

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่องแมวก้าวชีวิต

จตุพร ผดุงพันธ์¹, สุภัทรา ลูกรักษ์²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้ามีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอดความหมายของชีวิต ความหวัง ความรัก อุปสรรคต่างๆ แฝงไปด้วยคำสอน ข้อคิด คติเตือนใจให้เห็นแนวทางและเข้าใจชีวิตมากขึ้น เห็นมุมมองของชีวิตที่พบกับปัญหาความผิดหวัง สิ่งเหล่านี้มีทางออกมีแนวทางแก้ไขเสมอ มุมมองของเรื่องที่น่าเสนอสามารถที่จะทำให้เด็กวัยรุ่นคิดคล้อยตาม เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและการวิเคราะห์ตัวอย่างกรณีศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย จากผลการวิเคราะห์ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่องแมวก้าวชีวิต นำเสนอเรื่องราวสามารถดึงดูดให้เด็กวัยรุ่นหันมาสนใจมากขึ้น คิดคล้อยตามไปกับข้อคิด สติและกำลังใจที่แฝงอยู่ในเรื่องราว ปลุกฝังให้เด็กวัยรุ่นตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญของชีวิต มีสติและมีแนวทางในการดำเนินชีวิตมากยิ่งขึ้น ถ่ายทอดความหมายของชีวิต ปัญหาชีวิตที่พบเจอมีทางออกเสมอถ้ามีสติไตร่ตรองความคิดตนเอง โดยมีแมวเป็นตัวแทน วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่อง แมวก้าวชีวิต ให้ข้อคิดกำลังใจที่มีความน่าสนใจผ่านเรื่องราวแนวแฟนตาซี ออกแบบสื่อให้เด็กวัยรุ่นตระหนักถึงความสำคัญการมีสติในการดำเนินชีวิต และนำเสนอมุมมองแนวทางชีวิตเพื่อให้สติ ข้อคิดและกำลังใจ

ผลการวิจัย พบว่า 1) ได้สื่อเพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าที่มีความน่าสนใจ 2) วัยรุ่นมีสติไตร่ตรองมองเห็นแนวทางในการดำเนินชีวิต 3) เข้าใจมุมมองของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้ามากขึ้น 4) ลดการเกิดภาวะโรคซึมเศร้า

คำสำคัญ : ภาวะโรคซึมเศร้า, วัยรุ่น, แมว 9 ชีวิต , ข้อคิด

2D Animation Design for Encourage Young People Who Are In Depression “Nine Lives”

Jatuporn Padungpan¹, Supatra Lookraks²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,
Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Animation for encouraging young people who are in depression with the aim of conveying the meaning of life, hope, love, various obstacles hidden with teachings, ideas, reminders, ways to understand life more. Saw the view of life that encountered frustration. These things have a solution. There are always solutions. The point of view of the proposed story is able to make the teenage children think accordingly. Collect data with questionnaires that will be used for target groups and sample analysis. Case studies analyze the data obtained by using basic statistics, percentage values, average values from analysis results in animation design to encourage young people who are in depression. Nine cats presenting stories that can appeal to teenagers to become more interested think about the ideas. Consciousness and encouragement in the story. Cultivate children to realize the importance of life. Be more conscious and have a way of living. Convey the meaning of life. The life problems encountered are always a solution if conscious, pondering their own thoughts. With cats representing. Research objectives. In order to design a 2D animation to encourage adolescents who are in depression, the nine-story cat gives interesting insights. Through the story of fantasy for the teenage children to be conscious of their lives.

The results of the research indicate that: 1) Adolescents have a more understanding of life. 2) Teenagers are conscious in their lives. 3) Adolescents and those around you understand the views of those who are more depressed. 4) Reduce the occurrence of depression.

Keywords: คือ Depression, Teenagers, Nine Lives, Moral

บทนำ

ปัญหาภาวะซึมเศร้ายังคงเป็นที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีอัตราของเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จึงมีการพัฒนารูปแบบการการป้องกันภาวะซึมเศร้าที่หลากหลายเพื่อป้องกันการเกิดภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่นรายใหม่หรือลดความรุนแรงภาวะซึมเศร้าในระยะเริ่มต้นเพื่อไม่ให้พัฒนาไปสู่โรคซึมเศร้าขั้นที่รุนแรง เช่น สื่อบทสัมภาษณ์ให้ความรู้เชิงวิชาการจากผู้เชี่ยวชาญ บทความให้ความรู้ในหนังสือหรือสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เป็นต้น แต่ยังไม่ได้ผลตอบรับเท่าที่ควร เพราะสื่อไม่สามารถดึงดูดวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้หันมาสนใจได้ เนื่องจากสื่อที่กล่าวมานั้นเป็นสื่อที่วิชาการเกินไปไม่มีสิ่งเร้าใจต่อเด็กจึงกลายเป็นเรื่องที่น่าเบื่อให้กับเด็กวัยรุ่น ซึ่งเด็กในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่ไม่ชอบสิ่งที่เป็วิชาการ ไม่ชอบอ่านบทความที่มีแต่ตัวหนังสือ เด็กจะชื่นชอบสิ่งแปลกใหม่ สิ่งเร้าใจ สนุกสนาน สิ่งที่เป็นคำคมปรัชญา จึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ เหมาะกับยุคสมัยที่มีเทคโนโลยี การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และเหมาะกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมายที่มักจะมีความคิดความชื่นชอบในแนวคิดปรัชญา สามารถดึงดูดให้วัยรุ่นมาสนใจได้ มีเรื่องราวถ่ายทอดความหมายของชีวิต ความหวัง ความรัก อุปสรรคต่างๆ ที่อยู่ในเรื่องราวแฝงไปด้วยคำสอน ข้อคิด คติเตือนใจ ที่จะสะท้อนให้เห็นและสามารถทำให้ผู้อ่านตระหนักคล้อยตามได้ มีแนวเรื่องที่แฟนตาซีเนื่องจากเป็นแนวที่มีความคิดจินตนาการ น่าตื่นเต้น สนุกสนาน โดยการดำเนินเรื่องราวนั้นจะใช้แมวเป็นตัวแทนในการเล่านำเสนอมุมมองของชีวิตของเราผ่านตัวแมวที่จะทำให้เห็นแนวทางและเข้าใจชีวิตมากขึ้น มองเห็นคุณค่าความสำคัญของชีวิตตนเอง ได้เห็น

มุมมองของชีวิตที่พบกับปัญหาความผิดหวัง ความสับสนและการไม่เห็นคุณค่าของตนเอง สิ่งเหล่านี้มีทางออกมีแนวทางแก้ไขเสมอแต่มีสติไตร่ตรองความคิดของตน มุมมองของเรื่องที่น่าเสนอสามารถที่จะทำให้เด็กวัยรุ่นคิดคล้อยตามไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านตัวแมว ว่าแมวตัวนี้ไปเจอปัญหาอะไรมาบ้าง ผ่านมันไปได้ยังไง ตัวละครแมวมีความคิดยังไงกับเหตุการณ์ที่เจอ จะเกิดความคิดเปรียบกับสิ่งที่แมวพบเจอนั้นไม่ต่างไปจากตนเองและเกิดความตระหนักได้ว่าปัญหาหรือสิ่งต่างๆที่พบเจอนั้นไม่ใช่ปัญหาแต่เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของเส้นทางที่นำไปสู่ความสำเร็จได้ มีทางออกสำหรับปัญหาเสมอ การมีสติไตร่ตรองความคิดจากการกระทำต่างๆที่ได้เจอจะทำให้เห็นแนวทางในชีวิต มีกำลังใจในการดำเนินชีวิตมากขึ้น การให้ความสำคัญและคุณค่าต่อตนเองเราก็จะมีคุณค่าในแบบที่เราเป็นและจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อเด็กมีสติและเข้าใจในชีวิตมากขึ้นก็จะสามารถลดการเกิดเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าได้

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจจัดทำโครงการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าผ่านเรื่องราว “แมวแก้วชีวิต” สามารถดึงดูดให้เด็กวัยรุ่นหันมาสนใจมากขึ้น คิดคล้อยตามไปกับข้อคิด สติ และกำลังใจที่แฝงอยู่ในเรื่องราวผ่านภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่นำเสนอ ปลุกฝังให้เด็กวัยรุ่นตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของชีวิต มีสติ และมีแนวทางในการดำเนินชีวิตมากยิ่งขึ้น ด้วยงานออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่นำเสนอถ่ายทอดความหมายของชีวิต ปัญหาชีวิตที่พบเจอ มีทางออกเสมอถ้ามีสติไตร่ตรองความคิดตนเอง โดยมีแมวเป็นตัวแทน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อที่ให้สติ ข้อคิดและกำลังใจในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่มีความน่าสนใจและน่าติดตาม ผ่านเรื่องราวแนวแฟนตาซีที่มีการนำแมวมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง
2. เพื่อออกแบบสื่อให้เด็กวัยรุ่นตระหนักถึงความสำคัญและการมีสติในการดำเนินชีวิต
3. เพื่อออกแบบสื่อที่นำเสนอมุมมองแนวทางชีวิต เพื่อให้สติ ข้อคิดและกำลังใจ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่องแมวเก้าชีวิต
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษา ชาย-หญิง ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าหรือใกล้ขีดบุคคลที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าจำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่องแมวเก้าชีวิต

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมความรู้เกี่ยวกับผู้ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า 2) ลักษณะของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่กลุ่มตัวอย่างต้องการรวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษาตัวอย่าง จำนวน 15 ตัวอย่าง มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียนและนักศึกษาเลือกข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดภาวะซึมเศร้า คือ ครอบครัว (ดังตารางที่ 1) บุคคลใดมีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า คือ ครอบครัว (ดังตารางที่ 2) การแสดงออกของเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า คือ การเก็บตัว (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาสาเหตุการเกิดภาวะซึมเศร้า

ปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะโรคซึมเศร้า	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ครอบครัว	35	70	1
เพื่อน	4	8	3
การเรียน	2	4	4
ความรัก	9	18	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 1 พบว่าอันดับ 1 คือ ครอบครัว งานออกแบบมีเนื้อหาแสดงให้เห็นว่าครอบครัวเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้วัยรุ่นตกอยู่ในภาวะโรคซึมเศร้า

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาบุคคลที่มีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า

บุคคลที่มีผลต่อการให้กำลังใจ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ครอบครัว	23	46	1
เพื่อน	19	38	2
แฟน คนรัก	4	8	3
จิตแพทย์	4	8	3
รวม	50	100	

จากตารางที่ 2 พบว่าอันดับ 1 คือ ครอบครัว งานออกแบบมีเนื้อหาแสดงให้เห็นว่าครอบครัวมีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า คือ การเก็บตัว บุคคลที่มีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า

การแสดงออกของเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เก็บตัว	33	66	1
อารมณ์รุนแรง	2	4	4
วิตกกังวล	7	14	3
อารมณ์แปรปรวน	8	16	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 3 พบว่าอันดับ 1 คือ เก็บตัว งานออกแบบมีเนื้อหาแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าจะมีอาการเก็บตัว

ส่วนที่ 2 นักเรียนและนักศึกษารูปแบบตอนจบสื่อภาพเคลื่อนไหวที่นักศึกษาสนใจมากที่สุดคือ มีความสุข (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะของโทนสีภาพประกอบเป็นภาพประกอบแบบสมจริง (ดังตารางที่ 5) เลือกตัวละครแบบใดสามารถสื่อให้ผู้ชมสนใจได้มากที่สุด คือ ตัวละครแนวเลียนแบบคน (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาแบบตอนจบสื่อภาพเคลื่อนไหวที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด

ปัจจัยที่เลือกชม	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สมจริง	21	42	2
แนวเลียนแบบคน (สัดส่วนแนว)	25	50	1
แนวสัดส่วนคน	4	8	3
รวม	50	100	

จากตารางที่ 4 พบว่าอันดับ 1 คือ แนวเลียนแบบคน (สัดส่วนแนว) ตามความสนใจของกลุ่มเป้าหมายงานออกแบบจึงต้องออกแบบตัวละครที่มีลักษณะแนวเลียนแบบคน

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาเลือกลักษณะโทนสีของภาพประกอบ

รูปแบบตอนจบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
โทนสีพาสเทล	19	38	2
โทนภาพดูดี	5	10	3
โทนสีสมจริง	26	52	1
รวม	50	100	

จากตารางที่ 5 พบว่าอันดับ 1 คือ โทนสีสมจริง ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชื่นชอบโทนสี

ภาพประกอบแบบสมจริงจึงนำมาผสมผสานกับงานออกแบบปัจจัยหลักที่ทำให้วัยรุ่นตกอยู่ในภาวะโรคซึมเศร้า

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาเลือกตัวละครแบบใดสามารถสื่อให้ผู้ชมสนใจได้มากที่สุด

รูปแบบตอนจบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ดราม่า	4	8	3
มีความสุข	32	64	1
หักมุม	11	22	2
หดหู่	3	6	4
รวม	50	100	

จากตารางที่ 6 พบว่าอันดับ 1 คือ มีความสุข งานออกแบบมีการดำเนินเรื่องตอนจบแบบมีความสุข

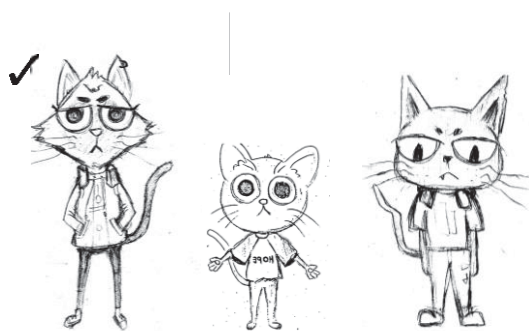
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ตัวอย่างกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง สรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ดังนี้ ผลปรากฏว่าส่วนมากนิยมใช้การดำเนินเรื่องแบบจินตนาการใช้ตัวละครในแบบเหมือนจริงหรือหัวใหญ่กว่าตัว ส่วนฉากนั้นจะใช้ฉากที่สมจริงเป็นแนวทางในการออกแบบ ส่วนเสียงที่ใช้เป็นเสียงประกอบผสมผสานกับเสียงดนตรีเพื่อให้เรื่องราวดูตื่นเต้น ส่วนใหญ่ในงานจะไม่ใช้ฟอนต์ สีที่ใช้ในงานจะใช้เป็นแบบคอมพลิเมนต์ การดำเนินเรื่องจะเล่าตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนจบและใช้มุมกล้องแบบปกติ

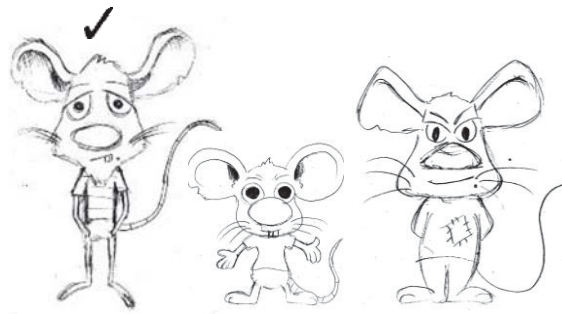
จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่

น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่องแนวเก่าชีวิต เป็นโครงการสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “Life never Ending.” เพื่อสื่อเสนอเป็นเรื่องราวมุมมองชีวิตที่เจอเรื่องราวๆอยากจะจบชีวิตลงแต่ก็หลุดพ้นมาได้ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ แฟนตาซี ดราม่า สดใส กลุ่มเป้าหมาย คือ เพศชาย - หญิง อายุ 18 - 22 ปี นักเรียน นักศึกษา ผู้ที่ท้อแท้และสับสนในชีวิตต้องการสติข้อคิดและกำลังใจ

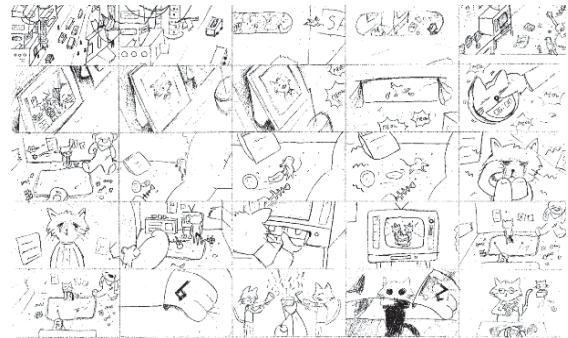
ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าเรื่องแนวเก่าชีวิต

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า
2. ทำแบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก 2 มิติ ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เป็นไปตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 5)

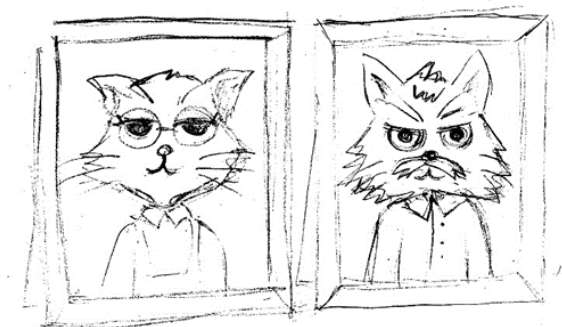
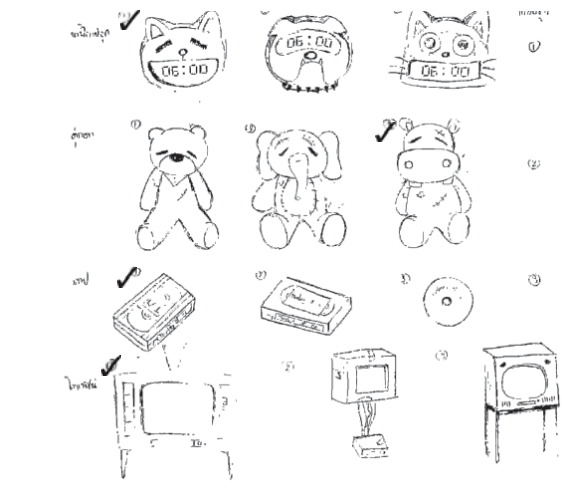
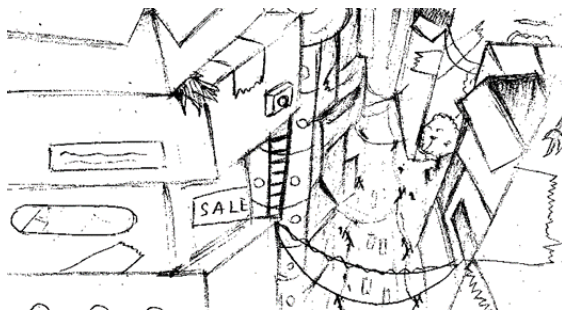




ภาพที่ 1 แบบร่างคาแรคเตอร์



ภาพที่ 4 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 3 แบบร่างฉาก / พร็อบ





ภาพที่ 5 คาแรคเตอร์ / ฉาก

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่อง แมวเก้าชีวิต ใช้หลักการออกแบบสำหรับวัยรุ่น โดยเน้นเรื่องราวน่าสนใจ ได้แก่ การดำเนินชีวิต การพบเจออุปสรรคปัญหาต่างๆ การมองในมุมมอง ความคิดที่แตกต่าง การมีสติที่ส่งผลให้เรา สามารถข้ามผ่านปัญหาต่างๆไปได้ มีจุดพีค จุด เปลี่ยนในการดำเนินเรื่อง ผลการทดสอบการใช้ สื่อกับนักศึกษาและวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบเป็นภาพแนว ภาพพื้นที่การ์ตูน 2 มิติ มีเนื้อหา การดำเนินเรื่อง ที่จะดึงดูดความสนใจ ของกลุ่มเป้าหมาย

สรุปและอภิปรายผล

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อให้กำลังใจวัยรุ่นที่ ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เรื่อง แมวเก้าชีวิต เป็นสื่อ เพื่อให้กำลังผู้ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า หรือผู้ที่ท้อแท้

ขาดกำลังใจในการดำเนินชีวิตที่มีความน่าสนใจ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของชีวิต อุปสรรคต่างๆ เพื่อช่วยเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ให้วัยรุ่นได้ มองเห็นคุณค่าความสำคัญ เห็นมุมมองของชีวิตที่ พบกับปัญหาความผิดหวัง ความสับสน ว่าสิ่ง เหล่านี้มีทางออกมีแนวทางแก้ไขเสมอแต่มีสติ ไตร่ตรองความคิดของตน มุมมองของเรื่อง ที่ นำเสนอสามารถที่จะทำให้ได้ก้าวร่นคิดคล้อยตาม ได้เข้าใจชีวิตมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย ความ ช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่ให้ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ มาโดย ตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้ เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณครอบครัวที่สนับสนุน ช่วยเหลือ ทุกๆ ด้าน สุดท้ายขอขอบคุณตนเอง ที่ทำงานวิจัย นี้จนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

เอกชัย จันทรา.(2556) เทพเจ้า ไอศูรย์. กรุงเทพฯ : ยิปซี.

ชลิตา.(2548).ตำนานอียิปต์โบราณ (ฉบับ สมบูรณ์). กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.

ฐปนวิวัฒน์ คามะวัน.(2559). ล้านวนไทยที่เกี่ยวข้อง แมว,

นิวกลม.(2560). คำถามแห่งวัยหนุ่มสาว (In Youth We Learn). กรุงเทพฯ : คู่บ.

กรมสุขภาพจิต. **ฐานข้อมูลด้านสุขภาพจิตและจิตเวช**, จากเว็บไซต์ <https://www.dmh.go.th>

กรมสุขภาพจิต. **สุขภาพจิตกับสังคมปัจจุบันในวัยรุ่น**, จากเว็บไซต์ <https://www.dmh.go.th>

กรมสุขภาพจิต. **ปัญหาพฤติกรรมในเด็กวัยรุ่นชั้นมัธยม**, จากเว็บไซต์ <https://www.dmh.go.th>

ดวงใจ วัฒนสินธุ์. **การป้องกันภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่น**, วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 มกราคม - มีนาคม 2559

ฉันทนา แรงสิงห์. (2554). **ปัจจัยทำนายภาวะซึมเศร้าของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา** สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา จังหวัดเชียงราย. วารสารสภาการพยาบาล, 26(2), 42-56.

พิพัฒน์ นวลศรี. (2548). **โครงการการศึกษาออกแบบตัวละคร**, ออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

มศ.ดร.พรสข.(2551). **สุขศึกษา 8** กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทรรศศ. (มปป). (2550). **ความหมายของวัยรุ่น**. [ออนไลน์]. จากเว็บไซต์: www.soon.ac.th