

อภิธาน์นทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบโมชันกราฟิก
เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม



ชัยวัฒน์ จิตรเกษมวงษ์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน 21 ก.ย. 2558
เลขทะเบียน 16845010
เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**Motion Graphic designed to reflect
Thai Teenagers' Values : Ma-Ha-Ni-Yom**




**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
Of the Requirements for the Bachelor of fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media design**

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินพนธ์ของ นายชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์ "การออกแบบ
โมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม" แล้วเห็นสมควรรับเป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
วิชาเอกการออกแบบสื่อวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร




.....

(อาจารย์มยุรี สุภังคนาซ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2558



.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

ชื่อเรื่อง	การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์
ที่ปรึกษา	อาจารย์มยุรี สุภังคนาช
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาอิสระ ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม

บทคัดย่อ

ค่านิยมของวัยรุ่นเกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม และการอบรมบ่มนิสัยภายในครอบครัว โดยวัยรุ่นจะกระทำในสิ่งที่พึงพอใจ และไม่กระทำในสิ่งที่ตนเองไม่พึงพอใจ พฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นจึงเกิดจากอิทธิพล ปัจจัยแวดล้อมในเรื่องความเป็นอิสระส่วนตัว ด้วยปัญหาที่เกิดจากที่ค่านิยมของวัยรุ่นไทยนี้เอง ทำให้ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงความสำคัญของค่านิยม วัตถุประสงค์ของคนไทยที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างไม่มีการหยุดหย่อน จึงได้นำมาผลิตเป็นสื่อโมชันกราฟิก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทยยุคปัจจุบัน

การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม ได้มีการใช้เทคนิคโมชันกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้รับสื่อได้เห็นถึงสังคมของเด็กวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน ว่ามีการใช้ชีวิตกับค่านิยมไปในทิศทางใด เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหา ผลดีและผลเสีย แต่ด้วยเนื้อหาในเรื่องอาจมีบางประเด็นไม่เหมาะสมในการนำเสนอภาพเรื่องราว ออกไปโดยตรง ผู้วิจัยจึงใช้ภาพที่เป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆเข้ามาสอดแทรกแทน

โดยโครงการการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม นั้น ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงาน ดังนี้ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์และการปฏิบัติงานในกระบวนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก รวมไปถึงขั้นตอนการติดต่อและสร้างสรรค์ผลงาน โดยตลอดระยะเวลาการทำงานผู้วิจัยได้คิดพัฒนาและปรับแก้ผลงานให้ออกมาโดยสมบูรณ์ที่สุด

กิจกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดีเนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ มยุรี สุภังคนาซ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคินพนธ์ ที่ได้สละเวลา ให้คำแนะนำ ปรีกษา และสร้างมุมมองใหม่ๆ ในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ ตรวจสอบ ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง ที่เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบที่คอยร่วมทุกข์ร่วม สุข ให้การช่วยเหลือ ให้กำลังใจซึ่งกันและกันเสมอมาในหลายๆ ด้าน จนสำเร็จไปด้วยดี และขอขอบคุณแหล่งข้อมูลต่างๆ หนังสือ เว็บไซต์ บทความต่างๆ ที่ได้ให้ความรู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ญาติพี่น้องและคุณป้าที่เคารพรักเป็น อย่างสูง ที่มอบความรัก กำลังใจ คำแนะนำที่ดีและการสนับสนุนทุนทรัพย์ในการศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและ อุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

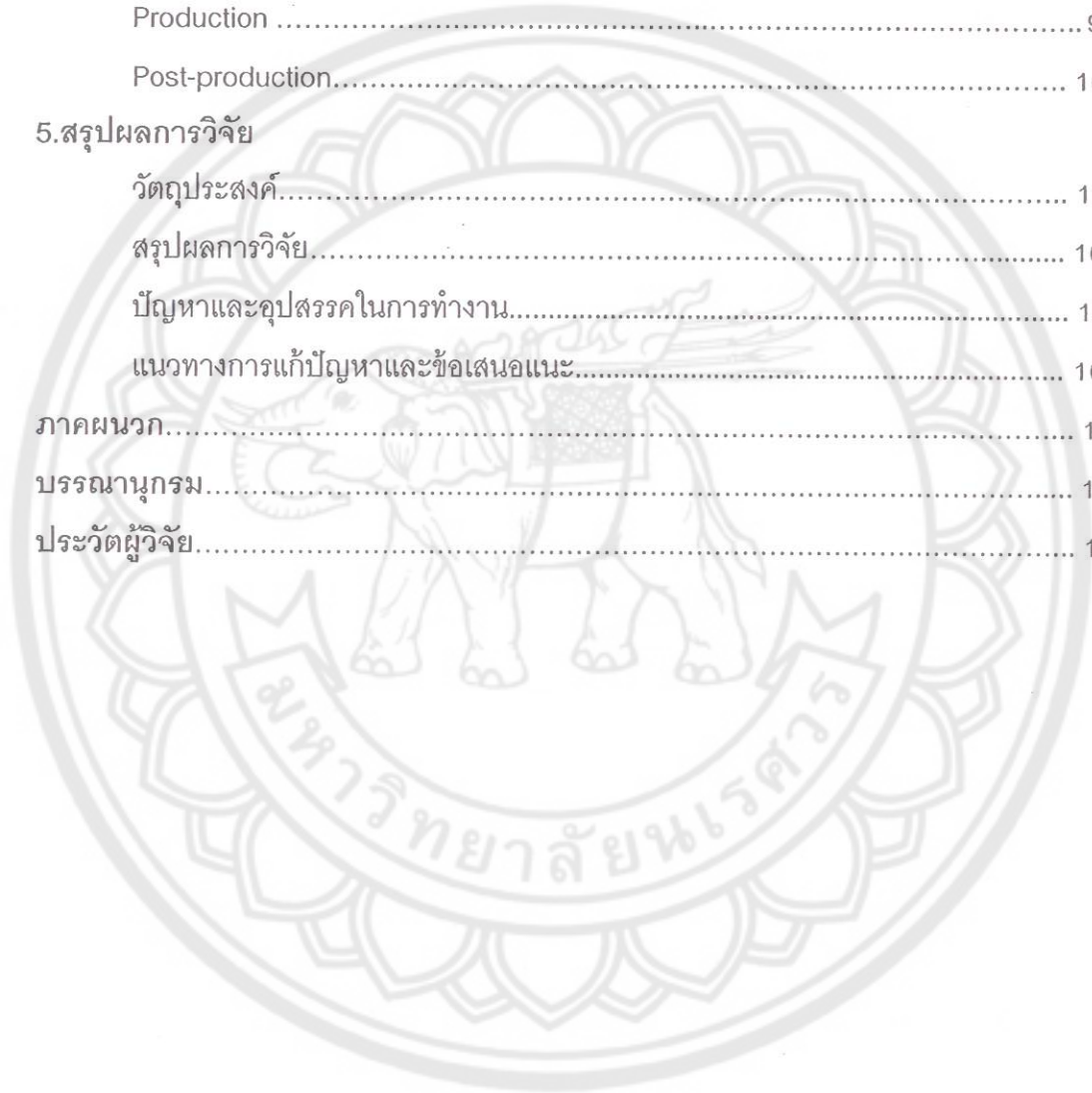
นายชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1.บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	2
ระยะเวลาการทำงาน.....	3
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามคำศัพท์.....	4
2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ค่านิยม.....	5
วัยรุ่น.....	16
โมชันกราฟิก.....	34
สัญญาะ.....	37
หลักการออกแบบ	45
ตัวอย่างกรณีศึกษา.....	59
3.วิธีดำเนินการวิจัย	
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	64
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	64
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
สรุปแนวทางในการออกแบบ	67

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4.ผลการวิจัย	
Pre-production	68
Production	97
Post-production.....	102
5.สรุปผลการวิจัย	
วัตถุประสงค์.....	105
สรุปผลการวิจัย.....	105
ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	105
แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	106
ภาคผนวก.....	107
บรรณานุกรม.....	113
ประวัติผู้วิจัย.....	117



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพเครื่องหมายต่างๆ	44
2 องค์ประกอบงานกราฟิก.....	48
3 เส้น.....	48
4 รูปร่าง รูปทรง.....	49
5 พื้นผิว.....	50
6 สี.....	51
7 วงจรสี.....	53
8 สี Mono หรือเอกรงค์	54
9 สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม	55
10 Triad	55
11 Analogic หรือสีข้างเคียงกัน	56
12 ตัวอักษร.....	56
13 Bodyตัวอักษร	57
14Proportion ตัวอักษร	57
15รูปแบบตัวอักษร	57
16 ตัวอักษรเข้ากันความหมาย	58
17 อารมณ์ฟอนต์	58
18 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	59
19 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	60
20 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	60
21 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	61
22 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	61
23 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	62
24 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	62
25 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา.....	63

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
26 แบบร่าง.....	74
27 แบบร่างตัวละครครั้งที่1.....	75
28 แบบร่างตัวละครแบบลงสีครั้งที่1.....	75
29 แบบร่างตัวละครครั้งที่2.....	76
30 แบบร่างตัวละครแบบลงสีครั้งที่2.....	76
31 ตัวละครที่1.....	77
32 ตัวละครที่2.....	77
33 ตัวละครที่3.....	78
34 ตัวละครที่4.....	78
35 ตัวละครหลัก.....	79
36 ตัวละครประกอบ.....	79
37 กราฟฟิกในเรื่อง.....	80
38 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	81
39 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	81
40 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	82
41 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	82
42 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	83
43 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	83
44 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	84
45 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	84
46 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	85
47 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	85
48 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	86
49 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	86
50 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	87
51 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	87
52 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	88

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
53 สัญญะที่ใช้ในเรื่อง.....	88
54 สัญญะที่ใช้ในเรื่อง.....	89
55 สัญญะที่ใช้ในเรื่อง.....	89
56 สัญญะที่ใช้ในเรื่อง.....	90
57 สัญญะที่ใช้ในเรื่อง.....	90
58 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 1.....	91
59 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2.....	91
60 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 3.....	91
61 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 4.....	92
62 การออกแบบตราสัญลักษณ์บนพื้นหลังสีขาวและดำ.....	92
63 แบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้.....	92
64 การออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้ในภาพประกอบ.....	93
65 สตอ์บอร์ด.....	93
66 สตอ์บอร์ด.....	94
67 สตอ์บอร์ด.....	94
68 สตอ์บอร์ด.....	95
69 สตอ์บอร์ด.....	95
70 สตอ์บอร์ด.....	96
71 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6เพื่อแต่งเสียงประกอบใหม่.....	97
72 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6เพื่อใส่เสียง.....	97
73 โปรแกรม Adobe Audition CS6 เพื่อปรับแต่งเสียง.....	98
74 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6เพื่อแบ่งช่วงเวลาของเรื่อง.....	98
75 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	99
76 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	99
77 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	100
78 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	100

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
79 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	101
80 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....	101
81 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6เพื่อตัดต่อ.....	102
82 ภาพรวมของงาน.....	103
83 โปสเตอร์เพื่อใช้เป็นการประชาสัมพันธ์	104
84 บุษแสดงงาน.....	108
85 บุษแสดงงาน.....	108
86 ผู้เข้าชมผลงาน.....	109
87 ผู้เข้าชมผลงาน.....	109
88 ผู้เข้าชมผลงาน.....	110
89 ผู้เข้าชมผลงาน.....	110
90 สมุดแสดงความคิดเห็น.....	111
91 สติกเกอร์แจกในงาน.....	111
92 เจ้าของผลงาน.....	112
93 อาจารย์ที่ปรึกษา.....	112

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลกในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ ฯลฯ ก่อให้เกิดกลไกการพัฒนาในด้านต่างๆตามไปด้วย อีกทั้งยังมีนวัตกรรมที่เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวก ทำให้การใช้ชีวิตของมนุษย์เราเป็นไปด้วยความสะดวกสบายง่ายดายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นไทยให้เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทั้งในเรื่องการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป การแข่งขันกันในด้านสังคม การเลียนแบบเพื่อให้ทันยุคสมัยที่เน้นทางด้านวัตถุนิยม ทำให้เกิดค่านิยมใหม่ๆในหมู่วัยรุ่น ซึ่งก่อกองผลดีและผลเสียตามมาอย่างมาก

มนุษย์เราทุกคนล้วนแล้วแต่มีค่านิยมของตนเอง ซึ่งค่านิยมต่างๆที่เกิดขึ้นนี้อาจเกิดขึ้นมาจากหลายปัจจัย อาจกล่าวได้ว่าค่านิยมมีความเกี่ยวพันกับวัฒนธรรม ค่านิยมบางอย่างได้สร้างแก่นของวัฒนธรรมนั่นเอง เช่น ค่านิยมเรื่องรักอิสระเสรีของสังคมไทย ทำให้คนไทยมีพฤติกรรมที่ "ทำอะไรตามใจคือไทยแท้" เพราะฉะนั้นค่านิยมจึงมีความสำคัญมากและมีผลกระทบถึงความเจริญหรือความเสื่อมของสังคม กล่าวคือ สังคมที่มีค่านิยมที่เหมาะสมและถูกต้อง เช่น ถ้าสังคมใดยึดถือค่านิยมเรื่องความซื่อสัตย์ ความขยันหมั่นเพียร ความเสียสละ หรือความสามัคคี สังคมนั้นย่อมจะเจริญก้าวหน้าแน่นอนแต่ในทางกลับกัน ถ้าสังคมใดมีค่านิยมที่ไม่สนับสนุนความเจริญ เช่น ค่านิยมที่เชื่อเรื่องโชคละตาก็จะก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่กระตือรือร้น หรือเฉื่อยชา ซึ่งจะอุปสรรคในการพัฒนา เป็นต้น ส่วนค่านิยมของวัยรุ่นเกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม และการอบรมป้อนนิสัยภายในครอบครัว โดยวัยรุ่นจะกระทำในสิ่งที่พึงพอใจ และไม่กระทำในสิ่งที่ตนเองไม่พึงพอใจ พฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นจึงเกิดจากอิทธิพล ปัจจัยแวดล้อมในเรื่องความเป็นอิสระส่วนตัว การปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีการเคารพพ่อแม่ และอยู่ในอิวาทเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ค่านิยมที่วัยรุ่นยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติ และการแสดงออกทางพฤติกรรมของตนเอง นำมาสู่ความเชื่อในกระแสวัตถุนิยม คือ การที่มนุษย์เราให้ความสำคัญยกย่องบูชาวัตถุสิ่งของเงินทองที่มนุษย์สามารถจับต้องสัมผัสได้ ทางวิทยาศาสตร์ คือ การให้ความสำคัญกับวัตถุธาตุ และพลังงานที่ ชั่ง ตวง วัดและนับจำนวนได้ แล้วละเลยไม่ได้ให้ความสำคัญหรือให้ความสำคัญน้อยกว่าเรื่องราวของจิตใจ ความสุข ความทุกข์ ความดี ความชั่ว ความผิดชอบ และละเลยดลึงไปถึงเรื่องภพชาติบาปบุญที่เป็นความรู้สึกทางด้านจิตใจหรือจิต

วิญญาณที่วัดกันได้ยาก หรือวัดสัมผัสไม่ได้เลย สำหรับคนบางประเภท พฤติกรรมการบริโภควัตถุนิยมได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทย เสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของสินค้าที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถแตะต้องสัมผัสได้ถึงควมมีตัวตน มีสีสัน โอบอ้อมด้วยทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อ และไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐานความอ่อนแอทางจิตใจของคนไทยผู้บริโภค

และด้วยปัญหาที่เกิดจากที่ค่านิยมวัตถุนิยมของวัยรุ่นไทยนี้เอง ทำให้ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงความสำคัญของค่านิยมวัตถุนิยมของคนไทยที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆอย่างไม่มีการหยุดหย่อน จึงได้นำมาผลิตเป็นสื่อโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทยยุคปัจจุบัน เพื่อสะท้อนให้เห็นภาพของคนยุคนี้ที่ดำเนินชีวิตไปกับค่านิยมวัตถุนิยม ความเชื่อในคนหมู่มาก ก่อให้เกิดค่านิยมใหม่ๆขึ้น ซึ่งก็มีทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี จึงอยากให้วัยรุ่นและผู้ที่เกี่ยวข้องได้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นผ่านสื่อโมชันกราฟิกเรื่องนี้ ที่ผู้ศึกษาจัดทำขึ้นโดยนำโมชันกราฟิกมาผสมผสานกับงานดีไซน์ให้เข้ากับยุคสมัย มีความน่าสนใจ และเกิดประโยชน์ต่อผู้ที่ได้รับชม

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 2.1 เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทยยุคปัจจุบัน
- 2.2 เพื่อผลิตสื่อโมชันกราฟิก
- 2.3 เพื่อนำเทคนิคที่ศึกษา มาใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาอายุ 13 – 21 ปี

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาคครั้งนี้เป็นเนื้อหา ประกอบไปด้วย

3.2.1 ศึกษาเรื่องค่านิยม

- เรื่องที่เกี่ยวกับค่านิยม

3.2.2 ศึกษาเรื่องวัยรุ่น

- เรื่องค่านิยมของวัยรุ่น

3.2.3 ศึกษาเรื่องการออกแบบ

- การออกแบบโมชันกราฟฟิก

3.3 ขอบเขตด้านงานออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบโมชันกราฟฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม ความยาวประมาณ 4-5 นาที

- ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)
- ขั้นตอนการผลิต (Production)
- ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด (Post-Production)
- ขอบเขตด้านการนำเสนอ

4. ระยะเวลาการทำงาน

การศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการตั้งแต่เดือนตุลาคม – พฤษภาคม 2558

รายการ	ค.ค.				พ.ย.				ธ.ค.				ม.ค.				ก.พ.				มี.ค.				เม.ย.				พ.ค.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Preproduction																																
1.1 วางแผนงาน																																
1.2 เนื้อเรื่อง																																
1.3 Character Design																																
1.4 Storyboard																																
2.Production																																
2.1 Graphip Design																																
2.2 Animate																																
2.3 Render																																
3.Postproduction																																
3.1 Compositing																																
3.2 Editing																																
4. นำเสนอผลงาน																																
5. รูปเล่มวิทยานิพนธ์																																

5. ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับการออกแบบโมชันกราฟฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม โดยมีความสนใจในการศึกษาในเรื่องดังต่อไปนี้

5.1 ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องค่านิยม

5.2 ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการออกแบบโมชันกราฟฟิก

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นยุคปัจจุบันจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนยุคปัจจุบัน

6.2. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นยุคปัจจุบันสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนหันมาปรับทัศนคติใหม่เกี่ยวกับเรื่องค่านิยมให้เหมาะสมกับตัวบุคคลเอง

6.3. ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และมีความเข้าใจในการทำโมชันกราฟิกมากขึ้น

7. นิยามคำศัพท์

การออกแบบ หมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการเลือก การจัด วัสดุและเครื่องมือ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ ในด้านความงาม และอรรถประโยชน์ หรือสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมายในด้านความงดงาม ความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม

สื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphic) คือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ โดยการนำมาจัดเรียงต่อกันหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งคือ การผสมผสานกันระหว่างงานดีไซน์กับภาพเคลื่อนไหว ก่อให้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจขึ้นมา เป็นไฟล์งานอยู่ในภาพยนตร์ เพื่อให้งานออกมาดูสะดุดตา และให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น

ค่านิยมของสังคม (Social Value) หมายถึง สิ่งที่สังคมยกย่องว่าเป็นสิ่งที่ดี สมควรที่สมาชิกในสังคมจะต้องกระทำ เป็นเป้าหมายที่สังคมอยากให้มี อยากให้เป็น ค่านิยม คือ รูปแบบความคิดของคนสังคมที่จะพิจารณาตัดสินว่าสิ่งใดมีคุณค่า มีประโยชน์ถูกต้องหรือเหมาะสม ซึ่งสมาชิกในสังคมควรยึดถือเพื่อเป็นแนวประพฤติปฏิบัติ ค่านิยมของสังคมถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เพราะมีการเรียนรู้ ปลุกฝัง และถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ค่านิยมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตามกาลสมัย

วัยรุ่น คือ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วุฒิภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม จึงนับว่าเป็นวิกฤติช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อของวัยเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะต้นของวัยจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายเกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นไปอย่างเหมาะสม โดยการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสมบรรเทาปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น และเป็นทั้งแรงผลักดันและแรงกระตุ้นให้พัฒนาการด้านอื่นๆ เป็นไปด้วยดี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม นั้นได้ศึกษาจาก บทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. ค่านิยม
2. วัยรุ่น
3. โมชันกราฟิก
4. สัญลักษณ์
5. การออกแบบ
6. ตัวอย่างกรณีศึกษา

1. ค่านิยม

1.1 ความสำคัญของค่านิยม

อาจกล่าวได้ว่าค่านิยมมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ค่านิยมบางอย่างได้สร้างแก่นของวัฒนธรรมนั่นเอง เช่น ค่านิยมเรื่องรักอิสระเสรีของสังคมไทย ทำให้คนไทยมีพฤติกรรมที่ “ทำอะไรตามใจคือไทยแท้” เพราะฉะนั้นค่านิยมจึงมีความสำคัญมากและมีผลกระทบต่อความเจริญหรือความเสื่อมของสังคม กล่าวคือ สังคมที่มีค่านิยมที่เหมาะสมและถูกต้อง เช่น ถ้าสังคมใดยึดถือค่านิยมเรื่องความซื่อสัตย์ ความขยันหมั่นเพียร ความเสียสละ หรือความสามัคคี สังคมนั้นย่อมจะเจริญก้าวหน้าแน่นอนแต่ในทางกลับกัน ถ้าสังคมใดมีค่านิยมที่ไม่สนับสนุนความเจริญ เช่น ค่านิยมที่เชื่อเรื่องโชคลางก็จะก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่กระตือรือร้น หรือเฉื่อยชา ซึ่งจะเป็นอุปสรรคในการพัฒนา เป็นต้น

1.2 อิทธิพลของค่านิยมต่อตัวบุคคล

ค่านิยมไม่ว่าจะเป็นของบุคคลหรือค่านิยมของสังคม จะมีอิทธิพลต่อตัวบุคคล ดังนี้ คือ

1. ช่วยให้บุคคลตัดสินใจว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูกดีหรือไม่ดี มีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่าควรทำหรือไม่ควร

2. ช่วยให้บุคคลในการกำหนดทำที่ของตนต่อเหตุการณ์ที่ตนต้องเผชิญ

3. ช่วยสร้างมาตรฐาน และแบบฉบับจากการประพฤติปฏิบัติของคุณ
4. มีอิทธิพลเหนือบุคคลในการเลือกคบหาสมาคมกับบุคคลอื่นและเลือกกิจกรรมทางสังคม ซึ่งตนจะต้องเข้าไปร่วมด้วย
5. ช่วยให้บุคคลกำหนดความคิดและแนวทางปฏิบัติ
6. ช่วยเสริมสร้างหลักศีลธรรม ซึ่งบุคคลจะใช้ในการพิจารณา การกระทำของตนอย่างมีเหตุผล

1.3 อิทธิพลของค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

รองศาสตราจารย์ สุพัตรา สุภาพ ได้กล่าวถึงค่านิยมสังคมเมืองและค่านิยมสังคมชนบทของสังคมไทยไว้ค่อนข้างชัดเจน โดยแบ่งค่านิยมออกเป็นค่านิยมของคนในสังคมเมืองและสังคมชนบทซึ่งลักษณะค่านิยมทั้งสองลักษณะ จัดได้ว่าเป็นลักษณะของค่านิยมที่ทำให้เกิดมีอิทธิพลต่อค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

1.4 ประเภทของค่านิยม

ค่านิยมนั้นกล่าวกันโดยทั่วไปว่ามี 2 ประเภท คือ ค่านิยมส่วนบุคคลและค่านิยมของสังคม

1. ค่านิยมส่วนบุคคล ค่านิยมส่วนบุคคลเป็นการตัดสินใจเลือกในสิ่งหรือสถานการณ์ที่ตนต้องการหรือพอใจนั้นถือว่าเป็นค่านิยม (Value) ของบุคคลนั้น เช่น นายแดงอยากเป็นคนขยันขันแข็งเอาการเอางาน นายแดงก็จะปฏิบัติตามตามพื้นฐานของความคิดของตนเอง เพราะฉะนั้น นายแดงจะมีค่านิยมของความขยันขันแข็งและแสดงความเป็นคนขยันออกมา

2. ค่านิยมของสังคม ซึ่งนักวิชาการได้แสดงทัศนะไว้ต่าง ๆ กันดังนี้ ค่านิยมของสังคม คือ การรวมค่านิยมของคนส่วนใหญ่ในสังคม กล่าวคือ สมาชิกของสังคมส่วนใหญ่นิยมส่งหรืออยากจะทำปฏิบัติตนในสถานการณ์นั้น ๆ อย่างไร สิ่งหรือสถานการณ์นั้น ๆ ก็กลายเป็นค่านิยมของสังคม ของสังคมนั้น ขอยกตัวอย่าง เช่น ในสถานการณ์ที่ผิวเมียบตบตีกัน สมาชิกส่วนใหญ่ของสังคมอยากสอดรู้สอดเห็นถึงความเดือดร้อนของคนอื่นจึงได้ไปมุงดู การมุงดูก็เป็นค่านิยมของสังคมนั้น

สรุป

ค่านิยมส่วนบุคคล หมายถึง สิ่งที่ตนสนใจ สิ่งที่ตนปรารถนาจะได้ ปรารถนาจะเห็นหรือกลับกลายมาเป็นสิ่งที่คนอื่นถือว่าเป็นสิ่งบังคับ ต้องทำต้องปฏิบัติ เป็นสิ่งที่คนนุษย์ยกย่อง และมีความสุขจะได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของ

ค่านิยมของสังคม หมายถึงค่านิยมของคนส่วนใหญ่ในสังคมกล่าวคือสมาชิกของสังคมส่วนใหญ่ยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม หรือควรแก่การปฏิบัติสิ่งหรือสถานการณ์นั้น ๆ ก็จะกลายเป็นค่านิยมของสังคมนั้น ๆ

1.5 ค่านิยมออกเป็น 2 ระดับคือ

1. ค่านิยมในทางปฏิบัติ (Pragmatic values) เป็นหลักของศีลธรรมที่ตั้งอยู่บนรากฐานที่ว่าตนในสังคมต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดังนั้นค่านิยมจึงประณาม สิ่งที่ทำให้เกิดความแตกแยกในสังคม เช่น การคดโกง การทำร้ายกัน และยกย่องพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น ความขยันขันแข็ง ความซื่อสัตย์

2. ค่านิยมอุดมคติ (Ideal values) ซึ่งมีความลึกซึ้งกว่าค่านิยมในทางปฏิบัติ เช่น ศาสนาคริสต์สอนว่าให้คนรักเพื่อนบ้านเหมือนกับรักตนเอง ซึ่งน้อยคนที่จะปฏิบัติตามได้ แต่ค่านิยมระดับนี้ก็มีความสำคัญในการทำให้คนเห็นแก่ตัวน้อยลง

1.6 แง่คิดเกี่ยวกับค่านิยม

1. โดยปกติแล้วบุคคลมักจะมีค่านิยมในเรื่องเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แตกต่างกันไป ทั้งนี้เพราะแต่ละบุคคลมีความรู้ ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมไม่เหมือนกัน แต่บุคคลก็อาจจะมีค่านิยมในบางเรื่องตรงกันได้ เรียกว่า ค่านิยมร่วม (shared values) ซึ่งส่วนมากมักได้มาจากอิทธิพลของศาสนา

2. มนุษย์เรามากจะชอบคบหาสมาคมกับบุคคลที่ยึดถือค่านิยมอย่างเดียวกัน

3. ค่านิยมบางอย่างได้กลายมาเป็นกฎหมายเช่น ค่านิยมในเรื่องเสรีภาพก่อให้เกิดกฎหมายเกี่ยวกับเสรีภาพส่วนบุคคล

4. ค่านิยมยอมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา กล่าวคือ ค่านิยมบางอย่างอาจเสื่อมความนิยมไป หรืออาจมีค่านิยมใหม่บางอย่างเกิดขึ้นมา เช่น ค่านิยมของกุลสตรีไทย แบบผ้าพับไว้ ปัจจุบันสังคมไทยเริ่มเปลี่ยนเป็นนิยมหญิงไทยที่มีลักษณะคล่องแคล่วว่องไวเหมาะสมกับสภาพของสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น

5. ค่านิยมของคนและค่านิยมของสังคมจะกำหนดการตัดสินใจในการเลือกของบุคคล

6. ค่านิยมบางอย่าง ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลด้วยกัน แต่ค่านิยมบางอย่างเป็นไปในทางตรงกันข้าม ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะค่านิยมมีอิทธิพลต่อความประพฤติของบุคคลทั่วไป ถ้าเรายังมีความรู้สึกว่าคุณค่าใดมีความสำคัญต่อเรามาก เราก็มักจะรู้สึกลำเอียงว่าคุณค่านั้นถูกต้องมากยิ่งขึ้นและคิดไปว่าคุณค่าที่ขัดแย้งกับของตนนั้นผิดและไม่ยอมรับ

7. ค่านิยมของสังคม ไม่จำเป็นว่าต้องมีอยู่ในตัวบุคคลในสังคมนั้นทุกคนไป แต่อาจจะอยู่ในสมาชิกของสังคมส่วนใหญ่เท่านั้น เช่น การยกย่องคนร่ำรวย หรือเงินเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน เป็นต้น

1.7 ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน

โลกยุคนี้คือโลกยุคโลกาภิวัตน์หรือโลกไร้พรมแดน ทำให้กระแสวัฒนธรรมตะวันตกไหลบ่าเข้ามาอย่างท่วมท้น เสมือนว่าน้ำป่าที่ล้นเอื่อยามที่ฝนตกชุกจนฉ่ำผืนดิน ยกที่จะต้านกระแสนั้นไว้ได้ เพราะเป็นภัยที่เกิดจากธรรมชาติ หากมองมาทางด้านวัฒนธรรมอันดีงามของไทยที่มีมาแต่โบราณนั้น ผลกระทบของกระแสวัฒนธรรมตะวันตกมีผลต่อการพฤติกรรมของคนไทยในปัจจุบันเป็นอันมาก วัฒนธรรมหมายถึงเครื่องหมายของความเจริญ วัฒนธรรมมีลักษณะของการไหลบ่าเช่นเดียวกับน้ำที่พยายามปรับความสมดุลให้อยู่ในระนาบเดียวกัน โดยพื้นฐานของมนุษย์ที่รักความสะดวกสบาย เช่น การเดินทางที่รวดเร็ว การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว เป็นต้น

สิ่งทั้งหลายทั้งปวงนั้น เปรียบเสมือนเม็ดที่มี 2 คม มีคุณอนันต์ ก็มีโทษมหันต์ อยู่ที่ผู้ใช้ว่าจะใช้มันอย่างไร และเข้าใจถึงคุณค่าแท้ของสิ่งต่างๆว่ามีไว้เพื่ออะไร เป็นประโยชน์อย่างไร วัฒนธรรม มี 2 ลักษณะ คือวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ และวัฒนธรรมที่มีชีวิต วัฒนธรรม ที่เป็นวัตถุ เช่น อาคารบ้านเรือนที่อยู่อาศัย ยานพาหนะ เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้น การพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ส่วนหนึ่งเพื่อสนองตอบความต้องการของมนุษย์ และการค้าขาย ในส่วนนี้จะมีอิทธิพลอย่างสูงต่อการบริโภค และค่านิยม

ด้วยกระแสบริโภคนิยม และการวัดค่าของคนจากวัตถุของสังคมไทยในยุคปัจจุบันนี้ คงไม่แปลกที่สินค้ามีเยื่อ ราคาแพง และได้รับความนิยมจากคนส่วนใหญ่ ที่รู้จักกันในนามสินค้า "แบรนด์เนม" โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า หรืออุปกรณ์เพื่ออำนวยความสะดวกอย่างโทรศัพท์มือถือถือนั้น จะเข้ามามีบทบาทในชีวิตของใครหลายๆ คน มากกว่าการเป็นสิ่งของเครื่องใช้ หากยังเป็นเครื่องวัดความมั่งมี วัดความดีงาม ความน่าเคารพ สรรเสริญของคนในสังคม

สิ่งนี้ถือเป็นวิกฤติทางจิตใจ ที่ต้องเร่งระงับและให้การแก้ไขโดยด่วน นั่นเพราะทุกวันนี้ คนในสังคมต่างยึดติดอยู่กับค่านิยมทางวัตถุ "มีเงินเขานับเป็นน้อง มีทองเขานับเป็นพี่" คนดีไม่มีบทบาท ขาดโอกาสทำประโยชน์เพื่อสังคม เลือกลงมือคนจากวัตถุมากกว่าจิตใจ จึงเป็นเหตุให้หลายๆ คนที่ขาดสติความยังคิด เลือกเดินตามทางผิด ดิ้นรนแสวงหาข้าวของเครื่องใช้ราคาแพง เพียงเพื่อความภาคภูมิใจในการได้ครอบครอง ได้โอ้อวด โดยไม่เลือกวิธีการในการแสวงหาสิ่งเหล่านั้น ดังที่เป็นข่าวออกสื่อกันได้แทบทุกวัน ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษาสาวขายบริการทางเพศ การฉกชิงวิ่งราวจนบานปลายถึงขั้นการปล้นธนาคาร ส่วนในครอบครัวที่มีฐานะ การใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่ายไปกับข้าวของที่เรียกได้ว่าไม่ได้มีความจำเป็นต่อปัจจัยในการดำรงชีวิตเหล่านี้ จะยิ่งพอกพูนนิสัยแห่งความฟุ้งเฟ้อ ใช้เงินแลกความสุข จากการได้เดินช้อปปิ้งและมีของใช้ราคาแพงไว้โอ้อวดซึ่งกันและกัน ใครที่ไม่มีเมื่อเห็นคนอื่นมี แล้วหลงคิดไปว่าการมีบ้างถือเป็นสิ่งที่ดี ก็จะเป็นทุกข์ เป็นร้อน และเข้าสู่วังวนแห่งการกระทำความผิดเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่เรียกกันว่า แบรินด์เนม ที่สมมติกันไปว่าเป็นของมีค่า เป็นเครื่องตีตราความดีงามของคนในสังคมได้ วัตถุนิยม เป็นค่านิยมที่มีมานานดูเหมือนจะอยู่คู่สังคมไทยที่เดียว เราให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าทางด้านจิตใจ

ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ซึ่งจะมีการใช้จ่ายเงินฟุ้งเฟ้อ ในเรื่องของข้าวของเครื่องใช้ที่ไม่จำเป็นหรือชื่อของราคาแพง เช่น มีของใช้ที่มียี่ห้อราคาแพงๆ มีเครื่องประดับในตัวมากมาย แล้วในที่สุดก็จะเบื่อง่าย ไม่รักษาข้าวของ ไม่ได้เห็นคุณค่าของของที่ซื้อมา ไม่ดูแลทะนุถนอมเมื่อของเสียหรือหายก็ซื้อใหม่และไม่สามารถที่จะมีความยัง คิดหรือจัดการกับเรื่องการใช้เงินได้ ในเด็กเล็กอาจจะเห็นลักษณะอย่างนี้บ้าง แต่ไม่มากนักเนื่องจากว่าสิ่งที่เด็กสนใจราคายังไม่สูงมาก แต่ในเด็กวัยรุ่นของที่เด็กชอบหรือที่เด็กนิยมมักจะมีราคาแพงมาก การที่เด็กมีค่านิยมเช่นนี้ ทำให้เกิดผลกระทบกับตัวเด็กเองและปัญหาทางสังคมตามมา ปัญหาที่ทำให้เด็กมีค่านิยมทางวัตถุนั้น พบว่าส่วนหนึ่งเห็นแบบอย่างมาจากพ่อและแม่ โดยเฉพาะในกลุ่มที่ฐานะดี พ่อแม่ มักจะเป็นคนที่ติดยี่ห้อหรือนิยมในสิ่งของฟุ้งเฟ้อต่างๆ และแสดงลักษณะอย่างนี้ให้เด็กได้เห็นได้เลียนแบบ ควรสอนให้ลูกเข้าใจสถานการณ์ของครอบครัว ไม่ใช่มีความรู้สึกว่าการครอบครัวยุ่ตัวคนเดียวดีกว่าคนอื่น และให้เด็กรู้ว่าไม่ว่าฐานะครอบครัวจะเป็นอย่างไรแต่ทุกคนในครอบครัวก็รัก เด็ก และถ้าเด็กมีเหตุผลในเรื่องของการใช้จ่ายเงินทอง เป็นการช่วยเหลือครอบครัวอีกทางหนึ่ง ให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง ไม่ต้องรู้สึกอายหรือรู้สึกด้อยกับเรื่องฐานะทางเศรษฐกิจ การได้รับการฝึกฝนในเรื่องของการใช้จ่ายเงินทองอย่างเหมาะสมกับฐานะครอบครัว จะเป็นรากฐานที่สำคัญที่จะช่วยให้เด็กจัดการรับมือกับเรื่องของตัวเอง ดูแลเรื่องการใช้จ่ายเงินในแต่ละช่วงของตัวเองได้เป็นอย่างดี เด็กๆ ควรมีโอกาสใช้เงินให้เหมาะกับวัยของเขา เมื่อถึงวัยหนึ่ง เขาควรจะถือ

เงินด้วยตัวของเขาเอง อาจจะใช้ในการซื้อของบางอย่างให้กับตัวเองได้บ้าง หรืออาจจะเป็นการใช้จ่ายประจำวัน โดยเฉพาะในเรื่องของการไปโรงเรียน การคำนวณค่าใช้จ่ายของลูกก็เป็นเรื่องสำคัญ การให้เงินก็ไม่ควรจะมีมากหรือน้อยจนเกินไป ถ้าน้อยจนเกินไปจนเด็กไม่สามารถที่จะใช้จ่ายได้เพียงพอก็เป็นความเครียดกับ เด็กเหมือนกัน แต่ในขณะที่เดียวกันถ้าให้เงินมากจนเกินไป โดยไม่ได้ฝึกค่านิยมเรื่องการอดออมเงิน การเก็บสะสมเงิน เด็กก็อาจจะใช้เงินไปอย่างไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

การฝึกใช้เงินควรจะจำแนกให้เด็กเห็นว่ามีความจำเป็นที่จะต้อง ใช้ในแต่ละวัน เช่นค่าอาหาร ค่าเดินทางไปโรงเรียน เขาอาจจะไม่มีเงินเหลือเก็บอีกเล็กน้อย อดออมเอาไว้ใช้ในเวลาที่เขาต้องการ ถ้าคุณพ่อคุณแม่เห็นว่าเด็กโตขึ้นมีอายุมากพอที่จะเลือกซื้อข้าวของบางอย่างของตัวเองได้บ้าง อาจจะเป็นเรื่องของเสื้อผ้าหรือของใช้ก็อาจจะให้เงินรวมไปในค่าใช้จ่ายในแต่ละอาทิตย์หรือในแต่ละเดือน ที่มากพอที่เด็กจะเก็บสะสมในการซื้อของบางอย่างของตัวเองด้วย การฝึกเรื่องการใช้เงินให้มีความรับผิดชอบต่อจำนวนเงินที่ตัวเองได้รับจะ เกิดขึ้นได้ดี ถ้าหากฝึกในเรื่องความรับผิดชอบในเรื่องอื่นๆ ไปด้วย เช่น การดูแลตัวเอง การรับผิดชอบกับงาน หรือมีความรับผิดชอบในเรื่องอื่นๆ

1.8 ค่านิยมของวัยรุ่น

ค่านิยมของวัยรุ่นเกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม และการอบรมบ่มนิสัยภายในครอบครัว โดยวัยรุ่นจะกระทำในสิ่งที่พึงพอใจ และไม่กระทำในสิ่งที่ตนเองไม่พึงพอใจ พฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นจึงเกิดจากอิทธิพล ปัจจัยแวดล้อมในเรื่องความเป็นอิสระส่วนบุคคล การปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีการเคารพพ่อแม่ และอยู่ในอิโวกาที่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ ค่านิยมที่วัยรุ่นยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติ และการแสดงออกทางพฤติกรรมของตนเอง ได้แก่ การรู้จักควบคุมตนเองเห็นคุณค่าของค่านิยมดั้งเดิม เช่น การทำบุญประเพณี การไปวัด ไปโบสถ์และมัสยิด พฤติกรรมสนับสนุนเชิงสังคม และการแสดงความเชื่อมั่นด้านความยุติธรรม และความสงบสุข เชื่อมั่นในการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว เห็นคุณค่าความเป็นอิสระโดยการแสดงความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างมีเหตุผล

- มองอนาคตถึงความสำเร็จในด้านความมั่นคง ฐานะตำแหน่ง และสถานภาพที่ดีในสังคม
- มองความสำเร็จและให้เกียรติกับตนเอง
- สร้างความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualism) โดยการยอมรับ ความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง พอใจที่จะทำงานเพียงลำพังมากกว่าการร่วมเป็นกลุ่ม

1.8.1 กลุ่มค่านิยมวัตถุ และนิยมหรูหรา

จุดเด่นที่เป็นนิสัยของคนไทย ชอบทำตัวว่าตัวเองเป็นคนร่ำรวยเนื่องมาจากการใช้สินค้า สินค้าที่นิยมใช้จะเป็นสินค้าที่นำเข้ามาจากต่างประเทศเท่านั้น

ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมารบริโภค - เป็นบุคคลที่ชอบใช้ของแพง ๆ ทำให้คนอื่นมองว่าตัวเองเป็นผู้ที่ร่ำรวย ต้องการให้คนอื่นยกย่องนับถือ เป็นคนที่ต้องมีเกียรติ ต้องการเป็นผู้นำในการใช้สินค้า นิยมใช้สินค้าที่นำเข้ามาเท่านั้น มองว่าสินค้าในประเทศเป็นสินค้าที่ไม่มีคุณภาพ ไม่มีมาตรฐาน เป็นสินค้าด้อยคุณภาพ จะรู้สึกภูมิใจทุกครั้งเมื่อได้ใช้สินค้าที่เป็นสินค้าจากต่างประเทศ ชอบไปเที่ยวต่างประเทศเพื่อไปซื้อสินค้า บางครั้งซื้อมาแล้วก็ไม่ได้ใช้ประโยชน์ก็จะซื้อหรือบางครั้งอาจจะไม่มีเวลาไปเที่ยวต่างประเทศ ก็ชอบฝากให้คนอื่นซื้อ มีความเป็นต่างชาติสูงมาก จะเป็นบุคคลที่เน้นการแต่งกายดีตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า เพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพ สร้างความน่าเชื่อถือ นิยมใช้บัตรเครดิต ชอบความสะดวกสบายไม่ชอบการรอคอยนาน ๆ ชอบสังคมกับเพื่อนที่มีฐานะร่ำรวย เท่าเทียมกัน ไม่ชอบคบหาสมาคมกับคนที่ด้อยกว่าหรือจนกว่า ทำอะไรคิดถึงตัวเองมากกว่าคนอื่น บางครั้งอาจจะประสบกับปัญหาทางการเงินแต่กลัวว่าคนอื่นจะรู้ถึงฐานะของตนเองต้องยอมกู้เงินเพื่อพยุงฐานะของตนเองก็ยอมเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเองโดยไม่ต้องขอให้ใครมามองว่าตัวเองจนลำบาก หรือต่ำด้อยกว่าคนอื่น

สินค้าที่นิยมบริโภค ได้แก่

- บ้านหรูหรา ราคาแพง มีเนื้อใช้สอยมาก เช่น บ้านเดี่ยว (ติดแอร์ทั้งหลัง)
- เฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้านราคาแพง ต้องใช้สถาปนิกเป็นผู้ออกแบบ
- รถยนต์มีราคาแพง และมีความปลอดภัยสูง เป็นรถนำเข้า เช่น BENZ,
- ใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อดูริจ หรือมีเครื่องคอมพิวเตอร์ NOTE BOOK
- เครื่องใช้ไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ นำเข้าจากต่างประเทศ
- เสื้อผ้าที่สวมใส่ จะเป็น BRAND NAME จากต่างประเทศมีราคาแพง
- เครื่องประดับ สวมใส่ เช่น นาฬิกา, แว่นตา, เข็มกลัด เป็นของต่างประเทศ
- ชอบใช้น้ำหอมที่นำเข้าจากต่างประเทศ
- ใช้บัตรเครดิตหลายใบ เพื่อความสะดวกและคล่องตัว

ผลกระทบกับค่านิยมแบบนี้ - ลักษณะแบบนี้ ควรจะปรับปรุงแก้ไขเพื่อสังคมจะได้ดีขึ้น โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ไม่ควรให้ฟุ้งเฟ้อซึ่งจะเป็นการสร้างค่านิยมที่ไม่ดี และถือว่าค่านิยมแบบนี้จะเป็นอันตรายต่อประเทศชาติอย่างมาก ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหาย เท่ากับว่าประเทศของเราได้ตกไปเป็นเมืองขึ้นของต่างชาติ ซึ่งเป็นการยากที่เราจะกู้ประเทศชาติกลับคืนมาได้ ซึ่งควรจะได้มี

การปรับปรุงแก้ไข หรือปลูกฝังค่านิยมแบบใหม่เข้าไปแทนที่ เพื่อเศรษฐกิจ เพื่อประเทศไทย และ ต้องการสร้างชาตินิยมของประเทศไทยให้มากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้

บุคคลที่มีค่านิยมแบบนี้

1. เป็นบุคคลที่มีฐานะในระดับ B+ ขึ้นไป (เป็นบุคคลที่มีฐานะร่ำรวยจริง)
 2. เป็นบุคคลที่มีฐานะในระดับ C ลงไป (เป็นบุคคลที่ยากจนแต่ชอบทำตัวเป็นคนร่ำรวย) ซึ่งถ้าเป็นคนกลุ่มนี้ ถือว่าอันตรายเพราะจะสร้างปัญหาให้กับสังคมเพิ่มมากยิ่งขึ้น เช่น อาจจะก่อให้เกิดปัญหาของวัยรุ่นที่อยากจะใช้สินค้าแพง ๆ ที่เป็นสินค้า Brand Name แล้ว ประพฤติปฏิบัติตนไม่เหมาะสมซึ่งอาจจะก่อให้เกิดอาชญากรรมหรือเกิดคดีในกรณีต่าง ๆ ได้
- กลุ่มเป้าหมาย - เป็นกลุ่มวัยรุ่น ขึ้นไปที่นิยมใช้ของต่างประเทศ

1.8.2 ค่านิยมรักความสุข

จุดเด่นที่เป็นนิสัยของคนไทย - เป็นบุคคลที่รักความสุข มีความรื่นเริงอยู่ตลอดเวลา ชอบ ENTERTAIN ชอบสังสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลใดก็ตาม

ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรการบริโภค - ลักษณะของพฤติกรรมบุคคลจะเป็นบุคคลที่รักสนุก ชอบความรื่นเริง มีการสังสรรค์ในหมู่ญาติที่น้อง เพื่อนฝูงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการจัดปาร์ตี้ทุกสิ้นเดือน หรือเป็นเทศกาลต่าง ๆ เช่น วันขึ้นปีใหม่, วันตรุษจีน, วันสงกรานต์ ฯลฯ ทุกเทศกาลก็จะมีความสุขสนานตลอดเวลา

สินค้าที่นิยมบริโภค ได้แก่

- รับประทานอาหารทุกชนิด เช่น อาหารกับแก้ม้อ อาจทำทานเอง หรือไปทานนอกบ้าน
- เครื่องดื่มทุกชนิด เช่น น้ำอัดลม ผลไม้ต่าง ๆ (ผลไม้ไทยและผลไม้นำเข้า)
- ขนมคบเคี้ยวต่าง ๆ
- ดื่่มสุรา (ผลิตในประเทศไทยและนำเข้าจากต่างประเทศ)
- ชอบร้องเพลง KARAOKE (อาจจะร้องเพลงอยู่ในบ้านหรือตามสถานเริงรมย์)
- ชอบดูภาพยนตร์
- ชอบไปรับประทานอาหาร และฟังเพลงตามโรงแรม, ห้องอาหารและตามคาเฟ่
- ชอบไปเที่ยวตามสถานที่ในต่างจังหวัด เช่น ไปน้ำตก , ภูเขา และทะเล
- ชอบออกกำลังกายตาม FITNESS และใช้บริการสถานเสริมสวดยความงาม
- ชอบทานอาหารนอกบ้าน เช่น โรงแรม, ภัตตาคาร และร้านอาหารที่มีชื่อเสียง โดยเฉพาะชอบอาหารต่างชาติ อาทิ อาหารญี่ปุ่น, อาหารอิตาลี
- เครื่องดื่ม ชอบดื่มเหล้านอก, ไวน์จากประเทศฝรั่งเศส

ผลกระทบกับค่านิยมแบบนี้ - บุคคลที่มีค่านิยมแบบนี้ อย่างน้อยก็น่าจะสนับสนุน เพราะทำให้เกิดสภาพคล่องทางการเงินทำให้เงินทองไม่ไหลออกนอกประเทศ มีการใช้จ่ายภายในประเทศ ซึ่งเป็นภาระกระจายรายได้ไปยังสถานท่องเที่ยวต่างๆ ภายในประเทศได้เป็นอย่างดี ทำให้มีการจับจ่ายใช้สอยและเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชนต่าง ๆ และแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ทำให้คนมีอาชีพมากขึ้นซึ่งจะทำให้เกิดการหมุนเวียนทางการเงินอาจส่งผลให้ภาวะทางเศรษฐกิจในประเทศดีขึ้น

บุคคลที่มีค่านิยมแบบนี้ - เป็นบุคคลที่มีฐานะในระดับ C ขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมาย - เป็นกลุ่มวัยรุ่นขึ้นไป

1.8.3 ค่านิยมเลียนแบบ

จุดเด่นที่เป็นนิสัยของคนไทย - เป็นบุคคลที่มีลักษณะชอบเลียนแบบ เอาค่านิยมจากต่างประเทศมาใช้เป็นพฤติกรรมของตนเอง ไม่มีจุดยืนเป็นของตัวเอง เห็นใครสวยก็อยากจะสวยเท่าเหมือนกับคนอื่นบ้าง

ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภค - ลักษณะพฤติกรรมชอบเลียนแบบจากต่างประเทศโดยเฉพาะสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนิตยสาร โทรทัศน์ ของ UBC ช่อง MTV , CHANEL (v) , mcm เป็นการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากต่างประเทศโดยมิได้กลั่นกรองมาก่อน ทำให้พฤติกรรมการรับรู้จะสอดแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรม ซึ่งค่านิยมการเลียนแบบจากต่างประเทศจะมีมากขึ้น เช่น แฟชั่นต่าง ๆ การแต่งตัว

ทำทรงผม สีสผม จะนิยมไปทางตะวันตก การดำรงชีวิตเปลี่ยนไป กล้าแสดงออกมากขึ้น มีความมั่นใจในตัวเองสูง ทำอะไรคิดว่าตัวเองทำถูกเสมอ มองผู้อื่นผิดอยู่ตลอดเวลา บางครั้งลืมนวัตกรรมที่ดีของประเทศเราไป เช่น เป็นคนก้าวร้าว ไม่มีสัมมาคารวะ พุดจาไม่เพราะ ขาดความน่าเชื่อถือ และหลงตัวเอง

สินค้าที่นิยมบริโภค ได้แก่

- เสื้อผ้าตามแฟชั่น เช่น สายเดี่ยว, เกาะอก
- ทรงผมตามแฟชั่น เช่น กลัดสีผม, โกรกผม
- นิตยสารแฟชั่นของต่างประเทศ
- อ่านนิตยสารต่างประเทศ เช่น Playboy , Penhouse
- วารสารต่างประเทศ เช่น Time, Fortune
- ภาพยนตร์ต่างประเทศ
- VDO หนังต่างประเทศ

- ฟังเพลงต่างประเทศ
- ชอบเดินร่ำ
- อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ผลกระทบกับค่านิยมแบบนี้

ค่านิยมแบบนี้ควรจะปรับปรุงแก้ไขเพราะเป็นค่านิยมที่ทำลายประเทศ ซึ่งไปรับวัฒนธรรมของต่างชาติมา การแต่งกายนุ่งน้อยห่มน้อยก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ และปัญหาสังคมก็จะเพิ่มมากขึ้น สังคมไทยก็แย่ลง จิตใจของคนก็ลดน้อยลง ถ้าค่านิยมแบบนี้ลดลงประเทศไทยของเราก็คงจะพัฒนามากขึ้นกว่าเดิม ในปัจจุบันเรามักจะเห็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ว่าบุคคลที่มีลักษณะแบบนี้มักจะทำให้สังคมเกิดปัญหาขึ้นมามากมาย โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบเลียนแบบและยังไม่สามารถบรรลุมaturity ในเรื่องต่าง ๆ เช่น ใส่สายเดี่ยวแล้วเหยียดกางเกงทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ได้ จึงสมควรที่เราทุกคนควรมีร่วมมือกันสร้างสังคมในประเทศเราให้มีความเจริญก้าวหน้ามากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้

บุคคลที่มีค่านิยมแบบนี้ - เป็นบุคคลที่มีฐานะในระดับ C ขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมาย - เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบเลียนแบบ

1.9 ค่านิยมทางเพศ

ค่านิยมทางเพศของวัยรุ่นในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกอย่างเปิดเผยในเรื่องเพศ โดยเฉพาะในวัยรุ่นหญิงหากมีค่านิยมทางเพศที่ไม่ถูกต้อง ก็จะทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาอีกมาก โดยเฉพาะเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ซึ่งเป็นเรื่องเสียหายที่ไม่ควรให้เกิดขึ้นไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม

ค่านิยมทางเพศ (Sexual Value) หมายถึง หลักการพื้นฐานที่บุคคลยึดเป็นหลักในการปฏิบัติเพื่อดำเนินชีวิตซึ่งเกี่ยวกับเรื่องเพศ โดยค่านิยมทางเพศของบุคคลเกิดจากการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ในสถาบันครอบครัว ระบบการศึกษา ประสบการณ์ กระบวนการขัดเกลาและถ่ายทอดทางสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ

ค่านิยมทางเพศตามสังคมและวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นมรดกของสังคม เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นด้วยภูมิปัญญา เพื่อเป็นวิถีชีวิตของคนในสังคม เป็นกฎระเบียบหรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่คนในสังคมยอมรับ โดยเป็นตัวกำหนด ขั้วกลาง สร้างสรรค์มนุษย์ให้มีชีวิตที่ดีงาม โดยวัฒนธรรมมีผลต่อค่านิยมทางเพศ ดังนี้

ค่านิยมทางเพศตามสังคมและวัฒนธรรมไทย

1.9.1 บรรทัดฐานทางครอบครัวและสังคม ค่านิยมทางเพศตามสังคมและวัฒนธรรมไทย ในอดีตมีความแตกต่างจากในปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากในอดีตบุตรหลานจะถูกปลูกฝังโดยการอบรมเลี้ยงดูให้เคารพเชื่อฟังคำสั่งสอนของบิดามารดาอย่างเคร่งครัด วิธีชีวิตตลอดจนวิธีการดำเนินชีวิตจะต้องอยู่ในขอบเขตที่ทางครอบครัวได้วางเอาไว้ รวมทั้งปัจจัยทางสังคมและสภาพแวดล้อมก็ยังไม่เอื้ออำนวยอย่างเช่นปัจจุบัน ค่านิยมทางเพศในอดีตมีลักษณะดังนี้

ตัวอย่างค่านิยมทางเพศในอดีต

1. ผู้หญิงต้องอยู่กับเหย้าเฝ้ากับเรือนเพียงอย่างเดียว จึงทำให้ผู้หญิงต้องถูกกดขี่ข่มเหงด้วยความไม่เสมอภาคทางเพศ
2. ผู้ชายมักเป็นใหญ่ในบ้าน และมีอำนาจในการตัดสินใจทุกอย่าง ส่วนผู้หญิงมีหน้าที่เพียงแค่อุเล่บ้านและบุตรเท่านั้น
3. การนัดพบกัน ในอดีตสามารถพบกันได้โดยการแนะนำจากผู้ใหญ่หรือพบกันตามวัดในเทศกาลต่างๆ ไม่มีโอกาสได้มาพบกันในสถานที่สาธารณะอย่างเช่นในปัจจุบัน
4. ผู้หญิงต้องไม่แสดงกิริยายั่วยวน แสดงท่าทีเชื้อเชิญหรือให้โอกาสผู้ชายได้เข้ามาใกล้ชิด
5. การถูกควบคุมจากผู้ใหญ่ในเรื่องของการเลือกคนรัก การแต่งงาน ที่เรียกว่า "คลุมถุงชน" โดยให้เหตุผลถึงความคู่ควร เหมาะสม เป็นสิ่งสำคัญมากกว่าจะนึกถึงความรักของระหว่างบุคคล ทั้งนี้มักจะอ้างว่าใช้บรรทัดฐานทางครอบครัวและสังคมเป็นเครื่องตัดสินใจให้แต่งงานกัน ซึ่งอาจจะด้วยสมัครใจหรือถูกบังคับก็ตาม แต่ก็ต้องยินยอมพร้อมทั้งปลูกฝังค่านิยมของเพศหญิงให้มีความรักและซื่อสัตย์ต่อสามีเพียงคนเดียว

ตัวอย่างค่านิยมทางเพศในปัจจุบัน

ปัจจุบันสภาพครอบครัวและสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป ผู้หญิงต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว เช่นเดียวกับผู้ชาย ส่วนภาระหน้าที่การดูแลบ้านและการเลี้ยงดูบุตรก็ยังคงเป็นหน้าที่ของผู้หญิง เช่นเดิม ทั้งนี้ ผู้หญิงสามารถได้รับการศึกษาในระดับสูงๆ ได้เช่นเดียวกับผู้ชาย ผู้หญิงมีสิทธิที่จะสามารถแสดงความคิดเห็นและโต้แย้งในกรณีต่างๆ ได้ เนื่องจากได้รับสิทธิที่เท่าเทียมกัน ทำให้มีโอกาสมากขึ้นเกี่ยวกับเรื่องเพศ เช่น การเลือกฝ่ายชายที่จะมาเป็นคู่ครอง การขอย้ายถ้าแต่งงานไปแล้วไม่มีความสุข การเป็นผู้นำครอบครัว เป็นต้น

1.9.2 สภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมในอดีตกับปัจจุบันแตกต่างกันมาก ในปัจจุบันมีสิ่งยั่วยุ สถานบันเทิงเริงรมย์ต่างๆ ศูนย์การค้า ปัญหาสารเสพติด และความรุนแรง ซึ่งส่งผลให้วัยรุ่นอาจใช้ชีวิตที่หลงผิด จนอาจก่อให้เกิดเป็นปัญหาอาชญากรรมทางสังคมได้ ทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ไม่ดี ยากจน ไม่มีโอกาสศึกษาต่อ ต้องหาเลี้ยงชีพโดยไม่สุจริต เกิดความฟุ้งเฟ้อเพื่อต้องการให้

ตนเองทัดเทียมกับผู้อื่น และในที่สุดก็เกิดค่านิยมทางเพศที่ผิดๆ เช่น การมีความคิดว่า การขายบริการทางเพศเป็นสิ่งที่หารายได้ให้แก่ตนเองได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น

1.9.3 สื่อเทคโนโลยี ความก้าวหน้าและรวดเร็วของสื่อเทคโนโลยี อาจเป็นสาเหตุของการทำให้เกิดค่านิยมทางเพศที่ไม่ถูกต้อง เนื่องจากวัยรุ่นสามารถติดต่อหรือคบเพื่อนต่างเพศที่ไม่เคยรู้จักกันได้ง่าย เพียงแต่โทรศัพท์หรือใช้อินเตอร์เน็ตเป็นสื่อในการติดต่อกัน หากใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมหรือคุยกับบุคคลที่ไม่หวังดีด้วย อาจก่อให้เกิดปัญหาการถูกล่อลวงหรือปัญหาในทางไม่ดีอื่นๆ ตามมา

วัฒนธรรมไทยให้ความสำคัญในเรื่องความถูกต้องดีงามในเรื่องเพศ ซึ่งเป็นสิ่งที่สมาชิกในสังคมไทยยึดถือปฏิบัติ รวมทั้งการอบรมสั่งสอนถ่ายทอดความเชื่อและค่านิยมสืบต่อกันมาทางสถาบันครอบครัวโดยมีพ่อแม่เป็นผู้คอยสั่งสอน อบรมชี้แนะลูกให้ยึดถือเป็นแนวปฏิบัติในการดำรงชีวิต

2. วัยรุ่น

2.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น(Adolescence) มีรากศัพท์มาจากคำว่า Adolescere ในภาษาละติน ซึ่งแปลว่า ความเจริญ หรือการเจริญย่างเข้าสู่ความมีวุฒิภาวะ(To Grow to Maturity) โดยจะถือเอาความพร้อมทางด้านร่างกายเป็นเครื่องตัดสิน ในระยะนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตและมีวุฒิภาวะทางเพศโดยสมบูรณ์ นั่นคือ เพศหญิงจะมีประจำเดือนครั้งแรก และเพศชายเริ่มผลิตเซลล์สืบพันธุ์ได้ ซึ่งจะอยู่ในช่วงการศึกษาระดับมัธยมต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ความหมายของวัยรุ่นนั้นให้ คำนียามหรือคำจำกัดความได้หลายทางดังนี้

วัยรุ่น(Adolescence) หมายถึง วัยที่เชื่อมระหว่างการเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ เป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรม วัยเด็ก ไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางสังคม ซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละที่ นักจิตวิทยาหลายคนให้ความเห็นว่าวัยรุ่นเป็นวัยวิกฤติแห่งชีวิต (Critical Period) เช่น Eriksson มีความเห็นว่าวัยรุ่นเป็นวัยวิกฤติแห่งพัฒนาการ จิตวิทยาทางจิต ทางกายภาพ และทางสังคม ซึ่งทั้งหมดนั้นมีผลต่อพัฒนาชีวิตในขั้นต่อไป(พรพิมล เจียมนาครินทร์. 2540:11-13)

องค์การอนามัยโลก(WHO, 1998)ให้ความหมายของวัยรุ่นตามการเปลี่ยนแปลงในช่วงวัยรุ่น ซึ่งมี 3 ลักษณะ ได้แก่

1. มีพัฒนาการด้านร่างกายตั้งแต่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศจนกระทั่งมีวุฒิภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์

2. มีพัฒนาการทางด้านจิตใจ โดยการเปลี่ยนแปลงจากเด็กเป็นผู้ใหญ่

3. มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ โดยเปลี่ยนจากการพึ่งพาครอบครัวมาเป็นผู้ที่ต้องพึ่งตนเองมากขึ้น สามารถหารายได้เป็นของตนเอง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข(2544) ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่าเป็นช่วงชีวิตระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญเพราะมีการเปลี่ยนแปลงหลายด้านในระบบต่างๆของร่างกาย รวมทั้งระบบเพศ ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรม

สุชา จันทน์เอม(2540) ให้ความหมายของวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่ก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ โดยยึดความพร้อมทางด้านร่างกาย หรือภาวะสูงสุดของร่างกายเป็นเครื่องตัดสินเป็นระยะของชีวิตที่คั่นระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ ซึ่งไม่สามารถแบ่งขีดขั้นได้อย่างแน่นอน

อุไร สุมาธิธรรม(2545)กล่าวว่าวัยรุ่นหมายถึง วัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่ ซึ่งมักจะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเข้าสู่บทบาทการเป็นผู้ใหญ่

อินเกอร์ซอลล์(Ingersoll,1989 อ้างใน อุไร สุมาธิธรรม,2545) ให้ความหมายวัยรุ่นไว้ว่าเป็นช่วงระยะพัฒนาการของบุคคลที่จะต้องสร้างความเป็นเอกลักษณ์แห่งตน และความรู้สึกมีคุณค่าในตน รวมทั้งมีการพัฒนาความสามารถทางสติปัญญา ไปสู่การมีวุฒิภาวะมากขึ้น มีค่านิยมของตนเองและมีการเตรียมพร้อมสำหรับบทบาทของผู้ใหญ่

จากที่ได้กล่าวมาแล้วสรุปความหมายวัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อก้าวจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ โดยเริ่มการพึ่งพาตนเอง และมีการเปลี่ยนแปลงของระบบทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา และจริยธรรม

การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

องค์การอนามัยโลก (WHO,1989) ได้แบ่งอายุของวัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 10-19 ปี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข(2544) ได้แบ่งระยะของวัยรุ่นไว้ดังนี้ คือ

- วัยก่อนวัยรุ่น (Pre Adolescent) อายุ 10-13 ปี
- วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescent) อายุ 14-16 ปี
- วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescent) อายุ 17-19 ปี

ศรีเวื่อน แก้วกังวาน (2545) แบ่งช่วงวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ วัยแรกเริ่มอายุ 12-15 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 16-17 ปี วัยรุ่นตอนปลายอายุ 18-25 ปี

จันทร์เพ็ญ แสงอรุณ (2551 : 156) แบ่งระยะของวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง วัยรุ่นตอนต้น อายุ 12-14 ปี วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14-18 ปี วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 18-21 ปี

จากที่ได้กล่าวมาแล้วสรุปการแบ่งอายุของวัยรุ่นได้ว่าการแบ่งอายุออกเป็น 3 ช่วง คือ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย

พัฒนาการวัยรุ่น

วัยรุ่นโดยเฉลี่ยจะเริ่มอายุประมาณ 13 ปี แต่ปัจจุบันเด็กจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วขึ้น โดยเฉพาะเด็กหญิงที่ปกติจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าผู้ชายประมาณ 2 ปี เด็กบางคนอาจเริ่มวัยรุ่นก่อนอายุที่กำหนด บางคนอาจถึงวัยรุ่นหลังอายุที่กำหนด ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่ร่างกาย จิตใจเปลี่ยนแปลงมาเป็นหนุ่มสาวเต็มที่ เริ่มสนใจตนเอง สนใจเพศตรงข้าม เริ่มมองอนาคตคิดถึงอาชีพตนเอง คิดถึงการมีครอบครัว อยากรู้ อยากรู้อยากเห็น อยากรู้ความสามารถ ความนึกคิดเริ่มเป็นผู้ใหญ่ ส่วนใหญ่เด็กวัยรุ่นชายจะหลังน้ำท่วมครั้งแรกอายุประมาณ 13-14 ปี เด็กวัยรุ่นชายส่วนมากจะสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง (จรรยา ดวงแก้ว, 2540)

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2545) ได้จำแนกพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคมและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (จรรยา ดวงแก้ว, 2540) พัฒนาการทางด้านจิตใจ ดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางกายเป็นความมั่งคั่ง ความเจริญเติบโตถึงขีดสมบูรณ์ เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ในระยะวัยรุ่นตอนต้น จะเป็นระยะที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายที่รวดเร็วมาก และมีบทบาทต่อการพัฒนาการทางด้านอื่นๆ ให้ประสานไปด้วย เช่น พัฒนาการด้านอารมณ์และพฤติกรรมที่วัยรุ่นแสดงออกมา ความเจริญเติบโตส่วนนอกที่มองเห็นได้ง่าย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก รูปหน้า สัดส่วนของร่างกาย ลักษณะเส้นผม ความเจริญภายใน เช่น การทำหน้าที่ของต่อมต่างๆ โครงสร้างกระดูกแข็งแรง มีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์ในเด็กชาย การมีประจำเดือนในเด็กหญิง ความเจริญเติบโตจะมีช่วงระยะพัก ถ้าผ่านช่วงนี้ไปจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เด็กที่มีรูปร่างผอม อาจมีรูปร่างอ้วนขึ้นกว่าเดิม ระบบการย่อยอาหารจะทำงานรวดเร็ว เพราะร่างกายกำลังเจริญเติบโต เด็กจะหิวเก่ง กินเก่ง กินไม่เลือก งดนอนบ่อย เป็นระยะกำลังกินกำลังนอน กล้ามเนื้อเด็กชายจะเจริญเติบโตมาก อวัยวะเริ่มทำงาน เสียงของเด็กชายจะแตกและห้าว ตอนต้นร่างกายจะไม่ได้สัดส่วน เด็กจะอึดอัดอึดอัด อ่อนไหวง่ายกับสัดส่วนอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย

2. พัฒนาการทางอารมณ์

การเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในและภายนอก กระบวนการที่อ่อนแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยแรกรุ่ง เด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง 'ไม่มั่นคง' ระดับความเข้มข้นของอารมณ์แต่ละอย่างขึ้นอยู่กับ บุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก ขึ้นอยู่กับตัวเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กจะเริ่มแสดงบุคลิกประจำตัว ออกมาให้ผู้อื่นทราบได้เด่นชัดแล้วในขณะนี้ เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์ขี้วิตกกังวล อารมณ์อ่อนไหว ง่าย เจ้าอารมณ์ ขี้โอ้อวด มีความรู้สึกด้อยเด่น ฝ่ายเด็กสามารถรู้และทราบได้ และยังระยะปลาย วัยรุ่น อารมณ์ของเด็กจะเหมือนพายุพายุแคม (Storm and Stress) อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยรุ่นนั้นมี ทุกประเภท อาทิ รัก ชอบ โกรธ เกลียด อิจฉา ริษยา ใ้อวด แข่งดี อ่อนไหว หลงใหล วุ่นวายใจ เห็น ออกเห็นใจ สับสน หงุดหงิด 'ไม่ว่าอารมณ์ใดมักมีความรุนแรง อ่อนไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งมั่นใจสูงบางครั้งไม่แน่ใจ บางคราวเห็นแก่ตัว บางคราวเห็นอก เห็นกัน บางครั้งดีอริ้น เพราะวัยรุ่นมีลักษณะอารมณ์เป็นแบบนี้ บุคคลต่างวัยจึงต้องใช้ความอดทน มากเพื่อจะได้เข้าใจพวกเขา เนื่องจากวัยรุ่นเข้ากับบุคคลต่างวัยได้ยาก จึงมักเกาะกลุ่มกันได้ดีมาก เป็นพิเศษกว่าวัยอื่น เพราะเข้าใจและยอมรับกันได้ง่าย

ลักษณะที่สำคัญทางอารมณ์ของวัยรุ่น(อุไร สุมาธิธรรม, 2545) มีความรุนแรงและยัง ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ เมื่อเกิดอารมณ์ต่างๆขึ้นมาจึงมักทำอะไรตามอารมณ์ โดยไม่ทันยั้งคิด มี ความอ่อนไหวและเปลี่ยนแปลงง่าย มักจะเกิดกับอารมณ์ทางลบ เช่น ผิดหวัง เสียใจ เด็กมัก หมกมุ่น จึงควรให้เวลาแก่เด็ก ปล่อยให้เด็กจัดการอารมณ์เหล่านั้น คอยให้กำลังใจสังเกตเพื่อ ป้องกันการตัดสินใจที่อันตราย

3. พัฒนาการสังคม

ในช่วงลักษณะทางสังคมเด็กวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กมากส่วนหนึ่ง เนื่องจากมี การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญาของเด็ก ทำให้วัยรุ่นมีการเรียนรู้และปรับตัว ทางสังคมอย่างมาก เด็กจะพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่โดยการพึ่งพาตนเอง มีความรับผิดชอบ เด็กจึง เปลี่ยนจากการที่ต้องใกล้ชิดครอบครัวมาเป็นการออกไปสู่สังคมที่กว้าง เพราะเด็กมีวุฒิภาวะทาง ปัญญา จึงต้องการเป็นตัวของตัวเอง ชอบอยู่ตามลำพัง มีห้องมีสัดส่วนเป็นของตนเอง ไม่ชอบให้ ผู้ใหญ่มาบังคับ ก้าวถ่วงความเป็นส่วนตัว ถ้าครอบครัวเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จะทำให้ วัยรุ่นสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับสังคมได้นอกจากนี้วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความต้องการอย่างรุนแรง โดยเฉพาะความต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อน สังคม ต้องการให้ครอบครัวยอมรับว่าตนเองเป็น ผู้ใหญ่ แต่ความต้องการของวัยรุ่นส่วนมากเพื่อนจะมีอิทธิพลมากที่สุด

4. พัฒนาการทางสติปัญญา

เนื่องจากวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงต่างๆมากมายทางร่างกาย ทำให้วัยรุ่นมีพลัง มีความกระตือรือร้น มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น วัยรุ่นจึงรู้จักใช้ความคิด พิจารณาเหตุผล สามารถแสดงความคิดเห็นร่วมกับคนอื่นได้ รู้จักสังเกตการกระทำ ความคิดผู้อื่น พยายามปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองให้เป็นที่ยอมรับของสังคม โดยเอาแบบอย่างจากคนอื่นที่ตนเห็นว่าดี หากวัยรุ่นที่มองเห็นแต่ความด้อยต่ำ ปมด้อยของตนเอง ไม่เห็นคุณค่าในตัวเอง มีจิตใจไม่หนักแน่น ก็จะถูกชักนำให้หลงในสิ่งต่างๆได้ง่าย วัยรุ่นที่ความคิดสร้างสรรค์และมีอุดมการณ์ รู้จักการวางแผนชีวิตในอนาคต มีอารมณ์หนักแน่น มั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าเผชิญปัญหาในชีวิตประจำวัน และสามารถแก้ไขปัญหาชีวิตได้ จะทำให้วัยรุ่นเป็นบุคคลที่รักษาความสำนึกในคุณค่าแห่งตนไว้ในระดับสูง

4.1 วัยรุ่นเป็นช่วงที่ผู้ใหญ่กล่าวว่า มีความสามารถในการเรียนรู้ได้ดี ได้เร็ว และกว้างไกล เพราะความสามารถทางสติปัญญาของวัยรุ่นมีพัฒนาการถึงระดับเท่าเทียมกับผู้ใหญ่ จะด้อยกว่าก็เพียงประสบการณ์เท่านั้น ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

4.1.1 มีความเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น สัญลักษณ์ กฎเกณฑ์ มักพบวัยรุ่นชอบสร้างสัญลักษณ์ประจำกลุ่มของตน

4.1.2 มีความสามารถในเชิงวิทยาศาสตร์ รู้จักคิดสาเหตุและผล สามารถคิดหาทางแก้ไขปัญหาได้หลายแบบ นอกจากนี้ยังทำให้ไม่ยอมเชื่ออะไรง่ายๆ จนกว่าจะพิสูจน์ได้ด้วยตนเอง

4.1.3 มีความกว้างไกล สนใจสิ่งใหม่ๆ ไม่ชอบการตอกย้ำซ้ำซาก จึงรู้สึกน่าเบื่อเมื่อผู้ใหญ่สอนซ้ำๆ

4.1.4 มีจินตนาการสูง ชอบวาดความฝัน ชอบสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เช่น บทกวี การดัดแปลงแต่งรถหรือการแต่งห้องให้ดูสวยงามตามความคิดของเขา

4.1.5 มีความสามารถในการจดจำดีมาก แต่วัยรุ่นไม่ค่อยใช้ความจำให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนมากนัก เป็นเพราะเด็กชอบแสดงความคิดเห็นมากกว่า จึงไม่ชอบการเรียนการสอนที่เน้นความจำ

4.1.6 มีความสามารถในการประเมินความคิดของตนเอง รู้ว่าตนเองคิดอะไรอยู่ วางแผนจะทำอะไรต่อไป การคิดของตนจะมีประสิทธิภาพเพียงใด

5. พัฒนาการทางด้านจิตใจ

การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจสภาพทางอารมณ์ของเด็ก เมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่น มักมีอารมณ์ไม่ค่อยคงที่ คือเปลี่ยนแปลงง่ายและรวดเร็ว ลักษณะที่พบบ่อยคือ ความวิตกกังวล เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย รวมถึงอารมณ์ทางเพศที่เพิ่มสูงขึ้น

5.1 วัยรุ่นอายุ 11-14 ปี การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ สภาพอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงง่าย รวดเร็วและวู่วาม ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้แก่ ฮอร์โมนเพศสภาพร่างกายและสังคม วัยรุ่นมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์เพศ และพฤติกรรมทางเพศ นอกจากนี้วัยรุ่นระยะนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีผลต่ออารมณ์ ทำให้ต้องปรับตัวกับสภาพแวดล้อม กลุ่มเพื่อน จะสนิทสนมกับเพื่อนเพศเดียวกัน (จรรยา ดวงแก้ว, 2540)

5.2 วัยรุ่นอายุ 15-19 ปี วัยรุ่นระยะนี้ การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์และจิตใจค่อนข้างราบรื่น เริ่มยอมรับสภาพร่างกายและความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน การคบเพื่อนจะชอบคบเพื่อนทั้งหญิงและชาย มีมิตรที่ยาวนานและมั่นคง มีการสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนใหม่ มีเจตคติต่อต้านผู้ใหญ่ เป็นวัยที่มีการผลักดันทางเพศรุนแรง แต่ในช่วงนี้สติปัญญาจะเพิ่มพูนมาก สามารถวิเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล ประเมินความสามารถของตนเอง แต่ในขณะเดียวกันก็มองสิ่งต่างๆ อย่างแคบๆ เนื่องจากการขาดประสบการณ์ ที่จะแก้ไขปัญหาต่างๆ (จรรยา ดวงแก้ว, 2540)

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาในวัยรุ่น

Psychosexual development ตามทฤษฎีของ Sigmund Freud วัยรุ่นจะอยู่ในระยะ genital stage คือ เริ่มตั้งแต่ puberty จนถึง adulthood เป็นระยะที่มี physiological maturation ของ ganital (sexual) system ฮอร์โมนเพศต่างๆ จะมีผลต่อ sexual drive ทำให้มีการกลับคืนมาของความขัดแย้งในจิตใจ คือ oedipal feeling เหมือนระยะ phallic stage คือ เมื่อสามารถ resolution conflicts เหล่านี้ได้ ก็จะเกิด mature sexual identity และ adult identity สามารถที่จะมี separation จาก dependence และ attachment ต่อบิดา มารดาได้ สามารถมี mature nonincestuous object relation ได้

Psychosocial development ตามทฤษฎี psychosocial development ของ Erik Erikson เชื่อว่าการพัฒนาของมนุษย์จะต้องผ่านขั้นตอนต่างๆ การที่จะผ่านแต่ละขั้นตอนไปได้จะต้องมี resolution ของ internal crisis ที่เฉพาะของแต่ละขั้นตอนไปได้เสียก่อน Erik Erikson ยอมรับทฤษฎีของ Freud ในเรื่องของ infantile sexuality แต่ Erikson เชื่อว่าไม่เพียงแต่ ปัจจัยภายในจิตใจเท่านั้นที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงปัจจัยจากภายนอกทางด้านสังคม วัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ เป็นสิ่งที่มีผลต่อการพัฒนาของมนุษย์ด้วยระยะวัยรุ่นอยู่ในขั้นตอนที่ 5 ของทฤษฎี psychosocial development มี internal crisis คือ Identity versus role diffusion การพัฒนา sense of identity เป็นสิ่ง สำคัญของระยะนี้ identity คือ ทราบว่าตนเองเป็นใคร และมีอนาคตไปในทิศทางใด ความสำเร็จ ของการพัฒนาระยะนี้ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนต่างๆ ที่

ผ่านมาก่อน เช่น basic trust, autonomy, initiative, industry identity มีความหมายรวมถึงความรู้สึกที่เป็นอันเดียวกับ ความรู้สึกและค่านิยมของสังคมด้วย identity crisis เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามปกติ หากไม่สามารถผ่าน crisis นี้ไปได้จะเกิด identity diffusion หรือ role confusion คือไม่มี sense of self ไม่แน่ใจตนเองในฐานะบุคคลหนึ่งในสังคม อาจแสดงออกโดยพฤติกรรมที่มีปัญหาต่างๆ เช่น running away, อาชญากรรม หรือโรคจิตได้ Cognitive development ตามทฤษฎี cognitive development โดย Jean Piaget ซึ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีของ Freud เช่นเดียวกัน แต่ Piaget ให้ความสนใจในเรื่องว่าแต่ละขั้นตอน ของชีวิตมนุษย์มีวิธีคิดหรือวิธีหาความรู้ได้อย่างไร

ระยะวัยรุ่น ตามทฤษฎี cognitive development อยู่ในระยะที่เรียกว่า Formal operation เป็นระยะที่วัยรุ่นมีความสามารถในการคิดแบบนามธรรม, ให้เหตุผลเชิง deductive มีความคิดแบบรวมยอดได้ มีลักษณะความคิดแบบ highly logical, systematic and symbolic manner มีความสามารถในด้านพีชคณิตเข้าใจความหมายของความน่าจะเป็น รู้จักใช้สมมุติฐานในการอธิบายข้อมูลหรือการเกิดเหตุการณ์ต่างๆ มีการใช้ภาษาที่สลับซับซ้อนได้ การมีความคิดแบบนามธรรม แสดงออกโดยมีความสนใจในเรื่องของปรัชญา, ศาสนา จริยธรรม การเมือง และอื่นๆ

มีความสามารถในการคิดแบบ hypothetico-deductive ซึ่งเป็นความสามารถด้าน cognition ที่สูงสุด

การที่วัยรุ่นสามารถมีความคิดแบบ formal operation ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคนประสบการณ์

การเรียนรู้ บางคนก็ไม่สามารถมีความคิดในระดับ formal operation ได้เลย

โดยสรุประยะวัยรุ่นมี developmental tasks ที่สำคัญ 5 อย่างด้วยกันคือ

1. Separation from parents commensurate with being able to decide the course of one's own life
2. Attainment of a stable sexual identity
3. Ability to form a long-term sexual relationship
4. Attainment of a steady job or the preparation for a career
5. Attainment of a personal value system that respects both both the needs of the self and the needs of others. (แหล่งที่มา www.ramamental.com)

สภาพจิตใจของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยของการเร่งเจริญเติบโตทั้งในทางชีวะ สรีระ และจิตวิทยาเป็นวัยเร่งสร้างสุขนิสัย เร่งปรับตัว เร่งทางวิชาการ และเริ่มเลือกอาชีพ สรุปแล้วเป็นการเร่งเจริญเติบโตทุกๆด้าน คำ

ว่า adolescent มาจากภาษาลาติน adolescere ซึ่งหมายความว่า to grow up⁴ มีวัยรุ่นและพ่อแม่ของวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ต้องเดือดร้อนวุ่นวายไปกับการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมานี้ แต่ในเวลาเดียวกันก็มีวัยรุ่นอีกจำนวนมากที่ ผ่านระยะของวัยรุ่นไปได้โดยไม่มีปัญหาแต่อย่างใด Erikson เป็นผู้หนึ่งที่มองว่าสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นเป็นเรื่องที่ไม่ใช่ความผิดปกติหรือเรื่องที่น่าจะเดือดเนื้อร้อนใจมากมายนัก ถึงแม้ Erikson จะใช้คำว่า "identity crisis" ในการบรรยายถึงวัยรุ่นเขาก็หมายถึงช่วงระยะหนึ่งของพัฒนาการตามปกติ และคำนี้ก็กลายเป็นที่ยอมรับและใช้กันโดยทั่วไป (แหล่งที่มา [http:// www.thaigoodview.com](http://www.thaigoodview.com)) การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง (Identity Versus Role Confusion :12-20 ปี) การปรับตัวของวัยรุ่นเป็นพัฒนาการต่อจากวัยเด็ก แต่วัยรุ่นจะต้องเผชิญกับความคาดหวังของผู้อื่นมากกว่าสมัยเมื่อเขายังเด็ก การเปลี่ยนแปลงจากเด็กที่พึ่งพาอาศัยพ่อแม่ไปเป็นคนที่กำลังจะเริ่มเป็นผู้ใหญ่ จะเริ่มรับผิดชอบตัวเอง ทำให้วัยรุ่นต้องมีการปรับตัวทางอารมณ์และสังคมอย่างมาก มีการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง สร้างทัศนคติ และค่านิยมแห่งชีวิต เมื่อเริ่มห่างจากพ่อแม่ มิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูงก็กลายเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของวัยรุ่น การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองนี้ Erikson เรียกว่าเป็น identity crisis หรือวิกฤตการณ์แห่งการแสวงหาเอกลักษณ์ มีการมองตน และเห็นตนเอง ตามที่ผู้อื่นเห็น เรียนรู้และยอมรับความสามารถของตน เลือกรับความเป็น "ตน" เหมือนตัวละคร เลือกรับหน้ากากรวมทั้งจะแสดงบทบาทได้เหมาะสม เช่นเดียวกับการสวมหัวโขนของไทย เรียนรู้และสร้างเอกลักษณ์ของตนขึ้นมา การยอมรับตนขึ้นอยู่กับการใช้สติปัญญาของผู้คนด้วย ถ้ามีเหตุมีผลใช้สติปัญญา ก็จะเข้าใจตัวเองตามที่เป็นจริง (realistic) ถ้าใช้อารมณ์อย่างเดียวก็จะมองเห็นตนตามที่ตนอยากจะเป็น (ideal self) ผู้ที่ใช้สติปัญญาย่อมมองเห็นความแตกต่างระหว่างตัวเองจริงๆ กับตัวเองในอุดมคติ การมองเห็นตัวเองนี้ ยังได้รับการสนับสนุนจากสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมตนอยู่ ถ้าพ่อแม่เพื่อนฝูงยอมรับ ก็จะเกิดความมั่นใจในตัวเอง ถ้าเข้ากับใครไม่ได้ ก็ทำให้เกิดความสงสัยไม่มั่นใจและไม่เชื่อว่าผู้อื่นจะยอมรับตนต่อไป

อารมณ์ของเด็กวัยรุ่น

อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นมักเป็นผลสืบเนื่องมาจากระยะก่อนวัยรุ่น โดยบางครั้งอาจเพิ่มความรุนแรงขึ้นบ้างเด็กวัยรุ่นนี้มักจะมีความรู้สึกที่เปิดเผย เชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนมีความสุข แต่ในบางครั้งก็อาจจะหดหู่ มีความสงสัยอยู่ตลอดเวลาได้ รู้สึกชอบและไม่ชอบรุนแรง ไม่ค่อยจะยอมใครง่ายๆ แต่บางครั้งก็จะโอบอ้อมอารี บางครั้งก็เป็นคนเห็นแก่ตัวแบบเด็กๆ มักจะมีความรู้สึกนึกคิดขัดแย้งกับผู้ใหญ่อยู่เสมอ ถ้าพ่อแม่ให้โอกาสเด็กวัยรุ่นได้แสดงความเห็น ก็จะช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการขึ้นที่ละน้อยถ้าไม่เปิดโอกาสเลย เด็กจะเกิดความเครียด และเกิดปัญหาทางอารมณ์ตามมา

เวลาที่อยู่บ้านเด็กวัยรุ่นมักจะชอบอยู่ในห้องส่วนตัวตามลำพังไม่ชอบให้ใครรบกวน แต่เวลาอยู่กับเพื่อนๆจะชอบช่วยเหลือให้คำแนะนำเพื่อนฝูง ชอบคบกันเป็นกลุ่มๆชอบให้เพื่อนฝูงยอมรับและยกย่อง เวลาที่เด็กวัยรุ่นอยู่บ้าน พ่อแม่มักจะเห็นว่าเป็นเด็กอยู่เสมอ เด็กเองก็ไม่ชอบการบังคับ และมักจะมีข้อขัดแย้งอยู่ภายในใจของเด็กเสมอ เช่น บางครั้งก็อยากเป็นผู้ใหญ่ จะได้ทำอะไรได้ตามใจตนเอง บางครั้งก็อยากจะมีคนดูแล อยากจะสบายแบบเด็กๆอีก อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเด็กกำลังเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความต้องการที่จะพึ่งพาตนเอง จึงทำให้เด็กมักจะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ต่างๆในครอบครัว ไม่เห็นด้วยกับพ่อแม่ ทั้งๆที่ยังคงต้องการความสนใจจากพ่อแม่อยู่ ทั้งนี้ เพราะต้องการความเป็นอิสระนั่นเอง บ่อยครั้งที่ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากเรื่องเล็กๆ เช่น การแต่งกาย ถ้าพ่อแม่เข้มงวดมากก็จะทำให้เด็กเกิดความเครียดมากขึ้น ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยนี้ คือ ต้องการให้คนอื่นยอมรับความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน ต้องการมีทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนเพื่อนๆเพศเดียวกันในกลุ่มต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการให้เพื่อนๆรู้สึกประทับใจในพฤติกรรมของตน เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกนิยามความกล้าหาญของหญิงหรือชายที่มีชื่อเสียงดีเด่น และต้องการมีบทบาทแบบผู้ใหญ่ด้วยเด็กวัยรุ่นมักจะเอาใจใส่กับรูปร่างหน้าตาของตนมากขึ้น นึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตนอยู่ตลอดเวลา รู้สึกกังวลใจกับความเก้งก้างของตน ไม่พอใจรูปร่างหน้าตาแม้ผู้ใหญ่จะเห็นว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญนัก แต่เด็กเองจะกังวลใจมากเพราะต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง การที่เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรง ก็เพราะมีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเกิดขึ้นไปทางแบบผู้ใหญ่ เด็กก็สนใจจะทำตามแบบอย่างของผู้ใหญ่ ซึ่งบางครั้งก็ทำได้ไม่เหมาะสมหรือไม่เข้าใจ ผู้ใหญ่ก็จะมองว่ายังเป็นเด็กอยู่ ทำให้ขัดแย้งกันบ่อยๆ นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงของต่อมไร้ท่อและอวัยวะภายใน ทำให้เด็กกินจุขึ้น ออกกำลังกายมากขึ้น ต้องการพักผ่อนมากขึ้น ผู้ใหญ่อาจจะเข้าใจว่าเกียจคร้านเด็กวัยรุ่นเริ่มสนใจเพศตรงข้าม ต้องการพึ่งตนเองและหมู่คณะ จึงมักรวมกันเป็นกลุ่มเป็นแก๊งค์ ถ้าผู้ใหญ่ขัดขวางก็ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด อยากหลบออกนอกบ้านหรือเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง การพยายามปรับตัวให้เข้ากับ ความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ และสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ทำให้เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์ที่ไม่มั่นคง จะเกิดความคับข้องใจอยู่เสมอความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กวัยรุ่นความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของวัยรุ่น มีผลสืบเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลง ทางร่างกายของเด็กนั่นเอง

อาจจะแยกเป็นหลายแง่มุมดังนี้

1. มีความต้องการใหม่ๆเกิดขึ้น และเป็นไปอย่างรุนแรง ต้องการอะไร เมื่อไม่ได้ดังใจก็จะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป เช่น โกรธฮึดฮัด และจะพยายามหาความพอใจเอาทางใดทางหนึ่งให้ได้



สำนักหอสมุด
21 ก.ย. 2558

ผู้ใหญ่มักกีดกันห้ามไม่ให้เด็กได้รับความสุขเพลิดเพลิน ทั้งๆที่บางครั้งก็ไม่ได้ก่อให้เกิดอันตรายแต่อย่างใด

2. มีความรู้สึกทางเพศเกิดขึ้น เด็กจะมองเห็นความสวยงาม แต่จะพิถีพิถันในการแต่งตัว เพื่ออวดเพศตรงข้าม การให้ความรู้ที่ถูกต้องในเรื่องเพศจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในวัยรุ่น

3. เกิดความกังวลใจเรื่องการเจริญเติบโต ร่างกายเติบโตเร็ว จนทำให้เด็กกังวลว่ารูปร่างจะใหญ่โตเทอะทะ บางคนจะอดข้าวบ้าง ยืนนั่งต้องอๆเพื่อให้ตัวเล็กลงบ้าง เด็กหญิงมักสวมเสื้อชั้นในคับรัดรูปทรงไม่ให้รู้สึกว่าเป็นเต้านม เด็กชายกังวลเรื่อง เสียงเปลี่ยนไป เป็นต้น

4. สติปัญญา ความคิดเจริญมากขึ้น สนใจแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มพูนความสามารถ เริ่มเข้าใจความไพเราะ ความดี ความสวยงาม ความเจริญทางด้านนี้จะค่อยเป็นค่อยไป

5. รู้จักรับผิดชอบและต้องการเป็นอิสระ เด็กเชื่อความสามารถของตนเองรักเกียรติยศชื่อเสียง สนใจทำสิ่งที่ดีงามและเป็นประโยชน์ ชอบแสดงความคิดเห็น และกระทำการต่างๆตามลำพัง ชอบทดลองสิ่งนั้นสิ่งนี้เรื่อยไป สิ่งใดที่พอใจก็รับเอาไว้ การเข้าใจเด็กวัยรุ่นและแนะนำให้รู้จักการตัดสินใจโดยถูกต้องเหมาะสม จึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ

6. อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย และรุนแรง ประเดี๋ยวรักประเดี๋ยวโกรธทำอะไรสำเร็จก็ดีใจพลาดพลั้งก็เสียใจ กระจือรี้อวัน

7. มีจินตนาการมากขึ้น โดยถือตนเองเป็นคนสำคัญในจินตนาการ และมักเกี่ยวกับความรักความสำเร็จ ความปลอดภัย ความสงสารตนเอง ความตาย

8. ความเชื่อมั่นต่างๆเป็นไปอย่างรุนแรง เชื่ออะไรก็มักจะเชื่อเอาจริงๆๆ เช่น เชื่อเรื่องของความถูกต้อง ความดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็จะเกิดระแวงไม่ยอมเชื่ออะไรง่ายๆ นอกจากจะมีหลักฐานมาประกอบอ้างอิง

9. ความสนใจในการสมาคมมีมากขึ้น เข้าใจความสัมพันธ์และหน้าที่ที่ตนจะต้องปฏิบัติ หมู่คณะมีอิทธิพลเหนือเด็ก เด็กวัยนี้จะคล้อยตามระเบียบปฏิบัติของหมู่คณะหรือ สังคม ดังนั้นการจัดสิ่งแวดล้อมสังคมสิ่งที่ดีงาม ก็จะเป็นประโยชน์แก่เด็ก

10. ประสาทและความรู้สึกด้านสัมผัสตื่นตัวขึ้นมาก เด็กจะสนใจดนตรี วรรณกรรม ศิลปกรรมต่างๆ ผู้ที่มีความเป็นพิเศษอยู่ทางด้านนี้บ้างแล้วก็จะก้าวหน้าไปมาก นิสัยการกระทำหลายๆอย่างก็มักจะเกิดขึ้น เปลี่ยนแปลงหรือเลิกไปในวัยนี้ รวมทั้งนิสัยในการคิดและรู้สึกด้วย เช่น สร้างนิสัยอดทนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นต้น

พัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยรุ่น

เด็กต้องการอิสระที่จะทำงานของตนเอง และการสังคมในกลุ่มเพื่อนก็จะกว้างขึ้น มักจะอยู่เป็นกลุ่ม การได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะเป็นรากฐานความสัมพันธ์ทางสังคมในอนาคต การที่เด็กเห็นอกเห็นใจผู้อื่น พยายามจะช่วยเหลือผู้อื่นจัดเป็นวุฒิภาวะที่เจริญขึ้น รู้จักเป็นผู้ให้และผู้รับระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกันดีขึ้น เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางจะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น จึงมักทำหรือแสดงความคิดไม่เหมือนกับคนอื่น ๆ เพราะเด็กต้องการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น อิทธิพลของหมู่คณะเริ่มลดน้อยลง

ความสนใจของเด็กวัยรุ่น

1. ความสนใจเรื่องสุขภาพ ได้แก่ เรื่องการกิน การนอน การพักผ่อน เสื้อผ้า ความสะอาด และการป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
2. ความสนใจเรื่องเพศ สนใจในการปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ การปฏิบัติตนต่อเพศตรงข้าม การเลือกเพื่อนต่างเพศ เป็นต้น
3. ความสนใจในการเลือกอาชีพ ตอนแรกเด็กจะสนใจอาชีพในลักษณะ เพื่อฝัน และสนใจหลายอาชีพต่อมา จึงจะสนใจอาชีพที่เป็นจริงเป็นจังขึ้นมา นอกจากนี้ อาชีพที่เขาสนใจเลือก จะเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับความสามารถของเขามากขึ้น
4. ความสนใจในกิจกรรมสันทนาการ เช่น กีฬา การแสดงศิลปะ งานอดิเรก เป็นต้น และเด็กวัยรุ่นมักจะเล่นเป็นกลุ่ม เป็นทีม มุ่งหวังความสำเร็จของทีม มากกว่าของส่วนบุคคล
5. ความสนใจในการค้นคว้าและสร้างจินตนาการ เช่น การประดิษฐ์ การค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ การแต่งบทประพันธ์ การเขียนภาพ เป็นต้น
6. ความสนใจในการสร้างนิสัยการเรียนที่ดี เด็กวัยรุ่นจะพยายามคิดค้นว่า ทำอย่างไรจึงจะเรียนได้ผลดีทำงานให้มีประสิทธิภาพ ทำอย่างไรจึงจะแก้ปัญหาต่างๆ ได้
7. ความสนใจในเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว เช่น บุคลิกภาพรูปร่างหน้าตา ความสะอาดเรียบร้อย การสนทนาว่างท่าทาง และคุณลักษณะอื่นที่จำเป็นในการเข้าสังคม เช่น การเอื้อเฟื้อผู้อื่น
8. ความสนใจในเรื่องปรัชญาชีวิต เด็กวัยนี้เริ่มคิดถึงหลักของศีลธรรม จรรยา จะทำอะไรก็เริ่มมีกฎเกณฑ์มักจะมีอุดมคติ หรือสุภาษิตประจำตัว พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นซึ่งผู้ใหญ่มองว่าแปลกๆไม่ค่อยเหมาะสมนั้น แท้ที่จริง เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของเด็กนั่นเอง ถ้าผู้ใหญ่เข้าใจจะสามารถให้คำแนะนำ จัดประสบการณ์ให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพัฒนาไปในทางที่ดี และเหมาะสมกับ

สังคมและวัฒนธรรม ก็จะเป็นการสร้างสมบุคลิกภาพที่ดีให้แก่เด็กแต่เริ่มต้น เพื่อให้เขาได้เป็นส่วนที่ดีของสังคม และช่วยกันสร้างสรรค์สังคมต่อไปใน

การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจและสังคม

วัยรุ่นระยะต้น

การเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ สภาพอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นระยะนี้จะไม่คงที่นัก เปลี่ยนแปลงง่ายและรวดเร็ว ความ ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ดังกล่าวได้แก่ ฮอริโมนเพศ, สภาพร่างกายและสังคมที่เปลี่ยนแปลง วัยรุ่นจะมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย อารมณ์ทางเพศและพฤติกรรมทางเพศ อาจไม่แน่ใจในความเป็นชายหรือหญิงของตน ไม่แน่ใจว่าสิ่งใดปกติและสิ่งใด ที่ผิดปกติซึ่งต้องให้ความรู้แก่วัยรุ่นว่าความรู้สึกเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองควบคุมไม่ได้ แต่พฤติกรรม เป็นสิ่งที่ควบคุมหรือบังคับได้ เช่นวัยรุ่นจะต้องเรียนรู้วิธีการชมอารมณ์ทางเพศหรือเปลี่ยนไปในทาง ที่สังคมยอมรับ มีหลักที่จะช่วยอธิบายวัยรุ่นถึงสิ่งใดที่ปกติและสิ่งใดที่ผิดปกติ คือสิ่งที่ปกติคือสิ่งที่ ปฏิบัติกันมาก เป็นเรื่องธรรมดาหรือธรรมชาติ ไม่ผิดศีลธรรม และไม่เป็นอันตรายนอกจากนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมที่มีผลต่ออารมณ์คือ วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องย้าย จากโรงเรียนประถมไปโรงเรียนมัธยม ทำให้ต้องปรับตัวกับสภาพใหม่ กลุ่มเพื่อนใหม่และการเรียน ที่ยากขึ้น ต้องแข่งขันมากขึ้น วัยรุ่นมีการเลือกคบกับเพื่อนที่เข้าวัยหนุ่มสาวใกล้เคียงกัน ทำให้เพื่อน ที่โตช้ากว่าอาจรู้สึกว่าเป็นเพื่อนทอดทิ้ง น้อยใจ ที่เพื่อนเป็นสาวเร็วกว่า ปลีกตัวไปมีเพื่อนใหม่ วัยรุ่นระยะ ต้นชอบที่จะสนิทสนมกับเพื่อนเพศเดียวกัน

อิทธิพลของเพื่อนในวัยรุ่น

วัยรุ่นระยะต้น

- การมีเพื่อนสนิทในวัยรุ่นนี้เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นมาก เพราะเป็นการบอกถึงทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ การมีเพื่อนสนิททำให้สามารถเรียนรู้บทบาทและกฎเกณฑ์สังคมและเป็นรากฐานของการมีมนุษยสัมพันธ์ในวันต่อมา

- วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ

- ลักษณะของเพื่อนที่วัยรุ่นคบ บอกถึงความรู้สึกหรือภาพลักษณ์ต่อตนเอง

- เพื่อนทำให้ผ่อนคลายความรู้สึกผูกพันต่อพ่อแม่ลง เพื่อเตรียมก้าวไปสู่ความเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเองต่อไป

- กลุ่มเพื่อนทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้บทบาทหรือสถานภาพของเขาในสังคม เช่น มีสภาพ เป็น

ผู้นำหรือผู้ตาม

- อารมณ์รักร่วมเพศเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในระยะนี้

วัยรุ่นระยะกลาง

เป็นระยะที่อยู่ในช่วงอายุประมาณ 15-17 ปี ทางด้านอารมณ์และจิตใจค่อนข้างราบรื่นกว่าวัยรุ่นระยะต้น เริ่มยอมรับสภาพร่างกายและความเป็นเพศชายหรือหญิงของตน การคบเพื่อนจะมี ลักษณะต่างไปจากวัยรุ่นระยะต้น

- วัยรุ่นจะชอบคบกับเพื่อนทั้งหญิงและชาย
- มีมิตรภาพที่ยาวนาน และมั่นคงกว่ามิตรภาพในช่วงวัยเด็ก
- มีการสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่ๆ ขยายวงกว้างขึ้น
- วัยรุ่นมีเจตคติที่ขัดแย้งต่อต้านผู้ใหญ่การพัฒนาทางสติปัญญา วัยรุ่นเป็นวัยที่มีแรงผลักดันทางเพศรุนแรง แต่ก็เป็นเวลาเดียวกัน ที่วัยรุ่นมีสติปัญญาเพิ่มพูนมากขึ้น สามารถที่จะหาทางออกให้กับแรงผลักดันทางเพศอย่างเหมาะสม นอกจากนี้จะมีความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลได้ คิดไปถึงอนาคตได้ วัยรุ่นยังสามารถที่จะวิเคราะห์ และประเมินความสามารถของตนเอง

วัยรุ่นระยะนี้มักจะเชื่อมั่นในความคิดของตนเองมากเกินไปและมองสิ่งต่างๆ อย่างแคบๆ เนื่องจากยังขาดประสบการณ์ มีความคิดเพื่อฝัน ที่จะแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคมตามอุดมคติ ยากที่จะ ยอมรับว่าความคิดเห็นของตนไม่ถูกต้องหรือแตกต่างจากผู้อื่น (ego centricity) ทำให้เกิดความ ขัดแย้งกับผู้ใหญ่ซึ่งความยึดมั่นนี้จะค่อยๆ ลดลงเมื่อวัยรุ่นมีประสบการณ์มากขึ้น

2.3 วัยรุ่นและสังคมไทยในปัจจุบัน

ในปัจจุบันนี้ วัยรุ่นไทยยังติดค่านิยมต่างประเทศเห็นได้จากการชมภาพยนตร์เกาหลี การทำผมลอกเลียนแบบทรงจากเกาหลี ญี่ปุ่น การกินอาหาร การแต่งกาย ในนักเรียนนักศึกษามีการแข่งกันใช้ของแบรนด์เนมดังนี่วิธีที่จะสามารถแก้ไขข้อนี้ได้ต้องเริ่มจากการปลูกจิตสำนึกของคนไทยกลับมา ขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมเดิมๆ กลับมา กินของไทยใช้ของไทย มีการจัดกิจกรรมที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัยรุ่น และสอดแทรกวัฒนธรรมไทยเข้าไปปลูกจิตสำนึกให้กลับมาอีกครั้ง อีกเรื่องการแต่งตัวของคนไทยสร้างค่านิยมที่ไม่แต่งตัวไป ไม่ตามเทรนด์ต่างประเทศ มีการจัดกิจกรรมประกวดแต่งกายไทย โดยเน้นหนักให้กลุ่มวัยรุ่นเป็นต้นแบบนำฟรีเซนเตอร์ดาราศิลปินที่ชื่นชอบของคนไทยออกมาเป็นแบบอย่าง ให้สื่อต่างๆ ออกให้ครบ ทั้งนี้ทุกฝ่ายต้องช่วยกันคนละไม้ละมือ และทำอย่างสม่ำเสมอจึงจะสามารถแก้ปัญหาในขณะนี้ได้..

สถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในสังคมไทยยุคปัจจุบัน ได้ทวีความรุนแรงสูงมากขึ้นเกือบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านกรรมที่ทัศนคติและพฤติกรรมเบี่ยงเบน เห็นทางศาสนามีค่านิยมแบบบริโภคนิยมอย่างฟุ่มเฟือย การทะเลาะวิวาท ดิตยาเสพติด การเสพสื่อลามกอนาจาร ดิตเกม ฯลฯ ซึ่งปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร และขาดความรู้ความเข้าใจในการคุมกำเนิดและป้องกัน

โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย ก็เป็นอีกปัญหาหนึ่ง ที่มีแนวโน้มรุนแรงและหนักหน่วงจนน่าตกใจ ซึ่งปัจจัยหนึ่งมาจากการแพร่ระบาดของสื่อที่ไม่เหมาะสมหรือลามกอนาจารผ่านทางสื่อแต่ละประเภท จนทำให้เด็กและเยาวชนไทยซึ่งขาดภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ มีการเลียนแบบพฤติกรรมและนำไปสู่ปัญหาดังกล่าว

ปัญหาเด็กและเยาวชนตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร ย่อมปฏิเสธไม่ได้ว่า ปัจจัยหนึ่ง มาจากความไม่สมดุลของครอบครัว เนื่องจากครอบครัวจำนวนไม่น้อย ขาดความรู้ความเข้าใจ เรื่องเพศศึกษา จึงไม่สามารถเป็นที่ปรึกษาให้กับบุตรหลานได้อย่างเหมาะสม สำหรับบางครอบครัวได้ ผลักภาระหน้าที่การให้ความรู้ด้านเพศศึกษาไปให้แก่ครู อาจารย์ หรือผู้อื่นสอนแทน ซึ่งส่วนหนึ่ง เป็นเพราะมีทัศนคติว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องน่าอับอาย ต้องปกปิดไม่สมควรพูดอย่างเปิดเผย หรือเข้าใจว่าการสอนเรื่องเพศศึกษาให้แก่ลูกหลานในครอบครัวอาจเป็นดาบสองคม นอกจากนั้น การไม่มีเวลาดูแลพูดคุยให้คำแนะนำปรึกษา กับลูกหลาน เพราะห่วงเรื่องเศรษฐกิจและการประกอบอาชีพเป็นหลัก (งานคือเงิน เงินคืองาน บันดาลสุข) ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว การให้ความรู้หรือคำแนะนำที่ถูกต้องเรื่องเพศศึกษานั้น ผู้ปกครองในครอบครัวสามารถให้ความรู้กับลูกหลานได้ ใกล้ชิดกว่าคนอื่น และเด็กจะเชื่อฟังมากกว่า

เมื่อเกิดการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรหรือยังไม่พร้อมนั้น ปัญหาในส่วนอื่นๆ ย่อมตามมาอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเสียอนาคตที่ดีในชีวิตของทั้งฝ่ายชายและหญิง ปัญหาครอบครัวแตกแยก ปัญหาการทำแท้ง การเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ การเลี้ยงลูกที่ไม่ถูกวิธีเพราะตัวพ่อแม่เด็กเอง ไม่มีวุฒิภาวะในการอบรมเลี้ยงดู การทอดทิ้งลูกให้เป็นลูกกำพร้า ซึ่งเด็กที่ถูกทอดทิ้งเหล่านั้น ล้วนมีความเปราะบางทางสภาพจิตใจ และอาจกลายเป็นปัญหาเรื้อรังของสังคมที่ไม่สามารถคลายปมให้หลุดได้

จากผลการศึกษาสถิติด้านสาธารณสุขพบว่า ในระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๔๔-๒๕๕๒ วัยรุ่นมีการตั้งครรภ์ก่อนวัย เพิ่มขึ้นจาก ๑๐% มาเป็น ๔๐% และจากการสำรวจ ในช่วง ๗ ปี ระหว่าง พ.ศ. ๒๕๔๓-๒๕๕๐ พบว่า ช่วงอายุการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร มีแนวโน้มลดลงด้วย โดยพบว่า เด็กอายุ ๑๐ ปี มีการตั้งครรภ์สูงถึง ๖๐ คน และเด็กอายุต่ำกว่า ๑๕ ปี คลอดบุตรจำนวน ๕๕,๖๔๘ คน ซึ่งเป็นตัวเลขที่สำรวจเฉพาะในโรงพยาบาลของรัฐเท่านั้น

การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรของเด็กและเยาวชน ถือเป็นปัญหาใหญ่และเป็นเรื่องหนักใจของทั้งคุณพ่อคุณแม่ของเด็ก และรวมถึงตัวเด็กเอง เพราะโดยปกติแล้วเด็กวัยรุ่นในช่วงอายุ ๑๐-๒๐ ปี ยังไม่พร้อมต่อการเป็นพ่อแม่คน ทั้งทางด้านเสถียรภาพทางการเงิน และวุฒิภาวะทางอารมณ์ ตลอดจนการดูแลรับผิดชอบหรือการอบรมเลี้ยงดู ซึ่งนักวิชาการด้านสาธารณสุขและ

นักจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นหลายท่าน ได้นำเสนอวิธีการป้องกันไม่ให้วัยรุ่นตั้งครรภก่อนวัยอันควร ดังนี้

- การให้ความรู้
- การคุมกำเนิด
- การจัดกฎระเบียบหรือกติกาภายในครอบครัว

1.การให้ความรู้ กล่าวคือ คุณพ่อคุณแม่ต้องให้ความรู้ในเรื่องเพศศึกษากับลูกอย่างต่อเนื่อง เป็นเรื่องน่าอายและปกปิดไว้ ลูกอาจเรียนรู้ในห้องเรียนมาบ้าง แต่คุณพ่อคุณแม่เป็นผู้ใกล้ชิด และเข้าใจลูกมากกว่า จึงทำให้การสอน การพูดคุย ตลอดจนให้คำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า ซึ่งวิธีการเริ่มต้นที่ดีและง่ายที่สุด คือ คุณพ่อคุณแม่ควรหาจังหวะเวลาที่เหมาะสม ชักชวนลูกพูดคุยหรือเปิดประเด็นสนทนาโดยการสอบถามลูกว่าทราบเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์และการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มากน้อยขนาดไหน เมื่อคุณพ่อคุณแม่เข้าใจ และรู้ว่าลูกมีความเข้าใจอยู่ในขั้นไหนแล้วก็ให้เสริมความรู้ต่อจากที่ลูกมี บอกลูกถึงข้อพึงระวังตัว การแต่งกายและการวางตัวให้เหมาะสมกับเพศตรงข้าม รวมถึงให้ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการเปลี่ยนแปลงของสรีระร่างกาย สภาพจิตใจอันเป็นผลจากฮอร์โมนเพศและความต้องการทางเพศของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้อาจดูเหมือนเป็นเรื่องน่าละอาย และยากต่อการพูดคุย แต่คุณพ่อคุณแม่ควรพูดคุยกับลูกในเรื่องนี้โดยพยายามทำให้เป็นเรื่องปกติธรรมดา ค่อยๆ พูดทีละเล็กทีละน้อย เพราะจะช่วยให้ลูกเกิดความเข้าใจ เชื่อและยอมรับได้มากกว่าการอธิบายทุกอย่างในครั้งเดียว อีกทั้งยังทำให้ลูกรู้สึกชินว่าเป็นเรื่องธรรมดาของมนุษย์ อีกทั้งไม่รู้สึกระแวกะอ่วนใจ่อีกด้วย

2.การคุมกำเนิด วิธีการคุมกำเนิดและป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มีมากมายหลายวิธี ซึ่งแต่ละวิธีก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย และเหมาะสมแตกต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ อาจหาจังหวะเวลาหรือโอกาสที่เหมาะสมให้ลูก ได้มีโอกาสสอบถามพูดคุยกับหมอมหรือผู้ที่มีความรู้ในเรื่องเพศศึกษาเพื่อที่จะเข้าใจถึงลักษณะที่แตกต่างกันของการคุมกำเนิดในแต่ละวิธี เช่น การใช้ถุงยางอนามัย การใช้ยาคุมกำเนิด การฉีดยาคุมกำเนิด หรือการใช้ยาคุมกำเนิดชนิดฮอร์โมนรวม ฯลฯ

3.การจัดกฎระเบียบหรือกติกาภายในครอบครัว การดูแลให้มีผู้ใหญ่อยู่ด้วยในเวลาที่มีการจัดงานเลี้ยงภายในบ้านหรือสถานที่ต่างๆ หรือการสร้างกฎกติกาให้ลูกโทรศัพท์กลับมาหาทุกครึ่งชั่วโมง หรือในวันเรียนหนังสือไม่อนุญาต ให้กลับบ้านเกิน ๓ ทุ่ม เป็นต้น สิ่งต่างๆ เหล่านี้ แม้ลูกซึ่งเป็นวัยรุ่นอาจคิดว่าเป็นการลิดรอนสิทธิ เสรีภาพของเขา แต่เป็นวิธีการที่จะช่วยลดปัญหาการมีเพศสัมพันธ์หรือการตั้งครรภก่อนวัยอันควร ได้อีกทางหนึ่ง

เป็นที่เข้าใจกันดีว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เข้าใจยาก คึกคะนอง อยากรลองผิดลองถูก ชอบแสดงออกความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการอิสระเสรีในการดำเนินชีวิต และมีโลกส่วนตัวค่อนข้างสูง ดังนั้น การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างพ่อแม่ลูกหรือบุคคลในครอบครัว การประพฤติปฏิบัติเป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูกเห็นอย่างสม่ำเสมอ อาทิ การเอาใจใส่ดูแลซึ่งกันและกัน การแสดงความรักความเข้าใจ ห่วงหาอาทร หรือการสร้างควมอบอุ่นระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว สิ่งเหล่านี้คือ ภูมิด้านทานที่สร้างได้ภายในครอบครัว และสามารถช่วยให้ลูกหลนห่างไกลจากปัญหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

สำหรับการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ในส่วนของภาครัฐ ชั่วโมงนี้คงไม่ใช่ภารกิจความรับผิดชอบของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเพียงเท่านั้น ล่าสุด นายกรัฐมนตรีและรัฐบาลชุดปัจจุบัน ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนของชาติ อีกทั้งให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาเด็กในทุกมิติ ซึ่งในการเปิดเวที "สิทธิเด็ก" ครั้งที่ ๒๐ เมื่อปลายปีที่ผ่านมานี้ ๓ ทำเนียบรัฐบาล นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรี ได้กล่าวต่อที่ประชุมว่า เนื่องจากกาป้องกันและแก้ไขปัญหาคเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องสำคัญ จึงต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ซึ่งรัฐบาลชุดนี้ ได้กำหนดนโยบายด้านเด็กหลายด้าน ทั้งด้านการศึกษา การดูแลเด็กปฐมวัย และเด็กด้อยโอกาส ให้ได้รับสิทธิและโอกาสอย่างเท่าเทียมกัน สำหรับปัญหาเด็กเยาวชนท้องก่อนวัยอันควร ถือเป็นปัญหาที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน เพื่อตอบสนองนโยบายดังกล่าวของรัฐบาล ล่าสุดเมื่อต้นปีที่ผ่านมานี้ หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องได้ทำงานเชิงบูรณาการความร่วมมือจัดเวทีเสวนาเรื่อง "รักใส่ๆ ให้ปลอดภัยของวัยโจ๋" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระดมความคิดเห็นและร่วมกันหาแนวทางป้องกันปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่น อีกทั้งเป็นการสร้างกระแสให้สังคมได้ตระหนักในปัญหาดังกล่าวแล้ว นอกจากนั้นข้อเสนอที่ได้รับจากการระดมความคิดเห็นเหล่านั้น จะนำไปพัฒนาเพื่อ เป็นแนวทางในการป้องกันแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนต่อไป

กล่าวโดยสรุป คือ การป้องกันและแก้ไขปัญหาคการตั้งครรรค์ก่อนวัยอันควรของเด็กและเยาวชน ต้องเริ่มจากตัวเด็กเองที่ต้องพยายามขัดเกลากตัวเองให้มีวุฒิภาวะที่เหมาะสมตามช่วงวัย รู้จักการยับยั้งชั่งใจและมีสติในการดำเนินชีวิต พ่อแม่บุคคลในครอบครัว หรือสังคมแวดล้อมต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาและบ่มเพาะวุฒิภาวะให้แก่เด็กและเยาวชน ในส่วนของภาครัฐ ต้องมีความจริงจังในการป้องกันและแก้ไขปัญหาค โดยเฉพาะการแพร่ระบาดของสื่อลามกหรือสื่อที่สื่อแหลม ไม่เหมาะสมที่มีการเผยแพร่ผ่านทางสื่อประเภทต่างๆ รวมถึงสถานที่สื่อแหลมทางเพศ หรือสิ่งยั่วยุพฤติกรรมทางเพศ สิ่งเหล่านี้รัฐบาลต้องปราบปรามจับกุมและลงโทษผู้กระทำความผิดโดยการ

บังคับใช้กฎหมายอย่างเด็ดขาดจริงจังและต่อเนื่อง หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต้องเร่งขยายหรือเปิดพื้นที่สื่อดีให้กว้างขวางและแพร่หลายในสังคมไทย อีกทั้งเร่งปรับปรุงพัฒนามากกฎหมายให้ทันสมัยกับสถานการณ์ปัญหาเพื่อสร้างสังคมที่ปลอดภัยและสร้างสรรคิให้แก่เด็กและเยาวชน เชื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติไทย

วัยรุ่นในปัจจุบัน มักจะกล้าคบเพื่อนต่างเพศกันมากขึ้น เพราะมักจะคิดว่าการคบเพื่อนเพศเดียวกันน่าเบื่อ เรื่องมาก ถ้าคบเพื่อนต่างเพศสบายใจกว่า ไม่เรื่องมาก และเป็นสิ่งโก้เก๋ ซึ่งความสัมพันธ์ของการคบกันระหว่าง ชาย – หญิง ในปัจจุบัน มักจะจบลงที่การมีเพศสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะเป็นการรู้จักกันแค่ระยะเวลาอันสั้น หรือคบกันมานานจนได้เวลาพิสูจน์ถึงความรักที่มีต่อกันแล้วก็ตาม

สาเหตุที่วัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไปจาก การรักษานวลสงวนตัวในปัจจุบัน น่าจะมาจากปัจจัยทางสังคม(อ้างอิงจาก วิทยา นาควัชระ, 2544) ดังนี้

1. ชอบทดลอง

วัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้ – อยากรูเห็น ชอบทดลอง โดยปัจจุบันมีสิ่งยั่วยุต่างๆ ที่เป็นแรงผลักดันให้

วัยรุ่นแสดงออกถึงความต้องการมีเพศสัมพันธ์กันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น แผ่นซีดีลามก หนังสือการ์ตูน อุปกรณ์เสริมเพื่อเพิ่มความสนุกระหว่างร่วมเพศกันมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันสิ่งต่างๆ เหล่านี้ ก็หาซื้อได้ง่ายขึ้น และเป็นสิ่งกระตุ้นให้วัยรุ่นอยากมีเพศสัมพันธ์กันมากขึ้น ทั้งที่สังคมไทยในสมัยก่อน ไม่ค่อยจะยอมรับกับสิ่งต่างๆเหล่านี้ แต่ในปัจจุบันกลายเป็นเรื่องปกติธรรมดาไปเสียแล้ว สำหรับสังคมไทย

2. การอดอ้อน

ทนต่อแรงอดอ้อนของอีกฝ่ายไม่ไหว บางคนอาจจะอ้างมาเพื่อพิสูจน์รักแท้ที่มีต่อกันบ้าง หรือว่าถ้าไม่ยอมก็แสดงว่าไม่รักกันจริง ทำให้อีกฝ่าย (ซึ่งมักจะเป็นผู้หญิง) ทนต่อคำอดอ้อนของอีกฝ่ายหนึ่งไม่ไหว หรือการอดอ้อนในเทศกาลต่างๆ เช่น พิสูจน์กันเทศกาลแห่งความรัก "วันวาเลนไทน์" ซึ่งมีสถิติว่ามีคนหนุ่ม – สาว มีเพศสัมพันธ์กันมากในวันนี้ ถ้าสิ่งต่างๆเหล่านี้ เกิดขึ้นในสังคมไทยสมัยก่อน ลูกสาวบ้านนั้นคงจะตกเป็นขี้อปากของชาวบ้าน และอับอายจนอาจจะต้องย้ายที่อยู่กันเลย แต่ในปัจจุบันเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กลับเป็นเรื่องของชายกับหญิงเท่านั้น เมื่อเกิดปัญหาขึ้น เช่น การตั้งครรภ์ เรื่องถึงจะรู้ถึงผู้ใหญ่ให้ช่วยแก้ปัญหาให้

3. แฟนชั่น

การได้เสียกันในปัจจุบันถือว่าเป็นไปตามกระแสของแฟนชั่น กล่าวคือ หากคนรักคู่ใดเป็นแฟนกันมานาน แล้วไม่มีอะไรกันถือว่าเซย หรือบางคู่ถ้าฝ่ายหญิงไม่ยอมตกเป็นของฝ่ายชาย ถึงขั้นเลิกกันก็มี เพราะหาว่าไม่รักกันจริง "คำก็อ้างว่าไม่รัก สองคำก็อ้างว่าไม่รัก สุดท้ายก็ยอมมันเสียเลย" แต่ถ้าเป็นสังคมไทยในสมัยก่อนชาย - หญิง หลายๆคู่ถูกผู้ใหญ่ติดต่อให้ จะเจอกันแค่ไม่กี่ครั้ง ก็แต่งงานกันแล้ว หรือว่าประเพณี "การคลุมถุงชน" ที่ชาย - หญิง อาจจะไม่เต็มใจที่จะแต่งงานกัน แต่ก็ต้องแต่งตามความเห็นของผู้หลักผู้ใหญ่

4. ความรู้สึกเป็นเจ้าของซึ่งกันและกัน

การมีเพศสัมพันธ์กันนั้น เหมือนกับการได้สัมผัสเรือนร่างของอีกฝ่ายหนึ่ง ได้สัมผัสร่างกายของกันและกัน ทำให้ต่างฝ่ายต่างมีความรู้สึกว่าเป็นของกันและกัน โดยในสมัยก่อนนั้นชาย - หญิง จะถูกเนื้อต้องตัวกันได้ ก็ในคืนวันแต่งงาน หรือว่าบางคู่ ยังไม่มีฤกษ์เข้าหอ ฝ่ายชายก็ต้องรอจนกว่าจะมีฤกษ์ ถึงจะได้สัมผัสเนื้อตัวฝ่ายหญิง และหากแต่งงานกันแล้ว หากหญิงใดที่แอบปันใจ หรือไปมีอะไรกับชายอื่น ผู้หญิงคนนั้นก็จะถูก

ประนามและกล่าวว่ามี "ชู้" แต่ในสังคมปัจจุบันการมีเพศสัมพันธ์กับใคร ขึ้นอยู่กับความสมัครใจ และยังสามารถไปมีอะไรกับคนอื่นได้อีก โดยไม่เกรงกลัวต่อการผิดหลักศีลธรรมเหมือนที่ผ่านมา

5. ความรู้สึกว่าตนเองมีค่าต่ออีกฝ่ายหนึ่ง

การรู้จักและคบหากันจนถึงขั้นที่เรียกว่า "แฟน" นั้น หลายคู่ใช้ระยะเวลาสั้น - ยาว ที่แตกต่างกัน แต่แน่นอนว่าเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์ของคู่รักจบลงที่การมีเพศสัมพันธ์กัน ซึ่งทำให้อีกฝ่ายรู้สึกว่าตนเป็นที่ต้องการหรือมีค่าสำหรับอีกฝ่ายหนึ่ง โดยหญิงใดในสังคมไทยปัจจุบันที่สามารถรักษาพรหมจรรย์ ได้ถึงวันแต่งงาน ซึ่งนับวันจะมีน้อยลงทุกที ถือว่าเป็นสิ่งที่มีค่ามาก สังคมไทยปัจจุบันควรปลูกฝังให้หญิงไทยหันกลับมารักษาวงศ์สงวนตัว หวงแหนพรหมจรรย์ เอาไว้ถึงวันแต่งงานกันดีกว่า

6. สัญชาตญาณของการสืบพันธุ์

การมีเพศสัมพันธ์ถ้าจะว่าไปแล้วก็เป็นเรื่องธรรมชาติ ไม่ว่าจะป็นมนุษย์หรือว่าสัตว์ก็ตาม แต่อาจจะแตกต่างกันตรงที่สัตว์นั้นบางชนิดอาจจะเป็นช่วงฤดูกลายอยู่บ้าง แต่สำหรับมนุษย์เราแล้วนั้นไม่จำกัดเวลา (หรือบางคนอาจจะเพิ่มเติมต่อว่า "สถานที่") ลงไปด้วย วัยรุ่นเมื่อถึงวัยจะมีแรงผลักดันจากฮอร์โมนภายในร่างกาย ให้แสดงออกถึงความต้องการของการมีเพศสัมพันธ์ โดย

การแสดงออกของแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป บางคนต้องการถึงขนาดไปข่มขืน หรือว่าเอาญาติที่ – น้อง ด้วยกันเองก็มี อย่างที่เป็นข่าว ให้เห็นกันเกือบทุกวัน

จะเห็นได้ว่าหลายคู่รักที่เป็นแฟนกัน เช่น ตอนเรียนหนังสือ เมื่อต่างฝ่ายต่างเรียนจบกันไป แล้วนั้น น้องคู่รักที่จะลงเอยกันด้วยการแต่งงาน ส่วนใหญ่จะแยกทางกันหลังจากเรียนจบ โดยอาจจะเป็นเพราะว่าต่างคนต่างกลับไปทำงานที่บ้าน หรือว่าพบคนใหม่ในที่ทำงานทำให้เกิดการเปลี่ยนใจ เพราะเห็นว่าของใหม่น่าตื่นเต้นมากกว่า ความสัมพันธ์ต่างๆ เหล่านี้ ถือว่าเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ยั่งยืน ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยของเราในปัจจุบัน การเปลี่ยนคู่นอนบ่อๆ หรือการสะสม "กิ๊ก" เป็นค่านิยมของวัยรุ่นที่เกิดขึ้น และหลายต่อหลายคู่ มักจะทำให้เกิดปัญหาสังคมตามมา เช่น กรณีการตั้งครรภ์ การเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ วัยรุ่นในสมัยปัจจุบันจึงควรหันกลับไปนำหลักศีลธรรม จรรยา มาใช้ในการดำเนินชีวิต ถึงเวลาแล้วที่วัยรุ่นทุกคนจะต้องปรับเปลี่ยน

3. โมชันกราฟิก

3.1 ความหมายของโมชันกราฟิกภาพเคลื่อนไหวกราฟิก

ภาพเคลื่อนไหวกราฟิก (Motion graphics) เป็นการผสมผสานระหว่าง กราฟิกและการเคลื่อนไหวเป็น เช่น การหมุน ขยับซ้าย ขวา มีการใช้เสียงบรรเลง เสียงดนตรี หรือเสียงพูดเพื่อให้ดูน่าสนใจ การสร้างภาพและศิลปะที่มีเคลื่อนไหวในหลากหลายมิติ โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ อันได้แก่ คอมพิวเตอร์เข้าช่วยสร้างสรรค์งานให้เกิดขึ้น มักจะพบงานประเภทนี้ในภาพยนตร์หรือในรายการโทรทัศน์ กราฟิกเคลื่อนไหวโดยปกติมักจะแสดงผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภาพเคลื่อนไหวกราฟิก (Motion graphics) คือการทำภาพกราฟิกต่างๆ หลายรูปแบบมาผสมผสานเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อระหว่างงาน Graphics Design กับภาพเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน

ภาพเคลื่อนไหวกราฟิก (Motion graphics) คือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ โดยการนำมาจัดเรียงต่อกัน หรืออีกนัยหนึ่งคือ การผสมผสานกันระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับการเคลื่อนไหวให้เกิดออกมาเป็นผลงานที่น่าสนใจ

3.2 ปัจจัยในการสร้างโมชันกราฟิก

3.2.1 กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนว่าจะทำเรื่องอะไร

3.2.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสร้างงานเพื่อจะได้ใช้ภาษาที่ถูกต้อง

3.2.3 กำหนดใจความสำคัญ

3.2.4 เนื้อหาต้องมีความสนใจ และทันสมัย เนื้อหาที่มีความกระชับ

3.2.5 สืบหาข้อมูลให้มีความถูกต้อง ชัดเจน หาข้อมูลในหลายๆด้าน

3.2.6 นำเสนอหัวเรื่อง มีความน่าสนใจ ตั้งชื่อเรื่องให้น่าดึงดูดความสนใจ

3.2.7 ออกแบบกราฟฟิกให้น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมข้อมูลให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

3.2.8 สรุปข้อมูลของเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจมากขึ้น

3.3 โปรแกรมในการใช้ในการออกแบบโมชันกราฟิก

โปรแกรม After Effect

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานข้อภาพวีดีโอ รวมถึงงานทางการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การข้อภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

After Effect เป็นโปรแกรมที่ได้ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้นี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทามาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects

การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม After Effects

โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทางด้าน Motion graphic และ Visual " Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , Multimedia , งานโฆษณา และ รวมไปถึงการทำ Special " Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งานโดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe ดังนั้นในการเริ่มต้นใช้งาน After Effects ก็จะง่ายขึ้น ถ้าผู้ใช้เคยได้ใช้โปรแกรมของ Adobe เช่น Photoshop , Illustrator หรือ Premiere มาก่อน

การทำงานของโปรแกรม After Effectsในการทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือการตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่หาเอาไว้เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม After Effects สามารถเป็น ไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจากการทำงานกับโปรแกรม After Effects จำเป็นจะต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอก็ต้องมีการเตรียมไฟล์ที่จะใช้งานไว้ให้เรียบร้อยแล้ว และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียมไว้แล้วมาใช้เป็นจุดจบในการทำงานของโปรแกรม After Effects

ภาพยนตร์

Special Effects ที่ตระการตาต่างๆ ที่เห็นในหนังภาพยนตร์ ฉากบู๊แอ็คชั่นระเบิดเถิดเทิง และเหนือจินตนาการสะใจคนดูกับเทคนิคการตกแต่งต่างๆ ที่ทำให้ภาพยนตร์นั้นดูสวยงามเสียเหลือเกิน ก็สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยโปรแกรม After Effects

Internet

ในเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการนำภาพกราฟิกเคลื่อนไหวมาใช้ ถ้าสังเกตดีๆ ก็จะเห็นว่าใช้ภาพเคลื่อนไหวที่เราเห็นกันนั้นถึงแม้จะสร้างขึ้นมาด้วยโปรแกรม Multimedia ยอดนิยม เป็นโปรแกรม Macromedia Flash เป็นเสียส่วนใหญ่ แต่ก็เห็นว่ามีมีการนำกราฟิกเคลื่อนไหวมาสร้างขึ้นมาจากโปรแกรม flash นั้นมาตกแต่งใส่ Effects ให้กับภาพกราฟิกเคลื่อนไหวนั้นๆ ด้วยโปรแกรม After Effects ซึ่งทำให้งานที่ดูธรรมดา ในตอนแรกกลับมีชีวิตชีวาและมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

Animation

งานการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ ที่เราเห็นกันในบางฉากหรือบางตอนที่สร้าง Special Effects งามๆ มั่นส์ๆ ไร่ใจเด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่วัยโจ๋ ก็สามารถทำได้ด้วยโปรแกรม After Effects เช่นเดียวกับงานภาพยนตร์ นอกจากนี้การเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน (ในรูปแบบ 2 มิติ) ก็สามารถทำได้เหมือนกัน

งาน Presentation ต่างๆ

การนำเสนอต่างๆ ที่เราต้องการทำให้ดูมีความสนใจยิ่งขึ้นด้วยเทคนิคของการไร่ความสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหว ก็สามารถทำได้โดยสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสวย และ Effects งามๆ ดึงดูดให้ผู้คนสนใจกับสิ่งที่เราต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

4. สัญญา

4.1 ความหมายของสัญญา

1. สัญญาคืออะไร

เราเป็นมนุษย์ และเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่รู้จักการสร้างความหมาย นั่นหมายความว่า เราสร้างความหมาย โดยผ่านการตีความสิ่งที่เรียกว่า สัญญา สัญญาอาจอยู่ในรูปของคำ ภาพ ภาพลักษณ์ เสียง กลิ่น รส การกระทำ และวัตถุ อย่างไรก็ตาม สิ่งทั้งหลายเหล่านั้นไม่มีความหมาย และมันจะกลายเป็นสัญญาเมื่อเราสร้างความหมายให้กับมัน มันมีความหมายกับเรา เพราะมันส่งความหมายบางอย่างมาให้ คนที่กล่าวถึงสัญญามากที่สุดเป็นนักภาษาศาสตร์ ชื่อ Ferdinand de Saussure และนักปรัชญาชื่อ Charles Sanders Peirce

Saussure กล่าวว่า สัญญาใดๆจะประกอบด้วยส่วน 2 ส่วน เสมอ นั่นคือ ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) ตัวหมาย หมายถึง รูปทรงที่ตัวหมายถึงเข้ามาอยู่ ส่วนตัวหมายถึง สิ่งของ หรือความคิด ที่อยู่ในตัวหมายนั้น เช่น คำว่า ต้นไม้ ชวนให้เราคิดถึง สิ่งมีชีวิตขนาดใหญ่ตั้งอยู่กลางป่า อ้าสายแสงเป็นตัวสังเคราะห์อาหารเป็นต้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นไปอย่างสุมหรือคาดเดาไม่ได้ ภาษาทุกภาษามีระบบการออกเสียงเป็นของตัวเอง ต้นไม้ในภาษาไทยเรียกว่าต้นไม้ แต่ในภาษาอังกฤษเรียกว่า tree เมื่อคนในวัฒนธรรมหนึ่งคิดคำขึ้นมาเรียกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นก็จะเป็นไปตามสิ่งที่คนในสังคมนั้นๆพูดถึงหรือกล่าวถึง คนรุ่นหลังไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ หรืออาจเปลี่ยนแปลงได้ แต่ก็เป็นที่ละนิดๆ ไม่ทั้งหมด ไม่อย่างนั้นก็จะไม่สามารถสื่อสารกับใครได้ คำกล่าวที่ว่า ภาษามีความ

เป็นอิสระพอสมควร ก็หมายความว่า ในตอนแรกการจับตัวหมายถึงกับตัวหมายถึงไปด้วยความบังเอิญ แต่พอหลังจากนั้นสังคมมีส่วนกำหนดเป็นอย่างมาก

3. ความเป็นเอกของตัวหมาย ตัวหมายถึงเป็นรอง

ผู้คนมักจะคิดว่าตัวหมายถึงเป็นเอกหรือนำมาก่อน ส่วนรูปทรงเป็นรอง แต่นักภาษาศาสตร์ เช่น Saussure ไม่คิดเช่นนั้น เขาถือว่า ตัวหมายมาก่อน ตัวหมายถึง นั่นคือ ถ้าไม่มีตัวหมายว่า คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ก็จะไม่เกิด นั่นหมายความว่า ถ้าไม่มีรูปทรง สิ่งนั้นก็ไม่ได้ดำรงอยู่

4. สัญญาสร้างความหมายโดยการปฏิเสธ

สัญญาจะมีความหมายก็ต่อเมื่อมันแตกต่างจากสิ่งอื่น เช่น คำว่า เปิด ก็ไม่ใช่ เลิศ นั่นหมายความว่าเรารู้ความหมายของสิ่งใดสิ่งใดสิ่ง ไม่ใช่ เพราะสิ่งนั้นดำรงอยู่อย่างเป็นเอกเทศนอกตัวเรา แต่เพราะสัญญานั้น "แตกต่าง" จากสัญญาตัวอื่นๆ

5. ประเภทของสัญญา

Peirce ได้เสนอประเภทของสัญญาไว้ 3 ประเภท ดังนี้ 1. สัญญาลักษณ์ (symbol) 2. รูปเหมือน (Icon) 3. ตัวบ่งชี้ (Index) ความแตกต่างของสัญญาแต่ละประเภทมีดังนี้

1. สัญญาลักษณ์ คือ สัญญาที่ตัวหมายไม่เหมือนกับตัวหมายถึง การกับคู่กันระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นไปอย่างสุม ต่างต่างกันไปตามประเพณีสังคมและวัฒนธรรม ตัวอย่างสัญญาลักษณ์ เช่น ภาษา ตัวหนังสือ เครื่องหมายวรรคตอน คำ วลี ประโยค จำนวน รหัสสมอส ไฟจราจร ธงชาติ การแบ่งความคิดทางการเมืองโดยใช้สีเสื้อ เป็นต้น

2. รูปเหมือน คือ สัญญาที่ตัวหมายเหมือนกับตัวหมายถึง หรือเลียนแบบ ไม่ว่าจะโดยประสาทสัมผัสใดก็ตาม เช่น การมอง เสียง ความรู้สึก รส และกลิ่น เมื่อสัมผัสใดก็ตามที่ตัวหมายเหมือนตัวหมายถึง สิ่งนั้นเป็นรูปเหมือน ตัวอย่างรูปเหมือน เช่น ภาพเหมือน การ์ตูน การเลียนเสียงสัตว์ คำเปรียบ เปรียบเสียงที่อยู่วิหุ เป็นต้น

3. ตัวบ่งชี้ คือ สัญญาที่ตัวหมายไม่เหมือนกับตัวหมายถึง แต่มีความเชื่อมโยงถึงกัน ซึ่งอาจโดยทางกายภาพ หรือในเชิงสาเหตุก็ได้ เช่น เมื่อเห็นควัน ก็ย่อมนึกถึงไฟ ตัวอย่างของตัวบ่งชี้ เช่น ควัน ฟาผ่า รอยเท้า อาการการเจ็บป่วย เครื่องมือวัด สัญญาณ

6. สัญญาทั้ง 3 ประเภท มีวิวัฒนาการ

สัญญาทั้ง 3 ประเภท มีการวิวัฒนาการ เริ่มจากสิ่งง่ายที่สุดก็คือ รูปเหมือน พัฒนามาเป็นตัวบ่งชี้ และ จนกลายเป็นสัญญาลักษณ์ในที่สุด

4.2 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา

กาญจนา แก้วเทพ (2547: 105-108) ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เป็นทฤษฎีที่ทำให้คำอธิบายเกี่ยวกับคำว่า "สัญณะ" ซึ่งสัญณะ (sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) สิ่งที่น่ามาเป็นสัญณะนั้น อาจเป็นวัตถุสิ่งของรูปภาพหรืออื่น ๆ แต่สัญณะที่เป็นที่รู้จักที่สุดคือ ภาษา language

แนวคิดเกี่ยวกับ "สัญวิทยา" เริ่มต้นที่ De Saussure ผู้เป็นนักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ C. Peirce นักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกัน De Saussure เสนอว่า นอกเหนือจากภาษาแล้วมีระบบสัญณะรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถจะแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้ เช่น สัญญาณทหาร สัญญาณจราจร ฯลฯ นั่นคือทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถสื่อความหมายได้ถือเป็นสัญณะ

C. Peirce เสนอว่า เนื่องจากสัญณะ (sign) หนึ่ง ๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) เช่น เมื่อเรายกมือขึ้นพนมมือระหว่างอก (Signifier) ก็จะมี ความหมายถึงการแสดงความเคารพ (Signified) นอกจากนี้ Peirce ได้เสนอต่ออีกว่า ระยะห่างระหว่าง Signifier และ Signified มี sign อีก 3 ประเภท เกิดขึ้น คือ

1. Icon หมายถึง สัญณะซึ่งเป็นตัวแทนสิ่งๆ ที่เหมือนหรือคล้ายคลึง เช่น แผนที่
2. Index หมายถึง สัญณะที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับสิ่งที่อ้างอิงถึง เช่น ควันไฟ และ
3. Symbol หมายถึง สัญณะซึ่งให้ความหมายซึ่งคนในบริบทหนึ่ง ๆ จะเข้าใจร่วมกันได้ เช่น ตัวเลขโรมัน เป็นต้น

การที่จะเปลี่ยนการใช้สัญณะจาก Icon มาเป็น index หรือ symbol ได้นั้น ต้องมีเงื่อนไขว่าภายในบริบทสังคมนั้นต้องมีการรับรู้ เกี่ยวกับเรื่องที่จะเปลี่ยนนั้น

แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีสัญวิทยา (Basic Concept) ประกอบด้วย

1. สัญณะ (sign)

สัญณะ คือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง แต่จะต้องอยู่ในบริบทหรือสถานการณ์จำเพาะหนึ่ง ๆ เช่น แหวน ตามปกติ แหวน หมายถึง เครื่องประดับชิ้นหนึ่งที่ต้องใส่ที่นิ้ว แต่ถ้าเป็นแหวนที่ผู้ชายมอบให้ผู้หญิงในงานแต่งงาน แหวนย่อมหมายถึง เครื่องผูกพันชีวิตของคน 2 คน สัญณะจะประกอบด้วย ของจริง (reference) ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) เช่น เมื่อมีภาพขวิดตั้งอยู่ ขวิดคือของจริง แต่ละวัฒนธรรม ก็สร้างสัญณะของขวิดขึ้นมาเป็นทั้งเสียงและภาพ เช่น วัฒนธรรมไทยจะเรียก ขวิด ว่าขวิด ขณะที่วัฒนธรรมของชาว

อเมริกันจะเรียกขวดว่า Bottle แต่เมื่อคนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้สัญลักษณ์แล้ว เมื่อกล่าวถึงสัญลักษณ์ ขวด คนก็จะสามารถสร้างจินตภาพขวดได้ โดยไม่ต้องเห็นของจริง ซึ่งเรียกว่า ภาพในความคิด (concept)

องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนของสัญลักษณ์นี้มีความสัมพันธ์กัน ดังนี้

1.1 ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ (Arbitrary) เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ

1.2 ความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดตามธรรมชาติ (Unnatural) เป็นความสัมพันธ์ที่ต้องเรียนรู้เอา เพราะเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

1.3 ความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจูงใจ (Unmotivated) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจูงใจใด ๆ เป็นพิเศษ

2. ความสัมพันธ์ (Relation)

แนวคิดเรื่อง "ความสัมพันธ์" มีส่วนเกี่ยวข้องในเรื่องของความหมายในแง่ของข้อเท็จจริงที่ว่าไม่มีอะไรมีความหมายในตัวเอง และไม่ใช่ว่าตัวเนื้อหาที่กำหนดความหมาย แต่ทว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นจะมีความหมายต่อเมื่อนำไปสัมพันธ์กับอีกระบบหนึ่งต่างหาก คู่ของความสัมพันธ์ที่สัญลักษณ์วิทยาให้ความสนใจคือ ความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวบท" (text) กับ "บริบท" (context) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวบท นั้นหมายถึง ตัวบทหนึ่ง ๆ จะมีความหมายเช่นไรขึ้นอยู่กับบริบทด้วยดังนั้นหากบริบทเปลี่ยนไป แม้ตัวบทจะเป็นตัวเดิม แต่ความหมายก็อาจจะเปลี่ยนไปด้วย

3. ลักษณะส่วนตัว/ส่วนรวมของสัญลักษณ์ (Private/Public)

สัญลักษณ์ทุกอย่างจะต้องประกอบด้วยมิติ 2 มิติเสมอ นั่นคือ มิติที่เป็นส่วนรวมเรียกว่า "Language" และมิติที่เป็นส่วนตัวเรียกว่า "Speech" เช่น การที่ภาษาไทยมีพยัญชนะ 44 ตัวนั้นเรียกว่า Language แต่เมื่อนำพยัญชนะทั้ง 44 ตัวนี้ มารวมเป็นคำ หรือเป็นประโยค จะต้องมีความหมายเป็นของตัวเองเสมอ ซึ่งไวยากรณ์ ก็คือ Speech แต่ละภาษาก็จะมีไวยากรณ์ของตัวเองหรือมีลีลาเป็นของตัวเอง ดังนั้นเมื่อต้องการจะศึกษาแบบแผนรวมของสัญลักษณ์ใด ก็จะต้องศึกษาลีลาหรือสัญลักษณ์นั้นนั่นเอง

4. รหัส (Code)

รหัส หมายถึงแบบแผนของการนำเอาสัญลักษณ์ย่อย ๆ มาสัมพันธ์กัน เป็นโครงสร้างที่จะต้องนึกถึงเมื่อจะตีความสัญลักษณ์ต่างที่รับรู้มา เมื่อเราพบเห็นสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่นอาหาร นักสัญลักษณ์วิทยาจะต้องวิเคราะห์ว่ามีรหัสอะไรบ้างควบคุมสัญลักษณ์อยู่โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

4.1 กฎของการแยกออกไป ทำได้โดยการทำตามหลัก Binary Opposition คือแยกสิ่งตรงข้าม นั่นคือ ต้องหาว่ามีอะไรบ้างที่เป็นอาหารและอะไรที่ไม่ใช่ แต่ทั้งนี้ ทั้งนั้นคำตอบที่จะตอบว่าอะไรใช่หรือไม่ใช่อาหารย่อมขึ้นอยู่กับรหัสของแต่ละคนด้วย

4.2 การแยกแยะเป็นส่วนย่อย เช่น แบ่งอาหารไทยเป็น ข้าวเปล่า แกงจืด น้ำพริก

4.3 กฎของการเชื่อมโยง ทำได้โดยการวิเคราะห์ ชุดของรหัสแต่ละชุดใช้หน่วยย่อยอะไรมาเชื่อมโยงกันบ้าง และอะไรไม่ควรนำมาเชื่อมโยง เช่น ไม่ควรนำเนื้อสัน เข้ามารวมกับน้ำพริกปลาหู ซึ่งอย่างไรก็ตามความเข้มงวดในกฎของการเชื่อมโยงนี้ ก็ต้องขึ้นอยู่กับรหัสของแต่ละคนด้วย

4.4 การวิเคราะห์หน้าที่ต่าง ๆ ของรหัส เช่น ข้าวตั้งหน้าตั้ง มีหน้าที่เป็นของว่าง

4.3 วิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์วิทยา

การวิเคราะห์สัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 3 วิธีหลัก ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถ และการวิเคราะห์ความหมายโดยนัย

1.1 การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) คือ คำ ๆ หนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะมีความหมาย เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร หรือเป็นความหมายประจำตัวที่ทุกคนในสังคมนั้นจะรับรู้ และเข้าใจได้ตรงกันเมื่ออ้างถึงโดยปราศจากการประเมินค่าสิ่งนี้เป็นความหมายระดับผิว หรือเรียกว่า ความหมายตรง (Denotation) ซึ่งเป็นความหมายที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ เช่น แวนดา ความหมายโดยอรรถคือ วัตถุที่ช่วยในการมองเห็น หรือ กุหลาบ คือดอกไม้ที่มีกลิ่นหอม และมีความสวยงาม เป็นต้น

1.2 การวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) ได้แก่ ความหมายโดยอ้อมที่เกิดขึ้นจากบริบททางสังคม วัฒนธรรม ค่านิยม อคติ ความรู้สึกและประสบการณ์ของแต่ละบุคคลเป็นหลัก สังเกตได้ว่า คำ ประโยค หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดอันเดียวกัน อาจให้ความหมายต่อแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปและสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ อีกด้วย เช่น แวนดาเมื่อวางอยู่บนตะกร้าใหม่พรม ก็มีความหมายถึง คนชรา ส่วนดอกกุหลาบ มีความหมายโดยนัย คือความรัก

2. การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic/syntagmatic

2.1 การวิเคราะห์แบบ Diachronic/Syntagmatic เป็นการวิเคราะห์ที่เน้นเรื่องลำดับเวลา ถ้าสลับขั้นตอนความหมายอาจเปลี่ยนไป เช่น ลำดับของภาพยนตร์ เมื่อเปลี่ยนแปลงความหมายของเรื่องก็อาจเปลี่ยนไป

2.2 การวิเคราะห์แบบ Synchronic/Paradigmatic เป็นการวิเคราะห์โดยการหาแบบแผน ที่ซ่อนเร้นแล้วสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา เช่น การสร้างลักษณะของผู้ร้ายจากลักษณะที่ตรงกัน ข้ามกับคุณลักษณะของพระเอก

3. การวิเคราะห์แบบ Metaphor และ Metonymy

เนื่องจากมนุษย์มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ หลาย ๆ ด้านเช่น พื้นฐานความคิด การเลี้ยงดู วัฒนธรรม สังคม อารมณ์ และความคิด ดังนั้นการศึกษาการสร้างความหมายนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจะช่วยให้เข้าใจวิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่าง ๆ และการกำหนดจิตใจ เพื่อป้องกันการเข้าใจผิด โดยกลวิธีการแสดงนัยแห่งความหมายมีหลายทาง อันได้แก่ สัญลักษณ์ (Symbol อุปมาอุปไมย (Metaphor) Metonymy และตัวบ่งชี้ (Index)

3.1 อุปมา (Metaphor) เป็นการถ่ายทอดความหมายโดยการนำสัญลักษณ์ 2 สัญลักษณ์ที่มีความคล้ายคลึงกันมาเปรียบเทียบกัน ในลักษณะของอุปมาอุปไมย การเปรียบเทียบนี้จะต้องใช้จินตนาการเป็นสำคัญในการหาลักษณะร่วม (association) ของสิ่งสองสิ่ง ซึ่งสิ่งแรกเป็นสิ่งที่คนทั่วไปรู้จักความหมายดีอยู่แล้ว มาคู่กับตัวที่สองที่คนยังไม่รู้จักดี อาศัยความหมายของตัวแรกคนก็จะรู้จักความหมายของตัวที่สองมากขึ้น ในภาษาไทย จะมีคำที่บอกถึงการนำมาเปรียบเทียบ เช่น เสมือน ประดุจ ฯลฯ ภาษาอุปมามีหน้าที่สำคัญคือ ช่วยสร้างภาพพจน์หรือทำให้เกิดภาพในจิตแก่ผู้อ่านกว้างกว่าภาษาบอก ข้อเท็จจริงและภาษาของความเชื่อ เพราะภาษาชนิดนี้เน้นความหมายเพียงนัย ๆ ผู้อ่านต้องใช้มโนทัศน์หรือจินตนาการของตนเข้าไปที่ส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เป็นการท้าทายหรือยั่วให้ผู้อ่านคาดคะเนหรือเดาความหมายของผู้เขียนด้วยความตั้งใจ นอกจากนั้นภาษาอุปมายัง ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ได้มากกว่าภาษาอื่น ๆ ด้วย เช่น อารมณ์เขาแปรปรวน ประดุจสายน้ำเชี่ยว หรือ ชายผู้นี้มีจิตใจแข็งแกร่งประดุจเพชร เป็นต้น

3.2 นามนัย (Metonymy) เป็นการถ่ายทอดความหมายโดยการนำเอาส่วนย่อยๆ ของสัญลักษณ์มาแทนความหมายของส่วนรวมทั้งหมด ซึ่งนำมาใช้โดยการทำให้ความหมายของความเป็นตัวแทนกับความจริงเกิดความสัมพันธ์เป็นสิ่งเดียวกันโดยการเชื่อมโยง อิงจากความจริงที่มีทั้งหมดในสถานการณ์ที่ต้องการกล่าวถึง วิธีนี้จะใช้ได้ดีต่อเมื่อผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมได้ เช่น เสื้อเหลือง(กลุ่มพันธมิตร) เสื้อแดง() เป็นต้น

4.4 สัญลักษณ์ในภาพยนตร์

นักสัญลักษณ์ได้นิยามการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงเปรียบเทียบภาษามนุษย์โดย ปรับมุมมองที่มีต่อทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเสียใหม่ โดยจะถือว่าระบบการสื่อสารใดๆก็ตามถือเป็นภาษา ไม่ว่าจะภาษาจีน, ฝรั่งเศส หรืออังกฤษ ก็ถือว่าเป็นระบบภาษาเดียวกัน ในแง่หนึ่ง

ภาพยนตร์อาจจะถือว่าเป็นภาษาได้เหมือนกัน แต่ยังไงก็ไม่ใช่ "ระบบภาษา" แบบที่ภาษามนุษย์เป็น ดังที่คริสเตียน เมตซ์ ,นักสัญศาสตร์ภาพยนตร์ชื่อดัง, ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะว่าเรามีความรู้เรื่องระบบ(เชิงภาษา)ของมัน แต่เราเข้าใจระบบของมันเพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก (กลับกันกับภาษาพูดหรือเขียนที่เราใช้กันอยู่) พูดอีกอย่างหนึ่งก็คือ ไม่ใช่ที่ภาษาภาพยนตร์หรือที่บอกเล่าเรื่องราวดีๆให้เราได้รับรู้ แต่เป็นเพราะมันบอกเล่าเรื่องราวดีๆให้เราได้รับรู้ต่างหากมันจึงกลายเป็นภาษาภาพยนตร์ขึ้นมา (เพราะมันทำหน้าที่ในการสื่อเรื่องราว)

สำหรับนักสัญศาสตร์ สัญญะหนึ่งๆจะต้องประกอบด้วยสองส่วนคือ ตัววัตถุหรือสิ่งมีชีวิตที่เป็นสัญญะ (Signifier) และ ส่วนที่เป็นความหมายของสัญญะนั้นๆ (Signified) ตัวอย่างเช่น พระจันทร์ (ตัวมันเองเป็น Signifier) อาจจะหมายถึงความโรแมนติก (Signified) หรือภาพดวงตา (อีกหนึ่ง Signified)

ในเชิงวรรณกรรม ความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวสัญญะและความหมายของสัญญะนั้นเป็นแหล่งหลักกำเนิดของความงามเชิงศิลปะ บทกวีประกอบไปด้วยเสียงที่เปล่งออกมา(หรือตัวหนังสือ)และความหมายของมัน และความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองสิ่งนั้นก็ก่อให้เกิดความดึงดูดใจ ซึ่งหลักๆแล้วบทกวีก็อาศัยความสัมพันธ์ของจังหวะการเคลื่อนตัวของสำเนียงเสียง(ที่อ่าน)กับความหมายนั่นเอง

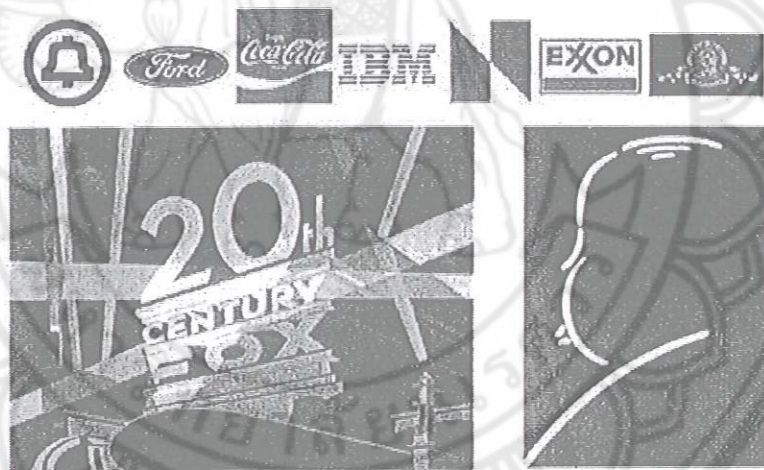
แต่ในภาพยนตร์ ตัวสัญญะและความหมายของสัญญะนั้นเกือบจะเป็นสิ่งเดียวกัน (สัญญะในภาพยนตร์นั้นเป็นสัญญะที่คืนไม่ได้เหมือนในภาษามนุษย์ หรือเรียกกันในภาษาอังกฤษว่า short-circuit signs) ภาพๆหนึ่งของหนังสือเล่มหนึ่งก็คือตัวแทนของหนังสือ(ก็เห็นอยู่) ใกล้เคียงมากกว่าคำว่า "หนังสือ" (ซึ่งคนอ่านจะจินตนาการไปต่างต่างนานาได้) ก็จริงที่เราไม่สามารถหนีการเริ่มเรียนรู้จากของจริงในช่วงวัยเด็กว่าหนังสือรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไรได้ แต่ก็ต้องยอมรับด้วยว่าการเรียนรู้จากการได้เห็นหนังสือจริงๆนั้นง่ายกว่าการเรียนรู้จากคำบอกเล่าถึงลักษณะหนังสือด้วยคำพูดมากมายนัก เพราะภาพหนึ่งภาพสามารถบรรยายความหมายของสิ่งต่างๆได้ตรงตัว ขณะที่คำเพียงคำเดียวนั้นไม่สามารถทำได้

เป็นความจริงที่ว่าความหมายที่ค่อนข้างตายตัวของสัญญะในภาพยนตร์นั้นทำให้ภาษาภาพยนตร์นั้นยากแก่การหยิบยกมาสนทนา อย่างที่เมตซ์พูดไว้ว่า ภาพยนตร์นั้นยากที่จะอธิบายเพราะว่าเราสามารถเข้าใจภาพยนตร์ได้อย่างง่ายดาย (ภาพหนึ่งภาพมีข้อมูลมากกว่าคำหนึ่งคำ) และการสร้างภาพยนตร์นั้นยากกว่าการเขียน(หรือพูด)ภาษาอังกฤษ เราไม่สามารถที่จะดัดแปลงสัญญะในภาพยนตร์ได้เหมือนกับที่เราทำกับการดัดแปลงคำในระบบของภาษา ในภาพยนตร์นั้นภาพดอกกุหลาบก็คือภาพดอกกุหลาบไม่มีทางเป็นอื่น แต่ถ้ามีผมพูดขึ้นมา...ดอกกุหลาบ โรเบิร์ต

ตเพื่อร่วมงานที่นั่งอยู่ใกล้ๆผมก็อาจนึกถึงแฟนที่ถือดอกกุหลาบสีชมพูในมือ ขณะที่สมหญิงที่นั่งตรงข้ามโรเบิร์ตก็หวังว่าจะได้ดอกกุหลาบสีแดงช่อใหญ่จากเขา

ความพิเศษที่ติดมากับภาษามนุษย์นั่นก็คือเราสามารถจินตนาการได้ในแบบของเราซึ่งตัวสัญลักษณ์กับความหมายของมันอาจจะเป็นคนละเรื่อง ในขณะที่สัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้นเดินไปไหนไม่ได้ไกล

แม้กระนั้นก็ตามภาพยนตร์ก็มีลักษณะคล้ายภาษามนุษย์ อย่างกรณีโรเบิร์ตกับสมหญิงที่นึกไปถึงกุหลาบคนละแบบคนละสถานการณ์ แต่ในภาพยนตร์ ถ้าผู้กำกับถ่ายภาพดอกกุหลาบสีแดงดอกเดียวกำลังเหี่ยว มันก็ไม่มีทางเป็นอื่น ผู้กำกับสามารถเลือกกุหลาบแบบไหนก็ได้แล้วก็ถ่ายทำมันให้ออกมาเป็นอย่างไรก็ได้ ทางเลือกของคนทำหนังนั้นไร้ขีดจำกัด ในขณะที่ทางเลือกนักเขียนนั้นมีข้อจำกัดในการให้คนอ่านคิดภาพตามได้อย่างที่เขาคิด ในทางกลับกันสิ่งสูงสุดอดสำหรับคนอ่านหนังสือก็คือสามารถจินตนาการภาพขึ้นตามประสบการณ์ที่ผ่านมาได้ ในขณะที่สิ่งสูงสุดอดของคนดูภาพยนตร์คือไม่ต้องจินตนาการ



ภาพที่ 1 ภาพเครื่องหมายต่างๆ (LOGOS)

ที่มา <http://face-indir.gen.tr/x-cesar-garcia-millan.html>

ภาพเครื่องหมายต่างๆ (LOGOS) แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องหมายนั้นเกิดขึ้นมาตั้งแต่ยุคกลางแล้ว เมื่อช่างฝีมือตีตราประจำตัวลงบนชิ้นงานเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของ ในทศวรรษที่ยี่สิบ เครื่องหมายได้กลายเป็นตราสัญลักษณ์ประจำองค์กรต่างๆ อย่างเช่น อเล็กซานเดอร์ เกรแฮม เบลล์ (Alexander Graham Bell) ผู้ก่อตั้ง Bell System ซึ่งเผชิญที่นามสกุลไปฟ้องกับคำว่ากระดิ่งหรือระฆัง (Bell) ก็เลยได้เครื่องหมายการค้าเป็นภาพระฆังไป (บังเอิญยิ่งกว่าที่กิจการของเบลล์นั้นเกี่ยวกับโทรศัพท์!) ในช่วงต้นศตวรรษที่ยี่สิบองค์กรต่างๆ ได้ตื่นตัวที่จะมีเครื่องหมายการค้าเป็นของ

ตัวเอง เช่น รถยนต์ฟอร์ด ซึ่งใช้ตัวหนังสือที่คล้ายตัวเขียนด้วยมือ โคคา-โคลา มาพร้อมแถบรับบินได้ชื่อ หรือ International Business Machines ที่ย่อลงเป็น IBM Esso ที่กำเนิดจากการออกเสียงตัวย่อ S.O. หรือ Standard Oil ในทศวรรษที่หกสิบจึงถูกเปลี่ยนใหม่เป็น Exxon โดยแนวคิดที่ว่า xx มันดูเก๋ดี (แม้ในยุโรปและเมืองไทยยังจะเป็น Esso ก็ตาม) และก็มีหลายองค์กรที่พยายามจะเปลี่ยนชื่อตัวเอง กระแสความนิยมมาสูงสุดเขาช่วงกลางทศวรรษที่เจ็ดสิบ เมื่อ NBC จ่ายเงินจำนวน 700,000 ดอลลาร์ สำหรับเครื่องหมายอักษร N สีแดง-น้ำเงินแต่ดันไปพบว่าสถานีโทรทัศน์ในเนบราสก้าได้ใช้สัญลักษณ์นี้ไปแล้ว น่าสนใจที่มีเพียงสองค่ายหนังใหญ่ในฮอลลีวูดที่ใช้โลโก้เป็นอนิเมชัน คือ เอ็มจีเอ็มกับทเวนตีเซ็นจูรีฟ็อกซ์ (แต่หลังๆนี้ทำกันเยอะ) ส่วนผู้อำนวยการสร้างในยุคทศวรรษที่สามสิบและสี่สิบส่วนใหญ่จะใช้ลายเซ็นของตัวเองเป็นเครื่องหมายการค้า อัลเฟร็ด ฮิทค็อกก์ เก่งกว่าด้วยการใช้สัญลักษณ์ส่วนตัวที่โดดเด่นและกลายเป็นที่จดจำในเวลาต่อมา

5. หลักการออกแบบ

5.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น และเป็น การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว ไซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้มันสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมาก หรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

5.2 การออกแบบ

- หลักการจัดภาพ(Composition)โดยมีหลักสำคัญอยู่ที่ว่า การนำเอาส่วนประกอบมูลฐานต่างๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะ ผิวบริเวณว่างแสงเงาและสีมาจัดเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสมกับศิลปกรรมแขนงต่างๆตาม ต้องการ โครงสร้างของงานศิลปะได้แก่

- ความสมดุล (Balance)หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้นในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบา บางไปก็ จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความรู้สึกไม่สมดุลเป็นการบกร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะมี2ลักษณะคือ

-ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ ในทางศิลปะมีใช้น้อยส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

-ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจต่างดูลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

- ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้รูปแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตลอดจนเนื้อหาสาระมีเพียงหนึ่งเดียว การออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวยงามความ

กลมกลืนในการออกแบบมีดังนี้

- ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง ความกลมกลืนของเส้น เส้นมีลักษณะแตกต่างกัน แต่มีทิศทางเดียวกันความกลมกลืนของรูปร่างรูปร่างที่มีลักษณะและขนาดคล้ายคลึงกัน

- ความกลมกลืนของขนาดและทิศทาง ขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกกว้างไกล ขนาดเล็ก จะให้ความรู้สึกที่ไกลออกไปขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืนกันการออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางจะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย

- ความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่าง สีและบริเวณว่างมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบมาก ทั้งนี้สียังให้ความรู้สึกระยะใกล้ไกลอีกด้วย ถ้าสีเข้มจะให้ความรู้สึกใกล้ สีอ่อนจะให้ความรู้สึกไกล บริเวณว่างในงานออกแบบจะให้ความรู้สึกสบาย แต่บริเวณแคบจะให้ความรู้สึกอัดอึด ไม่สบายใจ ดังนั้นความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างจึงมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบ

- ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมาย แนวความคิดและความมุ่งหมายของผู้ออกแบบที่ต้องการจะแสดง หรือ สื่อความหมายก็เป็นสิ่งที่สำคัญ ในการสร้างความกลมกลืนในการออกแบบ ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมายของการออกแบบ เช่น กองทัพมดกำลังขนอาหารไปในทิศทางเดียวกัน ภาพของกองเชียร์ที่กำลังเชียร์กีฬาอยู่ข้างสนามเป็นต้นการสร้างความกลมกลืนจะแสดงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

- ความกลมกลืนกันของลักษณะผิวและจังหวะ ลักษณะผิวหยาบจะให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง มีน้ำหนัก ส่วนลักษณะผิวละเอียดจะให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มและเบา สำหรับจังหวะนั้นในการออกแบบเป็นการสร้างสรรค์งานในรูปของการเคลื่อนไหว การซ้ำทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นไม่น่าเบื่อ การออกแบบให้เส้นไหลและการออกแบบต่อเนื่องแบบเพิ่มขึ้นหรือลดลงเรื่อยๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลักษณะผิวและจังหวะมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบให้กลมกลืน

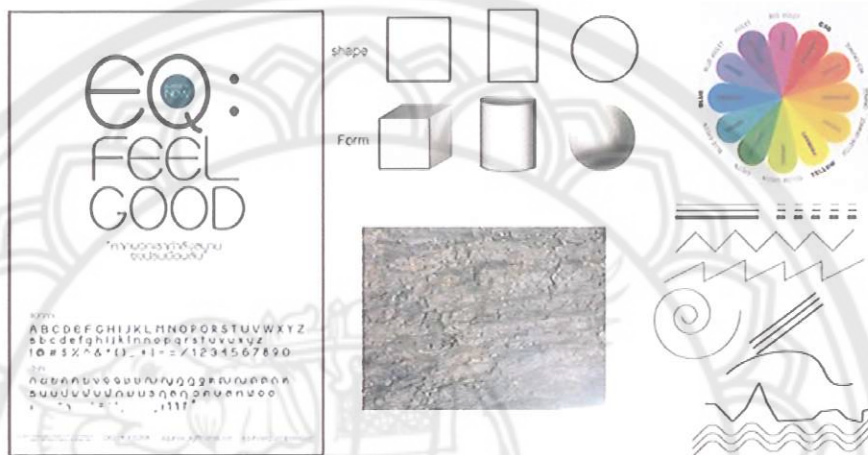
- ความแตกต่าง (Contrast) การจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้ความแตกต่าง หรือมีความขัดแย้ง ไม่ประสานกัน จะช่วยแก้ปัญหาจืดชืด จาเจ น่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดี ในการสร้างสรรค์ศิลปะ หากจัดองค์ประกอบให้เกิดการขัดแย้งตามความเหมาะสม จะช่วยให้งานศิลปะดูแปลกใหม่ แปลกตา น่าสนใจมากยิ่งขึ้นการขัดแย้งทางศิลปะอาจทำได้ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยเส้น (Line Contrast)
- ขัดแย้งด้วยรูปร่าง, รูปทรง (Shape, Form Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยสี (Color Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยลักษณะผิว (Texture Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยขนาด (Size Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)

- องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design) องค์ประกอบหลักๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร

องค์ประกอบงานกราฟิก : Element of Design

แบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือเส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร



ภาพ 2 องค์ประกอบงานกราฟิก

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64

1.เส้น (Line)



ภาพ 3 เส้น

ที่มา : จตุพร ปานจ้อย. (2550)

ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่าง ๆ ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้เป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่าย ๆ ก็เพียงแต่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลาย ๆ จุด ถูกนามาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง

เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว

เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม

เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้

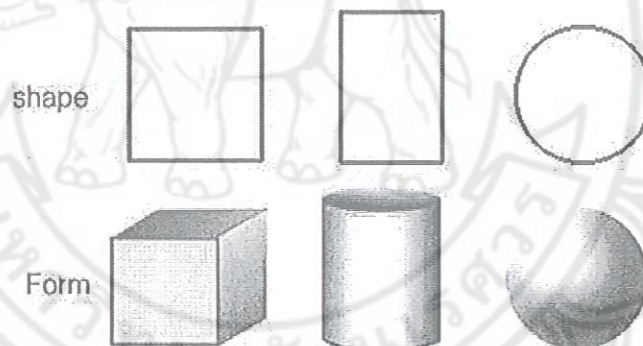
เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด

เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล

เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

2.รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)



ภาพ 4 รูปร่าง รูปทรง

ที่มา : ศิลปะการออกแบบ (2538)

รูปร่าง : เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่าง ๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย

3.พื้นผิว (Texture)



ภาพ 5 พื้นผิว

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012/02

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไปในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

4.ที่ว่าง (Space)

อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย

ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

5.สี (Color)



ภาพ 6 สี

ที่มา : www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1376478183

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ ดังนั้นจึงขอยกไปอธิบายไว้เป็นเรื่องใหญ่ ๆ ในหัวข้อต่อไป

- สัดส่วน(Proportion) สัดส่วนของรูปร่างคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวสัดส่วนของรูปทรงคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างความยาวและความหนาหรือความลึกขนาดและสัดส่วนนับว่า มีความสัมพันธ์กับความงามและประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของสัดส่วนที่ดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของตัวเองดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ด้วย เช่น ถ้าอีหากออกแบบให้มีสัดส่วนที่ดี และมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของมนุษย์ที่นั่นก็จะรู้สึกสะดวกสบายไม่ทำให้เสียบุคลิกภาพและสุขภาพ แต่ในเรื่องของสัดส่วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ให้เป็นตัวเลขที่แน่นอนลงไปได้ จึงเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบต้องพิจารณาว่าขนาดและสัดส่วนเท่าใดจึงจะดูสวยงามและเหมาะสมด้วยประโยชน์ใช้สอยในตัวของมันเอง และมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างประสานกลมกลืนทำให้เกิดสุนทรีย์ภาพส่วนรวมอีกด้วย

- จังหวะและเคลื่อนไหว (Rhythm & Movement) จังหวะลีลา หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิด เป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก ตามปกติเราจะพบเห็นจังหวะกันอยู่แล้ว เช่น การเดิน การบินของนก ส่วนลักษณะที่ไม่เคลื่อนไหว แต่เป็นการซ้ำกัน เป็นการซ้ำในรูปทรงและรูปร่าง เช่น ส่วนผลไม้ที่ปลูกอย่างเป็นระเบียบ , หนังสือที่กองหรือจัดอย่างเป็นระเบียบ, ร้านค้าบ้านเรือนที่อยู่ริมถนนที่ก่อสร้างอย่างเป็นระเบียบ งานออกแบบที่แสดงจังหวะเป็นผลมาจากการออกแบบซ้ำๆกัน ออกแบบสลับไปมา ออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆและการออกแบบลื่นไหล

5.3 สีกับการออกแบบ

ผู้สร้างสรรค์งานออกแบบจะเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีโดยตรง มัณฑนากรจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อใช้ในงานตกแต่ง คนออกแบบจากเวทีการแสดงจะคิดค้นสีเกี่ยวกับแสง จิตรกรก็จะคิดค้นสีขึ้นมาจะระบายให้เหมาะสมกับ ความคิด และจินตนาการของตน แล้วตัวเราจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อความงาม ความสุข สำหรับเรามีได้หรือสีที่ใช้สำหรับการออกแบบนั้น ถ้าเราจะใช้ให้เกิดความสวยงามตรงตามความต้องการของเรา มีหลักในการใช้กว้างๆ อยู่ 2 ประการ คือ การใช้สีกลมกลืนกัน และ การใช้สีตัดกัน

5.3.1 การใช้สีกลมกลืนกัน

การใช้สีให้กลมกลืนกัน เป็นการใช้สีหรือน้ำหนักของสีให้ใกล้เคียงกัน หรือคล้ายคลึงกัน เช่น การใช้สีแบบเอกรงค์ เป็นการใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่หลายลำดับ การใช้สีข้างเคียง เป็นการใช้สีที่เคียงกัน 2 " 3 สี ในวงสี เช่น สีแดง สีส้มแดง และสีม่วงแดง การใช้สีใกล้เคียง เป็นการใช้สีที่อยู่เรียงกันในวงสีไม่เกิน 5 สี ตลอดจนการใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น (warm tone colors and cool tone colors)

5.3.2 การใช้สีตัดกัน

ตัดกันคือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี (ดูภาพวงจรสี ด้านซ้ายมือประกอบ) การใช้สีให้ตัดกันมีความจำเป็นมาก ในงานออกแบบ เพราะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ในทันทีที่พบเห็น สีตัดกันอย่างแท้จริงมีอยู่ด้วยกัน 6 คู่สีคือ

1. สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง
2. สีส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงิน
3. สีแดงตรงข้ามกับสีเขียว
4. สีเหลืองส้มตรงข้ามกับสีม่วงน้ำเงิน
5. สีส้มแดงตรงข้ามกับน้ำเงินเขียว
6. สีม่วงแดงตรงข้ามกับสีเหลืองเขียว



ภาพที่ 7 วงจรสี

ที่มา <http://1.bp.blogspot.com/>

การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% หรือ ใช้เนื้อสีผสมในกันและกัน หรือใช้สีหนึ่งสีใด ผสมกับสีคู่ที่ตัดกันด้วยปริมาณเล็กน้อยรวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายเล็กๆสลับกันในผลงานชิ้นหนึ่ง อาจจะใช้สีให้กลมกลืนกันหรือตัดกันเพียงอย่างเดียวอย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจจะใช้พร้อมกันทั้ง 2 อย่าง ทั้งนี้แล้วแต่ความต้องการ และความคิดสร้างสรรค์ของเรา ไม่มีหลักการ หรือรูปแบบที่ตายตัว

ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อน หรือวรรณะเย็น เราจะ สามารถควบคุม และสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิด จุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนาหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้อง กับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบคือ

1. **สร้างความรู้สึก** สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลัง ของแต่ละคน สีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายใน หรือภายนอกอาคารจะมีผลต่อการสัมผัสและสร้างบรรยากาศได้

2. **สร้างความน่าสนใจ** สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบจะช่วยสร้างความประทับใจและความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

3. **สื่อสัญลักษณ์ของวัตถุ** ซึ่งเกิดจากประสบการณ์หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟหรืออันตรายสีเขียวสัญลักษณ์แทนพืชหรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้และจดจำ งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำ ในรูปแบบ และผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ

5.4 เทคนิคการนาสีไปใช้งาน

เทคนิคการนาสีไปใช้งานมีอยู่มากมายหลายวิธี แต่ทุกวิธีจะชี้ไปที่วัตถุประสงค์เดียวกัน คือ ใช้สีเพิ่มความโดดเด่นให้กับจุดเด่นในภาพ และใช้สีตกแต่งส่วนอื่น ๆ ของภาพให้ได้ภาพรวมออกมาในอารมณ์ที่ต้องการ เทคนิคการเลือกสีจะมีสูตรสำเร็จให้เลือกใช้งานอยู่บ้าง คือ วิธีโยงความสัมพันธ์จากวงล้อสีก่อนนะทำงานทุกครั้งและนำพาให้เปิดไฟลวงล้อสีขึ้นมาแล้วเลือกสีหลักๆ สำหรับใช้ในการทำงานก่อน

เทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลายรูปแบบ แต่แบบที่นิยมให้งานกันเป็นหลักจะมีอยู่ 4 รูปแบบ คือ

- Mono หรือเอกรงค์ จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป



ภาพ 8 สี Mono หรือเอกรงค์

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012

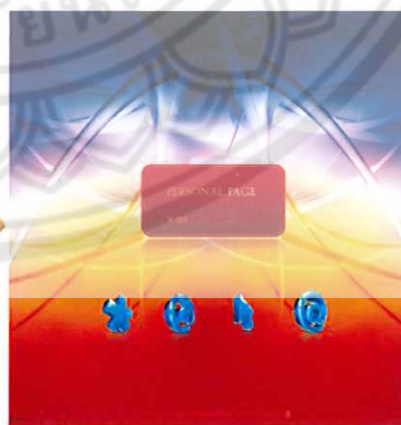
- Complement คือ สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีเช่น สีฟ้าจะตรงข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และก็ยังสามารถส่งผลได้ดีทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน ไม่ควรใช้ในพื้นที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจนวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวม จะทำให้ความตรงข้ามกันของพื้นที่น้อยกลายเป็นจุดเด่นของภาพ



ภาพ 9 สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012

- Triad คือ การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



ภาพ 10 Triad

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012

- Analogic หรือสีข้างเคียงกัน การเลือกสีใดสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกัน อีกข้างละสี หรือก็คือสีสามสีอยู่ติดกันในวงจรมันนั่นเอง



ภาพ 11 Analogic หรือสีข้างเคียงกัน

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012

5.5 การนำ Font ไปใช้ในงานออกแบบ

ตัวอักษร (Type)



ภาพ 12 ตัวอักษร

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ดี บางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง

เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้ จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ ๆ ต่อไปจากเรื่องสี

สำหรับการเลือกใช้งานตัวอักษรที่เหมาะสม เราจะต้องมารู้จักกับคุณสมบัติหลัก ๆ ที่สำคัญของตัวอักษร เช่น ส่วนประกอบหลัก ๆ และชนิดกันก่อน

Body & Proportion

Body หลัก ๆ จะประกอบไปด้วยตัว Body เอง และส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลถึงการเลือกใช้งาน Font ก็คือส่วนของ "เชิง" หรือ "Serif" (ในตัว Body ของ Font อาจจะไม่แยกย่อยได้เป็นตา หรือไหล่ได้อีก และในเบื้องต้นให้รู้จักกันไว้ในชื่อของ Body ก่อน)

Aa Bb Cc

ภาพ 13 Body ตัวอักษร

ที่มา : จตุพร ปานจ้อย. (2550)

ส่วนของ Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่น ตัวหนา หรือตั้งเอียง โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือ แบบปกติ ไม่ได้กำหนดอะไรเพิ่มเติม Bold คือ แบบที่เป็นตัวหนาและ Italic คือ แบบที่เป็นตัวเอียง

Aa Aa Aa

Regular Italic Bold

ภาพ 14 Proportion ตัวอักษร

ที่มา : จตุพร ปานจ้อย. (2550)

นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้ว ในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่ย่อยลงไปอีก เช่น Bold Italic ที่เป็นตัวหนาและเอียงหรือ Narrow ที่มีลักษณะแคบๆ ผอมๆ ก็เป็นไปได้

Aa Aa Aa

Bold Italic Narrow Italic Narrow Bold Italic

ภาพ 15 รูปแบบตัวอักษร

ที่มา : จตุพร ปานจ้อย. (2550)

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่าย ๆ อยู่ 2 ข้อคือ

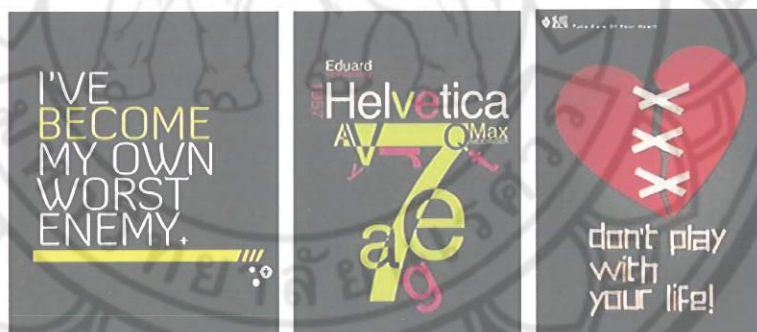
5.5.1 ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคาและ Font ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น คำว่าน่ารักก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย ไม่ควรใช้ Font ที่ดูเป็นทางการ

น่ารัก น่ารัก

ภาพ 16 ตัวอักษรเข้ากันความหมาย

ที่มา : จตุพร ปานจ้อย. (2550)

5.5.2 อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็ควรเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความสนุกสนานอย่างโปสเตอร์ละคราก็ควรจะใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนัก อย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น



ภาพ 17 อารมณ์ฟอนต์

ที่มา : www.km-web.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2012/02

นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร มีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 3 ข้อคือ

1. ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีรัศมีการกวาดสายตาตามลำดับ ดังนั้นถ้าอยากให้อ่านง่าย ควรจะวางเรียงลำดับให้ดีขึ้น ไม่เช่นนั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสียความหมายของข้อความไป

2. จุดเด่นควรจะมีเพียงจุดเดียว หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ๆ อยู่เพียงชุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนจุดอื่น ๆ ขนาดควรจะเล็กลงมาตามลำดับความสำคัญ

3. ไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไป จะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยาก และชวนปวดศีรษะมากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริง ๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไม่ตกแต่งพวกขนาด, ความหนาหรือกำหนดให้เอียงบ้าง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อแบบนี้จะดีกว่า

6 ตัวอย่างกรณีศึกษา

6.1 x-Cesar Garcia Millan เป็นงานแอนิเมชั่นที่มีความลงตัวทั้งรูปแบบของงานภาพ ใช้ลายเส้นขาวดำ ตัวละคร การเคลื่อนไหว เสียงประกอบที่เหมาะสมกับจังหวะ โดยการใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครเด็กเพียงตัวเดียว แต่ทำให้เข้าใจและสนุกเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องได้ อีกทั้งยังไม่ต้องใช้ฉากมาก การเปลี่ยนภาพทำได้ลงตัว สื่อสารอารมณ์ของเรื่องได้ดีผ่านตัวละครกับเหตุการณ์ต่างๆ และเป็นเป็นใกล้ตัวที่ทุกคนได้เจอมามา ทำให้เข้าใจในเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <http://face-indir.gen.tr/x-cesar-garcia-millan.html>

6.2 Wild & Woolly เป็นงานแอนิเมชั่นที่มีสีสันโดยเด่น การเคลื่อนไหว การเปลี่ยนภาพลงตัว และการใช้ตัวละครเดินไปและเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ทำให้เนื้อเรื่องน่าสนใจและสุดท้ายจบมาปิดเรื่องที่จุดเริ่มเรื่อง



ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=N8b-dhaalS8>

6.3 ALPHABETIC เป็นงานโมชันกราฟิก ที่ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษมาเล่นในตัวเอง โดยมีพื้นหลังเป็นสีต่างๆกันไปในแต่ละตัวอักษร เป็นโมชันกราฟิกที่สวยงามลงตัวทั้งการเปลี่ยนภาพการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 20 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <http://vimeo.com/40110798>

6.3 ADIDAS _ ADILETTE เป็นงานโฆษณาของเท้าแตะ adidas การใช้สีสดใสโดดเด่นลงตัวโดยจะเน้นสีสดแม่สีเป็นหลัก โดยตัวรองเท้านั้นจะอยู่กับที่เปลี่ยนสีไปเรื่อยๆ ใช้การเปลี่ยนภาพสีและพื้นหลังอย่างรวดเร็วมาช่วยเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ



ภาพที่ 21 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <http://vimeo.com/86605283>

6.4 The Story of a Story เป็นงานแอนิเมชันที่ใช้เทคนิค 3D ผสม 2D ได้อย่างลงตัวและใช้การเปลี่ยนภาพกับการเดินเรื่องของตัวละครมาช่วยให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยสอดแทรกสัญลักษณ์ลงไปด้วย



ภาพที่ 22 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <http://vimeo.com/channels/staffpicks>

6.5 Cuckoo เป็นงานแอนิเมชันที่ใช้เสียงประกอบกับภาพได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 23 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา
ที่มา <http://vimeo.com/39233724>

6.6 As Vantagens de Permanecer na Escola The Advantages of Staying in School เป็นงานโมชันกราฟฟิก ที่มีการเล่นเรื่องได้อย่างลงตัวผ่านตัวละครเด็กผู้ชายที่ต้องเจอกับเหตุการณ์ต่าง การเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนภาพลื่นไหล สอดแทรกด้วยข้อมูลตัวอักษรบางภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 24 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา
ที่มา <http://vimeo.com/68649465>

6.7 McDonald's - Daily Deal On Deli งานวิดีโอฟรีเซนเทชั่น ที่มีการจัด layout วิดีโอ
ผสมผสานกับจังหวะของดนตรีได้ดี



ภาพที่ 25 ภาพตัวอย่างกรณีศึกษา

ที่มา <http://vimeo.com/83502534>

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยนำเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบ อันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
4. สรุปแนวทางในการออกแบบ

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 13 - 21 ปี กำลังอยู่ในวัยศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา เพราะอยู่ในวัยที่ยังมีวุฒิภาวะไม่มาก จึงอาจถูกชักจูงไปในทางที่ผิดได้ง่ายและกลุ่มเป้าหมายนี้ยังอยู่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นตอนต้นถึงวัยรุ่นผู้ใหญ่ตอนต้น เป็นช่วงวัยที่ก้าวกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและเป็นผู้ใหญ่ การเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเป็นการนำรากฐานจากช่วงวัยก่อนๆมาใช้ให้เกิดประโยชน์เพื่อการค้นหาหนทางดำเนินชีวิตให้ตนเอง เป็นระยะที่มีทั้งความสับสนในตัวเอง ทั้งเรื่องนิสัย พฤติกรรมต่างๆ จนทำให้เกิดการค้นหาตัวเองขึ้น โดยอาจเกิดจากความชอบส่วนตัวหรือการเลียนแบบค่านิยมต่างๆ ทำให้ผู้ศึกษาเลือกกลุ่มเป้าหมายนี้ เพราะมีความหลากหลายทางพฤติกรรมและอารมณ์

2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมและรวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบโมชันกราฟิกที่เป็นสื่อสมัยใหม่ในการใช้เล่าและอธิบายข้อมูล เพื่อที่จะให้ข้อมูลเป็นประโยชน์และเป็นผลดีต่อผู้ที่ได้ศึกษา เป็นสื่อสมัยใหม่ที่น่าสนใจและทำให้เข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

1. การออกแบบโมชันกราฟิก

- กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสร้างงานเพื่อจะได้ใช้ภาษาที่ถูกต้อง
- กำหนดใจความสำคัญ
- เนื้อหาต้องมีความสนใจ และทันสมัย เนื้อหาที่มีความกระชับ
- สรุปรวบรวมข้อมูลให้มีความถูกต้อง ชัดเจน หาข้อมูลในหลายๆด้าน
- นำเสนอหัวข้อเรื่อง มีความน่าสนใจ ตั้งชื่อเรื่องให้น่าดึงดูดความสนใจ
- ออกแบบกราฟฟิกให้น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมข้อมูลให้น่าสนใจมากขึ้น
- สรุปข้อมูลของเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจมากขึ้น

ขอบเขตด้านเนื้อหาข้อมูล

การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยมของวัยรุ่นไทย โดยการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน นี้มีความยาว 4-5 นาที

ขอบเขตด้านวิธีการทำ

ศึกษาการทำกรออกแบบโมชันกราฟิกและนำไปประยุกต์ใช้และปรับปรุงในการทำงาน รวมไปถึงการศึกษาเทคนิคต่างๆด้านโมชันกราฟิกเพื่อเป็นประโยชน์สูงสุดในการทำงาน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

- การศึกษาค้นคว้าหา
- คิดบทเรื่อง
- ขั้นตอนการทำงาน
- ทำรูปเล่มสรุปการศึกษาค้นคว้าอิสระ

2. ด้านหลักการออกแบบ

- ความกลมกลืน ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้รูปแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตลอดจนเนื้อหาสาระมีเพียงหนึ่งเดียว การออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวยงาม

- ความแตกต่าง (Contrast) การจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้ความแตกต่าง หรือมีความขัดแย้ง ไม่ประสานกัน จะช่วยแก้ปัญหาจืดชืด จาเจ น่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดี

- สร้างความน่าสนใจ สีสมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ จะช่วยสร้างความประทับใจและความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

2.1 จากกรณีศึกษาเรื่อง x-Cesar Garcia Millan ได้ข้อสรุปดังนี้

- ลักษณะการเล่าเรื่อง การดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวละครเพียงตัวเดียว
- การเคลื่อนไหว ลายเส้น และการเปลี่ยนภาพ
- สื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย

2.2 จากกรณีศึกษาเรื่อง Wild & Woolly ได้ข้อสรุปดังนี้

- การแทรกกราฟฟิกที่น่าสนใจกับตัวละคร
- การเคลื่อนไหวสอดแทรกอารมณ์ในกราฟฟิก ทำให้น่าสนใจและมีความน่าสนใจ
- ใช้โทนของสีครอบคลุม ทำให้กราฟฟิกและฟอนต์ดูมีความโดดเด่นเท่ากัน

2.3 จากกรณีศึกษาเรื่อง ALPHABETIC ได้ข้อสรุปดังนี้

- การเคลื่อนไหวที่มีความราบรื่นหลากหลายโดยการใช้ฟอนต์มีรายละเอียดในการเคลื่อนไหว

- เสียงประกอบ ที่กระตุ้นทำให้น่าติดตาม

- การเปลี่ยนสีพื้นหลัง ทำให้น่าสนใจมีความโดดเด่น

2.4 จากกรณีศึกษาเรื่อง ADIDAS _ ADILETTE ได้ข้อสรุปดังนี้

- การใช้โทนสี
- เทคนิคการเปลี่ยนภาพอย่างรวดเร็ว

2.5 จากกรณีศึกษาเรื่อง The Story of a Story ได้ข้อสรุปดังนี้

- เสียงประกอบ ที่กระตุ้นทำให้น่าติดตาม
- การเปลี่ยนสีพื้นหลัง ทำให้น่าสนใจมีความโดดเด่น
- ใช้การเคลื่อนไหว ประกอบกับความรู้สึก ให้ความรู้ถึงอารมณ์ของเนื้อหา
- การเคลื่อนไหวที่ดูทันสมัย

2.6 จากกรณีศึกษาเรื่อง Cuckoo ได้ข้อสรุปดังนี้

- การใช้เสียงดนตรีให้เข้ากับจังหวะการเคลื่อนไหวของกราฟฟิก

2.7 จากกรณีศึกษาเรื่อง As Vantagens de Permanecer na Escola The Advantages of Staying in School ได้ข้อสรุปดังนี้

- ใช้การเคลื่อนไหว ประกอบกับความรู้สึก ให้ความรู้ถึงอารมณ์ของเนื้อหา
- การเคลื่อนไหวที่ดูทันสมัย
- ลักษณะการเล่าเรื่อง การดำเนินเรื่อง

2.8 จากกรณีศึกษาเรื่อง McDonald's - Daily Deal On Deli ได้ข้อสรุปดังนี้

- การจัดวาง lay out ในการนำเสนอมีความน่าสนใจ
- การคลุมโทนสีในตัวตนวิดีโอ

ตารางสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

เรื่องที่	1	2	3	4	5	6	7	8
movement	★	★	★		★	★	★	
transition	★	★	★	★	★		★	
info							★	
composition	★		★		★	★	★	
Lay out			★					★
color		★	★	★				★
font						★		
จังหวะ	★	★	★	★	★			★
สัญลักษณ์		★			★			
เรื่อง	★	★			★		★	

4. สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบโมชันกราฟิก เรื่อง วัตถุนิยม มีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยม วัตถุนิยม ข้อมูลการออกแบบโมชันกราฟิกและกรณีศึกษา
2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบโมชันกราฟิก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนยุคปัจจุบัน
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept เกี่ยวกับค่านิยม วัตถุนิยมของคนไทย เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนยุคปัจจุบัน
4. กำหนด theme ในการออกแบบกราฟิก

บทที่ 4 ผลการวิจัย

จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมของวัยรุ่นไทย เพื่อนำมาผลิตเป็นสื่อโมชันกราฟฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม ได้มีการศึกษาข้อมูลเนื้อหาที่วิจัยโดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ แล้วนำแนวคิดที่ได้มาออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

1. Pre-production

- 1.1 วิเคราะห์เนื้อหา
- 1.2 แนวความคิดในการออกแบบ
- 1.3 ขั้นตอนออกแบบตัวละคร
- 1.4 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง
- 1.5 ตราสัญลักษณ์
- 1.6 ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด

2. Production

- 2.1 ตัดต่อเสียง
- 2.2 ทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก

3. Post-production

- 3.1 ตัดต่อ / ใส่เสียง
- 3.2 การนำเสนอผลงาน

1. Pre-production

1.1 วิเคราะห์เนื้อหา

หลังจากรวบรวมข้อมูลเรื่องค่านิยมกับกลุ่มเป้าหมายแล้ว จึงได้วิเคราะห์แนวคิดออกมา คือ ค่านิยมของวัยรุ่นไทยส่วนใหญ่มีหลายประเภท จึงยกค่าทางวัตถุและทางสังคมออกมาเพื่อนำเสนอ และแตกออกมาเป็น 4 ค่านิยมหลักๆ คือ ค่านิยมวัตถุ ค่านิยมเลียนแบบ ค่านิยมรักความสนุกและค่านิยมทางเพศ ซึ่งค่านิยมทั้งสี่นี้เองเป็นค่านิยมส่วนใหญ่ของวัยรุ่นไทย เมื่อได้ค่านิยมที่จะนำมาทำเป็นเนื้อเรื่องแล้วจึงได้วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มบุคคลอายุ 13-21 ปี ว่ากลุ่มช่วง

อายุไหนมีความต้องการในค่านิยมด้านใดบ้างและนำมาร้อยเป็นเรื่องราว โดยแบ่งตัวละครเป็น 3 ช่วงอายุเพื่อให้สอดคล้องกับค่านิยมด้านต่างๆ

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

● กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาอายุ 13 – 21 ปี

วัยรุ่น



วัยรุ่นตอนต้น

โรงเรียนเป็นแปลง คือ มีการเรียนรู้อย่างรวดเร็วอย่างรวดเร็วจน เช่น ทำกิจกรรมด้านสังคม มีประสบการณ์สร้างสรรในวัยเรียน แต่ไม่กล้าแสดงออก มีบทบาทและอิทธิพลทางกายวิบุลย์สูงใหญ่ ก้าวข้ามสิ่งของ มีความเป็นอิสระ แต่ยังคงพึ่งพาพ่อแม่ ยังไม่พึ่งพาตัวเอง



วัยรุ่นตอนกลาง

โรงเรียนเป็นแปลงที่กว้าง คือ มีความรู้ที่เริ่ม ไม่ใช่แค่ความรู้ด้านวิชาการอย่างเดียว แต่เริ่มที่จะหาความรู้ การเปลี่ยนแปลงร่างกายเริ่มแสดงออกให้เห็น มีความรู้เรื่องความรักเริ่มมีประสบการณ์ชีวิตที่ปรึกษาพ่อแม่บางส่วน



วัยรุ่นตอนปลาย

มีบทบาทที่ชัดเจนในสังคม เริ่มที่จะพึ่งพาตัวเองได้มากขึ้น มีความเป็นอิสระ-เห็นในการดำรงชีวิต และชอบที่จะหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับต่างๆ เริ่มที่จะรู้จักตัวเองในสังคม การเปลี่ยนแปลงเห็นที่แน่นอน มีแนวโน้มที่จะพึ่งพาตัวเองมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ-เรื่องอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา



วิเคราะห์เนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ค่านิยม

- ค่านิยม มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า "Value"
- ค่านิยม หมายถึง ทัศนคติของคนหรือสังคมที่มีต่อสิ่งของ ความคิด และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนา คุณค่าและความถูกต้องของสิ่งของนั้นๆ
- ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่บุคคลพอใจหรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า แล้วยอมรับไว้เป็นความเชื่อ หรือความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ค่านิยมจะสิ่งอยู่ในตัวบุคคลในรูปของความเชื่อตลอดไป จนกว่าจะพบกับค่านิยมใหม่ ซึ่งตนพอใจกว่าก็จะยอมรับไว้

ค่านิยมเกิดจาก

วัฒนธรรมองค์กร

พฤติกรรม

ค่านิยม

ความเชื่อ

การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริง ความไว้วางใจที่เป็นรูปของความเชื่อ นั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความจริงที่ตรงตามหลักเหตุผลหรือหลักวิทยาศาสตร์ใดๆ

ค่านิยมมี 2 ประเภท

ค่านิยมมี 2 ระดับ

ชนิดของค่านิยม

- ค่านิยมเฉพาะตัว (Individual Value)
- ค่านิยมสังคม (Social Value)
- ค่านิยมในทางปฏิบัติ (Pragmatic values)
- ค่านิยมอุดมคติ (Ideal values)
- ค่านิยมทางวัตถุ
- ค่านิยมทางสังคม
- ค่านิยมทางความจริง
- ค่านิยมทางจริยธรรม
- ค่านิยมทางสุนทรียภาพ
- ค่านิยมทางศาสนา

ค่านิยมกับสังคมไทยและวัยรุ่น

ค่านิยมทางวัตถุ

ค่านิยมวัตถุและนิยมหรูหรา
ค่านิยมเลียนแบบ

ค่านิยมทางสังคม

ค่านิยมรักความสุข
ค่านิยมทางเพศ

มหานิยม



1.2 แนวความคิดในการออกแบบ

แนวคิด

แนวคิดมาจากความนิยมในหมู่คนนำไปสู่การเลียนแบบ จึงได้รูปแบบแนวคิด คือ ช้า นิยม-อิงนิยม- We are นิยม โดยแนวคิดนี้อยู่ภายใต้แก่นเรื่องค่านิยมของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน จึงได้ตั้งชื่องานโมชันกราฟฟิกเรื่องนี้ว่า เรื่อง "มหานิยม" โดยชื่อเรื่องนั้นได้มาจากแนวคิดที่กล่าวไปข้างต้น ซึ่งมหานิยมนั้นก็มาจาก คำว่า "มหา" และ "นิยม" คำว่า "มหา" แปลว่า มาก , ใหญ่ , เยอะ คำว่า "นิยม" แปลว่า ชื่นชอบ , ชื่นชม , นับถือ ดังนั้น "มหานิยม" ในเรื่องนี้จึงแปลว่า การชื่นชอบมากๆ หรือ นิยมอะไรมากๆหรือเป็นส่วนใหญ่นั้นเอง

เรื่องย่อ

ตัวละครตัวได้มีค่านิยมตามสิ่งที่เข้ามาในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเสพสื่อต่างๆการติดมาจากเพื่อนหรือสังคม ทำให้เด็กคนนี้มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเรื่อยๆเปลี่ยนร่างตัวเองไปเรื่อยๆและได้ชวนคนอื่นให้ทำตาม จนเกิดเป็น มหานิยม

Timeline



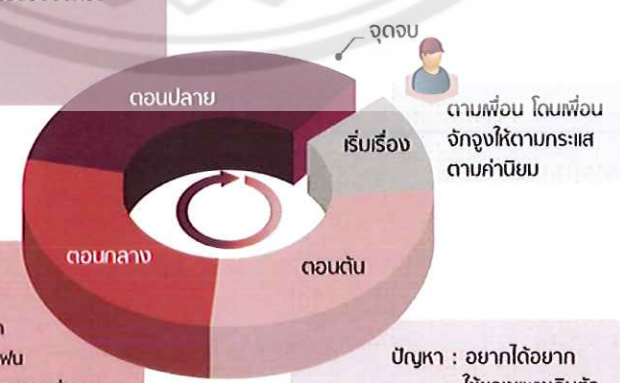
ต้น ได้รับอิทธิพลมาจากเพื่อนๆ เพื่อนชวนทำอะไรก็ทำ เห็นเพื่อนมีเงินมีผีก็อยากจะมีบ้าง เริ่มเห็นคุณค่าในตัวของตัวเอง มีค่านิยมวัตถุ จนมีของตามที่ต้องการ จากนั้นจึงมีค่านิยมในการเลียนแบบเพื่อน ศิลปิน ดารา ในสื่อต่างๆมากขึ้น

กลาง ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อต่างๆ การเลียนแบบดาราศิลปิน การบุคลิกดี ดูดี อยากสวยอยากหล่อ เลย์หันมานิยมของแบรนด์ดารา ใช้ชีวิตแบบหรูหราตามกระแส เพื่อให้อยู่ในสังคมเพื่อนๆได้

ปลาย ได้รับอิทธิพลมาจากพฤติกรรมของคนในสังคม โดยเห็นคนส่วนใหญ่ทำแล้วไปว่าดีหรือไม่ได้ มีคนชื่นชม มีคนสนใจ ก็ทำตามโดยไม่คำนึงถึงผล จนสุดท้ายเกิดปัญหาตามมา

ปัญหา : คิดว่าทำเรื่องไม่ดีแล้วที่ เห็นแก่ตัว
แย่งแฟน ก๊อญก๋อนวัยอันควร
ผล : ใช้กำลัง ทำแท้ง

การดำเนินเรื่อง



ปัญหา : อยากได้อะไร
ใช้ของแพงเกินตัว
อยากใช้ชีวิตหรูหรา
อยากดูดี อยากมีแฟน
วิธีแก้ : อ่อนน้อมเงินพ่อแม่ ขยายวงเก่าแลก
ใช้ของที่ทำได้ของตัวเอง
ใช้ของตัวเอง

ปัญหา : อยากได้อะไร
ใช้ของแพงเกินตัว
วิธีแก้ : อ่อนน้อมเงินพ่อแม่

1.3 ขั้นตอนออกแบบตัวละคร

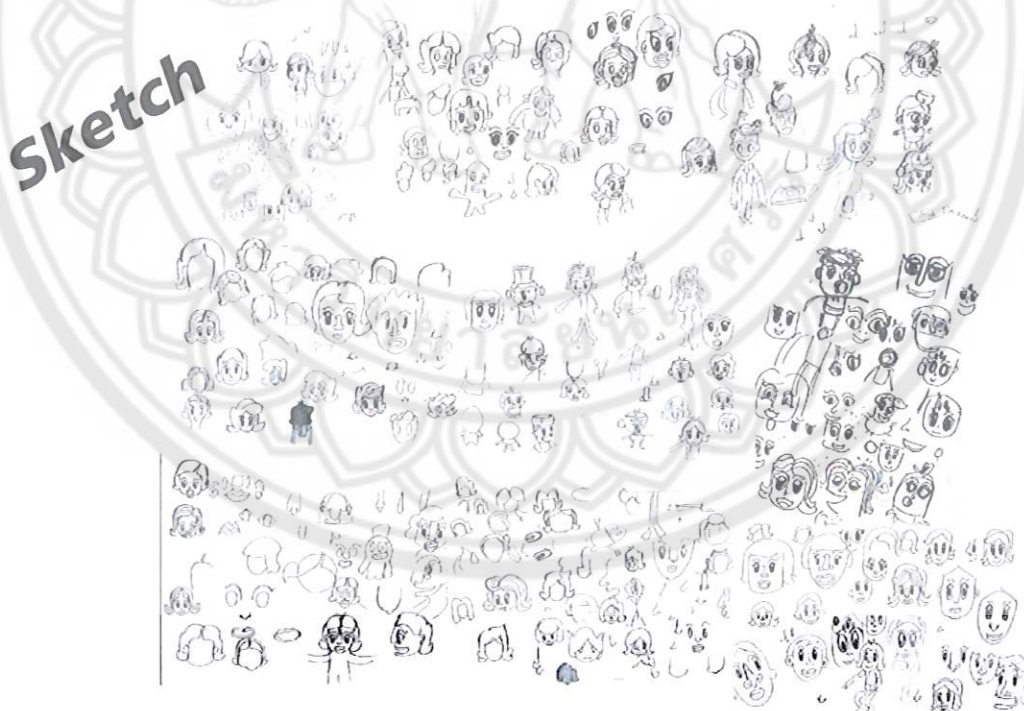
การออกแบบตัวละครได้มาจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งแบ่งตัวละครออกเป็นสามช่วงตามกลุ่มอายุและมีตัวละครเปิดเรื่องอีกหนึ่งตัว รวมเป็นสี่ตัวละครหลัก ซึ่งเป็นตัวเดียวกันและได้เปลี่ยนร่างไปเรื่อยตามสภาพแวดล้อมและตัวแปรที่เข้ามามีส่วนร่วมในเรื่อง นอกจากนี้ยังได้ออกแบบตัวละครประกอบอีกสี่ตัว รวมเป็นแปดตัว โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

- Color Tone



- ออกแบบแบบร่าง

โดยออกแบบแบบร่างเพื่อหารูปแบบและลักษณะเด่นของตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 26 แบบร่าง



ภาพที่ 27 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 1



ภาพที่ 28 แบบร่างตัวละครแบบลงสีครั้งที่ 1



ภาพที่ 29 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 30 แบบร่างตัวละครแบบลงสีครั้งที่ 2

แนะนำตัวละครหลัก



ภาพที่ 31 ตัวละครที่ 1

เปรียบเหมือนเด็กที่ยังมองโลกมุมเดียวอยู่ ประสบการณ์ในชีวิตยังน้อย จึงมีตาดวงเดียว มีใบอ่อนที่บนหัวเพื่อสื่อถึงอยู่ในวัยที่กำลังเจริญเติบโตรอการเรียนรู้ต่างที่กำลังจะเข้ามา



ภาพที่ 32 ตัวละครที่ 2

เปรียบเหมือนเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่กำลังมีการเจริญเติบโตและมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทางความคิดมากขึ้น อยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่างๆมากขึ้น จึงมีตาเพิ่มมาอีกดวงและมีการพัฒนาในด้านร่างกาย และเป็นช่วงที่ติดเพื่อน ช่วงค้นหาตัวเอง ซึ่งจะก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ



ภาพที่ 33 ตัวละครที่ 3

เปรียบเหมือนวัยรุ่นตอนกลาง เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น มีการพัฒนาในด้านสติปัญญาและอารมณ์ เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ซึ่งอาจหลงผิดได้ และในช่วงนี้ของเรื่องได้มีสื่อเทคโนโลยีต่างๆเข้ามาทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นน้อยลงหันมาใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ใช้แต่สิ่งอำนวยความสะดวก จึงทำให้ปากและขาหายไป มีตาเพิ่มมาอีกดวง มือข้างหนึ่งมีหนึ่งนิ้วเพราะใช้กดแต่โทรศัพท์ มืออีกข้างมีสองแฉ่งเพราะถือแต่โทรศัพท์ มีหูฟังใส่คือเป็นช่วงที่มีความคิดเป็นของตัวเองไม่ค่อยรับฟังผู้อื่น



ภาพที่ 34 ตัวละครที่ 4

เปรียบเหมือนวัยรุ่นตอนปลาย เริ่มจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เริ่มเข้าสังคมมากขึ้นเจอเรื่องราวและประสบการณ์ต่างๆที่เข้ามาในชีวิตทำให้ต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคม เริ่มมีการแข่งขันเอาต์เอาเปรียบกัน จึงได้มีหน้ากากซึ่งก็เปรียบเหมือนคนที่รู้หน้าไม่รู้ใจ ใส่หน้ากากเข้าหากัน และดอกไม้บนหัวได้กลายเป็นดอกสมบูรณเต็มวัยเช่นกัน



ภาพที่ 35 ตัวละครหลัก



ภาพที่ 36 ตัวละครประกอบ



ภาพที่ 37 กราฟฟิกในเรื่อง



1.4 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง



ภาพที่ 38 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่ 1 โผล่ขึ้นมาจากภู เปรียบเหมือนวัยเด็กที่ออกมาสู่โลกภายนอก 'ได้เจอสภาพแวดล้อมต่าง ทำให้มีประสบการณ์มากขึ้น' ดังเหมือนนกบในกะลาที่ออกจากกะลามาสู่โลกภายนอก



ภาพที่ 39 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่ 1 เปลี่ยนเป็นตัวละครที่ 2 และมีขนขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงทางรูปร่าง ลักษณะ มีสีดวงและเดือนดาวพุ่งออกมา ก็เปรียบเหมือนเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย สรีระรูปร่างต่างๆ และสีดวงที่พุ่งออกมาในเพศหญิงก็คือประจำเดือน



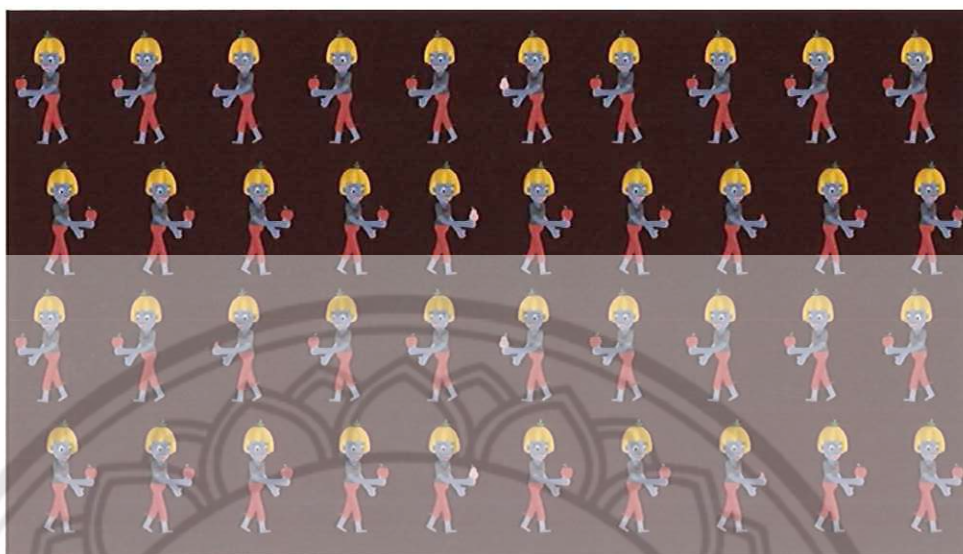
ภาพที่ 40 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่ 2 ที่กำลังเดินตามตัวละครสองตัวข้างหน้าและทำท่าทางตามก็เปรียบเหมือนในวัยรุ่นเป็นช่วงที่เพื่อนมีอิทธิพลมาก ช่วงนี้เราจะทำอะไรต่างๆตามเพื่อน โดยไม่รู้ว่าสิ่งที่ทำนั้นถูกหรือผิด



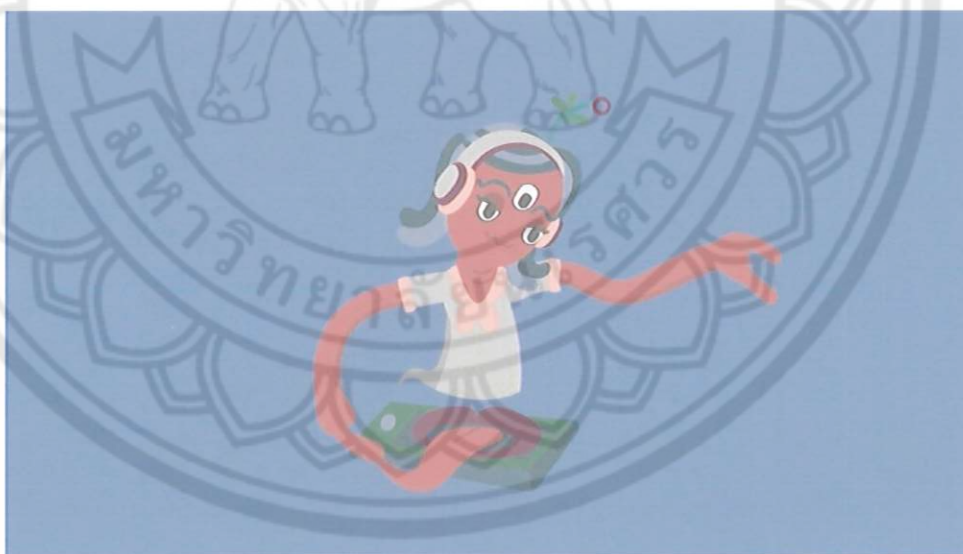
ภาพที่ 41 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพหัวตัวละครที่ 2 โผล่ขึ้นมาและมีเครื่องสำอางต่างๆเข้ามา นั่นก็เปรียบเหมือนช่วงวัยรุ่นที่กำลังรักสวยรักงาม เริ่มดูแลตนเองมากขึ้น ตามเพื่อน



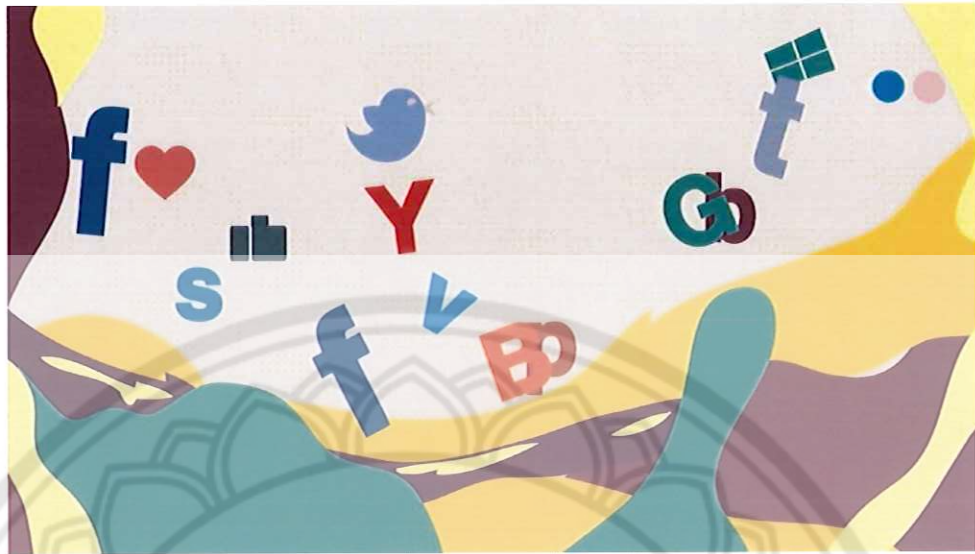
ภาพที่ 42 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครเดินถือแอปเปิ้ลหลายๆตัว แอปเปิ้ลก็เปรียบเหมือนเทคโนโลยีต่างๆที่เข้ามา ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ที่ทุกคนนิยมใช้ตามกัน ใครที่ไม่มีก็จะถูกโดนมองว่าแปลก แต่ก็มีบางตัวละครที่ถือผลไม้ต่างออกไปจากเพื่อน นั่นก็หมายถึงบางคนอาจไม่ได้ใช้ตามคนอื่น



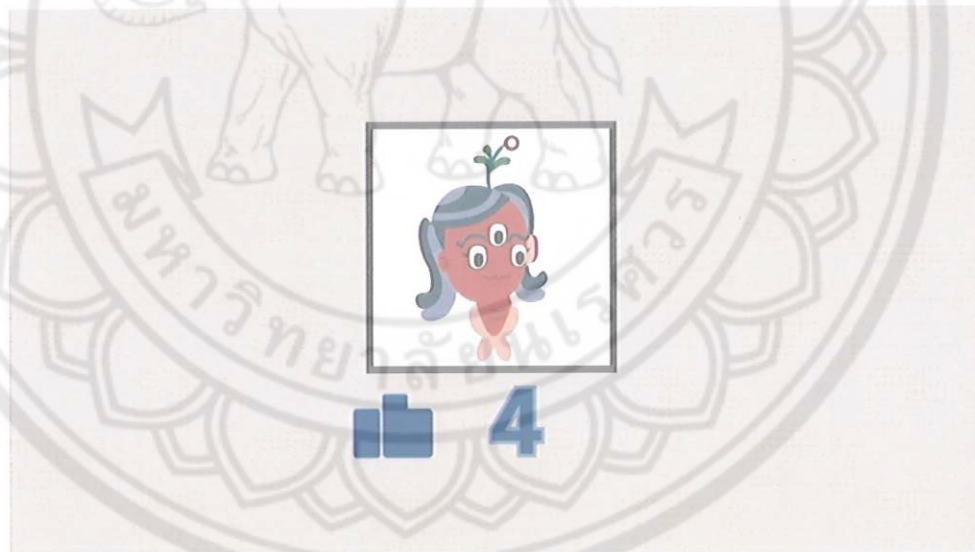
ภาพที่ 43 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่โผล่ขึ้นมา เปรียบเหมือนเริ่มเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง เทคโนโลยีต่างๆได้เข้ามามีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิต รูปร่างของภาพตัวละคร3 จึงเปลี่ยนไป โดยมีตาเพิ่มมา ก็คือ ขาและปากหายไป ก้มหน้าใช้นิ้วจิ้มแต่โทรศัพท์ ไม่ได้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เป็นความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ไม่ค่อยฟังใครจึงมีหูฟังมาใส่ไว้



ภาพที่ 44 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวอักษรภาษาอังกฤษหลายหลายสีที่ไหลมา นั่นก็หมายถึงโซเชียลมีเดียและโซเชียลเน็ตเวิร์คต่าง



ภาพที่ 45 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพรูปถ่ายที่มีมือกดไลค์ และมีเลขสี่ แต่พอแต่งรูปภาพด้วยแอปทำให้มียอดไลค์เพิ่มขึ้น



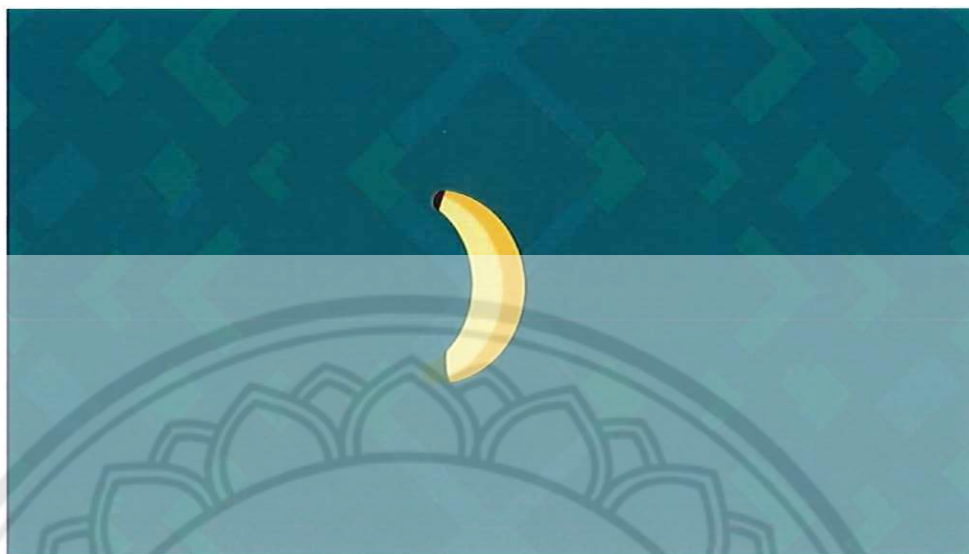
ภาพที่ 46 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพของต่างๆที่โผล่ขึ้นมาในช่วงนี้ ถือเป็นความนิยมในหมู่วัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นการดื่มกาแฟ กินขนมเค้ก ปลูกต้นกระบองเพชร ถ่ายรูปด้วยกล้องโพลารอยด์ หรือที่เรียกอีกอย่างว่า พวกฮิปเตอร์



ภาพที่ 47 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่โผล่ขึ้นมาและมีหมวกเรดลงมาใส่ที่หัว ก็หมายถึงวัยรุ่นช่วงนี้เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น กล้าคิดกล้าแสดงออกในสิ่งที่อยากเป็น



ภาพที่ 48 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง
ภาพกล้วย หมายถึงผู้ชาย



ภาพที่ 49 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครสองตัวมีทั้งใส่หมวกแรดและหมวกชะนีกำลังแย่งกล้วยกันอยู่ ก็เปรียบ
เหมือนวัยรุ่นที่กำลังแย่งผู้ชาย ตบตีกันเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของ



ภาพที่ 50 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครหลายตัวที่ใส่หน้ากากเดินอยู่ เปรียบเหมือนเป็นช่วงที่เปลี่ยนจากช่วงวัยรุ่นตอนกลางมาเป็นวัยรุ่นตอนปลาย ได้เจอสังคมมากขึ้น เจอผู้คนมากหน้าหลายตา แต่ไม่รู้เลยว่าใครเป็นคนแบบไหน เพราะมีหน้ากากใส่กันทุกคน ดังคำที่ว่า รู้หน้าไม่รู้ใจ



ภาพที่ 51 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครที่ยืนอยู่ ได้นำรูปวงกลมมาใส่ที่หน้าอก เปรียบเหมือนวัยรุ่นสาวที่ต้องมีหน้าอกที่ใหญ่ขึ้นเหมือนคนอื่น จึงต้องไปศัลยกรรม หรือใส่ซิลิโคนนั่นเอง



ภาพที่ 52 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครเดินผ่านม้าลายแล้วลายมาอยู่ที่ตัวหมายถึงการที่วัยรุ่นสมัยนี้ชอบสัก ภาพที่ตัวละครดูหน้าแข็งก็เหมือนการที่วัยรุ่นดูไอซ์ ส่วนภาพที่ตัวละครดูต้นไม้ นั่นหมายถึงการที่วัยรุ่นได้ลองดูบุหรี่ กัญชาหรือสิ่งเสพติดอุบายมุขต่างๆ หรืออีกนัยยะหนึ่งก็คือ การที่ดูสิ่งเสพติดพวกนี้เข้าไปจะเปรียบเหมือนการทำลายธรรมชาติ ส่งต่อสภาพแวดล้อมต่างและคนรอบข้าง



ภาพที่ 53 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพต่างๆที่ปรากฏขึ้นในชวงนี้หมายถึงสิ่งมีนเมาหรือสุรา เช่น สิงห์ หมายถึง เบียร์สิงห์ , ช้าง หมายถึง เบียร์ช้าง , เสือ หมายถึง เบียร์เสือ , เลขสองแปดห้า หมายถึง เหล้าเบลนด์ 285 , ดาว หมายถึง เบียร์ไฮเนเก้น



ภาพที่ 54 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพตัวละครสองตัวเข้ามาร้องเพลงด้วยกัน หมายถึง การฟีเจอริ่ง (Featuring) สำหรับวงการเพลงที่นักร้องร่วมกับนักร้องรับเชิญมาร่วมร้องเพลงด้วยกัน แต่ภาษาวัยรุ่นหมายถึง ผู้ชายกับผู้หญิงชวนกันไปมีอะไรกัน



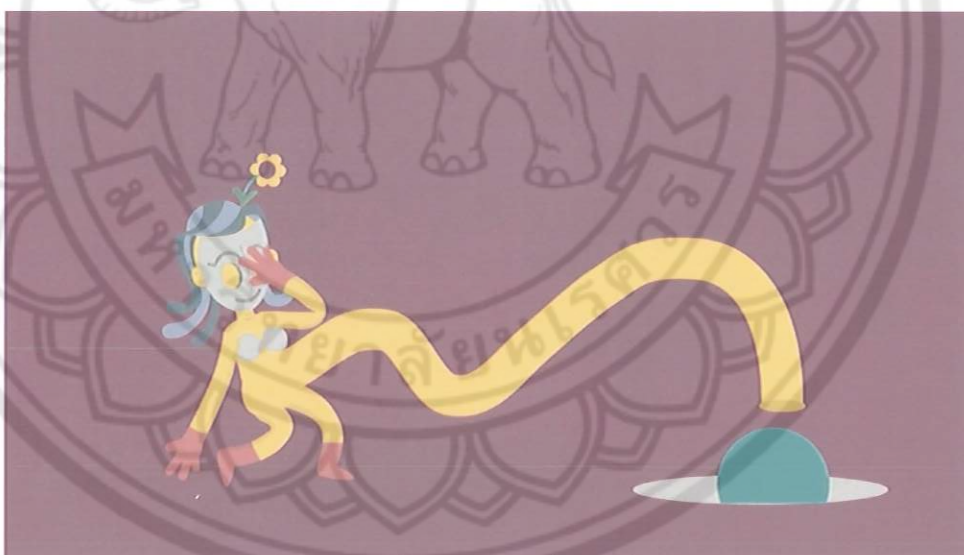
ภาพที่ 55 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพนี้หมายถึง การเจาะไข่แดง เปรียบเหมือนการเปิดบริษัทของหญิงสาว โดยไข่แดงนั้นคือไข่ที่ทำให้เกิดการผสมพันธ์ เช่น ไข่ไก่ ไข่แดงอยู่ตรงกลาง เลยเปรียบเทียบถึงการถูกเจาะไข่แดง อีกอย่าง ไข่แดงเป็นสิ่งคนสมัยก่อนหวงเอาไว้ให้ลูกเล็กกิน เมื่อเด็กโตแล้วจึงเอามาสอนถึงสังคอรหวงหรือสงวนไว้ อย่าใครเจาะไข่แดง



ภาพที่ 56 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพนี้สื่อถึง การที่ผู้หญิงต้องทำให้ฝ่ายชายต้องจากไป เพราะปฏิเสธความรับผิดชอบที่ตนเองได้ทำขึ้น



ภาพที่ 57 สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

ภาพนี้สื่อถึง การที่ผู้หญิงได้ท้องก่อนไว้อันควร จึงได้ทำแท้ง หรือการเอาเด็กไปทิ้งโดยปฏิเสธการรับเลี้ยง

1.5 ตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 58 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 1

มกานิยม

ภาพที่ 59 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2

มกานิยม

ภาพที่ 60 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 3

กุแฉ
เข็ญ

ภาพที่ 61 การออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 4

กุแฉ
เข็ญ

กุแฉ
เข็ญ

ภาพที่ 62 การออกแบบตราสัญลักษณ์บนพื้นหลังสีขาวและดำ

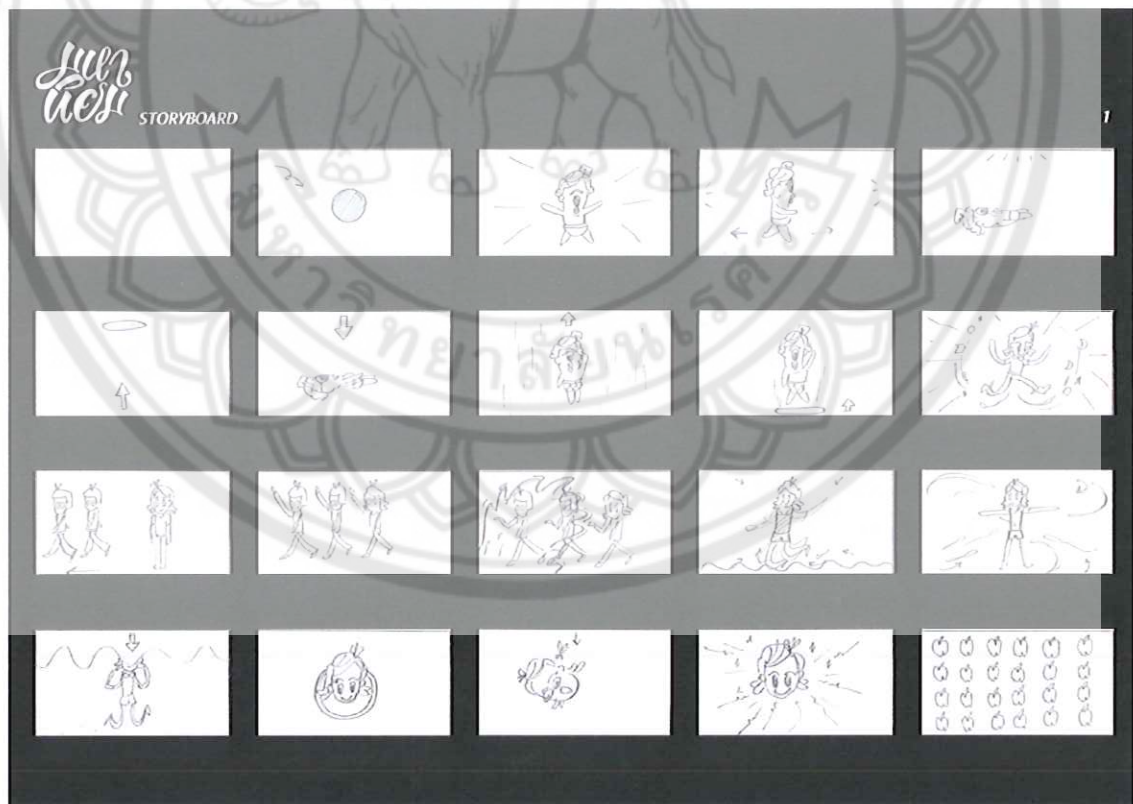
กุแฉ
เข็ญ

ภาพที่ 63 แบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้

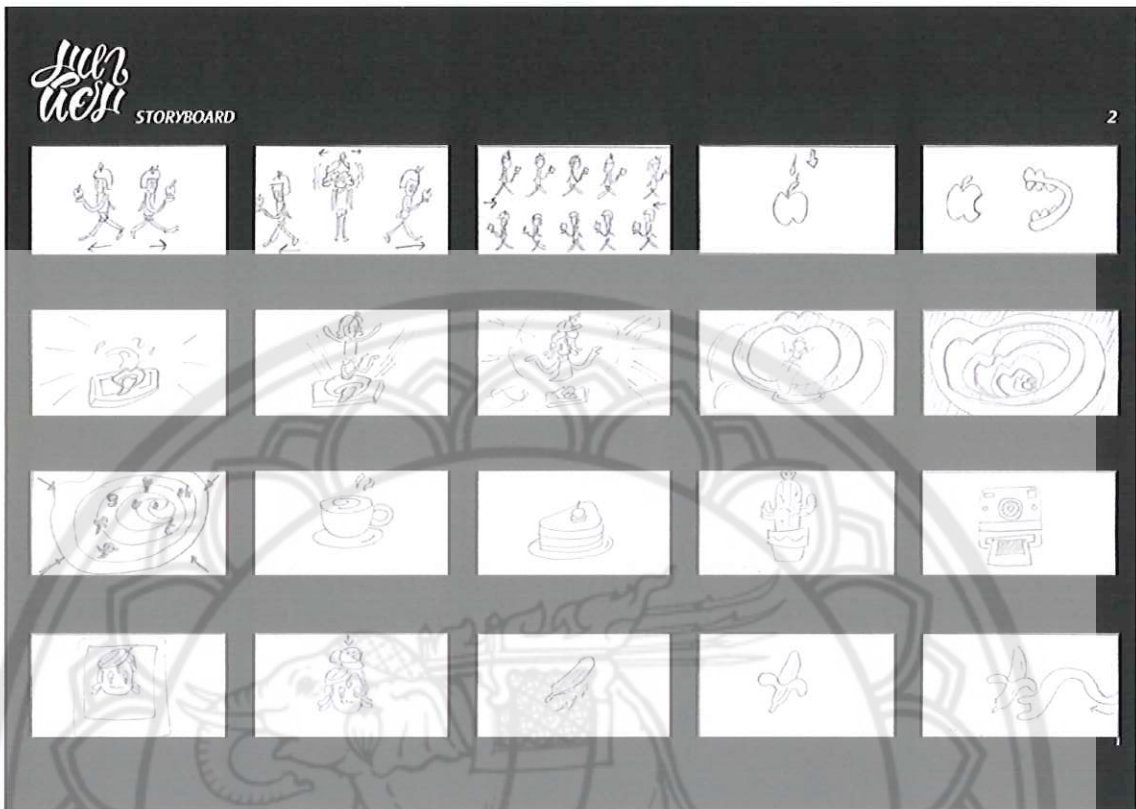


ภาพที่ 64 การออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ใช้ในภาพประกอบ

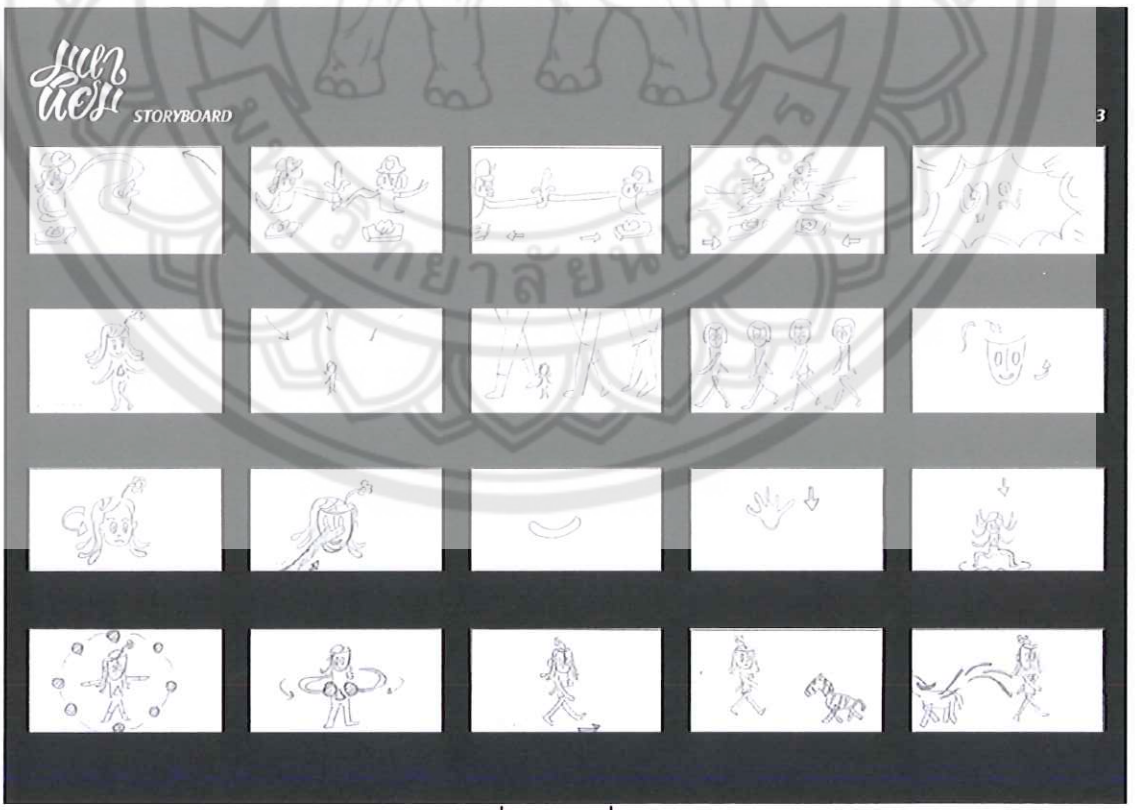
1.6 ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด



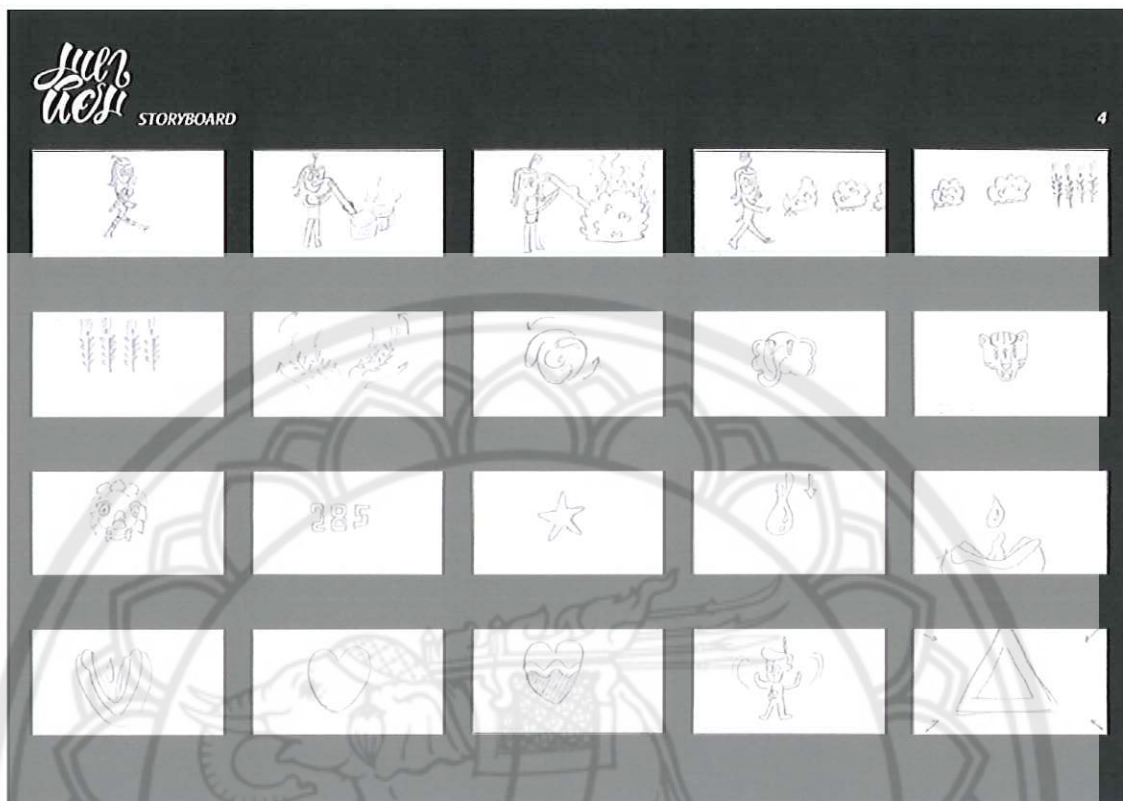
ภาพที่ 65 สตอรี่บอร์ด



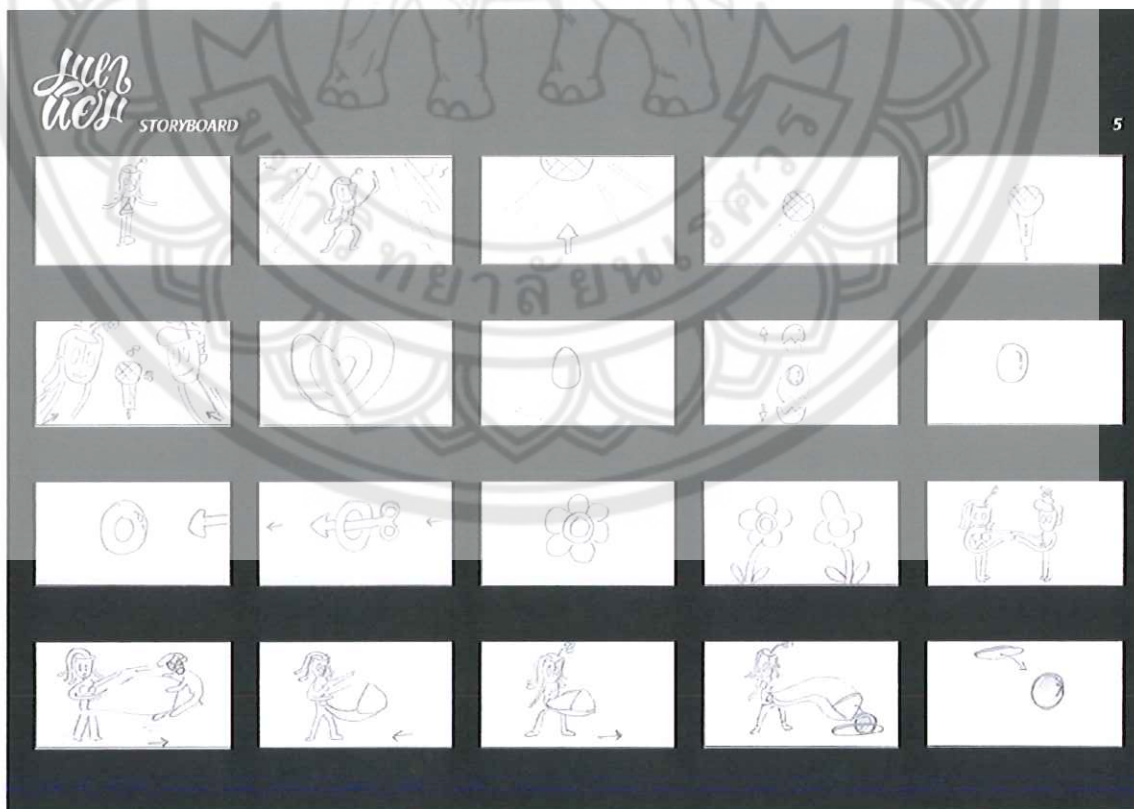
ภาพที่ 66 สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 67 สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 68 สตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 69 สตอรี่บอร์ด



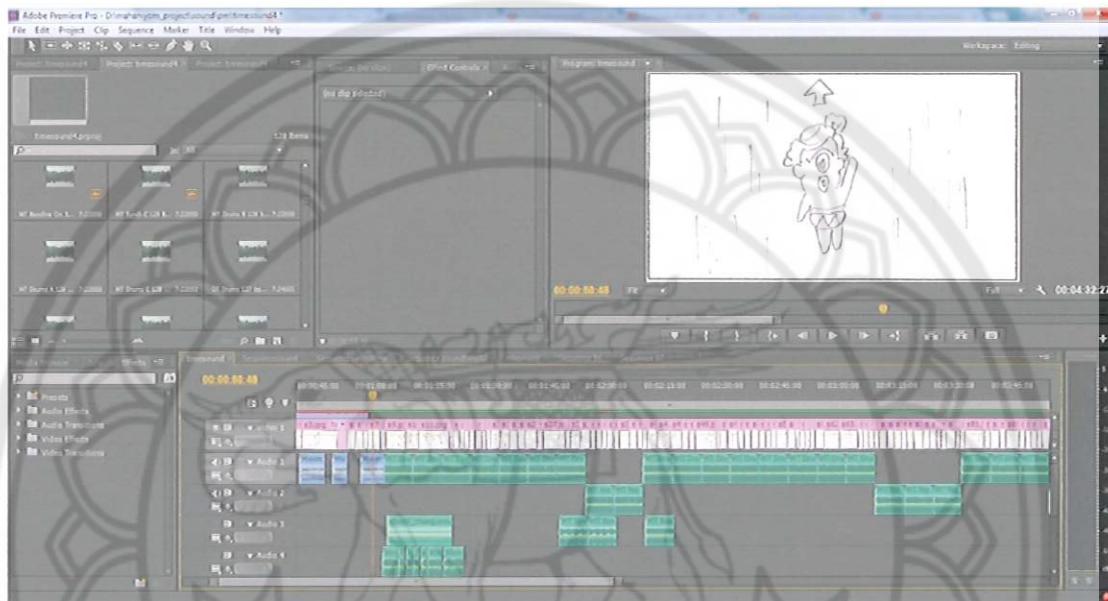
ภาพที่ 70 สตอรี่บอร์ด



2. Production

2.1 ตัดต่อเสียง

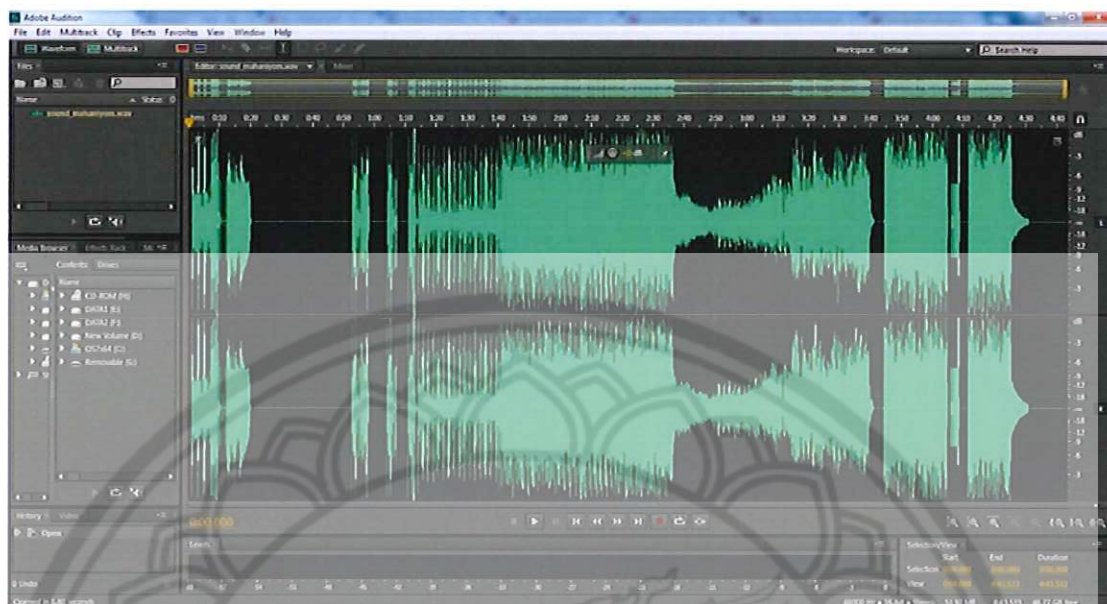
เป็นการทำเสียงประกอบขึ้นมาใหม่ให้เข้ากับเรื่องราวที่ได้วางไว้สตอรี่บอร์ดโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



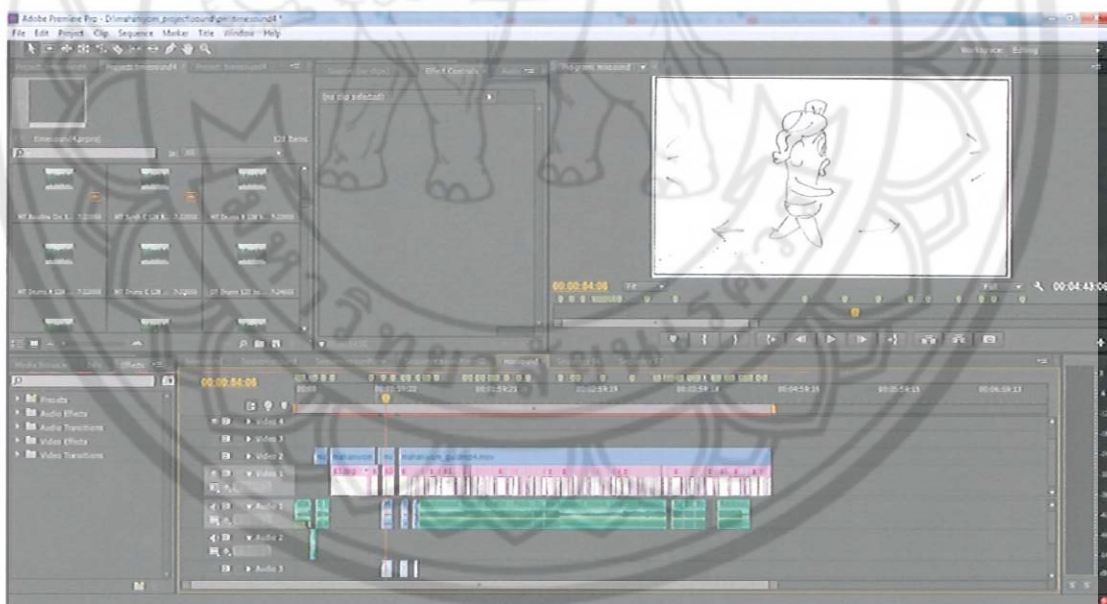
ภาพที่ 71 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 เพื่อแต่งเสียงประกอบใหม่



ภาพที่ 72 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 เพื่อใส่เสียง

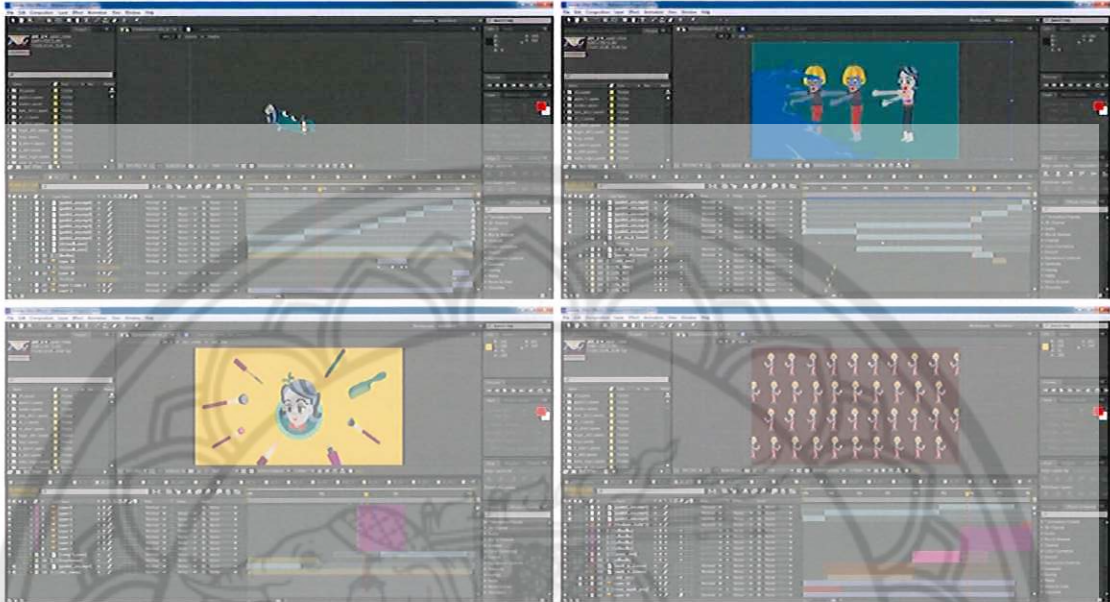


ภาพที่ 73 โปรแกรม Adobe Audition CS6 เพื่อปรับแต่งเสียง

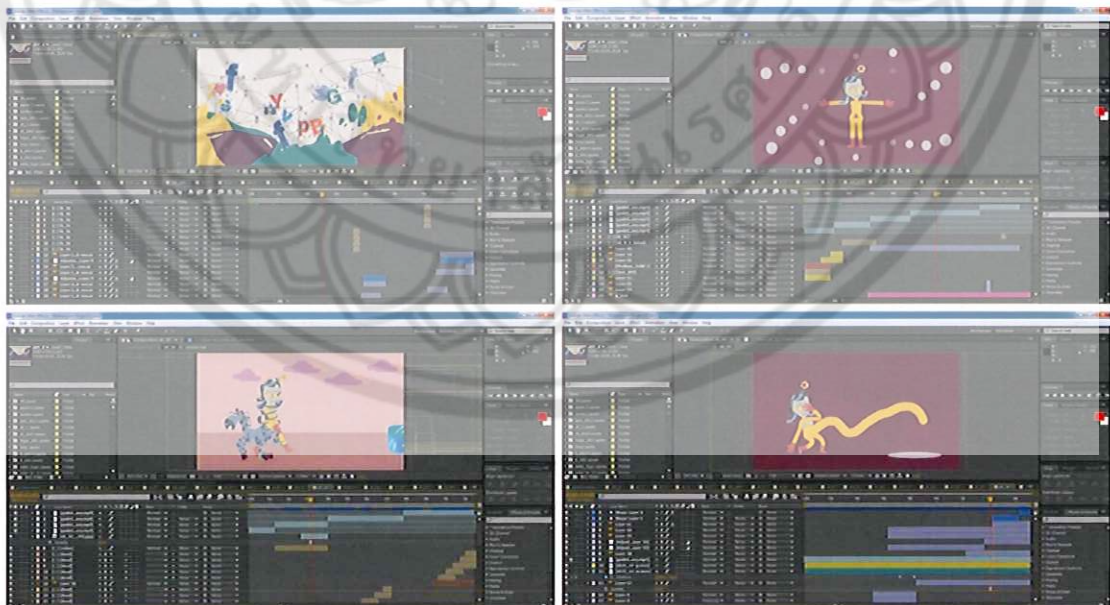


ภาพที่ 74 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 เพื่อแบ่งช่วงเวลาของเรื่อง

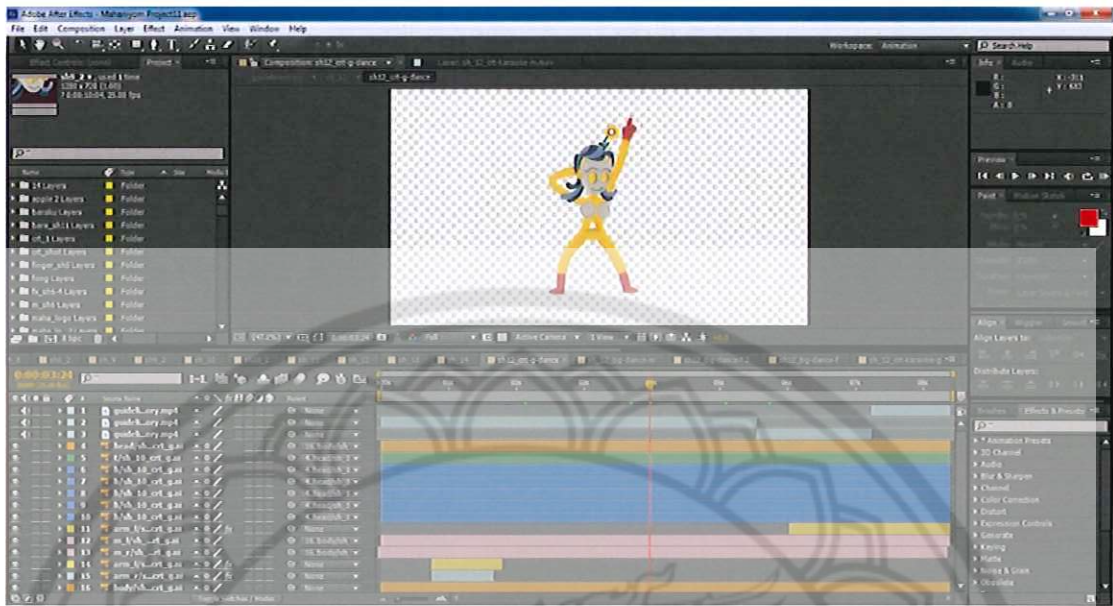
2.2 ทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



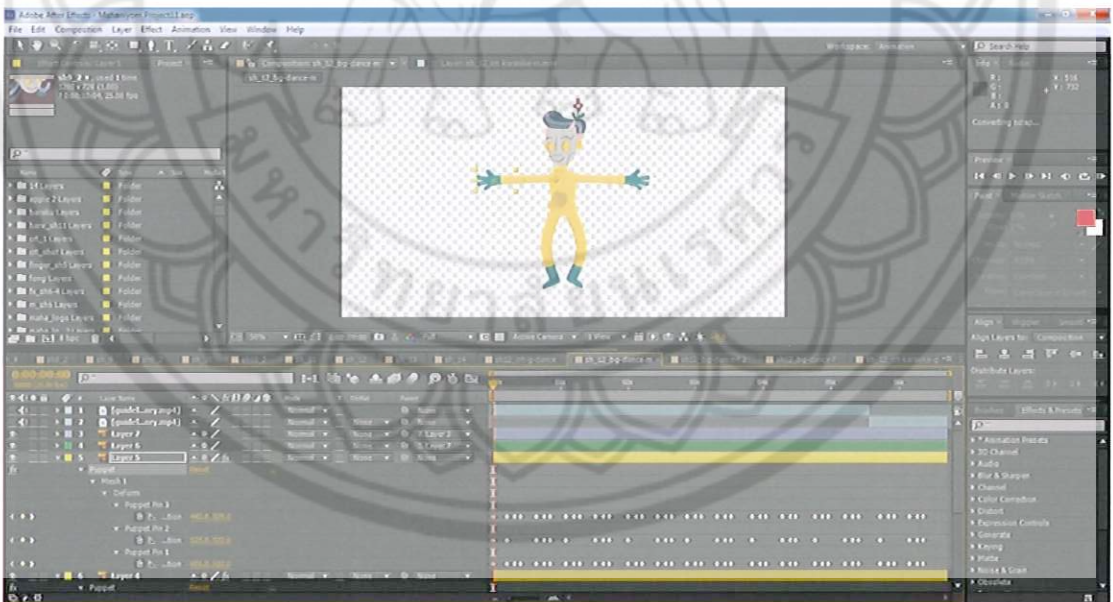
ภาพที่ 75 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



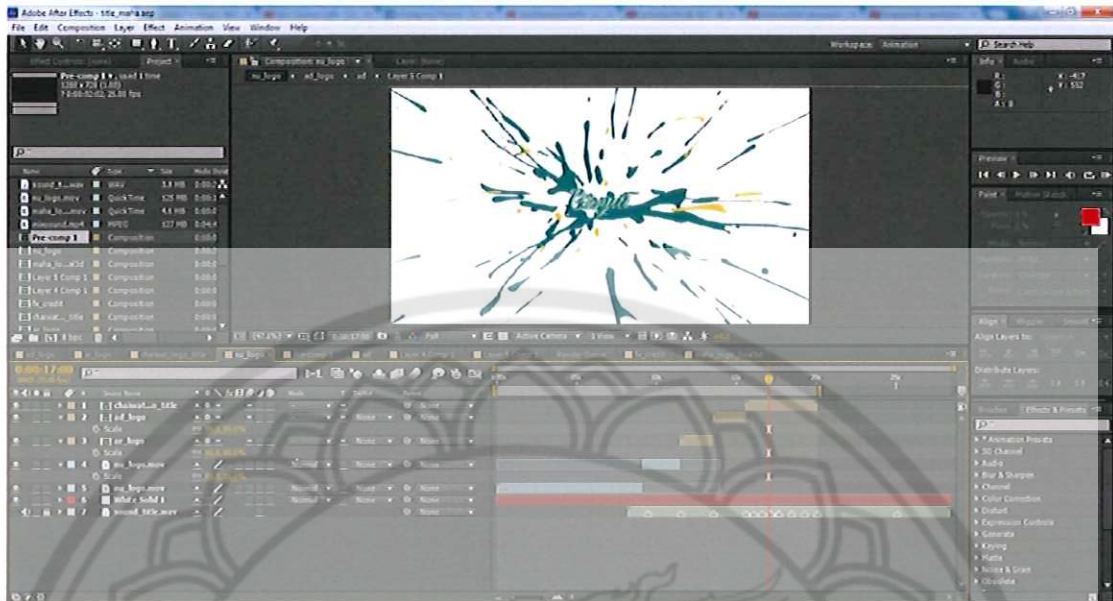
ภาพที่ 76 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



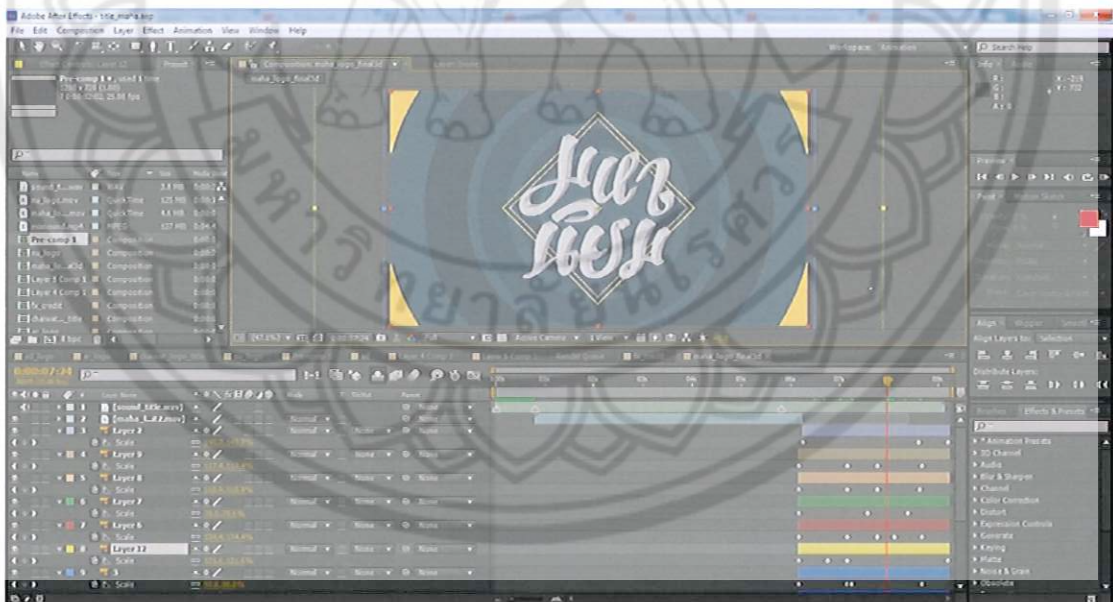
ภาพที่ 77 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



ภาพที่ 78 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



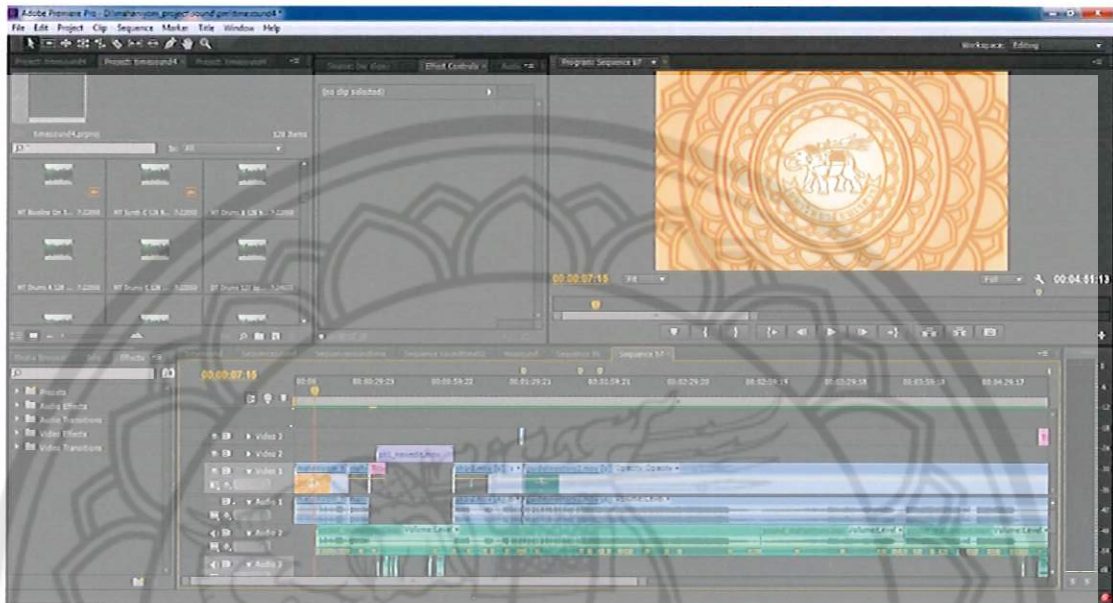
ภาพที่ 79 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



ภาพที่ 80 โปรแกรม Adobe After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก

3. Post-production

3.1 ตัดต่อ / ใส่เสียง



ภาพที่ 81 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 เพื่อตัดต่อ

3.2 การนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 82 ภาพรวมของงาน

โปสเตอร์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ โมชันกราฟฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย
เรื่อง มหานิยม



ภาพ 83 โปสเตอร์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม ผู้วิจัยสามารถสรุปและมีข้อเสนอแนะ ปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาเกี่ยวกับ ผลงานออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์
2. สรุปผลการวิจัย
3. ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน
4. แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

1. วัตถุประสงค์

- 1.1 เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทยยุคปัจจุบัน
- 1.2 เพื่อผลิตสื่อโมชันกราฟิก
- 1.3 เพื่อนำเทคนิคที่ศึกษา มาใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์

2. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นไทย เรื่อง มหานิยม มีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและค่านิยมของวัยรุ่นไทยในยุคปัจจุบัน ผ่านการสร้างสรรคสื่อโมชันกราฟิก โดยทำการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ให้เหมาะสมแก่การนำไป และจากงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยยังได้พัฒนาฝีมือในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อช่วยให้งานวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงาน ซึ่งต้องวางแผนอย่างรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

3.1.1 ปัญหาเกี่ยวกับการคิดเนื้อเรื่องและตัวละคร

- มีปัญหาในการสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ให้เข้ากับเนื้อเรื่องและวัยรุ่นแต่ละช่วง
- มีปัญหาในการใช้ภาพสัญลักษณ์แทนภาพจริง
- มีปัญหาในการคิดเนื้อเรื่องให้ต่อเนื่องและสอดคล้องกัน

3.1.2 ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการทำให้เคลื่อนไหว

- มีปัญหาในการเคลื่อนไหวตัวละครโดยเทคนิคที่ไม่เคยใช้มาก่อน
- มีปัญหาในการคำนวณหาช่วงเวลาของภาพที่จะต้องทำให้พอดีกับภาพที่

เคลื่อนไหวในบางช่วงบางตอน

3.1.3 ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเสียงประกอบ

- การหาเสียงประกอบให้เข้ากับเนื้อเรื่องและมีจังหวะที่น่าสนใจ

4.แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

4.1. แนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการคิดเนื้อเรื่องและตัวละคร

- หาข้อมูลเกี่ยวกับวัยรุ่นในแต่ละช่วงอายุและหากรณีศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครการ์ตูน

- ศึกษาการใช้ภาพสัญลักษณ์และการใช้ความหมายแฝงแทนการบอกผ่านโดยตรง

- ศึกษาเนื้อเรื่องจากกรณีศึกษาและนำมาคิดใหม่เพื่อเรียบเรียงให้เข้ากับเนื้อเรื่องและกลุ่มเป้าหมาย

4.2 แนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการทำให้เคลื่อนไหว

- ศึกษาเทคนิคในการเคลื่อนไหวตัวละคร

- ทำการเคลื่อนไหววิดีโอให้เสร็จแบบคร่าวๆก่อนหนึ่งรอบและนำจำนวนภาพออกมาเพื่อกะช่วงเวลา

4.3 แนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเสียงประกอบ

- หาเพลงที่มีทำนองความเร็วของจังหวะใกล้เคียงกันมาตัดต่อ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้รับชม

- เนื้อหาบางช่วงบางตอนอาจเข้าใจยากเกินไป

- ตัวละครบางตัวไม่ค่อยสื่อความหมาย

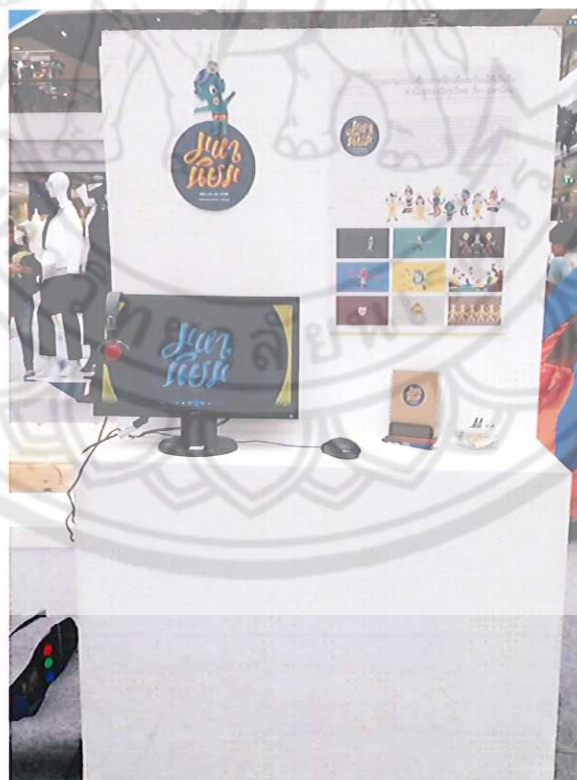


ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาพ 84 บูทแสดงงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



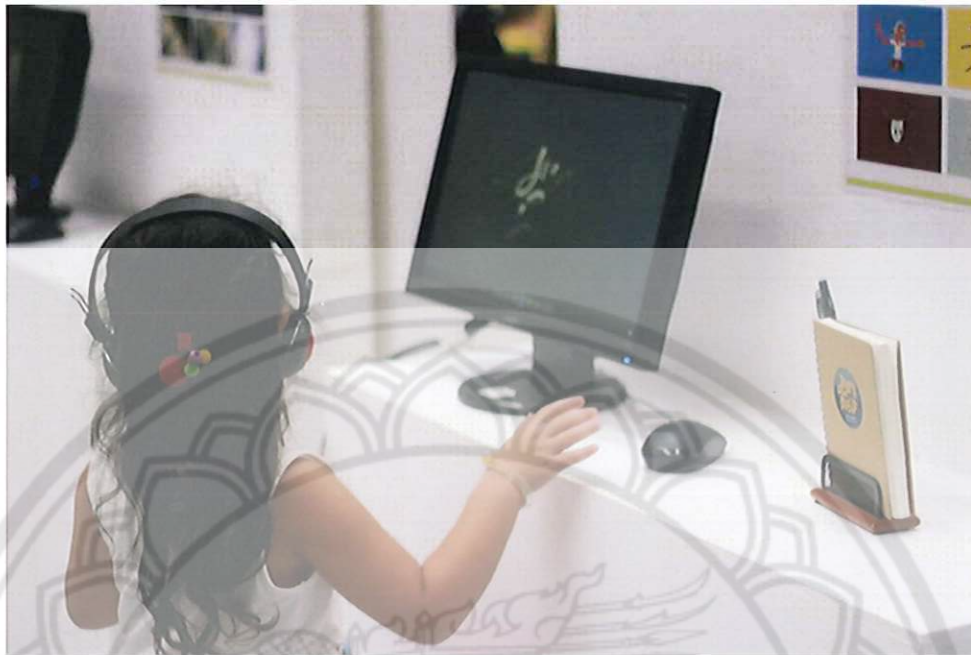
ภาพ 85 บูทแสดงงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 86 ผู้เข้าชมผลงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตระเกษมวงษ์, 2558



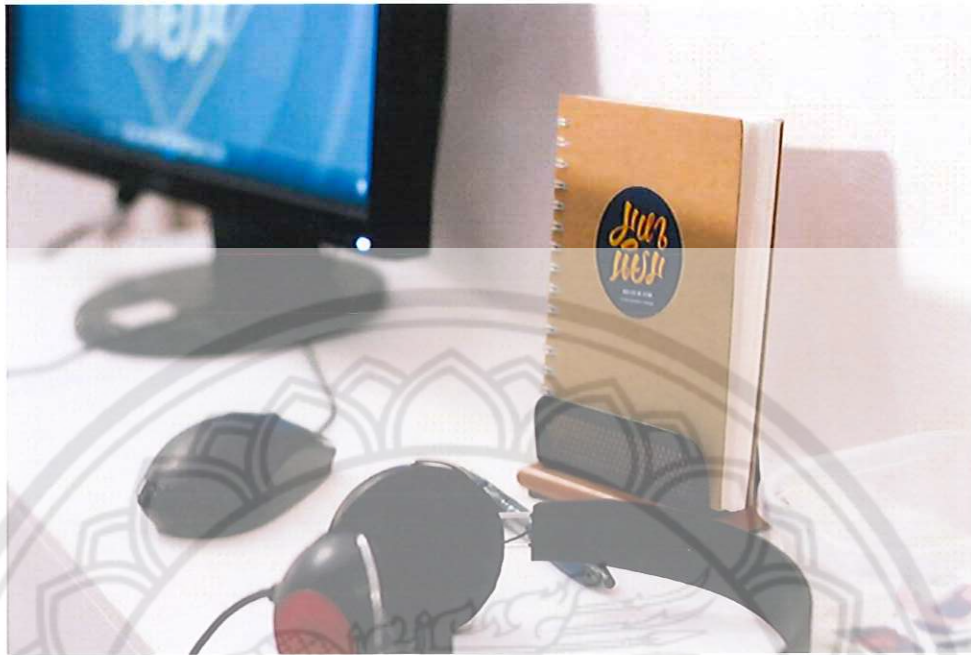
ภาพ 87 ผู้เข้าชมผลงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตระเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 88 ผู้เข้าชมผลงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 89 ผู้เข้าชมผลงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 90 สมุดแสดงความคิดเห็น
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 91 สติกเกอร์แจกในงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ จัตราเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 92 เจ้าของผลงาน
ที่มา: ชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์, 2558



ภาพ 93 อาจารย์ที่ปรึกษา
ที่มา: ชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์, 2558



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. คณะนิเทศศาสตร์.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์.

สุภาวศ์ จันทวานิช (2551). ทฤษฎีสังคมวิทยา. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Structuralist และ Post Structuralist (Deconstruction). (234-238).

จตุพร ปานจ้อย (26 ตุลาคม 2554). หลักและทฤษฎีในการออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2557, จาก http://www.km-web.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=2

ชนาธิป นิธิวรรณกุล (2555). ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 20

พฤศจิกายน 2557, จาก <http://talkaboutsex.thaihealth.or.th/sites/default/files/>

ณรงค์ โชควัฒนา (18 กันยายน 2547). วัตถุนิยม VS จิตนิยม. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557,

จาก <http://www.carefor.org/content/view/588/153/>

ธนวรรณ (2554). พัฒนาการวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/109896>

นัฐวุฒิ สิงห์กุล (2555). สัญญา สัญญาวิทยาและสัญศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557,

จาก http://nattawutsingh.blogspot.com/2012/02/blog-post_26.html

บ้านจอมยุทธ์ (2543). ค่านิยมทางเพศตามสังคมและวัฒนธรรมไทย. สืบค้นเมื่อ 21

พฤศจิกายน 2557, จาก http://www.baanjomuyut.com/library_3/extension-1/sexual_value/02.html

บุญศิริ เพชรภูไพศาล (2556). ปัญหาของวัยรุ่นคืออะไร. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557,

จาก <https://yoknan.wordpress.com/2013/01/18/>

บุษยมาศ (2555). วัตถุนิยม. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.carefor.org/>

[content/view/588/153/](http://www.carefor.org/content/view/588/153/)

บทความการดูแลสุขภาพ (2555). ช่วงอายุของวัยรุ่นชาย และวัยรุ่นหญิง. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.healthcarethai.com/%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%B8%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99/>

ประชาชาติธุรกิจ (9 กันยายน 2555). วิธีสร้างเกราะป้องกันลัทธิวัตถุนิยม. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.carefor.org/content/view/588/153/>

พระอาจารย์สุวีเชียร อุดมพนโธ (21 สิงหาคม 2556). วัตถุนิยม(MATERIALISM). สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.dmc.tv/forum/index.php?showtopic=24426>

รมณีย์ (2549). ค่านิยมและการสัมผัสรับรู้. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก http://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=217&read=true&count=true

วรรณพิมล อังคศิริสรรพ (2551). มายาคติ สรรนิพนธ์. ศัญศาสตร์วรรณกรรม. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <http://www.oknation.net/blog/gn1234/2010/12/19/entry-1>

สิขรินทร์ คงสง (14 มกราคม 2550). สังคมไทย กับการบริโภควัตถุนิยม. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.carefor.org/content/view/588/153/>

สวรส รัตนธนาประสาน (2553). ค่านิยมของวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2557, จาก <https://www.l3nr.org/posts/268763>

ไอคอนซ์ออนไลน์ (2550). วัตถุนิยม กับ นิยมวัตถุ. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.dmc.tv/forum/index.php?showtopic=24426>

อ.โก่เมจิก (22 กุมภาพันธ์ 2557). สรุปแนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://doctor-kohmagic.blogspot.com/2014/02/semiology-and-signification.html>

Krabongtan Kwamru (5 มิถุนายน 2555). สังคมไทยในยุควัตถุนิยม. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.carefor.org/content/view/588/153/>

NATTHARIKA BUNKLOM (2555). ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก http://mindedfriends.blogspot.com/2013/09/blog-post_21.html

NATTHARIKA BUNKLOM (2555). วัยรุ่นคืออะไร. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก http://mindedfriends.blogspot.com/2013/09/blog-post_21.html

Navigator Graphic 2D. (2553). กราฟิก. สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2557, จาก 2557, จาก <http://navigatorgraphic2d.blogspot.com/2011/11/graphic.html>

Panyathai (2554). วัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก http://www.fpo.go.th/S-1/Source/Training/training2/training2_1.htm

prem sophit (12 มิถุนายน 2555). ค่านิยมทางเพศ. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://premsophit.blogspot.com/2012/06/3-2-3-2000.html#!/2012/06/3-2-3-2000.html>

seksanrmutl (7 มีนาคม 2556). สัญวิทยาากลุ่มลัทธิหลังสมัยใหม่. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2557, จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/07/>

SWEWE (2550). วัตถุนิยมประวัติศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2557, จาก <http://www.carefor.org/content/view/588/153/>



ประวัติผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยพระนคร

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นายชัยวัฒน์ ฉัตรเกษมวงษ์

ที่อยู่

34/1 ถนน ราษฎร์อุทิศ ต.อุทัยใหม่ อ.เมือง จ.อุทัยธานี 61000

เบอร์โทรศัพท์

082-1661176

E-mail

chaiwatchart@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2552

ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่6 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม

พ.ศ.2557

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

