

การวิเคราะห์ผลกระทบทางจิตวิทยาและการสร้างสรรค์แอนิเมชันเชิงวิพากษ์: กรณีศึกษาคุณโคลบายผีไทยในการเลี้ยงดูเด็ก

Psychological Impact Analysis and Critical Animation Creation: A Case Study of Thai Ghost Stratagems in Child Rearing

ธวัชชัย มีพัทธ์¹, ณัฐภณ แสงรัตนายนต์², กฤษณะ จาดสุวรรณ³, จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์⁴

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, 681202500@northbkk.com

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, 681201813@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, 681202291@northbkk.ac.th

⁴คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, jirawin.de@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

ที่มาและความสำคัญ การเลี้ยงดูเด็กในวัฒนธรรมไทยมักใช้กลยุทธ์ความเชื่อเรื่องผีเป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรม ซึ่งมักเน้นการสร้างความกลัวมากกว่าการให้เหตุผล ปัญหานี้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางจิตวิทยาแต่ยังขาดการศึกษาเชิงวิพากษ์ผ่านสื่อสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม จึงเกิดช่องว่างทางความรู้ (Research Gap) ในการสื่อสารประเด็นบาดแผลทางใจผ่านงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สื่อแอนิเมชันที่มีศักยภาพในการถ่ายทอดสภาวะนามธรรมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้แก่สังคม

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมในการเลี้ยงดูเด็กไทย 2) กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาของการใช้อำนาจเหนือเหตุผล และส่งเสริมการเลี้ยงดูด้วยความเข้าใจ 3) เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท Motion เชิงวิพากษ์สังคม

วิธีดำเนินการวิจัย งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้านจิตวิทยาและจิตวิทยาเพื่อพัฒนาบทและงานภาพที่มีลักษณะบิดเบี้ยว (Distorted Visual) ภายใต้บรรยากาศดัดแปลงผลิตร่วมโปรแกรม Adobe After Effects เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบด้วย แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน และด้านสื่อ 3 ท่าน รวมถึงแบบสำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปจำนวน 30 คน

ผลวิจัยใช้การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน และด้านสื่อ 3 ท่าน รวมถึงศึกษาความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้นได้รับผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.83$) อยู่ในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญด้านด้านสื่อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด และจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.88$) อยู่ในระดับมาก

คำหลัก: ผีไทย, ภูตโlobai, แอนิเมชัน 2D, จิตวิทยาความกลัว

Abstract

Background and Significance: Traditional Thai child-rearing often utilizes "stratagems" based on ghost beliefs as tools for behavioral control, emphasizing fear over rational explanation. This approach significantly impacts psychological development; however, there remains a lack of concrete critical study through creative media. This creates a research gap regarding the communication of childhood trauma through visual arts. Therefore, the researcher selected animation as a medium due to its unique potential to transform abstract psychological states into tangible visuals, aiming to stimulate social awareness.

Objectives: 1) To study and analyze the use of fear as a cultural tool in Thai child-rearing; 2) To investigate the psychological impacts resulting from traditional ghost beliefs; and 3) To design and create a 2D motion animation as a form of social critique.

Methodology: This study employs a creative research methodology. It involves analyzing folklore and psychological data to develop a screenplay and visual style characterized by distorted imagery under an oppressive atmosphere. The production was executed using Adobe After Effects. Data collection instruments included quality assessment forms from three content experts and three media experts, as well as satisfaction surveys from a sample group of 30 individuals.

Results: The research findings indicate that the developed animation successfully transformed abstract psychological states into concrete visual forms. Quality assessments by content experts were at a High level ($\bar{X} = 3.83$), and media experts rated the work at a "High" level ($\bar{X} = 4.63$). Furthermore, satisfaction results from the sample group of 30 individuals were at a "High" level ($\bar{X} = 3.88$). This project serves as a critical medium for examining fear-based parenting and encourages questioning the transmission of traditional stratagems that may leave long-term emotional scars on children.

Keywords: Thai Ghosts, Thai Stratagems (Kusolobai), Animation2D, Psychology of fear

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถาบันครอบครัวไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีลักษณะเฉพาะในการอบรมเลี้ยงดูเด็กผ่าน “กุศโลบาย” ซึ่งเป็นวิธีการที่แยบยลเพื่อชักนำให้เด็กกระทำในสิ่งที่เหมาะสม โดยมักประยุกต์ใช้ผ่านกลไกของความเชื่อพื้นบ้านและสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น การอ้างถึงผีหรือวิญญาณ เพื่อควบคุมพฤติกรรมเด็กให้เชื่อฟังคำสั่งของผู้ใหญ่ในสถานการณ์ที่การอธิบายด้วยเหตุผลทำได้ยาก วิธีการนี้สะท้อนถึงบริบททางวัฒนธรรมที่ใช้ “นิทานคำเตือน” (Cautionary Tales) เป็นเครื่องมือสร้างระเบียบวินัยเชิงสังคมผ่านความกลัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องโลกมีชีวิต (Animism) ของ Piaget ที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กในวัยพัฒนาการมักแยกแยะจินตนาการออกจากความจริงไม่ได้ ทำให้กุศโลบายเหล่านี้มีอิทธิพลต่อจิตใจเด็กอย่างสูง

อย่างไรก็ตาม การสื่อสารที่ตั้งอยู่บนฐานของความหวาดกลัวมากกว่าความเข้าใจอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านอารมณ์และความมั่นคงทางจิตใจในระยะยาว ตามทฤษฎีการควบคุมทางจิตวิทยา (Psychological Control) ของ Barber ชี้ให้เห็นว่าการปลูกฝังความกลัวโดยขาดคำอธิบายที่เหมาะสมอาจนำไปสู่ความวิตกกังวลเรื้อรัง หรือความกลัวเฉพาะเจาะจง (Phobia) ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตในวัยต่อมา นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เน้นการควบคุมมากกว่าการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ทำให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่งโดยปราศจากการพัฒนาเหตุผลเชิงวิพากษ์ ปัญหานี้จึงเป็นช่องว่างสำคัญที่ต้องได้รับการสื่อสารและสร้างความตระหนักรู้แก่สังคมไทยในมิติที่ร่วมสมัยมากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาปรากฏการณ์การใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรม โดยมีแนวทางแก้ไขผ่านการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันเชิงวิพากษ์เพื่อเป็นเครื่องมือในการสำรวจและถ่ายทอดประสบการณ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก การวิจัยครั้งนี้มุ่งใช้สุนทรียศาสตร์ของความบิดเบี้ยว (Distortion) ในงานแอนิเมชันมาถ่ายทอดสภาวะจิตใจที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรม เพื่อกระตุ้นให้ผู้ปกครองและสังคมเกิดการตั้งคำถามต่อรูปแบบการเลี้ยงดูที่เน้นอำนาจเหนือเหตุผล และส่งเสริมให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจและความเคารพต่อพัฒนาการของเด็กไทยอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์แนวคิดและความเชื่อเกี่ยวกับผีไทยและกุศโลบายที่ใช้ในการเลี้ยงดูเด็กไทย
2. กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาของการใช้อำนาจเหนือเหตุผล และส่งเสริมการเลี้ยงดูด้วยความเข้าใจ
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องผีไทยและกุศโลบายในเชิงวิพากษ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

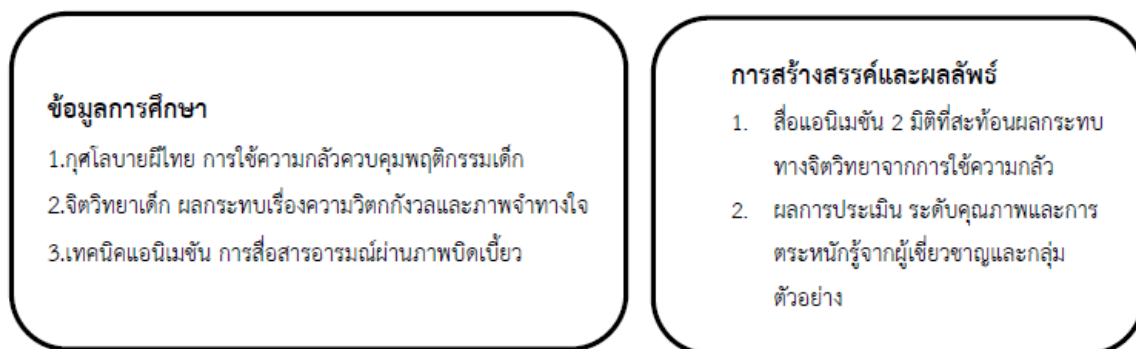
1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับผีไทยและกุศโลบาย การใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมในการเลี้ยงดูเด็กไทย และความเชื่อมโยงกับผลกระทบทางจิตใจ
2. ได้แนวทางและกระบวนการออกแบบแอนิเมชันเชิงวิพากษ์ที่สามารถใช้สื่อศิลปะเป็นเครื่องมือในการสะท้อนประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม
3. เป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้ผู้ปกครองและสังคมตระหนักถึงผลกระทบของการใช้ความกลัวในการเลี้ยงดูเด็ก

กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ ประกอบด้วย สื่อโมชันกราฟิกหลังการผลิต คือ ขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยนำชิ้นงานกราฟิกที่ออกแบบและทำให้เคลื่อนไหวแล้วมาจัดลำดับ ตัดต่อ เพิ่มเอฟเฟกต์ ปรับสีและแสง ผสมเสียงและใส่คำบรรยาย เพื่อให้ได้วิดีโอที่สมบูรณ์และสื่อสารเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูลการศึกษา

การสร้างสรรคและผลลัพธ์



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัย เรื่อง เรื่องผีไทยและกุศโลบาย ผู้จัดทำได้มีการกำหนดรูปแบบการดำเนินงาน และมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การออกแบบ Motion Graphic

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้ปกครองและครอบครัวยุคใหม่ (อายุ 25-45 ปี) พื้นสะพานใหม่
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในงานแอนิเมชันและมีพื้นฐาน
ความเข้าใจในวัฒนธรรมไทย จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการสื่อสารและความหมายของสื่อ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

ในการดำเนินโครงการสร้างสรรค์ สื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ เรื่อง “ผีไทยและกุศโลบาย” ผู้จัดทำ
ได้กำหนดรายละเอียดของเครื่องมือและขอบเขตการวิจัยไว้ ดังนี้ กลุ่มตัวอย่าง คือบุคคลทั่วไปที่มีความ
สนใจในเรื่องความเชื่อและผีไทย จำนวน 30 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มเป้าหมายในการประเมินประสิทธิภาพ
ของสื่อโมชันกราฟิกภายหลังเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต เครื่องมือในการดำเนินงาน ประกอบด้วยการจัดทำ
โครงการสื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphics) เรื่อง ผีไทยและกุศโลบาย เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด
ความรู้

สื่อโมชันกราฟิก เรื่องผีไทยและกุศโลบาย

1. ศึกษา และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีและที่มาของกุศโลบาย เพื่อนำ
ข้อมูลมาอ้างอิงการออกแบบตัวละครและการสื่อแอนิเมชัน
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการค้นหา และนำมาดำเนินการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
3. นำตัวละครที่ออกแบบและแอนิเมชัน ที่ได้จัดทำขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ
ทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน เพื่ออ้างอิงการทำ
แบบสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อการออกแบบ ตัวละครที่ออกแบบ และ แอนิเมชัน
สำหรับสำหรับเผยแพร่ในรูปแบบของสื่อแอนิเมชัน

โดยการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบอนิเมชันผีไทย
และกุศโลบายและจัดทำออกมาในรูปแบบ สื่ออนิเมชัน แบบสอบถามเป็นไปตามมาตราส่วนประมาณค่า
(Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตราวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale)

การพัฒนาแบบสอบถามมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้จัดทำศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ทั้งจากวิทยานิพนธ์ และงานวิจัยที่
เกี่ยวข้อง
2. นำผลจากการศึกษาข้อมูลมาพัฒนาแบบสอบถามเพื่อให้สอดคล้องกับวิจัย
3. พิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสมของแบบสอบถามโดยอาจารย์ที่ปรึกษา
และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา
4. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้มีการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีการใช้งานการออกแบบสื่ออนิเมชัน โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง และแบบตามสะดวก จากผู้ที่มีคุณลักษณะตรงตามที่กำหนดและสมัครใจเข้าร่วมตอบแบบสอบถามหลังรับชมสื่อแอนิเมชันครบถ้วน จำนวน 30 คน
2. ดำเนินการนำสื่อ แอนิเมชัน ที่ได้ออกแบบ ไปพบกับผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ เพื่อประเมินคุณภาพ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงชิ้นงาน
3. นำเสนอ ตัวละครและแอนิเมชัน ให้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจ โดยผู้จัดทำจะเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Forms โดยเข้าถึงผ่าน QR Code
4. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง และนำผลของการประเมินไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยยืนยันว่าสื่อแอนิเมชันเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้ ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารสภาวะจิตใจที่ซับซ้อน และกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีนัยสำคัญ

1. การประเมินคุณภาพที่มีต่อการออกแบบแอนิเมชัน ฝีมือและยุคโลกาภิวัตน์โดยประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน
2. การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบ แอนิเมชัน ฝีมือและยุคโลกาภิวัตน์ จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน โดยผู้จัดทำได้ใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) 5 ระดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานค่า (S.D.) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

| ระดับความพึงพอใจ | ระดับคะแนน |
|------------------|------------|
| มากที่สุด | 5 คะแนน |
| มาก | 4 คะแนน |
| ปานกลาง | 3 คะแนน |
| น้อย | 2 คะแนน |
| น้อยมาก | 1 คะแนน |

และมีเกณฑ์การประเมินจากการให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

| ระดับการประเมิน | เกณฑ์การประเมิน |
|---------------------------|-----------------|
| ระดับความพึงพอใจมากที่สุด | 4.50-5.00 |
| ระดับความพึงพอใจมาก | 3.50-4.49 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| ระดับความพึงพอใจปานกลาง | 2.50-3.49 |
| ระดับความพึงพอใจน้อย | 1.50-2.49 |
| ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด | 1.00-1.49 |

ผลการวิจัยและการสร้างสรรค์

ในการวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชันผีไทยและกุศโลบายใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมในการเลี้ยงดูเด็กไทย ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามลำดับวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลการศึกษาการใช้ความกลัวในกุศโลบายผีไทยและผลกระทบทางจิตวิทยาจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านคติชนวิทยาและทฤษฎีจิตวิทยาเด็ก ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

ด้านการใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรม พบว่ากุศโลบายผีไทยทำหน้าที่เป็น "นิทานคำเตือน" (Cautionary Tales) ที่สร้างเงื่อนไขทางพฤติกรรมผ่านสภาวะเหนือธรรมชาติ เพื่อควบคุมเด็กในพื้นที่หรือเวลาที่มีความเสี่ยง เช่น การใช้ "ผีพรางตา" เพื่อป้องกันการเล่นซ่อนแอบในที่เปลี่ยว หรือการใช้ "ตุ๊กแกกินตับ" เพื่อสร้างวินัยในการนอน เป็นต้น

ด้านผลกระทบทางจิตวิทยา การใช้ความกลัวในกุศโลบายส่งผลให้เกิดสภาวะวิตกกังวล (Anxiety) ในเด็ก เนื่องจากเด็กวัย 2-7 ปี (ช่วง Pre-operational) มีพัฒนาการทางความคิดแบบโลกมีชีวิตร (Animism) ทำให้แยกแยะจินตนาการออกจากความจริงไม่ได้ ความกลัวที่ได้รับจึงกลายเป็นภาพจำและบาดแผลทางใจ (Trauma) ที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดและบุคลิกภาพเมื่อเติบโตขึ้น

2. ผลการออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาข้างต้นมาพัฒนาเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ โดยเน้นการสื่อสารเชิงวิพากษ์ผ่านองค์ประกอบศิลป์

ด้านเนื้อหา พัฒนาบทโดยเน้นความแตกต่างระหว่าง "เรื่องผีเพื่อความบันเทิง" และ "เรื่องผีเพื่อการสอน"

ด้านงานภาพ ใช้ลักษณะความบิดเบี้ยว (Distortion) และโทนสีมืดกดดัน เพื่อจำลองสภาวะทางจิตใจของเด็กที่ถูกควบคุมด้วยความกลัว

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินคุณภาพสื่อ

ผู้วิจัยได้นำสื่อแอนิเมชันที่สร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์ไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผลการศึกษาการใช้ความกลัวและผลกระทบทางจิตวิทยา

จากการศึกษาพบว่ากุศโลบายผีไทยถูกใช้เป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรมเด็ก โดยสร้าง "ตัวแทนความกลัว" เพื่อกำหนดบทลงโทษในพื้นที่เสี่ยง ซึ่งแตกต่างจากเรื่องผีเพื่อความบันเทิงทั่วไป ในด้านจิตวิทยาพบว่าการใช้ความกลัวกระตุ้นให้เด็กเกิดสภาวะหวาดระแวงและวิตกกังวล เนื่องจากพัฒนาการ

ทางความคิดยังไม่สามารถแยกแยะจินตนาการออกจากความจริงได้ ส่งผลให้เกิดบาดแผลทางใจ (Trauma) และพฤติกรรมที่ตอบสนองต่อความกลัวในระยะยาว

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ แอนิเมชัน ฝึไทยละกุศโลบาย

ตาราง 4.1 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ

| รายการประเมิน | \bar{X} | S.D. | แปลผล |
|--|-------------|-------------|------------|
| 1.ลักษณะเด่นของตัวละครและการสื่อแอนิเมชันฝึไทยและกุศโลบายที่นำเสนอ ถูกถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจนในทุกชั้น | 3.33 | 0.57 | ปานกลาง |
| 2.รูปแบบ ดีไซน์ และองค์ประกอบกราฟิกบนชิ้นงานทั้งหมด มีความเป็นเอกลักษณ์และสอดคล้องกับกุศโลบายฝึไทย | 3.66 | 0.57 | มาก |
| 3.เนื้อหาสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบทางจิตวิทยาจากการใช้ความกลัวเด็กได้อย่างชัดเจน | 3.00 | 0.00 | ปานกลาง |
| 4.เนื้อหาแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่าง "เรื่องฝึเพื่อความบันเทิง" กับ "เรื่องฝึเพื่อการสั่งสอน" | 3.66 | 0.57 | มาก |
| 5.การเรียบเรียงเนื้อหา มีความต่อเนื่อง เป็นลำดับ และเข้าใจง่าย | 3.66 | 1.15 | มาก |
| 6.ความชัดเจนและความเหมาะสมของการใช้ภาษา | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 7.มีข้อมูลสำคัญของฝึไทยและกุศโลบายถูกต้องมาน้อยแค่ไหน | 3.66 | 1.15 | มาก |
| 8.โดยรวมแล้วเนื้อหา มีคุณภาพ มีความถูกต้อง เหมาะสมและชัดเจน | 4.00 | 1.00 | มาก |
| 9.มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อที่ต้องการนำเสนอ | 4.33 | 1.15 | มาก |
| 10.เสียงประกอบ ดนตรี หรือการบรรยาย มีความเหมาะสมและช่วยเสริมการรับชม | 4.33 | 0.57 | มาก |
| ค่าเฉลี่ยรวม | 3.83 | 0.71 | มาก |

จากตาราง 4.1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อผลการศึกษาและการสะท้อนเนื้อหาผ่านสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความชัดเจนเหมาะสมของการใช้ภาษา และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อ ($\bar{X} = 4.66$ และ 4.33 ตามลำดับ) ส่วนข้อที่ได้รับผลประเมินในระดับปานกลาง คือ การสะท้อนผลกระทบทางจิตวิทยาจากการใช้ความกลัว ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) และลักษณะเด่นของตัวละครที่สื่อถึงกุศโลบาย ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.57)

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ การออกแบบตัวละครและสื่อแอนิเมชัน
 สำหรับแอนิเมชันผีไทยและกุศโลบาย

ตาราง 4.2 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ การออกแบบตัวละครและสื่อแอนิเมชัน
 สำหรับแอนิเมชันผีไทยและกุศโลบาย

| รายการประเมิน | \bar{X} | S.D. | แปลงผล |
|--|-------------|-------------|------------------|
| 1.ความสร้างสรรค์และความโดดเด่น การออกแบบตัวละคร มีความเป็นเอกลักษณ์ | 4.33 | 0.57 | มาก |
| 2.ฉากพื้นหลังของแอนิเมชันมีความเข้ากันกับเนื้อหาในระดับใด | 4.33 | 0.57 | มาก |
| 3.การใช้สีแสงและเงา ของสื่อแอนิเมชันได้ในระดับใด | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 4.การนำเสนอบรรยากาศ โทน ของเรื่องในแต่ละฉากอยู่ในระดับใด | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 5.การจัดมุมกล้องที่ใช้ในงานแอนิเมชัน สื่ออารมณ์ | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 6.ความชัดเจนและความเหมาะสมของการใช้ภาษา | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 7.มีข้อมูลสำคัญของผีไทยและกุศโลบายถูกต้องและเหมาะสมกับโทนของเรื่อง | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 8.โดยรวมแล้วเนื้อหามีคุณภาพ มีความถูกต้อง เหมาะสมและชัดเจน | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 9.มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อที่ต้องการนำเสนอ | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| 10.เสียงประกอบ ดนตรี หรือการบรรยาย มีความเหมาะสมและช่วยเสริมการรับชม | 4.66 | 0.57 | มากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ยรวม | 4.63 | 0.51 | มากที่สุด |

จากตาราง 4.2 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพด้านการออกแบบสื่อแอนิเมชันในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านคุณภาพและความถูกต้องของเนื้อหา ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การใช้สี แสงเงา บรรยากาศ มุมกล้อง และการใช้ภาษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.57) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครและฉากพื้นหลัง ซึ่งอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.57)

4.3 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ การออกแบบการออกแบบตัวละครและสื่อแอนิเมชันสำหรับอนิเมชันผีไทยและกุศโลบาย

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ 30 ท่าน การออกแบบตัวละคร และสื่ออนิเมชันสำหรับแอนิเมชันผีไทยและกุศโลบาย

ตาราง 4.3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ การออกแบบตัวละครและสื่ออนิเมชันสำหรับแอนิเมชันผีไทยและกุศโลบาย

| รายการประเมิน | \bar{X} | S.D. | แปลผล |
|--|-------------|-------------|------------|
| 1. วิดีโอนี้ทำให้เข้าใจความหมายของกุศโลบายและผีไทย | 3.73 | 0.75 | มาก |
| 2. Character ตัวละครในเรื่องมีความน่าสนใจ | 3.76 | 0.84 | มาก |
| 3. โทนีและรายละเอียดในการออกแบบ สื่อถึงภาพลักษณ์คุณภาพของสื่ออนิเมชันได้ดี | 3.79 | 0.81 | มาก |
| 4. รู้สึกสนุกกับแอนิเมชันเรื่องนี้มากเพียงใด | 3.86 | 0.83 | มาก |
| 5. การเรียบเรียงเนื้อหามีความต่อเนื่อง เป็นลำดับ และเข้าใจง่ายในระดับใด | 3.96 | 0.70 | มาก |
| 6. ความชัดเจนและความเหมาะสมของการใช้ภาษา | 4.16 | 0.74 | มาก |
| 7. เนื้อหาของเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ | 3.65 | 0.77 | มาก |
| 8. โดยรวมแล้วเนื้อหามีคุณภาพ มีความถูกต้อง เหมาะสมและชัดเจน | 4.03 | 0.75 | มาก |
| 9. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อที่ต้องการนำเสนอ | 3.91 | 0.82 | มาก |
| 10. เสียงประกอบ ดนตรี หรือการบรรยาย มีความเหมาะสม และ ช่วยเสริมการรับชม | 3.95 | 0.99 | มาก |
| ค่าเฉลี่ยรวม | 3.88 | 0.80 | มาก |

จากตาราง 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มีความพึงพอใจต่อสื่ออนิเมชันในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความชัดเจนและความเหมาะสมของการใช้ภาษา ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.74) รองลงมาคือ คุณภาพและความถูกต้องของเนื้อหาในภาพรวม ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.75) และความเหมาะสมของเสียงประกอบ ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.99) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 0.77)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและดำเนินงานวิจัยเรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อสะท้อนกุศโลบายไทยและผลกระทบทางจิตวิทยา ผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ด้านการใช้ความกลัวในกุศโลบายและผลกระทบทางจิตวิทยา

จากการศึกษาพบข้อมูลเชิงประจักษ์ว่า กุศโลบายผีไทยถูกใช้เป็น "เครื่องมือควบคุมพฤติกรรมเชิงสัญลักษณ์" โดยใช้ความเชื่อเรื่องสิ่งเร้นลับเป็นเงื่อนไขในการสร้างระเบียบวินัย ซึ่งผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญชี้ให้เห็นว่าสื่อสามารถสะท้อนความแตกต่างระหว่างเรื่องผีเพื่อความบันเทิงและเรื่องผีเพื่อการสั่งสอนได้ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.66$) และชี้ให้เห็นว่าการใช้ความกลัวดังกล่าวส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดสภาวะวิตกกังวลสะสม ซึ่งเป็นข้อค้นพบสำคัญที่ยืนยันถึงผลกระทบทางจิตวิทยาในระยะยาว

2. ด้านการสร้างสรรคสื่อแอนิเมชัน

ข้อค้นพบจากการดำเนินงาน พบว่า เทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติที่ใช้การบิดเบี้ยวของภาพ (Visual Distortion) และโทนสีมืด สามารถสื่อสารอารมณ์นามธรรมเรื่องความหวาดระแวงให้เป็นรูปธรรมได้จริง โดยยืนยันจากคะแนนการประเมินด้านการนำเสนอบรรยากาศและโทนของเรื่องที่ได้รับคะแนนสูงถึงระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกใช้ภาษาทางศิลปะ (Visual Language) ที่สอดคล้องกับจิตวิทยาความกลัว ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหา

3. ด้านคุณภาพและการตอบรับจากกลุ่มตัวอย่าง

สรุปข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่า สื่อแอนิเมชันช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของกุศโลบายไทยได้ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.73$) และมีความพึงพอใจต่อการเรียบเรียงเนื้อหาที่ต่อเนื่องและเข้าใจง่ายสูงสุด ($\bar{X} = 4.16$) ซึ่งเป็นตัวเลขที่ยืนยันว่า สื่อนี้มีศักยภาพในการทำหน้าที่เป็นสื่อกลางเพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้เรื่องการเลี้ยงดูเด็กในสังคมไทยได้จริง

5. การออกแบบตัวละครและสื่อแอนิเมชัน สำหรับอนิเมชัน ผีไทยและกุศโลบาย

1. การออกแบบตัวละคร สำหรับสื่อแอนิเมชัน และจัดทำออกมาในรูปแบบ สื่อแอนิเมชัน

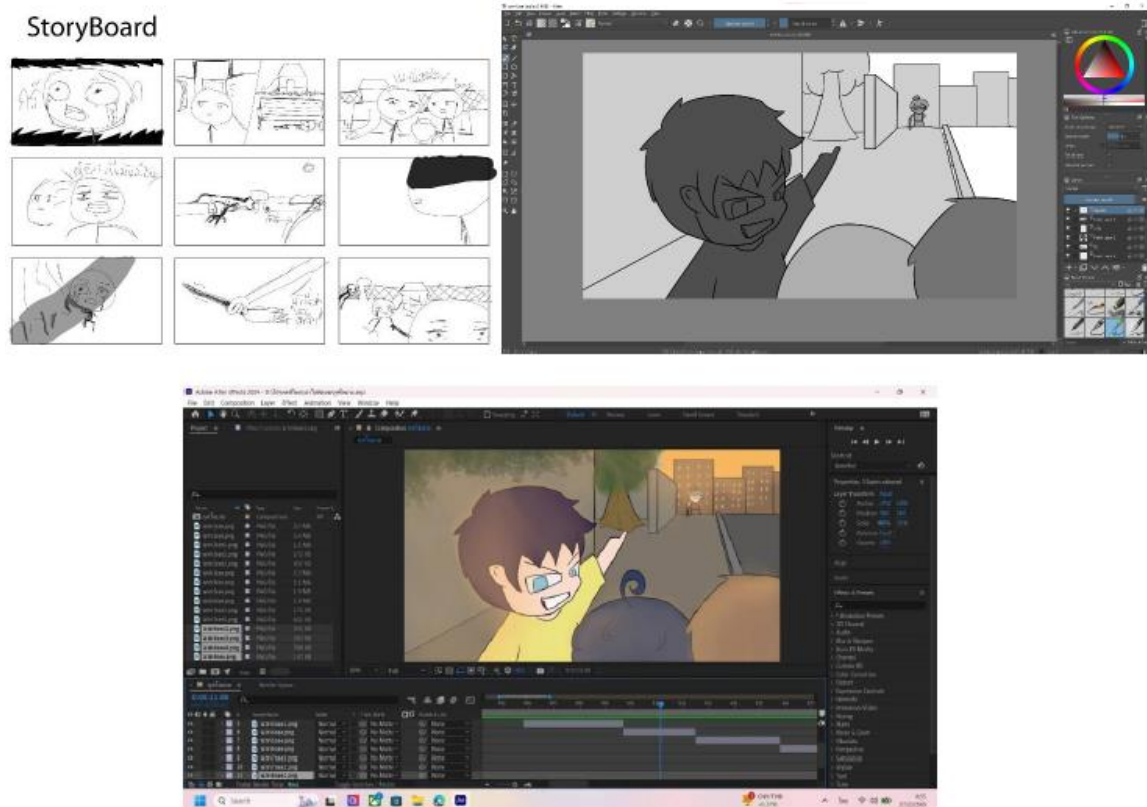
"NAILOS" คือการออกแบบตัวละครเด็กทั้ง 3 ที่มีเอกลักษณ์ แตกต่างกัน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองของความสนุกสนานและการไม่เชื่อฟังคำสอนของผู้ใหญ่ โดยตัวละครจะแสดงออกถึงความดีร้ายที่เป็นชนวนเหตุให้ "ผี" ปรากฏกาย ขึ้นตามกุศโลบายความเชื่อโบราณที่เล่าสืบต่อกันมา เช่น "การห้ามเล่นซ่อนหาในยามวิกาลเพราะจะถูกผีลักซ่อน" เพื่อสะท้อนถึงเจตนาแฝงของคนโบราณที่ต้องการเตือนภัยผ่านเรื่องราวเหนือธรรมชาติ

2. การออกแบบตัวละคร



ภาพ 2.1 การออกแบบคาแรคเตอร์

3. การออกแบบวางแผนเนื้อเรื่องลงสตอรี่บอร์ดก่อนลงมือทำจริง



ภาพ3.1 นำภาพลงโปรแกรม AE และตัวต่อ

การออกแบบและเบื้องหลังการสร้างสรรค์เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านคติชนวิทยาและจิตวิทยาเด็กเพื่อพัฒนาบทและตัวละครเด็กที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกัน โดยใช้กระบวนการวางแผนผ่านสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาเชิงวิพากษ์สังคม ซึ่งหัวใจสำคัญคือการประยุกต์ใช้สุนทรียศาสตร์ความบิดเบี้ยว (Visual Distortion) และแนวคิดเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ผ่าน

โปรแกรม Krita และ Adobe After Effects เพื่อจำลองสภาวะนามธรรมอย่างความวิตกกังวลและบรรยากาศที่กดดันให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อที่ให้คะแนนความถูกต้องของเนื้อหาและบรรยากาศในระดับมากที่สุด

ผลการดำเนินงาน

สำหรับการดำเนินงานวิจัยเรื่อง "การออกแบบแอนิเมชัน ฟีไทยและกุศโลบาย" ในขณะนี้ได้ดำเนินการเสร็จสิ้นสมบูรณ์ตามขอบเขตที่วางไว้แล้ว โดยผู้จัดทำสามารถสรุปภาพรวมของผลงานได้ ดังนี้

1. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ
2. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา
3. การประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน ฟีไทยละกุศโลบาย

สรุปผลการดำเนินงาน

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้จัดทำได้สรุปผลงานวิจัยไว้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้

1. จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลด้านการออกแบบแอนิเมชัน ฟีไทยละกุศโลบาย

การศึกษาข้อมูล: ผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลด้านความเชื่อเรื่องฟีไทยและที่มาของกุศโลบายเพื่อนำมาใช้ออกแบบตัวละครและการเล่าเรื่อง โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์การใช้ความกลัวเป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรมเด็ก

การออกแบบ: ได้สร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประเภท motion เรื่อง "ฟีไทยและกุศโลบาย" โดยมีตัวละครหลัก 3 ตัวที่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนพฤติกรรมความซุกซนของเด็กและการเผชิญหน้ากับความเชื่อเรื่องผี เช่น กุศโลบายเรื่องการห้ามเล่นซ่อนหาตอนกลางคืน หรือการห้ามเคาะจานข้าว

การผลิต: พัฒนาสื่อผ่านกระบวนการ Motion Graphic เพื่อใช้เป็นเครื่องมือเชิงวิพากษ์สังคมและกระตุ้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็ก

2. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อ การออกแบบแอนิเมชัน ฟีไทยละกุศโลบาย จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.83 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ การออกแบบแอนิเมชัน ฝีมือและ
กุศโลบาย จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.63 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาโดยรวม
อยู่ในระดับมากที่สุด

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การออกแบบแอนิเมชัน ฝีมือและ
ละกุศโลบาย จำนวน 30 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.88 ผลการประเมินโดยรวมจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับ
มากที่สุด

การอภิปรายผล

จากการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกุศโลบายฝีมือในการควบคุมพฤติกรรมและความสัมพันธ์กับจิตวิทยา
เด็ก ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชันสามารถสะท้อนภาพกุศโลบายฝีมือในฐานะเครื่องมือควบคุมพฤติกรรม
ได้ในระดับมาก โดยเฉพาะประเด็นผลกระทบทางจิตวิทยาที่ได้รับค่าคะแนนประเมินความสอดคล้อง
ระดับสูง ซึ่งอภิปรายได้ว่ากุศโลบายเหล่านี้ทำงานผ่าน "ความกลัว" ที่สอดคล้องกับทฤษฎี Animism ของ
Piaget ที่อธิบายว่าเด็กแยกแยะจินตนาการกับความจริงไม่ได้ ความกลัวจากสื่อจึงส่งผลกระทบโดยตรงต่อ
สภาวะจิตใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Barber (1996) เรื่องการควบคุมทางจิตวิทยา (Psychological
Control) ที่ระบุว่าการใช้ความกลัวเลี้ยงดูอาจส่งผลกระทบต่อความมั่นคงทางอารมณ์ในระยะยาว

2. การใช้สุนทรียศาสตร์ความบิดเบี้ยวเพื่อถ่ายทอดสภาวะนามธรรม

ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ คะแนนการประเมินด้านบรรยากาศและโทนภาพได้รับค่าเฉลี่ย
สูงสุด ($\bar{x} = 4.66$) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคนิค Visual Distortion (ความบิดเบี้ยว) และโทนสีหม่น
สามารถถ่ายทอด "ความวิตกกังวล" ซึ่งเป็นนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
สอดคล้องกับแนวคิดทางศิลปะในกลุ่ม Expressionism ที่เน้นการบิดเบือนรูปทรงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์
ภายในที่บีบคั้น ซึ่งช่วยให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจถึงความกดดันที่เด็กได้รับจากการถูกเลี้ยงดูด้วยความกลัวได้
ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. การตระหนักรู้และการสื่อสารในครอบครัวผ่านสื่อแอนิเมชัน

ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจความหมาย
ของกุศโลบายและตระหนักถึงปัญหาในระดับมาก ซึ่งอภิปรายได้ว่าแอนิเมชันทำหน้าที่เป็น "พื้นที่กลาง"
ในการตั้งคำถามต่อวัฒนธรรมการเลี้ยงดูแบบดั้งเดิม สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Cautionary Tales ที่ระบุ
ว่าเรื่องเล่าคำเตือนหากใช้อย่างไม่เหมาะสมจะกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเหตุผลเชิงวิพากษ์ ดังนั้น
การนำเสนอสื่อในเชิงวิพากษ์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้ปกครองยุคใหม่เห็นความสำคัญของ
การสื่อสารเชิงบวก (Positive Communication) มากกว่าการใช้ความกลัว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

สำหรับผู้ปกครองและสถานศึกษา ควรใช้แอนิเมชันชุดนี้เป็นสื่อกลางในการสร้างบทสนทนาภายในครอบครัว เพื่อปรับเปลี่ยนวิธีการสื่อสารจากการใช้ความกลัว (Fear-based) เป็นการใช้เหตุผล (Reason-based) เพื่อลดโอกาสการเกิดผลกระทบทางจิตวิทยาในระยะยาวแก่เด็ก

สำหรับนักออกแบบสื่อ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเทคนิคภาพบิดเบี้ยว (Visual Distortion) และการใช้โทนสีมืด สามารถสื่อสารสภาวะนามธรรมเรื่องความหวาดระแวงได้ดี จึงสามารถนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อให้ความรู้เชิงจิตวิทยา (Psychoeducation) ในหัวข้ออื่น ๆ ได้

การเผยแพร่ ควรเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่กลุ่มเป้าหมาย (ผู้ปกครองยุคใหม่) เข้าถึงง่าย เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ในวงกว้าง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การขยายกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการศึกษาเชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น เช่น กลุ่มผู้ปกครองในพื้นที่ต่างจังหวัดที่มีความเชื่อเรื่องผีเข้มข้น หรือกลุ่มเด็กที่เคยมีประสบการณ์ตรงจากการถูกลี้นดูด้วยบุคคลภายนอก เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่เกิดขึ้นจริง

การศึกษาเชิงคุณภาพ ครั้งต่อไปควรใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ร่วมกับนักจิตวิทยาเด็ก เพื่อเจาะลึกถึงสภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะรับชมสื่อ ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดกว่าการใช้ Rating Scale เพียงอย่างเดียว

การพัฒนาสื่อ อาจมีการพัฒนาแอนิเมชันให้มีความหลากหลายของผีไทยในแต่ละภูมิภาค เพื่อศึกษาว่าความเชื่อที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น ส่งผลต่อระดับความกลัวและพฤติกรรมของเด็กแตกต่างกันอย่างไร

ข้อจำกัด

1. ด้านเนื้อหา (Content Limitations) ความหลากหลายของบุคคลภายนอก เนื่องด้วยบุคคลภายนอกและคำสั่งสอนโบราณของไทยมีความหลากหลายตามภูมิภาค การวิจัยนี้จึงเลือกศึกษาและนำเสนอเฉพาะบุคคลภายนอกที่เป็นที่รู้จักในวงกว้างและมีประเด็นเรื่องผีหรือสิ่งเร้นลับเป็นองค์ประกอบหลักเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมบุคคลภายนอกไทยทั้งหมดที่มีอยู่ ความลึกทางจิตวิทยา: การนำเสนอผลกระทบทางจิตวิทยาในแอนิเมชันชุดนี้ เป็นการตีความผ่านมุมมองเชิงศิลปะเพื่อการสื่อสาร ไม่ได้มุ่งเน้นการวินิจฉัยทางการแพทย์หรือใช้แทนผลการรักษาทางจิตเวชในเชิงคลินิก

2. ด้านเทคนิคและการผลิต (Technical & Production Limitations) รูปแบบการเคลื่อนไหว: ผลงานชิ้นนี้เน้นเทคนิค 2D Motion Animation ผ่านโปรแกรม Adobe After Effects เป็นหลัก ดังนั้นความลื่นไหลหรือมิติของภาพจะถูกจำกัดอยู่ภายใต้ศักยภาพของเทคนิคดังกล่าว ไม่ได้มุ่งเน้นความสมจริง

แบบภาพยนตร์ 3D หรือการวาดเฟรมต่อเฟรม (Hand-drawn) ทั้งหมด ระยะเวลาของผลงาน: ด้วยข้อจำกัดด้านเวลาในการทำปฏิญญานิพนธ์ ความยาวของแอนิเมชันจึงถูกกำหนดไว้ที่ประมาณ 3 นาที ซึ่งอาจไม่สามารถขยายรายละเอียดของปมหลังตัวละครหรือเนื้อเรื่องได้อย่างละเอียดเท่ากับภาพยนตร์ขนาดยาว

3. ด้านกลุ่มตัวอย่าง (Methodological Limitations) ขนาดของกลุ่มเป้าหมาย: เนื่องจากการเก็บข้อมูลความพึงพอใจใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มจำกัด ผลการวิจัยในส่วนของความพึงพอใจจึงเป็นเพียงตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายในเบื้องต้นเท่านั้น ไม่สามารถนำไปอ้างอิงเป็นสถิติภาพรวมของประชากรทั้งประเทศได้

เอกสารอ้างอิง

- กิ่งแก้ว อรรถากร. (2519). *คติชนวิทยา*. กรุงเทพฯ: หน่วยงานพิเศษ กรมการฝึกหัดครู.
- เกื้อกุล ยืนยงอนันต์. (2524). *คติความเชื่อเรื่องกุศโลบายโบราณในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- ฉวีวรรณ ประจวบเหมาะ. (2539). *ความเชื่อและพิธีกรรม: บทบาทและหน้าที่ที่มีต่อสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566, 12 มิถุนายน). *ถอดรหัสตำนานผีทองถิ่น สู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านสื่อศิลปะร่วมสมัย*. <https://www.thairath.co.th>.
- พนม เกตุมาน. (2548). *จิตวิทยาเด็ก: การส่งเสริมพัฒนาการและแก้ไขปัญหาวฤทธิกรรม*. กรุงเทพฯ: ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วิชา สุ่มา. (2560). *การสร้างสรรค์ตัวละครและการเล่าเรื่องในงานแอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สนุกออนไลน์. (2565, 31 ตุลาคม). *กุศโลบายหลอกลูกเด็ก: ความเชื่อที่ปลูกฝังความกลัวในวัฒนธรรมไทย และผลกระทบทางจิตใจ*. <https://www.sanook.com/campus/1396959/>.
- สุริยเดว ทรีปาตี. (2554). *จิตวิทยาการสื่อสารเพื่อการเลี้ยงดูเด็กเชิงบวก*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- Mirror Thailand. (2566, 25 พฤษภาคม). *ตำนานผีล้านนา: การสะท้อนอัตลักษณ์ทางเพศและประเด็นเพศวิถีในสังคมไทย*. <https://mirrorthailand.com>.
- Thai PBS NOW. (2566, 10 มกราคม). *เจาะลึกจักรวาลผีไทย: ที่มาและความเชื่อเพื่อการสร้างสรรค์สื่อศิลปะปฏิสัมพันธ์*. <https://www.thaipbs.or.th/now>.