



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้ที่ไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566



**2D ANIMATION DESIGN TO REFLECT THE PROBLEM
OF YOUTH IGNORANCE**

BY

NARINTACH CHURATCHAPOBTANATORN



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2023

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น

โดย

นรินทร์รัช ชูรัชพบธนธร

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เฝ้าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการ

ศ. กิตติคุณ วัฒนระ จุฑะวิภาต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

10 มกราคม 2567

Thesis entitled

**2D ANIMATION DESIGN TO REFLECT THE PROBLEM
OF YOUTH IGNORANCE**

by

NARINTACH CHURATCHAPOBTANATORN

was submitted in partial fulfillment of the requirements

for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University

Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.
Member

Prof. Prestige Wattana Chudhavipata
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plit.Off. Vannee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

January 10, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ศ.กิตติคุณ วัฒนะ จูฑะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษา แนะนำเป็นอย่างดี รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาทางด้านเทคนิค ที่ให้การแนะนำใน ด้านกระบวนการทำผลงานและชี้แนะการแก้ไขปรับปรุงผลงานอยู่เสมอ จึงทำให้วิทยานิพนธ์นี้ สามารถสำเร็จสมบูรณ์ออกมาในที่สุด

ขอขอบคุณ นางสาวศิริรัตน์ เย็นสุข เจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรผู้ที่คอยดำเนินงานด้าน เอกสารให้เสมอ ครอบครัว มิตรสหายทุกท่านที่คอยให้คำปรึกษา ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจ มาโดยตลอดจนสามารถทำวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จด้วยดี

นรินทร์รัช ชูรัชพบธนธร
ผู้วิจัย



6405953 : นรินทร์รัช ชูรัชพบธนธร
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์
 ของวัยรุ่น
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ.กิตติคุณ วัฒนระ จุฑะวิภาต

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางในการแก้ปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น โดยเน้นความสำคัญของความชัดเจน เนื่องจากปัญหานี้ยังคงมีอยู่ในสังคมร่วมสมัยและคาดว่าจะเพิ่มมากขึ้น และมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหมู่วัยรุ่นและบุคคลทั่วไป การศึกษานี้ใช้ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติในการนำเสนอเนื่องจากเข้าถึงได้ง่าย กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ รวบรวมข้อมูลสาเหตุและผลที่ตามมาของพฤติกรรมวัยรุ่นที่เป็นปัญหาและความต้องการของวัยรุ่นที่มีต่อพ่อแม่ ศึกษาเทคนิคการสร้างแอนิเมชัน และดำเนินการผ่านขั้นตอนก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิตตามลำดับ การศึกษาสรุปโดยใช้เครื่องมือในการคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากความคิดเห็นที่ได้รับจากผู้ชมทั่วไป 30 คนผ่านการสอบถามสำรวจความพึงพอใจ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า “การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น” สามารถสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากความไม่รู้เท่าไม่ถึงการณ์มีแนวโน้มจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกแก่ผู้ชมได้ในเกณฑ์ดี และผู้ชมมีความชื่นชอบในแนวคิดที่นำมาเสนอ

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 87 หน้า)

คำสำคัญ : ปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น, แอนิเมชัน 2 มิติ

6405953 : Narintach Churatchapobtanatorn
 Thesis Title : 2D Animation Design to Reflect the Problem of Youth Ignorance
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Prof. Prestige Wattana Chudhavipata

Abstract

This study aims to explore strategies for addressing the issue of insufficient knowledge among teenagers, emphasizing the importance of clarity, as this problem persists in contemporary society and is expected to increase. The objective is to promote awareness and positive change among teenagers and the general population. The study utilizes 2D animations for presentation, as they are easily accessible. The research process is divided into five steps: gathering information on the causes and consequences of problematic teenage behaviors and the needs of parents with teenagers, studying techniques for creating animations, and proceeding through the pre-production, production, and post-production phases in sequence. The study concludes by using tools to calculate averages and standard deviations from feedback obtained from 30 general viewers through satisfaction surveys.

From the results of the study, it can be concluded that “Designing 2D animation media to reflect the problem of youth ignorance” can create understanding and awareness of problems caused by ignorance. It is likely to cause positive changes and solve the problem for viewers favorably. And the audience liked the ideas presented.

(Total 87 pages)

Keywords: Problems of youth ignorance, 2D animation,

Student’s Signature Thesis Advisor’s Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 คำถามการวิจัย	2
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์	3
บทที่ 2	
ทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 วัยรุ่น	5
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น	18
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ	28
2.4 กรณีศึกษา	43
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	56
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	57
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	60
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	71

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	73
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	73
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	74
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	74
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
4.1 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง LOST	76
4.2 ผลจากการประเมินผลจากแบบสอบถาม	79
บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	80
5.1 สรุปผลการวิจัย	80
5.2 ด้านการสรุปวิเคราะห์ผลงานวิจัยและข้อมูลโดยรวม	81
บรรณานุกรม	83
ประวัติผู้วิจัย	87

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรกระทำคามผิด	24
3.1	บทเรื่องราวของแอนิเมชันเรื่อง LOST	57
3.2	ตัวอย่างแบบสอบถาม	74
4.1	ตารางผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจผลงาน	79



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	3
2.1	วัยรุ่น	18
2.2	วัยรุ่นใช้ความรุนแรง	19
2.3	กลุ่มวัยรุ่นมัธยม	22
2.4	ครอบครัวอบอุ่น	27
2.5	วงล้อสี่	34
2.6	วงล้อสี่ต่างๆ	35
2.7	การจับคู่สี่	35
2.8	สี่ต่างๆ	36
2.9	ภาพศิลปะสไตล์มินิมอล	37
2.10	ภาพการ์ตูนสไตล์มินิมอล	37
2.11	มุกตลกอยู่ระยะกลาง	38
2.12	มุกตลกอยู่ระยะใกล้	39
2.13	มุกตลกอยู่ระยะใกล้มาก	39
2.14	มุกตลกอยู่ระยะไกลมาก	40
2.15	มุกตลกอยู่ระยะไกล	41
2.16	มุกตลกอยู่ระดับต่ำ	41
2.17	มุกตลกอยู่ระยะสูง	42
2.18	ภาพยนตร์ น้ำพุ	44
2.19	Gris Animation	46
2.20	ซีรีส์ ฮอร์โมนส์ วัยวัยรุ่น	47
3.1	บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 1	58
3.2	บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 2	59
3.3	บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 3	59
3.4	บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 4	60
3.5	รวมตัวละครหลัก พ่อ แม่ แบนจ์	60

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.6	ตัวละครหลัก ชื่อเบงค์	61
3.7	ฉากโรงเรียน	61
3.8	ฉากบ้านของเบงค์	62
3.9	สำนักงานตำรวจ	62
3.10	เว็บไซต์ Ai DALL E2	63
3.11	ใช้ Ai สร้างรูปโรงเรียน นำมาเป็นต้นแบบ	63
3.12	ใช้ Ai สร้างรูปโรงยิม นำมาเป็นต้นแบบ	64
3.13	ใช้ Ai สร้างรูปบ้าน นำมาเป็นต้นแบบ	64
3.14	การทดลองร่างตัวละคร	65
3.15	การวาดด้านต่างๆให้ตัวละคร	66
3.16	ตัวอย่างผลงานของ Pasulol ที่เป็นแรงบันดาลใจ	66
3.17	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 1	67
3.18	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 2	67
3.19	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 3	68
3.20	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 4	68
3.21	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 5	68
3.22	อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 6	69
3.23	ใช้โปรแกรม Procreate ทำการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรมตัวละคร	69
3.24	ใช้โปรแกรม Procreate ทำการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรมกับฉาก	69
3.25	ใช้โปรแกรม After Effect ทำการเคลื่อนไหว	70
3.26	ตัวอย่างมุกกล้องที่เลือกใช้	70
3.27	การจัดเรียงไฟล์ภาพในโปรแกรม After Effect	71
3.28	ปรับแต่งโทนสีของงานใน Procreate	71
3.29	นำไฟล์เสียงมาใส่เสียงประกอบใน After Effect	72
3.30	นำไฟล์ผลงานออกไปยังโปรแกรม Media Encoder เพื่อเรนเดอร์	72
3.31	รูปแบบของแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ	72

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.32 รูปแบบของแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ	73
4.1 รวมฉากเปิดมาที่โรงเรียนเบงค์ได้เห็นตัวอย่างที่ไม่ดีและเริ่มเกร	76
4.2 รวมฉากที่โรงยิมเบงค์ได้ใช้ความรุนแรงกับเพื่อน	77
4.3 รวมฉากที่เบงค์ได้มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและเริ่มชดใช้ผลลัพธ์	77
4.4 รวมฉากที่เบงค์โดนกรรมตามสนอง	77
4.5 รวมฉากที่เบงค์หลงผิดล้าลึกใช้ยาเสพติด	78
4.6 รวมฉากที่เบงค์จะโดนประหารและคิดถึงพ่อแม่	78
4.7 รวมฉากจบเบงค์ตื่นจากฝันและมีเสียงประหลาดมาเตือนและโล่งใจที่ยังได้ขึ้นเสียงแม่	78



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาทั้งหลายในวัยรุ่น ล้วนมาจาก “ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์” เป็นปัจจัยหลักๆ เพราะขาดการคิดวิเคราะห์ แยกแยะที่ตีพอ พอเกิดผลเสียขึ้นแล้วก็ไม่สามารถกลับไปแก้ไขอะไรได้ ทั้งเสียเวลาอันมีค่า เสียโอกาสต่างๆที่ดีมากมาย ผู้วิจัยจึงตระหนักได้ว่าวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปอีกส่วนใหญ่นั้นในสังคมก็มักจะกำลังเผชิญกับปัญหานี้เหมือนกัน ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาที่ควบคุมให้ดีขึ้นได้ยาก แต่หากมีข้อมูลและสื่อที่ยกตัวอย่างให้เห็นและตระหนักไว้ก่อนไม่มากก็น้อย จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปได้

จากการประเมินถึงปัญหาความรู้ของวัยรุ่น จึงจำเป็นต้องหาปัจจัยที่ส่งผลเสียเชื่อมโยงมาศึกษาประกอบด้วยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าสนใจมาใช้สะท้อนและปรับแก้ปัญหาได้ตรงประเด็น ปัจจัยหลักๆ อีกอย่างหนึ่งที่ส่งผลอย่างมากต่อเด็กก็คือ “สถาบันครอบครัว” หากเด็กได้รับการดูแลใส่ใจสร้างความสัมพันธ์ให้เพียงพอเสริมเข้าไปด้วย จะช่วยป้องกันเด็กๆ ได้ในอีกหลายๆด้าน ทางมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครบุรี และบทความจากสื่อมวลชนได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ไว้ว่า ในปัจจุบันปัญหาส่วนใหญ่ของวัยรุ่นคือเรื่องความรุนแรง เรื่องเพศ และยาเสพติด เรียกได้ว่าเป็นปัญหาของวัยรุ่นทั่วโลก (สรรพสิทธิ์ คุมพ์ประพันธ์ และดารารัตน์ เพียรกิจ, 2555) และอีกสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆอย่างรวดเร็ว สุขภาพจิต การคิดวิเคราะห์ยังมีไม่มากพอ ครอบครัว และสิ่งแวดล้อมหรือสังคมที่โน้มมนำพาไปในทางไม่ดี ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

ดังนั้นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวจึง เป็นสิ่งที่พ่อแม่ทุกคนควรใส่ใจ เพราะจะช่วยให้อารมณ์อบอุ่นมากยิ่งขึ้น และช่วยป้องกันปัญหาที่อาจเกิดจาก อารมณ์ฉุนเฉียวและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นได้ ลูกวัยรุ่นควรเข้าใจความเปลี่ยนแปลง ของตนเอง ยับยั้งชั่งใจ ควบคุมอารมณ์ และ ใช้เหตุผลให้มากขึ้น (กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย, 2562)

จากผลเสียและปัญหาเหล่านี้ โดยสรุป จะเน้นย้ำถึงบทบาทของความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ที่เป็นปัจจัยสำคัญในปัญหาวัยรุ่น ความสำคัญของการสนับสนุนจากครอบครัวในการบรรเทาปัญหาเหล่านี้ และประโยชน์ที่เป็นไปได้ของการสร้างความตระหนักรู้ผ่านสื่อและเครื่องมือทางการศึกษา เช่น แอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยใช้แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหมู่ผู้ที่รับชม

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

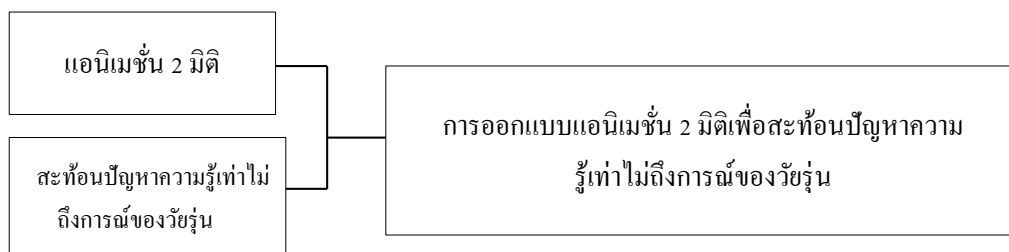
1.2.1 เพื่อศึกษาแนวทางในการปรับแก้ปัญหา เน้นความสำคัญให้ความกระจ่างว่า ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ สามารถส่งผลเสียต่อวัยรุ่น ครอบครัว และสังคมโดยรวมได้อย่างไร และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสนับสนุนจากครอบครัวในการบรรเทาปัญหาที่วัยรุ่นต้องเผชิญ

1.2.2 เพื่อส่งเสริมสร้างสำนึกความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหมู่วัยรุ่น และประชาชนทั่วไปผ่านสื่อและเครื่องมือด้านการศึกษา เช่น แอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งใช้ในการจำลองสถานการณ์กับประเด็นที่เกี่ยวข้อง

1.3 คำถามการวิจัย

สื่อและเครื่องมือด้านการศึกษา โดยเฉพาะแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถนำมาใช้สร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหมู่วัยรุ่นและประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับปัญหาที่กล่าวมาได้อย่างไร

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

สะท้อนปัญหา คือ สิ่งที่สะท้อนการกระทำที่ผู้ปฏิบัติสามารถมองเห็นตนเอง ภายใต้บริบทจากประสบการณ์ของตนเอง ด้วยวิธีการเผชิญ เข้าใจ และแก้ไขปัญหา

ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ คือ รู้ไม่เท่าทันเหตุการณ์, คาดไม่ถึงว่าจะเกิดปัญหา หรือเกิดเหตุร้ายจากการกระทำของตนเหล่านั้น

วัยรุ่น คือ ขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางกายภาพและจิตใจของมนุษย์ที่เป็นไปอย่างรวดเร็วจึงทำให้เกิดปัญหาได้ง่าย องค์การอนามัยโลกให้คำจำกัดความของวัยรุ่นอย่างเป็นทางการว่าอยู่ในช่วงอายุ 10 ถึง 19 ปี

บทที่ 2

ทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือ และข้อมูลเอกสารต่าง ๆ รวมทั้งผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาเป็นกรอบแนวทางการศึกษา และออกแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน สรุปเป็นสาระสำคัญได้ตามลำดับ ดังนี้

2.1 วัยรุ่น

2.1.1 ความหมายของ “วัยรุ่น”

2.1.2 ระยะเวลาของวัยรุ่น

2.1.3 ลักษณะและการพัฒนาของวัยรุ่น

2.1.4 ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น

2.2.1 พฤติกรรมที่เป็นปัญหา

2.2.2 องค์ประกอบและทฤษฎี

2.2.3 พ่อแม่ในฝันของลูกวัยรุ่น

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบบทภาพยนตร์

2.3.2 ทฤษฎีการใช้สี และแนวคิดของศิลปะมินิมอล

2.3.3 มุมกล้องในภาพยนตร์

2.3.4 แนวคิด การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่

ถึงการณ์ของวัยรุ่น

2.4 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ

2.4.2 Gris Animation

2.4.3 ชีริย์ ฮอโมนส์ วัยว้าวุ่น

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 วัยรุ่น

การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัยรุ่นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการศึกษาวรรณกรรมสำหรับวัยรุ่น และการปูพื้นฐานเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการและความสนใจตามธรรมชาติของวัยรุ่น ช่วยให้บุคคลที่เกี่ยวข้อง สามารถรับรู้บริบท และปัญหาสถานการณ์ของวัยรุ่น ได้ตรงตามความต้องการ และความสนใจของวัยรุ่น ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

วัยรุ่นเป็นวัยของการเร่งเจริญเติบโตทั้งในทางชีวะ สรีระ และจิตวิทยา เป็นวัยเร่งสร้างสุขนิสัย เร่งปรับตัว เร่งทางวิชาการ และเริ่มเลือกอาชีพ สรุปแล้วเป็นการเร่งเจริญเติบโตทุกๆ ด้าน คำว่า Adolescent มาจากภาษาลาติน Adolescere ซึ่งหมายความว่า To Grow Up มีวัยรุ่น และพ่อแม่ของวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ต้องเดือดร้อนวุ่นวายไปกับการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมานี้ แต่ในเวลาเดียวกันก็มีวัยรุ่นอีกจำนวนมากที่ผ่านระยะของวัยนี้ไปได้โดยไม่มีปัญหาแต่อย่างใด Erikson เป็นผู้ที่มองว่าสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นเป็นเรื่องที่ไม่ใช่ความผิดปกติ หรือเรื่องที่น่าจะเดือดเนื้อร้อนใจมากมายนัก ถึงแม้ Erikson จะใช้คำว่า “Identity Crisis” ในการบรรยายถึงวัยรุ่นเขาก็หมายถึงช่วงระยะหนึ่งของพัฒนาการตามปกติ และคำนี้ก็กลายเป็นที่ยอมรับและใช้กันโดยทั่วไป (ศรีประภา ชัยสินธพ, 2566)

2.1.1 ความหมายของ “วัยรุ่น”

คำว่า “วัยรุ่น” ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Adolescence” มีรากศัพท์มาจากภาษาลาติน ว่า “Adolescere” หมายถึง “การก้าวไปสู่วุฒิภาวะ” (Webster's Third New International Dictionary of the English Language, 1981) และมีความหมายคล้ายคลึงกับคำว่า “เยาวชน (Youth)” หมายถึงคนรุ่นหนุ่มรุ่นสาว และคำว่า “Young Adult” หมายถึง บุคคลที่สภาวะทางร่างกายเริ่มเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่ร่างกายมีความเจริญเติบโตเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้คำจำกัดความของคำ “วัยรุ่น” ว่า หมายถึง “วัยที่เข้าสู่วัยหนุ่มสาว” ส่วนคำ “เยาวชน” หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และมีใช้เป็นผู้บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส บางคนกล่าวว่า “วัยรุ่น เป็นวัย

แตกเนื้อหนุ่มสาว” ซึ่งนักจิตวิทยาอธิบายว่า การแตกเนื้อหนุ่มสาวนี้เป็นสภาวะที่ร่างกายมีความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการทำงานของต่อมเพศ ร่างกายเริ่มมีภาวะสุกทางเพศ (Puberty) กล่าวคือ เด็กหญิงเริ่มมีประจำเดือน เพิ่มขนาดทรวงอก ส่วนเด็กชายมีเสียงแตก มีขนรักแร้ มีการหลั่งน้ำกาม และร่างกายเติบโตเร็ว มีภาวะพร้อมที่จะสืบพันธุ์ได้ อีกทั้งเป็นวัยที่ต้องการสร้างสุนิษัย เริ่มปรับตัว และเริ่มต่อสู้เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการความอิสระ แต่ก็ยังต้องพึ่งผู้อื่นอยู่ มีความสนใจ และการเรียนรู้ในด้านการศึกษา อาชีพ เพศ และสภาวะแวดล้อม คือ เศรษฐกิจ สังคมและการเมือง

ในทางกฎหมายพิจารณาว่า ผู้ที่บรรลุนิติภาวะแล้วคือผู้ที่มีความรับผิดชอบในการกระทำใด ๆ ด้วยตนเอง หรือเป็นผู้ที่มีภาวะสุกเต็มที่ จึงได้กำหนดอายุเด็กและเยาวชนไว้ เมื่อวัยรุ่นหรือวัยเยาวชนกระทำความผิด จะได้รับการพิจารณาเป็นพิเศษแยกจากผู้ใหญ่ เพื่อการแก้ไขมากกว่า การมุ่งการลงโทษ เพราะถือว่าวัยนี้ยังเป็นวัยที่ยังมีการพัฒนาจิตใจ จำเป็นต้องมีการอบรมสั่งสอน เพื่อเตรียมตัวที่จะเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไป อีกทั้งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาดีของสังคมในการที่จะให้อภัยต่อความผิดพลาดของเด็ก ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะเห็นว่าเด็กยังอ่อนต่อวัยและประสบการณ์ ซึ่งมักจะกระทำการใด ๆ ด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และไม่สามารถถึงเห็นผลของการกระทำอย่างแท้จริง (Webster's Third New International Dictionary of the English Language, 1981)

ดวงใจ กษานติกุล (2536) กล่าวว่า วัยรุ่น มีความหมายตรงกับคำในภาษาละตินว่า “Adolescere” ซึ่งหมายความว่า เป็นการเจริญเติบโตนำไปสู่การมีวุฒิภาวะเนื่องจากวัยรุ่นนับเป็นช่วงวัยที่มีความต้องการปรับตัว หรือจะเรียกว่าเป็นช่วงวิกฤติของชีวิตวัยรุ่นก็ได้ เพราะเป็นช่วงวัยที่กำลังจะก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่

ประณต คำฉิม (2549) กล่าวว่า การเปลี่ยนผ่านจากช่วงวัยเด็กส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งทางด้านร่างกายและทางด้านจิตใจ การเปลี่ยนแปลงจากภายนอกร่างกาย คือ ร่างกาย จากวัยเด็กนำไปสู่วัยผู้ใหญ่ โดยวัยรุ่นยังเป็นเสมือนการเชื่อมต่อของวัยเด็กเพื่อก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ และมีการเจริญเติบโตมีการเปลี่ยนแปลงในเกือบทุกด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เป็นช่วงวัยที่ต้องเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ ความรับผิดชอบที่เพิ่มมากขึ้นมีสัมพันธภาพทั้งกับผู้ใหญ่และกลุ่มเพื่อน

สุพัตรา สุภาพ (2534) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงจากความเป็นเด็กก้าวเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่นผู้ใหญ่ และเป็นช่วงวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่หรืออย่างเข้าสู่ความเป็นหนุ่มเป็นสาวโดยไม่สามารถระบุความชัดเจนได้ว่าจะมีความสิ้นสุดการเป็นหนุ่มเป็นสาวนั้นได้เมื่อใดแต่พอที่จะสามารถกำหนดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่นหรือรูปร่างของวัยรุ่นได้เป็นสำคัญ

สุชา จันทรเอม (2542) กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescent) เป็นช่วงวัยที่มีความเชื่อมต่อของช่วงวัยระหว่างช่วงวัยเด็กกับช่วงวัยผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ไม่ว่าชีวิตในช่วงนั้นปลายจะราบรื่นหรือไม่ราบรื่น มีความสัมพันธ์แบบผูกพันแน่นแฟ้น (Intimacy) นอกจากนี้ยังมีการแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุตั้งแต่ 13 - 15 ปี วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุตั้งแต่ 15 - 18 ปี วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุตั้งแต่ 18 - 21 ปี

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า ความหมายของ “วัยรุ่น” คือ คำว่า “วัยรุ่น” อาจเรียกว่า “วัยเยาวชน” หรือ “วัยหนุ่มสาว” ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Adolescence”, “Juvenile”, “Teenager” หรือ “Young Adult” หมายถึง วัยที่สภาพ ทางร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ความเป็นชายหนุ่มหรือหญิงสาว มีการพัฒนาการทางร่างกาย ทางอารมณ์ ทางสติปัญญา และทางสังคม หรือถือเอาความพร้อมทางร่างกายที่มีความเจริญเติบโตของระบบอวัยวะเพศเต็มที่ คือในเพศชายมีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์ และในเพศหญิงเมื่อเริ่มมีประจำเดือน วัยนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อบุคคลนั้นบรรลุนิติภาวะ

2.1.2 ระยะเวลาของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนจากวัยเด็ก ไปสู่วัยผู้ใหญ่ จึงเป็นการยากที่จะกำหนดอย่างแน่นอนว่าวัยรุ่นควรเริ่มเมื่ออายุเท่าใด เพราะสภาวะร่างกายของแต่ละบุคคล และแต่ละหมู่มีระยะเวลาการเปลี่ยนแปลงของต่อมทางเพศที่ต่างกันซึ่งจะเกิดขึ้นในช่วงอายุระหว่าง 13-19 ปี เด็กหญิงมักจะมีระยะนี้ก่อนเด็กชาย 1-2 ปี บางคนจึงเรียกวัยรุ่นว่า “วัยทีนเอจ”(Teenage) โดยทั่วไปช่วงระยะวัยรุ่น อาจแบ่งออกได้เป็น 4 ระยะ คือ

2.1.2.1 วัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (Preadolescence or Puberty) เป็นวัยเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 11 - 13 ปี เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 13-15 ปี

2.1.2.2 วัยรุ่นระยะแรก (Early Adolescence) วัยรุ่นระยะนี้มีลักษณะพฤติกรรมและความต้องการก่อนไปทางเด็ก เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 13-15 ปี เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 15-17 ปี

2.1.2.3 วัยรุ่นระยะกลาง (Middle Adolescence) วัยรุ่นระยะนี้มีลักษณะพฤติกรรมและความต้องการกำลังอยู่ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15-18 ปี เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 17-19 ปี

2.1.2.4 วัยรุ่นระยะปลาย (Late Adolescence) วัยรุ่นระยะนี้มีลักษณะพฤติกรรมและความต้องการก่อนข้างไปทางผู้ใหญ่ เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18-20 ปี เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 19-21 ปี

การกำหนดช่วงอายุตามที่กล่าวมานี้มิได้ถือเป็นหลักตายตัวแน่นอนเสมอไป เช่น แพทย์กำหนดความเจริญเติบโตทางร่างกาย ความเปลี่ยนแปลงในทางสรีรวิทยาและอายุเป็นเกณฑ์ กฎหมายไทยกำหนดว่าคนอายุ 21 ปีบรรลุนิติภาวะเป็นผู้ใหญ่แล้ว กฎหมายสหรัฐอเมริกากำหนดให้เด็กอเมริกันอายุ 12 ปีเป็นเด็กวัยรุ่น เมื่ออายุ 21 ปีจึงบรรลุนิติภาวะ เช่นเดียวกับกฎหมายไทย กฎหมายอังกฤษกำหนดให้เด็กหญิงอายุ 12 ปีเป็นวัยรุ่นสาว เด็กชายอังกฤษอายุ 14 ปีเป็นวัยรุ่นหนุ่ม ตามกฎหมายไทยกำหนดให้ใช้ดำเนินหน้าชื่อเด็กชาย หญิง อายุต่ำกว่า 15 ปีบริบูรณ์ว่า “เด็กชาย เด็กหญิง” เมื่ออายุย่างเข้าปีที่ 15 ก็ให้ใช้ดำเนินหน้าชื่อว่า “นาย, นางสาว” ซึ่งแสดงว่ากฎหมายไทยกำหนดว่าเด็กชายหญิงเมื่ออายุย่างเข้าปีที่ 15 เป็นวัยรุ่นหนุ่ม วัยรุ่นสาว ในรายงาน “การสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน” ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2527 กำหนดว่า เยาวชนคือ ผู้มีอายุ 15-24 ปี และสหประชาชาติกำหนดช่วงอายุของเยาวชน คือ 15-25 ปี สำหรับนักปราชญ์ถือความเปลี่ยนแปลงทางใจเป็นเครื่องวัด แต่ส่วนใหญ่จะกำหนดรุ่น โดยใช้ช่วงอายุเป็นเกณฑ์ ดร. ประมวล ดิติดินสัน นักจิตวิทยาไทยผู้หนึ่ง แบ่งช่วงเวลาความเป็นวัยรุ่นของคนเราเป็น 2 ระยะ คือ วัยรุ่นระยะแรกอยู่ในช่วงอายุ 12-14 ปี และวัยรุ่นระยะหลังเริ่มตั้งแต่อายุ 14 ปีขึ้นไป คู่ความเจริญเต็มที่เมื่ออายุประมาณ 22-25 ปี วัยรุ่นจะสิ้นสุดลงก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นบรรลุนิติภาวะ มีความสามารถพอที่จะดำรงชีวิตอย่างอิสระ ไม่ต้องอยู่ภายใต้การคุ้มครองของพ่อแม่ ผู้ปกครอง สามารถรับผิดชอบการดำรงชีพของตนเอง และมีพฤติกรรมเป็นที่ยอมรับของมาตรการทางสังคม หรือมิฉะนั้นก็บรรลุนิติภาวะเป็นอย่างน้อย (Hevelock, 1969)

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยในระยะเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นวัยแห่งการปรับตัว เป็นวัยแห่งปัญหา และเป็นวัยที่มีความเคร่งเครียดทางอารมณ์ บางคนเรียกวัยนี้ว่า “วัยรุ่น”

“วัยวิกฤต”หรือ “วัยแห่งพายุบุแคม” เนื่องจากการพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย ทางด้านจิตใจ และทางด้านอารมณ์เป็นไปอย่างรวดเร็ว

2.1.3 ลักษณะและการพัฒนาของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อจากวัยเด็กมาสู่วัยผู้ใหญ่ วัยรุ่นมีความสับสนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับวัย บางครั้งเขาก็คิดว่าเขาเป็นเด็ก มีพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ให้ความเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยให้เขาทำอะไรได้อย่างอิสระ บางครั้งเขาก็คิดว่าเขาเป็นผู้ใหญ่แล้ว เพราะมีร่างกายเติบโตเหมือนผู้ใหญ่ทุกอย่าง ได้รับการบอกให้วางตัวแบบผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงมักจะมีปัญหาในเรื่องการปรับตัว มีความสับสนระหว่างการแสดงบทบาทของเด็กกับบทบาทของผู้ใหญ่ เด็กในวัยนี้มักจะถูกมองว่าเป็นวัยที่สับสน วุ่นวาย และมักมีข้อขัดแย้งกับผู้ใหญ่มากทุกยุคทุกสมัย การขัดแย้งระหว่างวัยนับเป็นเรื่องธรรมดา เพราะชีวิตจิตใจ ประสบการณ์และทัศนคติของคนแต่ละวัยย่อมไม่เหมือนกัน วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการทั้งทางร่างกาย จิตใจ ความสนใจ และอารมณ์ที่มีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนวัยอื่นๆ กล่าวคือ พัฒนาการทางร่างกายโดยสภาพทางร่างกายเป็นระยะที่การพัฒนาทางกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว สัดส่วนต่างๆ ของร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีน้ำหนักและส่วนสูงที่เพิ่มขึ้น มีความเจริญเติบโตทางด้านลักษณะเพศ ความเป็นเพศชาย และเพศหญิง พัฒนาการทางจิตใจโดยสภาพทางจิตใจ มีการพัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ รักสวยรักงาม มีอารมณ์ร้อนแรง มีความคิดคะนอง ใจเร็วด่วนได้ เมื่อจะทำอะไร มักจะต้องได้ดังใจ การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจของวัยรุ่นมีลักษณะดังนี้

- 1) วัยรุ่นในระยะแรกมักจะคบหาสมาคมและเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน
- 2) เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นระยะกลางจะมีความรู้สึกสนใจเพศตรงกันข้าม
- 3) มีอารมณ์ใหม่ ๆ อารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่ายและรุนแรง
- 4) เริ่มรู้จักรับผิดชอบ ต้องการความเป็นอิสระ อยากทำมาหาเลี้ยงชีวิตตนเอง
- 5) มีความเชื่อมั่นในด้านต่าง ๆ เป็นไปอย่างรุนแรง มีจินตนาการมากขึ้น

การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจนี้จะมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเพิ่มขึ้นอยู่กับสภาพทางสังคมขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็กอยู่ ประสบการณ์ในวัยเด็กของวัยรุ่นทัศนคติของพ่อแม่ ครู อาจารย์ต่อวัยรุ่น และความดูแลเอาใจใส่ที่ผู้ใหญ่ได้ให้แก่เด็กในวัยนี้ด้วย (Hevelock, 1969)

ปัจจุบันสังคมเจริญขึ้น ความซับซ้อนต่าง ๆ ของสภาพสังคมก็มีมากขึ้น ความจำเป็นด้านต่าง ๆ ของภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมบีบบังคับให้แต่ละคนมีความรับผิดชอบมากขึ้น ความก้าวหน้าทางวิทยาการเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพทางสังคม ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม และพฤติกรรมของคนเราทั้งสิ้น

พัฒนาการทางอารมณ์ อารมณ์เป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งของชีวิตมนุษย์ในทางจิตใจ และสติปัญญา ซึ่งสามารถแสดงออกหรือตอบสนองได้ เช่น หัวเราะ โกรธ ดีใจ ฯลฯ อารมณ์ของคนเราเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ หลายคนจึงมักเห็นว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการกระทำต่าง ๆ โดยใช้อารมณ์มากกว่าสติปัญญา บางครั้งมีการกระทำที่รุนแรง ดังปรากฏในข่าวหนังสือพิมพ์ว่า วัยรุ่นยกพวกตีกัน ปล้นทรัพย์ ดัดสิ่งเสพติดให้โทษ เป็นต้น วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่จำเป็นต้องมีการอบรมสั่งสอนให้เป็นคนมีเหตุผล มีระเบียบวินัย รู้จักเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น กล้าเผชิญความจริง ไม่หลีกเลี่ยงปัญหาที่ได้ก่อไว้ เพื่อเป็นการพัฒนาความคิด เตรียมตัวให้วัยรุ่นเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในวันข้างหน้าต่อไป

พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นในระยะแรกมักคบหาสมาคมและเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน เมื่อพัฒนาเข้าสู่วัยรุ่นระยะกลางเป็นต้นไปจะเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม ต้องการการยอมรับจากสังคมจากผู้ใหญ่ และจากกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน ความต้องการการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ บ่อยครั้งที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองมักจะลดความเข้มงวดกวดขันวัยรุ่น เพราะเห็นว่าเป็นวัยที่เจริญเติบโตแล้ว ทำให้หย่อนการอบรมลง วัยรุ่นเริ่มมองเห็นสถานที่แห่งอื่นน่าสนใจไปกว่าบ้าน เช่น สถานเริงรมย์ ดิสโก้เธค สไน้กเกอร์คลับ เป็นต้น การอบรมสั่งสอนให้วัยรุ่นมีคุณธรรม วัฒนธรรมที่ดีงาม มีความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม มีระเบียบวินัย รู้จักการบำเพ็ญเพื่อประโยชน์ต่อผู้อื่น หรือต่อสาธารณชน เหล่านี้จะช่วยให้วัยรุ่นรู้สึกว่าคุณเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

พัฒนาการทางสติปัญญา เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น การพัฒนาทางความจำ ความคิดอ่าน การคิดหาเหตุผลเป็นไปอย่างกว้างขวาง มีความอยากรู้อยากเห็น สนใจในทุกอย่างรอบตัว วัยรุ่นระยะต้นมีความสามารถทางสติปัญญา มักขาดความรอบคอบ ขาดความคิดทบทวนก่อนจะลงมือกระทำ การใดๆ และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดเพียงชั่วคราวเท่านั้น เมื่อได้ของใหม่ก็จะเลิกสนใจสิ่งที่เก่า ในวัยรุ่นตอนปลายจะมีสติปัญญาดี มีความคิดความสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ เมื่อสนใจสิ่งใดก็

จะคงความสนใจต่อสิ่งนั้น ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจและมีความรู้เพิ่มขึ้น การอ่านเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นสนใจ ช่วยพัฒนาความสามารถ สติปัญญาของวัยรุ่นได้อย่างมาก

จากการพัฒนาการทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางอารมณ์ ทางสติปัญญา และทางความนึกคิด เกี่ยวกับสังคมดังกล่าว ทำให้วัยรุ่นมีลักษณะเด่นๆ ซึ่งแตกต่างจากวัยอื่นๆ ของคนเรา คือ

1) มีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่คงเส้นคงวา ประเดี๋ยวดีประเดี๋ยวร้าย หงุดหงิดง่าย ยังไม่รู้จักรักษาควบคุมอารมณ์ อารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอาจเกิดจากความไม่ได้ตั้งใจ ความคร่ำคร่งในการเรียน ความกดดันจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือจากคนใดคนหนึ่ง ความเบื่อหน่ายโดยไม่มีสาเหตุ อย่างไรก็ตามวัยรุ่นมักจะพูดกันว่า “ไม่มีอารมณ์”

2) สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะปรากฏชัดแจ้งกว่าวัยอื่นๆ เช่น มีความสามารถพิเศษในทางการกีฬา ศิลปะ หรือการเรียนรู้ในแขนงวิชาต่างๆ การเรียนรู้ในสิ่งที่วัยรุ่นสนใจ มีความถนัด และมีความพอใจที่จะทำ จะช่วยให้การพัฒนาทางสติปัญญาของวัยรุ่นเป็นไปอย่างกว้างขวาง นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวว่าความถนัดของคนเราจะสำแดงออกมาอย่างชัดเจนเมื่ออายุประมาณ 18 ปี

3) เริ่มสร้างสรรค์อุดมคติของตนขึ้น และเทิดทูนอุดมคตินั้น ๆ การสร้างอุดมคตินี้ อาจเกิดจากการได้อ่านหนังสือ ดูจากโทรทัศน์ วิทยุทัศน์ การปลูกฝังจากบุคคลอื่น โดยการแนะนำชักจูงหรือเกลี้ยกล่อม แล้วทำให้วัยรุ่นรับไปปฏิบัติได้อย่างง่ายดาย

4) มักมองอะไร ๆ ง่ายไปหมด จึงมีคำกล่าวที่ว่า “คิดอย่างเด็ก” คิดคำนึงเอาเองตามประสาผู้อ่อนต่อประสบการณ์ ขาดความชำนาญและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ บางคราวจะพบว่าวัยรุ่นมักเกิดความผิดหวังเป็นอย่างมากในงานบางเรื่องที่ไม่สำเร็จ

5) มีธรรมชาติจริงจังรักภักดีต่อหมู่คณะ ครอบครั้ว เพื่อน สถาบันการศึกษา ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ลัทธิที่นิยม บางคนมีความรู้ลึกซึ้งเช่นนี้อย่างรุนแรง และช่วยผลักดันให้วัยรุ่นกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้โดยง่าย (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2522)

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ คือเป็นวัยที่ไม่ใช่เด็กและวัยที่ยังไม่เป็นผู้ใหญ่ จึงเป็นการยากที่จะกำหนดว่าวัยของวัยรุ่นคือวัยที่อยู่ในระยะอายุเท่าใดแน่นอน เพราะเด็กแต่ละคนมีภาวะการเจริญเติบโตเริ่มเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่นในระยะเวลาและสภาวะที่ต่างกัน

ในเรื่องระยะของวัยรุ่น วัยรุ่นแบ่งออกได้เป็น 4 ระยะ คือ 1) วัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น 2) วัยรุ่นระยะแรก 3) วัยรุ่นระยะกลาง 4) วัยรุ่นระยะปลาย โดยทั่วไประยะของวัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุ 12-21 ปี และมีความเจริญเต็มที่เมื่ออายุประมาณ 22-25 ปี

ในด้านลักษณะของวัยรุ่น วัยรุ่นมักถูกมองว่าเป็นวัยที่สับสนวุ่นวาย เช่น ชอบแสดงพฤติกรรมที่แปลกๆ ออกมา เลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ จนก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้ใหญ่อยู่เสมอ ความเปลี่ยนแปลงลักษณะและพฤติกรรมของวัยรุ่นมี 2 ด้าน คือ สภาพทางกายและสภาพทางจิตใจ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายมาก เป็นผลให้สภาพทางจิตใจและอารมณ์เปลี่ยนแปลงด้วย

2.1.4 ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

ความต้องการเป็นพื้นฐานของการเร้าใจและกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ เมื่อความต้องการเกิดขึ้นกับผู้ใดแล้วหากได้รับการตอบสนองก็ทำให้ชีวิตมีความสุข มีความพอใจ แต่ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองก็มักทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ขึ้นทั้งปัญหาทางกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม วัยรุ่นมีความต้องการในเรื่องต่างๆ ไปเช่นเดียวกับบุคคลวัยอื่นๆ เช่น ความต้องการตามธรรมชาติ ความต้องการความปลอดภัย ความรักอิสรภาพการเป็นที่ยอมรับยกย่อง และความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น ความต้องการตามธรรมชาติของวัยรุ่น มีดังนี้

ความต้องการความเป็นอิสระและความเป็นตัวของตัวเอง เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะพยายามแสวงหาความจริง ต้องการการตัดสินใจด้วยตนเอง ต้องการใช้ความพยายามที่จะทำสิ่งต่างๆ ที่ยากลำบาก การที่วัยรุ่นต้องการความเป็นตัวของตัวเองนี้ เป็นการช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าแสดงออกซึ่งความคิดเห็นและมีความรับผิดชอบในเรื่องบางอย่างได้

ความต้องการการยอมรับจากสังคมครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นของสังคม มีความสัมพันธ์ เด็กมีความต้องการความรักจากพ่อแม่พี่น้อง เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นไปโรงเรียน ต้องการการยอมรับจากครู เพื่อนร่วมชั้น ยกย่องชมเชย ต้องการยอมรับจากเพื่อน ต้องการความมีชื่อเสียง มีความเด่นดังเหนือคนอื่น ต้องการความสำเร็จ ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ต้องการสร้างความประทับใจให้กับผู้อื่น ต้องการให้ผู้อื่นสนใจ ต้องการความรัก ความชื่นชม ความช่วยเหลือและการอยู่ใกล้ชิดกับตน

ความต้องการที่จะช่วยเหลือตนเองวัยรุ่นเริ่มมีความคิดที่จะช่วยเหลือตนเอง คิดถึงการหารายได้ หรืออาชีพเนื่องจากต้องการความอิสระในอันที่จะต้องอาศัยพ่อแม่ วัยรุ่นมักมีความรู้สึกรว่าการหาเงินได้ด้วยตนเองทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ รู้สึกว่ามีสิทธิเสรีภาพเพิ่มขึ้น และเป็นสิ่งแสดงให้เห็นสังคมยอมรับว่าตนเป็นผู้ใหญ่แล้ว ดังนั้น วัยรุ่นมักจะแสดงความถนัดตามธรรมชาติ บางคนสนใจการเป็นหมอ เป็นวิศวกร เป็นนักออกแบบ และวิชาชีพอื่นๆ บางคนสนใจศิลปะ เครื่องยนต์ กลไกการประดิษฐ์ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้นอกจากผู้ใหญ่ช่วยให้คำแนะนำแล้ว การอ่านหนังสือเป็นอีกทางหนึ่งในการช่วยแนะอาชีพแก่วัยรุ่นด้วย

ความต้องการในปรัชญาชีวิต เป็นความต้องการมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ วัยรุ่นจะพยายามถามเรื่องราวที่ตนอยากรู้อย่างมีเหตุผล ถ้าได้รับคำตอบที่ไม่พึงพอใจก็จะพยายามซักถามจนกว่าจะได้รับคำตอบที่พึงพอใจ มีความอยากรู้ความคิดของผู้อื่นที่มีต่อตน อยากรู้ว่าตนเองมีความสามารถเพียงใด วัยรุ่นบางคนยอมทำบางสิ่งบางอย่างที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็นบางอย่างเท่านั้น การแนะนำให้วัยรุ่นมีทัศนคติที่กว้างไกล มีวิจารณ์ญาณในการตัดสินใจเพื่อให้เกิดปรัชญาชีวิตที่ถูกต้อง เป็นการช่วยลดปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมด้วย

ความต้องการความรัก วัยรุ่นต้องการความรัก ความอบอุ่น และความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ วัยรุ่นสมัยปัจจุบันต้องการคำแนะนำเกี่ยวกับความประพฤติ การศึกษา และแนวทางเพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต ถ้าดูจากภายนอก จะเห็นว่าวัยรุ่นดูเต็มไปด้วยความมั่นใจ มีลักษณะอ่อนน้อมหรือแข็งกระด้างขึ้นอยู่กับพื้นฐานการเลี้ยงดู แต่ส่วนลึกของจิตใจวัยรุ่นนั้นเต็มไปด้วยความหวาดหวั่นและต้องการความอบอุ่นทางจิตใจเป็นอย่างยิ่ง ความไว้วางใจในผู้ใหญ่จะเกิดขึ้นถ้าผู้ใหญ่มีความเข้าใจวัยรุ่น นอกจากจะทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ใหญ่และวัยรุ่นแล้ว เป็นการส่งเสริมสุขภาพจิตของวัยรุ่นและผู้ที่เกี่ยวข้องคนอื่นๆ ด้วย

ความต้องการความสำเร็จ เมื่อเด็กเจริญวัยขึ้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ให้เด็กฝึกหัดการช่วยเหลือตนเองและบุคคลอื่น เป็นพื้นฐานของการฝึกให้มีทักษะและประสบการณ์ ความพยายามและความอดทนในการกระทำใด ๆ งานสำเร็จจุลล่งย่อมก่อให้เกิดความภูมิใจ วัยรุ่นต้องการความมีชื่อเสียงบางคนมีวีรบุรุษอยู่ในใจ มีบุคคลที่ตนชื่นชมและยึดเป็นแบบอย่าง และต้องการการยกย่องตามผู้อื่น

ความต้องการทางเพศ ในระยะวัยรุ่นนี้ ร่างกายมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว อวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายกำลังทำงานเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อมเพศสร้างฮอร์โมนการเจริญเติบโตด้านต่างๆ ตามเพศชายและเพศหญิง ซึ่งเป็นการควบคุมถึงวุฒิภาวะทางเพศ นักจิตวิทยาเชื่อว่าความต้องการทางเพศเป็นธรรมชาติตามครรลองของชีวิตมนุษย์ทุกวัย ดังนั้น วัยรุ่นควรได้รับการอบรมเรื่องเกี่ยวกับเพศตรงข้ามให้เข้าใจพอควร เพราะการปกปิดอาจทำให้วัยรุ่นมีความอยากรู้อยากเห็นเพิ่มขึ้น พยายามทดลองหาความจริงด้วยตนเองซึ่งอาจทำให้เกิดผลเสียได้ ในประเทศที่เจริญแล้วมีหลักสูตรการสอนเรื่อง “เพศศึกษา” ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาขึ้นไปการศึกษาเรื่องของเพศในทางที่เป็นวิชาการถือว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง มิใช่เรื่องผิด หรือควรปกปิดแต่ประการใด

สมาคมการศึกษาแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา (National Education Association, 2015 อ้างถึงใน ปรานี รามสูตร, 2558, น.12) ได้สรุปความต้องการของวัยรุ่น 10 ประการดังนี้

- 1) ความมีสุขภาพอนามัยสมบูรณ์
- 2) ความเข้าใจในสิทธิและหน้าที่ของพลเมือง
- 3) ความเข้าใจเกี่ยวกับการอุปโภค บริโภคในชีวิตประจำวัน
- 4) ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตครอบครัว
- 5) ความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อชีวิตประจำวัน
- 6) การมีอาชีพสามารถหาเลี้ยงตนเองได้
- 7) การมีโอกาสได้ชื่นชมซาบซึ้งกับความงามในศิลปะ วรรณคดี คนตรี และ
ธรรมชาติ
- 8) การมีความสามารถในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และแบ่งเวลาได้เหมาะสม
ในกิจกรรมต่างๆ ของเขา
- 9) การได้รับความยกย่อง ความไว้วางใจจากผู้อื่น ให้ความเคารพนับถือผู้อื่นและ
สามารถเข้ากันได้ดีกับผู้อื่น
- 10) มีความสามารถในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็น การอ่าน และการฟังได้อย่าง
เข้าใจ สามารถคิดและทำได้อย่างมีเหตุผลความต้องการของวัยรุ่นอเมริกันในด้านต่างๆ ไม่แตกต่าง
ไปจากความต้องการของวัยรุ่นไทยสมัยปัจจุบันเท่าใดนัก ซึ่งนักจิตวิทยาได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ
ความต้องการของวัยรุ่นไทย ดังนี้

10.1 ต้องการความรัก ความสุข ความอบอุ่นทางใจ ทั้งจากผู้ใหญ่ เพื่อน และ
จากเพศตรงข้ามอย่างคู่รัก

- 10.2 ต้องการเสรีภาพ อิสระภาพ ทั้งในด้านความคิดและการกระทำ
- 10.3 ต้องการมีความสามารถในการหาเลี้ยงตนเอง และมีสิทธิในการปกครองตนเอง
- 10.4 ต้องการความเสมอหน้าทัดเทียมผู้อื่น ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือรูปร่างหน้าตา
- 10.5 ต้องการมีการศึกษาดี อยู่โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง
- 10.6 ต้องการความสำเร็จและมีชื่อเสียงในชีวิต
- 10.7 ต้องการอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง หรืออยากกระทำและมีประสบการณ์ในเรื่องต่างๆ เป็นเหตุมักทำให้วัยรุ่นใจแตก เช่น ในเรื่องเพศ การเดินร่ำ ดัดสิ่งเสพติดได้แก่ บุหรี่ ยาเสพติด เป็นต้น
- 10.8 ต้องการเข้ากับสังคมได้ดี
- 10.9 ต้องการใช้เวลาว่างได้อย่างถูกต้อง เพื่อเพิ่มพูนสมรรถภาพทางร่างกาย และจิตใจของตน และให้เกิดความสมดุลกับกิจกรรมต่างๆ ของเขา

วัยรุ่นมักมีพฤติกรรมที่แตกต่างจากวัยอื่นๆ เช่น การแต่งกาย ภาษาที่ใช้พูด การแสดงออก ฯลฯ ซึ่งเป็นการยากที่ผู้ใหญ่จะเข้าใจพฤติกรรมของวัยรุ่น ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา ความสามารถ การศึกษา สิ่งแวดล้อม สถานะทางเศรษฐกิจ สังคม และอื่นๆ การศึกษาเกี่ยวกับความสนใจของวัยรุ่นเป็นแนวทางช่วยให้เข้าใจพฤติกรรม หรือการแสดงออกตลอดจนทัศนคติ และแนวทางในการดำเนินชีวิตของเขาได้ โดยทั่วไปวัยรุ่นมักสนใจในสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้

1) ความสนใจทางสังคม (Social Interests)

เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะสนใจเพศเดียวกัน ต่อมาสนใจเพศตรงข้าม สนใจที่จะได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมในสังคม การเลี้ยงสัตว์ กิจกรรมทางสังคมในรูปแบบอื่น ๆ ที่ทำร่วมกับเพื่อน ๆ ครอบครัวยุวกอุมหรือชมรม การดำเนินชีวิต และความเป็นไปในสังคม

2) ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests)

ความสนใจในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่น ได้แก่

ความสนใจเกี่ยวกับลักษณะทางกาย วัยรุ่นมักเปรียบเทียบลักษณะทางกายกับเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน เด็กเริ่มพิถีพิถันกับความสะอาด การแต่งกาย สุขภาพอนามัย การวางตัว รูปร่างหน้าตาของตน ทั้งนี้เพื่อต้องการให้เป็นที่สนใจของผู้อื่น ต้องการการยอมรับจากเพื่อนต่างเพศและการยอมรับเข้ากลุ่ม

ความสนใจในอาชีพ วัยรุ่นโดยทั่วไปมีความต้องการความอิสระ ต้องการหาเลี้ยงชีพด้วยตนเองแทนที่จะต้องพึ่งพ่อแม่ ต้องการที่จะหาเงินเองเพื่อการจับจ่ายที่อิสระเสรีแทนที่จะถูกผู้ปกครองควบคุมอย่างแต่ก่อน ความสนใจการเลือกอาชีพของวัยรุ่นได้รับอิทธิพลมาจากการได้เห็นความสำเร็จ หรือทัศนคติของผู้ที่ใกล้ชิด เช่น พ่อแม่ ซึ่งต้องการให้ลูกเจริญรอยตามเพื่อน อาชีพตามที่สภาพสังคมนิยม และความถนัดความสามารถของตัวเอง ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตนี้ ถ้าเด็กได้รับการแนะแนว หรือได้สำรวจตัวเขาเองว่าเหมาะสมกับอาชีพใด จะช่วยให้การเลือกอาชีพได้ตรงตามที่ต้องการ

ความสนใจในการศึกษา เด็กในขณะนี้ถ้าได้รับการจูงใจ หรือกระตุ้นให้อยากรู้อยากเห็น อยากรเรียนแล้วจะช่วยให้เขามีพัฒนาการทางการเรียน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน อีกทั้งมีความสนใจต่อการวางแผนเป้าหมายทางการศึกษา ความสำเร็จ และอาชีพต่อไปในภายภาคหน้า วัยรุ่นพยายามคิดหาวิธีทำให้การเรียนดีขึ้น มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม สนใจสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน รู้วิธีการแก้ปัญหาและพยายามเพื่อให้ประสบความสำเร็จทางการศึกษา

ความสนใจในศาสนา ปรัชญาชีวิต วัยรุ่นไทยได้มีโอกาสเรียนรู้ศีลธรรมจรรยาคำสอน และคุณค่าของศาสนาจากโรงเรียน การปลูกฝังค่านิยมและทัศนคติในการยอมรับคำสอนทางศาสนา มีประโยชน์แก่วัยรุ่นอย่างยิ่ง เด็กในวัยนี้เริ่มคิดถึงหลักของศีลธรรมจรรยาเรียนรู้ปรัชญาและคำสอนของศาสนาแล้วนำไปปฏิบัติเพื่อความสุขและความสำเร็จในชีวิต วัยรุ่นจึงมักมีอุดมคติ สุภาษิต คำขวัญประจำคนหรือคติประจำใจ

ความสนใจทางเพศ เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ความสนใจในเรื่องเพศเริ่มเห็นเด่นชัด เพราะเป็นวัยที่ร่างกายทุกส่วนเจริญเติบโตเต็มที่ วัยรุ่นมักมีอารมณ์รุนแรง อยากรู้อยากเห็นเริ่มสนใจเพศตรงข้าม เนื่องจากแรงผลักดันจากธรรมชาติของจิตใจที่กำหนดให้เจริญผู้ใหญ่ ความรู้สึกเกี่ยวกับความรักย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ ในระยะวัยเด็กจะรักตัวเอง รักเพื่อนเพศเดียวกัน วัยรุ่นเริ่มมีความรู้สึกรักเพื่อนต่างเพศ ต้องการมีอิสระเสรีภาพที่จะไปกับเพื่อน ๆ เป็นกลุ่ม การมีนัดและสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ หรือแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่อาจจะขัดแย้งกับขนบธรรมเนียมประเพณี หรือเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานที่สังคมกำหนด ในปัจจุบันได้มีโรงเรียนสหศึกษาเพื่อให้เด็กมีความคุ้นเคยต่อการสมาคมกับเพศตรงข้าม มีโอกาสสังสรรค์สนทนากัน มีกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม นอกจากลดปัญหาของวัยรุ่นลงไปบ้างแล้ว ยังช่วยการพัฒนาวัยรุ่นในด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น การแสดง

บทบาทที่พึงมีต่อสังคม ความเป็นผู้นำ การแสดงออก การปรับตัวทางสังคม และการพัฒนาความเชื่อมั่นในตัวเอง

3) ความสนใจในด้านสันทนาการ (Recreational Interests)

สถานะทางเศรษฐกิจ และสังคมมีอิทธิพลต่อความสนใจในกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน บันเทิงใจของวัยรุ่น ครอบครัวที่มีฐานะดีย่อมมีโอกาสทางด้านสันทนาการได้มากกว่าครอบครัวที่มีฐานะไม่สู้จะดีนัก กิจกรรมทางด้านสันทนาการนี้ ได้แก่ การกีฬา การเล่นเกมสัการัจงานเลี้ยง เดินรำ ฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์ วิดีโอ รายการโทรทัศน์ เล่นดนตรี ฟังเพลง อ่านหนังสือ วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในด้านความคิดสร้างสรรค์ การคล้อยตาม หรือเลียนแบบการแนะนำให้วัยรุ่นศึกษา และเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ที่วัยรุ่นต้องการและสนใจว่าสิ่งใดถูกต้องสิ่งใดไม่ถูกต้อง หรือแนะนำให้รู้จักเหตุผล จะช่วยให้วัยรุ่นเข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ (ปราณี งามสูตร, 2528)

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า ความต้องการของวัยรุ่น ความต้องการที่สำคัญ ๆ ของวัยรุ่น ได้แก่ 1) ความต้องการความเป็นอิสระ และเป็นความตัวของตัวเอง 2) ความต้องการการยอมรับจากสังคม 3) ความต้องการที่จะช่วยเหลือตนเอง 4) ความต้องการในปรัชญาชีวิต 5) ความต้องการทางเพศ 6) ความต้องการความรัก ในด้านความสนใจของวัยรุ่น โดยทั่วไปความสนใจของเด็กมักสอดคล้องกับสถานะทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมของครอบครัว พ่อแม่ และผู้ปกครองของเด็กด้วย วัยรุ่นสนใจในสิ่งต่างๆ ได้แก่ 1) ความสนใจทางสังคม การร่วมในกิจกรรมกับครอบครัว เพื่อนๆ ชมรม ฯลฯ 2) ความสนใจส่วนบุคคล เช่น ความสนใจเกี่ยวกับรูปร่าง การแต่งกาย การวางตัว อาชีพ การเรียน ศีลธรรมจรรยาและเพศตรงข้าม 3) ความสนใจในด้านสันทนาการ เช่น การกีฬาการัจงานเลี้ยง การเดินรำ เล่นดนตรี ฟังเพลง ฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือ วารสารนิตยสาร เป็นต้น



รูปที่ 2.1 วิทยุ

ที่มา: ซีรีส์ ฮอว์กโมน วิทยุว่าวัน ซีซั่น 2, 2557

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น

2.2.1 พฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Problem Behaviors)

นักวิชาการศึกษาได้ให้ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Problem Behaviors) ไว้ดังนี้

Jessor (1994) กล่าวว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Problem Behaviors) เป็นพฤติกรรมที่สังคมมองว่าเป็นปัญหา หรือมองว่าเป็นการกระทำที่ผิดแปลกไปจากบรรทัดฐานของสังคม สังคมไม่พึงปรารถนาในการกระทำนั้น พฤติกรรมที่เป็นปัญหาสามารถอธิบายได้เป็น 3 องค์ประกอบด้วยกัน คือ 1) ระบบบุคลิกภาพ (Personality System) 2) ระบบการรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว (Perceived Environment) และ 3) ระบบพฤติกรรม (Behavior System) นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ การกระทำหรือพฤติกรรมที่แปลกแยกไปจากรูปแบบปกติทั่วไปทั้งในรูปแบบที่เป็นการฝ่าฝืนต่อกฎเกณฑ์ข้อบังคับของสังคมได้แก่ การก่ออาชญากรรม หรือเป็นการฝ่าฝืนจากขนบธรรมเนียมจารีตของสังคมนั้นๆ พฤติกรรมการกระทำความคิดจึงมีแนวโน้มก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมและทำให้สังคมขาดระเบียบวินัย ในบางกรณีก็เป็นอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน สังคมที่มีปัญหา พฤติกรรมการกระทำความคิดมากๆ จะเป็นสังคมที่ไม่สงบสุข บุคคลในสังคมจะมีแนวโน้มที่จะรู้สึกไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งยังสามารถหมายรวมได้ถึงทั้งความไม่ปกติตามแนวคิดในเชิง

จิตวิทยา จิตเวชศาสตร์ สังคมศาสตร์ หรืออาชญาวิทยา และอาจถูกระบุถึงในความหมายคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกันด้วยคำศัพท์อื่นๆ ได้อีก เช่น พฤติกรรมผิดปกติ (Abnormal Behavior) จิตวิทยาผิดปกติ (Abnormal Psychology) การเบี่ยงเบนทางสังคม (Social Deviance) (Hetherington, Lerner, & Perlmutter, 2013) เป็นต้น

พฤติกรรมที่เป็นปัญหาจึงมีความหมายที่สัมพันธ์กับทั้งความไม่ปกติตามแนวคิดทางการแพทย์ แนวคิดในเชิงจิตวิทยา และสังคมศาสตร์ ดังนี้ (Barlow, Durand, & Hofmann, 2004 อ้างถึงใน อัมพร เบญจพลพิทักษ์, 2548)



รูปที่ 2.2 วัยรุ่นใช้ความรุนแรง

ที่มา: ซีรีส์ สอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 2, 2557

2.2.1.1 พฤติกรรม ที่เป็นปัญหาตามแนวคิดทางการแพทย์ หมายถึง การเจ็บป่วยด้วยโรค และสาเหตุทางด้านชีวภาพ และสรีระที่เกี่ยวข้องกับสมดุลทางเคมีของร่างกาย และระบบประสาทของมนุษย์ เช่น ผู้ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ไม่สามารถพึ่งพิงตนเองได้ตามวัยอันเนื่องมาจากโรคของสมอง หรือระบบประสาท (Neurological Disorder) ปัญหาทางพันธุกรรม (Genetic Disorder) โรคของต่อมไร้ท่อ และอื่นๆ หรือในกรณีของผู้ที่มีภาวะวิกฤตจิตมีเสถียรภาพ หรือ

ภาพหลอน เร่ร่อน ไร้จุดหมายจากการเจ็บป่วยด้วยโรคจิตเภท (Schizophrenia) ที่เป็น โรคทางจิตใจ (Mental Disorder หรือ Psychiatric Disorder) เป็นต้น

2.2.1.2 พฤติกรรมที่เป็นปัญหาตามความหมายเชิงจิตวิทยา หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความแปลกออกไปจากมาตรฐานซึ่งเกิดขึ้นเพราะสาเหตุทางจิตใจ (Psychogenic) มีลักษณะเป็นพฤติกรรมที่แสดงการปรับตัวไม่ได้ตามปกติ (Maladaptive Behavior) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะที่เด่นชัด คือ บุคคลไม่สามารถที่จะปรับตัวเองกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้ตามที่บุคคลปกติทั่วไปสามารถที่จะทำได้ มักจะพบว่า คนที่ปรับตัวไม่ได้มักมีสาเหตุของการผิดปกติทางพฤติกรรมจากความตึงเครียด และการได้รับความเจ็บปวดจากสภาพการณ์ต่างๆ ในชีวิต โดยนักจิตวิทยาแนวจิตวิเคราะห์ได้เสนอว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหามีผลมาจากกระบวนการพัฒนาทางจิตที่บกพร่อง กล่าวคือบุคคลไม่สามารถพัฒนาจิตสำนึกในเรื่องมโนธรรมจริยธรรมที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมให้อยู่ในกรอบของศีลธรรมได้ ทำให้มีพฤติกรรมที่เป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองโดยไม่สนใจว่าจะละเมิดบรรทัดฐาน หรือไม่หรืออาจเกิดจากบุคคลไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ จนเกิดความคับข้องใจ และมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาเกิดขึ้นเช่น ปัญหาจากการถูกทารุณกรรมในวัยเด็กจนเกิดความ โกรธแค้นชิงชังต่อสังคมรอบข้างการขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และมีความโหยหาความรักจนเป็นปัจจัยให้ต้องการความใส่ใจอย่างไม่เหมาะสมด้วยการทำร้ายผู้อื่น และทำลายความสงบ รวมถึงการฝ่าฝืนกฎของสังคม เป็นต้น

2.2.1.3 พฤติกรรมที่เป็นปัญหาตามความหมายทางสังคมศาสตร์ หมายถึง พฤติกรรมที่แปรผันไปจากมาตรฐานการยอมรับของสังคมที่แตกต่างกัน เพราะสังคมจะประกอบด้วยคนหลายกลุ่ม และแต่ละกลุ่มก็มักจะมีกฎระเบียบของสังคมของตนทั้งในมิติของเชื้อชาติ ชนชั้น ศาสนา หรือความเชื่อ ดังนั้น จึงมักจะพบเสมอว่ากฎของคนกลุ่มหนึ่งบางที่อาจจะเป็นข้อยกเว้น หรือข้อห้ามปฏิบัติของคนอื่นอีกกลุ่มหนึ่งก็เป็นได้ เช่น คนอินดูบริ โภคเนื้อหมูแต่ไม่บริ โภคเนื้อวัว ในขณะที่คนอิสลามบริ โภคเนื้อวัว แต่ไม่บริ โภคเนื้อหมู ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นจากรูปแบบความเชื่อ และแนวทางที่สัมพันธ์กับศาสนาในขณะที่คนไทยทั่วไปจะไม่บริ โภคเนื้อสุนัขแต่เนื้อสุนัขอาจกลายเป็นอาหารราคาแพงในบางชนชาติก็ได้ ฉะนั้นคนที่อาจจะถูกประเมินว่ามีพฤติกรรมเบี่ยงเบนในกลุ่มหนึ่งก็อาจจะเป็นคนที่ได้รับการยอมรับจากอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวกับตนเอง มีผลต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ได้แก่ ปัจจัยทางพันธุกรรมที่ว่าพันธุกรรมมีผลต่อลักษณะต่างๆ ของบุคคลนั้นมีไข่แก่รูปร่างหน้าตา หรือลักษณะทางกาย หรือโรคบางชนิดเท่านั้น หากแต่รวมไปถึงนิสัยใจคอบางอย่าง ในวงการเกษตรกรรมมีเหตุการณ์ที่มีความตื่นตัวกันมากในเรื่องนี้ด้วยเหมือนกันเช่น การทดลองผสมพันธุ์ปลากัด เพื่อให้ได้ลูกปลาที่มีนิสัยร้ายทรหด อดทน แสดงให้เห็นว่าความอดทน ความดุร้าย ความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวสามารถ

ถ่ายทอดได้ทางพันธุกรรม ตัวอย่างในมนุษย์ที่เห็น ได้ก็มีเช่น บุตรย่อมมีลักษณะนิสัยคล้ายพ่อแม่ หรือ บุคคลในสายเลือดเดียวกันมากกว่าบุคคลนอกสายเลือดหรือมีลักษณะทางพันธุกรรมทางสรีระ เช่น ผู้ที่มีประสาทไวต่อการรับรู้ความเจ็บปวดทางกายพบว่า พวกนี้มักทนต่อความทุกข์ทรมานทางใจได้น้อย คือ จิตใจอ่อนแอ ซึ่งตรงกันข้ามกับพวกที่ประสาทความรู้สึกช้าต่อความเจ็บปวดทางกาย ผลการศึกษาพบว่า คนพวกนี้ส่วนใหญ่มักมีจิตใจเข้มแข็งกว่าบุคคลพวกแรก และอดทนต่อชีวิต ต่อความทุกข์ทางใจได้มากกว่าด้วย (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2530)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนจากพฤติกรรมปกติ เป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนกว่าพฤติกรรมปกติ การเรียนรู้ที่ดี การคิดที่ดี ทักษะคิดอารมณ์ที่ดี รวมทั้งลักษณะอื่นๆ ก็ดี บุคคลที่มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจะแสดงออกมาในลักษณะที่ผิดปกติและสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน ในอีกนัยยะหนึ่งพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เป็นพฤติกรรมเจ็บป่วยด้วยโรค และสาเหตุทางด้านชีวภาพ รวมถึงสรีระที่เกี่ยวข้องกับสมดุลทางเคมีของร่างกาย อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับระบบประสาทของมนุษย์ที่มีลักษณะอาการที่ไม่รุนแรง พฤติกรรมของบุคคลที่ไม่สามารถปรับตัวเองกับสภาพการณ์ต่างๆ ได้ตามที่บุคคลปกติทั่วไปสามารถที่จะทำได้ และมักจะพบว่าคนที่ปรับตัวไม่ได้มักมีสาเหตุของการผิดปกติทางพฤติกรรมที่เกิดจากความตึงเครียด และการได้รับความเจ็บปวดจากสภาวะการณ์ต่างๆ ในชีวิต และรวมถึงพฤติกรรมที่แปรผันไปจากมาตรฐานการยอมรับของสังคมที่แตกต่างกัน เพราะสังคมจะประกอบด้วยคนหลากหลายกลุ่ม และแต่ละกลุ่มก็มักจะมิกถูกระเบียบของสังคมที่ตนอยู่อาศัยแตกต่างกันออกไป ดังนั้น การประเมินพฤติกรรมที่เป็นปัญหามองดั่งกล่าวจึงต้องใช้ความระมัดระวังเป็นอย่างมาก ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางสังคมวัฒนธรรมที่ทำให้อาจเกิดการประเมินที่ผิดพลาดได้ แต่หากจะมองอีกนัยหนึ่ง สังคมเองก็มีส่วนในการกำหนดให้เกิดพฤติกรรม และสามารถกำหนดความมากน้อยของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น พฤติกรรมที่เป็นปัญหาจึงอาจจะหมายถึง การกระทำหรือพฤติกรรมที่แปลกแยกแตกต่างไปจากรูปแบบปกติทั่วไปไม่อยู่ในบรรทัดฐานของสังคม ทั้งในรูปแบบที่เป็นการฝ่าฝืนต่อกฎเกณฑ์ หรือข้อบังคับของสังคม พฤติกรรมที่เป็นปัญหามีผลกระทบต่อสังคมในทุกระดับ ตั้งแต่การมีความบกพร่องในหน้าที่ของระดับตัวบุคคลที่จะต้องปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เช่น ทำหน้าที่ของการเป็นลูกที่ดีไม่ได้ หรือทำได้ไม่ดี หรือ ทำหน้าที่การเป็นนักเรียน มีความรับผิดชอบในการเรียนไม่ได้ เป็นต้น ความบกพร่องนี้ก็จะส่งผลต่อไปยังสภาพความเป็นอยู่ของคนที่อยู่ในภาวะแวดล้อม เช่น คนในครอบครัว และแน่นอนปัญหาของคนในครอบครัวก็จะส่งผลกระทบต่อผู้ชุมชน และส่งผลกระทบต่อเมืองไปยังประเทศชาติ มีผลทำให้การพัฒนาประเทศชาติในด้านอื่นไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร บุคคลเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสังคม ถ้าบุคคลได้รับการพัฒนา สังคมโดยรวมก็

จะพัฒนาตามไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ากว่าทรัพยากรอื่นใดของสังคม หากประเทศใดหรือสังคมใดมีทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ การนำเอาทรัพยากรอื่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาชาติบ้านเมืองย่อมเป็นไปได้ง่าย และมีคุณภาพ



รูปที่ 2.3 กลุ่มวัยรุ่นนักร้อง

ที่มา: ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 2, 2557

2.2.2 องค์ประกอบและทฤษฎี

ผลการศึกษาวิจัยในต่างประเทศ พบว่า ทฤษฎีที่ใช้อธิบายสาเหตุของการเริ่มพฤติกรรมที่สำคัญ มี 4 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของ Jessor (Jessor's Theory) ทฤษฎีของ Kaplan (Kaplan's Theory) ทฤษฎีของ Aker (Aker's Theory) และทฤษฎีของ Kandel (Kandel's Theory) ซึ่งทั้งหมดนี้ทฤษฎีของ Jessor ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นทฤษฎีที่มีความครอบคลุมที่สุด (คุษฎี โยเหลาและคณะ, 2540) เนื่องจากทฤษฎีนี้มีกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมตัวแปรส่วนบุคคล และบทบาทของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อระบบพฤติกรรม ทฤษฎีนี้เป็นที่รู้จักกันว่าทฤษฎีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Problem Behavior Theory) ตามทฤษฎีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาโดย Jessor, Donovan, & Costa (1994) พบว่ากลุ่มของตัวแปรที่สำคัญในการอธิบายพฤติกรรมที่เป็นปัญหา 3 กลุ่ม คือ 1) สิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการก่อเกิดพฤติกรรม 2) การรับรู้สิ่งแวดล้อมที่มีความสำคัญโดยตรงต่อพฤติกรรมของบุคคล และ 3) บุคลิกภาพของบุคคลที่เป็นการแสดงออกของพฤติกรรมของคนคนนั้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.2.1 สิ่งแวดล้อมทางสังคม หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมหรือเป็นลักษณะทางกายภาพเป็นตัวแปรที่ชี้นำสภาพทางสังคม และฐานะทางสังคมของบุคคล สามารถวัดได้จากข้อมูลเชิงประจักษ์ เช่น ระดับการศึกษา รายได้โครงสร้างของครอบครัว

2.2.2.2 การรับรู้สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อบุคคล ซึ่งเป็นตัวแปรที่มีความสำคัญในเชิงเป็นสาเหตุของพฤติกรรมมากกว่าสิ่งแวดล้อมทางสังคม เป็นสิ่งแวดล้อมที่บุคคลรับรู้จากประสบการณ์และสะท้อนมิติทางสังคมที่มีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อบุคคล เช่น พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เพื่อน ตัวแปรด้านการรับรู้สิ่งแวดล้อมนี้อาจแบ่งเป็น 2 ระดับคือ

(1) ตัวแปรที่มีผลโดยตรงต่อพฤติกรรม เช่น การเป็นตัวแบบพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของพ่อแม่เพื่อน

(2) ตัวแปรที่ไม่ส่งผลโดยตรง เช่น การควบคุมของพ่อแม่ อิทธิพลของพ่อแม่และของเพื่อน เป็นต้น (นิภาวรรณ หิมทอง, 2551)

2.2.2.3 บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะทางจิตใจ หรือบุคลิกภาพบางประการของแต่ละบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหาตามทฤษฎีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา หมายถึง ตัวแปรด้านความคิดทางสังคม ได้แก่ ความเชื่อ เจตคติ ความคาดหวัง และการกำหนดแนวทางการปฏิบัติตัวของตนเองและที่เกี่ยวกับสังคม ซึ่งสะท้อนการเรียนรู้ทางสังคมและประสบการณ์ (Jessor et al., 1994) ทฤษฎีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแบ่งตัวแปรด้านบุคลิกภาพเป็น 3 กลุ่ม คือ

(1) โครงสร้างที่เกี่ยวกับเป้าหมายและความคาดหวัง ได้แก่ การเห็นคุณค่าของความสำเร็จ การมุ่งอนาคตเกี่ยวกับความสำเร็จ

(2) โครงสร้างด้านความเชื่อ ได้แก่ การยอมรับบรรทัดฐาน และข้อยึดถือปฏิบัติของสังคม

(3) โครงสร้างด้านการควบคุม ได้แก่ เจตคติต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เป็นต้น

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในวัยรุ่นทั้งงานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยในต่างประเทศ พบปัจจัยที่หลากหลายในการศึกษาวิจัยแต่หากสังเกตปัจจัยที่นักวิจัยได้ศึกษาจะพบว่า มีปัจจัยบางปัจจัยที่มีความสอดคล้องกันในการศึกษาวิจัยที่ผ่านมา ดังภาพประกอบ

ตารางที่ 2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการกระทำความผิด

ปัจจัย	กตัญญู ณรงค์ราช (2543)	นิภาวรรณ หมีทอง (2551)	กิตติเดช เกียรติ มหาชัย (2555)	ธิดารัตน์ แฉ่มน้อม (2558)	Alizadeh et al. (2554)	Richard Jessor, Mark, Turbin (2557)
ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง						
เจตคติ						
การมุ่งอนาคต	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การควบคุมตน	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การเผชิญความเครียด						
ความเชื่อในพระพุทธศาสนา			✓			
การปฏิบัติตนทาง พระพุทธศาสนา			✓			
ปัจจัยที่เกี่ยวกับครอบครัว						
การสื่อสารในครอบครัว	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ลำดับการเกิด	✓					
สถานภาพสมรสของพ่อแม่						
รายได้เฉลี่ยของครอบครัว	✓	✓				
การควบคุมของบิดามารดา		✓				
การทำหน้าที่ครอบครัว	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความสัมพันธ์กับบิดามารดา				✓		
การเป็นตัวแทนของบิดา มารดา		✓		✓		
ปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม						
การรับรู้บรรทัดฐานกลุ่มเพื่อน	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ระดับการศึกษา	✓					
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		✓				
การเป็นตัวแทนของเพื่อน	✓	✓	✓	✓		✓
สุขภาพจิตดี				✓		

ที่มา: อรัญญาชาติ บุญชูกิตติยศ, 2562

จากการทบทวนวรรณกรรม และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคัดเลือกตัวแปรที่มีความสอดคล้องตามทฤษฎีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา พบว่า ตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้แก่ 1) การรับรู้หน้าที่ของครอบครัว 2) การรับรู้บรรทัดฐานกลุ่มเพื่อน 3) การมุ่งอนาคต และ 4) การควบคุมตนเองที่ไม่ดี

ดังนั้น จากการศึกษาปัญหาความรู้ไม่เท่าทันของวัยรุ่นที่เกิดขึ้นเพราะเป็นวัยที่สับสนตามข้อมูลข้างต้น จึงทำให้เข้าใจวัยนี้มากขึ้น จึงสามารถค้นหาหัวข้อประเด็นเชื่อมโยง ที่เกี่ยวข้องมาได้ อีก 2 ประเด็นหลัก คือ พ่อแม่ในฝันของลูก และแนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติที่น่าสนใจ

2.2.3 พ่อแม่ในฝันของลูกวัยรุ่น

ในสมัยก่อนสภาพครอบครัวไทยเป็นครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวอยู่รวมกันเป็นครอบครัวใหญ่ ทุกคนในครอบครัวมีความรักใคร่ปรองดองกัน ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกัน เด็กเป็นศูนย์กลางของความ สนใจในครอบครัว ทำให้ได้รับความรักความอบอุ่นอย่างเต็มที่ บิดามารดามีเวลาในการอบรมสั่งสอนเด็กให้มี พฤติกรรมที่เหมาะสม แต่ปัจจุบันสภาพสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป มีการปรับเปลี่ยนจากสังคม เกษตรกรรมมาเป็นสังคมอุตสาหกรรมและสังคมเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร ส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัวที่ต้องปรับตัวต่อสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป การปรับตัวนี้ทำให้โครงสร้างของครอบครัวไทย มีการปรับเปลี่ยน จากครอบครัวขยายมาเป็นครอบครัวเดี่ยว ความรัก ความผูกพันระหว่างพ่อแม่ลูกมีความห่างเหินกันมากขึ้น อันเป็นบ่อเกิดของปัญหาครอบครัว ปัญหาสุขภาพจิตและปัญหาสังคมตามมาอีกมากมาย (วันฉุฉุน แก้วปาน, 2560)

โดยจากสถิติการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนวัยรุ่นไทยที่ถูกดำเนินคดีทั่วประเทศ หากจำแนกตาม สาเหตุ จะพบว่า สภาพภายในครอบครัวเป็นสาเหตุที่สำคัญในการกำหนดพฤติกรรม และการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน รองจากสาเหตุเรื่องการคบเพื่อน และสภาพปัญหาภายในตัวเด็กเอง (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2554) ซึ่งครอบครัวถือเป็นสถาบันทางสังคมที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด เป็นสถาบันหลักในการขับเคลื่อน ดูแล ติดตาม สอดส่องพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน จึงจำเป็นต้องให้ความเอาใจใส่ดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด ให้การอบรมสั่งสอน กล่อมกล่า ว่ากล่าวตักเตือน และสามารถชี้ให้ตัววัยรุ่นเห็นว่าสิ่งใดเป็นการกระทำที่

ดี และไม่ดีได้ และที่สำคัญที่สุดคือบทบาทของผู้ปกครองในการเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่เด็กและเยาวชนในการกระทำความดี และให้อภัยต่อการกระทำผิดของวัยรุ่น

สถาบันครอบครัวถือเป็นสถาบันพื้นฐานของมนุษย์ที่ประกอบไปด้วยสมาชิกในครอบครัวที่มีความรัก ความเข้าใจกัน ให้กำลังใจสนับสนุนซึ่งกันและกัน หากครอบครัวใดมีลักษณะดังกล่าว ครอบครัวนั้นก็จะเป็นไปด้วยความอบอุ่นและมั่นคงเข้มแข็ง ครอบครัวมีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกคนเพราะทุกคนเกิดและเติบโตมาจากครอบครัว (เพ็ญภา กุลนภาดล, 2547) ดังนั้น ครอบครัวจึงเป็นสถาบันที่สำคัญในการหล่อหลอมบุคคลให้ พัฒนาสมบุรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณ ในสภาวะสังคมปัจจุบันที่ต่างมีการแก่งแย่ง แข่งขันกันมากมาย บุคคลต้องเผชิญกับความขัดแย้ง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม ทำให้ความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวเริ่มเสื่อมถอย ซึ่งนับวันยิ่งทวีความรุนแรงและมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของบุคคล และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อระบบลูกโซ่ เพราะเมื่อระบบภายในสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง ย่อมส่งผลกระทบต่อระบบอื่นๆ ให้เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ปัญหาดังกล่าวจึงส่งผลโดยตรงต่อสมาชิกภายในครอบครัว การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวจึง เป็นสิ่งที่พ่อแม่ทุกคนควรใส่ใจ เพราะจะช่วยทำให้ครอบครัวอบอุ่นมากยิ่งขึ้น และช่วยป้องกันปัญหาที่อาจเกิดจาก อารมณ์ จุนเฉียวและความ รู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นได้ แต่บางครั้งด้วยอารมณ์ และวุฒิภาวะเด็ก ที่ไม่มั่นคง อารมณ์แปรปรวน เหตุผลน้อย อาจก่อให้เกิดเหตุการณ์กระทบกระทั่งหรือ การทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัวได้

อารมณ์และการปฏิบัติตนของลูก พ่อแม่ สังเกตได้ตามการเจริญเติบโต เมื่อลูก อายุ 6-10 ปี จะเป็นเด็กที่น่ารัก เชื่อฟัง แต่พอ เริ่มเข้าสู่วัยรุ่นร่างกายเติบโตขึ้น ฮอร์โมน เปลี่ยนแปลง จะทำให้ ลูกเริ่มคือ ไม่เชื่อฟัง อารมณ์หงุดหงิด จุนเฉียว กิริยาจาจไม่ เรียบร้อย และไม่มีสัมมาคารวะ ส่วนหนึ่งเพราะ ลูกวัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบถูก บีบบังคับ หรืออยู่ในกรอบกติกา การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว จึงเป็นสิ่งที่พ่อแม่ทุกคนควรใส่ใจ เพราะจะช่วย ให้ครอบครัว อบอุ่นยิ่งขึ้น และช่วยป้องกัน ปัญหาที่เกิดจากอารมณ์ จุนเฉียวและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น ได้ โดยพ่อแม่พึงปฏิบัติตน เพื่อเป็นพ่อแม่ในฝันของลูกวัยรุ่น ดังนี้

- 1) ไม่ขุดคุ้ยเรื่องเก่ามาพูดไม่รู้จบและไม่เปรียบเทียบลูกของตัวเองกับลูกคนอื่น
- 2) พูดคุย ฟัง และไว้ใจและเป็นที่ปรึกษาให้ลูก เพราะหากพ่อแม่พูดเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ลูกไม่ยอมปรึกษาได้และบอกเหตุผลความคิดของพ่อแม่ให้ลูก โดย ไม่ใช้อารมณ์ หรือ

คำพูดที่รุนแรง หยาบคาย

- 3) แสดงความรักเป็นประจำทั้งคำพูด และการกระทำ ไม่เอาแต่บ่นว่า
- 4) ให้ลูกตัดสินใจด้วยตัวเอง สร้างการเรียนรู้ แม้จะผิดพลาดบ้าง ไม่ทิ้งขว้างผลักไส คอยชี้ผิด ชี้ถูก และเป็นแบบอย่างที่ดี
- 5) ชื่นชมเมื่อลูกทำดี และบอกให้รับรู้ว่า พ่อกับแม่ภาคภูมิใจ เพื่อสร้างกำลังใจให้ลูก
- 6) ส่งเสริมให้ลูกทำในสิ่งที่ชอบ โดย ไม่มองเป็นเรื่องไร้สาระ ยอมรับในสิ่งที่ลูก เป็นยิ่งลูกโตขึ้น ยิ่งต้องการการยอมรับจากพ่อแม่มากขึ้น
- 7) ใช้เวลากับลูก ทำสิ่งที่ลูกชอบ เช่น อดทนฟังเพลงเดียวกับลูกได้ โดยไม่วิจารณ์ เสียๆ หายๆ
- 8) ยอมรับและขอโทษเมื่อพ่อแม่ทำผิด ทำให้ทุกคนในครอบครัวเรียนรู้เคารพตัวเอง เคารพซึ่งกันและกัน และกล้าที่จะยอมรับในสิ่งที่ทำ
- 9) ติดตามดูแลลูกและให้ความอบอุ่น สม่่าเสมอ จะทำให้วัยรุ่นกล้าปรึกษาพูดคุยกับ พ่อแม่ได้เสมอ (กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย กองส่งเสริมความรู้และสื่อสารสุขภาพ, 2562)



รูปที่ 2.4 ครอบครัวอบอุ่น
ที่มา: Happierhuman.com, 2023

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างสมาชิกในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก หรือปู่ย่า ตายาย กับลูกหลาน รวมไปถึงความสัมพันธ์ของญาติมิตร ความสัมพันธ์ที่ดีสร้างได้ด้วยคนในครอบครัว โดยพ่อแม่ปฏิบัติตนให้เป็นที่พึ่งที่ดีของลูกทุกคน ในวัยรุ่นก็ควรเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของตนเอง ยับยั้งจิตใจ ควบคุมอารมณ์ และใช้เหตุผลให้มากขึ้น ความอบอุ่นในครอบครัวก็เกิดขึ้นได้เสมอ ครอบครัวที่มีลักษณะตรงข้าม คือ ครอบครัวที่ไม่เคารพซึ่งกันและกัน ไม่เข้าใจกัน รวมถึงไม่มีการปรึกษาหารือร่วมกันเมื่อมีปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้น สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดปัญหา และนำไปสู่พฤติกรรมไม่ดีของวัยรุ่น ดังนั้น การมีส่วนร่วมในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวจึงเป็นหน้าที่ของสมาชิกทุกคน เพราะความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวสามารถใช้แก้ปัญหาพฤติกรรมที่นำไปสู่วงจรการกระทำผิด และการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นในอนาคตได้อีกด้วย

ดังนั้น ความสำคัญของครอบครัวที่ส่งผลต่อวัยรุ่น จึงทำให้เล็งเห็นแนวทางในการแก้ปัญหา โดยการศึกษาเทคนิคการออกแบบแอนิเมชันที่สำคัญต่อผลงานในหัวข้อถัดไป ที่จะทำให้ส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกเพื่อแก้ปัญหา ได้ผลดียิ่งขึ้น เช่นการออกแบบบทให้เน้นย้ำเรื่องความรักความอบอุ่นในครอบครัว เน้นย้ำถึงพฤติกรรมที่ไม่ดี การเลือกใช้สีที่มีความสำคัญกับอารมณ์ การใช้มุมกล้อง เป็นต้น

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะต้องบอกเล่าเรื่องราวว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องถ่ายทอดความหมายของบทด้วยภาพ ใช้ภาพในการสื่อความหมาย ซึ่งเขียนเพื่ออธิบายรายละเอียดของเรื่อง เมื่อโครงสร้างเรื่องราวจัดเจนแล้ว เหตุการณ์ต่างๆ ก็จะถูกแบ่งออกเป็นฉากต่างๆ ลงรายละเอียด รวมถึงฉาก ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา และบางครั้งคุณสมบัตินามก้องหรือขนาดภาพได้อย่างชัดเจน

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์ มีดังนี้

1) เรื่อง (Story) หมายถึง เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (Infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

2) แนวความคิด (Concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้

3) แก่นเรื่อง (Theme) คือ ประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main Theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (Sub Theme) อื่นๆ ก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

4) เรื่องย่อ (Synopsis) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่าจะมีอะไรเกิดขึ้น (What if) กับเรื่องที่คุณคิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

5) โครงเรื่อง (Plot) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (Main Plot) และเหตุการณ์รอง (Sub Plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

6) ตัวละคร (Character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7) บทสนทนา (Dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่ง ขึ้นก็ได้

ปัจจัยสำคัญใน โครงสร้างบท

- 1) แนะนำ (Introduction) คือ การแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา
- 2) สร้างเงื่อนงำ (Suspense) คือ การกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนงำ มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
- 3) สร้างวิกฤตการณ์ (Crisis) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานั้นนานจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
- 4) จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
- 5) ผลสรุป (Conclusion) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง

ปัจจัยสำคัญใน โครงสร้างบท

- 1) แนะนำ (Introduction) คือ การแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา
- 2) สร้างเงื่อนงำ (Suspense) คือ การกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนงำ มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
- 3) สร้างวิกฤตการณ์ (Crisis) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานั้นนานจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
- 4) จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
- 5) ผลสรุป (Conclusion) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง

ขั้นตอนสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์

- 1) การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริม

รายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่จึงอยู่ที่ การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2) การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (Premise) หมายถึง ความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นถ้า” (What if) ตัวอย่างของ Premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียต เกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิค คือ เรื่อง Titanic เป็นต้น

3) การเขียนเรื่องย่อ (Synopsis) คือ เรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น Story Outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (Treatment)

4) การเขียนโครงเรื่องขยาย (Treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (Plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นขอประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (Premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

ส่วนประกอบของ โครงเรื่องขยาย (Treatment)

การเปิดเรื่อง คือ จุดเริ่มต้นของเรื่องซึ่งถือว่าเป็นตอนสำคัญที่จะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป

1) เปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

2) เปิดเรื่องโดยการพรรณนา การเปิดเรื่องวิธีนี้อาจเป็นการพรรณนาฉาก พรรณนาตัวละคร หรือพรรณนาเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยาย เพียงแต่นั้นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามเป็นพิเศษ

3) เปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว การเปิดเรื่องวิธีนี้สามารถทำให้อ่านกระหายที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

4) เปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา การเปิดเรื่องแบบนี้สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้วิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที แต่ก็ต้องพยายามเชื่อมโยงบทสนทนานั้นให้เกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียนด้วย

5) เปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี เพลง หรืออาจใช้ข้อความที่คมคายชวนคิด ชวนให้
 จงนสนทน่ที่น่าติดตาม

การดำเนินเรื่อง นอกจากโครงเรื่องจะประกอบด้วยการเปิดเรื่องในตอนต้นแล้ว การดำเนิน
 เรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่องก็มีความสำคัญอยู่มากเช่นเดียวกัน เพราะผู้เขียนจะต้องดึงดูดความสนใจ
 ของผู้อ่านและมุ่งความสนใจไปที่เรื่องราวอยู่เสมอ จึงต้องสร้างความขัดแย้ง เป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นและ
 คลี่คลายไปได้อย่างรวดเร็วจนกระทั่งถึงเป้าหมายสูงสุดของบทสุดท้ายของเรื่อง รวมทั้งต้องอาศัย
 กลยุทธ์การเล่าเรื่องที่เหมาะสม

ความขัดแย้ง (Conflict)คือ ปัญหาที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไป วิรวัดน์ อินทรพร กล่าว
 ไว้ว่า ความขัดแย้งแบ่งได้หลายประเภทดังนี้

- 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัว
 ละครกับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นตัวละครเอกกับตัวละครรอง เช่น ความขัดแย้งระหว่างขุนแผนกับขุนช้าง
 ความขัดแย้งระหว่างแฮรี่พอตเตอร์ กับลอร์ด โวลเดอมอร์ เป็นต้น
- 2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้
 กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น ต่อสู้กับภัย
 พิบัติน้ำท่วมโลก หรือต่อสู้กับดาวหางที่จะมาพุ่งชนโลก เป็นต้น
- 3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครเอกมีความ
 ขัดแย้งกับสังคม ถูกสังคมรังเกียจ หรือไม่ได้รับการเชื่อถือ เป็นต้น
- 4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง อาจเป็นความขัดแย้งทางกายภาพ เช่น ความ
 พิการ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ เช่น การเอาชนะใจฝ่ายดีและฝ่ายชั่วของตนเอง เป็นต้น

กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

- 1) เล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน (Chronological Order) คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา
 ก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เรื่องลูกอีสาน ของคำพูน บุญทวี เป็นต้น
- 2) เล่าเรื่องย้อนต้น (Flashback) คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่าง
 อดีตกับปัจจุบัน ดังนั้นเรื่องจึงอาจเริ่มต้นที่ตอนใดก็ได้ เช่น ข้างหลังภาพ ของศรีบูรพา เป็นต้น
- 3) เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่เรื่องยังต่อเนื่องกันไปตลอด
- 4) เล่าตอนกลางก่อนแล้วย้อนมาตอนต้นเรื่อง คือ จัดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตอนกลาง
 ของเรื่องมาก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องตอนต้นมาบรรจบกันก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปสู่ตอนจบ

การปิดเรื่อง

1) ปิดเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน (Surprise Ending หรือ Twist Ending) การปิดเรื่องแบบนี้เป็นการทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง ไม่ควรให้ผู้อ่านระแคะระคายตั้งแต่ต้นเรื่องหรือกลางเรื่อง เพราะจะทำให้เรื่องขาดความความน่าสนใจ ส่วนมากมักปรากฏอยู่ในเรื่องสั้นมากกว่านิยาย โดยเฉพาะในงานเขียนประเภทอาชญาวิทยานิยาย หรือนวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน เป็นต้น

2) ปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต เช่นในเรื่อง คู่กรรม ของ ทมยันตี แม้พระเอกคือโกโบริจะตายตอนจบ แต่ทมยันตีก็ได้ให้พระเอกและนางเอก ได้มีโอกาสเปิดเผยความรักซึ่งกันและกันที่ต่างคนต่างไม่ยอมกล่าวในตอนดำเนินเรื่อง ดังนั้น เรื่องจึงประทับใจผู้อ่านเพราะตัวละครเข้าใจกันดีแล้ว ถ้าทมยันตีให้โกโบริตายโดยไม่ได้อบอกรักอังศุมาลิน นวนิยายเรื่องนี้คงไม่ยืนยงเป็นอมตะมานานจนทุกวันนี้

3) ปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร การปิดเรื่องแบบนี้มีนักเขียนนิยมใช้กันโดยทั่วไปทั้งเรื่องสั้นและนิยาย เช่น อยู่กับก๊ง เป็นต้น

4) ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic Ending) คือการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอาเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้ เช่นใน เศรษฐศาสตร์กลางทะเลเล็ก ของ อาจินต์ ปัญจพรรค์ เป็นต้น (กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์, 2550)

ผู้วิจัยจึงได้เรียนรู้ข้อมูลและนำมาปรับใช้ได้เป็นอย่างดีเป็นเหตุผล เช่น การเปิดเรื่องโดยใช้การกระทำที่น่าสนใจ และการปิดเรื่องแบบหักมุม เพื่อให้ผลงานน่าติดตามและน่าจดจำ

2.3.2 ทฤษฎีการใช้สี และ แนวคิดของศิลปะมินิมอล

2.3.2.1 ทฤษฎีสี (Theory of Color) หมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิด ของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้างงานศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่าง ๆ โดยสีดั้งเดิม ซึ่งคือ “แม่สี” จะประกอบด้วย 3 สี คือ

- 1) สีแดง (Red, R)
- 2) สีเหลือง (Yellow, Y)
- 3) สีน้ำเงิน (Blue, B)

การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น “วงล้อสี” (Color Wheels) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้รวมสีเข้าด้วยกัน วงจรสีวงแรกถูกสร้างโดยเซอร์ ไอแซค นิวตัน ในปี 1666 “วงล้อสี” ออกแบบมาโดยแนวคิดที่ว่าสีอันไหนที่คุณเลือกจากวงล้อสีคู่ใดเมื่ออยู่ด้วยกัน มีความหลากหลายของการออกแบบที่สร้างขึ้นแต่แบบที่ธรรมดาเห็นได้ทั่วไปคือวงล้อสีแบบ 12 สี พื้นฐานจากสี RYB (แดง เหลือง น้ำเงิน)

“วงล้อสี” เมื่อแบ่งครึ่ง เราจะพบว่า “สี” นั้นจะแบ่งเป็น “สีโทนร้อน” และ “สีโทนเย็น”



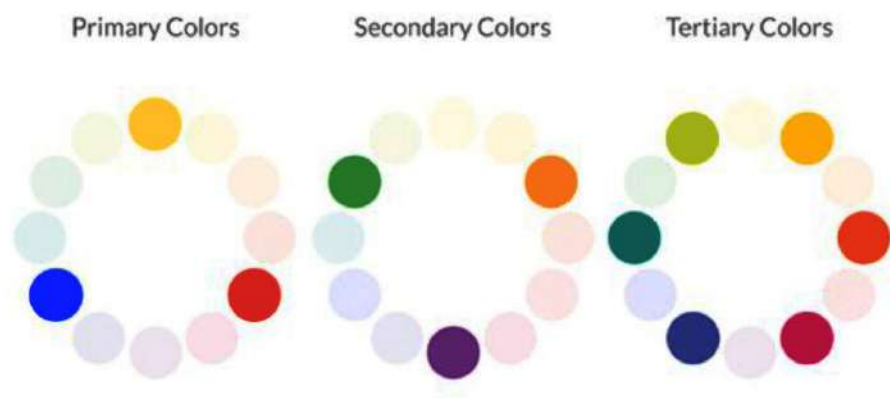
รูปที่ 2.5 วงล้อสี

ที่มา: ทฤษฎีสี (Color Theory) ที่เข้าใจง่าย, 2565

“สีโทนร้อน” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และ สีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี

“สีโทนเย็น” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น

วงล้อสีจะทำให้เราเข้าใจง่ายขึ้นว่าการใช้สี Primary (สีปฐมภูมิ), Secondary (สีทุติยภูมิ), Tertiary Color (สีตติยภูมิ) นั้นคืออะไร



รูปที่ 2.6 วงล้อสีต่างๆ

ที่มา: ทฤษฎีสี(Color Theory) ที่เข้าใจง่าย, 2565

Primary – แดง เหลือง น้ำเงินคือสีหลัก เป็นสีที่ไม่สามารถผสมด้วยสีใดๆ ได้หรือเรียกว่าแม่สี Secondary – 3 สี เกิดจากการเอาสีขั้นต้นมาผสมกันได้เป็น ส้ม เขียว ม่วง Tertiary – 6 สี เกิดจากการเอาสีขั้นแรกกับขั้นที่สองมาผสมกัน ได้เป็น ส้มเหลือง ส้มแดง เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน

นอกจากนี้ วงล้อสีก็มีทฤษฎีการ “จับคู่สี” อีกมากมาย เพื่อฝึกให้เราเข้าใจความเหมาะสมและความเข้ากันของสีแต่ละสี



รูปที่ 2.7 การจับคู่สี

ที่มา: ทฤษฎีสี(Color Theory) ที่เข้าใจง่าย, 2565

“ทฤษฎีสี” สำคัญกับทุกสายงานอาชีพงานศิลปะหรือออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น Graphic Design, Architect, Interior, Product Fashion หรือแม้กระทั่ง Artist การออกแบบทุกอย่าง เรื่องสีเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะว่าถ้าเราไม่แม่นยำ ออกแบบยังไงก็ไม่ดีเพราะว่าไม่สามารถดึงดูด คนดูงานออกแบบให้ไปถึงจุดที่เราต้องการได้



รูปที่ 2.8 สีต่างๆ
ที่มา: ทฤษฎีสี(Color Theory) ที่เข้าใจง่าย, 2565

ถ้าเราไม่เคยศึกษามาก่อนเราจะไม่รู้ว่าควรเลือกสีไหน สำหรับงานแบบไหน เมื่อสี มีคุณภาพ องค์ประกอบภาพดี จะให้ความรู้สึกที่ ดี ทันทที เพราะภาพจะสื่อสารสิ่งที่คนออกแบบ ต้องการ (นาริสา บัวเฉย, 2565)

2.3.2.2 แนวคิดศิลปะมินิมอล

ผู้วิจัยสนใจศึกษาศิลปะแนวมินิมอล ที่ ความเรียบง่าย น้อยแต่มาก และมีคุณภาพ ตัดทอนสิ่งที่ฟุ่มเฟือยไม่สำคัญให้เหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็นจริงๆ ไม่ซับซ้อน ใช้สีน้อยๆ มี องค์ประกอบไม่มาก และสะกดตาผู้ชมได้มากมาย มาปรับใช้กับผลงานให้เหมาะสมกับความสามารถ ของผู้วิจัย

มินิมอลลิสม์ (Minima Art) หรือลัทธิจุดนิยมคือศิลปะและความงามที่ให้ความสำคัญกับ “ความน้อย” ที่ได้จากการลดทอนปัจจัยต่าง ๆ จนเหลือแต่แก่นแท้ของรูปทรงที่ดูเรียบง่ายที่สุด และทำให้เหลือน้อยที่สุดได้ “ความน้อย” เป็นหัวใจสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นถึงความเรียบง่าย เป็นรูปแบบศิลปะที่เกิดขึ้นในนิวยอร์กช่วงต้นปี 1960 เกิดจากการอึดตัวของกระแส Abstraction Expressionism แนวคิดศิลปะแบบสุดขีด ที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกอย่างฉับพลันของศิลปิน ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในอเมริกา ช่วงก่อนหน้า จนต่อมาศิลปิน รุ่นหลังรู้สึกว่าการแสดงอารมณ์และความรู้สึกไม่ใช่ทางออกและไม่สามารถสื่อสารความคิดได้ แต่เป็นเพียงความงามที่เกิดจากความชำนาญในทักษะศิลปะ (อำนาจ ปัญจันทร์, 2562)



รูปที่ 2.9 ภาพศิลปะสไตล์มินิมอล

ที่มา: มินิมอล, 2564



รูปที่ 2.10 ภาพการ์ตูนสไตล์มินิมอล

ที่มา: วาดภาพการ์ตูน, 2564

2.3.3 มุมกล้องในภาพยนตร์

สิ่งแรกที่เราควรรู้ก่อนจะเริ่มทำคอนเทนต์วิดีโอบน Youtube หรือทำ Filmmaker คือเรื่องเกี่ยวกับมุมกล้อง ว่าควรใช้มุมกล้องแบบไหน เพื่อให้สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจ เพราะแต่ละมุมให้อารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน หากเลือกใช้มุมกล้องที่ถูกต้องก็จะช่วยให้เราสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน ดังนั้น 7 มุมกล้องถ่ายวิดีโอที่ผู้เริ่มต้นควรรู้ มีดังนี้ (ซีโอบี มีเดีย ไทยแลนด์ , 2566)

1) มุมกล้องระยะกลาง (Medium Shot)

มุมกล้องระยะกลาง มุมกล้องที่จะเข้าใกล้ตัวแบบ และวัตถุ จะเป็นช่วงกลางจนถึงข้างบนสุด หรือถ้าเป็นตัวแบบ ก็ถ่ายตั้งแต่ระดับเอวขึ้นไป เพื่อให้เห็นการแสดงออกของสีหน้าได้อย่างชัดเจน ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ถ่ายภาพการสนทนาของสองคน เพื่อให้ผู้ชมสังเกตและวิเคราะห์พฤติกรรมของกลุ่มสนทนาได้



รูปที่ 2.11 มุมกล้องระยะกลาง

ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

2) มุมกล้องระยะใกล้ (Close-Up)

มุมกล้องระยะใกล้จะโฟกัสส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวแบบหรือวัตถุในระยะใกล้เกือบเต็มทั้งเฟรม เช่น เห็นตั้งแต่ ศรีษะ-คอ เพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของตัวแบบได้อย่างชัดเจน

และสร้างอารมณ์ของผู้ชมมากยิ่งขึ้น จากลีหน้ารายละเอียดของตัวแบบอย่างชัดเจนมากกว่าขนาดภาพอื่น ๆ หรือถ้าเป็นสิ่งที่จะเป็นการเจาะจงการให้ความสำคัญกับสิ่งๆนั้น โดยเฉพาะ



รูปที่ 2.12 มุมกล้องระยะใกล้
ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

3) มุมกล้องระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up)

มุมกล้องระยะใกล้มาก จะโฟกัสที่วัตถุ หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ซึ่งจะให้เราเห็นรายละเอียดของภาพได้อย่างใกล้ชิดครบถ้วน ยกตัวอย่างเช่น ดวงตาที่เหม่อลอย แสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังรู้สึก เคว้งคว้างและว่างเปล่า เป็นต้น



รูปที่ 2.13 มุมกล้องระยะใกล้มาก
ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

4) มุมกล้องระยะไกลมาก (Extreme Long Shot)

มุมกล้องระยะไกลมาก จะเป็นมุมกล้องที่เห็นภาพกว้าง ครอบคลุมพื้นที่หรือฉาก เป็นมุมมองที่ไกลที่สุดของหมวดภาพเลย มักจะใช้ขึ้นเปิดหรือปิดเรื่อง ว่าพื้นที่จะเล่าอยู่ที่ไหน เช่น ทะเล ภูเขา เมือง เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจบริบทว่าตัวแบบอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน หรือตัวแบบกำลังทำอะไรอยู่



รูปที่ 2.14 มุมกล้องระยะไกลมาก
ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

5) มุมกล้องระยะไกล (Long Shot)

มุมกล้องระยะไกล เป็นภาพที่ไกล แต่จะไม่ไกลเท่ากับมุมไกลมาก เพราะจะเป็นมุมมองที่โฟกัสตัวแบบและวัตถุแบบเต็มตัวตั้งแต่เท้าไปจนถึงศีรษะ เพื่อจะให้ให้เห็นว่าสิ่งที่เราโฟกัสอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน การแสดงท่าทางของตัวแบบ



รูปที่ 2.15 มุมกล้องระยะไกล
ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

6) มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle)

มุมกล้องจะเป็นมุมมองจากมุมต่ำ จะถือว่าเป็นตำแหน่งที่ต่ำกว่าระดับสายตา ซึ่งมุมนี้ใช้ถ่ายจากด้านล่างของตัวแบบ หรืออาจจะวางระนาบเดียวกันกับพื้น หรือจะถ่ายขึ้นเป็นมุมเสย ทำให้ตัวแบบดูใหญ่ขึ้น มีพลังมากขึ้น มีความมั่นใจ



รูปที่ 2.16 มุมกล้องระดับต่ำ
ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

7) มุมกล้องระยะสูง (High Angle)

มุมกล้องระยะสูง จะใช้ถ่ายจากมุมบนของตัวแบบ วัตถุ มุมนี้จะไม่ได้โฟกัสที่ตัวแบบหรือวัตถุมากนัก แต่จะนำสายตาคนดูไปด้านหลัง ทำให้ตัวแบบดูเล็กลง มักใช้เพื่อสร้างความรู้สึกอ่อนแอหรือเปราะบาง นอกจากนี้การจับภาพจากมุมสูงยังทำให้ให้เห็นภาพรวมของสถานที่ได้ด้วยเช่นกัน



รูปที่ 2.17 มุมกล้องระยะสูง

ที่มา: Krunatcha Shortfilm, 2565

ผู้วิจัยจึงหยิบขมุกมุกกล้องที่ศึกษามาปรับใช้ในผลงาน ได้หลากหลาย และมีประโยชน์ เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพมากขึ้น

2.3.4 แนวคิด การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น

การวิจัยในครั้งนี้เริ่มจากค้นคว้าข้อมูลจาก บทความ งานวิจัย หนังสือ จากสื่อต่างๆ เพื่อค้นหาสาเหตุและปัญหาจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นนำมาเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อแอนิเมชัน เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย ที่ว่า เพื่อศึกษาแนวทางในการปรับแก้ปัญหา และส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก จึงจำแนกหัวข้อที่ได้ศึกษามา ดังนี้

- 1) วิจารณ์ว่าด้วยเรื่อง ความหมาย ระยะวัยรุ่น พัฒนาการ ความสนใจ
- 2) แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น ว่าด้วยเรื่อง พฤติกรรมที่เป็นปัญหา องค์ประกอบที่ก่อให้เกิด และ พ่อแม่ในฝันของลูกวัยรุ่น
- 3) แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ว่าด้วยเรื่อง การสร้างบท การใช้สี การใช้มุมมอง และแนวคิด

เพื่อให้ตอบโจทย์ ปัญหาและจุดมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้ทั้งหมด 1) ปัญหาความรู้ไม่เท่าทันของวัยรุ่นที่เกิดขึ้นเพราะเป็นวัยที่สับสน จึงทำให้เข้าใจในวัยนี้มากขึ้น 2) ความสำคัญของครอบครัวที่ส่งผลต่อวัยรุ่น จึงทำให้เล็งเห็นแนวทางในการแก้ปัญหา และ 3) เทคนิคการออกแบบแอนิเมชันที่สำคัญต่อผลงาน จึงทำให้ส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ได้ผลดียิ่งขึ้น

2.4 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ดีและมีคุณภาพนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาข้อมูลในเชิงทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องที่เราจะออกแบบสื่อภาพยนตร์ ซึ่งการทำงานวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดทำขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น นำเสนอเรื่องราวที่ให้อะไรแก่ใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพื่อส่งเสริมสร้างสำนึกความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ซึ่งผลงานแอนิเมชันที่ใช้ศึกษา สามารถแบ่งเป็นหัวข้อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ



รูปที่ 2.18 โปสเตอร์ภาพยนตร์ น้ำพุ

ที่มา: ภาพยนตร์น้ำพุ, 2557

The Story of Nampu คือ ผลงานภาพยนตร์ไทย โดย ยุทธนา มุกดาสนิท (Five Star Movies, 2557) มีการนำเสนอตัวอย่างหนังโดยย่อ คือ น้ำพุเป็นเด็กที่เกิดในครอบครัวที่แตกแยก ทั้งพ่อและแม่ก็เป็นศิลปินทั้งคู่ เมื่อน้ำพุโตขึ้นจึงเดินทางผิด คิดลองสิ่งเสพติด ยิ่งเมื่อแม่มีสามีคนใหม่ จึงเป็นตัวเร่งให้เขาเริ่มแปลกแยกจากครอบครัว บวกกับการที่เขาเลือกคบเพื่อนที่เสพยา จนคิดยาหนัก แก้วเพื่อนสนิทของน้ำพุทราบ ทำให้น้ำพุเสียใจมาก จึงตัดสินใจบอกแม่และครอบครัว เดินทางไปวัดถ้ากระบอกกับเพื่อนเพื่อเลิกยา แต่เมื่อเขากลับมาบ้านอีกครั้ง เขากลับไม่ได้รับการต้อนรับอย่างดีเท่าที่เขาคาดหวัง จึงเกิดความรู้สึกน้อยใจตามประสาวัยรุ่น จึงหนีเฮโรอินเกินขนาดจนถึงขั้นเสียชีวิต

ผลงานภาพยนตร์เรื่องน้ำพุ ทำให้ผู้ชมรับรู้ และเข้าใจถึงการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น และปัญหาวัยรุ่น รวมไปถึงปัญหาครอบครัว ซึ่งทำออกมาได้เป็นอย่างมาก เช่น ฉากความรุนแรงในครอบครัว ฉากที่ตัวละครหลักมีความอ่อนไหวง่ายจนเกิดเป็นปมด้อย ต้องการเป็นที่ยอมรับ มีปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหามากมาย เช่น ปัญหาภายในครอบครัว ความเป็นวัยรุ่น ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ มีผลทำให้เลือกเดินทางผิด แก้ปัญหาโดยใช้สารเสพติด และอื่น ๆ ที่ไม่ถูกต้อง เป็นต้น

ประโยชน์ สารความรู้และข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้

- 1) การเลี้ยงดูควรจะทำให้ความเข้าใจลูกให้มากที่สุดว่าลูกต้องการสิ่งใดเข้าใจความรู้สึกของลูกในขณะนั้นๆ ไม่อย่างนั้นแล้วจะทำให้ลูกว่าเหวห่างและอาจหันไปพึ่งสิ่งที่ไม่ดีได้ อย่างเช่นน้ำพุ คือ น้ำพุเป็นลูกผู้ชายคนเดียว บางครั้งว่าเหวห่างและเข้ากับพี่น้องไม่ได้เมื่อผู้หญิงเล่นอะไรกันก็จะถูกไล่ออกมา
- 2) วัยรุ่นเป็นวัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ซึ่งเป็นวัยที่สับสนว่าจะต้องปฏิบัติอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับวัยในเรื่องนี้ชี้ให้เห็นถึงการเดินทางผิดของวัยรุ่นซึ่งหันไปพึ่งยาเสพติด
- 3) เรื่องการคบเพื่อนเพื่อนเป็นส่วนประกอบในชีวิตที่สำคัญมากซึ่งถ้าเราคบเพื่อนที่ดีเพื่อนจะพาเราไปในทางที่ดีหากคบเพื่อนที่ไม่ดีเพื่อนจะพาเราไปพบกับความหายนะได้ดังเช่นคำกล่าวที่ว่า “คบคนพาลพาลพาไปหาผิดคบบัณฑิตบัณฑิตพาไปหาผล”
- 4) ความรู้เกี่ยวกับเรื่องยาเสพติดซึ่งเป็นสิ่งที่มีแต่โทษไม่ควรริลอง
- 5) การปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน มีหลายวิธี ไม่จำเป็นจะต้องตามเพื่อนทุกอย่าง เราควรนำสิ่งที่คิดว่าดี และเข้ากับเพื่อนได้เฉพาะในทางที่ดีเท่านั้นมาแสดงออกแต่ถ้าเข้ากันไม่ได้ควรจะปรับตัวใหม่ไม่ใช่ตามเพื่อนทุกอย่างเพราะเพื่อนอาจชักชวนให้เราเสียคนได้
- 6) การปรับตัวให้เข้ากับครอบครัว โดยต้องสื่อความกันให้รู้เรื่อง พุดจากันอย่างมีเหตุผล ว่าใครต้องการอะไร เมื่อเกิดปัญหาควรจะหันหน้าเข้าหากัน ช่วยกันแก้ไขในสิ่งที่เกิดขึ้น
- 7) พ่อแม่ควรรักและเอาใจใส่ลูกให้มาก คอยดูแลพฤติกรรมของลูก ไม่ให้ลูกเดินไปในทางที่ผิด แต่ไม่ใช่บังคับลูกควรสอนให้ลูกรู้ดีชั่ว ยกตัวอย่างให้เห็นชัดเจนเพื่อให้ลูกได้มีแนวทางปฏิบัติ
- 8) ตัวของวัยรุ่นเองควรมีสติมีความยับยั้งชั่งใจให้มาก เมื่อมีปัญหาควรจะเข้าหาผู้ใหญ่เพราะการตัดสินใจด้วยตนเองเนื่องจากขาดประสบการณ์อาจทำให้ตัดสินใจผิดพลาดได้
- 9) หนังสือเรื่องนี้เป็นสื่อที่ดีที่วัยรุ่นได้ดูเป็นตัวอย่างเมื่อเข้าไปข้องแวะกับยาเสพติดและจะเกิดผลอย่างไรรวมถึงผู้ปกครองว่าควรให้คำแนะนำกับลูก ๆ อย่างไรในการดำเนินชีวิต

10) เรื่องการเรียนเราควรตั้งใจเรียนหนังสือให้จบไม่ทำให้พ่อแม่เสียใจและคิดมาก ก่อนที่สายเกินไป เช่น เมื่อพ่อแม่จากเราไปแล้ว เราจะมานั่งคิดเสียใจว่ายังไม่ได้ทำอะไรให้ท่านดีใจ ปลื้มใจ และตอบแทนท่านเลย เพราะกว่าจะคิดได้ก็สายไปเสียแล้ว

2.4.2 Gris Animation



รูปที่ 2.19 Gris Animation

ที่มา: Nomada Studion, 2018

Gris Animation คือผลงาน แอนิเมชัน 2 มิติ โดย Nomada Studion ทีมสัญชาติสเปน เป็นงาน Animation เปิดตัวเกม Gris โดย Gris Animation

Gris เป็นแนวผจญภัย 2 มิติ มุมมองด้านข้าง ตัวละคร ที่เล่น คือ สาวน้อยในโลกแห่งความอ้างว้างไร้ผู้คน ซึ่งเต็มไปด้วยซากปรักหักพังเหมือนโลกอารยธรรมที่สูญสลาย จากดนตรีประกอบบอกได้ว่าเธอมีความเหงา และความโดดเดี่ยวอยู่เต็มหัวใจ จุดเด่นหลัก ๆ ของ Gris คือ ภาพที่ดูแล้วเพลินตา ที่ถึงแม้จะทำออกมาในลักษณะ 2 มิติ แต่ด้วยสีสันทันและองค์ประกอบของภาพนั้น มันช่างดูสวยงามและน่าหลงใหล ในด้านเพลงประกอบทุกเพลงสามารถสร้างอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี

สรุป Gris คือผลงาน แอนิเมชัน 2 มิติ ที่นำเสนอผลงานออกมาได้อย่างลงตัวครบองค์ประกอบ ทั้งภาพและเสียง เพลิดเพลินไปกับฉาก และดนตรีประกอบที่ส่งอารมณ์ให้ดำดิ่งเข้าสู่

โลกแห่งความเหงา ความตื่นเต้น และการตัดสินใจ รวมไปถึงสีสันสดใสแต่สบายตา สวยงาม และดูน่าพิศวง

2.4.3 ซีรีส์ ฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่น



รูปที่ 2.20 ซีรีส์ ฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่น

ที่มา: The Standard, 2563

ฮอร์โมน คือ ซีรีส์สะท้อนชีวิตวัยรุ่นไทยยุคใหม่แบบทุกซอกทุกมุม ชนิดที่ไม่เคยมีใครกล้าพูดถึง โดยเรื่องราวจะถูกถ่ายทอดผ่านชีวิตวัยรุ่นกลุ่มหนึ่ง ที่ล้วนมีความต่างและด้วยสิ่งนี้เองทำให้พวกเขาเจอเรื่องราวมากมายไม่ซ้ำกัน แต่ไม่ว่าชีวิตของพวกเขาจะพบเจออะไร จะเลือกหาทางออกอย่างไร สุดท้ายพวกเขาจะได้เรียนรู้ผลของการกระทำ ก้าวผ่านมัน และเติบโตขึ้นในที่สุด

นับว่าเป็น อีกเรื่องหนึ่งที่ทำออกมาได้ดีทีเดียว โดยแฝงประเด็นข้อคิดน่าสนใจเกี่ยวกับหนุ่มสาววัยฮอร์โมนพลุ่งพล่านกลุ่มนี้ ที่เดินมาถึงจุดหนึ่งของชีวิตที่เต็มไปด้วยความสุข, ความคานอง, ความผิดหวัง, ความสมหวัง, ความรัก, ความเกลียด, ความฝัน อารมณ์และเรื่องราวสับสนโกลาหลต่าง ๆ เข้ามาในชีวิตอย่างจังจนพวกเขาต้องเข้าไป เอาไว้ในเรื่อง ไปพร้อม ๆ กับการดำเนินเนื้อเรื่องที่สนุก ไม่ว่าจะเป็เด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถสนุกไปกับหนังได้ไม่ยากนำเสนอผลงานออกมาได้อย่างลงตัวครบองค์ประกอบ สิ่งที่เราู้สึกประทับใจที่สุดในเรื่องก็คือการสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครวัยรุ่น ณ สถานการณ์นั้นออกมาได้ชัดเจน มีข้อคิดของความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ให้เห็นได้

ชัดเจนมาก เช่น ฉากที่ไผ่มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงกับนักเรียนอีกโรงเรียน เช่นการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร

สรุป สอร์โมนส์ คือ รายการโทรทัศน์ประเภทละครชุด ผลิตโดยจีทีเอชและนาดาวบางกอก สร้างเรื่องและเขียนบทโดยทรงยศ สุขมากอนันต์ โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนาดาวบางกอก โดยเดินเรื่องผ่านเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาววัยซีกคคะนอง ด้วยชวนให้การดำเนินเรื่องมีความน่าติดตาม ตัวหนังได้ใส่ภูมิหลังด้วยปมปัญหาและความหดหู่ภายในจิตใจของตัวละคร ก่อนดึงผู้ชมเข้าร่วมสัมผัสถึงด้านต่างๆของวัยรุ่นที่บางบุคคลอาจยังไม่เคยได้เจอได้รับชม ด้านงานภาพมีความเป็นธรรมชาติมาก และเมื่อได้เพลงประกอบภาพยนตร์ที่สามารถสื่อถึงอารมณ์ของทุกตัวละครได้ดียิ่งทำให้ตัวละคร และเนื้อเรื่องมีความงดงาม ชวนให้น่าติดตามเป็นอย่างยิ่ง

ได้แรงบันดาลใจและแนวคิดจากองค์ประกอบเฉพาะเรื่องในกรณีศึกษา ดังนี้

“น้ำพุ” ทำหน้าที่เป็นเครื่องเตือนใจถึงผลที่ตามมาของความไม่รู้ของวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อปัญหาครอบครัวและการเสพติดปะปนกัน

“Gris Animation” เป็นแรงบันดาลใจในการใช้ภาพและอารมณ์อันทรงพลังเรียบง่าย เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครและเรื่องราว

“สอร์โมน” ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความสับสนวุ่นวายทางอารมณ์ที่วัยรุ่นยุคใหม่ต้องเผชิญ โดยทำหน้าที่เป็นข้อมูลอ้างอิงในการนำเสนอตัวละครที่สมจริงและเข้าถึงได้

ดังนั้น จากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องจึงได้แรงบันดาลใจและแนวคิด มาช่วยรังสรรค์ผลงานจากการวิจัยในครั้งนี้ ให้มีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดผู้ชมโดยนำเสนอความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของชายหนุ่มที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนของวัยรุ่นจนลืมความสำคัญของสัมพันธ์ภาพครอบครัวอย่างสมจริงและเข้าถึงได้ไม่ยาก ในการเอาชนะความสับสนอันทำร้ายของชีวิตจนเกือบไม่ทันการณ์ และจบด้วยการเน้นย้ำปัญหาและความสำคัญตามที่ต้องการเพื่อเสริมสร้างสำนึกให้ได้ผลดี

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

ทะนงค์ สุขเกษม (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การปฏิบัติตัวของเพื่อนและสื่อ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 700 คน เป็นชาย 350 คน และเป็นหญิง 350 คน การศึกษาพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย การปฏิบัติตัวของเพื่อนต่อนักเรียน สื่อตัวแบบจริง สื่อภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน และเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สินีนารถ ทองแสง (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ภาพสะท้อนปัญหาสังคมของวัยรุ่นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Confession โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาของวัยรุ่น ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาของวัยรุ่น และศึกษาผลกระทบที่เกิดจากปัญหาของวัยรุ่นที่เกิดจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Confession ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาภายในครอบครัว ที่เด็กไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่หรือ ได้รับการตามใจที่มากเกินไป ปัญหาภายในโรงเรียนที่ได้นำเสนอภาพของปัญหาการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน เด็กคนใดที่มีคะแนนการลงโทษที่สูงที่สุดคนนั้นก็จะถูกเพื่อน ๆ ในห้องกลั่นแกล้ง และปัญหาสังคม ปัญหากฎหมายเยาวชน ที่เด็กอายุต่ำกว่า 14 ปี ไม่ต้องรับผิดชอบทางอาญา อีกทั้ง ปัญหาการแบ่งชนชั้นกันภายในห้องเรียน อีกทั้งถ้าสังคมเป็นอย่างไร เด็กก็จะเป็นแบบนั้น นอกจากสังคมแล้ว ครอบครัวยังเป็นตัวกำหนดให้เด็กมีแนวโน้มของความรุนแรง เพราะสถาบันแรกที่เด็กจะต้องเจอคือสถาบันครอบครัว ถ้าเด็กขาดความอบอุ่น อาจจะทำให้เด็กนั้นมีปัญหา

ฉัฐริกา อ่องแหม่ม (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อศึกษาวิธีปฏิบัติสถานการณ์เสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์สำหรับนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนหญิงชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านวังเกษตร อำเภอสว่างอารมณ์ จังหวัดอุทัยธานี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2

มิติ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสรุปผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของสื่อประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก เนื่องจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีเนื้อหาที่เหมาะสม สะท้อนให้เห็นเรื่องราวของวัยรุ่นในปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างรู้วิธีปฏิบัติสถานการณ์เสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ อีกทั้ง รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหาสาระ ภาพประกอบของตัวการ์ตูนมีความชัดเจนเข้าใจง่ายเหมาะกับกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างดี

ศิริรัฐ คงชนาคมธัญกิจ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องอันตรายจากบุหรี่ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโทษของบุหรี่ของนักเรียน โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องอันตรายจากบุหรี่ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโทษของบุหรี่ หากคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย คือการใช้วิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบบประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องอันตรายจากบุหรี่ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโทษของบุหรี่ ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาของการ์ตูนมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอันตรายจากบุหรี่เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโทษของบุหรี่ มีระดับความพึงพอใจรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี

ยุพดี อินทสร (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “แสงสว่างในความมืด” โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลิตสื่อแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ ให้ผู้สนใจตระหนักถึงความสำคัญของความสามัคคี ซึ่งเป็นคุณธรรมสำคัญขั้นพื้นฐานที่ช่วยให้คนในชาติ และประเทศมีความเจริญก้าวหน้า 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้ชมสื่อผ่านทางแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก และยูทูปของผู้วิจัย จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้มีต่อสื่อ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันนำเสนอแบบไร้แบบแผนและใช้โครงสร้างแบบสามองค์ในการดำเนินเรื่องผ่านทางตัวละครหลัก 2 ตัว ตัวละครร่วม 9 ตัว และจาก 9 ฉาก ตามหลักการของ Addie Model ผสานกับการใช้มุมกล้องและการเคลื่อนที่ของกล้องในการนำเสนอ และใช้เทคนิคการสร้างแอนิเมชันตามหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว ทฤษฎีสี่เหลี่ยมและเส้น ซึ่ง

ผู้วิจัยใช้ Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการสร้างตัวละคร ฉาก และข้อความ Adobe After Effect ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร Adobe Sound booth ใช้จัดการเสียงบรรยายและเสียงประกอบอื่น ๆ และ Adobe Premiere ใช้ตัดต่อสื่อในรูปแบบไฟล์ MP4 ผลการวิจัย พบว่า ผู้ชมสามารถรับชมสื่อแอนิเมชันความยาวประมาณ 12 นาที และความพึงพอใจที่มีต่อสื่อจากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมจำนวน 40 คน ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

จรรยา หะตะโยธิน (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’ งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มุ่งสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร โดยใช้การประกวดงานออกแบบตัวละคร ‘คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’ เป็นกรณีศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละคร 2) เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบตัวละคร วิธีการวิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้เชี่ยวชาญ 12 คน อายุ 25-45 ปี เป็นนักออกแบบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้สร้างสรรค์เรื่องราว อาจารย์มหาวิทยาลัย รวมจำนวน 9 คน ที่มีประสบการณ์การออกแบบตัวละครในอุตสาหกรรมไม่ต่ำกว่า 10 ปี และนักออกแบบเชี่ยวชาญระดับกลางที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 3 ปีจำนวน 3 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แนวทางการออกแบบตัวละคร มี 4 องค์ประกอบ 1) การสร้างตัวละคร นอกจากเรื่องราว ข้อมูลตัวละครต้นแบบตัวละคร และรูปแบบตัวละครแล้ว นักออกแบบควรคิดถึงความเป็นตัวละครจากภายในสู่ภายนอกควบคู่กันว่าเป็นตัวละครนั้นเพื่อช่วยให้เข้าใจตัวละครได้ดีขึ้น 2) การแสดงออกของตัวละคร นอกเหนือจากการแสดงออกทางกาย ทางสีหน้า นักออกแบบตัวละครควรให้ความสำคัญกับมุมมองภาพเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ตัวละคร 3) องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบตัวละครมีบทบาทสำคัญในการสร้างสไตล์ให้ตัวละคร นักออกแบบต้องหาสมดุลในการสร้างสไตล์และใช้องค์ประกอบศิลป์ให้สอดคล้องกับบุคลิกตัวละครเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดคุณสมบัติลักษณะทางกายภาพของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) ขั้นตอนการออกแบบ การหาข้อมูลที่นำมาซึ่งแนวคิดในการออกแบบที่แปลกใหม่ ผลงานออกแบบตัวละครจำนวน 5 ชิ้น แสดงว่าความชัดเจนในการสื่อสารและความน่าสนใจของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อองค์ประกอบทั้งหมดทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพย่อมสร้างความชัดเจนในการสื่อสารและความน่าสนใจของตัวละครได้ องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร

รุ่งฤดี วงศ์ชู (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสัมพันธ์ภาพในครอบครัว และความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตร กับพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่น พฤติกรรมความรุนแรงในวัยรุ่นกลายเป็นปัญหาสำคัญทางสาธารณสุขของไทยในปัจจุบัน ปัจจัย

ด้านครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ถูกระบุว่าส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงในวัยรุ่น โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสัมพันธ์ภาพในครอบครัว และความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรกับพฤติกรรมความรุนแรงในวัยรุ่น การศึกษาครั้งนี้ใช้การศึกษาแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นจำนวน 400 คน และผู้ปกครอง จำนวน 12 คน เก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มวัยรุ่น และข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความสัมพันธ์ใช้ Pearson's Product Moment Correlation ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Thematic Analysis

จากผลการศึกษาพบว่า สัมพันธภาพระหว่างคนในครอบครัว และความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรในระดับต่ำส่งผลให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมรุนแรง ในทางตรงกันข้ามสัมพันธภาพระหว่างบุคคลในครอบครัว และความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรระดับสูง ช่วยป้องกันพฤติกรรมความรุนแรงในวัยรุ่นได้ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัด โปรแกรมส่งเสริมสัมพันธภาพ และความผูกพันระหว่างบุคคลในครอบครัว โดยเฉพาะระหว่างบิดามารดากับบุตร เพื่อป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในวัยรุ่น

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Lioi (2009) ได้ทำการศึกษาเรื่อง กรอบสำหรับพัฒนาโครงสร้างในการออกแบบตัวละครสำหรับคอมพิวเตอร์แอนิเมชันของบุคคลที่เป็นนักออกแบบ โดยการรวบรวมข้อมูลด้านตัวละคร ทดสอบและวิเคราะห์รูปแบบ เพื่อสร้างเป็นละครเรื่องสั้น หมาป่าและงู ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินรูปแบบ ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการออกแบบตัวละครที่ดี จำเป็นต้องเข้าใจในแนวคิด และขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียก่อนจึงจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชันประสบความสำเร็จ และทำให้ผู้ที่ศึกษามีแนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันต่อไป

Walsh (1999) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอน โดยใช้การ์ตูนในกลุ่มนักศึกษา ชาวญี่ปุ่นที่เรียนอยู่ชั้นปี 1 โดยจัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างการวิจัยที่เป็นนักศึกษา จำนวน 40 คน ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยมีการบรรยาย และอีกกลุ่มหนึ่งใช้วิธีการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้การ์ตูน ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบ Safe Practices on American

College Campuses Inventory เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทั้งก่อนเรียนและหลัง การทดลองทันที และกลับมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มอีกครั้งในช่วงระยะเวลา 3 เดือน ต่อมา พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การ์ตูนมีค่าคะแนนสูงกว่าที่จัดการเรียนการสอนโดยการบรรยายอย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพต้องประกอบไปด้วย การรวบรวมข้อมูลด้านตัวละคร ทดสอบและวิเคราะห์รูปแบบเพื่อสร้างเป็นละคร ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่นำไปใช้ รวมถึงมีการจัดสร้างตามลำดับ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต คือ การวางแผน วางคอนเซ็ปต์ และแนวทางของเรื่อง 2) ขั้นตอนผลิต เพื่อให้ได้แอนิเมชันสำหรับการเผยแพร่ และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต เป็นการเตรียมการทดสอบผลงานที่ได้จากการผลิตโดยพิจารณาจากผลการดำเนินเรื่องเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องทำ ความเข้าใจกระบวนการผลิตแอนิเมชันอย่างมีระบบ เพื่อสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพ และได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์ การทบทวนผลงานวิจัยดังกล่าวยังแสดงให้เห็นว่า การนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติที่มีประสิทธิภาพ ไปใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้ และแรงจูงใจหรือประชาสัมพันธ์ สามารถสร้างแรงจูงใจและข้อคิดให้แก่ผู้รับชมทั้งในด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบสื่อแอนิเมชัน

การวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุมประเด็นหลักหลายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น ความสำคัญของครอบครัว ความตระหนักรู้ และสื่อ จึงสรุปโดยย่อว่าบทความและการวิจัยเกี่ยวข้องกับวิจัยและผลงานครั้งนี้อย่างไร

จากเรื่องราวในผลงานที่กำลังดำเนินการ มีเนื้อหาที่ทำพฤติกรรมผิดพลาดมากมาย เนื่องจากความไม่รู้ที่ศึกษามาเพื่อเป็นแนวทางได้ดังนี้

ทงง สุขเกษม (2544) เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเลี้ยงดูพฤติกรรมของเพื่อน และสื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยเน้นย้ำว่าความไม่รู้และความสัมพันธ์ของครอบครัวสามารถนำไปสู่ผลเสียต่อวัยรุ่นได้ และ เน้นถึงความสำคัญของสถาบันครอบครัวและบทบาทของพ่อแม่ในชีวิตวัยรุ่น บทความเน้นย้ำถึงผลกระทบของความสัมพันธ์ในครอบครัวและการดูแลอย่างเพียงพอต่อความเป็นอยู่และพฤติกรรมของเด็ก

รุ่งฤดี วงษ์ชู (2563) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะครอบครัวกับพฤติกรรมรุนแรงของวัยรุ่น โดยเฉพาะ ตอกย้ำแนวคิดที่ว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในพฤติกรรมวัยรุ่น

จากเรื่องราวในผลงานที่กำลังดำเนินการ จะใช้แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อถ่ายทอดผลกระทบด้านลบของความรู้ของเยาวชนและสร้างความตระหนักไว้ในหมู่วัยรุ่น

ณัฐริกา องค์กรแจ่ม (2560) และ ศิรณัฐ คงชนคมธนกิจ (2560) แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติในการถ่ายทอดข้อความสำคัญและให้ความรู้แก่ผู้ชมรุ่นเยาว์

ยุภาติ อินทสร (2564) ประเมินความพึงพอใจของผู้ชมต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการใช้แอนิเมชันเพื่อการศึกษา

ในผลงานที่กำลังดำเนินการ การออกแบบตัวละครและความคิดสร้างสรรค์ได้แนวคิดจากงานวิจัยดังนี้

จรรยา เหตุ โยธิน (2564) ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครและวิธีนำไปใช้เพื่อสื่อสารกับผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ

ในผลงานที่กำลังดำเนินการกล่าวถึงปัญหาต่างๆ ที่วัยรุ่นต้องเผชิญ ทั้งความรุนแรงและสารเสพติด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในที่นี้ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อรวมถึงภาพยนตร์ สามารถมีอิทธิพลและนำเสนอปัญหาวัยรุ่นเหล่านี้ได้อย่างไร ทั้งการได้รับการตามใจมากเกินไป และขาดความอบอุ่น จึงเป็นแนวคิดให้ผลงานของผู้วิจัยดังนี้

สินีนารถ ทองแสง (2559) อภิปรายว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นสะท้อนถึงปัญหาวัยรุ่นได้ โดยมีเนื้อเรื่องที่เด็กได้รับการตามใจมากเกินไป และขาดความอบอุ่น รวมถึงปัญหาครอบครัวและการกลั่นแกล้งในโรงเรียน

โดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะสำรวจชีวิตของวัยรุ่นที่ประสบปัญหาต่างๆ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ให้ข้อมูลเชิงลึกและข้อมูลในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง เช่น ความสำคัญของครอบครัว พฤติกรรมวัยรุ่น และการใช้สื่อ รวมถึงแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อยกระดับ ความตระหนักและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ไว้ในผลงาน

หลังจากนี้จะเข้าสู่กระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชัน ทำแบบสอบถาม และเผยแพร่สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น” มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
- 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น” มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หัวข้อเรื่องวัยรุ่น, แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น, แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอนิเมชัน ในด้านงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ศึกษามาทั้งในและนอกประเทศ ได้แก่ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูการปฏิบัติตัวของเพื่อนและสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่, เรื่อง ภาพสะท้อนปัญหาสังคมของวัยรุ่นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Confession, เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสัมพันธ์ภาพในครอบครัวและความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรกับพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่น, เรื่องการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การ์ตูนในกลุ่มนักศึกษาชาวญี่ปุ่นที่เรียนอยู่ชั้นปี 1 เป็นต้น และในที่สุดท้ายคือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องที่ได้ศึกษามา ได้แก่ ภาพยนตร์ เรื่อง น้ำพุ, Gris Animation ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ และ ผลงานซีรีส์ เรื่อง ฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่น จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง งานวิจัยเรื่อง “LOST” มีแก่นของเรื่องคือ “เล่าถึงความหลงผิดและขาดความเข้าใจของวัยรุ่น จนกลายเป็นการทำผิดพลาดครั้งใหญ่ส่งผลเสียกระทบต่อบุคคลในครอบครัวและสังคม” และใช้เทคนิคการเปิดเรื่องให้น่าสนใจโดยเร็ว และปิดเรื่องแบบหักมุม

3.2.2 บทแอนิเมชันสั้น เรื่อง LOST

ตารางที่ 3.1 บทเรื่องราวของแอนิเมชันเรื่อง LOST

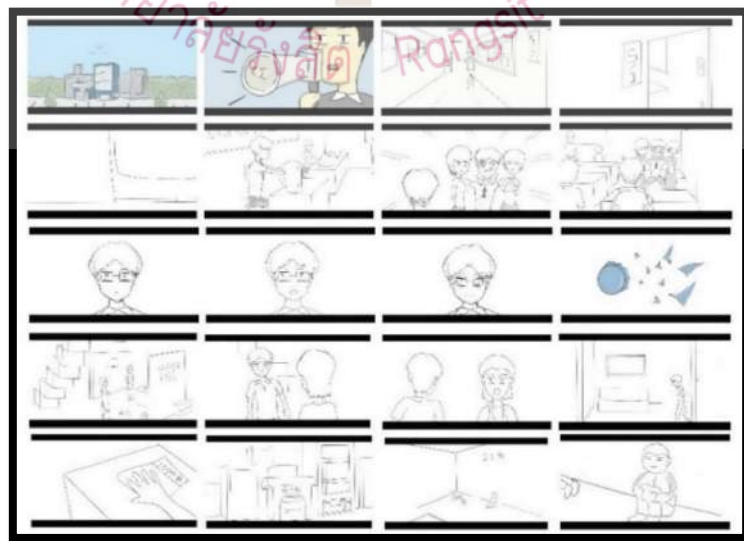
ฉากที่ 1	ฉากที่ 2	ฉากที่ 3
ที่โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง ณ ห้อง ม.5/1 แบนค์เด็กหนุ่ม เรียบร้อยใส่แว่นนั่งอยู่ที่โต๊ะเรียน มองแล้วยิ้มมุมปากไปที่เด็กเกรมีสาวมากรี๊ดรายล้อม แบนค์คิดในใจ “โคตรเจ๋งอะ เลิกเป็นมันละคนดี หึหึหึ”	ตัดภาพมาที่บ้านบ้านแบนค์ ตอนกลางคืน แบนค์ตะคอกใส่แม่และเดินหนี แบนค์ ตะคอก “จ้าจิ้งพระ แค่นี้ ทำกับข้าว ซักผ้า รีดผ้า มัน ยากมากอ้อ” แม่ตอบกลับ “อะไรเนี่ย ไปเสียนแบบใคร มา ทำไมทำตัวอย่างนี้ลูก” แบนค์ตะโกน “โถ่เว้ย” ตัดภาพมาที่แบนค์กำลังขโมยเงินจากกระเป๋าเงินที่ห้องดูทีวี	ตัดภาพมาที่โรงยิมโรงเรียน ตอนเช้าอีกวัน หลังโรงยิม แบนค์ ก็เริ่มเกรงใจความรู้สึกรุนแรงกับเพื่อนร่วมชั้นที่ดู เรียบร้อยๆที่นั่งอยู่ห่างๆกึ่ง และพาผู้หญิงที่คงมาเข้าไปมีเพศสัมพันธ์ในห้องน้ำ และไม่ทันไรผู้หญิงโทรมาบอกว่าห้อง แบนค์ยังไม่อยากจะยอมรับความจริงจึงบอกปิดตัดภาพมาเป็นฉากฉายแบบรวดเร็ว ถึงตอนที่แบนค์โดนกรรมตามสนองหลังจากนั้น แบนค์โดนเด็กเรียบร้อยที่โดนเตะกึ่งเรียกพวกมาเอาคืน โคนผู้หญิงทิ้ง โคนเพื่อนล้อใช้ยาเสพติด

ตารางที่ 3.1 บทเรื่องราวของแอนิเมชันเรื่อง LOST (ต่อ)

ฉากที่ 4	ฉากที่ 5	
ผ่านมานาน ตัดภาพมาหน้าตึกใหญ่สีดำมืด เป็นภาพแบงค์ที่โตแล้วและหน้าตาดูแก่่มาก แล้วนั่งเอามือไขว้หลังโดนขังด้วยกุญแจมือกับเก้าอี้ และมีเฮโรอินกองใหญ่บนโต๊ะข้างหน้าแบงค์ ตำรวจคุยกันข้างหลังแบงค์ “ยัง ใจก็ประหารวะ ทั้งอาวุธ ทั้งยา จะไปรอดได้ยังไง” ภาพที่ลอยเข้าไปในหัวแบงค์คือ พ่อแม่ที่คอยเอ็นดูแบงค์ และเสียงนาฬิกาปลุกที่ตั้ง	แบงค์สะดุ้งตื่นขึ้นมาบนเตียงในห้องที่บ้านด้วยความตกใจ แบงค์รีบวิ่งไปดูกระจก เห็นตัวเองที่ยังเป็นเด็ก ๗.5 อยู่ ก็โพล่งออกมา “ใช่สินหรอเนี่ย” ภาพทั้งหมดกลายเป็นขาวดำ และมีเสียงทึมต่ำน่ากลัวเข้ามาให้หัวแบงค์ “โอกาสมี ถ้าไม่เห็นค่า เดียวก็รู้” และแม่เรียก “แบงค์ลงมากินข้าวได้แล้ว แม่ทำไว้ให้แล้วลูก” แบงค์โล่งใจและน้ำตาซึมที่ได้ยินเสียงแม่	

3.2.3 ออกแบบบทภาพ (Storyboard) เรื่อง LOST

จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบบทภาพเบื้องต้น สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 4 นาที 13 วินาที ได้ดังภาพต่อไปนี้



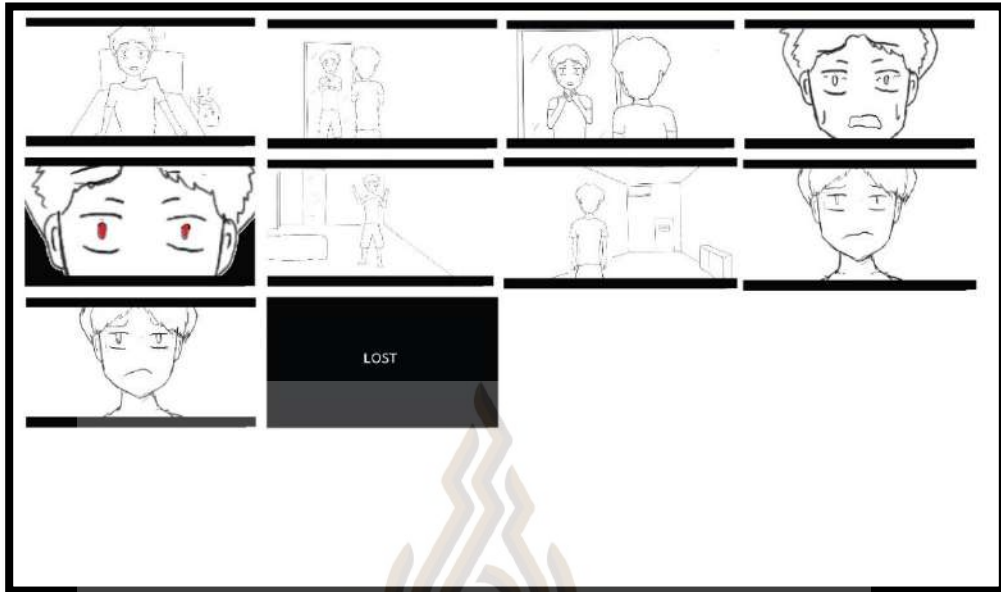
รูปที่ 3.1 บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 1



รูปที่ 3.2 บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 2



รูปที่ 3.3 บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 3



รูปที่ 3.4 บอร์ดภาพร่างขนาดย่อ หน้าที่ 4

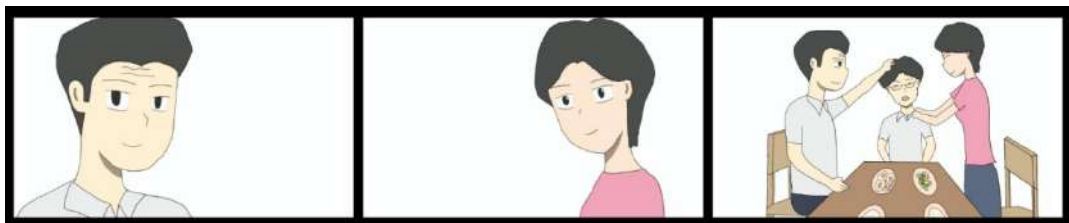
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 ออกแบบตัวละคร

จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบตัวละครหลักโดยแบ่งเป็น 3 ตัวละคร ซึ่งตัวหลักที่ดำเนินเรื่องคือเด็กผู้ชายที่ชื่อ แบงค์ เป็นส่วนใหญ่

3.3.1.1 ภาพรวมตัวละครทั้งหมด

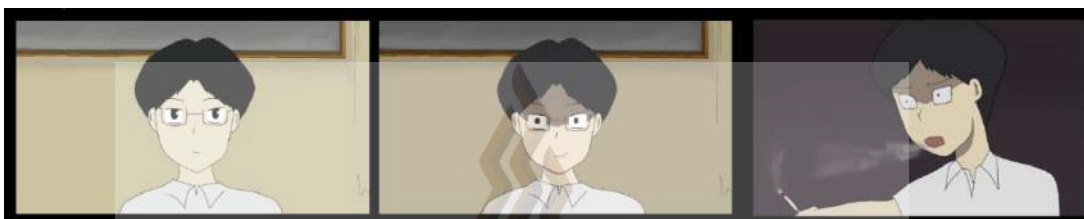
ผู้วิจัยพยายามออกแบบให้ทุกตัวละคร พ่อ แม่ แบงค์ และอื่นๆ มีความเรียบง่ายให้มากที่สุด เพื่อช่วยให้สถานการณ์ในเรื่องเด่นชัดขึ้น



รูปที่ 3.5 รวมตัวละครหลัก พ่อ แม่ แบงค์

3.3.1.2 ภาพตัวละครหลัก ชื่อเบงค์

ออกแบบให้เบงค์มีบุคลิกที่ไม่เหมือนกัน แบ่งเป็นสองช่วง โดยในช่วงแรกของเรื่องเบงค์ใส่แว่น แต่งกายสุภาพเรียบร้อยตามกฎระเบียบของโรงเรียน และมีบุคลิกท่าทางที่สุภาพอ่อนน้อม เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นคนดีของเขา และในช่วงต่อมาเบงค์ไม่ใส่แว่น แสดงออกด้วยสีหน้าท่าทางที่แข็งกร้าว โผงผาง เพื่อแสดงออกว่าเบงค์ได้เริ่มเกรแล้ว



รูปที่ 3.6 ตัวละครหลัก ชื่อเบงค์

3.3.2 การออกแบบฉาก

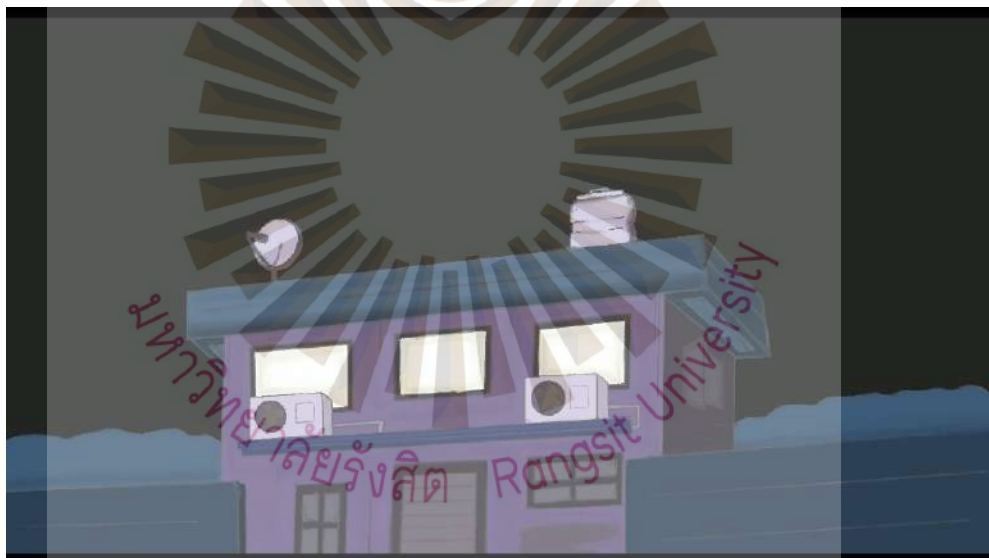
จากบทภาพยนตร์สามารถออกแบบฉากมาได้ 4 สถานที่ คือ โรงเรียนที่ตัวละครหลักเรียนอยู่ โรงยิม บ้าน และสำนักงานตำรวจที่ตัวละครหลักถูกจับไปเพื่อประหารชีวิต จึงออกแบบมาได้ดังนี้



รูปที่ 3.7 ฉากโรงเรียน



รูปที่ 3.8 ฉากโรงยิม

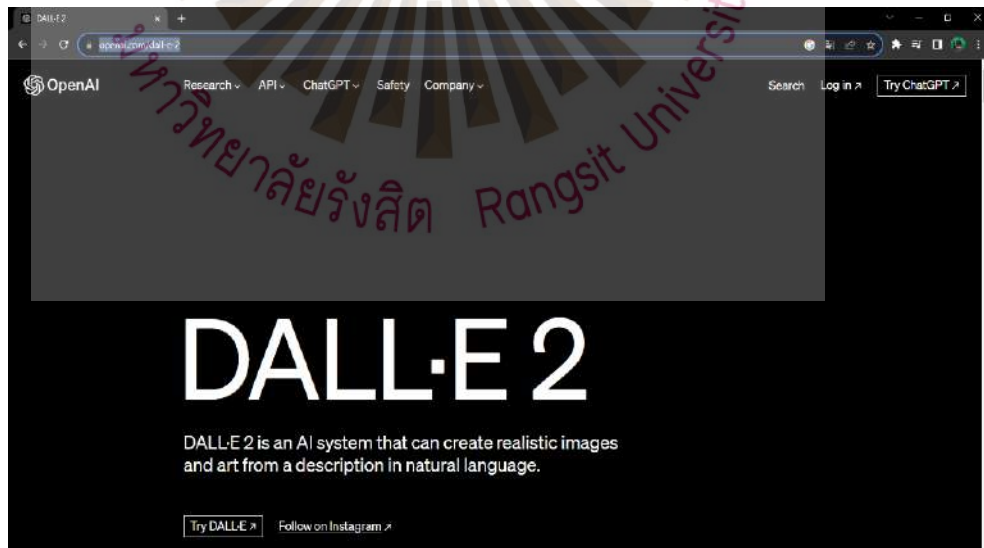


รูปที่ 3.9 ฉากบ้านของแบงค์

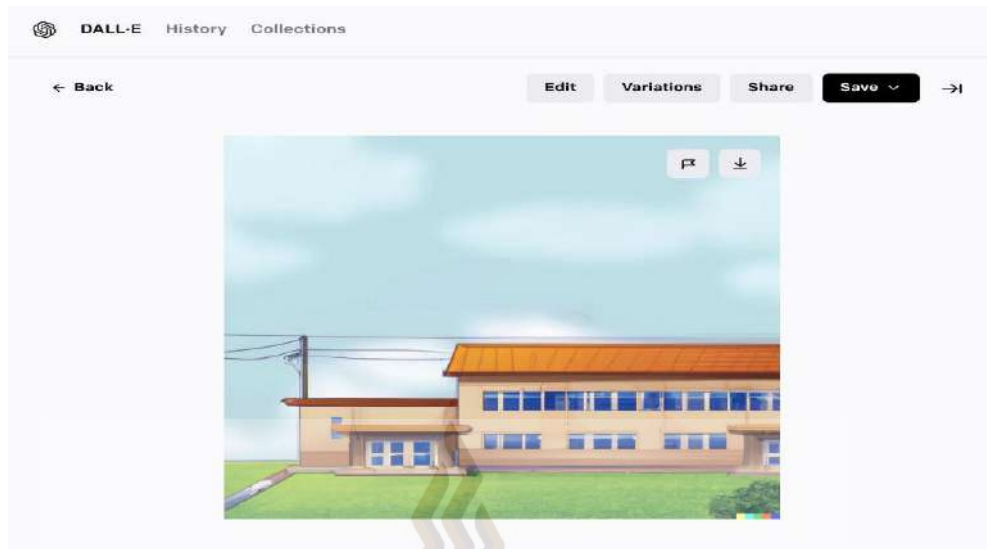


รูปที่ 3.10 สำนักงานตำรวจ

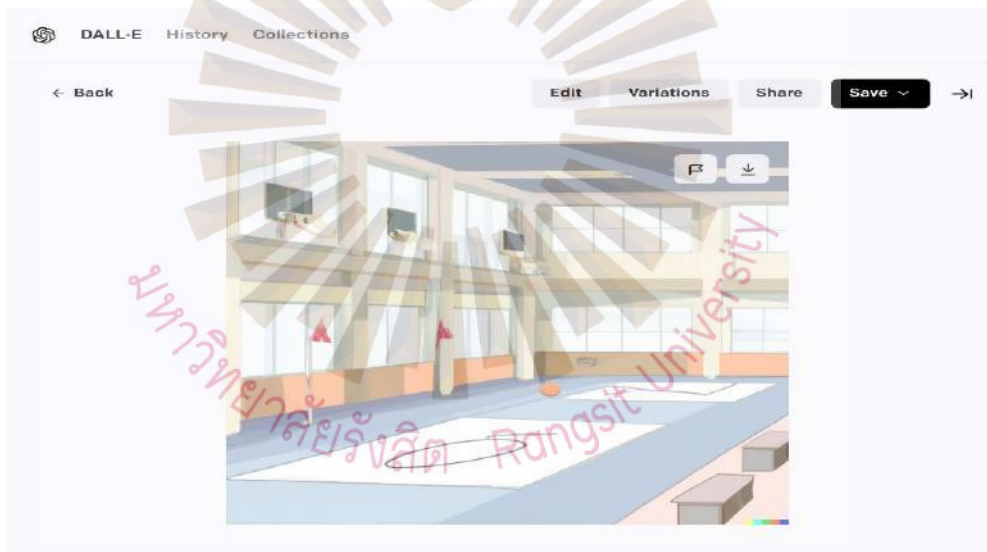
และเนื่องจากผู้วิจัยได้พบปัญหาในความสามารถของผู้วิจัยที่ยังด้อยประสิทธิภาพทั้งในด้านการวาด การใช้เครื่องมือช่วยในการออกแบบและทำผลงาน จึงได้หาเครื่องมือช่วยนั้นก็คือ ใช้เว็บไซต์ DALL E2 AI ช่วยในการ สร้างภาพจากออกมาเป็นต้นแบบและนำมาสร้างสรรค์ต่อไปเป็นไปในรูปแบบของผู้วิจัยเอง



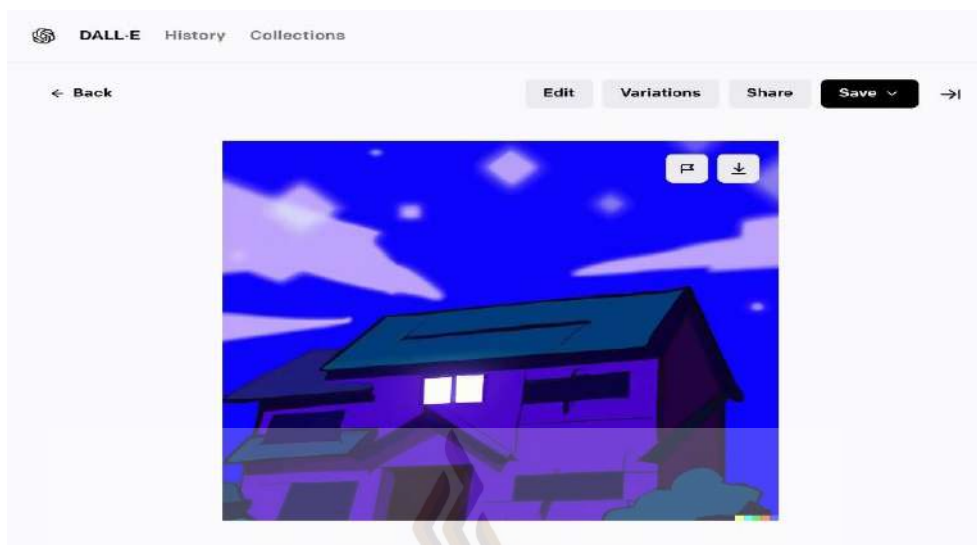
รูปที่ 3.11 เว็บไซต์ Ai DALL E2



รูปที่ 3.12 ใช้ Ai สร้างรูปโรงเรียน นำมาเป็นต้นแบบ



รูปที่ 3.13 ใช้ Ai สร้างรูปโรงยิม นำมาเป็นต้นแบบ



รูปที่ 3.14 ใช้ Ai สร้างรูปบ้าน นำมาเป็นต้นแบบ

3.3.3 การออกแบบแนวความคิดและแนวทางศิลปะ

เนื่องจากความสามารถในการสร้างผลงานของผู้วิจัยนั้นยังอยู่ในระดับที่ถือว่าต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวทางของผลงานเป็นสไตล์มินิมอล ซึ่งหมายถึงการลดทอนสี สัน ลวดทอน รูปทรง ให้ดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน สีสันแบบขาว ดำ หรือสีเอิร์ธ โทน เพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพที่สุดสอดคล้องกับความสามารถของผู้วิจัย

3.3.4 การสร้างตัวละคร 2 มิติ และ ฉาก

3.3.4.1 การร่างตัวละคร

ในขณะที่ผู้วิจัยได้แนวคิดต่างๆมาสร้างบท ก็ตามมาด้วยการออกแบบร่างภาพ และแก้ไขให้สอดคล้องกับบทที่กำลังจะเสร็จสมบูรณ์ ได้ดังภาพนี้



รูปที่ 3.15 การทดลองร่างตัวละคร

3.3.4.2 การสร้างภาพทุกด้านให้ตัวละคร (Turn Table)

จำเป็นที่จะต้องมองเห็นตัวละครได้ครบทุกด้าน ผู้วิจัยจึงวาดภาพทุกด้านของตัวละครออกมาดังนี้



รูปที่ 3.16 ภาพร่างแต่ละด้านของตัวละคร

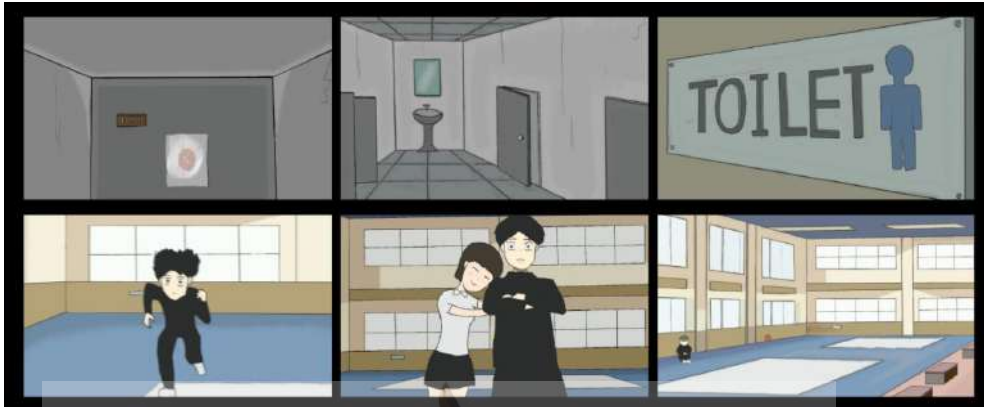
3.3.4.3 แรงบันดาลใจในการวาดและเลือกใช้สีให้กับตัวละคร และ ฉาก
 ผู้วิจัยออกแบบตัวละคร ฉาก และ การใช้สีให้เป็นไปสไตล์มินิมอล เรียบง่าย ไม่
 เยอะมาก ค่อนข้างเป็นระเบียบเรียบร้อย และ ยังได้รับแรงบันดาลใจมากจาก Pasulol ศิลปิน ยูทูป
 เบอร์ท่านหนึ่ง



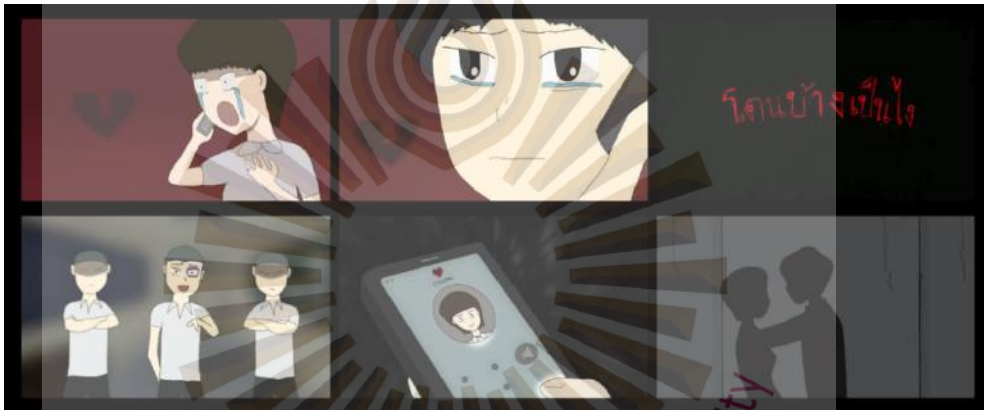
รูปที่ 3.17 ตัวอย่างผลงานของ Pasulol ที่เป็นแรงบันดาลใจ



รูปที่ 3.18 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 1



รูปที่ 3.19 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 2



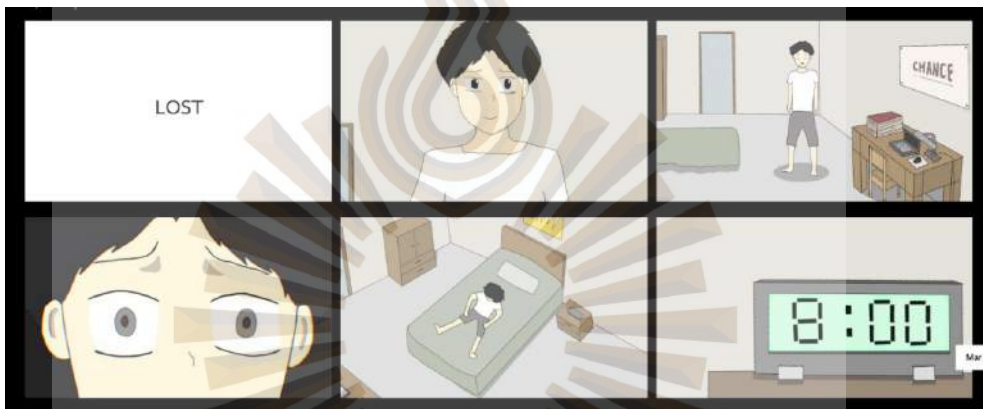
รูปที่ 3.20 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 3



รูปที่ 3.21 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 4



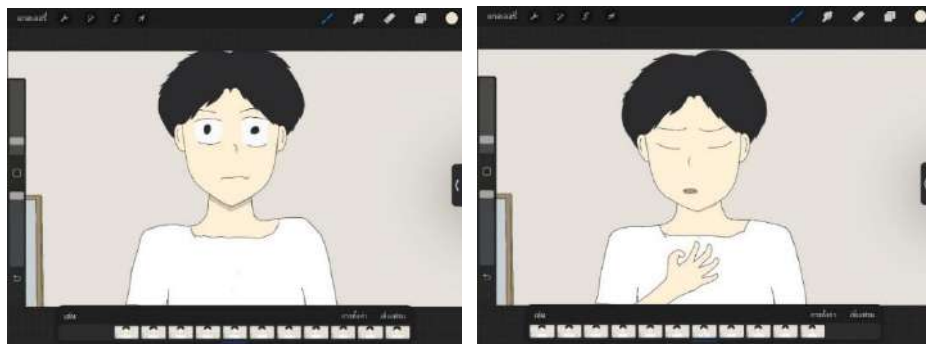
รูปที่ 3.22 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 5



รูปที่ 3.23 อารมณ์ของงานที่ได้หน้าที่ 6

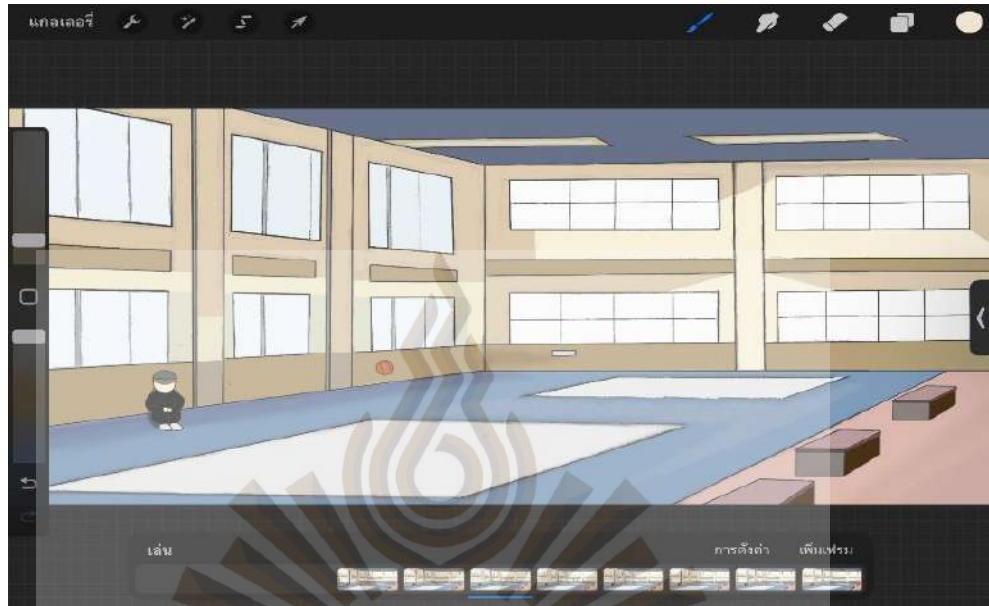
3.3.4 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน

3.3.4.1 การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครหลัก ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Procreate
สร้างการเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame

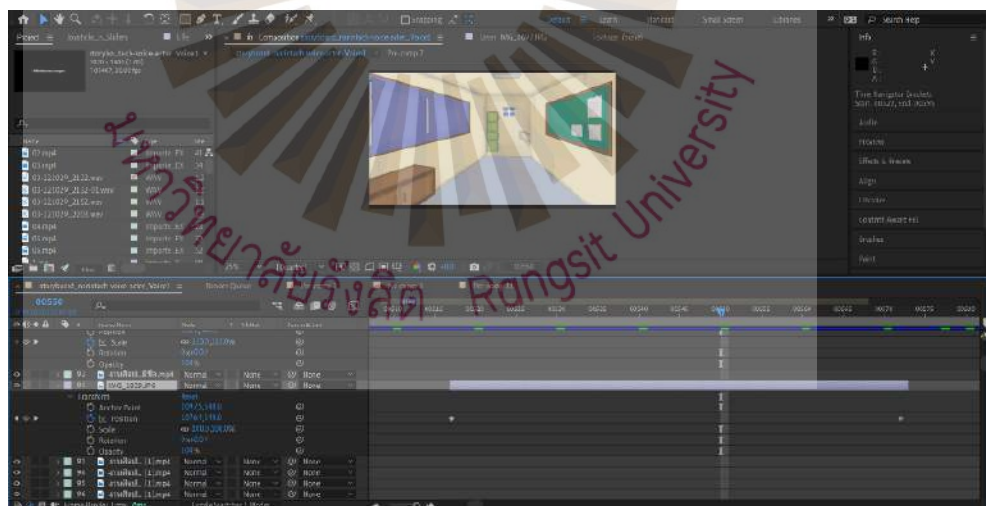


รูปที่ 3.24 ใช้โปรแกรม Procreate ทำการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรมกับตัวละคร

3.3.4.2 การสร้างการเคลื่อนไหวจาก ผู้วิจัยใช้ทั้งโปรแกรม Procreate ในการเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame และใช้โปรแกรม After Effect ในการ Composite

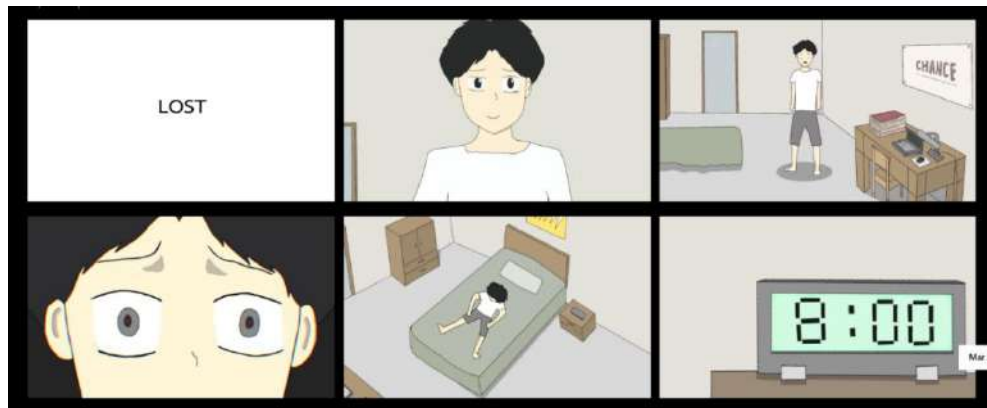


รูปที่ 3.25 ใช้โปรแกรม Procreate ทำการเคลื่อนไหวแบบเฟรมบายเฟรมกับฉาก



รูปที่ 3.26 ใช้โปรแกรม After Effect ทำการเคลื่อนไหว

3.3.4.3 การวางมุมกล้องเพื่อการเล่าเรื่อง ใช้มุมกล้องเช่น Medium Shot, Long Shot Close-up, Bird's Eye View เป็นต้น



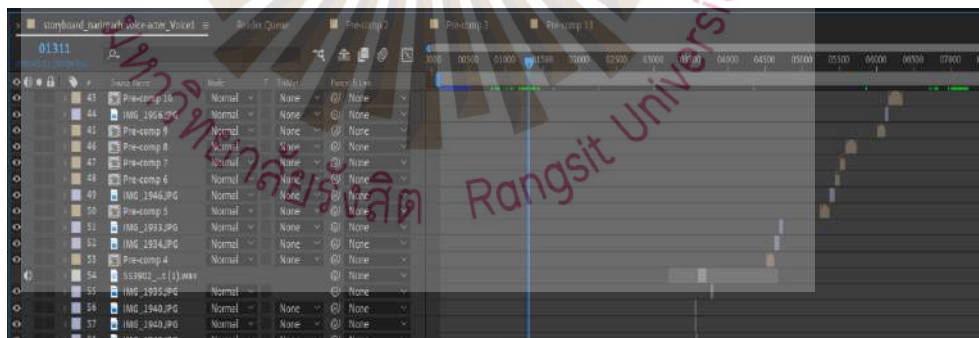
รูปที่ 3.27 ตัวอย่างมุมมองกล้องที่เลือกใช้

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.4.1 การประมวลผลภาพ โดยการนำไฟล์งานเข้าโปรแกรม After Effect

3.4.2 การจัดเรียงไฟล์ภาพ ใช้โปรแกรม

3.4.2.1 เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการเรียงภาพ



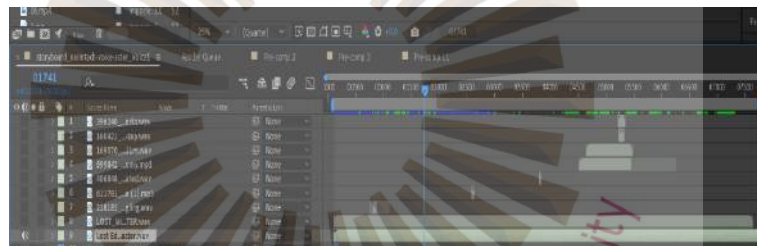
รูปที่ 3.28 การจัดเรียงไฟล์ภาพในโปรแกรม After Effect

3.4.3 การปรับแต่งโทนสีของงาน



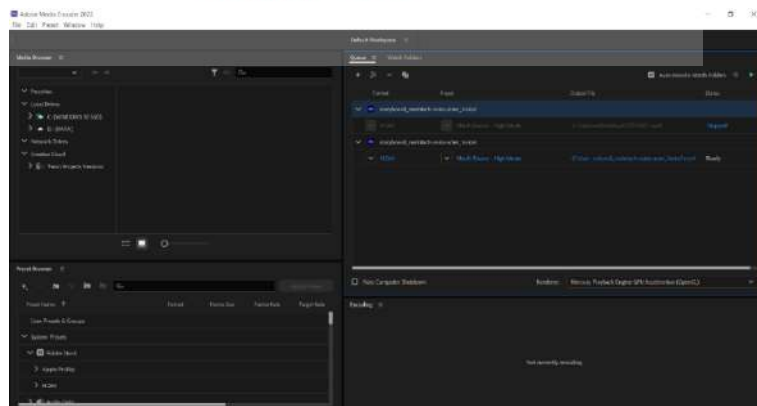
รูปที่ 3.29 ปรับแต่งโทนสีของงานใน Procreate

3.4.4 การใส่เสียงประกอบ



รูปที่ 3.30 นำไฟล์เสียงมาใส่เสียงประกอบใน After Effect

3.4.5 การประมวลผลและบันทึกเป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ



รูปที่ 3.31 นำไฟล์ผลงานออกไปยังโปรแกรม Media Encoder เพื่อเรนเดอร์

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไป ที่เป็นผู้ปกครอง ไปจนถึงวัยรุ่น ไม่จำกัดแค่ผู้ที่บรรลุนิติภาวะ มีอายุตั้งแต่ 15-50 ปีขึ้นไป ที่สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

หลังจากขั้นตอนหลังการผลิตจะเป็นขั้นตอนของการนำงานไปเผยแพร่ในช่องทางสื่อออนไลน์ ที่เข้าถึงได้ง่าย และสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย

แบบสอบถามความพึงพอใจแอนิเมชันเรื่อง LOST จากโครงการศึกษา "การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น"

ชื่อ *

นาม

นามสกุล

เวลา

15:20

21:40

31:40

41:50

50:55:16

ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง

1 2 3 4 5

ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง

1 2 3 4 5

เกิดความประทับใจในปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์

1 2 3 4 5

เกิดความประทับใจในปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์

1 2 3 4 5

ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉาก

1 2 3 4 5

ความสวยงามด้านภาพ แสงและสี

1 2 3 4 5

เสียงดนตรีประกอบ

1 2 3 4 5

ความคิดเห็นและคำแนะนำเพิ่มเติม

ข้อความสำหรับตอบกลับ

รูปที่ 3.32 รูปแบบของแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงานเรื่อง “ภาพยนตร์แอนิเมติ 2 มิติ เรื่อง LOST” ความยาว 4 นาที 13 วินาที และ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) โดยมีข้อคำถามดังนี้

ตารางที่ 3.2 ตัวอย่างแบบสอบถาม

ประเด็นคำถาม	5	4	3	2	1
	เห็น ด้วย มาก	เห็น ด้วย	ปาน กลาง	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
ความเข้าใจในเนื้อเรื่องอยู่ในระดับใด					
ความเข้าใจปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ อยู่ในระดับใด					
เกิดความตระหนักในปัญหา ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ได้ในระดับใด					
ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉาก อยู่ในระดับใด					
ความสวยงามด้านภาพ แสงและสี อยู่ในระดับใด					
เสียงดนตรีประกอบ อยู่ในระดับใด					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง



บทที่ 4

ผลการวิจัย

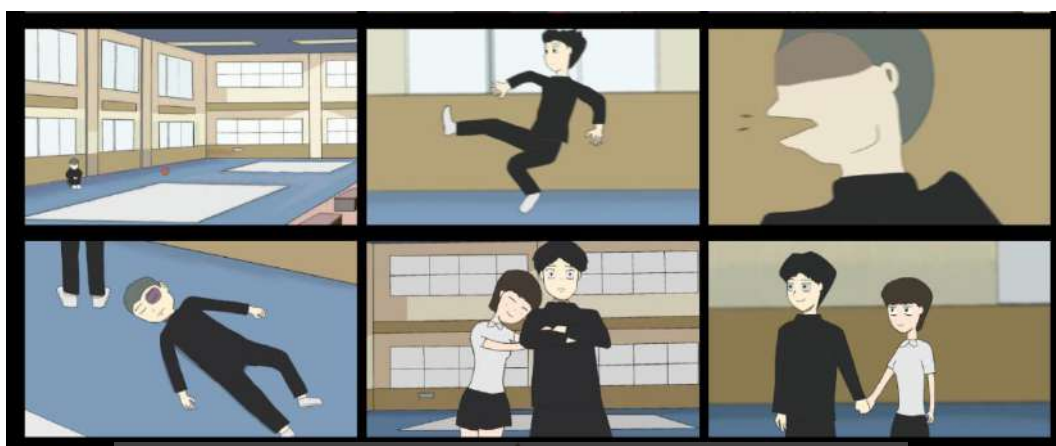
จากการศึกษาข้อมูลวิจัย การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น และสร้างผลงาน ชื่อเรื่อง LOST สำเร็จจากนั้นผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามให้กลุ่มเป้าหมาย ทางสื่อออนไลน์ เป็นจำนวน 30 คน สรุปได้ดังนี้

4.1 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง LOST

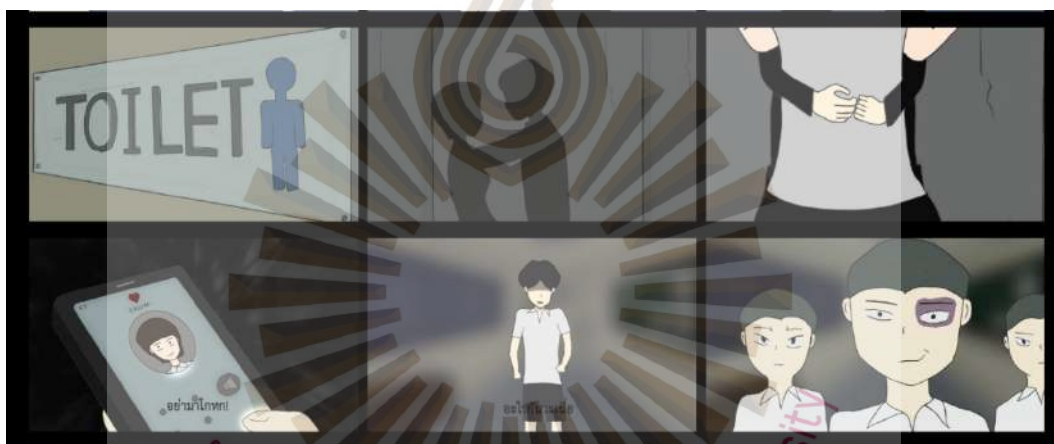
ผลงานนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวที่แฝงข้อคิด ผ่านเด็กหนุ่มวัยรุ่น ชื่อ แบงค์ ที่หลงผิดคิดว่าสิ่งที่ไม่ดีเป็นสิ่งที่ดี ผ่านการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ โดยการเล่าเรื่องเพื่อเน้นย้ำถึงความไม่รู้ ความสำคัญของครอบครัวต่อพฤติกรรมวัยรุ่น เพื่อให้ได้การสำนึกและการแก้ปัญหาส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก มีเนื้อเรื่อง ดังต่อไปนี้



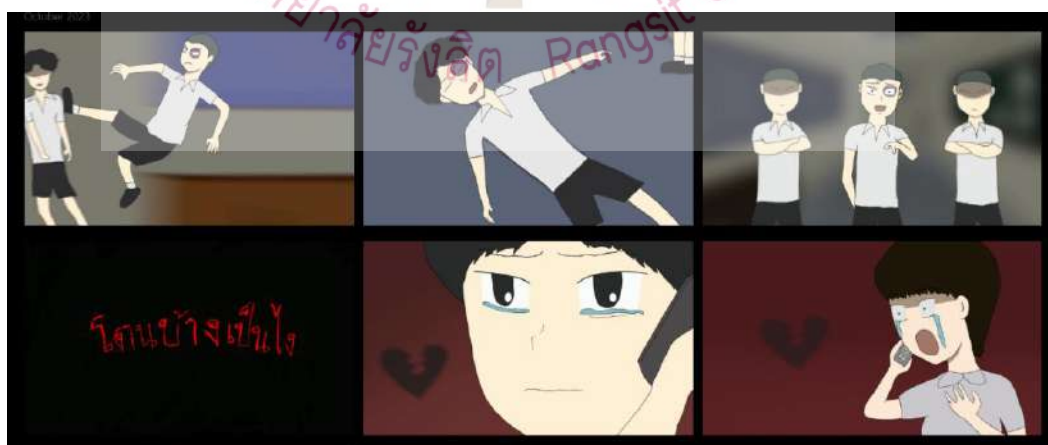
รูปที่ 4.1 รวมฉากเปิดมาที่โรงเรียนแบงค์ได้เห็นตัวอย่างที่ไม่ดีและเริ่มเกร



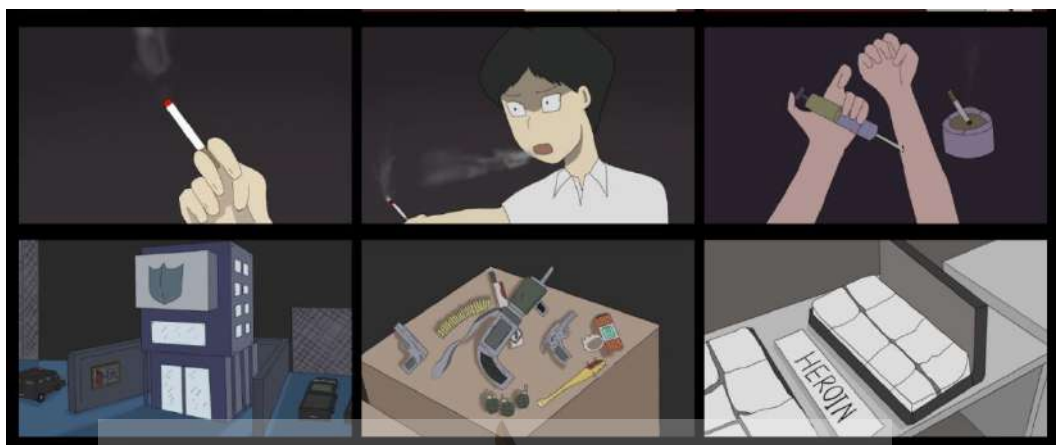
รูปที่ 4.2 รวมฉากที่โรงยิมเบงค์ได้ใช้ความรุนแรงกับเพื่อน



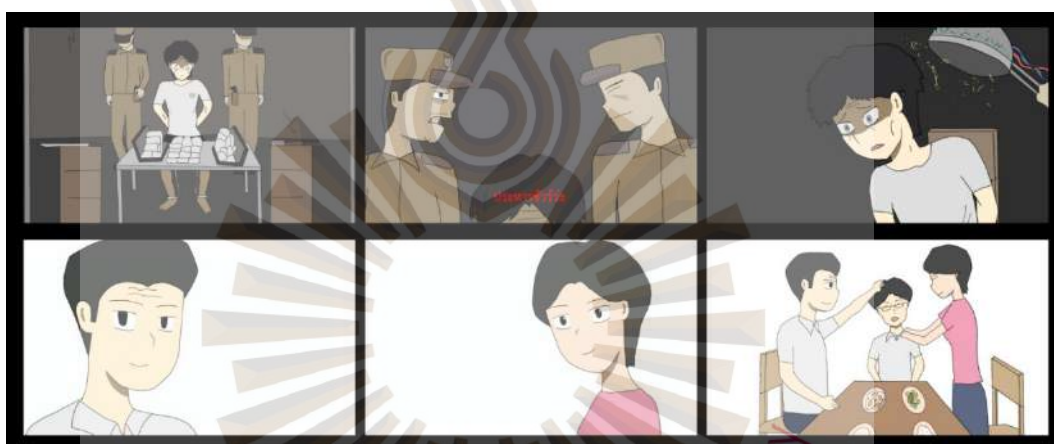
รูปที่ 4.3 รวมฉากที่เบงค์ได้มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและเริ่มชดใช้ผลลัพธ์



รูปที่ 4.4 รวมฉากที่เบงค์โดนกรรมตามสนอง



รูปที่ 4.5 รวมฉากที่เบงค์หลงผิดถลำลึกใช้ยาเสพติด



รูปที่ 4.6 รวมฉากที่เบงค์จะโดนประหารและคิดถึงพ่อแม่



รูปที่ 4.7 รวมฉากจบเบงค์ตื่นจากฝันและมีเสียงประหลาดมาเตือนและ
โล่งใจที่ยังได้ยินเสียงแม่

4.2 ผลจากการประเมินผลจากแบบสอบถาม

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของ ผลงานชิ้นนี้ มีกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน และ ดำเนินการความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form)กับ บุคคลที่ สนใจโดยใช้คำถามในการถาม ทั้งหมด 30คน โดยมี 3.3 เปอร์เซ็น เป็นผู้มีอายุ 41-50 ปี 16.7 เปอร์เซ็น เป็นผู้มีอายุช่วง 31-40 ปี และ อีก 80 เปอร์เซ็นเป็นผู้มีอายุช่วง 21-30 ปีโดยมีเพศชาย 66.7 เปอร์เซ็น และเพศหญิง อีก 33.3เปอร์เซ็น ที่เหลือ

ตารางที่ 4.1 ตารางผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจผลงาน

คำถาม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับใด	4.2	ดี
ความเข้าใจปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์อยู่ในระดับใด	4.2	ดี
เกิดความตระหนักในปัญหา ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ อยู่ในระดับใด	4.2	ดี
ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในระดับใด	3.5	ดี
ความสวยงามด้านภาพ แสงและสีอยู่ในระดับใด	3.5	ดี
เสียงดนตรีประกอบ อยู่ในระดับใด	4.0	ดี

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ดีมาก
- คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี
- คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้
- คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากแบบสอบถาม ทำให้ได้ทราบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในเนื้อเรื่องอยู่ในระดับ ดี ความเข้าใจปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์อยู่ในระดับ ดี เกิดความตระหนักในปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์อยู่ในระดับ ดี ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในระดับ ดี ความสวยงามด้านภาพ แสงและสีอยู่ในระดับ ดี เสียงดนตรีประกอบ อยู่ในระดับ ดี และความคิดเห็นเพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมาย มีแนวโน้มไปในทางที่ ดี และชื่นชอบผลงาน

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากที่ได้ศึกษาและออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น สำหรับกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไป ที่เป็นผู้ปกครอง ไปจนถึงวัยรุ่น ไม่จำกัดแค่ผู้ที่บรรลุนิติภาวะ มีอายุตั้งแต่ 15-50 ปีขึ้นไป ที่สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คนสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ด้านเนื้อเรื่อง

ปัญหาในการเล่าเรื่องที่ผู้วิจัยได้พบคือ จะทำยังไงให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และต้องแฝงข้อคิดเพื่อสะท้อนปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่น จึงได้แนวคิดที่เราควรศึกษาจากภาพยนตร์อื่นๆ หรือจากหนังสือมาก่อนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และแม้เราจะศึกษาผลงานคนอื่นมาแต่ก็จำเป็นจะต้องสร้างผลงานในแบบฉบับของเราเองด้วย จึงขอแนะนำให้ศึกษาตัวอย่างอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเสียก่อนเพื่อการง่ายต่อการจัดทำเนื้อเรื่อง

5.1.2 ด้านการออกแบบ

ปัญหาด้านการออกแบบพบว่าการออกแบบคาแรคเตอร์ ช่วงแรกผู้วิจัยได้สร้างตัวละครมาเยอะเกินจำเป็นจึงทำให้เสียเวลาไปกับการวาดตัวละครโดยไม่คุ้มค่า

ข้อเสนอแนะคือ ควรออกแบบตัวละครมาเท่าที่จำเป็น และถ้าหากยังไม่มั่นใจในฝีมือการวาดของตนเอง เราควรฝึกมากและหาเอกลักษณ์รูปแบบของเราใส่ลงไปผลงาน

5.1.3 ด้านการผลิต

ปัญหาในการผลิตพบว่าด้านระยะเวลาในผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ หากต้องการให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของผู้วิจัย ควรจะมีเวลาไม่มากไม่น้อยจนเกินไป เช่น 3 นาทีต่อเรื่อง แต่ผู้วิจัยใช้เวลาจริงเป็น 4 นาที

ข้อเสนอแนะ ควรพิจารณาและจัดการองค์ประกอบในทุกด้านของผลงานแอนิเมชันให้เหมาะสมกับการทำผลงานของเรา ไม่เช่นนั้นจะทำให้การทำงานยากขึ้นมาก

5.1.4 ด้านระยะเวลา

เนื่องจากในการผลิตแอนิเมชันครั้งนี้มีช่วงเวลาที่จำกัด และประกอบกับผู้วิจัยยังไม่ชำนาญในโปรแกรมในการตัดต่อ เช่น Adobe After Effect เป็นต้น จึงต้องใช้เวลาในการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้ได้แอนิเมชัน 2 มิติที่สวยงามและสนุกที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งทำให้การทำงานยากและประสบปัญหาเยอะ

ข้อเสนอแนะคือ ควรเตรียมตัวฝึกฝนทุกอย่างให้พร้อมเสมอ

5.2 ด้านการสรุปวิเคราะห์ผลงานวิจัยและข้อมูลโดยรวม

ข้อมูลทั้งหมดจะนำไปสู่การแก้ปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในวัยรุ่นได้

การระบุนความรู้เป็นปัจจัยสำคัญ: ข้อมูลที่ศึกษามาเน้นย้ำว่าความไม่รู้เป็นสาเหตุหลักของปัญหาในวัยรุ่น การยอมรับสิ่งนี้ บุคคล ผู้ปกครอง และนักการศึกษาสามารถมุ่งเน้นไปที่การจัดการและบรรเทาความไม่รู้ผ่านการศึกษาและความตระหนักรู้

ความสำคัญของการสนับสนุนครอบครัว ข้อมูลที่ศึกษามาเน้นย้ำถึงบทบาทของการสนับสนุนจากครอบครัวในการป้องกันและบรรเทาปัญหาที่เกิดจากความไม่รู้ของวัยรุ่น โดยแนะนำให้ผู้ปกครองควรใส่ใจกับการสร้างความสัมพันธ์อันอบอุ่นในครอบครัว ให้คำแนะนำ และช่วยให้วัยรุ่นเข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเอง

สื่อการศึกษาและแอนิเมชัน 2 มิติ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหมู่เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านการใช้อินิเมชัน 2 มิติและสื่อการศึกษาอื่นๆ เครื่องมือเหล่านี้สามารถจำลองสถานการณ์ในชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาต่างๆ ทำให้วัยรุ่นเข้าใจผลที่ตามมาจากการกระทำของตนและความสำคัญของการตัดสินใจอย่างมีข้อมูลได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่างเชิงบวกในบท สคริปต์ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงผลที่ตามมาของการปฏิบัติตามตัวอย่างที่ไม่ถูกต้องและการทำผิดพลาดเนื่องจากความไม่รู้ โดยแนะนำว่าบุคคลสามารถตื่นจากความผิดพลาดและมีโอกาสที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตในเชิงบวก

การตอบสนองจากผู้ชมในเกณฑ์ ดี ต่อสื่อแอนิเมชัน: การกล่าวถึงการตอบสนองในเกณฑ์ ดี ต่อสื่อแอนิเมชันนี้ บ่งชี้ว่าเครื่องมือเหล่านี้มีผลกระทบอยู่บ้าง การปรับปรุงและเผยแพร่สื่อดังกล่าวเพิ่มเติมสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้ในหมู่วัยรุ่นและประชาชนทั่วไป

โดยสรุป ข้อมูลที่สามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาความไม่รู้ของเยาวชนและบุคคลทั่วไป โดยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับผลเสียที่ตามมาจากปัญหา ส่งเสริมความสำคัญของครอบครัว เป็นจุดเริ่มต้นในการบรรเทาปัญหา และการใช้สื่อการศึกษาเพื่อมีส่วนร่วมและให้ความรู้ที่ส่งเสริมให้แต่ละบุคคลรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ตัดสินใจอย่างมีข้อมูล และปรับปรุงความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวพวกเขา เพื่อการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปที่อาจจะขาดความตระหนักรู้ถึงปัญหาความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในต่อไป

บรรณานุกรม

- กัตัญชลี ฌรงค์ราช. (2543). *ปัจจัยคัดสรรที่เกี่ยวข้อง กับวัยรุ่นชายที่ทำผิดกฎหมายในสถานพินิจ และคุ้มครองเด็กและเยาวชนในเขตภาคใต้ของประเทศไทย* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ. (2554). *รายงานประจำปีของกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กรมอนามัย กองส่งเสริมความรอบรู้และสื่อสารสุขภาพ. (2562). *กระทรวงสาธารณสุขพ่อแม่ในฝัน*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/IO0am>
- กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ (2522). *รายงานการวิจัยเด็กวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- กิตติเดช เกียรติมหาชัย. (2555). *ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการควบคุมตนเอง ของเยาวชนชายที่กระทำผิด* (Unpublished Master's thesis). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2550). *องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันทึกข้อความ* [Web log message]. สืบค้นจาก https://khrudaysi.blogspot.com/2007/09/blog-post_08.html
- จรรยา หะตะโยธิน. (2564). *แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์*. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล, 32(1), 1-15.
- ซีรีส์ ฮอร์โมน วิ้ววุ่น ซีซั่น 2. (2565, 1 พฤศจิกายน). สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/movie/43389/>
- ณัฐริกา อ่องแหม่ม. (2560). *การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อศึกษาวิธีปฏิบัติสถานการณ์เสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์สำหรับนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ดวงใจ กสถานดิกุล. (2536). *โรคอารมณ์แปรปรวน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2530). *ลักษณะทางจิตและพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่นที่อยู่ในสถานะเสี่ยงในครอบครัวและทางป้องกัน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ.
- คุษฎี โยเหลา และคณะ. (2540). *รายงานการวิจัย ปัจจัยบ่งชี้สาเหตุการใช้และติดสารระเหยของเด็กและเยาวชนใน กรุงเทพมหานคร และจังหวัดยโสธร*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัย พฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ตามต็อกต้ญจร. (2563). *น้ำพุ หนึ่งไทยคดี*. สืบค้นจาก <https://entertainment.trueid.net/detail/3Kr5Lzz6vxOy>
- ทะนงศ์ สุขเกษม. (2544). *ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การปฏิบัติตัวของเพื่อน และสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ชิดารัตน์ เข้มนิ่ม. (2558). *ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นตอนปลาย และวัยรุ่นผู้ใหญ่ตอนต้น* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- นาริสา บัวเฉย. (2565). *ทฤษฎีสี (Color Theory) ที่เข้าใจง่าย*. สืบค้นจาก <https://library.wu.ac.th/km/ทฤษฎีสี-Color-Theory-ที่เข้าใจง่าย/>
- นิภาวรรณ หมีทอง. (2551). *ปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของ นักศึกษาอาชีวศึกษาหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ประณต คำนิม. (2549). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจรัญธรรม.
- ปราณี งามสูตร. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เจริญกิจ.
- เพ็ญญา กุลนภาดล. (2547). *การศึกษาและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ยุพดี อินทสร. (2564). *แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “แสงสว่างในความมืด. วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 8(1), 741-751.*
- รุ่งฤดี วงศ์ชุม. (2563). *ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสัมพันธ์ภาพในครอบครัว และความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตร กับพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่น. วารสารพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม, 20(38), 8-23.*
- วันัญญา แก้วแก้วปาน. (2560). *สัมพันธ์ภาพครอบครัวกับปัญหาการกระทำผิดในวัยรุ่น. วารสารสาขามนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 10(1), 361-371.*
- ศรีประภา ชัยสินธพ. (2566). *สภาพจิตใจของวัยรุ่น*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/ezzbH>
- ศิริณัฐ คงชนาคมัญญกิจ (2560). *การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องอันตรายจากบุหรี่เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโทษของบุหรี่ของนักเรียนโรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, นครปฐม

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สรรพสิทธิ์ คุ้มประพันธ์ และคารารัตน์ เพียรกิจ. (2555). *ศุดยอดปัญหาหนักอกของวัยรุ่น*. สืบค้นจาก <https://www.thaichildrights.org/report/ศุดยอดปัญหาหนักอกของวัยรุ่น/>
- สินีนารถ ทองแสง. (2559). *ภาพสะท้อนปัญหาสังคมของวัยรุ่นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Confession* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- สุชา จันทร์เอม. (2542). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัตรา สุภาพ. (2534). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อรัญญ์ชยาต์ บุญชุกติตติยศ. (2562). ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ในวัยรุ่น : การวิเคราะห์จำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มวัยรุ่น ที่กระทำความผิดกับกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นตอนปลาย. *วารสารกระบวนการยุติธรรม*, 12(1), 63-85.
- อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2548). *จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิตในพฤติกรรมเบี่ยงเบน*. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อำนาจ ปัญจจันทร์. (2562). *การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและรูปแบบของศิลปะมินิมอล* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- Alizadeh, M., Greenberg, A., Maltz, D. A., Padhye, J., Patel, P., Prabhakar, B., . . . Sridharan, M. (2011). Data center tcp (dctcp). *ACM SIGCOMM computer communication review*, 41(4), 63-74.
- Barlow, D. H., Durand, V. M., & Hofmann, S. G. (2018). *Abnormal psychology: An integrative approach*. UK: Cengage learning.
- Game Spot Trailers. (2018, December 12). GRIS - Launch Trailer [Video File]. Retrieved from <https://shorturl.asia/2njdE>
- Hetherington, E. M., Richard M. L., & Marion, P, eds. (2013). *Child Development in a Life-Span Perspective*. US: Psychology Press.
- Hevelock, E.B. (1969). *Adolescent Development*. New York: McGraw-Hill.
- Lioi, I. (2009). *Framework for the Development of Schemata in Character Design for Computer Animation* (Doctoral dissertation, The Ohio State University). Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/Framework-for-the-Development-of-Schemata-in-Design-Lioi/0750a5974f5e6fcfa3c3777ca6edacb93e9ba1eb>

บรรณานุกรม (ต่อ)

Jessor, R., Donovan, J. E., & Costa, F. M. (1994). *Beyond adolescence: Problem behaviour and young adult development*. UK: Cambridge University Press.

Krunatcha shortfilm. ขนาดภาพและมุมกล้อง (*Shot Size and Camera Angle*). (2022, August 30).

Retrieved from <https://bit.ly/46jQih9>

Susan, F. W. (1999). *Modifying Risk Perception of Japanese University Students Using a Culturally Compatible Mode of Instruction* (Doctoral dissertation, West Virginia University). Retrieved from <https://researchrepository.wvu.edu/etd/3674/>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นรินทร์รัช ชูรัชพบธนธร
วัน เดือน ปีเกิด	20 มีนาคม 2540
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีเสื้อผ้า, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 2 ซอยจันทน์ 14/1 ถนนจันทน์ เขตสาทร แขวงทุ่ง วัดดอน 10120

