

โครงการพัฒนาแอนิเมชันเพื่อสร้างความตระหนักรู้ระหว่างรูปลักษณ์ภายนอกกับอุปนิสัยของคน

A Project of the Development of an Animation in Creating a Realization of a Physical Appearance with a Person's Habit

เกวาลิน ตันสุวรรณ^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Gaewalin Tunsuwan^{1*} Panpen Chaipreecha² and Chaiporn Panichrutwong³

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹ Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

² Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

³ Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: gaewagain@gmail.com

บทคัดย่อ

โครงการพัฒนาแอนิเมชันเพื่อสร้างความตระหนักรู้ระหว่างรูปลักษณ์ภายนอกกับอุปนิสัยของคนมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติสำหรับใช้เป็นสื่อในการสร้างความตระหนักรู้ระหว่างรูปลักษณ์ภายนอกกับอุปนิสัยของคนให้แก่เด็กในยุคปัจจุบัน โดยมีการศึกษา เรียบเรียงข้อมูลจากข่าว และ เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ว่ามีการสละกรรม ตกแต่งรูปลักษณ์ภายนอกเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับ หรือไม่ถูกกลั่นแกล้งในสังคมมากขึ้น และศึกษาแอนิเมชัน 2 มิติ จากเรื่อง The Hunchback of Notre Dame (1996) และ เรื่อง Beauty and The beast (1991) และนำเอาผลที่ได้จากการศึกษาและเรียบเรียงข้อมูลออกมาในรูปแบบเนื้อเรื่องและจึงทำแบบสอบถามจาก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กช่วงอายุ 10-14 ปี จำนวน 30 คน ของโรงเรียน พระแม่มาลีพระ โขนง ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชัน 2D เรื่องนี้สามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องออกมาได้เข้าใจง่ายและไม่น่าเบื่อ จึงทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจในวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, รูปลักษณ์ภายนอก

Abstract

A project of the development of an animation in creating a realization between a physical appearance and a person's habit. The object was a development of 2D animation media to be used to create the realization of a physical appearance with a person's habit for today young people. This research refers new and trust website. In the present human behavior favors surgery for acceptable society. To study 2D animation movie as The Hunchback of

Notre Dame (1996) and Beauty and The beast (1991) after prepare questionnaire and selected from Thai Youth between 10-14 years old 30 people from Pra Mae Mar Ree Pra KhaNong School. The results is they understand the story and the implication of the viewpoint. This 2D Animation can convey easy to understand and not bored The sample can be understood in terms of themes and ideas that were hidden in the story.

Keywords: 2D Animation , Physical Appearances.

1. บทนำ

แอนิเมชัน 2 มิติเป็นการนำเอาภาพนิ่ง รูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของคาแรคเตอร์ที่คล้ายๆกันเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 24 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไปมาเรียงลำดับและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่อง ทั้งนี้เกิดจากปรากฏการณ์ที่เป็นการเห็นภาพติดตาทำให้เราเห็นภาพต่อเนื่อง (สุทธิพงศ์, 2558) ซึ่งแอนิเมชัน 2 มิติเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบแรกก่อนที่จะค่อยๆพัฒนามาเป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่เห็นกันอยู่ในปัจจุบันแต่เสน่ห์ของแอนิเมชัน 2 มิติที่ 3 มิติไม่มีก็คือ ฉายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินนั้นๆ ที่จะทำให้อาปนตร์เรื่องนั้นมีความน่าสนใจ

ในยุคปัจจุบันผู้คนหันมาให้ความสนใจในเรื่องของบุคลิก และรูปลักษณ์ภายนอกกันมากขึ้น เห็นได้จากธุรกิจด้านศัลยกรรมเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ซึ่งคำนิยมของคนในประเทศไทยมีแนวโน้มเป็นแบบตามอย่าง ชาวเกาหลี ญี่ปุ่น ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากทางฝั่งตะวันตกมาอีกที แต่ลักษณะภายนอกของมนุษย์ทุกคนย่อมมีความแตกต่างกันออกไป อันเกิดมาจากความหลากหลายทาง เชื้อชาติ พันธุกรรม และกรรมพันธุ์ โดยที่มนุษย์ทุกคนไม่สามารถ เลือกรูปแบบหรือกำหนดได้ว่าจะเกิดมามีรูปลักษณ์แบบไหน เป็นที่นิยม หรือเป็นที่ยอมรับของสังคมในทีนั้นๆหรือไม่ ซึ่งในทุกๆ สังคมย่อมมีบุคคลที่ไม่เป็นที่ยอมรับ เช่น บุคคลที่มีรูปร่างหน้าตาที่ไม่ดี บุคคลที่ไม่สมประกอบ หรือบุคคลที่เป็นเพศที่สาม แต่บุคคลเหล่านี้ก็ไม่ได้มีจิตใจที่ไม่ต่างออกไปจากเราทุกคนที่มีความรู้สึกเสียใจ น้อยใจ และอยากเป็นที่ยอมรับในสังคม และด้วยธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคม (Aristotle, 2557) จึงทำให้เขาเหล่านั้นมีความเครียด เก็บกด ไม่กล้าเข้าสังคมเพราะในสังคม ไม่ให้การยอมรับ เห็นได้จากข่าวในโซเชียลที่มีการฆ่าตัวตายจากการโดนรังแก (สื่อออนไลน์, 2559) หรือ พยายามปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกมากเกินไปจนเสียชีวิต เช่น กินยาลดความอ้วนเกินขนาด (สื่อออนไลน์, 2559) หรือ นิดผิวขาวเข้าเส้นเลือด (สื่อออนไลน์, 2559) จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำสื่อออกมาให้สังคมเข้าใจว่า รูปลักษณ์ภายนอกเป็นแค่ส่วนหนึ่งแต่สิ่งที่สำคัญกว่ารูปลักษณ์ภายนอกนั้นคือ ความดีที่อยู่ข้างใน

ผู้วิจัยตั้งใจจะผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อไม่ให้เด็กในยุคปัจจุบันยึดติด และตัดสินเพียงแค่อูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าความดีข้างใน

2. วัตถุประสงค์

พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อให้เยาวชนตระหนักถึงการล้อเลียนบุคคลอื่นจากรูปลักษณ์ภายนอก

3. อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

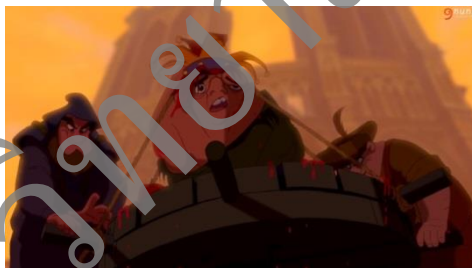
กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ 10-14 ปี ของโรงเรียนพระแม่มารี พระโขนง จำนวน 30 คน โดยเป็นผู้หญิง 15 คน ผู้ชาย 15 คน โดยคัดเลือกจากเด็กที่มีบุคลิกต่างกันออกไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk SketchBook Pro , Adobe Photoshop, Adobe After Effects และเครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ คือ แบบสอบถาม

3.3 วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อใช้เป็นสื่อในการสร้างความตระหนักรู้ทางรูปสัญลักษณ์ภายนอกกับอุปนิสัยของคน โดยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และการศึกษา เรียบเรียงข้อมูลเกี่ยวกับรูปสัญลักษณ์ภายนอกที่ไม่เป็นที่นิยมซึ่งทำให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้น โดยภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ได้แก่ The Hunchback of Notre Dame (Gray Trousdale, Kirk Wise, 1996) เป็นเรื่องเกี่ยวกับชายพิการหลังค่อมหน้าตาผิดรูป ที่อาศัยอยู่ในวิหาร นอเทรอดาม โดยที่ไม่เคยได้ออกไปพบกับสังคมภายนอก เพราะเขาถูกสอนไว้ว่าโลกข้างล่างนั้นมีแต่ผู้คนจะรังเกียจ ดูถูก และเหยียดหยามที่เขาเกิดมามีรูปร่างหน้าตาผิดมนุษย์ กระทั่งเขาแอบหนีลงไปเที่ยวชมงานเทศกาล ทำให้เกิดเรื่องเมื่อเขาถูกประชาชนรุมทำร้าย รังแก และได้สาวสวยซึ่งเป็นชาวอียิปต์มาช่วยเขาเอาไว้



รูปที่ 1 แอนิเมชันเรื่อง The Hunchback of Notre Dame (1996)

แอนิเมชันอีกเรื่องที่ศึกษาคือเรื่อง Beauty and the Beast (Gray Trousdale, Kirk Wise, 1991) เป็นเรื่องของเจ้าชายรูปงามที่มีความเพียบพร้อมในทุกอย่าง แต่เขานั้นไม่มีความเมตตา และเห็นแก่ตัว กระทั่งมีหญิงชราหน้าตาอัปลักษณ์นำดอกไม้หลายมาเพื่อให้แลกกับที่พัก เจ้าชายปฏิเสธแล้วขับไล่หญิงชราออกไป แต่แล้วหญิงชราคนนั้นก็กลายร่างเป็นนางฟ้า เจ้าชายพยายามขอโทษ แต่นางฟ้าเห็นว่าเจ้าชายไม่มีความรัก ความเมตตาในหัวใจ นางฟ้าจึงสาปให้เจ้าชายเป็นอสูรนำเกลียดหากเจ้าชายรู้จักใคร แล้วได้ความรักตอบ ก่อนที่ถูกลาบลกสิบสุดท้ายจะโรยเขาจึงจะฟื้น คำสาปมีเช่นนั้นเขาจะเป็นอสูรไปตลอดกาล



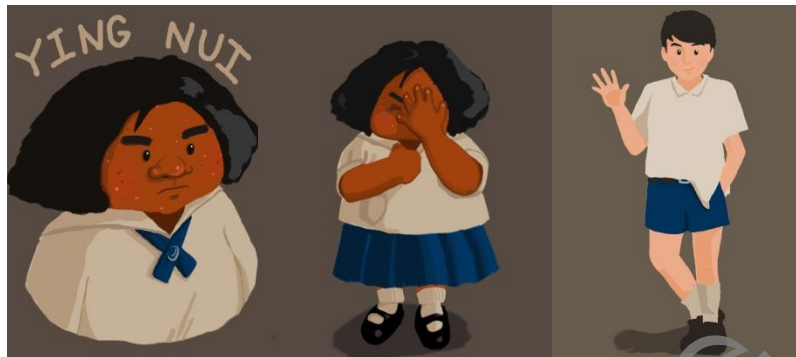
รูปที่ 2 แอนิเมชันเรื่อง Beauty and the Beast (1991)

ข้อมูลด้านบุคลิกภาพ ผู้วิจัยได้ค้นคว้า และเรียบเรียงข้อมูลจาก ข่าว และเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ ได้ข้อมูลว่า ลักษณะของบุคลิกที่ถูก ดูถูกและถูกกลั่นแกล้ง มีลักษณะ ดังนี้ คนไม่สมประกอบ คนอ้วน คนผิวสี คนเตี้ย(คนแคระ) ศีรษะล้าน และ เพศที่สาม ซึ่งบุคคลเหล่านี้มีความละเอียดอ่อนทางจิตใจ เนื่องจากไม่เป็นที่ยอมรับ และถูกล้อเลียนใน จุดด้อยจากสังคม (แพทย์หญิง อัมพร เบลูจพลพิทักษ์), 2554) ทำให้เป็นบุคคลที่ไม่มีสังคม และด้วยธรรมชาติของ มนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคม จึงทำให้เขาเหล่านั้นมีความเครียด เก็บกด และรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ ไม่มีที่ระบายทำให้เป็นโรค ซึมเศร้า เห็นได้จากข่าวในโซเชียลที่มีการฆ่าตัวตายจากการ โคนิ่งแค้น หรือ พยายามปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกมากเกินไปจนเสียชีวิต เช่น กินยาลดความอ้วนเกินขนาด หรือ ฉีดผิวขาวเข้าเส้นเลือด และในส่วนของลักษณะบุคลิกที่ดี และเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น คือ หุ่นดี ผอม ขาว สูง การแต่งกายที่สะอาด

หลังจากได้ศึกษาค้นคว้า และเรียบเรียงข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลวิเคราะห์ และนำมาแต่งเป็นเรื่องราว ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติขนาดสั้น เพื่อต้องการให้เด็กในยุคปัจจุบันเข้าใจ ไม่ยึดติด และตัดสินคนจากเพียงแค่รูปลักษณ์ ภายนอก ก่อนที่จะรู้จักตัวตนของเขา

เรื่องย่อของแอนิเมชัน หญิงน้อย เด็กสาวชั้นม.2 เด็กหญิงที่เรียนหนังสือเก่งที่สุดในระดับชั้น แต่ถึงอย่างนั้น เนื่องจากเธอมีรูปลักษณ์ที่อ้วนท้วน หน้าตาเป็นสิ่วจนไม่มีพื้นที่ว่าง จนวันหนึ่งบอยเด็กหนุ่มที่ป๊อปที่สุดในระดับชั้น เข้ามาแกล้งเธอและทำให้เธอเสียใจ โดยที่ไม่มีใครคิดจะช่วยเธอเลย แต่แล้วก็เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เธอได้ช่วยชีวิตของ เขาเอาไว้ หลังจากผ่านเหตุการณ์วันนั้นมา ขาวนี่ก็ค่อยๆ แพร่ออกไป หญิงน้อยก็เริ่มเป็นที่ยอมรับและที่รู้จักของเพื่อนๆ และในโรงเรียน

การออกแบบตัวละครหลัก หญิงน้อย มาจากการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ของรูปลักษณ์ภายนอกที่ไม่เป็นที่นิยม หลักๆ คือ อ้วน สีผิว ความสูง เป็นสิ่ว จึงออกมาเป็นตัวละครหญิงน้อย และบอย ตัวละครอีกหนึ่งตัวที่มีรูปลักษณ์เป็นที่ ยอมรับในสังคม



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนต่อมาคือการนำเอาบทภาพยนตร์มาทำเป็นบทภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เรียงลำดับตามซีน(Scene) และเหตุการณ์ตามที่เรากำหนดไว้ในบท รวมถึงการวางมุมกล้องที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ เรียกว่า บทภาพนิ่ง(Story Board)



รูปที่ 4 บทภาพนิ่ง

เมื่อได้บทภาพนิ่งแล้วจึงเป็นขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว(Animatic)ด้วยโปรแกรม Autodesk SketchBook Pro และ โปรแกรม Adobe After Effects เพื่อคุมมุกกล้อง ไล่เสียงพากย์ เสียงดนตรี และจัดเวลา(Timing)ที่ถูกต้อง เพื่อให้ทราบความยาวที่แท้จริงของแอนิเมชัน

ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน2Dผู้วิจัยใช้โปรแกรม Autodesk Sketchbook Pro ทำการเคลื่อนไหวตัวละคร(Animate) และฉากตามบทภาพที่วางไว้ จากนั้นใช้โปรแกรมAdobe After Effects ในการจัดมุกกล้อง ไล่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีจนออกมาครบทุกชิ้น

3.4 ขั้นตอนตรวจสอบประสิทธิภาพสื่อ

1.คุณภาพของงานตามความเห็นของอาจารย์ในคณะ

มุกกล้องนิ่งเกินไป และเข้าใกล้ตัวละครมากเกินไปจึงทำให้เข้าใจได้ยาก ส่งผลให้คณะอาจารย์เข้าใจเนื้อหาได้ไม่ครบถ้วน

2.การนำสื่อที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะอาจารย์แล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างรับชม

เมื่อนำสื่อที่แก้ไขตามความเห็นอาจารย์ไปให้กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ10-14ปี จำนวน30คนของโรงเรียนพระแม่มีรีพระชโนง และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามถึงความเข้าใจในเรื่อง จากนั้นจึงนำมาสรุปประมวลผล และปรับปรุงผลงาน

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำผลของการทำแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ10-14ปีจำนวน30คนของโรงเรียนพระแม่มีรีพระชโนง มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามที่เรียบร้อยสมบูรณ์ มาสร้างตาราง และบันทึกข้อมูลแต่ละตอนลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ และคำนวณผลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

สื่อแอนิเมชัน2D เรื่องนี้สามารถทำให้ผู้ชมสนุก และเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้วิจัยแฝงไว้ในเนื้อเรื่อง และเข้าใจถึงความรู้สึกของผู้ที่มีรูปลักษณะและไม่เป็นที่นิยม แบ่งออกเป็นความเห็นของคณะอาจารย์ และ ความเห็นของกลุ่มเป้าหมายดังนี้

4.1 ความเห็นของคณะอาจารย์ด้านเทคนิค ควรแก้ไขในเรื่องการใช้มุกกล้องควรมีการเคลื่อนไหวกล้องและถ่ายทอดให้หลวมมอมมากกว่านี้ เพื่อให้ผู้ชมเห็นการดำเนินเรื่องที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และด้านการเคลื่อนไหวในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร ควรให้ตัวละครแสดงอารมณ์ ทำท่างไ้มากกว่านี้เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร ด้านเนื้อเรื่องโดยรวมแล้วสามารถเข้าใจถึงเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยนำเสนอออกมา

4.2 ความเห็นของกลุ่มเป้าหมาย จากการให้กลุ่มเป้าหมายรับชมแอนิเมชันเรื่องนี้ และทำแบบสอบถาม ด้านเทคนิค ความน่าสนใจของตัวละคร ฉาก และดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ที่ดี ด้านเนื้อเรื่องอยู่ในเกณฑ์ที่ดี สามารถทำให้ผู้ชมสนุก เข้าใจเนื้อหา และเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้วิจัยแฝงไว้ในเนื้อเรื่อง ส่วนในสิ่งที่ผู้รับชมยังไม่เข้าใจคือ รายละเอียดเล็กน้อยเกี่ยวกับการช่วยชีวิตที่หญิงนุ้ยได้ช่วยชีวิตของบอยไว้

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นแค่การยกตัวอย่างของกลุ่มคนที่มีรูปลักษณะภายนอกไม่เป็นที่ยอมรับมาแค่บางส่วนเท่านั้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้วิจัยจึงยกมาแค่เพียง รูปลักษณะที่เข้าใจได้ง่าย และเห็น ได้ใกล้ชิด ซึ่งในอนาคตสามารถนำเนื้อเรื่องมาประยุกต์ และต่อยอดได้อีก ซึ่งจากการนำแบบสอบถามมารวบรวมก็สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ว่าเนื้อเรื่องของแอนิเมชันมีการเล่าเรื่องได้ สนุก ไม่น่าเบื่อ เข้าใจได้ง่ายแต่ยังขาดรายละเอียดเล็กน้อยเกี่ยวกับ โรคชกมือจีบหรือโรคหอบจากอารมณ์ที่ตัวละครเป็น โดยรวมแล้วแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถช่วยให้กลุ่มเป้าหมายตระหนัก หรือ ปรับเปลี่ยนทัศนคติในการล้อเลียนและรังแกบุคคลจากเพียงแค่รูปลักษณะภายนอกได้มากขึ้น

5.2 ด้านเทคนิค

การใช้สื่อแอนิเมชันที่มีเรื่องราวถือว่าเป็นสื่อในการสอนที่ดีให้กับเด็ก โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการลงสีบรรยากาศตามการสื่ออารมณ์ของตัวละคร เช่น ตัวละครเศร้าเสียใจบรรยากาศของภาพจะเป็นไปในโทนเย็นเพื่อให้ผู้รับชมเข้าถึงในอารมณ์ของตัวละครยิ่งขึ้น แต่ด้วยข้อจำกัดทางเทคนิคนั้น ซึ่งทำให้ภาพนั้นไม่มีความสมจริงเท่ากับเทคนิค3D ด้านปัญหาทางเทคนิคที่ผู้วิจัยพบคือ จังหวะเวลา และการเคลื่อนไหวในด้านการสื่ออารมณ์ของตัวละคร และการจัดมุมกล้องเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครมีความยากพอสมควร ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาเรื่องมุมกล้องและการออกแบบท่าทางของอารมณ์ตัวละครให้มากขึ้นเพื่อให้งานออกมาได้สมบูรณ์ที่สุด

6. บทสรุป

จากการวิจัยด้าน เนื้อหา ข่าวสาร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของการถูกล้อเลียน หรือถูกรังแกในสังคม มาวิเคราะห์และนำมาประยุกต์ออกมาเป็นสื่อแอนิเมชันเพื่อให้เยาวชนตระหนักถึงการล้อเลียนบุคคลจากรูปลักษณะภายนอก ซึ่งแอนิเมชัน เรื่องนี้สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความตระหนักถึงพฤติกรรม การล้อเลียนบุคคล อื่นจากรูปลักษณะภายนอก และรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้ถูกรังแกได้ในส่วนหนึ่ง แต่ก็ยังเป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น เพราะด้วยวัยวุฒิของกลุ่มเป้าหมายที่ยังเป็นช่วงวัยรุ่น ซึ่งมีความคิดคะนอง ตามเพื่อน หรือทำให้ตัวเองเป็นจุดเด่นโดยการรังแกคนที่อ่อนแอกว่า หรือ คนที่มีปมด้อยจะทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเพียงอีกตัวช่วยหนึ่งที่จะเป็น สื่อ ในการ ให้แง่คิดแก่เยาวชนเพื่อตระหนักถึงการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นที่มีความแตกต่างหรือแปลกแยกทางกายภาพได้อย่างเหมาะสม

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ร.ศ. พรรณเพ็ญ นายปรีชา อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัยที่ช่วยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยมาโดยตลอด และ อาจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำปรึกษาด้านการผลิตที่ให้คำแนะนำในด้านการผลิตผลงาน และขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัย สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนในด้านการศึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอขอบคุณความช่วยเหลือจากเพื่อนทุกท่าน

๘. เอกสารอ้างอิง

Aristotal . (2559). *สังคมกับมนุษย์*. สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2560 , จาก <http://socihuman.blogspot.com/2014/08/blog-post.html?m=1>

สื่อออนไลน์ . (2559). *ข่าวร้ายจากการ โคนรั้งแก*. สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2560 , จาก <http://kidsnews.bectero.com/social-family/15728>

สื่อออนไลน์ . (2559). สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2560 จาก, <http://news.sanook.com/2003474/>

สื่อออนไลน์ . (2559). *นิตกตุต้าไซ โอนเข้าเส้นเลือด*. สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2560 , จาก <https://women.kapook.com/view154194.html>

สุทธิพงษ์ เกษมเศรษฐาพัฒน์ . (2555). *2Dแอนิเมชัน*. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2559 , จาก <https://sites.google.com/site/suththiphong/kerd-khwam-ru/2d-animation>

อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2554). *โครงสร้างทางนุคลิกภาพ*. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2559 , จาก <http://med.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf>

Gray Trousdale (Producer), Kirk Wise (Producer). (1996). *The Hunchback of Notre Dame* 1996. CA: Walt Disney Animation Studios.

Gray Trousdale (Producer), Kirk Wise (Producer). (1991). *Beauty and The Beast* 1991. CA: Walt Disney Animation Studios.