

การใช้แนวคิดอารมณ์ขันในสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับการเรียน วิชาศิลปะและการออกแบบ ในระดับอุดมศึกษา

Exploring Motion Graphics and Humor Concepts for Effective Art and Design Education in Higher Education

เริงฤทธิ์ เอกวงค์อนันต์¹ และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์²

Roengrit Ekwonganan¹, and Suppakorn Disatapundhu²

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

E-mail: roengrit65@gmail.com

Received May 19, 2024; Revised June 29, 2024; Accepted July 25, 2024

Abstract

This qualitative research aimed to 1) identify and analyze appropriate motion graphics for instructional media for higher education in art and design courses, and 2) investigate and analyze suitable humor concepts for motion graphics used as instructional media in art and design courses. The research method involved a sample of 187 outstanding motion graphics from the TED-Ed platform in both the Arts and Design categories. Data were collected from three sets of experts using in-depth interviews and the Delphi technique. The research instruments were validated by three experts. The research results were: 1) 59 (out of 187) motion graphics were selected for instructional media in art and design courses, 2) 20 (out of 59) motion graphics with humor were selected, 3) 16 types of the Humor Concept were identified for analyzing motion graphics in this study, 4) The Narrative Theory was identified as the appropriate theoretical framework for analyzing motion graphics, 5) The suitable types of the Humor Concept for motion graphics in higher education were identified such as Bizarre, and 6) the use of the Humor Concept based on the Narrative Theory was identified. These research findings can be effectively applied to motion graphics for instructional media in higher education.

Keywords: humor concept; motion graphics; media arts and design; higher education

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หาเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา และ 2) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หาแนวคิดอารมณ์ขั้นที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ วิจัยดำเนินการวิจัยคือ ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นเลิศจากแพลตฟอร์ม TED-Ed ในหมวดหมู่ศิลปะและการออกแบบ รวม 187 เรื่อง เก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1 และ 2 ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2 ชุด ที่ผ่านการวัดคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 3 ด้วยวิธีเดลฟาย ผลวิจัยมี 6 ข้อ: 1) ผลคัดกรองตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้ 59 เรื่อง (จาก 187 เรื่อง), 2) ผลคัดกรองตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีความซ้ำซ้อน 20 เรื่อง (จาก 59 เรื่อง), 3) ประเภทของแนวคิดอารมณ์ขั้นที่เหมาะสมที่จะใช้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวมี 16 ประเภท, 4) กรอบทฤษฎีที่เหมาะสมจะนำมาใช้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวคือ กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง, 5) แนวคิดอารมณ์ขั้นที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวในระดับอุดมศึกษา ได้แก่ การแต่งกายแปลกประหลาด และ 6) แนวคิดอารมณ์ขั้นตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง ซึ่งผลวิจัยทั้งหมดนี้จะนำไปประยุกต์ใช้กับเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: แนวคิดอารมณ์ขั้น; เรขศิลป์เคลื่อนไหว; ศิลปะและการออกแบบ; อุดมศึกษา

บทนำ

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและหลากหลาย โดยเฉพาะการเรียนรู้ออนไลน์ (E-learning) ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ การใช้สื่อมัลติมีเดียและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน เช่น วิดีโอ เกม และแอนิเมชัน มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์ แนวคิดการสอนสมัยใหม่ อาทิ ห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) การสอนแบบโค้ชชิ่ง (Coaching) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ล้วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ออนไลน์ (Limvong & Saengrit, 2019) ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การคำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และความชัดเจนและการเข้าถึงได้ง่ายของเนื้อหา (Jirakasem, 2023) อย่างไรก็ตาม การผลิตสื่อการสอนที่มีคุณภาพยังคงเป็นความท้าทายสำคัญในระบบการศึกษาไทย ดังนั้น การวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศ

การเรียนออนไลน์ในช่วงโควิด-19 เผชิญปัญหาการขาดแคลนสื่อการสอนคุณภาพสูงที่เข้าถึงได้ ครูส่วนใหญ่ขาดทักษะในการสร้างสื่อออนไลน์ที่น่าสนใจ ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี และมีข้อจำกัดในการผลิตสื่อประสิทธิภาพสูง โดยเฉพาะวิดีโอและเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Fanchian, 2021; Damjap, 2022) การพัฒนาสื่อที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เหมาะสม และบูรณาการเทคโนโลยีล่าสุด จำเป็นต้องมีความร่วมมือระหว่างภาครัฐ สถาบันการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาแนวทางสร้างสื่อและฝึกอบรมครูยกระดับคุณภาพการศึกษาในยุคดิจิทัล

การศึกษาในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบระดับอุดมศึกษา แม้จะเน้นการปฏิบัติ แต่ความเข้าใจในทฤษฎียังคงมีความสำคัญต่อการอธิบายผลงานสร้างสรรค์ นักศึกษามักประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาทฤษฎี เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์และพื้นฐานการออกแบบ การใช้เรขศิลป์เคลื่อนไหวเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ส่งผลให้ลดเวลาการสอนทฤษฎีและเพิ่มเวลาสำหรับการปฏิบัติ ในการพัฒนาสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่น่าสนใจและไม่น่าเบื่อ การนำแนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) มาประยุกต์ใช้ถือเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากอารมณ์ขันเป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาที่สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ลดความเครียด และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Chiewwiwat, 2023) การใช้สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่ผสมผสานอารมณ์ขันจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาการเรียนการสอนในสาขาศิลปะและการออกแบบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การศึกษาวิจัยนี้มุ่งเน้นการสำรวจและวิเคราะห์แนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดอารมณ์ขันในการพัฒนาสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับการเรียนการสอนในสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์หลักของการวิจัยคือการพัฒนารูปแบบสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่ผสมผสานแนวคิดอารมณ์ขันอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม โดยคาดหวังว่าผลการวิจัยจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสำหรับกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ นอกจากนี้ ยังมีเป้าหมายในการสร้างแนวทางที่สามารถปรับใช้กับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาอื่นๆ ซึ่งจะเป็นการขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้ผลการวิจัยให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การวิจัยดังกล่าวจะมีส่วนสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาทางทฤษฎีที่มักเป็นความท้าทายสำหรับนักศึกษาในสาขาที่เน้นการปฏิบัติ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หาเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อหาแนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา: การวิจัยนี้ ศึกษาเฉพาะ ผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากแพลตฟอร์ม TED-Ed (TED-Ed., n.d.) โดยเลือกเฉพาะสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวใน 2 หมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับงานวิจัยนี้ ได้แก่ หมวดหมู่ศิลปะ (Visual Arts) และหมวดหมู่การออกแบบ (Design) เท่านั้น ซึ่งรวมทั้ง 2 หมวดหมู่แล้วมีจำนวนสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวทั้งสิ้น 187 เรื่อง ขอบเขตด้านประชากร: โดยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว จำนวน 5 ท่านในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑลเท่านั้น ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 เดือนตั้งแต่เริ่มโครงการ

ทบทวนวรรณกรรม

LR.1) สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion Graphic)

สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวหรือ Motion Graphics เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการเรียนการสอนยุคดิจิทัล โดยผสมผสานภาพเคลื่อนไหว กราฟิก และเสียงเข้าด้วยกัน (Wanzer & Frymier, 1999) สื่อประเภทนี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างดีเยี่ยม ช่วยอธิบายแนวคิดที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น และเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำข้อมูล (Schmidt, 2002) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหา ปรับปรุงการจดจำและการประยุกต์ใช้แนวคิด ตลอดจนสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Ziv, 1988) อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อประเภทนี้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดจำเป็นต้องออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มผู้เรียน ควรใช้ร่วมกับวิธีการสอนอื่นๆ และต้องคำนึงถึงคุณภาพของเนื้อหาควบคู่ไปกับความน่าสนใจของสื่อ ด้วยคุณสมบัติเหล่านี้ สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนการสอนในทุกระดับการศึกษา

LR.2) กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้กลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา

การศึกษาในระดับอุดมศึกษา ตามนิยามของ Royal Institute Dictionary (2011) หมายถึงการจัดการศึกษาหลังมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบคลุมทั้งระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และสูงกว่า โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการเรียนการสอน (Saranukromthai, 2024) สื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบระดับอุดมศึกษามีความหลากหลาย ตั้งแต่ตำราทฤษฎี ภาพตัวอย่างผลงาน วิดีโอสาธิต ไปจนถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์และแพลตฟอร์มออนไลน์ สื่อเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจทฤษฎี พัฒนาทักษะปฏิบัติ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เรขศิลป์เคลื่อนไหว หรือความเป็นจริงเสมือน ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดซับซ้อนได้ง่ายขึ้นและเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล การพัฒนาสื่อที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นกุญแจสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาด้านนี้

กลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา หมายถึง กลุ่มสาระวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ด้านศิลปะและการออกแบบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในหลักสูตรของสถาบันการศึกษาที่เน้นการเรียนการสอนในสาขานี้ วิชาในกลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานและเสริมสร้างองค์ความรู้เบื้องต้นที่จำเป็นสำหรับการศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบในระดับที่สูงขึ้น ตัวอย่างของรายวิชาในกลุ่มนี้ประกอบด้วย วิชาพื้นฐานการออกแบบ 2. วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 3. วิชาวาดเส้นพื้นฐาน โดยรายวิชาเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานความรู้และทักษะที่จำเป็น ซึ่งนักศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดในการศึกษาขั้นสูงและการประกอบวิชาชีพในอนาคต

การบูรณาการแนวคิดอารมณ์ขันเข้ากับเรขศิลป์เคลื่อนไหวในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ จึงมีศักยภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจยิ่งขึ้นสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

LR.3) กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

การวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ในการวิเคราะห์และสร้างอารมณ์ขันในสื่อการเรียนรู้ โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Bunkaew and Chermarnchonlamark (2023) ที่ศึกษาการเล่าเรื่องและการสร้างอารมณ์ขันในภาพยนตร์ไทย ทฤษฎีนี้ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1) โครงเรื่อง 2) ความขัดแย้ง 3) ตัวละคร 4) แก่นเรื่อง 5) ฉาก 6) สัญลักษณ์พิเศษ และ 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การสร้างอารมณ์ขันที่มีประสิทธิภาพมักอาศัยการนำเสนอสถานการณ์จริงในสังคมไทยมาปรับเปลี่ยนให้เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้

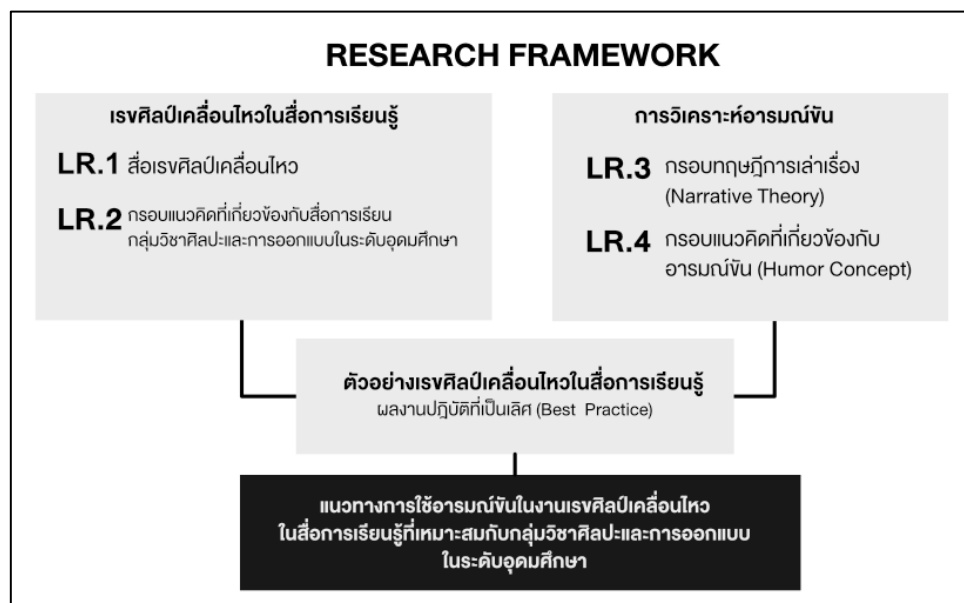
ทันที การประยุกต์ใช้แนวคิดนี้ในการพัฒนาสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหาและสร้างความน่าสนใจให้กับบทเรียน

LR.4) กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน (Humor Concept)

งานวิจัยนี้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการสร้างอารมณ์ขันในงานสารคดีของ Panthakerngamorn (2016) ซึ่งได้วิเคราะห์และจำแนกกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในวรรณกรรมไทยออกเป็น 17 ประเภท กลวิธีเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางสังคมไทยในแต่ละยุคสมัยผ่านวรรณกรรม ประกอบด้วย 1) การล้อเลียน 2) การเสียดสี 3) การประชดประชันและเหน็บแนม 4) การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน 5) การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตนเอง 6) การแก้ล้าย้อนคำ และศอกลกลับ 7) การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง 8) การใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ 9) การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงหรือเป็นเรื่องเหลวไหล 10) การหักมุมและพลิกความคาดหมาย 11) การเสแสร้งและเจ้าเล่ห์เพทุบาย 12) การทำให้เป็นเรื่องเพศและเรื่องสัปดน 13) การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรกประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม 14) การล้อเล่นเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย 15) การแต่งกายแปลกประหลาด 16) การเล่นเลอะเทอะแตกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว และ 17) การใช้ภาษา กลวิธีเหล่านี้จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบระดับอุดมศึกษา

หมายเหตุ: ผู้วิจัยใช้ตัวอักษรย่อ ‘LR’ แทนคำว่า Literature Review ซึ่งหมายถึงหัวข้อการทบทวนวรรณกรรม ตามด้วยตัวเลขเพื่อบอกลำดับเรื่องในการศึกษา เช่น LR.1 หมายถึง การทบทวนวรรณกรรมเรื่องที่ 1, LR.2 หมายถึง การทบทวนวรรณกรรมเรื่องที่ 2 เป็นต้น

สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมเป็น กรอบแนวคิดการวิจัย (Research Framework) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดของการวิจัย (Research Framework)

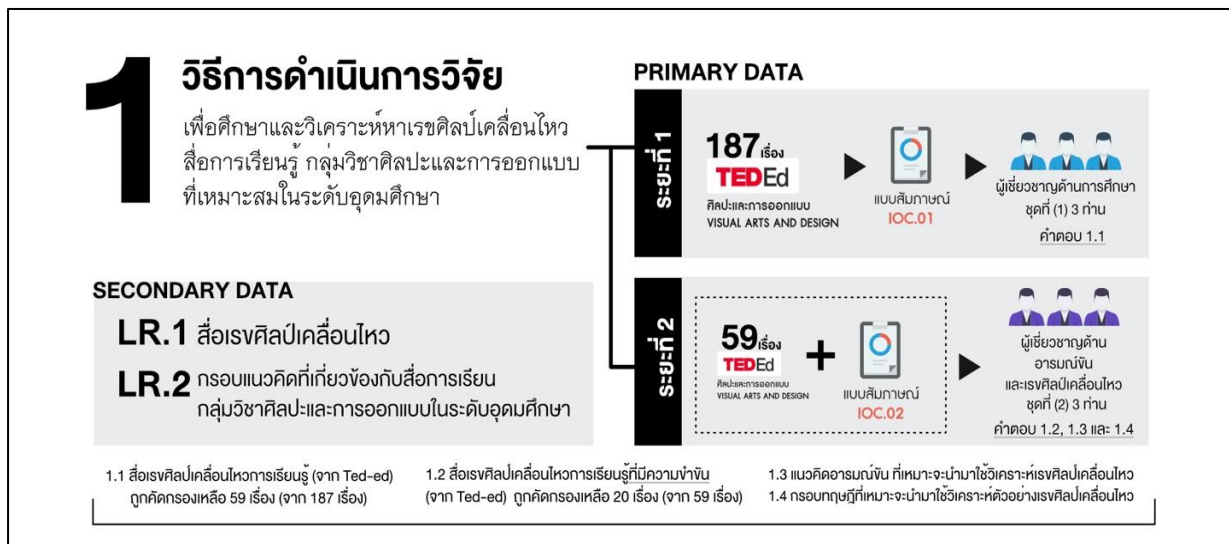
จากกรอบแนวคิดของการวิจัยสามารถอธิบาย ความเชื่อมโยงของการทบทวนวรรณกรรมในงานวิจัยเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 : เรขศิลป์เคลื่อนไหวในสื่อการเรียนรู้ LR.1 สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว และ LR.2 กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้กลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา เพื่อศึกษาและหาตัวอย่างงานสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวการเรียนรู้ที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา และ ระยะที่ 2 : การวิเคราะห์อารมณ์ขัน จาก LR.3 กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวอย่างงาน และ LR.4 กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน (Humor Concept) เพื่อหาอารมณ์ขันที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์หาอารมณ์ขันในตัวอย่างงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวในสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษาต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากการศึกษางานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และได้ดำเนินการเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และวิธีเดลฟาย (Delphi) สำหรับสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion Graphic) ที่เป็นตัวอย่างที่นำมาศึกษาในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้ผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากแพลตฟอร์ม TED-Ed (TED-Ed., n.d.) โดยเลือกเฉพาะสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวใน 2 หมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับงานวิจัยนี้ ได้แก่ หมวดหมู่ศิลปะ (Visual Arts) และหมวดหมู่การออกแบบ (Design) ซึ่งรวมทั้ง 2 หมวดหมู่แล้วมีจำนวนสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว ทั้งสิ้น 187 เรื่อง ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาออกเป็น 3 ชุด คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1) จำนวน 3 ท่าน, 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านอารมณ์ขันและเรขศิลป์เคลื่อนไหว (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2) จำนวน 3 ท่าน, 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 3) จำนวน 5 ท่าน นอกจากนี้ยังมีผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทำแบบประเมิน I.O.C. โดยที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ชุด รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิ ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมกับการอ้างอิงแบบต่อเนื่อง (Snowball Technique) ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแบบสัมภาษณ์ 2 ชุด สำหรับใช้ในการเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1 และ 2 โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบสัมภาษณ์ด้วยตนเองแล้ว จึงให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความน่าเชื่อถือซึ่งเลือกมาอย่างพิถีพิถันจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ทำแบบประเมิน I.O.C.1 และ I.O.C.2 เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์การวิจัยกับชุดคำถามในแบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 และ 2 ตามลำดับ ปรากฏว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าวัตถุประสงค์การวิจัยสัมพันธ์กับชุดคำถามในแบบสัมภาษณ์ทั้งสองชุด โดยไม่มีข้อใดต้องแก้ไข ดังนั้น แบบสัมภาษณ์ทั้งสองชุดนี้จึงเป็นแบบสัมภาษณ์ที่มีความเชื่อมั่นในการเก็บข้อมูลสูง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 3) นั้น ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยวิธีเดลฟาย (Delphi) โดยทำการวิเคราะห์ร่วมกันกับผู้วิจัย สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเชิงคุณภาพ สรุปเป็นสถิติเชิงพรรณนา หรือ Descriptive Statistics (%) และมีการสังเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลมาจัดเป็นประเด็นต่างๆ ในรูปแบบของตาราง ผู้วิจัยยังได้นำข้อมูลที่เก็บจากผู้เชี่ยวชาญ มาถอดความและสรุปเป็นผลวิจัยเรื่องแนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมกับสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มศิลปะและการออกแบบที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา

แผนผังวิธีวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบของ แผนผังวิธีวิจัย เพื่อให้เข้าใจง่าย โดยแผนผังวิธีวิจัยที่ 1 (ภาพที่ 2) แสดงวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 1 และ แผนผังวิธีวิจัยที่ 2 (ภาพที่ 3) แสดงวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 2



ภาพที่ 2 แผนผังวิธีการดำเนินงานวิจัยที่ 1 เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ 1 (ภาพที่ 2)

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุติยภูมิจากการทบทวนวรรณกรรมเรื่อง **LR.1 สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว** และ **LR.2 กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้กลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา**

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้เก็บข้อมูลปฐมภูมิ แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1: เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1) จำนวน 3 ท่าน ทำการคัดกรองตัวอย่างสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1 (ซึ่งได้ผ่านการประเมิน I.O.C. ด้วยแบบประเมิน I.O.C.1 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน แล้วด้วยคะแนน 1.0 คะแนน มีความเที่ยงตรงใช้ได้) กลุ่มตัวอย่างที่ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1 ทำการคัดกรอง คือตัวอย่างงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากแพลตฟอร์ม TED-Ed 2 หมวดหมู่ ได้แก่ หมวดหมู่ศิลปะ (Visual Arts) และหมวดหมู่การออกแบบ (Design) รวม 187 เรื่อง (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1.1)

ระยะที่ 2: เก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญด้านอารมณ์ขันและเรขศิลป์เคลื่อนไหว (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2) จำนวน 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2 (ซึ่งได้ผ่านการประเมิน I.O.C. ด้วยแบบประเมิน I.O.C.2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน แล้ว ด้วยคะแนน 1.0 คะแนน มีความเที่ยงตรงใช้ได้) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2 จะทำการคัดกรองเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่รู้สึกน่าสนใจ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1.2), แนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมจะนำมาใช้วิเคราะห์เรขศิลป์ เคลื่อนไหว (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1.3) แนวทางการวิเคราะห์อารมณ์ขันจากเรขศิลป์เคลื่อนไหว

(เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1.4) (กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการคัดกรองคือ ผลงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวจากแพลตฟอร์ม TED-Ed จากจำนวน 59 เรื่อง (ซึ่งได้จากผลวิจัยข้อ 1.1)



ภาพที่ 3 แผนผังวิธีการดำเนินงานวิจัยที่ 2 เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ 2 (ภาพที่ 3)

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุติยภูมิจากการทบทวนวรรณกรรมเรื่อง LR.3) กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory), LR.4) และกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน (Humor Concept)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เก็บข้อมูลปฐมภูมิ โดยการเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว (คือ ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 3) จำนวน 5 ท่าน ด้วยวิธีเดลฟาย (Delphi Method) โดยเป็นการวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 3 และผู้วิจัย เพื่อหาคำตอบเรื่องประเภทของแนวคิดอารมณ์ขัน ที่เหมาะสมกับสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้กลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2.1) และคำตอบเรื่องการใช้แนวคิดอารมณ์ขัน ตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2.2) โดยกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบทั้ง 2 ข้อดังกล่าวคือ ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวจากแพลตฟอร์ม TED-Ed จากจำนวน 20 เรื่อง (ซึ่งได้จากผลวิจัยข้อ 1.2)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย 2 ชุด ได้นำเสนอโดยเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2 ข้อ ดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยชุดที่ 1 – เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1: เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หาเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา

ผลวิจัยข้อ 1.1 ผลการคัดกรองตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา: ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา (ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 1) ได้คัดกรอง ตัวอย่างสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว (จากผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากแพลตฟอร์ม TED-Ed (TED-Ed., n.d.) จากจำนวน 187 เรื่อง ให้เหลือ 59 เรื่องที่เป็นสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ ในหมวดหมู่ทัศนศิลป์ (Visual Arts) และหมวดหมู่การออกแบบ (Designs) ที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา จำนวน 59 เรื่อง

ผลวิจัยข้อ 1.2 ผลการคัดกรองตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีความซ้ำซ้อน: ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2 ร่วมกับ ผู้วิจัย (ซึ่งผู้วิจัยมีประสบการณ์สอน Motion Graphic ในระดับอุดมศึกษาเป็นเวลา 10 ปี) ได้ร่วมกันคัดกรองตัวอย่าง เรขศิลป์เคลื่อนไหวจากแพลตฟอร์ม TED-Ed จากจำนวน 59 เรื่อง (จากผลวิจัยข้อ 1.1) ให้เหลือเพียง 20 เรื่องที่มีความซ้ำซ้อน

ผลวิจัยข้อ 1.3 ผลการคัดกรองแนวคิดอารมณ์ขัน ที่เหมาะสมนำมาใช้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว: ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2 คัดกรองประเภทของแนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวในงานวิจัยนี้ ว่ามีความเหมาะสมเพียง 16 ประเภท (จากจำนวนทั้งสิ้น 17 ประเภท) ได้แก่ 1) การล้อเลียน, 2) การเสียดสี, 3) การประชดประชันและเหน็บแนม, 4) การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน, 5) การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตนเอง, 6) การแก้แค้น ย้อนคำ และศอกลกลับ, 7) การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง, 8) การใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ, 9) การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงหรือเป็นเรื่องเหลวไหล, 10) การหักมุมและพลิกความคาดหมาย, 11) การเสแสร้งและเจ้าเล่ห์เพทุบาย, 12) การทำให้เป็นเรื่องเพศละเรื่อง สัปดน, 13) การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรกประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม, 14) การล้อเล่นเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย, 15) การแต่งกายแปลประหลาด, 16) การเล่นเลอะเทอะแตกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว โดยผู้เชี่ยวชาญ เห็นควรให้ตัดทิ้ง ประเภทที่ 17) การใช้ภาษา เนื่องจากอาจทำให้เกิดความสับสน

ผลวิจัยข้อ 1.4 กรอบทฤษฎีที่เหมาะสมนำมาใช้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว: ผู้เชี่ยวชาญชุดที่ 2 ได้วิเคราะห์แล้ว พบว่า แนวทางที่เหมาะสม สำหรับใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์อารมณ์ขันในสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับงานวิจัยนี้ คือ กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ซึ่งมี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) โครงเรื่อง (Plot), 2) ความขัดแย้ง (Conflict), 3) ตัวละคร (Character), 4) แก่นเรื่อง (Theme), 5) ฉาก (Setting), 6) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และ 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ผลการวิจัยชุดที่ 2 – เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2: เพื่อหาแนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ

เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลวิจัยชุดที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรหัสของ แนวคิดอารมณ์ขัน 16 ประเภท โดยนำเสนอไว้ใน ตารางที่ 1 ซึ่งในการกำหนดรหัส ผู้วิจัยใช้อักษรย่อ HC แทนคำว่า Humor Concept เช่น การล้อเลียน ใช้รหัส HC-01 หมายถึง เป็นแนวคิดอารมณ์ขันประเภทที่ 1 เป็นต้น

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการกำหนดรหัสของ แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) แต่ละประเภท

Table 1 Coding Table for Different Types of Humor Concepts (Panthakerngamorn, 2016)

ประเภทที่ (Type)	แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) ที่คัดกรองโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว เหลือเพียง 16 ประเภท (Filtered by Experts to 16 Types)	รหัส (Code)
1	การล้อเลียน (Parody)	HC-01
2	การเสียดสี (Satire)	HC-02
3	การประชดประชันและเหน็บแนม (Sarcasm and Irony)	HC-03
4	การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน (Mockery and Ridicule)	HC-04
5	การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตนเอง (Self-parody, Self-deprecation, and Self-mockery)	HC-05
6	การแก้แค้น ย้อนคำ และศอกกลับ (Retort, Comeback, and Riposte)	HC-06
7	การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง (Misunderstanding and Misinterpretation)	HC-07
8	การใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ (Fallacious Logic)	HC-08
9	การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงหรือเป็นเรื่องเหลวไหล (Exaggeration or Absurdity)	HC-09
10	การหักมุมและพลิกความคาดหมาย (Plot Twist and Subversion of Expectations)	HC-10
11	การเสแสร้งและเจ้าเล่ห์เพทุบาย (Pretense and Trickery)	HC-11
12	การทำให้เป็นเรื่องเพศละเรื่องสัปดน (Sexual and Vulgar Humor)	HC-12
13	การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรกประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม (Scatological Humor)	HC-13
14	การล้อเล่นเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย (Gallows Humor or Dark Humor)	HC-14
15	การแต่งกายแปลกประหลาด (Bizarre Costume Humor)	HC-15
16	การเล่นเลอะเทอะตลกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว (Slapstick and Physical Comedy)	HC-16

ผลวิจัยข้อ 2.1 ประเภทของแนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมกับสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ: ผู้วิจัยได้นำเสนอคำตอบข้อ 2.1) ไว้ใน ตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปประเภทของแนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

Table 2 Summary of Humor Concept Types (Panthakerngamorn, 2016) Suitable for Motion Graphics as Learning Media in Art and Design Courses at the Higher Education Level, Ranked from Most to Least Appropriate

อันดับที่ (No.)	แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) ที่คัดกรองแล้วโดยผู้เชี่ยวชาญ ให้เหลือ 16 ประเภท (Filtered by Experts to 16 Types)	จำนวนเรื่อง (Number of Stories)
1	การแต่งกายแปลกประหลาด (HC-15) (Bizarre Costume Humor)	17
2	การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล (HC-09) (Exaggeration or Absurdity)	13
3	การล้อเลียน (HC-01) (Parody)	12
4	การเล่นเลอะเทอะ แตกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว (HC-16) (Slapstick and Physical Comedy)	6
5	การเสียดสี (HC-02) (Satire)	5
	การหักมุมและพลิกความคาดหมาย (HC-10) (Plot Twist and Subversion of Expectations)	5
6	การใช้ตรรกะวิทยาแบบผิดๆ (HC-08) (Fallacious Logic)	2
	การเสแสร้งเจ้าเล่ห์เพทุบาย (HC-11) (Pretense and Trickery)	2
	การทำให้เป็นเรื่องเพศและเรื่องสัปดน (HC-12) (Sexual and Vulgar Humor)	2
	การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรก ประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม (HC-13) (Scatological Humor)	2
	การล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย (HC-14) (Gallows Humor or Dark Humor)	2
7	การประชดประชันและเหน็บแนม (HC-03) (Sarcasm and Irony)	1
	การเยาะเย้ยและเยอหยัน (HC-04) (Mockery and Ridicule)	1
	การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตัวเอง (HC-05) (Self-parody, Self-deprecation, and Self-mockery)	1
8	การแก้แค้นและตอบกลับ (HC-06) (Retort, Comeback, and Riposte)	0
	การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง (HC-07) (Misunderstanding and Misinterpretation)	0

จากตารางที่ 2 สามารถสรุปได้ว่า แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ที่เหมาะสมกับสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ 3 อันดับแรกคือ อันดับที่ 1 การแต่งกายแปลกประหลาด (HC-15) ซึ่งมีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวมากถึง 17 เรื่อง, อันดับที่ 2 คือ การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล (HC-09) ซึ่งมีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว 13 เรื่อง, และอันดับที่ 3 คือ การล้อเลียน (HC-01) ซึ่งมีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว 12 เรื่อง

สำหรับอันดับที่ 4 ถึงอันดับสุดท้าย มีรายละเอียดดังนี้: อันดับที่ 4 คือ การเล่นเลอะเทอะ แตกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว (HC-16) มีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว 6 เรื่อง, อันดับที่ 5 การเสียดสี (HC-02) และการหักมุมและพลิกความคาดหมาย (HC-10) มีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว 5 เรื่อง, อันดับที่ 6 ได้แก่ การใช้ตรรกะวิทยาแบบผิดๆ (HC-08), การเสแสร้งเจ้าเล่ห์เพทุบาย (HC-11), การทำให้เป็นเรื่องเพศและเรื่องสัปดน (HC-12), การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรก ประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม (HC-13), การล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องเศร้า

และความตาย (HC-14) ซึ่งทั้ง 4 ประเภทนี้มีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 2 เรื่องเท่าๆ กัน, และ อันดับที่ 7 ได้แก่ การประชดประชันและเหน็บแนม (HC-03), การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน (HC-04), การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตัวเอง (HC-05), ซึ่งทั้ง 3 ประเภทนี้มีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 1 เรื่องเท่าๆ กัน ส่วนแนวคิดอารมณ์ขันอีก 2 ประเภทที่เหลือ ได้แก่ การแก้ล้าย้อนคำและศอกกลับ (HC-06) และ การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง (HC-07) ไม่ปรากฏว่ามีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว

ผลวิจัยข้อ 2.2 การใช้แนวคิดอารมณ์ขัน ตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory): ผู้วิจัยยังได้สรุปเป็นรายละเอียดว่า ในแต่ละองค์ประกอบของกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (ซึ่งมีทั้งสิ้น 7 องค์ประกอบ) นิยมใช้แนวคิดอารมณ์ขัน (Panthakerngamorn, 2016) ประเภทใดมากที่สุด โดยได้นำเสนอผลการวิจัยไว้ใน ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การใช้แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ในงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

Table 3 The Use of Humor Concept (Panthakerngamorn, 2016) in Motion Graphics Based on Narrative Theory

	ทฤษฎีการเล่าเรื่อง Narrative Theory	แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept)															
		HC 01	HC 02	HC 03	HC 04	HC 05	HC 06	HC 07	HC 08	HC 09	HC 10	HC 11	HC 12	HC 13	HC 14	HC 15	HC 16
1	โครงเรื่อง (Plot)	12	5	1	1	1	0	0	1	13	5	2	3	0	2	17	6
2	ความขัดแย้ง (Conflict)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	ตัวละคร (Character)	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	17	0
4	แก่นเรื่อง (Theme)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	ฉาก (Setting)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	สัญลักษณ์ (Symbol)	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
7	มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

จากตารางที่ 3 ข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลวิจัยเรื่องการใช้แนวคิดอารมณ์ขัน (Panthakerngamorn, 2016) ในงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) เฉพาะใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1: โครงเรื่อง (Plot), องค์ประกอบที่ 3: ตัวละคร (Character), และ องค์ประกอบที่ 6: สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เท่านั้น สำหรับอีก 4 องค์ประกอบที่เหลือ ไม่ปรากฏว่ามีการใช้แนวคิดอารมณ์ขัน ได้แก่ องค์ประกอบที่ 2: ความขัดแย้ง (Conflict), องค์ประกอบที่ 4: แก่นเรื่อง (Theme), องค์ประกอบที่ 5: ฉาก (Setting), และ องค์ประกอบที่ 7: มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) จึงจะไม่กล่าวถึงในที่นี้

องค์ประกอบที่ 1: โครงเรื่อง (Plot)

แนวคิดอารมณ์ขันประเภทที่พบในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว ในองค์ประกอบที่ 1: โครงเรื่อง (Plot) มีการใช้จากมากที่สุดไปน้อยที่สุด เรียงตามลำดับ ดังนี้

- 1) การแต่งกายแปลกประหลาด (HC-15) 17 เรื่อง
- 2) การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล (HC-09) 13 เรื่อง
- 3) การล้อเลียน (HC-01) 12 เรื่อง
- 4) การเล่นและทะเลาะแตกหักทำลายและทำให้เจ็บตัว (HC-16) 6 เรื่อง
- 5) การเลียดสี (HC-02) และ การหักมุมและพลิกความคาดหมาย (HC-10) 5 เรื่องเท่ากัน
- 6) การทำให้เป็นเรื่องเพศและเรื่องสัปดน (HC-12) 3 เรื่อง
- 7) การเสแสร้งเจ้าเล่ห์เพทุบาย (HC-11) และ การล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย (HC-14) 2 เรื่องเท่ากัน
- 8) การประชดประชันและเหน็บแนม (HC-03), การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน (HC-04) และ การล้อเลียนประชดประชันและเยาะเย้ยตัวเอง (HC-05) 1 เรื่อง เท่ากัน

องค์ประกอบที่ 3 : ตัวละคร (Character) แนวคิดอารมณ์ขันประเภทที่พบในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว ในองค์ประกอบที่ 3: ตัวละคร (Character) มีลำดับการใช้จากมากที่สุดไปน้อยที่สุดดังนี้: มากที่สุด คือการแต่งกายแปลกประหลาด (HC-15) 17 เรื่อง, น้อยที่สุด คือการล้อเลียน (HC-01) และ การทำให้เป็นเรื่องเพศและเรื่องสัปดน (HC-12) 1 เรื่อง เท่ากัน

องค์ประกอบที่ 6: สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) แนวคิดอารมณ์ขันประเภทที่พบว่า มีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหว ในองค์ประกอบที่ 6: สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มี 2 ประเภท ได้แก่ การใช้ตลกวิทยาคิดๆ (HC08) และ การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล (HC-09) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทนี้ ปรากฏว่ามีการใช้ในกลุ่มตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 1 เรื่องเท่ากัน

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัยนี้ ที่พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ได้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวเรื่อง *A69 Making a TED-Ed Lesson Animating zombies* ว่ามีการใช้อารมณ์ขัน (Panthakerngamorn, 2016) ประเภทที่ 1 คือการล้อเลียน (HC-01) โดยล้อเลียนอาการผิดปกติของโรคพาร์กินสัน (Parkinson) กับท่าทางการเดินของซอมบี้ (Zombie) ซึ่งวิธีการนี้ใช้ได้ผลก็เพราะผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับอาการผิดปกติของโรคพาร์กินสันและท่าทางการเดินของซอมบี้ จึงรู้สึกขำขัน เช่นเดียวกันกับผลการวิเคราะห์เรขศิลป์เคลื่อนไหวเรื่อง *A38 explore cave painting in this 360 animated cave – Iseult Gillespie* ว่าการสร้างอารมณ์ขันด้วยการล้อเลียนเทคโนโลยีเสมือนจริง (Visual Reality) ว่าเป็นถ้ำของโลกอนาคต กับการเขียนผนังถ้ำของยุคหิน ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบกันอย่างสุดขั้ว แต่วัตถุประสงค์เหมือนกัน ซึ่งวิธีการนี้ใช้ได้ผลก็ต่อเมื่อผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (Visual Reality) สอดคล้องกับหลักการของ Beiman (2007) ซึ่งได้อธิบายวิธีการล้อเลียน (Parodies) เอาไว้ว่า ‘คือการเยาะเย้ยหรือล้อเลียนสิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยสามารถใช้โครงเรื่องและตัวละครเดิมที่มีอยู่แล้วมาปรับใหม่ ให้สถานการณ์หรือบริบทดูคล้ายภาพจำหรือความคุ้นตาของผู้ชมที่สามารถเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องคำอธิบาย โดยที่สิ่งสำคัญสำหรับวิธีการล้อเลียนก็คือ ผู้ชมต้องรู้จักหรือคุ้นกับเรื่องที่ต้องการล้อเลียนพอสมควรจึงจะได้ผล’

นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัยนี้ ที่พบว่า เรขศิลป์เคลื่อนไหวเรื่อง *A18 the art forger who tricked the Nazis – Charney* ว่ามีการใช้ภาพล้อเลียนผลงานชื่อ *Girl with a Pearl Earring* (สาวใส่ต่างหูมุก) ซึ่งเป็นภาพเขียนสีน้ำมันของศิลปินชื่อ *Johannes Vermeer* (โยฮันเนิส เวอร์เมร์) โดยมีการนำผลงานศิลปะนี้มา

ล้อเลียนให้ตลก เช่นเดียวกับผลการวิเคราะห์เรขศิลป์เคลื่อนไหว เรื่อง A35 is there a difference between art and craft – Laura Morelli ที่พบว่า มีการล้อเลียนท่าทางของผลงานศิลปะของศิลปินไมเคิล แองเจโล (Michelangelo) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกขำขัน สอดคล้องกับผลวิจัยเรื่องการศึกษาแนวแฟงในอารมณ์ขันผ่านนิตยสารชายหัวเราะ พ.ศ. 2559 ของ Thongtieng (2020) ซึ่งพบว่า แนวแฟงในอารมณ์ขันระดับลึกที่สุด อันเป็นระดับความหมายทางวัฒนธรรมที่แบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ กลุ่มประเภทของงานเขียนและงานศิลปะ ที่เป็นการนำพื้นฐานทางความคิดของแต่ละวัฒนธรรมที่ผลิตงานเหล่านั้นขึ้นมา ทั้งในงานของไทยและต่างประเทศ อันได้แก่ วรรณกรรม นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น นวนิยาย ละครวิทยุและโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และเพลง แล้วใช้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเก่าและใหม่ มาล้อเลียนและเสียดสี

สรุปผล

ผลวิจัยข้อ 1.1 พบว่า สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ในหมวดหมู่ทัศนศิลป์ (Visual Arts) และหมวดหมู่การออกแบบ (Designs) ที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา มีจำนวน 59 เรื่อง, **ผลวิจัยข้อ 1.2** พบว่า สื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่มีความขำขันมีเพียง 20 เรื่อง, **ผลวิจัยข้อ 1.3** พบว่า ประเภทของแนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวในงานวิจัยนี้มีเพียง 16 ประเภท (จากจำนวนทั้งสิ้น 17 ประเภท) ได้แก่ 1) การล้อเลียน, 2) การเสียดสี, 3) การประชดประชันและเหน็บแนม, 4) การเยาะเย้ยและเย้ยหยัน, 5) การล้อเลียน ประชดประชัน และเยาะเย้ยตนเอง, 6) การแก้แค้น ย้อนคำ และศอกลกลับ, 7) การเข้าใจผิดและเข้าใจคนละทาง, 8) การใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ, 9) การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงหรือเป็นเรื่องเหลวไหล, 10) การหักมุมและพลิกความคาดหมาย, 11) การเสแสร้งและเจ้าเล่ห์เพทุบาย, 12) การทำให้เป็นเรื่องเพศละเรื่องลัปตณ, 13) การเกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรกประเภทปัสสาวะ อุจจาระ และผายลม, 14) การล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องเศร้าและความตาย, 15) การแต่งกายแปลกประหลาด, 16) การเล่นเลอะเทอะแตกหักทำลาย และทำให้เจ็บตัว, **ผลวิจัยข้อ 1.4** พบว่า กรอบทฤษฎีที่เหมาะสมจะนำมาใช้วิเคราะห์ตัวอย่างเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับงานวิจัยนี้ คือ กรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ซึ่งมี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) โครงเรื่อง (Plot), 2) ความขัดแย้ง (Conflict), 3) ตัวละคร (Character), 4) แก่นเรื่อง (Theme), 5) ฉาก (Setting), 6) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และ 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view), สำหรับ**ผลวิจัยข้อ 2.1** พบว่า แนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) ที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวในระดับอุดมศึกษา อันดับที่ 1 คือการแต่งกายประหลาด (HC-15) อันดับที่ 2 คือ การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล (HC-09) และอันดับที่ 3 คือ การล้อเลียน (HC-01) **ผลวิจัยข้อ 2.2** พบว่า การใช้แนวคิดอารมณ์ขัน ในงานเรขศิลป์เคลื่อนไหวตามกรอบทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) มีเฉพาะใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1: โครงเรื่อง (Plot) (โดยแนวคิดอารมณ์ขันที่พบว่ามีการใช้มากที่สุด ในองค์ประกอบที่ 1 คือ ประเภทที่ 15: การแต่งกายแปลกประหลาด), องค์ประกอบที่ 3: ตัวละคร (Character) (ซึ่งแนวคิดอารมณ์ขันที่พบว่ามีการใช้มากที่สุด ในองค์ประกอบที่ 3 คือ ประเภทที่ 15: การแต่งกายแปลกประหลาด), และ องค์ประกอบที่ 6: สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) (แนวคิดอารมณ์ขันที่พบว่ามีการใช้มากที่สุด ในองค์ประกอบที่ 6 คือ ประเภทที่ 8: ตรรกวิทยาผิดๆ และ ประเภทที่ 9: การทำให้เป็นเรื่องเกินจริงและเป็นเรื่องเหลวไหล) ซึ่งผลวิจัยทั้งหมดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเรขศิลป์เคลื่อนไหวสื่อการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

เชิงวิชาการ งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาการใช้แนวคิดอารมณ์ขันจากตัวอย่างสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่ผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เฉพาะกลุ่มการศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบเป็นตัวอย่างในการศึกษาดังนั้น ผลของงานวิจัยดังกล่าวจึงสามารถใช้ในบริบทเฉพาะกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผลของงานวิจัยในส่วนแนวทางในการวิเคราะห์อารมณ์ขันนั้นสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์อารมณ์ขันต่อไปได้

เชิงนโยบาย การใช้แนวคิดอารมณ์ขันในสื่อการเรียนรู้ยังคงเป็นเพียงแค่อุบายหรือแนวทางในการนำเสนอเพื่อให้ได้ผลและประสิทธิผลที่ชัดเจนกว่านี้ หากได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ในการผลิตต้นแบบ เพื่อนำผลของงานวิจัยนำไปสู่การปฏิบัติจริงก็จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ศึกษาแนวคิดอารมณ์ขัน (Humor Concept) (Panthakerngamorn, 2016) ที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาศิลปะและการออกแบบ นักวิจัยท่านต่อไปอาจจะศึกษาในกลุ่มรายวิชาอื่นๆ เช่น กลุ่มวิทยาศาสตร์ กลุ่มเทคโนโลยี กลุ่มวิศวกรรม เป็นต้น หรืออาจจะศึกษาแนวคิดประเภทอื่น เช่น แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ประหลาดใจ แนวคิดการใช้ภาพเพริโดเลีย (Pareidolia) แนวคิดการวางภาพแบบหนังสือการ์ตูน ที่เหมาะสมกับเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา หรืออาจจะศึกษาในหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายใหม่

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยการใช้แนวคิดอารมณ์ขันในสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับสื่อการเรียนรู้วิชาศิลปะและการออกแบบในระดับอุดมศึกษา พบองค์ความรู้ใหม่ที่น่าสนใจ โดยเฉพาะในด้านการใช้อารมณ์ขันเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ผลวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวคิดอารมณ์ขันที่เหมาะสมที่สุดคือการแต่งกายประหลาด การทำให้เป็นเรื่องเกินจริง และการล้อเลียน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อบูรณาการเข้ากับองค์ประกอบของทฤษฎีการเล่าเรื่องใน 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร และสัญลักษณ์พิเศษ การค้นพบนี้นำไปสู่แนวทางการพัฒนาสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีอารมณ์ขัน โดยเน้นการใช้แนวคิดอารมณ์ขันที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกาย การนำเสนอสถานการณ์เกินจริง และการล้อเลียนอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ

References

Beiman, N. (2007). *Prepare to board! creating story and characters for animated features and shorts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080514673>

- Bunkaew, T., & Chermarnchonlamark, C. (2023, August 19). *Storytelling strategies and life skills of Thai comedians* [Conference presentation]. The 18th Educational Research Presentation Conference, Rangsit University, Bangkok, Thailand.
- Cheevawiwat, N. (2023, January 23). *'Both laugh and remember' the benefits of humor in the classroom*. The Potential. <https://thepotential.org/knowledge/laughter-and-learning/>
- Damjab, W. (2022). Designing animation media to develop teaching and learning. *Journal of Sripatum Interdisciplinary Studies Chonburi*, 9(1), 2-3.
- Fanchien, N. (2021). *Problems occurring in online learning among Thai children during the COVID-19 Outbreak*. Trueplookpanya. <https://www.trueplookpanya.com/education/content/89915>
- Jirakasem, J. (2023). *Get to know 'teaching media': What are teaching media and how many types are there?*. Twinkl. <https://www.twinkl.co.th/blog/teaching-resources-thai>
- Limvong, T., & Saengrit, Y. (2019). Flipped classroom: New learning for 21st century skills. *Mahidol R2R e-Journal*, 6(2), 10-17.
- Panthakerngamorn, T. (2016). *Humor in documentary writing: Creative analysis*. Chulalongkorn University.
- Royal Institute. (2011). *Dictionary of the Royal Institute of Thailand, B.E. 2554*. Nanmee Books.
- Saranukromthai. (2024, January 1). *Thai culture and heritage*. <https://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=38&chap=3&page=t38-3-infodetail01.html>
- Schmidt, S. R. (2002). The humour effect: Differential processing and privileged retrieval. *Memory*, 10(2), 127-138.
- TED-Ed. (n.d.). *About TED-Ed*. <https://ed.ted.com/about>
- Thongtieng, N. (2020). *Connotations in humor through Khai-Hua-Roa magazine*[Master's thesis, Chiang Mai University]. CMU Intellectual Repository. <http://cmuir.cmu.ac.th/jspui/handle/6653943832/69729>
- Wanzer, M. B., & Frymier, A. B. (1999). The relationship between student perceptions of instructor humor and students' reports of learning. *Communication Education*, 48(1), 48-62.
- Ziv, A. (1988). Teaching and learning with humor: Experiment and replication. *The Journal of Experimental Education*, 57(1), 5-15.