



การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ
เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

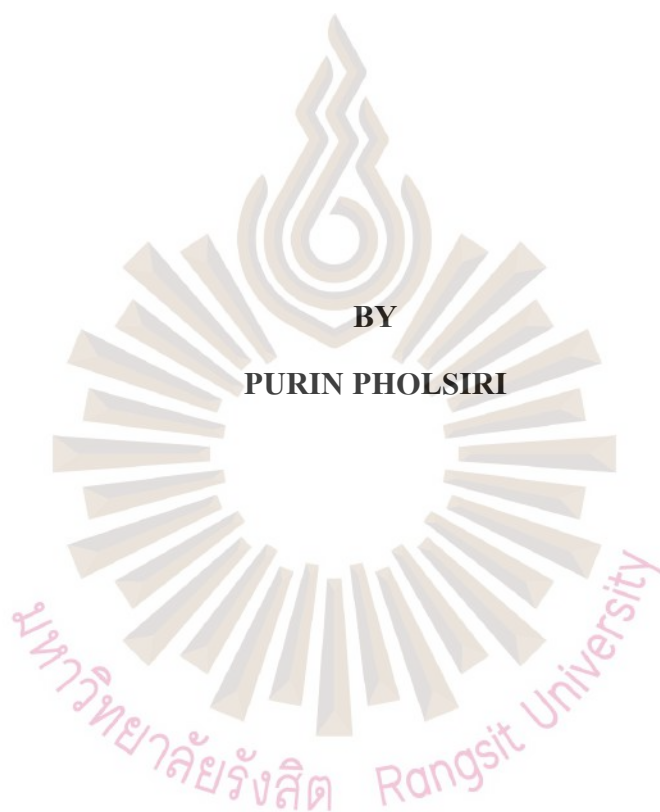


วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2567



2D ANIMATION MUSIC VIDEO TO PROMOTE SELF-CONFIDENCE



**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

การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

โดย

ณัฐพร ผลิตศิริ

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ. ดร.ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล
ประธานกรรมการสอบ

ผศ. ดร.อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์
กรรมการ

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ศ.วัฒนะ จุฑะวิภาต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร. สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

10 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

2D ANIMATION MUSIC VIDEO TO PROMOTE SELF-CONFIDENCE

by

PURIN PHOLSIRI

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

Rangsit University

Academic Year 2024

Assoc. Prof. Chaivasit Dankitikul, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup
Member

Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong
Member and Co-Advisor

Prof. Wattana Chudhavipata
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 10, 2025

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดี และบรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เนื่องด้วยได้รับความอนุเคราะห์ จาก ศ.วฒนะ จูทะวิภาต อาจารย์ที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตร ที่ให้ความช่วยเหลือและเอาใจใส่คอยให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางในการสร้างผลงานวิจัยเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาทำการศึกษาวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่เป็นกัลยาณมิตรให้ความช่วยเหลือหลากหลายด้านอย่างจริงใจ รวมไปถึงการให้คำแนะนำด้านการเรียนและแบ่งปันความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณครอบครัวที่สนับสนุน และเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัย

สุดท้ายขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในการให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยในหลากหลายด้าน เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยดี

ภูรินทร์ ผลศิริ
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6609745 : ภูรินทร์ ผลศิริ
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ
 เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ศ.วฒนะ จูทะวิภาต
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบวีดิทัศน์ เพลงแอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง 2) เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์วีดิทัศน์ เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง 3) เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาความ คิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริม ความมั่นใจในตัวเอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ประกอบด้วย 1) สื่อแอนิเมชัน 2D 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้ชมต่อวีดิทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ คนที่ไม่มี ความมั่นใจในตัวเองและคนที่สนใจสื่อแอนิเมชัน 2D จำนวน 30 คน

ผลการศึกษาวีดิทัศน์เพลง พบว่าการออกแบบวีดิทัศน์เพลงจะต้องแสดงตัวอย่างของคน ที่ ไม่มีความไม่มั่นใจในตัวเองถึงเหตุผล แนวทาง แนวคิดของการพัฒนาตัวเอง ตั้งแต่ต้นไปจนจบ ด้าน ออกแบบและสร้างแอนิเมชัน พบว่า บุคลิกตัวละครจะทำทุกอย่างเชิงซ้ำเพราะจะยากซ้ำทำ เพลง ควรใช้เพลงที่มีรูปแบบจังหวะรวดเร็วเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในทางบวกให้กับผู้ฟัง ทั้งนี้ความคิดเห็น ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2D พบว่า โดยภาพรวมผู้ชมมีความคิดเห็นต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับปานกลาง ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์และภาพรองลงมาตามลำดับ ผลสรุปของแอนิเมชัน ยังสื่อสารเป้าหมาย ได้ไม่ดีเท่าที่ควร และยังสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้อีกทั้งในส่วนประโยชน์และภาพของ แอนิเมชัน

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 48 หน้า)

คำสำคัญ : วีดิทัศน์เพลง, แอนิเมชัน 2 มิติ, ความไม่มั่นใจ, คอสเพลย์

6609745 : Purin Pholsiri
 Thesis Title : 2D Animation Music Video to Promote Self-Confidence
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Prof. Wattana Chudhavipata
 Thesis Co-Advisor : Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Abstract

This research aimed to 1) study and gather information related to the design of 2D animated music videos and their role in promoting self-confidence, 2) design and produce a music video using 2D animation techniques with the objective of enhancing self-confidence, and 3) examine viewers' opinions regarding 2D animated media as a tool for promoting self-confidence. The research instruments included (1) a 2D animated music video and (2) a questionnaire measuring viewers' satisfaction and perceived impact on self-confidence. The sample group consisted of 30 participants, including individuals who self-identified as lacking confidence and those with an interest in 2D animated media.

The study on music videos revealed that effective design should portray individuals who struggle with self-confidence, illustrating their challenges, underlying causes, and personal growth strategies from beginning to end. Regarding animation and design, it was found that character movements should be slow and deliberate to emphasize reflection and intentional action. The music should feature upbeat rhythms to generate a positive emotional impact on the audience. In terms of viewer opinions on 2D animated media, overall feedback indicated a moderate level of satisfaction. Among the evaluated aspects, content, perceived benefits, and visuals were ranked second, respectively. However, the animation's conclusion did not fully communicate its intended message, suggesting room for improvement in both the clarity of its benefits and the visual presentation.

(Total 48 pages)

Keywords: Video, 2D animation, Insecurity, Cosplay

Student's Signature Thesis Advisor's Signature
 Thesis Co-Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	บทนำ
	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	1
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	2
1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.6 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2	ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	5
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	5
2.2 ความก้าวหน้าในแอนิเมชัน	8
2.3 ฉากในงานแอนิเมชัน	11
2.4 Self-Confident (คนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง)	12
2.5 Imposter Syndrome (กลุ่มอาการแอบอ้าง)	15
2.6 รากฐานของความเชื่อมั่นในตัวเอง	18
2.7 คอสเพลย์คืออะไร	19
2.8 ข้อดีของการคอสเพลย์	20
2.9 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิดิทัศน์	21
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
2.11 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	25
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	25
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	31
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	32
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	32
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	33
บทที่ 4	
ผลการวิจัย	34
4.1 ผลการผลิตวีดิทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง	34
4.2 ผลประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง	39
บทที่ 5	
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	44
5.1 สรุปผลการวิจัย	44
5.2 ข้อเสนอแนะ	45
บรรณานุกรม	46
ประวัติผู้วิจัย	48

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด	33
4.1	ประมวลพาลำดับเหตุการณ์จากวีดิทัศน์เพลง Rise Up	35
4.2	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	41
4.3	ผลวิเคราะห์ข้อมูลแอนิเมชัน	41



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	2
2.1	แสดงภาพแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องที่ละเฟรม	6
2.2	แสดง Top 10 2D Animation Companies in 2024	7
2.3	แสดง Why Is 3D Animation So Popular? Exploring 10 Reasons	8
2.4	แสดง E'mile Cohl และ Fantasmagorie	8
2.5	แสดงภาพ AKIRA	9
2.6	แสดงรามเกียรติ์ มินิแอนิเมชัน	10
2.7	แสดงภาพตัวอย่างวีดิทัศน์เพลง Kira Killer	23
2.8	แสดงภาพตัวอย่างวีดิทัศน์เพลง Dramaturgy	24
3.1	แสดงภาพ Storyboard	26
3.2	แสดงภาพตัวละครหลัก	28
3.3	แสดงภาพคอสเพลย์เซอร์	29
3.4	แสดงภาพเด็กภายในงาน	29
3.5	แสดงภาพต้นแบบแรกของตัวละคร	31
3.6	แสดงขั้นตอนการทำแอนิเมชัน	31

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปี 2020 ผู้คนมากกว่า 82 เปอร์เซ็นต์ (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566) ขาดความมั่นใจในตัวเอง ทำให้มักจะประสบกับความกลัว ส่งผลทำให้ไม่กล้าที่จะทำอะไรที่แตกต่าง และจะทำแค่ในสิ่งที่ตนเองรู้สึกสบายใจ บางครั้งอาจเกิดจากความคิดว่าตัวเองนั้นมีความสามารถไม่มากพอ ทำให้กลายเป็นคนขี้อายกลัวความล้มเหลวและกลัวการเข้าสังคม จนไม่สามารถทำอะไรได้สักอย่าง อีกทั้งยังส่งผลให้ขาดโอกาสในด้านอื่น ๆ มากมาย (Bijlani, 2021)

การคอสเพลย์ คือ การแต่งตัวเลียนแบบตัวละคร เป็นรูปแบบการแต่งกายเป็นเหมือนกับตัวละครจากภาพยนตร์ หนังสือ หรือ วิดีโอเกม โดยเฉพาะที่มาจากหนังสือการ์ตูนหรือแอนิเมชัน ประเทศญี่ปุ่น โดยไม่มีข้อกำหนดอะไรเป็นพิเศษ สามารถที่จะออกแบบ สร้างสรรค์อย่างไรก็ได้ ทั้งนี้กระแสคอสเพลย์ในไทยเริ่มค่อย ๆ ขยายในทีละกลุ่มมากขึ้น และมีการจัดงานอีเวนต์มา มากกว่า 20 ปี เหตุผลที่การคอสเพลย์เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในไทยและต่างประเทศเพราะมีข้อดี อยู่มากมาย เช่น การได้พบปะสังคมใหม่ มีความกล้าแสดงออก และเพิ่มจินตนาการ ความคิด สร้างสรรค์ จากการสวมบทบาท

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาข้อดีและเรื่องราวของการคอสเพลย์มานำเสนอผ่านวิดีโอเพลงแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อมุ่งเน้นการส่งเสริมความกล้าให้กับกลุ่มคนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเองและผู้รับชม

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบวิดีโอเพลงแอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความ มั่นใจในตัวเอง

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์วีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

1.2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจตัวเอง ขอบเขตของการศึกษาค้นครั้งนี้ประกอบด้วย

1) ขอบเขตเนื้อหา กำหนดขอบเขตการประเมิน 3 ด้าน

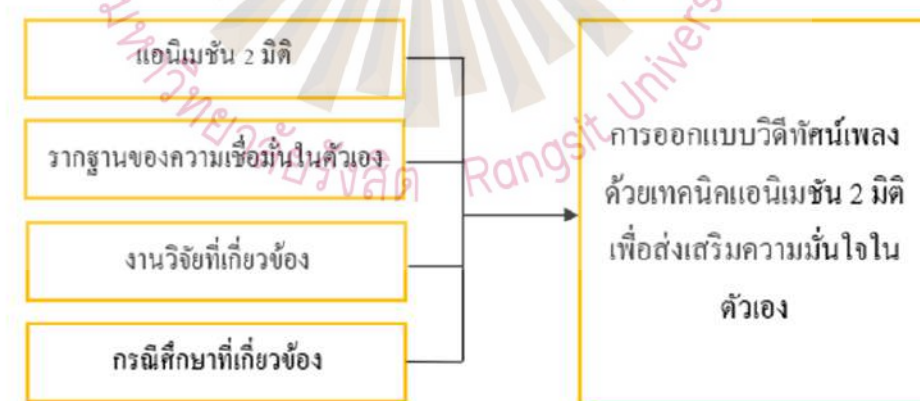
1.1) ด้านภาพ

1.2) ด้านเนื้อหา

1.3) ด้านประโยชน์

2) กลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง และคนที่มีความสนใจสื่อแอนิเมชัน จำนวน 30 คน ได้มา โดยการนำแบบสอบถามออนไลน์ออกแบบวีดิทัศน์เพลงแอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ไปให้ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม (1) กลุ่มที่สุมแบบบังเอิญ เช่น คนทั่วไปที่อยู่ในกลุ่มตอบแบบสอบถาม (2) กลุ่มคนที่ ใกล้ชิดเช่น เพื่อนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.4.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความไม่มั่นใจในตัวเองและคอสเพลย์จากเว็บไซต์

1.4.1.2 ศึกษาจากวิดีโอทัศน์เพลงของศิลปินคนอื่นที่เนื้อหาใกล้เคียงกัน

1.4.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

1.4.2.1 วิเคราะห์และสรุปผลเพื่อเขียนบทวิดีโอทัศน์เพลง

1.4.2.2 ทำบทภาพยนตร์

1.4.2.3 ออกแบบตัวละครและฉาก

1.4.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1.4.3.1 สร้างตัวละคร 2 มิติ

1.4.3.2 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน

1.4.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1.4.4.1 ตัดต่อใส่แสงสี

1.4.4.2 ใส่ดนตรีและเสียงประกอบ

1.4.5 วิเคราะห์และประเมินผลงาน

1.4.6 สรุปผลการดำเนินงาน

1.4.7 นำเสนอผลงาน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความไม่มั่นใจในตัวเอง สาเหตุ และวิธีแก้ไข

1.5.2 วิดีทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง เพื่อกลุ่มคนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง หรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในวิดีโอทัศน์เพลง

1.6 นิยามศัพท์

วิดีโอทัศน์เพลง หมายถึง วิดีโอถ่ายทอดบทเพลงในรูปแบบภาพยนตร์สั้น ทำหน้าที่ช่วยเสริมเนื้อเรื่องของเพลงโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวให้สอดคล้องไปด้วยกันกับเพลง

แอนิเมชัน 2 มิติ หมายถึง งานแอนิเมชันที่สร้างให้เคลื่อนไหวแค่ 2 มิติ คือ แนวนอน และแนวกว้าง โดยวาดลงบนกระดาษและนำมาวางเรียงกันเพื่อทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

คอสเพลย์ หมายถึง การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร จากการ์ตูน เกม นวนิยาย เป็นการแสดง ความรักต่อตัวละครที่ตัวเองชื่นชอบ

ความไม่มั่นใจในตัวเอง หมายถึง การไม่รู้จักตัวเอง ไม่รู้ว่าตัวเองเก่งด้านไหนทำให้เกิดความรู้สึกที่เราคิดว่าตัวเองนั้นมีความสามารถไม่มากพอ ไม่แน่ใจว่าตัวเองจะทำได้ดีเหมือนกับคนอื่นหรือเปล่า จนไม่กล้าลงมือทำอะไรใหม่ ทำแต่ในสิ่งที่แน่ใจว่าจะไม่มีข้อผิดพลาด

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

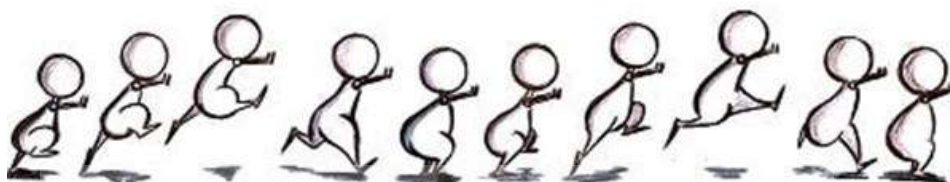
- 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ความก้าวหน้าในอนิเมชัน
- 2.3 ฉากในงานแอนิเมชัน
- 2.4 Self-Confident (คนที่มีความมั่นใจในตัวเอง)
- 2.5 Imposter Syndrome (กลุ่มอาการแอบอ้าง)
- 2.6 รากฐานของความเชื่อมั่นในตัวเอง
- 2.7 คอสเพลย์คืออะไร
- 2.8 ข้อดีของการคอสเพลย์
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.10 กรณศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

แอนิเมชัน คือ สื่อภาพเคลื่อนไหว ที่ได้รับความสนใจจากทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทุกเพศทุกวัย ซึ่งมนุษย์เลือกที่จะมองรูปภาพ หรืออะไรที่สวยงามก่อนเนื้อหาเสมอ ทำให้แอนิเมชันจึงได้เข้ามามีบทบาทกับงานในหลาย ๆ ด้านซึ่งหลากหลายองค์กรนำไปประยุกต์ใช้ในงานหลากหลายประเภท รวมถึงสื่อการเรียนการสอนก็เริ่มใช้แอนิเมชันเพื่อดึงดูดในน่าสนใจมากขึ้น (ปนัดดา ใจบุญลือ, 2566)

ศัพท์ทางเทคโนโลยี ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติ “แอนิเมชัน” เป็นศัพท์ หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหวคือการใช้ทฤษฎีภาพติดตา โดยปกติมนุษย์เราสามารถมองภาพหนึ่งภาพ แล้วสมองจะยังรับรู้ภาพนั้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และ

เมื่อมีภาพถัดไปเข้ามาสมองจะทำการเชื่อมภาพทั้งสองเข้าด้วยกัน ดังนั้นถ้ามองภาพจำนวนหนึ่ง ในความเร็วที่เหมาะสม จะทำให้เห็น 24 ภาพ (อัตราความเร็วในปัจจุบัน) ใน 1 วินาที เป็นอัตราส่วนมาตรฐาน ที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันทั่วไป (ปนัดดา ใจบุญลือ, 2565)



รูปที่ 2.1 แสดงภาพแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนอย่างต่อเนื่องทีละเฟรม

ที่มา: Sjamediaarts, 2019

2.1.1 หลักการภาพติดตา (Persistence of Vision) คิดค้น โดย Dr. John Ayrton Paris ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชัน คือการบันทึกภาพนิ่งจำนวนหนึ่ง แล้วนำมาฉายเป็นภาพเคลื่อนไหว คือการนำภาพนิ่งจำนวนมากที่สอดคล้องกันมาเรียงต่อกันในความเร็วที่เหมาะสม สายตามนุษย์จะยังคงรักษาระตุนาไว้ระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ $1/15$ วินาที หากมองภาพจำนวนหนึ่งในเวลาใกล้เคียงกันและมีภาพอันอื่นเข้ามาแทรกทันที สมองเราจะทำการเชื่อมโยงทั้ง 2 ภาพ จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว สำหรับเครื่องฉายเครื่องแรกชื่อ Kinetoscope ที่คิดค้นโดย William Kennedy Laurie Dickson นั้นสามารถชมภาพเคลื่อนไหวได้ครั้งละ 1 คน ปัจจุบันความเร็วคือ 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที (ปารณิ ดิงอิน, 2565)

2.1.2 แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) แอนิเมชันแบบดั้งเดิมนั้นทำการสร้างจากการวาดภาพ ระบายสีลงไปในแผ่นใสหรือการฉายและนำมาเรียงซ้อนกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (ปนัดดา ใจบุญลือ, 2565)

2.1.3 การถ่ายสต็อปโมชัน (Stop Motion) คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ไม่ได้ผ่านการวาดภาพบนกระดาษ แต่ Stop motion คือการถ่ายภาพทีละเฟรมแล้วนำมาต่อกันจนเกิดภาพเคลื่อนไหว (ปนัดดา ใจบุญลือ, 2565)

2.1.4 แอนิเมชันจากคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นการผลิตงานภาพเคลื่อนไหวโดยผ่านระบบดิจิทัล ที่สร้างจากแนวคิดทางคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน

ตั้งแต่การวาด ลงสี การปั้น โมเดล รวมไปถึงการแอนิเมทให้เป็นภาพเคลื่อนไหวอีกด้วย โดยเครื่องมือประกอบด้วยฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ที่มีหลักการการใช้

- 1) เฟรมหลัก การกำหนดภาพที่จะใช้เคลื่อนไหว
- 2) การประมาณค่า ใช้คำนวณค่ากลางระหว่างสองค่าที่กำหนดให้
- 3) การเคลื่อนไหวของตัวละคร ไม่คำนึงถึงแรงที่กระทำ
- 4) การจับภาพเคลื่อนไหว การใช้คอมพิวเตอร์จับข้อมูลดิจิทัล
- 5) การประมวลผลการเคลื่อนไหว
- 6) พลศาสตร์ วิธีทางกลศาสตร์ในการกำหนดความสัมพันธ์ของตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว (ปนัดดา ใจบุญลือ, 2565)

2.1.5 2D animation คือรูปแบบแรกที่ถูกสร้างขึ้นมานานแล้ว ในสมัยก่อนเกิดจากการวาดภาพลงกระดาษและนำภาพมาเรียงต่อกัน เป็นการถ่ายภาพเคลื่อนไหวที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีเทคโนโลยีมาช่วยในการผลิตมากขึ้น ทำให้ในปัจจุบันก็คือภาพการ์ตูนที่วาดเส้น ลงสี ขึ้นมาผ่านโปรแกรมต่าง ๆ หรืออาจจะมีคนที่ยังวาดบนกระดาษอยู่ (Mr.Mee Studio, 2017)

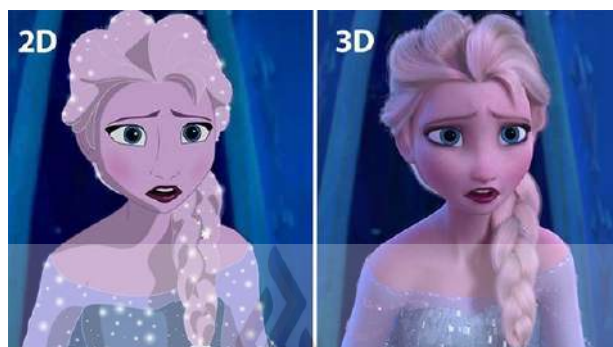


รูปที่ 2.2 แสดง Top 10 2D Animation Companies in 2024

ที่มา: Kasradesign.com, 2024

2.1.6 3D animation เกิดหลัง 2D animation เนื่องจากถูกสร้างขึ้นมาในสมัยใหม่ ผ่านโปรแกรมที่ถูกคิดค้นขึ้นมาโดยมิติที่ถูกเพิ่มเข้าไปคือ แนวลึก และเมื่อนำมารวมกับแนวตั้ง และแนวนอน ก็จะเกิดเป็น 3D animation ซึ่งการสร้างภาพเคลื่อนไหวก็ต้องเกิดผ่านโปรแกรมเฉพาะการสร้างโมเดล 3D ของตัวละครและสิ่งแวดล้อมต่างขึ้นมาเพื่อทำภาพเคลื่อนไหว แต่ทั้งนี้ 3D animation

ยังจะต้องพึ่งหลักการของ 2D animation ด้วย เพื่อให้การเคลื่อนไหวนั้นดูสวยงามและสมจริง (Mr.Mee Studio, 2017)



รูปที่ 2.3 แสดง Why Is 3D Animation So Popular? Exploring 10 Reasons

ที่มา: Animost.Com, 2023

2.2 ความก้าวหน้าในแอนิเมชัน

2.2.1 แอนิเมชันอเมริกา

ในช่วงแรกแอนิเมชันของชาติตะวันตกนั้น ถูกดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เงียบ แอนิเมชัน Fantasmagorie ของผู้กำกับชาวฝรั่งเศส Émile Cohl เกิดขึ้นในปี 1906 และแอนิเมชันยาวเรื่องแรก

คือ Satire du Pt Irigoyen เกิดขึ้นที่อาร์เจนตินาปี 1917 ในสหรัฐอเมริกาก็มีแอนิเมชันคือ Koko The Clown และ Felix The Cat ต่อมาในปี 1923 วอลท์ ดิสนีย์ เริ่มนำ มิกกี้ เมาส์ และ สโนว์ไวท์ ออกสู่สายตาประชาชน (Vithita, 2025)



รูปที่ 2.4 แสดง E'mile Cohl และ Fantasmagorie

ที่มา: Georgievska, 2016

ในช่วงปี 1960 แอนิเมชันได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมาก จึงทำให้เกิด การ์ตูนและซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมามากมาย เช่น Superman และ Batman อีกทั้งยังเริ่มการศึกษาเรื่อง 3 มิติอีกด้วย (Vithita, 2025)

2.2.2 แอนิเมชันญี่ปุ่น

แอนิเมชันของญี่ปุ่นนั้นมีประวัติมาอย่างยาวนาน สันนิษฐานว่าเกิดขึ้น 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. สร้างขึ้นในปี 1917 คือเรื่อง เจ้าหญิงหิมะขาว ต่อมาในปี 1958 นางพญางูขาว (Hakujaden) ก็ออกสู่สายตาประชาชน และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ในปี 1962 Manga Calender แอนิเมชันทีวีเรื่องแรกออกอากาศทางโทรทัศน์ปี 1963 เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) การ์ตูนดัดแปลงจากออกอากาศในสหรัฐอเมริกา และปี 1988 อากิระ คนไม่ใช่คนภาพยนตร์อนิเมะชั้นแนวไชเบอร์ฟังก์ส์สัญชาติญี่ปุ่นระดับตำนาน ที่ดัดแปลงมาจากต้นฉบับการ์ตูนมังงะ วาดโดยอาจารย์ คัตสึฮิโระเข้าฉายที่ญี่ปุ่นใน พ.ศ. 2531 และเข้าฉายในประเทศไทยใน พ.ศ. 2533



รูปที่ 2.5 แสดงภาพ AKIRA
ที่มา: ไทยรัฐออนไลน์, 2563

ต่อมาในปี 1997 Princess Mononoke ก็เข้าไปสู่ระดับอินเตอร์และปี 2003 สามารถคว้ารางวัลออสการ์สาขาแอนิเมชัน ครั้งที่ 75 อีกทั้ง Dragonball ของอาจารย์ ของ อากิระ โทริยามะ ก็ยังได้รับความนิยมไปทั่วโลก (Vithita, 2025)

2.2.3 แอนิเมชันไทย

แอนิเมชันไทยได้รับความสนใจเมื่อประมาณ 60 ปีที่แล้ว ตัวละครในแอนิเมชันพบได้บนโฆษณาโทรทัศน์ เช่น หนูหล่อของผลิตภัณฑ์ยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพสิริ วิริยสิริ ผู้ริเริ่มแอนิเมชันคนแรกของไทย มีการพยายามสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกแต่ถูกยกเลิกไปด้วยกฎหมายควบคุมสื่อ ต่อมาในปี พ.ศ. 2522 อ.ปยุต เงากระจ่าง ได้สร้าง สดสาคร แอนิเมชันยาวเรื่องแรกของไทยในยุคนั้นถือว่าประสบความสำเร็จอย่างมาก พ.ศ.2526 จึงมีการสร้างแอนิเมชันออกมาอีกหลายเรื่อง เช่น เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต แต่เนื่องจากใช้ต้นทุนที่สูง การสร้างจึงต้องยุติลง

จนกระทั่งในปี 2542 แอนิเมชันไทยก็ได้กลับมาอีกครั้ง โดยความพยายามของ บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ได้นำปลาบู่ทอง สังข์ทอง และเงาะป่ามาผลิตจนได้รับความนิยม ในปี 2545 เรียกได้ว่าเป็นปีทองของแอนิเมชันไทย กับการมาถึงของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ “ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต” ผลงานของ บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด ที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก



รูปที่ 2.6 แสดงรามเกียรติ์ มินิแอนิเมชัน

ที่มา: Vithita Animation, 2022

อีกทั้งในปี พ.ศ. 2550 ยังได้นำการ์ตูน 2 มิติ ชุด “รามเกียรติ์ มินิ แอนิเมชัน” ออกแพร่ภาพเพื่อเฉลิมพระเกียรติเฉลิมฉลองในโอกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษา ผลตอบรับคือได้รับความนิยมอย่างมาก ทำให้วงการแอนิเมชันและธุรกิจในประเทศไทยพัฒนาไปอย่างมาก มีการขยกลิขสิทธิ์ตัวละครเพื่อใช้ในการโฆษณา ไม่แพ้แอนิเมชันของชาติตะวันตก และญี่ปุ่นเลย (Vithita, 2025)

2.3 ฉากในงานแอนิเมชัน

ฉากเป็นสุนทรียศาสตร์ของงานภาพแอนิเมชัน ทำหน้าที่บอกเล่าบรรยายภาพในฉากนั้น ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจรอบข้างของตัวละครหลักได้มากขึ้น เมื่อตัวละครอยู่ในฉากสภาพแวดล้อมโดยรอบจะช่วยส่งเสริมให้งานแอนิเมชันดูมีมิติมากขึ้น อาจสามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงและรู้สึกคล้อยตามไปด้วย เช่น หลับตาฝันถึงชื่อเธอ (Your Name) ที่นอกจากจะมีเนื้อหาที่น่าสนใจแล้ว ผู้ออกแบบยังใช้เมืองโคอุมิ จังหวัดนากาโน ประเทศญี่ปุ่นเป็นฉากหลังในแอนิเมชัน เพื่อความสวยงามและยังสามารถทำให้คนที่รับชมเกิดความอยากไปเดินตามสถานที่ต่างที่มีอยู่ในแอนิเมชันอีกด้วย

2.3.1 ขั้นตอนการออกแบบฉาก

ขั้นแรก ต้องศึกษาข้อมูลและสรุปออกมาให้ได้ว่า การบรรยาย แนวคิด และสภาพแวดล้อมของเรื่องนั้นเป็นแนวไหน มีลักษณะของฉากและทิศทางการเคลื่อนไหวเป็นแบบใด เมื่อได้ทั้งหมดแล้วให้ร่างภาพขนาดเล็ก โดยพยายามจัดวางองค์ประกอบของฉากทั้งหมดให้ได้

ขั้นที่ 2 คือการศึกษาข้อมูลจากสถานที่ที่มีในชีวิตจริง ผสมผสานกับหลากหลายที่เกิดจากการจินตนาการเพื่อให้เกิดมิติที่แปลกใหม่ เพียงแต่ผู้ที่ใช้จินตนาการอาจจะอ้างอิงจากความเป็นจริงด้วย เหตุผลที่ต้องเก็บข้อมูลเพราะจะสามารถเก็บรายละเอียด เช่น มุมภาพที่สวยงามและหลากหลายได้อีกทั้งในปัจจุบันผู้คนส่วนมากสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาแทนการออกไปสถานที่จริงได้อีกด้วย

ขั้นที่ 3 การวาดฉากเพิ่มเติมต่อยอดจากขั้นตอนแรก ผสมผสานกับข้อมูลที่ทำการค้นคว้ามาจากขั้นตอนที่ 2

ขั้นที่ 4 การวาดฉากนั้นจะต้องคำนึงถึงฉากที่อยู่ในระยะกล้อง โดยสิ่งสำคัญคือต้องกำหนดระยะของกล้องในฉากก่อน

2.4 SELF-CONFIDENT (คนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง)

2.4.1 นิยามของคนที่มีมั่นใจในตัวเอง

2.4.1.1 การรู้จักตัวเองเป็นสิ่งที่สำคัญ

ผู้คนที่มีความมั่นใจในตัวเองไม่จำเป็นต้องเก่งในทุกเรื่อง พวกเขาไม่เคยคิดว่าตัวเองต้องเก่งหรือเชี่ยวชาญด้านไหนเป็นพิเศษ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องรู้จักจุดเด่นและจุดด้อยของตัวเอง และนำมันมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาความสามารถของตัวเองต่อไป (Hrex.asia, 2022)

2.4.1.2 ไม่มีใครสนใจเรา เราต้องให้กำลังใจตัวเอง

ชีวิตต้องพบกับความล้มเหลวอีกนับไม่ถ้วน ได้รับการด้อยค่าอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่สามารถแก้ไขอดีตได้ ความผิดพลาดทั้งหมดไม่ได้ทำให้ชีวิตเราจบสิ้น มันขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้อะไรจากความผิดพลาดนั้น (Hrex.asia, 2022)

2.4.1.3 หมั่นพัฒนาตัวเอง

คนประเภทนี้จะเป็นพวกใฝ่รู้ เรียนรู้ได้จากทุกที่ ไม่ว่าจะหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต จะไม่ปล่อยให้ตัวเองว่าง ต่อให้จะยุ่งมากมายแค่ไหน ก็จะใช้เวลาเรียนรู้อย่างน้อยหนึ่งอย่าง

2.4.1.4 มั่นคงในสิ่งที่ตัวเองเชื่อ

คนที่มั่นใจในตัวเองจะมีสิ่งที่ตัวเองเชื่อมั่นและยึดถือเสมอ ไม่ว่าจะเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่ นั่นถึงทำให้พวกเขามีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ และจะไม่เอนเอียงไปกับความคิดคนอื่น ซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้หลายคนไม่ประสบความสำเร็จ (Hrex.asia, 2022)

2.4.1.5 เลือกรับคน

การเลือกรับคนไม่เพียงแต่เลือกรับคนเก่ง หรือรวย แต่ต้องเลือกรับคนที่มีพลังบวกด้วย เพื่อให้กำลังใจหรือรับฟังปัญหาที่เราทุกข์ใจและทำให้เราพัฒนาต่อไปได้ ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าคนที่ดูแย่หรือมีพลังลบจากภายนอกนั้นจะด้อยความสามารถไปหมดทุกอย่าง ถ้าเรารู้จักที่จะแยกแยะก็สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่จากพวกเขาได้เหมือนกัน (Hrex.asia, 2022)

2.4.1.6 กล้าเสี่ยง

อยากที่จะประสบความสำเร็จต้องกล้าเสี่ยง เป็นคำที่หลายคนพูดกัน คนที่เอาแต่กลัวจะหมกอยู่ใน Comfort Zone จะไม่มีวันพัฒนาตัวเองและก้าวไปสู่ความสำเร็จได้ คนที่มีนิยามมั่นใจในตัวเองจะกล้าที่จะพุ่งชนกับปัญหา ต่อให้จะพบกับความล้มเหลวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่ก็จะมีโอกาสเปิดประตูไปสู่ความสำเร็จได้เช่นกัน (Hrex.asia, 2022)

2.4.1.7 ต้นทุนไม่เท่าคนอื่น ไม่ได้แปลว่าจะด้อยกว่าคนอื่น

ไม่ว่าจะเป็นทางกายภาพ ทรัพย์สิน หรือทรัพยากร ที่มีไม่เหมือนคนอื่น คนที่เขามีความมั่นใจในตัวเองจะไม่เก็บสิ่งเหล่านั้นมาคิดมาก และค้นหาทุกวิธีทางที่จะพัฒนาตัวเองไม่ให้ปัญหาเหล่านั้นมาเป็นปัญหา เพราะถ้าเรามีความสามารถ ข้อเสียก็จะหายไปเอง (Hrex.asia, 2022)

2.4.2 สาเหตุที่ทำลายความมั่นใจในตัวเอง

2.4.2.1 เปรียบเทียบกับคนอื่น

การเปรียบเทียบกับคนอื่นมันเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา เพราะเราเป็นสัตว์สังคม การมีการทำงานเป็นกลุ่ม ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้หากเราจะสนใจในความสำเร็จของคนอื่น หันกลับมามองและวิจารณ์ตัวเองไปในทางด้านลบ เราต้องมีภูมิด้านทานและรู้เท่าทันตัวเอง มันไม่ได้เป็นตัวตัดสินความสามารถของเรา ทุกอย่างมีจังหวะของมัน (Hrex.asia, 2022)

2.4.2.2 รอบตัวมีแต่คนคิดลบ

การมีคนคิดลบอยู่รอบตัวอาจเป็นความผิดพลาดที่ร้ายแรงที่สุด เพราะมนุษย์เราเป็นสัตว์สังคม การที่มีคนดึงเราให้ตกต่ำไม่ใช่สิ่งที่คนอยากพัฒนาตัวเองควรทำ สิ่งที่เราจำเป็นต้องทำมากที่สุดคือการเอาตัวเองออกมาจากสังคมแบบนั้น บางครั้งการกระทำเหล่านั้นอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาตัวเองอีกด้วย (Hrex.asia, 2022)

2.4.2.3 รอให้คนอื่นชมมากเกินไป

ทุกคนไม่ได้เกิดมาดีพร้อมทุกคน และเราทุกคนนั้นต่างก็มีเรื่องให้สนใจกันในชีวิตประจำวันกันอยู่แล้ว ไม่มีใครสามารถให้กำลังใจเราได้ตลอด ดังนั้นเราจึงต้องเป็นคนที่พึ่งพาตัวเอง เพื่อให้ตนเองยืนหยัดในสังคมได้ (Hrex.asia, 2022)

2.4.2.4 คิดลบในทุกเรื่องกับตัวเอง

การคิดลบกับตัวเอง คือ หนึ่งในการปิดกั้นตัวเองไม่ให้เรียนรู้ จะทำให้เราไม่สามารถพัฒนาตัวเองไปยังถึงจุดที่ประสบความสำเร็จได้ สิ่งที่เราจำเป็นต้องทำคือเราต้องเป็นคนที่ไม่คิดบวก อาจจะมีหลายวิธี เช่น การนำตัวเองไปอยู่กับคนที่คิดบวก เพื่อให้พวกเขาเป็นแบบอย่างหรือเป็นคนคอยผลักดันเราให้ประสบความสำเร็จ (Hrex.asia, 2022)

2.4.3 ข้อดีของการเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเอง

2.4.3.1 สิ่งที่ดีจะเข้ามา

เมื่อคนเรามีพลังบวกออกมาจะสามารถทำแทบทุกอย่างได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถส่งผลไปยังคนรอบข้างได้อีกด้วย รวมถึงสิ่งที่รายล้อมเราไม่ว่าจะเป็นผู้คน หรือสิ่งแวดล้อม จะมีความพลังบวกมากขึ้น พลังบวกนี้จะนำเราไปสู่สังคม หรือคอนเนกชันดี และนำเราไปสู่ความสำเร็จไม่ช้าก็เร็ว (Hrex.asia, 2022)

2.4.3.2 มีแผนรับมือกับความล้มเหลวอยู่เสมอ

ถ้าหากว่าเรามีความมั่นใจในตัวเองมากพอแล้ว ไม่ว่าจะเกิดเรื่องผิดพลาดมากแค่ไหนเราก็ยังสามารถรับมือกับเรื่องเหล่านั้นได้ในระดับหนึ่ง เราจะเริ่มปรับตัวและมองปัญหาที่เข้ามาเป็นความท้าทายและต่อให้ผิดพลาดก็จะเก็บความล้มเหลวเหล่านั้นเป็นประสบการณ์

2.4.3.3 มีความสามารถมากขึ้น

ความมั่นใจในตัวเองนั้นจะมาพร้อมกับความกล้าที่จะลองเสี่ยงในการที่จะทำอะไรใหม่ เพื่อหาแนวทางที่จะไปสู่การประสบความสำเร็จ ดังนั้นสิ่งที่เราจะต้องมีก่อนเป็นอันดับแรก คือความมั่นใจในตัวเอง ลงมือทำไป เรียนรู้จากความผิดพลาดและพัฒนาตัวเอง (Hrex.asia, 2022)

2.4.3.4 การใช้ชีวิตต้องมีความสุข

การก้าวข้ามตัวเอง คือ เปลี่ยนทัศนคติของตัวเอง เพราะในบางครั้งเราอาจจะมองว่าเราเก่งมากพอแล้ว โลกหมุนรอบอยู่ตัวเรา และปิดกั้นตัวเอง แต่ถ้าเราเลือกที่จะปรับ เราอาจจะค้นพบแนวทาง เป้าหมาย หรือ ไม่ก็คู่แข่งใหม่ ที่เก่งกว่าเรา และยังเป็นสิ่งที่เราสามารถเก่งขึ้นได้อีกด้วย

2.4.4 เพิ่มความมั่นใจทำยังไง (Hrex.asia, 2022)

2.4.4.1 กล้าที่จะโดนตำหนิ

สาเหตุหลัก ๆ ที่คนเรามีความไม่มั่นใจตัวเอง คือ คำพูดหรือทัศนคติเชิงลบ ที่มาจากคนอื่นหรือตัวคุณเอง ซึ่งไม่มีข้อดีอะไรเลยนอกจากบั่นทอนจิตใจของเราลงไป สิ่งที่ทำเป็นคือการเพิกเฉยต่อคำพูดหรือคำตำหนิที่มันไม่จำเป็น จึงต้องเปลี่ยนมุมมองให้คำค้านนั้นให้เป็นแรงผลักดันจะทำให้เรามีกำลังใจมากขึ้น ไม่มากก็น้อย (Hrex.asia, 2022)

2.4.4.2 จะเกิดอะไรก็ต้องเกิด

ทุกครั้งที่คนเราทำอะไรสักอย่าง ทุกคนก็ต่างคาดหวังว่าผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ถ้าหากผลลัพธ์นั้นออกมาไม่ดีก็จะน้อยใจ ทำให้ในเวลาต่อมามันจะกลายเป็นสิ่งที่เรากลัวที่จะผิดหวัง ไม่

อยากรู้สึกเสียใจ ไม่อยากรู้ว่ามันจะเกิดอะไรขึ้น แต่มันก็เป็นหนึ่งในบทเรียนที่สามารถทำให้เราเก่งขึ้นได้ ทำแล้วไม่ดี คิดว่าไม่ทำอะไรเลย (Hrex.asia, 2022)

2.4.4.3 ค้นหาความสามารถของตัวเอง

ทุกคนมีความสามารถที่ถนัด และไม่ถนัด ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล เพราะฉะนั้นจึงไม่สามารถบอกหรือเปรียบเทียบได้ว่าใครนั้นดีกว่า แต่สิ่งที่ต่างกับคือความมุ่งมั่นและความเชื่อมั่นในแต่ละบุคคล ดังนั้นถ้าคนเราอยากประสบความสำเร็จก็ต้องเชื่อมั่นในตัวเอง เลิกคิดด้านลบกับตัวเอง และก้าวไปข้างหน้า (Hrex.asia, 2022)

2.4.4.4 ทุกอย่างสามารถเป็นไปได้

คำพูดที่ว่า โลกใบนี้ไม่มีสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ การที่มีคนทำเหมือนเราและประสบความสำเร็จมาก่อน เราก็มีโอกาสที่จะทำสำเร็จเหมือนกัน อย่าคิดลบกับตัวเองเพียงเพราะสิ่งแวดล้อมแย่ ๆ การประสบความสำเร็จมันอาจไม่ได้เกิดขึ้นในเร็ววัน แต่มันก็ไม่ได้แปลว่ามันจะไม่เกิดขึ้น (Hrex.asia, 2022)

2.5 IMPOSTER SYNDROME (กลุ่มอาการแอบอ้าง)

Imposter Syndrome คือคำนิยามของอาการทางจิตของผู้ที่มีความกังวลกับความสามารถ ความเก่ง หรือแม้กระทั่งความสำเร็จที่ผ่านมาในอดีตของตัวเองอยู่บ่อยครั้ง พร้อมกับอาการหวาดกลัวว่าสิ่งที่ผ่านมาเหล่านั้นมันไม่ได้มาจากความสามารถของตัวเอง จนมองว่าเราไม่ได้เก่ง หรือฉลาดเทียบเท่ากับคนอื่น มองว่าเราไม่สมควรที่จะได้รับสิ่งที่ดีเหล่านั้น (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

คำนี้ถูกใช้ครั้งแรกในบทความของนักจิตวิทยา Suzanne Imes กับ Pauline Rose Clance ที่ตีพิมพ์ปี 1978 ชื่อเดิมของมันคือ 'Impostor Phenomenon' (ปรากฏการณ์ตัวปลอม) เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากความไม่มั่นใจตัวเองในกลุ่มของผู้หญิง (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

แต่ถึงแม้จะเรียกว่า อาการทางจิต แต่ก็ไม่ใช่อาการป่วยทางจิต หรือโรคทางจิตเวช เพียงแต่เป็นอาการที่เกี่ยวข้องกับจิตใจของผู้คนที่มีความกังวลเกี่ยวกับตัวเอง จะเป็นเรื่องที่น่ายินดีอย่างมากถ้าผู้ป่วยมีความรู้และความเข้าใจในความคิดของตัวเองและก้าวข้ามมันไปได้ (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.1 อาการของ Imposter Syndrome

- 2.5.1.1 ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง
- 2.5.1.2 ไม่เชื่อมั่นหรือนับถือความเป็นตัวเอง
- 2.5.1.3 ไม่มีความสามารถในการประเมินตัวเอง
- 2.5.1.4 คิดว่าความสำเร็จทั้งหมดของตัวเองที่ผ่านมามาจากเหตุผลอื่น
- 2.5.1.5 ชอบเปรียบเทียบกับคนอื่น
- 2.5.1.6 ทำโทษตัวเอง ไม่ว่าจากทางร่างกายหรือคำพูดอยู่เสมอ
- 2.5.1.7 ไม่เคยพอใจกับผลงานตัวเอง
- 2.5.1.8 กลัวว่าทำได้ไม่ดีพอพอเท่าที่คิด
- 2.5.1.9 บ่อนทำลายความสามารถและความสำเร็จของตัวเอง
- 2.5.1.10 เกิดคำถามกับตัวเอง
- 2.5.1.11 ชอบตั้งเป้าหมายไว้สูง และไม่พร้อมที่จะรับความผิดพลาด
- 2.5.1.12 ชอบอยู่กับอดีต
- 2.5.1.13 ชอบกลัวในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.2 ประเภทของคนที่เป็น Imposter Syndrome (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.2.1 เพอร์เฟกชันนิสต์

เป็นนิสัยของคนที่รักความสมบูรณ์แบบมากเกินไป จะทำทุกสิ่งทุกอย่างไปอย่าง ต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุดจนกว่าตัวเองจะพอใจซึ่งอาจจะไม่พอใจเลยก็ได้ โรคแบบนี้เป็นมาตั้งแต่ยังเด็ก แม้จะไม่ได้ส่งผลกระทบที่ร้ายแรง แต่ก็สามารถสร้างความเครียด ความกดดัน และความวิตกกังวลใน กับคนที่เป็นอย่างนี้ไม่น้อย อาจส่งผลให้มีโรคทางจิตเวชตามมา หรือร้ายแรงที่สุดคือการฆ่าตัวตาย

2.5.2.2 ผู้เชี่ยวชาญ

คนแบบนี้รู้สึกว่าคุณเป็นตัวเองเป็นดัวปลอม เป็นคนที่เรียนรู้ทุกอย่างแต่ก็ยังเกิดความคิด ที่ว่าตัวเองไม่ได้รู้อะไรเกี่ยวกับเรื่องนั้นเลย (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.2.3 ชอบทำอะไรคนเดียว

ชอบทำงานทุกอย่างคนเดียวทุกอย่าง ไม่ชอบพึ่งพาใคร คนประเภทนี้รู้สึกแยกับ ตัวเองมากที่จะเอยปากขอความช่วยเหลือจากคนอื่น เพราะคิดว่ามันค่อนข้างที่จะยุ่งยากถ้าหาก

ทำงานเป็นกลุ่ม ผู้ควบคุมทุกอย่างคนเดียวดีกว่า แต่พอทุกอย่างออกมาไม่พอใจตัวเอง ก็จะมาตั้งคำถามกับความสามารถของตัวเอง (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.2.4 ขอดมุษย์

คนที่ เป็น Imposter Syndrome เชื่อว่าตัวเองต้องเป็นมนุษย์ที่ทำงานหนัก ทำทุกสิ่งอย่างหักโหม ไม่ก็มีความคิดที่อยากจะไปอยู่บนจุดสูงสุดในวงการนั้น แต่พอไปไม่ถึงจุดนั้นก็จะกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองโดยทันที (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

2.5.3 วิธีแก้ไข Imposter Syndrome

จิตใจ

- 2.5.3.1 ค้นหาตัวเองว่าเก่งหรือชอบไหน แล้วพัฒนาด้านนั้นให้เก่งยิ่งขึ้น
- 2.5.3.2 ตั้งเป้าหมายที่เป็นไปได้
- 2.5.3.3 ค้นหาความหมายของความสำเร็จในแบบของตัวเอง
- 2.5.3.4 ตระหนักกับความหมายของคำว่า “ประสบความสำเร็จ” เพื่อไม่ให้บั่นทอน
- 2.5.3.5 คิดว่าตัวเองเก่งบ้างก็ได้
- 2.5.3.6 ออกห่างจากการแข่งขันที่ไม่ส่งผลดี
- 2.5.3.7 ออกห่างจากคนที่ไม่ช่วยให้เก่งขึ้น
- 2.5.3.8 ฝึกฝนให้ตัวเองรับมือกับความล้มเหลวในชีวิต
- 2.5.3.9 ฝึกชื่นชมตัวเองบ้าง
- 2.5.3.10 ตระหนักว่าบนโลกนี้ไม่มีใครที่เก่งไปหมดทุกอย่าง
- 2.5.3.11 พึงพาคนอื่นบ้างก็ได้
- 2.5.3.12 เรียนรู้และพูดคุยกับตัวเองอยู่เสมอ
- 2.5.3.13 วิธีสุดท้ายคือการไปพบกับจิตแพทย์ (โจนี วิวัฒนานนท์, 2566)

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า การแก้ไข Imposter Syndrome ที่ดีที่สุดคือการหาเป้าหมายของตัวเองและพัฒนาด้านนั้น ขึ้นไปจนกลายเป็นจุดแข็ง โดยสอดคล้องกับข้อมูลที่เป็นคุณลักษณะนิสัยของคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง ทั้งนี้จากการศึกษาข้อมูลของคอสเพลย์แล้วพบว่า สามารถนำข้อดีต่าง ๆ มาใช้เพื่อพัฒนาตัวเองให้เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองได้

2.6 รากฐานของความเชื่อมั่นในตัวเอง

2.6.1 ผลเสียของการไม่มีความมั่นใจในตัวเอง

- 2.6.1.1 ตัวเองจะไม่มีความสุข จะมีความกังวล รู้สึกว่าตัวเองไม่มีที่ยืนในสังคม
- 2.6.1.2 มีความผิดปกติทั้งทางจิตและทางอารมณ์ง่าย
- 2.6.1.3 ไม่กล้าลงมือทำสิ่งใหม่ มักจะทำตามคนอื่น ทำในสิ่งที่สบายใจ ไม่เกิดการพัฒนาตัวเอง
- 2.6.1.4 ใจแคบ ไม่เปิดรับสิ่งใหม่
- 2.6.1.5 ระแวง มักจะคิดไปเองว่าคนอื่นนั้นคิดไม่ดีกับเรา
- 2.6.1.6 ก้าวร้าวง่าย ทั้งกับตัวเองและคนอื่น
- 2.6.1.7 ไม่มีมนุษยสัมพันธ์
- 2.6.1.8 จับผิดคนอื่นเก่ง เกิดจากความอิจฉา คนอื่นที่ได้ดีกว่า (วิทยา นาควัชระ, 2551)

โรคที่คิดว่าตัวเองไม่เก่ง เมื่อต้องเผชิญกับเรื่องท้าทาย เรามักจะมองคนอื่นที่ประสบความสำเร็จ และคนที่ไม่มีความมั่นใจส่วนใหญ่มักจะคิดว่าตนเองไม่ใช่คนประเภทนั้น รากเหง้าของการที่คิดว่าตัวเองไม่สามารถทำได้นั้นมาจากภาพจำในอดีตที่ไร้ประโยชน์ เราที่รู้ข้อเสียของตัวเองดี กลับคิดไปเองว่าคนอื่นที่ประสบความสำเร็จนั้นไม่มีข้อเสีย แต่ก็ไม่มีใครสามารถรู้ได้ถึงเบื้องหลังของความสำเร็จของแต่ละคน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า คนที่ไม่เชื่อว่าตัวเองจะมีความสามารถมากพอที่จะทำอะไรสำเร็จได้ (The School of Life, 2017)

ดังนั้นทางแก้ จึงเป็นไปอย่างกล่าวที่ว่า “ คุณเอาแต่คิดถึงสิ่งใด สิ่งนั้นจะกลายเป็นจริง ” ถ้าคุณใช้เวลากับสิ่งนั้นมากพอและนานพอ มันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดในที่สุด ซึ่งจะส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรม ถ้าเป็นคนมุ่งมั่น มีความกล้าหาญ และหนักแน่น มันก็จะปลุกฝังลงไป在心臟ทำให้คุณกลายเป็นคนที่ดีขึ้น และนอกจากที่คุณจะสามารถสร้างตัวตนที่คุณอยากจะเป็นในปัจจุบันได้ คุณยังสามารถสร้างอนาคตของคุณได้ด้วยแนวคิดข้างต้นที่กล่าวมา (ไบรอัน, 2555)

จากข้อมูลในหัวข้อ 2.4, 2.5, 2.6 พบว่า ผู้คนที่ไม่มีความมั่นใจตัวเองโดยส่วนมาก คือ ไม่มีเป้าหมายในชีวิต และยังไม่เชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง ทำให้ส่งผลเสียต่อไปในระยะยาว เช่น การไม่เปิดรับสังคมใหม่ ๆ ความสามารถตัวเองจะหยุดพัฒนา โดยจากข้อมูลพบว่า “การส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” ทำได้โดย 1) ตั้งเป้าหมายที่เป็นไปได้ 2) การเพิ่มความสามารถของตัวเองทั้งทางร่างกายและทางใจ 3) การกล้าที่จะแสดงในความสามารถที่พยายามมา ทั้งนี้จากผลสรุปทำให้ได้แนวคิดในการออกแบบตัวละครว่าบุคลิกเชิงซ้ำ เพราะย้ำคิดย้ำทำเกินความจำเป็น และนำเสนอเนื้อเรื่องตั้งแต่เป็นคนที่ไม่เคารพตัวเอง ต่อด้วยการพัฒนาตัวเอง และบทสรุปของความเนื้อเรื่องทั้งหมด

2.7 คอสเพลย์คืออะไร

การคอสเพลย์ เกิดจากคำทั้งสองคำมารวมกัน คือคำว่า Costume (ชุด) และ Play (เล่น) ความหมายก็คือการแต่งกายตามแบบตัวละครในการ์ตูน เกม หรือภาพยนตร์ที่ตัวเองชื่นชอบ โดยคนที่แต่งกายแบบนี้จะถูกเรียกว่า “คอสเพลเยอร์” หรือ “เลเยอร์” (Sanook, 2017)

ที่มาของการคอสเพลย์นั้น คนส่วนมากมักจะนึกถึงญี่ปุ่น แต่ในความเป็นจริงนั้นต้นกำเนิดของมันนั้น เกิดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ในงาน The World Science Fiction Convention ครั้งที่ 1 มีชายหญิงแต่งกายเลียนแบบนักวิทยาศาสตร์แนวใหม่และได้รับความสนใจจากผู้คนเป็นจำนวนมาก จึงทำให้การแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ชอบได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก (Sanook, 2017)

2.7.1 องค์ประกอบในการคอสเพลย์

2.7.1.1 ชุดคอสเพลย์ต่าง ๆ

เป็นรูปธรรมที่เห็นภาพที่สุด นั่นคือ เครื่องแต่งกายของเหล่าคอสเพลเยอร์ คำนี้ไม่ได้กล่าวถึงเฉพาะการแต่งกายที่แปลกตา หรืออลังการ แต่รวมถึงการแต่งกายที่เป็นต้นฉบับของตัวเองได้อีกด้วย หรืออาจไม่ได้หมายถึงแค่เฉพาะชุด อาจจะหมายถึง เครื่องประดับ วิก อุปกรณ์ประกอบการแต่งกายได้อีกด้วย (PropsOps Cosplay Site, 2008)

2.7.1.2 ความชื่นชอบและความที่มีให้กับการคอสเพลย์

การแต่งกายแบบนี้ คือ การแสดงความรักต่อตัวละครที่ตัวเองแต่งตัวเลียนแบบ กล่าวคือ ถ้าเกิดว่าคนที่แต่งกายมานั้นไม่ชอบตัวละครนั้น เขาก็จะไม่เลือกที่จะแต่งตัวเลียนแบบตัวละครนั้น การแสดงความรักอาจจะรวมไปถึงการแสดงกริยาท่าทางของตัวละครนั้นด้วย

2.7.1.3 ความเหมือนในการสวมบทบาท

เป็นคำนิยามของการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร คือ การแต่งตัวเลียนแบบตัวละคร หากไม่ทำแบบนี้ ภายนอกสเพลย์ก็คือการแต่งกายชุดแฟนซีธรรมดาไม่ได้มีอะไรพิเศษ สิ่งที่ทำให้มันพิเศษคือความเหมือนและความเคารพต่อต้นฉบับ ทั้งด้านการสวมบทบาทและกริยาท่าทางของตัวละคร (PropsOps Cosplay Site, 2008)

2.8 ข้อดีของคอสเพลย์

2.8.1 การได้เรียนรู้เรื่องชุดและการตัดชุด

ข้อดีที่เด่นชัดที่สุดของการอยู่ในวงการนี้ คือการได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องชุดที่จะใช้ในการคอสเพลย์ ทั้งวิธีการตัดชุด เพราะว่าชุดที่กำลังจะสวมใส่นั้น ต่างกับชุดธรรมดาทั่วไป บางชุดอาจจะมียาละเอียดที่ยุ่งยากและไม่มีวางจำหน่าย อาจจะมีร้านให้เช่าแต่ก็แพงเกินความจำเป็น หลายคนจึงเลือกวิธีการตัดชุดด้วยตัวเอง (Sanook, 2017)

2.8.2 รู้จักอดออมเงิน

การแต่งคอสเพลย์นั้นมีค่าใช้จ่ายที่สูงไม่ว่าจะเป็นการเช่า หรือการตัดชุดเอง ยังมีเรื่องเครื่องประดับ ค่าเครื่องสำอาง หรือไม่ก็การทำชุดเสียหายแล้วต้องจ่ายค่าชุดใช้ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการรู้จักอดออม หรือการทำารรับรายจ่าย อาจจะมีการทำงานพิเศษเพื่อมาเติมเต็มความสุขจากการคอสเพลย์ แต่ถ้ารู้จักการอดออมก็เป็นข้อดีสำหรับตัวเราด้วย (Sanook, 2017)

2.8.3 ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

คงเป็นข้อดีที่ถกเถียงในแต่ละตัวบุคคล การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ของคนอื่นนั้นแตกต่างกันและไม่เท่ากัน แต่ข้อดีที่เห็นชัดที่สุดคือการที่เราสามารถจดจ่ออยู่กับสิ่งที่เราชื่นชอบได้อย่างมีความสุขแถมยังมีสังคมเป็นที่สามารถพูดคุยในสิ่งที่ชอบด้วยกันได้ แล่นี่ก็ทำให้มีความสุขอย่างมาก (Sanook, 2017)

2.8.4 รู้จักการดูแลตัวเอง

การออกกำลังกายเป็นหนึ่งในวิธีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพื่อให้ตัวเองดูดี คอสเพลย์เออร์บางคนนั้นใช้ส่วนนั้นเพื่อทำให้การคอสเพลย์ของตัวเองมีเสน่ห์อย่างมาก ดังนั้นเราก็ต้องดูแลตัวเองด้วยเพื่อสุขภาพที่ดีทั้งภายในและภายนอก แต่ทั้งนี้การดูแลตัวเองไม่ได้หมายถึงด้านร่างกายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังรวมไปถึงการแต่งหน้าอีกด้วย คอสเพลย์เออร์ที่เก่ง บางครั้งอาจจะมีการแต่งหน้าที่แปลก และยังมีวิธีการดูแลผิวพรรณอย่างละเอียด สิ่งนี้ต้องอาศัยทั้งความรู้และประสบการณ์อย่างมากเลยทีเดียวถึงจะทำออกมาได้ดี (Sanook, 2017)

2.8.5 มีความกล้าที่จะแสดงออก

การที่คอสเพลย์เออร์นั้นแต่งกายด้วยความอลังการตั้งแต่หัวจรดเท้า การโชว์ให้คนภายนอกเห็นนั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นความมั่นใจที่จะกล้าแสดงออกเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก ไม่อย่างนั้นก็จะไม่สามารถแสดงความรักที่มีต่อตัวละครนั้นได้ ทั้งค่าใช้จ่าย ทั้งการสวมบทบาทก็จะไม่คุ้มกับที่ลงทุนไป (Sanook, 2017)

2.9 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิดิทัศน์

“วิดิทัศน์” มีความหมาย เทียบันที่ภาพ เทปวิดิทัศน์ ต่อมาปี พ.ศ.2525 ได้เปลี่ยนมาใช้ คำว่า “ภาพทัศน์” โดยอาศัยบัญญัติคำใกล้เคียงกับภาพยนตร์ จนกระทั่ง พ.ศ.2530 ราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติคำว่า “วิดิทัศน์” (Krupiyadanai, 2014)

2.9.1 ลักษณะของวิดิทัศน์

2.9.1.1 สื่อที่เห็นได้ทั้งภาพและเสียง

2.9.1.2 เนื้อหาทั้งที่

2.9.1.3 นำเสนอสื่อเป็นภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องไปกับเพลง

2.9.1.4 รับชมได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่

2.9.1.5 นำเสนอได้ทั้งภาพจริงและกราฟฟิก

2.9.1.6 สามารถเผยแพร่ได้หลายครั้ง (Krupiyadanai, 2014)

2.9.2 ประโยชน์ของวีดิทัศน์

วีดิทัศน์ (Video tape) สามารถเป็นสื่อการเรียนการสอนได้ เพราะสามารถสื่อสารออกมาเป็นภาพซึ่งอาจเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหวก็ได้ และยังมีเพลงที่สอดคล้องกับภาพด้วย นอกจากนั้นวีดิทัศน์เพลงยังสามารถจดหยุดวิดีโอได้ (Krupiyadanai, 2014)

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตภา พงษ์สุข (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความเชื่อมั่นในตัวเองสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โครงการโรงเรียนสองภาษา โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้ผลสรุปว่า กิจกรรมที่มีการเน้นให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนในการแสดงออกทางคิด จินตนาการ การแสดงออกผ่านการกระทำ รวมไปถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมรวมที่จะตอบคำถาม ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมดังกล่าวได้ และเกิดการตระหนักรู้ในตัวเอง อันส่งผลให้เข้าใจและมีความรับผิดชอบในตัวเองมากขึ้น

ทัศนียา บัวภา (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย ได้ผลสรุปว่า ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย คือการใช้หลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้แบบวิจัย คือ การเรียนรู้โดยให้เด็กเป็นศูนย์กลาง และการสอนที่ผสมทั้งการสอน การเรียน การแนะแนว ให้กลมกลืนเป็นกระบวนการเดียวกัน พบว่าทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของไวทซ์ดสกี ระบุว่าชุมชน ภาษานั้นเป็นสมบัติของการเรียนรู้ ทุกคนนั้นมีพื้นฐานทางความคิด 4 อย่าง ความรู้สึก การรับรู้ ความทรงจำ ความสนใจ โดยถ้ามีสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่ดีจะสามารถพัฒนาความคิดไปสู่ขั้นหนึ่งได้ และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ โดยจะแบ่งเด็กเป็น 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหว (อายุ 0 – 2 ปี) ขั้นที่เด็กสามารถพัฒนาประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้มากที่สุด ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (อายุ 2 – 7 ปี) เด็กจะมีจินตนาการอย่างมากแต่ไม่สามารถจำแนกหรือแยกแยะได้ เมื่ออายุราว 4 ขวบ จะเริ่มมีข้อสงสัยและเริ่มตั้งคำถาม ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นรูปธรรม (อายุ 7 – 11 ปี) มีเหตุผลเชิงตรรกะ และมีความคิดเป็นรูปธรรมมากขึ้น ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นนามธรรม (อายุ 12 ปีขึ้นไป) มีเหตุผล สามารถจัดลำดับความสำคัญ คำนึงเกี่ยวกับตัวเองมากขึ้น หลังจากทำการทดลอง พบว่า ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการเรียนรู้การกล้าที่จะแสดงออกทางความคิด จินตนาการ และการกระทำ ความรู้กับการเรียนรู้ มาออกแบบวิทัศน์เพลงให้มีการแสดงออกถึงความมั่นใจในตัวเอง เช่น การศึกษาการคอสมเพลย์เพื่อที่จะเข้าสู่สังคม เป็นต้น

2.11 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวิทัศน์เพลง Kira Killer โดย Zutomayo ft. Mari Calliope ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูบ (Youtube) (Zutomayo, 2022) พบว่า มีการใช้ตัวละครนำหลักของเรื่อง 2 ตัวละคร โดยกำหนดให้ตัวละครทั้ง 2 ตัวนั้นแสดงเรื่องราวผ่านการกระทำที่สอดคล้องไปกับบทเพลง เช่น กันไม่รู้ภาษาที่จะปรับตัวให้เข้ากับคนรอบข้างได้ การป้องกันที่อ่อนแอแต่สัญชาตญาณที่เฉียบคม ก็จะเล่าภาพการตัวหลักทำทุกอย่างอยู่คนเดียวไม่เข้าสู่สังคมเหมือนกับคนรอบข้าง ด้วยวิธีนี้จึงสามารถสื่อสารให้กับคนดูสามารถเข้าใจบริบทและเนื้อเรื่องของวิทัศน์เพลงได้ และในด้านเนื้อเรื่องผู้แต่งพยายามให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวละครทั้ง 2 ว่าตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกันนั้นชีวิตในแต่ละวันแตกต่างกันอย่างไร



รูปที่ 2.7 แสดงภาพตัวอย่างวิทัศน์เพลง Kira Killer

ที่มา: Zutomayo, 2022

จากการศึกษาวิทัศน์เพลง Dramaturgy โดย Eve ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูบ (Youtube)(Eve, 2017) พบว่า มีการใช้ตัวละครหลักเพียงแค่หนึ่งตัว โดยนำเสนอเนื้อเรื่องของเพลงผ่านทางท่าทางของตัวละคร และสีสันทันทีมีเพียงแค่สีขาวกับดำ เพื่อสื่อสารเนื้อหาที่ไปทางด้านลบ

ให้กับผู้ชม ในด้านการออกแบบตัวละครนั้น ผู้ออกแบบทำให้ตัวละครทุกตัวนั้นใส่หน้ากากรูปหน้าต่าง ๆ สื่อถึงความว่างเปล่า ความไม่มั่นใจ สอดคล้องกับเนื้อเพลงที่ตัวละครนั้นไม่เหลือแรงบรรดาลใจ เป็นเพียงคนที่อยากหนีไปไกล



รูปที่ 2.8 แสดงภาพตัวอย่างวิทัศน์เพลง Dramaturgy

ที่มา: Eve, 2017

2.11.1 ผลการศึกษานิเทศศึกษา

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาเทคนิคการออกแบบตัวละคร คุณลักษณะนิสัย และการกระทำมาลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังสนใจนำการตัวละครสวมหน้ากากมาออกแบบตัวประกอบที่แสดงอารมณ์ในวิทัศน์เพลงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ อีกทั้งยังนำเทคนิคการใช้โทนสีมืดและทอนสว่างของวิทัศน์เพลง มาเป็นแนวทางในการสร้างวิทัศน์เพลงด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” มีระเบียบวิธีการ วิจัยดังนี้

- 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 “การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” ได้ศึกษาทฤษฎีแอนิเมชัน 2 มิติ ทฤษฎีรากฐานของความเชื่อมั่นในตัวเองและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง ได้แก่ Kira Killer, Dramaturgy จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (PRE-PRODUCTION)

3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” มีแก่นของเรื่องคือ “ความไม่มั่นใจในตัวเอง” โดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครสาว

พนักงานบริษัทแห่งหนึ่งหมดกำลังใจกับชีวิตประจำวัน แล้ววันหนึ่งก็ได้พบกับความสนุกจนกลายเป็นเป้าหมายที่อย่างลงมือไปถึง เพื่อจะได้ออกจากชีวิตแบบเก่าที่น่าเบื่อ

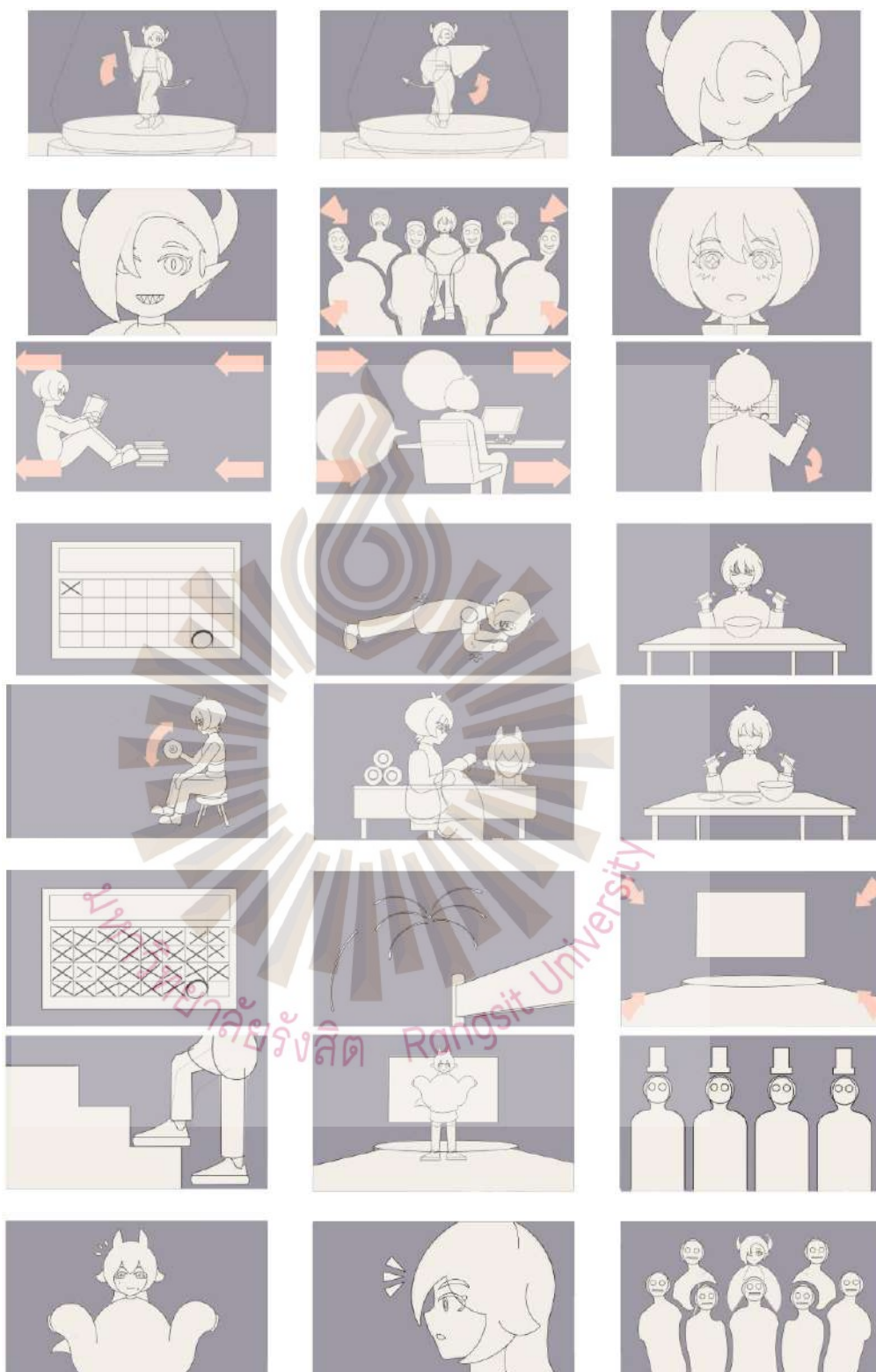
3.2.2 บทวิดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

สาวออฟฟิศที่เข้าสังคมได้ยาก รู้สึกเบื่อหน่ายกับชีวิตที่เป็นอยู่ ระหว่างทางกลับบ้านมีการจัดอีเวนต์คอนเสิร์ตอยู่ เธอจึงเกิดความสนใจและเดินเข้าไปดูทำให้ได้เห็นสังคมใหม่ที่ตัวเองไม่เคยเห็นมาก่อน ทันใดนั้นก็เหลือบไปมองคอนเสิร์ตเธอร์สาวคนหนึ่งบนเวทีที่เป็นจุดรวมสายตาทุกคน ทำให้ตาล้องรวมกลุ่มกันถ่ายรูป คอนเสิร์ตเธอร์คนนั้นหันมองและยิ้มมาที่สาวออฟฟิศ ทำให้เธอตัดสินใจที่จะลงศึกษาและเข้าวงการนี้ดู เริ่มด้วยการเปลี่ยนแปลงตัวเอง ออกกำลังกาย เข้าหาผู้คนมากขึ้น และการหาความรู้ในการทำชุดคอนเสิร์ต เพื่อให้ตัวเองโดดเด่นและไปอยู่บนเวทีให้ได้ และส่งต่อแรงบันดาลใจให้คนต่อไป

3.2.3 ออกแบบบทภาพ (Storyboard) วิดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง



รูปที่ 3.1 แสดงภาพ Storyboard



รูปที่ 3.1 แสดงภาพ Storyboard (ต่อ)



รูปที่ 3.1 แสดงภาพ Storyboard (ต่อ)

3.2.4 ออกแบบตัวละคร

จากบทวิดิทัศน์เพลงสามารถนำมาออกแบบตัวละคร โดยแบ่งเป็น 3 ตัวละครหลัก ได้ดังภาพ ต่อไปนี้

3.2.4.1 พนักงานบริษัทสาว (ไอซ์)

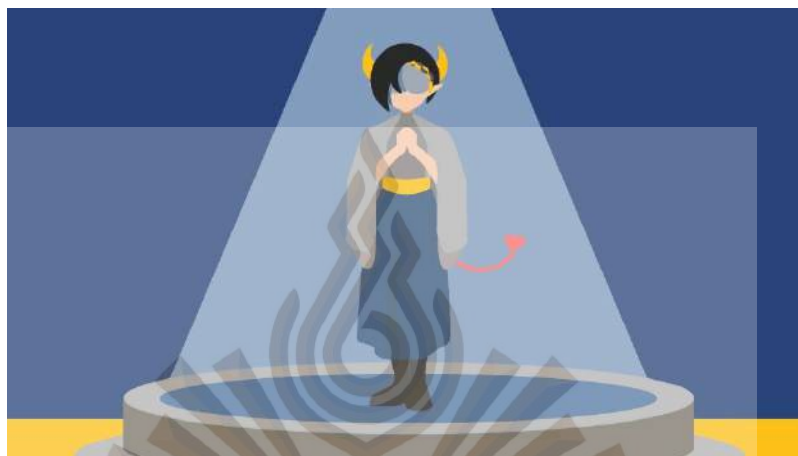
โดยออกแบบให้แต่งตัวใส่เสื้อคลุมมิดชิด เหมือนเด็กเก็บตัว มีรูปร่างสมส่วน บทวิดิทัศน์เพลง ตัวละครดังกล่าว นั้น หมดไฟและใช้ชีวิตผ่านไปโดยที่รู้สึกเบื่อหน่ายตลอดเวลา จึงออกแบบให้เหมือนกับคนที่ไม่มีอะไรให้ชีวิต หน้าตาบึ้งตึง ชุดเรียบง่ายไม่ซับซ้อน



รูปที่ 3.2 แสดงภาพตัวละครหลัก

3.2.4.2 สาวสวยคอสเพลย์เยอร์ (มิน)

โดยออกแบบให้ตัวละครตัวนี้มีความเจิดจ้ากว่าตัวละครอื่น ในวิดีโอที่สั้นเพลง เพราะว่าตัวละครตัวนี้จะเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญให้กับตัวเอง ใส่ชุดคอสเพลย์ปีศาจ รูปร่างสูงกว่าตัวเอกนิดหน่อยแสดงถึงสถานะที่ต่างกันของตัวละครทั้ง 2 ตัว



รูปที่ 3.3 แสดงภาพคอสเพลย์เยอร์

3.2.4.3 เด็กเก็บตัวในงาน (แก้ม)

ผู้ชมเด็กในงานอีเวนต์ ออกแบบให้ใส่ชุดคลุมชุดปกปิดตัวตนเหมือนกับตัวเองในช่วงแรก บทวิดีโอที่สั้นเพลง ตัวละครดังกล่าวนี้ เป็นผู้ชมที่มีบทบาทเหมือนกับตัวเองในช่วงต้นที่เป็นคนไม่มีความมั่นใจในตัวเองแต่ก็ได้ตัวเองให้กำลังใจ เป็นรูปที่วนไปไม่มีที่สิ้นสุด จนกลายเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองและส่งต่อไปในอนาคต



รูปที่ 3.4 แสดงภาพเด็กภายในงาน

3.2.5 ออกแบบฉาก

ฉากในแอนิเมชัน “วิดิทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ” จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ตามการจัดวางเนื้อหาของโครงเรื่อง

ช่วงแรก เป็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกิดขึ้นภายในบริษัทแห่งหนึ่ง ดังนั้นฉากก็จะเป็นในตัวอาคารโชนที่พนักงานออฟฟิศ ที่มีบรรยายการเจ็บ ทุกคนภายในบริษัทนั่งอยู่กับที่ของตัวเองเพื่อทำงานอย่างหนัก ใช้โทนสีน้ำเงินเข้ม เพื่อสื่อถึงความซึมเศร้า ความเบื่อหน่ายไร้สีสัน

ช่วงที่สอง จะแบ่งเป็น 2 แบบ คือการใช้โทนสว่างกับสีเข้มสลับกันไปมาตามสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังดำเนินอยู่ เช่น การอ่านหนังสือภายในบ้านบรรยากาศไม่ได้ตึงเครียดมากนัก ก็จะทำให้ฉากหลังดูโล่งสบายตาและยังใช้สีโทนสว่าง กลับกันฉากที่ดูใช้ความพยายาม เช่น การฝึกออกกำลังกายฉากก็ใช้สีโทนเข้มแทน

ช่วงสุดท้าย เป็นช่วงที่ตัวเอกต้องออกไปทำตามเป้าหมายสถานที่อยู่ในงานงานอีเว้นท์คอนเสิร์ต ฉากหลังก็จะต้องเวทีใหญ่เพื่อให้ตัวเอกได้ขึ้นไปโชว์ความน่ารักขำบน โทนมืดส่วนใหญ่จะเป็นสว่าง โดยส่วนมากสื่อถึงการตัดสินใจที่จะทิ้งเรื่องแย่ไว้ข้างหลังและพร้อมที่จะเปิดรับสิ่งใหม่

3.2.6 ออกแบบแนวความคิดและแนวทางศิลปะ

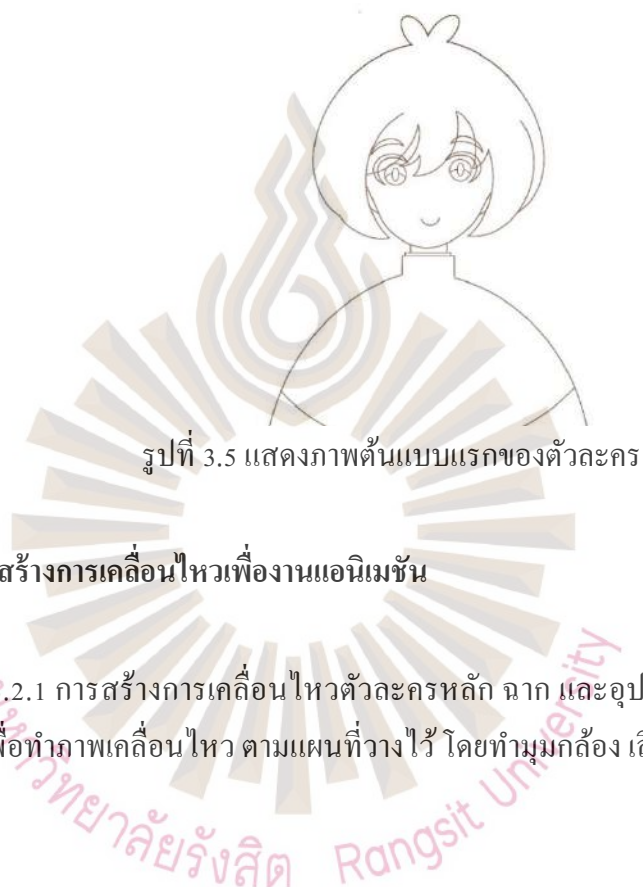
ผลงานเรื่องนี้มี การแสดงออกในเรื่องของความไม่มั่นใจในตัวเองที่เป็นปัญหาของผู้คนในปัจจุบัน และยังมีจุดมุ่งหมายในการส่งเสริมความมั่นใจด้วย

ผู้ออกแบบได้นำลักษณะน้ำหนักเส้น โทนมืดสลับกับโทนสว่างและนำมาปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์และเกิดความสมดุล

3.3 ขั้นตอนการผลิต (PRODUCTION)

3.3.1 การสร้างตัวละคร 2 มิติ

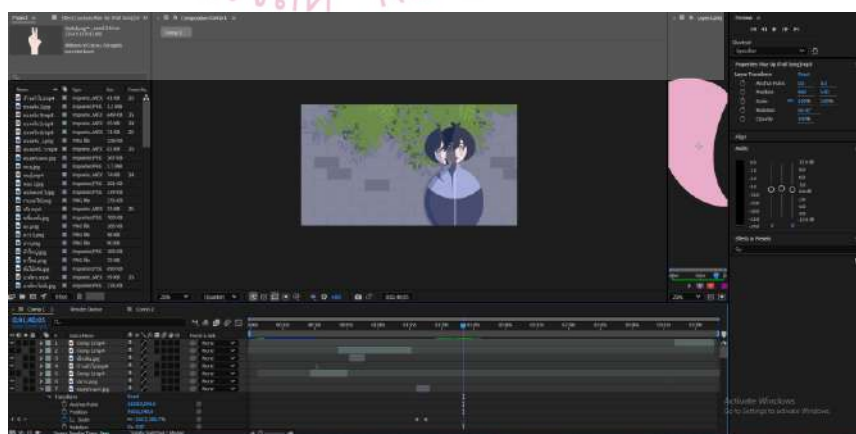
3.3.1.1 การสร้างรูปร่างตัวละคร



รูปที่ 3.5 แสดงภาพต้นแบบแรกของตัวละคร

3.3.2 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน

3.3.2.1 การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครหลัก หาก และอุปกรณ์ที่เตรียมไว้มาจัดวางตามแอนิเมติกเพื่อทำภาพเคลื่อนไหว ตามแผนที่วางไว้ โดยทำมุกกล้อง เสียงดนตรี และจังหวะให้เหมาะสม



รูปที่ 3.6 แสดงขั้นตอนการทำแอนิเมชัน

3.3.2.2 การจัดแสง และประมวลภาพ จัดแสงให้เหมาะสมและบางฉากมีการประมวลภาพแยกระหว่างตัวละครและฉากหลัง ในขั้นตอนการผลิต

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (POST-PRODUCTION)

3.4.1 การปรับแต่งภาพและประมวลผลภาพ ใส่เอฟเฟกพิเศษ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น ด้วยโปรแกรม After Effect โดยปรับแต่งแสงเงา สี และความชัดของภาพ

3.4.2 การใส่เสียงดนตรีประกอบ เป็นขั้นตอนสุดท้ายของผลงาน โดยการรวบรวมทุกชิ้นให้สมบูรณ์ตามแผนที่วางไว้และใส่เสียงเพลงประกอบให้เข้ากับภาพ เพื่อให้แอนิเมชันสมบูรณ์พร้อมที่จะเผยแพร่ต่อไป

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง และคนที่มีความสนใจสื่อแอนิเมชันจำนวน 30 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม 1) กลุ่มที่สุ่มแบบบังเอิญ เช่น คนทั่วไปที่อยู่ในกลุ่มตอบแบบสอบถาม 2) กลุ่มคนที่ ใกล้เคียงเช่น เพื่อนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชันวิดีโอ ทัศนเพลงแอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงาน “การออกแบบวิถีทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง” ความยาว 3 นาที และ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) โดยมีข้อคำถามดังนี้

ตารางที่ 3.1 ความเข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับใด

ประเด็นคำถาม	5 ดีมาก	4 ดี	3 ปานกลาง	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร					
ความสวยงามของการออกแบบฉาก (ภาพรวม)					
ความประทับใจที่มีต่อแอนิเมชัน					
แสงสีมีความสวยงาม					
ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาของแอนิเมชัน					
ดนตรี และเสียงประกอบมีความเหมาะสม					
ระยะเวลาในการดำเนินเนื้อเรื่องมีความ เหมาะสม					
ผู้ชมได้ประโยชน์และความรู้					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้นำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย 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

ผู้วิจัยได้ออกแบบและผลิตวิดีโอทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ความยาว 3 นาที เพื่อเผยแพร่มุมมองของคนที่ขาดความมั่นใจในตัวเอง และยังส่งเสริมความมั่นใจให้กับกลุ่มเป้าหมายและผู้สนใจในแอนิเมชัน

4.1 ผลการผลิตวิดีโอทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง

จากการศึกษางานวิจัยและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับมุมมองของคนที่ขาดความมั่นใจในตัวเอง ผู้วิจัยพบว่า เกิดจากอาการทางจิตของผู้ที่มีความกังวลกับความสามารถ ความเก่ง หรือแม้กระทั่งความสำเร็จที่ผ่านมาในอดีตของตัวเอง โดยที่หลายครั้งเกิดจากการคิดไปเองเป็นส่วนใหญ่ และอาจจะเป็นปัญหาให้เกิดการย้ำคิดย้ำทำในอนาคต

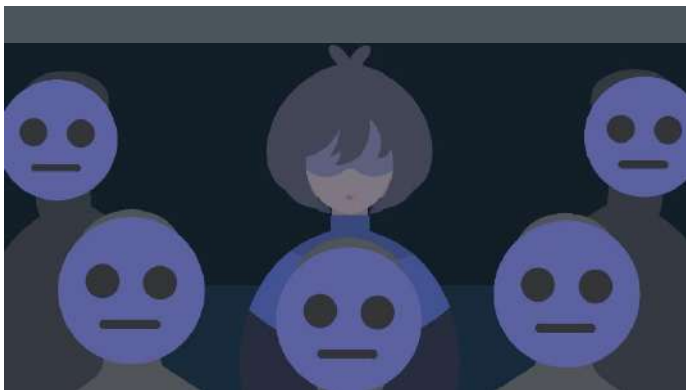
เพื่อส่งเสริมการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบวิดีโอทัศน์เพลง แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ความยาว 3 นาที โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ความเร็วและปัญหาที่เกิดขึ้นจากความไม่มั่นใจในตัวเอง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายและผู้รับชมได้เข้าใจข้อมูลและรับรู้ความรู้สึก และการให้กำลังใจกลุ่มคนเรานี้ได้อย่างชัดเจน

เนื้อหาของแอนิเมชันถูกนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องโดยพนักงานออฟฟิศ แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วนหลัก คือ 1 ความเบื่อหน่ายในชีวิต 2 การพัฒนาตัวเอง 3 การแสดงความมั่นใจตัวเองออกไป ซึ่งจะครอบคลุมไปถึงการให้กำลังใจไม่ว่าจะมาจากคนอื่นหรือการให้กำลังใจตัวเองด้วย โดยประมวลภาพลำดับเหตุการณ์ได้ตามตารางที่ 4.1

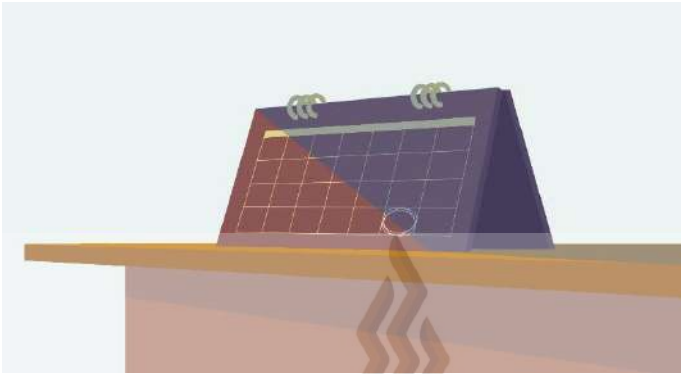
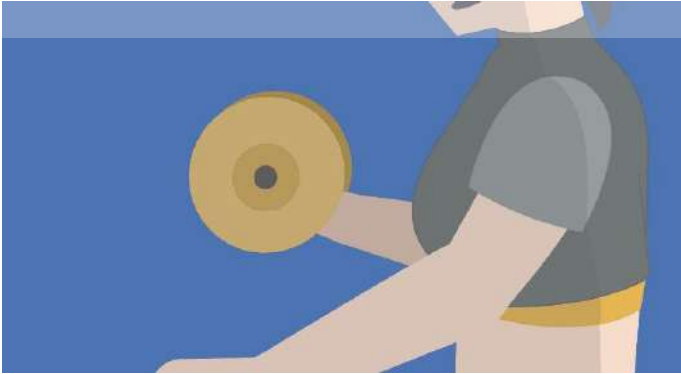
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวีดิทัศน์เพลง Rise Up

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
1		เปิดด้วยใบหน้าของตัวละครหลักที่ก้มหน้าอมทุกข์กับการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน
2		ก้มหน้าฟุบโต๊ะร้องไห้กับงานที่เพิ่มขึ้นมาไม่มีวันหมด
3		เดินกลับบ้าน และผ่านงานคอสเพลย์

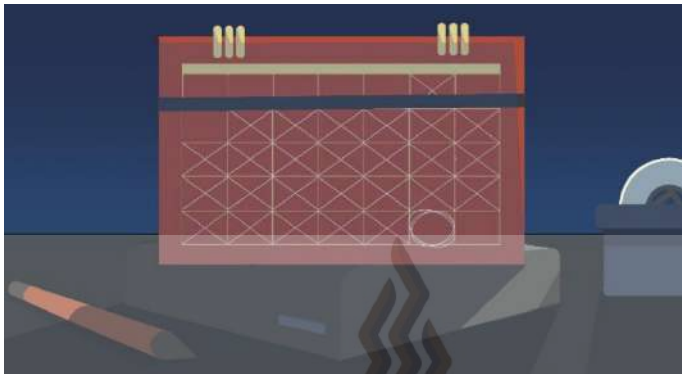
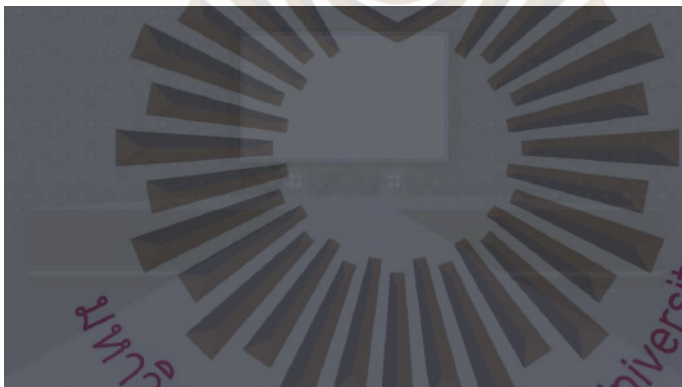
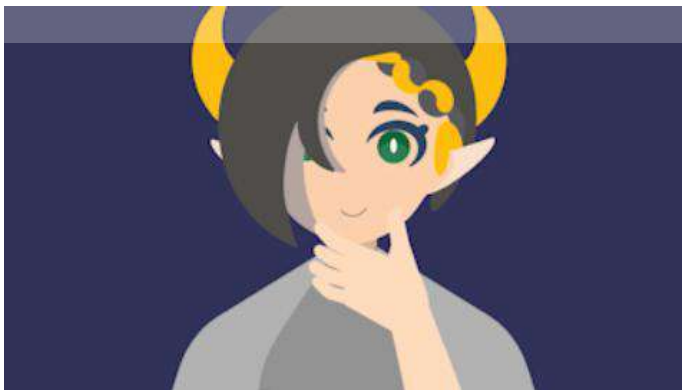
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวิดีโอเพลง Rise Up (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
4		แสดงไฟภายในงาน ส่องลงมาบนเวทีที่มีคอส เพลย์เซอร์ที่น่าสนใจ
5		คอสเพลย์ชูมือไป ข้างหน้าพยายามจะสื่อ ว่า คนอื่นก็เป็นแบบ เธอได้
6		ผู้คนและตัวละครหลัก ที่รับชมอยู่ในงานเกิด ความประทับใจและ อยากมีความสุขแบบ คอสเพลย์เซอร์คนนั้น บ้าง

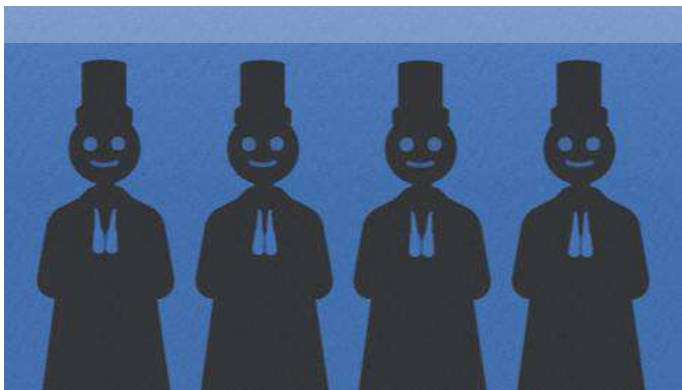
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวีดิทัศน์เพลง Rise Up (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
7		ชุมไปที่ปฏิทิน กำหนดการของงาน คอสเพลย์จะจัดรอบ ใหม่ในอนาคต
8		วันถัดไปเริ่มหาข้อมูล การคอสเพลย์จากทั้ง หนังสือและ อินเทอร์เน็ต
9		ออกกำลังกาย เพื่อที่จะให้คอสเพลย์ ได้มั่นใจกับรูปร่างของ ตัวเอง

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวีดิทัศน์เพลง Rise Up (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
10		ซุมไปที่ปฏิทินแจ้งว่าถึงวันงานคอสเพลย์แล้ว
11		ในงานมีเวทีขนาดใหญ่อยู่
12		คอสเพลย์เฮอร์คนเดิมกับงานที่แล้วยืนดูอยู่ข้างแล้วบอกว่าเริ่มจากการขึ้น

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวิดีโอเพลง Rise Up (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
13		ตัวละครหลักกังวลและเริ่มอายหนักยิ่งขึ้น
14		ตัวละครหลักลองฝืนยิ้มเพื่อให้ตัวเองดูน่ารัก เป็นการก้าวออกจากความกลัว
15		คนดูด้านล่างเวทีชอบใจช่วยกันคบมือ

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากวีดิทัศน์เพลง Rise Up (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
16		สาวน้อยด้านล่างเวทีที่ คูมีดมมเกิดความ ประทับใจ
17		ตัวละครหลักยิ้มแต่ส่ง กำลังใจให้คนดูต่อไป เป็นรูป

4.2 ผลประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง

จากการนำเสนอผลงานความยาว 3 นาที ให้กลุ่มตัวอย่างรับชม และทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน วีดิทัศน์เพลงแอนิเมชัน 2 มิติ และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง แบ่งเป็นด้านภาพ ด้านเนื้อหา ด้านประโยชน์ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 30 คน โดยแบบมาตรวัดแบบ ลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) ได้ผลของแบบสอบถาม ดังนี้

ตาราง 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำถาม	ตัวเลือก	จำนวน
ช่วงอายุ	18 - 24	11
	25 - 35	18
	36 - 45	1
	45 ขึ้นไป	0
การศึกษา	ม.6	3
	ปวช.	0
	ปวส.	0
	ปริญญาตรี	20
	ปริญญาโท	7
	ปริญญาเอก	0
อาชีพ	นักศึกษา	11
	ข้าราชการ	1
	พนักงานเงินเดือน	10
	ธุรกิจส่วนตัว	3
	ช่วยงานที่บ้าน	1
	ขายของ	1
	ว่างงาน	3

ตาราง 4.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อวีดิทัศน์เพลง

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ผล
ด้านภาพ				
1	ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร	3.47	0.73	ปานกลาง
2	ความสวยงามของการออกแบบฉาก (ภาพรวม)	3.07	1.08	ปานกลาง
3	ความประทับใจที่มีต่อแอนิเมชัน	3.50	0.82	ดี
4	แสงสีมีความสวยงาม	2.83	0.87	ปานกลาง

ตาราง 4.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อวิดีโอเพลง (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ผล
ด้านเนื้อหา				
5	ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาของแอนิเมชัน	3.87	0.86	ดี
6	ดนตรี และเสียงประกอบมีความเหมาะสม	3.70	0.79	ดี
7	ระยะเวลาในการดำเนินเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม	3.57	0.89	ดี
ด้านประโยชน์				
8	ผู้ชมได้ประโยชน์และความรู้	3.37	0.85	ปานกลาง
สรุปผล		3.42	0.86	ปานกลาง

หมายเหตุ*เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยคะแนน

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาวิดีโอเพลง และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง เพื่อนำมาออกแบบแอนิเมชัน 2D พบว่า เหตุผลโดยส่วนมากของคนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเองเกิดจากหลายปัจจัย เช่น การพบเรื่องน่าผิดหวังในอดีตหรือการเจอกับคนที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก และนำส่วนนั้นมาเป็นบรรทัดฐานในชีวิตของตัวเอง ดังนั้นการออกแบบ วิดีโอเพลงจะต้องแสดงตัวอย่างของคนที่ไม่มีความไม่มั่นใจในตัวเองถึงเหตุผล แนวทาง แนวคิดของการพัฒนา ตัวเอง ตั้งแต่ต้นไปจนจบ ด้านการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ผู้วิจัยเลือกที่จะแทรกการให้กำลังใจผ่านการอารมณ์ และเคลื่อนไหวของตัวละคร อีกทั้งยังใส่ประโยคที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจเพื่อส่งเสริมความมั่นใจให้กับผู้ที่ได้รับ ชมแอนิเมชัน

ผลการออกแบบแอนิเมชันวิดีโอเพลง และการส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง พบว่าคนที่ไม่มั่นใจในตัวเอง นั้นจะมีบุคลิกตัวละครจะต้องเป็นคนไม่ค่อยพูดและไม่แสดงอารมณ์มากเพราะจะเก็บทั้งหมดไว้ในใจ การเคลื่อนไหวนั้นจะเชื่องช้าหรืออาจจะมีการหยุดพักชั่วขณะเพราะจะมีนิสัยย้ำ

คิดำทำเพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาดีที่สุด ในด้านของ เพลงนั้นพบจังหวะของเพลงซ้ำนั้นจะทำให้รู้สึกสบายและสงบ ส่วนจังหวะเร็วจะทำให้รู้สึกตื่นตัว ทั้งนี้อัตราความเร็ว และรูปแบบจังหวะนั้นสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ฟังได้ ดังนั้นผู้วิจัยใช้เพลงที่มีจังหวะรวดเร็วเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ในทางบวกให้กับผู้ฟัง ส่วนของเนื้อหาของเพลงเน้นไปที่การให้กำลังใจและเตือนเรื่องของผลกระทบแก่คนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง อีกทั้งยังมีประโยชน์ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจเพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย ดังนั้นจึงสามารถนำ ประโยคเหล่านี้เข้ามาไว้ในแอนิเมชันเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของแอนิเมชันได้ ทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจึงสามารถนำข้อมูลมา ออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชันวิดีโอทัศนเพลง และการส่งเสริมความมั่นใจได้

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชันพบว่า ภาพรวมสื่อแอนิเมชัน 2D อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{x}=3.42, SD.= 0.86$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเนื้อหา อยู่ระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=3.71, SD.= 0.84$) ทั้งนี้เพราะมีการวางโครงเรื่อง การนำเสนอเนื้อหา และผลลัพธ์อย่างชัดเจน ผู้ชมจึงสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ ได้ รองลงมา คือด้านประโยชน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=3.37, SD.= 0.85$) ทั้งนี้เพราะมีการนำเสนอ แนวคิดและวิธีการส่งเสริมความมั่นใจ แต่ยังไม่สามารถสื่อสารความเข้าใจได้ดีเท่าที่ควร และด้านภาพ อยู่ในระดับ ปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=3.21, SD.= 0.87$) ทั้งนี้เพราะตัวละครยังเคลื่อนไหวได้ไม่ดีมากพอ และสีโดยรวมของเรื่องราวที่อาจจะไม่สามารถถ่ายทอดออกมาได้ดีเท่าที่ควร ทั้งนี้สรุปได้ว่า ผลงานอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง สามารถ สื่อสารความเข้าใจทางด้านเนื้อหาได้ แต่ยังคงสามารถพัฒนาต่อไปได้ในส่วนของทั้งด้านประโยชน์ และด้านภาพ

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลสรุปงานวิจัย การออกแบบวีดิทัศน์เพลง ด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง ผู้วิจัยสามารถผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ วีดิทัศน์เพลง เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตัวเอง และได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความไม่มั่นใจในตัวเอง โดยพบว่าเกิดได้จากหลากหลายปัจจัย มีทั้งสภาพแวดล้อมมีแต่คนคิดลบ หรือเจอกับเหตุการณ์ที่สะเทือนใจในอดีต และได้มีการศึกษาแนวทางและวิธีการในการส่งเสริมความมั่นใจ โดยมีทั้งการหาเป้าหมาย การเปลี่ยนสังคมที่อยู่ในปัจจุบัน โดยการเลือกคอสเพลย์มาเชื่อมโยงในการสร้างความมั่นใจ เพราะว่ามีแนวทางประโยชน์ที่สอดคล้องกันอยู่ เช่น การรู้จักดูแลตัวเอง การกล้าที่จะแสดงออก ได้มีการศึกษาวีดิทัศน์เพลงตัวอย่างของ Zutomayo และ Eve เข้ามาช่วยทำให้วีดิทัศน์เพลง 2 มิติ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนั้นข้อมูลที่ศึกษามา

ผู้วิจัยพบว่าความคิดเห็นของผู้ชมที่ได้รับแอนิเมชันสามารถเข้าใจเนื้อหาของงานวิจัย ในแบบสอบถาม อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยได้แยกย่อยข้อสรุปต่าง ๆ ได้ ดังนี้

5.1.1 ด้านภาพ

ด้านความสวยงามของการออกแบบตัวละครตัวละครและฉากโดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ปานกลาง ใช้โทนสีสว่างและสลับกับโทนมืดตามบริบทในเรื่อง ผู้วิจัยมีความเห็นว่า อาจจะต้องเพิ่มรายละเอียดเรื่องความสวยงามในอนาคต

5.1.2 ด้านเนื้อหา

ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี วิดิทัศน์เพลงสามารถถ่ายทอดตัวอย่างของคนที่ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง การเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงตัวเอง และการกล้าที่จะแสดงออกได้อย่างน่าสนใจ การเลือกทำเป็นวิดิทัศน์เพลง ทำให้เพลงช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี มีการใช้แสง สี เป็นตัวช่วยทำให้เข้าใจบรรยากาศของตัวละครในตอนนั้นได้ดียิ่งขึ้น

5.1.3 ด้านประโยชน์

โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ปานกลาง วิดิทัศน์เพลงแสดงให้เห็นถึงปัญหาของความมั่นใจในตัวเอง และยังสามารถส่งเสริมความมั่นใจในตัวเองได้ทั้งจากเนื้อเรื่องหรือจากการแทรกข้อความสร้างบรรดาใจของวิดิทัศน์เพลง

5.2 ข้อเสนอแนะ

หากมีเวลามากพอสามารถนำผลงานวิจัยนี้ไปพัฒนาต่อได้โดยเพิ่มเนื้อหาของปัญหาของความไม่มั่นใจเพิ่มเติมในแอนิเมชัน ทำให้เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่ายมากขึ้น เนื่องด้วยเนื้อหาของตัวแอนิเมชันยังรวบรัดมากเกินไป ทำให้อาจยังสื่อสารออกมาไม่ดีพอ

หากใช้เทคนิคการจัดแสงแบบธรรมชาติ (Natural light) อาจช่วยให้การจัดแสง และภาพรวมของผลงานดูสวยงามมากขึ้นได้

ฉากในแอนิเมชันการจัดมุมกล้องส่วนมากเป็นระยะกลางและใกล้ ขาดระยะที่หลากหลาย ทำให้งานดูมีแค่หนึ่งมิติ หากสามารถเพิ่มระยะและมุมกล้องให้มากขึ้นอาจจะทำให้งานดูมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอย่างมาก

บรรณานุกรม

- จิตภา พงษ์บุบ. (2549). การพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โครงการโรงเรียนสองภาษาโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- โจนี วิวัฒนานนท์. (2566). คิดไปเองหรือเปล่า? รู้จัก 'Imposter Syndrome' อาการขาดความมั่นใจ และคิดไปเองว่าตัวเองไม่เก่ง. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/imposter-syndrome/>
- ทัศนียา บัวภา. (2554). ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เทรซี่, ไบรอัน. (2555). คู่มือเพิ่มความกล้าให้ทุกสิ่งที่คุณทำ (หรือคิดจะทำ) ในชีวิต [Brian Tracy on The Power of Self-Confidence] (อรพิน ผลพนิชศรี, แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วีเลิร์นไทยรัฐออนไลน์. (2563). รีวิวหนัง AKIRA คำนานแอนิเมชันไซเบอร์พังค์ กลับมาฉายอีกครั้งในรอบ 32 ปี. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/entertain/movie/1882165>
- ปนัดดา ใจบุญลือ. (2566). ประเภทของงานแอนิเมชัน. สืบค้นจาก <https://medium.com/@panadda.ja/ประเภทของงานแอนิเมชัน-5314c2241610>
- ปารานี ดิงอิน. (2566). ภาพติดตาม...ก่อกำเนิดภาพยนตร์. สืบค้นจาก <https://sciplanet.org/content/12502>
- ภูษิต เรืองอุดมกิจ. (2565). คอสเพลย์ ศาสตร์การก้าวข้ามตัวตนที่มากกว่างานอดิเรกและพัฒนาสุขภาพจิตของคุณได้. สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/life/health/1268137>
- มาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการแต่ง Cosplay กันเถอะ. (2563). สืบค้น 31 สิงหาคม, 2567, จาก <https://women.trueid.net/detail/4KE11BbNr02G>
- วิทยา นาควัชร. (2551). วิธีสร้างความมั่นใจให้ตนเอง. กรุงเทพฯ: Goodbook.
- อารยา วาตะ. (2566). การออกแบบฉากในงานแอนิเมชัน. สืบค้นจาก <https://bsru.net/การออกแบบฉากในงานแอนิเมชัน/>
- Angkana. (2021). มาทำความเข้าใจกับประเภทของแอนิเมชันกัน!. Retrieved from <https://goterrestrial.com/2021/08/11/animation-types/>
- Bijlani, B. (2021). ขาดความมั่นใจ คิดว่าตัวเองไม่ดีพอ คุยกับนักจิตวิทยาช่วยได้. Retrieved from <https://www.doctoryanywhere.co.th/post/low-self-esteem-5?lang=th>
- Eve. (2017, 14 September). Dramaturgy [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=jJzw1h5CR-I>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Georgievska, M. (2016). *The first fully animated film ever, the 1908 "Fantasmagorie" was made by Émile Cohl*. Retrieved from <https://www.thevintagenews.com/2016/12/06/the-first-fully-animated-film-ever-the-1908-fantasmagorie-was-made-by-emile-cohl/>
- HREX.asia. (2022). *Self-Confident คนมั่นใจในตัวเองเป็นแบบไหน? ก้าวออกจากเซฟโซนแล้วมาเพิ่มความมั่นใจกันเถอะ*. Retrieved from <https://th.hrnote.asia/tips/220405-self-confident/#i>
- Krupiyadanai. (2014). *ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิดิทัศน์*. Retrieved from <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิดิทัศน์/>
- PropsOps Cosplay Site. (2008). *คอสเพลย์ (Cosplay หรือ Cos'Play)*. Retrieved from <https://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/>
- Mr. Mee Studio. (2017). *2D Animation และ 3D Animation ต่างกันอย่างไร*. Retrieved from <https://mrmeestudio.com/1514-2/>
- Sanook. (2017). *"คอสเพลย์" โลกแห่งความคิดสร้างสรรค์...ที่ถูกส่งมาจากโลก Anime*. Retrieved February 2, 2025 from <https://www.sanook.com/campus/1385813/>
- The School of Life. (2017). *ความมั่นใจในตัวเอง [On Confidence] (พลอยแสง เอกญาติ, แปล).* กรุงเทพฯ: บริษัท ปิทูเอส จำกัด.
- Vithita Animation. (2022). *ANIMATION อนิเมชัน คืออะไร ?*. Retrieved January 25, 2025 from <https://vithita.com/animation101/>
- Zutomayo. (2022, 12 September). *Kira Killer*. [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=e5LaKxJVeVI>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ

ภูรินทร์ พลศิริ

วันเดือนปีเกิด

24 กันยายน 2543

สถานที่เกิด

กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

การศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, 2566

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2567

ที่อยู่ปัจจุบัน

100/32 ซอย ตลาดพร้าว 83 ถนนลาดพร้าว

แขวงคลองเจ้าคุณสิงห์ เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร

10310

