



การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อเพิ่มความเข้าใจในความรับผิดชอบต่อการเลี้ยงสัตว์สำหรับเด็ก

**A 2D Animation Design to Promote the Understanding about Responsible Pet Ownership
for Children**

พลอยไพลิน สิริมุจลินท์^{1*} และ โกวิท ราชพิศาล²

Ploypailin Sirimujalin^{1*} and Kowit Rapeepisarn²

¹คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

²วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

College of Digital Innovation and Information Technology, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

**Corresponding author, E-mail: ploypailin.siri@gmail.com*

บทคัดย่อ

ธุรกิจสัตว์เลี้ยงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน มีร้านขายสัตว์เลี้ยงมากมายที่อนุญาตให้เด็กซื้อสัตว์เลี้ยงได้โดยไม่จำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครอง และไม่มีการตรวจสอบความพร้อมของผู้ซื้อ เด็กบางคนซื้อสัตว์เลี้ยงไปแล้วไม่สามารถเลี้ยงได้ นำสัตว์เหล่านั้นไปทิ้ง ก่อให้เกิดปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด ปัญหาโรคติดต่อ พิษสุนัขบ้า และปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา ผู้จัดทำจึงนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาวิธีหนึ่ง เป็นวิธีการแก้ปัญหาระยะยาวโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งสอดแทรกความรู้ควบคู่ไปกับความสนุก ลดการบังคับฝืนใจ ด้วยเนื้อหาที่เรียบง่ายเน้นความรับผิดชอบ และชี้ชัดถึงความลำบากที่อาจเกิดขึ้นเมื่อเจ้าของไม่สามารถเลี้ยงสัตว์ของตัวเองได้ รวมทั้งการนำสัตว์ไปให้ผู้อื่นเลี้ยงแทน จากการศึกษาต่อบกลุ่มตัวอย่าง 102 คน ผู้ชาย 34 คน ผู้หญิง 68 คน ผ่านแบบสำรวจประกอบกับการดูแอนิเมชันพบว่า ผู้เข้ารับการทดสอบส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้ถึงประเด็นหลัก และสนุกไปกับแอนิเมชัน ผู้เข้ารับการทดสอบเข้าใจถึงความสำคัญของความรับผิดชอบในการเป็นเจ้าของสัตว์เลี้ยง อย่างไรก็ตามผลการทดลองนี้ไม่ครอบคลุมถึงประเภทของสัตว์หรือสายพันธุ์สัตว์แบบเฉพาะเจาะจง รวมถึงสาเหตุของผู้เข้ารับการทดสอบที่ไม่อยากเลี้ยงสัตว์ ในส่วนนี้สามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้

คำสำคัญ: ปัญหาสังคม ปัญหาสัตว์เลี้ยงจรจัด สัตว์เลี้ยง แอนิเมชัน 2 มิติ

Abstract

Pet business has become widely popular nowadays. Several pet shops sell their pets to children without obtaining permission from parents and examining the responsibility of buyers. Some children who bought pets , are



unable to keep them and eventually abandon them. This situation leads to various problems including an increase in the number of stray animals, contagious diseases, and other social problems. The author thus aims to propose a solution for a long-term problem through a two-dimensional animation multimedia. This Animation contains both knowledge and fun. The content focuses on promoting responsibility and raising awareness about negative consequences of the animal abandonment. After the implementation of such animation with a sample group of 102 people comprising 34 males and 68 females, the majority of them are able to understand the core issue and have fun with the animation. Besides, they understand the significance of pet raising with responsibility. However, the test result does not cover the specific types or varieties of animal as well as reasons why people do not want to raise pets. These points can be included in further study.

Keywords: Social problems, stray animal, pet, 2d animation.

1. บทนำ

ปัจจุบันการนำสัตว์เลี้ยงเป็นสิ่งทำได้โดยง่าย ผู้มีความต้องการเลี้ยงสามารถหาซื้อสัตว์เลี้ยงได้ตามร้านขายใกล้บ้าน ตลาดนัด โซเชียลเน็ตเวิร์ก บ้านที่เลี้ยงไม่ไหว หรือ สัตว์ที่มีคนนำมาปล่อย ไม่จำเป็นที่จะต้องซื้อจากฟาร์มเพียงอย่างเดียว ซึ่งผู้ขายเหล่านี้อาจไม่มีการตรวจสอบ หรือตรวจสอบความเหมาะสมของผู้ซื้อไม่เพียงพอว่าจะสามารถดูแลสัตว์เลี้ยงของตนไปได้จนถึงสิ้นอายุไขหรือไม่ การไม่สามารถวัดความรับผิดชอบ และความพร้อมของผู้ซื้อได้ ส่งผลให้หากวันหนึ่งผู้ไม่ซื้อไม่ต้องการ หรือไม่สามารถเลี้ยงสัตว์เหล่านั้นได้แล้ว สัตว์เหล่านั้นอาจก่อความเดือดร้อนกับสังคมตามมาในฐานะของสัตว์จรจัด

ปัญหาสัตว์จรจัด เป็นอีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญในสังคมไทย จากการสำรวจของสำนักงานปศุสัตว์เขต 1-9 ในปี พ.ศ. 2559 (สำนักควบคุม ป้องกัน และบำบัดโรคสัตว์, 2559) มีสุนัขทั้งหมด 7,380,810 ตัว เป็นสุนัขที่มีเจ้าของ 6,622,364 ตัว เป็นสุนัขจรจัด 758,446 ตัว มีแมวทั้งหมด 3,035,645 ตัว เป็นแมวที่มีเจ้าของ 2,541,009 ตัว และเป็นแมวจรจัด 474,142 ตัว สัตว์จรจัดเหล่านี้นำมาซึ่ง ภาวะทางเสียง มลพิษจากของเสียในร่างกาย พาหะนำโรคพิษสุนัขบ้า และเชื้อโรคอื่น ๆ รวมถึงทำให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน ทำร้ายประชาชน และทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ไม่ดีงามในชุมชนด้วย ดังข่าวมากมาย เช่น ข่าวการแพร่ระบาดของเชื้อพิษสุนัขบ้า (ไทยรัฐฉบับพิมพ์, 2560) ว่าด้วยการให้บริเวณเขตชุมชนเมืองชั้นในของเขตเทศบาลเมืองหัวหิน เป็นเขต โรคระบาดสัตว์ชั่วคราว เป็นเวลา 30 วัน เนื่องจากโรคพิษสุนัขบ้าระบาดในพื้นที่ ทำให้มีสุนัขบ้าไล่กัดประชาชนเกือบ 10 ราย ในวันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2560 หรือ ปัญหาสัตว์ถูกนำมาทิ้งที่วัดเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้พระสงฆ์ไม่สามารถหาอาหารมาเลี้ยงได้อย่างเพียงพอ และสร้างความลำบากให้กับผู้เดินทางมาทำบุญที่วัด (มติชนออนไลน์, 2559)

นอกจากสัตว์จรจัดแล้วสัตว์ที่มีเจ้าของ แต่เจ้าของไม่สามารถควบคุมดูแลได้ ก็สามารถก่อให้เกิดปัญหาได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาที่เกิดจากความละเลยของเจ้าของสุนัขทำให้ไปกัดคนภายนอก (ข่าวสด, 2560) ปัญหาที่เกิดจากเจ้าของขาดความเข้าใจในอุปนิสัยของสุนัขในแต่ละสายพันธุ์จนทำให้สุนัขนั้นทำร้ายตัวเจ้าของเอง (PPTV Online,



2560) ปัญหาจากความประมาททั้งของผู้อื่น และตัวเจ้าของ ส่งผลให้สุนัขในบ้านยื่นหัวลอดรั้วไปกัดเด็กนอกบ้าน (Arnowe, 2561) เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นจะพบว่า ปัญหาที่เกิดจากสัตว์เลี้ยงนั้นหลีกเลี่ยงได้ยาก แต่สามารถป้องกันได้หากเจ้าของมีความรู้ความเข้าใจถึงพฤติกรรมของสัตว์ มีความเอาใจใส่ และมีความรับผิดชอบต่อความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเอง ทรัพย์สิน และผู้อื่น ผู้จัดทำจึงได้พิจารณาถึงการแก้ปัญหาวิธีหนึ่งคือการแก้ปัญหาที่ตัวผู้เลี้ยงสัตว์ โดยใช้การแก้ปัญหาในระยะยาว ด้วยการเสริมสร้างความเข้าใจตั้งแต่เด็ก

เด็กจะจดจำสิ่งที่เห็นได้ดีกว่าสิ่งที่ได้ยิน (เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, 2549) สื่อที่เหมาะสมในการใช้แก้ปัญหาในเรื่องนี้ก็คือสื่อแอนิเมชัน การใช้ภาพเล่าเรื่องแสดงผลที่จะเกิดขึ้นหากเจ้าของเลี้ยงสัตว์โดยไม่มี ความรับผิดชอบจะทำให้เด็กซึมซับเรื่องราวได้โดยที่ไม่มี การฝืนใจ สำหรับเด็กในช่วงวัย 6-12 ปี ซึ่งเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ (Lester D. Crow and Alicc Crow, 1986) นั้น ผู้จัดทำพิจารณาถึงรูปแบบของสื่อที่มีความเรียบง่าย เข้าใจง่ายในเรื่องของภาพ เพื่อลดความซับซ้อนในการมอง จึงได้เลือกรูปแบบสื่อเป็น แอนิเมชัน 2 มิติ และได้เลือกจัดทำเรื่องราวโดยใช้สัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจและพัฒนาการของเด็กอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์

1. ออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับเด็กเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในความรับผิดชอบต่อสัตว์เลี้ยง โดยมีความเหมาะสมกับความสนใจ และความต้องการเลี้ยงสัตว์ในปัจจุบัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กำหนดหัวข้อการทำแอนิเมชัน โดยเลือกทำเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง และศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจากแหล่งข้อมูล ทุติยภูมิ เช่น หนังสือ และข่าว

3.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายโดยพิจารณาวิธีการแก้ปัญหาประกอบ เลือกรูปแบบเป้าหมายคือเด็กอายุ 6-12 ปี สำหรับการแก้ปัญหาในระยะยาว

3.3 เตรียมข้อมูล และจัดทำแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย

3.3.1 รวบรวมข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่อง และออกแบบตัวละคร

3.3.2 เขียน storyboard และกำหนดบทพูดทั้งหมด

3.3.3 จัดทำเสียงพากย์

3.3.4 จัดทำ animatic

3.3.5 จัดทำ 2D แอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.4 จัดทำแบบสำรวจ

3.5 ทดสอบแอนิเมชัน และแบบสำรวจกับกลุ่มเป้าหมาย

3.6 วิเคราะห์ผลจากแบบสำรวจ และสรุปผล



4. ผลการวิจัย

4.1 Storyboard แอนิเมชันสำหรับเด็ก เรื่องของ “นิค” ตัวเอกชายที่ได้รับฝากให้เลี้ยง “โบ” สุนัขของ “ลิลลี่” เพื่อนของเขา ที่ชื่อมาอย่างกะทันหันตามกระแสนิยม และไม่มีเวลาเลี้ยงเพราะต้องไปทำธุระ จนกว่าลิลลี่จะกลับมา รับสุนัขคืน นิคจะต้องอยู่กับสุนัขที่เขาไม่คุ้นเคย ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายต่าง ๆ กับตัวนิค และสิ่งของภายในบ้าน โดยเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน ตัวละครลิลลี่จะสะท้อนถึงการไม่มีความรับผิดชอบของเจ้าของ และตัวละครนิคจะสะท้อนถึงกรณี ที่เจ้าของสัตว์เลี้ยงเลี้ยงสัตว์โดยที่ไม่มีความเข้าใจในสายพันธุ์มาก่อน ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 ส่วนหนึ่งของ Storyboard จากลิลลี่นำโบมาฝากให้นิคเลี้ยง

4.2 Characters Design ใช้ตัวการ์ตูนสุนัขแทนตัวละครมนุษย์เพื่อดึงความสนใจของเด็ก และใช้คู่สีที่แตกต่าง เพื่อให้จดจำ และแยกออกได้ง่าย โดยตัวการ์ตูนสุนัขแต่ละตัวใช้สายพันธุ์ต่างประเทศเป็นตัวต้นแบบ เนื่องจากสายพันธุ์ต่างประเทศได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ดังแสดงในรูปที่ 2-4



รูปที่ 2 ตัวเอกชาย “นิค” ออกแบบมาจากสุนัขพันธุ์ “ชามอยด์”



รูปที่ 3 ตัวเอกหญิง “ลิลลี่” ออกแบบมาจากสุนัขพันธุ์ “พูเคิล”



รูปที่ 4 ตัวแทนสุนัข “โบ” ออกแบบมาจากสุนัขพันธุ์ “ไซบีเรียน ฮัสกี้”

4.3 Animatic ความยาว 6 นาที 10 วินาที พร้อมดนตรี และเสียงพากย์ สำหรับแอนิเมชัน ดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 ตัวอย่างจาก Animatic พร้อมดนตรีและเสียงพากย์

4.4 ผลจากแบบสอบถาม เก็บข้อมูลจากผู้เข้ารับการทดสอบแบบสุ่ม ทั้งหมด 102 คน เป็นผู้ชาย 34 คน ผู้หญิง 68 คน อยู่ในช่วงอายุ 16-24 ปี พบว่ามีผู้เข้ารับการทดสอบที่เลี้ยงสัตว์อยู่แล้ว 66 คน และไม่ได้เลี้ยงสัตว์ 36 คน ประเภทของสัตว์เลี้ยงมีหลากหลาย อาทิเช่น สุนัข แมว ปลา นก และ เม่น ซึ่งผู้ทำวิจัยนำจุดร่วมของสัตว์ทุกประเภทคือ เป็นสายพันธุ์ไทย หรือเป็นสายพันธุ์ต่างประเทศมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการทดลอง ในส่วนความสนใจอยากเลี้ยง ได้ให้ผู้เข้ารับการทดสอบใช้ความคิดของตนเองในวัยเด็กประกอบในการตอบคำถาม โดยผลจากแบบสอบถามนี้สามารถใช้ในการวิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อมูลที่น่าไปใช้ในการออกแบบแอนิเมชันได้ดังนี้

4.4.1 ความเหมาะสมในด้านการออกแบบตัวละคร โดยอิงจากสายพันธุ์ต่างประเทศ

โดยพิจารณาจากสายพันธุ์ที่เลี้ยงอยู่ และความต้องการเลี้ยงของผู้เข้ารับการทดสอบ จากการเก็บข้อมูลได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลสายพันธุ์ที่ผู้เข้ารับการทดสอบเลี้ยงในปัจจุบัน (66คน) และ สายพันธุ์ที่ผู้เข้ารับการทดสอบอยากเลี้ยงในอนาคต (63 คน)

	สายพันธุ์ที่เลี้ยงในปัจจุบัน(%)	สายพันธุ์ที่อยากเลี้ยงในอนาคต(%)
สายพันธุ์ไทย	42.42	1.59
สายพันธุ์ต่างประเทศ	33.33	95.24
สายพันธุ์ผสมหรือไม่ระบุ	24.24	3.17

พบว่า สายพันธุ์ต่างประเทศได้รับความสนใจอย่างมาก โดยผู้เข้ารับการทดสอบมีความสนใจอยากเลี้ยงสายพันธุ์ต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 95.24 แต่ความต้องการนั้นสวนทางกับสายพันธุ์ที่เลี้ยงอยู่จริง ซึ่งเป็นสายพันธุ์ไทยร้อยละ 42.42 จึงได้พิจารณาเพิ่มถึงสาเหตุของความขัดแย้งนี้ พบตามข้อมูลในตารางที่ 2



ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลสายพันธุ์แบบต่าง ๆ กับการได้รับมาของผู้เลี้ยง จากจำนวนผู้เลี้ยงสัตว์ 66 คน

	สายพันธุ์ไทย(%)	สายพันธุ์ต่างประเทศ(%)	สายพันธุ์ผสม(%)
ได้รับมาจากผู้อื่น	45.95	33.33	50.00
เก็บจากข้างทางมาเลี้ยง	40.54	10.00	50.00
ซื้อมา	13.51	56.67	0.00

ตารางที่ 2 พบว่าสาเหตุที่มีผู้เลี้ยงสายพันธุ์ไทยเป็นจำนวนมากนั้นเกิดจากการได้รับมาจากผู้อื่น และเก็บมาจากข้างทาง คิดเป็นร้อยละ 86.49 ในขณะที่สายพันธุ์ต่างประเทศได้มาจากการซื้อสัตว์เลี้ยงมา คิดเป็นร้อยละ 56.67 ซึ่งสามารถเป็นเครื่องชี้วัดได้ว่าการเลี้ยงสัตว์ของคนในสังคมไทยในปัจจุบันนั้นมีปัจจัยภายนอกเป็นตัวกระตุ้น เช่น คนรู้จัก หรือ สิ่งแวดล้อม มากกว่าการตัดสินใจเลือกเลี้ยงด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์ผู้เลี้ยงสัตว์พบว่าคนเหล่านั้น หรือ ครอบครัวของคนเหล่านั้นมักจะรับสัตว์มาจากผู้อื่นตั้งแต่สัตว์ยังอายุน้อย บ้างก็เก็บมาเลี้ยงจากข้างทางเพราะความสงสาร หรือเลี้ยงดูเพราะสัตว์หลงเข้ามาในบ้าน ในขณะที่สายพันธุ์ต่างประเทศผู้เลี้ยงสัตว์จะซื้อมาจากฟาร์ม แหล่งที่สามารถเชื่อถือได้ หรือคนรู้จัก เพื่อลดโอกาสสัตว์เป็นโรค หรือได้รับสายพันธุ์ไม่ดีมาได้

อย่างไรก็ตาม การพิจารณาจากสายพันธุ์ที่เลี้ยงอยู่ไม่สามารถสรุปได้ว่าสายพันธุ์แบบใดได้รับความนิยมมากกว่ากัน จึงต้องพิจารณาถึงความต้องการในการเลี้ยงสัตว์ของผู้เข้ารับการทดสอบทั้งผู้เลี้ยงสัตว์อยู่แล้ว และไม่ได้เลี้ยงสัตว์ด้วย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลผู้เข้ารับการทดสอบที่อยากเลี้ยงสัตว์ทั้งผู้เลี้ยงสัตว์อยู่แล้ว (66 คน) และผู้ที่ไม่ได้เลี้ยงสัตว์ในปัจจุบัน (46 คน)

	ผู้เลี้ยงสัตว์ในปัจจุบัน(คน)	ผู้ที่ไม่ได้เลี้ยงสัตว์ในปัจจุบัน(คน)
อยากเลี้ยงสายพันธุ์ไทย	0	1
อยากเลี้ยงสายพันธุ์ต่างประเทศ	46	14
อยากเลี้ยงสายพันธุ์ผสมหรือไม่ระบุ	0	2
ไม่อยากเลี้ยง	20	29

จากตารางที่ 3 พบว่าทั้งผู้เลี้ยงสัตว์และไม่ได้เลี้ยงสัตว์ในปัจจุบันนั้นมีความสนใจในสายพันธุ์ต่างประเทศมากกว่าสายพันธุ์ไทย หรือสายพันธุ์ผสม และผู้เลี้ยงสัตว์อยู่แล้วนั้นมีความสนใจอยากจะเลี้ยงเพิ่มคิดเป็นร้อยละ 69.7 มีจำนวนมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เลี้ยงสัตว์ แต่อยากเลี้ยงซึ่งคิดเป็นร้อยละ 36.96 ข้อมูลนี้สามารถสรุปได้ว่าผู้ที่เคยเลี้ยงหรือเลี้ยงอยู่แล้วนั้นมีความต้องการเลี้ยงเพิ่มมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เลี้ยงสัตว์เลย และยังสรุปได้ว่าสายพันธุ์ต่างประเทศเป็นสายพันธุ์ที่ได้รับความสนใจมากที่สุด

4.4.2 ความเหมาะสมด้านที่มาของเนื้อเรื่อง

ในเนื้อเรื่องของแอนิเมชันมีประเด็นหนึ่งคือ ตัวละครหญิง “ลิลลี่” ชื่อสุนัข “โบ” ตามคารา หรือกระแสนิยม เพื่อพิจารณาถึงความสมจริง และความเหมาะสมในประเด็นนี้ จึงได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนหนึ่งของแบบสอบถามถึงที่มาของการรู้จักสายพันธุ์ต่าง ๆ และพฤติกรรมของผู้เลี้ยงสัตว์บนโซเชียลเน็ตเวิร์ก ได้ผลลัพธ์ดังต่อไปนี้ ตารางที่ 4



แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแหล่งที่มาจากโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก หรือคนรอบข้าง และตารางที่ 5 แสดงถึงพฤติกรรมบนโซเชี่ยลเน็ตเวิร์กของผู้เลี้ยงสัตว์

ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลจำนวนผู้รับการทดสอบที่อยากเลี้ยงสัตว์ว่ารู้จักสายพันธุ์ที่อยากเลี้ยงนั้น ๆ จากแหล่งที่มาใด ระหว่าง โซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก และคนรอบข้างกับสิ่งแวดล้อม ทั้งหมด 63 คน

	โซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก(คน)	คนรอบข้างกับสิ่งแวดล้อม(คน)
รู้จักสายพันธุ์ไทยจาก	0	1
รู้จักสายพันธุ์ต่างประเทศจาก	50	10
รู้จักสายพันธุ์ผสมหรือไม่ระบุจาก	0	2

ตารางที่ 5 แสดงข้อมูลจำนวนพฤติกรรมของผู้รับการทดสอบที่เลี้ยงสัตว์ และถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก จำนวน 66 คน

	ถ่ายรูปทั่วไปลงโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก (คน)	ถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงลงโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก (คน)
เคย	54	50
ไม่เคย	12	16

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้รับการทดสอบที่อยากเลี้ยงสัตว์สายพันธุ์ต่างประเทศรู้จักสายพันธุ์นั้น ๆ จากรูปถ่ายบนโซเชี่ยลเน็ตเวิร์กคิดเป็นร้อยละ 79.37 หรือ 50 คนจากจำนวนทั้งหมด 63 คน ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่าโซเชี่ยลเน็ตเวิร์กนั้นมีผลกระทบต่อความสนใจของผู้รับการทดสอบ และเมื่อพิจารณาตารางที่ 5 ประกอบจะพบว่าผู้ที่เลี้ยงสัตว์นั้นมีพฤติกรรมถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงของตนเองลงโซเชี่ยลเน็ตเวิร์กถึง 50 คนคิดเป็นร้อยละ 79.37 เช่นกัน ซึ่งพฤติกรรมนี้ทำให้มีภาพของสัตว์เลี้ยง และภาพวิถีชีวิตของการเลี้ยงสัตว์แพร่กระจายอยู่ในโซเชี่ยลเน็ตเวิร์กต่อไปอีกทอด แม้โซเชี่ยลเน็ตเวิร์กบางพื้นที่จะเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ก็นับเป็นความรับผิดชอบส่วนหนึ่งของผู้เลี้ยงสัตว์ที่จะนำเสนอด้านดี หรือไม่ดีให้ผู้อื่นทราบ รวมไปถึงวิธีการเลี้ยงสัตว์ของตนอีกด้วย โดยหากถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงที่ปรากฏอยู่นั้นเป็นชนิด และสายพันธุ์แบบเดียวกันจำนวนมาก จะทำให้เกิดกระแส หรือความนิยมในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นหนึ่งในต้นเหตุของพฤติกรรมเลียนแบบในเด็ก และวัยรุ่นต่อไปได้

4.5 ผลจากแบบสอบถามในส่วนของความพึงพอใจ และความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน

ตารางที่ 6 แสดงความเข้าใจ และความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชันของผู้รับการทดสอบทั้ง 102 คน โดยเป็นผู้หญิง 68 คน และเป็นผู้ชาย 34 คน

	ผู้หญิง(%)	ผู้ชาย(%)
ความมีเอกลักษณ์ของภาพและตัวละคร	87	85
ความน่าสนใจของตัวละคร	82	77
ความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง	83	85
ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	89	92
ข้อคิดและผลสรุปของเนื้อเรื่อง	93	95



จากการสำรวจพบว่าผู้วิจัยประสบความสำเร็จในเรื่องข้อคิด และผลสรุปของเนื้อเรื่อง ซึ่งถือเป็นหัวข้อที่มีความสำคัญมาก อย่างไรก็ตามผู้วิจัยควรปรับปรุงในเรื่องความมีเอกลักษณ์ของภาพ และตัวละครให้เหมาะสมกับเด็กวัยโตมากขึ้น รวมทั้งสามารถทำเป็นแอนิเมชัน 3 มิติได้ในอนาคต

5. การอภิปรายผล

5.1 สายพันธุ์ต่างประเทศมีผู้สนใจอยากเลี้ยงมากกว่าสายพันธุ์ไทย การออกแบบโดยนำเสนอสุนัขสายพันธุ์ต่างประเทศมาใช้จึงสามารถดึงความสนใจของผู้รับชมได้

5.2 ตัวการ์ตูนสุนัขทั้ง 3 ตัวมีการสะท้อนลักษณะเด่นของสายพันธุ์ออกมา ช่วยให้อ่านจำได้ง่าย

5.3 การรู้จักอุปนิสัย และความแตกต่างของตัวการ์ตูนสุนัขแต่ละสายพันธุ์ในแอนิเมชัน ช่วยให้เข้าใจ และสนุกกับแอนิเมชันมากขึ้น

5.4 ผู้ที่เลี้ยงสัตว์ หรือเคยเลี้ยงสัตว์จะตระหนักถึงความลำบากในการเลี้ยงสัตว์ และสนุกกับแอนิเมชันได้มากขึ้นเนื่องจากมีประสบการณ์ตรง

5.5 จากการดูแอนิเมชัน ผู้เข้าร่วมทดสอบเข้าใจว่าหากเจ้าของไม่มีความรับผิดชอบต่อสัตว์เลี้ยงแล้ว ความเคียดแค้นนั้นจะตกไปที่ผู้อื่น

5.6 แอนิเมชันมีการแสดงถึงความเสียหายที่เกิดจากการเลี้ยงสัตว์ ทั้งตัวผู้เลี้ยง และทรัพย์สิน โดยผู้เข้ารับการทดสอบเข้าใจ และตระหนักได้ถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจริงในจุดนี้

5.7 ผู้ที่มีสัตว์เลี้ยงอยู่แล้วมีความต้องการ หรือความสนใจจะเลี้ยงเพิ่มมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เลี้ยงสัตว์

5.8 โซเชียลเน็ตเวิร์กมีผลกระทบต่อพฤติกรรม และความสนใจของคนที่เข้าถึง

5.9 พฤติกรรมการถ่ายรูปลงโซเชียลเน็ตเวิร์กนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

5.10 ผู้เข้ารับการทดสอบไม่คิดว่าการถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงลงโซเชียลเน็ตเวิร์กเป็นหนึ่งในความรับผิดชอบ เนื่องจากเป็นเรื่องธรรมดา และไม่มีกำหนดแน่นอนในการลงรูปถ่าย

5.11 ผู้ที่ไม่อยากเลี้ยงที่มีข้อจำกัดบางประการ เช่น ไม่มีพื้นที่ ไม่มีเวลา หรือเป็นภูมิแพ้ หากตัดข้อจำกัดออกก็มีความสนใจที่จะเลี้ยงเช่นเดียวกัน

6. บทสรุป

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้จัดทำเริ่มตั้งแต่ค้นหาข้อมูลตามหัวข้อที่สนใจ คัดวัตถุดิบ ประสงค์ สมมติฐาน และหาข้อมูลประกอบก่อนจัดทำแอนิเมชัน ซึ่งข้อมูลประกอบเหล่านี้ถูกใช้ในการออกแบบตัวละคร ภาพ โทนสี เนื้อเรื่อง และเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน ผลที่ได้ผู้จัดทำพบว่าสมมติฐานที่ผู้จัดทำใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบแอนิเมชันตรงกับผลที่ได้จากการทดลองกับแบบสอบถาม และแอนิเมชัน ดังต่อไปนี้

6.1 ความสนใจเลี้ยงสัตว์สายพันธุ์ต่างประเทศมีมากกว่าสายพันธุ์ไทย

6.2 พฤติกรรมการถ่ายรูปสัตว์เลี้ยงลงโซเชียลเน็ตเวิร์กส่งผลกระทบต่อผู้เข้าถึง กล่าวคือเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และจุดประกายความสนใจในการเลี้ยงสัตว์

6.3 ตัวการ์ตูนสุนัขจากสายพันธุ์ต่างประเทศดึงดูดความสนใจมากกว่าสายพันธุ์ไทย



6.4 การเข้าใจลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน (สุนัขสายพันธุ์ต่างประเทศ) ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและ สนุกไปกับแอนิเมชันมากขึ้น

6.5 การใช้ชื่อของตัวการ์ตูนเป็นภาษาอังกฤษช่วยให้แอนิเมชันมีความทันสมัย และเป็นสากลมากขึ้น

6.6 แม้จะมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงเล็กน้อยก็สามารถทำให้การดูแอนิเมชันสนุกขึ้นมาได้

อย่างไรก็ตามเนื่องจากการสัมภาษณ์มีหัวข้อที่เด็กในช่วงอายุ 6-12 ปีจำเป็นต้องมีผู้ปกครองช่วยเหลือ ไม่สามารถตอบด้วยตนเองได้ เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนจึงได้ให้ผู้เข้ารับการทดสอบแบบสุ่มในช่วงอายุ 16-24 ปี ในการตอบบางหัวข้อให้ใช้ความคิดของตนในวัยเด็กทดแทน

งานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้พิจารณาถึงสาเหตุของผู้ที่ไม่อยากเลี้ยงสัตว์เลี้ยง เนื่องจากอยู่นอกเหนือหัวข้องานวิจัย และไม่ได้ส่งเสริม หรือทำให้ผู้ชมแอนิเมชันอนุรักษ์สัตว์เลี้ยงสายพันธุ์ไทย การนำสายพันธุ์ต่างประเทศมาใช้ในการออกแบบเป็นเพียงการดึงดูดความสนใจโดยใช้สิ่งที่คนส่วนใหญ่สนใจเท่านั้น โดยผู้สนใจทำงานวิจัยต่อสามารถนำหัวข้อนี้ไปศึกษา และพัฒนาต่อไปได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ บิดามารดา ผู้เป็นกำลังใจ และสนับสนุนหลาย ๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและการทำผลงานวิจัยฉบับนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร. โกวิท ทรัพย์พิศาล อาจารย์ วรรณพร ชูจิตารมย์ สำหรับการปรึกษา ทั้งเรื่องการเรียนรู้ และตารางเวลาต่าง ๆ ขอขอบคุณ ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ สำหรับความรู้ในด้านการเขียนเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร และการทำแอนิเมชัน และขอขอบคุณผู้เข้าร่วมการทดสอบตอบแบบสอบถามแบบสุ่มทั้งหมด 102 คน ณ ที่นี้

8. เอกสารอ้างอิง

สำนักควบคุม ป้องกัน และบำบัดโรคสัตว์. จำนวนประชากรสุนัขและแมว ปี 2559. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา

<http://dcontrol.dld.go.th/dcontrol/index.php/rabies/747-dogpop2016> [29 พฤศจิกายน 2560].

ไทยรัฐฉบับพิมพ์. ทม.หัวหินล้อมคอก สุนัขบ้าระบอบหนัก. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา

<https://www.thairath.co.th/content/1032254> [29 พฤศจิกายน 2560].

มติชนออนไลน์. พิชศก.ทรุด แท้ที่สุนัขแมวในวัดนับร้อย พระวอนหยุดทิ้ง ข้างกันบาตรไม่พอเลี้ยง. [ออนไลน์].

2559. แหล่งที่มา https://www.matichon.co.th/region/news_42049 [29 พฤศจิกายน 2560].

PPTV Online. สุนัขพิทบูลกัดคนเลี้ยง คาตเป็นผลจากการเลี้ยงไม่ถูกวิธี. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา

<https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/52088> [29 พฤศจิกายน 2560].

Arnowe. ญาติเด็ก 4 ขวบ ถูกหมาอัลเซเชียนขย้ำ ถ้ามเจ้าของ ถึงจะเข้าไปแห่ จ่ายแค่พัน ไร่หรือ? (คลิป). [ออนไลน์].

2561. แหล่งที่มา <http://www.amarintv.com/news-update/news-12539/264331/> [11 มกราคม 2562].

ข่าวสด. ไล่ฟื่องแพ่งเรียกค่าเสียหายเอง หลัง ค.ญ.โดนหมารุมนับสิบ เจ้าของยังแจ้งความกลับเด็ก!! [ออนไลน์]. 2560.

แหล่งที่มา https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_428304 [29 พฤศจิกายน 2560].

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์. พัฒนาการมนุษย์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ธรรมดาเพรช, 2549.

Lester D. C. & Alice Crow. (1986). *Child Psychology*, New York : Bernes Noble.