

การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ทันตสุขภาพสำหรับเด็ก

The Designing of Animation Campaign for The Children's Dental Health Care

ป๋องรัฐ บุญขประเวศ

Pongrat Punyapravesa

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน

ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

Corresponding author, E-mail: pongrat@msn.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งศึกษาสภาพปัญหาสุขภาพในช่องปากโดยเน้นในส่วนของการฟันผุในเด็กไทย ซึ่งเป็นปัญหาทันตสุขภาพที่พบมากที่สุด และนำมาสร้างเป็นสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ทันตสุขภาพสำหรับเด็ก โดยจะเน้นที่เด็กอายุระหว่าง 5-12 ปี เพราะเป็นวัยที่ยังไม่รู้ถึงปัญหาและมีพฤติกรรมความเสี่ยงสูงที่สุด แอนิเมชันเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและเป็นที่น่าสนใจของเด็กในวัยนี้อย่างแพร่หลาย และยังเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อความคิดของเด็กเป็นอย่างมาก สื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ทันตสุขภาพสำหรับเด็กนี้จึงใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลข้อเท็จจริงของปัญหาฟันผุมาสร้างเป็นภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้การเล่าเรื่องให้เกิดความน่าสนใจ พร้อมกับให้เด็กได้เห็นภาพกระบวนการเกิดฟันผุได้อย่างชัดเจน เป้าหมายของงานวิจัยชิ้นนี้ต้องการให้เด็กได้เข้าใจถึงสาเหตุ กระบวนการเกิดฟันผุ และเกิดความตื่นตัวที่จะหันมาใส่ใจดูแลรักษาสุขภาพฟันด้วยความเข้าใจ ผลจากการศึกษาพบว่า การนำเสนอเนื้อหาเรื่องทันตสุขภาพสำหรับเด็ก ในรูปแบบแอนิเมชันนี้ กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจอย่างมาก เพราะผ่านการผลิตที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันกลุ่มเป้าหมายก็สามารถรู้ถึงปัญหาได้ในระดับที่ดีและนำไปปฏิบัติได้จริง นอกจากนี้สื่อแอนิเมชันสามารถใช้สื่อสารได้กับผู้ชมทุกเพศทุกวัย ไม่จำกัดแค่เฉพาะวัยเด็กเท่านั้น เพราะเนื้อหาสามารถสะท้อนปัญหาสังคมที่ทุกคนควรจะต้องร่วมกันรับรู้ เพื่อร่วมกันหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การรณรงค์ ทันตสุขภาพ

Abstract

The purposes of this research are to study the most common oral health problems affecting Thai children, cavities and to create a dental care animation campaign for children. The research focuses on children aged between 5 - 12 years who are unaware of the problem and have high-risk behavior. Animation is a media that has gained popularity and is considered relevant to this age group. In addition, this form of media is also effective in influencing young people. This campaign explains the facts about tooth decay using narrative as a method to describe the tooth

decay process. The objective of this research is to help children understand the causes of cavities and alter their dental health behavior. The results of the study show that the target group was very satisfied with the presentation of oral health care through animation. This type of animation appealed to the target audience and the viewers could comprehend the problem. In addition, animation could be used with all ages and not be limited to only children because the content can reflect social problems that are recognized by everyone.

Keywords: animation, campaign, dental

1. บทนำ

จากการสำรวจสภาวะทันตสุขภาพปี 2552 พบว่าเด็กอายุ 12 ปี เป็นโรคฟันผุร้อยละ 56 ค่าเฉลี่ยฟันผุ ถอน 1.7 ซี่/คน สาเหตุหนึ่งเกิดจากพฤติกรรมการบริโภค เด็กจะนิยมกินอาหารหรือขนมที่หาซื้อได้ง่าย เช่น น้ำอัดลม ขนมกรุบกรอบ ซึ่งพบว่าเด็กไทยกินขนมมากขึ้นโดยกินขนมวันละ 3-5 ครั้ง จ่ายค่าขนมเฉลี่ยวันละ 13 บาท และขนมที่เด็กกินนั้น มีแป้งและน้ำตาลเป็นส่วนผสมถึงร้อยละ 80 แต่ไม่รู้ว่ามีผลเสียทำให้ฟันผุ อีกทั้งการแปรงฟันยังไม่สะอาดเพียงพอที่จะป้องกันการเกิดโรคได้ เนื่องจากความสามารถในการแปรงฟันด้วยตนเองของเด็กเล็กยังไม่มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยผู้ปกครองช่วยแปรงฟันให้ซึ่งพบว่ามีเพียงร้อยละ 36 เท่านั้น ส่วนเด็กโตมักจะละเลยการทำความสะอาดช่องปากตนเอง ปัญหาฟันผุในเด็กนอกจากจะก่อให้เกิดความเจ็บปวด มีการติดเชื้อ และมีปัญหาการบดเคี้ยวอาหาร ยังมีผลต่อน้ำหนัก การเจริญเติบโต และต่อบุคลิกภาพของเด็กอีกด้วย ที่สำคัญคือ กระทบต่อการเรียน ทำให้เด็กหยุดเรียนเพราะปวดฟันสูงถึงปีละ 515,000 คน นอกจากนี้ปัญหาฟันผุยังนำไปสู่การสูญเสียฟันตั้งแต่วัยเด็กและสะสม จนกลายเป็นการสูญเสียฟันทั้งปาก ซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาในวัยสูงอายุตามมา (สมยศ ศิริศรี, 2554)

แอนิเมชันเป็นสื่อหรือรายการที่เด็กไทยชื่นชอบมากกว่าสื่อสำหรับเด็กประเภทอื่น ๆ ทั้งหมดที่

ผลิตขึ้นภายในประเทศไทย การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กขึ้นเองของประเทศไทยเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของเด็กไทย และประโยชน์เพื่อการพัฒนาเด็กในสังคมไทย เนื่องจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นเองภายในประเทศโดยผู้ผลิตคนไทยจะสามารถควบคุม ตรวจสอบ คัดเลือก และสร้างสรรค์ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับคุณลักษณะ และพัฒนาการของเด็ก รวมทั้งทัศนคติและค่านิยมตลอดจนวัฒนธรรมไทยได้มากกว่าการนำภาพยนตร์แอนิเมชันเข้ามาจากต่างประเทศ ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตจากประเทศใด ก็มักจะผลิตให้เหมาะสมกับผู้คน สังคม และ วัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ เป็นหลัก แม้ว่าเรื่องราวเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นสากลก็ตามสำหรับเด็กๆ แล้ว ขนม ของเล่น และการดูหนังจะเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาต้องการ พ่อแม่หลายคนอาจมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ แต่หาว่าไม่ว่ามันสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของพวกเขาอย่างยิ่ง เด็กเหมือนผ้าขาวที่พร้อมจะซึมซับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี ก็จะเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ หากตรงกันข้าม ก็เป็นเรื่องที่น่าวิตกกังวลและการดูหนังมีอิทธิพลในเรื่องดังกล่าวไม่มากนักน้อย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2554)

ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจึงมีความประสงค์ที่จะผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อรณรงค์ให้เด็กใส่ใจในการดูแลสุขภาพทันตสุขภาพ เนื่องจากสื่อแอนิเมชันได้รับความนิยม

และเป็นที่สนใจของกลุ่มเด็กเสมอมา สามารถบอกเล่าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ เพื่อให้เยาวชนหันมาใส่ใจดูแลสุขภาพฟันด้วยความเข้าใจมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทัศนคติความรู้เรื่องฟัน ปัญหาฟันผุ และการดูแลสุขภาพฟันของเด็ก ให้สามารถสื่อสารกับผู้รับชมในระยะเวลาอันสั้นและสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์ทันตสุขภาพสำหรับเด็ก

3. วิธีการศึกษา

3.1 รวบรวมค้นคว้าข้อมูล

รวบรวมค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น เอกสาร หรือ งานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ความรู้พื้นฐานเรื่องฟัน ปัจจัยที่เกิดขึ้นจนกลายเป็นปัญหา วิธีการป้องกัน แก้ไข รวมถึงความรู้ในการรณรงค์

3.2 วิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ออกแบบ เรียบเรียงเนื้อหาที่ซับซ้อนเพื่อนำมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องในงานแอนิเมชัน

3.3 ออกแบบและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

เพื่อการรณรงค์ทันตสุขภาพสำหรับเด็ก เริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร ออกแบบภาพนิ่ง ทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อทำการทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแอนิเมชัน หลังจากนั้นจะดำเนินการผลิตในขั้นตอนสร้างโมเดล และกำหนดการเคลื่อนไหวในขั้นตอนสุดท้าย

3.4 ทดสอบกับอาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและผู้เชี่ยวชาญด้านทันตกรรม และกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กอายุ 5-12 ปี ใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยความน่าจะเป็นแบบง่ายจำนวน 10 คน พร้อมปรับปรุงแก้ไขตามความเห็น คำแนะนำ และการตอบสนองของผู้ชมจากการทดสอบ

3.5 สรุปผลการทดสอบอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการค้นคว้า ออกแบบ และทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญและตัวอย่างเด็กในกลุ่มมาทั้งหมด

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

4.1 ได้ศึกษาองค์ประกอบของฟันและขบวนการที่ทำให้เกิดฟันผุ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเกิดจากการที่เรารับประทานอาหารจำพวกแป้งและน้ำตาลแล้วตกค้างอยู่ตามส่วนต่างๆ ของฟัน ซึ่งเป็นอาหารของแบคทีเรียโดยเฉพาะเชื้อ *Streptococcus mutan* และ *Lactobacillus* ที่ย่อยเศษอาหารทำให้เกิดกรดมาทำลายผิวเคลือบฟัน การดูแลสุขภาพฟันสำหรับเด็กทำได้โดยเปลี่ยนพฤติกรรมการกินโดยหลีกเลี่ยงอาหารจำพวกแป้งและน้ำตาล การแปรงฟันที่ถูกวิธีพบทันตแพทย์เมื่อครบกำหนดทุก 6 เดือนหรือรับการรักษาที่ถูกวิธี และ การปลูกฝังของผู้ปกครองและคุณครู

4.2 ออกแบบสื่อรณรงค์จากข้อมูลที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับขบวนการการเกิดฟันผุผ่านเรื่องราวในรูปแบบแอนิเมชันที่มีความน่าสนใจและน่าติดตาม โดยมีการออกแบบตัวละคร ฉาก แสง สี เสียง และภาษา ที่จะทำให้อ่านง่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 การนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชันนั้นมีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับเด็กอายุ 5 - 12 ปี สูงมาก เพราะช่วยปลูกฝังในการเรียนรู้ไปในทางที่ถูกต้องตาม

หลักการบริโภค และ การดูแลฟันอย่างถูกวิธี โดยสังเกตจากการทดสอบว่า ก่อนที่เด็กจะได้ชมสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันชุดนี้ เด็กส่วนใหญ่ไม่มีความเข้าใจ หรือมีความรู้เพียงผิวเผินเกี่ยวกับเนื้อหาพฤติกรรมกรกินขนมหรืออาหารจำพวกแป้งและน้ำตาล และอาหารเหล่านี้จะเกิดผลกระทบต่อฟันของเด็กบ้าง ส่วนขั้นตอนการแปรงฟันก็รู้เพียงแต่การเอาแปรงสีฟันเข้าสู่ช่องปากเพียงเท่านั้น แต่หลังจากที่เด็กได้รับชมสื่อแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเป็นภาพการ์ตูนที่สวยงาม เกิดความสนใจที่จะติดตามชมตั้งแต่ต้นจนจบ และสามารถทำความเข้าใจได้โดยใช้เวลาน้อยๆ ผลคือเข้าใจเนื้อหาการบริโภค และนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้องตามหลักทันตกรรม

5. การอภิปรายผล

5.1 ผลความพึงพอใจของเด็กต่อสื่อแอนิเมชัน เพราะเนื่องจากวัยของผู้ชมสื่ออยู่ในวัยเด็ก การเรียนรู้ในรูปแบบการมีรูปภาพ เสียงที่ชัดเจน การ์ตูนที่มีสีสันน่ารัก และจังหวะสอดคล้อง พร้อมการดำเนินเรื่องที่สนุกสนาน ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวจึงเหมาะกับวัย

5.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้วยการใช้สื่อที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันกับการสอนด้วยการไม่ใช้สื่อใดๆ เด็กมีความเข้าใจโดยการชมสื่อสื่อที่ใช้การ์ตูนแอนิเมชันมากกว่าที่ไม่ใช้สื่อใดๆ เด็กสามารถอธิบายจุดประสงค์และเนื้อหาเรื่องการบริโภคและการทำความสะอาดฟันได้ด้วยตัวเองและถูกกระตุ้นการกระทำด้วยท่าทางของตัวการ์ตูน ในขณะที่การสอนโดยไม่ใช้สื่อ เด็กทำได้แค่เพียงบางส่วนเท่านั้น แล้วปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการให้เด็กรับรู้

5.3 ประสิทธิภาพของสื่อในการณรงค์ช่วยแก้ไขปัญหการรณรงค์ที่ต้องการใช้เวลาที่มากที่สุด โดยสื่อนี้ใช้เวลาเพียงน้อยนิดแต่มีประสิทธิภาพ เพราะ

สามารถกระจายการรับรู้ไปในกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังช่วยรับประกันคุณค่าของคำแนะนำที่มาจากความรู้ที่ถูกต้องกลุ่มเป้าหมายให้เข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ในทางปฏิบัติเด็กที่จะได้ใช้สื่อนี้ได้ก็ต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองและคุณครูซึ่งเป็นปัจจัยต่อการเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

6. บทสรุป

โครงการวิจัยเรื่องนี้เป็นโครงการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เด็กสามารถเห็นภาพของปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับตัวเองได้ชัดเจน นำมาซึ่งการค้นคว้าที่จะดูแลรักษาฟันได้อย่างจริงจังซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ทั้งตัวเด็กเองและสังคม

7. กิตติกรรมประกาศ

ในการศึกษาค้นคว้านี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุติวงศ์ ที่ร่วมแนะนำ วิจารณ์ผลงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้โครงการออกแบบนี้ประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี

8. เอกสารอ้างอิง

- สมยศ ศิริทมิ. (2554). กรมอนามัย สร้างหุ่นขี้ผึ้งโรงเรียนดูแลช่องปาก หลังพบเด็กไทยฟันผุร้อยละ 56. (ออนไลน์). สืบค้นจาก http://www.anamai.moph.go.th/ewt_news.php?nid=2418
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2554) หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. (ออนไลน์). สืบค้นจาก <http://home.kku.ac.th/faa/New/Animation.html>.