

การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์
สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี



การศึกษาอิสระเสนอมหาวิทยาลัยนเรศวรเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**2D ANIMATION DESIGN FOR REDUCING CYBERBULLYING FOR
YOUNG PEOPLE AGED 12-20**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

May 2018

Copyright 2018 by Naresuan University

การศึกษาอิสระ เรื่อง 'การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์
สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี'
ของ 'นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์'
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์)

.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา)

.....กรรมการ
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

.....กรรมการ
(อาจารย์นฤพนธ์ คมสัน)

อนุมัติ

.....
(อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์ชวลิต ดวงอุทา อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา ตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ ช่วยให้คำแนะนำต่างๆ จนส่งผลทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระทัยคุณบิดามารดา และเพื่อนๆหลายคน ที่คอยให้กำลังใจ คอยให้คำปรึกษาและความเอาใจใส่สนับสนุน คอยส่งเสริมแก่ผู้วิจัย ในทุกๆด้านอย่างดีที่สุดเสมอมาตั้งแต่เริ่มจนกระทั่งศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบและอุทิศแต่ผู้มิพระคุณทุกท่าน ซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ศิลปนิพนธ์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความตระหนักรู้ให้กับผู้อ่านเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ บ้างไม่มากนักน้อย

ชฎาพร อัครวินารักษ์

ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี
ผู้วิจัย	นางสาวชฎาพร อัครวีนารักษ์
ที่ปรึกษา	อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2561
คำสำคัญ	แอนิเมชันสองมิติ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ Cyberbullying

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันแอนิเมชันถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ผู้คนส่วนมากให้ความสนใจการบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครสมมติ ช่วยนำเสนอเรื่องราวต่างๆอย่างชัดเจน น่าสนใจมากขึ้นกว่าการอ่าน เพราะช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการเรื่องราวได้อย่างชัดเจน คล้อยตาม และเข้าใจเนื้อหาโดยง่าย ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินกับเรื่องราวที่น่าเสนอ

แอนิเมชันสองมิติที่นิสิตได้จัดทำขึ้นมานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ลง โดยบอกเล่าผ่านเรื่องราวของเด็กผู้หญิงอายุ 14 ทั่วๆไปคนนึง ที่ต้องมาพบกับกรกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เนื้อหาจะเล่าให้เห็นว่าเธอก็เป็นแค่เด็กธรรมดา แต่แล้ววันนึงเธอไปทำให้เพื่อนในห้องเรียนไม่พอใจโดยที่ไม่รู้ตัว เพื่อนคนนั้นได้ทำการแกล้งเธอด้วยการโพสรูปที่น่าอายของเธอ และกว่าที่เธอจะเห็นว่าเรื่องนี้เกิดขึ้นก็ช้ากว่าอีกหลายๆคนที่มาแสดงความคิดเห็นกันอย่างสนุกสนานโดยที่ไม่ได้นึกถึงจิตใจของเธอเลย เธอจะสามารถผ่านเรื่องนี้ไปได้ได้อย่างไร แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอออกมาแล้ว สามารถติดตามต่อได้ในเรื่อง

โดยแอนิเมชันเรื่องนี้ได้สอดแทรกความรู้และปัญหาต่างไว้ให้ผู้ชมได้คิดตามไปด้วย และเมื่อรับชมจนจบ ก็หวังว่าทุกคนจะตระหนักได้ถึงปัญหาเรื่องกรกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ว่ามันไม่ใช่เรื่องเล็กๆ มันทำร้ายจิตใจของผู้ที่โดนกลั่นแกล้งอย่างไรบ้าง และหวังว่าแอนิเมชันเรื่องนี้จะช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้บ้างไม่มากก็น้อย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1	1
1	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
ขอบเขตของงานวิจัย.....	1
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	4
1	4
1.1	4
1.2	5
1.3	7
1.4	8
1.5	9
1.6	10
1.7	11
2	14
2.1	14
2.2	19
3	29
3.1	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	3.2 การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และ สังคม.....	29
	3.3 การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ.....	31
	3.4 พัฒนาการวัยรุ่น (Adolescent Development).....	36
	4. กรณีศึกษา.....	41
	4.1 Circle.....	41
	4.2 The closed door.....	42
	4.3 Shelter.....	43
3	การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	44
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
	การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	49
	แนวทางการออกแบบ.....	50
4	การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	64
	การออกแบบโครงเรื่อง.....	64
	เรื่องย่อ.....	75
	Animatic.....	76
	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร.....	81
	การออกแบบและพัฒนาฉาก.....	84
	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence '.....	91
	ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งาน.....	97
	ผลงานการพัฒนาหน้าปกดีวีดีงาน.....	98
5	บทสรุป.....	99
	สรุปผลการวิจัย.....	99
	อภิปรายผลการวิจัย.....	100
	ข้อเสนอแนะ.....	100

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	101
ภาคผนวก.....	105
ประวัติผู้วิจัย.....	113



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 Cyber bullying.....	5
2 Cyber bullying 2.....	7
3 Stop Cyber bullying.....	9
4 Attackc on titan – Anime.....	14
5 จาก Sword Art Online – Anime.....	15
6 Nagi no asukara – Anime	16
7 Ano hana – Anime	18
8 Chisaki hiradaira Character Design จาก Nagi no asukara – anime.....	19
9 Circle [Thai : Traditional 2D animation].....	41
10 The closed door.....	42
11 Shelter.....	43
12 Circle [Thai : Traditional 2D animation].....	50
13 [SHORT ANIMATION] Cyberbullying.....	50
14 Thesis Animation 2014 – Memory.....	51
15 Fumiko's Confession.....	51
16 Fumiko's Confession 2.....	52
17 Reference 1.....	52
18 Logo 1.....	53
19 ตัวละครหลัก.....	53
20 ตัวละครประกอบภายในเรื่อง.....	54
21 Storyboard page 1.....	54
22 Storyboard page 2.....	55
23 Storyboard page 3.....	55
34 Storyboard page 4.....	56
25 Storyboard page 5.....	56
26 Storyboard page 6.....	57

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
27 Storyboard page 7.....	57
28 Storyboard page 8.....	58
29 Storyboard page 9.....	58
30 Storyboard page 10.....	59
31 Storyboard page 11.....	59
32 Storyboard page 12.....	60
33 Storyboard page 13.....	60
34 Storyboard page 14.....	61
35 Storyboard page 15.....	61
36 Sketch Poster Design.....	62
37 Mood&Tone1.....	63
38 Mood&Tone2.....	63
39 Storyboard page 1.....	64
40 Storyboard page 2.....	65
41 Storyboard page 3.....	66
42 Storyboard page 4.....	67
43 Storyboard page 5.....	68
44 Storyboard page 6.....	69
45 Storyboard page 7.....	70
46 Storyboard page 8.....	71
47 Storyboard page 9.....	72
48 Storyboard page 10.....	73
49 Storyboard page 11.....	74
50 Storyboard page 12.....	75
51 Animatic1.....	76
52 Animatic2.....	77
53 Animatic3.....	78

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
54	Animatic4.....	79
55	Animatic5.....	80
56	ตัวละครตะวันตก.....	81
57	ตัวละครของเพื่อนตะวันตก.....	82
58	ตัวละครพบกับแม่ของตะวันตก.....	82
59	ตัวละครคุณยาย.....	83
60	ภาพรวมตัวละคร.....	83
61	ห้องนอนของตะวันตก1.....	84
62	ห้องนอนของตะวันตก2.....	84
63	บ้านของตะวันตก1.....	85
64	บ้านของตะวันตก2.....	85
65	โรงเรียนของตะวันตก1.....	86
66	โรงเรียนของตะวันตก2.....	86
67	ห้องเรียนของตะวันตก1.....	87
68	ห้องเรียนของตะวันตก2.....	87
69	ห้องเรียนของตะวันตก3.....	88
70	ห้องเรียนของตะวันตก4.....	88
71	ตลาด1.....	89
72	ตลาด2.....	89
73	ฉากอื่นๆ.....	90
74	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '1.....	91
75	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '2.....	92
76	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '3.....	93
77	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '4.....	94
78	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '5.....	95
79	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '6.....	96
80	ผลงานโปรสเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence '.....	97

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
81 แบบร่างหน้าปกดีวีดี.....	98
82 ผลงานหน้าปกดีวีดี.....	98
83 ภาพบรรยากาศภายในงาน 1.....	106
84 ภาพบรรยากาศภายในงาน 2.....	106
85 ภาพบรรยากาศภายในงาน 3.....	107
86 ภาพบรรยากาศภายในงาน 4.....	107
87 ภาพบรรยากาศภายในงาน 5.....	108
88 ภาพบรรยากาศภายในงาน 6.....	108
89 ภาพบรรยากาศภายในงาน 7.....	109
90 ภาพบรรยากาศภายในงาน 8.....	109
91 ภาพบรรยากาศภายในงาน 9.....	110
92 ภาพบรรยากาศภายในงาน 10.....	110
93 ภาพบรรยากาศภายในงาน 11.....	111
94 ภาพบรรยากาศภายในงาน 12.....	111
95 ภาพบรรยากาศภายในงาน 13.....	112

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันแอนิเมชันถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ผู้คนส่วนมากให้ความสนใจการบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครสมมติ ช่วยนำเสนอเรื่องราวต่างๆอย่างชัดเจน น่าสนใจมากขึ้นกว่าการอ่าน เพราะช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการเรื่องราวได้อย่างชัดเจน คล้อยตาม และเข้าใจเนื้อหาโดยง่าย ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินกับเรื่องราวที่น่าเสนอ

Cyberbullying คือ การรังแกของเด็กและเยาวชนในยุคไฮเทค เป็นกรณีพิพาทระหว่างเด็กกับเด็กด้วยกัน โดยที่ใช้เครื่องมือสื่อสารอย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม แชท หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือหลักในการรังแกและกลั่นแกล้งกัน โดยการกลั่นแกล้งนี้สามารถทำได้ 24 ชั่วโมง ต่างจากสมัยก่อนที่เด็ก ๆ จะรังแกกันได้ในห้องเรียนหรือแบบซึ่ง ๆ หน้าเท่านั้น โดยที่นักศึกษาก็ได้เห็นว่ามีเพื่อนชั้นนั้นจะสามารถเข้าถึงกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดีเพราะภาพเคลื่อนไหวจะทำให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

โครงการอนิเมชันเรื่องนี้ทำขึ้นเพื่อต่อต้านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นแพร่หลายมากขึ้นในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเยาวชนที่ยังไร้วุฒิภาวะ เพื่อให้เยาวชนรู้ถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งนี้

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติ
2. เพื่อศึกษาและออกแบบแอนิเมชันให้เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชนอายุ 12-20 ปี
3. คาดหวังให้สามารถลดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยทำให้เยาวชนที่อาจมองว่าเป็นเรื่องสนุกได้ถูกคิดถึงผลที่จะตามมา และเลิกกระทำ
4. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายคือเยาวชนอายุ 12 - 20 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- แอนิเมชันความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที
- ออกแบบโปสเตอร์ A3 จำนวน 1 ชิ้นงาน
- ออกแบบปกกล่องดีวีดี จำนวน 1 ชิ้นงาน
- ออกแบบตัวละคร จำนวน 1 ชิ้นงาน
- ออกแบบฉาก จำนวน 1 ชิ้นงาน

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.ส่งหัวข้อเรื่องและใบโครงร่าง
- 2.ส่งแผนการดำเนินงาน
- 3.ค้นคว้า ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
- 4.วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล
- 5.สร้างแนวคิดในการออกแบบ
- 6.ออกแบบตัวละคร
- 7.ออกแบบฉาก
- 8.กำหนดโครงเรื่อง (storyboard)
- 9.เริ่มทำแอนิเมติก
- 10.จัดแสดงผลงาน
- 11.ส่งรูปเล่มบทที่ 1 ถึงบทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม (เดือน)	ส.ค	ก.ย	ต.ค	พ.ย	ธ.ค	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค
1.ส่งหัวข้อเรื่องและไปโครงร่าง	↔									
2.ส่งแผนการดำเนินงาน	↔									
3.ค้นคว้า ศึกษาและรวบรวมข้อมูล		↔	↔							
4.วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล			↔	↔						
5.สร้างแนวคิดในการออกแบบ			↔	↔						
6.ออกแบบตัวละคร				↔	↔					
7.ออกแบบฉาก				↔	↔					
8.กำหนดโครงเรื่อง (storyboard)				↔	↔					
9.ทำแอนิเมติก					↔	↔				
10.ทำแอนิเมชัน						↔	↔	↔		
11.จัดแสดงผลงาน										↔
12.ทำรูปเล่ม									↔	↔

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน (animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง (ปิยกุล เลาวัฒนศิริ, 2016)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (อังกฤษ: Cyberbullying) : เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือคุกคามผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีการซ้ำแล้วซ้ำเล่าโดยไตร่ตรองไว้ (Wikipedia, 2016)

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้ เข้าใจ ในกระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อต่อยอดในอนาคต
2. ลดทอนปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
3. กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงสารที่ต้องการสื่อผ่านแอนิเมชัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

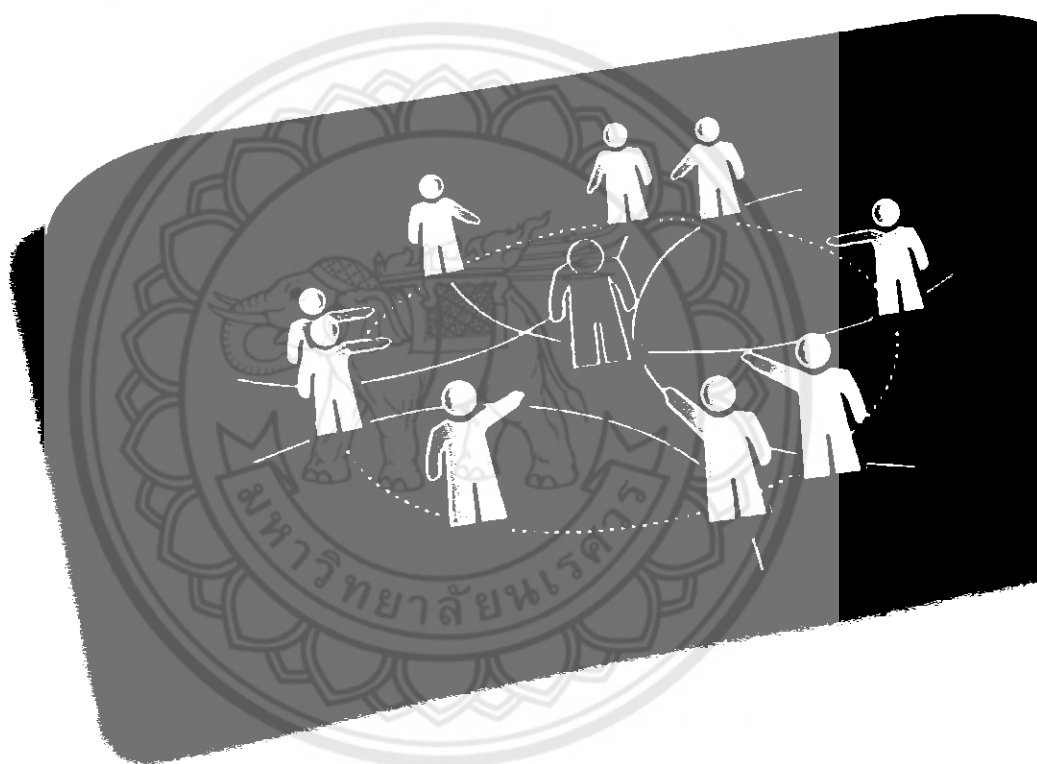
1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

1.1 การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying หมายถึงอะไร

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) หมายถึง การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ ถ้อยคำเหยียดหยามต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (text message) คลิปวีดีโอ (video-clip) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) ทาง website หรือทาง application ต่าง ๆ และทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวดหรือได้รับ ผลกระทบทางจิตใจ การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็น ความรุนแรงที่อาจจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็น ผู้กระทำ ซึ่งผู้กระทำสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะตอกย้ำความ รุนแรงนั้นได้อย่างต่อเนื่องผ่านระบบสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน

ปัจจุบันการใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการกระทำในลักษณะของการรังแกหรือคุกคามผู้อื่นโดยมีเจตนาที่จะ สร้างความทุกข์ความตึงเครียดของอารมณ์หรือการทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่นนั้นมีปริมาณมากขึ้นทั่วโลก ซึ่งการกระทำในลักษณะดังกล่าวเรียกว่าการรังแกในพื้นที่ ไซเบอร์ ปรากฏการณ์การเกิดการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์จากทั่วทุกมุมโลกกลายเป็นเรื่องเร่งด่วนที่ทุกฝ่ายต้องเข้าไปจัดการดูแล เพราะปัญหาดังกล่าวได้คร่าชีวิต เด็กและวัยรุ่นทั่วโลกไปแล้วมากมาย จาก

การสำรวจ ขนาดปัญหาดังกล่าวในระดับโลก พบความชุกของการ รังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากถึง ร้อยละ 20 – 40 และจากการศึกษาของ The National Children's Bureau เปิดเผยว่าเด็กและ วัยรุ่นในช่วงอายุ 10 - 19 ปี ในประเทศอังกฤษจำนวน 1 ใน 5 คน ได้รับผลกระทบ (supawadee , 2016)



ภาพที่ 1 Cyber bullying

ที่มา : <https://health.kapook.com/view150050.html>

1.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

การกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ สามารถแตกประเด็นออกไปได้ 6 รูปแบบดังนี้

1. การโจมตี ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำเหยียดหยาม

การโพสต์คำทอ พุดจาส่อเสียด ให้ร้ายหรือชูทำร้าย ผ่านช่องทางการสนทนา หรือ

โพสต์อย่างโจ่งแจ้งที่หน้าโซเชียลมีเดียของผู้ถูกระทำ เช่น แชทเฟซบุ๊กหรือไลน์มาว่าจะดักทำร้าย เมื่อเจอหน้ากันที่โรงเรียนหรือที่ไหนก็ตาม เป็นต้น

2. การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์

โดยการพูดจาคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย การบังคับให้แสดงกิจกรรมทางเพศ ผ่านกล้อง การส่งภาพหรือวิดีโอไปเปลือยมาให้โดยที่ผู้รับไม่ได้ต้องการ การแฉหรือตัดต่อภาพไป เปลือยไปโพสต์ในโซเชียลเพื่อให้ได้รับความอับอาย เป็นต้น

3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น

โดยเฉพาะกรณีเปิดเผยรหัสผ่านของโซเชียลให้ผู้อื่นรู้ ยกตัวอย่างเช่น ให้เพื่อนสมัคร เฟซบุ๊กหรือไลน์ให้ เคสนี้ก็อาจโดนรังแกด้วยการถูกสวมรอยใช้เฟซบุ๊กของตัวเองโพสต์ข้อความ หยาดคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น โพสต์รูปโป๊ คลิปวิดีโอลามก หรือสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

4. การแบล็กเมลกัน

โดยนำความลับหรือภาพลับของเพื่อนมาเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการ แชรต์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง หรือการใส่ร้ายป้ายสี เช่น ตัดต่อรูปภาพน่าเกลียด ๆ หรือการแอบ ถ่ายภาพหลุดที่นำเข้ามาโพสต์ประจาน และแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานเกินเลย

5. การหลอกลวง

มีทั้งการหลอกลวงให้หลงเชื่อ ให้ออกมานัดเจอเพื่อทำมีดีมีร้าย หรือการหลอกลวง ให้ผู้เสียหายโอนเงินไปให้ด้วยวิธีการต่าง ๆ

6. การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

อย่างที่เราเห็นคนตั้งเพจแอนด์ โจมตีบุคคลหนึ่งขึ้นมา มีการจับผิดทุกอิริยาบถ แล้ว นำมาดกประเด็นให้เกิดความเสียหายต่อคนที่ตัวเองไม่ชอบ หรืออาจมีการโน้มน้าวให้คนอื่นรู้สึก รังเกียจ และกีดกันให้ออกจากกลุ่ม จากสังคมที่อยู่

ทั้งนี้การกระทำที่เข้าข่าย Cyberbullying จะเกิดจากเจตนาที่มุ่งร้ายให้อับอาย เจ็บใจ และเสียใจ ดังนั้นการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์จึงมักจะเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ไม่ใช่เพียงครั้ง เดียวแล้วเลิก

(Kapook,2016)

1.3 สาเหตุของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

สาเหตุของการเกิด Cyberbullying มีทั้งเริ่มจากความขัดแย้งเล็ก ๆ ระหว่างเด็กกับเด็ก ความหมั่นไส้กัน หรือมีกรณีพิพาทเรื่องชู้สาว อันเป็นชนวนของการรังแกกันต่อในโลกออนไลน์ เนื่องจากพื้นที่บนโลกออนไลน์ไม่ต้องเปิดเผยตัวตน ด้วยเหตุนี้จึงมีความกล้าที่จะรังแกกันมากขึ้น

นอกจากนี้เด็ก ๆ ยังเข้าใจว่าโซเชียลคือพื้นที่ระบายความรู้สึก ถ้อยคำที่ใช้โพสต์ หรือพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งกันจึงออกแนวรุนแรง แสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งเทคโนโลยียังเอื้อให้การทำร้ายกันผ่านโซเชียลเป็นเรื่องง่าย แค่มิพิมพ์ข้อความไป ไม่ต้องเสียกำลังอะไรก็โพสต์เสียดสีหรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายได้แล้ว



ภาพที่ 2 Cyber bullying 2

ที่มา : <https://health.kapook.com/view150050.html>

Cyberbullying ใครเสี่ยงบ้าง

ข้อมูลจากชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยเผยว่า จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯและปริมณฑล พบว่ามีเด็กราว ๗ 48% ที่อยู่ในวงจร Cyberbullying โดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ หรือเป็นเพียงผู้ที่พบเห็นการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และเด็กส่วนใหญ่อยู่ในชั้นมัธยมต้น

อย่างไรก็ตาม แม้สื่อสังคมออนไลน์จะระบุอายุของผู้ใช้งานไว้ที่ 13 ปี เหมาะสมตามที่ชมรมจิตเวชเด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยกำหนดไว้ ทว่าก็มีเด็กอายุต่ำกว่ากำหนดจำนวนไม่น้อยที่โกงอายุตัวเองเพียงเพื่อให้สมัครเข้าใช้โซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ ซึ่งเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปียังไม่สมควรใช้สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ เพราะเสี่ยงที่จะได้รับข้อมูลอันตราย อีกทั้งเด็กยังไม่อยู่ในวัยที่จะมีทักษะควบคุมหรือป้องกันตัวเองจากการกลั่นแกล้งเหล่านี้ได้ และอาจตกเป็นเหยื่อ Cyberbullying ในที่สุด

(Kapook,2016)

1.4 อาการของผู้ที่ได้รับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

พ่อแม่จะสังเกตอาการ Cyberbullying ได้อย่างไร ในฐานะผู้ปกครอง เราอาจสังเกตอาการ Cyberbullying ของบุตรหลานได้จากสัญญาณต่อไปนี้

- มีอาการซึมเศร้า เครียด หรือมีความวิตกกังวล
- เด็กกลายเป็นคนชอบเก็บตัว ไม่ค่อยพูดจา วัน ๆ เล่นแต่มือถือหรือแท็บเล็ต
- ทำตัวห่างเหินจากคนใกล้ชิด ไม่ว่าจะป็นครอบครัวหรือเพื่อนที่โรงเรียน
- ไม่อยากไปโรงเรียน แอบหนีเรียนบ่อย ๆ
- การเรียนตกต่ำอย่างไม่ทราบสาเหตุ
- เมื่อเจอคนพูดถึงเรื่องที่น่าอับอาย หรือสอบถามถึงสาเหตุของการไม่ไปโรงเรียน เด็ก

อาจมีอาการกรีดร้องไห้อย่างหนัก หรือสติหลุด

(Kapook,2016)

1.5 วิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying



ภาพที่ 3 Stop Cyber bullying

ที่มา : <https://www.parentsone.com/cyber-bullying-child/>

สำหรับการดูแลบุตรหลานไม่ให้เสี่ยง Cyberbullying ผู้ปกครองสามารถทำได้ดังนี้

1. สนทนากล ๆ ว่าอย่าไว้ใจคนแปลกหน้า โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ ใครมาขอเป็นเพื่อน ต้องตรวจสอบให้ดี หากไม่รู้จักก็ไม่ควรตอบรับคำขอเป็นเพื่อนนั้น
2. คอยสอดส่องว่าลูกจะไปไหน กับใคร หรือเพื่อนที่ลูกคุยด้วย แชทด้วยเป็นใคร
3. สนทนากลให้เก็บข้อมูลส่วนตัวของตัวเองให้ดี โดยเฉพาะกับคนแปลกหน้าและคนที่ไม่สนิทสนม ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวอย่างชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรืออีเมลส่วนตัว ที่สำคัญควรย้ำกับลูกว่าไม่ควรนัดเจอกันส่วนตัวกับเพื่อนในโลกออนไลน์โดยเด็ดขาด
4. ควรกำหนดข้อตกลงกันก่อนที่จะอนุญาตให้ลูกใช้เครื่องมือสื่อสารและโซเชียลมีเดีย เพื่อให้พ่อแม่สามารถตรวจสอบได้ว่าลูกใช้โซเชียลมีเดียอย่างไร คุยกับใครบ้าง หรือมีความผิดปกติอะไรในนั้นหรือไม่
5. พ่อแม่ควรสร้างความสัมพันธ์อันดีให้กับลูก เพื่อให้ลูกไว้วางใจมากพอจะบอกเล่าทุกเรื่องราวในชีวิตเขาได้ เมื่อมีปัญหาอะไรลูกจะได้กล้าขอคำปรึกษากับเรา

อย่างไรก็ตาม สำหรับเด็กที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์ก็ควรต้องมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ด้วย และอย่าลืมว่าเราสามารถลบข้อความที่สร้างความเสียหายกับเราได้ ทั้งยังสามารถบล็อกคนที่กลั่นแกล้งเราได้ หรือพาตัวเองออกจากสังคมออนไลน์ไปสักกระยะ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ Cyberbullying ต่อไป

ทั้งนี้ผู้ปกครองก็ควรสังเกตพฤติกรรมของบุตรหลาน หากเขามีอาการหงุดหงิดหรือพฤติกรรมแปลกไปหลังเล่นโซเชียลมีเดีย อาจต้องเข้าไปพูดคุยและถามไถ่ถึงสาเหตุเหล่านั้น เป็น การช่วยแชร์ความรู้สึกแย่ ๆ จากสิ่งที่เขาเผชิญอีกทาง รวมทั้งพยายามพาเขาออกห่างจากโลกออนไลน์บ้าง เพื่อลดความเครียด

(Kapook,2016)

1.6 สถิติการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying ในประเทศไทย

ประเทศไทยติดอันดับ Cyber Bullying ระดับ Top5 ของโลก

นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล หัวหน้าสาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล บอกว่า ผลการวิจัยขั้นต้น (preliminary) เรื่อง "ความชุกและ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับชั้น ม.1-3" โดยเป็นความร่วมมือในระดับนานาชาติ 14 ประเทศทั่วโลก ระบุว่า เด็กไทยเกือบ 80% มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งในชีวิตจริง โดย 66% ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และอีก 12% ที่ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ขณะที่เด็กไทย 45% มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์อย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศ อย่างสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า

โดยรูปแบบที่ถูกกระทำมากที่สุด คือ การโดนล้อเลียนและการถูกตั้งฉายาที่ 79.4% ตามด้วยถูกเพิกเฉย ไม่สนใจ 54.4% และคนอื่นไม่เคารพ 46.8% ตามด้วยการถูกปล่อยข่าวลือ การถูกนำรูปไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และการถูกทำให้หวาดกลัว ตามลำดับ ทั้งนี้ จากข้อมูลพบว่า คนที่ เด็กจะไปปรึกษาด้วยมากที่สุดคือ เพื่อนถึง 89.2% ตามด้วยผู้ปกครอง 59% พี่น้อง 41.2% โดยครู เป็นลำดับสุดท้าย

นพ.ชาญวิทย์ กล่าวว่า จากข้อมูลข้างต้นสะท้อนได้ว่า "เพื่อน" เป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อเด็กวัยรุ่นตอนต้น (early adolescence) อายุระหว่าง 13-15 ปี โดยเฉพาะเด็กนักเรียนชั้น ม.ต้น ที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน (peer acceptance) และเริ่มออกห่างจากพ่อแม่ เมื่อ เด็กถูกกลั่นแกล้งและไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูง เด็กจะมีอาการโดดเดี่ยว แยกตัวออกสังคม เริ่มไม่อยากไปโรงเรียน โดดเรียน หนีเรียน ขาดสมาธิ ผลการเรียนตกลง มีอาการซึมเศร้า ใช้สาร เสพติด และอาจถึงขั้นทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตายได้ ดังเช่นที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา ประเทศทาง ยุโรป และญี่ปุ่น ซึ่งมีอัตราการฆ่าตัวตายจากการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์เพิ่มขึ้น จนปัจจุบันมี การพัฒนาการถึงขั้นตราเป็นกฎหมาย

ทั้งนี้ เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ พ่อแม่ ผู้ปกครองจึงควรให้การดูแลเอาใจใส่เด็กในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อเป็นพิเศษ โดยสังเกตจากอาการที่จะเกิดจากการถูกกลั่นแกล้ง เช่น อาการซึมเศร้า พุดน้อยลง แยกตัว เก็บตัว ผลการเรียนตก ไม่อยากไปโรงเรียน

“การถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ร้ายแรงกว่าในรูปแบบในอดีตมาก เพราะ เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะปรากฏอยู่นาน และสามารถแชร์การกลั่นแกล้งนี้ให้ขยายวงกว้างอย่างไร้ขีดจำกัดในเวลาอันรวดเร็ว”

นพ.ชาญวิทย์ กล่าวเสริมว่า เด็กไทยยังไม่ตระหนักรู้ถึงพฤติกรรมเสี่ยงที่นำพาพวกเขาเข้าไปอยู่ในวงจรการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ โดยการตกเป็นเหยื่อและการเป็นผู้แกล้งเสียเอง ทั้งนี้ เป็นเพราะระดับความรุนแรงอาจยังไม่เท่าต่างประเทศที่ถึงขั้นฆ่าตัวตาย แต่กรณีเด็กไทยอาจเกิดอาการไม่สบายใจ เครียด วิตกกังวล ซึมเศร้า ไม่มาโรงเรียน แยกตัว เก็บตัว ซึ่งในผู้ใหญ่อาจไม่ได้มองว่าเป็นเรื่องสำคัญเท่าใดนัก

เพื่อแก้ปัญหานี้อย่างยั่งยืน สังคมควรตระหนักและสร้างวัฒนธรรมใหม่สังคมไทยให้เป็นสังคมที่ปราศจากการกลั่นแกล้งกัน ให้เกียรติและเคารพซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองควรเสริมสร้างความรู้สึกรักคุณค่าในตัวเอง (self-esteem) ให้กับเด็ก ด้วยพลังแห่งความรัก ความอบอุ่นของครอบครัวนั้นเป็นปัจจัยสำคัญยิ่ง

(mate,2017)

1.7 สถิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

75 % คือ อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ เด็กและเยาวชน อายุ 5 – 28 ปี และใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึง เกือบ 8 ชม.ต่อวัน (ที่มา ผลสำรวจจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)

80% ของเด็กและเยาวชนไทย เจอภัยคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งโรงเรียนและบนโลกอินเทอร์เน็ต และเป็นอันดับต้นๆของเอเชีย (ที่มา www.nobullying.com)

28% ของเด็กไทย มองว่า Cyberbullying เป็นเรื่องปกติ

39% ของเด็กไทย มองว่า Cyberbullying เป็นเรื่องสนุก

และกว่า 59% ของเด็กไทยบอกว่า “เคยเป็นส่วนหนึ่งใน Cyberbullying”

เพราะยิ่งโซเชียลมีเดียมีวิวัฒนาการจนกลายเป็นเครื่องมือชั้นเลิศให้ได้เชื่อมโยงกับผู้อื่นอย่างสะดวกสบายชนิดที่ไม่เคยเป็นมาก่อนแล้วผู้ใช้งานก็ยิ่งจำเป็นต้องใช้งานอย่างสร้างสรรค์ คิดและไตร่ตรองก่อนโพสต์หรือแชร์ เพื่อจะได้ไม่ตกเป็นหนึ่งในผู้ร่วมก่อการ Cyberbullying และลดปริมาณเหยื่อทางอาชญากรรมออนไลน์ให้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

"การเปลี่ยนแปลงเริ่มจากอะไรบางอย่างที่เรียบง่ายในโลกออนไลน์ เราขาดแคลนเมตตาและเกิดสภาวะปราศจากความเห็นอกเห็นใจ ฉันเคยเจอวันที่มีดมนสุดๆ ในชีวิต แต่ความเมตตาและเห็นอกเห็นใจจากครอบครัว เพื่อน มีอาชีพที่ให้คำปรึกษาฉัน หรือแม้แต่คนแปลกหน้าช่วยฉันไว้ ความเห็นอกเห็นใจแม้จากคนเพียงคนเดียว ก็สร้างความแตกต่างได้"

ทฤษฎีอิทธิพลของเสียงส่วนน้อย เสนอโดยนักจิตวิทยาสังคม ชื่อเซอร์เก้ มอสโควิชี่กล่าวว่า แม้จะมีจำนวนน้อย แต่ถ้ายืนหยัดคงเส้นคงวาอย่างต่อเนื่อง ความเปลี่ยนแปลงย่อมเกิดขึ้นได้ ในโลกออนไลน์ เราช่วยบ่มเพาะอิทธิพลของเสียงส่วนน้อย และเป็นผู้ที่ลุกขึ้นสู้ การเป็นผู้ลุกขึ้นสู้ คือ แทนที่จะยืนมองดูอย่างไม่วู้สึกวู้สม เราสามารถโพสต์ความเห็นเชิงบวกให้ใครสักคนหรือรายงานเมื่อพบการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ เพื่อจับแฉอะค่ะ ความเห็นที่มีเมตตา ช่วยลดภาวะทางลบได้"

(กนกเขตต์ เล็กตระกูล, 2016)

อาการน่าเป็นห่วง เปิดสถิติ Cyberbullying คนใช้สื่อโซเชียลอย่างไรจริยธรรม

เป็นดาบสองคมจริงๆ แม้ว่าอินเทอร์เน็ต และสื่อโซเชียลจะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าปัญหา Cyberbullying ทั้งดูและแชร์ผ่านสื่อออนไลน์ ได้กลายเป็นเรื่องที่แก้ไขและต้องตระหนักกันมากขึ้นแล้ว

นอกจากนี้ยังได้ข้อมูลที่ทำให้เห็นถึงปัญหาที่ชัดเจนมากขึ้นคือผลสำรวจคนไทยบนโลกออนไลน์ โดยได้ร่วมกับ จส.100 จัดทำโพลสำรวจความคิดเห็นของคนออนไลน์จำนวนกว่า 34,000 คน พบตัวเลขและความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่น่าสนใจว่า

- 80% รู้ว่ามีกร Cyberbullying และมองว่าปัญหานี้รุนแรงต่อสังคม
- 55% เห็นการทำ Cyberbullying ในรูปแบบแอบถ่ายรูปคนอื่นแล้วนำไปโพสต์น้าท์กับเพื่อน รองลงมาคือ 19% เหา รูปไปตัดต่อล้อเลียน และ 15% ถูกสวมรอยสร้างโปรไฟล์ปลอม
- 54% เคยเป็นส่วนหนึ่งของ Cyberbullying ด้วยการโพสต์แกล้งเพื่อนซ้าๆ รองลงมา

- 26% รู้สึกว่าก็แค่แสดงความคิดเห็นลงไปในรูปแบบหรือข้อความที่ไม่ใช่เรื่องของตัวเองเพื่อความสนุก
 - และ 20% แชร์ช่วยสังคมโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ว่าทำลายสังคมให้แย่ลงกว่าเดิม
 - 74% เรียกร้องให้สร้างจิตสำนึกในสังคมออนไลน์ เพื่อลดปัญหา Cyberbullying
 - รองลงมา 26% หยุดโพสต์ หยุดแชร์ในเรื่องที่ไม่รู้จักจริง
- (Sliploi,2016)

ผลวิจัยล่าสุดที่ Instagram คือโซเชียลฯ ที่มีสถิติ Cyberbullying มากที่สุด ทุกวันนี้ปัญหาเรื่องการคุกคามและกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ถือเป็นปัญหาที่แพร่ระบาดอย่างมาตามโซเชียลต่าง ๆ โดยจากผลวิจัยล่าสุดจาก Ditch The Label องค์การต่อต้านการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จากอังกฤษ ที่ไปทำการเก็บตัวอย่างมาจากกลุ่มคนวัยทีนอายุ 12-20 ปี จำนวน 10,020 คน ปรากฏว่า Instagram ครองแชมป์ที่มี Cyberbullying มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ตามมาด้วย Facebook

ทั้งนี้จากผลสำรวจพบว่า มีถึง 42% ที่ถูกกลั่นแกล้งบน Instagram ตามมาด้วย Facebook ที่ 37% และจาก Snapchat 31% ขณะที่ YouTube กลับกลายเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์กที่มีการกลั่นแกล้งน้อยที่สุดที่ 10% แม้ว่าจะเป็นแพลตฟอร์มที่วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวใช้งานสูงที่สุดถึง

92% นอกจากนี้ ยังมีรายละเอียดอื่น ๆ ที่น่าสนใจของการทำวิจัย ดังนี้

50% ของผู้ทำแบบสำรวจเคยถูกกลั่นแกล้งคุกคามบนโลกออนไลน์

50% ของการกลั่นแกล้งคุกคามบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องเกี่ยวกับภาพลักษณ์ภายนอก

เช่น รูปร่างหน้าตา

27% ถูกกลั่นแกล้งคุกคามโดยการนำภาพและวิดีโอส่วนตัวไปเผยแพร่บนโซเชียลเน็ตเวิร์ก

24% ถูกกลั่นแกล้งคุกคามโดยการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก

(Nattaphan Songviroon,2017)

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 หลักพื้นฐานแอนิเมชัน 12 ประการ

2.1.1 Timing and spacing

1) Timing and spacing

แอนิเมชันหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพ ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำ ภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพ ดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อยสองส่วนคือ ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing ,ระยะเวลา Timing



ภาพที่ 4 จาก Attack on litan – Anime

2) Squash and Stretch

Squash and Stretch คือการเปลี่ยนแปลงมวลของ object ซึ่งในแอนิเมชันนั้น ไม่ได้หมายความว่า จะเปลี่ยนกับของแข็งไม่ได้ เราสามารถใช้หลักการ Squash และ Stretch กับของแข็งได้โดยการเปลี่ยน Pose และ Acting ก็ได้ แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันนั้นคือให้ "ความรู้สึกแต่อย่าให้เห็น" เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้เน้น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

3) Anticipation

Anticipation เรียกกันเองอย่างเข้าใจกันเองในภาษาไทยว่า "ท่าเตรียม" เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม action หรือ pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่

anticipation ไปก่อน pose action ซึ่ง anticipation อาจจะเป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างการเงี้ยวไม้ กอล์ฟก่อนสวิง หรือสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างการกระพริบตา ก่อนหันหน้าก็ได้



ภาพที่ 5 จาก Sword Art Online - Anime

4) Staging

Staging คือ การกำกับภาพอย่างไรให้เข้าใจ idea ของภาพว่าอยู่ที่ไหนภายใต้ กรอบสี่เหลี่ยม pose ของตัวละครจะต้องชัดเจนให้คนดูรับรู้ Idea ในการเล่าเรื่องในภาพนั้นให้ได้ สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการทำงานในส่วนนี้ก็จะมีส่วนหลักการจัดองค์ประกอบของภาพ (composition) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

5) Follow Through and Overlapping Action

Follow Through และ Overlapping Action นั้นเราใส่ไปเพื่อให้แอนิเมชันในคัท นั้น ๆ เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อย + แรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงลำดับในการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อมกัน

Follow Through คือ การเคลื่อนไหวในส่วนที่เราไม่ตั้งใจให้ขยับเช่น ผ้าคลุม, ผม, หาง, กระเป๋า ถ้าในทาง 3D computer animation ส่วนนี้สามารถใช้ความสามารถของ Software เพื่อสร้างความพลิ้วไหวโดยอัตโนมัติได้ Overlapping คือ Action หลักแต่ว่าแต่ละส่วนของร่างกาย เริ่ม + จบไม่พร้อมกันซึ่งเป็นส่วนที่เราตั้งใจ และเป็นหน้าที่ของอนิเมเตอร์ต้องใส่เข้าไปด้วยตัวเอง

6) Arcs

Arcs คือเส้นทางของ action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็น เส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้อนิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

7) Exaggeration

Exaggeration หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าคือการแสดงที่ over action แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้อนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า pose , อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 6 จาก Nagi no asukara – Anime

8) Slow in and Slow out

ในแอนิเมชันเราจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing & Space ไม่เช่นนั้นอนิเมชันที่เราสร้างขึ้นจะดูเฉื่อยเฉื่อยไม่น่าสนใจ การใส่ Slow in และ Slow out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงด้วย อย่างเช่นวัตถุที่มีมวลมากเช่นรถบรรทุกจะใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่ารถเก๋งที่มีมวลน้อยกว่า ดังรูปตัวอย่างทางด้านซ้ายแอนิเมเตอร์จะต้องใช้หลักการ Slow out เพื่ออนิเมทการเคลื่อนที่ของลูกโบว์ลิ่งให้รู้สึกว่ามีแรงน้อยในเฟรมแรกและมีความเร็วเพิ่ม

ขึ้นเรื่อย ๆ ในเฟรมที่แปดก่อนที่จะชนพินให้ล้มได้ ส่วนภาพด้านซ้ายคือหลักการ Slow in ซึ่งลูกโบว์ลิ่งเคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากในเฟรมแรกและค่อย ๆ อ่อนแรงลงในเฟรมที่แปดซึ่งจะดูไม่น่าเชื่อถือเท่ากับภาพด้านซ้าย แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองหลักการนี้ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์อีกด้วย

9) Secondary Action

คือ ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป อย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ primary action ส่วนการดื่มกาแฟคือการแสดงรองหรือ secondary action นั่นเอง

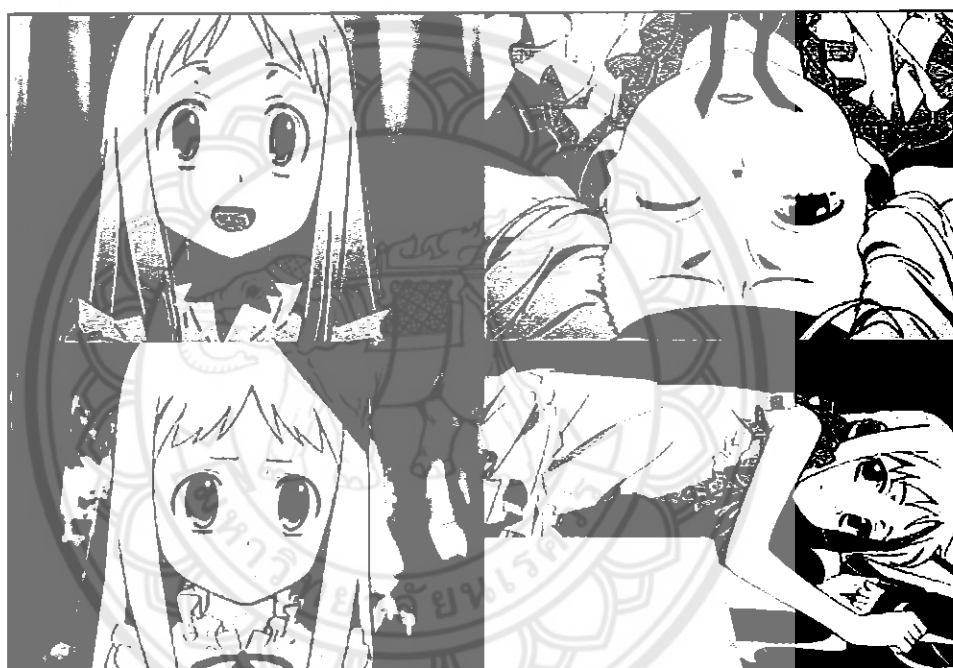
10) Solid Drawing

หลักการในข้อนี้มีพื้นฐานมาจาก traditional 2D animation โดยก่อนที่ศิลปินจะลงสีให้กับภาพแต่ละภาพจะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ได้เส้น outline ที่สวยงามชัดเจน ในขั้นตอนนี้อาจจำเป็นต้องอาศัยทักษะหรือฝีมือของศิลปินเป็นอย่างมาก แต่ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นก็คือไม่ว่าจะใช้ศิลปินกี่คนก็ตาม ก็ต้องพยายามสร้างงานที่มีลายเส้นที่ต่อเนื่องและคงคุณภาพให้เหมือนกัน ตลอดทั้งเรื่องเสมือนเป็นภาพวาดจากคน ๆ เดียว สำหรับอนิเมชันสมัยใหม่ในรูปแบบ 3D computer เราไม่จำเป็นต้องวาดทุก ๆ ภาพเหมือน traditional 2D animation แต่งานในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับการ Rigging หรือการ setup ตัวละครนั่นเอง ซึ่งหากเรา setup ตัวละครให้อนิเมเตอร์ pose ได้ง่ายและเห็น outline ได้ชัดเจนเท่าไรก็จะทำให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์สวยงามเสร็จสรรพในตัวเอง ไม่ต้องเสียเวลาในการตัดเส้นเหมือน 2D animation

11) Straight Ahead and Pose to Pose

ในการวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นจะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่งมีการทำงานที่ต่างกันดังนี้ Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่ง โดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ

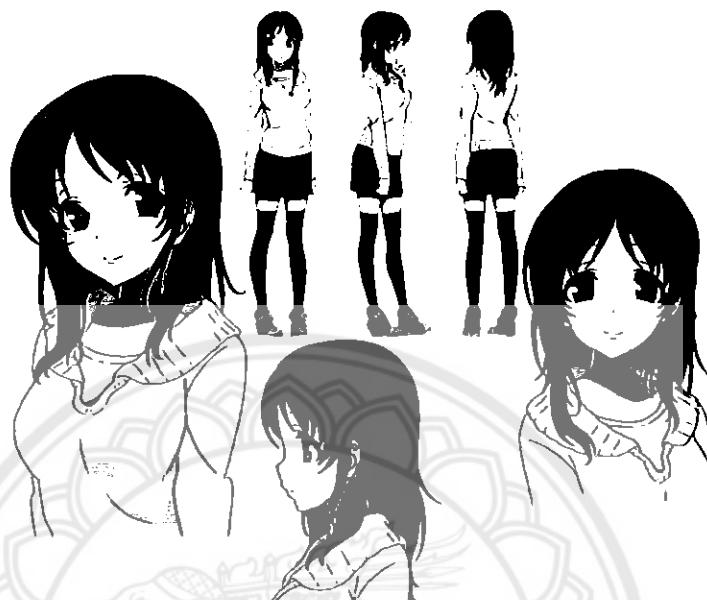
แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลังหรือที่เรียกกันว่า in between นั้นเอง การทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ computer animation เพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจากคอมพิวเตอร์จะช่วยคำนวณภาพ in between โดยอัตโนมัติ



ภาพที่ 7 จาก Ano hana – Anime

12) Appeal

ในข้อสุดท้ายนี้หมายถึง รสนิยม , เสน่ห์ หรือความหลงอะไรสักอย่างที่เราดูแล้ว ทำให้เชื่อ believable นั้นเอง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง , บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้ายตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 8 Chisaki hiradaira Character Design จาก Nagi no asukara – anime

2.2 ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน

การสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ
2. ขั้นตอนการทำ
3. ขั้นตอนหลังการทำ

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction)

เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนเตรียมการนี้แล้ว ก็เสมือนทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น ๔ ขั้นตอนย่อยด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ

เขียนเรื่องหรือบท (story) เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท

ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละคร ว่า ควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้อาจ ทำก่อน หรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้

ทำบทภาพ (storyboard) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่าง จอร์จในการใช้บทภาพ คือ บริษัทเดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ. 2473 และได้นำมาใช้กัน อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพ ก่อนถ่ายทำด้วย เช่นกัน

ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ ของตัวละครทั้งหมด (นี่คือ ข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป เพราะ ภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้น จะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ)

2. ขั้นตอนการทำ (Production)

เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็น ขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

- วางผัง (layout) คือ การกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่า ในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์ อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่า แต่ละฉาก จะมี อะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงาน ให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชัน และทีมจาก แยกงานไปทำได้

- ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก นั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่า จะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำ ขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอ ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบ ภาพแสดงมิติวิธีการทำ โดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใสในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อ แบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละคร แต่ละตัวหรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมา

วางซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว ผู้ทำแอนิเมชัน (animator) จะต้องกำหนดลงไปว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาด หรือกำหนดอิริยาบถหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่นๆ ก็จะมาวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ 24 ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่างๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (in-betweener) นอกจากผู้วาดภาพแล้ว ก็มีผู้ลงสี (painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสี หรือระบายสีภาพให้สวยงาม

- ฉากหลัง (background) ฝ่ายจากเป็นฝ่ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ่ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน และฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction)

เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

- การประกอบภาพรวม (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน

- ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบ ให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีต การสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงฆ้อง เสียงเคาะช้อนและส้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบัน ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริง หรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกันแต่

เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่า และเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

(<http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-Infodetail04.html,2550>)

4. ขั้นตอนการออกแบบ Character

เมื่อเรารู้ลักษณะของตัวละครแล้ว เราสามารถจะเริ่มออกแบบตัวละครได้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้น เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัยของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อลักษณะของตัวละคร

2. การวาดภาพตัวละคร เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ตัวละครมีส่วนสำคัญอย่างมากที่จะทำให้งานแอนิเมชันดูน่าสนใจ การออกแบบตัวละครนั้นต้องพยายามทำให้ตัวละครมีชีวิตจริงๆ โดยการสร้างมิติให้กับตัวละคร ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับงานแอนิเมชันหรือแม้แต่ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเองระหว่างตัวละคร รวมถึงการออกแบบหน้าตาท่าทางการแต่งกายที่เหมาะสม และนอกจากที่กล่าวมาแอนิเมชันหลายๆเรื่องยังคำนึงผลทางด้านการตลาดอีกด้วย โดยมองเป้าหมายไปที่ของเด็กและของสะสมต่างๆ ขั้นตอนในการออกแบบตัวละครนั้นมีหลากหลายแนวทางแล้วแต่ความถนัด การออกแบบ แบบ 4 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1. สร้างเรื่องราวภูมิหลังของตัวละคร ระบุนิสัย งานอดิเรก จังหวะการพูด ลักษณะพิเศษ การแต่งกาย จุดอ่อน จุดแข็ง ฯลฯ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นขั้นตอนที่สร้างมิติให้กับตัวละคร แต่ในกรณีที่มีบทอยู่แล้วต้องพยายามถอดลักษณะนิสัยของตัวละครจากบทให้ได้

ขั้นที่ 2. ศึกษาตัวอย่างและร่างแบบคร่าวๆ ในลักษณะ Thumbnail หลากๆแบบเพื่อเป็นทางเลือก

ขั้นที่ 3. เลือกแบบที่ดีที่สุดจากขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาต่อหลายๆแบบ

ขั้นที่ 4. เลือกแบบที่ดีที่สุดจากขั้นตอนที่ 3 นำมาพัฒนาขั้นสุดท้าย

5. มุมกล้องและมุมภาพ

- ภาพมุมปกติ (Normal angle shot) คือการตั้งกล้องระดับเดียวกับสิ่งที่ถ่ายหรือระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงความเรียบง่าย ค่อนข้างใช้กับภาพทั่วไปเป็นมุมกล้องที่ใช้มากที่สุด ภาพอยู่ในระดับสายตาหรือบางที่เรียกภาพมุมระดับสายตา

- ภาพมุมต่ำ (Low angle shot) คือการตั้งกล้องระดับต่ำกว่าวัตถุหรือต่ำกว่าสิ่งที่ถ่ายหรือต่ำกว่าระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงพลัง อำนาจความเข้มแข็ง

- ภาพมุมสูง (high angle shot) คือการตั้งกล้องระดับสูงกว่าวัตถุหรือสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย สื่อความหมายตรงข้ามกับภาพมุมต่ำ คือ ไร้พลัง ไร้อำนาจ อ่อนแอ ต่ำต้อย

- ภาพมุมวัตถุ (Objective) คือมุมของผู้ดู เป็นมุมภาพทั่วไปเหมือนภาพมุมปกติแทนสายตาของผู้ชมที่เป็นผู้สังเกตการณ์ ไม่มีส่วนร่วม เช่น ผู้ชมมองเห็นวัตถุ สถานที่ หรือมองเห็นตัวแสดงคุยกันเอง

- ภาพมุมแทนความรู้สึกผู้แสดง ตรงข้ามกับมุมวัตถุ (Subjective) คือ ภาพมุมมองของ ตัวแสดง เช่น ตำรวจเดินปืนสอดสายตามองหาผู้ร้ายที่หลบอยู่ในลานจอดรถ จะเป็นภาพแทนสายตาของตัวแสดง คือภาพรอกวาดไปที่ละคัน

- ภาพมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder shot) คือการตั้งกล้องไว้ทางซ้ายหรือขวาของผู้สนทนาถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของผู้สนทนา เห็นหน้าของคนแสดงหรือคนที่กำลังพูดแสดง โดยไม่มีไหล่และบางส่วนของศีรษะผู้สนทนาเป็นฉากหน้า ให้ความรู้กำลังคุยกับผู้อื่น และทำให้ภาพมีมิติมีความลึก

ขนาดภาพ

ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS)

ขนาดภาพลักษณะนี้กล้องจะตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพมุมกว้าง ผู้ชมสามารถมองเห็นองค์ประกอบของฉากได้ทั้งหมด สามารถมองเห็นสิ่งที่ถ่ายได้เต็มสัดส่วน แม้สิ่งที่ถ่ายนั้นจะมีขนาดเล็กก็ตาม ซึ่งภาพลักษณะนี้ จะใช้เป็นภาพแนะนำ-สถานที่เหมาะสำหรับการปูเรื่อง เริ่มเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ในต่างประเทศนิยมใส่ไตเติ้ลส่วนหัวไว้ในฉากประเภทนี้ตอนที่ภาพยนตร์เริ่มเข้าเนื้อเรื่อง

- ภาพขนาดไกลนี้จะสร้างความรู้สึกโช່ง่า อลังการ แสดงออกถึงความใหญ่โตของสถานที่ ความน่าเกรงขาม ความยิ่งใหญ่ และยังสามารสร้างประทับใจรวมถึงสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย

เช่น กลุ่มเรือโจรสลัดกำลังแล่นเรือออกสู่ทะเลกว้างโดยมีเรือของหัวหน้าโจรสลัดแล่นออกเป็นลำหน้า ตามด้วยกลุ่มเรือตูกน้องอีกนับ 10ลำ โดยใช้ภาพขนาดไกลมาก ตั้งกล้องในมุมสูงทำให้ผู้ชมเห็นถึงความยิ่งใหญ่และน่าเกรงขามของโจรสลัดกลุ่มนี้ เป็นต้น

- ภาพไกล (Long Shot หรือ LS)

ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะกำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี ถ้าเป็นคน ศีรษะจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิกอกกับปฏิกิริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉาก ด้วยเหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละคร หรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้เช่นเดียวกับภาพขนาดไกลมาก และบางครั้งภาพขนาดไกลยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสทาบลิชชิ่ง ช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะได้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น

- ภาพปานกลาง Medium Shot หรือ MS)

ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะเห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดง และรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่างๆได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่องได้ดีขนาดภาพปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุด เพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือ การเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้หรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตาม จะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดดนอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมาก

ในภาพยนตร์บันเทิง

- ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS)

ภาพใกล้ ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใกล้ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดง จะสามารถถ่ายทอดรายละเอียด เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจน

มาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วยทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่างๆ ตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และ

ภาพขนาดใหญ่ยังสามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ

- ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มากๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่าย เพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณีที่มีวัตถุมีขนาดเล็กมากๆ เช่น การถ่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้นหรือถ้าถ่ายใบหน้านักแสดง ก็เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของนักแสดงเช่น จับภาพที่ดวงตาของนักแสดง ทำให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา เป็นต้นและทั้งหมดนี้ก็เป็นขนาดภาพที่นิยมนำมาถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว เราสามารถที่จะประยุกต์หรือดัดแปลงขนาดภาพไปเป็นอย่างอื่นก็ได้ไม่ผิดอะไร เพียงแต่ทั้งหมดนี้เป็นขนาดภาพสากลที่ทำให้เรา (ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์) เข้าใจตรงกันว่าต้องการให้ภาพออกมาในลักษณะใดเท่านั้น นอกจากนี้อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ชมจะได้รับขณะชมภาพยนตร์ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดภาพเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์อื่นๆ เข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมความน่าเชื่อถือ และความเป็นภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

(การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา,2547)

6. โครงสร้างการเขียนบท

จุดเริ่มต้น (beginning) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง การพัฒนาเรื่อง (developing) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น

จุดสิ้นสุด (ending) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (tragedy/ sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

- เรื่อง (story) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

- แนวความคิด (concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้

- แก่นเรื่อง (theme) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (sub theme) อีกรักก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

- เรื่องย่อ (plot) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

- โครงเรื่อง (treatment) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไปต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

- ตัวละคร (character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวละครนำ และตัวละครสมทบหรือตัวละครประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

- บทสนทนา (dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

โครงเรื่องสู่การเป็นบท

เมื่อสามารถคิดและเขียนเรื่องโดยรู้จักที่จะประนีประนอมกับตัวเองได้แล้ว ก็มาสู่ขั้นการเขียนบท ทุกอย่างในขั้นตอนนี้จะง่ายขึ้นเมื่อคุณมีโครงเรื่องที่เรียบร้อยดีอยู่แล้ว คุณก็แค่ยึดเอาโครงเรื่องนี้มาไว้กับตัว และจำหลักการง่ายๆ ดังต่อไปนี้ที่คุณควรจะยึดติดเอาไว้

1. จำไว้เสมอว่าตัวเองกำลังเล่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร หมายความว่าพยายามยึดเรื่องให้อยู่กับประเด็นหลักเอาไว้ เพราะว่ามีคนทำหนังมากมายที่หลงทางไปกับประเด็นแยกย่อย หรือเพิ่มเติมเนื้อหาบางอย่างเข้าไปทั้งๆ ที่มันไม่ได้ส่งผลใดๆ กับเรื่องราวที่กำลังเล่าอยู่เลย ยิ่งเป็นหนังสือด้วยแล้ว การเดินเข้าสู่ประเด็นหลักอย่างมั่นคงยังเป็นเรื่องจำเป็น

ยกตัวอย่าง ถ้าคุณกำลังเล่าเรื่องของชายคนหนึ่งที่ตกหลุมรักหญิงสาวคนหนึ่ง และจีบเธอ โดยการส่งดอกไม้ทุกวัน คุณอาจจะขยายเรื่องราวว่า ชีวิตชายหนุ่มคนนี้เป็นอย่างไร เพื่ออธิบายว่าทำไมเขาถึงมาขอหญิงสาวคนนี้ และอาจจะอธิบายเกี่ยวกับตัวหญิงสาวได้ว่า ชีวิตของเธอเป็นอย่างไรและทำไมเธอถึงกลายมาเป็นคนที่ชายหนุ่มหลงรัก แต่เรื่องจะหลงทางทันทีหากคุณไปเล่าเรื่องของแม่พระเอก หรือพ่อของนางเอก โดยที่มันไม่ได้ส่งผลใดๆ ต่อการที่พระเอกตามจีบนางเอก เว้นแต่ว่าจะเป็นเรื่องความรักของรุ่นพ่อรุ่นแม่ ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบกับความรักของรุ่นลูกด้วยได้ การเล่าเรื่องที่ออกนอกประเด็นนั้นจะนำพามาทั้งความสับสนแก่คนดูว่า ตกลงแล้วคนทำหนังพยายามจะบอกอะไรกันแน่ ยังอาจจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายเล็กน้อยขึ้นมาอีกด้วย การแก้ปัญหาตรงนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับการวางโครงเรื่องรัดกุมแล้ว ยังอยู่ที่การเขียนบทที่มีสมาธิอีกด้วย

2. เดินเรื่องไปข้างหน้าอยู่ตลอด อย่างที่เกริ่นไว้ในหัวข้อการคิดเรื่อง การที่ทำให้เรื่องเดินหน้าไปตลอดนั้นจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับหนังที่ต้องการให้คนดูได้รับความบันเทิง ยกตัวอย่างเช่น หากเราปูเรื่องไว้แล้วว่าพระเอกทำงานออฟฟิศที่นำเป็อหนาย เพื่อนๆ ไม่ชอบหน้าเขา การบอกเล่าตรงนี้ควรจะเป็นแค่ครั้งหรือสองครั้งก็ได้ แต่หากมีบ่อยๆ ซ้ำๆ เกินควรอาจจะทำให้คนดูรู้สึกเบื่อหน่ายเรื่องที่กำลังดูอยู่ และพาลหมดความสนใจแก่ตัวหนังทั้งเรื่องไปได้

3. การยึดหลัก 3 องศ์ ปรกติถ้าเป็นตำราเขียนบท เรื่องของ 3 องศ์มักจะมาเป็นลำดับแรก แต่สำหรับผม ผมมองว่าเรื่องของโครงสร้างการเขียนบทนั้น มันยังจำเป็นน้อยกว่า 2 หัวข้อก่อนหน้านี้ หลัก 3 องศ์ที่ว่าซึ่งคนที่เรียนเขียนบทหนังหรือบทละครมาก็คงจะรู้จักกันดี

องศ์แรกก็คือการปูเรื่อง เปิดตัวละคร จนเกิดเหตุการณ์พลิกผันกับตัวละคร นำไปสู่องศ์ที่ 2 เช่น พระเอกเป็นพนักงานออฟฟิศธรรมดา โดยเจ้านายกดขี่ แฟนแอบนอกใจไปเป็นคู่กับเพื่อน แล้วจู่ๆ ก็มีคนเดินมาบอกว่า เขาคือสุดยอดนักฆ่าที่มีพลังมหาศาล และอยากชวนเขาเข้าร่วมองค์กร และพระเอกได้เจอฝ่ายเหล่าร้ายตามไล่ล่า จนตัดสินใจว่าจะต้องเข้าร่วมกับองค์กรนี้

องศ์ที่สองก็คือส่วนกลางเรื่อง เล่าเรื่องทีปูไปสุดจุดหักเหอีกครั้งก่อนจะเข้าสู่ climax (ช่วงจบ) ตัวอย่างเช่น พระเอกมาฝึกฝนการต่อสู้กับองค์กรที่ชวนเขามาเข้าพวกจนสำเร็จสุดยอดวิชา

แต่กลายเป็นว่าองค์กรรมนี้แท้จริงชั่วร้าย เลยต้องตัดสิ้นใจว่าจะทำอย่างไรระหว่างหนีไปหรือทำลายองค์กรรมนี้

องค์ที่สามก็คือบทสรุปของเรื่อง ตัวอย่างก็เช่น พระเอกตัดสิ้นใจจะไม่หนีและสู้กับองค์กรรมร้าย การต่อสู้เดือดเลือดพล่านแต่สุดท้ายพระเอกก็เป็นฝ่ายกุมชัยชนะ เรื่องจบลงโดยการที่พระเอกตัดสิ้นใจใช้ความสามารถของตนผดุงคุณธรรม

คุณสามารถนำหลัก 3 องค์ไปปรับใช้ได้กับการเล่าเรื่องทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะโรแมนติค สยองขวัญ หรือหนังแอ็คชั่นเลือดท่วม จนเมื่อคุณแม่นกับการทำหนังตามหลัก 3 องค์แล้ว คุณก็สามารถจะ “แหกกฎ” โดยการไม่ทำตามนี้เลยก็ได้ เพราะมันอาจจะนำมาซึ่งสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ แต่ก่อนหน้านั้น มันก็เหมือนกับที่เขาว่ากันว่า ก่อนจะวิ่งได้ต้องหัดเดินก่อน เพราะถ้าเกิดยังเดินไม่ได้แล้วมาวิ่งเลยนี่ โอกาสที่จะสะดุดหกล้มหัวคะมำก็เป็นไปได้สูงทีเดียว

4. เขียนให้คนอื่น ๆ สามารถเห็นภาพตามไปด้วยได้ คนทำหนังทุกคนไม่ควรทำหนังคนเดียวครับ เพราะว่ามันเป็นไปได้อย่างเหลือเกินที่จะสามารถทำเช่นนั้นได้เพราะไหนจะต้องมีสมาธิกับการกำกับ มีสมาธิว่าต่อไปจะต้องถ่ายฉากอะไรต่อ จะพักกินข้าวตอนไหน จะวางมุมกล้องยังไง ฯลฯ สารพัดครับ การเขียนบทที่สามารถทำให้เพื่อนร่วมงานเข้าใจได้ง่าย มองเห็นภาพในหนังได้ตรงกัน และทำให้การทำงานง่ายขึ้น

แต่ถ้าถามว่าเขียนอย่างไรถึงจะให้เป็นอย่างนั้นได้ อธิบายง่ายๆ เลยก็คือ อย่างเช่น ฉากที่พระเอกเดินเข้ามาในห้อง มันอาจจะบรรยายละเอียดด้วยว่า “พระเอกเปิดประตูเข้ามาในห้อง เดินเข้ามาแล้วก็ปิดประตู จากนั้นก็เดินผ่านกองหนังสือเก่าที่วางระเกะระกะ ตรงเข้าไปนั่งที่โซฟาสีน้ำเงิน ซึ่งอยู่ไม่ห่างจากประตูสักเท่าไร ข้างๆ โซฟามีหน้าต่าง มองออกไปเห็นท้องฟ้าสีคราม พระเอกเมื่อนั่งลงแล้ว เขาก็นั่งนิ่งไม่ได้ทำอะไร

(Exteen,2553)

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สังคมปัจจุบันเป็นยุคข่าวสารไร้พรมแดน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่นมากขึ้นด้วย ในระยะวัยรุ่นเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นวัยวิกฤต (critical period) หรือวัยพายุแคะ (storm and stress) เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิตอย่างมาก มีปัญหาและมีความยากลำบากในการปรับตัว

วัยรุ่น (Adolescence) เป็นวัยที่มีพัฒนาการปรับเปลี่ยนจากวัยเด็กเข้าสู่ผู้ใหญ่ เริ่มตั้งแต่ช่วงอายุประมาณ 12 หรือ 13 ปี จนกระทั่งถึงอายุประมาณ 20 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายเป็นสัญญาณสำคัญที่บ่งบอกถึงการพ้นระยะการเป็นเด็ก คือการเปลี่ยนแปลงร่างกายภายนอกและการมีวุฒิภาวะทางเพศ เช่น ความสูง น้ำหนัก การเริ่มมีลักษณะทางเพศ ได้แก่ การมีหนวดในวัยรุ่นหญิง การมีหนวดและการเปลี่ยนแปลงของเสียงในวัยรุ่นชาย ขณะเดียวกันก็มีการเปลี่ยนแปลงในพัฒนาการด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น ความสนใจในเพศตรงข้าม การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และสังคม เป็นต้น (Papalia and Olds, 1995 ; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538) มีการแบ่งระยะของวัยรุ่น ออกเป็น 3 ระยะดังนี้ (Cole อ้างถึงใน สุชา จันทน์เอม, 2536)

วัยรุ่นตอนต้น (early adolescence) เด็กหญิงมีอายุระหว่าง 13 – 15 ปี เด็กชายมีอายุระหว่าง 15 – 17 ปี

วัยรุ่นตอนกลาง (middle adolescence) เด็กหญิงมีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี เด็กชายมีอายุระหว่าง 17 – 19 ปี

วัยรุ่นตอนปลาย (late adolescence) เด็กหญิงมีอายุระหว่าง 18 – 21 ปี เด็กชายมีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี

ในการเรียนการสอนนี้จะไม่แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ ดังกล่าวข้างต้นเนื่องจากพัฒนาการในวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงเหลื่อมล้ำกันค่อนข้างมาก การเปลี่ยนแปลงอาจไม่เป็นไปตามอายุที่กำหนดไว้ จึงจะบรรยายเป็นภาพรวมตามลักษณะพัฒนาการ

3.2 การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และสังคม

ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะทำให้เกิดผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจได้อย่างตรงไปตรงมา ทั้งความวิตกกังวล หงุดหงิด หมกมุ่น ไม่พอใจในรูปร่างที่เปลี่ยนไป

1. ความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เด็กผู้ชายที่เข้าสู่วัยรุ่นช้า จะมีความวิตกกังวลสูงเกี่ยวกับความแข็งแรงของร่างกาย ซึ่งอาจจะไม่มั่นใจในความเป็นชาย รู้สึกว่าตัวเองไม่สมบุรณ์มักถูกล้อเลียน กลั่นแกล้งจากเพื่อนๆ ที่รูปร่างใหญ่โตกว่า มีความภาคภูมิใจในตนเองในระดับต่ำและรู้สึกว่าตัวเองมีปมด้อยฝังใจไปได้อีกนาน วัยรุ่นหญิงที่โตเร็วกว่าเพื่อนวัยเดียวกัน (early mature) มักจะรู้สึกอึดอัดและรู้สึกเคอะเขิน ประหม่าอายุต่อสายตาและคำพูดของเพศตรงข้าม ในขณะที่สภาพอารมณ์ จิตใจยังเป็นเด็ก

2. ความวิตกกังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้น การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนทางเพศ ซึ่งจะส่งผลทำให้วัยรุ่นเกิดอารมณ์เพศขึ้นมาได้บ่อย วัยรุ่นหลายคนที่มีกิจกรรมส่วนตัวที่เบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างดี โดยเฉพาะในวัยรุ่นที่ชอบเล่นกีฬากลางแจ้งเป็นประจำวัยนี้จะมีความสนใจ อยากรู้อยากเห็นอยู่แล้วเป็นทุน และเมื่อมาผสมกับการที่มีระดับฮอร์โมนทางเพศเพิ่มสูงขึ้น จะทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะหัดสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง อยากรู้อยากเห็นกิจกรรมทางเพศผู้ใหญ่ควรเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดร่วมกับความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่น ควรให้ความรู้ในเรื่องเพศที่ถูกต้อง และถือว่าความรู้สึกในวัยนี้เป็นเรื่องธรรมดา เป็นธรรมชาติอย่างหนึ่ง การที่วัยรุ่นจะสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองนั้น ไม่มีอันตรายต่อร่างกาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดศีลธรรม ถ้ากระทำอย่างระมัดระวังเป็นส่วนตัว และไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เป็นต้น

3. ความวิตกกังวลกลัวการเป็นผู้ใหญ่ วัยนี้จะมีความคิดวิตกกังวล กลัวจะไม่เป็นที่ยอมรับจากคนรอบข้าง มักจะ กลัวความรับผิดชอบ ซึ่งจะรู้สึกว่าป็นภาระที่หนักหนา ยุ่งยาก บางครั้งอยากจะเป็นเด็ก อยากรแสดงอารมณ์สนุกสนาน ร่าเริง เบิกบาน

4. ความวิตกกังวลในความมั่งคั่งทางร่างกาย ไม่ว่าจะวัยรุ่นหญิงหรือชายก็จะมี ความรู้สึกต้องการให้คนรอบข้าง ชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตน สมเพศ สมวัย นั่นเป็นเพราะว่าเด็กจะสำนึกว่าความสวยงามทางกายเป็นแรงจูงใจ ทำให้คนยอมรับ ทำให้เพื่อนยอมรับ เข้าไปในกลุ่มได้ง่าย เป็นวิถีทางหนึ่งที่จะเข้าสู่สังคมและเป็นที่ยอมรับของเพศตรงข้าม ช่วงนี้ จะเห็นว่าวัยรุ่นจะสนใจแฟชั่น การเลือกเสื้อผ้า การหวีผม เอาใจใส่ต่อการออกกำลังกาย สนใจคุณค่าทางอาหาร เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย การวางตัวให้สมบทบาททางเพศ การวางตัวในสังคม และความสนใจในแต่ละเรื่องอาจอยู่ได้ไม่นาน

3.3 การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ

1. ความรักและความห่วงใย ความรู้สึกอยากที่จะถูกรัก และยังอยากได้รับความเอาใจใส่ ห่วงใยจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อเด็ก แต่มักจะมีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ใช่การแสดงออกของพ่อแม่ที่ทำกับเขาราวกับเด็กเล็กๆ ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการ ไม่ต้องการให้แสดงความห่วงใยอยู่ตลอดเวลา

2. เป็นอิสระอยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากทำในสิ่งที่ตัวเองคิดแล้วว่าดี อยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ ห่างจากคำสั่งการเจริญเติบโตในการทำงานของสมอง ทำให้เด็กวัยนี้เริ่มมีความคิดอ่านเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ บางครั้งอาจทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกสับสน สองจิตสองใจ และอาจมีความรู้สึก "สูญเสีย" ในความรัก ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ แต่ถ้าพวกเขาชอบรับการดูแลหรือยอมทำตามคำสั่งของพ่อแม่ ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นเด็กโต เป็นอิสระของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเอง การให้การเลี้ยงดูจึงต้องอาศัยความเข้าใจ และเคารพในสิทธิส่วนบุคคลด้วย

3. ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการที่ยอมรับในสิ่งที่มาจากตัวของตัวเขาทำให้พวกเขามั่นใจในตัวเอง พ่อแม่คงต้องส่งเสริมให้เด็กได้ช่วยเหลือตัวเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ตามวัย เพราะในการฝึกเด็กนั้น นอกจากจะทำให้เด็กได้ใช้มือได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว ยังช่วยทำให้เด็กได้หัดคิด หัดตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วย

4. อยากรู้, อยากเห็น, อยากลอง การลองผิดลองถูก และคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้น ดีเลวเป็นอย่างไรวัยที่โตขึ้น เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่างๆ ที่น่าสนใจ และท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดลองการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลองและได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่างๆ มาบ้างสิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง ดังนั้นจะเห็นว่าการฝึกสอนและให้โอกาสเด็กได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็ก และควรค่อยๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคม และวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลอง แต่สอนให้หัดยังตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัยเรียน แต่ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิด ลองทำก่อน จะเกิดความสับสน วุ่นวายใจขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองทำผิดพลาดมาก่อน

จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยปละละเลย หรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นี่ก็อยากทำอะไรก็จะทำ ไม่เคยต้องผิดหวัง ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร พฤติกรรมอยากลองของ มักจะมีสูงสุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง เป็นเด็กก็ไม่ใช่ เป็นผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง แนวความคิดและการยับยั้งตัวเองมีไม่มากพอ

5. ความถูกต้อง ยุติธรรม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลาง มักจะถือว่าคุณธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้อง ยุติธรรมตามทัศนะของตนเป็นอย่างยิ่ง และอยากจะทำอะไรหลายๆ อย่าง เพื่อเรียกร้องความยุติธรรม ทั้งในแง่บุคคลและสังคมส่วนรวม จึงมักจะมีภาพวัยรุ่นถกเถียงกันเรื่องของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว

6. ความตื่นเต้น ทำท่าย ความต้องการหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ เกือบความจำเจซ้ำซาก วัยรุ่นกลุ่มนี้จะสร้างความตื่นเต้นทำท่ายกับการที่กระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ต่างๆ ของทางบ้านและกฎของสังคมนั้นเป็นเพราะว่าเป็นความตื่นเต้นและความรู้สึกที่ถูกทำท่าย แนวทางการเลี้ยงดูเด็กฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทำงานที่ท้าทายความสามารถที่ละน้อยอยู่ตลอดเวลา จะส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาความเชี่ยวชาญขึ้นมาได้ แก้ปัญหาได้

7. ต้องการการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน ของกลุ่มเพื่อน พื้นฐานการเลี้ยงดูที่ยอมรับและมีความรักความผูกพันระหว่างพ่อแม่เด็ก จะมีผลทำให้เด็กเกิดความรู้สึก ดังที่กล่าวมานี้ อย่างง่ายดาย จากการฝึกฝนให้โอกาสเด็กในการตัดสินใจลงมือกระทำหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และรับฟังพยายามทำความเข้าใจตาม ถ้าเบี่ยงเบนก็ช่วยแก้ไข ถ้าถูกต้องก็ชมเชยและชื่นชม สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นที่ยอมรับจากบุคคลภายในบ้าน ซึ่งจะส่งผลทำให้เด็กอยากเป็นที่ยอมรับจากเพื่อน จากครูและจากคนอื่นๆ ต่อๆ ไป จึงเป็นเหตุผลจูงใจกระทำ ความดีมากขึ้นๆ

แต่ในกรณีตรงกันข้าม ถ้าเด็กคนใดเกิดมาในครอบครัวที่ยุ่งเหยิง ทำให้พ่อแม่ไม่มีปัญหาพอที่จะดูแลเด็ก กลับจะต้องส่งเด็กมาฝากให้ญาติเลี้ยงเป็นภาระ ไม่มีใครเป็นธุระจัดการอะไรให้อย่างออกนอกหน้า ถ้าไม่จำเป็นก็ไม่ค่อยอยากจจะรับรู้ รับฟังเรื่องของเด็ก ถึงเวลาจะนานก็ไม่รู้ว่าใครจะให้ความอบอุ่นเมตตาหรือรักได้ มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เป็นที่ต้องการของใครแม้แต่คนเดียวในบ้านไม่ว่าจะถูกหรือทำผิด ทำดีหรือทำชั่วก็ไม่มีคนเห็นคนทัก หากคนที่หวังดีจริงจังในการแนะนำตักเตือนอดทนช่วยฝึกสอนก็ไม่มี ในลักษณะเช่นนี้เด็กจะมีชีวิตที่เลือนลอย ไม่รู้สึกของตัวเอง

เป็นสมาชิกภายในบ้าน เป็นคนหนึ่งภายในครอบครัว ไม่มีใครรับฟังปัญหา หรือไม่รู้ว่าจะปรึกษาใคร เมื่อเติบโตไปโรงเรียนก็มักจะพบเขาความรู้สึกโดดเดี่ยว ถ้าเหวนี้ไปที่โรงเรียน ความที่ทักษะไม่ได้ถูกฝึกสอนมาตั้งแต่ที่บ้านจึงทำให้ผลการเรียนไม่ดี และมักจะแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อน

ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น

ความขัดแย้งในจิตใจของวัยรุ่น ที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็น สิ่งที่ปกติธรรมดาของการเจริญพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ แต่จะไม่รุนแรงมีผลกระทบต่อ การเรียน การงานหรือด้านสังคม ในกรณีที่ปัญหารุนแรงส่งผลกระทบต่อด้านต่างๆ นั้น จึงจะจัดว่ามี ปัญหาในการปรับตัว พบได้ร้อยละ 10-15 ของวัยรุ่นทั่วไป โดยเฉพาะปฏิกิริยาต่อการรับบทบาท หน้าที่ของความเป็นผู้ใหญ่ รู้สึกว่าการดูแลรับผิดชอบตัวเองเป็นภาระที่หนักหน่วงยากที่จะรับเอาไว้ ได้เกิดความเครียด บางรายมีอาการวิตกกังวล กลุ่มใจ ท้อแท้ ทานอาหารไม่ได้ นอนไม่หลับ ติดพ่อแม่ ครู หรือเพื่อนเหมือนเด็กเล็ก หรือมีอาการแสดงออกมาทางร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวด ท้อง หรือมีอาการฉุนเฉียว วู่วาม ก้าวร้าว ต่อต้าน ซึ่งอาการเหล่านี้จะมีอยู่ไม่นาน ในที่สุดจะ สามารถพัฒนาต่อไปได้ในที่สุด ชีวิตนี้แท้จริงมีปัญหาที่ทำให้เราต้องปรับตัว และแก้ไขความขัดแย้ง ประจำวันอยู่ตลอดเวลาแต่ในระยะวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะพิเศษเพราะเกิดผลต่อเนื่องลูกกลมได้ง่าย ทั้งนี้เนื่องจากวัยรุ่นมีอาการอ่อนไหวง่าย อยากรับอิสระ อยากรับเป็นผู้ใหญ่ ไม่อยากฟังเหตุผลของใคร เจ้าทริฐ อวดดี ถือดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็ยังขาดความเชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหา ในการพูด การทำงาน จึงทำให้เปลี่ยนแปลงได้ง่าย วัยรุ่นผู้เข้าใจปัญหาประจำวัยของตน และสามารถปรับตัว ดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม คือ วัยรุ่นที่มีความสุข มีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จใน อนาคต

การสร้างบุคลิกภาพ

การค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง

1. พัฒนาทางด้านความนึกคิด ค้นหาสิ่งต่างๆ ทั้งท่าทาง คำพูด การแสดงออก การแต่งกาย การเข้าสังคม วัยรุ่นที่สามารถผ่านพ้นภาวะวิกฤติในการค้นหาตัวเองได้อย่างไม่ยุ่งยากนัก มักจะมีลักษณะดังต่อไปนี้ คือ
 - เป็นผู้ที่ใช้สติปัญญาเผชิญกับเหตุการณ์ในชีวิตมากกว่าการใช้อารมณ์
 - เป็นผู้ que เลือกเผชิญหน้ากับปัญหามากกว่าเป็นผู้ที่จะยอมหลีกเลี่ยงปัญหา

- เป็นผู้รู้เท่าทันธรรมชาติของตนมาก่อน
- เป็นผู้ที่ไม่มีความรู้สึกที่ตนเองโดดเดี่ยวมีหนทางที่จะไปขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น

วัยรุ่นที่สามารถผ่านวิกฤตการณ์และค้นพบตัวเอง ก็เท่ากับมีความสามารถที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพมั่นคง

2. การเอาชนะตัวเอง การควบคุมพฤติกรรม อารมณ์ให้ออกมาในรูปแบบที่เหมาะสมในระบะแรกๆ จะพบลักษณะสองจิตสองใจระหว่างความอยากเป็นเด็กต่อไปกับความอยากเป็นผู้ใหญ่ จากความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่นมักจะมองว่าสภาวะผู้ใหญ่หมายความว่า ฟุ้งตนเองได้ ตัดสินใจได้ถูกต้อง การที่จะเอาชนะใจตนเองนั้น เป็นสิ่งที่เด็กควรจะได้รับการเรียนรู้ ได้รับโอกาสในการฝึกฝนมาตั้งแต่เด็กๆ ที่ละเล็กทีละน้อย ผ่านการที่พ่อแม่กำหนดขอบเขตต่างๆ ในชีวิต แต่ในวัยเด็กที่ไม่เคยเรียนรู้ที่จะยับยั้งชั่งใจมาก่อน ไม่เคยเอาชนะตัวเองโดยการทำให้เหมาะสมได้เลย หรือถูกเลี้ยงดูให้เอาแต่ใจตัวเอง อยากได้อะไรก็ได้ อยากทำอะไรก็จะทำ ครั้งเติบโตเข้าวัยรุ่นมีอิสระมากขึ้น ก็จะเห็นพฤติกรรมที่ไม่ยังคิดได้บ่อยๆ และบางครั้งกลับเป็นอันตรายทั้งต่อตนเองและผู้อื่นอีกด้วย

3. การแยกตัวเองเป็นอิสระ คำว่าอิสระในสายตาของวัยรุ่น ก็คือ มีสิทธิและเสรีภาพเท่าที่บุคคลหนึ่งพึงจะมี ซึ่งรวมทั้งการแสดงความคิดเห็น การตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ ขณะเดียวกัน พวกเขา ก็จะสังเกตดูการยอมรับจากพ่อแม่คนข้างเคียงด้วย

3.1 การได้แสดงออก

3.2 ฟุ้งตนเองได้

3.3 มีความรับผิดชอบ

3.4 ที่ค่านิยมที่ถูกต้อง

3.5 มั่นใจและภูมิใจในตนเอง

1. พ่อแม่มีลักษณะที่ยอมรับความสามารถของเด็ก เข้าใจและสนับสนุนในความสามารถด้านอื่นๆ ที่เหลือมีความภาคภูมิใจในด้านอื่นๆ ของลูก และปรับสิ่งแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสม คือ ไม่เร่งรัด ไม่บังคับ แต่ให้กำลังใจยกตัวอย่างเช่น บอกลูกสาวคนเดียวของพ่อแม่ ขยัน รับผิดชอบดี แต่มีคะแนนสอบในชั้น ม.3 ได้ 2.2 และพ่อแม่ไม่ได้บังคับให้เรียนสายวิทย์ ทั้งๆ ที่อยากให้ลูกเป็นหมอ เพราะรู้ว่าถ้าให้เรียนจะทำให้เด็กลำบาก ไม่มีความสุข เป็นต้น ขณะนี้เรียนจบมหาวิทยาลัยเปิด สาขาสังคมศาสตร์ ทำงานด้านคอมพิวเตอร์ เจ้านายรักเพราะรับผิดชอบดี เป็นต้น

2. มีความเป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง มองภาพพจน์ตัวเองดี แต่ไม่ใช่การเอาแต่ใจตัวเอง การฝึกให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง และควบคุมตัวเองเป็น พึ่งพาตัวเองได้ ช่วยเหลือผู้อื่นได้ มีโอกาสคิด ตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ มาเป็นประจำ มีความยับยั้งชั่งใจ "การทำ" กับ "การไม่ทำ" ในสิ่งที่ดี และไม่ดี เด็กวัยรุ่นหลายคนที่ย้ายมาทำตามเพื่อนเพราะกลัวว่าเพื่อนจะดูถูกรังเกียจนั้น ทั้งๆ ที่ทำไปแล้วจะขัดต่อความรู้สึกของตัวเองก็ตาม เป็นสาเหตุจากที่ตนเองไม่มั่นใจและไม่เป็นตัวของตัวเองอย่างมั่นคง ซึ่งจะต้องมาจากการฝึกหัดสะสมความรู้ ความสามารถมาตั้งแต่เด็ก ผ่านประสบการณ์ที่ถูกเลี้ยงดูมานั่นเอง

3. มีการสื่อสารที่ดี กล่าวพูด กล่าวคิด กล่าวแสดงออก และกล้าที่จะทำตัวต่างจากผู้อื่นโดยยึดหลักการที่ถูกต้อง

4. มีทางออกหลายทาง เช่น กีฬา ดนตรี งานอดิเรก สังคม ศิลปะ การเรียน การงาน ฯลฯ การมีทักษะหลายๆ อย่างเป็นสิ่งที่คุณแม่ต้องดูทักษะเด่นของลูก ซึ่งในความเด่นนั้นอาจไม่เก่งเท่าผู้อื่นก็จริง แต่ก็มีความสามารถที่ดีของลูกและควรให้ความสนับสนุน โดยเฉพาะทักษะในการเข้าสังคม และการปรับตัว

5. มีโอกาสเรียนรู้จัดทั้งส่วนดีและส่วนที่เลวมาก่อนได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจถึงคุณลักษณะของการเป็นคนดีได้ตรงตรงคุณเป็น แต่ขณะเดียวกันก็เรียนรู้ที่จะทันคน ว่ามีความเจ้าเล่ห์เพทุบาย โทกหลอกหลวง ซึ่งปะปนกันอยู่ในหมู่เพื่อนและคนในสังคม เรียนรู้ที่จะเข้าใจลักษณะดีและไม่ดีของพฤติกรรมของคน ทำให้ขณะที่วัยรุ่นคลุกคลีกับเพื่อนและผู้คนต่างๆ จะได้ไตร่ตรอง เพื่อว่าจะได้มาช่วยในการตัดสินใจอีกด้วย การสอนของคุณแม่จึงควรรู้ให้เด็กเห็นความยับยั้งชั่งใจน้อยลง สิ่งต่างๆ รอบๆ ตัวจึงดูดีขึ้น ดูสบายใจขึ้น ภาวะความรับผิดชอบดูเหมือนจะลดน้อยลงนั่นเอง เป็นคำตอบที่ถูกต้องและตรงกับความจริง จะทำให้เด็กเรียนรู้และยอมรับได้ดีกว่าคำตอบที่ว่า คนที่กินเหล้าเป็นเพราะคนนั้นเป็นคนไม่ดี เป็นต้น ถ้าเด็กได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นทั้งด้านดี และด้านไม่ดีจนเข้าใจแล้วจะช่วยทำให้ความอยากลองเพราะอยากรู้อยากเห็นลดลง

ลักษณะของคุณแม่ที่ไม่ค่อยมีปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่น จะมีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

1. รัก อบอุ่น และให้ความไว้วางใจ
2. มีการสื่อสารที่ดีต่อกัน ต่างคนต่างไว้วางใจปรึกษาหารือ หรือเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่ประสบมาให้ฟัง มีการยอมรับฟัง คิด สามารถที่ทั้งพ่อแม่และลูกจะแสดงความคิดเห็นคล้ายตามหรือขัดแย้งอันดีได้ ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง
3. มั่นคง มีหลักการ มีเหตุผล มีความยืดหยุ่น

4. ควบคุมตัวเองได้ดี ทั้งอารมณ์และพฤติกรรม
 5. เรียกร้องแสดงความต้องการให้เด็กเติบโตสมวัยมาทุกช่วงอายุ
- (tawanat kongkaew,2012)

3.4 พัฒนาการวัยรุ่น (Adolescent Development)

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อมๆกัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้มาก การปรับตัวได้สำเร็จจะช่วยให้อายุวัยรุ่นพัฒนาตนเองเกิดบุคลิกภาพที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการดำเนินชีวิตต่อไป การเรียนรู้พัฒนาการวัยรุ่นจึงมีประโยชน์ทั้งต่อการส่งเสริมให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายจิตใจสังคม และช่วยป้องกันปัญหาต่างๆในวัยรุ่น เช่น ปัญหาทางเพศ หรือปัญหาการใช้สารเสพติด

พัฒนาการของวัยรุ่น

วัยรุ่น จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กย่างอายุประมาณ 12-13 ปี เพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชายประมาณ 2 ปี และจะเกิดการพัฒนาไปจนถึงอายุประมาณ 18 ปี จึงจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ โดยจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1.พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development) ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เนื่องจากวัยนี้ มีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ (sex hormones) และฮอร์โมนของการเจริญเติบโต(growth hormone)อย่างมากและรวดเร็ว

การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (physical changes) ร่างกายจะเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว แขนขาจะยาวขึ้นก่อนจะเห็นการเปลี่ยนแปลงอื่นประมาณ 2 ปี เพศหญิงจะไขมันมากกว่าชายที่มีกล้ามเนื้อมากกว่า ทำให้เพศชายแข็งแรงกว่า

การเปลี่ยนแปลงทางเพศ(sexual changes) สิ่งที่เห็นได้ชัดเจน คือวัยรุ่นชายจะเป็นหนุ่มขึ้น นมขึ้นพาน(หัวนมโตขึ้นเล็กน้อย กดเจ็บ) เสียงแตก หนวดเคราขึ้น และเริ่มมีฝันเปียก (nocturnal ejaculation - การหลั่งน้ำอสุจิในขณะที่หลับและฝันเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ) การเกิดฝันเปียกครั้งแรกเป็นสัญญาณของการเข้าสู่วัยรุ่นของเพศชาย ส่วนวัยรุ่นหญิงจะเป็นสาวขึ้น คือ เต้านมมีขนาดโตขึ้น ไขมันที่เพิ่มขึ้นจะทำให้รูปร่างมีทรวดทรง สะโพกผายออก และเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรก(menarche)การมีประจำเดือนครั้งแรก เป็นสัญญาณบอกการเข้าสู่วัยรุ่นในเพศหญิง

ทั้งสองเพศจะมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศ ซึ่งจะมีขนาดโตขึ้น และเปลี่ยนเป็นแบบผู้ใหญ่ มีขนขึ้นบริเวณอวัยวะเพศ มีกลิ่นตัว มีสิ่วขึ้น

2. พัฒนาการทางจิตใจ (Psychological Development)

สติปัญญา(Intellectual Development) วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม (Jean Piaget ใช้คำอธิบายว่า Formal Operation ซึ่งมีความหมายถึงความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ได้ลึกซึ้งขึ้นแบบ abstract thinking) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่นแล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Awareness) วัยนี้จะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเอง ด้านต่างๆ ดังนี้

เอกลักษณ์ (identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งที่ตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น ได้แก่ วิชาที่เขาชอบเรียน กีฬาที่ชอบเล่น งานอดิเรก การใช้เวลาร่วมให้เกิดความเพลิดเพลิน กลุ่มเพื่อนที่ชอบและสนิทสนมด้วย โดยเขาจะเลือกคบคนที่มีส่วนคล้ายคลึงกัน หรือเข้ากันได้ และจะเกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดแบบอย่างจากกลุ่มเพื่อนนี้เอง ทั้งแนวคิด ค่านิยม ระบบจริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิต จนสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเอกลักษณ์ของตน และกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ตนเองยังมีอีกหลายด้าน ได้แก่ เอกลักษณ์ทางเพศ(sexual identity and sexual orientation) แฟชั่น ดารา นักร้อง การแต่งกาย ทางความเชื่อในศาสนา อาชีพ คติประจำใจ เป้าหมายในการดำเนินชีวิต (Erik Erikson อธิบายว่าวัยรุ่นจะเกิดเอกลักษณ์ของตนในวัยนี้ ถ้าไม่เกิดจะมีความสับสนในตนเอง Identity VS Role confusion)

ภาพลักษณ์ของตนเอง (self image) คือการมองภาพของตนเอง ในด้านต่างๆ ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง ความสวยความหล่อ ความพิการ ข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง วัยรุ่นจะสนใจหรือ ให้เวลาเกี่ยวกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่นๆ ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิดความอับอาย

การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยนี้จึงมักอยากเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมากๆ

ความภาคภูมิใจตนเอง (self esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคนอื่น ๆ ได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ ความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ในกฎเกณฑ์ กติกาใดๆ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ ทำให้อาจเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้ง่าย ถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (self confidence)

การควบคุมตนเอง (self control) วัยนี้จะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด การรู้จักยั้งคิด การคิดให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

อารมณ์ (mood) อารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้ อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเกรี้ยว ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อยๆ ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น อารมณ์เพศวัยนี้จะมามาก ทำให้มีความสนใจเรื่องทางเพศ หรือมีพฤติกรรมทางเพศ เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติในวัยนี้ แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเป็นปัญหา เช่น เบี่ยงเบนทางเพศ กามวิปริต หรือการมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น

จริยธรรม (moral development) วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง (idealism) เพราะเขาจะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบมโนธรรมของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชมของคนอื่น และจะรู้สึกอึดอัดกับข้อจำกัดกับความไม่ถูกต้องในสังคม หรือในบ้าน แม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขาก็เริ่มรู้สึกว่าไม่ได้ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออก วิพากษ์วิจารณ์ พ่อแม่หรือ ครูอาจารย์ตรงๆ อย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดได้บ่อยในวัยนี้ เมื่อวัยรุ่นเห็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกัน ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้น จนเป็นระบบ จริยธรรมที่สมบูรณ์แบบเหมือนผู้ใหญ่

3. พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

วัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิม แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนนานๆ มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากไปไหนกับทางบ้าน เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่ม ของสังคมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

เป้าหมายของการพัฒนาวัยรุ่น

1. ร่างกายที่แข็งแรง ปราศจากความบกพร่องทางกาย มีความสมบูรณ์ มีภูมิคุ้มกันต้านโรคและปราศจากภาวะเสี่ยงต่อปัญหาทางกายต่างๆ

2. เอกลักษณ์แห่งตนเองดี

- บุคลิกภาพดี มีทักษะส่วนตัว และทักษะสังคมดี
- เอกลักษณ์ทางเพศเหมาะสม
- การเรียนและอาชีพ ได้ตามศักยภาพของตน ตามความชอบความถนัด และความเป็นไปได้ ทำให้มีความพอใจต่อตนเอง

- การดำเนินชีวิต สอดคล้องกับความชอบความถนัด มีการผ่อนคลาย กีฬา งานอดิเรก มีความสุขได้โดยไม่เบียดเบียนคนอื่น มีการช่วยเหลือคนอื่นและสิ่งแวดล้อม

- มีมโนธรรมดี เป็นคนดี

3. มีการบริหารตนเองได้ดี สามารถบริหารจัดการตนเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น

4. มีความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อประเทศชาติ และต่อสิ่งแวดล้อมได้ดี

5. มีมนุษยสัมพันธ์กับคนอื่นได้ดี

ปัญหาที่พบได้บ่อยในวัยรุ่น มีดังนี้

ปัญหาความสัมพันธ์กับพ่อแม่ วัยนี้จะแสดงพฤติกรรมที่แสดงความเป็นตัวของตัวเองค่อนข้างมาก การพูดจาไม่ค่อยเรียบร้อย อารมณ์แปรปรวนเปลี่ยนแปลงง่าย ความรับผิดชอบขึ้นๆ ลงๆ เอาแต่ใจตัวเอง ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครูอาจารย์หงุดหงิดไม่พอใจได้มากๆ ถ้าใช้

วิธีการจัดการไม่ถูกต้อง เช่น ใช้วิธีดุด่าว่ากล่าว ตำหนิ หรือลงโทษรุนแรง จะเกิดปฏิกิริยาต่อต้าน เป็นอารมณ์ต่อกัน ไม่ได้ช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมวัยรุ่น

วิธีการจัดการกับปัญหาพฤติกรรมเหล่านี้ เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจความต้องการของวัยรุ่น มีการตอบสนองโดยประนีประนอมยืดหยุ่น แต่ก็ยังคงมีขอบเขตพอสมควร พยายามจูงใจให้ร่วมมือมากกว่าการบังคับกันตรงๆหรือรุนแรง สร้างความสัมพันธ์ที่ดีไว้ก่อน อย่างหนึ่งจุดหนึ่งกับพฤติกรรมเล็กๆน้อยๆ

ปัญหามุคลิกภาพ (personality problems) วัยรุ่นจะเป็นวัยที่มีพัฒนาการของบุคลิกภาพอย่างชัดเจน ทั้งนิสัยใจคอ การคิด การกระทำ จะเป็นรูปแบบที่สม่ำเสมอ จนสามารถคาดการณ์ได้ว่าในเหตุการณ์แบบนี้ เขาจะแสดงออกอย่างไร ถ้าการเรียนรู้ที่ผ่านมามีวัยรุ่นจะมีบุคลิกภาพที่ดีด้วย แต่ในทางตรงข้าม ถ้ามีปัญหาในชีวิต หรือเรียนรู้แบบผิดๆ จะกลายเป็นบุคลิกภาพที่เป็นปัญหา ปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้น้อย เขาตัวเองเป็นศูนย์กลาง และจะติดตัวไปตลอดชีวิต ถ้าเป็นปัญหามากๆเรียกว่าบุคลิกภาพผิดปกติ (personality disorders)

ความประพฤติดีผิดปกติ (conduct disorder) คือ โรคที่มีปัญหาพฤติกรรมกลุ่มที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน โดยตนเองพอใจ ได้แก่ การละเมิดสิทธิผู้อื่น การขโมย ซ้อโกง ดื้อซิ่งวิ่งราว ทำร้ายผู้อื่น ทำลายข้าวของ เกร หรือละเมิดกฎเกณฑ์ของหมู่คณะหรือสังคม การหนีเรียน ไม่กลับบ้าน หนีเที่ยว โทก หลอกหลวง ล่วงเกินทางเพศ การใช้สารเสพติด อาการดังกล่าวนี้มักจะเกิดขึ้นต่อเนื่องมานานพอสมควร สัมพันธ์กับปัญหาในครอบครัว การเลี้ยงดู ปัญหาอารมณ์

การรักษาควรรีบทำทันที เพราะการปล่อยไว้นาน จะยิ่งเรื้อรังรักษายาก และกลายเป็นบุคลิกภาพแบบอันธพาล (antisocial personality disorder)

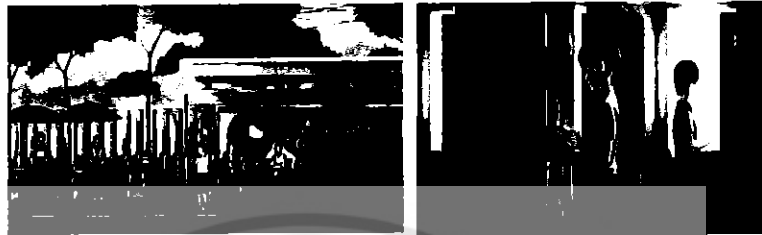
การป้องกันปัญหาวัยรุ่น

1. การเลี้ยงดูอย่างถูกต้อง ให้ความรักความอบอุ่น
2. การฝึกให้รู้จักระเบียบวินัย การควบคุมตัวเอง
3. การฝึกทักษะชีวิต ให้แก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง มีทักษะในการปฏิเสธสิ่งที่ไม่ถูกต้อง
4. การสอนให้เด็กรู้จักคบเพื่อน ทักษะสังคมดี
5. การฝึกให้เด็กมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง

(Tawanat kongkaew,2012)

4.กรณีศึกษา

4.1 Circle

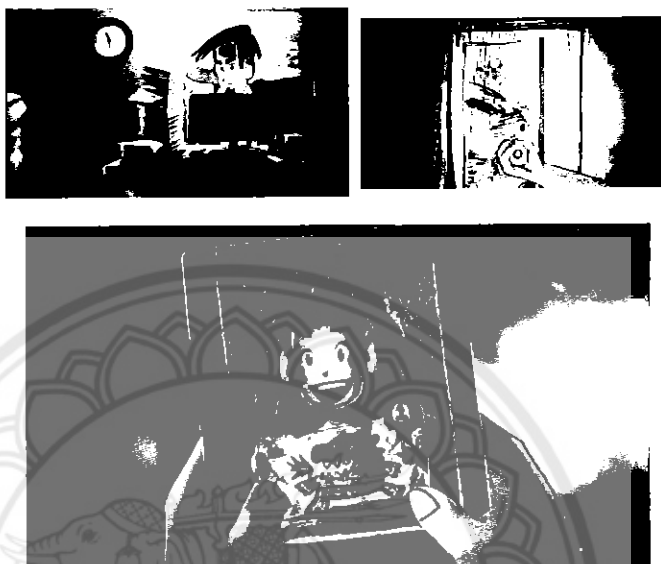


ภาพที่ 9 Circle [Thai : Traditional 2D animation]

https://www.youtube.com/watch?v=dYVTIEH_eQA&t=23s

- ชั้นระบุข้อมูล แอนิเมชั่น 2D โดยนายจิระกุล ราชฤทธิ์ทักษ์,นางสาววิศา สีนุชาน, นายธาวิต เวชกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ คณะมีเดียอาร์ต
- ชั้นพรรณนา แอนิเมชั่น 2D ผสมกับ 2D ใช้แสงและสีดูสดใสในช่วงแรก และเริ่มหม่นลงในตอนท้าย
- ชั้นวิเคราะห์ อนิเมชั่นเกี่ยวกับวงจรชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่งในช่วงเวลา 1 วัน แต่ฉายแบบตั้งแต่วัยเด็กจนทำงาน โดยที่ตัวเอกมีสีหน้าเบื่อหน่ายขึ้นทุกครั้งที่ได้ขึ้น
- ชั้นตีความ - เพื่อให้เราไม่ลืมวัยเด็กที่เราเคยเป็น ตอนต้นเรื่องตัวละครเอกที่ยังเป็นเด็กสาว มีความสดใสร่าเริง วิ่งชนเข้ากับผู้ใหญ่คนนึงแล้ววิ่งไป แต่ในตอนท้ายตัวเอกที่เป็นผู้ใหญ่แล้ว ถูกเด็กผู้หญิงวิ่งชน ตอนนั้นที่ตัวเอกหันมาก็มองเหมือนได้มองเห็นตัวเองและรู้ว่าตัวเองได้ลืมอะไรไป มันคือความสุข และความฝันในวัยเด็ก

4.2 The closed door



ภาพที่ 10 The closed door

<https://www.youtube.com/watch?v=vLZozfKVIS8>

- ชั้นระบุข้อมูล นางสาวศิวพร มณีวรรณ สาขาเทคนิคศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- ชั้นพรรณนา แอนิเมชัน 2D ผสมกับ 3D ใช้แสงและสีสดใส
- ชั้นวิเคราะห์ ผู้ใหญ่วัยทำงานคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตไปกับการทำงานโดยไม่มีความสุขกับงานที่ทำเลย วันหนึ่งเขาถูกก่อกวนชีวิตประจำวันด้วยสัตว์ประหลาดตัวเตี้ยสี่สั้ม ครั้งหนึ่งเขาวาดเจ้าสัตว์ประหลาดตัวนั้น เจ้ามันหนีไป และในที่สุดเขาเดินตามรอยเท้ามันมาอยู่ในกองกระดาษด้านหลังกองกระดาษนั้นเขาพบกับประตูบานเล็กที่เป็นเหมือนภาพวาด และเขาได้ลองเข้าไปพบกับโลกใบหนึ่งที่เต็มไปด้วยสีสั้มที่ระบายด้วยดินสอสี และพบตัวเองในวัยเด็กส่งยิ้มมาอยู่ในโลกนั้นพร้อมกับสัตว์ประหลาดที่เขาตามมา จากนั้นเขาก็สะดุ้งตื่นขึ้น เขาเดินมาดูกรอบรูปภาพนั้นเป็นภาพเขาในวัยเด็กที่ยิ้มจากใจจริงเมื่อเขาได้รางวัล จากการประกวดวาดภาพทำให้เขานึกขึ้นได้ถึงสิ่งที่สั้มไป และได้กลับมาวาดภาพอีกครั้ง
- ชั้นตีความ เตือนให้เรานึกถึงสิ่งใกล้ตัวที่สามารถทำให้เรามีความสุขได้แต่อาจสั้มไปคือสิ่งที่เราฝันอยากทำในวัยเด็ก ให้อย่าทอดทิ้งมันไป เราสามารถทำมันได้เสมอ

4.3 Shelter



ภาพที่ 11 Shelter

<https://www.youtube.com/watch?v=fzQ6gRAEoy0>

- ชั้นระบุข้อมูล A-1 Pictures & Crunchyroll
- ชั้นพรรณนา แอนิเมชัน 2D ผสมกับ 3D ใช้แสงและสีสดใส
- ชั้นวิเคราะห์ อนิเมชันของผู้หญิงที่ใช้ชีวิตบนโลกนี้อย่างโดดเดี่ยว โดยมีแท็บเล็ตใน

การวาดทุกอย่างตามที่คิดแล้วจะออกมาเป็นจริงโดยที่ เธอไม่รู้ว่าเป็นใครมาจากไหน จนวันหนึ่งที่ เธอได้รู้ว่าเธอถูกส่งตัวมาอยู่กลางอวกาศโดยพ่อของเธอ เพราะโลกล่มสลายไปแล้ว เธอคือผู้เหลือรอดเดียวที่หลับไหลอยู่ โดยที่พ่อของเธอได้พัฒนาเครื่องควบคุมสมองให้เห็นภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้เธอไม่เบื่อบทที่หลับ เธอเสียใจมากเพราะความทรงจำเธอกลับมาทุกอย่าง ตัวละครเอกถึงแม้ว่าจะเสียใจมาก แต่เธอก็พูดถึงพ่อเธอว่า เธอยังเข้มแข็งและไม่สูญเสียความหวัง เพราะความทรงจำที่เธอได้กลับมาทำให้เธอเข้มแข็งขึ้น

- ชั้นตีความ - สอนให้เรานำอดีตที่เจ็บปวดมาเป็นกำลังในการใช้ชีวิตและเติบโตขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องลืมอดีตเหล่านั้นไป

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย

1.1 การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying หมายถึงอะไร

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) หมายถึง การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่างๆ

1.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

การกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ สามารถแตกประเด็นออกไปได้ 6 รูปแบบดังนี้

1. การโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย
2. การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์
3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น
4. การแบล็กเมลล์กัน
5. การหลอกลวง
6. การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

1.3 สาเหตุของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

สาเหตุของการเกิด Cyberbullying มีทั้งเริ่มจากความขัดแย้งเล็ก ๆ ระหว่างเด็กกับเด็ก ความหมั่นไส้กัน หรือมีกรณีพิพาทเรื่องขู่สาว อันเป็นชนวนของการรังแกกันต่อในโลกออนไลน์ เนื่องจากพื้นที่บนโลกออนไลน์ไม่ต้องเปิดเผยตัวตน ด้วยเหตุนี้จึงมีความกล้าที่จะรังแกกันมากขึ้น

นอกจากนี้เด็ก ๆ ยังเข้าใจว่าโซเชียลคือพื้นที่ระบายความรู้สึก ถ้อยคำที่ใช้โพสต์หรือพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งกันจึงออกแนวรุนแรง แสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งเทคโนโลยียังเอื้อให้การทำร้ายกันผ่านโซเชียลเป็นเรื่องง่าย แค่มิมพ์

ข้อความไป ไม่ต้องเสียกำลังอะไรก็โพสต์เสียดสีหรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายได้แล้ว

1.4 อาการของผู้ที่ได้รับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

พ่อแม่จะสังเกตอาการ Cyberbullying ได้อย่างไร ในฐานะผู้ปกครอง เราอาจสังเกตอาการ Cyberbullying ของบุตรหลานได้จากสัญญาณต่อไปนี้

- มีอาการซึมเศร้า เครียด หรือมีความวิตกกังวล
- เด็กกลายเป็นคนชอบเก็บตัว ไม่ค่อยพูดจา วัน ๆ เล่นแต่มือถือหรือแท็บเล็ต
- ทำตัวห่างเหินจากคนใกล้ชิด ไม่ว่าจะป็นครอบครัวหรือเพื่อนที่โรงเรียน
- ไม่อยากไปโรงเรียน แอบหนีเรียนบ่อย ๆ
- การเรียนตกต่ำอย่างไม่ทราบสาเหตุ
- เมื่อเจอคนพูดถึงเรื่องที่น่าอับอาย หรือสอบถามถึงสาเหตุของการไม่ไปโรงเรียน

เด็กอาจมีอาการกรีดร้องไห้อย่างหนัก หรือสติหลุด

1.5 วิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

สำหรับการดูแลบุตรหลานไม่ให้เสี่ยง Cyberbullying ผู้ปกครองสามารถทำได้ดังนี้

1. สอนลูก ๆ ว่าอย่าไว้ใจคนแปลกหน้า โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ ใครมาขอเป็นเพื่อนต้องตรวจสอบให้ดี หากไม่รู้จักก็ไม่ควรตอบรับคำขอเป็นเพื่อนนั้น
2. คอยสอดส่องว่าลูกจะไปไหน กับใคร หรือเพื่อนที่ลูกคุยด้วย แชทด้วยเป็นใคร
3. สอนลูกให้เก็บข้อมูลส่วนตัวของตัวเองให้ดี โดยเฉพาะกับคนแปลกหน้าและคนที่ไม่สนิทสนม ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวอย่างชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรืออีเมลส่วนตัว ที่สำคัญควรย้ำกับลูกว่าไม่ควรนัดเจอกันส่วนตัวกับเพื่อนในโลกออนไลน์โดยเด็ดขาด
4. ควรกำหนดข้อตกลงกันก่อนที่จะอนุญาตให้ลูกใช้เครื่องมือสื่อสารและโซเชียลมีเดีย เพื่อให้พ่อแม่สามารถตรวจสอบได้ว่าลูกใช้โซเชียลมีเดียอย่างไร คุยกับใครบ้าง หรือมีความผิดปกติอะไรในนั้นหรือไม่
5. พ่อแม่ควรสร้างความสัมพันธ์อันดีให้กับลูก เพื่อให้ลูกไว้วางใจมากพอจะบอกเล่าทุกเรื่องราวในชีวิตเขาได้ เมื่อมีปัญหอะไรลูกจะได้กล้าขอคำปรึกษากับเรา

1.6 สถิติการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying ในประเทศไทย

ประเทศไทยติดอันดับ Cyber Bullying ระดับ Top5 ของโลก

เด็กไทยเกือบ 80 % มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งในชีวิตจริง โดย 66 % ถูกแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และอีก 12 % ที่ถูกแกล้งทุกวัน ขณะที่เด็กไทย 45 % มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์อย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศ อย่างสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า

โดยรูปแบบที่ถูกกระทำมากที่สุด คือ การโดนล้อเลียนและการถูกตั้งฉายา ที่ 79.4 % ตามด้วยถูกเพิกเฉย ไม่สนใจ 54.4 % และคนอื่นไม่เคารพ 46.8 % ตามด้วยการถูกปล่อยข่าวลือ การถูกนำรูปไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และการถูกทำให้หวาดกลัว ตามลำดับ ทั้งนี้ จากข้อมูลพบว่า คนที่เด็กจะไปปรึกษาด้วยมากที่สุดคือ เพื่อนถึง 89.2 % ตามด้วยผู้ปกครอง 59 % ที่น้อง 41.2 % โดยครูเป็นลำดับสุดท้าย

1.7 สถิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying

75 % คือ อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ เด็กและเยาวชน อายุ 5 – 28 ปี และใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึง เกือบ 8 ชม.ต่อวัน (ที่มา ผลสำรวจจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)

80 % ของเด็กและเยาวชนไทย เจอภัยคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งโรงเรียน และบนโลกอินเทอร์เน็ต และเป็นอันดับต้นๆของเอเชีย (ที่มา www.nobullying.com)

28 % ของเด็กไทย มองว่า Cyberbullying เป็นเรื่องปกติ

39 % ของเด็กไทย มองว่า Cyberbullying เป็นเรื่องสนุก

และกว่า 59 % ของเด็กไทยบอกว่า "เคยเป็นส่วนหนึ่งใน Cyberbullying"

2. วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

2.1 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวโดยการอิงจากหลักพื้นฐานแอนิเมชัน 12 ประการ และเมื่อเรารู้ลักษณะของตัวละครแล้ว เราสามารถจะเริ่มออกแบบตัวละครได้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1.1 การออกแบบตัวละคร

1. การเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้น เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัยของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อลักษณะของตัวละคร

2. การวาดภาพตัวละคร เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1.2 มุมกล้องและมุมภาพ

เรายังต้องออกแบบมุมกล้องเพื่อใช้ในการช่วยส่งความรู้สึกจากภาพยนตร์

- ภาพมุมต่ำ (Low angle shot)
- ภาพมุมสูง (high angle shot)
- ภาพมุมวัตถุ (Objective)
- ภาพมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder shot)
- ภาพมุมปกติ (Normal angle shot)
- ภาพใกล้ (Close-Up หรือ CU, Close Shot หรือ CS)
- ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU)

2.1.3 โครงสร้างการเขียนบท

- จุดเริ่มต้น (beginning) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง
- การพัฒนาเรื่อง (developing) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุ
- การณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
- จุดสิ้นสุด (ending) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (happy ending) ทำ
- ให้รู้สึกอึดอัดใจ และแบบผิดหวัง (tragedy/ sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

โดย การสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอน การทำได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ 1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ 2. ขั้นตอนการทำ 3. ขั้นตอนหลังการทำ

2.2 ข้อดีข้อเสียของของแอนิเมชัน 2D

ข้อดี - แอนิเมชัน 2D นั้นมีภาพที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน สวยงาม

ข้อเสีย - มีรูปร่างรูปทรงแต่ไม่มีความลึก ไม่มีมิติ

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 กลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้น 24-30 ปี

3.1.1 พัฒนาการทางร่างกาย

บุคคลในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีการพัฒนาทางร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งเพศหญิง และเพศชาย ร่างกายสมบูรณ์ มีการพัฒนาความสูงมาจากวัยรุ่นและจะมีความสูง ที่สุดในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ รวมทั้งกล้ามเนื้อและเนื้อเยื่อไขมัน มีการพัฒนาอย่างเต็มที่ เช่นกัน

3.1.2 พัฒนาการด้านสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการ ขั้นที่ 6 คือความใกล้ชิดสนิทสนมหรือการแยกตัว (intimacy and solidarity vs. isolation) สังคมของบุคคลวัยนี้คือ เพื่อนรัก คู่ครอง บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน แสวงหามิตรภาพที่สนิทสนม หากสามารถสร้างมิตรภาพได้มั่นคง

3.1.3 พัฒนาการทางสติปัญญา

พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget' s theory) (Papalia and Olds, 1995) กล่าวว่าวัยผู้ใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดสติปัญญาอยู่ในระดับ Formal operations ซึ่งเป็นขั้นสูงที่สุดของพัฒนาการ มีความสามารถทาง สติปัญญาสมบูรณ์ที่สุดคือคุณภาพของความคิดจะเป็นระบบ มีความสัมพันธ์กันและ มีความคิดรูปแบบนามธรรม (Abstract logic) ผู้ใหญ่จะมีความคิดเปิดกว้าง ยืดหยุ่น มากขึ้น และรู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับ สถานการณ์ต่างๆ ได้ดี

การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

Stop cyberbillying Reducing painful (หยุดกลั่นแกล้ง แร้งความเจ็บ)

หมายถึงว่า เราจะสามารถช่วยให้คนๆหนึ่งไม่เจ็บปวดได้ ด้วยการไม่กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ไม่พิมพ์ หรือแชร์อะไร โดยที่ไม่กลั่นกรองข้อมูลก่อน โดยได้แรงบันดาลใจจากเหตุการณ์บทความ ข่าวต่างๆบน internet ที่บิดเบือนหรือทำให้ใครเสื่อมเสียชื่อเสียง พบเห็นได้มากมายในทุกๆวัน และพบว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นี้ เกิดขึ้นมากในกลุ่มเยาวชน เพราะยังไม่มีวุฒิภาวะ

ตัวนิสิตจึงคิดว่าเหมาะสมแล้วที่จะนำเรื่องนี้มาจัดทำโดยใช้สื่อที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ดี นั่นก็คือแอนิเมชัน โดยมุ่งหวังให้ปัญหาดังกล่าวถูกลดทอนลงไม่มากนักน้อย



แนวทางการออกแบบ

1. Ref

ตัวนิสิตได้แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากแอนิเมชั่นสั้นเรื่องเหล่านี้ ทั้งเรื่องการใช้สีตัวละคร เนื้อเรื่องหรือฉาก



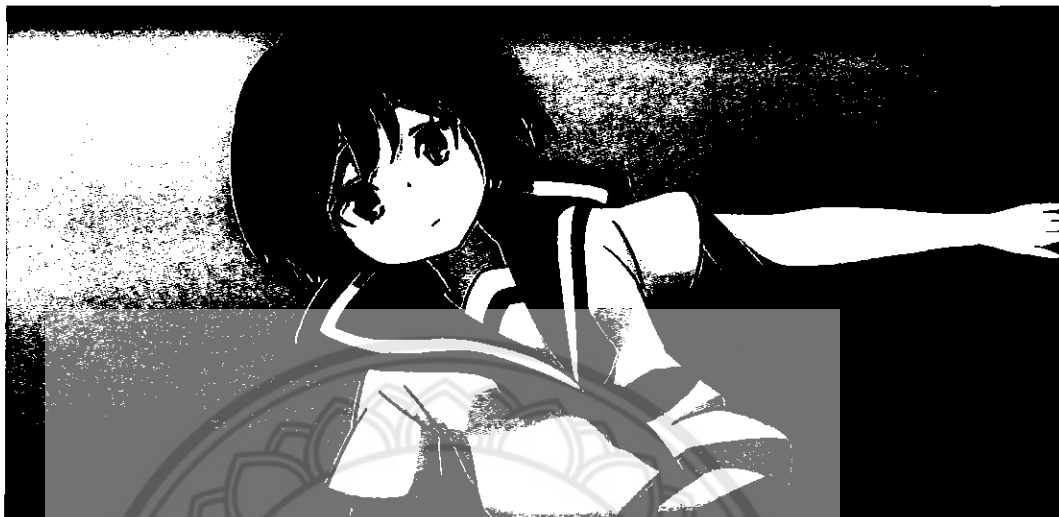
ภาพที่ 12 Circle [Thai : Traditional 2D animation]

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=dYVTIEH_eQA



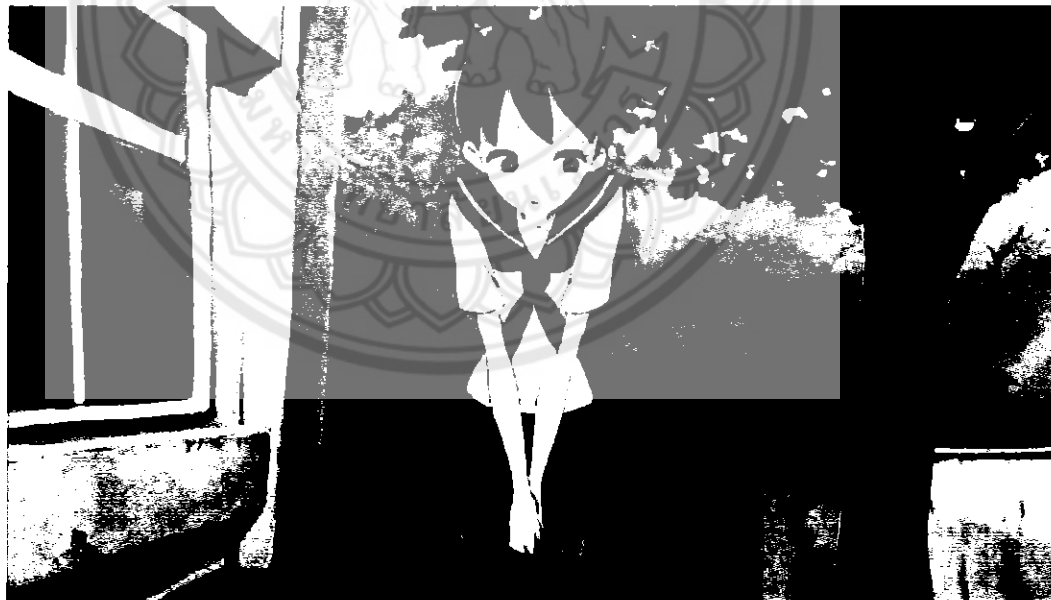
ภาพที่ 13 [SHORT ANIMATION] Cyberbullying

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=Dk6SedsuPM4>



ภาพที่ 14 Thesis Animation 2014 - Memory

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=WNpk9-g4qFQ>



ภาพที่ 15 Fumiko's Confession

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=WNpk9-g4qFQ>



ภาพที่ 16 Fumiko's Confession 2

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=WNpk9-g4qFQ>



ภาพที่ 17 Reference 1

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=WNpk9-g4qFQ>

2. Sketch Logo Design

นิสิตต้องการออกแบบโลโก้แบบ lettering โดยจะใช้สีไม่เกิน 3 สีในการออกแบบจริง

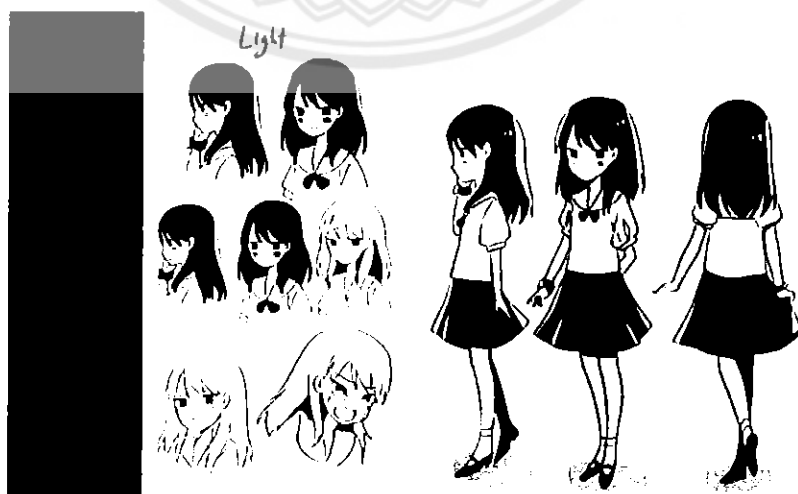
minimal

ภาพที่ 18 Logo 1

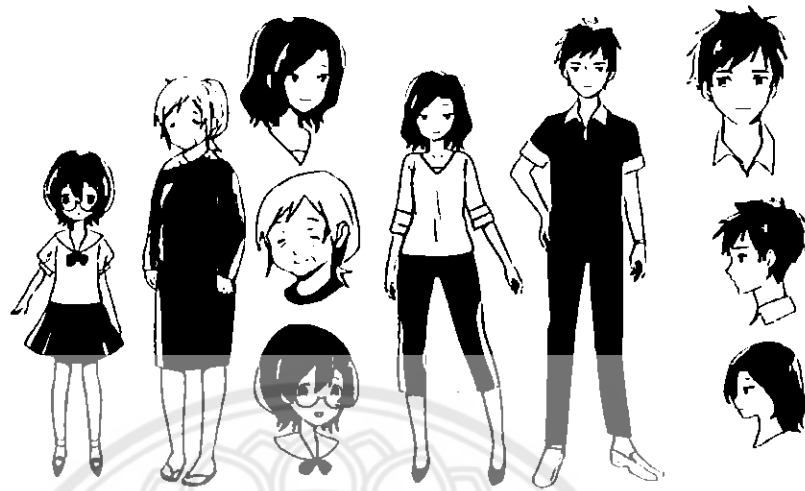
ที่มา : <https://i.pinimg.com/736x/f2/2a/90/f22a9047a332d9d3a990e30a9bd72091--typography-logo-design-typo-logo.jpg>

3. Sketch Character Design

ออกแบบโดยใช้ลายเส้นที่ดูน่ารัก โทนสีอ่อน เข้าถึงง่ายเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย มีกลิ่นอายลายเส้นอนิเมะญี่ปุ่นที่เด็กๆคุ้นเคย สเกลตัวละครสมส่วนระดับหนึ่งเพราะอยากให้มีความจริงจังอยู่ และตัวละครหลักออกแบบให้ใกล้ตัวกลุ่มเป้าหมาย เช่นเป็นนักเรียน คิตโชเซียวล



ภาพที่ 19 ตัวละครหลัก

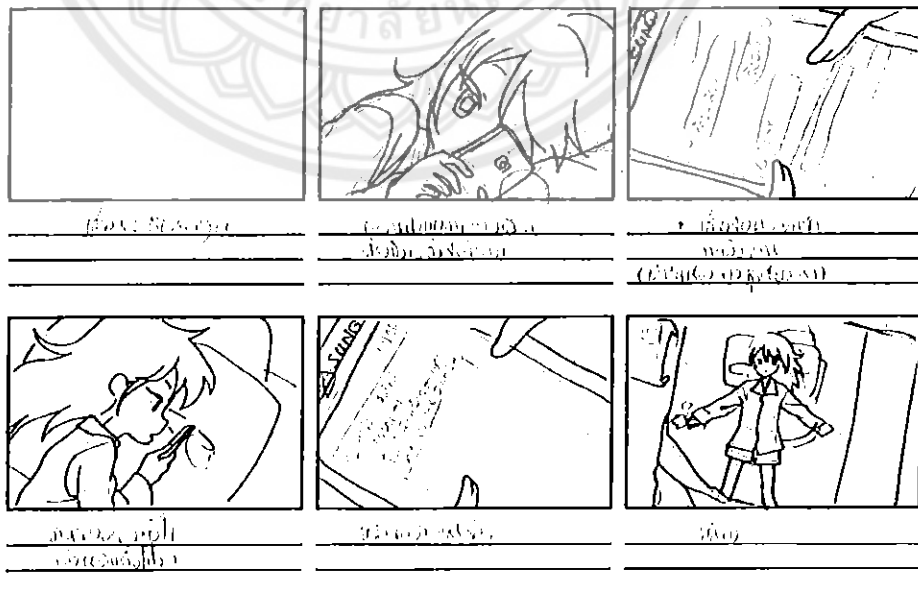


ภาพที่ 20 ตัวละครประกอบภายในเรื่อง

4. Sketch Storyboard Design

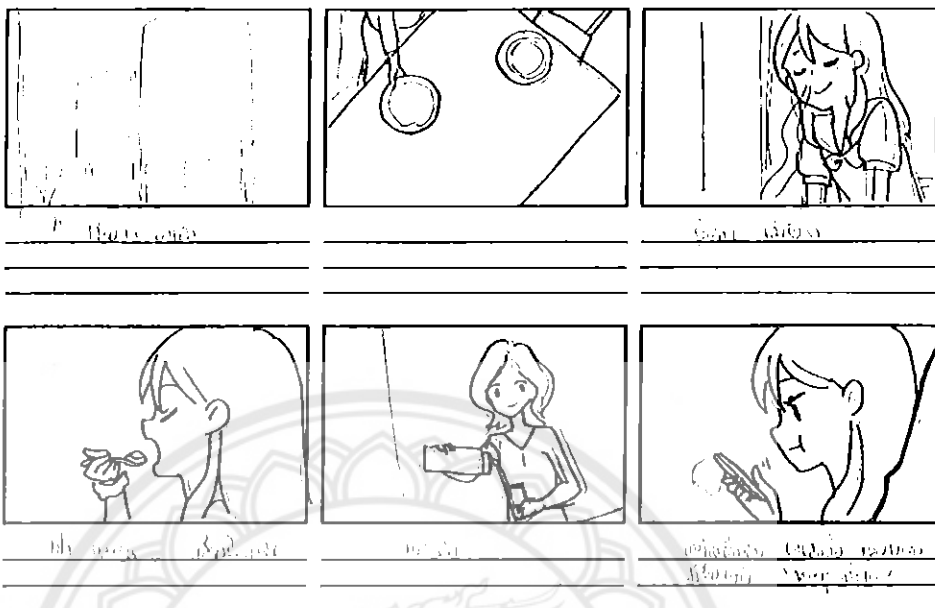
ด้านล่างเป็นสเก็ทสตอรี่บอร์ดคร่าวๆที่นิสิตได้วางโครงเรื่องไว้ มีจำนวน 22 หน้า 120
ช่อง โดยความยาวแอนิเมชันที่วางไว้คือ 5 นาที

STORYBOARD



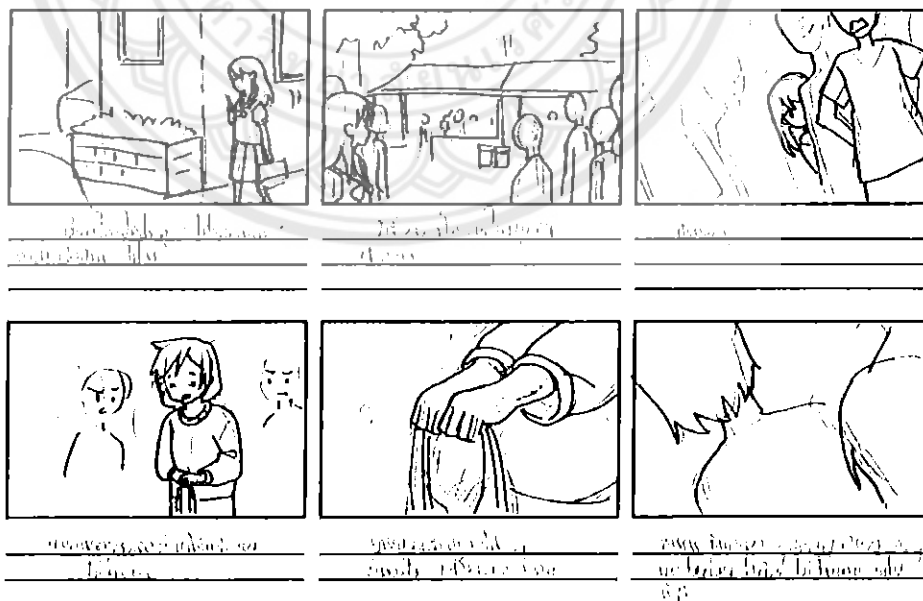
ภาพที่ 21 Storyboard page 1

STORYBOARD



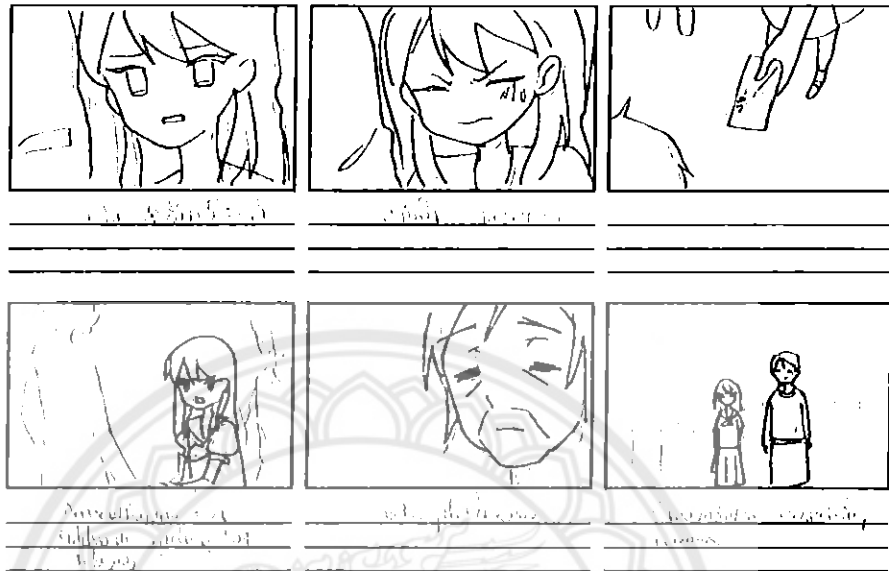
ภาพที่ 22 Storyboard page 2

STORYBOARD



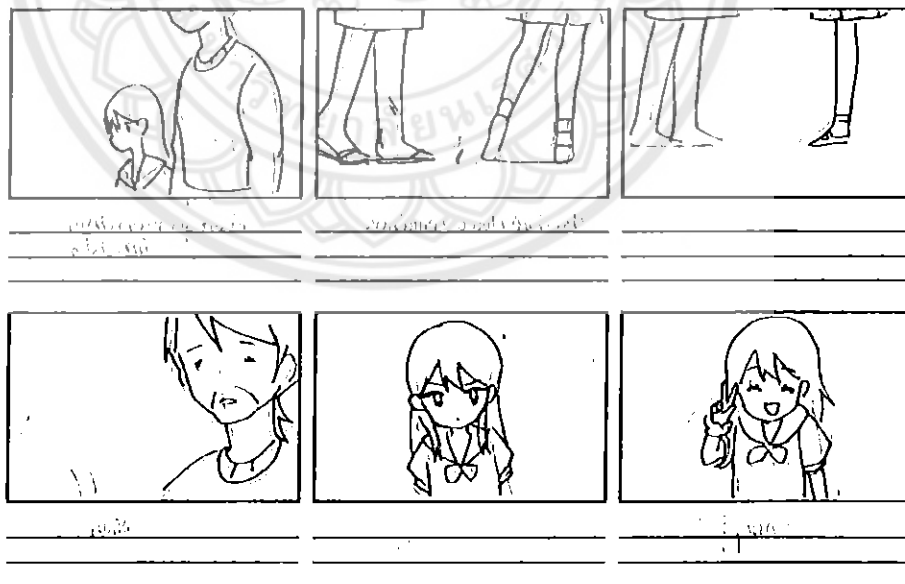
ภาพที่ 23 Storyboard page 3

STORYBOARD



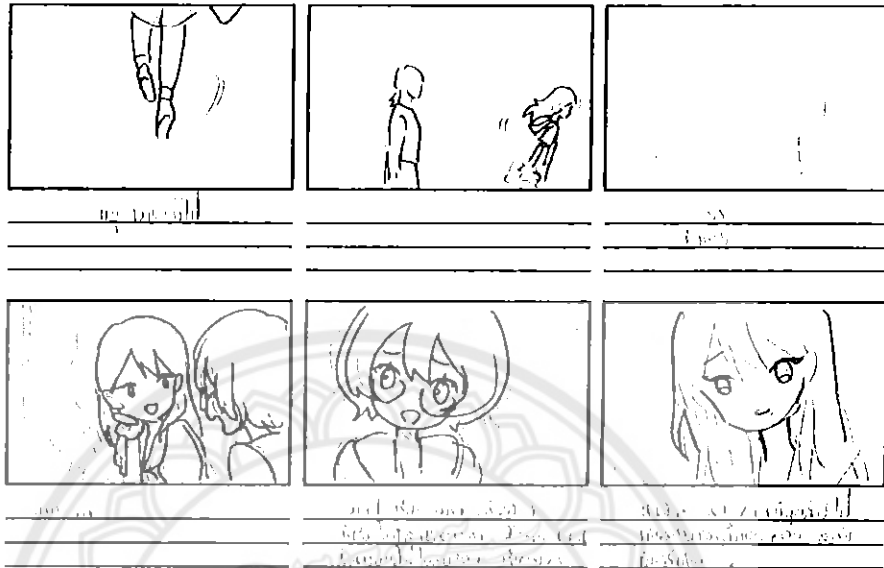
ภาพที่ 24 Storyboard page 4

STORYBOARD



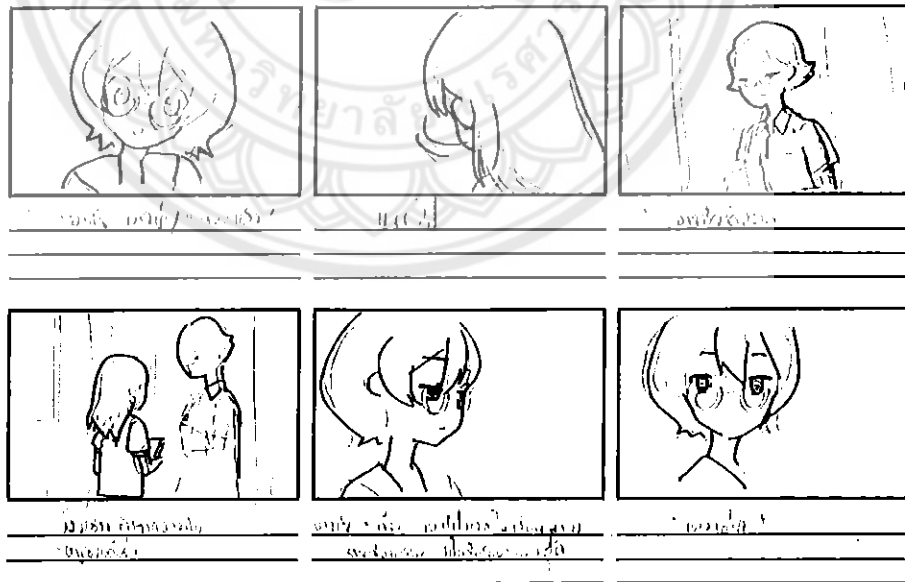
ภาพที่ 25 Storyboard page 5

STORYBOARD



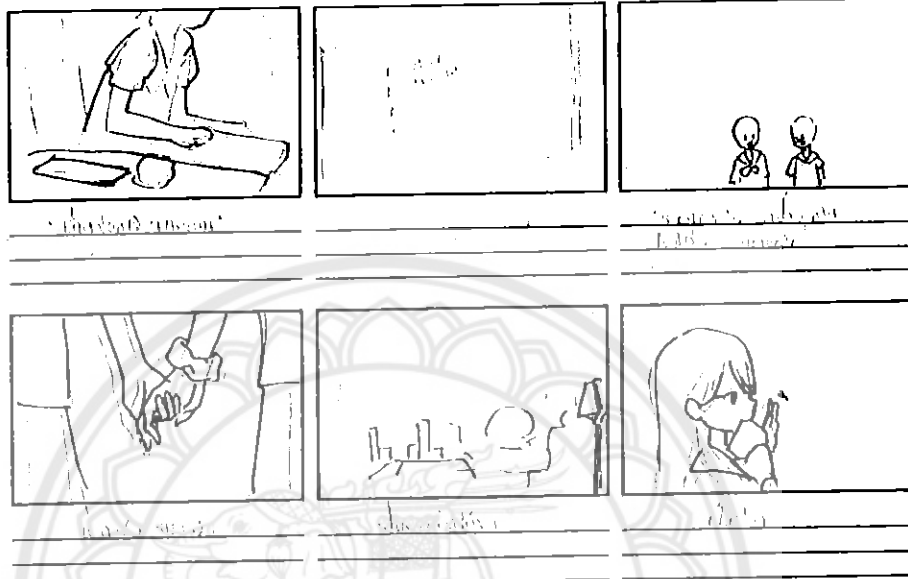
ภาพที่ 26 Storyboard page 6

STORYBOARD



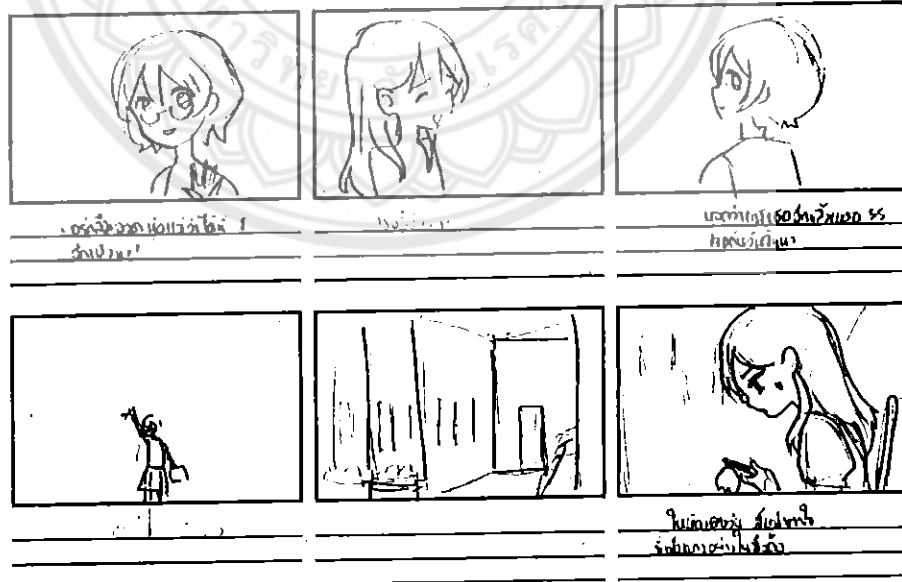
ภาพที่ 27 Storyboard page 7

STORYBOARD



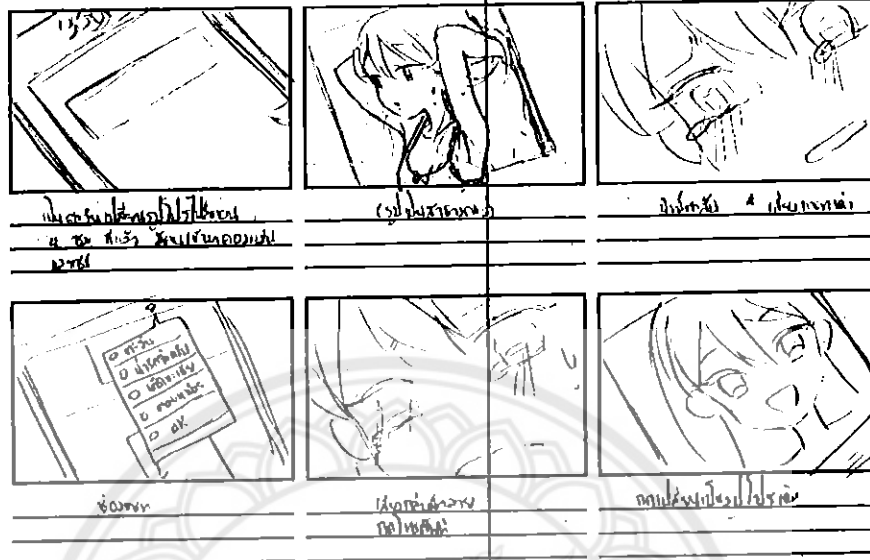
ภาพที่ 28 Storyboard page 8

STORYBOARD



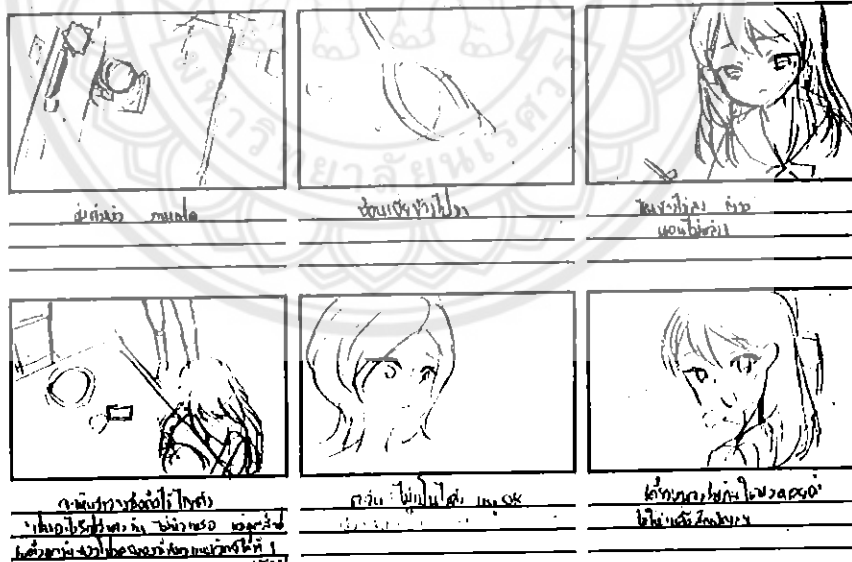
ภาพที่ 29 Storyboard page 9

STORYBOARD



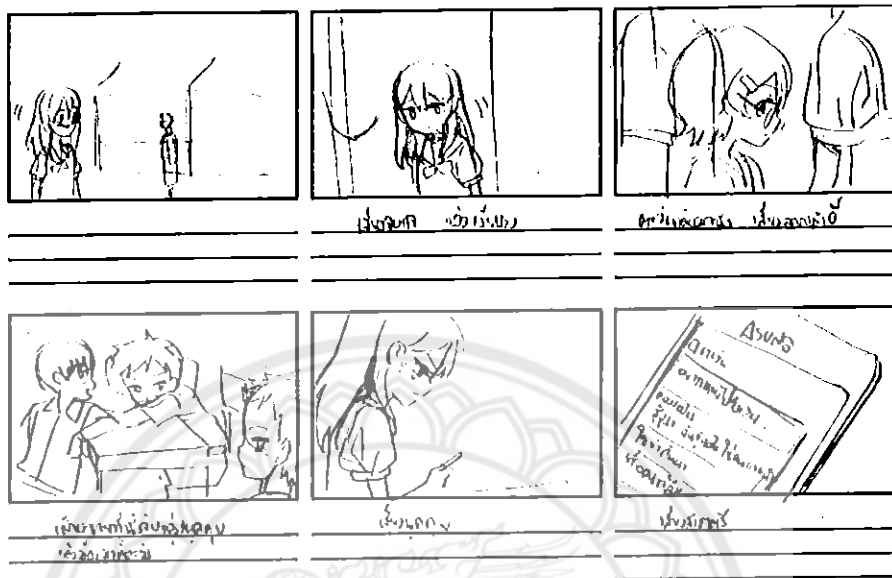
ภาพที่ 30 Storyboard page 10

STORYBOARD



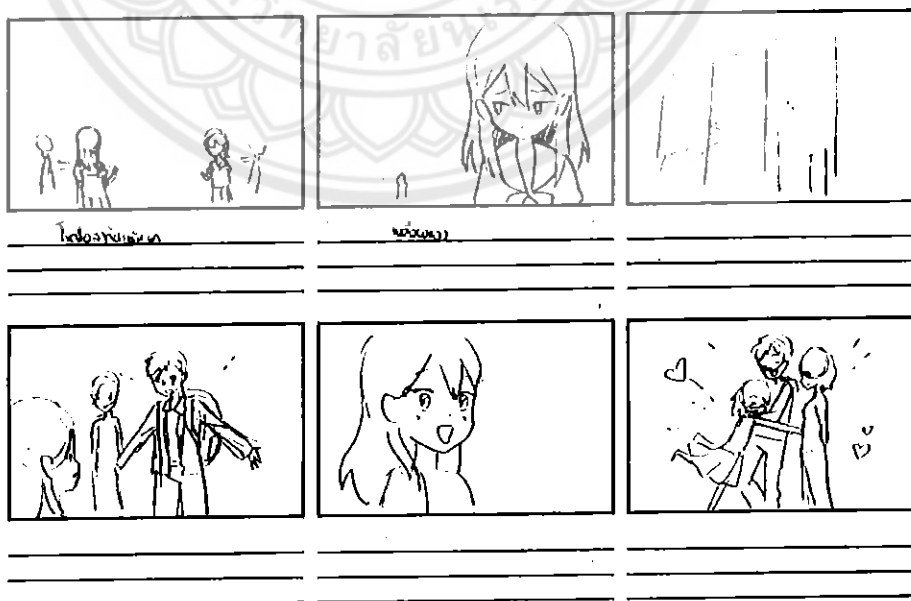
ภาพที่ 31 Storyboard page 11

STORYBOARD



ภาพที่ 32 Storyboard page 12

STORYBOARD



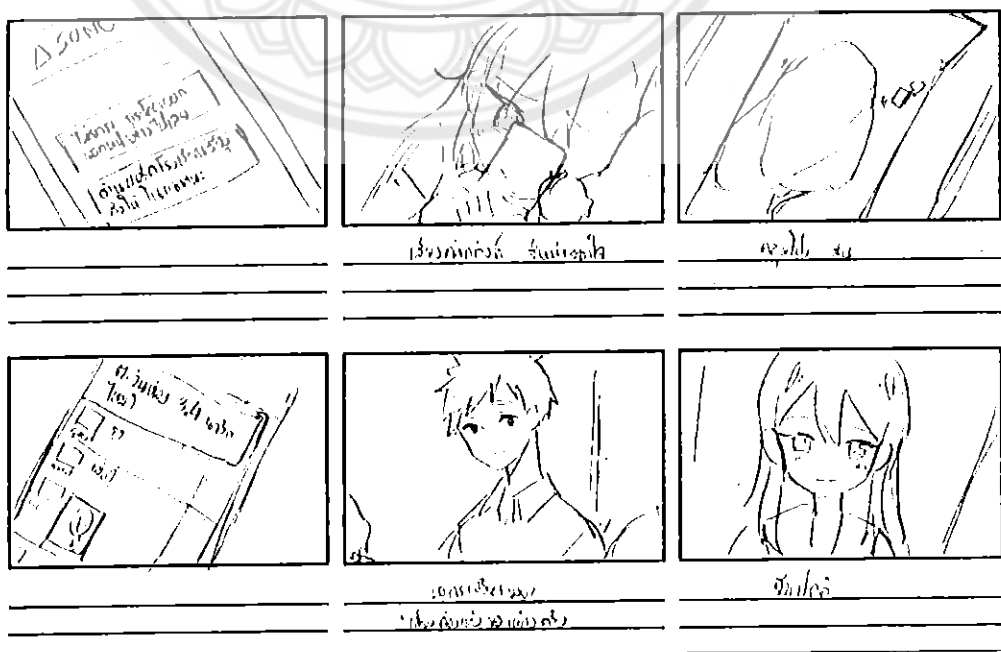
ภาพที่ 33 Storyboard page 13

STORYBOARD



ภาพที่ 34 Storyboard page 14

STORYBOARD



ภาพที่ 35 Storyboard page 15

5. Sketch Poster Design

ตัวสเก็ตโปสเตอร์นี้คัดเลือกให้ตัวละครหลักมาถ่ายถอดความเจ็บปวด หลังจากที่ได้ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และได้ใส่คำโปรยสั้นๆ ที่น่าจะสื่อสารกับคนดู เรื่องความร้ายแรงขอการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ใช้ภาพที่โทนสีสบายตา การเห็นใบหน้าแค่ครึ่งเดียวและเห็นหยดน้ำตาเพื่อให้คนดูโฟกัสที่น้ำตาและโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้คนดูอิมเมจจินเรื่องราว และเกิดความสนใจ



ภาพที่ 36 Sketch Poster Design

6. Mood&Tone

โทนสีอ่อน บาง สบายตา ไม่จัดจ้านเพื่อจะได้ทำให้เยาวชนหรือจนกลุ่มผู้ชมวัยอื่นดูได้
อย่างสบายตา ดูเข้ากับความรู้สึกในเนื้อเรื่องที่เป็นเรื่องเปราะบาง



ภาพที่ 37 Mood&Tone 1

<https://www.youtube.com/watch?v=hoTs48i8Mcg>



ภาพที่ 38 Mood&Tone 2

<https://www.youtube.com/watch?v=hoTs48i8Mcg>

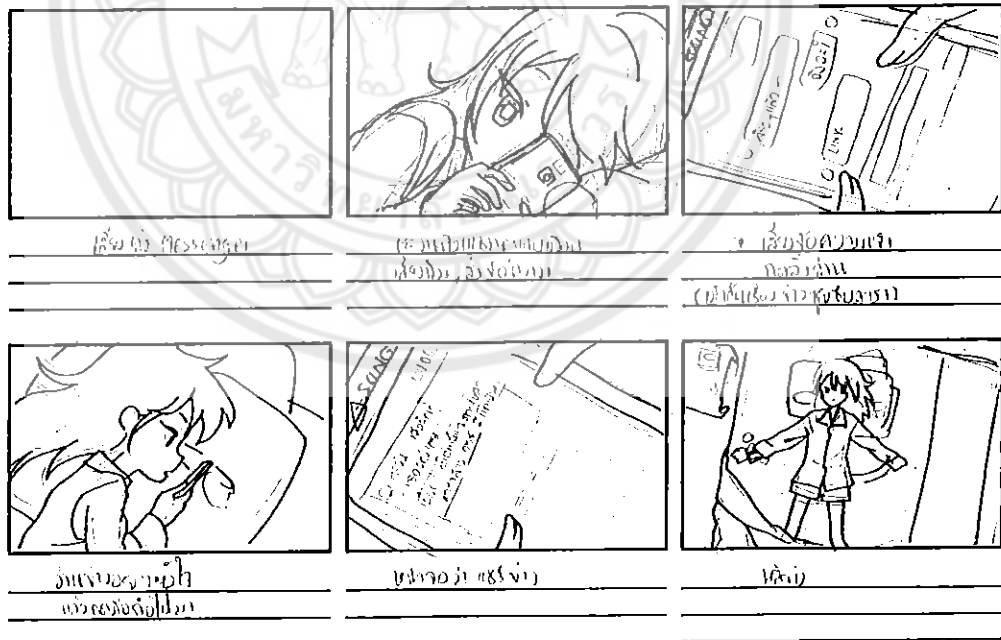
บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที จัดทำขึ้นเพื่อลดปัญหาการกั้นแก๊งทางไซเบอร์ สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี เลือกใช้เทคนิคเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับการวาดและสร้างผลงานให้เคลื่อนไหวคือ Painttool sai , Clip studio paint , Adobe after effects , Adobe premiere pro

4.1 การออกแบบโครงเรื่อง

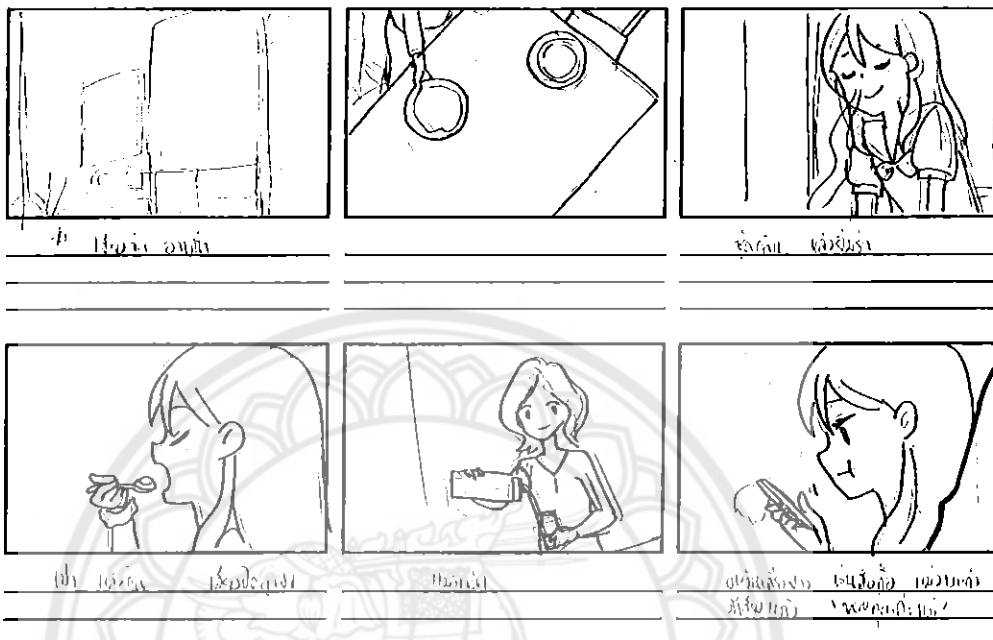
STORYBOARD



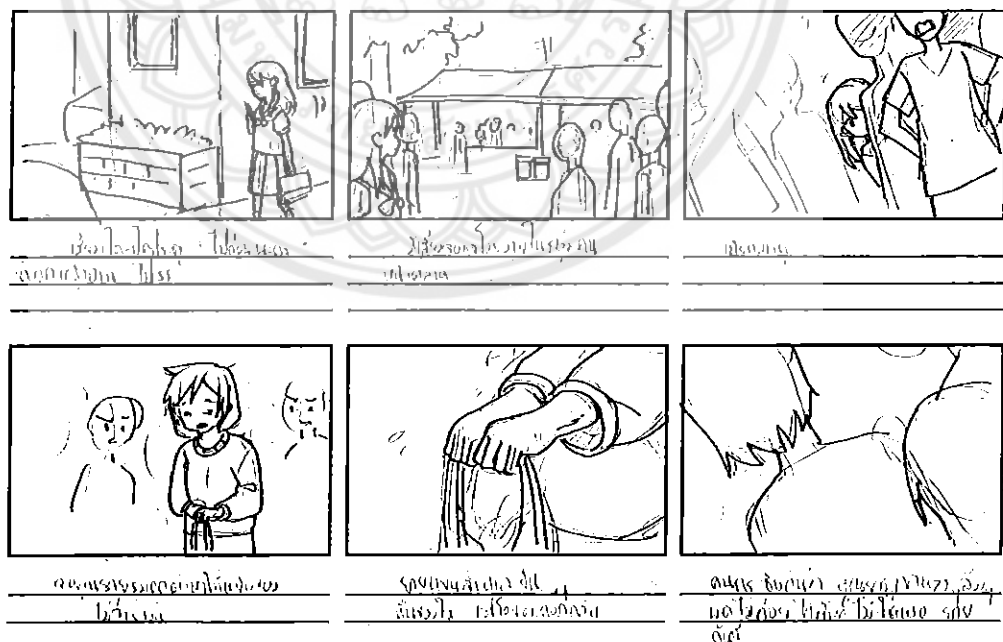
ภาพที่ 39 Storyboard 1

ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



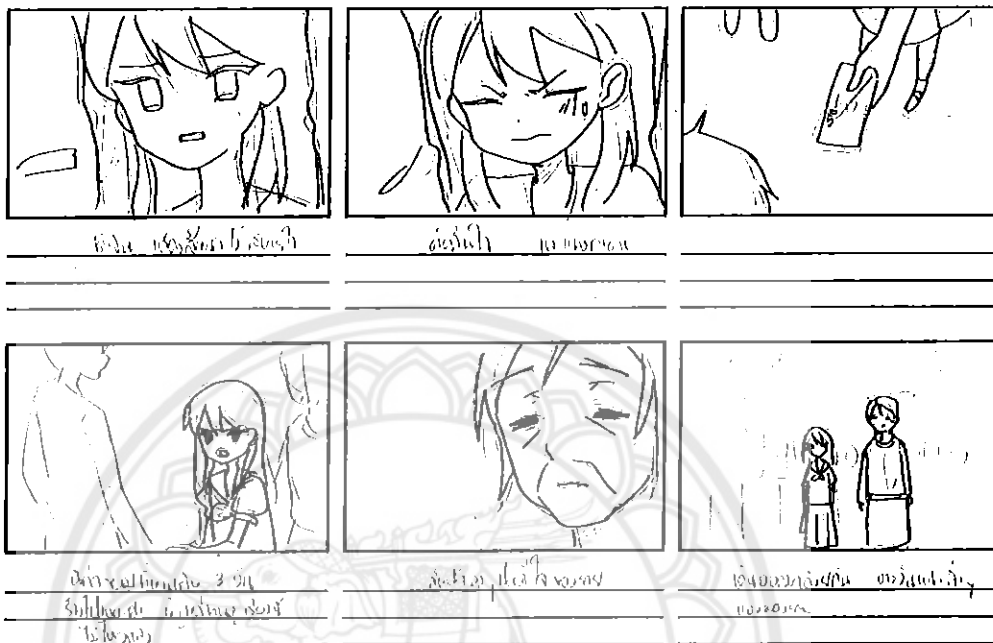
STORYBOARD



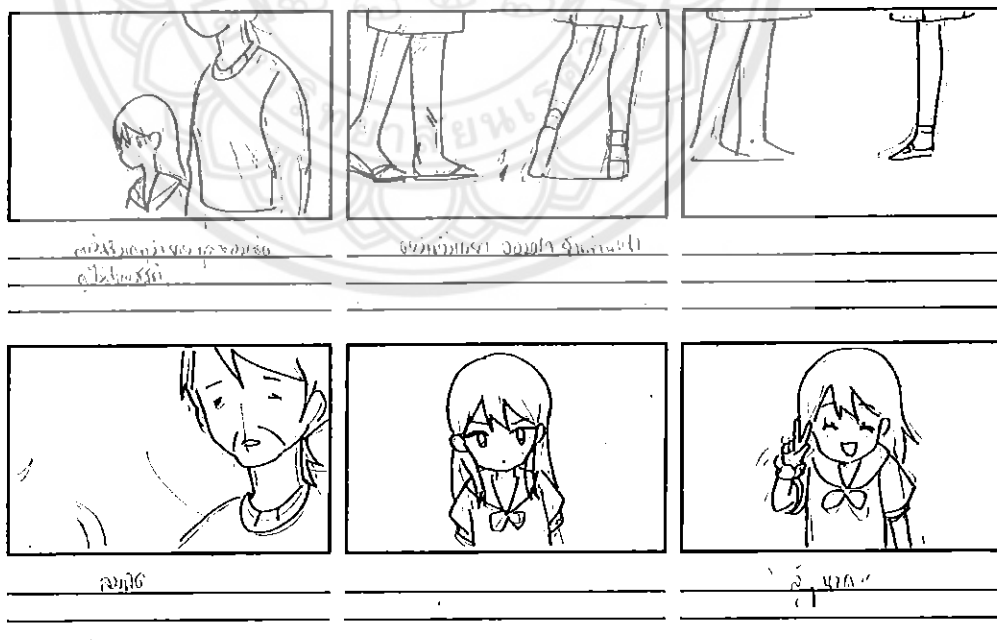
ภาพที่ 40 Storyboard 2

ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



STORYBOARD



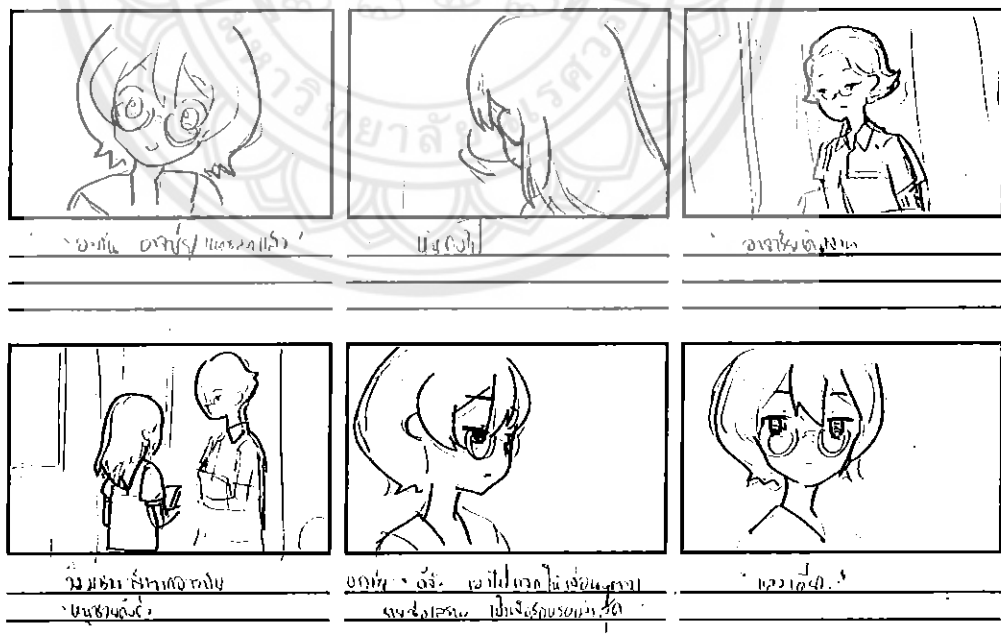
ภาพที่ 41 Storyboard 3

ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



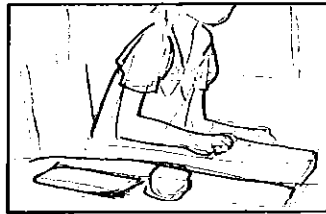
STORYBOARD



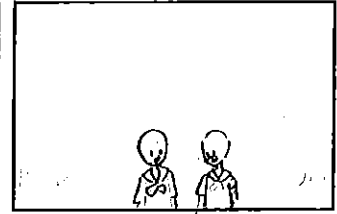
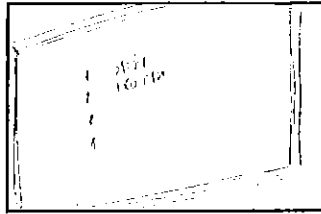
ภาพที่ 42 Storyboard 4

ทีมา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

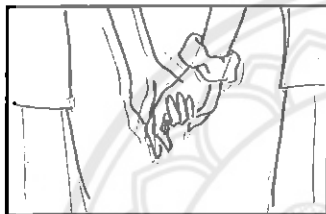
STORYBOARD



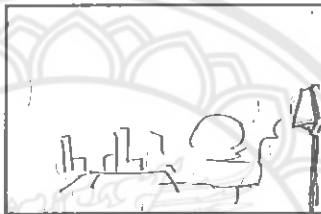
ได้รับใบแจ้งหนี้จากธนาคาร



เพื่อนคนหนึ่ง อธิบายเรื่องใบแจ้งหนี้ ให้ฟัง



ตกลงเรื่องหนี้สิน



เริ่มหาเงินคืน

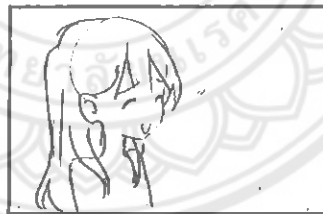


คิดหาเงิน

STORYBOARD



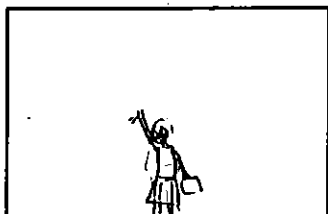
จดจำความหมายว่าได้อะไร 1 ส่วนเสียอะไร



คิดถึงเรื่อง



บอกกับพี่สาวที่เรียนจบ 55 คิดจนหัวเสีย



เดินกลับบ้าน

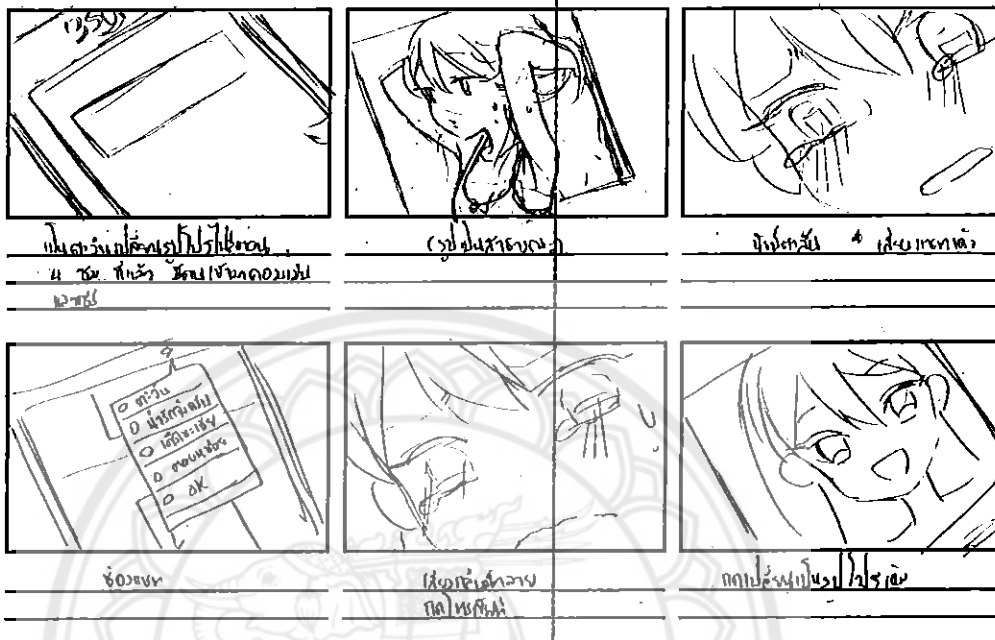


ในใจคิดว่า พี่สาวที่จบ 55 คงไม่ท้อแท้ไปเสีย

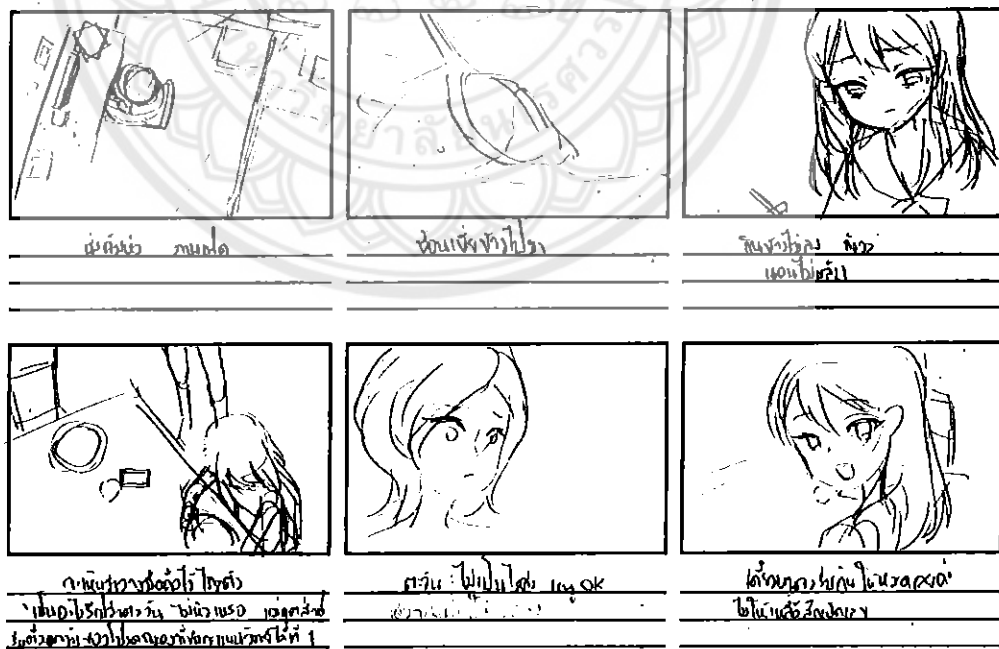
ภาพที่ 43 Storyboard 5

ที่มา นางสาวภาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



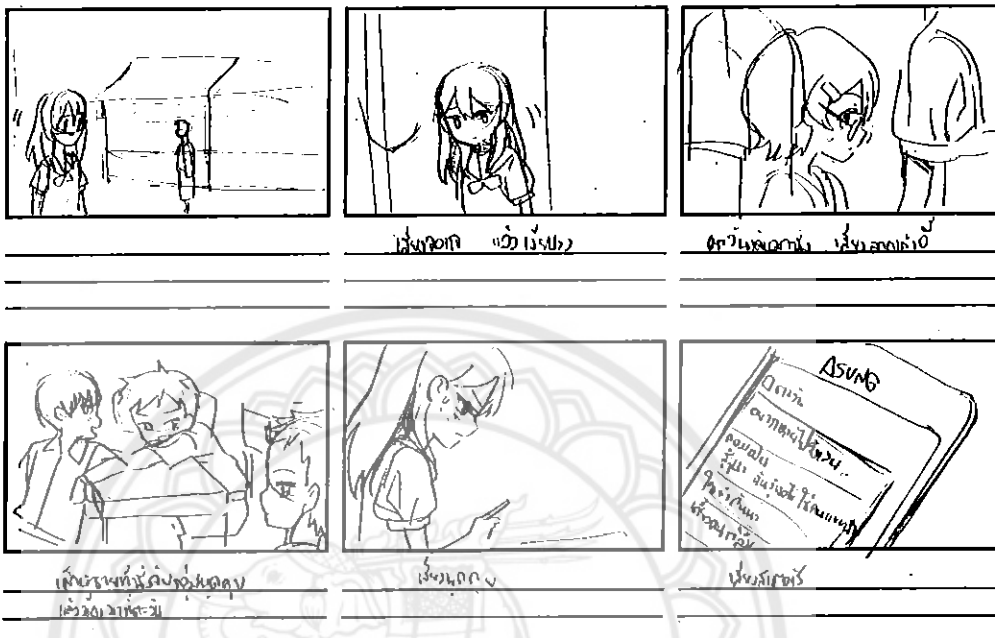
STORYBOARD



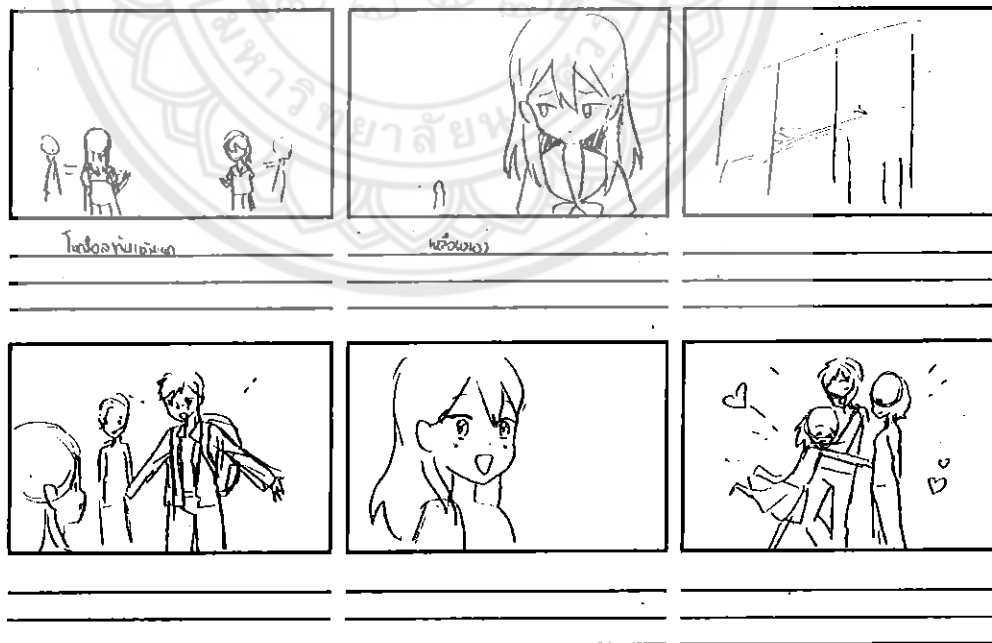
ภาพที่ 44 Storyboard 6

ที่มา นางสาวภาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



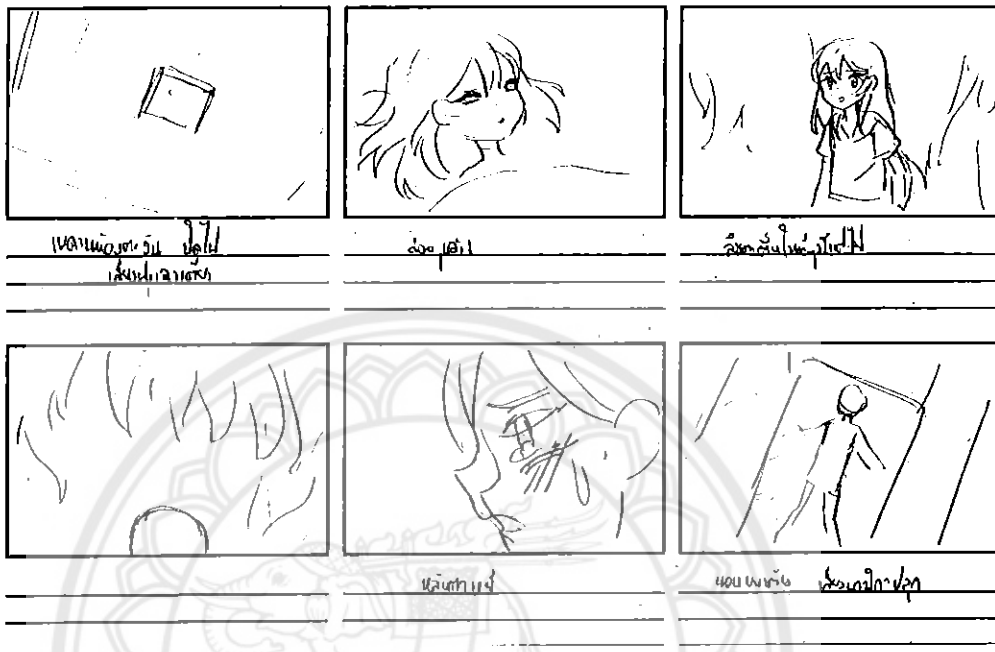
STORYBOARD



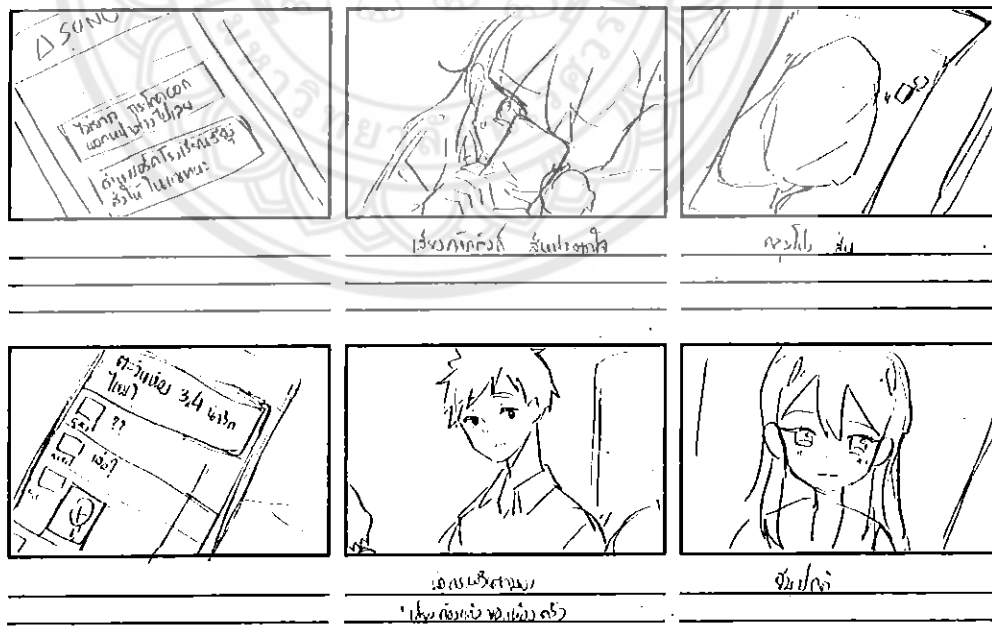
ภาพที่ 45 Storyboard 7

ที่มา นางสาวภาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



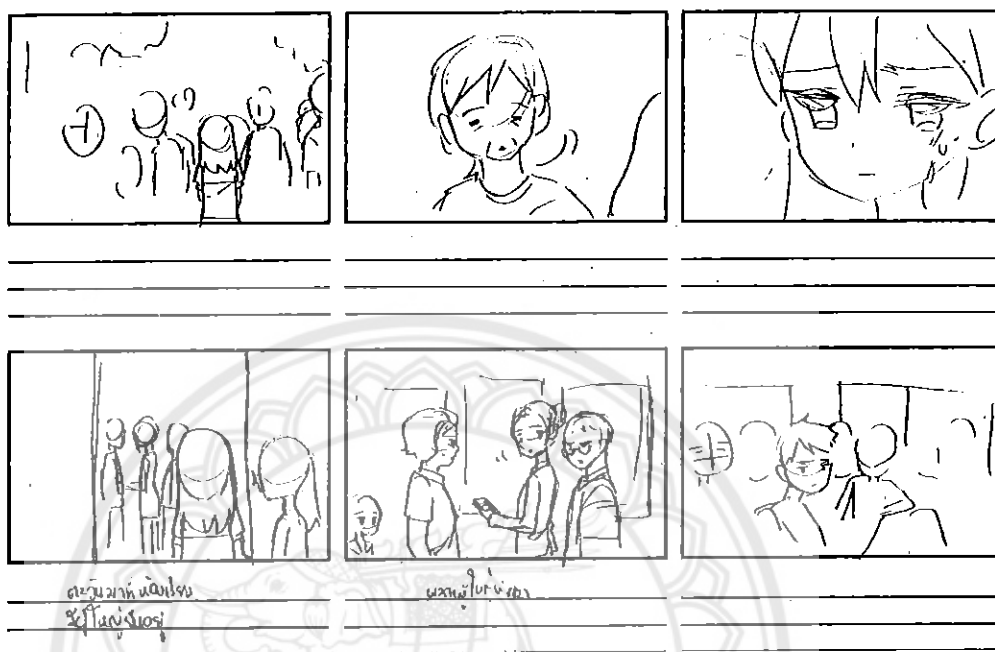
STORYBOARD



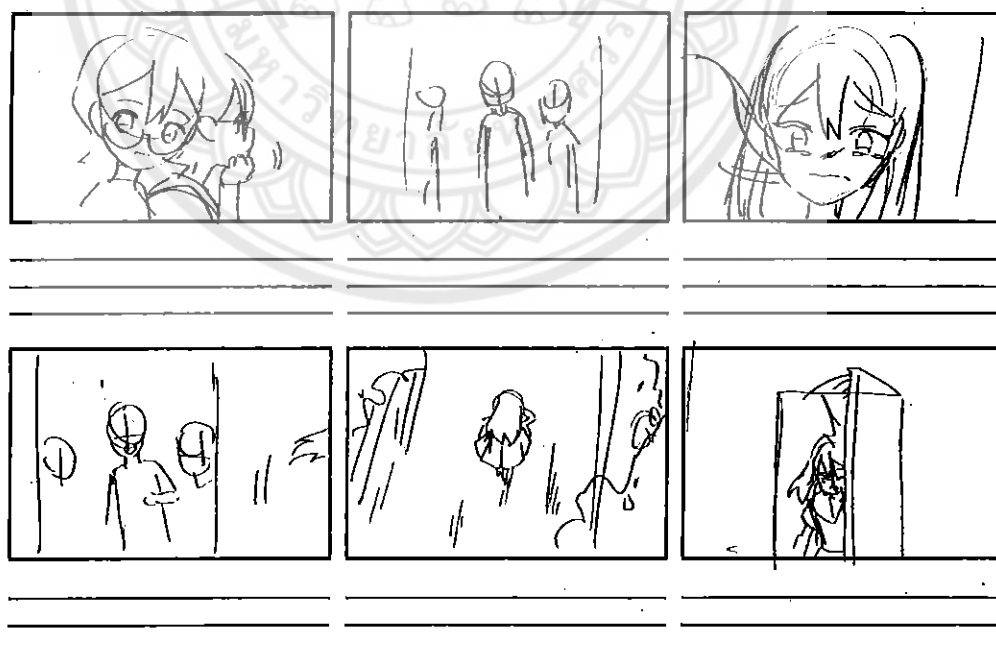
ภาพที่ 46 Storyboard 8

ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



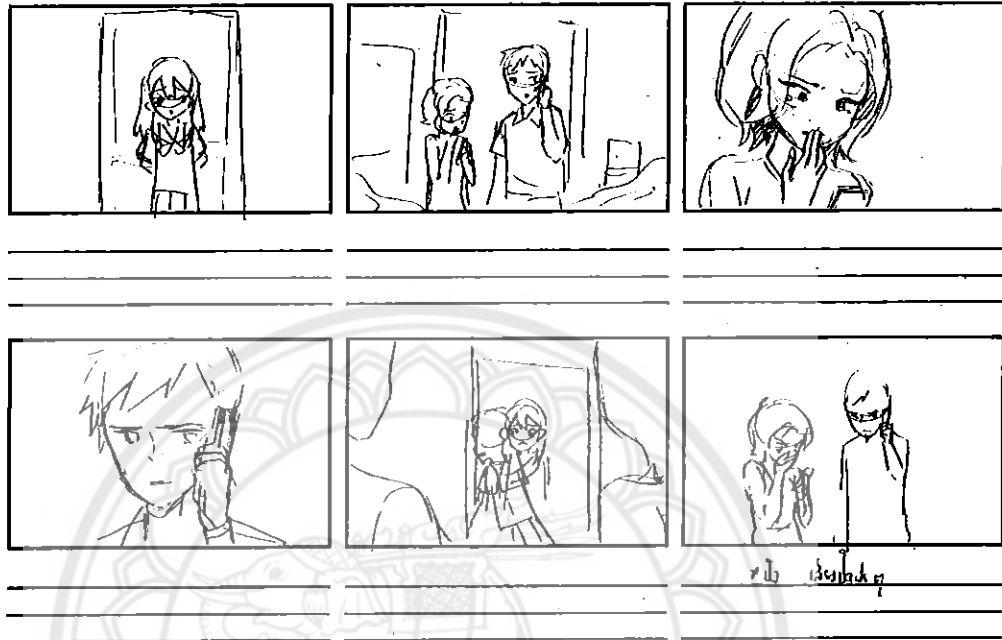
STORYBOARD



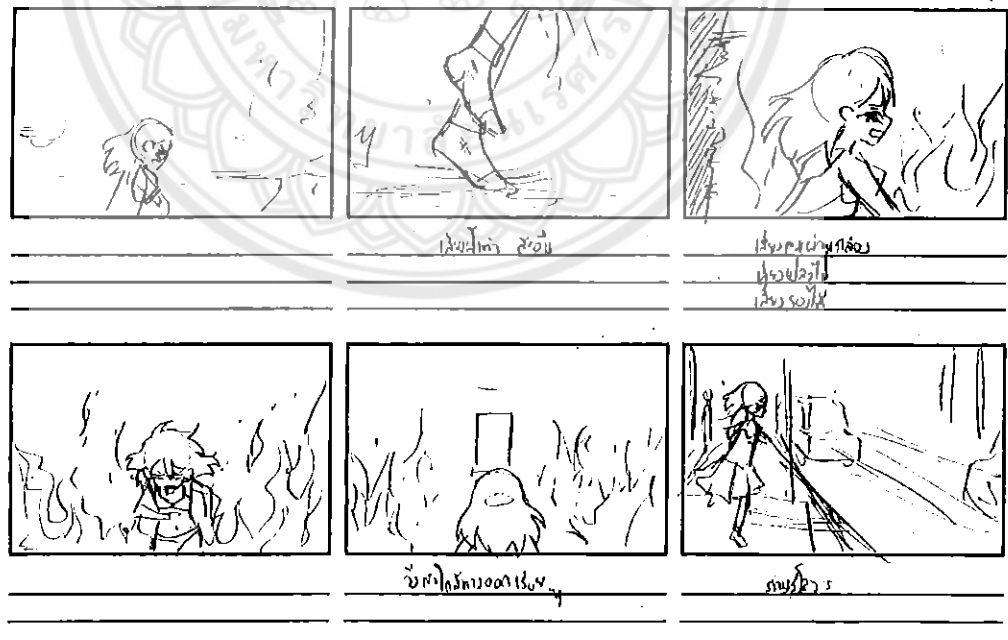
ภาพที่ 47 Storyboard 9

ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



STORYBOARD



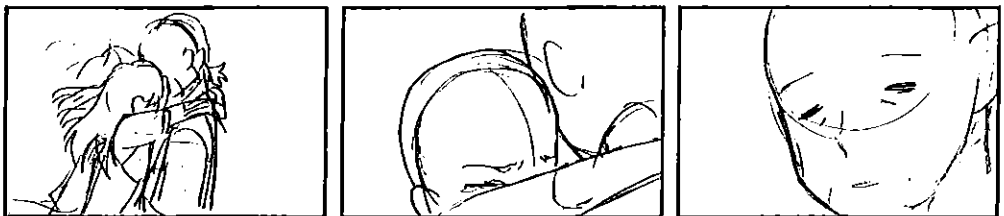
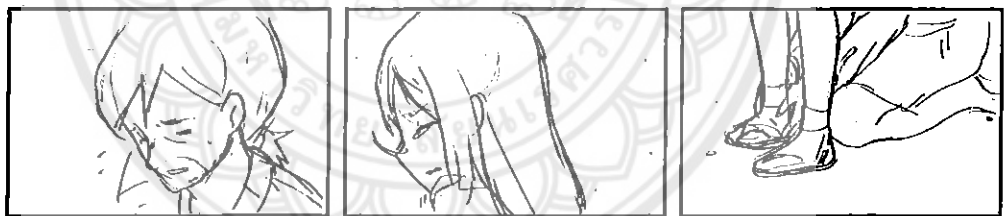
ภาพที่ 48 Storyboard 10

ที่มา นางสาวภาพร อัครินารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



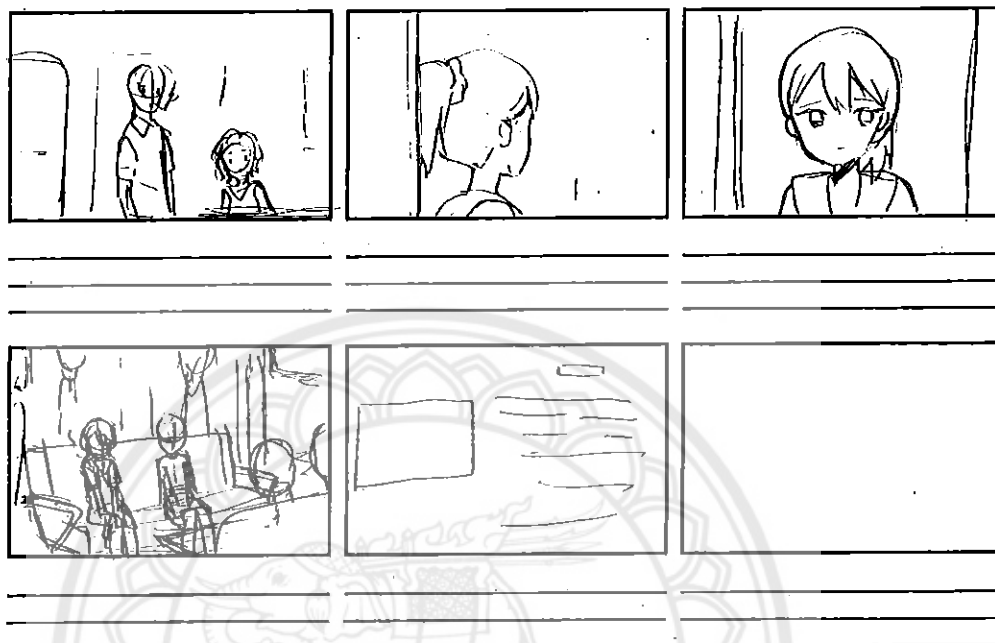
STORYBOARD



ภาพที่ 49 Storyboard 11

ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

STORYBOARD



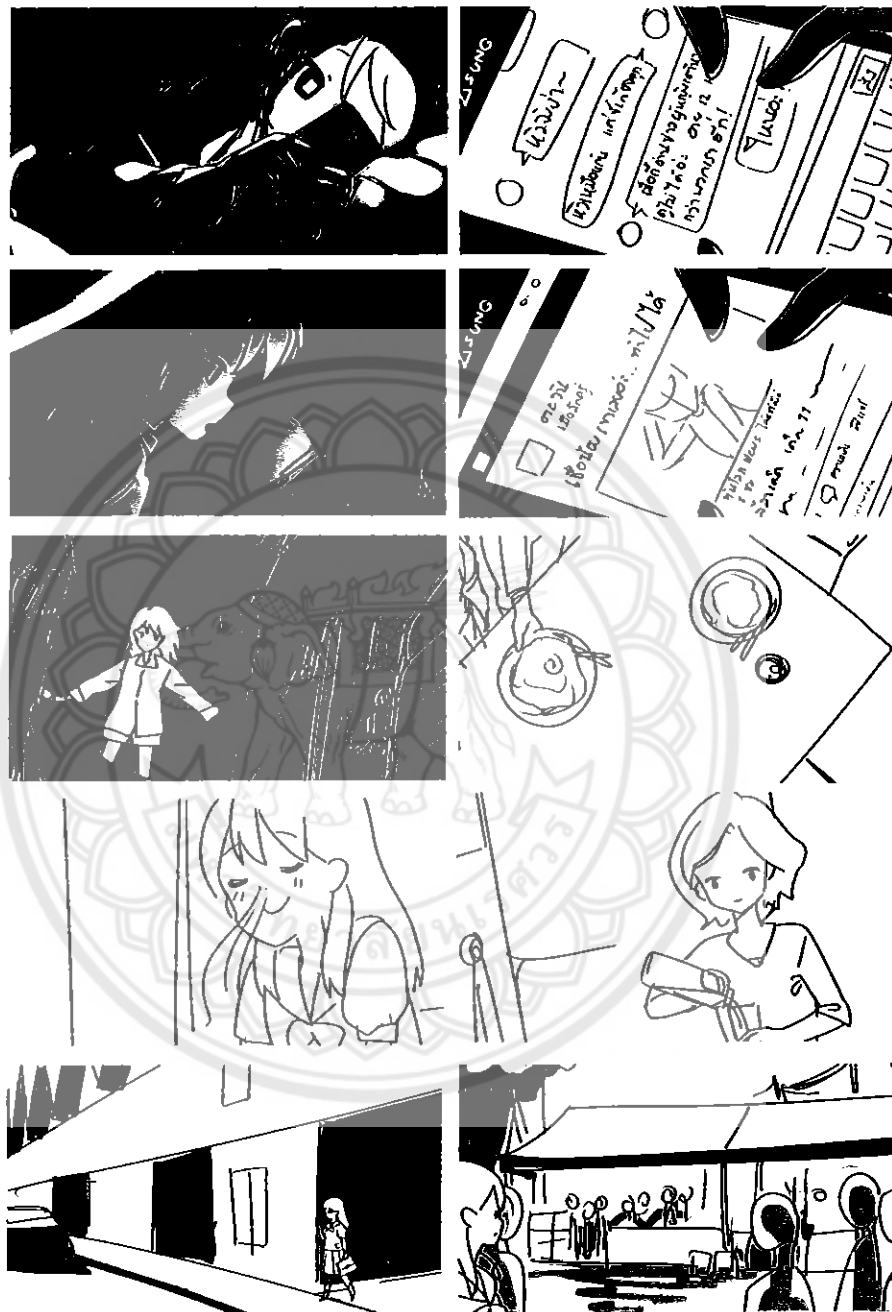
ภาพที่ 50 Storyboard 12

ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561

เรื่องย่อ

ตะวัน เด็กหญิงวัย 14 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนดี มีการเล่นโซเชียลมีเดียบ้างเหมือนเด็กทั่วไป มีสังคมเล็กๆของเธออยู่ในโลกนั้น แต่ถึงอย่างนั้นตะวันเป็นเด็กหญิงที่มีความรับผิดชอบและเป็นเด็กดีมาตลอด แต่ก็ไม่ใช่เพื่อนร่วมชั้นทุกคนที่จะชอบเธอ เพื่อนที่เธอไว้ใจ ได้ละเมิดสิทธิส่วนตัวโดยการนำโทรศัพท์ของเธอไปทำให้เธอ เสื่อมเสียชื่อเสียงบนหน้าโซเชียลมีเดีย ก่อให้เกิดความเข้าใจผิด ตะวันเป็นกังวลใจอย่างมาก จนเหตุการณ์นี้ได้ส่งผลกระทบต่อชีวิตเธอและรบกวนจิตใจของเธอมากขึ้นเรื่อยๆ ตะวันที่เป็นเด็กดีมาตลอดไม่กล้าเอ่ยปาก บอกพ่อแม่เพราะกลัวพวกเขาผิดหวัง และตัดสินใจเผชิญหน้ากับมันเพียงลำพัง

4.2 Animatic

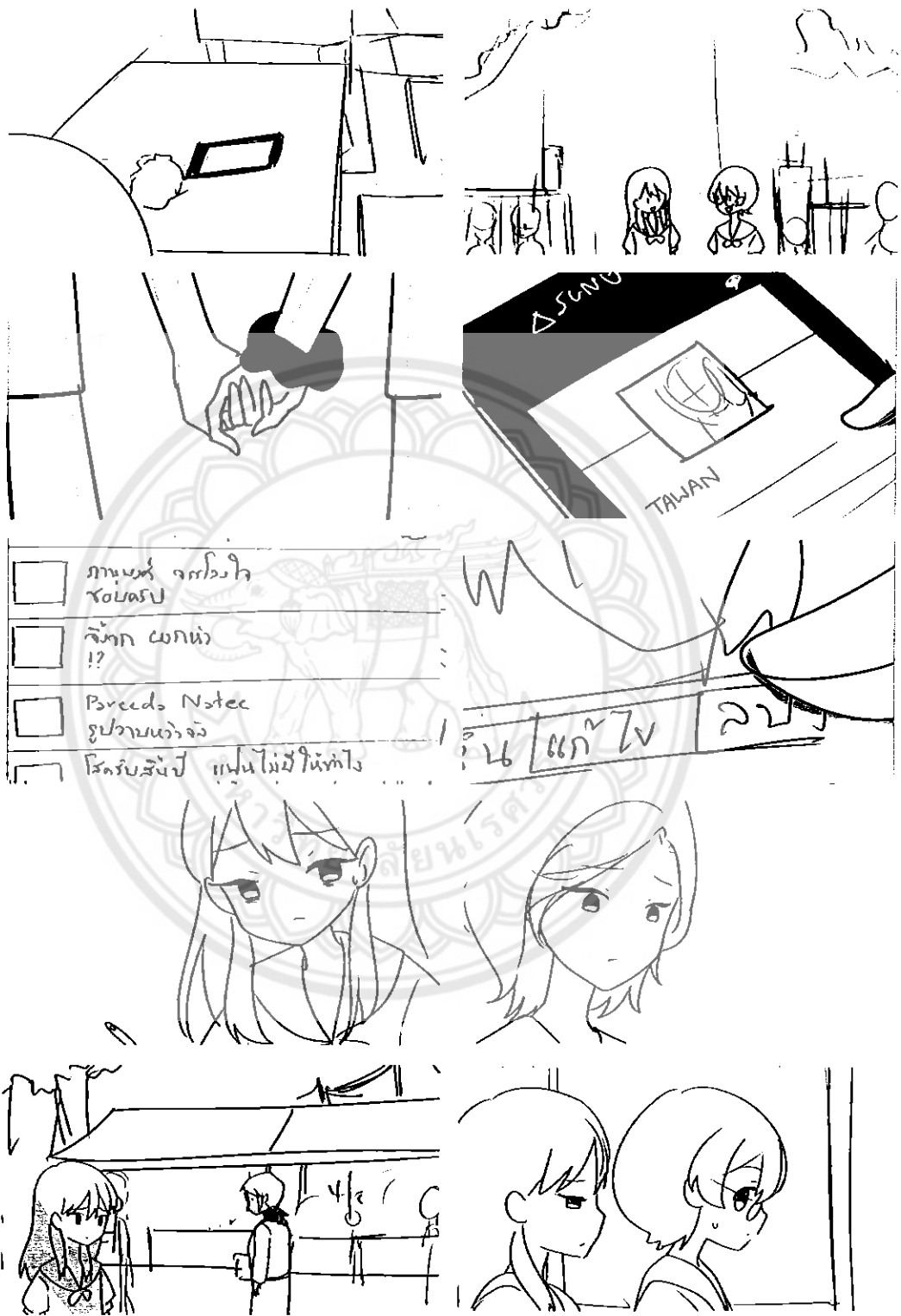


ภาพที่ 51 Animatic 1
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 52 Animatic 2

ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



- ภาพยนต์ จอมโจบหัว
ขอลาบป
- ลักคค คคคค
!?
- Proceeds Notee
รูปภาพนอวอจ
- ปรออบรับปี่ แพนโนยี่ในทอโร

๒๖ | แก้ว | ๒๒

ภาพที่ 53 Animatic 3
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 54 Animatic 4
ที่มา นางสาวภาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561

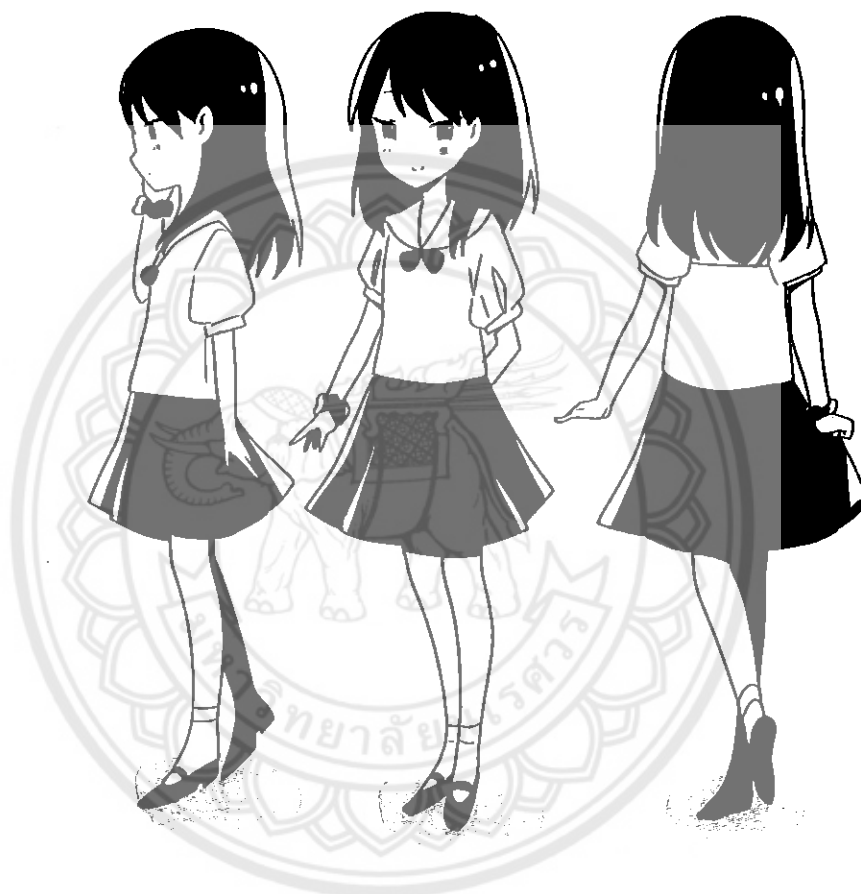


ภาพที่ 55 Animatic 5
ทีมา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

4.3 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร

การออกแบบตัวละครมีดังนี้

1. ตะวัน



ภาพที่ 56 ตัวละครตะวัน

ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

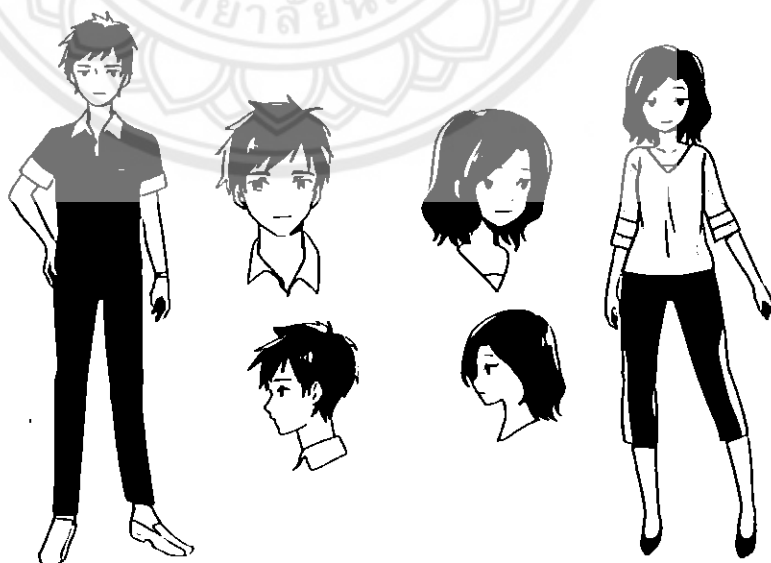
เป็นตัวละครหลักของเรื่อง ตะวัน เด็กหญิงวัย 14 ปี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนดี มีการเล่นโซเชียลมีเดียบ้างเหมือนเด็กทั่วไป เป็นเด็กร่าเริงแจ่มใส ชยัน จึงเป็นที่รักของคุณครูที่โรงเรียน

2. เพื่อนของตะวัน



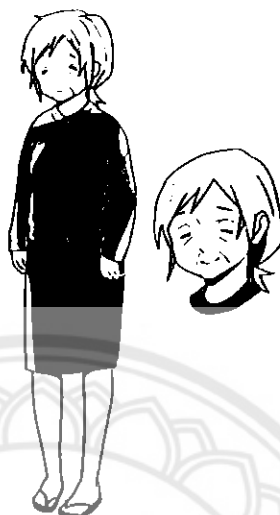
ภาพที่ 57 ตัวละครเพื่อนของตะวัน
ที่มา นางสาวภาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561

3. พ่อกับแม่ของตะวัน



ภาพที่ 58 ตัวละครพ่อกับแม่ของตะวัน
ที่มา นางสาวภาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561

4.คุณยาย



ภาพที่ 59 ตัวละครคุณยาย
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวีนารักษ์ ปี 2561

ภาพรวมตัวละคร

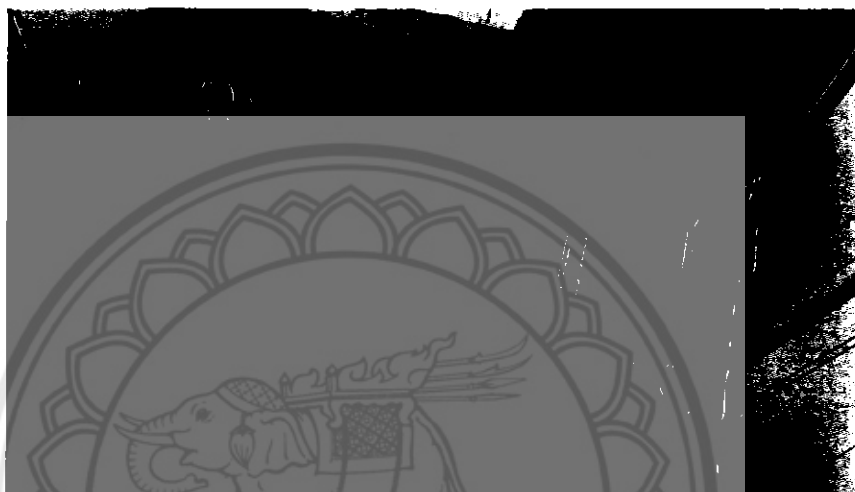


ภาพที่ 60 ภาพรวมตัวละคร
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวีนารักษ์ ปี 2561

4.4 การออกแบบและพัฒนาจาก

การออกแบบจากในเรื่องต้องใช้จากทั้งหมด 4 ฉากหลัก ดังนี้

1. ห้องนอนของตะวัน

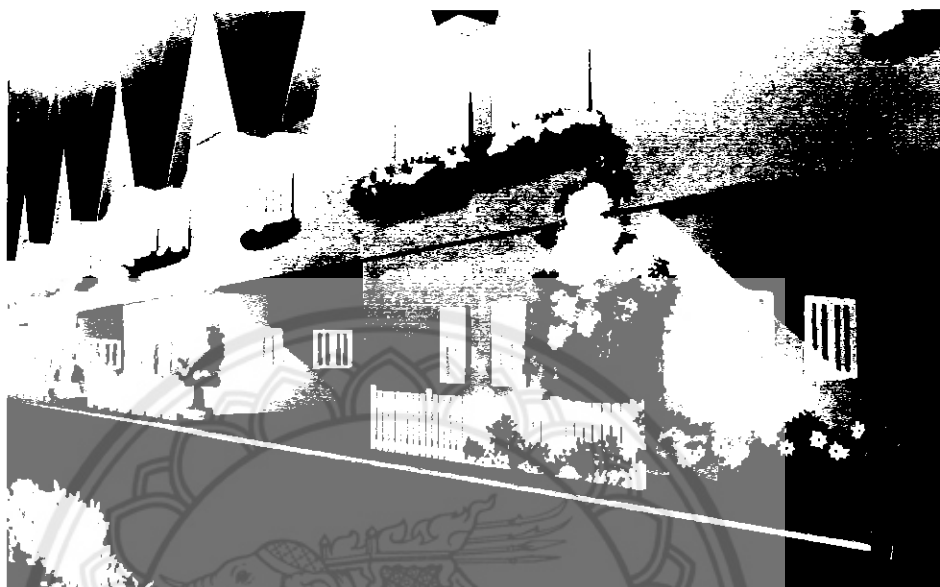


ภาพที่ 61 ห้องนอนของตะวัน 1
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 62 ห้องนอนของตะวัน 2
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

2.หน้าบ้านของตะวัน

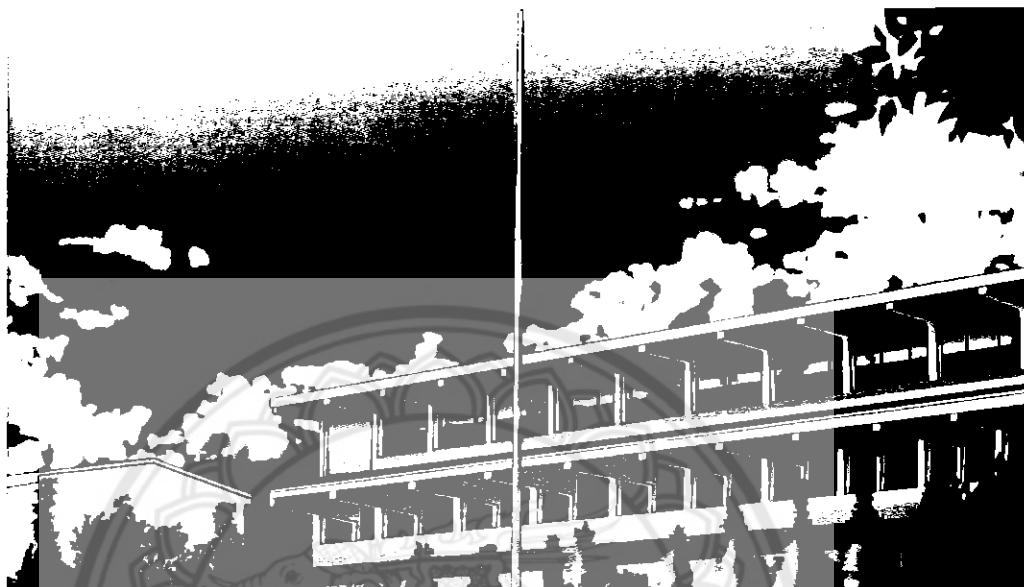


ภาพที่ 63 บ้านของตะวัน 1
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

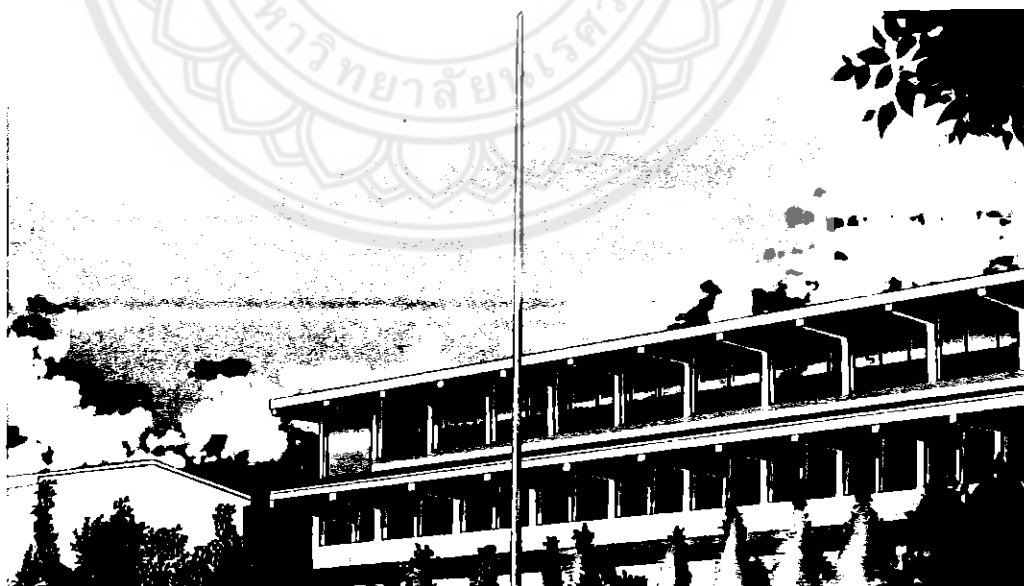


ภาพที่ 64 บ้านของตะวัน 2
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

3. โรงเรียนของตะวัน



ภาพที่ 65 โรงเรียนของตะวัน 1
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



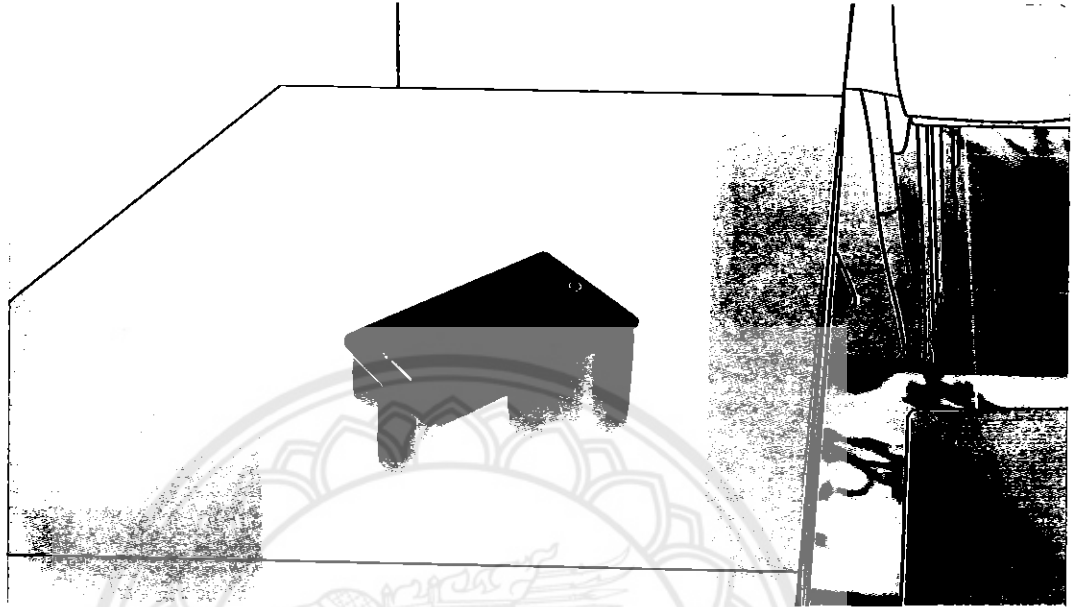
ภาพที่ 66 โรงเรียนของตะวัน 2
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



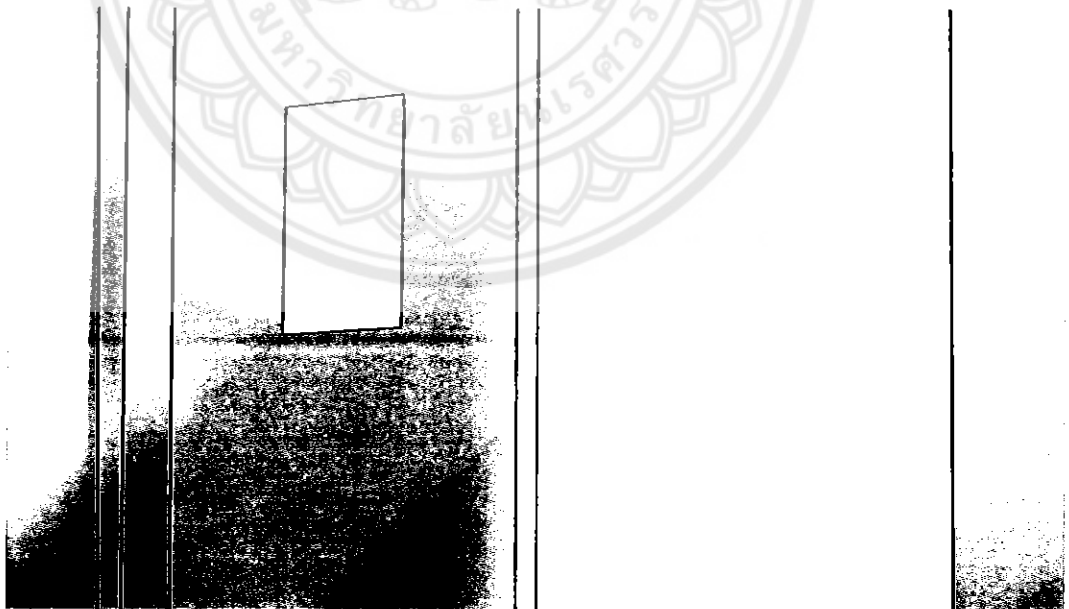
ภาพที่ 67 ห้องเรียนของตะวัน 1
ที่มา นางสาวภาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 68 ห้องเรียนของตะวัน 2
ที่มา นางสาวภาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561

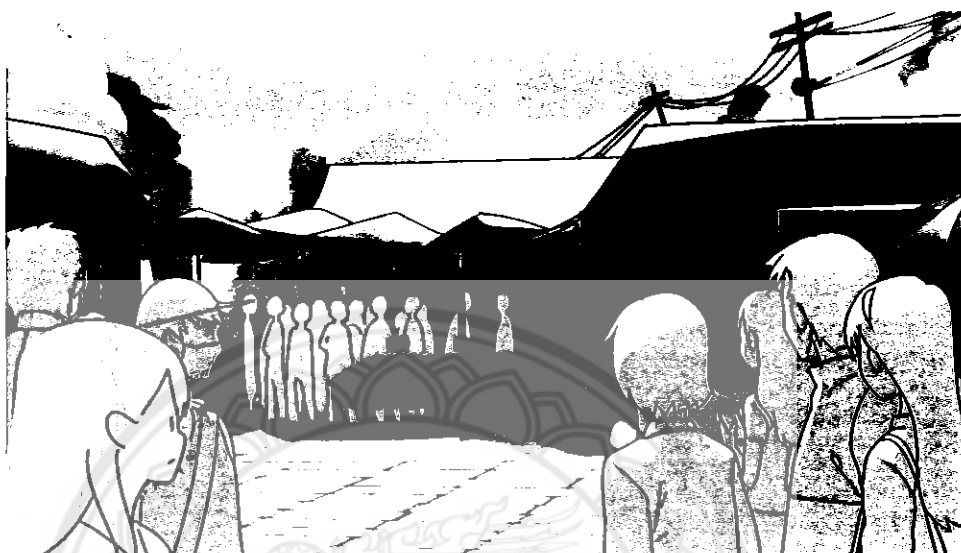


ภาพที่ 69 ห้องเรียนของตะวัน 3
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

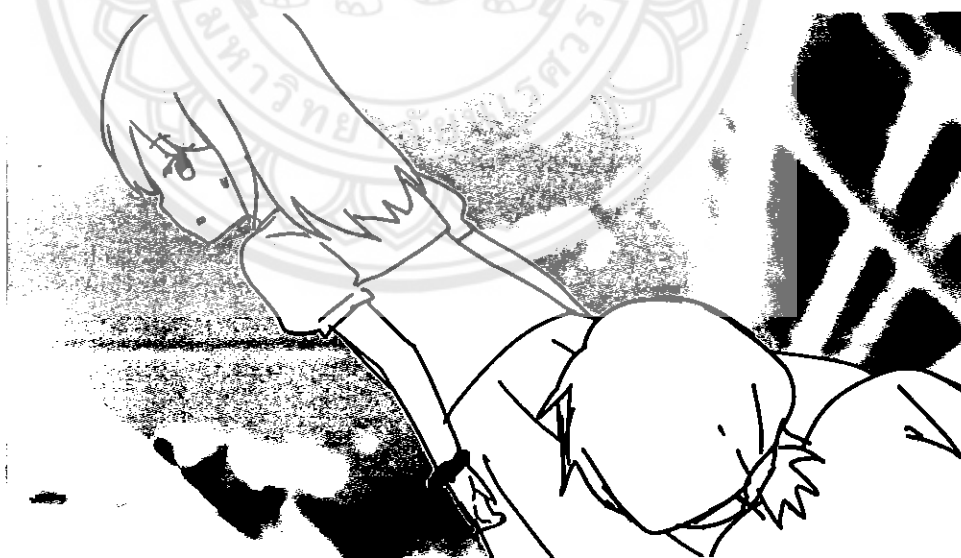


ภาพที่ 70 ห้องเรียนของตะวัน 4
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

4. ตลาด

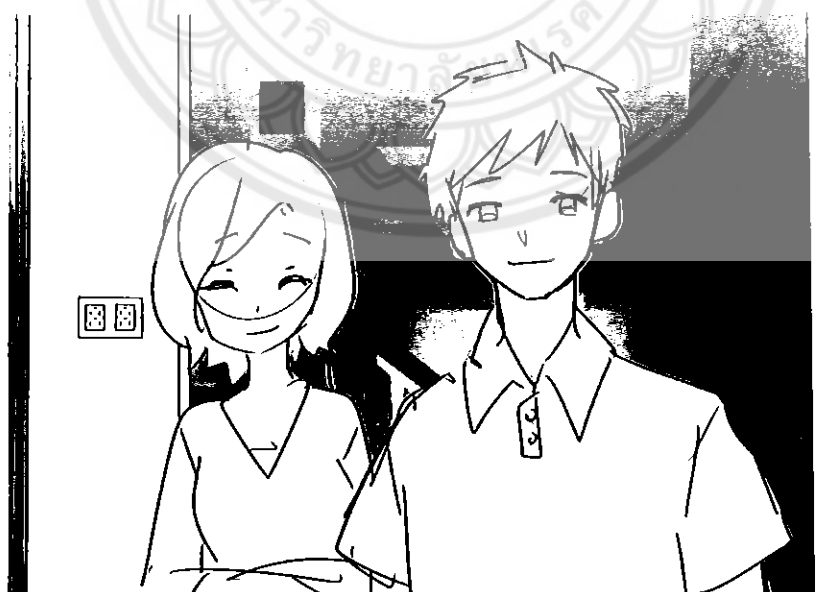
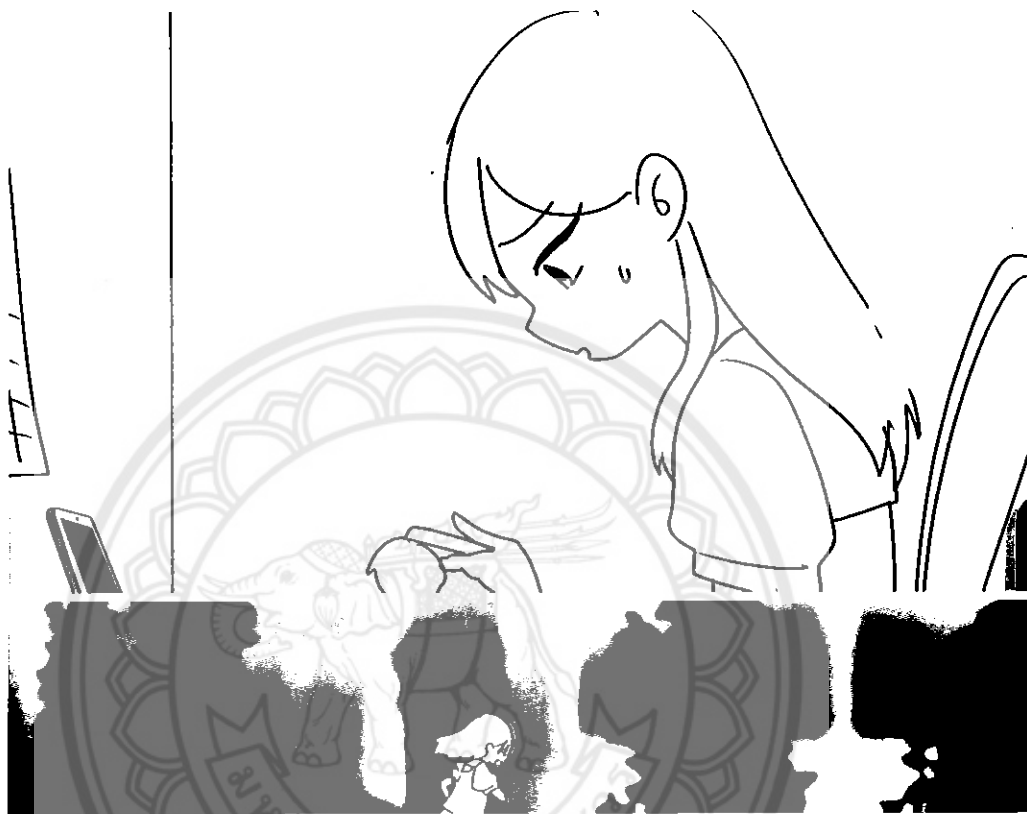


ภาพที่ 71 ตลาด 1
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 72 ตลาด 2
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

จากอื่นๆ



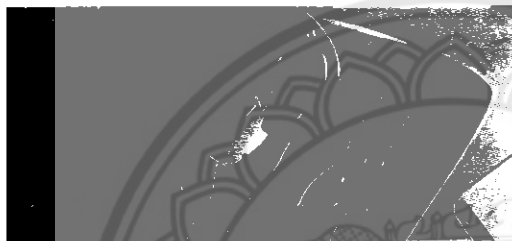
ภาพที่ 73 จากอื่นๆ

ที่มา นางสาวชฎาพร อัคร์วินารักษ์ ปี 2561

4.5 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence '

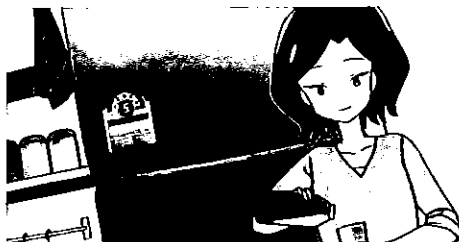
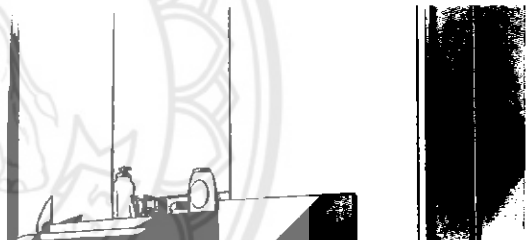


เห็นคนแฮร์กลิป เด็กผู้หญิง
อายุเท่าๆพวกเราเลย แต่ได้
หวาดเสียวสุดๆ



ว่อนเน็ต! เด็ก 11 ทำคลิปสอนเต้นร่อนเอว
อย่างโปรมีคลิป
www.podenron1/new-topic/653217

ถูกใจ แสดงความเห็น แชร์

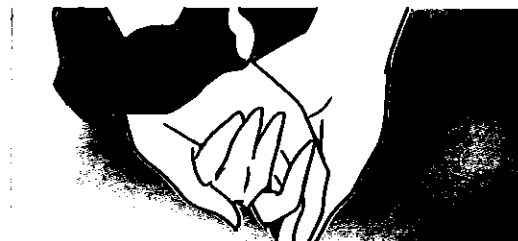
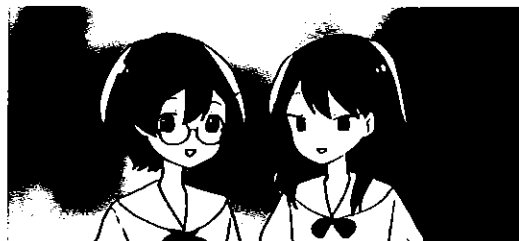


ภาพที่ 74 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence ' 1

ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวินารักษ์ ปี 256



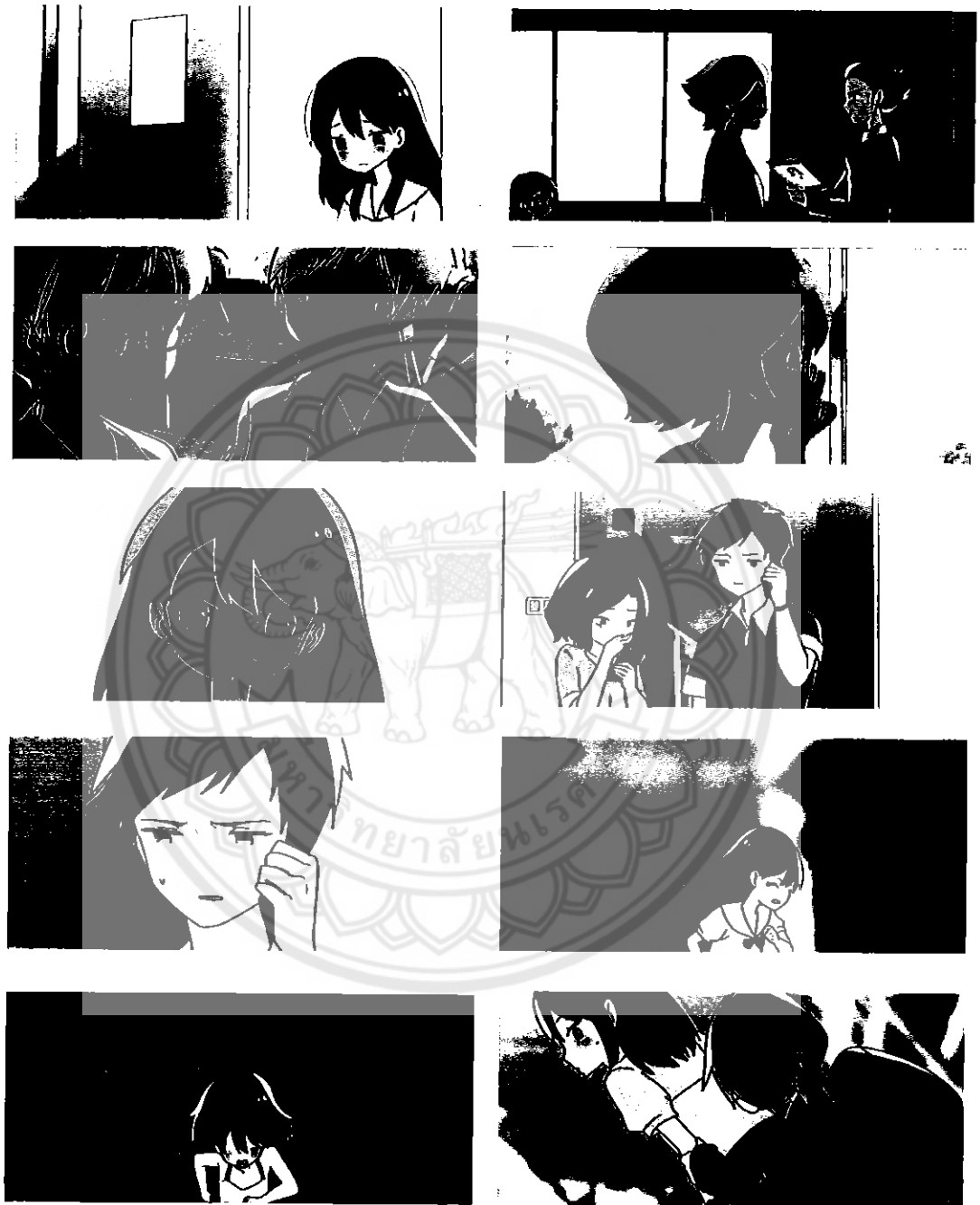
ภาพที่ 75 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence ' 2
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 76 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence ' 3
ที่มา นางสาวภาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 77 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ' White Violence ' 4
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 78 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence ' 5
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 79 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence' 6
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวินารักษ์ ปี 2561

4.6 ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งาน

White Violence:(

อยู่ๆก็อยากลองหน หรือหายไปเลย



ภาพที่ 80 ผลงานโปสเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง 'White Violence' 6
ที่มา นางสาวชฎาพร อัครวีนารักษ์ ปี 2561

4.7 ผลงานการพัฒนาหน้าปกดีวีดีงาน



ภาพที่ 81 แบบร่างหน้าปกดีวีดี
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561



ภาพที่ 82 ผลงานหน้าปกดีวีดี
ที่มา นางสาวภาพร อัครีนารักษ์ ปี 2561

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ สำหรับเยาวชนอายุ 12-20 ปี ผู้วิจัยสามารถสรุป นำเสนอข้อเสนอแนะ และแนวทางการแก้ไขปัญหากับกระบวนการทำงาน ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคาดหวังให้ กลุ่มเป้าหมายตระหนักและสามารถลดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยทำให้เยาวชนที่อาจมองว่าเป็นเรื่องสนุกได้ถูกคิดถึงผลที่จะตามมา และเลิกกระทำ โดยถ่ายทอดผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่น่าจะเป็นสื่อที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

และก่อนที่จะทำการออกแบบ ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถาม เพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ เมื่อได้ผลสรุปออกมา จึงได้เริ่มทำการออกแบบ โดยเริ่มต้นด้วยการสร้างโครงเรื่อง และจึงนำมาเขียนเป็น Storyboard ในขั้นถัดมาผู้วิจัยก็ได้เริ่มทำ Animatic และเมื่อขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นสำเร็จเรียบร้อยดี จึงจะเริ่มนำมาจัดทำเป็นแอนิเมชัน

ด้วยระยะเวลาที่จำกัด และค่อนข้างน้อย จึงส่งผลให้ระหว่างการทำงานมีปัญหามากมายเข้ามาข้องเกี่ยว ทั้งในเรื่องของการวางแผนทำงานที่ไม่รัดกุมพอ ส่งผลให้ระหว่างการทำงาน ผู้วิจัยพักผ่อนไม่เพียงพอ มีความเครียดและกดดัน สุขภาพย่ำแย่พอสมควร แต่ผู้วิจัยก็ผ่านเหตุการณ์เหล่านี้มาได้เพราะมีเพื่อนๆและรุ่นน้องคอยให้คำปรึกษาตลอดจนงานวิจัยชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด

อภิปรายผล

ผลการออกแบบแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ สำหรับเยาวชนอายุ 12 - 20 ปี พบว่าเกิดปัญหาในเรื่องของการสื่อสารของเนื้อหา และอารมณ์ที่ไม่ชัดเจน บางจุดผู้ชมไม่สามารถทำความเข้าใจได้ในทันที เนื่องด้วยระยะเวลาที่จำกัดส่งผลให้ผู้วิจัยไม่สามารถลงรายละเอียดกับหลายๆจุดของแอนิเมชันได้เท่าที่คิด จึงทำให้การสื่อสารบางภาพหรือเนื้อเรื่องบางส่วนผิวเผินเกินไป หรือมองออกยากเกินไป

อย่างไรก็ตามแอนิเมชันของผู้วิจัยก็ถือว่าได้ทำสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในเบื้องต้น ว่ามีส่วนช่วยในการกระตุ้นจิตสำนึก และส่งผลให้ผู้รับชมมองเห็นถึงปัญหาในเรื่องการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มากขึ้นกว่าเดิม

ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ ที่มีความค่อนข้างละเอียดอ่อนทางด้านเนื้อหา ระหว่างที่จัดทำ มีอุปสรรคหลายอย่างเกิดขึ้น เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงาน และด้วยระยะเวลาที่จำกัด ทำให้ต้องวางแผนอย่างรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดและข้อเสนอแนะในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ข้อผิดพลาด

1. เนื้อเรื่องและอารมณ์ของภาพ ยังสื่อได้ไม่ชัดเจน
2. จังหวะในการตัดต่อบางส่วนยังทำได้ไม่ดีพอ

ข้อเสนอแนะ

1. วางแผนและสเกลงานให้ดีกว่าก่อนเริ่มทำ ไม่วางแผนเกินตัว ให้ดูว่าตัวเองทำไหว แน่ก่อนจึงเขียนลงไปแบบแผน
2. จัดสรรเวลาให้ดี นอนให้เพียงพอ ทำงานเมื่อต้องทำ พักผ่อนบ้างเท่าที่ควร
3. ควรมีพื้นฐาน หรือศึกษาเรื่องโปรแกรมที่ต้องใช้ไว้ก่อนในเบื้องต้น เวลาที่เริ่มทำจะได้รวดเร็ว และสะดวกมากขึ้น



บรรณานุกรม

- กนกเขตต์ เล็กตระกูล. (2560). Cyberbullying. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://cyberbullying101site.wordpress.com/สถิติที่น่าสนใจ/>.
- งานผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา. (-). มุมกล้องและขนาดภาพ. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://nikefitzone.wordpress.com/about/มุมกล้องและขนาดภาพ/>.
- ดนัย ม่วงแก้ว. (2552). การออกแบบตัวละคร. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-law-lakhr-style-art-direction>.
- ธงชัย ธรรมเนียมดี. (27 กันยายน 2553). หลักการเขียนบทเบื้องต้น. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <http://5207534-01.exteen.com/20100927/entry>.
- บ้านจอมยุทธ. (สิงหาคม 2543). จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก https://www.baanjomuyut.com/library_2/extension1/concepts_of_developmental_psychology/02.html.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (-). ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&pag>.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (สิงหาคม 2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <http://tjournals.tu.ac.th/tstj/detailart.aspx?ArticleID=5899>.
- Kapok. (9 มิถุนายน 2559). Cyberbullying ภัยบนโลกออนไลน์ ทำร้ายวัยรุ่นได้ง่ายกว่าที่คิด. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://health.kapook.com/view150050.html>.
- Matemate. (15 มิถุนายน 2560). Stop Bullying หยุดกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังไทยติดอันดับ Top5 ของโลก. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://brandinside.asia/stop-bullying-thailand-top5/>.
- Mookky TCN. (10 สิงหาคม 2560). รับมือกับ Cyber Bullying ภัยร้ายบนโลกออนไลน์ของเด็ก ๆ. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://www.parentsone.com/cyber-bullying-child/>.

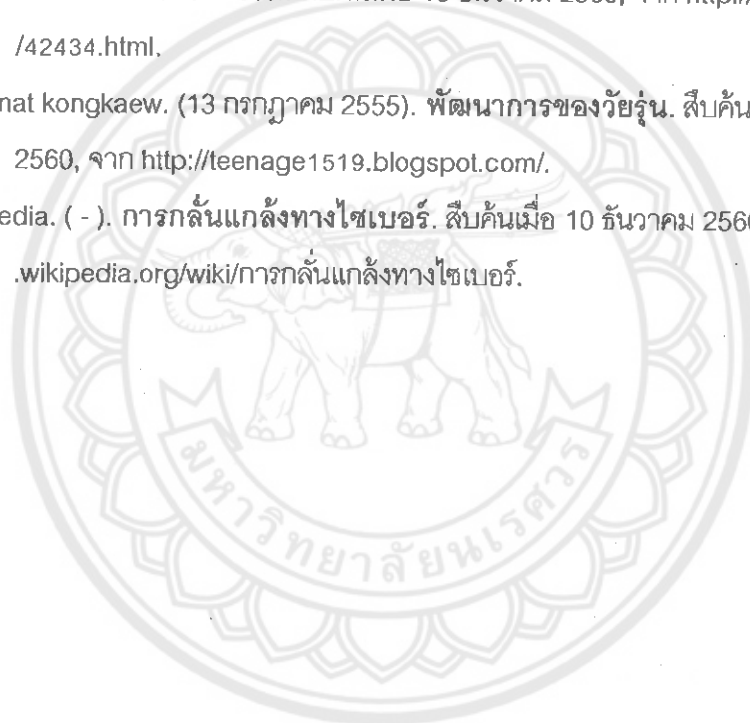
บรรณานุกรม (ต่อ)

NATTAPHAN SONGVIROON. (21 กรกฎาคม 2560). ผลวิจัยล่าสุดที่ Instagram คือโซเชียลมีเดียที่มีสถิติ Cyberbullying มากที่สุด. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://www.beartai.com/news/itnews/182772>.

SRIPLOI. (18 พฤษภาคม 2560). อาการน่าเป็นห่วง เปิดสถิติ Cyberbullying คนใช้สื่อโซเชียลอย่างไร้จริยธรรม. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <http://praew.com/lifestyle/42434.html>.

Tawanat kongkaew. (13 กรกฎาคม 2555). พัฒนาการของวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <http://teenage1519.blogspot.com/>.

Wikipedia. (-). การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์>.





งานเนื่อง : Art thesis exhibition 2018

โดยนิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร

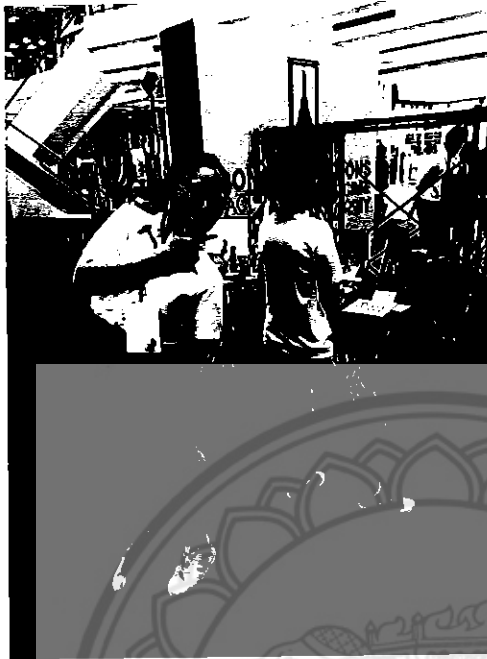
ระหว่างวันที่ 1-2 พฤษภาคม 2561 ณ เซ็นทรัลพลาซา พิษณุโลก ชั้น 1



ภาพที่ 83 ภาพบรรยากาศภายในงาน 1



ภาพที่ 84 ภาพบรรยากาศภายในงาน 2



ภาพที่ 85 ภาพบรรยากาศภายในงาน 3



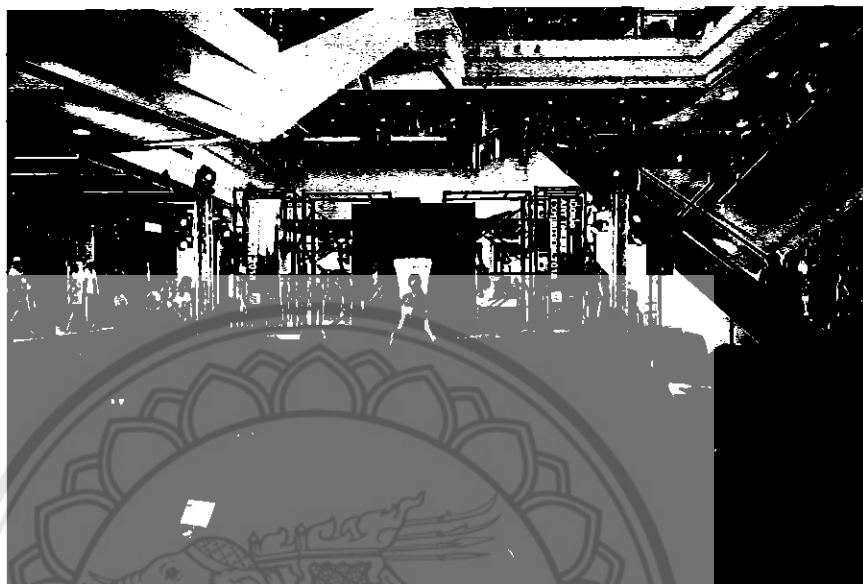
ภาพที่ 86 ภาพบรรยากาศภายในงาน 4



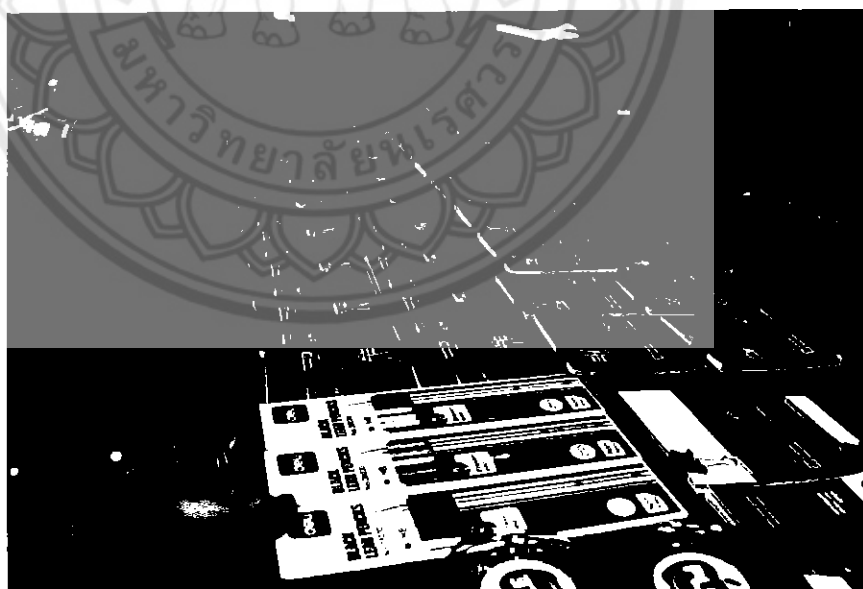
ภาพที่ 87 ภาพบรรยากาศภายในงาน 5



ภาพที่ 88 ภาพบรรยากาศภายในงาน 6



ภาพที่ 89 ภาพบรรยากาศภายในงาน 7



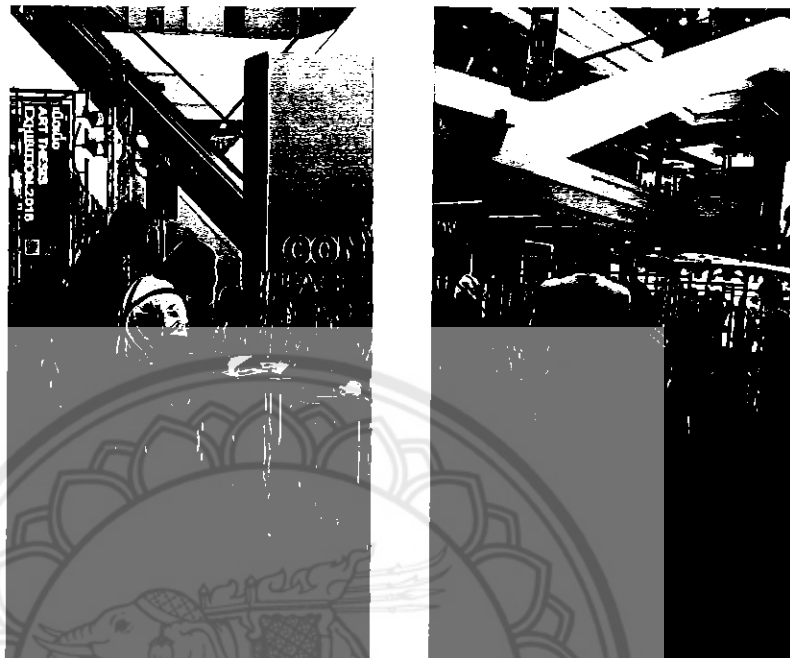
ภาพที่ 90 ภาพบรรยากาศภายในงาน 8



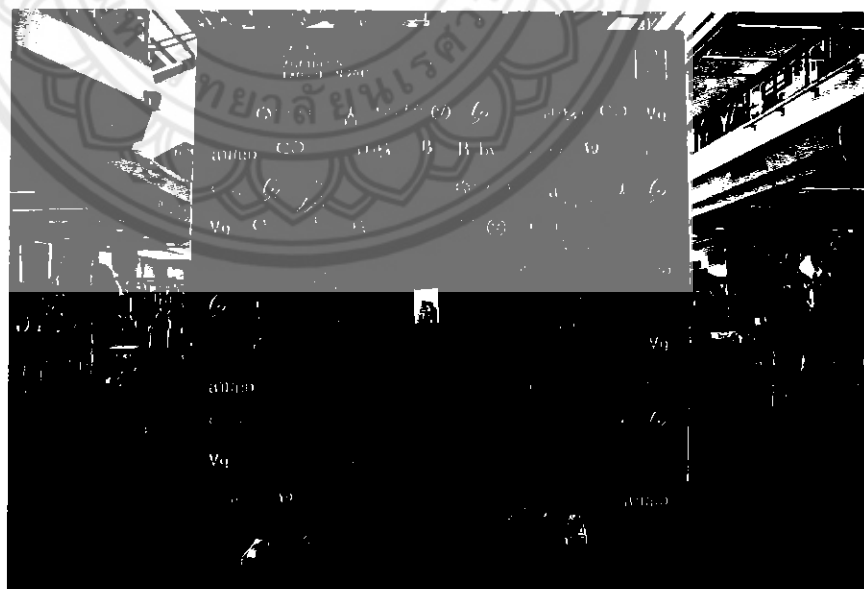
ภาพที่ 91 ภาพบรรยากาศภายในงาน 9



ภาพที่ 92 ภาพบรรยากาศภายในงาน 10



ภาพที่ 93 ภาพบรรยากาศภายในงาน 11



ภาพที่ 94 ภาพบรรยากาศภายในงาน 12



ภาพที่ 95 ภาพบรรยากาศภายในงาน 13