ISAN GHOST

อีสานโกสต์



บทคัดย่อ

โครงการ “อีสานโกสท์” เป็นการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2D ที่นำเรื่องราวและความเชื่อเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมอีสานมานำเสนอผ่านรูปแบบรายการสัมภาษณ์เชิงตลก โดยมีผีฟ้าเป็นพิธีกรหลักและทำการสัมภาษณ์ผีอีสาน 5 ตัว ซึ่งแต่ละตัวถูกออกแบบให้มีบุคลิกและลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน การนำเสนอเน้นการสร้างสถานการณ์ที่สนุกสนานและการตีความตัวละครผีในมุมมองใหม่ เพื่อให้เรื่องราวความเชื่อพื้นถิ่นมีความร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายขึ้น

กระบวนการพัฒนาเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผีและความเชื่ออีสาน เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบตัวละครและโลกของเรื่อง จากนั้นจึงพัฒนาแนวคิด กำหนดรูปแบบการเล่าเรื่อง ออกแบบตัวละครและฉาก จัดทำ Storyboard และ Animatic ก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2D การลงสี การจัดองค์ประกอบภาพ การตัดต่อ และการประกอบเสียง จนได้ผลงานแอนิเมชันที่สมบูรณ์

ผลงานที่ได้เป็นการผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมอีสาน การออกแบบตัวละคร และอารมณ์ขัน เข้าด้วยกัน โดยมุ่งนำเสนอผีอีสานในรูปแบบที่แปลกใหม่และเป็นมิตรกับผู้ชม พร้อมแสดงให้เห็นถึงแนวทางการนำองค์ประกอบจากวัฒนธรรมท้องถิ่นมาพัฒนาเป็นผลงานแอนิเมชันร่วมสมัย

แอนิเมชัน หรือ ชีวลักษณ์ (อังกฤษ: animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อีสานโกสต์ ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดรกชพรรณ ยังมี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ 9ประธานกรรมการสอบ ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริพร น้อยอำคา กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุกๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิต เรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

นางสาว ศรัณยภัค กองมะลี
นางสาว อาจารี เหล่าอุดม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ปก	1
บทคัดย่อ	๒
กิตติกรรมประกาศ	3
สารบัญ	4-5
หลักการและเหตุผล	6
วัตถุประสงค์ และ เครื่องมือการศึกษา	7
วิธีการดำเนินศึกษา	8-9
การออกแบบตัวละคร	10-19
storyboard	๒0

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ขั้นตอน	21-25
ฉาก	26
การพากย์เสียง	27-28
โปสเตอร์	29-30
สรุปผลการศึกษา	31-35
อภิปรายผลการศึกษา	36
ข้อเสนอแนะ	37
เอกสารอ้างอิง	38
อาจารย์ที่ปรึกษา/ประวัติของผู้ศึกษา	39

หลักการและเหตุผล

ภูมิภาคอีสานของประเทศไทยมีความโดดเด่นในด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะ “ความเชื่อเรื่องผี” ซึ่งสืบทอดมาหลายชั่วอายุคน ความเชื่อเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าหรือความบันเทิง แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ประเพณี และอัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และการอนุรักษ์วัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม การสื่อสารความเชื่อเรื่อง “ผีไทย” ให้คนรุ่นใหม่เข้าใจได้อย่างลึกซึ้งยังคงเป็นปัญหา งานวิจัยพบว่าภาพลักษณ์ของผีไทยปรากฏอยู่ในสื่อร่วมสมัยหลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน แต่หลายครั้งมักถูกทำให้เป็นเพียง “ตัวละครสยองขวัญ” โดยละเลยรากเหง้าความหมายเชิงวัฒนธรรม

โดยใช้รูปแบบแอนิเมชั่น2มิติ เนื่องจากสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของความเป็นอีสาน ผ่านเส้น สี และลวดลาย อีกทั้งยังสะดวกต่อการออกแบบและเคลื่อนไหวตัวละครให้เข้ากับบรรยากาศตามที่ตั้งเป้าไว้ทั้งตลก และสยองขวัญ

มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอคาแรกเตอร์ผีไทยอีสานให้มีความโดดเด่น สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชม โดยมุ่งหวังให้แอนิเมชันกลายเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ร่วมสมัย พร้อมทั้งเป็นแนวทางพัฒนาองค์ความรู้สำหรับผู้ที่สนใจและต้องการศึกษาสิ่งเหล่านี้

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อีสานโกสท์
2. เพื่อประเมินคุณภาพแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อีสานโกสท
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อีสานโกสท์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ
1.procreate
2.clipstudio
3.adobe after effect

แบบประเมินคุณภาพ
1.แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชันนำเสนอคาแรกเตอร์ผีไทยในอีสานสำหรับผู้เชี่ยวชาญจำนวน3คน ประเมินคุณภาพสื่อ
2.แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันนำเสนอคาแรกเตอร์ผีไทยในอีสาน

วิธีการดำเนินศึกษา

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

-ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ/แนวคิดของโปรเจกต์

ภูมิภาคอีสานของประเทศไทยมีความโดดเด่นในด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะ “ความเชื่อเรื่องผี” ซึ่งสืบทอดมาหลายชั่วอายุคน ความเชื่อเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าหรือความบันเทิง แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ประเพณี และอัตลักษณ์ของชุมชน (Limwongse, 2023) งานวิจัยพบว่าในหลายพื้นที่ เช่น ตำบลเต่างอย จังหวัดสกลนคร ความเชื่อเรื่องผีถูกมองว่าเป็น “ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังตัว” (embodied cultural capital) ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และการอนุรักษ์วัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม การสื่อสารความเชื่อเรื่อง “ผีไทย” ให้คนรุ่นใหม่เข้าใจได้อย่างลึกซึ้งยังคงเป็นปัญหา งานวิจัยก่อนหน้าพบว่าภาพลักษณ์ของผีไทยปรากฏอยู่ในสื่อร่วมสมัยหลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน แต่หลายครั้งมักถูกทำให้เป็นเพียง “ตัวละครสยองขวัญ” โดยละเลยรากเหง้าความหมายเชิงวัฒนธรรม (Wikipedia, 2025) ตัวอย่างเช่น ผีกองกอย (Phi Kong Koi) ซึ่งเป็นผีป่าขาข้างเดียวในความเชื่อพื้นบ้านที่มีพฤติกรรมดูดเลือดจากนิ้วเท้าผู้เดินทาง และผีเป้าหรือผีโพง (Phi Phong) ซึ่งเกิดจากคาถาดำผิดพลาดจนกลายเป็นผีในร่างคนปรกติช่วงกลางวัน (Wikipedia, 2025) คาแรกเตอร์ที่มีรายละเอียดเช่นนี้มีศักยภาพสูงในการพัฒนาเป็นตัวละครแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์ โดดเด่น และน่าจดจำ

ในปัจจุบันมีความท้าทายสำคัญคือการออกแบบคาแรกเตอร์แอนิเมชันที่สามารถสื่อสารบริบททางวัฒนธรรมของผีไทยอีสานอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ ข้อมูลทางมานุษยวิทยาชี้ให้เห็นว่าการใช้มุมมองเอมิก (emic perspective) เพื่อทำความเข้าใจผีอีสาน เช่น ผีปอบ ผีกระสือ ผีฟ้า และผีเป้า จะช่วยสะท้อนเอกลักษณ์และความหลากหลายเชิงพิธีกรรมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Julakarn, Nachaisin, & Julakarn, 2025) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่บูรณาการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเข้ากับกระบวนการออกแบบคาแรกเตอร์แอนิเมชันยังมีอยู่อย่างจำกัด

-ศึกษางานแอนิเมชันและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง
กรณีศึกษาจากสื่อร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์อนิเมชัน Nak (2008) แสดงให้เห็นว่า “การพลิกภาพลักษณ์ผีไทย” สามารถทำให้ผีไทยมีบทบาทใหม่ที่เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น (Wikipedia, 2008) อย่างไรก็ตาม ในหลายผลงานยังขาดกรอบแนวคิดและวิธีการออกแบบคาแรกเตอร์ที่สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างแท้จริง การวิจัยด้านการออกแบบคาแรกเตอร์ที่มีเอกลักษณ์จึงมีบทบาทสำคัญ เพราะสามารถสร้างความผูกพันทางอารมณ์ (emotional engagement) และเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารวัฒนธรรมให้คนรุ่นใหม่เข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ (The Design and Development of Thai Cultural Inspiration to Animation Character, 2020)
การศึกษาครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันที่นำเสนอคาแรกเตอร์ผีไทยอีสานให้มีความโดดเด่น สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชม โดยมุ่งหวังให้แอนิเมชันกลายเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ร่วมสมัย พร้อมทั้งเป็นแนวทางพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีได้อย่างยั่งยืน

-รวบรวมภาพอ้างอิงและข้อมูลสำหรับใช้พัฒนาโปรเจกต์

2. กำหนดแนวคิดและคอนเซปต์
-กำหนดแนวคิดหลักของเรื่อง
-กำหนด Mood & Tone
-กำหนดรูปแบบและสไตล์ของงาน
-วางโครงเรื่องและประเด็นที่ต้องการสื่อ

การออกแบบตัวละคร

ผีแม่ม่าย





Character design Ver.1

การออกแบบตัวละครในช่วงแรก ตัวละครค่อนข้างมีรายละเอียดเยอะ เน้นความสวยงามเป็นหลัก ตามแนวเรื่องที่วางไว้ว่าเป็นแนวแฟนตาซีลึกลับ

ผีตาแฮก









Character design Ver.final

หลังจากได้รับคำแนะนำจากที่ปรึกษา ทางทีมจึงได้เปลี่ยนแนวเรื่อง
เป็นแนวตลก เบาสมอง และออกแบบตัวละครให้มีความเข้าถึงง่าย
และลดรายละเอียดลงเพื่อโฟกัสกับการเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่างาน
ภาพที่อลังการ



ผีฟ้า (พิธีกร)

ผีฟ้ามีความเชื่อว่าคือวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่บนฟ้าที่มีอำนาจคุ้มครอง ดูแล รักษา หรือแม้กระทั่งทำให้เจ็บป่วยได้ และมีความเชื่ออยู่ทุกภูมิภาค

การออกแบบ : โดยเหตุผลเราออกแบบผีฟ้าให้เป็นพิธีกรเพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องการ"ดูแล" เหมือนพิธีกรที่มีหน้าที่ดูแลผู้ชม คอยทำให้ผู้ชมมีความสนุกในการดูรายการนั้นๆ และจะออกแบบพี่ฟ้าให้มีความอ่อนโยนน่ารัก ชุดพิธีกรผสมกับชุดลำขอขมาผีฟ้าในความเชื่อ ซึ่งลายผ้ารอบๆตัวพี่ฟ้าจะเป็นลายผ้าลายเหยียบลายลูกแก้วที่เป็นผ้าประจำจังหวัดศรีสะเกษ และด้วยความเชื่อที่ผีฟ้าอยู่ทุกภูมิภาคจึงไม่ได้ทำให้พี่ฟ้าในแอนิเมชั่นเรื่องนี้อยู่ภาคได้ภาคหนึ่งต่จะสื่อออกมาทางผ้าแทนที่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจังหวัดศรีสะเกษจะดังเรื่องผีฟ้ามากกว่า









กองกอย (แขกรับเชิญ)

คือผี หรืออสูรกายที่อยู่ในป่า คอยดูดเลือดปลายเท้าของผู้ที่เข้าไปในป่า เอกลักษณ์ของกองกอยหลักๆคือ มีขาข้างเดียว กระโดดไปมาพร้อมเสียง
”กองกอยๆ“ และมีรูปร่างเหมือนเด็ก

การออกแบบ : โดยการออกแบบกองกอยของแอนิเมชั่นนี้ก็จะเป็นเด็กผู้ชายรูปร่างผอมหนังเกือบติดกระดูก แล้วมีเขี้ยวเหมือนอสูรกาย มีการผสมผสานกับชุดที่มีความร่วมสมัยและดูใหญ่เพื่อให้เห็นภาพความเล็กของตัวของกองกอยแต่ก็ยังคงมีการแต่งกายเหมือนคนป่า โดยลายผ้าไทยของกองกอยนี้เป็นลายผ้าไหมลายแก้วมุกดา ที่เป็นผ้าประจำจังหวัดของมุกดาหารที่มีความเชื่อเรื่องกองกอยอย่างแพร่หลาย

กระสือ (แขกรับเชิญ)

ดีไซน์แรกก่อนแก้บท







ดีไซน์สุดท้าย

กระสือเล่ากันว่ารูปร่างตอนกลางคืนจะเป็นหัวผู้หญิงลอยได้ มีไส้ เครื่องในห้อยออกมาด้านล่าง และมีแสงส่องออกมาจากเครื่องใน และกลางวันเป็นคนธรรมดาทั่วไปแต่จะมีการเก็บตัวมากกว่าคนปกติ ชอบกินของสกปรก เลือด หรือแม้กระทั่งอุจจาระ ซึ่งเกิดจากคำสาป หรือเล่นคุณไส รวมไปถึงเป็นการสืดทอดเชื้อจากคนรุ่นก่อนๆจนถึงปัจจุบัน

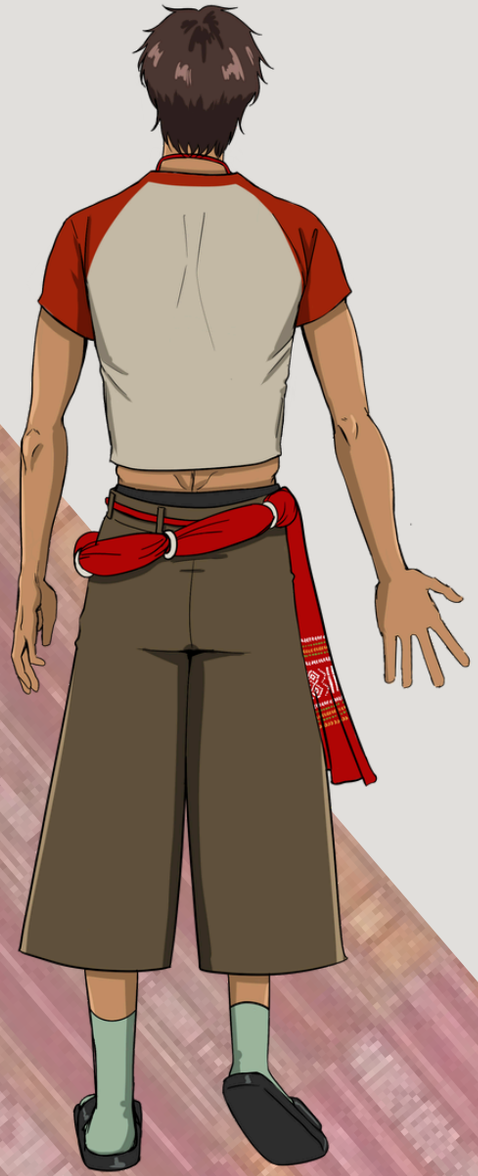
การออกแบบ : โดยการออกแบบกระสือในแอนิเมชั่นเรื่องนี้จะออกแบบต่างจากความเชื่อที่เล่ามา โดยทำให้กระสือตนนี้เป็นหญิงสาวที่สวยสง่า โดยลายผ้าที่ใช้จะเป็นผ้าเหยียบลายลูกแก้วประจำจังหวัดศรีสะเกษ ด้วยความเชื่อที่แพร่หลายในศรีสะเกษมากกว่าจังหวัดอื่นๆในอีสาน มีลายเหมือนเลือดรอบๆคอเสื้อเพื่อเพิ่มความหมายว่าถอดหัวได้

(ผีกระสือมีความโด่งดังในภาคกลางเช่นกัน แต่ในภาคอีสานจะมีความเรื่องผีกระสือเชื้อสืบทอดทางสายเลือดมากกว่า เพราะเราออกแบบให้เป็นกระสือที่สืบทอดเชื้อมาจากคนในครอบครัว)











"ชนัก"

ใส่ไว้เพื่อแสดง
ตำแหน่งของหมอช้าง
แต่ละบุคคล
ชนักเป็นสีเงิน
คือ"หมอสะเดียง"



ผีประกำ
(แขกรับเชิญ)

ผีปะกำอาจีง หรือ ผีปะกำ เป็น เทพเจ้าสูงสุด บ้างว่าเป็น ผี ดีในคติความเชื่อของ ชาวกูย หรือส่วย ในจังหวัดสุรินทร์ โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีอาชีพเลี้ยง ช้าง เท่านั้น โดยชื่อเป็นภาษากูย ประกอบด้วยคำว่า "ปะกำ" แปลว่าบ่วงบาศกับ "อาจีง" แปลว่าช้าง รวมกันจึงแปลว่า "บ่วงบาศคล้องช้าง" ชาวกูยเชื่อว่าผีปะกำจะสิงสถิตอยู่ในหนังปะกำ ซึ่งทำจากหนังวัวหรือหนังควาย และเครือไม้ (ภาษากูยเรียกอะวาลแปรง) นำมาฟั่นเป็นเกลียวเชือกยาว 40 เมตรขึ้นไป ปลายเชือกข้างหนึ่งทำปลอกคู่เป็นบ่วงบาศ มีไว้สำหรับคล้องช้าง

ผีประกำเวอร์ชั่นนี้จะเป็นวัยรุ่นแต่งตัวสบายๆ สดใสอารมณ์ดี หมอช้างฝีมือดีที่ทำได้ทุกอย่างยกเว้นฝึกช้างให้เป็นช้าง บางครั้งตามใจจนเสียนิสัยช้าง(เริ่มกลายเป็นหมา) เลยไม่ได้เลื่อนขั้นสักที
มีดิลลับกับผีป่าผีเขาในการเข้าป่าไปคล้องช้าง

"กระไทครู"

เป็นเครื่องรางของขลังที่ทุกคนต้องคาดไว้ที่เอว

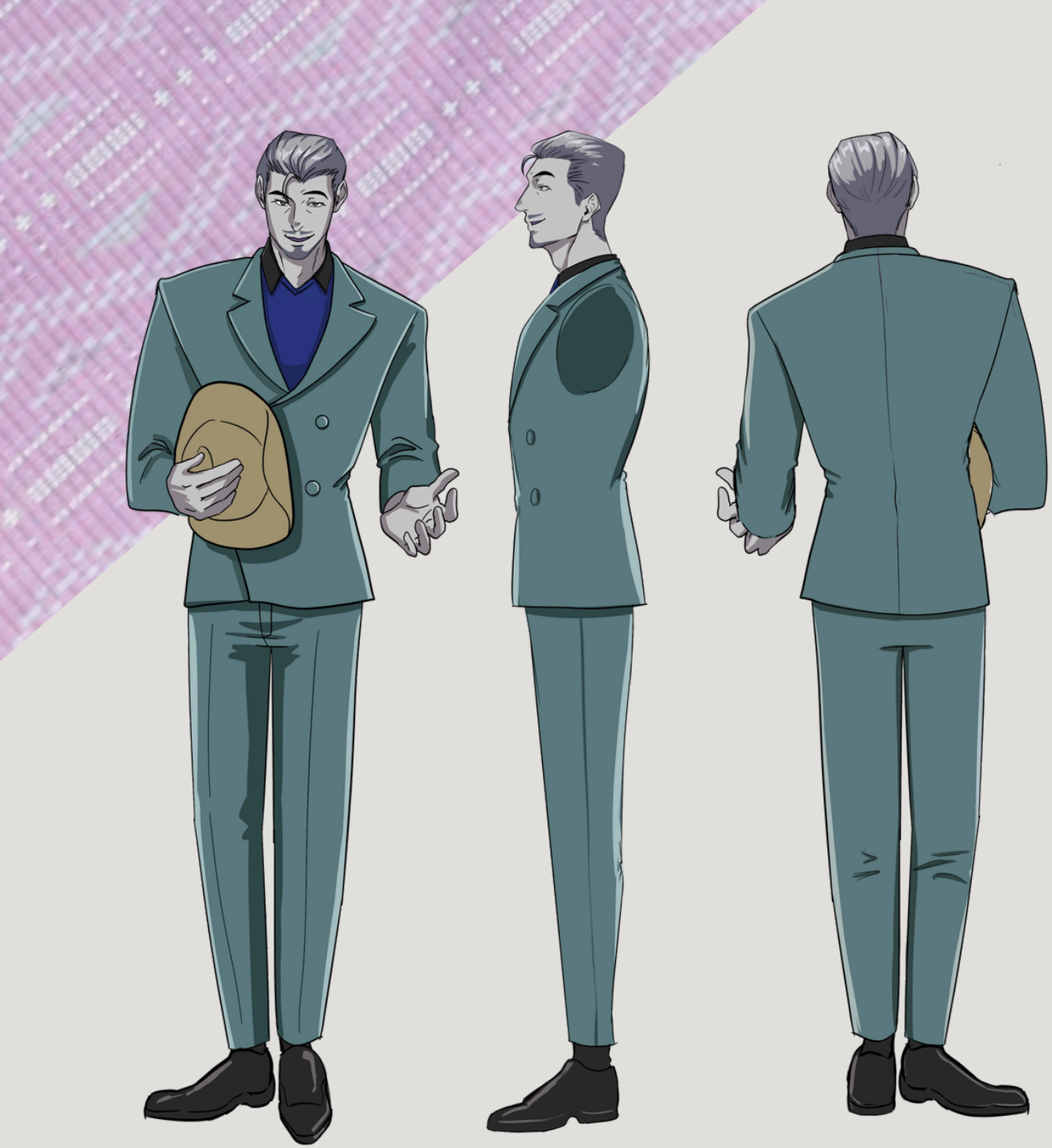


ห่าก้อม
(แขกรับเชิญ)

ห่าก้อม พญาแห่งปอบทั้งปวงคือผีปอบที่มีวิชาอาคมแก่กล้า ชนิดที่ผีร้ายใดใดก็ต้านทานอิทธิฤทธิ์ไว้ไม่ได้ ต้องพ่ายแพ้แก่ห่าก้อม ด้วยเป็นผู้ที่มีวิชาอาคมเข้าขั้นแกร่งกล้า ยากจะหาใครเปรียบ แต่กลับทรยศต่อครูบาอาจารย์ หรือกระทำการผิดผี บรรดาคาถาอาคม ของขลังพลังไสยในตัวจึงผันเปลี่ยนเป็นมนต์มืด ก่อเป็นวิญญาณพญาปอบห่าก้อม ครอบครองวิญญาณ สัมปชัญญะของเจ้าของร่างจนสิ้น

จึงออกแบบตัวละครให้ดูเป็นสาวมั่นแหกขนบในชุดแนวโกธ
อินฟลูสายกินที่ถึงจะแต่งตัวมืดมนแต่อาหารที่กินจัดจ้านและพูดเก่งมาก
ซึ่งทำให้ดูเป็นขั้วตรงข้ามของผีฟ้าก่อนหน้า





ผีตาแฮก
(แขกรับเชิญ)

ผีตาแฮก ผีนาที่มีอยู่ในความเชื่อของชาวอีสาน เป็นผีที่เฝ้าประจำอยู่ที่นาตาแฮก เพื่อคอยคุ้มกันที่นาและช่วยดลบันดาลให้ผลผลิตในนามีความอุดมสมบูรณ์

มีความเชื่อเกี่ยวกับผีตาแฮกว่า ผีตาแฮกจะคอยอยู่เฝ้านาตาแฮกและที่นาทั้งหมด โดยสิงสถิตอยู่ที่บ้านซึ่งชาวนาจัดให้ ชาวอีสานจึงมักห้ามทุกคนไม่ให้ปัสสาวะหรืออุจจาระใกล้ๆ นาตาแฮก หากใครฝ่าฝืนผีตาแฮกจะโกรธและทำให้บุคคลผู้นั้นเจ็บป่วยจนอาจถึงตายได้

story board



story board



story board



story board



story board



story board



story board



story board



story board

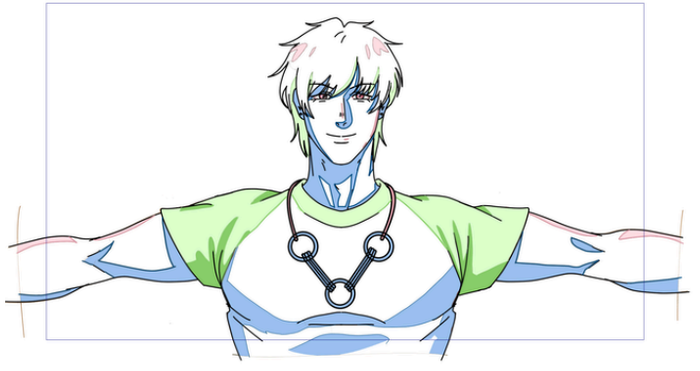


ANIMATIC

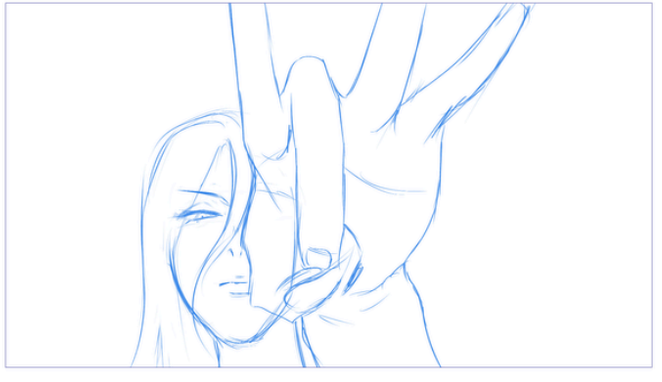
OUT LINE

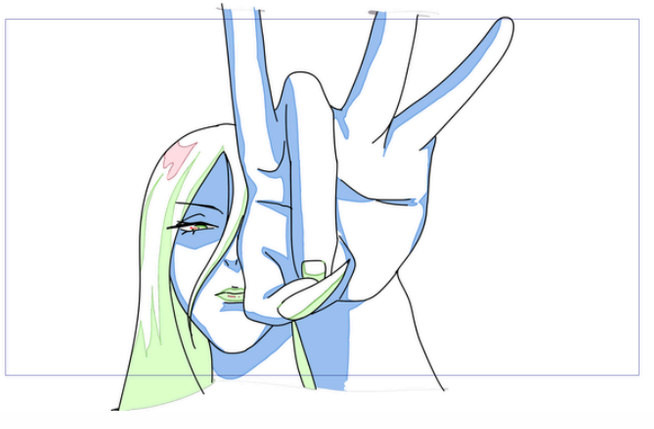
COLORING







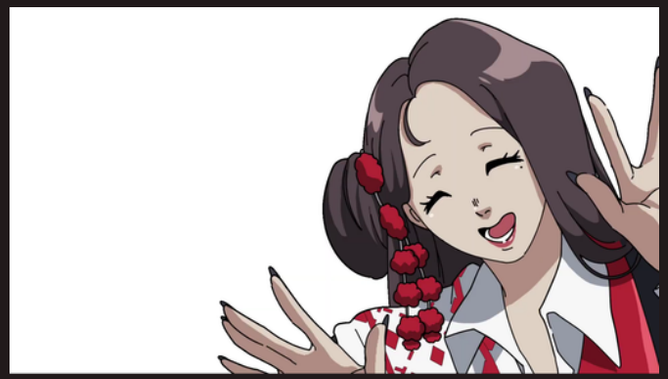


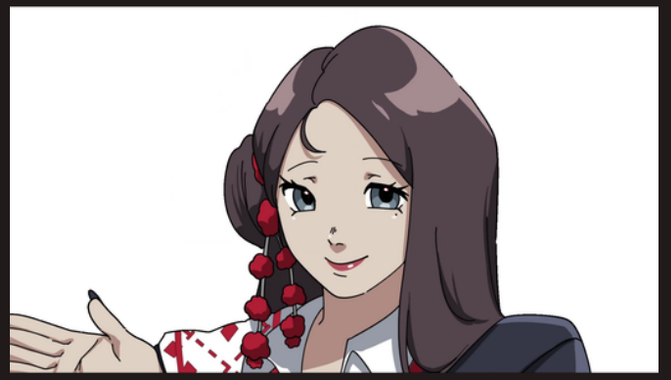




ขั้นตอนการดำเนินงาน

การอนิเมทแต่ละฉาก







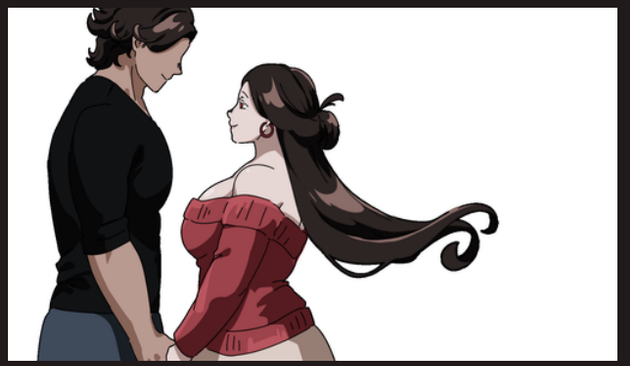




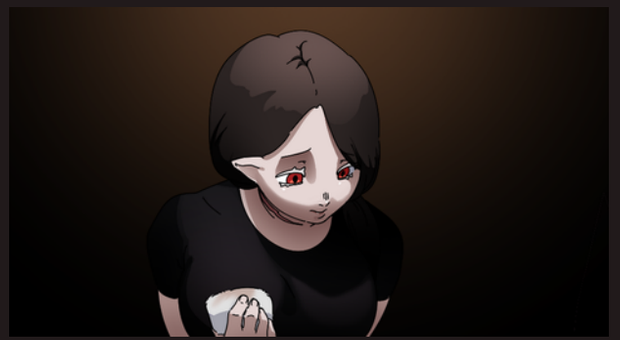


นางสาวศรัณยภัศ รับผิดชอบในการอนิเมทช่วงเปิดรายการจนไปถึงช่วงกลางรายการ





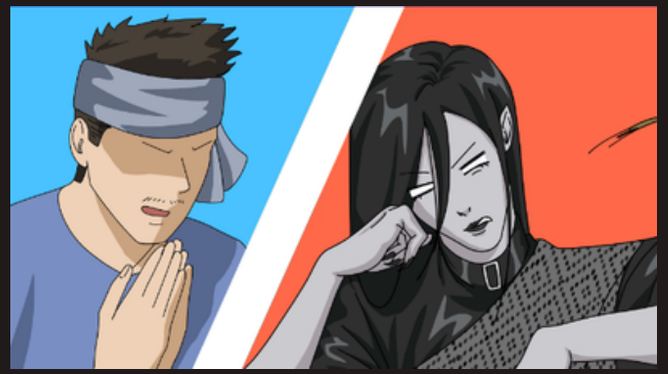


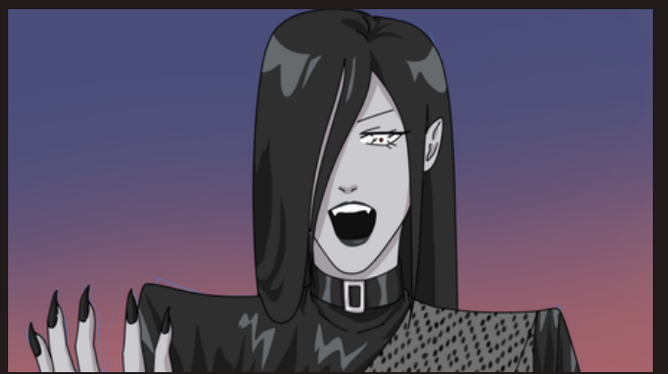










นางสาวอาจารี รันผิดชอบในการอนิเมทช่วงกลางรายการจนไปถึงตอนท้ายรายการ

การตัดต่อ ใส่เสียงพากย์





ฉาก





การพากย์เสียง

ในขั้นตอนการพากย์เสียง ได้มีการจัดทำบรีฟสำหรับนักพากย์ โดยระบุบุคลิก ลักษณะนิสัย และแนวทางการใช้น้ำเสียงของตัวละครแต่ละตัว เพื่อให้การถ่ายทอดเสียงสอดคล้องกับคาแรกเตอร์และเอกลักษณ์ของตัวละครภายในแอนิเมชัน

รายชื่อนักพากย์ ได้แก่

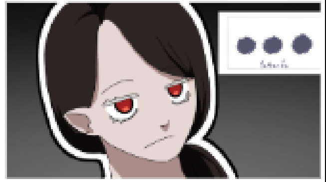
คุณปณยา เชื้อฉุน 66011213330 — ผู้พากย์ตัวละครผีฟ้า ผีกองกอย ผีกระสือ และแฟนของผีกระสือ

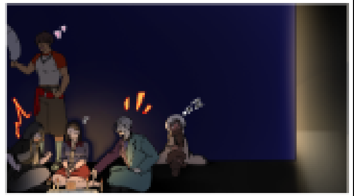
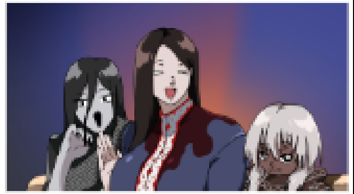
คุณ Aka — ผู้พากย์ตัวละครผีประกำ ผีตาแฮก และหมอผี

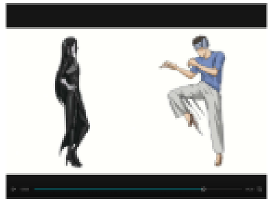
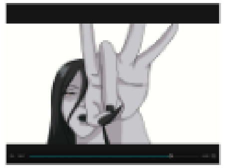
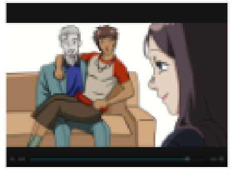
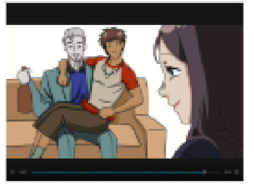
คุณอาจารี เหล่าอุดม — ผู้พากย์ตัวละครห่าก้อม





	แฟน : *เสียงตกใจแบบสั้นๆ* (จะอะเฮื้อหรือไรก็ได้)
	แฟน : ผ....ผมรับได้นะครับที่คุณเป็นกระสือ ......แต่จริงมั้ยครับที่กระสือแบบพวกคุณกินขี้
	แฟน : ค..คือผมก็ไม่ได้จะว่าอะไรนะครับ กลัวว่ามันจะกระทบกับการจูจุ๊บของเรา2คน แล้วถ้ากินขี้กับของดิบๆสดๆจริงๆคุณแปรงฟันยังไงให้สะอาดครับ . . . (หลังจากนี้บ่นบลาบลาบ่นๆอะไรก็ได้ยาวๆ จะเอาไปเร่งความเร็วให้แฟนมันดูเหมือนถามรัวๆ)
	ตาแฮค : อืม อืม คนกับผีมันอยู่นำกันบ่ได้ ปะคำ : ความฮักวัยหนุ่มสาวนี่ลำบาก (ขอสำเนียงอีสานทั้งคู่)

	ห่าก้อม : สูง!!! กระสือ : สามลูกหกค่ะ ห่าก้อม : เหย!! โกง!!
	พี่ฟ้า : กลับมานี่เลยไอ้พวกผีสมาธิสั้น!!!! **ตะโกน**
	พี่ฟ้า : ต้องขออภัยในความไม่สะดวกด้วยนะคะท่านผู้ชม ขอแนะนำอย่างเป็นทางการอีกครั้งนะคะพี่ชื่อพี่ฟ้า ค่ะ เป็นเจ้าของรายการอีหยังโกส ซึ่งเป็นรายการที่จะสัมภาษณ์และให้เหล่าผีๆมาเล่าประสบการณ์ของแต่ละคนค่ะ
	พี่ฟ้า : งั้นมาเริ่มที่คนแรกเลยนะคะ ใครอยากเริ่มก่อนเอ่ย ห่าก้อม : ฉัน~ กระสือ : ค่า ดิฉันเองค่า

	หมอผีกีกี้:พี่ๆแกท่องบทของสำนักข้าได้งั้นรึ
	***รอโดนตัดจนจอดำ*** หมอผีกีกี้:อ๊ากก //เสียงโดนบีดจ้อน
	พี่ฟ้า :แล้วอีกสองคนหละคะมีอะไรร้องเรียนมั้ย ปะคำ :ไม่นะครับผมหาจ้องมาดากแอร์สดุคุณฟ้า เฉยๆ ช่วงนี้มันเอ้าหนะ
	***************อันนี้ ตาแฮก: ก็ไม่มีนะข้อยเอาสาโธสูตรพิเศษจากข้าวนาข้อยที่ทำไว้มาให้ลองเฉยๆ********

โปสเตอร์

แนนร่าง1



แนนร่าง2



โปสเตอร์ ✤ สุดท้าย



สรุปผลการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญ



อ. ปริวัฒน์ พิสิษฐพงศ์

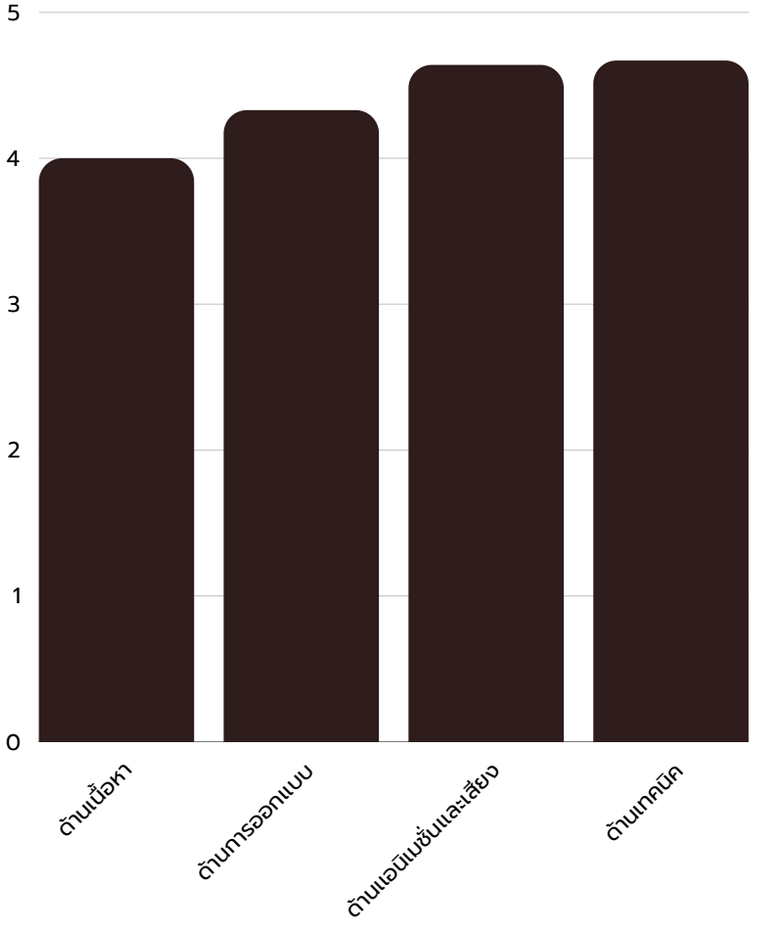


อ. มนันยา นิ้มพิศาล



ผศ.ดร. สุวิช ธิระโคตร

สรุปผลการศึกษา จากผลประเมินผู้เชี่ยวชาญ



1. **ด้านเนื้อหา**

ผลการประเมินพบว่า เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การดำเนินเรื่องมีลำดับขั้นตอน บทสนทนาเหมาะสมกับรูปแบบรายการตลกคอมเมดี้ และสามารถนำเสนอความเชื่อและวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสานได้อย่างเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 อยู่ในระดับมาก

2. **ด้านการออกแบบ**

ผลการประเมินพบว่า การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับบุคลิก การใช้สีและองค์ประกอบภาพมีความกลมกลืน รวมถึงการออกแบบฉากสอดคล้องกับแนวคิดของผลงาน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 อยู่ในระดับมากที่สุด

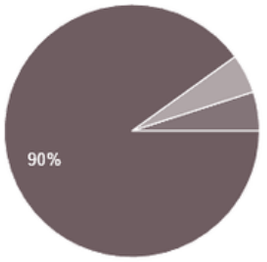
3. **ด้านภาพเคลื่อนไหวและเสียง**

ผลการประเมินพบว่า ภาพเคลื่อนไหวมีความต่อเนื่อง การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางสามารถสื่ออารมณ์ได้ชัดเจน เสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสมและสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่อง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 อยู่ในระดับมากที่สุด

4. **ด้านเทคนิค**

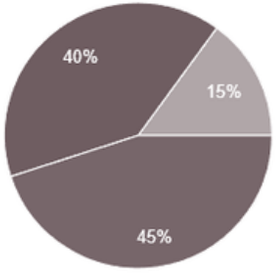
ผลการประเมินพบว่า คุณภาพของภาพและความละเอียดมีความเหมาะสม การตัดต่อและการเปลี่ยนฉากมีความต่อเนื่อง การจัดวางภาพและการผสมเสียงมีความสมดุล รวมถึงผลงานมีความสมบูรณ์ทางเทคนิค โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการศึกษา จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน



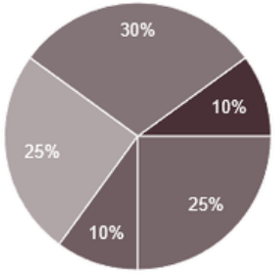
อายุ

จากการเก็บข้อมูลผู้ประเมินจำนวน 20 คน พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20–29 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 รองลงมาคือช่วงอายุ 30–39 ปี และ 50–59 ปี จำนวนช่วงละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 เท่ากัน



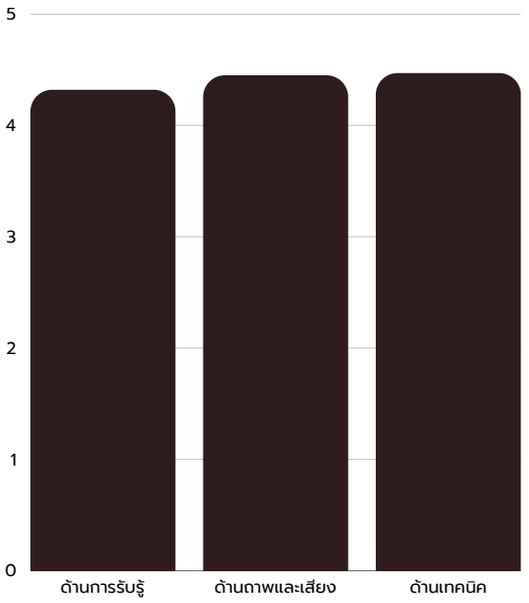
เพศ

จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 20 คน พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือเพศหญิง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และ LGBTQ+ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามลำดับ



จากการศึกษาความถี่ในการรับชมแอนิเมชันของผู้ประเมิน

จำนวน 20 คน พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่รับชมแอนิเมชัน 1–3 ครั้งต่อเดือน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมาคือรับชมทุกวันและรับชม 1–3 วันต่อสัปดาห์ จำนวนกลุ่มละ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 เท่ากัน ส่วนผู้ที่รับชม 4–6 วันต่อสัปดาห์ และน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือนมีจำนวนกลุ่มละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 เท่ากัน โดยมีค่าเฉลี่ยความถี่ในการรับชมเท่ากับ 3.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37



1. ด้านการรับรู้

ผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ผู้ประเมินสามารถรับรู้เนื้อหา รูปแบบรายการ เอกลักษณ์ของตัวละคร บรรยากาศวัฒนธรรมอีสาน ตลอดจนอารมณ์และบรรยากาศที่แอนิเมชันต้องการสื่อสารได้เป็นอย่างดี โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.32 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.82 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันเรื่องอีสานโกสท์สามารถสื่อสารเนื้อหาและแนวคิดของผลงานให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจได้อย่างชัดเจน รวมถึงสามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ของตัวละครและกลิ่นอายวัฒนธรรมอีสานผ่านการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

2. ด้านภาพและเสียง

ผลการประเมินด้านภาพและเสียงของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ภาพเคลื่อนไหว การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง เสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำเสนอ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.45 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.70 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านภาพและเสียงสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะเสียงพากย์ที่สามารถถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้การนำเสนอแอนิเมชันมีความน่าสนใจและช่วยเสริมอรรถรสในการรับชม

3. ด้านเทคนิค

ผลการประเมินด้านเทคนิคของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า คุณภาพของภาพ ความละเอียดของสื่อ การตัดต่อ การเปลี่ยนฉาก การจัดวางภาพ จังหวะของภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการผสมเสียงและความสมบูรณ์ของผลงานมีความเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.47 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.74 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันเรื่องอีสานโกสท์มีความพร้อมในการนำเสนอ ทั้งในด้านคุณภาพของภาพและเสียง รวมถึงกระบวนการผลิตและการตัดต่อ ซึ่งช่วยให้ผลงานสามารถนำเสนอได้ตามรูปแบบที่กำหนด

อภิปรายผลการศึกษา

เมื่อพิจารณาผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ประเมินร่วมกัน พบว่าผลงานอีสานโกสท์มีจุดเด่นด้านการออกแบบและการสื่อสารบุคลิกของตัวละคร การใช้เสียงพากย์ การนำเสนอในรูปแบบรายการสัมภาษณ์แนวตลกคอมเมดี้ ตลอดจนคุณภาพทางเทคนิคที่เหมาะสมต่อการรับชม ขณะเดียวกัน ผลการประเมินยังชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่ควรพัฒนา ได้แก่ ความต่อเนื่องของการดำเนินเรื่อง ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว และความเหมาะสมของการนำเสนอความเชื่อและวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสาน

นอกจากนี้ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้ประเมิน 20 คน ยังสะท้อนถึงความสนใจต่อผลงานและมีข้อเสนอแนะให้พัฒนาเนื้อหาในตอนต่อไป โดยเฉพาะการนำเสนอเรื่องราวของผีตัวอื่น ๆ ที่ยังไม่ได้ปรากฏในผลงาน ข้อคิดเห็นดังกล่าวสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการต่อยอดโครงงานให้มีความหลากหลายของตัวละครและเนื้อหามากขึ้น

โดยสรุป ผลการประเมินจากทั้งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ประเมินสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาคุณภาพของแอนิเมชันอีสานโกสท์ ทั้งในด้านการสื่อสารแนวคิด การนำเสนอวัฒนธรรม การออกแบบตัวละคร ภาพเคลื่อนไหว เสียง และคุณภาพทางเทคนิค ทั้งนี้ การพัฒนาผลงานในอนาคตควรรักษาจุดเด่นที่ได้รับการประเมินในระดับสูงไว้ พร้อมปรับปรุงประเด็นที่ยังมีโอกาสพัฒนา เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และสามารถถ่ายทอดแนวคิดของโครงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

จากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง3ท่าน พบว่ามีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงคือด้านเนื้อหาที่ยังไม่ได้ทำให้รู้จักผีอีสานมากนัก ยังไม่สามารถสอดแทรกความเชื่อและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับผีอีสานได้ดีเพราะเน้นด้านความตลกมากเกินไป

สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน

ผู้ประเมินท่านหนึ่งเสนอว่าอยากให้มีการนำเสนอเรื่องราวของผีตัวอื่น ๆ ที่ยังไม่ได้พูดถึง เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาและสร้างความน่าสนใจให้กับตอนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

Julakarn, S., Nachaisin, D., & Julakarn, P. (2025). Folkloric perspectives of spiritual essence (khwạ̣) in Northeastern Thailand. Retrieved from https://link.springer.com/article/10.1007/s44282-025-00172-x

Limwongse, W. (2023). Cultural beliefs and embodied heritage in Northeastern Thai communities. Journal of Thai Cultural Studies, 18(2), 45–60.

The Design and Development of Thai Cultural Inspiration to Animation Character. (2020). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/351503845_The_Design_and_Development_of_Thai_Cultural_Inspiration_to_Animation_Character

“Ghosts in Thai culture”. (2025). Wikipedia. Retrieved September 2, 2025, from https://en.wikipedia.org/wiki/Ghosts_in_Thai_culture

“Nak (film)”. (2008). Wikipedia. Retrieved September 2, 2025, from https://en.wikipedia.org/wiki/Nak_%28film%29

Thailand Creative & Design Center. (2024). Wikipedia. Retrieved September 2, 2025, from https://en.wikipedia.org/wiki/Thailand_Creative_%26_Design_Center

อาจารย์ที่ปรึกษา



ผศ.ดร.กชพรรณ ยังมี

กรรมการคุมสอบ



อ. อรทัย สุทธิจักษ์



ผศ.ดร.ศิริพร น้อยอำคา

ประวัติของผู้ศึกษา และ หน้าที่ที่ได้รับ

ชื่อ – นามสกุล
นางสาว อาจารี เหล่าอุดม
การศึกษา
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
สาขาสื่อนฤมิต
ความสนใจ
2D Animation / Illustration / Character Design
ประสบการณ์ด้านการทำงาน
Freelance Illustrator & Character Designer
พ.ศ. 2567 – ปัจจุบัน
ทักษะและความสามารถ
2D Animation
Character Design
Illustration
Storyboarding
Visual Development
Digital Painting

หน้าที่ในการรับผิดชอบ : 2D Animation / Written / Designed / Animated / Edited

ชื่อ – นามสกุล
นางสาว ศรัณยภัค กองมะลี
การศึกษา
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
สาขาสื่อนฤมิต
ความสนใจ
2D Animation / Illustration / Character Design
ประสบการณ์ด้านการทำงาน
Commission Illustrator & Custom character Designer
พ.ศ. 2565 – ปัจจุบัน
ทักษะและความสามารถ
2D Animation
Character Design
Illustration
Storyboarding
Visual Development
Digital Painting

หน้าที่ในการรับผิดชอบ : 2D Animation / Written / Designed / Animated / Edited