

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชน จากการบูลลี่

The Design of 3D Animation Media to Reflect Youth Defense Mechanisms Against Bullying

ผู้้นทิพย์ แซ่ฮั่น¹, จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงค์², ปรานต์ เชื้อนแก้ว³

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, funthip.sazh@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, jirawin.de@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, pran.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชันสามมิติที่นำเสนอประเด็นปัญหาการบูลลี่ในเยาวชนผ่าน การเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อน กลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ 2) เพื่อถ่ายทอดมุมมองและสภาวะทางจิตใจของเด็กที่ เผชิญกับความรุนแรงทางอารมณ์จากการบูลลี่ ผ่านการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน สามมิติ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อสื่อแอนิเมชันสามมิติที่พัฒนาขึ้นเพื่อสะท้อนกลไก การป้องกันตนเองจากการบูลลี่

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย รวมอยู่ที่ 4.70 ซึ่งแปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.33 ซึ่งแปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 3) ผลการประเมิน ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ ที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชัน สามมิติเรื่อง การสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.32 ซึ่ง แปลผลได้ว่าอยู่ในระดับ มาก

คำหลัก: สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ, การบูลลี่ในเยาวชน ,กลไกการป้องกันตนเอง

Abstract

This research aimed to develop a 3D animation media presenting the issue of bullying among youth through symbolic storytelling. The objectives were: 1) to design and develop a 3D animation reflecting youth defense mechanisms against bullying; 2) to convey the perspectives and psychological states of children who experience emotional

violence from bullying through symbolic storytelling; and 3) to evaluate youth satisfaction with the developed animation.

The results showed that the content quality evaluated by content experts had a mean score of 4.70 (highest level), while the media quality evaluated by media experts had a mean score of 4.33 (high level). The satisfaction of Grade 9 students from Thainiyomsongkroh School who watched the animation had a mean score of 4.32, indicating a high level of satisfaction.

Keywords: 3D animation media, bullying among youth, Defense Mechanisms

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การบูลลี่หรือการกลั่นแกล้งผู้อื่น ทั้งในรูปแบบของคำพูดและการกระทำทางร่างกาย นับเป็นปัญหาทางสังคมที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนไทยอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-6 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนผ่านและมีความเปราะบางด้านอารมณ์และจิตใจ (กรมสุขภาพจิต, 2567) ทั้งนี้ ข้อมูลจากองค์การยูนิเซฟระบุว่า เยาวชนอายุระหว่าง 13-15 ปีทั่วโลกประมาณ 150 ล้านคน เคยเผชิญกับความรุนแรงหรือการกลั่นแกล้งจากเพื่อนในโรงเรียน และยังพบว่าเยาวชนประมาณหนึ่งในสามของนักเรียนทั่วโลก เคยประสบกับการบูลลี่ในสถานศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาการกลั่นแกล้งเป็นประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาทั่วโลก (UNICEF, 2018)

จากการศึกษาพบว่าสถานที่ที่เกิดการกลั่นแกล้งมากที่สุดคือโรงเรียน และผู้ที่ตกเป็นเหยื่อมักเผชิญกับผลกระทบทางจิตใจในหลายมิติ เช่น ความรู้สึกอับอาย ความโกรธ ความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ และในบางกรณีอาจนำไปสู่ความคิดทำร้ายตนเอง (นพ.ภาณุวัฒน์, 2558) นอกจากนี้ งานวิจัยยังพบว่าเด็กและเยาวชนที่เคยถูกบูลลี่มีความเสี่ยงต่อการเกิดภาวะซึมเศร้ามากกว่าผู้ที่ไม่เคยถูกบูลลี่ถึงประมาณ 2.77 เท่า รวมทั้งมีแนวโน้มเกิดความวิตกกังวล ปัญหาสุขภาพจิต และความทุกข์ทางอารมณ์ในระดับที่สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญ (BMC Psychiatry, 2023)

เมื่อเยาวชนต้องเผชิญกับแรงกดดันและประสบการณ์เชิงลบอย่างต่อเนื่อง กระบวนการทางจิตใจที่เรียกว่า “กลไกการป้องกันตนเอง” (Defense Mechanism) จึงถูกนำมาใช้เพื่อช่วยบรรเทาความทุกข์ทางอารมณ์ โดยซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) อธิบายว่ากลไกดังกล่าวสามารถช่วยลดความตึงเครียดทางจิตใจได้ในระยะสั้น แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาที่ต้นเหตุได้อย่างแท้จริง (Freud, 2479) นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทของสังคมไทยยังชี้ให้เห็นว่าลักษณะการใช้กลไกการป้องกันตนเองมีความสัมพันธ์กับระดับการปรับตัวทางอารมณ์ของเยาวชนที่เผชิญกับความเครียดเป็นเวลานาน

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ผลกระทบของการกลั่นแกล้งส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำอย่างมีนัยสำคัญ เช่น อาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล ประสิทธิภาพทางการเรียนที่ลดลง การสูญเสียความมั่นใจ และการดำรงชีวิตอย่างไม่มีความสุข และในบางกรณีอาจนำไปสู่ความคิดทำร้ายตนเองหรือการฆ่าตัวตาย นอกจากนี้การกลั่นแกล้งหรือการบูลลี่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกระทำเพียงฝ่ายเดียว แต่ยังส่งผลกระทบต่อผู้ที่กระทำการกลั่นแกล้งด้วย โดยพบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่นในวัยเด็ก เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้สารเสพติด มีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรง และอาจร้ายแรงถึงขั้นก่อเหตุอาชญากรรมได้ในอนาคต (ศุนย์ให้คำปรึกษา, n.d.)

แอนิเมชัน 3 มิติเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถสร้างภาพที่น่าสนใจสมจริง และมีความหลากหลาย อีกทั้งยังรองรับการเล่าเรื่องและกลยุทธ์ทางการตลาด รวมถึงสามารถใช้เทคนิคพิเศษเพื่อสร้างประสบการณ์การรับชมที่น่าประทับใจให้กับผู้ชมได้ (Animost, 2566)

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ โดยมุ่งส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อเยาวชน ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม สื่อดังกล่าวนำเสนอผลกระทบทางอารมณ์และกระบวนการทางจิตใจของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ซึ่งเชื่อมโยงกับการใช้กลไกการป้องกันตนเองในการรับมือกับความเจ็บปวดทางจิตใจ เพื่อเน้นย้ำให้สังคมตระหนักว่าปัญหาการบูลลี่ไม่ควรถูกมองข้าม ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในบริบทใด และไม่ควรมีบุคคลใดต้องเผชิญกับความรุนแรงหรือความทุกข์ทรมานจากพฤติกรรมดังกล่าว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่
2. เพื่อถ่ายทอดมุมมองและสภาวะทางจิตใจของเด็กที่เผชิญกับความรุนแรงทางอารมณ์จากการบูลลี่ ผ่านการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ในรูปแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อสื่อแอนิเมชันสามมิติที่พัฒนาขึ้นเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองจากการบูลลี่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

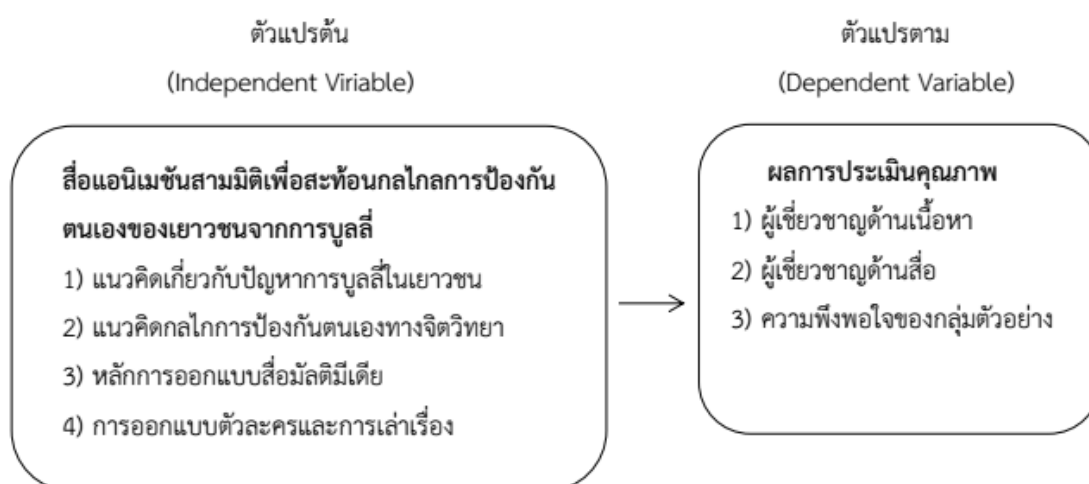
1. ให้เกิดการรับรู้และความตระหนักต่อปัญหาการบูลลี่ในสังคมโรงเรียนผ่านสื่อแอนิเมชันสามมิติ
2. เสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อสภาวะทางจิตใจและประสบการณ์ของผู้ถูกกระทำจากการบูลลี่

3. สนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เอื้อต่อความเห็นอกเห็นใจและการอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

4. สถานศึกษาสามารถนำสื่อแอนิเมชันสามมิติที่พัฒนาขึ้นไปใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ และส่งเสริมการป้องกันปัญหาการบูลลี่ในโรงเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ประกอบไปด้วย ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่” ซึ่งออกแบบโดยอ้างอิงแนวคิดการบูลลี่ กลไกการป้องกันตนเองทางจิตใจ ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ การประเมินผลคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอนิเมชัน



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการดำเนินงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีนักเรียนอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อการเผชิญปัญหาการบูลลี่ในโรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ จำนวน 62 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อสื่อได้อย่างเหมาะสม

2. เครื่องมือที่ใช้ทำวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1) ศึกษาความหมาย รูปแบบ และประเภทของการบูลลี่ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งต่อผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบตัวละครและการเล่าเรื่อง

2) นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อใช้ในการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

3) นำสื่อแอนิเมชัน 3 มิติที่พัฒนาขึ้น เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้มีรู้ด้านจิตวิทยาเด็กหรือพฤติกรรมเยาวชนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้มีรู้ด้านการออกแบบสื่อหรือแอนิเมชัน

4) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) โดยใช้ Google Form แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ โดยการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่แบบสอบถามเป็นตามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตราวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) (Wikipedia)

เชิงประมาณ	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
5	4.50-5.00	มากที่สุด
4	3.50-4.49	มาก
3	2.50-3.49	ปานกลาง
2	1.50-2.49	น้อย
1	1.00-1.49	ปรับปรุง

การพัฒนาแบบสอบถามมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษา วิเคราะห์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวคิดนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2) ผลนำการศึกษามาดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติให้สอดคล้องกับวิจัย
- 3) พิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และแบบสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง
- 5) นำแบบสอบถามเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่าดัชนีอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ และได้รับชมสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตัวตนของเยาวชนจากการบูลลี่ ประเมินความพึงพอใจ จำนวน 62 คน โดยผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร เว็บไซต์ที่หน้าเชื่อถือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เช่น รับมืออย่างไรในสังคม Bully จาก สมิติเวช หรือประเทศไทยติดอันดับ 2 รองจากประเทศญี่ปุ่น จากกรมสุขภาพจิตและกลไกการป้องกันตนเอง จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยคณะจิตวิทยา
- 2) ผู้วิจัยได้นำการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ ไปเสนอให้กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาละด้านสื่อ และสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ
- 3) ดำเนินการนำเสนอสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ พร้อมกลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ
- 4) ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลของการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์และหาค่าสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) การประเมินคุณภาพที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 3 ท่าน

2) การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากกลุ่มตัวอย่าง 62 คน โดยผู้จัดทำได้ใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย ปรับปรุง

ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน แบบเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	ระดับคะแนน
มากที่สุด	5 คะแนน
มาก	4 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน

และมีเกณฑ์การประเมินจากการให้คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ

ระดับการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ระดับความพึงพอใจมากที่สุด	4.50-5.50
ระดับความพึงพอใจมาก	3.50-4.49
ระดับความพึงพอใจปานกลาง	2.50-3.49
ระดับความพึงพอใจน้อย	1.50-2.49
ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	1.00-1.49

5. การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตัวตนของเยาวชนจากการบูลลี่

5.1 สื่อการออกออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

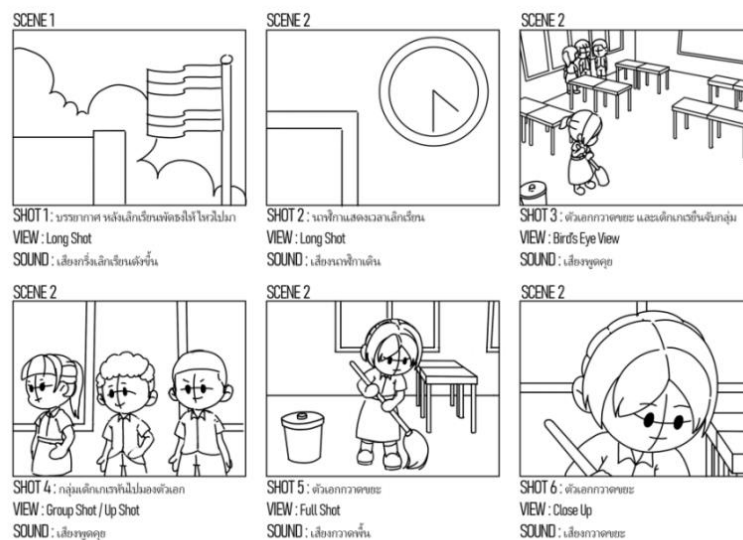
1) แนวคิด (Concept)

แนวคิดของผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากบทเพลง Paradise Online ของ D Gerrard (2566) ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวของเยาวชนที่เผชิญกับปัญหาการถูกรังแก (Bullying) และความขัดแย้งภายในครอบครัว โดยเลือกหลบหนีเข้าสู่โลกของเกมในฐานะพื้นที่ปลอดภัยทางจิตใจ (Psychological Safe Space) บทเพลงดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการใช้โลกเสมือนเป็นกลไกในการหลีกเลี่ยงความเป็นจริงที่ก่อให้เกิดความทุกข์ทางอารมณ์ อันเป็นผลจากแรงกดดันทางสังคมและประสบการณ์การบูลลี่ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนในเชิงสัญลักษณ์ โดยมุ่งเน้นการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก และสภาวะทางจิตใจผ่านองค์ประกอบด้านการออกแบบตัวละคร การเล่าเรื่อง และบรรยากาศของสื่อแอนิเมชัน

2) คำโครงเรื่อง (Plot)

เสียงออดเล็กเรียนดังขึ้น ขณะตัวเอกกำลังกวาดขยะ เด็กสามคนยืนมอง ก่อนหนึ่งในนั้นเตะถังขยะจนล้ม เศษกระดาษกระจาย ทั้งสามหัวเราะและเดินออกไปโดยไม่มีใครสนใจเธอ สีหน้าของเธอเรียบเฉยราวกับหุ่นจีน เมื่อกลับถึงบ้าน เธอทิ้งตัวลงบนเตียง ร้องไห้เจี๊ยบ ๆ และผลอหลับไป เธอตื่นขึ้นในโพรงต้นไม้ ก่อนพบหมู่บ้านของสิ่งมีชีวิตสีขนน่ารักที่ต้อนรับเธออย่างอบอุ่น พวกเขาจับมือเดินเป็นวงกลม แต่เธอสะดุ้งตื่นเพราะตกเตียง วันถัดมา เด็กเกรแยงภาพวาดของเธอไปขยำทิ้ง เธอปลุกหัวใจจนล้ม ทำให้เขาส่งลูกน้องขังเธอไว้ในตู้เหล็ก ท่ามกลางความมืดและสิ้นหวัง แสงสว่างค่อย ๆ ส่องผ่าน เธอผลักประตูออกและกลับไปยังต้นไม้ในฝัน ชาวบ้านยืนรอต้อนรับ ก่อนเรื่องราวจะจบลง

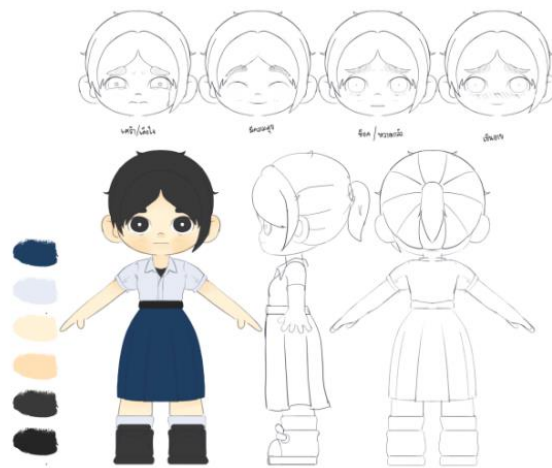
3) การออกแบบบทภาพ (Storyboard)



ภาพ 2 บทภาพ (Storyboard)

4) ตัวละคร (Character)

4.1 ตัวเอกของเรื่อง เด็กสาวผู้ถูกรังแก ลักษณะภายนอกผมที่ยุ่ง สะทอนให้เห็นว่าในอดีตเธอโดนรังแก เธอไม่มีเพื่อนเนื่องจากคนรอบข้างหวาดกลัวว่าจะถูกกลั่นแกล้งไปด้วย



ภาพที่ 3 ตัวเอกของเรื่อง

5) เริ่มทำการเคลื่อนไหว



ภาพ 3 เริ่มทำการเคลื่อนไหว

6) ตัดต่อใส่เสียง



ภาพ 4 ตัดต่อใส่เสียง

7) กระบวนการผลิตสื่อ



ภาพ 5 กระบวนการผลิตสื่อ

ผลการวิจัย

การทำวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ ได้ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์เป็นที่เรียบร้อยและ โดยผู้จัดทำได้นำเองผลดำเนินงาน และสามารถสรุปผลงานได้ดังนี้

1. ผลการดำเนินงาน
2. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา
3. การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ
4. การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง 62 คน

การประเมินคุณภาพผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาสอดคล้องกับประเด็นการบูลลี่ในเยาวชน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. การนำเสนอผลกระทบทางจิตใจจากการบูลลี่	4.67	0.58	มากที่สุด
3. การตีความกลไกการป้องกันตัวเองเชิงจิตวิทยา	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ความเชื่อมโยงเหตุบูลลี่กับพฤติกรรมป้องกันตนเอง	4.33	1.15	มาก
5. ลำดับการเล่าเรื่องต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การสร้างความตระหนักรู้ต่อปัญหาการบูลลี่	4.33	1.15	มาก
8. ความน่าสนใจของการเล่าเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
9. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของปริญญานิพนธ์	4.67	0.58	มากที่สุด
10. ความลึกซึ้งของประเด็นที่นำเสนอ	4.33	1.15	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.70	0.65	มากที่สุด

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 (S.D. = 0.65) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับที่มากที่สุด

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาของสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาสอดคล้องกับประเด็นการบูลลี่ในเยาวชน มีค่า $\bar{X} = 5.00$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ การนำเสนอผลกระทบทางจิตใจจากการบูลลี่ มีค่า $\bar{X} = 4.67$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมาก และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ความเชื่อมโยงเหตุบูลลี่กับพฤติกรรมป้องกันตนเอง มีค่า $\bar{X} = 4.33$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 1.15 อยู่ในระดับมาก

การประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

สรุปผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินงานโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อของการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. สื่อมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมได้	3.67	0.58	มาก
2. การเล่าเรื่องผ่านสื่อมีความเข้าใจง่าย ชัดเจน	4.00	1.00	มาก
3. ระยะเวลาของสื่อมีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
4. การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์ชัดเจน	4.33	0.58	มาก
5. รูปลักษณ์ตัวละครสอดคล้องกับบทบาทและบุคลิกลักษณะ	3.67	0.58	มาก
6. ตัวละครมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	0.58	มาก
7. การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
8. การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความสมจริงและต่อเนื่อง	3.33	0.58	ปานกลาง
9. การใช้สี แสง และบรรยากาศ ช่วยเสริมอารมณ์ของสื่อ	3.33	0.58	ปานกลาง
10. ภาพและเสียงมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน	3.33	0.58	ปานกลาง
11. การใช้ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับบรรยากาศ	3.67	0.58	มาก
12. สื่อสามารถสื่อสารประเด็นหลักให้ผู้ชมเข้าใจได้	4.33	1.15	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.80	0.65	มาก

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.80 (S.D.=0.65) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่ออยู่ในระดับที่มาก

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อของสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์ชัดเจน มีค่า $\bar{X} = 4.33$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่าเรื่องผ่านสื่อมีความเข้าใจง่าย ชัดเจน มีค่า $\bar{X} = 4.00$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 1.00 อยู่ในระดับมาก และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ระยะเวลาของสื่อมีความเหมาะสม มีค่า $\bar{X} = 3.33$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับมาก

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติ เพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาของสื่อเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย	4.45	0.69	มาก
2. การเล่าเรื่องมีความชัดเจน น่าติดตาม	4.35	0.68	มาก
3. สื่อช่วยให้เข้าใจผลกระทบของการบูลลี่มากขึ้น	4.37	0.86	มาก
4. สื่อแอนิเมชันมีความน่าสนใจโดยรวม	4.31	0.77	มาก
5. รูปแบบการนำเสนอมีความสร้างสรรค์	4.50	0.79	มาก
6. การออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ	4.20	0.81	มาก
7. การเคลื่อนไหวของตัวละครสั่นไหวเหมาะสม	4.24	0.81	มาก
8. การใช้สี แสง และบรรยากาศสอดคล้องกับอารมณ์เรื่อง	4.42	0.74	มาก
9. ฉากและองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม	4.27	0.94	มาก
10. โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อเรื่องนี้	4.45	0.79	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.36	0.79	มาก

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 62 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 (S.D=0.79) ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รูปแบบการนำเสนอมีความสร้างสรรค์ มีค่า $\bar{X} = 4.50$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.79 อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เนื้อหาของสื่อเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย มีค่า $\bar{X} = 4.45$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.79 อยู่ในระดับมาก และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ สามารถเข้าใจเนื้อหาและสารที่สื่อได้ง่ายหลังจากรับชม มีค่า $\bar{X} = 4.20$ ส่วนเบี่ยงมาตรฐาน เท่ากับ 0.81 อยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้วิจัยได้สรุปผลงานวิจัยไว้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาศึกษาความหมายและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง พบว่าการบูลลี่คือพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่มีเจตนาทำร้ายผู้อื่นทั้งทางร่างกาย วาจา จิตใจ หรือผ่านสื่อออนไลน์ โดยมักเกิดจากผู้ที่มีอำนาจหรือความได้เปรียบมากกว่าและกระทำซ้ำ ๆ รูปแบบที่พบ ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย การล้อเลียนหรือด่าทอ การกีดกันออกจากกลุ่ม และการประจานในโลกออนไลน์ ซึ่งในโรงเรียนมักพบการกลั่นแกล้งทางวาจามากที่สุด สาเหตุอาจมาจากการเลียดูที่ขาดความเข้าใจ การใช้ความรุนแรงในครอบครัว ความต้องการแสดงอำนาจ หรือแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน ผลกระทบต่อผู้ถูกกลั่นแกล้งคือเกิดความเครียด วิตกกังวล ซึมเศร้า ขาดความมั่นใจ และส่งผลกระทบต่อ การเรียนและความสัมพันธ์ทางสังคม ส่วนผู้กระทำเองก็มีแนวโน้มพฤติกรรมก้าวร้าวและอาจพัฒนาไปสู่ปัญหาทางสังคมในอนาคต ดังนั้นการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้เรื่องการบูลลี่จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อความปลอดภัยและสุขภาวะของเยาวชน จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษากลไกการป้องกันตนเองทางจิตวิทยาและที่มาของกลไกดังกล่าวเพื่อนำมาใช้เป็นแนวคิดในการพัฒนาสื่อ รวมถึงได้ศึกษาข้อมูลของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ จากกระบวนการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สรุปผลการศึกษาและนำสื่อไปเผยแพร่แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เพื่อใช้เป็นสื่อในการให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการบูลลี่ ตลอดจนส่งเสริมการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมให้เหมาะสม อันสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของการวิจัย

1. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ด้านจิตวิทยาและพฤติกรรมของเยาวชน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 (S.D. = 0.65) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการประเมินผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.80 (S.D. = 0.65) ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับ มาก

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ จำนวน 62 ท่าน ซึ่งเป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีนักเรียนอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อการเผชิญปัญหาการบูลลี่ในโรงเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 (S.D. = 0.79) ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ พบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และผู้ชมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการประเมินด้านเนื้อหาและด้านสื่อจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมากที่สุดและระดับมากตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อมีความถูกต้องตามหลักจิตวิทยา และสามารถถ่ายทอดประเด็นการบูลลี่รวมถึงผลกระทบทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้สอดคล้องกับงานของ อนัน วาโซะ (2563) ที่พัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก ซึ่งชี้ให้เห็นว่าประสบการณ์ความรุนแรงและพฤติกรรมด้านลบในครอบครัวส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์และพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว (อนัน วาโซะ, 2563) งานดังกล่าวสะท้อนว่าสื่อแอนิเมชันสามมิติสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดประเด็นทางสังคมและจิตวิทยาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์ และช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสภาวะภายในจิตใจของผู้ถูกบูลลี่ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้สัญลักษณ์เชิงฝัน (Dream-like symbolism) ในการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นการนำเสนอเหตุการณ์และอารมณ์ผ่านภาพเชิงนามธรรม สี แสง และบรรยากาศที่ไม่สมจริงทั้งหมด เทคนิคดังกล่าวมีส่วนช่วยลดความรุนแรงในการรับรู้ (De-escalation) ของผู้ชม โดยทำให้เนื้อหาที่มีความอ่อนไหว เช่น ความกลัว ความโดดเดี่ยว หรือความกดดันทางสังคม ถูกถ่ายทอดในลักษณะที่นุ่มนวลและปลอดภัยทางจิตใจมากขึ้น ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้และทำความเข้าใจประเด็นได้โดยไม่เกิดความตึงเครียดหรือการต่อต้านทางอารมณ์มากเกินไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารทางจิตวิทยา (Freud, 1961; Jung, 1964)

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาที่มองว่าสัญลักษณ์และการเล่าเรื่องเชิงนามธรรมสามารถทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” ในการสะท้อนประสบการณ์ภายในจิตใจ (Inner experience) และช่วยให้ผู้รับสารสามารถตีความและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างปลอดภัยมากขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนที่เน้นการลดความรุนแรงของเนื้อหาโดยไม่ลดทอนสาระสำคัญ (American Psychological Association, 2017)

สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ทางสังคมในปัจจุบันที่ปัญหาการบูลลี่ยังคงส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งด้านจิตใจและพฤติกรรม การนำเสนอประเด็นดังกล่าวผ่านสื่อสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมความเข้าใจต่อกลไกการปรับตัวทางจิตใจของผู้ที่เผชิญปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับงานของ มินตรา ยุงประยงค์ (2556) ที่ออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง (มินตรา ยุงประยงค์, 2556)

นอกจากนี้ กระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติในงานวิจัยนี้ได้อาศัยเครื่องมือดิจิทัลที่เป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรม ได้แก่ โปรแกรม Photoshop สำหรับการออกแบบตัวละครและองค์ประกอบภาพ โปรแกรม After Effects สำหรับการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวและเอฟเฟกต์ภาพ และโปรแกรม Blender สำหรับการสร้างโมเดล 3 มิติ การทำแอนิเมชัน และการเรนเดอร์ภาพ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ดังกล่าวช่วยให้กระบวนการผลิตสื่อมีความยืดหยุ่น สามารถถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อคุณภาพโดยรวมของสื่อที่พัฒนาขึ้น

โดยการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อสะท้อนกลไกการป้องกันตนเองของเยาวชนจากการบูลลี่ ได้อย่างเหมาะสม มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และสามารถสร้างความตระหนักรู้รวมถึงความเข้าใจเชิงอารมณ์แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารประเด็นทางจิตวิทยาและสังคมในบริบทของเด็กและเยาวชนได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่าสื่อมีจุดเด่นในการนำเสนอประเด็นการบูลลี่ในเยาวชนได้อย่างชัดเจน และสามารถใช้โลกจินตนาการเป็นสัญลักษณ์แทนกลไกการป้องกันตนเองทางจิตวิทยาในรูปแบบแฟนตาซีได้อย่างน่าสนใจ อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ในโลกจินตนาการกับพฤติกรรมการรับมือปัญหาในชีวิตจริง รวมทั้งควรเสริมแนวทางการจัดการปัญหาในบริบทของโลกความเป็นจริง เพื่อช่วยส่งเสริมการตระหนักรู้ของผู้ชม และเพิ่มพลังซึ่งให้กับเนื้อเรื่อง

ในส่วนของ การประเมินด้านสื่อ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า การเล่าเรื่องมีความเข้าใจง่ายและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสาร ตัวละครและฉากมีการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม แอนิเมชันยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมในด้านจังหวะการเคลื่อนไหวและท่าทางของตัวละคร เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ระยะเวลาของสื่อควรมีการปรับให้กระชับขึ้นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และในด้านการใช้สี ควรมีการกำหนดโทนสีของแต่ละฉากให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละครและสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้โทนสีเฉพาะในช่วงที่ตัวละครอยู่ในภาวะเหม่อลอย ซึ่งจะช่วยเสริมบรรยากาศและเพิ่มความโดดเด่นให้กับผลงานโดยรวม

เอกสารอ้างอิง

- [1] American Psychological Association. (2017). **Ethical principles of psychologists and code of conduct**. American Psychological Association. <https://www.apa.org/ethics/code/>

- [2] Animost. (2023). *Why is 3D animation so popular?* [Online]. Available: <https://animost.com/ideas-inspirations/why-is-3d-animation-so-popular/>
- [3] D Gerrard. (2566). *Paradise Online* [มิ ว ลี ก วิ ดี โอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dly62Wlr--c>
- [4] McLeod, S. (2026). *Defense mechanisms in psychology explained (+ examples)*. *Simply Psychology*. [Online]. Available: <https://www.simplypsychology.org>
- [5] Samitivej Hospitals. (18 December 2019). *How to cope with bullying in society*. [Online]. Available: <https://www.samitivejhospitals.com>
- [6] UNESCO. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. Paris: UNESCO Publishing. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org>
- [7] UNICEF. (2018). *Half of the world's teens experience peer violence in and around school*. [Online]. Available: <https://shorturl.asia/YwX4B>
- [8] กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2564). *Bully คืออะไร มีกี่ประเภท วิธีที่จะรับมือจากการโดนบูลลี่* [Online]. แหล่งที่มา: <https://www.dmh.go.th>
- [9] ศูนย์ให้คำปรึกษาปัญหาชีวิต นักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (ม.ป.ป.). *Bully ปัญหาสังคมที่ไม่ใช่เพียงการแกล้ง*. [Online]. แหล่งที่มา: <https://www.mis.cmru.ac.th>
- [10] มินตรา ยุ่งประยงค์. (2556). *การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- [11] วาโษะ, อ. (2563). *การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมความรู้และตระหนักถึงปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต.