

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อให้วัยรุ่นไทยตระหนักถึงการไตร่ตรอง ก่อนการตัดสินใจเพื่อลดความขัดแย้ง

A 2D Animation to Encourage Awareness of Critical Decision Making for Reduce Conflict Among Thai Teenagers

ภักชนัญ ประทีปะพานิช^{1*} อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์² กฤษดา เกิดดี³ และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์⁴

Phakchanan Prateepavanit^{1*} Aviruth Charoensup² Krisada Keaddee³ Chaiporn Panichrutiwong⁴

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

³อาจารย์ประจำนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยรังสิต

⁴อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

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

²Lecturer in Architecture Faculty Rangsit University

³Master of Communication Arts Film and Digital Media Rangsit University

⁴Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Arts) of Digital Art Faculty, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: pudding_neaw@yahoo.com

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันปัญหา ความขัดแย้งมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก เป็นปัญหาที่สังคมหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะความขัดแย้งที่เกิดจากวัยรุ่นที่ขาดความยับยั้งชั่งใจต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดกระทบกระทั่ง กระแทกกระเทียบ กระแทกแตกคั่น เสียสติกัน การทะเลาะวิวาท หรือก่อความวุ่นวายในที่สาธารณะก่อให้เกิดปัญหาตามมาทั้งต่อตนเองและผู้อื่นเป็นอย่างมากเพียงเพราะขาดความยับยั้งชั่งใจ ความเห็นไม่ตรงกัน หรือการนำความคิดเห็นของตนเองไปใช้ตัดสินผู้อื่นโดยไม่หาข้อเท็จจริง โดยโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อให้วัยรุ่นไทยตระหนักถึงการไตร่ตรองก่อนการตัดสินใจเพื่อลดความขัดแย้ง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาปัญหาและพฤติกรรมวัยรุ่นไทยกระทำโดยขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง 2.ออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อการรณรงค์ ลดปัญหาความขัดแย้งในวัยรุ่นไทย เนื่องมาจากการไม่ยั้งคิดและไม่ไตร่ตรอง โดยนำเสนอแง่มุมของการขัดแย้ง โดยขาดการไตร่ตรองเพื่อให้วัยรุ่นไทยได้รับรู้ถึงโทษ และมุมมองที่เป็นเหตุและผลผ่านตัวละคร โดยเลือกใช้เทคนิคแอนิเมชันสองมิติในการนำเสนอเพื่อเข้าถึงวัยรุ่นไทยได้ง่ายและสามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องผ่านสังคมในปัจจุบันจากการทดลองนำผลงานเผยแพร่กับกลุ่มเป้าหมายโดยแอนิเมชันมีความยาวเป็นระยะเวลา 5 นาที พบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจกับเนื้อหาและทราบถึงเหตุผลที่นำไปสู่ความขัดแย้งที่เกิดจากตนเอง และมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรื่องราวของความขัดแย้ง ซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัย และได้รับความความคิดเห็นต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การไตร่ตรอง ความขัดแย้ง

Abstract

Nowadays the problem about confliction is increasing rapidly that unable to avoid especially teenager that proceed to do thing without thinking first, for instant arguing, youth offenders and rioter. All the problems happen because of lack of restraint, dissentient opinion or judging other one with own opinion of view. The purpose for design of 2d animation to encourage awareness of critical decision making for reduce conflict among Thai teenagers are, first for study about problem and Thai teenager behaviors leading lead to conflict and violence, second design the product of 2d animation for reduce conflict between Thai teenager by present an event that happening in real life world according to the research the five minutes animation that show to viewer and find how viewer please with the content and understand about the reason that lead to conflict which happen to themselves and viewer have exchange about opinion and experience so the researchers get a lot of opinion from them.

Keywords: animation ponder conflict

1. บทนำ

ปัจจุบันปัญหาความรุนแรงและปัญหาความขัดแย้งมักพบเห็นมากขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นไทย ถึงแม้ว่าวัยรุ่นในปัจจุบันนับว่ามีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนสังคมเป็นอย่างมากในทางกลับกัน วัยรุ่นบางส่วนมีพฤติกรรมที่รุนแรงและสร้างความขัดแย้ง เพราะขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ว่าจะเป็นการพูดกระทบกระทั่งกระทบกระทั่งกระแทกแตกด้นเสียดสีกัน การทะเลาะ การยกพวกตีกัน หรือก่อความวุ่นวายในที่สาธารณะ สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง การฆ่าชิงทรัพย์ การฆ่าเพราะความหึงหวงการฆาตกรรมโดยมีมูลเหตุจากความหึงหวง ในเชิงชู้สาว หรือปัญหาที่เกิดจากการใช้สารเสพติดก็ตาม สิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านี้นำไปสู่ความสูญเสียในวงกว้างไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ทรัพย์สินร่างกาย หรือท้ายที่สุดอาจนำไปสู่การสูญเสียชีวิต วัยรุ่นบางส่วนที่มีพฤติกรรมรุนแรงและสร้างความขัดแย้ง เพราะขาดความยับยั้งชั่งใจ เพียงเพราะความเห็นไม่ตรงกัน สื่อสารไม่เข้าใจกัน หรือการนำความคิดเห็นของตนเองไปใช้ตัดสินผู้อื่นโดยไม่หาข้อเท็จจริง การด่วนสรุป หรือตัดสินใจด้วยอารมณ์ชั่ววูบ อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น นำไปสู่การกระทบกระทั่ง การทะเลาะวิวาท การยกพวกตีกัน การทำร้ายร่างกายรวมไปถึงการฆาตกรรม ซึ่งมักพบเห็นเหตุการณ์เหล่านี้มากขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นปัจจุบันคิดทำร้ายร่างกายรวมไปถึงคดีฆาตกรรม เรามักพบเห็นเหตุการณ์เหล่านี้มากขึ้น โดยคดีที่เกิดจากความขัดแย้งและความรุนแรงที่เกิดจากวัยรุ่นนั้นมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทุกปี สำนักข่าว คมชัดลึก (2559) พบว่าจากสถิติในปี 2557 จากกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน พบว่าคดีทั้งหมดที่เกิดขึ้น คิดเป็นร้อยละ 87.78 เปอร์เซนต์ ของคดีทั้งหมด เกิดขึ้นจากวัยรุ่นตอนกลางที่มีอายุ 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี มีจำนวน 32,011 คดีจำแนกเป็นคดีเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ 16,679 คดี คดีเกี่ยวกับทรัพย์ 6,956 และคดีที่เกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย 3,692 คดี และคาดว่าจำนวนตัวเลขจะพุ่งสูงขึ้นทุกปี คดีเหล่านี้สร้างความหุดห่ออย่างมากกับสังคมและเกิดการตั้งคำถามว่าเพราะเหตุใดวัยรุ่นเหล่านี้มีพฤติกรรมที่สร้างความรุนแรงและสร้างความขัดแย้งลงมือกระทำทารุณ โหดร้ายกับเหยื่อได้อย่างไม่เกรงกลัวต่อกฎหมาย และบาปบุญคุณโทษไม่มีสติคิดหรือไตร่ตรองเหตุและผลก่อนกระทำสิ่งเหล่านั้น

ในขณะที่เดียวกันโทรทัศน์และสื่อต่างๆมีส่วนร่วมทำให้วัยรุ่นตัดสินใจกระทำพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความรุนแรงและใช้กำลังในการแก้ไขปัญหาคาการขัดแย้งด้วยเช่นกัน จากรายงานของ American Academy of Pediatrics

(AAP) พบว่าปัจจุบันความรุนแรงที่เห็นจากโทรทัศน์และสื่อต่างๆมีเพิ่มขึ้นมากประมาณร้อยละ 60 ของรายการต่าง ๆ จะมีความก้าวร้าวรุนแรงสอดแทรกอยู่โดยเฉพาะ ภาพยนตร์สารคดีที่ผลิตในสหรัฐระหว่างปี ค.ศ. 1937-1999 จะมีความรุนแรงแทรกอยู่ด้วยทุกเรื่อง และมักใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้ง ซึ่งจากข้อมูลข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า การแก้ปัญหาคความขัดแย้งโดยใช้ความรุนแรงนั้นได้ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่วัยเด็กแล้ว และไม่มีกรให้คำแนะนำหรือข้อมูลกับเด็กว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ จึงเป็นเหตุทำให้วัยรุ่นมีความเชื่อว่าสิ่งที่พวกเขาเหล่านั้นเป็นการกระทำที่ถูกต้อง โดยที่ไม่ทำการไตร่ตรองก่อนกระทำสิ่งต่างๆก่อนกระทำสิ่งใด สังคมปัจจุบันควรให้คำแนะนำต่อวัยรุ่นว่าหลังกระทำคความรุนแรงจะเกิดผลเสียอย่างไร แน่อนว่าสื่อแอนิเมชันก็สามารถมีส่วนช่วยได้เช่นกันและมีความสำคัญอย่างมากในการช่วยเหลือเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย และแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ไม่สามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างชัดเจน มากกว่าการณรงคในรูปแบบอื่น

จากความสำคัญของปัญหาข้างต้นจึงต้องมีการผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติ เพื่อณรงคให้วัยรุ่นตระหนักถึงการไตร่ตรองก่อนการตัดสินใจ เพื่อเข้าใจถึงผลกระทบที่จะได้รับหลังสร้างคความขัดแย้งและสร้างคความรุนแรง โดยสื่อแอนิเมชันสองมิตินี้จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานรัฐ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขในการณรงคให้วัยรุ่นได้ตระหนักถึงการไตร่ตรองก่อนการตัดสินใจ และเตือนสติก่อนกระทำสิ่งใดแก่วัยรุ่นไทย

2. วัตถุประสงค์

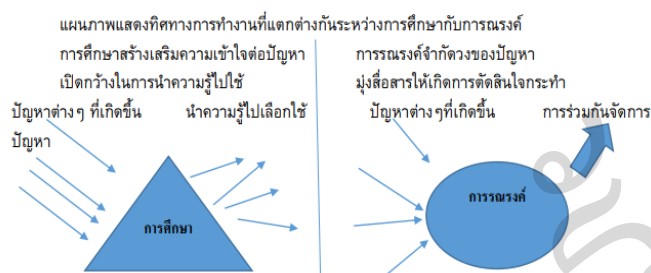
1. เพื่อออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อลดปัญหาคความขัดแย้งในวัยรุ่นไทยอันเนื่องจากขาดความยั้งคิดและไตร่ตรอง
2. เพื่อศึกษาปัญหาและพฤติกรรมวัยรุ่นไทยกระทำโดยขาดความยั้งคิด ซึ่งอาจนำไปสู่คความขัดแย้ง

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 การรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก ตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสถิติจากกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อหาข้อมูลจากสังคมในวงกว้าง และเชื่อถือได้ นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการศึกษาวิจัยสิ่งแวดล้อมในสังคมในปัจจุบัน ได้อย่างชัดเจน เพื่อได้นำข้อมูลที่ได้ระบุไปวิเคราะห์หาเหตุผลว่า สาเหตุใดที่ทำให้เกิดคความรุนแรงได้ โดยนำเสนอให้เห็นผลรับอย่างชัดเจนและสามารถชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดถึงในสังคมวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน ถึงการมีได้ไตร่ตรอง และยังพบว่าการณรงคคือการสร้างแรงจูงใจมากกว่าแค่ให้การศึกษาดังนั้นการสร้างการณรงคที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นการวางแผนในการสื่อสารที่แตกต่างไปจากการวางเพื่อการให้การศึกษาทั่วไป ต้องมีการกำหนดกลยุทธ์ในการสื่อสารด้านเนื้อหา การสร้างกิจกรรมต่างๆเพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วม และการรักษาทิศทางสื่อสารให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการณรงคแม้ว่าการณรงคจะมีคุณลักษณะบางประการที่เหมือนกับการให้การศึกษา แต่เมื่อพิจารณาถึงเป้าหมายและวิธีการของการณรงคก็จะพบความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับการศึกษาการณรงคเป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดการความรู้ความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งการณรงคเริ่มจากการสร้างคตระหนักในปัญหาใดปัญหาหนึ่งคล้ายคลึงกับการเริ่มต้นในการศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่วิธีการสื่อสารของการณรงคนั้นจะ

แตกต่างออกไป ขณะที่การให้ศึกษาจะเริ่มต้นให้ความรู้ แต่การรณรงค์มักเน้นย้ำในการสร้างความตระหนักต่อประเด็นปัญหานั้น ๆ ตามมาด้วยการกระตุ้นให้เกิดความต้องการลงมือกระทำหรือร่วมเปลี่ยนแปลง ขณะที่การศึกษามุ่งเน้นการสร้างความรู้ให้เกิดการคิดไตร่ตรองด้วยตนเอง ดังตัวอย่างรูปที่ 1



รูปที่ 1. ภาพแสดงความแตกต่างระหว่างการศึกษาและการรณรงค์

เพื่อนำไปสู่กระบวนการ Pre-Production ซึ่งได้นำข้อมูลที่ได้นำมาออกแบบเนื้อเรื่อง ตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์ ก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการผลิต

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โดยใช้แอนิเมชัน เรื่อง FRIEND เป็นการนำเสนอเรื่องราวของการใช้ความรุนแรง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้ง โดยนำเสนอเรื่องราวของเด็กสาวมัธยมปลายที่มีช่วงอายุเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย โดยขั้น Pre-production หรือขั้นตอนการเตรียมงานในการดำเนินการวิจัยนั้นต้องมีการรวบรวมข้อมูลและปัญหาที่ก่อให้เกิดความรุนแรงในวงกว้าง แล้วนำมาไตร่ตรองเนื้อหาให้เหมาะกับการทำแอนิเมชันเพื่อนำไปเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้เข้ากับช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นจึงออกแบบตัวละครและสร้างบุคลิกของตัวละครให้มีความสมจริงและง่ายต่อการกำหนดการกระทำได้ง่ายขึ้น ซึ่งส่วนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากสำหรับแอนิเมชันเรื่อง FRIEND เพราะเป็นส่วนช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้มากขึ้นดังตัวอย่างรูปที่ 2



รูปที่ 2 การออกแบบตัวละคร

โดยตัวละครดังรูปที่ 2 นั้นได้ทำการออกแบบมาให้เป็นเด็กเรียบร้อยไม่ค่อยพูดคุยซึ่งในส่วนของเนื้อเรื่องนั้นจะเป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย หลังจากเขียนบทและออกแบบตัวละครเสร็จก็ทำการเขียน Storyboard เพื่อเป็นแนวทางของมุกกล้อง ท่าทาง และจังหวะ เพื่อให้สามารถทำในส่วนของ Production ได้ อย่างแม่นยำขึ้น และแก้ไขน้อยลง ดังตัวอย่างรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตัวอย่าง storyboard

หลังจากเขียนบท ออกแบบตัวละครและวาง Storyboard แล้วก็เข้าสู่กระบวนการผลิตแอนิเมชันหรือ Production โดยผู้วิจัยได้เลือกแอนิเมชัน 2 มิติคือการวาดภาพต่อภาพนำมาทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวมา

นำเสนอ แม้ว่าการทำแอนิเมชัน 3 มิตินั้นจะทำได้ง่ายกว่า และใช้ระยะเวลาในการทำที่น้อยกว่ากันมาก แต่เพราะด้วยผู้วิจัยต้องการนำเสนอผลงานที่มีความ Contrast ของแสงเงา ที่โปรแกรมทำแอนิเมชัน 3 มิติไม่สามารถทำได้ จึงเลือกผลิตแอนิเมชันเรื่อง FRIEND ในรูปแบบ 2 มิติ ดังตัวอย่างรูปที่ 4



รูปที่ 4 ตัวอย่างการทำแอนิเมชัน 2 มิติ

การทำแอนิเมชัน 2 มิตินั้นจำเป็นต้องมีความเข้าใจในการทำทางเคลื่อนไหวอย่างมากเพราะเป็นการวาดภาพท่าทางโดยจำเป็นต้องมีเสียงพูดของตัวละครเป็นแนวทางในการวาดท่าทางนั้นๆว่า จะมีระยะเวลาเร็วหรือช้าในการวาดฉากนั้น ๆ หลังจากตรวจสอบความเรียบร้อยแล้วจึงนำมาลงสีภาพต่อภาพถึงจะเสร็จในส่วนของการ Production ขั้นตอนต่อมาคือ Post – production หรือก็คือการตัดต่อ การตัดต่อของแอนิเมชัน 2 มิตินั้นคือการนำภาพมา เรียงต่อกันเพื่อให้ภาพสามารถเคลื่อนไหวได้ ใส่เสียง และเพิ่มแสงลายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อให้ตัวงานสมบูรณ์มากขึ้นดังตัวอย่างรูปที่ 5



รูปที่ 5 ตัวอย่างแสงและเงา

4. ผลการวิจัย

ความรุนแรงที่เกิดจากวัยรุ่นในปัจจุบันมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และทวีความรุนแรงอย่างมากจะพบเห็นได้ตามข่าวที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ และมีการใช้อาวุธที่รุนแรงและอันตราย เช่น มีด ปืน วัตถุระเบิด ความรุนแรงที่เกิดขึ้นนำไปสู่สาเหตุการตายเป็นวงกว้างสาเหตุเกิดจากวัยรุ่นเป็นช่วงอายุของการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ วุฒิภาวะทางด้านอารมณ์การปรับตัวเข้ากับสังคม ที่สำคัญวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาแห่งการเรียนรู้หาประสบการณ์ อยากรอง

สิ่งแปลกใหม่ชอบทำทายเป็น โดยที่ไม่คำนึงผลที่จะเกิดตามมาในอนาคต นั้นจึงเป็นสาเหตุที่นำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมโดยมีสาเหตุดังต่อไปนี้

ขาดความรู้และทักษะ ได้แก่ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัย ความอันตรายและความเสี่ยงต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต ความรู้เรื่องเพศการแก้ไขปัญหาการปฏิเสธ การมีกิจกรรมที่เป็นสุขเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

ขาดความตระหนักรู้ว่ามีขาดความตระหนักและไม่เห็นประโยชน์ของการป้องกันหรือโทษหรือพิษภัยจากพฤติกรรมเสี่ยง

ขาดการควบคุมตนเองวัยรุ่นมักไม่มีการควบคุมตนเองที่ดีพอซึ่งจะนำไปสู่การคล้อยตามเพื่อนหรือสิ่งแวดล้อมได้ ตัวอย่างเช่น เหล้าหรือยาเสพติดที่เป็นสาเหตุทำให้จิตใจเสียการควบคุมตนเองทำให้มีพฤติกรรมเสี่ยงได้

ปัญหาทางจิตใจ อารมณ์ หรือโรคทางจิตเวชทำให้ขาดความสุข เก็บกดทำให้เกิดความก้าวร้าว หรือเคยโดนกระทำทารุณทางกายหรือทางเพศ เลยทำให้เกิดการแสดงออกพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆเพื่อชดเชยปีติบ่งหรือระบายอารมณ์ที่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงได้ ตัวอย่างเช่น การใช้ยาเสพติดเพื่อลดความเครียดหรืออารมณ์เศร้า

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทัศนคติหรือแบบอย่างในครอบครัวความเป็นอยู่ของครอบครัวอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนหรือเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนและสังคม

สำหรับประเทศไทยนั้น เพิ่งเริ่มใช้สื่อในการรณรงค์ส่งเสริมสังคมเมื่อประมาณ 20ปีที่ผ่านมา โดยบริษัท สยามกลการ จำกัด ได้จัดทำภาพยนตร์โฆษณาเพื่อรณรงค์เรื่องโปรดช่วยกันรักษาความสะอาด ในปี พ.ศ.2519 เพื่อรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาความสกปรกของบ้านเมืองของกรุงเทพ เนื่องจากตอนนั้น กรุงเทพขึ้นชื่อว่าเป็นเมืองที่สกปรกเป็นลำดับต้น ๆ ของโลก ปัญหาดังกล่าวโดนหยิบยกมาเป็น หัวข้อข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์ในระบายนั้น เมื่อภาพยนตร์โฆษณาชุดดังกล่าว ถูกนำออกสื่อ จึงทำให้คนไทยในเวลาสั้นกล่าวขวัญกันมาก จึงทำให้โฆษณาเรื่องดังกล่าวประสบความสำเร็จในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัทฯ ในสายตาของประชาชน เลยทำให้องค์กรธุรกิจการเงิน หน่วยงานภาครัฐบาลและองค์กรสาธารณต่างๆ หันมานิยมสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการรณรงค์เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เพราะเป็นรูปแบบที่ส่งผลดีต่อภาพลักษณ์ขององค์กรและบริษัท ทั้งยังเกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมอีกด้วย

แอนิเมชัน (Animation) แต่เดิมมีความหมายตรงตัวคือ จิตวิญญาณหรือมีชีวิต แต่ในปัจจุบันแอนิเมชันหมายถึง กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นำภาพหลายๆภาพมาเรียงกัน แล้วนำมาฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะโดยการใช้คอมพิวเตอร์ วัสดุวาด หรือรูปถ่าย ด้วยความเร็วที่เหมาะสมด้วยความเร็วจะทำให้เห็นว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกันในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง “การสร้างภาพเคลื่อนไหว” โดยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน แล้วแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง ดวงตาจะจำภาพนั้น ๆ ไว้ในระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองจะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกัน ทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่อง แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ: 2552)

แอนิเมชันเป็นสื่อที่เข้าใจง่ายที่สามารถเข้าถึงคนต่างวัฒนธรรม ให้มีความเข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องราวหรือแนวคิดเข้าใจง่าย แอนิเมชันสามารถบรรยาย กระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างง่ายดาย ดังนั้นแอนิเมชันคือการทำให้อาณาสามารถเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้กับสิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ สามารถเคลื่อนไหวหรือเสมือนมีชีวิต โดยมีเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์หลากหลายวิธี สามารถเป็นได้ทั้งภาพสองมิติ และสามมิติ โดยการนำภาพจากที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน ให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production) การเตรียมงานได้แก่ การคิด การเขียนเนื้อเรื่อง การเขียนต้นฉบับ การเขียน Storyboard หรือการแต่งเนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องจะถูกเขียนขึ้นในรูปแบบของบท ซึ่งการเขียนบทเป็นการเขียนรายละเอียดของบทพูดคุย ข้อความอักษร อธิบายภาพทสนทนา สถานที่ซึ่งการออกแบบเนื้อเรื่องที่ดีควรจะทำให้ความบันเทิง เรื่องควรจะสนุกสนานให้คิดจึง เข้าใจได้ง่าย โดยผู้ทำแอนิเมชันต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอความเป็นเอกลักษณ์การนำเสนอเรื่อง ที่แหวกแนว มีความแปลกใหม่จะเป็นที่น่าจดจำ และจึงทำ Storyboard เป็นสิ่งที่สำคัญในงานแอนิเมชัน เพราะจะเป็นตัวเนื้อเรื่องไปในทิศทางใด ยังมีความชัดเจนมากเท่าไร ก็จะง่ายต่อการทำงานมากขึ้นเท่านั้น Storyboard ที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความสวยงาม แต่ต้องสามารถเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ โดยเนื้อเรื่องต้องบอกได้อย่างชัดเจนว่า เกิดอะไรขึ้น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงการบอกอารมณ์ของตัวละคร เป็นต้น

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนการผลิตได้แก่ การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวภาพเคลื่อนไหวของแอนิเมชันสองมิติคือการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามเรื่องราวที่กำหนดไว้ใน Storyboard และการตัดต่อภาพทั้งหมดจะนำมาตัดต่อโดยภาพจะถูกแยกเป็นชนิดเรียกว่า Layer เพื่อนำภาพมาซ้อนทับกันอีกที เช่น ภาพตัวละครกับภาพฉาก หลัง เพื่อสะดวกแก่การแก้ไขซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถตกแต่งภาพให้ดูสวยงามหรือตกแต่งเพิ่มเติมได้

3. ขั้นตอนการเก็บงาน (Post-Production) ขั้นตอนการเก็บงาน คือการรวบรวมคลิป แอนิเมชันนำมาประกอบกัน ใส่เสียงและปรับสี ให้เครดิตผู้จัดทำ การเลือกสีบนทึบและรูปแบบการบนทึบให้เหมาะสมกับเครื่องเล่น แล้วทดสอบผลที่ได้ก่อนนำไปเผยแพร่ (คารา แพร็ดนั, 2538) ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทานและ แก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้อง สมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์แอนิเมชันให้เป็นที่รู้จัก เช่น การทำโปสเตอร์หรือฉายหนังตัวอย่าง เป็นต้น

จากผลการศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่า สื่อมีความสำคัญในการเป็นแบบอย่างกับผู้ชมได้ และแอนิเมชันยังสามารถ สร้างความน่าจดจำ และอธิบายส่วนที่ซับซ้อนได้ในระยะเวลาสั้น ๆ โดยแอนิเมชันเรื่อง FRIEND นั้นมีความยาวประมาณ 5 นาที

5. การอภิปรายผล

สังคมในปัจจุบันนับว่าความขัดแย้งของวัยรุ่นเป็นปัญหาใหญ่ ที่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นอย่างมาก แม้ว่าจะมีการลงโทษตามกฎหมาย เพื่อลงโทษผู้กระทำความผิดก็ตาม ความขัดแย้งก็ยังไม่ลดน้อยลง แต่กลับมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสงสัยว่า “เหตุใดวัยรุ่นไทยจึงสร้างความขัดแย้ง แม้ว่าจะมีกฎหมายลงโทษผู้กระทำความผิด” หลังจากดำเนินการทำวิจัย ผู้วิจัยได้คำตอบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความขัดแย้งที่พบได้บ่อยครั้งนั้นมักเกิดจากการตอบสนองของ

สมองที่นำพาความคิดไปก่อนการไตร่ตรอง ทำให้ร่างกายตอบสนองกับสิ่งที่เห็นก่อนที่จะนำมาไตร่ตรอง หรือก็คือไม่คิดก่อนทำนั่นเอง โดยนำข้อมูลต่างๆที่ได้รับมาเรียบเรียงทำให้เกิดข้อสรุปเป็นเนื้อเรื่องแอนิเมชันเรื่อง FRIEND ที่มุ่งเน้นในเรื่องความไม่เข้าใช้กันมาออกแบบเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงสาเหตุที่จะทำให้เกิดความรุนแรง โดยที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตามให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และออกแบบตัวละครให้แสดงถึงมุมมองภายนอกที่เป็นเพียงแค่เปลือกก่อนการตัดสินใจว่าคนๆเป็นเช่นไร แล้วนำไปผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ที่เน้นความ Contrast ของแสงและเงาเพื่อทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นเสนอผลงานตามกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้ พบว่าผู้ชมมีความคล้อยตามกับตัวละครนำเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เมื่อถามความเห็นกับผู้รับชมได้ ความเห็นว่า การตัดสินใจก่อนตามหาความจริงนั้น มักทำให้เกิดความขัดแย้งจริงๆ และยังไม่แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ในชั้นงานเช่นกัน

6. บทสรุป

การสร้างแอนิเมชันเรื่องสั้นนั้น สิ่งที่เป็นอุปสรรคนั้นก็คือ ระยะเวลาการทำงาน ซึ่งประเภทที่เลือกทำนั้นคือแอนิเมชันสองมิติซึ่งจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการทำเยอะกว่ารูปแบบอื่น ๆ และด้วยความยาว 5 นาที ทำให้คุณภาพของตัวงานต้องมีความสม่ำเสมอ ถ้ายทอดเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ และมีความน่าสนใจ แต่ด้วยเทคนิคการใส่เสียงบรรยายทำให้งานแอนิเมชันชิ้นนี้ มีความน่าสนใจมากขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อให้อัยรุ่น ไทยตระหนักถึงการไตร่ตรองก่อนการตัดสินใจเพื่อลดความขัดแย้ง ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษดา เกิดดี อาจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัยชิ้นนี้

8. เอกสารอ้างอิง

คมชัดลึก. บ๊องกันเยาวชนก่อคดีรุนแรง. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.komchadluek.net/news/scoop/221779>

[4 กุมภาพันธ์ 2559].

American Academy of Pediatrics (AAP) New&Journals. Media Violence. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://pediatrics.aappublications.org/content/108/5/1222> [November 2001]

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพมหานคร: เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.

ดารา แพร่ตัน. (2538). การวิเคราะห์เพื่อเลือกอุปกรณ์ที่เป็นสื่อผลิตมัลติมีเดีย. กรุงเทพมหานคร: สุานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทย.