การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสีย จากการเลี้ยงดูบุตรด้วยความเข้มงวดจนเกินไป

The Designing of 3D Animations to Make Parents Aware of The Negative Effects of Raising Their Children with Excessive Rigor

นรุตม์ กลัดสำเนียง, อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

ศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต, narut.k63@rsu.ac.th

---

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดจากการเลี้ยงดูที่เข้มงวดที่ยังคงเป็นปัญหาของเด็กในปัจจุบันและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้น โดยใช้แอนิเมชัน 3 มิติในการนำเสนอเนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่รวมถึงทุกเพศ ซึ่งขั้นตอนและวิธีการศึกษาแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลเสียของการเลี้ยงดูที่เข้มงวดจากแหล่งต่าง ๆ ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสื่อแอนิเมชัน แล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิตและขั้นตอนหลังการผลิตตามลำดับ และสรุปผลการศึกษาโดยใช้เครื่องมือในการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผู้ชมทั่วไปจำนวน 30 คน ผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ‘การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียจากการเลี้ยงดูบุตรด้วยความเข้มงวดจนเกินไป’ สามารถสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการเลี้ยงดูบุตรที่เข้มงวดเกินไปได้ในเกณฑ์ดี และผู้ชมมีความชื่นชอบในการใช้สีและแสงจากภาพยนตร์ยุค 90 แนวครอบครัวของ Chris Columbus ที่ส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผลงานแอนิเมชัน

คำสำคัญ: การเลี้ยงดูที่เข้มงวด, แอนิเมชัน 3 มิติ

ABSTRACT

The aim of this study was to raise awareness of the negative effects of strict parenting that remain a problem among children today and are likely to increase. It uses 3D animation in its presentation as it is accessible to both teenagers and adults as well as all genders. The study procedures and methods were divided into 5 steps, namely: studying the causes and disadvantages of strict parenting from various sources; studying techniques on how to create animated media; Then it enters the Pre-production stage. Production stage and Post-production stage, respectively. The results of the study were summarized by using the mean and standard deviation tool from 30 general audiences through a satisfaction questionnaire.

From the study results, it can be concluded that “THE DESIGNING OF 3D ANIMATIONS TO MAKE PARENTS AWARE OF THE NEGATIVE EFFECTS OF RAISING THEIR CHILDREN WITH EXCESSIVE

RIGOR" can build understanding and awareness of the problems caused by overly strict parenting. And audiences love the use of color and light from Chris Columbus' family-style 90s films to evoke the emotion of animation.

Keywords: Strict parenting, 3D Animation

1. บทนำ

การเลี้ยงบุตรด้วยความเข้มงวดนั้นเป็นประเด็นทางสังคมที่มักถูกหยิบยกขึ้นมาพูดคุยกันมาอย่างต่อเนื่อง วิธีการเลี้ยงดูดังกล่าวนี้สร้างบาดแผลทางจิตใจรวมถึงปัญหาสุขภาพจิตให้แก่เด็กโดยที่ผู้ปกครองไม่ได้ตระหนักถึงผลเสียหรือสิ่งที่ตามมา เพราะเข้าใจว่า การเข้มงวดนั้นทาให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดี มีความสุภาพ เรียบร้อย แต่มีงานศึกษาจานวนหนึ่งได้ระบุไว้ว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่เข้มงวดมีแนวโน้มที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ยากกว่า มีปฏิภาณไหวพริบน้อยกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่ เลี้ยงดูอย่างมีอิสระ โดยจากการสารวจวัยรุ่นในสหรัฐอเมริกาจากครอบครัวที่เข้มงวดระบุว่าตนเองรู้สึกได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อนน้อยกว่า และจากการสารวจกลุ่มตัวอย่างครูในปักกิ่งมีความคิดเห็นว่า นักเรียนจากครอบครัวที่มีการอบรมสั่งสอนเข้มงวดมีแนวโน้มที่จะเข้าสังคมยากกว่าและมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่า (Dewar, 2017) โดยยังมีผู้ปกครองจานวนมากที่ขาดความรู้เรื่องการเลี้ยงดูและอบรมบุตรหลานอย่างถูกวิธี ซึ่งรูปแบบการเลี้ยงดูเด็กด้วยวิธีเหล่านี้อาจได้รับอิทธิพลมาจากประสบการณ์ชีวิตของตัวผู้ปกครองรวมไปถึงสิ่งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในครอบครัวที่ผู้ปกครองได้ถูกอบรมและเติบโตมา ดังนั้นวิธีการเลี้ยงดูบุตรจึงเป็นเรื่องสาคัญที่ทุกคนควรให้ความสนใจและไม่ควรมองข้าม หรือเห็นเป็นเพียงปัญหาเล็ก ๆ ในสังคม

วิกฤตการโควิด-19 ที่เกิดขึ้นส่งผลต่อเด็กจำนวนมากที่ต้องเผชิญกับความกังวลและความเครียด ผลประเมินสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นไทยโดยกรมสุขภาพจิตพบว่า ร้อยละ 28 เด็กมีภาวะเครียดสูง ร้อยละ 32 มีความเสี่ยงที่จะเป็นซึมเศร้า และอีกร้อยละ 22 มีความเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตาย (กรุงเทพธุรกิจ, 2564) นั่นแสดงให้เห็นว่าจำนวนเด็กที่ต้องเผชิญปัญหานี้มีจำนวนไม่น้อย และหนึ่งในสาเหตุคือความสัมพันธ์สัมพันธ์ที่ไม่ดีระหว่างตัวเด็กและครอบครัวที่เป็นปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า (Blatt, 1992) เด็กสมควรได้รับการเลี้ยงดูให้เจริญเติบโตและพัฒนาการสมวัยทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา พ่อแม่ทุกคนย่อมอยากเห็นลูกเติบโตมีคุณภาพชีวิตที่ดี แต่เด็กจะเติบโตอย่างมีคุณภาพชีวิตที่ดีได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการเลี้ยงดูของพ่อแม่ แม้ว่าสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอาจส่งผลต่อการเจริญเติบโต แต่วิธีการเลี้ยงลูกก็ยังคงเป็นปัจจัยสาคัญต่อการเจริญเติบโตของ (สมใจ รักษาศรี, 2554) จากบทความข้างต้นจะเห็นได้ถึงความสาคัญของเด็กและการเลี้ยงดูบุตรหลานให้ถูกวิธี การเลี้ยงดูที่เข้มงวดจนเกินไปย่อมเกิดผลเสียต่อตัวเด็กมากกว่าจะเป็นผลดีแต่การเลี้ยงดูที่ปล่อยปละละเลยจนเกินไปก็ย่อมไม่สร้างผลดีขึ้นมาเช่นกัน ดังนั้นในการเลี้ยงดูบุตรหลานจึงต้องมีความยืดหยุ่นให้อยู่ในระดับที่พอดี เพื่อให้เด็กเติบโตโดยมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจที่ดี รวมถึงสามารถจัดการแก้ไขปัญหาของตนเองได้ด้วยความมั่นใจ

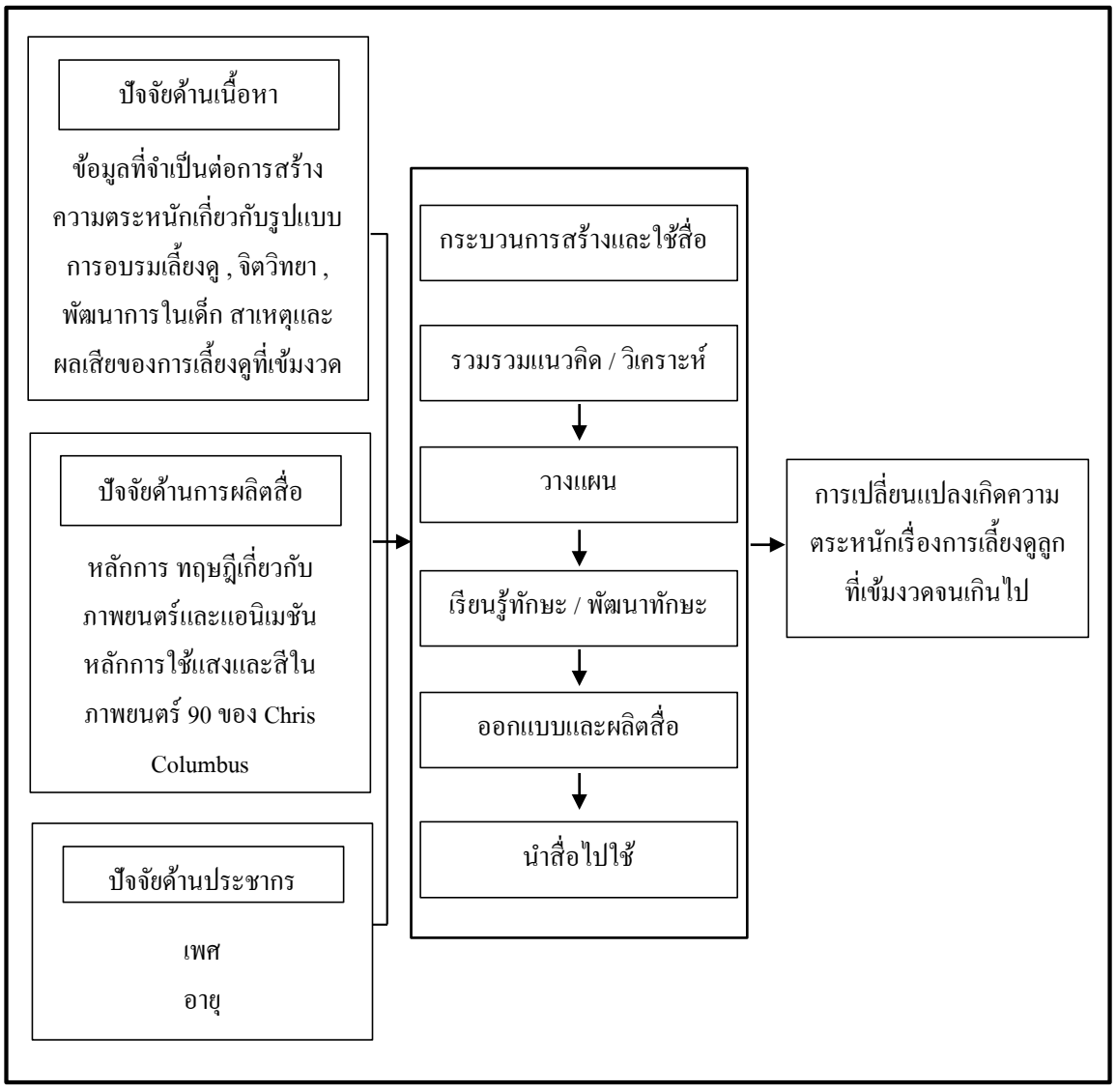
ดังนั้นการสร้างความตระหนักต่อปัญหาดังกล่าวให้สังคมได้รับรู้ในวงกว้างจึงเป็นประเด็นที่ควรพิจารณาให้ความสาคัญอย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กได้รับการเลี้ยงดูให้เจริญเติบโตและมีพัฒนาการทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาที่ดี จึงก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันจาลองสถานการณ์นี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลเสียของการเลี้ยงดูบุตรที่เข้มงวดมากจนเกินไปและสร้างความตระหนักให้กับผู้ปกครองรวมถึงบุคคลที่ต้องการมีลูกให้คำนึงถึงเรื่องนี้ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงวิธีการเลี้ยงดูบุตรและสร้างเด็กที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพกายและใจที่ดีต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อออกแบบและผลิตสื่อแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคการใช้สีและแสงของภาพยนตร์ยุค 90 ของคริส โคลัมบัส เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาจากการเลี้ยงดูบุตรที่เข้มงวดจนเกินไปและสร้างความตระหนักถึงผลเสียให้กับผู้ปกครอง

3. การดำเนินการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย



1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการเลี้ยงดูบุตร ทั้งเรื่องความหมายและหลักการของการอบรมเลี้ยงดูบุตร, รูปแบบและจิตวิทยาของการเลี้ยงดูบุตร พัฒนาการเด็ก สาเหตุและผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเลี้ยงดูบุตรของผู้ปกครองที่เข้มงวดจนเกินไปที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าของเด็ก การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดนั้นทำให้เด็กเข้าใกล้ภาวะซึมเศร้ามากขึ้นกว่าเด็กที่ถูกเลี้ยงในรูปแบบให้อิสระ (จิราพร วรแสน, 2558, น. 84-85) เด็กไม่สามารถแสดงออกด้านอารมณ์ เช่น อารมณ์โกรธเพราะต้องการเก็บกดและหลีกหนี หรือแม้กระทั่งอารมณ์เศร้าเพราะตกอยู่ในฐานะผู้น้อย การต้องทนอยู่

กับสิ่งตนเองไม่ชอบโดยที่ไม่สามารถหลีกหนีได้ จะทำให้เกิดอาการสูญเสียความเชื่อมั่นในตนเอง ความภูมิใจในตนเองลดลง (Berk, 2003) รวมถึงเรื่องเศรษฐศาสตร์กับการเลี้ยงดูลูกที่สังคมที่มีความเหลื่อมล้ำนั้นจะสะท้อนรูปแบบการเลี้ยงดูบุตร เมื่อความเหลื่อมล้ำสูงผู้ปกครองจะเลี้ยงดูลูกด้วยวิธีการควบคุมเพื่อให้ลูกนั้นสามารถเติบโตและประกอบอาชีพที่มีรายได้สูงเพื่อให้สามารถลืมตาอ้าปากได้ โดยจากการสำรวจยังพบว่าในหลากหลายประเทศเปอร์เซ็นต์การเลี้ยงลูกในรูปแบบเข้มงวดควบคุมนี้ยังเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (Doepke, Zilibotti, 2019)

2. ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยศึกษาแนวคิดและทฤษฎีในการคิดเรื่องราว ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์และแอนิเมชันเช่น ขนาดภาพที่เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายและอารมณ์ของภาพ, มุมกล้อง ,ทฤษฎีการใช้สีที่มีความสำคัญเนื่องจากในภาพยนตร์ 2 สิ่งแรกที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความรู้สึกต่าง ๆ คือ สีและเสียงเพลง ดังนั้นสีจึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่จะเชื่อมโยงผู้ชมกับภาพยนตร์ แต่ทุก ๆ องค์ประกอบนั้นควรไปด้วยกันได้อย่างลงตัวและไม่ควรให้สีโดดเด่นจนไปทำลายองค์ประกอบอื่นพึงคำนึงเพียงเพื่อที่ใช้สีในการสนับสนุนเรื่องราวเท่านั้น (Tod Polson, 2013, p. 155-162) , เทคนิคการจัดแสงที่ทำให้ภาพของภาพยนตร์ออกมาโดดเด่นสวยงามและยังช่วยในการสื่อสารความหมายผลักดันอารมณ์ของภาพและเรื่องราวให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้ทำงานกับองค์ประกอบอื่น ๆ (Hellerman, 2019) และศึกษาจากงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันรวมถึงศึกษาเรื่องการใช้แสงและสีจากภาพยนตร์แนวครอบครัวยุค 90 ของผู้กำกับ Chris Columbus ได้แก่ Home Alone, Home Alone 2: Lost in New York, Mrs. Doubtfire (1993), Stepmom (1998) ที่มีการใช้สีเพื่อสื่อความหมายต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยใช้เกณฑ์ในการอธิบายแนวคิดของการใช้สีและแสงในภาพยนตร์จากทฤษฎีและการศึกษาจากหัวข้อก่อนหน้าข้างต้น จากการวิเคราะห์รูปแบบการใช้สีและแสงในภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาศึกษาได้ถูกแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อรูปแบบการใช้สีและแสง เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้าง Mood and Tone ให้กับแอนิเมชันได้ ดังนี้

2.1 สีที่เกิดจากตัวละคร คือสีที่มีต้นกำเนิดมาจากตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นสีผม สีเครื่องสำอาง เสื้อผ้า ฯลฯ

2.2 สีที่เกิดจากฉาก คือสีที่เกิดจากสีของสิ่งของภายในฉาก เช่น สีของผนังห้อง สีของผ้าม่าน ฯลฯ

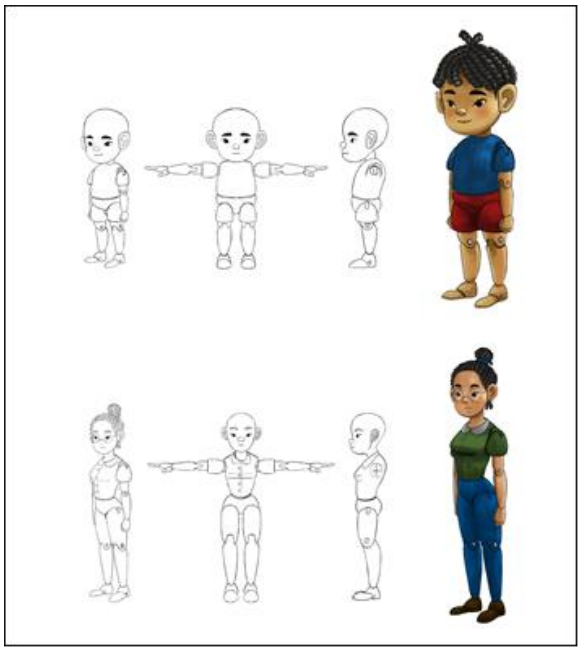
2.3 สีที่เกิดจากการใช้แสง คือสีที่เกิดจากสีของแสงไฟ เช่น เมื่อตัวลครอยู่ในสถานบันเทิง ก็จะเกิดสีจากไฟหลากหลายสี

2.4 การจัดแสงแบบ softlight คือรูปแบบวิธีการการจัดแสงที่มีความสว่างและให้ความรู้สึกฟุ้งละมุน

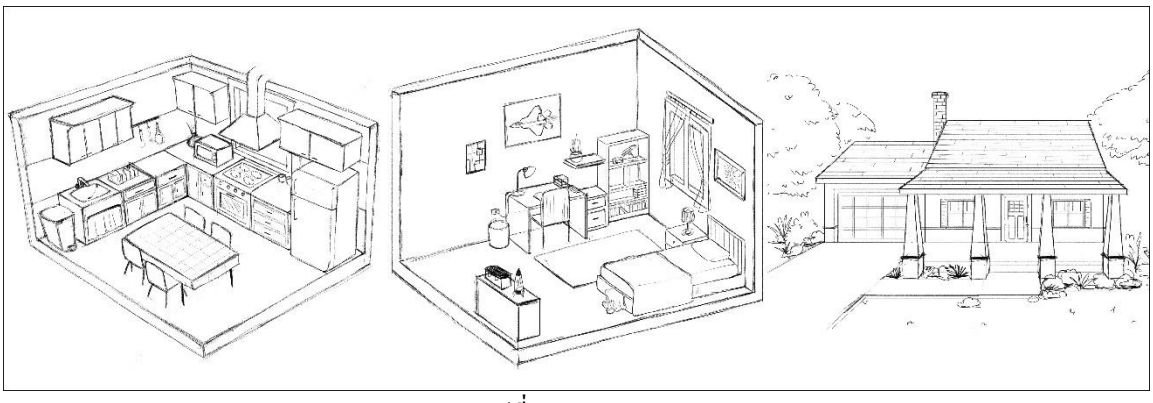
รูปที่ 1 Chris Columbus (Theo Wargo, 2553)

3. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนแรกเริ่มของการสร้างชิ้นงาน โดยงานชิ้นนี้มีชื่อว่า “safe zone” ซึ่งเป็นแอนิเมชันความยาวประมาณ 3 นาที โดยภายในขั้นตอนเตรียมการผลิตนั้นจะประกอบไปด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้ การเขียนบทและเรื่องราวที่จะเป็นเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในแอนิเมชัน ที่จะมีตัวละครแม่และลูกเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยลูกจะเป็นเด็กอายุ 5-6ปี ที่เป็นช่วงสำคัญที่เด็กจะได้เรียนรู้ทักษะชีวิตและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นและสังคม ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และมีการได้ตัดสินใจเองบ้างเพื่อสร้างความภูมิใจในตนเอง (ศูนย์กุมารเวช โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์, 2562) ในขณะที่ตัวละครแม่จะเข้มงวดควบคุมการกระทำทุกอย่างของลูกให้เป็นไปตามต้องการ ซึ่งเลือกที่จะใช้ตัวละครมีสัญชาติเป็นเอเชียและเป็นครอบครัวฐานะปานกลางที่มีโอกาสเลี้ยงลูกด้วยวิธีการนี้มากกว่าฐานะร่ำรวย และเนื้อเรื่องจะเล่าถึงความควบคุมเข้มงวดมากเกินไปของแม่นั้นได้นำภัยอันตรายมาสู่ลูกตัวเอง ลำดับต่อมาจะเป็นการออกแบบภาพทั้งตัวละครและฉาก เพื่อให้เป็นต้นแบบของการขึ้นโมเดล 3 มิติสำหรับการทำแอนิเมชันในขั้นตอนถัดไป



รูปที่ 2 Character Design แม่และลูก



รูปที่ 3 Design ฉาก

4. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เมื่อมีการวางแผนการทำงานและออกแบบแล้วนั้น จึงเริ่มเข้าสู่การผลิตเริ่มจากการขึ้น Model 3D ตามที่มีการออกแบบไว้ทั้งตัวละครและฉาก จากนั้นจึงสร้างพื้นผิวและสีสันให้กับตัวละครและฉากหรือการสร้าง texture จากนั้นทำการ Rigging ตัวละครคือการใส่กระดูกจำลองเพื่อให้ตัวละครสามารถนำไปเคลื่อนไหวขยับเขยื้อนได้ จากนั้นจะเริ่มทำการ Blocking และ Animatic เพื่อกำหนดเวลาของเรื่องทิศทางของกล้องการเคลื่อนที่ของตัวละครแบบคร่าว ๆ ให้เป็นไปตามบทเนื้อเรื่องที่ได้กำหนดไว้ แล้วจึงนำไปทำการเคลื่อนไหวหรือ Animation ต่อไปเพื่อสร้างความเป็นธรรมชาติให้กับตัวละคร การแสดงสีหน้าต่าง ๆ ท้ายสุดคือการจัดแสงเพื่อสร้างสีและบรรยากาศให้เหมาะกับเนื้อเรื่อง อารมณ์ความรู้สึก โดยที่แนวคิดตามที่ศึกษาเรื่องภาพยนตร์แนวครอบครัวยุค 90 ของ Chris Columbus

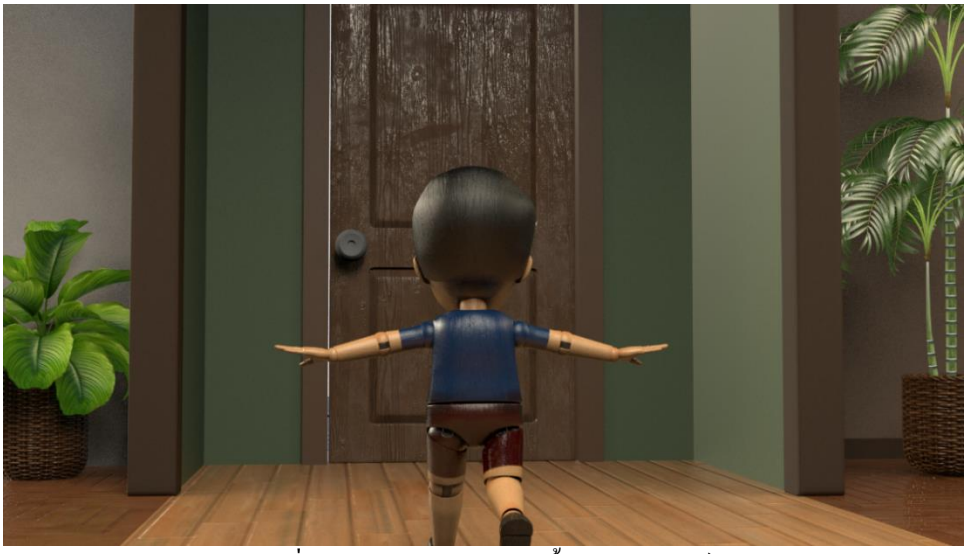
รูปที่ 4 โมเดลตัวละคร

รูปที่ 5 โมเดลฉาก

รูปที่ 6 ตัวอย่าง Animatic

5. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายหลังการผลิตที่จะเป็นการ Render ภาพออกจากโปรแกรม 3 มิติเป็น Sequence เพื่อนำไปทำการปรับแต่งภาพอีกครั้งหรือที่เรียกว่าการ Composite ที่จะเป็นปรับแต่งต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสวยงามทั้งด้านสี แสง ฉาก และยังสามารถแก้ไขจุดบกพร่องบางส่วนได้อีกด้วยรวมถึงการเติมกราฟฟิกที่ต้องใช้เพิ่มเติมได้อีกด้วย เช่น ชื่อเรื่อง เอฟเฟคต่าง ๆ รายชื่อเครดิต ฯลฯ ต่อจากนั้นจะเป็นการตัดต่อเพิ่มเติมเพื่อให้มีจังหวะที่กระชับหรืออาจจะมีตัดบางส่วนออกหรืออาจมีการแก้ไข timing จาก Animatic ในภายหลัง และนำไปใส่เสียงเป็นขั้นตอนสุดท้ายเพื่อที่จะได้สามารถลำดับเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องให้ตรงกับเวลาและภาพที่สำเร็จออกมา รวมถึงมีส่วนช่วยในการเสริมบรรยากาศและอารมณ์อีกด้วย



รูปที่ 7 ตัวอย่างจากแอนิเมชันสั้นฉบับสมบูรณ์

6. การศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง

หลังจากขั้นตอนหลังการผลิตจะเป็นขั้นตอนของการนำงานไปเผยแพร่บนช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เข้าถึงได้ง่าย และสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 2 รูปแบบของแบบสอบถามเพื่อใช้ในการประเมิน

คำถาม			ตัวเลือกคำตอบ		
ข้อมูลทั่วไป					
เพศ			ชาย		
			หญิง		
ช่วงอายุ			30 – 35 ปี		
			35 – 40 ปี		
			40 – 45 ปี		
			45 – 50 ปี		
			50 ปีขึ้นไป		
ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน					
คำถาม	คะแนนความพึงพอใจ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
ด้านเนื้อหา					
ความเข้าใจเนื้อเรื่อง					
ความเข้าใจปัญหาการเลี้ยงลูกแบบเข้มงวด					
เกิดความตระหนักในปัญหาการเลี้ยงดูที่เข้มงวด					
ด้านการออกแบบ					
ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉาก					
ความสวยงามด้านภาพ แสงและสี					
เสียงดนตรีประกอบ					
ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	(ไม่บังคับตอบ)				

4. ผลการวิจัย

จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อแอนิเมชันเรื่อง Safe Zone ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลที่เป็นผู้ปกครองที่มีหน้าที่ในการดูแลเด็ก ไม่ว่าจะเป็น ป้า น้า อา ฯลฯ ไม่จำกัดเพียงพ่อและแม่ จำนวน 30 คน แบ่งเป็น เพศชาย 13 คนคิดเป็นร้อยละ 43.3 และเพศหญิง 17 คนคิดเป็นร้อยละ 56.7 ที่มีการแบ่งช่วงเป็นอายุระหว่าง 30-35 ปีจำนวน 13 คน , 35-40 ปีจำนวน 7 คน , 40-45 ปีจำนวน 6 คน , 45-50 ปีจำนวน 2 คน , 50 ปีขึ้นไปจำนวน 2 คน เป็นข้อมูลเพื่อประกอบผลการวิจัย ดังที่แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบแอนิเมชันสั้นเรื่อง “Safe Zone”

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1.ความเข้าใจเนื้อเรื่อง	4.10	0.66	ดี
2.ความเข้าใจปัญหาการเลี้ยงลูกแบบเข้มงวด	4.13	0.57	ดี
3.เกิดความตระหนักในปัญหาการเลี้ยงดูที่เข้มงวด	4.20	0.66	ดี
ด้านการออกแบบ			
4.ความสวยงามด้านการออกแบบตัวละครและฉาก	4.16	0.59	ดี
5.ความสวยงามด้านภาพ แสงและสี	4.00	0.64	ดี
6.เสียงดนตรีประกอบ	3.80	0.55	ดี
รวม	4.06	0.61	ดี

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนค่าเฉลี่ย

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 ปรับปรุง

จากตารางที่ 3 สามารถสรุปผลได้ว่าผลงานการออกแบบแอนิเมชันสั้นเรื่อง “Safe Zone” จากการศึกษา “การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียจากการเลี้ยงดูบุตรด้วยความเข้มงวดจนเกินไป” ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมอยู่ใน “เกณฑ์ดี” ด้วยค่าเฉลี่ย 4.06 และสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ดี ด้านความเข้าใจปัญหาการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดนั้นอยู่ในเกณฑ์ดี ส่วนในด้านการเกิดความตระหนักในปัญหาการเลี้ยงดูที่เข้มงวดอยู่ในเกณฑ์ดี ส่วนในด้านการออกแบบ ผู้ชมมีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดี โดยแบ่งเป็นความพึงพอใจด้านความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉาก ความสวยงามด้านภาพและสีและเสียงดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดีตามลำดับ

จากผลของแบบประเมินยังแสดงให้เห็นว่าผลงานการออกแบบแอนิเมชันนี้ สามารถสร้างความตระหนักถึงผลเสียของวิธีการเลี้ยงดูเด็กแบบเข้มงวดให้กับผู้ปกครอง ที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและระมัดระวังถึงวิธีการเลี้ยงดูเด็กในอนาคต และแสดงให้เห็นว่าการใช้สีและแสงที่สื่อความหมายตามหลักจิตวิทยาของสี และผนวกกับการศึกษาการใช้สีและแสงในภาพยนตร์ยุค 90 ของ Chris Columbus ที่มีการใช้สีของตัวละคร สีของฉาก สีที่เกิดจากแสง และรูปแบบการจัดแสงนั้นสามารถเสริมสร้างการรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกตัวละครได้มากขึ้นแล้วนั้นยังสามารถเพิ่มเรื่องความสวยงามไปในขณะเดียวกันได้อีกด้วย

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้สามารถสรุปได้ว่าผลงานออกแบบแอนิเมชันนี้สามารถสร้างความตระหนักให้กับผู้ปกครองถึงผลเสียที่เกิดจากการเลี้ยงลูกที่เข้มงวดจนเกินไป ซึ่งจะมีส่วนช่วยในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเลี้ยงดูที่จะส่งผลต่อเด็ก ทั้งในด้านพฤติกรรม จิตใจ รวมถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวให้ดีขึ้น และนำไปสู่การพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไป

รวมถึงการใช้สีและแสงในภาพยนตร์แนวครอบครัวยุค 90 ของ Chris Columbus มีส่วนช่วยในการผลักดันอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและเรื่องราวให้มีมากขึ้น และยังช่วยเรื่องความสวยงามอีกด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้จะเป็นการศึกษาจากภาพยนตร์เก่า แต่หากนำมาประยุคต์ใช้และปรับเปลี่ยนตามยุคสมัย แนวคิดการใช้สีและแสงเหล่านั้นยังคงสามารถนำมาใช้ในแอนิเมชันหรือสื่ออื่น ๆ ได้ต่อไป และยังเป็นการเรียนรู้ที่ยังสารถนำไปต่อยอดได้ เช่นการศึกษาผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับหลากหลายท่านเพิ่มเติมและนำมาวิเคราะห์หาข้อดี จุดแข็ง ต่าง ๆ เพื่อสร้างรูปแบบการใช้สีและแสงใหม่ ๆ ในการผลิตสื่อต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยต่อ ในช่วงของการผลิตนั้นมีอุปสรรคเกิดขึ้นหลากหลายไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตัวละครที่ต้องคำนึงถึงการนำไปใช้จริงว่าสามารถทำได้และเพียงพอต่อการใช้งานหรือไม่ การจัดการกับเวลาที่ต้องเผื่อเวลาให้กับขั้นตอนการ render ที่ต้องใช้เวลานาน ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาเรื่องวิธีการสร้างสื่อและเทคนิคต่างๆ รวมถึงวิธีคิดในการทำงานเองก็สำคัญมากเช่นกัน เพราะสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้สร้างผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นและลดข้อผิดพลาดต่าง ๆ ได้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ และ ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ รวมถึงคณะกรรมการทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือตลอดการทำวิจัย รวมถึงพ่อแม่พี่น้องทุก ๆ ท่านที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ

เอกสารอ้างอิง

กรุงเทพธุรกิจ (2564, ตุลาคม 8). วิกฤติโควิด-19 ทำเด็กเสี่ยง “โรคซึมเศร้า-ฆ่าตัวตาย”. กรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นจาก https://www.bangkokbiznews.com/social/964684

จิราพร วรแสน. (2558, กันยายน-ธันวาคม). อิทธิพลของรูปแบบการเลี้ยงดูต่อภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. การเมือง การบริหาร และกฎหมาย, 7(3), 84-85.

ศูนย์กุมารเวช โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์. (2562) เข้าใจพัฒนาการลูก จากทารกสู่วัยรุ่น. สืบค้นจาก https://www.bumrungrad.com/th/health-blog/may-2019/child-growth-and-development

สมใจ รักษาศรี. (2554). เด็กไทยในยุคโซเชียลเน็ตเวิร์ก. สืบค้นจาก https://thisisfamily.org/2014/11/

Berk. (2003). Child development (6 th ed). Boston: Pearson Education.

Blatt SJ, Homan E. (1992). Parent-child interaction in the etiology of dependent and self-critical depression. Clinical Psychology Review.

Dewar, G. (2017). Authoritarian parenting: What happens to the kids?. Retrieved from http://parentingscience.com/authoritarian-parenting/

Doepke, M., Zilibotti, F. (2019). Love, Money, and Parenting: How Economics Explains the Way We Raise Our Kids (1 st ed.). Oxford: Princeton University Press

Jason Hellerman. (2018). 13 Film Lighting Techniques Every Filmmaker Should Know. Retrieved from https://nofilmschool.com/film-lighting-techniques-and-examples

Theo, W. (2010). https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/director-chris-columbus-attends-the-premiere-of-percy-news-photo/96450448?adppopup=true

Tod Polson. (2013). The Noble Approach : Maurice Noble and The Zen of animation design. San Francisco: Chronicle Books LLC.