การประเมินต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

ปนัดดา ใจบุญลือ[1*], วสันต์ ณ ชัย[2], ปรวรรตน์ คำบ้านฝาย[1]

[1]สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร
[2]ทีมวิจัยเทคโนโลยีภาษาธรรมชาติและความหมาย กลุ่มวิจัยปัญญาประดิษฐ์
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปทุมธานี
*Corresponding author email: panadda.ja@bsru.ac.th

รับบทความ: 5 กรกฎาคม 2568, รับบทความแก้ไข: 4 พฤศจิกายน 2568, ยอมรับตีพิมพ์: 26 มกราคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ประเมินคุณภาพต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 2) ประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย จำนวน 30 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) ผลการวิจัยพบว่า สื่อดิจิทัลมีรูปแบบเป็นคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ มีชื่อเรื่อง “พีเตอร์ แมลงสาบตัวน้อย” มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51 S.D. = 0.44) โดยมีจุดเด่นในด้านตัวละคร เนื้อหา และประโยชน์ในการส่งเสริมคุณธรรมความไม่โลภ สำหรับการยอมพบว่า สื่อดิจิทัลได้รับการยอมรับในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.27 S.D. = 0.53) โดยเฉพาะด้านความสะดวกในการใช้งานและการรับชมผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล และมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มกิจกรรมโต้ตอบ เช่น แบบทดสอบหรือกรณีศึกษาเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและช่วยเชื่อมโยงแนวคิดศีลธรรมความไม่โลภกับชีวิตจริง สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัลต้นแบบที่พัฒนาขึ้นมีศักยภาพในการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภและสามารถปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในอนาคต

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล / ศีลธรรมความไม่โลภ / การประเมินคุณภาพสื่อ / การยอมรับสื่อ / แอนิเมชัน 2 มิติ

Evaluation of a Digital Media Prototype for Raising Moral Awareness of Non-Greed Among Undergraduate Students

Panadda Jaiboonlue[1*], Wasan Na Chai[2], Porawat Khambanfai[1]

[1]Department of Animation Game and Digital Media, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok
[2]Langulge and Semantic Technology Research Team, Artificial Intelligence Research Group, National Electronics and Computer Technology Center, Pathum Thani
*Corresponding author email: panadda.ja@bsru.ac.th

Received: 5 July 2025, Revised: 4 November 2025, Accepted: 26 January 2025

Abstract

This research aimed to 1) evaluate the quality of a digital media prototype for raising moral awareness of non-greed among undergraduate students and 2) assess the acceptance of the developed digital media prototype. This experimental study involved a sample group of 30 second-year students majoring in Animation, Games, and Digital Media. Data were collected using evaluation forms validated for content consistency (IOC). The findings revealed that the digital media, developed as a 2D computer animation titled “Peter, the Little Cockroach”, was rated at the highest level of quality ($\bar{x}$= 4.51, S.D.= 0.44), with notable strengths in character design, content, and its effectiveness in promoting moral awareness of non-greed. Regarding acceptance, the media was rated at a high level ($\bar{x}$= 4.27, S.D.= 0.53) particularly for ease of use and accessibility across digital devices. Recommendations include adding interactive elements, such as quizzes or case studies, to enhance user engagement and better connect moral concepts to real-life scenarios. In conclusion, the developed digital media prototype demonstrates strong potential for raising

moral awareness of non-greed and can be further improved to enhance its effectiveness in the future.

Keywords: Digital Media / Moral Awareness Non-Greed / Quality Assessment / Acceptance / 2D Animation

บทนำ

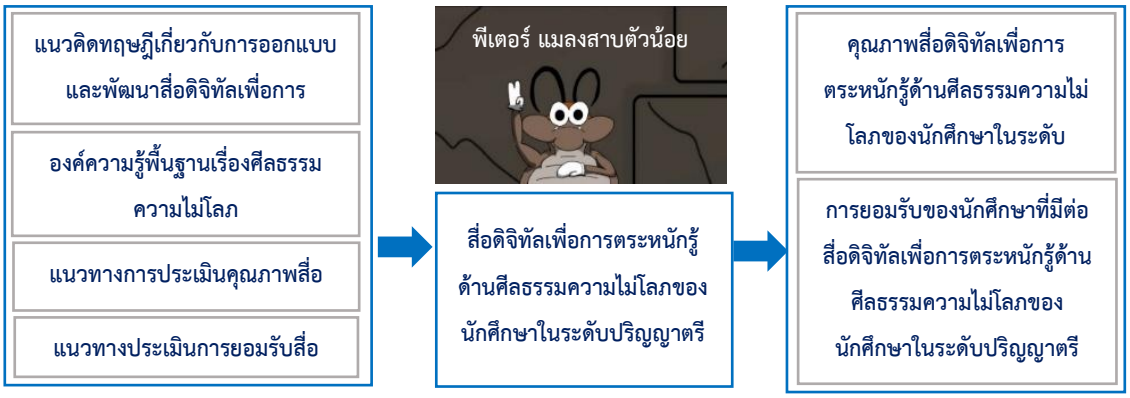
ในปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วมีการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่เข้มข้นมากขึ้นผู้คนต้องเผชิญกับแรงกดดันเพื่อให้ประสบความสำเร็จและมีความต้องการที่มากขึ้น ทำให้คนในสังคมชิงดีชิงเด่น เห็นแก่ตัวกันมากขึ้น เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น ละเลยความยุติธรรม แสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัว โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่น การฉ้อโกง และการแสวงหาอำนาจเพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งทำให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำและความไม่เป็นธรรมในสังคม ผลกระทบนี้ส่งผลเสียอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ไม่เพียงแต่ในระดับบุคคลหรือครอบครัวเท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดผลกระทบทางสังคมและเศรษฐกิจที่สำคัญ ปัญหาที่สืบเนื่องมาจากความโลภ เช่น การทุจริตและการเอารัดเอาเปรียบ กลายเป็นประเด็นสำคัญในสังคมไทย [1] ปัญหาหลายอย่างในสังคม เช่น อาชญากรรม ปล้นฆ่า การลักทรัพย์ หลอกลวง ฉ้อโกง คอร์รัปชั่น ยาเสพติด ความโลภเป็นต้นเหตุทำให้เกิดปัญหาดังกล่าว เมื่อมนุษย์ไม่สามารถตอบสนองความโลภได้โดยสุจริตมักจะนำไปสู่วิธีการทุจริตในการดำเนินชีวิต [2] นอกจากนี้ปัญหาพฤติกรรมเชิงลบในกลุ่มเยาวชน เช่น การทะเลาะวิวาท การใช้สารเสพติด หรือพฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ [3] มักมีรากฐานมาจากความเห็นแก่ตัวและการแสวงหาความสุขหรือความพึงพอใจส่วนตนมากเกินไป ซึ่งเป็นผลพวงจากความโลภอย่างหนึ่ง การสร้างสังคมที่สงบสุขและมีคุณภาพจึงต้องอาศัยหลักศีลธรรมที่ดี โดยเฉพาะคุณธรรมด้านความไม่โลภ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและยั่งยืน การควบคุมความโลภเป็นศีลธรรมที่ช่วยป้องกันพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคม เช่น การฉ้อโกง การแสวงหาผลประโยชน์เกินความจำเป็น และการละเมิดสิทธิของผู้อื่น พฤติกรรมเชิงลบเหล่านี้ไม่เพียงแต่ส่งผลเสียต่อผู้ที่ถูกกระทำเท่านั้น แต่ยังบั่นทอนความเชื่อมั่นในสังคมโดยรวม [4]

การพัฒนาและปลูกฝังศีลธรรมด้านความไม่โลภในเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตและความมั่นคงของสังคม เยาวชนกลุ่มนี้อยู่ในช่วงวัยที่กำลังพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ และต้องการเครื่องมือที่ช่วยให้พวกเขาสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจได้อย่างมีคุณธรรม ความขาดแคลนด้านศีลธรรมในวัยนี้อาจนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ ความเห็นแก่ตัว การแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่น ซึ่งอาจส่งผลต่อความสมดุลในสังคมในระยะยาว ทั้งนี้การปลูกฝังศีลธรรมด้านความไม่โลภให้กับเยาวชนได้ตระหนัก

รู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดในวงกว้างมีหลายวิธีซึ่งวิธีการใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือส่งเสริมคุณธรรมในเยาวชนได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากสื่อดิจิทัลสามารถออกแบบให้ตรงกับความสนใจและความถนัดของกลุ่มเป้าหมาย สื่อดิจิทัลยังสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งเหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของเยาวชนในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างมาก ดังนั้นหากสื่อดิจิทัลได้รับการออกแบบให้ส่งเสริมคุณธรรมศีลธรรมอย่างเหมาะสมจะสามารถกระตุ้นให้ผู้ใช้เกิดความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการกระทำที่ขาดคุณธรรมได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการควบคุมความโลภและการพัฒนาคุณธรรมในการอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ในสังคม แนวคิดด้านความไม่โลภสอดคล้องกับหลักการทางจริยธรรมที่เน้นความพอเพียงและความสันโดษ [5] ในทางพระพุทธศาสนา ความโลภจัดเป็นหนึ่งในอุปกิเลส ที่เป็นเหตุให้เกิดปัญหาความขัดแย้งและการเบียดเบียนผู้อื่นในสังคม การพัฒนาให้เกิดความไม่โลภจึงเป็นรากฐานสำคัญของการมีศีลธรรมที่ดี โดยเฉพาะศีล 5 ที่เป็นแนวทางพื้นฐานในการเว้นจากความชั่วและไม่เบียดเบียนกัน [2] [6]

สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ช่วยสื่อสารเนื้อหาผ่านการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน น่าสนใจและสามารถกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ การนำสื่อดิจิทัลมาช่วยปลูกฝังคุณธรรมศีลธรรมจำเป็นต้องมีการประเมินผลอย่างละเอียดเพื่อให้มั่นใจว่ามีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายได้จริง นอกจาก ทฤษฎีการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) ของ Richard E. Mayer ที่ระบุถึงหลักการออกแบบสื่อที่เน้นการนำเสนอข้อมูลผ่านช่องทางภาพและเสียงอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ยังมีทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) ของ Albert Bandura ที่เข้ามาสนับสนุน โดยทฤษฎีนี้เน้นย้ำว่าการเรียนรู้ทางศีลธรรมและพฤติกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ผ่านการสังเกตตัวแบบ (Observational Learning) และการเลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นในสื่อ ซึ่งในบริบทของแอนิเมชัน ตัวละครเอกที่มีบุคลิกและการกระทำที่สื่อถึงผลของการกระทำที่ขาดคุณธรรม (ความโลภ) สามารถเป็นตัวแบบที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการสะท้อนคิดและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองได้ [7] การนำเสนอสื่อดิจิทัลที่เข้าถึงได้ง่ายและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันยังเป็นไปตามแนวคิดของ John Dewey [8] ที่เสนอว่าสื่อเพื่อการศึกษาควรออกแบบโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและคำนึงถึงบริบทโลกจริงของผู้เรียน งานวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อประเมินคุณภาพต้นแบบสื่อดิจิทัล เพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษา

ในระดับปริญญาตรี และเพื่อประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัล เพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัสดุและวิธีการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยแบ่งขอบเขตเป็นด้าน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาจำนวน 30 คน สำหรับประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้มีความรู้และประสบการณ์ด้านการพัฒนาแอนิเมชันและสื่อดิจิทัลมีเดีย จำนวน 5 คน สำหรับพิจารณาความเหมาะสมด้านเนื้อหาและด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 โดยผู้วิจัยกำหนดให้มีค่าเกิน 0.5 ขึ้นไป

2.3 แบบประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 โดยผู้วิจัยกำหนดให้มีค่าเกิน 0.5 ขึ้นไป

2.3 วิธีการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

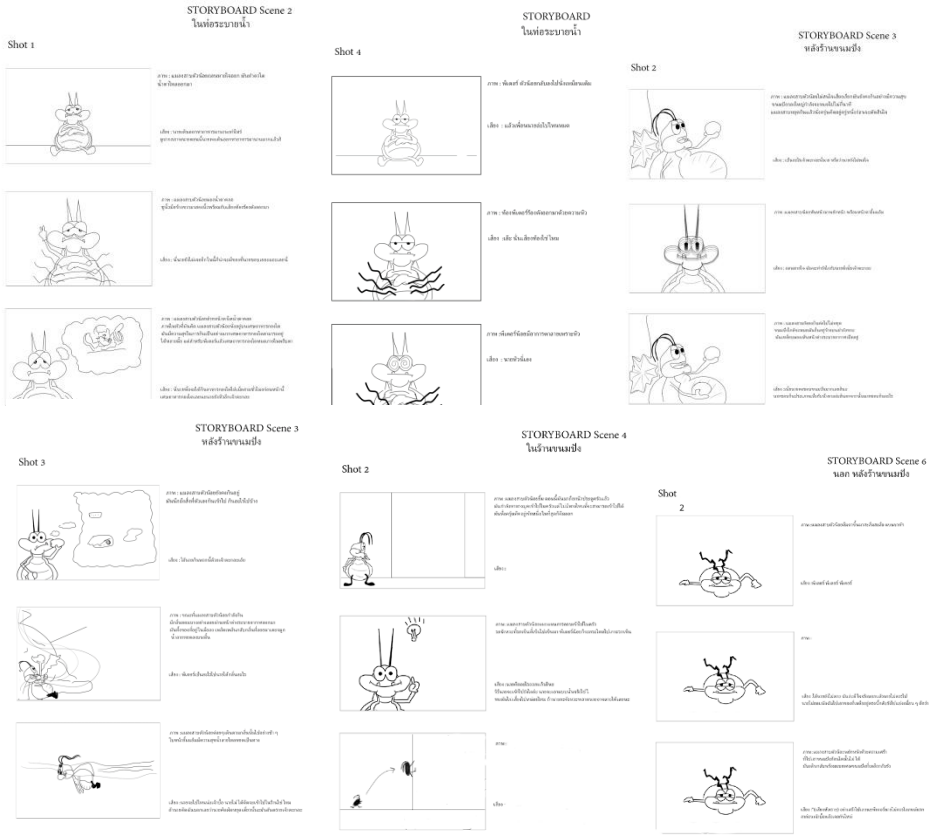
ในการวิจัยครั้งนี้มีวิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล เนื้อหาเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภ โดยศึกษา สำรวจจากหนังสือ ตำรา เอกสาร งานวิจัย และสื่อดิจิทัลมีเดียที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบเนื้อหาสื่อดิจิทัล และดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล แบบประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัล โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา/วัตถุประสงค์ (หาค่า IOC) ซึ่งมีค่าระหว่าง 0.67-1.00 โดยผู้วิจัยกำหนดให้มีค่าเกิน 0.5 ขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน จากนั้นดำเนินการสอบถามความคิดเห็นด้านเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อกำหนดเนื้อหาและลำดับการนำเสนอของสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ โดยมีดำเนินการ 3 ขั้นดังนี้

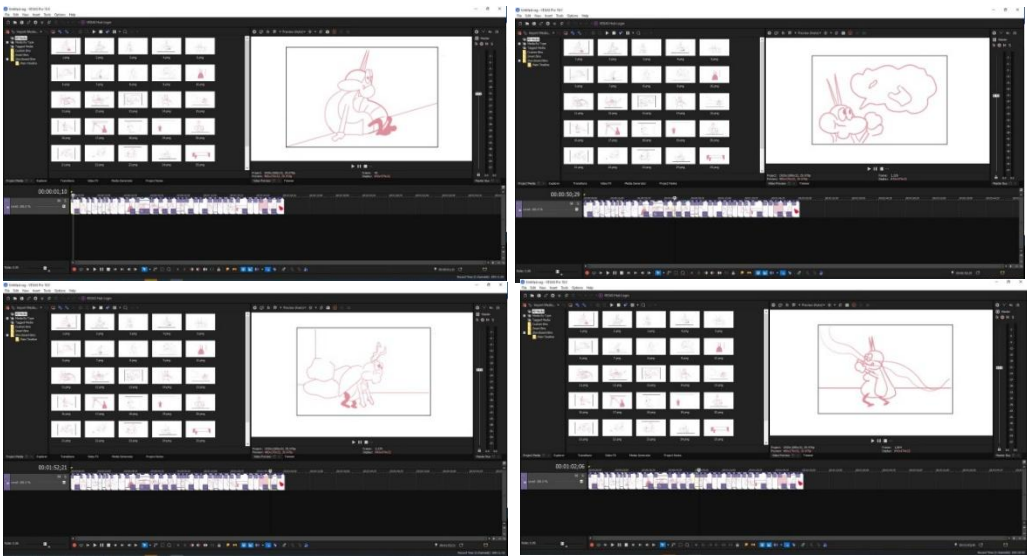
1) ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการวางแผนการทำงาน โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลนำมาออกแบบเนื้อเรื่องของสื่อดิจิทัลมุ่งเน้นการเล่าเรื่องให้เนื้อหาสอดคล้องกับศีลธรรมความไม่โลภ จากนั้นดำเนินการกำหนดโครงเรื่อง กำหนดฉาก และลำดับการนำเสนอเนื้อหาให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นทำการออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบในสื่อดิจิทัล เช่น สี เสียง และลักษณะภาพเคลื่อนไหว จะต้องสะท้อนเนื้อหาและแนวคิดเรื่องความไม่โลภ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อพิจารณาความ เหมาะสมของตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ต่อมาเป็นการเขียนบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องจนครบถ้วน และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของบทดำเนินเรื่องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้น

ทำการออกแบบเสียงพากย์ตัวละคร และนำบทดำเนินเรื่องมาจัดทำเป็นบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) แสดงตัวอย่างบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) สื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 บทดำเนินเรื่องสื่อดิจิทัล

2) ขั้นการผลิต (Production) เป็นขั้นการพัฒนาสื่อดิจิทัลตามบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ที่ออกแบบไว้ ได้แก่ การจัดทำตัวละคร การจัดทำฉาก การจัดทำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครและฉาก การจัดแสงเงาให้กับฉากและตัวละครด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว การจัดทำเสียงประกอบ ได้แก่ เสียงสนทนา เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เพื่อพิจารณาความเหมาะสมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ แสดงตัวอย่างการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว

3) ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นการตัดต่อเพื่อเรียงลำดับเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) การใส่เสียงประกอบ ใส่บทนำเรื่องและเครดิตปิดท้ายเรื่องและจัดเก็บผลงานในรูปแบบวิดีโอ จากนั้นตรวจสอบ ปรับปรุง ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ความถูกต้องของข้อความ สี เสียง และองค์ประกอบทั้งหมด จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ โดยนำสื่อดิจิทัลไปทดสอบเบื้องต้นกับกลุ่มทดลองรายบุคคลที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน เพื่อทดสอบลำดับการนำเสนอ การเคลื่อนไหว ความถูกต้องของเนื้อหา และความรู้สึกร่วมของผู้รับชมสื่อ ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำสื่อดิจิทัลที่ปรับปรุง ดำเนินการทดสอบกับกลุ่มทดลองกลุ่มเล็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่ใช่กลุ่มทดลองรายบุคคล จำนวน 9 คน เพื่อทดสอบความสมบูรณ์ในภาพรวม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำสื่อดิจิทัลไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน สรุปผลการทดลอง

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ โดยนำสื่อดิจิทัลไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน สรุปผลการประเมิน

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา

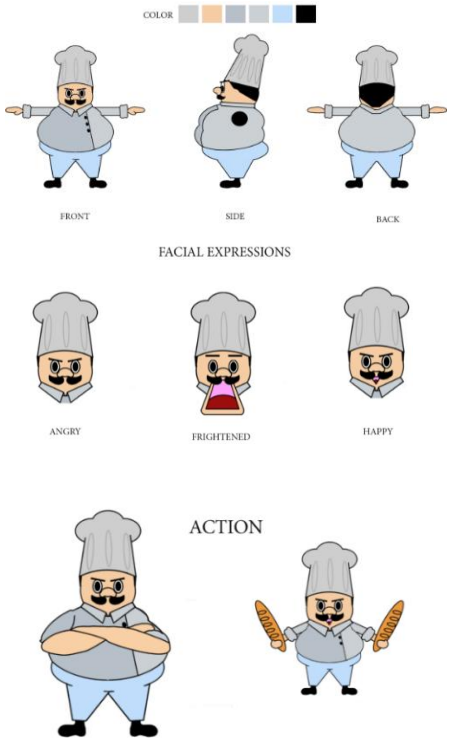
1. ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากการออกแบบเป็นสื่อคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยกำหนดชื่อเรื่องคือ พีเตอร์แมลงสาบตัวน้อย มีเนื้อหากล่าวถึงแมลงสาบจอมตะกละ ตามหาอาหารจนไปเจอกับขนมปังจำนวนมากจึงกินจนจุกและโลภมากต้องการขนกลับไปที่รังแต่หารู้ไม่ว่ามันกำลังเข้าไปใกล้กับพ่อครัวมากขึ้นจนพ่อครัวเห็นเข้าจึงคว้าไม้มาทุบและจับแมลงสาบได้ มีความยาวของเรื่อง 4.19 นาที ความละเอียด 1920 x 1080 pixel โดยได้ออกแบบตัวละคร ดังภาพที่ 4 และตัวอย่างสื่อดิจิทัล ดังภาพที่ 5



การออกแบบตัวละครตัวที่ 1	ตัวละครเอกชื่อ พีเตอร์
แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครเอกในสถานะ : แมลงสาบ	
ข้อมูลเบื้องหลังตัวละคร พีเตอร์แมลงสาบจอมตะกละ มันมีนิสัยชอบโลภมาก **แนวคิด Concept Idea** แนวคิดการออกแบบบุคลิกลักษณะ คือ มีความโลภในตัว เป็นจอมตะกละ อวดเบ่ง แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ ปีกหลังเหมือนเสื้อคลุม	
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญญะ / รหัส	**แนวคิด**
1. รหัสตัวตน	แมลงสาบ
1.1 กายภาพ	- แมลงสาบ - น้ำหนัก 0.4 กิโลกรัม ส่วนสูง 4 เซนติเมตร - ใบหน้าบาน - แขนยาว ขาสั้น - ลำตัว อ้วน - ดวงตากลม โต ดวงตาสีดำ - ผิวพรรณ สีออกน้ำตาลส้ม
1.2 การแต่งกาย	- ปีกเหมือนใส่เสื้อคลุม
1.3 บุคลิกภาพ	- ตะกละ ชน ก่อกวน
1.4 ปมในใจ	- แหล่งหาอาหารยาก
2. วัตถุตัวละคร	- ขนมปัง
3. พลังพิเศษ	- ดมกลิ่น
4. รหัสวัฒนธรรม	- ขนมปัง ที่บ่งบอกถึงฝรั่งเศส

ภาพที่ 4 การออกแบบตัวละคร



การออกแบบตัวละครตัวที่ 2	ตัวละคร พ่อครัว
แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครเอกในสถานะ : ชายอ้วน/พ่อครัว	
ข้อมูลเบื้องหลังตัวละคร พ่อครัว ทำขนมปัง **แนวคิด Concept Idea** แนวคิดการออกแบบบุคลิกลักษณะ คือ รักษาความสะอาด แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ ชุดพ่อครัว	

ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญญะ / รหัส	**แนวคิด**
1. รหัสตัวตน	พ่อครัววัยผู้ใหญ่
1.1 กายภาพ	- พ่อครัววัยผู้ใหญ่ - น้ำหนัก 150 กิโลกรัม ส่วนสูง 174 เซนติเมตร - ใบหน้าบาน - แขนยาว ขาสั้น - ลำตัว อ้วน - ดวงตากลม โต ดวงตาสีดำ - ผิวพรรณ ขาวออกชมพู
1.2 การแต่งกาย	- ชุดพ่อครัว
1.3 บุคลิกภาพ	- รักความสะอาด
1.4 ปมในใจ	- ไม่ชอบสิ่งสกปรก
2. วัตถุตัวละคร	- ไม้นวดแป้ง
3. พลังพิเศษ	- สายตา
4. รหัสวัฒนธรรม	- ชุดพ่อครัว บ่งบอกถึงที่อยู่ ในฝรั่งเศส

ภาพที่ 4 (ต่อ) การออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 5 สื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลโดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51 S.D. = 0.44) ซึ่งสะท้อนถึงความสอดคล้องและความเหมาะสมในหลายด้าน ได้แก่ ด้านตัวละคร ด้านข้อความตัวหนังสือถูกต้อง เหมาะสม และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมคุณธรรมความไม่โลภ มีคุณภาพสูงสุดอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.8 S.D. = 0.45) ลำดับที่สองคือ ด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และด้านภาพรวมของสื่อดิจิทัล มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.6 S.D. = 0.55) ลำดับที่สามคือ ด้านฉากและองค์ประกอบฉากและด้านการเคลื่อนไหวของสื่อดิจิทัล มีคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.4 S.D. = 0.55) ด้านเสียง มีคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.2 S.D. = 0.45) และด้านการดำเนินเรื่องเหมาะสมสนุกสนาน มีคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.0 S.D. = 0.0) แสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินให้คะแนนหัวข้อนี้เท่ากันทั้งหมด สะท้อนความเห็นที่เป็นเอกฉันท์ด้านการดำเนินเรื่องเหมาะสมสนุกสนานของเนื้อหา

ในระดับมาก และมีข้อเสนอแนะเน้นการเพิ่มกิจกรรมโต้ตอบเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ชม โดยเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) แบบ 5 ระดับ ที่ใช้ในการวิจัยนี่คือ 4.50-5.00 หมายถึง มากที่สุด 3.50-4.49 หมายถึง มาก 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง 1.50-2.49 หมายถึง น้อย และ 1.00-1.49 หมายถึง น้อยที่สุด แสดงข้อมูลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยกลุ่มตัวอย่าง (n=30)

รายการการประเมินคุณภาพ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านตัวละครในสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านฉากและองค์ประกอบฉากในสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	4.40	0.55	มาก
4. ด้านการเคลื่อนไหวของสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	4.40	0.55	มาก
5. ด้านเสียงในสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	4.20	0.45	มาก
6. ด้านข้อความตัวหนังสือถูกต้อง เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
7. ด้านการดำเนินเรื่อง เหมาะสม สนุกสนาน	4.00	0.00	มาก
8. ด้านประโยชน์ในการส่งเสริมคุณธรรมความไม่โลภ	4.80	0.45	มากที่สุด
9. ด้านภาพรวมของสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.51	**0.44**	**มากที่สุด**

จากผลการประเมิน พบว่าสื่อดิจิทัลโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน ตัวละคร ($\bar{x}$ = 4.80) ข้อความตัวหนังสือถูกต้อง เหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.80) และประโยชน์ในการส่งเสริมคุณธรรมความไม่โลภ ($\bar{x}$ = 4.80) ซึ่งถือเป็นจุดแข็งที่ชัดเจนของต้นแบบสื่อ ส่วนด้านที่ควรได้รับการปรับปรุงคือ การดำเนินเรื่องเหมาะสม สนุกสนาน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดในกลุ่มคุณภาพ ($\bar{x}$= 4.00) แต่อยู่ในเกณฑ์ มาก

3. ผลการประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า สื่อดิจิทัลได้รับการยอมรับในระดับ มาก ($\bar{x}$ = 4.27 S.D. = 0.53) ซึ่งสะท้อนถึงความพึงพอใจและการยอมรับในหลายด้าน โดยมีจุดเด่นในด้านความสะดวกในการใช้งานและความเหมาะสมโดยรวม เรื่องความสะดวกในการรับชมสื่อด้วยคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน มีการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.87 S.D. = 0.35) และเรื่องความง่ายในการใช้งานสื่อดิจิทัล มีการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73 S.D. = 0.45) รองลงมาคือด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการออกแบบ เรื่องการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.53 S.D. = 0.57) และเรื่องเนื้อหามีความชัดเจนและความน่าสนใจเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภ มีการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.50 S.D. = 0.57) ถัดมาคือด้านความเข้าใจและผลกระทบต่อผู้ใช้ เรื่องผู้ชมสื่อดิจิทัลสามารถเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับความไม่โลภได้ดีเพียงใด มีการยอมรับอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x}$ = 4.00 S.D. = 0.53) และเรื่องสื่อดิจิทัลส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภหรือไม่ มีการยอมรับอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x}$ = 3.97 S.D. = 0.41) และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคือการปรับปรุงเพื่อเชื่อมโยงแนวคิดด้านศีลธรรมกับชีวิตจริง และเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้ชมนำความเข้าใจไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) แบบ 5 ระดับ ที่ใช้ในการวิจัยนี่คือ 4.50-5.00 หมายถึง มากที่สุด 3.50-4.49 หมายถึง มาก 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง 1.50-2.49 หมายถึง น้อย และ 1.00-1.49 หมายถึง น้อยที่สุด แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยกลุ่มตัวอย่าง (n=30)

รายการประเมินการยอมรับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการยอมรับ
ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการออกแบบ			
1. เนื้อหามีความชัดเจนและความน่าสนใจเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภ	4.50	0.57	มากที่สุด
2. การนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.53	0.57	มากที่สุด
3. ความสมดุลระหว่างเนื้อหาเรื่องศีลธรรมความไม่โลภและความบันเทิง	4.47	0.63	มาก
4. การออกแบบตัวละครและฉากสอดคล้องกับเนื้อหา	4.30	0.53	มาก
5. การออกแบบการเคลื่อนไหวและการใช้เสียงประกอบน่าสนใจ	4.27	0.69	มาก

รายการประเมินการยอมรับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการยอมรับ
และเหมาะสม			
6. การจัดลำดับเนื้อหาและการนำเสนอที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจ	4.33	0.66	มาก
ด้านความเข้าใจและผลกระทบต่อผู้ใช้			
1. ผู้ชมสื่อดิจิทัลสามารถเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับความไม่โลภได้ดีเพียงใด	4.00	0.53	มาก
2. สื่อดิจิทัลช่วยเชื่อมโยงแนวคิดด้านศีลธรรมความไม่โลภกับชีวิตจริงของผู้ชมหรือไม่	3.63	0.56	มาก
3. สื่อดิจิทัลส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภหรือไม่	3.97	0.41	มาก
4. สื่อดิจิทัลสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมนำความเข้าใจเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือไม่	3.90	0.55	มาก
ด้านความสะดวกในการใช้งานและความเหมาะสมโดยรวม			
1. ความง่ายในการใช้งานสื่อดิจิทัล	4.73	0.45	มากที่สุด
2. ความสะดวกในการรับชมสื่อด้วยคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน	4.87	0.35	มากที่สุด
3. การตอบโจทย์วัตถุประสงค์ของสื่อในการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภ	3.63	0.49	มาก
4. ลดเวลา และค่าใช้จ่ายในการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล	4.50	0.51	มากที่สุด
5. ความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือกิจกรรมกลุ่ม	4.40	0.50	มาก
ค่าเฉลี่ยการยอมรับ	**4.27**	**0.53**	**มาก**

พบว่าด้านการยอมรับโดยรวมอยู่ในระดับ มาก จุดแข็งที่เด่นชัด คือ ความสะดวกในการใช้งาน (อยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้ง 3 รายการ) ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย ด้านที่ควรพัฒนาอย่างยิ่ง คือ เรื่องสื่อดิจิทัลช่วยเชื่อมโยงแนวคิดด้านศีลธรรมความไม่โลภกับชีวิตจริงของผู้ชมหรือไม่ ซึ่งได้รับคะแนนต่ำที่สุดในทุกรายการประเมิน ($\bar{x}$ = 3.63, S.D. = 0.56) และจัดอยู่ในเกณฑ์ มาก แต่เป็นรายการที่ใกล้เคียงกับเกณฑ์ปานกลางมากที่สุด จึงมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มกิจกรรมเชิงโต้ตอบและกรณีศึกษาเพื่อแก้ไขจุดนี้

วิจารณ์

1. ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีการออกแบบเป็นสื่อคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยกำหนดชื่อเรื่องคือ พีเตอร์ แมลงสาบตัวน้อย มีเนื้อหากล่าวเชื่อมโยงเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่

โลภ ใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครแมลงสาบที่มีบุคลิกโดดเด่น น่าสนใจ มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความไม่โลภ นำเสนอผ่านเรื่องราวที่ชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย ในระยะเวลาไม่ยาวเกินไป สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย (Mayer's Principles of Multimedia Learning) ที่ระบุว่า การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบอย่างเป็นระบบ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหานั้นมีความเป็นนามธรรม เช่น เรื่องศีลธรรมและคุณธรรม ซึ่งมักเข้าใจได้ยากจากคำอธิบายเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว [9] นอกจากนี้ ความยาวของแอนิเมชันที่เหมาะสมและการใช้ภาพความละเอียดสูงยังช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชม ส่งผลต่อการจดจำและการเกิดอารมณ์ร่วม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงคุณธรรม ผลการประเมินคุณภาพจากกลุ่มนักศึกษาผู้รับชม พบว่าสื่อมีคุณภาพในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านตัวละครและความเหมาะสมของเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เอกราช วรสมุทรปราการ และปารมี สันติวงศ์บุญ ที่ได้พัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันของเด็กวัยประถมตอนต้น โดยพบว่าแอนิเมชันที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์มีผลต่อความเข้าใจและการสะท้อนคิดของผู้ชมในเชิงจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่คุณภาพของสื่อเท่านั้นที่ได้รับการยอมรับ แต่การออกแบบเนื้อหายังสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน [10] ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสื่อดิจิทัลตามแนวคิดของ John Dewey ที่เสนอว่าสื่อเพื่อการศึกษาในยุคดิจิทัลควรออกแบบโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงความสนใจ ความสามารถในการเข้าถึง และความสอดคล้องกับโลกจริงของผู้เรียน เพื่อสร้างผลกระทบต่อการเรียนรู้ในเชิงลึก [8] ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย (Mayer's Principles of Multimedia Learning) ชี้ให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันที่มีโครงสร้างเรื่องราวที่ชัดเจนและมีการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจสามารถกระตุ้นความสนใจและการจดจำในเนื้อหาได้ดี นอกจากนี้การออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสื่อดิจิทัลตามแนวคิดของ John Dewey [8] ที่เสนอว่าสื่อเพื่อการศึกษาในยุคดิจิทัลควรออกแบบโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงความสนใจ ความสามารถในการเข้าถึง และความสอดคล้องกับโลกจริงของผู้เรียน เพื่อสร้างผลกระทบต่อการเรียนรู้ในเชิงลึก

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่าสื่อดิจิทัลมีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51 S.D. = 0.44) โดยด้านตัวละคร ด้านข้อความตัวหนังสือถูกต้องเหมาะสม และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมคุณธรรมความไม่โลภ มีคุณภาพสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.8 S.D. = 0.45) ซึ่งแสดงถึงความสำคัญของการออกแบบที่ชัดเจนและเหมาะสมจะช่วยสนับสนุนเนื้อหาเกี่ยวกับศีลธรรมความไม่โลภ สองคล้องกับงานวิจัยของ

อนุวัฒน์ เปพาทย์ และ Buckingham, D. ที่นำเสนอว่าการออกแบบตัวละครที่มีภาพและบุคลิกที่เหมาะสม และการใช้ข้อความที่เข้าใจง่ายช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ชัดเจน นำไปสู่การับรู้คุณธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ [11] [4] เช่นเดียวกับงานวิจัยของ นันท์สภัส มงคลสังข์ (2564) แสดงให้เห็นว่าตัวละครและข้อความถูกออกแบบให้ชัดเจน เข้าใจง่าย จะมีผลต่อการดึงดูดผู้ชมให้มีส่วนร่วมทางจริยธรรมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ด้านการเคลื่อนไหว ($\bar{X}$ = 4.4 S.D. = 0.55) และด้านเสียง ($\bar{X}$ = 4.2 S.D. = 0.45) ได้รับคะแนนต่ำกว่าเล็กน้อย ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงด้านการเพิ่มกิจกรรมโต้ตอบหรือองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วม [12] ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับการศึกษาของ สุธาสินี ธนัฐปิตินันท์ ที่ระบุว่า การเพิ่มกิจกรรมโต้ตอบ เช่น การตอบคำถาม คลิกเลือก หรือเกมภายในบทเรียน มีผลต่อการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน [13] เช่นเดียวกับ เดชา ชูศรีแก้ว และคณะ ที่นำเสนอว่า การเพิ่มกิจกรรมโต้ตอบ ช่วยเพิ่มทั้งการมีส่วนร่วม (Engagement) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างชัดเจน [14]

3. ผลการประเมินการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า สื่อดิจิทัลได้รับการยอมรับอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.27 S.D. = 0.53) โดยเฉพาะด้านความสะดวกในการใช้งาน เรื่องความสะดวกในการรับชมสื่อด้วยคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ($\bar{X}$ = 4.87 S.D. = 0.35) และเรื่องความง่ายในการใช้งานสื่อดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.73 S.D. = 0.45) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวพล ศรีวัฒนทรัพย์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานต่อเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วยเทคนิคเรสพอนซิฟ พบว่าเว็บไซต์ที่ใช้ responsive design ช่วยให้แสดงผลดีในอุปกรณ์หลากหลาย มีความง่ายต่อการใช้งาน และเพิ่มความพึงพอใจของผู้ใช้ โดยเฉลี่ยอยู่ระดับดี [15] เช่นเดียวกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิภัชน์ และคณะ ที่ชี้ว่าสื่อดิจิทัลที่ออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายและรองรับอุปกรณ์หลากหลายสามารถเพิ่มการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้ อย่างไรก็ตาม ด้านความเข้าใจและผลกระทบต่อพฤติกรรม เช่น การเชื่อมโยงแนวคิดศีลธรรมกับชีวิตจริง และการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทัศนคติยังอยู่ในระดับที่สามารถพัฒนาได้ ($\bar{X}$ = 3.97 S.D. = 0.41) ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มกิจกรรมเชิงโต้ตอบหรือกรณีศึกษาที่ช่วยให้เกิดแรงจูงใจและการเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริง [16] สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กมลรัตน์ กิจรุ่งไพศาล ที่เน้นว่าสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ชีวิตจริงจะช่วยเพิ่มผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้อย่างยั่งยืน [17]

อย่างไรก็ตามผลการประเมินการยอมรับสื่อโดยรวมอยู่ในระดับสูง แต่มีข้อสังเกตที่สำคัญคือ การประเมินรายการที่เกี่ยวกับผลกระทบทางพฤติกรรมและสังคมกลับได้รับคะแนนต่ำกว่ารายการด้านเทคนิคและเนื้อหาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "สื่อดิจิทัลช่วยเชื่อมโยง

แนวคิดด้านศีลธรรมความไม่โลภกับชีวิตจริงของผู้ชมหรือไม่" ที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X}$ = 3.63, S.D. = 0.56) การตีความจุดอ่อนนี้คือ แม้ว่าแอนิเมชันจะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของ "พีเตอร์ แมลงสาบตัวน้อย" ที่มีบุคลิกโลภมากจนประสบปัญหาได้อย่างน่าสนใจ แต่การนำเสนออาจยังคงจำกัดอยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องแบบทางเดียว (Linear Storytelling) ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลมากกว่าการกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์และการนำไปประยุกต์ใช้ นักศึกษาในระดับปริญญาตรี ซึ่งอยู่ในวัยที่ต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายทางเศรษฐกิจและสังคมที่ซับซ้อน จำเป็นต้องเห็นภาพจำลองของปัญหาความโลภในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของพวกเขา เช่น การโกงสอบ การแสวงหาผลประโยชน์ในโลกดิจิทัล หรือการทุจริตเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิตประจำวัน การขาดองค์ประกอบเชิงโต้ตอบ (Interactive Elements) ที่บังคับให้ผู้เรียนตัดสินใจเชิงจริยธรรม หรือการขาดกรณีศึกษาที่ซับซ้อนตามข้อเสนอแนะอาจเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้ชมรับรู้เพียงเนื้อหา แต่ไม่สามารถ "เชื่อมโยง" บทเรียนด้านศีลธรรมเข้ากับสถานการณ์จริงในโลกของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป

การวิจัยครั้งนี้ได้ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ มีชื่อเรื่องคือ พีเตอร์ แมลงสาบตัวน้อย มีเนื้อหากล่าวถึงศีลธรรมความไม่โลภ ได้รับการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51 S.D. = 0.44) โดยมีจุดเด่นในด้านตัวละคร ข้อความตัวหนังสือ และด้านการส่งเสริมคุณธรรม มีคุณภาพสูงสุดอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.8 S.D. = 0.45) ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มกิจกรรมโต้ตอบเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ ในส่วนการยอมรับต้นแบบสื่อดิจิทัล พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มีความพึงพอใจและยอมรับสื่อในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.27 S.D. = 0.53) โดยด้านความสะดวกในการใช้งาน เรื่องความสะดวกในการรับชมสื่อด้วยคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ($\bar{X}$ = 4.87 S.D. = 0.35) และเรื่องความง่ายในการใช้งานสื่อดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.73 S.D. = 0.45) ได้รับคะแนนสูงสุดแสดงถึงการออกแบบที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้ชม อย่างไรก็ตามด้านความเข้าใจในเนื้อหาและผลกระทบต่อพฤติกรรม เช่น การเชื่อมโยงแนวคิดศีลธรรมความไม่โลภกับชีวิตจริง ยังอยู่ในระดับที่สามารถพัฒนาได้ ($\bar{X}$ = 3.97 S.D. = 0.41) ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มกิจกรรมเชิงโต้ตอบและกรณีศึกษาที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับบริบทในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าสื่อดิจิทัลตนแบบที่พัฒนาขึ้นมีศักยภาพในการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้งในด้านคุณภาพและการยอมรับ โดยนำข้อเสนอแนะไปใช้ปรับปรุงสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1) ควรเพิ่มกิจกรรมเชิงโต้ตอบ (Interactive Activities) ในสื่อดิจิทัล เช่น แบบทดสอบ กรณีศึกษา หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมและช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงแนวคิดศีลธรรมความไม่โลภกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้มากขึ้น

2) ปรับปรุงการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบของคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ให้มีความน่าสนใจและมีคุณภาพสูงขึ้น เช่น การเพิ่มเอฟเฟกต์เสียงที่ช่วยเสริมความเข้าใจหรือบรรยากาศของการดำเนินเรื่อง

3) ขยายบริบทของเนื้อหา ให้ครอบคลุมสถานการณ์ในชีวิตจริงที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถนำแนวคิดด้านศีลธรรมความไม่โลภไปประยุกต์ใช้ได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรขยายกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ให้มีความหลากหลายทางด้านเพศ อายุ และระดับชั้นปีการศึกษา เพื่อศึกษาความแตกต่างของการยอมรับและผลกระทบต่อพฤติกรรมในกลุ่มประชากรที่กว้างขึ้น

2) ควรศึกษาผลกระทบระยะยาวของสื่อดิจิทัลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมด้านความไม่โลภ โดยใช้การติดตามผล (Follow-up) เพื่อประเมินความยั่งยืนของผลกระทบต่อพฤติกรรมจริง ด้วยการวัดพฤติกรรมหรือการตัดสินใจเชิงจริยธรรมภายหลังการรับชมสื่อในระยะเวลาที่กำหนด เช่น 1, 3, หรือ 6 เดือน

3) ควรศึกษาการพัฒนาสื่อในรูปแบบมัลติมีเดียที่หลากหลาย โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีปฏิสัมพันธ์สูง เช่น AR, VR หรือ Gamification เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ส่งเสริมการตัดสินใจเชิงจริยธรรม และเพิ่มความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

เอกสารอ้างอิง

1. LINE TODAY. ความโลภนำมาซึ่งหายนะ. ข่าว The Bangkok Insight [อินเทอร์เน็ต]. 2567 พ.ย. 03 [เข้าถึงเมื่อ 3 พ.ย. 2568]. เข้าถึงได้จาก: https://today.line.me/th/v3/article/kE3mEpq
2. พระครูสมุห์สมชาย สิริสมฺปนฺโน, พระณัฐพงษ์ สิริสุวณฺโณ (จันทร์โร), ทิพย์วรรณ จันทรา. ความโลภ: การแก้ปัญหาในสังคมปัจจุบันตามหลักพระพุทธศาสนา. วารสารปัญญาปณิธาน. 2560;2(2):28-42.
3. มูลนิธิอุทยานธรรม. เพราะเหตุไรความโลภ ความโกรธ ความหลงยังครอบงำจิตได้ [อินเทอร์เน็ต]. [เข้าถึงเมื่อ 3 พ.ย. 2568]. เข้าถึงได้จาก: https://uttayarndham.org/

dhamma-sharing/5617/เพราะเหตุไรความโลภความโกรธความหลงยังครอบงำจิตได้
4. Buckingham D. Media education: literacy, learning and contemporary culture. Malden: John Wiley & Sons; 2013.
5. สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. สารธรรม+อภิบาล ธรรมาภิบาล [อินเทอร์เน็ต]. 2562 เม.ย. [เข้าถึงเมื่อ 3 พ.ย. 2568]. เข้าถึงได้จาก: https://www.soc.go.th/wp-content/uploads/2019/03/Substance2_0456.pdf
6. ศูนย์คริสตศาสนธรรมสังฆมณฑลราชบุรี. นักบุญยอห์น มารีย์ เวียนเนย์. คำสอนเรื่องความโลภ (Avarice) [อินเทอร์เน็ต]. [เข้าถึงเมื่อ 3 พ.ย. 2568]. เข้าถึงได้จาก: https://kamsondeedee.com/main/2008-11-13-03-15-50/117-2009-07-15-13-16-33/1197-avarice
7. Bandura A. Social learning theory. New York: General Learning Press; 1971.
8. Siam University. หลักปรัชญาของ จอห์น ดิวอี้. [อินเทอร์เน็ต]. [เข้าถึงเมื่อ 3 พ.ย. 2568]. เข้าถึงได้จาก: https://gened.siam.edu/wp-content/uploads/2010/06/phi-PPT_week5.pdf
9. Educational Technology. Mayer's Principles of Multimedia Learning [Internet]. [cited 2024 Nov 13]. Available from: https://educationaltechnology.net/mayers-principles-of-multimedia-learning/
10. เอกราช วรสมุทรปราการ, ปารมี สันติวงศ์บุญ. การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันของเด็กวัยประถมตอนต้น. วารสารวิชาการแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย. 2567;1(2):19-36.
11. อนุวัฒน์ เปพาทย์. การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กเรื่อง ชาวนาผู้ซื่อสัตย์. Industrial Technology Journal. 2565;7(1):46-57. https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/journalindus/article/view/246722
12. นันท์นภัส มงคลสังข์. การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูน แอนิเมชั่น เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี). วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. 2564;9(1):36–60. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/husoarujournal Article/view/256455
13. สุธาสินี ธนัฐปิตินันท์. การพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในตำบลชัยพฤกษ์ อำเภอเมือง จังหวัดเลย ด้วยนวัตกรรม Interactive

Notebook. e-Journal of Education Studies, Burapha University. 2566;5(1):48-64. https://so01-tci-thaijo.org/index.php/ejes/article/view/265009

14. เดชา ชูศรีแก้ว, ประกอบ ใจมั่น, กรวรรณ สืบสม. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. วารสารอัล-ฮิกมะฮฺ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี. 2564;11(21):73-85. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/HIKMAH/article/view/245965
15. นวพล ศรีวัฒนทรัพย์. การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานต่อเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วยเทคนิคเรสพอนซิฟ. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 2560;27(3):511-22. doi:10.14416/j.kmutnb.2017.07.001
16. กุลธิดา ธรรมวิภัชน์, พรปภัสสร ปริญชาญกล, ธนเดช ธรรมะบันดาล, สุดารัตน์ เตชะพิพัฒน์ชัย. การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด เรื่อง การตลาดดิจิทัลสำหรับนักศึกษา. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชล มทร.พระนคร. 2565;7(2):9-20. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/262883
17. กมลรัตน์ กิจรุ่งไพศาล. เทคโนโลยีการสื่อสารความเป็นจริงเสมือนและความรอบรู้ทางดิจิทัลของคนไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2566.