

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่เป็นหลักสำคัญที่สุดของสังคม ทำหน้าที่หล่อหลอมและขัดเกลาความเป็นมนุษย์ให้แก่สมาชิกของครอบครัวด้วยการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ความเอื้ออาทร ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมให้แก่สมาชิกในครอบครัว เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีความพร้อมที่จะทำงานอย่างเต็มที่และสร้างสรรค์ เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป ดังนั้น ครอบครัวจึงมีความสำคัญและมีอิทธิพลที่สุดต่อชีวิตของทุกคน (นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบครอบครัว, 2547) ปัญหาครอบครัวเรื่องของผู้ปกครองและบุตร การทะเลาะวิวาท ความไม่เข้าใจกัน เป็นปัญหาปกติ ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในครอบครัวทุกครอบครัวต้องประสบพบเจอกับปัญหาเหล่านี้ไม่มากก็น้อย แตกต่างกันไปในแต่ละครอบครัวขึ้นอยู่กับพื้นฐานการดำเนินชีวิต สภาพอารมณ์ในขณะนั้นของคนในครอบครัวไม่ใช่เรื่องแปลกแต่เป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ในครอบครัว ทุกคนมีความรักความห่วงใยเป็นพื้นฐาน ปัญหาที่เกิดจากรักความห่วงใยเป็นปัญหาที่มักเกิดขึ้นเป็นประจำ เป็นเรื่องที่ปฏิเสธไม่ได้ (สมนึก อนันตวรรังศ์, 2554) ปัจจุบันในโลกของเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาช่องทางการรับรู้ข่าวสารมีบทบาทหน้าที่ความสำคัญ เนื่องจากสื่อโทรทัศน์และสื่อชนิดต่างๆ มีการกระจายข่าวสารข้อมูลรับรู้ได้โดยง่าย ซึ่งเป็นข้อมูลที่ถ่ายทอดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีสื่อมีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของมนุษย์อันมีผลต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งมีอิทธิพลต่างๆ ทั้งในแง่ลบและในแง่บวก เป็นการแสดงบทบาทและการกระทำผ่านสื่อต่างๆ ถ่ายทอดมายังประชาชนและเยาวชนที่ให้ทั้งคุณและโทษ

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation Cartoon) เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่สามารถสื่อเรื่องราวต่างๆ และทำให้เนื้อหานั้นมีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยการตูนแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดลงสู่เด็กและเยาวชนนั้นต้องมีเทคนิควิธีการในการสอดแทรกความรู้เข้ากับเนื้อหาวิชา เพื่อเป็นการสร้างความสนใจของเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่ได้รับในการเรียนการสอน การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างความเพลิดเพลินและแทรกคติสอนใจ หากเรานำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติซึ่งมีการแทรกข้อคิดดีๆ มานำเสนอจะทำให้เกิดความน่าสนใจ ดึงดูดใจ สร้างแรงดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี การนำเสนอเรื่องราวผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

สามารถเพิ่มเทคนิคบางอย่างที่สร้างจินตนาการเชิงดึงดูดใจได้มากกว่าสื่อการแสดงบุคคลที่พบโดยบุคคลทั่วไป การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถเข้าถึงและได้รับความสนใจจากเด็กและเยาวชนสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ต้องการสื่อสารได้ สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นที่ยอมรับกันว่าการ์ตูนแอนิเมชันคือสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมีอิทธิพลและสามารถโน้มน้าวต่อแนวความคิดของเด็กและเยาวชนได้ อีกทั้งการ์ตูนแอนิเมชันเป็นองค์ประกอบของสื่อใหม่ (New Media) ซึ่งสามารถประยุกต์รูปแบบการใช้งานให้เข้ากับหน่วยงานและองค์กรต่างๆได้ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. 2553 : 2-3) และการ์ตูนแอนิเมชันยังเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันทั้งเนื้อหาเรื่องแนวคตินามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย

จากเหตุผลข้างต้นผู้ศึกษาจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน เพื่อแทรกข้อคิดเกี่ยวกับครอบครัว ให้วัยรุ่นหันมาใส่ใจและดูแลคนในครอบครัวมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้นจะต้นแบบในการแทรกข้อคิดด้านความรักความอบอุ่นในครอบครัว

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน

ขอบเขตของโครงการ

1.ด้านเนื้อหา

1.1 บทละคร

เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับแซมเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งกับแม่ของเขา แซมเป็นคนที่รักสนุกอยู่เล่นกับพวกเพื่อนๆของเขาจนติดดิน กว่าจะกลับบ้านก็มีดึกค่ำ ส่วนคนเป็นแม่ต้องทำงานหนักเพื่อที่จะหาเงินมาส่งเสียค่าเล่าเรียนให้ลูกของตน ถึงแม่เธอจะทำงานหนักซักแค่ไหนเธอก็ยังทำหน้าที่ของคนเป็นแม่ได้อย่างดี เธอจะกลับบ้านมาเร็วที่สุดเท่าที่เธอจะทำได้เพื่อที่เธอจะซื้อกับข้าวกลับมากินกับลูกของเธอ มันเป็นความสุขเล็กๆน้อยๆหนึ่งเดียวของเธอที่เธอจะสามารถทำได้ เอนั่งรอรเวลาที่ลูกของเธอจะกลับมาบ้าน จนเวลาผ่านไปหลายชั่วโมง ก็มีเสียงเคาะประตูดังขึ้น เธอรีบไปเปิดประตูทันทีที่ได้ยิน

เสียงนั้น พอเธอเปิดประตูก็พบลูกชายที่อยู่ในสภาพมอมแมมเสื้อผ้าเปื้อนดินโคลน เหมือนกับว่าไปมีเรื่องทะเลาะวิวาทมา แซมรีบเข้าบ้าน และเดินขึ้นห้องทันที ในขณะที่แซมกำลังจะเดินขึ้นบันไดอยู่นั้น แม่ของเขาก็พูดด้วยสีหน้าทั้งเป็นห่วงและโมโห แซมก็หันหน้ามาทางแม่ของเขาและตะโกนกลับด้วยความโกรธแล้วแซมก็เดินขึ้นไปบนห้องของเขา โดยที่เขาไม่สนใจกับกับข้าวที่วางไว้อยู่บนโต๊ะเลย แม้แต่น้อย คนเป็นแม่ได้แต่ทำหน้าที่ผัดหวังเสียใจข้างโต๊ะกับข้าวอยู่อย่างนั้น

ในวันหนึ่งในขณะที่เธอทำงานอยู่นั้นเธอก็หันไปมองคูปฏิทิน แล้วก็ยิ้มด้วยสีหน้าดีใจ ดีใจ เพราะวันนี้เป็นวันเกิดแซมลูกชายของเธอนั่นเอง เธอเตรียมตัวที่จะฉลองวันเกิดให้กับแซม ทันทีที่เธอเลิกงานเธอไปซื้อของขวัญ ไม่ว่าจะเป็นของขวัญ เค้ก และของตกแต่งต่างๆ เพื่อที่จะทำให้อายุของแซมดีใจ ทันทีที่เธอซื้อของเสร็จเธอก็รีบขับรถกลับตรงไปที่บ้านทันที ในขณะที่แซมยังคงเที่ยวเล่นอยู่กับเพื่อนๆ นั้นเอง ก็มีเสียงโทรศัพท์มือถือของแซมดังขึ้นพอเขาหยิบโทรศัพท์ไปได้ซักพักสีหน้าของเขาก็ค่อยๆ เปลี่ยนไปจากที่ยิ้มแย้มสนุกสนานอยู่กับเพื่อนๆ ก็กลับกลายเป็นใบหน้าที่ตกใจตากับปากค้าง เขารีบวิ่งไปอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่เขาจะทำได้ แซมวิ่งไปพร้อมกับน้ำตาซึมแสบจะหลั่งไหลออกมา และภาพต่างๆ เกี่ยวกับแม่ของเขาก็เข้ามาในหัวของเขาเรื่อยๆ เขาวิ่ง วิ่ง แล้วก็วิ่ง จนมาถึงสี่แยกก่อนจะถึงบ้านของเขา เสียงรถโรงพยาบาล รถตำรวจ มีเต็มไปหมด มีผู้คนมากมาย แสงไฟสีฟ้าสีแดงสลับกันไปมา และก็มีคนๆ หนึ่งวิ่งเข้ามาจับตัวแซม ซึ่งมีมือไปทางที่มีคนยืนอยู่เยาะๆ แซมรีบวิ่งฝ่าผู้คนเข้าไปแบบเร่งรีบ สิ่งที่แซมเห็นเมื่อเขาเข้าไปถึง เศษสิ่งของ เศษกระดาษ กระดาษกระจายมากมาย เต็มพื้นถนน กล้องของขั้วรถ รวมไปถึงเค้กที่เลอะอยู่ตรงพื้น แซมแทบไม่อยากจะเชื่อในสิ่งที่เขาเห็นอยู่ในขณะนั้น แซมยืนอึ้งกับสิ่งที่เขาเห็น น้ำตาของเขาไหลไม่ยอมหยุด เพราะสิ่งที่แซมได้เห็นนั้นเป็นอุบัติเหตุทางรถยนต์ ซึ่งรถคันหนึ่งเป็นรถของแม่ของเขา ร่างของเธอกถูกปกคลุมไว้ด้วยผ้าขาวผืนหนึ่ง เขารีบเข้าไปกอดและตะโกนเรียก ตะโกนร้องบอกไปทั้งน้ำตา

1.2 ตัวละคร

โครงงานเรื่องการพัฒนากำหนดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน ประกอบด้วยตัวละครดังนี้

- แซม เป็นเด็กวัยรุ่นที่มีนิสัยรักสนุกอารมณ์ร้อน รักเพื่อนฝูง
- แม่ เป็นบุคคลที่ขยันทำงาน ทำงานเก่งรักลูก และเป็นห่วงลูกของเธอเป็นอย่างมาก

2.กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ คือนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน

3. ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1/2558 (เดือนสิงหาคม 2558 – พฤศจิกายน 2558)

นियามศัพท์เฉพาะ

1. การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หมายถึง การ์ตูนเรื่องสายเกินที่เคลื่อนไหวภาพนิ่งในรูปแบบ 2 มิติ ตามแกน x แกน y อย่างต่อเนื่องกันผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว
2. สายเกิน หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่มีตัวละครหลัก 2 ตัว คือ แชมและแม่ของแชม ดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความเสียสละที่แม่มีให้ต่อลูก
3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบที่สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสายเกิน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “สายเกิน” ที่สามารถนำไปประชาสัมพันธ์สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2. ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินและสอดแทรกแง่คิดจากการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “สายเกิน”
3. ผู้ที่ได้รับชมจะตระหนักถึงความรู้สึก ความสัมพันธ์ในครอบครัวจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สายเกิน”