



โครงการออกแบบแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย

Animation to Encourage Sharing between Different Generation

ธิชากร เตือนวีระเดช^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์¹

Thichakorn Tueanweeradet^{1*} Pisprapai Sarasalin² Chaiporn Panichrutiwong¹

^{1*} คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

² วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

^{1*} Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

² College of Design, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

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

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เกิดขึ้นมาจากปัญหาสังคมเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันของผู้คนต่างวัยในครอบครัวเดียวกัน จึงได้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะศึกษาเกี่ยวกับความต่างของบุคลิกลักษณะของบุคคลแต่ละช่วงวัย และหาวิธีส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของบุคคลภายในครอบครัวที่มีหลากหลายรุ่น ให้มีความเข้าใจต่อบุคคลต่างช่วงวัยภายในครอบครัวและสามารถอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจและพึ่งพากันมากขึ้น ซึ่งแอนิเมชันได้ใช้การนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครสามมิติของครอบครัวหนึ่ง ที่มีบุคคลต่างรุ่นกันถึงสี่รุ่น และแทรกการบรรยายข้อมูลของคนแต่ละรุ่นผ่านภาพเคลื่อนไหวสองมิติ จากนั้นจึงนำแอนิเมชันนี้ให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอยู่ในช่วงวัยทั้งสิ้น ประกอบด้วย เจเนอเรชันบี อายุ 55 ปีขึ้นไป เจเนอเรชันเอ็กซ์ อายุ 40-54 ปี เจเนอเรชันวาย อายุ 22-39 ปี และเจเนอเรชันแซด อายุน้อยกว่า 21 ปี จำนวน 50 คนได้รับชมและประเมินโดยใช้แบบสอบถาม พบว่าผลการวิจัยอยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหาและได้รับข้อมูลเกี่ยวกับรุ่นต่าง ๆ นอกจากนี้ยังได้รู้ถึงวิธีการนำไปใช้ในชีวิต และได้รับคำแนะนำถึงวิธีปรับปรุงต่อไปเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: รุ่น แอนิเมชัน 2 มิติ แอนิเมชัน 3 มิติ

Abstract

This research arose from the problem of different generations, especially the problems caused by misunderstanding within the family. Therefore, the purpose of this research aims to study the different characteristics of each generation and find ways to cohabitation among different generations, understanding and living together in harmony through animation. The animation presents the story of one family which has four generations living together.



The information regarding each generation was presented through 2D animation. Then, the researcher presents this animation to 50 participants combining of four generations. There are Generation B aged 55 and older, Generation X aged 40-54 years, Generation Y aged 22-39 years, and Generation Z aged less than 21 years. The evaluation process was conducted by using questionnaires. The results of the research showed that participants are able to understand the content and gain the information regarding the different generations. In addition, they also know how to apply it to their lifestyle. The researcher has got some advice on how to improve work for better completion.

Keywords: Generation, 2D Animation, 3D Animation

1. บทนำ

ความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัวที่พบเห็นกันได้ในหลายครัวเรือนนั้น บางครั้งก็มีสาเหตุหนึ่งที่มาจากปัญหาความต่างรุ่น หรือความต่างช่วงวัยของคนตามช่วงปีเกิดที่ถูกตั้งตามทฤษฎีการแบ่งกลุ่มประชากรศาสตร์ ของชาวตะวันตก (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล (วปส.), 2559) อันประกอบไปด้วย เจเนอเรชันเอกซ์ (Generation X) มิลเลนเนียล (Generation Y) เจเนอเรชันแซด (Generation Z) และ เบบี้บูมเมอร์ (Generation B) ซึ่งความไม่เข้าใจนี้อาจส่งผลกระทบต่อเด็กในยุคปัจจุบัน (สุกัลณ์ ลวดลาย, 2562) และจากความต่างนี้ ทำให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันของคนระหว่างรุ่น ไม่ว่าจะเป็นในสังคมการทำงาน หรือแม้แต่สถาบันครอบครัว ซึ่งเป็นปัญหาหนึ่งของสังคมไทย

นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างทางความคิดของคนในสังคมไทย ส่งผลให้ในหลายครอบครัวที่มีคนต่างรุ่นต่างวัยประกอบกันอยู่เป็นอย่างน้อยสามรุ่นนั้นมักจะเกิดความไม่เข้าใจกันและกัน อันเนื่องมาจากความต่างทางความคิด ความเข้าใจตามยุคสมัยของคนแต่ละเจเนอเรชันที่ถูกปลูกฝังความเชื่อและถูกเลี้ยงดูมาด้วยองค์ประกอบทางสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งนำไปสู่แนวโน้มที่อาจทำให้เกิดภาวะปัญหาทางสุขภาพจิต ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของภาวะซึมเศร้า โรคเครียด และโรคทางจิตชนิดอื่น ไปจนถึงการหันไปพึ่งสิ่งเสพติดอื่นเพื่อบรรเทาบาดแผลในใจ จนส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายที่อาจแย่ลงด้วยได้ ซึ่งปัญหาเหล่านี้มักมีเหตุผลหลักที่มาจากความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัว เพราะต่างยึดติดและมีอคติทางความคิดตามยุคสมัยของตนเอง ทำให้ไม่สามารถให้คำปรึกษาและช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ (Toey, 2562)

ดังนั้น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างรุ่นกันของคนแต่ละรุ่นอย่างชัดเจน และบอกถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมา จึงได้ผลิตสื่อบอกเล่าเรื่องราวและการบรรยายประกอบ อันเป็นการช่วยให้ความรู้ และเสริมสร้างความเข้าใจ พฤติกรรมของคนแต่ละวัย

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาถึงปัญหา และความแตกต่างที่มาจากความต่างรุ่นในครอบครัว พร้อมกับศึกษาเทคนิคการผลิตแอนิเมชัน

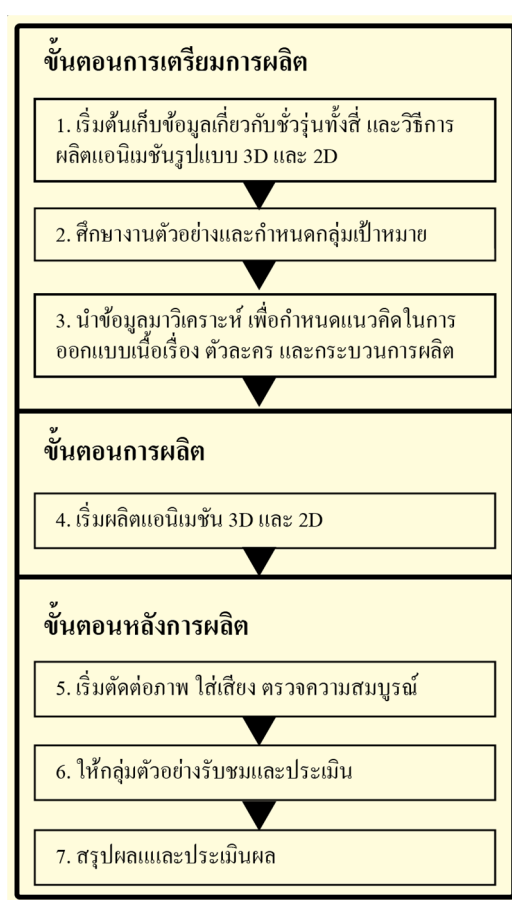


2. เพื่อผลิตและสร้างแอนิเมชันเกี่ยวกับตัวละครต่างรุ่นกันแล้วเผยแพร่ให้ผู้ชมได้รับความรู้เกี่ยวกับความต่างรุ่นมากขึ้น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยนี้มีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับโครงการนี้ มีจำนวน 50 คน ประกอบด้วย คนเจนเอเรชั่นบี อายุ 55 ปีขึ้นไป เจเนอเรชั่นเอ็กซ์ อายุ 40-54 ปี เจเนอเรชั่นวาย อายุ 22-39 ปี และเจนเอเรชั่นแซด อายุต่ำกว่า 21 ปี โดยคัดเลือกจากการสุ่มผ่านสื่อสังคมออนไลน์



3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและประเมินงานวิจัย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันทั้งรูปแบบสามมิติและสองมิติ ได้แก่ Autodesk Maya, Adobe After Effect, Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator

ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินงานวิจัยจะเป็นในรูปแบบของแบบสอบถามออนไลน์ โดยแบ่งคำถามออกเป็นสองด้านหลัก ๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชันดังรูปที่ 2

แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของศิลปนิพนธ์ "การออกแบบแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย" ซึ่งจัดทำโดยนักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปบริหารบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

โดยทางผู้วิจัยจะนำผลจากแบบสอบถามจากทุกท่านมาประกอบการทำงานวิจัยชิ้นนี้ และขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามค่ะ

อิษารัณ เดือนวิระเดช (ผู้วิจัย)

*รับชมวิดีโอแอนิเมชันด้านแสงก่อนทำการประเมิน

*จำเป็น

ด้านเนื้อหา *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่ายต่อผู้ชม	☐	☐	☐	☐	☐
ท่านได้รับความรู้ ข้อมูลและปัญหาเกี่ยวกับความต่างรุ่นกัน (Generation) ของแต่ละรุ่น	☐	☐	☐	☐	☐
ท่านได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย	☐	☐	☐	☐	☐
ท่านสามารถนำข้อมูลที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้	☐	☐	☐	☐	☐

ด้านการออกแบบแอนิเมชัน *	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การออกแบบแอนิเมชันมีความสวยงามเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร generation	☐	☐	☐	☐	☐
การสื่อสารด้วยภาพและลำดับขั้นตอนมีความเข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
เสียงพากย์บรรยายและดนตรีประกอบมีความเข้ากันกับเนื้อเรื่อง	☐	☐	☐	☐	☐

รูปที่ 2 แบบสอบถามออนไลน์

3.4 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

3.4.1 การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการออกแบบแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย มีขั้นตอนในการดำเนินงานทั้งหมด 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนการก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และ ขั้นตอนหลังการผลิต โดยในขั้นแรกจะเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลจากบทความ และเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูลที่ถูกรวบรวมเอาไว้เกี่ยวกับรุ่นต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกันตามยุค



สมัยและช่วงวัย และใช้การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักจิตวิทยาเพื่อสืบหาข้อเท็จจริงของปัญหาความขัดแย้งกันภายในครอบครัวจากความต่างรุ่น และวิธีการแก้ปัญหาหรือการส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย

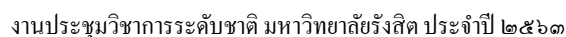
หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลที่เพียงพอแล้ว ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นเนื้อหาที่เหมาะสมมาเขียนบทสำหรับทำแอนิเมชัน โดยนำเสนอข้อมูลในครอบครัว (รูปที่ 3) และแสดงถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากความต่างวัยที่ส่งผลกระทบต่อครอบครัวที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันของคนทั้ง 4 วัย นอกจากนี้ยังได้นำเสนอแนวทางการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัยในครอบครัวเดียวกัน โดยการนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติผ่านตัวละคร 4 ตัว



รูปที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเจเนอเรชันทั้งสี่แบบย่อ (โพสต์ทูเดย์, 2562)

3.4.2 เขียนบท

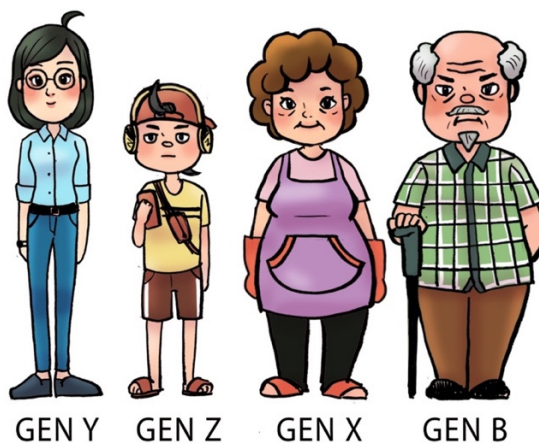
หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล จึงได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อเขียนบทสำหรับแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย หรือมีชื่อเรียกว่า '4 Generations' เพื่ออธิบายให้ความรู้เกี่ยวกับช่วงวัยทั้งสี่ โดยเรื่องเล่าผ่านตัวละครหญิงซึ่งกำหนดให้เป็น Generation Y คือวัยทำงาน และเจเนอเรชันอื่น ๆ อันประกอบด้วย น้องชาย Generation Z ส่วนตัวละครแม่คือ Generation X และคุณปู่หัวหน้าครอบครัว Generation B เนื้อเรื่องย่อจะเริ่มต้นที่ตัวละครสามมิติแสดงให้เห็นถึงกิจกรรมของแต่ละรุ่นภายในบ้าน หญิงสาวเจนฯ วัยนั่งทำงานในบ้าน คุณแม่เจนฯ เอ็กซ์ทำอาหารในครัว น้องชายเจนฯ แซดนอนเล่นมือถือ และคุณปู่เจนฯ บีนั่งอ่านหนังสือพิมพ์บนเก้าอี้โยก โดยจะตัดภาพสลับกันระหว่างแอนิเมชันสามมิติของครอบครัวนี้ที่แสดงถึงสถานการณ์ในชีวิตจริง และแอนิเมชันสองมิติที่จะอธิบายถึงข้อมูลของแต่ละรุ่นเมื่อกล้องไปโฟกัสอยู่ที่คนแต่ละเจเนอเรชัน ตลอดจนแสดงถึงวิธีการอยู่ร่วมกันหรือปรับตัวเข้าหากันของคนแต่ละรุ่นผ่านตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ในตอนท้ายจะอธิบายถึงวิธีการอยู่ร่วมกันซึ่งมี



หลังจากได้ร่างสุดท้ายของบทภาพยนตร์แล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการสร้างบทภาพ (Storyboard) ให้ออกมาเป็น ภาษากภาพ ดังที่แสดงในรูปที่ 4 จากนั้นจึงเริ่มจับจังหวะเพื่อนำมาตัดต่อเรียบเรียงวางซ้อนภาพกัน เพื่อจับเวลาของ เนื้อเรื่อง โดยดูประกอบกับบทพากย์เสียงเพื่อบรรยายรวมกับเนื้อเรื่อง ก็จะ ได้เวลากว่า ๆ ของแอนิเมชันทั้งหมด



ออกแบบตัวละครทั้งหมด 4 รุ่น โดยเน้นที่ความเรียบง่าย และรายละเอียดที่เหมาะสมกับคนแต่ละรุ่นใน
ครอบครัว ดังแสดงในรูปที่ 5

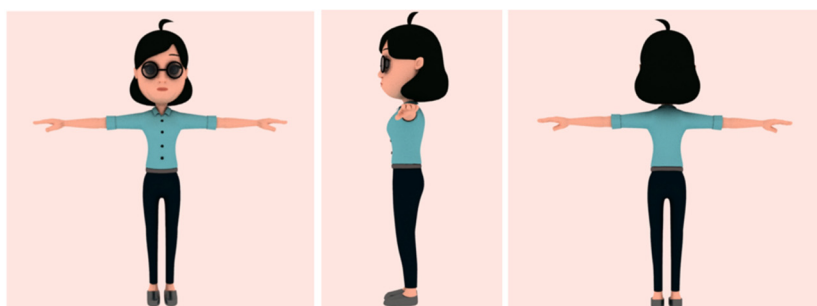


รูปที่ 5 แสดงตัวละครคนแต่ละรุ่น

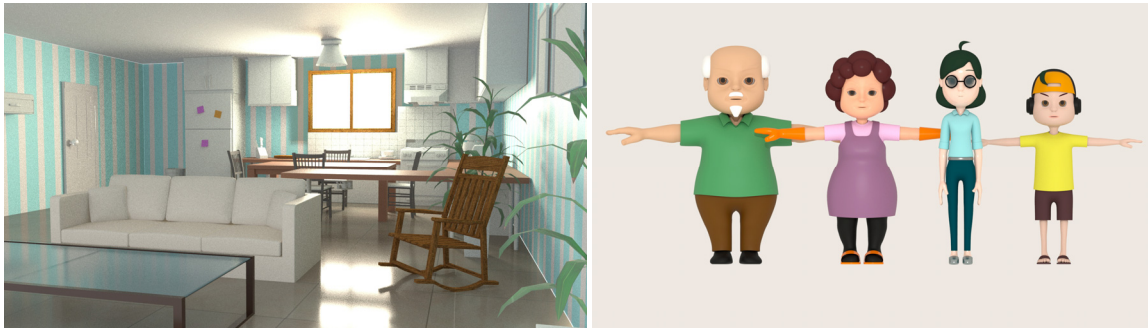
3.4.4 การผลิตแอนิเมชันสามมิติและสองมิติ

หลังจากได้บทภาพนิ่งและตัวละครแล้ว จึงได้ทำเป็นบทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งใช้ในการตัดต่อซ้อนภาพเคลื่อนไหว ใส่เสียงพากย์ จนได้ภาพรวมของแอนิเมชันทั้งหมด จากนั้นจึงทำในส่วนของการขึ้นตอนผลิตงาน ในส่วนของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya สำหรับการสร้างงาน และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับลงสีพื้นผิวของตัวละคร และสุดท้ายจึงใช้โปรแกรม Adobe After Effect สำหรับตัดต่อแอนิเมชันในส่วนของการซ้อนภาพและใส่เสียงประกอบ

โดยวิธีการสร้างโมเดลตัวละคร 3D จะเริ่มจากใช้ Autodesk Maya ในการขึ้นตัวละคร โครงสร้างทั้งหมดที่มีความกลมมนเรียบง่าย ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกับคนจริง (รูปที่ 6) นอกจากนี้สถานที่ภายในเรื่องทั้งหมด (รูปที่ 7) ก็ได้ใช้โปรแกรมเดียวกันในการสร้างภาพสามมิติขึ้นมา จากนั้นจึงนำโมเดลตัวละครมาขยับเคลื่อนไหวตามบทภาพเคลื่อนไหวที่ได้ร่าง

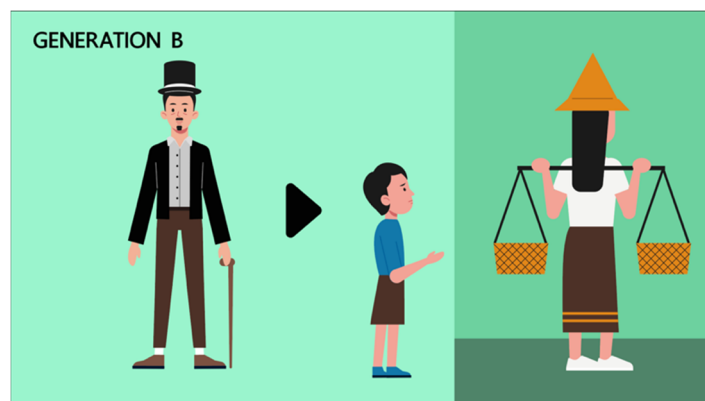


รูปที่ 6 โมเดลตัวละครเจนเอเรชฌนาวยในรูปแบบสามมิติ



รูปที่ 7 โมเดลฉากและตัวละครที่ใช้ในเรื่อง

เมื่อทำในส่วนของภาพเคลื่อนไหวสามมิติแล้ว ก็จะมีในส่วนของภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่จะทำการออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator ตามฉากที่ได้ร่างไว้ในแต่ละฉาก จากนั้นจึงนำมาขยับเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effect (รูปที่ 8)



รูปที่ 8 ภาพ Graphic สำหรับภาพเคลื่อนไหวสองมิติ

3.5 ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากการจัดทำภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติและสองมิติเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่กระบวนการสุดท้าย คือ ขั้นตอนหลังการผลิต โดยนำภาพเคลื่อนไหวทั้งสองส่วนมาประกอบตัดต่อซ้อนภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect รวมไปถึงการใส่เสียงและเอฟเฟกต์ตามความเหมาะสม จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์เป็นแอนิเมชันเรื่อง '4 Generations'

3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแอนิเมชันเรื่อง '4 Generations' อัปโหลดลงเว็บไซต์ Youtube เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ได้ชม โดยสุ่มจากกลุ่มคนทุกเจนเนอเรชัน จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google Form เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงผลงาน



4. ผลการวิจัย

ภายหลังการผลิตแอนิเมชันเรื่อง ‘4 Generations’ ได้นำเสนอให้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน สำหรับโครงการแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย ประกอบด้วยคนเจนเอเรชั่นบี อายุ 55 ปีขึ้นไป เจเนอเรชั่นเอ็กซ์ อายุ 40-54 ปี เจเนอเรชั่นวาย อายุ 22-39 ปี และเจนเอเรชั่นแซด อายุต่ำกว่า 21 ปี และได้ผลการประเมินกลับมาดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมแอนิเมชัน

ประเด็นที่ถาม	$\bar{X}$	SD	แปลผล*
<u>ด้านเนื้อหา</u>			
1. เนื้อหาให้ความเข้าใจง่ายต่อผู้ชม	4.52	0.61	ดีมาก
2. ท่านได้รับความรู้ข้อมูลและปัญหาเกี่ยวกับความต่างรุ่นกัน (Generation) ของแต่ละรุ่น	4.54	0.67	ดีมาก
3. ท่านได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย	4.43	0.67	ดี
4. ท่านสามารถนำข้อมูลที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้	4.35	0.84	ดี
<u>ด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน</u>			
1. การออกแบบแอนิเมชันมีความสวยงามเหมาะสมกับบุคลิกของแต่ละรุ่น	4.18	0.81	ดี
2. การสื่อสารด้วยภาพและลำดับขั้นตอนมีความเข้าใจง่าย	4.51	0.67	ดีมาก
3. เสียงพากย์บรรยายและดนตรีประกอบมีความเข้ากันกับเนื้อเรื่อง	4.58	0.57	ดีมาก

หมายเหตุ *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

ผลที่ได้รับจากการผลิตแอนิเมชันเรื่อง ‘4 Generations’ ที่สามารถดูได้ทุกช่วงวัย ข้อดีคือ มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของข้อมูลคนแต่ละรุ่น ได้ทราบถึงปัญหาและวิธีการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย โดยมีการนำเสนอที่แปลกไปจากรูปแบบเดิมที่มักจะเป็นรูปแบบของบทความและภาพกราฟิกแบบภาพนิ่ง นอกจากนั้นการออกแบบตัวละครที่มีความเป็นมิตรและน่ารัก รวมทั้งการออกแบบบุคลิกลักษณะของคนแต่ละวัย สามารถช่วยดึงดูดให้ผู้ชมดูและแยกเนื้อหาที่อธิบายข้อมูลในแต่ละรุ่นได้ง่าย ส่วนข้อด้อยคือ เนื้อหาที่เยิ่นเย้อและเวลาการนำเสนอที่จำกัด จึงทำให้เนื้อหาคุ้ยเคี้ยวเกินไปและไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาทั้งหมดได้ อย่างไรก็ตาม แอนิเมชันเรื่องนี้ก็สามารถบรรยายข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกของผู้คนรุ่นต่าง ๆ ของครอบครัวในปัจจุบัน และเสนอแนวทางการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัยได้ดี

จากการให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชมแอนิเมชันเรื่อง ‘4 Generations’ ได้ข้อสรุปว่า ในด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่ามีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ให้ข้อมูลครบถ้วนและเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้อาศัยในเกณฑ์ดีถึงดีมาก ส่วนด้าน



เทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันมีการออกแบบที่เหมาะสมต่อบุคลิกของแต่ละรุ่น สื่อสารลำดับการเล่าเนื้อหาได้เข้าใจง่าย และมีเสียงพากย์บรรยายและดนตรี อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

ผลงานแอนิเมชันสามารถช่วยให้กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อมูลที่ต้องการสื่อได้อย่างครบถ้วน และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันเพื่อการอยู่ร่วมกันกับคนหลายรุ่นภายในครอบครัวได้อย่างมีความสุข

5.2 ด้านเนื้อหา

สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับความรู้เกี่ยวกับความต่างรุ่นของคนในครอบครัวที่ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังได้รับข้อมูลของปัญหาและวิธีการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย ด้วยวิธีการใช้แอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวประกอบการเล่าบรรยาย ทำให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจและถ่ายทอดความรู้ได้กระชับเข้าใจง่าย

5.3 ด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน

เนื้อหาของแอนิเมชันสามารถพบได้ทั่วไปในโลกโซเชียลสำหรับการสืบหาข้อมูล แต่ไม่มีการนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวสามมิติผสมสองมิติเหมือนแอนิเมชันเรื่อง ‘4 Generations’ จึงถือได้ว่ามีความแปลกใหม่สำหรับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความต่างรุ่น เพราะส่วนใหญ่มักเจอแต่ข้อมูลในรูปแบบของบทความวิชาการสำหรับอ่านเท่านั้น จากความเห็นของกลุ่มตัวอย่าง มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องของการใช้สีสันทันทีใช้ได้เหมาะสม และสามารถแบ่งเอกลักษณ์ของแต่ละเจนอเรชันได้อย่างชัดเจน

6. บทสรุป

การผลิตแอนิเมชันที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย เรื่อง ‘4 Generations’ สามารถทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกและอุปนิสัยของคนแต่ละช่วงวัยที่เกิดจากสภาพแวดล้อมและยุคสมัยที่ต่างกัน เช่น คนเจนฯ บีมีความยึดติดในเรื่องงานที่ชอบทำงานที่มั่นคง ซึ่งต่างกับคนเจนฯ วัยที่ชอบงานอิสระและทำงานหลายอย่าง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจเกี่ยวกับความต่างรุ่นมากขึ้น รวมทั้งได้ทราบถึงแนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขของสมาชิกหลายวัยในครอบครัว โดยการปรับวิถีคิดและลดอคติที่มีต่อกันต่างรุ่น และทำความเข้าใจถึงสิ่งที่คนรุ่นนั้น ๆ เป็น ทั้งนี้ แอนิเมชันมีการนำเสนอที่เป็นของยุคปัจจุบันมานำเสนอ ซึ่งในอนาคตควรมีการพัฒนาการนำเสนอข้อมูลที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยโดยใช้รูปแบบแอนิเมชันและสื่อผสมต่าง ๆ ในงานแอนิเมชัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้นอีกได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.พิศประไพ สารสาสน์ ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่าง ๆ ในส่วนของข้อมูลและรูปแบบการนำเสนอ และผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาด้านเทคนิคการผลิตและขั้นตอนวิธีการดำเนินการผลิตแอนิเมชัน และขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา



ความรู้ สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ปู่ ย่า ต่อดจณเพื่อน ๆ และผู้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือในการทำโครงการนี้

8. เอกสารอ้างอิง

โพสต์ทูเดย์. เข้าใจความต่างคน 4 เจเนอเรชัน ทลายช่องว่างเพื่อการทำงานที่แฮปปี้. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา

<https://www.posttoday.com/life/healthy/587633> [29 เมษายน 2562]

สุกัลกณ์ ลวดลาย. Brief: “เรียนรู้-อยู่กับเด็ก” ถอดประสบการณ์การใช้จิตวิทยาเด็กผ่านมุมมองหลากหลายอาชีพ.

[ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา <https://bookscape.co/brief-public-forum-child-psychology-2?> [23 สิงหาคม 2562]

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล (วปส.). *สุขภาพคนไทย 2559*. 2559. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.

Toey. รักต่างวัย...ปรับความเข้าใจ คน 4 เจนฯ ในครอบครัว. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา <https://urbancreature.co/4-generation-in-family/> [13 กุมภาพันธ์ 2562]