

| | |
|------------------|---|
| หัวข้อ | แม่เปิ้ล(iMom) |
| ผู้ศึกษา | นายปริญญา ผลทวีสมสกุล |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | รองศาสตราจารย์บรรจง โกศลวัฒน์ |
| หลักสูตร | นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์-วีดิทัศน์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต |
| ปีการศึกษา | 2559 |

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง “แม่เปิ้ล(iMom)” เกิดขึ้นจากการมองเห็นปัญหาว่า เทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันกำลังส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์มีช่องว่างระหว่างกันมากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนปัญหาดังกล่าวให้ผู้ชมได้ตระหนัก และกระตุ้นให้เกิดความใส่ใจถึงผลลัพธ์ที่จะตามมา

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องซึ่งอาศัยองค์ประกอบ 7 อย่างในการนำเสนอ และได้ นำแนวคิดเกี่ยวกับนิทานคือเป็นเรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงที่แฝงข้อคิดเข้ามาผสมผสาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและความสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่งเน้นไปที่แม่และลูกสาววัยเด็กที่มีการใช้เทคโนโลยีรักษาความสัมพันธ์ต่อกันไว้ จนกระทั่งเกิดปัญหาขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าวิถีชีวิตในปัจจุบันที่พ่อแม่มักจะต้องทำงานนอกบ้านและมีเวลาให้ลูกๆ น้อยลง ส่งผลให้ต้องใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย ซึ่งบางครั้งความสะดวกสบายก็ทำให้หลงลืมไปว่าวิธีสร้างความสัมพันธ์ต่อมนุษย์ด้วยกันนั้น ควรจะเป็นการพบเจอกันต่อหน้ามากกว่าใช้อุปกรณ์

บทนำ

ที่มาของเรื่อง

เทคโนโลยีการสื่อสาร ในที่นี้หมายถึงทั้งฮาร์ดแวร์ เช่น แท็บเล็ต, ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ ซอฟต์แวร์ อย่างเช่นแอปพลิเคชันที่ทำหน้าที่ต่างๆ ซึ่งถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดด กำลังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตมนุษย์หลากหลายด้าน ที่สำคัญคือ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์นั้นถูกเทคโนโลยีต่างๆ ปรับเปลี่ยนไปอย่างมาก ส่งผลให้เกิดเป็น ความสัมพันธ์แบบที่ไร้สายสัมพันธ์ต่อกัน คือขาด ความเอาใจใส่ ขาดรายละเอียด และละเลย ความรู้สึก

ส่วนหนึ่งเป็นเพราะอุปกรณ์การสื่อสารต่างๆ ที่ มนุษย์พัฒนาและนำมาใช้นั้น ลดทอนสิ่งที่ ละเอียดอ่อนเหล่านั้นให้สูญหายไป แต่อีกส่วนก็ เพราะผู้ใช้งานไม่เท่าทันหรือละเลยที่จะใส่ใจสิ่งที่ หายไปนั่นเอง

แนวความคิด

ควรใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน เพื่อความสัมพันธ์ที่ มั่นคง

จุดประสงค์

1. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีผลต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์
2. กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน

ข้อจำกัดในการศึกษา

งบประมาณ, เวลา, ความรู้ และความสามารถที่ จำกัด คือปัญหาหลักในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ก่อให้เกิดการถ่ายทำที่ยาวนานเกินความจำเป็น จึง ได้หาที่ปรึกษาและใช้ทีมงานที่มีประสบการณ์เข้ามา การทำงานจนผ่านพ้นไปได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับรู้และเห็นภาพสะท้อนของการใช้ เทคโนโลยีที่มีผลต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์
2. ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์โดยไม่ผ่านเครื่องมือ สื่อสารใดๆ

แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 1.แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่อง แนวทางของภาพยนตร์ซึ่งอาศัยองค์ประกอบ 7 อย่างดังนี้ โครงเรื่อง (Plot),แก่นเรื่อง (Theme),บทสนทนา(Dialogue), ฉาก(Setting) ตัวละคร (Characters), ความขัดแย้ง(Conflict), มุมมอง(Point of view)
- 2.ภาพยนตร์สะท้อนสังคม คือภาพยนตร์ที่ให้ความ บันเทิงพร้อมกับแฝงเอาไว้ด้วยประเด็นปัญหาทาง สังคมและมักเป็นปัญหาร่วมสมัย ดังนั้นเรื่องราวจะ อยู่ในกรอบเวลาปัจจุบันและสื่อถึงปัญหาที่ผู้ชมคุ้น ชิน
- 3.แนวคิดเกี่ยวกับความตระหนัก เริ่มต้นจากสิ่งเร้า เข้ามากระตุ้นแล้วเกิดการรับรู้ขึ้น ตามด้วยความ เข้าใจ ซึ่งจะนำไปสู่ความตระหนักในที่สุด
- 4.แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีและความสัมพันธ์ของ มนุษย์ การสื่อสารผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ทำหน้าที่

เพียงส่งสารไปให้ผู้รับ โดยฝ่ายรับต้องตีความตามความเข้าใจ และสร้างความรู้สึกขึ้นมาเอง ซึ่งต่างจากการพบปะพูดคุยกันต่อหน้าที่จะได้สัมผัสรายละเอียดต่างๆ เช่น สีหน้า, แววตา, ท่าทาง, น้ำเสียง หรือการปฏิสัมพันธ์กันทางกายภาพเช่น การสัมผัสมือ, การกอด

5.แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ช่วงเวลาปฐมวัยเป็นช่วงที่มีค่าและละเอียดอ่อน ที่สำคัญคือเมื่อผ่านไปแล้วย้อนกลับไปสร้างขึ้นมาใหม่ได้อีก การสร้างความทรงจำที่ดีในช่วงเวลานี้ จะส่งผลต่อการเติบโตในอนาคตของเด็ก

6.แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน นิทานคือการเล่าเรื่องที่มีท่วงทำนองเป็นกันเองเพื่อความบันเทิง โดยมีข้อคิดแฝงไปด้วย มีประโยชน์ในการพัฒนาเด็ก ในช่วงปฐมวัยคือเสริมสร้างจินตนาการ ความคิด และสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นระหว่างเด็กและผู้เล่า

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. การพัฒนาบทภาพยนตร์ (Script Development) บทภาพยนตร์ถูกพัฒนาขึ้นจากปัญหาที่ว่าเทคโนโลยีการสื่อสารกำลังส่งผลร้ายต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยมีเส้นเรื่องหลักที่ได้เค้าโครงมาจากเรื่องจริงของแม่วัยทำงานคนหนึ่งที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาติดต่อบทสนทนา

จากนั้นก็พัฒนาเพิ่มเติมเส้นเรื่องหลักด้วยการนำปัญหาการใช้เทคโนโลยีมากเกินไปมาสร้างเป็นสภาพแวดล้อมในการทำงาน เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้มีอำนาจบางคนที่ต้องการผลประโยชน์ก็พร้อมที่จะ

แสวงทำเป็นไม่สนใจผลร้ายต่างๆ ที่อาจจะมีต่อผู้ใช้หรือผู้ที่ได้รับเทคโนโลยีไปใช้ได้

โดยทั้งหมดนี้ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักคือ หมวย เพื่อนำพาให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวที่สะท้อนภาพชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่งที่หลงไปกับการคิดที่ว่าเทคโนโลยีนั้นช่วยเหลือในการดูแลลูกได้จริง และเปรียบเทียบให้เห็นด้านร้ายกับด้านดีของการเลือกใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะนำไปสู่บทสรุปในท้ายที่สุดว่า เธอได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่คิดมาตลอดนั้นผิด และเปลี่ยนไปใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำงานแทน

2. การแตงนิทานและออกแบบวิธีการนำเสนอ นิทานเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง “แม่เปิ้ล” เกี่ยวข้องเป็นส่วนหนึ่งของงานที่ตัวละครหลักกำลังทำอยู่, เป็นอาชีพของตัวละครสำคัญอีกตัวหนึ่ง, และเป็นส่วนสำคัญที่มีผลต่อจุดพลิกผันของเรื่อง

ดังนั้นจึงได้มีการคิด ออกแบบและสร้างนิทานขึ้นมาใหม่ เพื่อภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะ โดยมีเนื้อหาให้สอดคล้องและเล่าเรื่องบางส่วนที่ทับซ้อนกับเรื่องราวในภาพยนตร์ คือแม่รักตัวหนึ่งที่ออกไปหาอาหารจลิมรั้งและลูกของตัวเองที่รออยู่

นอกจากนี้ยังได้มีการคิดและออกแบบ “นิทานเงา” ที่ตัวละครเอกจะต้องแสดงพร้อมกับเล่าเรื่องราวในนิทานให้ลูกสาวฟังด้วย ซึ่งนิทานเรื่อง “แม่รักจลิมรั้ง” นี้ ได้จัดพิมพ์ออกมาเป็นรูปเล่ม และใช้ในภาพยนตร์เพื่อความสมจริง

3. ขั้นตอนก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre - Production) ใช้เวลาเตรียมงานครึ่งปี เพราะเป็น

การทำงานด้วยทีมงานไม่กี่คน อีกทั้งไม่ได้มี
ประสบการณ์ตรงในงานด้านนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการ
คัดเลือกนักแสดง, หาโลเคชั่น, อุปกรณ์ประกอบ
ฉาก, เสื้อผ้า ทุกอย่างจึงใช้เวลาานกว่าจะสำเร็จ
ลุล่วง

ถือเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ได้ทำงานครอบคลุมทุก
อย่าง และยังได้พบว่า เทคโนโลยีการสื่อสารที่
ก้าวหน้านั้นมีประโยชน์ต่อการทำงานอย่างมาก
อาทิเช่น โซเชียลเน็ตเวิร์คช่วยให้นักแสดงได้
สะดวกขึ้น ,อินเทอร์เน็ตทำให้ค้นหาสถานที่ถ่ายทำ
ได้รวดเร็วขึ้น หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็มีส่วนทำ
ให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว

4. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)
แผนงานการถ่ายทำเริ่มจากง่ายไปหายาก งานง่าย
คือเป็นงานที่ควบคุมสภาพแวดล้อมได้ส่วนใหญ่ ใช้
นักแสดงและทีมงานน้อย และเสียค่าใช้จ่ายไม่มาก
อย่างเช่นการถ่ายทำวันแรกเริ่มที่ห้องของนักแสดง
เด็ก ซึ่งเป็นสถานที่ส่วนตัว ไม่ต้องเดินทาง ตัว
ละครเข้าฉากสองคน และทีมงานเพียงห้าคนกับ
อุปกรณ์การถ่ายทำไม่มากก็สามารถถ่ายทำได้

จากนั้นการถ่ายทำก็จะไล่ระดับความยากขึ้นไป จน
ไปจบที่ฉากบ้านของตัวละครหลัก ซึ่งต้องเสีย
ค่าใช้จ่ายในการเช่าสถานที่ นักแสดง 5 คน
ทีมงานเกิน 10 ชีวิต อุปกรณ์ในการถ่ายทำทุกชิ้น
เสียค่าใช้จ่าย และตารางการทำงานที่อัดแน่นอยู่ใน
วันเดียว

5. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post -
Production) เนื่องจากเทคโนโลยีด้าน
คอมพิวเตอร์นั้นได้พัฒนาไปมากการทำงานใน

ขั้นตอนนี้จึงสามารถจบงานได้ด้วยเครื่อง
คอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว ทั้งการตัดต่อภาพ
และเสียง, การทำเทคนิคพิเศษด้านภาพ และการ
ทำอนิเมชันประกอบภาพยนตร์

การพัฒนาของเทคโนโลยียังช่วยให้ทรัพยากรต่างๆ
ที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถค้นหา
ได้จากอินเทอร์เน็ต เพลงประกอบทั้งหมดค้นหาได้
ในเว็บไซต์ หรือวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆ ก็มีวิดีโอ
สอนอยู่มากมาย การทำงานในยุคที่ทุกอย่างเป็น
ดิจิทัลจึงสะดวก รวดเร็ว และประหยัดมากขึ้น

6. การออกแบบใบปิดและปกDVD ออกแบบโดย
หยิบเอาภาพจากในหนังมาผสมกับเข้าภาพตัว
ละครในนิทาน เป็นภาพจริงผสมกับลายเส้น สื่อให้
เห็นว่าโลกในมุมมองของเด็กนั้น ความจริงกับ
ความเพ้อฝันยังพรา่เลือน และโลกของเด็กกับ
ผู้ใหญ่ก็ถูกมองจากดวงตาคนละคู่

การวิเคราะห์ภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องแม่เปิ้ล ได้ใช้แนวทางของ
ภาพยนตร์มาเล่าเรื่อง โดยมีโครงเรื่องแบบเรียง
ตามลำดับ เริ่มจากการแนะนำตัวละคร พัฒนา
ปัญหา ไปจนถึงจุดจบที่ตัวละครเลือกที่จะให้เวลา
กับลูกสาวและใช้เทคโนโลยีทำงานแทน มีแก่น
เรื่องหลักคือ “ควรรู้เท่าทันเทคโนโลยี เพื่อ
ความสัมพันธ์ที่มั่นคง”

ตัวละคร,ฉาก,บทสนทนา ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อ
สะท้อนภาพในยุคปัจจุบัน ตัวละครหลักคือ
“หมวย” ผู้หญิงทำงานเกี่ยวกับการพัฒนา
โปรแกรมคอมพิวเตอร์, ทำงานอยู่ในออฟฟิศใน
เมือง, ใช้คอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงาน โดย

ปมขัดแย้งที่คอยเป็นปัญหาให้ตัวละครก็คือ ความไม่เท่าทันถึงผลร้ายของเทคโนโลยี เพราะเธอมีแต่มองสิ่งเหล่านั้นแต่เพียงในทางดี

ภาพยนตร์เรื่องแม่เปิ้ล สะท้อนให้เห็นปัญหาในแง่มุมหนึ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน มนุษย์กำลังพึ่งพาและใช้เทคโนโลยีในการสร้างความสัมพันธ์ต่อกันมากขึ้นเรื่อยๆ หากเป็นผู้ใหญ่อาจจะเข้าใจและแยกแยะได้ว่าสิ่งใดเหมาะสม แต่สำหรับเด็กที่ต้องโตขึ้นมาในสภาวะแวดล้อมที่ผู้ปกครองสื่อสารผ่านอุปกรณ์ต่างๆ อาจเกิดปัญหาในด้านความสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็เป็นได้

เมื่อผู้ชมรับภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนให้เห็นปัญหาเทคโนโลยีที่มีผลต่อความสัมพันธ์แล้ว จะรับรู้ถึงปัญหา และเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ของตัวเองได้ไม่ยาก เพราะการทำงาน สถานที่ วิธีชีวิตของตัวละครล้วนสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน อีกทั้งปัญหาที่ตัวละครประสบนั้นก็ สามารถเกิดขึ้นได้ในยุคสมัยที่ทุกคนใช้สมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ 5 นี้ และการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมนี้เองจะนำไปสู่ความตระหนักในที่สุด

สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องแม่เปิ้ลแสดงให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในเรื่องราวก็คือ การเปรียบเทียบให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารผ่านอุปกรณ์ต่างๆ กับการได้สัมผัสพบหน้ากัน โดยแสดงให้เห็นข้อดีข้อเสียของแต่ละอย่างเพื่อให้ผู้ชมนำไปคิดไตร่ตรอง และเกิดความเข้าใจว่า ไม่ว่าโปรแกรมเล่นนิทานจะสวยงามหรือสมจริงเพียงใด ก็ไม่อาจเทียบกับการที่พ่อหรือแม่นอนข้างๆ และเล่าให้ลูกฟังได้

โดยภาพยนตร์เลือกทำให้เข้าใจถึงความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ด้วยการเลือกเอาช่วงเด็กปฐมวัยมาเป็นตัวละครหนึ่ง เพราะเป็นช่วงเวลาที่ยากผ่านเลยไปแล้วไม่อาจจะย้อนกลับคืนมาได้ อีกทั้งการสร้างสายสัมพันธ์ยังต้องเป็นแบบเฉพาะสำหรับวัย ซึ่งจะทำให้เห็นภาพชัดเจนขึ้นว่า เทคโนโลยีนั้นไม่ได้ครอบคลุมหรือเหมาะสมสำหรับทุกคน ดังนั้นจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์

ภาพยนตร์เรื่อง “แม่เปิ้ล” มีการนำนิทานมาใช้ในหลากหลายรูปแบบ หนึ่งคือแนวคิดที่ว่าเป็นการเล่าเรื่องแบบเป็นกันเองเพื่อความบันเทิง ไม่ได้ตำหนิติเตียน หรือหนักหน่วงจนพุ่มพวาย แต่เรื่องราวก็ยังคงแฝงไว้ด้วยข้อคิดให้กับผู้ชม

สองคือบรรยากาศของเรื่องจะผสมผสานไว้ด้วยความจริงจังกับจินตนาการ ซึ่งมีทั้งการใช้ภาพในอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อแทนจินตนาการ หรืออนิเมชันที่แสดงให้เห็นถึงบรรดาสัตว์ทั้งหลายออกมาโลดแล่น หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ โลกในมุมมองของเด็กนั้น อาจจะไม่ใช่อะไรที่ผู้ใหญ่เห็น และสุดท้ายคือนิทานที่เป็นรูปเล่มหนังสือชื่อ “แม่มกิมรัง” นิทานเล่มนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะ และมีส่วนสำคัญกับเนื้อหาของภาพยนตร์อย่างมาก ทั้งสร้างเหตุการณ์, ให้ข้อคิดแก่ตัวละคร, เป็นจุดพลิกผัน, เป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหา

จึงกล่าวได้ว่า โดยรวมแล้วภาพยนตร์เรื่องแม่เปิ้ลนั้นคล้ายเป็นนิทานสอนผู้ใหญ่ ที่มุ่งเห็นที่จะสะท้อนภาพปัญหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ และกระตุ้นให้เกิด

ความตระหนักถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา หากไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยีที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

บทสรุป

1. การวางแผนที่ดี และกำหนดตารางงานที่แน่นอนจะช่วยให้งานมีประสิทธิภาพอย่างมาก
2. แม้การทำงานคนเดียวจะคล่องตัวและได้ประสบการณ์มากมาย แต่การมีทีมงานที่ดีเข้ามาช่วยจะสร้างสรรค์งานได้ดีขึ้น อีกทั้งยังได้ฝึกการบริหารทรัพยากรที่มีขนาดใหญ่ขึ้น
3. เทคโนโลยีด้านต่างๆ ที่พัฒนาไม่หยุดนิ่งมีประโยชน์ต่อทำงานด้านภาพยนตร์อย่างมาก เช่น โทรศัพท์สมาร์ทโฟนช่วยให้การติดต่อและหาข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น, โซเชียลเน็ตเวิร์คช่วยหานักแสดงได้ง่ายขึ้น หรืออินเทอร์เน็ตมีความรู้ต่างๆ ให้ค้นคว้า ดังนั้นควรศึกษาและทดลองใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการทำงานมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

มีภาพยนตร์ที่จำลองโลกอนาคตเอาไว้อยู่หลายเรื่อง และในปัจจุบันก็มีหลายสิ่งที่เป็นจริงขึ้นมาแล้ว จึงน่าสนใจหากจะศึกษาเกี่ยวกับผลของภาพยนตร์ที่มีต่อการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

ประกาศิต ภัทรธีรานนท์. (2555). **โครงการผลิตภาพยนตร์แนว**

ชีวิตสะท้อนสังคม เรื่อง “ถ้า/เกิด/ว่า/” (SOCIAL DRAMA FILM PRODUCTION “WHAT IF”).

กรุงเทพฯ: สาขาวิชานิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชโลทร โปยมยล. (2552). **ความรักและกระบวนการสร้างความ**

หมายความรักในตระกูล-ภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิจารณา รัตนะ. (2554) **ผลของการเล่านิทานประกอบดนตรีที่มี**

ต่อความสนใจในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโรงเรียนจิตตเมตต์(ปฐมวัย) กรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ไข่มุก พงศ์สถาพร. (2554). **การนำเสนอแนวทางในการจัด**

กิจกรรมการปั้นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.ครุศาสตรมหาบัณฑิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กุลธิดา กุลคง.(2555). **ระบบการออกแบบหนังสือนิทาน**

อิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุ

ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พัชรี คุ่มชาติ. (2553). **การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ฟัง**

นิทานประกอบการปั้น .ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรี

นครินทรวิโรฒ

พัชรมณท์ ศุภสุข. (2556). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก**

ปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่กับการเสริมแรงทาง

สังคม. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม.(2558). **การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง.**

กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม.(2548). **'บท' สกต 'หนัง'.** กรุงเทพฯ :

อาทิตย์สนิทจันทร์

กฤษดา เกิดดี. (2547). **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย**

10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพมหานคร. พิมพ์คำ

หนังสือภาษาอังกฤษ

Sherry Turkle(2011). **Alone Together: Why We Expect More**

from Technology and Less from Each Other. New York : Basic Books.

O. Bradley Ictech II (2014). **Smartphones and Face-to-Face**

Interactions: Extending Goffman to 21st Century Conversation. University of New Orleans

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

ดร.สาธิต วงศ์อนันต์นนท์. “นโยบายแจกเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บ

เล็ต Tabletแก่นักเรียนของประเทศ”. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : http://library.senate.go.th/document/Ext3217/3217017_0002.PDF

พญ.นพวรรณ ศรีวงศ์พานิช . “ความสุขของเด็กปฐมวัย”.

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.rajanukul.go.th>

Ian Kerner(2013). **Your smartphone may be powering down**

your Relationship.[Online]. <http://edition.cnn.com/>

[2013/01/10/health/kerner-social-relationship/index.html](http://edition.cnn.com/2013/01/10/health/kerner-social-relationship/index.html)

ADRIENNE LAFRANCE (2015). **Do Babies Know When They're**

Skyping?.[Online] . <https://www.theatlantic.com/>

[technology/archive/2015/09/do-babies-know-when-theyre-skyping/404650/](https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/09/do-babies-know-when-theyre-skyping/404650/)