



## การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี

### 2D Animation Design to Reflect the Effects of Media Technology on Mothercraft

ณัชชา ธนาวรานนท์\* พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา และ ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์

Nutcha Thanawaranon\* Punpen Chaypreecha and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

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

\*Corresponding author, E-mail: roku\_107@hotmail.com

#### บทคัดย่อ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าปัจจุบันเด็ก และเยาวชนมีการใช้สื่อเทคโนโลยีมากขึ้น ทั้งจากสังคมยุคดิจิทัล หรือพ่อแม่ที่ใช้สื่อเทคโนโลยีเลี้ยงดู การปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อเทคโนโลยีตามลำพัง โดยไม่มีคำแนะนำให้เด็กรับมือกับสื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ทำให้เด็กใช้งานสื่อเทคโนโลยีโดยไม่รู้ถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อออกแบบสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี 2) เพื่อประเมินผลจากการรับชมแอนิเมชัน 2 มิติฯ ทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการออกแบบของผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง จากการทดลองเผยแพร่แอนิเมชันให้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองญาติ และคนที่มีเด็กอยู่ใกล้ชิด ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 45 คน ประเมินโดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ ได้ข้อคิดและตระหนักถึงผลกระทบจากการเลี้ยงดูเด็กโดยใช้สื่อเทคโนโลยี เป็นแอนิเมชันที่มีประโยชน์ และมีความพึงพอใจด้านเทคนิคและการออกแบบในเกณฑ์ดีถึงดีมาก ซึ่งจากแบบสอบถามมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความคิดเห็น และมุมมองใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

**คำสำคัญ:** สังคมยุคดิจิทัล เลี้ยงดูเด็ก สื่อเทคโนโลยี แอนิเมชัน 2 มิติ

#### Abstract

According to relevant documents and studies, the technology usage in youth has risen as a result from the digital age society and the media consumption with no parental guidance. As a result, the youths are exposed to the negative effects of digital media. Hence, the objectives of this research are as follows: 1) to design and produce a two-dimensional animation aiming to highlight the effects of digital media usage in childcare, and 2) to evaluate the impact of the aforementioned animation in terms of content and design technique through a survey. After screening, a survey



questionnaire has been conducted on a sample group consisted of 45 people aged 18 and above, who are responsible for taking care of children. The results showed clear understanding of the animation's message in the sample group; they acknowledged the effects of digital media usage in childcare. The sample group also indicated in the questionnaires that the animation is beneficial. The design and the techniques used were rated good to very good. The feedback provided useful information for the study and brought new perspectives to light.

**Keywords:** Digital age society, Childcare, Digital media, Two-dimensional animation

## 1. บทนำ

ปัจจุบันพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เลือกใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของลูก ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่มีสื่อข้อมูลเปิดกว้างให้เด็ก ๆ เข้าไปค้นหาอย่างอิสระ สำนักงาน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559) ได้ทำการสำรวจข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยช่วงอายุ 6-14 ปี ปีพ.ศ. 2555 – 2559 พบว่า มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ร้อยละ 61.4 ซึ่งใช้เพื่อความบันเทิง เช่น การดาวน์โหลดข้อมูลและแอปพลิเคชันต่าง ๆ การฟังเพลง การชมภาพยนตร์ และเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (บุษผา เมฆศรีทองคำ และอรุษา สิงห์สงบ, 2552) พบว่า เด็กอายุระหว่าง 6-9 ปี มักใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในการเล่นเกมนอนไลน์มากที่สุด และสอดคล้องกับ (บัญญัติ พูนสวัสดิ์, 2559) ที่กล่าวว่าเด็กอายุ 8-9 ปี ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลาในการติดต่อสื่อสารและพูดคุยกับเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก และไลน์ เป็นต้น

เด็กและเยาวชนเหล่านี้ได้ใช้เวลาของตนเองไปกับเทคโนโลยี และเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ผลกระทบที่ตามมาหากขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องก็อาจเกิดผลเสียกับเด็กและเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้เทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ต จากการทำงานวิจัยและบทความต่าง ๆ ที่น่าเชื่อถือ (มาลาพร วิชัย, 2555; ฐิติรัตน์ อิศริยคุณานนท์, 2551; ห้องเรียนภาษาไทยออนไลน์, 2561; MGR Online, 2552) พูดถึงผลกระทบด้านลบจากเทคโนโลยีที่มีต่อเด็กมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเด็กได้รับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยเกิดเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ เช่น พฤติกรรมความรุนแรง ได้รับข่าวสารพัด ๆ สิ่งล่อใจ เช่น การหลอกลวง แนะนำให้ใช้ยาเสพติด เกมการพนันออนไลน์ สื่อลามก และการคุกคามในโลกอินเทอร์เน็ต ได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตใจจากการคำพูดที่รุนแรงและหยาบคายในโลกอินเทอร์เน็ต (Cyber bullying) ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เด็กขาดความรักและการดูแลเอาใจใส่ เด็กสายตาสั้นเร็ว หรือเป็นเด็กสมาธิสั้น ได้ ฯลฯ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ไม่เพียงเป็นปัญหาในประเทศไทยเท่านั้น ในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน

การสื่อสารจุดประสงค์ของเนื้อหาไปยังผู้รับสารให้มีน้ำหนักและมีความน่าสนใจมีหลายรูปแบบ แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่สามารถสร้างบรรยากาศหรือเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น รอยดินสอ รอยสีน้ำ ฝุ่นกัน ทำให้ได้กลิ่น อยากรู้สึกอารมณ์ต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในงานที่ต่างจากแอนิเมชัน 3 มิติ ตัวอย่างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ให้บรรยากาศ



ที่กล่าวมา ได้แก่ Gris animation, Secound และ Noon และแอนิเมชัน 2 มิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีความน่าสนใจ ได้แก่ Get Your Brain Back และ Social Media love

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขนาดสั้น ที่สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี ที่มีความดึงดูด น่าสนใจ ของเทคนิคงานแอนิเมชัน 2 มิติ และเนื้อเรื่องที่ สามารถสร้างความเข้าใจและความตระหนักถึงสภาพสังคมในปัจจุบันในการเลี้ยงดูเด็กด้วยเทคโนโลยีต่อผู้ชม

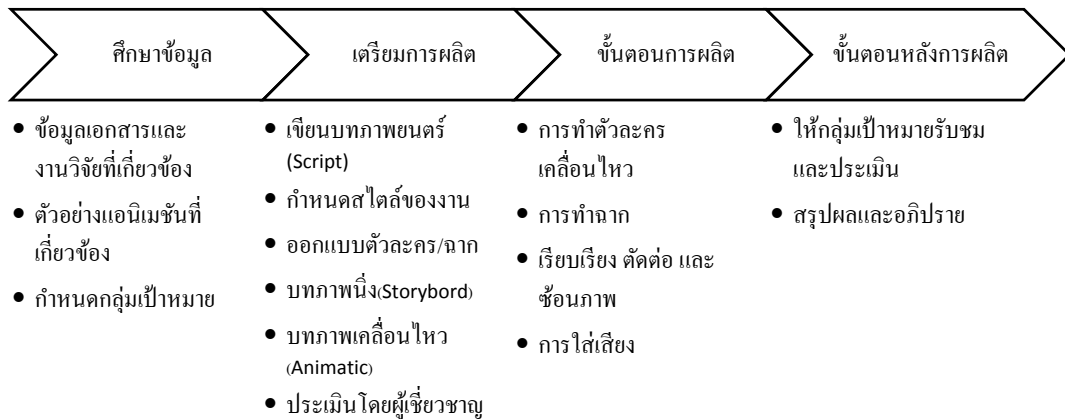
## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติเพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี
2. เพื่อประเมินผลจากการรับชมแอนิเมชัน 2 มิติฯ ทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการออกแบบของผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 แผนการดำเนินงาน

มีรายละเอียด วิธีดำเนินการวิจัย ขั้นตอนตามแผนภาพ รูปที่ 1 ดังนี้



รูปที่ 1 แผนภาพวิธีการดำเนินการวิจัย

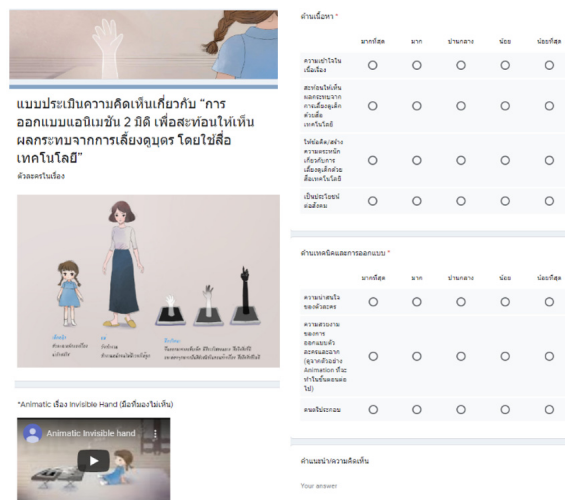
### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้อ้างอิงในการทำแอนิเมชัน คือกลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครอง ญาติ และคนที่มีเด็กอยู่ใกล้ซิด ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 45 คน



### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันและประเมินโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้แก่ Clip Studio Paint, krita และ Adobe After Effects 2019 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพสื่อคือแบบสอบถามออนไลน์ โดยแบ่งคำถามเป็นด้านเนื้อหา/ประโยชน์ และด้านเทคนิคและการออกแบบดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 แบบสอบถามออนไลน์

### 3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.4.1 การศึกษาข้อมูล

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบของสื่อเทคโนโลยีที่มีต่อเด็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1. ด้านบริโภคนิยม สื่อโฆษณาสร้างค่านิยมผิด ๆ เช่น “หอมเท่ากับสวย” โฆษณาอาหารที่ไม่มีคุณค่า เช่น Fastfood เด็กเลียนแบบตัวละครที่ใช้สิ่งของอวดอวด เช่น กินเหล้า สูบบุหรี่ 2. ด้านพฤติกรรมทางเพศ เด็กเลียนแบบสื่อละคร หนังสือการ์ตูน เช่น การวางตัวกับเพศตรงข้าม เพศสัมพันธ์วัยเรียน เซ็กส์ การแต่งตัว หรือ การถูกล่อลวงในห้องแชทและอีเมลล์ 3. ด้านความรุนแรง เด็กเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงต่าง ๆ เช่น การต่อสู้จากเกมส์ การปิ่นปาย ครอบครัวยุคทองข้ามคนแปลคหน้าได้รับไว้วางใจ จากข่าว Momo Challenge เกมการชักชวนให้เด็กบนโซเชียลทำอะไรเสี่ยงๆ เช่น ทำร้ายผู้อื่นหรือตัวเอง หมกมุ่นกับสื่อเป็นเวลานาน การถูกโจมตีด้วยคำพูดที่รุนแรงและหยาบคายในโลกอินเทอร์เน็ต (Cyber bullying) ส่งผลให้เกิดความกระทบกระเทือนทางจิตใจของเด็กจนถึงขั้นฆ่าตัวตายมาแล้วในข่าว เสี่ยงต่อการเข้าไปเล่นพนันออนไลน์ ขโมยเงินผู้ปกครองมาใช้เพื่อซื้อสินค้าออนไลน์ (มาลาพร วิชัย, 2555)

พฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กที่มีต่อสื่อเทคโนโลยี ในทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม 8 ชั้น ของแอร์ริคสัน เด็กจะเลียนแบบพ่อแม่ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัวโดยการสังเกตและจำตั้งแต่อายุ 3-5 ปี และในอายุ 6-12 ปี เด็กจะเริ่มเลียนแบบคนแปลกหน้า โดยเฉพาะจากบุคคลที่เด็กชื่นชอบ (role model) เช่น ตัวการ์ตูน ดารา นักร้อง ตรงกับคำพูดของ ศศ.ลักขมี้ คงลาก ที่ได้ทำการสัมภาษณ์เด็กอายุ 6-11 ปี รายการที่เด็กชอบดูมากที่สุดคือ การ์ตูน ทั้งเด็กผู้ชายและ

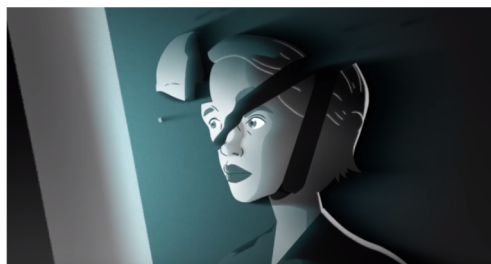


ผู้หญิง ส่วนใหญ่ยอมรับว่าเคยเลียนแบบตัวการ์ตูน เช่น เลียนแบบการแปลงร่างแล้วมีการกระโดดถีบ แม้รู้ว่าเป็นสิ่งไม่ดีและไม่ควรเอาอย่าง แต่ยังคงว่าการ์ตูนไม่รุนแรงเพราะไม่เป็นเรื่องจริง และการวิจัยที่พบว่า เด็กเห็นโฆษณาสินค้าประเภทบุหรี่ยี่ห้อ หรือเห็นตัวการ์ตูน ตัวละครที่มีพฤติกรรมสูบบุหรี่ (รูปที่ 3) ผ่านทางสื่อบ่อย ๆ แล้วจะเกิดความรู้สึกอยากทดลองสูบบุหรี่ (จิตติรัตน์ อิศริยคุณานนท์, 2551) ดร.บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ กล่าวว่า แม้ว่าเด็กจะดูโทรทัศน์กับพ่อแม่ แต่สิ่งที่ผู้ปกครองแนะนำลูกหลานไม่ใช่เรื่องเนื้อหาแต่กลายเป็น อย่านดูโทรทัศน์ใกล้ อย่านอนดึกแทน (MGR Online, 2552)



รูปที่ 3 ฉันทตัวละครในการ์ตูนเรื่องวันพีซที่มีพฤติกรรมสูบบุหรี่ (สาระ ONE PIECE, 2557)

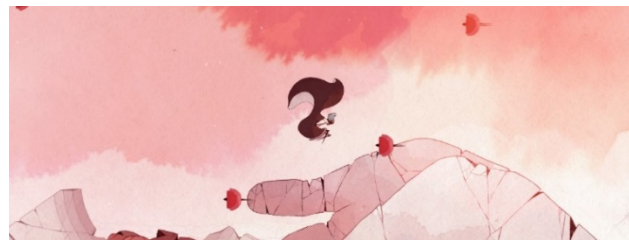
ศึกษางานขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน และศึกษาแอนิเมชันทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ที่เกี่ยวกับเด็กหรือเทคโนโลยี เพื่อนำเอาความรู้และไอเดียที่ได้มาแต่งเนื้อเรื่อง ได้แก่ เรื่อง Get Your Brain Back (รูปที่ 4) แอนิเมชันแนว Infographic สะท้อนสังคมในปัจจุบันที่เทคโนโลยีกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ผลเสียจากการใช้เทคโนโลยี เรื่อง Knitcromancer แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องราวของวัยรุ่นหนุ่มไปเยี่ยมคุณยายแต่กลับสนใจมือถือของตัวเอง สะท้อนการหมกหมุ่นกับเทคโนโลยี ละเลยครอบครัว และเรื่อง Social Media love แอนิเมชันแนว Infographic เกี่ยวกับคู่รักที่อยู่ห่างไกลแต่ก็ติดต่อผ่านทาง โทรศัพท์ โลกอินเทอร์เน็ตแสดงความเหงาของตัวละครที่แม้จะติดต่อผ่านทางเทคโนโลยีแต่กลับไม่ได้รับคามอบอุ่นจากการเจอกันจริง ๆ แอนิเมชันที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีส่วนใหญ่โทนสีแนว Contrast ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี ให้คำเตือนเทคโนโลยีที่จัดกว่า ช่วยดึงบรรยากาศ และแสดงถึงอารมณ์ที่ควรระวังการใช้เทคโนโลยี



รูปที่ 4 แอนิเมชัน เรื่อง Get Your Brain Back (remarkable, 2561)



ศึกษางานแอนิเมชัน 2 มิติที่เป็นงานสไตลิ่ง ๆ ทั้งเทกเจอร์สีน้ำและรอยดินสอ เน้นบรรยากาศดูลึกกลับ และให้อารมณ์ของความ Imperfection ได้แก่ เรื่อง Gris animation (รูปที่ 5) Secound และ Noon



รูปที่ 5 แอนิเมชันเรื่อง Gris animation (GameSpot Trailers, 2561)

### 3.4.2 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.4.2.1 การเขียนบทภาพยนตร์ (Script) ได้แนวคิดมาจากคำพูดของ นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ จิตแพทย์แผนกจิตเวช โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ กล่าวว่า “หากพ่อแม่มีเวลาให้น้อย เราจะได้อาสาสมัครมาช่วยเหลือลูกเต็มไปหมด” นำเอาไอเดียจากคำพูดดังกล่าวมาแต่งบทแอนิเมชัน ชื่อเรื่อง “Invisible hand” หรือ “มือที่มองไม่เห็น” เรื่องเล่าผ่านตัวละครเด็กหญิง ที่แม่ทำงานไม่มีเวลาให้ แม่จึงหยิบยื่นแท็บเล็ตให้เด็กหญิง โดยไม่รู้ว่ามือปริศนาในแท็บเล็ตนั้นเข้ามาเลี้ยงดูลูกแทนตัวเอง

ตัวละครมือปริศนาที่ออกมาจากในแท็บเล็ตหยิบยื่นสิ่งต่าง ๆ ให้เด็กเรียนรู้ มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี สะท้อนถึงข้อดีข้อเสียของสื่อเทคโนโลยีกับเด็ก จากแรกเริ่มที่มือปริศนาดูสดใสมีแต่สิ่งดีก็เปรียบเสมือนข้อดีของสื่อเทคโนโลยีและค่อย ๆ แสดงถึงความน่ากลัวและข้อเสียของสื่อเทคโนโลยี โดยจะนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

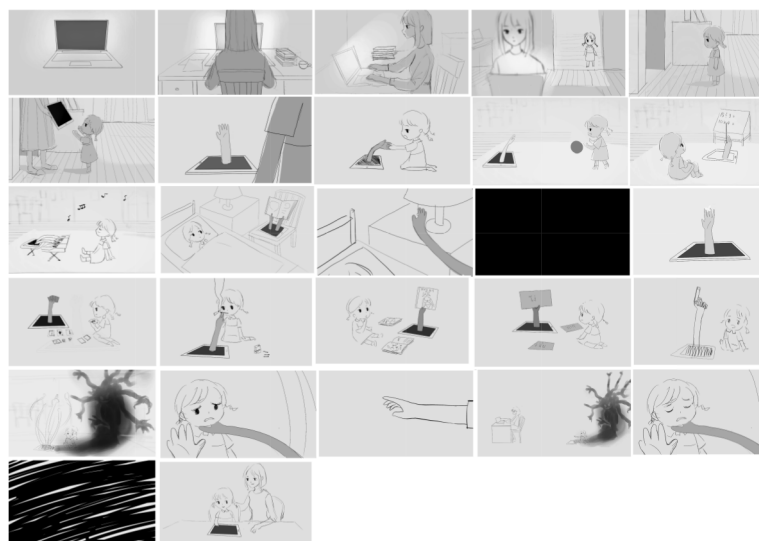
3.4.2.2 สไตลิ่งของงาน (Mood & Tone) เป็นงานแอนิเมชัน 2 มิติ ใช้ภาพสไตลิ่งสี ๆ ทั้งเทกเจอร์ของสีน้ำ โทนสีซีเปีย ทำให้เห็นถึงบรรยากาศน่าพิศวง และลึกกลับของมือปริศนา

3.4.2.3 การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Location Design) ในเรื่องจะมีทั้งหมด 3 ตัวละคร (รูปที่ 6) ได้แก่ 1. เด็กหญิง ตัวละครหลักของเรื่อง อายุประมาณ 8 ขวบ ผมเปียสีน้ำตาล ใส่ชุดเครสสีฟ้า ดูน่ารักสดใส ตัวละครที่สอง 2. แม่ ทำงานหนักจนไม่มีเวลาให้ลูก 3. มือปริศนา เป็นมือที่ยื่นออกมาจากแท็บเล็ต มีสีขาวใสในตอนแรกสื่อถึงสิ่งที่ดี และค่อย ๆ กลายเป็นสีดำจนดำสนิทในตอนท้าย สื่อถึงสิ่งที่ไม่ดี โดยจะมีฉากที่จำเป็นทั้งหมด 2 ฉาก คือ ห้องนั่งเล่นเป็นฉากหลัก และ ฉากห้องทำงานของแม่



รูปที่ 6 ตัวละครเด็กหญิง แม่ และมือปริศนา ตามลำดับ

3.4.2.4 บทภาพนิ่ง (Storyboard) นำเอาบทภาพยนตร์ มาสร้างให้ออกมาเป็นภาษาภาพ เรียก บทภาพนิ่ง (รูปที่ 7) และนำเอาบทภาพนิ่งไปทำเป็น บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ในลำดับถัดไป



รูปที่ 7 บทภาพนิ่ง (Storyboard)

3.4.3 ขั้นตอนการผลิต (Production) ใช้โปรแกรม Clipstudio วาดตัวละครและฉากแยกเลเยอร์กัน และทำการเคลื่อนไหวตัวละครเป็นภาพ 2 มิติ วาดตัวละครขยับทีละเฟรม ในโปรแกรม Krita แล้วเรนเดอร์ออกมาเป็น PNG Sequence แล้วค่อยนำมารวมกัน เป็นการซ้อนภาพ Composition จัดแสง จัดองค์ประกอบ ใส่เสียงเพลงประกอบ แอนิเมชัน ในโปรแกรม Adobe After Effect ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 Composite ตัวละครและฉากเข้าด้วยกันในโปรแกรม Adobe After Effect

3.4.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) ผู้วิจัยได้นำแอนิเมชันเรื่อง “Invisible hand” อัฟโพลดลงเว็บไซต์ Youtube เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 45 คน ได้ชม จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google Docs เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านเนื้อหา/ประโยชน์ และด้านเทคนิคการออกแบบ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อภิปรายกันโดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงผลงาน

#### 4. ผลการวิจัย

แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Invisible hand” หรือ “มือที่มองไม่เห็น” มีจุดเด่น คือ มีการใช้ตัวละครมือปริศนาแทนสื่อเทคโนโลยีในด้านที่ดีและไม่ดี ออกมาเลี้ยงดู และเล่นกับเด็ก ใช้โทนสีของมือปริศนามีสีขาวใสในช่วงแรก สื่อถึงสิ่งที่ดี และค่อยๆ กลายเป็นสีดำจนดำสนิทในตอนท้ายสื่อถึงไม่ดี ซึ่งการใช้ตัวละครมือปริศนาเป็นอะไรที่แปลกใหม่ มีความน่าสนใจ นำเสนอในรูปแบบสไตลิสภาพสีฟุ้ง ๆ ทั้งทศเจอร์ของสีน้ำ ทำให้บรรยากาศของเรื่องมีความลึกลับ น่าพิศวง ส่วนข้อด้อย คือ ความครอบคลุมของเนื้อหา ไม่สามารถนำเสนออันตรายของสื่อเทคโนโลยีที่มีต่อเด็กได้หมดด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ความยาวของแอนิเมชันที่มีจำกัด การเล่าเรื่องที่น่าสนใจไม่ยาวจนเกินไป

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี เรื่อง “Invisible hand” คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง ญาติ และคนที่มีเด็กอยู่ใกล้ชิด ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 45 คน รับชมแอนิเมชัน และตอบแบบสอบถาม จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลการและสรุปผลออกมาดังที่แสดงในตารางที่ 1





ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามหลังรับชมแอนิเมชัน

ประเด็นที่ถาม	$\bar{X}$	SD	แปลผล*
ด้านเนื้อหาและประโยชน์			
1.ความเข้าใจในเรื่อง	4.44	0.70	ดี
2.สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยี	4.56	0.54	ดีมาก
3.ให้ข้อคิดหรือสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยี	4.60	0.62	ดีมาก
4.เป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.59	0.70	ดีมาก
ด้านเทคนิคและการออกแบบ			
1.ความน่าสนใจของตัวละคร	4.39	0.69	ดี
2.ความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉาก	4.46	0.63	ดี
3.ดนตรีประกอบ	4.37	0.62	ดี

หมายเหตุ \*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน  $\bar{X}$

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก	1.50 – 1.49 หมายถึง พอใช้
3.50 – 4.49 หมายถึง ดี	1.00 – 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง
2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง	

จากการให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชันเรื่อง “Invisible hand” หรือ “มือที่มองไม่เห็น” และทำแบบสอบถามพบว่า ในด้านเนื้อหาและประโยชน์ กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดี แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยีอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ได้รับข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยีอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านเทคนิคและการออกแบบ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าตัวละครมีความน่าสนใจอยู่ในเกณฑ์ดี ความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในเกณฑ์ดี และเสียงดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี

## 5. การอภิปรายผล

### 5.1 ด้านเนื้อหาและประโยชน์

แอนิเมชันเรื่อง “Invisible hand” หรือ “มือที่มองไม่เห็น” สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยี ตระหนักถึงเรื่องการปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อเทคโนโลยีตามลำพัง เด็ก ๆ อาจพบเจอกับสื่อที่ไม่เหมาะกับวัย อาจมีการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากสื่อ ทำให้เห็นว่าในสื่อเทคโนโลยีนั้นมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดี กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับหัวข้อที่นำเสนอสะท้อนสภาพสังคมปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ในแอนิเมชันผู้วิจัยไม่ได้ระบุแน่ชัดว่าตัวละครมีปรีศนาคือตัวอะไร เปิดกว้างให้ผู้รับชมตีความเอง ซึ่งบางคนตีความไปในเชิงวิญญาน ผี ปีศาจ ที่น่ากลัว ทั้งนี้ยังมีกลุ่มเป้าหมายในส่วนน้อยที่ไม่เข้าใจในเนื้อหา อาจเนื่องมาจากไม่ได้แทนภาพสื่อเทคโนโลยีที่ดีและไม่ดีเป็นภาพปกติโดยตรง แต่ผู้วิจัยเลือกที่จะสร้างตัวละครมีปรีศนาขึ้นมาหยิบ



ยื่นสื่อที่ดีและไม่ดีให้เด็กแทน เพื่อให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมายคือ ควรลดเวลาของแอนิเมชันให้มีความกระชับขึ้น

## 5.2 ด้านเทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าตัวละครมือปริศนาเป็นอะไรที่แปลกใหม่ และสงสัยในตอนแรกว่ามือปริศนาคือตัวอะไรกันแน่ มีความน่าสนใจ จดจำได้ ชื่นชอบในการนำเสนอในรูปแบบสไลด์ภาพสีฟุ้ง ๆ และโทนสีของภาพที่ทำให้อารมณ์ลึกลับ กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าให้ใช้เพลงที่ให้ความบรรยากาศดูคอนทราสต์กันมากขึ้นเพื่อแสดงความตึงเครียดของอารมณ์ หรือใช้เทคนิคการตัดภาพ ผู้วิจัยได้รับความคิดเห็นหลายอย่างตอบกลับมา ซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัย ทำให้ได้รู้ว่าผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับผลงานของเรา และได้รับมุมมองใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

จากหลักการ/มุมมองของผู้วิจัย จากการทำงานวิจัยนี้พบว่า การทำงานแอนิเมชัน 2 มิติ นั้น การสื่ออารมณ์ผ่าน Mood & Tone การออกแบบ และการเคลื่อนไหวตัวละครให้มีความเป็นธรรมชาติ คือส่วนสำคัญที่ดึงดูดผู้ชม แต่ที่สำคัญที่สุดคือการสื่อสารผ่านเนื้อเรื่องที่ ผู้รับสารต้องเข้าใจในเรื่องที่ต้องการจะสื่อ เนื้อเรื่องและภาพที่มีความน่าสนใจจะทำให้ผู้ชมจดจำผลงานได้ โดยการจะทำแอนิเมชันออกมาดีได้นั้นต้องอาศัยทั้งประสบการณ์ การฝึกฝนฝีมือในการแต่งเนื้อเรื่อง ฝึกฝนโปรแกรม เทคนิคต่าง ๆ ให้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยจะนำเอาความรู้ ประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานวิจัยชิ้นนี้ ไปพัฒนาต่อยอดในงานต่อ ๆ ไปให้ดียิ่งขึ้น

## 6. บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี เรื่อง "Invisible hand" สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อคิดและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กด้วยสื่อเทคโนโลยี ซึ่งบรรลุดัชนีประสิทธิผลของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่าสไลด์ภาพ โทนมืด การวางองค์ประกอบ และตัวละครมือปริศนาที่แปลกใหม่ คือสิ่งที่ช่วยดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายสนใจในตัวงานและจดจำงานได้ อย่างไรก็ตาม ยังมีกลุ่มเป้าหมายบางส่วนที่ไม่เข้าใจในเนื้อเรื่อง ข้อเสนอแนะว่าควรกระชับเนื้อเรื่องให้สั้นกว่านี้ แนะนำให้ใช้เพลงที่ให้ความบรรยากาศดูคอนทราสต์กันมากขึ้นเพื่อแสดงความตึงเครียดของอารมณ์ หรือใช้เทคนิคการตัดภาพ ซึ่งจากแบบสอบถามทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความคิดเห็น คำแนะนำ และมุมมองใหม่ ๆ ซึ่งจะนำมาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

## 7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปริษา และอาจารย์ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติคุณที่ให้คำแนะนำตรวจทาน และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในส่วนของการทำวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำด้านเทคนิคต่าง ๆ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ บุพการีที่อบรมเลี้ยงดู ตลอดจนพี่ น้อง เพื่อนๆ ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจ ให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์



## ๘. เอกสารอ้างอิง

- ฐิติรัตน์ อิศริยคุณานนท์. (2551). จรรยาบรรณวิชาชีพ โฆษณาของโฆษณาที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัญญัติ พูนสวัสดิ์. Digital Natives นักเรียน ยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน M-Learning. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา  
<http://www.digitalagemag.com/digital-natives-นักเรียนยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน-m-learning/>  
[25 ธันวาคม 2562].
- บุปผา เมฆศรีทองคำ และอรยา สิงห์สงบ. (2552). งานวิจัยอินเทอร์เน็ตกับเด็กไทย. วิจัยสภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต  
ของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย, ในการสอนและการวัดผลการศึกษา. หน้า 51-63.  
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- มาลาพร วิชัย. สื่อกับผลกระทบต่อการใช้เทคโนโลยีของเด็กและเยาวชน. [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา  
<https://www.gotoknow.org/posts/400183>. [18 พฤศจิกายน 2562].
- สาระ ONE PIECE. บุหรี่ที่ชันจิสูบนันมีชื่อ King Ground. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา  
<https://twitter.com/onepiecesarath/status/655341082251689984>. [22 มกราคม 2563].
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร. การมี การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการ  
สื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา [http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/  
themes/files/ictth\\_exc\\_59.pdf](http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ictth_exc_59.pdf). [26 ธันวาคม 2562].
- ห้องเรียนภาษาไทยออนไลน์. แนวทางการกำหนดช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ผ่านสมาร์ต  
โฟนและแท็บเล็ต. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา [www.facebook.com/surinkruthai4.0](http://www.facebook.com/surinkruthai4.0). [21 ตุลาคม 2562].
- GameSpot Trailers. Gris animation. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา  
<https://www.youtube.com/watch?v=xtWnBHG6dis>. [21 ตุลาคม 2562].
- MGR Online. เพ็ญการ์ตูน-ละครแฝงความรุนแรงเต็มจอตู้ หวังเด็กซึมซับไม่รู้ตัว. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา  
<https://mgronline.com/qol/detail/>. [22 มกราคม 2563].
- Remarkable. Get Your Brain Back. [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา  
<https://www.youtube.com/watch?v=OcdxW2XF0v8>. [21 ตุลาคม 2562]