

## แอนิเมชันเรื่องการละเล่นพื้นบ้านของไทย

### Animation of Thai Folk Play

อุทุมพร ศรีโยม(Utumporn Sriyom)<sup>1\*</sup> พรศิลป์ บัวงาม(Pornsini Buangam)<sup>2</sup> และพิชญุตม์  
เพ็ญมาศ(Pitchayut Penmas)<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

<sup>3</sup> สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

\*Corresponding author. E-mail: utumporn\_sri@nstru.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันเรื่องการละเล่นพื้นบ้านของไทย และเพื่อส่งเสริมอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านของไทยในแต่ละภาค การละเล่นพื้นบ้านเป็นการละเล่นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นๆ สามารถแบ่งการละเล่น 4 ภาค ได้ดังนี้ 1) ภาคกลาง 2) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน 3) ภาคเหนือ และ 4) ภาคใต้ เมื่อนำแอนิเมชันไปให้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 50 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจสื่อเป็นอย่างมากและได้ประเมินความพึงพอใจทุกรายการอยู่ในระดับมากที่สุด ได้รู้จักการละเล่นของไทย ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.42$ ) คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.40$ ) สื่อแอนิเมชันมีประโยชน์ ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.50$ ) และนำไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนประเมิน พบว่าความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหาการละเล่นอยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{x} = 5.00$ ,  $SD = 0.00$ ) และผลการประเมินคุณภาพของภาพและเสียง และความน่าสนใจของสื่อแอนิเมชัน อยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ ,  $SD = 0.58$ ) จึงทำให้ทราบว่าสื่อแอนิเมชัน เรื่องการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีคุณภาพในการนำเสนอเนื้อหาและวิธีการเล่นของการละเล่นในแต่ละภูมิภาคมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การละเล่นของไทย การ์ตูน แอนิเมชัน

#### Abstract

The main purpose of this research was to design and develop an animation 2D of Thai Folk Play and preservation and promotion of Thai folk play. Thai folk play showcase local or regional identity. They were divided into 4 region of Thailand as

follows: 1) Central Region 2) northeastern region 3) north region and 4) south region. The size of sample group for this research formed through purposive sampling in 50, It was found that the samples were very interested in the animation and evaluated the satisfaction of all items at the highest level: were satisfied that the getting to know Thai Folk Play ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.42$ ), technical presentation quality ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.40$ ), good quality animation ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.50$ ) and with additional involvement of 5 experts. The results were as follows: the respondents' opinions on the evaluated the satisfaction of all items at the highest level: were the accuracy of Thai folk play content ( $\bar{x} = 5.00$ ,  $SD = 0.00$ ) and picture and sound quality and interest of animation ( $\bar{x} = 4.50$ ,  $SD = 0.58$ ). It is known that the animation Thai folk play have the quality to present the content and how to play the folk in each region.

**Keywords:** Thai play, cartoon, animation

## บทนำ

การละเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ในอดีต การละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้นถือเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่างหรือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รวมทั้งเป็นกิจกรรมนันทนาการรูปแบบเดียวกับเกม ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กๆ ในด้านอารมณ์ ความคิด ความสนุกสนาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง การละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้นไม่เน้นการแข่งขันที่มีแพ้หรือชนะ แต่จะมีคุณค่าและมีความสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็ก ๆ สร้างประสบการณ์ทางสังคมให้เด็กๆ กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รู้จักคุณค่าของตัวเอง รู้จักการแบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน แต่ในปัจจุบัน การละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้น เริ่มได้รับความนิยมน้อยลง เพราะการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เข้ามาอย่างรวดเร็ว ทำให้เด็ก ๆ ส่วนใหญ่ไม่สนใจและไม่รู้จักการละเล่นพื้นบ้าน ตรงกันข้ามกลับสนใจเกมที่อยู่ในโลกออนไลน์ ที่สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนหรือเล่นร่วมกันได้จากทุกที่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และด้วยเกมที่มีอยู่ในปัจจุบัน มีทั้งภาพ เสียง และเทคนิคการเล่นที่น่าสนใจ ผสมกับราคาของอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการเล่นเกม นั้น มีราคาถูกลงจากเดิมมาก จึงทำให้เด็ก ๆ ส่วนใหญ่ มองข้ามการละเล่นพื้นบ้านของไทย แต่หมกมุ่นกับการเล่นเกมบนโลกออนไลน์แทน โดยทำให้การละเล่นของไทยค่อย ๆ เลือนหายไปโดยที่เด็กในยุคปัจจุบันไม่มีการรับรู้ถึงการละเล่นพื้นบ้านในสมัยก่อน

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบและพัฒนา แอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทยขึ้น เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่ให้เด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน ได้รู้จักและทราบถึงวิธีการเล่นของการเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละภาค รวมไปถึงเป็นการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านในแต่ละภาคให้เด็กในปัจจุบันได้รู้จักและ เรียนรู้เพื่อไม่ให้เกิดการเล่นของไทยหายไปจากสังคม อีกทั้งการพัฒนาแอนิเมชันการเล่นพื้นบ้านนั้น จะช่วยให้เด็ก ๆ เข้าใจง่ายขึ้นด้วยการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของตัวละครในลักษณะการ์ตูน และสามารถนำไปถ่ายทอดให้กับเด็ก ๆ คนอื่นต่อไปได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทย
2. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

### วิธีดำเนินการวิจัย

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** การวิจัยในครั้งนี้เป็นเก็บการรวบรวมข้อมูลแบบเจาะจง จากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้งานสื่อแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทย เป็นเด็ก อายุระหว่าง 11-13 ปี จำนวน 50 คน และจำนวนผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเล่นในแต่ละภาค และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อแอนิเมชัน จำนวน 5 คน

**2. การประเมิน** การประเมินผลการใช้งานสื่อแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทย โดยใช้สถิติขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายความว่า มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายความว่า มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายความว่า ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายความว่า น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.01 – 1.50 หมายความว่า น้อยที่สุด

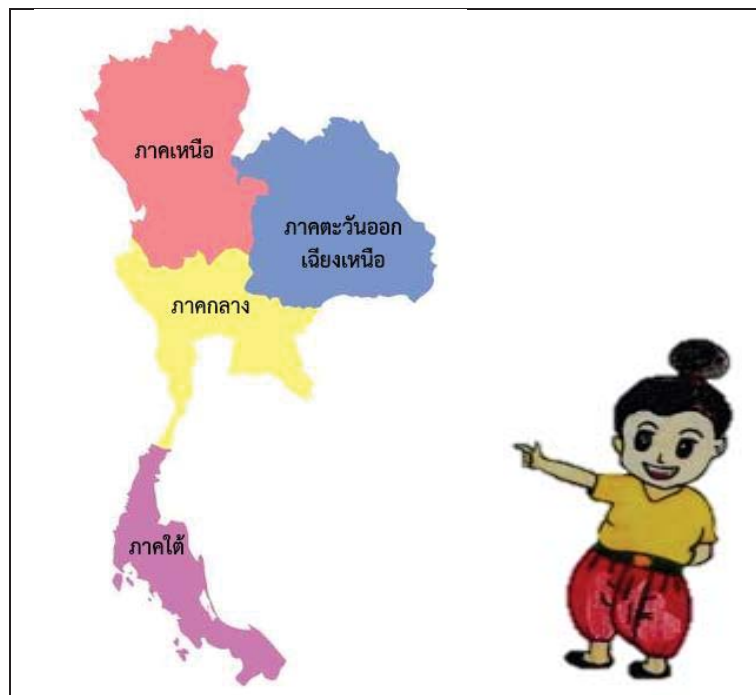
### 3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและรวบรวมเนื้อหา ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านของไทยในแต่ละภาค ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1) การเล่นของไทยในแต่ละภาค ภาคละ 2 การเล่น 2) วิธีการเล่น และ 3) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

3.2 ขั้นตอนที่ 2 เขียนสตอรี่บอร์ด (Story board) เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนแล้ว จึงนำข้อมูลที่ได้ออกแบบเนื้อหา โดยการวาดรูปการ์ตูนลงในกระดาษ เพื่อให้เห็นถึงลำดับของเนื้อเรื่องที่จะนำมาพัฒนาแอนิเมชัน แสดงดังภาพ 1 และภาพ 2



ภาพ 1 สตอรี่บอร์ดหน้าแรกของสื่อ



ภาพ 2 สตอรี่บอร์ดเลือกการละเล่น

3.3 ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน หลังจากศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านของไทยในแต่ละภาค และการออกแบบเนื้อหาลงในสตอรี่บอร์ดแล้ว จึงทำการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันเรื่องการละเล่นพื้นบ้านของไทยด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างการตัวละครและฉากต่าง ๆ ให้มีการเคลื่อนไหวและใส่เสียงในการบรรยายเป็นไปตามที่ออกแบบไว้ โดยเนื้อหาของแอนิเมชันทำการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ภาค ในแต่ละภาคมีการละเล่น 2 การละเล่น ซึ่งในแอนิเมชันที่พัฒนานั้น เริ่มต้นการออกแบบด้วยหน้าแรกของสื่อ ผู้ใช้สามารถเลือกชม

การเล่นในภาคใดก่อนก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเรียงตามอันดับ ดังนั้นจึงมีการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน  
แสดงดังนี้



ภาพ 3 หน้าแรกของแอนิเมชัน



ภาพ 4 ปุ่มเลือกการเล่นของแต่ละภาค

3.3.1 ภาคเหนือ การเล่นเกมเหนือประกอบด้วยการเล่นวิ่งขา เถก พร้อมทั้งแสดงอุปกรณ์การเล่น แสดงดังภาพ 5 และภาพ 6 และการเล่นโพงพาง แสดงดังภาพ 7 และภาพ 8



ภาพ 5 การเล่นเกมชิงขาโลกเถก



ภาพ ๖ อุปกรณ์การเล่นเกมชิงขาโลกเถก



ภาพ 7 การละเล่นโพงพาง



ภาพ 8 อุปกรณ์การละเล่นโพงพาง

3.3.2 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ การละเล่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วยการเล่นม้าก้านกล้วยพร้อมทั้งแสดงอุปกรณ์การเล่น แสดงดังภาพ 9 และภาพ 10 และการละเล่นวีรืข้าวสาร แสดงดังภาพ 11



ภาพ 9 การละเล่นม้าก้านกล้วย



ภาพ 10 อุปกรณ์การเล่นโพงพาง



ภาพ 11 การเล่นม้าวิ่งซ้าวสาร

3.1.1 ภาคกลาง การเล่นภาคกลางประกอบด้วยการเล่นการเดินกะลาพร้อม  
ทั้งแสดงอุปกรณ์การเล่น ดังภาพ 12 และภาพ 13 การเล่นที่สองเป็น  
การเล่นมอญซ่อนผ้า ดังภาพ 14 และภาพ 15





ภาพ 12 การละเล่นเดินกะลา



ภาพ 13 อุปกรณ์ที่ใช้ในการละเล่นเดินกะลา



ภาพ 14 การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า



ภาพ 15 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นมอนซ่อนผ้า

3.1.2 ภาคใต้ การเล่นเกมภาคใต้ประกอบด้วยการเล่นซ้กกะเย่อ พร้อมทั้งแสดง  
อุปกรณ์การเล่น แสดงดังภาพ 16 และภาพ 17 และการเล่นเกมเป่ากบ แสดงดังภาพ 18 และภาพ 19



ภาพ 16 การเล่นเกมซ้กกะเย่อ



ภาพ 17 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นชักเย่อ



ภาพ 18 การละเล่นเป่ากบ



ภาพ 19 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเป่ากบ

## ผลการวิจัย

จากการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเล่นในแต่ละภาค และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อแอนิเมชัน จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหาการเล่นพื้นบ้านในแต่ละภาค และนำไปให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ได้ดูสื่อแอนิเมชันพร้อมทั้งร่วมประเมินความพึงพอใจ จึงทำให้ทราบผลการประเมินเป็น 2 ส่วน ดังตาราง 1 และตาราง 2

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความถูกต้องของเนื้อหาการเล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ความครบถ้วนของเนื้อหาการเล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
3. คุณภาพของภาพและเสียง	4.50	0.58	มากที่สุด
4. ความน่าสนใจของสื่อแอนิเมชัน	4.50	0.58	มากที่สุด
5. คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ	4.75	0.50	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.75</b>	<b>0.33</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินพบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินทางด้านความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหาการเล่นอยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{x} = 5.00$ ,  $SD = 0.00$ ) และผลการประเมินคุณภาพของภาพและเสียง และความน่าสนใจของสื่อแอนิเมชัน อยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ ,  $SD = 0.58$ ) โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับโทนสีของสื่อแอนิเมชันให้เป็นสีสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ และผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนการนำไปให้กลุ่มตัวอย่างดูต่อไป

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอนิเมชัน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ได้รู้จักการเล่นของไทย	4.80	0.42	มากที่สุด
คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ	4.80	0.40	มากที่สุด
สื่อแอนิเมชันมีประโยชน์	4.80	0.50	มากที่สุด
ความรู้ที่ได้จากสื่อแอนิเมชัน	4.78	0.42	มากที่สุด
ความน่าสนใจของสื่อแอนิเมชัน	4.78	0.42	มากที่สุด
คุณภาพสีสันทันของสื่อแอนิเมชัน	4.76	0.43	มากที่สุด

คุณภาพของเสียงของสื่อแอนิเมชัน	4.56	0.50	มากที่สุด
คุณภาพของภาพของสื่อแอนิเมชัน	4.52	0.50	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.73	0.45	มากที่สุด

จากตาราง 2 ผลการประเมินพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจสื่อเป็นอย่างมากและได้ประเมินความพึงพอใจทุกรายการอยู่ในระดับมากที่สุดโดยเรียงตามลำดับความพึงพอใจสูงสุดคือ ได้รู้จักการเล่นของไทย ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.42$ ) คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.40$ ) สื่อแอนิเมชันมีประโยชน์ ( $\bar{x} = 4.80$ ,  $SD = 0.50$ ) จึงทำให้ทราบว่าสื่อแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทยมีคุณภาพในการนำเสนอเนื้อหาและวิธีการเล่นของการเล่นในแต่ละภูมิภาค

### สรุปและอภิปรายผล

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า แอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทยนั้น บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ คือเมื่อนำแอนิเมชัน เรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทยไปให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ได้รับชมแอนิเมชัน พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจและมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.73$ ,  $SD = 0.45$ ) รวมไปถึง แอนิเมชันที่ทำการพัฒนาขึ้น สามารถสร้างแรงดึงดูดให้กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจตลอดเวลาที่รับชมแอนิเมชัน นอกจากนั้น ยังได้รับความรู้ในด้านวิธีการเล่นของการเล่นพื้นบ้านของไทยในแต่ละภาคและยังเป็นกันร่วมกันอนุรักษ์การเล่นของไทยให้คงอยู่สืบไป ผลการประเมินแอนิเมชันจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน นั้น ทำให้ทราบว่า แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทย มีความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหา ภาพและเสียง รวมถึงความน่าสนใจของแอนิเมชันอยู่ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.75$ ,  $SD = 0.33$ ) จึงบ่งบอกและยืนยันได้ว่า สื่อแอนิเมชันเรื่องการเล่นพื้นบ้านของไทยในแต่ละภาค มีคุณภาพและสามารถลำดับภาพและการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

### ข้อเสนอแนะ

แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นนั้น ยังไม่ครอบคลุมกับการเล่นพื้นบ้านของไทยทั้งหมด จึงควรพัฒนาต่ออาจจะอยู่ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 3 มิติ เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้เด็ก ๆ รุ่นต่อไปได้ศึกษาเรียนรู้ และทราบถึงวิธีการเล่น และคงไว้ซึ่งภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ไม่ให้สูญหายไป

### เอกสารอ้างอิง

- จันทร์ขาว สายแปลง. (2559). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับชุดทดลองการเชื่อมต่อระบบ  
เครือข่ายคอมพิวเตอร์, วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 9(2), 45-52.
- นฤมล อินทธีรภัช และเจนจิรา โคตรสินธุ์. (2558). การพัฒนากำรตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องลอยกระทง  
, วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 2(1), 72-76.
- ศิริภรณ์ น้อยพงษ์และกฤติกา สังขวดี. (2559). ผลของการใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนเรื่อง ป่าไม้ มหัตศจรยของนักศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารเทคโนโลยี  
ภาคใต้, 9(1), 7-11.
- ฉันทพัฒน์ วงศ์รัตน์. (2555). สร้างเอฟเฟกต์ให้กับวิดีโอด้วย After Effects CS6. กรุงเทพฯ: สวีสวีไอที.
- นิพนธ์ คุณมารักษ์. (2560). หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. ค้นเมื่อ 10 กันยายน 2560, จาก  
[http://www.baanjommyut.com/libray\\_2/xtension2/computer\\_graphic/05.html](http://www.baanjommyut.com/libray_2/xtension2/computer_graphic/05.html).
- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. (2556). Flash CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ไร่ไถ่.