

## การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying”

บุศรินทร์ สุทธิแสน<sup>1</sup>, พิบูล ไวจิตรกรรม<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

การข่มเหงรังแก (Bullying) คือพฤติกรรมก้าวร้าวที่มีการใช้ความรุนแรง คำพูด่าทอ การทำร้ายร่างกายและจิตใจ ผู้ที่ถูกข่มเหงรังแกจะมีอาการวิตกกังวล หวาดกลัวสังคมเป็นโรควิตกกังวลถึงขั้นมีอาการฆ่าตัวตาย อธิปไตยกรมสุขภาพจิตได้กล่าวถึงผลสำรวจในโครงการ ติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัดพบว่า มีเด็กถูกรังแกจากสถานศึกษาปีละประมาณ 6 แสนคน ปัจจุบันประเทศไทยอยู่ในอันดับสองของโลกเป็นรองเพียงแค่ประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น จะเห็นได้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นคือการที่คนในสังคมนั้นตระหนักถึงเรื่องการกลั่นแกล้งไม่มาพอ รวมทั้งยังมีสื่อที่ให้ความรู้เรื่องการข่มเหงรังแกน้อยเกินไป การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแก “Bullying” โดยพัฒนาให้มีความสนุก เข้าถึงได้ง่าย ให้ผู้รับชมตระหนักถึงปัญหาการข่มเหงรังแก โดยใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม 50 ชุดและการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่าง 15 ชิ้น

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งและเคยถูกรังแกมาก่อนและคิดว่าคนในสังคมนั้นตระหนักถึงปัญหาการกลั่นแกล้งน้อยมากในด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิตินั้นจะเน้นเนื้อเรื่องไปในแนวทางแฟนตาซี และฉากจบที่มีความสุข

**คำสำคัญ :** การรังแก , ความรุนแรง , ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ , แฟนตาซี , ความรุนแรง

#### D. Animation design: Bullying

Busarin Suttasan<sup>1</sup>, Pibool Waijittragum<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industail Technology, Suan Sunandha  
Rajabhat University

#### Abstract

Bullying is aggressive behavior, using rude words, mental and physical hurting other people. People who are persecuted may be worried, depressed of society until became depression or suicide. Department of Mental Health Chief said that the result from surveying in the children follow-up project in each province found that there are many children were persecuted in school about 6 hundred thousand people. Recently, Thailand are the second place after only Japan. Therefore, the problem that occurs is the people in our society lack of consideration about bullying and also lack of media to provide some knowledge about bullying. This research aims to design 3D animation about “Bullying” by developing it to be fun, easy to reach, and provide consideration to other people about the problems of bullying by using 50 sets of the questionnaire as a tools and 15 sets of case study analysis.

The research result found that most of the target already have knowledge about bullying and also used to be people who was persecuted. The thought that only a few people in the society already considered about problems of bullying. About 3D animation design, the content focused on fantasy and the happy ending.

Keywords: Bullying, Aggression, 3D animation, Fantasy, Aggression

## บทนำ

ภายใต้เรื่องราวหลายอย่างที่เกิดขึ้นในสังคมไทย การข่มเหงรังแก (Bullying) ได้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เมื่อไม่นานมานี้กรมสุขภาพจิตได้เปิดเผยปัญหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกกันในโรงเรียน จากข้อมูลผลการสำรวจในโครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัดพบว่าในหนึ่งปี จะมีเด็กที่ถูกรังแกในสถานศึกษาประมาณ 6 แสนคน ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยนั้นอยู่ในอันดับ 2 ของโลก มีสัดส่วนของเด็กที่ถูกรังแกสูงถึงร้อยละ 40 ซึ่งเป็นรองเพียงแค่ประเทศญี่ปุ่น

การถูกรังแกนั้นส่งผลกระทบต่อหลายอย่าง ทั้งทำให้เกิดอาการซึมเศร้าหรือวิตกกังวลจากการโดนเพื่อนกลั่นแกล้งอยู่เสมอ เมื่ออาการวิตกกังวลหรือซึมเศร้านั้นสะสมมากขึ้นจึงแสดงออกทางกายภาพ เช่น ไม่อยากกินข้าว นอนไม่หลับ ซึ่งอาการเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อร่างกาย จนเกิดเป็นอาการป่วย เมื่อร่างกายป่วย จิตใจไม่แข็งแรง ย่อมส่งผลกระทบต่ออื่น ๆ ตามมาทั้งผลการเรียนที่ลดลง ไม่มีความสุข หวาดกลัวการเข้าสังคม เป็นต้น คนกลุ่มนี้จะเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว และความรู้สึกนี้จะยิ่งเพิ่มขึ้นเมื่อไม่มีเพื่อนหรือผู้ใหญ่เข้ามาห้ามปราม นานวันเข้าผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งจะมีโอกาสเสี่ยงเป็นเป็นผู้รังแกคนอื่นในอนาคตได้ ในกรณีที่ร้ายแรงที่สุดอาจถึงการฆ่าตัวตาย หรือการก่อเหตุอาชญากรรมขึ้นมา

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการทำโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “BULLYING” เพื่อเข้า

มาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวของกรกลั่นแกล้งรังแก ที่มีความสนุกสนาน เข้าถึงได้ง่าย ตัวผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ที่รับชมจะได้รับข้อคิด ตระหนักรับรู้ถึงปัญหาการกลั่นแกล้งนี้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เกี่ยวกับการข่มเหงรังแก (Bullying) โดยหวังให้ผู้รับชมตระหนักถึงปัญหาการข่มเหงรังแก
2. พัฒนาภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความสนุกสนาน

## ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและกรณีศึกษาตัวอย่าง
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการรับชมภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ จำนวน 50 ชุด
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่างจำนวน 15 ชิ้น
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying”

### ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการใช้ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 2) ลักษณะของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่าง จำนวน 15 ชุด มีรายละเอียดดังนี้

**ส่วนที่ 1** นักเรียนและนักศึกษาเลือกสรรสื่อประเภทภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเกี่ยวกับการชมแข่งรถ โดนพิจารณาจากความรู้เกี่ยวกับการถูกรังแก (ดังตารางที่ 1) ประสพการณ์การถูกรังแก (ดังตารางที่ 2) ทศนคติเกี่ยวกับการชมแข่งรถ (ดังตารางที่ 3)

**ตารางที่ 1** ผลการวิเคราะห์ระดับความรู้เกี่ยวกับการชมแข่งรถ

ระดับความรู้	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
น้อย	1	2	4
ปานกลาง	16	32	2
มาก	18	36	1
มากที่สุด	15	30	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 2** ผลการวิเคราะห์ประสพการณ์การถูกรังแก

ประสพการณ์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เคย	39	78	1
ไม่เคย	11	22	2
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมเมื่อพูดถึงการชมแข่งรถ

ลักษณะพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
การรุมทำร้ายร่างกาย	5	10	4
การนำข้อมูลอันเป็นเท็จมาใส่ร้ายผู้อื่น	10	20	3
การข่มขู่ ตำหนิ ลดทอ	14	28	2
คุณค่าในโลกออนไลน์			
การถูกทำให้อับอายต่อสาธารณชน	21	48	1
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ส่วนที่ 2** นักเรียนและนักศึกษาเลือกลักษณะเนื้อเรื่องของภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะของฉากจบ (ดังตารางที่ 5) เลือกองค์ประกอบสำคัญในภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ (ดังตารางที่ 6)

**ตารางที่ 4** ผลการวิเคราะห์ลักษณะเนื้อเรื่อง

ประเภทเนื้อเรื่อง	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
แฟนตาซี	27	54	1
ไซไฟ/วิทยาศาสตร์	17	34	4
ไซไฟ/แฟนตาซี	24	48	3
กำลังภายใน	10	20	5
ชีวิตประจำวัน	20	40	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 5** ผลการวิเคราะห์ลักษณะของฉากจบ

ฉากจบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
Happy ending	26	52	1
Bad ending	2	4	4
หักมุม	12	24	2
ปลายเปิด	10	20	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบใน ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

องค์ประกอบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ตัวละคร	11	22	2
ฉากหลัง	3	6	4
การจัดแสง	5	10	3
เนื้อเรื่อง	31	63	1
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ส่วนที่ 3** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่าง จำนวน 15 ชุดสรุปได้ว่า ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying” ควรใช้ตัวละครสัดส่วนสมจริง เพื่อความสะดวกต่อการจัดการเคลื่อนไหว มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ควรใช้ฉากสมจริงแต่ไม่โดดเด่นมากกว่าตัวละคร ควรจัดแสงแบบใช้ทิศทางควบคุมไปกับการใช้สีแบบผสม เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้รับชม มีเสียงดนตรีและเสียงประกอบควบคู่กัน

### ผลการออกแบบ

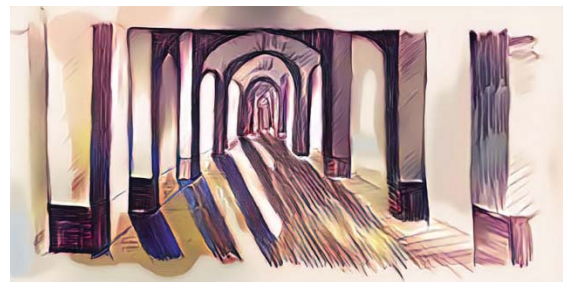
จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และกรณีศึกษาตัวอย่าง ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของวิจัยครั้งนี้คือ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying” เป็นโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ สาวน้อยเวทมนตร์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวของสาวน้อยที่ต้อง

ต่อสู้เพื่อปกป้องเพื่อนจากปีศาจร้ายที่คอยมาข่มเหงรังแก โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ สนุกสนาน มหัศจรรย์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นหญิง อายุ 16 – 25 ปี เป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีความชื่นชอบการรับชมภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยจะสื่อถึงความสนุกสนานได้ชัดคิด มีการตระหนักถึงการข่มเหงรังแกขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying”

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งข่มเหงรังแก
2. ทำแบบร่างตัวละครและเนื้อเรื่อง ให้สอดคล้องตามแนวคิด ดังภาพที่ 1
3. ออกแบบตัวละคร ฉาก เนื้อเรื่อง และมุมกล้อง ดังภาพที่ 2 ภาพที่ 3 และ ภาพที่ 4

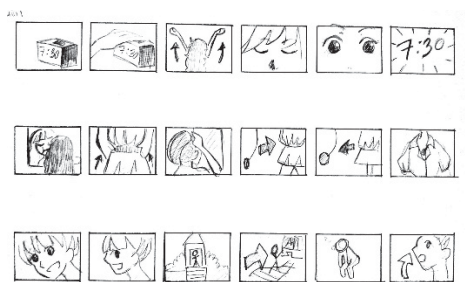


ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 2 แบบร่างฉาก

ยืนหยัดต่อสู้ และผู้ที่รังแกคนอื่นเกิดความละอาย  
ใจต่อการกระทำของตัวเอง



ภาพที่ 3 แบบร่างเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4 ตัวละครแบบ 3 มิติ

### วิจารณ์ผลการออกแบบ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying” ใช้หลักการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับนักเรียนนักศึกษาโดยที่จะเน้นองค์ประกอบที่น่าสนใจ ไปที่เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก มุมกล้อง แสงและโทนสี ผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษา อายุ 16 -25 ปี

ผลการทดสอบการให้รับชมภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ แสดงให้เห็นว่าภาพเคลื่อนไหว 3 มิติที่มีความแปลกใหม่ มีความดึงดูดทำให้น่าสนใจ ได้รับข้อคิดและตระหนักถึงการข่มเหงรังแก ทำให้ผู้ที่ถูกรังแกมีกำลังใจในการ

### สรุปผลการวิจัย

ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เรื่อง “Bullying” นั้นได้จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อเรื่องมีจุดเด่นน่าสนใจ มีความน่ารักสดใสให้ความรู้สึกสนุกสนาน เข้าถึงได้แต่แฝงไปด้วยข้อคิดทำให้รู้ว่าการกลั่นแกล้งคนอื่นนั้นเป็นสิ่งไม่ดี ไม่ควรเอาเยี่ยงอย่างและละอายต่อการกระทำของตัวเอง

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พิบูล วจิตรกรรม ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดจนงานวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ที่ให้การสนับสนุนการเรียนและทุก ๆ ด้าน ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่เป็นกำลังใจ ศึกษานิเทศน์มาตลอดจนถึงตอนนี้ ขอขอบคุณสุชญา แสนโคตหรือน้องจ๊อบ BNK48 ที่เป็นแรงบันดาลใจทำให้เกิดหัวข้อวิจัยนี้ขึ้นมา

### เอกสารอ้างอิง

สกล วรเจริญศรี. (2559). การข่มเหงรังแก ค้นจาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/7818/7057> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2561.

สุรัตน์, ปองกมล. (2561). สาเหตุและผลกระทบที่  
เกี่ยวข้องกับกรังแกผ่านโลกไซเบอร์: กรณีศึกษา  
เยาวชนไทยผู้ถูกรังแก. ค้นจาก  
[http://journal.svit.ac.th/index.php/1/article  
/view/123](http://journal.svit.ac.th/index.php/1/article/view/123). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2561

Supanat Wongchai. (2017). คุณรู้จัก  
ความหมายของ Cyberbullying ดีพอแล้วหรือ  
ยัง?. ค้นจาก <https://1th.me/g53L>. สืบค้นเมื่อ  
วันที่ 12 ธันวาคม 2561

UNESCO Office Bangkok and Regional  
Bureau for Education in Asia and the  
Pacific, PLAN International, Mahidol  
University (Thailand). (2014). **Bullying  
targeting secondary school students  
who are or are perceived to be  
transgender or same-sex attracted:  
types, prevalence, impact, motivation  
and preventive measures in 5 provinces  
of Thailand**. Retrived Dec 12, 2018. From  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0  
000227518\\_tha](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227518_tha)