คน
2. รักความยุติธรรม

1.2 ฮีโร่จากฝั่งตะวันตก

1.2.1 บุรุษเหล็ก Superman



ภาพประกอบ 5 ใบปิดภาพยนตร์ Man of steel

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/>

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

ผู้จัดพิมพ์	สหรัฐอเมริกา ดีซีคอมิกส์
ปรากฏตัวครั้งแรก	แอคชั่น คอมิกส์ ฉบับที่ 1 (จัดพิมพ์ 18 เมษายน 2481 จัดจำหน่าย มิถุนายน) สร้างสรรค์โดย
	เจอร์รี ซีเกล และ โจ ชูสเตอร์

รายละเอียดตัวละคร

ชื่อจริง	คาร์ล เอล/คลาร์ก เคนต์
สถานที่เกิด	คริปตัน

ซูเปอร์แมน คือตัวละครจากหนังสือการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ ผลงานของ ดีซีคอมิกส์ สำนักพิมพ์ยักษ์ใหญ่ของอเมริกา ซูเปอร์แมนนั้นได้ถูกจัดอันดับให้เป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของหนังสือการ์ตูนอเมริกา ซูเปอร์แมนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ประจำตัวคือ ชุด สีน้ำเงิน, แดงและเหลือง รวมถึงผ้าคลุม, และเครื่องหมายตัว "S" บนหน้าอก

ซูเปอร์แมน เป็นชาวคริปตัน นามว่า คาร์ล เอล ก่อนที่ดวงดาวของเขาจะถูกทำลายลง พ่อของเขา จอร์ เอล นำเขาส่งมายังโลกด้วยกระสวยอวกาศ ตั้งแต่ยังเป็นทารก ซูเปอร์แมนถูกพบและเลี้ยงดูโดยคู่สามี ภรรยา ชาร์ลในแคนซัส บนโลกมนุษย์ซูเปอร์แมนใช้ชื่อว่า คลาร์ก เคนต์ เขาเติบโตมาพร้อมกับจิตใจที่ดีงาม ซูเปอร์แมนเริ่มแสดงความสามารถ ที่เหนือกว่าคนทั่วไป ออกมาตามช่วงเวลาการเติบโตของตนเองและได้ใช้พลังเหล่านั้นเข้าช่วยเหลือผู้คนรอบข้าง ซูเปอร์แมนใช้ชีวิตและคอยปกป้องเมโทรโพลิส(เมืองที่ถูกสมมุติขึ้นมา)ของสหรัฐอเมริกา ในช่วงเวลาปกติ คลาร์ก เคนต์ จะทำงานเป็นนักข่าวของ เดลี แพลเน็ต สื่อหนังสือพิมพ์ชื่อดังของเมโทรโพลิส

ความสามารถ

1. พลังเหนือมนุษย์ (เพราะแรงโน้มถ่วงของดาวคริปตันที่มีมากกว่าโลกจึงส่งผลให้ ซูเปอร์แมนนั้นมีพลังมหาศาลเมื่ออยู่บนโลก ทำให้เขาแข็งแกร่งเหนือมนุษย์)
2. ความเร็ว (บินและเคลื่อนไหวได้เร็วเหนือแสง)
3. ความแข็งแกร่ง, พลังอมตะ, ลมหายใจเยือกแข็ง, โสติดประสาทเหนือมนุษย์
4. พลังจากดวงตา เช่น เอ็กซ์-เรย์, การปล่อยรังสีความร้อน, สามารถมองเห็นจากระยะไกล, ยิงเลเซอร์สีแดง, และสามารถมองเห็นสิ่งที่มีขนาดเล็กมากๆ

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. เป็นวีรบุรุษที่กล้าหาญ มีความเป็นผู้นำ ฉลาด
2. มีจิตใจที่ดีงาม เขาเป็นดังศูนย์รวมของความดี
3. รักความยุติธรรม มีคุณธรรมสูงมาก ปฏิบัติตัวอยู่ในกรอบของกฎหมาย และคอยช่วยเหลือผู้คนจากเหตุการณ์ต่างๆ

4. จะไม่ทำการสังหารผู้ใดไม่ว่ากรณีใดก็ตาม
5. เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเสมอ
6. เสียสละเพื่อผู้อื่น

1.2.2 Batman อัศวินรัตติกาล



ภาพประกอบ 6 ใบปิดภาพยนตร์ Batman The Dark Knight

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/>. (2008)

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

ผู้จัดพิมพ์	DC Comics
ปรากฏตัวครั้งแรก	Detective Comics #27 (พฤษภาคม 1939)
สร้างสรรค์โดย	Bob Kane (ผู้คิดค้น) Bill Finger (ผู้พัฒนาต่อ, และชื่อมักไม่โผล่ในหนังสือ)
รายละเอียดตัวละคร	
ชื่อจริง	บรูซ เวย์น

แบทแมน (Batman) เป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนของดีซีคอมิกส์ ฮีโร่ผู้สวมชุดคลุมและหน้ากากค้างคาวเป็นเอกลักษณ์ เขาได้ชื่อว่าเป็นอัศวินแห่งรัตติกาล คอยมอบฝันร้ายให้กับอาชญากรในตอนกลางคืน

แบทแมนเป็นชื่อนามแฝงของ บรูซ เวย์น เศรษฐีชาวอเมริกัน และเจ้าของธุรกิจเวย์น เอ็นเทอร์ไพรส์หลังจากที่พ่อและแม่ของเขาถูกฆาตกรรมขณะที่เขายังเป็นเด็ก เขาปฏิญาณว่าตนว่าจะจับอาชญากรดังกล่าวมาลงโทษให้ได้ บรูซ เติบโตมาขึ้นพร้อมกับบาดแผลในจิตใจเกี่ยวกับการตายของพ่อแม่เขา เขาจึงฝึกฝนศิลปะการต่อสู้ทุกแขนง ใช้ทรัพย์สินที่เขามีเพื่อสร้างสรรพคุณ อุปกรณ์ ฐานทัพ และชุดรบที่ทรงประสิทธิภาพ เพื่อใช้ในการต่อสู้กับเหล่าร้าย รวมทั้งการนำความกลัวในจิตใจมาเป็นสัญลักษณ์ของเขา เป็นที่รู้กันในหลายวัฒนธรรมว่าค้างคาวคือสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย และความน่าหวาดหวั่น ดังนั้น บรูซ จึงออกแบบชุดในการปราบอาชญากรรมโดยใช้รูปแบบของค้างคาว และเรียกตัวเองว่า Batman

ความสามารถ

1. สถิติปัญญาระดับอัจฉริยะ (แบทแมนคือหนึ่งในนักวิทยาศาสตร์อันดับต้นๆของโลกในจักรวาล DC และยังเป็นวิศวกร นักอาชญาวิทยา และนักกลยุทธ์)
2. ความเข้มแข็งด้านร่างกายและจิตใจอยู่ในระดับสูง
3. เชี่ยวชาญด้านการต่อสู้ (กายกรรม พลัดกำลัง และศิลปะการหลบหนี)
4. มีความสามารถในการสืบข้อมูล (เขาได้รับยกย่องว่าเป็นยอดนักสืบของจักรวาล DC)
5. ใช้อุปกรณ์และอาวุธขั้นสูง

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. ผดุงความยุติธรรม
2. แบทแมนจะไม่สังหารคน (โดยส่วนใหญ่)
3. ปกป้องคนที่อ่อนแอกว่า
4. ยึดมั่นในกฎทางศีลธรรม และมีอุดมการณ์ที่แน่วแน่
5. ทำดีไม่หวังผล
6. ไม่คิดคดทรยศ (แบทแมนได้ชื่อว่าเป็นคนที่ซุเปอร์แมน ไว้วางใจที่สุด)

ฮีโร่ผู้มีตัว A เป็นสัญลักษณ์อยู่กลางหน้าผาก สวมใส่ชุดที่มีแม่บทงชาติสหรัฐอเมริกา และมีอาวุธเป็นโลโลหะที่เกือบทำลายไม่ได้ซึ่งเขาใช้ขว้างไปที่ศัตรู

“สตีฟ โรเจอร์ส” เป็นเพียงเด็กช่างศิลป์ตัวสูง ผู้อ่อนแอ มีเพียงความสามารถในการวาดภาพเมื่อภัยคุกคามจากนาซีได้ก่อกำเนิด ทำให้สตีฟเกิดความต้องการอย่างแรงกล้าที่จะรับใช้ชาติด้วยการเกณฑ์ทหาร แต่ก็ถูกปฏิเสธด้วยเหตุผลว่าขาดความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ในขณะนั้น พลเอกเซดเตอร์ ฟิลิปส์ แห่งกองทัพสหรัฐกำลังมองหาหนูลดลง กำลังมองหาหนูลดลงสำหรับ “Operation Rebirth” โครงการลับสุดยอด เพื่อสร้างกองทหารที่ทรงพลังมีความแข็งแกร่งทางด้านร่างกายอย่างแท้จริง โรเจอร์สอาสาเข้ารับการทดลอง และเขาได้รับคัดเลือกให้เป็นมนุษย์คนแรกที่ได้รับเซรุ่ม “Super-Soldier” ด้วยการอาบรังสี “Vita” ทำให้สารเคมีในเซรุ่มทำปฏิกิริยากับร่างกาย เกิดความเปลี่ยนแปลงจากที่เคยอ่อนแอ ให้กลายเป็นมนุษย์ ผู้มีประสิทธิภาพสูงสุดของชาติจำกัดมนุษย์ เออร์ส ไคน์ได้ประกาศว่า โรเจอร์ส เป็นมนุษย์สายพันธุ์ใหม่รายแรก จนแทบเรียกได้ว่าเป็นมนุษย์ผู้มีความสมบูรณ์แบบเป็นอย่างยิ่ง

ความสามารถ

1. การปรับสภาวะทางกายและจิตใจสูงสุด
2. สภาวะทางร่างกายที่เพิ่มขึ้น(ยกของหนักได้10ตัน)
3. มีพลังกำลังเหนือมนุษย์ (วิ่งได้เร็ว80กม/ชม,กระโดดได้สูง20ฟุต,ไม่มีวันเหนื่อย)
4. ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้ทุกรูปแบบ และพลรบระยะประชิด
5. ความเชี่ยวชาญด้านอาวุธทุกรูปแบบ
6. นักแม่นปืนผู้เชี่ยวชาญ
7. นักกลยุทธ์ผู้เชี่ยวชาญ นักวางแผน และผู้บัญชาการ
8. มีโลโลเฮอร์เนียมเป็นอาวุธ

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. จิตใจดี
2. ความกล้าหาญ และความเป็นผู้นำหน่วย ฮีโร่หลายคนเราจะเห็นเขาขายเดี่ยว แต่กับต้นอเมริกา ถึงแม้เขาไม่ได้เก่งที่สุด แต่เขากลับมีความสามารถในการเป็นผู้นำทีม สามารถดึงเอาส่วนดีของแต่ละบุคคลออกมา เพื่องานที่สมบูรณ์แบบได้
3. เสียสละเพื่อผู้อื่น (เราจะเห็นได้จากฉากที่เขา เอาตัวเองไปกอดระเบิดไว้ หรือแม้กระทั่ง ฉากไปช่วยเพื่อนทหารออกมาจากเขตอันตราย)

4. รักความยุติธรรม มีคุณธรรมสูง

5. ขยัน หมั่นเพียร มีวินัยในตัวเองค่อนข้างสูง (ถึงแม้จะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่เขาเองกลับไม่มีพลังของซูเปอร์ฮีโร่เลย ฉะนั้นกับต้นจึงต้องฝึกฝนทักษะต่างๆด้วยตัวเอง ทั้งการต่อสู้และการรบ ทักษะการเอาตัวรอด การบิน และยังผสมผสานศิลปะการต่อสู้ เช่น ยูโด , มวยตะวันตก , และยิมนาสติก ให้กลายเป็นศิลปะการต่อสู้เฉพาะตัว กับต้นยังได้ชื่อว่าเป็นนักสู้มือเปล่าที่เก่งที่สุดเลยก็ว่าได้)

1.2.4 Spider-man



ภาพประกอบ 8 ใบปิดภาพยนตร์ The Amazing Spider Man 2 (2014)

ที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=palao&month=05-2014&date=08&group=4&gblog=39> (2014)

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

ผู้จัดพิมพ์	มาร์เวลคอมิกส์
ปรากฏตัวครั้งแรก	อแมชชิงแฟนตาซี ฉบับที่ 15 (สิงหาคม 2505)
สร้างสรรค์โดย	สแตน ลี , แจ็ค เคอร์บี้

รายละเอียดตัวละคร

ชื่อจริง	ปีเตอร์ เบนจามิน ปาร์คเกอร์
สปีชีส์	มนุษย์ก๊ลายพันธุ์

ไ้แมงมุมหรือสไปเดอร์-แมน (Spider-Man) หรือ ปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ (Peter Parker) คือ ตัวการ์ตูนยอดมนุษย์สัญชาติอเมริกันของสังกัดมาร์เวลคอมิกส์ (Marvel Comics) สร้างขึ้นมาโดยสแตน ลี (Stan Lee) และสตีฟ ดิตโก (Steve Ditko) ในปัจจุบันนี้ ไ้แมงมูกถือเป็นหนึ่งในตัวละครยอดมนุษย์ที่โด่งดังที่สุดในโลก และยังคงประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์อีกด้วย

ปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ เป็นเพียงวัยรุ่นคนหนึ่ง จาก ฟอเรสท์ฮิลล์ นครนิวยอร์ก เขาถูกแมงมูกอาบกำมันตภาพรังสีกักตุนที่กำลังศึกษาการทดลองทางวิทยาศาสตร์อยู่ และเขาก็ได้รับพลังพิเศษต่างๆ จากแมงมูกตัวนั้น แต่แล้ววันหนึ่ง ก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขึ้น เมื่อ เขาได้พลาดการหยุดยั้งอาชญากรคนหนึ่งเอาไว้ทั้งๆที่มีโอกาส จนเป็นเหตุให้อาชญากรคนเดียวกันทำได้ทำร้าย ลุงเบน ซึ่งเป็นผู้เลี้ยงดูเขามาตั้งแต่เด็ก ปาร์คเกอร์จึงได้เรียนรู้ว่า พลังยิ่งใหญ่ที่เขาได้รับมานั้น มันต้องมาพร้อมความรับผิดชอบที่ใหญ่ยิ่งเช่นกัน เขาจึงกลายมาเป็นสไปเดอร์แมน หรือ ไ้แมงมูก และใช้พลังพิเศษที่ได้รับทำหน้าที่ปกป้องความสุข ที่มาของความสามารถพิเศษ คือ ถูกแมงมูกอาบกำมันตภาพรังสีกัก

ความสามารถ

1. มีพลัง ความแข็งแรง ความเร็ว ความคล่องแคล่ว และความยืดหยุ่นในร่างกายเหนือมนุษย์ทั่วไป มีความสมดุลของร่างกายที่ดีเยี่ยม
2. มีสติปัญญาดี
3. สามารถเกาะหรือไต่ไปตามพื้นผิวแข็งต่าง ๆ ได้ดี
4. มี "สัมผัสแมงมูก/สัมผัสที่หก" ที่สามารถเตือนภัยที่กำลังจะมาถึงตัวได้ล่วงหน้า
5. สามารถมองในที่มืดได้
6. สามารถรักษาตัวเองได้
7. มีเข็มเล็ก ๆ คล้ายขาของแมงมูก งอกออกมาบริเวณมือและแขน
8. สามารถพันใยแมงมูกออกจากบริเวณข้อมือได้
9. มีความสามารถในการต่อสู้ที่เรียกว่า ไร้รูปแบบ และความสามารถในการต่อสู้ส่วนใหญ่ของ

เขามาจากการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าผสมกับการใช้สติปัญญาและสงครามจิตวิทยา เพื่อให้ผู้ต่อสู้โมโห
คลุ้มคลั่ง

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. ฉลาด หลักแหลม มีพรสวรรค์และเป็นอัจฉริยะในการประยุกต์ใช้ความรู้ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น
วิทยาศาสตร์ เคมี หรือฟิสิกส์
2. ช่วยเหลือ ปกป้องผู้ที่อ่อนแอกว่า
3. ขจัดเหล่าร้าย ผดุงความยุติธรรม
4. รักครอบครัว

1.2.5 Iron man



ภาพประกอบ 9 ใบปิดภาพยนตร์ Iron man 2

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_2

ข้อมูลสิ่งพิมพ์

สำนักพิมพ์	มาร์เวลคอมิกส์
ปรากฏตัวครั้งแรก	Tale Of Suspense
สร้างสรรค์โดย	สแตน ลี , แจ็ค เคอร์บี้

รายละเอียดตัวละคร

ชื่อจริง แอนโทนี เอ็ดวาร์ด "โทนี่" สตาร์ค

ไอรอนแมน (อังกฤษ: Iron Man อ่านในภาษาอังกฤษว่า ไอเอนแมน) เป็นตัวละครส่วนหนึ่งของมาร์เวลคอมิกส์ เป็นที่รู้จักกันดีในหน้าของนักรบใส่เกราะซึ่งมักจะใส่เกราะแดง-เหลือง เป็นชุดประจำตัวอยู่เสมอ เขาเป็นคนที่ร่ำรวยมาก ในคฤหาสน์ที่มีเก็บชุดเกราะมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งใช้ในงานที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นออกรบ ไปต่อสู้กับศัตรู หรือไปทำสงคราม ไอรอนแมนปรากฏตัวใน อเวนเจอร์ ซึ่งเป็นที่รวมกลุ่มคนที่เป็นยอดมนุษย์

โทนี่ สตาร์ค มหาเศรษฐี นักประดิษฐ์ และเป็นพ่อค้าอาวุธเจ้าของบริษัท สตาร์คอินดัสตรี วันหนึ่งเขาได้พลาดไปเหยียบระเบิดที่เวียดนาม และถูกจับไปเป็นเชลย เขาพบว่ามีส่วนระเบิดติดฝังอยู่ใกล้หัวใจเขา มันผ่าตัดออกไม่ได้ทำให้เขาใกล้ตายเข้าไปทุกที พวกทหารคอมมิวนิสต์บังคับให้เขาส่งอาวุธมหาประลัยขึ้นมาซักชิ้นก่อนตาย แต่โทนี่กลับสร้างชุดเกราะเหล็กและสามารถหนีออกจากค่ายทหารได้สำเร็จ

ความสามารถ

1. มันสมองระดับอัจฉริยะ (โทนี่จบจาก MIT ด้วยวัยเพียง 15 ปีเท่านั้น)
2. เป็นนักวิทยาศาสตร์, วิศวกร, นักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ (เขาได้รับการยอมรับให้เป็นผู้ประดิษฐ์อาวุธยุทธโปกรณ์ต่างๆให้กับกองทัพสหรัฐอีกด้วย)
3. เมื่อสวมใส่ชุดเกราะไอรอนแมน: พลังกำลังและความทนทานในระดับเหนือมนุษย์
4. ความสามารถในการเชื่อมต่อกับชุดเกราะรุ่นก่อนๆ
5. บินด้วยความเร็วในระดับซูเปอร์โซนิก
6. ลำแสงรีพัลเซอร์ มีสไซล์
7. ระบบสนับสนุนชีวิตแบบต่อเนื่อง (บางครั้งใช้พลังงานจากแสงอาทิตย์)

ลักษณะความเป็นฮีโร่

1. ใช้พลังกำลังพิเศษในการช่วยเหลือประชาชน ยับยั้งการก่อการร้ายต่างๆ
2. Ironman รักชาติ เห็นได้จากหลากหลายหลายภารกิจเกิดขึ้นเพราะช่วยให้ประเทศชาติสงบ

สุข

3. ปฏิบัติตัวอยู่ในกรอบของกฎหมาย

ประกายกาวิล ศรีจินดา ได้กล่าวไว้ว่า หากพิจารณาคุณลักษณะเฉพาะเบื้องต้นของฮีโร่ไทย นั้น จะมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของต่างประเทศ ประกอบด้วย การมีความสามารถเหนือมนุษย์ การสวมหน้ากาก มีอาวุธประจำตัว มีท่าไม้ตาย เป็นคนมีปมในอดีต เป็นการกระทำความดี นอกกฎหมาย เวลาปกติใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นทั่วไป เป็นต้น แต่สิ่งที่ทำให้ฮีโร่ไทยนั้นแตกต่างจากของต่างประเทศ คือ การมีพลังอำนาจพิเศษทางไสยศาสตร์ หนึ่งเหยี่ยว การหายตัว เหาะเหินเดินอากาศ ได้ รวมทั้งการมีผู้ช่วย เป็น พระ ผี และสัตว์ เป็นต้น

เมื่อนำคุณลักษณะพิเศษ ความสามารถและลักษณะการเป็นฮีโร่ ของทั้งต่างประเทศและของไทยมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แนวคิดฮีโร่ตามอุดมคติของเด็กนั้น ฮีโร่ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

1. มีความกล้าหาญ
2. มีจิตใจที่ดีงาม
3. ฉลาดและมีไหวพริบ
4. ฝดุงความยุติธรรม
5. มีความเป็นผู้นำ
6. มีพลังกำลังเหนือมนุษย์
7. มีร่างกายที่แข็งแกร่ง
8. มีอาวุธพิเศษหรืออาวุธประจำกาย
9. เก่งกาจทางด้านการต่อสู้

ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นลักษณะเฉพาะที่มีบทบาทกับกลุ่มที่เป็นเด็ก

4. จิตวิทยาเบื้องต้นเกี่ยวกับเด็ก พัฒนาการ, ความต้องการ และความสนใจ

4.1 การจำแนกเด็กตามช่วงวัย

การจำแนกเด็กเป็นกลุ่มตามระดับอายุและระดับการศึกษาจะทำให้พิจารณา พัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจของเด็ก มีความชัดเจนมากขึ้น ในที่นี้ นิตยา วรรณกิติ์ (2559:84-85) ได้จำแนกเด็กเป็นช่วงวัยต่างๆ โดยใช้เกณฑ์เรื่องระดับอายุกับการเข้าศึกษาของเด็กตามกฎหมายกระทรวง ว่าด้วยการกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการนับอายุเด็กเพื่อเข้ารับการศึกษามากับฉบับของไทย พ.ศ. 2545) ทั้งนี้สามารถจำแนกเด็กได้เป็น 4 ช่วงวัย ได้แก่

4.1.1 เด็กปฐมวัย เด็กวัยนี้ถือเป็นวัยเริ่มต้นที่อายุยังไม่ถึงเกณฑ์สำหรับการศึกษามาก บังคับในระบบโรงเรียน นับเป็นเด็กวัยก่อนเรียนหรือก่อนเข้าโรงเรียน จำแนกเป็น 2 กลุ่ม คือ เด็กวัย ก่อนโรงเรียนและเด็กวัยอนุบาล

4.1.1.1 เด็กวัยก่อนโรงเรียน (0-3 ปี) ได้แก่กลุ่มเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิด จนถึง 3 ขวบ เป็นวัยที่ยังไม่ได้รับการศึกษาในระบบโรงเรียนอย่างจริงจัง

4.1.1.2 เด็กวัยอนุบาล (3-6 ปี) ได้แก่เด็กที่เริ่มเข้าศึกษาในระดับชั้นอนุบาล ส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 3 ขวบ ถึง 6 ขวบ

4.1.2 เด็กวัยประถมศึกษา (6-11 ปี) ได้แก่เด็กที่เข้าศึกษาในระดับประถมศึกษาอาจ จำแนกได้เป็น เด็กระดับประถมต้น ประถมกลาง และประถมปลาย

4.1.3 เด็กก่อนวัยรุ่น (11-13 ปี) เด็กที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น วัยนี้อาจเรียกอีกอย่างว่า “วัยก่อนวัยรุ่น”

4.1.4 เด็กวัยรุ่น (13-21 ปี) ได้แก่เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จนถึงระดับอุดมศึกษา ช่วงอายุโดยเฉลี่ยคือ 13 -21 ปี

4.2 ลักษณะพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา

ชาร์ลอตต์ ฮัค (Charlotte S. Huck) และ ดอริส ยัง คัน (Doris Young Kuhn) (1968:30-36) ได้กล่าวถึงลักษณะพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา ว่าสามารถจำแนกได้ 3 ช่วงวัย ได้แก่

4.2.1 เด็กระดับประถมต้น คือเด็กช่วงชั้นประถมศึกษา 1-2 ลักษณะพัฒนาการของเด็ก ในช่วงนี้คือ ช่วงเวลาของความตั้งใจนานขึ้น ความสามารถในการเข้าใจสิ่งต่างๆดีขึ้น จึงเป็นช่วงเวลา สำคัญที่จะสร้างให้มีความสามารถพิเศษหรือลักษณะนิสัยที่ดี

เด็กวัยนี้จะมีความสนใจอย่างต่อเนื่อง ในสิ่งรอบตัว กระตือรือร้น มีความอยากรู้อยาก เห็นมากขึ้น ละเอียดชอบการเล่นเป็นชีวิตจิตใจ เนื่องจากเป็นวัยเริ่มเข้าโรงเรียน เด็กจึงชอบเรียนรู้ กิจกรรมและพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เช่น สภาพร่างกายกำลังเปลี่ยน เริ่มเรียนรู้การผิวปาก มีความรู้สึก

เรื่องความยุติธรรม การมีอารมณ์ขันพัฒนาขึ้น นอกจากนี้เด็กยังต้องการความอิสระจากผู้ใหญ่ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการความอบอุ่นและความมั่นคงปลอดภัยจากผู้ใหญ่

4.2.2 เด็กระดับประถมกลาง คือเด็กในช่วงชั้น ประถมศึกษาที่ 3-4 เด็กในวัยนี้จะเริ่มเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น มีความมั่นใจในตัวเองสูงขึ้น ช่วงความสนใจยาวนานมากขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่ตนสนใจมากยิ่งขึ้น มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี มีความรักพวกพ้อง

4.2.3 เด็กระดับประถมปลาย คือเด็กในช่วงชั้น ประถมศึกษาที่ 5-6 พัฒนาการของเด็กในวัยนี้เป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเด็กผู้หญิงจะย่างเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กผู้ชาย 2 ปี เด็กจะเริ่มเข้าใจและยอมรับบทบาททางเพศมากขึ้น เด็กผู้หญิงแสดงความสนใจเด็กผู้ชาย เด็กในวัยนี้จะเริ่มทำทนายอานาจพ่อแม่ เริ่มยึดผู้อื่นเป็นตัวอย่างมากกว่าพ่อแม่ ตัวอยาเหล่านั้นอาจมาจาก โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ครูและหนังสือ เด็กวัยนี้ต้องการความเสมอภาค

4.3 ความสนใจด้านการอ่านของเด็กวัยประถมศึกษา

4.3.1 เด็กระดับประถมต้น ถือเป็นวัยทองของการเริ่มต้นอ่านและต้องการมีโอกาสนในการเลือกหนังสือเอง เด็กวัยนี้ชอบเรื่องที่มีความจริงมากขึ้น แต่ก็ยังสนุกสนานและแฝงไปด้วยจินตนาการ และเริ่มอ่านเรื่องซ้ำกันได้บ้างแล้ว สนุกสนานกับหนังสือที่มีเนื้อหาตื่นเต้น

หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ยังคงเน้นภาพประกอบ แต่เนื้อหามีขนาดยาวขึ้น และมีสาระมากขึ้น ไม่ควรอ่านเรื่องยาวมากเกินไป เนื้อเรื่องไม่ควรเกิน 20 หน้า สามารถอ่านจบภายใน 3-5 นาที เนื้อหาอาจเป็นบันเทิงคดีหรือสารคดีที่มีโครงเรื่องไม่ซับซ้อนมากนัก รวมไปถึงนิทานประเภทต่างๆ ได้แก่ นิทานมหัศจรรย์ เทพนิยาย นิทานคติ นิทานวีระบุรุษ เป็นต้น

4.3.2 เด็กระดับประถมกลาง เรียกได้ว่าเป็นวัยฉายแสงแห่งนักอ่าน เนื่องจากเด็กเริ่มอ่านหนังสือได้มากขึ้น สนใจอ่านหนังสือที่ตอบสนองความสนใจของตนเอง ทั้งประเภทสารคดีและบันเทิงคดี เด็กจะชอบเรื่องเล่าเป็นชุดหรือเรื่องที่มีเนื้อหาแบ่งเป็นตอนและจบภายในตอน เด็กวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องตื่นเต้น ลึกลับ

ความสนใจของเด็กวัยนี้จะแตกต่างกันตามรสนิยมทางเพศ โดยเด็กผู้หญิงจะชอบเรื่องกระจุ้มกระจิม การบ้านการเรือน ส่วนเด็กผู้ชายจะสนใจเรื่อง การผจญภัย เรื่องตื่นเต้น เร้าใจ การประดิษฐ์ทดลองอย่างง่าย ๆ

หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ ควรเน้นเนื้อหาเรื่องราวมากกว่าภาพประกอบ เนื้อเรื่องควรมีความยาวขึ้น ลดปริมาณภาพและความฉูดฉาดของสีลง เนื่องจากเด็กวัยนี้รู้จักเปรียบเทียบตัวเองกับตัวละครที่แต่งขึ้น ดังนั้นหนังสือควรมีส่วนร่วมในการจัดหาตัวอย่างที่เหมาะสม เพื่อให้เด็กยึดเป็นแบบอย่าง

4.3.3 เด็กระดับประถมปลาย เด็กในวัยนี้จะใช้เวลามากขึ้นสำหรับอ่านหนังสือมากกว่าวัยอื่นๆ หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ควรมีส่วนช่วยให้เด็กเข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงของ

ความสัมพันธ์ที่เด็กมีต่อพ่อแม่และควรมีส่วยช่วยในการเป็นตัวอย่างที่เหมาะสมให้เด็กยึดถือ รวมถึงให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพต่างๆที่เด็กสนใจ

5. หนังสือสำหรับเด็ก

ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์ (2523: 3) ได้กล่าวไว้ว่า “หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง สิ่งพิมพ์หรือต้นฉบับ ตัวเขียนที่จัดทำขึ้นเพื่อ เด็กตั้งแต่เด็กตอนต้น (2 ขวบ) ไปจนถึงเด็กวัยรุ่น (20 ปี) ” พจนีย์ พลสิทธิ์ และอุไร วรศักดิ์โยธิน (2525 : 59) ได้สรุปความหมายของหนังสือสำหรับเด็กไว้ว่า “หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือและสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้เด็กอ่าน และได้รับความรู้ความเพลิดเพลิน อาจจัดทำเป็นรูปเล่มมีหน้าปกสวยงาม หรือ อาจแทรกปมมาในหนังสือรายวัน รายสัปดาห์ ” ดังนั้น สนิท สัตโยภาส (2536 : 16)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง งานเขียนที่มีรูปแบบต่างๆ อาจเป็นสิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่ม แผ่นพับหรืองานเขียนที่แทรกอยู่ในหนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ ซึ่งงานเขียนเหล่านี้จะเน้นใช้ภาษาและเนื้อหาที่ถ่ายทอดความเข้าใจสำหรับเด็ก

5.1 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

สนิท สัตโยภาส กล่าวไว้ว่า หนังสือสำหรับเด็ก เป็นหนังสือใช้อ่านทั่วไปสำหรับเด็ก ไม่ใช่หนังสือเรียน เพราะผู้แต่งมุ่งเน้นให้ความสนุกสนาน หรืออาจจะเป็นทั้งหนังสือที่ให้ความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป ซึ่งมีลักษณะสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

1. เป็นเรื่องสั้นๆ ไม่ซับซ้อน อ่านง่ายสามารถอ่านจบภายในเวลาอันรวดเร็ว
2. เนื้อเรื่องให้ความสนุกสนาน อาจมีอารมณ์ขันและแทรกความรู้เล็กๆน้อยๆ ไปด้วยก็ได้
3. อาจเจอเนื้อหาในรูปของนิทาน แต่มีคติสอนใจแทรกอยู่ ไม่สอนตรงๆ
4. ใช้ภาษาง่ายๆ เหมาะกับวัยของเด็ก
5. มักมีภาพประกอบเนื้อเรื่อง หรือเสนอเรื่องด้วยภาพล้วนก็ได้
6. ภาพมีสีสัน สดใส น่าดูและสามารถอธิบายเรื่องได้ดีอีกด้วย

5.2 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก

สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

5.2.1 แบ่งตามเกณฑ์อายุของผู้อ่าน หมายถึง แบ่งประเภทโดยอาศัยวัยของผู้อ่านเป็นเกณฑ์ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

5.2.1.1 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0-3 ปี ซึ่งมักจะเป็นหนังสือภาพ

5.2.1.2 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี จะเป็นสมุดภาพประกอบคำ หรือมีคำบรรยาย เป็นประโยคสั้นๆ ได้ภาพ

5.2.1.3 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 6-11 ปีจะเป็นหนังสือเรื่องประกอบภาพ เนื้อหาเริ่มยาวขึ้น

5.2.1.4 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11-14 ปี จะมีคำบรรยายมากกว่า ภาพประกอบ

5.2.1.5 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14-18 ปี มักใช้คำบรรยายสั้นๆ มี ภาพประกอบเป็นบางหน้า เช่น เรื่องสั้น , นวนิยาย , สารคดี

5.2.2 แบ่งตามระดับชั้น แบ่งประเภทโดยอาศัยช่วงของชั้นเรียนเป็นเกณฑ์ มี 3 ระดับ ดังนี้

5.2.2.1 ระดับเด็กอนุบาล (3-6 ปี) เป็นวัยที่สนใจรูปภาพ และเรื่องที่ผู้ใหญ่ เล่าให้ฟัง หนังสือจึงเป็นหนังสือภาพ หรือมีภาพประกอบเป็นส่วนใหญ่

5.2.2.2 ระดับชั้นประถมศึกษา (6-11 ปี) เป็นวัยที่เริ่มอ่านหนังสือได้เอง มี ลักษณะเป็นเรื่องประกอบภาพ เนื้อเรื่องยาวพอเหมาะกับช่วงวัยของเด็ก

5.2.2.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษา (11-20 ปี) เด็กวัยนี้ เรียกว่า “วัยรุ่น” สนใจอ่าน หนังสือหลายประเภท สนใจเนื้อหาสาระมากกว่าภาพประกอบ

5.2.3 แบ่งตามลักษณะของเรื่อง หมายถึง การแบ่งประเภทโดยอาศัยลักษณะของ หนังสือที่ผลิตออกมา แบ่งได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

5.2.3.1 ประเภทกลอน เป็นหนังสือสำหรับเด็กที่แต่งโดย ร้อยกรอง

5.2.3.2 ประเภทนิทาน มีลักษณะเป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมา ให้ความสนุกและ ยังสอดแทรกคติข้อคิดไว้อ่านใจ เป็นการอบรมลูกโดยทางอ้อม เช่น สโนว์ไวท์ , พระรถเมรี ฯลฯ

5.2.3.3 ประเภทการ์ตูน เป็นหนังสือที่มีภาพเขียนในลักษณะล้อเลียน ทำให้ เกิดอารมณ์ขัน หนังสือการ์ตูนมีส่วนร่าทำให้เด็กสนใจอ่านหนังสือมากขึ้น เพราะมีเนื้อเรื่องและ ภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจ เช่น ไกรทอง, โดเรมอน ฯลฯ

5.2.3.4 ประเภทสารคดี เป็นหนังสือที่มุ่งเน้นให้ความรู้ ทำให้เกิดสติปัญญา แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ เช่น “เทศกาลสงกรานต์” ของ แปลก สนธิรักษ์ , “แมวไทย” ของสุทธิลักษณ์ อัมพันวงศ์ เป็นต้น

5.2 3.5 นิตยสารสำหรับเด็ก เป็นวรรณกรรมคอลัมน์ต่างๆ ที่ให้ทั้งความรู้ ความบันเทิงและการฝึกสมอง

5.2.4. แบ่งตามลักษณะของเนื้อหา มี 3 ประเภท ดังนี้

5.2.4.1 หนังสือประเภทให้ความเพลิดเพลิน เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสนุกสนาน ตื่นเต้น มีเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครต้องใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ ทุกเรื่องมัก

สอดแทรกคุณธรรม คติแง่คิดที่เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน ส่วนมากมักเป็น นิทาน เทพนิยาย ตำนาน เรื่อง ผจญภัย ได้แก่

- นิทานที่แปลมาจากต่างประเทศ เช่น หนูน้อยหมวกแดง, ซิลเดอริลล่า
- นิทานพื้นบ้านไทย เช่น นางพิกุลทอง , ไกรทอง
- นิทานชาดก เช่น คาวิ , สังข์ทอง
- นิทานอีสป , นิทานสุภาษิต
- นิทานที่แต่งขึ้นใหม่
- นิทานภาพสำหรับเด็กเล็ก หรือหนังสือภาพต่างๆ

5.2.4.2 หนังสือประเภทให้ความรู้และเสริมบทเรียน

หนังสือประเภทนี้จะเน้นให้ความรู้และเสริมบทเรียน มีเนื้อหาที่เป็นจริง เป็น เหตุเป็นผล มีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้ ความคิดและประสบการณ์ของเด็กให้กว้างขึ้น หนังสือ ประเภทนี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “หนังสือเสริมประสบการณ์” หรือ “หนังสืออ่านเพิ่มเติม”

1.2.5 หนังสือประเภทการ์ตูนและวารสารสำหรับเด็ก

5.2.5.1 หนังสือประเภทการ์ตูน คือ หนังสือที่มีเรื่องราวประกอบภาพ อาจ เป็นนิทาน สารคดี หรือเรื่องราวผจญภัยต่างๆ หนังสือประเภทนี้จะเด่นที่ภาพประกอบ บางครั้งเรียกว่า “ภาพตลก” หรือ “ภาพชวนขัน”

5.2.5.2 วารสารสำหรับเด็ก คือ หนังสือหรือสิ่งพิมพ์สำหรับเด็กที่มุ่งให้ความรู้ มีภาพการ์ตูนประกอบ เนื้อหาในวารสารจะมีหลากหลาย เช่น ความรู้รอบตัว ความรู้เฉพาะด้าน เกม ปริศนา คำทาย ฯลฯ

6. ภาพประกอบสำหรับเด็ก

6.1 ประเภทของภาพประกอบ

การเลือกใช้ภาพในหนังสือสำหรับเด็กส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสือและเนื้อหา เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามหากจำแนกภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กตามวิธีการสร้างสรรค์ภาพ อาจ จำแนกได้ดังนี้

6.1.1 ภาพวาด หมายถึงภาพที่เกิดจากการจำทำขึ้นด้วยอุปกรณ์การวาดภาพ ภาพวาดเป็นเทคนิคที่นิยมใช้กันมากในหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน เพราะผู้เขียนสามารถควบคุม เส้น ขนาดและรายละเอียดของภาพได้ตามต้องการ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือภาพวาดในหนังสือช่วย ขยายความหรือให้รายละเอียดเนื้อหาที่ไม่สามารถถ่ายทอดด้วยกล้องถ่ายภาพได้ ภาพวาดสามารถ แสดงอารมณ์และความรู้สึกตามเนื้อเรื่อง สร้างตัวละครให้เกิดการเคลื่อนไหว จึงเหมาะกับหนังสือ

ประเภทบันทึกคดี ภาพวาดที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็กมีทั้งภาพสีและขาวดำ โดยสามารถจำแนกได้เป็น ภาพวาดลายเส้นและภาพวาดระบายสี

ภาพวาดประเภทลายเส้นเป็นพื้นฐานในการจัดทำภาพประกอบประเภทอื่นๆ เป็นเทคนิคที่นิยมใช้ในภาพการ์ตูนหรือภาพที่แสดงรายละเอียดต่างๆ ซึ่งไม่สามารถถ่ายภาพได้ ภาพวาดลายเส้นเป็นภาพที่ใช้ประกอบงานพิมพ์มาตั้งแต่ยุคแรกและยังคงได้รับความนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน มีการใช้เทคนิคการวาดภาพผสมผสานกันหลายอย่าง เช่นการวาดลายเส้นแบบภาพการ์ตูนโดยใช้ดินสอ พู่กันปากกาหมึกดำ รวมทั้งการผสมสกรีนหรือการสร้างพื้นผิวลวดลายต่างๆร่วมกับภาพลายเส้นเพื่อสร้างความน่าสนใจ

ส่วนภาพวาดระบายสีคือ ภาพที่มีกรรมวิธีหรือเทคนิคในการใช้สีประเภทต่างๆ เช่น เทคนิคการใช้สีไม้ เทคนิคการใช้สีน้ำ เทคนิคการใช้สีเทียน และเทคนิคการใช้สีชอล์ก ส่งผลให้ภาพวาดจะประกอบไปด้วยสีต่างๆมากมายหลายสี ภาพวาดอาจเป็นภาพที่วาดในมุมมองและรายละเอียดเหมือนกับภาพถ่ายได้และยังสามารถวาดในมุมที่ภาพถ่ายอาจทำไม่ได้อีกด้วย

6.1.2 ภาพถ่าย หมายถึงภาพที่เกิดจากกรรมวิธีทางการถ่ายภาพ ที่ได้จากการใช้กล้องถ่ายรูปหรือเครื่องมือบันทึกภาพอื่นๆ ภาพถ่ายจะใช้ประโยชน์ได้ดีกับงานพิมพ์ เพราะภาพถ่ายมีคุณลักษณะเฉพาะตัวทั้งด้านความเหมือนจริงและความละเอียด ปัจจุบันการถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้เป็นภาพประกอบในงานพิมพ์นิยมใช้กล้องดิจิทัล ผลที่ได้คือภาพสี (Colour Print) แต่หากต้องการภาพขาว-ดำ มักใช้คอมพิวเตอร์ช่วยแปลงภาพสีให้เป็น ขาว-ดำ

ภาพถ่ายนิยมใช้เป็นภาพประกอบในหนังสือประเภทสารคดี เพราะจะแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับข้อเท็จจริง สามารถให้รายละเอียดต่างๆที่ชัดเจนและสมจริง ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารได้ทันที แต่ภาพถ่ายก็มีข้อจำกัดบางประการสำหรับงานเขียนบางประเภท ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์บางเหตุการณ์ในอดีตหรือเรื่องในจินตนาการ

เทคนิคการจัดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กอีกวิธีหนึ่งที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือ การประดิษฐ์ภาพให้แยกตัวออกจากหน้าราบของหนังสือ ทำให้ภาพคล้อยออกเป็นรูปลอยยื่นออกมาได้ เรียกว่า “หนังสือป๊อปอัพ” (Pop-up Book) หนังสือประเภทนี้มีลักษณะเป็นหนังสือจัดภาพสามมิติ (Dimension picture) เมื่อปิดหนังสือสามารถพับแนบกับแผ่นกระดาษในหน้าหนังสือได้และเมื่อเปิดอ่านภาพจะยื่นลอยออกมาในลักษณะสามมิติ ลักษณะเช่นนี้ทำให้ภาพเกิดลูกบาศก์ (Cubism) สามารถเลื่อนได้ตามทิศทางที่ต้องการ และสามารถดึงให้เคลื่อนไหวได้ บางประเภทอาจใช้หุ่น นิ้วมือหรือเครื่องจักรประกอบ ส่วนตัวหนังสือยังคงวางอยู่บนพื้นราบของหน้าหนังสือ

6.2 หลักการจัดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก

ในเบื้องต้นการจัดทำภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กในแต่ละหน้าควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของเนื้อหาในแต่ละตอนและแต่ละหน้าว่าต้องการให้ผู้อ่านรับรู้อะไร จากนั้นจึงออกแบบองค์ประกอบบรรยากาศ บรรยากาศละเอียดต่างๆของภาพ เพื่อให้เหมาะสมกับหัวข้อเรื่องและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เตรียมไว้โดยคำนึงถึงหลักการจัดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่ดี

DanialD.Mich and Edwin Ebermen (1975:46-47) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่ดีไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. การเล่าเรื่องได้ดี (Storytelling Quality) คือเป็นภาพที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ดี
2. การเป็นภาพที่ถ่ายทำได้ดี (Photographic Quality) คือภาพที่มีเทคนิคการถ่ายภาพที่ดี
3. ภาพที่เร้าอารมณ์ผู้อ่าน (Impact Quality) เป็นภาพที่ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ต่างๆตามเนื้อเรื่องได้
4. การเป็นภาพที่ดูแล้วเข้าใจง่าย (Simplicity Quality) คือเป็นภาพที่ดูแล้วเข้าใจง่าย ไม่มีรายละเอียดยุ่งเหยิงในภาพ
5. ภาพที่สวยงาม (Beauty Quality) คือคุณสมบัติในด้านความสวยงามของภาพ เป็นภาพที่ดูแล้วเกิดความงดงาม

Edger Dale (1951:269) ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับลักษณะภาพประกอบที่ดีไว้ว่า ภาพจะต้องตรงกับจุดประสงค์ของเรื่อง ถ่ายทอดลักษณะตรงกับสภาพความเป็นจริง ถูกตอ้งในเรื่องขนาดสัดส่วนของภาพ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มความสุข ภาพจะต้องกระตุ้นให้เกิดจินตนาการอย่างต่อเนื่อง ภาพจะต้องมีคุณสมบัติด้านศิลปะและมีเทคนิคการสร้างที่ดี ภาพจะต้องมีเนื้อหาของภาพเป็นเอกภาพ และต้องให้รายละเอียดได้ดี

พหัย ต้นหยง (2529:132) กล่าวถึงลักษณะของภาพและสีที่เรียกความสนใจจากผู้อ่านได้ดี ว่าควรมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. ภาพตัวเองและสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเอง หมายถึงภาพที่มีลักษณะท่าทีและสภาพแวดล้อมคล้ายคลึงหรือมีความสัมพันธ์กับตัวผู้อ่าน เด็กจะชอบอ่านและดูภาพที่มีลักษณะสัมพันธ์กับตัวเด็กมากกว่าภาพประเภทอื่น
2. ภาพที่แสดงการเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาและมีกิริยาอาการ เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์ชอบการเปลี่ยนแปลงมากกว่าการมองภาพนิ่งหรือภาพตายที่มองแล้วไม่รู้สึกละอะไรเลย
3. ภาพแปลกตาเป็นภาพที่น่าสนใจมากกว่าภาพที่มีรูปแบบปกติ เพราะภาพปกตินั้นเป็นของจำเจ อาจสร้างความเบื่อหน่ายได้
4. ภาพที่สร้างความสบายในอารมณ์ (Positive feeling) คือภาพที่ให้ความรู้สึกดีและสวยงาม เช่น ภาพธรรมชาติ ต้นไม้ดอกไม้

5. ภาพที่มองแล้วเข้าใจเรื่องได้ง่าย ไม่มีรายละเอียดยุ่งเหยิงซับซ้อน
6. ภาพที่มองแล้วซับซ้อน เช่น ภาพการ์ตูน
7. ภาพที่มีจุดเด่นหรือจุดน่าสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งให้มนต์อย่างชัดเจน

วิโชค มุกดามณี(2523.อ้างอิงจาก หทัย ต้นหยง. 2529:133-134) เสนอแนวทางการเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กว่าในการเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนจำเป็นต้องทราบและเข้าใจในความรู้พื้นฐานสำคัญ ต่อไปนี้ คือ

1. การรู้จักธรรมชาติทั่วไป ไม่เฉพาะเจาะจงแต่ธรรมชาติของมนุษย์เท่านั้น แต่รวมถึงธรรมชาติของทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่แวดล้อมได้แก่ ความแตกต่างระหว่างกลางวันและกลางคืน การสังเกตรูปร่างหน้าของเด็กและผู้ใหญ่

2. การเรียนรู้มวลธาตุ (Element) ที่ใช้แทนค่า ได้แก่ เส้น รูปร่าง ลักษณะพื้นผิว และสี

- 2.1 เส้น (Line)การสื่อความหมายของเส้นมีความแตกต่างกัน ดังนี้

- เส้นตรง (Straight Line) ให้ความรู้สึกสง่า เข้มแข็ง มั่นคง แข็งแรง
- เส้นตั้ง (Vertical Line) ให้ความรู้สึกมีระเบียบ มีความสูง แข็งแรงมั่นคง
- เส้นนอน (Horizontal) ให้ความรู้สึกสงบ กว้าง
- เส้นทแยง (Diagonal Line) ให้ความรู้สึกมั่นคง เคลื่อนไหว ขาดความสมดุล
- เส้นโค้ง (Curved Line) ให้ความรู้สึกนิ่มนวล อ่อนหวาน เคลื่อนไหว
- เส้นประหรือเส้นขาด (Broken Line) ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ไม่หยุดนิ่ง

- 2.2 รูปร่าง (Shape) เป็นภาพที่มองเห็น 2 มิติ คือ กว้างและยาว ซึ่งหมายถึงพื้นที่ที่มีบริเวณรอบนอกแน่นอน ชัดเจน รูปร่างแบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น
- รูปร่างสัญลักษณ์ (Symbolic) ได้แก่ รูปร่างที่กำหนดขึ้นเพื่อความเข้าใจร่วมกัน เช่น สัญลักษณ์ทางศาสนา เป็นต้น
- รูปร่างอิสระหรือรูปทรงนามธรรม (Free Shape and Abstract Shape) หมายถึง รูปร่างที่อาจดัดแปลงหรือนอกเหนือไปจากรูปร่างทั้ง 3 ลักษณะดังกล่าวมา

2.3 ลักษณะพื้นผิว (Texture) ได้แก่ ส่วนนอกสุดของวัตถุที่ตาสามารถมองเห็น หรือ สิ่งสัมผัสได้ของรูปทรง เช่น หยาบ มั่น ขรุขระ ด้าน ในการวาดภาพต้องคำนึงถึงด้วย เช่น พื้นผิวที่เรียบมันให้ความกลมกลื่น มีน้ำหนักน้อยกว่าพื้นผิวที่ขรุขระ เป็นต้น

2.4 สี ในทางทัศนศิลป์สีหมายถึง ความเข้มของแสง ที่ส่องไปกระทบวัตถุแล้วสะท้อน เข้าสู่ตาเรา แต่สีที่ยามาเขียนภาพแตกต่างไปจากสีที่เป็นลำแสงโดยตรง ในการจัดทำภาพประกอบ หนังสือสำหรับเด็กต้องคำนึงถึงจิตวิทยาในการใช้สีด้วย

กล่าวโดยสรุปภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กไม่ได้ให้ความสำคัญกับความงดงามทางศิลปะ เพียงอย่างเดียว แต่เด็กชอบภาพที่สามารถเล่าเรื่องราวแก่เด็กได้ ในการจัดทำภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่ดีควรคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1. ความชัดเจนการสร้างภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กต้องคำนึงถึงลักษณะภาพที่เด็ก เข้าใจง่าย สามารถสื่อความได้ชัดเจนว่าเป็นรูปอะไร เคลื่อนไหวอย่างไร และมีกิริยาท่าทางอย่างไร ภาพประกอบต้องสื่อความหมายได้ชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้ตรงจุดไม่คลุมเครือ วิธีการ สร้างภาพประกอบคือควรหยิบยกเหตุการณ์สำคัญหรือองค์ประกอบสำคัญในเรื่องมาสร้าง

2. ความสอดคล้อง ความสอดคล้องในที่นี้หมายถึง ความสอดคล้องกับวัยและเนื้อเรื่อง ภาพประกอบที่ดีต้องคำนึงถึงวัยของเด็ก เป็นภาพที่เด็กแต่ละวัยเข้าใจง่าย ด้านความสอดคล้องกับเนื้อ เรื่อง ภาพที่ดีควรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราวภาพประกอบและเนื้อเรื่องจะต้อง สอดคล้องกัน อย่าให้เนื้อเรื่องเป็นอย่างหนึ่งภาพประกอบเป็นอีกอย่างหนึ่ง

3. ความสมจริง ภาพประกอบสำหรับเด็ก ต้องคำนึงถึงความสมจริง ทั้งความจริงในด้าน ลักษณะกายภาพ และการแสดงความเป็นจริงตามเนื้อเรื่อง ภาพประกอบต้องมีสัดส่วนที่ถูกต้องไม่ผิด จากความเป็นจริง แสดงการเคลื่อนไหวหรืออริยาบถให้ถูกต้อง การแสดงอารมณ์และความรู้สึกของ ตัวละครต้องตรงตามเนื้อเรื่อง

ด้านการแสดงกิริยาอาการของตัวละคร เด็กจะชอบภาพที่ดูสมจริงแต่ไม่ใช่ภาพเหมือนจริง ภาพประกอบในเรื่องไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ต้องให้ปฏิบัติหรือทำอะไรได้เหมือนเด็กคนหนึ่ง เช่น กระต่ายนั่งกางเกง แมวพูดคุ้ยได้ ซึ่งภาพเหล่านี้ผู้ใหญ่เห็นอาจจะนึกว่าผิดธรรมชาติ เป็นเรื่องไร้สาระ แต่ในความรู้สึกของเด็กสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องสามัญ (วิริยะ สิริสิงห.2551:24)

4. ความประณีตและความงดงาม ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กต้องช่วยสร้างบรรยากาศ ของหนังสือให้มีรสชาติ การเคลื่อนไหวต้องมีชีวิตชีวา มีความประณีต งดงามทั้งสีสันทันและรูปแบบ

5. ความถูกต้อง ต้องช่วยเสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมความดีงามให้แก่เด็ก ภาพจะต้อง นำเสนอวัฒนธรรมที่ถูกต้องและดีงามไม่มีลักษณะลามกอนาจาร

6.3 หลักการใช้สีในภาพประกอบสำหรับเด็ก

การสร้างภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับจิตวิทยาของสีหรือการใช้สีกับความรู้สึกเนื่องจากสีแต่ละสีสื่อความหมายที่แตกต่างกันโดยปกติสีอุ่น (สีเหลือง สีแดง สีแสด) ให้ความรู้สึกเป็นนิเสธ (Positive) คือเกิดความรู้สึกดี รัก ร่าเริง และก่อให้เกิดความตื่นตื้นอยู่เสมอ ส่วนสีเย็น (สีม่วง สีน้ำเงิน สีเขียว) ให้ความรู้สึกที่เป็นปฏิเสธ (Negative) คือ เกิดความสันโดษ เจ็บปวด และก่อให้เกิดความเยือกเย็นอยู่เสมอ ดังนั้นการใช้สีในภาพวาดควรคำนึงถึงการสื่อความหมายของแต่ละสีเพราะสีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและจินตนาการของเด็ก น.ณ ปากน้ำ (2522:50-51) กล่าวถึงจิตวิทยาของสีไว้ดังนี้

สี	ความหมาย
เหลือง	ความไวพบุลย์ เจริญรุ่งเรือง และก้าวหน้า
แดง	ความตื่นตื้นเร้าใจ
แดงเข้ม	ความสง่าผ่าเผย ความปิติ อิ่มเอิบ
แดงกุหลาบ	ความอ่อนหวาน นุ่มนวล
เขียว , น้ำเงิน	ความสงบเยือก สุขสันติ
เทา	ความนิ่งเฉยและความเยือก
เขียวแก่ผสมเทา	ความสลด รันทดใจ และชราภาพ
ดำ + ขาว	ความกดดัน อึดอัดใจ
ขาว	ความบริสุทธิ์ เบิกบาน
ทอง , เงิน	ความมั่งคั่ง
แดงเหลือง (ส้ม)	ความตื่นตื้น
สีสดและสีเปาบาง	ความกระชุ่มกระชวยและความแจ่มใส

เทคนิคการนำจิตวิทยาเรื่องสีมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก นอกจากคำนึงถึงความหมายของสีแล้ว ผู้เขียนควรคำนึงถึงสิ่งสำคัญดังต่อไปนี้ด้วย

1. การใช้สีควรช่วยเพิ่มความสนใจของหนังสือด้วยการคำนึงถึงความเหมาะสมของสีกับธรรมชาติของเด็กในแต่ละช่วงวัย คือเด็กเล็กควรใช้สีสดฉูดฉาด ประเภทแม่สี (แดง เหลือง น้ำเงิน) เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสนุกสนาน ภาพควรใช้สีโทนสดใส เน้นความน่ารักและความบริสุทธิ์แจ่มใส ไม่ควรใช้สีโทนมืด เพราะดูลึกลับและน่ากลัว สำหรับเด็กโตการใช้สีเน้นความสมจริง เพื่อช่วยในการเรียนรู้ นิยมใช้สีผสมมากกว่าใช้แม่สีเพียงสีเดียว

2. การใช้สีให้สัมพันธ์กับธรรมชาติรอบตัวเด็ก เนื่องจากเด็กจะจดจำสีต่างๆให้สัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รอบตัว เช่น พระจันทร์สีเหลือง ต้นไม้สีเขียว ท้องฟ้าสีฟ้า

3. การใช้สีให้เหมาะสมตามเนื้อเรื่อง เช่น น้ำหรือฤดูหนาวควรใช้สีฟ้า ดวงอาทิตย์ใช้สีเหลือง หรือสีแดง นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงความรู้สึกให้ตรงกับท้องเรื่องถ้าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสนุกสนานก็ควรใช้สีร้อน

4. เด็กเล็กจะให้ความสำคัญของสีมากกว่ารูปร่าง เพราะสีสร้างความรู้สึกแก่เด็กได้ดี ตามธรรมชาติแล้วเด็กจะรู้จักสีแดงก่อน ตามด้วย เหลือง ฟ้า เขียว ดังนั้นหนังสือสำหรับเด็กควรจะเน้นเรื่องสีกับความรู้สึก การใช้สีควรใช้สีเข้ม เนื่องจากชัดเจนและให้ความรู้สึกตรงตามความต้องการ มากกว่าสีจาง ในการเร่งเร้าและดึงดูดความสนใจของเด็กควรใช้สีร้อน ได้แก่ สีเหลือง สีแดง มากกว่าสีเย็น

5. ควรหลีกเลี่ยงสีที่ทำให้รู้สึกโศกเศร้า ไม่เบิกบาน เช่น สีดำ น้ำตาล โดยควรใช้สีเหล่านี้แสดงเนื้อหาเฉพาะส่วนที่ต้องการแสดง ความรู้สึกโศกเศร้าของตัวละคร

6.4 ขนาดของภาพประกอบสำหรับเด็ก

เทคนิคการกำหนดขนาดของภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนควรคำนึงถึงหลักสำคัญดังนี้

1. พัฒนาการของเด็ก ที่เกี่ยวข้องกับภาพประกอบ คือพัฒนาการการรับรู้ความหมายและพัฒนาการการใช้สายตา เด็กเล็กยังต้องการภาพเป็นภาษาความหมาย เมื่อเจริญวัยขึ้นจึงจะสามารถเรียนรู้ ภาษาสัญลักษณ์ต่างๆได้ ดังนั้นภาพประกอบจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็กเล็กหรือเด็กปฐม ในการสร้างความเข้าใจในเนื้อหา และกระตุ้นจินตนาการ ด้านความสามารถในการใช้สายตาของเด็กแต่ละช่วงวัย ก็มีความแตกต่างกัน เด็กเล็กจะมองเห็นภาพในลักษณะภาพรวม ไม่สามารถจับรายละเอียดในภาพได้ เมื่อโตขึ้นจะค่อยๆมองเห็นรายละเอียดในภาพได้มากขึ้นเป็นลำดับ ดังนั้นการสร้างภาพประกอบต้องคำนึงถึงขนาดภาพที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

ขนาดของภาพที่เหมาะสมกับเด็กในแต่ละวัยมีรายละเอียดดังนี้ (ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์. 2523:202-203 และหทัย ดันหยง.2529:124)

- เด็กปฐมวัย ขนาดของภาพหรือพื้นที่ภาพควรเป็น $\frac{3}{4}$ ของหน้ากระดาษ
- เด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น ขนาดของภาพหรือพื้นที่ภาพควรเป็น $\frac{1}{2}$

ของหน้ากระดาษ

- เด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายหรือวัยรุ่น ขนาดของภาพหรือพื้นที่ภาพควรเป็น $\frac{1}{4}$ ของหน้ากระดาษ

2. เทคนิคการใช้สี ภาพประกอบที่ใช้สีมีย่อมมีอิทธิพลให้เกิดความพึงพอใจมากกว่าภาพที่มีสีน้อย หรือภาพขาวดำ ดังนั้นถ้าจำเป็นต้องใช้ภาพขาว ดำ เป็นภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก

เด็กก็ควรใช้ขนาดใหญ่กว่าภาพสี่เหลี่ยมหรือภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส เพื่อใช้องค์ประกอบด้านขนาดไปสร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านทดแทนสีที่หายากไป (ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์.2523:203)

3. ต้นทุนการผลิต เนื่องจากการสร้างภาพประกอบเพื่อให้ได้ต้นฉบับที่เรียบร้อย สวยงามและบริบูรณ์จำเป็นต้องลงทุนมากกว่าการเรียงพิมพ์ข้อความ ดังนั้นหากผู้เขียนมีทุนในการผลิตหนังสือไม่สูงมากนัก ก็ต้องหาทางลดต้นทุนการผลิตโดยการลดขนาดของภาพลง

6.5 ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ

ผู้จัดทำหนังสือสำหรับเด็กต้องระลึกเสมอว่า ภาพที่เด็กๆชอบนั้น ไม่ได้อยู่ที่ความงามทางศิลปะ ความกลมกลืนของสีหรือแนวในการเขียนภาพ แต่เด็กชอบภาพที่สามารถเล่าเรื่องแก่เด็กได้ จากผลงานวิจัยเกี่ยวกับความสนใจของเด็กที่มีต่อภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ทำให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับลักษณะของภาพที่เด็กชอบได้หลายประการ ได้แก่ (กลุ่มจิตต์ พลายเวช.2547:34-36และวิริยะ สิริสิงห.2551: 26-30)

1. เด็กชอบภาพที่ตรงกับข้อความและภาพที่มีลักษณะง่ายๆไม่ซับซ้อน ไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดมากนัก แสดงการกระทำและการผจญภัย เด็กปฐมวัยชอบภาพที่มีการจัดองค์ประกอบของภาพแบบไม่สมดุล

2. เด็กชายและเด็กหญิง เด็กอ่านหนังสือเก่งและไม่เก่ง ชอบภาพลักษณะเดียวกัน

3. เด็กชอบเรื่องที่มีภาพประกอบมากกว่าเรื่องที่มีภาพประกอบน้อย

4. สามีอิทธิพลต่อการเลือกภาพของเด็กมากกว่าแบบของภาพ

5. เด็กชอบภาพที่หลากสีมากกว่าภาพขาวดำ เด็กปฐมวัยชอบภาพสีอ่อน (สีแดง แสดงแดง แสดงเหลือง เหลือง และเขียวเหลือง) มากกว่าสีเขียว (สีเขียว เขียวน้ำเงิน ม่วง ม่วงน้ำเงิน และม่วงแดง) และชอบสีขาวมากกว่าสีดำ

6. เด็กสนใจภาพที่อยู่ด้านขวาของหนังสือมากกว่าด้านซ้าย

7. แบบของภาพที่เด็กชอบเรียงตามลำดับคือภาพการ์ตูน ภาพถ่าย ภาพวาดเหมือน และภาพลายเส้น

8. เด็กชอบภาพขนาดใหญ่มากกว่าภาพขนาดเล็ก ส่วนภาพเต็มหน้ากับภาพครึ่งหน้านั้น เด็กชอบพอๆกัน

7. หลักการและทฤษฎีการสร้างหนังสือสามมิติ

7.1 ความหมายของหนังสือสามมิติ

หนังสือสามมิติ (Pop-up books) คือ สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้อ่าน รูปเล่มนอกจากจะมีภาพ มีตัวหนังสือ แล้วยังมีสิ่งอื่นที่แปลกไปจากหนังสือธรรมดา ภาพประกอบในหนังสือจะโผล่ออกมาจากพื้นของกระดาษได้ เมื่อหนังสือถูกเปิดขึ้น และภาพจะถูกพับเก็บลงไป เมื่อปิดหนังสือลง ลักษณะเด่นของหนังสือสามมิติ อยู่ที่ความน่าตื่นตาตื่นใจ จากการที่มีกลไกที่ซับซ้อนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ เป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ โดยที่เนื้อหาจะเป็นเรื่องราวเดียวกันทั้งเล่ม

ประเภทของหนังสือสามมิติ (Pop-up)

ประเภทของหนังสือสามมิติ (Pop-up) แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทพื้นราบ (Plane)
 - 1.1 แผ่นพับ (Flap)
 - 1.2 เจาะช่อง
 - 1.3 ตัดตามรอย (Cut-out and slits)
 - 1.4 การเปลี่ยนแปลง (Metamorphosis)
 - 1.5 ฉาก (Dissolving scenes)
 - 1.6 ใช้การเลื่อน (Slides)
 - 1.7 ใช้การหมุน (Pivots and rivets)
2. ประเภทรูปทรง (Solid work)
 - 2.1 โรงหรือเวที (Theatrical stage)
 - 2.2 ภาพคลี่ (Panorama)
 - 2.3 ภาพตั้งในมุม 90 องศา (Pop-up 90)
 - 2.4 ภาพตั้งในมุม 90 องศา (Pop-up 180)
 - 2.5 ฐานกล่อง (Box structure)
3. ประเภทเทคนิคในการมองดู
 - 3.1 วัสดุที่ใช้แผ่นสีแดงและสีฟ้า
 - 3.2 วัสดุที่เป็นลาย
 - 3.3 ระบบ Wilson Lincoln
 - 3.4 ใช้กระจก
 - 3.5 กระดาษลอกลาย

3.6 ไฮโดแกรม

ลักษณะของหนังสือสามมิติ (Pop-up)

วิริยะ สิริสิงห. (2545:15) กล่าวถึงลักษณะของงานหนังสือสามมิติไว้ว่า งานหนังสือสามมิติทุกชิ้นงานจะต้องประกอบไปด้วยกระดาษอย่างน้อย 2 ชั้น

1. ชั้นฐาน (Base) ควรเป็นกระดาษที่หนากว่าชั้นอัฟเล็กน้อย

2. ชั้นอัฟ (Up) เป็นกระดาษที่นำมาประดิษฐ์ ตัด แต่ง ปะ ติด ให้เป็นรูปร่าง แล้วนำไปผนึกติดบนชั้นฐาน และการนำชั้นอัฟมาผนึกติดกับชั้นฐานก็มีกรรมวิธีเฉพาะคือ จะไม่ติดทีเดียวพร้อมกันทั้งชิ้น แต่จะผนึกกาที่ละครั้งรูป ดังนั้นชั้นฐานและชั้นอัฟจึงจำเป็นต้องแบ่งครึ่งก่อน และเส้นแบ่งครึ่งนี้เรียกว่า แขน ตามปกติรูปหนึ่งจะมีเส้นแบ่งครึ่งรูปได้ 2 เส้น คือ เส้นแบ่งครึ่งตามแกนตั้งและแกนนอน ในการประดิษฐ์งานป๊อปอัพในรูปหนึ่ง ควรใช้เส้นแกนใดแกนหนึ่งเท่านั้น เช่น ภาพที่แสดงความสูงจะใช้แกนตั้ง ส่วนภาพที่ให้อัฟลงมาจะใช้แกนนอน เป็นต้น

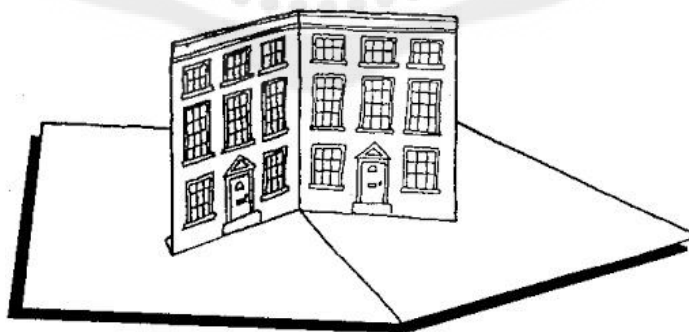
7.2 ทฤษฎีเบื้องต้นในการสร้างหนังสือสามมิติ (Pop-Up)

ทฤษฎีเบื้องต้นในการสร้างหนังสือสามมิติ ได้แก่

7.2.1 ทฤษฎีการพับแบบตัว V

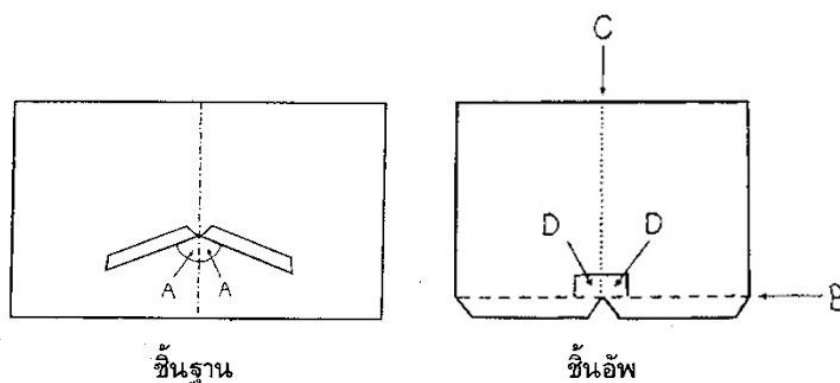
การพับชั้นอัฟเป็นรูปตัว V เป็นการทำชิ้นงานสามมิติ (Pop-Up) เป็นที่นิยมมากในการสร้างภาพ Pop-Up ทั้งยังเป็นแบบที่ทำงานง่าย แต่เรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่าง เช่น

แบบที่ 1 การพับตัว V แบบง่าย งานนี้จะประกอบด้วยชิ้นงาน 2 ชิ้นโดยชั้นฐาน จะมีมุม A ที่กางเท่ากันโดยต้องน้อยกว่า 90 องศา ดังรูป และที่ชั้น pop up มุม D จะตั้งฉาก



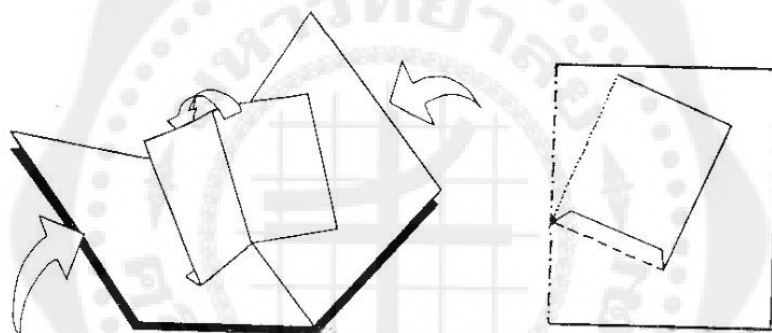
ภาพประกอบ 10 การพับตัว V แบบง่าย

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)



ภาพประกอบ 11 การพับตัว V แบบง่าย

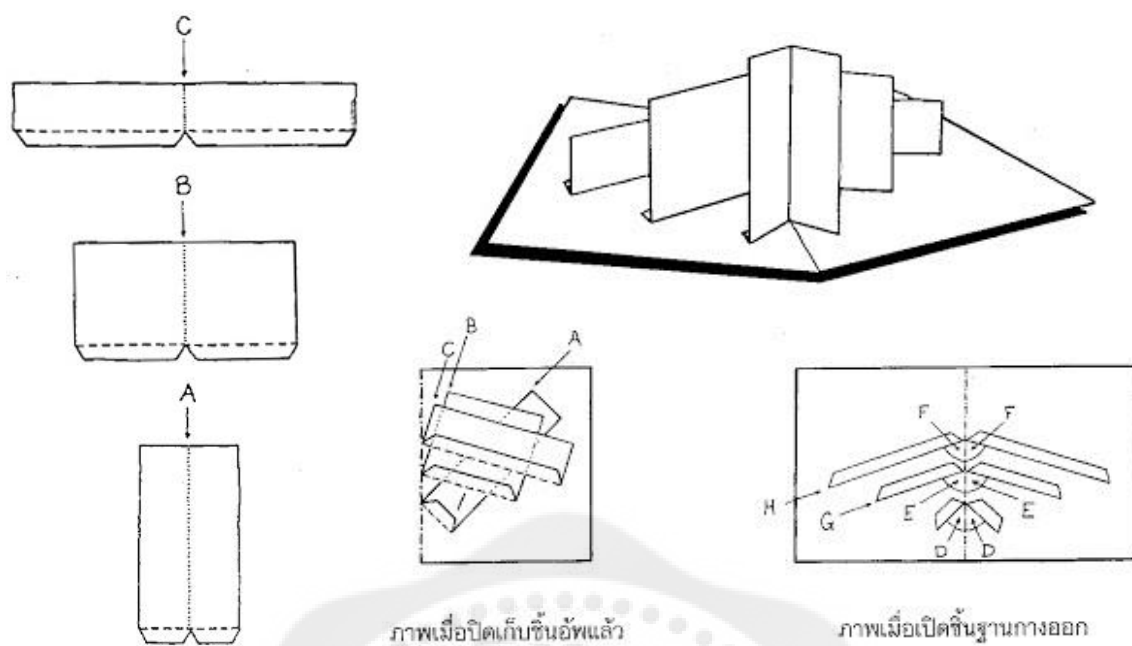
ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)



ภาพประกอบ 12 การพับตัว V แบบง่าย

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

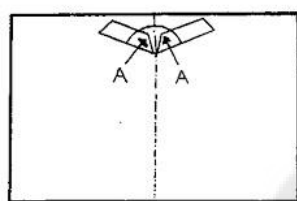
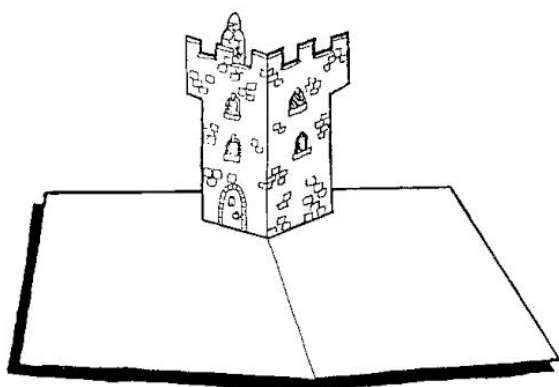
แบบที่ 2 การพับตัว V แบบหลายอัน เทคนิคนี้จะประกอบไปด้วยขึ้นฐาน และ ขึ้น pop up มากกว่า 2 อัน ซึ่งเมื่อพับปิดขึ้นฐานอาจเกิดการเกยกัน จึงควรวางแผนก่อนการติดกาวย โดยมุมของขึ้น pop up ด้านหน้าควรมีมุม น้อยกว่า ขึ้นด้านหลัง(มุม D) โดยมุมทุกมุม น้อยกว่า 90 องศา



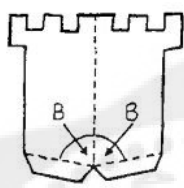
ภาพประกอบ 13 การพับรูปตัว V แบบหลายอัน

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html>

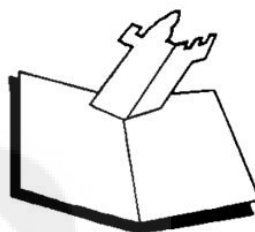
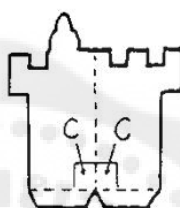
แบบที่ 3 การพับตัว V แบบกลับหัว ชิ้นงานประกอบไปด้วยชิ้นฐานและชิ้น pop up ซึ่งในที่นี้เป็นหลอดสูงดังนั้นจึงควรนำมันไปไว้ด้านบนสุด เพื่อที่เวลาพับเก็บงาน pop up จะได้ไม่เลยออกมา และที่สำคัญก็คือ มุม โดยที่มุม A ต้องเท่ากับมุม B โดยในภาพให้ $A = B = 70$ องศา แต่ถ้าให้ $B = 80$ องศา แต่ A เล็กกว่า B ชิ้นงานก็จะไม่ตั้งตรง โดยด้านล่างนี้เป็นตัวอย่างที่ให้ มุม $C = 90$ องศา เมื่อเวลาทางออกชิ้นงาน pop up ก็จะไม่ตั้งตรงแต่จะเอนไปด้านหน้าแทน ดังภาพ



ชั้นฐาน



ชั้นอัฟ

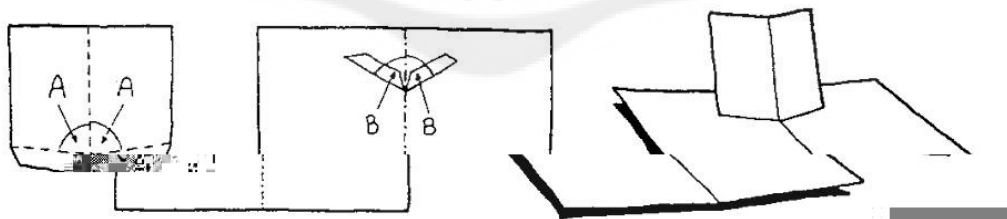


ภาพประกอบ 14 การพับตัว V แบบกลับหัว

ที่มา: <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v-3.html> (2010)

แบบที่ 4

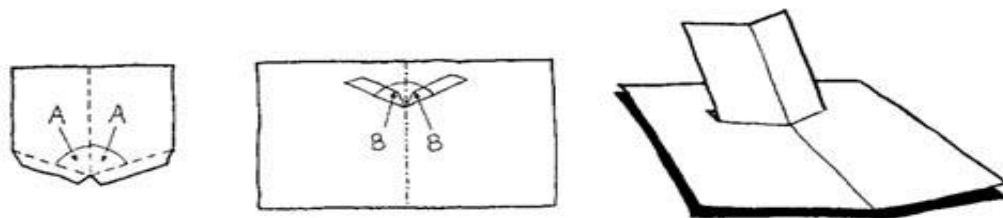
แบบแรก มุม A = 75 องศา B = 55 องศา ชิ้นงาน pop up ที่ได้จะเอนไปด้านหลังดังภาพ



ภาพประกอบ 15 การพับตัว V แบบกลับหัว

ที่มา: <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

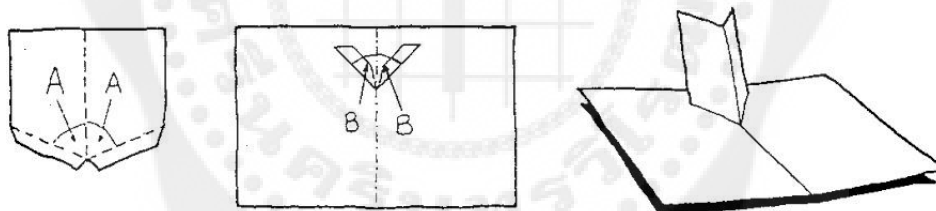
แบบที่ 2 มุม $A = 65$ องศา $B = 55$ องศา ชิ้นงาน pop up ที่ได้จะเอนไปด้านหลังหนักเข้าไป
อีกดังภาพ



ภาพประกอบ 16 การพับตัว V แบบกลับหัว

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

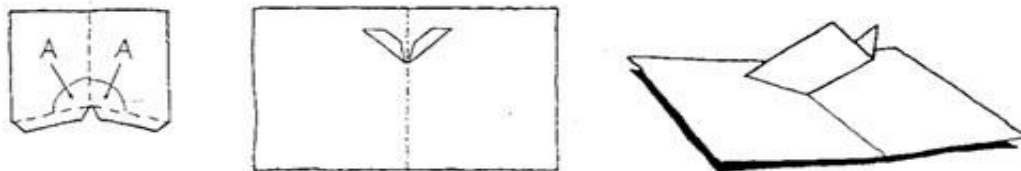
แบบที่ 3 มุม $A = 65$ องศา $B = 45$ องศา ชิ้นงาน pop up ที่ได้จะสับเล็กน้อยและตั้งตรงมากขึ้น
โดยมุม B จะเด่นขึ้นมามากภาพ



ภาพประกอบ 17 การพับตัว V แบบกลับหัว

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

แบบที่ 4 ให้มุม A เป็นมุมป้าน มุม A = 100 องศา B = 45 องศา ชิ้นงาน pop up ที่ได้จะเอน
ล้มไปทางด้านหน้าดังภาพ

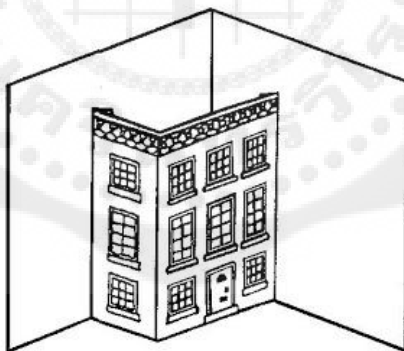


ภาพประกอบ 18 การพับตัว V แบบกลับหัว

ที่มา: <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

7.2.2 ทฤษฎีการพับแบบเส้นขนาน

7.2.2.1 ทฤษฎีเส้นขนานแบบเส้นเดียว ทฤษฎีนี้เป็นพื้นฐานของการสร้าง
ภาพสามมิติอีกทฤษฎีหนึ่ง ถึงแม้ว่าเวลาขึ้นฐานเมื่อพับ ตัวอักษะจะซ้อนอยู่ในฐานก็ตาม แต่เมื่อเปิด
ขึ้น อักษรจะขยับมาตั้งฉาก (90 องศา) กับพื้นฐาน

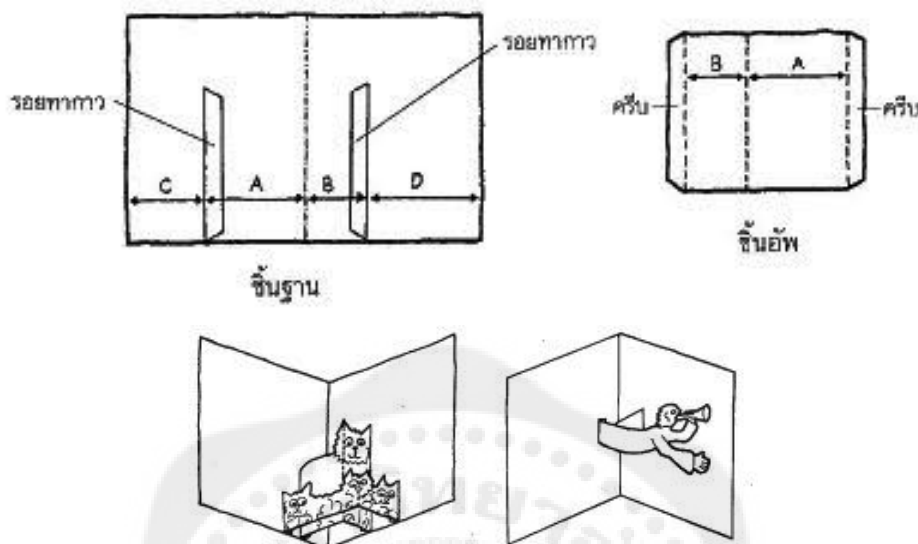


ภาพประกอบ 19 ทฤษฎีเส้นขนานแบบเส้นเดียว

ที่มา: <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

วิธีการกระยะ ระยะ A บนฐานจะเท่ากับ ระยะ A ในชิ้นงาน ระยะ B บนฐานจะเท่ากับ
ระยะ B บนชิ้นงาน

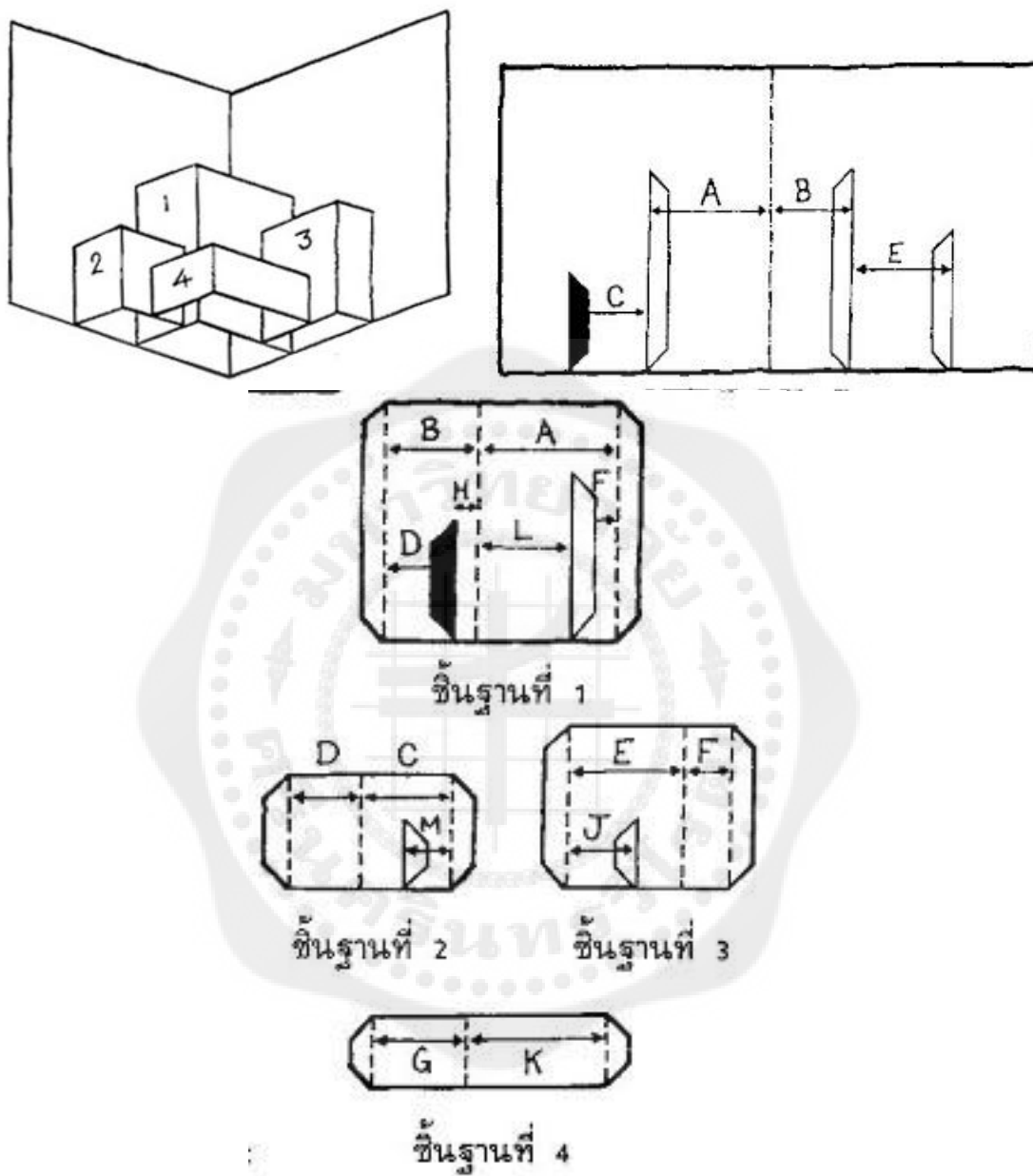
ข้อควรระวัง คือ ระยะ C ต้องยาวกว่าระยะ B และระยะ D ต้องยาวกว่าระยะ A ค่ะ เพื่อไม่ให้ชิ้นงานเด้งออกมาเวลาปิดชิ้นฐานค่ะ



ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างงานที่ได้จากการใช้ทฤษฎี เส้นขนาน แบบเส้นเดียว

ที่มา: <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

7.2.2.2 ทฤษฎี เส้นขนานแบบหลายเส้น



ภาพประกอบ 21 ตัวอย่างงานที่ได้จากการใช้ทฤษฎี เส้นขนานแบบหลายเส้น

ที่มา : <http://thaipopup.blogspot.com/2010/07/v.html> (2010)

ในการพิจารณาการออกแบบนั้น เราจะต้องกำหนดระยะเพื่อให้เกิดชิ้นงานที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อให้งานที่ได้หลังจากการกางออกจะทำมุมฉาก และชิ้นงานจะตั้งขึ้น

จากตัวอย่างจะเห็นว่าเราจะเริ่มออกแบบจากชิ้นงานอันที่กับชิ้นฐานก่อน โดยให้ระยะ A และ B ของทั้งชิ้นงานและชิ้นฐานเท่ากัน หลังจากนั้นพิจารณาชิ้นงานชิ้นที่ 2 ด้วยระยะ C และ D หลังจากนั้นพิจารณาชิ้นงานชิ้นที่ 3 ด้วยระยะ E และ F

ส่วนชิ้นที่ 4 จะยากสักเล็กน้อย จะเห็นได้ว่า ระยะ G จะได้มาจากการที่ระยะ H ของชิ้นที่ 1 รวมกับ ระยะ J ของชิ้นงานที่ 3 $G = H + J$ ระยะ K จะได้มาจากระยะ L ของชิ้นงานที่ 1 รวมกับ ระยะ M บนชิ้นงานที่ 2 $K = L + M$

โดยเราจะได้ข้อสังเกตว่า $D + G = B + J$ และ $F + K = A + M$

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วนัธดา อุทัยรัตน์ (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร โดยมุ่งเน้นให้เป็นหนังสือประเภทส่งเสริมการอ่านที่ถือว่าเป็นสื่อการเรียน (Instructional media) ชนิดหนึ่ง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติเรื่อง สุตสาคร และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ ครู นักเรียน ช่วงชั้นที่ 1 และผู้ปกครอง ที่มีต่อหนังสือนิทานสามมิติ เรื่องสุตสาคร ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินงานออกแบบจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดี และมีผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม ในภาพรวมพบว่า กลุ่มที่ 1 มีความพึงพอใจมาก กลุ่มที่ 2 มีความพึงพอใจมาก กลุ่มที่ 3 มีความพึงพอใจมากที่สุด กลุ่มที่ 4 มีความพึงพอใจมากที่สุด และสรุปได้ว่าการออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่องสุตสาคร สามารถนำไปใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายได้ และนำไปเป็นแนวทางการออกแบบพัฒนาหนังสือสามมิติเรื่องอื่นๆได้ ผู้วิจัยยังสรุปอีกว่า มีงานวิจัยหลายฉบับทั้งในและนอกประเทศ มีผลการวิจัยตรงกันว่า ภาพการ์ตูน โดยเฉพาะภาพสามมิติ สามารถขยายโลกของการอ่านให้กว้างกว่าตัวหนังสือ ภาพปลูกเร้าจินตนาการของเด็กได้ดี จึงขอเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรนำวรรณคดีเรื่องอื่นๆของไทย มาสร้างเป็นหนังสือสามมิติสองภาษา(ภาษาอังกฤษ) เพราะนอกจากจะทำให้เด็กไทยรักการอ่านวรรณคดีไทยแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่ต่างชาติโดยใช้ภาษาสากลอีกด้วย

คณิณ มรกฏจินดา (2558: 92) ได้ศึกษาเรื่อง โครงการศึกษาและพัฒนารูปแบบตัวละคร สำหรับการประชาสัมพันธ์: กรณีศึกษา กรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาการสร้างตัวละคร (Character) เพื่อการประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษาดูกรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก โดยศึกษาถึงรูปแบบตัวละครที่นำไปสู่การสร้าง

จิตสำนึกในการดูแลสุขภาพแบบไทยให้กลุ่มผู้บริโภคมใหม่ที่เป็นเยาวชน เพื่อให้การแพทย์ไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้นผ่านสื่อตัวละครที่ทำการออกแบบขึ้นมาใหม่ ผู้วิจัยได้สรุปเกี่ยวกับรูปแบบตัวละครสำหรับการประชาสัมพันธ์ไว้ว่า จากการประเมินพบว่ากลุ่มเป้าหมายเห็นด้วยในเรื่องตัวละครมีผลความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์และสร้างความรู้สึที่ดีต่อแบรนด์หรือองค์กร ช่วยให้เกิดการจดจำได้ง่ายขึ้น คิดเป็นร้อยละ 95 สัดส่วนของตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบก็สอดคล้องกับการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง คือ สัดส่วน 1 ต่อ 2 คิดเป็นร้อยละ 80

มติ ทาเจริญศักดิ์ (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา เรื่อง Superman มนุษย์ในอุดมคติของสังคม ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหา บุรุษในอุดมคติของสังคม ที่ประกอบด้วยศีลธรรมและจริยธรรม ว่าควรจะเป็นอย่างไร ผ่านตัวการ์ตูนที่มีนามว่า Superman เขาเป็นที่สุดของ Superhero ทั้งหมดในด้านคุณธรรมและจริยธรรม มีคุณลักษณะของผู้ที่มีจริยธรรม อย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความอดทนอดกลั้น การสำนึกผิดในการกระทำของตนเอง การเห็นแก่ส่วนรวม เหตุผลในการตัดสินใจทางจริยธรรม และฐานคติในจริยธรรม และสุดท้ายที่เรายังเห็น การเปลี่ยนแปลงทางจริยธรรมของ Superman ผ่านเหตุการณ์ต่างๆมากมาย

ปวีณา ศรีวิวัฒน์ (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้คุณธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้คุณธรรม เพื่อประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้คุณธรรม เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คุณธรรมก่อนและหลังการใช้หนังสือนิทานภาพประกอบ ผลการวิจัยสรุปว่าคุณภาพของหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้คุณธรรม พบว่าในภาพรวมของการประเมินความคิดเห็นจัดอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก อยู่ในระดับสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนรู้ได้มาก ผลการประเมินพฤติกรรม และด้านการเรียนรู้ ก่อนและหลังการใช้หนังสือนิทานภาพประกอบ การเรียนรู้คุณธรรมมีความแตกต่างกัน มีพฤติกรรมลดลงกว่าก่อนการทดลองใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ สรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านคุณธรรมที่ต้องการไปในทางที่ดีขึ้น หลังจากได้อ่านหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง โครงการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อออกแบบหนังสือ นิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. ขั้นตอนการออกแบบ
7. ประเมินผลงานรูปเล่มโดนผู้เชี่ยวชาญ
8. สรุปผลการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อออกแบบหนังสือ นิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1.2 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือเด็กวัยเรียนในภาคอีสานที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี

1.3 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กวัยเรียน ที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี ของโรงเรียนในสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประกอบการ ศึกษาวิจัยโดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ภายใต้ เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของตัวละคร จากวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี) ภายใต้เกณฑ์การ คัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมอีสาน ที่มีประสบการณ์ 15 ปี

จำนวน 3 ท่านเป็นผู้ประเมิน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยเป็นการให้คะแนนจากความพึงพอใจมากที่สุด (คะแนนสูงสุด) ไปจนถึงน้อยที่สุด (คะแนนน้อยสุด) ได้แก่

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย

2.2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสาน ถึงความเหมาะสมทั้งทางด้านการสื่อความหมาย และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมิน โดยมีประเด็นดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

- 1) คาแรกเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ
- 2) คาแรกเตอร์มีความสวยงาม
- 3) คาแรกเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)
- 4) คาแรกเตอร์มีศักยภาพ ในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน ผสาน

กับความร่วมสมัย

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร วัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสานที่ชื่นชอบที่สุด เพื่อให้ได้มาซึ่งฮีโร่ที่ได้คัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

3. วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามและแบบประเมินที่สร้างเสร็จให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา และแบบสอบถามจะถูกแก้ไขปรับปรุงตามความถูกต้อง และจัดทำต้นแบบจริง เพื่อนำไปใช้ในการประเมินตามประเด็นต่างๆที่กำหนดไว้ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิดังต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์

อาจารย์ประจำภาควิชา ออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

อาจารย์ประจำสาขาวิชา ศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สืบข้อข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ นำมาวิเคราะห์และปรับปรุงผลงาน เพื่อให้บรรลุข้อสมมุติฐาน และสรุปผลงานการวิจัยต่อไป

5. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมอีสานและตัวละครในวรรณกรรมอีสาน วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบร่างตัวละคร
2. ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์
3. ออกแบบแบบร่างตัวละคร ที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ หลังจากผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกเสร็จ จึงนำไปให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกแบบร่างอีกครั้ง
4. เขียนนิทานขึ้นใหม่ โดยใช้ตัวละครฮีโร่เป็นตัวดำเนินเรื่อง
5. จัดทำเป็นหนังสือ นิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

6. ขั้นตอนการออกแบบ

6.1 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมอีสาน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลของตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมอีสาน ซึ่งวรรณกรรมอีสานแบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ประเภท ได้แก่

- วรรณกรรมพระพุทธศาสนา
- วรรณกรรมประวัติศาสตร์
- วรรณกรรมนิทาน
- วรรณกรรมคำสอน
- วรรณกรรมเบ็ดเตล็ด

ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า ตัวละครมีอยู่มากในวรรณกรรมนิทาน และผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกจากทั้งหมด 10 เรื่อง ได้ตัวละครมา 15 ตัวละคร ดังนี้

1. สินไซ	จากเรื่อง	สังข์ศิลป์ชัย
2. สีโห	จากเรื่อง	สังข์ศิลป์ชัย
3. หอยสังข์	จากเรื่อง	สังข์ศิลป์ชัย
4. ขุนทิง	จากเรื่อง	ขุนทิงขุนเทือง
5. ขุนเทือง	จากเรื่อง	ขุนทิงขุนเทือง
6. นางผมหอม	จากเรื่อง	นางผมหอม
7. ท้าวขุณ	จากเรื่อง	ท้าวขุณ นางอ้ว
8. นางอ้ว	จากเรื่อง	ท้าวขุณ นางอ้ว
9. กาละเกด	จากเรื่อง	กาละเกด
10. ท้าวบุสบา	จากเรื่อง	ปลาแดกปลาสมอ
11. ท้าวกำกาดำ	จากเรื่อง	ท้าวกำกาดำ
12. นันทะกุมาร	จากเรื่อง	จำปาสีตัน
13. พระลัก	จากเรื่อง	พระลัก พระลาม
14. พระลาม	จากเรื่อง	พระลัก พระลาม
15. สุพรมโมกขา	จากเรื่อง	สุพรมโมกขา

จากนั้นผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อตัวละครจากวรรณกรรมอีสานที่เหมาะสมจะนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ ซึ่งแนวความคิดเรื่องฮีโร่ในอุดมคติ ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรม และศึกษาเรื่องคุณลักษณะของฮีโร่ทั้งจากของไทยและต่างประเทศ ผลการวิเคราะห์ ได้มาดังนี้

แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

1. มีความกล้าหาญ
2. มีจิตใจที่ดีงาม
3. ฉลาดและมีไหวพริบ
4. ฝดุงความยุติธรรม
5. ีความเป็นผู้นำ
6. มีพลังกำลังเหนือมนุษย์
7. มีร่างกายที่แข็งแกร่ง

8. มีอาวุธพิเศษหรืออาวุธประจำกาย
9. เก่งกาจทางด้านการต่อสู้
10. มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน

และให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมอีสาน จำนวน 3 ท่าน และมีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 15 ปี เป็นผู้ประเมิน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก

ตำแหน่ง : ที่ปรึกษาสภาวัฒนธรรม จ. ขอนแก่น , ผู้อำนวยการสถานีวิทย์ มจร. ขอนแก่น

ประสบการณ์การทำงาน : 37 ปี อายุ : 73 ปี

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์

ตำแหน่ง : อดีตผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น , อาจารย์ประจำภาควิชา

ทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ประสบการณ์การทำงาน : 18 ปี อายุ : 47 ปี

3.) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรงวุฒิ ศรีวิไล

ตำแหน่ง : ประธานองค์การสังคมและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

ประสบการณ์การทำงาน : 35 ปี อายุ : 57 ปี

และตัวละครที่ผู้เชี่ยวชาญคิดว่าเหมาะสมที่สุดที่จะ นำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติคือ 1. สินไซ 2. สีโห 3. หอยสังข์

6.2 นำตัวละครที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นที่เหมาะสมที่สุดจำนวน 3 ตัว นำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ โดยมีกรอบแนวคิดในการออกแบบ คือ การออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน มีรูปแบบที่อ้างอิงจากซูปเฒ่า (รูปวาดฝาผนังของอีสาน) เป็นภาพเขียนสองมิติ เป็น รูปแบบตัวละครที่เหมาะสม คือรูปแบบที่ไม่ให้ความสำคัญกับสัดส่วนที่สมจริง แต่จะเน้นสัดส่วนที่ผิดเพี้ยนเพราะทำให้ดูเป็นการดูหมิ่นมากขึ้น เป็นการใช้อยู่และองค์ประกอบทางทัศนธาตุที่น้อยลักษณะนี้ในแบบแผนงานออกแบบเลขศิลป์เรียกว่า “Minimal Art” ที่เน้นโครงสร้างทางปรัชญา “น้อยแต่มาก” Less is more มีการตัดทอน (Distortion) รูปร่าง รูปทรง ให้เหมาะสมกับการพบเห็นสิ่งที่อยู่รอบๆตัว

โทนสีที่ใช้ คำนึงถึงเส้นและสี ลักษณะเด่นของซูปเฒ่าอีสาน อยู่ที่ใช้โทนสี จะใช้สีคราม สีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาลแดง สีขาว และสีดำ มักนิยมใช้สีคู่ตรงข้ามในการตัดเส้น และลงพื้นด้วยสีเหลืองอ่อน จากหลักการออกแบบข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน 3 ตัวละคร จำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้



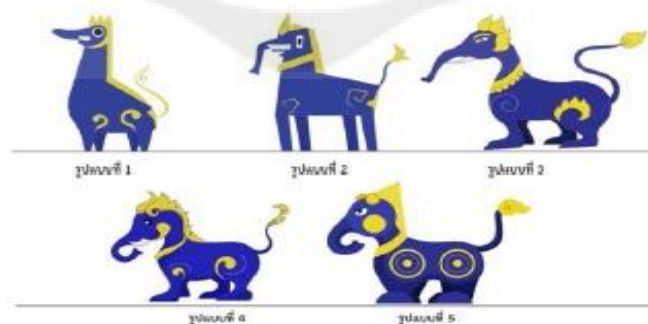
ภาพประกอบ 22 แบบร่างตัวละคร สิ้นไช

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 23 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 24 แบบร่างตัวละคร สีโห

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

หลังจากนั้นทำแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสาน ถึงความเหมาะสมทั้งทางด้านการสื่อความหมาย และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินซึ่งผลของตัวละครที่ผ่านเกณฑ์มีดังนี้ 1. สิ้นไซ รูปแบบที่ 1, 3 และ 5 2. หอยสังข์ รูปแบบที่ 1, 3 และ 5 , 3. สีโห รูปแบบที่ 1 และ 5 หลังจากนั้นนำแบบร่างที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ นำไปให้กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี) คัดเลือกอีกครั้ง โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร วัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสานที่ชื่นชอบที่สุด เพื่อให้ได้มาซึ่งฮีโร่ที่ได้คัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง และผลของการคัดเลือก แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานที่กลุ่มเป้าหมาย (เด็กวัยเรียน อายุ 7-9 ปี) คิดว่าเหมาะสมที่สุดในการนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ตัวใหม่ คือรูปแบบดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 25 แบบร่างตัวละครที่ได้รับคัดเลือก

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

โดยกลุ่มเป้าหมายได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า ควรมีการปรับเครื่องแต่งกายและอาวุธ (ดาบ) ให้มีความทันสมัยมากขึ้น และได้ยังชื่นชอบตัวละครที่มีหัวใจมากกว่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำคำแนะนำดังกล่าวมาปรับแบบร่างให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลของการปรับแบบร่าง มีดังนี้



ภาพประกอบ 26 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ่ หลังจากการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 27 แบบร่างตัวละคร สีโห่ หลังจากการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 28 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์ หลังจากการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

6.3 กำหนดแนวทาง และข้อมูลในหนังสือนิทานสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

6.4 จัดทำหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO

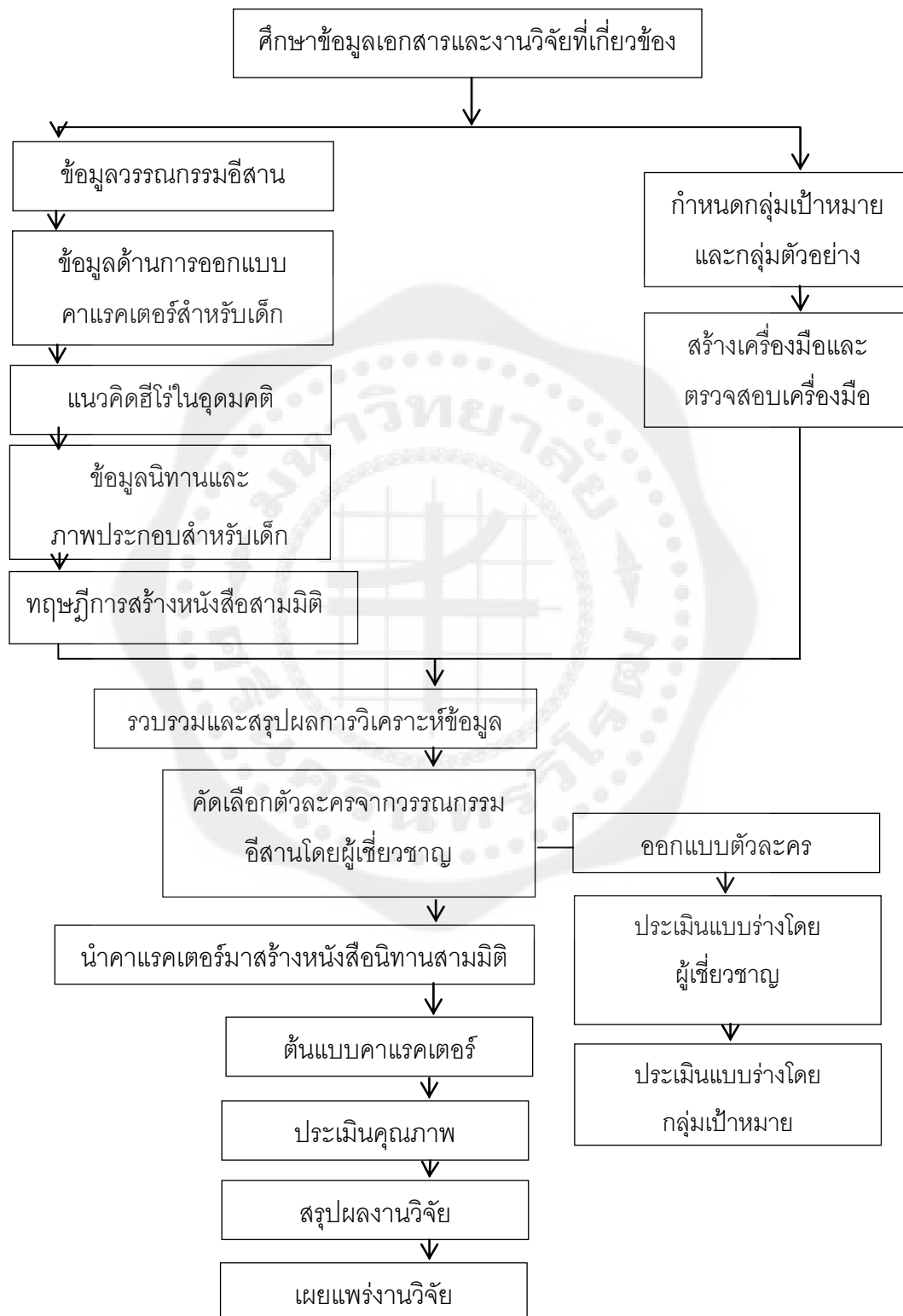
7. ประเมินรูปเล่มหนังสือนิทานโดยผู้เชี่ยวชาญ

ประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปเล่มหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO ว่ามีความเหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียนอยู่ในระดับใด



8. สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

โครงการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ
สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน



ภาพประกอบ 29 แผนภูมิแสดง การทำงานของการศึกษา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน ผู้วิจัยสามารถรายงานผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะของเหล่าฮีโร่ทั้งจากต่างประเทศและไทย ได้กรอบแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ เพื่อใช้เป็นแนวทางในคัดเลือกฮีโร่หรือต้นแบบจากวรรณกรรมอีสาน ผลการวิเคราะห์ได้ ดังนี้

แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

1. มีความกล้าหาญ
2. มีจิตใจที่ดีงาม
3. ฉลาดและมีไหวพริบ
4. ผดุงความยุติธรรม
5. มีความเป็นผู้นำ
6. มีพลังกำลังเหนือมนุษย์
7. มีร่างกายที่แข็งแกร่ง
8. มีอาวุธพิเศษหรืออาวุธประจำกาย
9. เก่งกาจทางด้านการต่อสู้
10. มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน

เนื่องจากผู้วิจัยได้นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะว่า ในเมื่อเป็นการคัดเลือกฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน ดังนั้น ควรเพิ่ม หัวข้อที่ 10 นั่นคือ การมีศักยภาพในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน เพิ่มเติมลงไปด้วย

2. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ โดยแบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี) ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ โดยจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลวรรณกรรมอีสานทำให้ได้ตัวละครทั้งหมด 15 ตัวละคร จาก 10 เรื่อง และทำการคัดเลือกจนเหลือ 3 ลำดับสุดท้าย เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่สำหรับเด็กวัยเรียน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมอีสาน จำนวน 3 ท่าน และมีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 15 ปีเป็นผู้ประเมิน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก

ตำแหน่ง : ที่ปรึกษาสภากาชาดวัฒนธรรม จ. ขอนแก่น , ผู้อำนวยการสถานีวิทย์ มจร. ขอนแก่น

ประสบการณ์การทำงาน : 37 ปี อายุ : 73 ปี

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์

ตำแหน่ง : อดีตผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น , อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ประสบการณ์การทำงาน : 18 ปี อายุ : 47 ปี

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรงวุฒิ ศรีวิไล

ตำแหน่ง : ประธานองค์กรสังคมและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

ประสบการณ์การทำงาน : 35 ปี อายุ : 57 ปี

ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 1 แผนภูมิแสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการคัดเลือกตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน

ตัวละคร	sum.	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น
1. สินไซ	48.33	4.83	มากที่สุด
2. สีโห	47.67	4.77	มากที่สุด
3. หอยสังข์	47.67	4.77	มากที่สุด
4. ขุนทิง	36.67	3.67	มาก
5. ขุนเทือง	35.69	3.57	มาก
6. นางผมหอม	30.33	3.03	ปานกลาง

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวละคร	sum.	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น
7. ท้าวขลุ	34.67	3.47	ปานกลาง
8. นางอ้ว	34.33	3.43	ปานกลาง
9. กาฬเกษ	40.01	4.00	มาก
10. ท้าวบุสบา	35.35	3.35	ปานกลาง
11. ท้าวกำกาดำ	36.66	3.67	มาก
12. นันทะกุมาร	45.67	4.57	มากที่สุด
13. พระลัก	40.99	4.10	มาก
14. พระลาม	42.69	4.27	มาก
15. สุพรมโมกขา	40.66	4.07	มาก

จากแผนภูมิ แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูล การคัดเลือกตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ว่าด้วยเรื่อง การแปลความหมายของการประมาณค่าหรือระดับความคิดเห็น 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของ บุญชม และบุญส่ง, 2535: 22 - 28 = ช่วงกว้างหัวท้าย 0.50-0.51 และระหว่างกลาง 1.0 ได้กำหนด เกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

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

ตัวละครที่ผ่านเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00ซึ่งหมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุดนั้นมี 4 ตัวละคร

1.สินไช ค่าเฉลี่ย 4.83

2. สีโห ค่าเฉลี่ย 4.77

3.หอยสังข์ ค่าเฉลี่ย 4.77

4. นันทะกุมาร ค่าเฉลี่ย 4.57

ผู้วิจัยจึงนำผลที่ได้กลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกอีกหนึ่งรอบเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด และตัวละครที่ผู้เชี่ยวชาญคิดว่าเหมาะสมที่สุดที่จะ นำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติคือ 1. สินไซ 2. สีโห 3. หอยสังข์

3. ผลการวิเคราะห์ตัวฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน

3.1 สินไซ

ประวัติโดยย่อ : สินไซ หรือ ท้าวสินไซ เป็นพระโอรสของพระยาสุรราช ผู้ปกครองนครเบ็ญจาล มีนางลุนหรือนางปทุมมา เป็นพระมารดา มีหอยสังข์ร่วมพระมารดาเดียวกัน สินไซมีฐานะเป็นน้องของหอยสังข์ เกิดมาพร้อมดาบและธนูศิลป์ เป็นอาวุธประจำกาย

คุณลักษณะ : ใช้อาวุธดาบและธนูได้อย่างคล่องแคล่ว ,มีความกล้าหาญและชาญฉลาดอย่างยิ่ง

อาวุธประจำตัว : ดาบและธนูศิลป์

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก กล่าวว่า “ สินไซ เป็นตัวเอกของละคร ที่นำพาคณะทัพรบเอาชนะยักษ์ผู้ยิ่งใหญ่ได้ซึ่งเปรียบด้วยตัวปัญญา ที่เอาชนะกิเลสโลกิกรรหลง สินไซจึงเป็นตัวละครที่สุดยอดของตัวละครในแถบอีสาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรงวุฒิ ศรีวิไล ได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคุณลักษณะของสินไซว่า เปี่ยมไปด้วยความกตัญญูและมีสัจจะวาจา

3.2 สีโห

ประวัติโดยย่อ : สีโห หรือ ท้าวสีโห เป็นพระโอรสองค์โตของพระยาสุรราช กับนางจันทาเทวี ซึ่งเป็นพระมเหสีเอก มีรูปร่างลักษณะตัวเหมือนราชสีห์ ส่วนหัวเหมือนช้าง เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า คชสีห์

คุณลักษณะ : สีโหมีลักษณะเด่นคือ ความเป็นผู้ใหญ่ หมายถึง ความเป็นผู้ที่สามารถเป็นที่พึ่งของน้องๆในเวลาที่ลำบากได้ เป็นเหมือนพี่ชายใจดีที่คอยช่วยเหลือน้องๆ มีบุคลิกที่สง่างาม สงบ

อาวุธประจำตัว : เสียงร้องกัมปนาทที่ดังมาก สามารถทำอันตรายศัตรูได้แต่จะไม่ทำอันตรายกับฝ่ายเดียวกัน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก กล่าวว่า “ เป็นตัวละครที่มีความเข้มแข็งมั่นคง สงบ มีความสามารถรอง จากสินไซเท่านั้น เปรียบให้สีโหเป็นดัง สมมติเป็นผู้สนับสนุนตัวเอกได้อย่างยอดเยี่ยมมาก มีความเข้มแข็ง ประดุจราชสีห์ เสียงคำรามย่อมสยบสัตว์ต่างๆได้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรงวุฒิ ศรีวิไล ได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคุณลักษณะของสินไซว่า มีความโอบอ้อมอารีย์ ชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น ไม่ทอดทิ้งพี่น้องแม้ในยามยากลำบาก

3.3 หอยสังข์

ประวัติโดยย่อ : หอยสังข์พี่น้องท้องเดียวกันกับสินไช กิ่งหอยกึ่งมนุษย์ สามารถกลายร่างเป็นคนและอาวุธได้

คุณลักษณะ : มีความรักพี่น้องอย่างมั่นคงและเป็นผู้เสียสละยิ่ง

อาวุธประจำตัว : มีความสามารถในการใช้น้ำปราบศัตรู เพราะหอยสังข์เกิดมาพร้อมพละนาภาพของการใช้น้ำเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก กล่าวว่าหอยสังข์เป็นตัวละครที่นำทางไปสู่ความสำเร็จเปรียบกับธรรมที่อยู่ในตัวมนุษย์ คือ ศีล ศีลธรรมย่อมนำพาสู่ความสำเร็จ เป็นผู้นำพา สินไช สีโห ไปสู้รบกับยักษ์มารทั้งหลาย จนประสบชัยชนะ เดกเช่นมนุษย์ต้องมีศีลธรรมเป็นผู้นำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทรงวุฒิ ศรีวิไล ได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคุณลักษณะของสินไชว่า มีความรักพี่น้องอย่างมั่นคงและมีความอดทนต่ออุปสรรค

4. ผลการวิเคราะห์และข้อกำหนดในการออกแบบ แบบร่างตัวละคร

หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานรูปแบบตัวละครที่เหมาะสมมีเนื้อหา มาจาก การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบไม่มีโครงสร้าง และ ผลการศึกษาองค์ประกอบเลขนศิลป์ด้าน ภาพประกอบ ของ คุณสุชาดา คันธารส คือ รูปแบบที่อ้างอิงจากสุปแต่้ม (รูปวาดฝาผนังของอีสาน) เป็นภาพเขียนสองมิติ เป็น รูปแบบตัวละครที่เหมาะสม คือรูปแบบที่ไม่ให้ความสำคัญกับสัดส่วนที่สมจริง แต่จะเน้นสัดส่วนที่ผิดเพี้ยนเพราะทำให้ดูเป็นการดูเินมากขึ้น เป็นการใชสีสันและ องค์ประกอบทางทัศนธาตุที่น้อยลักษณะนี้ในแบบแผนงานออกแบบเลขนศิลป์เรียกว่า “Minimal Art” ที่เน้นโครงสร้างทางปรัชญา “น้อยแต่่มาก” Less is more มีการดัดทอน (Distortion) รูปร่าง รูปทรง ให้เหมาะสมกับการพบเห็นสิ่งที่อยู่รอบๆตัว

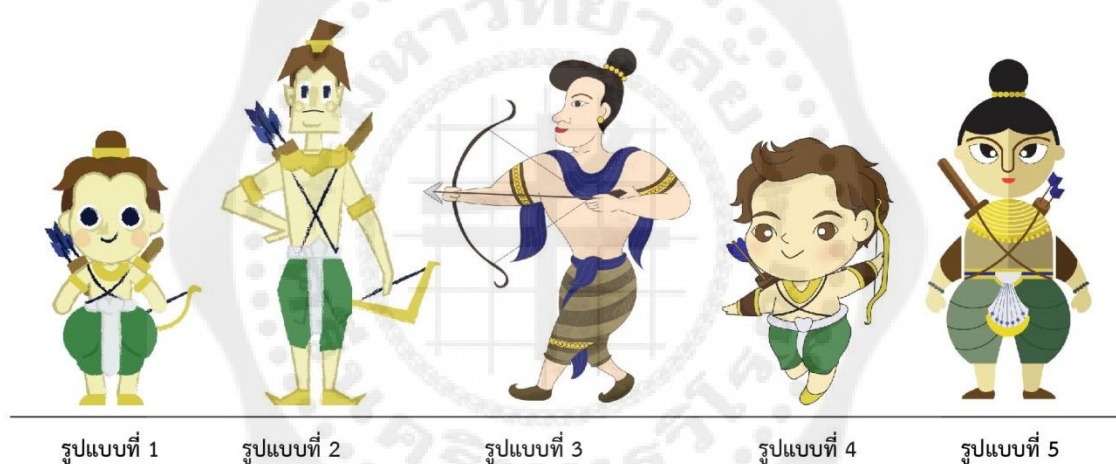
โทนสีที่ใช้ คำนึงถึงเส้นและสี ลักษณะเด่นของสุปแต่้มอีสาน อยู่ที่ใช้โทนสี จะใช้สีคราม สีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาลแดง สีขาว และสีดำ มักนิยมใช้สีคู่ตรงข้ามในการตัดเส้น และลงพื้นด้วยสีเหลืองอ่อน

	C = 0 M = 8 Y = 96 K = 0
	C = 55 M = 31 Y = 60 K = 7
	C = 75 M = 41 Y = 78 K = 33
	C = 99 M = 96 Y = 4 K = 1

ภาพประกอบ 29 แสดงค่าสีระบบ CMYK ที่ใช้ในงานในการออกแบบคาแรคเตอร์

ที่มา: วันวิสาข์ ภัคดีศรี (2560)

จากหลักการออกแบบข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน 3 ตัวละคร จำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้



ภาพประกอบ 30 แบบร่างตัวละคร สิ้นไช

ที่มา: วันวิสาข์ ภัคดีศรี (2560)

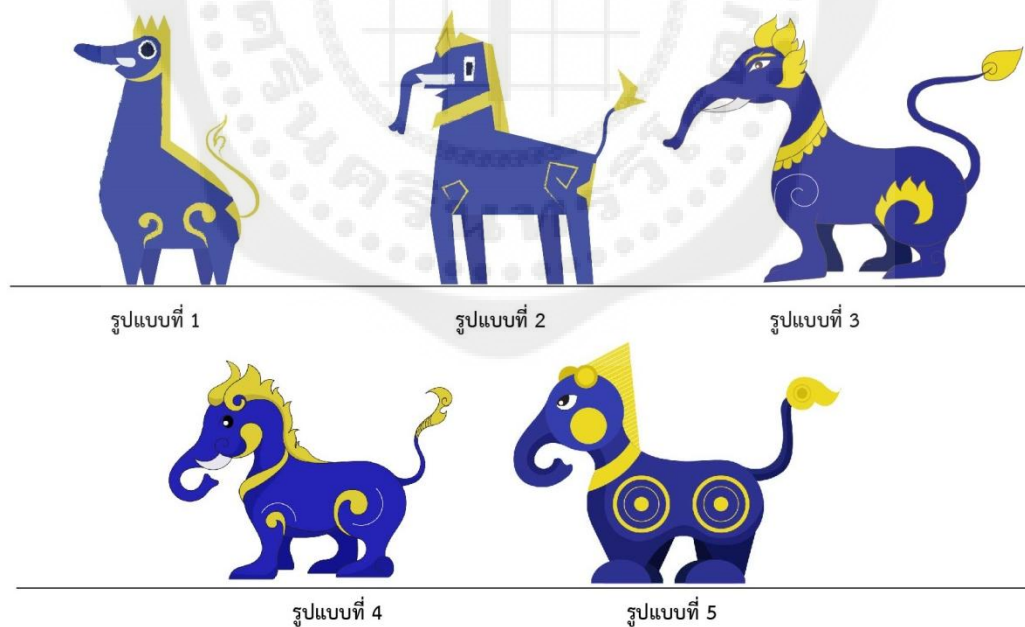
สิ้นไช หรือ ท้าวสิ้นไช เป็นพระโอรสของพระยาสุรราช ผู้ปกครองนครเบ็ญจาล มีนางลุนหรือนางปทุมมา เป็นพระมารดา มีหอยสังข์ร่วมพระมารดาเดียวกัน สิ้นไชมีฐานะเป็นน้องของหอยสังข์ เกิดมาพร้อมดาบและธนูศิลป์ เป็นอาวุธประจำกาย คุณลักษณะ ใช้อาวุธดาบและธนูได้อย่างคล่องแคล่ว , มีความกล้าหาญและชาญฉลาดอย่างยิ่ง



ภาพประกอบ 31 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์

ที่มา: วันวิสาข์ รักดีศรี (2560)

หอยสังข์ พี่น้องท้องเดียวกันกับสินไช กึ่งหอยกึ่งมนุษย์ สามารถกลายร่างเป็นคนและอาวุธได้ คุณลักษณะ มีความรักพี่น้องอย่างมั่นคงและเป็นผู้เสียสละยิ่ง อาวุธประจำตัวคือมีความสามารถในการใช้น้ำปราบศัตรู เพราะหอยสังข์เกิดมาพร้อมพละนาฏภาพของการใช้น้ำเป็นสำคัญ



ภาพประกอบ 32 แบบร่างตัวละคร สีโ

ที่มา: วันวิสาข์ รักดีศรี (2560)

สีโห หรือ ท้าวสีโห เป็นพระโอรสองค์โตของพระยาสุรราช กับนางจันทาเทวี ซึ่งเป็นพระมเหสีเอก มีรูปร่างลักษณะตัวเหมือนราชสีห์ ส่วนหัวเหมือนช้าง เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า คชสีห์ คุณลักษณะ สีโหมีลักษณะเด่นคือ ความเป็นผู้ใหญ่ หมายถึง ความเป็นผู้ที่สามารถเป็นที่พึ่งของน้องๆ ในเวลาที่ลำบากได้ เป็นเหมือนพี่ชายใจดีที่คอยช่วยเหลือน้องๆ มีบุคลิกที่สง่างาม สงบ

อาวุธประจำตัว เสี่ยงร้องกัมปนาทที่ดังมาก สามารถทำอันตรายศัตรูได้แต่จะไม่ทำอันตราย กับฝ่ายเดียวกัน

หลังจากนั้นทำแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรกเตอร์ เพื่อ ประเมิน แบบร่างตัวละครสีโห จากวรรณกรรมอีสาน ถึงความเหมาะสมทั้งทางด้านการสื่อความหมาย และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีประเด็นดังนี้

1. คาแรกเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ
2. คาแรกเตอร์มีความสวยงาม
3. คาแรกเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)
4. คาแรกเตอร์มีศักยภาพ ในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน ผสานกับความ

ร่วมสมัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคาแรกเตอร์ คือ นายวันเฉลิม ชูตระกูล

ตำแหน่ง : ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องก้านกล้วย 1 และก้านกล้วย 2

บริษัทกันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด อาจารย์แขนงวิชาการผลิตแอนิเมชัน สถาบัน กันตนา

ประสบการณ์การทำงาน 14 ปี

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการคัดเลือกแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน

ตัวละคร	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ลินไช			
รูปแบบที่ 1	3.75	0.50	มาก
รูปแบบที่ 2	2.50	0.58	น้อย
รูปแบบที่ 3	4.50	0.58	มาก
รูปแบบที่ 4	2.50	0.58	น้อย
รูปแบบที่ 5	4.00	0.00	มาก
2. หอยสังข์			
รูปแบบที่ 1	3.75	0.50	มาก
รูปแบบที่ 2	3.25	0.50	ปานกลาง
รูปแบบที่ 3	4.75	0.50	มากที่สุด
รูปแบบที่ 4	2.50	0.58	น้อย
รูปแบบที่ 5	4.00	0.00	มาก
3. สีโ			
รูปแบบที่ 1	4.00	0.00	มาก
รูปแบบที่ 2	3.00	0.82	ปานกลาง
รูปแบบที่ 3	3.50	0.58	ปานกลาง
รูปแบบที่ 4	2.00	0.00	น้อย
รูปแบบที่ 5	3.75	0.50	มาก

จากแผนภูมิ แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูล การคัดเลือกแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน ว่าด้วยเรื่อง การแปลความหมายของการประมาณค่าหรือระดับความคิดเห็น 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของ บุญชม และบุญส่ง, 2535: 22 - 28 = ช่วงกว้างห้วท้าย 0.50-0.51 และระหว่างกลาง 1.0 ได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

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

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกตัวละครที่ผ่านเกณฑ์นั้นต้องมีค่าระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ขึ้นไป ซึ่ง แบบร่างตัวละครที่ผ่านเกณฑ์มีดังนี้

1. สิ้นไซ รูปแบบที่ 1, 3 และ 5
2. หอยสังข์ รูปแบบที่ 1, 3 และ 5
3. สีโห รูปแบบที่ 1 และ 5

จะเห็นได้ว่ารูปแบบที่ผ่านการคัดเลือกนั้น มีจำนวน 3 รูปแบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแบบร่างตัวละครที่ผ่านการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ ไปให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกอีกครั้ง โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร วัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสานที่ชื่นชอบที่สุด เพื่อให้ได้มาซึ่งฮีโร่ที่ได้คัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง

5. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร

ผลการ ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร ผู้วิจัยใช้แบบประเมินให้เลือกระหว่างความเหมาะสม กับ ไม่เหมาะสม ต่อแบบร่างตัวละคร โดยสรุปผลได้ดังนี้

ตาราง 3 แสดงผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสานจากกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบที่	จำนวนกลุ่มเป้าหมายที่เลือก แบบร่างตัวละครต่อคน
รูปแบบที่ 1 	30
รูปแบบที่ 2 	22
รูปแบบที่ 3 	48

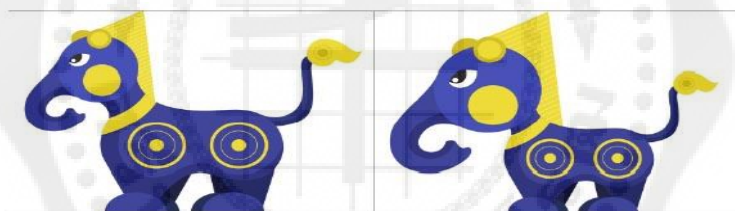
สรุปผล แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานที่กลุ่มเป้าหมาย (เด็กวัยเรียน อายุ 7-9 ปี) คิดว่าเหมาะสมที่สุดในการนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ตัวใหม่ คือรูปแบบที่ 3

โดยกลุ่มเป้าหมายได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า ควรมีการปรับเครื่องแต่งกายและอาวุธ (ดาบ) ให้มีความทันสมัยมากขึ้น และได้ยกย่องชื่นชอบตัวละครที่มีหัวใจมากกว่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำคำแนะนำดังกล่าวมาปรับแบบร่างให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลของการปรับแบบร่าง มีดังนี้



ภาพประกอบ 33 แบบร่างตัวละคร สิ้นไซ หลังการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 34 แบบร่างตัวละคร สีโ หลังการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 35 แบบร่างตัวละคร หอยสังข์ หลังการแก้ไข

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

จากผลการศึกษาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลมาเป็นแนวทางในการวางโครงเรื่อง (Plot) และเนื้อเรื่อง (Content) ดังนี้

ชื่อเรื่อง สังขศิลป์ชัย THE HERO

แก่นเรื่องหรือความคิดรวบยอด (Theme) นำเอาคุณงามความดีของเหล่าฮีโร่มาสร้างเป็นเนื้อเรื่องเพื่อให้ฮีโร่ได้แสดงฝีมือ หรือการใช้พลังที่ตนมีในการปราบเหล่าร้าย

โครงเรื่อง (Plot) สินไซไผ่ฝันว่าอยากเป็นฮีโร่ เขาเฝ้าถามพี่ๆว่าทำอะไรจึงจะได้เป็นฮีโร่ แต่ก็ไม่มีความสามารถตอบเขาได้ จนวันหนึ่งเกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดขึ้นในหมู่บ้านเมื่อพายุลูกใหญ่ได้พัดผ่าน มันกลับหอบเอาพืชผัก ผลไม้หรือแม้แต่สัตว์เลี้ยงของชาวบ้านไปด้วย วันแล้ววันเล่าที่พายุได้พัดผ่าน ชาวบ้านต่างหวาดกลัวในสิ่งที่เกิดขึ้น ทั้งสามเสนอตัวออกไปสืบเรื่องราว เมื่อนั้น ความเป็นฮีโร่ในตัวของสินไซ หอยสังข์ และสีโห ก็เริ่มปรากฏ จนในที่สุดทั้งสินไซ สีโห และหอยสังข์ก็ใช้ความสามารถของตัวเองร่วมมือกันปราบเหล่าปีศาจร้ายได้สำเร็จ ทำให้ชาวบ้านรู้สึกขอบคุณ สินไซ ภูมิใจมากที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่น คนในหมู่บ้านต่างยกย่องให้เขาเป็นฮีโร่ อย่างที่เขาหวัง

เนื้อเรื่อง (Content) ณ เมืองแห่งความสงบสุข สินไซ อาศัยอยู่กับพี่ทั้ง 2 คือสีโห และหอยสังข์ สินไซเด็กน้อยผู้ชื่นชอบการดูการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่มาก เขาไผ่ฝันว่าสักวันหนึ่งเขาต้องเป็นฮีโร่ให้ได้ “พี่สีโห ทำยังไงสินไซถึงจะได้เป็นฮีโร่หรอ” “ ต้องมีผ้าคลุมหรือปาว ” สินไซวิ่งไปหยิบผ้าคลุมแล้วนำมาสวมไว้ข้างหลัง พร้อมกับทำท่าบิน “ หรือว่าต้องมี หน้ากาก ” พุดจบสินไซก็เดินไปหยิบหน้ากากขึ้นมาดูแล้วสวมให้พี่ๆดู “หรือต้องมีอาวุธพิเศษ” พุดจบก็เดินไปหยิบท่อนไม้ที่วางอยู่ข้างๆ มาแกว่งไปมา สีโหเห็นดังนั้นก็นึกเอ็นดูในความซุกซนของน้อง “อาวุธพิเศษ น้องเองก็มีสินไซ ” “อ๋อสินไซ น้องมีดาบกะธนูศิลป์ ที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดนี่นา” “อาวุธน้องก็มีแล้ว แล้วทำยังไงถึงจะได้เป็นฮีโร่ล่ะท่านพี่”

เช้าวันรุ่งขึ้น ขณะที่ทั้งสามกำลังออกไปเที่ยวเล่นเหมือนเช่นเคย พลันท้องฟ้าที่เคยสว่างสดใสก็ค่อยๆมืดครึ้ม ฝนเริ่มตั้งเค้าและตกหนักลงมา ทันใดนั้นก็เกิดเรื่องแปลกประหลาดขึ้น หลังพายุลูกใหญ่ได้พัดผ่าน มันพัดผักผลไม้ หรือแม้กระทั่งสัตว์มากมาย ก็หายวับไปกับตา ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้ง 3 ได้แต่สงสัย หรือจะเกิดภัยธรรมชาติขึ้น

วันแล้ววันเล่าที่พายุลูกเดิมได้ผ่านมาและพัดเอาทุกอย่างหายไปจากหมู่บ้าน “นี่มันเกิดเพศภัยอะไรขึ้น ขึ้นเป็นแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ หมู่บ้านเราได้อุดตายกันแน่”วันรุ่งขึ้น ทันทีที่ฝนเริ่มตั้งเค้าและตกลงมา ทั้งสามพี่น้องได้วิ่งตามพายุไป จนสุดเขตชายแดนท้ายหมู่บ้าน พายุได้หยุดลงแล้ว แต่สิ่งที่ปรากฏคือ ข้าวของอาหารหรือแม้กระทั่ง สัตว์เลี้ยงได้กองรวมกันเกลื่อนกลาดไปหมด “นั่นไงน้องว่าแล้ว ว่ามันต้องไม่ใช่ภัยธรรมชาติธรรมดา” สินไซบอกพี่ๆ ทั้งสามตัดสินใจตามเจ้าหวังโมยเหล่านั้นไป

“พวกเรามาทวงของของเราคืน” “มันไม่ง่ายขนาดนั้นหรอ” ทั้งสองฝ่ายทำท่าเหมือนจะกระโจนเข้าหากัน “สินไซ เราต้องคิดดีๆก่อนนะ เราแค่สามคน แต่ฝ่ายโน้นมีมากกว่าเราสิบเท่า ถ้า

พลาดทำขึ้น ถึงชีวิตนะ” สีโหเตือนน้องด้วยความกังวล “ไม่เป็นไรหรอกท่านพี่เราต้องลองสู้ดูบ้าง เราสามคนช่วยกันน้องว่าเราก็พอมีทางชนะอยู่นะ” ทั้งสองฝ่ายต่างกระโจนเข้าหากัน

หัวหน้าแก๊งตัวร้าย บันดาลให้เกิดน้ำท่วมหวังทำลายหมู่บ้าน เพื่อหันเหความสนใจ หอยสังข์รีบใช้พลังวิเศษแห่งน้ำเข้าต่อสู้ และแปลงร่างเป็นเรือให้ชาวบ้านหลบภัย ยิ่งชาวบ้านเยอะเท่าไร น้ำหนักก็เพิ่มยิ่งเพิ่มขึ้น ถึงแม้จะหนักเกินรับไหว และได้น้ำก็ยังชนเข้ากับท่อนไม้โขดหินแต่หอยสังข์ก็ต้องยังอดทน ฝ่ายสีโหและสินไชต่อสู้อย่างได้สัปดาห์ก็เริ่มหมดแรง เพราะยิ่งฆ่าเท่าไร ดูเหมือนกองกำลังของเหล่าตัวร้ายจะไม่ลดลงเลย สีโหเลยใช้ท่าไม้ตายสุดท้ายคือ การแปลงเสียงที่ทรงพลังออกมาและเสียงที่เปล่งออกมานั้นจะไม่ทำอันตรายใดๆแก่ฝ่ายตัวเองทำให้เหล่าปีศาจที่มีอยู่มากมายตายเกลื่อนลงในทันที ชาวบ้านต่างชื่นชมและชอบใจทั้งสามอย่างมากที่ช่วยเหลือทุกคนในหมู่บ้าน ชาวบ้านช่วยกันซ่อมแซมบ้านเรือนที่เสียหาย หมู่บ้านก็กลับมาสงบสุข สินไชรู้สึกภูมิใจมากที่ได้ช่วยเหลือผู้คน “เก่งมากสินไช พี่ไม่คิดว่าน้องจะกล้าหาญขนาดนั้น เป็นพี่พี่ยังกลัวที่จะเข้าไปสู้เลย ” สีโหบอกน้องชาย “ไม่หรอกพี่สีโห พี่หอยสังข์ ถ้าไม่กล้า แล้วเราจะรู้ได้อย่างไรว่าเราทำได้ ไม่มีพี่ทั้งสอง เราก็คงไม่ชนะหรอก เพราะเราช่วยกันสู้ต่างหาก เราถึงชนะเหล่าคนร้ายได้ ” สินไชกล่าวอย่างภาคภูมิใจ และเขายังได้รับยกย่องจากชาวบ้านว่าเป็นฮีโร่ประจำหมู่บ้านและเป็นตัวอย่างที่ดีน่าปฏิบัติตามอีกด้วย

คติสอนใจ

- จงกล้าหาญ และชาญฉลาดให้เหมือนสินไช
- จงมีจิตใจสงบ มั่นคง และเป็นที่พึ่งพา ให้เหมือนสีโห
- จงมีความเสียสละยิ่ง ให้เหมือนหอยสังข์

หน้าที่	เนื้อเรื่อง
ปกนอก	หน้าปก / สังข์ศิลป์ชัย THE HERO
0	หนังสือนิทานเล่มนี้ไม่ได้มีเจตนาบดเป็นตัวละคร เนื้อหา วรรณกรรมอีสาน (สังข์ศิลป์ชัย) แต่อย่างไร จุดประสงค์หลักเพียงแค่อยากพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมให้กลายมาเป็น ฮีโร่ สำหรับเด็กเท่านั้น ถึงแม้ว่าเนื้อหาของนิทานจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับใดๆ จากเค้าโครงเรื่องเดิมเลย แต่ตัวละคร สินไช สีโห หอยสังข์ ทุกคุณงามความดี และคุณสมบัติพิเศษ ยังคงถูกต้องตามที่เคยเป็นมา ผู้เขียนหวังให้เด็กได้ซึมซับความดีเหล่านี้ เห็นแล้วอยากประพฤติปฏิบัติตาม ให้เขาได้มี ฮีโร่ ที่เกิดมาจากวรรณกรรมท้องถิ่นเขาจะได้รู้สึกรักและหวงแหนศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย หากผู้เขียนทำอะไรผิดไป กราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย ด้วยความเคารพ วันวิสาข์ ภักดีศรี
1	ปกใน

หน้าที่	เนื้อเรื่อง
2-3	แนะนำตัวละคร : สีโห ประวัติโดยย่อ: สีโห หรือ ท้าวสีโห เป็นพระโอรสองค์โตของพระยาสุรราช กับนางจันทาเทวี ซึ่งเป็นพระมเหสีเอก มีรูปร่างลักษณะตัวเหมือนราชสีห์ ส่วนหัวเหมือนช้าง เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า คชสีห์ คุณลักษณะ : สีโหมีลักษณะเด่นคือ ความเป็นผู้ใหญ่ หมายถึง ความเป็นผู้ที่สามารถเป็นที่พึ่งของน้องๆในเวลาที่ลำบากได้ เป็นเหมือนพี่ชายใจดีที่คอยช่วยเหลือน้องๆ มีบุคลิกที่สง่างาม สงบ อาวุธประจำตัว : เสี่ยงร้องกัมปนาทที่ดังมาก สามารถทำอันตรายศัตรูได้แต่จะไม่ทำอันตรายกับฝ่ายเดียวกัน
4-5	แนะนำตัวละคร : หอยสังข์ ประวัติโดยย่อ : หอยสังข์พี่น้องท้องเดียวกันกับสินไช กึ่งหอยกึ่งมนุษย์ สามารถกลายร่างเป็นคนและอาวุธได้ คุณลักษณะ: มีความรักพี่น้องอย่างมั่นคงและเป็นผู้เสียสละยิ่ง อาวุธประจำตัว: มีความสามารถในการใช้น้ำปราบศัตรู เพราะหอยสังข์เกิดมาพร้อมพละนาฏภาพของการใช้น้ำเป็นสำคัญ
6-7	แนะนำตัวละคร : สินไช ประวัติโดยย่อ : สินไช หรือ ท้าวสินไช เป็นพระโอรสของพระยาสุรราช ผู้ปกครองนครเบ็ญจาล มีนางลุนหรือนางปทุมมา เป็นพระมารดา มีหอยสังข์ร่วมพระมารดาเดียวกัน สินไชมีฐานะเป็นน้องของหอยสังข์ เกิดมาพร้อมดาบและธนูศิลป์ เป็นอาวุธประจำกาย คุณลักษณะ: ใช้อาวุธดาบและธนูได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกล้าหาญและชาญฉลาดอย่างยิ่ง อาวุธประจำตัว : ดาบและธนูศิลป์
8-9	ณ เมืองแห่งความสุข สินไช อาศัยอยู่กับพี่ทั้ง 2 คือสีโห และหอยสังข์ สินไชเด็กน้อยผู้ชื่นชอบการดูการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่มาก เขาใฝ่ฝันว่าสักวันหนึ่งเขาต้องเป็นฮีโร่ให้ได้ “พี่สีโห ทำยังไงสินไชถึงจะได้เป็นฮีโร่หรือ” “ ต้องมีผ้าคลุมหรือปาว ” สินไชวิ่งไปหยิบผ้าคลุมแล้วนำมาสวมไว้ข้างหลัง พร้อมกับทำท่าบิน “ หรือว่าต้องมี หน้ากาก ” พุดจบสินไชก็เดิน

หน้าที่	เนื้อเรื่อง
	ไปหยิบหน้ากาก ขึ้นมาดูแล้วสวมให้พี่ๆดู “หรือต้องมีอาวุธพิเศษ” พูดจบก็เดินไปหยิบท่อนไม้ที่วางอยู่ข้างๆ มาแกว่งไปมา สีโเห็นดั่งนั้นก็นึกเอ็นดูในความซุกซนของน้อง “อาวุธพิเศษ น้องเองก็มีสินไช ” “อ่านั้นสิ น้องมีดาบกะธนูศิลป์ ที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดนี่นา” “อาวุธน้องก็มีแล้ว แล้วทำยังไงถึงจะได้เป็นฮีโร่ล่ะท่านพี่”
10-11	เช้าวันรุ่งขึ้น ขณะที่ทั้งสามกำลังออกไปเที่ยวเล่นเหมือนเช่นเคย พลันท้องฟ้าที่เคยสว่างสดใส ก็ค่อยๆมืดครึ้ม ฝนเริ่มตั้งเค้าและตกหนักลงมา ทันใดนั้นก็เกิดเรื่องแปลกประหลาดขึ้น หลังพายุลูกใหญ่ได้พัดผ่าน มันพัดผักผลไม้ หรือแม้กระทั่งสัตว์มากมาย ก็หายวับไปกับตา ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้ง 3 ได้แต่สงสัย หรือจะเกิดภัยธรรมชาติขึ้น วันแล้ววันเล่าที่พายุลูกเดิมได้ผ่านมาและพัดเอาทุกอย่างหายไปจากหมู่บ้าน “นี่มันเกิดเพศภัยอะไรขึ้น ขึ้นเป็นแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ หมู่บ้านเราได้อุดตายกันแน่” วันรุ่งขึ้น ทันทีที่ฝนเริ่มตั้งเค้าและตกลงมา ทั้งสามพี่น้องได้วิ่งตามพายุไป จนสุดเขตชายแดนท้ายหมู่บ้าน พายุได้หยุดลงแล้ว แต่สิ่งที่ปรากฏคือ ข้าวของอาหารหรือแม้กระทั่ง สัตว์เลี้ยงได้กองรวมกันเกลื่อนกลาดไปหมด “นั่นไงน้องว่าแล้ว ว่ามันต้องไม่ใช่ภัยธรรมชาติธรรมดาๆ” สินไชบอกพี่ๆ ทั้งสามตัดสินใจตามเจ้าหวัชโมยเหล่านั้นไป
12-13	“พวกเรามาทวงของของเราคืน” “มันไม่ง่ายขนาดนั้นหรอก” ทั้งสองฝ่ายทำท่าเหมือนจะกระโจนเข้าหากัน “สินไช เราต้องคิดดีๆก่อนนะ เราแค่สามคน แต่ฝ่ายโน้นมีมากกว่าเราสิบเท่า ถ้าพลาดทำขึ้น ถึงชีวิตนะ” สีโเตือนน้องด้วยความกังวล “ไม่เป็นไรหรอกท่านพี่ เราต้องลองสู้ดูบ้าง เราสามคนช่วยกันน่าจะเราก็พอมีทางชนะอยู่นะ” ทั้งสองฝ่ายต่างกระโจนเข้าหากัน (สินไชโชว์พลังในการต่อสู้ด้วยดาบและธนูศิลป์)
14-15	หัวหน้าแก๊งตัวร้าย บันดาลให้เกิดน้ำท่วมหวังทำลายหมู่บ้าน เพื่อหันเหความสนใจ หอยสังข์รีบใช้พลังวิเศษแห่งน้ำเข้าต่อสู้ และแปลงร่างเป็นเรือให้ชาวบ้านหลบภัย ยิ่งชาวบ้านเยอะเท่าไหน้ำหนักก็เพิ่มยิ่งเพิ่มขึ้น ถึงแม้จะหนักเกินรับไหว และได้น้ำก็ยังชนเข้ากับท่อนไม้ไผ่หินแต่หอยสังข์ก็ต้องยังอดทน (หอยสังข์โชว์พลังในการใช้น้ำเป็นอาวุธ)
16-17	ฝ่ายสีโและสินไชต่อสู้มาได้สักพักก็เริ่มหมดแรง เพราะยิ่งฆ่าเท่าไร ดูเหมือนกองกำลังของเหล่าตัวร้ายจะไม่ลดลงเลย สีโเลยใช้ท่าไม้ตายสุดท้ายคือ การแปลงเสียงที่ทรง

หน้าที่	เนื้อเรื่อง
	พลังออกมาและเสียงที่เปล่งออกมานั้นจะไม่ทำอันตรายใดๆแก่ฝ่ายตัวเองทำให้เหล่าปีศาจที่มีอยู่มากมายตายเกลื่อนลงในทันที
18-19	ชาวบ้านต่างชื่นชมและขอใจทั้งสามอย่างมากที่ช่วยเหลือทุกคนในหมู่บ้าน ชาวบ้านช่วยกันซ่อมแซมบ้านเรือนที่เสียหาย หมู่บ้านก็กลับมาสงบสุข สิ้นไชรู้สึกภูมิใจมากที่ได้ช่วยเหลือผู้คน “เก่งมากสิ้นไช พี่ไม่คิดว่าจะกล้าหาญขนาดนั้น เป็นพี่พี่ยังกลัวที่จะเข้าไปสู้เลย ” สีโหบอกน้องชาย “ไม่หอรอกพี่สีโห พี่หอยสังข์ ถ้าไม่กล้า แล้วเราจะรู้ได้อย่างไรว่าเราทำได้ ไม่มีพี่ทั้งสอง เราก็คงไม่ชนะหอรอก เพราะเราช่วยกันสู้ต่างหาก เราถึงชนะเหล่าคนร้ายได้ ” สิ้นไชกล่าวอย่างภาคภูมิใจ และเขายังได้รับยกย่องจากชาวบ้านว่าเป็นฮีโร่ประจำหมู่บ้านและเป็นตัวอย่างที่ดีน่าปฏิบัติตามอีกด้วย คติสอนใจ - จงกล้าหาญ และชาญฉลาดให้เหมือนสิ้นไช - จงมีจิตใจสงบ มั่นคง และเป็นที่พึ่งพา ให้เหมือนสีโห - จงมีความเสียสละยิ่ง ให้เหมือนหอยสังข์
20	สิ้นไช เปรียบเสมือนมรดกทางวรรณกรรมอันล้ำค่าของชาวล้านช้าง เป็นวรรณกรรมเก่าแก่ซึ่งเดิมเป็นหนังสือเทศน์ แต่งเป็นคำกลอนโดยท้าวปางคำใน พ.ศ. 2192 ต่อมามีการพิมพ์เป็นภาษาไทยและลาวอย่างกว้างขวาง วรรณกรรมเรื่องนี้นอกจากมีความงดงามทางภาษาแล้ว เนื้อหายังสนุกสนานน่าติดตามด้วยการผจญภัย “หกย่านน้ำ แก้วดำนมหาภัย” ของสิ้นไช ทั้งยังสอดแทรกเรื่องคุณธรรมหลายอย่าง คนอีสานส่วนใหญ่เชื่อว่า สิ้นไชเป็นอดีตชาติของพระพุทธเจ้า โดยเป็นแบบบัญญัติสชาติกหรือชาดกนอกนิบาต จึงไม่มีปรากฏอยู่ในพระไตรปิฎก ขอขอบคุณ : อาจารย์ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ รองผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น เอื้อเฟื้อข้อมูล
21	ประวัติผู้เขียน
22	ปกหลัง

เมื่อกำหนดเนื้อเรื่องแล้วผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเนื้อหาและการใช้ภาษาของหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และแปลความหมายของการประมาณค่า แสดงดังตารางที่ 4

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเนื้อหาและการใช้ภาษา

คุณลักษณะ	$\bar{x}$	SD	ระดับความคิดเห็น
ด้านเนื้อหา			
1. ชื่อเรื่อง น่าสนใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.เค้าโครงเรื่อง ไม่ซับซ้อน	4.40	0.55	มาก
3. เนื้อหาเหมาะสมกับแนวคิด สามารถจับใจความได้	4.00	0.00	มาก
4. ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)	4.60	0.55	มากที่สุด
5. ความต่อเนื่องของเนื้อหาสัมพันธ์กัน	4.40	0.55	มาก
6. เนื้อเรื่องสนุก ชวนติดตาม เหมาะสำหรับการเป็นนิทานสามมิติ	4.00	0.00	มาก
7. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์	4.20	0.45	มาก
8. เนื้อเรื่องถ่ายทอดคุณงามความดี เสริมสร้าง เจตคติที่ดีต่อเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.35	0.10	มาก
ด้านการใช้ภาษา			
1. ภาษาที่ใช้ถูกต้อง เข้าใจง่าย เหมาะสม กับกลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)	3.60	0.55	มาก
2. การใช้คำเหมาะสมกับเนื้อหาของนิทาน	4.00	0.71	มาก
3. ภาษาและภาพมีความสอดคล้องกัน	4.40	0.55	มาก
4. การจัดวรรคตอนถูกต้อง และเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

คุณลักษณะ	$\bar{x}$	SD	ระดับความคิดเห็น
5. คำและตัวสะกดที่ใช้ถูกต้อง เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
เจ็ลี่ย	4.32	0.11	มาก

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อนิทานและการใช้ภาษาในหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อนิทานอยู่ในระดับ เหมาะสมมาก ($\bar{x} = 4.35$, $SD = 0.10$) และมีความคิดเห็นต่อการใช้ภาษาอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{x} = 4.32$, $SD = 0.11$) เช่นกัน จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อนิทานและการใช้ภาษาดังกล่าว ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำในส่วนของการใช้ภาษาว่า ควรใช้ภาษาที่เด็กเข้าใจง่ายไม่เป็นทางการจนเกินไป และเนื้อหาในแต่ละหน้าไม่ควรมีมากจนเกินไปจะทำให้เด็กเบื่อ

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก โดยสรุปได้ว่า ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กไม่ได้ให้ความสำคัญกับความงดงามทางศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่เด็กชอบภาพที่สามารถเล่าเรื่องราวแก่เด็กได้ ในการจัดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่ดีควรคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1. ความชัดเจนการสร้างภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กต้องคำนึงถึงลักษณะภาพที่เด็กเข้าใจง่าย สามารถสื่อความได้ชัดเจนว่าเป็นรูปอะไร เคลื่อนไหวอย่างไร และมีทิศทางอย่างไร

2. ความสอดคล้อง หมายถึง ความสอดคล้องกับวัยและเนื้อเรื่อง ภาพประกอบที่ดีต้องคำนึงถึงวัยของเด็ก เป็นภาพที่เด็กแต่ละวัยเข้าใจง่าย ด้านความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ภาพที่ดีควรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราวภาพประกอบและเนื้อเรื่องจะต้องสอดคล้องกัน

3. ด้านการแสดงกิริยาอาการของตัวละคร เด็กจะชอบภาพที่ดูสมจริงแต่ไม่ใช่ภาพเหมือนจริง ภาพประกอบในเรื่องไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ต้องให้ปฏิบัติหรือทำอะไรได้เหมือนเด็กคนหนึ่ง เช่น กระต่ายนุ่งกางเกง แมวพูดคุ้ยได้ ซึ่งภาพเหล่านี้ผู้ใหญ่เห็นอาจจะนึกว่าผิดธรรมชาติ เป็นเรื่องไร้สาระ แต่ในความรู้สึกของเด็กสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องสามัญ (วิริยะ สิริสิงห.2551: 24)

4. ความถูกต้อง ต้องช่วยเสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมความดีงามให้แก่เด็ก ภาพจะต้องนำเสนอวัฒนธรรมที่ถูกต้องและดีงามไม่มีลักษณะลามกอนาจาร

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบภาพประกอบสำหรับ นิทาน เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO ขึ้น ดังนี้



ภาพประกอบ 36 แบบร่างภาพประกอบนิทาน เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 37 หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO

ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบหนังสือ

คุณลักษณะ	$\bar{x}$	SD	ระดับความคิดเห็น
ด้านเนื้อหา			
1. ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	4.60	0.55	มากที่สุด
2. คำโครงเรื่อง ไม่ซับซ้อน	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อเรื่องถ่ายทอดคุณงามความดี เสริมสร้าง เจตคติที่ดีต่อเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)	4.80	0.45	มากที่สุด
4. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างจินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
5. เนื้อเรื่องสนุก ชวนติดตาม เหมาะสำหรับการ เป็นหนังสือนิทานสามมิติ	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.84	0.17	มากที่สุด
ด้านการใช้ภาษา			
1. ภาษาที่ใช้ถูกต้อง เข้าใจง่าย เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)	4.20	0.84	มาก
2. ภาษาและภาพมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
3. การจัดวรรคตอนถูกต้อง และเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. คำและตัวสะกดที่ใช้ถูกต้อง เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.70	0.33	มากที่สุด
ลักษณะการจัดภาพ			
1. ภาพและปกมีความเหมาะสมกับชื่อนิทาน	4.40	0.55	มาก
2. ขนาดของหนังสือนิทาน ตัวอักษร และ ภาพประกอบ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.40	0.55	มาก
3. ภาพประกอบและเนื้อเรื่องบรรยาย แต่ละหน้ามีความสอดคล้องกัน	4.20	0.45	มาก

ตาราง 5 (ต่อ)

คุณลักษณะ	$\bar{x}$	SD	ระดับความคิดเห็น
4. ภาพสวยงามเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
5. รูปแบบของภาพประกอบช่วยส่งเสริมให้เด็ก อายุ 7-9 ปี เกิดจินตนาการที่แปลกใหม่และ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.56	0.33	มากที่สุด
ด้านการจัดรูปเล่ม			
1. ขนาดของหนังสือ มีความเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ขนาดของตัวอักษรเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)	5.00	0.00	มากที่สุด
3. มีเทคนิคพิเศษ ช่วยให้เด็กสนใจการอ่านมากขึ้น	4.60	0.55	มากที่สุด
4. รูปเล่มสวยงามดูน่าสนใจ	4.80	0.45	มากที่สุด
5. ตัวหนังสือ ภาพประกอบ มีความชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
คุณค่าและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ			
1. เป็นหนังสือนิทานสามมิติที่ช่วยปลูกฝังเจตคติ ที่ดีในเด็กวัยเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กลุ่มเป้าหมายได้ซึมซับความดีงามจากฮีโร่ตัวใหม่	4.20	0.45	มาก
4. สื่อมีคุณภาพเหมาะสมสำหรับการเป็น หนังสือนิทานส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.70	0.27	มากที่สุด

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปเล่มหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO โดยผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 5 ด้านดังนี้ 1. ด้านเนื้อหา 2. ด้านการใช้ภาษา 3. ด้านลักษณะการจัดภาพ 4. ด้านการจัดรูปเล่ม และ 5. ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ทั้ง 5 ด้าน ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.84$, SD = 0.17) , ($\bar{x} = 4.74$, SD = 0.33) , ($\bar{x} = 4.56$, SD = 0.33), ($\bar{x} = 4.76$, SD = 0.22) และ ($\bar{x} = 4.70$, SD = 0.27) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการศึกษาและพัฒนาการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อค้นหาฮีโร่จากตัวละครของวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียน
2. เพื่อนำตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานมาสร้างเป็นนิทาน สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อเด็กวัยเรียน
3. เพื่อพัฒนาและออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ฮีโร่จากตัวละครของวรรณกรรมอีสานที่สามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับเด็ก เรื่องอื่นๆได้
2. ได้ปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียนผ่านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กวัยเรียนในภาคอีสาน ที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี ของโรงเรียนในภาคอีสาน จำนวน 100 คน

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อการศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหวังในการนำเอาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน มาสร้างเป็นฮีโร่ตัวใหม่สำหรับเด็กวัย

เรียน (อายุ 7-9 ปี) เพื่อให้เด็กได้ซึมซับความดีงามจากฮีโร่ตัวใหม่ รู้สึกอยากเอาเป็นแบบอย่าง อยากปฏิบัติตาม และอยากให้เด็กได้มีฮีโร่ตัวใหม่ที่เกิดมาจากรากเหง้าวัฒนธรรมท้องถิ่นแท้ๆ

1. สรุปผลการคัดเลือกตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ โดยเบื้องต้นได้ทำการศึกษาข้อมูลและคัดเลือกถึงตัวละครในวรรณกรรมอีสาน ได้มาทั้งหมด 15 ตัวละครจากวรรณกรรมนิทานอีสาน 10 เรื่อง คือ 1) สินไซ จากเรื่องสังข์ศิลป์ชัย 2) สีโห จากเรื่องสังข์ศิลป์ชัย 3) หอยสังข์ จากเรื่องสังข์ศิลป์ชัย 4) ขุนทิง จากเรื่องขุนทิงขุนเทือง 5) ขุนเทือง จากเรื่องขุนทิงขุนเทือง 6) นางผมหอม จากเรื่องนางผมหอม 7) ท้าวขูลู จากเรื่องท้าวขูลู นางอ้ว 8) นางอ้ว จากเรื่องท้าวขูลูนางอ้ว 9) กาละเกด จากเรื่องกาละเกด 10) ท้าวบุสบา จากเรื่องปลาแดกปลาสมอ 11) ท้าวกำกาดำ จากเรื่องท้าวกำกาดำ 12) นันทะกุมาร จากเรื่องจำปาสีต้น 13) พระลัก จากเรื่องพระลักพระลาม 14) พระลาม จากเรื่องพระลักพระลาม และ 15) สุพรมโมกชา จากเรื่องสุพรมโมกชา ผลสรุปตัวละครที่ผู้เชี่ยวชาญคิดว่าเหมาะสมที่สุดที่จะ นำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ ซึ่งแนวคิดนี้ได้มาจากการวิเคราะห์ถึงลักษณะของเหล่าฮีโร่ที่ควรมีทั้งไทยและต่างประเทศ ผลการวิเคราะห์มีดังนี้ แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ 1) มีความกล้าหาญ 2) มีจิตใจที่ดีงาม 3) ฉลาดและมีไหวพริบ 4) ผดุงความยุติธรรม 5) มีความเป็นผู้นำ 6) มีพลังกำลังเหนือมนุษย์ 7) มีร่างกายที่แข็งแกร่ง 8) มีอาวุธพิเศษหรืออาวุธประจำกาย 9) เก่งกาจทางด้านการต่อสู้ ได้มา 9 ข้อดังกล่าว แต่เมื่อผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านตรวจเครื่องมือ ประเมินผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำชี้แนะว่า ควรแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของอีสาน เพราะฮีโร่เหล่านี้มาจากวรรณกรรมอีสาน ดังนั้น จึงเพิ่มแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ เรื่อง 10) มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน และผลสรุป ตัวละครจากวรรณกรรมอีสานที่เหมาะสมจะนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่คือ 1. สินไซ 2. สีโห 3. หอยสังข์

2. สรุปผลข้อมูลตัวละคร เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบคาแรกเตอร์ ดังนี้

2.1 สินไซ หรือ ท้าวสินไซ เป็นพระโอรสของพระยาสุรราช ผู้ปกครองนครเบ็ญจาล มีนางลุนหรือนางปทุมมา เป็นพระมารดา มีหอยสังข์ร่วมพระมารดาเดียวกัน สินไซมีฐานะเป็นน้องของหอยสังข์ เกิดมาพร้อมดาบและธนูศิลป์ เป็นอาวุธประจำกาย คุณลักษณะ ใช้อาวุธดาบและธนูได้อย่างคล่องแคล่ว, มีความกล้าหาญและชาญฉลาดอย่างยิ่ง อาวุธประจำตัว ดาบและธนูศิลป์

2.2 สีโห หรือ ท้าวสีโห เป็นพระโอรสองค์โตของพระยาสุรราช กับนางจันทาเทวี ซึ่งเป็นพระมเหสีเอก มีรูปร่างลักษณะตัวเหมือนราชสีห์ ส่วนหัวเหมือนช้าง เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ชนิดหนึ่ง เรียกว่า คชสีห์ คุณลักษณะ สีโหมีลักษณะเด่นคือ ความเป็นผู้ใหญ่ หมายถึง ความเป็นผู้ที่สามารถเป็นที่พึ่งของน้องๆ ในเวลาที่ลำบากได้ เป็นเหมือนพี่ชายใจดีที่คอยช่วยเหลือน้องๆ มีบุคลิกที่สง่างาม

สงบ อาวุธประจำตัว เสี่ยงร้องกัมปนาทที่ดังมาก สามารถทำอันตรายศัตรูได้แต่จะไม่ทำอันตรายกับฝ่ายเดียวกัน

2.3 หอยสังข์ ฟัน้องต้องเดียวกันกับสินไช กิ่งหอยกิ่งมนุษย์ สามารถกลายร่างเป็นคนและอาวุธได้ คุณลักษณะ มีความรักพี่น้องอย่างมั่นคงและเป็นผู้เสียสละยิ่ง อาวุธประจำตัว มีความสามารถในการใช้น้ำปราบศัตรู เพราะหอยสังข์เกิดมาพร้อมพละนาฏภาพของการใช้น้ำเป็นสำคัญ

3. สรุปข้อกำหนดในการออกแบบ แบบร่างตัวละคร มีเนื้อหามาจาก การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบไม่มีโครงสร้าง และ ผลการศึกษาองค์ประกอบเลขคณิตด้านภาพประกอบ ของ คุณสุชาดา คันธารส ผลสรุปคือ หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมนั้น ควรทำการวิเคราะห์ถึงอัตลักษณ์ของตัวละครนั้นๆ ที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบของอุปแต้มหรือศิลปะจิตรกรรมฝาผนังของชาวอีสาน ที่อยู่บนลิ่ม ซึ่งมีรูปแบบที่ไม่ให้ความสำคัญกับสัดส่วนที่สมจริง แต่จะเน้นสัดส่วนที่ผิดเพี้ยน เพราะทำให้ดูเป็นการดูหมิ่นมากขึ้น ลักษณะการเขียนภาพเป็นการเขียนภาพอย่างอิสระ โดยช่างชาวบ้าน ทำให้ภาพวาดที่ออกมามีความบริสุทธิ์ มีโครงสร้างง่ายๆ ไม่ซับซ้อนมากนัก และมีการใช้องค์ประกอบทางทัศนธาตุที่น้อยลักษณะนี้ในแบบแผนงานออกแบบเลขคณิตเรียกว่า “Minimal Art” ที่เน้นโครงสร้างทางปรัชญา “น้อยแต่มาก” Less is more มีการตัดทอน (Distortion) รูปทรง รูปทรงให้เหมาะสมกับการพบเห็นสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว โทนสีที่ใช้ ดำ เนืองถึงเส้นและสี ลักษณะเด่นของอุปแต้มอีสานอยู่ที่การใช้โทนสี จะใช้สีคราม สีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาลแดง สีขาว และสีดำ มักนิยมใช้สีคู่ตรงข้ามในการตัดเส้น และลงพื้นด้วยสีเหลืองอ่อน

4. สรุปผลการคัดเลือกแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแบบร่างทั้งหมด 5 แบบ โดยขั้นต้นผ่านการประเมินแบบสอบถามจาก นายวันเฉลิม ชูตระกูล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ถึงความเหมาะสมทั้งทางด้านการสื่อความหมาย และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีประเด็นดังนี้

4.1 คาแรคเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ

4.2 คาแรคเตอร์มีความสวยงาม

4.3 คาแรคเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)

4.4 คาแรคเตอร์มีศักยภาพ ในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน ผสานกับความร่วมสมัย

ผลสรุปคือ 1) สินไช รูปแบบที่ 1, 3 และ 5 2) หอยสังข์ รูปแบบที่ 1, 3 และ 5 3) สีโห รูปแบบที่ 1 และ 5 ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีค่าระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เหมาะสำหรับการมาพัฒนาต่อ จากนั้นได้นำแบบร่างไปให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกอีกครั้ง ซึ่งผลสรุป แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานที่กลุ่มเป้าหมาย (เด็กวัยเรียน อายุ 7-9 ปี) คิดว่าเหมาะสมที่สุดในการนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ตัวใหม่ คือ

รูปแบบที่ 3 โดยกลุ่มเป้าหมายได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า ควรมีการปรับเครื่องแต่งกายและอาวุธ (ดาบ) ให้มีความทันสมัยมากขึ้น และเด็กยังชื่นชอบตัวละครที่มีหัวโตมากกว่า

5. สรุปผลโครงเรื่องและเนื้อเรื่องที่ใช้ในหนังสือนิทานสามมิติ ผลสรุปคือ

5.1 ชื่อเรื่อง สังขศิลป์ชัย THE HERO

5.2 แก่นเรื่องหรือความคิดรวบยอด (Theme) นำเอาคุณงามความดีของเหล่าฮีโร่มาสร้างเป็นเนื้อเรื่องเพื่อให้ฮีโร่ได้แสดงฝีมือ หรือการใช้พลังที่ตนมีในการปราบเหล่าร้าย

5.3 โครงเรื่อง (Plot) สินไซไฟฝันว่าอยากเป็นฮีโร่ เขาเฝ้าถามพี่ๆว่าทำอย่างไรจึงจะได้เป็นฮีโร่ แต่ก็ไม่มีใครสามารถตอบเขาได้ จนวันหนึ่งเกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดขึ้นในหมู่บ้านเมื่อพายุลูกใหญ่ได้พัดผ่าน มันกลับหอบเอาพืชผัก ผลไม้หรือแม้แต่สัตว์เลี้ยงของชาวบ้านไปด้วย วันแล้ววันเล่าที่พายุได้พัดผ่าน ชาวบ้านต่างหวาดกลัวในสิ่งที่เกิดขึ้น ทั้งสามเสนอตัวออกไปสืบเรื่องราว เมื่อนั้น ความเป็นฮีโร่ในตัวของสินไซ หอยสังข์ และสีโห ก็เริ่มปรากฏ จนในที่สุดทั้งสินไซ สีโห และหอยสังข์ ก็ใช้ความสามารถของตัวเองร่วมมือกันปราบเหล่าปีศาจร้ายได้สำเร็จ ทำให้ชาวบ้านรู้สึกขอบคุณสินไซภูมิใจมากที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่น คนในหมู่บ้านต่างยกย่องให้เขาเป็นฮีโร่ อย่างที่เขาหวัง

6. สรุปผลส่วนประกอบของหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังขศิลป์ชัย THE HERO สามารถสรุปได้ดังนี้

6.1 ขนาดรูปเล่ม 8 x 8 นิ้ว

6.2 ตัวอักษรและขนาดของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในหนังสือนิทานจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ควรมีขนาด 20-25 point และควรเป็นตัวอักษรที่มีหัวถึงจะเหมาะสมสำหรับเด็ก

6.3 เนื้อเรื่อง ใช้เนื้อหาที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

6.4 ส่วนประกอบของหนังสือ ประกอบไปด้วย หน้าปก(ปกหน้า) ปกใน เนื้อเรื่อง แผ่นรองปกหลังและปกหลัง

6.5 กรรมวิธีการผลิต คือ พิมพ์ด้วยระบบเลเซอร์ กระดาษที่ใช้ คือ กระดาษอาร์ตมัน 260 แกรม และเสริมด้วยกระดาษซานอ้อย เพื่อความแข็งแรงและทนทานของหนังสือ

6.6 เทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอภาพประกอบของหนังสือนิทาน คือเทคนิค หนังสือสามมิติ (Pop Up Book) เป็น หนังสือที่มีลักษณะกึ่งของเล่น ลักษณะเด่นของหนังสือประเภทนี้อยู่ที่ เมื่อเปิดออกมาภาพจะยกขึ้นตั้งจากพื้นกระดาษได้ มีเทคนิคลูกเล่นพิเศษ ทำให้เด็กรู้สึกตื่นตันทึ่งที่ได้อ่าน

สรุปผลการศึกษา ตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน สินไซ สีโห และหอยสังข์ สามารถทำหน้าที่เป็นต้นแบบที่ดีหรือฮีโร่ ให้เด็กได้ประพฤติปฏิบัติตามได้ โดยตัวละครทั้งสามเหล่านี้นี้ มีการออกแบบคาแรกเตอร์ให้ตัวละครออกมามีความเป็นท้องถิ่นผสมผสานกับความร่วมสมัย กล่าวคือ เป็นตัวละครที่

ได้มาจากรากของวัฒนธรรมท้องถิ่นแต่มีกลิ่นอายของความเป็นสากลผสมผสานอยู่ด้วย และหนังสือ นิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO ยังสามารถช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็ก โดยเด็กจะได้ซึมซับความดีงามผ่านฮีโร่ตัวใหม่นี้ และผู้วิจัยยังหวังอีกว่าในอนาคต ฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานเหล่านี้จะสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่คนทุกเพศทุกวัย ไม่ใช่เฉพาะเด็กเท่านั้น

การอภิปรายผล

จากสมมติฐานที่ว่า การพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานให้เป็นฮีโร่ตัวใหม่โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน จะสามารถช่วยส่งเสริมและปลูกฝัง เจตคติที่ดีในด้านคุณธรรมและจริยธรรมในเด็กได้ โดยคุณงามความดีที่มีอยู่ในตัวละครจะสะท้อนออกมาเป็นแบบอย่างให้เด็กอยากประพฤติปฏิบัติตาม พร้อมทั้งช่วยกระตุ้นจินตนาการและส่งเสริมให้เด็กเกิดการรักการอ่านมากขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครที่เหมาะสมจะนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่มากที่สุดจำนวน 3 ตัว ที่มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.51 - 5.00 คือ 1) สินไซ 2) สีโห และ 3) หอยสังข์ ทั้งหมดจากเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้เชี่ยวชาญให้เหตุผลว่า วรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัยนั้นเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะถ่ายทอดโดยการเล่าสืบต่อกันมา และยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในท้องถิ่นอีสาน ลักษณะคุณงามความดีนั้นครบครัน ทั้งเรื่องความกตัญญู ความเสียสละ และความกล้าหาญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คำแหง วิสุทธางกูร 2557. :บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องสินไซ บุคลาธิษฐานที่สะท้อนสารุดตะสำคัญทางปรัชญาในพระพุทธศาสนา วิเคราะห์ถึงคุณลักษณะและบทบาทของตัวละคร ไว้ว่า คุณลักษณะที่ 3 ตัวละครนั้นมี สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นโมเดลหรือไฮโดลเกี่ยวกับชีวิตของปัจเจกบุคคลได้

และในแง่ของการออกแบบคาแรกเตอร์ จากสมมติฐานที่ว่า ฮีโร่ตัวใหม่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กวัยเรียนอายุ 7-9 ปี ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครที่เด็กชื่นชอบนั้นจะต้องมีความน่ารัก สดส่วนของตัวละครถือเป็นเรื่องสำคัญ และ 1 ต่อ 2 คือสัดส่วนที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด เพราะจะมีลักษณะหัวโตและตัวเล็ก ยิ่งตัวละครมีความผิดเพี้ยนไปจากของจริงมากเท่าไร ยิ่งมีความเหมือนการ์ตูนมากเท่านั้น จะเห็นได้จาก การ์ตูนสำหรับเด็กที่มีมากมายในท้องตลาด ล้วนแล้วแต่มีสัดส่วน 1 ต่อ 2 ซึ่งทำให้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของ คณิน มรกฏจินดา (2558:92) ได้ศึกษาเรื่อง โครงการศึกษาและพัฒนาารูปแบบตัวละครสำหรับการประชาสัมพันธ์: กรณีศึกษา กรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาการสร้างตัวละคร (Character) ซึ่งข้อสรุปเกี่ยวกับรูปแบบตัวละครสำหรับการประชาสัมพันธ์ พบว่ากลุ่มเป้าหมายเห็นด้วยในเรื่องตัวละครมีผลต่อความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์และสร้าง

ความรู้สึกดีต่อแบรนด์หรือองค์กร ช่วยให้เกิดการจดจำได้ง่ายขึ้น คิดเป็นร้อยละ 95 สัดส่วนของตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบก็สอดคล้องกับการวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่าง คือ สัดส่วน 1 ต่อ 2 คิดเป็นร้อยละ 80

ผลการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวละครจากวรรณกรรมอีสานสามารถพัฒนาให้เป็นฮีโร่ โดยมีรากมาจากวรรณกรรมท้องถิ่นได้ เมื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการออกแบบและประเมินโดยกลุ่มเป้าหมาย พบว่ากลุ่มเป้าหมายชื่นชอบเพราะเป็นวรรณกรรมนิทานที่พวกเขาคุ้นเคย การได้เห็นตัวละครออกมาโลดเล่นในรูปแบบของการตูนจึงเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับเด็ก และจากแบบประเมินกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คนพบว่า 48 คนนั้นชอบแบบร่างฮีโร่ที่มีการผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความเป็นสากล โดยกลุ่มเป้าหมายให้คำแนะนำว่า ควรมีการปรับปรุงเสื้อผ้าและอาวุธให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น เพราะจากแบบร่างตอนต้นนั้นยังมีความเป็นไทยอยู่มาก ซึ่งกลุ่มเป้าหมายมองว่าดูเชยเกินไป และผู้วิจัยหวังว่าฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานนี้จะเป็ต้นแบบและแรงบันดาลใจช่วยให้เด็กรับรู้และซึมซับความดีงาม เพื่อที่เขาจะสามารถนำไปใช้ และเติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งกาย วาจา และใจ

ข้อเสนอแนะ

1. แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ สามารถนำไปปรับใช้กับการพัฒนาฮีโร่ตัวใหม่ๆ ได้ แต่ต้องทำการปรับเปลี่ยนแนวคิดข้อสุดท้าย ว่าด้วยเรื่อง มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสานปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมสำหรับหัวข้อนั้นๆ
2. หลักการออกแบบคาแรกเตอร์สามารถนำไปปรับใช้กับการออกแบบตัวละครของภาคอื่นๆ และสิ่งที่สำคัญที่สุดในการออกแบบคาแรกเตอร์สำหรับเด็กคือ ต้องศึกษาความชื่นชอบของเด็ก ความสนใจของเด็ก เด็กชอบแบบไหนไม่ชอบแบบไหน เพื่อให้ตรงตามความต้องการของเด็กอย่างแท้จริง
3. การพัฒนาฮีโร่ควรมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จะเห็นได้จาก ฮีโร่ต่างประเทศประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากนอกเหนือจากคาแรกเตอร์ที่ดี เนื้อเรื่องที่ดีการต่อยอดผลผลิตทางด้านอุตสาหกรรมก็เป็สิ่งสำคัญ ทำให้ตัวละครนั้นๆเป็นที่นิยมได้ง่าย
4. หลักการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ ควรศึกษาเกี่ยวกับกลไกการทำงานของการทำงานของการพับแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ดีเยี่ยมและมีความหลากหลาย เพราะหนังสือสามมิติ มีเสน่ห์อยู่ที่การพับ กลไกลูกเล่นต่างๆ จะทำให้เด็กสนใจจะอ่านหนังสือมากขึ้น และหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวกับ หนังสือสามมิตียังสามารถนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบพัฒนาหนังสือนิทานสามมิติเรื่องอื่นๆ ได้อีกด้วย



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). *บทสคริปต์การทำหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาคา.
- ธวัช ปุณโณทก. (2525). *วรรณกรรมท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ธวัช ปุณโณทก. (2550). *วรรณกรรมภาคอีสาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิตยา วรรณกิตร์. (2559). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. นนทบุรี: มาตรการพิมพ์.
- บ้านจอมยุทธ. (2543). *วรรณกรรมอีสาน*. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2559 , จาก
http://www.baanjommyut.com/library/literture_northeast/
- ยศไกร ไททอง. (2557). *การศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบเรขาคณิตระหว่างวัยทวินผู้ชายและวัยทวินผู้หญิง จากแนวความคิดคุณค่าหลัก 6 ประการของวัยทวิน โดย มาร์ติน ลินด์สตรอม*. ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรรงค์ ทองปาน. (2526). *การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- วัฒนา ศรีสว่าง. *ลักษณะของวรรณกรรมอีสาน*. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2559 , จาก
http://www.esansawang.in.th/esanweb/es3_text/literform.pdf
- จิราภรณ์ ปานาทกุล. (2543). *การประดิษฐ์และสร้างสรรค์มีติกระดาษ pop-up*. กรุงเทพฯ: เอช - เอน กรู๊ป.
- วิริยะ สิริสิงห, พรณทิพา ฤกษ์สุรนนท์ และ อุบล หล่อพัฒนาพรชัย. (2542). *เทคนิคการออกแบบรูปการสร้างบัตรและหนังสือสามมิติ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สนิท สัตโยภาส. (2536). *หนังสือและบรรณสารสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *รายงานผลการวิจัยประเมินผลคุณธรรม 8 ประการของผู้เรียน : เจตคติและพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ: เพลิน สตูดิโอ.
- สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2558). *วรรณกรรมอีสาน*. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2559, จาก <http://esanwisdom.kku.ac.th/esandb/th/>
- โสวิทย์ บำรุงศักดิ์. (2552). *คุณธรรมที่เสนอผ่านตัวละคร ในวรรณกรรมเรื่อง สิ้นไซ*.
ขอนแก่น: สำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น
- ศูนย์ข้อมูลลาว มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2557). *สิ้นไซสองฝั่งโขง*. ขอนแก่น: ขอนแก่นการพิมพ์
- C.C Club. (2557). *Drawing Comic4 วาดการ์ตูน SD อย่างไรให้น่ารักสุดๆ*. นนทบุรี: ไอดีซี
- C.C Club. (2559). *Drawing Comic4 Super Comic Encyclopedia SD 5000*. นนทบุรี: ไอดีซี

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก
หนังสือรับรองเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 6918/ ๑483

วันที่ ๒ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภัคคีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ วานิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภัคคีศรี และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

Boonster ๑

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศร 6918/ ๒๕๖๑



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๕ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชอบ ดีสวนโคก

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับเด็กปฐมวัย” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริณ วาณิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และ ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964

ที่ ศธ 6918/ ๒4๖๖



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณวันเฉลิม ชูตระกูล

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนา ตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศโกโร ไทรทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ วานิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964

ที่ ศธ 6918/ ๒๔๘1



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และ ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 6918/ ๘๔๖๖

วันที่ ๒ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับลูกฝึกเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณ วานิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ศาสตราจารย์ ดร. ๑.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6918/ ๒๔๘๑



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพ์กรรม

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ วาณิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ ๐๕๒๕๓๒๔๑๕๔

ที่ ศธ 6918/ ๒๕๖๑



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ กรกฎาคม 2560

เรียน ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงวุฒิ ศรีวิไล

เนื่องด้วย นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน” โดยมี อาจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ วานิชกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมิน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาววันวิสาข์ ภักดีศรี และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 632 4964

ภาคผนวก ข
แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มเป้าหมาย





**แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ**

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

โดย นางสาว วันวิสาข์ ภักดีศรี นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรุณ วานิชกร

คำชี้แจง : แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ โดยแบบประเมินจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อตัวละครจากวรรณกรรมอีสานที่เหมาะสม จะนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ ภายใต้เกณฑ์การคัดเลือกของแนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ จากวรรณกรรมอีสานทั้งหมด 10 เรื่อง 15 ตัวละคร ตามลำดับความคิดเห็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

อาชีพ / ตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญ.....

สังกัดบริษัท / มหาวิทยาลัย.....

ระดับการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่นๆ

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 : ท่านมีความคิดเห็นต่อตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน แต่ละตัวละครในระดับใด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

แนวคิดฮีโร่ในอุดมคติ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1) สิ้นไซ (เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย)					
1. มีความกล้าหาญ					
2. มีจิตใจที่ดีงาม					
3. ฉลาดและมีไหวพริบ					
4. ผดุงความยุติธรรม					
5. มีความเป็นผู้นำ					
6. มีพลังกำลังเหนือมนุษย์					
7. มีร่างกายที่แข็งแกร่ง					
8. มีอาวุธพิเศษหรืออาวุธประจำกาย					
9. เก่งกาจทางด้านการต่อสู้					
10. มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสาน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ของตัวละครสิ้นไซ (เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย)

.....

.....

.....



แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรมอีสาน

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

โดย นางสาว วันวิสาข์ ภักดีศรี นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร

คำชี้แจง : แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของแบบร่างตัวละครจาก
วรรณกรรมอีสาน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบร่างตัวละครฮีโร่ จาก
วรรณกรรมอีสาน ที่เหมาะสม จะนำมาพัฒนาเป็นฮีโร่ของเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)
ตามลำดับความคิดเห็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

อาชีพ / ตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญ.....

สังกัดบริษัท / มหาวิทยาลัย.....

ระดับการศึกษา ☐ปริญญาตรี ☐ปริญญาโท ☐ปริญญาเอก ☐อื่นๆ

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี



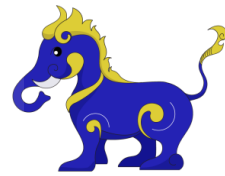
ตอนที่ 2 : ท่านมีความคิดเห็นต่อแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน แต่ละตัวละครในระดับใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

																									
1. สินไซ	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3					รูปแบบที่ 4					รูปแบบที่ 5				
	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. คาแรกเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ																									
2. คาแรกเตอร์มีความสวยงาม																									
3. คาแรกเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)																									
4. คาแรกเตอร์มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสานผสมผสานกับความร่วมสมัย																									

คำชี้แจง : ท่านมีความคิดเห็นต่อแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน แต่ละตัวละครในระดับใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

																									
2. หอยสังข์	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3					รูปแบบที่ 4					รูปแบบที่ 5				
	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. คาแรกเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ																									
2. คาแรกเตอร์มีความสวยงาม																									
3. คาแรกเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)																									
4. คาแรกเตอร์มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสานผสมผสานกับความร่วมสมัย																									

คำชี้แจง : ท่านมีความคิดเห็นต่อแบบร่างตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน แต่ละตัวละครในระดับใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

																									
3. สีโ	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3					รูปแบบที่ 4					รูปแบบที่ 5				
	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. คาแรกเตอร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าสนใจและน่าจดจำ																									
2. คาแรกเตอร์มีความสวยงาม																									
3. คาแรกเตอร์มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย(อายุ 7-9 ปี)																									
4. คาแรกเตอร์มีศักยภาพในการแสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีสานผสมผสานกับความร่วมมือ																									



แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านแบบร่างตัวละคร

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

โดย นางสาว วันวิสาข์ ภักดีศรี นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร

คำชี้แจง : แบบสอบถามชุดนี้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคัดเลือกแบบร่างตัวละครฮีโร่ จากวรรณกรรม
อีสานที่ชื่นชอบที่สุด เพื่อนำรูปแบบตัวละครไปพัฒนาเป็นนิทานสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีใน
เด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อแบบร่างตัวละคร

โรงเรียน.....

ตัวละคร	ความพึงพอใจ	
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม
1. แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน : รูปแบบที่ 1		
		

ตัวละคร	ความพึงพอใจ	
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม
1. แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน : รูปแบบที่ 2		
		

ตัวละคร	ความพึงพอใจ	
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม
2. แบบร่างตัวละครฮีโร่จากวรรณกรรมอีสาน : รูปแบบที่ 3		
		

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบร่างตัวละคร

.....*

.....

.....



**แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเนื้อหาและการใช้ภาษา
ในหนังสือนิทานสามมิติเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย เดอะฮีโร่**

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

โดย นางสาว วันวิสาข์ ภักดีศรี นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรุณ วานิชกร

คำชี้แจง : แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินความคิดเห็นต่อเนื้อหาและการใช้ภาษา
ในหนังสือนิทานสามมิติเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย เดอะฮีโร่ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเนื้อหาและการใช้ภาษา ใน
หนังสือนิทาน ตามลำดับความคิดเห็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

อาชีพ / ตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญ.....

สังกัดบริษัท / มหาวิทยาลัย.....

ระดับการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่นๆ

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี



ตอนที่ 2 : หลังจากที่ท่านได้พิจารณาเนื้อหาและการใช้ภาษาของหนังสือนิทานสามมิติ

เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย เดอะฮีโร่ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. ชื่อเรื่อง น่าสนใจ					
2.เค้าโครงเรื่อง ไม่ซับซ้อน					
3. เนื้อหาเหมาะสมกับแนวคิด สามารถจับใจความได้					
4. ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)					
5. ความต่อเนื่องของเนื้อหาสัมพันธ์กัน					
6. เนื้อเรื่องสนุก ชวนติดตาม เหมาะสำหรับการเป็น นิทานสามมิติ					
7. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์					
8. เนื้อเรื่องถ่ายทอดคุณงามความดี เสริมสร้างเจตคติ ที่ดีต่อเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)					
ด้านการใช้ภาษา					
1. ภาษาที่ใช้ถูกต้อง เข้าใจง่าย เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)					
2. การใช้คำเหมาะสมกับเนื้อหาของนิทาน					
3. ภาษาและภาพมีความสอดคล้องกัน					
4. การจัดวรรคตอนถูกต้อง และเหมาะสม					
5. คำและตัวสะกดที่ใช้ถูกต้อง เหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปเล่มหนังสือนิทานสามมิติ

โครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสาน
เพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน

โดย นางสาว วันวิสาข์ ภัคดีศรี นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชา ศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วานิชกร

คำชี้แจง : แบบประเมินชุดนี้ใช้พิจารณาประกอบกับหนังสือนิทานสามมิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ
ประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปเล่มหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย เดอะฮีโร่ ว่ามี
ความเหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียนอยู่ในระดับใด โดยแบบประเมินจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเนื้อหาในนิทาน ตามลำดับ
ความคิดเห็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

อาชีพ / ตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญ.....

สังกัดบริษัท / มหาวิทยาลัย.....

ระดับการศึกษา ☐ปริญญาตรี ☐ปริญญาโท ☐ปริญญาเอก ☐อื่นๆ

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี



ตอนที่ 2 : ท่านมีความคิดเห็นต่อรูปเล่ม หนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน แต่ละด้านในระดับใดโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
2. เค้าโครงเรื่อง ไม่ซับซ้อน					
3. เนื้อเรื่องถ่ายทอดคุณงามความดี เสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อเด็กวัยเรียน (อายุ 7-9 ปี)					
4. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					
5. เนื้อเรื่องสนุก ชวนติดตาม เหมาะสำหรับการเป็นหนังสือนิทานสามมิติ					
ด้านการใช้ภาษา					
1. ภาษาที่ใช้ถูกต้อง เข้าใจง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)					
2. ภาษาและภาพมีความสอดคล้องกัน					
3. การจัดวรรคตอนถูกต้อง และเหมาะสม					
4. คำและตัวสะกดที่ใช้ถูกต้องเหมาะสม					
ลักษณะการจัดภาพ					
1. ภาพและปกมีความเหมาะสมกับชื่อนิทาน					
2. ขนาดของหนังสือนิทาน ตัวอักษร และภาพประกอบ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
3. ภาพประกอบและเนื้อเรื่องบรรยาย แต่ละหน้ามีความสอดคล้องกัน					
4. ภาพสวยงามเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
5. รูปแบบของภาพประกอบช่วยส่งเสริมให้เด็กอายุ 7-9 ปี เกิดจินตนาการที่แปลกใหม่และก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดรูปเล่ม					
1. ขนาดของหนังสือ มีความเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)					
2. ขนาดของตัวอักษรเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (เด็กอายุ 7-9 ปี)					
3. มีเทคนิคพิเศษ ช่วยให้เด็กสนใจการอ่านมากขึ้น					
4. รูปเล่มสวยงามดูน่าสนใจ					
5. ตัวหนังสือ ภาพประกอบ มีความชัดเจน					
คุณค่าและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ					
1. เป็นหนังสือนิทานสามมิติที่ช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดี ในเด็กวัยเรียน					
2. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก					
3. กลุ่มเป้าหมายได้สัมผัสความดีงามจากฮีโร่ตัวใหม่					
4. สื่อมีคุณภาพเหมาะสมสำหรับการเป็นหนังสือ นิทานส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

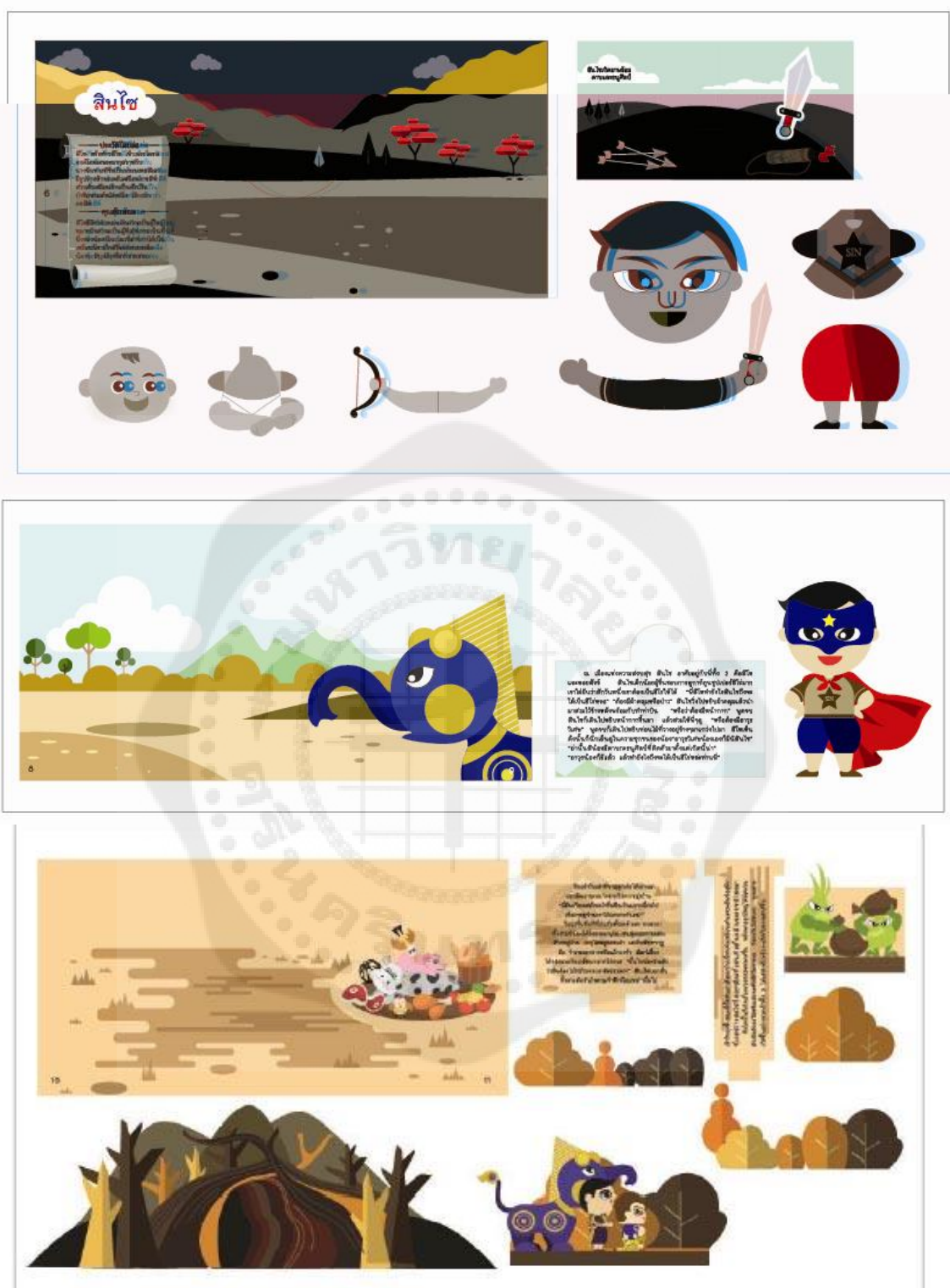
.....

.....

.....

ภาคผนวก ค
ภาพประกอบหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO





ภาพประกอบ 39 ภาพประกอบ Pop-Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO
ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 40 ภาพประกอบ Pop-Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO
ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)



ภาพประกอบ 41 ภาพประกอบ Pop-Up หนังสือสามมิติ เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย THE HERO
ที่มา: วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560)

ภาคผนวก ง

ภาพนิทรรศการปริญญานิพนธ์ INNOVATIVE CENTRALITY
ของนักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
จัดแสดงงานวันที่ 22 -23 กรกฎาคม 2560
ณ สยามเซ็นเตอร์





ภาพประกอบ 42 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 1



ภาพประกอบ 43 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 2



ภาพประกอบ 44 ภาพการแสดงผลงานในนิทรรศการ 3



ภาคผนวก จ

ภาพร่วมงานการประชุมวิชาการระดับชาติ “มศว วิจัยครั้งที่ 10”



ภาพประกอบ 45 ภาพบรรยากาศการเข้าร่วมประชุม 1



ภาพประกอบ 46 ภาพบรรยากาศการเข้าร่วมประชุม 2

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาว วันวิสาข์ ภักดีศรี
วัน เดือน ปี เกิด	28 เมษายน 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดร้อยเอ็ด
ตำแหน่งการงานในปัจจุบัน	Graphic designer
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2552	มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนสายปัญญารังสิต
พ.ศ. 2556	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ.2560	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขาวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ