

การออกแบบและจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

Design and Making of Stop-Motion Animated Folktale Film for Encouraging Ethical Behavior

บันลือ กุณรักษ์¹ พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์²

Banlue Kunnarak¹ Punpen Chaypreecha² and Chaiyapron Panichruttiwong²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

¹Graduate student in Master of Fine Arts of Digital Art Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

²Lecturer in Master of Fine Arts of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

^{*}Corresponding author, E mail: f64_dec@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยทำการศึกษานิทานพื้นบ้านที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และนำมาปรับปรุงและดัดแปลงเนื้อเรื่องใหม่ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และเหมาะสมกับการออกแบบเป็นภาพยนตร์สตอปโมชัน โดยได้ตั้งชื่อนิทานใหม่ว่า “เณรเมียง” จากนั้นทำการศึกษารูปแบบของภาพยนตร์สตอปโมชัน พบว่าภาพยนตร์สตอปโมชัน แบบโมเดลแอนิเมชันสามารถสร้างตัวละครได้สมจริงที่สุด จึงเหมาะสมที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

หลังจากออกแบบและจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปทดสอบกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มโรงเรียนโดมประดิษฐ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 5 โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนบ้านแปดอ้อม ตำบลโดมประดิษฐ์ อำเภอน้ำยืน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 79 คน และใช้แบบสังเกตในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเมื่อทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบแบบ paired t-test พบว่า ระดับคุณธรรม จริยธรรม หลังจากดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง มากกว่า ระดับคุณธรรม จริยธรรม ก่อนดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในเด็กได้ และจากตัวละคร ฉาก และอื่นๆ ที่ได้รับการออกแบบไว้แล้วจึงสามารถจัดทำภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้านตอนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมในเรื่องที่ต้องการได้ต่อไป

คำสำคัญ: สตอปโมชัน นิทานพื้นบ้าน

Abstract

The objective of this research was to create stop motion animated film to promote ethics. The researcher explored existing moral and ethical folklores and adapted them to create new story to meet the target group's demand. The researcher made the production in form of stop motion animated film. This developed production was titled as "Nen Miang". After studying the nature of stop motion animated film, the researcher found that model animation, a form of stop motion animation, can create the character in realistic manner. Thus, model animation was used as the reference to the design of this production.

After completed designing and creating, this stop motion animated film was tested with primary educational students in Dome Pradit School, Ubonratchathani Primary Educational Service Area Office 5. The sample group was 79 Grade 2 students at Baan Pad Oum School, Dom Pradit Sub-district, Nam Yuen District, Ubonratchathani Province. Observation was used as the method of collecting data. Paired t-test was used to compare the means between sample groups. The results showed that after watching "Nen Miang" stop motion animated film, the sample had higher mean score on moral and ethics than before at statistical significance level of 0.05. Therefore, "Nen Miang" animated film could be used to promote moral and ethics among students. Besides, the completed design of characters, scenes, and other elements, other series of stop motion animated film could be used for other purposes.

Keywords: stop-motion Folktale

1. บทนำ

นิทานพื้นบ้านหมายถึงเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา จากปากต่อปาก ผ่านคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งต่อไปไม่รู้จบ จนถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรม นิทานอาจเรียกว่า นิทานพื้นบ้านบ้าง นิทานชาวบ้านบ้าง (ธวัช ปุณ โณ ทก, 2537) และนิทานพื้นบ้านยังมีลักษณะสำคัญคือการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ และต่อมาก็อาจจะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นปริမ်ปราชระเพณี ที่สังสมและสืบทอดมาจากอดีตและเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่ง (เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, 2533) บทบาทหน้าที่ของนิทานพื้นบ้านมีอยู่หลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเภทของนิทานพื้นบ้าน บทบาทหน้าที่ของนิทานพื้นบ้านสิ่งหนึ่งคือการให้ข้อคิด คติสั่งสอน เตือนใจ ให้มีพัฒนาการทาง

อารมณ์ รู้จักอดทนมีความขี้คิด (เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, 2533)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ โดยมีจุดมุ่งหมายแรก คือ เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้เรียนต้องมีคุณธรรมจริยธรรมนั้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) นิทานพื้นบ้านเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะนำมาใช้ในการปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรม แต่ด้วยปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารต่างๆ ทำให้มีหลายช่องทางที่จะสามารถเข้าถึงสื่อได้ทุกที่ทุกเวลา นิทานพื้นบ้านจึงถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเผยแพร่ในสื่อต่างๆ

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ที่ปรากฏในประเทศไทย พบว่า ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ (3D Animation) และแบบ 2 มิติ (2D Animation) ยังไม่พบภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวแบบหยุดหรือที่เรียกทับศัพท์ว่า สตอปโมชัน (stop-motion) ซึ่งเป็นภาพที่ถูกถ่ายทีละภาพ โดยเป็นวัตถุทางกายภาพที่มีการขยับระหว่างภาพ เมื่อนำภาพมาฉายแบบต่อเนื่องจะสร้างเป็นภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว (DZED Systems LLC, Online, n.d.) ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษา รูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชัน ที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และทฤษฎีในการออกแบบต่างๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้สามารถออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ได้ง่ายและตรงกับปัญหามากที่สุด

2. วัตถุประสงค์

จัดทำภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยต้องการทราบว่า จะสามารถยกระดับคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนได้หรือไม่ อย่างไร

3. อุปกรณ์และวิธีการ

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

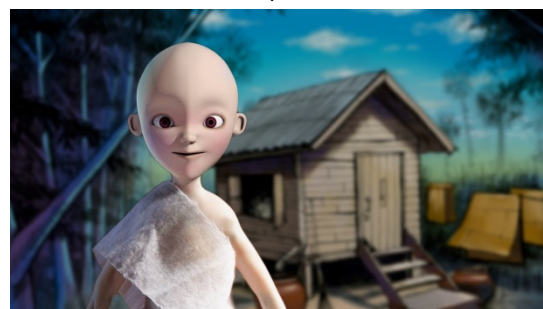
การศึกษาในครั้งนี้ นิทานพื้นบ้านที่นำมาปรับปรุงและดัดแปลงเป็นนิทานพื้นบ้านของทางภาคอีสาน ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มประชากรในจังหวัดทางภาคอีสาน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ช่วงชั้นที่ 2 กลุ่มโรงเรียนโดมประดิษฐ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 5 12 โรงเรียน จำนวน 670 คน

และได้ทำการการสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็นแบบเจาะจง โดยเลือกจากผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่อยู่ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนเดียวกัน และกลุ่มตัวอย่างที่เลือก คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนบ้านแปดอ้อม ตำบลโดมประดิษฐ์ อำเภอ น้ำยืน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 79 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน

ทำการศึกษา นิทานพื้นบ้านที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ผู้วิจัยได้คัดเลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง เชียงเมียง เพราะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และเป็นที่ยอมรับในการเล่าสู่กันฟัง โดยได้นำมาปรับปรุงและดัดแปลงเนื้อเรื่องใหม่ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และเหมาะสมกับการออกแบบเป็นภาพยนตร์สตอปโมชัน โดยตั้งชื่อนิทานพื้นบ้านที่ปรับปรุงและดัดแปลงเนื้อเรื่องใหม่เรื่องนี้ว่า “ฌรเมียง” จากนั้นได้ทำการศึกษา รูปแบบของภาพยนตร์สตอปโมชัน โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะออกแบบภาพยนตร์สตอปโมชัน เป็นแบบโมเดลแอนิเมชัน เนื่องจาก เป็นรูปแบบที่สามารถสร้างตัวละครได้สมจริงที่สุด



รูปที่ 1 ฉากในภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง ฌรเมียง

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้แบบสังเกตเพื่อประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 โดยใช้ในการประเมินก่อนและหลังการชมภาพยนตร์สตอปโมชันเรื่อง เณรเมียง โดยครูประจำชั้นเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม เช่น ในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ตัวชี้วัดคือ พฤติกรรมตรงตามความเป็นจริงต่อตนเอง ทั้งทางกาย วาจา โดยจะต้องมีพฤติกรรมบ่งชี้ คือ ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริง ปฏิบัติตน โดยคำนึงถึงความถูกต้องละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด และปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีการแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ที่ไม่อิสระต่อกัน ได้แก่ ระดับคุณธรรม จริยธรรม ก่อนและหลัง การดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง

4. ผลการวิจัย

จากการศึกษารูปแบบของภาพยนตร์สตอปโมชัน พบว่า สตอปโมชัน แบบโมเดลแอนิเมชัน มีความเหมาะสมที่สุดที่จะออกแบบเป็นนิทานพื้นบ้าน เพราะสามารถสร้างตัวละคร ฉาก ได้สมจริง กว่าแบบอื่นๆ

เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่ม ก่อนและหลังดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง ด้วยการทดสอบแบบ paired t-test พบว่า ระดับคุณธรรม จริยธรรม หลังการดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง มากกว่า ระดับคุณธรรม จริยธรรม ก่อนดูภาพยนตร์สตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เณรเมียง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5. การอภิปรายผล

นิทานพื้นบ้านเมื่อนำมาออกแบบเป็นภาพยนตร์สตอปโมชันแล้ว สามารถเข้าถึงผู้ชมได้

โดยง่าย เนื่องจากผู้ชมรู้จักคุ้นเคยกับตัวละครในเรื่องเป็นอย่างดี จากการได้ฟังการเล่านิทานของคนในชุมชน และจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบทางสถาปัตยกรรมอีสานและนำข้อมูลมาออกแบบเป็นฉากในภาพยนตร์ซึ่งทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงบรรยากาศใกล้ตัวที่คุ้นเคย

ขณะที่กลุ่มตัวอย่าง ชมภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านผู้วิจัยสังเกตเห็นกลุ่มตัวอย่างชื่นชอบภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยสังเกตเห็นการพนมมือสวดมนต์ตามตัวละคร และหลังการชมภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างมีการเลียนแบบคำพูดของตัวละคร แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเรื่องนี้ และเมื่อกลุ่มตัวอย่างชื่นชอบก็จะเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เช่น นักเรียนทำการบ้านและส่งคุณครูครบทุกคน

นิทานพื้นบ้านจึงสามารถนำมาออกแบบเป็นภาพยนตร์สตอปโมชันเพื่อส่งเสริมในเรื่องอื่นๆ ได้ ทั้งนี้ควรมีเนื้อหาที่หลากหลายเหมาะสมสำหรับเด็กหลายวัย

6. บทสรุป

ในการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เริ่มจากการศึกษานิทานพื้นบ้าน ในแบบต่างๆ โดยเฉพาะนิทานในท้องถิ่นของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องคุณธรรม จริยธรรม โดยพัฒนาปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและเหมาะสมที่จะออกแบบเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน และได้ออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนสตอปโมชันนิทานพื้นบ้าน ให้เป็นแบบโมเดลแอนิเมชัน เนื่องจากสามารถที่จะสร้างตัวละครและฉากได้สมจริงกว่าแบบอื่นๆ เมื่อออกแบบและสร้างภาพยนตร์เสร็จ ได้นำภาพยนตร์ดังกล่าวไปฉายให้กลุ่ม

ตัวอย่างดู โดยมีการประเมินผลจากการดู ทั้งก่อนและหลังการดู ด้วยแบบสังเกตของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 ผลปรากฏว่าสามารถยกระดับคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนได้ โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่สูงขึ้นเป็นไปตามตัวชี้วัดของแบบสังเกต แนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไปควรคำนึงถึงการออกแบบภาพยนตร์สตอป โมชันให้รูปแบบและเนื้อเรื่องเหมาะสำหรับเด็กหลายวัย

7. กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้บังคับบัญชา ผู้บริหารกรมศิลปากรและผู้บริหารกระทรวงวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาต่อและได้มอบทุนการศึกษาบางส่วนให้กับข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาที่ปรึกษาประสาวิชา และขอขอบคุณครอบครัวเพื่อนทุกคนที่คอยให้คำปรึกษาและเป็นกำลังใจที่ดีให้แก่กันเสมอมา

8. เอกสารอ้างอิง

ธวัช ปุณ โฉ ทก. (2537). วรรณกรรมภาคอีสาน .

กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2533). นิทานพื้นบ้าน

เปรียบเทียบ. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลาง

การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

DZED Systems LLC. (n.d.) Introduction to stop-

motion, 10 มกราคม 2558,

http://www.dragonframe.com/intro_to_stop_

[motion.php](http://www.dragonframe.com/intro_to_stop_motion.php)