

อภิธานศัพท์



สำนักหอสมุด

การออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย
เรื่อง " French Fries "



ศศิทิพย์ เตปิน

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
วันลงทะเบียน.....
เลขทะเบียน.....1.1.9.9330X ๑.๒
เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

**ANIMATION DESIGN FOR AGAINST SUICIDE
“ FRENCH FRIES ”**

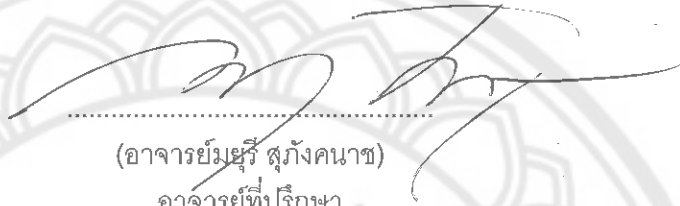


**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor Of Fine And Applied Arts Degree
in Innovative Media Design**

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

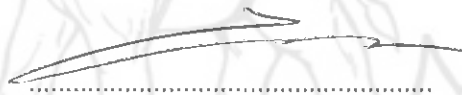
คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินพนธ์ของ นางสาวศศิทิพย์ เตปิน "การออกแบบ
แอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง French Fries" แล้วเห็นสมควรได้รับเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอก
การออกแบบสื่อวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์มยุรี สุกังคนาข)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2557



(ผศ.ดร. สุภรค์ สุวรรณวจน)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557



ชื่อเรื่อง การออกแบบอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย
เรื่อง " French Fries "

ผู้ศึกษาค้นคว้า ศศิทิพย์ เตปิน
ที่ปรึกษา อาจารย์มยุรี สุภังคนาข
ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศป.บ.(การออกแบบสื่อนวัตกรรม)
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

บทคัดย่อ

ปัญหาการฆ่าตัวตายของวัยรุ่น การท้อแท้สิ้นหวังอาจเป็นอาการหนึ่งของภาวะซึมเศร้า แต่ก็พบว่าเด็กที่พยายามฆ่าตัวตายส่วนใหญ่ ไม่มีความยืดหยุ่นในการแก้ปัญหา มองปัญหาในแง่ร้าย หมกมุ่นคิดถึงแต่ปัญหา และคิดฝันจะให้ปัญหาหมดไปเอง โดยไม่พยายามหาวิธีที่จะแก้ปัญหา จึงนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ซึ่งการตัดสินใจไม่อยู่ของผู้ที่คิดอยากฆ่าตัวตาย เป็นผลของหนึ่งอารมณ์ที่แอบเข้ามาในความคิด เป็นนามธรรมที่อธิบายความท้อแท้สิ้นหวังซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ชัดๆ เป็นรูปธรรม วัยรุ่นหลายคนที่เคยคิดอยากฆ่าตัวตายสามารถเดินข้ามผ่านอารมณ์ดังกล่าวไปได้ แต่ก็ยังมีอีกมากมายที่กำลังประสบปัญหา ซึ่งการตัดสินใจฆ่าตัวตายเป็นเพียงอารมณ์ชั่ววูบหนึ่งที่รู้สึกว่าคุณเองไม่มีค่า แนวความคิดของการออกแบบ จึงต้องการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้ชีวิต การมีชีวิตอยู่ไม่จำเป็นต้องมีความสมบูรณ์แบบ และเรามีคุณค่าต่อผู้อื่นอยู่เสมอ ผ่านสื่อในรูปแบบของแอนิเมชัน ซึ่งเป็นงานที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการและแนวคิดได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยการออกแบบเรื่องราวที่ซับซ้อนก็สามารถทำออกมาให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายดาย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่น เป็นกลุ่มที่น่าเป็นห่วงที่สุด เพราะเป็นวัยที่เผชิญปัญหาชีวิต มีอารมณ์รุนแรง หุนหันพลันแล่น และเป็นวัยที่ต้องปรับตัวในหลายๆ ด้าน เนื่องจากประสบการณ์ชีวิตยังมีไม่มากนัก ซึ่งวัยรุ่นถือเป็นวัยแห่งการสร้างสรรค์ เป็นพลังของสังคม การฆ่าตัวตายก่อนวัยอันสมควรจึงเป็นการสูญเสียทรัพยากรมนุษย์ไปโดยเปล่าประโยชน์

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์ จากผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ คอยมอบความรัก ให้กำลังใจ รวมทั้งการสนับสนุนในการ ศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์มยุรี สุภังคนาช และ อาจารย์วิไลสุ อรุณรัตนานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษ ภาควิชาคณิตศาสตร์ ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำปรึกษา และสร้างมุมมองใหม่ๆ ในการทำงาน ตรวจสอบ ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีประโยชน์ เพื่อเป็น แนวทางในการดำเนินการวิจัยให้สำเร็จด้วยดีตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนมอบความรู้ ให้คำแนะนำคำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

ศศิทิพย์ เตปิน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.4 ระยะเวลาการดำเนินงาน.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.6 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์.....	4
2. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการฆ่าตัวตาย.....	6
2.1.1 ความหมายการฆ่าตัวตาย.....	6
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย.....	6
2.1.3 ปัจจัยที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย.....	8
2.1.4 ประเภทของการฆ่าตัวตาย.....	9
2.1.5 สัญญาณเตือนถึงการฆ่าตัวตาย.....	10
2.1.6 ผลกระทบจากการฆ่าตัวตาย.....	11
2.1.7 การป้องกันและช่วยเหลือผู้ที่เสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย.....	11
2.1.8 สรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556.....	14
2.2 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น.....	14
2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น.....	14
2.2.2 พัฒนาการวัยรุ่น.....	14
2.2.3 วัยรุ่นกับการฆ่าตัวตาย.....	17
2.3 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน.....	24
2.3.1 ความหมายของแอนิเมชัน.....	24
2.3.2 ชนิดของแอนิเมชัน.....	25
2.3.3 หลักพื้นฐาน 12 ข้อ สำหรับสร้างแอนิเมชัน.....	27
2.3.4 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน.....	35
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
2.5 กรณีศึกษา.....	40
3. วิธีการดำเนินงาน	
3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	48
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	48
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด.....	49
3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ.....	50

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4. ผลงานการออกแบบ	
4.1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept).....	51
4.2 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง (Sketch).....	52
4.3 ผลงานขั้นสุดท้าย (New Media).....	72
5. บทสรุป	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	79
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	79
บรรณานุกรม.....	80



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. ชาวการฆ่าตัวตายของนักศึกษา (1).....	19
2. ชาวการฆ่าตัวตายของนักศึกษา (2).....	21
3. ชาวการฆ่าตัวตายของนักศึกษา (3).....	23
4. walk cycle.....	24
5. 2D Animation เรื่อง Howl's Moving Castle.....	26
6. Stop Motion เรื่อง Paranorman.....	26
7. 3D Animation เรื่อง Despicable Me.....	27
8. Squash and Stretch.....	28
9. Anticipation.....	28
10. Staging.....	29
11. Straight Ahead and Pose to Pose.....	29
12. Secondary Action.....	30
13. Follow Through and Overlapping Action.....	31
14. Slow in and Slow out.....	32
15. Arcs.....	32
16. Timing	33
17. Exaggeration.....	34
18. Solid Drawing.....	34
19. Appeal.....	35
20. Suicide Shop.....	40
21. The Duang (of Shockolate ช็อกโกแลต).....	41
22. Happy Food	42
23. Oktapodi	42
24. Happy Tree Friends.....	43
25. Dump Ways To Die.....	44
26. The Salads.....	44
27. Despicable Me.....	45
28. Larva.....	46
29. The Ballad of Julio.....	47
30. ภาพตัวอย่างอารมณ์และความรู้สึกของงานที่นำมาใช้ในงาน.....	51
31. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 1.....	52

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
32. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (1).....	52
33. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (2).....	53
34. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (3).....	53
35. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (4).....	54
36. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (1).....	54
37. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (2).....	55
38. การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (3).....	55
39. ภาพการออกแบบโลโก้ประกอบฉาก.....	55
40. การออกแบบฉาก ครั้งที่ 3.....	56
41. Story Board (1).....	57
42. Story Board (2).....	58
43. Story Board (3).....	59
44. Story Board (4).....	60
45. Story Board (5).....	61
46. Story Board (6).....	62
47. Story Board (7).....	63
48. Story Board (8).....	64
49. Story Board (9).....	65
50. Story Board (10).....	66
51. Story Board (11).....	67
52. Story Board (12).....	68
53. Story Board (13).....	69
54. Story Board (14).....	70
55. Story Board (15).....	71
56. ภาพตัวละคร.....	72
57. ผลงานที่สร้างสรรค์ (1).....	73
58. ผลงานที่สร้างสรรค์ (2).....	74
59. ผลงานที่สร้างสรรค์ (3).....	75
60. โปสเตอร์.....	76
61. บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่12 (1).....	77
62. บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่12 (2).....	77
63. บูธจัดแสดงผลงาน (1).....	78
64. บูธจัดแสดงผลงาน (2).....	78

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

ปัญหาการฆ่าตัวตายเป็นปัญหาสาธารณสุขที่สำคัญปัญหาหนึ่งของประเทศไทย นอกจากจะก่อให้เกิดความรู้สึกสูญเสียต่อบุคคลใกล้ชิด ครอบครัว ชุมชนของผู้ที่ฆ่าตัวตายแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อวงกว้างต่อประเทศชาติ ทำให้สูญเสียทรัพยากรบุคคลที่มีค่าก่อนวันอันควร จากข้อมูลของกรมสุขภาพจิตพบว่าอัตราการฆ่าตัวตายของคนไทยสูงขึ้น และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้นอย่างช้าๆ เนื่องจากมีสภาพที่สับสน ยุ่งยากและวุ่นวายในทุกๆ ด้าน ซึ่งสภาพของสังคมมีผลกระทบต่อความเครียดในจิตใจของคนในสังคมทั้งสิ้น ด้วยหวังเพียงเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นปัญหานั้นเสีย

สำหรับสถานการณ์ฆ่าตัวตายเมื่อวิเคราะห์ตามกลุ่มช่วงอายุ พบว่า กลุ่มวัยรุ่นถือว่ามีแนวโน้มสูงที่สุด เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ เพราะเป็นวัยที่เผชิญ ปัญหาชีวิต มีอารมณ์รุนแรง หุนหันพลันแล่น และเป็นวัยที่ต้องปรับตัว ในหลายๆ ด้าน เนื่องจากประสบการณ์ชีวิตยังมีไม่มากนัก ซึ่งวัยรุ่นถือเป็นวัยแห่งการสร้างสรรค์ เป็นพลังของสังคม การฆ่าตัวตายก่อนวัยอันสมควรจึงเป็นการสูญเสียทรัพยากรมนุษย์ไปโดยเปล่าประโยชน์ ทั้งที่ยังมีโอกาสที่จะทำประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นและสังคมในอนาคตต่อไป ทั้งนี้เมื่อเกิดมาเป็นมนุษย์ชีวิตของทุกคนไม่ได้ใช้ชีวิตอยู่ตามลำพังผู้เดียว หากแต่ต้องมีคุณค่าและมีความหมายสำหรับคนอื่นบ้างไม่มากก็น้อย วัยรุ่นหลายคนเมื่อเผชิญกับปัญหาเคยคิดอยากฆ่าตัวตายแต่ก็สามารถเดินข้ามผ่านอารมณ์ดังกล่าวไปได้ แต่ก็ยังมีอีกมากมายที่กำลังประสบปัญหา การตัดสินใจฆ่าตัวตายเป็นเพียงอารมณ์ชั่ววูบหนึ่งที่รู้สึกว่าคุณค่าตัวเองไม่มีค่า

ซึ่งข้อมูลของกรมสุขภาพจิต ชี้ว่า สื่อสามารถช่วยลดปัญหาการฆ่าตัวตายในสังคมได้ เนื่องจากในปัจจุบันกลุ่มหลักที่ใช้สื่อคือกลุ่มวัยรุ่น ผู้วิจัยได้เห็นว่ามีแนวโน้มเป็นสื่อสามารถถ่ายทอดจินตนาการและแนวคิดได้อย่างไร้ขีดจำกัด จึงกลายเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารระหว่างเจ้าของแนวคิดกับผู้ชมได้อย่างสะดวก เรื่องราวที่ซับซ้อนก็สามารถทำออกมาให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายดาย ไม่ว่าจะผู้ชมนั้นจะเป็นกลุ่มเด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการทำแอนิเมชัน 3D
2. เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 3D
3. เพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย
4. เพื่อทำให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิต

1.3 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยรุ่นอายุ 18 - 21 ปี

ขอบเขตของการศึกษา

1. ปัญหาการฆ่าตัวตาย
2. การป้องกันและช่วยเหลือผู้ที่เสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย

ขอบเขตของงาน

1. แอนิเมชัน 3D ความยาว 5 นาที (รวมไตเติ้ล)
2. ใช้ซาวด์เอฟเฟคและเพลงในการดำเนินเรื่อง



1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้จากการทำแอนิเมชัน 3D
2. ได้ออกแบบแอนิเมชัน 3D
3. วิทยุุ่นไม่คิดฆ่าตัวตาย
4. วิทยุุ่นเห็นคุณค่าของชีวิต

1.6 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์

การฆ่าตัวตาย หมายถึง การกระทำโดยเจตนาที่จะจบชีวิตของตนเพื่อหนีสภาวะบางอย่าง ที่บุคคลนั้นทนทุกข์ทรมานอยู่ เช่น ความเจ็บปวด เหนง ลำบาก ผิด สูญเสีย โรคภัย เศร้าซึม ความรุนแรง และความยากจน ส่วนใหญ่จะมีสภาพจิตใจที่ห่อเหี่ยว ผิดหวังกับคุณภาพชีวิตของตน

วิทยุุ่น เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม จึงนับว่าเป็นวิกฤติช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อของวัยเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน ระยะต้นของวัยจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายเกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยกันเอง และบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นไปอย่างเหมาะสม โดยการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสม บรรเทาปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น และเป็นทั้งแรงผลักดันและแรงกระตุ้นให้พัฒนาการด้านอื่นๆ เป็นไปด้วยดี

แอนิเมชัน คือ การทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ โดยการมองภาพนิ่งที่มีลักษณะต่อเนื่องกันด้วยความเร็วที่ทำให้มองเห็นการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน จากปรากฏการณ์ทางชีววิทยา ที่เรียกว่า "ความต่อเนื่องของการมองเห็น" ร่วมกับการทำให้วัตถุมีการเคลื่อนที่ด้วยความเร็วระดับหนึ่ง จนตาของเรามองเห็นว่าวัตถุนั้นมีการเคลื่อนไหว ด้วยเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ทำให้การผลิตอนิเมชันจากรูปวาดต่างๆ รูป พัฒนาไปสู่การผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ และยังมีการทำงานด้านอนิเมชันไปประยุกต์ใช้ในงานหลายประเภท เช่น การ์ตูน ภาพยนตร์ โฆษณา เกมคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ สถาปัตยกรรมและการก่อสร้าง วิทยาศาสตร์ ตลอดจนสื่อการศึกษา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาด้านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการศึกษา

2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการฆ่าตัวตาย

2.1.1 ความหมายการฆ่าตัวตาย

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย

2.1.3 ปัจจัยที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย

2.1.4 ประเภทของการฆ่าตัวตาย

2.1.5 สัญญาณเตือนถึงการฆ่าตัวตาย

2.1.6 ผลกระทบจากการฆ่าตัวตาย

2.1.7 การป้องกันและช่วยเหลือผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย

2.1.8 สรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556

2.2 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น

2.2.2 พัฒนาการวัยรุ่น

2.2.3 วัยรุ่นกับการฆ่าตัวตาย

2.3 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

2.3.1 ความหมายของแอนิเมชัน

2.3.2 ชนิดของแอนิเมชัน

2.3.3 หลักพื้นฐาน 12 ข้อ สำหรับสร้างแอนิเมชัน

2.3.4 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรณีศึกษา

2.1. การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการฆ่าตัวตาย

2.1.1 ความหมายการฆ่าตัวตาย

การฆ่าตัวตาย หมายถึง การกระทำโดยเจตนาที่จะจบชีวิตของตนเพื่อหนีสภาวะบางอย่างที่บุคคลนั้นทนทุกข์ทรมานอยู่ เช่น ความเจ็บปวด เหนง สำนึกผิด สูญเสีย โรคภัย เศร้าซึม ความรุนแรง และความยากจน ส่วนใหญ่จะมีสภาพจิตใจที่ท้อเหี่ยว ผิดหวังกับคุณภาพชีวิตของตน และประมาณ 60% เป็นคนที่เคยพยายามฆ่าตัวตายมาก่อน

การพยายามฆ่าตัวตาย หมายถึง การกระทำโดยเจตนาจะจบชีวิตเพื่อหนี หรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตที่ทุกข์ทรมานของตนแต่ไม่เป็นผลสำเร็จ คนที่พยายามจะฆ่าตัวตายนั้น เขาต้องการจะจบชีวิต และต้องการความช่วยเหลือด้วย ฉะนั้นความหมายที่ชัดเจนด้านสังคมของ การพยายามฆ่าตัวตาย คือ "การร้องขอความช่วยเหลือเพราะไม่สามารถที่จะรับสภาพที่ทุกข์ทรมานต่อไปได้อีกแล้ว" คนที่พยายามฆ่าตัวตายนั้น ประมาณ 40% จะพยายามกระทำอีก และ 10% จะตายจากการฆ่าตัวตาย

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย

1) แนวคิดกรีกโบราณ

1.1) พีทาโกรัส (Pythagoras) "มนุษย์เป็นสมบัติของเทพ (gods)" มนุษย์จึงไม่มีสิทธิ์ที่จะละทิ้งทั้งโลกโดยปราศจากความยินยอมของเทพ

1.2) โซกราตีส เห็นว่าการกระทำอัตวินิบาตกรรมเป็นสิ่งชั่วร้ายทุกกรณี

1.3) เพลโต งานเขียน "Plato" (สานุศิษย์โซกราตีส) ตัดเดียนอัตวินิบาตกรรมโดยทั่วไป แต่มีบางกรณียกเว้นได้ : ความเจ็บปวดไม่สามารถทนทานความเสื่อมเกียรติ และ คำสั่งรัฐ

1.4) อริสโตเติล อัตวินิบาตกรรมเป็นการกระทำที่ขาดเวลา และทำต่อรัฐ อย่างไรก็ตาม มีแนวคิดสนับสนุนต่อการฆ่าตัวตายคือ

1.5) เอพิคคิวเรียน (Epicureans) และสโตอิก (Stoics) ได้กล่าวถึงการฆ่าตัวตายไว้ว่า อัตวินิบาตกรรมแสดงออกถึงเสรีภาพ ความสง่างาม ความสมเหตุสมผลของมนุษย์ โดยมีการยอมรับการฆ่าตัวตายลักษณะดังนี้

1.5.1) การเสียสละเพื่อสังคม และประเทศ

1.5.2) หลีกเลี้ยงการถูกบังคับให้ทำผิดกฎหมาย

1.5.3) ความยากจน และความเจ็บปวดอ่อนแอของจิตใจ ทำให้

ความตายมีค่ามากกว่าการมีชีวิตอยู่

ต่อมาในช่วงแรกศตวรรษที่ 5 นักบุญออกัสติน คัดค้านการฆ่าตัวตาย โดยให้เหตุผลสำคัญของการฆ่าตัวตายว่า

- การฆ่าตัวตายทำให้การเป็นไปของการสำนึกผิดหมดไป
- การฆ่าตัวตายคือการฆ่าคนอื่นเป็นการกระทำต้องห้าม
- ไม่มีบาปใดสมควรแก่ความตาย ชาวคริสต์ไม่มีสิทธิ์ที่จะตัดสิน

เรื่องนี้เป็นเอกสิทธิ์ของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของอำนาจ

- การฆ่าตัวตายเป็นบาปที่ยิ่งใหญ่ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม

2) โลกตะวันออก

2.1) ศาสนาอิสลาม : ถือว่า อุตวินิบาตกรรมเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องใครก็ตามที่ฆ่าตัวตายต้องถูกลงโทษทัณฑ์ด้วยไฟนรกและถูกอัปเปหิออกจากสวรรค์ตลอดไป

2.2) ศาสนาพุทธ : (ปรากฏในพระวินัยปิฎก มหาวิภังค์ ปฐมภาค ตติยปราชิกกัณฑ์ สิกขาบท วิภังค์บัญญัติ และอนุบัญญัติไว้) ความเชื่อพุทธศาสนิกชน

2.2.1) พุทธศาสนาไม่ยินยอมให้ทำอุตวินิบาตกรรมเป็นอันขาด

2.2.2) อุตวินิบาตกรรมเป็นโทษหนักสามารถทำให้ผู้กระทำไปปฏิ

สนธิในอบายภูมิได้

2.2.3) จริยศาสตร์ของขงจื้อ : (ก่อนประเทศจีนเป็นคอมมิวนิสต์)

อุตวินิบาตกรรมในกรณีโรคร้ายที่ไม่สามารถเยียวยารักษาได้เป็นที่ยอมรับกัน

ตั้งนั้นการฆ่าตัวตายเป็นพฤติกรรมที่พบบ่อยๆ ในสังคมมาแต่อดีต จนกระทั่งปัจจุบันโดยอาจมีหลายสาเหตุ อาทิ อาการซึมเศร้า โรคจิต ติดสุราเรื้อรัง และการใช้สารเสพติด บุคลิกภาพผิดปกติอย่างไรก็ตาม การฆ่าตัวตายอาจมีหลายสาเหตุ โดยจำแนกดังนี้

1) ความเชื่อ ลัทธิ ศาสนา

- เพื่อการทรมานคน และการหลุดพ้น
- เพื่ออยู่กับพระเจ้า
- เพื่อเกิดใหม่ในชาติหน้า

2) จิตวิทยา

- ต้องการแก้แค้น ทำลาย
- ต้องการทำร้ายตัวเอง รู้สึกผิด ไร้ค่า
- ต้องการตายหนีความทุกข์

3) เวชปฏิบัติ

- พันจากความเจ็บปวด ทรมาน พิการ
- ความรู้สึกสิ้นหวัง เสียสมรรถภาพ
- โรคทางจิตเวช : โรคซึมเศร้า
- โรคทางสมอง : ตีบสารเสพติด

4) สังคมวิทยา

- Egoistic ไม่มีความผูกพันในกลุ่ม คนที่ฆ่าตัวตายอันเนื่องมาจากขาดความผูกพันต่อกลุ่ม เช่น คนที่อยู่ในเมืองใหญ่ มีผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าคนมีการศึกษาสูง ฆ่าตัวตายมากกว่าคนที่มีการศึกษาต่ำ คนไม่มีลูกฆ่าตัวตายมากกว่าคนที่มีลูก และชาวคริสต์นิกายคาทอลิกมีการฆ่าตัวตายน้อย เป็นต้น

- Altruistic ผูกพันในกลุ่มมาก คนที่ฆ่าตัวตายเนื่องจากมีความผูกพันในกลุ่มมาก โดยอาจมีการเสียสละเพื่อกลุ่มหรือสังคมที่อยู่ เช่น การยอมเสียสละตนเอง ยาราคีรี ระเบิดพลีชีพ

- Anomic เปลี่ยนสถานะสังคมจนปรับไม่ได้ คนฆ่าตัวตายเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมจนกระทั่งเกิดการปรับตัวไม่ทัน โดยเฉพาะสังคมเมืองหลวง เช่น การสูญเสียคนรัก ตกงาน ตกอับ สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และขาดบรรทัดฐานที่แน่นอน เป็นปัจจัยที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย

2.1.3 ปัจจัยที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย

1) ปัจจัยภายในตัวผู้กระทำเอง

คือ พันธุกรรมและการมีโรคซึมเศร้าอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงสมดุลของสารเคมีในสมองซึ่งควบคุมอารมณ์ของคนเรา ทำให้คนนั้นเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายท้อแท้หมดหวัง จนคิดอยากฆ่าตัวตายในที่สุด โดยอาจไม่ต้องมีเรื่องให้เครียดหนักนัก ซึ่งเราอาจเคยอ่านพบในหน้าหนังสือพิมพ์ว่า บางคนฆ่าตัวตายนั้นญาติเองก็ยังไม่เข้าใจมูลแห่งของการกระทำอย่างนั้นเลย นอกจากนี้ บุคลิกภาพของแต่ละคนอาจมีจุดอ่อน ซึ่งพร้อมที่แตกร้างได้ยากง่ายต่างกันไป เมื่อกระทบกับมรสุมชีวิต

2) ปัจจัยภายนอกตัวผู้ป่วย

ได้แก่ สภาพสังคม การงาน การเงิน ซึ่งก่อความรู้สึกผิด สูญเสีย หมดหวัง มักตกเป็นจำเลยแต่ผู้เดียวที่ทำให้คนฆ่าตัวตายเสมอ โดยละเอียดปัจจัยในข้อ 1 ไป นอกจากนี้ภาพที่ผ่านสู่มวลชนอาจสร้างค่านิยมให้ยอมรับการฆ่าตัวตายว่าเป็นวิถีแก้ปัญหาก็เหมาะสมแบบหนึ่งอีกด้วย

2.1.4 ประเภทของการฆ่าตัวตาย

1) อาการประสาทหลอน (Hullucination) หลงผิด (Delusion) หรือเพ้อคลั่ง (Delirium) การที่มีอาการดังกล่าวทำให้เกิดความไม่มีความสุขมีเหตุรบกวนจิตใจตนเองอยู่เสมอ จึงตัดสินใจทำลายตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงกับภาวะที่ตนเองประสบ และรู้สึกเป็นทุกข์นั้น เป็นต้นว่าผู้ป่วยจิตเวชที่มีอาการหูแว่ว ได้ยินเสียงคนมาสั่ง หรือบังคับให้ทำร้ายตนเองด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การตัดข้อมือ แหว่งตัวเองหรือพวกหลงผิด ที่คิดว่าตนเองเป็นผู้วิเศษ มีอิทธิฤทธิ์ สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ จึงกระโดดลงมาจากตึก หรือบางครั้งหวาดกลัวมากเกรงว่าจะมีคนมาทำร้ายจึงพยายามหลบหนี หรือมากจนกระทั่งต้องฆ่าตัวตายเพื่อหนีจากความกลัว นอกจากนี้ในผู้ที่ได้รับพิษจากสารต่างๆ เช่น จากสุรา ยาเสพติดให้โทษต่างๆ ก็ทำให้เกิดอาการประสาทหลอน เพ้อคลั่งในลักษณะต่างๆ จนทำร้ายตนเองได้เช่นกันการฆ่าตัวตายจากสาเหตุประเภทนี้อาจเรียกชื่อได้ว่า "Maniacal Suicide" ซึ่งพบว่าการกระทำต่างๆ ของผู้ป่วยจิตเวชประเภทนี้มุ่งดับชีวิตตนเองโดยมักเป็นการกระทำที่รุนแรงและใช้วิธีที่แปลกประหลาด (Bizarre)

2) อาการของความรู้สึกเศร้าเสียใจอย่างมาก (Exaggerated Sadness) และมีความซึมเศร้าเกิดขึ้นอย่างรุนแรง (Extreme Depression) ซึ่งภาวะนี้นับเป็นปัญหาทางอารมณ์ที่รุนแรง เป็นปัญหาที่ยุ้งยากทำให้นักจิตวิทยารู้สึกว่าชีวิตน่าเบื่อหน่ายและเจ็บปวด ความรู้สึกซึมเศร้านี้ ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ของ Sigmund Freud (Jack P. Cribb, 1968) เชื่อว่ามาจากความสูญเสียที่มีความหมายสำคัญของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการตาย การถูกทอดทิ้ง ความผิดหวัง โดยบุคคลนั้นจะมีความรู้สึกโกรธในสิ่งที่ตนเองได้รับแล้วแปรเปลี่ยนความโกรธด้วยกระบวนการของกลไกทางจิต (Mental Mechanism) ประเภทย้ายที่ (Displacement) มุ่งเข้าหาตนเอง (Interjection) แล้วคิดว่าตนเองไม่ดี ผิด สมควรได้รับการลงโทษ สัญชาตญาณแห่งการตาย (Death Instinct หรือ Thanatos) ซึ่งมีอยู่แล้วในตัวคนเรา ตามแนวความคิดของ Freud จึงแสดงบทบาทเหนือสัญชาตญาณของการมีชีวิตอยู่ (Life Instinct หรือ Eros) ส่งผลหลักคั่นให้กระทำการฆ่าตัวตายสูงขึ้น ดังเช่นผู้ป่วยที่มีอาการซึมเศร้าทางจิต (Involution Melancholia) ซึ่งทำให้ผู้ป่วยรู้สึกท้อแท้ วิตกกังวล กระสับกระส่าย นอนไม่หลับรุนแรง มีความรู้สึกที่ตนเองผิด หมกมุ่นอยู่กับอาการของตนเอง จนทำให้ทำร้ายตนเองได้ ซึ่งในประเด็นนี้ได้มีงานวิจัยของ Muston (อ้างในสุพัฒน์ บุญญานิตย์, 2521) ทำการศึกษาพบว่า ในผู้ป่วยโรคจิตในวัยต่อเนื้ร้อยละ 46 ของผู้ป่วยจะทุเลาลงได้เอง แต่อีกร้อยละ 13 จะเป็นพวกกระทำการฆ่าตัวตายที่สามารถทำได้สำเร็จ นอกจากนี้ความเศร้าอื่นๆ ซึ่งเกิดมาจากการสูญเสีย (Losses) ตามทฤษฎีพลวัต (Psychodynamic) เป็นต้น ว่าความเศร้าจากการสูญเสียบุคคลใกล้ชิด ซึ่งถือว่าการสูญเสียที่สำคัญที่สุดในชีวิตมนุษย์ หรือจากไปทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่ การถูกทอดทิ้งเพราะเป็นคนมีอายุมาก ลูกหลานแยกย้ายไป สุขภาพทรุดโทรมลง ความเศร้าเนื่องจากการป่วยเป็นโรคทางกาย การผ่าตัดที่สำคัญ การคลอดลูก ซึ่งทำให้ผู้ป่วยไม่พอใจในความเป็นอยู่ สิ่งแวดล้อม

ล้อม รวมทั้งการสูญเสียสถานภาพ ศักดิ์ศรี ความภูมิใจในตนเอง เช่น ถูกออกจากกรงาน ถูกฟ้องร้อง ล้มละลาย และความเศร้าจากการเจ็บป่วย เป็นโรคอารมณ์แปรปรวน (Major Affective Disorder) ซึ่งพบว่ามีถึงร้อยละ 75 ที่คิดฆ่าตัวตาย และในผู้ป่วยประเภทนี้ 6 ราย จะมี 1 ราย ที่คิดฆ่าตัวตาย ซึ่งในทางจิตเวชเรียกการฆ่าตัวตายจากสาเหตุนี้ว่า "Melancholia Suicide" (สมภพ เรื่องตระกูล, 2523)

3) อาการจากความคิดยึดมั่นวนเวียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Obsessive) สืบเนื่องมาจากมีความวิตกกังวลและกลัวโดยไม่มีเหตุผลเป็นพื้นฐาน บุคคลเหล่านี้จะมีความสงสัย ไม่แน่ใจ ตัดสินใจไม่ได้คิดวนเวียนแล้วหาสรุปให้กับตนเองไม่ได้ ทำให้ความกังวล ความกลัว เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงขั้นทำร้ายตนเอง เพื่อให้พ้นจากความวิตกกังวล และความกลัวนั้น นอกจากนี้ยังอาจเป็นลักษณะที่คิดถึงแต่ความตายโดยไม่มีสาเหตุ คิดวนเวียนอยู่เรื่องเดียว จนกระทั่งผลักดันให้กระทำการฆ่าตัวตาย ในทางจิตเวชเรียกการฆ่าตัวตายจากสาเหตุนี้ว่า "Obsessive Suicide" หรือ "Anxiety Suicide"

4) อาการจากความต้องการที่จะประทุรัง หรือเรียกร้องความสนใจอย่างไม่มีเหตุผล ไม่ว่าจะทั้งจากเป็นจริง (Reality) หรือจากความคิด ที่คิดเห็นเองก็ตาม เป็นไปโดยไม่มีสาเหตุกระตุ้นมาก่อน มักพบในพวกที่มีบุคลิกภาพแบบฮิสทีเรีย (Hysterical Personality) ซึ่งมีลักษณะเจ้าอารมณ์ ไม่สมวัย ซ้ำอวย ซ้ำฉลาด มีปมด้อย ขี้ตื่นตื่น เรียกร้องความสนใจ เจ้ากี้เจ้าการ หรืออาจพบในพวกรักร่วมเพศที่ไม่สมหวังในคู่ของตน รวมทั้งพฤติกรรมในหมู่วัยรุ่นที่มีอารมณ์วู่วามเป็นต้น การกระทำนี้เกิดขึ้นมาเนื่องจากอาการลัทธิลับ ด้วยความรู้สึกว่าตนเองถูกขัดใจ ไม่ได้ได้รับความสนใจ ผิดหวัง อาการที่ทำมักไม่รุนแรง และไม่ถึงแก่ชีวิต ซึ่งอาจเรียกสาเหตุของการฆ่าตัวตายจากอาการนี้ว่า "Impulsive หรือ Automatic Suicide"

นอกจากนี้ Freud ยังได้กล่าวถึงความต้องการในการตัดสินใจที่จะฆ่าตัวตาย ว่ามีความต้องการ 3 อย่าง คือ ความต้องการที่จะฆ่า (Wish to Kill) ความต้องการที่จะถูกฆ่า (Wish to be Killed) และความต้องการที่จะตาย (Wish to Die) ความต้องการ 3 อย่างนี้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและในบุคคลเดียวกัน ความปรารถนานี้เกิดขึ้นในระดับจิตไร้สำนึก (Unconscious) และมีความรุนแรงมาก จนกระทั่งเกิดกลไกทางจิตชนิดที่เรียกว่า "Introjections" เพื่อเป็นการลงโทษตนเองและเพื่อตัดปัญหาทั้งปวง

2.1.5 สัญญาณเตือนถึงการฆ่าตัวตาย

- 1) พุดคุยถึงการฆ่าตัวตาย
- 2) มีปัญหาการกินหรือการนอน
- 3) พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน
- 4) แยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อนหรือกิจกรรมทางสังคมต่างๆ

- 5) ไม่สนใจงานอดิเรกที่เคยชอบ, งานที่เคยทำ, การเรียน ฯลฯ
- 6) เตรียมตัวที่จะตายโดยจัดการภาระสุดท้าย
- 7) ยกสมบัติส่วนตัวให้แก่ผู้อื่น
- 8) เคยพยายามฆ่าตัวตายมาก่อน
- 9) ทำสิ่งที่เสี่ยงภัยโดยไม่จำเป็น
- 10) เพิ่งมี/เคยมีการสูญเสียที่รุนแรงในชีวิต
- 11) หมกมุ่นเรื่องความตายและการตาย
- 12) ไม่สนใจรูปลักษณ์ภายนอกของตนเอง

2.1.6 ผลกระทบจากการฆ่าตัวตาย

- 1) สูญเสียทรัพยากรบุคคล และเศรษฐกิจของประเทศ
- 2) สุขภาพจิตของคนใกล้ชิด เพราะอาจเป็นเสมือน ตราบาปในใจของผู้ใกล้ชิด
ไปตลอดชีวิต

- 3) เป็นเครื่องบ่งชี้สภาพสังคม โดยเฉพาะสภาวะความผูกพันของคนในสังคม
กระบวนการฆ่าตัวตายมีความซับซ้อนทั้งความกว้างและลึก

การรอให้เกิดการกระทำขึ้นก่อน แล้วค่อยนำบัตรรักษาโดยไม่ป้องกันตั้งแต่การเริ่มมีแนวคิด ทั้งละเอียด ไม่ช่วยประดับประดาจิตใจของทั้งผู้กระทำและญาติ หรือโยนความผิดให้กับปัญหาสังคมหรือความเจริญซึ่งดูจะใหญ่เกินแก้แต่เพียงอย่างเดียว น่าจะไม่เพียงพออีกแล้ว ควรที่แพทย์จักร่วมมือกับสังคม ป้องกันการรุกรานของกระบวนการนี้ ให้ความรู้คนทั่วไปเสี่ยงอาการของโรคซึมเศร้าเพื่อหากกลุ่มเสี่ยง สนับสนุนให้สถาบันครอบครัวมีความใกล้ชิดแน่นแฟ้นมากขึ้น เพื่อเป็นที่พึ่งแก่สมาชิกคนใดคนหนึ่ง ที่อาจรู้สึกหมดหวัง สร้างทัศนคติของแพทย์ทั่วไปให้มองการฆ่าตัวตายว่าเป็นวิธีขอความช่วยเหลือ จากผู้เดือดร้อนวิธีหนึ่งและสามารถเป็นผู้ให้คำปรึกษาเบื้องต้น (นอกเหนือไปจากพิจารณาสั่งยา) ได้ เนื่องจากมีการศึกษาพบว่าเกือบครึ่งหนึ่งของผู้ที่ฆ่าตัวตาย ได้วนเวียนไปพบแพทย์และเปรยคำว่า "อยากตาย" หรือ "ฆ่าตัวตาย" ก่อนลงมือกระทำราว 1-2 สัปดาห์ ทั้งควรสร้างค่านิยมที่ถูกต้องต่อกระบวนการนี้ว่าไม่ใช่เป็นวิธีนำเงินทุนเสียสละ ทัศนสมัย หรือใช้มาต่อรองสิ่งใดอีกต่อไป แล้วประเทศชาติ จะมีคนที่สามารถอยู่สร้างประโยชน์มากขึ้นได้ปีละหลายพันคนที่เดียว

2.1.7 การป้องกันและช่วยเหลือผู้เสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย

คนเราเกิดมามีทั้งความสุขและความทุกข์ เมื่อมีความทุกข์บางคนสามารถปรับตัวให้พ้นจากความทุกข์ได้ แต่บางคนไม่สามารถปรับตัวได้ คิดว่าตัวเองต้องอยู่กับความทุกข์เพียงลำพัง ไม่มีใครช่วยเหลือ เมื่อเป็นมากๆ นำไปสู่การตัดสินใจทำร้ายตัวเอง เพราะคิดว่าเป็นทางแก้ปัญหาที่ดี

ที่สุด โดยไม่คิดว่าการทำงานร้ายตัวเอง ทำให้คนอื่นเกิดความโศกเศร้าเสียใจมากนักเพียงใด

ดังนั้นเราจึงควรเริ่มเอาใจใส่ดูแลกันตั้งแต่ในครอบครัว เพื่อนบ้าน โรงเรียน ที่ทำงาน โดยเฉพาะในเวลาที่มีความทุกข์ เราก็ต้องการความช่วยเหลือ ความเห็นใจ โดยเฉพาะในเวลาที่มีความทุกข์ เราก็ต้องการความช่วยเหลือ ความเห็นใจ เข้าใจจากคนอื่น เมื่อคนอื่นมีทุกข์เขาก็ต้องการความช่วยเหลือจากเราเช่นกัน เวลาที่คนเขาที่ทุกข์เขาต้องการเพื่อนมากที่สุด ต้องการคนที่จะมาเห็นในว่าเขากำลังทุกข์กาย ทุกข์ใจ ช่วยอยู่เป็นเพื่อน ช่วยรับฟังปัญหา หาแนวทางแก้ไข เห็นใจ ปลอบใจ ให้กำลังใจ สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงความมีน้ำใจ และเอื้ออาทรต่อกันที่คนเราต้องการมากที่สุด

โดยปกติทุกคนจะพยายามแก้ไขความทุกข์ที่เกิดขึ้นด้วยตัวเอง แต่บางครั้งปัญหาไม่สามารถแก้ไขได้เอง จะทนแบกรับต่อไปไม่ไหว จึงจำเป็นต้องอย่างอื่นที่คนใกล้ชิด คนในครอบครัวต้องให้ความสนใจ เข้าใจ เห็นใจ และให้ความช่วยเหลือ อย่าให้เขาเกิดความรู้สึกว่าตนทุกข์อยู่คนเดียว แต่ควรทำให้เขารู้สึกว่าเมื่อเขาทุกข์แล้ว เขายังมีคนที่จะให้ความช่วยเหลือ เอาใจใส่ ให้กำลังใจในการแก้ไขความทุกข์ให้ทุกข์ผ่อนคลายเป็นพิเศษ โดยเฉพาะบางคนทุกข์มาก แต่อายุที่จะให้คนอื่นช่วย ไม่กล้าร้องขอ เมื่อต้องทนทุกข์มากๆ โดยไม่มีการปลดปล่อยให้หลุดพ้นไปบ้าง ทำให้เกิดความกดดันทางจิตใจและนำไปสู่การเจ็บป่วยได้ในที่สุด

1) หนทางแก้ไขความทุกข์ใจ

เมื่อเกิดความทุกข์มากๆ ผลที่ตามมาไม่ได้มีต่อจิตใจหรืออารมณ์เท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบต่อทางด้านร่างกายด้วย เช่น บางคนกินไม่ได้นอนไม่หลับ ไม่อยากพูดคุยกับใคร ไม่อยากทำงาน หรือทำงานไม่ได้ เพราะจิตใจว่าวุ่น ถ้าเรารู้สึกว่าเราทุกข์มากๆ ควรหาทางกำจัดออกไปให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1.1) เราต้องยอมรับว่ากำลังมีความทุกข์

1.2) หาสาเหตุของความทุกข์นั้นว่าเราทุกข์เรื่องอะไร ใครบ้างที่ทำให้เราทุกข์ และเรามีส่วนทำให้เกิดความทุกข์เองด้วยหรือไม่

1.3) ระบายความทุกข์ โดยพูดคุยกับเพื่อนสนิทที่ไว้ใจได้ หรือญาติผู้ใหญ่ที่รับฟังเรา ไม่ต้องกลัวหรืออายว่าเขาจะหาว่าเราอ่อนแอไม่เข้มแข็ง ถ้าเราไม่ระบายความทุกข์ออกไปบ้าง เก็บความทุกข์ไว้คนเดียวจะทำให้เรารู้สึกอึดอัด ถ้าได้พูดให้ใครฟังบ้าง ระบายความอัดอั้นออกไปบ้าง จะทำให้ความทุกข์นั้นบรรเทาความรู้สึกนึกคิดของเราผ่อนคลายลง ทำให้เรามองเห็นทางแก้ไขปัญหาได้ง่ายขึ้น แล้วเรื่องอะไรที่เราจะเก็บความทุกข์ในใจโดยไม่ระบายออกมาบ้าง

1.4) หากิจกรรมทำ เป็นการผ่อนคลายความทุกข์ด้วยตนเอง เช่น

ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ทำงานบ้าน ปลูกต้นไม้ ดูหนัง ฟังเพลง หรือถ้ามีงานทำอยู่ก็ทุ่มเวลาให้กับการทำงานมากขึ้น

1.5) ปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมจากสภาพเดิมๆ บ้าง เพื่อช่วยให้รู้สึกสบายใจขึ้น เช่น ไปพักผ่อนต่างจังหวัดชั่วคราว

1.6) หากคนช่วยเหลือหรือพูดคุยด้วย อาจจะเป็นการยากที่เราจะกลับไปพูดคุยกับกลุ่มเพื่อน หรือญาติพี่น้อง เพราะเรากลัวว่าเขาจะรู้เรื่องของเราแล้วเขาจะประณาม ไม่พูดคุยกับเรา ไม่คำสมาคมกับเรา แต่ถ้าเราสามารถเข้าลุ่มกับเพื่อนได้ จะรู้สึกว่าคนรอบข้างจะช่วยให้จิตใจของเราดีขึ้น คลายความคับข้องใจลงได้ และอาจช่วยเราแก้ปัญหาได้ด้วย

1.7) เมื่อเราพยายามช่วยตัวเองด้วยวิธีการต่างๆแล้วยังไม่รู้สึคดีขึ้น ควรจะไปพบกับผู้ที่มีความรู้ความสามารถให้การช่วยเหลือเราได้ที่สถานบริการสาธารณสุขใกล้บ้าน หรือโรงพยาบาลจิตเวชทุกแห่ง

2) แนวทางการช่วยเหลือผู้มีความทุกข์ใจ

คนที่ทุกข์ใจมีความทุกข์จนทนต่อไปไม่ได้ ยอมรับปัญหานั้นไม่ได้ แก้ปัญหาไม่ได้ ไม่มีคนช่วยเหลือ หรือหาทางหนีไม่ได้ ผู้อยู่ใกล้ชิดควรช่วยเหลือ ดังนี้

2.1) สร้างสัมพันธภาพด้วยการพูดคุยซักถาม ให้การยอมรับ ไม่ตำหนิหรือซ้ำเติม

2.2) พูดคุยเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและช่วยให้ผู้ทุกข์ใจเข้าใจสาเหตุ และการเกิดปัญหาของตนเอง

2.3) ถ้าเขาเต็มใจพูดคุยก็ควรตามรายละเอียดของปัญหาและผลที่ตามมาจนทำให้ไม่สบายใจ เช่น เรื่องราวเป็นมาอย่างไร ใครเข้ามาเกี่ยวข้อง คนที่เกี่ยวข้องรู้สึกอย่างไร แก้ไขปัญหาอย่างไร หรือมีใครช่วยแก้ไขบ้าง

2.4) พูดคุยเพื่อให้ผู้ทุกข์ใจเข้าใจสาเหตุและการเกิดปัญหาขึ้น

2.5) ถ้ายังทำใจไม่ได้หรือในคนที่เคยมีปัญสุขภาพจิตมาก่อน ควรจะไปพบผู้ที่มีความรู้ที่มีความสามารถให้ความช่วยเหลือได้ที่สถานบริการสาธารณสุขต่างๆ ที่ใกล้บ้านหรือโรงพยาบาลจิตเวชทุกแห่ง

2.6) ติดตามเยี่ยมเพื่อประคับประคองทางจิตใจและทำให้รู้สึกว่าจะไม่ถูกทอดทิ้ง ด้วยการถามถึงความเป็นอยู่ช่วยแนะนำและร่วมคิดหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาค้างต่อไป

2.1.8 สรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556

คณะรัฐมนตรีมีมติรับทราบสรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556 ตามที่สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) สรุปสาระสำคัญ ในด้านสุขภาพคือ เยาวชนมีความเครียดและมีการฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้น ผลการสำรวจของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดลและเยาวชนไทยในรอบปี 2555 พบว่า สาเหตุของความเครียดส่วนใหญ่มาจากปัญหาการเรียน เด็กระดับอุดมศึกษามีความเครียดมากที่สุดร้อยละ 46 รองลงมาคือ เด็กระดับอาชีวศึกษามีความเครียดร้อยละ 45 โดยเด็กมีอาการเครียดจนมีอาการทางร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง หรืออาเจียน ขณะที่กลุ่มวัยรุ่น 10-19 ปี ก็มีการฆ่าตัวตายประมาณปีละ 200 คน ซึ่งมีสาเหตุจากปัญหาการเรียนและปัญหาความรัก

2.2. การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น

“วัยรุ่น (Adolescence) เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่” นักจิตวิทยาพัฒนาการได้ แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะเวลาคือ

- 1) วัยรุ่นตอนต้น (อายุประมาณ 11-14 ปี) เป็นระยะเริ่มแรกจากการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่วัยรุ่น โดยวัยรุ่นจะสังเกตตัวเองได้จากการเริ่มมีขนขึ้นในที่ลับ และต่อมาเกิดขึ้นตามลำตัว ระยะเวลาได้รับการขนานนามว่า “เจริญเต็มไปด้วยขน”
- 2) วัยรุ่นตอนกลาง (อายุประมาณ 15-18 ปี) ระยะเวลาบางครั้งถูกเรียกว่าวัยรุ่นหนุ่มสาว เพราะวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิงจะมีวุฒิภาวะทางเพศ เมื่อวัยรุ่นหญิงหรือชายมีเพศสัมพันธ์ก็จะสามารถให้กำเนิดลูกได้ ระยะเวลาได้รับการขนานนามว่า “ยุคของความเป็นมนุษย์” ในระยะนี้พฤติกรรมแบบเด็กจะค่อยๆ หายไป และมีการแสดงออกของความเป็นหญิงสาวหรือชายหนุ่มเข้ามาแทนที่ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่จึงเป็นด้านจิตใจที่เกิดจากการพัฒนาทางร่างกาย
- 3) วัยรุ่นตอนปลาย (อายุประมาณ 18-21 ปี) ระยะเวลาได้รับการขนานนามว่า “ขั้นบรรลุมิติภาวะ (Maturity)” วัยรุ่นจะมีสภาพร่างกาย อารมณ์ สังคม การรู้จักคิด และจริยธรรมเท่าเทียมผู้ใหญ่ ได้แก่ รูปร่างแบบนุรุษ หรือสตรี สังคมที่มีเพื่อนสนิทหรือเพื่อนร่วมทุกข์ร่วมสุขแบบผู้ใหญ่ เป็นต้น

2.2.2 พัฒนาการวัยรุ่น

พัฒนาการ (Development) หมายถึง “การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม การรู้จักคิด และจริยธรรมที่ดีต่อเนื่องกันไปอย่างมีระบบ” ซึ่งพัฒนาการของวัยรุ่น แตกต่างกัน

เนื่องจากอิทธิพลของพันธุกรรมและสิ่ง แวดล้อม ลักษณะพัฒนาการวัยรุ่นแบ่งออกได้เป็น 5 ด้านดังนี้

1) พัฒนาการทางด้านร่างกาย เกิดจากการที่ต่อมพิทูอิทารีผลิตฮอร์โมน ทำให้วัยรุ่น มีการเจริญเติบโตแบบพุ่งพรวด (Growth Spurt) และกระตุ้นให้ต่อมไร้ท่ออื่นๆ ทำงานมากกว่าวัยที่ผ่านการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

2) พัฒนาการทางอารมณ์ วัยรุ่นได้รับการขนานนามว่าเป็น "วัยพายุพายุแคะ (Storm and Stress)" หรือมีอารมณ์ที่รุนแรงและบีบคั้น บางครั้งก็กล่าวว่า วัยรุ่นมีอารมณ์ที่มากกว่าปกติ ซึ่งอารมณ์ที่มากกว่าปกติ เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการเปรียบเทียบระหว่างปฏิกิริยา ทางอารมณ์ของบุคคลในเวลาเฉพาะ กับปฏิกิริยาทางอารมณ์ของบุคคลนั้นในเวลาปกติ เช่น ความทุกข์ ทรมานและชอกช้ำที่คนรักตีตัวออกห่างจากวัยรุ่น ความอิจฉาริษยาเพื่อนที่มีฐานะ ร่ำรวย หรือมีสิ่ง ของราคาแพงใช้ การเก็บกดอารมณ์โกรธที่ถูกเพื่อนดูถูกเหยียดหยาม เป็นต้น อารมณ์ที่มากกว่าปกติ นี้ นักจิตวิทยาที่มีความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันอยู่ กลุ่มหนึ่งเชื่อว่า วัยรุ่นต้องมีอารมณ์ที่มากกว่าปกติ และแสดงอารมณ์ที่มากกว่าปกติแตกต่างกันตามเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล (Gesell และคณะ 1956) เช่น วัยรุ่นชายคนหนึ่งถูกต่อว่าจากแฟน เรื่องไม่ได้รับโทรศัพท์จากเธอทั้งวัน เมื่อวัยรุ่นชายไป ร่วมงาน "ปฐมนิเทศน์นักศึกษาใหม่" ปรากฏว่าวัยรุ่นชายเกิดความเครียด และฆ่าตัวตายในคืนวันนั้น แต่นักจิตวิทยาอีกฝ่ายหนึ่งมีความคิดเห็นที่ วัยรุ่นไม่มีอารมณ์ที่มากกว่าปกติ โดยแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นบางคนไม่รู้สึกรัดอกในตนเอง หรือไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่พ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ (ชีวิตของ วัยรุ่นก็ราบเรียบเหมือนวัยเด็กที่ผ่านมา) วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมของอารมณ์รุนแรง และบีบคั้นใน ลักษณะสำคัญ 4 ประเภท ดังนี้

2.1) ความรู้สึกที่รุนแรงและไวเกินไป เมื่อวัยรุ่นได้รับความกระทบ กระทบเพียง เล็กน้อย ก็แสดงพฤติกรรมที่ร้ายแรงกับตนเอง ได้แก่ พ่อแม่ตำหนิ ทำให้วัยรุ่นกิน ยาตาย หรือ หนีออกจากบ้าน

2.2) อารมณ์ที่ไม่คงที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา วัยรุ่นจะมีอารมณ์ ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว และหายได้ง่าย ได้แก่ วัยรุ่นร้องไห้เพราะเพื่อนแหย่ แต่เมื่อเพื่อนงอ ก็ยิ้มแย้ม ได้ทันที (แต่ในกรณีที่มีอคติเข้ามาเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นบางคนจะมีอารมณ์ที่ถาวร

2.3) การควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ เนื่องจากวัยรุ่นมีอารมณ์มาก มายหลายประเภท และมีความรุนแรง บางครั้งจึงแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ เช่น วัย รุ่นรักเพื่อน เมื่อใครพูดดูถูกเพื่อนก็อาจทำร้ายด้วยกำลัง เพื่อปกป้องเพื่อน (โดยไม่ใช้เหตุผล หรือหา ต้นเหตุในเรื่องนั้นก่อนการแก้แค้น)

2.4) อารมณ์ค้าง (Moody) เป็นอารมณ์ที่เกิดจากความผิดหวังและ

ลดความรุนแรงลง (แต่ยังติดอยู่ภายในใจ) ถ้าเป็นเวลานานวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมเครียดซึมเศร้า หรือฆ่าตัวตาย เช่น วัยรุ่นชายอายุ 14 ปี ต้องการมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองเพื่อใช้เล่นเกม แต่พ่อแม่มีฐานะยากจนจึงไม่ได้ซื้อให้ ต่อมาเด็กชายผูกคอตายพร้อมจดหมายลาตายว่า อธิษฐานจะไปเกิดที่ประเทศญี่ปุ่น เพื่อจะได้มีเกมสเล่นสมความปรารถนา

ส่วนอารมณ์โดยทั่วไปที่พบในวัยรุ่น ก็มีอารมณ์เช่นเดียวกับวัยเด็กที่ผ่านมา ได้แก่ ความกลัว ความวิตกกังวล ความโกรธ ความอิจฉาริษยา ความรัก ความอยากรู้อยากเห็น ความโศกเศร้า และความสุข แต่เขาจะพบการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ แตกต่างจากวัยเด็ก ในด้านสิ่งเร้า เช่น เด็กจะอิจฉาริษยาพี่หรือน้องที่มีสิ่งของหรือได้รับการเอาใจใส่จากพ่อแม่มากกว่าตนเอง แต่เมื่อเป็นวัยรุ่นจะแสดงความอิจฉาริษยาเพื่อนๆ ที่มีแฟน หรือสถานภาพทางเศรษฐกิจที่สูงกว่าเพราะวัยรุ่นที่ร่ำรวยมีโอกาสใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่สนุกสนาน ชื่อของใช้ราคาแพง หรือไปเที่ยวต่างประเทศ เป็นต้น

3) พัฒนาการทางสังคม สังคมของวัยรุ่นได้เปลี่ยนแปลงจากพ่อแม่หรือครูไปเป็นเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน เพราะเพื่อนช่วยให้วัยรุ่นรอดพ้นอันตราย (ซึ่งพ่อแม่หรือครูทำไม่ได้เพราะมีช่องว่างระหว่างวัย) ในการดำรงชีวิตของวัยรุ่นจึงมีลักษณะการติดต่อกันทำให้วัยรุ่นแตกต่างจากเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งเราเรียกว่าวัฒนธรรมคนหนุ่มสาว (Youth Culture) ซึ่งหมายถึงระบบการติดต่อและรูปแบบของพฤติกรรม เพื่อการมีชีวิตรอยู่ที่แสดงออกอย่างแน่นอนในระหว่างวัยรุ่น ได้แก่ การติดต่อสื่อสารโดยใช้ E-mail หรือ Facebook แทนพูดคุยทางโทรศัพท์ การทำผมทรง เกาหลี การรับประทานอาหารเกาหลีหรือญี่ปุ่น การฟังเพลงหมอลำซิ่ง เป็นต้น

4) ขั้นปฏิบัติการด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) วัยรุ่นอายุประมาณ 11-15 ปี เป็นขั้นการคิดโดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์หรือหลักการทางทฤษฎี หรือระเบียบ แบบแผนทางตรรกวิทยาเพื่อ แก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่มีลักษณะที่เป็นนามธรรมได้ ขั้นการรู้คิดนี้จึงเป็นขั้นที่สำคัญ และแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นแตกต่างจากเด็ก

5) พัฒนาการทางจริยธรรม สังคมในยุคปัจจุบันมักถูกตราหน้าว่า มีจริยธรรมเสื่อมลง แต่ถ้ามีการสอบถามหรือพูดคุยกับทุกคน จะได้รับคำตอบว่าอยากจะเป็นคนที่มีจริยธรรมสูง (หรือ เป็น "คนดีศรีสังคม") เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์ดีตั้งแต่การบ่งจักษ์ 4 และมีชื่อเสียงทุกคน แม้แต่วัยรุ่นการสร้างปัญหาให้แก่สังคมอาจเกิดจากธรรมชาติของมนุษย์ที่อยากรู้ อยากรู้อยากเห็น หรือมีเพื่อนฝูง จึงแสดง พฤติกรรมที่เพื่อนๆ ชักชวนและตัวเองก็มีความสามารถหรือสนใจ โดยขาดการพิจารณาถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น เช่น การชิงรถมอเตอร์ไซด์ การทะเลาะวิวาท การกระทำผิด ทางเพศ ดังนั้นพัฒนาการทางจริยธรรมก็เป็นผลมาจากพันธุกรรม หรือสิ่งแวดล้อมเช่นเดียวกันกับพัฒนาการด้านอื่นๆ

2.2.3 วัยรุ่นกับการฆ่าตัวตาย

การฆ่าตัวตายสำเร็จ (completed suicide) หมายถึง การตั้งใจทำร้ายตนเองด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งเป็นผลให้ตัวเองตาย

ส่วนการพยายามฆ่าตัวตาย (attempted suicide) หมายถึง การทำร้ายตนเองแต่ไม่ตาย เด็กที่ฆ่าตัวตายสำเร็จ และเด็กที่พยายามฆ่าตัวตายไม่สำเร็จ มีลักษณะบางอย่างคล้ายคลึงกัน แต่บางอย่างแตกต่างกัน

อย่างไรก็ตามเด็ก 2 กลุ่มนี้มีความสัมพันธ์กัน มีการศึกษาพบว่า 1 ใน 3 ของเด็กที่ฆ่าตัวตายสำเร็จเคยพยายามฆ่าตัวตายมาก่อน หรือกล่าวได้ว่าเด็กที่พยายามฆ่าตัวตาย เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตายสำเร็จ จากการศึกษาพบว่า ความคิดที่จะฆ่าตัวตาย (suicide ideation) พบบ่อยในวัยรุ่น ส่วนการพยายามฆ่าตัวตาย แม้จะพบน้อยกว่าแต่ก็เป็นปัญหา การสำรวจนักเรียนอายุ 14-17 ปี โดย The Centers for Disease Control ในสหรัฐอเมริกาพบว่าเป็นระยะเวลา 1 ปีก่อนการสำรวจ ร้อยละ 8.3 พยายามที่จะทำ และร้อยละ 2 พยายามทำจนต้องเข้ารับการรักษา รายงานจากโรงพยาบาลแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกาในปี 1988 พบว่าอัตราของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีที่พยายามฆ่าตัวตาย จากเด็กที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลเท่ากับร้อยละ 0.2 การศึกษาอัตราการพยายามฆ่าตัวตายแบบ lifetime rate พบอัตราระหว่างร้อยละ 2-8 ในเด็กอายุ 12-18 ปี

1) ลักษณะของเด็กที่ฆ่าตัวตาย

วัยรุ่นมีความเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตายสำเร็จมากกว่าเด็ก เด็กและวัยรุ่นชายฆ่าตัวตายสำเร็จมากกว่าเด็กและวัยรุ่นหญิง วิธีการฆ่าตัวตายของวัยรุ่นชายมักทำโดยการยิงตัวตายหรือการแขวนคอ ซึ่งรุนแรงกว่าการกินยาหรือกระโดดตึกซึ่งมักทำโดยวัยรุ่นหญิง เหตุกระตุ้นให้เด็กและวัยรุ่นฆ่าตัวตายสำเร็จ ได้แก่ การถูกจับว่าทำความผิดหรือโดนคาดโทษ การถูกดูถูกหรือเยาะเย้ยจากเพื่อน การทะเลาะหรือการถูกตัดสัมพันธ์จากคู่รัก ความไม่เข้าใจในครอบครัว ปัญหาที่โรงเรียนและการได้ยินหรือเห็นคนใกล้ชิดหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือตัวละครทางโทรทัศน์ฆ่าตัวตายสำเร็จ อย่างไรก็ตาม เด็กและวัยรุ่นส่วนหนึ่ง เป็นโรคซึมเศร้าและฆ่าตัวตายโดยไม่มีเหตุกระตุ้น

ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเด็กและครอบครัวที่มีการศึกษา พบว่าเกี่ยวข้องกับความสำเร็จ 'ได้แก่ การขาดเรียน การที่เด็กมีสมาธิในครอบครัวเป็นโรคทางจิตเวช โดยเฉพาะโรคจิต การที่เด็กเองเป็นโรคซึมเศร้าหรือมีความประพฤติผิดปกติ มีอาการท้อแท้สิ้นหวัง มีการวางแผนล่วงหน้าที่จะฆ่าตัวตาย เช่น เก็บสะสมยา ทิ้งจดหมายลาตาย หรือยกสมบัติให้คนอื่น มีการศึกษาพบว่าครึ่งหนึ่งของเด็กที่ฆ่าตัวตายสำเร็จเคยบอกหรือพูดว่าจะฆ่าตัวตายภายใน 1 วันก่อนการตาย นอกจากนั้น ร้อยละ 50 ของวัยรุ่นหญิงและร้อยละ 25 ของวัยรุ่นชายที่ฆ่าตัวตายสำเร็จ เคยพยายามที่จะฆ่าตัวตายมาก่อน

2) สาเหตุของเด็กที่พยายามฆ่าตัวตาย

ความคิดและการพยายามฆ่าตัวตายพบน้อยในเด็กก่อนวัยรุ่นและพบ

มากขึ้นอย่างชัดเจนในวัยรุ่น อัตราของการพยายามฆ่าตัวตายในวัยรุ่นหญิงสูงกว่าวัยรุ่นชายประมาณ 3-7 เท่า ความเสี่ยงต่อการมีความคิดและการพยายามฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นในเด็กวัยรุ่น ที่มาจากครอบครัวที่เคร่งครัดหรือไม่ดี วิธีที่เด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้ในการพยายามฆ่าตัวตาย คือ การกินยาแก้ปวดหรือยาที่ออกฤทธิ์ต่อจิตประสาท ร้อยละ 30-50 ของเด็กหรือวัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตาย มีความตั้งใจจริงที่จะตายหรืออย่างน้อยก็ไม่ใส่ใจว่าจะอยู่หรือตาย อย่างไรก็ตาม เด็กหรือวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่พยายามฆ่าตัวตายมีความรู้สึกดีใจที่ไม่ตายและปฏิเสธความตั้งใจจริงที่จะตาย

เหตุกระตุ้นให้วัยรุ่นพยายามฆ่าตัวตายที่พบบ่อยที่สุด ได้แก่ ความขัดแย้งกับผู้อื่น เช่น ครอบครัว หรือเพื่อน เหตุกระตุ้นอื่นได้แก่ ปัญหาที่โรงเรียนการถูกอบรมสั่งสอนหรือลงโทษ การขาดเพื่อนหรือการถูกปฏิเสธไม่ยอมรับ หรือถูกทำให้เสียหน้า ปัญหาการติดยาเสพติดหรือเหล้า การถูกรังแกทั้งการถูกรังแกร่างกายและถูกล่วงเกินทางเพศ การสูญเสียบุคคลที่รัก ปัญหาสุขภาพ เช่น เป็นโรคเรื้อรัง การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การที่สมาชิกในครอบครัวคนใกล้ชิดหรือได้ยินได้เห็นบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือตัวละครในโทรทัศน์ พยายามฆ่าตัวตายอย่างไรก็ตาม 1 ใน 3 ของวัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตายไม่มีเหตุผลกระตุ้น ซึ่งมักจะพบในวัยรุ่นที่เป็นโรคซึมเศร้า มีรายงานว่าเด็กวัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตาย มีอัตราการเป็นโรคซึมเศร้าสูง 3-18 เท่าของเด็กปกติ การศึกษาพบว่า เด็กวัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตายมีปัญหาความก้าวร้าว อารมณ์โกรธรุนแรงและพฤติกรรมต่อต้านสังคมเท่ากับหรือมากกว่าปัญหาซึมเศร้า โดยพบความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของอารมณ์โกรธกับความรุนแรงของการพยายามฆ่าตัวตายและมีโอกาสที่จะพยายามฆ่าตัวตายซ้ำอีกในอนาคต นอกจากนี้มีรายงานว่า ร้อยละ 13-42 ของเด็กวัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตายติดยาเสพติดหรือเหล้า โดยร้อยละ 5-11 ใช้เหล้าหรือยาเสพติดในขณะที่พยายามฆ่าตัวตาย

3) วัยรุ่นที่พยายามฆ่าตัวตายอาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ

3.1) กลุ่มหนึ่งมีอาการซึมเศร้า ท้อแท้ สิ้นหวัง มีความตั้งใจที่จะฆ่าตัวตายสูง และวางแผนที่จะฆ่า

3.2) อีกกลุ่มหนึ่งเป็นวัยรุ่นที่มีปัญหาการปรับตัวและปัญหาความประพฤติ ไม่มีอาการท้อแท้สิ้นหวัง แต่พยายามฆ่าตัวตายในลักษณะหุนหันพลันแล่นและขาดความยั้งคิด

4) ขบวนการฆ่าตัวตายของนักศึกษา

4.1) นักศึกษาสาวศิลปากรยิงขมับฆ่าตัวตาย-คาดเครียดเรียนไม่ไหวจนต้องดรอป



ภาพที่ 1 ข่าวการฆ่าตัวตายของนักศึกษา (1)

(ที่มา : ข่าวสดออนไลน์ (14 พฤษภาคม พ.ศ. 2556). <http://www.khaosod.co.th>)

นักศึกษาสาวคณะวิศวกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยชื่อดัง เครียดเรื่อง การเรียน กลัวเรียนไม่ได้ ขโมยปืนฟอระเบิดขมับตัวเองดับ เหตุการณ์สลดนี้เกิดขึ้นเมื่อเวลา 11.00 น. วันที่ 14 พ.ค. ผู้สื่อข่าว "ข่าวสด" รายงานว่า ขณะพ.ต.ท.นาวิน ทรงลอบ สว.เวร สภ.นครชัยศรี จ.นครปฐม เข้าเวรอยู่นั้นได้รับแจ้งว่ามีคนใช้อาวุธปืนฆ่าตัวตาย ที่ร้านขายของชำ ไม่มีเลขที่ตั้งอยู่ ภายในซอยวัดศรีมหาโพธิ์ หมู่ 3 วัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม หลังรับแจ้งจึงรายงานให้ผู้บังคับบัญชาทราบ ร่วมเดินทางไปตรวจสอบพร้อม พ.ต.อ.สุรศักดิ์ ปิ่นทอง ผกก.สภ.นครชัยศรี พ.ต.ท.ไชยศ มุกดาหาร รอง ผกก.ป. ชุดสืบสวน สภ.นครชัยศรี แพทย์เวร รพ.นครชัยศรี มูลนิธิศุขศาลานูเคราะห์นครปฐม

ที่เกิดเหตุ อยู่ภายในห้องนอนของร้านขายของชำหลังดังกล่าว ภายในมุมห้องนอนติดกับประตูด้านใน พบศพนางสาวไฉร์ลย์ ยิ้มละมัย อายุ 19 ปี เป็นนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ เอกคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ อ.เมืองนครปฐม สภาพศพนอนหงายศีรษะพิงที่กำแพงเสียชีวิตจมกของเลือด สวมเสื้อยืดสีชมพู กางเกงยีนส์ขาสั้นสีน้ำเงิน มีบาดแผลถูกยิงด้วยอาวุธปืนขนาด 9 มม.เข้าที่ขมับซ้ายทะลุขวา ภายในที่เกิดเหตุยังพบปลอกกระสุนปืนขนาด 9 มม. ตกอยู่จำนวน 2 ปลอก ที่บริเวณหลังคามีรูกระสุนเจาะอยู่ 1 รู นอกจากนี้ยังพบปืนขนาด 9 มม.ตกอยู่ เจ้าหน้าที่จึงเก็บหลักฐาน

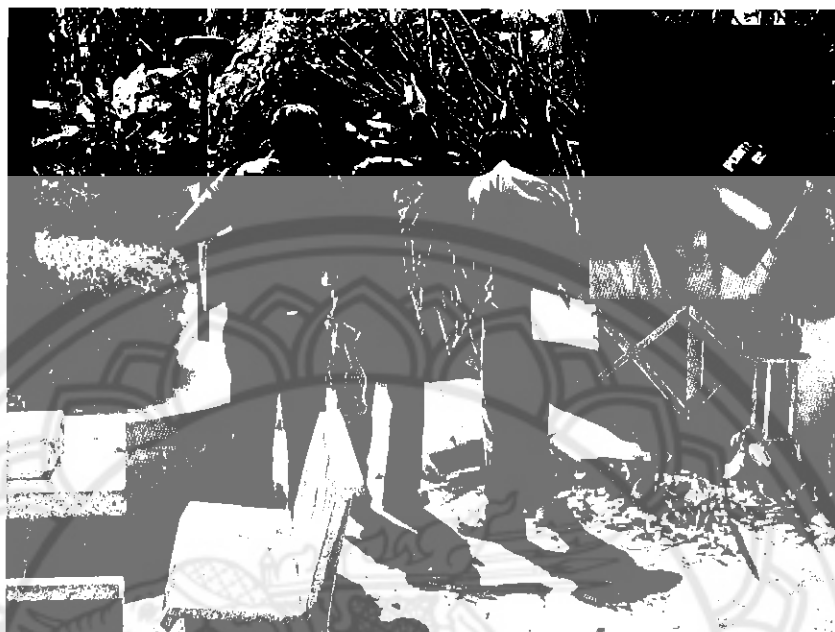
จากการสอบถามนางดวงงาม ยิ้มละมัย อายุ 39 ปี มารดาผู้ตาย และเจ้าของร้านขายของชำ เปิดเผยว่า ก่อนเกิดเหตุตนได้ยื่นขายของอยู่ที่หน้าร้าน ส่วนผู้ตายก็มาช่วยงานตามปกติ แต่ลักษณะคล้ายกับคิดเรื่องอะไรอยู่ ตนสังเกตเห็นว่าผู้ตายเดินวนไปเวียนมาอยู่หลายรอบแต่ก็ไม่ได้เอะใจอะไร สักพักผู้ตายก็เดินหายเข้าไปในห้องนอน จากนั้นก็ได้ยินเสียงปีนดั่งสนั่นจำนวน 2 นัดติดกัน ตนตกใจมากจึงรีบวิ่งเข้าไปดูพบว่าผู้ตายได้ใช้อาวุธปืนยิงขมับตัวเองเสียชีวิตแล้ว

ส่วนนายสมชาย ยิ้มละมัย อายุ 46 ปี บิดาของผู้ตายให้การว่า ตนเป็นอาสาสมัครป้องกันภัยฝ่ายพลเรือน หรือ อปพร. อยู่ในเขตวัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม ขณะเกิดเหตุไม่ได้อยู่ในบ้าน ปล່อยให้ภรรยาและผู้ตายช่วยกันขายของตามลำพัง ส่วนตนขับรถออกมาดูฟุ้งงาที่กำลังจะเกี่ยวข้าว จากนั้นนางดวงงาม ภรรยาโทรศัพท์มาบอกว่า นางสาวไฉฉวี บุตรสาวยิงตัวตายอยู่ในห้องนอน ตนตกใจมากจึงเรียนขับรถมาที่บ้านทันที

ผู้ปกครองของนางสาวไฉฉวี ระบุว่า ลูกสาวเป็นนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ เอกคอมพิวเตอร์ ที่จะขึ้นชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ อ.เมืองนครปฐม ปกติแล้วหลังเลิกเรียนจะกลับมาช่วยขายของ แต่มาในระยะหลังผู้ตายชอบบ่นให้ฟังบ่อยๆ ว่าเครียดเรื่องการเรียน เรียนยากขึ้น ทำให้เกิดความเครียดและกดดัน โดยผู้ตายมาขออนุญาตหรือปิดการเรียนสำหรับปี 2 ในภาคเรียนใหม่นี้ เพราะไม่ไหวจริงๆ ตนจึงให้หยุดเรียนแล้วให้มาช่วยขายของในร้าน ผู้ตายมักบ่นให้ฟังประจำว่าเครียดอ่านหนังสือไม่รู้เรื่องปวดหัวบ่อยๆ จนมาระยะหลังเริ่มกินยาแก้เครียด กระทั่งสองวันที่ผ่านมาผู้ตายได้มาบอกว่ากลัวจะทำให้พ่อแม่เสียใจ อับอาย เพราะเรียนไม่ไหว แต่ตนก็พยายามพูดคุยกับผู้ตายมากขึ้นเพราะเป็นห่วง และได้แต่ปลอบใจว่าไม่เป็นไร แต่ก็ไม่ได้คิดว่าลูกจะมาฆ่าตัวตายแบบนี้

เบื้องต้นทางเจ้าหน้าที่ได้เก็บบันทึกที่เกิดเหตุพร้อมส่งศพชันสูตร ต่อที่สถาบันนิติเวชตรวจสอบอย่างละเอียด ว่าเกิดจากความเครียด หรือทานยาชนิดใดที่ทำให้เกิดประสาท เช่น ยาลดน้ำหนัก เนื่องจากผู้ตายมีรูปร่างอ้วน อาจเป็นอีกสาเหตุที่ทำให้เกิดความเครียด จนฆ่าตัวตายก็เป็นได้ และจะสอบปากคำบิดามารดาผู้ตายเพิ่มเติมเพื่อหาสาเหตุที่แท้จริงต่อไป

4.2) นักศึกษาหนุ่มซำรักแฟนสาวรุ่นน้อง คิดสั้นชด “ยาล้างห้องน้ำ” แล้วกระโดดคอนโดฯ ฆ่าตัวตายอนาถ



ภาพที่ 2 ชาวกรรมาตัวตายของนักศึกษา (2)

(ที่มา : ข่าวสดออนไลน์ (3 เมษายน พ.ศ. 2556), <http://www.khaosod.co.th>)

ข่าวสดออนไลน์รายงานว่า เมื่อเวลา 07.00 น. วันที่ 2 เม.ย. พ.ต.ท.สาธิต ภักดี พงส.ผนพ.สน.ราชบุรีบูรณะ รับแจ้งมีผู้กระโดดตึกเสียชีวิต เหตุเกิดที่คอนโดมิเนียมแห่งหนึ่งย่านบางมด เขตทุ่งครุ จึงรายงานผู้บังคับบัญชาทราบแล้วรีบไปดูตรวจสอบ พร้อม พ.ต.อ.มานพ สุขคนธนนพัฒน์ ผกก.สน.ราชบุรีบูรณะ แพทย์นิติเวช โรงพยาบาลศิริราช เจ้าหน้าที่กองพิสูจน์หลักฐาน และมูลนิธิร่วมกตัญญู

ที่เกิดเหตุด้านหลังตึก พบศพนายชวนนท์ (สงวนนามสกุล) อายุ 21 ปี เป็นชาว อ.พระสมุทรเจดีย์ จ.สมุทรปราการ นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยชื่อดังแห่งหนึ่ง สวมเสื้อยืดคอกลมแขนสั้นสีขาว กางเกงขาสั้นลายการ์ตูนสีฟ้า กะโหลกศีรษะแตก ลำคอ และแขนขาหัก

ตรวจสอบในตัวผู้ตายไม่พบทรัพย์สินมีค่า เบื้องต้นทราบว่า พักอยู่ห้องบนชั้น 6 หลังจากชันสูตรศพจึงมอบศพให้เจ้าหน้าที่มูลนิธินำส่งนิติเวช ร.พ.ศิริราช ชันสูตรอย่างละเอียดอีกครั้ง ก่อนขึ้นไปตรวจสอบห้องพักของผู้ตาย ผู้สื่อข่าวรายงานว่า ระหว่างทางที่ตำรวจขึ้นไปตรวจสอบห้องพักดังกล่าว บริเวณช่วงพักบันไดทางเดินขึ้นชั้น 6 พบกองอาเจียนบริเวณใต้หน้าต่าง เชื่อว่าน่าจะเป็นจุดที่ผู้ตายกระโดดลงไป มีกลิ่นน้ำยาล้างห้องน้ำเหม็นฉุน และมีเหรียญบาทตก

อยู่ 3 เหยี่ยว

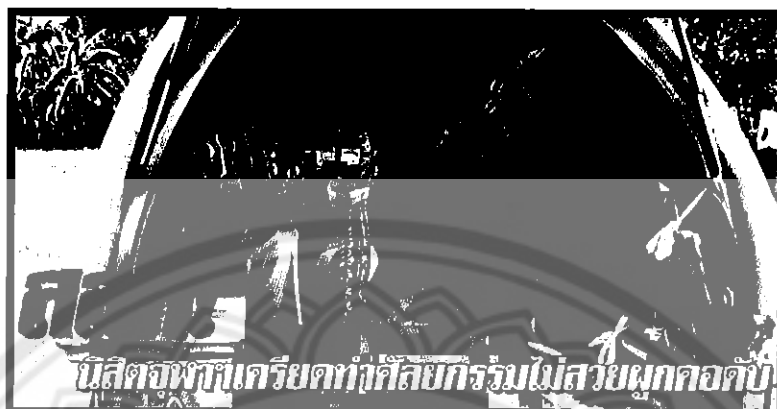
จากการตรวจสอบภายในห้องผู้ตาย เจ้าหน้าที่พบเพื่อนของผู้ตาย ซึ่งเป็นนักศึกษาสถาบันเดียวกัน จำนวน 3 คนยังนอนหลับอยู่ในห้อง โดยไม่ทราบว่าเพื่อนกระโดดตึกลงไปเสียชีวิตแล้ว ภายในห้องไม่พบร่องรอยการต่อสู้หรือทะเลาะวิวาท บนโต๊ะทำงานภายในห้อง มีแก้วเปล่าสีดำวางอยู่ใกล้กับน้ำยาล้างห้องน้ำ

นอกจากนี้ ยังพบเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กวางอยู่ 3 เครื่อง ในกลุ่มนี้ 1 เครื่องยังเปิดใช้งานอยู่ โดยมีคนเปิดใช้แอปพลิเคชันไลน์ โปรแกรมแชตชื่อดังพูดคุยอยู่กับผู้ใช้ชื่อบัญชีว่า น้องดาว มีข้อความตัดพ้อ น้อยใจกล่าวหาฝ่ายหญิงไม่รัก บอกจะฆ่าตัวตาย พร้อมกับมีรูปที่ผู้ตายเทน้ำยาล้างห้องน้ำใส่แก้วก่อนจะยกขึ้นดื่ม เจ้าหน้าที่จึงตรวจสอบจนทราบว่า เป็นไลน์ของ น.ศ.หญิงรุ่นน้องชั้นปีที่ 1 คณะเดียวกัน จึงติดต่อขอสอบปากคำ รวมทั้งเรียกตัวเพื่อนผู้ตายที่พักอยู่ในห้องไปสอบปากคำที่สน.ราชบุรีบูรณะ และเก็บหลักฐานแก้วน้ำให้เจ้าหน้าที่ พฐ.ไปตรวจสอบหาหลักฐานลายนิ้วมือ

จากการสอบปากคำ น.ศ.หญิงคนดังกล่าว ทราบว่า เพิ่งคบหากับ นายชวณท์ ผู้ตายมาได้ประมาณ 5 เดือนเศษ หลังจากทำกิจกรรมมหาวิทยาลัยร่วมกัน แต่ยังไม่ถึงขั้นจริงจัง ก่อนเกิดเหตุนายชวณท์ ส่งไลน์มาคุยด้วยราวๆ เพียงคืน ลักษณะตัดพ้อน้อยใจ บอกจะฆ่าตัวตาย พร้อมส่งรูปขณะเทน้ำยาล้างห้องน้ำใส่แก้วน้ำดื่ม และรูปตอนดื่มน้ำในแก้วมาให้ดู ตนพยายามส่งข้อความปลอบใจไม่ให้เกิดมาก คิดว่าผู้ตายคงงูเล่น เนื่องจากก่อนหน้านี้เคยตัดพ้อในทำนองนี้มาแล้ว ก่อนที่ผู้ตายจะส่งคลิปเพลง ลมเปลี่ยนทิศของวงบิกแอสมาให้ โดยบอกว่าจะเปิดให้ฟังเป็นเพลงสุดท้าย ก่อนขาดการติดต่อไป กระทั่งเจ้าหน้าที่แจ้งว่านายชวณท์เสียชีวิตแล้ว

ด้าน พ.ต.อ.มานพ ผก.สน.ราชบุรีบูรณะ กล่าวภายหลังจากสอบปากคำ เพื่อนผู้ตายและเพื่อนสาวคนสนิทว่า ในส่วนเพื่อนผู้ตายเบื้องต้นไม่พบพิรุธและให้การระบุว่า เมื่อคืนที่ผ่านมาหลังเลิกเรียนกลับมาที่ห้องก็พูดคุยกันปกติ ก่อนแยกย้ายกันนอนตั้งแต่ก่อน 3 ทุ่ม โดยผู้ตายแยกไปนั่งเล่นคอมพิวเตอร์อยู่ตามลำพัง โดยปกติผู้ตายเป็นคนเฮฮา การเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี แต่ไม่เคยมีปัญหาส่วนตัวให้ใครฟัง เท่าที่ทราบพบผู้ตายเคยแอบเล่นการพนันออนไลน์ แต่เป็นจำนวนเงินเล็กน้อยคาดว่าไม่น่าเป็นเหตุให้คิดสั้น สาเหตุน่าจะเกิดจากการน้อยใจแฟนสาว หึงหวงที่เห็นฝ่ายหญิงไปสนิทกับรุ่นพี่รหัส มีการพูดคุยกันทางไลน์ เชื่อว่าน่าจะเป็นเหตุให้ผู้ตายคิดมาก อย่างไรก็ตามสั่งให้พนักงานสอบสวนขอตรวจสอบกล้องวงจรปิดภายในอาคาร และนำผลตรวจวัตถุพยานมาประมวลเพื่อยืนยันสาเหตุแน่ชัดอีกครั้ง

4.3) สว.บัณฑิตจุฬาฯ คณะอักษรศาสตร์ ตีگریเกียรตินิยมอันดับ 1 เครียด
ทำศีลกรรมออกมาไม่สวย ให้เข้มชัดผูกคอตายในห้องนอน



ภาพที่ 3 ชาวกรมาตัวตายของนักศึกษา (3)

(ที่มา : คมชัดลึกออนไลน์ (3 กรกฎาคม 2555). <http://www.komchadluek.net>)

3 ก.ค.55 ร.ต.อ.สถาพร สุขสว่าง พนักงานสอบสวน (สบ.1) สน.โชคชัย ได้รับแจ้งเหตุมีคนผูกคอตายที่บ้านเลขที่ 33/126 หมู่ 6 ซอยนาคนิวาส 24 ถนนนาคนิวาส แขวงและเขตลาดพร้าว กทม. จึงรีบไปตรวจสอบที่เกิดเหตุพร้อมด้วยเจ้าหน้าที่กองพิสูจน์หลักฐาน แพทย์เวรโรงพยาบาลตำรวจ และเจ้าหน้าที่มูลนิธิรปอเด็กตั้งตรวจสอบที่เกิดเหตุเป็นบ้านเดี่ยว 2 ชั้น มีรั้วรอบขอบชิด บนเนื้อที่ประมาณ 100 ตารางวา ภายในห้องนอนชั้น 2 ซึ่งถูกล็อกจากด้านใน เจ้าหน้าที่จึงตัดสินใจพังประตูเข้าไปภายในพบศพ น.ส.เบญญาภา เสนาจันทร์ อายุ 22 ปี สภาพศพสวมเสื้อยืดแขนสั้นสีครีมลายการ์ตูน สวมกางเกงยีนขาสั้น ใช้เข็มขัดผูกกับราวผ้ามาแนแขวนคอเสียชีวิต เจ้าหน้าที่คาดว่าน่าจะเสียชีวิตมาแล้วประมาณ 3-4 ชั่วโมง เบื้องต้นเจ้าหน้าที่ได้ตรวจสอบที่เกิดเหตุไม่พบร่องรอยการต่อสู้ และร่องรอยการถูกทำร้าย จึงเชื่อว่าผู้ตายน่าจะฆ่าตัวตายเอง อย่างไรก็ตามได้ส่งศพไปชันสูตรอย่างละเอียดที่สถาบันนิติเวชวิทยาต่อไป

เจ้าหน้าที่สอบสวนบิดาและมารดาของ น.ส.เบญญาภา ให้การว่า ก่อนเกิดเหตุช่วงเช้าเห็นผู้ตายนั่งอยู่ชั้นล่างของบ้าน จากนั้นได้ขึ้นไปห้องของผู้ตายก่อนจะหายไป นานผิดสังเกต จึงขึ้นไปตามก็พบว่าผูกคอตายเสียชีวิตแล้ว โดยผู้ตายเพิ่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ด้วยคะแนนเกียรตินิยมอันดับ 2 และเคยเล่นละครเวทีสั้น เรื่อง The next Mrs.Andersen โดยแสดงเป็นลิซ่า ตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เมื่อปี 2553 และกำลังจะเข้ารับปริญญาในวันที่ 19-20 กรกฎาคมนี้

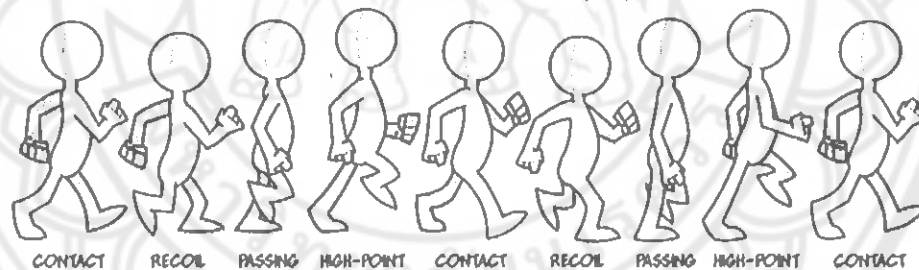
ทั้งนี้ ญาติของผู้ตาย กล่าวว่า สาเหตุอาจมาจากก่อนหน้านี้ ผู้ตาย เคยไปทำคัลยกรรมใบหน้า ด้วยการเสริมจมูก คางและปาก ซึ่งเมื่อเพื่อนที่ใกล้ชิดเห็นก็บอกว่าทำมา

แล้วไม่สวย จึงคาดว่าน่าจะเป็นสาเหตุทำให้ผู้ตายเกิดน้อยใจเรื่องการทำความดีที่ออกมาไม่สวย สมใจ จึงคิดสั้นผูกคอตายในครั้งนี่

ด้าน พ.ต.ท.จิระวัฒน์ ยอดกระโหม สว.สส.สน.โชคชัย เปิดเผยถึงการสืบสวนสาเหตุการเสียชีวิตของ น.ส.เบญญาภาว่า น่าจะเกิดจากเรื่องวิตกกังวลที่ไปเสริมความงามทำความดีกรรมปาก ที่โรงพยาบาลชื่อดังแห่งหนึ่งย่านบางพลัด เมื่อวันที่ 29 เมษายน ที่ผ่านมา หลังจากนั้นก็ไม่สบายใจเนื่องจากว่าปากที่ทำความดีกรรมให้บางลงนั้น เวลาที่ฉีกยิ้มทำให้เห็นเหงือก และมีคนทักทำให้ผู้ตายเกิดความไม่สบายใจ “ประกอบกับครอบครัวก็บอกว่า น.ส.เบญญาภาเป็นคนวิตกกังวลง่าย ที่ผ่านมามักจะบ่นกับครอบครัวตลอดเวลาว่าอยากจะตายแล้วกลับมาเกิดใหม่ ปากจะได้เหมือนเดิม ไม่อยากเป็นแบบนี้ อีกทั้ง น.ส.เบญญาภา จะเข้ารับพระราชทานปริญญาบัตร ในวันที่ 19 กรกฎาคมนี้ด้วย จึงทำให้ผู้ตายเกิดความเครียดอย่างหนัก เกิดอารมณ์ชั่ววูบตัดสินใจผูกคอตายในที่สุด” พ.ต.ท.จิระวัฒน์ กล่าว

2.3 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

2.3.1 ความหมายแอนิเมชัน (Animation)



ภาพที่ 4 walk cycle

(ที่มา : agatha nareswari kemara. <http://pasta-animation.blogspot.com>)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลอง ที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ



แบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

1. 693330X 0.2

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ : 2552 : 222)

สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรคัลายเส้นรูปทรงต่างๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือ จินตนาการ

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ (2532 : 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

- สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

2.3.2 ชนิดของแอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็นสามชนิดคือ

1) Drawn Animation

คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์ จำนวนมากและต้นทุนที่สูงตามไปด้วย



ภาพที่ 5 2D Animation เรื่อง Howl's Moving Castle

(ที่มา : <http://thanetnetwork.com>)

2) Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation

เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับอาจจะเป็นขงเล่น หรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motmotion นั้น ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์ เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาที ต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก

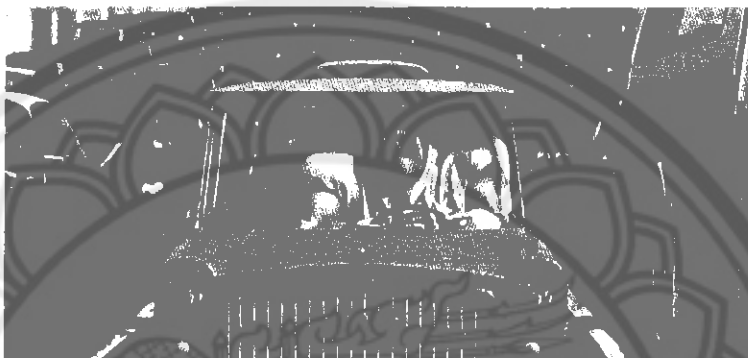


ภาพที่ 6 Stop Motion เรื่อง Paranorman

(ที่มา : <http://thanetnetwork.com>)

3) Computer Animation

ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น



ภาพที่ 7 3D Animation เรื่อง Despicable Me
(ที่มา : <http://thanetnetwork.com>)

2.3.3 หลักพื้นฐาน 12 ข้อ สำหรับสร้างแอนิเมชัน

เป็นพื้นฐานที่แอนิเมเตอร์ (animator) ควรยึดเป็นหลักพื้นฐานประจำใจ โดยหลักพื้นฐาน 12 ข้อนี้เกิดขึ้นในระหว่าง ค.ศ. 1920 และ 1930 ซึ่งเป็นช่วงที่เรียกได้ว่า แอนิเมชันเฟื่องฟูขึ้นมา จาก Walt Disney Studio ที่นำความแปลกใหม่เข้ามาสู่วงการแอนิเมชัน

ทั้งเรื่องของภาพ บุคลิกและท่าทางของตัวการ์ตูน จนกลายมาเป็นสิ่งที่ปลูกฝังอยู่ในสามัญสำนึกของผู้คนในยุคหนึ่ง ดิสนีย์เองได้ก่อตั้งชั้นเรียนสำหรับสอนบุคลากรของตนขึ้นที่ The Chouinard Art Institute ในเมืองลอสแอนเจลิส ซึ่งบุคลากรส่วนใหญ่จะทำได้ เพียงการวาดภาพในบุคลิกท่าทางที่ซ้ำแบบเก่า และดูไม่สมจริงเท่าไรนัก จะมีเพียงบุคลากรบางคนเท่านั้น ที่ลองประยุกต์บทเรียนที่ได้เรียนมาจากชั้นเรียน พวกเขาได้เพิ่มเติมรูปแบบตามความคิดเข้าไป และสร้างตัวการ์ตูนที่มีความแปลกใหม่ขึ้นมาอยู่ตลอดเวลา จนทำให้บุคลิกท่าทางที่ได้ดูแปลกตาและสมจริงมากขึ้น จากจุดกำเนิด ความคิดเหล่านี้ได้พัฒนาต่อจนกลายมาเป็นหลักพื้นฐาน 12 ข้อ สำหรับสร้างแอนิเมชันแบบ 2D ต่อมาเมื่อเข้า ยุคของคอมพิวเตอร์ 3D เริ่มเป็นที่นิยมและมีบทบาทมากขึ้นหลัก 12 ข้อจึงถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างตัวการ์ตูนแบบ 3D ด้วยเช่นกัน หลักเหล่านั้น ได้แก่

1) Squash and Stretch



ภาพที่ 8 Squash and Stretch

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/>)

หลักพื้นฐานที่มักใช้เป็นบทแรกในการสอนหรือฝึกหัดการสร้างแอนิเมชัน หมายถึง หลักของการหดและยืดซึ่งมักจะเกิดขึ้นเมื่อวัตถุมีการเคลื่อนตัวโดยลักษณะของ squash จะเหมือนวัตถุนั้นถูกกดให้แบนหรือหดลงซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกดจากภายนอก หรืออาจจะเกิดจากแรงของวัตถุเอง ตัวอย่าง เช่น ลูกบอลที่ตกลงกระทบกับพื้นส่งผลกระทบต่อพื้นภาพวงกลมของลูกบอลจะต้องมีลักษณะแบนเป็นวงรีเหมือนถูกกดลง เราเรียกลักษณะภาพแบบนี้ว่าการ squash ส่วนในลักษณะของการ stretch นั้นเป็นลักษณะของการยืดภาพให้ดูสูงขึ้นหรือยืดออกไปด้านบนและล่าง เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุหรือตัวการ์ตูนกำลังพุ่ง ให้ความรู้สึกแรงและเร็วในขณะที่ทั้ง squash และ stretch จะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพแล้ว ยังแสดงถึงความสัมพันธ์แต่ละส่วนด้วย เช่น ลักษณะของหน้าตาที่เปลี่ยนแปลงไปตามท่าทางที่เกิดขึ้น

2) Anticipation



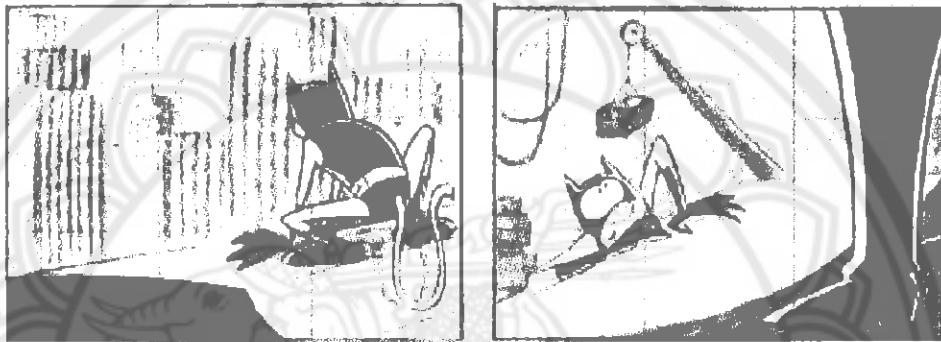
ภาพที่ 9 Anticipation

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com/>)

หลักของการกระทำท่าทาง หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นล่วงหน้า แบ่งลักษณะท่าทางออกได้เป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนแรกเรียกว่า anticipation คือ ท่าทางที่เกิดขึ้นล่วงหน้า

เพื่อเป็นการเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะกระทำ เช่น การเอนตัวไปด้านหลังเพื่อจะเสริฟลูกเทนนิส ส่วนที่สอง คือ action คือ ท่าทางที่จะต้องกระทำจริง และส่วนที่สาม คือ reaction เป็นท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องภายหลังจากที่กระทำจริงแล้ว และเป็นท่าทางที่ส่งผลมาจากการกระทำจริง เช่น เมื่อปล่อยหมัดต่อยคู่ต่อสู้ออกไปแล้วมือและแขนด้านที่ใช้ต่อยจะต้องเหวี่ยงลงต่อเนื่องกับ action และหลังจะต้องก้มลงรับกับแรงที่โชในทิศทางเดียวกัน

3) Staging

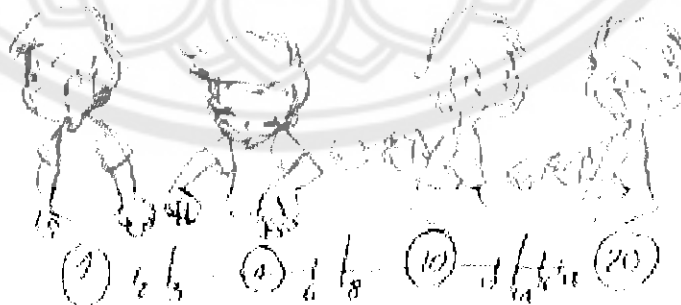


ภาพที่ 10 Staging

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักการแสดงอารมณ์และท่าทางการแสดงของตัวการ์ตูนที่จะส่งผลต่อคนดู เป็นวิธีการนำเสนอแนวความคิดผ่านลักษณะท่าทางและอารมณ์ของตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นส่วนที่สามารถถ่ายทอดเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้อย่างเข้าใจโดยไม่ต้องอธิบายเป็นคำพูดและสามารถชักจูงผู้ชมให้เข้าถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อได้อย่างตรงเป่าไม่ผิดวัตถุประสงค์

4) Straight Ahead and Pose to Pose

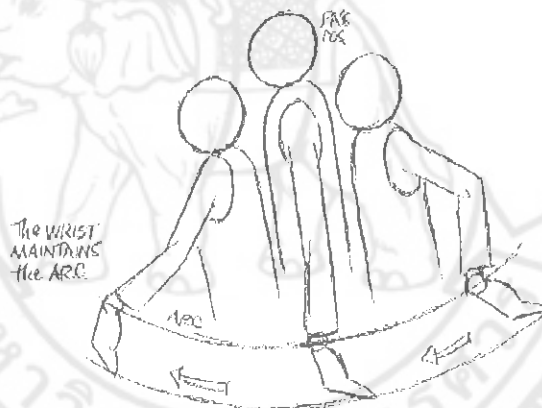


ภาพที่ 11 Straight Ahead and Pose to Pose

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักข้อนี้แบ่งออกเป็น 2 เทคนิคย่อย คือ straight-ahead action และ pose-to- pose action ซึ่งมีความแตกต่างกัน คือ เทคนิคแบบ straight-ahead action เป็นการวาดภาพท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างคร่าวๆ ของตัวการ์ตูนไปเรื่อยๆ ตามจินตนาการของผู้วาด โดยการวาดจะวาดเรียงลำดับจากภาพเริ่มต้นตามด้วยภาพที่สองและสามไปเรื่อยๆ จนจบ ซึ่งผู้วาดจะเป็นผู้ที่ทราบภาพหรือท่าทางที่เกิดขึ้นจะต้องเป็นภาพลักษณะท่าทางเป็นอย่างไร ช่วงไหนจะต้องใช้ภาพเท่าไรจนกระทั่งจบเรื่อง มักนิยมใช้เทคนิคนี้กับท่าทางที่ต้องการแสดงให้เห็นความดูร้าย หรือมีการเคลื่อนไหวท่าทางอย่างเร่าร้อน ส่วนเทคนิคแบบ pose-to- pose action เป็นการวาดภาพที่ผู้วาดจะต้องวางแผนการวาดทั้งหมดจากหนึ่งท่าทางไปอีกท่าทาง โดยใช้วิธีการวาดภาพเริ่มต้นและภาพสุดท้ายของท่าทางก่อน แล้วจึงตามด้วยการวาดภาพแทรก ระหว่างภาพทั้งสอง หรือที่เรียกว่า In-betweens ลงไป มักนิยมใช้เทคนิคนี้เมื่อต้องการเน้นท่าทางที่สมบูรณ์งดงาม และเป็นเทคนิคที่ให้ความสำคัญกับเรื่องตำแหน่งของเวลามาก

5) Secondary Action

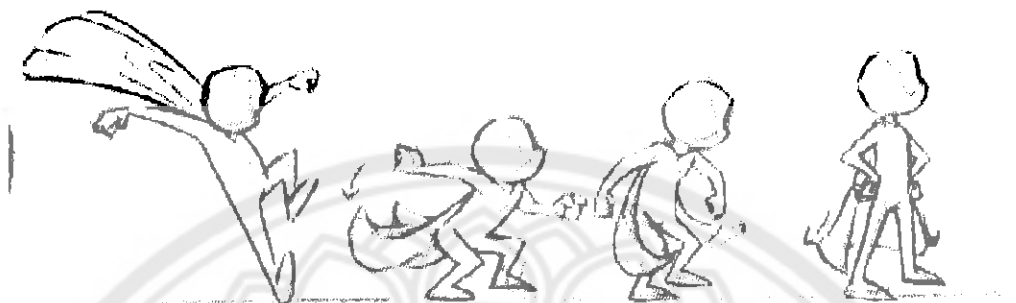


ภาพที่ 12 Secondary Action

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักของท่าทางรองที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมกับท่าทางหลัก (main action หรือ primary action) โดยจะต้องเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าหรือแย่งความสำคัญจากท่าทางหลักไปจนกระทั่งทำให้ผู้ชมเบี่ยงเบนความสนใจจากท่าทางหลักหรืออาจจะเรียกได้ว่า เป็นท่าทางที่เกิดขึ้นโดยปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกาย ซึ่งมักเกิดขึ้นพร้อมๆ กับท่าทางหลัก ตัวอย่างเช่น การกระโดดของตัวการ์ตูนจากภาพด้านล่าง ท่าทางหลักของตัวการ์ตูน คือ การกระโดดซึ่งให้ความสำคัญกับลักษณะของขาและเท้าเป็นหลัก ให้สังเกตท่าทางที่ตามมา คือ มีการแกว่งตามของแขนซึ่งเป็นท่าทางรอง เรียกการแกว่งตามของแขนในลักษณะแบบนี้ว่า secondary action

6) Follow Through and Overlapping Action



ภาพที่ 13 Follow Through and Overlapping Action

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

ลักษณะของ follow-through จะประกอบไปด้วยท่าทางที่เรียกว่า reaction และมีท่าทางต่อเนื่องที่เพิ่มเติม จาก reaction ออกไปอีก เพื่อเป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าตัวการ์ตูนมีความรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเหตุการณ์นั้นๆ จะต้องเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจาก action ที่ทำไปแล้ว

ส่วนในลักษณะของ overlapping action ซึ่งอาจจะสับสนกันระหว่างเรื่องของ secondary action และ overlapping action เนื่องจากทั้งสองหลักมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกันอยู่พอสมควร ดังที่กล่าวไปแล้ว ว่า secondary action จะเป็นท่าทางที่ไม่เด่นกว่าท่าทางหลัก และเป็นท่าทางที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะนิสัยที่เราวางให้แก่ตัวการ์ตูน แต่ในส่วน of overlapping action จะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบในตัวการ์ตูน เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เครื่องประดับ ฯลฯ ซึ่งจะเกิดการเคลื่อนไหวหลังจากเริ่มต้น การเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อย และหยุดการเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ หลังจากตัวการ์ตูนหยุด ตัวอย่างของ overlapping action เช่น การเคลื่อนไหวของเส้นผมขณะส่ายหน้า หรือการเคลื่อนไหวของเสื้อผ้าขณะวิ่ง หรือกระโดด ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้มักจะผนวกกับทฤษฎีแรงโน้มถ่วง หรือ กฎการเคลื่อนที่ของนิวตันด้วย

7) Slow in and Slow out



ภาพที่ 14 Slow in and Slow out

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักของการเร่งและลด โดยปกติหากสังเกตการเคลื่อนที่ของวัตถุนั้น จะเริ่มต้นการเคลื่อนที่จากช้าและเร็วขึ้นตามลำดับ จนความเร็วคงที่ในระดับหนึ่ง และช้าลงเมื่อเริ่มหยุด การเคลื่อนไหว จนกระทั่งหยุดสนิทจะไม่เริ่มต้นโดยใช้ความเร็วอย่างเต็มที่หรือใช้ความเร็วที่เท่ากันตลอดการเคลื่อนไหว ทั้งนี้เป็นเรื่องของความเร่ง และแรงเฉื่อยที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ยกตัวอย่างเช่น การเคลื่อนที่ของรถหรือตัวอย่างพื้นฐานเดิมๆ ที่ใช้บ่อยและเห็นชัดที่สุดก็คือ กาวดึงของลูกบอล ซึ่งจะมีความเร่งและเร็วในการตกช่วงแรกและช้าลงเรื่อยๆ ลดหลั่นกันไป ช่วงของความช้า - เร็วจะขึ้นอยู่กับจำนวนของภาพ In-betweens ที่นำมาใช้ (ภาพเยอะเคลื่อนที่ช้า ภาพน้อยเคลื่อนที่เร็ว)

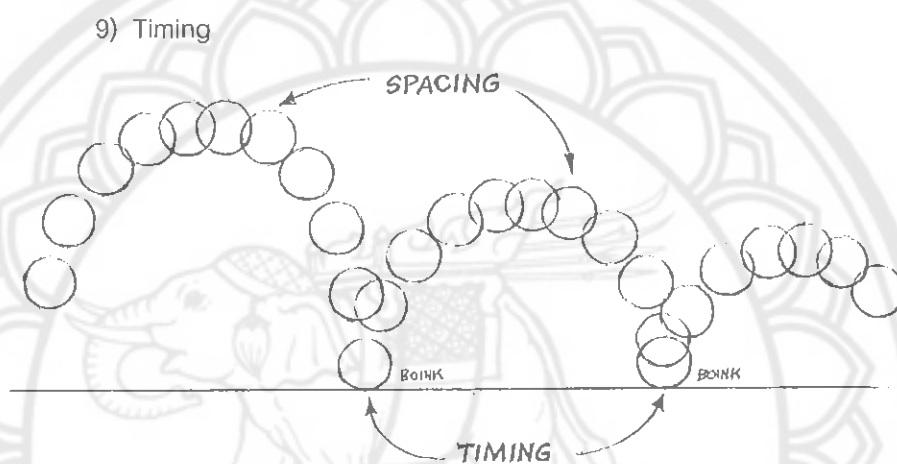
8) Arcs



ภาพที่ 15 Arcs

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักองศาการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ เช่น การหันหน้าของมนุษย์ ลักษณะการหมุน ของบานประตู หรือวัตถุที่มีแกนหรือจุดยึดอยู่ โดยหน้าที่ของ arcs จะเป็นเส้นร่างที่ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่ง และทำให้เกิดความต่อเนื่องที่ดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งหลักของ arcs นั้น การเคลื่อนที่จะอิงลักษณะตามธรรมชาติที่มุ่งจะเคลื่อนที่ในแนวเส้นโค้งมากกว่าเส้นตรง แต่มีกรณียกเว้นให้ใช้เส้นตรงได้ ในกรณีตัวอย่างเช่น ต้องการให้เกิดความน่ากลัว คับแคบ หรือเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์ เป็นต้น



ภาพที่ 16 Timing

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักข้อสำคัญที่จะช่วยสร้างความกระชับของท่าทางในเรื่องของน้ำหนัก และขนาด เช่น วัตถุ หรือตัวการ์ตูนที่มีขนาดตัวค่อนข้างใหญ่ ก็จะมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้ากว่าที่มีขนาดตัวเล็กกว่า ซึ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดจำนวนของภาพที่นำมาใช้ในช่องของท่าทางนั้นๆ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ timing ช่วยในการหน่วงอารมณ์ หรือสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในบทบาทของตัวการ์ตูนในขณะนั้นได้มากขึ้นอีกด้วย เช่น การเคลื่อนไหวช้าๆ (ภาพแทรกหรือคีย์เฟรมเยอะ) อาจหมายถึง ตัวการ์ตูนกำลังง่วงซึมหรือผ่อนคลาย การเคลื่อนไหวเร็ว (ภาพแทรกหรือคีย์เฟรมน้อย) ก็อาจหมายถึงกำลังตื่นเต้นหรือตกใจกลัวอยู่

10) Exaggeration



ภาพที่ 17 Exaggeration

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หลักของความเกินจริงเป็นหลักที่นำเอาแก่นอารมณ์หรือลักษณะท่าทางหลักของตัวการ์ตูนที่ได้วางเอาไว้ มาขยายให้ดูมากเกินความเป็นจริง อย่างเช่น ตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกเศร้าอยู่ตลอดเวลา ลักษณะของตัวการ์ตูน และบรรยากาศโดยรอบก็อยู่ในอารมณ์นั้นด้วย หรือลักษณะอารมณ์ของตัวการ์ตูนที่แสดงอาการตกใจจนตัวลอย เป็นต้น เทคนิคที่นำมาใช้ในหลักของ exaggeration อาทิเช่น เรื่องของ take และ doubletake ซึ่งเทคนิค take จะหมายถึงอาการของ reaction ที่เกิดขึ้นมากเกินไปปกติ ส่วน double take นั้นจะเป็นอาการที่เกิดขึ้นมากกว่า take ขึ้นไปอีก และทั้งสอง เทคนิคมักจะนำหลักของ squash และ stretch มาใช้ผสมผสานเข้าไปด้วย เพื่อให้อารมณ์ดูรุนแรงขึ้น จนผิดเพี้ยนไปจากปกติ

11) Solid Drawing



ภาพที่ 18 Solid Drawing

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

เป็นการร่างภาพขึ้นอย่างหยาบ ๆ หรือสร้างหุ่นจำลองขึ้นเพื่อช่วยในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องให้กับตัวการ์ตูนที่สร้าง อีกทั้งยังมีส่วนช่วยในการสร้างความสมดุลในเรื่องความลึกของมิติ และน้ำหนักในท่าทางของตัวการ์ตูนด้วยข้อควรระวังในการใช้หลักข้อนี้ คือ เมื่อมีการวาดภาพแทรกหรือ In-betweens ภาพที่เกิดขึ้นควรมีลักษณะ เป็นสามมิติในมุมมองที่เป็นจริงตามธรรมชาติในสัดส่วนที่ตามองเห็นจริง

12) Appeal



ภาพที่ 19 Appeal

(ที่มา : <http://animation-sakonrat.blogspot.com>)

หรือในตำราบางเล่มเรียกหลักข้อนี้ว่า characterpersonality เป็นความแตกต่างของสัดส่วน รูปร่าง บุคลิกท่าทางของตัวการ์ตูนแต่ละตัว ซึ่งลักษณะส่วนตัวที่สร้างขึ้นนี้จะเป็นจุดดึงดูดผู้ชมให้จดจำได้ว่า เป็นตัวการ์ตูนใด แม้จะเห็นเป็นเพียงเงามืดก็ตาม ข้อควรระวังของ appeal คือบุคลิกที่ประกอบด้วยของที่มีลักษณะ เป็นคู่ เช่นแขน ขา ไม่ควรอยู่ในทิศทางเดียวกัน เพราะจะทำให้ภาพที่เกิดขึ้นดูแข็ง ไม่สมจริงและเกิดเงาที่บดบังซึ่งกันและกัน

2.3.4 ขั้นตอนการผลิต

วิธีการผลิตแอนิเมชันนั้นได้ถูกกำหนดไว้อย่างเป็นทางการเป็นขั้นตอน โดยทุกขั้นตอนนั้นอาจจะทำได้ โดยคนกลุ่มเดียว หรืออาจจะทำโดยคนละก็ได้ ขึ้นอยู่กับขนาดของงาน (Project Size) ขั้นตอนการทำแอนิเมชันในปัจจุบันอาจมีความแตกต่างจากอดีต

ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

- 1) Pre-Production ขั้นตอนนี้จะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน

- การคิด (Concept)
- การเขียนเนื้อเรื่อง (Development)
- การเขียนต้นฉบับ (Script)
- รวมไปถึงการวาด Storyboard
- Modeling และ Texturing

ซึ่งขั้นตอนนี้จัด ได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของทั้งโปรเจกต์ ถ้าในช่วง Pre- Production วางแผนไว้อย่างสมบูรณ์ ก็จะทำให้ขั้นตอนการผลิตง่ายขึ้น

1.1) การออกแบบเนื้อเรื่อง (Story planning)

- ให้ความบันเทิง (Entertaining) เรื่องควรจะสนุกและชวนให้คิดจึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้
- เข้าใจได้ง่าย (Accessible) เนื้อเรื่องที่นำเสนอควรจะ สามารถสัมผัสได้และน่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชัน จึงต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ
- ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การนำเสนอเรื่องที่แปลกแหวกแนวจะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ (Memorable)

เมื่อสามารถสรุปเนื้อเรื่องได้แล้วก็จะสามารถจำแนกได้ว่ามีตัวละครกี่ตัว และลักษณะเป็นอย่างไร

1.2) การออกแบบตัวละคร (Character Design)

เมื่อเรารู้ลักษณะตัวละครแล้ว เราสามารถจะเริ่มออกแบบตัวละครได้ โดยเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัย (Personality) ของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรูปลักษณะของตัวละครด้วย ขั้นตอนต่อมาคือการวาดภาพตัวละครเหล่านี้โดย Artist เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

1.3) กระดานภาพนิ่ง (Storyboard)

หลังจากได้สรุปการออกแบบตัวละครแล้ว เราสามารถเริ่มการทำกระดาน ภาพนิ่ง (Storyboard) ได้ซึ่งกระดานภาพนิ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในวงการภาพยนตร์และ วงการแอนิเมชันโดยเฉพาะงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีจำนวนทีมงานมหาศาล กระดานภาพนิ่งจะเป็น ตัวกำหนดให้ทุกคนทุกแผนกเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน สตอรี่บอร์ดที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความ สวยงามเสมือนผลงานจิตรกรรม แต่ควรจะสามารถบอกวัตถุประสงค์หลักในการทำสตอรี่

บอร์ได้คือ

1.3.1 เนื้อเรื่อง (Story) ควรจะบอกได้อย่างชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้นใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละครว่า ตีใจ เสียใจ โกรธ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏในสตอรี่บอร์ดนั้นก็คือ Key ของแอนิเมชัน

1.3.2 มุมกล้อง (CameraAngle) มุมกล้องที่แตกต่างจะให้ความรู้สึก และอารมณ์ที่ต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่สตอรี่บอร์ดจะแสดงให้เห็นถึงมุมกล้องว่าฉายจาก ทิศทางใดหรือเคลื่อนที่อย่างไรแล้วมองเห็นสิ่งใดที่ปรากฏอยู่ในฉากบ้าง ไม่มีใครสามารถกำหนด อย่างตายตัวได้ว่าสตอรี่บอร์ดจะต้องวาดในรูปแบบใด แต่ สามารถเปลี่ยนแปลงให้ เหมาะสมกับงานได้

2) Production คือขั้นตอนการผลิตเช่นการวาดรูป การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และแอนิเมทตัวละครตาม Storyboard ที่วาดขึ้น

2.1) ทำภาพเคลื่อนไหว (Animating)

เมื่อเราเตรียมทุกอย่างในขั้นตอนของ Pre-Production ครบถ้วนแล้ว ก็ สามารถเข้าสู่ขั้นตอนของการผลิตได้ แอนิเมเตอร์จะนำโมเดลตัวละครสามมิติมา เพื่อให้ เคลื่อนไหวตาม Story Reel โดยมีจะเริ่มจากการกำหนดตำแหน่งหลัก (Key) แล้วค่อยๆ ทำใน ส่วนย่อยลงไปเรื่อยๆ (In-Between) โดยแอนิเมเตอร์อาจจะวาดเพียงแค่ Key หลักเท่านั้น แล้วส่งต่อให้ผู้ช่วยแอนิเมเตอร์วาดตำแหน่งระหว่างกลางที่เหลือ เมื่อแอนิเมเตอร์ทำการเคลื่อนไหวของตัว ละครแล้วก็ต้องเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การปรับแต่งเวลา (Timing Editing) ให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร (Facial Expression) การขยับปากของตัวละครให้ตรงตามที พูด (Lip Synching) ในขณะที่แอนิเมเตอร์กำลังแอนิเมทตัวละครหลักก็อาจจะมีการแอนิเมเตอร์ อื่นๆ ที่มีส่วนประกอบต่างๆที่เคลื่อนไหวในซีนนั้นๆ (Secondary Object) และอาจจะมีการแอนิเมท หรืออาจจะเป็นส่วนที่เหมือนกันแอนิเมทการเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera) อยู่ด้วย

2.2) แสงและเงา (Light and Shadow)

มาถึงขั้นตอนการตกแต่งแสงและเงาของแอนิเมชัน แสง และเงาจะสร้าง มิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน ก่อนที่จะตัดสินใจจัดวางแสงอย่างไร ที่ตำแหน่งใด เราควรจะคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้เสียก่อน

2.2.1) อารมณ์ (Mood) แสงต่างชนิด จะให้อารมณ์ที่ ต่างกันในซีนแอนิเมชันเช่นแสงสว่างหรือมืดจะให้อารมณ์สนุกสนานหรือเศร้าหรือโทนสีของแสง ก็ สามารถบอก อารมณ์ว่ารู้สึกอุ่น สบาย หนาว เป็นต้น

2.2.2) มิติ (Depth) แสงและเงาสามารถสื่อถึงความ เป็นสามมิติบนจอ สองมิติ โดยการสร้างภาพลวงตาของความลึก (Depth) ที่เกิดจากแสงเงาที่ตก กระทบนั่นเอง

2.3) คุณสมบัติของแสง (Attributes of Lights)

โปรแกรมสามมิติในยุคนี้ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถปรับ แต่งคุณสมบัติ ของแสงได้ จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่เราจะเข้าใจการทำงานของคุณสมบัติของแสง เพื่อช่วย ให้ภาพมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นคุณสมบัติของแสงประกอบด้วย

2.3.1) ความสว่างของแสง (Intensity)

2.3.2) ลดปริมาณของแสง (Fall off) เมื่อแสงเดินทางผ่าน

ระยะทางไกลขึ้น ความสว่างก็จะลดน้อยลง ขึ้นอยู่กับชนิดของต้นทางแสง เช่น ถ้าเป็นแสงไฟจาก เทียนก็จะมีพลังน้อยเมื่อเทียบกับพลังของแสงอาทิตย์ที่ดูเหมือนจะไม่มี การลดลง

2.3.3) สีของแสง (Color) แสงไม่จำเป็นต้องเป็นสีขาวหรือ

สีเหลืองเสมอไป ตัวอย่างเช่น ในฉากบรรยากาศที่หนาวเย็นของชั้นโลกเหนือ แสงอาจจะเป็นสีฟ้าเข้ม ก็ได้

2.3.4) เอฟเฟกต์ของแสง (Light Effects) โปรแกรมสมัย

ใหม่ยังเปิด โอกาสให้เราปรับแต่งเอฟเฟกต์ของแสง เช่น การเรืองแสง (Light Glow) แนวแสงที่ตัด ผ่านหมอก (Light Fog) หรือ Lens Flare เป็นต้น รูปแบบการจัดวางแสงสามารถทำได้อย่างอิสระ ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อลงในซีนแอนิเมชันจะถูกแบ่งหน้าที่ดังนี้

- Key Light เป็นแสงไฟหลักที่จะให้ความสว่างแก่ ฉาก ทั้งหมด ตำแหน่งความสูงของไฟ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ โดยปกติจะวางอยู่และทำมุม ประมาณ 30-45 องศา ไปทางซ้ายหรือขวาจากมุมกล้อง

- Fill Light ในโลกสามมิติ เมื่อเราฉาย Key Light ลงบนตัวละคร ก็จะทำให้อีกด้านหนึ่งของตัวละครเกิดเงามืดเป็นสีดำ ซึ่งไม่เป็นธรรมชาติ จึงต้องใส่ Fill Light เพื่อลดความแตกต่างระหว่างความสว่างและความมืด (Contrast) ให้สมดุลกัน โดยทั่วไป จะวางทำมุมประมาณ 90 องศาจากตำแหน่งของ Key Light

- Back Light บางที่เรียกว่า Rim Light

แสงชนิดนี้จะ ช่วยแบ่งวัตถุหรือตัวละครออกจาก Background โดยปกติจะอยู่ตำแหน่งตรงกันข้าม กับตำแหน่งของกล้อง

- Shadow เงาจะเป็นการแบ่งช่วงแสดงถึงมิติของ

ขึ้นโดย ปกติเงาจะเกิดจากแสงหลักของขึ้น (Key Light) อย่างไรก็ตามเงาอาจเกิดจากแสงมากกว่าหนึ่งแสงก็ได้

3) Post-Production

คือขั้นตอนการเก็บงานกล่าวคือการตัดต่อรวบรวมคลิป แอนิเมชันต่างๆเข้าด้วยกัน คือการนำภาพเคลื่อนไหวและฉากมาทำการร้อยเรียง เพื่อลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว(Editing)จากนั้นนำมาใส่เสียงและปรับสี ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทานและแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1) บันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละคร และสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลักเสียง ไม่ได้ถ่ายอย่างยิบยิบบางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชัน จะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

3.1.1) เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไรและยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

3.1.2) บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับและสัมพันธ์กับภาพ กล่าวคือการนำเสียงที่มายับให้ตรงกับปากของตัวละครหรือวางในตำแหน่งที่ต้องการสิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของตัวแสดงควรให้ใกล้เคียงกับภาพมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจจะมีการใช้ effect ตกแต่งเสียง เช่นการ EQ หรือการใส่ Reverb เข้าช่วย

3.1.3) เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึกสมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่นเสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

3.1.4) ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้ายตามเนื้อหา และปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

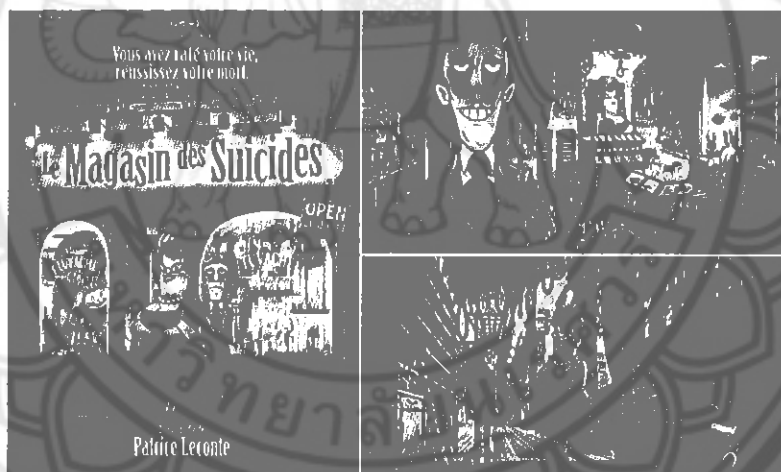
2.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยวิธีการจัดการความเครียดของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ผู้ทำงานวิจัย มานพ ชูนิล , พิศมัย รักจรรยา และ ชวนยี่ พงศาพิชณ์ บทความวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือส่วนใหญ่ มีระดับความเครียดอยู่ในระดับปกติ และเกือบครึ่งหนึ่งมีระดับ ความเครียดอยู่ในระดับสูงกว่าปกติ ปัญหาที่ทำให้ นักศึกษาเกิดความเครียดมากที่สุด ได้แก่ ปัญหาเกี่ยวกับการสอบ วิธีการจัดการความเครียดที่นัก ศึกษาส่วนใหญ่ใช้ในการจัดการความเครียดสูงสุด เป็นวิธีพักผ่อนหย่อน ใจด้วยตนเอง คือ ดูหนัง ฟังเพลง ดูละครทีวี ดูตลก ดูฟุตบอล ถึง 97.5%

2.5. กรณีศึกษา

2.5.1 Suicide Shop

ประเภท : 2D Short Animation



ภาพที่ 20 Suicide Shop

(ที่มา : <http://stupidblueplanet.blogspot.com>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

- short animation ของฝรั่งเศส มาจากนวนิยายของ ฌอง เดอแล้ ที่หยิบประเด็นปัญหาสังคมต่างๆ อย่างการฆ่าตัวตายมาเขียนล้อเลียนในแนวตลกร้าย ที่แทรกอารมณ์ขัน และ ข้อคิดให้แก่ผู้อ่าน

ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาเรื่องนี้คือ

- ทำให้เห็นความสำคัญและตระหนักถึงการฆ่าตัวตาย นำมาสู่หัวข้อ IS

2.5.2 The Duang (of Shockolate ช็อกโกแลต)

ประเภท : Comic Books



ภาพที่ 21 The Duang (of Shockolate ช็อกโกแลต)
(ที่มา : <http://jaan.exteen.com/20060728/entry>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

- เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับช็อกโกแลตตัวน้อยๆ ที่มีความสงสัยว่าทำไมมนุษย์ถึงชอบกินช็อกโกแลต จากความสงสัยเล็กๆ นำพามาซึ่งตอนจบที่น่าตกตะลึง

ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาเรื่องนี้คือ

- การดำเนินเรื่องโดยสื่อถึงการเห็นคุณค่าของตัวเอง
- เนื้อเรื่องมีความตลกขำ
- การออกแบบคาแรคเตอร์ที่ถูกต้องใหม่มาจากอาหารทำให้สร้างความแปลก

ใหม่และน่าติดตามมากขึ้น

2.5.3 Happy Food

ประเภท : 3D Animation



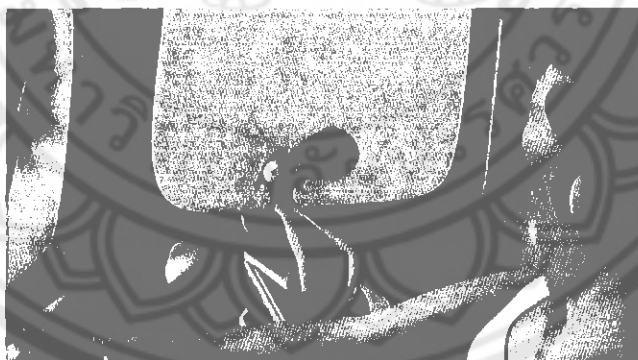
ภาพที่ 22 Happy Food
(ที่มา : <http://1.bp.blogspot.com>)

ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาเรื่องนี้คือ

- การดีไซน์ร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดที่มีการคุมโทนและใช้สีที่สดใส

2.5.4 Oktapodi

ประเภท : 3D Animation



ภาพที่ 23 Oktapodi
(ที่มา : <https://lh5.googleusercontent.com>)

ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาเรื่องนี้คือ

- มีการผสม low polygon และใช้สีที่สดใส

2.5.5 Happy Tree Friends

ประเภท : 2D Flash Animation



ภาพที่ 24 Happy Tree Friends
(ที่มา : <http://www.avtora.com>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

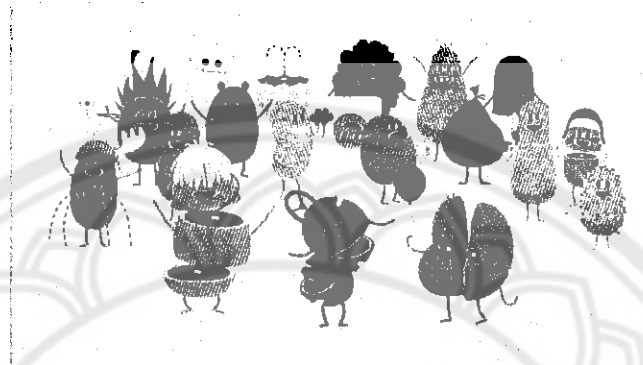
- เป็นการตูนแฟลชของซึ่งได้รับความนิยมในอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก จากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ การตูนเรื่องนี้ “ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก” เนื่องจากมีเนื้อหาที่รุนแรงมาก หลังจากเปิดตัวไม่นานก็กลายเป็นการตูนที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยยอดผู้ชมกว่า 16 ล้านคนต่อเดือน และได้รับรางวัลการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับยอดเยี่ยมหลายสาขา

ประโยชน์ที่ได้รับ

- การดำเนินเรื่องสอนถึงความอันตรายไม่ว่าจะเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่แต่แทนเรื่องจะบอกถึงการป้องกันอันตรายกลับใช้ความอันตรายมาเป็นเรื่องราวในการดำเนินเรื่อง ฉากเลือดสาด หรือการตายด้วยเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดทำให้เกิดความฮา ปนสยองนิดๆ แต่มีความสนุกสนาน และตลกขำ

2.5.6 Dump Ways To Die

ประเภท : 2D Animation



ภาพที่ 25 Dump Ways To Die
(ที่มา : <http://www.avtora.com>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

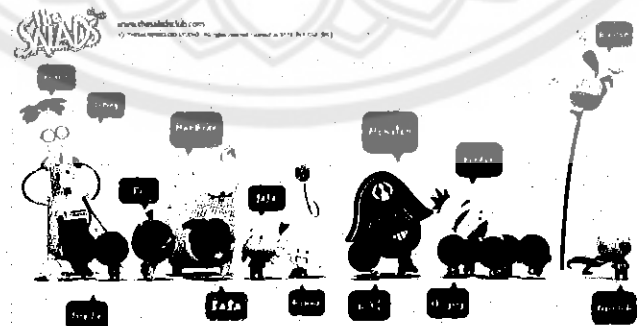
- แคมเปญรณรงค์เรื่องความปลอดภัยจากกรรมทางรถไฟของประเทศ Australia สร้างกระแสเพลงใสๆ น่ารักรัก แต่ความหมายหดหู่มีดหมั่น จนคนดูและฟังแยกไม่ออกว่ามันจะโหดหรือน่ารัก

ประโยชน์ที่ได้รับ

- คาแรคเตอร์ถูกออกแบบมาอย่างน่ารัก ใช้รูปทรงเรียบง่ายแต่ก็มีดีเทลรายละเอียดของแต่ละตัวที่สอดคล้องกับฉากการตายอย่างโหดๆ และไร้สติ

2.5.7 The Salads

ประเภท : 3D Animation



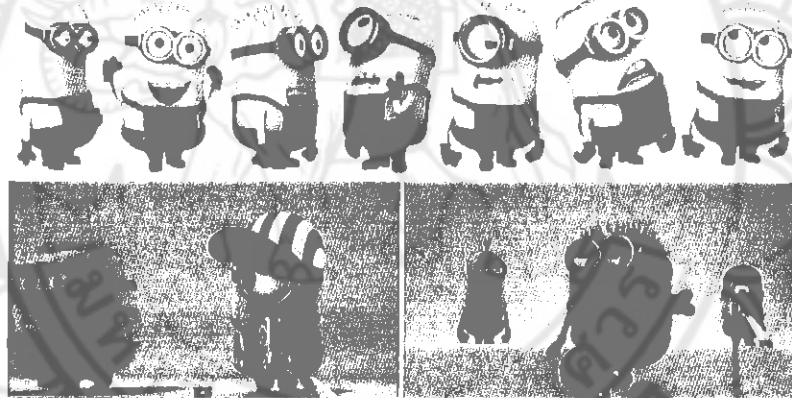
ภาพที่ 26 The Salads
(ที่มา : www.thesaladsworld.com)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

- แอนิเมชันจากที่เล่าถึงการอยู่ร่วมกันการใช้ชีวิตของพวกเขาผักผลไม้ประโยชน์ที่ได้รับ
- คาแรคเตอร์ และ ฉาก มีการใช้ 2D เข้ามาผสม
- ไม่มีเสียงพากย์ แต่เสียงของตัวละครทั้งหมดจะใช้เสียงเอฟเฟ็ค

2.5.8 Despicable Me

ประเภท : 3D Animation



ภาพที่ 27 Despicable Me
(ที่มา : <http://3.bp.blogspot.com/>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

- ปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์แอนิเมชันของยูนิเวอร์แซล เรื่อง

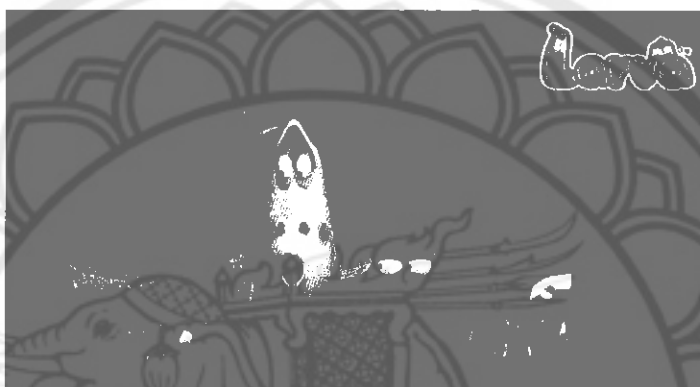
Despicable Me เป็นเรื่องราวของมิสเตอร์กรู วายร้ายที่หมายจะขโมยดวงจันทร์เพื่อสร้างความยิ่งใหญ่ของตัวเอง โดยกรูมีกองกำลังมินเนียนเป็นลูกน้องผู้ซื่อสัตย์คอยให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติการขโมยดวงจันทร์ บทบาทของเจ้าพวกมินเนียนจะเป็นบทบาทแบบซัพพลีต คือมีเรื่องราวตลกๆ ของเจ้าพวกนี้แทรกในระหว่างเนื้อเรื่องเป็นระยะทำให้ผู้ชมสนุกสนานไปกับการกระทำเป็น ฮาๆ

ประโยชน์ที่ได้รับ

- คาแรคเตอร์มีความน่ารัก น่าเอ็นดู ฮา ตลก และกวน ทำให้ไม่เฉพาะแค่เด็ก ผู้หญิงหรือผู้ชาย แต่ว่าตัวคาแรคเตอร์สามารถเข้าได้กับทุกเพศทุกวัย

2.5.9 Larva

ประเภท : 3D Animation



ภาพที่ 28 Larva

(ที่มา : <http://seekcartoon.com/>)

จากกรณีศึกษาได้ข้อสรุปดังนี้

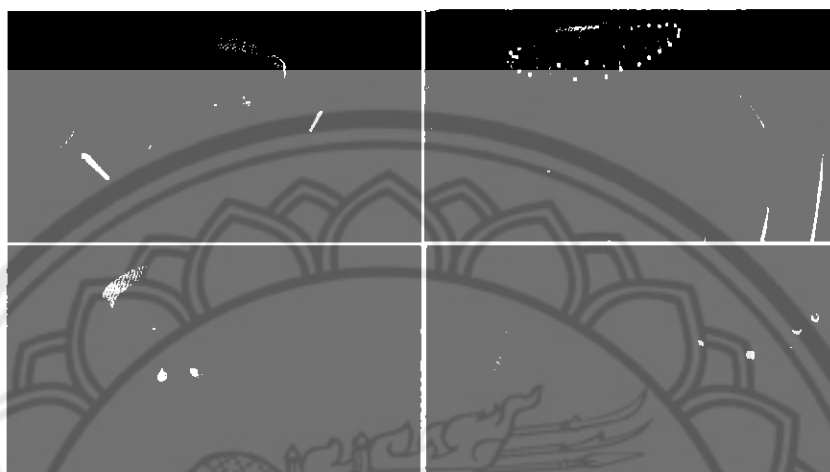
- แอนิเมชันจากเกาหลีที่เล่าถึงความสัมพันธ์การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันของหนอนสองตัวในท่อระบายน้ำ

ประโยชน์ที่ได้รับ

- เนื่องจากเป็นแอนิเมชันที่ใช้เสียงเอฟเฟคในการดำเนินเรื่องที่ไม่มีบทพูด ทำให้ไม่ว่าเป็นตอนเศร้า ดีใจ หรือผิดหวัง สีหน้าและการแสดงท่าทางของคาแรคเตอร์ มีการแสดงออกสีหน้าที่ชัดเจน

2.5.10 The Ballad of Julio

ประเภท : 3D Animation



ภาพที่ 29 The Ballad of Julio
(ที่มา : <http://vimeo.com>)

ประโยชน์ที่ได้รับ

- การใช้เอฟเฟค มีการใช้กราฟฟิกเข้ามาเป็นเอฟเฟคช่วยในงาน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การออกแบบบอनिเมชั่นเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง “ French Fries ” ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยนำเสนอแนวคิดและวิธีการเพื่อความเข้าใจโดยง่าย ประกอบด้วยเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย เป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุ 18 - 21 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย แม้จะเป็นระยะที่เจริญเติบโตเข้าสู่ผู้ใหญ่เต็มที่มีการพัฒนาทางด้านจิตใจมากกว่าร่างกายโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดและปรัชญาชีวิต มีความคิดอิสระเป็นตัวของตัวเอง มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เริ่มมองบทบาทของตนเองที่แยกออกจากครอบครัวมากขึ้น ต้องการความเป็นส่วนตัว แต่ปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่นตอนปลายก็อยู่ในกลุ่มที่มีความเครียดและฆ่าตัวตายมากที่สุด เพราะในสังคมปัจจุบันซึ่งมีแต่ความเร่งรีบ และความรุนแรงในการแข่งขันเพื่อความอยู่รอดสูง ความเครียดอันเนื่องมาจากการแข่งขันจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ การแข่งขันกันในทุกรูปแบบ ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งถึงวัยรุ่น และผู้ใหญ่ ล้วนแล้วแต่มีส่วนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม อารมณ์และเกิดปัญหาทางจิตใจ

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

- ข้อมูลจากทางกรมสุขภาพจิต
- บทความด้านสุขภาพจิตและจิตเวช
- ข่าวสดออนไลน์
- สรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556 จากสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)
- เอกสารวิชาการ มาตราการป้องกันแก้ไขปัญหาการฆ่าตัวตายของเด็กและเยาวชนไทย
- งานวิจัยวิธีการจัดการความเครียดของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

3.3.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

จากปัญหาการตายของวัยรุ่น การท้อแท้สิ้นหวังอาจเป็นอาการหนึ่งของภาวะซึมเศร้า แต่ก็พบว่าเด็กที่พยายามฆ่าตัวตายส่วนใหญ่ไม่มีความยืดหยุ่นในการแก้ปัญหา มองปัญหาในแง่ร้าย หมกมุ่นคิดถึงแต่ปัญหา และคิดฝันจะให้ปัญหาหมดไปเอง โดยไม่พยายามหาวิธีที่จะแก้ปัญหาจึงนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ซึ่งการตัดสินใจ "ไม่อยู่" ของผู้คิดอยากฆ่าตัวตายเป็นผลของหนึ่งอารมณ์ที่แลบเข้ามาในความคิด เป็นนามธรรมที่อธิบายความท้อแท้สิ้นหวังซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ชัดๆ เป็นรูปธรรม วัยรุ่นหลายคนที่เคยคิดอยากฆ่าตัวตายสามารถเดินข้ามผ่านอารมณ์ดังกล่าวไปได้ แต่ก็ยังมีอีกมากมายที่กำลังประสบปัญหา ซึ่งการตัดสินใจฆ่าตัวตายเป็นเพียงอารมณ์ชั่ววูบหนึ่งที่รู้สึกว่าคุณเองไม่มีค่า

3.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัย

จากงานวิจัยวิธีการจัดการความเครียดของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือพบว่า วิธีการจัดการความเครียดที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ในการจัดการความเครียดสูงสุด ซึ่งเป็นวิธีพักผ่อนหย่อนใจด้วยตนเอง คือ ดูหนัง ฟังเพลง ดูละครทีวี ดูตลก ดูฟุตบอล มากถึง 97.5% จะเห็นได้ว่าสื่อจรรโลงใจ สามารถเข้าถึงแก่กลุ่มเป้าหมายได้ค่อนข้างมาก

3.3.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากบทความ

นักวิจัยพบว่า การดูหนังที่ทำให้เราหัวเราะดีต่อสุขภาพหัวใจของเรา ในทางกลับกัน การดูหนังสยองขวัญ หรือหนังสงครามจะเพิ่มความเครียดให้แก่เราแทน

ในการวิจัย ทีมวิจัยให้อาสาสมัครชมหนังตลกต่อเนื่องกัน เช่นเรื่อง "There Something About Mary" แสดงโดยคาเมรอน ดิอาซ แล้วในวันถัดมาชมหนังสงคราม "Saving Private Ryan"

ดร.ไมเคิล มิลเลอร์ หัวหน้าคณะผู้วิจัยจากมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์แมริแลนด์ ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า เมื่ออาสาสมัครชมหนังที่มีเนื้อหาเครียด หลอดเลือดจะมีปฏิกิริยาต่ออารมณ์ โดยจะทำการบีบตัวทำให้เลือดไหลเวียนได้ยากมากขึ้น แต่ในทางกลับกันหากชมหนังตลก หลอดเลือดจะคลายตัวแทน

เขากล่าวว่า ข้อค้นพบนี้ยืนยันงานศึกษาวิจัยที่เคยมีมาก่อนว่า หากเราอยู่ในภาวะเครียดและกดดัน หลอดเลือดของเราจะบีบตัว โดยรวมแล้วจากการเก็บข้อมูล 300 ครั้งพบว่า ความแตกต่างระหว่างหลอดเลือดในยามที่เราหัวเราะกับยามที่เราเครียด มีขนาดแตกต่างกันถึง 30-50%

3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

ผลสรุปแนวทางในการออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง French Fries มีกระบวนการในการออกแบบดังนี้

แนวคิดของเรื่อง

จากปัญหาการฆ่าตัวตายของวัยรุ่น การท้อแท้สิ้นหวังอาจเป็นอาการหนึ่งของของภาวะซึมเศร้า แต่ก็พบว่าเด็กที่พยายามฆ่าตัวตายส่วนใหญ่ไม่มีความยืดหยุ่นในการแก้ปัญหา มองปัญหาในแง่ร้าย หมกมุ่นคิดถึงแต่ปัญหา และคิดฝันจะให้ปัญหาหมดไปเอง โดยไม่พยายามหาวิธีที่จะแก้ปัญหาจึงนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ซึ่งการตัดสินใจ “ไม่อยู่” ของผู้ที่คิดอยากฆ่าตัวตายเป็นผลของหนึ่งอารมณ์ที่แอบเข้ามาในความคิด เป็นนามธรรมที่อธิบายความท้อแท้สิ้นหวัง ซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ชัดๆ เป็นรูปธรรม ซึ่งการตัดสินใจฆ่าตัวตายเป็นเพียงอารมณ์ชั่ววูบหนึ่งที่รู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่มีค่า เนื้อเรื่องจึงต้องการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้ชีวิต

แนวของเรื่อง

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยที่รักความสนุกสนานและมีความคิดอิสระ เป็นตัวของตัวเองตัวระดับหนึ่ง การสอดแทรกแนวคิดไปในแอนิเมชันแนวตลกจึงน่าจะเหมาะสม เนื่องจากทำให้คลายเครียด ดูแล้วผ่อนคลายและมีความสนุกสนานไปด้วยในตัว

คาแรคเตอร์

โดยรวมของกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นซึ่งการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะเป็นการดู SD สัดส่วน 1:2 หรือ 1:3 มีความเหมาะสมที่จะนำมาออกแบบเนื่องจากว่าเอกลักษณ์ของมันก็คือเป็นงานที่ “สื่อถึงอารมณ์ขัน” ทำให้ตัวเนื้องานก็จะพลอยออกไปในแนวล้อเลียนขบขันด้วยบวกกับรูปทรงที่ถูกตัดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย แต่ยังคงรายละเอียดต่างๆ ที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของคาแรคเตอร์นั้นๆ

ฉาก

การใช้ฉากที่มีการลดทอน

แสง

ใช้แสงและสีเส้นที่สดใส

เสียงพากย์/เอฟเฟค/ชาวด์ประกอบ

เสียงเป็นการเสริมความสมบูรณ์ของตัวแอนิเมชันได้มาก ซึ่งอนิเมชันแนวตลกจะใช้ชาวประกอบเพลงจังหวะเร็วที่มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ผ่อนคลายและใช้เสียงเอฟเฟคแทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับเคลื่อนไหวแทนการพากย์

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้มีแนวทางในการออกแบบแอนิเมชันเรื่อง French Fries เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อความเข้าใจมากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

- 4.1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)
- 4.2 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง (Sketch)
- 4.3 ผลงานขั้นสุดท้าย (New Media)

4.1 แนวคิดในการออกแบบ (Concept)

4.1.1 ชื่อโครงการ

การออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง " French Fries "

4.1.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาการทำแอนิเมชัน 3D
- 2) เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 3D
- 3) เพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย
- 4) เพื่อให้ให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิต

4.1.2 แนวทางในการออกแบบ

การออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง " French Fries " ต้องการที่จะสื่อสารกับผู้รับชมที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย มีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับการต่อต้านการฆ่าตัวตาย ส่งเสริมให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิตของการมีชีวิตอยู่ เน้นการสื่อสารโดยทำทางมากกว่าการพาดพิงเสียลงไป เทคนิคในการทำแอนิเมชันจะใช้เทคนิค 3D animation โปรแกรม Autodesk Maya

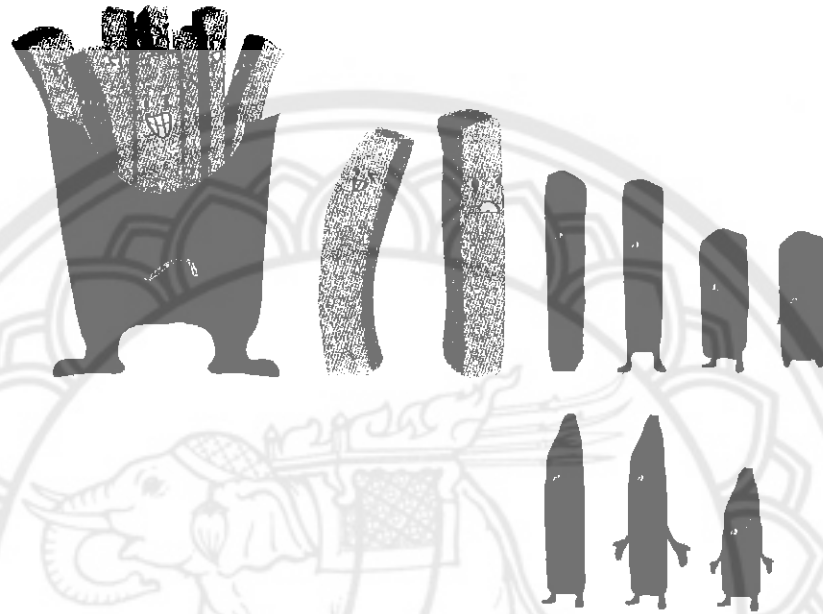
4.1.3 อารมณ์และความรู้สึกของงานที่ออกแบบ (Mood & Tone)



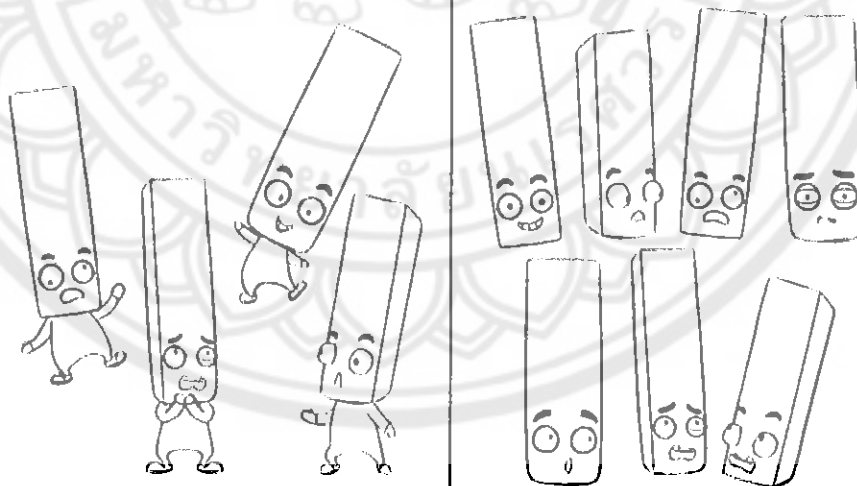
ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่างอารมณ์และความรู้สึกของงานที่นำมาใช้ในงาน

4.2 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

4.2.1 การออกแบบคาแรคเตอร์



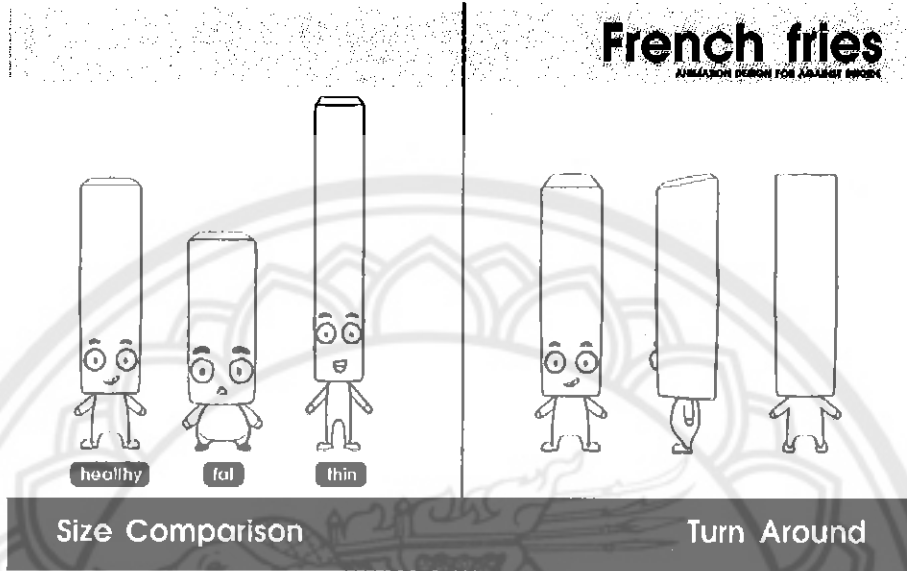
ภาพที่ 31 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 1



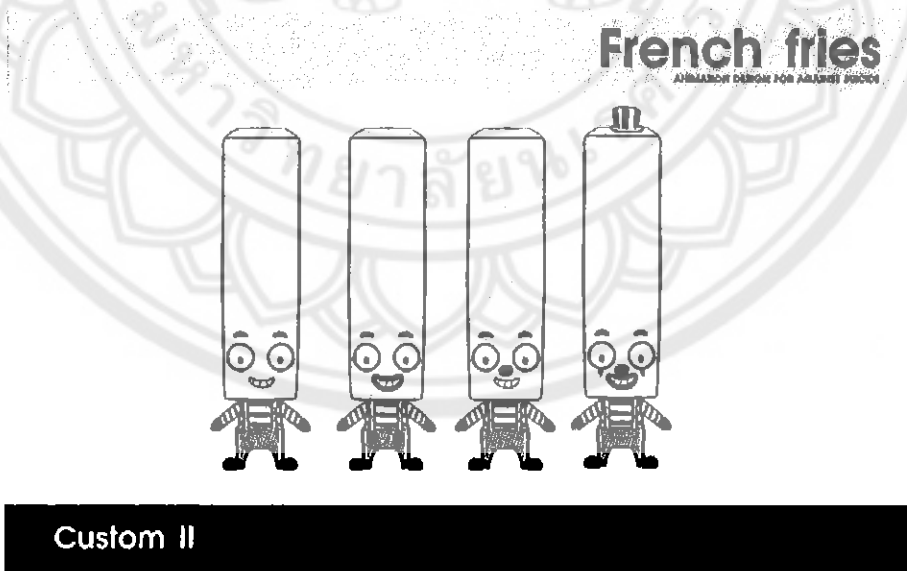
Model Sheet

Facial Expression

ภาพที่ 32 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (1)

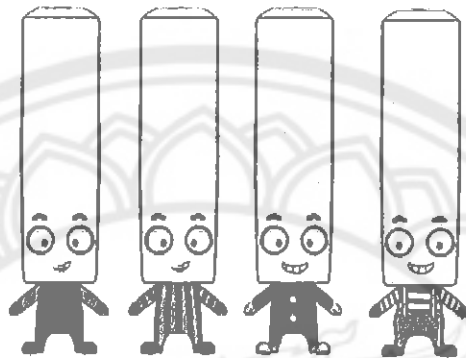


ภาพที่ 33 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (2)



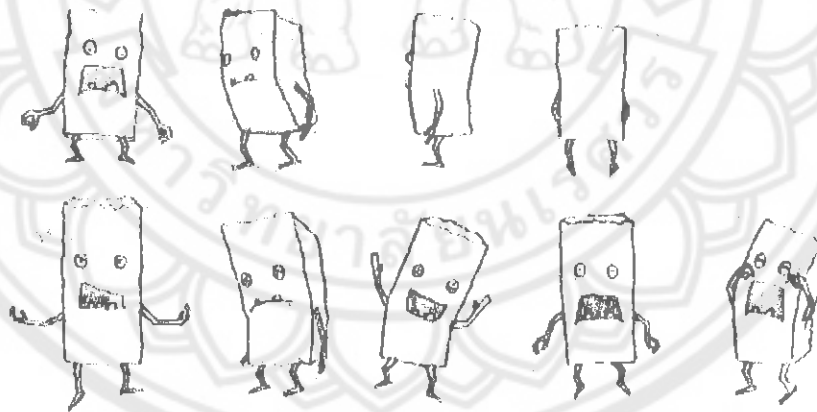
ภาพที่ 34 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (3)

French fries

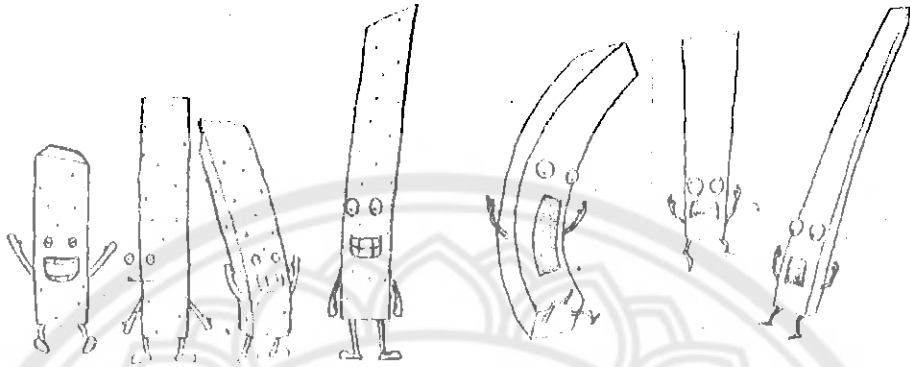


Custom 1

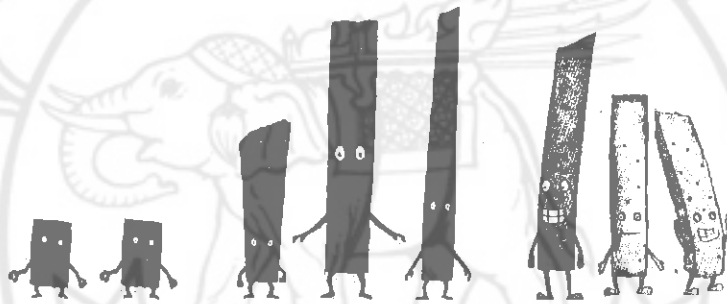
ภาพที่ 35 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 2 (4)



ภาพที่ 36 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (1)



ภาพที่ 37 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (2)

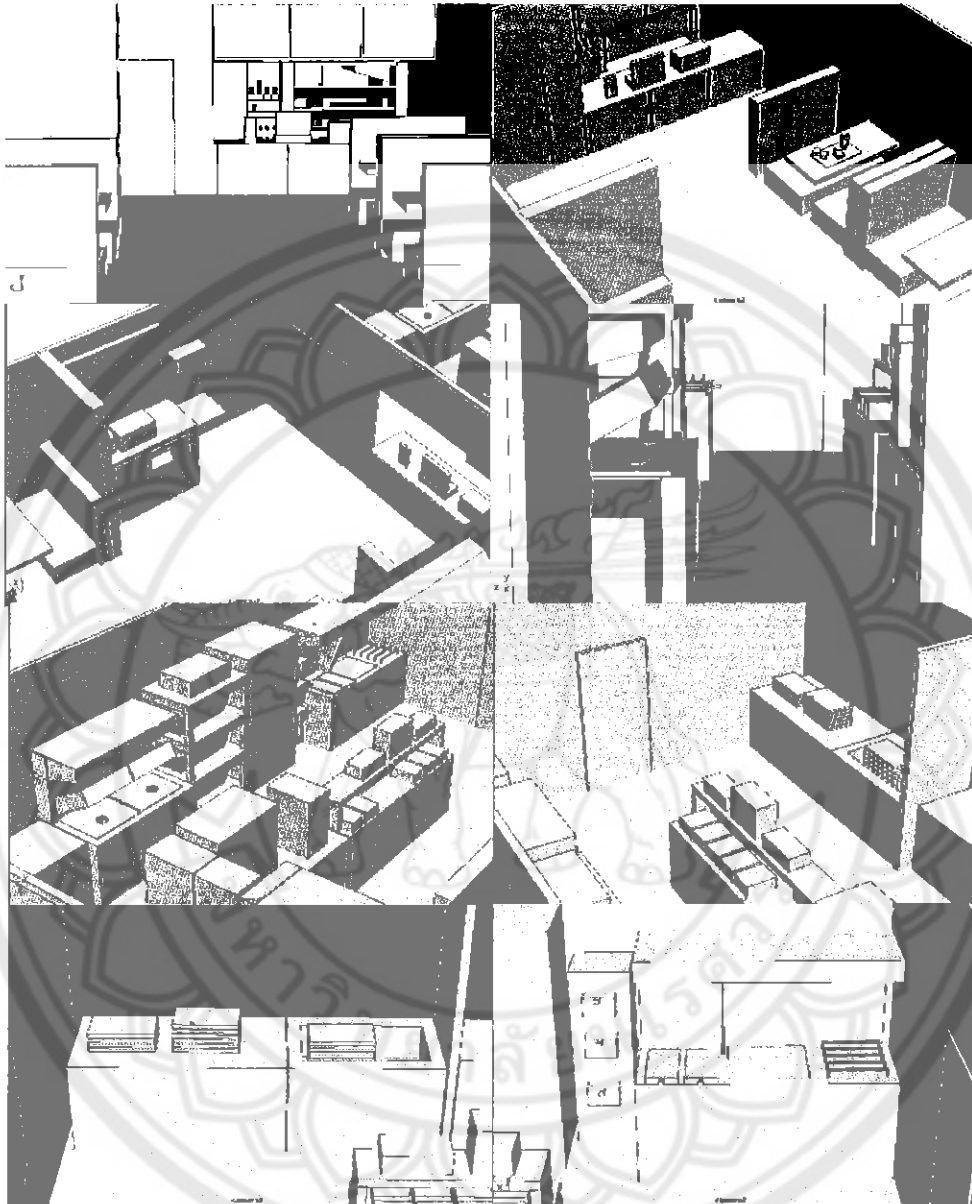


ภาพที่ 38 การออกแบบคาแรคเตอร์ ครั้งที่ 3 (3)

4.2.2 การออกแบบจาก



ภาพที่ 39 ภาพการออกแบบโลโก้ประกอบจาก

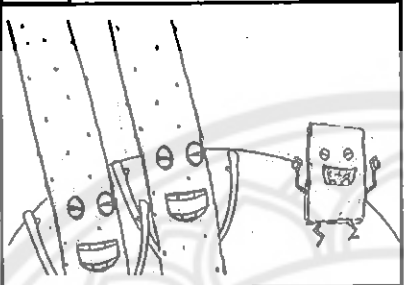
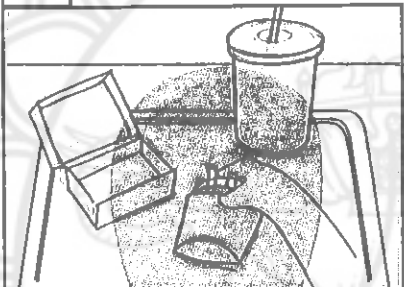
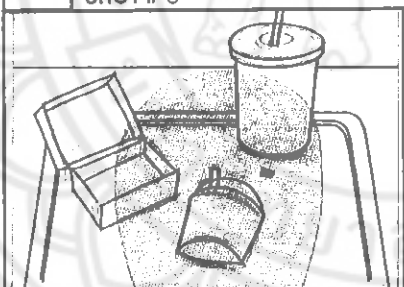
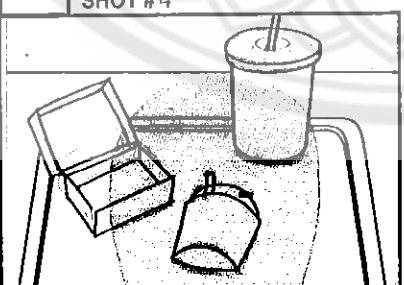


ภาพที่ 40 การออกแบบฉาก ครั้งที่ 3

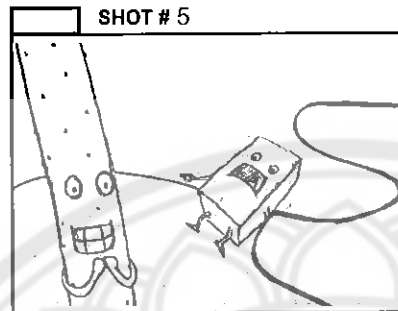
4.2.3 การสร้างสรรค์โครงเรื่อง (Story board)

1

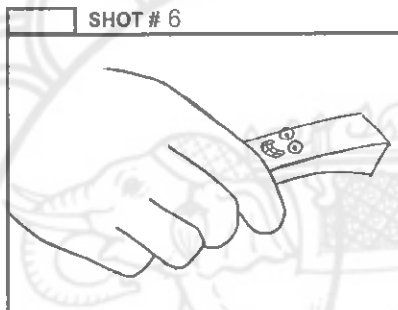
SCENE 1 ร้านอาหารฟาสต์ฟู้ด

<p>SHOT # 1</p> 	<p>ACTION : เพื่อนพี่ชายที่ตัวดีใจ</p> <p>TRANSITION : Cut</p> <p>ระยะภาพ : LS</p> <p>มุมภาพ : มุมสูง</p> <p>SOUND EFFECT : - เสียงกริ่งต๋อง ต๋อง - เสียงเคี้ยว</p> <p>SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร</p>
<p>SHOT # 2</p> 	<p>ACTION : มือหยิบเพื่อนพี่ชายเหลือง</p> <p>TRANSITION : Cut</p> <p>ระยะภาพ : ELS</p> <p>มุมภาพ : มุมสูง</p> <p>SOUND EFFECT : -</p> <p>SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร</p>
<p>SHOT # 3</p> 	<p>ACTION : เพื่อนพี่ชายใหม่โดนบ๊อดอกไปอยู่บนอกกต๋อง</p> <p>TRANSITION : กล้องนิ่ง</p> <p>ระยะภาพ : ELS</p> <p>มุมภาพ : มุมสูง</p> <p>SOUND EFFECT : -</p> <p>SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร</p>
<p>SHOT # 4</p> 	<p>ACTION : เพื่อนพี่ชายใหม่พลิกตัวกลับเข้ามาในกต๋อง</p> <p>TRANSITION : กล้องนิ่ง</p> <p>ระยะภาพ : ELS</p> <p>มุมภาพ : มุมสูง</p> <p>SOUND EFFECT : -</p> <p>SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร</p>

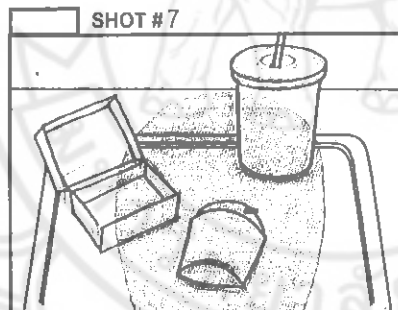
ภาพที่ 41 Story Board (1)



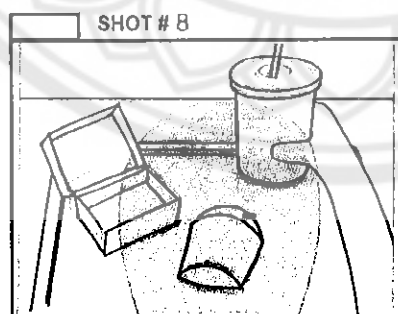
ACTION : มือกำลังจะหยิบเฟรนฟราย
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงตุ๊น
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



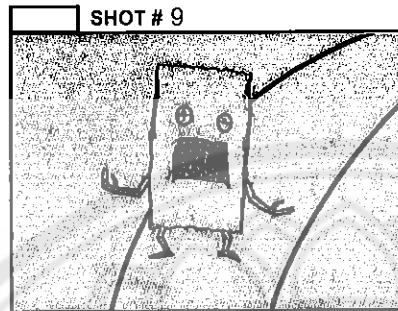
ACTION : มือหยิบเฟรนฟรายเหลือง
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมต่ำ
SOUND EFFECT : เสียงหัวเราะ
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



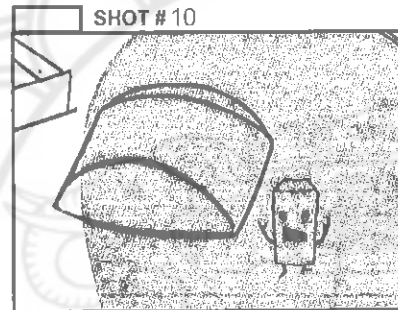
ACTION : -
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : ELS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงเคี้ยว
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



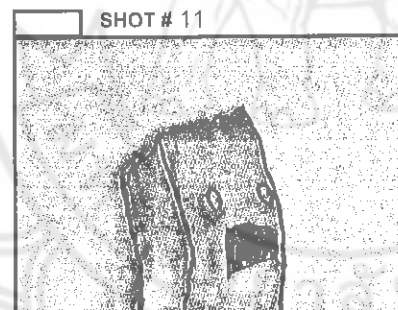
ACTION : มือหยิบแก้วน้ำ ดูดและวางลง
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : ELS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงดูดน้ำ วางแก้ว เสียงเรอ
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



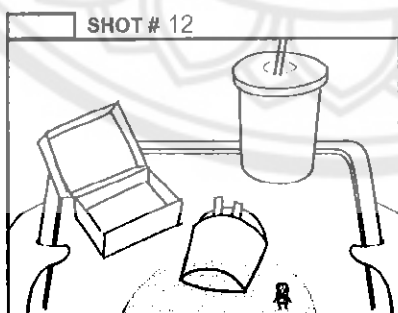
ACTION : เพื่อนพ่ายโหม้ขี๊ด
TRANSITION : Cut
CAMERA MOVEMENT : กล้องเคลื่อนจากมุมสูงไปที่
 ตัวเพื่อนพ่ายโหม้
ระยะภาพ : ELS ไปยัง LS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : -
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



ACTION : เพื่อนพ่ายโหม้วิ่งออกมาไววาย
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงไววาย
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

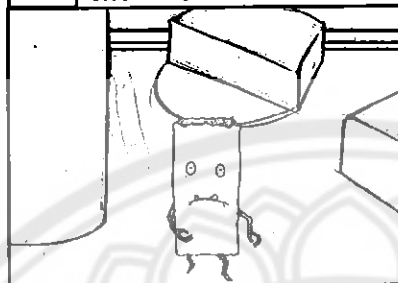


ACTION : หันไปดู
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : MS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงจับถาด
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



ACTION : คนเดินถือถาด
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : ELS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 13



ACTION : วิ่งไปดูข้างหน้าว่าคนจะเดินไปที่ไหน

TRANSITION : Cut

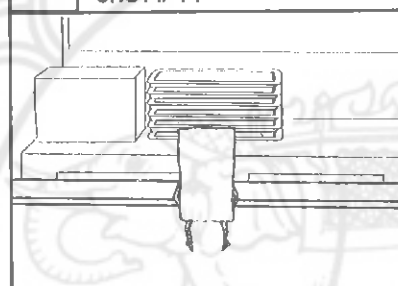
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 14



ACTION : เห็นที่เกี่ยวขาด

TRANSITION : Cut

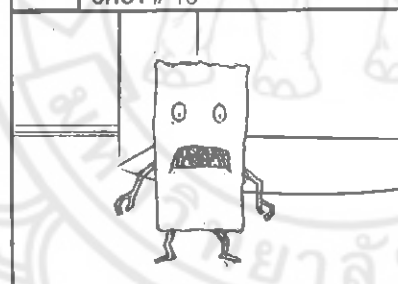
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสายตา

SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 15



ACTION : ตกใจ

TRANSITION : Cut

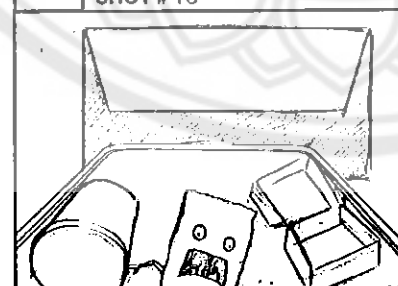
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสายตา

SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 16



ACTION : ถูกเทลงถัง

TRANSITION : Cut

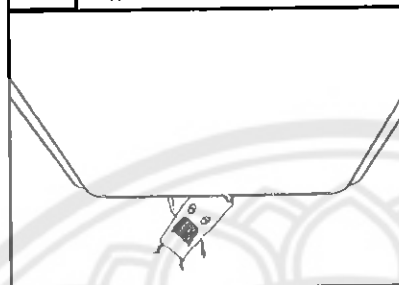
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงกรีดร้อง

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 17



ACTION : เกาะขอบถาด

TRANSITION : Cut

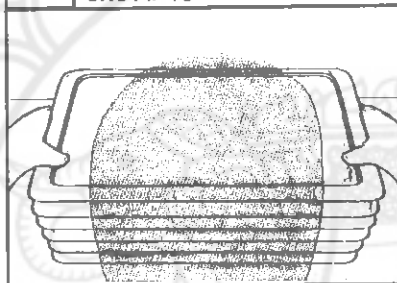
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมต่ำ

SOUND EFFECT : เสียงกรีดร้อง

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 18



ACTION : คนวางถาดและเดินออกไป

TRANSITION : Cut

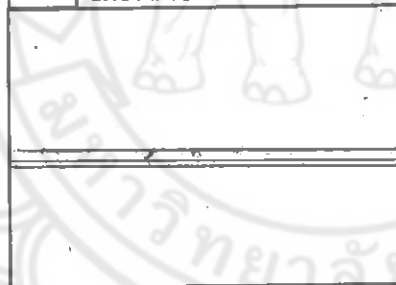
ระยะภาพ : ELS

มุมภาพ : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงวางถาด เสียงคนเดิน

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 19



ACTION : -

TRANSITION : Cut

CAMERA MOVEMENT : กล้องเคลื่อนจากมุมสูงไปที่ขอบถาด

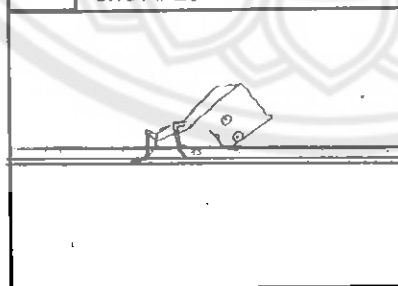
ระยะภาพ : ELS ไป LS

มุมภาพ : มุมสูง

SOUND EFFECT : -

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

SHOT # 20



ACTION : พยายามป็นขึ้นมา

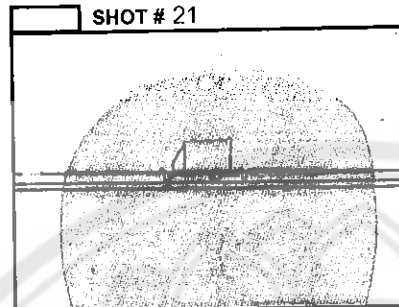
TRANSITION : Cut

ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสายตา

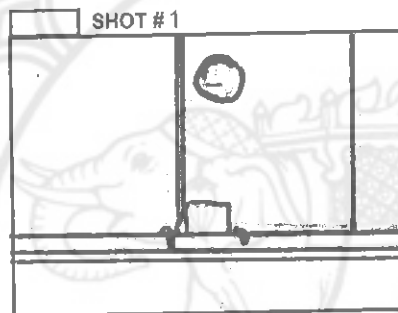
SOUND EFFECT : -

SOUND BGM : เสียงดนตรี

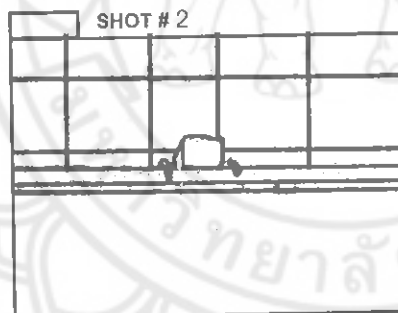


ACTION : ลงไปหลบเพราะคนเดินเข้ามาเก็บถาด
 TRANSITION : กล้องนิ่ง
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร

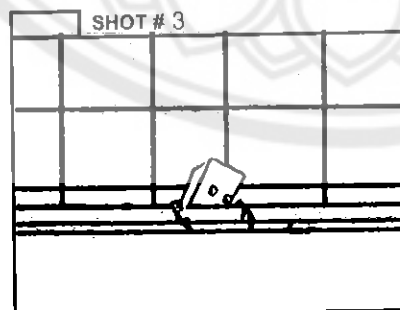
SCENE 2 หลังร้านอาหารฟาสฟูส



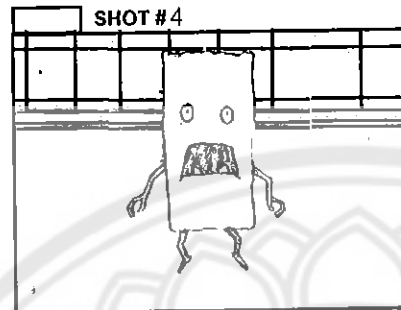
ACTION : พาเดินเข้าไปหลังร้าน
 TRANSITION : กล้องนิ่ง
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



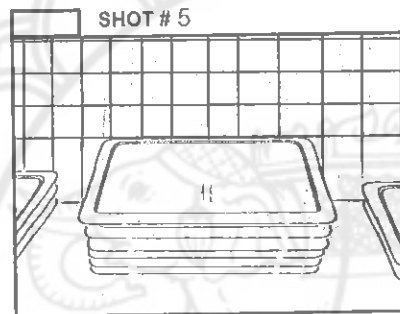
ACTION : คนวางถาดและเดินออกไป
 TRANSITION : กล้องนิ่ง
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงวางถาด เสียงคนเดิน
 SOUND BGM : เสียงดนตรี



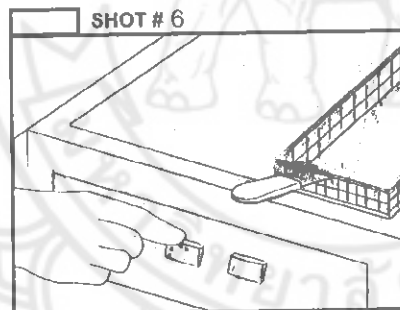
ACTION : แอมแง่มดู
 TRANSITION : กล้องนิ่ง
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงคนเดิน เสียงคนหยิบตระแกรง
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



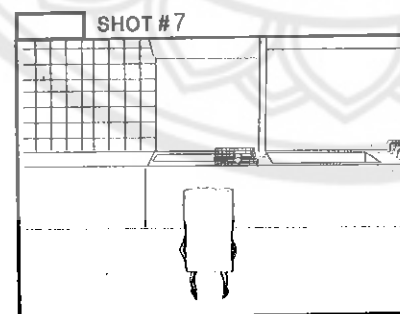
ACTION : ริงออกมา
TRANSITION : กลิ้งนิ่ง
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงริง
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



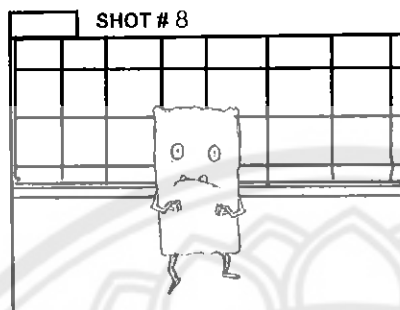
ACTION : -
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : ELS
มุมภาพ : มุมสูง
SOUND EFFECT : -
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



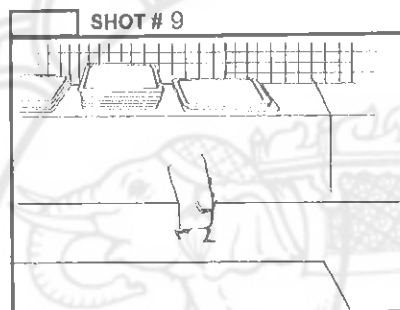
ACTION : คนกดเครื่องทอดเฟรนฟรายและเดินออกไป
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงปุ่มกด เสียงคนเดิน
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



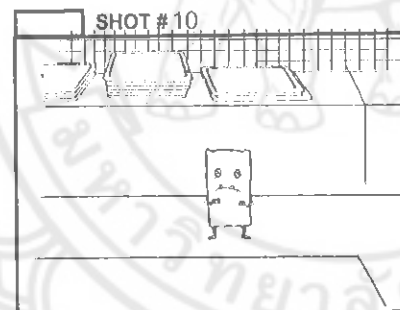
ACTION : -
TRANSITION : cut
CAMERA MOVEMENT : Boom Down
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงเฟรนฟรายกรีดร้องดีใจ
เสียงทอด
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



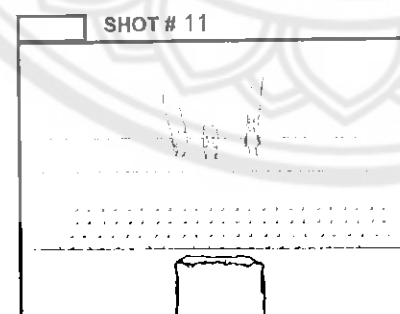
ACTION : เดินเข้าไปดู
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงเพื่อนพี่ชายกรีดร้องดีใจ
 เสียงทอด
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศในร้านอาหาร



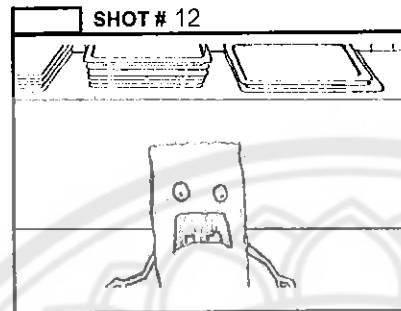
ACTION : วิ่งผ่านตระแกรงหักเพื่อนพี่ชาย
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงเพื่อนพี่ชายกรีดร้องดีใจ
 เสียงทอด
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



ACTION : หยุดมองที่กระจก
 TRANSITION : กล้องนิ่ง
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงเพื่อนพี่ชายกรีดร้องดีใจ
 เสียงทอด
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



ACTION : มองเห็นสภาพตัวเองให้กระจก
 ภาพของเพื่อนพี่ชายเหลือใจ fade in
 เข้ามาที่ละตัว และ fade out ออกไป
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : MS
 มุมภาพ : มุมสายตา
 SOUND EFFECT : เสียงเพื่อนพี่ชายเหลือใจหัวเราะ
 SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



ACTION : ตกใจตัวเอง

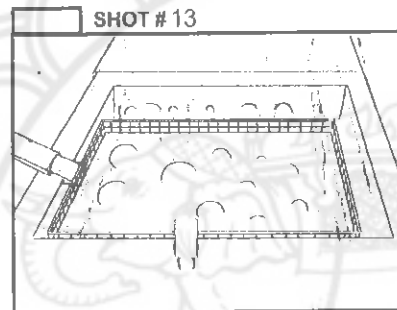
TRANSITION : Cut

ระยะเวลา : MS

มุมมอง : มุมสายตา

SOUND EFFECT : เสียงดนตรีดีราม่า

SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



ACTION : วิจารณ์กระทงทอด

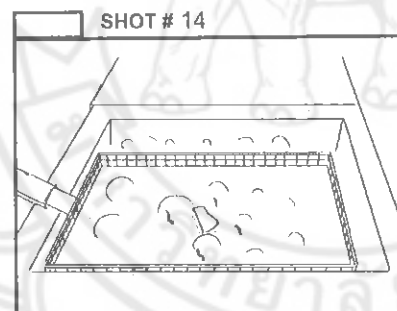
TRANSITION : Cut

ระยะเวลา : LS

มุมมอง : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด

SOUND BGM : เสียงดนตรีดีราม่า



ACTION : ผุดขึ้นมาอีกทีใหม่เป็นต่อ

แขนขาที่ออกจากกัน

TRANSITION : Cut

ระยะเวลา : MS

มุมมอง : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด

SOUND BGM : เสียงดนตรีดีราม่า



ACTION : เสียใจ

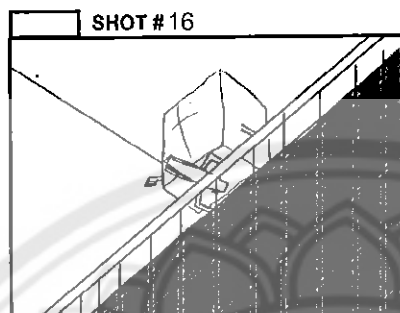
TRANSITION : ภาพจางซ้อน

ระยะเวลา : MS

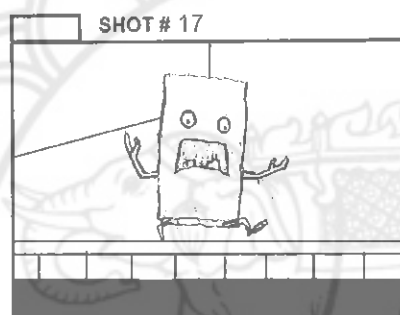
มุมมอง : มุมสายตา

SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด

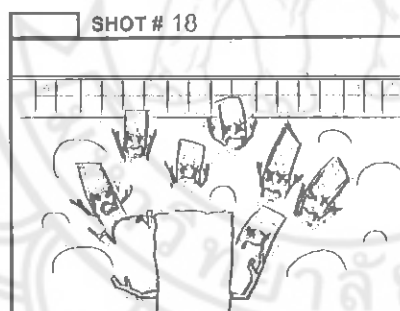
SOUND BGM : เสียงบรรยากาศหลังร้านอาหาร



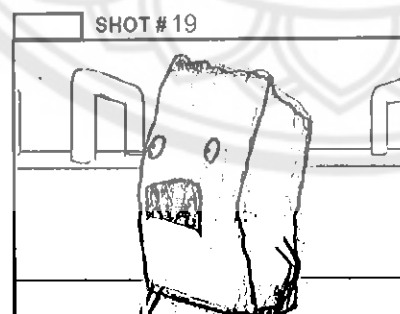
ACTION : ทิ้งห้กลงตรงแรง
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : LS
มุมภาพ : มุมต่ำ
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด
SOUND BGM : เสียงคนตริตริราม่า



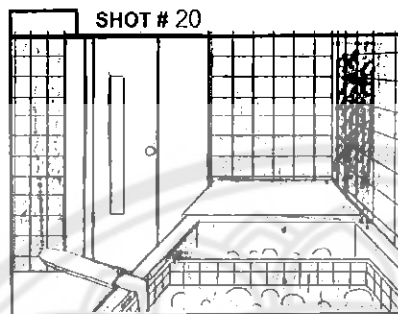
ACTION : ตกใจ
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : MS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงคนตริตริตื้น



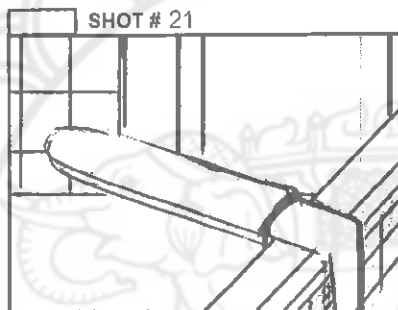
ACTION : เพื่อนพ่ายกำลังจะหนีโวยวาย
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : MS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงคนตริตริตื้น



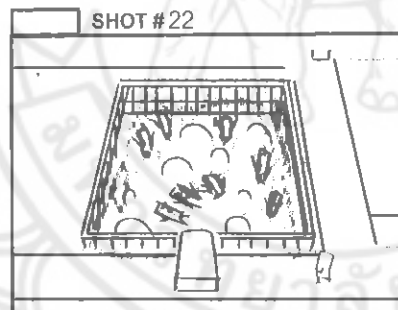
ACTION : ตกใจตกตื่น
TRANSITION : Cut
ระยะภาพ : MS
มุมภาพ : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงคนตริตริตื้น



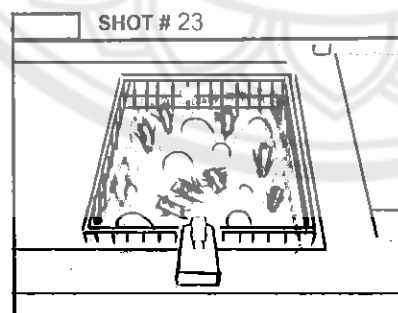
ACTION : -
TRANSITION : Cut
ระยะเวลา : LS
มุมมอง : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น



ACTION : -
TRANSITION : Cut
ระยะเวลา : MS
มุมมอง : มุมสายตา
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น



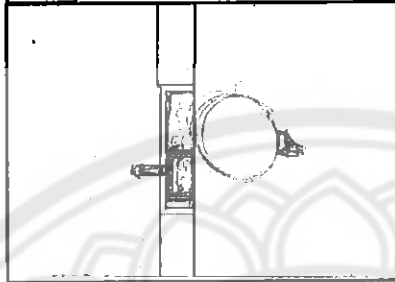
ACTION : วิ่งไปตรงที่จับ
TRANSITION : Cut
ระยะเวลา : LS
มุมมอง : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น



ACTION : หยิบ
TRANSITION : กล้องนิ่ง
ระยะเวลา : LS
มุมมอง : มุมสูง
SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโวยวาย
SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

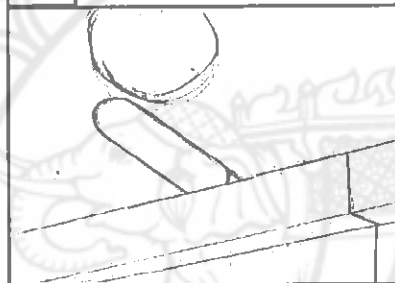


SHOT # 28



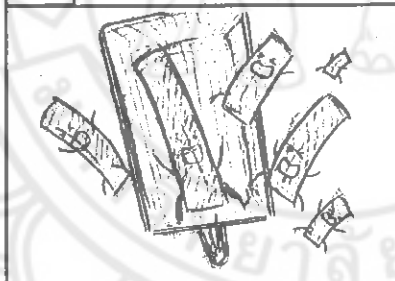
ACTION : fyo
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมหน้า
 SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโยยวาย
 SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 29



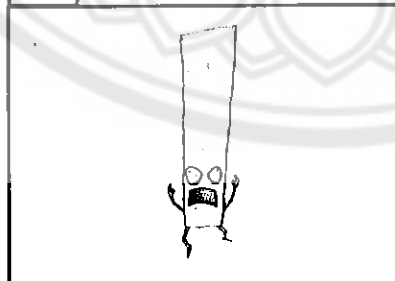
ACTION : ของหล่นลงมา
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมต่ำ
 SOUND EFFECT : เสียงน้ำมันเดือด เสียงโยยวาย
 SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 30



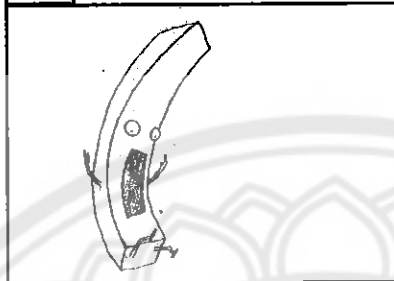
ACTION : ตระกาะงพลิก
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมต่ำ
 SOUND EFFECT : เสียงกรีดร้อง
 SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 31



ACTION : เฟรนเฟรยลอม
 TRANSITION : Cut
 ระยะเวลา : LS
 มุมภาพ : มุมต่ำ
 SOUND EFFECT : เสียงกรีดร้อง
 SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 32



ACTION : เฟรนฟรายลอม

TRANSITION : Cut

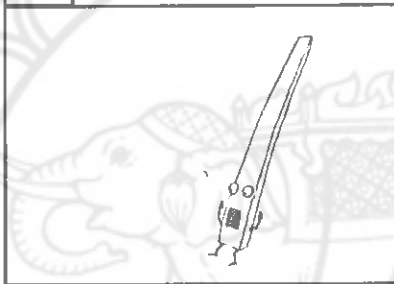
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมต่ำ

SOUND EFFECT : เสียงกรี๊ดร้อง

SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 33



ACTION : เฟรนฟรายลอม

TRANSITION : Cut

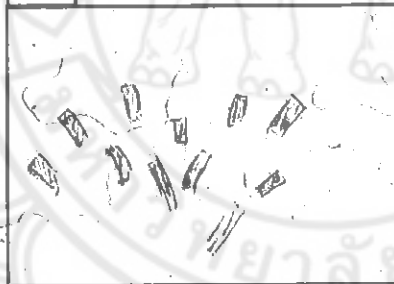
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมต่ำ

SOUND EFFECT : เสียงกรี๊ดร้อง

SOUND BGM : เสียงดนตรีตื่นเต้น

SHOT # 34



ACTION : เฟรนฟรายถึงพื้น

TRANSITION : Cut

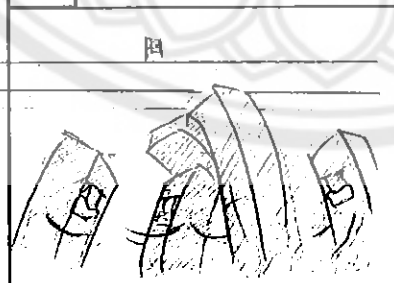
ระยะภาพ : LS

มุมภาพ : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงกรี๊ดร้อง

SOUND BGM : -

SHOT # 35



ACTION : เฟรนฟรายไฟมีลูกขึ้นมาร้องให้ตีใจอกคันทันที่รอดชีวิต

TRANSITION : Cut

ระยะภาพ : MS

มุมภาพ : มุมต่ำ

SOUND EFFECT : เสียงโวยวาย เสียงร้องไห้

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 36



ACTION : ร้องให้ตีใจ

TRANSITION : Cut

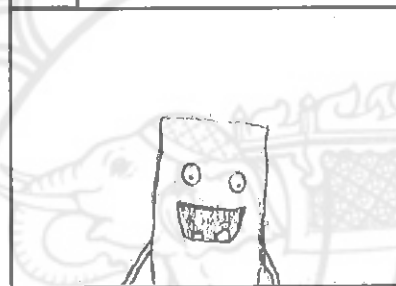
ระยะภาพ : MS

มุมมอง : มุมสายตา

SOUND EFFECT : เสียงร้องไห้

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 37



ACTION : มองดูเพื่อนชายที่รอดชีวิต และยิ้ม

TRANSITION : Cut

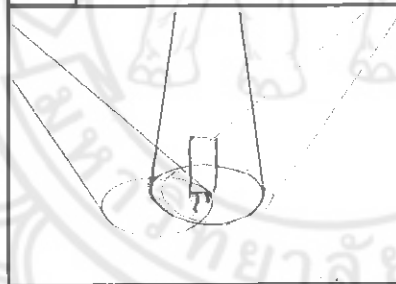
ระยะภาพ : MS

มุมมอง : มุมต่ำ

SOUND EFFECT : เสียงร้องไห้

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 38



ACTION : เดินหาไป สपोर्टไลท์ส่อง

TRANSITION : Cut

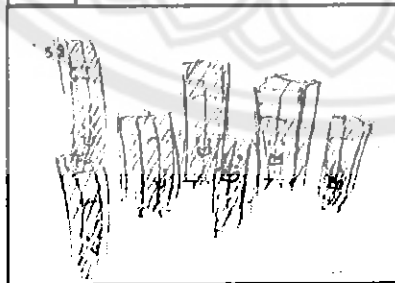
ระยะภาพ : LS

มุมมอง : มุมสูง

SOUND EFFECT : -

SOUND BGM : เสียงดนตรี

SHOT # 39



ACTION : หันขึ้นมามองข้างบน และวิ่งตามไป

TRANSITION : Cut

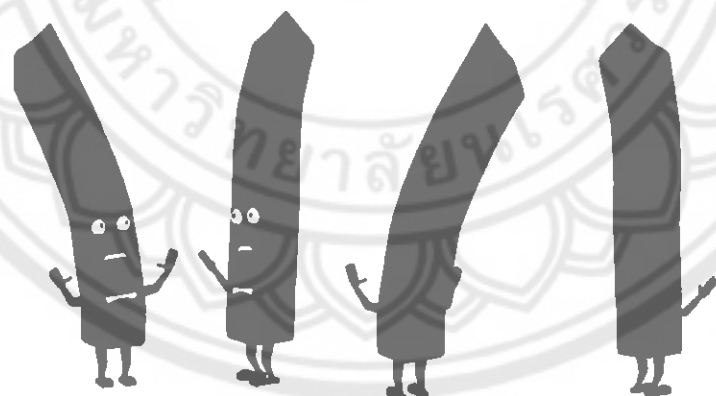
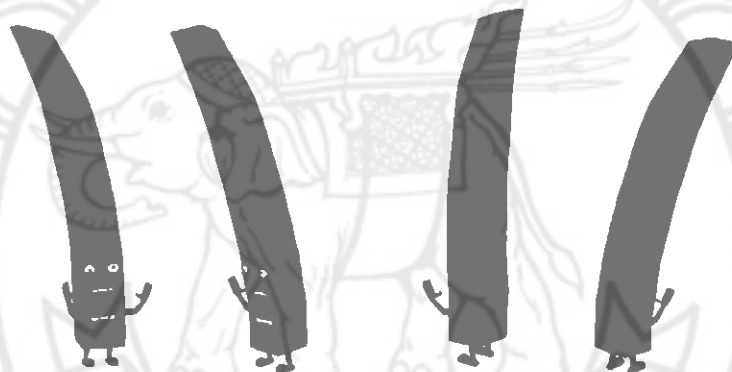
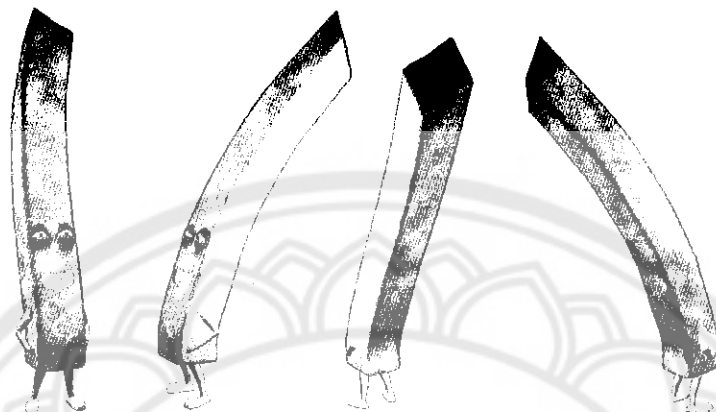
ระยะภาพ : LS

มุมมอง : มุมสูง

SOUND EFFECT : เสียงโหยวามตีใจ

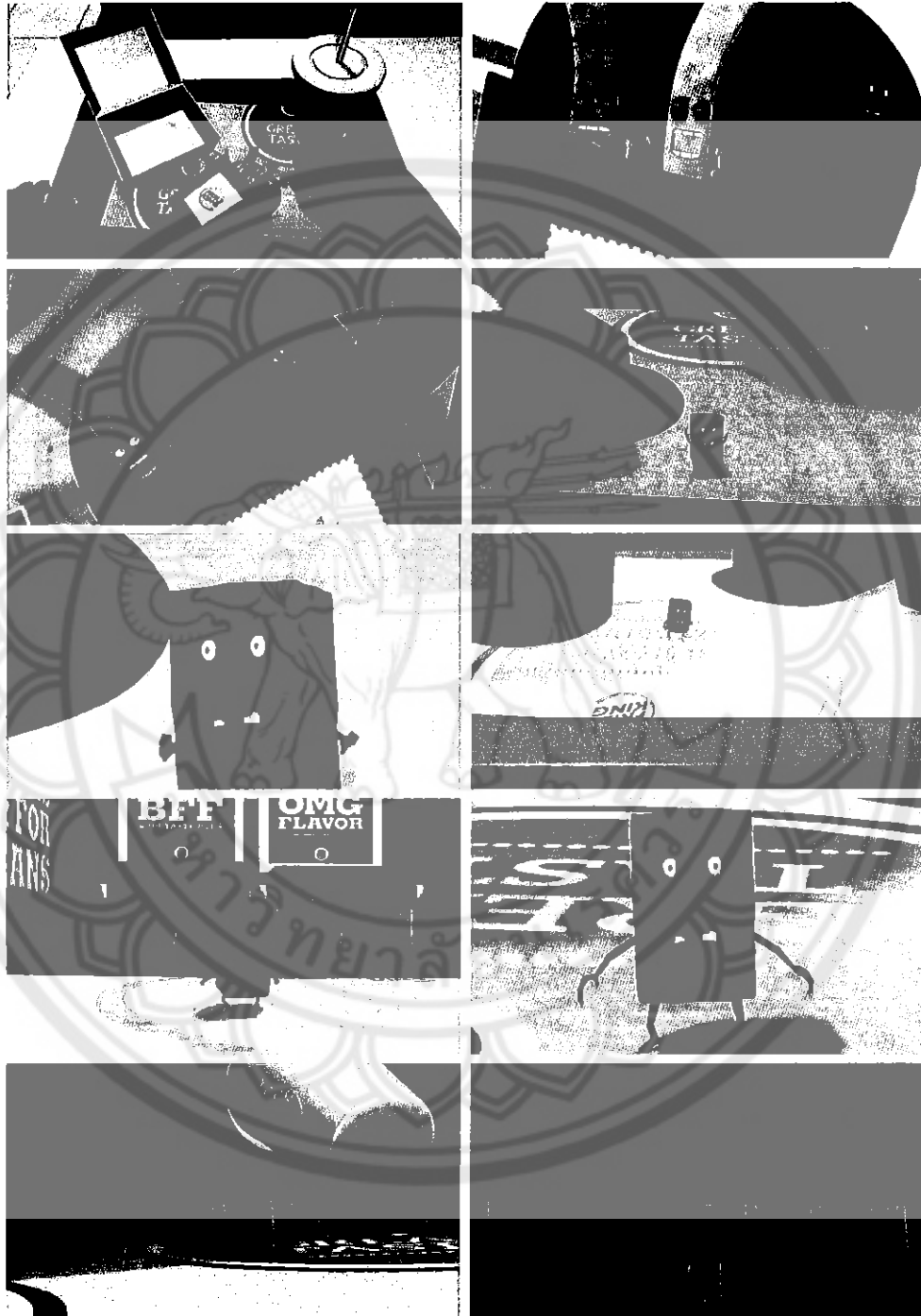
SOUND BGM : เสียงดนตรี

4.3 ผลงานขั้นสุดท้าย

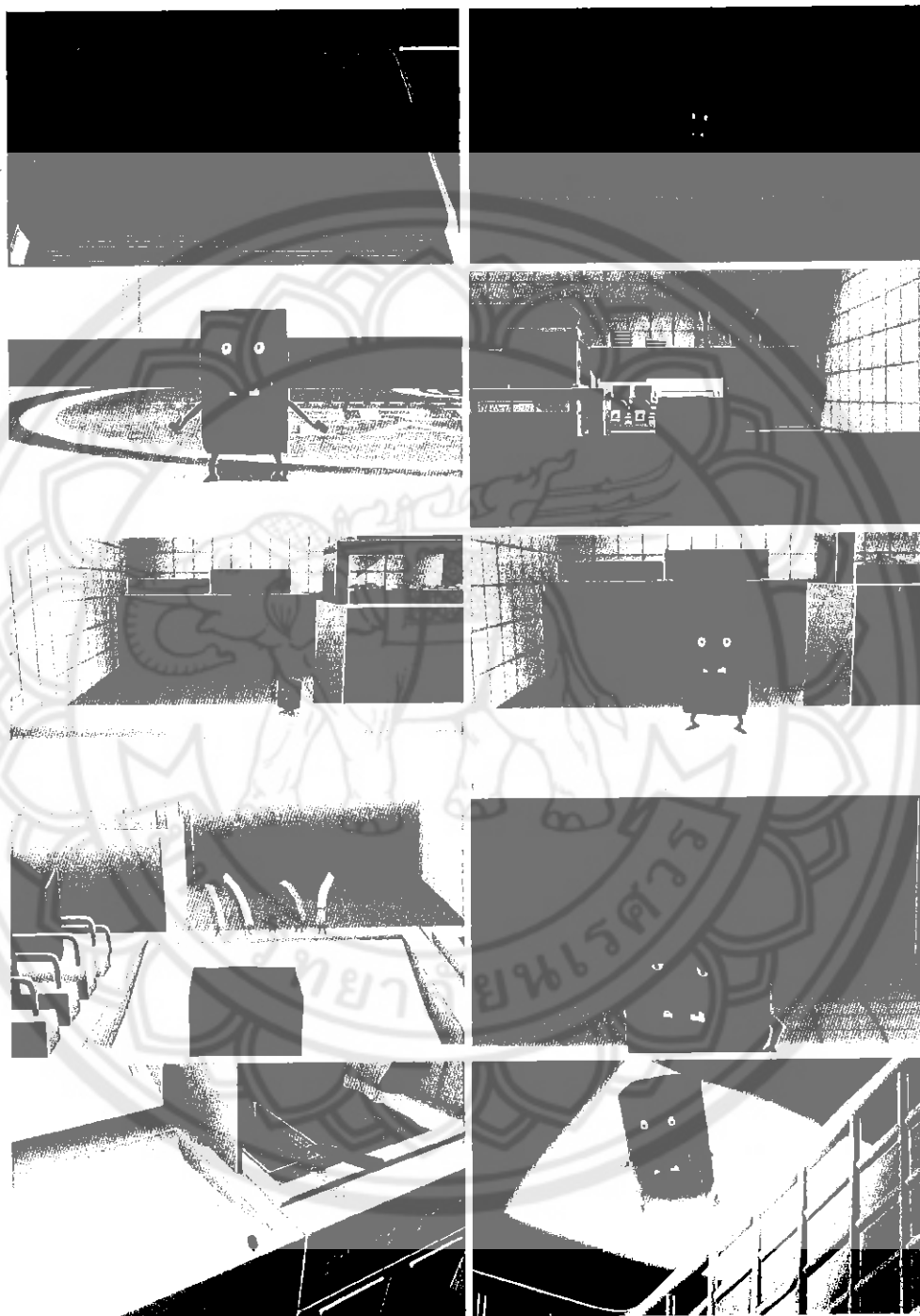


Fry level

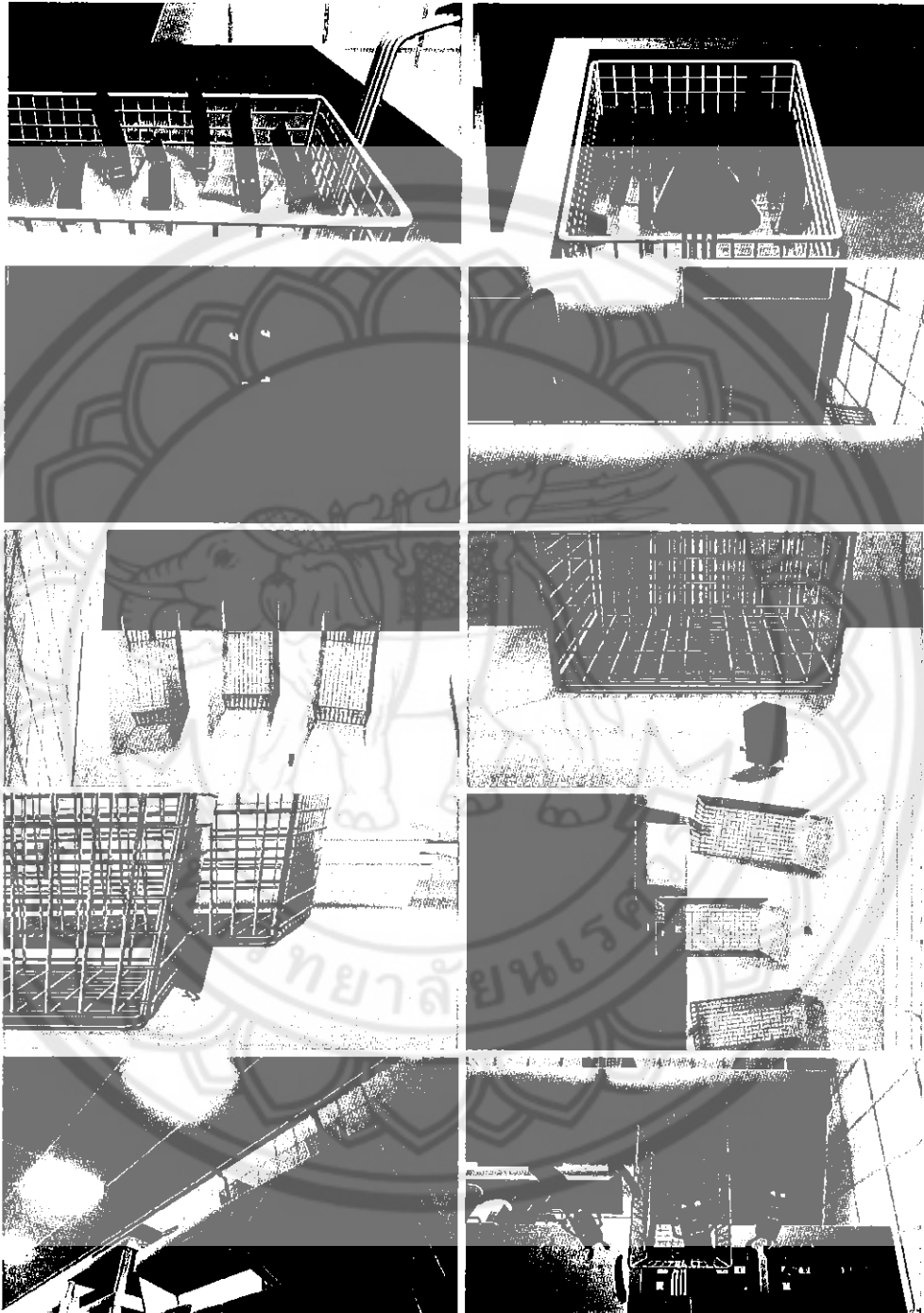
ภาพที่ 56 ภาพตัวละคร



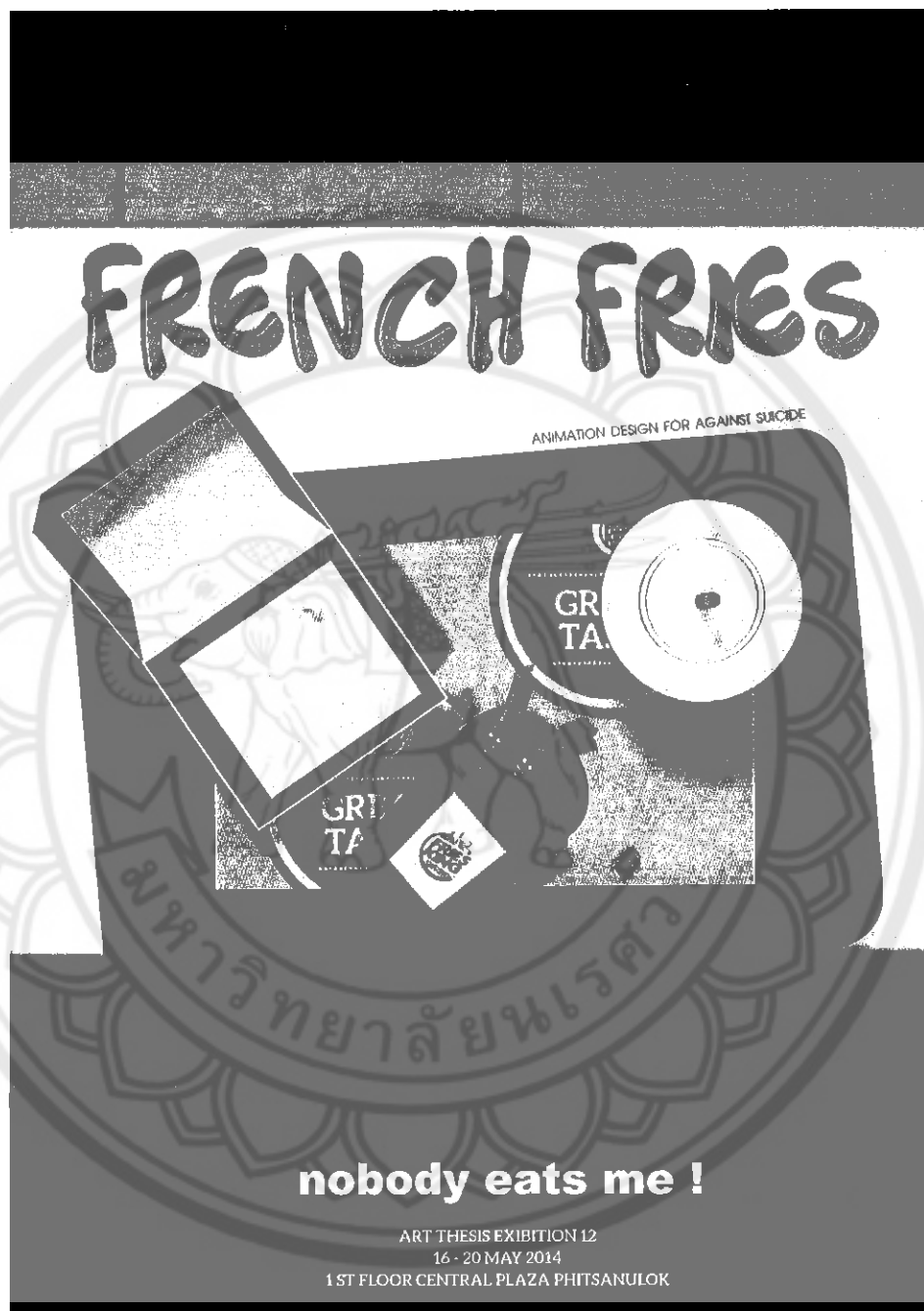
ภาพที่ 57 ผลงานที่สร้างสรรค์ (1)



ภาพที่ 58 ผลงานที่สร้างสรรค์ (2)



ภาพที่ 59 ผลงานที่สร้างสรรค์ (3)



ภาพที่ 60 โปสเตอร์



ภาพที่ 61 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่12 (1)



ภาพที่ 62 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่12 (2)



ภาพที่ 63 บูธจัดแสดงผลงาน (1)



ภาพที่ 64 บูธจัดแสดงผลงาน (2)

บทที่ 5

บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง "French Fries" ได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัวตาย เรื่อง " French Fries " มี การวางแผน เอาไว้อย่างเป็นขั้นตอน และค่อนข้างใช้เวลาพอสมควรในการดำเนินงาน โดยได้คิดหัวข้อเรื่อง ในการทำวิจัยตั้งแต่ช่วงปิดภาคการศึกษาออกแบบเหตุผลที่เลือกทำแอนิเมชันเพื่อต่อต้านการฆ่าตัว ตายนั้น เพราะเนื่องจากปัญหาการฆ่าตัวตายของวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มที่น่าเป็นห่วงที่สุด เพราะเป็นวัยที่ เผชิญปัญหาชีวิต มีอารมณ์รุนแรง หุนหันพลันแล่น และเป็นวัยที่ต้องปรับตัวในหลายๆ ด้าน เนื่องจากประสบการณ์ชีวิตยังมีไม่มากนัก ซึ่งวัยรุ่นถือเป็นวัยแห่งการสร้างสรรค์ เป็นพลังของ สังคม การฆ่าตัวตายก่อนวัยอันสมควรจึงเป็นการสูญเสียทรัพยากรมนุษย์ไปโดยเปล่าประโยชน์ แนวความคิดของการออกแบบ จึงต้องการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้ชีวิต การมีชีวิตอยู่ไม่จำ เป็นต้องมีความสมบูรณ์แบบ และเรามีคุณค่าต่อผู้อื่นอยู่เสมอ ผ่านสื่อในรูปแบบของแอนิเมชัน ซึ่ง เป็นงานที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการและแนวคิดได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยการออกแบบเรื่องราว ที่ซับซ้อนก็สามารถทำออกมาให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายดาย

ซึ่งการทำงานแอนิเมชันครั้งนี้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya ในการออกแบบมีการจัดองค์ ประกอบโดยคำนึงถึงความสวยงามและความแปลกใหม่ เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเฟรนช์ฟรายด์ ที่ไม่เห็นคุณค่าของตัวเอง มีความน่ารังสัดไส ทำให้ผู้ชมเกิดความเพลิดเพลิน เหมาะแก่การรับชม ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยรุ่น และยังแฝงข้อคิดคติสอนใจจากการรับชมไว้ภายในเรื่อง

ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างผลงาน ได้ศึกษาด้วยตนเอง พร้อมทั้งปรึกษาเพื่อน และอาจารย์ ที่ปรึกษา ที่มีความรู้ทางด้านโปรแกรมและการออกแบบ จนได้ผลงานที่สมบูรณ์ โดยนำเสนอชิ้นงาน ออกแสดงในงาน SAY'PLAY นิทรรศการศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 12 ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

ในเรื่องของขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยมีอุปสรรคในเรื่องของระยะเวลาในการดำเนินงาน เนื่องจากในการทำ 3D แอนิเมชัน ต้องใช้ระยะเวลาในการทำงานที่ค่อนข้างนาน ดังนั้นจึงต้องมีการ วางระบบการทำงานที่ดี และมีระยะเวลาในการทำงานที่เหมาะสมสำหรับหัวข้อวิจัยที่ทำงานออกแบบ แอนิเมชัน

บรรณานุกรม

- กนกภรณ์ ธรรมไชยงกูร. (26 ธันวาคม 2551). Animation : ชุมทรัพย์ที่น่าจับตามอง. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก (<http://webcache.googleusercontent.com/>)
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2540. คู่มือการป้องกันปัญหาการฆ่าตัวตายและการช่วยเหลือในชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี. เอวี พรินเทรียร์.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2540. คู่มือการให้การช่วยเหลือทางสังคมจิตใจเพื่อป้องกันปัญหาการฆ่าตัวตายสำหรับเจ้าหน้าที่สถานีอนามัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี. เอวี พรินเทรียร์.
- กรมสุขภาพจิตเผยแพร่วัยรุ่นส่วนใหญ่ฆ่าตัวตายเพราะอารมณ์. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=955000008526524>
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2542. คู่มือชุมชนเรื่อง "ระดมความห่วงใยผู้ทุกข์ใจในเรื่องชุมชน". พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี. โรงพิมพ์ ร.ส.พ
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2543. ค้นหาและเข้าใจตนเอง. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (30 เมษายน 2546). วัยรุ่น: การฆ่าตัวตาย Suicide. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.saf.mut.ac.th/Pages/psychology/Suicide.html>
- จรรยา ปรวิกษ์ประลัย. 2548. สวัสดิ์แอนิเมชั่น. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ.
- จรรยา ปรวิกษ์ประลัย. 2549. ลอดท้องช้าง บันทึกแอนิเมชันสัญชาติไทย "ก้านกล้วย" . กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ.
- दनัย ม่วงแก้ว. 2549. Flash Workshop. นนทบุรี : ไร่ดีชีฯ.
- เดลินิวส์. (6 กันยายน 2555). แฉใจไทยใจเสาะฮิตผู้กดคอมมากที่สุด. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.dailynews.co.th/Content.do?contentId=163408>
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2552. เทคโนโลยีมีลติมีเดีย. กรุงเทพฯ. เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์
- ธรรมปพน สีอำนวยโชค. 2550. INTRO to ANIMATION. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์,
- นับทอง ทองใบ. 2550. ฉีกชนบ แอนิเมชัน เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก . กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก
- น้ำมนต์ เรื่องฤทธิ์. การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ เรื่อง กล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์การถ่ายภาพ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

นิธิพัฒน์ สมสมาน The Monk Studios และ นายกสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกสไทย. (18 มิถุนายน 2556). Thailand Animator Festival กับการต่อยอดทางธุรกิจ. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.tacga.net/news-events-view.php?c=15>

ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 2546

วิชา อุตมฉันท . 2544. พิมพ์ครั้งที่ 2 . การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ : กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต. กรุงเทพฯ : บั๊ค พอยท์.

ศูนย์สื่อสารสังคม. (3 เมษายน 2556). กรมสุขภาพจิต แนะนำ สื่อสารผ่านออนไลน์ สัญญาณฆ่าตัวตายวัยรุ่นไทย ที่ทุกคนช่วยได้. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.forums.dmh.go.th/index.php?topic=29195.0>สมบัติ นิยมเวช. 2548.

วาดการ์ตูนง่ายจัง. กรุงเทพฯ : เอสบุ๊ค.

สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. 2550. พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ . กรุงเทพฯ : จูปีตัส จำกัด

สุธี พลพงษ์. 2548 . การลำดับภาพอย่างสร้างสรรค์สำหรับงานผลิตวีดิทัศน์. กรุงเทพฯ : บพิธการพิมพ์.

สุธี พงศาสกุลชัย. 2547. คัมภีร์ Fash MX 2004. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.

สศช. (26 สิงหาคม 2556). สรุปรายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2556. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2556, จาก http://social.nesdb.go.th/social/Portals/0/Documents/Press%20release_Q2%202013%20Thai%20and%20Eng_172.pdf

หนูวาลัย แห่งประเทศไทย. (2552). เด็กไทยฆ่าตัวตาย ปีละ 7,000 คน. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2556, จาก <http://blog.eduzones.com/ezone/27053>

ASTVผู้จัดการออนไลน์. (11 กรกฎาคม 2555).

Narin Rounsang. 2551. สร้างการ์ตูน Animation ด้วย Flash. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.

soda28. (26 ธันวาคม 2551). สรุปการฆ่าตัวตาย. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.oknation.net/blog/soda28/2008/12/26/entry-1>

thaigoodview. การฆ่าตัวตาย. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2556, จาก

<http://www.thaigoodview.com/library/contest2553/type2/health04/03/page21.html>

thaigoodview. วัยรุ่นคืออะไร?. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2556, จาก

<http://www.thaigoodview.com/library/contest2553/type2/health04/03/page2.html>

