



การออกแบบโมชั่นกราฟิกเพื่อลดความกังวลในการมีบุตรของคนรุ่นใหม่ "ซูเปอร์แฟม"
"SUPERFAM" Motion Graphic Design to Reduce Worrying
of New Generation for Having Children

เบญญาภา เลี้ยวสมบุรณ์
Benyapa Liewsomboon

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อลดความกังวล ในการมีบุตรของคนรุ่นใหม่ "ซูเปอร์แฟม" “SUPERFAM” Motion Graphic Design to Reduce Worrying of New Generation for Having Children
ชื่อ	เบญญาภา เลี้ยวสมบุรณ์
รหัสนักศึกษา	62020254
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

(วรพล ยวงเงิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....25.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....2565.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อ	เบญญาภา เลี้ยวสมบุรณ์
รหัสนักศึกษา	62020254
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

คู่รักคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันนิยมมีไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตแบบอยู่ด้วยกันและไม่มีบุตร ซึ่งมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในอนาคต ความไม่ต้องการมีบุตรเป็นแนวคิดที่แพร่หลายในครอบครัวยุคใหม่ แต่กลับสร้างปัญหาการลดลงในประชากรวัยเด็กอย่างต่อเนื่อง

จึงได้เลือกแนวคิดและพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความกังวลของคนรุ่นใหม่ในรูปแบบของสื่อโมชัน กราฟิก ซึ่งกำหนดวิธีการดำเนินเรื่องเป็น 3 หัวข้อใหญ่ คือ การปรับเปลี่ยนมุมมองด้านความสำเร็จในการทำงาน การท่องเที่ยวตามความฝัน และการลดความกังวลในรูปร่างที่เปลี่ยนแปลงไป

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพณิชย์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วรพล ยวงเงิน และคำแนะนำจากอาจารย์ท่านอื่น ๆ ผู้ซึ่งเสียสละแรงกาย และความอดทนเพื่อแนะนำสิ่งที่ดีที่สุดแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณพี่ส้ม พี่สาวแท้ ๆ ที่คอยช่วยเหลือข้าพเจ้าตั้งแต่เริ่มต้นทำศิลปินพณิชย์จนจบ พ่อ และแม่ที่คอยส่งเสียค่าเทอมมาตลอด 4 ปี คอยเป็นห่วงเป็นใยในเวลาที่ข้าพเจ้าได้รู้่งบ่งงาน คอยไปรับไปส่งข้าพเจ้าจากบ้าน-หอพักด้วยระยะทางเกือบ 60 กิโลเมตร

ขอขอบคุณแฉิ่งและแจ้วที่ไม่ได้ทำอะไรเลย มีแต่คอยกวนเวลาข้าพเจ้ากำลังยุ่งกับงาน ตรงหน้า คอยแย่งที่นั่งของข้าพเจ้าตอนที่ลุกไปเข้าห้องน้ำ หรือทำตัวน่ารักไปวัน ๆ แต่ก็ไม่เคยหนีออกจากบ้านเลยสักครั้ง

ถึงแม้จะมีช่วงเวลาที่ดีหรือทะเลาะกันบ้าง แต่ข้าพเจ้ารู้สึกปิติยินดีที่ยังคงมีกันและกันเสมอมา และยังคงหวังให้เป็นเช่นนั้นต่อไป

ขอขอบคุณสี่ ข้าวตัง หมวย พืด พี่ฮาฟ มน เพื่อน ๆ ชาวนิเทศศิลป์ 37 และบรรดาคนที่ข้าพเจ้ารู้จักหรือเคยรู้จักที่คอยเป็นที่ปรึกษา เป็นกำลังใจ คอยรับฟัง พูดคุยและเตือนสติในเวลาที่ข้าพเจ้าสติแตก เป็นทุกข์ และสูญเสียกำลังใจ

ขอขอบคุณบทเพลงของ Safeplanet ที่ช่วยเป็นกำลังใจและคอยโอบอุ้มข้าพเจ้า ในคราวที่ข้าพเจ้ารู้สึกท้อแท้และແหลกสลาย

ขอขอบคุณทุกภาพยนตร์ ซีรีส์ พอดแคสต์ มังงะ อนิเมะ Webtoon เรื่องผี บรรดาเพลงที่บังเอิญได้ยินใน Spotify แล้วถูกจริตที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดของข้าพเจ้าจากหลายเรื่องที่เกิดขึ้น ทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำศิลปินพณิชย์นี้ให้สำเร็จลุล่วง

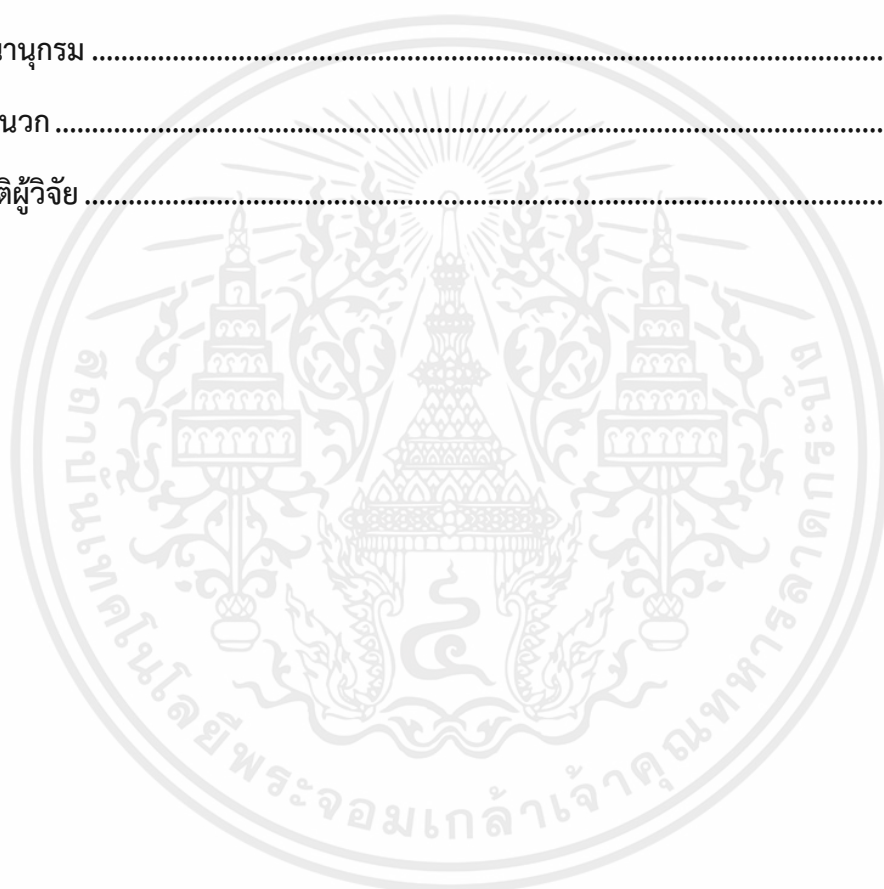
เบญญาภา เลี้ยวสมบุรณ์

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 บททวามวิจัยและงานที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 สังคมผู้สูงอายุ.....	3
2.2 คนรุ่นใหม่.....	3
2.3 ปัญหาที่เกิดขึ้นของครัวเรือนไร้ลูกหลานและการเป็นสังคมผู้สูงอายุในประเทศไทย	4
2.4 ปัจจัยที่ส่งผลให้คนรุ่นใหม่ไม่ต้องการมีบุตร	4
2.5 การมีบุตรเปลี่ยนแปลงชีวิตอย่างไร.....	5
2.6 การออกแบบโมชันกราฟิก.....	6
บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล	7
3.1 แนวทางการออกแบบภาพประกอบเพื่อใช้ในโมชันกราฟิก.....	7
3.2 แนวทางการเล่าและออกแบบเนื้อเรื่อง.....	8
บทที่ 4 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	9
4.1 แนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในโมชันกราฟิก	9
4.2 โทสน์ที่ใช้.....	10
4.3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด.....	12
4.4 ชื่อเรื่องและชื่อตอน	18
บทที่ 5 ผลงานสำเร็จ	19
5.1 สคริปต์	19
5.2 คาแรคเตอร์.....	22
5.3 ชื่อเรื่อง.....	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4	ชื่อตอน	24
5.5	โมชันกราฟิก.....	25
5.6	โปสเตอร์.....	30
บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ		32
6.1	บทสรุป.....	32
6.2	ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	32
6.3	ข้อเสนอแนะ.....	32
บรรณานุกรม		33
ภาคผนวก		36
ประวัติผู้วิจัย		37



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปลูกภาพ

ภาพที่ 3.1 Ref. 1.....	7
ภาพที่ 3.2 Ref. 2.....	7
ภาพที่ 3.3 Ref. 3.....	7
ภาพที่ 4.1 แบบร่างแนวททางแรก.....	9
ภาพที่ 4.2 แบบร่างแนวททางที่สอง.....	9
ภาพที่ 4.3 แบบร่างแนวททางที่สาม.....	10
ภาพที่ 4.4 โทนสีของตอนทที่ 1.....	10
ภาพที่ 4.5 โทนสีของตอนทที่ 2.....	11
ภาพที่ 4.6 โทนสีของตอนทที่ 3.....	11
ภาพที่ 4.7 storyboard_1-1.....	12
ภาพที่ 4.8 storyboard_1-2.....	13
ภาพที่ 4.9 storyboard_2-1.....	14
ภาพที่ 4.10 storyboard_2-2.....	15
ภาพที่ 4.11 storyboard_3-1.....	16
ภาพที่ 4.12 storyboard_3-2.....	17
ภาพที่ 4.13 แบบร่างชื่อคร้ทที่ 1.....	18
ภาพที่ 4.14 แบบร่างชื่อคร้ทที่ 2.....	18
ภาพที่ 5.1 ครอบคร้วแรก.....	22
ภาพที่ 5.2 ครอบคร้วแรก.....	22
ภาพที่ 5.3 ครอบคร้วแรก.....	22
ภาพที่ 5.4 ชื่อเรื่งตอนแรก.....	23
ภาพที่ 5.5 ชื่อเรื่งตอนสอง.....	23
ภาพที่ 5.6 ชื่อเรื่งตอนสาม.....	23
ภาพที่ 5.7 ชื่อตอนแรก.....	24
ภาพที่ 5.8 ชื่อตอนสอง.....	24
ภาพที่ 5.9 ชื่อตอนสาม.....	24
ภาพที่ 5.10 Motion Graphic_1-1.....	25
ภาพที่ 5.11 Motion Graphic_1-2.....	26
ภาพที่ 5.12 Motion Graphic_2-1.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกคร้ทที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.13 Motion Graphic_2-2.....	28
ภาพที่ 5.14 Motion Graphic_3.....	29
ภาพที่ 5.15 โปสเตอร์ตอนแรก.....	30
ภาพที่ 5.16 โปสเตอร์ตอนสอง.....	31
ภาพที่ 5.17 โปสเตอร์ตอนสาม.....	31



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คนรุ่นใหม่ในปัจจุบันนิยมมีไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตแบบ DINK (Double Income No Kids) หรือ คู่รักที่อยู่ด้วยกันและไม่มีบุตร และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในอนาคตโดยเฉพาะใน กรุงเทพมหานคร โดยอ้างอิงจากข้อมูลจำนวนประชากรการเกิดจากสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี พ.ศ. 2555-2564 ระบุว่า อัตราของประชากรไทยลดลง 33.5% ภายใน 10 ปี

อัตราการเกิดที่ลดน้อยลง ส่งผลต่อสังคมในระยะยาว เช่น โรงเรียนและมหาวิทยาลัยอาจต้องปิดตัวลง หรือปัญหาการขาดแคลนแรงงาน ซึ่งเป็นผลหลายปัจจัย เช่น ค่านิยมและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ระบบสังคมของในปัจจุบันที่ไม่รองรับให้คนรุ่นใหม่ต้องการมีบุตร เช่น ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ภาระจากรายจ่ายและหนี้สินที่เกิดขึ้น

โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร ที่มีอัตราการเกิดของประชากรในกรุงเทพฯ ลดลง 41.6% โดยปี 2555 มีจำนวนประชากรเกิด 105,570 คน และลดลงเหลือ 61,604 คนในปี 2564 มากกว่าค่าเฉลี่ยของทั้งประเทศ เนื่องจากเป็นศูนย์กลางทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา ส่งผลให้มีจำนวนประชากรสูงที่สุดในประเทศ ทำให้เกิดอัตราการแข่งขันสูง เกิดความเครียดและแรงกดดันในการใช้ชีวิต เช่น การเรียน การทำงาน รวมถึงค่านิยมที่เกี่ยวกับชีวิตคู่ของคนรุ่นใหม่ที่เปลี่ยนไป เช่น ความต้องการมีอิสระในการใช้ชีวิต การใช้ชีวิตให้มีความสุข หลีกหนีความเครียดสะสมจากการทำงาน และทำตามเป้าหมายที่วางไว้ ความรู้สึกไม่แน่นอนที่เกิดในสังคมเมือง ก่อให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของบุตรและตัวเองในอนาคต เช่น การถูกบุตรทอดทิ้งเมื่อแก่ตัวไป

แต่ทว่า การมีบุตรก็ยังถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญ นอกเหนือจากการดำรงเผ่าพันธุ์ของมนุษย์แล้ว การมีบุตรยังมีข้อดีอื่น ๆ อีก เช่น การที่ประเทศมีประชากรเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถเติบโตและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ และจากงานวิจัยของ Nekehia T. Quashie และ Wiraporn Pothisiri นักวิจัยประจำวิทยาลัยประชากรศาสตร์ พบว่าผู้สูงอายุที่มีบุตรจะมีสุขภาพทางจิตที่ดีกว่า และมีโอกาสเกิดโรคซึมเศร้าได้น้อยกว่าผู้สูงอายุที่ไม่มีบุตร

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อลดความกังวลของคู่รักคนรุ่นใหม่ในการตัดสินใจที่จะมีบุตร

1.2.2 เพื่อศึกษาประเด็นในการเล่าเรื่องด้วยโมชันกราฟิก

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

1. คู่รักวัยทำงานที่ใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในกรุงเทพฯ
2. มีความพร้อมในด้านการงาน การเงิน อยู่ในสภาพสังคมที่ดี
3. ยังไม่ได้วางแผนหรือลี้เลในเรืองของการมีบุตร
4. ช่วงอายุ 26-35 ปี

1.3.2 จำนวนงาน

1. โฆษณากราฟิกจำนวน 3 ตอน ความยาวตอนละ 1:30-1:45 นาที
2. โปสเตอร์ประกอบผลงานของแต่ละตอน จำนวน 3 ชิ้น

1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 รวบรวมข้อมูล

1. ประเด็นการการลดลงของอัตราการเกิดในประเทศไทย
2. ผลกระทบของค่านิยมที่ไม่ต้องการมีบุตรของคนรุ่นใหม่
3. สาเหตุที่ทำให้คนรุ่นใหม่ไม่ต้องการมีบุตร
4. การแก้ไขค่านิยมที่ไม่ต้องการมีบุตรของคนรุ่นใหม่

1.4.2 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

1. ออกแบบเส้นเรื่องของเรื่องราวที่จะนำเสนอ
2. ออกแบบการจัดลำดับของเนื้อเรื่อง
3. ออกแบบตัวละครและรายละเอียดในฉาก
4. ออกแบบสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 สามารถช่วยให้คู่รักรุ่นใหม่หลายคู่คลายความกังวล และมองเห็นทางเลือกอื่นนอกจากการตัดสินใจที่จะไม่มีบุตร

1.5.2 สามารถกระตุ้นให้คนหันมาสนใจและตระหนักในปัญหาของการลดจำนวนของประชากรมากขึ้น

1.5.3 เรียนรู้ถึงกระบวนการออกแบบโฆษณากราฟิกในรูปแบบซีรีส์ที่มีเนื้อเรื่องที่แตกต่างกัน

1.5.4 ได้เรียนรู้ถึงการเรียบเรียงเนื้อหาและนำมาถ่ายทอดให้มีความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

บทความวิจัยและงานที่เกี่ยวข้อง

2.1 สังคมผู้สูงอายุ

จากข้อมูลของ United Nations World Population Ageing กล่าวว่า ประชากรที่อยู่ในวัยพึ่งพิง ที่ไม่สามารถใช้แรงงานตนเองเพื่อสร้างรายได้เลี้ยงตัว ซึ่งก็คือเด็กและผู้สูงอายุ มีจำนวนมากกว่าประชากรในวัยแรงงานไปเรียบร้อยแล้ว ซึ่งแบ่งได้ 2 ลักษณะ

2.1.1. สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society)

เป็นสังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปที่อยู่จริงในพื้นที่ต่อประชากรทุกช่วงอายุในพื้นที่เดียวกัน และมีอัตราเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 10 ขึ้นไป หรือมีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไปที่อยู่จริงในพื้นที่ต่อประชากรทุกช่วงอายุในพื้นที่เดียวกัน อัตราเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 7 ขึ้นไป

2.1.2. สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society)

เป็นสังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปที่อยู่จริงในพื้นที่ต่อประชากรทุกช่วงอายุในพื้นที่เดียวกัน และมีอัตราเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 20 ขึ้นไป หรือมีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไปที่อยู่จริงในพื้นที่ต่อประชากรทุกช่วงอายุในพื้นที่เดียวกัน อัตราเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 14 ขึ้นไป

2.2 คนรุ่นใหม่

หมายถึง กลุ่มคนที่กำลังขับเคลื่อนสังคมในภาพรวม เป็นฐานเศรษฐกิจและเป็นกลุ่มแรงงานในตลาด มักเรียกกันว่า Generation Y หรือ Millennial ซึ่งเกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524–2538 เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตให้ดี และมีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง Work-Life Balance มากกว่าคนทุกรุ่น

2.2.1 ไลฟ์สไตล์แบบ DINK (Double Income No Kids) ของคู่รักคนรุ่นใหม่

หมายถึง คู่รักคนรุ่นใหม่ที่สมรสแล้วหรือใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันแต่ไม่มีบุตร หรือบุคคลที่เลือกจะเป็นโสดเพื่อทำตามเป้าหมายที่วางไว้ในชีวิตของตนเอง ใช้ชีวิตอย่างมีอิสระ มีพฤติกรรมที่มักจะแชร์ค่าใช้จ่ายร่วมกัน มีเวลาว่าง ไม่มีความกังวลใจเกี่ยวกับการไปท่องเที่ยวในวันหยุดสุดสัปดาห์หรือวันหยุดทั่วไป มีเงินเก็บเหลือพอที่จะนำไปใช้จ่ายเพื่อความสุขหรือนำไปลงทุนในระยะยาว ให้ความสำคัญกับการมีความพร้อมทางเศรษฐกิจและสังคมของตนเองเป็นอันดับแรก

ในปัจจุบัน ไลฟ์สไตล์แบบ DINK มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นสูง โดยข้อมูลสำรวจภาวะการทำงานของประชากรสำนักงานสถิติแห่งชาติตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549-2561 สะท้อนว่าประเทศไทยมีโครงสร้างที่เรียกว่า คริวเรือนไร้ลูกหลาน เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

2.3 ปัญหาที่เกิดขึ้นของครัวเรือนไร้ลูกหลานและการเป็นสังคมผู้สูงอายุในประเทศไทย

กระแสสังคมที่เปลี่ยนแปลงเมื่อประเทศไทยได้กลายเป็นสังคมผู้สูงอายุ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ

2.3.1 กระแสสังคมระยะสั้น

1. โรงเรียนและมหาวิทยาลัยจะทยอยปิดตัวลงเนื่องจากจำนวนเด็กและเยาวชนที่เข้ารับการศึกษามีน้อยลง ทำให้ไม่มีค่าใช้จ่ายที่เพียงพอในการนำไปบำรุงและพัฒนาบุคลากรและสถานที่
2. คนรุ่นใหม่เลือกที่จะไม่ซื้อบ้านหลังใหญ่ แต่จะเน้นอยู่บ้านเช่าหรือซื้อบ้านหลังเล็ก
3. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อความสุขส่วนตัว หรือเลือกที่จะหารค่าใช้จ่ายร่วมกัน

2.3.2 กระแสสังคมระยะยาว

1. เกิดปัญหาการขาดแคลนแรงงาน การจ่ายภาษีที่ลดลง ส่งผลให้การเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศถดถอย เนื่องจากเศรษฐกิจไทยพึ่งพาการใช้แรงงานสูง ทำให้มีต้องพึ่งแรงงานข้ามชาติหลายล้านคน เพื่อพยุงประเทศไทยให้มีการเติบโตทางเศรษฐกิจต่อไป
2. จำนวนแรงงานที่สามารถดูแลผู้สูงอายุหรือผู้ป่วยติดเตียงในอนาคตอาจไม่เพียงพอเนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านสาธารณสุขในปัจจุบัน ทำให้คนเรามีอายุที่ยืนยาวขึ้น อีกทั้งผู้สูงอายุที่ไม่มีบุตรจะมีสุขภาพทางจิตที่แย่กว่าและมีโอกาสเกิดโรคซึมเศร้าได้สูง เกิดจากการไม่ได้รับการดูแลทางการเงินจากบุตรที่ตนเองไม่มี
3. การนำสัตว์เลี้ยงมาเป็นตัวแทนของบุตรมากขึ้น มีการศึกษาวิจัยข้อมูลเชิงลึกในคนรุ่นใหม่ในกลุ่ม Generation Z และ Millennial พบว่า จากการศึกษาข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 ใน 5 คน มองว่าสัตว์เลี้ยงเป็นเหมือนบุตร และเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว สิ่งเหล่านี้ยังสะท้อนผ่านพฤติกรรมค่าใช้จ่าย เช่น การซื้ออาหารคุณภาพสูงให้สัตว์เลี้ยง การใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อของเล่นสำหรับสัตว์เลี้ยง ซึ่งในปัจจุบันคนไทยนิยมเลี้ยงสัตว์มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสุนัขและแมว อ้างอิงข้อมูลจากสมาคมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์สัตว์เลี้ยงไทยและกรมปศุสัตว์ สรุปว่า ปี พ.ศ. 2563 ประเทศไทยมีจำนวนสัตว์เลี้ยงทั้งหมดประมาณ 15 ล้านตัว แบ่งเป็นสุนัขประมาณ 9 ล้านตัว เพิ่มจากปี พ.ศ. 2562 ที่มีทั้งหมดประมาณ 2 ล้านตัว และจำนวนแมวประมาณ 3 ล้านตัว เพิ่มจากปี พ.ศ. 2562 ที่มีทั้งหมดประมาณ 8 แสนตัว

2.4 ปัจจัยที่ส่งผลให้คนรุ่นใหม่ไม่ต้องการมีบุตร

ด้วยค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คนรุ่นใหม่ตระหนักในเรื่องการสร้างครอบครัวที่มีคุณภาพ และให้ความสำคัญกับการมีลูกเมื่อพร้อมมากขึ้น ดังนั้น ปัจจัยที่ทำให้คู่รักคนรุ่นใหม่หลายคู่ไม่ต้องการมีบุตร มีดังนี้

1. สถานะทางการเงิน รายได้ เศรษฐกิจ เนื่องด้วยค่าครองชีพที่สูงขึ้น ค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำที่ขยับตัวไม่ทัน คนรุ่นใหม่ส่วนมากจึงมองว่าเมื่อสถานะทางการเงินไม่มั่นคง จะส่งผลให้ไม่สามารถเลี้ยงดูเด็กได้อย่างมีคุณภาพ ทำให้ และตัดสินใจไม่ยอมมีลูก เนื่องจากกังวลเรื่องรายได้ ค่าใช้จ่าย และหนี้สิน

2. สภาพสังคม สวัสดิการจากภาครัฐ จากการมองว่าโลกนี้ไม่ได้สวยงาม ไม่ต้องการให้เด็กคนหนึ่งต้องมาเจอกับปัญหาทางสังคมที่ไม่สามารถควบคุมได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความเท่าเทียม ปัญหาการถูกกลั่นแกล้ง โลกที่กำลังแย่งชิงไปทุกวัน หรือการที่ไม่มีรัฐสวัสดิการรองรับที่ดีพอ

3. ความสำเร็จในหน้าที่การงาน คนรุ่นใหม่หลายคนมองความสำเร็จในอาชีพเป็นเป้าหมายของชีวิต ให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าในงานที่ทำมากกว่าการมีครอบครัว

4. สภาพจิตใจ คนรุ่นใหม่ในบางส่วนมีความหลังในวัยเด็กที่ไม่ดี เช่น พ่อแม่หย่าร้าง ทำให้เกิดความไม่มั่นคงทางจิตใจว่าตนเองจะมีความสามารถพอในการเลี้ยงเด็กให้ได้ดี รวมถึงกังวลในทัศนคติของตัวเองว่าจะส่งต่อทัศนคติที่ไม่ดีให้ลูกหลานโดยไม่รู้ตัว

5. สภาพร่างกาย ในคนรุ่นใหม่เพศสภาพหญิงส่วนมากมีความกังวลต่อการตั้งครรภ์หรือการคลอดบุตร รวมทั้งสภาพร่างกายหลังคลอดบุตร เช่น การแพ้ง่าย การนอนที่ไม่มีคุณภาพในช่วงที่ต้องเลี้ยงดูบุตร ภาวะอารมณ์แปรปรวน ผิวหนังแตกสลายหรือหย่อนคล้อย และความเจ็บปวดจากการคลอดบุตร

2.5 การมีบุตรเปลี่ยนแปลงชีวิตอย่างไร

1. ทัศนคติ มีความรับผิดชอบมากขึ้น เข้มแข็งขึ้น สามารถเป็นคนที่ดีขึ้นได้ แม้จะเหนื่อยและเครียดมาก แต่ก็คุ้มค่า ถือว่าบุตรนั้นเป็นแรงผลักดันในชีวิตของตน เกิดความชื่นชอบที่ได้เฝ้าดูการเติบโตของคน ๆ หนึ่ง หรือการที่มองว่าบุตรของตนเป็นเหมือนเพื่อน สามารถคุยและให้คำปรึกษาได้ รวมถึงการได้ใช้เวลาท่องเที่ยวด้วยกัน

2. สภาพจิตใจ เกิดความเข้าใจชีวิตมากขึ้นจากการเป็นพ่อแม่ เห็นอกเห็นใจในพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่เคยเลี้ยงดูตนเองให้เติบโตขึ้น มีความอดทน ใจเย็น และปล่อยวางมากขึ้น รู้จักการหาทางแก้ไขปัญหาวางอย่างประนีประนอมมากขึ้น ลดการใช้อารมณ์รุนแรงเนื่องจากเป็นวิธีที่ผิดในการสั่งสอนเด็ก มีความสุขง่ายขึ้นเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกับบุตรของตนเอง มองโลกในแง่ดีขึ้น มีการปรับเปลี่ยนมุมมองในชีวิต หรือพยายามดูแลรักษาสุขภาพกายของตนให้ดีที่สุด เพื่อที่จะได้อยู่กับบุตรไปนาน ๆ

3. สภาพร่างกาย ในช่วงแรกจะมีปัญหาเรื่องการนอนหลับไม่เพียงพอ ร่างกายของผู้เป็นแม่จะอ่อนแอและอ่อนเพลียได้ง่ายซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนโดยฉับพลันในร่างกาย อาจมีอาการของการผอมร่วง ผิวแห้ง แต่จะค่อย ๆ กลับมาเป็นปกติภายใน 6-12 เดือน

2.6 การออกแบบโมชันกราฟิก

เป็นรูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบ Animation หรือสร้าง Digital footage ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวลวงตาให้ปรากฏบนจอภาพ ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการใช้เสียง และสื่อผสมต่างๆ โดยปัจจุบันนิยม และพัฒนาต่อยอดไปทั้งด้านของสื่อ และศิลปะร่วมสมัยอย่างหลากหลาย ครั่งนี้จึงอยากนำเสนอศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ล้ำสมัยที่สุดในช่วงเวลานี้

ขั้นตอนในการสร้างโมชันกราฟิก สามารถแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

2.6.1. Direction Concept คือ การวางโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า เพื่อให้สามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง กระชับ ไม่หลุดประเด็น

2.6.2. Mood board คือ การกำหนดอารมณ์ของงานให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้สี ฟอนต์ หรือวางคาแรคเตอร์ตัวละครต่าง ๆ

2.6.3. Script คือ การนำข้อมูลที่ได้จากกรอบแนวคิดมาเขียนบทพูด สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. การเกริ่นนำ เป็นส่วนเริ่มแรก ซึ่งต้องเล่าให้น่าสนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ใจความหลัก
2. ใจความหลัก เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง
3. สรุป คือการสรุปเรื่องราวทั้งหมด

2.6.4. Storyboard คือ การนำสคริปต์มาวาดเป็นรูปภาพเพื่อให้เข้าใจรายละเอียดต่าง ๆ ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวของตัวละคร และมุมมองภาพ รูปแบบของสตอรี่บอร์ดจะประกอบด้วย

1. ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน
2. มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
3. เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

2.6.5. Animate เป็นขั้นตอนการทำให้ภาพกราฟิกสามารถเคลื่อนไหวได้ใน Adobe After Effect

2.6.6. Mix sound เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำโมชันกราฟิกโดยการใช้เสียง หรือ Sound Effect ต่าง ๆ ลงไป เพื่อให้โมชันกราฟิกสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แนวทางการออกแบบภาพประกอบเพื่อใช้ในโมชันกราฟิก

ศึกษาแนวทางการวาดภาพประกอบเพื่อใช้ในโมชันกราฟิก 3 แนวทาง
แนวทางที่ 1 Doodle + Pencil Line



ภาพที่ 3.1 Ref. 1

แนวทางที่ 2 Figure Style



ภาพที่ 3.2 Ref. 2

แนวทางที่ 3 Flat line + Graphic Shape



ภาพที่ 3.3 Ref. 3

สรุป เลือกใช้แนวทางที่ 2 เนื่องจากต้องการให้เห็นรายละเอียดและมิติของงานในภาพรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 แนวทางการเล่าและออกแบบเนื้อเรื่อง

3.2.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ทำการออกแบบเนื้อเรื่องโดยเริ่มอิงและจำแนกจากกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง คือ คนรุ่นใหม่ที่กำลังเล่นเรื่องของการมีบุตร อายุระหว่าง 26-35 ปี ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายที่ 1

ทัศนคติ: มองว่าการทำงานคือสิ่งสำคัญสูงสุดในชีวิต

อุปนิสัย: มุ่งมั่น มีเป้าหมายชัดเจน

Pain point: มองว่าการมีบุตรจะทำให้ไม่สามารถประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานได้

กลุ่มเป้าหมายที่ 2

ทัศนคติ: ยึดมั่นในภาพลักษณ์ภายนอก รักสวยรักงาม

อุปนิสัย: ชี้ก้างวล ติดตามเทรนด์สังคม มักเชื่อในสิ่งที่เล่าต่อกันมา

Pain point: ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับรูปร่างที่เกิดขึ้นระหว่างตั้งครรภ์

กลุ่มเป้าหมายที่ 3

ทัศนคติ: ไม่ชอบมีสิ่งผูกมัด

อุปนิสัย: รักอิสระ ชื่นชอบการท่องเที่ยว ความสนุกสนาน

Pain point: มองว่าการมีบุตรจะทำให้อิสระในชีวิตหายไป

3.2.2 กำหนดแนวทางการเล่าเรื่อง

กำหนดแนวทางการเล่าเรื่องโดยอ้างอิงจากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางที่ 1 สามครอบครัว เล่าเรื่องโดยกำหนดให้มีครอบครัว 3 บ้านทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ให้ผู้บรรยายแทนความคิดและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และตัวละครพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้บรรยาย โดยแบ่งเนื้อเรื่องเป็น 3 ตอนตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

แนวทางที่ 2 งานเลี้ยงรุ่น เล่าเรื่องโดยนำแทนกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้นำเดินเรื่องผ่านการเจอกันอีกครั้งในงานเลี้ยงรุ่น และผู้บรรยายพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย โดยรวมเนื้อเรื่องเป็นตอนยาว 1 ตอน

สรุป เลือกใช้แนวทางที่ 1 เนื่องจากเนื้อหาควรแยกเป็นตอนให้ชัดเจนเพื่อความเข้าใจง่ายในรายละเอียดของแต่ละตอน

บทที่ 4

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

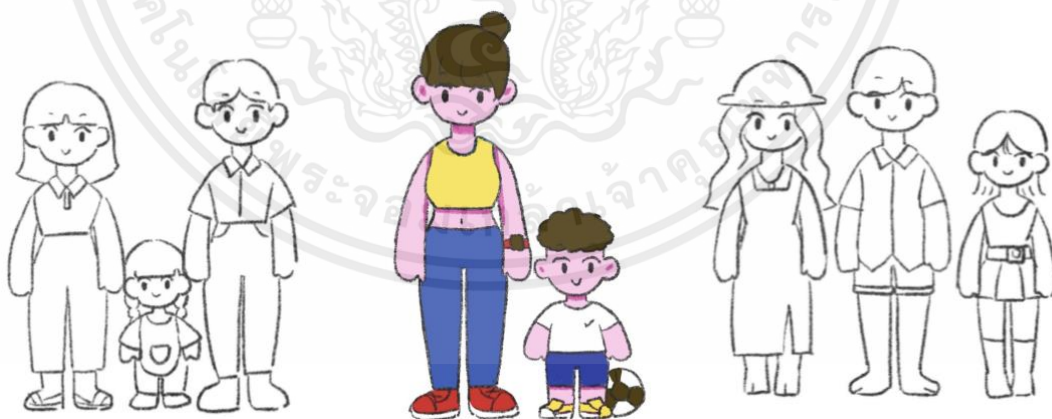
4.1 แนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อใช้ในโมชันกราฟิก

ทำการออกแบบคาแรคเตอร์ของแต่ละครอบครัวโดยอ้างอิงจากแนวทางการเล่าเรื่อง
แนวทางที่ 1 Figure Style



ภาพที่ 4.1 แบบร่างแนวทางแรก

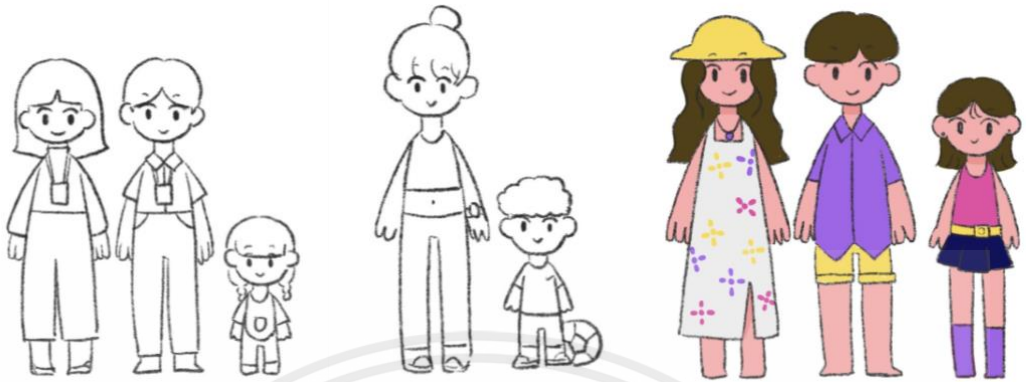
แนวทางที่ 2 Comic Style



ภาพที่ 4.2 แบบร่างแนวทางที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 3 Chibi Style



ภาพที่ 4.3 แบบร่างแนวทางที่สาม

สรุป เลือกใช้แนวทางที่ 1 เนื่องจากเมื่อคาดคะเนตามความเหมาะสม ด้านช่วงอายุ พฤติกรรม และความชื่นชอบ ซึ่งสามารถครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดได้ดีที่สุด

4.2 โทนสีที่ใช้

เลือกใช้คู่สีที่แตกต่างกัน แต่ยังคงอยู่ในโทนเดียวกัน เพื่อแยกความแตกต่างของแต่ละตอน

4.2.1 โทนสีของตอนที่ 1

อารมณ์ของตอน: เรียบร้อย สะอาด



ภาพที่ 4.4 โทนสีของตอนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 โทนสีของตอนที่ 2

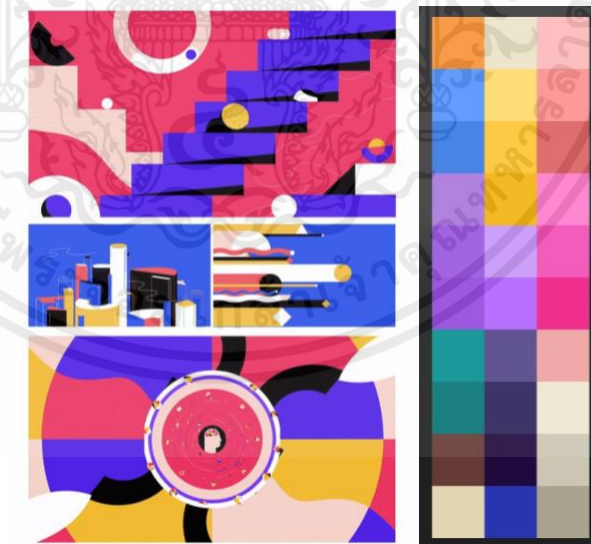
อารมณ์ของตอน: กระตือรือร้น Active



ภาพที่ 4.5 โทนสีของตอนที่ 2

4.2.3 โทนสีของตอนที่ 3

อารมณ์ของตอน: สนุกสนาน แฟนตาซี



ภาพที่ 4.6 โทนสีของตอนที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แบบร่างสตอรี่บอร์ด

1. ตอน จริงใหม่ มีลูก = ไม่ประสบความสำเร็จ?



ภาพที่ 4.7 storyboard_1-1

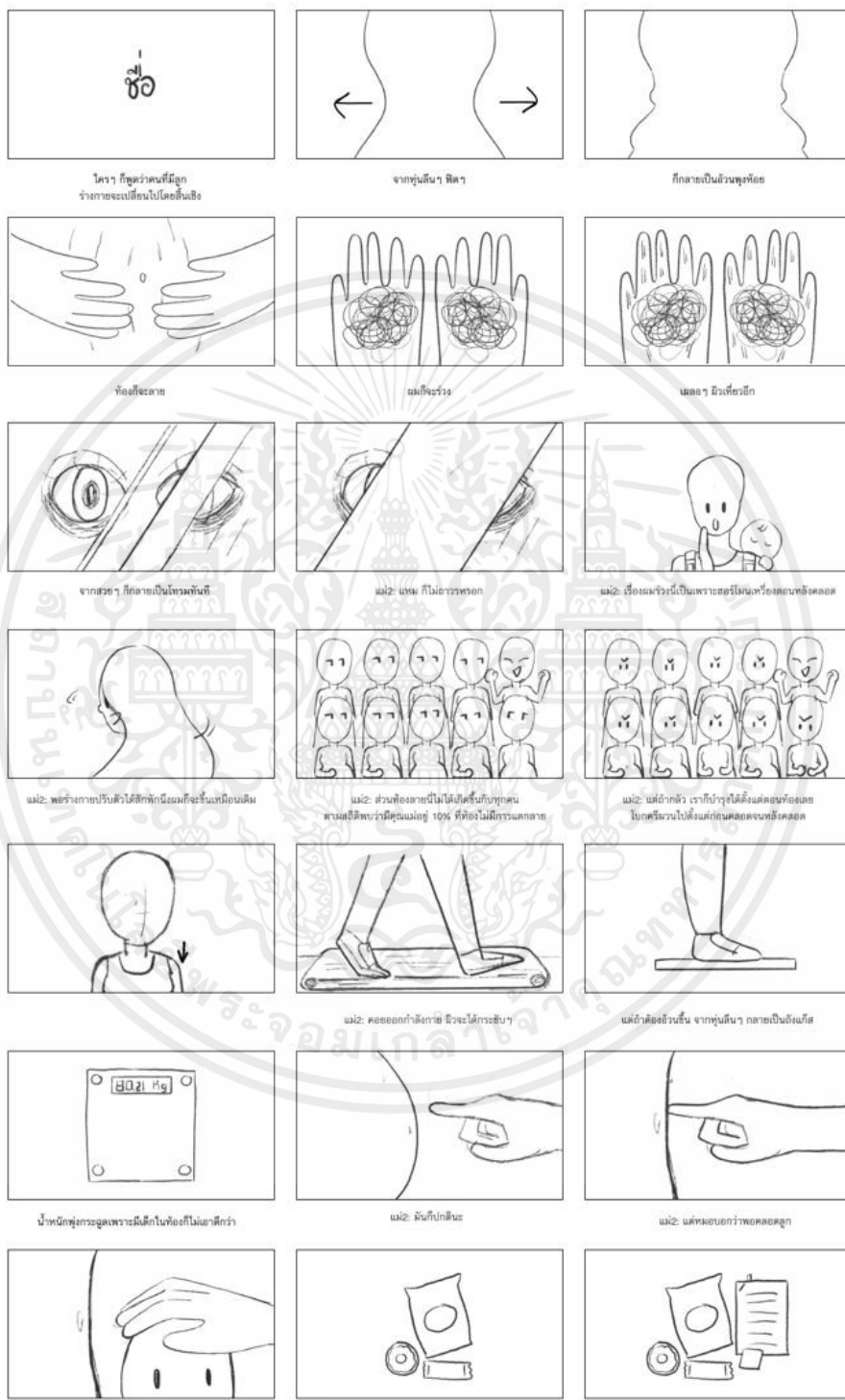
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 storyboard_1-2

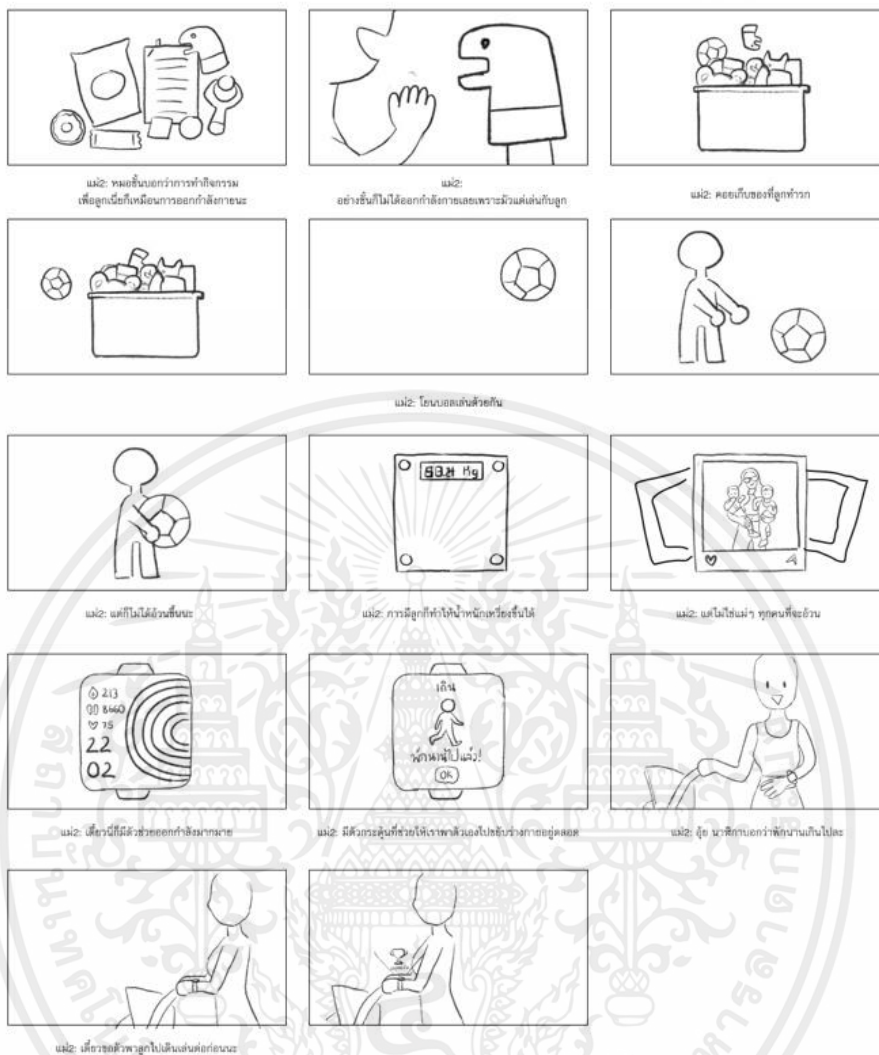
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ตอน จริ่งใหม่ มีลูก = ร่างพัง?



ภาพที่ 4.9 storyboard_2-1

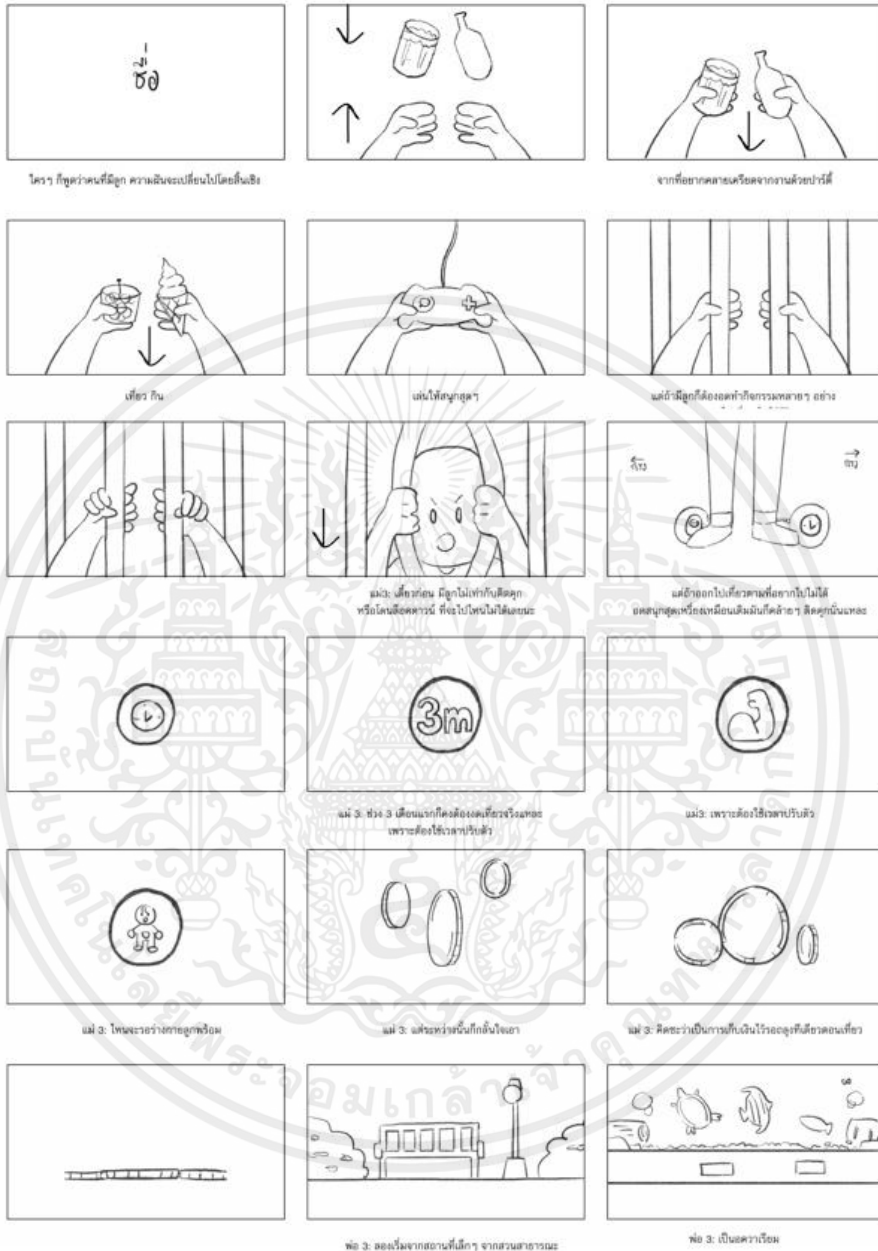
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 storyboard_2-2

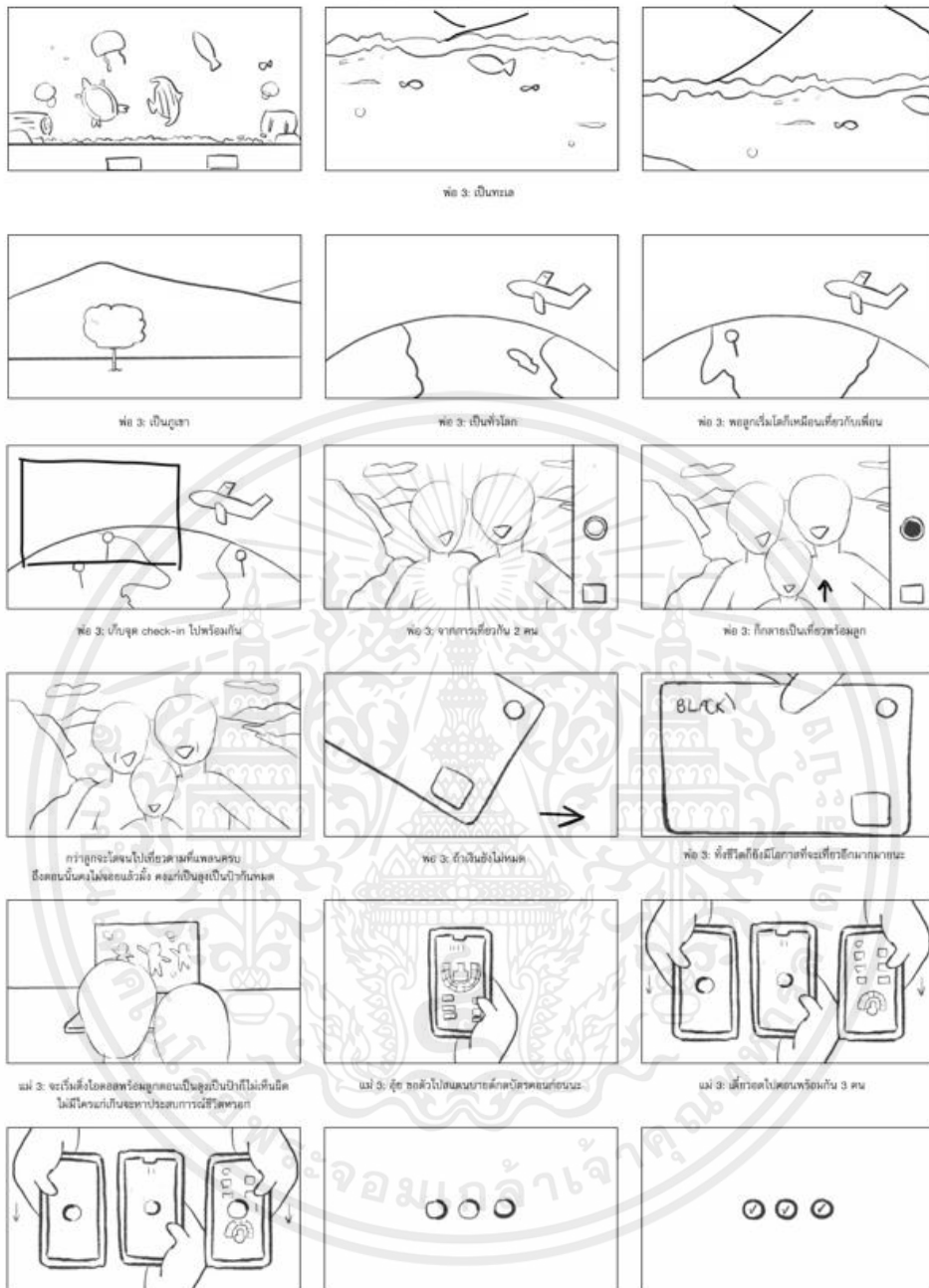
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตอน จริงใหม่ มีลูก = ทิ้งความฝัน?



ภาพที่ 4.11 storyboard_3-1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 storyboard_3-2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ชื่อเรื่องและชื่อบท

แบบร่างครั้งที่ 1 ได้รับคำแนะนำว่าควรแยกชื่อเรื่องและชื่อบทออกจากกัน เพื่อความสะดวกในการอ่าน



ภาพที่ 4.13 แบบร่างชื่อครั้งที่ 1

แบบร่างครั้งที่ 2 ทดลองใช้รูปแบบฟอนต์ Super Bubble ในการออกแบบชื่อเรื่อง และเขียนชื่อบทด้วยลายมือทั้งหมด พบว่า ชื่อบทมีพื้นที่ว่างระหว่าง A และ M ที่มากเกินไป และการเขียนชื่อเรื่องด้วยลายมือทั้งหมด ทำให้ดูแปลกจากชื่อเรื่องที่เลือกใช้รูปแบบฟอนต์



ภาพที่ 4.14 แบบร่างชื่อครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานสำเร็จ

5.1 สคริปต์

5.1.1. ตอน จริงไหม มีลูก = ไม่ประสบความสำเร็จ?

ใคร ๆ ก็พูดกันว่าคนที่มีลูก ชีวิตจะเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง จากเดิมอนาคตไกล หน้าที่การงาน กำลังปัง แต่พอมีลูกปุ๊บทุกอย่างก็ดิ่งลงเหว ไหนจะต้องเสียเวลามาเลี้ยงลูก งานการก็ต้องหยุดทำ สู้ไม่มีแล้วเอาเวลาไปทำโปรเจกต์แต่ค้าหาตำแหน่ง หาความสำเร็จในชีวิตดีกว่าปะ

แม่ 1: ก็จริงที่ชีวิตเปลี่ยน เลี้ยงลูกสักคนมันก็เหมือนเป็นโปรเจกต์รอบครัวระยะยาว ต้องปรับตัวเยอะแยะเต็มไปหมด แต่การเลี้ยงดูคน ๆ หนึ่งให้โตมาได้อย่างดี ก็นับว่าเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่งเหมือนกันนะ

ถ้าต้องมานั่งคอยดูแลลูกทั้งวันทั้งคืนขนาดนี้ กว่าจะเลี้ยงจนโตได้ชั้นคงเหนื่อย ปวดหัว ปรี๊ดแตกตายก่อน

พ่อ 1: เพราะเป็นโปรเจกต์ที่ต้องรับผิดชอบร่วมกัน คนเป็นพ่อ ก็ต้องหันมาช่วยดูแลด้วย แค่นี้ก็ช่วยให้คนเป็นแม่หายเครียดได้เยอะ แถมความสัมพันธ์ภายในบ้านก็ยังดีขึ้นด้วย

หรือจากเดิมที่เป็นคนใจร้อน ก็จะมีสติ อดทน และคิดรอบคอบมากขึ้น เพราะหัวร้อนไป ลูกก็ไม่เข้าใจ เลยกลายเป็นคนใจเย็นขึ้น ถึงโดนลูกค้าด่าตอนทำงาน ก็ยังทนได้

โปรเจกต์ยิ่งใหญ่เกินเบอร์ไปปะ ไม่เป็นแล้วเหวอพนักงานดีเด่น เดียวก็อดเอาไปใส่ในโปรไฟล์หรอก

แม่ 1: ถึงจะอดเป็นพนักงานดีเด่น แต่ก็เป็นพ่อแม่ดีเด่น ที่ลูกภูมิใจแทนได้นะ วันก่อนลูกชั้นก็เพิ่งวาดรูปครอบครัวมาให้ดูด้วย ดูลิ น่ารักมากเลยนะ

(ไลน์แฉงเตือน) คุณลูกที่น่ารัก: แม่ วันนี้หนูแข่งวาดรูปได้ที่หนึ่งด้วยค่ะ

แม่ 1: อู้ย วันนี้ลูกฉันแข่งวาดรูปได้ที่ 1 ขอตัวพาไปดูผลงานก่อนนะ

5.1.2. ตอน จริงไหม มีลูก = หุ่นพัง?

ใคร ๆ ก็พูดกันว่าคนที่มียุค ร่างกายจะเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง จากหุ่นลีน ๆ ฟิต ๆ ก็กลายเป็น อ้วนพุงพลุ้ย ท้องก็จะลาย ผมก็จะร่วง เผลอ ๆ ผิวเหี่ยวอีก จากสวย ๆ ก็กลายเป็นโทรมทันที

แม่ 2: แหม ก็ไม่ถาวรหรอกกก เรื่องผมร่วงเนี่ย ก็เป็นเพราะฮอร์โมนเหวี่ยงช่วงหลังคลอด พอร่างกายปรับตัวได้สักพักนึง ผมก็จะขึ้นเหมือนเดิมเอง

ส่วนท้องลายนี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับทุกคนนะ ตามสถิติพบว่า มีคุณแม่อยู่ 10% ที่ท้องไม่แตกเลย แต่ถ้ามักจวล เราก็บำรุงได้ตั้งแต่ตอนท้อง โบกครีมวน ๆ ไปตั้งแต่ก่อนคลอดจนหลังคลอด คอย ออกกำลังกาย ผิวจะได้กระชับ

แต่ถ้าต้องอ้วนขึ้น น้ำหนักพุ่งกระชูดเพราะมีเด็กในท้องก็ไม่เอาดีกว่าปะ

แม่ 2: มันก็ปกตินะ เพราะมีเจ้าตัวน้อยอยู่ในท้อง พอคลอดแล้วให้นมครบ หุ่นก็จะกลับมาเท่าเดิมเอง

งั้นถ้าตอนท้องเผลอตบะแตก แล้วหลังคลอดมันอ้วนจริงละ ไหนจะต้องทำงาน ไหนจะต้องเล่นกับลูก งี้ก็ไม่มีเวลาเข้าฟิตเนส ก็อ้วนถาวรเลยสิ

แม่ 2: จริง ๆ แล้วการทำกิจกรรมเพื่อลูก ก็เหมือนการออกกำลังกายนะ ทั้งเล่นกับลูก คอย เก็บของที่ลูกทำรก ไปเที่ยวเล่นด้วยกัน ได้ขยับร่างกายบ่อยขึ้นก็เพราะลูกเลย

การมีลูกอาจทำให้ร่างกาย หรือน้ำหนักเปลี่ยนแปลงได้ แต่ไม่ใช่แม่ ๆ ทุกคนที่จะร่างโทรมนะ แถมเดี๋ยวนี้อีกมีตัวช่วยในการออกกำลังกายมากมาย มีตัวกระตุ้นที่ช่วยให้เราพาตัวเองไป active ร่างกายอยู่ตลอด

(เสียงจาก smart watch)

แม่ 2: อู้ย นาฬิกาบอกว่าพักนานเกินไปละ เดี่ยวขอตัวพาลูกไปเดินเล่นต่อก่อนนะ

5.1.3. ตอน จริงไหม มีลูก = ทิ้งความฝัน?

ใครๆ ก็พูดกันว่าคนที่มียุค ความฝันจะเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง จากที่อยากคลาไครียดจากงาน ด้วยปาร์ตี้ กิน เที่ยว เล่นให้สนุกสุด ๆ แต่ถ้ามีลูกก็ต้องอดทำกิจกรรมหลายอย่าง ชีวิตก็หมดสนุกกันพอดี

แม่ 3: เดี่ยวก่อน มีลูกไม่เท่ากับติดคุก หรือโดนลือคดาวน์ ที่จะไปไหนไม่ได้เลยนะ

แต่ถ้าออกไปเที่ยวตามที่อยากไปไม่ได้ ออกไปสนุกสุดเหวี่ยงเหมือนเดิมไม่ได้มันก็คล้ายๆ กับติดคุกนั่นแหละ

แม่ 3: ช่วง 3 เดือนแรก ก็คงต้องงดเที่ยวจริงๆนั่นแหละ เพราะต้องใช้เวลาปรับตัว รอร่างกายลูกพร้อม แต่ระหว่างนั้นก็ลั่นใจเอา คิดซะว่าเป็นการเก็บเงินไว้รอดลูกที่เดียวตอนเที่ยวละกัน

พ่อ 3: ลองเริ่มจากสถานที่เล็ก ๆ อย่างสวนสาธารณะ เป็นนอควาเรียม เป็นทะเล เป็นภูเขา เป็นทั่วโลก พอลูกเริ่มโตก็เหมือนได้เก็บจุด check-in ไปพร้อมกัน

แม่ 3 : จากเที่ยวเป็นคู่ ก็ได้เที่ยวเป็นแก๊ง แถมได้ลองแต่งชุดเข้า theme กันด้วย

อี กว่าลูกจะโตจนไปเที่ยวตามแพลนครบ ถึงตอนนั้นคงไม่จอยแล้วมั้ง คงแก่เป็นลุงเป็นป้ากันหมด

แม่ 3: ถ้าเงินยังไม่หมด ทั้งชีวิตก็ยังมีโอกาสเที่ยวอีกตั้งมากมายนะ หรือจะเริ่มตั้งไอดอลพร้อมลูกตอนแก่ ก็ไม่เห็นผิด ไม่มีใครแก่เกินจะหาประสบการณ์ชีวิตหรอก

แม่ 3: อู๊ย ขอตัวไปเสตนด์บายรถดับตรคอนก่อนนะ เดี่ยวอดไปดูพร้อมกันทั้งครอบครัว

5.2 คาแรคเตอร์



ภาพที่ 5.1 ครอบครัวแรก




ภาพที่ 5.2 ครอบครัวสอง



ภาพที่ 5.3 ครอบครัวสาม

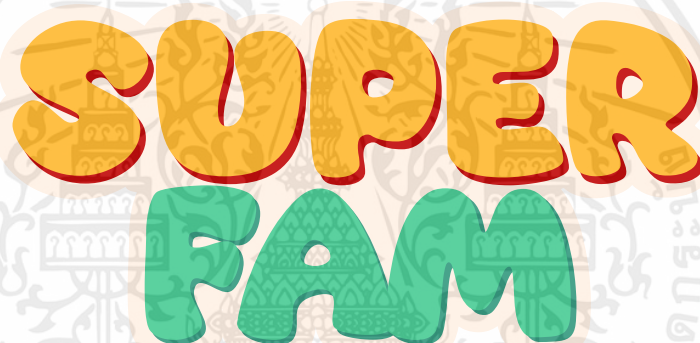
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ชื่อเรื่อง



**SUPER
FAM**

ภาพที่ 5.4 ชื่อเรื่องตอนแรก



**SUPER
FAM**

ภาพที่ 5.5 ชื่อเรื่องตอนสอง



**SUPER
FAM**

ภาพที่ 5.6 ชื่อเรื่องตอนสาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ชื่อตอน

ตอน
มัลลิกู๋ = ไม่ประสบความสำเร็จ
จริงในสข?

ภาพที่ 5.7 ชื่อตอนแรก

ตอน
มัลลิกู๋ = ร้าง พันธ์
จริงในสข?

ภาพที่ 5.8 ชื่อตอนสอง

ตอน
มัลลิกู๋ = ทิ้งความฝัน
จริงในสข?

ภาพที่ 5.9 ชื่อตอนสาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

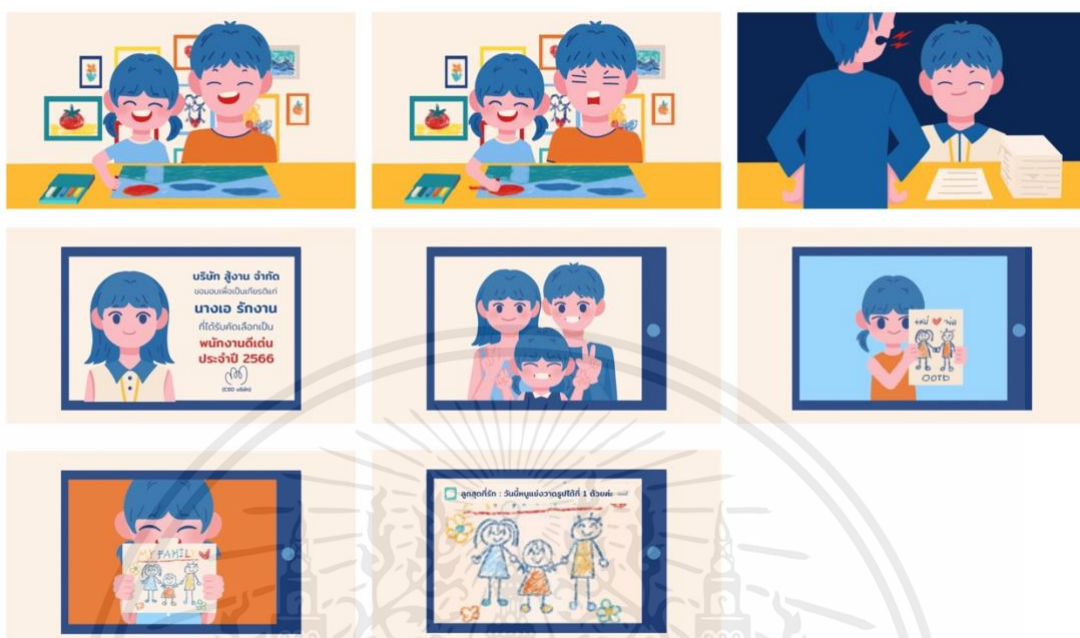
5.5 โมชันกราฟิก

1. ตอน จริงไหม มีลูก = ไม่ประสบความสำเร็จ?



ภาพที่ 5.10 Motion Graphic_1-1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 Motion Graphic_1-2

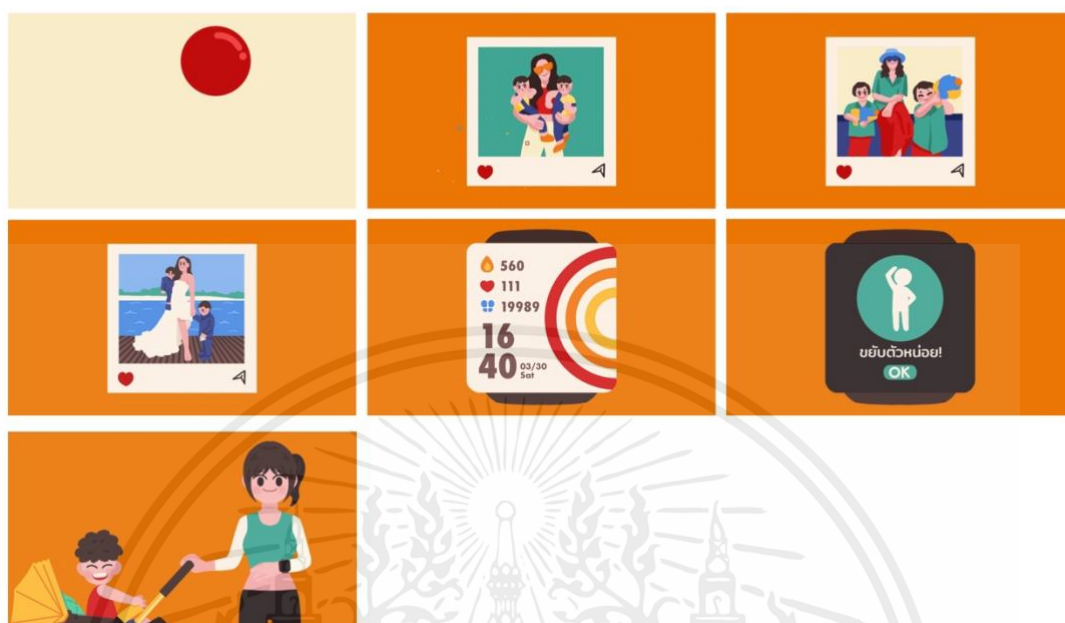
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ตอน จริงไหม มีลูก = หุ่นพัง?



ภาพที่ 5.12 Motion Graphic_2-1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 Motion Graphic_2-2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตอน จริงไหม มีลูก = ทิ้งความฝัน?



ภาพที่ 5.14 Motion Graphic_3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 โปสเตอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 โปสเตอร์ตอนสอง



ภาพที่ 5.17 โปสเตอร์ตอนสาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

“SUPERFAM” การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อลดความกังวลของคนรุ่นใหม่ในการมีบุตร ที่นำรูปแบบพฤติกรรมและทัศนคติของคนรุ่นใหม่มาเล่าในอีกแง่มุมเพื่อเผยให้เห็นข้อดีอีกด้าน หรือ คลายข้อสงสัยและความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการมีบุตร จำนวน 3 ตอน และโปสเตอร์ประกอบ 3 ชิ้น

แม้ว่าสื่อโมชันกราฟิกทั้ง 3 ตอนนี้จะไม่ได้ช่วยแก้ไขสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้โดยตรง อย่างไรก็ตาม สื่อชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้คนได้เปิดมุมมองอีกแง่หนึ่ง และรับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น

6.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

6.2.1 เนื่องจากเป็นหัวข้อที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องของการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม การออกแบบสื่อเพื่อนำมาใช้จูงใจหรือโน้มน้าวกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นไปได้ยาก

6.2.2 รูปแบบการดำเนินเรื่องอาจยังไม่ดึงดูดหรือทำให้ผู้คนได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น

6.3 ข้อเสนอแนะ

ควรนำข้อมูลไปพัฒนาวิธีการดำเนินเรื่อง เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจต่อไป

บรรณานุกรม

วิซซ์ เกษมทรัพย์. ไทยพร้อมหรือไม่กับการก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2565 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก
จาก:<https://op.mahidol.ac.th/ga/posttoday-22-2/>

THE STANDARD WEALTH. ทำไมคนรุ่นใหม่ถึง ‘ไม่อยากมีลูก?’ และการที่เด็กเกิดน้อยจะส่งผลกระทบในด้านเศรษฐกิจอย่างไร [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: THE STANDARD; 2566 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก: <https://thestandard.co/new-generation-no-child-trending/>

Mead Johnson nutrition. ตารางน้ำหนักระหว่างครรภ์ [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: Mead Johnson Thailand; มปป. [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:
<https://www.enfababy.com/เครื่องมือ/ตารางน้ำหนักระหว่างตั้งครรภ์#น้ำหนักที่เพิ่มขึ้นระหว่างตั้งครรภ์#20ปบบอกอะไร>

กลุ่มเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเครือข่าย กองส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ. สังคมผู้สูงอายุในปัจจุบันและเศรษฐกิจในประเทศไทย [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: กรมกิจการผู้สูงอายุ; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.dop.go.th/th/know/15/926>

Marketeer Team. คน Gen Y ไม่อยากมีลูก ขอเป็นโสด มุ่งทำงาน ชีวิต Success [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: Marketeer; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:
<https://marketeeronline.co/archives/274481>

Thanyarat Khotwanta. Pets Are The New Kids ทำไมคนรุ่นใหม่เลือกสัตว์เลี้ยงแทนการมีลูก [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: The matter; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:
<https://thematter.co/social/millennials-picking-pets-over-kids/169081>

Urban creature. ทำไมคนรุ่นใหม่นิยมเลี้ยง ‘สัตว์’ แทนมี ‘ลูก’ [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: Urban creature; 2565 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:
<https://urbancreature.co/owning-pets-vs-having-kids/>

ไทยโพสต์. ผลวิจัยชี้...คู่สมรสไม่มีบุตรชีวิตแฮปปี้ [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: ไทยโพสต์; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:
<https://www.thaipost.net/main/detail/109248>

Joel Palmer. Dual income, no kids: The pros and cons of the DINK lifestyle [online]. California: Urban creature; 2022 [cited 23 June 2023]. Available from:
<https://www.meetbreeze.com/blog/dual-income-no-kids-dink/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิจิตา คະแนนสิน. บ้านจะราคาถูกเหมือนรถมือสอง ประเทศจะเปลี่ยนไปเมื่อ ‘เด็กเกิดน้อยลง’

[ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: common; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://becommon.co/life/living-fertility/>

สังวาลย์ เตชะพงศธร. คุณแม่ตั้งครรภ์ ควรมีน้ำหนักเพิ่มขึ้นเท่าไร ในแต่ละไตรมาส [ออนไลน์].

กรุงเทพฯ: โรงพยาบาลนครธน; มปป. [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://www.nakornthon.com/article/detail/คุณแม่ตั้งครรภ์-ควรมีน้ำหนักเท่าไรในแต่ละไตรมาส>

Babylove. ผมร่วงกับการตั้งครรภ์...แค่เรื่องชั่วคราวหรือถาวร [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ:

babylove; 2562 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://babylove.co.th/parent-tips/ผมร่วงกับการตั้งครรภ์>

Workpoint today. สรุประเด็น เด็กเกิดน้อย ไม่อยากมีลูก [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: Workpoint;

2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก: https://youtu.be/_ffSZOgECmE

ประเวช ตันติพิวัฒนสกุล. แต่งงานแล้วไม่มีลูก ชีวิตจะเป็นอย่างไร ช่วงบรยากาศเนื้อหา [ออนไลน์].

กรุงเทพฯ: ปลดล็อคกับหมอเวช; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://youtu.be/lq5XJ6off08>

โค้ชเลิศพร สอนแม่และเด็ก. #6 วิธีบอกลาหน้าท้องลาย หย่อนยาน(หลังคลอด) [ออนไลน์].

กรุงเทพฯ: โค้ชเลิศพร สอนแม่และเด็ก; 2563 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://youtu.be/MOXJtAmLFcY>

Ira juice. มีลูก vs ไม่มีลูก [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: Ira juice; 2565 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566].

เข้าถึงได้จาก : <https://youtu.be/44sRmUwZdoA>

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) [ออนไลน์].

กรุงเทพฯ: touch point; 2564 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://touchpoint.in.th/motion-graphic/>

Health and Wealth. 6 ขั้นตอนการทำ Motion Graphic ที่คุณควรรู้ [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ:

Writer; 2565 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=6006&read=true&count=true

INFOGRAPHIC KNOWLEDGE. เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ:

INFOGRAPHIC KNOWLEDGE; 2561 [เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://infographicthailand.com/เบื้องหลังการทำ-motion-graphic-1-ชิ้น/>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัตน์. Motion Graphic [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2564
[เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก:

<https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/124>

พระจันทร์ เอี่ยมชื่น. 'คนรุ่นใหม่' คือใครกันแน่? [ออนไลน์]. กรุงเทพฯ: BrandThink; 2563

[เข้าถึง 23 มิถุนายน 2566]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.brandthink.me/content/คนรุ่นใหม่-คือใครกันแน่>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

บทสัมภาษณ์สำหรับครอบครัวที่มีลูก

1. อายุ อาชีพที่ทำอยู่ตอนนี้
2. ก่อนหน้านี้เคยหรือลังเลเกี่ยวกับเรื่องการมีบุตรไหม อย่างไร
3. อะไรคือสาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจมีบุตร
4. ระหว่างที่เลี้ยงบุตรมีความรู้สึกอะไรเกิดขึ้นบ้าง
5. คิดว่าการมีบุตรเปลี่ยนแปลงตัวคุณไปในทางที่ดีอย่างไรบ้างในแง่ของการใช้ชีวิต เช่น มีความรับผิดชอบมากขึ้น อดทนมากขึ้น
6. เปรียบเทียบตัวเองตอนที่ไม่มีบุตรกับที่มีบุตร รู้สึกชอบแบบไหนมากกว่า อย่างไร
7. คิดว่าการเลี้ยงดูบุตรจำเป็นที่จะต้องมีความพร้อมในเรื่องใดบ้าง
8. สมมติว่าในปี 2022 มีอายุ ..(ก่อนมีลูก).. ยังตัดสินใจที่จะมีบุตรอยู่หรือไม่

บทสัมภาษณ์และแบบสอบถามสำหรับครอบครัวที่ตัดสินใจไม่มีลูก

ส่วนที่ 1

1. อายุ
2. สถานภาพ (มีแฟนแต่ไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกัน/สมรส หรือมีแฟนและอาศัยอยู่ร่วมกัน)

ส่วนที่ 2

3. คิดอย่างไรเกี่ยวกับการมีบุตร (ตัดสินใจว่าจะมี/ตัดสินใจว่าจะไม่มี)
4. อะไรคือสาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจไม่มีบุตร

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล เบญญาภา เลี้ยวสมบุรณ์
 ที่อยู่ปัจจุบัน 396/19 ถ.ประชาธิปไตย แขวงบ้านพานถม เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
 การติดต่อ Email: b.liewsomboon@gmail.com
 Tel: 095-842-4111

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 (ปีการศึกษา 2548) โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์
 พ.ศ. 2556 (ปีการศึกษา 2555) โรงเรียนสตรีวิทยา
 พ.ศ. 2566 (ปีการศึกษา 2565) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้