

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ ลี้อรัก โลกเสมือน ”
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ LOVE ONLINE ”

นางสาว ดลลัษ บัญสาดี

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์ และ วีดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “ สี่รัก โลกเสมือน ”

2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ LOVE ONLINE ”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์ และ วิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

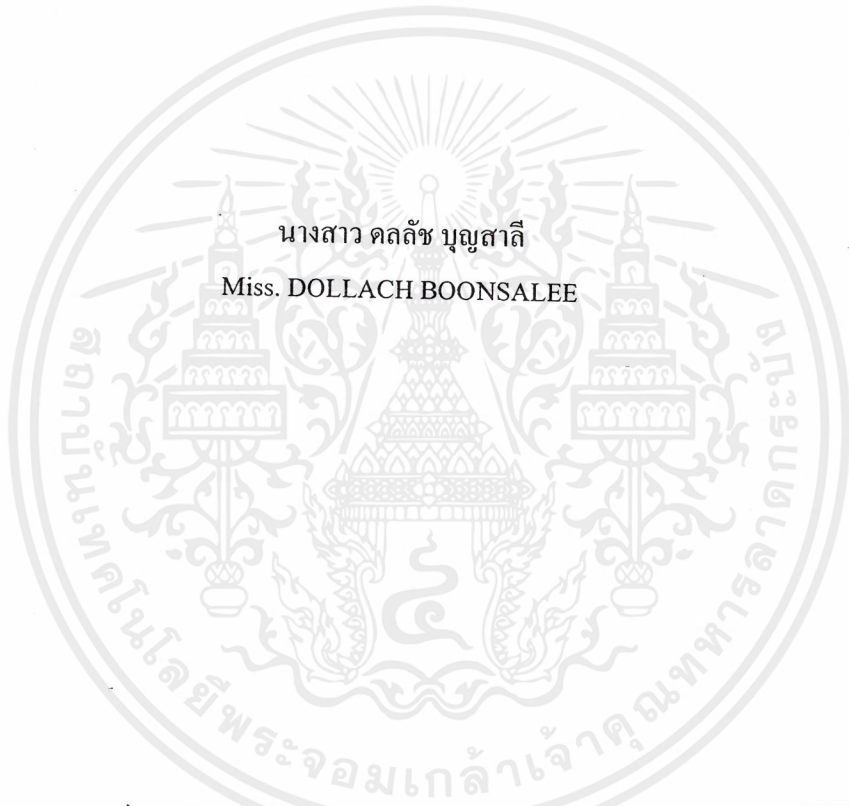
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สามมิติ เรื่อง “ ลี้อรัก โลกเสมือน ”
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ LOVE ONLINE ”



นางสาว คลลัช บุญสาลี
Miss. DOLLACH BOONSALEE

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๒๗.๖.๕๒.....
(อาจารย์ เขมพัทธ์ พัชรวิษญ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ
เรื่อง “ สี่รัก โลกเสมือน ”

2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ LOVE ONLINE ”

ชื่อ

นางสาว คลลัช บุญสาถิ

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และวิดีโอ

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2551

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ เขมพัทธ์ พชรวิษญ์

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นสื่อภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ที่สะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยประเด็นจะอยู่ที่วัยรุ่นนำอินเทอร์เน็ตไปใช้ในการหาคู่รัก สร้างความสัมพันธ์ผ่านโลกเครือข่าย แต่ในขณะที่เดียวกันโลกเครือข่ายเองก็เป็นโลกมายา ที่เรารู้จักกันผ่านเพียง ข้อมูล โดยไม่เคยพบหน้าค่าตากัน ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า “ความรักบนโลกออนไลน์เป็นรักที่แท้จริงหรือไม่?” หรือเป็นเพียงแค่โลกมายาที่ชวนให้ผู้คนหลงไหลไปกับสีสันของมัน?

กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบคุณ คุณพ่อพนม บุญสาตี คุณแม่ประไพ บุญสาตี ญาติๆทุกคนที่ทำให้กำลังใจและสนับสนุนทุนทรัพย์เล่าเรียน และ อุปกรณ์ในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เสมอมา
- ขอขอบคุณอาจารย์เจมพัทธ์ พัชรวิษณุ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและคอยให้คำแนะนำ พร้อมทั้งแนวทางในขั้นตอนต่างๆของการทำงาน ทำให้งานชิ้นนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี
- ขอขอบคุณนาย พยัญชนะ ชลสรานนท์ นาย บงการ ไชยะ นาย ธนา บุญยศศักดิ์เสรี นาย ประวิทย์ ธนาปิยกุล สำหรับคำแนะนำ ปรึกษา ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้
- ขอขอบคุณเพื่อนๆที่ๆเพื่อนๆทุกคนที่เป็นกำลังใจมาโดยตลอด
- ขอขอบคุณบุคคลต่างๆที่ข้าพเจ้านับถือ และ เป็นกำลังใจเสมอ ที่ไม่ได้กล่าวมา ณ ที่นี้



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
สารบัญตาราง.....	ฉ

บทที่

1	บทนำ	1
	ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
	ขอบเขตของโครงการ	2
	ลักษณะของโครงการ	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
	ปัญหาเรื่องความจริงและสิ่งที่เป็นจริง (TRUTH AND REALITY).....	4
	จากแรงบันดาลใจ อนิเมชันซีรีส์ Serial Experiments: Lain	13
	แนวคิด Superflat ของ Murakami	15
	His มิติใหม่ของการหาเพื่อน	17
3	บทภาพยนตร์	25
	เรื่องย่อ (Plot).....	25
	โครงเรื่อง (Treatment).....	25
	Story Board.....	26
4	ขั้นตอนการทำงาน	37
	ขั้นตอนการกำกับศิลป์	37

	หน้า
ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร	43
ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหว	51
ขั้นตอนการใส่เสียงประกอบ	53
ภาพในหนัง	54
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	56
บรรณานุกรม	59
ภาคผนวก.....	60
ภาคผนวก ก ตัวอย่างเอกสารในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	61
Dope sheet.....	62
ประวัติผู้วิจัย.....	75

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ปกอนิเมชัน Serial Experiments: Lain	13
2 QR Code สำหรับ Louis Vuitton.....	15
3 Takashi Murakami.....	15
4 ฉากในโลกจริง.....	34
5 ฉากในโลกออนไลน์.....	34
6 Conceptual Board นางเอกในโลกจริง	35
7 Conceptual Board นางเอกในโลกออนไลน์	35
8 ภาพออกแบบโลกออนไลน์ของนางเอก	36
9 ภาพออกแบบโลกออนไลน์ของแฟนนางเอก.....	36
10 ภาพออกแบบเก้าอี้ในโลกออนไลน์	37
11 ภาพร่างห้องนอนโลกจริงของนางเอก	37
12 ห้องนอนในโลกจริงของนางเอก	37
13 Google Man.....	38
14 จำลองห้อง Hi5	38
15 ออกแบบ MSN และ Hotmail	39
16 ออกแบบ เครื่อง Virtual.....	39
17 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกที่ปรับปรุงแล้ว ซ้ายคือโลกจริง ขวาคือโลกออนไลน์	40
18 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกในครั้งแรก ซ้ายคือโลกจริง ขวาคือโลกออนไลน์	41
19 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 1 รูปที่ 1	41
20 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 1 รูปที่ 2	42
21 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 1	42
22 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 2	43
23 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 3	43
24 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกในสุดท้าย.....	44
25 ออกแบบคาแรคเตอร์ชายหนุ่มที่ปรับปรุงแล้ว	45
26 ออกแบบคาแรคเตอร์ชายหนุ่ม ร่างครั้งที่ 1	45
27 ออกแบบผู้คนใน Social Net แก้ไขครั้งสุดท้าย.....	46

28	ออกแบบผู้คนใน Social Net ภาพร่างครั้งที่ 1	46
29	ออกแบบผู้คนใน Social Net ภาพร่างครั้งที่ 2	47
30	ตัวอย่างการกำหนดการเคลื่อนไหวเปลี่ยนทรงผม	48
31	ตัวอย่างการกำหนดการเคลื่อนไหวของนางเอก	49
32	กำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวแบบคร่าวๆตอนหมุนเปลี่ยนเสื้อผ้า	50
33	การใส่เสียง	50
34	ภาพภายในหนัง (1)	54
35	ภาพภายในหนัง (2)	55



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

เกิดจากการตั้งคำถามขึ้นมาเกี่ยวโยงไปถึงสังคมเราในปัจจุบันว่า สิ่งต่างๆในโลกอินเทอร์เน็ต ออนไลน์นั้น เราต่างไปสร้างมันขึ้นมาเองหรือเปล่า? และ นับวัน โลกอินเทอร์เน็ตนั้นก็เริ่มจะมีความใกล้เคียงกับโลกจริงมากขึ้นทุกวัน ทั้งการสื่อสาร ผ่าน Chat และ MSN ติดต่อผ่านทาง E-mail หรือ เดินทางไปแวะเวียนบ้านเสมือนของคนต่างๆอย่าง Blog, Diary หรือ Hi5 สิ่งต่างๆเกิดขึ้นจาก ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม ได้สร้างสิ่งต่างๆในโลกไซเบอร์ กระทั่ง “ตัวตน” ของประชากรจากทั่วโลก แต่เพราะมันคือ โลกไซเบอร์ ที่ไร้ขอบเขต เหมือนความฝัน จึงเป็น เสมือน “โลกมายา” ที่สามารถหลอกลวงผู้คนที่เข้ามาอยู่ใน “โลกเสมือน”แห่งนี้ได้ เช่นกัน

ข้าพเจ้าได้พยายามค้นคว้า หาข้อมูล แนวคิดต่างๆ และเจาะสู่ประเด็นเพียงอย่างเดียวที่พูดได้ถึงสังคมยุคไซเบอร์นี้ จากการค้นหาจากเว็บไซต์ต่าง และ สังเกตพฤติกรรมวัยรุ่นมากมายกับการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การหาเพื่อนที่มีรสนิยมชื่นชอบเหมือนกัน การเล่นเกมออนไลน์ การหาคู่รัก การเขียนไดอารี่ของตัวเอง

ข้าพเจ้าจึงจับไปที่ประเด็นอย่าง Hi5 ที่กำลังฮิตในหมู่วัยรุ่นขึ้นมา มีความเห็นว่า บางที่เราต้องการจะสร้างตัวตนบนโลกเครือข่าย เพื่อแสดงความเป็นตัวตนอยู่ของตัวเอง เพื่อให้ขั้นมีอยู่

ข้อสงสัยต่อมาคือ “แล้วตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตนั้น คือ ตัวคุณจริงๆรึเปล่า?”

สิ่งที่ปรากฏผ่านตัวหนังสือคือคุณในโลกจริง หรือ ชาติแท้ของคุณ หรือ เป็นแค่บุคลิกที่คุณสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นที่นิยมในกลุ่มคนอื่นๆบนโลกเครือข่าย?

ความคิดนี้เกิดจากคำวิจารณ์เว็บไซต์หลายๆที่มีคนให้ความเห็นว่า “บางทีคนที่คุยกับคุณผ่านหน้าจอคอมอาจจะดูซีเล่นพูดเก่ง แต่ในความจริงเค้ากลับเป็นคนเสียบขรึมในแบบที่คุณไม่ได้ชอบ”

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเทคนิคงานอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
2. เพื่อนำเสนอแนวคิดสภาวะความจริงและสิ่งที่เป็นจริง(TRUTH AND REALITY)
3. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาวัยรุ่นกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 1 เรื่อง ความยาวประมาณ 3-5 นาที ระบบ PAL/ DV WIDESCREEN (720x405)

ลักษณะของโครงการ

งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นสื่อภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ที่สะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยประเด็นจะอยู่ที่วัยรุ่นนำอินเทอร์เน็ตไปใช้ในการหาคู่รัก สร้างความสัมพันธ์ผ่านโลกเครือข่าย แต่ในขณะเดียวกันโลกเครือข่ายเองก็เป็นโลกมายา ที่เรารู้จักกันผ่านเพียง ข้อมูล โดยไม่เคยพบหน้าค่าตากัน ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า “ความรักบนโลกออนไลน์เป็นรักที่แท้จริงหรือไม่?” หรือเป็นเพียงแค่โลกมายาที่ชวนให้ผู้คนหลงไหลไปกับสีสันของมัน?

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาหาข้อมูลปรัชญาวิทยาศาสตร์หัวข้อ “สภาวะความเป็นจริง(REALITY)”
2. สรุปข้อมูลอย่างง่าย เปรียบเทียบกับเหตุการณ์ใกล้ตัวในปัจจุบัน
3. กำหนดแนวทาง รูปแบบ ของภาพยนตร์ และ ร่างบทภาพยนตร์
4. ออกแบบแนวความคิดรวบยอด (Conceptual) และตัวละคร (Character Design)
5. ตัดทอน และ สรุปความยาวของภาพยนตร์
6. กำหนดความยาวควบคุมให้พอเหมาะกับจังหวะ และ ดนตรีประกอบ
7. กำหนด การเคลื่อนไหว ของตัวละครเป็น ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลง (Key Frame)
8. เริ่มการสร้างภาพเคลื่อนไหว(Animated)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. นำมาตัดต่อประกอบกับ คนตรี และเพิ่มเติมส่วนประกอบให้เหมาะสม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างงานอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
2. ได้เรียนรู้แนวคิดสภาวะความจริงและสิ่งที่เป็นจริง(TRUTH AND REALITY)
3. ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาวัยรุ่นกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ปัญหาเรื่องความจริงและสิ่งที่เป็นจริง (TRUTH AND REALITY)

ทศนะเกี่ยวกับความจริงและสิ่งที่เป็นจริง

ความจริง (truth) หรือ “สัจจะ” มีลักษณะเป็นนามธรรม เมื่อเราพูดถึงความจริงของสิ่งใดสิ่งหนึ่งเรามักหมายถึง หลักการที่มีอยู่แน่นอนมั่นคง ไม่เปลี่ยนแปลงของสิ่งนั้น เช่น “ชีวิตเป็นทุกข์” “สังขารเป็นของไม่เที่ยง” “ไม่มีอะไรเกิดจากความว่างเปล่า” ล้วนแต่เป็นการบอก “ความจริง” ทั้งสิ้น

ความจริงเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับความรู้ เพราะเมื่อเรากล่าวว่าเรามีความรู้ ก็คือเรารู้ความจริงหรือเข้าถึงความจริงของสิ่งที่เป็นจริง (แต่อย่าลืมว่า ความจริงก็มีหลายระดับ) ดังนั้น การจะเข้าใจว่า สิ่งที่เป็นจริง หรือ reality คืออะไร และการเข้าถึงสิ่งที่เป็นจริงหรือสิ่งที่มีอยู่จริงนั้น ต้องเข้าใจก่อนว่า สิ่งที่มีอยู่ (being) ในจักรวาลมีอยู่ 2 สถานะ คือ

1. **สถานะที่ปรากฏ (APPEARANCE) หรือ มายาภาพ** คือ สิ่งที่มนุษย์รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5
2. **สถานะความเป็นจริง (REALITY) หรือ สัจจะภาวะ** คือ สิ่งที่เป็นจริงที่อยู่เบื้องหลังสถานะที่ปรากฏโดยไม่บิดเบือนหรือผันแปรไปตามการรับรู้ของบุคคล

ดังนั้น การรู้ “ความจริง” ก็คือ การรู้ที่ตรงกับสถานะความเป็นจริง ไม่ใช่รู้เพียงสถานะที่ปรากฏ การรู้ความจริงของสถานะความเป็นจริงเท่านั้นที่จะเรียกได้ว่าเป็น “ความรู้” (ในขณะที่การรู้สถานะที่ปรากฏ เป็นเพียงการเห็น หรือข้อมูล)

ทัศนะแบบจิตนิยม (IDEALISM)

เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าสิ่งที่เป็นความจริงเนื้อแท้ นั้น มิได้มีเพียง สสารหรือวัตถุเท่านั้น หากแต่ ยังมี อสสาร (immaterial) อีกด้วย กล่าวคือ อสสาร เป็นสิ่งไม่กินที่ ไม่กินเวลา อยู่พ้น โลกวัตถุ ออกไป มีอยู่ด้วยตนเอง ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ถูกจำกัดด้วยกาละ (time) และเทศะ (space) เป็น หลักการสำคัญที่ทำให้ โลก มนุษย์และสรรพสิ่งมีระบบ ระเบียบ มีกฎเกณฑ์ มีความสม่ำเสมอ

นอกจากนี้สิ่งเหนือธรรมชาติเหนือประสาทสัมผัส (unseen world) ก็จัดเป็น อสสาร ตาม กรอบแนวคิดแบบจิตนิยมด้วย ในขณะที่ ค่านิยม (values) เช่น ความดี ความงาม ความถูกต้อง ความยุติธรรม ที่ปรากฏอยู่ใน โลก นักจิตนิยมก็เห็นว่ามิต้นกำเนิดอยู่ที่ อสสาร นั่นเอง

ดังนั้น ทัศนะแบบจิตนิยมจึงทำที่ต่อค่านิยม เช่น ความดี ว่ามีคุณค่าในตัวเอง แม้ไม่มีใครรู้ เห็น คุณค่าเหล่านั้นก็ไม่ได้สูญหายไป ขณะเดียวกันก็มิทำที่ต่อการแสวงหาความสุขทางกาย ว่าเป็น สิ่งไม่พึงประสงค์

นักคิดในลัทธิจิตนิยมเห็นว่า โลก มนุษย์และสรรพสิ่งล้วนแต่ไม่สมบูรณ์ ไม่เที่ยง มีการผันแปรเปลี่ยนแปลงไปตามกาละ เทศะ แต่ก็ยังมีอีกโลกหนึ่งที่จริง สมบูรณ์ คงอยู่นิรันดร์ ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม ดังเช่น “แบบ” และ “ทฤษฎีแบบ” ของพลาโต (Plato)

ทฤษฎีแบบของพลาโต (THEORY OF IDEAS)

พลาโตเห็นว่า ยังมีอีกโลกหนึ่งที่เรียกว่า โลกแห่งแบบ (World of Ideas) ที่สมบูรณ์ ดีงามจริงแท้ ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่สูญสลาย ไม่ถูกทำลาย ดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเอง และเป็นต้นกำเนิดของ สรรพสิ่งใน โลกมนุษย์ แต่แบบและโลกแห่งแบบนั้น ไม่อาจสัมผัสหรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส เพราะเป็น “อสสาร”

“แบบ” เป็นความจริงสูงสุดในทัศนะของพลาโต ซึ่งแบบจะอยู่แยกออกไปจาก โลกมนุษย์ คือ อยู่ใน โลกแห่งแบบ นั่นเอง

พลาโตเชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่างมีแบบ ซึ่งก็คือลักษณะร่วมทั้งทางคุณภาพและ โครงสร้างของ สิ่งหนึ่ง ๆ แบบทำให้เรามีความเข้าใจและคิดถึงสิ่งหนึ่ง ๆ ได้ตรงกัน เช่น “แมว” แมวว่าจะมีหลายสี

หลายพันธุ์ แต่สิ่งที่ทำให้เราบอกว่าสิ่งมีชีวิตนั้นคือ “แมว” ก็คือสิ่งที่พลาโตเรียกว่า “แบบ” ของแมว จึงเห็นว่าแบบของแมวทำให้เราเข้าใจแมวตรงกัน

เราจะเห็นได้ชัดขึ้นเมื่อเราจะเปรียบเทียบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เราก็มักจะใช้แบบของสิ่งนั้น ๆ เป็นมาตรฐานในการตัดสิน เช่น การเปรียบเทียบว่าเสื้อตัวใด “ขาว” กว่ากัน คนที่จะตัดสินได้ก็ต้องมี “แบบของความขาว” เป็นแบบมาตรฐานอยู่แล้ว

พลาโตยืนยันว่าแบบของแมว แบบของความขาว แบบของความกลม แบบของคน ฯลฯ ล้วนแต่มีอยู่อย่างแท้จริงในโลกของแบบ มนุษย์จะรู้จะเข้าใจได้ก็ต้องอาศัยเหตุผลและภูมิปัญญา หากใช้เพียงประสาทสัมผัส มนุษย์ก็จะรู้เพียงภาพสะท้อนหรือ “เงา” ของความเป็นจริงเท่านั้น กล่าวได้ว่า พลาโตเสนอปรัชญาของเขาว่า “สรรพสิ่งในโลกมนุษย์เป็นเพียงภาพจำลองของแบบ หรือภาพสะท้อนของแบบ” แม้ว่าสิ่งเฉพาะในโลกจะสูญหาย/เปลี่ยนแปลงไป แต่แบบซึ่งเป็นสิ่งสากลยังคงดำรงอยู่ตลอดไป

ทัศนะแบบวัตถุนิยม (MATERIALISM)

ความจริงที่นักวัตถุนิยมเสนอก็คือ สสารและปรากฏการณ์ของสสารเท่านั้นเป็นสิ่งที่อยู่จริง สิ่งใดไม่สามารถสัมผัส และต้อง มองเห็นได้ สิ่งนั้น ไม่มีอยู่จริง ลักษณะสำคัญ ๆ ของแนวคิดแบบวัตถุนิยม คือ

1. สิ่งที่เป็นจริงจะต้องสามารถค้นหาและตรวจสอบได้ด้วยวิธี ปรนัย หรือ กววิสัย หรือ วัตถุวิสัย (objective) คือ มีความแน่นอนตายตัว ไม่ขึ้นอยู่กับผู้ค้นหา (แนวคิดนี้สอดคล้องกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์)
2. เป็นแบบนิยัตินิยม (determinism) คือ เชื่อว่าทุกเหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างมีสาเหตุ ไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้นโดยบังเอิญ
3. ปฏิเสธความจริงในสิ่งเหนือธรรมชาติ ไม่ยอมรับว่า อสสารมีอยู่จริง
4. ยอมรับการทอนลง (reductionistic) เชื่อว่าทุกสิ่งสามารถทอนหรือย่อยลงจนเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดได้ การเข้าใจส่วนย่อยจะทำให้เข้าใจส่วนใหญ่ได้ สรรพสิ่งแตกต่างกันเพียงปริมาณ หรือความซับซ้อนของธาตุพื้นฐาน แต่คุณภาพไม่ต่างกัน
5. เห็นว่าค่านิยมต่าง ๆ เป็นสิ่งสมมติ ความดี ความงาม ไม่มีอยู่จริง

อาจกล่าวได้ว่าความจริง ในทัศนะของนักวัตถุนิยมคือ ไม่มีอะไรเกิดขึ้นใหม่ ไม่มีอะไรหายไป มีแต่การเปลี่ยนแปลงจำนวนและถิ่นที่อยู่ของวัตถุหรือสสารเท่านั้น

ทฤษฎีปรมาณู (อะตอม) : atomic theory

เดโมคริตุส (Democritus) เสนอว่า สรรพสิ่งในโลกสามารถทอนลงไปทีละครั้ง ๆ จนถึงสิ่งที่เล็กที่สุดซึ่งไม่สามารถแบ่งแยกต่อไปได้ สิ่งนั้นถือเป็นความจริงสูงสุด มีลักษณะเป็นวัตถุหรือสสาร ที่เรียกว่า ปรมาณู หรือ “อะตอม” (atom) อะตอมเป็นมวลที่มีความอึดตัวเต็มที่ ไม่สามารถสร้างหรือทำลายลงได้ มีพลังขับเคลื่อนในตัวเองซึ่งขึ้นอยู่กับกฎของจักรกลอันเป็นธรรมชาติในตัวอะตอมเอง ทุกสิ่งทุกอย่างจึงเป็นไปตามกฎจักรกล (mechanical law) ไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้นโดยไร้เหตุผล สรรพสิ่งเป็นไปตามเหตุปัจจัยและความจำเป็น เนื่องจากโลกและสรรพสิ่งเกิดขึ้น ดำรงอยู่ และดำเนินไปอย่างไม่มีจุดมุ่งหมาย ไม่มีเจตจำนงเสรี แต่เป็นไปตามแรงผลักดันจากกฎของสสารและการเคลื่อนที่ ทำให้เราไม่สามารถตั้งคำถามได้ว่าโลกเกิดมาเพื่ออะไร จุดมุ่งหมายสูงสุดของมนุษย์คืออะไร เป็นต้น

แต่เราก็ไม่อาจเรียก เดโมคริตุส ว่าเป็นนักวัตถุนิยมได้อย่างสมบูรณ์นัก เพราะแม้อะตอมจะเป็นสสาร แต่วิธีการเข้าถึงความจริงนั้นไม่สามารถกระทำได้ด้วยประสาทสัมผัส แต่ทำได้ด้วยการใช้ชีวิตให้เป็นหนึ่งเดียวกับกฎธรรมชาติซึ่งเป็นกฎเหตุผล การใช้ชีวิตที่สอดคล้องกับเหตุผลจะทำให้เรารู้ว่าความสุขที่แท้จริงนั้นเป็นความสุขภายในที่ไม่อิงอาศัยวัตถุภายนอกใด ๆ

ทฤษฎีอะตอมไม่ได้รับความนิยมมากนัก เพราะประชาชนสมัยกรีกให้ความสนใจปัญหาเรื่องการมีชีวิตที่ดีและการดำรงอยู่ในสังคมตามแนวคิดของปรัชญาอย่าง โสกราตีส เพลโตและอริสโตเติล มากกว่า รวมทั้งตลอดสมัยกลางของยุโรป ปรัชญาที่วนเวียนอยู่ที่เรื่องของพระเจ้าและประสบการณ์ทางศาสนาที่อาศัยความศรัทธาและการค้นพบทางจิตวิญญาณตามแนวของศาสนาคริสต์เป็นหลัก กล่าวได้ว่าสมัยกลางก็ไม่ได้สนใจปรัชญาวัตถุนิยมเท่าที่ควรเช่นกัน

จนกระทั่ง ศตวรรษที่ 16 - 17 เกิดในปฏิวัติในวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ โดยเฉพาะการค้นพบว่าโลกไม่ใช่ศูนย์กลางของเอกภพ การค้นพบดังกล่าวเป็นการลดความสำคัญของมนุษย์ในแนวคิดของศาสนาคริสต์อย่างมาก นอกจากนี้การค้นพบทางวิทยาศาสตร์หลาย ๆ ครั้งทำให้ผู้คนเห็นคล้อยตามว่าธรรมชาติก็คือระบบจักรวาล สรรพสิ่งสามารถแยกออกมาเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วศึกษาหาความจริงจากคุณสมบัติย่อย ๆ เหล่านั้น

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสคือ เรอเน เดส์การ์ตส์ (Rene Descartes) พยายามแบ่งอาณาจักรสองอาณาจักร คือ จิตใจ(ซึ่งเป็นตัวคิด) กับ วัตถุ (ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกคิด) เป็นสองสิ่งที่เป็นอิสระแยกขาดจากกัน

เดส์การ์ตส์ เป็นผู้ทำให้มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม จิตกับกาย ผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้ อารมณ์กับเหตุผล เป็นสองสิ่งที่ยกจากกันอย่างชัดเจนมากขึ้น

ขณะเดียวกัน นักปรัชญาชาวอังกฤษ คือ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) เห็นว่าวัตถุ เท่านั้นที่เป็นสิ่งจริงขั้นสุดท้าย ทุกสิ่งทุกอย่างคือวัตถุ ภาวะของจิตก็คือภาวะของสมอง (Mental states were brain states) ปรัชญาการณืทางจิตวิญญาณเป็นเพียงการแสดงออกของวัตถุ

โลกคือเครื่องจักร

เมื่อการปฏิวัติวิทยาศาสตร์ รวมเข้ากับแนวคิดในสมัยภูมิธรรม ที่เชื่อในกระบวนการใช้ เหตุผล ที่เมื่อผนวกกับการปฏิวัติอุตสาหกรรม ได้นำโลกเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ (paradigm = การเปลี่ยนแปลงอย่างถึงรากถึงแก่นในทางความคิดความเชื่อ ความรู้ การปฏิบัติ และการให้คุณค่าต่าง ๆ) ที่สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เกิดความเชื่อว่า วิธีการทางวิทยาศาสตร์และเหตุผลเท่านั้นที่จะทำให้เราเข้าถึงความเป็นจริงหรือสิ่งที่มีอยู่จริงได้
2. มองจักรวาลว่าเป็นระบบกลไกที่แยกออกเป็นส่วนย่อย ๆ ได้ แต่ละส่วนเป็นวัตถุที่ไม่สามารถแยกย่อยได้อีก (ยอมรับแนวคิดแบบ ปริมาณนิยม - atomism และจักรกลนิยม - mechanism)
3. มองชีวิตและสังคมว่า การต่อสู้เพื่อความอยู่รอด ผู้แข็งแรงคือผู้ชนะ ผู้ชนะจะเป็นผู้ได้ครอบครอง (the winner takes all)
4. เกิดความเชื่อและความศรัทธาในความก้าวหน้าทางวัตถุอย่างไม่สิ้นสุด และเชื่อมั่นว่าความสุขเกิดขึ้นได้เมื่อมีวัตถุเพียงพร้อม เศรษฐกิจและเทคโนโลยีจึงเป็นทั้งเครื่องมือและเป้าหมายของชีวิตมนุษย์ในเวลาเดียวกัน
5. เกิดแนวคิดอาชนะธรรมชาติ มนุษย์เป็นนายธรรมชาติ และเป็นศูนย์กลางจักรวาล ทุกสิ่งในจักรวาลมิได้มีค่าในตัวเอง แต่ต้องดำรงอยู่เพื่อการพัฒนาของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยเหตุนี้โลกจึงถูกมองว่าเป็นเครื่องจักร ที่เกิดขึ้นและทำงานไปอย่างไม่มีจุดมุ่งหมาย แต่เป็นไปตามระบบและกลไกของเครื่องจักรที่ต้องดำเนินไปอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ความเป็นไปของชั้นส่วนแต่ละชั้นเกิดจากแรงผลักดันภายนอก หรือสาเหตุภายนอก ไม่ใช่เกิดจากเจตนาของชั้นส่วนแต่ละชั้นที่ต้องการให้เกิดความเป็นไปต่าง ๆ นักปรัชญาจักรกลนิยมเชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่าง “เป็น” อย่างที่มัน “ต้องเป็น” ตามจังหวะ ตามระบบจักรกล ไม่มีอะไรเกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่ก็ไม่ได้เกิดขึ้น เพราะมีความจงใจหรือมีเจตนาไม่มีการตัดสินใจอย่างเสรี แนวคิดจักรกลนิยมปฏิเสธเจตจำนงเสรี (free will) ซึ่งมีนัยสำคัญต่อเรื่องจริยธรรม เพราะความรับผิดชอบทางจริยธรรมจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อการกระทำนั้นเกิดจากการตัดสินใจเลือกอย่างเสรี หากเกิดข้อผิดพลาดเพราะมีเจตนาหรือไม่มีการเลือกด้วยตัวเองแล้ว ก็มักจะปฏิเสธความรับผิดชอบ แล้วโยนความรับผิดชอบนั้นไปให้ระบบหรือสาเหตุภายนอก เช่น สังคม เพื่อน พ่อแม่ ครูอาจารย์ รัฐบาล เศรษฐกิจ ดินฟ้าอากาศ ฝืนสางเทวดา หรือแม้แต่ IMF แต่สิ่งที่ไม่ต้องรับโทษและความผิดก็คือ ตัวเอง

ทัศนแบบลัทธิองค์รวม (holism)

ภาวะองค์รวม หรือ โลกทัศน์แบบองค์รวม (Holistic View of Universe) เป็นวิธีการมองความเป็นจริงแบบบูรณาการ มองที่ทั้งหมด (the whole) แยกออกจากกันไม่ได้ ปรากฏการณ์ทุกอย่างทุกด้านล้วนมีความเชื่อมโยงกัน เป็นเหตุ-ปัจจัยแก่กัน

ลัทธิเต๋า (Taoism)

“เต๋าที่สามารถนำมาเล่าขานได้นั้นยังไม่ใช่เต๋าซึ่งเป็นอมตะ สิ่งที่ยังมีการเรียกขานนามได้ยังไม่ใช่นามอมตะ นิรันดร์ นั้นเป็นรากฐานแห่งสวรรค์และดิน การเกิดมีนามขึ้น จึงเป็นมารดาของสิ่งทั้งหลาย ดังนั้น ขอให้หมีแต่สิ่งที่ไม่มี (non-being) เกิด เพื่อเราจะได้เห็นความละเอียดของมัน ขอให้ มีสิ่งที่มี (being) เพื่อเราจะได้เห็นผลของมัน ทั้งสองอย่างนี้เป็นสิ่งเดียวกัน...”

แนวคิดในคัมภีร์เต๋า-เต๋อ-จิง (Tao Te Ching) บอกความสำคัญของ เต๋า ว่าเป็นสิ่งอมตะ ไม่มีนามเรียกขาน(นิรันดร์) เต๋าคือความว่าง(ว่างจากความเป็น) นาม(สมมติบัญญัติ) เป็นสิ่งปรุงแต่ง หากความจริงไม่ได้ เราไม่ควรยึดมั่นถือมั่น ไม่ควรแบ่งแยกความแตกต่าง เพราะเต๋าคือเอกภาวะ หรือ เอกภาพระหว่างสิ่งที่มีอยู่กับสิ่งที่ไม่มีอยู่ รวมกันเป็นหนึ่งเดียวกับเต๋าจะปราศจากการแบ่งแยก ไม่เกิดสภาพที่เรียกว่า ทิวภาวะ (dualism)

เต๋าเชื่อในพลวัต (dynamic) ระหว่างภาวะสองอย่างที่ไม่เหมือนกัน คือ หยิน (Yin) กับ หยาง (Yang) ที่รวมตัวกันทำให้เกิดเอกภาพ แม้จะเป็นสิ่งที่ไม่เหมือนกันแต่รวมตัวอยู่ในสิ่งเดียวกัน เมื่อมีการแบ่งแยก เต๋าจึงไม่มีคำว่ากำไร-ขาดทุน ไม่มีเกียรติหรือความอับอาย ไม่มีความสำเร็จ-ผิดหวัง ขณะเดียวกันเต๋ายินดีในความธรรมดา และยึดหลัก “อกรรม” หรือ หูเว่ย (Wu-Wei) คือ ปลดปล่อยให้ธรรมชาติเป็นของตัวเอง เต๋าจึงพอใจที่จะอยู่กลมกลืนกับวิถีธรรมชาติมากกว่า

พุทธปรัชญา

คำสอนในศาสนาพุทธมีอยู่ว่า สรรพสิ่งประกอบด้วย รูปกับนาม จิตกับกาย และหลักการของ “อิทัปปัชชตา” หรือหลักที่ว่าทุกสิ่งเป็นไปเช่นนั้นเอง เป็นธรรมดาของโลก ขณะที่โลกเคลื่อนที่ไปด้วยเหตุผลที่พอจะอธิบายได้ แต่ก็เกินกว่าความสามารถทางเหตุผลที่จะอธิบายได้ “ผู้รู้ย่อมเข้าใจและปล่อยวาง”

ควอนตัมฟิสิกส์ (quantum physics)

นักฟิสิกส์พบสังขรณ์ว่า “ควาร์ก” (quark) ซึ่งเป็นสารก่อนอนุภาคนั้น มีภาวะสลับไปมาระหว่างมวลสารที่หาตัวตนได้ กับภาวะที่ไม่มีมวลจึงทำให้หาตัวตนไม่พบ เปลี่ยนแปลงระหว่างความมีกับความไม่มี จนทำให้เกิดเป็นทฤษฎีไร้ระบบ (Chaos) หรือความไม่แน่นอนของสรรพสิ่งในจักรวาล

ทฤษฎีไร้ระเบียบ ยอมรับปรากฏการณ์ที่เรียกว่า Butterfly Effect คือ สิ่งเล็ก ๆ ที่ดูไร้ความหมาย สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ได้ หรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในจุดที่ห่างไกล ที่ดูเผิน ๆ แล้วเหมือนไม่เกี่ยวข้องกัน

แนวคิดแบบองค์รวมจะไม่สามารถมองและเข้าใจได้ว่า สิ่งแวดล้อมทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตแยกออกจากมนุษย์ และไม่คิดว่ามนุษย์แต่ละคน แต่ละครอบครัว แต่ละเผ่าพันธุ์ แต่ละภูมิภาค แต่ละประเทศ หรือแต่ละเชื้อชาติ แยกออกจากกัน ได้อย่างเด็ดขาด

โลกในทัศนะแบบองค์รวมจึงเป็นความสัมพันธ์และการผสานเข้าด้วยกันของสรรพสิ่งระบบต่าง ๆ คือองค์รวมที่ผสานเป็นหนึ่งเดียว การมองโลกต้องมองทั้งหมด เพราะความเป็นจริงทั้งหมดของสิ่งใด ย่อมมีคุณสมบัติพิเศษสำคัญเฉพาะตน ซึ่งไม่อาจเข้าใจได้หากจะแยกออกเป็น

หน่วยย่อยแล้วศึกษา กล่าวได้ว่ากระบวนทัศน์แบบนี้เป็นวัฒนธรรมอุดมคติ ก่อให้เกิดความสมดุล ความประสานสอดคล้องกันในทางศิลปะ ปรัชญา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กระบวนทัศน์แบบองค์รวม พบได้ในปรัชญามนุษยนิยมใหม่ (Neo-Humanism) นิเวศเชิงลึก (deep ecology) ที่มีลักษณะสอดคล้องกับปรัชญาพุทธศาสนา ปรัชญาฮินดู ปรัชญาเต๋า และที่รู้จักกันมากในปัจจุบันก็คือ วิถีชีวิตแบบธรรมชาติบำบัด แต่น้อยคนนักจะเข้าใจว่าเนื้อหาจริง ๆ ของแนวคิดและวิถีชีวิตดังกล่าวคืออะไร ส่วนมากมักจะติดอยู่ที่รูปแบบ (การดื่มน้ำ RC ปฏิเสธอาหารขยะ การออกกำลังกายด้วยวีสดูอุปกรณ์และท่าทางต่าง ๆ การดื่มน้ำผัก-ผลไม้ เท่านั้น)

ในแง่อภิปรัชญา “ชีวิตจิต” เชื่อว่ามนุษย์มีกาย-ใจ(จิตวิญญาณ) เป็นหนึ่งเดียวกัน การดำรงอยู่จึงต้องทำให้กาย-ใจพัฒนาไปพร้อมกัน ฝึกคิดในแง่บวก มองโลกในแง่ดี และการฝึกจิต เช่น การทำสมาธิ ฝึกโยคะ ซึ่งถือเป็นการให้อาหารใจ ซึ่งมีความสำคัญพอ ๆ กับการให้อาหารกาย

ทัศนะแบบปฏิบัตินิยม (pragmatism)

เป็นปรัชญาร่วมสมัยของอเมริกา ผู้นำคนสำคัญของทัศนะแบบนี้คือ วิลเลียม เจมส์ (William James) ซี.ดี. เพียร์ซ (C.D. Peirce) และ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) แนวคิดแบบนี้มักจะไม่ได้รับการกล่าวถึงบ่อยนัก แต่ก็เป็นมุมมองความจริงและสิ่งที่มีอยู่จริงในอีกแง่มุมหนึ่ง แนวคิดนี้เห็นว่าไม่มีสิ่งจริงแท้สูงสุดที่เป็นสากล หากแต่สิ่งจริงแท้มีอยู่มากมาย (Pluralistic) และเราสามารถยืนยันความจริงได้จากการปฏิบัติ ฉะนั้นความรู้ในสิ่งใดจึงต้องเป็นความรู้ที่ปฏิบัติได้และให้ผลดี ทัศนะแบบ “ความรู้เพื่อความรู้” อาจใช้ไม่ได้กับนักปรัชญาแนวปฏิบัตินิยม เพราะเขาไม่สนใจแสวงหาความจริง ทางอภิปรัชญาเพียงเพื่อให้รู้และเข้าใจเท่านั้น หากแต่จะสนใจในสิ่งที่เป็นจริงในปัจจุบันที่สามารถตรวจสอบได้ด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ และที่สำคัญ สิ่งนั้นต้องสามารถนำไปสู่ผลทางการปฏิบัติได้ นักคิดกลุ่มนี้ไม่สนใจที่จะถกเถียงโต้แย้งเพียงเพื่อให้รู้ว่าความจริงสูงสุดเป็นจิตหรือวัตถุ เพราะการรู้เหล่านั้น ไม่มีอะไรใหม่และไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ

วิลเลียม เจมส์ ให้คำนิยามคำว่า ปฏิบัตินิยม ว่า “คือ ทัศนคติที่ไม่แยแสต่อสิ่งที่เป็นปฐม สิ่งที่เป็นหลักการ ประเภท หรือความจำเป็นที่คาดหมายกัน หากแต่ให้ความสนใจในสิ่งสุดท้าย ผล สิ่งที่เกิดขึ้นต่อเนื่องและข้อเท็จจริง” ถิ่นนี้เป็นปฏิกิริยา (reaction) ต่อระบบปรัชญาเก่า 2 ระบบ คือ วัตถุนิยม และ จิตนิยม ที่มัวแต่ถกเถียงเรื่องสิ่งสากล สิ่งสมบูรณ์ ที่ไร้ความหมาย เพราะเห็นว่าแม้

ถกเถียงกัน ไปก็ได้เพียงข้อมูลที่ไม่มีความหมายอะไร หากไม่สามารถนำไปสู่ผลทางการปฏิบัติได้อย่างจริงจังและมีประสิทธิผล

กล่าวได้ว่า ปรัชญาปฏิบัตินิยม เป็นปรัชญาของคนเดินถนน เพราะเกิดขึ้นจากการตระหนักในปัญหาสังคมและปัญหาจริยธรรม เกี่ยวข้องกับความพยายามจะแก้ปัญหาของมนุษย์ในสังคม ไม่ใช่ปรัชญาแห่งท้องฟ้าและดวงดาว ไม่ใช่ปรัชญาที่จะตอบสนองความต้องการทางปัญญาอันบริสุทธิ์ ดังที่ จอห์น ดิวอี้ กล่าวว่า “ปรัชญาหรือแนวคิดใด ๆ จะมีค่าก็ต่อเมื่อสามารถช่วยผู้คนแก้ปัญหาสังคมและจริยธรรมของเขาได้”

ปัญหาปรัชญาจึงมีได้อยู่ที่ว่า “ความจริงคืออะไร สิ่งใดคือสิ่งที่เป็จริงสูงสุด เราจะรู้จักโลกที่เป็นจริงได้อย่างไร” แต่ปัญหาของนักปรัชญาปฏิบัตินิยมคือ “เราจะเรียนรู้วิธีที่จะควบคุมและสร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมาใหม่และใช้มันให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร?” มากกว่า



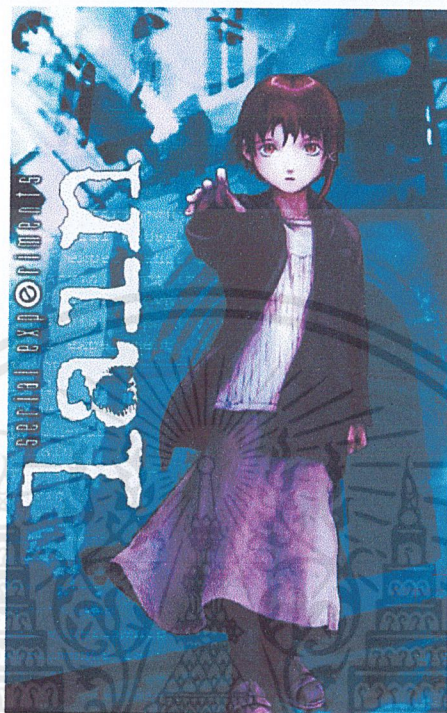
บ้านจอมยุทธ. บทที่ 8 :: ปัญหาเรื่องความจริงและสิ่งที่เป็นจริง (truth and reality)

[ออนไลน์]. สืบค้น 21 สิงหาคม 2551. เข้าถึงได้จาก

<http://www.baanjomjut.com/10000sword/poem/08.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแรงบันดาลใจ อนิเมชันซีรีส์ Serial Experiments: Lain



ภาพที่ 1 ปกอนิเมชัน Serial Experiments: Lain

Serial Experiments: Lain นั้น เป็นหนึ่งในอนิเมชันซีรีส์ที่มีเนื้อหาทางปรัชญาสอดแทรกเอาไว้มากที่สุด ในเรื่องนี้จะมีการโยนคำถามต่างๆ ทั้งเกี่ยวกับสถานะความเป็นจริง(reality) และศาสนา มาให้ผู้ชมได้ขบคิด เป็นคำถามที่ไม่เคยล้าสมัย ซึ่งผู้ชมจะได้แค่คำตอบเป็นส่วนๆ ให้ไปหาข้อสรุปสุดท้ายเอาเอง

ตั้งแต่ต้นเรื่องที่เลน(Lain) เด็กหญิงวัยรุ่น ตัวละครเอกของเรื่องได้รับอีเมลล์กลับ จากเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ตายไปแล้ว ผู้ชมจะถูกดึงเข้าไปร่วมกับการค้นหาของเธอ เป็นการเดินทางค้นหาที่ในท้ายที่สุด จะกลายเป็นการเดินทางเพื่อค้นหาตัวตนของเธอนั่นเอง

หนึ่งในประเด็นทางปรัชญาที่เด่นชัดที่สุดที่มีการยกขึ้นมาตั้งคำถามใน Serial Experiments: Lain (SEL) ก็คือ โลกที่เราอยู่ในตอนนี้ เป็น “โลกจริง” หรือเปล่า หรือว่ามีสถานที่อื่นที่เป็นโลก “จริง” แต่โลกนี้นั้นเป็นบางสิ่งบางอย่างที่เป็นเหมือนความฝัน เหมือนในภาพยนตร์ The Matrix แต่อาจจะเป็นไปได้ว่า การมองในมุมมองนี้อาจจะเป็นมุมมองที่มองแบบแยกกันจนชัดเจนเกินไปก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะใน SEL นั้น โลกทั้งสองแห่ง อาจมีโลกหนึ่งที่มีสภาพความเป็นจริงน้อยกว่าอีกแห่งเพียงนิดเดียวจนเกือบไม่ใช่โลกที่ถูกต้องสมมติขึ้นมาก็เป็นได้

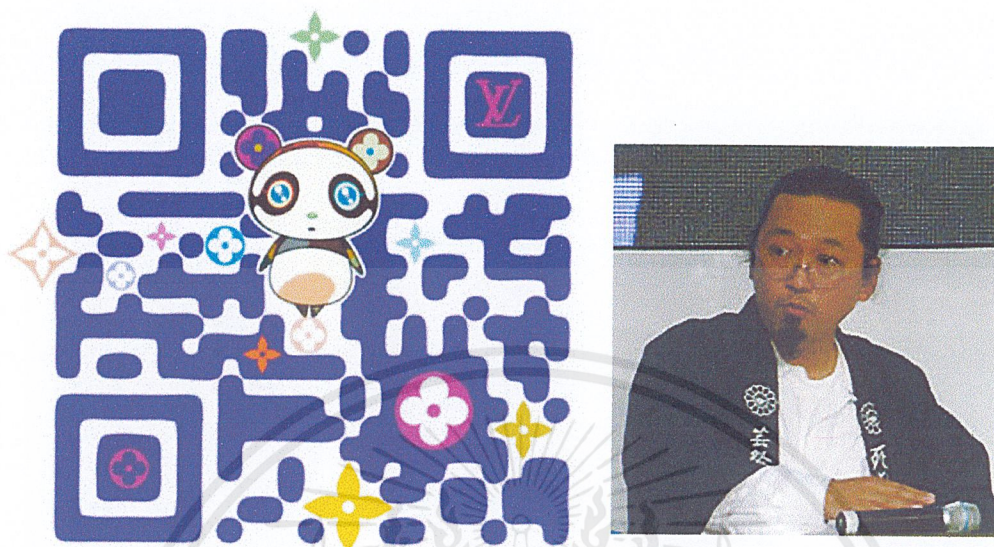
ในเรื่อง SEL นั้นอย่างน้อยก็มีโลกคู่ขนานแห่งหนึ่งซึ่งชื่อว่า the Wired ซึ่งเป็นโลกที่แตกต่างออกไปจากโลก “จริง” ที่เล่นเริ่มต้นการเดินทางค้นหาของเธอ ในโลก the Wired นั้น ก็มี “พระเจ้า” และก็มีประชากรของตนเอง ส่วนมากจะเป็นผู้ที่เข้ามาจากโลก “จริง” และส่วนใหญ่จะเข้ามาเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นพวกคนประเภทที่รู้สึกมีชีวิตชีวาเมื่ออยู่ที่นั่น มากกว่าในโลกที่พวกเขาจากมา

อันที่จริงแล้ว ความเป็นไปในโลกของอนิเมชันเรื่องนี้ นั้น ก็ไม่ได้ต่างออกไปจากโลกที่พวกเราอาศัยอยู่กัน ในทุกวันนี้เลย เนื่องจากมีคนที่ใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์ หรืออันที่จริงก็คือใช้ชีวิตอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจำนวนมากขึ้นทุกขณะ ในเว็บไซต์... ในโลกความเป็นจริงเสมือน...



DigiTaL-KRASH!!!. บทวิเคราะห์ Serial Experiment : Lain(2) [ออนไลน์]. สืบค้น 21 สิงหาคม 2551. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=digitalkrash&date=07-01-2005&group=12&gblog=7>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 QR Code สำหรับ Louis Vuitton ที่มา : <http://www.techoops.com/tech-news/louis-vuitton-qr-code/>

ภาพที่ 3 Takashi Murakami ศิลปินชาวญี่ปุ่น ที่มา : http://th.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami

แนวคิด Superflat ของ Murakami

เป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะอย่างหลวมๆ ในญี่ปุ่น โดยจะเน้นสร้างภาพที่ไม่มีความลึก ไม่มี perspective ภาพจะต้องแบนเรียบสนิท องค์ประกอบที่ซับซ้อนต้องถูกลดทอนลงให้ง่ายเข้า นอกจากจะนำมาอธิบายงานศิลปะแล้ว Superflat ยังสามารถใช้อธิบายวัฒนธรรมการบริโภคสื่อสินค้าของคนญี่ปุ่นได้ คือ รสนิยมชอบของที่ออกแบบอย่าง “คิกู” เรียบๆ เหมือนเด็ก และไม่มีเรื่องราวใดๆ มาประกอบเป็นบริบทของสินค้า “คิกู” นั้นๆ

การเข้าสู่แวดวงแฟชั่นของ Takashi Murakami แตกต่างจาก Kenzo, Yohji Yamamoto, Jun Takahashi รวมถึง 3 ศรีพี่น้องแห่งตระกูล koshino ตรงที่ Takashi Murakami มิได้เป็นผู้สำเร็จการศึกษาด้าน fashion designer เหมือนนักออกแบบแฟชั่นรายอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Takashi Murakami สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานศิลปะแบบ Nihonga

Takashi Murakami เกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก Takashi Murakami ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น



Wikipedia. [Takashi Murakami](http://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami)[ออนไลน์]. สืบค้น 21 สิงหาคม 2551. เข้าถึงได้จาก

http://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami

His มิติใหม่ของการหาเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Hi5 มิติใหม่ของการหาเพื่อน

“พี่ก็จะมี Hi5 มั้ย”

“ไม่มีอะ เพราะพี่ไม่ค่อยได้เล่นเน็ตเลย”

“ไม่มีจริงอะ พี่ก็ที่นี่เขมามากๆ เพราะตอนนี้ใครๆ ที่หนู้จ๊กก็มี Hi5 กันทั้งนั้นเลยอะ พี่ก็ไปอยู่ไหนมาเนียถึงไม่มีกับเขาอะ”

ประโยชน์สนทนาสั้นๆ ฟังแล้วจับใจความได้ว่าขณะนี้เว็บไซต์ออนไลน์ที่ติดอันดับที่ฮิตไปทั่วโลก รวมทั้งในประเทศไทยด้วยขณะนี้ ต้องยกให้ Hi5 หรือ www.hi5.com ซึ่งตอนนี้ไม่มีคนอินเทอร์เน็ตคนไหนไม่รู้จัก เนื่องจากการเล่นจะง่ายแสนง่ายแล้วยังมีวิธีการเล่นที่เป็นปฏิริยาจากเพื่อนสู่เพื่อนส่งต่อกันเป็นทอดๆ เรียกได้ว่าในขณะนี้หากใครที่ไม่รู้จัก Hi5 ก็ถือว่าเขยไปเลยทีเดียว

ถึงแม้ว่าเว็บ Hi5 จะเข้าสู่โลกออนไลน์มานานกว่า 4 ปี จากจำนวนสมาชิกทั่วโลกของ Hi5 ตอนนี้ก็มีจำนวนกว่า 65 ล้านรายทั่วโลก และถูกแปลเป็นภาษาท้องถิ่นแล้วกว่า 9 ภาษา แต่ถึงกระนั้นความนิยมของ Hi5 ก็โด่งดังอยู่ในกลุ่มของผู้ที่ใช้ภาษาสเปนเป็นหลัก โดยเฉพาะ โชนอเมริกาเหนือและใต้ ยุโรป และเอเชีย เพราะในตลาดภาษาอังกฤษนั้นมีมายสเปซ และเฟซบุ๊กเป็นผู้นำตลาดครองอยู่ โดยกลุ่มประเทศที่มีมัลติมีเดียของ Hi5 สูงสุด คือ สาธารณรัฐ โดมินิกัน คอสตาริกา เอลซัลวาดอร์ เอกวาดอร์ ฮอนดูรัส รองลงมาคือ กัวเตมาลา เปรู ขณะเดียวกันรวมถึงประเทศอื่นที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ เช่น โปรตุเกส โรมาเนีย และประเทศไทย

ในขณะที่สมาชิกในไทย มีไปแล้วกว่า 1 ล้านราย จากจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ตกว่า 13.6 ล้านคน โดยมียอดลงทะเบียนสมาชิกใหม่ 8,000 คนต่อวัน ซึ่งจำนวนสมาชิกยังคงพุ่งกระฉูดอยู่เรื่อยๆ และจากการสำรวจของเอแบคโพลล์ ระบุว่า เว็บยอดฮิตที่วัยรุ่น click เข้าไปบ่อยที่สุด คือ Google.co.th 30.8% , Sanook.com 11.3%, Hotmail.com 9.9%, Kapook.com 5.9% และ Hi5.com 3.9%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นายเบรต ฟิงเคลสไตล์ ผู้อำนวยการฝ่ายขายของ Hi5 คอตคอม ได้กล่าวว่า เมืองไทยเป็นประเทศที่มีจำนวนสมาชิกมาเป็นอันดับ 12 ของ Hi5 แต่มีอัตราการเติบโตสูงสุดเป็นอันดับ 3

จากการสำรวจข้อมูลการเล่น Hi5 ของคนไทยพบว่า ที่มีการเล่นมากที่สุดอยู่ที่ช่วงอายุ 18-24 ปี เป็นสัดส่วนถึง 42.19% โดยสัดส่วนของผู้หญิงและผู้ชายก็จะอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน โดยที่สัดส่วนของผู้เล่นเพศหญิงจะมากกว่าเล็กน้อย

Hi5 คืออะไร?

จากคำบอกเล่าของกิตติพันธ์ นากทอง นักศึกษาอายุ 21 ปี เล่น Hi5 มานานถึง 3 ปี กล่าวว่า Hi5 เป็นระบบอินเทอร์เน็ตออนไลน์ที่มีการเชิญเพื่อนจากรายชื่อเพื่อนในอีเมลต่างๆ สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนของเรา โดยระบบจะทำการแอดเมตต์เพื่อนให้ รูปแบบทั่วไปภายใน Hi5 จะมีทั้งการโชว์รูปภาพ เพื่อฟรีเซ็นด์ตัวเอง เราได้แสดงความเป็นตัวตนของเราอย่างภาคภูมิใจ ด้วยการสร้างและตกแต่ง Hi5 ของเราด้วย ของแต่ง Hi5 ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ , Skin , Wallpaper , คุกกี้คลิก , Cursor , ภาพเคลื่อนไหว และของแต่ง Hi5 อื่นๆ อีกมากมายมีพื้นที่ให้เขียนเรื่องราวส่วนตัวด้วย

วิธีสมัครก็ทำได้ด้วยวิธีง่ายๆ คือคลิกเข้าไปที่ www.hi5.com คลิกที่ปุ่ม Sign Up ระบบจะถามชื่อและรหัสผ่านให้ใส่ไปตามที่สมาชิกต้องการระบบจะลิงก์ข้อมูลเข้าไปในอินเทอร์เน็ตทั่วโลก หรือใครได้รับ

อีเมลจากเพื่อนชวนไปสมัครยิ่งเร็วมากขึ้น เพราะระบบออนไลน์จะทำการหาเพื่อนให้มาเป็นสมาชิก และยังมีรายชื่อสมาชิกคนอื่นๆ อยู่ในลิस्टเพียงเรา แค่คลิกคำว่า “ Add” สมาชิกคนอื่นๆ ก็จะมาเป็นเพื่อนกับเราได้โดยอัตโนมัติ หรือถ้าเราสมัครตรงจากเว็บ Hi5 ระบบนี้ก็จะไปเชิญชวนเพื่อนๆ และคนรู้จักของเพื่อนๆ มาเป็นเพื่อนเราเหมือนกัน

Hi5 เป็นเหมือนตู้ ปณ.อย่างหนึ่งที่วัยรุ่นใช้เขียนข้อความส่งถึงกัน และเมื่อใครได้รับข้อความจากเพื่อนก็จะส่งข้อความตอบกลับเพื่อนสลับกันไปมา

Hi5 เข้ามาในประเทศไทยเมื่อปี พ.ศ. 2546 ขณะนั้นยังไม่มีลูกเล่นหรือการตกแต่งที่หลากหลาย เป็นเพียงพื้นที่ว่างสำหรับโชว์รูปภาพเพียงอย่างเดียว แต่ในปีพ.ศ. 2550 ที่ผ่านม Hi5 ได้รับความนิยมสูงสุด ทางเว็บไซต์ที่เป็นเจ้าของจึงปรับโฉมใหม่ให้ Hi5 ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มมัลติมีเดีย มีสไลด์โชว์รูป ลงคริปวีดีโอ เขียนไดอารี่ และคอมเมนต์รูปภาพเข้าไปให้วัยรุ่นเข้าไปเล่นมากขึ้น และเป็นช่องทางขายสื่อโฆษณาภายในเว็บไซต์ไปด้วยซึ่งธุรกิจนี้กำลังเป็นที่จับตามองของนักลงทุนหลายราย

“เสน่ห์ของ Hi5 นอกจากจะทำให้เรามีเพื่อนเยอะแล้วยังเป็นที่รวมเพื่อนๆ ที่ถูกใจเราด้วย และยังเป็นที่เราสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวของเราเอง ได้อีกด้วย ดังนั้นการตกแต่งประดับประดาหน้าเว็บ Hi5 ของเราจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เราจะต้องใส่ใจและสวยงามในสไลด์ที่เราชอบ แต่ก็เสี่ยงเหมือนกันคือ เราเอารูปภาพและข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ต่อสาธารณชน อาจจะมีพวกมิจฉาชีพที่ไม่หวังดีเข้ามาโจรกรรมข้อมูลของเราได้ เพราะระบบจะลิงก์เข้าอีเมลของเราได้ จึงไม่ควรใช้อีเมลที่เราเก็บข้อมูลสำคัญเอาไว้ไปสมัคร Hi5 แต่ปัญหาดังกล่าวจะเกิดขึ้นในเมืองนอกซะส่วนใหญ่” กิตตินันท์ กล่าว

จากคำบอกเล่าของนักท่องอินเทอร์เน็ต

น้องลูกปลา (นามสมมติ) นักท่องโลกอินเทอร์เน็ตด้วยกล่าวว่า แรกเริ่ม Hi5 นิยมเล่นกันในต่างประเทศก่อนที่จะเข้ามาเป็นที่นิยมเล่นในประเทศไทยซึ่งก็มีมานานแล้วแต่เพิ่งมาฮิตสุดๆ เมื่อปีที่ผ่านมาเอง ก่อนหน้าที่ Hi5 จะได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่น ได้มีการทำมาสปเรสมาก่อน โดยจะต้องมีอีเมลล์ของ Hotmail ก่อนถึงจะเข้าไปสร้างบล็อกของตัวเองได้ สามารถโพสต์รูปภาพ เขียนไดอารี่ได้ แต่ช่วงหลังๆ ได้รับความนิยมลดลง เพราะวัยรุ่นส่วนใหญ่ก็หันมาเล่น Hi 5 มากกว่า แต่มาสปเรสมียข้อจำกัดตรงที่ว่าหากใครที่ไม่มีอีเมลล์ของ Hotmail ก็ไม่สามารถเข้าไปแสดงความคิดเห็นของเพื่อนได้ แต่ Hi5 ทุกคนสามารถเล่นได้หมด เพียงแต่ว่าต้องรอให้เพื่อน ตอบตกลงให้เราเป็นเพื่อนเสียก่อน

นอกจากนี้ Hi5 มีจัดอันดับที่ออฟเฟรน จัดอันดับการเข้าชมว่าวันนี้มีคนเข้ามาชมบล็อกเรากี่คน บางคนมีเพื่อนถึง 3,000 กว่าคนหรืออาจจะมากกว่านั้น และก็มาโชว์กับเพื่อนๆ ว่าใครมีเพื่อน

มากที่สุด และใครจะดังที่สุด น้องลูกปลาขบอกอีกว่าช่วงหลังสืบทราบมาว่าเดี๋ยวนี้เขานิยมคุยกันผ่านทาง Hi5 มากกว่าเล่น MSN ไปแล้ว

ขณะที่เนื้อหาส่วนใหญ่ใน Hi5 จะเน้นที่รูปภาพเป็นหลักซึ่งใครที่มีหน้าตาดีก็จะมีเพื่อนเข้าไปแอดเป็นจำนวนมากตามไปด้วย หมู่วัยรุ่นที่อยากมีเพื่อนใหม่ๆ หน้าตาดีๆมักจะนิยมเข้าไปแอดเพื่อนไว้จำนวนมากๆ บางรายมีการนัดเจอกันไปเที่ยว ดูหนัง ฟังเพลง ซึ่งก็ถือว่าไม่แปลกอะไร แต่บางรายถึงขั้นตกลงเป็นแฟนกันเลยทีเดียว ซึ่งการตกลงคบหากันใน Hi 5 จะเกี่ยวกับการถูกหลอกได้ง่ายเพราะบางรายอาจจะเอารูปคนอื่นลงแทนรูปตัวเอง บางรายเป็นเพศที่สามแต่สมัครเป็นเพศหญิงซึ่งถือว่าเป็นโลกอินเทอร์เน็ตที่มีอันตรายพอสมควร วัยรุ่นบางคนหมกมุ่นอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์วันละหลายชั่วโมงเพื่อที่จะแอดเพื่อนให้ได้หลายๆ คนไว้รอดเพื่อนที่โรงเรียนบางคนอาจจะปรับปรุงให้ Hi5 ของตัวเอง โดยเพิ่มรูปหรือเนื้อหาในบล็อคมมากขึ้น

“หากเรามองในแง่มุมมองที่ Hi5 เป็นสื่อทางเลือกใหม่ให้เราได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคนไทยหรือคนต่างชาติ ได้ฝึกภาษาอังกฤษไปในตัว หรือเพื่อนบางคนที่เราขาดการติดต่อกมาเป็นเวลานานอาจจะมาเจอกันที่ Hi5 ที่สำคัญเรายังสื่อสารกันด้วยภาษาเขียนที่ส่งผ่าน Hi5 มากกว่าการคุยกันทางโทรศัพท์” น้องลูกปลากล่าว

ภัยร้ายที่ซ่อนอยู่ใน Hi5

แม้ว่า Hi5 จะเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นได้เจอเพื่อนใหม่ๆ แต่ในความสุขสนุกสนานก็สร้างรอยร้าวในสังคมได้เหมือนกันน้องฟ้า (นามสมมติ) นักเรียนโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งเล่าให้ฟังว่า เธอเพิ่งเข้ามาเล่น Hi5 ได้ไม่นานมีเพื่อนร็อกว่าคน เหตุที่เข้ามาเล่นก็เพราะว่าเพื่อนในห้องมี Hi5 กันทุกคนถ้าใครไม่มีก็เขมามากๆ แต่ Hi5 ก็สร้างความเจ็บปวดให้กับเธอเหมือนกันคือเมื่อวันที่ 20 ธ.ค.2550 ที่ผ่านมามีเพื่อนในห้องของเธอถูกไล่ออกเพราะเล่น Hi5 หลายคนในการเล่น Hi5 คงจะรู้จักเธอดีเพราะเธอเป็นคนฮอตมากใน Hi5

“เพื่อนของหนูจัดว่าเป็นผู้หญิงที่สวยงามถึงขั้นระดับคารา นางแบบบางคนยังซัดซ่าย เธอมีเพื่อนที่แอดเข้ามามากกว่า 3,000 คน และมีที่รอแอดอยู่อีก 2,800 คน เรียกได้ว่าเธอป๊อบมาก เธอก็เป็นเหมือนวัยรุ่นทั่วไปที่ชอบเที่ยวผับ สับนุหรี คิมเหล้า มีแฟนตามประสาวัยรุ่น แต่ที่เธอได้รับ

ความสนใจจากสาวก His ก็คือก่อนที่เธอจะเข้ามาเรียนที่นี่ เธอเคยถูกอดีตแฟนหักหลัง โดยการนำภาพที่ร่วมรักกัน ไปถือป็นชิตีและขาย อันนี้หนูได้ยินมาอาจจะเป็นการใส่ร้ายเพื่อนหนูก็ได้ พอมีใครรู้เรื่องนี้มากขึ้นก็ยิ่งให้ความสนใจในตัวเธอบวกกับความหน้าตาดีของเธอจึงมีคนให้ความสนใจในตัวเธอมากตามไปด้วย และนั่นก็เป็นอาวุธชั้นดีที่เข้ามาทำร้ายเธอทางอ้อม ธรรมชาติของมนุษย์เราที่เมื่อมีคนรักก็ต้องมีคนเกลียด ยิ่งเธอมีคนรักมากเท่าไรก็ยิ่งมีคนเกลียดเธออยู่ไม่น้อย ถ้าสุดมีสาวก His รายหนึ่งที่น่ารูปเธอตอนที่สูบบุหรี่ แต่งตัวโป๊ๆ โปสค์เข้าไปใน His ของเธอ ” น้องฟ้า กล่าวด้วยน้ำเสียงหดหู

เวลาต่อมาเมื่ออาจารย์ใน โรงเรียนทราบเข้าจึงเรียกเธอเข้าพบคว่นจากนั้นก็ไล่เธอออกจากโรงเรียนทันที อาจารย์บอกว่ารูปที่อยู่ใน His สร้างความเสื่อมเสียให้กับสถาบันเป็นอย่างมากและเพื่อไม่ให้เป็นที่เยี่ยงอย่างจึงทำการ ไล่ออกเธอกะทันหันทั้งที่ความจริงอีกแค่ 1 เดือนเศษเธอก็จะจบมัธยมศึกษาปีที่ 6 แล้ว

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้เธอปิดฉากสาวกHis ไปในที่สุด เพราะเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตเธอที่เกิดจากการเล่น His ไม่ใช่เรื่องเรียนเรื่องเดียวเท่านั้น เพราะในด้านความรักเธอก็ถูกทำร้ายอย่างรุนแรงจากอดีตแฟนเก่าที่เธอคบหาดูใจอยู่ เธอถูกดักทำร้ายจนถึงขั้นเลือดคกยางออกเพราะเล่น His นี้แหละ แต่ในเรื่องราวร้ายๆที่เกิดขึ้นกับเธอก็มีเรื่องราวดี ดีเกิดขึ้น ด้วยความน่ารักสดใสและความ โด่งดังของเธอ เธอได้รับการติดต่อจากนิตยสารวัยรุ่นหลายฉบับให้ไปถ่ายแบบแฟชั่น ชุดเสื้อผ้าที่กำลังนิยมอยู่ในขณะนี้

ยกตัวอย่างอีกกรณีหนึ่งที่ถูกสาวประเภทสอง หลอกว่าเป็นหญิงแท้มาร่วมหนึ่งเดือน “เวลาคุยกันในHis เราก็จะเห็นแค่รูปภาพ ไม่ได้เห็นตัวเป็นๆ และเขาก็สวยมากเหมือนผู้หญิงจริงๆ ผมพยายามคุยทางโทรศัพท์เขาก็จะไม่ค่อยคุยเท่าไร จะนัดเจอผมมากกว่าแต่ผมก็ไม่เคยว่างไปเจอ จนในที่สุดเราก็ตกลงคบกันเป็นแฟนตลอดเวลา เดือนเศษผมไม่เคยรู้เลยว่าเขาเป็นกะเทยมารู้ตอนคุยกันบ่อยๆเขาเลยจับได้ครับ และผมก็ซึ้งเลิกไปเลยแต่ก็เสียใจที่ถูกหลอกเพราะบางครั้งเราก็ชอบเขาจริงๆ แต่ก็ไม่อยากมีแฟนเป็นกะเทย” น้องก้อง นามสมมติกล่าว อย่างขำๆ

ขณะที่ก๊วย(นามสมมติ) สาวก His ตัวจริงที่คร่ำหวอดอยู่ในวงการ His มาร่วม 4 ปี กล่าวว่า ปัจจุบันมีเพื่อนกว่า 5,800 คน สาเหตุที่มีเยอะมากขนาดนี้เพราะเล่นมานานแล้ว เล่นตั้งแต่สมัยแรกๆ

ที่ไม่มีใครเขาเล่นกัน Hi5 สำหรับเธอเป็นเหมือนศูนย์รวมเพื่อนใหม่ และเพื่อนเก่าด้วย เธอจะเล่น Hi5 ทุกวัน หรือทุกครั้งที่เปิดคอมพิวเตอร์หากวันไหนว่างเธอจะใช้เวลาเป็นวันๆ นั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เพื่อมาตอบคอมเมนต์เพื่อน หรืออ่านคอมเมนต์ของเพื่อน หรืออาจจะมีการโหลดรูปภาพต่างๆ ลงใน Hi5 และหากวันไหนไม่ว่างก็จะเล่นไม่ต่ำกว่าวันละ 3-4 ชั่วโมง รวมถึงการแชทคุยกับเพื่อนด้วย การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเธอคือต้องเล่นทุกวัน แต่หากวันไหนมีธุระจริงๆ เธอจึงไม่เล่นก็มีเหมือนกัน

ส่วนเรื่องที่ชอบประทับใจมากหลังจากที่เล่น Hi5 คือ เธอไปแอบชอบผู้ชายคนหนึ่งเข้า แล้วคนนั้นก็เพิ่ณูมี Hi5 เหมือนกันเธอก็ไปแอดเขา และในที่สุดก็มีโอกาสได้คุยกับเขา แล้วก็บังเอิญอีกว่าคนที่เธอชอบมีคนเอารูปเขาไปแอบอ้าง

“บางครั้ง Hi5 มันง่ายเกินไป ใครจะเข้ามาเล่นก็ได้แถมยังไม่มีการป้องกันที่ดีเลยอย่างเพื่อนเราก็เคยโดนเซฟรูปแล้วเอาไปแอบอ้างว่าเป็นตัวเอง คนที่แอบอ้างก็ไม่ได้เอาไปคอมเมนต์อะไรเสียหาย แต่ก็ทำให้เขาทะเลาะกันไปเลย มันจึงเป็นอีกโลกหนึ่งที่บางครั้งเราก็ต้องระวังตัวเหมือนกัน บางทีมันก็ไม่ค่อยเป็นส่วนตัวเท่าไร ที่บูมมากเราว่าคงเพราะด้วยความที่เล่นง่าย แล้วก็ไม่มีอะไรที่ยุ่งยากเหมือนอย่างอื่นแล้วเดี๋ยวนี้ลูกเล่นมันก็เยอะขึ้นด้วย ถึงแม้จะมีเพื่อนถึง 5,000 กว่าคนก็ไม่ได้แสดงว่าจะต้องรู้จักกันทุกคนเพราะใครแอดมาก็แอดตอบเท่านั้นเอง ที่สำคัญมันเป็นไปได้เลยที่จะรู้จักกันจริงจังเพราะมันเป็นเพียงตัวเลขที่ประเมินค่าคนในสังคม Hi5 ว่ามีเพื่อนเท่าไรแล้วก็เอามาวัดว่าคนที่มิเพื่อนเยอะแสดงว่า ป๊อบ เจ๋งกว่าคนอื่น เหมือนแฟนชั่นดี คีนี่เอง ส่วนคนที่หมกมุ่นมากเกินไปก็ไม่ดีหรอก เพราะว่าในความเป็นจริงคนเราจะรู้จักแค่คนในอินเทอร์เน็ต มันก็ไม่ใช่ มันก็ต้องมีสังคมในความเป็นจริงควบคู่ไปด้วย บางทีเราก็ไม่รู้ว่าจะจริงใจกันแค่ไหน อันนี้ก็ไม่ว่าแบบไม่คุยคุยกับคนในลิสเลย อย่างนั้นก็ทำแค่เพื่อนแฟนชั่น” กุ้งกล่าวอย่างอารมณ์ดี

นี่เป็นเพียงกรณีตัวอย่างที่เราได้สัมผัสจริงๆ แม้จะมีเรื่องราวดี ดีเกิดขึ้นอยู่บ้างแต่น้อยเต็มที เพราะในสังคมไทยมีพวกมิฉาชิพอยู่มากและกลายเป็นปัญหาที่สังคมไทยบ่มเพาะมานาน อย่างไรก็ตามกระแสดความนิยมเล่น Hi5 ก็ยังคงได้รับความนิยมจนด้านไม่อยู่ชะแล้ว จนในวินาทีนี้คงไม่มีใครสกัดกัน โลกไร้พรหมแดน ที่ไร้ระบบป้องกันตัวนี้ ทางที่ดีหากใครที่มี Hi5 ควรเซฟรูปตัวเองไว้ให้ดี เพราะอาจมีผู้ไม่หวังดีรอเวลาที่จะทำร้ายเราอยู่ก็ได้ ถึงกระนั้นหากมีเรื่องเกิดขึ้นเราก็ไม่สามารถจะไปเอาผิดใครได้ เพราะเราเลือกเอง เลือกที่จะเปิดเผยข้อมูล รูปภาพส่วนตัวให้

สาธารณชนได้รู้ได้เห็น ดังนั้นเราต้องรู้จักระมัดระวัง และคิดเสมอว่าเล่นอย่างไรให้สนุกแต่มี
 วิจารณญาณ

นักจิตวิทยาเผยโรคกลัวสังคมเริ่มจากคนที่ชอบเล่นอินเทอร์เน็ต

ด้าน ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม นักจิตวิทยาและที่ปรึกษาโครงการศูนย์ให้คำปรึกษาและ
 พัฒนาศักยภาพมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กล่าวว่า กระแสนิยมที่วัยรุ่นเล่น Hi5 เป็น
 จำนวนมากมี 2 ปัจจัยด้วยกันคือ เรื่องแฟชั่นการหาเพื่อนใหม่ผ่าน โลกอินเทอร์เน็ต โดยมีปัจจัยที่
 สำคัญคือ การคบเพื่อน ในที่นี้อาจจะมีการดูถูกเพื่อน วิจารณ์เพื่อน อิจฉาเพื่อน หมั่นไส้เพื่อน และ
 พยายามแข่งกับเพื่อนว่าใครจะป๊อบ ได้รับความนิยมนมากกว่ากัน เรียกว่าถ้าใครมีเพื่อนมากกว่าก็จะ
 ทำตัวหยิ่ง ไม่คบเพื่อนเก่าที่มีอยู่

นอกจากนี้อาจจะใช้เป็นที่วิจารณ์เพื่อน ถือเป็นโอกาสกล่าวหาเพื่อนที่เราไม่ชอบ ไม่ถูกใจ
 บางคนพยายามฟรีเซนต์ตัวเอง เหมือนกับกรณีการเมืองที่ ทางคณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) ยัง
 ไม่อนุมัติรับรองการเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (ส.ส.) ทุกราย ก็รีบทำการขอบุคคลชาวบ้านนั้น
 ถือเป็น การโฆษณาตัวเองทางอ้อม เหมือนการทำ Hi5 นี้แหละที่ประชาสัมพันธ์ตัวเองทางอ้อมผ่าน
 อินเทอร์เน็ต ว่าตัวเองน่าคบ นิสัยดี อาจจะเป็นกลุ่มคน หรือสถาบันศึกษาก็ได้

“จุดเด่นของคนที่เล่น Hi5 คือ เขามีดีตรงไหน น่าคบตรงไหนทำไมถึงได้มีเพื่อนเยอะมาก
 ทำไมทุกคนให้ความสนใจเพราะอะไรแสดงว่าเขามีดีจริงอาจจะป็นหน้าตาหรือนิสัยก็ได้ จุดอ่อน
 คือ การประชาสัมพันธ์ตัวเอง อดตัวเองให้เด่นดัง ประจักษ์คนอื่น แก๊ใจตัวเอง ใส่ร้ายกันและกัน
 จนเกิดศัตรูแข่งขันกัน” ดร.วัลลภกล่าว

อย่างไรก็ตามคนที่หมกมุ่นใน Hi5 จะเริ่มต้นจากการชอบเล่นอินเทอร์เน็ต ชอบเล่นเกม
 ก่อน ขณะนี้ทั่วโลกกำลังรณรงค์ให้มีการเล่นอินเทอร์เน็ตให้น้อยลง เพราะการหมกมุ่นมากเกินไป
 จะทำให้คิด ถ้าหากคิดแล้วจะนำไปสู่การกลัวถูกอภิปรายจากคนอื่น กลัวในที่นี้คือไม่กล้ายอมรับ
 ความจริง เลยทำให้เกิดโรคทางใจซึ่งมีมากที่สุด 3 อันดับคือ 1. โรคซึมเศร้าที่เกิดในสหรัฐอเมริกา
 และญี่ปุ่น 2. โรควิตกกังวลและวิตลจริต 3. โรคโซเซียลโกเบีย หรือโรคกลัวสังคม โรคดังกล่าวกำลัง

แพร่ระบาดในเด็กและเยาวชน ซึ่งเขาจะมีอาการตัวไม่กล้าออกจากบ้าน ไม่ไปเรียนหนังสือ ซึ่งโรคนี้อยู่ในเด็กไทยเกือบล้านคนแล้ว

แม้วันนี้ Hi5 จะได้รับความนิยมสูงสุด แต่อนาคตภายหน้าอาจจะมีสื่ออินเทอร์เน็ตสื่อใหม่ที่มาแรงแซงโค้ง Hi5 ก็เป็นไปได้ เพราะ โลกเราทุกวันนี้ไม่มีคำว่าหยุดนิ่งมนุษย์เรายังคงขวนขวายหาสิ่งที่แปลกใหม่มารองรับความต้องการของมนุษย์ไม่รู้จักจบจักสิ้น มีเพียงจิตวิญญาณของผู้บริโภคเท่านั้นที่จะเป็นผู้ตัดสินว่าจะรับเอาเทคโนโลยีที่ล้ำยุคเหล่านั้นเข้ามาอยู่เหนือจิตใจหรือไม่ หากแต่จิตใจมนุษย์พัฒนาเหมือนดังเทคโนโลยีปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นก็คงจะไม่มากมายเช่นนี้



ผู้จัดการ. Hi5 มิติใหม่ของการหาเพื่อน[ออนไลน์]. สืบค้น 24 สิงหาคม 2551. เข้าถึงได้

จาก http://www.thaieduforum.com/articles/detail_media.php?ID=326

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

เรื่องย่อ (Plot)

หญิงสาวผู้หลงใหลในการสื่อสารกับคนบนโลกออนไลน์ ด้วยการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวเองหลอกหลวงผู้คนในสังคมออนไลน์ แต่เธอก็พบว่าสังคมในโลกออนไลน์เองก็กำลังหลอกเธออยู่เช่นกัน

โครงเรื่อง (Treatment)

Sequence A

“ก๊อฟ” หญิงสาวคนหนึ่งผู้หลงใหลในการสื่อสารกับคนบนโลกออนไลน์ กำลังจีบกับผู้ชายคนหนึ่งในโลกออนไลน์ ระหว่างที่ทั้ง 2 กำลังคุยกันอย่างสนุกสนาน แฟนของก๊อฟก็ส่งหน้าต่างทักทายเธอมา ก๊อฟเปลี่ยนรูปร่าง(Avatar) ของตัวเองไปพบกับแฟนในโลกออนไลน์ของเธอ

Sequence B

ก๊อฟลองไปท่องเที่ยวใน Social Net ที่รวมผู้คนมากมายคุยกันเธอพบผู้ชายคนแรกที่เธอจีบด้วย ชายคนนั้นเปลี่ยนรูปร่างเป็นผู้หญิง ผู้ชายใน Social Net หันมาทักทายชายคนนั้นที่เปลี่ยนเป็นผู้หญิงสาวไปแล้ว แล้วทุกคนใน Social Net ต่างก็เปลี่ยนรูปร่าง ไม่เหลือซึ่งเค้าความจริง ระหว่างที่ก๊อฟกำลังสับสนกับโลกออนไลน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ดับไป

Sequence C

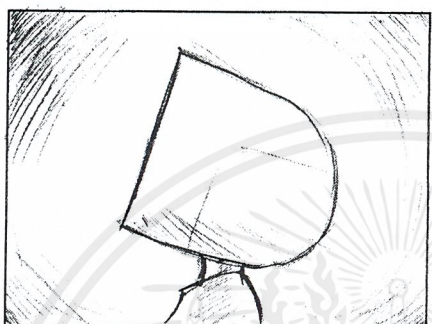
ก๊อฟฟื้นขึ้นมาในโลกความจริงที่เธออยู่เพียงคนเดียวในห้องสมุดแห่งหนึ่ง ก๊อฟเดินไปที่บรรณารักษ์ และพบกับชายหนุ่มคนหนึ่งหันมาทางเธอ ทั้ง 2 ส่งยิ้มให้กัน

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 1

MCU นางเอกในโลกจริง

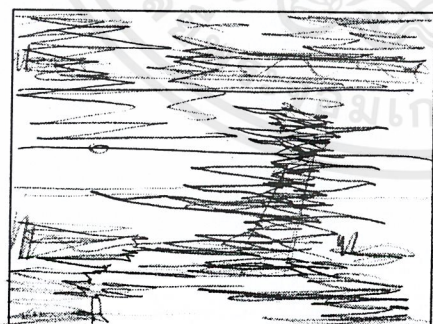
SHOT _____



Script Page No. 2

LS นางเอกกำลังเชื่อมต่อออนไลน์

SHOT _____



Script Page No. 3

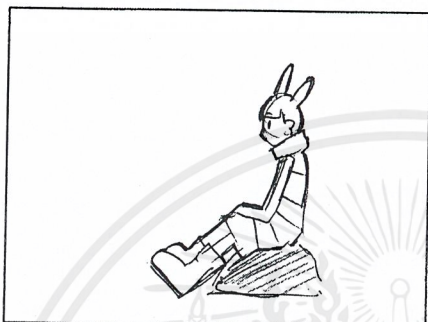
CG นางเอกกำลังเข้าสู่ออนไลน์

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

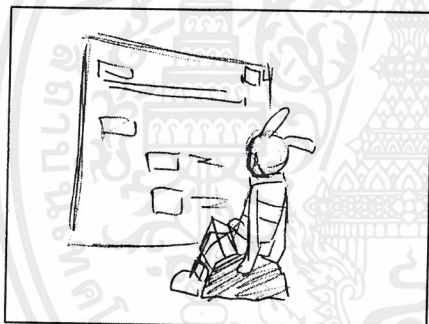
SHOT _____



Script Page No. 4

LS นางเอกกำลังในโลกออนไลน์

SHOT _____



Script Page No. 5

MLS นางเอกกำลังเปิดดูเวป

SHOT _____



Script Page No. 6

MLS นางเอก ผู้ชาย(1)วาร์ปขึ้นมาทางซ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 7

LS ผู้ชาย(1)เดินมาทางนางเอก

SHOT _____



Script Page No. 8

ทั้ง 2 เริ่มคุยกัน ข้อความขึ้นบับหน้าจอมีค
Fade ๗17

SHOT _____



Script Page No. 9

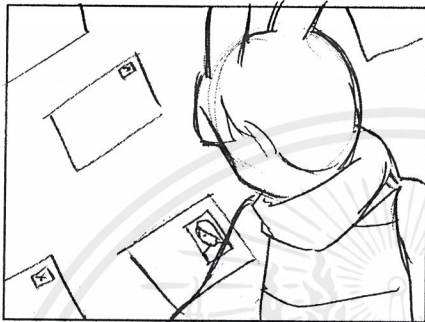
MS แฟนนางเอกทักทายนางเอก

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 10

Over Shoulder นางเอกเห็นหน้าต่าง MSN

SHOT _____



Script Page No. 11

CU หน้าต่าง MSN รูปเฟ้นนางเอกในเน็ต

SHOT _____



Script Page No. 12

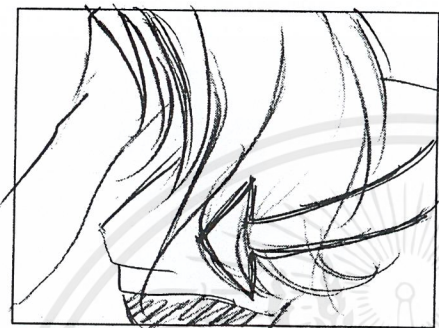
MS นางเอกเปลี่ยนทรงผม

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

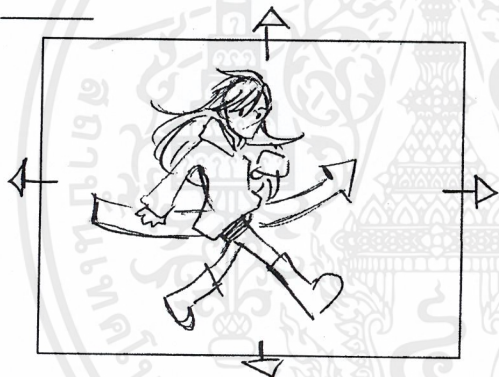
SHOT _____



Script Page No. 13

CUผมนางเอก

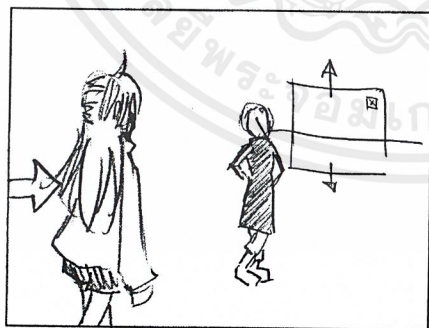
SHOT _____



Script Page No. 14

Zoomออกนางเอกเปลี่ยนเสื้อผ้า

SHOT _____



Script Page No. 15

MLS แฟนนางเอก
นางเอกวิ่งเขมพรมาจากทางซ้าย

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

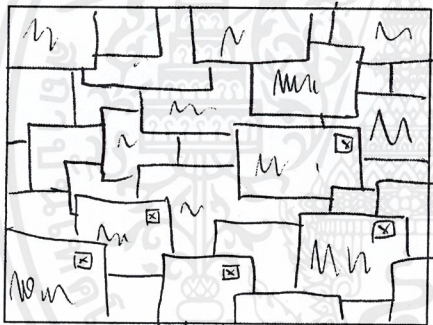
SHOT _____



Script Page No. 16

LS แฟนนางเอก แซทกับนางเอก

SHOT _____



Script Page No. 17

หน้าคางสนทนาขึ้นจนบังมิด

SHOT _____



Script Page No. 18

เค็ตี๋อ้นกถ่องลงมาเป็น Social Net

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

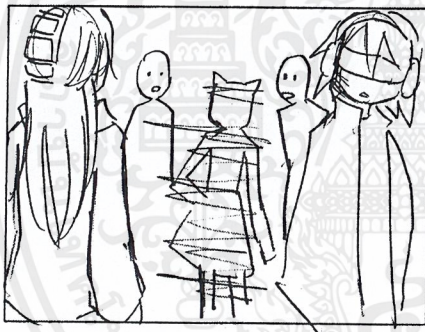
SHOT _____



Script Page No. 19

MS นางเอกเดินเล่นใน Social Net

SHOT _____



Script Page No. 20

Over Shoulder นางเอกเห็นผู้ชาย(1) เป็ลียนราง

SHOT _____



Script Page No. 21

MS นางเอกตกใจ

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

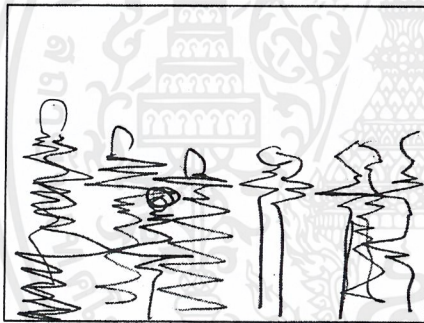
SHOT _____



Script Page No. 22

MS ผู้คนใน Social Net อื่นๆเปลี่ยนร่าง

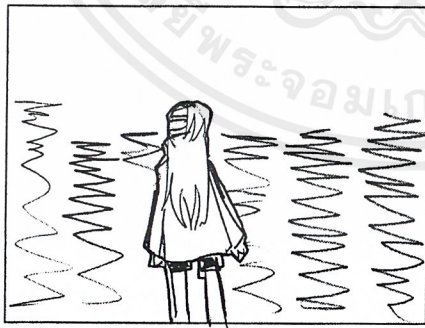
SHOT _____



Script Page No. 23

LS ผู้คนใน Social Net อื่นๆเปลี่ยนร่าง

SHOT _____



Script Page No. 24

LS ผู้คนใน Social Net รอบๆนางเอก
เปลี่ยนร่าง

Ladkrabang

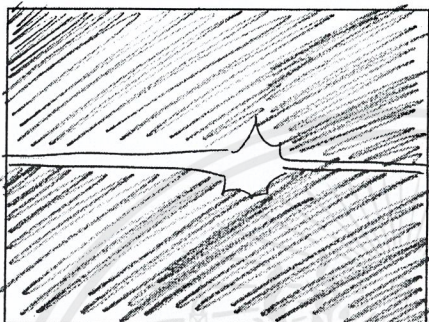
Page ๑

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 25

CG ภาพจอเดียว แล้วดับลง

SHOT _____



Script Page No. 26

Fade คำขึ้นมา CUนางเอกตีหน้าตกใจ

SHOT _____



Script Page No. 27

CU คอมพิวเตอร์เสีย

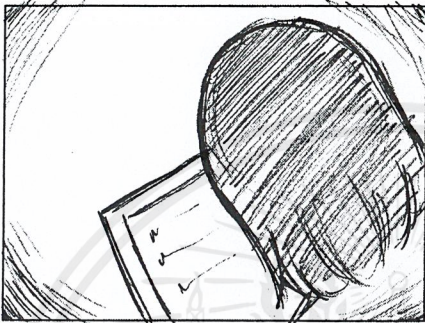
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 28

Over Shoulder นางเอก คอมพิวเตอร์เดี่ยว

SHOT _____



Script Page No. 29

LS นางเอก อยู่ในห้องสมุด

SHOT _____



Script Page No. 30

MLS นางเอก อยู่ที่บรรณารักษ์
พระเอกเข้ามาในเฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STORY BOARD TITLE : _____ PRODUCTION No. : _____

PROD. COMPANY : _____ DIRECTOR : _____

SCENE # _____

SHOT _____



Script Page No. 31

MS ข้ามไหล่นางเอก มองที่พระเอก

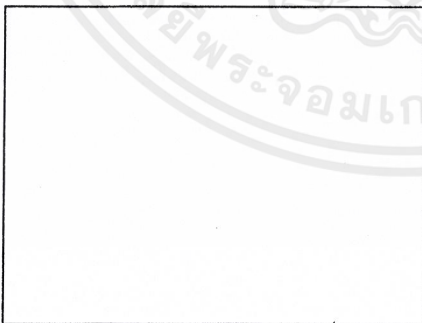
SHOT _____



Script Page No. 32

MLS พระเอกกับนางเอกยิ้มให้กัน

SHOT _____



Script Page No. _____

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการกำกับศิลป์

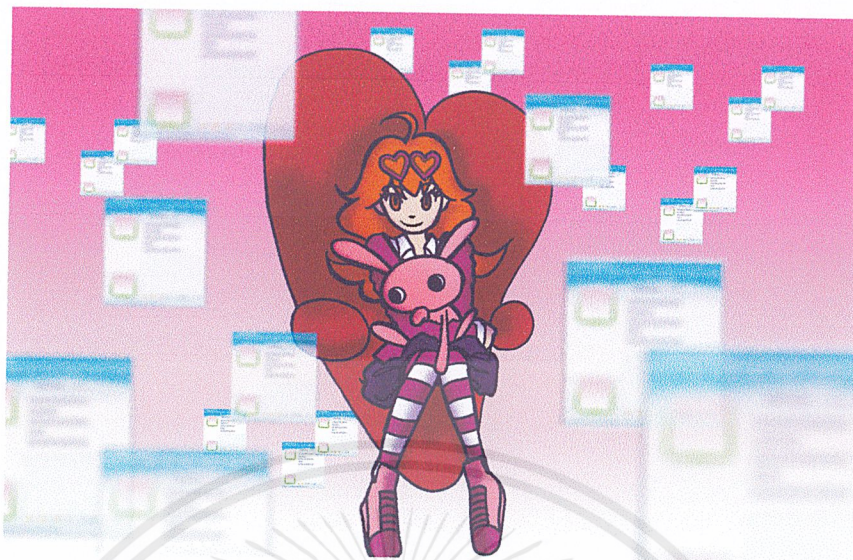
ในอนิเมชันเรื่องนี้ จะแยกฉากเป็น โลกจริงกับโลกเสมือน(อินเทอร์เน็ต) โดยที่โลกจริงจะให้โทนสีหม่นๆ ส่วน โลกเสมือนจะเป็นสีขาว่า ที่มีสีส้มเหมือนลูกกวาด เพื่อจะสื่อให้เห็นถึงมุมมองของนางเอกเสมือนตัวแทนของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันที่หนีจากโลกความจริง แล้วหลงไหลไปในโลกออนไลน์ที่มีสีสันสดใสแบบลูกกวาดช่วยวนให้ได้วัยรุ่นหลงไหลไปกับมัน

Conceptual Board



ภาพที่ 6 Conceptual Board นางเอกในโลกจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



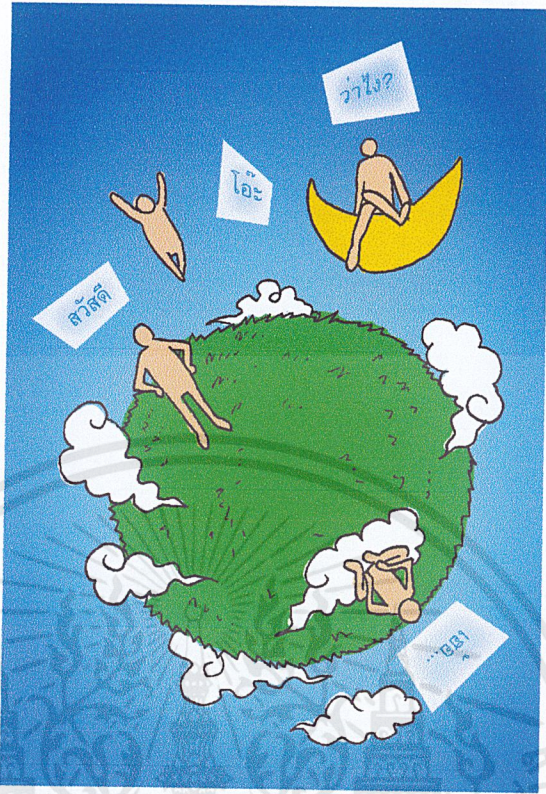
ภาพที่ 7 Conceptual Board นางเอกในโลกออนไลน์

ภาพออกแบบ

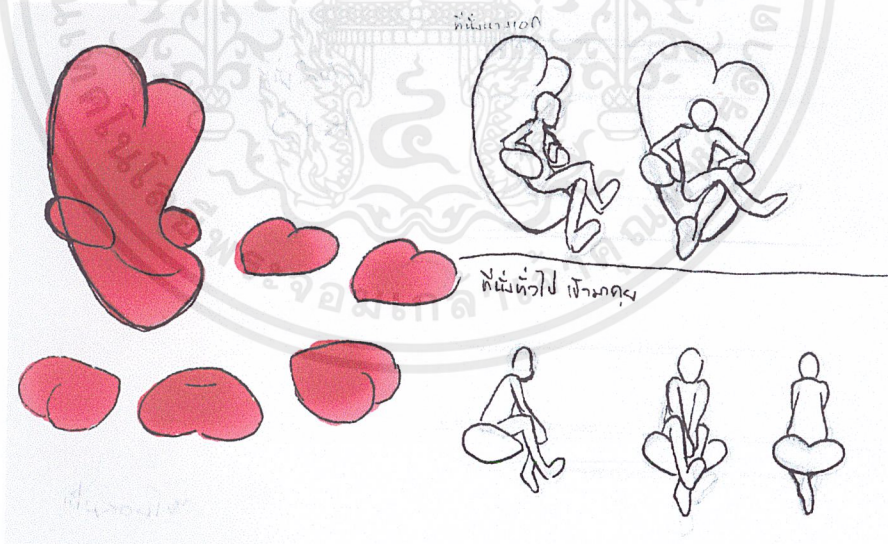


ภาพที่ 8 ภาพออกแบบ โลกออนไลน์ของนางเอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 ภาพออกแบบโลกออนไลน์ของแฟนนางเอก

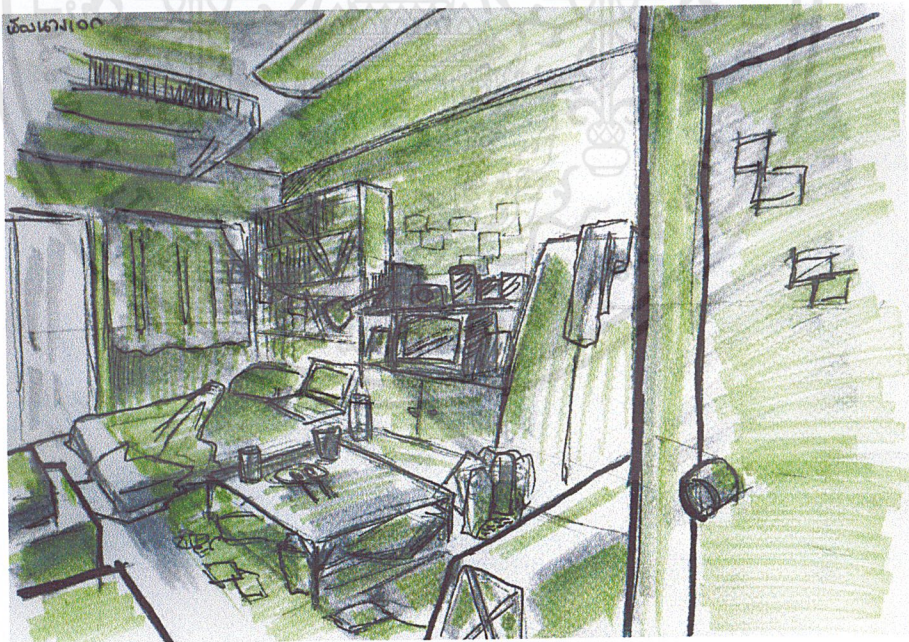


ภาพที่ 10 ภาพออกแบบเก้าอี้ในโลกออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

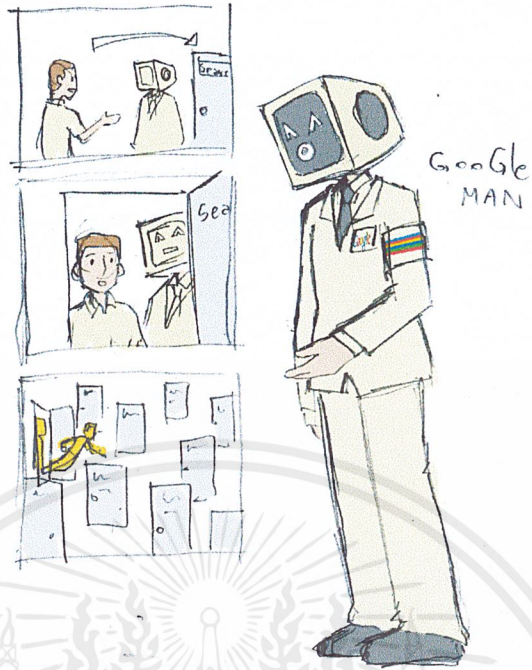


ภาพที่ 11 ภาพร่างห้องนอน โลกจริงของนางเอก

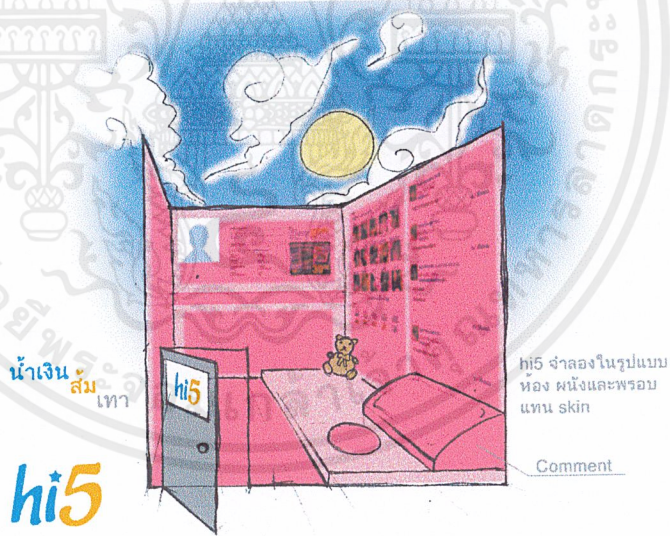


ภาพที่ 12 ห้องนอนในโลกจริงของนางเอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 Google Man



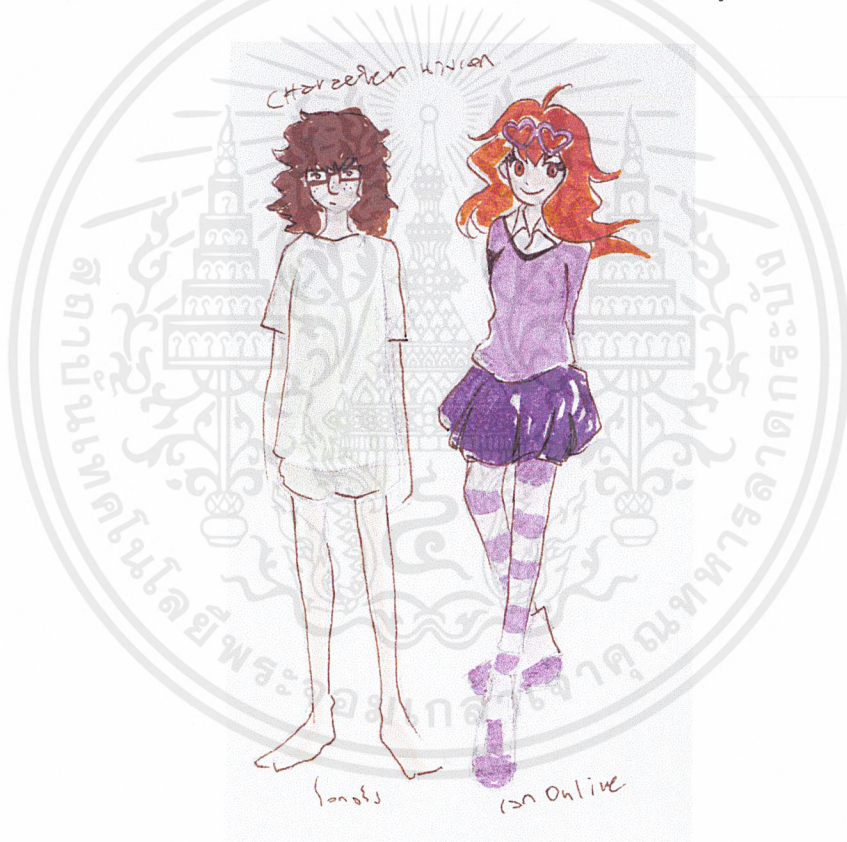
ภาพที่ 14 จำลองห้อง Hi5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ตัวละครนางเอก “กีฟ” เป็นเหมือนตัวแทนของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตเด็กวัยรุ่นหลายคนในยุคปัจจุบันนี้ โดยบุคลิกในโลกอินเทอร์เน็ตกับโลกความเป็นจริงจะมีความแตกต่างกัน เหมือนเวลาที่วัยรุ่นสร้างตัวละครบน Buddy Poke น่ารักๆ บน Hi5 หรือ ตัวละครในเกมส์ออนไลน์ที่หน้าตาน่ารัก

โดยในการออกแบบแต่ละครั้งก็จะเริ่มเปลี่ยนไปเรื่อยๆตามบทและบุคลิกนิสัย และค่อยๆตัดทอนให้ง่ายขึ้นเพื่อความเหมาะสมต่อแนวทาง โดยเน้นปรับปรุงให้ตัวตนในโลกจริงและโลกออนไลน์หลุดจากกันให้มากขึ้น ตัวกีฟในโลกออนไลน์จึงต้องพยายามให้ดูกราฟฟิคไฮเทคมากๆ

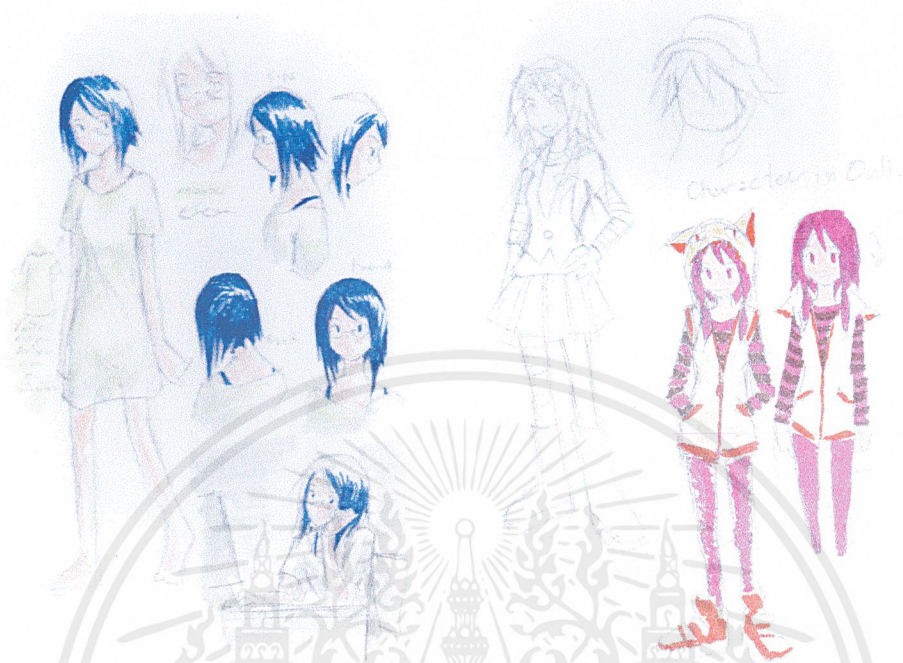


ภาพที่ 17 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกที่ปรับปรุงแล้ว

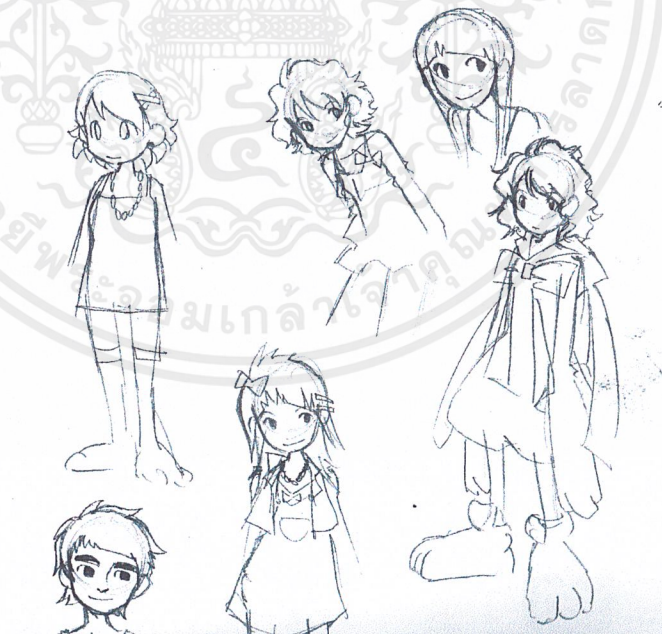
ซ้ายคือ โลกจริง ขวาคือ โลกออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างออกแบบนางเอก

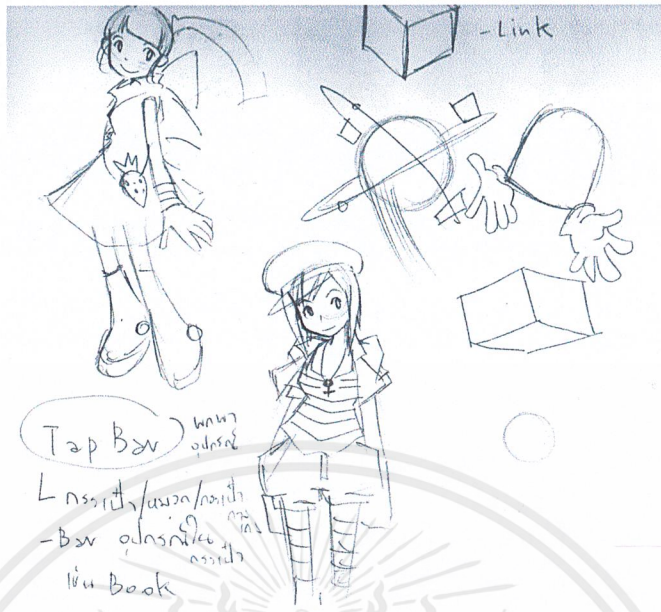


ภาพที่ 18 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกในครั้งแรก ซ้ายคือโลกจริง ขวาคือโลกออนไลน์



ภาพที่ 19 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 1 รูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 1 รูปที่ 2

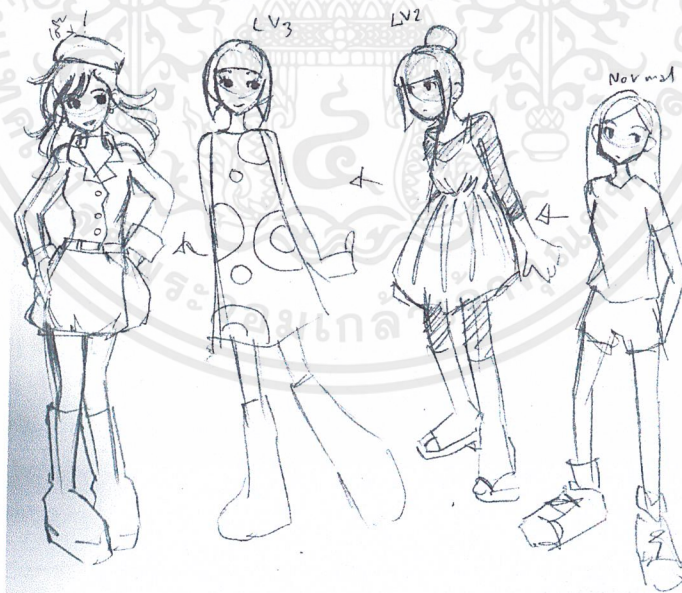


ภาพที่ 21 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

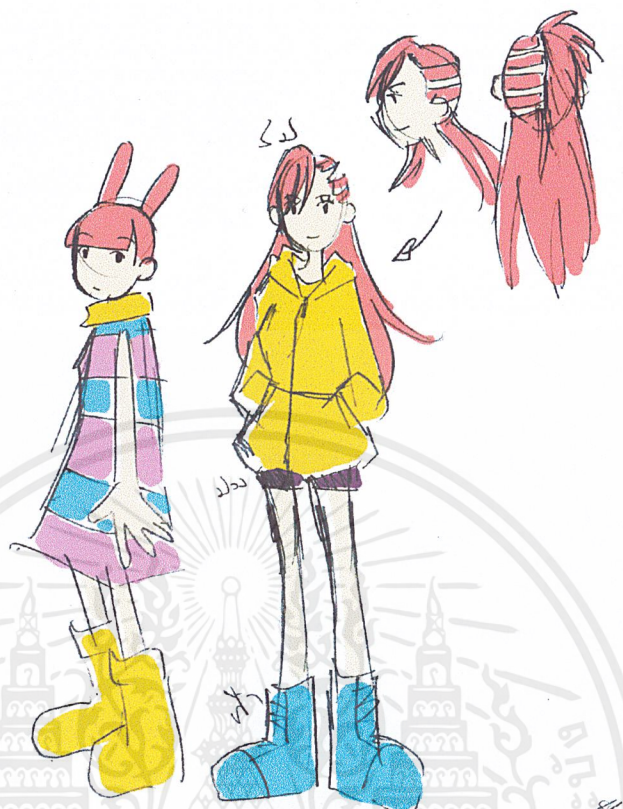


ภาพที่ 22 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 2



ภาพที่ 23 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกแบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

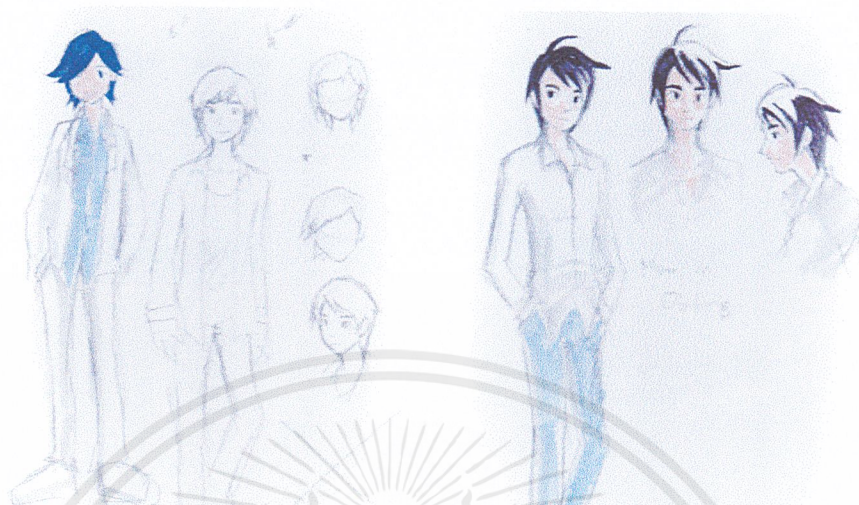


ภาพที่ 24 ออกแบบคาแรคเตอร์นางเอกในสุดท้าย

การออกแบบ “ก๊ิฟ” ในครั้งซึ่งถูกเปลี่ยนไปตามบทที่แก้ไขในครั้งสุดท้าย ก็จะมี 2 ลักษณะ

1. ทางชายก๊ิฟในโลกออนไลน์จะเป็นเหมือนเด็กที่เพิ่งเล่นอินเทอร์เน็ตและทำความรู้จักกับผู้ชายคนแรกด้วยบุคลิก ที่เหมือนเด็ก
2. ทางขวาในโลกออนไลน์ ก๊ิฟจะเป็นเด็กสาวที่ดูโตขึ้นมา เป็นบุคลิกลักษณะที่แฟนในอินเทอร์เน็ตของก๊ิฟชื่นชอบ

ภาพร่างออกแบบชายหนุ่มในโลก Online



ภาพที่ 25 ออกแบบคาแรคเตอร์ชายหนุ่มที่ปรับปรุงแล้ว



ภาพที่ 26 ออกแบบคาแรคเตอร์ชายหนุ่ม ร่างครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละครประกอบ

ผู้คนในโลกอินเทอร์เน็ตจะมีสีสันสดใสเหมือนลูกกวาด และเสื้อผ้าแต่งกายจะให้หลุดจากโลกจริง คล้ายๆกับตัวละครในเกมออนไลน์

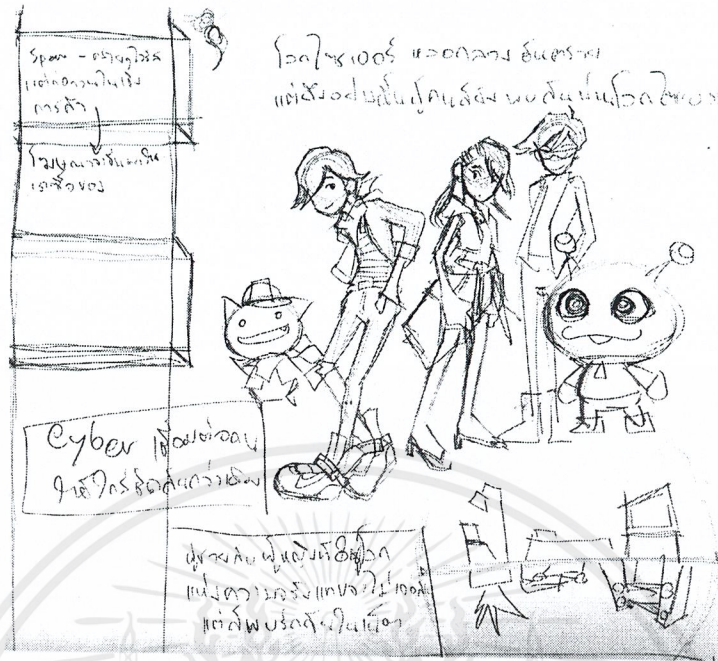


ภาพที่ 27 ออกแบบผู้คนใน Social Net แก้ไขครั้งสุดท้าย



ภาพที่ 28 ออกแบบผู้คนใน Social Net ภาพร่างครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้




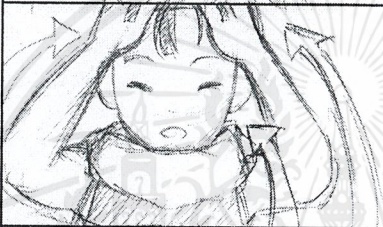

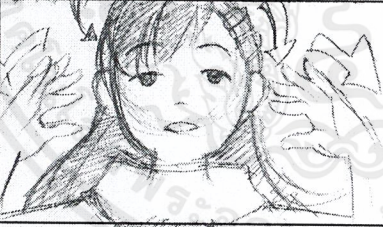

ภาพที่ 29 ออกแบบผู้คนใน Social Net ภาพร่างครั้งที่ 2

การออกแบบตัวละครประกอบในแต่ละครั้งเองก็ถูกปรับเปลี่ยนให้ง่ายขึ้นเช่นกัน และพยายามให้ดูใหม่ขึ้นเหมาะสมกับแนวเรื่องและบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

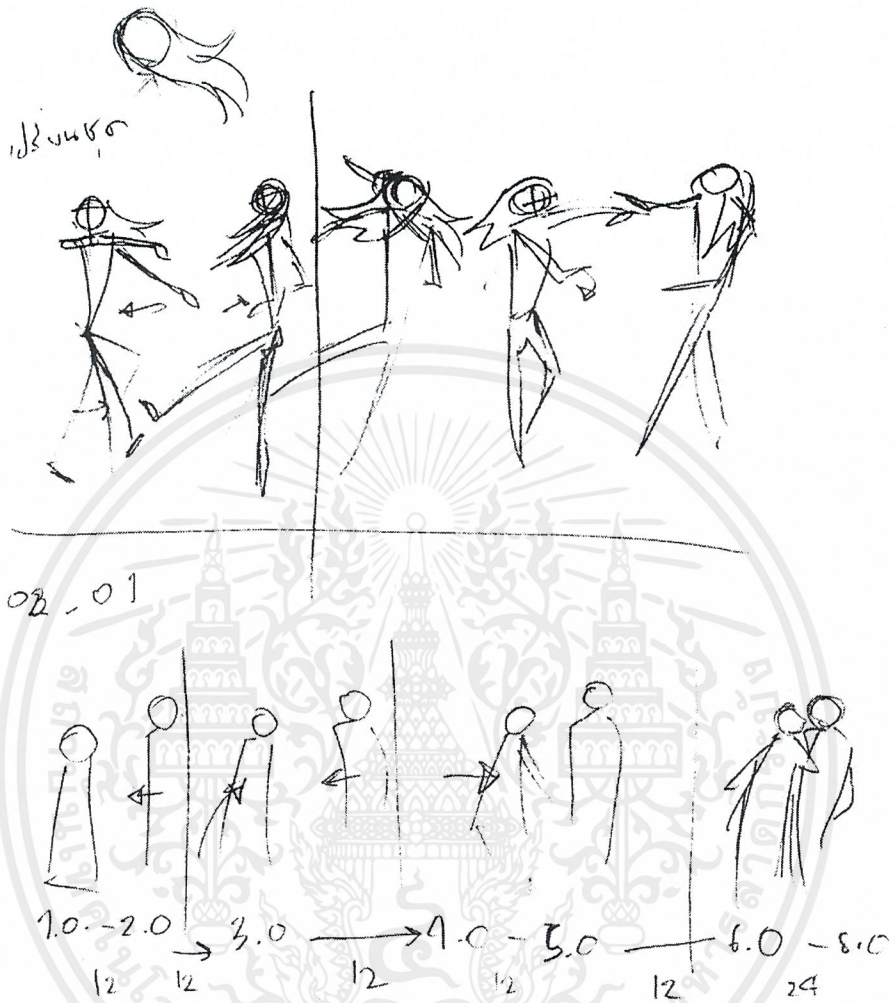
ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหว

ฉากเปลี่ยนทรงผมของกิ๊พในโลกออนไลน์ จะกำหนดการเคลื่อนไหวเป็นคีย์เฟรม แล้วกำหนด Timeline ตามให้ดูธรรมชาติ

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
05-03 Change Hair Style		MCU นาง10ค 10า5จ้จรงผม แล้วทรงผม ไปรงนจันม่	Timeline * * * 03-00 12 22 x 3 1/2 236 F. 5 36 490 28 F	12 12 13 03.00 "
			①-③ = 01:00	
			④ = 01:00	
			⑤ = 02:00	
				

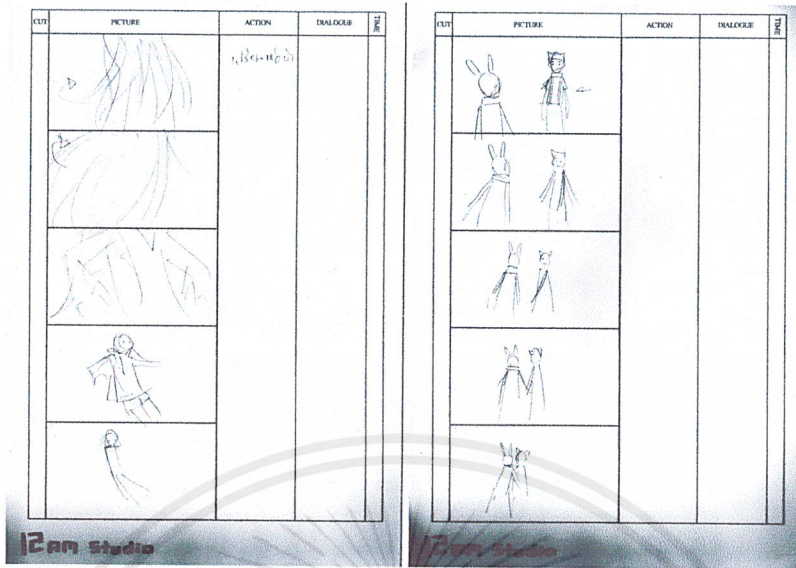
ภาพที่ 30 ตัวอย่างการกำหนดการเคลื่อนไหวเปลี่ยนทรงผม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ตัวอย่างการกำหนดการเคลื่อนไหวของนางเอก

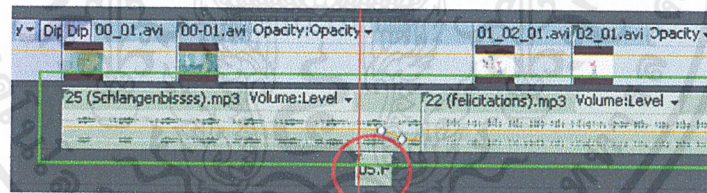
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 กำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวแบบคร่าวๆตอนหมุนเปลี่ยนเสื้อผ้า

ในบางส่วน จะใช้การขยับด้วย After Effect เช่นการลอยภาพแล้วลอยออกในภาพทางซ้ายของภาพที่ 32

ขั้นตอนการใส่เสียงประกอบ



ภาพที่ 33 ตัวอย่างการใส่เสียง

ในส่วนกรอบสีเขียวคือ เสียงดนตรีที่นำมาต่อกัน ส่วนวงแดงคือsound effect ประกอบ เช่นเสียง “ซ่าส์” ของเครื่องทีวี

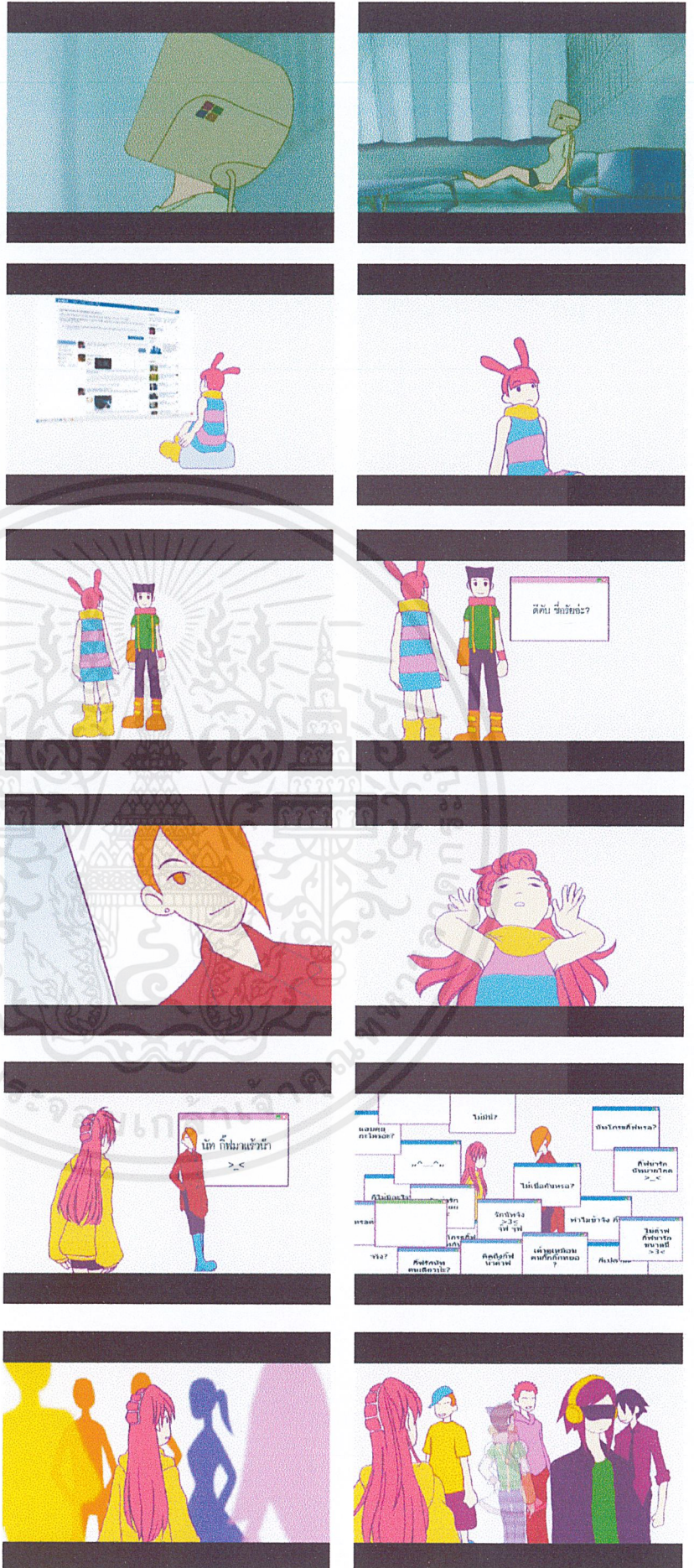
ดนตรี

จะใช้ดนตรีที่มีจังหวะซ้ำๆกัน ประกอบกับ Sound Techno เล็กน้อย เพื่อให้อารมณ์ของหนังเป็นโลกออนไลน์คิติดอล

เพลง Schlangenbisssss ประกอบภาพยนตร์ Animation Genius Party

เพลง felicitations ประกอบภาพยนตร์ Animation Genius Party

สื่อรัก โลกเสมือน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 – 35 ภาพภายในหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

Research

ในขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูลของการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันนี้ เริ่มต้นจากแนวคิดเบื้องต้น (Idea) แล้วจัดการแยกแยะข้อมูลเบื้องต้นในการค้นหา จดไว้คร่าวๆ ถึงสิ่งที่จำเป็นต้องนำไปเป็นข้อมูล ขั้นตอนในการค้นคว้าข้อมูลยิ่งค้นคว้ามากขึ้นจะช่วยทำให้เราได้แนวคิดในการสร้างบทมากขึ้น และ ความสมจริงในเนื้อหาก็มากขึ้นด้วย เช่นอนิเมชันเรื่องนี้ได้ทำเกี่ยวกับ โลกอินเทอร์เน็ตออนไลน์ จึงต้องเริ่มจากการค้นหาภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับแนวโลกไซเบอร์ออนไลน์มาใช้ เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานต่อไป

การค้นคว้าข้อมูลต่อมาคือการเก็บข้อมูลจริง ที่นำมาประกอบ โดยทั่วไปจะมาจากการลงสถานที่จริง หรือ ไปสัมภาษณ์จากผู้เข้าใจมีประสบการณ์จริง ขั้นตอนนี้เป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาประกอบกับการสร้างภาพยนตร์ให้สมจริงมากขึ้น เช่น อนิเมชันเรื่องนี้จะต้องมีเรื่องการจิบกันผ่านอินเทอร์เน็ต ดูได้จากการเล่นทวิตของวัยรุ่นในปัจจุบันที่ใช้อินเทอร์เน็ต และ สังเกตพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ในปัจจุบัน ค้นคว้าข้อมูลจากข่าวที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่นไทยและอินเทอร์เน็ต

การค้นคว้าข้อมูลใน Art direction จะเก็บจากส่วนประกอบเล็กๆน้อยๆของข้อมูลข้างต้น หรือหาส่วนประกอบของข้อมูลข้างต้นมาเสริม ประยุกต์ใหม่ อย่างอนิเมชันเรื่องนี้ที่เน้นการใช้สีแบบขนมหวาน โดยค้นคว้าข้อมูลจากแฟชั่นวัยรุ่นในปัจจุบันจากนิตยสารและสื่อวัยรุ่นต่างๆแล้วนำมาประยุกต์ออกแบบใหม่ในตัวภาพยนตร์ ทำให้ตัวงานอนิเมชันดูเหมาะสมมากขึ้น

ค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุดหรือหนังสือต่างประเทศการสร้างงานอนิเมชัน เทคนิคต่างๆ หรือหาดูได้จากในอินเทอร์เน็ตที่สอนการสร้างงานอนิเมชัน ศึกษาการเคลื่อนไหว มุมกล้องจากแหล่งค้นคว้าต่างๆ หรือจากภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา สิ่งสำคัญคือการสร้างตัวละครให้ดูมีชีวิต โดยเรียนรู้จากการสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของคนจริงๆ เริ่มร่างภาพการเคลื่อนไหวของคนต่างๆ หรือ

ใช้วิธีการถ่ายภาพวิดีโอเคลื่อนไหว แล้วนำมาแตกย่อยแต่ละเฟรมเพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวที่สมจริง
สังเกตการณ์ถ่ายเทน้ำหนักต่างๆที่เป็นธรรมชาติ

Preproduction

ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนสร้างอนิเมชัน หลักสำคัญคือการออกแบบสิ่งต่างๆ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาประกอบกับขั้นตอนการเตรียมงาน จากข้อมูลค้นคว้าทั้งหมดร่างบทภาพยนตร์อย่างคร่าวๆ ร่างภาพออกแบบทุกอย่างให้เหมาะสมครอบคลุมทุกอย่าง สังเกตได้จากการออกแบบตัวละครจากแรกเริ่มจะมีรายละเอียดที่เยอะเกินทำให้งานดูรก จึงค่อยๆออกแบบให้ง่าย ตัดทอนมากขึ้น รายละเอียดน้อยลง เน้นความเป็นกราฟฟิคที่ดูเรียบง่าย ภาพสะอาดตา สีสีนกลุ่มโทนให้เหมาะสมกับเนื้อหาสั้นๆ ตัวละครประกอบต่างๆจึงถูกปรับเปลี่ยนไปตามตัวละครหลักอย่าง “กีฟ” ที่แต่แรกจะมีรายละเอียดเยอะ และ ยังไม่หลุดมากพอ ค่อยตัดทอนและทำให้ดูแฟนตาซีสมเป็นโลกออนไลน์มากขึ้น ในขั้นตอนนี้ต้องคอยหาแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ มาประกอบจะทำให้เกิดแนวคิดเบื้องต้นมาช่วยในการสร้างงานให้เหมาะสมได้

สิ่งสำคัญต่อมาคืองานสตอรี่บอร์ด ที่เหมือนกับบทภาพยนตร์หลักของการทำอนิเมชัน โดยเริ่มจาก conceptual board และแตกแขนงออกมาเป็นภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้ โดยเริ่มจากเขียนเรื่องสั้นๆเล่ามา 2-3 ประโยค แล้วแต่เป็นบทใหญ่ๆ แจกเป็นภาพออกมาเพื่อกำหนดแนวทางการทำงาน และสะดวกรวดเร็วในการทำงาน

กำหนดการเคลื่อนไหวต่างๆไว้จำเป็นในขั้นตอนการสร้างงานอย่างมาก ควรจัดเตรียม Dope sheet เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวตามความเหมาะสม เช่นการเคลื่อนไหวด้วยอนิเมชัน หรือการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเคลื่อนไหว เช่นการเปลี่ยนมุมกล้อง การzoom ภาพ รวมไปถึง การใช้ effect CG

Production

ขั้นตอนสร้างงานอนิเมชัน ในการทำงาน สิ่งสำคัญคือการกำหนดการเคลื่อนไหว เมื่อเรามี Dope sheet กำหนดการทำงานจะทำให้การสร้างงานอนิเมชันสะดวกยิ่งขึ้น เริ่มจากการสร้าง Key frame และแบ่งสัดส่วนของแต่ละ shot แยกงานทั้งหมดเป็น shot ไป เพื่อการทำงานที่สะดวกในการ post production กำหนด timeline ให้เหมาะสมกับเพลงประกอบ เมื่อสร้างงานอนิเมทมา 1 shot

ให้แยกไว้เป็นส่วนๆ แล้วนำ shot ทั้งหมดไปเรียงต่อกันอย่างคร่าวๆ ทดลองใส่ sound ลงไป หรือจะใช้วิธีการตัดต่อ ทั้งเพลงประกอบและอนิเมชันให้เหมาะสมกันใหม่

Postproduction

ในขั้นตอนนี้จะเกี่ยวกับการสร้าง Effect แต่งภาพและใส่เสียงต่างๆ เพื่อให้งานออกมาเหมาะสม เริ่มจากการ ตัดต่อแต่ละ shot แยกจากกันให้สมบูรณ์ทั้งการปรับสี อารมณ์ของภาพ ทั้งหมดให้เหมาะสม แยก shot เอาไว้และนำทั้งหมดไปตัดต่อรวมกันใหม่อีกที ใส่เสียงตามที่กำหนดไว้ ลองปรับแต่งเสียงให้เหมาะสมได้

ข้อสำคัญในงานนี้คือการเลือกใช้ sound ให้เหมาะสม เพลงประกอบควรจะเหมาะกับภาพยนตร์ ควรเลือกใช้เครื่องดนตรีที่เหมาะสมกับลักษณะของภาพยนตร์ เช่น อนิเมชันนี้จะใช้รูปแบบ ล้ำยุค คอมพิวเตอร์ จึงเลือกใช้ซาวด์ที่เป็นเทคโนโลยี แต่เลือกจังหวะให้เสียงสูงขึ้น โดยแต่ละห้องเพลง จะเล่นจังหวะช้าๆ เสียงใสๆ เพื่อความน่ารักเหมาะกับ romantic theme ของเนื้อหา

ในการเลือกเพลงถ้าเป็นไปได้ให้ใช้เพลงที่ไม่มีเสียงร้อง เพลงประกอบภาพยนตร์ต่างๆ หรือเลือกจากแนวลักษณะภาพยนตร์ที่มาในแนวเดียวกัน

ปัญหาต่างๆในการทำงานมีดังนี้

1. การแก้ไขบทมากเกินไป ความไม่คงที่ของแนวบท ทำให้งานล่าช้า ไม่เดิน เนื่องจากความต้องการให้บทสั้นกะทัดรัดและง่ายที่สุด เกิดปัญหาทำให้งานไม่เดิน ในระหว่างนั้นจึงเตรียมงานออกแบบ และ ลองเริ่มทำอนิเมททดลองดูอย่างง่ายๆ เมื่อไม่ได้ ตามต้องการ จึงแก้ทำใหม่
2. ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเวลา เนื่องจากรับทำงานอื่นๆ ในปริมาณมาก จึงทำให้คุณภาพงานอนิเมชันเรื่องนี้ไม่เต็มตามที่มากนักตามที่ต้องการ ต้องตัดบทไม่ให้ยาวเกินไปและพอดีในขอบเขตกำลังที่พอทำได้ ให้เพื่อนร่วมงานต่างๆ คอยช่วยเหลือ
3. ปัญหาเกี่ยวกับตัวเอง ด้านสุขภาพกาย และ ความเครียด ทำให้สุขภาพแย่ตามไปด้วยปัญหาเรื่องงาน ความกดดันต่างๆ จึงต้องออกกำลังกาย และหากิจกรรมคลายเครียดทำ และ ไม่หมกมุ่นกับงานมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT	ANIMATOR					F./Sc.	SHEET No.
									12/1	5
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
นางเอกใน			1					วิว		
โถง			2						กรอกรูปร่าง	
Online			3						LS	
ห้อง									ด้านข้างขวา	
		12/1								
		12/1								
		12/1								
		12/1								

DOPE SHEET

TITLE		SCENE	SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
									7	
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction	
หางเอก			1						เรื่องนี้จบแล้ว MLS จากหน้าหางเอก 45°	
ฝั่ง			2							
Web			3							
Site										
แอนิเมชั่น										
⑤										
		12/1	↓							
หางเอก ④			1	1						
ฝั่ง			2	2						
หน้า			3	3						
หน้า				4						
หน้า				5						
				6						
หน้า				7						
หน้า				8						
หน้า				9						
หน้า				10						
				11						
		12/1		12						
⑤ แล				13						
				14						
④ ไร่				12						
				13						
				14						
		12/1								
⑤ ไร่										
④ แล										
		12/1	↓	↓				↓		

DOPE SHEET

TITLE		SCENE		SHOT		ANIMATOR				F./Sc.	SHEET No.
										12/1	9
Action	Sound	Frm.	5	4	3	2	1	BG.	Camera Instruction		
นางสาว ไปโรงเรียน พร้อมแม่			1						กล้องมองตรง ด้านหน้านางสาว หน้า MS Zoom 7.5 กลางหน้า		
			2								
			3								
			4								
			5								
			6								
			7								
			8								
			9								
			10								
			11								
		12/1	12								
			13								
			14								
			15								
			1								
		12/1	↓								
นางสาว ไปโรงเรียน พร้อมแม่			1								
			2								
			3								
			4								
			5								
			6								
			7								
			8								
			9								
			10								
			11								
		12/1	12								
			13								
			14								
			15								
			1								
		12/1	↓								

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล คลลัช บุญสาดี
 ที่อยู่ บ้านเลขที่ 82 หมู่ 2 ซอยรามอินทรา49
 ถนนรามอินทรา แขวงท่าแร้ง
 เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10230
 E-mail : joda_hunter@msn.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2536 โรงเรียนอรรมิตร
 พ.ศ. 2542 โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์
 ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ
 พ.ศ. 2552 Music Video Girl Paradise OFFLINE ~ Happy Real World ~