



การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า

Two-dimensional Black & White Animation Design for Encouraging Thai Youth with Depression

วาวิ พรศิริภักดี* พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

Vavee Pornsiripakdee* Punpen Chaypreecha and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E-mail: na_vavee@hotmail.com

บทคัดย่อ

ในยุคของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้รวดเร็วด้วยสมาร์ทโฟน เครื่องเดียว รวมถึงเยาวชนได้รับข่าวสารทั้งเชิงบวกและเชิงลบ โดยคนใกล้ชิดไม่อาจกรองหรือให้คำแนะนำได้ทัน จนก่อตัวเป็นปัญหาสำหรับวัยรุ่นและเยาวชน ที่ให้ความสำคัญกับตัวตนของตัวเองในโลกออนไลน์เป็นอย่างมาก เยาวชนส่วนใหญ่มองขาดดุลภาวะทางด้านความคิด ขาดทักษะและประสบการณ์ชีวิต จึงมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ไม่ดีพอเมื่อเทียบกับวัยผู้ใหญ่ เมื่อเยาวชนได้รับความคิดเห็นหรือการวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบ อาจทำให้เกิดโรคซึมเศร้า เนื่องจากมีความพึงพอใจในตัวเองต่ำ (Low self-esteem)

การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติขาวดำเพื่อเผยแพร่ลงสื่อสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กำลังใจเยาวชนที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งมีเนื้อหาใกล้ชิดกับเยาวชน เช่น สังคมในห้องเรียน ความกดดันจากทางบ้าน ฯลฯ นอกจากนี้มีการจำลองสภาพจิตใจของตัวละครที่เป็นเยาวชนที่ตระหนักถึงการให้กำลังใจตัวเองอีกด้วย

แอนิเมชันที่สร้างสรรค์ออกมาอาจไม่สามารถช่วยให้เยาวชนหายจากการเป็นโรคซึมเศร้า หรือ การมีความพึงพอใจในตัวเองต่ำได้ แต่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ และให้กำลังใจผู้ที่มีแนวโน้ม และอยู่ในความสับสนได้ การสื่อสารครั้งนี้ไม่ได้นำเสนอเพื่อให้แก้ปัญหาให้หายขาด แต่เป็นการสื่อสารให้เยาวชนตระหนักถึงสภาพจิตใจตัวเองเพื่อสร้างเสริมกำลังใจในการใช้ชีวิตให้กับเยาวชน

คำสำคัญ: โรคซึมเศร้า ความพึงพอใจในตัวเองต่ำ เยาวชน ให้กำลังใจ แอนิเมชัน 2 มิติ

Abstract

In the current age of technology and communication, everybody can gain access to social media platforms through a simple device such as a smartphone. Consequently, the youths can get bombarded by positive and negative



information without any filter or guidance. The circumstance has proven to cause detrimental effects on the youths who prioritize their social media presence. With their immature problem-solving abilities, consequently, they tend to have low self-esteem and experience depression caused by negative online comments and feedbacks.

The two-dimensional black & white animation was designed to encourage young people with a tendency of depression. Released on social media, the animation contained scenarios the youths could relate to, e.g. school life, family pressure, etc. The mental state of the youths with a tendency of depression was replicated in the animation in order to raise the awareness on self-encouragement.

The animation may not be able to completely cure depression or improve their self-esteem, but it can inspire and encourage those who have a tendency of depression or are currently in the state of depression. The message of support and encouragement is not meant to be a solution to the problem in its entirety, but to raise the awareness of their own mental state and to help them keep on moving forward.

Keywords: Depression, Low self-esteem, Youth, Encouragement, Two-dimensional animation

1. บทนำ

ในยุคแห่งเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทุกคนรวมไปถึงเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงสื่อด้วยเทคโนโลยีทางสมาร์ทโฟนได้เร็วมากขึ้นเป็นลำดับ เยาวชนได้รับข่าวสารทั้งเชิงบวกและเชิงลบเป็นจำนวนมาก จนไม่สามารถคัดกรองหรือได้รับคำแนะนำจากคนใกล้ชิดได้ทัน จนก่อตัวเป็นปัญหาสำหรับเยาวชน ที่ให้ความสำคัญกับตัวตนของตัวเองในโลกออนไลน์เป็นอย่างมาก เมื่อได้รับความคิดเห็นหรือการแสดงออกในแง่ลบ หากไม่สามารถแยกอารมณ์ความรู้สึกจากการสื่อสารที่ได้รับได้ อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจ และก่อตัวเป็นโรคซึมเศร้าตามลำดับ ซึ่งเป็นหนึ่งในปัญหาที่ทำให้สูญเสียเยาวชนภายในประเทศไทย คิดเป็นร้อยละ 3.2 ของประชากร (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2562)

โรคซึมเศร้า เป็นหนึ่งปัญหาที่ทำให้สูญเสียเยาวชนภายในประเทศไทย จากการฆ่าตัวตายในนักเรียนและนักศึกษาวัย 10-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.2 ของประชากร (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2562) อัตราการฆ่าตัวตายจากช่วงวัยนี้ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปีจากการรับสื่อที่เป็นพิษต่อสภาวะทางจิตใจ ถึงแม้มีการณรงค์เรื่องนี้อยู่อย่างต่อเนื่อง ทั้งการจัดตั้งโครงการสอดส่องดูแลในมหาวิทยาลัยและโรงเรียนต่าง ๆ แล้วก็ตาม แต่ปัจจุบันสังคมไม่ได้มีเพียงปัจจัยภายนอก ยังรวมถึงการสื่อสารทางออนไลน์ทุกรูปแบบ ทำให้ปัญหายังคงอยู่จนถึงปัจจุบัน

การหลีกเลี่ยงโรคซึมเศร้าที่มีสาเหตุมาจากเยาวชนที่รับสารและสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงลบนั้นเป็นเรื่องยาก การผลิตสื่อแอนิเมชันเชิงบวกเผยแพร่ลงสื่อออนไลน์จึงเป็นทางเลือกหนึ่ง เพื่อเพิ่มสื่อในเชิงบวกให้มากขึ้น รวมไปถึงสร้างกำลังใจ และความคิดในแง่บวกให้แก่เยาวชน โดยนำปัญหาใกล้ตัวเยาวชนมาใช้ในการเล่าเรื่องและแก้ปัญหา รวมถึงการสร้างโลกจำลองสภาพจิตใจเพื่อความเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย จากความน่าจะเป็นดังกล่าวอาจลดจำนวนเยาวชนที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าได้ จึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจและมีความเป็นไปได้



2. วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ ให้กำลังใจเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าจากความพึงพอใจในตัวเองต่ำ และเพื่อสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง MIRROR ของกลุ่มเป้าหมาย และบุคคลทั่วไป

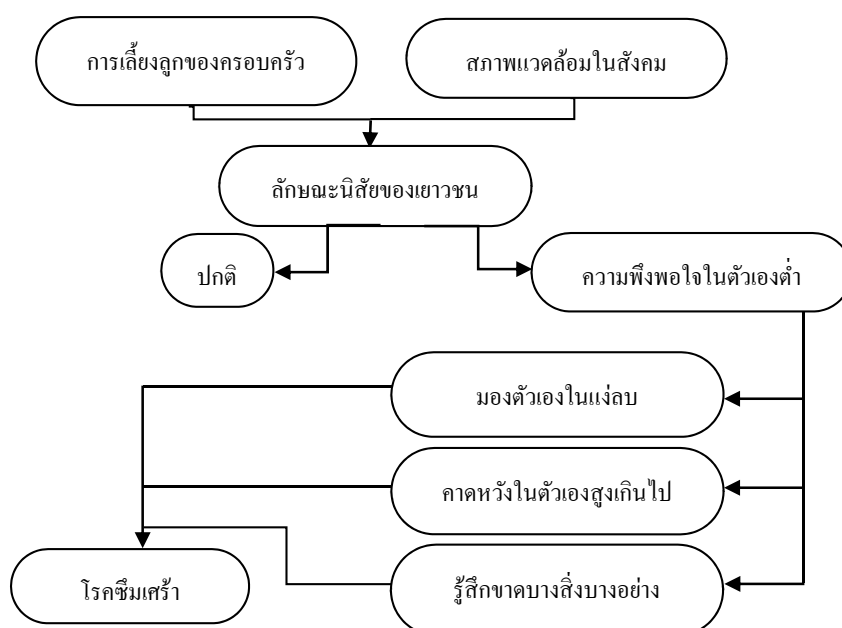
3. วิธีดำเนินการวิจัย

รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ มีขั้นตอนการทำงาน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล เตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต

3.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลเอกสาร

โรคซึมเศร้า สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เยาวชนเป็นโรคซึมเศร้า เกิดมาจากการพัฒนาการของเยาวชนที่ถูกเลี้ยงมาให้ความพึงพอใจในตัวเองอยู่ในแนวโน้มที่ต่ำอยู่แล้ว อาจเกิดจากการเลี้ยงดู หรือเจอสภาพแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม เมื่อเขาวชณดังกล่าวเผชิญสู่สังคมที่กว้างขึ้นอย่างสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน พบปะเพื่อนฝูงและผู้คน ที่มีปัญหาให้ต้องเผชิญและแก้ไข ทำให้เยาวชนที่มีความพึงพอใจในตัวเองต่ำ จะขาดความมั่นใจในการตัดสินใจ และแก้ปัญหา เมื่อเยาวชนเหล่านี้มีความสามารถในการแก้ปัญหาลดลง เกิดเป็นภาวะที่จนมุมให้ความเศร้า ปัญหาเริ่มรุมเร้าโดยไม่รู้ตัว นำไปสู่การเป็นโรคซึมเศร้าในที่สุดตามรูปที่ 1 การเลือกให้เขาวชณนำปัญหาภายในครอบครัว ไปหาทางออกกับเพื่อนฝูงในโรงเรียน ซึ่งเป็นทางเลือกที่เขาวชณส่วนใหญ่ใช้มากกว่านำไปแก้ปัญหากับทางครอบครัวโดยตรง จึงกลายเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดในการนำเสนอเพื่อให้กำลังใจเยาวชนที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า



รูปที่ 1 แผนภาพการสรุปข้อมูลเอกสารมาใช้ในแอนิเมชัน



3.1.2 ศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการศึกษาข้อมูลของโรคมืดเศร้าที่เกิดจากความพึงพอใจในตัวเองต่ำ และแอนิเมชันเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าและโลกในจิตใจ ได้แก่ Mary and Max (2009) แอนิเมชัน Stop motion ที่สร้างสรรค์มาจากดินน้ำมันทั้งเรื่อง สร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของผู้กำกับ อัดัม เอลเลียต (Adam Elliot) นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ได้วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน Stop motion เรื่องนี้ไว้ว่า นี่คือนักการ์ตูนตลกร้ายสำหรับให้ใครคู่มือที่แน ๆ น่าจะไม่ใช่ให้เด็กดู ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้เล่าเรื่องถึงเด็กสาวแมรี เคซี ดิงเคิล (ให้เสียงโดย โทนี คอลลีตต์) อายุ 8 ปี 3 เดือน 9 วัน ที่เป็นโรคมืดเศร้า (Depression) เมื่อโตขึ้นก็กลายเป็นสาวโรคอารมณ์แปรปรวน (Bipolar disorder) โดยมีแม่เฝ้าลอเรน ดิงเคิล เป็นผู้ปวดศีรษะ (Alcoholism) และโรคลักขโมย (Kleptomania) นอกจากนี้ยังมีเพื่อนบ้านรุ่นลุงอย่างเลน ที่เป็นโรคกลัวที่โล่ง (Agoraphobia) และผู้หุนุ่ม เดเมียน โฟโฟโดโฟลุส ที่นอกจากจะเป็นโรคติดอ่าง (Stuttering) แล้ว ยังแต่งงานกับเกย์ (Homosexual) ที่มีพฤติกรรมร่วมเพศกับสัตว์ (Zoophilia) อีกด้วย ถึงชีวิตของแมรีจะมีแต่คนมีปัญหาเกี่ยวกับโรคทางจิตเวช ก็ยังไม่หมดเพียงเท่านี้ เพราะยังมี แม็กซ์ เจอร์รี่ โฮเวิร์ดซ์ เพื่อนคนสำคัญของเธอที่ติดต่อสื่อสารกันทางการเขียนจดหมาย แล้วเขายังเป็นผู้ใหญ่ที่เป็นโรคแอสเพอร์เกอร์ (Asperger's Syndrome) ที่มีอาการวิตกกังวลขั้นรุนแรง (Anxiety and Panic Attack) ร่วมกับโรคอ้วน (Overeating and Obesity) และบางครั้งก็มีอาการย้ำคิดย้ำทำ (Obsession and Compulsion) กับกันบูห์ถึงขั้นทำร้ายคน นี่อาจยังไม่นับรวมความหลุดโลกของเขาจนกลายเป็นผู้ป่วยโรคจิต (Psychosis) จนต้องเข้าโรงพยาบาล (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2555)

แอนิเมชันอีกเรื่องหนึ่ง Inside Out (2015) แอนิเมชัน 3 มิติ ที่เกี่ยวกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นในหัวทั้ง 5 อย่าง ได้แก่ ลึกลับ (Joy) เศร้าซึม (Sadness) หยะแหยง (Disgust) ขี้กลัว (Fear) และจี้โมโห (Anger) ซึ่งตัวละครทั้ง 5 เป็นการถ่ายทอดกระบวนการทำงานของสมองออกมาให้เข้าใจง่าย ซึ่งพวกเขาได้ทำการควบคุมอารมณ์ของเด็กสาวคนหนึ่งอยู่นั่นคือ ไรลีย์ (Riley) เด็กสาวอายุ 11 ปี ผู้มีลึกลับเป็นอิทธิพลในการเจริญเติบโตของเธอ ซึ่งอารมณ์และความทรงจำของไรลีย์ถูกตีความออกมาเป็นลูกแก้วที่ถูกจัดระเบียบไว้ในสมอง ในความทรงจำนั้นแบ่งออกเป็น ความทรงจำระยะสั้น ความทรงจำระยะยาว และความทรงจำหลัก ในส่วนของความทรงจำหลักจะเป็นตัวสร้างบุคลิกของตัวไรลีย์ และเพราะลึลลอยากทำให้ไรลีย์เติบโตมาด้วยความสุข ลึลลจึงพยายามกำจัดเศร้าซึมออกไปจากกระบวนการอารมณ์ของไรลีย์โดยไม่รู้ตัว จนเกิดอุบัติเหตุที่ทำให้ลึลลและเศร้าซึมหลุดออกไปจากศูนย์ควบคุมอารมณ์ และนั่นคือจุดเริ่มต้นของเรื่องราวของเรื่อง ซึ่งในแง่จิตวิทยา ภาพยนตร์กำลังสื่อถึงการพัฒนาทางอารมณ์ของเด็กไปสู่การเป็นวัยรุ่นนั่นเอง โดยตัวภาพยนตร์จัดอุปสรรคให้ไรลีย์เริ่มมีความเปลี่ยนแปลงในชีวิตเพิ่มขึ้นทีละน้อย ไม่ว่าจะเป็นการย้ายบ้านไปอีกเมือง ต้องจากสภาพแวดล้อม เพื่อนเก่ามา เธอไม่อาจรู้ว่าจะปรับตัวและแสดงอารมณ์ความรู้สึกนี้ออกมาแบบใด และภาพยนตร์ได้แสดงบทสรุปดังกล่าวด้วยการให้ ลึลลและเศร้าซึมเริ่มกันสร้างความทรงจำที่มี 2 อารมณ์อยู่ในลูกแก้วลูกเดียว เป็นการบ่งบอกถึงการพัฒนาอารมณ์ของเด็กคนหนึ่ง ที่ในชีวิตจริงคนเราไม่จำเป็นต้องดีใจ หรือเศร้าใจในเรื่อง ๆ หนึ่ง ด้วยอารมณ์เดียว มนุษย์สามารถแสดงความคิดใจทั้งน้ำตา หรือเกลียดและรักไปพร้อม ๆ กัน (จัวร์ โนนจูน, 2562)



3.2 เตรียมการผลิต

จากข้อมูลที่ศึกษา ได้ออกแบบเนื้อเรื่องที่มีความใกล้ตัวเยาวชน หรือถึงออกแบบโลกจำลองสภาพจิตใจ ให้เยาวชนเห็นภาพได้ง่าย ซึ่งได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ ชญานุช ลักษณะวิจารณ์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นผู้รับรองเนื้อหาว่าเหมาะสม (ชญานุช ลักษณะวิจารณ์, 2562)

เรื่องย่อของแอนิเมชันเรื่อง MIRROR คือ “เป็นเรื่องราวของนักเรียนหญิงที่มีความฝันอยากเป็นนักเขียน แต่แม่ล้มป่วย ด้วยฐานะทางบ้าน ทำให้เธอต้องเขียนนิยายส่งประกวดแทนเพื่อนเพื่อแลกเงิน จนเกิดความรู้สึกไร้ตัวตน ต้องเป็นเบื้องหลังของผู้อื่น เริ่มมีความพึงพอใจในตัวเองต่ำซึ่งเป็นภาวะความรู้สึกที่นำไปสู่โรคซึมเศร้า เธอที่สับสนและพยายามสู้กับตัวเองผ่านเรื่องราวที่เขียนขึ้นมาโดยไม่รู้ตัว จนเธอสามารถหลุดพ้นจากความพึงพอใจในตัวเองต่ำ ซึ่งเป็นภาวะอารมณ์ที่นำไปสู่โรคซึมเศร้าได้ด้วยตัวเอง”

การออกแบบตัวละครหลักดังรูปที่ 2 คือ วิ เด็กสาวมัธยมที่มีความพึงพอใจในตัวเองต่ำ ฝันอยากเป็นนักเขียน โดยใช้ตัวละครหญิงเพราะเพศหญิงมีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่าเพศชาย และตัวละครหลักอีกตัวหนึ่ง นาวา เด็กชายที่เป็นตัวละครในจินตนาการที่วิสร้างขึ้นมากเพื่อปกป้องสภาพจิตใจของตัวเองเวลาเจอปัญหาารุมเร้า ที่ใช้เด็กผู้ชายเพราะวิไม่มีพ่อ คิดว่าเพศตรงข้ามจะปกป้องเธอได้มากกว่าเพศของเธอ และที่ตัวละครยังเป็นเด็กเพื่อสื่อถึงสภาพจิตใจของเธอยังไม่โตพอจะรับมือปัญหาได้ทุกอย่าง



รูปที่ 2 การออกแบบตัวละคร

หลังจากได้โครงเรื่องเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้นำเนื้อเรื่องมาวาดเป็นภาพประกอบเนื้อหาสำคัญ (Beat Board) เพื่อให้เข้าใจภาพรวมของเรื่อง เมื่อลงตัว จึงนำมาขยายเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ดังในรูปที่ 3 เพื่อวางบทพูดองค์ประกอบ และมุกตลกให้ชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 3 สตอริบอร์ด (Storyboard)



รูปที่ 3 สตอรีบอร์ด (Storyboard) (ต่อ)

3.3 ขั้นตอนการผลิต

หลังจากได้สตอรี่บอร์ดแล้ว จึงนำไปพากย์เสียง โดยนักพากย์มืออาชีพ และอัดเสียงโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำภาพที่วาดโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2019-2020 มาเรียงตามเวลาที่เหมาะสม (Timing) เป็นภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ตามเสียงที่พากย์มา จนออกมาเป็นดั่งรูปที่ 4 เพื่อให้ได้ความยาวของแอนิเมชันทั้งหมด แล้วส่งต่อไปสู่การทำภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบในลำดับถัดไป



รูปที่ 4 ตัวอย่างการทำภาพให้เคลื่อนไหว (Animatic)



3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากทำบทภาพเคลื่อนไหว เพื่อประเมินระยะเวลาในแต่ละฉาก รวมถึงภาพรวมแล้ว จึงทำการวาดตัวละครที่ได้ประเมินเวลาไว้ในแต่ละฉากด้วยโปรแกรมวาดรูปและทำแอนิเมชัน (Krita) เพื่อนำไปใส่ในกระบวนการซ้อนภาพ และทำเทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe After Effects 2019 รวมถึงใส่เสียงพากย์เสียงประกอบ ใน Adobe Premiere Pro 2019 จนได้แอนิเมชันที่สมบูรณ์

4. ผลการวิจัย

แอนิเมชันเรื่อง MIRROR ที่ได้ออกมาจากการศึกษาค้นคว้า เป็นไปตามที่คาดหวัง ทั้งการเล่าเรื่อง การวาดภาพเคลื่อนไหว และใช้เทคนิคพิเศษ ออกมาสวยงาม สื่อถึงการให้กำลังใจ แม้จะมีปัญหาเรื่องความยาวของแอนิเมชัน และการทำระยะต้นลึกของภาพยนตร์ขาวดำ ก็สามารถแก้ปัญหาตรงจุดนี้ได้ จากการใช้เทคนิคพิเศษในการช่วยให้ผลงานสำเร็จลุล่วง

จากแบบสอบถามภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เรื่อง MIRROR โดยสอบถามเยาวชน ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และบุคคลทั่วไป เพื่อสำรวจเพิ่มเติมว่าแอนิเมชันดังกล่าวอาจให้กำลังใจได้มากกว่าเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง (12-40 ปี)

คำถาม	ดีมาก (%)	ดี (%)	ปานกลาง (%)	น้อย (%)	น้อยที่สุด (%)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
1.ทำให้คนที่มีความเป็นโรคซึมเศร้าโดยเฉพาะจากความพึงพอใจในตัวเองต่ำดีขึ้นได้จริง	22	40.7	30.8	6.6	0
2.ทำให้ตระหนักถึงการให้กำลังใจตัวเอง	40.7	36.3	17.6	4.4	1.1
3.ได้รับกำลังใจ แรงบันดาลใจ หรือความคิดในแง่บวก	44	37.4	12.1	6.6	0
4.อยากส่งต่อให้ผู้อื่นได้ชม	61.5	24.2	12.1	2.2	0
ด้านเนื้อหา					
5.การใช้สัญลักษณ์ต่างๆในเรื่อง	25.3	41.8	28.6	4.4	0
6.ความน่าสนใจในเนื้อเรื่อง	39.6	34.1	18.7	7.7	0
7.เนื้อหาเข้าใจง่าย	38.5	40.7	16.5	4.4	0
8.การใช้โลกจำลองสภาพจิตใจเพื่อให้เห็นภาพได้ง่าย	44	36.3	18.7	0	1.1
ด้านเทคนิค					
9.การใช้สีขาวดำในการเล่าเรื่อง	34.1	41.8	20.9	2.2	1.1
10.การออกแบบตัวละคร	52.7	35.2	12.1	0	0
11.การออกแบบฉาก	49.5	35.2	14.3	1.1	0
12.เสียงพากย์	67	19.8	11	2.2	0
13.ดนตรีประกอบ	61.5	22	14.3	2.2	0



จากตารางที่ 1 ผลสำรวจเยาวชน และบุคคลทั่วไป จำนวน 91 คน ได้ข้อสรุปว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับ แอนิเมชันดังกล่าวทำให้คนมีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าดีขึ้น และสามารถให้กำลังใจเยาวชนไทย ตระหนักถึงการให้กำลังใจตัวเองได้ดีมาก รวมถึงอยากส่งต่อให้ผู้อื่นได้รับชมด้วย ด้านเนื้อหา การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง และเนื้อหาเข้าใจง่าย ในส่วนของความน่าสนใจ และการใช้โลกจำลองสภาพจิตใจได้ดีมาก สุดท้ายทางด้านเทคนิคการใช้สีขาวดำเป็นไปได้อย่างดี ส่วนองค์ประกอบอื่นๆนั้นผลตอบรับออกมาดีมาก

5. การอภิปรายผล

แอนิเมชันเรื่อง MIRROR ถือเป็นแอนิเมชันที่มีเนื้อหาซับซ้อน แฝงแนวคิดและสัญลักษณ์ไว้มาก อาจเกินกว่าเยาวชนบางส่วนจะเข้าใจ แต่ภาพรวมเยาวชนยังสามารถเข้าใจได้ โดยรวมของลายเส้นและภาพเคลื่อนไหวออกมาสวยงาม ดึงดูดผู้รับชม แม้แอนิเมชันจะมีความยาวมากก็ตาม ถ้าเล่าเรื่องให้กระชับและตัดความหมายแฝงบางอย่างออกอาจช่วยให้ผลงานสมบูรณ์ในการสื่อถึงการให้กำลังใจมากยิ่งขึ้น

5.1 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ได้รับผลตอบรับดีมากโดยเฉพาะกับเยาวชน ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยไม่เพียงแต่สามารถให้กำลังใจเยาวชนที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าได้เท่านั้น ยังสามารถให้กำลังใจบุคคลทั่วไป และผู้ที่เป็นโรคซึมเศร้าได้อีกด้วย

5.2 ด้านเนื้อหา

แม้แบบสอบถามให้ผลตอบรับที่ดี แต่เยาวชนบางส่วนยังคงต้องการเนื้อเรื่องที่เข้มข้นกว่านี้ เพื่อให้เข้าใจถึงการให้กำลังใจของตัวละครในเรื่องมากขึ้น แต่โดยรวมชื่นชอบเนื้อหาเป็นอย่างมาก ทางด้านบุคคลทั่วไป มีความเห็นในทางตรงข้ามอยู่บ้าง ทั้งความยืดเยื้อของเนื้อหา และระยะเวลาที่นานเกินไป แต่เพราะเจาะกลุ่มเป้าหมายไปที่เยาวชน จึงถือว่าประสบความสำเร็จในการสื่อสาร

5.3 ด้านเทคนิค

ส่วนของการใช้การดำเนินเรื่องเป็นภาพขาวดำนั้น ไม่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารสำหรับเยาวชน แต่ในสายตาของคนทั่วไปบางส่วนรู้สึกหงุดหงิดกับสีของบรรยากาศ และต้องการให้มีสีสันในช่วงที่เหมาะสม ส่วนอื่นๆในการออกแบบนั้นไม่มีปัญหา ผู้ชมทั้งเยาวชนและบุคคลทั่วไป พึงพอใจเป็นอย่างมาก

6. บทสรุป

ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง MIRROR สามารถสร้างกำลังใจให้เยาวชนที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า จากปัจจัยความพึงพอใจในตัวเองต่ำได้จริง แต่ส่วนใหญ่จะรู้สึกตระหนักในการให้กำลังใจตัวเอง และได้รับกำลังใจ แรงบันดาลใจ ความคิดในแง่บวกมากกว่า หากเจาะจงเนื้อหามุ่งเน้นไปทางผู้ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าให้ชัดเจนกว่านี้ อาจได้ผลตอบรับที่ดีกว่านี้ก็เป็นได้



จากผลงานในครั้งนี้อาจมีข้อจำกัดในระยะเวลาที่ไม่มากพอกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารอยู่บ้าง แต่ในรูปแบบการเล่าเรื่องด้วยการสร้างโลกจำลองสภาพจิตใจ น่าจะนำไปใช้สร้างสรรค์ สร้างสื่อให้กำลังใจ มอบความคิดในเชิงบวกแก่โรคจิตเวชอื่น ๆ ได้อีก รวมไปถึงปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องการได้รับกำลังใจ และความคิดในแง่บวกในอนาคต

7. กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีด้วยความอนุเคราะห์จาก รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาเป็นอย่างดีตลอดการทำงาน ผศ.ชัยพร พานิชรุทวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาทางเทคนิค ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ตั้งแต่ขั้นตอนการทำงาน ออกแบบ จนถึงการแก้ปัญหา และ อาจารย์ชญาณูช ลักษณะวิจารณ์ อาจารย์ประจำคณะจิตวิทยาอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และรับรองเนื้อเรื่องในแอนิเมชันสามารถให้กำลังใจผู้ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าได้

สุดท้ายขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรฯ สำหรับคำปรึกษาทางเทคนิคบางประการ ครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยส่งเสริมให้กำลังใจจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงในที่สุด

8. เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. คนไทยฆ่าตัวตายพุ่งวันละ 12 ราย. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา

www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29909#

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. เมื่อสื่อโซเชียล เป็นต้นเหตุโรคซึมเศร้า. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา

<https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29522>

จรีพร โนนจ๋วน. [Criticism] Inside Out – จิตวิทยาเบื้องต้น 101 (Spoil). [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา

<http://www.zeawleng.in.th/movie/criticism-inside-out/>

ชญาณูช ลักษณะวิจารณ์. อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2562.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2555). การ์ตูน 2 โลก. กรุงเทพมหานคร: มติชน.