



## การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมสุขภาพ เรื่อง ปศาจขนม The Development of animation to promote health : Snack Devil

อารยา วาตะ<sup>1</sup> กิตติชัย รอดปาน<sup>2</sup> และวิธวัฒน์ สุขสาเกษ<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาส่งเสริมสุขภาพ เรื่องปศาจขนม 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมสุขภาพ เรื่อง ปศาจขนม 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมสุขภาพ เรื่อง ปศาจขนม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน จำนวน 7 คน และเด็กนักเรียนชั้นประถม โรงเรียนวัดลาดสนุ่น จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมสุขภาพ เรื่อง ปศาจขนม แบบประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชัน 2 มิติส่งเสริมสุขภาพ เรื่องปศาจขนม มีผลการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 โดยมีแนวคิด และแก่นเรื่องอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 การออกแบบตัวละคร อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 การออกแบบฉากอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 เทคนิคการออกแบบอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติส่งเสริมสุขภาพ เรื่องปศาจขนม อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47

**คำสำคัญ:** (แอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมสุขภาพ)

### Abstract

The purpose of this research were : 1) to develop 2D animation to promote health : Snack Devil : 2) to evaluate the effectiveness of 2D animation to promote health : Snack Devil : 3) to assess satisfaction with 2D animation to promote health : Snack Devil. The samples were 7 animation experts and 30 elementary students of Watladsanoon school. The sample were selected by purposive sampling. The research instruments were the 2D animation to promote health : Snack Devil, the effective assessment of expert form and satisfaction assessment form. In this research data were analyzed using mean and standard deviation.

The results showed the effective of 2D animation to promote health : Snack Devil at good ( $\bar{X}$  = 4.34, S.D = 0.50) theme and concept at good ( $\bar{X}$  = 4.38), character design at very good ( $\bar{X}$  = 4.52) scene design at good ( $\bar{X}$  = 4.14), design technique at good ( $\bar{X}$  = 4.28) and the satisfaction at very good. ( $\bar{X}$  = 4.57, S.D = 0.47)

**Keywords:** (2D animation promote health)

### ความเป็นมาของปัญหา

สุขภาพ ตามคำนิยามขององค์การอนามัยโลก (WHO : World Health Organization) เมื่อปี ค.ศ. 1948 ไว้ว่า สภาวะแห่งความสมบูรณ์ของร่างกายและจิตใจ รวมถึงการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข และมีได้หมายความเฉพาะเพียงแต่การปราศจากโรคและทุพพลภาพเท่านั้น” ต่อมาในที่ประชุมสมัชชาขององค์การอนามัยโลก เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2541 ได้มีมติให้เพิ่มคำว่า “Spiritual well-being” หรือสภาวะทางจิตวิญญาณเข้าไป ในคำจำกัดความของสุขภาพเพิ่มเติม จะเห็นได้ว่าสุขภาพนั้นไม่ได้หมายถึงความปราศจากโรคหรือความบกพร่อง เพียงอย่างเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงสุขภาพจิตที่ดี เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างปกติสุข

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา araya.wata@gmail.com , 062-365-4264

<sup>2</sup> นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา , jame4252@hotmail.com , 089-133-3486

<sup>3</sup> อาจารย์สาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา wittawat\_sooksaket@hotmail.com , 096-878-0161