

การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติรณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอลาน

The 3D Animation Project Design to Stop Child Begging

ธนกฤต เกียรติศักดิ์กุล^{1*} ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์²

Thanakrit Kiattisakdakul^{1*} Thammasak Aueragsakul² and Chaiporn Panichrutiwong²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิตถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

¹Graduate student in Master of Computer Art, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

²Lecturer in Master of Computer Art, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail:tknewart2@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการหยุดยั้งเงินเด็กขอลาน เนื่องจากปัจจุบันคนไทยส่วนใหญ่คิดว่าการให้ทานกับเด็กขอลานคือการทำบุญ เมื่อเห็นเด็กนั่งขอลานในสภาพที่น่าสงสารจึงตัดสินใจให้ทาน โดยไม่ทราบถึงที่มาหรือเบื้องหลังของเด็กขอลาน ว่าทำไมเด็กเหล่านั้นจึงต้องมาขอลาน ปัญหาธุรกิจเด็กขอลานเกิดจากคนกลุ่มหนึ่งที่แสวงหาผลประโยชน์ จากความสงสารและใจบุญของคนโดยใช้เด็กเป็นเครื่องมือปัจจุบันมีจำนวนเด็กขอลานเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ อย่างน่าตกใจ เนื่องจากกลุ่มคนที่แสวงหาผลประโยชน์จากเด็กได้ผลประโยชน์เป็นที่น่าพอใจ จึงเกิดแรงจูงใจให้กลุ่มคนเหล่านั้นนำเด็กเข้ามาขอลานเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยวิธีการล่อลวง ลักพาตัว หรือซื้อเด็กจากครอบครัวที่มีฐานะยากจนตามชนบท มูลนิธิกระจกเงาเป็นอีกหนึ่งหน่วยงานที่เห็นความสำคัญของปัญหา จึงตั้งโครงการรณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอลาน เพื่อรับการแจ้งเบาะแส และประสานงานให้เจ้าหน้าที่รัฐเข้ามาจัดการต่อ แต่ยังมีข้อด้อยของสื่อ ที่ยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายมากพอ จึงศึกษาแนวทางการสร้างสื่อในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อนำสื่อมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการรณรงค์ และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องต่อปัญหาธุรกิจเด็กขอลาน โดยใช้สื่อแอนิเมชัน 3 มิติความยาว 3 นาที จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจขอลานเด็ก ค้นคว้าทฤษฎีและแนวความคิดเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อดำเนินการออกแบบ ผู้ชมเป้าหมายผู้ใหญ่ทำงาน อายุ 20 - 40 ปี พบว่า 70% ของกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

คำสำคัญ: เด็กขอลาน แอนิเมชัน

Abstract

This research aims to study how 3D animation design promoted the discontinuation of the children who are begging for money. Accordingly, most Thai people have the opinion that money donation to a child beggar is considered as philanthropy. When they see children begging in poor conditions, they decided to give some money without knowing the background of the child beggars. The child beggar business is caused by the selfish men who seek benefit from sympathy and philanthropy by using children as a tool. Currently, child beggars are significantly increasing because the profitability of begging is satisfactory. So it motivates those people to bring more children into begging business. The way that they got the children to work is through enticing, kidnapping or purchasing from poor families. The Mirror Foundation is an important agency for the issue. The campaign aims to stop child begging business, to receive the report and coordinate with the responsible authority units of the government. However, the weakness of the media is that it is still not enough to attract the attention of the audience. Study was contributed to the creation and materials in the appropriate format to be used for the benefit of the media campaign and make a right understanding of the problem of child beggar business. By using 3D animation, a 3-minute study of the documents relating to the business of child beggars was created. Research theories and ideas about the design process of 3D animation data from the target was carried out with a questionnaire. The target group was working-age adults, aged from 20-40 years, and it was found that 70 percent of the target group is satisfied with the 3D animation media.

Keywords: child begging, animation

1. บทนำ

ปัจจุบันจำนวนเด็กขอทานมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากรายงานของมูลนิธิกระจกเงาสภาพปัญหาการนำเด็กมาเป็นเครื่องมือในการขอทานในรอบปี 2557 นั้น ยังคงเป็นปัญหาที่น่าหวาดวิตก เนื่องจากยังสามารถพบเห็นเด็กขอทานได้เป็นจำนวนมากแทบทุกพื้นที่ในประเทศไทย มูลนิธิกระจกเงา ซึ่งมีสถิติการรับแจ้งเบาะแสตลอดรอบปี 2557 สูงถึง 404 ราย (มูลนิธิกระจกเงา, 2557) พื้นที่ที่พลเมืองดีแจ้งมานั้นยังคงเป็นเมืองเศรษฐกิจหลัก ๆ ของประเทศไทย อาทิ เช่น กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ชลบุรี ระยอง เชียงใหม่ ภูเก็ต เป็นต้น พื้นที่เหล่านี้เป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญของนายหน้าค้ามนุษย์ ซึ่งในรอบปีที่ผ่านมาได้

เกิดปรากฏการณ์การนำเด็กมาแสวงหาผลประโยชน์มากยิ่งขึ้น

สำหรับปัญหาการนำเด็กมาเป็นเครื่องมือในการขอทานนั้นพบว่ากลุ่มเด็กที่ถูกนำมาขอทานมากที่สุดยังคงเด็กที่มาจากประเทศกัมพูชาโดยวิธีการล่อลวง ลักพาตัว หรือซื้อเด็กจากครอบครัวที่มีฐานะยากจนตามชนบท ด้านชายแดนอรัญประเทศจังหวัดสระแก้วคือเส้นทางที่นายหน้าค้ามนุษย์มักใช้ลักลอบนำเด็กเข้ามา บริเวณชายแดนดังกล่าวสามารถลักลอบเข้าสู่ประเทศไทยได้ง่ายโดยใช้การเดินเท้าและขึ้นพาหนะประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรถไฟ รถประจำทางหรือแม้กระทั่งรถตู้ เพื่อเข้าสู่เมืองเศรษฐกิจของประเทศไทย แต่ละวันเด็กจะต้องขอทานวันละ

8-12 ชั่วโมง และต้องขอทานให้ได้เงินวันละไม่ต่ำกว่า 300 - 1,000 บาทต่อวัน เมื่อทำเงินไม่ได้ตามเป้า จะถูกทำโทษโดยการทุบตี ให้อวดอาหารและกักขัง มุณิษฏีจะจกเงามองเห็นความสำคัญของปัญหา จึงได้ ตั้งโครงการรณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอทาน เพื่อปลูก กระแสสังคมให้เห็นถึงปัญหาธุรกิจเด็กขอทาน สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องของข้อมูล นำไปสู่วิธีแก้ไข ปัญหาเพื่อลดจำนวนเด็กขอทานให้ได้มากที่สุด สื่อเป็น สิ่งสำคัญชนิดหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารข้อมูล ระหว่างหน่วยงานกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้ทำการวิจัยได้ ศึกษาสื่อของมุณิษฏีจะจกเงา พบว่าสื่อยังขาดความ น่าสนใจ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความสนใจของ กลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงได้ร่วมสนับสนุน สร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ รณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอทาน เพื่อใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายอีก หนึ่งทาง

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ รณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอทาน

3. วิธีการวิจัย

- 3.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจขอทานเด็ก
- 3.2 ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและแนวความคิดเกี่ยวกับ กระบวนการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ
- 3.3 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดการออกแบบ โดยใช้ แบบสอบถาม กลุ่มเป้าหมายผู้ใหญ่วัยทำงาน อายุ 20 - 40 ปี พนักงานบริษัท จำนวน 50 คน โดยใช้ตัว ละคร 3 แบบ เพื่อหารูปแบบตัวละครที่เหมาะสม เพื่อนำไปทำสื่อแอนิเมชัน (ดังแสดงในรูปที่ 1)



รูปที่ 1 แบบสอบถามความสนใจที่มีต่อการดูแอนิเมชัน

3.4 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

3.4.1 ขั้นตอนเตรียมการงาน (pre production)

แนวคิดหรือแรงบันดาลใจ (concept idea or inspiration) บท (script) การออกแบบตัวละครและ ฉาก บทภาพนิ่ง (story board) เสียงพากย์ไคด์ (voice) บอร์ดภาพเคลื่อนไหว (animatic board)

3.4.2 ขั้นตอนการลงมือผลิตงาน (production)

การปั้นโมเดล 3 มิติ (modeling) การใส่พื้นผิว (texture) การสร้างควบคุมผิวหน้าของตัวละคร (blend shape) การใส่โครงร่างกระดูกและจุดควบคุม (rigging) การจัดองค์ประกอบ (layout) การขยับตัวละครให้ เคลื่อนไหว (animate) การนำมาประกอบเข้าด้วยกัน (shading/lighting/rendering compositing)

3.4.3 ขั้นตอนการตรวจเก็บงาน (post production)

เป็นขั้นตอนการตัด ลด หรือเพิ่มความยาว ของแอนิเมชันให้ได้เวลาตามกำหนด ใส่เสียงเพลงกับ เสียงประกอบที่สัมพันธ์กันกับภาพ จากนั้นก็ ประมวลผลเป็นเอาต์พุตออกมาเป็นรูปแบบของ AVI, quick time ฯลฯ (สิริศักดิ์ ธีระสินางค์กุล, 2554)

3.5 นำเสนอผลงานแก่อาจารย์ที่ปรึกษา

3.6 ทดสอบเผยแพร่แอนิเมชัน 3 มิติ วรรณคดีชุดธุรกิจเด็กขอลาน กลุ่มเป้าหมายผู้ใหญ่วัยทำงาน ช่วงอายุ 20 - 40 ปี พนักงานบริษัท จำนวน 50 คน

3.7 สรุปผลการดำเนินงาน

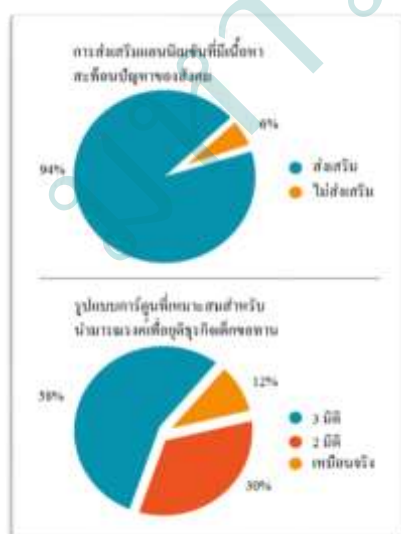
4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าหารูปแบบและลักษณะตัวละครเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันวรรณคดีชุดธุรกิจเด็กขอลาน มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

ผลจากแบบสอบถามความสนใจที่มีต่อการดูแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายผู้ใหญ่วัยทำงาน ช่วงอายุ 20 - 40 ปี พนักงานบริษัท จำนวน 50 คน

หัวข้อการส่งเสริมแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเพื่อสะท้อนปัญหาของสังคม 94% ควรส่งเสริม และ 6% ไม่ส่งเสริม

หัวข้อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 58% เลือกตัวละครที่เป็นรูปแบบ 3 มิติ 30% เลือกตัวละครที่เป็นรูปแบบ 2 มิติ และ 12% เลือกตัวละครเหมือนจริง (ดังแสดงในรูปที่ 2)



รูปที่ 2 กราฟแสดงความสนใจของพนักงานบริษัทที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน

ดังนั้น การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะตัวละครแบบ 3 มิติ จึงเหมาะสำหรับสร้างสื่อภาพยนตร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายวัยทำงาน

ผลการทดสอบเผยแพร่แอนิเมชัน จากกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย 70% มีความพึงพอใจ และ 20% ควรพัฒนาเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สมจริงมากยิ่งขึ้น

4.1 บทภาพยนตร์

เป็นการรวบรวมจากหลาย ๆ ฉาก และนำมาเรียงร้อยเข้าหากัน จนเป็นบทภาพยนตร์ (นิวัฒน์ศรีสัมมาชีพ, 2551) เป็นการนำเสนอเรื่องราวเชิงให้ความรู้เรื่องชุดธุรกิจเด็กขอลาน โดยในเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวของเด็กที่ถูกนายหน้าค้ามนุษย์ล่อลวงไปขอลานในเขตกรุงเทพฯ เพื่อแสวงหาผลประโยชน์โดยใช้ความน่าสงสารของเด็ก มีตัวละครหลัก 5 ตัว ได้แก่ กวีเด็กชายชนบทไร้เดียงสา เกดหญิงสาวผู้ใจบุญ ดันวัยรุ่นจอมกวน นิคแม่เด็กขอลาน เคนนายหน้าค้ามนุษย์ เรื่องราวช่วงแรก กวีถูกล่อลวงจากบ้านที่ชนบทโดยนายหน้าค้ามนุษย์ เหตุการณ์ช่วงที่สองอยู่ที่กรุงเทพฯ ผู้คนให้เงินกับเด็กขอลาน โดยไม่รู้ถึงเรื่องราวของเด็กที่เป็นเครื่องมือหาเงินของนายหน้าค้ามนุษย์ ดันตัวละครที่รู้เรื่องเด็กขอลานจากเว็บไซต์มูลนิธิกระจกเงา เป็นตัวละครที่ช่วยโทรแจ้งศูนย์ร้องเรียนเรื่องเด็ก และพาเด็กกลับบ้านในตอนท้าย

4.2 บทภาพนิ่ง (story board)

บทภาพนิ่ง เป็นการใช้ภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราวตามบท เพื่อให้เห็นและเข้าใจการจัดวางองค์ประกอบของภาพ มีการกำหนดมุมกล้อง จัดวางองค์ประกอบภาพต่าง ๆ เพื่อคุณลักษณะอารมณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งจะทำให้เราทำงานในขั้นตอนต่อไปได้ง่ายขึ้น (ดังแสดงในรูปที่ 3)



รูปที่ 3 บทภาพนิ่ง

4.3 ตัวละคร

ตัวละครหลักของเรื่องก็คือ คิวเด็กขอทาน อาศัยอยู่เขตชนบทถูกนายหน้าล่อลวงไปขอทานในกรุงเทพฯ เขาฝันถึงวันได้เรียนหนังสือเหมือนเด็กคนอื่น ฝันอยากกลับบ้านไปมีความสุขกับแม่ที่เป็นที่รัก เกิดหญิงสาวผู้ใจบุญ มักให้เงินเด็กที่นั่งขอทานเสมอ เพียงเพราะว่าเด็กมีความน่าสงสาร ดันวัยรุ่นจอมกวน ดันเป็นวัยรุ่นชอบท่องสังคมออนไลน์ ลักษณะภายนอกดูเป็นคนจอมกวน ข้างในจิตใจเป็นคนใส่ใจสังคมอย่างมีเหตุผล เคนนายหน้าค้ามนุษย์ ทำทางเข้ม หน้าตาบ่งบอกถึงประสบการณ์ด้านมืด นิดแม่เด็กขอทานจิตใจอ่อนโยน (ดังแสดงในรูปที่ 4)



รูปที่ 4 การออกแบบตัวละคร

4.4 ฉาก

สถานที่ดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 2 ฉากหลัก ฉากบ้านชนบท และฉากในตัวเมือง (ดังแสดงในรูปที่ 5)



รูปที่ 5 ภาพฉากชนบท ภาพฉากในตัวเมือง

4.5 การเผยแพร่ผลงาน

แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อรณรงค์ยุติธุรกิจเด็กขอลานเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำรูปแบบของผลงานแอนิเมชันสั้นกระชับ เหมาะที่จะนำไปเผยแพร่ผ่านทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ หวังว่าแอนิเมชันเรื่องนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้คนในสังคมเข้าใจปัญหาและเข้าใจวิธีการช่วยเหลือเด็กขอลาอย่างถูกต้อง

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจขอลาเด็ก ค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ และวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่ชมแอนิเมชัน 3 มิติเด็กขอลา ในหัวข้อรูปแบบแอนิเมชันที่เหมาะสมในการผลิตสื่อ 58% เลือกตัวละครที่เป็น

รูปแบบ 3 มิติ 30% เลือกตัวละครที่เป็นรูปแบบ 2 มิติ และ 12% เลือกตัวละครเหมือนจริง รูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติจึงเหมาะสมในการสร้างสื่อแอนิเมชัน และหลังจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายได้ชมแอนิเมชัน 3 มิติ 70 % มีความพึงพอใจ และ 20% ควรพัฒนาเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สมจริงมากยิ่งขึ้น

6. บทสรุป

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ออกแบบ และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมการยุติธุรกิจเด็กขอลา สรุปได้ดังนี้ เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดให้เห็นความเป็นจริงของกระบวนการแสวงหาผลประโยชน์จากการเด็กขอลา จากความสงสารและใจบุญของคน โดยใช้เด็กเป็นเครื่องมือ ปัญหาเด็กขอลาคือปัญหาที่อยู่คู่สังคมไทยมาช้านาน การแก้โดยระบบของรัฐบาลไม่มีความเหมาะสม เพราะเป็นการแก้ที่ปลายเหตุ ขาดความจริงจัง การแก้ปัญหาโดยการให้ความรู้กับคนในสังคมจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด เพราะคนในสังคมเองที่เป็นตัวขับเคลื่อนให้ขบวนการแสวงหาผลประโยชน์กับเด็กขอลายังคงอยู่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จะช่วยให้คนในสังคมเข้าใจที่มาของปัญหาและวิธีที่ถูกต้องในการช่วยเหลือเด็กขอลา ขบวนการแสวงหาผลประโยชน์กับเด็กขอลาจึงจะลดน้อยลงอย่างถาวร

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้ความรู้ส่วนของขั้นตอนการผลิตสื่อแอนิเมชัน ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ศศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ที่ให้คำแนะนำและคอยให้คำปรึกษาในการเขียนงานวิจัย อาจารย์จากบ้านอิทธิฤทธิ์ทุกท่านที่ช่วยสอนทุกอย่างเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน กราบขอบคุณ

พระคุณแม่ พ่อ ขอบคุณที่ ๆ ในครอบครัวทุกคน
เพื่อน ๆ ทุกคนที่มีกำลังใจและคอยช่วยเหลือเสมอมา

8.เอกสารอ้างอิง

- มูลนิธิกระจกเงา. (2557). รายงานสถานการณ์ปัญหา
เด็กขอลาหนี 2557 (ออนไลน์). สืบค้น
จาก:[http:// www.notforsale.in.th/autopagev4
/show_page.php?topic_id=1774&auto_id=7
&TopicPk=](http://www.notforsale.in.th/autopagev4/show_page.php?topic_id=1774&auto_id=7&TopicPk=), (19 ธันวาคม 2557).
- ศิริศักดิ์ ธีระสินางค์กุล. (2554). พื้นฐานก้าวกระโดด
เพื่อเป็น Animator มือโปร, กรุงเทพฯ: วิตดี
กรุ๊ป.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). คิดและเขียนให้เป็นบท
ภาพยนตร์, นนทบุรี: บริษัท อมรินทร์ บুক
เซ็นเตอร์ จำกัด.