

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อลดความรุนแรงในครอบครัว

Two-Dimensional Animation Designed to Decrease Domestic Violence

อุษณี ต้นพัฒนธนากร

Usanee Tanpatthanatanakorn

นักศึกษาระดับปริญญาโทหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธินตำบลหลักหกอำเภอเมืองจังหวัดปทุมธานี 12000

Graduate student in Master of Fine Arts in Computer Art Faculty of Digital Art, Rangsit University,

Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

E-mail: jan_2533@hotmail.com

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีจุดประสงค์ศึกษาการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อลดความรุนแรงในครอบครัว ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้เกิดขึ้นได้จากผู้วิจัยพบสื่อไม่ว่าจะเป็นเกม ภาพยนตร์ประกอบเพลง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ครอบครัวใช้ความรุนแรง จึงคิดว่าทำไมสื่อสมัยนี้จึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในครอบครัวเพิ่มขึ้น จึงจัดทำโครงการนี้ให้มีโครงเรื่องเป็นนิทานก่อนนอนของเด็กมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง รวมถึงการศึกษาเทคนิค 3 มิติที่นำมาใช้ร่วมกับแอนิเมชัน 2 มิติและงานทั้งหมดสร้างขึ้นโดยโปรแกรม Photoshop cs5, After Effect cs5, Maya และ CLIP Studio Paint

โครงการนี้ใช้การสื่อสารออกมาในประเภทของแอนิเมชัน 2 มิติที่เสนอเรื่องปัญหาการใช้ความรุนแรงในครอบครัว โดยนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ให้กลุ่มเป้าหมายที่มีอายุ 20-40ปี ทุกเพศและใช้สื่อออนไลน์ได้รับชม หลังจากที่ได้รับชมแล้วก็ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบ ผลปรากฏว่าหลังจากได้ดูผลงานแอนิเมชันมีความรู้ลึกซึ้งตระหนักถึงการใช้ความรุนแรงในครอบครัวและได้ตอบแบบทดสอบว่าจะลดและใช้ความรุนแรงในครอบครัวน้อยลง

คำสำคัญ :แอนิเมชัน ความรุนแรงในครอบครัว

Abstract

This project's objective is to study two-dimensional animation designed to decrease domestic violence in order to remind parents the act of violence they have done to their children. For this purpose, two-dimensional animation for communicating and informing children and their parents who have family violence problem were created, including educating the public . Plot line of the animation was inspired by bedtime stories which make the project more interesting.

In addition, the use of 3D animation technique in 2D animation was also studied. The animation was created using Adobe Photoshop CS5 program, After Effect CS5 program and Maya program to reflect social problem of family violence that is currently increasing every day.

Keywords: animation, domestic violence

1. บทนำ

ความเป็นมาของโครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ประกอบเพลง La La La จากวงดนตรีชื่อ Naughty Boy และเกมคอมพิวเตอร์ชื่อ Among the sleep โดยจุดที่เหมือนกันของทั้งสองแรงบันดาลใจก็คือ ครอบครัวใช้ความรุนแรงกับเด็กและการผจญภัยที่เหนือจินตนาการหรือที่เรียกกันว่า Fantasy

ภาพยนตร์ประกอบเพลง La La La จากวงดนตรี Naughty Boy ได้รับแรงบันดาลใจมาจากนิทานพื้นบ้านจากประเทศโบโลเวียและพอมดออส กล่าวถึงเด็กผู้ชายคนหนึ่งซึ่งเป็นคนพิการทางด้านขาได้หนีออกจากบ้านที่มีภาระเล็งดูไม่เหมาะสมไปพร้อมกับสุนัขตัวหนึ่ง เมื่อเดินทางเด็กชายพบว่าเสียงของตนสามารถที่จะรักษาคนอื่นได้ จึงได้ช่วยชายชราโดยการให้หัวใจ ชายโรครือนที่เป็นผู้วิเศษแต่โดนซาตานร้ายคำสาปเอาไว้คนที่ควรจะปราบซาตานได้คือต้องให้คนที่ไม่ได้ยินเสียงของซาตานนั่นก็คือเด็กชายคนนั้นนั่นเอง เมื่อถึงถ้ำของซาตานเด็กชายจึงเข้าไปเพียงคนเดียวเพื่อที่จะจัดการซาตานได้

เกมคอมพิวเตอร์ชื่อ Among the sleep เนื้อเรื่องของเกมคือ เด็กอายุ 2 ขวบ ได้ผจญภัยในบ้านตัวเองในรูปแบบเหนือจินตนาการของเด็ก และระหว่างผจญภัยมีศัตรูคอยขัดขวาง ซึ่งในตอนท้ายของเกมเฉลยเป็น คุณแม่ของเราที่ดื่มเหล้าเพราะทะเลาะกับคุณพ่อนั่นเอง

หลังจากดูสื่อทั้งสองแล้ว ทำให้ถึงมีสื่อที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น จึงไปหาข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว ผู้ปกครอง

ทะเลาะกันเพราะเรื่องอะไร สาเหตุคืออะไร มีผลกระทบกับเด็กอย่างไร และวิธีการแก้ไขคืออะไรที่มีประสิทธิผลมากที่สุด

จากการไปสืบค้นมานั้น ก็พบว่าจากหนังสือพิมพ์ The sun ชื่อดังของประเทศอังกฤษได้รายงานเรื่องผลการสำรวจของบริษัทประกันภัยชีวิต จากคูร์กจำนวน 3,000 คน มีค่าเฉลี่ยของการทะเลาะกันอยู่ที่ 2,455 ครั้งต่อปี หรือเทียบเท่ากับ 7 ครั้งต่อวัน และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นทุกๆปีอีกด้วย(Jane Hamilton, 2011)

เว็บไซต์ชื่อดัง becomegorgeous ที่เกี่ยวกับข้อกับแฟชั่น ความสวยงามและเรื่องของผู้หญิง ได้บอกสาเหตุที่ทำให้คู่รักทะเลาะกันมีอยู่ 10 สาเหตุคือ เรื่องงานบ้าน ความเข้าใจผิด เวลาไม่ตรงกัน เรื่องเงินทอง เลิกวันหยุด การคิดสื่อโซเซียล เรื่องญาติของอีกฝ่าย มีเหตุผลมากเกินไปและทะเลาะกันแบบไม่มีเหตุผล (Erin Karoline Beck, 2015)

สมใจ รักษาศรีได้กล่าวไว้ว่า กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ได้ให้ข้อมูลว่าประเทศไทยมีการทำร้ายกันระหว่างคู่สมรสอยู่ในลำดับที่ 30 ของโลก และสามีทำร้ายภรรยาอยู่ในลำดับที่ 7 ของโลก และความรุนแรงดังกล่าวมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ซึ่งปัจจัยหลักในการกระตุ้นให้ก่อเหตุเกิดจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (สมใจ รักษาศรี 2557)

ปัญหาครอบครัวทะเลาะกันมีผลกระทบต่อเด็กได้หลายอย่าง ยกตัวอย่างเช่น จะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ฟังประสงค์, เด็กจะมีความเครียดสูง เด็กจะไม่รู้สึกมั่นคงหรือปลอดภัยแม้จะ

อยู่ในบ้านตัวเอง เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไม่กลับบ้าน และเด็กจะขาดทักษะการแก้ปัญหา (จิตรรา, 2015)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ค้นหาข้อมูล พบว่าการใช้ ความรุนแรงเกิดขึ้นมากในครอบครัวทั้งในประเทศ รวมถึงต่างประเทศ เมื่อได้ผลสำรวจมาแล้วจึงนำมาเป็น แรงบันดาลใจของการทำโครงการนี้ โดยผ่าน สื่อ แอนิเมชันสองมิติ เพื่อช่วยให้เด็กสามารถนำเสนอต่อ กลุ่มเป้าหมาย

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาโครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อลดความรุนแรงในครอบครัวในมุมมองเด็ก

3. วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการของโครงการแบ่งออกเป็น ข้อย่อยได้ดังนี้

1. ค้นหาข้อมูลและหาเทคนิคที่นำมาใช้

แต่ก่อนที่ผู้วิจัยจะหาเทคนิคที่จะนำมาใช้กับ โครงการนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแอนิเมชันในหลายรูปแบบ เพื่อที่จะหาเทคนิคนั้นนำมาใช้ในโครงการนี้ จึงพบว่าในปัจจุบัน ได้มีภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับปัญหาในครอบครัวเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นค่าย ของ Walt Disney, Pixar, Studio Ghibli

จากตั้งแต่ช่วงปี 1930-2000 แอนิเมชันส่วน จะทำเป็นแอนิเมชันสองมิติ แบบเฟรมต่อเฟรม พอเข้าช่วง ต้นปี 2000 เริ่มมีแอนิเมชันสามมิติมาแล้ว เช่นเรื่อง Toy story, Dinosaur, A Bug's life เป็นต้น ทำให้เห็นถึงความ นิยมและความแปลกใหม่ของวงการแอนิเมชันมากยิ่งขึ้น

หลังจากที่ค้นคว้าแอนิเมชันหลายเรื่องมา เทคนิคที่นำมาใช้กับโครงการนี้คือ แอนิเมชันสองมิติที่ ผสมเข้ากับเทคนิคสามมิติเข้าแทรกไปด้วย ยกตัวอย่าง จาก เรื่อง Treasure Planet(2002) Walt Disney เป็น

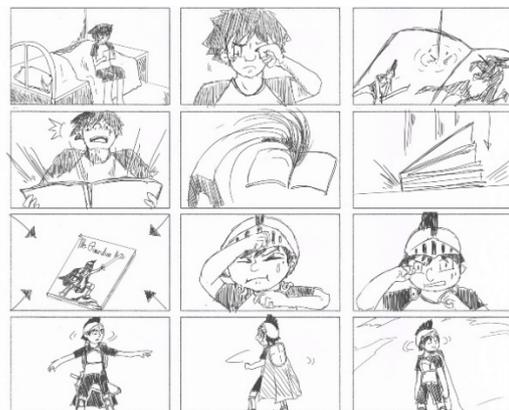
แอนิเมชัน 2 มิติที่วาดด้วยมือแบบดั้งเดิมและจัดวางบน คอมพิวเตอร์ แอนิเมชัน 3 มิติ



รูปที่ 1 รูปตัวอย่างเทคนิค

2. สร้างบทบาท (Storyboard)

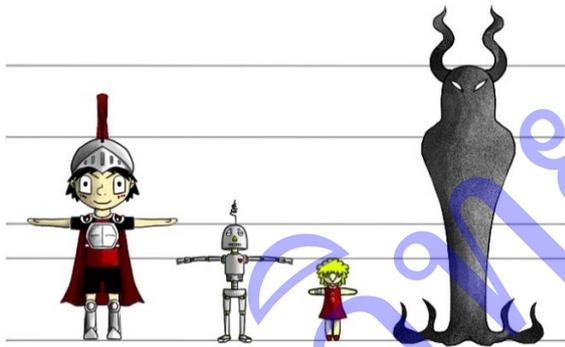
หลังจากได้เทคนิคแล้วก็ได้ทำการศึกษาข้อมูล ของการสร้างแอนิเมชันสองมิติ ความยาวไม่เกิน 3 นาที โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้ชายคนหนึ่งได้สวม บทบาท จินตนาการตัวเองเป็นอัศวิน และออกเดินทาง ไปสู่โลกภายนอก ซึ่งในความจริงคือในบ้านของตัวเอง และคอยช่วยเหลือผู้คนที่พบเจอ ซึ่งในความจริงคือของ เล่นของตัวเองที่วางไว้รอบบ้าน ได้มอบชีวิตให้กับหุ่น กระป๋องโดยการใส่ถ่าน ต่อแขนให้กับตุ๊กตาฟางโดยการ ตัดสก็อตเทปให้ และเมื่อถึงปราสาทจอมมาร จอมมาร ได้โจมตีเด็กชาย เมื่อเด็กชายได้จึงหว่าจิ้งจิ้งเข้าไป กระโดดลอดจอมมาร ทันใดนั้นเองจอมมารก็ค่อยๆกลาย ร่างเป็นคุณพ่อ และขอโทษลูกชายที่ผล่อทำร้ายไป



รูปที่ 2 บทภาพ (Storyboard)

3. การออกแบบตัวละคร

หลังจากกำหนดเนื้อเรื่องได้แล้ว ในส่วนของการออกแบบตัวละคร ตัวผู้วิจัยได้ไปสืบค้นจากข้อมูลของดร.จิตรรา ว่าช่วงอายุที่เด็กมีการสวมบทบาทสมมติเยอะที่สุดคือช่วงอายุ 4-6 ปี ดังนั้น ตัวละครหลักของโครงการนี้เป็นเด็กผู้ชายที่มีช่วงอายุ 4-6 ปี และตัวละครเสริมก็จะเป็นตัวละครที่ออกแบบเพื่อให้เชื่อมถึงนิทานชื่อดังอย่าง พ่อมดออส เพื่อเป็นการเพิ่มจุดที่ทำให้คนดูสังเกตเห็น เช่น หุ่นเหล็ก ตุ๊กตาฟาง และตัวละครฝ่ายร้ายให้เหมือนเป็นศัตรูตัวสุดท้ายที่ตัวละครหลักต้องมาปราบ เหมือนกับแอนิเมชันที่เด็กผู้ชายชอบดู



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละคร

4. กำหนดแนวความคิด (concept art)

หลังจากกำหนดโครงเรื่องและตัวละครแล้ว ตัวผู้วิจัยได้กำหนดแนวความคิดของสี และกำหนดให้แอนิเมชันเรื่องนี้มีภาพออกมาเป็นแบบไหนให้ชัดเจน



รูปที่ 4 รูปกำหนดแนวความคิด (concept art)

5. วางแผนผลิตแอนิเมชัน

ในส่วนของการผลิตงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Photoshop ในการวาดตัวละครและลงสีแบบ Frame by Frame และใช้โปรแกรม Maya สำหรับเทคนิคผสมสามมิติเข้ากับสองมิติ เช่น ตัวละครแบบสองมิติ แต่มีฉากหลังหรือสิ่งของรอบตัวเป็นแบบสามมิติ เพื่อเพิ่มลูกเล่นให้น่าสนใจ และแปลกใหม่ให้กับตัวงานแอนิเมชันและใช้โปรแกรม Adobe After Affect ในการเรียงเรียงตัวงานให้กลายเป็นงานชิ้นเดียวกัน และใส่เสียง ตัดต่อซ็อนภาพ จนกระทั่งตัวงานเสร็จสมบูรณ์

6. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

วิธีการหากกลุ่มเป้าหมาย ปัจจุบันการเผยแพร่สื่อในสมัยนี้มาจากสื่อออนไลน์ที่มีความรวดเร็วและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ใช้สื่อออนไลน์ที่กำหนดไว้คือ กลุ่มเป้าหมายที่มีช่วงอายุ 20-40 ปี ทุกเพศ สาเหตุที่เลือกกลุ่มเป้าหมายช่วงอายุนี้คือเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีงานแต่งงาน การครองคู่และมีบุตรมากกว่ากลุ่มอายุอื่น

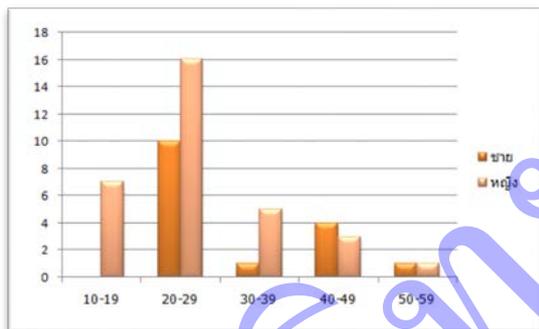
หลังจากกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้แล้ว ผู้จัดทำได้ทำแบบสอบถาม 2 ฉบับนั้นคือฉบับก่อนและหลังดูแอนิเมชัน เพื่อที่จำสามารถเปรียบเทียบความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายก่อนและหลังดูได้ง่ายและแม่นยำ

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการผลิตแอนิเมชัน โดยใช้หัวข้อที่ตั้งไว้คือ เพื่อลดความรุนแรงในครอบครัวโดยผ่านสื่อแอนิเมชันสองมิติ โดยผ่านตัวเองที่เป็นมุมมองของเด็กผู้ถูกรังแก มีดังต่อไปนี้

ก่อนรับชมผู้จัดทำได้ทำแบบสอบถาม 2 ฉบับ นั่นคือฉบับก่อนและหลังดูแอนิเมชัน หลังจากที่ได้รับชมแล้วก็ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบ

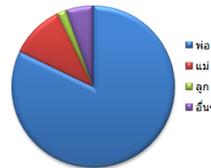
จากการสอบถามที่ตัวผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมาและแจกให้กับกลุ่มเป้าหมายเป็นจำนวน 300 คน กลุ่มเป้าหมายที่ตัวผู้วิจัยได้ไปสอบถามมาคือ เป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุช่วง 20-40 ปี เพศชายและหญิง



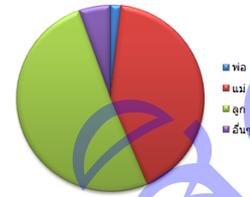
รูปที่ 5 รูปสถิติช่วงอายุและเพศของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นกว่า 90% ว่า บุคคลที่มีโอกาสในการใช้ความรุนแรงกับครอบครัวสูงคือคนที่ เป็นพ่อ คนที่ โดนทำร้าย 90% คือ แม่และลูก และสาเหตุที่ทำให้เกิดความรุนแรงในครอบครัวคือ สุรา ยาเสพติด และขาดควบคุมของตัวเอง และ 80% ที่กลุ่มเป้าหมายเลือกแนวแอนิเมชันที่มีหัวข้อเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว เป็นแนว Drama, Horror, Fantasy จึงทำให้ตัวผู้วิจัยได้เลือกทำโครงการนี้ออกมาเป็นแอนิเมชันสองมิติ และเลือกประเภทของแอนิเมชันคือ แนว Drama, Horror, Fantasy เพื่อให้เข้าถึงง่ายของกลุ่มเป้าหมาย

ใครเป็นคนใช้ความรุนแรงในครอบครัว



ใครโดนกระทำ



รูปที่ 6 รูปผลการสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย

หลังจากที่ได้ทำสื่อแอนิเมชันนี้ขึ้นมาแล้วนำไปเผยแพร่กับสื่อออนไลน์ และติดต่อกับกระทรวงต่างๆที่ทำการรณรงค์เกี่ยวกับการลดความรุนแรงในครอบครัว เช่น กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ไปนำเสนอและติดต่อกับการเผยแพร่และการกระจายข่าว เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ได้คิดไว้

ซึ่งการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์นั้นสามารถเผยแพร่ได้หลายทาง เช่น เว็บไซต์ Facebook, Youtube, Vimeo เป็นต้น ซึ่งสื่อออนไลน์พวกนี้ถือได้ว่าการกระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและเข้าถึงได้ถึงทุกคน

และหลังจากที่เผยแพร่แอนิเมชันลงสื่อออนไลน์ ผู้จัดทำก็ได้ให้แบบทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ผลปรากฏว่ากลุ่มเป้าหมายหลังจากได้ดูผลงานแอนิเมชันมีความรู้สึกตระหนักถึงการ ใช้ความรุนแรงในครอบครัวและได้ตอบแบบทดสอบว่าจะลดและใช้ความรุนแรงในครอบครัวน้อยลง

ในส่วนของผลลัพธ์การลดความรุนแรงในครอบครัว ได้ศึกษาเกี่ยวกับโฆษณาที่ตรงใจ อย่างเช่น โฆษณาไทยประกันชีวิต ที่ทำออกมาเป็นเนื้อหาที่หนักหน่วง และตรงใจผู้ชมเป็นอย่างมาก ในกรณีของโครงการนี้ได้ศึกษาวิธีแนวทางการเขียนบท และฉากที่ทำให้ตรงใจ มาเป็นแนวทางสำหรับโครงการนี้ด้วย

โดยทั่วไปครอบครัวที่มีการใช้ความรุนแรงในครอบครัวมักจะใช้อารมณ์เป็นหลัก ไม่ยอมฟังความ

คิดเห็นของอีกฝ่าย และมักจะผลอลงมือทำร้าย ใช้ความรุนแรงแบบไม่รู้ตัว ถ้าเกิดเรานำเสนอในมุมมองของผู้ถูกระทำโดยให้อีกฝ่ายที่เป็นผู้กระทำดู

ถึงแม้ว่าตัวบทเนื้อเรื่องจะไม่ค่อยหนักและดราม่าเท่าโฆษณาไทยประกันชีวิต แต่เนื่องจากตัวละครหลักเป็นเด็กและเนื้อเรื่องแนวแฟนตาซี ทำให้ข้อจำกัดของความจริง สามารถทำได้มากกว่าข้อเท็จจริง เพราะความหมายของแฟนตาซีคือ เนื้อความจริงและความคาดหมาย ทำให้มีอิสระในการจัดทำบทเนื้อหาได้อย่างอิสระ

ผลที่ได้รับคือ ผู้กระทำความรุนแรงในครอบครัวจะตระหนักได้ถึงผลของการกระทำของตัวเอง และการใช้ความรุนแรงในครอบครัวลดลงโดยการนำเสนอตัวผลงานแอนิเมชันผ่านสื่อออนไลน์และมีการตอบรับผ่านทางข้อคิดเห็นของแอนิเมชัน บอกกล่าวถึงปัญหาของครอบครัวตัวเองและเมื่อดูแอนิเมชันนี้แล้วมีผลตอบรับของคนในครอบครัวในทางที่ดีขึ้น

5. การอภิปรายผล

จากที่ได้ศึกษาและออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อลดความรุนแรงในครอบครัว สำหรับกลุ่มเป้าหมายทุกเพศทุกวัยและกลุ่มเป้าหมายที่มีครอบครัวแล้วสามารถอภิปรายได้ดังนี้

ลักษณะเด่นของวันชัยได้กล่าวไว้ว่า แอนิเมชัน 2 มิติสำหรับในประเทศไทยแล้วยังไม่เป็นที่นิยม เมื่อเทียบกับแอนิเมชัน 3 มิติ เมื่อเทียบจำนวนของหนังแอนิเมชันสามมิติที่เข้าโรงภาพยนตร์มีจำนวนมากกว่าแอนิเมชันสองมิติ เช่น ก้านกล้วย พระพุทธเจ้า นาก ยักษ์ เอกโค่คุณทองแดง แต่สำหรับแอนิเมชันสองมิติ มีเพียงแค่อนันดา ส่งเข้าโรงภาพยนตร์ รวมถึงค่านิยมของคนไทยที่ติดแบรนด์แอนิเมชันของต่างประเทศเช่นพิกซาร์ (Pixar Animation Studios) หรือ ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ทำให้แอนิเมชัน 2 มิติเข้าถึงของคนไทย

เป็นไปได้ยาก จึงจำเป็นต้องหาจุดเด่นและความแปลกใหม่ให้กับโครงการนี้ นั่นก็คือเนื้อเรื่อง ความรุนแรงในครอบครัว แนว Fantasy และจุดที่สร้างความประทับใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เป็นจุดเด่นและเป็นที่น่าสนใจ

ปัญหาในการผลิตของโครงการนี้พบได้ว่าการใช้ความรุนแรงในครอบครัวของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน ทำให้การกำหนดเนื้อเรื่องในครั้งแรกที่ออกแบบไว้สำหรับต่างประเทศเป็นอันต้องเปลี่ยนเนื้อเรื่องสำหรับประเทศไทยโดยเฉพาะ เมื่อสืบค้นได้ว่าประเทศไทยมีสาเหตุการใช้ความรุนแรงในครอบครัวต่างจากต่างประเทศจึงต้องใช้เวลาในการแก้ไขเนื้อเรื่องทำให้เสียเวลาในขั้นตอนทำโครงการนี้ไป

6. บทสรุป

ผลลัพธ์ของการออกแบบแอนิเมชันเพื่อลดความรุนแรงในครอบครัว ได้รับผลตอบรับในทางที่ดีผ่านข้อคิดเห็นในสื่อออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นพ่อแม่ได้รับข้อคิดที่ตระหนักถึงผลกระทบของการใช้ความรุนแรงในครอบครัว

ในส่วนของปัญหานั้นก็คือขบวนการผลิตที่ใช้เวลามากกว่าที่กำหนดไว้ จึงทำให้ล่าช้า แต่ก็แก้ปัญหาได้ด้วยการขอคำแนะนำจากที่ปรึกษาและเพื่อนๆที่เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์และอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำโครงการ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ผู้ให้คำแนะนำปรึกษา รูปเล่มวิทยานิพนธ์ และเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำการดำเนินงานวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วง และที่ขาดไม่ได้ก็คืออนุภกริบัติ มารดาที่คอยให้กำลังใจในแก้อุวิชัย ไม่ให้ย่อท้อต่องานวิจัย

ชั้นนี้ และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้

8. เอกสารอ้างอิง

จิตรา คุษฎีเมธา.(2015). “เรียนรู้ เข้าใจ เทคนิคการกระตุ้นจินตนาการในเด็กแต่ละวัย” กันยายน 2015 ม.ก.ร.ค.ม. 2559 เว็บไซต์ http://www.myfirstbrain.com/teacher_view.aspx?id=95915

สมใจ รักชาติศรี. (2557). “ความรุนแรงในครอบครัว” กันยายน 7 มิถุนายน 2557 เว็บไซต์ <http://www.thisisfamily.org/ความรุนแรงในครอบครัว-2>

อิสสรียา อาชวานันทกุล.(2556) “ขาลงแอนิเมชันไทย ออกจรวด ออก้าักทุนทำหนัง!” กันยายน 4 มิถุนายน 2559 เว็บไซต์ <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9560000102016>

Erin Karoline Beck. (2015) “Fights Every Couple Has” Retrieved 2015, Mar 21 from: http://www.becomegorgeous.com/love-relationships/relationship_advice/fights-every-couple-has-A13789

Jane Hamilton. (2011) “THE average couple bickers 2,455 times a year, a survey revealed yesterday — equal to almost seven times a day. ” Retrieved 2011, May 20 from: <http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/3590645/Average-couple-have-2455-rows-a-year.html?OTC-RSS&ATTR=News>