

## การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทย จันทิมา สมเนตร, ดวงรัตน์ ด้ายไธยนา

<sup>1,2</sup>สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทย มีจุดประสงค์เพื่อเล่าถึงวรรณคดีไทยให้มีเรื่องราวที่แปลกใหม่ทันสมัยและนำเสนอเอกลักษณ์ของไทย เพื่อไม่ให้วรรณคดีไทยที่มีความงดงามของภาษาถูกกลืนหายไปจากสังคมไทย ดังนั้นจึงส่งเสริมวรรณคดีไทยให้เยาวชนสนใจมากขึ้น

เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 ชุด และวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่าง 15 กรณี วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่าง จากผลการวิเคราะห์ในการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทย ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติให้สั้นกระชับแปลกใหม่เข้าใจง่ายและดึงดูดเด่นของวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่องมาประยุกต์ให้เยาวชนเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น วัตถุประสงค์ คือ ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้สั้นกระชับแปลกใหม่เข้าใจง่ายเพื่อให้เยาวชนได้รู้ถึงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทย ส่งเสริมให้วรรณคดีเป็นที่น่าติดตามสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่

ผลการวิจัยพบว่า 1)วรรณคดีไทยเป็นที่สนใจมากยิ่งขึ้นในกลุ่มเยาวชน 2) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติวรรณคดีไทยที่แปลกใหม่เข้าใจง่ายและมีเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยส่งเสริมให้วรรณคดีเป็นที่น่าติดตามมากขึ้น 3) ส่งเสริมให้เยาวชนในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับวรรณคดีไทยมากยิ่งขึ้น เพื่อไม่ให้วรรณคดีไทยจางหายไป

**คำสำคัญ :** วรรณคดีไทย, เอกลักษณ์, ส่งเสริม

## Design the 2D animation To encourage the charm of Thai literature.

Juntima Somnate, Duangrat Danthainum

<sup>1,2</sup> Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,  
Suan Sunandha Rajabhat University

### Abstract

Design the 2D animation to encourage the charm of Thai literature. The purpose to told about the new modern translation story of Thai literature. And presentation the identity of Thai literature These are historical values and are inherited from ancestors that Thai youth should continue to conserve.

Data were collected by using questionnaires that were used with the target group of 50 sets and analyzed the case studies of 15 cases. In analyzing the data obtained by using basic statistics such as percentage (%) and average (MEAN) and using case study method analysis From the analysis results in the design of 2D animation media to promote Thai literary charm Design 2-dimensional animation media to be short, concise, new, easy to understand and draw the strengths of Thai literature in each subject to be applied to the youth to understand more easily. Know the identity of Thai literature Encouraging literature to be a follow-up for young generation

The research found that 1) Thai literature is more interested in youth groups 2) 2-dimensional animation media, new different Thai literature that is easy to understand and has a unique style of Thai literature, encouraging the literature to be more interesting to follow 3) The importance of Thai people more interesting Thai literature and attention about Thai literature because prevent the Thai literature from disappear or faded away

**Keywords:** Thai literature, identity, heritage, Disappear

## บทนำ

ในปัจจุบันวรรณคดีไทยเริ่มจางหายไปจากสังคมไทยมากขึ้น เนื่องจากสังคมไทยในปัจจุบันนี้กำลังนิยมสื่อที่มาจากต่างประเทศ ที่มีทั้งความแปลกใหม่และทันสมัย ทำให้เป็นที่นิยมมากสำหรับเยาวชนไทย ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยเป็นอย่างมากส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลกระทบให้ค่านิยมเปลี่ยนไป แต่ถ้าหากลองมองย้อนกลับไปดูที่หนังสือของไทย เช่นวรรณคดีไทยนั้นกลับไม่ได้รับความสนใจเท่าสื่อจากต่างประเทศอาจเป็นเพราะ เยาวชนจำภาพของวรรณคดีไทยมาจากตำราเรียนที่ส่วนใหญ่จะเป็นบทร้อยกรอง มีคำศัพท์สมัยโบราณทำให้เข้าใจได้ยากการดำเนินเนื้อเรื่องที่ยืดเยื้อ และผลกระทบจากสื่อต่างประเทศและสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ส่งผลให้เยาวชนไทยนั้นเบื่อหน่ายกับการอ่านและศึกษาวรรณคดีไทยแต่กลับไปให้ความสนใจสื่อที่เข้าใจได้ง่ายและทันสมัยมากกว่าวรรณคดีไทย ที่ปัจจุบันเริ่มเข้าถึงได้ยากสำหรับเยาวชนไทยรุ่นใหม่

เพื่อไม่ให้วรรณคดีไทยที่มีความงดงามของภาษาถูกกลืนหายไปจากสังคมไทยอย่างถาวร จึงต้องปลูกฝังภาพจำของเยาวชนที่มีต่อวรรณคดีไทยให้เยาวชนรุ่นใหม่ที่ไม่คุ้นเคยกับวรรณคดีไทยให้กลับไปสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้น การนำวรรณคดีมาถ่ายทอดไม่ให้สูญหายไป ในฐานะที่วรรณคดีเป็นหลักฐานทางโบราณคดีและเป็นเอกลักษณ์ของไทย ที่ทำให้คนในชาตินั้นสามารถรับรู้เรื่องราวในอดีตที่สืบทอดกันมาหลายยุคสมัยและเป็นการสืบ

ทอดเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยสืบต่อไปนั้น จึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญสำหรับเยาวชนไทยทุกคน ในปัจจุบันนั้นมีการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่เยาวชนไทยเข้าถึงมากที่สุดยังพบว่า เป็นปัญหาอยู่ เนื่องจากผู้เรียนไม่สนใจและปฏิเสธการอ่านวรรณคดีเพราะมีคำศัพท์สมัยโบราณที่เขียนไม่คุ้นตาเข้าใจได้ยากมีการดำเนินเรื่องราวที่ยืดเยื้อจนเกินไป จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีไทย ส่งผลให้เยาวชนส่วนใหญ่คิดว่าวรรณคดีไทยไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ จากปัญหาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยสนใจวรรณคดีไทยน้อยลง และหลงลืมความสำคัญของวรรณคดีไทยไป

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อส่งเสริมเสนอวรรณคดีไทยให้เยาวชนได้กลับมาสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น และรู้ถึงคุณค่าความสำคัญของวรรณคดีไทยที่กำลังจะถูกกลืนหายไปจากยุคสมัยและความนิยมต่างๆที่เข้ามา ในงาน วิจัยนี้จะเปลี่ยนแปลงวรรณคดีไทยให้มีเนื้อเรื่องที่ดัดแปลงให้เท่าทันยุคสมัยในรูปแบบใหม่แต่ยังคงเสน่ห์ของวรรณคดีไทยเอาไว้ เพื่อให้เยาวชนได้รู้ถึงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยและเข้าถึงวรรณคดีไทยง่ายขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นให้เยาวชนสนใจเริ่มที่จะเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยตนเองและยังส่งเสริมการ ศึกษาวรรณคดีไทยในตำราเรียนอีกด้วย

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติที่ดึงดูดเด่นของวรรณคดีไทยให้เยาวชนได้รู้ถึงเอกลักษณ์ของวรรณคดี
2. เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติส่งเสริมวรรณคดีไทยให้มีความสวยงามและเป็นที่น่าสนใจติดตามสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่

### ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทย
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์จากกรณีศึกษา 15 กรณี
3. เก็บ ข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มเยาวชนชาย-หญิง ที่ชื่นชอบความเป็นไทยและรักสนุก จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการวิเคราะห์กรณีศึกษา 15 กรณี
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และวิเคราะห์กรณีศึกษา 15 กรณี ข้อมูลดังกล่าวจะถูกนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดี ให้เยาวชนกลับมาสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้น

### ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนอายุ 10 -15 ปี จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) **ข้อมูลด้านทัศนคติ** 2) ข้อมูลด้านความต้องการ ลักษณะของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2มิติที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กรณีศึกษา 15 กรณีมีรายละเอียด ดังนี้

**ส่วนที่ 1** นักเรียนเลือกสรรสื่อประเภทสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทยโดยพิจารณาในการนำเสนอเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยที่ชื่นชอบโดยนำเสนอเรื่องราวแฟนตาซีเป็นหลัก สัตว์วิเศษณ์รองลงมาและมีคำสอนให้แง่คิด (ดังตารางที่ 1) โดยนำเสนอผ่านตัวละครในวรรณคดีไทยเป็นหลัก (ดังตารางที่ 2)

**ตารางที่ 1** ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาในการเลือกเอกลักษณ์ที่ดึงดูดในวรรณคดีไทย

	ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น	อันดับ
นางในวรรณคดี	3.92	สูงมาก	3
ไสยศาสตร์	2.9	น้อย	7
ความเชื่อ	2.9	น้อย	7
เวทมนตร์	3.64	สูง	4
สัตว์วิเศษณ์	4.08	สูงมาก	2
จารีตประเพณี	2.94	น้อย	6
คำสอนให้แง่คิด	3.92	สูงมาก	3
เครื่องแต่งกาย	3.54	ปานกลาง	5
แบบกษัตริย์			
เรื่องราวแฟนตาซี	4.18	สูงมาก	1

**ตารางที่ 2** ผลการวิเคราะห์ต้องการดู  
วรรณคดีไทยจากอะไรมากที่สุด

ต้องการดู วรรณคดีไทย	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ดูจากเนื้อเรื่อง	12	24	3
ดูจากตัวละคร	16	32	1
ดูจากสีสัน	15	30	2
ดูจากประโยชน์ที่ ได้รับ	7	14	4
รวม	50	100	-

ส่วนที่ 2 รูปแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมเสน่ห์วรรณคดีไทยที่นักเรียนสนใจมากที่สุด คือการเล่าเนื้อหาของวรรณคดีไทย แบบแฟนตาซีมากที่สุด (ดังตารางที่ 3) เลือกจุดเด่นของตัวละครในวรรณคดีไทยให้มีความเก่งกาจเป็นหลัก (ดังตารางที่ 4) โทนีส์ที่ต้องการใช้ในวรรณคดีไทย เป็นโทนีส์นุ่มนวล (ดังตารางที่ 5) ลักษณะตัวละครที่สนใจ คือ ตัวละครแบบสมจริง (ดังตารางที่ 6)

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์การเล่าเนื้อหา  
ของวรรณคดีไทย

การเล่าเนื้อหาแบบ ใดที่ท่านสนใจ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ดราม่า	4	8	5
แฟนตาซี	16	32	1
สยองขวัญ	5	10	4
แอคชั่น	11	22	2
ผจญภัย	9	18	3
คอมเมดี้	5	10	4
รวม	50	100	-

**ตารางที่ 4** ผลการวิเคราะห์จุดเด่นของตัว  
ละคร

จุดเด่นของตัว ละคร	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ความเก่งกาจ	17	34	1
ความอ่อนนุ่ม	2	4	5
ถ่อมตน			
ความฉลาด	13	26	3
ความสวยงาม	14	28	2
ความเจ้าเล่ห์	4	8	4
รวม	50	100	-

**ตารางที่ 5** ผลการวิเคราะห์โทนีส์ที่ต้องการ  
ใช้ในวรรณคดีไทย

โทนีส์ ภาพเคลื่อนไหว	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
นุ่มนวล	17	34	1
ระทึก	10	20	3
ร้อนแรง	15	30	2
สดใส	8	16	4
รวม	50	100	-

**ตารางที่ 6** ผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร  
ที่สนใจ

ตัวละครแบบใดที่ สนใจ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ตัวละครสมจริง	25	50	1
ตัวละครแนวการ์ตูน	21	42	2
ตัวละครแบบไทยๆ	4	8	3
รวม	50	100	-

ส่วนที่ 3 จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง สรุปได้ว่า ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อส่งเสริมวรรณคดีไทย เรื่อง เสน่ห์วรรณคดีไทย ควรใช้ตัวละครสัดส่วนสมจริง เพื่อสะดวกต่อการศึกษาและลักษณะการเคลื่อนไหวควรใช้ฉากสมจริงเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละครแต่ไม่ควรโดดเด่นกว่าตัวละคร ใช้ภาพประกอบโดยรวมเป็นแบบเสมือนจริง และควรใช้สีแบบผสมเพื่อความทันสมัยและเข้ากับรสนิยมของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน เสียงประกอบและเสียงดนตรีเหมาะสมกับวรรณคดีไทยฟังเข้าใจง่าย และได้รรถรสในการฟัง

#### ผลงานออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และกรณีศึกษา 15 กรณี ทำให้ได้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและสม่ำเสมอ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมวรรณคดีไทย เรื่อง เสน่ห์วรรณคดีไทย เพื่อนำเสนอวรรณคดีไทยในรูปแบบใหม่ ให้เยาวชนสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น ที่มีเอกลักษณ์ตัวละครและเรื่องราวมาจากวรรณคดีไทย โดยใช้รูปแบบการออกแบบ(Mood & Tone) คือ แฟนตาซี (Fantasy) กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน ชายและหญิง อายุ 10-15 ปี รูปลักษณะตัวละครอ้างอิงจากวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่อง เนื้อเรื่องมีความแปลกใหม่โดยการนำวรรณคดีไทยมาประยุกต์ร่วมกัน

เป็นเรื่องราวใหม่ เพื่อนำเสนอให้เป็นวรรณคดีไทยสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค

ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อส่งเสริมวรรณคดีไทย เรื่อง เสน่ห์วรรณคดีไทย

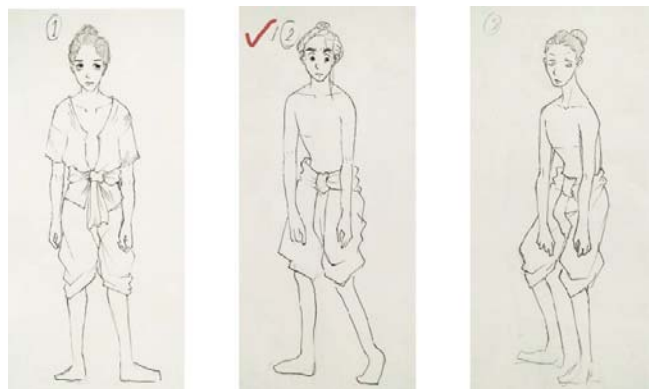
1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทยและข้อมูลจากกรณีศึกษา 15 กรณี

2. ทำแบบร่างสื่อภาพเคลื่อนไหวส่งเสริมวรรณคดีไทยให้สอดคล้องตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1-3)

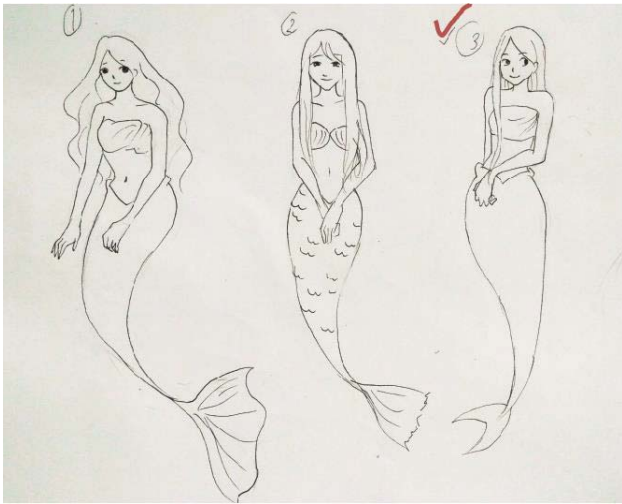
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว (ดังปรากฏในภาพ 4)

4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน (ดังปรากฏในภาพที่ 5-7)

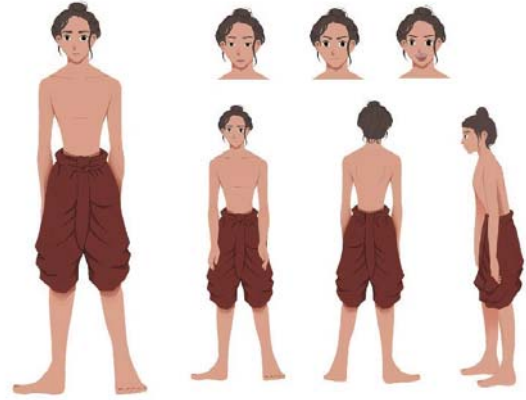
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติให้เป็นไปตามแนวความคิด



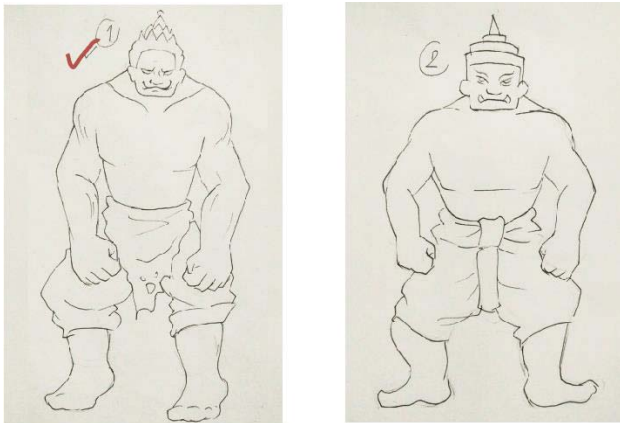
ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 2 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 5 คาแรคเตอร์



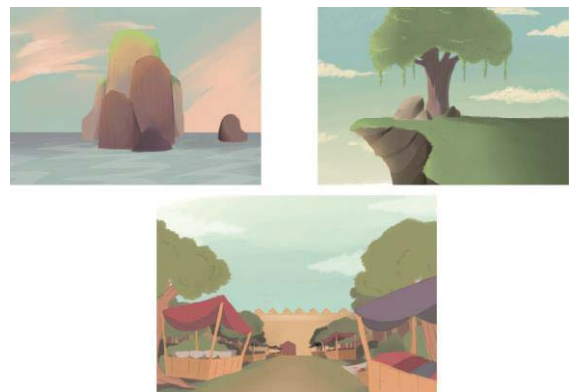
ภาพที่ 3 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 6 คาแรคเตอร์



ภาพที่ 4 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 7 ฉาก

## สรุปและอภิปรายผล

ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นสีสันให้น่าสนใจโดยใช้โทนสีแบบนุ่มนวลหรือโทนสีอ่อน และใส่ความสวยงามของความเป็นไทยลงไปการดำเนินเนื้อเรื่องนั้นจะผสมระหว่างความเป็นแฟนตาซีของวรรณคดีไทยกับฉากแอคชั่น มาประยุกต์รวมกันให้เป็นเรื่องใหม่และแปลกใหม่มากขึ้น เพื่อส่งเสริมวรรณคดีไทยนั้นเข้าถึงเยาวชนได้ง่ายขึ้นและเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนกลับมาสนใจวรรณคดีไทยอีกครั้ง

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องเสน่ห์วรรณคดีไทย เป็นสื่อที่ส่งเสริมให้เยาวชนไทยกลับมาสนใจวรรณคดีไทยอีกครั้ง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วรรณคดีไทยสืบต่อไป และได้รู้ถึงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยที่เป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษ

## ข้อเสนอแนะ

นำเสนอวรรณคดีไทยโดยนำมาเล่าในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติให้มีการดำเนินเรื่องราวที่สั้นและมีความแปลกใหม่แต่ยังคงเสน่ห์

ของความเป็นวรรณคดีไทยไว้เพื่อให้เยาวชนได้รู้ถึงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทย ส่งเสริมให้เยาวชนกลับมาสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้นและสามารถไปต่อยอดเรื่องราวรายละเอียดของวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่องได้

## เอกสารอ้างอิง

กิตติยา รัศมีแจ่ม. (2560). “วรรณคดีไทยในยุคประเทศไทย 4.0”. วรรณคดีหรือวรรณกรรม. แหล่งข้อมูล : <https://tci-thaijo.org/index.php/oarit/article/download/137484/102335/>. ค้นเมื่อ วันที่ 25 มกราคม 2562

ดวงมน จิตรจางรงค์, (2490). “คุณค่าและลักษณะเด่นของวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น”. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. แหล่งข้อมูล : <http://203.131.219.242/cdm/ref/collection/textbooks/id/39>. ค้นเมื่อ วันที่ 25 มกราคม 2562

เปลื้อง ณ นคร. (2554). “ลักษณะของวรรณคดี” บทประพันธ์ไทย แหล่งข้อมูล : <https://www.silpathai.net> ค้นเมื่อ วันที่ 25 มกราคม 2562