



การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ สำหรับวัยเริ่มทำงาน เพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร

The Design of 3D Animation Media from Disc Personality for First Jobbers to Reduce Conflicts in their Organizations

นฤเบศร์ เจริญรัตน์^{*1} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์¹

Narubet Charoenrat^{*1} Punpen Chaypreecha² and Chaiporn Panichrutiwong¹

¹คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

²คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ ประเทศไทย

¹Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

²Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok, Thailand

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

บทคัดย่อ

ความขัดแย้งในองค์กรเป็นอุปสรรคสำคัญยิ่งในการปฏิบัติงานร่วมกันของบุคลากร ผู้บริหารภายในองค์กร ต้องใช้เวลากว่าร้อยละ 20 ของเวลางานทั้งหมดเพื่อจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ‘แนวคิดผู้นำสี่ทิศ’ ศาสตร์ที่ว่าด้วยการเข้าใจตนเองและผู้อื่น จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อมุ่งลดปัญหาความขัดแย้งลง งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลแนวคิดผู้นำสี่ทิศและกระบวนการออกแบบสื่อแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำสี่ทิศ ให้กับกลุ่มวัยเริ่มทำงาน อายุ 21-25 ปี ให้สามารถพัฒนาตนเองได้ โดยขั้นตอนการศึกษาเริ่มวิธีการศึกษาจากงานวิจัยต่าง ๆ แนวคิดของ ดร.วรภัทร์ ภูเจริญ ด้วยการเล่าเรื่องผ่านตัวละครทั้ง 4 ที่มีความขัดแย้งกัน จนสุดท้ายต้องปรับตัวเข้าหากันและร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย โดยงานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้แบ่งวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการเตรียมงาน ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ผ่านเครื่องมือวิจัยผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่รับชมแอนิเมชัน รวมถึงการประเมินผลงานโดยอาจารย์ที่ปรึกษา นำไปสู่การสร้างเป็นแอนิเมชันที่เน้นใช้ตัวละครดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแทนการใช้บทพูด เพื่อให้ผู้คนทุกชนชาติเข้าใจเนื้อหา อีกทั้งผลงานวิจัยยังเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์เนื่องจากสามารถเปิดกว้างสู่สากลในด้านของการรับชมได้ จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง DISC C4VE จำนวน 35 คน พบว่ากลุ่มผู้ชมให้คะแนนความพึงพอใจด้านความสวยงามของการออกแบบฉากและตัวละครมากที่สุด ส่วนความพึงพอใจด้านเนื้อเรื่องผู้ชมกลับให้คะแนนน้อยที่สุด นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายยังสามารถเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำสี่ทิศเมื่อได้รับชมสื่อแอนิเมชันอีกด้วย

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ แนวคิด ผู้นำสี่ทิศ วัยเริ่มทำงาน ความขัดแย้ง



Abstract

Generally, in running an organization, a conflict is an inevitable part of our workaday life. An average manager spends approximately 20 percent of his or her time dealing with workplace conflicts. Consequently, using DISC Personality can unlock the key to better relationships, conflict resolution, motivation, and self-growth. The purpose of this research was to enhance the self-growth of the first jobbers aged between 21 and 25 years old and to study the process of 3D Animation about DISC Personality. The process of this research began with looking for Dr. Woraphat Phucharoen's idea and other related literature. It became a short movie that used four characters that had conflict, finally they applied and helped the others reached the goal. The research was designed as a descriptive research by using three procedures consisted of preproduction, production process and postproduction. The research instrument included questionnaire and performance evaluation from the advisor. To proceed the story by using images and sounds made audience around the world understand despite having different languages. The findings, according to thirty-five respondents who completed the questionnaire about the DISC C4VE movie, revealed that they were most satisfied with digital backgrounds, scenes, and character design, while they were least satisfied with the substance. Moreover, the target group comprehended DISC Personality through 3D animation movie.

Keywords: 3D Animation, DISC Personality, First Jobber, Conflict

1. บทนำ

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกัน การที่มนุษย์จะมีความคิดเห็น ทศนคติ ความเชื่อ หรือผลประโยชน์ที่ไม่ตรงกันย่อมเกิดขึ้นได้เป็นเรื่องปกติและยิ่งสังคมมีขนาดใหญ่ขึ้นเพียงใด โอกาสที่จะเกิดความขัดแย้งย่อมมีเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน ซึ่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นไปอาจส่งผลด้านลบต่าง ๆ มากมาย (มิ่งขวัญ พงษ์สถิตย์, 2562)

ความขัดแย้งในองค์กรก็เช่นเดียวกันเป็นอุปสรรคสำคัญยิ่งในการพัฒนามุ่งสู่ความสำเร็จ การที่มีความรู้สึกไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงานร่วมกันของบุคลากรในองค์กรรวมไปถึงจุดมุ่งหมายของบุคลากรที่ไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันนั้นจะนำไปสู่ปัญหาของความไม่เข้าใจและบาดหมางกัน ตลอดจนสูญเสียบุคลากรที่มีคุณภาพไปจากองค์กรได้ ทำให้ผู้นำภายในองค์กรหรือผู้บริหารฝ่ายทรัพยากรบุคคลต้องเผชิญหน้ากับปัญหาความขัดแย้งภายในองค์กรตลอดเวลา งานวิจัยในต่างประเทศแสดงให้เห็นว่าผู้นำหรือผู้บริหารภายในองค์กรต้องใช้เวลาร้อยละ 20 ของเวลางานทั้งหมดเพื่อจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้น (Thomas and Schmidt, 2519 อ้างใน เกลิมพล พิทักษ์สินพานิชย์, 2545, น. 52)

จากการศึกษาข้อมูลการวิจัยของวิลเลียม มาร์สตัน ในปี 2467 (อัจฉรา จุ้ยเจริญ, 2559) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ผู้ประดิษฐ์ต้นแบบเครื่องจับเท็จยุคแรกได้ให้ความเห็นว่า มนุษย์แตกต่างกันทั้งในแง่กระบวนการคิด เหตุผล ใจไหวพริบ และอารมณ์ ที่นำไปสู่ลักษณะพฤติกรรมที่มีความหลากหลาย ด้วยความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงนี้เอง จึงถือ



กำเนิดเป็นแนวคิด DISC Personality หรือที่คนส่วนใหญ่เรียกกันว่า ‘ผู้นำสี่ทิศ’ (วรภัทร์ ภูเจริญ, 2560, น. 43) ‘แนวคิดผู้นำสี่ทิศ’ คือศาสตร์ที่ว่าด้วยการเข้าใจตนเองและผู้อื่น ตามความเชื่อของชาวอินเดียแดงในยุคโบราณจากการแบ่งบุคลิกภาพของผู้คนเป็นสี่ทิศ แนวคิดนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เข้าใจตนเองและผู้อื่นเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในสังคมลงได้ โดยใช้สัตว์สี่ชนิดเป็นสัญลักษณ์ ได้แก่ กระติง: ตรงไปตรงมา (D: Direct), อินทรี: มีมนุษยสัมพันธ์ (I: Interactive), หनु: ช่วยเหลือผู้อื่น (S: Supportive) และหมี: ละเอียดยรอบคอบ (C: Careful)

ดังนั้นการศึกษาแนวคิดผู้นำสี่ทิศจากการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติในครั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจในการทำงานและลดความขัดแย้งของสังคมโดยรวมนั้น การส่งเสริมและให้ความรู้แนวคิดผู้นำสี่ทิศในวงกว้างจึงเป็นส่วนหนึ่งในการบรรเทาปัญหาดังกล่าวให้องค์กรมีประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกันที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับผู้นำ 4 ทิศ เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่เราเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น โดยการจำแนกตามลักษณะนิสัยที่มีความสอดคล้องกับบุคลิกของสัตว์ประเภทต่าง ๆ ภายใต้กรอบทิศทั้ง 4 ทิศ ทั้งนี้แต่ละทิศหรือบุคคลประเภทต่าง ๆ นั้นไม่มีทิศไหนเก่งที่สุดหรือเป็นทิศที่ด้อยที่สุด เพราะแต่ละคนนั้นมีจุดแข็งและจุดด้อยในตัวเองทุกคน ฉะนั้นสิ่งที่ควรพัฒนาจึงมีความแตกต่างกันออกไป (มลแมน, 2560, น. 2)

กระติง: โทสจริต (ธาตุไฟ) ใช้สัญชาตญาณในการตอบสนอง กล่าวหา มุ่งมั่น คิดเร็ว ทำเร็ว กล่าวตัดสินใจและทุ่มเทกับงานที่ทำอย่างเต็มที่ กระตือรือร้น รักพวกพ้อง และเป็นคนตรงไปตรงมา ปากกับใจตรงกัน ชอบการแข่งขัน เพราะทำให้เขารู้สึกว่าสิ่งที่ท้าทายความสามารถตัวเอง มุ่งเน้นเป้าหมายเป็นอันดับแรก โดยไม่สนวิธีการหรือผลเสียที่ตามมา

จุดอ่อน: เป็นคนที่ขี้หงุดหงิดง่าย ใจร้อน ซึ่งบางครั้งทำให้ไม่รอบคอบและผิดพลาดได้ง่าย วาจาคุร้าย ไปจนถึงทำร้ายจิตใจของผู้อื่น

อินทรี: วิทจริต (ธาตุลม) มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบคิด ชอบทดลอง ชอบประดิษฐ์ คิดค้นของแปลกใหม่ คิดในสิ่งที่คนอื่นไม่เคยคิด พยายามออกนอกกรอบอยู่เสมอ มีความคิดที่พลิกแพลง มีความสนใจในหลาย ๆ สิ่ง เป็นคนที่ชอบเรียนรู้ทุกเรื่องแต่รู้ไม่ลึกสักเรื่อง

จุดอ่อน: สมารถยืน อยู่กับสิ่งที่ตัวเองทำไม่ได้นาน เบื่อง่าย ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับรายละเอียด แต่กลับคิดว่าตัวเองรู้ทุกอย่าง

หनु: รากจริต (ธาตุน้ำ) ได้รับความรู้สึกคนอื่นได้เร็ว โดยเฉพาะความทุกข์ของคนอื่น ชอบช่วยเหลือคนอื่น เป็นที่ปรึกษาให้เพื่อนได้ และหनुเป็นคนที่มองโลกในแง่ดี เป็นนักประสานสันติ ทำให้ไม่กล้าตัดสินใจ ไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก จนเป็นความเก้บกดกับตัวเอง และบางครั้งปล่อยความรู้สึกหรือระเบิดไปกับคนใกล้ชิดที่ไม่รู้เรื่องได้ง่าย

จุดอ่อน: เป็นคนที่ใส่ใจคนอื่นมากจนทำให้ตัวเองรู้สึกอึดอัดไม่เป็นตัวของตัวเอง ไม่กล้าแสดงออกกับความรู้สึกและความต้องการของตน และหากมีสถานการณ์ขัดแย้งเกิดขึ้นหनुจะจัดการกับตัวเองไม่ได้

หมี: สัทธาจริต (ธาตุดิน) เป็นคนที่ยึดในหลักการและเหตุผลเป็นหลัก ใฝ่รู้ เก็บข้อมูล สุขุมรอบคอบ ลงรายละเอียด มีหลักการ ชัดเจน นักวิเคราะห์ ยึดหลักเหตุและผล ความเหมาะสม ตัดสินใจถูกต้องตามหลักการ เพราะไม่



อยากให้เกิดความผิดพลาด เป็นคนที่มีความรับผิดชอบสูง มีโลกส่วนตัวสูง มีความมุ่งมั่นกับสิ่งที่ทำ รับผิดชอบต่อใครแล้วทำจริง ซึ่งเขาจะไม่รับผิดชอบต่อใครง่าย ๆ เมื่อรู้ว่าทำให้ไม่ได้

จุดอ่อน: ปรับตัวยาก ยึดติดในหลักการสูง คิดในกรอบ เชื่อแนวคิดคนอื่นยาก เย็นชา จึงทำให้เป็นคนที่ตัดสินใจช้า จนทำให้งานล่าช้าไปด้วย

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาข้อมูลแนวคิดผู้นำสี่ทิศ
- 2) เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบสื่อแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำสี่ทิศ
- 3) เพื่อออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ให้กลุ่มวัย 21-25 ปีซึ่งเริ่มเข้าสู่วัยทำงานนั้นสามารถพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองได้

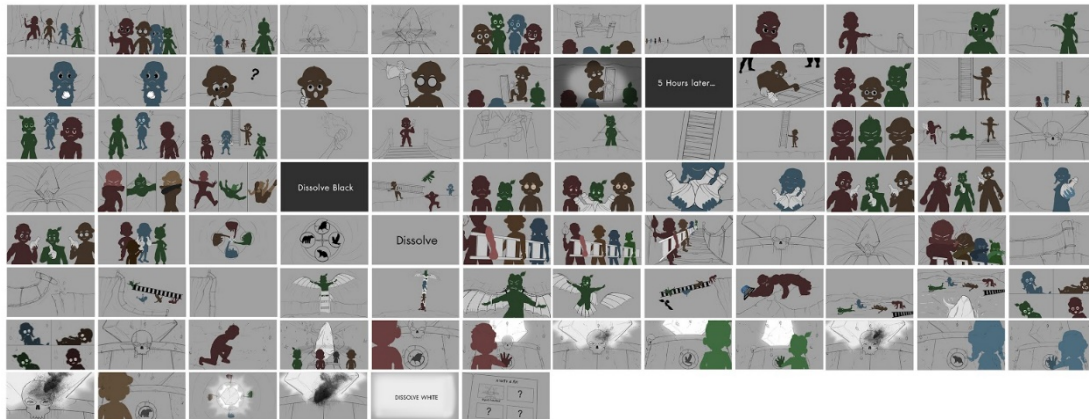
3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

'การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ สำหรับวัยเริ่มทำงานเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร' เป็นวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้เครื่องมือวิจัยผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างชายและหญิงที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปีไปจนถึง 30 ปี ที่รับชมแอนิเมชัน จำนวน 35 คน รวมถึงการประเมินผลงานโดยอาจารย์ที่ปรึกษา เริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลจากหนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ งานวิจัย และเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูล ซึ่งถูกรวบรวมเอาไว้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างกันของพฤติกรรมของคนแต่ละทิศ นอกจากนั้นเพื่อนำมาออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมตลอด จนถึงปัญหาความขัดแย้งในองค์กร

หลังจากได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่มีเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนถัดมาจึงเป็นการคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการนำมาเขียนบทแอนิเมชัน โดยนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำ 4 ทิศ และบอกถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างกันที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกัน ด้วยวิธีการนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน 3 มิติ ผ่านตัวละครเอก อีกทั้งยังได้ระบุถึงวิธีแก้ปัญหาที่สามารถทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงานร่วมกันอีกด้วย

3.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)

แอนิเมชันเรื่องนี้เล่าผ่านตัวละครทั้ง 4 ที่เข้าไปผจญภัยในถ้ำอาถรรพ์ เนื่องจากต้องการอัญมณีในตำนาน และมีตัวร้ายคือปีศาจที่คอยปกป้องอัญมณีนั้น โดยตัวละคร ต้องแสดงความสามารถของตัวเองออกมาในการแก้ไขปัญหา จนสุดท้ายพวกเขาต้องปรับตัวเข้าหากันและร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย โดยเนื้อหาทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นบทภาพ (Storyboard) เพื่อกำหนดระยะเวลา มุมกล้อง และเนื้อเรื่องของแต่ละฉาก ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 Storyboard เรื่อง DISC C4VE

หลังจากได้ร่างสุดท้ายของบทภาพแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการสร้างบทภาพเคลื่อนไหวเพื่อกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมโดยใช้วิธีการเคลื่อนไหวตัวละคร เคลื่อนไหวฉาก มุมกล้อง และใส่เสียง เพื่อให้เห็นองค์ประกอบภาพโดยรวมทั้งหมดของชิ้นงาน ดังรูปที่ 2

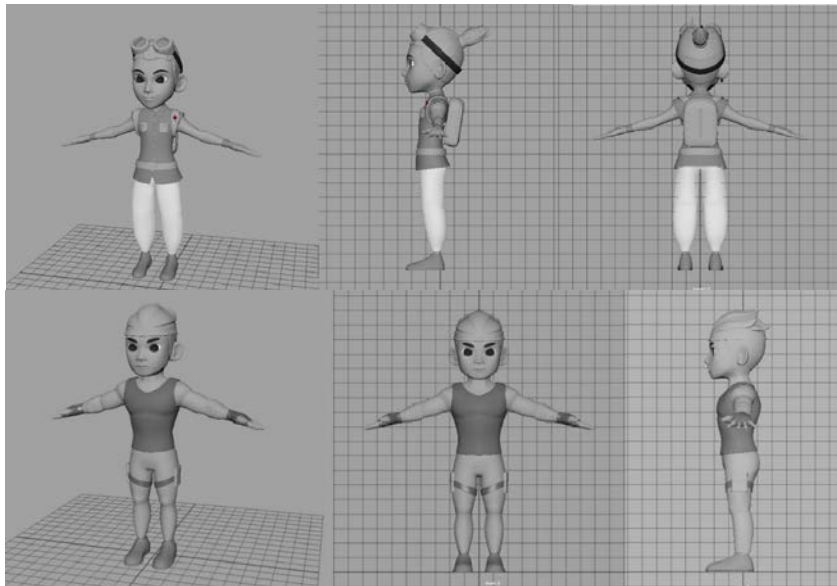


รูปที่ 2 Mood & Tone

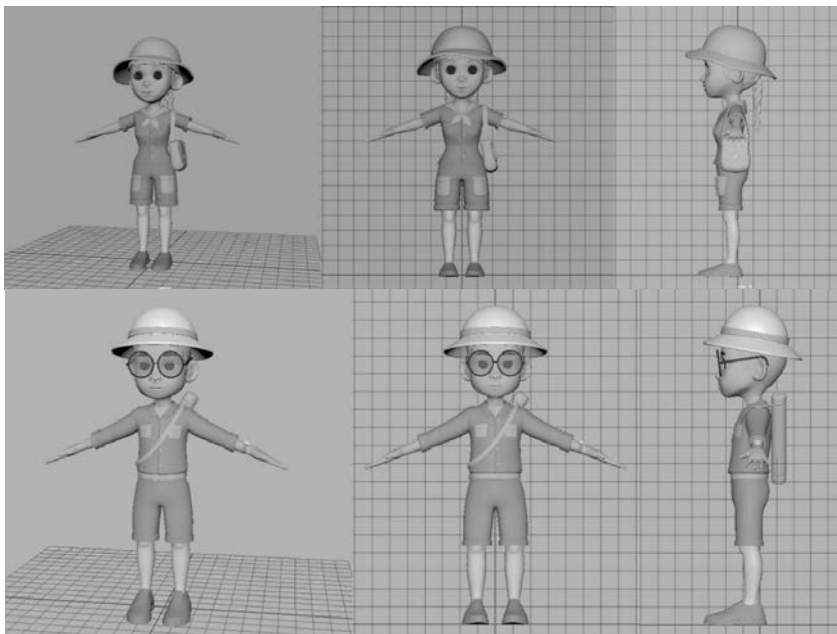


3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนการผลิต มีขั้นตอนการทำงานโดยแบ่งเป็น 5 ส่วนคือ 1) สร้างโมเดลตัวละครและฉาก 3 มิติ 2) จัดวางมุมกล้อง 3) เคลื่อนไหวตัวละคร (Animate) และมุมกล้อง ในโปรแกรม Autodesk Maya 4) การจัดแสงและประมวลผลภาพ (Lighting, Rendering) 5) การรวมไฟล์ และตกแต่งภาพ (Composite) ในโปรแกรม Unreal Engine ดังรูปที่ 3-4



รูปที่ 3 ตัวละครแบบ 3 มิติ



รูปที่ 4 ตัวละครแบบ 3 มิติ



การออกแบบตัวละครทั้ง 4 จะเน้นถึงสัดส่วนที่สอดคล้องกับจุดเด่นและพฤติกรรมของตัวละครทั้ง 4 คน นอกจากนี้เครื่องแต่งกายยังมีความเหมาะสมกับการผจญภัยในถ้ำเช่นกัน

3.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

นำวิดีโอที่ได้จากการเรนเดอร์มาตัดต่อให้ตรงกับบทภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro โดยขั้นตอนนี้จะมีการใส่เสียงเพลง เสียงบรรยาย และเอฟเฟกต์เสียง ซึ่งได้มีการจัดหาผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีประกอบมาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้เสียงที่มีความเหมาะสมสำหรับการนำไปเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ต่อไปในอนาคต ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 ภาพเรนเดอร์

4. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อแอนิเมชันเรื่อง DISC C4VE จำนวน 35 คน ได้ข้อมูลประกอบผลการวิจัย ดังนี้

4.1 เพศชาย จำนวน 19 คน หรือร้อยละ 54.3 และเพศหญิง จำนวน 16 คน หรือร้อยละ 45.7

4.2 อายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 0 คน อายุ 21-25 ปี จำนวน 20 คน หรือร้อยละ 57.1 อายุ 25-30 ปี จำนวน 12 คน หรือร้อยละ 34.3 อายุ 30 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน หรือร้อยละ 8.7

ตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อภาพยนตร์ (คน)

ประเด็นในการศึกษา	\bar{x}	SD	แปลผล
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อเรื่อง	4.27	0.6	ดี
2. ความสวยงามในด้านของการออกแบบฉากและตัวละคร	4.88	0.57	ดีมาก
3. เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้	4.74	0.65	ดีมาก
4. รู้และเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	4.34	0.7	ดี
รวม	4.45	0.63	ดี



หมายเหตุ *เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน \bar{x}

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

1.50 – 1.49 หมายถึง พอใช้

3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

1.00 – 1.49 หมายถึง ปรับปรุง

2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

ผลที่ได้รับจากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ สำหรับวัยเริ่มทำงานเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45 อยู่ในเกณฑ์ที่สามารถทำให้ผู้รับชมรู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่น อีกทั้งยังนำแนวคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงทำให้การศึกษารุ่นนี้สามารถพัฒนาเพื่อต่อยอดให้มีความก้าวหน้า เพื่อให้คนได้รับรู้แนวคิดนี้มากขึ้น เพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร

5. สรุปผลการศึกษา

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ สำหรับวัยเริ่มทำงานเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร ได้รับผลตอบรับที่ดี ทำให้ผู้วิจัยเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำ 4 ทิศ ผ่านการศึกษาระบบการออกแบบสื่อแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้นำ 4 ทิศ ตลอดจนส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับชมสามารถนำแนวทางจากการรับชมไปประยุกต์ใช้จริงได้ในชีวิตประจำวัน โดยหลังจากที่ได้รับชมแอนิเมชันกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อเนื้อเรื่องขณะเดียวกันในด้านประโยชน์ต่อการนำไปใช้ กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด อีกทั้งยังมีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจต่องานวิจัย เช่น การแสดงอารมณ์ของตัวละครและเส้นนำสายตาค่อนข้างดีแล้ว แต่หากลองใช้มุมมองกล้องจะช่วยให้ภาพที่ได้ออกมาไม่กระชากจนเกินไป

การสร้างผลงานตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งจบกระบวนการมีข้อจำกัดหลายอย่าง ทั้งในด้านข้อมูลเนื้อหา ด้านการออกแบบและระยะเวลาที่จำกัด แต่ด้วยความที่แนวคิดผู้นำ 4 ทิศ เป็นแนวคิดที่เข้าใจได้ง่าย จึงทำให้ผู้ชมสามารถรับสารและเข้าใจตรงกันได้อย่างโดยง่าย

นอกจากกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามที่ให้ความคิดเห็นต่อแอนิเมชันเรื่อง DISC C4VE จำนวน 35 คน ในขณะเดียวกันรองศาสตราจารย์ พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา ยังได้ประเมินผลงานผ่านคำแนะนำหลังจากที่ได้รับชมบทบาทแบบเคลื่อนไหว ดังนี้ ตัวละครมีความน่าสนใจ แต่ด้านเนื้อหาของแอนิเมชันควรเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีในช่วงต้นและท้ายเรื่อง เพื่อให้ผู้รับชมสนุกสนานไปกับแอนิเมชันมากยิ่งขึ้นด้วย และจากขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยทั้งหมดพบว่าปัญหาส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการใช้เวลานานในช่วงการผลิตที่โปรแกรม 3 มิติมากที่สุด ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องวางแผนขั้นตอนการทำงานและแก้ไขให้ทันเวลาที่กำหนด

สุดท้ายในส่วนของการข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยนี้คือ 1.การทำแอนิเมชัน 3 มิตินั้นต้องใช้ความรู้และความชำนาญในหลาย ๆ ด้าน และไม่ได้จบกระบวนการทั้งหมดภายในโปรแกรมเดียว ฉะนั้นต้องมีความพร้อมในโปรแกรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด และนำจุดเด่นของโปรแกรมต่าง ๆ มาใช้ 2. กระบวนการทั้งหมดต้องใช้เวลาที่นานพอสมควรและสามารถเกิดปัญหาได้ทุกกระบวนการ ผู้ที่ทำงานด้านนี้จะต้องเป็นผู้ที่มีใจรักและสนุกสนานที่จะทำงานและแก้ปัญหา



ไปกับมัน 3.การแบ่งเวลานั้นเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด เพราะทุกคนล้วนมีภารกิจต่าง ๆ ในแต่ละวัน ควรจัดสรรเวลาให้ดี เพื่อฝึกฝนเรียนรู้ และสร้างผลงานให้สวยงามและตรงตามเวลาที่ได้ถูกกำหนดไว้

รวมถึงในอนาคตผู้วิจัยจะนำคำแนะนำของอาจารย์ และผู้รับชมทุกท่าน ไปพัฒนาต่อยอดในอนาคต โดยสร้างเป็น แอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ ในตอนต่อ ๆ ไปเป็นซีรีส์ โดยพัฒนาเพิ่มเติม ให้สถานการณ์ใกล้เคียงกับสังคมการทำงานปัจจุบันมากขึ้นและอาจเพิ่มความยาวของแอนิเมชันเป็น 20-30 นาที อีกทั้งเพิ่มเอฟเฟกต์ สีหน้า บุคลิก นิสัยตัวละครให้ชัดเจน เพื่อให้สังคมได้รับรู้และเข้าใจถึงแนวคิดผู้นำสี่ทิศ มากขึ้นยิ่งขึ้น ทำให้ผู้รับชมได้เรียนรู้ และเข้าใจตนเองและผู้อื่น จนสามารถลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กรและสังคมในวงกว้างลงได้

6. กิตติกรรมประกาศ

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากแนวคิดผู้นำสี่ทิศ สำหรับวัยเริ่มทำงานเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร สำเร็จเป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จากรองศาสตราจารย์ พรรณเพ็ญ ฉายปริษา ที่คอยให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางการสร้างงานวิจัย

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยสิทธิ์ ผ่านกิตติกุล ที่ให้คำปรึกษาด้านการเขียนรูปเล่มงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับด้านเทคนิคจนทำให้ผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม

ที่สำคัญขอขอบพระคุณ ดร. วรภัทร์ ภูเจริญ และนักเขียนมัลแมน ที่ได้มอบความรู้และทฤษฎีเกี่ยวกับแนวคิดผู้นำสี่ทิศเป็นข้อมูลที่สำคัญและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัย

ท้ายที่สุดขอขอบคุณอาจารย์ผู้สอนทุกท่าน รวมถึงเพื่อน ๆ ในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือตลอดมา นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ให้คำแนะนำอีกหลายท่าน จึงขอขอบคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

7. เอกสารอ้างอิง

เฉลิมพล พิทักษ์สินพานิชย์. (2545). ปัจจัยที่นำไปสู่ความขัดแย้งภายในองค์กรศึกษาเฉพาะกรณี บริษัทสตาร์ ซานิทารี

แวร์ จำกัด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี.

มัลแมน. (2560). *เป็นคนที่ใช่ ที่ใครก็รู้ว่าคุณ*. กรุงเทพฯ: สปริงบุ๊กส์.

มิ่งขวัญ พงษ์สถิตย์. (2562). *การจัดการความขัดแย้งภายในองค์กร*. สืบค้น 4 ตุลาคม 2562, จาก

<https://oia.coj.go.th/th/content/category/detail/id/8/cid/139/iid/120353>

วรภัทร์ ภูเจริญ. (2560). *ศิษย์ที่ทัศน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อารยชน.

อัจฉรา ภูชัยเจริญ. (2559). *DISC สีสไตล์พฤติกรรมกับการโค้ช*. สืบค้น 4 ตุลาคม 2562, จาก <https://leader-as-coach-training.com/2016/08/07/disc>