



การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนความเกื้อกูลกันในสังคม เรื่อง กวางกับกวาง  
The Development of 2D Animation media to Reflect mutual assist in society : Deers

วิวัฒน์ สุขสาเกษ<sup>1</sup> วศิน บุญใส<sup>2</sup> และ อารยา วาตะ<sup>3</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนความเกื้อกูลการช่วยเหลือกันในสังคม เรื่อง กวางกับกวาง 2) เพื่อประเมินสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนความเกื้อกูลการช่วยเหลือกันในสังคม เรื่อง กวางกับกวาง กลุ่มประชากรที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนมัธยม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 525 คน โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ จำนวน 30 คน การประเมินกลุ่มตัวอย่างด้านทัศนคติในเรื่องของการเกื้อกูลกันภายหลังที่ได้รับชมสื่อ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ 1)แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนความเกื้อกูลกันในสังคม เรื่องกวางกับกวาง 2)แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ความสอดคล้องของการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3)แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาและการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 4)แบบประเมินความพึงพอใจสื่อแอนิเมชันจากกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในสื่ออย่างชัดเจนว่าสื่อถึงความเกื้อกูลไม่หลงประเด็น เนื้อเรื่องไม่มีบทพูดแต่ก็สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ผลลัพธ์การประเมินมีดังต่อไปนี้ ผลการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนความเกื้อกูลกันในสังคม ผลการประเมินประสิทธิภาพมีความเหมาะสมอยู่ในระดับผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนความเกื้อกูลกันในสังคมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

**คำสำคัญ :** แอนิเมชัน 2 มิติ ความเกื้อกูล

**Abstract**

The purposes of this research were : 1) to design and develop 2D animation with social content. Reflect mutual assist in society. 2) to assess 2D animation media that has social content. Reflect mutual assist in society. The population used in the research is High school student of Bansomdejchaopraya Rajabhat University, amount 525 students, The sample in this study, the researcher used the accidental selection method, amount 30 students, Evaluation of the sample groups in the attitude of mutual after watching the media. (1)The tools of this research were 2D animation to reflect the mutual assist in society : “Deers”, (2)The questionnaires of expert opinions analyzed for consistency of animation media design. (3)The animation performance evaluation form by experts in content and design of animation media. (4)The evaluation form for the satisfaction of animation media from samples. The statistics used for data analysis are the mean, standard deviation.

The results of the research showed that the sample group has a clear understanding in the media that they convey their support and are not get lost in the issues. The plot has no dialogue but can make it easy for viewers to understand the story. The evaluation results are as follows. The results of 2D animation media design to reflect mutual assist in society the evaluation results of the performance were appropriate and at a very good level. The result of satisfaction with 2D animation media in order to reflect mutual assist in society and satisfaction is very good.

**Keyword :** 2D animation, assist

<sup>1</sup>อาจารย์ สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
mr.wittawat.sooksaket@gmail.com , 096-8780161

<sup>2</sup>นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
Thaimay704@gmail.com เบอร์โทรศัพท์ : 094-9854995

<sup>3</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
araya.wata@gmail.com , 062-3654264