**บทที่ 1**

**บทนำ**

**ความเป็นมาและความสำคัญ**

 ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่เป็นหลักสำคัญที่สุดของสังคม ทำหน้าที่หล่อหลอมและ ขัดเกลาความเป็นมนุษย์ให้แก่สมาชิกของครอบครัวด้วยการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ความเอื้ออาทร ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันพร้อมทั้งปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมให้แก่สมาชิกในครอบครัว เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีความพร้อมที่จะทำงานอย่างเต็มที่และสร้างสรรค์ เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป ดังนั้น ครอบครัวจึงมีความสำคัญและมีอิทธิพลที่สุดต่อชีวิตของทุกคน (นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาสถาบันครอบครัว, 2547) ปัญหาครอบครัวเรื่องของผู้ปกครองและบุตร การทะเลาะวิวาท ความไม่เข้าใจกัน เป็นปัญหาปกติ ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในครอบครัวทุกครอบครัวต้องประสบพบเจอกับปัญหาเหล่านี้ไม่มากก็น้อย แตกต่างกันไปในแต่ละครอบครัวขึ้นอยู่กับพื้นฐานการดำเนินชีวิต สภาพอารมณ์ในขณะนั้นของคนในครอบครัวไม่ใช่เรื่องแปลกแต่เป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ในครอบครัว ทุกคนมีความรักความห่วงใยเป็นพื้นฐาน ปัญหาที่เกิดจากความรักความห่วงใยเป็นปัญหาที่มักเกิดขึ้นเป็นประจำ เป็นเรื่องที่ปฏิเสธไม่ได้ (สมนึก อนันตวรวงศ์, 2554) ปัจจุบันในโลกของเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาช่องทางการรับรู้ข่าวสารมีบทบาทหน้าที่ความสำคัญ เนื่องจากสื่อโทรทัศน์และสื่อชนิดต่างๆ มีการกระจายข่าวสารข้อมูลรับรู้ได้โดยง่าย ซึ่งเป็นข้อมูลที่ถ่ายทอดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีสื่อมีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของมนุษย์อันมีผลต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งมีอิทธิพลต่างๆ ทั้งในแง่ลบและในแง่บวก เป็นการแสดงบทบาทและการกระทำผ่านสื่อต่างๆ ถ่ายทอดมายังประชาชนและเยาวชนที่ให้ทั้งคุณและโทษ

 การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation Cartoon) เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่สามารถสื่อเรื่องราวต่างๆ และทำให้เนื้อหานั้นมีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยการ์ตูนแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดลงสู่เด็กและเยาวชนนั้นต้องมีเทคนิควิธีการในการสอดแทรกความรู้เข้ากับเนื้อหาวิชา เพื่อเป็นการเร้าความสนใจของเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่ได้รับในการเรียนการสอน การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างความเพลิดเพลินและแทรกคติสอนใจ หากเรานำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติซึ่งมีการแทรกข้อคิดดีๆ มานำเสนอจะทำให้เกิดความน่าสนใจ ดึงดูดใจ สร้างแรงดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี การนำเสนอเรื่องราวผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถเพิ่มเทคนิคบางอย่างที่สร้างจินตนาการเชิงดึงดูดใจได้มากกว่าสื่อการแสดงบุคคลที่พบโดยบุคคลทั่วไป การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถเข้าถึงและได้รับความสนใจจากเด็กและเยาวชนสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ต้องการสื่อสารได้ สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นที่ยอมรับกันว่าการ์ตูนแอนิเมชันคือสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมีอิทธิพลและสามารถโน้มน้าวต่อแนวความคิดของเด็กและเยาวชนได้ อีกทั้งการ์ตูนแอนิเมชันเป็นองค์ประกอบของสื่อใหม่ (New Media)ซึ่งสามารถประยุกต์รูปแบบการใช้งานให้เข้ากับหน่วยงานและองค์กรต่างๆได้และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์. 2553 : 2-3) และการ์ตูนแอนิเมชันยังเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันทั้งเนื้อหาเรื่องแนวคิดนามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย

 จากเหตุผลข้างต้นผู้ศึกษาจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกินเพื่อแทรกข้อคิดเกี่ยวกับครอบครัว ให้วัยรุ่นให้มาใส่ใจและดูแลคนในครอบครัวมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้นจะต้นแบบในการแทรกข้อคิดด้านความรักความอบอุ่นในครอบครัว

**วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

 1. เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน

 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน

**ขอบเขตของโครงงาน**

 1.ด้านเนื้อหา

 1.1 บทละคร

 เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับแซมเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งกับแม่ของเขา แซมเป็นคนที่รักสนุกอยู่เล่นกับพวกเพื่อนๆของเขาจนดึกดื่น กว่าจะกลับบ้านก็มืดค่ำ ส่วนคนเป็นแม่ต้องทำงานหนักเพื่อที่จะหาเงินมาส่งเสียค่าเล่าเรียนให้ลูกของตน ถึงแม้เธอจะทำงานหนักซักแค่ไหนเธอก็ยังทำหน้าที่ของคนเป็นแม่ได้อย่างดี เธอจะกลับบ้านมาเร็วที่สุดเท่าที่เธอจะทำได้เพื่อที่เธอจะซื่อกับข้าวกลับมากินกับลูกของเธอ มันเป็นความสุขเล็กๆน้อยๆหนึ่งเดียวของเธอที่เธอจะสามารถทำได้ เธอนั่งรอเวลาที่ลูกของเธอจะกลับมาบ้าน จนเวลาผ่านไปหลายชั่วโมง ก็มีเสียงเคาะประตูดังขึ้น เธอรีบไปเปิดประตูทันทีที่ได้ยินเสียงนั้น พอเธอเปิดประตูก็พบลูกชายที่อยู่ในสภาพมอมแมมเสื่อผ้าเปื้อนดินโคลน เหมือนกับว่าไปมีเรื่องทะเลาะวิวาทมา แซมรีบเข้าบ้าน และเดินขึ้นห้องทันที ในขณะที่แซมกำลังจะเดินขึ้นบันไดอยู่นั้น แม่ของเขาก็พูดด้วยสีหน้าทั้งเป็นห่วงและโมโห แซมก็หันหน้ามาทางแม่ของเขาและตะโกนกลับด้วยความโกรธแล้วแซมก็เดินขึ้นไปบนห้องของเขา โดยที่เขาไม่สนใจกับกับข้าวที่วางไว้อยู่บนโต๊ะเลยแม้แต่น้อย คนเป็นแม่ได้แต่ทำหน้าผิดหวังเสียใจข้างโต๊ะกับข้าวอยู่อย่างนั้น

 ในวันหนึ่งในขณะที่เธอทำงานอยู่นั้นเธอก็หันไปมองดูปฏิทิน แล้วก็ยิ้มด้วยสีหน้าดีอกดีใจ เพราะวันนี้เป็นวันเกิดแซมลูกชายของเธอนั้นเอง เธอเตรียมตัวที่จะฉลองวันเกิดให้กับแซม ทันทีที่เธอเลิกงานเธอไปซื่อสิ่งของต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นของขวัญ เค้ก และของตกแต่งต่างๆ เพื่อที่จะทำให้ลูกชายของเธอดีใจ ทันทีที่เธอซื่อของเสร็จเธอก็รีบขับรถกลับตรงไปที่บ้านทันที ในขณะที่แซมยังคงเที่ยวเล่นอยู่กับเพื่อนๆนั้นเอง ก็มีเสียงโทรศัพท์มือถือของแซมดังขึ้นพอเขารับโทรศัพท์ไปได้ซักพักสีหน้าของเขาก็ค่อยๆเปลี่ยนไปจากที่ยิ้มแย้มสนุกสนานอยู่กับเพื่อนๆ ก็กับกลายมาเป็นใบหน้าที่ตกใจตากับปากค้าง เขารีบวิ่งไปอย่างเร็วที่สุดเท่าที่เขาจะทำได้ แซมวิ่งไปพร้อมกับน้ำตาซึมแถบจะหลั่งไหลออกมา และภาพต่างๆเกี่ยวกับแม่ของเขาก็เข้ามาในหัวของเขาเรื่อยๆ เขาวิ่ง วิ่ง แล้วก็วิ่ง จนมาถึงสี่แยกก่อนจะถึงบ้านของเขา เสียงรถโรงพยาบาล รถตำรวจ มีเต็มไปหมด มีผู้คนมากมาย แสงไฟสีฟ้าสีแดงสลับกันไปมา และก็มีคนๆหนึ่งวิ่งเข้ามาจับตัวแซม ชี้มือไปทางที่มีคนยืนอยู่เยอะๆ แซมรีบวิ่งฝ่าผู้คนเข้าไปแบบเร่งรีบ สิ่งที่แซมเห็นเมื่อเขาเข้าไปถึง เศษสิ่งของ เศษกระจก กระจัดกระจายมากมายเต็มพื้นถนน กล่องของขวัญ รวมไปถึงเค้กที่เละอยู่ตรงพื้น แซมแถบไม่อยากเชื่อในสิ่งที่เขาเห็นอยู่ในขณะนั้น แซมยืนอึ้งกับสิ่งที่เขาเห็น น้ำตาของเขาไหลไม่ยอมหยุด เพราะสิ่งที่แซมได้เห็นนั้นเป็นอุบัติเหตุทางรถยนต์ ซึ่งรถคันหนึ่งเป็นรถของแม่ของเขา ร่างของเธอถูกปกคลุมไว้ด้วยผ้าขาวผืนหนึ่ง เขารีบเข้าไปกอดและตระโกนเรียก ตระโกนร้องบอกไปทั้งน้ำตา

 1.2 ตัวละคร

 โครงงานเรื่องการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน ประกอบด้วยตัว ละครดังนี้

 - แซม เป็นเด็กวัยรุ่นที่มีนิสัยรักสนุกอารมณ์ร้อน รักเพื่อนฝูง

 - แม่มเป็นบุคคลที่ขยันทำงาน ทำงานเก่งรักลูก และเป็นห่วงลูกของเธอเป็น อย่างมาก

 2.กลุ่มเป้าหมาย

 กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ คือนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน

 3. ระยะเวลา

 ภาคเรียนที่ 1/2558 (เดือนสิงหาคม 2558 – พฤศจิกายน 2558)

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

 1. การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หมายถึง การ์ตูนเรื่องสายเกินที่เคลื่อนไหวภาพนิ่งในรูปแบบ 2 มิติ ตามแกน x แกน y อย่างต่อเนื่องกันผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว

 2. สายเกิน หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่มีตัวละครหลัก 2 ตัว คือ แซมและแม่ของแซม ดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความเสียสละที่แม่มีให้ต่อลูก

 3. ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบที่สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2มิติ เรื่องสายเกิน

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

 1. ได้สื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “สายเกิน” ที่สามารถนำไปประชาสัมพันธ์สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม

 2. ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินและสอดแทรกแง่คิดจากการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

เรื่อง “สายเกิน”

 3. ผู้ที่ได้รับชมจะตระหนักถึงความรู้สึก ความสัมพันธ์ในครอบครัวจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สายเกิน”