



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิทธิไภ



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2567



2D ANIMATION DESIGN FOR THE PHILOSOPHY OF IKIGAI



**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

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิไลไก

โดย

จันทกานต์ พุฒชงค์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ. ดร.ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒนะ จูฑะวิภาต
กรรมการ

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.สৌจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

11 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

2D ANIMATION DESIGN FOR THE PHILOSOPHY OF IKIGAI

by

CHANTAKAN PUTCHONG

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 Dankittikul, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 11, 2025

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์ของ อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และรศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ ซึ่งคอยให้คำแนะนำในการจัดทำผลงาน และในการปรับปรุงเนื้อหาวิทยานิพนธ์ คุณแม่ที่คอยช่วยเหลือ และสนับสนุนในด้านต่าง ๆ รวมถึงทุกท่านที่ไม่สามารถกล่าวถึงได้ทั้งหมด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

จันทกานต์ พุฒพงศ์
ผู้วิจัย



6608932 : จันทกานต์ พุฒชงค์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิคิโก
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

บทคัดย่อ

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิคิโก จัดทำขึ้นเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงคุณค่า หรือเหตุผลในการมีชีวิตของตัวเอง ผ่านการนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 2.20 นาที โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชัน และแนวคิดเกี่ยวกับอิคิโกแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ รวมถึงศึกษาเกี่ยวกับศาสตร์ เพื่อนำมาช่วยให้การเล่าเรื่องชวนคิด และน่าติดตามมากขึ้น มีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในแอนิเมชัน 2 มิติ และปรัชญาอิคิโก โดยมีการรวบรวมผลประเมินผ่านแบบสอบถามทางออนไลน์จากผู้รับชมแอนิเมชัน 60 คน และแบ่งการประเมินผลเป็น 3 ส่วน คือ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคและการออกแบบ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิคิโก เรื่อง "Moonlight Ocean" เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคนที่หลงลืมความสุขจากการวาดรูปในวัยเด็ก เมื่อได้วาดรูปอีกครั้งจึงค้นพบว่าความสุข (อิคิโก) ของตัวเองคืออะไร ผลประเมินจากแบบสอบถามสรุปได้ว่า "Moonlight Ocean" สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้โดยไม่ต้องมีบทพูดภายในระยะเวลาของแอนิเมชันสั้น มีการใช้เสียงประกอบได้อย่างเหมาะสม สามารถสะท้อนถึงการค้นพบความสุขในชีวิต และกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนคุณค่าในชีวิตตัวเองได้

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 73 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, อิคิโก, ศาสตร์

6608932 : Chantakan Putchong
 Thesis Title : 2D Animation Design for The Philosophy of Ikigai
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Abstract

The 2D animation design project titled "Moonlight Ocean" explores the philosophy of Ikigai with the goal of encouraging viewers to reflect on their personal values and purpose in life. The final animation has a runtime of 2 minutes and 20 seconds and is presented entirely in 2D. During the design process, the researcher conducted background research on both animation techniques and the concept of Ikigai, using these insights to inform the creative direction. Semiotic elements were intentionally incorporated to enrich the storytelling and make it more engaging and thought-provoking. The target audience includes individuals with an interest in 2D animation and the Ikigai philosophy. Feedback was collected through an online questionnaire completed by 60 participants. The evaluation covered three main areas: content quality, technical and design execution, and overall usefulness.

The story of "Moonlight Ocean" follows a protagonist who has forgotten the childhood joy of drawing. Upon picking up the pencil again, they reconnect with their sense of happiness—Ikigai. According to the evaluation results, the animation successfully delivers its message without the use of dialogue, relying instead on visual storytelling and well-suited sound effects. It effectively conveys the theme of rediscovering joy and encourages viewers to reflect on what brings meaning to their own lives.

(Total 73 pages)

Keywords: 2D Animation, Ikigai, Semiotics

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 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 ระยะเวลาในการทำวิจัย	3
1.6 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.8 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)	6
2.1.1 ความเป็นมาของแอนิเมชัน 2 มิติ	7
2.1.2 ประเภทของแอนิเมชัน	8
2.1.3 กระบวนการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ	8
2.1.4 หลักการสร้างแอนิเมชัน	11
2.2 อิกิไก (Ikigai)	14
2.2.1 ความหมายของอิกิไก (Ikigai)	14
2.2.2 แนวคิดเสาหลักห้าประการของ อิกิไก โดย เคน โมจิ	16

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.3 อธิบาย และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง	18
2.2.4 การตีความ อธิบาย ในแบบตะวันตก	21
2.3 สัญศาสตร์ (Semiotics)	22
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
2.5 กรณศึกษาที่เกี่ยวข้อง	25
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	27
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	27
3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง	27
3.2.2 บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง Moonlight Ocean	28
3.2.3 ออกแบบตัวละคร	28
3.2.4 เขียนบทภาพ (Storyboard)	28
3.2.5 ขั้นตอนแอนิเมติก (Animatic) และใส่เสียง (Sound)	45
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	45
3.3.1 ทำภาพเคลื่อนไหวของฉาก และตัวละครด้วยโปรแกรม Clip studio paint	45
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)	47
3.4.1 การรวมองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว (Compositing)	47
บทที่ 4 ผลการวิจัย	48
4.1 ผลการออกแบบแอนิเมชัน	48
4.2 ผลประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน	61
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	66
5.1 บทสรุป และข้อเสนอแนะ	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	68
ภาคผนวก แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Moonlight Ocean	71
ประวัติผู้วิจัย	73



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	ตารางระยะเวลาการทำวิจัย	3
4.1	วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน	63
4.2	วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านเทคนิคและการออกแบบของแอนิเมชัน	64
4.3	วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านคุณประโยชน์ของแอนิเมชัน	65



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	2
2.1 Thaumatrope	7
2.2 ตัวอย่าง Storyboard จาก Mei And The Kitten Bus	9
2.3 การทำแอนิเมติก (Animatic)	10
2.4 Post Production Composite	11
2.5 ลำดับการวาดแอนิเมชัน	12
2.6 คีย์เฟรม (Keyframe)	12
2.7 เอ็กซ์ทรีม โพสิชัน (Extreme Position)	13
2.8 เบรกดาวน์ (Breakdown)	13
2.9 อิน บีทวีน (In Between)	14
2.10 Live Too 100: Secrets Of The Blue Zones	16
2.11 Ikigai Venn Diagram.	21
2.12 ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Why Is Everyone Better Than Me?	25
2.13 ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง Yoku Eve Mv	26
2.14 ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง Sayonara End Roll	26
3.1 Character Design	28
3.2 Storyboard หน้าที่ 1	29
3.3 Storyboard หน้าที่ 2	30
3.4 Storyboard หน้าที่ 3	31
3.5 Storyboard หน้าที่ 4	32
3.6 Storyboard หน้าที่ 5	34
3.7 Storyboard หน้าที่ 6	34
3.8 Storyboard หน้าที่ 7	35
3.9 Storyboard หน้าที่ 8	36

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.10 Storyboard หน้าที่ 9	37
3.11 Storyboard หน้าที่ 10	38
3.12 Storyboard หน้าที่ 11	39
3.13 Storyboard หน้าที่ 12	40
3.14 Storyboard หน้าที่ 13	41
3.15 Storyboard หน้าที่ 14	42
3.16 Storyboard หน้าที่ 15	43
3.17 Storyboard หน้าที่ 16	44
3.18 ขั้นตอนร่างภาพ (Sketch)	45
3.19 ขั้นตอนตัดเส้น (Line Art)	46
3.20 ขั้นตอนการลงสี	46
3.21 ตัวอย่างภาพที่รวมองค์ประกอบ (Composite) แล้ว	47
3.22 ก่อนและหลังรวมองค์ประกอบ (Composite)	47
4.1 ตัวละครหลักในวัยเด็กกำลังวาดรูปอยู่ในห้อง	48
4.2 ตัวละครหลักดูรูปที่วาดอย่างมีความสุข	49
4.3 ตัวละครหลักในช่วงวัยรุ่นกำลังอ่านหนังสือเตรียมสอบ	49
4.4 ตัวละครหลักในวัยผู้ใหญ่กำลังเหนื่อยจากการทำงาน	50
4.5 ตัวละครหลักเดินออกจากห้อง	50
4.6 ตัวละครหลักกลับจากการทำงาน	51
4.7 ตัวละครหลักรู้สึกท้อแท้ และผล็อยหลับไป	51
4.8 ตัวละครหลักพบว่าตัวเองอยู่ใต้น้ำ	52
4.9 ตัวละครหลักจมน้ำ	52
4.10 กลิ่นซัด	53
4.11 ตัวละครหลักโดนกลิ่นซัดขึ้นมาบนหาด	53
4.12 ตัวละครหลักหันไปมองพระจันทร์	54

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.13	ตัวละครหลักสะดุ้งตื่น	54
4.14	ตัวละครหลักเริ่มวาดรูป	55
4.15	ตัวละครหลักเห็นอะไรบางอย่าง	55
4.16	ปลาไหล่มาระหว่างที่จืดเส้น	56
4.17	ตัวละครหลักตื่นตาตื่นใจ	56
4.18	ปลาออกมาจากกระดาดเมื่อจรดดินสอ	57
4.19	ตัวละครหลักมองตามปลาที่ออกมาจากกระดาด	57
4.20	เมื่อเงยหน้าขึ้นก็เห็นฝูงปลา	58
4.21	ตัวละครหลักวาดรูปต่อ	58
4.22	ตัวละครหลักวาดรูปเสร็จ	59
4.23	ตัวละครหลักมองภาพที่วาด	59
4.24	ตัวละครหลักติดภาพที่วาดบนกำแพง	60
4.25	ภาพวาดที่ตัวละครหลักวาด	60
4.26	ตัวละครหลักทิ้งตัวลงบนเตียง	61
4.27	ตัวละครหลักนอนหลับอย่างมีความสุข	61
4.28	ภาพแผนภูมิช่วงอายุของผู้ที่รับชมแอนิเมชัน	63

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันชีวิตเต็มไปด้วยความเร่งรีบและการแข่งขัน แต่ละคนมีภาระรับผิดชอบหลายอย่าง ทั้งยังต้องพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา นำมาซึ่งความเหนื่อยล้า อาจก่อให้เกิดอาการหมดไฟ หรืออาการทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า การมองไปข้างหน้ามากเกินไปอาจทำให้มองข้ามสิ่งสำคัญอย่างความสุขของตัวเอง หรือคุณค่าของชีวิต อ้างอิงจากคำโปรยหนังสือเรื่อง ‘ถ้าอยู่ได้นานกว่านี้ มีอะไรที่อยากทำบ้างไหมครับ’ เขียนโดย คิมบ็อมซ็อก หมอแผนกอายุรศาสตร์มะเร็งวิทยาชาวเกาหลี ที่ว่า “ขณะมีชีวิตเราไม่ได้หลงลืมเพียงแต่ความตายเท่านั้น แต่ในระหว่างทางเราทำชีวิตที่แท้จริงหล่นหายด้วยเช่นกัน” (คิม, 2566) นอกจากนี้ในหนังสือของ คามิยะ มิเอโกะ จิตแพทย์ชาวญี่ปุ่น ยังมีคำกล่าวไปในทางเดียวกันว่า “บางทีคนเดียวที่จะรู้ว่าอิคิไกที่แท้จริงของตัวเองคืออะไร อาจจะเป็นคนที่กำลังเป็นมะเร็งระยะสุดท้ายก็ได้” ซึ่งจะสื่อว่า คนที่ใช้ชีวิตไปเรื่อย ๆ มักจะคิดว่าตัวเองมีเวลาเหลือเยอะ แต่สำหรับคนที่พบว่าเวลาของตัวเองมีจำกัด หรือคนที่รู้ว่าตัวเองมีชีวิตได้ไม่นานจะเริ่มตระหนัก และให้เวลากับสิ่งสำคัญ (กิตติพัทธ์ จิรวาสวงศ์, 2563)

อิคิไก (Ikigai) มาจากการรวมกันของคำว่า ชีวิต และ คุณค่า หมายถึงคุณค่าของชีวิต เป็นปรัชญาการใช้ชีวิตโดยตระหนักได้ว่าสิ่งสำคัญในชีวิตคืออะไร การรู้เหตุผลในการใช้ชีวิตของตัวเองจะทำให้เราชัดเจนต่อเป้าหมาย สามารถผ่านพ้นความยากลำบากของชีวิตได้โดยมีสิ่งที่รักเป็นแรงผลักดัน ส่งผลให้เห็นคุณค่าในตนเอง ชื่นชมความงามของสิ่งรอบตัวและมีความสุขกับเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ มีอารมณ์เชิงบวก และรับมือกับความเครียดได้อย่างเหมาะสม (โมจิ, 2564)

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยนำภาพนิ่งมาฉายต่อเนื่องด้วยความเร็ว โดยแอนิเมชัน 2 มิติจะมีการนำเสนอภาพในมุมสูง (แนวตั้ง) และความกว้าง (แนวนอน) เท่านั้น (วิธิตาแอนิเมชัน, 2567)

สัญศาสตร์ (Semiotics) คือ การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมาย หรือสิ่งแทนความที่เรียกว่า สัญญะ โดยความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายของ สัญญะ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ ความสัมพันธ์แบบความหมายตรงตัว (Icon) ความสัมพันธ์แบบสาเหตุและผลลัพธ์ (Index) และ ความสัมพันธ์แบบสิ่งแทนความ หรือสัญลักษณ์ (Symbol) (Curtin, 2009) ซึ่งเชื่อมโยงกับทฤษฎี สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มักใช้วิเคราะห์ตีความหาความหมายในวรรณกรรม (กิมลพรรณ อุ่นแก้ว, 2547)

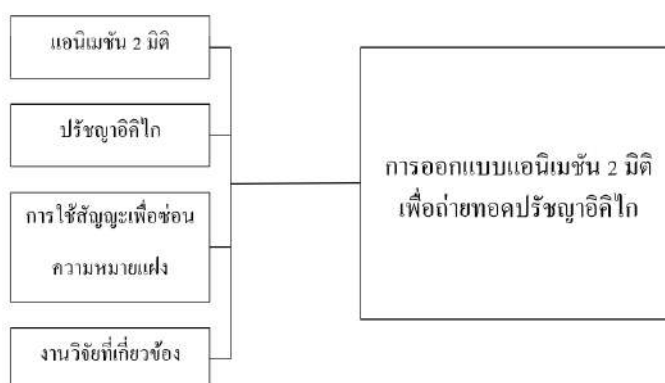
จากปัญหาข้างต้นโดยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการค้นหาความหมายชีวิตผ่านปรัชญาอิกิไก และเลือกที่จะนำเสนอเรื่องราวที่กล่าวถึงคุณค่าของชีวิตจากการได้ค้นพบความสุขของตัวเองผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ เนื่องจากมีการนำเสนอด้วยภาพ และเสียงทำให้เข้าใจง่าย ในระยะเวลาสั้น รวมทั้งใช้ความรู้เกี่ยวกับสัญศาสตร์ในการแปลความหมาย เพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน โดยวัตถุประสงค์ คือ การกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวน และตั้งคำถามว่า อะไรคือสิ่งสำคัญในชีวิต

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ปรัชญาอิกิไก และการใช้สัญญะ

1.2.2 เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวกับปรัชญาอิกิไก ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงเป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเอง

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 2.20 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 60 คน

1.5 ระยะเวลาในการทำวิจัย

1.5.1 ระยะเวลาการทำวิจัย 8 เดือน

1.5.2 ตารางระยะเวลาการทำวิจัย

ตารางที่ 1.1 ตารางระยะเวลาการทำวิจัย

กันยายน 2567	ตุลาคม – พฤศจิกายน 2567	ธันวาคม – กุมภาพันธ์ 2568	มีนาคม 2568
- ศึกษาและรวบรวมข้อมูล - ออกแบบขั้นตอนก่อนการผลิต - วางโครงเรื่อง	- ขั้นตอนก่อนการผลิต (Post-production) - ผลงานแอนิเมติก (Animatic)	ขั้นตอนการผลิต (Production)	ขั้นตอนหลังการผลิต (Pre-production)

1.6 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1.6.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิก การทำแอนิเมชัน 2 มิติ และการใช้ศาสตร์ จากหนังสือ บทความ งานวิจัย รวมถึงกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลที่ศึกษามาเป็นแนวทางในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ

1.6.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

- 1) วางโครงเรื่อง (Story) และเขียนบท (Script)
- 2) ออกแบบตัวละคร (Character Design)
- 3) เขียนบทภาพ (Storyboard)
- 4) ขั้นตอนแอนิเมติก (Animatic) และใส่เสียงประกอบ (Sound)

1.6.3 ขั้นตอนการผลิต (Pre-production)

ทำภาพเคลื่อนไหวของฉากและตัวละครด้วยโปรแกรม Clip studio paint

1.6.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

การรวมองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว (Compositing)

1.6.5 จัดทำแบบสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ผู้ชมได้ค้นพบว่าการมีอิทธิก การตระหนักถึงคุณค่าชีวิต หรือการมีเป้าหมายที่ชัดเจน จะเป็นแรงจูงใจในการใช้ชีวิต และเผชิญอุปสรรคได้อย่างมีความหวัง

1.7.2 กระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนตัวเอง โดยตั้งคำถามถึงถึงเป้าหมาย สิ่งสำคัญ และคุณค่าชีวิต เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต และได้ตระหนักถึงสิ่งที่ทำให้ตัวเองมีความสุข

1.8 นิยามศัพท์

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) หมายถึง การนำภาพนิ่งมาฉายต่อเนื่องด้วยความเร็วจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมีการนำเสนอภาพในมุมมองและความกว้าง

อิกิไก (Ikigai) หมายถึง ความหมายในชีวิต หรือชีวิตที่มีคุณค่า เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น ใช้สื่อถึงสิ่งที่ทำให้รู้สึกว่ามีคุณค่าที่จะดำเนินต่อไป หรือสิ่งที่ทำให้มีความสุข

สัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมาย หรือสิ่งแทนความ ที่ถูกให้ความหมายต่างจากความเข้าใจทั่วไป เรียกว่า สัญยะ (Sign) เช่น ไม้กางเขน เป็นเส้นสองเส้นไขว้กัน เป็นมูมจาก แต่อีกนัยหนึ่งก็สื่อถึงศาสนาคริสต์ได้เช่นกัน



บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อถ่ายทอดปรัชญา
อิกิไก ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อในการค้นคว้าไว้ดังนี้

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)

2.2 อิกิไก (Ikigai)

2.3 สัญศาสตร์ (Semiotics)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรณศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)

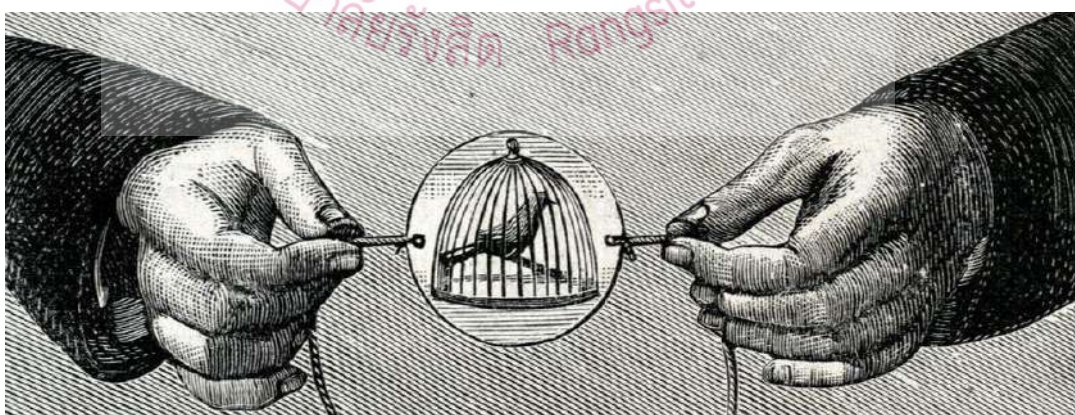
แอนิเมชัน (Animation) Animate และ Animator เป็นคำที่มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” มีความหมายว่า “ทำให้มีชีวิต” (ปฐม สุปรียาพร, 2557) หรือ “Anima” หมายถึง “วิญญาณหรือลมหายใจ” ความหมายโดยรวมคือการทำให้มีชีวิตจิตใจ ในที่นี้หมายถึงภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องหลายภาพมาฉายด้วยความเร็วจนเกิดภาพติดตา (Persistence of Vision) แอนิเมชันมีวิธีและเทคนิคการสร้างที่หลากหลาย เช่น การสร้างจากภาพวาด หุ่นจำลองหรือโมเดลต่าง ๆ ภาพถ่าย หรือสร้างโดยคอมพิวเตอร์ มีทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (สุชาติพย์ หอมสุวรรณ, 2561)

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) เป็นการนำภาพนิ่งมาฉายต่อเนื่องด้วยความเร็วจนเกิดภาพติดตาทำให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมีการนำเสนอภาพในมุมมองและความกว้าง (วิธิตาแอนิเมชัน, 2567)

2.1.1 ความเป็นมาของแอนิเมชัน 2 มิติ

จากการศึกษาดารววิชาการออกแบบแอนิเมชันที่จัดทำโดย สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ (2561) พบว่ามีหลักฐานมากมายที่แสดงให้เห็นว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหวมีมานานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น จากการค้นพบภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำเพื่อเลียนแบบการเคลื่อนไหวของธรรมชาติ การบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีความต่อเนื่องในสุสานฟาโรห์สมัยอียิปต์โบราณ และการค้นพบหลักฐานในประเทศอิหร่าน เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่มีภาพวาดบันทึกการเคลื่อนไหวของแพะซึ่งมีอายุ 3000 ปีก่อนคริสตกาล จากหลักฐานเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการถ่ายทอดเรื่องราวเป็นลำดับภาพเป็นศาสตร์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาตั้งแต่ยุคโบราณแล้ว

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเกิดจากหลักการภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อมองภาพนิ่งภาพหนึ่งสมองของมนุษย์จะสร้างการจดจำ จากนั้นเมื่อนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วจนตาของมนุษย์ไม่สามารถจับความเร็วตามภาพเหล่านั้นได้จะทำให้เกิด ภาพลวงตาทำให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว และในศตวรรษที่ 19 จอห์น แอร์ตัน แพรริส (John Ayrton Paris) นายแพทย์ชาวอังกฤษ ได้ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์หลักการนี้โดยสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า ทอร์มาโทรป (Thaumatrope) ซึ่งมีลักษณะเป็นแผ่นกระดาษรูปวงกลม ด้านหนึ่งมีรูปภาพนก ส่วนอีกด้านหนึ่งเป็นรูปกรง มีเชือกหรือแกนไม้ร้อยผ่านตรงกลาง เมื่อดึงปลายเชือกทั้งสองด้านพร้อมกันจะทำให้กระดาษหมุนด้วยความเร็วจนดูราวกับว่าภาพจากกระดาษทั้งสองด้านผสานกันเป็นรูปเดียว ซึ่งในทีนี้จะกลายเป็นภาพนกที่อยู่ในกรง การทดลองนี้ถือเป็นจุดกำเนิดการสร้างภาพเคลื่อนไหว และมีวิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 2.1 Thaumatrope

ที่มา: Fort Bend County, 2020

2.1.2 ประเภทของแอนิเมชัน

1) แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation)

เกิดจากการวาดภาพและลงสีในระนาบ 2 มิติ เป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องทีละภาพ จำนวนหลาย ๆ ภาพ อาจเป็นการวาดลายเส้นบนกระดาษหรือเขียนลงบนกระดาษดำด้วยชอล์ก และบันทึกภาพด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ทีละภาพจนจบเรื่อง โดยใน 1 วินาที จะใช้ภาพนิ่ง 24 ภาพ ต่อมาได้มีการใช้เทคนิคเซลล์ เป็นวิธีการวาดลงบนแผ่นพลาสติกใสบาง ๆ (Studio Binder, 2022) เพื่อช่วยประหยัดเวลาในการวาดฉากหลังกับตัวละครแยกจากกัน ข้อดีของการสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิมคือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม แต่การผลิตต้องใช้เวลาและทรัพยากร รวมถึงนักวาดแอนิเมชัน หรือแอนิเมเตอร์ (Animator) จำนวนมากซึ่งทำให้ต้นทุนสูง เป็นการสร้างแอนิเมชันในยุคเริ่มแรก

2) แอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion)

เป็นเทคนิคการสร้างแอนิเมชันไหวโดยการบันทึกภาพด้วยกล้องหลังจากขยับวัตถุ หรือส่วนต่าง ๆ ของหุ่นจำลองทีละภาพแล้วนำมาเรียงต่อเนื่องกันจนเป็นภาพเคลื่อนไหว การทำแอนิเมชันแบบสตอปโมชันต้องใช้ความอดทนสูงและเวลานานมาก

3) แอนิเมชันที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

เป็นการสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ โดยมีการเริ่มใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิมในช่วงทศวรรษที่ 1990 วิธีนี้ช่วยประหยัดเวลาในการผลิตและลดต้นทุนได้เป็นอย่างมาก สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน แบบ 3 มิติ

2.1.3 กระบวนการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ

จากบทความของ Dream Farm Studios (2024) กระบวนการสร้างแอนิเมชันแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต

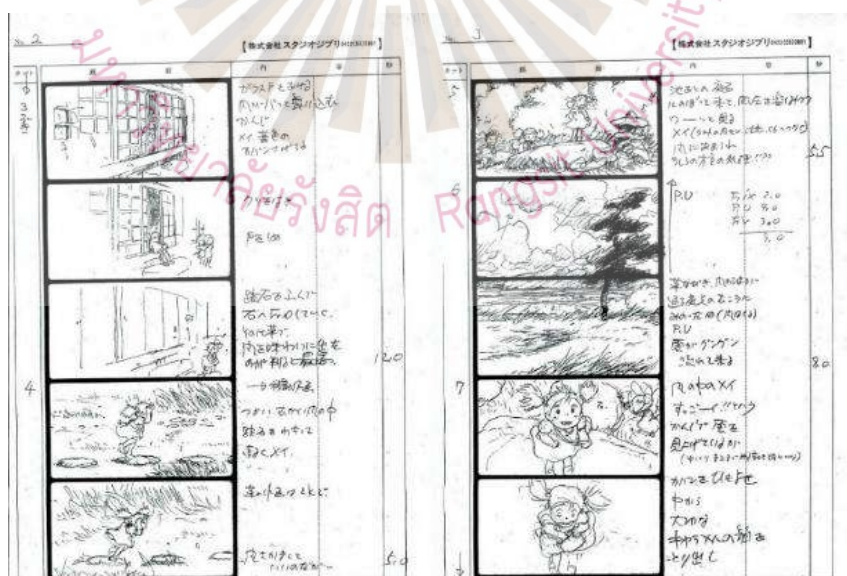
1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการวางแผนก่อนเริ่มผลิตจริง โดยเริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลหรือแรงบันดาลใจ การคิดเนื้อเรื่อง (Story) ออกแบบตัวละคร (Character Design) การเขียนบทภาพ (Storyboard) และการทำแอนิเมติก (Animatic)

การคิดเนื้อเรื่อง (Story) เป็นส่วนที่สำคัญเพราะเนื้อเรื่องเป็นจุดเริ่มต้นที่จะกำหนดความน่าสนใจ และบรรยากาศโดยรวมของงาน อาจมาจากหนังสือ วรรณกรรมหรือคิดขึ้นใหม่ก็ได้ โดยเริ่มจากการกำหนดไอเดีย (Idea) เพื่อเป็นแนวทาง จากนั้นกำหนดเรื่องย่อ (Treatment) เป็นลำดับเหตุการณ์ และเขียนบท (Script) เพื่อกำหนดรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง เช่น บทพูด บทบรรยาย

การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นขั้นตอนในการสร้างและกำหนดบุคลิกของตัวละครทั้งทางด้านกายภาพ (Demographic) ซึ่งเป็นลักษณะภายนอก เช่น ชื่อ หน้าตา และลักษณะทางด้านจิตภาพ (Psychographic) ที่เป็นลักษณะภายใน เช่น นิสัย หรือ ความชอบ ยิ่งตัวละครมีความน่าสนใจก็จะช่วยให้งานโดยรวมความน่าสนใจขึ้นด้วย

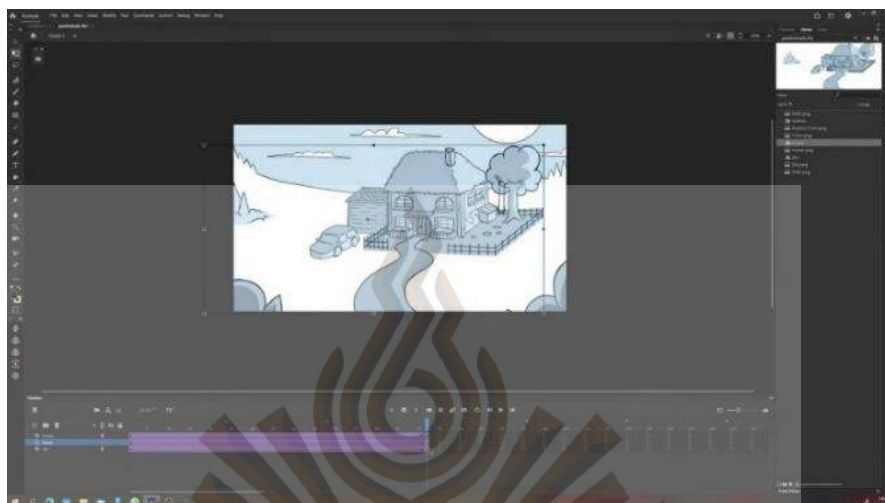
การเขียนบทภาพ (Storyboard) เป็นการเขียนเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้ออกมาเป็นภาพแบบคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการดำเนินเรื่อง และมุมมองภาพ ถูกใช้ทั้งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แอนิเมชัน รวมถึงการเขียนการ์ตูนด้วย ใช้ในการวางแผนงาน และเพื่อใช้สื่อสารให้แต่ละฝ่ายเข้าใจตรงกันได้ โดยการเขียนบทภาพในการทำแอนิเมชัน จะมีรายละเอียดอธิบายฉาก หรือ เหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งใช้ในการวางแผนระยะเวลา บทพูด บรรยาย จนถึงการใช้เสียงด้วย



รูปที่ 2.2 ตัวอย่าง Storyboard จาก Mei and the Kitten Bus

ที่มา: Catsuka, 2023

การทำแอนิเมติก (Animatic) คือ การนำภาพร่างจากบทภาพ (Storyboard) มาเรียงและกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ (Blocking) เช่น มุมกล้อง (Camera) หรือระยะเวลา (Timing) เพื่อให้เห็นภาพรวมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำให้การทำงานสะดวกมากขึ้น



รูปที่ 2.3 การทำแอนิเมติก (Animatic)

ที่มา: TipTut, 2012

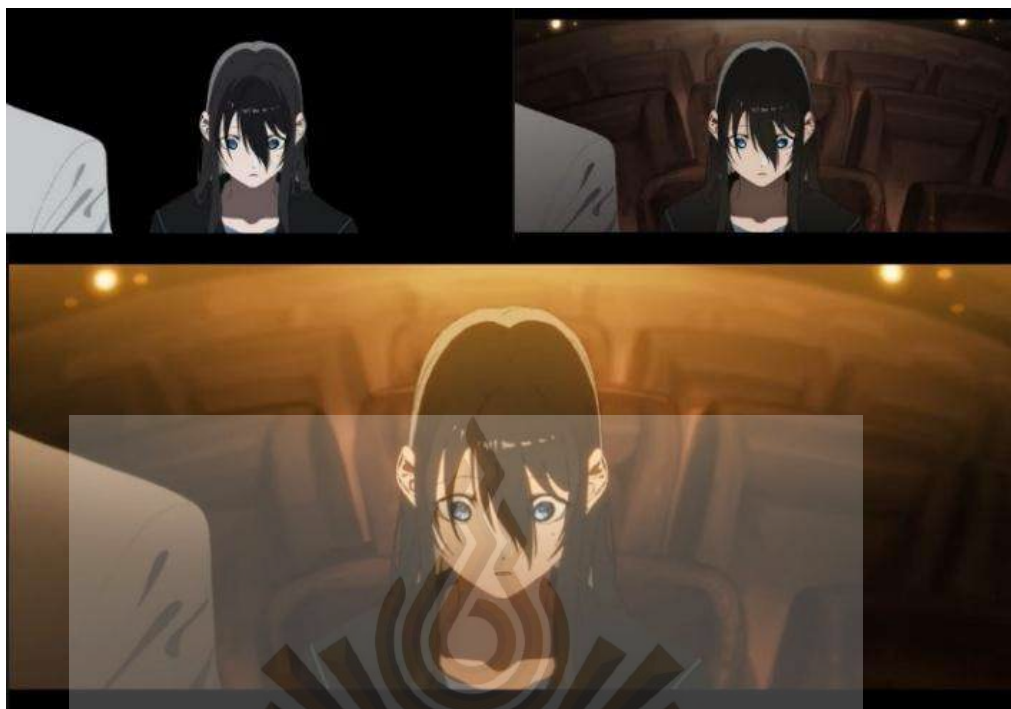
2) ขั้นตอนการผลิต (Production)

หลังจากจบขั้นเตรียมการผลิตแล้ว ขั้นตอนการผลิตคือการเริ่มงานตามแผนงานที่วางไว้ คือการทำภาพเคลื่อนไหว (Animation) ของฉาก และตัวละคร จัดองค์ประกอบ มุมกล้อง จากนั้นเก็บรายละเอียดต่าง ๆ เช่น สีหน้า การเคลื่อนไหว รวมไปถึงการปรับแต่งให้งานมีบรรยากาศและแสงเงาของภาพให้มีความมากขึ้น

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

ขั้นตอนหลังการผลิตเป็นขั้นตอนที่จะทำให้งานแอนิเมชันมีความสมบูรณ์มากขึ้น ได้แก่

การกำกับภาพรวม (Composite) เช่น การแต่งแสงหรือใส่ เอฟเฟกต์ (Effect) ต่าง ๆ รวมถึงการใส่เสียงหรือดนตรีประกอบ (Sound design)



รูปที่ 2.4 Post-production - Composite

ที่มา: Tori Artworks, 2024

2.1.4 หลักการสร้างแอนิเมชัน

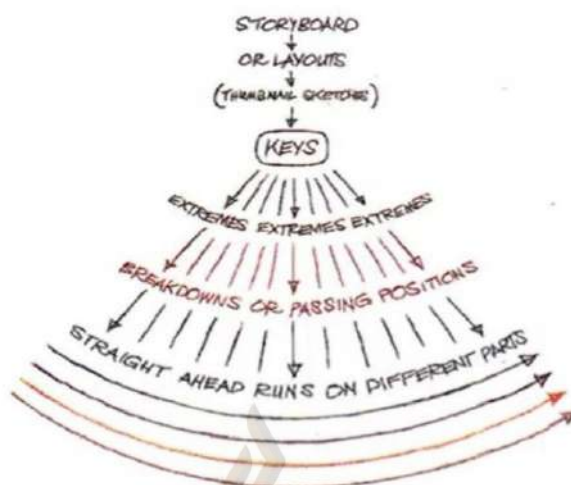
โดยหลักการสร้างแอนิเมชันสามารถสร้างได้เป็น 2 วิธีหลัก ๆ คือ

1) การสร้างแอนิเมชันแบบ Straight Ahead

การวาดภาพเคลื่อนไหวทีละเฟรมตั้งแต่ต้นไปจนจบเรื่อง ข้อเสียคือไม่มีการวางแผนล่วงหน้าอาจทำให้เกิดการวาดผิดตำแหน่งหรือคลาดเคลื่อนจากที่ตั้งใจ

2) การสร้างแอนิเมชันแบบ Pose to Pose

มีการใช้ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันเป็นวิธีการที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันเพราะมีการวางแผนและเรียงลำดับการวาดตามความสำคัญอย่างเป็นระบบ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

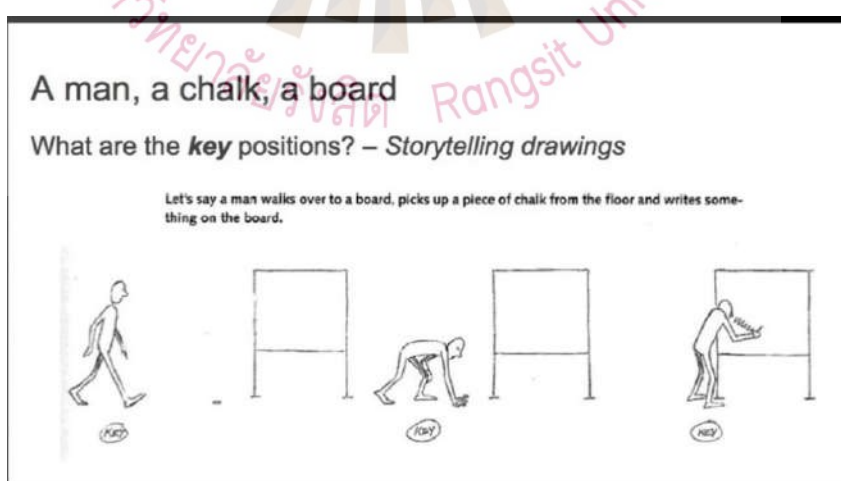


รูปที่ 2.5 ลำดับการวาดแอนิเมชัน

ที่มา: Alexander Williams, 2012

เฟรม (Frame) ใช้เรียกภาพแต่ละภาพที่ฉายต่อเนื่องกัน โดยเฟรมจะถูกกำหนดลำดับเป็นหมายเลข โดยทั่วไปแล้วใน 1 วินาที จะมี 24 เฟรม

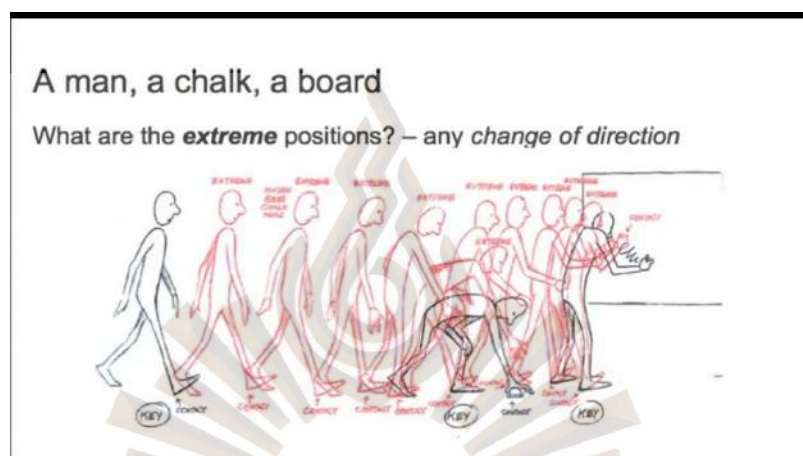
คีย์ (Key) หรือเรียกว่า คีย์เฟรม (Keyframe) เป็นภาพที่ถูกวาดในบทบาท (Storyboard) เพราะเป็นภาพหลักที่ใช้สื่อถึงการกระทำ แสดงถึงจุดเริ่มและสิ้นสุดของสิ่งที่เกิดขึ้น เมื่อนำมาเรียงกันจะทำให้เห็นความเคลื่อนไหวแบบคร่าว ๆ แต่ยังไม่มีความลื่นไหล



รูปที่ 2.6 คีย์เฟรม (Keyframe)

ที่มา: Alexander Williams, 2012

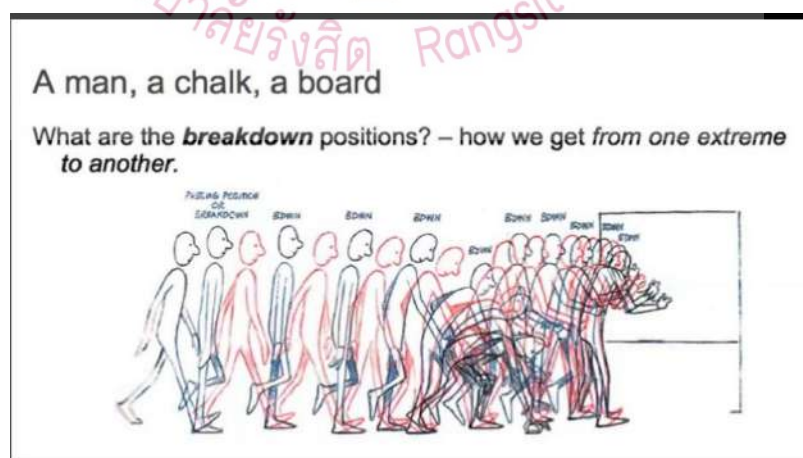
เอ็กซ์ตรีมโพซิชัน (Extreme Position) เป็นการย่อภาพเพิ่มจากคีย์เฟรมเพื่อแสดงถึงตำแหน่งหลัก ให้เห็นการเคลื่อนไหวของทิศทาง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นตำแหน่งแรก และตำแหน่งสุดท้ายของการเคลื่อนไหวในแต่ละช่วง อาจเป็นตำแหน่งที่สัมผัสสัมผัสกับพื้นในแต่ละก้าว เนื่องจากการสร้างแอนิเมชันมักจะมีการทำงานเป็นทีมการกำหนดตำแหน่งหลักจะทำให้ผู้ช่วยเห็นภาพชัดเจนขึ้น และวาดตำแหน่งระหว่างกลาง (In Between) ที่เหลือได้



รูปที่ 2.7 เอ็กซ์ทรีมโพสิชัน (Extreme Position)

ที่มา: Alexander Williams, 2012

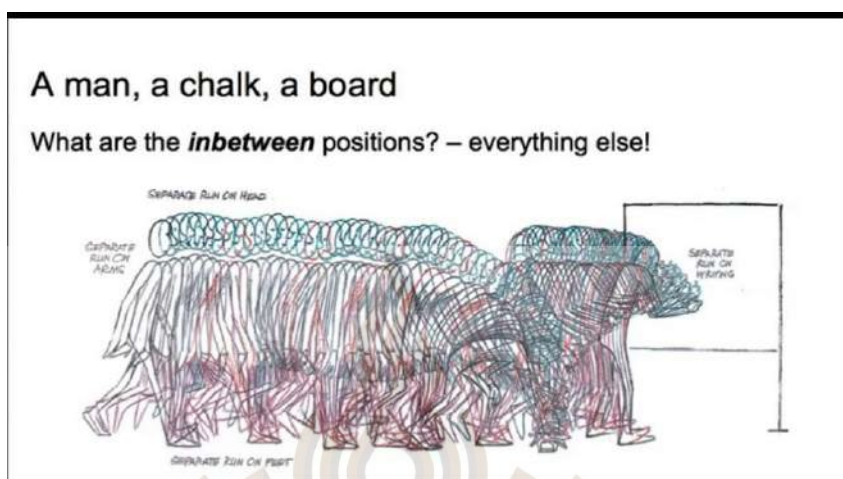
เบรกดาว์น (Breakdown) คือตำแหน่งกึ่งกลาง และใช้กำหนดการเคลื่อนไหว
ระหว่าง เอ็กซ์ทรีมโพสิชัน (Extreme Position)



รูปที่ 2.8 เบรกดาวน์ (Breakdown)

ឆ្នាំ: Alexander Williams, 2012

อิน บีทวิน (In Between) คือทุกตำแหน่งที่อยู่ระหว่าง เอ็กซ์ทรีม โพสิชัน (Extreme Position) ทำให้เคลื่อนไหวของภาพมีความละเอียดคลื่นไหว



รูปที่ 2.9 อิน บีทวิน (In Between)

ที่มา: Alexander Williams, 2012

2.2 อิกิไก (Ikigai)

2.2.1 ความหมายของอิกิไก (Ikigai)

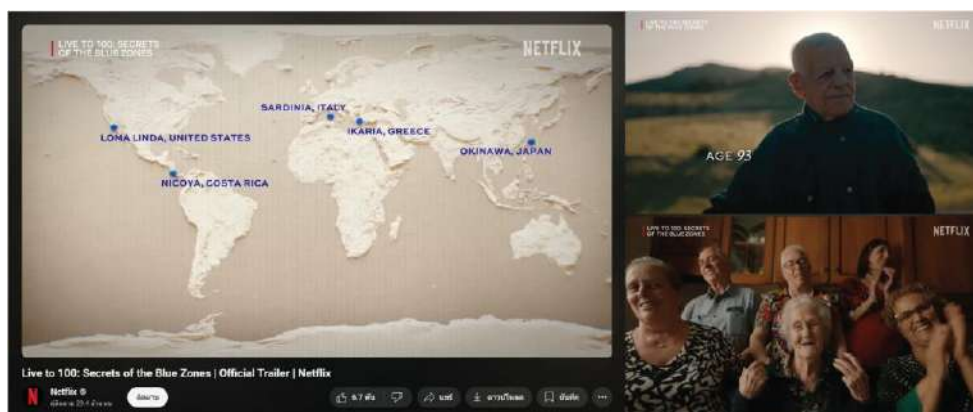
อิกิไก (Ikigai) เป็นศัพท์ญี่ปุ่นที่อธิบายถึงความรื่นรมย์และความหมายของชีวิต ประกอบด้วยคำว่า 生き (Iki) - ชีวิต และ 甲斐 (Gai) – คุณค่า, ความหมาย อาจหมายถึงชีวิตที่คุ้มค่า หรือเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ (อยู่ไปทำไม) (โมจิ, 2564, น.16; การ์เซีย และ มิราเยส, 2565, น. 17-18)

อิกิไก ทำให้รู้สึกว่าชีวิตมีคุณค่าที่จะดำเนินต่อไป ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสถานะทางเศรษฐกิจหรือการประสบความสำเร็จ เป็นแนวคิดที่มีมาอย่างยาวนานในสังคมญี่ปุ่น อิกิไกถูกนำไปใช้ในหลายบริบท ประยุกต์ใช้ได้ทั้งกับเรื่องเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวันไปจนถึงเรื่องใหญ่ ๆ อย่างความสำเร็จและเป้าหมายในชีวิต ใช้เป็นแรงผลักดัน และกระตุ้นพลังใจ เป็นการค้นพบ หรือให้ความหมาย และชื่นชมสิ่งดี ๆ ในชีวิตที่มีความหมายต่อตัวเองแม้คนอื่นไม่เห็นคุณค่าพิเศษนั้น ซึ่งในบางครั้งอิกิไกก็ถูกใช้สื่อถึง “เหตุผลของการตื่นนอนในตอนเช้า” เป็นแรงจูงใจในการใช้ชีวิต

หรือทำให้ชีวิตมีรสชาติ เกี่ยวกับการหาความสุขในแบบของตัวเอง (Nakanishi, 1999; โมจิ, 2564, น. 16-17)

ในบทความการสัมภาษณ์เคน โมจิ ของนิตยสาร The Cloud (2019) กล่าวว่า เขาคิดว่า คนญี่ปุ่น มีความคิดว่าความสำเร็จไม่ใช่ทุกอย่างในชีวิต ความสำเร็จ คือ การได้รับการยอมรับจากสังคมหรือคนที่อยู่ในบริบทนั้น ทว่าอิโกะเป็นการหาความสุขส่วนตัว ซึ่งคนอื่นอาจจะไม่ได้มองว่าเป็นความสำเร็จ คนญี่ปุ่นจำนวนมากจริงจังกับงานอดิเรกและมีความใส่ใจกับบางเรื่องเป็นพิเศษ (Kodawari) เช่น คนที่คลั่งไคล้ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือมังงะ (หนังสือการ์ตูน) พวกเขาจะทุ่มเทกับงานอดิเรกในเวลาว่างโดยไม่จำเป็นต้องการยอมรับหรือชื่อเสียงตราบเท่าที่ได้มีความสุขในแบบของตัวเอง บางคนเลือกทำงานที่ชอบแม้ได้ค่าตอบแทนน้อยแต่นั่นก็เป็นอิโกะของเขา กล่าวได้ว่า อิโกะไม่ใช่การแสวงหาความสำเร็จ แต่เป็นการสัมผัสความสุขในชีวิตจนทำให้เราพบความหมายในการมีชีวิตในแบบของตัวเอง

แดน บิวท์เนอร์ (Dan Buettner) ได้เสนอปัจจัยที่ทำให้อายุยืนผ่านบทความในนิตยสาร National Geographic ฉบับปี 2005 และตีพิมพ์หนังสือชื่อว่า Blue Zones: 9 Lessons for Living Longer โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่ 5 แห่ง ที่มีประชากรที่อายุโดยเฉลี่ยสูงที่สุด ประกอบด้วย (1) แคว้นซาร์ดีเนีย ประเทศอิตาลี (2) เมืองโลมา ลินดา รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา (3) คาบสมุทรนิคอยา ประเทศคอสตาริกา (4) เกาะอิกาเรีย ประเทศกรีซ และ (5) เกาะโอกินาวา ประเทศญี่ปุ่น แล้วเรียกพื้นที่เหล่านั้นว่า Blue Zones และหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้อายุยืน คือ การมีจุดมุ่งหมาย (Purpose) ในชีวิต โดยพบว่าชาวโอกินาวา ประเทศญี่ปุ่น จะเรียกสิ่งนี้ว่า อิโกะ หรือที่ชาวนิโครยัน คอสตาริกา จะเรียกว่า Plan De Vida (Life Plan) เป็นการตอบคำถามกับตัวเองว่า เราเดินเข้าขึ้นมาเพื่ออะไร ซึ่งการมีจุดมุ่งหมายในชีวิตที่ชัดเจน จะช่วยทำให้เรามีสุขภาพที่ดี มีความสุข และช่วยทำให้มีอายุยืน (บิวท์เนอร์, 2005 อ้างถึงใน กิตติพัทธ์ จิรวาสส์, 2563, น. 23-25)



รูปที่ 2.10 Live too 100: Secrets of the Blue Zones

ที่มา: Netflix, 2023

นอกจากนี้อิชิไกยังใช้เป็นแรงผลักดันในการข้ามผ่านอุปสรรคปัญหาได้อีกด้วย ดังที่นักปรัชญาชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 19 ฟรีดริช นิทเชอ ได้กล่าวไว้ว่า “คนที่รู้ว่ามีชีวิตอยู่เพื่ออะไรก็จะอดทนได้แทบทุกอย่างไม่ว่าจะเจอกับสิ่งใด” (การ์เซีย และ มิราเอส, 2565, น. 18)

2.2.2 แนวคิดเสาหลักห้าประการของ อิชิไก โดย เคน โมจิ

มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้ทำการศึกษาและนำเสนอแนวคิดมากมายเกี่ยวกับ อิชิไก (Ikigai) โดยหนึ่งในนั้นคือ เคน โมจิ (Ken Mogi) นักวิทยาศาสตร์ด้านสมองชาวญี่ปุ่น ได้เสนอแนวคิดเสาหลักห้าประการของ อิชิไก ผ่านหนังสือ อิชิไก (The Little Book of Ikigai) ที่ได้รับการแปลแล้วถึง 30 ภาษา ประกอบด้วย เสาหลักห้าประการ ได้แก่

1) การเริ่มต้นเล็ก ๆ

การเริ่มทำบางสิ่งเริ่มจากก้าวเล็ก ๆ ไม่ต้องมีความหมายยิ่งใหญ่อะไร เพียงลงมือทำไปทีละขั้นตอนจนมุ่งสู่ความสำเร็จ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิด

โคดาวาริ (Kodawari) ที่หมายถึง ความพิถีพิถันใส่ใจในสิ่งที่ทำ และเป็นการแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในสิ่งที่ได้ทำซึ่งเป็นแก่นสำคัญของอิชิไกของบุคคลนั้น (โมจิ, 2564, น. 55-65)

ความอยากรู้อยากเห็นกับอิชิไกมีความเชื่อมโยงกันในบางอย่าง ความอ่อนเยาว์ของจิตใจนับเป็นสิ่งสำคัญต่ออิชิไก เช่นเดียวกับความยืดหยุ่นและความหลงใหลโดยไม่สำคัญเลยว่าเป้าหมายคืออะไร (โมจิ, 2564, น. 81-82)

หากอยากตามหา อิกิไก ให้เริ่มจากการสัมผัสความสุขจากสิ่งเล็กๆ ที่หาได้ง่าย ๆ เพราะทำได้ไม่ยาก แม้ในตอนที่ยอดหวังท้อแท้ เมื่อทำสำเร็จสารในสมองที่เรียกว่า โดปามีน (Dopamine) จะหลั่งออกมาและทำให้มีความสุข (The Cloud, 2019)

2) การปลดปล่อยตัวเอง

มีนักจิตวิทยาปรากฏการณ์ “จุดโฟกัสลวงตา” (Focusing Illusion) คนเรามีแนวโน้มจะยึดติดบางอย่างในชีวิตว่าจำเป็นต่อการมีความสุข คิดว่าความสุขของเราขึ้นอยู่กับสิ่ง ๆ นั้น เมื่อผูกมัดตัวเองกับสิ่งลวงตา เราก็สร้างเหตุผลเข้าข้างตัวเองว่าทำไมตนจึงไม่มีความสุข (โมจิ, 2564, น. 225-227)

เคน โมจิ ได้อ้างอิงจากหนังสือ On The Meaning of Life (Ikigai) เขียนโดย มิเอโกะ คามิยะ (Mieko Kamiya, 1966) ว่า เด็กไร้เดียงสาไม่จำเป็นต้องมีอิกิไกในการดำเนินชีวิต เพราะไม่มีความกังวล ยังไม่ต้องแบกรับตัวตนที่ถูกนิยามโดยสังคม ยังไม่ถูกผูกมัดกับอาชีพหรือสถานะทางสังคมใด ๆ มันคงยอดเยี่ยมมากหากเรายังคงรักษาวิถีชีวิตแบบเด็ก ๆ เอาไว้ได้ตลอดไป และนั่นจะนำไปสู่เสาหลักประการที่สองคือ การปลดปล่อยตัวเอง (โมจิ, 2564, น. 96)

การปลดปล่อยตัวเองหรือการละวางตนในบริบทของ อิกิไก คือ การทิ้งอัตตาตัวตน จดจ่อกับกิจกรรมที่ทำในสภาวะลื่นไหล (Flow) ซึ่งเป็นความสุขประเภทที่คนเราจะสุขเพลิดเพลินจนลืมเวลา เพราะได้ทำในสิ่งที่ชอบ ทำง่าย และชำนาญ เป็นสภาวะที่มนุษย์จะทำอะไรได้ผลและมีความสุขที่สุด เมื่ออยู่ใน สภาวะลื่นไหล (Flow) เราไม่ได้ทำงานเพียงเพื่อหาเลี้ยงชีพ หรืออย่างน้อยเงินก็ไม่ใช่อะไรสำคัญอันดับแรก แต่ทำเพราะตัวงานทำให้คุณมีความสุขระหว่างที่ได้ทำ ส่วนค่าตอบแทนถือเป็นผลพลอยได้ (โมจิ, 2564, น. 107-108)

3) ความสอดคล้องและยั่งยืน

อย่างที่เห็นได้ว่าวัฒนธรรมและประเพณีของญี่ปุ่นมีการสืบทอดกันมาได้อย่างยาวนาน วัฒนธรรมญี่ปุ่นมักจะมีเชื่อมโยงกับอิกิไก ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น อิกิไก ยังหมายถึงความสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับสิ่งแวดล้อม ผู้คนรอบตัว และสังคมในวงกว้างอีกด้วย ความยั่งยืนจะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากปราศจากปัจจัยเหล่านี้ (โมจิ, 2564, น. 138-139)

ในอีกแง่หนึ่งการศึกษาอิกิไกในด้านของการยับยั้งชั่งใจและปฏิบัติตัวอย่างถ่อมตนก็สามารถลดความขัดแย้งในการอยู่ร่วมกันได้ พูดได้ว่า อิกิไก สามารถสร้างความสามัคคีและความสงบสุขได้ด้วย (โมจิ, 2564, น. 155-156)

4) ความสุขกับสิ่งเล็ก ๆ

การมองหาความสุขเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวัน หรือชื่นชมกับอะไรบางอย่างก็เป็นอีกสิ่งที่ยิบง่ายแต่มีคุณค่า อาจเป็นการดื่มด่ำกับบรรยากาศในช่วงเช้าหรืออะไรสักอย่างที่ทำให้มีความสุขอย่างงานอดิเรก เนื่องจากหลาย ๆ คนมักจะรู้สึกว่าคุณไม่ได้รับการเติมเต็มจากงานประจำที่ทำอยู่ ญี่ปุ่นจึงเป็นประเทศที่เต็มไปด้วยคนที่สนุกไปกับงานอดิเรกอย่างเต็มที่ ขอแค่ได้ทำก็พอแล้ว (โมจิ, 2564, น. 218)

5) การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้

การเชื่อในความไม่เที่ยงก็เป็นส่วนหนึ่งของอิกิไก การอยู่ตรงนี้ ตอนนี้ ถือเป็นเสาหลักที่สำคัญที่สุด และยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับสภาวะลื่นไหล (Flow) ที่ได้พูดถึงในการปลดปล่อยตัวเองอีกด้วย ถ้าทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ชอบแล้วเข้าถึง สภาวะลื่นไหล (Flow) หมายความว่าเราอาจจะพบอิกิไกของตัวเองแล้วก็ได้ สภาวะลื่นไหล (Flow) เป็นแนวคิดของ มิฮาย ชิกเซนตมิฮายยี (Mihaly Csikszentmihalyi) นักจิตวิทยาชาวฮังการี ที่ว่า เมื่อเราทำกิจกรรมอะไรสักอย่างแล้วเวลาผ่านไปโดยไม่รู้ตัว มุ่งมั่นจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น และแทบไม่รู้สึกละเลย สิ่งนี้มักเกิดขึ้นขณะที่ทำสิ่งที่ชอบ (การ์เซีย และ มิราเยส, 2565, น. 89-93) ซึ่งสอดคล้องกับเสาหลักประการที่สองของอิกิไกที่เคน โมจิกกล่าวถึงเช่นกัน

หลาย ๆ ครั้งคนเรามักจะทำอะไรแบบคาดหวังผลลัพธ์ล่วงหน้า หากไม่เป็นตามที่หวังไว้อาจจะทำให้รู้สึกท้อแท้ แม้จะสร้างผลงานดี ๆ ออกมาก็ยังต้องใช้เวลากว่าจะได้ผลตอบแทนหรืออาจจะไม่ได้อะไรเลย แต่เมื่อใดที่เรามีสติอยู่กับปัจจุบันตั้งใจทำสิ่งที่อยู่ตรงหน้า โดยไม่ได้คาดหวังอะไรจากปัจจัยที่อยู่เหนือการควบคุม และความทุ่มเทของเรากลายเป็นจุดเริ่มต้นของความสุขได้เมื่อไร ความสุขที่เกิดขึ้นภายในใจและความพอใจของตัวเองก็มากพอที่จะทำให้คุณมีชีวิตอยู่ต่อไป ถ้าบรรลุจุดนี้ได้ก็ถือเป็นที่สุดแห่งการอยู่ตรงนี้ ตอนนี้แล้ว (โมจิ, 2564, น. 131-132)

2.2.3 อิกิไก และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

จากหนังสือค้นหาอิกิไก เขียนโดย กิตติพัทธ์ จิรวังวงศ์ (2563) มีการรวบรวมแนวคิดจากผู้ที่ศึกษาอิกิไก และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง โดยแต่ละแนวคิดมักจะเกี่ยวข้องกับการมีจุดมุ่งหมาย หรือการมีความสุขในชีวิตประจำวัน เช่น

ในการศึกษาอิกิไกจากนักวิชาการญี่ปุ่นหลาย ๆ ท่าน รวมถึงหนังสือที่เขียนเกี่ยวกับอิกิไก มักจะความเชื่อมโยง และอ้างอิงการศึกษาของ คามิยะ มิเอโกะ (Mieko Kamiya) อาชีพจิตแพทย์ รวมถึงนักเขียน และนักแปลภาษา ซึ่งน่าจะเป็นคนแรก ๆ ที่เริ่มศึกษาอิกิไกอย่างจริงจัง โดยทำการศึกษาจากคนไข้ที่มารักษาโดยเฉพาะกลุ่มคนไข้ที่หมดความทุกข์จากความรูสึกว่าตนใช้ชีวิตอย่างไรไร้คุณค่า และเขียนหนังสือ Ikigai nit suite (On Ikaigai) ซึ่งคาดว่าเป็นหนังสืออิกิไกเล่มแรก ๆ เพราะตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 1966 โดยระบุว่า แหล่งที่มาของอิกิไก จะประกอบด้วย

- (1) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกอิกิไก
- (2) มีอิสระ และแรงจูงใจจากภายในตัวเรา
- (3) มีความเฉพาะตัวไม่จำเป็นต้องเหมือนผู้อื่น
- (4) นำไปสู่การสร้างระบบคุณค่าภายในใจ
- (5) ช่วยสร้างให้เกิดโลกภายในจิตใจ ที่ดำรงอยู่ได้อย่างอิสระ

ความรู้สึกอิกิไก (Ikigai-kan) ไม่ใช่เพียงความสุขในอนาคต แต่รวมถึงความสามารถในการใช้ชีวิตอย่างยากลำบากได้ในปัจจุบัน ด้วยความหวังหรือเป้าหมายในอนาคต และยังเกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณค่าของตัวเอง ซึ่งเชื่อมโยงกับค่านิยมส่วนบุคคล (Personal Value) ของแต่ละคนด้วย ซึ่งความรู้สึกอิกิไกเกิดขึ้นได้จากการตอบสนองความต้องการของตน ซึ่งมีทั้งหมด 7 ระดับ

1) ความพึงพอใจในชีวิต

เป็นความต้องการระดับพื้นฐานทั่วไปในชีวิตประจำวัน

2) การเปลี่ยนแปลง และการเติบโต

คามิยะ มองว่าคนเราต้องการสิ่งใหม่ ๆ ประสบการณ์ใหม่ เพื่อนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง และมีชีวิตที่ดีขึ้น

3) อนาคตที่สดใส

ถ้าเราเชื่อว่าชีวิตกำลังมุ่งไปในทางบวก จะช่วยให้ผ่านพ้นช่วงยากลำบาก และสามารถจัดการปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

4) เสี่ยงสะท้อน

เป็นการสร้าง และรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เป็นความต้องการที่จะได้รับการปฏิบัติที่ดีจากผู้อื่น และรวมถึงการอุทิศตนเพื่อผู้อื่นด้วย

5) เสรีภาพ

มนุษย์มีอิสระในการเลือก แต่บางครั้งก็ไม่เลือกอิสระในปัจจุบัน เพื่อคาดหวังอิสระในอนาคต รวมถึงสามารถสะสมเสรีภาพของตัวเองเพื่อผู้อื่นได้ด้วย

6) ความสมบูรณ์ในศักยภาพของตัวเอง

เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเอง เพื่อให้ใช้ศักยภาพ และสร้างการเติบโตให้กับตัวเองได้อย่างเต็มที่ ซึ่งต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมาก

7) ความหมายและคุณค่า

เป็นความปรารถนาที่ต้องการทำให้เกิดความรู้สึกความหมายและคุณค่าของชีวิต ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เราไตร่ตรองความหมาย และพิสูจน์ถึงคุณค่าในการดำรงอยู่

และนอกจากนี้ยังกล่าวไว้อีกว่า “คนที่มีอิทธิไโกไม่จำเป็นต้องมีชื่อเสียง โดเด่น คนที่มีชีวิตเรียบง่าย และมุ่งมั่นทำตามเป้าหมายของตัวเองก็มีอิทธิไโกได้เช่นกัน การบรรลุเป้าหมายไม่ใช่ส่วนสำคัญ การเดินไปแต่ละก้าวอย่างตั้งใจ และลงมือทำอย่างมีสติต่างหากที่สะท้อนความป็นอิทธิไโกได้มากกว่า”

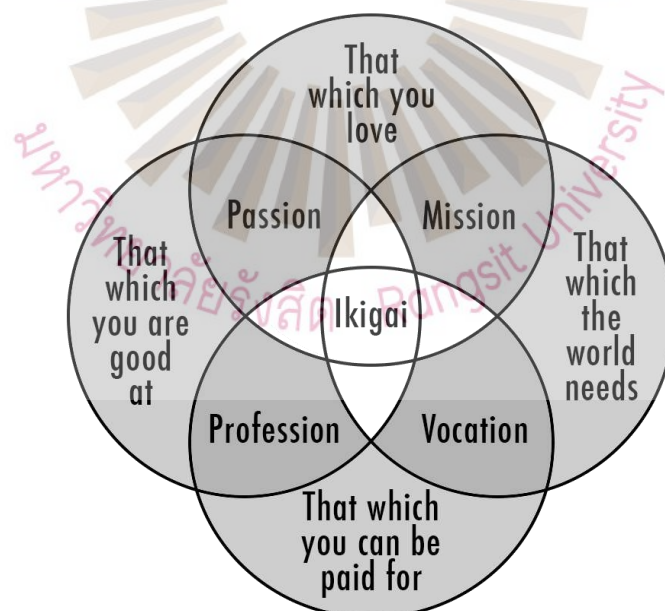
หนึ่งในงานที่น่าจะมีอิทธิพลต่อศึกษาอิทธิไโกของคามิยะ คือ การบำบัดด้วยการค้นหาความหมายของชีวิต (Logotherapy) ที่พัฒนาโดยจิตแพทย์ชาวเวียนนา วิคเตอร์ แฟรงเกิล (Viktor Frankl) ซึ่งมองว่ามนุษย์มีความเป็นอิสระในการเลือกว่าตนจะมีทัศนคติอย่างไรกับเหตุการณ์เบื้องหน้า รวมถึงอิสระที่จะตัดสินใจเลือกเส้นทางของตนไม่ว่าจะตกอยู่ในสภาพข้ำแยเพียงใดก็ตาม และสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ คือ การทำให้ชีวิตของตัวเองมีความหมาย และการมีจุดหมาย (แฟรงเกิล, ม.ป.ป. อ้างถึงใน กิตติพิทักษ์ จิรวาสวงศ์, 2563)

จากการศึกษาอิกิไกที่ต่อยอดจากการศึกษาอิกิไกของ คามิยะ มิเอโกะ โดย อากิฮิโร ฮาเซกาวา (Akihiro Hasegawa) นักจิตวิทยาคลินิก และอาจารย์ของมหาวิทยาลัยโตโย (Toyo Eiwa University) ได้ให้ความหมายอิกิไกไว้ว่าเป็นเหตุผลในการมีชีวิตอยู่ เป็นการตระหนักส่วนบุคคลที่ทำให้บุคคลหนึ่งอยากมีชีวิตอยู่ต่อ และมองว่าอิกิไกมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน หากเราสร้างความสุขเล็ก ๆ ในแต่ละวันได้ ก็จะนำไปสู่ความสุขทั้งชีวิต

2.2.4 การตีความ อิกิไก ในแบบตะวันตก

ในแบบตะวันตกอิกิไกถูกตีความว่าเป็นภารกิจหรือเป้าหมายในชีวิต เราสามารถตามหาอิกิไกได้โดยใช้หลักสี่ข้อซึ่งถูกอธิบายด้วยวงกลมสี่วงที่เชื่อมเข้าด้วยกัน วงกลมนั้นประกอบด้วย

- (1) สิ่งที่เรารัก
- (2) สิ่งที่เราทำได้ดี
- (3) สิ่งที่เราสร้างรายได้
- (4) สิ่งที่โลกต้องการ



รูปที่ 2.11 Ikigai Venn Diagram.

ที่มา : Winn, 2014

แรกเริ่มแผนภาพวงกลมนี้ไม่ได้มีอะไรเกี่ยวข้องกับอิกิไก แต่เป็นแผนภาพเวนน์แห่งจุดประสงค์ (The Venn diagram of Purpose) ของ แอนเดรียส ซูซุนากา (Andrés Zuzunaga) นักเขียนและนักโหราศาสตร์จิตวิทยาชาวสเปน สร้างขึ้นปี 2011 และเผยแพร่ครั้งแรกในหนังสือภาษาสเปน “Que harías si no tuvieras miedo” (What Would You Do If You Weren’t Afraid) เมื่อปี 2012 ต่อมา มีการแปลแผนภาพนี้เป็นภาษาอังกฤษทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง มักถูกนำมาใช้ในการค้นหาเป้าหมายชีวิต และในปี 2014 มาร์ค วินน์ (Marc Winn) ได้นำรูปวงกลมสี่วงนี้มาเปลี่ยนคำตรงกลางเป็นอิกิไก และนำไปเขียนในบล็อกของตัวเองจนกลายเป็นแผนภาพวงกลมอิกิไก (Ikigai Venn Diagram) (Kemp, 2019 ; กิตติพัทธ์ จิรวาสวงศ์, 2563)

2.3 สัญศาสตร์ (Semiotics)

จากการศึกษาบทความของ Curtin (2009) ที่แปลและขยายความโดย เถกิง พัฒโนภาส (ม.ป.ป.) สัญวิทยา (Semiology) เป็นทฤษฎีในการศึกษาความหมายจากการจำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่สื่อความหมายอย่างเป็นระบบ โดยใช้วิธีศึกษาด้วย โครงสร้างนิยม (The Structuralist Method) ซึ่งถูกคิดค้นโดย แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส โดยวิเคราะห์หลักให้สัญญาณต่าง ๆ เพื่อสรุปสัญญาณนั้นทำงานอย่างไร สะท้อนนัยความหมายอะไร

สัญญาณ (Sign) คือ สิ่งแทนความ หรือสิ่งใดก็ตามที่ทำให้เกิดความหมายต่างไปจากเดิมที่คนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ ซึ่งการวิเคราะห์สัญญาณในแบบที่ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ ใช้นั้นแบ่งระบบการสื่อสารของสัญญาณแต่ละอย่างออกเป็น 2 ส่วน คือ รูปสัญญาณ (Signifier) และความหมายของสัญญาณ (Signified) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาตามวิธีแบ่งเป็นหน้าที่ (Mode) ของชาร์ล แซนเดอร์ส เพอร์ซ (Charles Sanders Peirce, 1839-1914) นักปรัชญาชาวอเมริกันผู้สานต่อแนวคิดสัญวิทยาจากแฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ โดยแบ่งเป็น “ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณกับความหมายของสัญญาณ” ได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1) ภาพเหมือน (Icon)

มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณกับความหมายของสัญญาณแบบคล้ายคลึงกัน (Resemblance) มีความชัดเจนในตัวเอง ไม่ต้องผ่านสื่อ หรือตัวกำหนดความเช่น ไม้กางเขนมีความหมายโดยตรงเป็นเส้นตรงสองเส้นไขว้กันเป็นมุมฉาก

2) ครรชนี (Index)

มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายของสัญลักษณ์แบบสาเหตุ-ผลลัพธ์ (Causal Relation) สามารถยืนยันการมีอยู่ของบางสิ่ง ไม่ว่าจะมียุณ ที่แห่งนั้นหรือไม่ก็ตาม แม้มองไม่เห็นแต่รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏนั้นสามารถบอกข้อเท็จจริงได้ เช่น ควันเป็นครรชนีของไฟ เมฆเป็นครรชนีของฝน

3) สัญลักษณ์ (Symbol)

มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายของสัญลักษณ์แบบการเป็นตัวแทนความ (Representation) เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวัตถุผ่านนัยยะบางอย่าง มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการตีความ (Interpretant) จะสื่อความหมายได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับกฎและเงื่อนไขที่เราวางไว้

มายาคติ (Mythologies) ถูกคิดค้นโดย โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915 -1980) นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส มีความเชื่อมโยงกับวิธีการทางสัญวิทยา โดยจะเกี่ยวกับการให้ความหมายตามค่านิยมในสังคมและวัฒนธรรม การวิเคราะห์ระบบการสื่อสารด้วยแนวคิดนี้จะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

1) ความหมายตรง (Denotation)

เป็นความหมายตรงตามตัวอักษร เหมือนกับ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายของสัญลักษณ์แบบภาพเหมือน (Icon) ของ แฟร์ดิน็อง เดอ โซซูร์

2) ความหมายแฝง (Connotation)

เป็นความหมายจากค่านิยม ที่สังคมให้นิยามความหมายร่วมกัน อาจมีความนัยอื่นไม่ตรงตามภาพหรือตัวอักษร อาจเป็นการอุปมาอุปมัย ความคิดเห็นที่ยึดถือมานาน หรือประสบการณ์ทางอารมณ์ ซึ่งอาจเป็นความหมายสากล เฉพาะกลุ่ม หรือเป็นส่วนตัวก็ได้ หากเข้าใจถึงความนัยที่แฝงอยู่ ความหมายของสิ่งนั้นจะปรากฏออกมา (Curtin, 2009; เถกิง พัฒโนภาส, 2551; ขจรเกียรติ จันทะเกา, 2558; พิรณันท์ จันทมาศ, 2565; สันติ ลอรัชวี, 2550)

โดยสรุปแล้ว สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมาย หรือสิ่งแทนความ ที่ถูกให้ความหมายต่างจากความเข้าใจทั่วไป เรียกว่า สัญลักษณ์ (Sign) ซึ่งสัญลักษณ์ไม่ได้มีความหมายในตัวเอง สัญลักษณ์เดียวกันอาจมีความหมายแตกต่างกันขึ้นอยู่กับบริบท และการตีความ

หากการให้ความหมายเกี่ยวข้องกับกรอบสังคมหรือวัฒนธรรมจะเรียกว่า “มายาคติ (Mythologies) เช่น ไม้กางเขน หากเป็น ภาพเหมือน (Icon) หรือ ความหมายตรง (Denotation) จะเป็นเส้นตรงสองเส้นไขว้ แต่อีกนัยหนึ่งในเชิง สัญลักษณ์ (Symbol) และ ความหมายแฝง (Connotation) จะสามารถสื่อถึงศาสนาคริสต์หรือการไถ่บาปได้เช่นกัน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วันวิสาข์ พรหมจีน และอดิเทพ แจ้คนาลาว (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้แสงและสีทางจิตวิทยา เพื่อการออกแบบพัฒนาฉาก ได้ข้อสรุปว่า แสงและสีมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก แม้จะเป็นสีเดียวกันก็สามารถถ่ายทอดอารมณ์และสื่อความหมายที่ต่างกันได้ ลักษณะของแสงและสี รูปร่าง ความเข้ม-อ่อน หรือความสดของสีมีผลต่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก

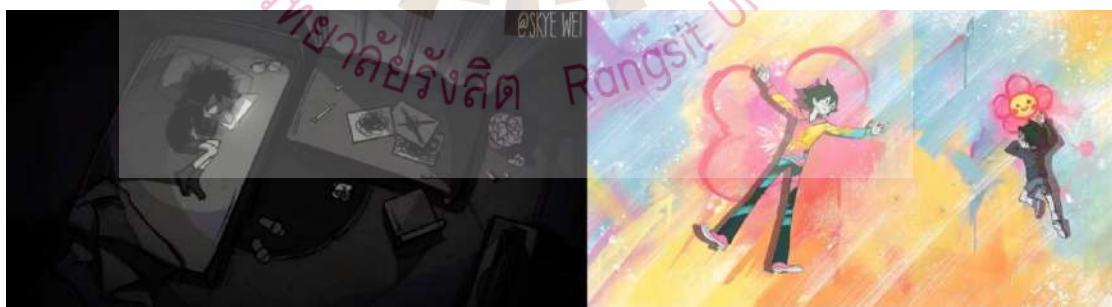
กิมลพรรณ อุ่นแก้ว (2547) ได้อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ไว้ว่าเป็นทฤษฎีที่มักใช้วิเคราะห์หาตีความหาความหมายในวรรณกรรม เป็นการแทนสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต รวมถึง การแสดงท่าทาง ภาษาพูด ภาษาเขียน อาจใช้การแทนหรือเปรียบเทียบกันระหว่างรูปธรรมและนามธรรมที่มีความหมายโดยนัยเพื่อสื่อความความหมายให้ชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น ถือได้ว่าสัญลักษณ์ทางวรรณกรรมเป็นการผสานกันระหว่างจินตภาพ (Image) กับมโนภาพ (Concept) และได้อ้างอิงถึงการอธิบายทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ของ สเตฟาน มัลลาร์เม (Stéphane Mallarmé) นักกวีชาวฝรั่งเศส ไว้ว่า สัญลักษณ์นิยมเป็นศิลปะการสร้างภาพของสิ่งหนึ่งโดยเลือกวัตถุหนึ่งและดึงสภาพวิญญานของสิ่งนั้นออกมาด้วยการตีความ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านรับรู้เข้าใจความหมายของเนื้อเรื่อง ความรู้สึกนึกคิด ความเป็นอยู่และวัฒนธรรมผ่านตัวละครและภาพลักษณ์ที่ผู้เขียนถ่ายทอดผ่านงานได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้การตีความไม่มีถูกผิด ขึ้นอยู่กับความรู้ประสบการณ์ของผู้อ่าน การตีความจะเป็นเรื่องส่วนบุคคลอาจจะขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่อง เวลา และสภาพจิตใจ ณ ขณะนั้น นอกจากความสนุกแล้ว การตีความสัญลักษณ์ยังช่วยให้ได้ใช้ความคิดอย่างลึกซึ้งเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้นอีกด้วย

2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง Why is everyone better than me? แอนิเมชันประกอบเพลง Yoku มีการใช้สีเอกรงค์ สีโทนหม่นเพื่อแสดงอารมณ์ด้านลบ หรือความไม่แน่ใจของตัวละคร ผสมกับการใช้สีอื่นๆ เพิ่มเข้ามาในบางช่วงบางจุดเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเป็นการเน้นให้จุดที่มีสีแตกต่างดูโดดเด่นขึ้น ในช่วงท้ายของแอนิเมชันมีการใช้สีสดใสเพื่อสื่อถึงอารมณ์เชิงบวกของตัวละคร นอกจากนี้แอนิเมชันประกอบเพลง Yoku ยังมีการใช้องค์ประกอบเชิงนามธรรมซึ่งเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความสุข สิ่งที่ชอบ หรือการเป็นตัวของตัวเอง เพิ่มเข้ามาเสริมการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ และเป็นองค์ประกอบด้านภาพที่สวยงาม และยังมีเรื่องราวเกี่ยวกับการทำตามความฝันและเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับอิกิโก

แอนิเมชันประกอบเพลง Sayonara End Roll นอกจากจะมีการใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ และบรรยากาศแล้ว ยังใช้สีของภาพเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความความจริง และความฝันได้ด้วย โดยในฉากวิ่งในทุ่งดอกไม้ จะมีการสลับภาพระหว่างความจริงที่สับรยากาศมืดมน กับความฝันที่มีสีสันสดใส

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเทคนิคการใช้สีสื่ออารมณ์เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร และการใช้สัญลักษณ์ และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน เป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิกิโก



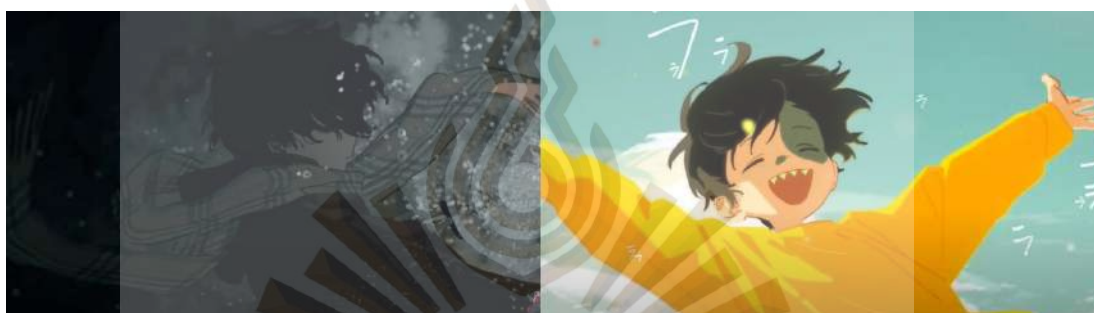
รูปที่ 2.12 ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Why is everyone better than me?

ที่มา: SkyeWei, 2024



รูปที่ 2.13 ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง YOKU - Eve MV

ที่มา: Eve, 2022



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างแอนิเมชันประกอบเพลง Sayonara End Roll

ที่มา: Eve, 2024

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิกิไก” มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิกิไก” ได้ศึกษาทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ แอนิเมชัน 2 มิติ ปรัชญาอิกิไก ศัญศาสตร์ และการใช้แสงและสีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนาจาก กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง แอนิเมชันเรื่อง Why is everyone better than me? และ แอนิเมชันประกอบเพลง Yoku จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิกิไก” มีแก่นของเรื่องคือ “ความสุข” โดยเล่าเรื่องผ่าน ‘คนที่พอเริ่มโตก็มีเรื่องอื่นที่ต้องทำจนค่อย ๆ ลืมสิ่งที่ทำให้มีความสุขไป แม้จะประสบความสำเร็จในด้านการงานก็ยังรู้สึกว่างเปล่าไม่ได้รับการเติมเต็ม แต่พอล้นพบว่าอะไรทำให้มีความสุข ชีวิตก็มีสีสันขึ้นมา’

3.2.2 บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง Moonlight Ocean

เริ่มจากเด็กคนหนึ่งที่นั่งวาดรูปอยู่ที่โต๊ะเขียนหนังสือ บนกำแพงมีรูปที่วาดเล่นแปะเต็มไปหมด พอเป็นวัยรุ่น ภาพบนกำแพงเริ่มหายไปแทนที่ด้วยอย่างอื่น ในห้องมีหนังสือกับรางวัลเพิ่มขึ้นมา เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ บนโต๊ะเต็มไปด้วยเอกสาร พอตัวละครลุกออกจากโต๊ะ ทำให้เห็นสภาพห้องที่ไม่ได้ตกแต่งอะไร วันหนึ่งผล็อยหลับไปหลังกลับจากทำงานฝันว่าตัวเองกำลังจมน้ำ จากนั้นก็โดนคลื่นซัดขึ้นมาบนฝั่ง หันกลับไปมองอีกฟากของทะเลก็เห็นพระจันทร์เต็มดวง หลังสะดุ้งตื่นก็เริ่มวาดรูป พอวาดเสร็จก็ยืนมอง และเข้านอนอย่างมีความสุข

3.2.3 ออกแบบตัวละคร

จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบตัวละครหลัก ได้ดังภาพ ต่อไปนี้



รูปที่ 3.1 Character Design

3.2.4 เขียนบทภาพ (Storyboard)

จากบทภาพยนตร์สามารถนำมาออกแบบบทภาพ สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 2.20 นาที ได้ดังภาพต่อไปนี้

TITLE: _____

NO. _____

1

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

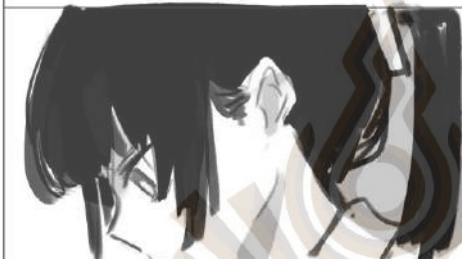
16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.2 Storyboard หน้าที่ 1

TITLE:

NO.

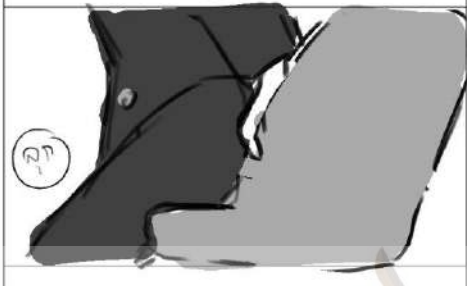
2

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.3 Storyboard หน้าที่ 2

TITLE: _____ NO. 3

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.4 Storyboard หน้าที่ 3

TITLE:

NO.

4

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

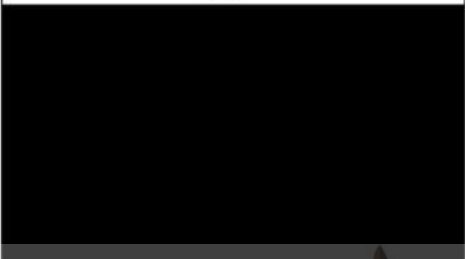
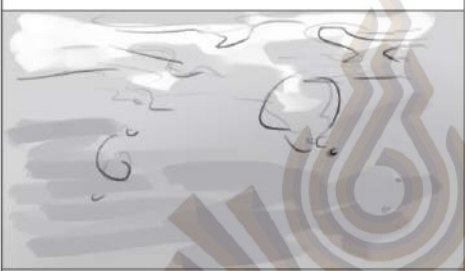
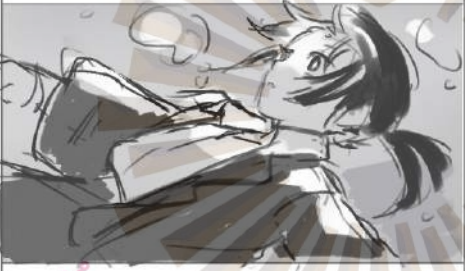
16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.5 Storyboard หน้าที่ 4

TITLE:

NO.

5

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
	   			

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.6 Storyboard หน้าที่ 5

TITLE:

NO.

6

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.7 Storyboard หน้าที่ 6

TITLE: _____

NO. _____

7

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.8 Storyboard หน้าที่ 7

TITLE:

NO.

8

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.9 Storyboard หน้าที่ 8

TITLE:

NO.

๑

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

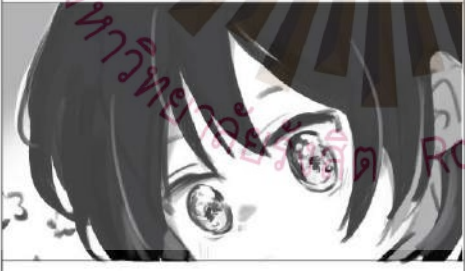
16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.10 Storyboard หน้าที่ ๑

TITLE:

NO.

10

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.11 Storyboard หน้าที่ 10

TITLE: _____

NO. _____



CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.12 Storyboard หน้าที่ 11

TITLE:

NO.

12

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		ตัดมา วงหน้า		
		จว		
		จว จว		

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.13 Storyboard หน้าที่ 12

TITLE:

NO.

13

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
		๑๖ ๖๓		
		๑๗ ๖๓		
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.14 Storyboard หน้าที่ 13

TITLE: _____

NO. _____



14

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME

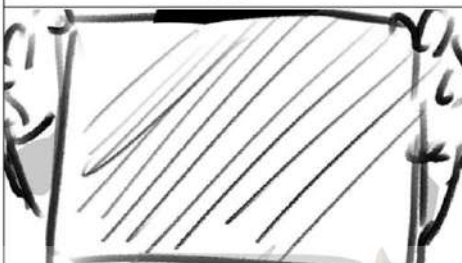
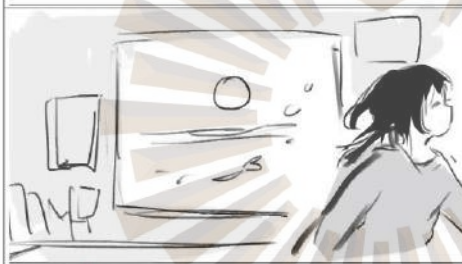
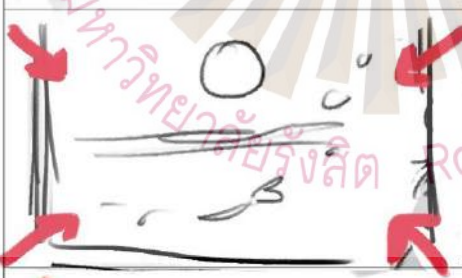
16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.15 Storyboard หน้าที่ 14

TITLE:

NO.

15

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

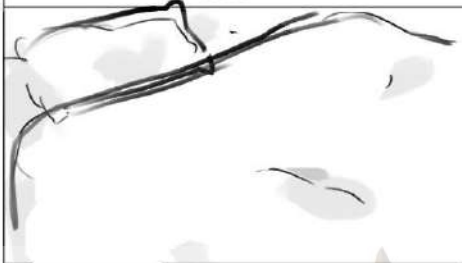
รูปที่ 3.16 Storyboard หน้าที่ 15

TITLE: _____

NO. _____



๒

CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
				
				
				

16:9 aspect ratio

รูปที่ 3.17 Storyboard หน้าที่ 16

3.2.5 ขั้นตอนแอนิเมติก (Animatic) และใส่เสียง (Sound)

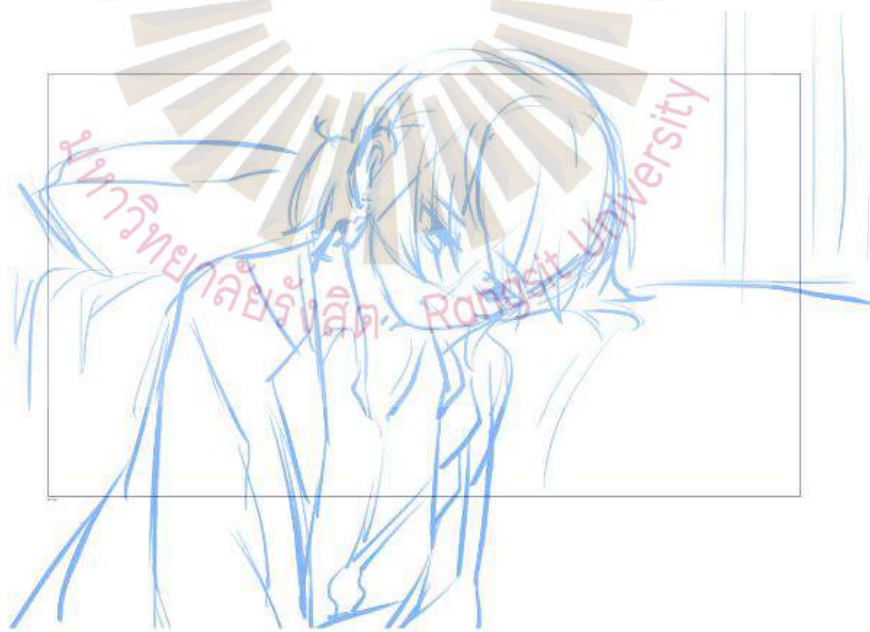
นำภาพมาเรียงกัน ใส่การเคลื่อนไหวแบบคร่าว ๆ เพื่อดูจังหวะการเปลี่ยนฉาก (Transition) การเคลื่อนไหว และระยะเวลา (Timing) โดยรวม จากนั้นจึงใส่เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี (Background Music) หรือเสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect)

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 ทำภาพเคลื่อนไหวของฉาก และตัวละครด้วยโปรแกรม Clip studio paint

ในการทำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างแอนิเมชันแบบ Pose to Pose เป็นหลัก โดยเริ่มจากการร่างภาพคีย์เฟรม (Keyframe) จากนั้นเพิ่ม ภาพระหว่างเฟรม (In Between) และใช้วิธีวาดแบบ Straight Ahead ในบางจุด เช่น การเคลื่อนไหวของคลื่นทะเล หรือ ฟองน้ำ เนื่องจากเป็นเป็นรูปร่างแบบธรรมชาติ จึงไม่จำเป็นต้องวาดคีย์เฟรมก่อนก็ได้

1) ขั้นตอนร่างภาพ (Sketch)



รูปที่ 3.18 ขั้นตอนร่างภาพ (Sketch)

2) ตัดเส้น (Line art)



รูปที่ 3.19 ขั้นตอนตัดเส้น (Line art)

3) ลงสี (Coloring)

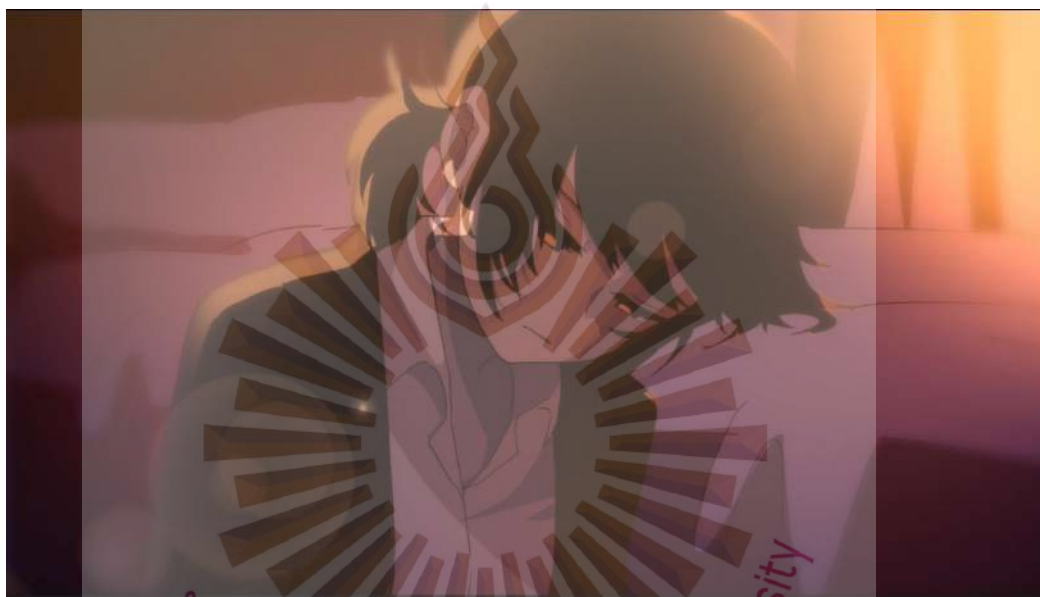


รูปที่ 3.20 ขั้นตอนการลงสี

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

3.4.1 การรวมองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว (Compositing)

เพื่อทำให้งานสมบูรณ์มากขึ้น หลังจากทำภาพเคลื่อนไหวตัวละคร และฉากเสร็จแล้ว จึงนำมารวมองค์ประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการแต่งแสง สี และใส่เอฟเฟกต์ (Effect) ต่าง ๆ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวกล้อง



รูปที่ 3.21 ตัวอย่างภาพที่รวมองค์ประกอบ (Composite) แล้ว



รูปที่ 3.22 ก่อนและหลังรวมองค์ประกอบ (Composite)

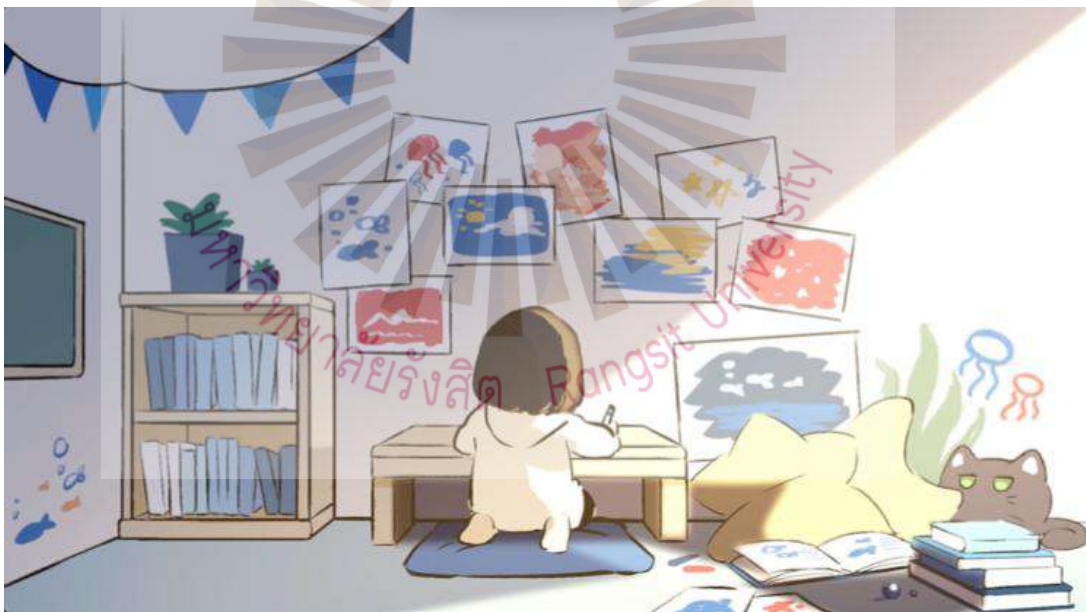
บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 ผลการออกแบบแอนิเมชัน

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแอนิเมชัน ปร๊ชญาอิกโก และสัตยศาสตร์ รวมถึงกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง และสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Moonlight Ocean” ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับ “คนที่หลงลืมสิ่งที่ทำให้มีความสุขไปจนชีวิตรู้สึกว่างเปล่า จนเกิดความเครียดสะสมและท้อแท้ แต่เมื่อตระหนักได้ว่าอะไรทำให้มีความสุข ชีวิตก็กลับมามีสีสันอีกครั้ง”

โดยมีลำดับภาพเหตุการณ์ดังนี้



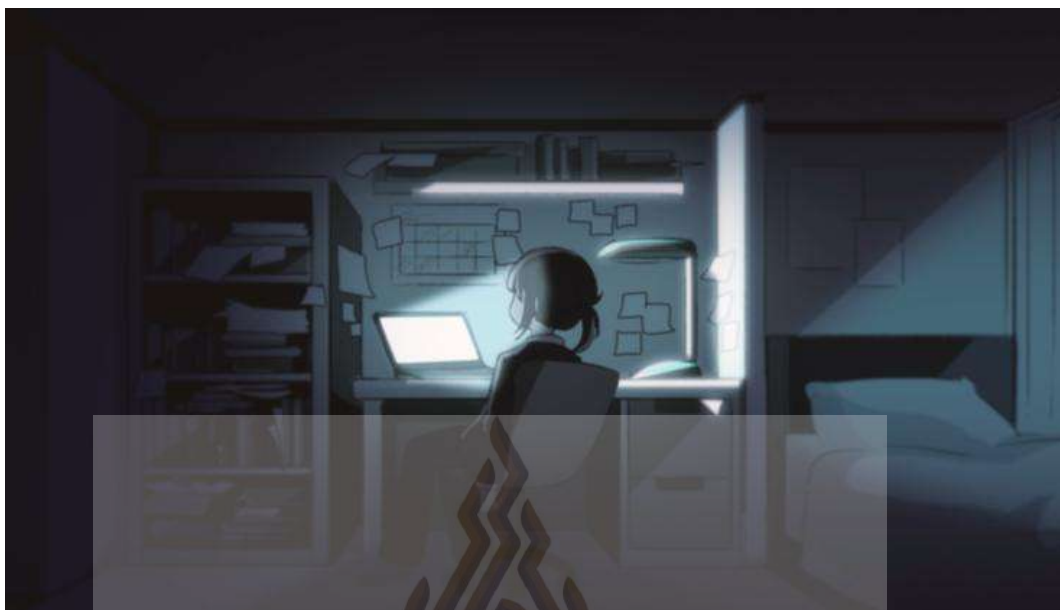
รูปที่ 4.1 ตัวละครหลักในวัยเด็กกำลังวาดรูปอยู่ในห้อง



รูปที่ 4.2 ตัวละครหลักดูรูปที่วาดอย่างมีความสุข



รูปที่ 4.3 ตัวละครหลักในช่วงวัยรุ่นกำลังอ่านหนังสือเตรียมสอบ



รูปที่ 4.4 ตัวละครหลักในวัยผู้ใหญ่กำลังเหนื่อยจากการทำงาน



รูปที่ 4.5 ตัวละครหลักเดินออกจากห้อง



รูปที่ 4.6 ตัวละครหลักกลับบ้านจากการทำงาน



รูปที่ 4.7 ตัวละครหลักรู้สึกท้อแท้ และพลัดกลับไป



รูปที่ 4.8 ตัวละครหลักพบว่าตัวเองอยู่ใต้น้ำ



รูปที่ 4.9 ตัวละครหลักจมน้ำ



รูปที่ 4.10 คลื่นซัด



รูปที่ 4.11 ตัวละครหลักโดนคลื่นซัดขึ้นมabenหาด



รูปที่ 4.12 ตัวละครหลักหันไปมองพระจันทร์



รูปที่ 4.13 ตัวละครหลักสะดุ้งตื่น



รูปที่ 4.14 ตัวละครหลักเริ่มวาดรูป



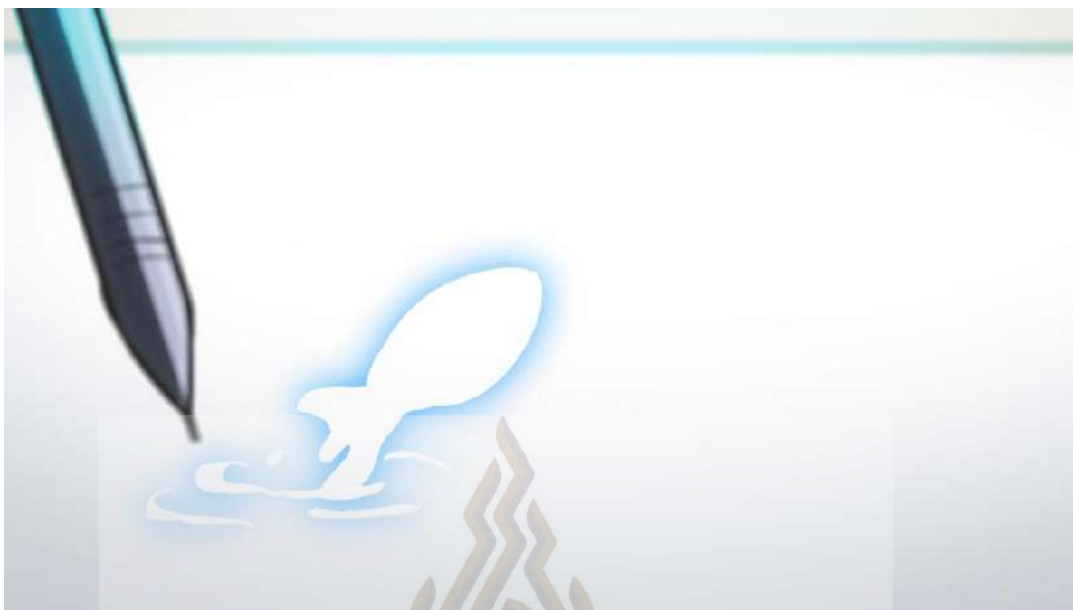
รูปที่ 4.15 ตัวละครหลักเห็นอะไรบางอย่าง



รูปที่ 4.16 ปลาโผล่มาระหว่างที่ขีดเส้น



รูปที่ 4.17 ตัวละครหลักตื่นตาตื่นใจ



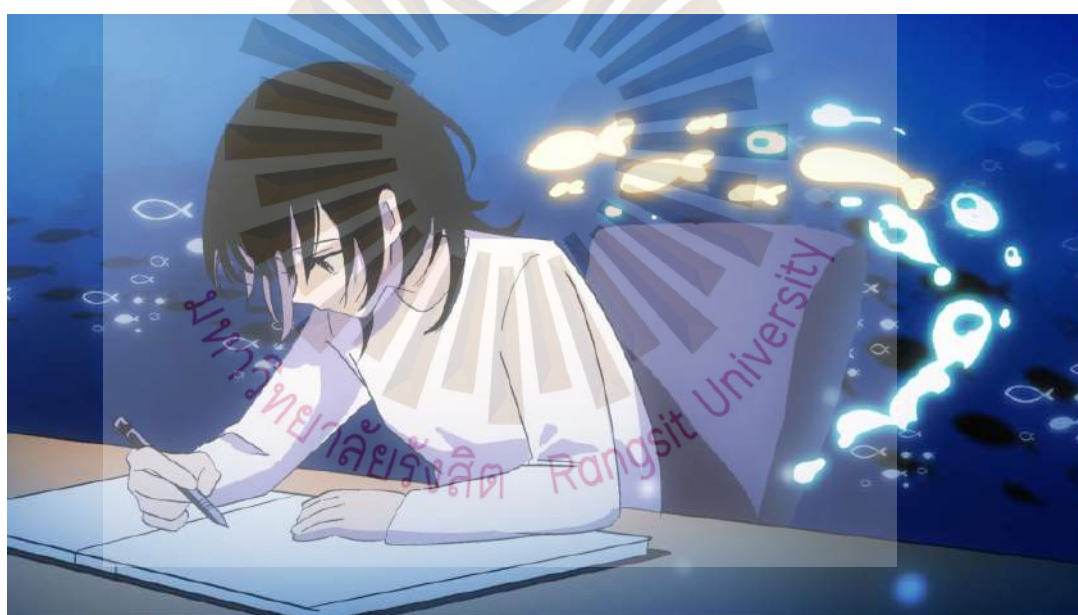
รูปที่ 4.18 ปลาออกมาจากกระดาดเมื่อจรดดินสอ



รูปที่ 4.19 ตัวละครหลักมองตามปลาที่ออกมาจากกระดาด



รูปที่ 4.20 เมื่อเงยหน้าขึ้นก็เห็นฝูงปลา



รูปที่ 4.21 ตัวละครหลักวาดรูปต่อ



รูปที่ 4.22 ตัวละครหลักวาดรูปเสร็จ



รูปที่ 4.23 ตัวละครหลักมองภาพที่วาด



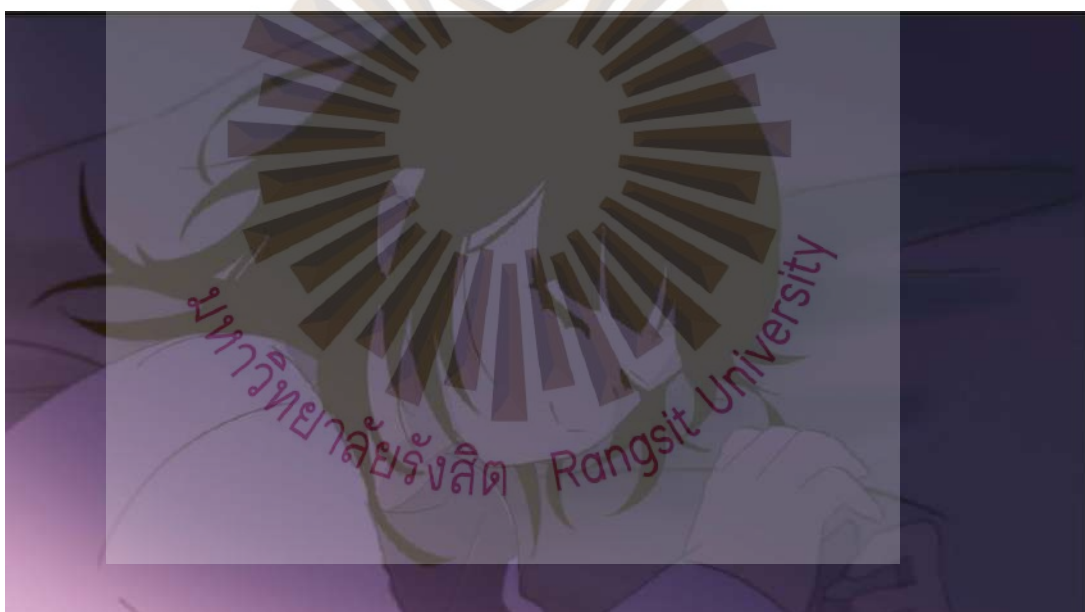
รูปที่ 4.24 ตัวละครหลักติดภาพที่วาดบนกำแพง



รูปที่ 4.25 ภาพวาดที่ตัวละครหลักวาด



รูปที่ 4.26 ตัวละครหลักทั้งตัวลงบนเตียง



รูปที่ 4.27 ตัวละครหลักนอนหลับอย่างมีความสุข

4.2 ผลประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้เผยแพร่แอนิเมชันเรื่อง “Moonlight Ocean” และจัดทำแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกโดยวิธีอาสาสมัคร จำนวน 60 คน อายุระหว่าง 18 - 41 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย

วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้ได้รับความคิดเห็นจากคนทั้ง 2 ช่วงอายุ ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในด้านแอนิเมชัน และปรัชญาอิคโก จำนวน 60 คน ที่รับชมผลงานแล้ว ทำแบบประเมินออนไลน์ โดยมีการให้คะแนนเป็น 5 ระดับ คือ

คะแนน 1	หมายถึง	ควรปรับปรุง
คะแนน 2	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 3	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนน 4	หมายถึง	ดี
คะแนน 5	หมายถึง	ดีมาก

และมีเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูล คือ

$$\begin{aligned} \text{ช่วงคะแนน} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับคะแนน}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= \frac{4}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned} \quad (4-1)$$

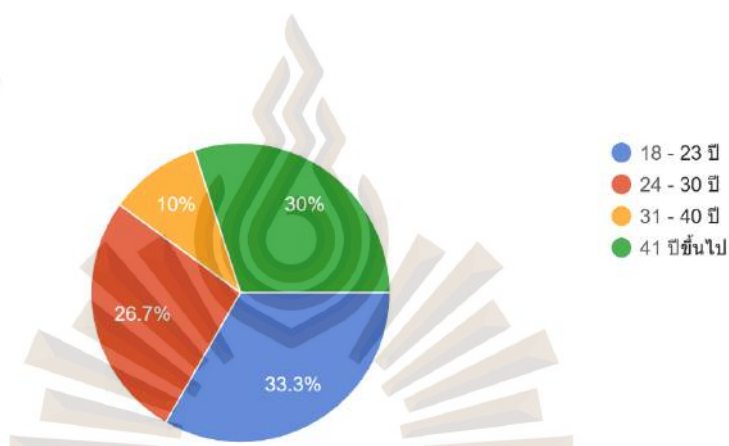
ดังนั้น

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.80	หมายถึง	ควรปรับปรุง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.81 – 2.60	หมายถึง	พอใช้
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 – 4.20	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 – 5.00	หมายถึง	ดีมาก

จากวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิคิไก เรื่อง “Moonlight Ocean” จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 60 คน ซึ่งมีช่วงอายุระหว่าง 18 - 41 ปีขึ้นไป โดยแบ่งผลลัพธ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 1) ด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน
- 2) ด้านเทคนิคและการออกแบบ
- 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ช่วงอายุ
คำตอบ 60 ข้อ



รูปที่ 4.28 ภาพแผนภูมิช่วงอายุของผู้ที่รับชมแอนิเมชัน
และทำแบบประเมินออนไลน์

สรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน

คำถามประเมิน	$\bar{x}$	SD	สรุปผล
ด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน			
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.08	0.76	ดี
2. ผู้ชมมีความเข้าใจในเรื่องราวในระดับใด	3.98	0.91	ดี
3. เนื้อหาในแอนิเมชันสะท้อนถึงความสุขและการค้นพบคุณค่าในชีวิต	4.13	0.76	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.06	0.81	ดี

ด้านเนื้อหาของแอนิเมชันคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D.= 0.81) โดยแต่ละข้อได้รับผลประเมินดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาที่น่าสนใจในระดับดี ($\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.76)
- 2) ผู้ชมมีความเข้าใจในเรื่องราวในระดับดี ($\bar{X} = 3.98$, S.D.= 0.91)
- 3) เนื้อหาในแอนิเมชันสะท้อนถึงความสุข และการค้นพบคุณค่าในชีวิต ได้คะแนนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D.= 0.76)

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านเทคนิคและการออกแบบของแอนิเมชัน

คำถามประเมิน	$\bar{X}$	SD	สรุปผล
ด้านเทคนิคและการออกแบบ			
1. ถ่ายทอดเนื้อหาได้ครบถ้วนเข้าใจง่าย ในระยะเวลาของแอนิเมชัน	4.11	0.80	ดี
2. ถ่ายทอดเนื้อหาได้ชัดเจนแม้ไม่มีบทพูด	4.13	0.82	ดี
3. ความสวยงามด้านภาพ	4.35	0.68	ดีมาก
4. ความลงตัวระหว่างภาพและเสียงประกอบ	4.2	0.79	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.2	0.77	ดี

ด้านเทคนิคและการออกแบบโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D.= 0.77) โดยแต่ละข้อได้รับผลประเมินดังต่อไปนี้

- 1) สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ครบถ้วนเข้าใจง่ายในระยะเวลาของแอนิเมชัน 2 นาที 20 วินาที ($\bar{X} = 4.13$, S.D.= 0.82)
- 2) สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ชัดเจนแม้ไม่มีบทพูดอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D.= 0.80)
- 3) ในด้านความสวยงามของภาพประกอบคะแนนอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D.= 0.68)
- 4) การใช้เสียงประกอบเหมาะสมลงตัวกับภาพในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D.= 0.80)

ตารางที่ 4.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านคุณประโยชน์ของแอนิเมชัน

คำถามประเมิน	$\bar{X}$	SD	สรุปผล
ด้านประโยชน์			
1. สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงเป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเอง	4.05	0.76	ดี
2. ได้รับความบันเทิง	4.03	0.95	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.04	0.86	ดี

ด้านประโยชน์คะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D.= 0.86) โดยแต่ละข้อได้รับผลประเมินดังต่อไปนี้

- 1) สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงเป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเองได้ระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D.= 0.76)
- 2) ในด้านความบันเทิงอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.95)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดปรัชญาอิกิไก พบว่า การใช้ชีวิตอย่างมีความหวัง จุดมุ่งหมาย หรืออิกิไก เป็นหนึ่งในที่ทำให้ใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข และสามารถทนต่ออุปสรรคได้ ในส่วนของการศึกษาสาส์นศาสตร์ สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์ในการตีความช่วยให้ถ่ายทอดเรื่องราวได้ง่ายขึ้น โดยการตีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคลไม่มีถูกหรือผิด ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ รวมถึงสภาพจิตใจของผู้ชม และยังช่วยให้ได้ใช้ความคิดอย่างลึกซึ้งด้วย

ในการออกแบบแอนิเมชัน เรื่อง “Moonlight Ocean” ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับคนที่หลงลืมความสุขจากการวาดรูปในวัยเด็ก เมื่อได้วาดรูปอีกครั้งจึงค้นพบว่าความสุข (อิกิไก) ของตัวเองคืออะไร มีการใช้สัญลักษณ์ทั่วไปเพื่อบอกเล่าสถานการณ์ผ่านสิ่งที่แวดล้อมในห้อง หรือสิ่งอยู่บนกำแพง เช่น ในฉากวัยเด็กที่กำลังวาดรูปตอนเริ่มเรื่อง จะเห็นได้ว่าบนกำแพงมีรูปวาดเล่นหลายรูป เป็นการบอกเล่าเพิ่มเติมว่าตัวละครชอบวาดรูปมาก แทนที่จะแสดงออกทางสีหน้าท่าทางในขณะที่กำลังวาดรูปเพียงอย่างเดียว หรือการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นความหมายแฝงอย่าง การจมน้ำ ซึ่งหมายถึง ความอึดอัดภายในใจ หรือการต้องฝืนทนกับบางสิ่งจนเหมือนขาดอากาศ นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่นิยมใช้สื่อความหมายโดยนัยในภาพยนตร์ หรือวรรณกรรมอย่าง “พระจันทร์” และ “ทะเล” ซึ่งในแต่ละเรื่องราวก็น่าจะสื่อความหมายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบริบท องค์ประกอบของสัญลักษณ์ในเรื่อง และการตีความส่วนบุคคล โดยผู้วิจัยเลือกใช้ “พระจันทร์เต็มดวง” เพื่อสื่อถึงความสุข ความต้องการ หรือสิ่งที่ซ่อนอยู่ในใจ เป็นแสงสว่างในคืนที่มีดมืด ซึ่งโดยทั่วไปพระจันทร์มักใช้สื่อถึงความรัก หรือความลึกซึ้งอยู่แล้ว และ “ทะเล” มักใช้สื่อถึงอิสระ ความไม่มั่นคง หรือบางเรื่องก็ใช้สื่อถึงความตายได้เช่นกัน ในที่นี้ผู้วิจัยใช้ทะเลเพื่อสื่อถึงอิสระที่ไร้ขีดจำกัด และในฉากท้ายเรื่องที่ตัวละครกำลังวาดรูปแล้วมีปลาว่ายออกมา เพื่อสื่อว่า ได้เข้าไปในโลกของตัวเอง หรือเข้าสู่สภาวะลื่นไหล (Flow) จากการทำสิ่งที่ชอบ ซึ่งเมื่อย้อนกลับไปดูที่ภาพวาดบนกำแพงในฉาก

แรกจะเห็นได้ว่า ภาพที่ตัวละครของวาดส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับปลา ทะเล และดวงจันทร์ ผู้วิจัยเลือกใช้ปลาเป็นอนุภาค (Particle) ให้ดูแฟนตาซีราวกับอยู่ใต้น้ำ เพื่อให้การดำเนินเรื่องสอดคล้องกันเมื่อวิเคราะห์จากความคิดเห็นของผู้ที่รับชมแอนิเมชัน และทำผลประเมินทางออนไลน์ ได้ข้อสรุป ดังต่อไปนี้

1) ด้านเนื้อหาของแอนิเมชันคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D.= 0.81) เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ ผู้ชมมีความเข้าใจเรื่องราวในระดับดี และเนื้อหาในแอนิเมชัน สะท้อนถึงความสุขและการค้นพบคุณค่าในชีวิตได้

2) ด้านเทคนิคและการออกแบบคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D.= 0.77) สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ ครอบคลุมเข้าใจง่ายแม้ไม่มีบทพูด ในระยะเวลาของแอนิเมชัน 2.20 นาที ในด้านความสวยงามของภาพประกอบ คะแนนอยู่ในระดับดีมาก และการใช้เสียงประกอบเหมาะสมลงตัวกับภาพในระดับดี

3) ด้านประโยชน์คะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D.= 0.86) สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึง เป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเองได้

แม้ผู้ชมจะไม่ได้เข้าใจ หรือตีความความหมายของสัญลักษณ์ได้ไม่ครบทุกอย่างภายในเรื่อง ก็สามารถเข้าใจการดำเนินเรื่อง ความรู้สึก และอุปสรรคที่ตัวละครพบเจอได้ ในส่วนของการใช้สัญลักษณ์ทำให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ในเวลาที่สั้นลง เนื่องจากสามารถเล่าผ่านสภาพแวดล้อมองค์ประกอบภาพ และเสียงได้ ทั้งยังไม่จำเป็นต้องมีบทพูดก็ยังเข้าใจเรื่องราวได้ และยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และชวนติดตามให้กับผลงานได้อีกด้วย แต่ก็อาจทำให้เข้าใจยากจนผู้ชมต้องตั้งใจดูมากขึ้น และอาจมีการตีความที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล มีความคิดเห็นบางส่วนแสดงให้เห็นว่ายังสื่อสารได้ไม่ชัดเจน เนื่องจากไม่เข้าใจว่าต้องการสื่ออะไร แต่เมื่อพิจารณาจากความคิดเห็นส่วนใหญ่ แล้วจากแบบประเมิน จึงได้ข้อสรุปว่า แอนิเมชัน เรื่อง “Moonlight Ocean” สามารถสะท้อนถึงการค้นพบความสุขในชีวิต และกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึง เป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเองได้ ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

บรรณานุกรม

- การ์เซีย, เอช และมิราเยส, เอฟ. (2565). *สวมผ้าใบ ไปตามหา อิกิไก* [Ikigai for Teens] (วันดี อภิรักษ์ธนากร, แปล). กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์.
- กิตติพัทธ์ จิรวาสวงศ์. (2563). *ค้นหา Ikigai*. กรุงเทพฯ : เกรท มีเดีย เอเจนซี
- ขจรเกียรติ จันทะเกา (2558). *การใช้สัตววิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/1188/1/Khajornkiet%20Chantapao.pdf>
- กิม, ปี. (2566). *ถ้าอยู่ได้นานกว่านี้ มีอะไรที่อยากทำบ้างไหมครับ* (What Death Said to Life). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- เถลิง พัฒโนภาย. (2551). ศัญศาสตร์กับภาพแทนความหมาย. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 01, 35-50 สืบค้น 22 กันยายน 2567, จาก <https://www.arch.chula.ac.th/journal/files/article/qyYaZ1mab3Sun103124.pdf>
- ปฐม สุปรียาพร. (2557). *โครงการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น แนวบุกเบิกตะวันตก*. สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/1151>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2565). *ค้นพบ “อิกิไก” ชีวิตมีความหมาย 5 ปัจจัยสร้างสุข-ความสำเร็จ / ดร.สุวัฒน์ ทองธนากุล*. สืบค้น 10 กันยายน 2567, จาก <https://mgronline.com/goodhealth/detail/9650000050731>
- พินันท์ จันทมาศ. (2565). *กระบวนการสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย*. สืบค้น 24 กันยายน 2567 จาก <https://site.bsru.ac.th/arted/wp-content/uploads/2021/08/กระบวนการสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย-ผศ.พินันท์-จันทมาศ.pdf>
- กิมลพรรณ อุ่นแก้ว. (2547). ภาษาสัญลักษณ์ในวรรณกรรมประเภทนิทาน. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 26(1), 2547 สืบค้น 16 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/hm/article/view/640>
- มูลนิธิยุวพัฒน์. (2563). *อิกิไก ความหมายของการมีชีวิตอยู่*. สืบค้น 3 กันยายน 2567 จาก <https://th.hrnote.asia/expert-content/210730-ikigai/>
- โมจิ, เค. (2564). *อิกิไก* [The Little Book of Ikigai] (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, แปล). กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดบุ๊คซัน.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วันวิสาข์ พรหมจัน, และอดิเทพ แจ้คนาลาว. (2562). การใช้แสงและสีทางจิตวิทยา เพื่อการออกแบบพัฒนาฉาก. *Humanities, Social Sciences, and Arts*, 12(6), 2521-2541 สืบค้น 14 กันยายน 2567, จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/152907/162136>
- วิธิตาแอนิเมชัน. (2567). *การ์ตูน แอนิเมชัน มีกี่ประเภท? EP.1*. สืบค้น 14 กันยายน 2567, จาก <https://vithita.com/animationtypesep-1/>
- สันติ ลอรัชวี. (2550). *สัญญา ของ Charles Sanders Peirce*. สืบค้น 24 กันยายน 2567, จาก <https://grafiction.blogspot.com/2007/12/charles-sanders-peirce.html>
- สุชาติพิศ หอมสุวรรณ. (2561). *การออกแบบอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สืบค้น 13 พฤศจิกายน 2567, จาก https://graphic.bsru.ac.th/?page_id=699
- Alexander Williams. (2012). *Keys, Extremes, Breakdowns and In-betweens* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=d418iMMxf18>
- CareerVisa Assessment. (2021). “อิกิไก” ในการทำงาน & การใช้ชีวิต. Retrieved September 10, 2024 from, <https://www.careervisaassessment.com/th/articles/ikigai>
- Curtin, B. (2009). Semiotics and Visual Representation. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 01, 51-62 สืบค้น 22 กันยายน 2567, จาก https://www.arch.chula.ac.th/journal/issue_detail.php?issue_id=3
- Dream farm studios. (2024). *What Is 2D Animation? Step-By-Step Guide for 2D Production Process* Retrieved November 9, 2024 from, <https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/>
- HREX.asia. (2021). *ปรัชญาการทำงานของคนญี่ปุ่นอิกิไก*. Retrieved September 3, 2024 from, <https://th.hrnote.asia/expert-content/210730-ikigai/>
- Jaiboonlue, P. (2023). *ประเภทของงานแอนิเมชัน*. Retrieved September 14, 2567 from, <https://medium.com/@panadda.ja/ประเภทของงานแอนิเมชัน-5314c2241610>
- Kemp, N. (2019). *Ikigai Misunderstood and the Origin of the Ikigai Venn Diagram*. Retrieved September 13, 2024 from, <https://ikigaitribe.com/ikigai/ikigai-misunderstood/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Koyama, P. (2024). อิกิไก (Ikigai) ปรัชญาเพิ่มความสุขให้ชีวิตวิถีคิดแบบชาวญี่ปุ่น. Retrieved September 3, 2024 from, <https://www.disruptignite.com/blog/ikigai>
- Nakanishi, N. (1999). 'Ikigai' in Older Japanese people. *Age and Ageing*, 28(3), 323–324. doi:10.1093/ageing/28.3.323 Retrieved September 13, 2024 from, <https://academic.oup.com/ageing/article/28/3/323/31016>
- Studio Binder. (2022). *What is cel animation?*. Retrieved September 14, 2024 from, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>
- The Cloud. (2019). คู่กับ อ.เคน โมหิ ชาวญี่ปุ่นต้นตำรับหนังสืออิกิไก แนวคิด การสัมผัส ความสุขเล็กๆ ในชีวิต. Retrieved September 10, 2024 from, <https://readthecloud.co/ikigai-ken-mogi/>



ภาคผนวก

แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Moonlight Ocean

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แบบประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Moonlight Ocean

อาชีพ.....

ช่วงอายุ

☐ 18 - 23 ปี

☐ 24 - 30 ปี

☐ 31 - 40 ปี

☐ 41 ปีขึ้นไป

วุฒิการศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ อนุปริญญา-ปริญญาตรี

☐ สูงกว่าปริญญาตรี

คำถามประเมิน	1	2	3	4	5
ด้านเนื้อหาของแอนิเมชัน					
1. เนื้อหามีความน่าสนใจ					
2. ผู้ชมมีความเข้าใจในเรื่องราวในระดับใด					
3. เนื้อหาในแอนิเมชันสะท้อนถึงความสุขและการค้นพบคุณค่าในชีวิต					
ด้านเทคนิคและการออกแบบ					
1. ถ่ายทอดเนื้อหาได้ครบถ้วนเข้าใจง่าย					
2. ในระยะเวลาของแอนิเมชัน					
3. ถ่ายทอดเนื้อหาได้ชัดเจนแม้ไม่มีบทพูด					
4. ความสวยงามด้านภาพ					
ด้านประโยชน์					
1. สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงเป้าหมายและคุณค่าในชีวิตของตนเอง					
2. ได้รับความบันเทิง					

*หมายเหตุ	คะแนน	1	หมายถึง	ควรปรับปรุง
	คะแนน	2	หมายถึง	พอใช้
	คะแนน	3	หมายถึง	ปานกลาง
	คะแนน	4	หมายถึง	ดี
	คะแนน	5	หมายถึง	ดีมาก

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	จันทกานต์ พุฒชงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	22 ธันวาคม 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดจันทบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์, 2565 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	7/7 หมู่ 10 ซอย 1 หมู่บ้านยางระหงซากเวช ตำบลเขาบายศรี อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี 22120

