

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจโรคซึมเศร้า

Three-Dimensional Animation Design for Enhancing the Understanding of Major Depressive Disorder

ภูมินาด จตุรเมธานนท์^{1*} โกวิท รัตพิศาล² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Bhuminat Chaturamethanont^{1*} Kowit Rapeepisarn² and Chaiporn Panichrutwong³

^{1*} นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 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 Information Technology, College of Information and Communication Technology, Rangsit University

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

*Corresponding author, Email: mingpoom@hotmail.com

บทคัดย่อ

จากการสืบค้นหนังสือและเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ (มาโนช หล่อตระกูล และปราโมทย์ สุคนิษฐ์ (บรรณาธิการ), 2558; MThai Health, 2558) พบว่า ปัจจุบันปริมาณของผู้ที่เป็นโรคซึมเศร้ามีจำนวนเพิ่มขึ้นมาก แต่สังคมยังขาดความเข้าใจในโรคนี้ ผู้วิจัยจึงจัดทำโครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้คนทั่วไปมีความเข้าใจในโรคซึมเศร้ามากขึ้น ซึ่งแอนิเมชันได้มีการใช้ ‘โลกจำลองแห่งจิตใจ’ ในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในสมองของผู้ที่เป็นโรคซึมเศร้า จากนั้นจึงนำแอนิเมชันนี้ให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนกลาง จำนวน 45 คน ได้รับชมและประเมินโดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหาและได้รับความรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้ามากขึ้น เป็นแอนิเมชันที่มีประโยชน์ และมีความพึงพอใจด้านเทคนิคในเกณฑ์ดีถึงดีมาก อย่างไรก็ตาม แอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาโรคซึมเศร้าทั้งหมด ต้องปรับปรุงเนื้อหาให้ครบถ้วนและถูกต้องยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ, โรคซึมเศร้า, โลกจำลองแห่งจิตใจ

Abstract

Regarding the literature review from textbooks and reliable websites (Lortrakul & Sukanich (Editor), 2016; MThai Health, 2016), the researcher found the fact that nowadays, the number of person who is suffering from depressive disorder significantly increased but most people still lack the understanding and knowledge about it. So, this is the reason why the researcher decided to create the 3D Animation project using ‘a mind world simulation’ for

enhancing the understanding of major depressive disorder (MDD). The researcher asks 45 participants, aged between adolescence to middle adulthood, to watch the animation then answer the questionnaires. The result of this study shows that participants are able to obtain the knowledge and have a clearer concept of major depressive disorder. Moreover, they think that the provided animation is very useful. The researcher also asks them to evaluate their satisfaction on techniques used in this animation. The scores show that they are highly satisfied with it. However, this project might not cover all the aspects of major depressive disorder thus it needs to be improved in the future.

Keywords: 3D Animation, Major Depressive Disorder, Mind World

1. บทนำ

โลกจำลองแห่งจิตใจ (Mind World) หมายถึง โลกที่แปลงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสมอง ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้ออกมาเป็นรูปธรรม ทำให้เห็นภาพหรือเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยการทำให้สิ่งเหล่านี้มีรูปร่างหรือกลายเป็นสิ่งมีชีวิต (สุกัลลค์ ลวดลาย, 2559) เป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในสมองหรือจิตใจของมนุษย์ให้เห็นภาพได้ ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติที่มีชื่อเสียงเรื่องหนึ่งคือ 'Inside Out' (Rivera & Docter, 2015) ได้นำแนวคิดโลกจำลองแห่งจิตใจมาใช้อธิบายการเติบโตทางจิตใจและการจัดการกับความเศร้าของเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง ได้อย่างชาญฉลาดและเข้าใจง่าย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดโลกจำลองแห่งจิตใจมาใช้อธิบายเรื่อง 'โรคซึมเศร้า' ซึ่งถือเป็นหนึ่งในปัญหาของสังคมไทย

ความเศร้า ถือเป็นอารมณ์ทางลบที่อยู่กับมนุษย์ทุกคน และมีคนจำนวนไม่น้อยที่มีความเศร้ามากเกินไปจนเกินกว่าคนทั่วไปและเป็นระยะเวลาอันยาวนานกลางสภานเป็นโรคซึมเศร้า ในปัจจุบันประชาชนไทยตื่นตัวเรื่องโรคซึมเศร้ากันมากขึ้น เห็นได้จากในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีการพูดถึงชื่อโรคนี้อยู่บ่อยครั้ง แต่ทว่าหลาย ๆ คนกลับยังรู้จักโรคนี้เพียงแต่ชื่อนั้น ไม่ได้ทราบถึงอาการ สาเหตุ หรือมีความเข้าใจในตัวโรค โดยสาเหตุของโรคซึมเศร้า เชื่อว่าสัมพันธ์กับหลาย ๆ ปัจจัย ทั้งจากกรรมพันธุ์ การพลัดพรากจากพ่อแม่ในวัยเด็ก พัฒนาการของจิตใจ รวมถึงปัจจัยทางชีวภาพ เช่น การเปลี่ยนแปลงของระดับสารเคมีในสมอง เช่น เซโรโทนิน (Serotonin) และนอร์เอพิเนฟริน (Norepinephrine) ลดต่ำลง (มาโนช หล่อตระกูล, 2557)

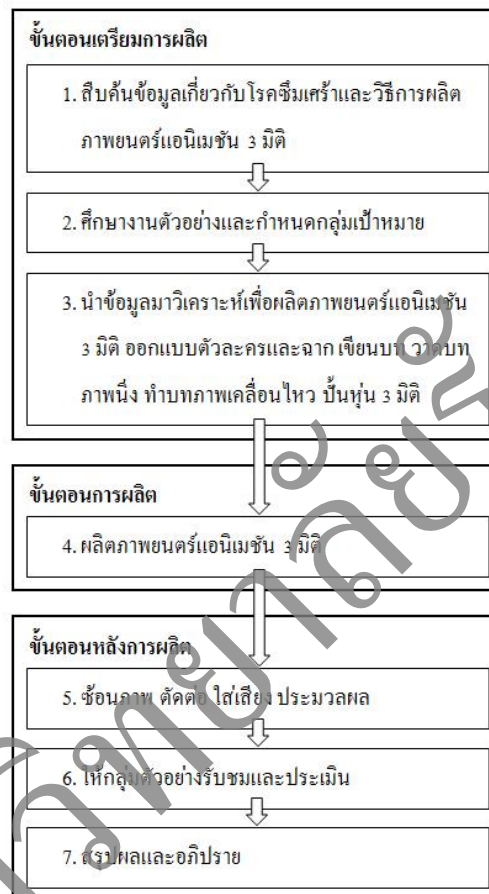
ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น โดยใช้โลกจำลองแห่งจิตใจ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจโรคซึมเศร้า ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการให้ความรู้และความเข้าใจแก่สังคมเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าก่อนเกิดการปฏิบัติต่อคนเป็นโรคซึมเศร้าในทางที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้โลกจำลองแห่งจิตใจ ให้ผู้ชมได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโรคซึมเศร้ามากขึ้น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังดังนี้



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับโครงการนี้ ได้แก่ วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนกลาง อายุระหว่าง 15-59 ปี ที่มีความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชันและสนใจเรื่องโรคซึมเศร้าในระดับหนึ่ง ซึ่งไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เลือกเฉพาะผู้สนใจในการผลิตแอนิเมชันและเรื่องโรคซึมเศร้ามาใช้ในการประเมิน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนกลาง อายุ 15-59 ปี จำนวน 45 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันและประเมินโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันเป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ คือ แบบสอบถาม แบ่งเป็นด้านประโยชน์ เนื้อหา และเทคนิค

3.3 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจโรคซึมเศร้า เริ่มจากขั้นตอนเตรียมการผลิต ได้แบ่งการศึกษาออกเป็น การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า ซึ่งแอนิเมชัน 3 มิติที่ผู้วิจัยศึกษาและใช้เป็นตัวอย่าง ได้แก่ Inside Out (2015) เป็นเรื่องราวของ Riley เด็กหญิงวัย 11 ปี ผู้เติบโตขึ้นในเมือง Minnesota ต้องย้ายที่อยู่มาเมือง San Francisco ทำให้ตัวละครอารมณ์ต่าง ๆ ในหัวของเธอต้องคอยชี้นำเธอให้สามารถผ่านชีวิตในแต่ละวันได้ท่ามกลางสภาพแวดล้อมใหม่แห่งนี้



รูปที่ 2 แอนิเมชันเรื่อง Inside Out (Rivera & Docter, 2015)

แอนิเมชันตัวอย่างที่ศึกษาอีกเรื่อง คือ Brain Divided (2013) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น เล่าถึงชายหนุ่มเนิร์ดคนหนึ่งที่กำลังจะเดทกับหญิงสาวที่ก๊าดตาการ ภายในสมองของเขามีตัวละคร 2 ตัว สีฟ้าและสีแดง เป็นผู้กำหนดบุคลิกและควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของชายหนุ่ม แต่เมื่อได้พบกับ Scarlet หญิงสาวสวยคู่เดท ตัวละครในสมองทั้งสองตัวก็ทะเลาะกันเพื่อแย่งอำนาจการควบคุมพฤติกรรมของชายหนุ่ม จนกลายเป็นการเดทที่วุ่นวาย

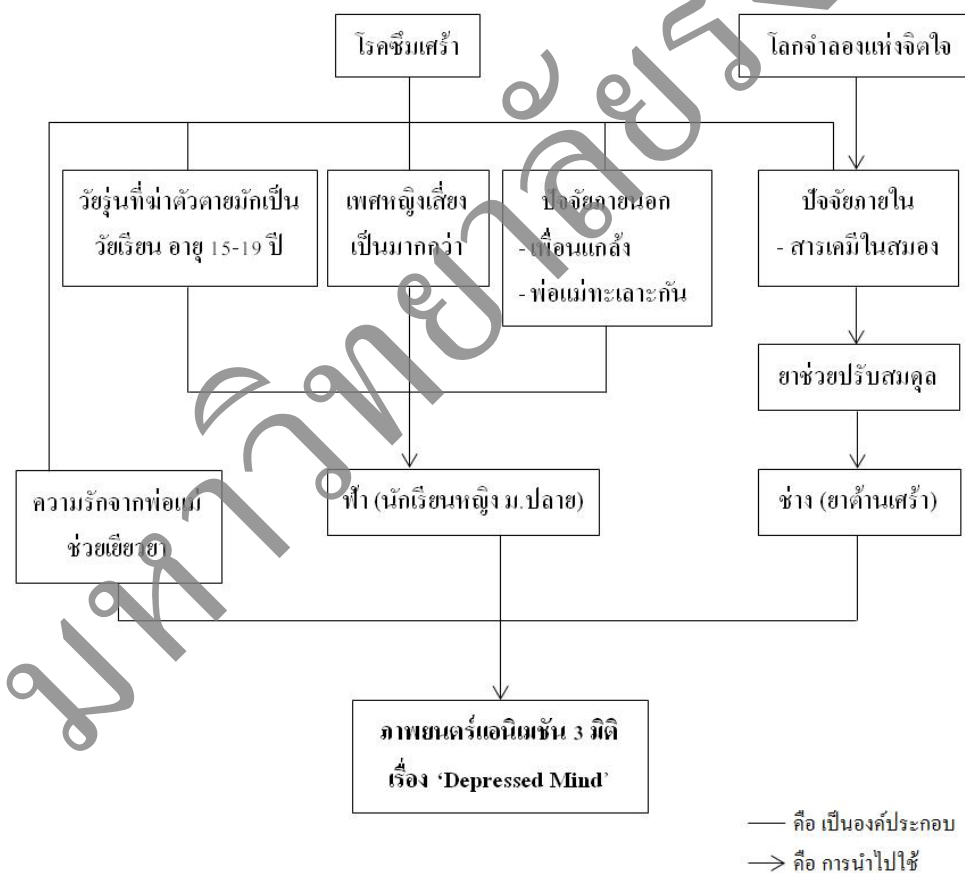


รูปที่ 3 แอนิเมชันเรื่อง Brain Divided (The CGBros, 2013)

ในส่วนของข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ วารสารทางวิชาการ และเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ ได้ข้อมูลว่า โรคซึมเศร้ามีอาการเด่น คือ อาการซึมเศร้า ร่วมกับอาการสำคัญอย่างอื่น เช่น รู้สึกเบื่อหมดความสนใจในสิ่งต่าง ๆ เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ อ่อนเพลีย ไม่มีแรง ไม่มีสมาธิ รู้สึกไร้ค่า เบื่อชีวิต และมีความคิดอยากตาย (นันทวัช สิทธิรักษ์ และคณะ (บรรณาธิการ), 2558) สาเหตุของโรคซึมเศร้ามีทั้งปัจจัยภายในและ

ปัจจัยภายนอกร่วมกัน ปัจจัยภายใน เช่น กรรมพันธุ์ และการเปลี่ยนแปลงของระดับสารเคมีในสมอง ตัวที่สำคัญ ได้แก่ เซโรโทนิน (Serotonin) เป็นสารความสุข ช่วยบรรเทาความซึมเศร้า และนอร์เอพิเนฟริน (Norepinephrine) เป็นสารตื่นตัว (มาโนช หล่อตระกูล และปราโมทย์ สุนิษฐ์ (บรรณาธิการ), 2558) ส่วนปัจจัยภายนอก เช่น ปัญหาครอบครัว พ่อแม่ขัดแย้งกัน (Jekielek, 1998) และปัญหาในโรงเรียน การถูกเพื่อนข่มเหงรังแก (Rigby, 2013)

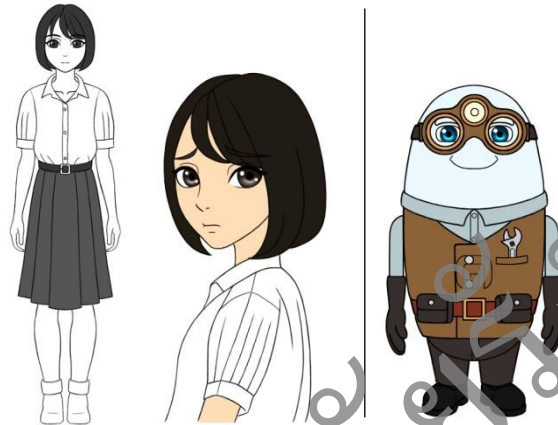
หลังจากได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และเขียนบทสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น ชื่อเรื่อง ‘Depressed Mind’ เพื่ออธิบายถึงสาเหตุของโรคซึมเศร้า โดยได้รับแรงบันดาลใจจากแอนิเมชันเรื่อง Inside Out และ Brain Divided การเขียนบทประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1) เกริ่นนำ (Introduction) 2) เฝียูเงื่อนไขหรือผูกปมเรื่อง (Suspense) 3) เฝียูปัญหา (Crisis) 4) เฝียูจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) และ 5) บทสรุป (Conclusion) โดยสามารถสรุปการใช้ข้อมูลมาเขียนบทและออกแบบตัวละครได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 4 แผนภาพการนำข้อมูลมาใช้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

เรื่องย่อของแอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind คือ “ฟ้า เด็กนักเรียนหญิง ม.ปลายคนหนึ่ง เธอถูกเพื่อนแกล้งเป็นประจำตั้งแต่เด็ก อีกทั้งพ่อแม่ก็มักทะเลาะกัน ส่งผลให้เธอกลายเป็นโรคซึมเศร้าและคิดจะฆ่าตัวตาย เธอต้องกินยาต้านเศร้าเพื่อช่วยปรับสมดุลสารเคมีในสมอง แต่ที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ายา คือ ความรักความเข้าใจจากพ่อแม่ของเธอ”

การออกแบบตัวละครหลัก คือ ฟ้า มีพื้นฐานมาจากข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้สืบค้นมาว่า ผู้หญิงมีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่าผู้ชาย และสถิติการฆ่าตัวตายในวัยรุ่นที่มักจะอยู่ในช่วงอายุ 15-19 ปี จึงให้ฟ้าเป็นผู้หญิงและอยู่ระดับชั้น ม.ปลาย ตัวละครหลักอีกตัว คือ มนุษย์ยาช่างซ่อม ได้อิเดียมมาจากยาด้านเศร้าที่เข้าไปช่วงปรับสมดุลสารเคมีในสมอง เปรียบเสมือนช่างที่เข้าไปซ่อมสมอง โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นแนวสติมพังก์ (Steampunk)



รูปที่ 5 การออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนถัดมา คือ การนำเรื่องราวที่เป็นบทภาพยนตร์มาวาดเป็นภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เรียงลำดับต่อเนื่องกันทีละซีน (Scene) เรียกว่า บทภาพยนตร์ (Storyboard) เพื่อให้เห็นลำดับการเล่าเรื่อง มุมกล้อง และลักษณะท่าทางของตัวละคร นอกจากนี้ยังทำให้เห็นถึงสถานที่ภายในเรื่องอีกด้วย ได้แก่ ห้องนอน และห้องสมอง



รูปที่ 6 บทภาพยนตร์

เมื่อได้บทภาพนิ่งแล้ว จึงทำเป็นบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects CS6 ที่ใช้สำหรับการซ้อนภาพ มีการเคลื่อนไหวของกล้อง ใส่เสียงพากย์ เพื่อให้ได้ช่วงเวลา (Timing) ที่ถูกต้องในการตัดต่อแต่ละฉาก มีการใส่เสียงดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มอารมณ์ร่วม บทภาพเคลื่อนไหวจะทำให้เห็นภาพรวมของงานแอนิเมชันทั้งหมด และได้ทราบความยาวที่แท้จริงของตัวแอนิเมชันเมื่อตัดต่อเสร็จ จากนั้นจึงได้นำบทภาพเคลื่อนไหวไปปรึกษากับอาจารย์ ดร.สุภลักษณ์ ลวดลาย อาจารย์จากคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยปั้นหุ่น 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya 2015 รวมถึงสถานที่ภายในเรื่องทั้งหมด จากนั้นจึงนำหุ่นตัวละครมาขยับให้เคลื่อนไหว (Animate) ภายในฉากตามบทที่วางไว้ จนได้ออกมาเป็นเรื่องราวทั้งหมดทุก ๆ ฉาก



รูปที่ 7 หุ่น 3 มิติตัวละครมนุษย์ชายช่างซ่อมและฉากห้องซ่อม

จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนหลังการผลิต โดยนำซีนแอนิเมชันที่ได้ ไปทำการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม After Effects CS6 และใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ (Special Effects) เพื่อให้ได้ภาพแอนิเมชัน 3 มิติที่สวยงาม เมื่อทำงานครบทุกซีนแล้ว จึงนำไปตัดต่อและลำดับซีนด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 รวมถึงการใส่เสียงพากย์เสียงประกอบ และดนตรีประกอบด้วย จนได้เป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่สมบูรณ์

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้อัปโหลดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind ลงเว็บไซต์ YouTube ให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามผ่านเว็บไซต์ Google Docs เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านประโยชน์เนื้อหา และเทคนิค จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อภิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงผลงาน

4. ผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Depressed Mind มีการใช้โลกจำลองแห่งจิตใจซึ่งเป็นโลกภายในสมองของฟ้า ตัวละครหลักของเรื่อง และโลกแห่งความจริงซึ่งเป็นบ้านของฟ้า จุดเด่นของแอนิเมชันเรื่องนี้ คือ การใช้โลกจำลองแห่งจิตใจมาช่วยอธิบายถึงสาเหตุของโรคซึมเศร้า ทำให้ผู้ชมเห็นภาพและสามารถเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นภายในสมองได้

โดยง่าย ด้วยการใช้ตัวละครและสิ่งของต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรม แทนสิ่งที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยาก ภายในโลกจำลองแห่งจิตใจของตัวละคร นอกจากนี้ ข้อดีของภาพแบบ 3 มิติ คือ มีความความสมจริงทางด้านภาพสูงและมีความสวยงามที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างจากภาพ 2 มิติ ด้วยความสมจริงนี้เองจึงสามารถขยายกลุ่มผู้ชมจากวัยเด็กไปสู่กลุ่มวัยผู้ใหญ่ได้ ส่วนจุดด้อย คือ ความครอบคลุมของเนื้อหา ด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ความยาวของแอนิเมชันที่มีจำกัด และการเล่าเรื่องที่จำเป็นต้องถ่ายทอดสิ่งที่เป็นความรู้เนื้อหาเข้าใจยากให้ผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เนื้อหาที่ละเอียดและยากเกินไปหรือไม่ใช่ประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญจึงไม่ถูกเล่าในแอนิเมชันเรื่องนี้ บางฉากมีการใช้จินตนาการแต่งเติมให้เกินจริงเพื่อเพิ่มรรถรสในการรับชม อย่างไรก็ตาม แอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind ก็มีเนื้อหาที่ช่วยอธิบายถึงสาเหตุของโรคซึมเศร้าได้ดี โดยผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าแล้ว

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	\bar{X}	SD	แปลผล*
ด้านประโยชน์			
1. เสริมสร้างความเข้าใจโรคซึมเศร้า	4.36	0.71	ดี
2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.73	0.50	ดีมาก
3. นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.49	0.69	ดี
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.69	0.56	ดีมาก
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับสาเหตุของโรคซึมเศร้าจากปัจจัยภายนอก	4.51	0.66	ดีมาก
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับสาเหตุของโรคซึมเศร้าจากปัจจัยภายใน	4.44	0.69	ดี
4. ได้รับความรู้ว่ายาต้านเศร้าช่วยปรับสมดุลสารเคมีในสมอง	4.42	0.72	ดี
5. ได้รับความรู้ว่าความรักจากครอบครัวมีส่วนช่วยผู้ป่วยโรคซึมเศร้า	4.73	0.54	ดีมาก
ด้านเทคนิค			
1. ความน่าสนใจ	4.33	0.71	ดี
2. การเล่าเรื่อง	4.38	0.61	ดี
3. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	4.07	0.84	ดี
4. เสี่ยงพาดภัยรราย	4.22	0.79	ดี
5. คนตรีประกอบ	4.36	0.61	ดี
6. การใช้โลกจำลองแห่งจิตใจอธิบายโรคซึมเศร้า	4.60	0.54	ดีมาก

*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน \bar{X}

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 - 4.49 หมายถึง ดี

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 - 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากการให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind และทำแบบสอบถาม พบว่า ในด้านประโยชน์ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้เป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีความเข้าใจโรคซึมเศร้ามากขึ้นและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงได้ในเกณฑ์ดี

ด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ได้รับความรู้เกี่ยวกับสาเหตุของโรคซึมเศร้าจากปัจจัยภายนอก และได้รับความรู้ว่าการรักจากครอบครัวมีส่วนช่วยผู้ป่วยโรคซึมเศร้าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก อีกทั้งยังได้รับความรู้เกี่ยวกับสาเหตุของโรคซึมเศร้าจากปัจจัยภายในและได้รับความรู้ว่ายาด้านเศร้าช่วยปรับสมดุลสารเคมีในสมองอยู่ในเกณฑ์ดี

ด้านเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการใช้โลกจำลองแห่งจิตใจมีส่วนช่วยในการอธิบายโรคซึมเศร้าได้อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีความเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ มีการเล่าเรื่อง ความน่าดึงดูดของตัวละคร เสียงพากย์บรรยาย และดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

แอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind สามารถเสริมสร้างความเข้าใจ โรคซึมเศร้าให้กับกลุ่มตัวอย่างได้ ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมนำความรู้ที่ได้รับ ไปใช้ในชีวิตจริงได้ เมื่อเข้าใจคนที่เป็นโรคซึมเศร้ามากขึ้นก็จะก่อเกิดการปฏิบัติต่อคนเป็นโรคซึมเศร้าในทางที่ดีขึ้น เป็นประโยชน์ต่อสังคม

5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับความรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้าได้ดี ทั้งสาเหตุของโรคซึมเศร้าจากปัจจัยภายในและภายนอก รวมไปถึงวิธีการเยียวยารักษา แต่อย่างไรก็ตาม อาจารย์ ดร.สุกัลกัญ ลวดลาย ผู้เชี่ยวชาญเรื่องโรคซึมเศร้า ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า เนื้อหายังขาดความครอบคลุม มีอีกหลายประเด็นเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าที่ยังไม่ได้มีการกล่าวถึง และการเล่าเรื่องบางส่วนที่อาจเกินจริงไปบ้าง แต่เข้าใจได้ว่าทำให้เกิดอารมณ์ร่วมในงานแอนิเมชัน (สุกัลกัญ ลวดลาย, 2559) หากในอนาคตสามารถหาวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ที่สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้าได้ครบถ้วนและถูกต้องมากขึ้น อาจทำให้แอนิเมชันนี้มีความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหามากขึ้น

5.1 ด้านเทคนิค

โลกจำลองแห่งจิตใจ (Mind World) มีส่วนช่วยอธิบายโรคซึมเศร้าได้เป็นอย่างดี ซึ่งในประเทศไทยยังมีสื่อที่มีการนำเสนอในรูปแบบนี้ค่อนข้างน้อย ถือว่ามีความแปลกใหม่ในระดับหนึ่ง และมีประสิทธิภาพดีในการอธิบายเรื่องโรคซึมเศร้า ในอนาคตจึงอาจนำรูปแบบของโลกจำลองแห่งจิตใจไปใช้อธิบายเกี่ยวกับโรคทางจิตเวชอื่น หรือองค์ความรู้อื่น ๆ ที่ใกล้เคียงได้ จากความเห็นของกลุ่มตัวอย่าง มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ตัวละครยังขาดความน่าสนใจ และยังไม่แสดงความรู้สึกได้ไม่เพียงพอ แม้ว่าการประเมินความน่าดึงดูดใจของตัวละครจะอยู่ในเกณฑ์ดี แต่ก็เป็นด้านที่มีคะแนนน้อยที่สุดจากทุกด้าน ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ควรมีการออกแบบตัวละครให้ดียิ่งขึ้น ให้มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดใจมากขึ้นในอนาคต

ในขั้นตอนเตรียมการผลิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรออกแบบฉากในห้องสมองให้มีความเหนือจริง (Surreal) เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจ

และสามารถแยกออกจากโลกความจริงได้ง่าย (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2559) นอกจากนี้ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน ได้ให้ข้อเสนอแนะหลังจากรับชมบทบาทเคลื่อนไหวเกี่ยวกับข้อควรปรับปรุงในการตัดต่อภาพและการกำหนดระยะเวลา (Timing) ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะทั้งหมดไปทำการแก้ไขผลงานในขั้นตอนถัดมา ปัญหาทางเทคนิคอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยพบ คือ การจัดแสงให้สวยงาม การจะจัดแสงให้ได้โทนสี บรรยากาศ และความสวยงามตามที่ต้องการมีความยากพอสมควร ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาเพิ่มเติมเพื่อแก้ปัญหาและจัดแสงให้ได้ภาพใกล้เคียงที่สุด

6. บทสรุป

แอนิเมชันเรื่อง Depressed Mind ซึ่งมีการใช้โลกจำลองแห่งจิตใจมาอธิบายสาเหตุของโรคซึมเศร้า สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโรคซึมเศร้ามากขึ้น บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการนี้ แต่ถึงกระนั้นแอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าทั้งหมด ยังต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาให้ครบถ้วนและถูกต้องยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม โลกจำลองแห่งจิตใจถือเป็นเครื่องมือที่ใช้อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในสมองได้ดี ในอนาคตอาจนำรูปแบบของ โลกจำลองแห่งจิตใจไปใช้อธิบายเกี่ยวกับโรคทางจิตเวชอื่น หรือองค์ความรู้อื่น ๆ ที่ใกล้เคียงได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์โกวิท ทรัพย์พิศาล ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการทำโครงการนี้ ในส่วนของการผลิตแอนิเมชัน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ที่ให้คำปรึกษาด้านเทคนิคและขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ในส่วนของด้านเนื้อหา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.สุลักษณ์ ลวดลาย ที่ให้คำปรึกษาและตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า และขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรฯทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนเพื่อน ๆ และผู้ชมกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่มีส่วนช่วยในการทำโครงการนี้

8. เอกสารอ้างอิง

- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต. (15 พฤศจิกายน 2559). สัมภาษณ์.
- นันทวัช สิทธิรักษ์ และคณะ, บรรณาธิการ. (2558). *จิตเวช ศิริราช DSM-5*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ประยูรสาส์นไทยการพิมพ์.
- มานิช หล่อตระกูล และปราโมทย์ สุคนิชย์, บรรณาธิการ. (2558). *จิตเวชศาสตร์ รามาธิบดี*. เรียบเรียงครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- มานิช หล่อตระกูล. (2557). *โรคซึมเศร้าโดยละเอียด*. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน, 2559, จาก <http://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/09042014-1017>
- สุกัลลักษ์ ลวดลาย. อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (9 ธันวาคม 2559). สัมภาษณ์.

- Mthai Health. (2558). สถิติที่น่าตกใจ คนไทยป่วย โรคซึมเศร้า 1.8% ของประชากร ทั้งประเทศ. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน, 2559, จาก <http://health.mthai.com/health-news/11550.html>
- Jekielek, S. M. (1998). Parental conflict, marital disruption and children's emotional well-being [Abstract]. *Social Forces*, 76, 905-935.
- Rigby, K. (2013). Bullying in schools and its relation to parenting and family life. *Family Matters*, 92, 61-67
- Rivera, J. (Producer), Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out*. [Motion Picture]. California, CA: Buena Vista Home Entertainment.
- The CGBros. (2013). *CGI Animated Shorts: "Brain Divided" - by Josiah Haworth, Joon Shik Song & Joon Soo Song*. Retrieved October 24, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=JuyB1NO0EYY>

มหาวิทยาลัยรังสิต