

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภูมิ	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 สมมติฐานในการศึกษา	2
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.5 แผนดำเนินการ ขอบเขต และวิธีการวิจัย	3
1.6 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1.7 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 วัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านไทยภาคเหนือ	7
2.2 การละเล่นพื้นบ้านไทย ภาคเหนือ	12
2.3 สถาปัตยกรรมไทย ภาคเหนือ	17
2.4 การละเล่นชนกวาง	24
2.5 ธรรมชาติของกวาง	32
2.6 ความเป็นมาของการ์ตูนไทย	35
2.7 หลักการ และขั้นตอนการสร้างงานการ์ตูน	41
2.8 การเขียนบท และการเล่าเรื่อง	44
2.9 ข้อมูลในพื้นที่ที่มีการละเล่นชนกวาง	48
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	
3.1 แผนดำเนินการวิจัย	53

3.1.1	ขอบเขตของเนื้อหาในการวิจัย	54
3.1.2	การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
3.1.3	การวิเคราะห์ข้อมูล	54
3.1.4	เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบสื่อ	54
บทที่ 4 การออกแบบ สร้างผลงานการ์ตูน		
4.1	ขั้นแนวความคิดในการออกแบบ (Conceptual Design)	56
	- เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง	56
	- ออกแบบตัวละคร (Character)	61
	- ออกแบบฉากหลัง (Background)	63
	- การจัดองค์ประกอบ (Composition)	64
4.2	ขั้นพัฒนาการออกแบบ (Design & Development)	75
4.3	การออกแบบขั้นสุดท้าย (Final Design)	76
บทที่ 5 การทดสอบสื่อ และสรุปผลการวิจัย		
5.1	วิธีการในการทดสอบสื่อ	77
5.2	ผลการทดสอบสื่อ	86
5.3	ข้อจำกัดในการวิจัย	87
5.4	สรุปผลการศึกษา	88
5.5	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	89
	เอกสารอ้างอิง	90
	ภาคผนวก	
	ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	93
	ภาคผนวก ข สื่อการ์ตูนการละเล่นชนกวางเรื่อง ช้างกับกวาง	95
	ประวัติผู้เขียน	129

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 2.6.1 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างของการ์ตูนไทยพันธุ์เดิม และการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่	40

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ	หน้า
แผนภูมิที่ 5.1.1 ผลการสำรวจเรื่องเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	77
แผนภูมิที่ 5.1.2 ผลการสำรวจเรื่องอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	78
แผนภูมิที่ 5.1.3 ผลการสำรวจเรื่องอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม	78
แผนภูมิที่ 5.1.4 ผลการสำรวจระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม	79
แผนภูมิที่ 5.1.5 ผลการสำรวจเรื่องความถี่ในการอ่านการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม	79
แผนภูมิที่ 5.1.6 ผลการสำรวจเรื่องความนิยมเรื่องแนวการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม	80
แผนภูมิที่ 5.1.7 ผลการสำรวจความรู้เรื่องการเล่นเกมชกวางก่อนอ่านของผู้ตอบแบบสอบถาม	80
แผนภูมิที่ 5.1.8 ผลการสำรวจในเรื่อง เนื้อหาของการ์ตูนสามารถสร้างความเข้าใจเรื่องการเล่นเกมชกวางให้กับท่านได้มากแค่ไหน?	81
แผนภูมิที่ 5.1.9 ผลการสำรวจในเรื่อง เนื้อหาของการ์ตูนสามารถสร้างความสนุกสนาน น่าติดตามได้ในระดับไหน?	81
แผนภูมิที่ 5.1.10 เนื้อหาของการ์ตูนสามารถสร้างความเข้าใจในประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาในด้านการเข้าถึงของตัวละครได้แค่ไหน?	82
แผนภูมิที่ 5.1.11 ความน่าสนใจในการออกแบบตัวละคร(Character Design)	82
แผนภูมิที่ 5.1.12 ความน่าสนใจของลายเส้นและความสอดคล้องกับเนื้อหา	83
แผนภูมิที่ 5.1.13 ภาพการ์ตูนกับการนำเสนอเรื่องราวของความเป็นไทย	83
แผนภูมิที่ 5.1.14 หลังจากอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ท่านมีความรู้เรื่องการเล่นเกมชกวางเพิ่มมากขึ้นแค่ไหน?	84
แผนภูมิที่ 5.1.15 หลังจากอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ท่านมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมชกวางอย่างไร?	84
แผนภูมิที่ 5.1.16 หลังจากอ่าน ท่านคิดว่าการ์ตูนเรื่องนี้เปิดโอกาสให้ท่านได้คิดต่อในประเด็นต่างๆได้มากเท่าไร?	85
แผนภูมิที่ 5.1.17 ท่านคิดว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีเหมาะสมในการใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่เรื่องการเล่นเกมชกวางหรือไม่?	85

สารบัญรูป

รูป	หน้า
รูปที่ 2.1.1 กลุ่ม 7 จังหวัดภาคเหนือ	8
รูปที่ 2.1.2 อาหารของชาวเหนือ น้ำพริกอ่อน และลาบ	9
รูปที่ 2.1.3 การแต่งกายด้วยชุดม่อฮ่อมของชาวเหนือ	11
รูปที่ 2.3.1 เรือนเครื่องผูก	17
รูปที่ 2.3.2 เรือนกาแล	18
รูปที่ 2.3.3 เรือนไม้จริงที่วิวัฒนาการรูปทรงไปจากเรือนกาแล	19
รูปที่ 2.3.4 ช่วงเสื่อ	20
รูปที่ 2.3.4 รั้วตาแสง และ รั้วสลาบ	20
รูปที่ 2.3.5 หอผีปู่ย่า	21
รูปที่ 2.3.6 ต่อมน้ำ	21
รูปที่ 2.3.7 เพดานโปร่งใต้หลังคาเดินไว้แขวนเก็บของ	22
รูปที่ 2.3.7 ชานบ้าน	22
รูปที่ 2.4.1 การละเล่นชนกวาง	24
รูปที่ 2.4.2 กาบห่อกว้างสำหรับเคลื่อนย้ายกวาง	25
รูปที่ 2.4.3 กวางกิ	26
รูปที่ 2.4.4 กวางซาง หรือกวางห้าเขา	27
รูปที่ 2.4.5 กวางโซึ่ง	27
รูปที่ 2.4.6 ไม้คอน	29
รูปที่ 2.4.7 ไม้พื่นกวาง	30
รูปที่ 2.4.8 การชนกวางบนไม้คอน	31
รูปที่ 2.5.1 ค้างกวาง <i>Xylotrupes gideon</i> L.	32
รูปที่ 2.5.2 วงจรชีวิตกวาง	33
รูปที่ 2.6.1 การ์ตูนล้อเลียนในสมัยรัชกาลที่ 6	35
รูปที่ 2.6.2 การ์ตูนล้อการเมือง	36
รูปที่ 2.6.3 การ์ตูนขายหัวเราะ	37
รูปที่ 2.6.4 การ์ตูนไทยคอมมิคส์	38
รูปที่ 2.6.5 การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่เรื่อง Hesheit	39
รูปที่ 2.9.1 นายนิม ชื่นใจดี ผู้เชี่ยวชาญด้านกวาง	48

รูปที่ 2.9.2	การสัมภาษณ์นายนิยม ชื่นใจดี ผู้เชี่ยวชาญด้านกว้าง	49
รูปที่ 2.9.3	ไม้คอนที่ใช้ในการเล่นชนกวาง	50
รูปที่ 2.9.4	สวนถาดเลี้ยงแมลงของญี่ปุ่น	51
รูปที่ 3.1.1	แผนดำเนินการวิจัย	53
รูปที่ 4.1.1	กระบวนการสร้างงานออกแบบ	56
รูปที่ 4.1.2	แนวความคิดในการออกแบบโครงเรื่อง	57
รูปที่ 4.1.3	ภาพโครงเรื่องย่อของการ์ตูน	59
รูปที่ 4.1.4	ตัวละคร ย้ง	61
รูปที่ 4.1.5	ตัวละคร โก่อ๊ะ	62
รูปที่ 4.1.6	ตัวละคร ลุงหนาน	62
รูปที่ 4.1.7	ฉากหลังในเมือง	63
รูปที่ 4.1.8	ฉากหลังในชนบท	63
รูปที่ 4.1.9	ฉากที่ตลาด	64
รูปที่ 4.1.10	การจัดองค์ประกอบ	65
รูปที่ 4.1.11	การแทรกภาพบรรยากาศ	65
รูปที่ 4.1.12	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 1	66
รูปที่ 4.1.13	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 2	66
รูปที่ 4.1.14	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 3	66
รูปที่ 4.1.16	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 4	67
รูปที่ 4.1.17	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 5	67
รูปที่ 4.1.18	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 6	67
รูปที่ 4.1.19	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 7	67
รูปที่ 4.1.20	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 8	68
รูปที่ 4.1.21	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 9	68
รูปที่ 4.1.22	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 10	68
รูปที่ 4.1.23	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 11	68
รูปที่ 4.1.24	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 12	69
รูปที่ 4.1.25	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 13	69
รูปที่ 4.1.26	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 14	69
รูปที่ 4.1.27	รูปจากการ์ตูนหน้าที่ 15	69

รูปที่ 4.1.28 รูปจากการ์ตูนหน้าที่16	70
รูปที่ 4.1.29 รูปจากการ์ตูนหน้าที่17	70
รูปที่ 4.1.30 รูปจากการ์ตูนหน้าที่18	70
รูปที่ 4.1.31 รูปจากการ์ตูนหน้าที่19	70
รูปที่ 4.1.32 รูปจากการ์ตูนหน้าที่20	71
รูปที่ 4.1.33 รูปจากการ์ตูนหน้าที่21	71
รูปที่ 4.1.34 รูปจากการ์ตูนหน้าที่22	71
รูปที่ 4.1.35 รูปจากการ์ตูนหน้าที่23	71
รูปที่ 4.1.36 รูปจากการ์ตูนหน้าที่24	72
รูปที่ 4.1.37 รูปจากการ์ตูนหน้าที่25	72
รูปที่ 4.1.38 รูปจากการ์ตูนหน้าที่26	72
รูปที่ 4.1.39 รูปจากการ์ตูนหน้าที่27	72
รูปที่ 4.1.40 รูปจากการ์ตูนหน้าที่28	73
รูปที่ 4.1.41 รูปจากการ์ตูนหน้าที่29	73
รูปที่ 4.1.42 รูปจากการ์ตูนหน้าที่30	73
รูปที่ 4.1.43 รูปจากการ์ตูนหน้าที่31	73
รูปที่ 4.1.44 รูปจากการ์ตูนหน้าที่32	74
รูปที่ 4.1.45 รูปจากการ์ตูนหน้าที่33	74
รูปที่ 4.1.46 รูปจากการ์ตูนหน้าที่34	74
รูปที่ 4.2.1 งานร่างแบบการจัดองค์ประกอบของหน้า	75
รูปที่ 4.2.2 ภาพร่างดินสอ และภาพร่างหมึก	75
รูปที่ 4.2.3 ภาพหลังการแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์	76