

โครงการการออกแบบแอนิเมชันเรื่อง Omnishambles เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบจาก
ความหวาดระแวงในครอบครัว สำหรับผู้ใหญ่อายุ 18 – 35 ปี



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**2D ANIMATION DESIGN OF OMNISHAMBLES TO REFLECT ABOUT
EFFECTS OF MISTRUSTFUL FAMILY FOR ADULTS AGED 18-35**



**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

May 2016

Copyright 2016 by Naresuan University

วิทยานิพนธ์เรื่อง "โครงการการออกแบบแอนิเมชันเรื่องOmishambles เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบ
จากความหวาดระแวงในครอบครัว สำหรับผู้ใหญ่อายุ 18 – 35 ปี"

ของนางสาว ทิศารัตน์ อารีย์พงศา

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ดิ้นดา อินทรลักษณ์)

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

กรรมการ

(ดร.दनัย เรียบสกุล)

กรรมการ

(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

กรรมการ

(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์)

กรรมการ

(อาจารย์เมย์ธีร์ สุกังคนช)

กรรมการ

(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

.....กรรมการ
(อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์นางนทร์)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุกสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ



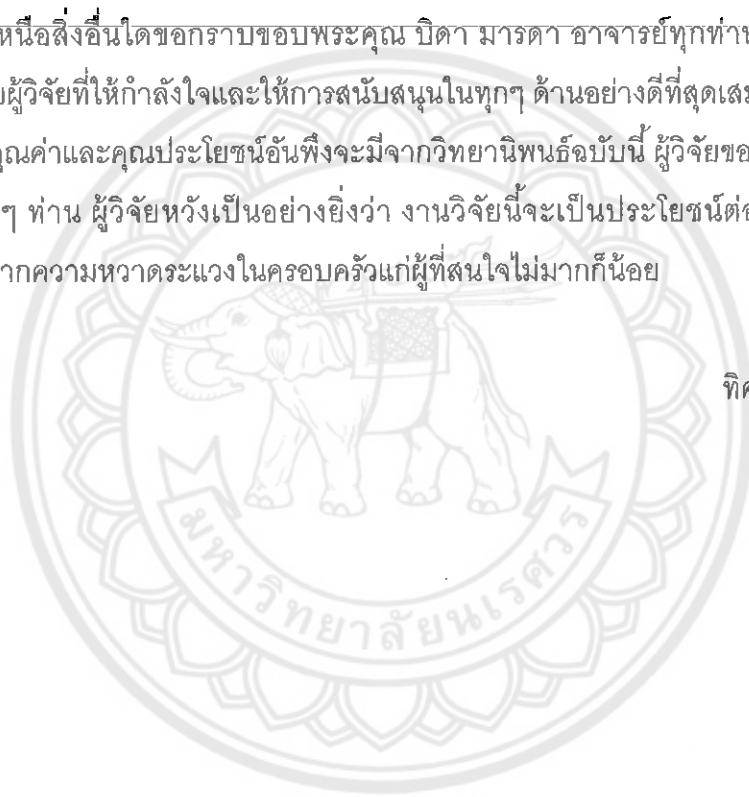
ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยชิ้นนี้ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา อาจารย์ทุกท่านตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการให้ความรู้เรื่องผลกระทบจากความหวาดระแวงในครอบครัวแก่ผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย

ทิศรัตน์ อารีย์พงศา



ชื่อเรื่อง	โครงการการออกแบบแอนิเมชันเรื่องOmnishambles เพื่อให้ ตระหนักถึงผลกระทบจากความหวาดระแวงในครอบครัว สำหรับ ผู้ใหญ่อายุ 18 – 35 ปี
ผู้วิจัย	ทศารัตน์ อารีย์พงศา
ที่ปรึกษา	นาย ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	แอนิเมชันสองมิติ ความหวาดระแวงในครอบครัว

บทคัดย่อ

การทำวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ ศึกษาเกี่ยวกับความหวาดระแวงในครอบครัว โดยศึกษาและออกแบบ แอนิเมชันสองมิติ ให้เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ที่มีอายุ 18-35 ปี เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความหวาดระแวงในครอบครัว

แอนิเมชันสองมิติถือว่าเป็นสื่อในการที่จะทำให้บุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี เข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัวได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้มีบทบาทที่สำคัญในการทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนและเกิดเป็นทัศนคติขึ้นเมื่อมีการได้ดูและศึกษาเข้าใจอารมณ์ของด้านที่ผู้จัดทำวิจัยต้องการถ่ายทอดเนื้อหาและแนวความคิด สื่อประเภทนี้จึงเป็นสื่อที่น่าสนใจและเหมาะสมในการนำเสนอเรื่องราวอีกประเภทหนึ่ง

ผลการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี สิ่งแวดล้อมของครอบครัวและค่านิยมของสังคมจะมีอิทธิพลในการดำรงชีวิต การให้ความรู้ความเข้าใจกับสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาในเรื่องของความหวาดระแวงในครอบครัวก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลช่วงอายุนี้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นและพร้อมที่จะเป็นส่วนที่ช่วยลดปัญหาการหย่าร้างในครอบครัวได้ ทั้งนี้แอนิเมชันสองมิติจึงถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลในช่วงอายุนี้เข้าใจถึงปัญหาและตระหนักถึงผลเสียที่จะตามมาในภายหลังจากความหวาดระแวงในครอบครัว

สารบัญ

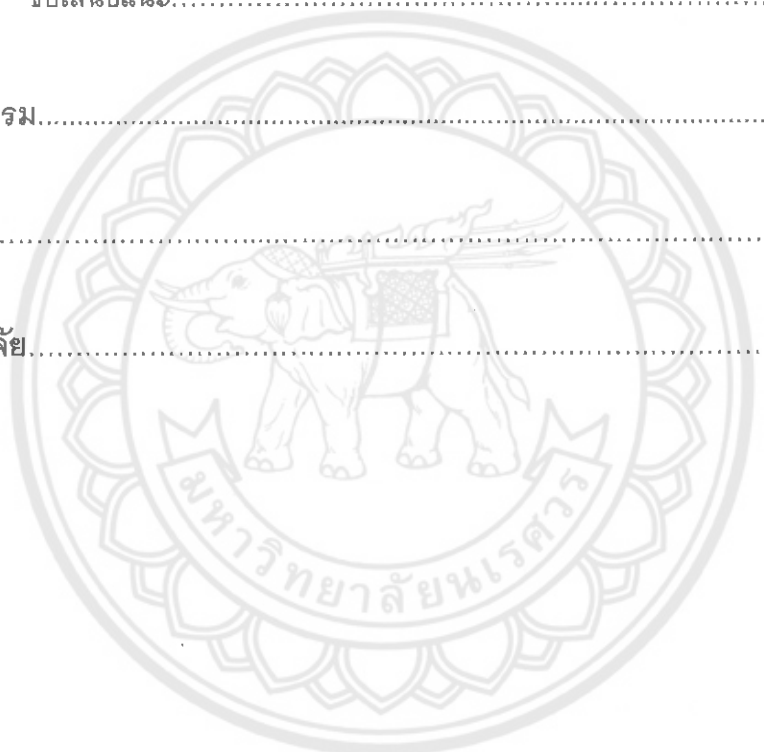
บทที่	หน้า
1 บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	4
1.1 อารมณ์และแรงจูงใจ.....	4
1.2 ปัญหาครอบครัว.....	10
1.3 สาเหตุและผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัว.....	11
1.4 วิธีแก้ไขปัญหาความหวาดระแวงในครอบครัว.....	13
1.5 รอยสักกับการสร้างอัตลักษณ์บนเรือนร่าง.....	14
1.6 Contemporary Dance.....	18
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน.....	19
2.1 ความหมายของแอนิเมชัน.....	19
2.2 ต้นกำเนิดแอนิเมชัน.....	20
2.3 หลักการทำแอนิเมชัน.....	24
2.4 ประเภทของการทำแอนิเมชัน 2D.....	31
2.5 ขั้นตอนของการทำแอนิเมชัน 2D.....	32
2.6 Rotoscope.....	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ตอนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	34
3.1 ลักษณะทางกายภาพของกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ขึ้นไป.....	34
3.2 ลักษณะทางจิตภาพของกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ขึ้นไป.....	38
ตอนที่ 4 กรณีศึกษา.....	42
3 บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	46
1.2 ทฤษฎี Contemporary Dance.....	47
1.3 หลักการแอนิเมชัน 2 มิติ.....	47
1.4 พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย 18-35 ปี.....	48
4 บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	49
4.1 Pre-production.....	50
4.1.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	50
4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร.....	50
4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบสตอรี่บอร์ด.....	59
4.2 Production.....	62
4.2.1 การเตรียมภาพแต่ละ Scene.....	62
4.2.2 การ Animate.....	69
4.3 Post-production.....	73
4.3.1 Final Render.....	73
4.3.2 Final.....	74

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 บทสรุป.....	75
สรุปผลการวิจัย.....	75
อภิปรายผลการวิจัย.....	75
ข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	80
ประวัติผู้วิจัย.....	84



สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ภาพประกอบที่ 1 แสดงวัฏจักรของการเกิดแรงจูงใจ.....	6
2	ภาพประกอบที่ 2 ลายสักผีเสื้อ.....	16
3	ภาพประกอบที่ 3 ลายสักดอกไม้สีม่วง.....	16
4	ภาพประกอบที่ 4 ลายสักดอกกุหลาบ.....	17
5	ภาพประกอบที่ 5 ลายสักนก.....	17
6	ภาพประกอบที่ 6 Timing and Spacing.....	24
7	ภาพประกอบที่ 7 Squash and Stretch.....	25
8	ภาพประกอบที่ 8 Anticipation.....	25
9	ภาพประกอบที่ 9 Staging.....	26
10	ภาพประกอบที่ 10 Follow Through and Overlapping.....	26
11	ภาพประกอบที่ 11 Arcs	27
12	ภาพประกอบที่ 12 Exaggeration.....	28
13	ภาพประกอบที่ 13 Slow in and Slow out.....	28
14	ภาพประกอบที่ 14 Secondary Action.....	29
15	ภาพประกอบที่ 15 Solid Drawing.....	29
16	ภาพประกอบที่ 16 Straight Ahead and Pose to Pose.....	30
17	ภาพประกอบที่ 17 Appeal.....	31
18	ภาพประกอบที่ 18 Rotoscope.....	33
19	ภาพประกอบที่ 19 Requiem for romance.....	42
20	ภาพประกอบที่ 20 Renter.....	43
21	ภาพประกอบที่ 21 Circle.....	44
22	ภาพประกอบที่ 22 A scanner darkly.....	45
23	ภาพประกอบที่ 27 บุคคลที่อ้างอิงของตัวละคร.....	50
24	ภาพประกอบที่ 28 แบบร่างตัวละคร	51

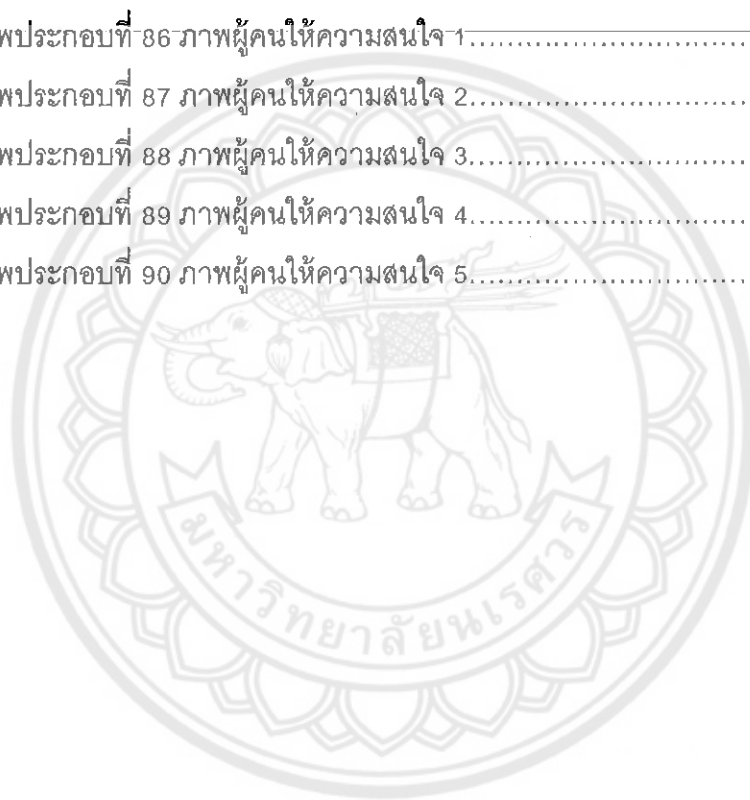
ภาพ	หน้า
25 ภาพประกอบที่ 29 Facial ของตัวละคร 1	51
26 ภาพประกอบที่ 30 Facial ของตัวละคร 2.....	52
27 ภาพประกอบที่ 31 Facial ของตัวละคร 3	52
28 ภาพประกอบที่ 32 Facial ของตัวละคร 4.....	53
29 ภาพประกอบที่ 33 Facial ของตัวละคร 5.....	53
30 ภาพประกอบที่ 34 Action ของตัวละคร 1.....	54
31 ภาพประกอบที่ 35 Action ของตัวละคร 2.....	54
32 ภาพประกอบที่ 36 Action ของตัวละคร 3.....	55
33 ภาพประกอบที่ 37 Action ของตัวละคร4.....	55
34 ภาพประกอบที่ 38 Action ของตัวละคร 5.....	56
35 ภาพประกอบที่ 39 Action ของตัวละคร 6.....	56
36 ภาพประกอบที่ 40 Action ของตัวละคร 7.....	57
37 ภาพประกอบที่ 41 Action ของตัวละคร 8.....	57
38 ภาพประกอบที่ 42 แนวลายเส้นและโทนสีครั้งที่1แบบที่ 1.....	58
39 ภาพประกอบที่ 44 แบบฉากครั้งที่1แบบที่ 2.....	58
40 ภาพประกอบที่ 45 Story Board ส่วนที่ 1.....	59
41 ภาพประกอบที่ 46 Story Board ส่วนที่ 2.....	60
42 ภาพประกอบที่ 47 Story Board ส่วนที่ 3.....	60
43 ภาพประกอบที่ 48 Story Board ส่วนที่ 4.....	61
44 ภาพประกอบที่ 49 Story Board ส่วนที่ 5.....	61
45 ภาพประกอบที่ 50 Story Board ส่วนที่ 6.....	62
46 ภาพประกอบที่ 51 การ Rotoscope.....	62
47 ภาพประกอบที่ 52 Draft ลายเส้นตัวละคร.....	63
48 ภาพประกอบที่ 53 การเตรียมLayer	63
49 ภาพประกอบที่ 54 การระบายสีดำ.....	64
50 ภาพประกอบที่ 55 การระบายสีขาว.....	64

ภาพ	หน้า
51 ภาพประกอบที่ 56 การระบายสีส้ม.....	65
52 ภาพประกอบที่ 57 ภาพและโทนสีของ scene 1 ส่วนที่ 1.....	65
53 ภาพประกอบที่ 58 ภาพและโทนสีของ scene 1 ส่วนที่ 2.....	65
54 ภาพประกอบที่ 59 ภาพและโทนสีของ scene 2.....	66
55 ภาพประกอบที่ 60 ภาพและโทนสีของ scene 3.....	66
56 ภาพประกอบที่ 61 ภาพและโทนสีของ scene 4.....	66
57 ภาพประกอบที่ 62 ภาพและโทนสีของ scene 5 และ scene 6.....	66
58 ภาพประกอบที่ 63 ภาพและโทนสีของ scene 7.....	67
59 ภาพประกอบที่ 64 ภาพและโทนสีของ scene 8 และ scene 9.....	67
60 ภาพประกอบที่ 65 ภาพและโทนสีของ scene 10 และ scene 11.....	67
61 ภาพประกอบที่ 66 ภาพและโทนสีของ scene 12.....	67
62 ภาพประกอบที่ 67 ภาพและโทนสีของ scene 13 และ scene 14.....	68
63 ภาพประกอบที่ 68 ภาพและโทนสีของ scene 15 และ scene 16.....	68
64 ภาพประกอบที่ 69 ภาพและโทนสีของ scene 17.....	68
65 ภาพประกอบที่ 70 ภาพและโทนสีของ scene 18 และ scene 19.....	68
66 ภาพประกอบที่ 71 ภาพและโทนสีของ scene 19 ส่วนที่ 2.....	69
67 ภาพประกอบที่ 72 ภาพและโทนสีของ scene 20.....	69
68 ภาพประกอบที่ 73 การ Animate แบบ frame by frame.....	69
69 ภาพประกอบที่ 74 ลงไฟล์ที่เรียงไว้ในโปรแกรม.....	70
70 ภาพประกอบที่ 75 ให้โปรแกรมเรียงรูปโดยอัตโนมัติ.....	70
71 ภาพประกอบที่ 76 เรียงภาพเพื่อเคลื่อนไหว.....	71
72 ภาพประกอบที่ 77 การ Animate แบบ Key frame ในโปรแกรม.....	71
73 ภาพประกอบที่ 78 วิธีการ Key frame ส่วนที่ 1.....	72
74 ภาพประกอบที่ 79 วิธีการ Key frame ส่วนที่ 2.....	72
75 ภาพประกอบที่ 80 วิธีการ Key frame ส่วนที่ 3.....	73

ภาพ

หน้า

76	ภาพประกอบที่ 81	Final Rendering ด้วยโปรแกรม Adobe after effects 1.....	73
77	ภาพประกอบที่ 82	Final Rendering ด้วยโปรแกรม Adobe after effects 2.....	74
78	ภาพประกอบที่ 83	ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	74
79	ภาพประกอบที่ 84	ภาพบรรยากาศการจัดบูธ.....	81
80	ภาพประกอบที่ 85	ภาพนามบัตรที่แจกภายในงาน.....	81
81	ภาพประกอบที่ 86	ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 1.....	82
82	ภาพประกอบที่ 87	ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 2.....	82
83	ภาพประกอบที่ 88	ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 3.....	82
84	ภาพประกอบที่ 89	ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 4.....	83
85	ภาพประกอบที่ 90	ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 5.....	83



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
2 แสดงแผนผังความหวาดระแวงในครอบครัว.....	46
3 แสดงแผนผัง Contemporary Dance.....	47
4 แสดงแผนผังหลักการแอนิเมชัน 2 มิติ.....	47
5 แสดงแผนผังแสดงพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย 18-35 ปี.....	48



บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวไกลไปอย่างมาก ทำให้สื่อต่างๆมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ ทางอินเทอร์เน็ต ทางวิทยุ ตลอดจนตามหนังสือและนิตยสารต่างๆ ทำให้ผู้ที่ต้องการเสพสื่อสามารถเลือกประเภทของสื่อได้ตามความต้องการ เช่นเดียวกับแอนิเมชันที่เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่ง ซึ่งสามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย ชัดเจน พร้อมทั้งมีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ และมีกระบวนการผลิตสื่อที่ค่อนข้างยาก ทำให้แอนิเมชันนั้นมีคุณค่ามากในด้านจิตใจ แอนิเมชันในปัจจุบันนิยมสะท้อนแนวคิดและทัศนคติให้ผู้คนนั้นตระหนักถึงสิ่งต่างๆรอบตัวเช่นเดียวกับปัญหาความหวาดระแวงในครอบครัว ซึ่งทำให้เกิดรอยร้าวเล็กๆจากความรุนแรงที่น้อยจนไปถึงมาก

ปมปัญหาของครอบครัวโดยส่วนใหญ่แล้วนั้นเกิดจากความหวาดระแวงและความไม่เข้าใจกัน ผู้คนส่วนใหญ่ต่างคาดหวังในชีวิตคู่ของตนเองมากเกินไป โดยเฉพาะกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี เป็นกลุ่มคนที่มีการก้าวเข้าสู่ช่วงการมีครอบครัว ควรทำให้บุคคลในช่วงเวลานี้ เข้าใจถึงการครองตนและมีทัศนคติที่ดีในการใช้ชีวิตคู่ จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของบุคคลในช่วงเวลาเหล่านี้ จึงอยากจัดทำแอนิเมชันนี้ขึ้น เพื่อชี้ให้เห็นถึงผลกระทบความหวาดระแวงในครอบครัวว่ามีความรุนแรงมากน้อยแค่ไหน สามารถส่งผลกระทบต่อตนเองและชีวิตคู่ให้สิ้นคลอนมากเท่าใด ความหวาดระแวงในครอบครัวนั้นจึงเป็นสิ่งที่เราควรตระหนักอย่างยิ่งถึงผลกระทบที่จะตามมาในภายภาคหน้า เพื่อรับมือและปรับปรุงแก้ไขให้คุณภาพชีวิตคู่นั้นดียิ่งขึ้น

ดังนั้น การจัดทำโครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Omnishambles ประเภท 2D นี้เป็นการศึกษาถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากความหวาดระแวงในครอบครัวและตอบสนองกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี เพื่อให้ทราบและตระหนักถึงผลกระทบความหวาดระแวงในครอบครัว ตลอดจนการมีภูมิคุ้มกันที่ดีในการใช้ชีวิตคู่

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Omnishambles ประเภท 2D
- 2.เพื่อศึกษาผลกระทบความหวาดระแวงในครอบครัว
- 3.เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Omnishambles ประเภท 2D ให้เหมาะสมกับ กลุ่มบุคคลที่มีอายุ18-35ปี

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1-ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลักบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

1. ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D เรื่อง Omnishambles เวลา 5 นาที
2. ปกบรรจุภัณฑ์ CD ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D เรื่อง Omnishambles จำนวน 1 กล่อง
3. โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D เรื่อง Omnishambles ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. สืบค้นและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
3. สร้างแนวความคิดในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Omnishambles
4. พัฒนาแบบร่าง
5. สรุบบรร่าง
6. ผลิตงาน
7. แก้ปัญหาและตรวจสอบข้อมูล
8. การแสดงผลงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1. สืบค้นและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง	←→									
2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล		←→								
3. สร้างแนวความคิดในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Omnishambles		←→								
4. พัฒนาแบบร่าง		←→								
5. สรุปแบบร่าง			←→							
6. ผลิตงาน					←→					
7. แก้ปัญหาและตรวจสอบข้อมูล								←→		
8. การแสดงผลงาน									←→	

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ความหวาดระแวง หมายถึง หวั่นเกรงสงสัยไปเอง

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Omnishambles ประเภท 2D สำหรับบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี
2. ทำให้ทราบถึงผลกระทบความหวาดระแวงในครอบครัว
3. ทำให้บุคคลที่มีอายุ 18-35 ปีได้ตระหนักถึงผลกระทบความหวาดระแวงในครอบครัว

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่อง โครงการออกแบบแอนิเมชันเรื่อง Omnishambles เพื่อให้
ตระหนักถึงผลกระทบจากความหวาดระแวงในครอบครัวได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

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

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

1.1 อารมณ์และแรงจูงใจ

1.1.1 ความหมายแรงจูงใจ แท้จริงแล้วคำเหล่านี้ต่างมีความหมายที่เป็นอิสระและมีความหมายไม่เหมือนกันได้แก่

- ความต้องการ (need) หมายถึงความต้องการต่างๆที่เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิตและเป็นตัวผลักดันให้บุคคลมีพฤติกรรมเพื่อลดความต้องการนั้นๆ เช่น ความต้องการอาหาร ความต้องการเสื้อผ้า ยารักษาโรค ความต้องการการหายใจ การขับถ่าย การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด เป็นต้น

- แรงขับ (drives) คือ แรงขับหรือแรงผลักดันที่บ่งการโน้มน้าวให้เอกัตตบุคคลพร้อมแสดง พฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมายหรือให้บรรลุความต้องการนั้นๆ เช่น แรงขับทางเพศ แรงขับความหิวกระหาย แรงขับทางสังคม เป็นต้น

- แรงจูงใจ (motive) คือ ความปรารถนาที่จะบรรลุเป้าประสงค์ หรือความรู้สึก กระตุ้นหรือเ้าการกระทำ เป็นพลังภายในที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม

- ปฏิกริยาสะท้อน (reflexes) เป็นกระบวนการที่เกิดภายในร่างกายอย่างทันทีทันใด
 ด้ับพันอัตโนมัติอยู่นอกเหนือการควบคุมของระบบประสาท เป็นพฤติกรรมที่ไม่ได้เกิดจากการ
 เรียนรู้แต่ได้จากกำเนิด เช่น การมีน้ำลายไหลขณะมีอาหารวางตรงหน้าของสุนัข ม่านตาขยายเมื่อ
 เกิดความกลัว ชีพจรเต้นเร็วและแรงเมื่อตกใจ มือเย็นจับเฉียบเมื่อตาใจเป็นต้น

- สัญชาตญาณ (instincts) มาจากภาษาลาติน Intinctu แปลว่า แรงกระตุ้นแรง
 กระตุ้นของสัตว์ หมายถึง แรง กระตุ้นตามธรรมชาติ หรือกระตุ้นที่มีตั้งกำเนิด หรือโดยสันดาน
 หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า เป็นแบบของพฤติกรรมที่ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ เช่น การสะสมอาหาร
 ของมด

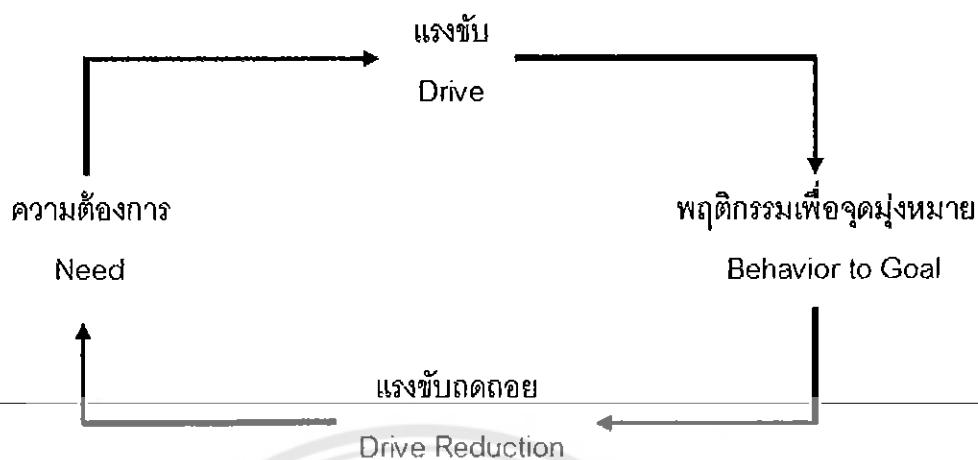
- การฝังใจ (imprinting) พฤติกรรมการฝังใจ เป็นพฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิดตาม
 สัญชาตญาณ และเป็นพฤติกรรมที่ได้จากการเรียนรู้ พฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นในระยะแรกของชีวิต
 ผ่านทางประสบการณ์ต่างๆจนกลายเป็นโปรแกรมแห่งชีวิต เป็นพิมพ์แห่งชีวิตหรือเป็นความฝังใจ
 เช่น งานศึกษาลูกห่านของ ลอเรนซ์ (Konrad Lorenz, 1973)

- สิ่งล่อใจ (incentives) คือ ตัวกระตุ้นจากภายนอก เป็นสิ่งที่กระตุ้นหรือเป็นแรง
 เสริมเพื่อให้ถึงเป้าหมายตามประสงค์ สิ่งล่อใจมักมาที่หลังความต้องการ เป็นได้ทั้งในรูปวัตถุ
 สิ่งของ คำพูด รางวัล สัญลักษณ์ เกียรติยศ การยกย่องชมเชย ความสำเร็จ เป็นต้น

- เป้าหมาย (goals) คือ จุดสุดท้ายที่แรงขับมุ่งสู่ถึงเป็นจุดหมายปลายทาง ที่อาจ
 เป็นได้ทั้งเป้าหมายระยะไกลและเป้าหมายระยะใกล้ ซึ่งทั้งสองปัจจัยมีผลต่อพฤติกรรมที่แตกต่าง
 กัน (ดร.อริยา คูหา, 2546, หน้า 2-3)

1.1.2 การเกิดแรงจูงใจ กระบวนการของการเกิดแรงจูงใจเกิดขึ้นอย่างเป็นวัฏจักร ที่
 ไม่มีการหยุดนิ่งเป็นไปตามลำดับขั้นตอน 4 ขั้นตอนดังนี้

- ความต้องการ (need)
- แรงขับ (drive)
- พฤติกรรมเพื่อจุดมุ่งหมาย (behavior towards goal)
- แรงขับลดถอย (drive reduction)



ภาพประกอบที่ 1 แสดงวัฏจักรของการเกิดแรงจูงใจ

ที่มา : ดร.อริยา คูหา, 2546, หน้า 6

ความต้องการ เกิดจากสภาวะขาดสมดุล ที่บุคคลไม่มีสิ่งที่ทำให้ร่างกายดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติสุข อันเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อชีวิต ซึ่งมีมากบ้าง น้อยบ้าง อยู่ตลอดเวลา มนุษย์ทุกคนต่างต้องการเพื่อดำรงชีวิตด้วยกันทั้งนั้นไม่ว่าจะเป็นความต้องการภายใน ความต้องการภายนอก เมื่อเราอยู่ในสภาวะที่ต้องการ หรือกำลังขาดแคลน ก็จะมีแรงขับหรือความต้องการที่มีอำนาจสูง ที่จะกระตุ้น และเร้าให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมให้เข้าสู่สมดุล

แรงขับ จากความต้องการในขั้นแรกที่เป็นแรงจูงใจให้บุคคลอยู่นิ่งเฉยไม่ได้ จะเกิดความกระวนกระวายใจ อยู่ไม่นิ่ง ร้อนรน ทुरนทुरาย ไม่เป็นสภาวะที่เป็นสุขภาวะ ลักษณะดังนี้ เรียกว่า แรงขับ ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีมากน้อยแตกต่างกันออกไป แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่จะมาเป็นตัวละแรงขับ ให้บุคคลแสดงออก หรือแสดงพฤติกรรมเพื่อลดแรงขับ อยู่ที่ระดับสติปัญญา ความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์และการฝึกฝนตนเองทางสังคมของบุคคลนั้นๆ

พฤติกรรมเพื่อจุดมุ่งหมาย เป็นขั้นปฏิบัติการเพื่อลดแรงขับเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย เช่น คนที่หิวมาก กับคนที่หิวน้อยย่อมมีพฤติกรรมในการแสวงหาอาหารแตกต่างกัน คนที่หิวมาก ย่อมตักอาหารมากมาย ทั้งอาหารคาว หวาน ผลไม้ มาวางพร้อมๆกันตรงหน้า ในขณะที่คนหิวน้อยอาจต้องการเพียงแค่น้ำแก้วเดียว

แรงขับลดถอย แรงขับจะลดลงภายหลังจากที่บุคคลได้ตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือเมื่อได้สร้างภาวะความสมดุลให้เกิดขึ้นในร่างกายแล้ว (ดร.อริยา คูหา, 2546, หน้า 6-7)

ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์ (Freud's Theory of Motivation)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Psychoanalytic Theory ซึ่ง ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เป็นบิดาของจิตวิทยาคนกลุ่มนี้ ฟรอยด์มีความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับแรงจูงใจอยู่ 3 ประการ

1. พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีแรงจูงใจเป็นสาเหตุ
2. การจูงใจเป็นสิ่งนิรันดร์
3. การจูงใจมีมูลเหตุเพราะภาวะแห่งจิตใต้สำนึก

ฟรอยด์จึงได้กำหนดจิตว่ามี 3 ระดับ

1. จิตรู้สำนึก (conscious mind) เป็นระดับที่บุคคลรู้สึกตัวตื่นยึดถือหลักความจริงกับปรด้วยเหตุผล เป็นสภาวะที่รู้ตัวของบุคคลในสังคม

2. จิตก่อนสำนึก (preconscious mind) เป็นระดับภาวะสำนึกจะเกิดเมื่อบุคคลนั้นมีความต้องการ เป็นลักษณะที่ขัดแย้งระหว่างพฤติกรรมของจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก

3. จิตไร้สำนึก (unconscious mind หรือ subconscious mind) เป็นส่วนที่ถูกเก็บกดการแสดงออกบางครั้งจึงเป็นลักษณะที่สื่อถึงแรงจูงใจใต้สำนึกที่ชุกชอนแอบแฝงยามพลั้งเผลอ เช่น คำพูดที่พูดออกมาโดยไม่รู้สึกตัว ละเมอ ความฝัน อาการเจ็บป่วย อุทาน ด้วยเหตุที่ฟรอยด์ เชื่อว่าพฤติกรรมของคนมาจากจิตใต้สำนึก และเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนแสดงพฤติกรรมทุกอย่างตามแรงขับทางเพศเป็นสำคัญ ให้แสดงออกในรูปแบบต่างๆตามพัฒนาการตามวัยของแต่ละบุคคล เช่น Self love หรือ Egocentric ในวัยเด็ก Homosexual ในวัยผู้ใหญ่ Heterosexual ในวัยผู้ใหญ่ หนึ่งแรงขับทางเพศถ้าไม่ได้แสดงออกไม่ได้หมายความว่า บุคคลนั้นไม่มี หากแต่มันอยู่ในลักษณะที่เราเรียกว่า การเก็บกดภายใต้จิตไร้สำนึก ที่รอการสะสมให้มากเข้าๆ ในที่สุดมากพอที่จะแสดงพฤติกรรมออกมา ด้วยเหตุนี้มนุษย์ทุกคนมีแรงปรารถนาหรือแรงจูงใจภายใน ในการแสดงออกของพฤติกรรม นอกจากแรงขับทางเพศแล้ว ฟรอยด์ยังกล่าวเสริมได้อีกว่า มนุษย์ยังมีสัญชาตญาณ ซึ่งเขาให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง ตัวแทนทางจิตที่ได้มาแต่กำเนิดที่มีอยู่ในกาย สัญชาตญาณต่างๆ รวมกันเรียกว่า พลังงานจิต (Psychic enegy) เชื่อว่ามี 2 ประเภท

1. สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (life instinct) หมายถึง การดำรงชีวิต การแสวงหาความสุข ความต้องการทางเพศการตอบสนองของความต้อการขั้นต้น

2. สัญชาตญาณแห่งความตาย (death instinct) หมายถึง การก้าวร้าว การทำลาย จากสัญชาตญาณทั้งสองประเภทนี้ ฟรอยด์เน้นไปเรื่องสัญชาตญาณทางเพศและสัญชาตญาณความก้าวร้าว ว่าเป็นบ่อเกิดแห่งพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งทั้งสองพลังจะทำงานผสมผสานกันแต่มีเอกลักษณ์ส่วนตัว (ดร.อริยา คูหา, 2546, หน้า 61-63)

ความหมายของอารมณ์ นับเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต โดยที่อารมณ์จะแทรกอยู่ในทุกกิจกรรม การกระทำ ทุกเวลา ทุกเพศ ทุกวัย ทุกสถานที่ ที่เราแสดงออกมาในชีวิตประจำวันในฐานะที่ อารมณ์เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของบุคคลและเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในสังคม อารมณ์เป็น เครื่องรับรองจิตใจ แต่อารมณ์ไม่ใช่จิตใจเพราะอารมณ์และจิตใจไม่ใช่สิ่งเดียวกัน และใน ขณะเดียวกัน อารมณ์กับความรู้สึกก็ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ทั้งอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจเป็นสิ่งที่ สามารถแยกออกจากกันได้ดังนี้

1. ความรู้สึก (feeling) เป็นลักษณะอาการที่แสดงออกของอารมณ์ เป็นการ แปลความหมายหรือตีความ ซึ่งแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกรัก ชอบเกลียด พอใจ ไม่พอใจ ดีใจ เสียใจ หรือหมายถึง กระบวนการรู้สำนึกในเรื่องใดก็ได้

2. จิตใจ (mind) หมายถึงความรู้สึกนึกคิดของคนเราที่มั่นคงถาวร มีสาระ แท้จริงและยากต่อการเปลี่ยนแปลง เพราะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล

3. อารมณ์ (emotion) หมายถึง สภาวะของจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นโดยมีสิ่งเร้า อารมณ์เป็นปฏิกริยาของความรู้สึกที่เป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในแต่ละเหตุการณ์ ระบุได้ชัดเจน ว่าสภาวะนั้นรู้สึกเช่นใด อารมณ์เป็นสิ่งที่มีความหมายต่อร่างกายและความรู้สึก เป็นสิ่งที่ เปลี่ยนแปลงได้ง่ายอ่อนไหวกว่าจิตใจ (ดร. อริยา คูหา, 2546, หน้า 89)

1.1.3 อารมณ์วิตกกังวล เป็นอารมณ์ความรู้สึกหวาดหวั่น เกรงกลัว ซึ่งไม่สามารถ บอกได้ชัดว่าจะไร เป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความรู้สึกนั้นๆ เป็นสภาพที่ประหวั่นต่อสิ่งที่ยังไม่ได้เกิดขึ้น ปฏิกริยานี้เกิดจากมีสิ่งมาคุกคามรบกวนบุคคล โดยที่สิ่งที่มาคุกคามนั้นจะมาจากภายนอกหรือ ภายในใจบุคคลนั่นเองก็ได้ มีผู้กล่าวว่า งานหนักไม่เคยฆ่าใคร แต่ความวิตกกังวลฆ่าคนมานับไม่ ถ้วน ความหมายของความวิตกกังวลที่ใช้ในทางจิตวิทยา หมายถึงปฏิกริยาตอบโต้สถานการณ์ บางอย่างที่ทำให้คนเรตกอยู่ในภาวะไม่ปกติ เครียด อึดอัด ไม่ปลอดภัยไปรงใจ แขนงๆใจ สังเกตได้ จากกริยาท่าทาง หรือการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกทางร่างกายที่เกิดขึ้น สาเหตุของความวิตกกังวลบางครั้งไม่ชัดเจน ระบุแน่นอนไม่ได้ และบางครั้งอาจไม่ทราบได้เลยว่า เกิดจากอะไร ลักษณะของความวิตกกังวลมีสาเหตุได้จาก

1. เป็นภาวะที่เกิดขึ้นเองจากการกระทำของบุคคลนั้นๆ เช่น อาจจะทำผิด ขโมยของจึงเกิดความรู้สึกสำนึก

2. เป็นภาวะที่รู้สึกว่าคุณเองไม่ปลอดภัย เกิดขึ้นกับบุคคลที่ขาดความมั่นใจ ในตนเอง ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ เช่น ความรู้สึกในวัยเด็กที่ยังช่วยตนเองไม่ได้ยอมมีความรู้สึกกลัว การถูกทอดทิ้งและต้องการความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่

3. เป็นภาวะที่เรียกกันว่า Phobia กลางคือกลัวโดยปราศจากเหตุผล ความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งของบุคคลจะมีความรุนแรงไม่เท่ากัน จะมากน้อยเพียงใดนั้นมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการรับรู้ของบุคคลว่า สิ่งที่เกิดทำให้เกิดความรู้สึกกังวลอยู่ห่างไกลเพียงใดนำอันตรายมาสู่ตนเช่นไร บุคคลปกติจะมีพฤติกรรมทางอารมณ์แสดงออกที่สัมพันธ์กับสาเหตุ และจะไม่คงที่ตลอดเวลา ส่วนในคนที่ไม่ปกติ หรือวิตกกังวลอย่างรุนแรงจะมีการแสดงออกที่ไม่สัมพันธ์กับสาเหตุและจะคงอยู่ตลอดเวลา

ระดับของความวิตกกังวล มีตั้งแต่ในระดับที่เป็นประโยชน์จนกระทั่งทำให้เกิดโทษกล่าวสรุปแล้วมี 4 ระดับดังนี้

1. ระดับต่ำ (mind anxiety) ความวิตกกังวลในระดับนี้จัดเป็นระดับที่มีประโยชน์และเหมาะสม บุคคลจะมีความรู้สึกกระตือรือร้น ตื่นตัว มุ่งมั่น พร้อมที่จะเรียนรู้หาประสบการณ์ที่มีประโยชน์ จะสังเกตสิ่งรอบๆตัวด้วยความตั้งใจ สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆได้ดี ความวิตกกังวลระดับนี้หากมีในบุคคลใดก็จะช่วยให้บุคคลนั้นมีพลังที่จะฟันฝ่าเอาชนะอุปสรรคและแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ปรับตัวขณะเผชิญภาวะวิกฤตทางอารมณ์ได้

2. ระดับกลาง (moderate anxiety) ความกังวลในระดับนี้บุคคลจะหย่อนการรับรู้สิ่งต่างๆลงแต่จะมีความจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ ทักษะการสังเกตต่อเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวน้อยลงและมีขอบเขต ยังมุ่งมั่นแก้ปัญหาที่ท้าทายความสามารถ แม้ว่ามีความรู้สึกตื่นกลัว อย่างไรก็ตามก็ยังสามารถควบคุมตนเองให้สามารถรอบรู้ ความต่อเนื่อง และเชื่อมโยงเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆได้อยู่

3. ระดับสูง (severe anxiety) ในระดับนี้จัดเป็นระดับที่รุนแรง เริ่มมีความเครียดทางด้านจิตใจ มีพฤติกรรมกระสับกระส่าย ลุกลิ่ลุกลอน แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้น้อย ไม่รับรู้และเข้าใจเรื่องราวเหตุการณ์ภายนอก เป็นระดับที่บุคคลค่อยๆเริ่มสูญเสียโลกของความเป็นจริง เริ่มมีความผิดปกติทางด้านจิตใจ เช่น ซึม เศร้า แยกตัว บางรายมีการเจ็บป่วยทางกาย เช่น เบื่ออาหาร ท้องเดิน ความดันโลหิตสูง คลื่นไส้ นอนไม่หลับ ร่างกายทรุดโทรม อ่อนเพลีย

4. ระดับรุนแรง (panic anxiety) เป็นระดับความวิตกกังวลที่สูงสุด ในสภาวะนี้บุคคลจะไม่สามารถรับรู้สิ่งใดๆ และจะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีความอดทนน้อยลง ระบบการทำงานในร่างกายเริ่มผิดปกติมีการรับรู้ผิดพลาด เช่น ความคิด การใช้เหตุผล การแก้ปัญหาต่างๆ ความมั่นคงทางอารมณ์ไม่มี รู้สึกหดหู่ ขาดที่พึ่ง หมดอาลัยตายอยากในชีวิตและมีพฤติกรรมแยกตัว

การอธิบายความวิตกกังวลตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud (1926) ได้แบ่งความวิตกกังวลออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. Reality Anxiety คือความวิตกกังวลใจหรือความรู้สึกกลัวต่อภัยอันตรายจริงๆที่อาจเกิดขึ้น ความกังวลใจเบื้องต้นนี้ก่อให้เกิดความกังวลใจอีกสองอย่างตามมา

2. Neurotic Anxiety ได้แก่ ความรู้สึกกลัวว่าตนจะไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นจากสัญชาตญาณได้ เป็นเหตุให้กระทำสิ่งที่ตนต้องกระทำ อันจะนำไปสู่ผลร้ายและเกิดโทษทัณฑ์ได้ ความกังวลใจประเภทที่สองนี้มีพื้นฐานอยู่บนความจริง

3. Moral Anxiety นั้นคือความรู้สึกกลัวที่เกี่ยวกับมโนธรรม ทั้งนี้หมายความว่า บุคคลที่ได้รับการพัฒนา Superego เป็นอย่างดี จนเป็นผู้พร้อมด้วยมโนธรรมแล้ว ย่อมจะมีความรู้สึกละอายใจและสำนึกผิดเมื่อได้กระทำหรือแม้เพียงคิดที่จะกระทำสิ่งที่ตนรู้สึกว่าจะขัดต่อศีลธรรมจรรยาที่ตนได้รับการอบรมสั่งสอนมาในทางพุทธศาสนาหมายถึงมีความเกรงกลัวและละอายต่อบาป (ดร.อริยา คูหา, 2546, หน้า 146-148)

1.2 ปัญหาครอบครัว

คนแต่ละคนก่อนจะมาแต่งงาน ก็มีปัญหาจากข้อบกพร่องประจำตัวกันอยู่แล้ว แต่เมื่อมารวมเป็นครอบครัว ก็หลีกเลี่ยงไม่พ้นที่ข้อบกพร่องของแต่ละคนจะก่อความกระทบกระทั่งต่อกัน ดังนั้น ถ้าครอบครัวไหนก็ตาม ขาดสมาธิธรรมแม้ข้อหนึ่งข้อใด คือสังขะ ทมะ ชันติ จาคะ ครอบครัวย่อมเกิด 4 ปัญหาใหญ่อย่างแน่นอนคือ

1. ปัญหาความหวาดระแวงกันและกัน โลกปัจจุบันนี้ แม้อยู่ในครอบครัวเดียวกัน ก็มีโรคชนิดหนึ่งเกิดขึ้นประจำนั่นคือ โรคหวาดระแวง แม้เป็นสามี ภรรยากันแล้วก็มิวายหวาดระแวงกันเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น แม้พี่น้องคลานตามกันมา เพราะฉะนั้น ไม่ต้องพูดถึงคนอื่น แม้ที่สุดพ่อแม่กับลูก ก็ยังมีความหวาดระแวงกัน

สาเหตุที่หวาดระแวงกันมีหลายอย่าง บางทีหวาดระแวงเพราะความอิจฉาริษยา บางทีก็หวาดระแวงเพราะลำเอียง บางทีก็หวาดระแวงเพราะอีกฝ่ายเอาวัตถุเอาเปรียบ และที่ร้ายแรงคือหวาดระแวงเพราะเขาขาดความรับผิดชอบ ไม่ว่าจะหวาดระแวงเหตุใดก็ตาม แต่ที่แน่ๆ คือยิ่งอยู่ร่วมกันนานเท่าใด ปัญหาความหวาดระแวงกันในครอบครัวก็เพิ่มมากขึ้นเท่านั้น

2. ปัญหาความไม่เข้าใจกัน ไม่ทันโลก ทันคน ทันกิเลส ปัญหานี้เกิดจากสติปัญญา ความรู้ ความสามารถไม่เท่าเทียมกันหรือเรียกง่ายๆว่า โรคโง่ บางคนคิดจะทำอะไรมักไม่ทันคนอื่นในครอบครัว ซึ่งจะนำไปสู่ความไม่ทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม ของโลก สาเหตุใหญ่ที่ทำให้ไม่

ทันทีไม่ใช่เพราะใจอะไรหนักหนา แต่เพราะคนอื่นในครอบครัวเขาปรับปรุงตัวอยู่ตลอดเวลา คนประเภทนี้มักจะคิดน้อยใจโชคชะตา น้อยใจพี่น้อง น้อยใจพ่อแม่ น้อยใจสามี น้อยใจภรรยาว่าไม่รักเลยไปจนกระทั่งน้อยใจลูกว่าไม่รักตนอีกด้วย แล้วก่อปัญหาแตกความสามัคคีในครอบครัว

3. ปัญหาความเบียดเบียนกันเอง อาจเรียกง่ายๆว่า โรคเบียดคน ในสังคมยุคปัจจุบันมีคนเบียดแม้กระทั่งลูกของตัวเอง แม้เป็นสมาชิกครอบครัวเดียวกัน ก็ต้องระวังอย่างให้มีโรคเบียดกันเอง ถ้าในครอบครัวของเรามีใครทำอะไรไม่ถูกต้อง แล้วคนในบ้านเบียดที่จะดักเตือน เบียดที่จะพรั่าสอน เบียดที่จะแนะนำ ก็จะกลายเป็นต่างคนต่างอยู่ ไม่ได้มีการถ่ายทอดคุณธรรมความดีให้กันและกัน ความเบียดเบียนกันเองจะเป็นกลางแห่งความหายนะของครอบครัว เพราะไม่เข้าจะถึงจุดหนึ่งที่ต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างดักเตือนกันไม่ได้ การทะเลาะก็ตามมา

4. ปัญหาความเห็นแก่ตัว อาจเรียกง่ายๆว่า โรคเลี้ยงน้ำใจ ธรรมชาติของมนุษย์ทั่วไป เมื่อไหร่ก็ตามที่มีการอยู่ร่วมกันเกินสามคนขึ้นไป จะเริ่มมีการแบ่งพรรคแบ่งพวก เมื่อในครอบครัวมีการแบ่งพรรคแบ่งพวกแล้ว หากได้ข่าวของพิเศษอะไรมา ก็จะคำนึงถึงผลประโยชน์ของพรรคพวกในบ้านของตนเองก่อน อีกฝ่ายเดือดร้อน สุดท้ายครอบครัวจะแตกแยกเพราะความเลี้ยงน้ำใจ และกลายเป็นการล่มสลายของครอบครัว (ส. ผ่องสวัสดิ์, 2549, หน้า 4-7)

1.3 สาเหตุและผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัว

โดยทั่วไป เรามักคุ้นเคยกับคำว่า " jealousy " ในความหมายของ " ความอิจฉาริษยา " แท้จริงแล้วคำนี้ยัง แปลว่า " ความหึงหวง " อีกด้วย เมื่อพิจารณาให้ดีจะพบความเกี่ยวข้องกันคือ ความหึงหวงนั้นมีความอิจฉาร่วมอยู่ด้วย ที่เหลือคือ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ, ความระแวงสงสัย, ความกลัว และความโกรธ จึงเป็นเรื่องยากที่จะหาคำจำกัดความสั้นๆให้กับคำว่า " ความหึงหวง " ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว คำนี้มีความหมายที่ทุกคนเข้าใจกันเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คนที่เคยมีประสบการณ์ตรงมาก่อน

ผู้ชาย มีความรู้สึก ว่า ถูกทรยศหักหลัง ไม่ซื่อสัตย์ในเรื่องเพศสัมพันธ์ มากกว่าการถูกทรยศหักหลัง เพราะความไม่ซื่อสัตย์ทางอารมณ์

ผู้หญิง มีความรู้สึก ว่า ถูกทรยศหักหลัง ไม่ซื่อสัตย์ทางอารมณ์ มากกว่าในเรื่องเพศสัมพันธ์

Dr. Helen Fisher นักวิชาการผู้คร่ำหวอดในงานวิจัยเกี่ยวกับความรักและเขียนหนังสือหลายเล่ม ได้ทำการทดสอบทางจิตวิทยาเรื่องความหึงหวงของหญิงชายชาวอเมริกัน พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันในแง่ปริมาณ แต่สิ่งที่ต่างกันคือ การตั้งรับกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

ผู้หญิง โดยทั่วไปมักเต็มใจที่จะแกล้งทำเป็นไม่สนใจ เพื่อต้องการรักษาชีวิตคู่เอาไว้ มีลักษณะ ประณีประนอมมากกว่าฝ่ายชาย

ผู้ชาย มักเลือกใช้วิธีรุนแรงเด็ดขาด เช่น ใช้คำพูดก้าวร้าว ทำร้ายร่างกาย อาจถึงขั้นฆ่าให้ตาย หรือลงเอยด้วยการหย่าร้าง จากสถิติการฆาตกรรมในประเทศสหรัฐอเมริกาแต่ละปีพบว่า ความหึงหวงเป็นสาเหตุอันดับต้นๆ นักวิชาการท่านนี้ยังเชื่อว่า เหตุการณ์ทำนองนี้ยังคงมีอยู่เป็นจำนวนมาก ในวัฒนธรรมอื่นๆ แต่มีความยากลำบากในการเก็บข้อมูลเพราะการปิดกั้นทางวัฒนธรรม ศาสนา และการเมือง

ความกลัวทำให้เกิดความหึงหวงได้อย่างไร ?

ความกลัว ถือเป็นรากเหง้าของความหึงหวง เป็นความกลัวการถูกทอดทิ้ง กลัวการอยู่คนเดียว กลัวความเจ็บปวดทางอารมณ์ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน) กลัวว่าอนาคตจะขาดที่พึ่งยามแก่เฒ่า ความกลัวในลักษณะเช่นนี้เกิดได้กับทุกคน ต่างกันที่เนื้อหาและความรุนแรง ผู้ที่มีการนับถือตนเองต่ำ ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่มีจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษอะไร มักจะขาดความมั่นใจในคนรัก เพราะระแวงว่าสักวันหนึ่ง เธอหรือเขาอาจพบคนที่ดีกว่า นอกจากนั้น อาจเกิดจากความกลัวที่เคยได้รับในวัยเด็กซึ่งเกิดจากการถูกทอดทิ้ง (และยังคงอยู่ในจิตใต้สำนึก) หรือ กลัวความผิดหวังในแบบเดียวกับที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วจากรักครั้งแรก (จากการถูกคนรักนอกใจ)

จิตใต้สำนึกของคนเสพติดรักทุกคน เต็มไปด้วยความรู้สึกหวาดกลัวการถูกทอดทิ้ง ซึ่งความกลัวเช่นนี้เป็นต้นตอของความรู้สึกไม่มั่นคง คนรักของพวกเขาจึงเป็นเพียงหลักประกันของความมั่นคงทางจิตใจ พวกเขาจะมีความรู้สึกเป็นเจ้าของคนรักอย่างมาก อันเนื่องมาจากความกลัวว่าจะสูญเสียคนรักไป คนเสพติดรักจึงเป็นคนที่หึงหวงอย่างรุนแรงโดยไม่ได้มี "รักแท้" ต่อคนรักเลย ความหึงหวงของพวกเขาจัดอยู่ในระดับ ไม่ปกติ นักวิชาการจึงกำหนดหลักเกณฑ์ในการจำแนกความหึงหวงในระดับ ผิดปกติ ออกจากระดับ ปกติดังนี้

มีความวิตกกังวลสูงมาก หมกมุ่นครุ่นคิดเกี่ยวกับคนรักอยู่เกือบตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาที่คนรักไม่ได้อยู่ด้วย ซึ่งเทียบได้กับอาการวิตกกังวลต่อการถูกทอดทิ้ง (Separation anxiety) ในเด็กเล็กๆที่ต้องการให้แม่อยู่ด้วยตลอดเวลา พฤติกรรมที่พบบ่อยคือ การโทรศัพท์ตรวจสอบอย่างถี่ถ้วนว่าคนรักอยู่ที่ไหน อยู่กับใครในขณะที่คนรักอยู่นอกบ้าน (ต่างจากอาการหวาดระแวงที่พบในโรคจิตเภท), การตรวจเช็คโทรศัพท์มือถือคนรักว่าได้โทรฯไปหาใครบ้างในรอบ 24 ชั่วโมง การชักใช้คนรักอย่างละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ทำในช่วงเวลาที่น่าสงสัย รวมถึงการตรวจเช็คการติดต่อผ่านอุปกรณ์สื่อสารทันสมัยอื่นๆ ไม่มีสมาธิในการทำงานและทำกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวัน มี

ปัญหาทะเลาะวิวาทกับคนรักอยู่เป็นประจำอันเนื่องมาจากความสงสัยและหวาดระแวงว่าคนรักจะนอกใจ (suchartkk 2555)

หากคุณหวังจะได้อยู่กับคนที่คุณรักจนแก่เฒ่า ก็ควรจำไว้ว่าความซื่อสัตย์เป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดในชีวิตคู่ของคุณ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ของคุณเอาไว้ให้มั่นคง เพราะหาก你不ซื่อสัตย์ต่อกันแล้ว ก็คงยากที่จะเชื่อใจกันได้ และความไม่เชื่อใจนั่นเอง ที่จะทำให้คุณทั้งคู่ต้องอยู่อย่างหวาดระแวงกันในทุก ๆ เรื่อง จนทำให้ไม่มีความสุข และเป็นสาเหตุให้ต้องแสวงหาความรู้สึกเหล่านั้นจากคนอื่น (thirdage.com,peace-wealth.com,2558)

1.4 วิธีแก้ไขปัญหาความหวาดระแวงในครอบครัว

วิธีแก้ไขปัญหาความหวาดระแวงความสัมพันธ์ 5 ขั้นตอนมีดังนี้

1. เลือกรับผิดชอบมากกว่าการปฏิเสธ เรามักจะมีแนวโน้มไปสู่ความคิดเชิงลบ เมื่อเรามีความรู้สึกหวาดระแวงและไม่ปลอดภัยมันเป็นกลไกการป้องกัน เราต้องเตรียมตัวเองสำหรับสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดที่เป็นไปได้ แต่ในการทำเช่นนั้นเราเองก็มีความเครียดที่ไม่จำเป็นต้องกังวล

2. อย่าคิดมากเมื่อสามีหรือภรรยาของคุณเจียบผิดปกติ คุณอาจคิดว่า เขาเลิกให้ความสนใจคุณ เขาอาจมีเหตุผลอื่น ๆ ดังนั้นไม่ต้องกังวลมากจนเกินไป

3. กังวลใจเมื่อภรรยาหรือสามีของคุณ ออกไปกับเพื่อนของเขา คุณควรหาอะไรทำหรือไม่ก็ออกไปเจอเพื่อนๆแบบเดียวกัน เพื่อไม่ให้ตนเองนั้นเกิดความกังวลใจ ณ เวลาที่รอเขากลับบ้าน

4. ยอมรับว่าภรรยาหรือสามีของคุณมีมิตรภาพที่ดีกับเพศตรงข้าม เมื่อภรรยาหรือสามีของคุณกล่าวถึงเพื่อนเพศตรงข้ามบ่อยๆ คุณไม่ควรคิดในด้านลบก่อน ควรรับฟังเหตุผลและไม่ตั้งข้อสงสัยในด้านลบก่อน

5. เมื่อความหวาดระแวงเกิดขึ้น เราควรต่อสู้กับความหวาดระแวงนั้นด้วยสติและเหตุผล หากมี 2 สิ่งนี้แล้ว เราก็ไม่ควรคิดมาก ความหวาดระแวงต่างๆที่เกิดขึ้นก็จะค่อยๆดีขึ้น

6. เกิดความไม่ไว้วางใจ ภรรยาและสามีควรเปิดใจคุยกันตรงๆ เมื่อคนหนึ่งเกิดความหวาดระแวงไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกันต่อความสัมพันธ์ที่มีอยู่ ความซื่อสัตย์เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตคู่

1.5 รอยสักกับการสร้างอัตลักษณ์บนเรือนร่าง

1.5.1 จุดกำเนิดของรอยสัก การสักลายได้กำเนิดขึ้นมาในสมัยไหนนั้นยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจน มีนักโบราณคดีบางคนสันนิษฐานว่า การสักลายน่าจะเกิดจากความบังเอิญ ที่มีมนุษย์ในสมัยโบราณอาจจะไปถูกกิ่งไม้บางชนิดบาดเข้าแล้วเกิดสีขึ้น จึงทำให้มนุษย์ในสมัยนั้นรู้จักการสักลาย

การสักลายที่พบได้ในเกือบทุกประเทศทั่วโลก ลักษณะของลายสักก็แตกต่างกันไปตามประเพณี และวัฒนธรรมของประเทศนั้น และลายสักของแต่ละประเทศก็จะมีรูปแบบและวิธีการสักที่ต่างกันไป แต่หน้าที่เหมือนกันคือ การสร้างสีสันลวดลายบนหนังมนุษย์ โดยการทำให้ผิวหนังเปิดขึ้นเพื่อใส่สีเข้าไป หรือที่เราเรียกว่าการย้อมผิวหนัง นักโบราณคดีบางคนให้ความเห็นว่า การสักลายและการเขียนลายของชนเผ่าต่าง ๆ นั้น อาจจะทำขึ้นเพื่อให้ศัตรูเกิดความกลัว หรือเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับนักรบของเผ่าตนเอง

ก่อนปี 1991 นักโบราณคดีเชื่อว่าการสักลายน่าจะกำเนิดขึ้นในราว 2-3,000 ปี โดยพบเครื่องเคลือบดินเผาของจีนซึ่งมีรูปคนที่มีลายสัก และมีการพบมัมมี่ที่มีลายสักในอียิปต์ซึ่งน่าจะมียุ่ราว 3,000 ปี แต่ในปี ค.ศ. 1991 นักท่องเที่ยวชาวเยอรมัน 2 คน ได้ค้นพบร่างมนุษย์ชายที่ฝังอยู่ในน้ำแข็งที่ช่วยรักษาร่างกายไม่ให้เน่าเปื่อย ระหว่างประเทศออสเตรเลียและอิตาลี ซึ่งอยู่สภาพที่สมบูรณ์ หลังจากการตรวจสอบทางวิชาการอย่างละเอียดพบว่ามนุษย์ผู้นี้จะมีอายุประมาณ 5,300 ปี และได้ขนานนามชายผู้นี้ว่า Otzi ซึ่งเป็นชื่อของเทือกเขาที่ค้นพบ จากการตรวจสอบพบว่าลายสัก 57 ตำแหน่ง โดยบางจุดเป็นจุดที่ใกล้เคียงกับจุดฝังเข็มรักษาโรค ซึ่งนักโบราณคดีคาดว่าลายสักตำแหน่งบางที่ไม่สามารถทำได้ด้วยตนเอง จึงสันนิษฐานว่าน่าจะมีผู้ทำการสักให้ การพบ Otzi ทำให้วงการสักต้องทบทวนประวัติศาสตร์ใหม่ และมีการคาดการณ์ว่าการสักลายนั้นอาจจะเกิดขึ้นก่อนหน้านี้นี้เป็นเวลานานมาก คาดว่าในอนาคตเราอาจจะค้นพบว่าการสักลายมีขึ้นในยุคใดแน่ ถึงแม้ว่าเราจะไม่สามารถทราบได้ว่าการสักลายกำเนิดขึ้นได้อย่างไรหรือยุคใดก็ตาม การสักลายน่าจะเป็นวัฒนธรรม ประเพณี และเป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดก็เป็นได้ (สักลายสตูดิโอ)

1.5.2 ร่างกายทางสัญญาวิทยา บนเรือนร่าง โดยเฉพาะผู้หญิง ที่รับการปรับเปลี่ยนตัวเอง ด้วยจินตนาการจากอุดมคติที่สังคมเป็นผู้สร้าง และกำหนดร่างกายแห่งอุดมคติของหญิงสาวให้มีลักษณะดังเช่น ชาว สวย หมวย เช็กส์ ซึ่งกลายเป็นรูปแบบที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม หากว่า เรือนร่างของผู้ใดหลุดไปจากความกรรมแห่งอุดมคติกล่าวได้ว่า เป็นผู้ที่มึ่ร่างกายเบี่ยงเบนหรือผิดปกติที่ไม่อาจยอมรับได้

ดังนั้น การเปิดเผยรอยสักบนเรือนร่าง ย่อมมีสัญลักษณ์บางอย่างบรรจุไว้ เพื่อที่จะสามารถบอกเล่าเรื่องราวผ่านรอยสักบนร่างกายต่อผู้ที่พบเห็น และแน่นอนว่า การเลือกตัดสินใจด้วยการประดับร่างกายจากรอยสัก (Ornament) นั้น จะเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถสะท้อนสัญลักษณ์แห่งความหมายได้อย่างมากมาย (รัตนา อรุณศรี, 2547, หน้า 21)

ฉะนั้นเรื่องของ การอ่านความหมาย จึงมิได้จำกัดอยู่ที่การวิเคราะห์ภาษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่เป็นการขยายขอบเขตไปจนถึงวัตถุบิตทุกอย่างที่อยู่ในระบบสัญลักษณ์ (Sign system) อันหมายถึง ทุกอย่างที่มีความหมายแฝงฝังอยู่ในเนื้อหา (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, หน้า 6)

ดังนั้น การใช้สัญลักษณ์รอยสักที่ปรากฏบนเรือนร่าง สามารถแสดงถึงสัญลักษณ์ภายใต้บริบทของวัฒนธรรมเฉพาะตนออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น เพื่อแสดงถึงชาติพันธุ์ ลักษณะของวัฒนธรรม หรือเพื่อความสวยงามตามความเชื่อของแต่ละชนเผ่า เช่น การสัก การสร้างลวดลายให้เกิดรอยแผลเป็น ซึ่งเป็นที่นิยมของผู้คนหลายชนเผ่าในแอฟริกา หรือการที่ผู้หญิงเผ่าเซอว์มาในเอธิโอเปียประดับปากด้วยการแทรกแผ่นดินเผาในริมฝีปากล่างและแผ่นดินเผาที่มีขนาดใหญ่เท่าไหล่ พ่อแม่ฝ่ายหญิงจะสามารถเรียกค่าสินสอดได้มากขึ้นเท่านั้น เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า วาทกรรมในเรื่องของรอยสักนี้ มีความผันเปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัย เช่น การสักเพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของความเป็นชาย ความกล้าหาญ ความองอาจน่าเกรงขาม การสักเพื่อความเป็นกลุ่ม การสักด้วยความเชื่อเพื่อให้ผลทางด้านไสยศาสตร์ เช่น เพื่อความอยู่ยงคงกระพันชาตรี เมตตามหานิยม ฯลฯ หรืออีกนัยหนึ่ง จะเห็นได้ว่า กลไกแห่งอำนาจ ที่ปรากฏบนเรือนร่างจากรอยสักนั้นได้แก่ อำนาจของความเหนือกว่า (Superiority) ต่อผู้ที่ด้อยกว่า (Inferiority) เช่นการสักเพื่อแสดงอำนาจแห่งความเป็นเจ้าของ การสักข้อมือซึ่งมีเรื่องของชนชั้นเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือการสักหน้าของทาสในสังคมกรีก (นักโทษ) ซึ่งเป็นการสักเพื่อประจาน และหากมองในแง่หนึ่ง การสักถือเป็นระบบของ Rewording เสมือนกับเป็นการให้รางวัล เช่น รอยสักบนใบหน้าของนักรบ เป็นต้น

(รัตนา อรุณศรี, 2547, หน้า 20)

ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า ผู้ที่มีรอยสักเกิดเป็นการต่อต้าน (Resistance) ต่อรอง และปฏิเสธอำนาจว่า หากผู้ใดทำการสักจะถูกมองว่าเป็นคนไม่ดี เป็นคนชั้นต่ำ ซี้ดุก ซี้ตาราง เป็นนักเลงหัวไม้ หากเป็นผู้หญิงจะถูกมองว่า เป็นผู้หญิงใจกล้า มีความมั่นใจ ใจแตก ร่าจืดจ้าน เป็นผู้หญิงไม่ดี ไม่น่าคบค้าสมาคมด้วย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า รอยสักของคนในปัจจุบัน เป็นการแถลงการณ์ทางด้านความรู้สึกนึกคิด (Manifesto) ซึ่งหมายถึงการได้ประกาศจุดยืนในการต่อต้าน (Resistance) รอยสักกับความหมาย

รอยสักผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของชีวิต, ผู้หญิง, ความสวยงาม, การพัฒนาจิตวิญญาณ การเปลี่ยนแปลงคืนชีพเสรีภาพและความฝัน แต่รูปแบบที่ต่างกันไปและรูปแบบของรอยสักผีเสื้อกับผู้หญิงอาจหมายถึงความอ่อนแอ, ความอดทน, ความสนใจ, ความฉลาดและความคิดสร้างสรรค์ ในประเทศญี่ปุ่นผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงและความเป็นผู้หญิงในขณะที่ถ้าภาพในคู่สมรสที่เป็นตัวแทนของความสุข



ภาพประกอบที่ 2 ลายสักผีเสื้อ

ที่มา : <http://www.tattooers.net>

ดอกไม้สีม่วง สัญลักษณ์ของความทรงจำของคนที่ไม่ได้อยู่กับเราหรือความทรงจำของความรักที่ได้รับการที่ใช้ร่วมกันในอดีตที่ผ่านมา



ภาพประกอบที่ 3 ลายสักดอกไม้สีม่วง

ที่มา : josevs99.tumblr.com

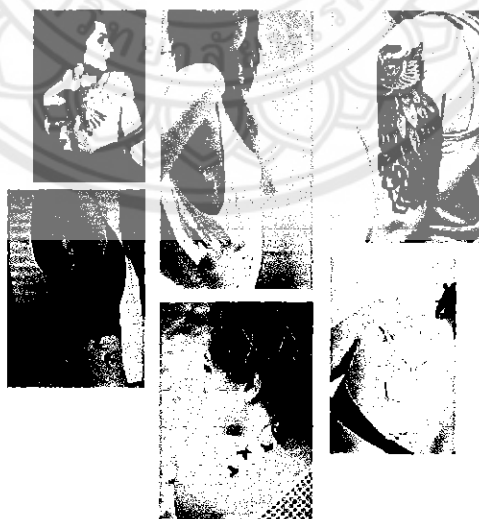
ดอกกุหลาบ ความหมายของดอกไม้ที่เพิ่มขึ้นอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับสีเหลือง
สำหรับความหวังสีขาวบริสุทธิ์สีแดงสำหรับความรักสีชมพูเพื่อความสง่างามสีฟ้าจินตนาการสี
ดำความมืดและหนามคือความรักที่ไม่สามารถอยู่ได้โดยไม่ต้องเสียสละ



ภาพประกอบที่ 4 ลายสักดอกกุหลาบ

ที่มา : <http://www.tattooers.net>

รอยสักนก ความหมายลึกๆ แสดงถึงอิสระ เสรีภาพ นอกจากนี้ยังมีนกอื่นๆที่มีความหมายต่างกัน
ออกไปเช่น นกนางแอ่น แสดงถึงความรักที่มั่นคง รักเดียวใจเดียว ขยับอดทน เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 5 ลายสักนก

ที่มา : <http://www.benmanhirefashion.com/blog/read/10-Tattoos-for-Women>

1.6 Contemporary Dance

Contemporary Dance หรือที่เรียกเป็นภาษาไทยว่า "นาฏศิลป์ร่วมสมัย" นั้น หลายคนคงสงสัยว่ารูปแบบการเต้นนั้นเป็นอย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างไปจาก Ballet หรือ Modern Dance อย่างไร ก่อนอื่นต้องขออธิบายและทำความเข้าใจกับความหมายของคำว่า Contemporary เสียก่อน คำว่า "Contemporary" หรือ "ร่วมสมัย" เป็นคำเกิดใหม่ของต่างชาติเมื่อประมาณ 40-50 ปีที่ผ่านมา เป็นคำที่เกิดขึ้นในแวดวงทัศนศิลป์ก่อน และแพร่หลายไปใช้กับศิลปะสาขาอื่น โดยถือเป็นวิธีแบ่งยุค แบ่งสมัย แบ่งเวลา เพื่อใช้เป็นหลักกว้างๆ

คำว่า "Contemporary" ในภาษาไทยมีศัพท์บัญญัติว่า "ร่วมสมัย" คำนี้ ในวงศิลปะ หมายถึง ลักษณะของศิลปกรรมรวมถึงวรรณคดี(หรือวรรณกรรม) ที่ผู้ประกอบมีชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ดู แต่ศิลปกรรมร่วมสมัยอาจมีลักษณะและกลวิธีใหม่ ที่ไม่เคยมีแบบอย่างมาแต่เดิมหรือเป็นงานที่เดินตามแบบโบราณได้

Contemporary Dance หรือ นาฏศิลป์ร่วมสมัย คือ รูปแบบหนึ่งของการเต้นรำเพื่อให้ผู้เรียน ค้นพบการเคลื่อนไหวของตนเองจากการฝึกทักษะ จนก่อให้เกิดเป็นการเต้นรำที่เป็นธรรมชาติและผ่อนคลาย รวมทั้งสามารถนำเสนอนแนวความคิดและมุมมองผ่านร่างกายทุกส่วนซึ่งเคลื่อนไหวผสมผสานกันอย่างกลมกลืน โดยผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านการเต้นรำมาก่อน เทคนิคการเต้นรำแบบร่วมสมัยที่เน้นหลักธรรมชาติจะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักข้อจำกัดของร่างกายและลักษณะการเคลื่อนไหวของตนเอง ซึ่งจะไม่ใช้ข้อจำกัดในการเต้นรำอีกต่อไป

ข้อสังเกตอย่างหนึ่ง คือ ลักษณะของ Contemporary Dance มีหลักการในการประดิษฐ์ท่าทางการเคลื่อนไหว คล้ายหลักการของการสร้างสรรค์งานด้านศิลปะ โดยนำเอาฐานของงานศิลปะมาใช้เป็นองค์ประกอบ ดังนี้

Man, Artist (มนุษย์, ศิลปิน) + Environment (สิ่งแวดล้อม) + Media (สื่อ) + Art (ศิลปะ)

Man, Artist (มนุษย์, ศิลปิน) เป็นผู้ถ่ายทอดผลงานศิลปะโดยได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ด้วยความรู้สึกประทับใจหรือเกิดจากความสะเทือนอารมณ์ จึงถ่ายทอดออกมาตามอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการ

Environment (สิ่งแวดล้อม) เป็นสิ่งเร้า เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความรู้สึกและแสดงออกด้วยการถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะ สิ่งแวดล้อมได้แก่ ธรรมชาติ ความเชื่อทางศาสนา เรื่องราวจากประวัติศาสตร์ วรรณคดี ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น

Media (สื่อ) เป็นสิ่งที่มนุษย์นำไปถ่ายทอดแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมให้ออกมาเป็นรูปธรรม

Art (ผลงาน) เป็นผลงานที่เกิดจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมของมนุษย์โดยผ่านสื่อให้ปรากฏเป็นรูปธรรม เรียกว่า "ผลงานศิลปะ"

Contemporary Dance หรือ นาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้นไม่ใช่รูปแบบการเต้นรำที่เข้าใจยากอีกต่อไป เพราะนักเต้นสามารถเลือกสรรท่าทางการเคลื่อนไหวตามที่ตนเองถนัดมาใช้ประดิษฐ์ผลงานหรือสามารถฝึกฝนและคิดค้นขึ้นใหม่ได้ด้วยตนเอง บางคนมีพื้นฐานมาจากการเต้น Ballet นาฏศิลป์ไทย หรือ Jazz Dance เป็นต้น แต่การมีพื้นฐานมาจากนาฏศิลป์แต่ละประเภทดังกล่าวไม่ใช่ข้อจำกัดสำหรับนักเต้นรุ่นใหม่ที่ต้องการเต้นแนว Contemporary Dance หากมีความคิดสร้างสรรค์และต้องการสะท้อนมุมมองของความคิดผ่านการเต้นแบบร่วมสมัย Dance Me Up จะช่วยให้คุณสร้างผลงานและเผยแพร่ศิลปะต่อไปได้

2.1 ความหมายของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรูปร่าง หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และแฟลช คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และAnimator มาจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า การทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคดีลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

(<http://www.student4x4.com/smf/index.php?topic=649.0;wap2>)

2.2 ต้นกำเนิดแอนิเมชัน

แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆคืออะไรแล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที เราก็จะรู้สึกได้ว่าเรากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันก็ถือกำเนิดมาจากจุดนี้นั่นเอง โดยผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกันก็คือ พอล โรเจต์ (Paul Roget) ชาวฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1828 โดยเขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ง่ายๆเป็นแผ่นวงกลมแบนๆ เหมือนกระดาษ ด้านหนึ่งวาดรูปนก อีกด้านวาดรูปกรงนกเปล่านั้น แล้วติดกับแกนไม้หรือเชือก เมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ในกรง และแอนิเมชันได้ถือกำเนิดอย่างจริงจังขึ้นเมื่อ โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายได้ หลังจากนั้นการสร้างแอนิเมชันก็ได้มีวิวัฒนาการมาโดยตลอด โดยแบ่งตามวิธีการสร้างผลงานเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบดั้งเดิม (Traditional Animation) ซึ่งได้แก่ แอนิเมชัน 2 มิติ ที่วาดด้วยมือ คัท-เอาท์ แอนิเมชัน (cut-out animation) ที่เป็นการตัดกระดาษให้เป็นรูปร่างต่างๆ และ Clay Animation หรือ Stop Motion ที่สร้างจากดินน้ำมันหรือวัสดุที่ใกล้เคียงกัน และ แอนิเมชันอีกประเภทคือ Digital Computer Animation ที่เกิดจากการสร้างด้วยระบบดิจิทัลทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล , 2547, หน้า 1-7)

เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งกำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในทศวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจากภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ยักษ์ซึ่งไม่สามารถหาได้ในสหรัฐอเมริกาเลย ในทศวรรษที่ 1980 อะนิเมะได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างอะนิเมะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และในทศวรรษที่ 1990 และ 2000 ชื่อเสียงของอะนิเมะได้แพร่ขยายไปยังนอกประเทศญี่ปุ่น พร้อมกับ การขยายตัวของตลาดอะนิเมะนอกประเทศ

คำศัพท์ "อะนิเมะ" (アニメ) เป็นคำย่อของ アニメーション ซึ่งเป็นคำที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษ (สังเกตได้ว่าเขียนเป็นคะตะคะนะ) "แอนิเมชัน" (animation) ซึ่งหมายความถึงภาพยนตร์การ์ตูน คำทั้งสองคำนี้สามารถใช้แทนกันได้ในภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามก็ดูรูปย่อเป็นที่นิยมใช้มากกว่า คำว่า "อะนิเมะ" มีขอบเขตกว้างครอบคลุมภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ไม่จำกัดอยู่ที่แนวหรือรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนใดๆ "เจแปนิเมชัน" (Japanimation) ซึ่งเกิดจากการผสมคำว่า "เจแปน" (Japan) กับ "แอนิเมชัน" เป็นคำอีกคำที่มีความหมายเหมือน "อะนิเมะ"

คำนี้นิยมใช้กันมากในทศวรรษที่ 1970 และ 1980 แต่มีคนใช้น้อยลงตั้งแต่ปี 1990 และหมดความนิยมลงก่อนกลางทศวรรษที่ 1990 ในปัจจุบันคำนี้ถูกใช้อยู่แค่ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อแบ่งแยกระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนทั่วไป (ซึ่งคนญี่ปุ่นเรียกรวมๆ ว่า "อะนิเมะ") และภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตภายในประเทศ ภาษาไทยในสมัยก่อนใช้คำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" แทนอะนิเมะ คำทับศัพท์ "อะนิเมะ" นั้นไม่ค่อยเป็นที่นิยมใช้ แต่ปัจจุบันคำว่า "อะนิเมะ" หรือ "อะนิเมะ" นั้นกลับเป็นคำที่นิยมในหมู่เด็กวัยรุ่นชาวไทยที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่น ใช้เรียกแทนคำว่า "ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น" ของสมัยอดีต ลักษณะเฉพาะตัว ตัวอย่างตัวละครอะนิเมะ "วิกิพีดิง" ถึงแม้อะนิเมะแต่ละเรื่องจะมีลักษณะทางศิลปะเฉพาะตัวซึ่งขึ้นอยู่กับศิลปินแต่ละคน โดยรวมแล้วเราอาจกล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของอะนิเมะคือการใช้ลายเส้นที่คม และสีเส้นที่สดใส มาประกอบเป็นตัวละครที่มีรายละเอียดสูง ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของอะนิเมะคือความหลากหลายของแนวเรื่องและกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ผิดกับภาพยนตร์การ์ตูนของฝั่งตะวันตกที่เกือบทั้งหมดมีเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมาย อะนิเมะมีอยู่หลายแนวเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น แอคชั่น, ผจญภัย, เรื่องสำหรับเด็ก, ตลก, โศกนาฏกรรม, อีโรติก (ดูเพิ่ม: เอ็นไต), แฟนตาซี, สยองขวัญ, ฮาเร็ม, โรแมนติก, และนิยายวิทยาศาสตร์ อะนิเมะส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาจากแนวอะนิเมะมากกว่าหนึ่งแนว และอาจมีสารัตถะมากกว่าหนึ่งสารัตถะ ทำให้การจัดแบ่งอะนิเมะเป็นไปได้ยาก เป็นเรื่องปกติที่อะนิเมะแนวแอคชั่นส่วนใหญ่จะสอดแทรกด้วยเนื้อหาแนวตลก รักโรแมนติก และอาจมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมปนอยู่ด้วย ในทำนองเดียวกันอะนิเมะแนวรักโรแมนติกหลายเรื่องก็มีฉากต่อสู้ที่ดูเด็ดไม่แพ้อะนิเมะแนวแอคชั่นเลย แนวที่สามารถพบได้แค่ในอะนิเมะและมังงะได้แก่ (สำหรับแนวอื่นๆ ดูรายชื่อแนวภาพยนตร์)

บิโตะโจะ: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "เด็กสาวหน้าตาดี") อะนิเมะที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กสาวหน้าตาสวยงาม เช่น เมจิกไนท์เรย์เจอร์ส

บิโตะเน็น: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "เด็กหนุ่มหน้าตาดี") อะนิเมะที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กหนุ่มหน้าตาหล่อเหลาและท่าทางสง่างาม เช่น ฟุซึกิยูกิ

เฮดชิ: มีรากมาจากตัวอักษร "H" ในภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "ทะเลิ่ง" อะนิเมะในแนวนี้จะมีมุขตลกทะเลิ่งแบบผู้ใหญ่ และมีภาพวาบหวิวแต่ไม่เข้าข่ายอนาจารเป็นจุดขาย ตัวอย่างเช่น คาโนค่อน จิ้งจอกสาวสุดจี๊ด

เอ็นไต: (ภาษาญี่ปุ่นหมายความว่า "ไม่ปกติ ในแง่จิตใจ" หรือ "วิตถาร") เป็นคำที่ใช้นอกประเทศญี่ปุ่นสำหรับเรียกอะนิเมะที่จัดได้ว่าเป็นสื่อลามกอนาจาร ในประเทศญี่ปุ่นเรียกอะนิเมะประเภทนี้ว่า 18禁アニメ (อ่านว่า "จูฮาจิคินอะนิเมะ"; อะนิเมะสำหรับผู้ใหญ่อายุ

มากกว่า 18 ปี) หรือ **エロアニメ** (อ่านว่า "เอะโรอะนิเมะ"; มาจาก "erotic anime" แปลว่า "อะนิเมะที่กระตุ้นความรู้สึกทางเพศ) ตัวอย่างเช่น ลาบดูเกิร์ล)

เมะกะ: อะนิเมะที่มีหุ่นยนต์ยักษ์ เช่น โมบิลสูทกันดั้ม

อะนิเมะสำหรับเด็ก: มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กปฐมวัย ตัวอย่างเช่น โดราเอมอน

โชเน็น: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้ชาย เช่น ดราก้อนบอล

โชโจะ: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้หญิง เช่น เซเลอร์มูน

เซเน็น: อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นชายตอนปลายถึงผู้ชายอายุประมาณ 20

ปี เช่น ไอ้! มายก็อตเดส

โจะเซ: (ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง "ผู้หญิงอายุน้อย") อะนิเมะที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงอายุประมาณ 20 ปี ตัวอย่างเช่น นานะ

มะโฮะโชโจ: แนวย่อยหนึ่งของอะนิเมะแนวโชโจะ มีตัวละครหลักเป็นเด็กผู้หญิงที่มีพลังวิเศษอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การ์ดแคปเตอ์ซากรุระ

มะโฮะโชเน็น: เหมือนแนวสาวน้อยเวทมนตร์ แต่ตัวเอกเป็นผู้ชาย เช่น ดี.เอ็น.แองเจิล

โชโจะไอ/ยุริ: อะนิเมะเน้นความรักร่วมเพศระหว่างผู้หญิง เช่น สตรอบเบอร์พานิก

โชเน็นไอ/ยะโอะอิ: อะนิเมะเน้นความรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย เช่น กราวิทั้น

(<http://gobgabkub.wordpress.com/category/>)

ประวัติแอนิเมชันฝรั่ง แอนิเมชันแต่ละเรื่องในยุคแรกๆนั้นจะดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ที่ยุโรปในปี 1908 แอนิเมชันก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในโลก นั่นก็คือเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Courtet ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลก นั่นก็คือ Satire du Pt Irigoyen ของอาร์เจนตินา ในปี 1917 และตามด้วย The Adventure of Prince Achmed ในขณะที่เดียวกัน ที่สหรัฐฯ ก็มีการเริ่มต้นพัฒนาด้านแอนิเมชันซึ่งหนึ่งในช่วงแรกๆก็มี Koko the Clown และ Felix the Cat ในปี 1923 วอลท์ ดิสนีย์ ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นด้วย หลังจากที่วอลท์ ดิสนีย์ได้กำเนิดขึ้น ก็ทำให้เกิดยุคทองของแอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง 20 ปีเลยทีเดียว ในปี 1928 มิกกี้ เม้าส์ก็ถือกำเนิดขึ้น ตามด้วย พลูโต กูฟฟี โดนัลด์ ดั๊ก เป็นต้น และในปี 1937 สโนว์ไวท์และคนแคระทั้ง 7 ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของ ดิสนีย์ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และทยอยมีแอนิเมชันเรื่องอื่นๆตามมา เช่น Pinocchio, Fantasia, Dumbo, Bambi, Alice in Wonderland, Peter Pan จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ Warner Brother, MGM และ UPA ในช่วงปี 1960 หลังจากที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จ ก็ก่อให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมา ซึ่งมีทั้งการ์ตูนของดิสนีย์ และการ์ตูนพวกฮีโร่ทั้งหลายแหล่อย่าง ซูเปอร์แมน แบทแมน

และในขณะเดียวกัน ก็มีการศึกษาการทำแอนิเมชัน3มิติอีกด้วย เวลาที่ได้ล่วงมาถึง ช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวชบเซา แต่ทว่าในปี 1986 The Great Mouse Detective ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของโลก ที่นำเอา 3D แอนิเมชันมาใช้ด้วย ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์กลับมา ได้รับความนิยมใหม่อีกครั้งหนึ่ง ทั้ง Beauty and the Beast, Aladdin, Lion King ในปี 1995 ภาพยนตร์แอนิเมชัน3มิติเรื่องแรกของโลก อย่าง Toy Story ก็ถือกำเนิดขึ้น และ ทำให้มีการสร้างผลงานแอนิเมชัน3มิติอีกหลายงานต่อมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึง มีการทำแอนิเมชันเพื่อจับกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย อย่างเช่น The Simpsons, South Park และมีการยอมรับแอนิเมชันจากประเทศอื่นๆมากขึ้นอีกด้วย

ประวัติแอนิเมชันไทย พุดถึงแอนิเมชันตะวันตกและญี่ปุ่นกันไปแล้ว ขอพุดถึงพัฒนาการของ แอนิเมชันในเมืองไทยด้วยก็แล้วกัน โดยแอนิเมชันในบ้านเรานั้น ก็เริ่มต้นเมื่อ 60 ปีที่แล้ว ตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อของยามห่มองบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพสิริ วิริยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมี่น้อย จากนมตราหมี แม่มดกับสโนว์ไวท์ของแบงก์น้ำควินนาอีกด้วย อ.เสนห์ คล้ายเคลือบ ก็มีแนวคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น และ10ปีต่อมา ปี พ.ศ. 2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ทำสำเร็จจนได้จากเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ ทูรบุรุษทูย ของ ส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชัน หนูมาน การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว เพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอก ปี พ.ศ. 2522 สุดสาครของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของบ้านเรา และก็ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้น ปีพ.ศ.2526 ก็มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ฝีเสื้อแสนรัก ต่อจากนั้นก็ เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับใจ เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องให้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลงประมาณปี2542 แอนิเมชันของคนไทยที่ทำทำว่าจะตายไปแล้ว ก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของบ.บรรณศาสตร์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทย ทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกนิทาน และได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปีพ.ศ. 2545 น่าจะเรียกว่าเป็นปีทองของแอนิเมชัน3มิติของคนไทยเลย โดยเฉพาะ บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน และ สุดสาคร ซึ่งทั้ง2เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ใหม่ของ การขายคาแร็คเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบ จ้ามะจ๊ะ ทิงจา ก็ฮิตติดหูด้วย รวมไปถึง การที่มีบริษัทรับจ้างทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายๆเรื่องอีกด้วย และเราก็กำลังจะมี ก้านกล้วย แอนิเมชันของบ.กันตนา ที่กำลังจะเข้าฉายไปทั่วโลก ซึ่งเราก็หวังว่า แอนิเมชันฝีมือคน

ไทย คงที่จะมีหลายเรื่อง หลากหลายแนวมากขึ้น ไม่แพ้แอนิเมชันของฝั่งญี่ปุ่นและตะวันตกเลย
ที่เดียว (<http://gobgabkub.wordpress.com/category>)

2.3 หลักการทำแอนิเมชัน

2.3.1 Timing and Spacing



ภาพประกอบที่ 6 Timing and Spacing

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

แอนิเมชันหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือน ว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อยสองส่วนคือ

- ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing
- ระยะเวลา Timing

2.3.2 Squash and Stretch



ภาพประกอบที่ 7 Squash and Stretch

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

คือการเปลี่ยนแปลงมวลของ object ซึ่งในแอนิเมชันนั้นไม่ได้หมายความว่า จะเปลี่ยนกับของแข็งไม่ได้ เราสามารถใช้หลักการ Squash และ Stretch กับของแข็งได้โดยการเปลี่ยน Pose และ Acting ก็ได้ แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันนั้นคือให้ "ความรู้สึกแต่อย่าให้เห็น" เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้เห็น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

2.3.3 Anticipation

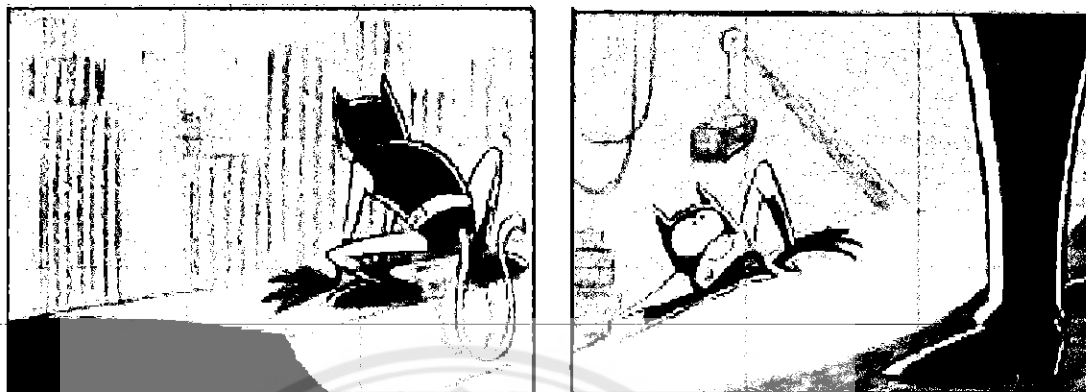


ภาพประกอบที่ 8 Anticipation

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

เรียกกันอย่างเข้าใจกันเองในภาษาไทยว่า "ท่าเตรียม" เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม action หรือ pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่ anticipation ไปก่อน pose action ซึ่ง anticipation อาจจะเป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างการเงี้ยวไม้กอล์ฟก่อนสวิง หรือสิ่งเล็กๆ น้อย ๆ อย่างการกระพริบตาก่อนหันหน้าก็ได้

2.3.4 Staging

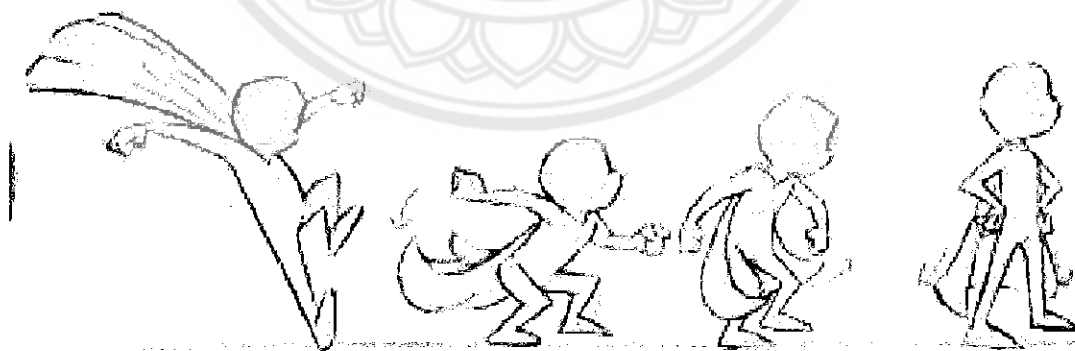


ภาพประกอบที่ 9 Staging

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

คือ การกำกับภาพอย่างไรให้เข้าใจ idea ของภาพว่าอยู่ที่ไหนภายใต้กรอบสี่เหลี่ยม pose ของตัวละครจะต้องชัดเจนให้คนดูรับรู้ Idea ในการเล่าเรื่องในภาพนั้นให้ได้ สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการทำงานในส่วนนี้ก็จะมียุทธศาสตร์การจัดองค์ประกอบของภาพ (composition) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

2.3.5 Follow Through and Overlapping



ภาพประกอบที่ 10 Follow Through and Overlapping

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

นั่นเราใส่ไปเพื่อให้แอนิเมชันในคัทนั้น ๆ เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อย + แรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงลำดับในการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อมกัน

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

2.3.6 Arcs



ภาพประกอบที่ 11 Arcs

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

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

2.3.7 Exaggeration



ภาพประกอบที่ 12 Exaggeration

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

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

2.3.8 Slow in and Slow out



ภาพประกอบที่ 13 Slow in and Slow out

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

ในแอนิเมชันเราจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing & Space ไม่เช่นนั้นอนิเมชันที่เราสร้างขึ้นจะดูเฉื่อยเฉื่อยไม่น่าสนใจ การใส่ Slow in และ Slow out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงด้วย อย่างเช่นวัตถุที่มีมวลมากเช่นรถบรรทุกจะใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่ารถเก๋งที่มีมวลน้อยกว่า ดังรูปตัวอย่างทางด้านซ้ายแอนิเมเตอร์จะต้องให้หลักการ Slow out เพื่ออนิเมทการเคลื่อนที่ของลูกโบว์ลิ่งให้รู้สึกว่ามีแรงน้อยในเฟรมแรกและมีความเร็วเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในเฟรมที่แปดก่อนที่จะชนพินให้ล้มได้ ส่วนภาพด้านซ้ายคือหลักการ Slow in ซึ่งลูกโบว์ลิ่งเคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากในเฟรมแรกและค่อย ๆ อ่อนแรงลงในเฟรมที่แปดซึ่งจะดูไม่น่าเชื่อถือเท่ากับภาพด้านซ้าย แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองหลักการนี้ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์

2.3.9 Secondary Action



ภาพประกอบที่ 14 Secondary Action

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

คือ ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไปอย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ดื่มกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ primary action ส่วนการดื่มกาแฟคือการแสดงรองหรือ secondary action นั้นเอง

2.3.10 Solid Drawing



ภาพประกอบที่ 15 Solid Drawing

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

หลักการในข้อนี้มีพื้นฐานมาจาก traditional 2D animation โดยก่อนที่ศิลปินจะลงสีให้กับภาพแต่ละภาพจะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ได้เส้น outline ที่สวยงามชัดเจน ในขั้นตอนนี้อาจจำเป็นต้องอาศัยทักษะหรือฝีมือของศิลปินเป็นอย่างมาก แต่ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นก็คือไม่ว่าจะใช้ศิลปินกี่คนก็ตาม ก็ต้องพยายามสร้างงานที่มีลายเส้นที่ต่อเนื่องและคงคุณภาพให้เหมือนกันตลอดทั้งเรื่องเสมือนเป็นภาพวาดจากคน ๆ เดียว สำหรับอนิเมชันสมัยใหม่ในรูปแบบ 3D computer เราไม่จำเป็นต้อง

วาดทุก ๆ ภาพเหมือน traditional 2D animation แต่งงานในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับการ Rigging หรือการ setup ตัวละครนั่นเอง ซึ่งหากเรา setup ตัวละครให้อนิเมเตอร์ pose ได้ง่ายและเห็น outline ได้ชัดเจนเท่าไรก็จะทำให้ทีมงานนั้นมีความสมบูรณ์สวยงามเสร็จสรรพในตัวมันเอง ไม่ต้องเสียเวลาในการตัดเส้นเหมือน 2D animation

2.3.11 Straight Ahead and Pose to Pose



ภาพประกอบที่ 16 Straight Ahead and Pose to Pose

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

ในการวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้น จะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่งมีการทำงานที่แตกต่างกัน ดังนี้

Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลังหรือที่เรียกกันว่า in between นั่นเอง การทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ computer animation เพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจากคอมพิวเตอร์จะช่วยคำนวณ ภาพ in between โดยอัตโนมัติ

2.3.12 Appeal



ภาพประกอบที่ 17 Appeal

ที่มา : animation-sakonrat.blogspot.com, 2546

ในข้อสุดท้ายนี้หมายถึง รสนิยม , เสน่ห์ หรือความหลงใหลสักอย่างที่เราดูแล้ว ทำให้เชื่อ believable นั่นเอง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รู้สึกคล้ายตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน (สกลรัฐ บุญเจลีศว 2556)

2.4 ประเภทของการทำแอนิเมชัน 2D

2.4.1 Traditional Animation / Hand Drawing Animation เป็นงานแอนิเมชันสมัยแรกเริ่ม มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไป ในการทำ Animation ยุคแรกๆ โดยใช้เทคนิคการวาดด้วยมือ ที่ละแผ่น แล้วใช้วิธี Flip เพื่อตรวจดูท่าทางของตัวละครที่เราได้ทำการ animate ไปแล้วหรือที่เราเรียกกันว่า In Between (IB) โดยทั่วไปแล้ว ในงาน Animation แบบนี้ถ้าเป็นงาน Animation จากฝั่งตะวันตก หรือ เป็นหนังโรง จะกำหนดให้ 1 วินาทีใช้รูป 24 เฟรม แต่ถ้าเป็นพวกซีรีส์การ์ตูนญี่ปุ่น จะกำหนดไว้ที่ 1 วินาทีใช้รูป 12 เฟรม หรือ อาจมากกว่านั้น

2.4.2 2D Animation on computer เป็นงานแอนิเมชัน ที่มักพบกันได้บ่อยในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการเข้าถึงโปรแกรมเป็นไปได้ง่าย และการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ทำให้เข้าใจได้ง่าย แถมยังสะดวกในการแก้ไข และแสดงผลจึงเป็นที่นิยมกันมาก

Animator ในงานประเภทนี้จึงมีเกิดขึ้นมาในยุคปัจจุบันอย่างมากมาพร้อมด้วยความต้องการ ของ วงการบันเทิงในยุคนี้ที่เน้นการทำ CG Animation มากขึ้น ดูได้จากเมืองไทย ที่มีสถาบันสอนการ ทำ Animation

เกิดขึ้นอย่างมากมาย และ Studio ที่ทำงาน Animation ในบ้านเราก็มีมากขึ้น เราจะเห็นได้ว่า งาน ต่างๆในวงการบันเทิงไทย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ภาพยนตร์โฆษณา การ์ตูนซีรีส์ต่างๆ ล้วนล้วนแต่ มีงาน CG Animatoionแฝงอยู่ด้วยแทบทั้งนั้น เรียกได้ว่า เมืองไทยตอนนี้มีความตื่นตัวในกระแส Animation เป็นอย่างมากเลยทีเดียว (Mr.Tosaporn Sai-yim 2558)

2.5 ขั้นตอนของการทำแอนิเมชัน 2D

2.5.1 Pre-Production ขั้นตอนนี้จะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน เช่น การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Development) การเขียนต้นฉบับ (Script) รวมไปถึงการวาด Storyboard และทำเป็น Digital Story Reel รวมไปถึงการ Modeling และ Texturing ซึ่งขั้นตอนนี้ จัดได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของทั้งโปรเจค ถ้าในช่วง PreProduction วางแผนไว้อย่างสมบูรณ์ก็จะทำให้ขั้นตอนการผลิตง่ายขึ้น

- การออกแบบเนื้อเรื่อง (Story planning)
- การออกแบบตัวละคร (Character Design)
- กระดานภาพนิ่ง (Storyboard)

2.5.2 Production คือขั้นตอนการผลิตเช่น การวาดรูป การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background)และแอนิเมทตัวละครตาม Storyboard ที่วาดขึ้น ทำภาพเคลื่อนไหว (Animating) เมื่อเราเตรียมทุกอย่างในขั้นตอนนี้ PreProduction ครบถ้วนแล้วก็สามารถเข้าสู่ขั้นตอนของการผลิตได้ โดยมีจะเริ่มจากการกำหนดตำแหน่งหลัก (Key) แล้วค่อยๆทำในส่วนย่อยลงไปเรื่อยๆ (In-Between) โดยแอนิเมเตอร์ อาจจะวาดเพียงแค่ Key หลักเท่านั้น แล้วส่งต่อให้ผู้ช่วยแอนิเมเตอร์วาดตำแหน่งระหว่างกลางที่เหลือเมื่อแอนิเมเตอร์ทำการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้วก็ต้องเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การปรับแต่งเวลา (Timing Editing) ให้เหมาะสม

2.5.3 Post-Production คือขั้นตอนการเก็บงาน กล่าวคือการตัดต่อรวบรวมคลิป แอนิเมชันต่างๆเข้าด้วยกัน คือการนำภาพเคลื่อนไหวและฉากมาทำการร้อยเรียง เพื่อลำดับการเล่า เรื่องตามที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว (Editing) จากนั้นนำมาใส่เสียงและปรับสี ขั้นตอนนี้

เปรียบเสมือนการตรวจทานและแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่(มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2552)

2.6 Rotoscope

ในสมัยก่อน Rotoscope มักใช้ในงานแอนิเมชัน เช่น การทำตัวการ์ตูนที่มีแอ็คติ้งท่าทางเหมือนคนจริงๆ หรือทำตัวการ์ตูนแสดงร่วมกับคน เป็นต้น โดยอาศัยเทคนิคการฉายภาพวีดีโอที่มีคน ลงไปที่กระดาษ (ที่จะวาดการ์ตูน) แล้วก็วาดการ์ตูนลงไป โดยที่เราจะเห็นตัวนักแสดงอยู่ ก็จะวาดการ์ตูนตามท่าทางของนักแสดงได้ หรือจะให้นักแสดงและตัวการ์ตูนมีปฏิสัมพันธ์กันก็ได้ (เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Space Jam)



ภาพประกอบที่ 18 Rotoscope

ที่มา : A Scanner Darkly, 2006

□ โรโทสโคป คือหนึ่งในเทคนิคที่สำคัญของภาพยนตร์อนิเมชันยุคใหม่ เป็นการรวบรวมเอาส่วนคนแสดงและส่วน อนิเมชันที่สร้างขึ้นใหม่ มารวมกัน เริ่มจากฉายภาพคนแสดงจริงที่ละเฟรมบนพื้นผิวซึ่งก็สามารถฉายภาพของ อนิเมชันอีกส่วนได้เช่นกัน ดังนั้นทั้งสองสิ่งจึงนำมาผสมกันได้อย่างลงตัวงดงาม แต่ทั้งนี้ไม่ได้ทำง่าย ๆ (Starpics sp.663 , หน้า 80)

3.1 ลักษณะทางกายภาพของกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ขึ้นไป

3.1.1 การเจริญเติบโต การเจริญเติบโตของวัยรุ่นชายในช่วงอายุ 12-14 ปี จะมีส่วนสูงเพิ่มอย่างรวดเร็วโดยเฉลี่ยประมาณปีละ 7-8 เซนติเมตร ช่วงอายุ 14-15 ปี ส่วนสูงจะเพิ่ม

โดยเฉลี่ยประมาณ 4 – 5 เซนติเมตร ช่วงอายุ 15 – 17 ปี ส่วนสูงจะเพิ่ม โดยเฉลี่ยประมาณปีละ 2 – 3 เซนติเมตร ช่วงอายุ 17–18 ปี ส่วนสูงเพิ่ม โดยเฉลี่ยประมาณ 1 เซนติเมตร หลังจากนั้นก็จะไม่สูงขึ้นอีกแล้ว ความสูงของผู้ชายจะตามทันและมากกว่าผู้หญิงในช่วงอายุ 13 –14 ปี สำหรับน้ำหนักนั้นในช่วงอายุ 12 –15 ปี น้ำหนักจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณปีละ 4–5 กิโลกรัม ช่วงอายุ 15 -18 ปี น้ำหนักจะเพิ่ม โดยเฉลี่ยประมาณปีละ 2–3 กิโลกรัม ช่วงอายุ 18 – 20 ปี น้ำหนักจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณปีละ 1 กิโลกรัม หลังจากนั้นน้ำหนักก็จะเพิ่มขึ้นอีกปีละเล็กน้อยหรืออาจคงที่ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับกรับประทานอาหาร น้ำหนักจะแปรเปลี่ยนได้ไม่หยุดคงที่เหมือนส่วนสูง และน้ำหนักของผู้ชายก็จะตามทันและมากกว่าผู้หญิงในช่วงอายุ 13 –14 ปี

การเจริญเติบโตของวัยรุ่นหญิง ในช่วงอายุ 10 –12 ปี จะมีส่วนสูงเพิ่มอย่างรวดเร็วโดยเฉลี่ยปีละประมาณ 6 – 7 เซนติเมตร ช่วงอายุ 12 – 13 ปี ส่วนสูงจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณ 4.5 เซนติเมตร ช่วงอายุ 13 – 16 ปี ส่วนสูงจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณปีละ 1-2 เซนติเมตร ช่วงอายุ 16 –17 ปี ส่วนสูงจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณ 0.5 เซนติเมตร หลังจากนั้นก็จะไม่สูงอีก แล้วความสูงของผู้หญิงในช่วงอายุ 10 –13 ปี และก่อนอายุ 10 ปี จะสูงกว่าผู้ชายอยู่พอช่วงอายุ 13 –14 ปี ความสูงของผู้ชายจะตามทัน และมากกว่าในช่วงนี้ สำหรับน้ำหนักนั้น ในช่วงอายุ 10 – 13 ปี น้ำหนักจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณ 3 – 4 กิโลกรัม ช่วงอายุ 13 –15 ปี น้ำหนักจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณ 1 – 2 กิโลกรัม ช่วงอายุ 15 –18 ปี น้ำหนักจะเพิ่มโดยเฉลี่ยประมาณ 0.5 – 0.7 กิโลกรัม หลังจากนั้นน้ำหนักก็จะเพิ่มขึ้นอีกปีละเล็กน้อยหรืออาจคงที่ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับกรับประทานอาหาร น้ำหนักอาจจะแปรเปลี่ยนได้ ไม่หยุดคงที่เหมือนส่วนสูง ทั้งนี้น้ำหนักของผู้หญิงจะถูกผู้ชายตามทันและมากกว่าในช่วงอายุ 13 –14 ปี (Apichet Thipjaksu 2556)

3.1.2 การดำรงชีวิต ประเทศอังกฤษ (Leo B.Hendry และคณะ, 1989) เสนอว่า การเปลี่ยนแปลงสรีระร่างกาย ทำให้วัยรุ่นต้องกำหนดภาระงานให้กับตนเองเพื่อแสวงหาความสัมฤทธิ์ผลดังนี้

1. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างความมีเกียรติและศักดิ์ศรีของตนเอง
2. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างปรัชญาและค่านิยมของตนเอง
3. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างการปรับตัวเพื่อไปสู่ความอิสระ
4. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใหญ่และบุคคลที่มีอำนาจ

อำนาจ

5. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนและกับเพศตรงข้าม

ตรงข้าม

6. ความสัมฤทธิ์ผลในการเสริมสร้างบทบาทของผู้ประกอบอาชีพ ทั้งที่ไม่ได้รับจ้าง หรือผู้ทำงานบ้านที่ไม่ได้รับค่าแรง

ผลผลิตในชีวิตวัยรุ่น (Adolescent Outcomes) เกิดจากปัจจัยสำคัญ 2 ประการ

1. สิ่งแวดล้อมของครอบครัวพ่อแม่ในครอบครัวไทยยังคงให้ลูกหลานรักษา
ระเบียบ

วินัย และเชื่อฟังคำสั่งสองของพ่อแม่ และมักไม่ค่อยให้ลูกมีอิสระมากนัก กล่าวคือ ลูกต้องอยู่ใน
โอวาท ดังนั้น การปฏิบัติตนและความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่จึงมีอิทธิพลต่อกระบวนการขัดเกลา
ให้กับเด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย

2. ค่านิยมของวัยรุ่นค่านิยมของวัยรุ่นเกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม
และการ

อบรมป้อนนิสัยภายในครอบครัว โดยวัยรุ่นจะกระทำในสิ่งที่พึงพอใจ และไม่กระทำในสิ่งที่ตนเองไม่
พึงพอใจ พฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นจึงเกิดจากอิทธิพล ปัจจัยแวดล้อมในเรื่องความเป็น
อิสระส่วนตัว การปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีการเคารพพ่อแม่ มองอนาคตถึงความสำเร็จ
ในด้านความมั่นคง ฐานะตำแหน่ง และสถานภาพที่ดีในสังคม มองอนาคตถึงความสำเร็จในด้าน
ความมั่นคง ฐานะตำแหน่ง และสถานภาพที่ดีในสังคม มองความสำเร็จและให้เกียรติกับตนเอง
สร้างความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualism) โดยการยอมรับ ความรับผิดชอบในการกระทำของ
ตนเอง (จรรยา สดมพฤษ 2555)

รูปแบบการดำรงชีวิตของ Generation X

กลุ่ม Generation X : Gen X เป็นกลุ่มอายุ 29 – 43 ปีที่อยู่ระหว่างคน 2 ช่วงวัยคือ
กลุ่ม Gen B ซึ่งเป็นคนรุ่นพ่อรุ่นแม่ และกลุ่ม Gen Y ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่อยู่ในช่วงต้นของวัย
ทำงาน ส่งผลให้คนวัย Gen X มีลักษณะเด่นที่มีส่วนผสมระหว่างคน 2 รุ่น ในขณะที่เดียวกันก็
มีบุคลิกโดดเด่น จากช่วงเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงชีวิตของพวกเขา ลักษณะเด่นๆ
ของกลุ่ม Gen X ที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นเหนือกลุ่มอื่นๆ มีดังนี้

1. Gen X อาศัยอยู่ในโลกของผู้สูงอายุที่เป็น Baby Boomers : Gen B และ
อยู่ในสังคมการทำงานที่คน Gen B เป็นผู้ทำงานตำแหน่งอาวุโสกว่า อีกทั้งสิ่งแวดล้อมทาง
วัฒนธรรมที่ออกแบบโดยคนวัย Gen B อีกด้วย ทำให้พวกเขาได้รับอิทธิพลในด้านความคิดและ
การตัดสินใจหลายๆ อย่างมาจาก Gen B อาทิ ความมุ่งมั่นในการทำงาน ความมีน้ำอดน้ำทนใน
สถานการณ์ต่างๆ แต่ในขณะที่เดียวกันความมุ่งมั่นในการทำงานของคน Gen X ก็จะไม่ดำเนินไป
โดยอยู่บนเงื่อนไขของความคุ้มค่ากับสิ่งตอบแทนในการทำงานที่พวกเขาทุ่มเทด้วย อีกทั้งพร้อม

จะต่อรองเพื่อสร้างโอกาสที่ดีในการทำงานให้กับตนเองอยู่เสมอ ส่วนในด้านการดำเนินชีวิตคุณวัย Gen X เป็นกลุ่มวัยที่มีความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิต ชอบแสวงหาความรู้ใหม่ มีความคิดเปิดกว้าง และชอบพัฒนาตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ของช่วงวัยชีวิตของพวกเขาที่อยู่ในยุคของการแสวงหาเป้าหมายของชีวิต ความก้าวหน้า ความสำเร็จ รวมไปถึงความท้าทายต่างๆ

2. ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ทำได้จริง (Pragmatic) เนื่องจากเป็นกลุ่มวัยที่ถัดจากคน Gen B จึงทำให้คนวัย Gen X ได้รับความอิทธิพลทางความคิดจากคน Gen B ในด้านการคิดและตัดสินใจโดยอาศัยอยู่บนพื้นฐานของสิ่งที่ทำได้จริง ทั้งการทำงาน การดำเนินชีวิต รวมไปถึงการตัดสินใจด้านต่างๆ พวกเขาจะประเมินเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่าสามารถดำเนินการต่อไปได้จริงหรือไม่แล้วจึงตัดสินใจปฏิบัติตามสิ่งที่ตัดสินใจแล้ว อาทิ การเปลี่ยนงานคน Gen X จะนำข้อดีข้อเสียของการเปลี่ยนงานขึ้นมาประเมินเปรียบเทียบแล้วจึงตัดสินใจว่าจะเปลี่ยนงานหรือไม่ โดยไม่ตัดสินใจด้วยอารมณ์ เช่นคนวัย Gen Y ขณะเดียวกันก็ไม่ใช้หลักการด้านความอดทนหรือจงรักภักดีต่อองค์กรมากเท่าคน Gen B มาใช้ หากแต่จะใช้หลักการของความคุ้มค่าทั้งทางเศรษฐกิจ ความรู้ และความพึงพอใจ มาร่วมตัดสินใจทุกๆ ด้าน

3. มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative) คน Gen X เป็นกลุ่มวัยที่เกิดมาหลังช่วง Baby Boomers ซึ่งเป็นช่วงที่มีการลดลงของประชากรและผ่านพ้นช่วงภาวะสงครามมาพอสมควรแล้ว คนวัย Gen X จึงอยู่ในช่วงของการแสวงหาเป้าหมายของชีวิตและความรู้ต่างๆ รวมไปถึงการสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ ที่น่าตื่นตาตื่นใจมากมาย มีการสร้างสรรค์เทคโนโลยีต่างๆ และนวัตกรรมมากมาย รวมไปถึงศิลปะแขนงต่างๆ เกิดขึ้นในยุคของคน Gen X จำนวนมาก อีกทั้งในปัจจุบันคน Gen X ได้กลายเป็นผู้นำทางความคิดในแนวทางสร้างสรรค์มากมายหลายเรื่อง

4. มีความเป็นตัวของตัวเองสูง (Strongly Independent) เนื่องจากเกิดมาในยุคที่ผ่านพ้นความลำบากมาแล้ว และได้เห็นความลำบากของคนรุ่นพ่อแม่จึงทำให้คนวัย Gen X มีความคิดที่เด็ดขาดต้องการความก้าวหน้าให้กับตนเองค่อนข้างมาก อีกทั้งได้รับการส่งเสริมจากคน Gen B ให้มีอิสระทางการดำเนินชีวิตและมีความคิดสร้างสรรค์ คน Gen X จึงมีความเป็นตัวของตัวเองสูง สามารถคิดและตัดสินใจเรื่องต่างๆ ด้วยตนเองได้อย่างเด็ดเดี่ยว แต่ขณะเดียวกันก็เคารพความคิดเห็นของคนอื่นๆ ที่แตกต่างกับตนเองได้อย่างดีด้วยเช่นกัน ความเป็นตัวของตัวเองจะสะท้อนออกมาในรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่โดดเด่น โดยพวกเขาดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่ายแต่ขณะเดียวกันจะคิดและตัดสินใจต่างๆ อย่างรอบคอบ โดยไม่พึ่งพาความคิดของคนอื่น

5. มั่นใจในตัวเอง (Self-Reliant) ชาว Gen X มีความมั่นใจในตนเองค่อนข้างสูงจากความเป็นตัวของตัวเอง พวกเขาเติบโตมาในช่วงที่คนรุ่นพ่อแม่มีความพร้อมในชีวิตแล้ว จึงได้รับการศึกษาที่สูงขึ้น และจากการเติบโตมาในยุคของการแข่งขันทั้งทางการเรียนและการทำงาน รวมไปถึงการดำเนินชีวิต ความมั่นใจจึงอยู่ควบคู่มากับคน Gen X ตลอดเวลานับแต่เป็นเด็กจนถึงปัจจุบัน

6. คน Gen X มีความต้องการเป็นเจ้าของกิจการโดยสายเลือด (Entrepreneur by Nature) และทำงานเสมือนเป็นผู้รับจ้างอิสระ (Independent Contractor) มากกว่าเป็นพนักงานบริษัทตลอดชีวิต กล่าวคือ ด้วยความมั่นใจในตนเองและรักความท้าทาย อีกทั้งมีความคิดที่สร้างสรรค์ จึงทำให้ Gen X ต้องการอิสระเสรีในการดำเนินชีวิต เมื่อช่วงชีวิตดำเนินมาถึงวัยผู้ใหญ่เต็มที่ เราจึงได้เห็นคนวัย Gen X สร้างธุรกิจของตนเองขึ้นมากมายทั้งธุรกิจขนาดใหญ่และขนาดเล็ก ในธุรกิจเมืองไทยกลุ่ม Gen X ก็เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่เข้ามาเป็นผู้บริหารระดับสูงและเจ้าของกิจการทั้งขนาดใหญ่และขนาดย่อม รวมไปถึงขนาดเล็ก

7. เป็นผู้ที่ทำงานหนัก (Hard-Working) และมุ่งมั่นที่จะทำงานเพื่อความสำเร็จและความก้าวหน้าขององค์กร ที่ตนทำงานด้วย ทั้งนี้คน Gen X จะทำงานอย่างเต็มที่และเต็มความสามารถเพื่อให้องค์กรประสบความสำเร็จ โดยมองว่าความก้าวหน้าทางอาชีพของตนเองจะดำเนินไปพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าขององค์กร โดยถือว่าเมื่อองค์กรก้าวหน้า ตนเองย่อมเติบโตไปพร้อมๆ กันด้วย

8. มีจริยธรรมในการทำงาน (Good Work Ethic) แม้ว่าจะอยู่ในยุคของการแข่งขันและมีนิสัยของการขอการต่อสู้อยู่ แต่คน Gen X ก็มีแนวคิดเชิงอนุรักษ์นิยม และมีจริยธรรมในการทำงานค่อนข้างสูงจากอิทธิพลของคนวัย Gen B พวกเขาจะมีความจงรักภักดีกับองค์กรอย่างมากหากองค์กรเห็นคุณค่าและสนับสนุนการทำงานของพวกเขา อีกทั้งยึดมั่นในแนวความคิดเรื่องความตรงไปตรงมาและความซื่อสัตย์ต่อความคิดและการดำเนินชีวิตทั้งของตนเองและของผู้อื่น และมีความคิดด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในการทำงานอย่างเปิดกว้าง

9. ต้องการ ความก้าวหน้า (Get Ahead) คน Gen X มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงและรักความก้าวหน้า จึงเป็นนักวางแผนชีวิตและนักปฏิบัติที่มีระเบียบกับความคิดของตนเอง พวกเขาจะวางเป้าหมายชีวิตไว้ล่วงหน้าและพยายามทำให้สำเร็จตามความมุ่งหวังให้ได้ในที่สุด อาทิ การตั้งเป้าหมายในการทำงาน การเก็บเงิน หรือแม้แต่การสร้างครอบครัว เป็นต้น

10. คน Gen X ต้องการความมั่นคงด้านการเงิน (Financial Security) จึงมุ่งหวังที่จะทำงานในสภาพแวดล้อมที่มั่นคง มีระบบ มีหลักการ มีเป้าหมาย และแนวทางการทำงานที่ชัดเจน และวางแผนด้านการเงินล่วงหน้าอยู่เสมอ และจะวางแผนทางการเงินในระยะยาว จึงจะเห็นได้ว่าคน Gen X จะกระตือรือร้นในการทำงานและแข่งขันในการทำงานเพื่อผลักดันตนเองให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้ไวที่สุด

11. คน Gen X เชื่อกันว่าอนาคตจะดีกว่าวันนี้ แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นคนที่อยู่ในโลกของปัจจุบัน (Realistic) พวกเขาจะประเมินทุกสิ่งจากความเป็นจริงและความเป็นไปได้ คน Gen X มักแสวงหาประโยชน์จากสิ่งรอบตัวได้อยู่เสมอและนำมาปรับเป็นข้อดีในการดำเนินชีวิตของพวกเขา คน Gen X จะมองอุปสรรคเป็นสิ่งดีและมีประโยชน์ในการเรียนรู้จากสิ่งผิดพลาด

12. คน Gen X ต้องการให้มีผู้คอยชี้แนะในการทำงานหลายคน (Multiple Mentors) ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญหลายๆ ระดับ สามารถให้คำแนะนำเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพการงานโดยพวกเขาพร้อมจะเปิดใจยอมรับฟังคำแนะนำอย่างอ่อนน้อมและพร้อมจะนำไปปรับใช้จริงหากข้อเสนอแนะนั้นทำได้จริงและเป็นประโยชน์ต่อตัวเขา คน Gen X จึงนับเป็นกลุ่มวัยที่สามารถปรับตัวและยอมรับความเปลี่ยนแปลงและความคิดเห็นที่แตกต่างได้ค่อนข้างดี

3.2 ลักษณะทางจิตภาพของกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ขึ้นไป

3.2.1 รสนิยมการเสพสื่อ พฤติกรรมการเสพสื่อคงเป็นหนึ่งในข้อมูลที่นักการตลาดและนักโฆษณาทั้งหลายให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะนั่นคือตัวชี้วัดสำคัญในการวางแผนเลือกใช้สื่อต่างๆ เพื่อที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในข้อมูลล่าสุดของ Nielsen นั้นก็ทำการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพสื่อของคนในแต่ละช่วงอายุ 2-11 ปี 12-17 ปี และ 18-24 ปี ซึ่งก็ได้ผลที่น่าสนใจหลายๆ อย่างด้วยกัน เช่น สื่อทีวียังคงเป็นสื่อหลักที่กลุ่มเป้าหมายใช้เวลามากที่สุด โดยเฉพาะกับกลุ่มเด็ก แต่อย่างไรก็ตามจำนวนเวลาที่ใช้ก็เริ่มลดน้อยลงเมื่อกลุ่มเป้าหมายสูงขึ้น ในทางกลับกัน วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด แม้ว่าสถิติปัจจุบันจะบ่งชี้ว่าทีวียังคงเป็นสื่อหลักที่เด็กและวัยรุ่นใช้เวลามากที่สุด แต่เราก็เริ่มเห็นทิศทางของจำนวนชั่วโมงที่ลดลงเรื่อยๆ โดยเฉพาะกับกลุ่มเป้าหมายที่อายุมากขึ้นจะมีอัตราการลดลงอย่างเห็นได้ชัด (Adweek 2015)

3.2.2 ทศนคติและมุมมองในการใช้ชีวิต ความสุขของวัยรุ่น คืออะไร เป็นคำถามที่หาคำตอบได้ไม่ถนัดนัก เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้เป็นวัยที่เข้าสู่ช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกาย

และจิตใจซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและความต้องการที่ตนเองพึงพอใจ ดังนั้น สถานการณ์ที่ล้อมรอบตัวมาตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยรุ่น จึงเป็นบทเรียนและแบบอย่างที่วัยรุ่นเรียนรู้และมักเลียนแบบ โดยทั่วไปสะท้อนออกมาเป็นทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรม ผลสะท้อนดังกล่าวนั้น ถ้าออกมาตรงกับความต้องการมักเป็นประสบการณ์ของความสุข ถ้าไม่ตรงกับสิ่งที่ต้องการมักเป็นประสบการณ์ของความทุกข์ ประสบการณ์เช่นนี้มีผลต่อทัศนคติ ทักษะการใช้ชีวิตและการเผชิญปัญหาเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่ ขณะเดียวกัน ในแวดวงการศึกษาทั้งทางสังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ยอมรับว่า ทัศนคติของการมองโลกในแง่ดีนั้น มีส่วนทำให้ผู้ปฏิบัติมีชีวิตที่มีความสุขมากขึ้น มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและจัดการปัญหาได้อย่างมั่นใจและเข้มแข็ง

ผลจากการสำรวจวัยรุ่นอเมริกันช่วงอายุ 13 - 24 ปี จำนวน 1,280 คน ของ The Associated Press และ MTV ในปี พ.ศ. 2549 (อ้างใน ฐานา วิบูลย์ภาณุเวช, September 7, 2007) จากคำถามว่า 'อะไรที่ทำให้พวกเขามีความสุข' ร้อยละ 73 ระบุว่า การได้ใช้เวลากับครอบครัว ซึ่งเน้นถึงความสัมพันธ์กับพ่อแม่เป็นสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีความสุขที่สุด โดยเห็นได้ชัดยิ่งขึ้น เมื่อผลสำรวจพบว่า วัยรุ่นที่มีพ่อแม่หย่าร้างไม่นึกถึงเรื่องความสุข เมื่อเปรียบเทียบกับวัยรุ่นที่พ่อแม่อยู่ด้วยกัน และผลสำรวจยังระบุว่า เกือบครึ่งของวัยรุ่นที่อยู่ด้วยกันกับพ่อแม่บอกว่า พ่อแม่คือวีรบุรุษของเขา โดยแม่ (ร้อยละ 29) เป็นต้นแบบในดวงใจมากกว่าพ่อ (ร้อยละ 21) เล็กน้อย เมื่อถามถึงเรื่องเงิน เกือบทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างระบุว่า เงินไม่ทำให้พวกเขามีความสุข สำหรับคำถามเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ในช่วงวัยรุ่นพบว่า กลุ่มอายุระหว่าง 13 - 17 ปี ตอบว่า การมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่นนำไปสู่ความสุขที่น้อยลง ขณะที่กลุ่มอายุระหว่าง 18 - 24 ปี ตอบว่า การมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่นนำไปสู่ความสุขชั่วขณะหนึ่ง แต่ไม่ใช่ทั้งหมดในชีวิตของวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม ร้อยละ 92 ของวัยรุ่นกลุ่มนี้มีจุดหมายในอนาคต คือ ต้องการแต่งงาน

ศาสนามีบทบาทและอิทธิพลค่อนข้างมากสำหรับความสุขของวัยรุ่นอเมริกัน โดยมากกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่างนี้ระบุว่า ศาสนาและความเชื่อทางด้านจิตวิญญาณมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อความสุขของพวกเขา MTV Networks International หรือ MTVNI (หนังสือพิมพ์มติชน, ฉบับวันที่ 5 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549) ใช้เวลา 6 เดือนในปี พ.ศ. 2549 สำรวจความสุขของประชากรหนุ่มสาวอายุ 16 - 34 ปี จำนวน 5,400 คน ใน 14 ประเทศทั่วโลก ที่มีทั้งประเทศกำลังพัฒนาและประเทศพัฒนา (อาร์เจนตินา บราซิล จีน เดนมาร์ก ฝรั่งเศส เยอรมนี อินเดีย อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น เม็กซิโก แอฟริกาใต้ สวีเดน อังกฤษ และ สหรัฐอเมริกา) การสำรวจครั้งนี้เป็นการวัด "ค่าดัชนีความสุข: Wellbeing Index" จากความรู้สึกของประชากรวัยหนุ่มสาวที่มีต่อสภาพความปลอดภัยในชีวิต การปรับตัวต่อสภาพสังคมความเป็นอยู่ และมุมมองที่มีต่ออนาคต ผลการสำรวจ พบว่า ประชากร

หนุ่มสาวของอินเดียมีความสุขที่สุด ขณะที่ประชากรหนุ่มสาวของญี่ปุ่นมีความสุขน้อยที่สุด ทั้งๆ ที่ญี่ปุ่นได้ชื่อว่าเป็นประเทศไฮเทคไฉน และพร้อมไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เมื่อวัดค่าดัชนีความสุขของประชากรหนุ่มสาวทั้ง 14 ประเทศพบว่า กลุ่มที่มีค่าดัชนีความสุขสูง เป็นประชากรหนุ่มสาวของประเทศกำลังพัฒนาหรือประเทศที่มีรายได้ต่ำ เช่น กลุ่มวัยหนุ่มสาวในประเทศอาร์เจนตินาและแอฟริกาใต้ ร้อยละ 75 มีความรู้สึกที่ชีวิตมีความสุข ขณะที่ราวร้อยละ 30 ของกลุ่มวัยหนุ่มสาวในอังกฤษและสหรัฐอเมริกาเท่านั้น ที่มีความรู้สึกเช่นเดียวกัน ที่น่าสนใจคือ มีเพียงร้อยละ 8 ของกลุ่มวัยหนุ่มสาวในญี่ปุ่น ระบุว่ามีความสุขในชีวิต สำหรับเหตุผลที่ทำให้คนหนุ่มสาวในประเทศพัฒนาหรือประเทศอุตสาหกรรม มีความสุขในชีวิตน้อยนั้น เกิดจากความกังวลในเรื่องอาชีพการงาน ความเครียดจากความพยายามไขว่หาความสำเร็จ การขาดทัศนคติที่ดี หรือการมองโลกในแง่ลบในการดำเนินชีวิตประจำวัน ในการสำรวจครั้งนี้ยังชี้ให้เห็นว่า ประชากรหนุ่มสาวในประเทศอุตสาหกรรมมีมุมมองติดลบต่อสภาพสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ขณะที่ประชากรหนุ่มสาวในประเทศกำลังพัฒนา เปิดใจยอมรับได้มากกว่า และมองโลกในแง่ดีเปี่ยมไปด้วยความหวังว่าสังคมโลกาภิวัตน์จะช่วยให้สภาพเศรษฐกิจดีขึ้น ซึ่งมุมมองเช่นนี้เป็นปัจจัยทำให้รู้สึกมีความสุขมากขึ้น

ประเด็นที่น่าสนใจในการสำรวจครั้งนี้ ระบุว่า "ศาสนา" สนับสนุนให้ประชากรหนุ่มสาวมีความสุขมากขึ้น เนื่องจากประชากรหนุ่มสาวในประเทศกำลังพัฒนาที่รู้สึกว่าตัวเองมีความสุข ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่สนใจและยึดมั่นในศาสนา สำหรับความสุขของวัยรุ่นไทย พบผลสำรวจที่แตกต่างจากความสุขของวัยรุ่นอเมริกัน ผลจากการสำรวจทัศนคติวัยรุ่นไทยอายุระหว่าง 15 - 24 ปี จำนวน 316 คน ว่าอะไรที่มีส่วนต่ออารมณ์และความรู้สึกสุขหรือเศร้ามากที่สุด โดยบริษัทโคคา-โคลา (ประเทศไทย) ร่วมกับ สอนดุสิตโพลสำรวจในเดือนเมษายน พ.ศ. 2550 พบว่า "สถานการณ์ทางการเงิน" ทำให้วัยรุ่นมีความสุขที่สุด (ร้อยละ 40) รองลงมาเป็น "ความสัมพันธ์กับคนรัก" (ร้อยละ 30) และสุขภาพ (ร้อยละ 18) ตามลำดับ และเมื่อถามว่า อะไรที่มีผลต่อความสำเร็จและความสุข วัยรุ่นส่วนใหญ่ระบุว่า "โชค(ดี)" มีความสำคัญที่สุด

อย่างไรก็ตาม ผลการสำรวจครั้งนี้ ยังพบอีกว่า วัยรุ่นไทยส่วนใหญ่มองโลกในแง่ดี โดยระบุว่า เกือบร้อยละ 70 ของวัยรุ่นที่ตกเป็นตัวอย่าง มีความเชื่อมั่นว่า การมองโลกในแง่ดีจะช่วยให้ผ่านพ้นวิกฤติหรือปัญหาต่างๆ ในชีวิตได้ดี และเมื่อเกิดเรื่องราวไม่ดีที่กระทบต่อจิตใจ ผลสำรวจระบุว่า วัยรุ่นอายุ 15 - 16 ปี (ร้อยละ 47) และวัยรุ่นอายุ 20 - 22 ปี (ร้อยละ 35) เลือกการฟังเพลงเป็นกิจกรรมคลายเครียดอันดับหนึ่ง ส่วนวัยรุ่นอายุ 17 - 19 ปี (ร้อยละ 33) เลือกที่จะคุยกับเพื่อน และวัยรุ่นอายุ 23 - 25 ปี (ร้อยละ 35) เลือกการเดินทางท่องเที่ยว

หลักฐานที่สนับสนุนว่า การมองโลกในแง่ดีทำให้วัยรุ่นมีความสุข ก็พบในการสำรวจความสุขของวัยรุ่นไทยในจังหวัดกาญจนบุรีจำนวน 346 คน โดยสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ในปี พ.ศ. 2550 โดยพบว่า วัยรุ่นที่มีมุมมองว่า คนไทยมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมายมาก จะมีความสุขมากกว่าคนที่มุมมองว่า เรื่องดังกล่าวมีน้อย นอกจากนี้ วัยรุ่นที่มีทัศนคติเปรียบเทียบฐานะทางเศรษฐกิจกับเพื่อนบ้านก็มีความสุขน้อย ขณะเดียวกัน ถ้าวัยรุ่นมีทัศนคติและความรู้สึกไม่ท้อแท้และไม่ซึมเศร้า ก็จะส่งผลให้มีกำลังใจและมีความสุขยิ่งขึ้น

การสำรวจความสุขของวัยรุ่นจึงเป็นเรื่องที่น่าติดตามอย่างต่อเนื่อง เพราะอะไรที่เป็นความสุขของวัยรุ่นมักเป็นเรื่องละเอียดอ่อน และต้องมีการเฝ้าระวังกันอย่างใกล้ชิด แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นมีความสุขนั้น เห็นได้ว่า การมองโลกในแง่ดีทำให้เกิดความสุขโดยเฉพาะอย่างยิ่งความสุขที่ใจ วัยรุ่นเองคงต้องการให้ผู้ใหญ่มองโลก (ของวัยรุ่น) ในแง่ดีเช่นกัน เพื่อผู้ใหญ่จะได้มีความสุข เพราะเมื่อผู้ใหญ่มีความสุข วัยรุ่นก็น่าจะมีความสุขตามไปด้วยนั่นเอง (ศิริพันธ์ กิตติสุขสถิต 2551)



4. กรณีศึกษา

4.1 Requiem for romance (Themeและวิธีการดำเนินเรื่อง)

- ชื่อผู้ทำ Jonathan Hg 2012 เทคนิค 2d animation
- การพรรณนา Theme ของเรื่องคือระยะห่างกับความรัก ใช้โทนสีและเนื้อเรื่องที่น่าสนใจง่าย ส่งเสริม Themeของเนื้อเรื่องให้เข้มข้นมากขึ้น
- วิเคราะห์ ผู้แต่งต้องการสื่อถึงระยะห่างที่ไกลกันทำให้เกิดความไม่เข้าใจกันได้ง่ายขึ้น

- การตีความ ผู้แต่งต้องการนำเสนอในแง่มุมความสัมพันธ์ชีวิตคู่ที่ต่างไกลกันสามารถมีปากเสียงและทะเลาะกันได้ง่ายกว่าการเจอกันตลอดเวลา
- ข้อดี วิธีการเล่าเรื่องเข้าใจง่าย น่าสนใจ
- คะแนน 10/10 เพราะวิธีการดำเนินเรื่องนั้นเข้าใจง่ายและมีจุด peak ของเรื่อง



ภาพประกอบที่ 19 Requiem for romance

ที่มา : <https://vimeo.com/35699279>

4.2 Renter (การใช้สี)

- ชื่อผู้ทำ Calarts เทคนิค 2d animation
- การพรรณนา Theme ของเรื่องคือสภาพแวดล้อมรอบตัวเชื่อมโยงกับจิตใจของคนที่ย้าย
- วิเคราะห์ ผู้แต่งต้องการสื่อถึงสภาพแวดล้อมส่งผลต่อจิตใจ การใช้สีของงานมีการใช้สีขาวและดำเบรคเส้นสีของงาน
- การตีความ การใช้สีและลายเส้นที่ Contrast กันมากๆจะทำให้รู้สึกกดดัน อึดอัดในตัวชิ้นงาน ส่งผลให้ตัวชิ้นงานนี้ มีความรุนแรงมากขึ้น
- ข้อดี เราอารมณ์ได้ดี
- คะแนน 10/10 เพราะวิธีการใช้สีและลายเส้นในลักษณะนี้ สามารถทำให้ตัวชิ้นงานมีเนื้อหาที่รุนแรงมากขึ้น บรรลุตามจุดประสงค์ที่ผู้จัดทำต้องการ



ภาพประกอบที่ 20 Renter

ที่มา : <https://www.shortoftheweek.com/2012/09/19/the-renter/>

4.3 Circle (เทคนิคการทำ)

- ชื่อผู้ทำ 3rd studio ศิลปะนิพนธ์ 2557 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เทคนิค 2d animation แบบ frame by frame

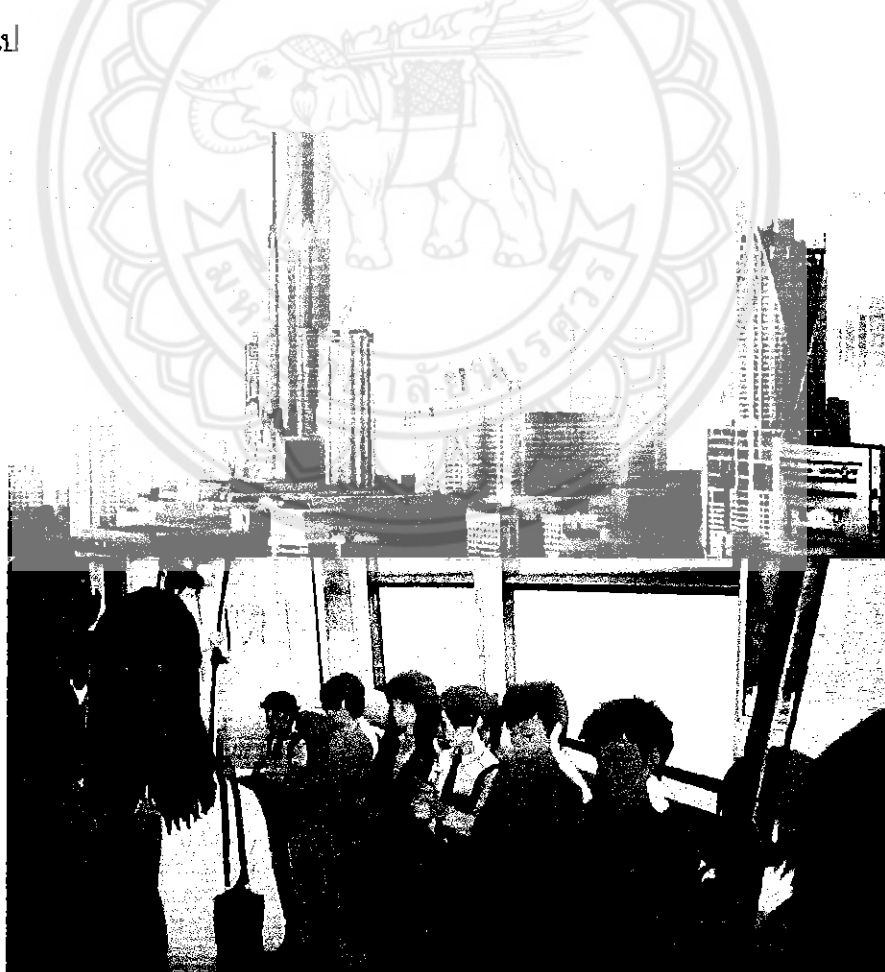
- การพรรณนา Theme ของเรื่องคือ การดำเนินชีวิตที่เป็นไปตาม loop ที่เล่นซ้ำเปื้อนในเมืองใหญ่

- วิเคราะห์ การเน้นฉากให้สวยงามเหมือนจริง ตัดกับตัวละครที่ใช้การวาดที่มีลักษณะที่ง่ายขึ้นเพื่อสะดวกในการวาดเป็น frame by frame

- การตีความ เรื่องนี้จะเน้นฉากของเรื่อง ซึ่งอิงจากสถานที่จริง การใช้ตัวละครเดี่ยวเล่าเรื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการวาด และส่งผลให้เนื้อเรื่องน่าติดตาม

- ข้อดี มีมุมมองและฉากที่สวยงาม ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่สมูท

- คะแนน 10/10 เพราะมีความ smooth มากในตัวละครงาน แต่ยังคงดีสไตร์ญี่ปุ่นมากเกินไป



ภาพประกอบที่ 21 Circle

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

4.4 A scanner darkly (เทคนิคการทำ)

- ชื่อผู้ทำ Richard Linklater 2006 เทคนิค Rotoscope
- การพรรณนา Theme ของเรื่องคือ เป็นเรื่องเกี่ยวกับตำรวจคนหนึ่งบนโลกในอนาคตที่พ่ายแพ้ต่อสงครามยาเสพติด ณ โลกยุคนั้นมียาเสพติดชนิดหนึ่ง ชื่อ Substance-D ซึ่งเมื่อเสพเข้าไปมากในระยะหนึ่ง จะทำให้เกิดอาการทางจิต เป็นคน 2 บุคลิก Keanu Reeves รับบทเป็นตำรวจที่แฝงตัวเข้าไปสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับยาเสพติดตัวนี้ และสุดท้ายก็ตกเป็น "เหยื่อ"

- วิเคราะห์ ลายเส้นที่วาดเพิ่มเติมใหม่นั้นสวยและค่อนข้างเป็นแบบการ์ตูนแต่ยังคงความเหมือนจริงอยู่บ้าง มีความ smooth ในตัวชิ้นงานมาก

- การตีความ เรื่องนี้จะเน้นจินตนาการที่ผู้สร้างต้องการใส่ลงไปในเรื่องนี้ เทคนิค Rotoscope จึงเป็นเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับการทำหนังหรือแอนิเมชันที่ต้องการสะท้อนแนวความคิดใหม่ๆ ลายเส้น smooth และสีของเรื่องไม่ทำให้ดูขัดตา

- ข้อดี เป็นเทคนิคที่ดูเหมือนแปลกใหม่กับแอนิเมชันที่เคยพบเห็น น่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถเข้าใจในจินตนาการของผู้สร้างที่ต้องการสื่อ

- คะแนน 10/10 เพราะมีความ smooth มาก ลายเส้นสวยงาม



ภาพประกอบที่ 22 A scanner darkly

ที่มา : <https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/823-how-animation-stabilizes-a-scanner-darklys-shiftin/>

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

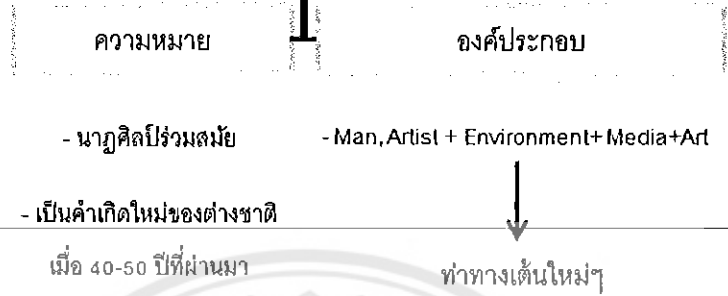
การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย



ภาพประกอบที่ 23 แผนผังความหวาดระแวงในครอบครัว

Contemporary Dance



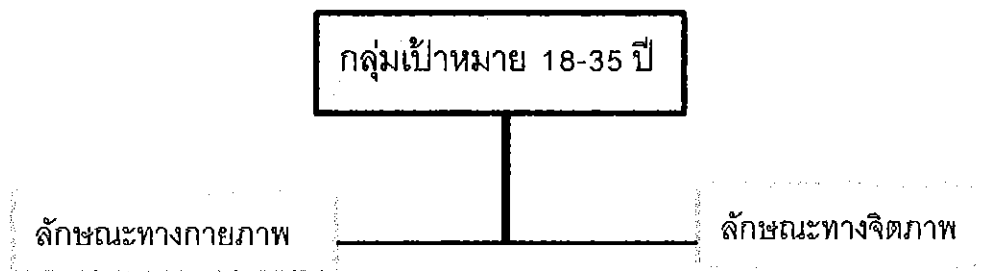
ภาพประกอบที่ 24 แผนผัง Contemporary Dance

2. หลักการและทฤษฎีที่สนับสนุนการสร้างผลงานด้านการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 25 แผนผังหลักการแอนิเมชัน 2 มิติ

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย



- การเจริญเติบโต เพศชาย

มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงอายุ 13-18 ปี และเริ่มจากวัยเจริญพันธุ์ การเจริญเติบโตทั้ง 2 เพศ

- การดำเนินชีวิต

ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวและค่าใช้จ่าย ของดำรงชีวิต

- การเสพติด

นิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากจนทำให้ประเภทอื่นๆ

- มุมมองการใช้ชีวิต

การมองโลกในแง่ดีจนมองว่าไม่สบายใจและปัญหาต่างๆได้

ภาพประกอบที่ 26 แผนผังแสดงพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย 18-35 ปี

4. การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

Anxiety of break

ความหวาดระแวงสู่การร้ายฉาน แนวความคิดนี้ เกิดขึ้นได้จากความหวาดระแวงในชีวิตคู่ เป็นสิ่งที่สร้างรอยร้าวเล็กๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่สำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาครอบครัวในด้านอื่นๆ ตามมา จนเกิดการเสื่อมสภาพของความสัมพันธ์ในชีวิตคู่สามารถนำไปสู่การล่มสลายของครอบครัวได้

บทที่ 4

การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำให้เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบจากความหวาดระแวงในครอบครัว สามารถนำมาวิเคราะห์ เพื่อทำการออกแบบแอนิเมชันสองมิติ และพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายโดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้

4.1 Pre - Production

4.1.1. แนวความคิดในการออกแบบ

4.1.2. ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

4.1.3. ขั้นตอนออกแบบ สตอรี่บอร์ด

4.2 Production

4.2.1. การเตรียมภาพแต่ละ scene

4.2.2. การ Animate

4.3 Post - Production

4.3.1. Final Rendering

4.3.2. Final

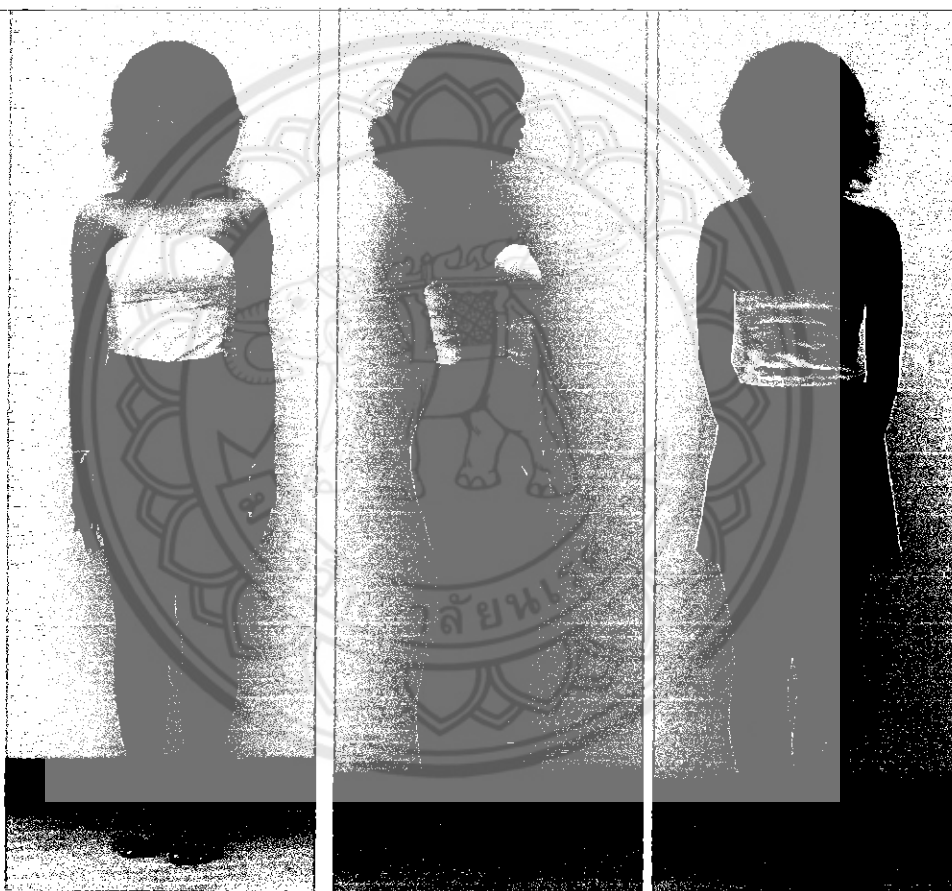
ขั้นตอนที่ 4.1 Pre - production

4.1.1 แนวความคิดในการออกแบบ

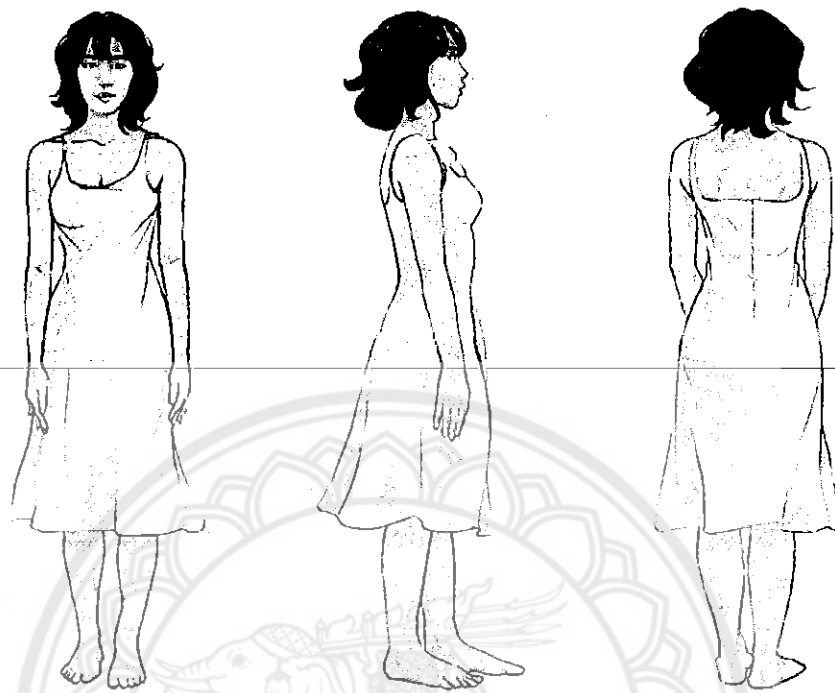
หลังจากได้รวบรวมข้อมูลเรื่องการมีความหวาดระแวงสู่การรื้อรฉานในครอบครัว ได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ใหญ่อายุ 18 - 35 ปี

4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

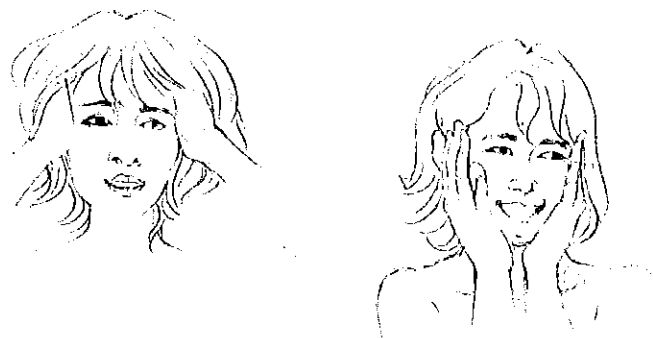
ผู้วิจัยได้ออกแบบจากบุคคลจริงโดยอ้างอิงจากอุปนิสัยของบุคคลนั้น



ภาพประกอบที่ 27 บุคคลที่อ้างอิงของตัวละคร



ภาพประกอบที่ 28 แบบร่างตัวละคร



ภาพประกอบที่ 29 Facial ของตัวละคร 1



ภาพประกอบที่ 30 Facial ของตัวละคร 2



ภาพประกอบที่ 31 Facial ของตัวละคร 3



ภาพประกอบที่ 32 Facial ของตัวละคร 4



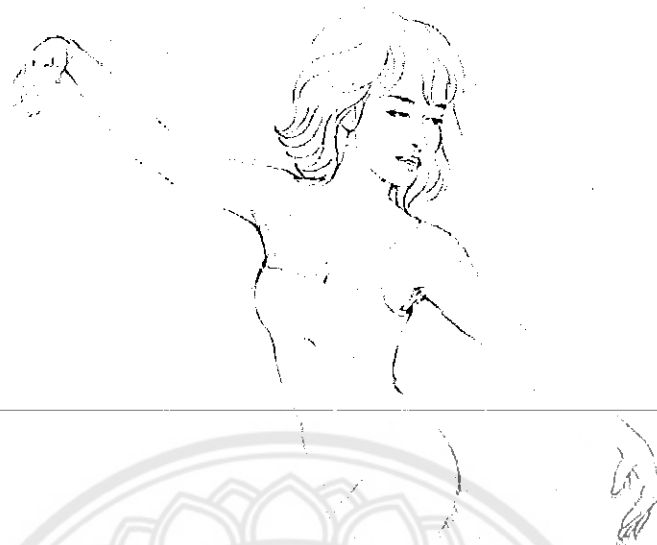
ภาพประกอบที่ 33 Facial ของตัวละคร 5



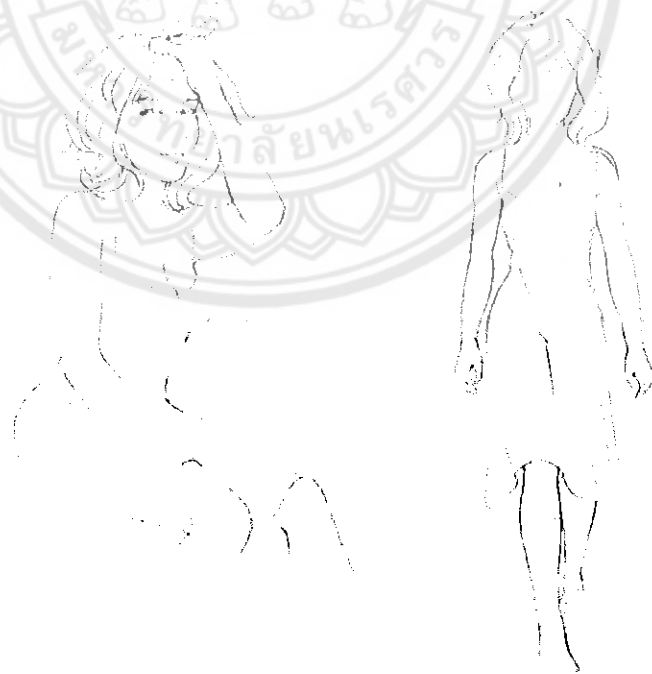
ภาพประกอบที่ 34 Action ของตัวละคร 1



ภาพประกอบที่ 35 Action ของตัวละคร 2



ภาพประกอบที่ 36 Action ของตัวละคร 3



ภาพประกอบที่ 37 Action ของตัวละคร 4

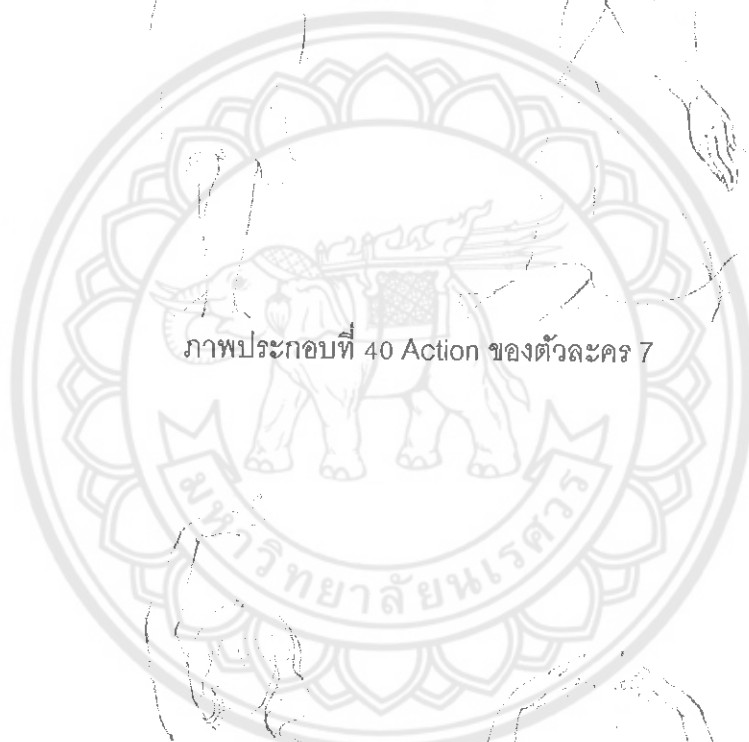


ภาพประกอบที่ 38 Action ของตัวละคร 5

ภาพประกอบที่ 39 Action ของตัวละคร 6



ภาพประกอบที่ 40 Action ของตัวละคร 7



ภาพประกอบที่ 41 Action ของตัวละคร 8



ภาพประกอบที่ 42 แนวลายเส้นและโทนสีครั้งที่ 1



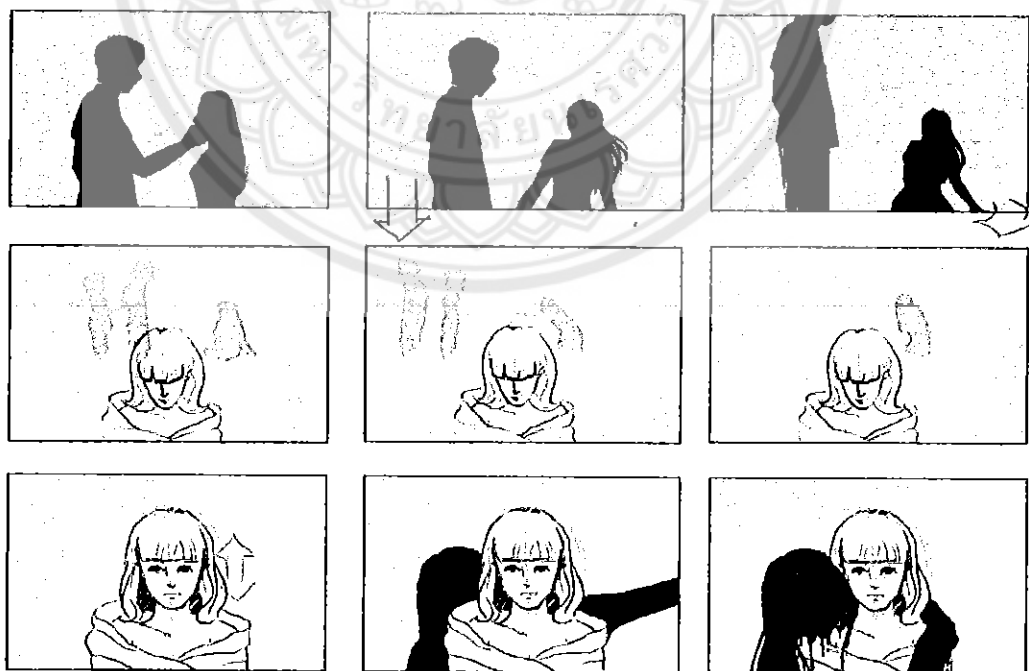
ภาพประกอบที่ 43 แบบฉากครั้งที่ 1 แบบที่ 1



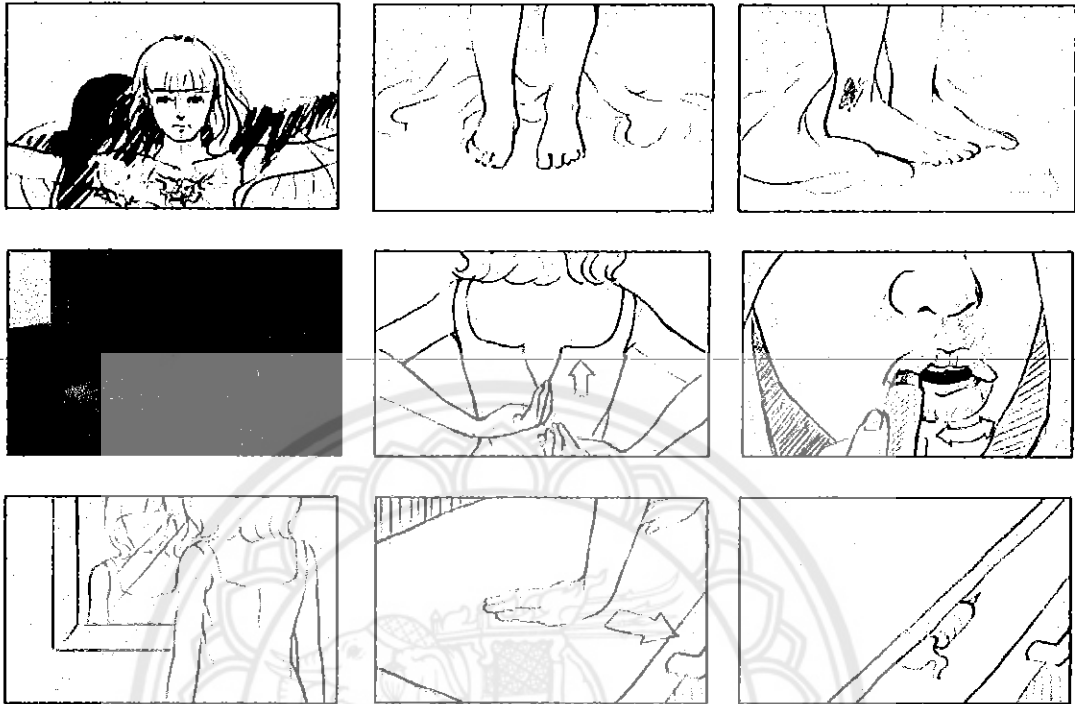
ภาพประกอบที่ 44 แบบฉากครั้งที่ 1 แบบที่ 2

4.1.3 ขั้นตอนออกแบบสตอรี่บอร์ด

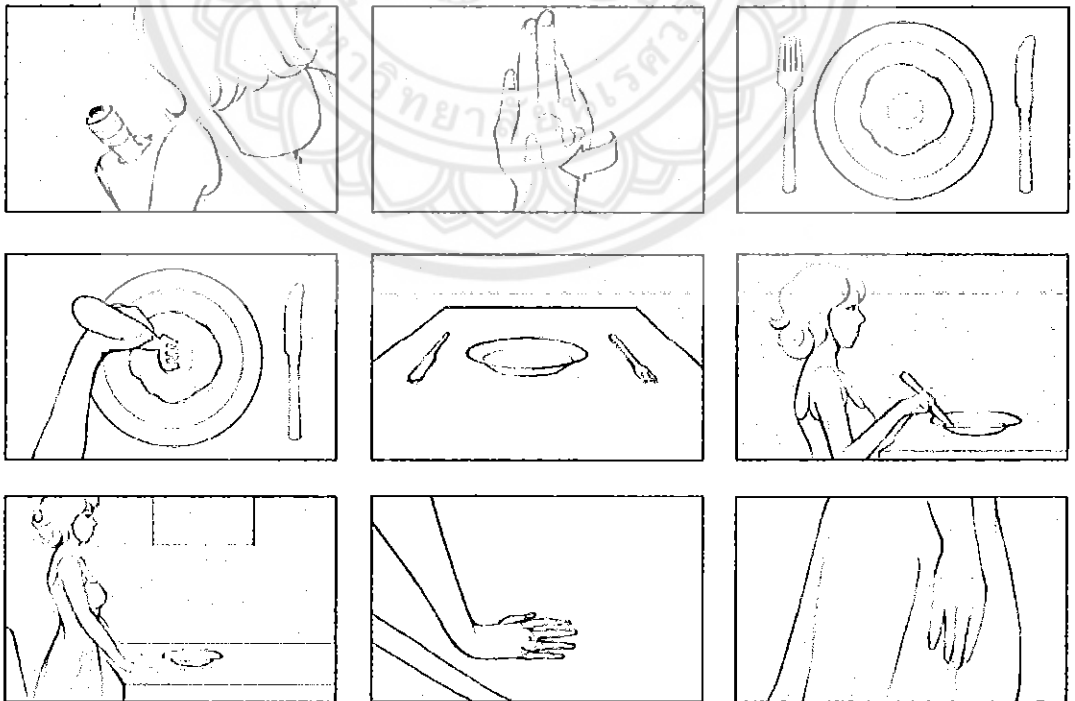
ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและกำหนดเนื้อหาของการวิจัย โดยนำมาออกแบบและพัฒนาเป็นภาพสตอรี่บอร์ดเพื่อกำหนดแนวทางของภาพและมุมกล้องในดั่งงานแอนิเมชัน



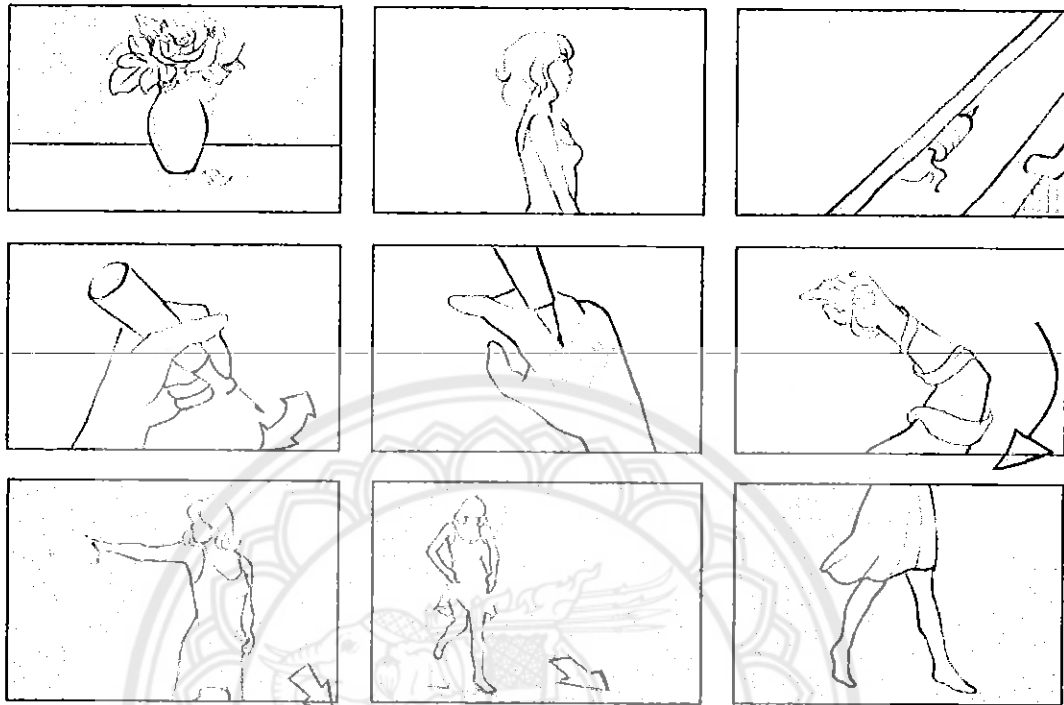
ภาพประกอบที่ 45 Story Board ส่วนที่ 1



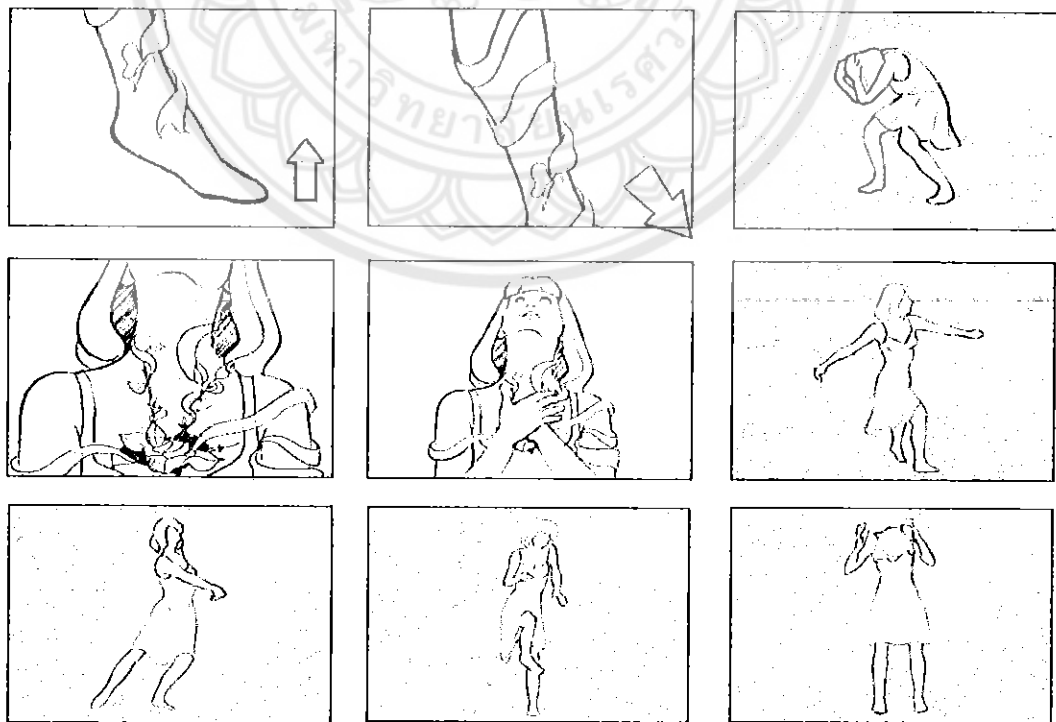
ภาพประกอบที่ 46 Story Board ส่วนที่ 2



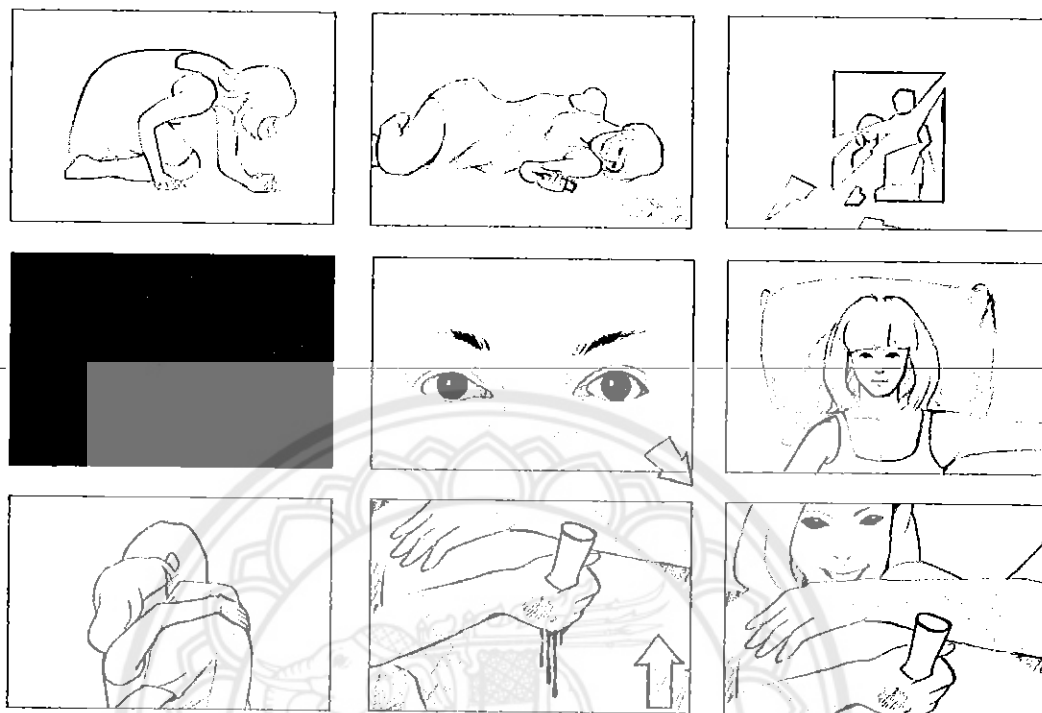
ภาพประกอบที่ 47 Story Board ส่วนที่ 3



ภาพประกอบที่ 48 Story Board ส่วนที่ 4



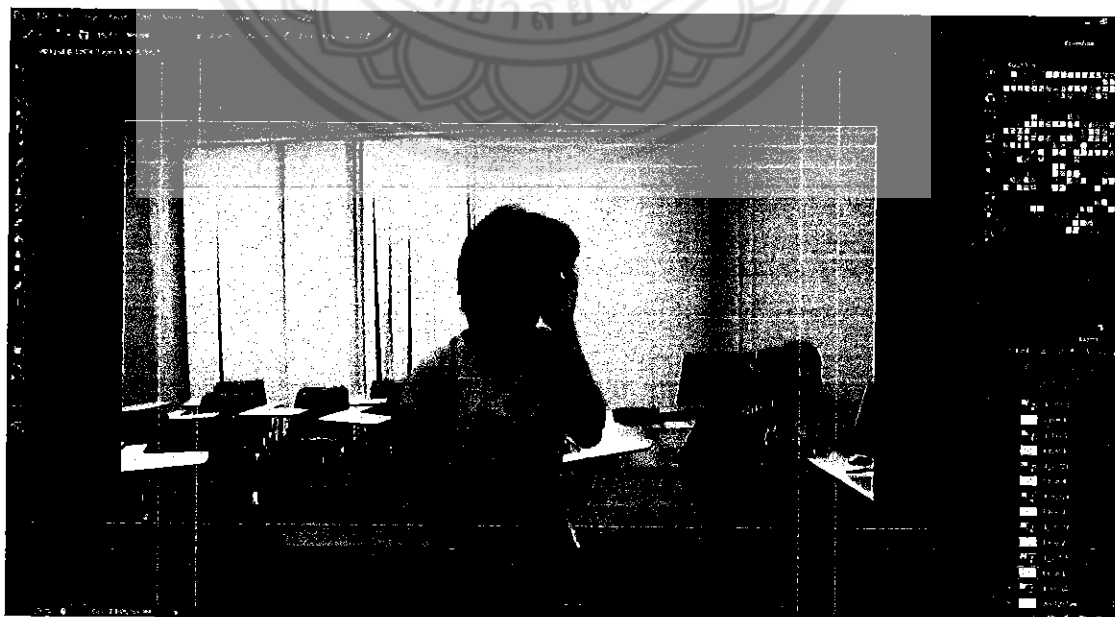
ภาพประกอบที่ 49 Story Board ส่วนที่ 5



ภาพประกอบที่ 50 Story Board ส่วนที่ 6

ขั้นตอนที่ 4.2 Production

4.2.1.การเตรียมภาพแต่ละ Scene



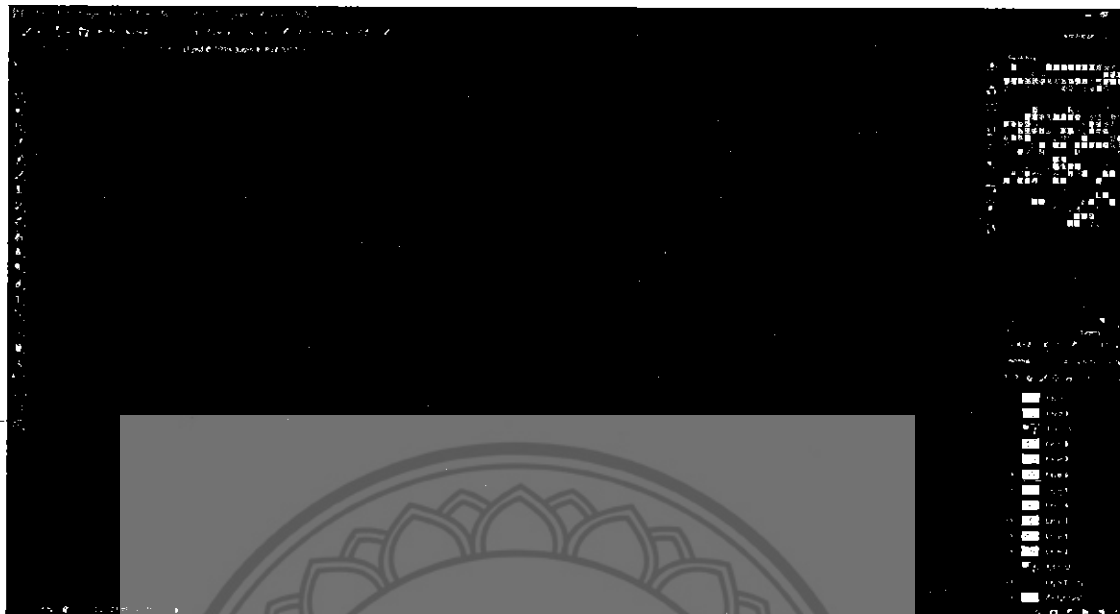
ภาพประกอบที่ 51 เปิดภาพของตัวละครที่เราจะทำการ Rotoscope



ภาพประกอบที่ 52 Draft เป็นลายเส้นตัวละคร



ภาพประกอบที่ 53 ชั้น Texture ที่เตรียมไว้ Layer ด้านล่างสุด
พร้อม Opacity Layer ลายเส้นตัวละคร 60 เปอเซ็นต์



ภาพประกอบที่ 54 ระบายสีดำทับลงไป



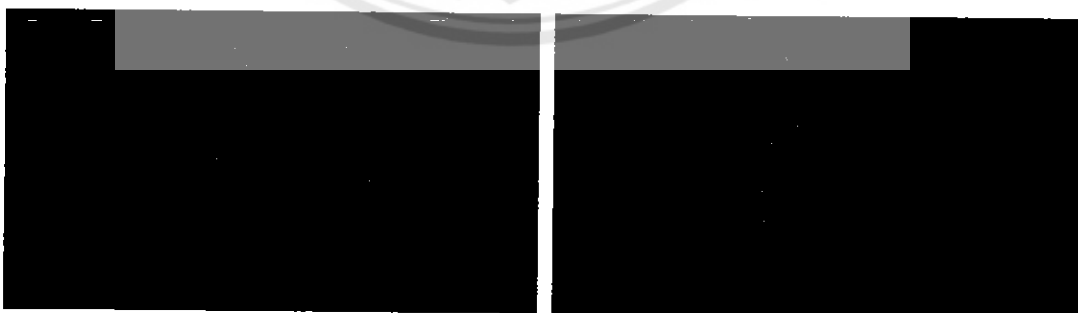
ภาพประกอบที่ 55 ระบายสีขาวทับลงไป



ภาพประกอบที่ 56 ระบายสีที่ล้มทับลงไป



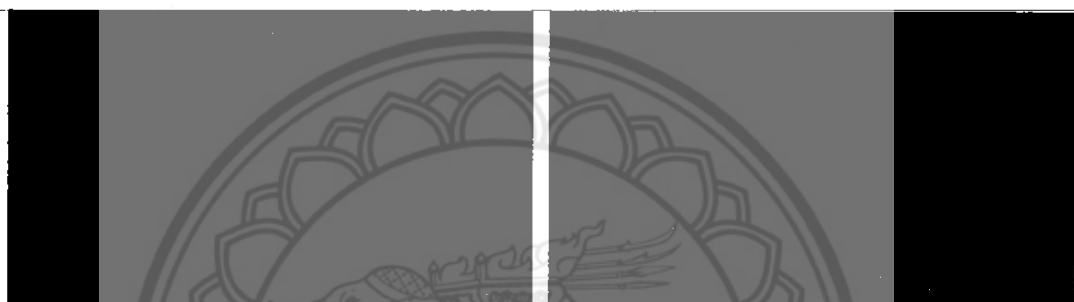
ภาพประกอบที่ 57 ภาพและโทนสีของ scene 1 ส่วนที่1



ภาพประกอบที่ 58 ภาพและโทนสีของ scene 1 ส่วนที่2



ภาพประกอบที่ 59 ภาพและโทนสีของ scene 2



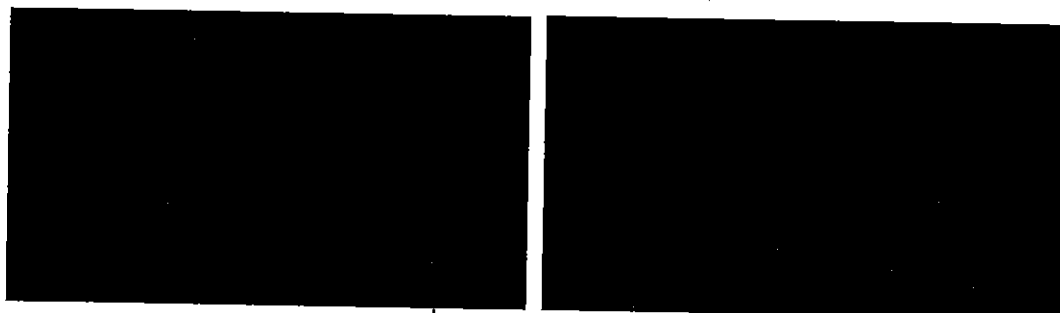
ภาพประกอบที่ 60 ภาพและโทนสีของ scene 3



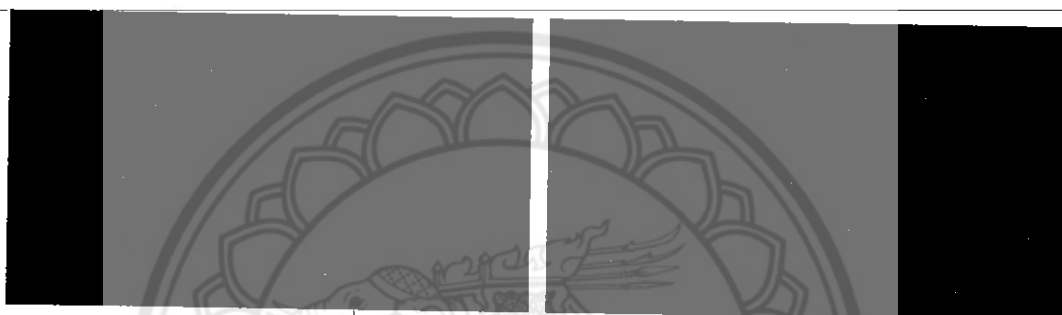
ภาพประกอบที่ 61 ภาพและโทนสีของ scene 4



ภาพประกอบที่ 62 ภาพและโทนสีของ scene 5 และ scene 6



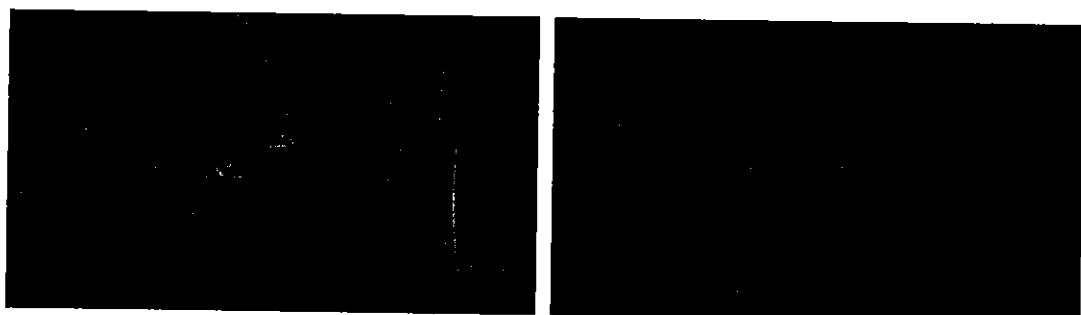
ภาพประกอบที่ 63 ภาพและโทนสีของ scene 7



ภาพประกอบที่ 64 ภาพและโทนสีของ scene 8 และ scene 9



ภาพประกอบที่ 65 ภาพและโทนสีของ scene 10 และ scene 11



ภาพประกอบที่ 66 ภาพและโทนสีของ scene 12



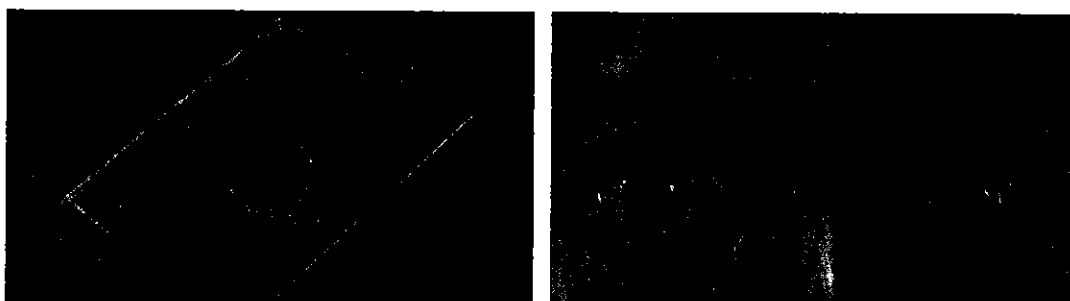
ภาพประกอบที่ 67 ภาพและโทนสีของ scene 13 และ scene 14



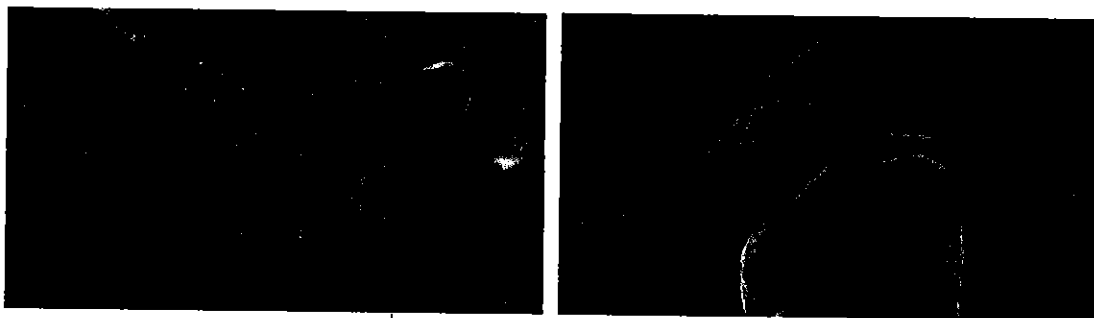
ภาพประกอบที่ 68 ภาพและโทนสีของ scene 15 และ scene 16



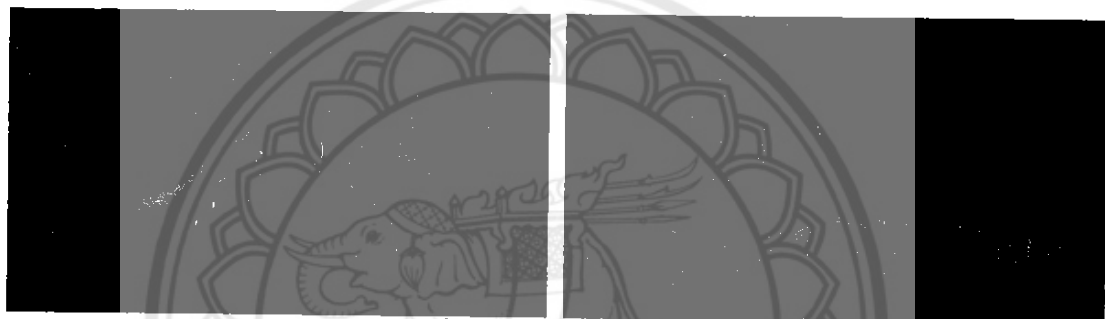
ภาพประกอบที่ 69 ภาพและโทนสีของ scene 17



ภาพประกอบที่ 70 ภาพและโทนสีของ scene 18 และ scene 19

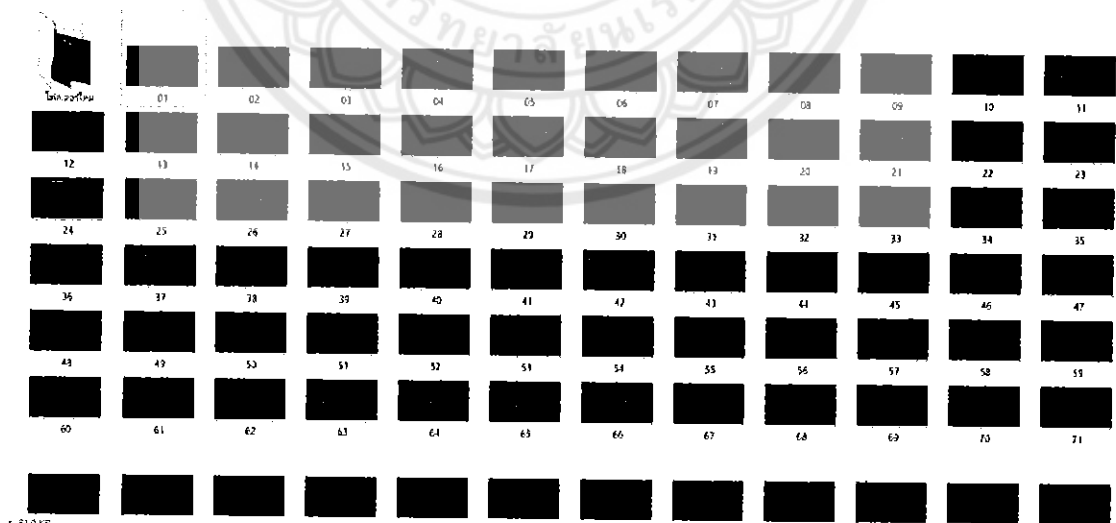


ภาพประกอบที่ 71 ภาพและโทนสีของ scene 19 ส่วนที่ 2

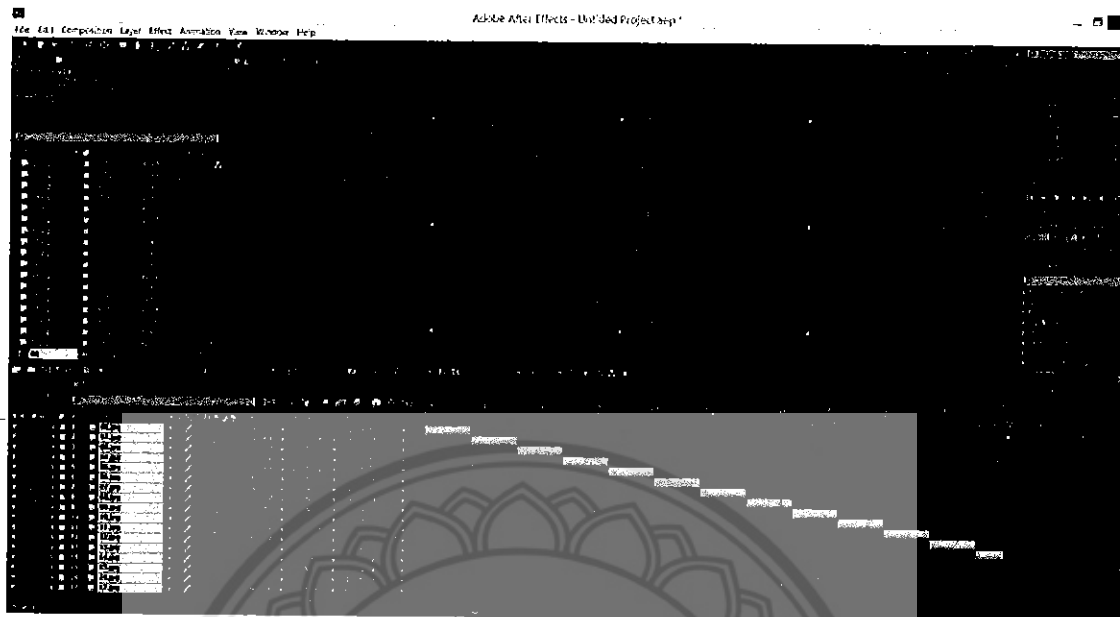


ภาพประกอบที่ 72 ภาพและโทนสีของ scene 20

4.2.2. การ Animate



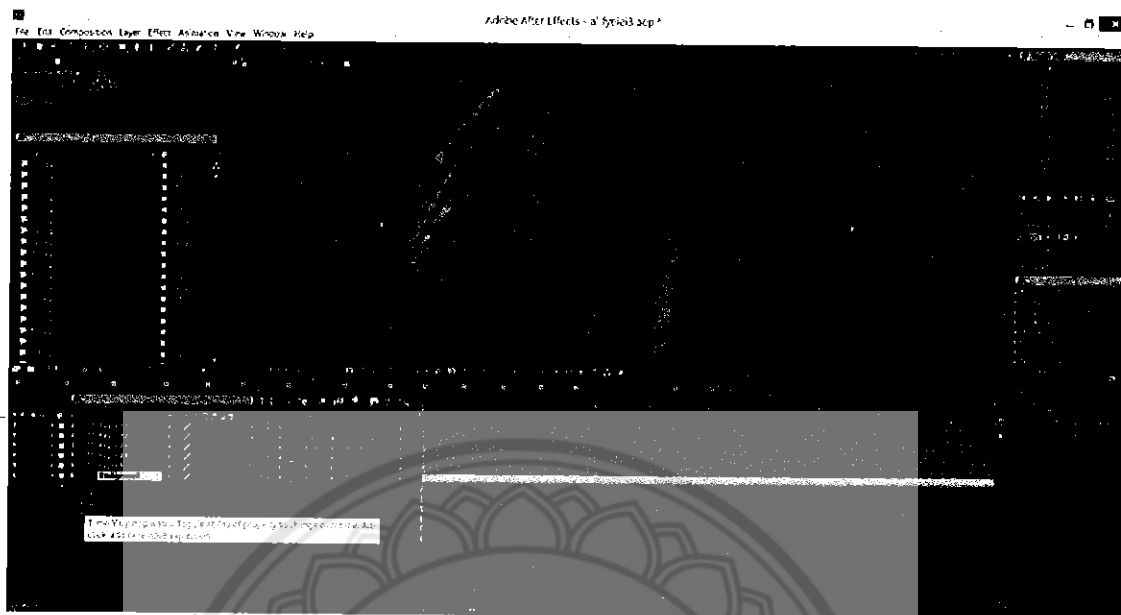
ภาพประกอบที่ 73 การ Animate แบบ frame by frame



ภาพประกอบที่ 76 รูปที่เรียงสามารถเคลื่อนไหวได้



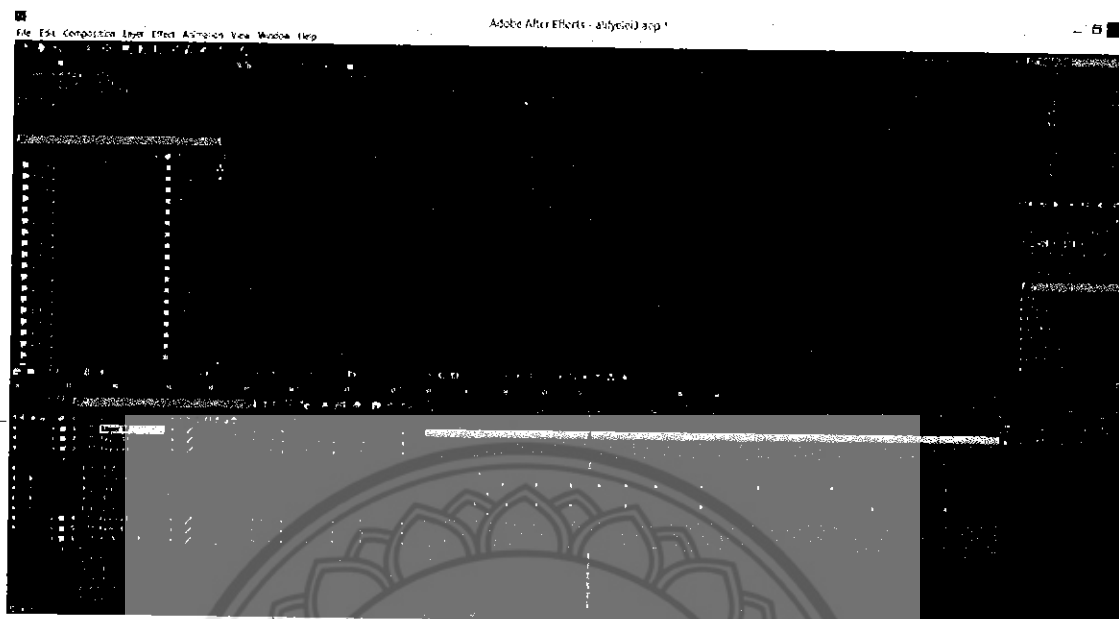
ภาพประกอบที่ 77 การ Animate แบบ Key frame ในโปรแกรม



ภาพประกอบที่ 78 เรียง Layers ให้เรียบร้อย กดลูกศรเพื่อเรียกใช้งาน Transform เมื่อปรับตามความต้องการแล้วให้กดรูปนาฬิกาปลุกเพื่อ Key frame



ภาพประกอบที่ 79 ปุ่มสี่เหลี่ยมขึ้นคือ Key frame แล้ว



ภาพประกอบที่ 80 เมื่อ Key frame ตามที่ต้องการแล้ว จะมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 4.3 Post – Production

4.3.1. Final Rendering ด้วยโปรแกรม Adobe after effects cs6



ภาพประกอบที่ 81 จัดเรียงทุก Comp รวมกัน



ภาพประกอบที่ 82 ใส่เสียงและปรับแต่งตามต้องการ

4.3.2.Final



ภาพประกอบที่ 83 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Omnishambles ผู้วิจัยสามารถสรุปผล ข้อเสนอแนะ ปัญหา อีกทั้งแนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับผลงานออกแบบได้ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1. สามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ได้สำเร็จ
2. สามารถรู้และเข้าใจผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัว
3. สามารถออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ให้เหมาะสมกับกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ได้สำเร็จ

งานวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Omnishambles เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมตระหนักถึงผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัวว่ามีความสำคัญอย่างไร และได้มีการรวบรวมข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษาและฝึกฝนมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถใช้เพื่อส่งเสริมและนำไปศึกษาต่อในเชิงวิชาการสำหรับผู้ให้สนใจ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถพัฒนาและเพิ่มทักษะในการสร้างสรรค์การทำงานในด้านแอนิเมชัน 2 มิติ อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ในระหว่างการดำเนินการวิจัยขึ้นนี้ ได้พบปัญหาต่างๆมากมาย ผู้วิจัยจึงขอสรุปปัญหาออกมาได้ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาในเรื่องของแสงเงาในชิ้นงาน มีความไม่ชัดเจน ส่งผลให้ตัวชิ้นงานมีความมืดมากเกินไป
2. ปัญหาในการเรียบเรียงและวิธีการเล่าเรื่องมีความซับซ้อนมากเกินไป
3. ปัญหาการ Animate ยังเคลื่อนไหวไม่ดีเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่มีความสนใจ

1. ควรเพิ่มแสงเงาให้ชัดเจนมากกว่านี้
2. ควรเรียบเรียงวิธีการเล่าเรื่องให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น
3. ควรมึวิธีการจัดการเวลาและการดำเนินงานให้เหมาะสม
4. ควรมีการเคลื่อนไหวในตัวชิ้นงานมากกว่านี้
5. แนวงานไม่เป็นที่นิยมสำหรับบุคคลทั่วไป





บรรณานุกรม

การดำรงชีวิต

(จริยา สดมพฤกษ์. (2555).ชีวิตของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน.สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2558 : จาก <http://jariyaif.blogspot.com/>)

ความหมายของแอนิเมชัน

(ความหมายของแอนิเมชัน.สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2558: จาก

<http://www.student4x4.com/smf/index.php?topic=649.0;wap2>)

ต้นกำเนิดแอนิเมชัน

(ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547).จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน.สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2558: จาก <https://gobgabkub.wordpress.com/2012/02/16/จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน>)

ประเภทของการทำแอนิเมชัน 2D

(Mr.Tosaporn Sai-yim.Theory of Animation.สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2558:จาก

http://158.108.103.7:12222/~tosaporn/images/stories/course/multimedia/08_Animation.pdf.)

ปัญหาครอบครัว

(ส. ผ่องสวัสดิ์. (2549).ครอบครัวอบอุ่น.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ดวงกมลสมัย)

ทัศนคติและมุมมองในการใช้ชีวิต

(ศิรินันท์ กิตติสุขสถิต.(2551).ความสุขของวัยรุ่น.สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2558:จาก

<http://www.popterms.mahidol.ac.th/newsletter/showarticle.php?articleid=67>)

รูปแบบการดำรงชีวิตของ Generation X

(ศิรินันท์ กิตติสุขสถิต. (2551).รูปแบบการดำรงชีวิตของ Generation X.สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2558 : จาก http://www.saradd.com/index.php?option=com_content&view=article&id=234:life-style-of-generation-x-gen-x&catid=25:the-project&Itemid=72)

รสนิยมการเสพสื่อ

(Adweek.(2015).สถิติน่าสนใจถึงพฤติกรรมการเสพสื่อของเด็กVSวัยรุ่นบนโลกออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2558:จาก <http://www.nuttaputch.com/kids-media-consumption/>)

รอยสักกับการสร้างอัตลักษณ์บนเรือนร่าง

(รัตนา อรุณศรี. (2547).รอยสักกับการสร้างอัตลักษณ์บนเรือนร่าง.สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2558: จาก

http://www.mediaartsdesign.org/project_detail.php?project_id=150)

ลักษณะทางกายภาพของกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 18-35 ปี ขึ้นไป

(Apichet Thipjaksu. (2556).การเจริญเติบโตและพัฒนาการของวัยรุ่น.สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2558:จาก http://biosci2u.blogspot.com/2013/06/blog-post_6-076.html)

สาเหตุและผลกระทบของความหวาดระแวงในครอบครัว

(suchartkk. (2555).ด้านมืดของความรัก-ความหึงหวง.สืบค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2558: จาก http://success-in-love.blogspot.com/2012/10/1_27.html)

หลักการทำแอนิเมชัน

(สกลรัฐ บุญเจดีย์ว. (2556).หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน.สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2558: จาก <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>)

อารมณ์และแรงจูงใจ

(ดร. อริยา คูหา. (2546).แรงจูงใจและอารมณ์.ปัตตานี:สำนักพิมพ์ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.)

Contemporary Dance

(Dance Me Up (School of Dance and Performing Arts). (2557).Contemporary Dance. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2558: จาก <https://www.facebook.com/dancemeup/posts/10151909861167029>)

Rotoscope

(Starpics sp.663. Rotoscope.สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2558:จาก techno.nstru.ac.th/2013/file/135.pptx)



ภาพบรรยากาศภายในงานนิทรรศการ



ภาพประกอบที่ 84 ภาพบรรยากาศการจัดบูธ



ภาพประกอบที่ 85 ภาพนามบัตรที่แจกภายในงาน



ภาพประกอบที่ 86 ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 1



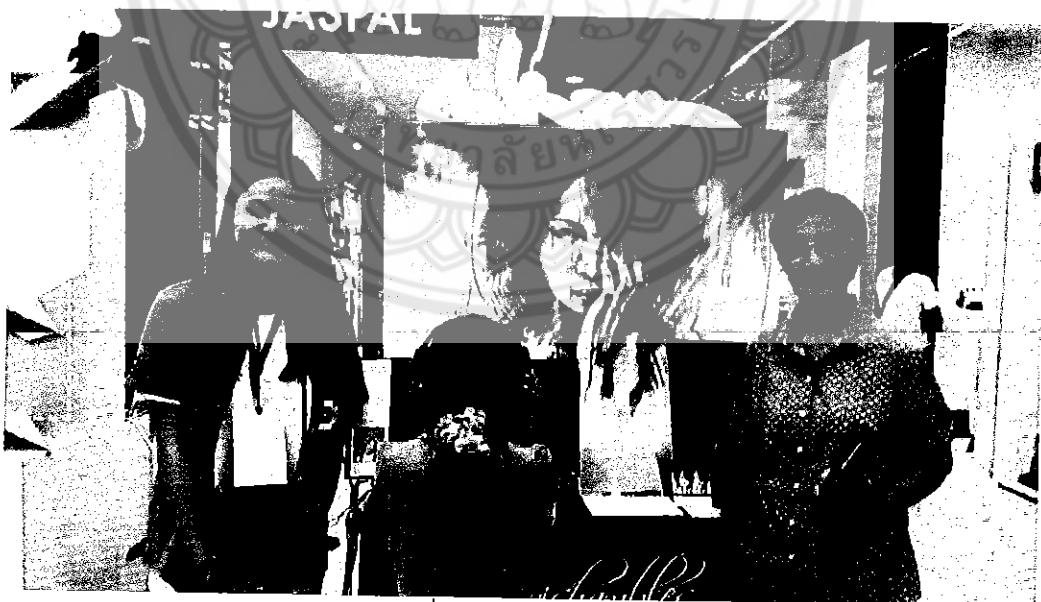
ภาพประกอบที่ 87 ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 2



ภาพประกอบที่ 88 ภาพผู้คนที่ให้ความสนใจ 3



ภาพประกอบที่ 89 ภาพผู้คนให้ความสนใจ 4



ภาพประกอบที่ 90 ภาพผู้คนให้ความสนใจ 5