



การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหา
ของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2567



**2D ANIMATION SHORT FILM DESIGN FOR REFLECTING TO A
PROBLEM FROM A GROUP MOB OF TEENAGE BRAWL**



**BY
VISARUT TANGLERTSUMPUN**

**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 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหา
ของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

โดย

วิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

ศ. กมล ฟ้าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

ศ. วัฒน์ จุฑะวิภาต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร. สื่อบุณย์ เพ็ชรประสาน)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
10 กรกฎาคม 2567

Thesis entitled

**2D ANIMATION SHORT FILM DESIGN FOR REFLECTING TO
A PROBLEM FROM A GROUP MOB OF TEENAGE BRAWL**

by

VIISARUT TANGLERTSUMPUN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2024

Approved by Graduate School

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee
Chairperson

Assoc. Prof. Pampen Chaypreecha
Member

Prof. Wattana Chudhavipata

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

July 10, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจาก ศ.วัฒน์ ฐะวาท

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และนางสาว ศิริรัตน์ เย็นสุข ที่เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำ ดูแล และแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ และผู้วิจัยขอขอบพระคุณ นายทนต์ สุวรรณวร ที่กรุณาสละเวลาให้ข้อมูลและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปสนับสนุนการศึกษาวิจัยได้เป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำและข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และที่สำคัญขอขอบคุณครอบครัวที่ให้โอกาส เวลา และสนับสนุนให้กำลังใจตลอดมา จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จด้วยดี หากผลงานศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีส่วนใดที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อแนวทางการศึกษา ผู้วิจัยขอขอบคุณความดีของผลงานนี้ แต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

วิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์
ผู้วิจัย

6105266 : วิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสะท้อนถึงปัญหาของการทะเลาะ
 วิวาทของกลุ่มวัยรุ่น
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ. วัฒนะ จุฑะวิภาต

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น และเทคนิคและวิธีการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอปัญหาดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บุคคลทั่วไปอายุระหว่าง 15-20 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ และแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ส่วนสถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่าหลังจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนได้รับชมสื่อแอนิเมชันและตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ได้ให้คะแนนความพึงพอใจอยู่ใน “ระดับดี” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ที่ได้รับชมมีความตระหนักและเข้าใจถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่น ที่ส่งผลต่อคนรอบข้าง ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำวิจัยเป็นอย่างดี

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 62 หน้า)

คำสำคัญ : แอนิเมชัน 2 มิติ, วัยรุ่น, ความรุนแรง, สังคม

6105266 : Visarut Tangertsumpun
Thesis Title : 2D Animation Short Film Design for Reflecting to a Problem from a
Group Mob of Teenage Brawl
Program : Master of Fine Arts in Computer Art
Thesis Advisor : Prof. Wattana Chuthavipata

Abstract

The purposes of this research are to study the problem of teenage violence and technique included 2D animation production in order to present the problem. The samples are ordinary persons, age between 15-20 years, totally 30 persons. The instrument used in this research composes of 2D animation, questionnaire and statistic of percentage.

As the result of the research, after watching the animation and answering the questionnaire by the samples, they rank the satisfactory score of this research at good level. It displays that the samples realize and understand concerning the impact of teenage violence as effect on another persons which properly coincide with the objective of the research.

(Total 62 pages)

Keywords: 2D Animation, Teenage, Violence, Social



Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	2
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	2
1.4 ขอบเขตในการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.6 นิยามศัพท์	3
บทที่ 2	
การทบทวนวรรณกรรม/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ข้อมูล/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น	4
2.2 ข้อมูล/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน	14
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีวิจัย	20
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	20
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	20
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	45
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	46
4.1 ผลการสรุปข้อมูลจากการรับชมแอนิเมชันและการตอบแบบสอบถาม	46
4.2 ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ	47
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	48
5.1 สรุปผลการวิจัย	48
5.2 ข้อเสนอแนะ	49
บรรณานุกรม	50
ภาคผนวก	51
ภาคผนวก ก แบบสอบถามการประเมินปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น	52
ภาคผนวก ข หนังสือยินยอมให้เปิดเผยชื่อในเล่มวิทยานิพนธ์	56
ภาคผนวก ค หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล	58
ภาคผนวก ง หนังสืออนุญาตให้เก็บข้อมูล	60
ประวัติผู้วิจัย	62

สารบัญตาราง

ตารางที่

4.1 ผลการวิจัย

หน้า

47



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	2
3.1	แผนภาพปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	21
3.2	แผนภาพการจัดทำสื่อแอนิเมชัน	22
3.3	รูปตัวละครวีรุต	24
3.4	รูปตัวละครหนิง	25
3.5	รูปตัวละครกีป	26
3.6	รูปตัวละครจ๊อบ	27
3.7	รูปตัวละครโจ้	28
3.8	รูปตัวละครแก๊ป	29
3.9	รูปตัวละครใจแอน	30
3.10	รูปตัวละครคุณเขาวี	31
3.11	รูปตัวละครสารวัตร	32
3.12	ฉากตลาดสดที่เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท	33
3.13	รูปตัวอย่างสถานที่เปลี่ยน เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวหนิง	33
3.14	รูปตัวอย่างสถานที่เปลี่ยน เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวกีป	34
3.15	รูปตัวอย่างสถานที่เปลี่ยน เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวจ๊อบ	34
3.16	รูปตัวอย่างสถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ที่กลุ่มของโจ้ได้ทำการลักพาตัว และกักขังหนิง กีป และจ๊อบ	35
3.17	รูปตัวอย่างสถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ที่วีรุตได้เผชิญหน้ากับกลุ่มของโจ้	35
3.18	รูปตัวอย่างสถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ช่วงที่มีการแย่งปืน	36
3.19	รูปตัวอย่างห้องผู้ป่วย	36
3.20	รูปตัวอย่างกาสวาดภาพนิ่ง	37
3.21	รูปตลาดจริงที่นำมาใช้เป็น Reference ในการออกแบบฉากตลาด	38
3.22	ฉากตลาดที่ปรากฏในแอนิเมชัน	38

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.23 รูปตัวอย่างชอยเปลี่ยวที่ดูน่ากลัวในตอนกลางคืนถูกนำมาใช้เป็น Reference เพื่อออกแบบฉากการลักพาตัว	39
3.24 รูปตัวอย่างสถานที่เปลี่ยวตอนกลางคืนที่ปรากฏในแอนิเมชัน	39
3.25 รูปโกดังร้างสถานที่จริงที่นำมาใช้เป็น Reference ในการออกแบบฉากข้างในโกดังร้างที่ปรากฏในแอนิเมชัน	40
3.26 ฉากข้างในโกดังร้างที่ปรากฏในแอนิเมชัน	40
3.27 รูปโรงพยาบาลจิตเวชจริงที่นำมาใช้เป็น Reference เพื่อออกแบบฉากในแอนิเมชัน	41
3.28 ฉากโรงพยาบาลจิตเวชที่ปรากฏในแอนิเมชัน	41
3.29 รูปตัวอย่างอย่างในการทำการเคลื่อนไหวของตัวละครในเฟรมต่าง ๆ	42
3.30 รูปตัวอย่างในการเรียบเรียงและการตัดต่อในแต่ละเฟรม	43
3.31 รูปตัวอย่างในการซ่อมภาพในแต่ละฉาก	44
3.32 รูปตัวอย่างในการใส่เสียงในแต่ละเฟรม	45

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันปัญหาความรุนแรงในสังคม “วัยรุ่นยกพวกตีกัน” นั้นเริ่มขยายวงกว้างมากขึ้นตามจำนวนประชากรและค่านิยมของวัยรุ่นเหล่านี้ ซึ่งจากเหตุการณ์การใช้ความรุนแรงนั้นส่งผลให้หลายคนต้องเสียชีวิตไป หลายคนต้องเสียนาครเพราะถูกตำรวจจับดำเนินคดีและหลายครอบครัวต้องเสียคนที่รักจากความกึกคะนอง โดยส่งผลกระทบต่อตนเอง คนรอบข้างและทรัพย์สิน ความรุนแรงเหล่านี้ทำให้ภายในสังคมของกลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้สร้างความวุ่นวายเดือดร้อนและความเสียหายแก่คนรอบข้าง

เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2563) อธิบดีกรมสุขภาพจิต กล่าวว่า จากสถานการณ์ในสังคมปัจจุบันจะเห็นได้ว่า ปัญหาพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่นที่ปรากฏเป็นข่าวทางสื่อต่าง ๆ มีออกมาเรื่อย ๆ และมีแนวโน้ม ทีวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น เช่น การทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น โดยใช้กำลัง การพกพาอาวุธ การทำลายทรัพย์สิน การรวมกลุ่ม ยกพวกตีกัน การทำร้ายร่างกายผู้อื่นจนถึงแก่ชีวิต ฯลฯ นำมาซึ่งปัญหาและผลกระทบทั้งต่อตนเองและผู้อื่นตามมาอีกมากมาย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงและในเด็กและเยาวชนนั้น มักเกิดจากหลายปัจจัย ทั้งด้านสภาพแวดล้อม การเลี้ยงดู ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน เศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งมีทั้งที่เป็นปัจจัยเสี่ยง ปัจจัยด้านบวกหรือปัจจัยป้องกัน และผลกระทบของแต่ละปัจจัย ยังขึ้นอยู่กับจังหวะเวลาที่เกิดขึ้น ระยะเวลา และความรุนแรงด้วย นอกจากนี้ หากเด็กและเยาวชนขาดการปลูกฝังความรู้คู่คุณธรรม ขาดการใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหา และไม่ได้รับการดูแลช่วยเหลือที่เหมาะสมในช่วงต้นของชีวิตจะทำให้กลายเป็นปัญหาในอนาคตได้ นักวิจัยจึงได้รับแรงบันดาลใจในการเริ่มทำหัวข้อวิจัยในเรื่องนี้

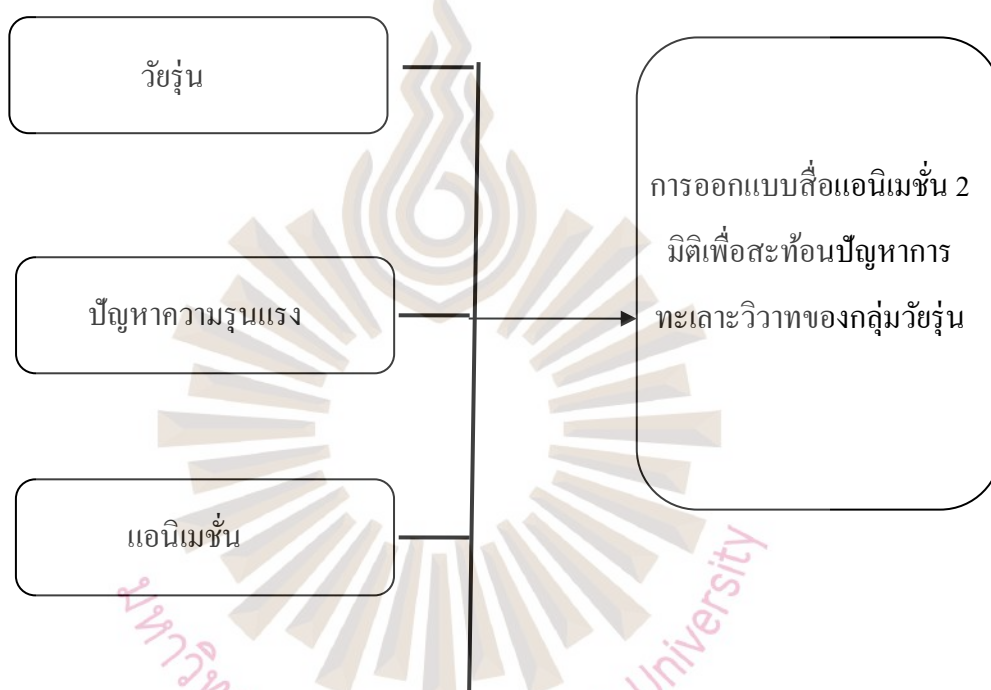
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปัญหาพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น

1.2.2 เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสะท้อนถึงปัญหาของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

1.2.3 เพื่อผลิต Cinematic Trailer เกี่ยวกับการทะเลาะวิวาท

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยเน้นการเผยแพร่แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมและทำแบบสอบถามความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาและวิดีโอ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้ศึกษาปัญหาพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น

1.5.2 ได้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติตามวัตถุประสงค์การวิจัย

1.6 นิยามศัพท์

วัยรุ่น คือ ช่วงวัยของการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอยู่ในรอยต่อระหว่างการเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งในด้านร่างกาย สรีระ อารมณ์ ความคิด พฤติกรรม และสังคม ทำให้ช่วงวัยรุ่นเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของบุคลิกภาพ โดยทั่วไปวัยรุ่นจะมีอายุอยู่ในช่วง 10-20 ปี สังคมแต่ละแห่งจะกำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นแตกต่างกัน

ความรุนแรง คือ การที่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพของบุคคลอื่น ๆ ทั้ง ทางร่างกาย วาจา หรือใจ โดยการบังคับ ชูเชิญ ทำร้ายร่างกาย การทุบตีแล้วเป็นผลให้ผู้อื่นเกิดความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจ และก่อให้เกิด ความเสียหายทางทรัพย์สินทั้งของตนเองและผู้อื่น

สังคม คือ การอยู่ร่วมกันของมนุษย์โดยมีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันหลายรูปแบบ เช่น อาชีพ อายุ เพศ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย ฯลฯ สำหรับระบบสังคมที่รวมถึงสิ่งมีชีวิตประเภทอื่น

แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ในการคำนวณสร้างภาพ จะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย คอมพิวเตอร์ ที่ค่อย ๆ ขยับ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อที่จะสะท้อนถึงปัญหาของวัยรุ่นนัยกพวกตักัน ผู้วิจัยได้มีการรวบรวมทฤษฎี หลักการและแนวคิดจากเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูล/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

2.1.1 จิตวิทยาและพัฒนาการของวัยรุ่น

พนม เกตุมาน (2550) ได้ระบุไว้ว่า วัยรุ่นจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 12-13 ปี ผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าผู้ชายประมาณ 2 ปี และจะเกิดการเติบโตเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปจนถึงอายุประมาณ 18 ปี ถึงจะเข้าสู่ผู้ใหญ่ โดยจะเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ดังนี้

พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development)

การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (Physical Changes) และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ (Sexual Changes) วัยนี้ มีการสร้างและขับหลังฮอร์โมนเพศ (Sex Hormones) และฮอร์โมนการเจริญเติบโต (Growth Hormones) เป็นอย่างมาก และมีการผลิตและหลังฮอร์โมนด้วยอัตราที่รวดเร็ว

การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (Physical Changes) ร่างกายจะมีการเปลี่ยนแปลงและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว แขนขาจะยาวขึ้นก่อนจะเห็นการเปลี่ยนแปลงอื่นประมาณ 2 ปี โดยที่ผู้หญิงจะมีไขมันมากกว่าผู้ชาย ส่วนผู้ชายจะมีกล้ามเนื้อมากกว่าผู้หญิง ทำให้ผู้ชายแข็งแรงกว่าทางร่างกาย

การเปลี่ยนแปลงทางเพศ (Sexual Changes) สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดเจน คือเด็กวัยรุ่นชายจะโตเป็นหนุ่มขึ้น นมขึ้นพาน เสียงแตก หนวดเคราขึ้น และเริ่มมีอาการฝันเปียก การเกิดฝันเปียกครั้งแรกเป็นสัญญาณของการเข้าสู่วัยรุ่นของผู้ชาย ส่วนเด็กวัยรุ่นหญิงจะโตเป็นสาว คือ เต้านมจะมีขนาดใหญ่ขึ้น มีรูปร่างมีทรวดทรง สะโพกผายออก และจะเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรก (Menarche) การมีประจำเดือนครั้งแรก เป็นสัญญาณบอกการเข้าสู่วัยรุ่นของผู้หญิง เด็กวัยรุ่นชายและหญิง จะมีการ

เปลี่ยนแปลงของขนาดอวัยวะเพศ และมีขอบบริเวณอวัยวะเพศ มีกลิ่นตัว และเริ่มมีลิ่วขึ้นตามร่างกาย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

พัฒนาการทางจิตใจ (Psychological Development)

สติปัญญา (Intellectual Development) วัยรุ่นเป็นช่วงที่สติปัญญาจะพัฒนาด้วยอัตราอย่างรวดเร็วจนมีความคิดเป็นแบบ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น เมื่อผ่านพ้นช่วงวัยรุ่นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ อาจขาดความยั้งคิดมีความหุนหันพลันแล่นอารมณ์ร้อน ขาดการไตร่ตรอง และขาดความรอบคอบ

ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Awareness) วัยรุ่นจะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเองในด้านต่าง ๆ ดังนี้

เอกลักษณ์ (Identity) วัยรุ่นจะเริ่มมีความกล้าในการแสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาชอบหรือสิ่งที่พวกเขาเกลียด ซึ่งแสดงถึงความเป็นตัวของตัวเขาที่โดดเด่น เช่น วิชาเรียนที่ชอบ กีฬาที่ชอบ งานอดิเรกที่ชอบ การใช้เวลาว่างให้เกิดความบันเทิง กลุ่มเพื่อนที่ชอบและสนิทสนม โดยจะเลือกคบคนที่มีส่วนเหมาะสมคล้ายคลึงกันหรือเข้ากันได้ และจะเกิดการเรียนรู้รับรู้และถ่ายทอดตัวอย่างจากกลุ่มเพื่อนเหล่านี้ ทั้งความคิด ค่านิยม จริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิต จนสิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นเอกลักษณ์ของเขา และกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง สิ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์ตนเองยังมีอีกหลายด้าน ได้แก่ เอกลักษณ์ทางเพศ (Sexual Identity and Sexual Orientation) แฟชั่น ดารานักร้อง การแต่งกาย ความเชื่อในศาสนา อาชีพ คิดประจําใจ เป้าหมายในการดำเนินชีวิต Erik Erikson อธิบายว่าวัยรุ่นจะเกิดเอกลักษณ์ของตนในวัยนี้ ถ้าไม่เกิดจะมีความสับสนในตนเอง (Identity VS Role Confusion)

ภาพลักษณ์ของตนเอง (Self-Image) คือการมองภาพของตนเองในด้านต่างๆ ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง ความสวยความหล่อ ความพิการ ข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง วัยรุ่นจะสนใจหรือให้เวลาเกี่ยวกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่น ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นจะเกิดความอับอาย

การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (Acceptance) วัยรุ่นต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลผู้อื่นเป็นอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึก ความมั่นใจ ความปลอดภัยการเห็นคุณค่าของตน วัยรุ่นจึงถือว่าเป็นช่วงวัยที่อยากโดดเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมาก ๆ อยากให้มีคนยอมรับนับถือเชิดชูเป็นอย่างมาก

ความภาคภูมิใจตนเอง (Self-Esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและบุคคลอื่นหลายคน รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเป็นที่ยอมรับเป็นคนดีและมีประโยชน์ เป็นที่พึ่งให้กับผู้อื่น และประสบความสำเร็จในชีวิต

ความเป็นตัวของตัวเอง (Independent) วัยรุ่นจะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ใน การครอบครองการดูแลของผู้ปกครอง ชอบคิดเอง ทำเอง ฟังตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีความ มั่นใจในตัวเองสูง มีการโต้เถียงกับผู้ใหญ่ที่ ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยรุ่น อาจ ทำให้เกิดพฤติกรรมที่อันตรายได้ง่าย ถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้ สำเร็จจะช่วยให้อายุวัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (Self-Confidence)

การควบคุมตนเอง (Self-Control) วัยรุ่นจะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด เพื่อสามารถ คิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ อยู่ร่วมกับส่วนรวมได้

อารมณ์ (Mood) วัยรุ่นจะเป็นช่วงที่มีอารมณ์ปั่นป่วนเปลี่ยนแปลงง่ายหงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย หรือพูดง่าย ๆ ว่า ช่วงวัยอารมณ์ร้อน อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีเหตุผลได้ ง่าย อารมณ์เหล่านี้ อาจทำให้เกิดนิสัยเกรี้ยวกราด ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน ในวัยรุ่นช่วงแรกเริ่ม การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก มักจะชอบทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองเป็น บางครั้ง แต่จะค่อย ๆ ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น อารมณ์เพศวัยรุ่นจะมีมาก ทำให้มีความสนใจเรื่อง เพศศึกษา หรือมีอารมณ์เพศ เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติในวัยรุ่น แต่ บางอย่างอาจนำไปสู่ปัญหาอันตราย เช่น พฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ กามวิปริต หรือการมี เพศสัมพันธ์ในวัยรุ่นที่ไร้ภูมิภาวะ

จริยธรรม (Moral Development) วัยรุ่นมักจะมีความคิดเชิงอุดมคติ (Idealism) เพราะเขาจะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้ มีระบบมโนธรรมของตน ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น และจะ รู้สึกอึดอัดกับข้อใจกับความไม่ถูกต้องในสังคมหรือในบ้าน แม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขาก็เริ่มรู้สึกว่า ไม่ได้ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออก วิพากษ์วิจารณ์พ่อแม่ หรือ ครูอาจารย์ตรง ๆ อย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดขึ้นได้บ่อยในวัยนี้ เมื่อวัยรุ่นเห็นการ กระทำที่ไม่ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกัน ในวัยรุ่นตอนต้นการ ควบคุมตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้น จนเป็นระบบจริยธรรม ที่สมบูรณ์แบบเหมือนผู้ใหญ่

พัฒนาทางสังคม (Social Development)

วัยรุ่นจะเริ่มมีความสัมพันธ์ที่ออกห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่ พี่น้องเหมือนในช่วงวัยเด็ก แต่จะกลายเป็นว่าสนิทสนมสนใจเพื่อนฝูงมากกว่า จะใช้เวลากับ เพื่อนฝูงนาน ๆ เวลาส่วนใหญ่ก็จะออกไปกิจกรรมนอกบ้าน ไม่อยากไปไหนกับครอบครัว เริ่มมี ความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมส่วนรวมและสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ปรับตัวเองให้เข้ากับ กฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มของสังคมส่วนรวมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารการ

เจรจาการพูดคุย การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่น โอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมมือกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือกวิชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

เป้าหมายของการพัฒนาวัยรุ่น

- 1) ร่างกายที่แข็งแรง ปราศจากความบกพร่องทางกาย มีความสมบูรณ์ มีภูมิคุ้มกันโรคและปราศจากภาวะเสี่ยงต่อปัญหาทางกายภาพ
- 2) เอกลักษณ์แห่งตนเองดี บุคลิกภาพดี มีทักษะส่วนตัวและทักษะสังคมดี เอกลักษณ์ทางเพศเหมาะสม
- 3) การเรียนและอาชีพ ได้ตามศักยภาพของตน ตามความชอบความถนัด และความเป็นไปได้ทำให้มีความพอใจต่อตนเอง การดำเนินชีวิตสอดคล้องกับความชอบความถนัด
- 4) มีการผ่อนคลาย เล่นกีฬา ทำงานอดิเรก มีความสุขได้โดยไม่เบียดเบียนคนอื่น มีการช่วยเหลือคนอื่นและสิ่งแวดล้อม
- 5) มีทัศนคติดี สามารถบริหารจัดการตนเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น
- 6) มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อประเทศชาติ และสามารถปรับปรุงสภาพแวดล้อมได้ดี
- 7) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถร่วมงานกับคนอื่น

2.1.2 สถานการณ์ปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรง การทะเลาะวิวาทของวัยรุ่น

2.1.2.1 สาเหตุที่ก่อให้เกิดความรุนแรงและการทะเลาะวิวาท

ศศิกันต์ ศรีมา (2557) ได้กล่าวไว้ วัยรุ่นเป็นวัยของการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ การเปลี่ยนแปลงระหว่างวัยถือเป็นช่วงสำคัญที่สุด เนื่องจากอนาคตของวัยรุ่นจะเป็นอย่างไรจะเริ่มจากสิ่งที่เขาได้รับในวัยนี้ สภาพแวดล้อมรอบตัวมีอิทธิพลมาก เพราะจะทำให้พวกเขาซึมซับในสิ่งที่สังคมนั้นกระทำ หากสังคมที่เขาอยู่เป็นสังคมที่ดีถือเป็นโชคดีของพวกเขา แต่ถ้าอยู่ในสังคมที่ไม่ดีเขาจะซึมซับพฤติกรรมที่ไม่ดีนั้นไปด้วย

ทิวา วงศ์ธนาภา (2539) ได้กล่าวถึงปัจจัยหลากหลายที่ก่อให้เกิดเหตุทะเลาะวิวาทของวัยรุ่น ดังนี้

- (1) เคยถูกทำร้ายร่างกายมาในอดีต
- (2) เป็นศัตรูกับคู่อริ

(3) ต้องการอดความเท่า ความห้าว

(4) เกิดจากเทศกาล

(5) ความเชื่อ ประเพณีและพิธีกรรม ที่สร้างให้เกิดความรู้สึกถึงศักดิ์ศรี หรือความหยิ่งของสถาบัน เป็นต้น

(6) รู้สึกเสียศักดิ์ศรี

ทั้ง 6 ปัจจัย เมื่อเกิดขึ้นแล้วส่วนใหญ่จะจางหายไป อย่างไรก็ตามเงื่อนไขที่ทำให้ การก่อเหตุทะเลาะวิวาทยังคงดำรงอย่างต่อเนื่อง คือ การเกิดตัวตนแห่งสถาบัน ได้แก่ สถาบัน ครอบครัว สถาบันชุมชน สถาบันการศึกษาและสถาบันกลุ่มหรือเครือข่าย เป็นต้น สถาบันเหล่านี้จะถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการที่เป็นกลไกทางสังคม สังคมสนับสนุนจนกลายเป็นความเชื่อและ ประเพณีสืบทอดกันมา นอกจากนี้การดำเนินวิถีชีวิตในสังคมวันรุ่น จะให้ความหมายหรือตีความ ต่อโลกและสังคมเกี่ยวกับการก่อเหตุทะเลาะวิวาท ว่าเป็นเรื่องปกติและธรรมดาที่เกิดขึ้นได้ ตาม สถานการณ์และสิ่งแวดล้อม

สุภาพันธุ์ รื่นสำราญ (2525) ได้กล่าวไว้ว่า สาเหตุที่เกิดการทะเลาะวิวาทนั้นเกิดจาก ความกึกคะนองตามธรรมชาติของวัยรุ่น และการถูกสนับสนุนป้อนยั่วตลอดจนวัยรุ่นมีภูมิต้านทาน ต่อการยั่วยั่วต่ำ ส่วนการป้องกันการก่อเหตุทะเลาะวิวาทนั้น ต้องสร้างความรักความเข้าใจใน ครอบครัว ส่งเสริมให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมที่ดี บิดามารดาผู้ปกครองจำเป็นต้องปฏิบัติตัวให้เป็น แบบอย่างที่ดีให้กับวัยรุ่น และอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับการเข้าสังคม การทำงาน รวมถึงการอยู่ร่วมกัน ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นต้น

เดือนใจ ชาลี (2539) ได้อธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ของการทะเลาะวิวาท โดย พิจารณาจากกระบวนการทางสังคมที่เป็นเงื่อนไข ต่อการเกิดขึ้นและดำรงอยู่ของการทะเลาะวิวาท การสร้างโลกทัศน์ การให้เหตุผลและความหมายของการกระทำของนักเรียนอาชีวะ ซึ่งคำอธิบาย ดังกล่าว เห็นว่า ปัญหาการทะเลาะวิวาทไม่ใช่ปัญหาในระดับปัจเจกเท่านั้น แต่เป็นความรู้สึกนึกคิด ในเชิงสถาบัน ซึ่งมีกระบวนการสร้างหรือหล่อหลอมจนถึงขั้นครอบงำ เป็นกระบวนการเรียนรู้จาก การปดิสังสรรค์ในสังคมอาชีวะ ที่ได้สร้างอัตตะหรืออัตคตลักษณ์ของตนเอง มีกลุ่มอ้างอิงที่เป็น ตัวกำหนดมาตรฐาน ของความถูกต้อง ความใช้ได้ คือ ระบบรุ่นพี่รุ่นน้องที่มีพัฒนาการมายาวนาน ในโลกของอาชีวะ

นอกจากนี้ มีการศึกษาสาเหตุและเบื้องหลังของสาเหตุในการทำให้เกิด ปรากฏการณ์การทะเลาะ วิวาท โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนอาชีวะแล้ว ยังมีงานที่ได้ศึกษาถึง มาตรการต่าง ๆ ที่ผู้เกี่ยวข้องได้กำหนดขึ้นเพื่อใช้แก้ปัญหาทั้งมาตรการในการป้องกัน แก้ไข และ ฟื้นฟู และสะท้อนความคิดในการวิเคราะห์เหตุปัจจัยของการทะเลาะวิวาทด้วย สำหรับปัญหาและ

อุปสรรคในการป้องกันและแก้ไขปัญหาก่อเหตุทะเลาะวิวาท ครู อาจารย์ สารวัตรนักเรียน นักศึกษา และตำรวจ มีความเห็นว่า ปัญหาและอุปสรรคที่มีความสำคัญตามลำดับคือ

- (1) การไม่ให้การสนับสนุนและเห็นความสำคัญของปัญหาของผู้บริหาร
- (2) การประสานงานและความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- (3) ความพร้อมในการปฏิบัติงานของหน่วยงานสถานศึกษาในด้านบุคลากรและอุปกรณ์ประกอบการทำงาน
- (4) บุคคลที่เกี่ยวข้องขาดความร่วมมือในการปฏิบัติ
- (5) มาตรการที่กำหนดไว้ไม่สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริง

วัชรพันธ์ ประดิษฐ์พงษ์ (2544) ศึกษาการก่อเหตุทะเลาะวิวาททำร้ายร่างกายของนักเรียนในเขตพื้นที่กองบังคับ การตำรวจนครบาล 7 พบว่า นักเรียนที่ก่อเหตุทะเลาะวิวาททำร้ายร่างกายส่วนใหญ่อายุ 15 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด บิดามารดามีอาชีพค้าขายทำให้เด็กมีค่าใช้จ่ายต่อเดือน 2,000 – 4,000 บาท/เดือน ในระบบครอบครัวพบว่า บิดา-มารดา รักลูกไม่เท่ากัน กลุ่มเพื่อนสนิทที่ร่วมกระทำกรจะมีฐานะทางครอบครัวที่ใกล้เคียงกัน มีเพื่อนเป็นที่ปรึกษาหลักเมื่อมีปัญหา สาเหตุการก่อเหตุทะเลาะวิวาทส่วนใหญ่เนื่องจากความขัดแย้งต่อเนื่องของกลุ่ม การใช้เวลาว่างไม่ถูกวิธี และการคบหาเพื่อนที่เคยก่อเหตุทะเลาะวิวาทมาก่อน

นอกจากนี้ยังมีสาเหตุอื่นเพิ่มเติมอีก ดังนี้

(1) ครอบครัว เช่น ปัญหาครอบครัวที่พ่อแม่แยกทางกัน วัยรุ่นที่ครอบครัวแตกแยกมักทำตนให้เป็นที่สนใจ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องยาเสพติดหรือการเป็นอันธพาล ซึ่งในความเป็นจริงการกระทำเหล่านั้นไม่ทำให้ครอบครัวกลับมาสมบูรณ์ได้

(2) การแสดงออกเพื่อให้เพื่อนยอมรับ เช่น การทำร้ายตนเอง การใช้กำลัง เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2563) อธิปไตยกรมสุขภาพจิต ได้กล่าวว่าจากสถานการณ์ในสังคมปัจจุบัน มักจะให้เห็นการปรากฏการปัญหาพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่นเป็นข่าว และสื่อต่างๆ ออกข่าวมาหลายคดี มีความเป็นไปได้ว่าความรุนแรงนั้นจะมีมากขึ้น เช่น การทะเลาะวิวาทด้วยการทำร้ายร่างกายผู้อื่น การพกพาอาวุธเถื่อนผิดกฎหมาย การทำร้ายทรัพย์สิน การรวมกลุ่มยกพวกตีกัน ซึ่งนำไปสู่ปัญหาและผลกระทบมาให้กับตนเอง คนรอบข้าง และผู้อื่นอีกมากมาย โดยสถานการณ์ดังกล่าวขึ้นอยู่กับจังหวะของเหตุการณ์ ระยะเวลา และระดับความรุนแรง สาเหตุที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชน มักจะเกิดจากปัจจัยหลายอย่าง ได้แก่ สภาพแวดล้อม การเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมครอบครัว พฤติกรรมสังคมเพื่อน พฤติกรรมสภาพแวดล้อมในโรงเรียน

2.1.2.2 ผลกระทบจากความรุนแรงที่เกิดจากการทะเลาะวิวาท

ข้อมูลจากองค์การอนามัยโลก (WHO) พบว่าเยาวชนอายุ 10 – 29 ปี ทั่วโลกถูกฆาตกรรมปีละประมาณ 200,000 คน ทำให้การฆาตกรรมเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับ 4 ของเยาวชน ทั่วโลกพบว่าเหยื่อที่ถูกฆาตกรรมเป็นชายร้อยละ 84 และผู้กระทำความผิดส่วนใหญ่เป็นผู้ชายอีกด้วย อัตราการฆาตกรรมของเยาวชนระหว่างปี 2543 – 2559 ลดลงในหลายประเทศ และอัตราการลดลงเหล่านี้พบในประเทศที่มีรายได้สูงมากกว่าประเทศที่มีรายได้ปานกลางถึงต่ำ เยาวชนที่เสียชีวิตจากความรุนแรงมักจะต้องการการรักษาอาการบาดเจ็บในโรงพยาบาล เนื่องจากถูกทำร้ายหรือถูกโจมตีด้วยอาวุธปืน ที่มักจะได้รับบาดเจ็บสาหัสมากกว่าการถูกทำร้ายที่มีสาเหตุมาจากการทะเลาะ ต่อย หรือการใช้มีด การต่อสู้ด้วยกำลังและการกลั่นแกล้งเป็นเรื่องที่พบได้ทั่วไปในหมู่คนหนุ่มสาว จากการศึกษาของประเทศกำลังพัฒนา 40 ประเทศ พบว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงถูกกลั่นแกล้งเฉลี่ยร้อยละ 42 และ 37 ตามลำดับ การฆาตกรรมในเยาวชนและความรุนแรงที่ไม่ได้ทำให้ถึงแก่ชีวิต นอกจากจะเป็นปัญหาสำคัญระดับโลกที่ทำให้เสียชีวิตก่อนวัยอันควร ก่อให้เกิดการบาดเจ็บและทุพพลภาพแล้ว ยังส่งผลเสียเป็นอย่างมากในระยะยาว รวมทั้งส่งผลกระทบต่อบุคคลนั้นทั้งทางจิตใจและการใช้ชีวิตในสังคม ซึ่งมีผลต่อครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่เหยื่ออาศัยอยู่ นอกจากนั้นความรุนแรงในเยาวชนเพิ่มค่าใช้จ่ายทางสุขภาพ สวัสดิการ และกระบวนการยุติธรรม รวมถึงลดผลผลิต และลดมูลค่าทรัพย์สินต่างๆ อีกด้วย

กระทรวงสาธารณสุข อธิบายว่าความรุนแรงในวัยรุ่นส่งผลกระทบต่อทั้งตนเองและผู้อื่นในหลายด้าน ดังนี้

(1) ผลกระทบระยะสั้น คือ ขาดความพร้อมในการเรียนหนังสือ การเรียนตกต่ำ เสี่ยงต่อการหยุดเรียนกลางคัน ได้รับการปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อนปกติ ทำให้ต้องเข้ากลุ่มเพื่อนที่มีปัญหา

(2) ผลกระทบระยะยาว คือ การกระทำผิดกฎหมาย ก่อคดี มีปัญหาเรื่องความประพฤติ ถูกพักเรียนหรือถูกไล่ออกจากโรงเรียน เกิดภาวะซึมเศร้ารุนแรง ทำให้สูญเสียโอกาสทางการศึกษาและอาชีพ มีค่าใช้จ่ายในกระบวนการทางศาลและการคุ้มครองป้องกันตนเอง และกระทบต่อความไม่มั่นคงทางชีวิตและทรัพย์สินของชุมชนและสังคมโดยรวม

ข้อมูลจาก www.digitalschool.club/digitalschool กล่าวว่าความขัดแย้งระหว่างนักเรียนหรือเยาวชน จะก่อให้เกิดผลกระทบทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ดังนี้

- (1) ทำให้โกรธเคือง เกิดความบาดหมางกันและเลิกคบหากัน ทำให้เสียมิตร
- (2) ทำให้เกิดการทำร้ายร่างกายกัน จนทำให้ตนเองหรือผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ พิการทุพพลภาพ หรืออาจเสียชีวิต

(3) ทำให้ครอบครัวไม่มีความสุข ผู้ปกครองเดือดร้อนมีความทุกข์ใจ โรงเรียนต้องเชิญผู้ปกครองไปพบ หรือถ้าฝ่ายเสียหายแจ้งความต้องไปดำเนินเรื่องต่อ ทำให้เสียเวลาในการเรียน

(4) อาจถูกดำเนินคดีเพราะทำผิดกฎหมาย เช่น การทำร้ายร่างกายผู้อื่น

(5) เสียการเรียนเสียเวลา อาจเสียอนาคต เช่น เกิดการหวาดกลัวฝ่ายตรงข้าม ทำให้ไม่กล้าไปโรงเรียน ต้องคอยหลบเลี่ยงและอาจทิ้งการเรียนกลางคัน

(6) เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาภายหลัง เช่น ถ้าพิการต้องเป็นภาระเสียค่าใช้จ่าย การดูแลในระยะยาว

สุทธาทิพย์ คำเที่ยง (2562) กล่าวว่าจากสถิติศูนย์พึ่งได้ กระทรวงสาธารณสุข ตั้งแต่ปี 2547 – 2561 พบเด็กที่ถูกกระทำทารุณกรรมมารับบริการกว่า 120,000 ราย โดยการกระทำทารุณกรรมในเด็ก มีสาเหตุมาจากการปล่อยปละละเลยของครอบครัว ขาดการดูแลอย่างเหมาะสม จนเป็นเหตุให้เด็กถูกกระทำทารุณกรรมทางเพศมากที่สุด สาเหตุของการกระทำทารุณกรรม พบว่าเกิดจากผู้กระทำผิดแอลกอฮอล์ และใช้ยาเสพติด นอกจากนี้เกิดจากความเครียด ปัญหาทางเศรษฐกิจ และการเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อต่างๆ สำหรับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนที่ถูกกระทำทารุณกรรม แบ่งได้เป็น ทางร่างกาย เช่น มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่ผิดปกติ พิกัดด้านจิตใจ ได้แก่ ขาดความมั่นคงทางจิตใจ รู้สึกไม่ปลอดภัย ซึมเศร้า หวาดระแวง มีปัญหาสุขภาพจิต หรือความเครียด ด้านสังคม ได้แก่ ไม่มีความสุขในการดำเนินชีวิต แยกตัวออกจากสังคมปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ไม่ได้ต่อต้านสังคม กระทำทารุณกรรมต่อบุคคลอื่น เป็นต้น

ข้อมูลจาก www.sanook.com นำเสนอเกี่ยวกับสื่อกับความรุนแรง สามารถทำให้เกิดอะไรขึ้นบ้าง

(1) พฤติกรรมเลียนแบบ เป็นที่ทราบกันว่าการเลียนแบบเป็นพฤติกรรมปกติของมนุษย์ ซึ่งมักจะทำตามสิ่งที่พบเห็นแทบทั้งสิ้น

(2) สร้างความหมายใหม่ของความรุนแรง เช่น การใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ หากเหยื่อเป็นคนเลวการลงโทษด้วยความรุนแรงเป็นสิ่งถูกต้อง และการแก้แค้นเป็นสิ่งน่าชื่นชม การกระทำรุนแรงต่อเพศหญิงเป็นเรื่องที่ทำได้

(3) ความชาชินที่มากขึ้น ในที่นี้หมายถึงเมื่อเรามีความชินมากขึ้น จะมีผลทำให้เราเฉยๆ ต่อการพบเห็นหรือการกระทำทารุณกรรม นอกจากนี้ความเคยชินยังมีผล ทำให้เรามีความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อน้อยลง

(4) การเพิ่มความรู้สึกตื่นตัวและความยับยั้งชั่งใจลดลง หลายการศึกษาพบว่าสื่อที่มีความรุนแรงยังมีผลให้สมองส่วนหน้า ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมความยับยั้งชั่งใจทำงานลดลง ซึ่งส่งผลให้มนุษย์สามารถทำความรุนแรงได้ง่ายขึ้นกว่าในภาวะปกติ

(5) การกระตุ้นรูปแบบความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง มนุษย์จะมีรูปแบบการคิดบางอย่างเก็บไว้ในความจำ ซึ่งสามารถถูกกระตุ้นได้โดยสิ่งกระตุ้นบางอย่าง โดยที่คนๆ นั้นอาจจะรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ ส่งผลให้สิ่งกระตุ้นบางอย่างอาจจะถูกตีความ และกระตุ้นรูปแบบความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงออกมาได้ เช่น บางคนเพียงแค่อ่านภาพอาวุธปืน ก็อาจกระตุ้นให้เกิดความคิดอารมณ์ หรือพฤติกรรมที่รุนแรงขึ้นได้ เป็นต้น

องค์การยูนิเซฟ ระบุว่า การศึกษาเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างสังคมที่สงบสุขแต่ถึงกระนั้น สำหรับเด็กหลายล้านคนทั่วโลกแล้ว โรงเรียนกลับเป็นสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย ทุกวัน นักเรียนต้องเผชิญหน้ากับอันตราย ซึ่งรวมถึงการต่อสู้ การถูกกักขังให้เข้าร่วมแก๊ง การข่มเหงรังแกทั้งต่อหน้าและบนโลกออนไลน์ การลงโทษด้วยความรุนแรง การถูกล่วงละเมิดทางเพศ และความรุนแรงในการใช้อาวุธ ในระยะสั้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก และในระยะยาว มันสามารถนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า โรควิตกกังวล หรือแม้แต่การฆ่าตัวตาย ความรุนแรงเป็นบทเรียนที่ลิ้มได้ยาก ซึ่งไม่มีเด็กคนไหนควรต้องเผชิญ เด็กๆ ใช้เวลาอยู่ที่โรงเรียนประมาณหนึ่งในสามของวัน เมื่อเด็กเดินผ่านประตูรั้วโรงเรียนในแต่ละวัน ก็เป็นความรับผิดชอบของผู้เกี่ยวข้องที่จะทำให้เค้าปลอดภัย และจากการสำรวจสุขภาพเด็กนักเรียนในประเทศไทยที่ดำเนินการโดยกรมอนามัย ปีพ.ศ. 2558 ซึ่งให้เห็นว่า เด็กนักเรียนอายุระหว่าง 13 – 15 ปี ร้อยละ 29 บอกว่าถูกข่มเหงรังแกในช่วงเดือนที่ผ่านมา และร้อยละ 26 ได้มีส่วนในการทะเลาะต่อสู้อันตรายในปีที่ผ่านมา

2.1.2.3 กฎหมายข้อมูลเกี่ยวกับวัยรุ่น การทะเลาะวิวาท และความรุนแรง

ปัญหาการทะเลาะวิวาทของวัยรุ่น นักเรียน หรือ นักศึกษา ได้สร้างความเสียหายไม่ว่าจะเป็น การเสียชีวิต หรือ ทรัพย์สิน รวมทั้งเป็นการก่อความเดือดร้อนให้แก่ครอบครัว ทำให้เกิดอุปสรรคในการดำเนินการเพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียนและนักศึกษา จึงจำเป็นต้องกำหนดมาตรการทางกฎหมายเพิ่มเติม อันจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิรูปและจัดระเบียบในสังคม ประยุทธ์ จันทร์โอชา (2559) หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติได้อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 44 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ฉบับชั่วคราว) พุทธ ศักราช 2557 หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติโดยความเห็นชอบของคณะรักษาความสงบแห่งชาติจึงมีคำสั่ง ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตามหมวด 7 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มีอำนาจกักตัวนักเรียนและนักศึกษาที่ก่อเหตุทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกายผู้อื่น หรือ

เตรียมการเพื่อก่อเหตุดังกล่าวเป็นการชั่วคราวไม่เกิน 6 ชั่วโมง เพื่อนำส่งเจ้าพนักงานตำรวจ ผู้บริหารโรงเรียนหรือสถานศึกษา บิดามารดา หรือผู้ปกครอง แล้วแต่กรณี

ข้อ 2 บิดามารดาหรือผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู อบรม สั่งสอน และยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่ดีของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาที่อยู่ในความปกครองดูแลของตน รวมทั้งต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในกฎกระทรวงที่ออกตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็ก ตลอดจนต้องไม่สนับสนุนหรือปล่อยปละละเลยให้เด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและ นักศึกษาในปกครองรวมกลุ่มเพื่อก่อเหตุทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกายผู้อื่น หรือเตรียมการเพื่อก่อเหตุดังกล่าว และให้เจ้าหน้าที่ของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวติดตาม และสอดส่อง ให้มีการดำเนินการอย่างเคร่งครัด

ในกรณีที่พบเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษารวมกลุ่ม เพื่อกระทำการตามวรรคหนึ่ง ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของบิดามารดาหรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เป็น นักเรียนและนักศึกษาแล้วแต่กรณี และให้เป็นอำนาจหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ของรัฐตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่ จะแจ้งให้บิดามารดาหรือผู้ปกครองเข้ามารับทราบการกระทำของเด็กและเยาวชนที่ เป็นนักเรียนและนักศึกษาดังกล่าว เพื่อให้คำแนะนำ ตักเตือน ทำทัณฑ์บน หรือวางข้อกำหนดเพื่อป้องกันมิให้กระทำความผิดอีก หรืออาจให้วางประกันไว้เป็นจำนวนเงินตามสมควร แก่ฐานานุรูป แต่จะเรียกเงินประกันไว้ได้ไม่เกินระยะเวลา 2 ปี หากเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและ นักศึกษาได้กระทำความผิดดังกล่าวซ้ำอีก ให้รับเงินประกันเป็นของกองทุนคุ้มครองเด็กตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็ก

ข้อ 3 ผู้ใดกระทำการอันเป็นการยุยง ส่งเสริม ช่วยเหลือ หรือสนับสนุน ให้ นักเรียนหรือนักศึกษาฝ่าฝืนบทบัญญัติตามมาตรา 64 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 30,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

หากการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นเหตุให้นักเรียนหรือนักศึกษาไปก่อเหตุทะเลาะวิวาท หรือทำร้ายร่างกายผู้อื่น ผู้นั้นต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และหากเป็นเหตุให้มีผู้เสียชีวิตเพราะการทะเลาะวิวาทหรือทำร้ายร่างกายนั้น ผู้นั้นต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ข้อ 4 ให้โรงเรียนและสถานศึกษามีหน้าที่จัดให้มีกิจกรรมในการแนะแนว เพื่อตอบสนอง ต่อการแก้ไขปัญหาให้นักเรียนและนักศึกษาทะเลาะวิวาท โดยร่วมมือกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งกวดขันและเร่งรัดจัดทำมาตรการเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการทะเลาะ วิวาทของนักเรียนและนักศึกษาให้เป็นรูปธรรม เพื่อเป็นการลดปัญหาสังคมโดยเร่งด่วน

ข้อ 5 คำสั่งนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป
กรมสุขภาพจิตได้แนะนำเทคนิค 4 ปัจจัย สำหรับพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่
กำลังมีลูกเข้าสู่วัยรุ่น ดังนี้

- (1) ตระหนักในคุณค่าของตนเอง
- (2) จัดการกับความโกรธ
- (3) เสริมสร้างตัวอย่างที่ดี พูดยกับลูกด้วยเหตุผลในการแก้ไขปัญหา
- (4) ให้ความเวลาในการดูแลลูกมากขึ้น เพื่อลดปัญหาพฤติกรรมความรุนแรง

2.2 ข้อมูล/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

2.2.1 ประเภทของแอนิเมชัน

สมหมาย ตามประวัติ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบของแอนิเมชันในแต่ละประเภทนั้นมักจะ
มีความแตกต่างกันอย่างมาก แอนิเมชันจะสามารถแบ่งได้เป็นหลายส่วนตามชนิดและการแสดงผล ใน
ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยียุคใหม่ ส่วนใหญ่มักจะเข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทำให้รูปแบบ
ของแอนิเมชันได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว

Traditional Animation หรือ Classic Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวโดยวิธีการวาดภาพในแต่ละ
เฟรม ในสมัยก่อนการวาดภาพจะวาดด้วยดินสอกับกระดาษ โดยมีกระดาษไขทับบนกระดาษ แต่
ปัจจุบันนี้ การวาดภาพจะวาดบนคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมวาดรูป เช่น Adobe Photoshop CS เป็น
ต้น พร้อมใช้อุปกรณ์ เช่น เมาส์ปากกา หรือ Tablet ซึ่งปัจจุบันนี้วิธีการทำ Traditional Animation ไม่นิยม
ทำลงบนกระดาษ

2D Animation เป็นภาพวาดเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มีความคล้าย Traditional Animation แต่จะ
มีความสะดวกมากกว่าและใช้เวลาในการทำงานน้อยกว่า

3D Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มีความแตกต่างจาก Traditional Animation แต่
ใช้หลักการและความเข้าใจในการทำงานเหมือนกัน ที่เกี่ยวกับการขยับ และองค์ประกอบศิลป์ ในขณะที่
ที่ Traditional Animation กับ 2D Animation เจริญกับการวาดภาพ 3D Animation จะเน้นการปั้นและ
การขยับข้อต่อของตัวละคร เพื่อให้เกิดท่าทางการแสดงออกของตัวละคร โดยใช้โปรแกรมสำหรับปั้น

โมเดลในรูปแบบ 3D เช่น Maya และ 3D Max เป็นต้น ปัจจุบันนี้ วิธี 3D จะถูกนำมาใช้ในหนังเพื่อทำ CGI (Computer Graphic Interface)

Stop Motion เป็นภาพเคลื่อนไหวโดยวิธีการถ่ายภาพให้ตัวละครหรือฉากขยับไปเรื่อยในแต่ละเฟรม

Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มักจะพบกันได้บ่อยยุคหลังๆ เนื่องจากการใช้โปรแกรมเป็นไปได้ง่ายและมีการนำหลักการแบบ 2D กับ 3D แอนิเมชัน เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่ายและสะดวกในการแก้ไขและการแสดงผล ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหว

2.2.2 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน

สมวรร ธนศรีพิชญชัย (2552) อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้กล่าวว่า การผลิตสร้างงานแอนิเมชันนั้นคือการนำเอารูปภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาวางเรียงติดต่อกัน ซึ่งในภาพแต่ละภาพ ที่วางเรียงต่อกันนั้นจะมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงภายในภาพทีละน้อย เมื่อนำภาพเหล่านั้นมาเล่นแบบภาพทีละภาพอย่างต่อเนื่อง จะทำให้ดูเหมือนว่าภาพเหล่านั้นสามารถที่จะเคลื่อนไหวได้จริงๆ

ขั้นตอนหลักในการผลิตสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนหลักในการทำงาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการเตรียมงาน สำหรับการเตรียมตัวผลิตสร้างงานแอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพ การวางแผน การเตรียมงบประมาณที่ต้องใช้ลงทุนในการทำงาน การวางคอนเซ็ปต์ (Concept) และการพัฒนาแนวคิด (Idea) การวางหัวข้อเรื่อง (Outline a topic) การกำหนดเนื้อเรื่อง (Storyline) การเขียนบท การออกแบบตัวละคร (Character Design) การวาดรูป (Drawing) การกำหนดทิศทางของศิลปะ (Art Direction) การวาดเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ซึ่งเป็นขั้นตอนการเตรียมทุกอย่างเกี่ยวกับการผลิตสร้างงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการเตรียมงานนี้จะได้ ภาพของเรื่องที่จะผลิตออกมา ชิ้นงานสุดท้ายที่ได้ออกมามักจะเป็นสตอรี่บอร์ด เพื่อที่จะนำเอาไปใช้ในการทำงานในขั้นตอนต่อไป

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนในการเริ่มลงมือทำแอนิเมชันจาก Storyboard ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตซึ่งจะเริ่มจากการจัดวาง Layout โดยการทำ

แอนิเมติก (Create an animatic) การเตรียมและทดสอบเสียง (Sound & Testing) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและรูปภาพในแต่ละช็อต ไปจนถึงการทำแอนิเมชันจนครบเสร็จทุกอย่าง หมดทั้งเรื่อง หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้ เราก็จะได้การ์ตูนแอนิเมชันหนึ่งเรื่องพร้อมจะนำไปตัดต่อตกแต่งเพิ่มเติมแก้ไขเสียง และนำไปเผยแพร่ต่อ

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนในการปรับแต่งเสียง การใส่ Preloader ใส่ Title และ Credit ใส่ปุ่มหยุดปุ่มเล่นซ้ำ การนำเสนองานในสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ถือว่างานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์แล้วพร้อมนำไปฉายจริง

2.2.3 หลักการออกแบบทัศนศิลป์

หลักการออกแบบทัศนศิลป์มีองค์ประกอบดังนี้

1) จุด (Dot) เป็นองค์ประกอบที่มีขนาดเล็กโดยมีความกว้างและความยาวคู่กัน จุดมีคุณสมบัติ คือความโดดเด่นในการจัดวางซึ่งทำให้เกิดการความน่าสนใจ จุดมีจุดประสงค์ในการเรียกร้องความสนใจความโดดเด่นจากสายตาผู้ดูได้เป็นอย่างดี นอกจากโดดเด่นแล้ว ยังสามารถระบุบอกถึงตำแหน่งของรูปภาพ สุดท้ายแล้ว การวางจุด 2 จุด จะได้พื้นที่ระหว่างจุดที่ให้ความรู้สึกดึงดูดระหว่างกัน

2) เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่มีความยาว เกิดจากการเอาจุดหลาย ๆ จุดมาวางเรียงต่อกัน เส้นมีจุดประสงค์ในการนำสายตาเป็นแนวแบ่งภาพ โดยเส้นจะมีจุดประสงค์ดังนี้

(2.1) เส้นมีความยาวมากกว่าความกว้าง และความหนาอย่างเห็นได้ชัดจะจึงเกิดความรู้สึกไปทางด้านยาวทางเดียว

(2.2) กำหนดทิศทางและความต่อเนื่อง

(2.3) แบ่งชอยภาพความรู้สึกอารมณ์ของเสนห์ต่าง ๆ ในรูปภาพ

(2.4) เส้นตรงทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคงและเป็นระเบียบ

(2.5) เส้นนอนทำให้เกิดความรู้สึกสงบ นิ่ง เรียบร้อย

(2.6) เส้นเฉียงทำให้เกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว

(2.7) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล พลิวไหว

(2.8) เส้นหยิกหยักทำให้เกิดความรู้สึกถึงความไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย

การไม่อยู่ในกรอบหรือมีความเป็นความอิสระ หรือความสับสนวุ่นวายได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเส้นจะหัก
มากน้อยแค่ไหน

(2.9) เส้นเล็กและบาง ให้ความรู้สึกบางเบาและเฉียบคม ในขณะที่เส้นหนาให้
ความหนักแน่น

3) ระนาบ (Plane) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากเส้นที่ขยายตัวหรือกลุ่มของจุดจนเกิด
ความกว้างความยาว เป็นองค์ประกอบที่เป็นสองมิติ ระนาบมีอิทธิพลในภาพเป็นอย่างมาก เมื่ออยู่ใน
ภาพตัวระนาบที่มีอยู่มักจะมีรูปร่าง (Shape) ที่แตกต่างกันออกไป โดยรูปร่าง แต่ละชนิดก็มีความหมาย
และให้ความรู้สึกที่ต่างกันออกไปในแต่ละรูปแบบรูปร่าง

4) การจัดวัตถุ (Composition) การจัดวางองค์ประกอบต้องใช้วิธีอยู่ 2 อย่าง คือ การ
สร้างเอกภาพ (Unity) และการสร้างจุดเด่นเน้นจุดสำคัญ (Emphasize)

(4.1) เอกภาพ (Unity) มีความสำคัญและความจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้าง
ภาพรวมของงาน เพื่อที่จะให้ผู้ชมนั้นสามารถรับรู้ความเข้าใจกับงานที่ออกแบบ

(4.2) สร้างจุดเด่นเน้นจุดสำคัญ (Emphasize) คือการสร้างงานให้ออกมาแบบ
น่าสนใจ โดยที่ผู้ชมงานนั้นสามารถจับประเด็นความหมายของงาน และสามารถเข้าใจในความหมายที่
ผู้สร้างชิ้นงานนั้นมีเจตนาที่จะผลิตออกมาสื่อ

5) ขนาดและสัดส่วนในการจัดวางภาพ (Scale & Proportion) การกำหนดความสำคัญ
ของวัตถุองค์ประกอบ โดยให้วัตถุองค์ประกอบขนาดใหญ่ นั้น มีความสำคัญมากกว่าวัตถุ
องค์ประกอบที่มีขนาดเล็กกว่า ผลลัพธ์ที่ได้ก็อีกอย่างของการจัดวางขนาดวัตถุองค์ประกอบต่าง ๆ
สัดส่วนของภาพ ซึ่งเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางจนได้
ภาพรวมที่เหมาะสมขององค์ประกอบ

6) สมดุลในงานออกแบบ (Balance) การสร้างสมดุลของวัตถุองค์ประกอบที่สามารถ
ช่วยให้ภาพรวมของงานดูดีสนับสนุนความมีเอกภาพ โดยแบ่งความมีสมดุลของภาพออกเป็น 2 ชนิด
คือ

(6.1) สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetry Balance) คือสมดุลที่
เมื่อ

ลากแนวแกนแล้ว ภาพตามแนวแกนนั้นจะได้ส่วนของภาพทั้ง 2 ส่วนที่เหมือนกันทั้งสองข้าง

(6.2) สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) คือสมดุลที่ให้ความรู้สึก
ทำท่ายและน่าสนใจ มากกว่าสมดุลแบบแนวแกน 2 ข้าง เพราะผู้ผลิตออกแบบมานั้นสามารถวางลูกเล่น
ต่าง ๆ ได้ในรูปภาพมากกว่า มีการเรียงลำดับความสำคัญของวัตถุองค์ประกอบต่าง ๆ กันและผู้ชมก็ไม่สามารถคาดเดาได้เหมือนการจัดภาพแบบแนว 2 แกน

7) จังหวะของวัตถุภาพในงาน (Rhythm) คือองค์ประกอบที่ถูกต้องวางแบบเหมือนกัน ซ้ำ ๆ ถี่ ๆ การสร้างงานที่มีจังหวะจะทำให้งานดูแล้วมีความน่าสนใจ โดยที่ผู้ชมงานนั้นสามารถคาดเดา จังหวะขององค์ประกอบที่เป็นช่วง ซึ่งจะทำให้ผู้ชมงานนั้นมีความสนใจกับชิ้นงาน นอกจากมีความ น่าสนใจแล้ว การสร้างความซ้ำในองค์ประกอบ (Repetition) เพื่อให้เกิดความมีเอกภาพ (Unity) ทำให้ งานที่ได้ออกมามีจังหวะซึ่งมีผลทำให้งานออกมามีเอกภาพด้วย

8) ความแตกต่าง (Contrast Principle) ผู้ผลิตงานถ้าจะทำงานให้ออกมาดีต้องออกแบบ งานให้สามารถสร้างความแตกต่างเพื่อที่จะให้มีความเป็นเอกภาพได้เป็นอย่างดี

9) เทคนิค (Techniques) คือในการออกแบบทั้งทางด้านการให้ความหมายและด้าน ความสวยงามที่จะเสนอรูปแบบของการเปรียบเทียบหรือตามหลักแห่งความแตกต่าง ดังนี้

(9.1) เรียบง่ายกับยุ่งเหยิง (Simplicity & Complexity) ภาพที่เรียบง่ายให้ ความรู้สึก ถึงความตรงไปตรงมาองค์ประกอบภายในภาพไม่มีความเกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้ง มักจะวาง แบบอิสระ มีการสื่อความหมายที่เข้าใจกันได้ง่าย ๆ ตรง ๆ

(9.2) เคลื่อนไหวกับหยุดนิ่ง (Activeness & Stasis) การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยส่วนใหญ่แล้วเหมาะกับงานออกแบบที่เน้นความทันสมัยความกระฉับกระเฉง

(9.3) เรียบแบนกับลึกมีมิติ (Flatness & Depth) เป็นเทคนิคของ การเลือกที่จะ ใช้ โดยที่ไม่มีการใช้หลักทัศนียภาพ การใช้ภาพเรียบแบน ได้แก่การออกแบบที่เห็นกันอยู่ทั่วไป แต่ งานที่มีความลึกมีมิตินั้นเป็นภาพในอีกอารมณ์หนึ่งซึ่งกำลังมีแนวโน้มความนิยม

(9.4) สร้างโทนหรือแสงเงา งานออกแบบนั้นจะถูกออกแบบและจัด องค์ประกอบ ต่าง ๆ ที่อยู่ภายในรูปภาพ แต่ภาพจำลองภาพโมเดลที่เป็นภาพตัวอย่างคล้าย หรือ เปรียบเสมือนภาพจริง เป็นการออกแบบวัตถุและที่ว่างของจริง แต่ภาพที่ได้นั้นเป็นภาพจำลอง

(9.5) ความเป็นกลางกับการเน้นจุดสำคัญ (Neutrality & Accent) ภาพที่ ออกแบบมาไม่ให้เกิดความขัดแย้งกัน ให้ความรู้สึกถึงความกลมกลืน (Harmony) มีเอกภาพความเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันได้อย่างดี

(9.6) โปร่งใสกับทึบตัน (Transparency & Opacity) การสร้างรูปภาพชิ้นงาน นั้นให้โปร่งใสมักจะทำให้วัตถุองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่มีความสัมพันธ์กับแบบการซ้อนทับถมกัน (Overlapping) ส่วนงานออกแบบในลักษณะทึบตันนั้นจะสร้าง ความรู้สึกชัดเจนโดยตรงและเข้าใจง่าย มากกว่าภาพที่สร้างด้วยความโปร่งใสและซ้อนทับถมกัน

(9.7) คมชัดกับความพร่ามัว (Sharpness & Diffusion) ความคมชัดแสดงถึง ความหมาย ที่ถูกต้องตรง มีความน่าเชื่อถือ การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาที่ง่ายต่อการแปลและสื่อ

ความหมายของชิ้นงานนั้น ส่วนความพร่ามัวจะทำให้รูปภาพชิ้นงานที่ออกมาดูนั้นมีความนุ่มนวล มีเสน่ห์ พร้อมทั้งให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นได้ ทำให้ชิ้นงานนั้นมีความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม

(9.8) โดดเดี่ยวกับเป็นคู่ (Singularity & Juxtaposition) โดดเดี่ยว (Singularity) เป็นการจัดวางองค์ประกอบที่เน้นให้เกิดจุดเด่นในองค์ประกอบนั้น ๆ ได้ง่าย เป็นการเน้นรูปทรงที่แยกตัวออกมาอย่างชัดเจน โดยจะเลือกเทคนิคนี้เมื่อต้องการให้ผู้ชมงานสะดุดหยุดสายตากับสิ่งที่จะถูกนำมาเสนอมากที่สุด ส่วนเป็นคู่ (Juxtaposition) เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความเปรียบเทียบเปรียบเทียบต่างโดยเวลามองงานจะเกิดการขยับเคลื่อนไหวไปมาระหว่างองค์ประกอบสองชิ้น



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

จากการที่ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยของการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น นำมาศึกษาและ การวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ มาสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนทั่วไป อายุระหว่าง 15-20 ปี จำนวนทั้งสิ้น 30 คน

อายุ 15 ปีจำนวน 7 คน เป็นผู้ชาย 5 คน ผู้หญิง 2 คน

อายุ 17 ปีจำนวน 10 คน เป็นผู้ชาย 2 คน ผู้หญิง 8 คน

อายุ 19 ปีจำนวน 5 คน เป็นผู้ชาย 2 คน ผู้หญิง 3 คน

อายุ 20 ปีจำนวน 8 คน เป็นผู้ชาย 6 คน ผู้หญิง 2 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แบบสอบถาม (Questionnaire)

แบบสอบถามสำหรับกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และอาชีพ

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

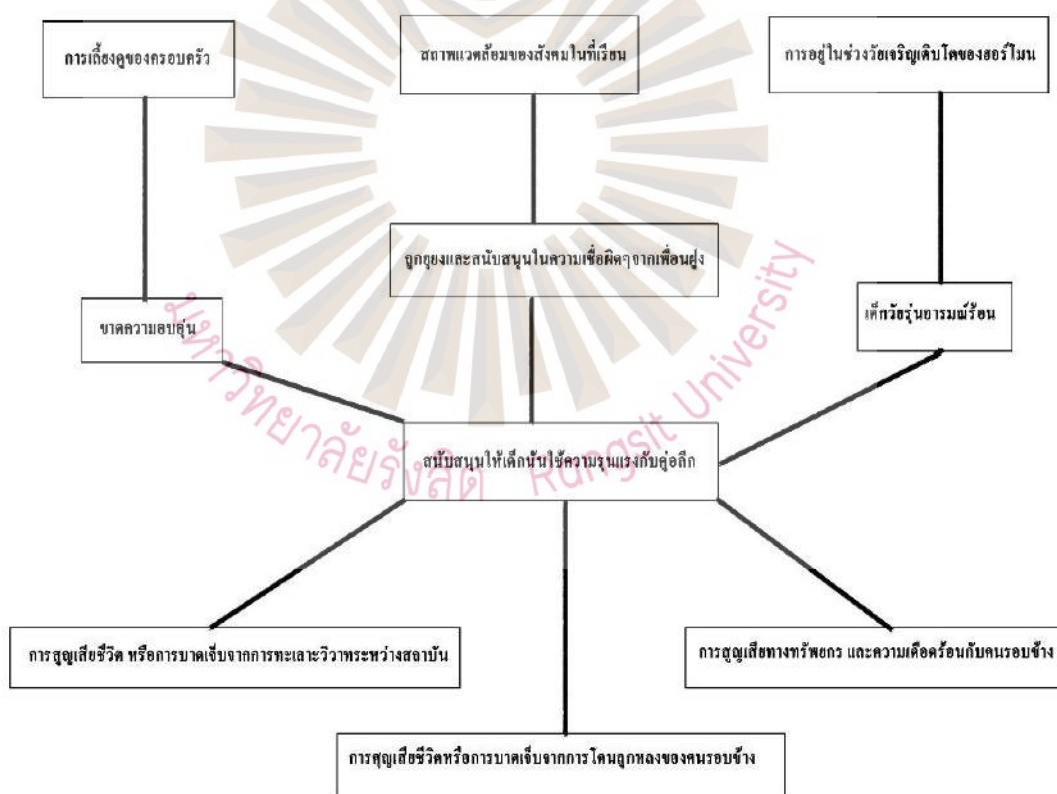
ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

3.2.2 Animation

3.2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำ 2D Animation

(1) ข้อมูลเอกสารและแผนภาพการผลิต

จากการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการทะเลาะวิวาทของนักศึกษาในจังหวัดสมุทรปราการ ว่าที่ร้อยตำรวจโทสรยุทธ จิโรภาสได้กล่าวว่า ปัญหาของการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น เกิดจากบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่ปรากฏขึ้นในสถานศึกษา ที่เพื่อนและรุ่นพี่มักปลุกฝังความเชื่อในเรื่องที่ผิด แล้วชวนกันไปก่อความไม่สงบกับพวกคู่อริ ประกอบกับเป็นช่วงวัยรุ่นที่กำลังอารมณ์ร้อนเนื่องจากเป็นวัยที่ฮอร์โมนกำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว และอีกปัจจัยหนึ่งคือปัญหาครอบครัวของเด็ก ที่ขาดความอบอุ่น จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดมีผลกระทบต่อความปลอดภัยของชีวิตคนรอบข้าง และยังรวมถึง ความสูญเสีย และความเสียหาย ของทรัพย์สินรอบข้าง และคนรัก



รูปที่ 3.1 แผนภาพปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

จากข้อมูลดังกล่าว ได้นำมาสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว โดยประมาณ 3-4 นาที โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้



รูปที่ 3.2 แผนภาพการจัดทำสื่อแอนิเมชัน

(2) การศึกษาเหตุการณ์ข่าวการทะเลาะวิวาทของวัยรุ่น

รับขวัญ ภูษาแก้ว (2555) หัวหน้าศูนย์แนะแนวโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และอาจารย์คณะครุศาสตร์ ได้กล่าวว่า บุคลิกและพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นอารมณ์ร้อนเพิ่มมากขึ้นอย่างชัดเจน การทะเลาะวิวาทนั้นส่วนใหญ่เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีลักษณะใส่เสื้อขาว หรือเด็กช่าง รวมไปถึงผลกระทบ ความสูญเสีย ความเสียหาย และความเศร้าโศก ที่เกิดขึ้นได้จากการที่เด็กวัยรุ่นยกพวกตีกัน กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องของกลุ่มวัยรุ่นทะเลาะวิวาท เพื่อที่จะสะท้อนถึงผลปัญหาที่อาจตามมาภายหลัง

3.2.2.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

(1) การเขียนโครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาข้อมูลและเหตุการณ์ตัวอย่างเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าว และสื่อที่ต้องการนำเสนอ จึงได้เค้าโครงเรื่อง ดังนี้

กลุ่มวัยรุ่น 4 คน วิรุฒ หนึ่ง จี๊ป และกีฟ กำลังเดินเที่ยวเล่นในตลาดแห่งหนึ่งในช่วงเวลาพักผ่อนของพวกเขา ทั้ง 4 คนได้พบคู่อริที่อยู่ต่างสถาบัน 3 คน ได้แก่ โจ้ แก๊ป และ โจ้ แอนกำลังนั่งดื่มเหล้า ทั้งสองกลุ่มเผชิญหน้ากัน ฝ่ายโจ้ลุกขึ้นแล้วเดินเข้ามาหาฝ่ายวิรุฒ วิรุฒพยายาม

พูดว่าอย่ามีเรื่องกันเลย แต่โจ้ผลักวีรุต วีรุตจึงผลักโจ้กลับ ทันใดนั้นเกิดการต่อสู้ระหว่างวีรุตกับโจ้ ระหว่างการต่อสู้เจ้าหน้าที่ตำรวจมาระงับเหตุการณ์ ฝ่ายโจ้รับวิ้งหนีหายไป

เวลาผ่านไป 1 อาทิตย์ กลุ่มโจ้ ได้ลักพาตัว หนิง กี้ป และ จ๊อป โดยโจ้ได้โทรไปบอกวีรุตว่าให้มาพบที่โกดังแห่งหนึ่ง ถ้าไม่มาเพื่อนของวีรุตอาจได้รับอันตราย วีรุตไปถึงที่เกิดเหตุ และได้เผชิญหน้ากับกลุ่มของโจ้ ต่อจากนั้นโจ้ได้ควักปืนออกมา แล้วเล็งไปที่วีรุต ทันใดนั้นเจ้าหน้าที่ตำรวจมาล้อมรอบโกดัง พร้อมคุณเขาวีแม่ของโจ้ ที่ได้รับรู้ข่าวของลูกชายตัวเองอยู่ในเหตุการณ์ด้วย คุณเขาวีได้วิ่งเข้าไปหาโจ้ และพยายามแย่งปืนจากมือโจ้ ทันใดนั้นมีเสียงปืนดังขึ้น คุณเขาวีล้มตัวลงนอนกับพื้น และเลือดออกจากที่ถูกยิงอาการสาหัส โจ้ตกใจช็อคทำป็นตกลงพื้น แล้วทรุดตัวลงด้วยอาการซีม ตำรวจจึงเข้าจับกุมกลุ่มของโจ้

สองเดือนต่อมา คุณเขาวีและเพื่อนของโจ้ ได้มาเฝ้าดูอาการของโจ้ที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่ง ซึ่งคุณเขาวีได้พ้นจากอาการอันตรายแล้ว แต่แขนขวาเป็นอัมพาตตลอดชีวิตจากเหตุการณ์ปีนั้น ส่วนโจ้บุตรชายได้กลายเป็นโรคแพนิคและต้องอยู่ในโรงพยาบาลตลอดชีวิตเช่นกัน

(2) การออกแบบ

(2.1) การออกแบบตัวละคร (Character Design)

(1) วีรุต (Virut) เป็นวัยรุ่นผู้ชาย กำลังศึกษาที่โรงเรียนอาชีวะแห่งหนึ่ง วีรุตเป็นคนกล้าหาญ มีนิสัยรักเพื่อน โดยเฉพาะเพื่อนสนิทของเขา เช่น กี้ป และ จ๊อป มักจะมาช่วยเพื่อนเวลาเพื่อนถูกรังแก วีรุตเป็นแฟนกับหนิง กำลังอยู่ในช่วงที่ศึกษานิสัยใจคอกัน นิสัยส่วนตัวของวีรุตไม่ชอบใช้ความรุนแรงไม่ชอบมีเรื่อง แต่เป็นคนอารมณ์ร้อน จึงมักจะมีเรื่องวิวาทชกต่อยและมีการทะเลาะกับนักเลง

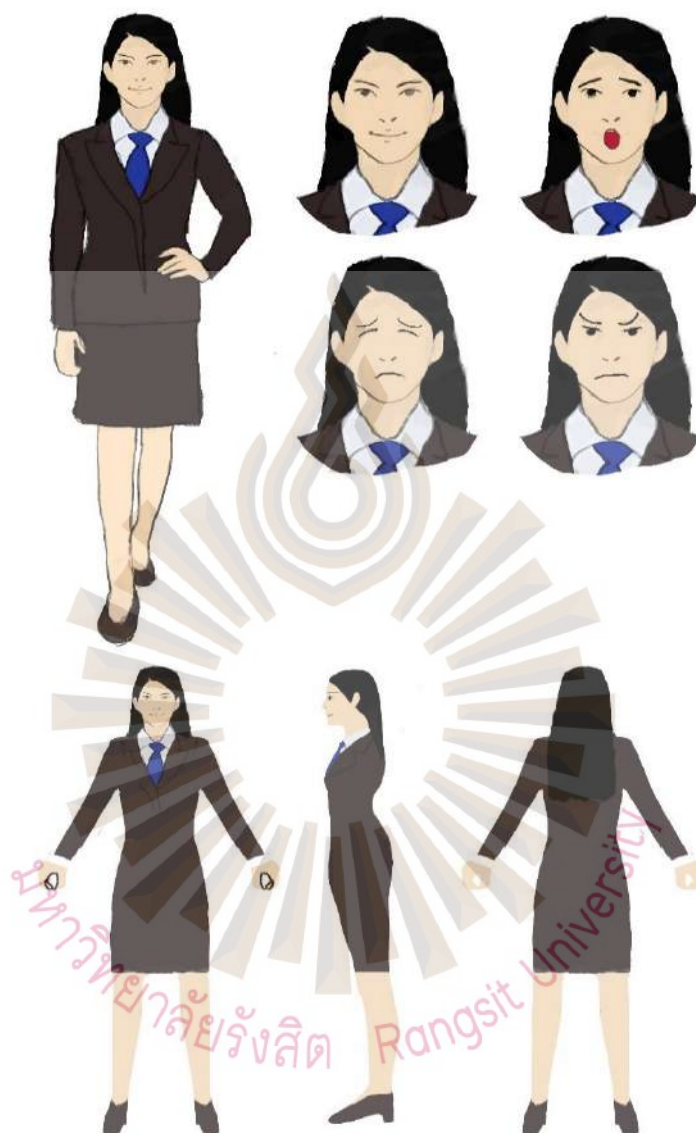
Character Design Virut



รูปที่ 3.3 ตัวละครวิрут

(2) หนิง (Ning) เป็นวัยรุ่นนักเรียนหญิง เป็นแฟนของวิрут และเป็นเพื่อนก๊อปปี้และจ๊อบ หนิงเป็นคนมีนิสัยรักเพื่อน แต่ไม่ยุ่งกับปัญหาของคนอื่น เป็นคนอ่อนน้อม ถ่อมตน

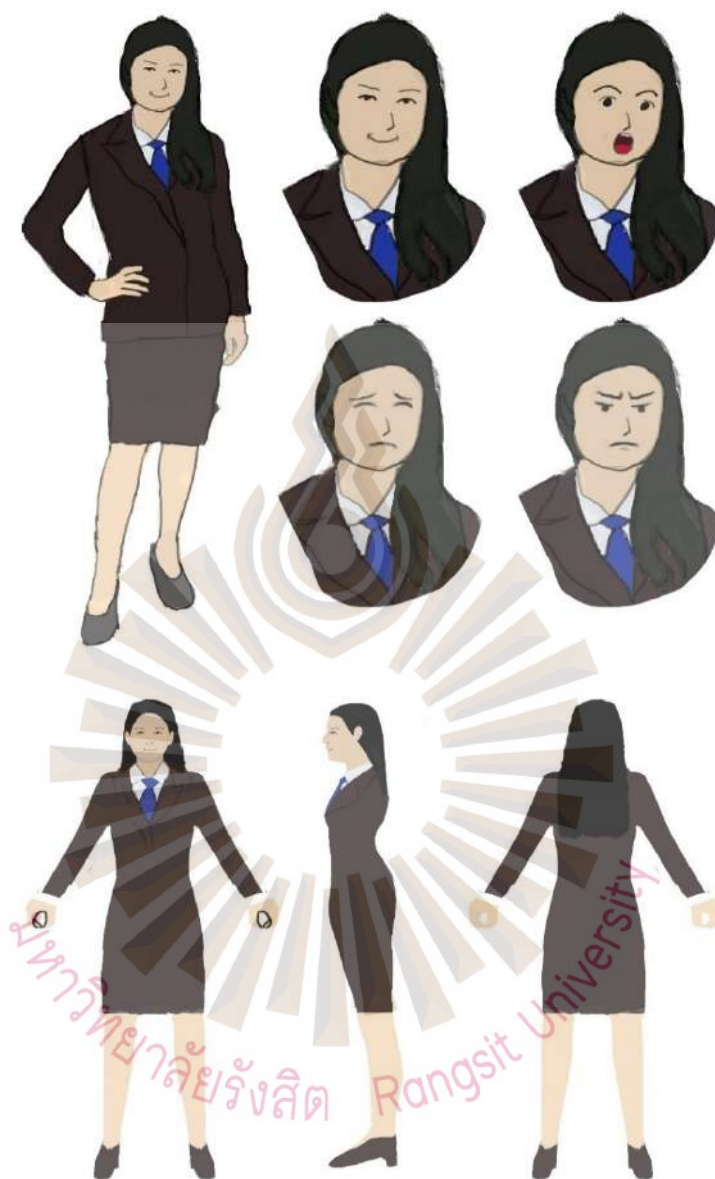
Character Design Ning



รูปที่ 3.4 ตัวละครหญิง

(3) ก๊ีบ (Gift) เป็นวัยรุ่นนักเรียนหญิง เป็นเพื่อนสนิทของหญิงกับวิรุต และเป็นแฟนของจ๊อบ ก๊ีบเป็นคนที่ชอบความสงบ ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง เป็นผู้หญิงอ่อนแอ เวลามีปัญหาหรือเจอพวกนักเลง ก๊ีบจะไม่ค่อยกล้าเผชิญหน้าแต่จะพยายามหลีกเลี่ยงวิ่งหนี

Character Design Gift



รูปที่ 3.5 ตัวละครกิ๊ป

(4) จ๊อบ (Job) เป็นเพื่อนของวิรุตและหนิง เป็นแฟนของกิ๊ป จ๊อบไม่ค่อยชอบหาเรื่องกับใครเหมือนวิรุต แต่จ๊อบจะแตกต่างจากวิรุตตรงที่เวลาพบนักเลง จะหลีกเลี่ยงการมีเรื่องให้มากที่สุด

Character Design Job



รูปที่ 3.6 ตัวละครจ๊อบ

(5) โจ้ (Joe) เป็นหัวหน้าแก๊งนักร้อง มีแก๊งกับใจเอ็นเป็นพวก เป็นเด็กช่างวัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนอาชีวะแห่งหนึ่ง ที่เป็นคู่รักกับโรงเรียนที่กลุ่มวิรุตเรียนอยู่ โจ้เป็นเด็กวัยรุ่นอารมณ์ร้อน มีนิสัยนักร้องอันธพาล ชอบรังแกคนอื่นที่ไม่มีทางสู้ ชอบใช้

กำลังแก้ปัญหาเวลามีเรื่องกับคนอื่น เช่นมีเรื่องกับวิรุตเป็นต้น โจ้มีความเชื่อในเรื่องศักดิ์ศรี และความเท่ โจ้อาศัยอยู่กับแม่ 2 คน

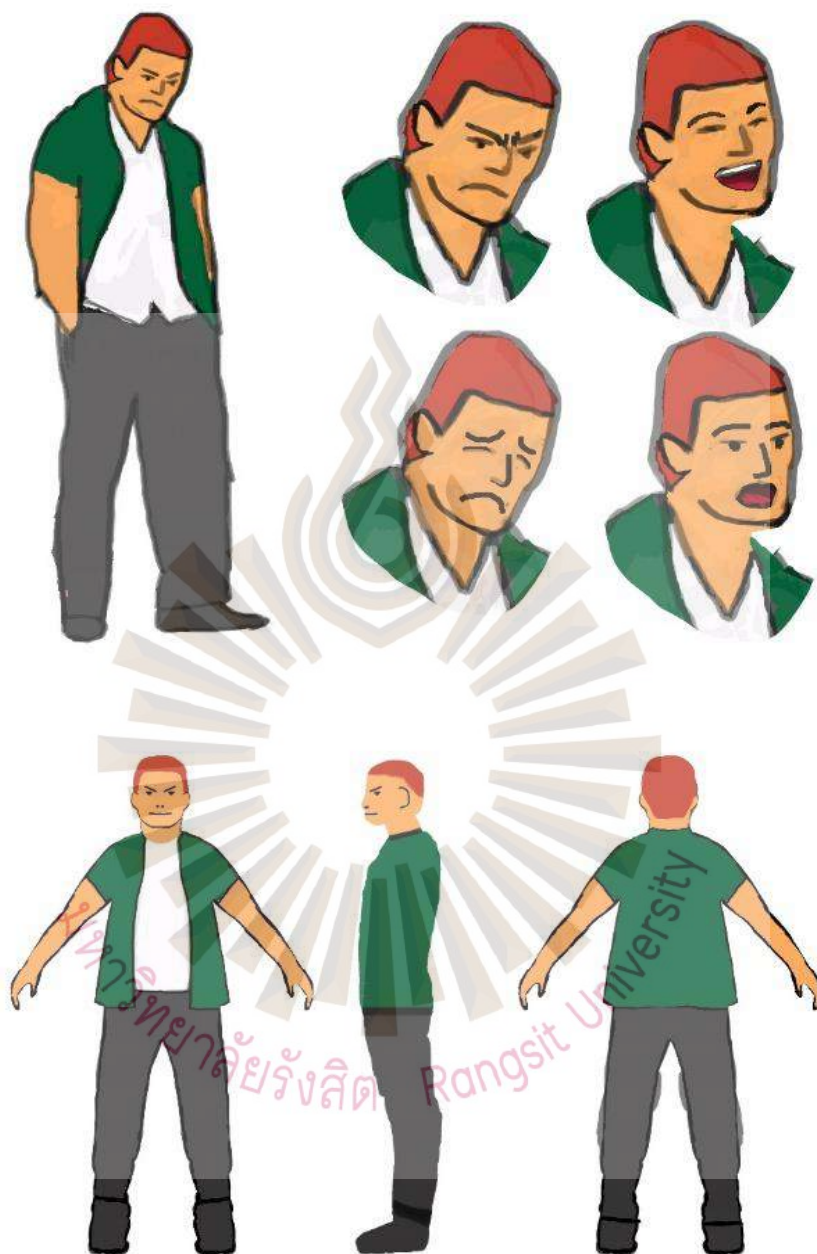
Character Design Joe



รูปที่ 3.7 ตัวละคร โจ้

(6) แก๊ป (Gap) เป็นคนหนึ่งในกลุ่มของโจ้ เป็นเด็กช่างวัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนอาชีวะที่เดียวกับโจ้ มีนิสัยเกเร ชอบรังแกคนอื่นที่ไม่มีทางสู้ แต่ไม่ร้ายแรงเท่าโจ้ มักจะเต็มใจทำตามคำสั่งของโจ้ เวลาที่โจ้สั่งให้ไปชกต่อยกับคู่อริ

Character Design Gap



รูปที่ 3.8 ตัวละครแก๊ป

(7) ไจแอน (Gian) เป็นคนหนึ่งในกลุ่มของโจ้เป็นเด็กช่างวัยรุ่นชายที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนอาชีวะที่เดียวกับโจ้ เป็นคนไม่ค่อยสนใจการใช้กำลัง แต่มักจะชอบและ

สนใจเวลาเห็นคู่อริถูกทำร้ายโดยพวกพ้องของตน และมักจะเต็มใจทำตามคำสั่งของโจเวลาโจสั่งให้ไปชกต่อยกับคู่อริ

Character Design Gian



รูปที่ 3.9 ตัวละคร ไจแอน

(8) คุณเยาว์ (Yao) เป็นแม่ของโจ้ ซึ่งรู้จักนิสัยของบุตรชายดี คุณเยาว์ได้อบรมสั่งสอนโจ้หลายครั้ง เกี่ยวกับเรื่องการชกต่อยการยกพวกตีกัน ว่าเป็นเรื่องไม่ดี แต่โจ้ไม่รับฟังคำสั่งสอนของมารดา

Character Design Yao (Joe's mother)



รูปที่ 3.10 ตัวละครคุณเยาว์

(9) สารวัตร (Inspector) เป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจ ทำหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อย โดยเฉพาะปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

Character Design Officer



รูปที่ 3.11 ตัวละครสารวัตร

(2.2) การออกแบบฉาก (Scene)

(1) ตลาด ออกแบบมาให้เป็นสถานที่ที่เรามักจะพบกลุ่มเด็กวัยรุ่นเด็กช่างโรงเรียนอาชีวะเดินเป็นประจำ



รูปที่ 3.12 ฉากตลาดสดที่เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท

(2) สถานที่เปลี่ยวตอนกลางคืน ออกแบบให้เป็นสถานที่อันตรายน่ากลัวในที่มีดตอนกลางคืน บ่งชี้ให้เห็นว่าเป็นสถานที่ที่เรามักจะพบคดีลักชิงทรัพย์หรือการจับตัวเรียกค่าไถ่



รูปที่ 3.13 สถานที่เปลี่ยว เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวหญิง



รูปที่ 3.14 สถานที่เปลี่ยว เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวก๊ีบ



รูปที่ 3.15 สถานที่เปลี่ยว เหตุการณ์ที่เกิดการลักพาตัวจ๊อบ

(3) โกดังร้าง ออกแบบมาเป็นที่เกิดเหตุการณ์ลักพาตัว การเรียก
ค่าไถ่หนึ่ง กีบ และจ๊อบ และเป็นที่ตั้งของกลุ่มของโจ้ แก๊ป และใจแฉ้น



รูปที่ 3.16 สถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ที่กลุ่มของโจ้ได้ทำการลักพาตัวและกักขังหนึ่ง กีบ และ จ๊อบ



รูปที่ 3.17 สถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ที่วีรุตได้เผชิญหน้ากับกลุ่มของโจ้



รูปที่ 3.18 สถานที่ส่วนหนึ่งของโกดัง ช่วงที่มีการแย่งปืน

(4) โรงพยาบาลรักษาผู้ป่วยทางจิต ออกแบบมาเป็นสถานที่
รักษาผู้ป่วยที่มีความบกพร่องทางจิต โดยอ้างอิงถึงห้องคนไข้ในโรงพยาบาลจริง



รูปที่ 3.19 ห้องผู้ป่วย

(2.3) บทภาพนิ่ง (Storyboard)

หลังจากได้เขียนโครงเรื่องเรียบร้อยแล้ว ต่อจากนั้นเริ่มนำเอาเนื้อเรื่อง เนื้อหามาวาดเป็นรูปภาพ และนำมาขยายเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS



รูปที่ 3.20 รูปตัวอย่างการวาดภาพนิ่ง

(2.4) บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic)

หลังจากได้เขียนและวาดรูปสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้ว จึงนำไปทำในขั้นตอนต่อไป โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects 2019 เพื่อนำไปทำภาพเคลื่อนไหว (Animatic) และเสียงประกอบในแต่ละฉาก

3.2.2.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

(1) การทำฉาก

(1.1) ตลาด ออกแบบมาให้ดูเหมือนที่เที่ยวในตลาดทั่วไป โดยเน้นลักษณะสิ่งของและบุททนายของที่มีอยู่ในตลาด ให้บรรยากาศดูเหมือนตลาดจริง โดยยึดถือจากตลาดนัดสถานที่จริงเป็นหลักมาสมมุติและจำลองเหตุการณ์ในแอนิเมชัน



รูปที่ 3.21 รูปตัวอย่างตลาดจริงที่นำมาใช้เป็น Reference ในการออกแบบฉากตลาด



รูปที่ 3.22 ฉากตลาดที่ปรากฏในแอนิเมชั่น

(1.2) สถานที่เปลี่ยวตอนกลางคืน ถูกออกแบบให้เป็นสถานที่อันตราย นำกลิ่นในที่มีคตอนกลางคืน เน้นชอยเปลี่ยวหรือที่อันตรายนำกลิ่นเป็นคั้น โดยยึดถือปากชอยเปลี่ยว สถานที่ที่มีคเปลี่ยวจริงเป็นหลัก มาสมมุติและจำลองเหตุการณ์ในแอนิเมชั่น



รูปที่ 3.23 รูปตัวอย่างซอยเปลี่ยวที่ดูน่ากลัวในตอนกลางคืน ถูกนำมาใช้เป็น Reference เพื่อออกแบบจากการลักพาตัว

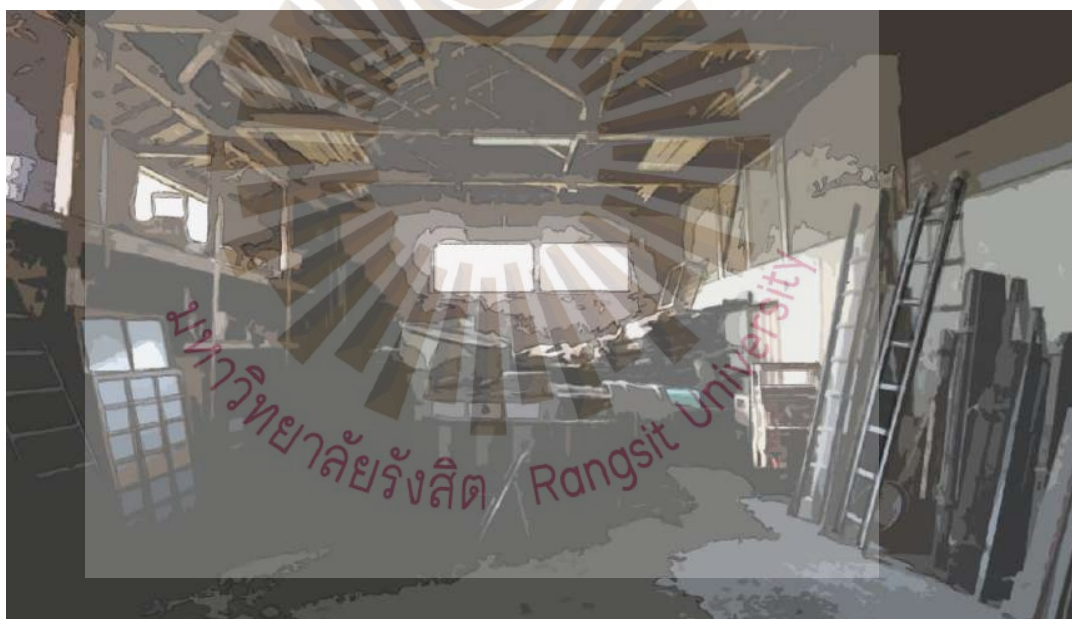


รูปที่ 3.24 สถานที่เปลี่ยวตอนกลางคืนที่ปรากฏในแอนิเมชั่น

(1.3) โกดังร้าง ออกแบบให้เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ลักพาตัว การเรียกค่าไถ่ โดยยึดถือจากบ้านร้างหรือสถานที่ร้างจริง เป็นหลัก เพื่อมาสมมุติและจำลองเหตุการณ์ในแอนิเมชั่น



รูปที่ 3.25 รูปตัวอย่างของ โกดังร้างสถานที่จริง ที่นำมาใช้เป็น Reference ในการออกแบบฉาก



รูปที่ 3.26 รูปฉากข้างในโกดังร้างที่ปรากฏในแอนิเมชั่น

(1.4) โรงพยาบาลรักษาผู้ป่วยทางจิต ถูกออกแบบมาเป็นสถานที่รักษาผู้ป่วยที่มีความบกพร่องทางจิต โดยอ้างอิงจากโรงพยาบาลจิตเวชจริง มาเป็น Reference เพื่อจำลองเหตุการณ์ในเรื่อง



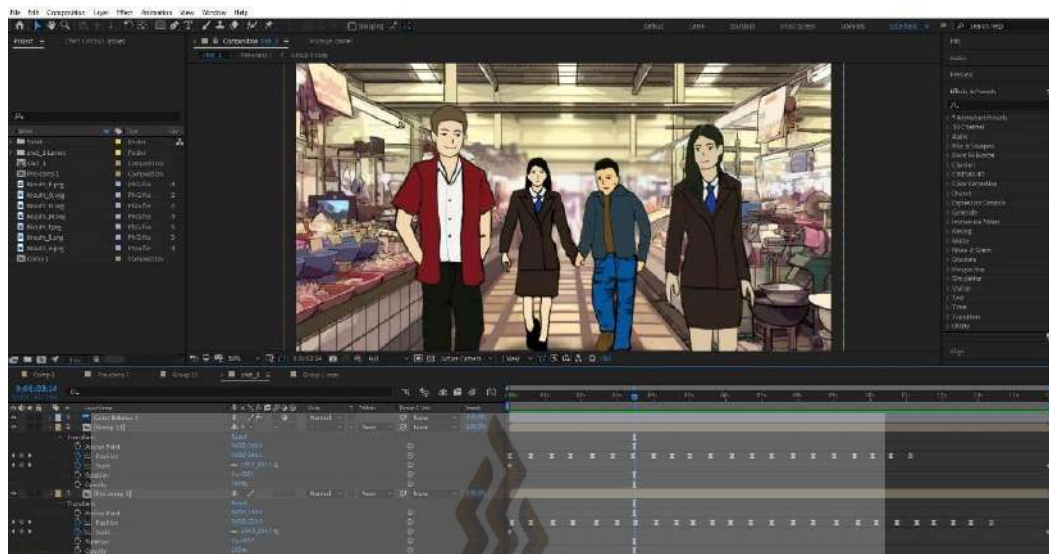
รูปที่ 3.27 รูปโรงพยาบาลจิตเวชจริงที่นำมาใช้เป็น Reference เพื่อออกแบบฉากในแอนิเมชั่น



รูปที่ 3.28 รูปฉากโรงพยาบาลที่ปรากฏในแอนิเมชั่น

(2) การทำตัวละครให้มีการเคลื่อนไหว

หลังจากได้วาดรูปร่างและระบายสีเสร็จในแต่ละฉากแล้ว ในโปรแกรม Photoshop CS ต่อจากนั้นนำมาลงในโปรแกรม Adobe After Effect โดยเรียงฉากตามลำดับ พร้อมกับใส่เสียงประกอบ

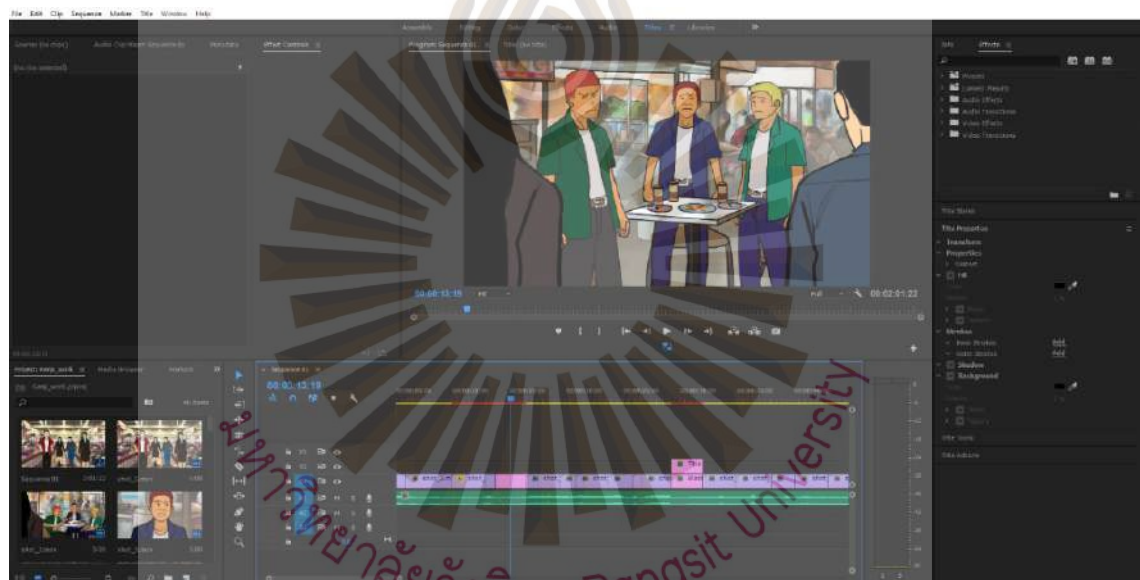
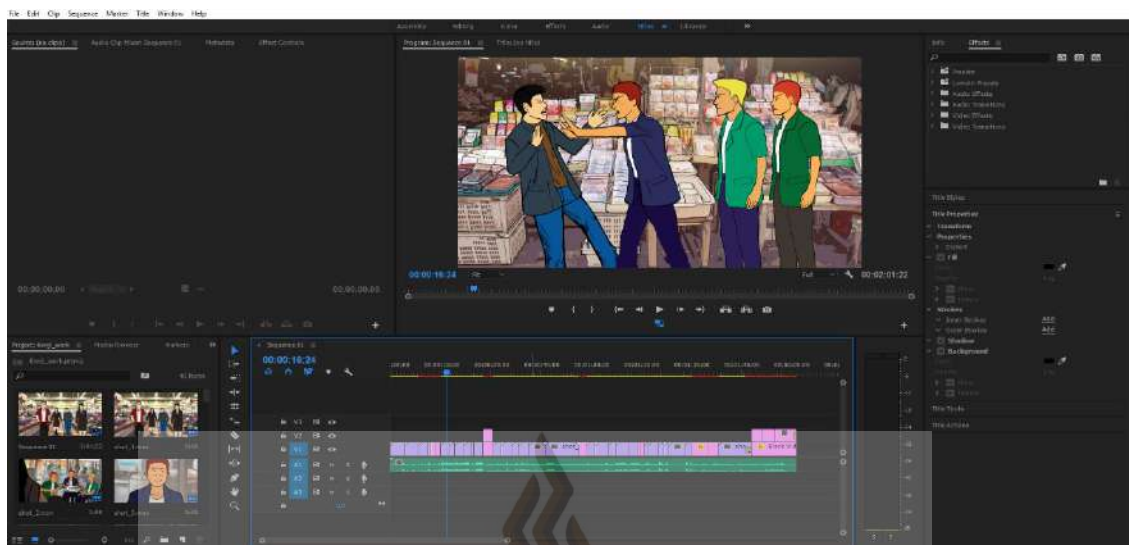


รูปที่ 3.29 ตัวอย่างในการทำการเคลื่อนไหวของตัวละครในเฟรมต่างๆ

3.2.2.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

(1) การเรียบเรียงและตัดต่อ (Editing)

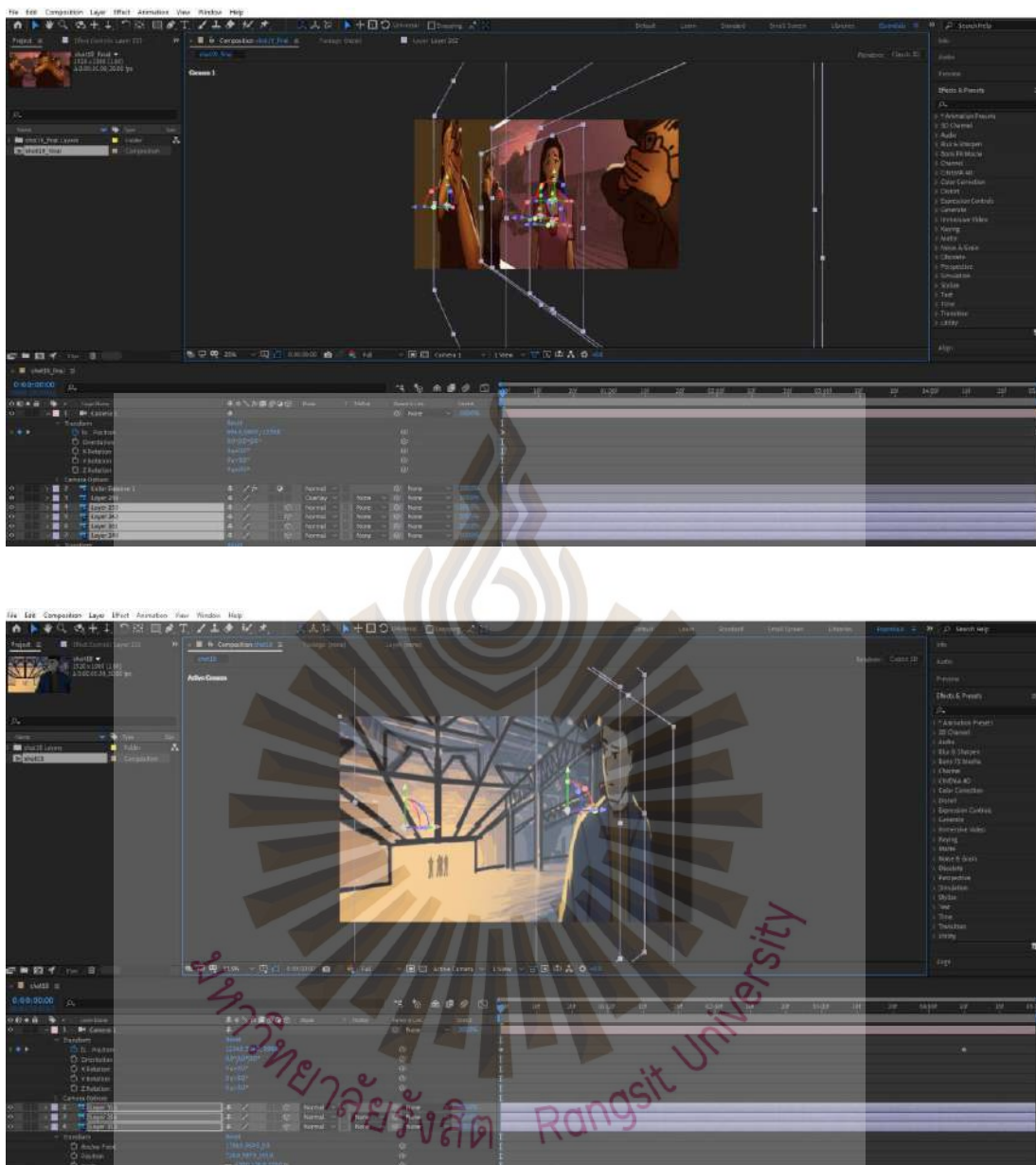
หลังจากเตรียมองค์ประกอบในการเรียบเรียงแอนิเมชันแล้ว โดยแยกส่วนระหว่าง ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกเป็นชุดภาพต่อเนื่อง ภาพฉาก และเสียงประกอบ จึงนำองค์ประกอบทั้งหมดไปเรียบเรียงใน โปรแกรม Adobe After Effects ตามลำดับฉาก พร้อมปรับแก้ไขให้สมบูรณ์



รูปที่ 3.30 ตัวอย่างในการเรียบเรียงและการตัดต่อในแต่ละเฟรม

(2) การซ้อนภาพ (Compositing)

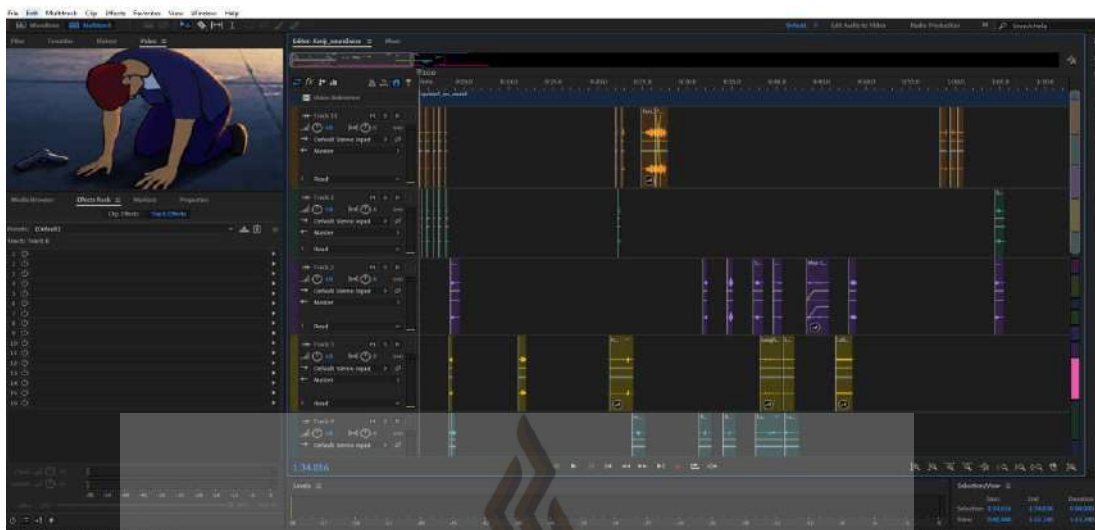
หลังจากวาดตัวละครเคลื่อนไหว และแก้ไขจัดฉากตามลำดับเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการประกอบภาพทั้งหมดเข้าด้วยกัน โดยการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้เสียงประกอบเป็นตัวนำในการวางและซ้อนภาพให้เหมาะสมกับแต่ละฉาก



รูปที่ 3.31 ตัวอย่างในการซ้อนภาพในแต่ละฉาก

(3) การใส่เสียง

ส่วนของเสียงประกอบแต่ละฉาก ได้ใช้โปรแกรม Adobe After Effects โหลดเสียงประกอบที่เหมาะสมในแต่ละฉาก รวมถึงการปรับความถี่คัตออฟของเสียงในแต่ละส่วน เพื่อให้แอนิเมชัน ได้เสียงที่มีคุณภาพและมีมิติที่สุด



รูปที่ 3.32 ตัวอย่างการใส่เสียงในแต่ละเฟรม

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลและแหล่งข้อมูล (Data) ที่ผู้วิจัยได้ใช้ทำการศึกษา ประกอบด้วย

3.3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม (Questionnaire) ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าเอกสาร บทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล กระทำโดยการรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับ มาตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ ประมวลผลและวิเคราะห์ โดยใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) และวิธีระบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยมาก

บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 ผลการสรุปข้อมูลจากการรับชมแอนิเมชันและการตอบแบบสอบถาม

จากการรับชมแอนิเมชันและการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนนี้ เป็นประชาชนทั่วไป จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ประกอบด้วย

เพศชาย 18 คน เพศหญิง 12 คน

อายุ 15-20 ปี

ระดับการศึกษา อาชีวศึกษา 15 คน อนุปริญญา 10 คน ปริญญาตรี 5 คน

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

ตารางที่ 4.1 ผลการวิจัย

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1.ท่านเข้าใจสิ่งที่สะท้อนจากเนื้อเรื่อง	4.25	ดี
2.ความสวยงามของตัวละครและฉากประกอบ	4.52	ดีมาก
3.ความสวยงามของภาพ	3.65	ดี
4.คุณภาพของเสียงประกอบ	4.35	ดี
รวม	4.19	ดี

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ควรแก้ไขโดยเริ่มต้นจากสถาบันครอบครัว พ่อแม่ผู้ปกครองควรรีด้วยความรักความเข้าใจ และดูแลลูกอย่างใกล้ชิด และสถาบันการศึกษาครูอาจารย์ช่วยกลมเกลียวให้เด็กรู้จักการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณภาพ ภายใต้ธรรมเนียมปฏิบัติที่เหมาะสม และกฎเกณฑ์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย รวมถึงทุกคนควรมีส่วนร่วมในการช่วยกันให้ความรู้กับเด็กและเยาวชน เพื่อที่เขาเหล่านั้นจะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุขและปราศจากความรุนแรง

4.2 ผลจากการประเมินโดยผู้เกี่ยวข้อง

ดร. รัชชวิญ ภูษาแก้ว หัวหน้าศูนย์แนะแนว โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และอาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่จะนำเสนอในแอนิเมชัน ว่าเป็นเนื้อหาที่เจาะจง โดยเฉพาะกับกลุ่มนักเรียนเด็กช่างที่มักจะมีการทะเลาะวิวาทเป็นประจำ โดยผลกระทบนั้นอาจเกิดขึ้นกับครอบครัว ที่มักจะโดนลูกหลงจากการต่อสู้อยู่บ่อยมาก รวมไปถึงการเสียชีวิต และความเสียหายทางทรัพย์สิน ยิ่งไปกว่านั้นการทะเลาะวิวาทเป็นการเพิ่มภาระให้กับผู้ปกครองและครูอาจารย์ ตลอดจนสถาบันและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องทำงานหนักเพิ่มขึ้น เพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เด็กนักเรียนก่อไว้

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทในสังคมวัยรุ่น คือ การปลูกฝังค่านิยมที่ผิดต่อเด็กวัยรุ่น เช่น ความนิยมทางวัฒนธรรม การเหยียดลัทธิปมด้อย ความเชื่อ และการปลูกฝังความรุนแรงจนทำให้เด็กเหล่านั้นหลงความคลั่งไคล้และมีความเชื่อที่ผิด อีกปัจจัยหนึ่ง คือ การใช้ความรุนแรงในครอบครัว ที่ทำให้เด็กเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง อารมณ์ร้อน และการใช้กำลังในการแก้ปัญหา

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กช่างและเด็กอาชีพ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดการสูญเสียในเรื่องทรัพยากร ทรัพย์สินเงินทอง รวมถึงการสูญเสียชีวิตของเด็กนักเรียน และคนรอบข้างที่โดนลูกหลงจากการทะเลาะวิวาทดังกล่าว การศึกษานี้ ค้นพบว่าสาเหตุมาจากการใช้ความรุนแรงในสภาพแวดล้อมรอบตัว ทั้งในครอบครัว และโรงเรียน ประกอบกับความเชื่อ ความมั่นใจในวัฒนธรรมและธรรมเนียมที่ถูกนิยามแบบผิด ที่ได้ปลูกฝังให้กับเด็กนักเรียนจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชัน ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS และ Adobe After Effects ในการสร้าง เพื่อนำเสนอและตักเตือนเยาวชนว่าการยกพวกตีกัน นอกจากจะเป็นความรุนแรงแล้ว ยังส่งผลเสียต่อตัวเองและคนรอบข้างอีกด้วย รวมถึงสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้ปกครองและหน่วยงาน/สถาบันที่เกี่ยวข้อง ที่ต้องร่วมมือกันทำงานมากขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

5.1.1 ประโยชน์ที่ได้รับ

แอนิเมชันเรื่องนี้ มีประโยชน์ต่อกลุ่มนักเรียนวัยรุ่น ผู้ปกครอง หน่วยงาน/สถาบันที่เกี่ยวข้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะนักเรียน โรงเรียนอาชีพว่า การทะเลาะวิวาทไม่ใช่เรื่องดี และบอกกล่าวตักเตือนเยาวชนอีกหลายกลุ่มว่า การใช้ความรุนแรงไม่ส่งผลดีต่อใคร และหน้าที่ของเยาวชนคือการเรียนหนังสือและเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ ส่วนกลุ่มสำคัญอีกกลุ่มคือผู้ใหญ่ โดยเฉพาะพ่อแม่ผู้ปกครอง ที่ต้องรับรู้และเข้าใจว่า สภาพแวดล้อมในครอบครัวมีความสำคัญมาก พ่อแม่ผู้ปกครองไม่ควรใช้ความรุนแรงกับเด็กอย่างเด็ดขาด เพราะความรุนแรงความก้าวร้าวจะอยู่ในตัวเด็ก ซึ่งเด็กอาจนำพฤติกรรมความรุนแรงไปใช้ข้างนอก อันจะเป็นเหตุของการทะเลาะวิวาท ทั้งนี้หากเด็กและเยาวชนยังขาดการอบรมปลูกฝังความรู้คู่คุณธรรม ขาดการเรียนรู้การใช้เหตุผลและใช้

กำลังในการแก้ไขปัญหา รวมถึงไม่ได้รับการดูแลจากผู้ใหญ่อย่างเหมาะสมในช่วงต้นของชีวิต จะยังคงทำให้กลายเป็นปัญหาของสังคมต่อไป

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านเนื้อหา

ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาว่า การใช้จินตนาการสมมุติจำลองบรรยากาศสภาพแวดล้อมของโลกเด็กโรงเรียนอาชีวะ พร้อมเหตุการณ์การทะเลาะวิวาทระหว่างเด็กโรงเรียนดังกล่าว เป็นวิธีหนึ่งในการนำเสนอเนื้อหาที่เสมือนจริง และสมควรเผยแพร่ไปยังสถานศึกษา สถาบันครอบครัวและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

5.2.2 ด้านเทคนิค

การใช้เทคนิคผสมระหว่าง ภาพเคลื่อนไหว 2D กับ Computer Animation จะทำให้ดำเนินการได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น ในฉากที่มีการเคลื่อนไหวอาจมีการวาดภาพเพิ่มเติมวัตถุของรูปเพียงเล็กน้อย ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และจัดการเคลื่อนไหวของรูปภาพตามเวลาของเฟรมด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

5.2.3 ด้านระยะเวลา

แอนิเมชัน 2D ได้ถูกปรับเวลาให้เหมาะกับเนื้อเรื่องที่ต้องการแสดงออกมา

บรรณานุกรม

- กัลยา วานิชปัญษา. (2544). *การวิเคราะห์สถิติ: สถิติเพื่อการตัดสินใจ* (พิมพ์ครั้งที่ 5).
กรุงเทพฯ: บริษัทธรรมสาร.
- เกียรติภูมิ วงศ์จิต. (2563). *วัยรุ่นไทยปรึกษาปัญหาเครียด*. สืบค้นจาก
<https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp>
- จำลอง โพรธิบุญ. (2551). องค์ประกอบส่วนท้องถิ่นกับการจัดการขยะที่ดี: ศึกษากรณี
เทศบาล ตำบลเทพกระษัตรี. *วารสารการจัดการสิ่งแวดล้อม*, 4(1), 27-65.
- นุชรีย์ แผ่นทอง. (2555). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคม
ออนไลน์บน Facebook ของผู้ใช้บริการ ในเขตกรุงเทพมหานคร* (Unpublished
Master's thesis). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- ประภาวัลย์ ชวนไชยะกุล. (2556). การศึกษาสภาพและผลกระทบของโรงเรียนกวดวิชาใน
ประเทศไทย. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา*, 8(1), 19-33. สืบค้นจาก
http://digital_collect.lib.buu.ac.th/ojs/
- ประยุทธ์ จันทร์โอชา. (2559). *มาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาท
ของนักเรียนและนักศึกษา*. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/daily/detail>
- ออร์เรลล์, ดี. (2556). *หัวใจเศรษฐศาสตร์* [Introducing economics] (ณัฐกรรณ์ เลียมจรัสกุล,
ผู้แปล). นครปฐม: มูลนิธิเด็ก.
- ฮอว์คิง, เอส. ดับบลิว. (2552). *ประวัติศาสตร์ของกาลเวลา ฉบับภาพประกอบ* [The illustrated:
A brief history of time] (พิมพ์ครั้งที่ 17) (ปิยบุตร บุรีคำ และอรรถกฤต นัทรภูมิ,
ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มติชน.
- Good, C. V. (1945). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Graham, G. (2005). Behaviorism. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford encyclopedia of
philosophy* (Fall 2007 ed.). Retrieved from <http://plato.stanford.edu/entries/behaviorism/>
- Herbst-Damm, K. L., & Kulik, J. A. (2005). Volunteer support, marital status, and
the survival times of terminally ill patients. *Health Psychology*, 24, 225-229.
doi:10.1037/0278-6133.24.2.225





ภาคผนวก ก

แบบสอบถามการประเมินปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบสอบถาม

การประเมินปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

คำอธิบาย

แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่ม

วัยรุ่น

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามนี้
นักศึกษาปริญญาโท คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนที่ 1 สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดกาเครื่องหมาย / ลงในช่อง ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ.....ปี
3. สถานภาพ โสด สมรส หม้าย
4. ระดับการศึกษา ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า มัธยมศึกษาตอนต้น
 มัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา
 อนุปริญญา ปริญญาตรี
 สูงกว่าปริญญาตรี
5. อาชีพ รับจ้างทั่วไป ค้าขาย
 บริษัทเอกชน ข้าราชการ
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ อื่นๆ

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

โปรดกาเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเพียงข้อเดียวและกรุณาตอบทุกข้อ

ตารางความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ลำดับ ที่	ข้อความ	ดี มาก	ดี	ปาน กลาง	น้อย	น้อย มาก
1.	ท่านเข้าใจสิ่งที่สะท้อนจากเนื้อเรื่อง					
2.	ความสวยงามของตัวละครและฉากประกอบ					
3.	ความสวยงามของภาพ					
4.	คุณภาพของเสียงประกอบ					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น

ท่านมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาการทะเลาะวิวาท/ความรุนแรงของกลุ่มวัยรุ่นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ข

หนังสือให้ความยินยอมเปิดเผยชื่อในเล่มวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

หนังสือยินยอมให้เปิดเผยชื่อในเล่มวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 9 ตุลาคม 2566

ข้าพเจ้า ดร.รับขวัญ ภูษาแก้ว หัวหน้าครูแนะแนว โรงเรียนสาริดจุฬาฟายม์ธรม และอาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ยินยอมให้เปิดเผยชื่อและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ในเล่มวิทยานิพนธ์ของนายวิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์ เรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น (2D Animation Short Film Design for Reflecting to A Problem from A Group Mob of Teenage Brawl) หลักสูตรศิลปะนมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปีการศึกษา 2566



(ดร.รับขวัญ ภูษาแก้ว)



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



ภาคผนวก ค

หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

วันที่ 4 ตุลาคม 2566

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูล

เรียน ดร.รับขวัญ ภูเขาแก้ว

ด้วยข้าพเจ้า นายวิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์ กำลังศึกษาและจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น (2D Animation Short Film Design for Reflecting to A Problem from A Group Mob of Teenage Brawl) ประกอบหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปีการศึกษา 2566

ในการนี้ ข้าพเจ้าขออนุญาตเข้าพบและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว ในวันที่ 9 ตุลาคม 2566 ณ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

วิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์

(นายวิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์)

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



ภาคผนวก ง
หนังสืออนุญาตให้เก็บข้อมูล

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 9 ตุลาคม 2566

เรื่อง อนุญาตให้เก็บข้อมูล

เรียน นายวิสูตร ตั้งเลิศสัมพันธ์

ตามที่ท่าน ได้ขออนุญาตเข้าพบและเก็บข้อมูล เพื่อประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่องการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการทะเลาะวิวาทของกลุ่มวัยรุ่น (2D Animation Short Film Design for Reflecting to A Problem from A Group Mob of Teenage Brawl) หลักสูตรศิลปปะมาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปีการศึกษา 2566 นั้น

ดิฉันยินยอมให้เข้าพบและอนุญาตให้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว และหวังว่าข้อมูลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ของท่านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(ดร.รัชชัญ ภูษณแก้ว)

หัวหน้าครูแนะแนวโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และอาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	วิศรุต ตั้งเลิศสัมพันธ์
วันเดือนปีเกิด	4 กันยายน 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
การศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมอุตสาหกรรม, 2559 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	39/146 หมู่บ้านนิชดาธานี ถนนสามัคคี 29 ตำบลบางตลาด ปากเกร็ด นนทบุรี 11120

